

Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis *Web Mobile* (*Digital Signage*)

Khairul Anwar Hafizd¹⁾, Veri Julianto²⁾, Dhika Sinta Pratama³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Tanah Laut
Jl. A. Yani Km. 6 Pelaihari, Tanah Laut, Kalimantan Selatan

¹⁾khairul.anwarhafizd@gmail.com,

²⁾verijulianto@gmail.com,

³⁾dhiksipra@gmail.com

Abstrak – Sistem Informasi Kehadiran Pegawai merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk proses penyampaian dan pengolahan data informasi Pegawai, untuk mendukung operasional kepegawaian. Seiring perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, kebutuhan akan informasi semakin meningkat seperti halnya dalam meningkatnya kinerja sebuah instansi dalam mengelola informasi. Penginformasian kehadiran Pegawai pada Politeknik Negeri Tanah Laut masih dilakukan dengan cara menanyakan terlebih dahulu kepada staf atau Pegawai lain yang ada diruangan Pegawai dan Staf Teknik Informatika. Penginformasian kehadiran Pegawai dapat dilakukan dengan komputerisasi yang menggunakan basis data sebagai media penyimpanan dan sistem display sebagai media penyampaian informasi. Pembuatan aplikasi menggunakan digital signage. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *Jquery Mobile*, dengan database *MySQL* dan metode *prototype*. Pengujian sistem dilakukan dengan *blackbox* berdasarkan pada Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika. Tentu hal ini menjadi solusi untuk membantu memberikan informasi kehadiran Pegawai kepada mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Kehadiran Pegawai, *web mobile*, *Digital signage*, metode *prototype*.

1. PENDAHULUAN

Politeknik Negeri Tanah Laut adalah Perguruan Tinggi Negeri di Kabupaten Tanah Laut Provinsi Kalimantan Selatan. Politeknik Negeri Tanah Laut berdiri pada tanggal 25 September 2009 dan diresmikan menjadi Perguruan Tinggi Negeri (PTN) pada tanggal 2 Februari 2014. Politeknik Negeri Tanah Laut saat ini masih mempunyai tiga Jurusan dan empat Program Studi, dan jurusan yang paling banyak peminatnya yaitu jurusan Teknik Informatika. Pencarian informasi kehadiran pegawai biasanya mahasiswa harus menanyakan terlebih dahulu kepada Staf Jurusan TI, lalu Staf TI menghubungi pegawai yang dicari, kemudian memberitahukan kepada mahasiswa. Akibatnya dalam penyampaian informasi tersebut memerlukan waktu dan tenaga yang lumayan banyak.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada di Jurusan TI tersebut maka penulis mengangkat judul “Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis *Web Mobile* (*Digital Signage*)”, dengan adanya Sistem Informasi ini diharapkan nantinya proses penginformasian status pegawai dan pengumuman lainnya akan dapat dilihat langsung oleh mahasiswa dan pegawai yang lain tanpa harus menanyakan dulu kepada staf TI.

Pembuatan sistem informasi *digital signage* dapat memberikan informasi terhadap staf, maupun mahasiswa dengan sumber informasi, berupa hiburan, dan media komunikasi yang efektif dan menarik untuk menampilkan konten multimedia kepada umum. Sistem informasi ini dibuat menggunakan bahasa

pemrograman *Jquery Mobile*, dengan database *MySQL* dan metode *prototype*. Berbasis *Web Mobile*, agar sistem informasi ini dapat dibuka dimana saja, karena pada umumnya baik staf maupun mahasiswa mempunyai *smartphone* atau *mobile*. Sistem informasi ini memuat informasi kehadiran pegawai, foto-foto kegiatan, video dan pengumuman *update* jurusan Teknik Informatika, sehingga diharapkan dapat menjadi solusi untuk membantu memberikan informasi kehadiran pegawai kepada mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi *Web Mobile*

Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan keperluan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan (Arifiyanto, 2012).

Secara umum sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya. Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yaitu terdiri dari komponen *input*,

komponen model, komponen *output*, komponen teknologi, komponen *hardware*, komponen *software*, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berhubungan satu dengan yang lain dalam mencapai suatu tujuan. Sistem informasi dapat di bentuk sesuai kebutuhan *user* masing-masing. Oleh karena itu, untuk dapat menerapkan sistem yang efektif dan efisien diperlukan sebuah perencanaan, pelaksanaan, pengaturan, dan evaluasi (Athoillah, 2013).

2.2 Digital Signage

Digital signage sangat berpengaruh terhadap konsumen, bisa dilihat semakin selektif dalam pemilihan produk untuk digunakan. Strategi yang harus dilakukan perusahaan untuk memberikan informasi kepada konsumen adalah dengan melalui media periklanan. Produk - produk yang padat iklan merupakan produk yang mengandung tingkat persaingan yang ketat. Pada saat ini iklan telah dipandang sebagai sumber informasi, hiburan, dan media komunikasi bisnis yang efektif dan ampuh. *Digital Signage* merupakan media paling cocok untuk media promosi suatu produk (Putra, 2013).

Dalam jurnal yang berjudul “Perangkat Lunak *Digital Signage Manager*” Berpendapat bahwa teknologi komputer dewasa ini memegang peranan yang sangat penting dan vital bagi efektivitas pekerjaan. Perlunya pemberian informasi secara akurat dan menarik akan banyak membantu sebuah perusahaan untuk menyampaikan produk, layanan, dan informasi *digital signage* adalah suatu alat untuk menampilkan konten multimedia kepada umum. *Digital signage* pada umumnya terdiri dari dua komponen penting, yaitu manager dan *player*. *Digital Signage Manager* (DSM) adalah suatu perangkat lunak yang mempunyai fungsi mengelola perangkat lunak *Digital Signage Player* (DSP). Pengelolaan ini menyangkut pengaturan dan pengiriman konten, pengaturan DSP, dan pengaturan konten yang ada di DSP (Rochimah, 2006).

Dari beberapa pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa digital signage adalah suatu alat yang dapat memberikan informasi terhadap konsumen, strategi yang harus dilakukan perusahaan untuk memberikan informasi kepada konsumen adalah dengan melalui media periklanan. Pada saat ini iklan telah dipandang sebagai sumber informasi, hiburan, dan media komunikasi bisnis yang efektif dan ampuh suatu alat untuk menampilkan konten multimedia kepada umum.

2.3 Flowchart





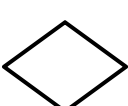
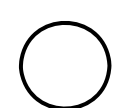
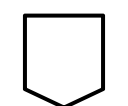

Flowchart merupakan urutan-urutan langkah kerja suatu proses yang digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang disusun secara sistematis (Iswandy, 2015).

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Penggambaran secara

grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan *programmer* untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian (Rajak, 2016).

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *flowchart* merupakan bagan-bagan yang mempunyai arus yang digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang disusun secara sistematis dari suatu program dan berfungsi untuk menolong *analyst* dan *programmer* untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif lain dalam pengoperasian.

Tabel 1. Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Terminator	Permulaan atau akhir program
2		Garis Alir	Arah aliran program
3		Proses	Proses perhitungan atau proses pengolahan data
4		Input atau Output Data	Proses input atau output data, parameter, informasi
5		Decision	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
6		Onepage Terminator	Perhubungan bagian bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman
7		Off Page	Perhubungan bagian bagian <i>flowchart</i> yang berbeda halaman
8		Display	Simbol ini menyatakan peralatan <i>output</i> yang digunakan.

2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) memiliki dua komponen utama yaitu Entitas (*Entity*) dan Relasi (*Relation*). Kedua komponen ini, masing-masing dilengkapi dengan sejumlah atribut yang mempresentasikan seluruh fakta yang ada di dunia nyata. (Iswandy, 2015)

ERD merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. ERD, model dapat diuji dengan

mengabaikan proses yang dilakukan (Adelia & Setiawan, 2011).

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu model untuk menggambarkan data dalam bentuk entitas, atribut dan hubungan antar entitas. ERD hanya bersifat konseptual dan tidak tergantung pada produk DBMS (*Database Management System*) (Usada, 2012).

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ERD atau *Entity Relationship Diagram* merupakan model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan yang terdiri dari dua komponen utama yaitu Entitas (*Entity*) dan Relasi (*Relation*).

ERD memiliki simbol-simbol sseperti yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Simbol-Simbol ERD

No	Notasi	Keterangan
1		Entitas , yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
2		Relasi , yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas.
3		Atribut , yaitu karakteristik dari relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
4		Garis , hubungan antara <i>entity</i> dengan atributnya dan himpuna entitas dengan himpunan relasi.
5		Input atau output data, Proses <i>input</i> atau <i>output</i> data, parameter, informasi

2.5 Data Flow Diagram (DFD)

Diagram aliran data sistem disebut juga dengan DFD (*Data Flow Diagram*). DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan. *Data Flow Diagram* menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas (Iswandu, 2015).

Diagram arus data adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat atau komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan utamanya (Faida, 2014).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa DFD atau *Data Flow Diagram* merupakan suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat atau komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, dan digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana

data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan.

Simbol-simbol DFD (*Data Flow Diagram*) dapat dilihat pada Tabel 3.

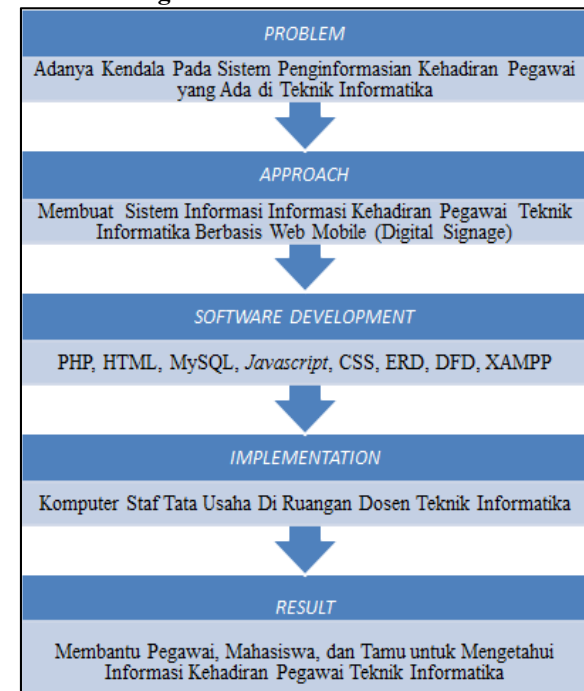
Tabel 3. Simbol-Simbol DFD

No	DeMarco and Yourdan Symbols	Keterangan
1		Source (kesatuan luar)
2		Proses
3		Data Flow (Arus Data)
4		Data Store (Simpanan Data)

Sumber: Rosa (2013)

3. METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Penjelasan Gambar 1:

Pembuatan sistem ini dimulai dari adanya permasalahan atau kendala pada penginformasian kehadiran pegawai di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut yang masih menggunakan sistem manual atau dari mulut ke mulut untuk mengetahui kehadiran pegawai.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis membuat suatu sistem yang dapat memecahkan permasalahan tersebut dengan membuat sebuah sistem informasi kehadiran pegawai teknik informatika berbasis *web mobile (digital signage)*. Dalam pengoperasiannya komputer staf jurusan teknik informatika yang akan digunakan sebagai Implementasi sistem informasi ini. Nantinya diharapkan sistem informasi ini akan membantu dalam

untuk membantu menginformasikan kehadiran pegawai di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut.

3.2 Metode Pengumpulan Data

3.2.1 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan suatu kegiatan yang paling tepat antara seorang sistem analis dengan organisasi atau perusahaan dan merupakan teknik yang paling produktif dalam mencari sebuah informasi. Hal tersebut dikarenakan wawancara merupakan suatu teknik dimana pencari dan pemberi data dapat langsung bertukar pikiran. Pada metode ini, penulis mewawancarai atau bertukar pikiran dengan pihak yang terkait dengan sistem kehadiran dan Pegawai jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut.

3.2.2 Metode Literatur

Dalam melakukan penelitian, diperlukan suatu metode yang menjadi panduan dasar dalam melakukan penelitian. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode literatur. Metode literatur adalah suatu metode penelitian yang mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian melalui buku, jurnal, *internet* dan situs-situs internet. Dalam melakukan penelitian penulis mengumpulkan data dan informasi mengenai data Pegawai, data staf dan laboran, kemudian sistem, informasi, PHP, dan MySQL untuk mendukung penyelesaian penelitian yang dilakukan.

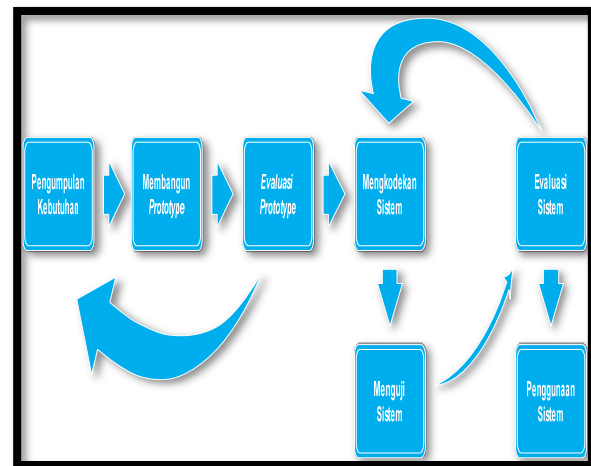
3.3 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *software development life cycle* (SDLC) salah satunya yaitu model *prototype*.

Model *prototype* (*prototyping model*) dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman *client* mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan *client* kepada pengembang perangkat lunak. Sering *client* membayangkan kebutuhan yang diinginkan tapi tidak terspesifikasikan secara detail dari segi masukan, proses, dan keluaran.

Di sisi lain seorang pengembang aplikasi harus menspesifikasi sebuah kebutuhan secara detail dari segi teknis. Metode *prototype* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan *client* terhadap aplikasi yang akan dibuat. Kemudian dibuatlah program *prototype* agar *client* lebih terbayang dengan apa yang diinginkan. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti aplikasi yang sudah jadi. Lalu program *prototype* ini dievaluasi oleh *user* sampai ditemukan spesifikasi yang diinginkan *user*.

Dalam pembuatan Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile* (*Digital Signage*) ini terdapat beberapa tahapan yang disajikan pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Metode Prototipe

Keterangan Gambar 2:

1. Pengumpulan Kebutuhan
Mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Membangun *Prototyping*
Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user*, misalnya dengan membuat *input* dan format *output*.
3. Evaluasi *Prototyping*
Evaluasi ini dilakukan oleh *user* apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 dan 3.
4. Mengkodekan Sistem
Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati dan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji Sistem
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan sistem *Black Box*.
6. Evaluasi Sistem
User mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.
7. Menggunakan Sistem
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima *user*, kemudian sistem siap digunakan.

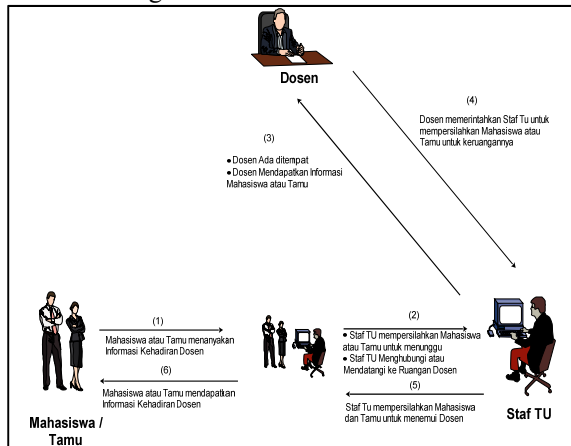
4. PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem

4.1.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika saat ini masih dilakukan dengan cara mahasiswa atau tamu bertemu langsung dengan admin (Staf TU), kemudian admin menghubungi Dosen yang bersangkutan, setelah informasi kehadiran Dosen yang bersangkutan diketahui, maka admin akan

memberitahukan kepada mahasiswa atau tamu. Sistem yang ada saat ini masih dianggap kurang efektif dikarenakan masih membutuhkan waktu yang lama dan tenaga yang ekstra untuk menginformasikan kehadiran Pegawai. Gambaran pendataan yang berjalan di Politeknik Negeri tanah Laut.



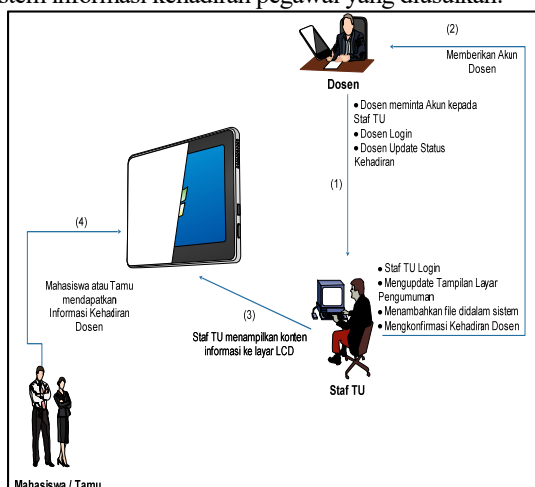
Gambar 3. Sistem yang Sedang Berjalan

Penjelasan sistem informasi kehadiran pegawai teknik informatika yang berjalan di Politeknik Negeri Tanah Laut:

1. Mahasiswa atau Tamu menanyakan informasi kehadiran pegawai Teknik Informatika kepada Staf TU.
2. Staf TU mempersilahkan mahasiswa atau tamu untuk menunggu.
3. Staf TU menghubungi atau menemui Dosen yang terkait.
4. Dosen ada di tempat dan menerima informasi mahasiswa atau tamu.
5. Dosen memerintahkan Staf TU untuk mempersilahkan Mahasiswa atau Tamu untuk ke ruangan.
6. Staf TU mempersilahkan Mahasiswa atau Tamu untuk menemui Dosen.

4.1.2 Analisis Sistem yang Diusulkan

Mereferensi dari kelebihan dan kekurangan dari sistem yang berjalan di Politeknik Negeri Tanah Laut, gambaran sistem informasi kehadiran pegawai yang diusulkan:



Gambar 4. Sistem yang Diusulkan

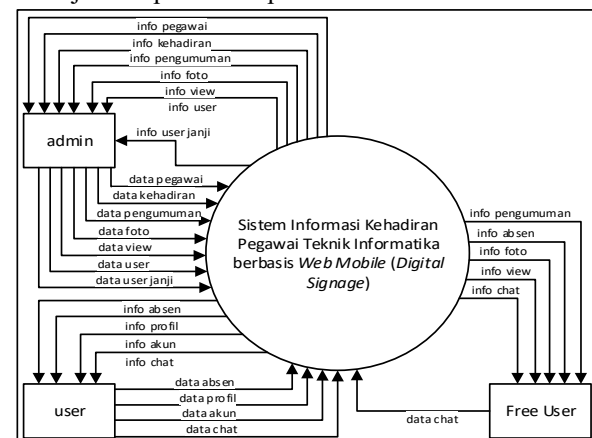
Penjelasan sistem informasi kehadiran pegawai teknik informatika yang diusulkan di Politeknik Negeri Tanah Laut:

1. Dosen meminta akun dan menunggu konfirmasi dari Staf TU. Apabila telah dikonfirmasi maka dosen bisa masuk ke dalam sistem untuk memasukkan data sesuai menu dalam sistem.
2. Penginformasian lebih efektif, tanpa menghubungi dan menemui dosen. Karena dosen sudah mengupload informasi kehadirannya di dalam sistem.
3. Staf TU menampilkan informasi kehadiran dosen dan beberapa informasi lainnya, seperti video, pengumuman dan foto kegiatan.
4. Mahasiswa atau Tamu dapat mengetahui informasi dosen dari layar pengumuman di depan ruangan dosen.

4.2 Perancangan Diagram

4.2.1 Konteks Diagram

Diagram Konteks atau disebut juga dengan model sistem fundamental yang menggambarkan seluruh elemen dari sebuah sistem atau aplikasi. Keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Diagram Konteks

Keterangan Gambar 5:

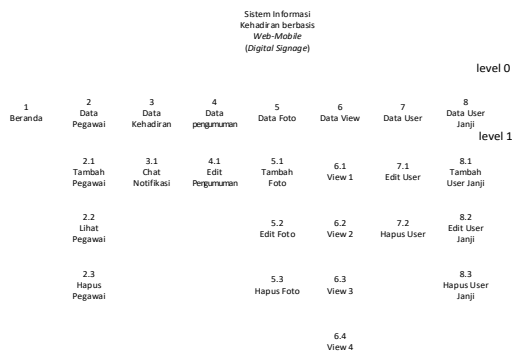
Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika memiliki 4 hak akses aplikasi, antara lain Admin, Staf Laboran, Dosen, dan *Free User*. Dimana admin memiliki hak untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data foto, pengumuman, data kehadiran pegawai dan data *view* pada layar monitor. Staf laboran dan dosen memiliki hak akses untuk menambahkan info absensi, profil, dan dapat mengubah informasi akun. Sedangkan *Free User* hanya memiliki hak akses untuk melihat data dari layar monitor saja.

4.2.2 Diagram Dekomposisi

Dekomposisi merupakan alur dari pembuatan *Data Flow Diagram*. Dari diagram dekomposisi dapat ditentukan *Data Flow Diagram* menurut *level*-nya. Dekomposisi pembuatan Sistem Informasi Kehadiran Dosen berbasis *Web Mobile* ini untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7.

Diagram dekomposisi Admin

Berikut merupakan diagram dekomposisi untuk tampilan admin pada Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika Berbasis *Web Mobile*.



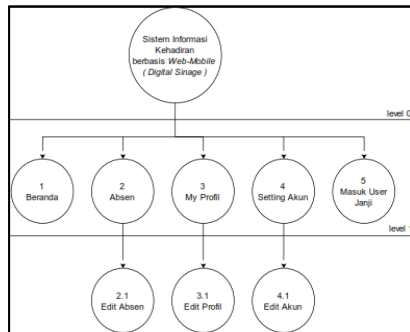
Gambar 6. Diagram Dekomposisi Admin

Keterangan Gambar 6:

Pada Diagram dekomposisi admin ini terdiri dari beberapa sistem, dan setiap sistemnya terdiri dari sub sistem yang hanya admin yang bisa mengelola setiap sistemnya.

Diagram dekomposisi pengguna

Berikut merupakan diagram dekomposisi untuk tampilan pengguna pada Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika Berbasis *Web Mobile*.

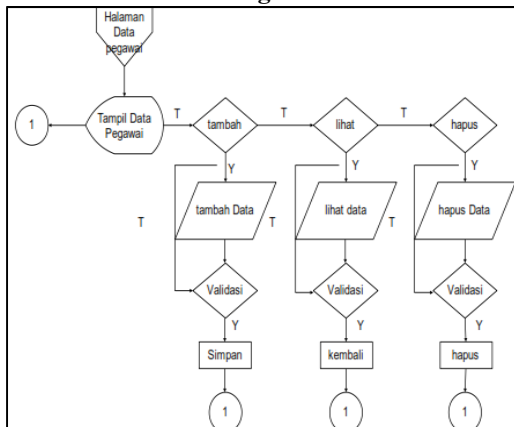


Gambar 7. Diagram Dekomposisi Pengguna

Keterangan Gambar 7:

Pada diagram dekomposisi pengguna terdapat beberapa sistem yang berbeda dengan tampilan sistem pada admin, dan setiap sistemnya terdiri dari sub sistem yang hanya pengguna yang bisa mengelola setiap sistemnya.

4.2.3 Flowchart Data Pegawai



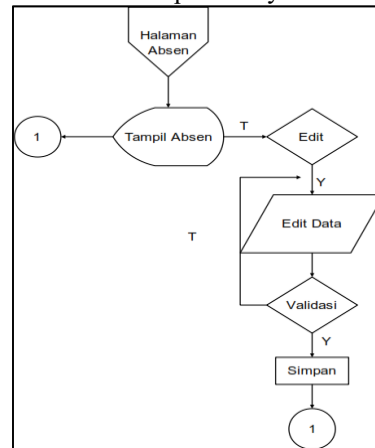
Gambar 8. Flowchart Data Pegawai

Keterangan Gambar 8:

Ketika admin memilih halaman data pegawai, maka akan disuguhkan beberapa proses diantaranya tambah data, lihat data, dan hapus data. Pada proses tambah data admin sudah memasukkan data sesuai kolomnya masing, kemudian dilakukan validasi data, jika benar akan langsung masuk ke dalam database dan apabila data yang dimasukkan salah maka admin akan dialihkan ketampilan tambah data lagi. Untuk proses lihat data, ketika admin sudah mengklik lihat data maka data pegawai akan muncul sesuai dengan data yg dipilih. Untuk proses hapus data, admin hanya harus memilih data yg ingin dihapus kemudian terjadi validasi untuk menghapus data di dalam *database*.

4.2.4 Flowchart Absen

Terdapat proses absen, maka akan muncul tampilan absen dan disana akan ada validasi kecocokan data yang di isi, yang selanjutnya akan disimpan dan akan ditampilkan layar monitor.

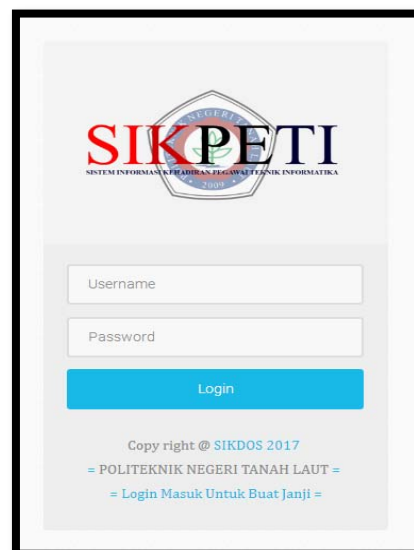


Gambar 9. Flowchart Absen

4.3 Implementasi Sistem

4.3.1 Tampilan Login

Berikut Tampilan *Login* Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 10. Tampilan Login

4.3.2 Tampilan Beranda Admin

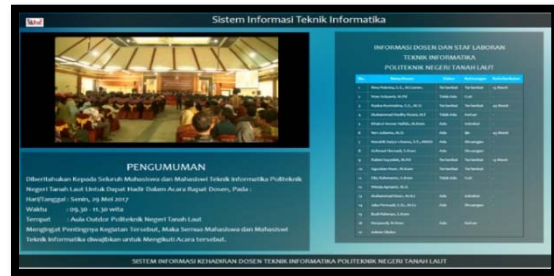
Berikut Tampilan Beranda Admin Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 11. Tampilan Beranda

4.3.6 Tampilan View

Berikut Tampilan *view* Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 15. Tampilan View

4.3.3 Tampilan Data Pegawai

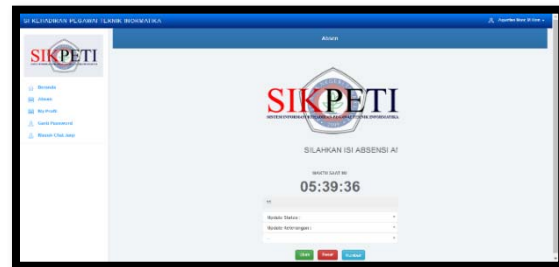
Berikut Tampilan Data Pegawai Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 12. Tampilan Data Pegawai

4.3.7 Tampilan Absen

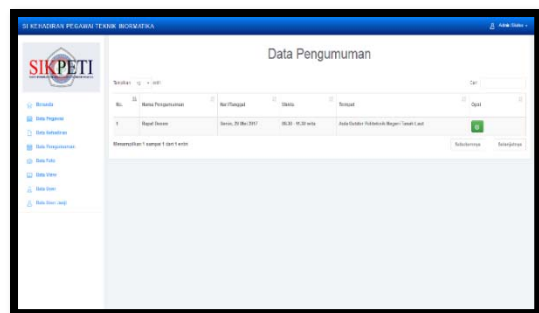
Berikut Tampilan Absen Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 16. Tampilan Absen

4.3.4 Tampilan Data Pengumuman

Berikut Tampilan Data Pengumuman Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 13. Tampilan Data Pengumuman

4.3.8 Tampilan Login Chat

Berikut Tampilan *login chat* Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 17. Tampilan Login Chat

4.3.5 Tampilan Data View

Berikut Tampilan Data *View* Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 14. Tampilan Data View

4.3.9 Tampilan Chat

Berikut Tampilan *chat* Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika berbasis *Web Mobile*:



Gambar 18. Tampilan Chat

4.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan *blackbox* berdasarkan pada Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika Berbasis *Web mobile*, seperti pada Tabel 4:

Tabel 4. Pengujian *Blackbox*

No	Skenario Penyajian	Hasil Penyajian
1	Fungsi <i>Login</i>	Berhasil
2	Fungsi <i>Copyright</i>	Berhasil
3	Fungsi Beranda	Berhasil
4	Fungsi Data Pegawai	Berhasil
5	Fungsi Tambah Pegawai	Berhasil
6	Fungsi Lihat Data Pegawai	Berhasil
7	Fungsi Hapus Data Pegawai	Berhasil
8	Fungsi Data Kehadiran	Berhasil
9	Fungsi Data Pengumuman	Berhasil
10	Fungsi Edit Pengumuman	Berhasil
11	Fungsi Data Foto	Berhasil
12	Fungsi Tambah Foto	Berhasil
13	Fungsi Tampil Galeri	Berhasil
14	Fungsi Hapus Foto	Berhasil
15	Fungsi <i>View</i>	Berhasil
16	Fungsi Tampil <i>View</i>	Berhasil
17	Fungsi Absen	Berhasil
18	Fungsi Profil	Berhasil
19	Fungsi <i>Setting</i> Akun	Berhasil
20	Fungsi <i>Logout</i>	Berhasil
21	Fungsi <i>Reset</i>	Berhasil
22	Fungsi Batal	Berhasil
23	Fungsi <i>Login Chat</i>	Berhasil
24	Fungsi <i>Chat</i>	Berhasil
25	Fungsi <i>Logout Chat</i>	Berhasil

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada sebelumnya maka Penulis dapat menyimpulkan bahwa Sistem Informasi Kehadiran Pegawai Teknik Informatika Berbasis Web Mobile merupakan suatu solusi untuk membantu penginformasian kehadiran pegawai Teknik Informatika, sehingga mampu mengoptimalkan waktu dalam penginformasian kehadiran pegawai di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia & Setiawan, J. 2011. Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop. *Jurnal Sistem Informasi*, 6 (2): 113-126.
- Arifiyanto, R. U. 2012. *Sistem Informasi Kependudukan Kecamatan Gabus Kabupaten Pati*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM.
- Athoillah, M. & Irawan, M. I. 2013. Perancangan Sistem Informasi *Mobile* Berbasis Android untuk Kontrol Persediaan Barang di Gudang. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 1 (1): 1-6.
- Faida, I. N. & Subianto. 2014. Sistem Informasi Akuntansi. *INFOKAM*, 10 (2): 53-63.

Iswandy, E. 2015. Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung-Barung Balantai Timu. *Jurnal TEKNOIF*, 3 (2): 70-79.

Kadir, A. 2012. *Algoritma & Pemrograman Menggunakan Java*. Yogyakarta: Andi Offset.

Usada, E., Yuniarsyah, Y. & Rifani, N. 2012. Rancang Bangun Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Jquery Mobile Dengan Menggunakan PHP Dan MySQL. *Jurnal Infotel*, 4 (2): 40-51.

Biodata Penulis



Khairul Anwar Hafizd, lahir di Gambut pada tanggal 01 Juni 1989. Penulis pertama memperoleh gelar S.Kom dalam bidang Informatika STTI pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan Strata 2 di Jurusan Sistem Informasi Bisnis di LIKMI Bandung dan memperoleh gelar M.Kom paada tahun 2014. Selama penulis menempuh pendidikan Strata 2, penulis memfokuskan untuk mengkaji bidang Sistem Informasi terutama yang berhubungan dengan Sistem Informasi Bisnis. Setelah memperoleh gelar Magister, penulis pertama bekerja sebagai Dosen di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut, sejak tahun 2015 sampai dengan sekarang.



Veri Julianto, lahir di Gunung Makmur pada tanggal 11 juli 1990. Penulis ketiga memperoleh gelar S.Si dalam bidang Matematika di FMIPA UNLAM, kemudian melanjutkan pendidikan Strata 2 di Jurusan Komputasi Institut Teknologi Bandung dan memperoleh gelar M.Si pada tahun 2004. Selama penulis kedua menempuh pendidikan Strata 2, penulis memfokuskan untuk mengkaji bidang Optimasi. Setelah memperoleh gelar Magister, penulis kedua bekerja sebagai Dosen di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut, sejak tahun 2014 sampai dengan sekarang.



Dhika Sinta Pratama, lahir di Pelaihari pada tanggal 27 November 1995. Latar Belakang Pendidikan Penulis yaitu Lulusan dari SDN Pabahanan, SMPN 3 Pelaihari, SMKN 2 Pelaihari dan melanjutkan pendidikan ke Politeknik Negeri Tanah Laut. Saat ini Penulis telah menempuh pendidikan Semester VI di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut dan sedang menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar A.Md.