

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah .....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan Laporan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1. SDN Meruya Utara15 Petang .....	6
2.2. Absensi dan Kinerja.....	6
2.3. Algoritma Iterative Dichotomiser Tree.....	6
2.4. Android .....	8
2.5. Software .....	9
2.5.1 Android Studio .....	9
2.5.2 Web Service .....	10
2.5.3 Wamp Server .....	11

2.5.4 Sublime Text .....	12
2.6. Bahasa Program .....	12
2.6.1. Java .....	13
2.6.2. MySQL .....	13
2.6.3. PHP .....	15
2.7. Unified Modelling Language (UML) .....	15
2.7.1. Use Case Diagram .....	15
2.7.2. Activity Diagram .....	16
2.7.3. Sequence Diagram .....	17
2.7.4. Class Diagram .....	18
2.8. Black Box Testing .....	20
2.9. Penelitian Terdahulu .....	20
<b>BAB III ANALISA SISTEM</b> .....	<b>23</b>
3.1. Analisa Sistem .....	23
3.1.1. Analisa Sistem Berjalan .....	23
3.1.2. Analisa Masalah .....	26
3.2. Flowchart .....	26
3.3. Analisa Kebutuhan .....	30
<b>BAB IV PERANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>31</b>
4.1. Perancangan Sistem .....	31
4.1.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	31
4.1.2. <i>Activity Diagram</i> .....	36
4.1.2.1 <i>Activity Diagram Penginputan Absensi</i> .....	36
4.1.2.2 <i>Activity Diagram Penilaian Kinerja</i> .....	37
4.1.2.3 <i>Activity Diagram Login</i> .....	38
4.1.2.4 <i>Activity Diagram Daftar</i> .....	39
4.1.2.5 <i>Activity Diagram Absensi</i> .....	40
4.1.2.6 <i>Activity Diagram Kinerja</i> .....	41
4.1.3. <i>Sequence Diagram</i> .....	42
4.1.3.1 <i>Activity Diagram Admin</i> .....	42
4.1.3.2 <i>Activity Diagram User</i> .....	43

4.1.4. <i>Class Diagram</i> .....	43
4.2. Perancangan Desain Antarmuka Sistem .....	52
4.3. Algoritma Iterative Dichotomiser 3 (ID3) .....	57
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>65</b>
5.1. Implementasi.....	65
5.2. Implementasi Perangkat Lunak.....	65
5.3. Implementasi Perangkat Keras .....	66
5.4. Implementasi Basis Data.....	66
5.5. Implementasi Antarmuka.....	73
5.6. Pengujian Fungsionalitas .....	82
5.6.1. Pengujian Pengelolaan Kegiatan.....	82
5.7. Analisis Hasil Pengujian .....	84
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>85</b>
6.1. Kesimpulan .....	85
6.2. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	
<b>LAMPIRAN.....</b>	