



## **JURNAL**

# **PERANCANGAN ABSENSI KARYAWAN SMP NEGERI 1 KRAMAT TEGAL**

**Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro**

Disusun Oleh :

Nama : TRIO SURYANING ADINOTO  
NIM : A11.2008.04208  
Program Studi : Teknik Informatika S-1

---

---

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
SEMARANG  
2013**

# **PERANCANGAN ABSENSI KARYAWAN SMP NEGERI 1 KRAMAT TEGAL**

Oleh :

**TRIO SURYANING ADINOTO**

**NIM. A11.2008.04208**

**Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Komputer, Universitas Dian Nuswantoro**

**e-mail: uut\_trio@yahoo.co.id**

## **ABSTRAK**

Absensi merupakan sebuah cara untuk mengetahui jumlah kehadiran seseorang. Absensi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan menggunakan lembar absensi. Pegawai perlu mencatat lagi untuk membuat rekap dari lembar absensi tersebut. Metode lain untuk mencatat absensi yaitu dengan alat untuk mendeteksi sidik jari seseorang. Alat ini dapat mengetahui identitas seseorang melalui sidik jari dan menyimpan daftar hadirnya sesuai dengan waktu saat dia menempelkan sidik jari pada alat ini. Metode ini sudah sering dipakai untuk mencatat absensi. Namun masalah selanjutnya ialah pengolahan data absensi tersebut terkadang masih dilakukan secara manual dan tidak terpusat, maka diperlukan suatu sistem untuk mempermudah pengolahan data absensi tersebut. Sistem informasi absensi dibuat untuk mempermudah pengolahan data absensi dengan cara mengunggah data-data yang disimpan pada beberapa fingerprint ke sistem tersebut agar mudah dikelola.

Software ini dibuat untuk memudahkan proses input absensi. Selain itu pegawai juga dapat melihat kehadiran mereka secara online. Cara kerjanya yaitu setelah pegawai absen, data yang ada pada mesin fingerprint kemudian di importkan kedalam Sistem Informasi Absensi oleh bagian kepegawaian. Sebelumnya, bagian kepegawaian telah menginputkan tanggal-tanggal aktif kuliah, sehingga otomatis software akan menyeleksi data yang tidak sesuai. Apabila ternyata ada tanggal aktif yang belum terinput atau sebaliknya, kepegawaian dapat mengeditnya melalui menu edit. Selanjutnya data yang telah diinputkan dapat dilihat melalui menu data absensi. Karena bagian kepegawaian yang bertugas melaporkan ke atasan, maka ada menu melihat absensi bulanan yang dapat dipilih berdasarkan fakultas dan jurusan per bulan

Setelah diuji coba, software ini masih perlu dikembangkan lagi. Fitur-fitur yang ada pada program ini dirasa belum mampu menggantikan metode yang sekarang digunakan. Fitur seperti print absensi, rekap absen per bulan sangat perlu ditambahkan pada program ini. Program ini sebenarnya dapat mengurangi jumlah pegawai yang bertugas untuk mengolah absensi, karena data absensi ini sudah terpusat di satu server

kata kunci :Perancangan absensi Negeri 1 Kramat Tegal

## **I. LATAR BELAKANG**

Dalam 20 tahun terakhir ini kita melihat perkembangan TI yang semakin pesat. Dimulai dengan pengguna komputer yang semakin merata baik kalangan industri, perdagangan, UKM, sampai dunia pendidikanpun tidak mau kalah. Perkembangan teknologi informasi dapat

meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas kerja.

Penggunaan fingerprint mulai masuk Indonesia pada awalnya digunakan sebagai salah satu alat keamanan, namun

pada perkembangannya digunakan sebagai alat absensi. Hal ini dikarenakan menggunakan fingerprint lebih efektif dan efisien serta dapat lebih mudah mengontrol karyawannya.

Pada saat ini SMP Negeri 1 Kramat Tegal masih menggunakan fasilitas secara manual. Adapun kendala-kendala yang dihadapi selama menggunakan sistem manual yaitu banyak yang titip absen, karyawan sering terlambat, ada yang pulang sebelum jam kerja dan pengolahan data absen lama. Oleh karena itu maka SMP Negeri 1 Kramat Tegal memerlukan suatu sistem Informasi Absensi menggunakan. Dengan sistem ini maka akan meningkatkan kedisiplinan karyawan SMP Negeri 1 Kramat Tegal karena data absensi langsung disimpan dalam database dan tidak dapat dimanipulasi oleh karyawan.

Adapun dengan menggunakan sistem informasi absensi ini maka akan diperoleh keuntungan-keuntungan antara lain; proses absensi menjadi lebih cepat, kedisiplinan karyawan akan meningkat, pengolahan data absensi lebih efektif dan efisien.

## II. LANDASAN TEORI

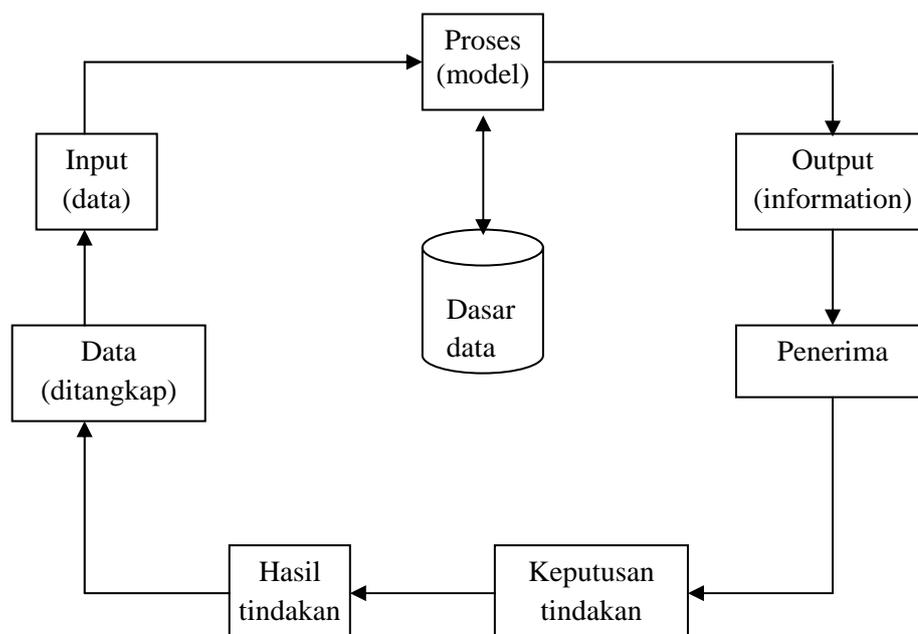
### 2.1. Konsep Dasar Sistem

Secara umum dapat dikatakan bahwa sistem adalah suatu kelompok dari bagian-bagian tertentu yang saling berhubungan guna mencapai suatu tujuan tertentu. Pengertian sistem menurut Wahyono, Teguh. Sistem Informasi (2004) adalah “sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan”. Suatu sistem terdiri dari bagian-bagian sistem yang dibentuk untuk mewujudkan sesuatu.

### 2.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi menurut Raymond McLeod, Jr (2001) adalah *data yang diproses atau data yang telah memiliki arti*.

Sedangkan informasi menurut Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.D (2005) adalah “*sebagai hasil dari data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk mengambil keputusan*”.



### 2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Pengertian informasi menurut Raymond Mc. Leod, Jr (2003) adalah data yang telah diproses atau data yang telah memiliki arti.

Menurut Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.D (2005) Sistem Informasi adalah “Suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan dari suatu organisasi dan menyediakan pada pihak lain dengan laporan-laporan yang diperlukan.”

### 2.4. Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem atau *sistem development* dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada. Tahap-tahap pengembangan sistem :

#### a. Tahap analisis sistem

Analisis sistem adalah “ proses menguraikan suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasikan permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya”. ( Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.D., 2005 )

Langkah-langkah analisis sistem :

- 1) Mengidentifikasi Masalah ( *Identify* )
- 2) Memahami kerja dari sistem yang ada ( *Understand* )
- 3) Menganalisis Sistem ( *Analize* )
- 4) Membuat laporan hasil analisis ( *Report* )

#### b. Tahap perancangan sistem

Menurut Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.D ( 2005 ), desain sistem dapat diartikan sebagai berikut :

- 1) Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- 2) Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
- 3) Persiapan untuk rancang bangun.

Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang berupa penggambaran, rancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh

#### c. Tahap Perancangan Basis Data

##### 1) Diagram Hubungan Entitas ( *Entity Relationship Diagram / ERD* )

Model entity-relationship yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tinjau

##### 2) Implementasi Tabel

- a) Setiap himpunan entitas akan diimplementasikan sebagai sebuah table ( *file data* )
- b) Relasi dengan derajat relasi 1-1 ( *one to one* ) yang menghubungkan dua buah himpunan entitas akan dipresentasikan dalam bentuk penambahan atau penyertaan atribut-atribut relasi ke tabel yang mewakili salah satu dari kedua himpunan entitas.
- c) Relasi dengan derajat relasi 1-M ( *one to many* ) yang menghubungkan dua buah himpunan entitas juga akan dipresentasikan dalam bentuk pemberian atau pencantuman atribut kunci dari himpunan entitas pertama (yang berderajat 1) ke table yang mewakili himpunan entitas kedua (yang berderajat M).

- d) *Relasi* dengan derajat relasi M-M (*many to many*) yang menghubungkan dua buah himpunan *entitas* akan diwujudkan dalam bentuk table kusus memiliki *field* yang berasal dari kunci-kunci dari himpunan entitas yang dihubungkannya
- 3) Ketergantungan Fungsional  
Sebuah tabel berisi paling sedikit 2 buah atribut, yaitu A dan B, notasinya  $A \rightarrow B$ . Yang berarti A secara fungsional menentukan B atau B secara fungsional tergantung pada A. jika dan hanya jika untuk setiap kumpulan baris data (*row*) yang ada pada tabel, pasti ada 2 baris (*row*) di tabel dengan nilai untuk A yang sama, maka nilai untuk B pasti juga sama.
- 4) Agregasi  
Agregasi dalam basis data menggambarkan sebuah himpunan relasi yang secara langsung menghubungkan sebuah himpunan entitas dengan sebuah himpunan relasi dalam diagram E-R. Hal ini terjadi karena dalam realitas dapat dijumpai adanya relasi yang secara kronologis mensyaratkan telah adanya relasi lain. Dengan kata lain sebuah relasi terbentuk tidak hanya dari entitas tetapi juga mengandung unsur dari relasi lain
- 5) Normalisasi Data  
Proses normalisasi menurut Andri Kristanto (2003) adalah suatu proses dimana elemen-elemen data dikelompokkan menjadi tabel-tabel, dimana didalam tabel tersebut terdapat entity-entity dan relasi antar entity tersebut.
- 6) Kardinalitas atau Derajat Relasi  
Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain.
- 7) Data Dictionary (DD)  
Kamus data atau *Data Dictionary* (selanjutnya disebut DD) adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. (Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.D., 2005).
- 8) Perancangan Masukan dan Keluaran (input output design)
- a) Perancangan Masukan (*Input Design*).  
Dimulai dari dasar sebagai penangkap input pertama kali, karena bila dokumen dasar tidak di desain dengan baik, kemungkinan input yang tercatat dapat salah bahkan kurang. Dokumen dasar biasanya terbentuk formulir yang digunakan untuk menangkap (*capture*) data yang terjadi (Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.D., 2005).
- b) Perancangan Keluaran (*Output Design*)  
Dimaksudkan untuk menentukan kebutuhan output dari sistem yang baru. (Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.D., 2005)
- d. Tahap Implementasi Sistem  
Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan.
- e. Tahap Perawatan Sistem  
Tahap pemeliharaan sistem atau *maintenance* mencakup seluruh proses yang diperlukan untuk menjamin kelangsungan, kelancaran, dan penyempurnaan sistem yang telah

dioperasikan dengan tujuan agar sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

## 2.5. Sidik Jari

Tahap pemeliharaan sistem atau *maintenance* mencakup seluruh proses yang diperlukan untuk menjamin kelangsungan, kelancaran, dan penyempurnaan sistem yang telah dioperasikan dengan tujuan agar sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Sebuah sidik jari dengan pola yang lebih detail dapat memiliki sampai dengan sembilanbelas macam tipe minutia. Pada umumnya sidik jari hanya memiliki dua macam tipe yaitu Ridge Ending dan Bifurcation. Terdapat dua aturan dari kesimpulan tersebut yaitu :

- a. Jumlah *Ridge Ending* dan *Bifurcation* merupakan mayoritas terbesar dari seluruh minutia.
- b. Seluruh minutia yang lain dapat disusun dari kombinasi dari *Ridge Ending* dan *Bifurcation*. Contohnya tipe *Enclosure*, terdiri dari dua *Bifurcation* yang saling berhadapan. Island terdiri dari dua Ridge Ending yang memiliki jarak dan bagian yang sangat pendek.

## 2.6. Rekayasa Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Perangkat lunak dapat juga dikatakan sebagai 'penterjemah' perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras.

Rekayasa perangkat lunak adalah satu bidang profesi yang mendalami cara-cara pengembangan perangkat lunak termasuk pembuatan, pemeliharaan, manajemen organisasi pengembangan perangkat lunak dan sebagainya.

## 2.7. Pemrograman dengan visual foXpro 8.0

Visual Fox Pro merupakan perangkat lunak yang memberikan kita kemudahan untuk menciptakan aplikasi – aplikasi database berbasis grafis atau GUI (Graphical Uses Interface ). Berbasis GUI disini berarti bahwa program database yang kita ciptakan dengan Visual FoxPro akan mempunyai tampilan seperti program – program windows.

## III. METODE PENELITIAN

### 3.1. Tahap-Tahap Pengembangan Sistem

Terdiri dari beberapa tahapan– tahapan pengembangan sistem yang membentuk siklus hidup, yaitu tahap analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem dan perawatan sistem.

### 3.2. Tahap Analisis Sistem.

Setelah seluruh data terkumpul, maka dilakukan penganalisaan data. Dalam menganalisis data ini, penulis menggunakan analisis yang bersifat membandingkan antara landasan teori yang digunakan dengan kenyataan yang ada pada obyek penelitian.

### 3.3. Tahap Perancangan Sistem.

Desain sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dalam tahap perancangan sistem ini yaitu :

- a. Membuat model perancangan dengan alat bantu nya.
  - 1) Pembuatan *Context Diagram*  
Merupakan gambaran sistem secara umum. Context Diagram

- menggambarkan aliran-aliran data kedalam dan keluar sistem. Data yang dipergunakan dalam desain Context Diagram adalah flow analisis absensi karyawan SMP Negeri 1 Kramat Tegal yang sedang berjalan.
- 2) Pembuatan *Data Flow Diagram Levelled*  
DFD digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan. Data yang digunakan dalam melakukan desain data flow diagram adalah flow sistem absensi karyawan SMP Negeri 1 Kramat Tegal
- b. Desain Database
- Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam tahap ini antara lain :
- 1) Pembuatan Kamus Data (*Data Dictionary*)  
Berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengerti aplikasi secara detail dan mereorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem secara persis sehingga pemakai dan penganalisa sistem punya dasar pengertian yang tentang pemasukan, keluaran, penyimpanan dan proses.
  - a. Pembuatan *Entity Relationship Diagram* (ERD)  
ERD merupakan suatu model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan data atau file data.
  - b. Pembuatan Normalisasi Data  
Proses normalisasi merupakan proses pengelompokan data elemen-elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entity dan relasinya.
  - c. Relationship Table (kardinalitas)  
Pengujian disini memastikan beberapa isi tabel dan hubungan antara tabel tersebut.
  - 2) Desain Input  
Yaitu merancang formulir sebagai sumber data. Hasil dari informasi tidak lepas dari data yang dimasukkan sehingga desain input harus membuat suatu sistem yang dapat menerima input yang benar dan berguna.
  - 3) Desain Output  
Yaitu merencanakan tampilan di layar atau printer untuk informasi yang dihasilkan.
- c. Pemrograman.
- Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam menyusun program berdasarkan pada desain sistem yang telah dibuat antara lain penyusunan program. Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis di dalam penyusunan program sebagai berikut :
- 1) Menulis program secara terstruktur. Disini penulis menulis program dengan menggunakan bahasa pemrograman visual foxpro.
  - 2) Pengetesan program untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi. Program dites untuk tiap-tiap model dan dilanjutkan dengan pengetesan untuk semua model yang telah dirangkai.
  - 3) Pengetesan sistem yaitu pengetesan program secara menyeluruh. Pengetesan sistem dilakukan untuk memeriksa apakah suatu program dapat menerima input data dengan baik, dapat memprosesnya dengan baik dan dapat memberikan output kepada program yang lainnya.

- d. Tahap Implementasi Sistem.
- Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Tahap implementasi sistem terdiri dari :
- 1) Menerapkan Rencana Implementasi.
 

Tujuan : Untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan selama tahap implementasi.

Hasil : anggaran biaya dan schedule waktu.
  - 2) Melakukan Kegiatan Implementasi.
 

Tujuan : Melakukan pelatihan sistem dan pelaksanaan sistem dalam hal ini melakukan pelatihan sistem terhadap user. Dan untuk merubah atau mengganti dari sistem lama ke sistem yang baru.

Hasil : Pelatihan dan pelaksanaan sistem oleh user, serta pergantian atau perbaikan perubahan sistem.
  - 3) Tindak Lanjut Implementasi
 

Tujuan : Pengetesan penerimaan sistem dilakukan dengan menggunakan data sesungguhnya dalam jangka waktu tertentu yang dilakukan oleh analis sistem bersama-sama dengan user.

Hasil : sistem berjalan (Jogiyanto

HM., MBA., Akt.,  
Ph.D, 2005).

#### IV. PEMBAHASAN

##### 4.1. Identifikasi Masalah

Masalah yang terjadi pada SMP Negeri 1 Kramat Tegal adalah Absensi guru dan karyawan pada saat ini masih manual. Guru atau karyawan bisa menitip absen kepada rekannya. Sehingga kedisiplinan karyawan tidak ada atau guru atau karyawan sering datang terlambat. Selain itu dengan sistem yang berjalan saat ini kurang cepat dan efisien dalam menyalin data absensi karyawan

##### 4.2. Identifikasi Sumber Masalah

Sumber masalah yang ada pada SMP Negeri 1 Kramat Tegal ini masih dilakukan secara manual seperti data-data yang ada diarsip secara manual yang menyebabkan lamanya pembuatan laporan. Keterbatasan sumber daya manusia untuk memanfaatkan komputer juga menyebabkan sistem yang berjalan saat ini kurang efektif.

Sumber masalah yang lain yang menyebabkan kedisiplinan guru dan karyawan kurang adalah karyawan sering datang terlambat atau kadang-kadang ada yang titip absen. Kurang cepatnya dalam memberi laporan absensi.

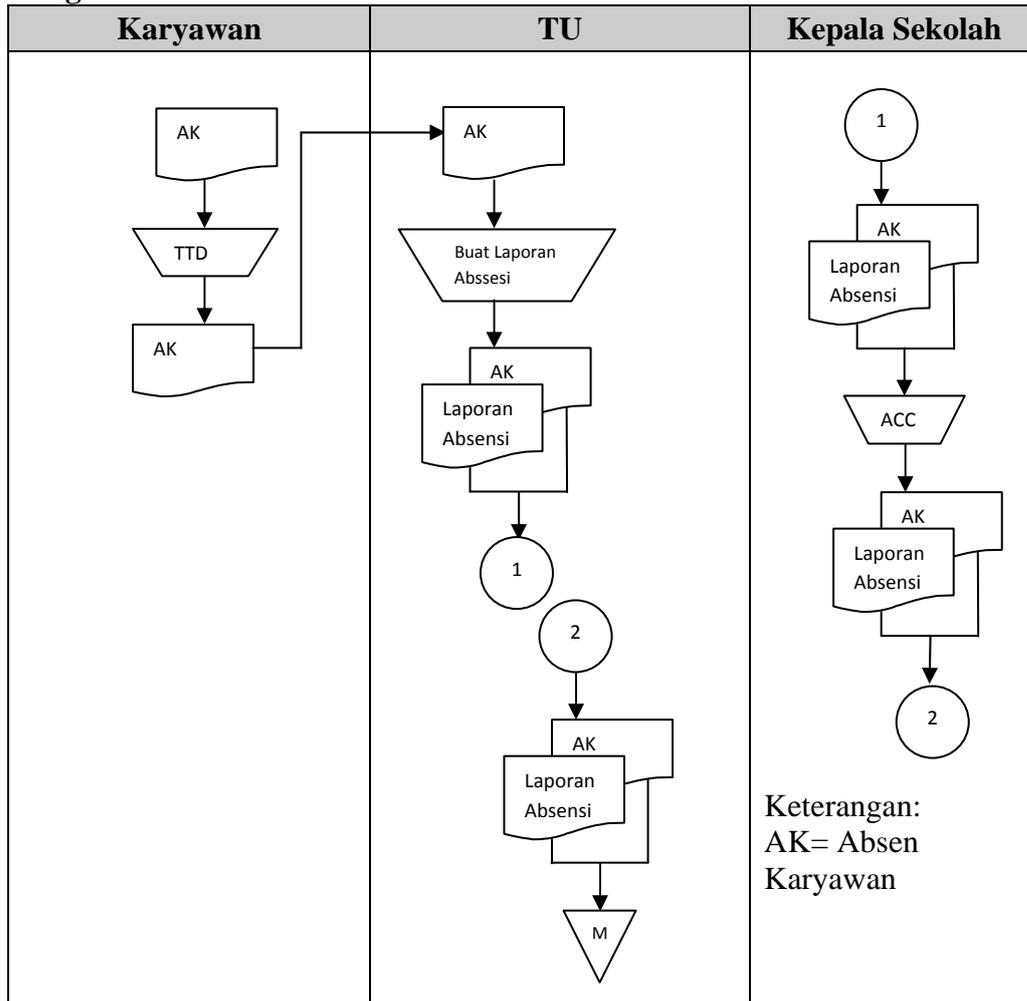
##### a. Prosedur pada SMP Negeri 1 Kramat Tegal

SMP Negeri 1 Kramat Tegal terdapat prosedur penting yang sedang berjalan saat ini, yang menyangkut proses absensi. Adapun prosedurnya adalah sebagai berikut :

##### b. Prosedur absensi karyawan

- 1) Karyawan menandatangani absensi sebelum jam pelajaran dimulai.
- 2) TU memeriksa absensi yang sudah ditandatangani oleh karyawan, dan membuat laporan. Kemudian diserahkan kepada kepala sekolah.
- 3) Kepala sekolah memeriksa dan kemudian absensi di ACC., kemudian diserahkan kepada TU untuk diarsip

### 4.3. Diagram Flow Document Absensi



### 4.4. Desain Sistem

#### a. Model-model Perancangan Sistem

Dalam perancangan sebuah program aplikasi, diperlukan dokumentasi yang lengkap bagi pengguna akhir. Dokumentasi yang dimaksudkan disini tidak hanya dokumentasi mengenai program aplikasi itu sendiri, namun juga dokumentasi mengenai perancangan sistem secara keseluruhan. Hal ini sangat berguna jika suatu saat perlu dilakukan revisi, penambahan fasilitas tertentu pada program aplikasi, atau bahkan dengan pengintegrasian program aplikasi tersebut dengan program aplikasi lain yang sebelumnya telah ada.

#### b. Context Diagram

Berdasarkan identifikasi-identifikasi diatas, dapat dibuat suatu

context diagram. Context diagram dibuat untuk menunjukkan pandangan paling atas dari sistem atau dengan kata lain sistem secara global.

#### c. Identifikasi Data dan Informasi

Sebelum pembuatan context diagram, perlu dilakukan identifikasi data dan informasi serta identifikasi sumber data dan tujuan informasi.

##### 1) Identifikasi Data

Data yang diolah berupa :

Data Karyawan

Data jam kerja

##### 2) Identifikasi Informasi

Laporan kehadiran Karyawan

Laporan Data Lembur

Laporan Data Ijin

#### d. Identifikasi Sumber Data dan Tujuan Informasi

##### 1) Identifikasi Sumber Data

Data yang akan diolah berasal dari:

- a) Karyawan
    - Data Identitas Karyawan
    - Data Absensi Karyawan
  - b) TU
    - Data Absensi Karyawan
  - c) Kepala Sekolah
    - Data jam kerja
  - 2) Tujuan Informasi
    - a) TU
      - Laporan Absensi Karyawan
      - Laporan Data Lembur
      - Laporan Data Ijin
    - b) Kepala Sekolah
- f. Desain Input Data Karyawan

Laporan Absensi Karyawan  
Laporan Data Lembur  
Laporan Data Ijin

- e. Dekomposition
  - Dari context diagram dihasilkan decomposition yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :
  - 1) Pendataan
    - Karyawan
    - Jam kerja
  - 2) Absen
    - Laporan Data Absen
    - Laporan Data Lembur
    - Laporan Data Ijin

### DATA KARYAWAN

N.I.P.	99999999	Tempat Lahir	xxxxxxx
	xxxxxxx		99-99-9999
	xxxxxxx		○      ○
Nama Karyawan	xxxxxx	Tanggal Lahir	xxxxxxx <small>Format:DD-MM-YY</small>
	9999999		xxxxxxx
Alamat	9999999	Jenis Kelamin	xxxxxxx <small>KEPUAN</small>
Kota		Agama	
Telepon Rumah		Pendidikan Terakhir	
Telepon HP		Bidang Study	

TAMBAH

EDIT

SIMPAN

HAPUS

CARI

g. Desain Output Data Karyawan

<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 10px;"></div> <div> <p><b>SMP NEGERI 1 KRAMAT TEGAL</b></p> <p>Jl. Jali Dampyak NO. 1</p> <p>Telp. (0283) 358991</p> </div> </div>						
<b>DAFTAR KARYAWAN</b>						
NIP	Nama	Alamat	Kota	Nomor Telepon	Tempat lahir	Tanggal Lahir
xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	999	99

#### 4.5. Rencana Implementasi Sistem

Rencana implementasi sistem dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen sistem yang disetujui, maka memulai menggunakan sistem yang baru atau yang diperbaiki.

##### a. Program dan Testing

Program dan testing ini dilakukan untuk pihak SMP Negeri 1 Kramat Tegal, untuk mengetes program dengan alat yang telah disusun.

Pengetesan yang dilakukan yaitu Pengetesan program dan interface. Pengetesan program dilakukan secara detail dan teliti agar diperoleh hasil secara maksimal. Pengetesan ini dilakukan oleh pihak SMP Negeri 1 Kramat Tegal agar apa yang dibuat oleh programmer sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pihak SMP Negeri 1 Kramat Tegal Setelah dilakukan testing maka programmer harus mengevaluasi kembali program yang dibuat sampai program tersebut benar-benar akurat dan memenuhi standar yang ada.

##### b. Training

Training ini bertujuan untuk memberi pelatihan materi program dan interface yang akan dipakai di SMP Negeri 1 Kramat Tegal. Training ini diikuti oleh semua karyawan SMP Negeri 1 Kramat Tegal dengan program yang dibuat yaitu Foxpro. Materi yang diberikan berupa cara absensi menggunakan, cara pemakaian dan aturan-aturan absen yang telah disepakati bersama. Training ini juga dilakukan setelah program diuji dan benar-benar terbebas dari kesalahan.

##### c. Change Over

Change over merupakan proses perubahan sistem lama ke sistem yang baru. Metode yang digunakan adalah Metode langsung, yaitu mengganti sistem yang lama yang ada di SMP Negeri 1 Kramat Tegal dengan sistem yang baru yaitu Sistem Absensi.

##### d. Maintenance

Setelah sebuah sistem dapat terselesaikan maka sistem membutuhkan perawatan supaya sistem dapat berjalan baik dan data dapat tersimpan dengan aman.

###### 1) Back up secara periodik

Back up ini dapat dilakukan dengan cara menyimpan ulang data dalam disket atau pada CD. Data yang perlu di back up misalnya data karyawan, data absensi, data laporan, dan lain-lain. Back up data dilakukan 1 (satu) bulan sekali.

###### 2) Index ulang (Posting)

Index ulang yaitu proses pengindekan file-file yang ada dalam sistem absensi.

###### 3) Updating database

Update database dilakukan jika dalam sistem akan ditambah sistem yang baru, misalnya dalam sistem hanya terdapat tambah, simpan, hapus dan batal kemudian akan ditambahkan cari untuk pencarian data pelanggan secara tepat dan cepat tanpa membuka data satu per satu.

###### 4) Menghapus data-data yang sudah tidak dipakai

Karena kapasitas dalam komputer terbatas maka untuk data-data yang sudah tidak terpakai harus dihapus terutama data-data yang dalam waktu lama, jika sudah tidak terpakai maka akan dihapus namun jika data tersebut diperlukan lagi maka akan didata kembali.

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Selama ini sistem yang berjalan di SMP Negeri 1 Kramat Tegal masih menggunakan sistem manual sehingga kurang efektif dan efisien. Sehingga membutuhkan suatu sistem absensi terpadu menggunakan sistem informasi absensi. Dengan adanya sistem

absensi yang baru dengan lebih efektif dan efisien dalam absensi karyawan SMP Negeri 1 Kramat Tegal. Baik dengan laporan absensi, rekap lembur ataupun laporan kedisiplinan.

## 5.2 Saran

Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan yaitu; agar SMP Negeri 1 Kramat Tegal menggunakan sistem absensi terpadu sehingga para karyawannya memiliki dedikasi dan kedisiplinan yang dapat menjadi contoh bagi karyawan SMPN lain di kota Tegal pada khususnya dan kota lain pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Wahyono, Teguh. Sistem Informasi (Konsep Dasar, Analisis, Desain dan Implementasi). Graha Ilmu, Yogyakarta, 2004.
- Jogiyanto HM., MBA., Akt., Ph.D., *Analisis dan Desain*, Penerbit Andi Yogyakarta, 2005

F.A. Afsar, M. Arif dan M. Husain, **Verification System Using Minutiae Matching**, National conference on emerging Technologies, 2004.

Djajasukma Tjahjadi, **Mengelola Data Dengan Visual FoxPro 8.0**, Andi Offset, Yogyakarta, 2004.

Andri Kristanto. 2007. Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya. Buku : Penerbit Gava Media. Klaten.

-----, **Jurnal BKN : Keputusan Kepala Biro Kepegawaian Nomor : 220/K/ROPEG/ III/2006 tentang pelenggara, Peserta dan Instructor Workshop Implementasi Budaya Kerja Di lingkungan biro Kepegawaian**, BKN, Jakarta, 2006.

-----, **Perangkat Lunak**, wikipedia Indonesia, HTTP: //www.wikipedia.indonesia.com/ ,2006