

**SISTEM ABSENSI EVENT DENGAN MENGGUNAKAN METODE QR
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Meyusun Skripsi Program Studi
Informatika



MUH RINALDY

105841110419

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024



FAKULTAS TEKNIK

GEDUNG MENARA IQRA LT. 3

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 866 972 Fax (0411) 865 588 Makassar 90221

Website: www.unismuh.ac.id, e_mail: unismuh@gmail.com

Website: <http://teknik.unismuh.makassar.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Muh Rinaldy dengan nomor induk Mahasiswa 105 84 11104 19, dinyatakan diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Tugas Akhir/Skripsi sesuai dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 416/05/A.5-VI/IX/45/2023 sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Informatika pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 29 Januari 2022.

Panitia Ujian :

Makassar, 1 Zulhijah 1445 H
8 Juni 2024 M

1. Pengawas Umum

a. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar

Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag

b. Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar

Prof. Dr. Eng. Muhammad Isran Ramli, ST., MT.

2. Penguji

a. Ketua : Dr. Ir. Zahir Zamuddin, M.Sc

b. Sekretaris : Desi Anggreani, S.Kom., MT

3. Anggota

1. Muhyiddin A. M. Hayat, S.Kom., MT

2. Lukman, S.kom, M.T

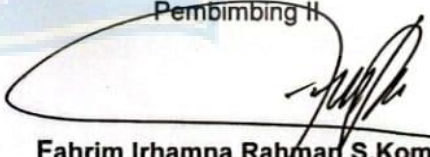
3. Lukman Anas, S.Kom., MT

Mengetahui :

Pembimbing I


Pembimbing II


Titin Wahyuni, S.Pd., M.T


Fahrir Irhamna Rahman S.Kom., MT.

Dekan




Dr. Ir. Hj. Nurrawaty, ST., MT., IPM

NBM : 795 108



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS TEKNIK

GEDUNG MENARA IQRA LT. 3

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 866 972 Fax (0411) 865 588 Makassar 90221

Website: www.unismuh.ac.id, e_mail: unismuh@gmail.com

Website: <http://teknik.unismuh.makassar.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat ujian guna memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar.

Judul Skripsi : **SISTEM ABSENSI EVENT DENGAN METODE QR BERBASIS WEB DAN APLIKASI**

Nama : Muh. Rinaldy
Stambuk : 105 84 11104 19

Makassar, 08 Juni 2024

Telah Diperiksa dan Disetujui
Oleh Dosen Pembimbing;

Pembimbing I

Titin Wahyuni, S.Pd., MT.

Pembimbing II

Fahrim Irhamna Rahman S.Kom., MT.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika

Muhyiddin A.M. Hayat, S.Kom., MT.

NBM : 1504577

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang selalu memberikan kita kenikmatan yang banyak yaitu nikmat iman, kesehatan, dan masih banyak nikmat lainnya. Sehingga tak ada satupun orang atau alat yang mampu menghitungnya. Shalawat beserta salam semoga tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW sang revolusioner sejati yang menjadi suri tauladan seluruh ummat, yang telah menyebarkan islam berdkwah secara sembunyi-sembunyi dan secara terang-terang. Sehingga sampai detik ini kita masih bisa merasakan nikmatnya berislam. sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “SISTEM ABSENSI EVENT DENGAN MENGGUNAKAN METODE QR BERBASIS WEB” Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Infkomatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Terimah kasih kepada allah swt
2. Ibu Dr.Hj.Ir.Nurnawaty,ST.,MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Bapak Muh Syafaat S.Kuba S.T.,MT Selaku Dekan 1 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Bapak Muhyidin yahyat S.T.,M.T Selaku ketua prodi informatika
5. Ibu Titin Wahyuni S.Pd.,M.T Selaku Dosen Pembimbing 1
6. Bapak FahrIm Irhamna Rachman S.Kom., MT Selaku Dosen pembimbing 2
7. Dosen dan staf fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar

8. Khususnya Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Tuhan yang maha esa memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau beliau. Akhir kata semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Makassar, 23 November 2023

Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	2
E. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Landasan Teori.....	4
B. Penelitian Terkait	5
C. Kerangka Pikir	10
BAB III METODE PENELITIAN	11
A. Tempat dan Waktu Penelitian	11
B. Alat dan Bahan.....	11
C. Perancangan Sistem	12
D. Teknik Pengujian Sistem	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
A. Implementasi Antarmuka	16
B. Pengujian Sistem	23
BAB V PENUTUP.....	23
A. Kesimpulan.....	23
B. Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	10
Gambar 3.1. Flowchart Diagram.....	13
Gambar 1.1 Halaman Login.....	16
Gambar 1.2 Halama Dashboard	17
Gambar 1.3 Halaman Pendaftar	17
Gambar 1.4 Halaman Log Input	18
Gambar 1.5 Halaman Log User	18
Gambar 1.6 Halaman Absensi	19
Gambar 1.7 Halaman Dafatar Admin	19
Gambar 1.8 Halaman Register	20
Gambar 1.9 Dialog konfirmasi.....	20
Gambar 2.0 Halaman Hasil Register.....	21

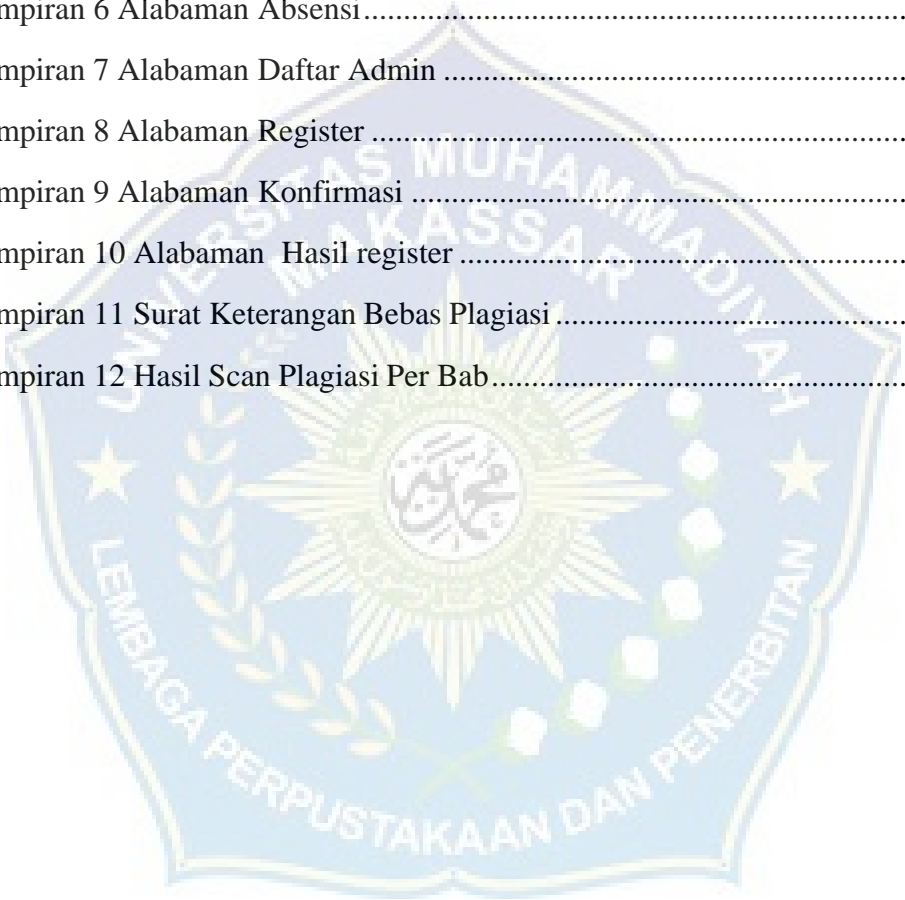
DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Pengujian Blackbox pada login dan dashboard	22
Tabel 3.3 Pengujian Blackbox pada Pendaftaran.....	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alabaman Login	22
Lampiran 2 Alabaman dashboard	23
Lampiran 3 Alabaman pendaftar.....	22
Lampiran 4 Alabaman Log input	23
Lampiran 5 Alabaman Log User.....	22
Lampiran 6 Alabaman Absensi.....	23
Lampiran 7 Alabaman Daftar Admin	22
Lampiran 8 Alabaman Register	23
Lampiran 9 Alabaman Konfirmasi	22
Lampiran 10 Alabaman Hasil register	23
Lampiran 11 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	22
Lampiran 12 Hasil Scan Plagiasi Per Bab.....	23



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat saat ini mempermudah untuk mendapatkan informasi dengan cepat, tepat, dan akurat. Penyebaran informasi yang dahulu dilakukan dengan cara manual dan relatif lambat, saat ini bisa dilakukan dengan cara yang lebih cepat serta efisien (Roosdianto, 2021).

Pesatnya teknologi informasi ini, didukung juga oleh perkembangan internet di dunia yang semakin cepat. Saat ini kecepatan internet rata-rata di Indonesia itu sudah mencapai 24,21 Mbps, dibandingkan dengan 5 tahun yang lalu yang masih diangka 13,79 Mbps. Dengan adanya teknologi internet, proses pengiriman, penyampaian, dan penerimaan informasi itu sendiri menjadi lebih cepat dan efektif (Prihatinta, 2017).

Seperti yang kita ketahui bahwa saat ini masih banyak atau sebagian besar aplikasi pembelajaran yang ada di Indonesia masih menggunakan absensi secara manual, sehingga dalam penerapan sistem tersebut terdapat banyak kekurangan yang dapat menjadi kendala seperti efisiensi waktu dan proses absensi yang belum maksimal, bentuk laporan absensi berupa *hardcopy* yang dapat menyulitkan dalam proses pendataan dan kemungkinan besar akan terjadi data absensi yang hilang (Fitri, 2021).

Absensi merupakan sebuah pembuatan data untuk daftar kehadiran yang biasa digunakan bagi sebuah penyelenggara event. Seperti yang kita ketahui dalam suatu kediatan, daftar kehadiran user atau absensi merupakan salah satu faktor yang penting karena sehingga dapat dilakukan evaluasi oleh pihak panitia (Dewi, 2014).

Oleh sebab itu sangat diperlukannya sebuah penerapan baru yang dapat membantu proses absensi user, sehingga dapat meningkatkan kualitas sistem pada layanan kehadiran user. Dengan adanya pembuatan sistem absensi ini dapat memudahkan suatu lembaga dalam proses absensis. Dengan begitu, banyak manfaat yang didapatkan dalam pembuatan absensi ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem absensi menggunakan QR berbasis web?
2. Bagaimana menerapkan sistem absensi menggunakan metode QR Code?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di uraikan di atas maka tujuan penelitian yaitu:

Dalam pembuatan sistem absensi event berbasis QR adalah terciptanya aplikasi sistem informasi absen event yang dapat digunakan user dalam melakukan absensi secara mudah.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan penerapan sistem absensi berbasis web dengan menggunakan metode QR code.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Penulis untuk menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara pengimplementasian sistem absensi berbasis web dengan menggunakan metode QR code.
- b) Bagi Mahasiswa dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pengetahuan serta reverence tentang pengimplementasian sistem absensi berbasis web dengan menggunakan metode QR code.
- c) Bagi Masyarakat khususnya penyelenggara event sebagai bahan referensi dan sumber pengetahuan tentang bagaimana mengoperasikan sistem absensi berbasis web dengan menggunakan metode QR code.

E. Sistematika Penulisan

Uraian pembahasan secara sistematika per bab, dimana setiap bab terdiri atas sub bagian seperti berikut:

BAB I, Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian yang dilakukan serta sistematika penulisan dari hasil laporan penelitian.

BAB II, Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendasari penulis dalam melaksanakan skripsi

BAB III, Bab ini menjelaskan tentang waktu dan tempat penelitian, alat dan bahan yang digunakan, skema penelitian dan langkah penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Sistem absensi

Absensi adalah sebuah pembuatan data untuk daftar kehadiran yang biasa digunakan bagi sebuah lembaga atau instansi yang sangat perlu membutuhkan sistem seperti ini. Absensi menuaikan sebuah sistem yang harus dipergunakan sebagai konsep sistem absensi, disaat sistem membutuhkan sebuah data maka sistem akan dijadikan sebagai aplikasi yang sanggup menjalankan dan membuat data absensi tersebut. Dasar-dasar yang terkandung dalam konsep sistem absensi adalah antara lain (Nugroho, 2010).

- a. Pekerjaan utama sebuah lembaga atau instansi adalah dapat memanfaatkan fasilitas sistem absensi ini sebagai kemudahan yang lebih baik dari pada sebelumnya.
- b. Pengguna sistem absensi mampu menjalankan prosedural program untuk dapat menggunakan seterusnya, tidak akan terjadi masalah *Human Error*.
- c. Pengguna mampu menangani fitur-fitur sistem absensi yang lebih mendalam

2. Event

Event merupakan suatu kegiatan atau agenda yang diselenggarakan dalam waktu tertentu untuk memperingati hal-hal penting atau untuk menginformasikan kepada pengunjung dengan mendatangkan orang-orang ke suatu tempat agar mereka mendapatkan suatu informasi atau pengalaman penting serta tujuan lain yang diselenggarakan oleh penyelenggara (Rio, 2019).

3. QR

Qr code merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode 2 dimensi yang tercetak kedalam suatu media yang lebih ringkas. Qr code adalah barcode 2 dimensi yang diperkenalkan pertama kali oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Barcode ini pertama kali digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang. Qr adalah singkatan dari Quick Response karena ditujukan untuk diterjemahkan isinya dengan cepat. QR-Code salah satu tipe dari barcode yang dapat dibaca dengan kamera handphone. (Rouillard, 2008).

QR-Code mampu menyimpan semua jenis data, seperti data angka/numerik, alphanumerik, biner, kanji/kana. Selain itu QR-Code mampu menampung data secara horizontal dan vertikal, jadi secara otomatis ukuran dari tampilan gambar QRCode bisa hanya persepuluh dari ukuran sebuah barcode. Tiga tanda berbentuk persegi di tiga sudut memiliki fungsi agar simbol dapat dibaca dengan hasil yang sama dari sudut manapun (Wave, 2010).

Quick Response Code atau yang lebih dikenal dengan sebutan QR Code merupakan kode dua dimensi sebagai pengembangan dari kode batang atau barcode. QR Code dibuat oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994. Tujuan awal dibuatnya QR Code adalah untuk menampung huruf kanji dan karakter kana, karena barcode hanya mampu mengodekan alfanumerik (Norhikmah, 2016).

B. Penelitian Terkait

Penelitian banyak memperoleh inspirasi dan referensi untuk penyusunan proposal ini dari penelitian sebelumnya, terkait dengan latar belakang masalah proposal ini. Penelitian sebelumnya yang terkait meliputi:

1. Penelitian Triyono (2018) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru dan Staff Pada SMK Pancakarya Tangerang Berbasis Web”. Tujuan penelitian yaitu:
 - a. Membuat proses absensi guru dan staff yang sedang berjalan saat ini pada SMK Pancakarya Tangerang
 - b. Bagaimana sistem absensi yang berjalan saat ini sudah mampu membuat laporan dengan cepat dan akurat
 - c. Merancang sistem informasi absensi guru dan staff pada SMK Pancakarya Tangerang berbasis web

Kesimpulan hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan pada sistem informasi absensi guru dan staff pada SMK Pancakarya Tangerang berbasis web, yaitu: Sistem informasi absensi guru dan staff pada SMK Pancakarya Tangerang yang sedang berjalan saat ini sangat kurang efektif dan efisien karena masih menggunakan absensi manual dengan dilakukannya pencatatan pada buku agenda absensi. Sistem informasi absensi pada SMK Pancakarya Tangerang yang sedang berjalan belum mampu menghasilkan laporan secara tepat dan akurat. Untuk dapat merancang sistem informasi absensi guru dan staff terkomputerisasi berbasis web, dimulai dari pembuatan diagram *Unified Modelling Language* (UML) sebagai awal rancangan sistem. Program yang digunakan dalam perancangan sistem menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, serta database yang digunakan adalah MySQL.

2. Penelitian Saputri (2020) dengan judul “Pengaruh Tingkat Absensi dan Insentif Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Chubb General Insurance Palembang”. Tujuan penelitian yaitu:

- a. Untuk mengetahui pengaruh tingkat absensi secara parsial terhadap kinerja karyawan pada PT.Chubb General Insurance Palembang
- b. Untuk mengetahui pengaruh insentif secara parsial terhadap kinerja karyawan pada PT.Chubb General Insurance Palembang
- c. Untuk mengetahui pengaruh tingkat absensi dan insentif secara simultan terhadap kinerja karyawan pada PT.Chubb General Insurance Palembang

Kesimpulan hasil penelitian yaitu: Dengan dibangunnya aplikasi Absensi Pegawai dapat mempercepat pegawai dalam melakukan absensi pegawai atau karyawan yang ada di PT. Chubb General Insurance Palembang. Dengan dibangunnya aplikasi Absensi Pegawai dapat mempermudah pengolahan informasi absensi pegawai bagi bagian kepegawaian. Sistem informasi absensi ini dapat dengan mudah digunakan dan dipelajari oleh pegawai.

3. Penelitian Asharie (2021) dengan judul “Sistem Informasi Presensi Mahasiswa Menggunakan Qr Code Pada Universitas Muhammadiyah Magelang”. Tujuan penelitian yaitu Membangun dan menerapkan Sistem Informasi Presensi Mahasiswa menggunakan QR Code yang memudahkan dalam pengelolaan data presensi dan meminimalisir kecurangan mahasiswa dalam melakukan presensi pada Universitas Muhammadiyah Magelang sehingga tercipta sistem informasi yang aplikatif, *user friendly*.

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil sebagai berikut: Berdasarkan data hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa sistem ini dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan memiliki fungsi yang sesuai dengan hak akses dari masing – masing pengguna sistem. Dari hasil rekap nilai Satisfication menunjukkan tingkat kepuasan oleh pengguna sistem,

dengan nilai 86,25 %, sehingga dapat dikatakan bahwa sistem yang telah dibuat dapat memudahkan mahasiswa dalam melakukan presensi, mempermudah memonitoring mahasiswa yang aktif, serta memudahkan staff tata usaha dalam merekapitulasi data presensi. Adapun dari hasil rekap tersebut dapat dikatakan bahwa sistem sangat mudah dipelajari serta dimengerti oleh pengguna sistem di Universitas Muhammadiyah Magelang

4. Penelitian Rhomadhona (2018) dengan judul “Penerapan Teknologi QR Code Berbasis Web untuk Absensi Pegawai pada BKPSDM Kabupaten Tanah Laut”. Tujuan penelitian yaitu : untuk mempercepat sistem informasi yang dapat digunakan pengguna dalam melakukan absensi secara mudah dan cepat dengan menggunakan metode QR.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Kantor BKPSDM Kabupaten Tanah Laut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : Sistem ini dapat memudahkan admin dalam mengelola data absensi pegawai, dapat mengelola data dan informasi pegawai serta dapat menghitung rekapitulasi absensi secara akurat. Sistem Informasi ini menggunakan QR Code untuk absensi. Sistem ini memudahkan pegawai dalam melakukan izin secara online. Absensi dengan teknologi QR Code menggunakan alat pemindai. Pada saat implementasi, terjadi beberapa QR Code pegawai sulit terbaca karena kualitas pemindai tergantung dari ketajaman layar pindai.

5. Penelitian Herlina, dkk. (2019) dengan judul “Penerapan QR Code Untuk Sistem Absensi Siswa SMP Berbasis Web”. Tujuan dari penelitian dan pembuatan sistem absensi dengan menggunakan QR Code dalam penelitian ini adalah:
 - a. Menerapkan QR Code untuk sistem kehadiran/absensi siswa pada SMP Negeri 11 Kota Sukabumi.

- b. Membuat atau merancang sistem absensi siswa berbasis web pada SMP Negeri 11 Kota Sukabumi.
- c. Membantu pihak sekolah menyelesaikan permasalahan di SMP Negeri 11 Kota Sukabumi.

Kesimpulan yang didapat dari penerapan QR Code untuk absensi siswa berbasis web sebagai berikut: Dengan adanya penerapan QR Code untuk absensi siswa berbasis web ini bisa menjadi alat bantu bagi admin dalam proses pengelolaan data absensi siswa. Dengan adanya website ini dapat membantu bagaimana memberikan laporan harian, bulanan, dan tahunan untuk kepala sekolah, wali kelas, BK dan orang tua. Dengan diterapkannya QR Code pada absensi siswa berbasis web ini dapat dengan mudah digunakan oleh siswa.



C. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini tentunya peneliti membutuhkan sebuah kerangka berpikir untuk menjabarkan alur dari pembuatan sistem. Kerangka berpikir tersebut akan dijabarkan dalam Gambar 2.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi pembuatan website ini bertempat Lap Komputer. Waktu kegiatan penelitian yang dilakukan dimulai pada bulan September 2023 sampai semua proses pembuatan web selesai.

B. Alat dan Bahan

Alat penelitian yang akan digunakan untuk mengembangkan sistem absensi berbasis web. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak:

1. Hardware

Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah Laptop dengan spesifikasi:

- a) Processor Intel i5-5200U CPU 2.20GHz
- b) RAM 12GB
- c) Sistem operasi Windows 11

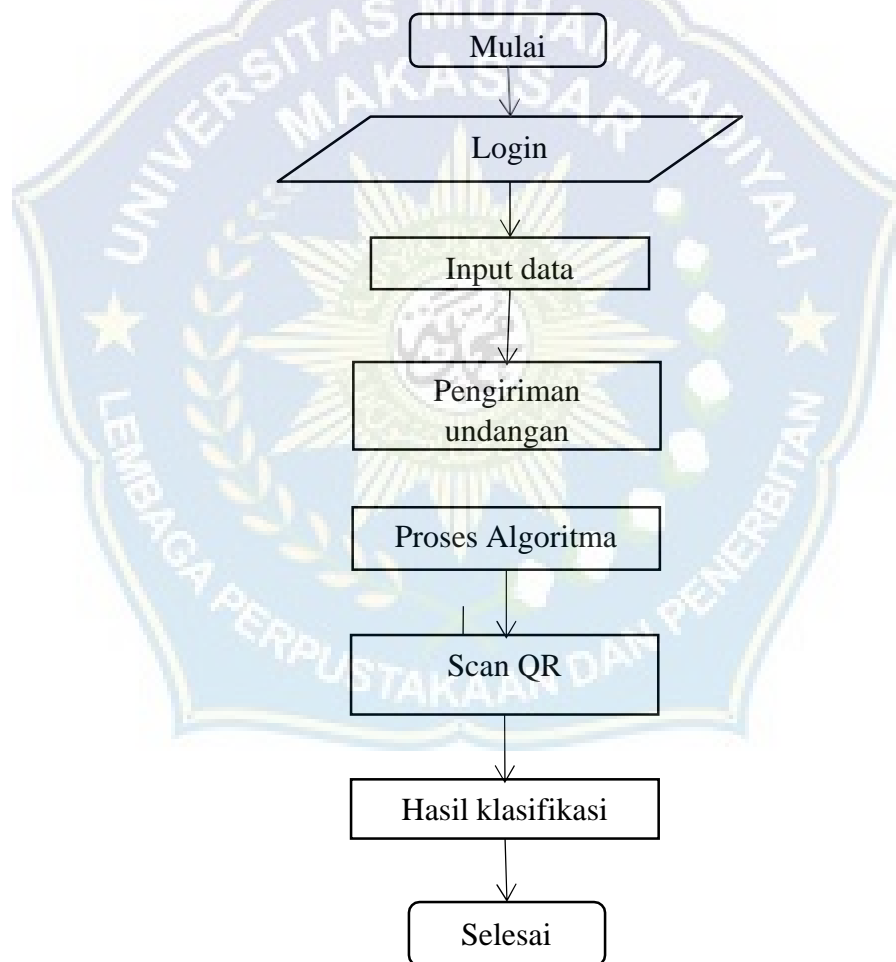
2. Software

Bahan yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- a) Visual Studio Code
- b) Xampp
- c) Mysql

C. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan bagian penting dari proses pembangunan sistem karena menguraikan bagaimana sistem dibangun dari tahap perencanaan hingga tahap pembuatan fungsi yang diperlukan untuk beroperasi. Perancangan system adalah bagian dari proses pembuatan benda uji. Tujuan perancangan sistem adalah untuk mengetahui apakah sistem akan menghasilkan hasil yang diinginkan. Untuk membangun aplikasi secara terstruktur, system ini dirancang dengan Flowchart selama tahap perancangan.



Gambar 3.1. *Flowchart* Diagram

D. Teknik Pengujian Sistem

1. Pengujian Alpha

Aplikasi yang di buat dan akan di terapkan harus bebas dari kesalahan – kesalahan atau error. Oleh karena itu, program harus diujii coba terlebih dahulu untuk menemukan kessalahan-kesalahan yang mungkin terjadi. Pengujian ini menggunakan metode pengujian black box dan white box.

Black Box

Pengujian *black box* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Pada teknik ini, kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya diliat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kodndisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya.

Black box testing tast case ini bertujuan untuk mengunjukan fungsi perangkat lunak tentang cara beroperasinya, apakah pemasukan data keluaran telas berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara eksternal selalu dijaga kemutakhirannya. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan adanya *black testing*, perayasa *software* dapat menggunakan sekumpulan kondisi masukan yang dapat secara penuh memeriksa keseluruhan kebutuhan fungsional pada suatu program.

Pengujian ini berusaha menemukan kesalahan antara lain:

- 1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
- 2) Kesalahan interface
- 3) Kesalahan dalam struktur data

4) Kesalahan kinerja

2. Pengujian beta

Pengujian beta ini merupakan pengujian system berdasarkan objek penelitian langsung, pengujian ini dilakukan secara objektif dimana aplikasi di uji secara langsung ke lapangan dan memberikan user beberapa kuisioner dengan teknik pengumpulan data berupa angket (Riyanto, 2011).

a. Instrumen penelitian

Bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang di tanggapinya, tipe jawaban yang digunakan adalah berbentuk cek list.

b. Teknik analisis data

Data yang di peroleh berasal dari ahli sistem dan mahasiswa/dosen sebagai responden.

1) Penilaian ahli

Penilaian setiap aspek produk yang di rancang menggunakan skala likert, yaitu skala sikap yang menggunakan 5 pilihan jawaban responden. Kelima itu adalah: sangat setuju (SS), setuju(S), Netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). contoh angket yang menggunakan skala ini telah disajikan pada pembahasan tentang instrument angket.

2) Penilaian Responden

Penilaian responden dilakukan dengan cara melakukan uji coba, uji coba yang di lakukan langsung ke lapangan berupa membagi angket untuk mengetahui seberapa besar manfaat aplikasi yang di buat ketika di implementasikan dalam lingkungan kampus dan di luar kampus.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Antarmuka

Berikut merupakan hasil rancangan dari interface yang langsung dibuat dengan proses pembuatan kode program. Dari desain antarmuka aplikasi disesuaikan dengan setiap jenis type data yang ada pada database aplikasi. Tampilan setiap halaman pada aplikasi menggunakan algoritma *CRUD*, yaitu sebagai berikut:

1. Halaman Login

Pada halaman login, terdapat dua jenis field inputan untuk username dan password, dimana ketika admin login menggunakan username dan password yang benar, maka akan diarahkan kehalaman dashboard aplikasi.



Gambar 1.1 Halaman Login

2. Halaman Dashboard

Pada halaman dashboard, merupakan halaman yang pertama kali ditampilkan setelah admin berhasil melakukan login. Pada halaman ini terdapat rundown kegiatan yang dimana berisi waktu dan nama

kegiatan



No	Waktu	Kegiatan
1	10:00	Absensi masuk
2	10:20	event di mulai
2	03:00	event selesai
3	03:00	Absensi keluar

Gambar 1.2 Alabaman Dashboard

3. Alabaman Pendaftar

Pada halaman pendaftar , dimana halaman ini menampilkan user yang telah mendaftar dan ditampilkan juga nama , no hp dan waktu mendaftar.



No	Nama	No HP	Waktu Pendaftaran	Aksi
1	MUH RINALDI	2147483647	2024-01-20T11:37:11.000Z	✎ ✖
2	MUH REZKY	2147483647	2024-01-20T11:45:42.000Z	✎ ✖
3	MUH REZKY	0895805040352	2024-01-20T11:47:11.000Z	✎ ✖
4	MUH RINALDY	0895364497307	2024-01-21T01:45:14.000Z	✎ ✖

Rows per page: 10 1-4 of 4

Gambar 1.3 Alabaman Pendaftar

4. Alabaman log Input

Pada halaman log input merupakan dialog konfirmasi user



Gambar 1.4 Alabaman log Input

5. Alabaman Log User

Pada halaman ini menampilkan hasil scan QR dan pada hasil scan QR menampilkan tanggal, waktu, nama, status dan total user hadir. dimana status berfungsi untuk mengetahui bahwa user sudah masuk atau keluar.



Gambar 1.5 Alabaman Log User

6. Alabaman Absensi

Pada halaman ini menampilkan user-user yang setiap user menampilkan nama, nomor Hp,dan masuk sebagai.



No	Nama	No HP	Masuk Sebagai
1	MUH RINALDI	2147483647	Mahasiswa
2	MUH REZKY	2147483647	Tenaga Ahli

Rows per page: 10 1-2 of 2

Gambar 1.6 Alabaman Absensi

7. Alabaman Daftar Admin

Pada halaman ini menampilkan admin yang terdaftar dan pada halaman ini super admin dapat menambahkan , mendelate dan mengedit admin.



No	Usernamae	Type	Aksi
1	Muh rinaldy	admin	TAMBAH EDIT DELETE

Rows per page: 10 1-1 of 1

Gambar 1.7 Alabaman Daftar Admin

8. Alabaman Registrasi

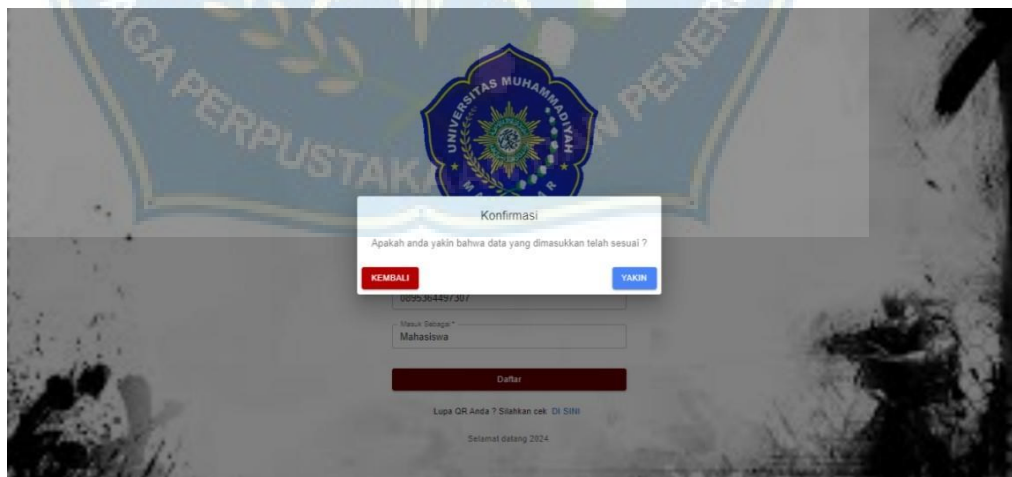
Pada halaman ini user di minta untuk menambahkan nama , nomor handphone ,dan masuk sebagai.



Gambar 1.8 Alabaman Registrasi

9. Dialog Komfirmasi

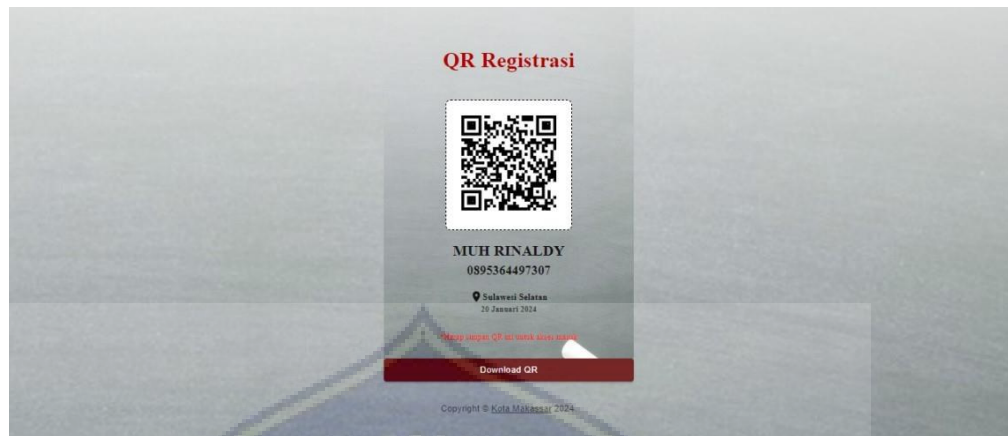
Dimana berisi konfirmasi apakah data yang di masukkan sudah benar.



Gambar 1.9 Dialog Komfirmasi

10. Alabaman Hasil Register

Pada halaman ini menampilkan hasil register user.



Gambar 2.0 Alabaman Hasil Register

B. Pengujian Sistem

Pengujian sistem menggunakan pengujian metode *Blackbox*. Pengujian dilakukan dengan cara mengamati proses input output pada aplikasi yang telah dibuat, seperti menampilkan data, menginput data, dan ubah data. Apabila rancangan dan implementasi sudah sesuai dimana tidak terjadi error atau kesalahan maka aplikasi dianggap telah berjalan baik. Namun jika terjadi suatu kesalahan seperti gagal menampilkan data, tidak dapat terinput maupun dilakukan perubahan, maka dianggap terjadi kekeliruan pada aplikasi. Metode *Blackbox* berfokus pada tampilan aplikasi tanpa mengamati kode sumber atau *source code* yang menjadi dasar setiap tampilan halaman. Berikut adalah hasil untuk setiap pengujian aplikasi yang telah dilakukan dengan metode *Blackbox*.

1. Login

Tabel 3.2. Pengujian *Blackbox* pada dashboard

No	Test Case	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	<i>Login</i>	Menginputkan <i>username</i> atau <i>password</i>	Ketika menginputkan <i>username</i> dan <i>password</i> maka muncul bagian menu dashboard	[✓] Berhasil [] Gagal
2.	<i>Menu dashboard</i>	Klik dashboard	Maka tampil rundown acara	[✓] Berhasil [] Gagal
3.	<i>Menu pendaftaran</i>	Klik pendaftaran	Maka tampil daftar user beserta item <i>CRDU</i>	[✓] Berhasil [] Gagal
4.	<i>Menu log input</i>	Klik Log input	Maka tampil dialog konfirmasi user	[✓] Berhasil [] Gagal
5.	<i>Menu log user</i>	Klik log user	Maka tampil hasil scan QR dan jumlah user hadir	[✓] Berhasil [] Gagal
6.	<i>Menu absensi</i>	Klik absensi	Maka tampil data user	[✓] Berhasil [] Gagal

7.	<i>Menu admin</i>	Klik admin	Maka tampil user admin yang terdaftar	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
----	-------------------	------------	---------------------------------------	--

Tabel 3.3 Pengujian *Blackbox* pada Pendaftaran

No	<i>Test Case</i>	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Log register	Menginput data seperti nama ,nomor handphone ,dan masuk sebagai,	Ketika user memasukan data maka akan menampilkan hasil data beserta code QR	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
2.	Log konfirmasi data	Tampilan konfirmasi	Muncul peringatan yakin dan kembali	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari tahap pembahasan teori dan perancangan pada bab 2 dan 3 yaitu untuk merancang dan mengimplementasikan Sistem absensi event Berbasis Web Menggunakan Algoritma *CRUD* telah berhasil dilakukan. Berdasarkan penelitian terhadap studi kasus yang telah dilakukan penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang telah dibuat berhasil mengimplementasikan algoritma *CRUD* sebagai algoritma yang digunakan.
2. Aplikasi ini dapat menerapkan cara baru dalam suatu absensi dalam waktu yang singkat
3. Keberhasilan implementasi tersebut bisa menjadi dasar bagi seseorang yang menggunakan algoritma *CRUD* untuk membuat suatu aplikasi absensi.

B. Saran

Tentunya aplikasi yang telah dibuat masih memiliki keterbatasan tertentu. Karena pada dasarnya perancangan sistem pada aplikasi ini dikhususkan untuk absen menggunakan QR code. Yang artinya masih bisa dilakukan pengembangan tingkat lanjut apabila dibutuhkan fitur-fitur tertentu di dalamnya. Adapun hal-hal yang bisa dikembangkan, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan selanjutnya aplikasi ini dapat di buatkan posisi event berada.
2. Penambahan fitur yang menarik tentunya mengikuti perkembangan teklonogi kedepannya

DAFTAR PUSTAKA

- Asharie, M. R. (2021). *Sistem Informasi Presensi Mahasiswa Menggunakan Qr Code Pada Universitas Muhammadiyah Magelang* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Dewi, Meta Amalya, Anggraeni, Vivi Duwi, Mudjadi, Sibgatullah Achmad, Wicaksono, Aditya, 2014, Aplikasi Rekapitulasi Elektronik Absensi Guru & Pegawai (AREA-GP) Pada Sekolah Menengah Atas, Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2014 (SENTIKA 2014), Yogyakarta, 15 Maret 2014.
- Fitri, F. I., Firman, & Sahirudin, 2021, Perancangan Sistem Informasi Absensi Sisiwa Berbasis Online di SMK Modelink Sorong, Jurnal PETISI, Vol. 2, No. 1, e-ISSN:2721-6276.
- Herlina, E., & Hidayatulloh, T. (2017). Penerapan QR Code Untuk Sistem Absensi Siswa SMP Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Informasi* , 7 (2), 102-112.
- Norhikmah. 2016. Penggunaan QR Code Dalam Presensi Berbasisi Android, ISSN: 2302- 3805.
- Nugroho, 2010. Perancangan Aplikasi Sistem Absensi Berbasis Sms Gateway, Amikom Yogyakarta.
- Prihatinta, T., & Wiwoho, R. D. (2017). Hubungan Tingkat Kehadiran Melalui Penerapan Absensi Finger Print Terhadap Tingkat Disiplin Kerja Karyawan Kontrak Di Politeknik Negeri Madiun. *Jurnal Manajemen, Administrasi, Pemasaran Dan Kesekretariatan*, 1(1), 8–12
- Rhomadhona, H. (2018). Penerapan Teknologi QR Code Berbasis Web untuk Absensi Pegawai pada BKPSDM Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Humaniora Teknologi*, 4(1).
- Rio, N., Hariyanto, D., & Sunita, E. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Absensi Karyawan Pada PT. San Andreas Mandiri Bekasi. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(2), 34–41. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i2.6955>
- Riyanto, 2011. *Buka Ajar Metodologi Penelitian*.Jalarta: EGC.
- Romeo, 2003. *Testing dan Implementasi sistem*, Edikasi Pertama. Surabaya: STIKOM.
- Rouillard, J. (2008). Kode QR kontekstual. Pada *tahun 2008 Multi-Konferensi Internasional Ketiga tentang Komputasi dalam Teknologi Informasi Global (iccg 2008)* (hlm. 50-55). IEEE

- Roosdianto, R., Sari, A. O., & Satriansyah, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Absensi Karyawan Online. *Inti Nusa Mandiri*, 15(2), 135–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.33480/inti.v15i2.1932>
- Saputri, L. (2020). *Pengaruh Tingkat Absensi Dan Insentif Pada Kinerja Karyawan Pt. Chubb General Insurance Palembang* (Doctoral Dissertation, 021008 Universitas Tridinanti).
- Triyono, T., Safitri, R., & Gunawan, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru Dan Staff Pada Smk Pancakarya Tangerang Berbasis Web. *Journal Sensi*, 4(2), 153-167
- Wave, D. (2010). QR Code Introduction. Dipetik May 2017, dari <http://www.denso-wave.com/QRCode/QRgene2-e.htm>



2. Alabaman dashboard

```

import * as React from 'react';
import Table from '@mui/material/Table';
import TableBody from '@mui/material/TableBody';
import TableCell from '@mui/material/TableCell';
import TableContainer from '@mui/material/TableContainer';
import TableHead from '@mui/material/TableHead';
import TableRow from '@mui/material/TableRow';
import Paper from '@mui/material/Paper';

function createData(No, Waktu, Kegiatan) {
  return { No, Waktu, Kegiatan };
}

const rows = [
  createData(1, '10:00', 'Absensen masuk',),
  createData(2, '10:20', 'event di mulai ',),
  createData(2, '03:00', 'event selesai',),
  createData(3, '03:00', 'Absensen keluar',),
];

const Dashboard = () => {
  return (
    <TableContainer component={Paper}>
      <Table sx={{ minWidth: 650 }} aria-label="simple table">
        <TableHead>
          <TableRow>
            <TableCell>No</TableCell>
            <TableCell align="right">Waktu</TableCell>
            <TableCell align="right">Kegiatan</TableCell>
          </TableRow>
        </TableHead>
        <TableBody>
          {rows.map((row) => (
            <TableRow
              key={row.name}
              sx={{ '&:Last-child td, &:Last-child th': { border: 0 } }}
            >
              <TableCell component="th" scope="row">
                {row.No}
              </TableCell>
              <TableCell align="right">{row.Waktu}</TableCell>
              <TableCell align="right">{row.Kegiatan}</TableCell>
            </TableRow>
          ))}
        </TableBody>
      </Table>
    </TableContainer>
  );
}

export default Dashboard;

```


4. Alabaman Log input

```

import React, { useEffect, useState } from "react";
import TextField from "@mui/material/TextField";
import Box from "@mui/material/Box";
import Typography from "@mui/material/Typography";
import { headerData } from "../data/headerCostum";
import Logo from "../assets/image/unismuh.png";
import SweetAlert2 from "react-sweetalert2";
import { socket } from "../data/socket";
import { CircularProgress, Modal } from "@mui/material";

function Copyright(props) {
  return (
    <Typography
      variant="body2"
      color="text.secondary"
      align="center"
      {...props}
    >
      {"Copyright © "}
      {new Date().getFullYear()}
      {" "}
    </Typography>
  );
}

const Logger = () => {
  const [swalProps, setSwalProps] = useState({});
  const [textValue, setTextValue] = useState("");
  const [socketStatus, setSocketStatus] = useState('disconnected');
  const [loadingProg, setLoadingProg] = useState(false);

  const handleSubmit = (event) => {
    event.preventDefault();
    const data = new FormData(event.currentTarget);
    setLoadingProg(true);

    fetch(process.env.REACT_APP_API_URL + "api/pendaftar/logger", {
      method: "post",
      headers: headerData,
      body: JSON.stringify({
        qr: data.get("qr"),
      }),
    })
      .then((res) => {
        setLoadingProg(false);
        return res.json();
      })
      .then((res) => {
        if (res.data) {
          socket.emit("data_logger", res.data);
          setSwalProps({
            show: true,
            title: "Sukses",
            icon: "success",
            text: res.message + " : " + res.data.nama,
          });
        } else {
          setSwalProps({
            show: true,
            title: "Gagal",
            icon: "error",
            text: res.message,
          });
        }
      })
      .catch((err) => {
        console.log(err);
      });
  };

  useEffect(() => {
    socket.connect();
    socket.on("connect", () => {
      setSocketStatus('connected');
    });
  });

  return () => { socket.disconnect(); setSocketStatus('disconnected'); };
};

return (
  <Box
    sx={{
      backgroundColor: "cover",
      alignContent: "center",
      alignItems: "center",
    }}
  >
    <Box>
      </Box>
      <Modal
        open={loadingProg}
        sx={{
          height: "100vh",
          position: "absolute",
          justifyContent: "center",
          alignItems: "center",
          display: "flex",
        }}
      >
        <Box>
          <CircularProgress />
        </Box>
      </Modal>
      <SweetAlert2
        {...swalProps}
        onClose={() => {
          setSwalProps({});
          setTextValue("");
        }}
      />
    </Box>
    <Box
      sx={{
        marginTop: 8,
        display: "flex",
        flex-direction: "column",
        alignItems: "center",
      }}
    >
      <Box>
        <img src={Logo} alt="logo" width="300px" />
      </Box>
      <Typography>Registrasi QR Code</Typography>
      <Box
        component="Form"
        onSubmit={handleSubmit}
        sx={{ mt: 1, width: 500 }}
      >
        <TextField
          margin="normal"
          value={textValue}
          onChange={(event) => setTextValue(event.target.value)}
          required
          autoFocus
          fullWidth
          name="qr"
          label="QR Code"
          type="text"
          id="qr"
          // autoComplete="current-password"
          size="small"
        />
      </Box>
      <Box>
        <Copyright sx={{ mt: 8, mb: 2 }} />
      </Box>
    </Box>
  );
};

export default Logger;

```


7. Alabaman Daftar Admin

```

import React, { useCallback } from 'react';
import { useState, useEffect } from 'react';
import Paper from '@mui/material/Paper';
import Table from '@mui/material/Table';
import TableBody from '@mui/material/TableBody';
import TableCell from '@mui/material/TableCell';
import TableContainer from '@mui/material/TableContainer';
import TableHead from '@mui/material/TableHead';
import TablePagination from '@mui/material/TablePagination';
import TextField from '@mui/material/TextField';
import Grid from '@mui/material/';
import { tokens } from './theme';
import TambahUser from './Tambah';
import EditDataUser from './edit';
import DeleteUser from './delete';
import { headerData } from './../././data/headerCustom';

const columns = [
  {
    id: 'username',
    label: 'Username',
    minWidth: 200,
  },
  {
    id: 'type',
    label: 'Type',
    minWidth: 170,
  },
];

export default function DaftarUser() {
  // const theme = useTheme();
  // const colors = tokens(theme.palette.mode);
  const [rows, setRows] = useState([]);

  let rowNumber = 0;
  const [page, setPage] = useState(0);
  const [rowsPerPage, setRowsPerPage] = React.useState(10);
  const [copyList, setCopyList] = useState(rows);

  const getDataUser = useCallback(() => {
    fetch(PROCESS_API.REACT_APP_API_URL+"api/user", {
      method: 'get',
      headers: headerData
    })
    .then(res => {
      return res.json();
    })
    .then(data => {
      setRows(data);
    })
    .catch(err => {
      console.log(err);
    });
  }, []);

  const searchText = (searched) => {
    setCopyList(rows.filter((item) => {
      searched
      ? item.op.toLowerCase().includes(searched.toLowerCase())
      : item.username.toLowerCase().includes(searched.toLowerCase());
    }));
  };

  const handleChangePage = (event, newPage) => {
    setPage(newPage);
  };

  const handleChangeRowsPerPage = (event) => {
    setRowsPerPage(+event.target.value);
    setPage(0);
  };

  useEffect(() => {
    if (rows.length === 0) {
      getDataUser();
    } else {
      setCopyList(rows);
    }
  }, [getDataUser, rows]);

  return (
    <Paper sx={{ width: '100%', overflow: 'hidden' }}>
      <Grid container sx={{}} md={1} lg={3} justify-content='space-between'>
        <Grid item xs={6} md={5} lg={3}>
          <TextField
            id="outlined-textarea"
            label="Cari"
            placeholder="NIK atau Nama"
            multiline
            sx={{
              width: '100%',
              size: 'small',
            }}
            onChange={e => searchText(e.target.value)}
          />
        </Grid>
        <Grid container item xs={6} md={5} lg={4} padding-right='40px' sx={{
          // backgroundColor: colors.blueAccent[100]
        }} justify-content='end'>
          <TambahUser execute={getDataUser} />
        </Grid>
      </Grid>
      <TableContainer sx={{ maxHeight: '500px' }}>
        <Table sx={{ size: 'small', stickyHeader: true, grid-label: "sticky table" }}>
          <TableHead>
            <TableRow>
              <TableCell
                key='no'
                align='center'
                style={{ minWidth: 5 }}
              >
                {'No'}
              </TableCell>
              <TableCell
                align='center'
                style={{ minWidth: 10 }}
              >
                {column.label}
              </TableCell>
            </TableRow>
          </TableHead>
          <TableBody>
            <TableRow>
              <TableCell
                key='aksi'
                align='center'
                style={{ minWidth: 10 }}
              >
                {'Aksi'}
              </TableCell>
            </TableRow>
          </TableBody>
        </Table>
        <TablePagination
          rowsPerPageOptions={[10, 25, 100]}
          component='div'
          count={copyList.length}
          rowsPerPage={rowsPerPage}
          page={page}
          onPageChange={handleChangePage}
          onRowsPerPageChange={handleChangeRowsPerPage}
        />
      </Paper>
    )
  );
}

```


9. Alabaman Konfirmasi

```

<Dialog
  open={openDialog}
  onClose={handleCloseDialog}
  aria-labelledby="alert-dialog-title"
  aria-describedby="alert-dialog-description"
  >
  <DialogTitle align='center' sx={{ justifyItems: 'center' }} id="alert-dialog-title">
    Konfirmasi
  </DialogTitle>
  <DialogContent>
    <DialogContentText id="alert-dialog-description">
      Apakah anda yakin bahwa data yang dimasukkan telah sesuai ?
    </DialogContentText>
  </DialogContent>
  <DialogActions sx={{
    justifyContent: 'space-between'
  }}>
    <Button variant='contained' onClick={handleCloseDialog}
      sx={{
        background: '#B40000'
      }}
    >
      Kembali</Button>
    <Button variant='contained' onClick={sendData} autoFocus
      sx={{
        background: '#4985F8'
      }}
    >
      Yakin
  </DialogActions>
</Dialog>

```

10. Alabaman Hasil register

```

import { Box, Button, Typography } from '@mui/material';
import { useRouter } from 'react';
import QRCode from 'qrcode';
import { useLocation } from 'react-router-dom';
import { useLocation } from '@mui/material';
import { createTheme } from '@mui/material/styles';
import { useTheme } from '@mui/material';
import { useLocation } from '@mui/material';
import { useTheme } from '@mui/material';

function Copyright(props) {
  return (
    
      © Copyright ©
        

      Link to our Github: Github
        

      Kota Makassar
        

      {new Date().getFullYear()}
    
  );
}

// TODO remove, this demo should have just the theme.
const defaultTheme = createTheme();

const App = () => {
  const router = useRouter();
  const user = getParam('username');
  const downloadRef = useDownload();

  return (
    

JAWA  

MADANI







MAKASSAR  

PENERBITAN



MUHAMMADIYAH  

            MAKASSAR



JAWA  

MADANI







MAKASSAR  

PENERBITAN



MUHAMMADIYAH  

            MAKASSAR


```

11. Surat Keterangan Bebas Plagiasi


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**
Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90222 Telp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 065588


SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Muh Rinaldy
 Nim : 105841110419
 Program Studi : Teknik Informatika

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	4 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana.

Makassar, 28 Mei 2024
 Mengetahui,
 Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

 Nurulhikmah S. Ham, M.P.
 NIM. 964 591

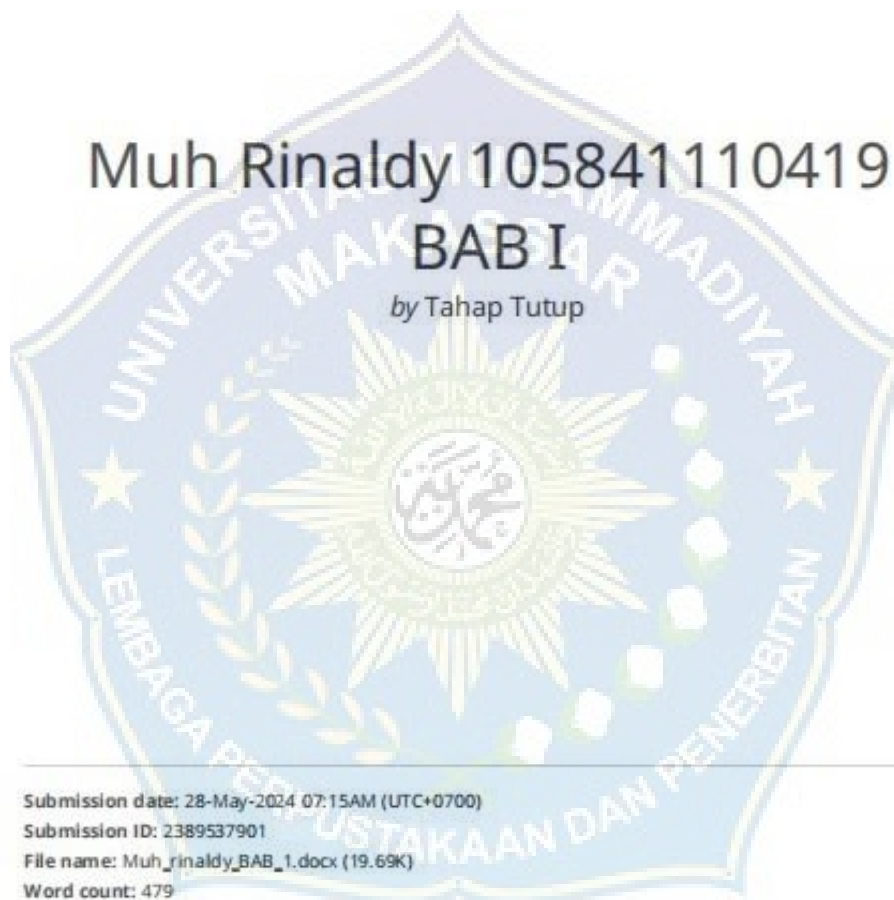
Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
 Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
 Website: www.library.umh.ac.id
 E-mail: perpustakaan@umh.ac.id

12. Hasil Scan Plagiasi Per

Muh Rinaldy 105841110419

BAB I

by Tahap Tutup



Submission date: 28-May-2024 07:15AM (UTC+0700)

Submission ID: 2389537901

File name: Muh_rinaldy_BAB_1.docx (19.69K)

Word count: 479

Character count: 3135

Bab

Muh Rinaldy 105841110419 BAB I

ORIGINALITY REPORT

10 %	10 %	0 %	3 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.akakom.ac.id Internet Source	3 %
2	erdin.web.id Internet Source	2 %
3	id.123dok.com Internet Source	2 %
4	jurnal.untan.ac.id Internet Source	2 %
5	zombiedoc.com Internet Source	2 %

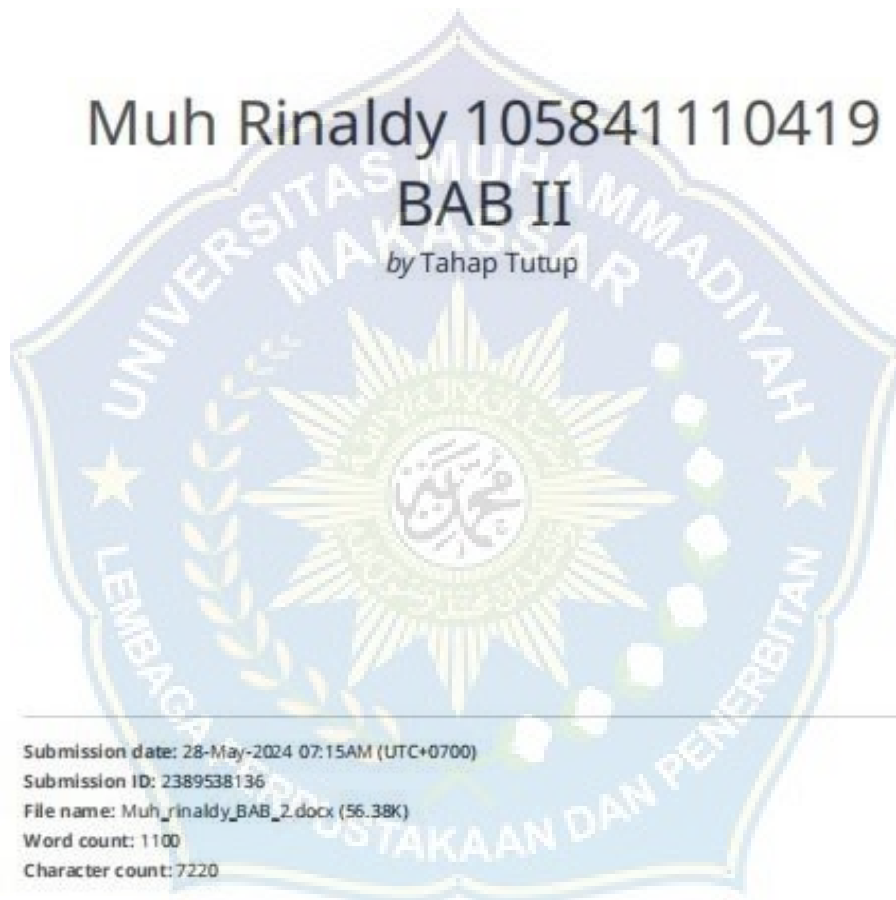
Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

Muh Rinaldy 105841110419

BAB II

by Tahap Tutup



Submission date: 28-May-2024 07:15AM (UTC+0700)

Submission ID: 2389538136

File name: Muh_rinaldy_BAB_2.docx (56.38K)

Word count: 1100

Character count: 7220

Muh Rinaldy 105841110419 BAB II

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

9%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.unikom.ac.id Internet Source	8%
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	5%
3	ejournal.raharja.ac.id Internet Source	5%
4	Mia Gusmita, Hera Hastuti. "Analisis Kebutuhan Poster Dengan QR-Code sebagai Media Pembelajaran Sejarah pada Materi Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI) untuk SMA", YASIN, 2024 Publication	4%
5	repository.univ-tridinanti.ac.id Internet Source	2%
6	Submitted to Universitas Pancasila Student Paper	2%

Exclude quotes

On

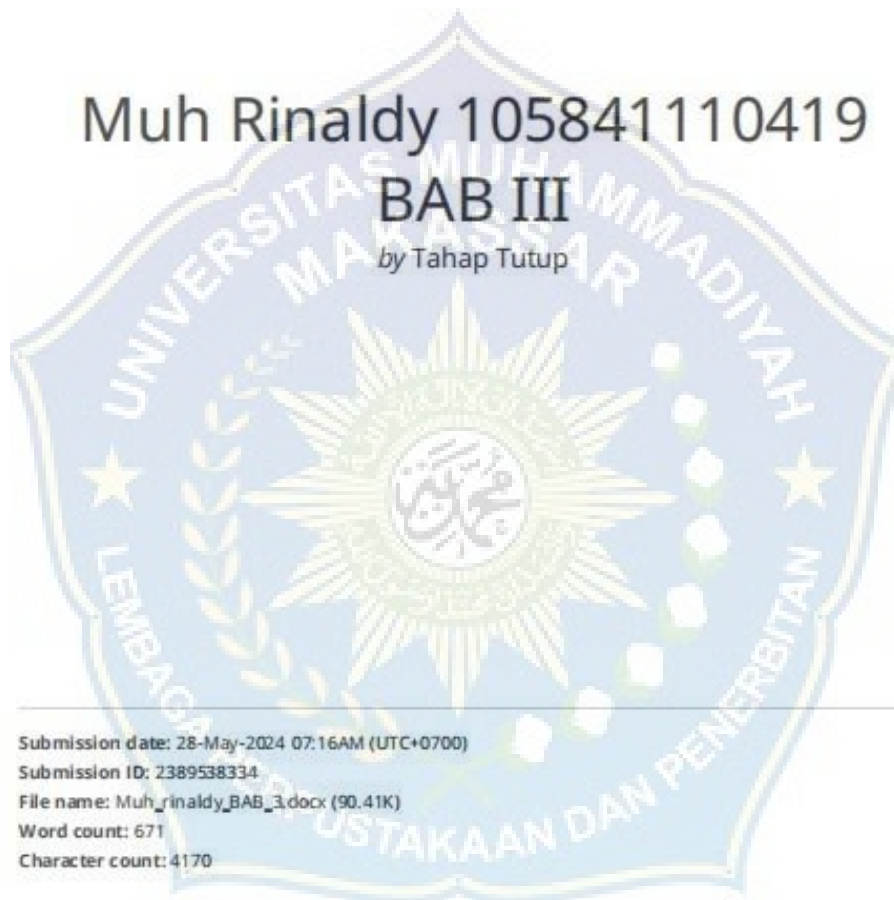
Exclude matches

< 2%

Muh Rinaldy 105841110419

BAB III

by Tahap Tutup



Submission date: 28-May-2024 07:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 2389538334

File name: Muh_rinaldy_BAB_3.docx (90.41K)

Word count: 671

Character count: 4170

Muh Rinaldy 105841110419 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10 %	6 %	2 %	2 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

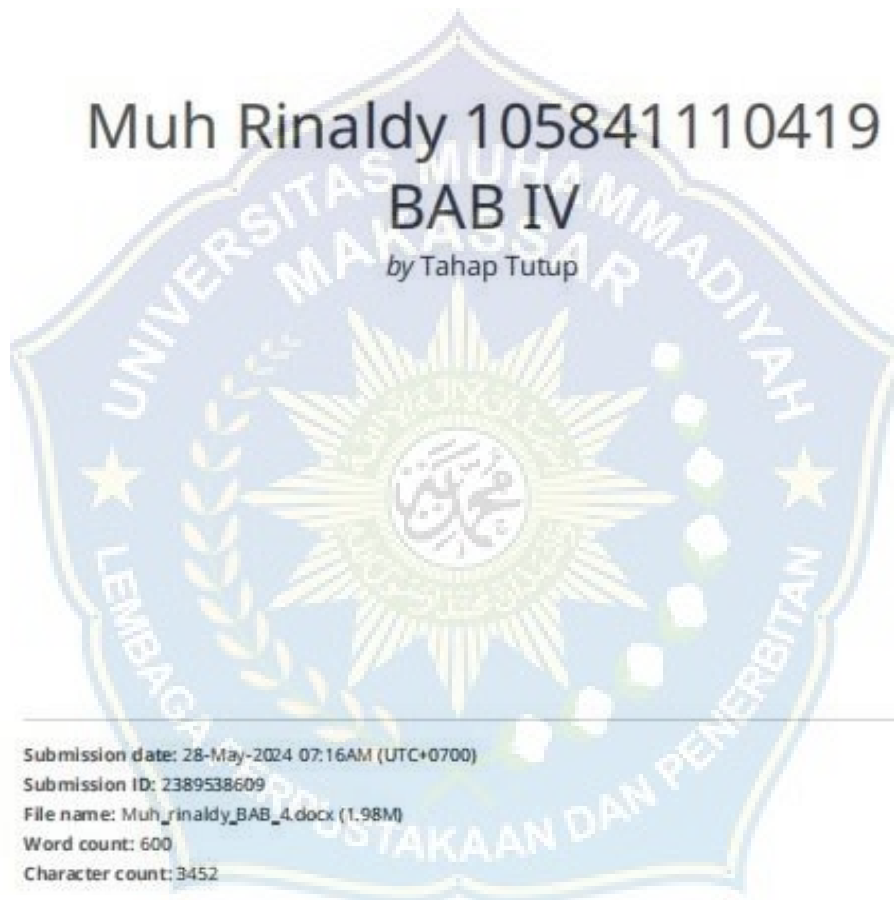
1	Januardi Nasir, Jahro Jahro. "SISTEM PAKAR KONSELING DAN PSIKOTERAPI MASALAH KEPERIBADIAN DRAMATIK MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING BERBASIS WEB", Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, 2018 Publication	2 %
2	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	2 %
3	Submitted to Abington Friends School Student Paper	2 %
4	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	2 %
5	repository.universitاسbumigora.ac.id Internet Source	2 %

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
 Exclude bibliography On

Muh Rinaldy 105841110419

BAB IV

by Tahap Tutup



Submission date: 28-May-2024 07:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 2389538609

File name: Muh_rinaldy_BAB_4.docx (1.98M)

Word count: 600

Character count: 3452

Muh Rinaldy 105841110419 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	1%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.unuja.ac.id Internet Source	2%
2	nurfanani.blogspot.com Internet Source	1%
3	text-id.123dok.com Internet Source	1%

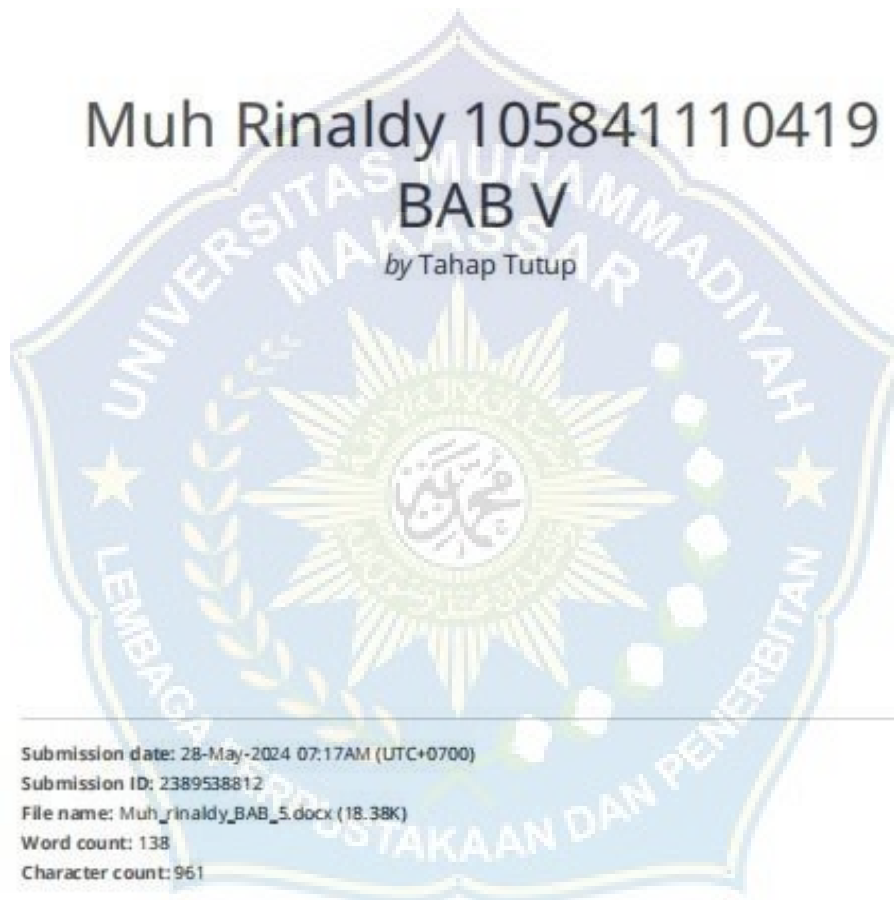
Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



Muh Rinaldy 105841110419

BAB V

by Tahap Tutup



Submission date: 28-May-2024 07:17AM (UTC+0700)

Submission ID: 2389538812

File name: Muh_rinaldy_BAB_5.docx (18.38K)

Word count: 138

Character count: 961

Muh Rinaldy 105841110419 BAB V

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCHED SOURCE



repository.uinib.ac.id
Internet Source

5%

6%

★ repository.uinib.ac.id
Internet Source

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off

