

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Tempat dan Waktu Penelitia.....	25

B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
D. Konsep Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Perencanaan (<i>planning</i>)	33
B. Desain (<i>Design</i>)	35
C. Pengkodean (<i>Coding</i>)	63
D. Pengujian (<i>Testing</i>).....	82
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Use Case Diagram.....	17
Tabel 2. 2 Activity Diagram.....	17
Tabel 2. 3 Sequence Diagram	18
Tabel 2. 4 Class Diagram.....	20
Tabel 2. 5 Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional	34
Tabel 4. 2 Tabel User	53
Tabel 4. 3 Tabel Shift.....	53
Tabel 4. 4 Tabel jadwal.....	54
Tabel 4. 5 Tabel Toko	55
Tabel 4. 6 Tabel Role	55
Tabel 4. 7 Tabel Presensi	56
Tabel 4. 8 Rencana Pengujian.....	82
Tabel 4. 9 Pengujian Login.....	83
Tabel 4. 10 Pengujian Mengelola Data User	83
Tabel 4. 11 Pengujian Mengelola Data Toko.....	84
Tabel 4. 12 Pengujian Mengelola Data Jadwal	85
Tabel 4. 13 Pengujian Input Data Presensi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Presensi Manual Toko49.....	2
Gambar 2. 1 OpenStreetMap.....	11
Gambar 2. 2 Laravel.....	13
Gambar 2. 3 MVC.....	15
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	28
Gambar 3. 2 Gambar Extreme Programming.....	30
Gambar 4. 1 Use Case Diagram.....	35
Gambar 4. 2 Activity Login	36
Gambar 4. 3 Input Data Toko	37
Gambar 4. 4 Input Data Jadwal.....	38
Gambar 4. 5 Input Data Shift	39
Gambar 4. 6 Input Data User	40
Gambar 4. 7 Input Data Role	41
Gambar 4. 8 Melihat Data Presensi.....	42
Gambar 4. 9 Melakukan Presensi.....	43
Gambar 4. 10 Class Diagram	44
Gambar 4. 11 Sequence Login.....	45
Gambar 4. 12 Sequence Input Role.....	46
Gambar 4. 13 Sequence Input User.....	47
Gambar 4. 14 Sequence Input Shift	48
Gambar 4. 15 Sequence Input Toko.....	49
Gambar 4. 16 Sequence Input Jadwal	50
Gambar 4. 17 Sequence Lihat Data Presensi	51
Gambar 4. 18 Sequence Presensi	52
Gambar 4. 19 Desain Login	57
Gambar 4. 20 Desain Jadwal.....	58
Gambar 4. 21 Desain Shift.....	59
Gambar 4. 22 Desain Presensi	60

Gambar 4. 23 Desain User	60
Gambar 4. 24 Desain Role	61
Gambar 4. 25 Desain Presensi	62
Gambar 4. 26 Desain Toko	63
Gambar 4. 27 Kode Program Login.....	64
Gambar 4. 28 Implementasi Antarmuka Login.....	65
Gambar 4. 29 Kode Program Jadwal	66
Gambar 4. 30 Implementasi Antarmuka Jadwal	67
Gambar 4. 31 Kode Program Data Presensi.....	68
Gambar 4. 32 Implementasi Antarmuka Data Presensi	69
Gambar 4. 33 Kode Program Data Toko	70
Gambar 4. 34 Implementasi Antarmuka Toko.....	71
Gambar 4. 35 Kode Program Data Shift	72
Gambar 4. 36 Implementasi Antarmuka Shift	73
Gambar 4. 37 Kode Program Data User	74
Gambar 4. 38 Implementasi Antarmuka User.....	75
Gambar 4. 39 Kode Program Data Role	76
Gambar 4. 40 Implementasi Antarmuka Role.....	77
Gambar 4. 41 Kode Program Data Presensi.....	78
Gambar 4. 42 Implementasi Antarmuka Presensi.....	79
Gambar 4. 43 Fake GPS.....	80
Gambar 4. 44 Unduh Data Presensi	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Surat Observasi

Lampiran 4. Pengujian

Lampiran 5. Listing Program

