

ISSN : 2407-1730

VOL 7. NO.1, JANUARI-JUNI 2021

INFORMANIKA

JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA



POLITEKNIK ANIKA
Jln.Kol. H. Burlian Km.7 Palembang
Website : journal.poltekanika.ac.id
E-Mail : jurnalinformanika@gmail.com

ISSN: 2407-1730

INFORMANIKA

Vol. 7.No. 1, Januari-Juni 2021

Koordinator Jurnal Ilmiah Terpadu

Eni Cahyani.,S.E.,M.Si

Ketua Penyunting

Mariana Purba, S.Kom., M.Kom

Mitra Bestari

Bakhtiar. K.,S.Si.,S.Kom.,M.Kom (Politeknik Anika Palembang)

Ema Laila, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Sriwijaya)

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Sriwijaya)

Muhammad Sobri, S.Kom., M.Kom. (Universitas Bina Darma)

Ekkal Prasetyo, S.Kom., M.Kom (Politeknik Sekayu)

Penyunting Pelaksana

Dewi Oktafiani, S.Kom, M.Kom

Alamat Redaksi

Jl. Kolonel H. Burlian Km 7 Palembang

Website : journal.poltekanika.ac.id

E-mail: jurnalinformanika@gmail.com

Terbit Perdana Januari 2015

Frekuensi Terbit

Enam bulan sekali

Daftar Isi

MULTIMEDIA INTERAKTIF OBJEK WISATA DI KOTA PALEMBANG DENGAN MENGGUNAKAN <i>SWISH MAX</i> Deni Erlansyah.....	1-9
APLIKASI PENGOLAHAN DATA AKADEMIK SEKOLAH DASAR NEGERI 29 DESA DARMO Herlinda Kusmiati.....	10-19
SISTEM INFORMASI PENYEWAAN GEDUNG PADA GRAHA PERSON BERBASIS WEB Ahmad Mutatkin Bakti... ..	20-25
KEAMANAN DOKUMEN DIGITAL MENGGUNAKAN METODE <i>STEGANOGRAFI LSB DAN DES</i> Kurniati.....	26-34
SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA LAUNDRY BERBASIS DESKTOP PADA SUN LAUNDRY PANGKALPINANG Lili Indah Sari ¹ , Wishnu Aribowo Probonegoro ²	35-44
EVALUASI PENGELOLAAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA PT. XYZ MULTIFINANCE PANGKALPINANG DITINJAU DARI FRAMEWORK COBIT 4.0 Wishnu Aribowo Probonegoro ¹ , Lili Indah Sari ²	45-54
ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP PILPRES 2019 BERDASARKAN OPINI DARI <i>TWITTER</i> MENGGUNAKAN METODE <i>NAIVE BAYES CLASSIFIER</i> Nurul Adha Oktarini Saputri ¹ , Khoirul Zuhri ²	55-62
IMPLEMENTASI PENGAMANAN DATA DAN INFORMASI DI BALAI DESA TANDING MARGA DENGAN METODE <i>STEGANOGRAFI LSB DAN ALGORITMA KRIPTOGRAFI AES</i> Nurul Adha Oktarini Saputri ¹ , Novita Epa Sari ²	63-71
PERANCANGAN <i>PROTOYPE</i> PRESENSI MAHASISWA UNIVERSITAS BINA DARMA BERBASIS <i>WEB</i> M. Soekarno Putra.....	72-79
OPTIMASI BASIS DATA ORACLE MENGGUNAKAN <i>COMPLEX VIEW</i> STUDI KASUS : PT. BERKAT OPTIMIS SEJAHTERA (PT.BOS) PANGKALPINANG Ellya Helmud.....	80-86
APLIKASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) BERBASIS WEB DI SMK NEGERI 1 MARTAPURA Bahru Wandino ¹ , Kadarsih ² , Defi Pujiyanto ³	87-94

PERANCANGAN PROTOTYPE PRESENSI MAHASISWA UNIVERSITAS BINA DARMA BERBASIS WEB

M. Soekarno Putra

ABSTRACT

Presensi mahasiswa pada setiap perkuliahan adalah hal yang penting, dikarenakan presensi mahasiswa adalah salah satu penilaian untuk menentukan lulus atau tidaknya mahasiswa dalam mengambil mata kuliah. Pada Universitas Bina Darma presensi mahasiswa masih dilakukan dengan cara manual yaitu sebagian dosen masih menggunakan kertas dan microsoft excel untuk menyimpan data presensi mahasiswa pada setiap perkuliahan. Permasalahan dari sistem manual tersebut yaitu sering terjadi kesalahan dosen dalam menghitung total presensi mahasiswa di akhir semester. Untuk mengatasi kendala tersebut maka diperlukan suatu sistem berbasis web yang akan menyimpan data presensi mahasiswa di setiap perkuliahan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan metode library research. Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan prototype presensi mahasiswa yang terdiri dari rancangan use case diagram, rancangan database dan rancangan interface.

Kata Kunci: Desain, Prototype,, Presensi, Berbasis Web.

FULL TEXT:

[PDF](#)

REFERENCES

DAFTAR PUSTAKA

- A. Supriyanto, Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Salmeba Infotek, 2005.
- I. Bastian, Sistem Akuntansi Sektor Publik. Jakarta: Salemba Empat, 2007.
- J. Simarmata, "Rekayasa Web," Web Eng., 2010.
- E. B. Setiawan and B. Kurniawan, "perancangan sistem absensi kehadiran perkuliahan radio frequency indentifications (RFId)," J. CoreIT, Vol.1, No.2, Desember 2015, 2015.
- Y. Andrika, "Membangun Sistem Informasi Presensi Mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang Berbasis Web," 2013.
- R. A. S. and M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi. Bandung: Informatika, 2018.
- M. Fowler, Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar, UML Distil. Yogyakarta: Andi, 2005.

REFBACKS

- There are currently no refbacks.

OPEN JOURNAL SYSTEMS

Visitors

 ID 3,159	 HK 7
 US 95	 CA 4
 MY 16	 NL 4
 SG 9	 TL 3
 RU 8	 KR 3

Pageviews: 7,218
Flags Collected: 29



JOURNAL HELP

USER

Username

Password

Remember me

NOTIFICATIONS

- > View
- > Subscribe

LANGUAGE

Select Language

English

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

- Browse
- > By Issue
 - > By Author
 - > By Title
 - > Other Journals

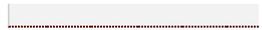
FONT SIZE

INFORMATION

- > For Readers
- > For Authors
- > For Librarians

ARTICLE TOOLS

-  Print this article
-  Indexing metadata
-  How to cite item
-  Finding References
-  Email this article (Login req
-  Email the author (Login req



PERANCANGAN *PROTOYPE* PRESENSI MAHASISWA UNIVERSITAS BINA DARMA BERBASIS *WEB*

M. Soekarno Putra

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Email : soekarno@binadarma.ac.id

ABSTRAK

Presensi mahasiswa pada setiap perkuliahan adalah hal yang penting, dikarenakan presensi mahasiswa adalah salah satu penilaian untuk menentukan lulus atau tidaknya mahasiswa dalam mengambil mata kuliah. Pada Universitas Bina Darma presensi mahasiswa masih dilakukan dengan cara manual yaitu sebagian dosen masih menggunakan kertas dan *microsoft excel* untuk menyimpan data presensi mahasiswa pada setiap perkuliahan. Permasalahan dari sistem manual tersebut yaitu sering terjadi kesalahan dosen dalam menghitung total presensi mahasiswa di akhir semester. Untuk mengatasi kendala tersebut maka diperlukan suatu sistem berbasis *web* yang akan menyimpan data presensi mahasiswa di setiap perkuliahan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan metode *library research*. Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan *prototype* presensi mahasiswa yang terdiri dari rancangan use case diagram, rancangan *database* dan rancangan *interface*.

Kata Kunci: *Desain, Prototype,, Presensi, Berbasis Web.*

I. PENDAHULUAN

Presensi mahasiswa merupakan salah satu hal penting dalam kegiatan belajar mengajar di setiap perguruan tinggi, dikarenakan presensi adalah salah satu komponen penilaian dalam menentukan kelulusan mahasiswa yang mengambil mata kuliah. Universitas Bina Darma adalah salah satu perguruan tinggi swasta terfavorit yang ada di kota Palembang yang sudah memanfaatkan sistem informasi dalam menunjang semua kegiatan akademik. Sistem informasi akademik yang sudah dimiliki Universitas Bina Darma diantaranya yaitu jadwal mengajar dosen, jadwal perkuliahan mahasiswa, KHS (Kartu Hasil Studi), KRS (Kartu Rencana Studi), pengolahan data nilai mahasiswa dan transkrip nilai mahasiswa.

Didalam sistem informasi akademik Universitas Bina Darma yang belum dimiliki adalah sistem presensi mahasiswa. Saat ini proses presensi mahasiswa masih dilakukan secara manual yaitu masih ada sebagian dosen yang melakukan presensi dengan memanggil satu persatu mahasiswa di dalam kelas dan menginputkan data presensi ke laptop dengan aplikasi *Microsoft Excel*, tetapi ada juga sebagian dosen yang menyebarkan presensi untuk ditanda tangani mahasiswa didalam kelas.

Pada setiap akhir semester dosen akan merekap semua presensi mahasiswa untuk melihat total presensi mahasiswa pada setiap mata kuliah yang diajar. Berdasarkan hasil total presensi mahasiswa dosen akan menentukan apakah mahasiswa berhak untuk mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS)

atau tidak, dikarenakan syarat untuk mengikuti UAS adalah presensi mahasiswa minimal 80%.

Permasalahan yang sering terjadi yaitu mahasiswa yang tidak hadir banyak yang menitipkan tanda tangan kepada temannya untuk mengisi daftar presensi yang disebarakan didalam kelas. Selain itu sering terjadi kesalahan dosen dalam menginputkan total kehadiran mahasiswa yang ada ke sistem informasi akademik pengolahan data nilai pada akhir semester.

Mengingat pentingnya presensi mahasiswa maka dari itu untuk mengatasi permasalahan diatas diperlukan suatu sistem untuk mendata presensi mahasiswa pada setiap proses perkuliahan. Dimana data presensi mahasiswa akan disimpan didalam database dan memberikan informasi tentang total kehadiran mahasiswa selama satu semester dan informasi tentang layak atau tidaknya mahasiswa untuk mengikuti UAS. Tujuan penelitian ini yaitu membuat rancangan *prototype* aplikasi presensi mahasiswa berbasis *web*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

1. Perancangan

Menurut [1] Supriyanto (2005:219), “Tahap perancangan atau pendesainan merupakan tahap untuk menghubungkan antara spesifikasi kebutuhan dan implementasi”. Perancangan merupakan rekayasa representasi yang berarti terhadap sesuatu yang hendak dibangun. Hasil perancangan harus dapat ditelusuri sampai ke spesifikasi kebutuhan dan dapat diukur kualitasnya berdasar kriteria-kriteria rancangan yang baik. Perancangan menekankan pada solusi logis mengenai cara sistem memenuhi kebutuhan.

Perancangan sistem bertujuan untuk menghasilkan model atau representasi entitas yang akan dibangun. Hasil

perancangan adalah model-model yang memungkinkan kita memberikan alasan mengenai struktur, pembuatan keputusan atas *trade-offs* ketika kebutuhan-kebutuhan saling bertentangan, dan menyediakan arahan untuk implementasi.

2. Presensi

Menurut [2] Presensi adalah “suatu kegiatan mendokumentasikan kehadiran karyawan diperusahaan, setiap hari kerja pegawai diharuskan melakukan presensi pada waktu datang dan pulang, dalam satu periode waktu”.

3. Web

Menurut [3] *Web* adalah “sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *server Web Internet* yang disajikan dalam bentuk *hiperteks*. Informasi *web* dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format *HTML (Hypertext Markup Language)*. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format *GIF, JPG, PNG*), suara (dalam format *AU, WAV*), dan objek multimedia lainnya (seperti *MIDI, Shockwave, Quicktime, Movie, 3D World*)”.

2.2. Penelitian Sebelumnya

1. Perancangan Sistem Absensi Kehadiran Perkuliahan dengan Menggunakan *Radio Frequency Identification* (RFID).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah : Perancangan sistem absensi perkuliahan pada Universitas Komputer Indonesia dengan menggunakan teknologi *Radio Frequency Identification* (RFID). Dengan teknologi RFID ini maka nantinya setiap mahasiswa tidak perlu lagi menandatangani form absensi karena data kehadiran mahasiswa akan teridentifikasi secara otomatis oleh *reader* RFID dan tersimpan didalam *database* sistem. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan sistem absensi perkuliahan akademik dengan menggunakan RFID [4].

2. Membangun Sistem Informasi Presensi Mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang Berbasis Web

Kesimpulan dari penelitian ini adalah : Informasi yang dihasilkan dari sistem informasi absensi mahasiswa akurat karena absensi dilakukan langsung oleh dosen pada saat kuliah dilakukan dengan cara memanggil mahasiswa yang hadir. Sehingga tidak ada mahasiswa yang bisa menitip absensi dengan menandatangani absen temannya. Mengurangi komplain mahasiswa karena kesalahan nilai untuk absensi. Dosen akan sangat mudah mengupdate dan memverifikasi absen mahasiswa [5].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*. Menurut [6], metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pendukung atau pemeliharaan
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Desain

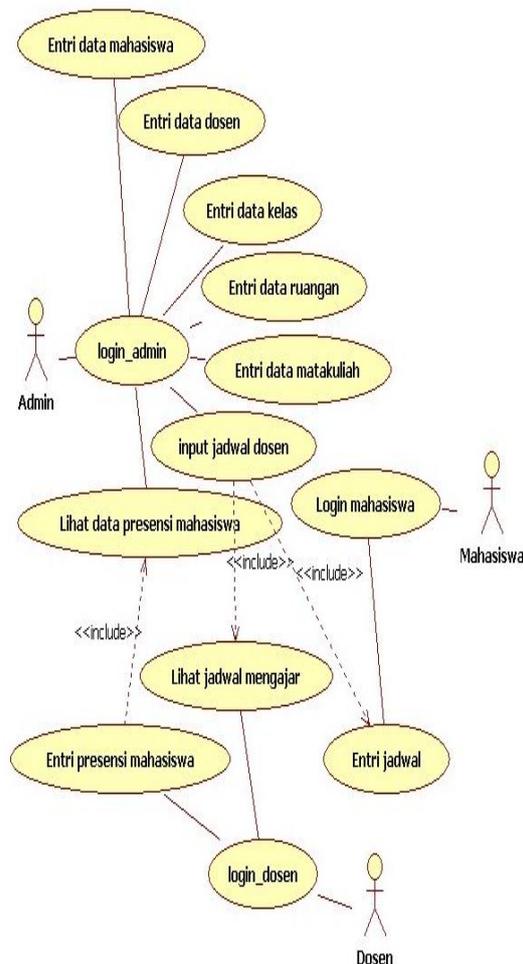
Desain yang digunakan untuk mendesain sistem informasi presensi mahasiswa Universitas Bina Darma adalah desain logis dan desain fisik. Desain logis meliputi desain yang menggunakan *Use Case Diagram* dan desain fisik meliputi desain *database* dan desain *interface*.

1. *Use Case Diagram*

Perancangan sistem informasi presensi mahasiswa Universitas Binadarma berbasis *web* menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. Menurut [7], *Unified Modeling Language (UML)* adalah “keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal,

yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak”.

Kegiatan perancangan ini dimulai dari konsep hasil analisis yang digambarkan melalui *use case diagram*. Dimana hasil dari analisis tersebut menjadi pedoman untuk pembuatan aplikasi. Berikut adalah hasil analisis berupa *use case diagram*.



Gambar 1. Use Case Diagram

2. Database

Database pada sebuah aplikasi berfungsi untuk menyimpan semua data yang diperlukan dalam mengolah data. Database terdiri dari tabel-tabel yang berfungsi untuk menyimpan data. Adapun tabel yang akan dibuat pada perancangan sistem informasi presensi

mahasiswa berbasis web ini antara lain :

Tabel 1. Tabel mahasiswa

Field	Type	Keterangan
Nim	Varchar(10)	Nomor Induk Mahasiswa *
Nm_mhs	Varchar(35)	Nama Mahasiswa
Jk	Enum('L','P')	Jenis Kelamin
Tgl_lahir	Date	Tanggal Lahir
Alamat	Text	Alamat
No_telp	Varchar(12)	Nomor Telepon
Angkatan	Varchar(10)	Angkatan
Fakultas	Varchar(20)	Fakultas
Prodi	Varchar(25)	Program Studi
Pwd	Varchar(20)	Password

Tabel 2. Tabel dosen

Field	Type	Keterangan
Kd_dos	Varchar(6)	Kode Dosen *
Nm_dos	Varchar(35)	Nama Dosen
Jk	Enum('L','P')	Jenis Kelamin
Gelar	Varchar(10)	Gelar
Alm	Text	Alamat
Email	Varchar(35)	Email
Pass_dos	Varchar(30)	Password Dosen

Tabel 3. kelas

Field	Type	Keterangan
Id_ks	Varchar(5)	ID Kelas *
Nm_ks	Varchar(7)	Nama Kelas

Tabel 4. Tabel ruang

Field	Type	Keterangan
No_ruang	Varchar(5)	Nomor Ruang *
Lantai	Char(1)	Lantai ruangan

Tabel 5. Tabel matakuliah

Field	Type	Keterangan
Kd_mk	Varchar(10)	Kode Matakuliah*
Nm_mk	Varchar(30)	Nama Matakuliah
Sks	Char(1)	Jumlah sks
Sms	Char(1)	Semester
Jur	Varchar(20)	Jurusan

Tabel 6. Jadwal_dosen

Field	Type	Keterangan
Id_jadwal	Int(4)	ID Jadwal Dosen *
Kd_dos	Varchar(6)	Kode Dosen
Kd_mk	Varchar(10)	Kode Matakuliah
Id_kls	Varchar(5)	ID Kelas
No_ruang	Varchar(5)	Nomor Ruangan
Kampus	Varchar(10)	Kampus
Hari	Varchar(10)	Hari
Waktu	Time	Waktu
Th_akd	Varchar(10)	Tahun Akademik

Tabel 7. Tabel presensi_mhs

Field	Type	Keterangan
Id_pre	Int(5)	ID Presensi *
Id_jadwal	Int(4)	ID Jadwal Dosen
Tgl_pre	Date	Tanggal Presensi
Pertemuan	Smallint	Pertemuan ke
Ket	Enum(Hadir, Tidak Hadir)	Keterangan presensi

Tabel 8. Tabel Jadwal Mahasiswa

Field	Type	Keterangan
Id_jd_mhs	Int(4)	ID Jadwal Mahasiswa *
Nim	Varchar(10)	Nomor Induk Mahasiswa
Id_jadwal	Int(4)	ID Jadwal Dosen

Tabel 9. Tabel admin

Field	Type	Keterangan
Id_adm	Varchar(5)	ID Admin *
Nm_adm	Varchar(35)	Nama Admin
Username	Varchar(35)	Username Admin
Pwd_adm	Varchar(30)	Password Admin

3. Desain Prototype

Desain prototype merupakan interaksi visual antara pengguna dengan sistem. yang dapat menggunakan sistem ini antara lain : admin, dosen dan mahasiswa.

a. Desain Halaman Admin

Desain halaman admin terdapat 8 menu yaitu menu login, menu input data dosen, menu input data kelas, menu input data ruangan, menu input data mata kuliah, menu input data jadwal dosen, menu input data mahasiswa dan menu data presensi mahasiswa.

Untuk desain menu login admin berfungsi untuk login admin dengan mengisi username dan password login.

Gambar 2. Desain login admin

Desain input data dosen berfungsi untuk menginputkan data dosen.

Gambar 3. Desain input data dosen

Desain input data kelas berfungsi untuk menginputkan data kelas.

Gambar 4. Desain input data kelas

Desain input data ruangan berfungsi untuk menginputkan data ruangan.

Gambar 5. Desain input data ruangan

Desain input data mata kuliah berfungsi untuk menginputkan data mata kuliah.

Gambar 6. Desain input data mata kuliah

Desain input data jadwal dosen berfungsi untuk menginputkan data jadwal dosen.

Gambar 7. Desain input jadwal dosen

Desain input data mahasiswa berfungsi untuk menginputkan data mahasiswa.

Gambar 8. Desain input data mahasiswa

Desain data presensi mahasiswa berfungsi untuk melihat data presensi mahasiswa yang sudah diinputkan oleh dosen.

Data Presensi Mahasiswa

Pilih Kelas :

No	Nim	Nama	Jumlah Kehadiran	Jumlah Tidak Hadir	Keterangan
1.	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx
2.	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx

Gambar 9. Desain data presensi mahasiswa

b. Desain Halaman Dosen

Desain halaman dosen terdapat 4 menu yaitu menu login dosen, menu jadwal mengajar dosen, menu input data presensi mahasiswa dan menu data presensi mahasiswa.

Untuk desain menu login dosen berfungsi untuk login dosen dengan mengisi kode dosen dan password login. Adapun rancangannya seperti gambar dibawah ini

Login Dosen

Gambar 10. Desain login dosen

Desain jadwal mengajar dosen berfungsi untuk menampilkan jadwal mengajar dosen perkelas. Terdapat 2 menu di desain jadwal mengajar dosen, yaitu menu entri presensi mahasiswa dan menu lihat data presensi mahasiswa.

Jadwal Mengajar Dosen

Tahun Akademik : xxxx/xxxx

No	Mata Kuliah	Kode MK	SKS	Kelas/Hari /Jam/Ruang		
1.	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxx	xxxxxxxx	<input type="button" value="Entri Presensi"/>	<input type="button" value="Lihat Presensi"/>
2.	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxx	xxxxxxxx	<input type="button" value="Entri Presensi"/>	<input type="button" value="Lihat Presensi"/>

Gambar 11. Desain jadwal mengajar dosen

Desain input data presensi mahasiswa berfungsi untuk menginputkan data presensi mahasiswa disetiap pertemuan. Pada rancangan terdapat 2 pilihan input yaitu hadir dan tidak hadir.

Presensi Mahasiswa

Mata Kuliah : xxxxxx
 Ruangan : xxxxxx
 Kelas : xxxxxx
 Tahun Akademik : xxxxxx
 Hari : xxxxxx
 Tanggal : xxxx/xx/xx
 Pertemuan ke :

No	Nim	Nama	Hadir	Tidak Hadir
1.	xxxxxxxx	xxxxxxxx	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	xxxxxxxx	xxxxxxxx	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gambar 12. Desain input presensi mahasiswa

Desain data presensi mahasiswa berfungsi untuk menampilkan data presensi mahasiswa.:

Data Presensi Mahasiswa

Mata Kuliah : xxxxxx
 Kelas : xxxxxx

No	Nim	Nama	Jumlah Kehadiran	Jumlah Tidak Hadir	Keterangan
1.	xxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx
2.	xxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxx

Gambar 13. Desain data presensi mahasiswa

c. Desain Halaman Mahasiswa

Desain Halaman mahasiswa terdapat 2 menu yaitu menu login mahasiswa dan menu entri jadwal mahasiswa.

Untuk desain menu login mahasiswa berfungsi untuk login mahasiswa dengan mengisi nim dan password login.

Gambar 14. Desain login mahasiswa

Desain entri jadwal mahasiswa berfungsi memilih dan mengentri jadwal kuliah mahasiswa.

No	Kode Matakul	Matakuliah	SKS	Semester	Hari	Jam	Kelas	
1.	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	Pilih
2.	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx	Pilih

Gambar 15. Desain entri jadwal mahasiswa

V. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian perancangan sistem informasi presensi mahasiswa Universitas Bina Darma berbasis web yaitu, penelitian ini sudah menghasilkan rancangan sistem presensi mahasiswa Universitas Bina Darma yang terdiri dari :

1. Rancangan alur sistem yaitu *use case diagram*.
2. Rancangan *database* yang terdiri dari tabel mahasiswa, dosen, kelas, ruang, matakuliah, jadwal dosen, presensi mahasiswa, jadwal mahasiswa dan admin.
3. Rancangan *interface* yang terdiri dari *interface* admin, dosen dan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Supriyanto, *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salmeha Infotek, 2005.

[2] I. Bastian, *Sistem Akuntansi Sektor Publik*. Jakarta: Salemba Empat, 2007.

[3] J. Simarmata, "Rekayasa Web," *Web Eng.*, 2010.

[4] E. B. Setiawan and B. Kurniawan, "perancangan sistem absensi kehadiran perkuliahan radio frequency indentifications (RFId)," *J. CoreIT, Vol.1, No.2, Desember 2015*, 2015.

[5] Y. Andrika, "Membangun Sistem Informasi Presensi Mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang Berbasis Web," 2013.

[6] R. A. S. and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Bandung: Informatika, 2018.

[7] M. Fowler, *Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar, UML Distil*. Yogyakarta: Andi, 2005.