**Spesifikasi Kebutuhan dan Rancangan**

**Perangkat Lunak**

**ABSENSI CHIP BERBASIS WEB**

**PT GISTEK INDONESIA**

**UNTUK :**

**TUGAS PPL**

**Disusun oleh:**

**Kelompok …………..**

**Kelas VI E KARYAWAN**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**(STMIK) SUMEDANG**

**Jl. Angkrek Situ No. 19 Sumedang**

**2 0 2 0**

# Pendahuluan

## Tujuan

Dokumen **SKPL** (*Spesisifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*) ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut :

1. Mendefinisikan dan menjelaskan hal yang diperlukan dalam Absensi berbasis Chief mencakup seluruh unsur karyawan PT Gistek Indonesia sesuai dengan KAK (Kerangka Acuan Kerja)
2. Memperjelas detail spesifikasi kebutuhan dan ruang lingkup kerja yang akan dilakukan dalam Absensi berbasis Chief beserta kendala-kendala yang mungkin akan dihadapi.
3. Mendefinisikan dan mendeskripsikan secara global Absensi berbasis Chief yang akan dikembangkan, yang menggambarkan fungsionalitas, performansi, batasan perancangan, atribut, serta antarmuka eskternal aplikasi yang akan diimplementasikan.
4. Mempermudah proses pengembangan Absensi berbasis Chief pada tahap-tahap berikutnya.

Adapun pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen SKPL ini adalah :

1. *CANGKUDU MEDIA GROUP IT Solution Startup* sebagai **pengembang** aplikasi.

*CANGKUDU MEDIA GROUP IT Solution Startup* akan membuat Aplikasi absensi Chip berbasis WEB

## Anggota Tim

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | NIM | Nama | Tugas/Jabatan | Foto |
|  | **A2.1700071** | **MUHAMAD IRFAN SETIAWAN** | Manajer Proyek |  |
|  | **A2.1700145** | **Rian Riansah** | Analist System |  |
|  |  | **Agung Muharom** | Design Projek |  |

*Penjelasan tugas dan tanggung jawab setiap anggota*

## Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Absensi berbasis Chief merupakan mesin absensi. Berbasis computer dimana setiap karyawan dapat melakukan absensi dengan chip yang telah dirancang dengan kode QR pada koodingan yaitu ID karyawan di ACC dengan barcode
2. Absensi berbasis Chief ini membantu ADM personalia dalam melkukan menejemen data karyawannya dalam mengolah data yang selanjutnya dapat melakukan timbal balik antara karyawan dan personalia sehingga ADM dapat menilai baik buruknya kinarja kehadiran karyawan
3. Absensi berbasis Chief ini dibuat .dengan kerangka penyusunan jadwal kerja menggunakan sift dengan pengaturan jadwal Sift :

Shift 1 masuk Pada jam 00.06 – 14.30 Late S/D 14.40

Shift 2 masuk Pada jam 14.30 – 23.10

Sabtu-minggu Libur

1. Sistem yang dibuat untuk aplikasi Kehadiran Berbasis Web ini dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan CodeIgniter dengan MySQL sebagai database, dan sebuah alat untuk kode QR

## Definisi, Singkatan, dan atau Akronim

**SKPL** : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

**SP2HP** : Surat Pemberitahuan Perkembangan Penyidikan

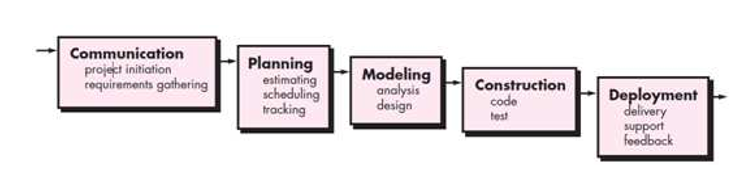
**PHP** : Protocol Hyper Text

**DBMS** : Database Management System

**HTML** : Hypertext Marked Language

## Metodologi Pengerjaan

Dalam pembangunan aplikasi ini, metodologi penelitian yang digunakan adalah model waterfall, Menurut Roger S. Pressman (2010: 39), Waterfall Model atau biasa disebut klasik Life Cycle adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun piranti lunak. Aktivitas-aktivitas dalam waterfall model adalah sebagai berikut :



Model Waterfall (Pressman, 2010)

**1. Communication**

Pada tahap ini akan dilakukan inisiasi proyek, seperti menganalisis masalah yang ada dan tujuan yang akan dicapai. Selain itu dilakukan juga requirements gathering, dimana akan dikumpulkan requirement dari user melalui analisis kuisioner.

**2. Planning**

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan estimasi mengenai kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk membuat sebuah sistem. Selain itu, penjadwalan dalam proses pengerjaan juga ditentukan pada tahap ini.

**3. Modeling**

Kemudian mulai masuk pada tahap perancangan dimana perancang menerjemahkan kebutuhan sistem kedalam representasi untuk menilai kualitas sebelum tahap selanjutnya dikerjakan. Tahap ini lebih difokuskan pada atribut program, seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detail prosedur.

**4. Construction**

Construction merupakan proses membuat kode. Coding atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahap ini yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu software, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

**5. Deployment**

Tahap ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian software yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

# Deskripsi Umum

## Perspektif

## Karakteristik dan Klasifikasi Pengguna

Aplikasi ini dapat memberi kemudahan terhadap pelapor penyidikan, penangan penyidikan, dan pengiriman surat secara berkala berdasarkan perkembangan penyidikannya . Hal ini dapat dijelaskan dalam table berikut:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO. | Nama Aktor | Deskripsi |
| 1. | ADM/PERSONALIA | Sebagai pengelola *database* dan perawat sistem (maintenance) , yang berhak mengakses DATA KARYAWAN PT GISTEK INDONESIA |
| 2 | KARYAWAN | Sebagai pengguna dari aplikasi Absensi berbasis Chief kode QR |

## Lingkungan Operasi

Aplikasi Absensi berbasis Chief dengan spesifikasi

**Server Site :**

Platform Sistem Operasi :

Versi Sistem Operasi :

DBMS : Sql Server

Kerangka Kerja : HTML dan PHP

Framework : Code Igniter/ Java Eclipse

**Client Site :**

Platform Sistem Operasi :

Versi Sistem Operasi :

## Batasan Desain dan Implementasi

Batasan desain dan implementasi dalam pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

* Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan Mysql untuk Admin website sedang untuk Akses client dibuatkan aplikasi Android menggunkan bahasa pemrograman Eclipse.
* Web server yang digunakan adalah ……………………………………………………
* Menggunakan menu log in sesuai dengan kode QR yang telah dibuat pada program
* Mesin absensi dapat digunakan karyawan selama jam masuk dan masa tenggan selama 15 menit
* Hasil dari program ini menghasilkan sebuat data karyawan masuk, terlambat dan pulang kerja
* Data dapat diambil oleh ADM sebagai pemegang hak akses penuh
* Karyawan terlambat dapat menerima kebijakan setelah mendapat remosisasi dari ADM

## Dokumentasi Bagi Pengguna

komponen-komponen dokumentasi yang diperuntukkan kepada pengguna SP2HP ialah :

1. Buku panduan tentang penggunaan aplikasi kehadiran berbasis web bagaimana melakukan log in hingga penjelasan tentang tenggan waktu dalam jam
2. Seminar dan Bimbingan teknis di setiap unit karyawan
3. Sosialisasi terhadap seluruh karyawan PT gistek Indonesia

## Asumsi dan Ketergantungan

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….