

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
INTISARI.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
1.7. Tinjauan Pustaka .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1. Data .....	5
2.2. Autentikasi .....	5
2.3. <i>QR Code (Quick Response Code)</i> .....	6
2.3.1. Keuntungan dan Kerugian <i>QR Code</i> .....	7
2.3.2. Anatomi <i>QR Code</i> .....	8

2.3.3. Versi <i>QR Code</i> .....	9
2.3.4. Macam-Macam <i>QR Code</i> .....	9
2.4. Kriptografi .....	12
2.4.1. Sejarah Kriptografi .....	12
2.4.2. Tujuan Kriptografi .....	13
2.4.3. Pembagian Algoritma Kriptografi .....	13
2.5. Algoritma <i>RC4</i> .....	14
2.5.1. Cara Kerja Algoritma <i>RC4 Stream Cipher</i> .....	17
2.6. <i>PHP</i> .....	22
2.7. <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i> .....	23
2.8. <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i> .....	23
2.9. <i>Android</i> .....	24
2.10. <i>MySQL</i> .....	25
2.11. <i>Rational Unified Process (RUP)</i> .....	27
2.12. <i>Flowchart</i> .....	29
2.13. <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	29
2.14. Diagram Dalam <i>UML</i> .....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian .....	35
3.1.1. Waktu .....	35
3.1.2. Tempat Penelitian .....	35
3.2. Metode Pengumpulan Data .....	35
3.3. Metode Pengembangan Sistem .....	37
3.3.1. Permulaan ( <i>Inception</i> ) .....	37
3.3.2. Perluasan / Perencanaan ( <i>Elaboration</i> ).....	37
3.3.3. Konstruksi ( <i>Construction</i> ) .....	37

3.3.4. Transisi ( <i>Transition</i> ) .....	37
3.4. Analisis Perancangan Sistem .....	37
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	38
4.1. Analisis Sistem .....	38
4.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
4.2.1. Kebutuhan Fungsional .....	38
4.2.2. Kebutuhan Nonfungsional .....	39
4.3. Perancangan <i>Flowchart</i> .....	40
4.3.1. <i>Flowchart</i> Sistem .....	40
4.3.2. <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	41
4.4. Perancangan Antarmuka ( <i>Interface</i> ) .....	52
4.4.1. Menu <i>Dashboard</i> .....	53
4.4.2. Menu Absen .....	53
4.4.3. Menu Mahasiswa .....	54
4.4.4. Menu Dosen .....	54
4.4.5. Halaman Login Mobile .....	55
4.4.6. Halaman Home Mobile .....	55
4.4.7. Halaman Mata Kuliah Mobile .....	56
4.4.8. Halaman Daftar Mahasiswa Per-Mata Kuliah .....	57
4.4.9. Halaman Scanning <i>QR Code</i> .....	58
4.5. Prosedur Penggunaan Sistem .....	58
4.5.1. Aturan .....	58
4.5.2. Langkah-langkah Penggunaan Sistem .....	58
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....	59
5.1. Implementasi Sistem .....	59
5.1.1. Kebutuhan Sistem .....	59

5.1.2. Implementasi Tampilan Antarmuka Sistem .....	59
5.2. Pengujian Sistem .....	65
5.2.1. Pengujian <i>Black Box</i> .....	66
5.2.2. Pengujian Metode <i>Rivest Cipher 4 (RC4)</i> .....	66
5.2.3. Pengujian Aplikasi Pada Kelas .....	67
BAB VI PENUTUP .....	69
6.1. Kesimpulan.....	69
6.2. Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70