

Sistem Informasi Presensi Berbasis Android Pada Jasdram II Sriwijaya

Nabilah Firanti¹, Irman Effendy²

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma

article info

Article history:

Received XX XXXX XXXX

Received in revised form

XX XXXX XXXX

Accepted

Available online

DOI: -

Keywords:

Information System; Presence;

Android; Extreme

Programming;Flutter

Kata Kunci:

Sistem Informasi; Presensi;

Android; Extreme

Programming;Flutter

abstract

Fast and accurate communication is crucial for providing precise data, especially for institutions. Mobile devices have been equipped with various operating systems that aid the advancement of information and communication technology, such as the Android operating system. The development of Android operating system should enable every organization or company to enhance productivity and improve work discipline, particularly in terms of attendance. This research was conducted to improve the efficiency and accuracy of the attendance process by replacing the manual method with an Android-based attendance information system at Jasdram II Sriwijaya. The method used is Extreme Programming, which is a software development method that is responsive to change, consisting of Planning, Design, Coding, and Testing. The expected outcome of this research is to produce an Android-Based Attendance Information System for Jasdram II Sriwijaya that has good functionality and adequate performance, such as improving the efficiency and accuracy of the attendance process.

abstrak

Komunikasi yang cepat dan akurat sangat penting untuk memberikan data yang akurat, khususnya untuk instansi. Perangkat mobile telah dilengkapi dengan berbagai sistem operasi yang membantu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, seperti sistem operasi Android. Perkembangan sistem operasi android seharusnya memungkinkan setiap organisasi atau perusahaan untuk meningkatkan produktivitas dan meningkatkan kedisiplinan kerja, khususnya dalam hal presensi. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi proses presensi dengan menggantikan metode manual dengan membuat sistem informasi presensi berbasis android pada Jasdram II Sriwijaya. Metode yang digunakan adalah Extreme Programming yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang responsif terhadap perubahan, terdiri dari Planning, Design, Coding, dan Testing. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah menghasilkan Sistem Informasi Presensi Berbasis Android Pada Jasdram II Sriwijaya yang memiliki fungsionalitas yang baik dan performa memadai seperti meningkatkan efisiensi dan akurasi proses presensi.

*Corresponding author. Email: nabilah.firanti@gmail.com ¹.

1. Pendahuluan

Dengan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia, masyarakat membutuhkan informasi dengan cepat. Selain itu, komunikasi yang cepat dan akurat sangat penting untuk memberikan data yang akurat, khususnya untuk instansi [1]. Teknologi mobile yang terhubung ke internet saat ini memungkinkan akses yang cepat dan akurat. Teknologi ini terdiri dari ponsel digital atau smartphone, juga dikenal sebagai ponsel pintar, dan memungkinkan semua pengguna terhubung satu sama lain untuk berkomunikasi dan berbagi informasi di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja yang terhubung ke jaringan internet. Selain itu, perangkat mobile telah dilengkapi dengan berbagai sistem operasi yang membantu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, seperti sistem operasi Android.

Android sebagaimana sistem operasi berbasis Linux untuk berbagai perangkat mobile. Sangat penting untuk menggunakan android karena kemampuan kernel linux yang teruji seperti portabilitas, fitur, dan keamanan. Android sendiri bersifat open source, yang berarti bahwa pengembang yang ingin membuat aplikasi untuk perangkatnya dapat disesuaikan [2]. Perkembangan sistem operasi android seharusnya memungkinkan setiap organisasi atau perusahaan untuk meningkatkan produktivitas dan meningkatkan kedisiplinan di tempat kerja, khususnya dalam hal presensi. Karena banyaknya pengguna Smartphone Android, beberapa instansi dapat memperbaharui sistem presensi mereka dengan smartphone Android karena lebih mudah digunakan dan menghemat waktu untuk melakukan presensi.

Dalam sebuah instansi, presensi sangat penting [3]. Kinerja serta profesionalitas dalam bekerja yang lebih baik di instansi pemerintahan dengan adanya perkembangan teknologi, telah banyak mengalami perubahan di instansi pemerintahan dari sistem manual ke sistem elektronik, Salah satunya adalah sistem presensi. disiplin kerja dapat di lihat dari prespektif kehadirannya di kantor, karena kehadiran menjadi tolak ukur kedisiplinan dan profesionalitas dalam bekerja [4].

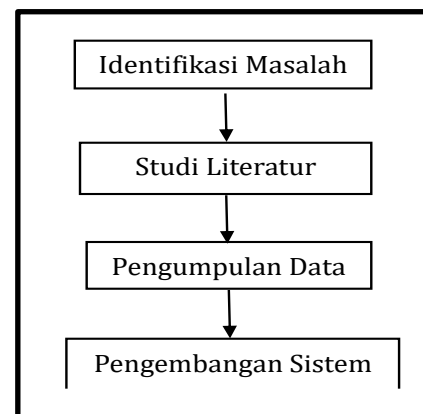
Jasdam adalah jasmani Kodam, dan tugas utama Jasdam adalah menjaga postur, kesegaran, dan ketangkasan fisik prajurit. Jasdam II/Sriwijaya ini

diresmikan pada 7 Januari 2014. Kodam II Sriwijaya bertanggung jawab atas markasnya di Jasdam II Sriwijaya. Jasdam II Sriwijaya adalah markas TNI yang besar dengan banyak anggota. Oleh karena itu, data karyawan harus disusun dengan benar karena ini sangat penting untuk sebuah presensi.

Dari hasil wawancara dengan Bpk. Kapten. D.Silitonga. Karena menyajikan informasi secara manual sangat sulit dan memakan waktu yang cukup lama, kondisi presensi Jasdam II Sriwijaya yang menggunakan absensi manual tampaknya kurang efektif dan efisien dalam pendataan kehadiran. Normalnya, para anggota harus menulis presensi secara manual. Namun demikian, keadaan tersebut tidak efektif. Presensi manual seperti ini biasanya tidak stabil ketika satu kertas hilang dan akan menghambat perekapan presensi. Dengan adanya aplikasi presensi ini, lebih efisien [5] pendisiplinan karyawan dapat dilakukan, yang memungkinkan untuk mengawasi siapa yang disiplin, siapa yang tiba di kantor tepat waktu, dan siapa yang selalu tiba terlambat. Karenanya, penulis ingin melakukan penelitian untuk menjadikan bahan riset yang diperlukan untuk meningkatkan sistem teknologi informasi Jasdam II Sriwijaya dengan menentukan judul “Sistem Informasi Presensi Berbasis Android Pada Jasdam II Sriwijaya”.

2. Metode Penelitian

Untuk menghasilkan penelitian yang baik dan sesuai dengan sasaran penelitian, maka dibuat sebuah alur penelitian yang sesuai dengan judul penelitian dan berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Berikut ini merupakan langkah penelitian yang penulis gambarkan melalui alur penelitian, yaitu:



Gambar 1. Alur Penelitian

Berdasarkan alur penelitian yang ditunjukkan pada gambar di atas, masing-masing tahap penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah yang timbul agar langsung dapat diatasi yang terdapat pada Jasdram II Sriwijaya yaitu sistem presensi masih menggunakan sistem manual. Tentunya hal tersebut tidak efisien dan biasanya dapat terkendala ketika adanya rekam presensi.

2. Studi Literatur

Untuk melengkapi konsep dan teori yang digunakan pada tahap ini, dilakukan pencarian landasan teori yang diperoleh dari berbagai jurnal, dan internet [6]. Tujuannya adalah agar teori yang dibahas memiliki dasar ilmiah dan relevan dengan penelitian.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data [7] mengenai sistem presensi yang berjalan pada Jasdram II Sriwijaya yang dilakukan dengan dua cara yaitu :

1) Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan survei pada Jasdram II Sriwijaya dengan mengamati subjek penelitian secara langsung.

2) Wawancara (*Interview*)

Penulis melakukan wawancara terhadap anggota Jasdram II Sriwijaya. Hal ini dilakukan agar penulis mengetahui lebih terperinci permasalahan [8] sistem presensi yang berjalan pada Jasdram II Sriwijaya.

4. Pengembangan Sistem

XP (*Extreme Programming*) adalah Metode pengembangan perangkat lunak yang cepat berfokus pada pengkodean [9] sebagai langkah utama di setiap tahapan siklus pengembangan perangkat lunak. Berikut terdapat empat tahapan [10] dari metode XP (*Extreme Programming*) :

1) Planning

Tahapan ini merupakan langkah awal pada pengembangan XP [11] Identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan penentuan jadwal pelaksanaan kegiatan pengembangan sistem adalah beberapa kegiatan perencanaan yang dilakukan pada tahap ini.

Tujuan tahapan perencanaan adalah untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan sistem yang akan dibuat. Setelah data

dikumpulkan dari berbagai sumber [12], analisis kebutuhan fungsional digunakan untuk mengidentifikasi fitur sistem. Kebutuhan fungsional Jasdram II Sriwijaya untuk Sistem Informasi Presensi Berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Sistem akan digunakan oleh Admin, User/Pegawai, Ketua.
2. Sebelum dapat masuk ke sistem, admin harus melakukan login dengan menggunakan email dan password.
3. Setelah login ke sistem, admin dapat mengelola dan mengedit jenis user, nama lengkap, NIP, email, dan jabatan karyawan.
4. Setelah data pegawai berhasil disimpan, pegawai dapat melakukan login ke dalam sistem android.
5. Setelah login ke sistem, Pegawai dapat melihat hasil rekapan presensi, mengajukan izin, dan melakukan presensi masuk dan keluar.
6. Pada menu admin dapat melakukan ACC izin/cuti yang pertama dan akan diminta final approval dari ketua Jasdram.
7. Setelah ketua melakukan login, ketua dapat melakukan final approval.
8. Data presensi masuk dan keluar serta approval izin/cuti akan terekam dalam rekapan presensi.

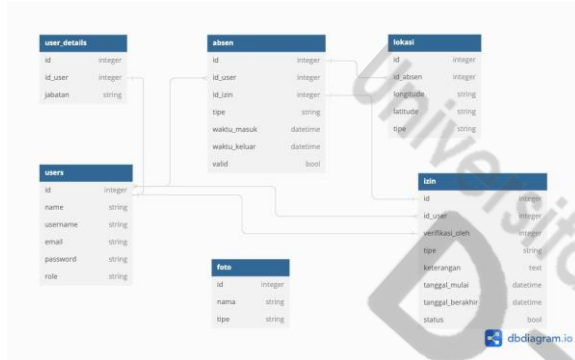
2) Design

Untuk mempermudah pengembangan desain sistem, tahap ini terdiri dari kegiatan perancangan pemodelan sistem, arsitektur, dan basis data [13]. Pembuatan desain dalam bentuk grafik dilakukan menggunakan model rancangan UML, dan jenis UML yang digunakan Use Case Diagram.



Gambar 2. Use Case Diagram

Tahapan perancangan pada Sistem Informasi Presensi Berbasis Android Pada Jasdram II Sriwijaya ini selain menggunakan diagram UML, Proses awal untuk menentukan dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung rancangan suatu sistem [14], adapun rancangan database :



Gambar 3. Rancangan Database

3) Coding

Pada tahap ini pengembang menggunakan bahasa pemrograman [15] untuk mengimplementasikan pemodelan dalam UI. Tahap perancangan akan dilanjutkan dengan implementasi program dalam bentuk pengkodean. Program ini dikodekan pada Sistem Informasi Presensi Berbasis Android Jasdram II Sriwijaya menggunakan Bahasa Pemrograman Dart, yang dilengkapi dengan framework Flutter dan database SQLite dan MySQL. Kebutuhan fungsional telah ditetapkan sebagai dasar Pembangunan sistem.

4) Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian secara otomatis dan manual untuk menguji fitur dan fungsionalitas yang terdapat pada sistem yang dibangun [16]. Pengujian otomatis digunakan untuk mengetahui apakah perubahan fitur berdampak pada fungsi yang sudah ada.

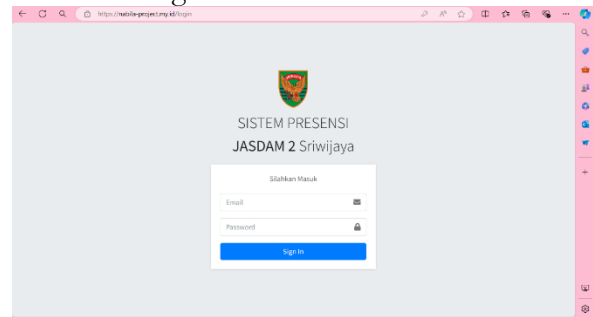
3. Hasil Dan Pembahasan

Naskah Gambar berikut menunjukkan tampilan sistem yang telah dibuat :

1. Tampilan halaman login Admin

Dengan menggunakan email dan password yang telah didaftarkan, administrator dapat melakukan login atau masuk ke dalam sistem

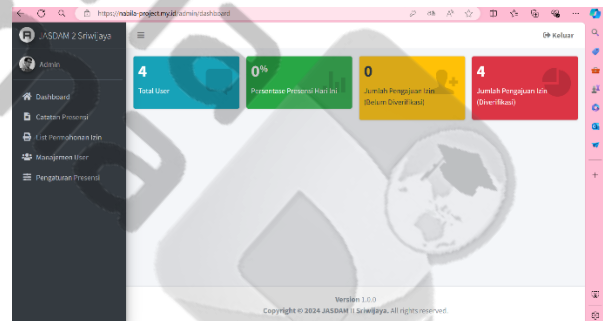
pada tampilan login ini. Tampilan login admin adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Tampilan Halaman Login Admin

2. Tampilan Dashboard Admin

Dashboard ini merupakan tampilan dimana administrator dapat melihat jumlah user yang aktif, jumlah kehadiran yang dihabiskan setiap hari, dan jumlah izin tugas yang disesuaikan dan yang tidak. Berikut Ini adalah tampilan dashboard administrator :



Gambar 5. Tampilan Dashboard Administrator

3. Tampilan Login User/Pegawai

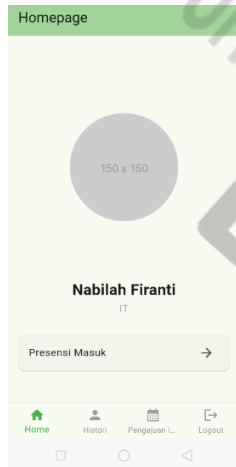
Dengan menggunakan email dan password yang telah mereka daftarkan, orang yang menggunakan tampilan login ini dapat melakukan login atau masuk ke dalam sistem. Ini adalah tampilan login untuk pengguna dan pegawai :



Gambar 6. Tampilan Login User/Pegawai

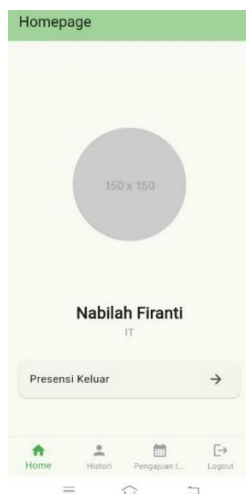
4. Tampilan Homepage User/Pegawai

Pada tampilan dashboard ini, pegawai dapat melakukan presensi masuk dan presensi keluar. Jika ingin melakukan presensi masuk pegawai harus berada di kantor Jasdram II Sriwijaya agar dapat melakukan presensi masuk. Lalu user dapat klik "Presensi Masuk" jika ingin melakukan proses presensi. Berikut tampilan homepage user/pegawai :



Gambar 7. Tampilan Homepage User/Pegawai

Begitu juga jika user ingin melakukan presensi pulang, user dapat klik "Presensi Keluar" seperti gambar berikut :



Gambar 8. Tampilan Presensi Keluar

5. Tampilan History Presensi

Pada tampilan history ini, user/pegawai dapat melihat dan memantau hasil presensi yang telah dilakukan. Pada menu ini pun user/pegawai dapat mendownload laporan rekap presensi

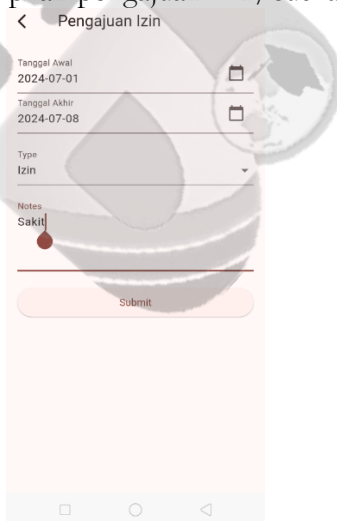
masing-masing individu. Berikut tampilan history:



Gambar 9. Tampilan History Presensi

6. Tampilan Pengajuan Izin/Cuti

User dapat mengajukan izin pada tampilan pengajuan izin/cuti ini, yang kemudian akan diterima oleh admin dan akan mendapatkan final approval izin/cuti dari ketua Jasdram II Sriwijaya. Berikut tampilan pengajuan izin/cuti user :



Gambar 10. Tampilan Pengajuan Izin/Cuti

Kemudian user akan diminta untuk menginputkan beberapa form diatas kemudian mengklik "Submit". Sistem akan menyimpan pengajuan izin secara otomatis, yang kemudian dapat disetujui atau ditolak oleh administrator dan ketua.

Sebelum Sistem Informasi Presensi Berbasis Android Pada Jasdram II Sriwijaya ini digunakan, pengujian sistem dilakukan. Sistem diuji

menggunakan pengujian black box, yang menguji sistem dari segi fungsionalitas atau kegunaannya. Pada tahap pengujian, output sistem yang dihasilkan dari masukan yang diterima diuji untuk memastikan bahwa sistem mencapai harapan yang diharapkan. Pada tahap pengujian, penulis menunjukkan seluruh fitur yang telah direncanakan untuk diterapkan pada implementasi aplikasi. hasil pengujian ditunjukkan pada level berikut :

1. Pengujian Menu Login

Tabel 1. Pengujian Menu Login

No	Rancangan Proses	User	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Input Email dan Password	Semua aktor	1) Akan menampilkan dashboard atau homepage jika email dan password pengguna sesuai. 2) Sistem akan menampilkan pesan "Email/Password Anda salah" jika alamat email dan password tidak sesuai.	Valid

2. Pengujian Presensi Masuk dan Keluar User

Tabel 2. Pengujian Menu Presensi Masuk/Keluar

No	Rancangan Proses	User	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik "Presensi Masuk"	Pegawai	1) Jika pegawai telah tiba di kantor maka dapat klik dan melakukan presensi masuk 2) Jika pegawai belum tiba di kantor maka tidak dapat klik dan tidak dapat melakukan presensi masuk	Valid
2	Klik "Presensi Keluar"	Pegawai	Jika pegawai telah tiba di melakukan presensi masuk, maka pegawai dapat melakukan presensi keluar	Valid

3. Pengujian Pengajuan Izin/Cuti pegawai

Tabel 3. Pengujian Pengajuan Izin/Cuti pegawai

No	Rancangan Proses	User	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik "Pengajuan Izin"	Pegawai	Menampilkan form pengajuan izin/cuti	Valid
2	Input tanggal awal, tanggal akhir, type, dan notes Lalu klik "submit"	Pegawai	Pengajuan izin akan otomatis terkirim ke admin dan ketua	Valid

4. Pengujian Menu Manajemen User

Tabel 4. Pengujian Menu Manajemen User

No	Rancangan Proses	User	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik "Manajemen user"	Admin	Menampilkan data user yang ada di database	Valid
2	Klik "Tambah User"	Admin	Menampilkan Form tambah user	Valid
3	Input jenis user, nama lengkap, NIP, Email, dan Jabatan Lalu klik "buat user" klik "Submit"	Admin	Sistem akan menampilkan "Berhasil membuat pengguna"	Valid
4	Klik aksi "Lihat"	Admin	Menampilkan informasi user dan dapat melakukan hapus akun dan edit akun dengan cara klik "hapus akun" / "edit akun"	Valid
5	Klik aksi "Edit akun"	Admin	Menampilkan form data yang akan di edit	Valid
6	Klik aksi "hapus akun"	Admin	Menghapus data user dari database	Valid

5. Pengujian Menu List Permohonan Izin

Tabel 5. Pengujian Menu List Permohonan Izin

No	Rancangan Proses	User	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik "list permohonan izin"	Admin dan Ketua	Menampilkan pengajuan yang telah diajukan oleh user	Valid
2	Klik aksi "Detail"	Admin dan Ketua	Menampilkan nama pegawai, tanggal pengajuan, tipe pengajuan, keterangan, tanggal izin mulai dan berakhir	Valid

3	Klik aksi "Setuju"	Admin dan Ketua	Sistem akan menampilkan pesan "Disetujui"	Valid
4	Klik aksi "Tolak"	Admin dan Ketua	Sistem akan menampilkan pesan "Ditolak"	Valid

6. Pengujian Menu *History*/Laporan Presensi

Tabel 6. Pengujian Menu *History* Presensi

No	Rancangan Proses	User	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik "History/Laporan Presensi"	Semua aktor	Menampilkan rekapan presensi	Valid
2	Klik "Pilih Pegawai" kemudian klik "cari". Lalu input nama <i>user</i> yang diinginkan	Admin dan Ketua	Me Sistem akan hanya menampilkan nama sesuai yang diinputkan	Valid
3	Klik "Tanggal Awal" dan "Tanggal Akhir" kemudian klik "cari"	Semua aktor	Sistem akan menampilkan hasil rekapan presensi sesuai tanggal yang dipilih	Valid
4	Klik "cetak laporan"	Semua aktor	Sistem akan menampilkan pilihan "cetak laporan" dan cetak laporan total"	Valid
5	Klik "cetak laporan"	Semua aktor	Sistem akan mencetak rekapan presensi perhari maupun perbulan dalam bentuk pdf	Valid
6	Klik "cetak laporan total"	Admin dan Ketua	Sistem akan mencetak laporan secara keseluruhan dalam bentuk pdf	Valid

7. Pengujian Menu Pengaturan Presensi

Tabel 7. Pengujian Menu Pengaturan Presensi

No	Rancangan Proses	User	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Klik "pengaturan presensi"	Admin	Menampilkan pengaturan presensi	Valid
2	Input "Lokasi Presensi (Latitude), (Longitude), radius (Satuan KM), Waktu Awal Masuk, Akhir Masuk, dan Jam Kerja. Kemudian klik "Submit"	Admin	Menampilkan pesan "Berhasil"	Valid

Pada black box testing pengujian dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. Input dan output sistem akan diuji selama pengujian ini. Pada jasad II Sriwijaya ini, ada 23 pertanyaan yang berkaitan dengan uji fungsionalitas sistem informasi presensi berbasis android. Hasil pengujian fungsionalitas sistem dengan black box testing ini menunjukkan bahwa sistem menghasilkan input dan output yang sesuai dengan persyaratan.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sistem informasi presensi berbasis android Jasad II Sriwijaya membuat proses presensi masuk dan keluar pegawai lebih mudah, Secara real-time, sistem informasi presensi berbasis android Jasad II Sriwijaya mencatat jam masuk dan pulang pekerja sehingga pelaporan presensi pegawai pun menjadi valid, dan Dengan adanya Sistem presensi ini berhasil membuat sistem yang paperless.

5. Daftar Pustaka

- [1] H. S. Ardiansyah and N. Mariana, "Sistem Presensi Selfie dan Pengajuan Cuti secara Online pada Dinas Penanaman Modal Kabupaten Demak," *J. Tek. Inform. UNIKA ...*, vol. 08, no. 1, pp. 191–196, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/2765>
- [2] Y. B. Widodo, S. Sibuea, and F. Andrian, "Rancang Bangun Briefing Attendance App Menggunakan Geolocation Berbasis Android (Studi Kasus : PT Gelora Aksara Pratama)," vol. 10, no. 1, pp. 342–355, 2024.
- [3] T. Wahyudi, S. Supriyanta, and H. Faqih, "Pengembangan Sistem Informasi Presensi Menggunakan Metode Waterfall," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 7, no. 2, pp. 120–129, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijs/article/view/11091>
- [4] A. Ardiyanto, A. Rahman, and Y. Lampasa, "Efektivitas Penerapan Sistem Absensi Online Dalam Meningkatkan Disiplin Kerja Aparatur

- Sipil Negara (Asn) Di Sekretariat Kota Kendari,” *Parabela J. Ilmu Pemerintah. Polit. Lokal*, vol. 2, no. 2, pp. 80–90, 2022, doi: 10.51454/parabela.v2i2.605.
- [5] A. Aisyah, D. Permata Sari, and K. Kusumanto, “Perancangan Aplikasi Presensi Dosen Real Time dengan Metode Global Positioning System (GPS) dan Location Based Service (LSB) Berbasis WEB di Jurusan Teknik Elektronika Politeknik Negeri Sriwijaya,” *J. Locus Penelit. dan Pengabd.*, vol. 1, no. 5, pp. 341–347, 2022, doi: 10.36418/locus.v1i5.73.
- [6] R. Ilahi, B. Baharsyah, M. I. Siham, and E. Darwin, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jadwal Foto pada Like Photography Berbasis Web,” *Rahmat Llahi, Bastomi Baharsyah, Muhammad Iqbal Siham, Ery Darwin*, vol. 7, pp. 433–439, 2023.
- [7] M. Alda, “Sistem Informasi Pengolahan Data Kependudukan Pada Kantor Desa Sampean Berbasis Android,” *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1716.
- [8] D. S. Sugeng Wibowo, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Presensi Siswa Berbasis Android Pada Sd Dan Smp Kanaan Global School Jambi,” *Jurnalmsi.Stikom-Db.Ac.Id*, vol. 3, no. 2, pp. 1093–1105, 2019, [Online]. Available: <http://www.jurnalmsi.stikom-db.ac.id/index.php/jurnalmsi/article/view/161>
- [9] Q. E. Fazrin, T. Lisnawati, S. Nurhayati, J. B. Satya, and D. Alamsyah, “Penerapan Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Presensi Karyawan dengan QR Code,” *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 164–170, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1018.
- [10] M. Ridwan Nawawi, S. Lestanti, and D. Fanny, “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Fasilitas Pondok Pesantren Nurul Ulum Dengan Menggunakan Metode Xp (Extreme Programming),” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 835–841, 2022, doi: 10.36040/jati.v6i2.5746.
- [11] I. Ahmad, R. I. Borman, J. Fakhrurozi, and G. G. Caksana, “Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android,” *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 5, no. 2, p. 297, 2020, doi: 10.35314/isi.v5i2.1654.
- [12] H. Sabriadi and N. Wakia, “Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Perguruan Tinggi,” *J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 2, pp. 175–184, 2021.
- [13] I. Carolina, A. Supriyatna, J. Kamal Raya No, and R. Barat Cengkareng Jakarta Barat, “Penerapan Metode Extreme Programming dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota SKS Mengajar Dosen,” *IKRA-ITH Inform. J. Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 106–113, 2019, [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/306>
- [14] I. Suwandi, Z. Rachmat, and Wahyuddin, “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Di Smp Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo,” *J. Bisnis Digit. dan Enterp.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–16, 2023, [Online]. Available: <https://ojs.amiklps.ac.id>
- [15] Y. Fitriani, R. Pakpahan, O. Pahlevi, and P. Studi Sistem Informasi, “Sistem Informasi Keuangan Menggunakan Pendekatan Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP),” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 4, no. 1, pp. 25–34, 2024.
- [16] E. Zulianti, F. Nabyala, and A. Syauqi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Bengkel Motor Savana Berbasis Web Menggunakan Metode Xp (Extreme Programming),” *J. Sist. Inf. dan Teknol. Perad.*, vol. 1, no. 1, pp. 12–17, 2020.



LETTER OF ACCEPTANCE (LOA)

Nomor : 41.8-4/S-LOA/IX/2024
Lampiran : 1 (satu) eks
Perihal : **Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal**

Kepada Yth:

Nabilah Firanti ^{1*}, Irman Effendy ².

^{1*,2} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma,
Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi) (e-ISSN 2580-1643) dengan Judul:

Sistem Informasi Presensi Berbasis Android Pada Jasdarm II Sriwijaya


Berdasarkan hasil *review*, artikel tersebut dinyatakan DITERIMA untuk dipublikasikan di Jurnal JTIK untuk Volume 8, Nomor 4, Oktober-Desember 2024. Artikel tersebut akan lebih dahulu tersedia secara *online* di <http://journal.lembagakita.org/index.php/jtik>. Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Kota Banda Aceh, 6 September 2024

Hormat Kami

Yunan Henryanto, S.T., MT, CCNP, CPR

Editorial Boards Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)
Divisi Riset dan Publikasi
Lembaga KITA

 10/09 - 2024