

SOFTWARE DESIGN DOCUMENT (SDD)

FOR
Manajemen Pengelolaan
Administrasi Tugas
Akhir Informatika
Universitas XYZ.

Kelompok 6

3411211024_Muhammad Aiman Nurhakim_DSE A
3411211014_Muhammad Binatang Rizky_DSE A
3411211017_Muhammad Bintang Mandala_DSE A
3411211033_Farid Rizal Setiawan_DSE_A

Table of Contents

| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|----|
| 1.1 | Purpose..... | 3 |
| 1.2 | Scope..... | 3 |
| | Ruang Lingkup..... | 3 |
| | Manfaat | 3 |
| | Tujuan | 3 |
| 1.3 | Overview..... | 4 |
| 1.4 | Reference | 4 |
| 1.5 | Definitions and Acronyms | 4 |
| Bab II System Overview | | 6 |
| Bab III Application Design..... | | 7 |
| 3.2 | Use Case Diagram..... | 7 |
| 3.3 | Use Case Scenario..... | 7 |
| 3.3 | Class Diagram..... | 12 |
| 3.3 | Sequence Diagram | 12 |
| 3.3 | Activity Diagram | 15 |
| 3.3 | State Diagram..... | 17 |
| 3.3 | Deployment Diagram..... | 17 |
| Bab IV Data Design | | 18 |
| 4.1 | Logical Design | 18 |
| 4.2 | Physical Design..... | 18 |
| Bab V User Interface Design | | 20 |
| Bab VI Interface Requirements..... | | 26 |
| 6.1 | User Interface..... | 26 |
| 6.2 | Hardware Interface..... | 29 |
| 6.3 | Software Interface | 30 |
| 6.4 | Communication Interface..... | 30 |

Bab I Introduction

1.1 Purpose

Universitas XYZ memiliki program studi Informatika yang melibatkan tugas akhir sebagai salah satu persyaratan kelulusan bagi mahasiswa. Saat ini, pengelolaan administrasi tugas akhir dilakukan secara manual dengan menggunakan berbagai dokumen fisik, lembar kerja, dan proses yang tidak terstruktur. Dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan administrasi tugas akhir, Universitas XYZ membutuhkan sebuah aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir. Dengan membangun aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir, Universitas XYZ berharap dapat mengatasi masalah dan tantangan yang ada, meningkatkan efisiensi pengelolaan administrasi, meningkatkan transparansi informasi, serta memudahkan pemantauan dan evaluasi terhadap mahasiswa yang sedang menjalani tugas akhir mereka.

1.2 Scope

Ruang Lingkup

Aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir informatika universitas XYZ merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk membantu universitas dalam mengelola administrasi dan proses tugas akhir bagi mahasiswa program studi informatika. Aplikasi ini mencakup berbagai fitur yang meliputi pengelolaan data mahasiswa, pengajuan proposal tugas akhir, penjadwalan seminar tugas akhir, pengelolaan sidang tugas akhir, dan penyimpanan dokumen terkait tugas akhir.

Manfaat

Manfaat dari aplikasi ini antara lain mempermudah mahasiswa dalam mengakses informasi terkait tugas akhir, mempercepat proses administrasi, meningkatkan efisiensi dalam penjadwalan dan pengelolaan seminar serta sidang tugas akhir, dan memungkinkan universitas untuk melacak dan mengelola data tugas akhir dengan lebih terorganisir.

Tujuan

Tujuan utama dari aplikasi ini adalah meningkatkan pengalaman mahasiswa dalam

menjalani proses tugas akhir, mempermudah pengelolaan administrasi oleh universitas, dan meningkatkan transparansi serta efisiensi dalam proses tugas akhir di program studi informatika universitas XYZ.

1.3 Overview

Dokumen:

SRS (Software Requirements Specification): Dokumen ini berisi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi, termasuk deskripsi fitur, batasan, dan persyaratan yang harus dipenuhi oleh Aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir.

ERD (Entity Relationship Diagram): Dokumen ini berisi representasi visual tentang entitas, atribut, dan hubungan antar entitas dalam basis data yang digunakan dalam aplikasi.

Struktur Organisasi:

- Tim Pengembang: Tim ini terdiri dari pengembang perangkat lunak, desainer UI/UX, dan anggota teknis lainnya yang bertanggung jawab untuk merancang, mengembangkan, dan menguji Aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir.
- Admin Sistem: Admin sistem bertanggung jawab untuk mengelola infrastruktur dan lingkungan yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi, termasuk manajemen server, basis data, dan pemeliharaan perangkat keras.
- Pengguna: Pengguna aplikasi terdiri dari mahasiswa, dosen pembimbing, dan admin universitas yang menggunakan aplikasi untuk mengelola administrasi tugas akhir. Setiap pengguna memiliki peran dan hak akses yang berbeda dalam aplikasi.

1.4 Reference

1. “Modul Teori dan Praktikum Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak,”
2. Ramadhanti. (2023, May 26). Contoh deployment diagram. Pinhome.
<https://www.pinhome.id/blog/contoh-deployment-diagram/>
3. How to create software design documents. (2020, November 17). Lucidchart.
<https://www.lucidchart.com/blog/how-to-create-software-design-documents>

1.5 Definitions and Acronyms

Dalam pembuatan dokumen Software Design Document ini ada beberapa definisi yang harus dipahami terlebih dahulu diantaranya:

1. SDD = Software Design Description
2. Navbar = Navigation Bar
3. Tugas Akhir: Merujuk pada proyek penelitian atau pengembangan yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai persyaratan akademik untuk menyelesaikan program studi Informatika di Universitas XYZ.
4. Mahasiswa: Individu yang sedang menjalani program studi Informatika di Universitas XYZ dan terdaftar dalam sistem administrasi universitas.
5. Dosen Pembimbing: Guru atau pengajar di Program Studi Informatika yang bertanggung jawab untuk memberikan bimbingan akademik dan supervisi terhadap mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir mereka.
6. Administrasi Tugas Akhir: Proses dan kegiatan yang terkait dengan pengelolaan administrasi dan dokumentasi tugas akhir, termasuk pendaftaran, jadwal pertemuan, pengumpulan dokumen, penilaian, dan pembuatan laporan.
7. NIM: Nomor Induk Mahasiswa, yaitu identifikasi unik yang diberikan kepada setiap mahasiswa di Universitas XYZ.

Bab II System Overview

Aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir Informatika di Universitas XYZ adalah perangkat lunak yang bertujuan untuk mengelola dan menyederhanakan proses administrasi terkait tugas akhir mahasiswa jurusan Informatika di universitas tersebut.

Fungsi

Aplikasi ini memiliki beberapa fungsi utama, termasuk pendaftaran tugas akhir, pengaturan jadwal pertemuan antara mahasiswa dan dosen pembimbing, pengumpulan dan penilaian dokumen tugas akhir, serta penyediaan laporan dan informasi terkait administrasi tugas akhir.

Feature

Beberapa fitur yang akan ada dalam aplikasi ini meliputi manajemen profil mahasiswa dan dosen pembimbing, pengelolaan jadwal pertemuan, pengiriman dan penerimaan dokumen tugas akhir, serta penghasilan laporan administrasi tugas akhir.

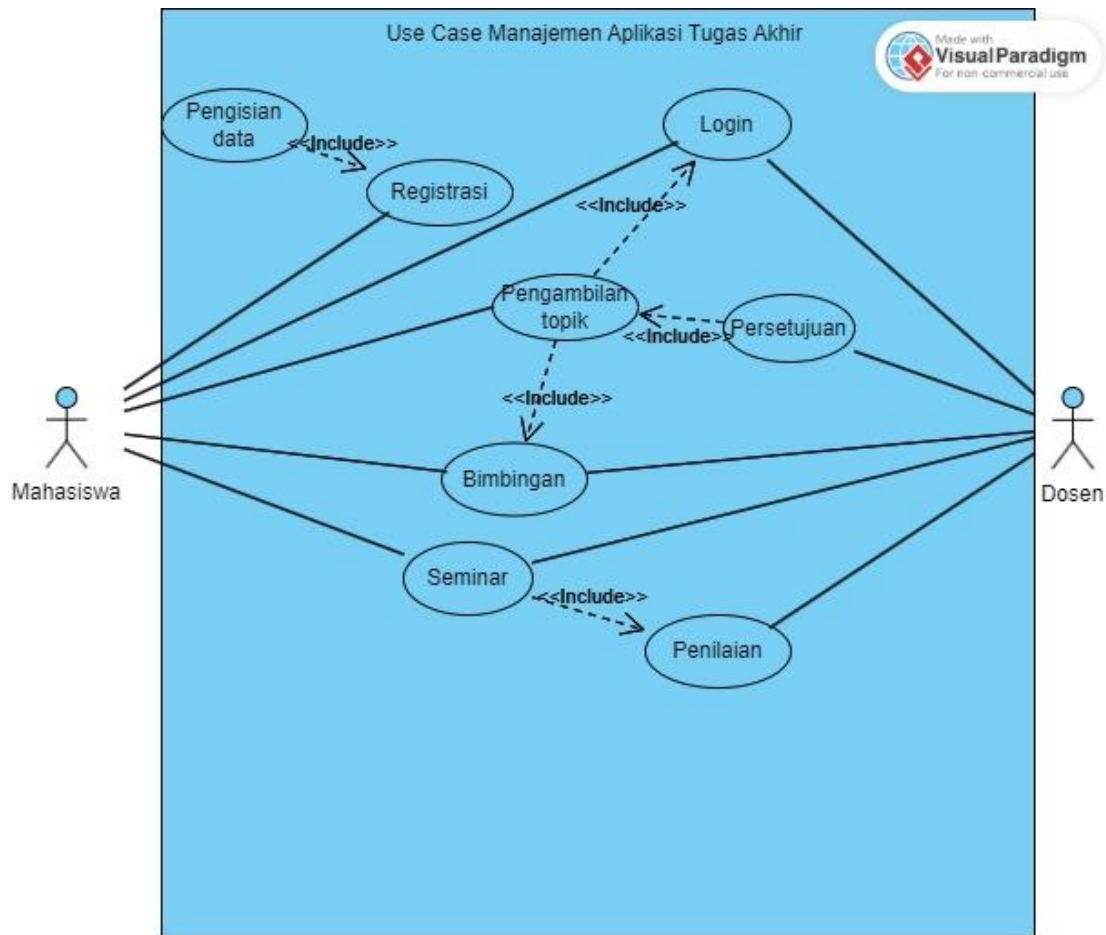
Proses Bisnis

Melalui Aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir, proses bisnis terkait tugas akhir akan menjadi lebih terstruktur, efisien, dan transparan, memudahkan mahasiswa, dosen pembimbing, dan pihak administrasi dalam mengelola dan memantau progres tugas akhir. Berikut adalah proses bisnis yang akan ada dalam aplikasi:

1. Pendaftaran Tugas Akhir
2. Penugasan Dosen Pembimbing
3. Pengaturan Jadwal Pertemuan
4. Pengumpulan dan Evaluasi Dokumen Tugas Akhir

Bab III Application Design

3.2 Use Case Diagram



Gambar 1 Usecase Diagram

3.3 Use Case Scenario

Deskripsi Use Case Scenario

Aktor Utama ; Mahasiswa

- Tujuan: Mahasiswa mendaftarkan diri untuk dapat mengambil tugas akhir.

Aktor pendukung: Dosen

- Kondisi sebelum: Mahasiswa belum mengambil pendaftaran tugas akhir. Media pendaftaran yang digunakan adalah online (web).
- Kondisi sesudah: Mahasiswa sudah disetujui untuk mengerjakan tugas akhir

| | | |
|-----------|-------|---------------------------|
| Mahasiswa | Dosen | Sistem Administrasi Tugas |
|-----------|-------|---------------------------|

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------|
| | | Akhir |
| 1 . membuka situs Sistem administrasi | | |
| | | 2.Menampilkan halaman depan situs |
| 3.Memilih menu “Registrasi | | |
| | | 4.Menampilkan form registrasi |
| 5. Mengisi data diri yang dibutuhkan, beserta ID dan password untuk login aplikasi. | | |
| | | 6.Validasi form secara real time, tidak ditemukan kesalahan |
| 7.menekan tombol “Submit” | | |
| | | 8.menampilkan form persetujuan |
| 9.Menyetujui persetujuan dengan melakukan checklist, lalu menekan tombol “Setuju” | | |
| | | 10.Data tersimpan di database, menampilkan informasi data berhasil disimpan |
| 11. masuk ke halaman login | | |
| | | 12. menampilkan halaman login |
| 13. memasukkan ID dan password, lalu tekan “Login” | | |
| | | 14.menampilkan halaman home aplikasi |
| 15.memilih menu halaman pengambilan topik. | | |
| | | 16.Menampilkan halaman pengambilan topik |

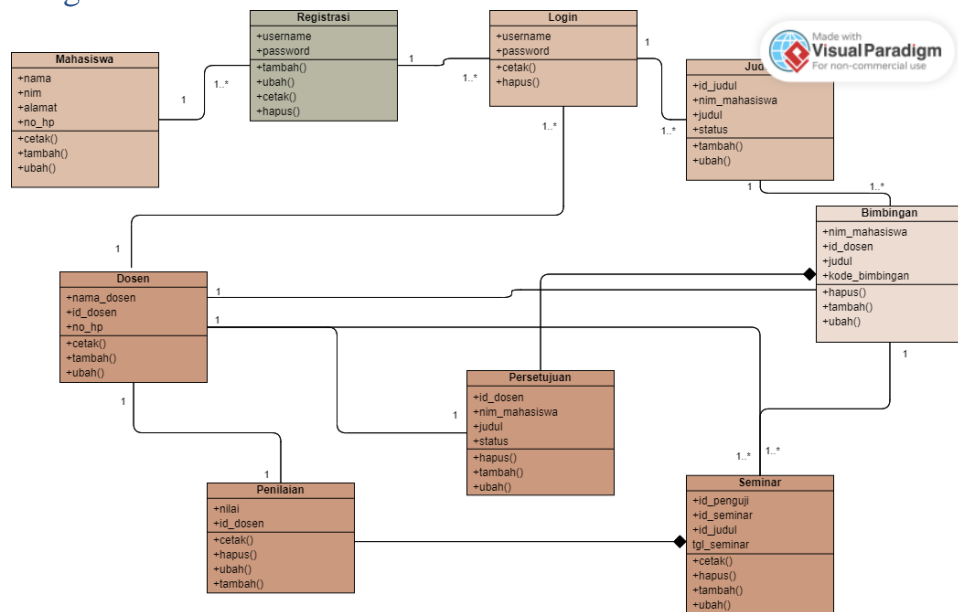
| | | |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 17. Mengisi judul topik untuk tugas akhir, lalu tekan “Submit”. | | |
| | | 18.Data tersimpan di database, memberikan notifikasi kepada dosen, dan notifikasi kepada mahasiswa untuk menunggu persetujuan dari dosen . |
| 19.Menunggu persetujuan pengambilan topik dari dosen. | | |
| | 20.membuka situs Sistem administrasi | |
| | | 21.Menampilkan halaman depan situs |
| | 22.memilih menu login | |
| | | 23.Menampilkan form login |
| | 24.Memasukkan ID dan password dosen, memilih tombol “Log in” | |
| | | 25. Verifikasi akun dosen, akun terverifikasi |
| | | 26.membuka halaman dosen |
| | 27.Memilih notifikasi | |
| | | 28.Membuka halaman yang berisi list notifikasi yang belum diselesaikan |
| | 29.Memilih notifikasi persetujuan pengambilan topik tugas akhir | |

| | | |
|--|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | 30.Membuka form persetujuan |
| | 31.Melakukan verifikasi persetujuan, memilih tombol “setuju” | |
| | | 32.Memberikan pemberitahuan kepada mahasiswa bahwa judul topik disetujui. |
| | | 33.Memberikan notifikasi kepada dosen untuk menjadwalkan jadwal Bimbingan untuk mahasiswa. |
| | 34.Memilih notifikasi | |
| | | 35.Membuka halaman yang berisi list notifikasi yang belum diselesaikan |
| | 36.Memilih notifikasi pembuatan jadwal bimbingan | |
| | | 38. membuka form pembuatan jadwal bimbingan |
| | 39. Mengisi jadwal waktu bimbingan, lalu memilih tombol ”Submit” | |
| | | 40. Menyimpan jadwal Bimbingan dalam database |
| | | 41.Memberikan pemberitahuan kepada mahasiswa bahwa jadwal Bimbingan telah dibuat |

| | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 42.Memilih notifikasi | | |
| | | 43. Membuka halaman yang berisi list notifikasi |
| 43. Memilih notifikasi Bimbingan | | |
| | | 44.Menampilkan halaman Bimbingan |
| 45.Melakukan Bimbingan Bersama dosen | | |
| | 46. Memilih menu jadwal seminar | |
| | | 47.Menampilkan form jadwal seminar |
| | 48.Mengisi form jadwal seminar, lalu tekan tombol “Submit”. | |
| | | 49.Memberikan notifikasi persetujuan |
| | 50. Mengeklik kotak persetujuan | |
| | | 51.Memverifikasi, Verifikasi berhasil, pemberitahuan akan dikirim kepada mahasiswa. |
| 52.Membuka notifikasi | | |
| | | 53. Membuka halaman yang berisi list notifikasi |
| 54.Memilih notifikasi seminar | | |
| | | 55.Menampilkan halaman seminar |
| 56.Melakukan Seminar sesuai jadwal | | |
| | 56.Memilih menu penilaian | |

| | | |
|--|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | 57.Membuka form penilaian |
| | 58.Memasukkan nilai tugas akhir mahasiswa, lalu tekan “Submit” | |
| | | 59.Menyimpan penilaian di database, memberikan pemberitahuan kepada mahasiswa bahwa penilaian tugas akhir telah diberikan. |
| | | 60.Kembali ke halaman home situs Sistem administrasi Tugas Akhir. |

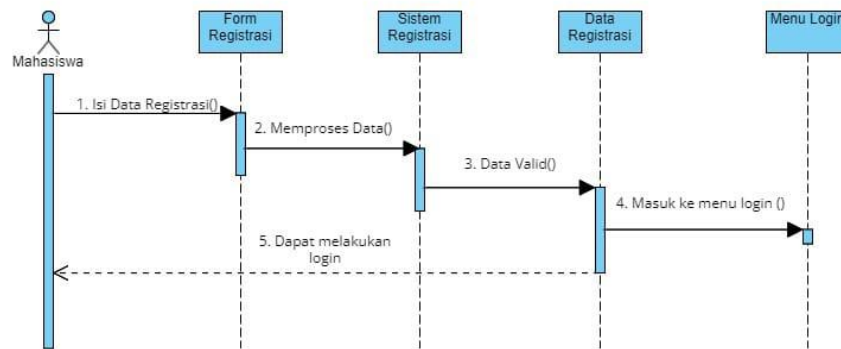
3.3 Class Diagram



Gambar 2 Class Diagram

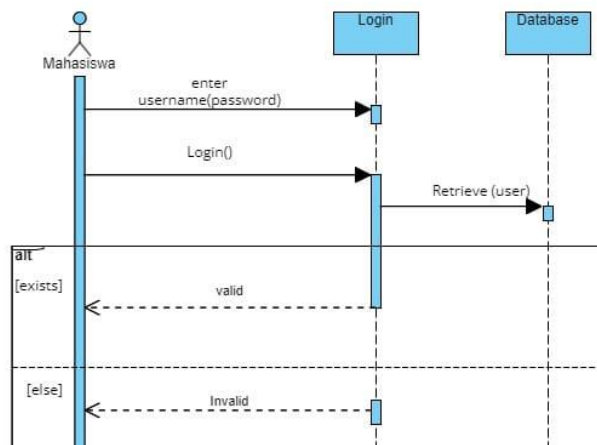
3.3 Sequence Diagram

1. Sequence Diagram Registrasi



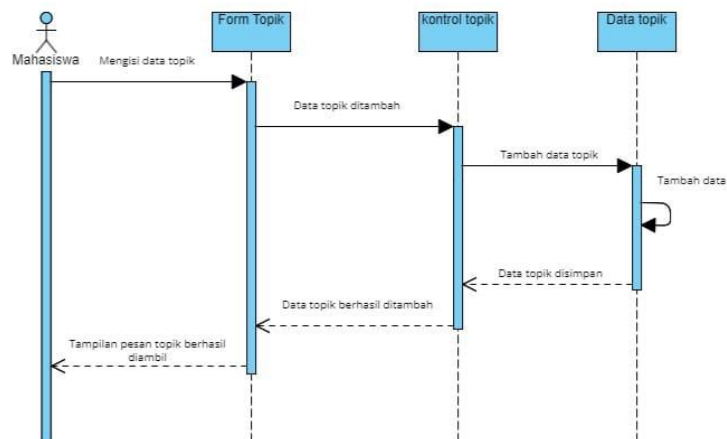
Gambar 3 Sequence Diagram Registrasi

2. Sequence Diagram Login



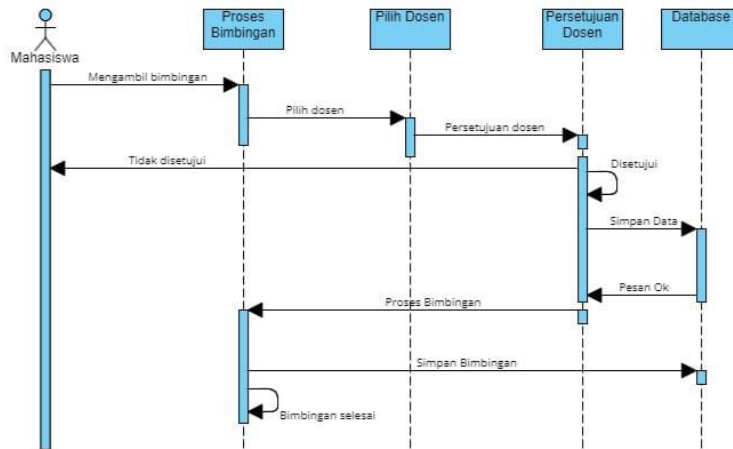
Gambar 4 Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Pengambilan Topik



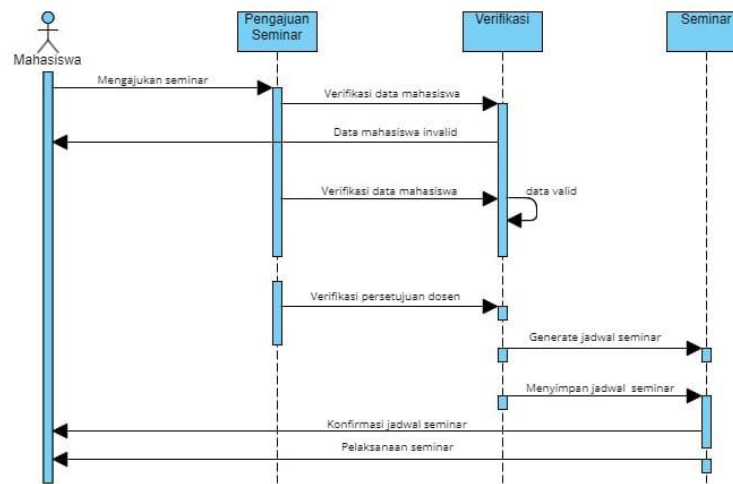
Gambar 5 Sequence Diagram Pengambilan Topik

4. Sequence Diagram Bimbingan



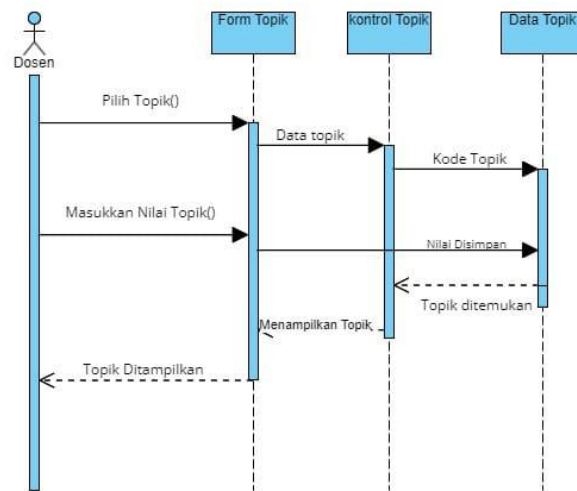
Gambar 6 Sequence Diagram Bimbingan

5. Sequence Diagram Seminar



Gambar 7 Sequence Diagram Seminar

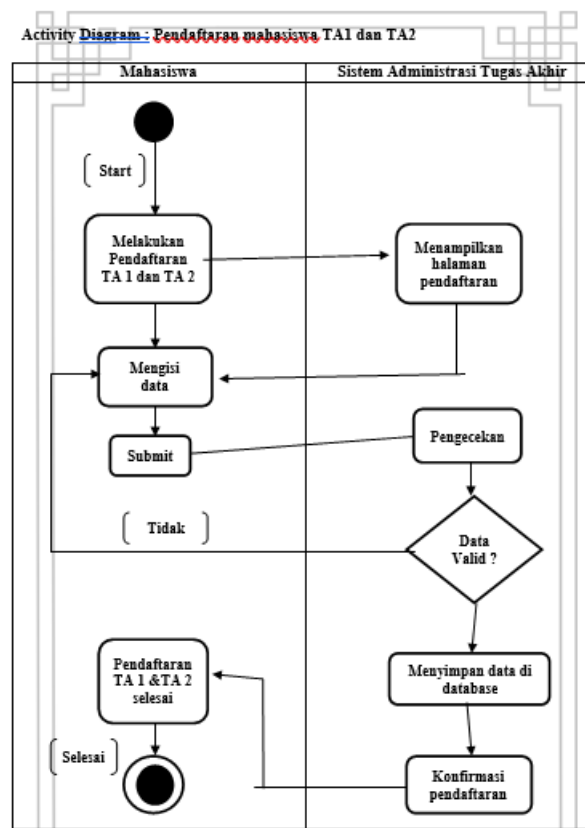
6. Sequence Diagram Penilaian



Gambar 8 Sequence Diagram Penilaian

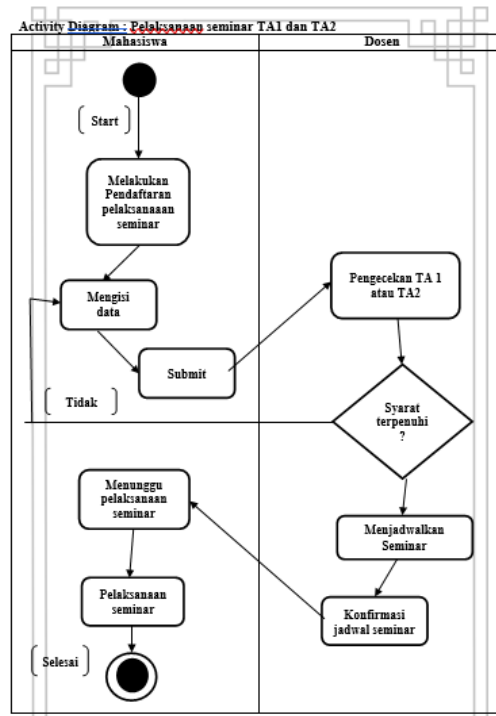
3.3 Activity Diagram

1. Activity Diagram : Pendaftaran Mahasiswa TA1 dan TA2



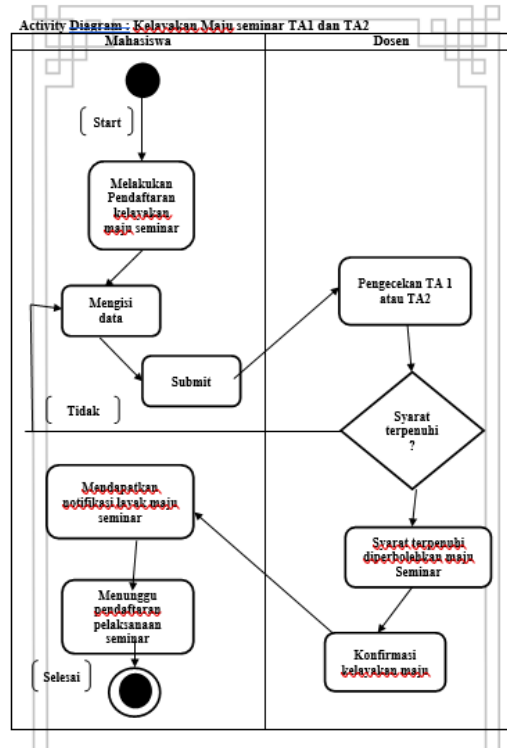
Gambar 9

2. Activity Diagram : Pelaksanaan seminar TA1 dan TA2



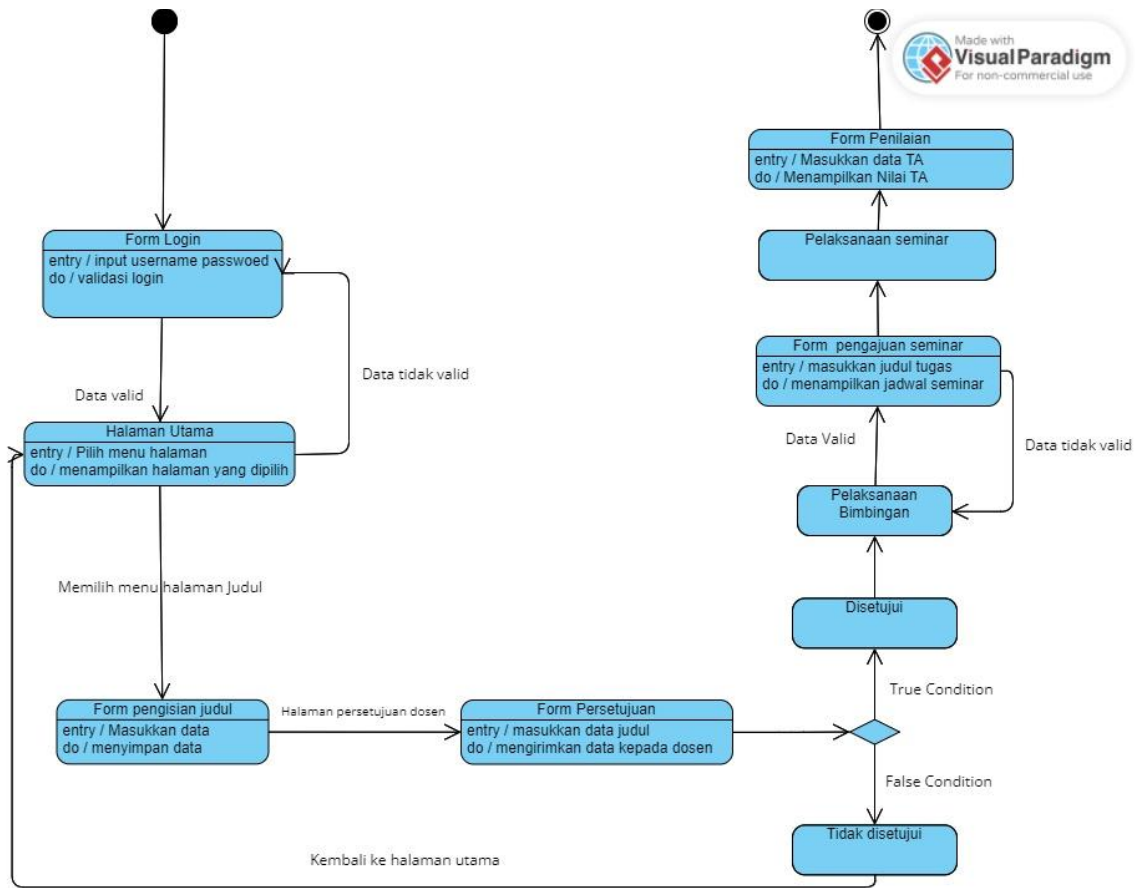
Gambar 10

3. Activity Diagram : Kelayakan Maju seminar TA1 dan TA2



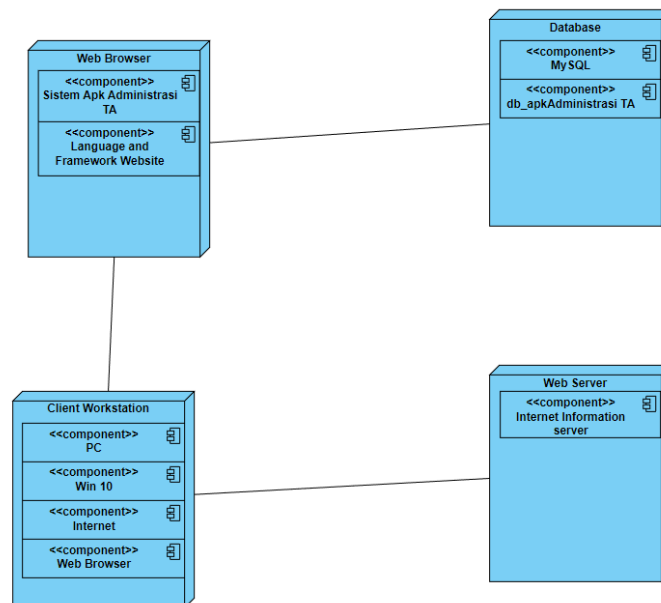
Gambar 11

3.3 State Diagram



Gambar 12 State Diagram Apk Administrasi TA

3.3 Deployment Diagram

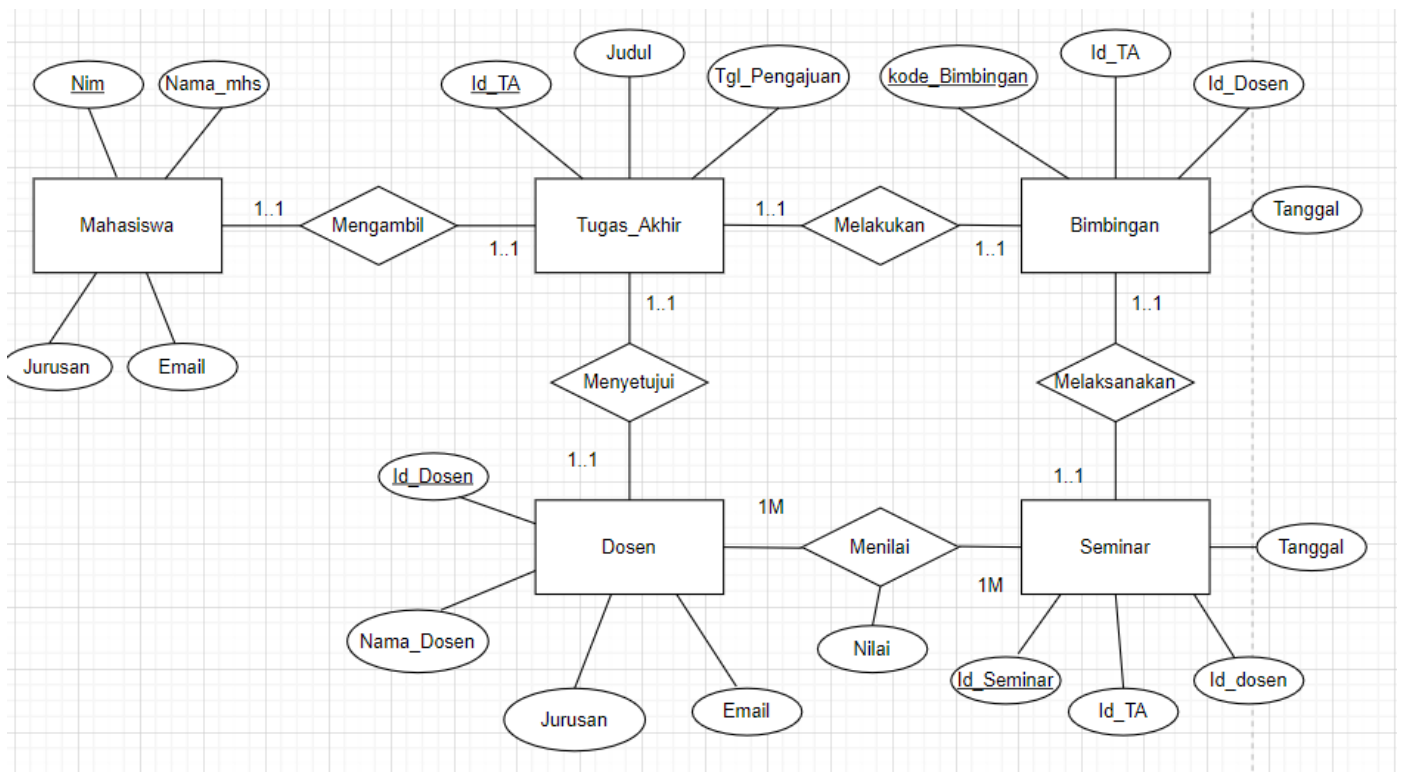


Gambar 13 Deployment diagram APK Administrasi TA

Bab IV Data Design

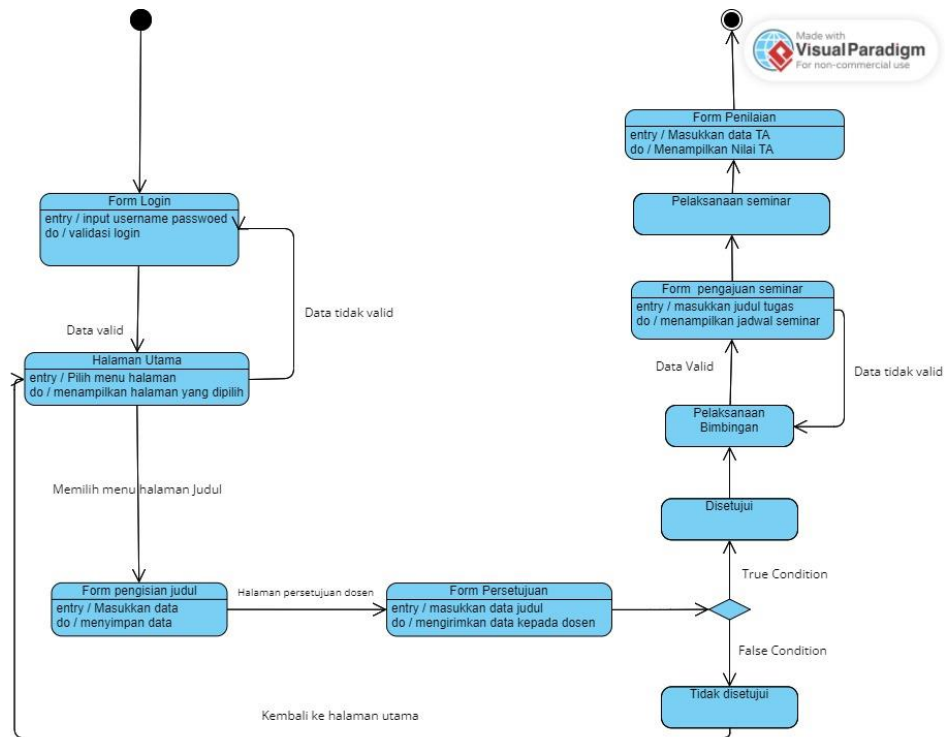
Perancangan data pada Perangkat Lunak Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir Informatika di Universitas XYZ melibatkan struktur basis data yang terdiri dari entitas seperti mahasiswa, dosen pembimbing, jadwal pertemuan, tugas akhir, dan dokumen terkait. Setiap entitas memiliki atribut yang relevan untuk menyimpan informasi seperti nama, nim, judul tugas akhir, atau tanggal pertemuan. Data dinormalisasi untuk memastikan integritas dan menghindari redundansi. Keamanan data menjadi perhatian penting, termasuk perlindungan akses yang tidak sah dan pengamanan data sensitif.

4.1 Logical Design



Gambar 14 ERD

4.2 Physical Design



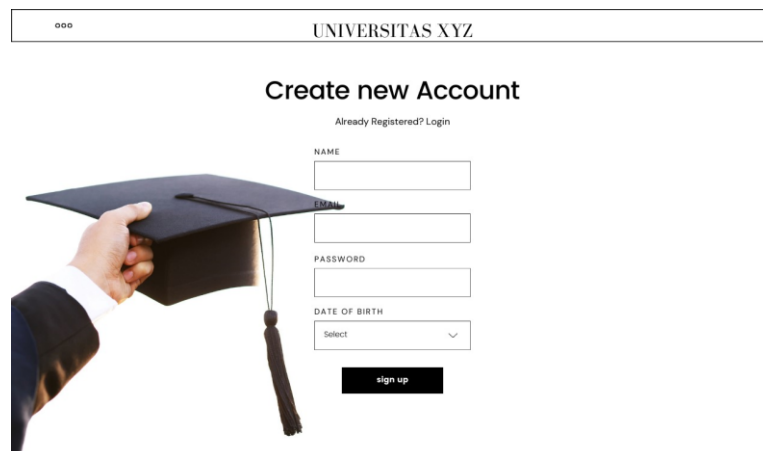
Gambar 15

Bab V User Interface Design

User Interface Design (Desain Antarmuka Pengguna) adalah proses merancang antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan suatu perangkat lunak atau sistem. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Dalam User Interface Design, perhatian diberikan pada elemen-elemen seperti tata letak, navigasi, interaksi, dan visualisasi informasi. Desain antarmuka pengguna yang baik harus memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna, menjaga konsistensi, memberikan umpan balik yang jelas, serta mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

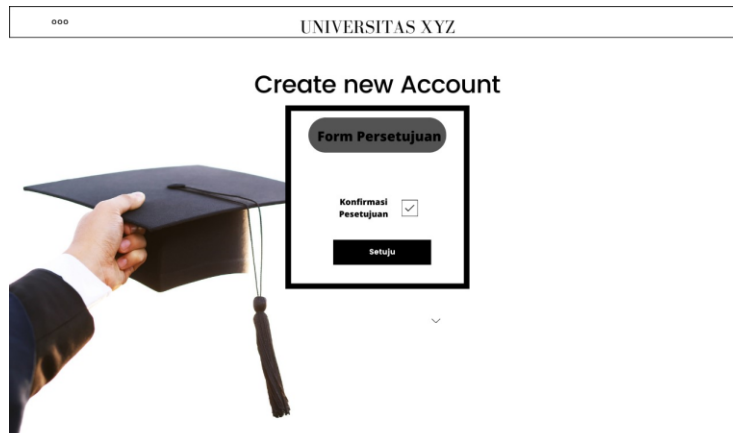
1. Interface Halaman Registrasi

Berikut ini merupakan tampilan halaman registrasi. Pada halaman registrasi mahasiswa diminta untuk mengisi nama, email, password, dan tanggal lahir. Setelah mahasiswa mengisi data tekan sign up lalu akan muncul panel notifikasi persetujuan, jika mahasiswa merasa telah mengisi pendaftaran dengan benar maka ceklis konfirmasi persetujuan lalu klik tombol setuju maka akun mahasiswa berhasil dibuat.



The image shows a web form for creating a new account at 'UNIVERSITAS XYZ'. The form is titled 'Create new Account' and includes a link for 'Already Registered? Login'. The form fields are: NAME, EMAIL, PASSWORD, and DATE OF BIRTH (with a dropdown menu). A 'sign up' button is located at the bottom right. On the left side of the form, there is an image of a hand holding a graduation cap.

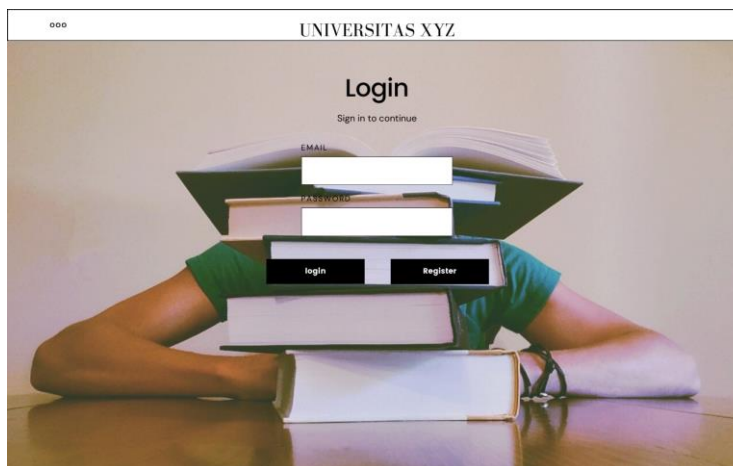
Gambar 16



Gambar 17

2. Interface Halaman Login

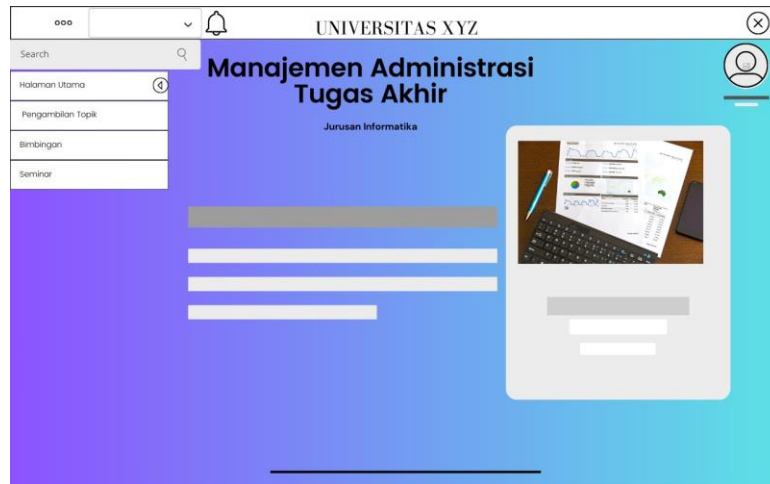
Berikut ini merupakan tampilan halaman login. Pada halaman login mahasiswa diminta memasukkan username dan password untuk masuk ke halaman home aplikasi



Gambar 18

3. Interface Halaman Home

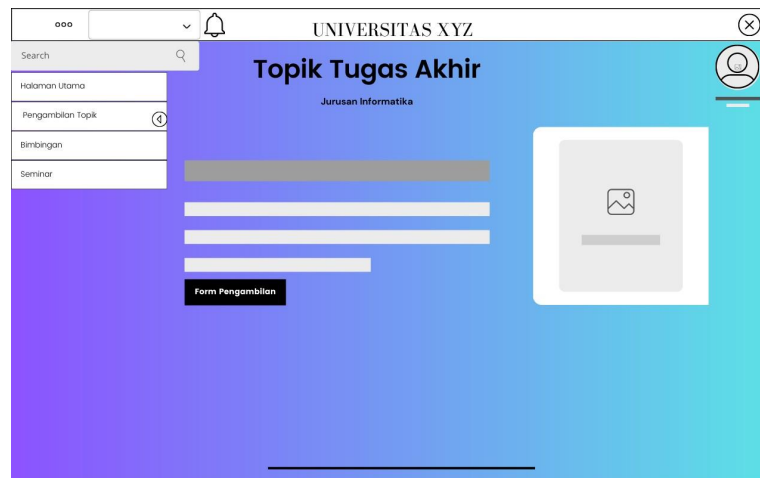
Berikut ini merupakan tampilan halaman home. Pada halaman home terdapat beberapa informasi serta pilihan halaman seperti halaman pengambilan topik, halaman bimbingan, dan halaman seminar



Gambar 19

4. Interface Halaman Pengambilan Topik

Berikut ini merupakan tampilan Halaman pengambilan topik. Pada halaman pengambilan topik ada beberapa penjelasan-penjelasan tentang topik tugas akhir serta tombol yang mengarahkan mahasiswa ke form pengambilan tugas akhir



Gambar 20

5. Form Pengambilan Topik

Berikut ini merupakan tampilan form pengambilan topik. Pada form pengambilan topik mahasiswa diminta untuk mengisi data seperti nama, nim, email, judul topik, dan deskripsi singkat topik yang diambil. Setelah mahasiswa mengisi semua data, maka akan muncul panel persetujuan jika data yang telah dimasukkan sudah benar. Tekan setuju, maka data-data tersebut akan dikirim kepada dosen, dan akan muncul notifikasi untuk menunggu persetujuan dosen.

ooo

UNIVERSITAS XYZ

Search

Halaman Utama

Pengambilan Topik

Bimbingan

Seminar

Form Pengambilan Topik

Jurusan Informatika

NAMA

NIM

EMAIL

JUDUL TOPIK

DESKRIPSI TOPIK

Submit

Gambar 21

ooo

UNIVERSITAS XYZ

Search

Halaman Utama

Pengambilan Topik

Bimbingan

Seminar

Form Pengambilan Topik

Jurusan Informatika

NAMA

NIM

EMAIL

JUDUL TOPIK

DESKRIPSI TOPIK

Submit

Data Topik Berhasil disimpan

Konfirmasi Persetujuan ☒

Setuju

Gambar 22

ooo

UNIVERSITAS XYZ

Search

Halaman Utama

Pengambilan Topik

Bimbingan

Seminar

Form Pengambilan Topik

Jurusan Informatika

NAMA

NIM

EMAIL

JUDUL TOPIK

DESKRIPSI TOPIK

Submit

Menunggu persetujuan Dosen

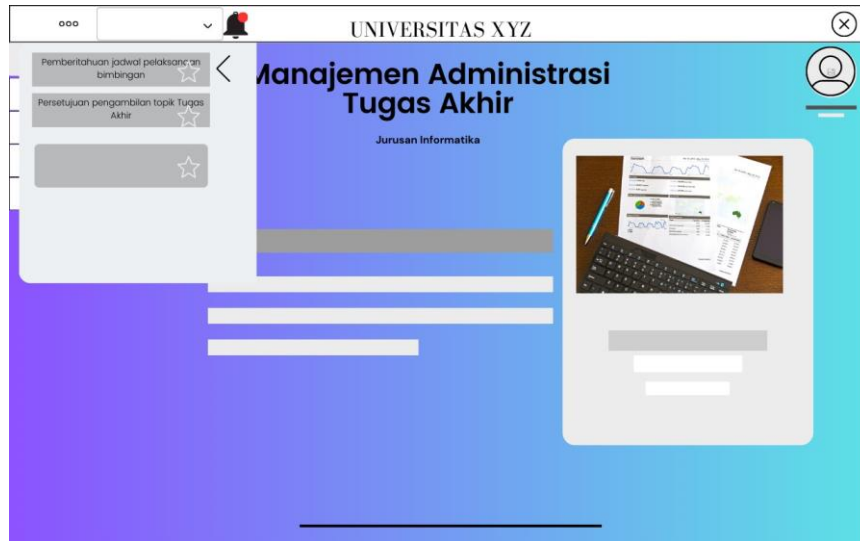
close

Gambar 23

6. Interface Notifikasi

Berikut ini merupakan tampilan icon notifikasi. Pada icon notifikasi yang ada di bagian atas halaman, jika di klik akan muncul notifikasi dari sistem jika topik yang

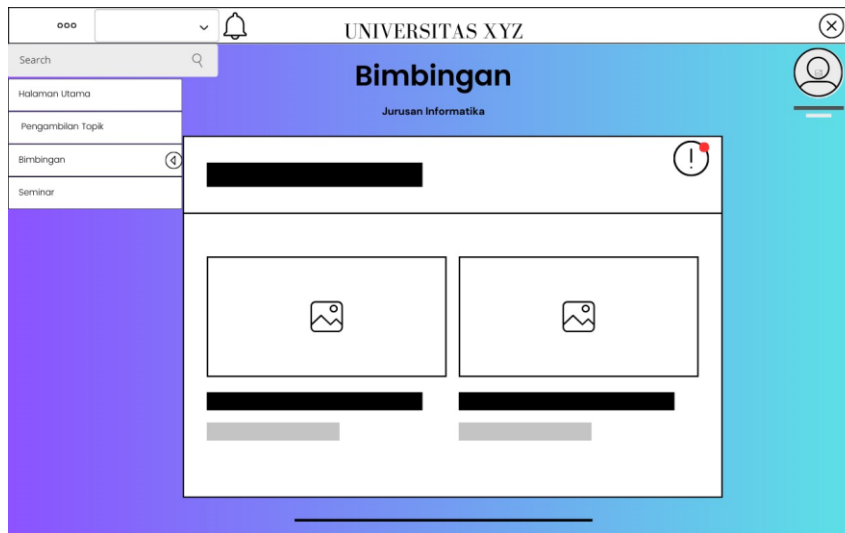
diambil di setuju oleh dosen.



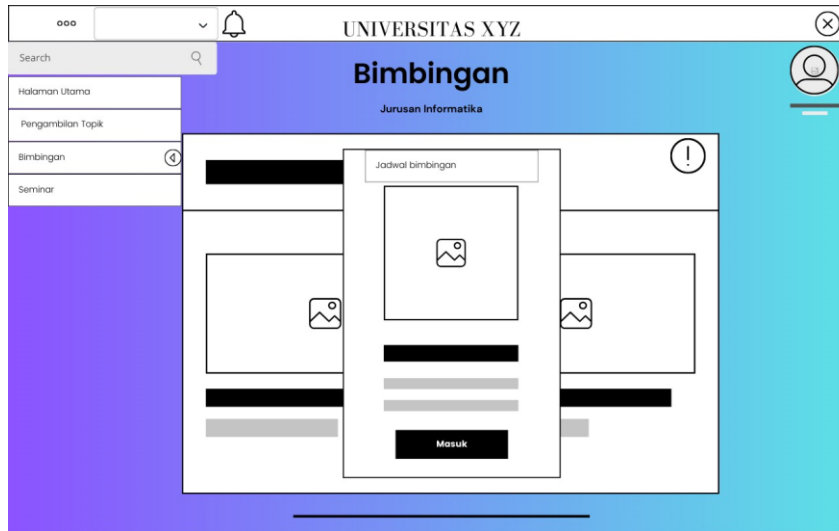
Gambar 24

7. Interface Halaman Bimbingan

Berikut ini merupakan tampilan halaman bimbingan. Pada halaman bimbingan aka nada notifikasi pada icon tanda seru yang akan memunculkan panel untuk masuk ke dalam grup dosen pembimbing.



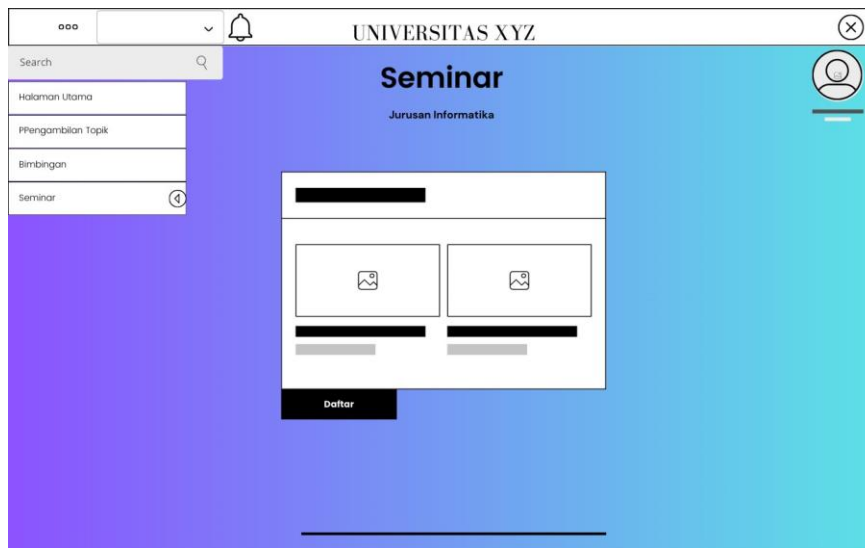
Gambar 25



Gambar 26

8. Interface Halaman Seminar

Berikut ini merupakan tampilan halaman seminar. Pada halaman seminar mahasiswa akan di berikan beberapa penjelasan tentang seminar lalu mahasiswa diminta untuk mendaftar untuk mendapatkan jadwal seminar yang nantinya akan di kirim lewat email yang telah dimasukkan



Gambar 27

Bab VI Interface Requirements

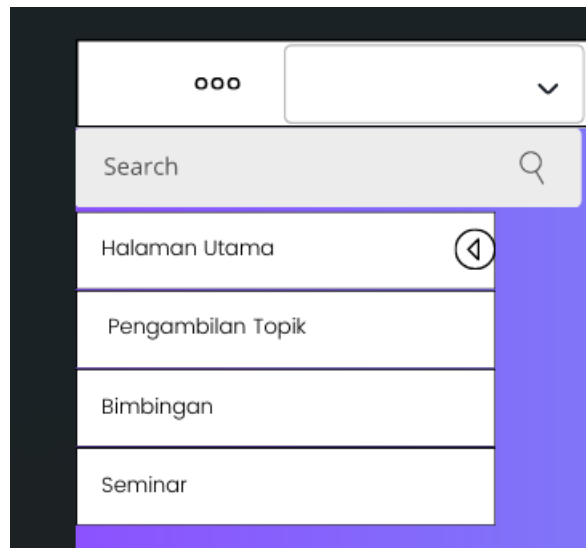
Pada aplikasi ini memiliki perancangan antarmuka yang terdiri dari Home, halaman pengambilan topik, form pengambilan topik, halaman bimbingan, dan halaman seminar.

6.1 User Interface

Pada aplikasi ini memiliki beberapa karakteristik mengenai kebutuhan antarmuka bagi pengguna yang diantaranya sebagai berikut:

1. Home

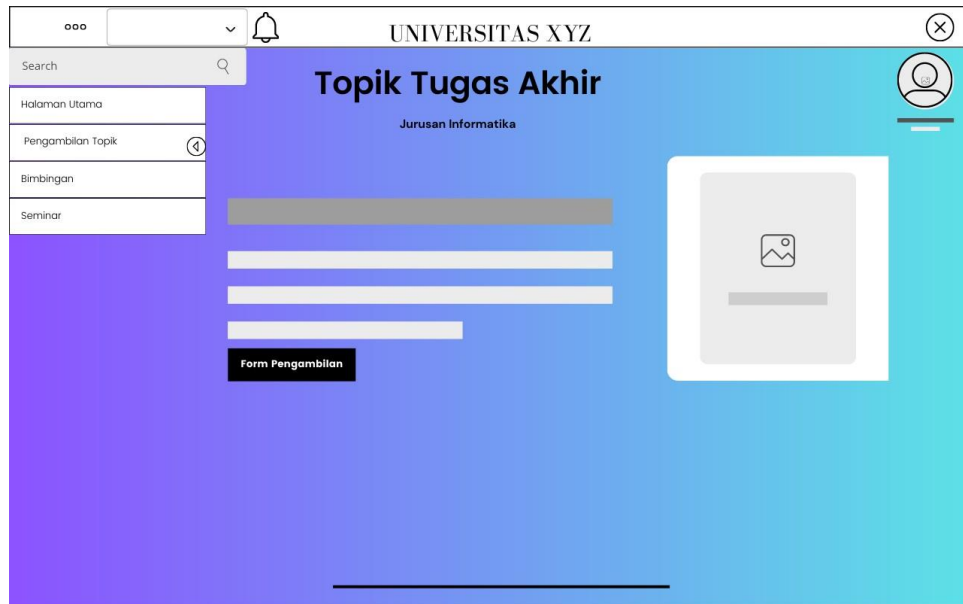
Setelah pengguna login maka akan otomatis menampilkan halaman home yang terdapat Navbar (Navigasi Bar) yang menampilkan seluruh halaman yang ada pada aplikasi



Gambar 28 Antarmuka Halaman Home

2. Pengambilan Topik

Halaman pengambilan topik merupakan halaman setelah home yang berisikan informasi serta tombol form yang digunakan untuk menampilkan halaman form pengambilan topik.



Gambar 29

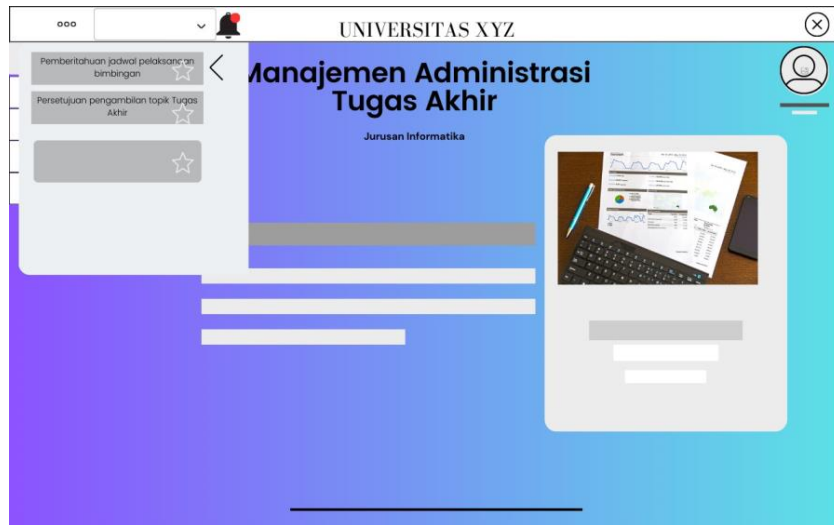
3. Form Pengambilan Topik

Pada form pengambilan topik mahasiswa akan memasukkan beberapa data

Gambar 30

4. Notifikasi

Layout ini digunakan untuk melihat notifikasi yang diberikan oleh sistem aplikasi



Gambar 31

5. Bimbingan

Pada halaman bimbingan terdapat layout tanda seru yang digunakan untuk masuk ke grup bimbingan yang dipilih



Gambar 32



Gambar 33

6. Seminar

Pada halaman seminar terdapat tombol daftar yang digunakan untuk mahasiswa yang ingin mengajukan pendaftaran seminar



Gambar 34

6.2 Hardware Interface

1. Mouse

- Karakteristik: Antarmuka mouse memungkinkan pengguna untuk memberikan input dengan menggerakkan kursor di layar dan melakukan klik atau aksi lainnya.
- Fungsi: Mouse interface memfasilitasi pengguna untuk menjelajahi antarmuka aplikasi, memilih menu atau opsi, dan berinteraksi dengan elemen grafis seperti tombol atau tautan.

2. Keyboard

- Karakteristik: Antarmuka keyboard memungkinkan pengguna untuk memasukkan input teks atau perintah melalui tombol-tombol yang ada pada keyboard.
- Fungsi: Keyboard interface memungkinkan pengguna untuk mengetikkan teks, memasukkan data, dan berinteraksi dengan elemen yang dapat menerima input teks, seperti kotak teks atau formulir.

3. Monitor/Display

- Karakteristik: Antarmuka monitor atau display memungkinkan aplikasi untuk menampilkan informasi atau visual kepada pengguna melalui layar.
- Fungsi: Monitor/display interface memungkinkan aplikasi untuk menampilkan antarmuka pengguna, laporan, grafik, atau elemen visual lainnya yang relevan dengan Aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir.

4. Printer

- Karakteristik: Antarmuka printer memungkinkan aplikasi untuk mencetak dokumen, laporan, atau

data lainnya ke perangkat printer.

- Fungsi: Printer interface memfasilitasi aplikasi untuk mengirim data cetak ke printer agar informasi atau dokumen dapat dicetak dalam format fisik.

5. Network

- Karakteristik: Antarmuka jaringan memungkinkan aplikasi untuk berkomunikasi melalui jaringan, baik secara nirkabel (Wi-Fi) atau melalui kabel (Ethernet).
- Fungsi: Network interface memungkinkan aplikasi untuk terhubung dengan server, layanan web, atau perangkat lain dalam jaringan untuk pertukaran data atau akses ke sumber daya eksternal.

6.3 Software Interface

Software interface adalah titik komunikasi antara dua atau lebih komponen perangkat lunak yang memungkinkan mereka saling berinteraksi, berbagi data, atau menggunakan layanan yang disediakan oleh komponen lainnya.

- MySQL Database versi 8.0
- Windows 10/11
- Android / IOS
- AMD Ryzen / Intel core

6.4 Communication Interface

Aplikasi Manajemen Pengelolaan Administrasi Tugas Akhir Informatika di Universitas XYZ mencakup beberapa aspek penting:

1. Aplikasi ini memerlukan komunikasi antara pengguna yang terlibat dalam pengelolaan administrasi tugas akhir, seperti admin, dosen pembimbing, dan mahasiswa. Koordinasi jadwal pertemuan, pengajuan dokumen, dan kegiatan lainnya yang terkait dengan tugas akhir.
2. Aplikasi ini harus memfasilitasi komunikasi antara mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir dengan dosen pembimbing yang membimbingnya. Pertukaran informasi dan diskusi tentang topik, kemajuan, dan masalah yang terkait dengan tugas akhir.
3. Aplikasi ini perlu berkomunikasi dengan basis data untuk menyimpan, mengambil, dan memanipulasi data administrasi tugas akhir. Pengambilan data mahasiswa, dosen pembimbing, jadwal pertemuan, pendaftaran, pengajuan dokumen, dan data administrasi lainnya untuk keperluan pemrosesan dan tampilan dalam aplikasi.