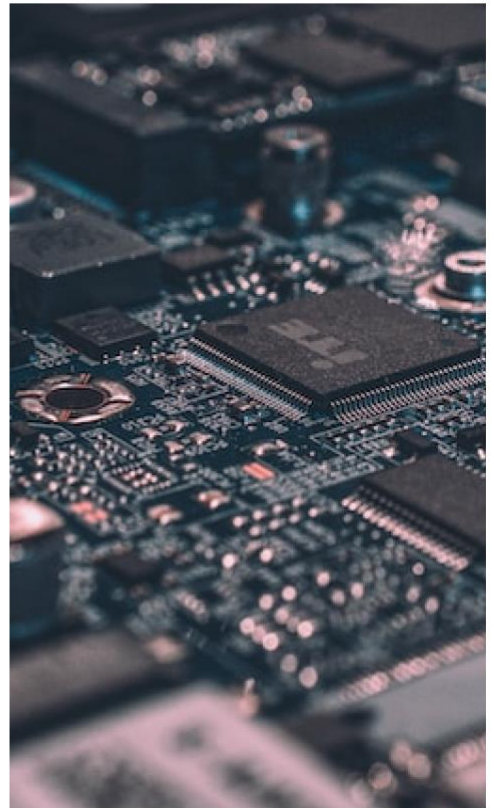


**Panduan Pengguna**

**ëSQL**



## Daftar Isi

Daftar Isi.....	2
1. Pengenalan Website.....	3
2. Registrasi Akun & Masuk Ke Website.....	3
3. Mengakses Materi Pembelajaran .....	5
4. Mengakses Latihan Materi .....	7
5. Pengguna Website Sebagai Admin .....	10
6. Kesimpulan.....	13

## 1. Pengenalan Website

e-SQL adalah media pembelajaran basis data yang berbasis website, website e-SQL dikembangkan dengan menggunakan *Framework JavaScript* yaitu, Next.js. e-SQL dikemas dengan antarmuka yang sederhana sehingga mudah untuk dioperasikan namun tetap memiliki tampilan antarmuka yang menarik, tampilan antarmuka pada website e-SQL dibangun dengan bahasa pemrograman *Cascading Style Sheet (CSS)* dengan *Framework Tailwind CSS*.

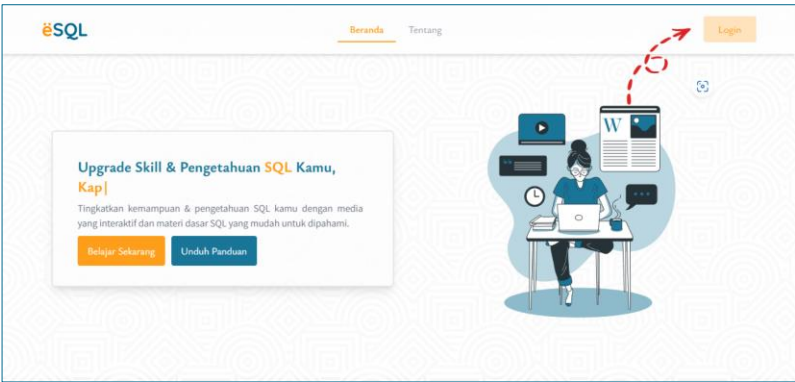
e-SQL dapat diakses melalui alamat <https://e-sql.vercel.app/> melalui peramban seperti *Chrome*, *Edge*, atau *Firefox* yang berada pada Laptop atau *Personal Computer (PC)* yang digunakan. e-SQL dapat diakses melalui Laptop atau PC yang memiliki spesifikasi minimum yang disarankan:

Tabel 1.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	AMD A4 9120 (7th)
Graphics Card	AMD Radeon R3 ( <i>Integrated</i> )
RAM	8 GB (2133 MHz)
Storage	120 GB (SSD) + 500 GB (HDD)

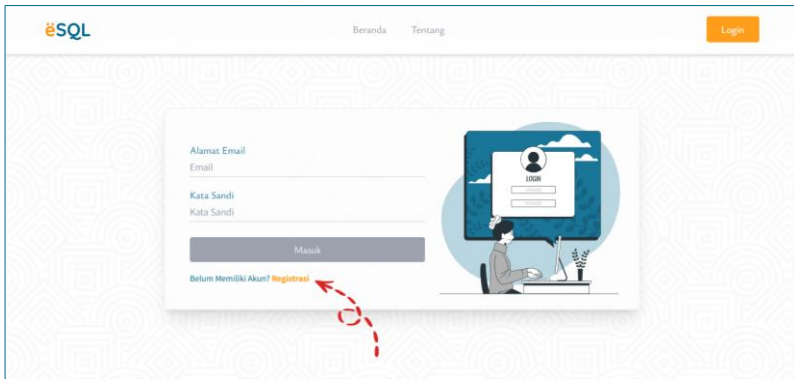
## 2. Registrasi Akun & Masuk Ke Website

Saat mengakses website e-SQL, pengguna akan diarahkan Halaman Beranda dari website e-SQL, pengguna dapat terlebih dahulu melakukan registrasi akun melalui tombol *Login* yang berada bagian *Navigation Bar* sebelah kanan.



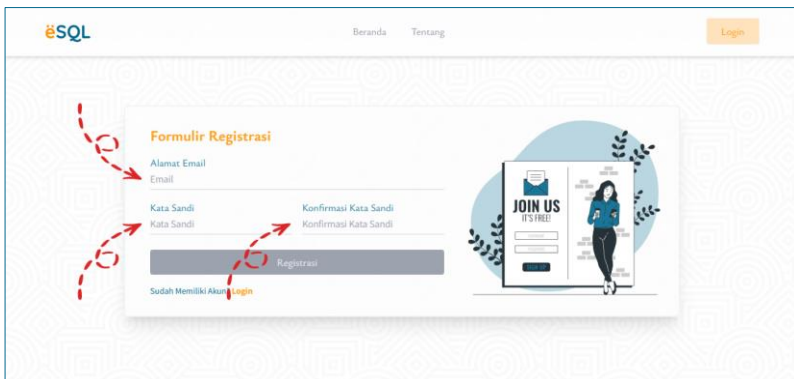
Gambar 2.1 Masuk Ke Halaman Login

Setelah pengguna masuk ke Halaman Login, untuk melakukan registrasi akun pengguna harus masuk ke Halaman Registrasi melalui tautan *Registrasi* yang berada di bawah tombol *Login* pada Halaman Login.



Gambar 2.2 Masuk Ke Halaman Registrasi

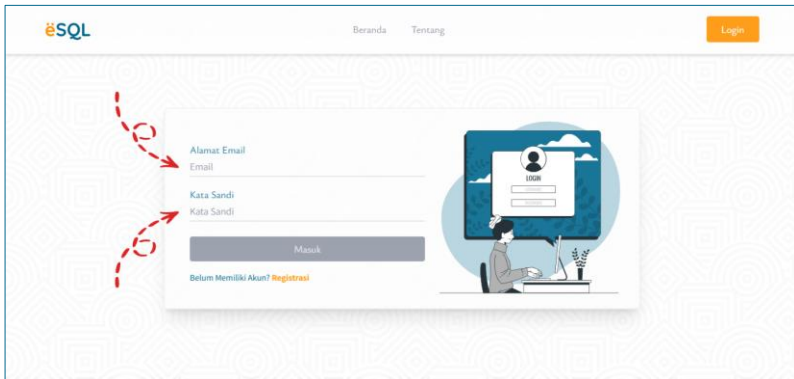
Setelah masuk ke Halaman Registrasi, pengguna dapat memasukkan Email dan Kata Sandi untuk melakukan registrasi ke *Form Registrasi* yang telah disediakan, disarankan Kata Sandi yang akan dibuat mengandung huruf kapital (A-Z), huruf kecil (a-z), dan angka (0-9), setelah *Form Registrasi* terisi secara otomatis tombol *Registrasi* akan aktif.



Gambar 2.3 Formulir Registrasi Akun

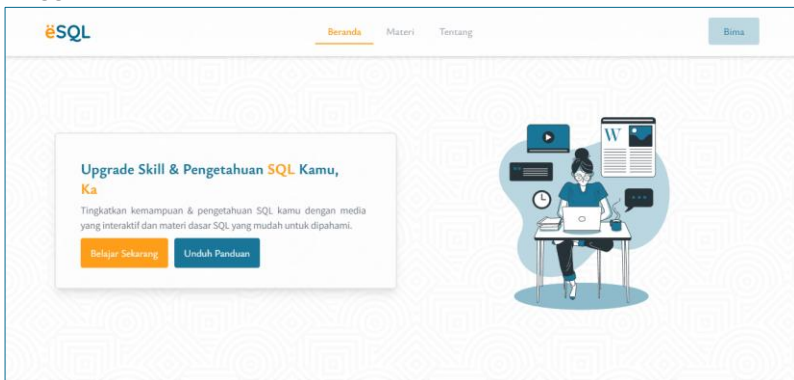
Setelah berhasil melakukan registrasi akun di Halaman Registrasi akan tampil *pop-up* yang berisikan pesan bahwa registrasi aku telah

berhasil dilakukan dan secara otomatis akan diarah kembali ke Halaman Login untuk dapat masuk ke website e-SQL.



Gambar 2.4 Masuk Melalui Halaman Login

Pengguna diwajibkan mengisi Email dan Kata Sandi melalui *Form Login* yang telah disediakan, setelah pengguna mengisi Email dan Kata Sandi dengan benar secara otomatis tombol *Masuk* akan aktif serta saat pengguna berhasil masuk akan ditampilkan *pop-up* yang berisikan pesan bahwa berhasil masuk ke website e-SQL, kemudian pengguna akan diarahkan ke Halaman Beranda.

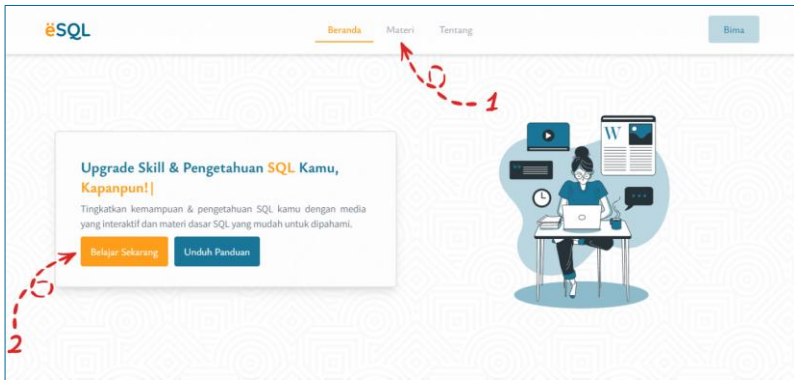


Gambar 2.5 Pengguna Berhasil Melakukan Masuk Ke e-SQL

### 3. Mengakses Materi Pembelajaran

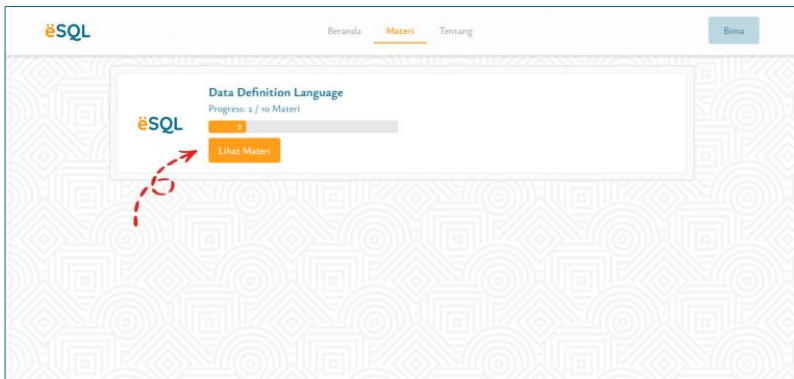
Pengguna yang telah masuk ke e-SQL, dapat mengakses materi pembelajaran, untuk mengakses materi dapat melalui dua cara yaitu mengakses Halaman Materi melalui *Navigation Bar* kemudian melalui

tautan *Materi* atau melalui tombol *Belajar Sekarang* yang berada di Halaman Beranda.



Gambar 3.1 Mengakses Materi Pembelajaran

Setelah masuk ke Halaman Materi, pengguna dapat memilih materi utama yang tersedia pada website e-SQL, untuk mengakses materi-materi yang tersedia di dalam materi utama dapat dilakukan pengguna dengan menekan tombol *Lihat Materi*, pengguna dapat melihat *progress* materi yang telah selesai dipelajari melalui *Progress Bar*.

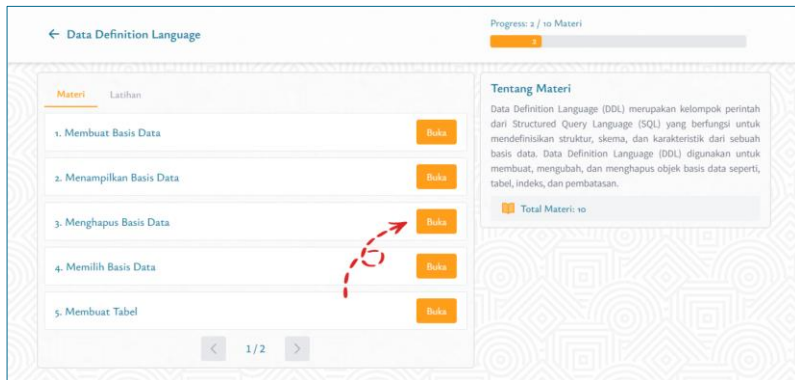


Gambar 3.2 Mengakses Halaman Materi

Kemudian, pengguna akan ditampilkan daftar materi-materi dari materi utama, untuk mengakses konten dari materi-materi yang tersedia pengguna dapat mengaksesnya dengan melalui tombol *Buka*



pada *Card* bagian kanan dari judul materi, Pengguna dapat membaca terlebih dahulu deskripsi dari materi utama yang diakses.



Gambar 3.3 Mengakses Konten Materi

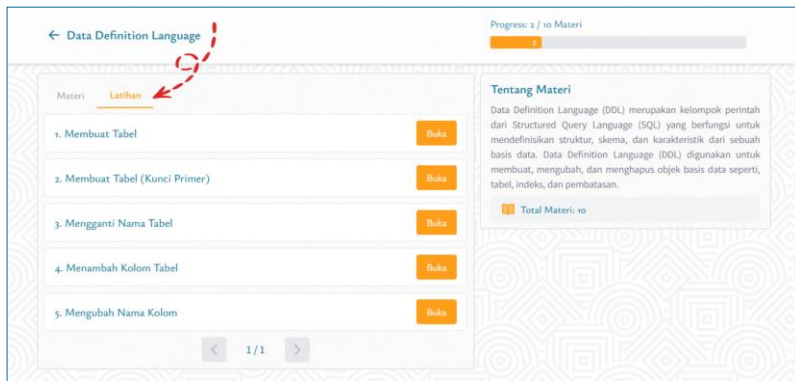
Terakhir, pengguna dapat memilih salah satu materi akan diarahkan ke Halaman Konten dari materi yang dipilih, setelah selesai membaca atau mempelajari materi yang dipilih pengguna harus menekan tombol *Selesai* sehingga *progress* pengguna dapat tercatat oleh sistem pada e-SQL.



Gambar 3.4 Halaman Konten Materi

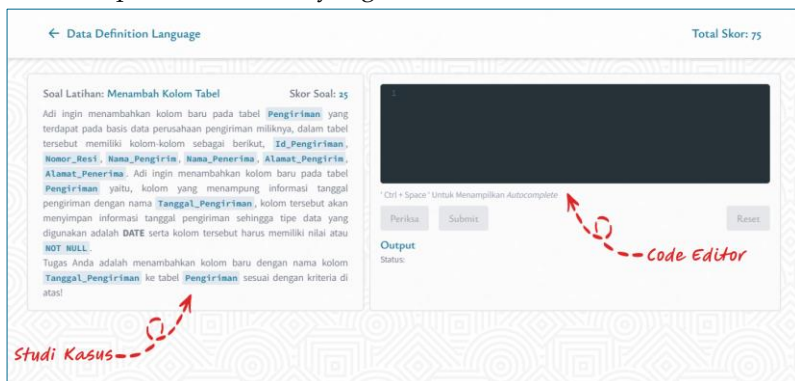
#### 4. Mengakses Latihan Materi

Latihan materi dapat diakses melalui Halaman Materi pada *Tab Latihan*, dalam *Tab Latihan* ditampilkan daftar latihan materi yang dapat pengguna akses dan kerjakan, untuk mengakses Halaman Latihan pengguna dapat menekan tombol *Buka* di sebelah kanan judul latihan materi.



Gambar 4.1 Mengakses Latihan Materi

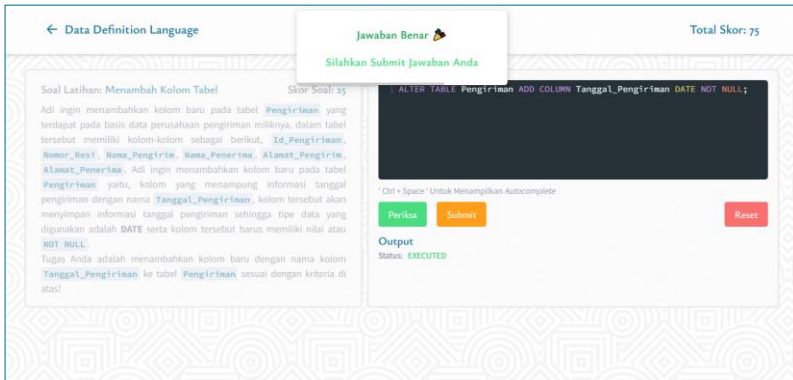
Setelah memilih latihan materi yang akan dikerjakan, pengguna akan diarahkan ke Halaman *Playground* atau Halaman Latihan untuk dapat mengerjakan latihan materi yang diberikan. Pengguna akan diberikan sebuah kasus untuk diselesaikan yang ditampilkan pada kolom sebelah kiri dan dapat memberikan jawaban dari kasus yang diberikan pada *Code Editor* yang berada di kolom sebelah kanan.



Gambar 4.2 Bagian Pada Halaman Latihan (Code Playground)

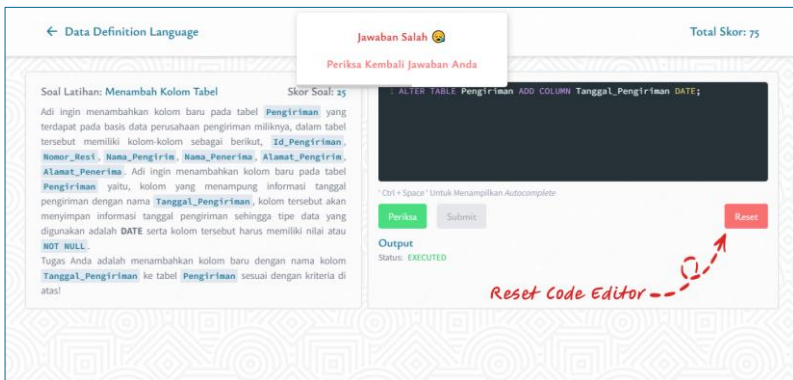
Setelah pengguna memasukkan jawaban dari kasus yang diberikan, secara otomatis tombol *Periksa* dan tombol *Reset* akan aktif, sedangkan tombol *Submit* akan aktif setelah pengguna menekan tombol periksa dan jawaban sudah benar, dengan ditampilkan *pop-up* berukuran kecil pada bagian atas halaman website yang menunjukkan bahwa jawaban sudah benar dan dapat dilakukan *submit* ke sistem e-SQL.





Gambar 4.3 Kondisi Jawaban Pengguna Benar

Namun, saat pengguna memberikan jawaban yang belum benar, akan ditampilkan *pop-up* pada bagian atas dari halaman yang berisikan bahwa jawaban yang diberikan masih belum benar. Ketika pengguna memberikan jawaban yang belum benar, sangat disarankan bagi pengguna untuk melakukan memuat ulang halaman dengan menekan tombol *Reset* berwarna merah dengan tujuan untuk membersihkan memori dari *Code Editor* untuk mencegah kesalahan pada sistem e-SQL.

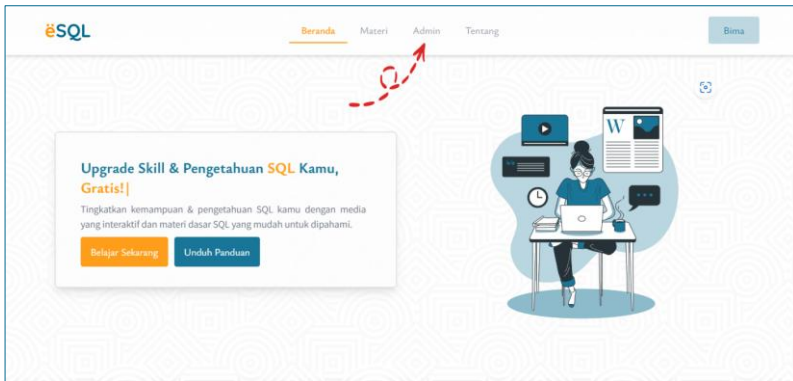


Gambar 4.4 Kondisi Jawaban Pengguna Belum Benar

Pengguna dapat mengetahui total skor yang diperoleh setelah mengerjakan beberapa latihan materi yang tersedia pada e-SQL, pada Halaman Latihan pengguna dapat mengetahui total skor pengguna pada *Navigation Bar* bagian kanan.

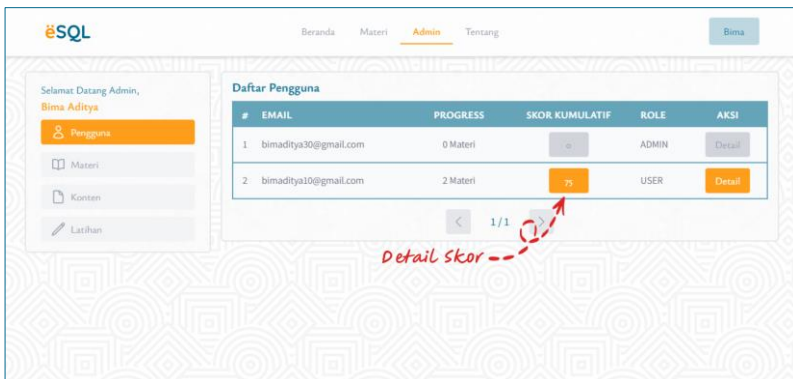
## 5. Pengguna Website Sebagai Admin

Admin dalam website e-SQL berperan untuk mengelola konten materi dan latihan materi, untuk masuk ke website e-SQL sebagai Admin, pengguna dapat masuk seperti biasa namun dengan akun yang telah di-set oleh pengembang sebagai akun Admin. Setelah masuk ke Halaman Beranda, Admin dapat mengakses Halaman Admin melalui *Navigation Bar*.



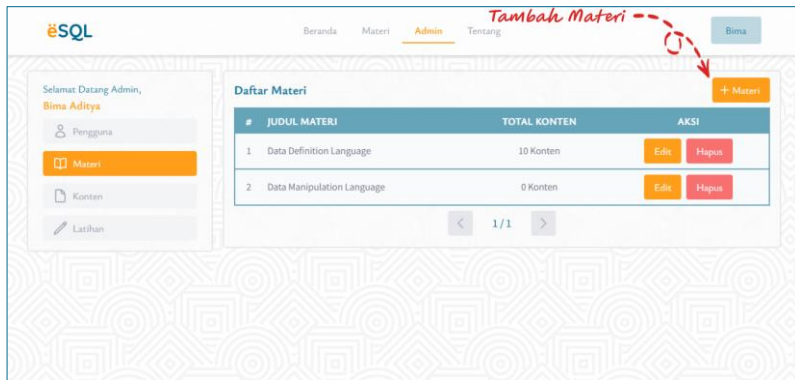
Gambar 5.1 Mengakses Halaman Admin

Admin dapat mengetahui pengguna aktif dari website e-SQL dengan ditampilkan informasi *Email* yang digunakan oleh pengguna, *Progress* materi yang telah dipelajari oleh pengguna, *Total Skor* yang diperoleh pengguna, *Detail Skor* berdasarkan latihan yang telah dikerjakan, dan *Detail* yang memuat informasi lain dari pengguna.



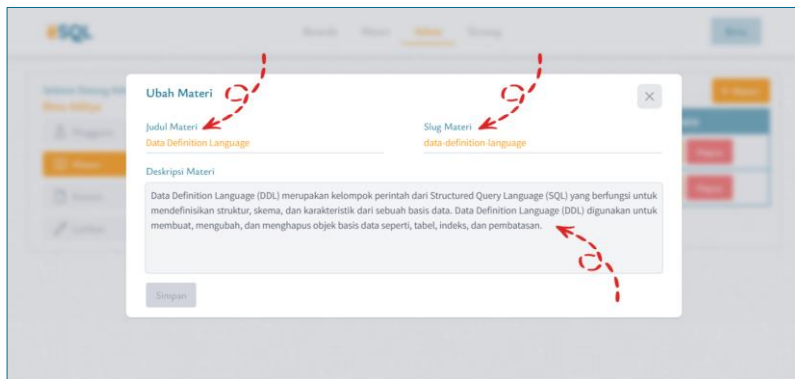
Gambar 5.2 Halaman Admin Bagian Pengguna

Bagian berikutnya adalah *Materi*, pada bagian tersebut Admin dapat mengelola materi yang disajikan pada website e-SQL, Admin ditampilkan judul materi yang telah ditambahkan dan jumlah konten yang terdapat di dalam materi yang telah ditambahkan, Admin dapat menambahkan materi melalui tombol *Tambah Materi*.



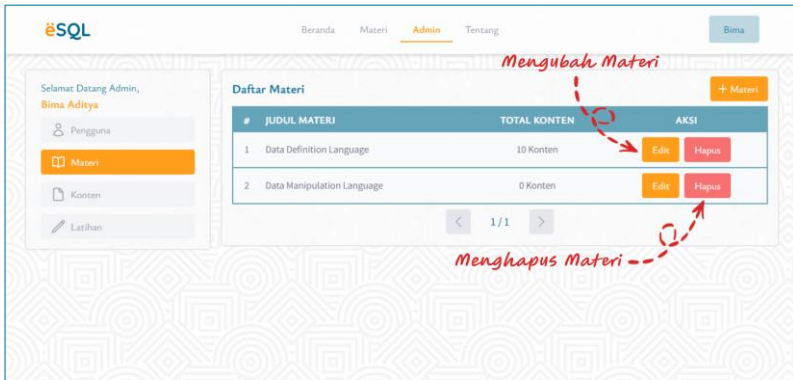
Gambar 5.3 Menambahkan Materi Baru

Saat menambahkan materi, Admin akan ditampilkan *Modals* yang berisikan *Form* untuk menambahkan materi baru, pada *Form* tersebut terdiri dari *Judul Materi*, *Slug Materi*, dan *Deskripsi Materi* yang harus Admin isikan untuk dapat menambahkan materi ke website e-SQL.



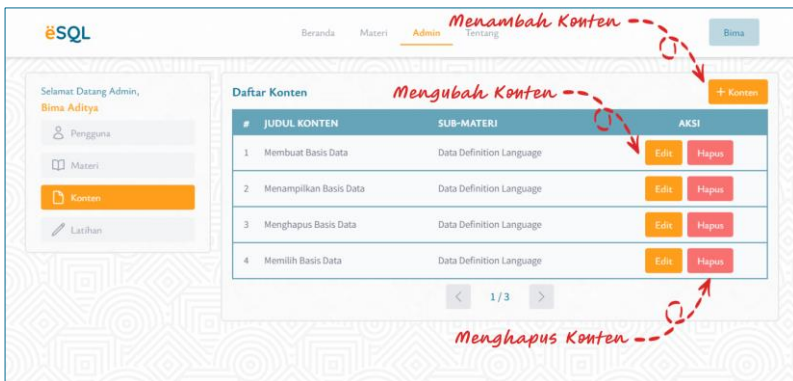
Gambar 5.4 Modals Saat Menambahkan Materi

Setelah menambahkan materi, Admin dapat memperbarui atau mengubah bagian materi yang telah ditambahkan melalui tombol *Edit*, serta Admin dapat menghapus materi yang telah ditambahkan ke website e-SQL melalui tombol *Hapus* berwarna merah.



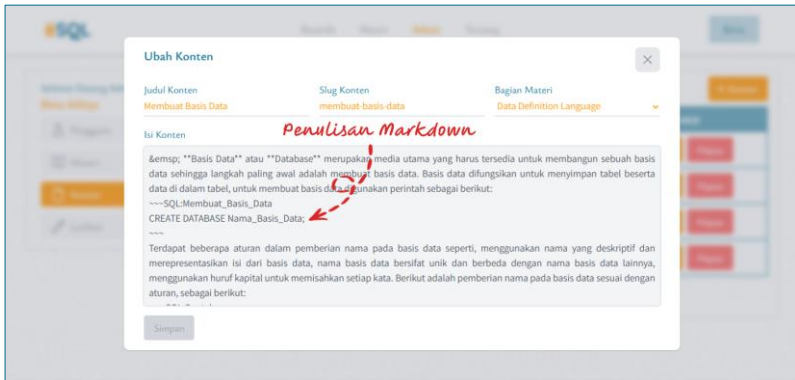
Gambar 5.5 Mengubah Dan Menghapus Materi

Bagian selanjutnya adalah *Konten*, pada bagian *Konten*, Admin dapat mengelola konten dari materi yang telah ditambahkan sebelumnya, Admin dapat *Menambah Konten*, *Mengubah Konten*, dan *Menghapus Konten*.



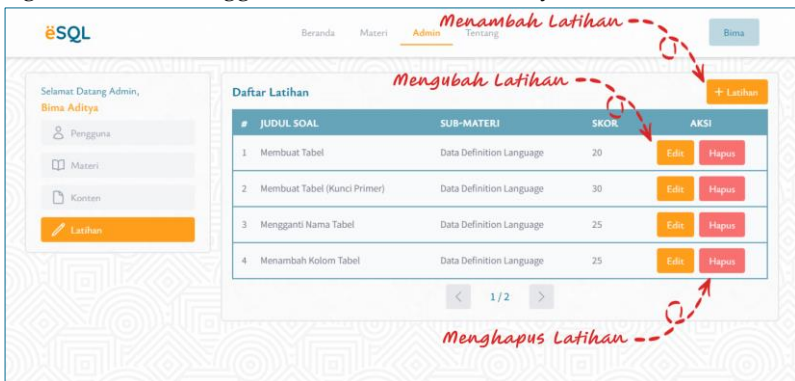
Gambar 5.6 Mengelola Konten Materi Pada Halaman Admin

Admin dapat terlebih dahulu menentukan materi dari konten yang akan ditambahkan ke website e-SQL, untuk penulisan konten materi Admin perlu untuk memahami penulisan teks dengan menggunakan bahasa markah, yaitu *Markdown* saat menuliskan konten materi ke website e-SQL, referensi penulisan dengan bahasa markah dapat dipelajari melalui website <https://www.markdownguide.org/>.



Gambar 5.7 Menulis Konten Dengan BahasaMarkah (Markdown)

Bagian terakhir adalah *Latihan*, pada bagian tersebut Admin dapat mengelola latihan-latihan yang terdapat di website e-SQL, sama seperti penulisan konten pada bagian *Konten*, penulisan soal pada bagian *Latihan* menggunakan bahasa markah, yaitu *Markdown*.



Gambar 5.8 Mengelola Latihan Pada Halaman Admin

## 6. Kesimpulan

Panduan pengguna yang dibuat diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan dan mengoperasikan e-SQL yang telah dikembangkan oleh pengembang, sehingga pengguna tidak merasa kebingungan dengan fitur-fitur yang disediakan dalam website e-SQL.