

APLIKASI PENDATAAN ALUMNI

LAPORAN MID BLOCK

Oleh:

ARIA SAVANA JING WEN

NIS. 22161004



SMK PERMATA HARAPAN BATAM
JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK
2024/2025

DAFTAR ISI

Contents

BAB 1	5
LANDASAN TEORI	5
1.1 Aplikasi pendataan alumni	5
1.2 Use Case Diagram	5
1.3 ERD	6
1.4 Activity Diagram	7
1.5 Sequence Diagram	8
1.6 DFD	9
1.7 Context Diagram	10
1.8 flowmap berjalan	11
1.9 flowmap diusulkan	12
BAB II	14
HASIL PRAKTIKUM	14
2.1 Use Case	14
2.2 ERD	15
2.3 Activity diagram	16
2.4 Sequence diagram	17
2.5 Context diagram	17
2.6 Flowmap berjalan	18
2.7 flowmap diusulkan	19
2.8 Penjelasan web level user	20
2.9 Penjelasan web level admin dan super admin	22
2.10 Penjelasan web level kesiswaan	27

BAB III	28
KESIMPULAN.....	28
3.1 Kesimpulan	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 simbol use case diagram.....	6
Gambar 1. 2 simbol ERD	7
Gambar 1. 3 simbol activity diagram	8
Gambar 1. 4 simbol sequence diagram	9
Gambar 1. 5 simbol DFD.....	10
Gambar 1. 6 simbol context diagram	11
Gambar 1. 7 simbol flowmap berjalan.....	12
Gambar 1. 8 simbol flowmap diusulkan	13
Gambar 2. 1 use case.....	14
Gambar 2. 2 ERD.....	15
Gambar 2. 3 activity diagram	16
Gambar 2. 4 sequence diagram	17
Gambar 2. 5 context diagram	17
Gambar 2. 6 flowmap berjalan.....	18
Gambar 2. 7 flowmap di usulkan	19
Gambar 2. 8 halaman login	20
Gambar 2. 9 halaman form	20
Gambar 2. 10 halaman loker	21
Gambar 2. 11 form daftar loker.....	21
Gambar 2. 12 halaman loker dengan level admin dan super admin.....	22
Gambar 2. 13 form tambah loker.....	22
Gambar 2. 14 halaman inbox.....	23
Gambar 2. 15 halaman activity log.....	23
Gambar 2. 16 halaman restore	24
Gambar 2. 17 halaman print.....	24
Gambar 2. 18 halaman data alumni.....	25
Gambar 2. 19 halaman data user	26
Gambar 2. 20 form create account	26
Gambar 2. 21 form edit akun.....	26

BAB 1

LANDASAN TEORI

1.1 Aplikasi pendataan alumni





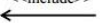
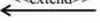
Aplikasi pendataan alumni adalah sebuah sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mempermudah proses pendataan pada alumni. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pihak sekolah untuk melihat hasil evaluasi alumni dan akreditasi sekolah.

1.2 Use Case Diagram

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor.

Fungsi-fungsi pada use case diagram adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem dalam suatu sistem informasi.
2. Menunjukkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk mencapai tujuan tertentu melalui serangkaian tindakan yang disebut "use case".
3. Membantu dalam perencanaan dan pengembangan sistem informasi, karena menyediakan pandangan yang sistematis tentang bagaimana sistem akan digunakan.




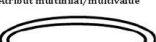
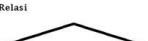

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
	Use case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 1. 1 simbol use case diagram

1.3 ERD

ERD adalah diagram yang digunakan untuk perancangan suatu database dan menunjukkan relasi antar objek atau entitas beserta atribut-atributnya secara detail. Fungsi-fungsi pada ERD adalah sebagai berikut:

1. Mampu menjalankan relasi antar setiap data yang mempunyai keterkaitan dengan berdasarkan objek yang dihubungkan dengan suatu relasi khusus.
2. Membantu menjalankan dokumentasi data yang terdapat dalam suatu database dengan cara melakukan analisis dan identifikasi pada setiap objek ataupun entitas serta relasinya.
3. Memperjelas hubungan antarentitas.

Simbol	Deskripsi
Entitas 	Data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Atribut kunci 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer bersifat unik.
Atribut multivalued/multivalued 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
Relasi 	Merupakan penghubung antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Konektor 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakai; kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan yang lainnya (kardinalitas).







ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM: BASIS DATA

Gambar 1. 2 simbol ERD

1.4 Activity Diagram

Activity Diagram adalah rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aluran tampilan dari sistem tersebut. Fungsi-fungsi pada Activity Diagram adalah sebagai berikut:

1. Memperlihatkan urutan aktifitas proses pada sistem.
2. Membantu memahami proses secara keseluruhan.
3. Menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses.







Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Gambar 1. 3 simbol activity diagram

1.5 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan. Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut. Fungsi-fungsi pada Sequence Diagram adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperjelas interaksi antar objek dalam perintah yang urut.
2. Untuk mendefinisikan urutan kejadian sesuai dengan hasil output yang diinginkan.
3. Untuk memperjelas kebutuhan sistem kepada tim teknis, sebab diagram ini lebih mudah dikembangkan menjadi desain model.

Gambar	Nama	Keterangan
	Entity Class	Gambaran sistem sebagai landasan dalam menyusun basis data
	Boundary Class	Menangani komunikasi antar lingkungan sistem
	Control Class	Bertanggung jawab terhadap kelas-kelas terhadap objek yang berisi logika
	Recursive	Pesan untuk dirinya
	Activation	Mewakili proses durasi aktivasi sebuah operasi
	Life Line	Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek

Gambar 1. 4 simbol sequence diagram

1.6 DFD

DFD adalah suatu diagram yang menggambarkan aliran data dari sebuah proses yang sering disebut dengan sistem informasi. Di dalam data flow diagram juga menyediakan informasi mengenai input dan output dari tiap entitas dan proses itu sendiri. Fungsi-fungsi pada DFD adalah sebagai berikut:

1. menyampaikan informasi agar lebih mudah dengan tampilan visual yang simple dan dapat dimengerti.
2. membantu proses penggambaran sistem sebagai jaringan fungsional. Yaitu, di dalam jaringan terdapat berbagai komponen yang saling terhubung menggunakan alur data.
3. membuat rancangan model baru dengan menekankan pada fungsi sistem tertentu, membantu untuk melihat bagian yang lebih detail dari diagram alir data tersebut.


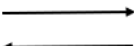

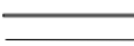
Jenis-jenis pada DFD adalah sebagai berikut:

1. Level 0 merupakan diagram dengan tingkatan paling rendah, menggambarkan

sistem berinteraksi dengan entitas eksternal. Pada diagram konteks akan diberi nomor untuk setiap proses yang berjalan, dimulai dari angka 0 terlebih dahulu.

2. Level 1 merupakan lanjutan dari diagram konteks (level 0) karena setiap proses yang berjalan akan diperinci pada tingkatan ini sehingga proses utama akan dipecah menjadi sub-sub proses yang lebih kecil lagi.

3. Level 2 merupakan tingkat lanjutan dari level yang sebelumnya, dimana pada fase ini akan dijelaskan lebih detail terkait tiap prosesnya.

Simbol	Keterangan Fungsi
	<i>External entity</i> /Entitas luar. Simbol ini menunjukkan orang, organisasi, atau sistem yang berada di luar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.
	<i>Data Flow</i> diberi simbol panah. Simbol ini menunjukkan satu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau diakhiri pada suatu proses.
	Proses adalah aktivitas atau fungsi yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, bisa berupa manual maupun terkomputerisasi.
	<i>Data Store</i> adalah kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam <i>data store</i> .

Gambar 1. 5 simbol DFD

1.7 Context Diagram

Context Diagram adalah representasi visual dari sistem yang menunjukkan hubungan antara sistem tersebut dengan entitas luar (*external entities*) yang berinteraksi dengannya. Context diagram juga dikenal sebagai level 0 data flow diagram (DFD). Diagram ini digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang sedang dibahas tanpa merinci proses-proses internal yang terjadi di dalamnya.

Fungsi-fungsi context diagram adalah sebagai berikut.

1. Menyediakan Gambaran Umum: Memberikan gambaran sederhana dan jelas tentang bagaimana sistem berinteraksi dengan lingkungan luarnya. Ini

membantu pemahaman dasar tentang apa yang dilakukan oleh sistem dan dengan siapa sistem tersebut berinteraksi.

2. Komunikasi dengan *Stakeholder*: Memfasilitasi komunikasi antara analis sistem dan *stakeholder*. Stakeholder dapat dengan mudah memahami sistem tanpa perlu detail teknis yang mendalam.
3. Identifikasi Batasan Sistem: Membantu dalam menentukan batasan (*boundaries*) sistem, dengan menunjukkan apa yang ada di dalam sistem dan apa yang ada di luar sistem.

Dasar untuk Pengembangan Detail: Menjadi dasar untuk pengembangan diagram yang lebih rinci, seperti DFD level 1 dan seterusnya, yang menggambarkan proses-proses internal dan aliran data di dalam sistem.

Simbol Context Diagram dan DFD

No.	Simbol	Keterangan
1		Proses , menyatakan proses atau aktivitas sistem
2		Garis , menyatakan garis data atau informasi
3		Entitas , menyatakan objek yang menyerahkan data dan menerima informasi
4		Database , untuk penyimpanan dokumen

Gambar 1. 6 simbol context diagram










1.8 flowmap berjalan

Flowmap berjalan adalah diagram visual yang menunjukkan urutan langkah-langkah atau tahapan dalam sebuah proses berjalan di lokasi tertentu, seperti di dalam pabrik, kantor, atau restoran. *Flowmap* ini menggambarkan pergerakan orang, material, atau informasi dari satu titik ke titik lain di dalam suatu area kerja. Biasanya, *flowmap* berjalan digunakan untuk mengidentifikasi aliran kerja, mengurangi waktu dan jarak tempuh, serta meningkatkan efisiensi operasional.

Fungsi-fungsi *flowmap* berjalan adalah sebagai berikut.

1. Analisis Proses: Mengidentifikasi bottleneck dan meningkatkan efisiensi alur kerja.
2. Pengurangan Waktu dan Jarak: Mengoptimalkan rute dan penempatan untuk meminimalkan waktu dan jarak tempuh.
3. Pelatihan dan Orientasi: Membantu karyawan baru memahami alur kerja dan lokasi dengan lebih baik.
4. Identifikasi Masalah Keselamatan: Mengidentifikasi potensi bahaya dan merancang jalur evakuasi yang aman.

Perencanaan Ruang: Membantu dalam merancang tata letak ruang yang efisien dan memanfaatkan ruang dengan optimal.

Simbol	Keterangan
	Simbol dokumen Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> .
	Simbol kegiatan manual Menunjukkan kegiatan atau pekerjaan manual
	Simbol proses Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	Simbol keyboard Menunjukkan <i>input</i> yang menggunakan <i>on-line keyboard</i> .
	Simbol harddisk Menunjukkan <i>input</i> ataupun <i>output</i> menggunakan <i>harddisk</i> .
	Simbol garis alir Menunjukkan arus dari setiap proses.
	Simbol penghubung Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
	Simbol arsip Menunjukkan pengarsipan <i>file</i> tanpa menggunakan komputer.
	Simbol keputusan Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program.

Gambar 1. 7 simbol flowmap berjalan










1.9 flowmap diusulkan

Flowmap atau peta aliran adalah representasi grafis yang menunjukkan langkah-langkah atau aliran pekerjaan, informasi, atau material dalam suatu proses atau sistem. *Flowmap* digunakan untuk menggambarkan bagaimana elemen-elemen tersebut bergerak dari satu tahap ke tahap lainnya, mengidentifikasi titik-titik keputusan, interaksi, dan arah aliran. Ini sangat berguna dalam berbagai bidang

seperti manufaktur, logistik, manajemen proyek, dan pengembangan perangkat lunak untuk merancang, menganalisis, dan meningkatkan proses.

1. Visualisasi Proses: Menyediakan gambaran jelas dan detail dari keseluruhan proses.
2. Identifikasi Masalah: Mengidentifikasi titik-titik masalah dan bottleneck.
3. Dokumentasi Proses: Menyediakan dokumentasi untuk SOP, pelatihan, dan referensi.
4. Perencanaan dan Desain: Membantu merancang atau mengubah proses.
5. Komunikasi: Memfasilitasi komunikasi yang efektif antara tim dan pemangku kepentingan.
6. Analisis dan Peningkatan Proses: Meningkatkan efisiensi dan menghilangkan langkah yang tidak perlu.

Pengambilan Keputusan: Memahami konsekuensi dari berbagai keputusan dalam proses.

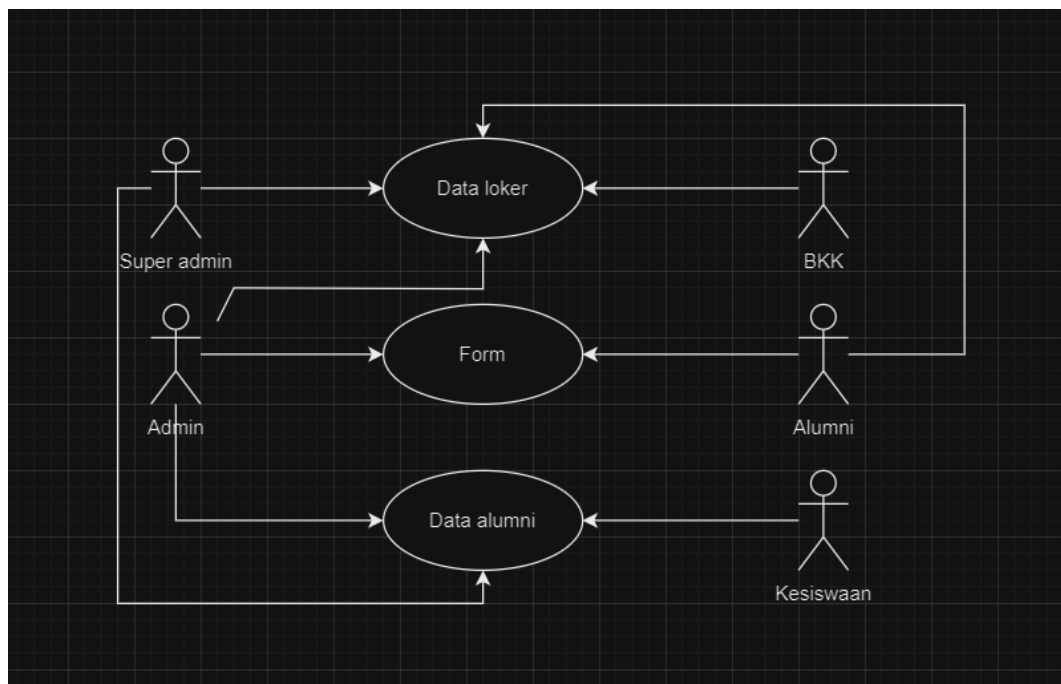
Simbol	Keterangan
	Dokumen Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan proses berbasis komputer
	Proses Manual Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual.
	Penyimpanan Magnetik Menunjukkan media penyimpanan data/informasi file pada proses berbasis komputer. File dapat disimpan pada harddisk, disket, CD dan lain-lain.
	Arah Alir Dokumen Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem. Bisa dari sistem keluar ataupun dari luar ke sistem dan antar bagian diluar system.
	Penghubung Menunjukkan alir dokumen yang terputus atau terpisah pada halaman alir dokumen yang sama.
	Proses Komputer Menunjukkan proses yang dilakukan secara komputerisasi.
	Pengarsipan Menunjukkan simpanan data non-komputer/informasi file pada proses manual. Dokumen dapat disimpan pada lemari, arsip, map file dan lain-lain.
	Input Keyboard Menunjukkan <i>input</i> yang dimasukan melalui <i>keyboard</i> .
	Penyimpanan Manual Menunjukkan media penyimpanan data/informasi secara manual.

Gambar 1. 8 simbol flowmap diusulkan

BAB II

HASIL PRAKTIKUM

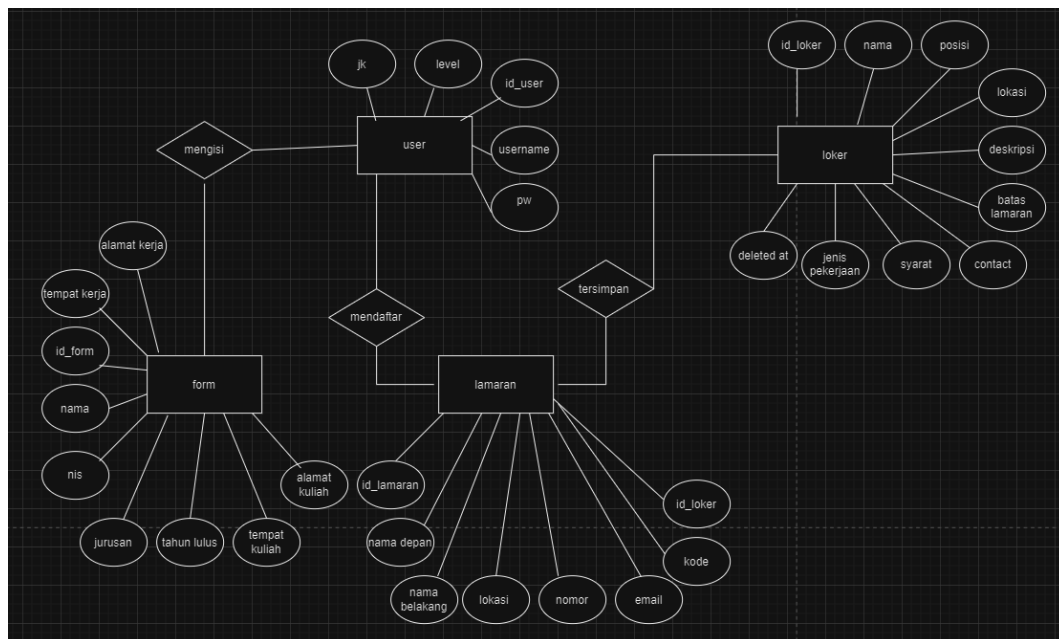
2.1 Use Case



Gambar 2. 1 use case

Pada gambar di atas, terdapat lima aktor yaitu alumni, kesiswaan, bkk, super *admin*, dan *admin*. *Admin* dan super *admin* dapat melihat semua data. Perbedaannya adalah super *admin* hanya bisa memiliki satu akun saja. Kesiswaan bisa melihat data alumni. Alumni bisa melihat *form* dan lowongan kerja. BKK dapat melihat data loker.

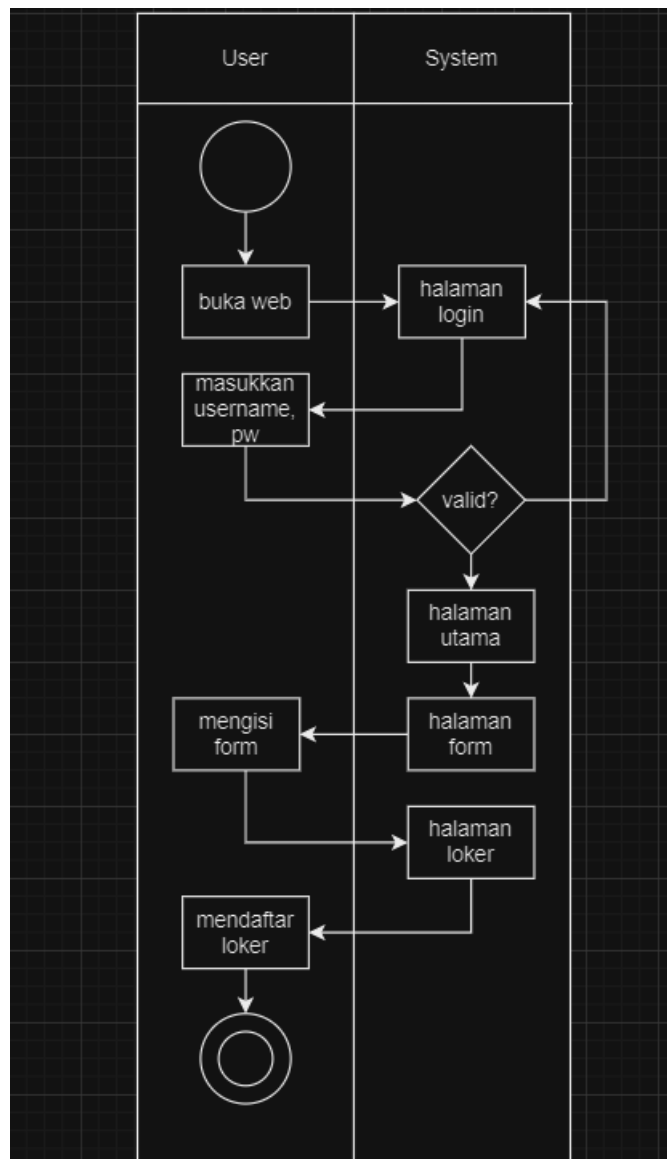
2.2 ERD



Gambar 2. 2 ERD

Pada gambar di atas, terdapat empat entitas yaitu *user*, *form*, *lamaran*, *loker*. *User* terdapat *id_user*, *username*, *pw*, *jk*, *level*. *Form* terdapat *id_form*, *nama*, *nis*, *jurusan*, *tahun lulus*, *tempat kuliah*, *alamat kuliah*, *alamat kerja*, *tempat kerja*. *Loker* terdapat *id_loker*, *nama*, *posisi*, *lokasi*, *deskripsi*, *batas lamaran*, *contact*, *syarat*, *jenis pekerjaan*, *deleted at*. *User* bisa mengisi *form* dan mendaftar *lamaran*. *Loker* dapat menyimpan *lamaran*.

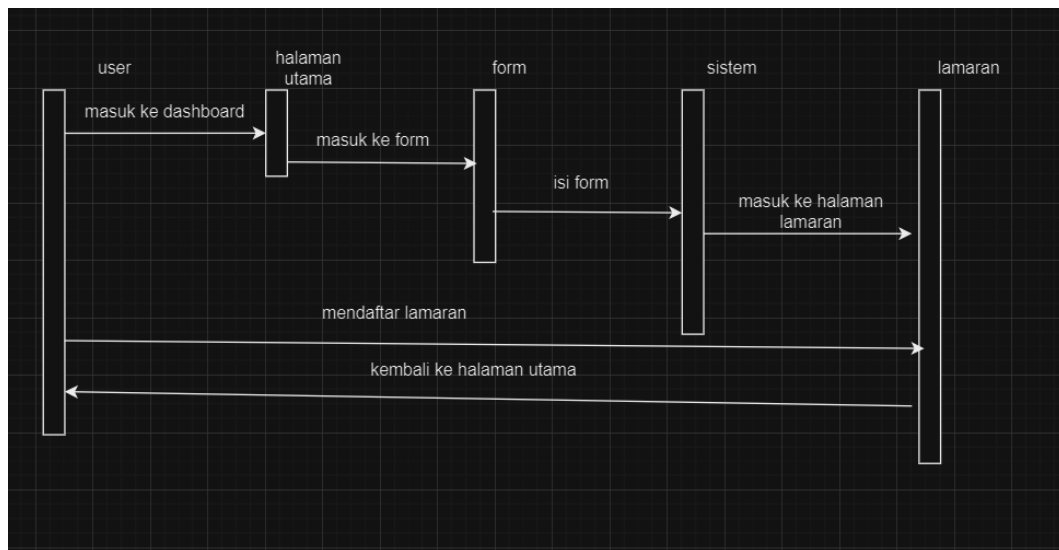
2.3 Activity diagram



Gambar 2. 3 activity diagram

Pada gambar di atas, ini adalah *activity* diagram berdasarkan level *user*. Jadi *user* akan membuka *web* dan *login*. Jika *username* dan *pw* salah, maka akan *redirect* ke halaman *login*. Setelah *login*, *user* akan masuk ke halaman utama dan halaman *form*. *User* mengisi *form* dan setelah itu pergi ke halaman loker. *User* mendaftar loker.

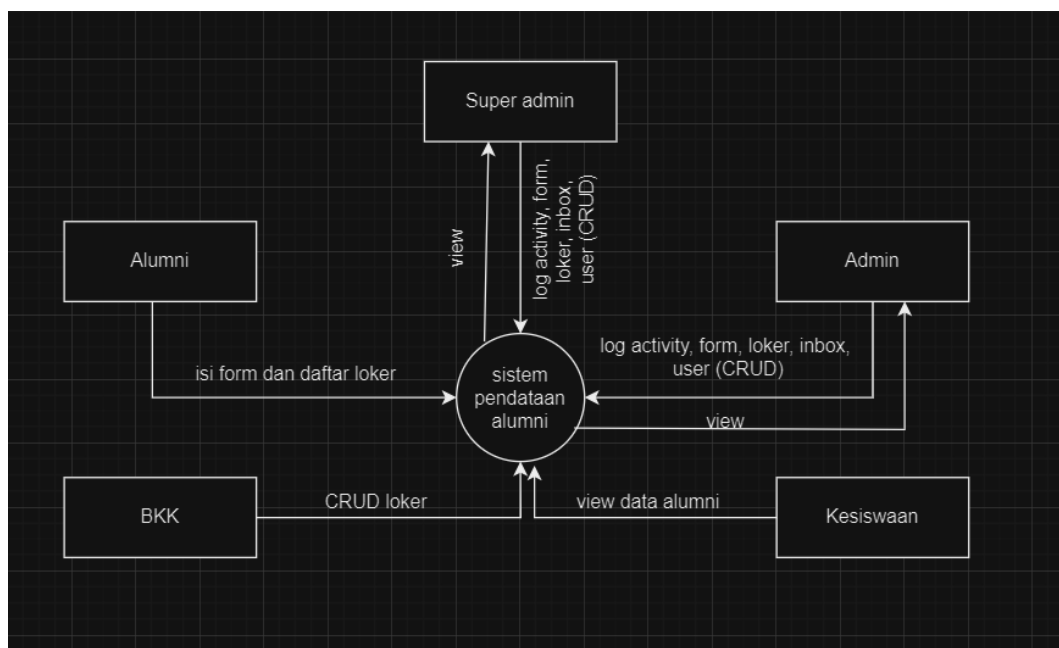
2.4 Sequence diagram



Gambar 2. 4 sequence diagram

Pada gambar di atas, *user* masuk ke halaman utama, masuk ke halaman *form*, mengisi *form*, data *form* akan tersimpan dalam sistem. Kemudian *user* akan masuk ke halaman lamaran dan mendaftarkan lamaran. Setelah itu *user* akan kembali ke halaman utama.

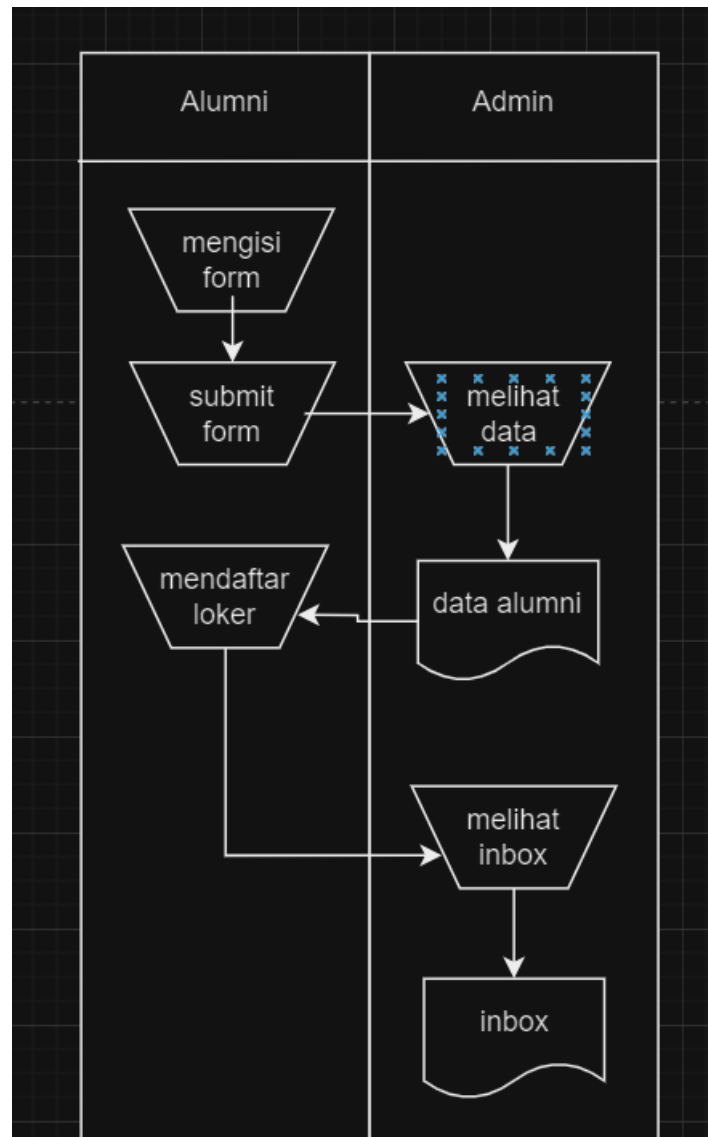
2.5 Context diagram



Gambar 2. 5 context diagram

Pada gambar di atas, terdapat alumni, bkk, kesiswaan, *admin*, dan super *admin*. Alumni bisa mendaftar loker dan mengisi *form* pendataan, kesiswaan bisa *view* data alumni, BKK bisa CRUD loker, *admin* dan super *admin* dapat meng akses semua halaman dan fitur.

2.6 Flowmap berjalan

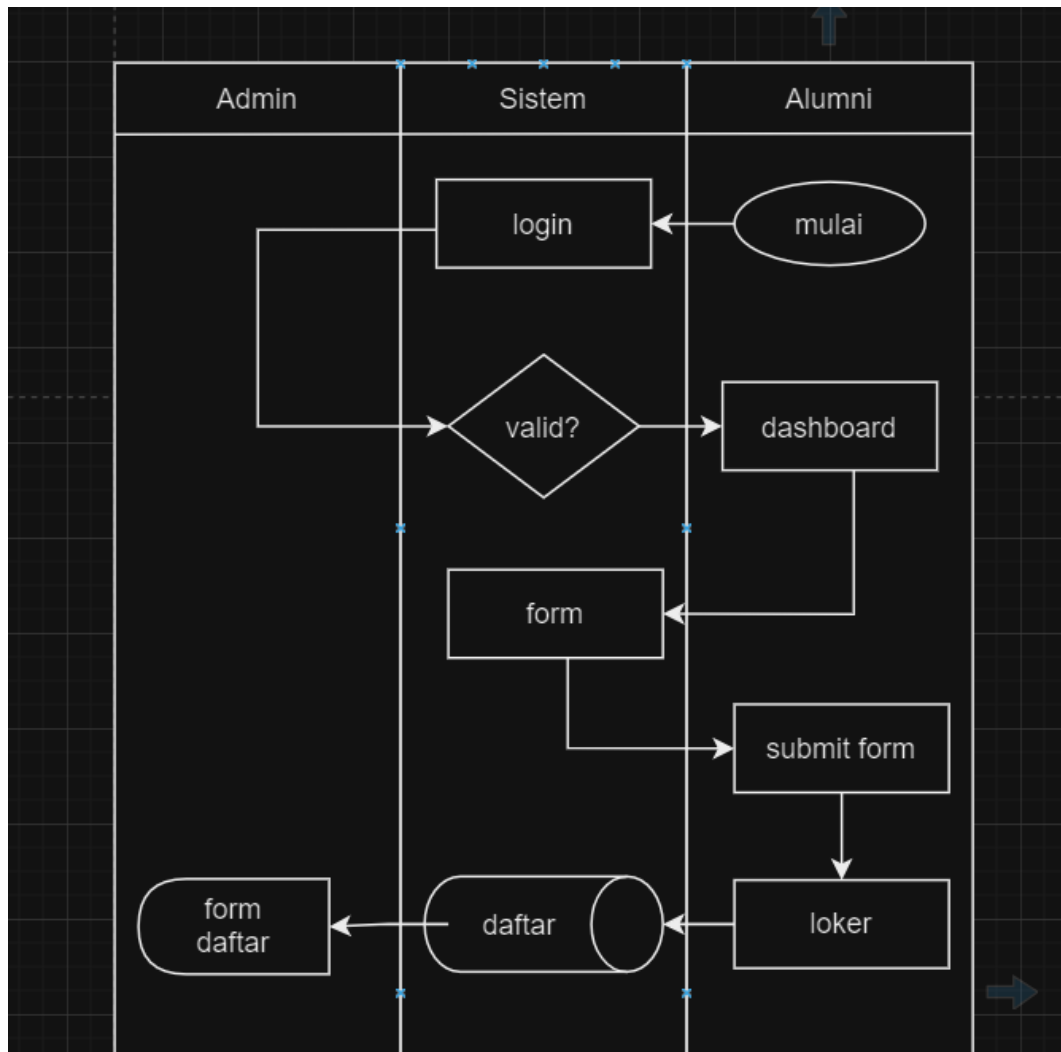


Gambar 2. 6 flowmap berjalan

Pada gambar di atas, alumni dapat mengisi *form* dan kemudian *submit form*. *Admin* kemudian bisa melihat data alumni dari halaman alumni. Setelah itu, alumni

dapat mendaftar loker pada halaman loker. *Admin* dapat melihat *inbox* lamaran kerja dari halaman *inbox*.

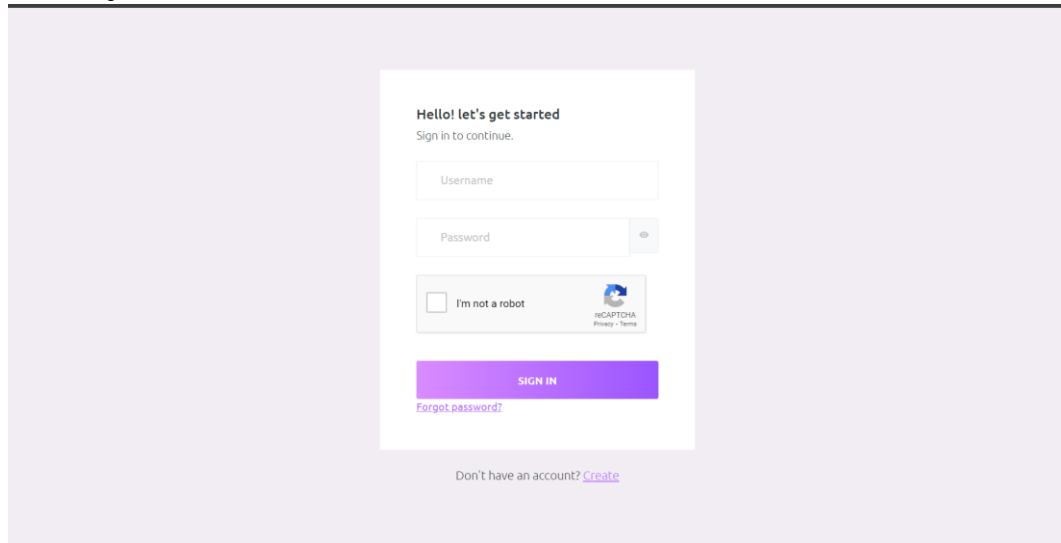
2.7 flowmap diusulkan



Gambar 2. 7 flowmap di usulkan

Pada gambar di atas, terdapat *admin*, sistem, dan alumni. Proses dimulai dengan alumni *login* dan masuk ke *dashboard*. Kemudian alumni akan masuk ke halaman *form* dan mengisi *form*. Setelah itu alumni akan masuk ke halaman loker dan mendaftar lamaran loker. *Admin* dapat melihat data alumni dan pendaftaran loker.

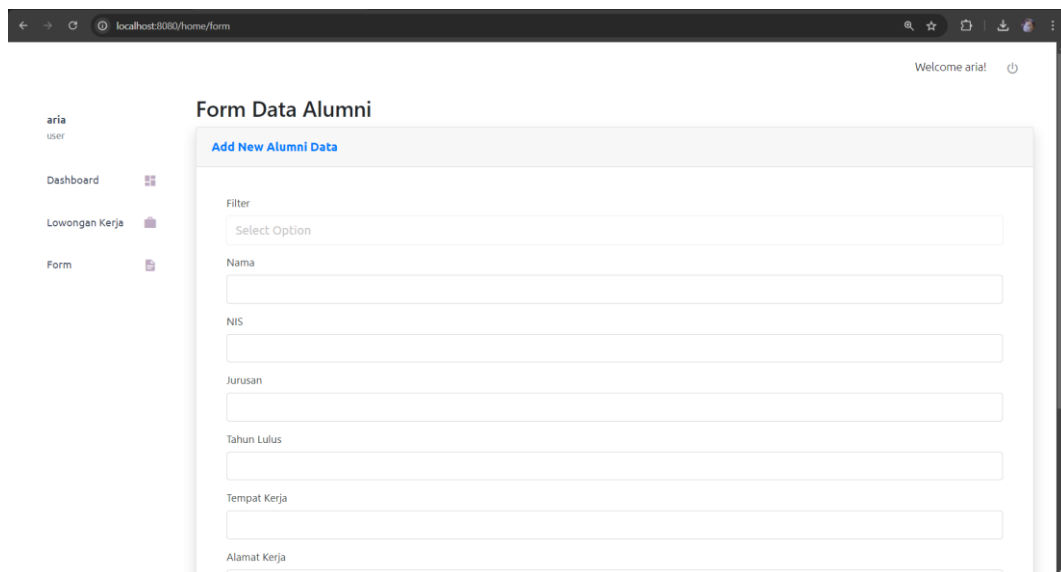
2.8 Penjelasan web level user



The image shows a login interface on a light purple background. At the top, it says "Hello! let's get started" and "Sign in to continue." Below this are two input fields: "Username" and "Password". The "Password" field has a toggle icon for visibility. Under the "Password" field is a checkbox labeled "I'm not a robot" next to a CAPTCHA image. Below these is a purple "SIGN IN" button. A link "Forgot password?" is located below the button. At the bottom, it says "Don't have an account? [Create](#)".

Gambar 2. 8 halaman login

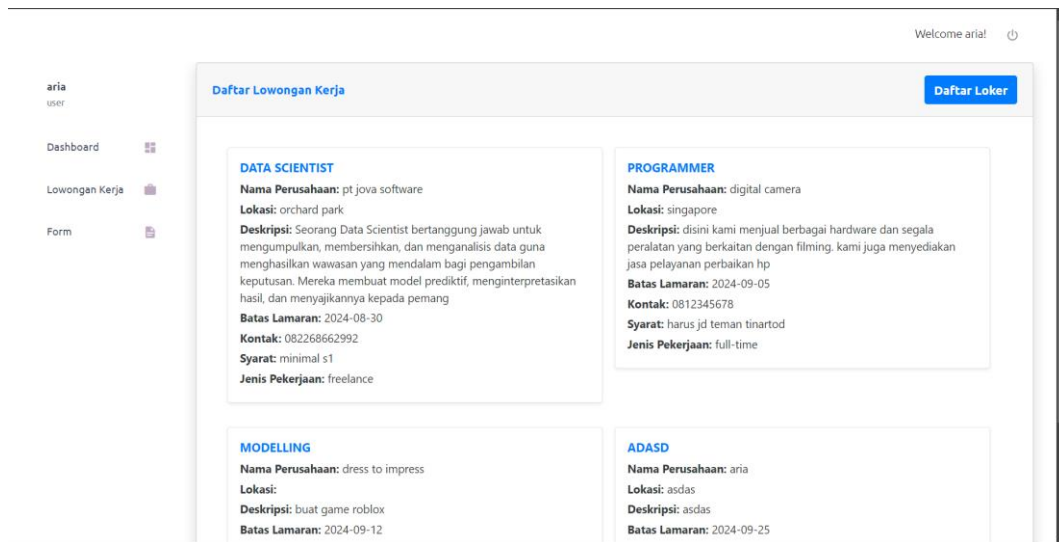
Pada halaman *user*, *user* akan terlebih dahulu membuat akun. *User* akan menekan *create* dan ditujukan ke halaman *signup*. Pada halaman *signup*, *user* akan membuat *username*, *password*, dan memilih jenis kelamin kemudian menekan tombol *create account*. Setelah itu, *user* akan ditujukan ke halaman *login*. *User* akan kembali *login* dengan akun yang telah dibuat. Jika salah satu *username* atau *password* salah, maka *user* akan di arahkan kembali ke halaman *login*.



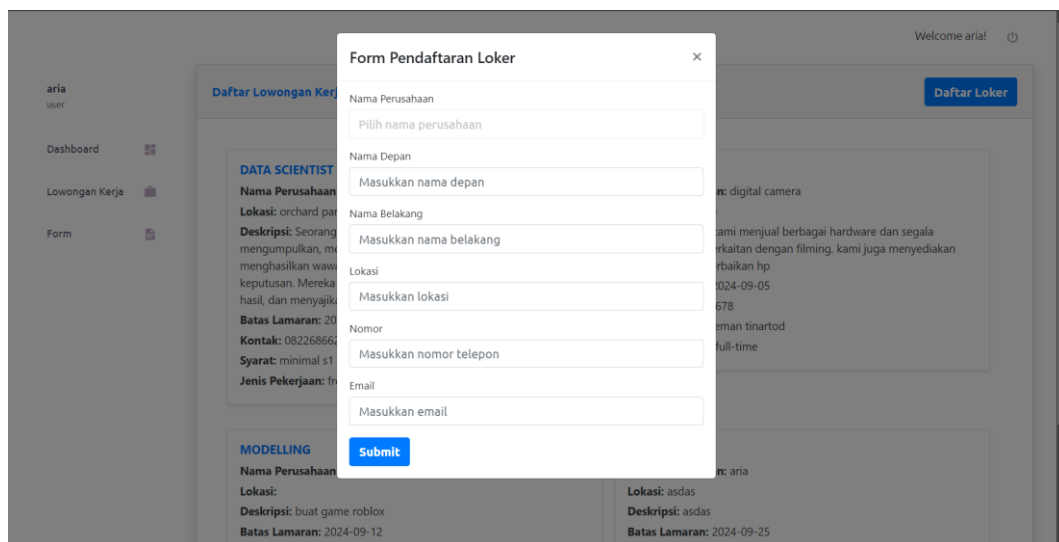
The image shows a web application interface. The browser address bar shows "localhost:8080/home/form". The page has a sidebar on the left with the following items: "aria", "user", "Dashboard", "Lowongan Kerja", and "Form". The main content area is titled "Form Data Alumni" and contains a sub-header "Add New Alumni Data". Below this is a "Filter" section with a "Select Option" dropdown. The form fields are: "Nama", "NIS", "Jurusan", "Tahun Lulus", "Tempat Kerja", and "Alamat Kerja". The top right corner of the page says "Welcome aria!" with a power icon.

Gambar 2. 9 halaman form

Pada halaman *form*, *user* dapat memasukkan data data yang akan menjadi data untuk akreditasi. Terdapat pilihan kuliah, kerja, dan kuliah sambil kerja. Jika memilih kuliah, maka akan muncul data kuliah. Jika memilih kerja, maka akan muncul data kerja. Jika memilih kuliah sambil kerja, maka akan muncul kedua data.



Gambar 2. 10 halaman loker

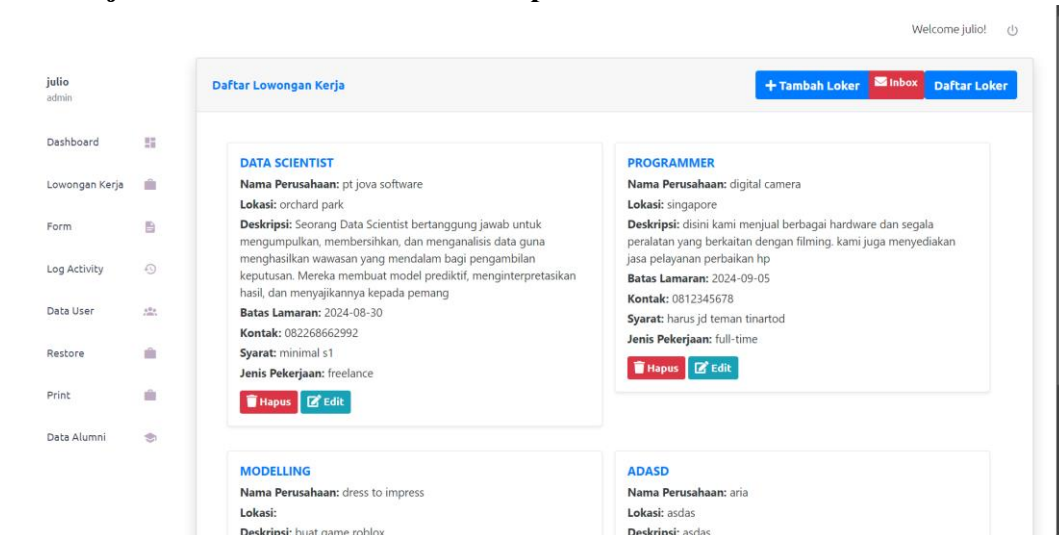


Gambar 2. 11 form daftar loker

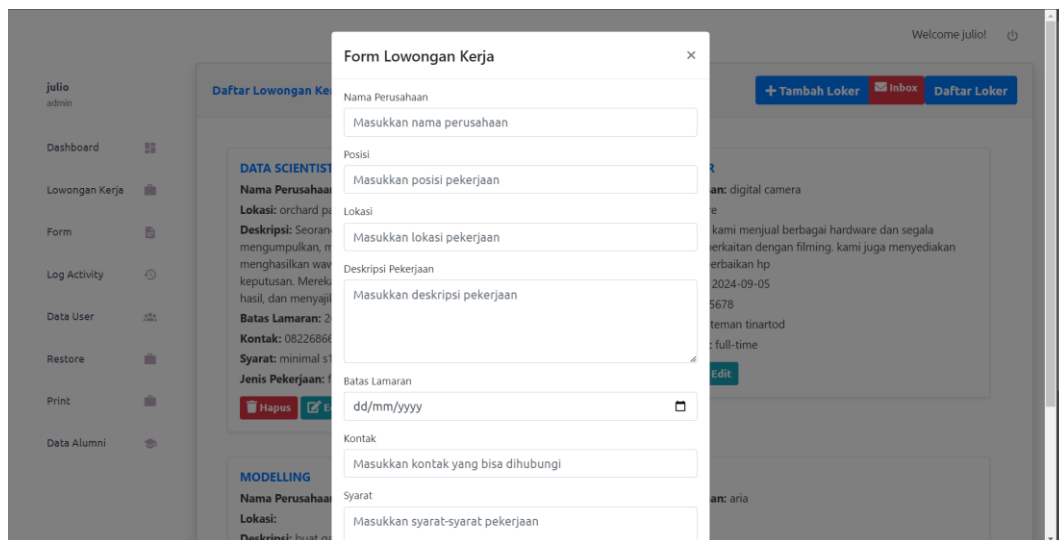
Website ini menyediakan sebuah fitur lowongan kerja agar para alumni dapat mendaftar jika berminat. Halaman loker menampilkan loker apa saja yang dapat *user* daftar. Kemudian ketika menekan tombol daftar loker, maka akan

muncul *form* untuk mengisi data agar dapat melamar ke perusahaan yang diinginkan.

2.9 Penjelasan web level admin dan super admin



Gambar 2. 12 halaman loker dengan level admin dan super admin



Gambar 2. 13 form tambah loker

Welcome julio!

jullo
admin
Dashboard
Lowongan Kerja
Form
Log Activity
Data User
Restore
Print
Data Alumni

No	Nama Depan	Nama Belakang	Lokasi	Nomor	Email	Melamar kepada
1	budhi	tod	orchid park	2147483647	megalondon@gmail.com	dress to impress
2	zhang	ming	Anggrek pemai blok C no 90	2147483647	megawati@gmail.com	
3	March	tercinta	mining	2147483647	ilovemarch@gmail.com	pt jova software
4	Errol	Haydem	Anggrek pemai blok C no 90	2147483647	DILF@gmail.com	
5	aria	savana	anggrek permai blok k12 a	2147483647	paopaogsgas@gmail.com	
6	julio	laiberto	orchid park	2147483647	megawati@gmail.com	
7	julio	laiberto	orchid park	2147483647	paopaogsgas@gmail.com	
8	julio	laiberto	orchid park	2147483647	yurizviel06@gmail.com	
9	julio	laiberto	orchid park	2147483647	jamalljomok@gmail.com	
10	julio	laiberto	orchid park	2147483647	paopaogsgas@gmail.com	
11	aria	savana	anggrek permai blok k12 a	2147483647	yurizviel06@gmail.com	

Gambar 2. 14 halaman inbox

Admin dan *super admin* memiliki akses yang sama. Perbedaan dari *admin* dan *super admin* adalah akun *super admin* hanya dapat dibuat sekali saja. Pada halaman loker, terdapat tambah loker, *inbox*, *delete*, dan *edit*. Ketika *admin* dan *super admin* menekan tombol tambah loker, maka akan muncul sebuah *form* tambah loker. Ketika menekan tombol *inbox*, maka akan menampilkan semua data dari *user* yang mendaftar lowongan kerja. Ketika menekan tombol *edit*, maka akan muncul *form edit* loker.

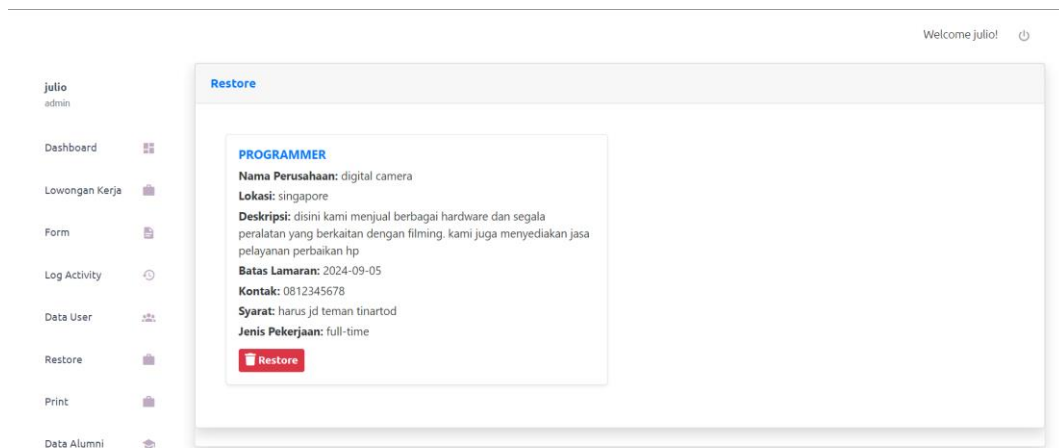
Welcome julio!

jullo
admin
Dashboard
Lowongan Kerja
Form
Log Activity
Data User
Restore
Print
Data Alumni

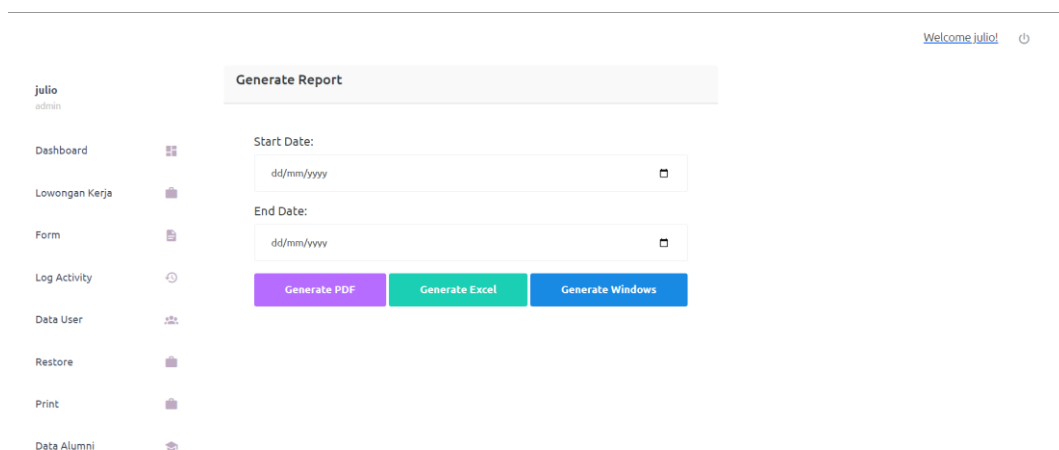
Activity Log

No	Username	Activity	Description	Timestamp
1	julio	user	User in loker page	2024-09-07 20:00:14
2	julio	user	User in loker page	2024-09-07 19:58:50
3	julio	login	User logged in.	2024-09-07 19:58:48
4	aria	logout	User logged out.	2024-09-07 19:58:40
5	aria	user	User in loker page	2024-09-07 19:54:41
6	aria	user	User in form page	2024-09-07 19:51:57
7	aria	user	User in loker page	2024-09-07 19:51:52
8	aria	login	User logged in.	2024-09-07 19:34:59
9	julio	logout	User logged out.	2024-09-07 19:30:45
10	julio	user	User in loker page	2024-09-07 19:29:39
11	julio	loker	User restore a data	2024-09-07 19:29:38
12	julio	user	User in restore page	2024-09-07 19:29:38

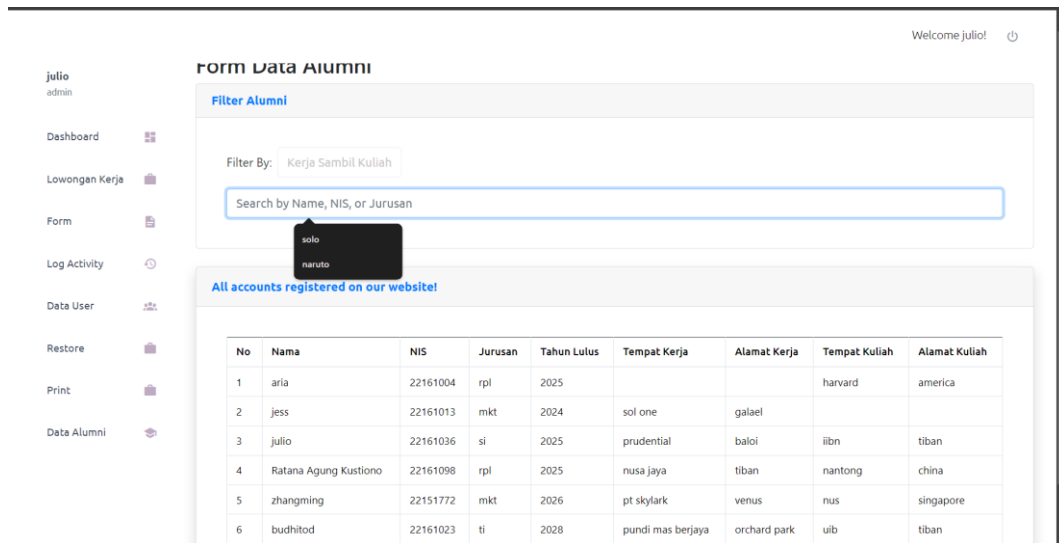
Gambar 2. 15 halaman activity log



Gambar 2. 16 halaman restore

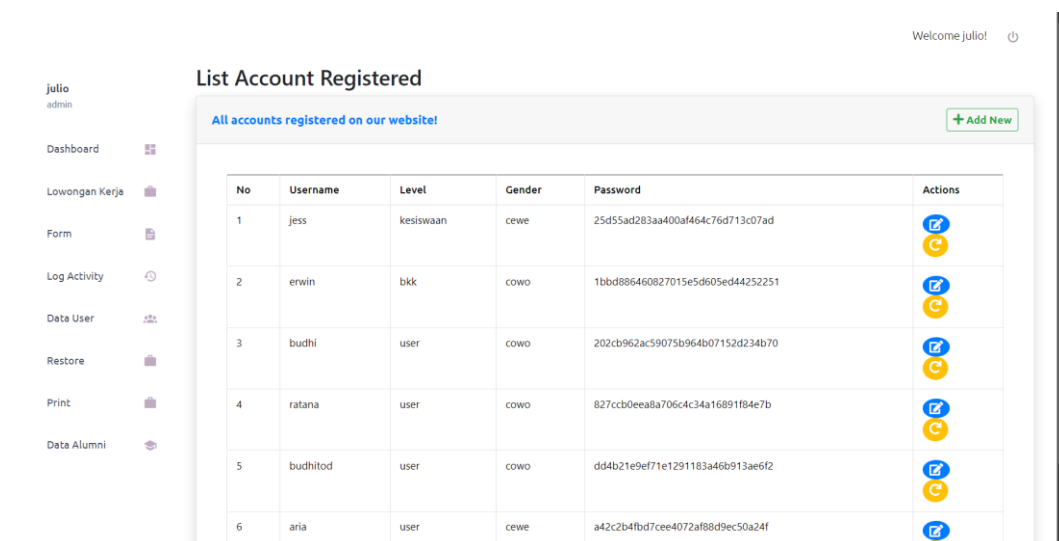


Gambar 2. 17 halaman print



Gambar 2. 18 halaman data alumni

Pada halaman *activity log*, *admin* dan *super admin* dapat melihat semua aktivitas user dalam level manapun. Pada halaman *restore*, *admin* dan *super admin* dapat mengembalikan data loker yang telah di hapus. Pada halaman *print*, *admin* dan *super admin* dapat *print* laporan data loker dalam bentuk pdf, excel, dan windows. Pada halaman data alumni, *admin* dan *super admin* dapat melihat semua data alumni yang telah mengisi form. *Admin* dan *super admin* dapat mencari dengan menggunakan *search bar* berdasarkan nama, nis, dan jurusan. *Admin* dan *super admin* juga dapat menggunakan filter untuk menampilkan data kuliah, kerja, dan kuliah sambil kerja.



Gambar 2. 19 halaman data user

The screenshot shows a web application interface. On the left is a sidebar menu with items: Dashboard, Lowongan Kerja, Form, Log Activity, Data User, Restore, Print, and Data Alumni. The main content area is titled 'Create an Account!'. It contains a form with the following fields: Username (placeholder: 'Your name'), Jenis kelamin (placeholder: 'cowo'), Password (placeholder: 'Password'), and Level (placeholder: 'user'). Below the Level field is a purple 'Add now!' button. The top right corner of the page shows 'Welcome julio!' and a power icon.

Gambar 2. 20 form create account

The screenshot shows a modal window titled 'Edit Account' overlaid on a table of user data. The modal contains fields for Username (value: 'jess'), Level (value: 'kesiswaan'), Gender (value: 'cewe'), and Password (masked with dots). At the bottom of the modal are three buttons: 'Close', 'Save changes', and 'Delete'. The background table has columns: No, Username, Level, Gender, Password, and Actions. It lists six users.

No	Username	Level	Gender	Password	Actions
1	jess				
2	erwin				
3	budhi				
4	ratana				
5	budhitod	user	cowo	dd4b21e9e71e1291183a46b913ae6f2	
6	aria	user	cewe	a42c2b4fbd7cee4072af88d9ec50a24f	

Gambar 2. 21 form edit akun

Pada halaman data *user*, *admin* dan super *admin* dapat menambah akun baru, mengedit akun, hapus akun, dan *reset password*. Jika *admin* dan super *admin* menambah akun, maka akan muncul sebuah *form* untuk menambah akun. Jika *admin* dan super *admin* mengedit akun, maka akan muncul *form edit* akun dengan tombol *close*, *save changes*, dan *delete* untuk menghapus akun. Terdapat juga sebuah fitur untuk *reset password*.

2.10 Penjelasan web level kesiswaan

Pada level kesiswaan, kesiswaan dapat mengakses data alumni dan lowongan kerja. Kesiswaan memiliki fitur yang sama dengan level *admin* dan *super admin* dalam halaman data alumni. Sedangkan pada halaman loker, kesiswaan hanya dapat melihat data dan daftar loker saja. Pada level bkk, bkk hanya dapat mengakses halaman lowongan kerja. Bkk memiliki akses fitur yang sama dengan *admin* dan *super admin* pada halaman lowongan kerja.

BAB III

KESIMPULAN

3.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa, diagram-diagram yang telah dibahas di atas memiliki peran penting dalam perencanaan, pemahaman, dan komunikasi proses pembuatan sistem. Mereka juga membantu dalam pemahaman tentang bagaimana data dikelola dalam konteks sistem tersebut. Diagram-diagram ini berperan kunci dalam mendukung perancangan sistem yang tidak hanya efisien tetapi juga efektif. *Website* ini juga memiliki kegunaan pada bidang sekolah untuk menyimpan data alumni supaya dapat menjadi akreditasi.