

## LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 2016142116  
Nama : FAJAR AL HAKIM  
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
Jenjang Pendidikan : STRATA 1  
Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI WEB SISTEM  
INFORMASI SKRIPSI INTERAKTIF  
MENGUNAKAN GOOGLE DIALOGFLOW  
(Di Universitas Pamulang)**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk persyaratan sidang skripsi.

Pamulang, 14 Agustus 2020

Pembimbing

Munawaroh S.Kom.,M.Kom  
NIDN. 0402089004

Mengetahui  
Kaprodi Teknik Informatika

Dr. Ir. Sewaka, M.M  
NIDN. 8842760018

## LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 2016142116  
Nama : FAJAR AL HAKIM  
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
Jenjang Pendidikan : STRATA 1  
Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI WEB SISTEM  
INFORMASI SKRIPSI INTERAKTIF  
MENGUNAKAN GOOGLE DIALOGFLOW  
(Di Universitas Pamulang)**

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji ujian skripsi Fakultas Teknik, Program studi Teknik Informatika dan dinyatakan LULUS.

Pamulang, 14 Agustus 2020

Penguji I

Penguji II

Ari Syaripudin, S.Kom., M.Kom.  
NIDN. 0406028802

Yono Cahyono, S.Kom., M.Kom.  
NIDN. 0420028403

Pembimbing

Munawaroh S.Kom.,M.Kom.  
NIDN. 0402089004

Mengetahui  
Kaprodi Teknik Informatika

Dr. Ir. Sewaka, M.M  
NIDN. 8842760018

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	2
1.3    Rumusan Masalah .....	2
1.4    Batasan Penelitian .....	3
1.5    Tujuan Penelitian.....	3
1.6    Manfaat Penelitian.....	3
1.7    Metode Penelitian.....	3
1.7.1    Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7.2    Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	4
1.7.3    Metode Pengujian Perangkat Lunak .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1    Tinjauan Pustaka .....	7
2.2    Tinjauan Teori .....	10
2.2.1    Pengertian Perancangan.....	10

2.2.2	Pengertian Aplikasi.....	11
2.2.3	Pengertian Perancangan Aplikasi .....	11
2.2.4	Pengertian Sistem .....	11
2.2.5	Pengertian Informasi.....	13
2.2.6	Pengertian <i>Web</i> .....	15
2.2.7	Google Dialogflow .....	15
2.3	Aplikasi Pendukung .....	17
2.3.1	XAMPP.....	17
2.3.2	PHP .....	18
2.3.3	MySQL .....	18
2.3.4	Codeigniter.....	19
2.3.5	Bootstrap.....	19
2.3.6	Sublime Text.....	19
2.4	Pengertian Metode <i>Waterfall</i> .....	20
2.5	Teori Perancangan Basis Data.....	21
2.5.1	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	21
2.5.2	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ).....	22
2.6	<i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	22
2.6.1	<i>Activity Diagram</i> .....	23
2.6.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	24
2.6.3	<i>Class Diagram</i> .....	25
2.6.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	26
2.7	Notasi UML.....	27
2.8.1	<i>Black Box Testing</i> .....	30
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....		33
3.1	Analisa Sistem.....	33
3.1.1	Analisa Sistem Berjalan.....	33
3.1.2	Analisa Sistem Usulan .....	35
3.2	Perancangan Basis Data .....	36
3.2.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	36
3.2.2	Transformasi ERD Ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	37
3.2.3	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	38

3.2.4	Spesifikasi Basis Data.....	38
3.3	Pengajuan <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	40
3.3.1	<i>Use Case</i> Diagram .....	40
3.3.2	<i>Activity</i> Diagram .....	41
3.3.3	<i>Class</i> Diagram.....	49
3.3.4	<i>Sequence</i> Diagram .....	50
3.4	Perancangan Antar Muka ( <i>User Interface</i> ) .....	55
3.4.1	Halaman <i>Login</i> .....	56
3.4.2	Halaman <i>Dashboard</i> .....	56
3.4.3	Halaman <i>Post</i> Info .....	57
3.4.4	Halaman <i>Post</i> Dosen.....	58
3.4.5	Halaman <i>Post</i> Eprints .....	58
3.4.6	Halaman <i>Post</i> Judul .....	59
3.4.7	Halaman Utama .....	60
3.4.8	Halaman Simulasi .....	60
3.4.9	Halaman Informasi .....	61
3.4.10	Halaman Judul .....	62
3.4.12	Halaman <i>Form</i> Eprints.....	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		65
4.1	Spesifikasi Sistem.....	65
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras.....	65
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak .....	65
4.2	Implementasi Antarmuka ( <i>Interface</i> ) .....	66
4.2.1	Halaman Utama .....	66
4.2.2	Halaman <i>Login</i> .....	67
4.2.3	Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	67
4.2.4	Halaman <i>Post</i> Info .....	68
4.2.5	Halaman <i>Post</i> Dosen.....	68
4.2.6	Halaman <i>Post</i> Eprints .....	69
4.2.7	Halaman <i>Post</i> Judul .....	69
4.2.8	Halaman Skripsi.....	70
4.2.9	Halaman Informasi .....	70

4.2.10 Halaman Judul .....	71
4.2.11 Halaman Dosen.....	71
4.2.12 Halaman Eprints .....	72
4.2.13 Halaman <i>Chatbot</i> .....	72
4.3 Pengujian .....	73
4.3.1 Pengujian <i>Black Box</i> .....	73
BAB V PENUTUPAN .....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran .....	78
DAFTAR PUSTAKA .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Model <i>Waterfall</i> .....	5
Gambar 2. 1 Alur Kerja <i>Dialogflow Agent</i> .....	16
Gambar 2. 2 Metode <i>Waterfall</i> .....	20
Gambar 3. 1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Yang Berjalan .....	34
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan .....	35
Gambar 3. 3 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	36
Gambar 3. 4 ERD ke <i>Logical Record Structure</i> .....	37
Gambar 3. 5 <i>Logical Record Structure</i> .....	38
Gambar 3. 6 <i>Use Case Diagram</i> .....	41
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram Login</i> .....	42
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram Bot</i> .....	43
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Kontak Dosen .....	44
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Judul .....	45
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Eprints .....	46
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram Post</i> Informasi .....	47
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram Post</i> Dosen .....	48
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram Update</i> Data Eprints .....	49
Gambar 3. 15 <i>Class Diagram Bot</i> .....	50
Gambar 3. 16 <i>Sequence Diagram Login</i> Admin .....	50
Gambar 3. 17 <i>Sequence Diagram Post</i> Informasi .....	51
Gambar 3. 18 <i>Sequence Diagram Post</i> Dosen .....	52
Gambar 3. 19 <i>Sequence Diagram Post</i> Eprints .....	53
Gambar 3. 20 <i>Sequence Diagram</i> Informasi .....	53
Gambar 3. 21 <i>Sequence Diagram</i> Judul .....	54
Gambar 3. 22 <i>Sequence Diagram</i> Dosen .....	54
Gambar 3. 23 <i>Sequence Diagram</i> Eprints .....	55
Gambar 3. 24 <i>Sequence Diagram Chatbot</i> .....	55
Gambar 3. 25 Rancangan Tampilan Halaman <i>Login</i> .....	56
Gambar 3. 26 Rancangan Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> .....	56

Gambar 3. 27 Rancangan Tampilan Halaman <i>Post Info</i> .....	57
Gambar 3. 28 Rancangan Tampilan Halaman <i>Post Dosen</i> .....	58
Gambar 3. 29 Rancangan Tampilan Halaman <i>Post Eprints</i> .....	58
Gambar 3. 30 Rancangan Tampilan Halaman <i>Post Judul</i> .....	59
Gambar 3. 31 Rancangan Tampilan Halaman <i>Utama</i> .....	60
Gambar 3. 32 Rancangan Tampilan Halaman <i>Simulasi</i> .....	60
Gambar 3. 33 Rancangan Tampilan Halaman <i>Informasi</i> .....	61
Gambar 3. 34 Rancangan Tampilan Halaman <i>Judul</i> .....	62
Gambar 3. 35 Rancangan Tampilan Halaman <i>Chatbot</i> .....	62
Gambar 3. 36 Rancangan Tampilan Halaman <i>Form Eprints</i> .....	63
Gambar 3. 37 Rancangan Tampilan Halaman <i>Kontak Dosen</i> .....	64
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman <i>Utama</i> .....	66
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman <i>Login Admin</i> .....	67
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> .....	67
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman <i>Post Info</i> .....	68
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman <i>Post Dosen</i> .....	68
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman <i>Post Eprints</i> .....	69
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman <i>Post Judul</i> .....	69
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman <i>Skripsi</i> .....	70
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman <i>Informasi</i> .....	70
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman <i>Judul</i> .....	71
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman <i>Dosen</i> .....	71
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman <i>Eprints</i> .....	72
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman <i>Chatbot</i> .....	72



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	22
Tabel 2. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	24
Tabel 2. 3 Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	25
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class Diagram</i> .....	26
Tabel 2. 5 Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	27
Tabel 3. 1 Tabel user .....	39
Tabel 3. 2 Tabel <i>post_dosen</i> .....	39
Tabel 3. 3 Tabel <i>post_acrticle</i> .....	39
Tabel 3. 4 Tabel <i>post_eprints</i> .....	39
Tabel 3. 5 Tabel <i>post_judul</i> .....	40
Tabel 4. 1 <i>Blackbox Login Admin</i> .....	73
Tabel 4. 2 <i>Blackbox Post Info</i> .....	74
Tabel 4. 3 <i>Blackbox Post Dosen</i> .....	75
Tabel 4. 4 <i>Blackbox Post Eprints</i> .....	75
Tabel 4. 5 <i>Blackbox Judul</i> .....	76
Tabel 4. 6 <i>Blackbox Utama</i> .....	76
Tabel 4. 7 <i>Blackbox Info Dosen</i> .....	76
Tabel 4. 8 <i>Blackbox Form Eprints</i> .....	77

Skripsi yang harus disiapkan kurang lengkap yang kadang masih membuat mahasiswa bingung yang terbatas jarak dan waktu dan harus mencari sendiri atau harus bertanya kepada mahasiswa lain

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *web* yang menjadi layanan interaktif dalam melakukan pencarian informasi yang *update* dan *valid* seputar Skripsi di jurusan Teknik Informatika UNPAM. Aplikasi dari penelitian yang dilakukan ini dapat digunakan kapan pun dan dapat diakses dimana pun, agar para mahasiswa yang ingin mengetahui informasi seputar prosedur Skripsi mendapatkan informasi secara cepat dan *valid*. Penelitian ini menggunakan sebuah platform milik *Google Inc* yaitu *Dialogflow*. *Dialogflow* adalah sebuah *platform chatbot* yang berbasis *machine learning* yang ditujukan untuk mengolah masukan kata dan akan menghasilkan sebuah jawaban berupa teks berformat JSON (*Javascript Object Notation*), pada aplikasi *web* yang format JSON yang diterima akan diolah menjadi format teks untuk pengguna. Dalam penerapannya nanti, aplikasi ini dapat menjadi sebuah layanan interaktif yang dapat digunakan untuk mahasiswa dalam mencari informasi seputar Skripsi.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

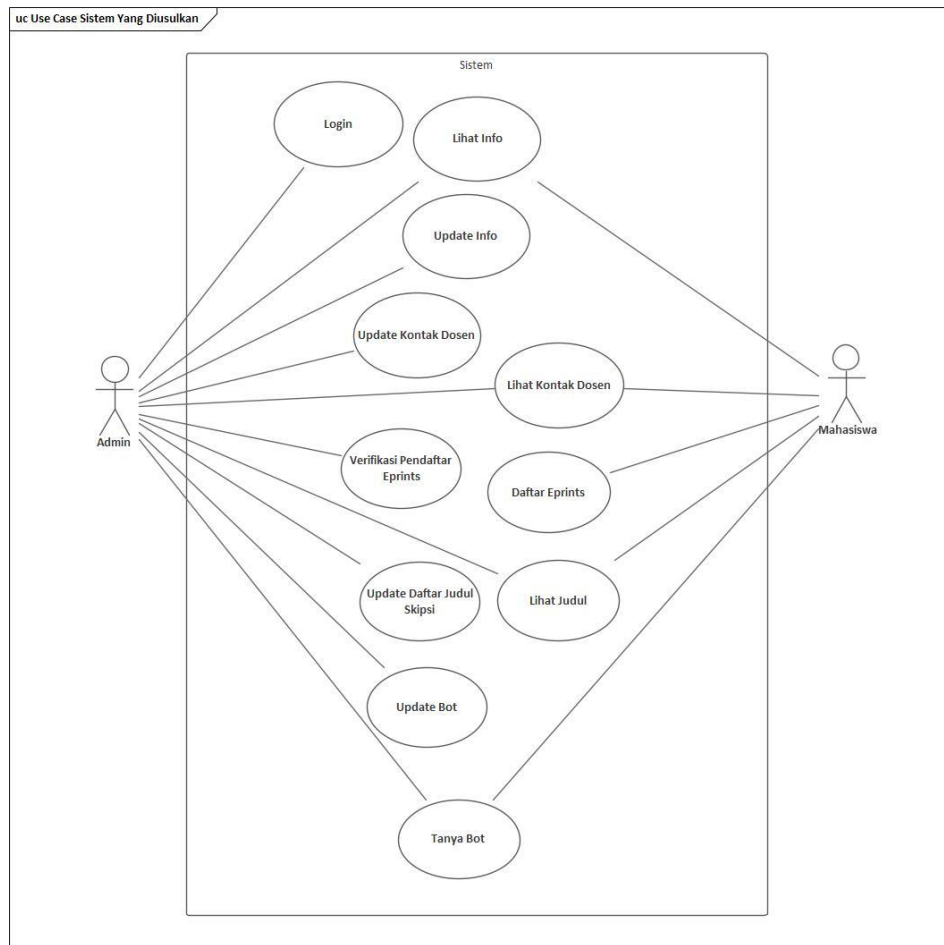
Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sulitnya mencari informasi tentang persyaratan dan langkah - langkah Skripsi yang harus disiapkan kurang lengkap yang masih membuat mahasiswa bingung dengan terbatas jarak dan waktu dan harus mencari sendiri atau harus bertanya kepada mahasiswa lain

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

- a. Bagaimana menyediakan informasi Skripsi Universitas Pamulang yang interaktif dan efektif?

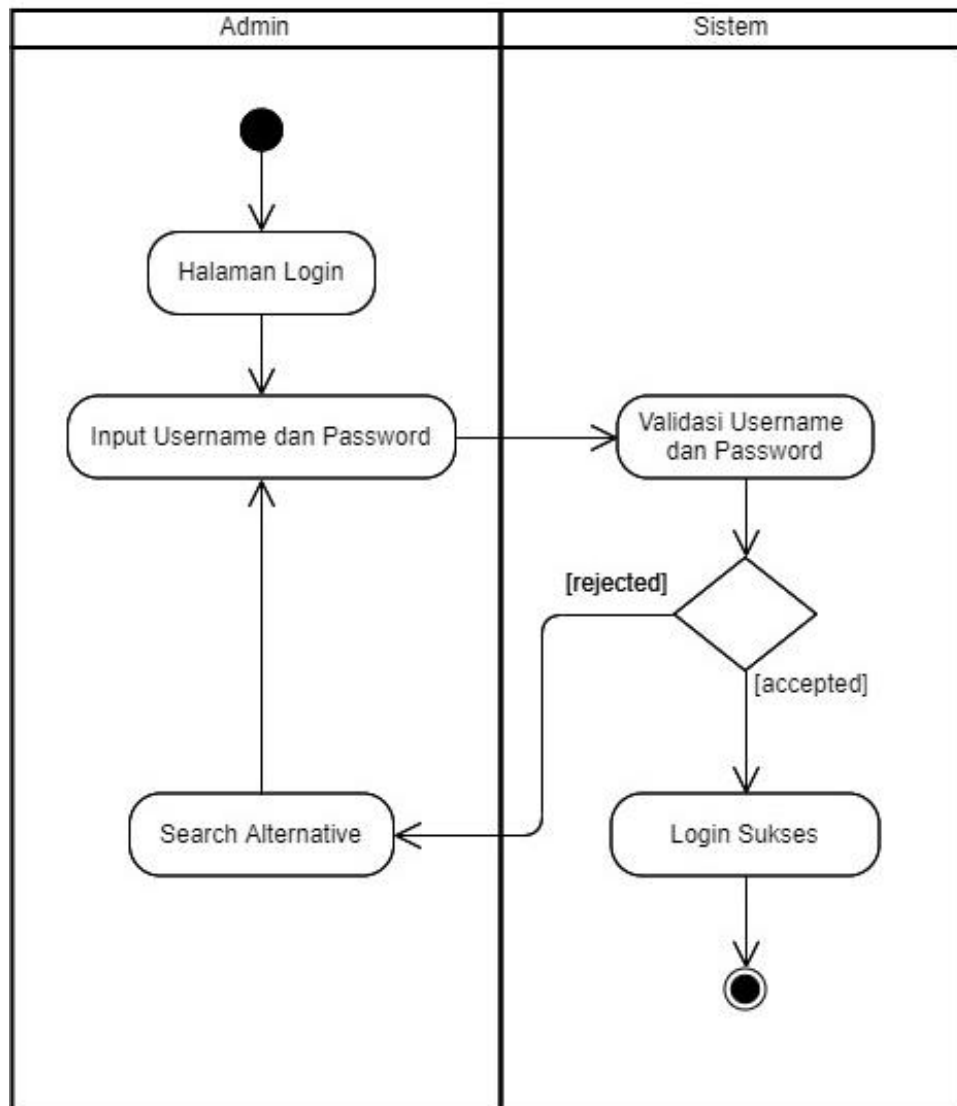


Gambar 3. 6 Use Case Diagram

### 3.3.2 Activity Diagram

*Activity* diagram bertujuan sebagai gambaran sebuah alur kerja pada aplikasi berdasarkan aktifitas yang dilakukan oleh pengguna terhadap sistem. Pada penelitian ini *activity* diagram yang akan dibuat mempunyai alur yang sama dengan setiap kemungkinan percakapan yang akan terjadi. Pada Gambar dibawah *Activity* Diagram merupakan *activity* diagram yang terdapat pada aplikasi:

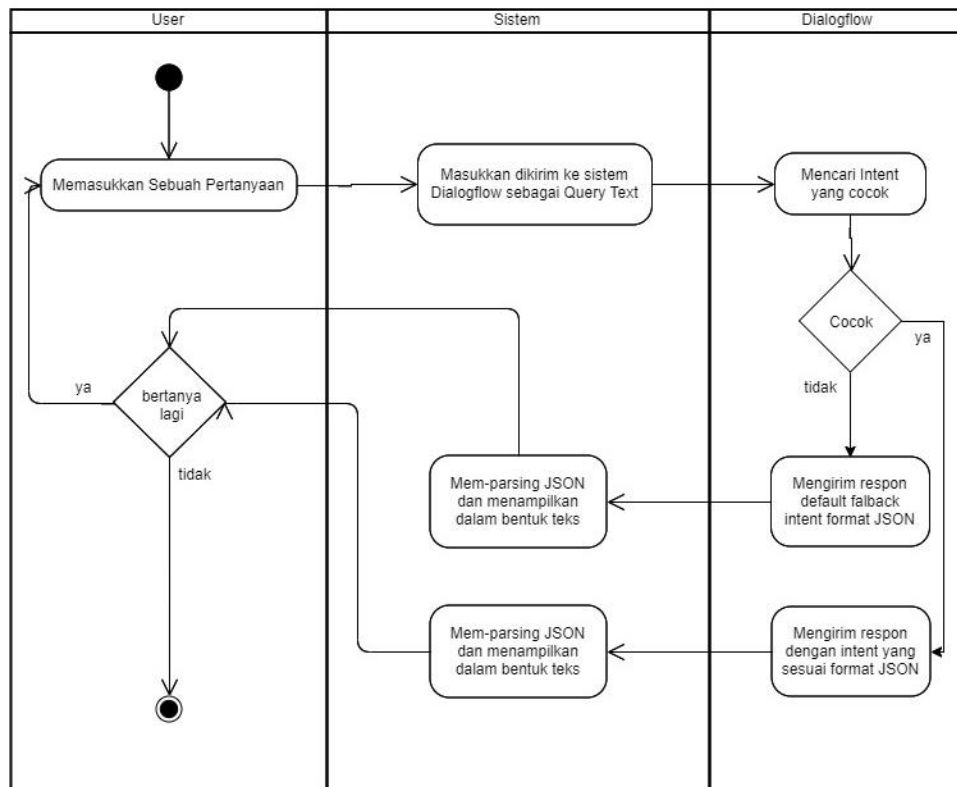
## a. Activity Diagram Login



Gambar 3. 7 Activity Diagram Login

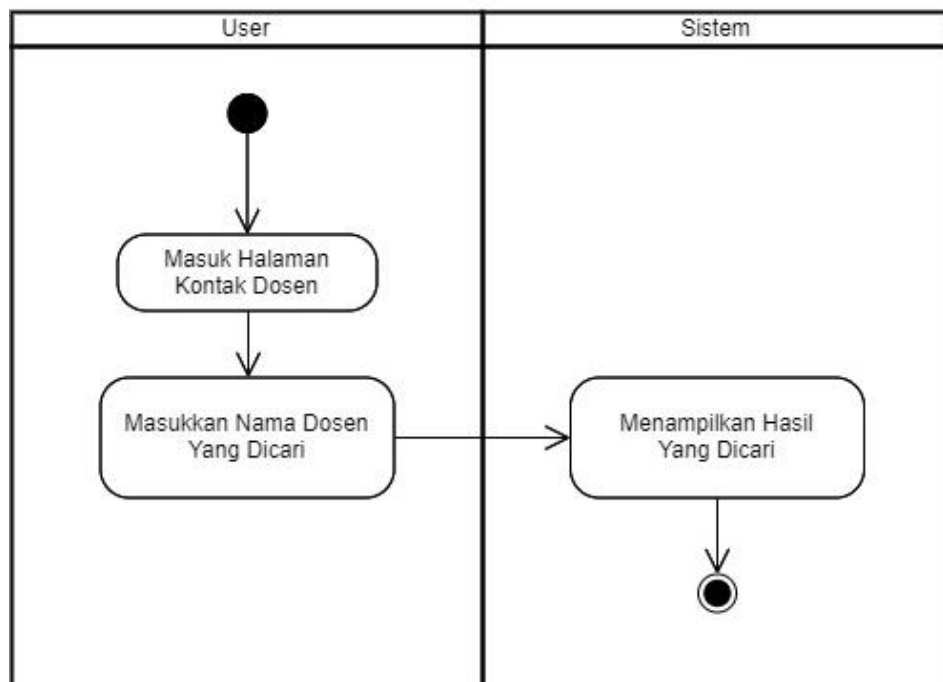
Activity diagram *login* ini menunjukkan proses admin *login* ke *dashboard* admin dengan memasukkan *username* dan *password*, jika sukses maka akan ke halaman *dashboard* dan jika tidak maka akan diminta memasukkan *username* dan *password* kembali

*b. Activity Bot*

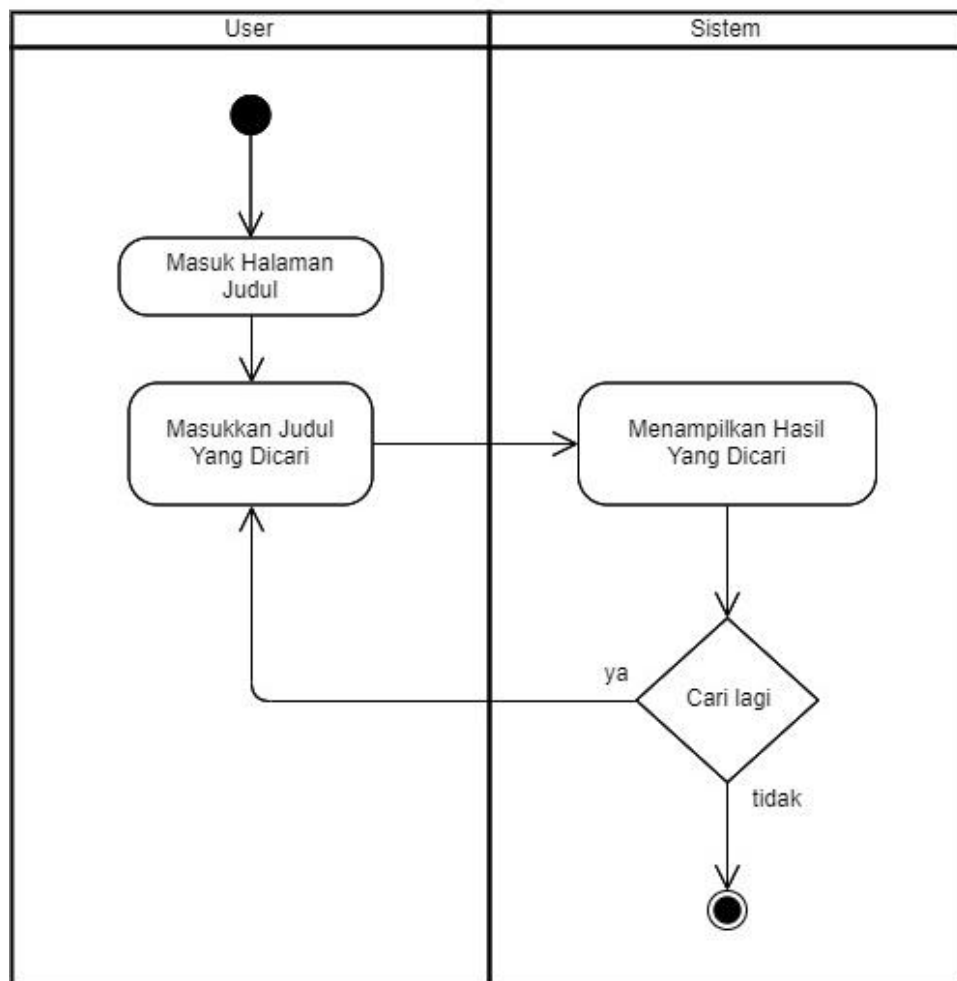


Gambar 3. 8 Activity Diagram Bot

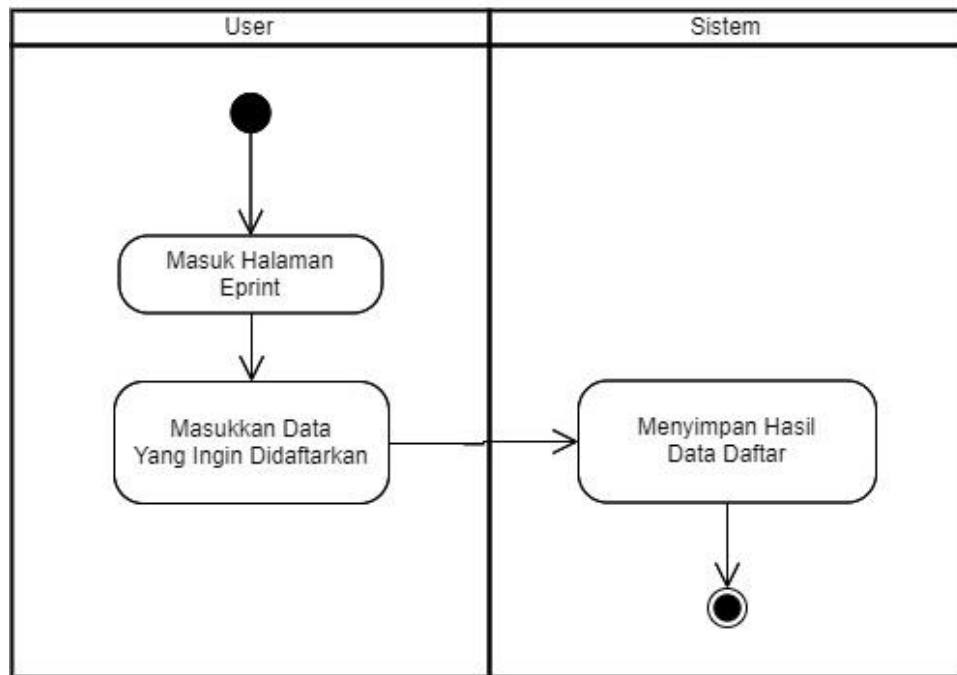
Activity diagram *bot* ini menunjukkan proses *user* bertanya kepada *bot* dengan memasukkan kata yang ingin dicari dan *bot* menampilkan dengan respon sesuai format JSON jika ada maka akan ditampilkan ke *user* dan jika tidak maka *bot* menampilkan *fallback default*.

c. *Activity* Kontak DosenGambar 3. 9 *Activity* Diagram Kontak Dosen

*Activity* diagram kontak dosen diatas menunjukkan proses untuk *user* mencari kontak dosen, *user* hanya perlu memasukkan nama dosen yang ingin dicari.

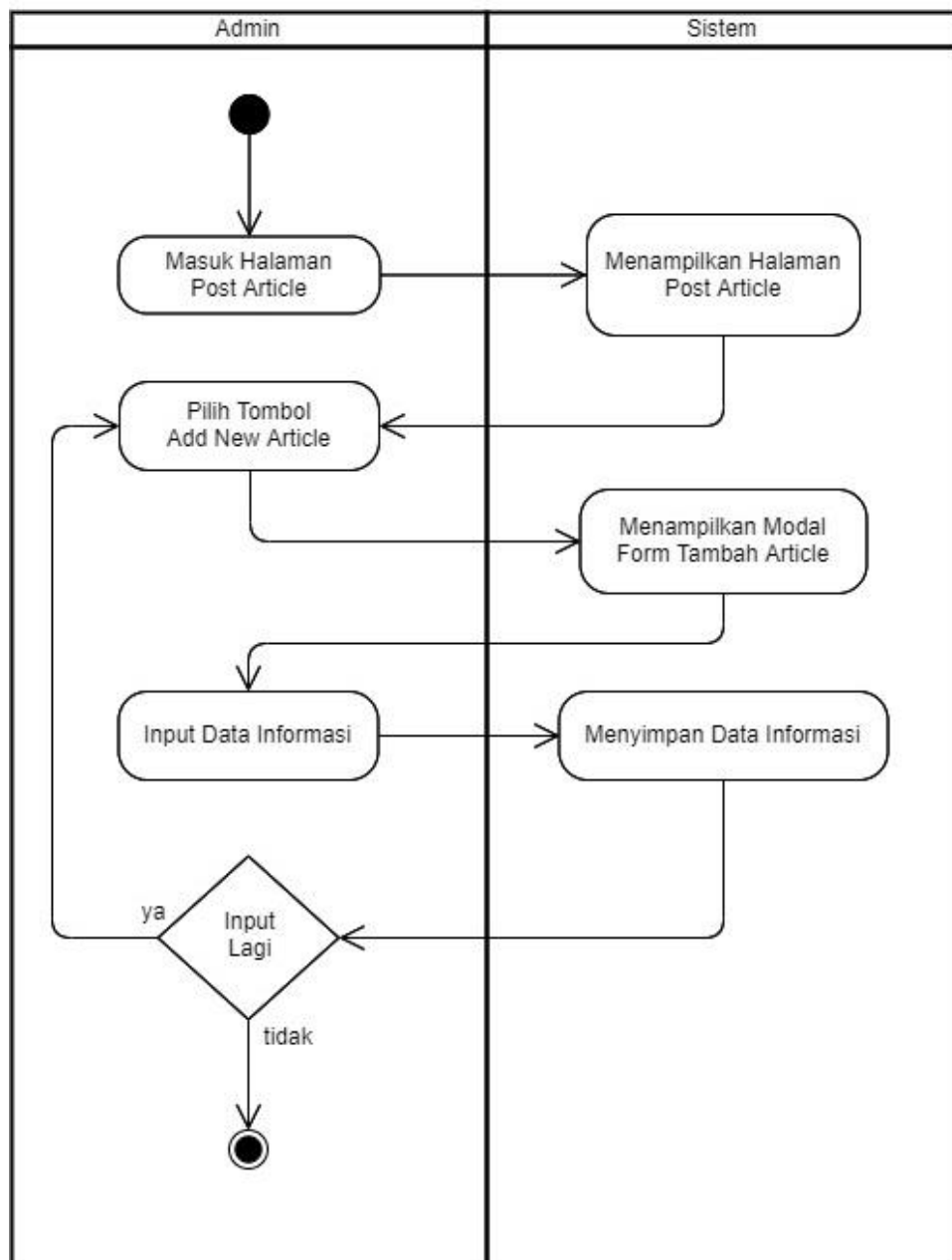
d. *Activity* JudulGambar 3. 10 *Activity* Diagram Judul

*Activity* diagram judul ini menunjukkan proses sebagai *user* ingin mencari judul skripsi *user* hanya perlu memasukkan judul yang ingin dicari dan jika tidak ada maka *user* diminta memasukkan kembali judul yang lain.

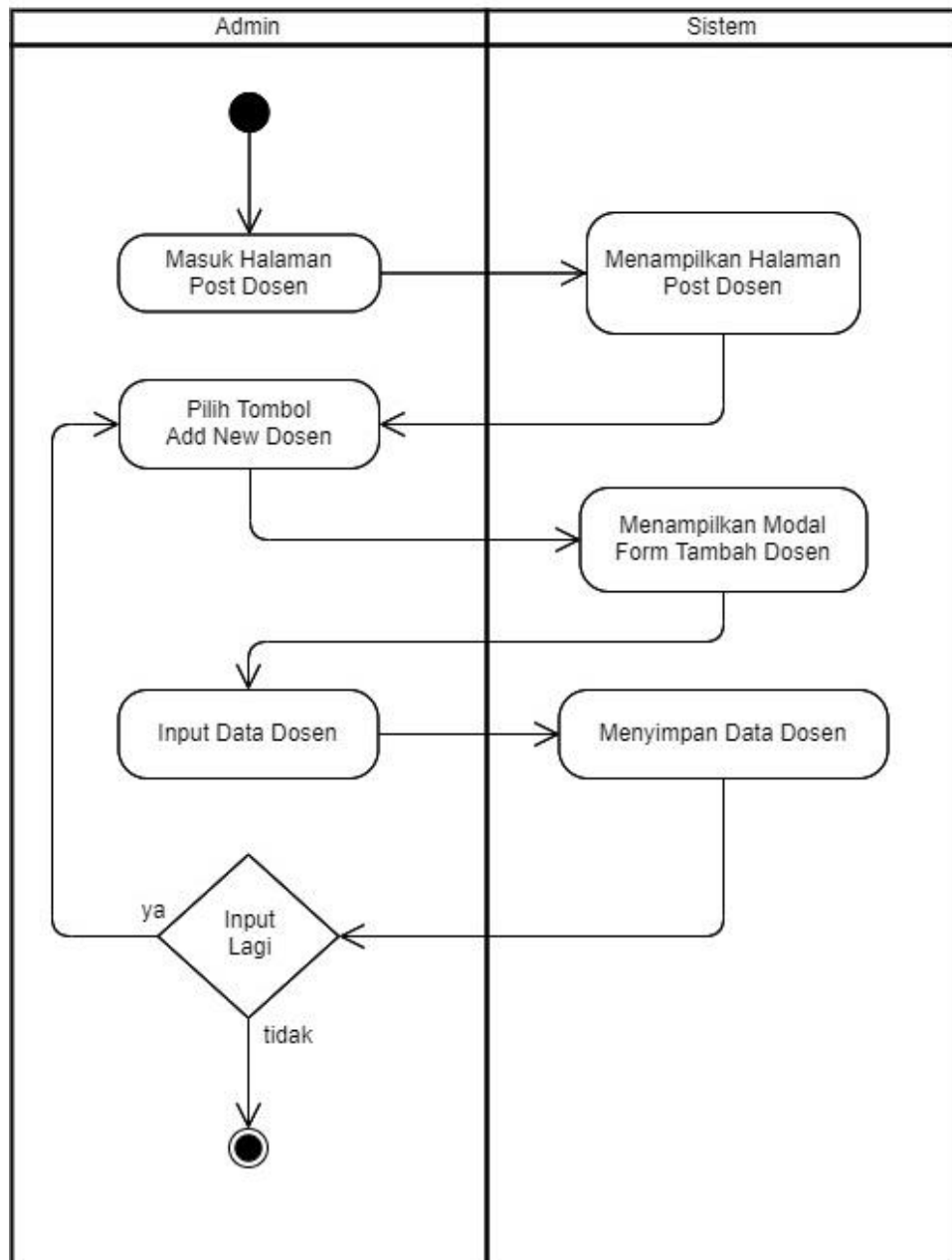
e. *Activity Eprints*Gambar 3. 11 *Activity Diagram Eprints*

*Activity* diagram eprints ini menunjukkan proses sebagai *user* yang ingin mendaftarkan untuk mendapatkan akun untuk ke eprints diharuskan memasukkan data diri yang ingin didaftarkan.



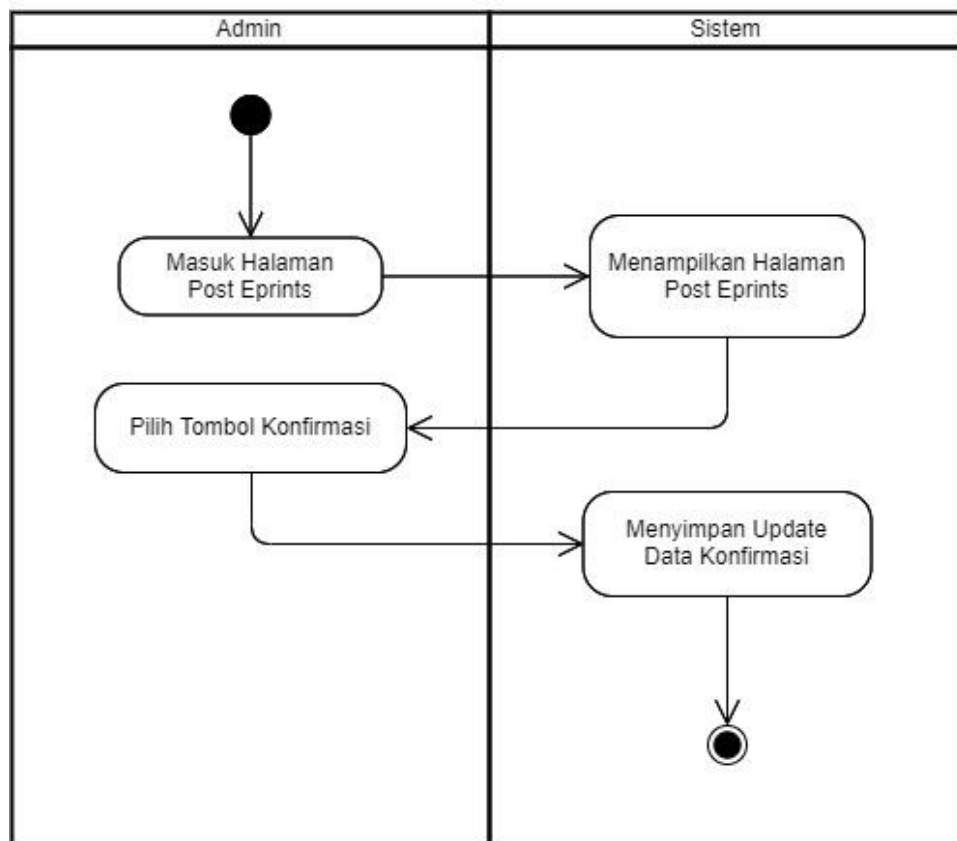
f. *Activity Post Informasi*Gambar 3. 12 *Activity Diagram Post Informasi*

*Activity diagram post informasi* ini menunjukkan proses untuk admin menambahkan informasi dengan menuju ke halaman *post informasi* di *web admin* lalu dengan menekan tombol tambah *article* maka akan memunculkan modal *form* untuk memasukkan informasi dan menyimpannya.

g. *Activity Post Dosen*Gambar 3. 13 *Activity Diagram Post Dosen*

*Activity* diagram post dosen untuk menunjukkan proses admin menambahkan dosen dengan menuju ke halaman post dosen di *web* admin lalu dengan menekan tombol tambah dosen maka akan memunculkan modal *form* untuk memasukkan info dosen dan menyimpannya.

#### h. Activity Update Data Eprints

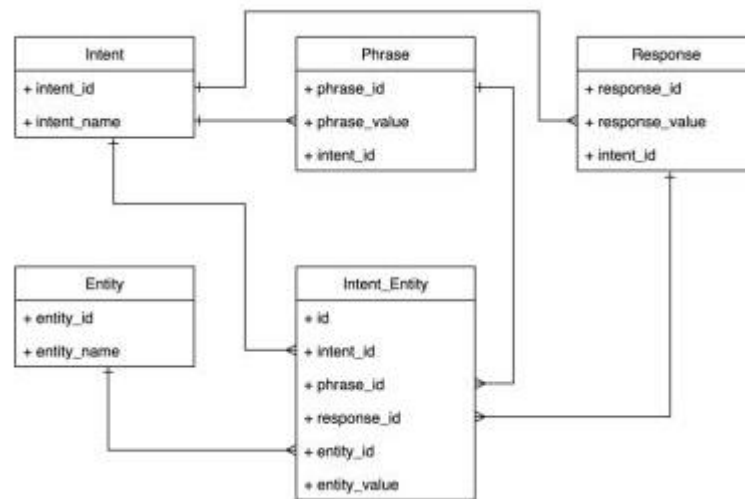


Gambar 3. 14 Activity Diagram *Update Data Eprints*

*Activity diagram update data eprints* untuk menunjukkan proses admin mengharuskan mengkonfirmasi data mahasiswa yang mendaftarkan eprints, dengan menuju halaman *post eprints* dan pilih mahasiswa yang ingin dikonfirmasi datanya dengan klik tombol *confirm*.

### 3.3.3 Class Diagram

Penulis menggambarkan *class diagram* bertujuan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket didalam *system* aplikasi ini. *Class diagram* memberikan gambaran *system* aplikasi dan relasi antar mereka. Biasanya, dibuat beberapa *class diagram* untuk *system* tunggal. Beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya.

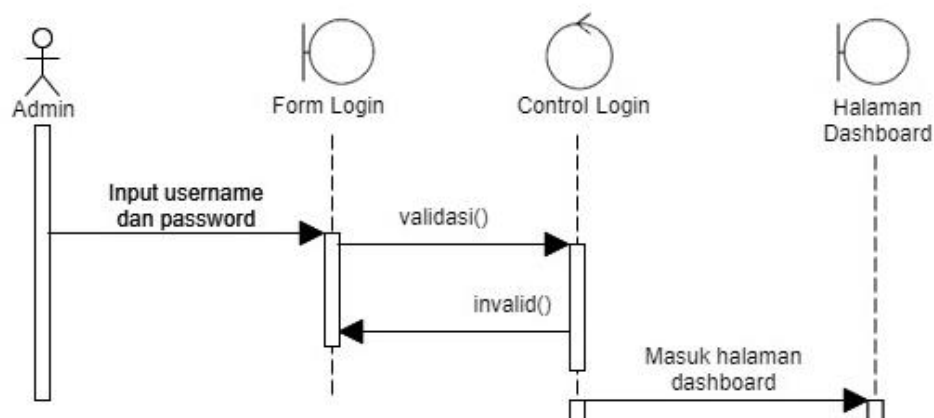


Gambar 3. 15 Class Diagram Bot

### 3.3.4 Sequence Diagram

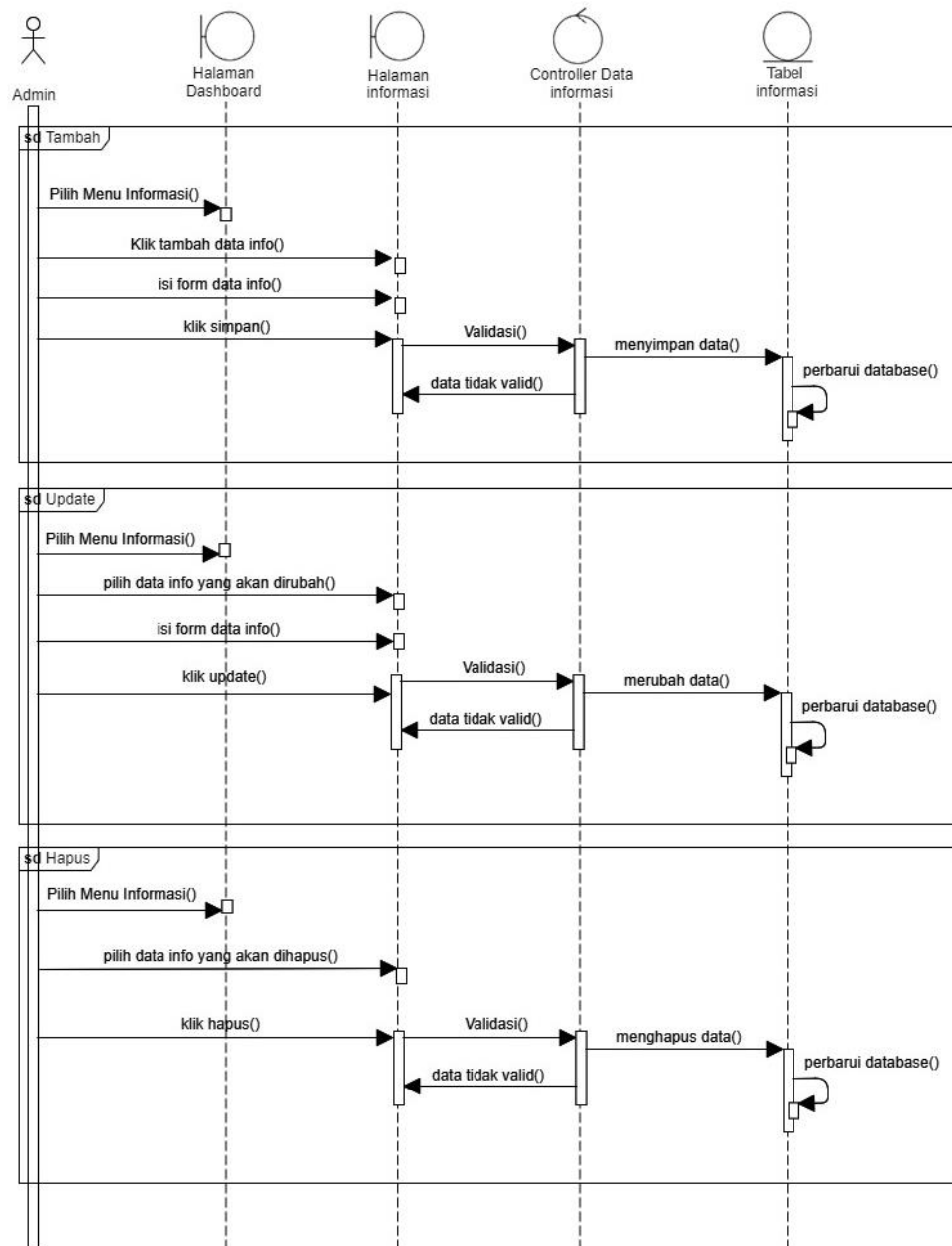
Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *usecase*. *Sequence* diagram juga menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan yang diterima oleh objek oleh karena itu untuk menggambarkan diagram *sequence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *usecase* beserta metode-metode yang dimiliki *class* yang diinstansiasi menjadi objek itu.

#### a. Sequence Diagram Login Admin



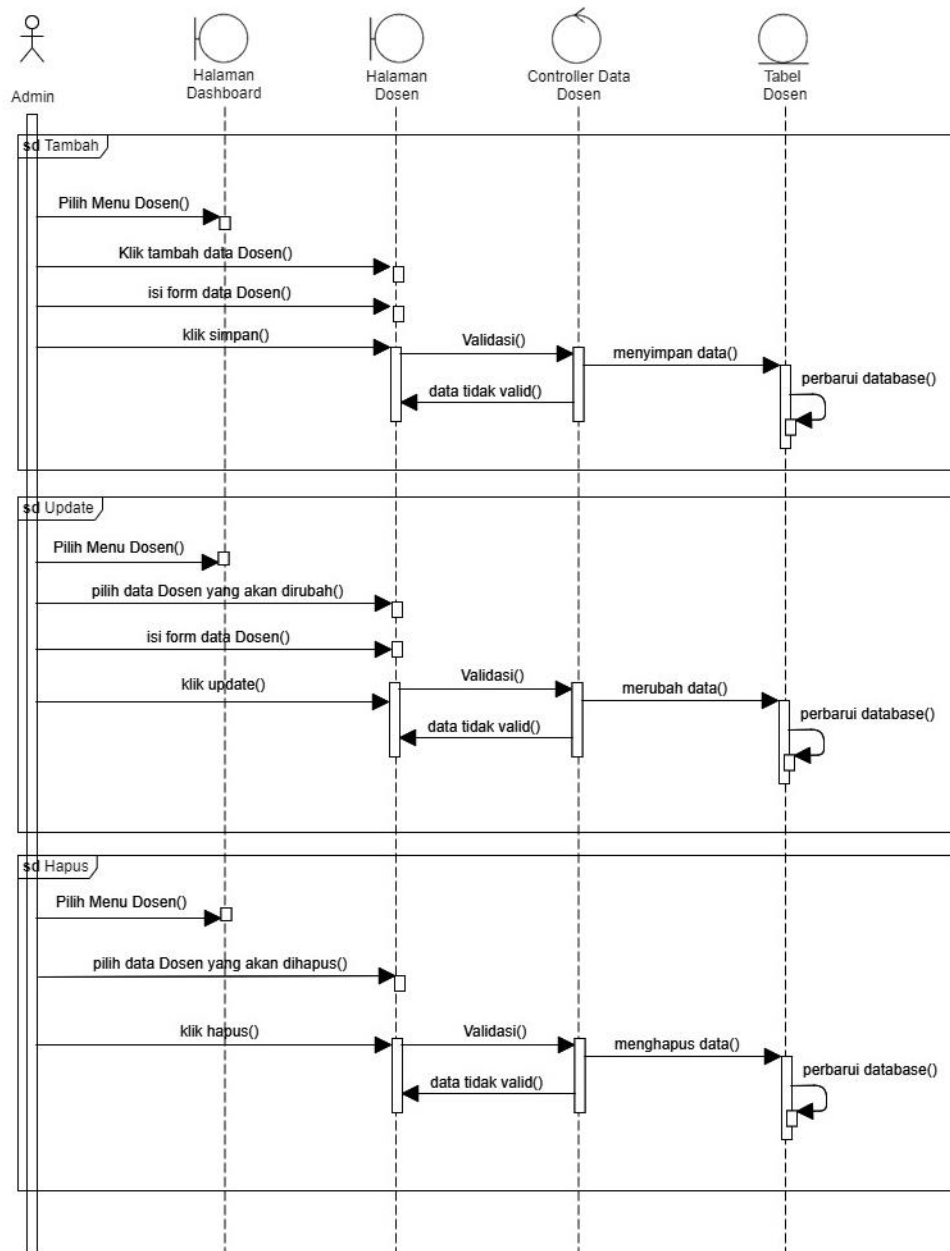
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Login Admin

b. *Sequence Diagram Post Informasi*



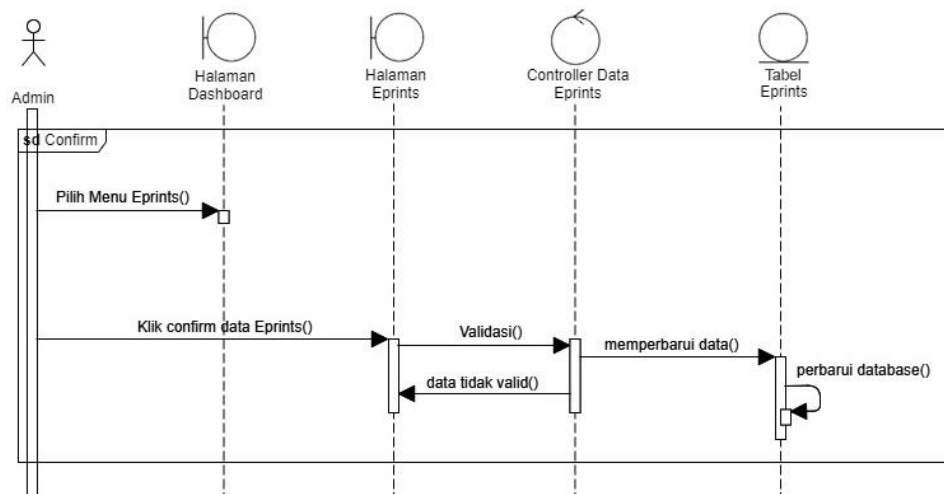
Gambar 3. 17 *Sequence Diagram Post Informasi*

c. *Sequence Diagram Post Dosen*



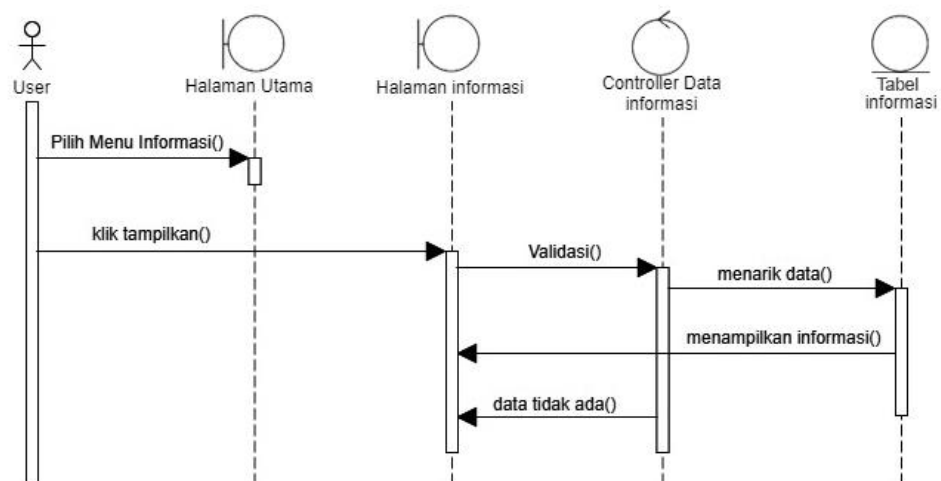
Gambar 3. 18 *Sequence Diagram Post Dosen*

d. *Sequence Diagram Post Eprints*

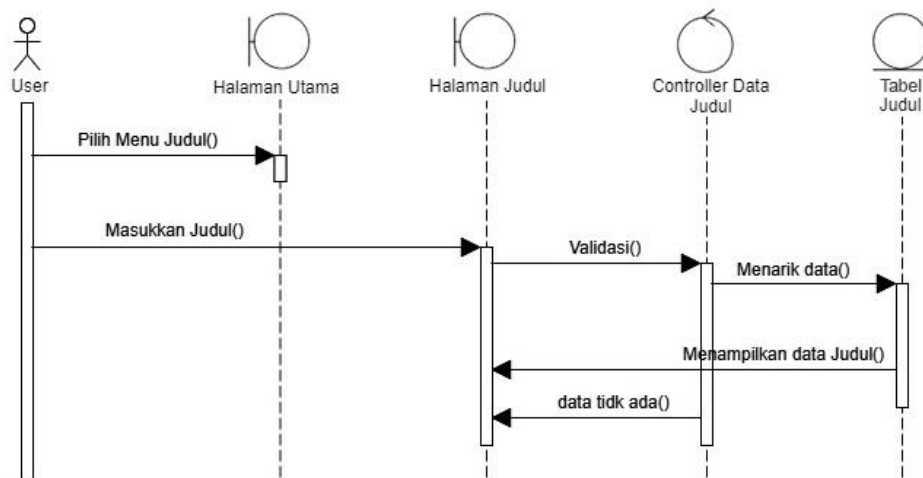
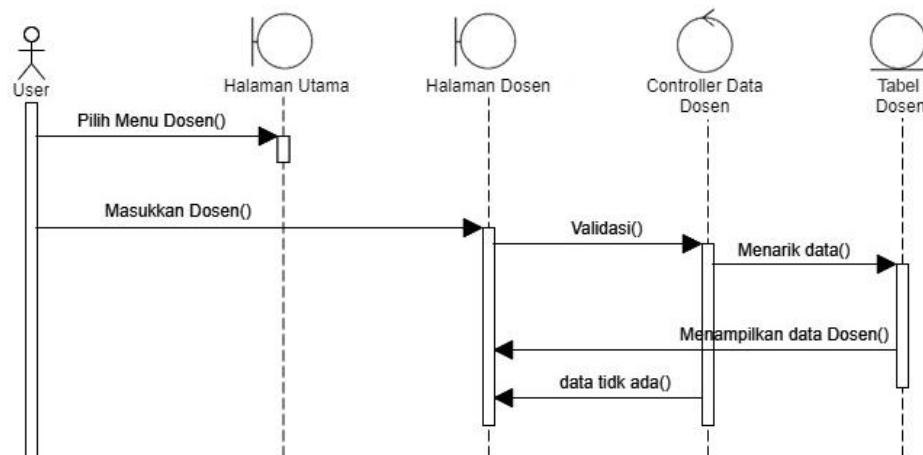


Gambar 3. 19 *Sequence Diagram Post Eprints*

e. *Sequence Diagram Informasi*

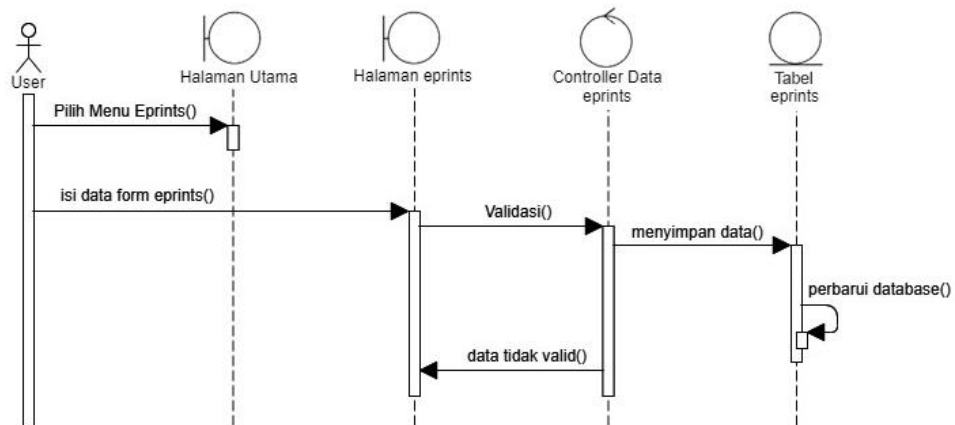


Gambar 3. 20 *Sequence Diagram Informasi*

f. *Sequence Diagram Judul*Gambar 3. 21 *Sequence Diagram Judul*g. *Sequence Diagram Dosen*Gambar 3. 22 *Sequence Diagram Dosen*

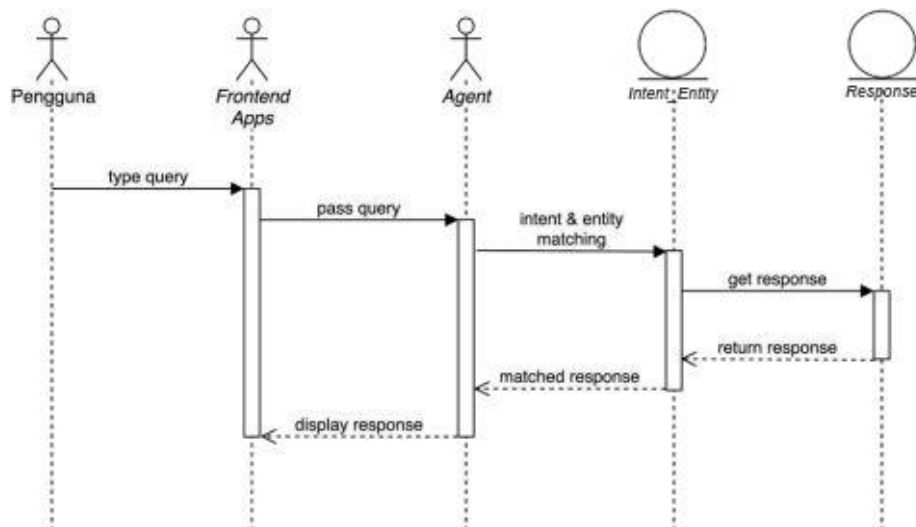


### h. *Sequence Diagram Eprints*



Gambar 3. 23 *Sequence Diagram Eprints*

### i. *Sequence Diagram Chatbot*

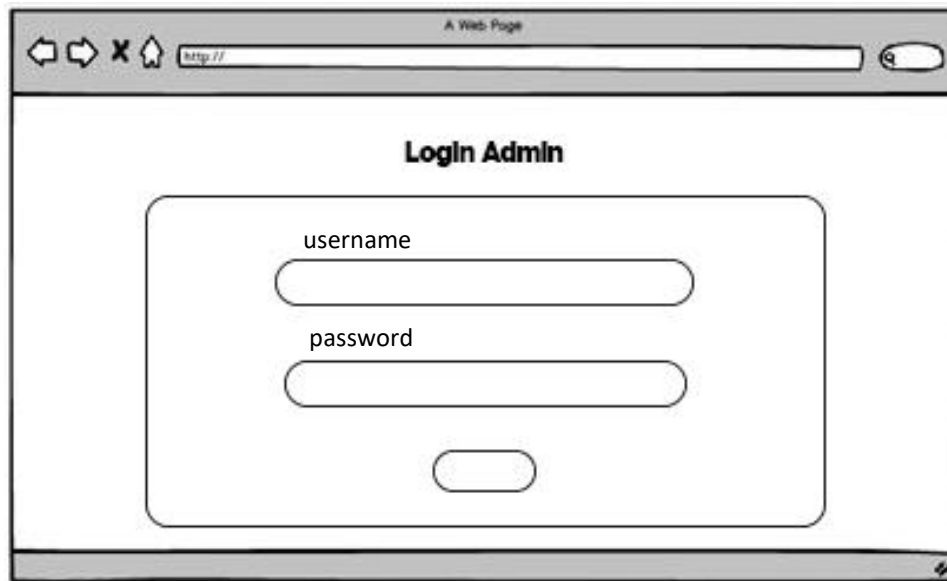


Gambar 3. 24 *Sequence Diagram Chatbot*

## 3.4 Perancangan Antar Muka (*User Interface*)

perancangan antarmuka merupakan suatu deskripsi layout antar muka system yang akan dibuat. Dengan adanya perancangan antar muka diharapkan baik pengembang aplikasi maupun pengguna dapat menyatukan pandangan mengenai layout tampilan aplikasi yang dibuat.

### 3.4.1 Halaman *Login*



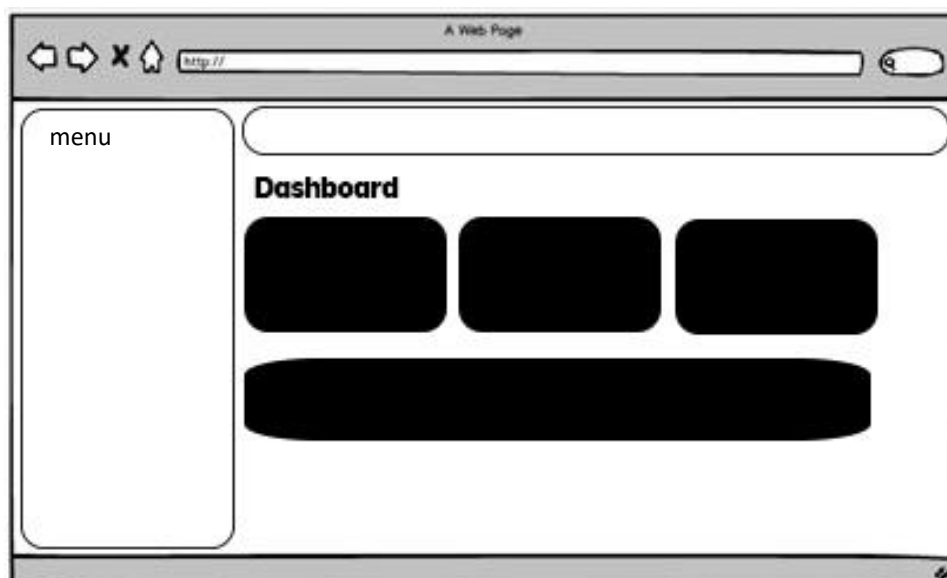
The image shows a wireframe of a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The main content area is titled "Login Admin". Inside this area, there is a rounded rectangle containing three input fields: a text input labeled "username", a text input labeled "password", and a button below them.

Gambar 3. 25 Rancangan Tampilan Halaman *Login*

Gambar 3.25 menunjukkan rancangan tampilan halaman *login* untuk admin yang mempunyai komponen:

- a. *input field* yang terdiri dari:
  - *text input username* untuk memasukkan *username* admin
  - *text input password* untuk memasukkan *password* admin

### 3.4.2 Halaman *Dashboard*



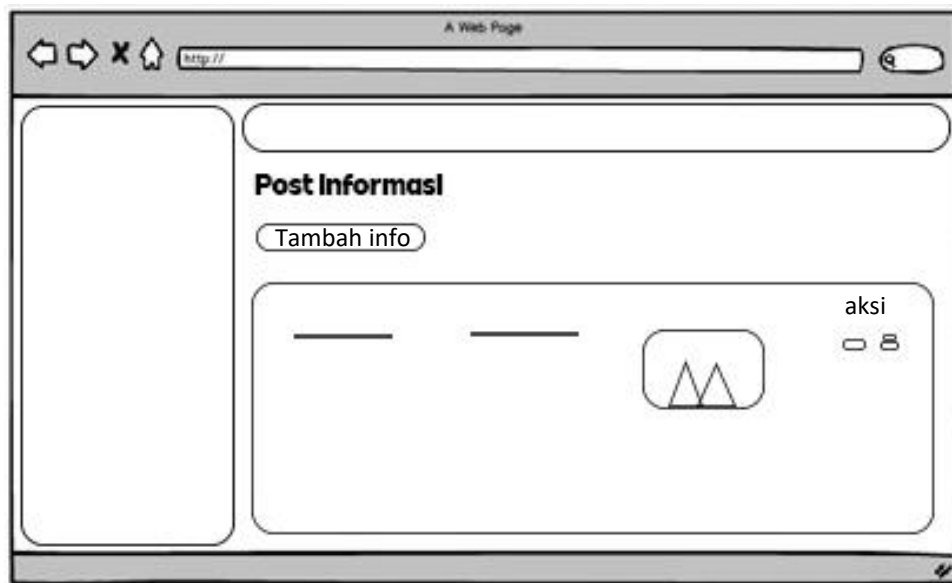
The image shows a wireframe of a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The main content area is titled "Dashboard". On the left side, there is a sidebar labeled "menu". The main content area contains a search bar at the top, followed by three black rectangular blocks arranged horizontally, and a single long black rectangular block below them.

Gambar 3. 26 Rancangan Tampilan Halaman *Dashboard*

Gambar 3.26 menunjukkan rancangan tampilan halaman *dashboard* admin yang mempunyai komponen:

- Sidebar* disebelah kiri adalah menu untuk mengelola aktifitas admin
- Navbar* dibagian atas hanya menampilkan nama *username* admin
- Bagian *body dashboard* terdapat beberapa kotak menampilkan berapa banyak data informasi, judul, dosen, dan eprints.

### 3.4.3 Halaman *Post Info*



Gambar 3. 27 Rancangan Tampilan Halaman *Post Info*

Gambar 3.27 menunjukkan rancangan tampilan halaman post info admin yang mempunyai komponen:

- Tombol tambah info untuk memunculkan modal *form* tambah informasi
- Table data informasi terdapat judul informasi, deskripsi dan gambar
- Terdapat tombol aksi *edit* dan *delete* untuk setiap data

### 3.4.4 Halaman *Post Dosen*

The wireframe shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. The page layout includes a sidebar on the left and a main content area. The main content area has a header section titled 'Post Dosen' with a 'Tambah dosen' button. Below this is a table with three columns: 'Nama', 'Kontak', and 'Aksi'.

Nama	Kontak	Aksi

Gambar 3. 28 Rancangan Tampilan Halaman *Post Dosen*

Gambar 3.28 menunjukkan rancangan tampilan halaman *post* dosen yang mempunyai komponen:

- Tombol tambah dosen untuk memunculkan modal form tambah dosen
- Table data dosen terdapat nama, nidn dosen dan kontak dosen
- Terdapat tombol aksi *edit* dan *delete* untuk setiap data

### 3.4.5 Halaman *Post Eprints*

The wireframe shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar contains 'http://'. The page layout includes a sidebar on the left and a main content area. The main content area has a header section titled 'Post Eprints'. Below this is a table with three columns: 'Nama', 'Data', and 'Konfirmasi'.

Nama	Data	Konfirmasi

Gambar 3. 29 Rancangan Tampilan Halaman *Post Eprints*

Gambar 3.29 menunjukkan rancangan tampilan halaman *post* eprints yang mempunyai komponen:

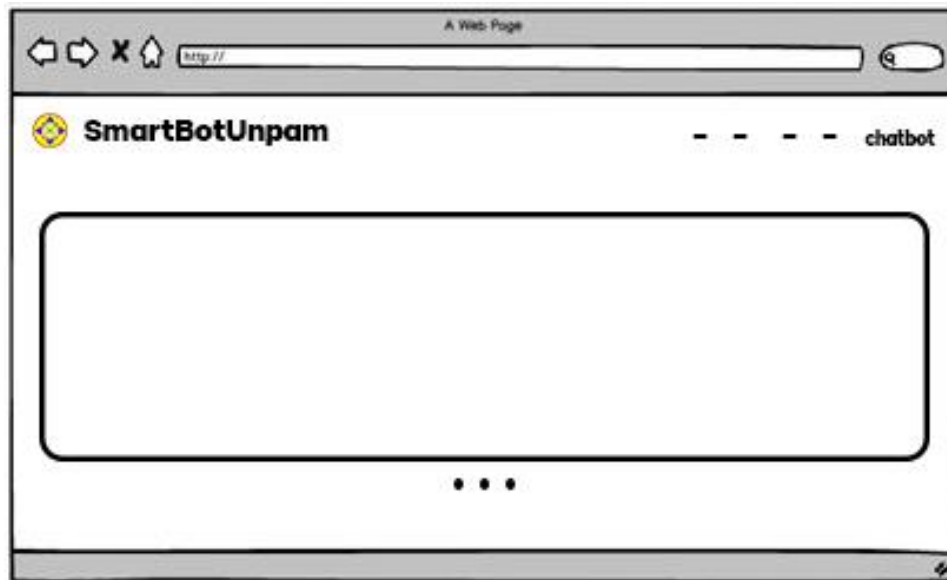
- a. Tabel data eprints yang terdapat nim, nama, jurusan, *email*, dan nomor hp
- b. Terdapat tombol konfirmasi untuk mengkonfirmasi data pendaftar eprints

#### 3.4.6 Halaman *Post* Judul

Gambar 3. 30 Rancangan Tampilan Halaman *Post* Judul

Gambar 3.30 menunjukkan rancangan tampilan halaman *post* dosen yang hanya menampilkan judul judul skripsi dan terdapat penulis dan tahun terbit.

### 3.4.7 Halaman Utama

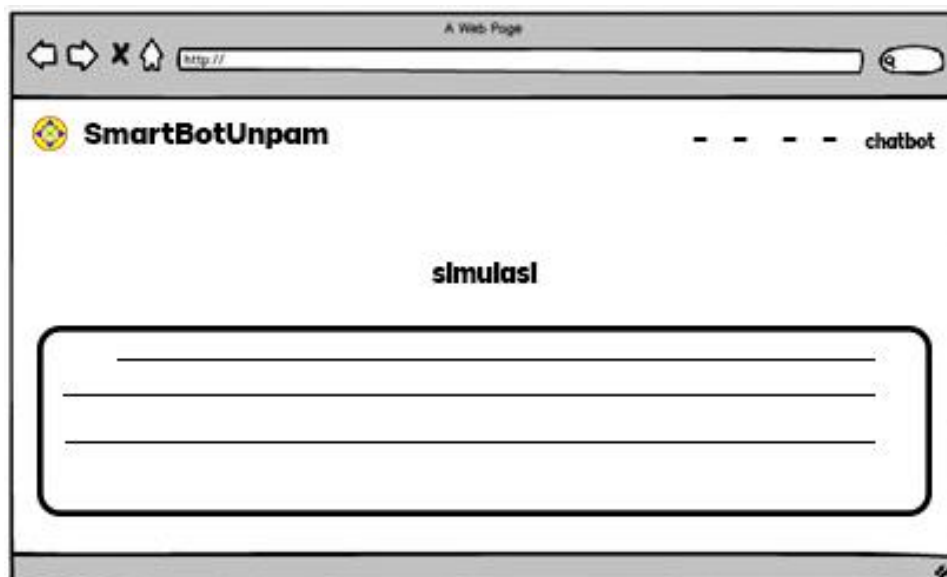


Gambar 3. 31 Rancangan Tampilan Halaman Utama

Gambar 3.31 menunjukkan rancangan tampilan halaman utama yang mempunyai komponen:

- a. Terdapat logo UNPAM dan nama *web* yaitu *SmartBotUnpam*
- b. *Navbar* untuk navigasi menu
- c. *Carousel* untuk menampilkan banner info-info skripsi di UNPAM

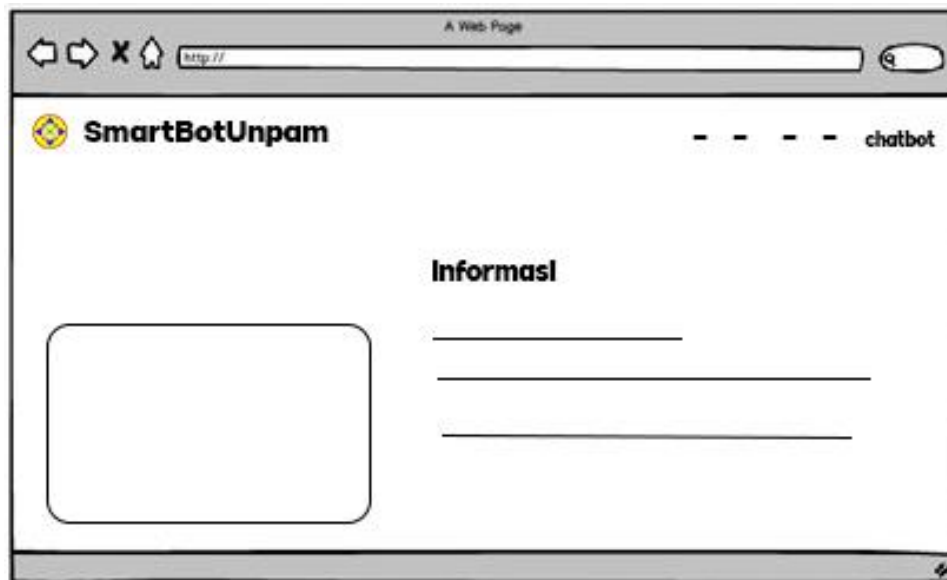
### 3.4.8 Halaman Simulasi



Gambar 3. 32 Rancangan Tampilan Halaman Simulasi

Gambar 3.32 menunjukkan rancangan tampilan halaman simulasi yang menampilkan proses atau tahapan tahapan prosedur menyusun skripsi di UNPAM

#### 3.4.9 Halaman Informasi

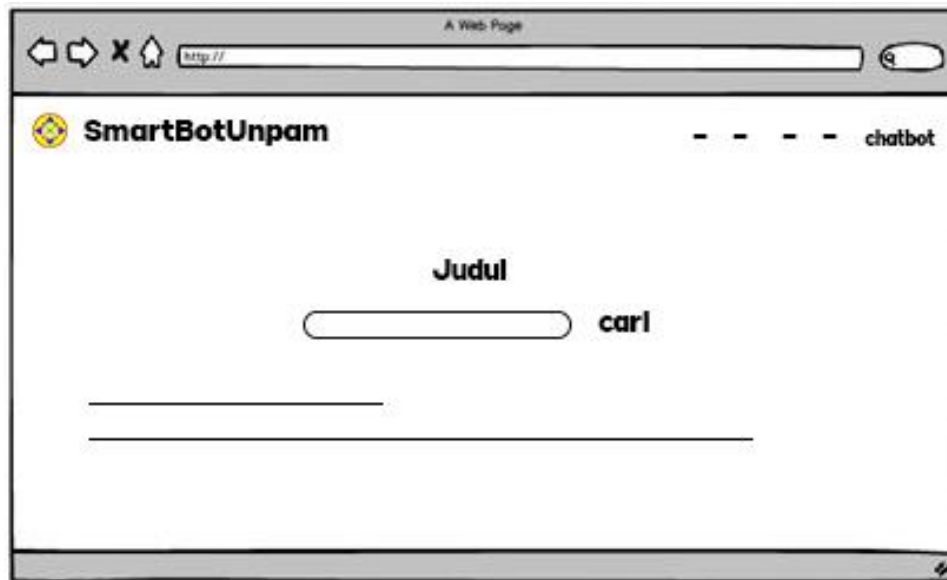


Gambar 3. 33 Rancangan Tampilan Halaman Informasi

Gambar 3.33 menunjukkan rancangan tampilan halaman informasi yang mempunyai komponen:

- Kotak disebelah kiri menunjukkan gambar dari informasi
- Tulisan disebelah kanan menunjukkan deskripsi dari informasi tersebut

### 3.4.10 Halaman Judul

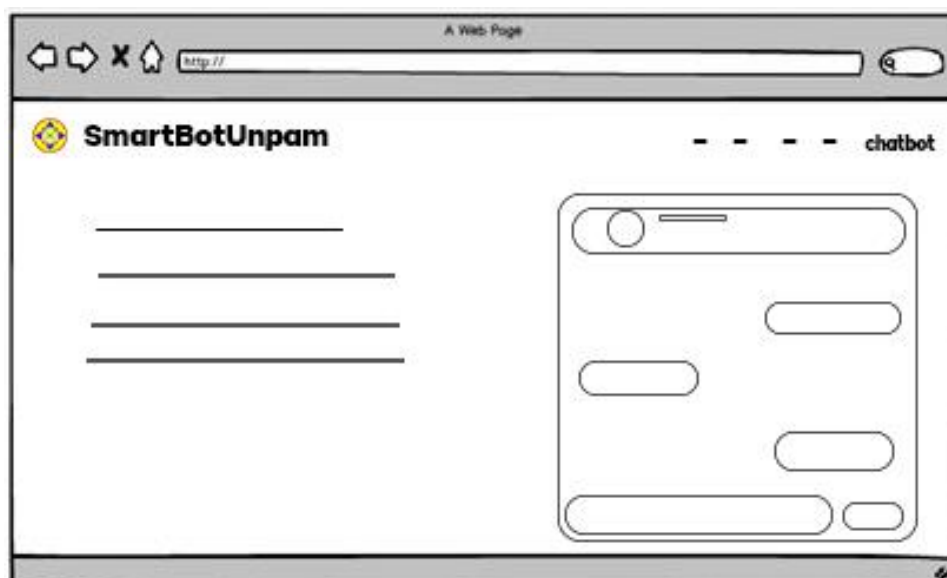


Gambar 3. 34 Rancangan Tampilan Halaman Judul

Gambar 3.34 menunjukkan rancangan tampilan halaman judul yang mempunyai komponen:

- Form* pencarian untuk memasukkan *keyword* judul yang ingin dicari oleh *user*
- Bagian bawah terdapat judul – judul yang muncul

### 3.4.11 Halaman *Chatbot*



Gambar 3. 35 Rancangan Tampilan Halaman *Chatbot*



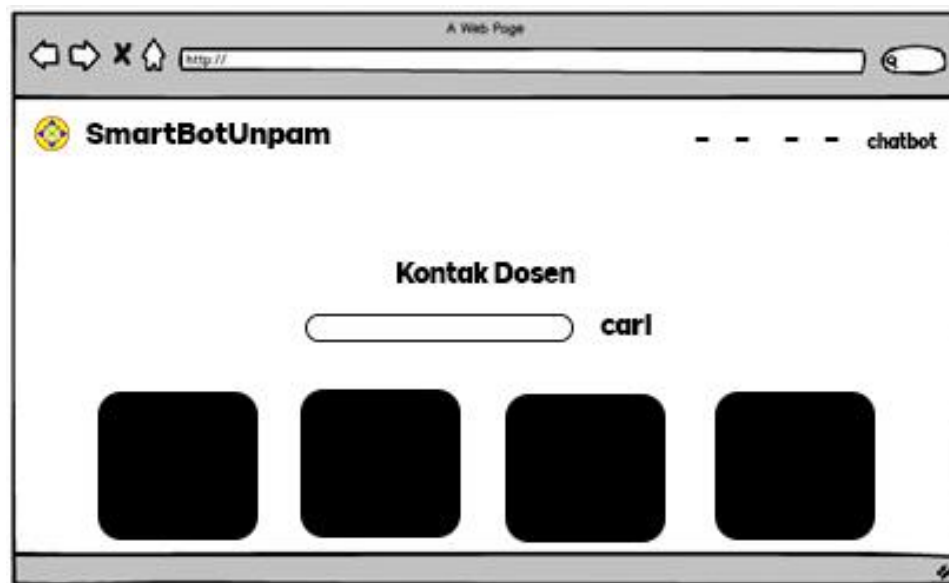
Gambar 3.35 menunjukkan rancangan tampilan halaman *post* dosen yang hanya terdapat *frame box chatbot* dimana tempat *user* bertanya informasi skripsi.

#### 3.4.12 Halaman *Form Eprints*

Gambar 3. 36 Rancangan Tampilan Halaman *Form Eprints*

Gambar 3.28 menunjukkan rancangan tampilan halaman *post* dosen yang mempunyai *form* untuk mengisi data diri mahasiswa mendaftarkan eprints.

### 3.4.13 Halaman Kontak Dosen



Gambar 3. 37 Rancangan Tampilan Halaman Kontak Dosen

Gambar 3.37 menunjukkan rancangan tampilan halaman kontak dosen yang mempunyai komponen:

- Form* pencarian untuk memasukkan nama dosen yang ingin dicari
- Kotak data kontak dosen yang terdapat nama, nidn dan kontak dosen.