



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN DOKUMEN SURAT
MASUK DAN SURAT KELUAR BERBASIS WEBSITE PADA
PESANTREN MAHASISWA MAHAD THAYBAH**



Oleh:

GHOZZY SIEMENS

17410100050

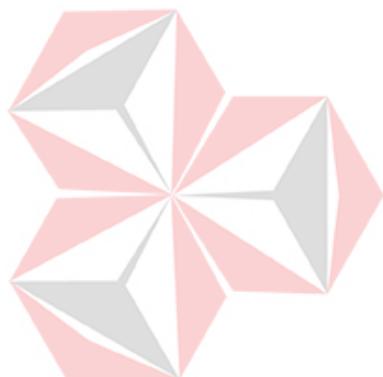
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN DOKUMEN
SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR BERBASIS WEBSITE PADA
PESANTREN MAHASISWA MAHAD THAYBAH**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : GHOZZY SIEMENS
NIM : 17410100050
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

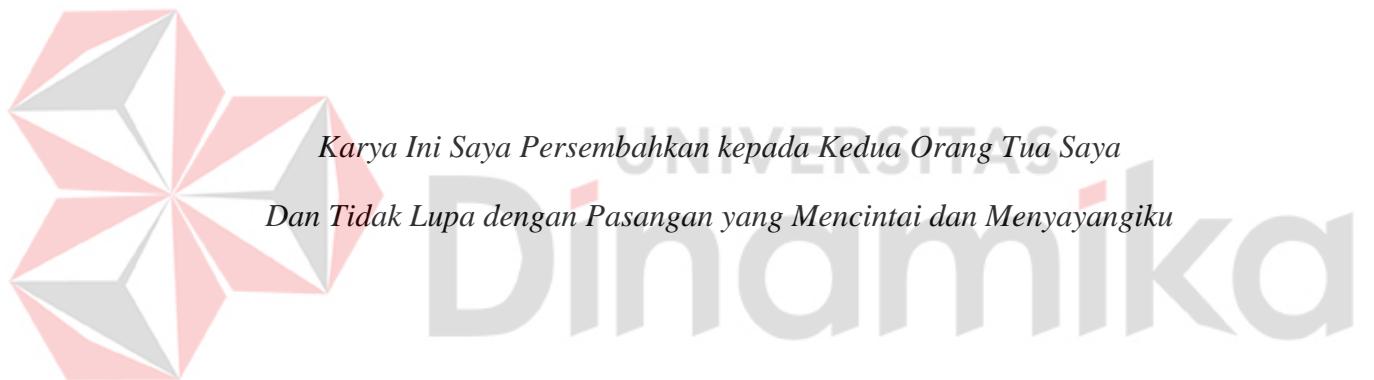
UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

“Hari Ini Harus Lebih Baik Dari Hari Kemarin”



UNIVERSITAS
Dinamika



Karya Ini Saya Persembahkan kepada Kedua Orang Tua Saya

Dan Tidak Lupa dengan Pasangan yang Mencintai dan Menyayangiku

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN DOKUMEN SURAT
MASUK DAN SURAT KELUAR BERBASIS WEBSITE PADA
PESANTREN MAHASISWA MAHAD THAYBAAH**

Laporan Kerja Praktik oleh

Ghozzy Siemens

Nim : 17410100050

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Juli 2020

Disetujui :

Pembimbing

Sulistiwati

Sulistiwati, S.Si., M.M.
NIDN. 0719016801

Digitally signed by
Sulistiwati
DN: cn=Sulistiwati
o=Universitas Dinamika, mksa,
gov=Universitas Dinamika,
email=sulistiwati@univ-dinamika.ac.id,
c=US
Date: 2020.07.24 11:01:24
+07'00'



Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

**Anjik
Sukmaaji**

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

Digitally signed
by Anjik Sukmaaji
Date: 2020.07.26
21:12:14 +07'00'

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Ghozzy Siemens
NIM : 17410100050
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN
DOKUMEN SURAT MASUK DAN SURAT
KELUAR BERBASIS WEBSITE PADA
PESANTREN MAHASISWA MAHAD THAYBAH**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2020

Yang menyatakan



Ghozzy Siemens
NIM : 17410100050

ABSTRAK

Vertice merupakan sebuah Software House yang mengerjakan proyek pembuatan aplikasi berbasis *website* untuk mengelola pencatatan dokumen surat masuk dan surat keluar pada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah. Proses bisnis yang ada pada bagian administrasi yaitu melakukan pencatatan berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan pesantren ini, seperti dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar yang dicatat pada buku lalu dilakukan *scan* pada dokumen surat dan disimpan pada file pdf.

Pada proses tersebut ditemukan suatu kelemahan yaitu masih dilakukan secara manual, seperti dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar masih dicatat di buku, lalu dilakukan *scan* pada dokumen surat, dan disimpan pada file pdf. Dampaknya proses surat menyurat menjadi terkendala, menyebabkan proses pencatatan sering dilakukan secara berulang dan tidak sedikit, sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam proses pencatatan dokumen surat yang masuk maupun dokumen surat keluar.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dibuatkan rancang bangun aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar berbasis *website* dengan *Framework* Laravel untuk memudahkan pihak pesantren dalam menjalankan proses bisnisnya dan meminimalisir kesalahan dalam proses pencatatan data, pencarian data, dan penyimpanan data.

Kata kunci: Laravel, *website*, Administrasi, Dokumen, Surat, Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari kerja praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktik dan hasil studi yang dilakukan selama lebih kurang satu bulan di Vertice Software Development

Kerja Praktik ini membahas tentang pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Inventaris barang Berbasis Website Pada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah

Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ayah dan ibuku tercinta serta keluarga besarku yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktifitas penulis.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Universitas Dinamika yang telah mengesahkan dan memberikan kesempatan secara resmi dalam melakukan kerja praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika serta dosen pembimbing dalam kegiatan kerja praktik yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
4. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M selaku dosen pembimbing laporan kerja praktik, yang telah membimbing dengan sabar dalam proses penyelesaian laporan kerja praktik.
5. Bapak Aris Triwibowo selaku CEO Vertice yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam melakukan kerja praktik kepada penulis.
6. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungannya dalam penyusunan proposal ini.

7. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat dalam proses kerja praktik ini. Penulis menyadari bahwa kerja praktik ini yang dikerjakan masih banyak terdapat kekurangan, Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, Juli 2020

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM.....	4
2.1 Sejarah Vertice	4
2.2 Profile Perusahaan.....	5
2.3 Logo Vertice	5
2.4 Visi	6
2.5 Misi	6
2.6 Struktur Organisasi.....	6
2.7 Tugas Dan Wewenang / Tanggung Jawab	7
2.7.1 CEO.....	7
2.7.2 System Analist	8
2.7.3 Project Manager	8
2.7.4 Content Production	8
2.7.5 Network Architec	8
2.7.6 Designer	9
2.7.7 Programmer.....	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Pengarsipan	10



3.2	Pondok Pesantren	10
3.3	SDLC	10
3.4	Website	12
3.5	Database	12
3.6	HTML	12
3.7	MySQL	13
3.8	PHP	13
3.9	Web Server	13
3.10	Apache	14
3.11	XAMPP	14
3.12	Laravel	14
3.13	Usecase Diagram.....	14
3.14	Activity Diagram`	15
3.15	Flow of Event	15
3.16	Sequence Diagram.....	15
3.17	Class Diagram	15
3.18	User Interface	16
	BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	17
4.1	Analisis Sistem.....	17
4.1.1	Kebutuhan Fungsional	17
4.1.2	Kebutuhan Nonfungsional	17
4.2	Perancangan Sistem.....	18
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	18
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	19
4.2.3	<i>Flow Of Event</i>	35
4.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	46
4.2.5	<i>Class Diagram</i>	52
4.3	Desain <i>User Interface</i>	53
4.3.1	<i>User Interface Login</i>	53
4.3.2	<i>User Interface Menu Utama</i>	54
4.3.3	<i>User Interface Logout</i>	55
4.3.4	<i>User Interface Menu Utama Jenis Dokumen</i>	56
4.3.5	<i>User Interface Tambah Jenis Dokumen</i>	57
4.3.6	<i>User Interface Ubah Jenis Dokumen</i>	58
4.3.7	<i>User Interface Hapus Jenis Dokumen</i>	59



4.3.8	<i>User Interface</i> Menu Utama Dokumentasi Kegiatan.....	60
4.3.9	<i>User Interface</i> Tambah Dokumentasi Kegiatan.....	60
4.3.10	<i>User Interface</i> Ubah Dokumentasi Kegiatan	61
4.3.11	<i>User Interface</i> Hapus Dokumentasi Kegiatan.....	62
4.3.12	<i>User Interface</i> Menu Utama Detail Dokumentasi Kegiatan	63
4.3.13	<i>User Interface</i> Tambah Dokumentasi Kegiatan.....	63
4.3.14	<i>User Interface</i> Hapus Detail Dokumentasi Kegiatan.....	64
4.3.15	<i>User Interface</i> Menu Utama Dokumen.....	65
4.3.16	<i>User Interface</i> Tambah Dokumen.....	65
4.3.17	<i>User Interface</i> Uah Dokumen	66
4.3.18	<i>User Interface</i> Hapus Dokumen.....	67
4.3.19	<i>User Interface</i> Menu Utama Arsip.....	68
4.3.20	<i>User Interface</i> Tambah Arsip.....	68
4.3.21	<i>User Interface</i> Ubah Arsip	69
4.3.22	<i>User Interface</i> Hapus Arsip	70
BAB V	PENUTUP.....	71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	71
DAFTAR	PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 <i>Flow of Event Login</i>	35
Tabel 4.2 <i>Flow of Event Insert Master Jenis Dokumen</i>	36
Tabel 4.3 <i>Flow of Event Update Master Jenis Dokumen</i>	37
Tabel 4.4 <i>Flow of Event Delete Jenis Dokumen</i>	37
Tabel 4.5 <i>Flow of Event Insert Master Dokumentasi Kegiatan</i>	38
Tabel 4.6 <i>Flow of Event Update Master Dokumentasi Kegiatan</i>	39
Tabel 4.7 <i>Flow of Event Delete Dokumentasi Kegiatan</i>	39
Tabel 4.8 <i>Flow of Event Insert Detail Dokumentasi Kegiatan</i>	40
Tabel 4.9 <i>Flow of Event Update Detail Dokumentasi Kegiatan</i>	41
Tabel 4.10 <i>Flow of Event Delete Detail Dokumentasi Kegiatan</i>	42
Tabel 4.11 <i>Flow of Event Insert Dokumen</i>	43
Tabel 4.12 <i>Flow of Event Update Dokumen</i>	43
Tabel 4.13 <i>Flow of Event Delete Dokumen</i>	44
Tabel 4.14 <i>Flow of Event Insert Arsip</i>	44
Tabel 4.15 <i>Flow of Event Update Arsip</i>	45
Tabel 4.16 <i>Flow of Event Delete Arsip</i>	45

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Peta Vertice	5
Gambar 2.2 Logo Vertice.....	5
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3.1 Model Waterfall (Pressman, 2012)	11
Gambar 4.1 <i>Usecase Diagram</i> Modul Administrasi.....	18
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Login</i>	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram add</i> Jenis Dokumen	20
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram edit</i> Jenis Dokumen	21
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram delete</i> Jenis Dokumen.....	22
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram add</i> Dokumentasi Kegiatan	23
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram edit</i> Dokumentasi Kegiatan	24
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram delete</i> Dokumentasi Kegiatan.....	25
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram add</i> Detail Dokumentasi Kegiatan.....	26
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram edit</i> Detail Dokumentasi Kegiatan.....	27
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram delete</i> Detail Dokumentasi Kegiatan	28
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram add</i> Dokumen	29
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram edit</i> Dokumen	30
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram delete</i> Dokumen.....	31
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram add</i> Arsip	32
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram edit</i> Arsip	33
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram delete</i> Arsip.....	34
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	46
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Jenis Dokumen.....	47
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Dokumentasi Kegiatan.....	48
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Detail Dokumentasi Kegiatan.....	49
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Dokumen.....	50
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Arsip	51
Gambar 4.24 <i>Class Diagram</i>	52

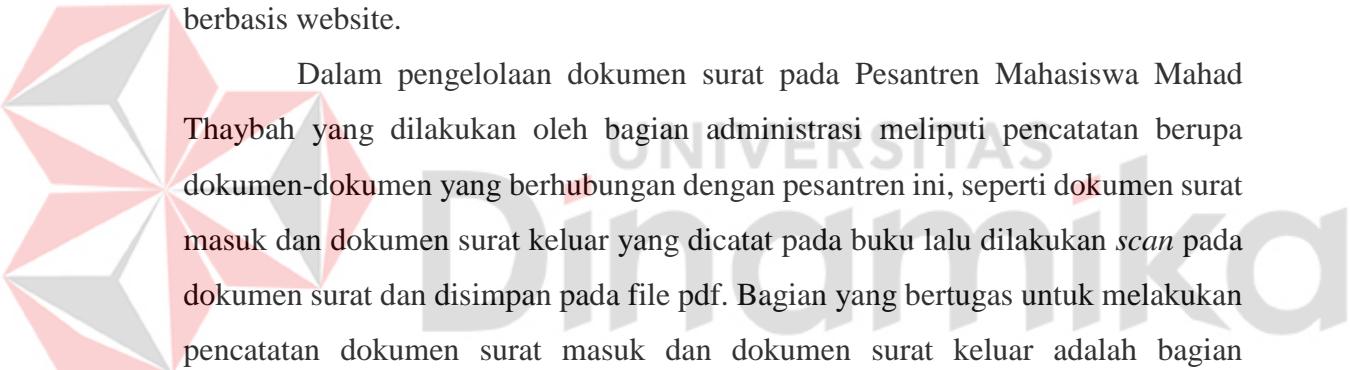
Gambar 4.25 <i>User Interface Login</i>	53
Gambar 4.26 <i>User Interface</i> Menu Utama.....	54
Gambar 4.27 <i>User Interface Logout</i>	55
Gambar 4.28 <i>User Interface</i> tombol <i>logout</i> yang berada di menu <i>profile</i>	55
Gambar 4.29 <i>User Interface</i> tombol <i>logout</i> yang berada di <i>sidebar</i>	55
Gambar 4.30 <i>User Interface</i> Menu Utama Jenis Dokumen.....	56
Gambar 4.31 <i>User Interface</i> Tombol Tambah Data Jenis Dokumen	57
Gambar 4.32 <i>User Interface Pop Up Form</i> Tambah Jenis Dokumen.....	57
Gambar 4.33 <i>User Interface</i> data jenis dokumen.....	58
Gambar 4.34 <i>User Interface Pop Up Form</i> Ubah Jenis Dokumen.....	58
Gambar 4.35 <i>User Interface</i> Konfirmasi Hapus Jenis Dokumen	59
Gambar 4.36 <i>User Interface</i> Menu Utama Dokumentasi Kegiatan.....	60
Gambar 4.37 <i>User Interface</i> Tombol Tambah Data Dokumentasi Kegiatan	60
Gambar 4.38 <i>User Interface Pop Up Form</i> Tambah Dokumentasi Kegiatan.....	61
Gambar 4.39 <i>User Interface</i> data Dokumentasi Kegiatan	61
Gambar 4.40 <i>User Interface Pop Up Form</i> Ubah Data Dokumentasi Kegiatan ...	62
Gambar 4.41 <i>User Interface</i> Konfirmasi Hapus Dokumentasi Kegiatan	62
Gambar 4.42 <i>User Interface</i> Menu Utama Detail Dokumentasi Kegiatan	63
Gambar 4.43 <i>User Interface</i> Tombol Tambah Data Detail Dokumentasi	63
Gambar 4.44 <i>User Interface Pop Up Form</i> Tambah Detail Dokumentasi Kegiatan	64
Gambar 4.45 <i>User Interface</i> Konfirmasi Hapus Dokumentasi Kegiatan	64
Gambar 4.46 <i>User Interface</i> Menu Utama Dokumen.....	65
Gambar 4.47 <i>User Interface Form</i> Tambah Dokumen.....	65
Gambar 4.48 <i>User Interface</i> data Dokumen	66
Gambar 4.49 <i>User Interface</i> Konfirmasi Hapus Dokumen	67
Gambar 4.50 <i>User Interface</i> Menu Utama Arsip.....	68
Gambar 4.51 <i>User Interface Form</i> Tambah Dokumen.....	68
Gambar 4.52 <i>User Interface</i> data Arsip	69
Gambar 4.53 <i>User Interface</i> Konfirmasi Hapus Arsip	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Vertice merupakan sebuah software house yang berlokasikan di Jl. Ketintang baru Gg. 4b No. 40, Surabaya. CV. Vertice bergerak pada bidang jasa yang memberikan solusi teknologi informasi. Beberapa jasa yang ditawarkan yaitu *Website Development, Desktop Development, Mobile Development*, Infrastruktur TI, dan layanan media. CV. Vertice melayani beberapa perusahaan untuk membantu pengelolaan Teknologi informasi dan Komunikasi seperti Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah. Di pesantren tersebut, Vertice mendapat proyek untuk membuat aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar berbasis website.



Dalam pengelolaan dokumen surat pada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah yang dilakukan oleh bagian administrasi meliputi pencatatan berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan pesantren ini, seperti dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar yang dicatat pada buku lalu dilakukan *scan* pada dokumen surat dan disimpan pada file pdf. Bagian yang bertugas untuk melakukan pencatatan dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar adalah bagian administrasi.

Pada proses tersebut ditemukan suatu kelemahan yaitu masih dilakukan secara manual, seperti dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar masih dicatat di buku, lalu dilakukan *scan* pada dokumen surat, dan disimpan pada file pdf. Dampaknya proses surat menyurat menjadi terkendala, menyebabkan proses pencatatan sering dilakukan secara berulang dan tidak sedikit. Pihak pesantren membutuhkan aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan surat keluar yang diakses secara internal yang memudahkan pihak pensantren dalam memasukan dan mengolah datanya

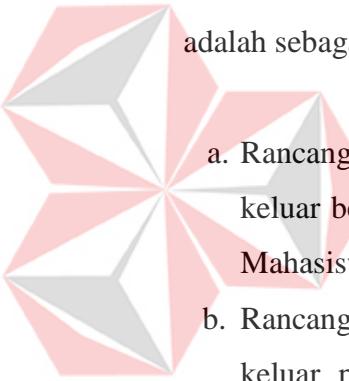
Dengan adanya masalah tersebut, solusi yang diberikan adalah dengan aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar berbasis website kepada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah. Dengan adanya Aplikasi ini, mampu mengatasi permasalahan yang telah disebutkan, yang berhubungan dengan dokumen surat.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan surat keluar berbasis website pada pada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

- 
- a. Rancang bangun aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar berisi tentang informasi data dokumen surat yang ada pada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah Surabaya.
 - b. Rancang bangun aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar pada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan adalah MySQL.
 - c. Rancang bangun aplikasi pada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah ini menggunakan framework laravel

1.4 Tujuan

Menghasilkan Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Dokumen Surat Masuk Dan Surat Keluar pada Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah berbasis website.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan rancang bangun aplikasi ini adalah :

- a. Memudahkan pihak Pesantren Dapat memproses pencatatan dan pengelolaan dokumen surat.
- b. Membantu dalam mengurangi waktu pencarian dokumen surat.
- c. Meminimalisir kesalahan dalam proses pencatatan data, pencarian data, dan penyimpanan data.



BAB II

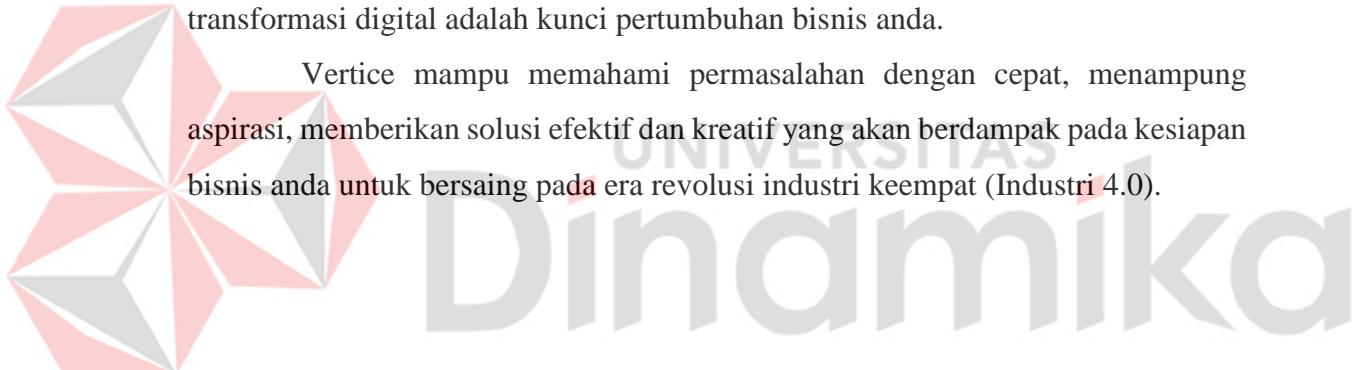
GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Vertice

Vertice Software Development berdiri pada tahun 2018. Awal berdirinya Vertice ini diawali dengan adanya mantan lulusan Stikom Surabaya yang menginginkan untuk mendirikan sebuah Software House. Dengan pengalamannya di Bidang teknologi informasi, kini vertice telah cukup dikenal dikalangan masyarakat dengan banyaknya perusahaan-perusahaan yang ingin dibuatkan sistem informasinya seperti PT. Tamba Waras, CV Tibra Baswara Dan lain-lain.

Jadi, Vertice Merupakan sebuah Software House yang terdiri dari pemuda-pemuda kreatif, dengan latar belakang pendidikan IT dan percaya bahwa transformasi digital adalah kunci pertumbuhan bisnis anda.

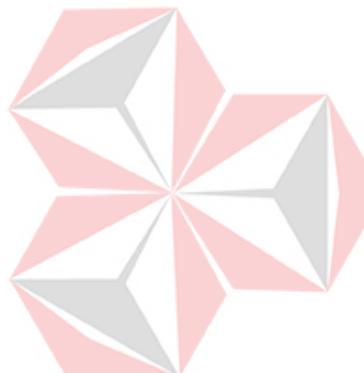
Vertice mampu memahami permasalahan dengan cepat, menampung aspirasi, memberikan solusi efektif dan kreatif yang akan berdampak pada kesiapan bisnis anda untuk bersaing pada era revolusi industri keempat (Industri 4.0).



2.2 Profile Perusahaan



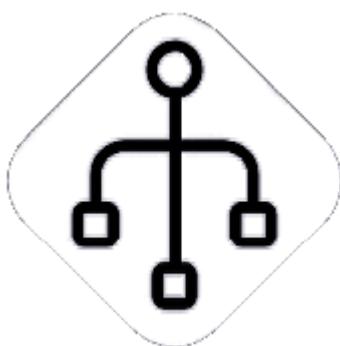
Gambar 2.1 Peta Vertice



Nama Instansi	: VERTICE
Alamat	: Jl. Ketintang baru Gang 4b no 40, Surabaya, Jawa Timur, 76115
No. Telepon	: (+62)85615222985
No. Fax	: -
Website	: https://vertice.id/
Email	: vertice15@gmail.com

UNIVERSITAS
Dinamika

2.3 Logo Vertice



Gambar 2.2 Logo Vertice

2.4 Visi

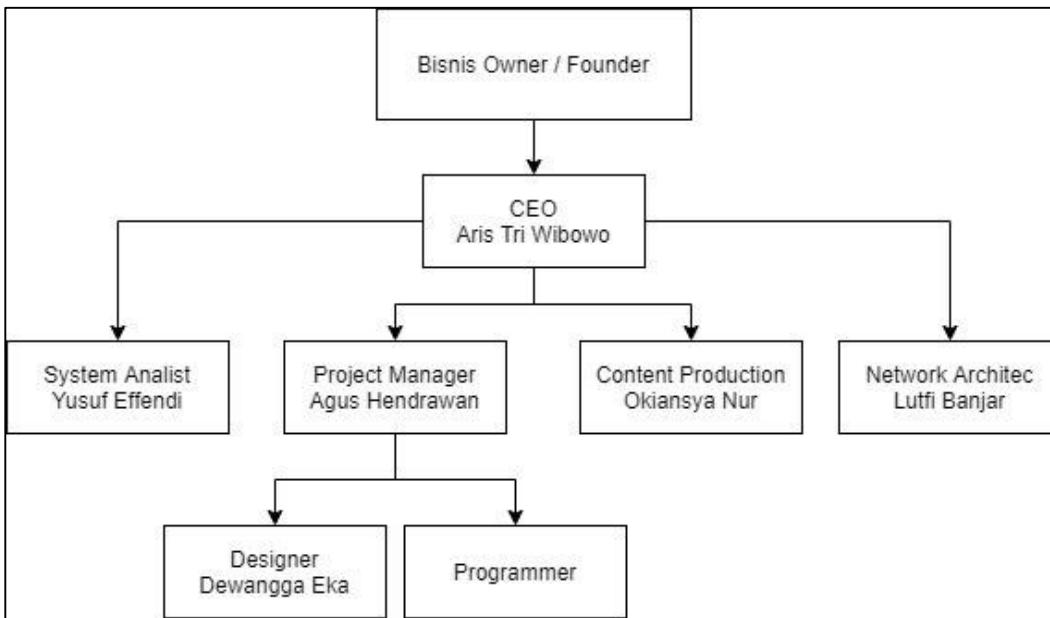
Menjadi persusahaan teknologi informasi yang handal dan *concern* dalam menghasilkan produk digital sebagai solusi terbaik, profesional, *responsive*, intergritas dan *innovative*. Serta Menjadikan setiap *project digital* yang dikerjakan memiliki keamanan yang tinggi

2.5 Misi

- a. Mengembangkan produk industri IT yang berkualitas dan kompetitif.
- b. Mengedepankan profesionalitas yang tinggi dalam menghasilkan produk yang berkualitas.
- c. Memberikan layanan yang terbaik untuk konsumen.
- d. Meningkatkan *benefit* dan *value* bagi konsumen dan *stakeholder*.
- e. Mengoptimalkan penggunaan teknologi yang reliable, secure dan menguntungkan.

2.6 Struktur Organisasi

Dari data profile Vertice Tahun 2019 dapat diambil suatu gambaran struktur organisasi untuk mendukung segala aktifitas pada Vertice sehingga dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Adapun strukturnya sebagai berikut :



Gambar 2.3 Struktur Organisasi

2.7 Tugas Dan Wewenang / Tanggung Jawab

Uraian tugas, wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing jabatan yang ada di Vertice adalah sebagai berikut :

2.7.1 CEO

- Merencanakan, mengelola, dan menganalisis segala aktivitas fungsional bisnis seperti operasional, sumber daya manusia, keuangan, dan pemasaran
- Merencanakan dan mengelola proses penganggaran, lalu mengamati dan menganalisis apabila ada kejanggalan dalam prakteknya
- Mengelola perusahaan sesuai dengan tujuan strategis perusahaan dengan keefektifian dan biaya seefisien mungkin
- Merencanakan dan mengelola kinerja pada sumber daya manusia agar sumber daya manusia yang berkompeten teridentifikasi dan dapat ditempatkan pada posisi yang sesuai sehingga dapat memaksimalkan kinerja perusahaan
- Membuat kebijakan, prosedur, dan standar pada organisasi perusahaan

2.7.2 System Analyst

- a. Melakukan analisa terhadap sistem/aplikasi yang ada beserta referensi dan dokumen penunjang sistem/aplikasi.
- b. Melakukan analisa kebutuhan sistem.
- c. Menyusun model konseptual dan spesifikasi kebutuhan fungsional.
- d. Membuat perancangan aplikasi dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML).
- e. Membantu Project Manager/Leader/Ketua Tim dalam merancang desain sistem/program aplikasi yang efektif dan efisien untuk menciptakan aplikasi yang baik

2.7.3 Project Manager

- a. Memimpin perencanaan dan pelaksanaan proyek.
- b. Mendefinisikan ruang lingkup proyek, tujuan dan penyampaianya.
- c. Menyusun dan mengkoordinasikan staff proyek.
- d. Mengelola anggaran dan alokasi sumber daya proyek.
- e. Perencanaan dan penjadwalan proyek.

2.7.4 Content Production

- a. mengumpulkan ide serta data
- b. melakukan riset untuk membuat konsep yang akan dijadikan sebuah konten
- c. menghasilkan konten yang sesuai dengan identitas dan branding yang diinginkan untuk memenuhi tujuan yang disepakati dari sebuah konten

2.7.5 Network Architec

- a. bertanggung jawab untuk melaksanakan, menjaga, mengembangkan, serta merancang jaringan komunikasi dalam suatu organisasi atau antara organisasi.
- b. Menguji dan mengevaluasi hardware dan software untuk menentukan efisiensi, reliabilitas, dan kompatibilitas dengan sistem yang ada, dan membuat rekomendasi pembelian.
- c. Memantau kinerja sistem dan menyediakan langkah-langkah keamanan, tips dan pemeliharaan yang diperlukan.

2.7.6 Designer

- a. Berpikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide dan konsep-konsep baru dan mengembangkan desain interaktif
- b. Menggunakan inovasi untuk mendefinisikan kembali desain dalam keterbatasan biaya dan waktu

2.7.7 Programmer

- a. Menemukan urutan instruksi yang akan mengotomatisasi dalam melakukan tugas tertentu atau memecahkan masalah yang diberikan.
- b. Menyusun dan menulis dokumentasi pengembangan program dan revisi berikutnya, memasukkan komentar dalam kode instruksi sehingga orang lain dapat memahami program yang dikembangkan.
- c. Melakukan percobaan menjalankan program dan aplikasi software untuk memastikan bahwa program menghasilkan informasi yang dikehendaki dan bahwa instruksi sudah benar.
- d. Menganalisis, meninjau, dan menulis ulang program, menggunakan grafik dan diagram alur kerja, dan menerapkan pengetahuan tentang kemampuan komputer, materi pelajaran, dan logika simbolik.
- e. Memperbaiki kesalahan dengan membuat perubahan yang sesuai dan memeriksa kembali program untuk memastikan bahwa hasil yang diinginkan telah berhasil.

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam merancang dan membangun aplikasi ini, memerlukan sebuah teori-teori untuk membantu dalam menyelesaikan penelitian ini dan sistem yang dibuat.

3.1 Pengarsipan

Pengarsipan adalah suatu proses mulai dari penciptaan, penerimaan, pengumpulan, pengaturan, pengendalian, pemeliharaan, dan perawatan serta penyiapan arsip menurut sistem tertentu (Badri, 2007). Pengarsipan adalah surat pekerjaan kantor atau pekerjaan tata usaha yang banyak di lakukan oleh setiap badan usaha baik dalam pemerintahan maupun usaha swasta (Surojo, 2006). Jadi, pengarsipan adalah proses menyimpan dan mengelola dokumen arsip menurut sistem pengarsipan tertentu

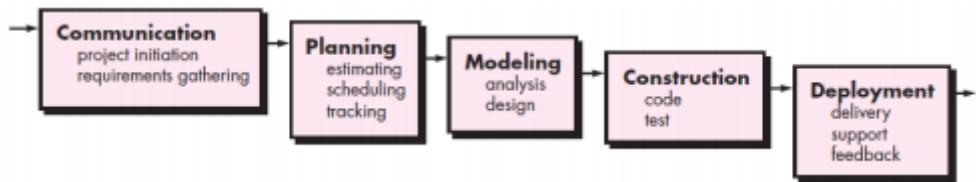
3.2 Pondok Pesantren

Definisi pondok pesantren adalah sebuah lembaga pendidikan Islam, di mana para santri dan kiai tinggal bersama dalam satu lingkungan asrama (komplek). Para santri yang belajar di pondok pesantren tidak hanya dituntut menguasai ilmu-ilmu yang diajarkan oleh kiai atau ustadz, namun sekaligus mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi istilah pondok pesantren berasal dari dua kata, yaitu pondok dan pesantren. Pondok adalah tempat mondok, sedangkan pesantren berasal dari kata santri. Jadi pondok pesantren adalah tempat mencari Ilmu yang anak didiknya diasramakan (Mukhlis, 2018).

3.3 SDLC

Software Development Life Cycle adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak (Pressman, 2012, p. 20).

Waterfall Model sebuah proses perancangan yang secara berurutan dan sering digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak (Pressman, 2012, p. 39).



Gambar 3.1 Model Waterfall (Pressman, 2012)

- a. *Communication (Project Initiation, Requirements Gathering)* Tahap pertama dalam metode *Waterfall* adalah *Communication*. Tahap ini adalah tahap mengumpulkan informasi dari pelanggan terkait masalah yang dihadapi. Hasil dari tahap ini adalah inisiasi proyek, analisis masalah dan informasi terkait masalah yang dihadapi.
- b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)* Tahap berikutnya adalah tahap perencanaan. Tahap ini adalah tahap yang menjelaskan estimasi dan kemungkinan resiko yang akan terjadi, penjadwalan kerja dan tracking progress dari pekerjaan ini.
- c. *Modeling (Analize, Design)* Tahap ini adalah tahap perancangan model dari sistem yang akan dikerjakan. Tahap ini bertumpu pada perancangan struktur data, komposisi aplikasi dan desain antarmuka.
- d. *Construction (Code, Testing)* Tahap ini adalah tahap perwujudan aplikasi (*code*) dari tahap sebelumnya. Setelah itu dilakukan pengecekan (*testing*) terhadap hasil aplikasi untuk menemukan kesalahan dan kekurangan yang nantinya akan diperbaiki.
- e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)* Tahap deployment adalah tahap implementasi aplikasi yang telah dihasilkan ke pelanggan. Selain itu tahap ini juga merupakan tahap pemeliharaan aplikasi, evaluasi aplikasi, perbaikan dan pengembangan aplikasi dari umpan

3.4 Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah browser menggunakan URL website (Firmansyah & Pitriani, Penerapan Metode SDLC *Waterfall* Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota Pada CU Duta Usaha Bersama Pontianak, 2017). Jenis website (web) dapat dikategorikan menjadi dua yaitu web statis dan web dinamis. Web Statis adalah web yang menampilkan informasi-informasi yang sifatnya statis (tetap) (Firmansyah, Maulana, & Fatin, Sistem Informasi Pengaduan Warga Berbasis Website, 2020). Jadi website dapat diartikan sebagai keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi (Prayitno & Safitri, 2015).

3.5 Database

Database atau basis data tediri dari dua suku kata, yaitu data dan base/basis. Data dapat diartikan sebagai representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek, misalnya manusia, hewan, barang, peristiwa, konsep, dan lain sebagainya yang direkam dalam bentuk huruf, teks, simbol, angka, suara, gambar dan lainnya. Sedangkan basis atau data dapat diartikan sebagai tempat berkumpul, sarang atau gudang untuk menyimpan sesuatu. Dengan demikian basis data atau *database* dapat diartikan sebagai tempat berkumpul atau menyimpan data-data suatu benda atau kejadian yang saling berhubungan. (Wahana, 2010)

3.6 HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) sebenarnya bukan sebuah bahasa pemrograman, karena HTML digunakan untuk *mark up* (penanda) terhadap suatu dokumen teks. Simbol *mark up* yang digunakan oleh HTML ditandai dengan tanda lebih kecil (). Kedua tanda ini disebut tag. Tag yang digunakan sebagai tanda penutup diberi karakter garis miring () (Binarso, Sarwoko, & Bahtiar, 2012).

3.7 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*DBMS*) yang *multithread*, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS). MySQL dibuat oleh TcX dan telah dipercaya mengelola sistem dengan 40 buah *database* berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris. Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (*Structured Query Language*) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama system R. Kemudian SQL juga dikembangkan oleh Oracle, Informix dan Sybase. Dengan menggunakan SQL, proses pengaksesan *database* lebih *user-friendly* dibandingkan dengan yang lain, misalnya dBase atau Clipper karena mereka masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni (Vonny, 2018).

3.8 PHP

PHP (*Hypertext PreProcessor*) merupakan bahasa pemrograman *scripting* yang bersifat *open source*. PHP adalah salah satu bahasa *Server side* yang didesain khusus untuk aplikasi web. PHP dapat disisipkan diantara bahasa HTML dan karena bahasa Server side, maka bahasa PHP akan dieksekusi di server, sehingga yang dikirimkan ke browser adalah “hasil jadi” dalam bentuk HTML dan kode PHP anda tidak akan terlihat. (Yasin, 2018)

3.9 Web Server

Web Server adalah sebuah *software* yang memberikan layanan berbasis data dan berfungsi menerima permintaan dari HTTP atau HTTPS pada klien yang dikenal dan biasanya kita kenal dengan nama *web browser* dan untuk mengirimkan kembali yang hasilnya dalam bentuk beberapa halaman web dan pada umumnya akan berbentuk dokumen HTML (Budiman & Nugraha, 2019).

3.10 Apache

Apache adalah perangkat lunak berbasis web server yang gratis dan bersifat *open source*. *Server* ini telah menjadi platform bagi 46% website di seluruh dunia. Apache dibuat dan diatur oleh *Apache Software Foundation* dan sudah cukup lama beroperasi serta dapat diandalkan. Apache memiliki nama asli yaitu Apache HTTP *Server* yang berfungsi bagi *developer* sebuah situs web untuk menciptakan konten-konten di situs web miliknya (Minokaura, et al., 2020).

3.11 XAMPP

XAMPP merupakan singkatan X (empat *system* operasi apapun), Apache, MySQL, PHP, Perl. XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat Apache (*web server*), MySQL (*database*), PHP (*server side scripting*), Perl, FTP server, phpMyAdmin dan berbagai bantu lainnya (Sari, 2019).

3.12 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC(*Model View Controller*). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu (Hermanto, Yusman, 15 & Nagara, 2019).

3.13 Usecase Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem itu dipakai (Putra & Andriani, 2019).

3.14 Activity Diagram`

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak. (Putra & Andriani, 2019)

3.15 Flow of Event

Elemen ini adalah elemen terakhir dalam penyusunan *Use case description* yang dimana elemen ini menjelaskan tentang proses bisnis dari tiap *use case* yang ada (Tegarden, Dennis, & Wixom, 2013). *Flow of event* sendiri dibagi menjadi tiga *steps* antara lain:

- a. *Normal flow* Berisikan tentang steps atau langkah-langkah umum dari proses bisnis yang ada dari tiap *use case*.
- b. *Sub-Flow* Berisikan tentang proses bisnis yang dipecah dari normal flow yang terlalu kompleks sehingga menjadi sebuah proses lain yang masih berhubungan dengan normal flow-nya
- c. *Alternative/Exceptional flow* Berisikan informasi tentang kendala-kendala yang menyebabkan proses bisnis tidak dapat berjalan secara baik.

3.16 Sequence Diagram

Menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan 16 waktu. Kegunannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem (Isa & Hartawan, 2017).

3.17 Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* terdiri dari atribut dan operasi dengan tujuan pembuat program dapat membuat hubungan antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sesuai. (Putra & Andriani, 2019).

3.18 User Interface

Antarmuka pengguna atau *user interface* (UI) adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna (Ghiffary, Susanto, & Herdiyanti, 2018).



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Deskripsi pekerjaan yang dibahas mengenai perancangan system yang dilakukan pada saat kerja praktik yang terdiri atas *requirement analysis*, *system design*, *implementation*, *integration & testing*, *operation* dan *testing*. langkah-langkah tersebut mengacu pada metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang disebut *waterfall*.

4.1 Analisis Sistem

Pengembangan aplikasi yang dilakukan memerlukan analisis sistem yang tepat dengan proses bisnis yang ada. Proses dimulai dari bagian gudang mencatat setiap barang atau alat umum yang didapat dari pembelian atau donasi beserta kondisi barangnya. Untuk mengetahui kondisi barang tersebut yaitu adanya pengecekan dan perawatan barang setiap bulannya. Setelah itu semua catatan tersebut diberikan ke sekertaris untuk dipindah ke Aplikasi *excel* yang kemudian dilaporkan ke ketua santri untuk dilihat.

Sehingga untuk memenuhi kebutuhan tersebut dilakukan beberapa yang diantaranya :

4.1.1 Kebutuhan Fungsional

1. Merancang *basis data* yang mampu menyimpan data sesuai kebutuhan Pesantren Mahasiswa Mahad Thaybah
2. Sistem dapat mengelola data dokumen surat (*view*, *input*, dan *edit*).

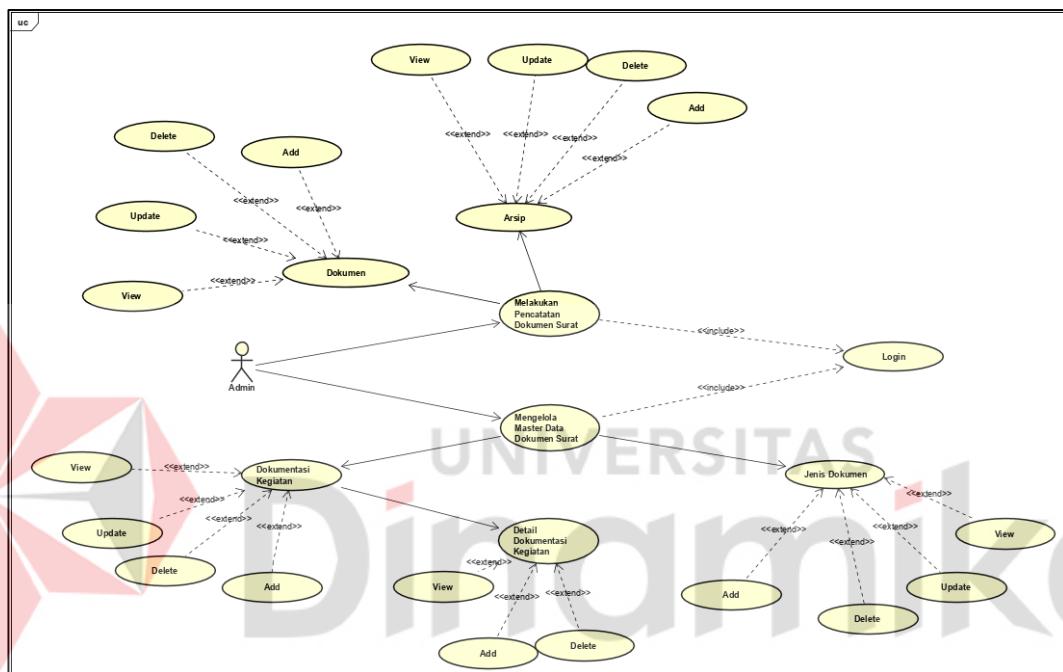
4.1.2 Kebutuhan Nonfungsional

Analisis kebutuhan non fungsional yang digunakan yaitu keamanan. Untuk masuk ke dalam aplikasi, *user* harus *login* menggunakan *username* dan *password* tertentu

4.2 Perancangan Sistem

Berikut ini merupakan *use case* Aplikasi pencatatan inventaris barang pada pesantren mahasiswa mahad thaybah. Pada *use case* ini terdapat 1 aktor yaitu *Admin*. Terdapat 5 proses bisnis yang terdapat pada *use case* tersebut. Berikut diantaranya :

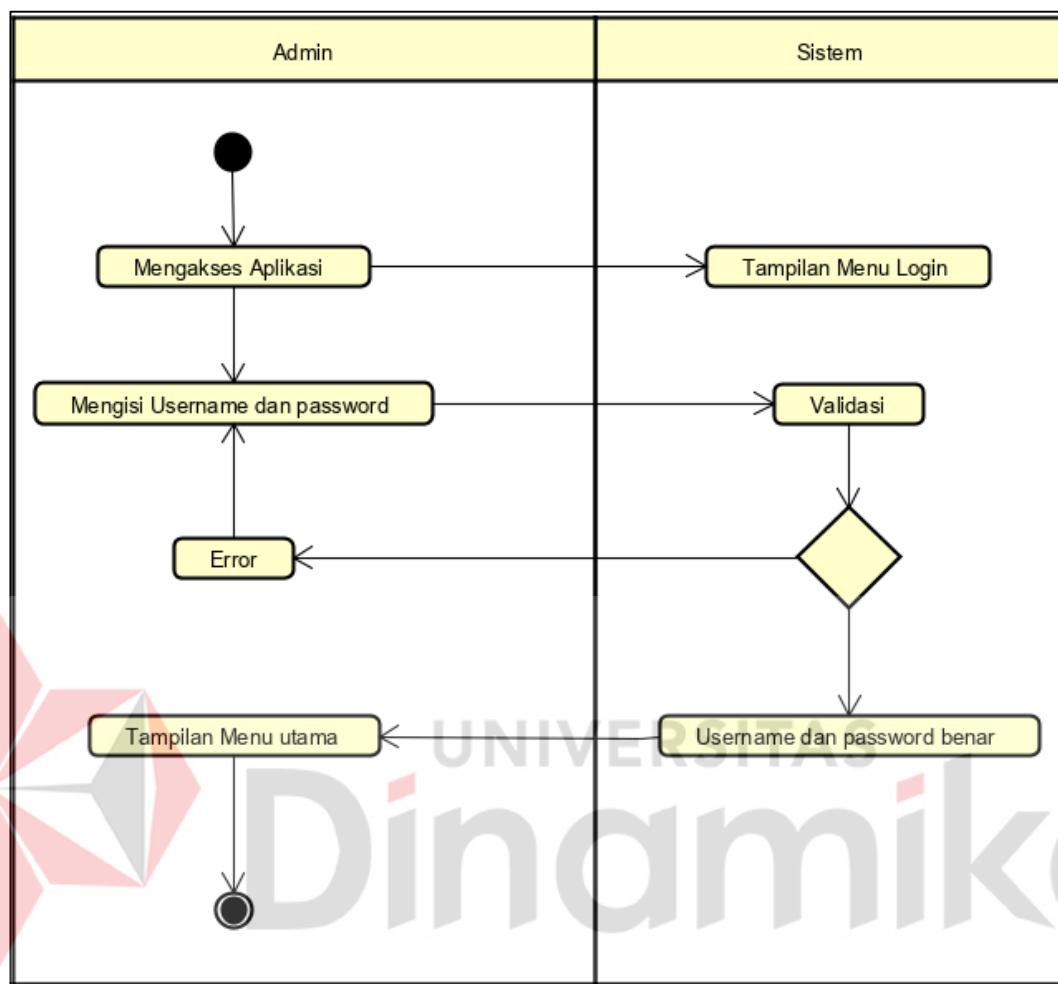
4.2.1 Use Case Diagram



Gambar 4.1 Usecase Diagram Modul Administrasi

4.2.2 Activity Diagram

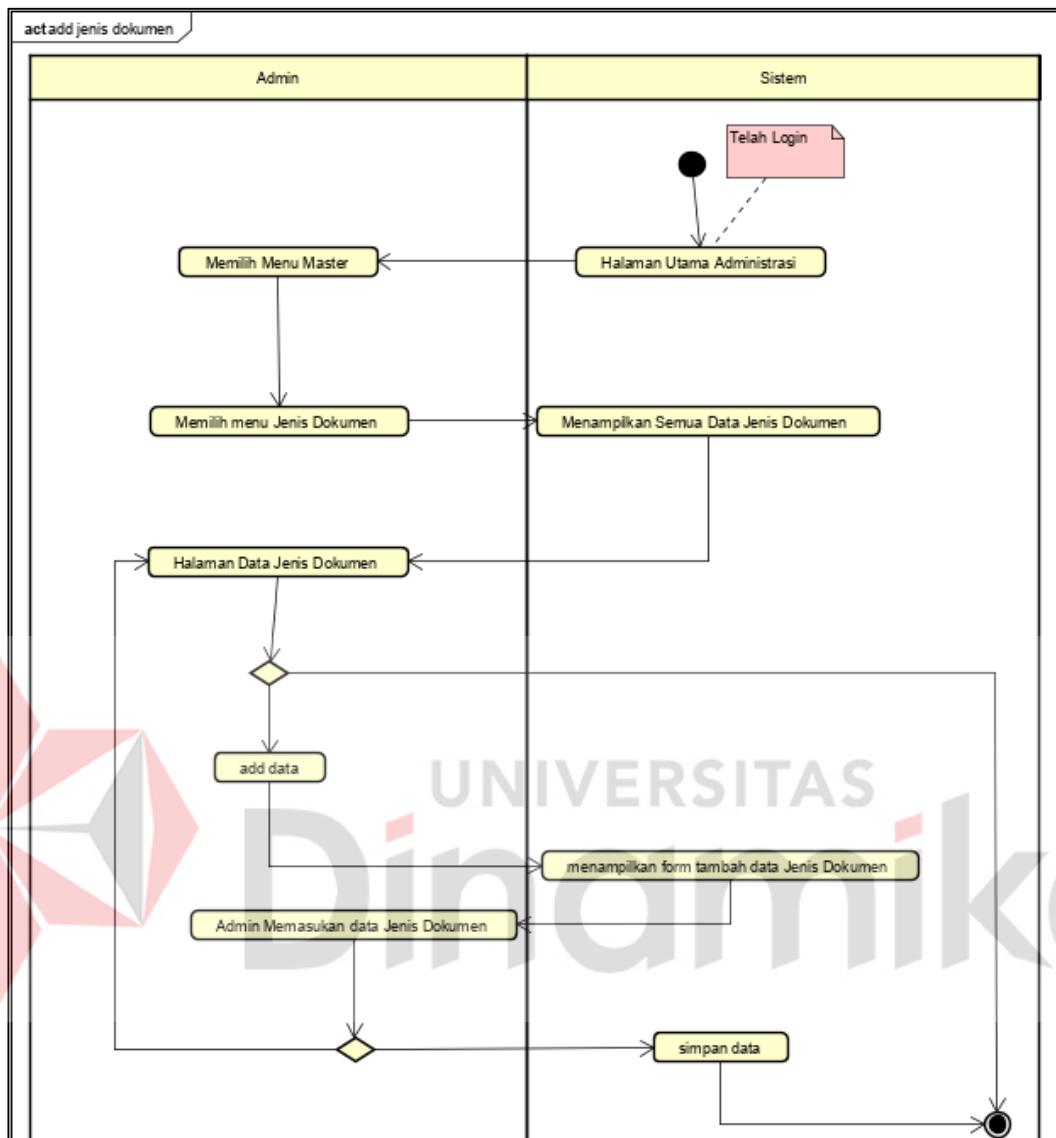
A *Activity Diagram Login*



Gambar 4.2 *Activity Diagram Login*

Pada gambar 4.2 menggambarkan proses aktivitas *login*. Diagram tersebut menjelaskan bahwa pihak admin diharuskan memasukan *username* dan *password* untuk masuk ke halaman utama

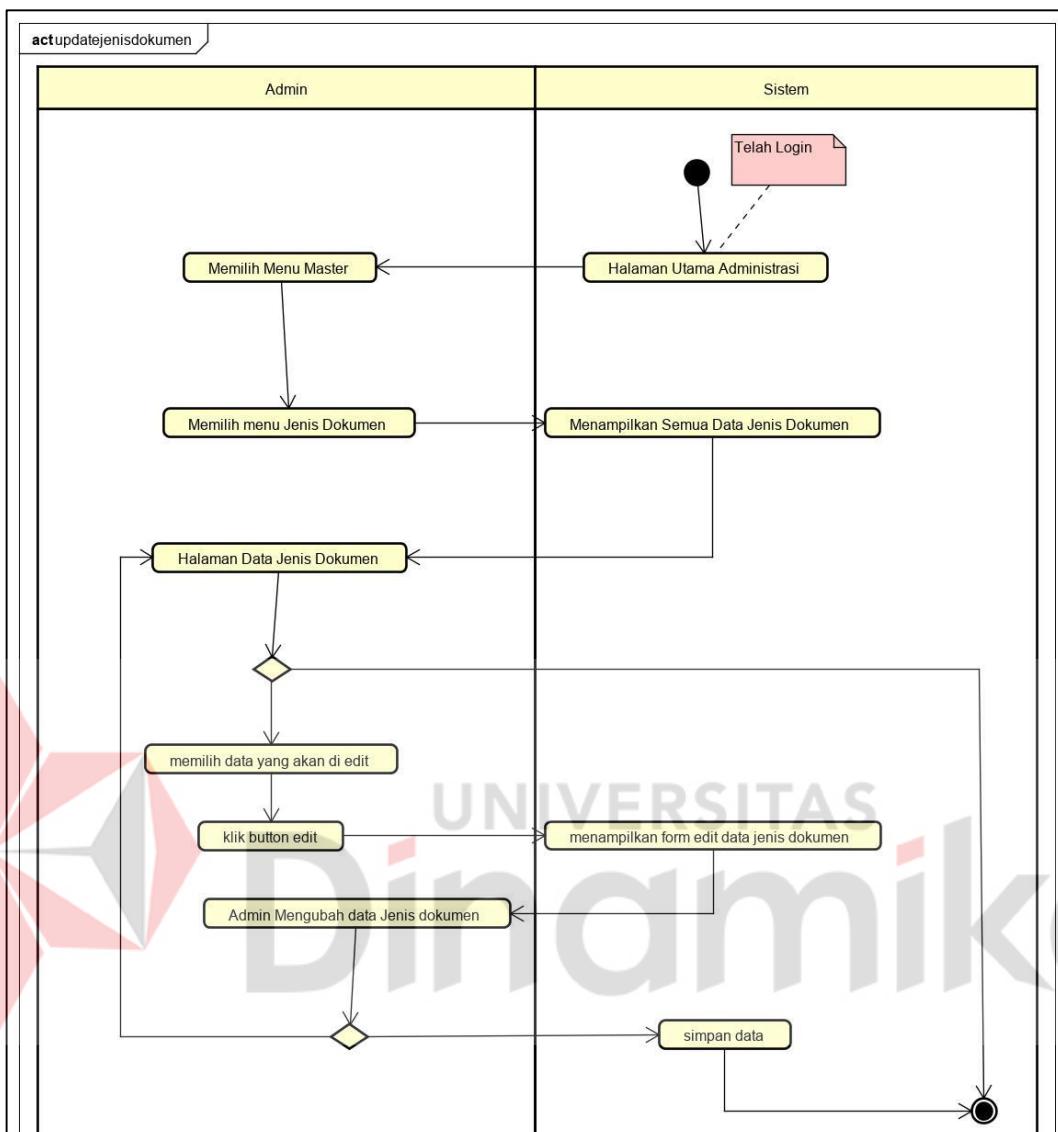
B Activity Diagram add Jenis Dokumen



Gambar 4.3 Activity Diagram add Jenis Dokumen

Pada gambar 4.3 Menggambarkan proses aktivitas menambah jenis dokumen. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menambah jenis dokumen, *admin* diharuskan memilih menu jenis dokumen dan mengklik *button* tambah, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form tambah dan menyimpannya.

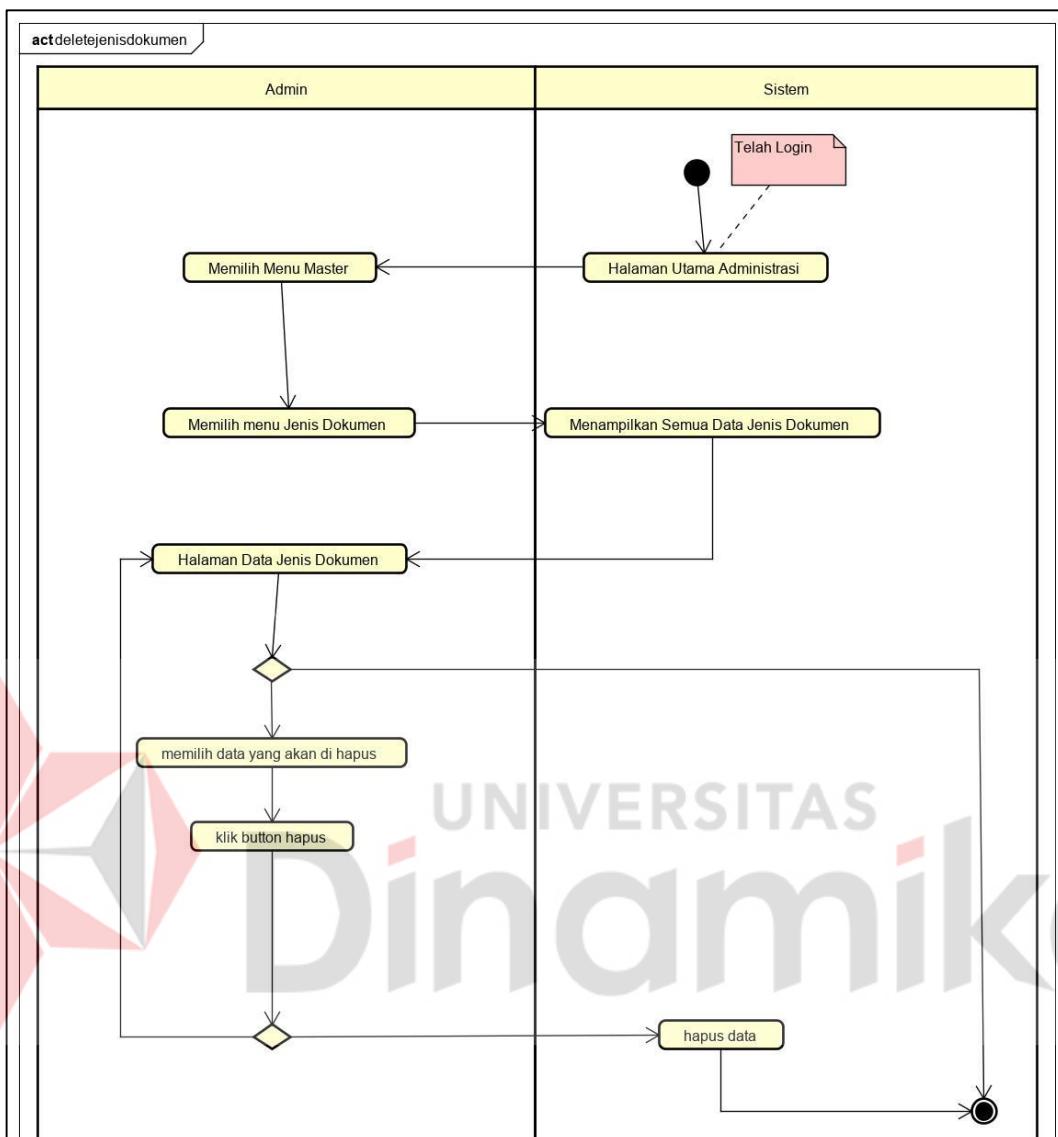
C Activity Diagram edit Jenis Dokumen



Gambar 4.4 Activity Diagram edit Jenis Dokumen

Pada gambar 4.4 menggambarkan proses aktivitas mengubah jenis dokumen. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk mengubah jenis dokumen, *admin* diharuskan memilih menu jenis dokumen dan mengklik *button ubah*, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form ubah dan menyimpannya atau membatalkan ubah an.

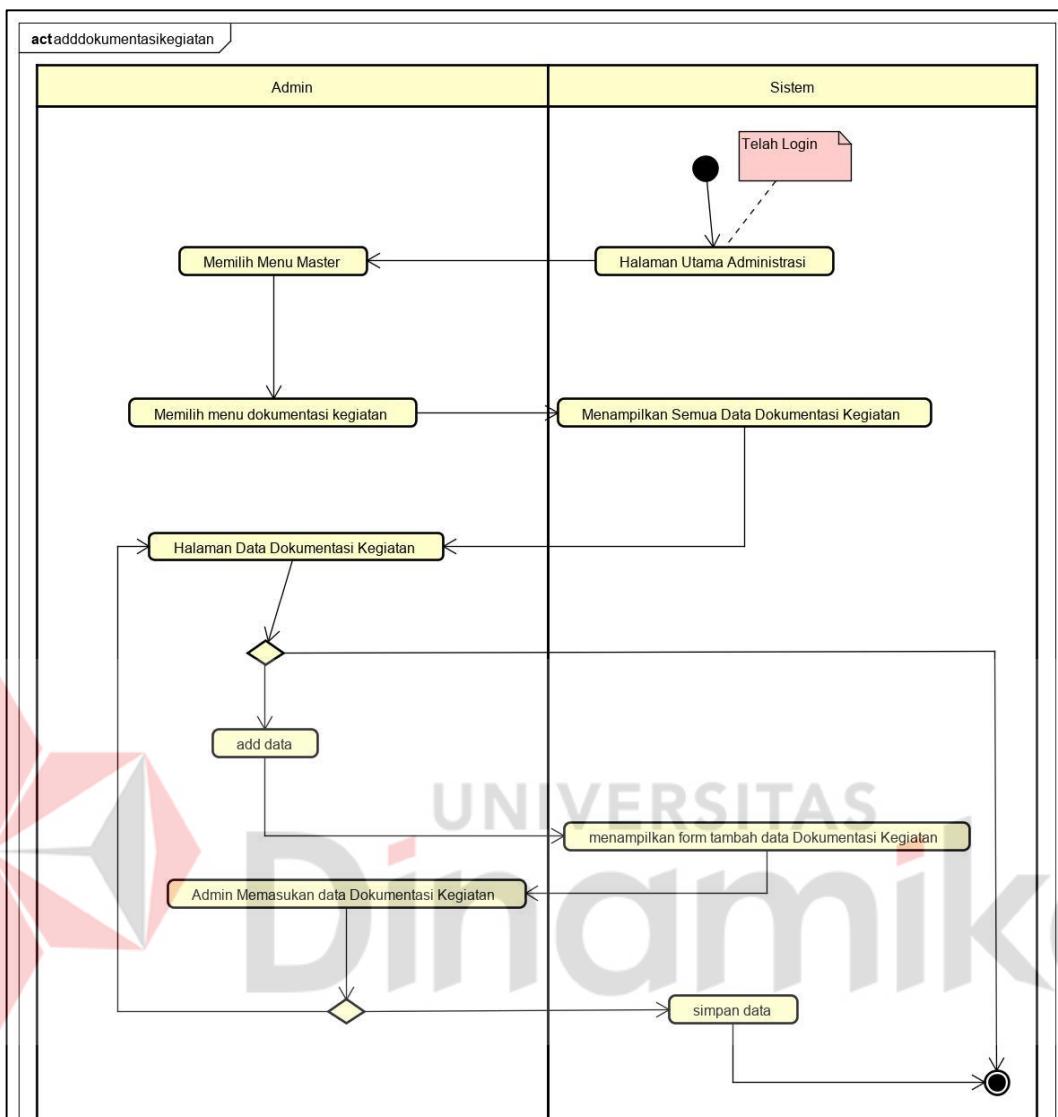
D Activity Diagram delete Jenis Dokumen



Gambar 4.5 Activity Diagram delete Jenis Dokumen

Pada gambar 4.5 Menggambarkan proses aktivitas menghapus jenis dokumen. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menghapus jenis dokumen, *admin* diharuskan memilih menu jenis dokumen dan mengklik *button hapus*, setelah itu *admin* mengkonfirmasi penghapusan atau tidak.

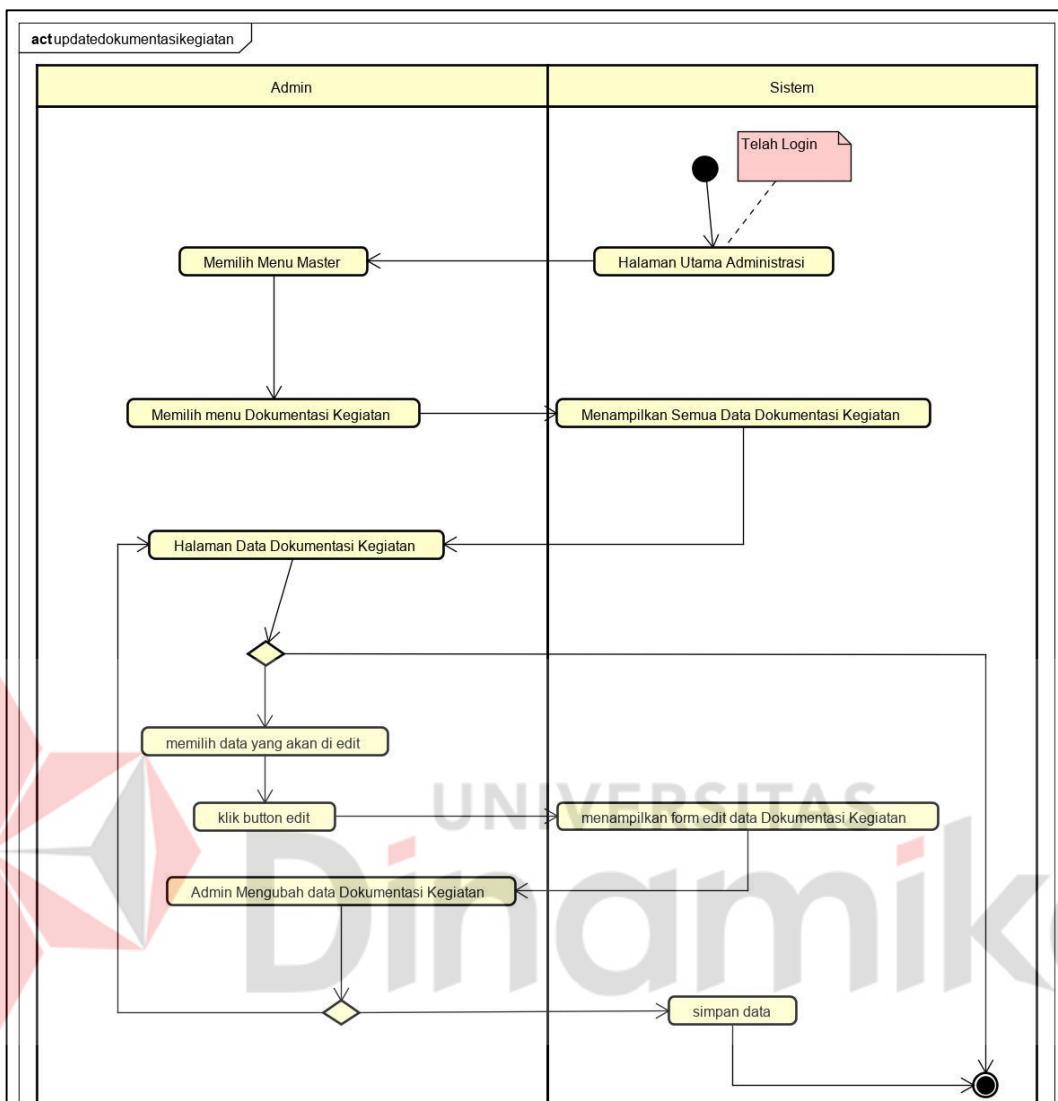
E Activity Diagram add Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.6 Activity Diagram add Dokumentasi Kegiatan

Pada gambar 4.6 Menggambarkan proses aktivitas menambah dokumentasi kegiatan. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menambah dokumentasi kegiatan, *admin* diharuskan memilih menu dokumentasi kegiatan dan mengklik button tambah, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form tambah dan menyimpannya.

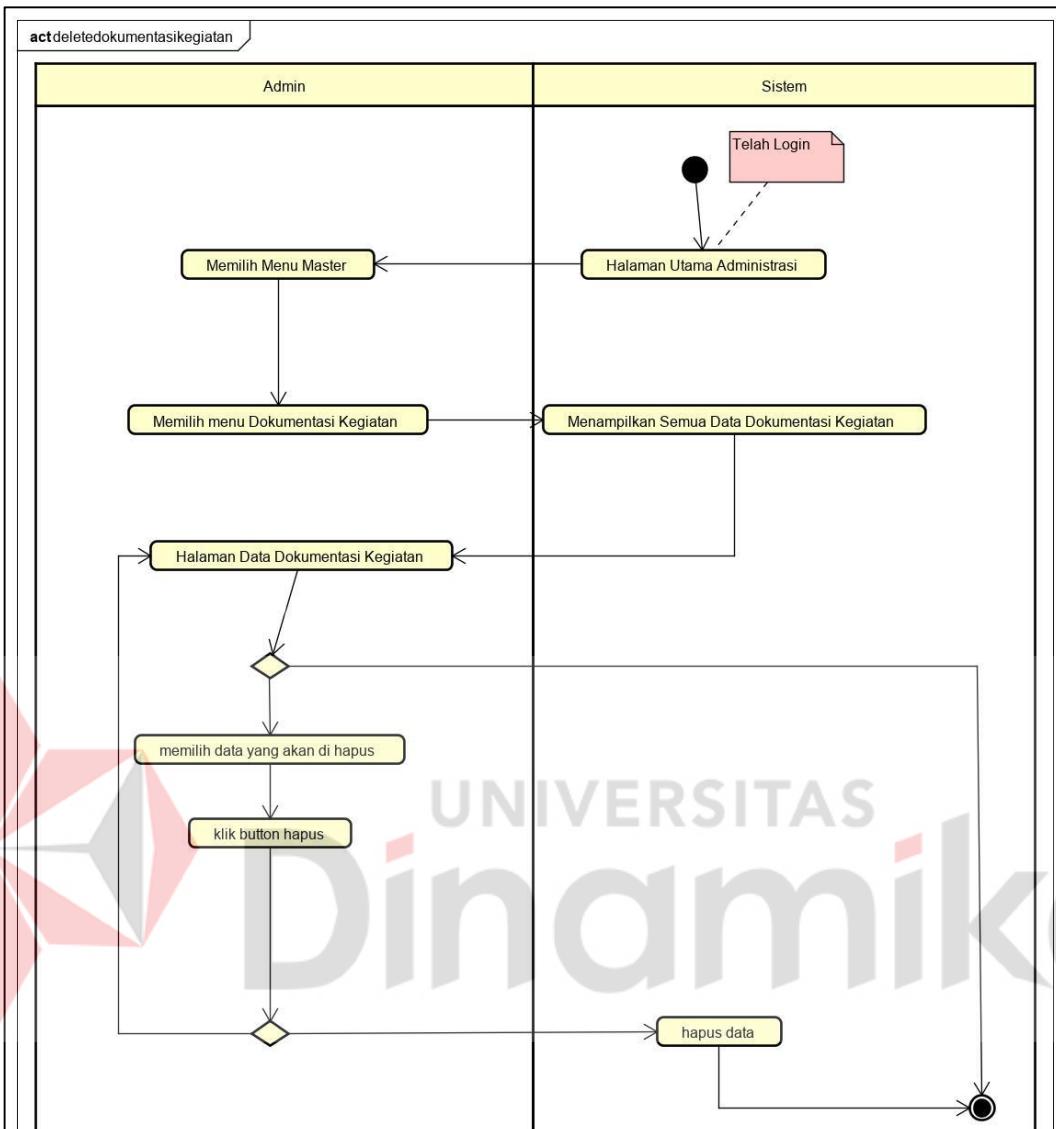
F Activity Diagram edit Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.7 Activity Diagram edit Dokumentasi Kegiatan

Pada gambar 4.7 menggambarkan proses aktivitas mengubah dokumentasi kegiatan. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk mengubah dokumentasi kegiatan, *admin* diharuskan memilih menu dokumentasi kegiatan dan mengklik *button ubah*, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form ubah dan menyimpannya atau membatalkan ubah an.

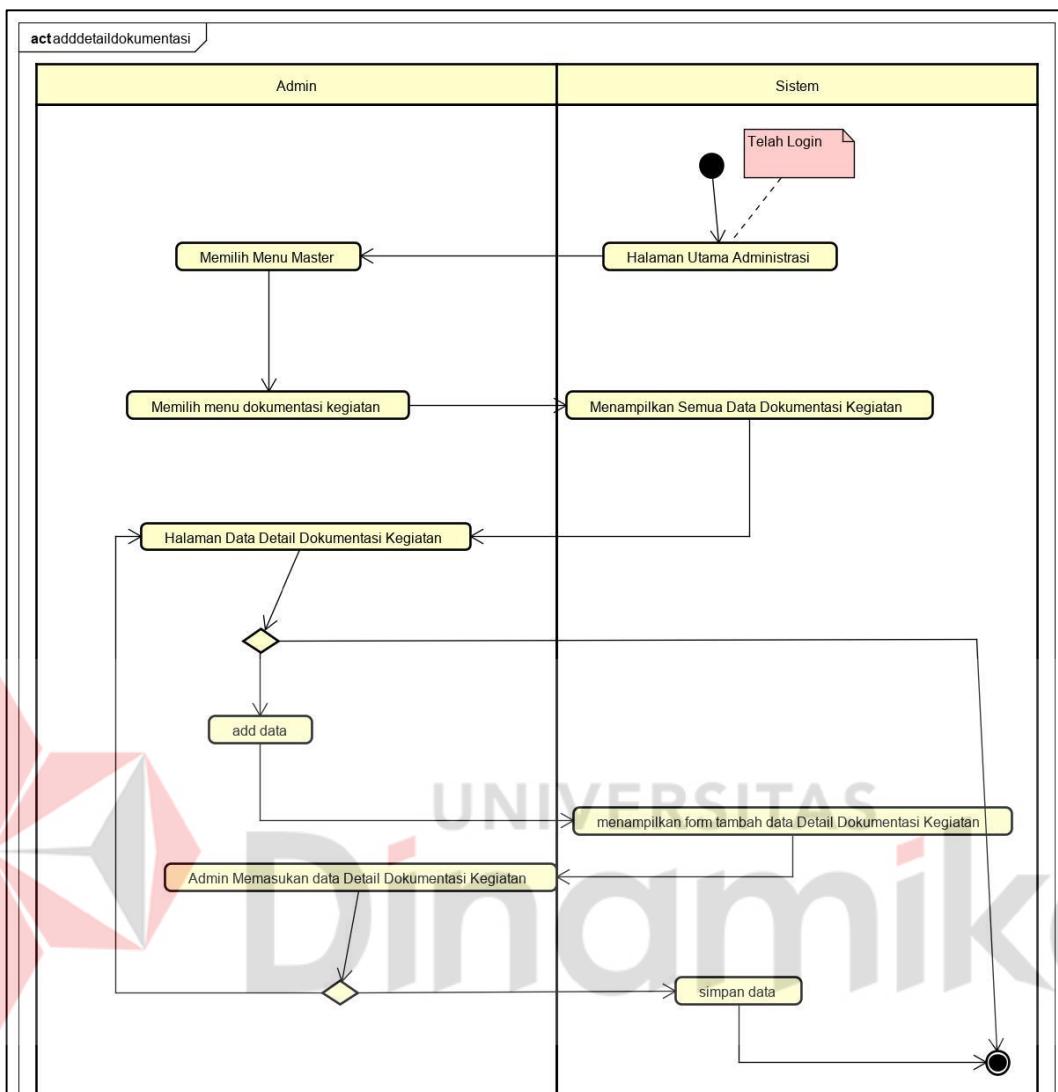
G Activity Diagram delete Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.8 Activity Diagram delete Dokumentasi Kegiatan

Pada gambar 4.8 Menggambarkan proses aktivitas menghapus dokumentasi kegiatan. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menghapus dokumentasi kegiatan, *admin* diharuskan memilih menu dokumentasi kegiatan dan mengklik *button hapus*, setelah itu *admin* mengkonfirmasi penghapusan atau tidak.

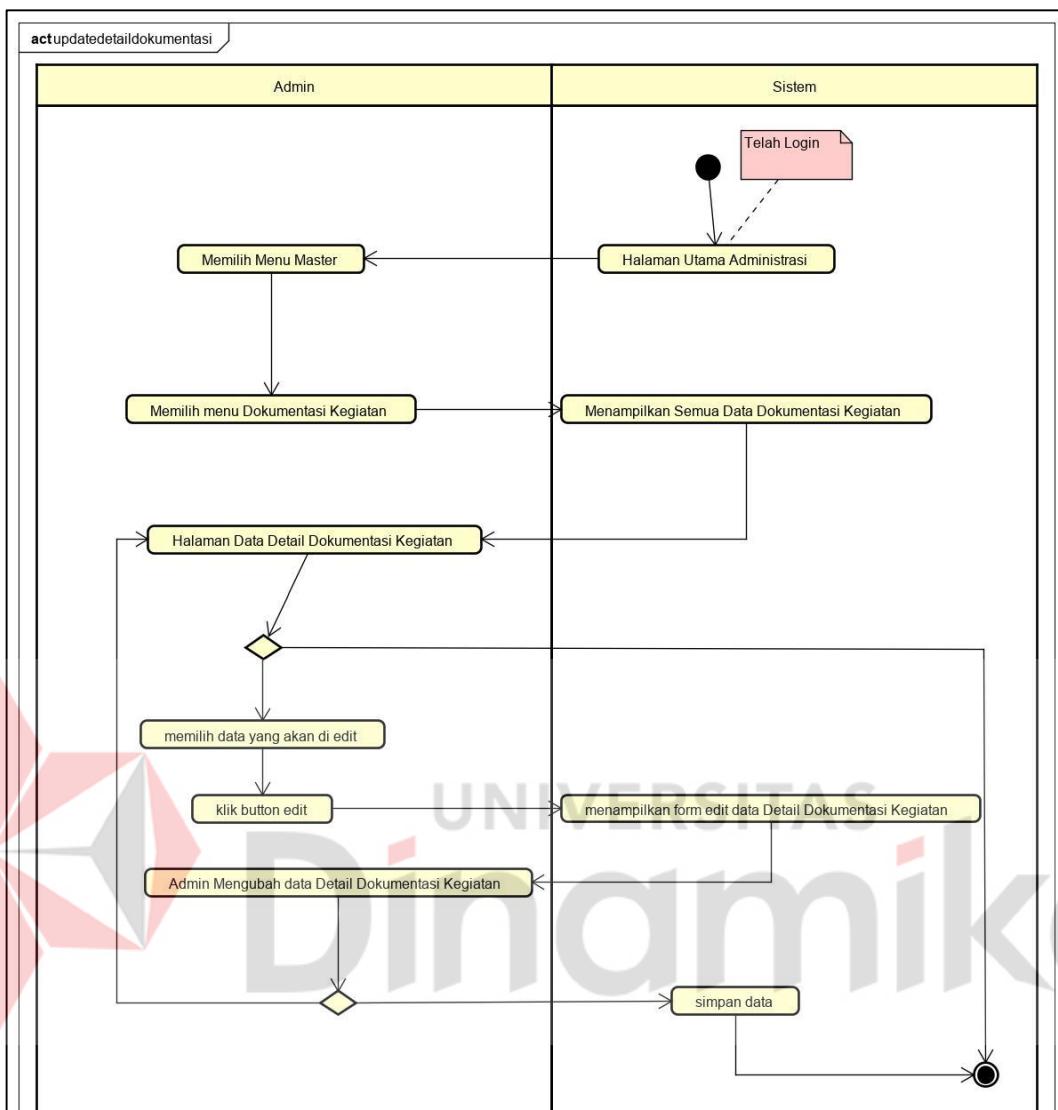
H Activity Diagram add Detail Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.9 Activity Diagram add Detail Dokumentasi Kegiatan

Pada gambar 4.9 Menggambarkan proses aktivitas menambah detail dokumentasi kegiatan. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menambah detail dokumentasi kegiatan, *admin* diharuskan memilih menu detail dokumentasi kegiatan dan mengklik *button tambah*, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form tambah dan menyimpannya.

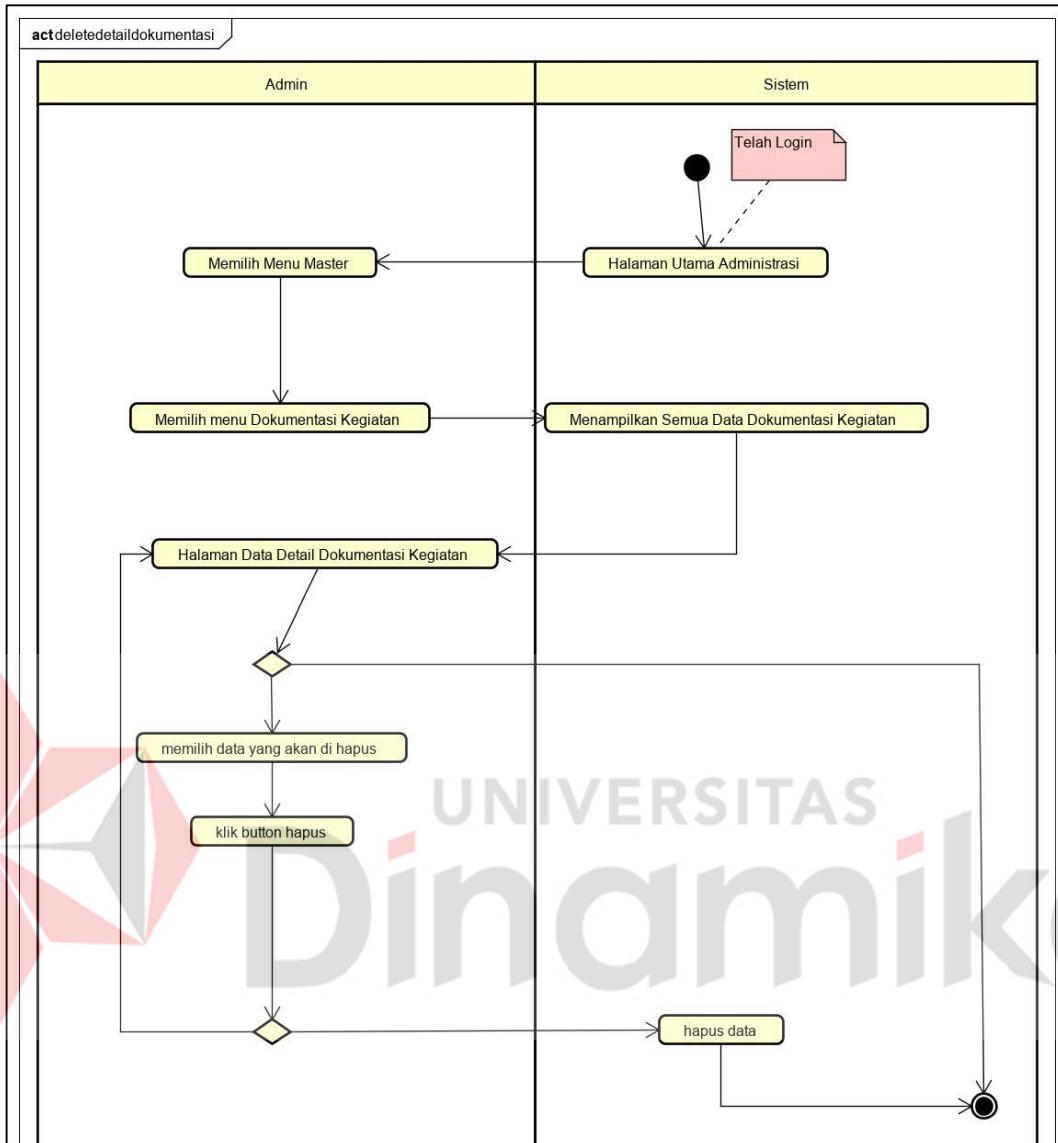
I Activity Diagram edit Detail Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.10 Activity Diagram edit Detail Dokumentasi Kegiatan

Pada gambar 4.10 menggambarkan proses aktivitas mengubah detail dokumentasi kegiatan. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk mengubah dokumentasi kegiatan, *admin* diharuskan memilih menu dokumentasi kegiatan dan mengklik *button ubah*, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form ubah dan menyimpannya atau membatalkan ubah an.

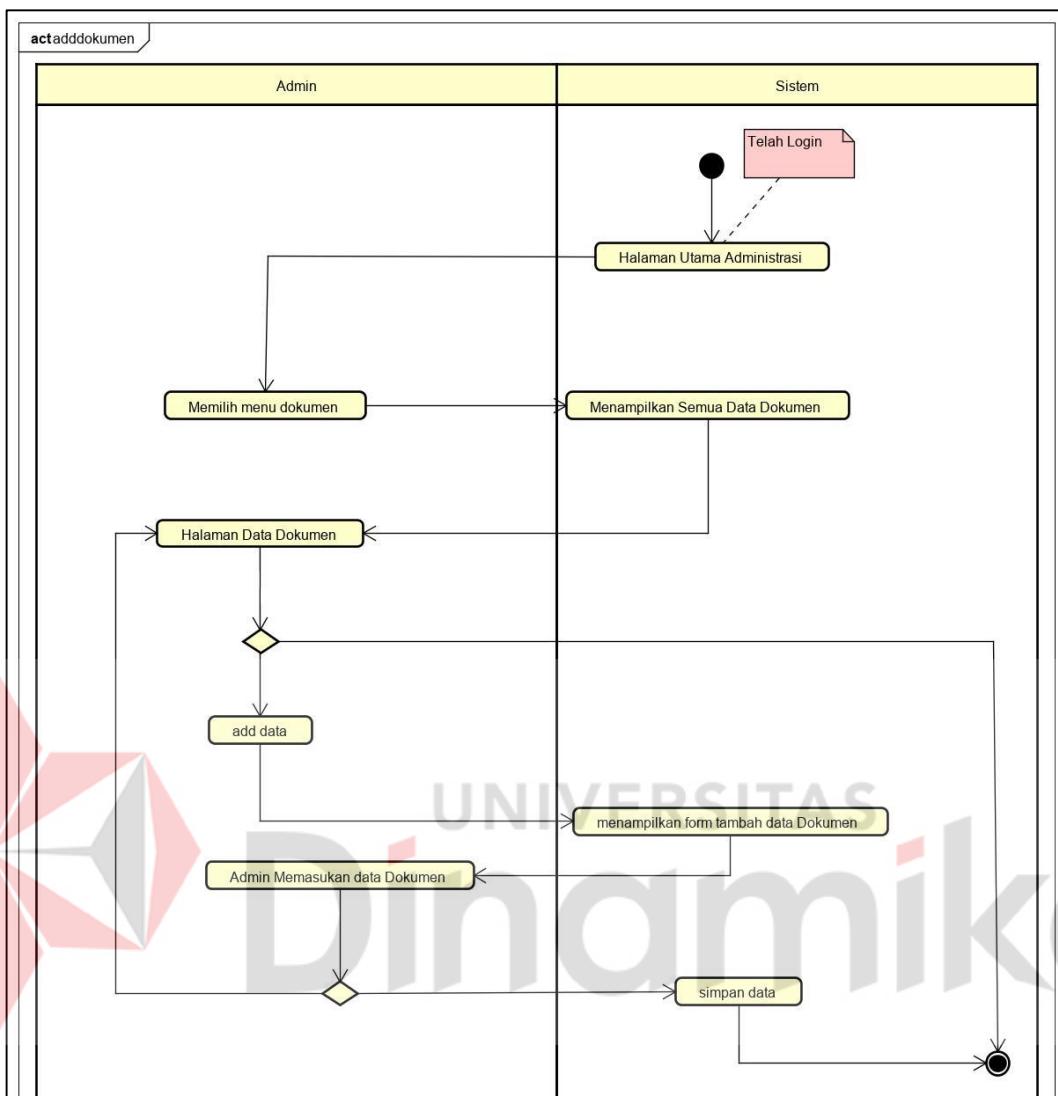
J *Activity Diagram delete Detail Dokumentasi Kegiatan*



Gambar 4.11 *Activity Diagram delete Detail Dokumentasi Kegiatan*

Pada gambar 4.11 Menggambarkan proses aktivitas menghapus detail dokumentasi kegiatan. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menghapus detail dokumentasi kegiatan, *admin* diharuskan memilih menu dokumentasi kegiatan dan mengklik *button hapus*, setelah itu *admin* mengkonfirmasi penghapusan atau tidak.

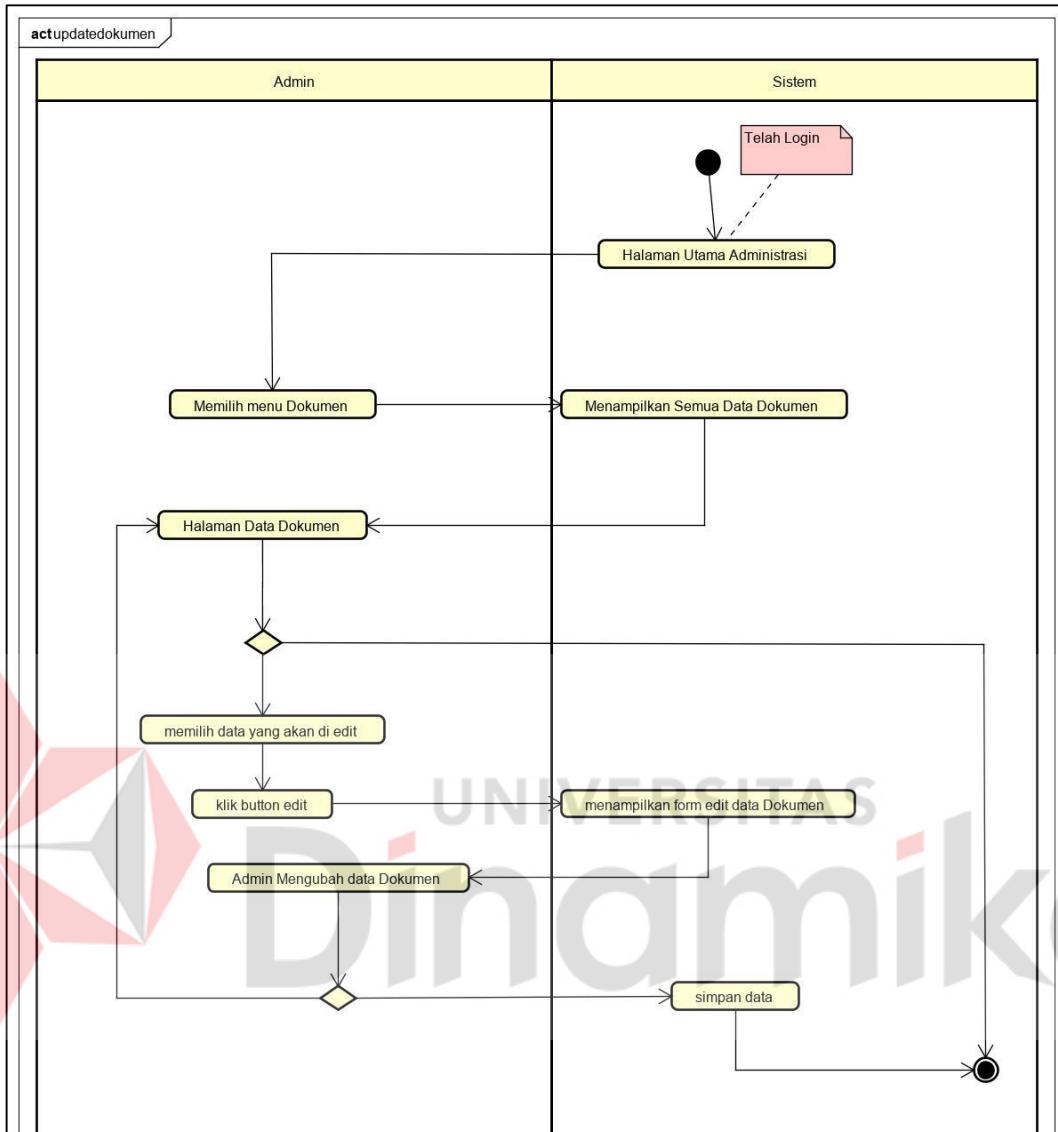
K Activity Diagram add Dokumen



Gambar 4.12 Activity Diagram add Dokumen

Pada gambar 4.12 Menggambarkan proses aktivitas menambah dokumen. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menambah dokumen, *admin* diharuskan memilih menu dokumen dan mengklik *button tambah*, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form tambah dan menyimpannya.

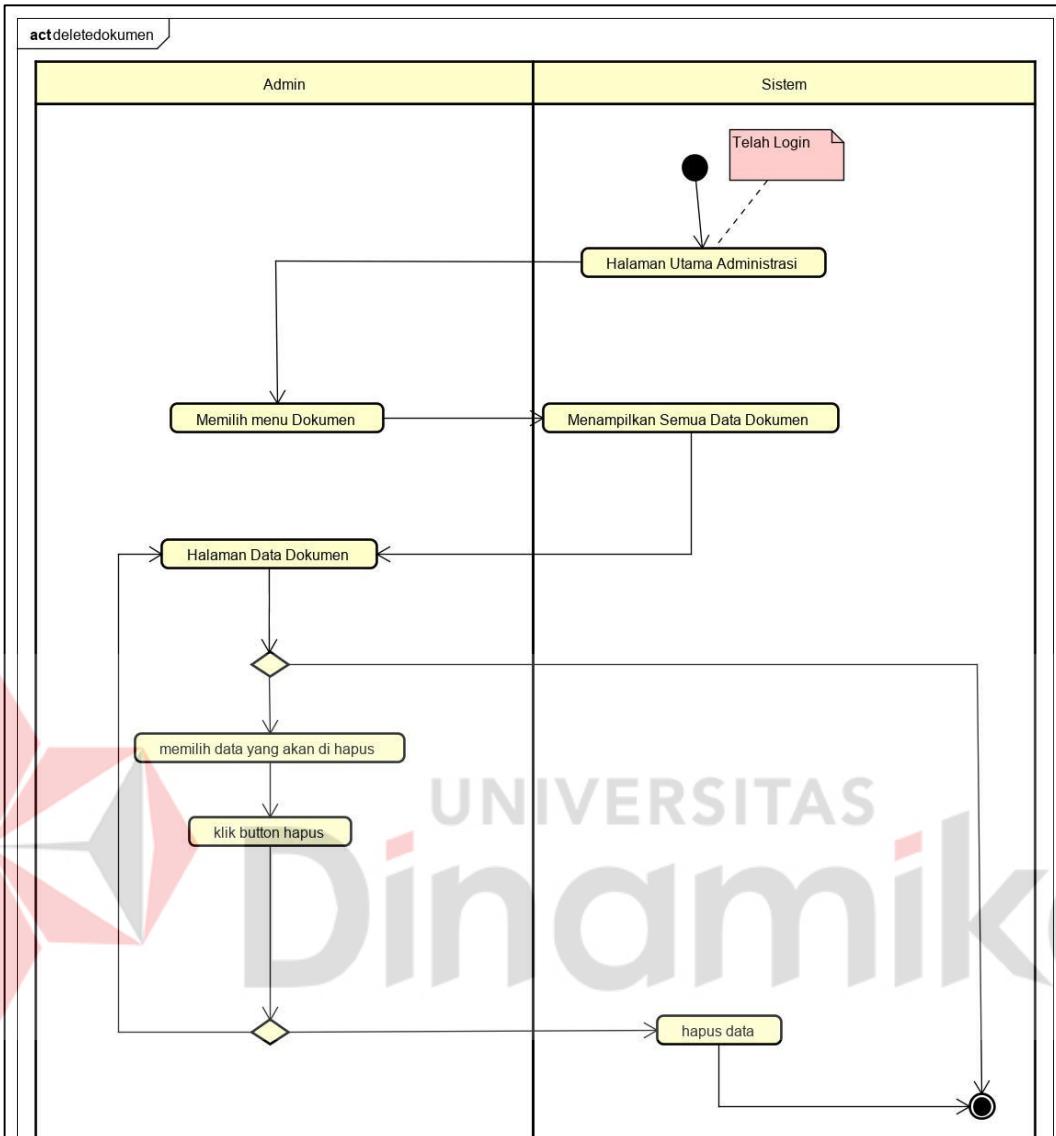
L Activity Diagram edit Dokumen



Gambar 4.13 Activity Diagram edit Dokumen

Pada gambar 4.13 menggambarkan proses aktivitas mengubah dokumen. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk mengubah dokumen, *admin* diharuskan memilih menu dokumen dan mengklik *button ubah*, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form ubah dan menyimpannya atau membatalkan ubah an.

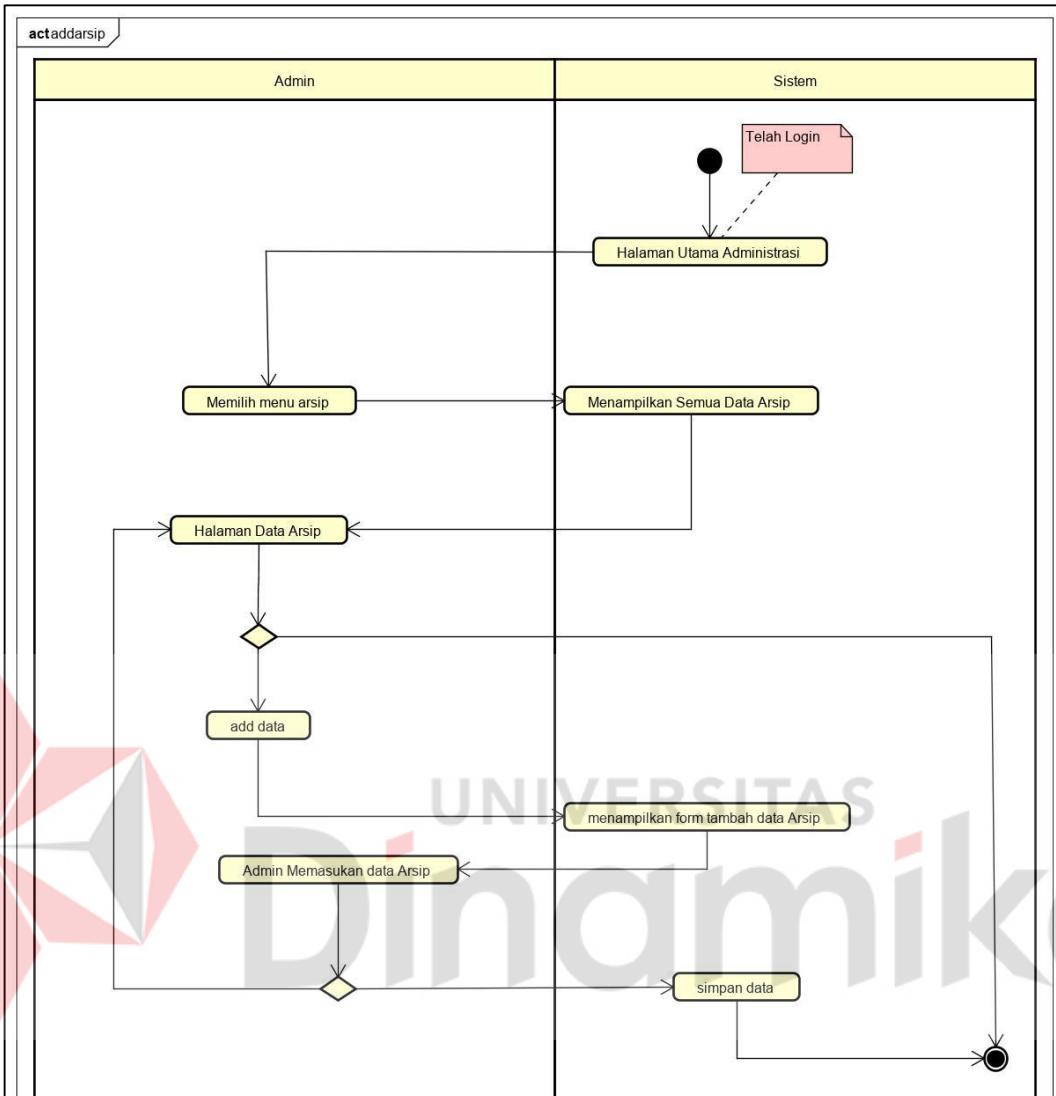
M *Activity Diagram delete Dokumen*



Gambar 4.14 *Activity Diagram delete Dokumen*

Pada gambar 4.14 Menggambarkan proses aktivitas menghapus dokumen. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menghapus dokumen, *admin* diharuskan memilih menu dokumen dan mengklik *button hapus*, setelah itu *admin* mengkonfirmasi penghapusan atau tidak.

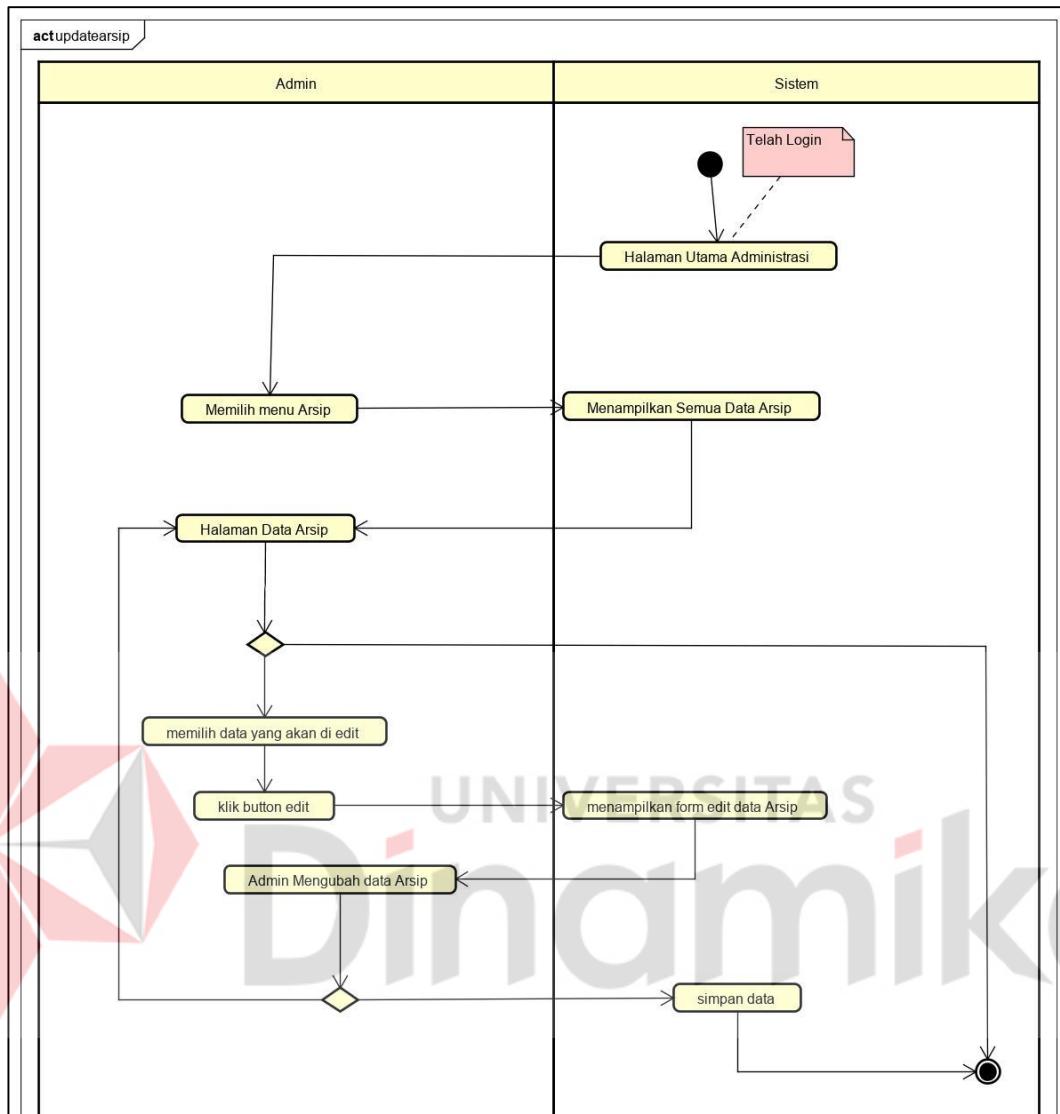
N *Activity Diagram add Arsip*



Gambar 4.15 *Activity Diagram add Arsip*

Pada gambar 4.15 Menggambarkan proses aktivitas menambah arsip. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menambah arsip, *admin* diharuskan memilih menu arsip dan mengklik button tambah, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form tambah dan menyimpannya.

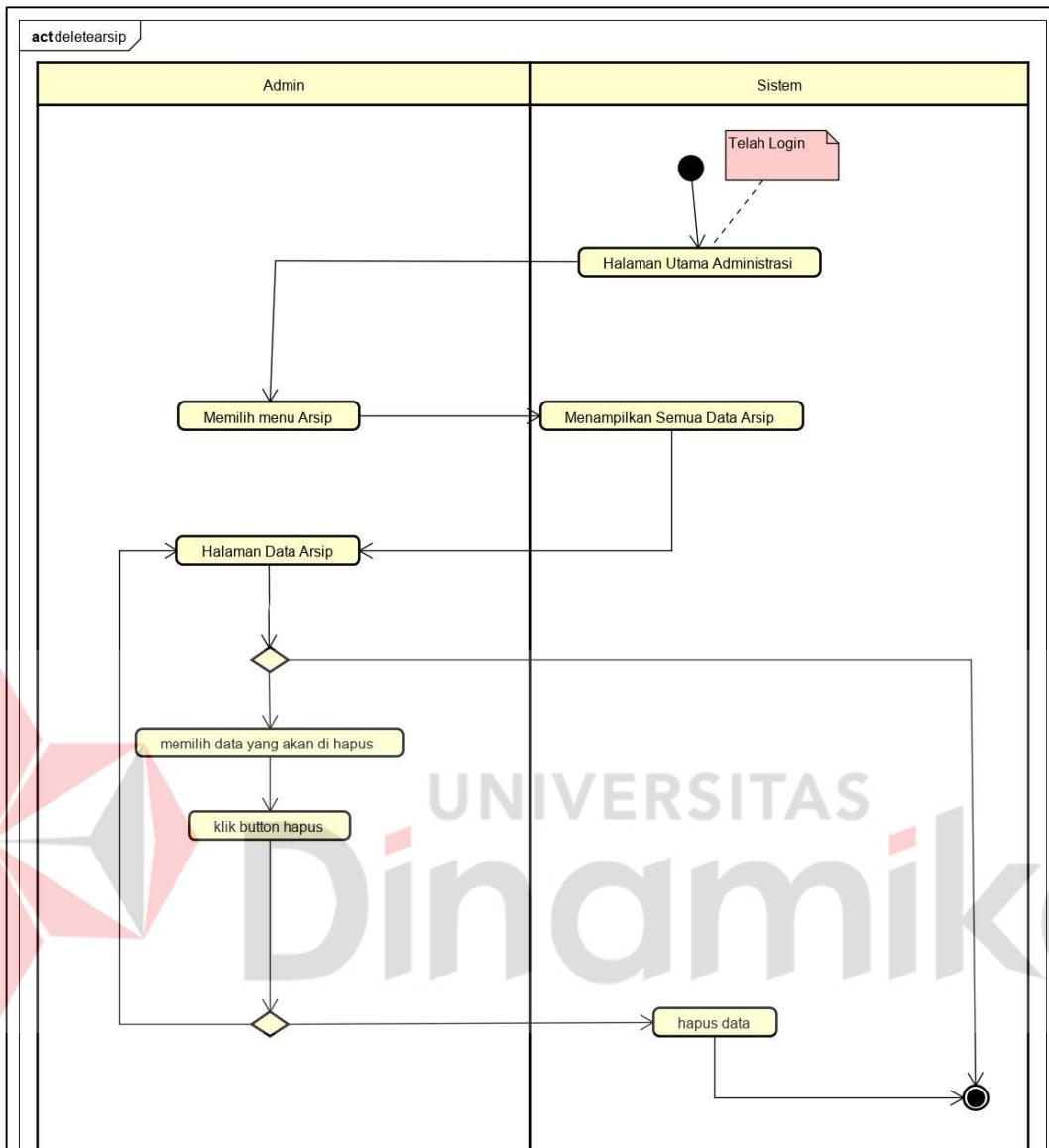
O Activity Diagram edit Arsip



Gambar 4.16 Activity Diagram edit Arsip

Pada gambar 4.16 menggambarkan proses aktivitas mengubah arsip. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk mengubah dokumen, *admin* diharuskan memilih menu arsip dan mengklik *button ubah*, setelah itu *admin* diharuskan mengisi form ubah dan menyimpannya atau membatalkan ubah an.

P *Activity Diagram delete Arsip*



Gambar 4.17 *Activity Diagram delete Arsip*

Pada gambar 4.17 Menggambarkan proses aktivitas menghapus arsip. Diagram tersebut menjelaskan bahwa setelah *admin login* akan masuk ke halaman utama. Untuk menghapus arsip, *admin* diharuskan memilih menu arsip dan mengklik *button hapus*, setelah itu *admin* mengkonfirmasi penghapusan atau tidak.

4.2.3 Flow Of Event

Berikut merupakan *flow of event* dari aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan surat keluar pada pesantren mahasiswa mahad thaybah

A Flow Of event Login

Tabel 4.1 *Flow of Event Login*

Nama	<i>Usecase Login</i>		
Deskripsi	Proses ini adalah sebuah kegiatan untuk masuk ke dalam sistem		
Prasyarat	Sudah harus memiliki akun berupa <i>username</i> dan <i>password</i> untuk bisa <i>login</i>		
<i>Post condition</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Login</i> berhasil2. Masuk ke halaman utama		
Aktor	User		
Utama	Aksi Aktor	Reaksi Sistem	
	1. Aktor membuka aplikasi	2. Sistem menampilkan halaman <i>login</i>	
	3. Aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	4. Sistem mengecek apakah data yang dimasukkan valid (A.4)	
		5. Sistem mengecek apakah <i>username</i> dan <i>password</i> ada di <i>database master user</i> (A.5) (e.5)	
		6. Sistem menampilkan menu utama	
Alternatif	(A.4)	Aktor	(A.4) Jika data tidak valid, maka sistem menginputkan ulang data akan menampilkan pesan <i>error</i> lalu kembali ke menu <i>login</i>
	(A.5)	Aktor	(A.5) <i>username</i> dan <i>password</i> tidak terdaftar yang dimana sistem akan menampilkan pesan <i>error</i> dan kemudian

	kembali ke menu <i>login</i>
Kesalahan	(E.5) Terjadi jaringan <i>down</i> sehingga <i>database</i> tidak bisa diakses
Kondisi	Sukses : Aktor masuk ke halaman utama
Aakhir	Gagal : Aktor tidak dapat masuk ke halaman utama <ul style="list-style-type: none"> 1) Data yang dimasukkan tidak valid 2) <i>Username / password</i> tidak terdaftar

Tabel 4.1 *Flow of event* ini menjelaskan bagaimana alur login pada aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan surat keluar.

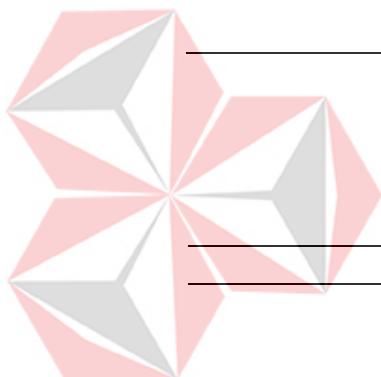
B *Flow Of event* Pengelolaan Master Jenis Dokumen

Tabel 4.2 *Flow of Event Insert* Master Jenis Dokumen

Deskripsi	<i>Usecase Pengelolaan Master Jenis Dokumen</i>
Precondition	<i>Usecase Login</i>
Aktor	Admin
Alur	Aksi Aktor
Utama	Aksi Sistem
	Pengelolaan Insert
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aktor memilih tampilan master jenis dokumen. 2. Sistem menampilkan data-data jenis dokumen. 3. Aktor mengklik tombol tambah data. 6. Sistem menyimpan data. 7. Sistem menampilkan kembali data-data jenis dokumen. (E.6) 4. Aktor memasukkan data jenis dokumen. 5. Aktor mengklik tombol simpan.

Tabel 4.3 *Flow of Event Update* Master Jenis Dokumen

Pengelolaan Update	
1. Aktor memilih tampilan master jenis dokumen.	2. Sistem menampilkan data-data jenis dokumen.
3. Aktor memilih data jenis dokumen yang akan dirubah.	4. Sistem menampilkan data jenis dokumen yang dipilih aktor dan dapat dirubah.
5. Aktor merubah data.	7. Sistem menyimpan perubahan data.
6. Aktor mengklik tombol simpan.	8. Sistem menampilkan kembali data-data jenis dokumen.
(E.12)	



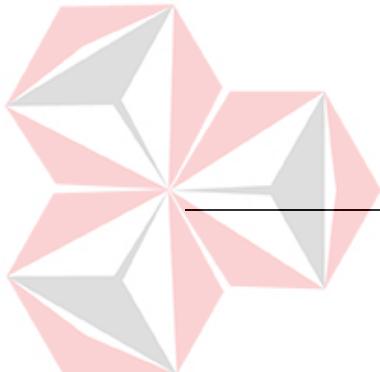
Tabel 4.4 *Flow of Event Delete* Jenis Dokumen

Pengelolaan Delete	
1. Aktor memilih tampilan master jenis dokumen.	2. Sistem menampilkan data-data jenis dokumen.
3. Aktor memilih data jenis dokumen yang akan dihapus.	4. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi untuk penghapusan.
5. Aktor mengkonfirmasi penghapusan.	6. Sistem menghapus data.
	7. Sistem menampilkan kembali data-data jenis dokumen.
Alternative	(A.I.4) Aktor mengkonfirmasi penghapusan.
Kesalahan	(E.6) Sistem <i>down</i> tidak bisa mengakses <i>database</i> .

C *Flow Of event Pengelolaan Master Dokumentasi Kegiatan*

Tabel 4.5 *Flow of Event Insert* Master Dokumentasi Kegiatan

Deskripsi	<i>Usecase Pengelolaan Master Dokumentasi Kegiatan</i>	
Precondition	<i>Usecase Login</i>	
Aktor	Admin	
Alur	Aksi Aktor	Aksi Sistem
Utama	Pengelolaan Insert	
	1. Aktor memilih tampilan master dokumentasi kegiatan.	2. Sistem menampilkan data-data dokumentasi kegiatan.
	3. Aktor mengklik tombol tambah data.	6. Sistem menyimpan data.
	4. Aktor memasukkan data dokumentasi kegiatan.	7. Sistem menampilkan kembali data-data dokumentasi kegiatan. (E.6)
	5. Aktor mengklik tombol simpan.	



UNIVERSITAS
Dinamika

Tabel 4.6 *Flow of Event Update* Master Dokumentasi Kegiatan

Pengelolaan Update	
1. Aktor memilih tampilan master dokumentasi kegiatan.	2. Sistem menampilkan data-data dokumentasi kegiatan.
3. Aktor memilih data dokumentasi kegiatan yang akan dirubah.	4. Sistem menampilkan data dokumentasi kegiatan yang dipilih aktor dan dapat dirubah.
5. Aktor merubah data.	7. Sistem menyimpan perubahan data.
6. Aktor mengklik tombol simpan.	8. Sistem menampilkan kembali data-data dokumentasi kegiatan. (E.12)

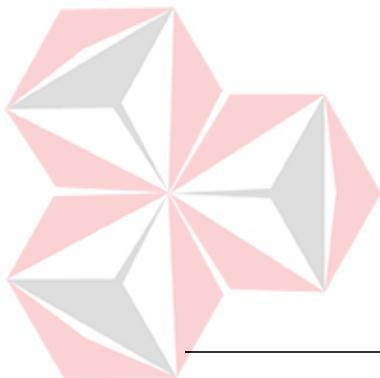
Tabel 4.7 *Flow of Event Delete* Dokumentasi Kegiatan

Pengelolaan Delete	
1. Aktor memilih tampilan master dokumentasi kegiatan.	2. Sistem menampilkan data-data dokumentasi kegiatan.
3. Aktor memilih data dokumentasi kegiatan yang akan dihapus.	4. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi untuk penghapusan.
5. Aktor mengkonfirmasi penghapusan.	6. Sistem menghapus data.
	7. Sistem menampilkan kembali data-data dokumentasi kegiatan.
Alternative Kesalahan	(A.I.4) Aktor tidak mengkonfirmasi penghapusan. (E.6) Sistem <i>down</i> tidak bisa mengakses <i>database</i> .

D *Flow Of event Pengelolaan Detail Dokumentasi Kegiatan*

Tabel 4.8 *Flow of Event Insert* Detail Dokumentasi Kegiatan

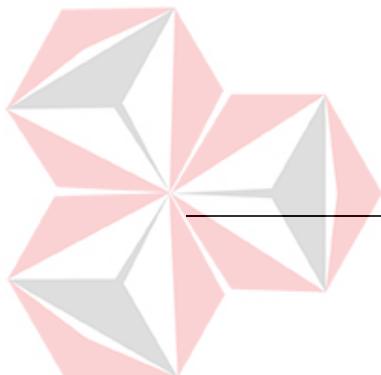
Deskripsi	<i>Usecase Pengelolaan Detail Dokumentasi Kegiatan</i>	
Precondition	<i>Usecase Login</i>	
Aktor	Admin	
Alur	Aksi Aktor	Aksi Sistem
Utama	Pengelolaan Insert	
	1. Aktor memilih tampilan master detail dokumentasi kegiatan pada master dokumentasi kegiatan.	2. Sistem menampilkan data-data detail dokumentasi kegiatan pada master dokumentasi kegiatan.
	3. Aktor mengklik tombol tambah data.	6. Sistem menyimpan data.
	4. Aktor memasukkan data dokumentasi kegiatan.	7. Sistem menampilkan kembali data-data dokumentasi kegiatan. (E.6)
	5. Aktor mengklik tombol simpan.	



UNIVERSITAS
Dinamika

Tabel 4.9 *Flow of Event Update* Detail Dokumentasi Kegiatan

Pengelolaan Update	
1. Aktor memilih tampilan detail dokumentasi kegiatan pada master dokumentasi kegiatan.	2. Sistem menampilkan data-data detail dokumentasi kegiatan.
3. Aktor memilih data detail dokumentasi kegiatan yang akan dirubah.	4. Sistem menampilkan data detail dokumentasi kegiatan yang dipilih aktor dan dapat dirubah.
5. Aktor merubah data.	7. Sistem menyimpan perubahan data.
6. Aktor mengklik tombol simpan.	8. Sistem menampilkan kembali data-data dokumentasi kegiatan. (E.12)



UNIVERSITAS
Dinamika

Tabel 4.10 *Flow of Event Delete* Detail Dokumentasi Kegiatan

Pengelolaan Delete	
1.	Aktor memilih tampilan detail dokumentasi kegiatan pada master dokumentasi kegiatan.
3.	Aktor memilih data detail dokumentasi kegiatan yang akan dihapus.
5.	Aktor mengkonfirmasi penghapusan.
2.	Sistem menampilkan data-data detail dokumentasi kegiatan.
4.	Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi untuk penghapusan.
6.	Sistem menghapus data.
7.	Sistem menampilkan kembali data-data detail dokumentasi kegiatan.
Alternative	(A.I.4) Aktor tidak mengkonfirmasi penghapusan.
Kesalahan	(A.I.4) Sistem batal menghapus, maka data tidak jadi terhapus. (E.6) Sistem down tidak bisa mengakses database.

E *Flow Of event Pengelolaan Dokumen*

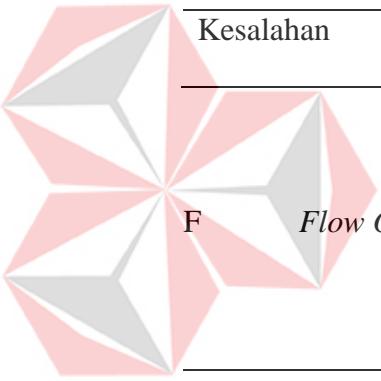
Tabel 4.11 *Flow of Event Insert Dokumen*

Deskripsi	<i>Usecase Pengelolaan Dokumen</i>	
Precondition	<i>Usecase Login</i>	
Aktor	Admin	
Alur	Aksi Aktor	Aksi Sistem
Utama	Pengelolaan Insert	
	1. Aktor memilih tampilan dokumen.	2. Sistem menampilkan data-data dokumen.
	3. Aktor mengklik tombol tambah data.	6. Sistem menyimpan data.
	4. Aktor memasukkan data jenis dokumen.	7. Sistem menampilkan kembali data-data dokumen. (E.6)
	5. Aktor mengklik tombol simpan.	

Tabel 4.12 *Flow of Event Update Dokumen*

Pengelolaan Update	
1. Aktor memilih tampilan dokumen.	2. Sistem menampilkan data-data dokumen.
3. Aktor memilih data dokumen yang akan dirubah.	4. Sistem menampilkan data dokumen yang dipilih aktor dan dapat dirubah.
5. Aktor merubah data.	7. Sistem menyimpan perubahan data.
6. Aktor mengklik tombol simpan.	8. Sistem menampilkan kembali data-data dokumen. (E.12)

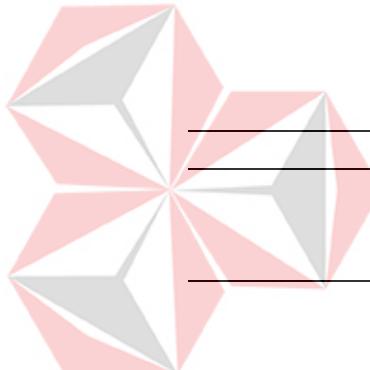
Tabel 4.13 *Flow of Event Delete* Dokumen

Pengelolaan Delete			
	1. Aktor memilih tampilan dokumen.	2. Sistem menampilkan data-data dokumen.	
	3. Aktor memilih data dokumen yang akan dihapus.	4. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi untuk penghapusan.	
	5. Aktor mengkonfirmasi penghapusan.	6. Sistem menghapus data.	7. Sistem menampilkan kembali data-data dokumen.
Alternative	(A.I.4) Aktor tidak mengkonfirmasi penghapusan.	(A.I.4)	Sistem batal menghapus, maka data tidak jadi terhapus.
Kesalahan			(E.6) Sistem <i>down</i> tidak bisa mengakses <i>database</i> .
 UNIVERSITAS Dinamika			
Tabel 4.14 <i>Flow of Event Insert</i> Arsip			

Deskripsi	<i>Usecase Pengelolaan Arsip</i>	
Precondition	<i>Usecase Login</i>	
Aktor	Admin	
Alur	Aksi Aktor	Aksi Sistem
Utama	Pengelolaan Insert	
	1. Aktor memilih tampilan arsip.	2. Sistem menampilkan data-data arsip.
	3. Aktor mengklik tombol tambah data.	6. Sistem menyimpan data.
	4. Aktor memasukkan data jenis dokumen.	7. Sistem menampilkan kembali data-data arsip. (E.6)
	5. Aktor mengklik tombol simpan.	

Tabel 4.15 *Flow of Event Update Arsip*

Pengelolaan Update	
1. Aktor memilih tampilan arsip.	2. Sistem menampilkan data-data arsip.
3. Aktor memilih data arsip yang akan dirubah.	4. Sistem menampilkan data arsip yang dipilih aktor dan dapat dirubah.
5. Aktor merubah data.	7. Sistem menyimpan perubahan data.
6. Aktor mengklik tombol simpan.	8. Sistem menampilkan kembali data-data arsip. (E.12)

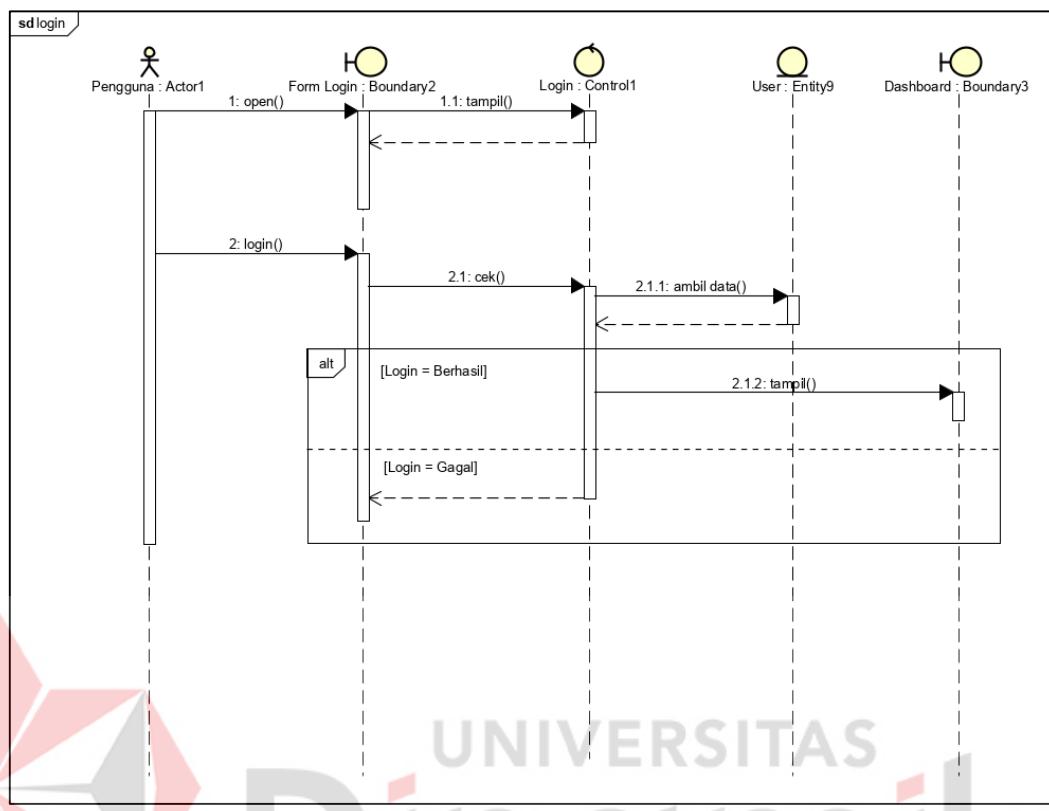


Tabel 4.16 *Flow of Event Delete Arsip*

Pengelolaan Delete	
1. Aktor memilih tampilan arsip.	2. Sistem menampilkan data-data arsip.
3. Aktor memilih data arsip yang akan dihapus.	4. Sistem menampilkan notifikasi konfirmasi untuk penghapusan.
5. Aktor mengkonfirmasi penghapusan.	6. Sistem menghapus data.
	7. Sistem menampilkan kembali data-data arsip.
Alternative Kesalahan	(A.I.4) Aktor tidak mengkonfirmasi penghapusan. (E.6) Sistem <i>down</i> tidak bisa mengakses <i>database</i> .

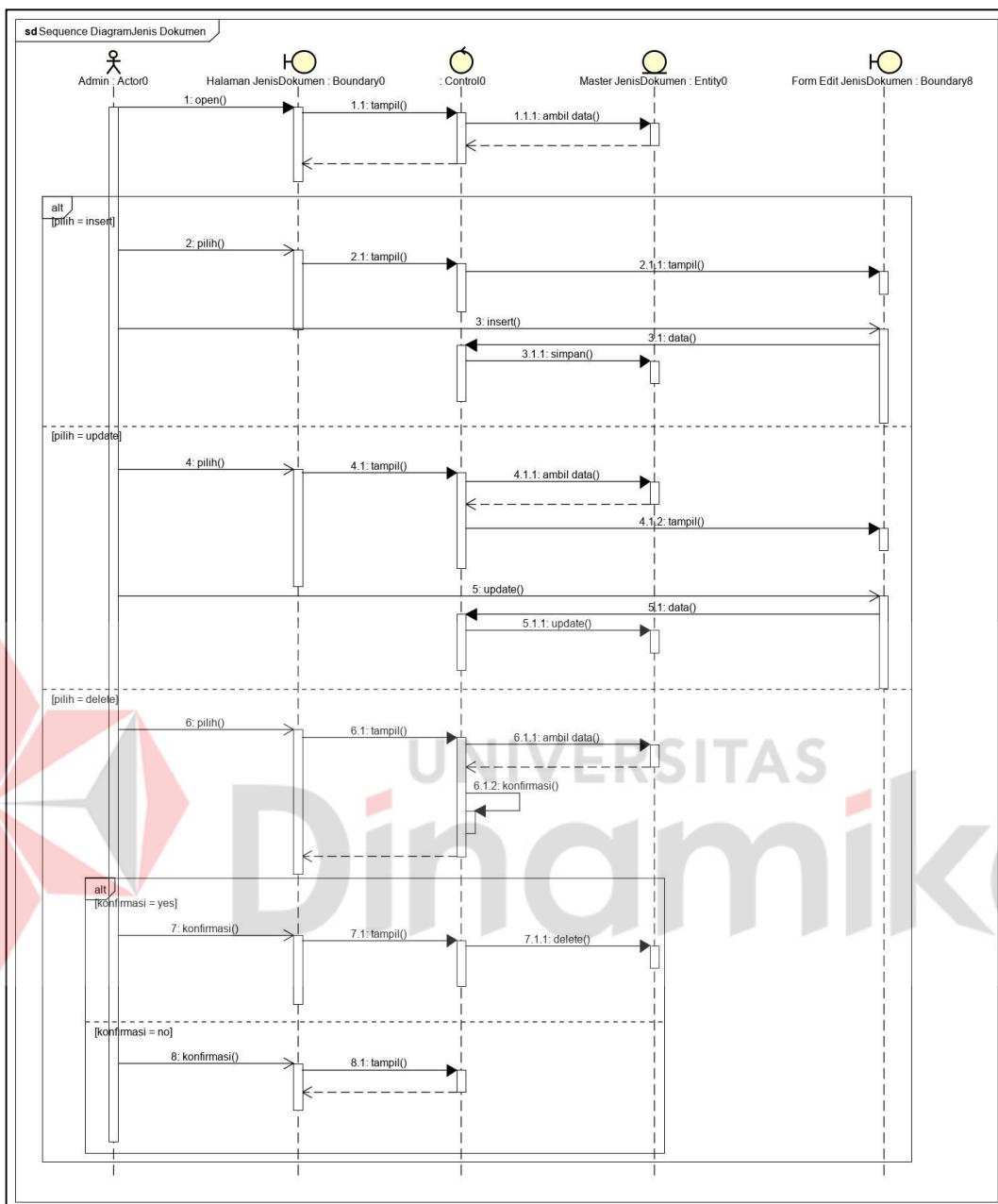
4.2.4 Sequence Diagram

A Sequence Diagram Login



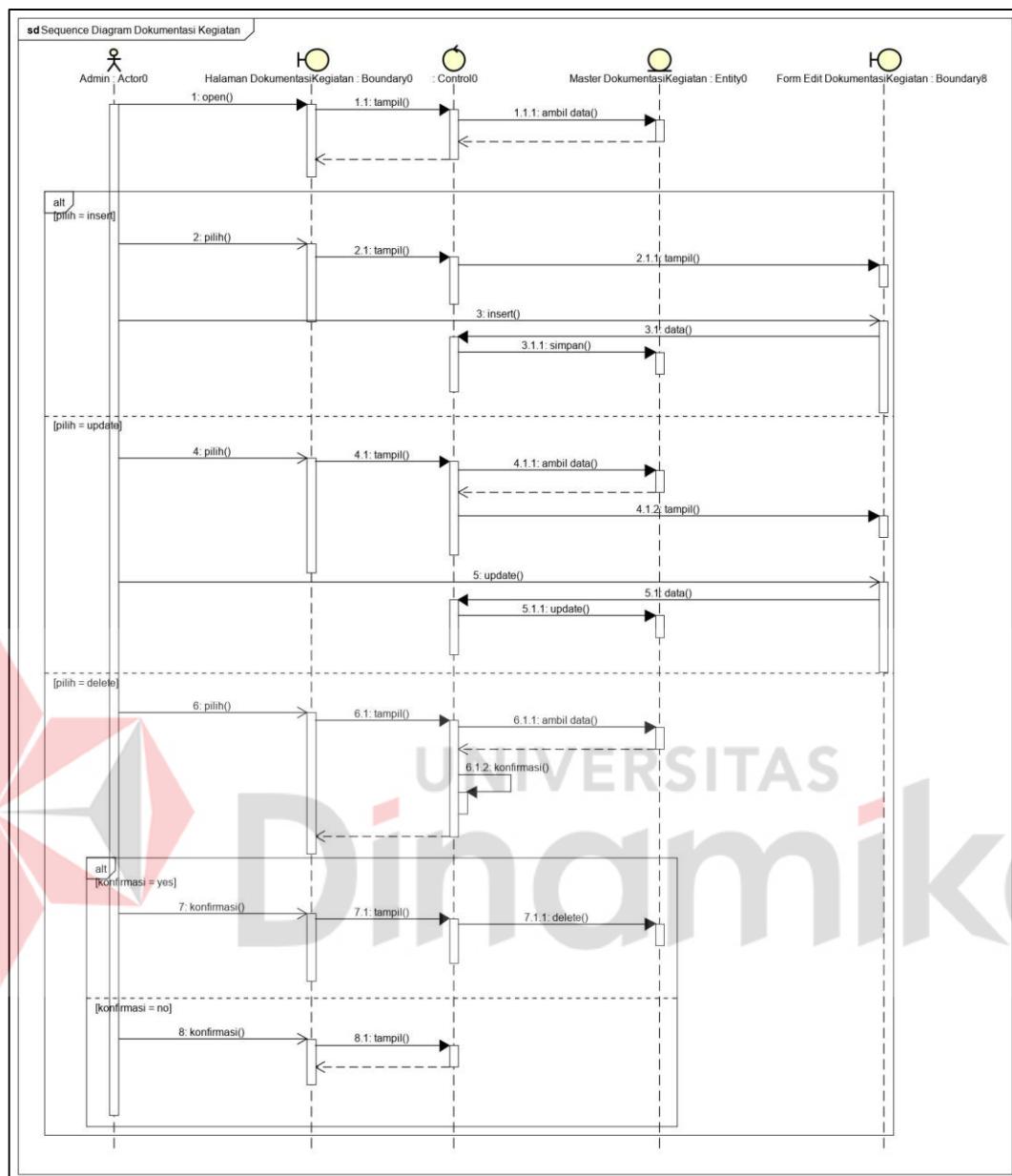
Gambar 4.18 Sequence Diagram Login

B Sequence Diagram Jenis Dokumen



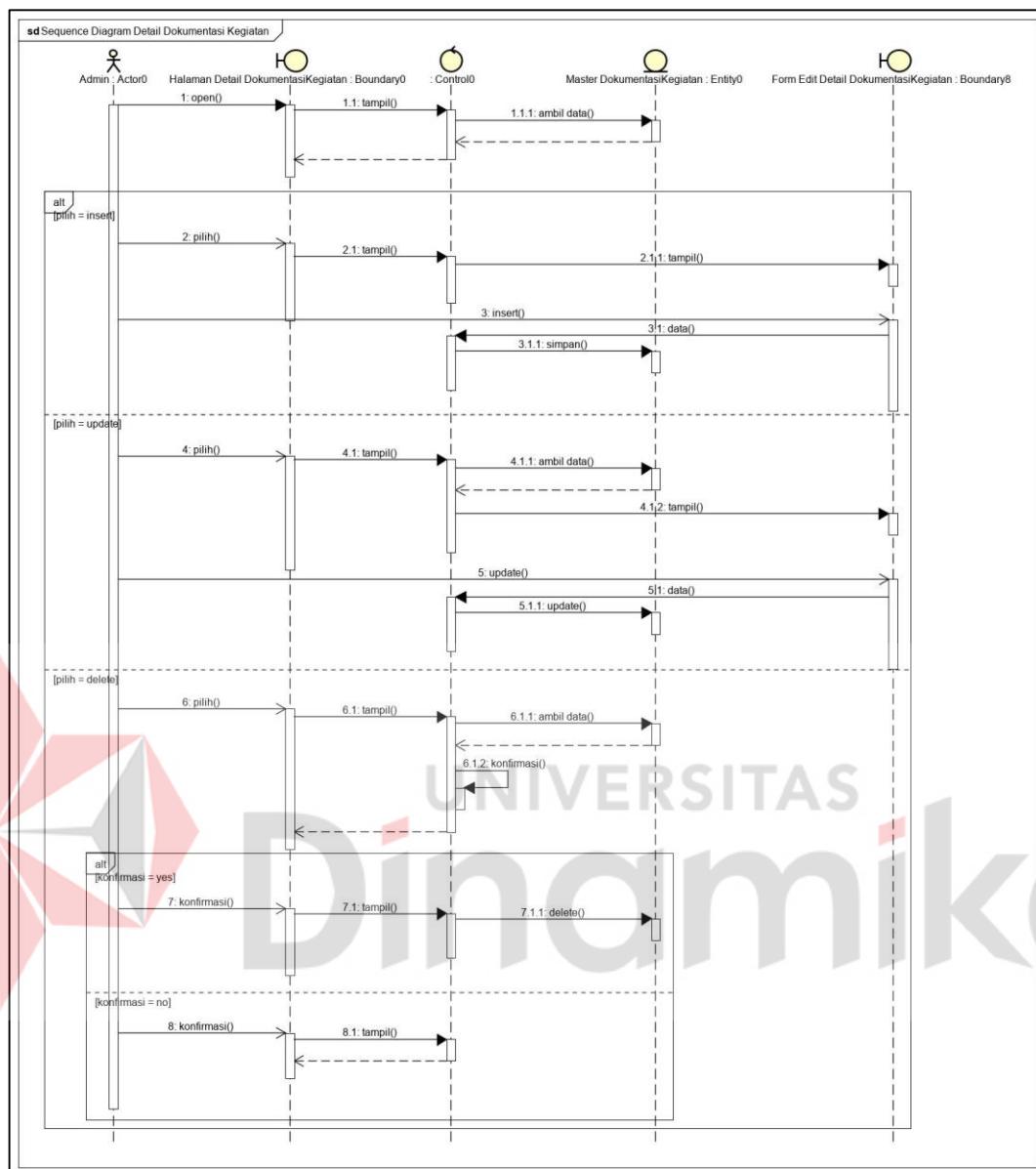
Gambar 4.19 Sequence Diagram Jenis Dokumen

C Sequence Diagram Dokumentasi Kegiatan



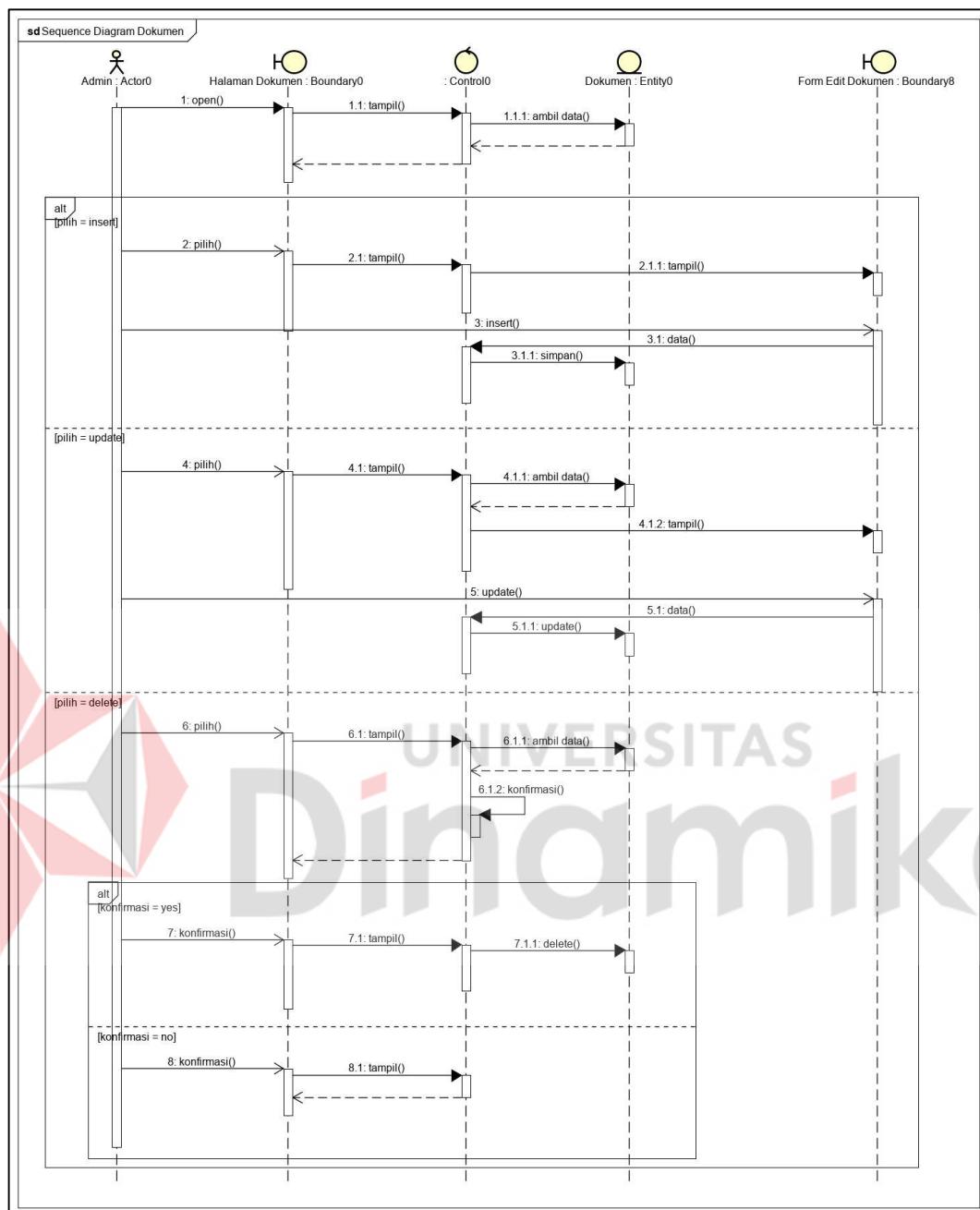
Gambar 4.20 Sequence Diagram Dokumentasi Kegiatan

D Sequence Diagram Detail Dokumentasi Kegiatan



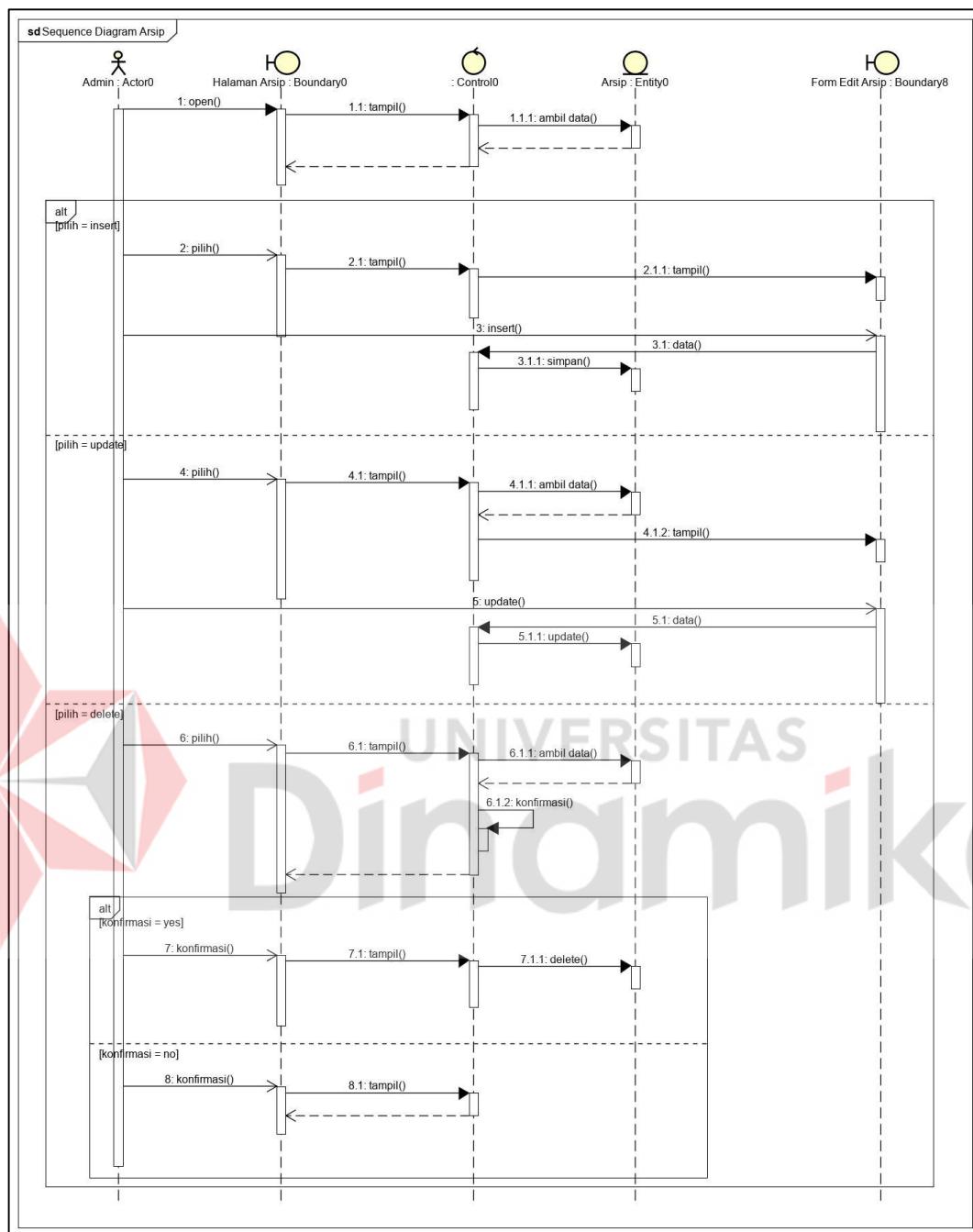
Gambar 4.21 Sequence Diagram Detail Dokumentasi Kegiatan

E Sequence Diagram Dokumen



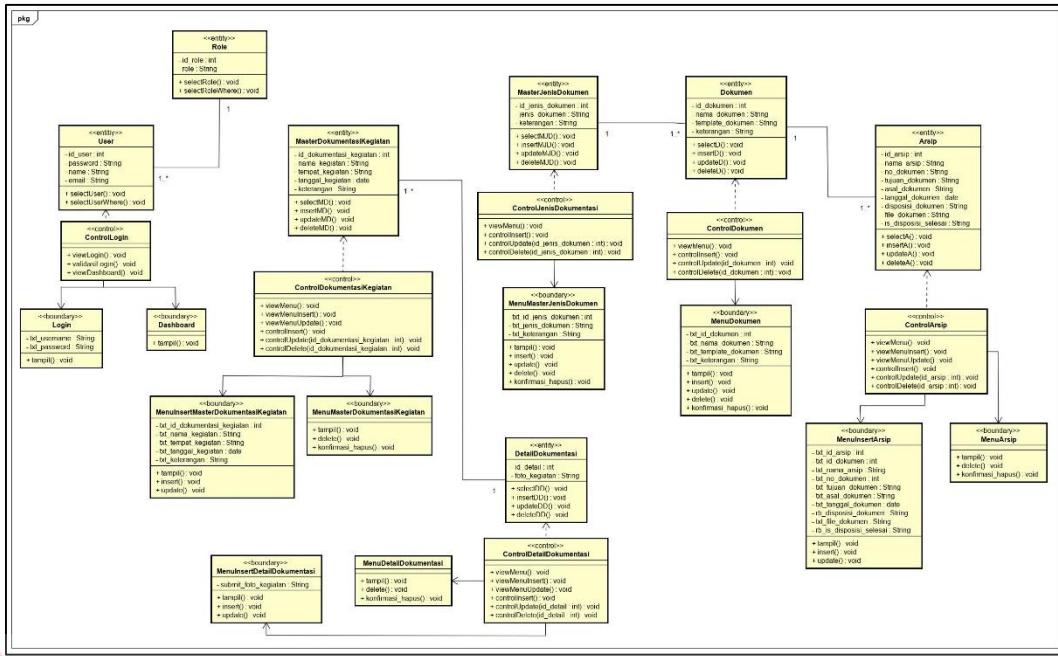
Gambar 4.22 Sequence Diagram Dokumen

F Sequence Diagram Arsip

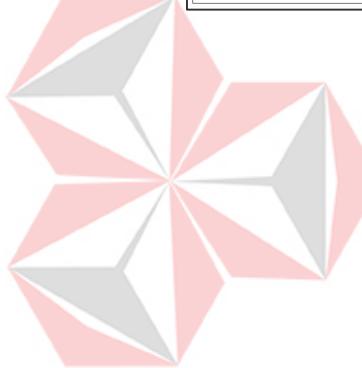


Gambar 4.23 Sequence Diagram Arsip

4.2.5 Class Diagram



Gambar 4.24 Class Diagram

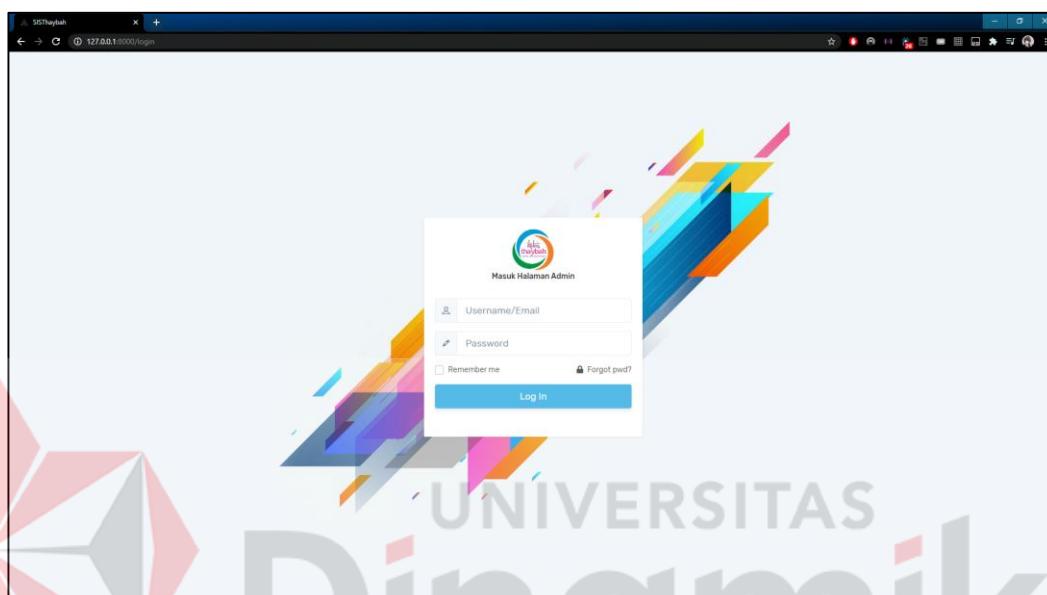


UNIVERSITAS
Dinamika

4.3 Desain *User Interface*

Sebelum membuat suatu aplikasi dibutuhkan suatu rancangan dasar tampilan yang akan digunakan sebagai landasan desain aplikasi, berikut adalah tampilan desain aplikasi :

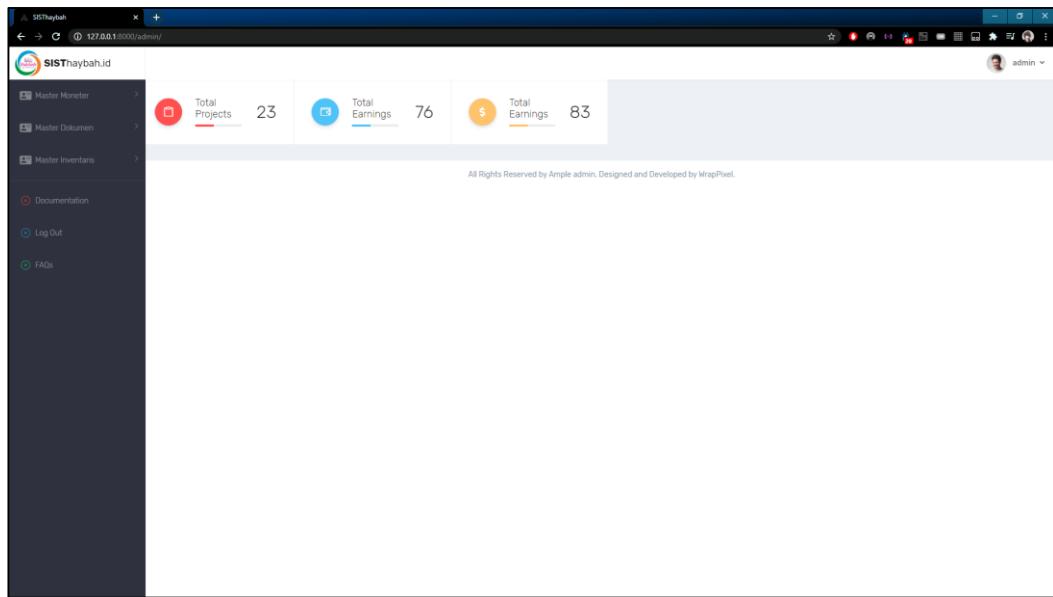
4.3.1 *User Interface Login*



Gambar 4.25 *User Interface Login*

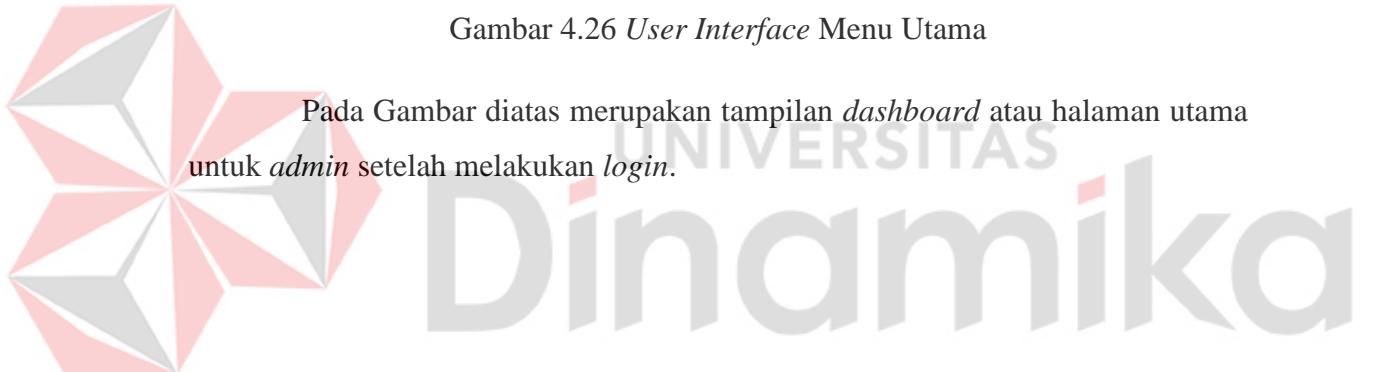
Pada Gambar diatas merupakan tampilan *menu login* untuk *admin*. Jika *admin* ingin masuk ke halaman utama, diharuskan mengisi *username* dan *password* dengan benar.

4.3.2 User Interface Menu Utama

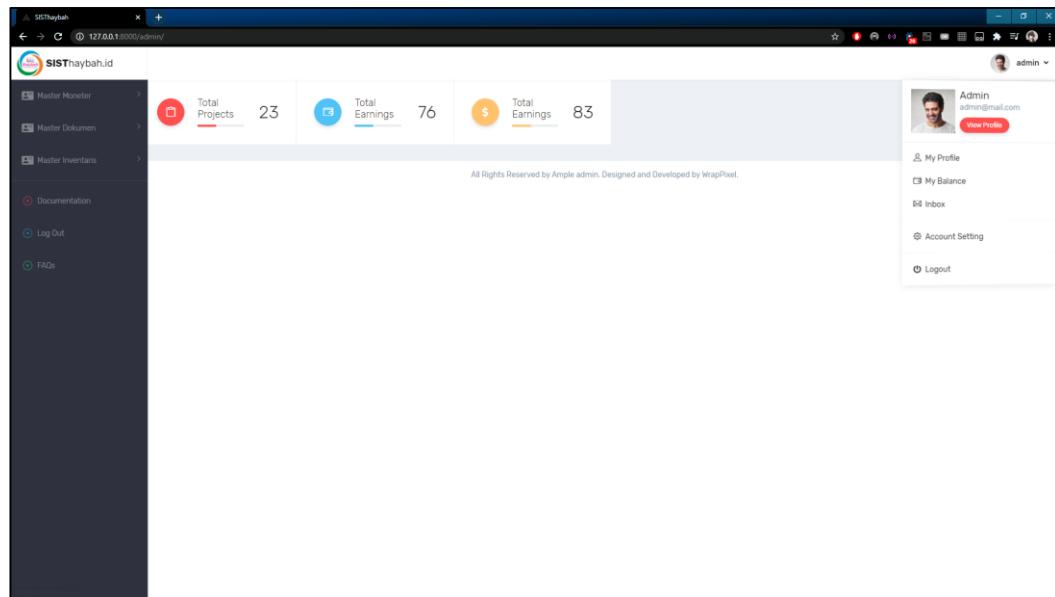


Gambar 4.26 User Interface Menu Utama

Pada Gambar diatas merupakan tampilan *dashboard* atau halaman utama untuk *admin* setelah melakukan *login*.



4.3.3 User Interface Logout

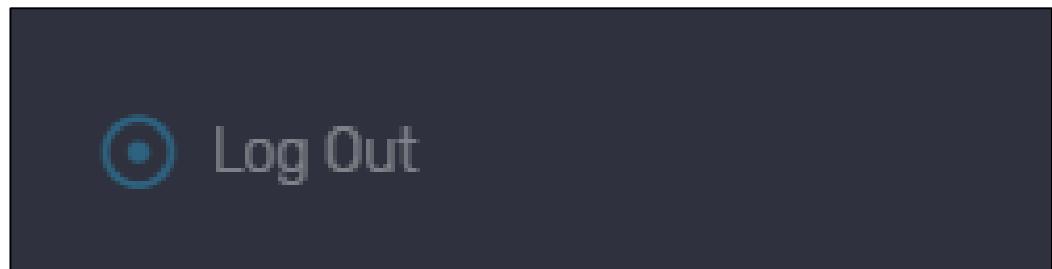


Gambar 4.27 User Interface Logout

Admin dapat melakukan *logout* dengan mengklik tombol *logout* yang berada di menu *profile* (Gambar 4.26) dan di *sidebar* (Gambar 4.27).



Gambar 4.28 User Interface tombol *logout* yang berada di menu *profile*



Gambar 4.29 User Interface tombol *logout* yang berada di *sidebar*

4.3.4 User Interface Menu Utama Jenis Dokumen

The screenshot shows a web-based application interface titled 'SISThaybah'. The left sidebar contains navigation links: 'Master Monitor', 'Master Dokumen' (selected), 'Data Dokumentasi Kegiatan', 'Master Inventaris', 'Documentation', 'Log Out', and 'FAQs'. The main content area is titled 'MASTER ADMINISTRASI' and 'Data Jenis Dokumen'. It features a table with three rows:

No	Jenis Dokumen	Keterangan	Aksi
1	Resmi		<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	Pribadi		<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
3	Pesma		<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

The bottom right corner of the main content area displays the text 'All Rights Reserved by Ample admin. Designed and Developed by WrapPixel.'

Gambar 4.30 User Interface Menu Utama Jenis Dokumen

Pada gambar diatas merupakan tampilan data master jenis dokumen yang terdapat 2 kolom yaitu Jenis Dokumen dan Keterangan.



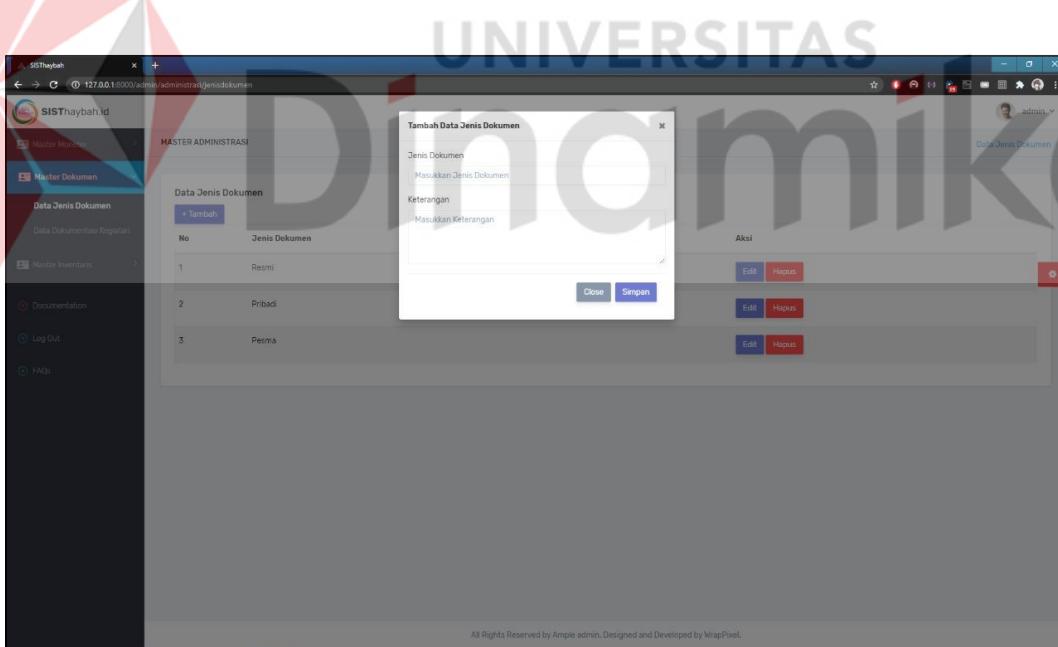
UNIVERSITAS
Dihdmika

4.3.5 User Interface Tambah Jenis Dokumen



Gambar 4.31 User Interface Tombol Tambah Data Jenis Dokumen

Untuk melakukan penambahan data, *admin* melakukan klik tombol tambah (Gambar 4.31) setelah itu akan muncul *pop up form* tambah data (Gambar 4.32).



Gambar 4.32 User Interface Pop Up Form Tambah Jenis Dokumen

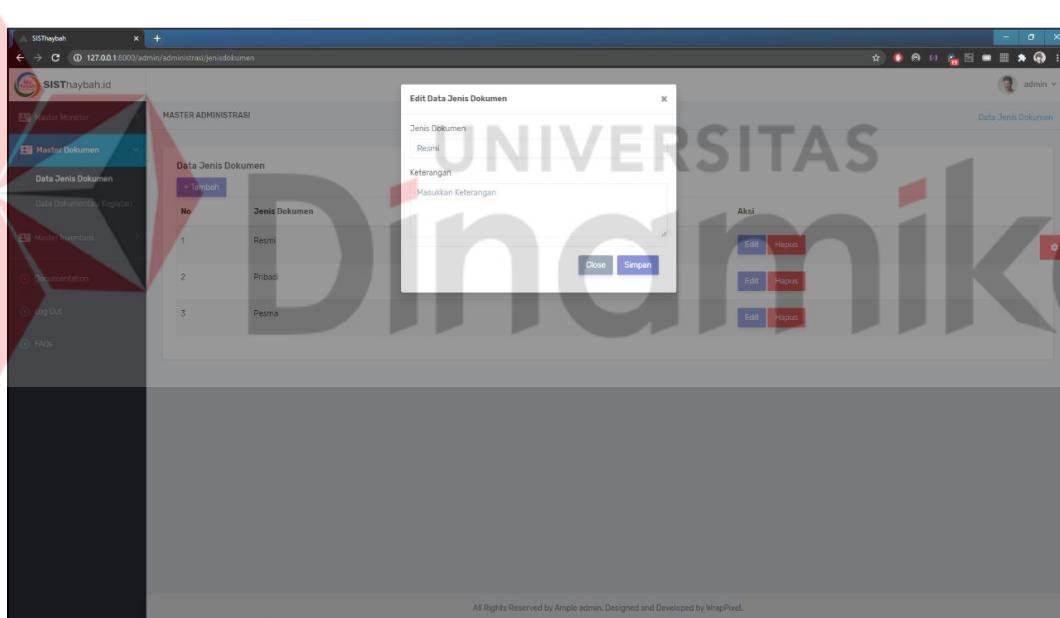
Pada form tambah data (Gambar 4.32), *admin* diminta untuk mengisi jenis dokumen dan keterangan (opsional).

4.3.6 User Interface Ubah Jenis Dokumen

No	Jenis Dokumen	Keterangan	Aksi
1	Resmi		<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	Pribadi		<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
3	Pesma		<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.33 User Interface data jenis dokumen

Jika *admin* ingin melakukan *update* data, maka *admin* dapat mengklik tombol *edit* yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin di lakukan *update* (Gambar 4.33), setelah itu akan muncul *pop up form edit* dengan data-data yang tersimpan tertulis di *textbox* (Gambar 4.34).

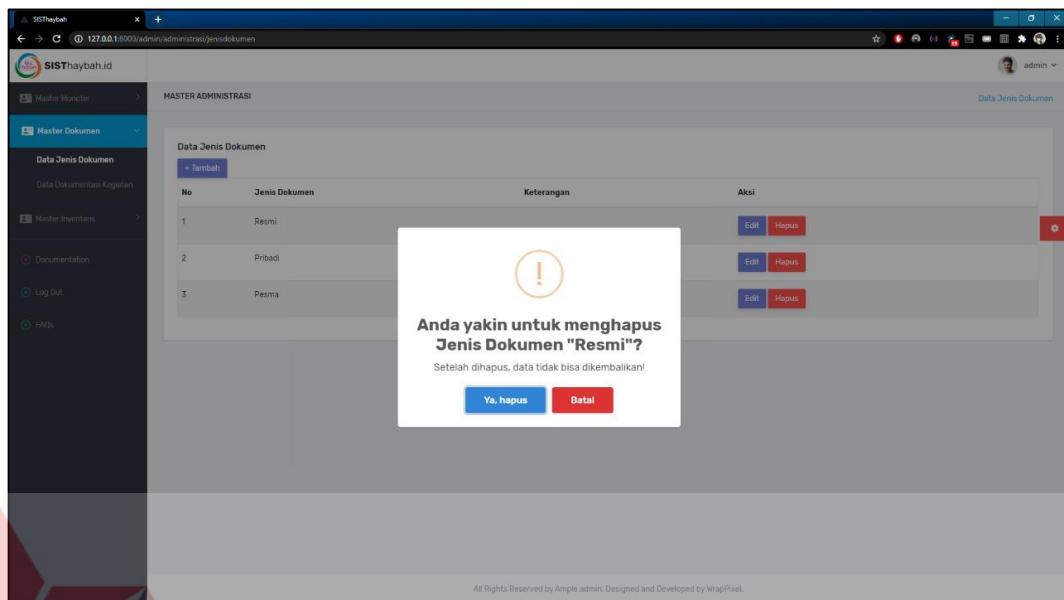


Gambar 4.34 User Interface Pop Up Form Ubah Jenis Dokumen

Pada *form edit* data (Gambar 4.31), *admin* dapat merubah data yang diinginkan.

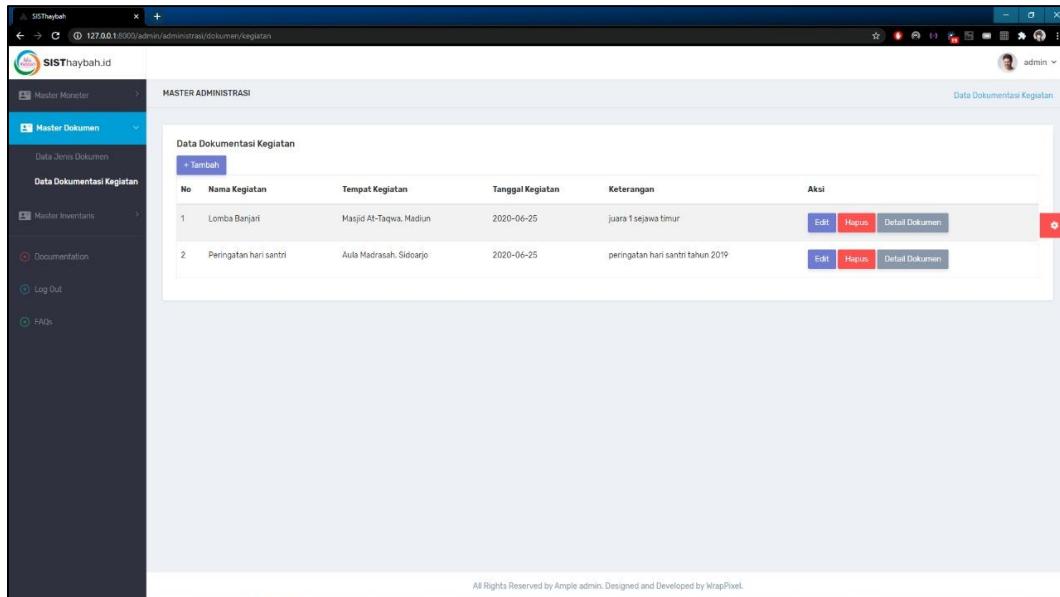
4.3.7 User Interface Hapus Jenis Dokumen

Jika *admin* ingin melakukan *delete* data, maka *admin* dapat mengklik tombol hapus yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin dihapus (Gambar 4.33), setelah itu akan muncul *pop up* konfirmasi hapus (Gambar 4.35).



Gambar 4.35 User Interface Konfirmasi Hapus Jenis Dokumen

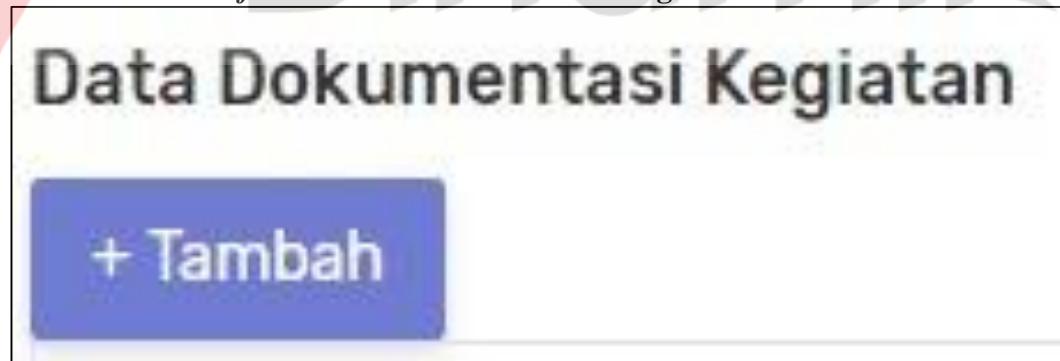
4.3.8 User Interface Menu Utama Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.36 User Interface Menu Utama Dokumentasi Kegiatan

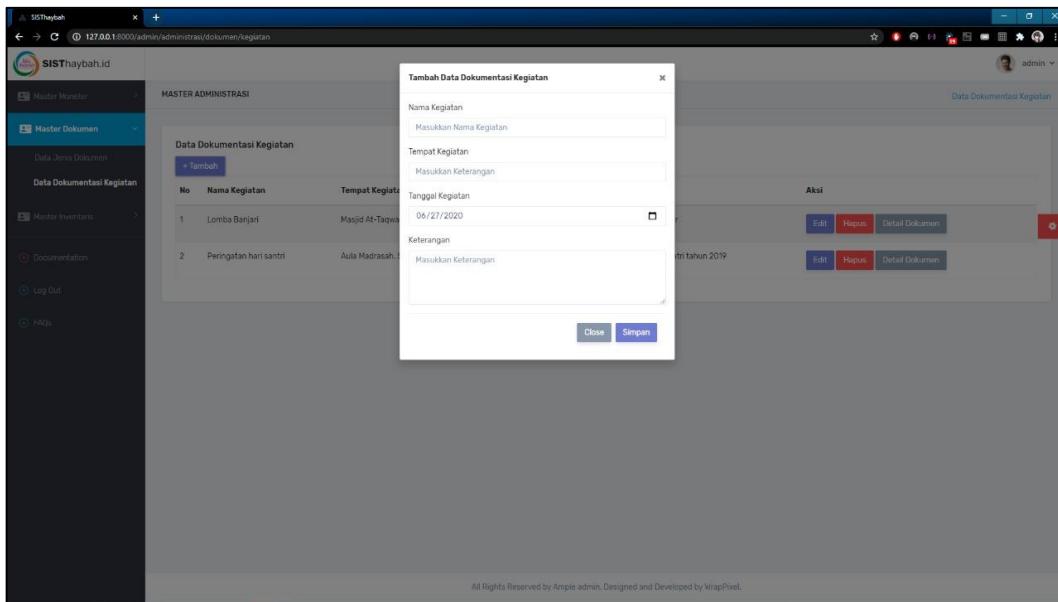
Pada gambar diatas merupakan tampilan data master dokumentasi kegiatan yang terdapat 4 kolom yaitu nama kegiatan, tempat kegiatan, tanggal kegiatan dan keterangan.

4.3.9 User Interface Tambah Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.37 User Interface Tombol Tambah Data Dokumentasi Kegiatan

Untuk melakukan penambahan data, *admin* melakukan klik tombol tambah (Gambar 4.37) setelah itu akan muncul *pop up form* tambah data (Gambar 4.38).



Gambar 4.38 *User Interface Pop Up Form Tambah Dokumentasi Kegiatan*

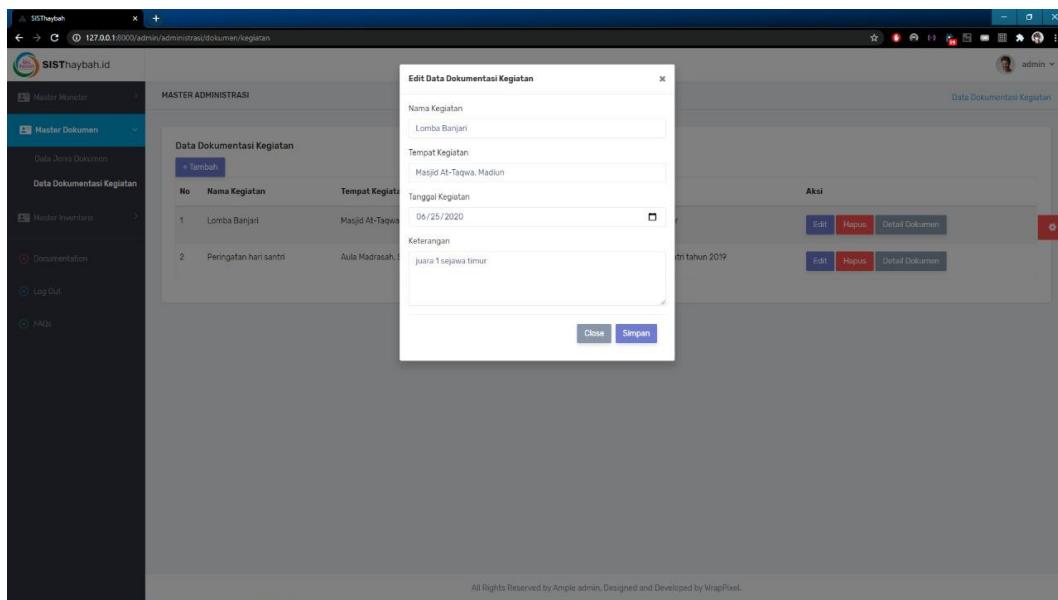
Pada form tambah data (Gambar 4.38), *admin* diminta untuk mengisikan nama kegiatan, tempat kegiatan, tanggal kegiatan dan keterangan (opsional).

4.3.10 *User Interface Ubah Dokumentasi Kegiatan*

No	Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Tanggal Kegiatan	Keterangan	Aksi
1	Lomba Banjari	Masjid At-Taqwah, Madiun	2020-06-25	juara 1 sejawa timur	<button>Edit</button> <button>Hapus</button> <button>Detail Dokumen</button>
2	Peringatan hari santri	Aula Madrasah, Sidoarjo	2020-06-25	peringatan hari santri tahun 2019	<button>Edit</button> <button>Hapus</button> <button>Detail Dokumen</button>

Gambar 4.39 *User Interface data Dokumentasi Kegiatan*

Jika *admin* ingin melakukan *update* data, maka *admin* dapat mengklik tombol *edit* yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin di lakukan *update* (Gambar 4.39), setelah itu akan muncul *pop up form edit* dengan data-data yang tersimpan tertulis di *textbox* (Gambar 4.40).

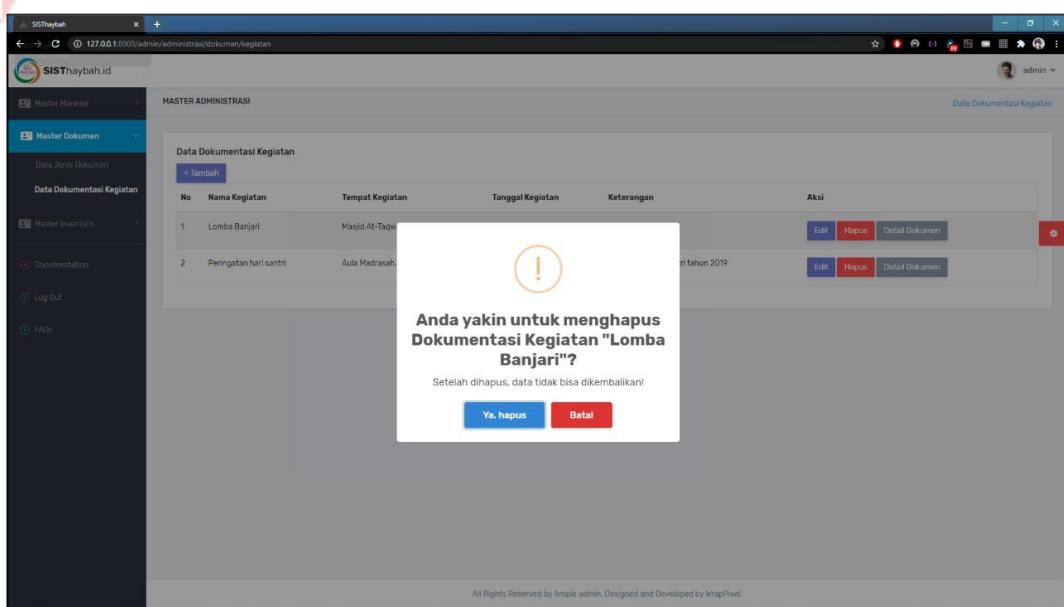


Gambar 4.40 *User Interface Pop Up Form* Ubah Data Dokumentasi Kegiatan

Pada *form edit* data (Gambar 4.40), *admin* dapat merubah data yang diinginkan.

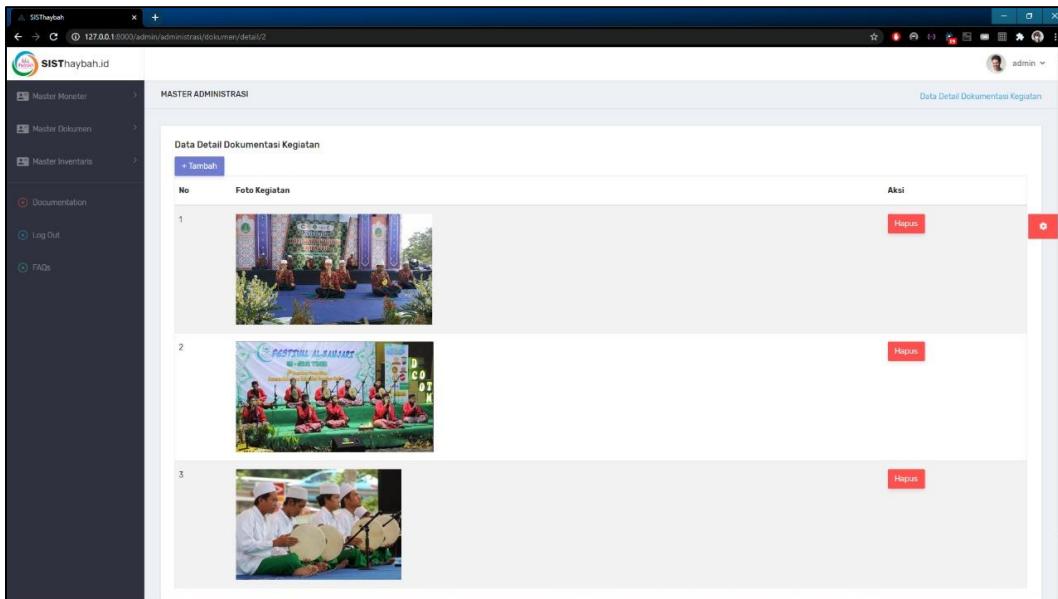
4.3.11 *User Interface Hapus Dokumentasi Kegiatan*

Jika *admin* ingin melakukan *delete* data, maka *admin* dapat mengklik tombol hapus yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin dihapus (Gambar 4.39), setelah itu akan muncul *pop up* konfirmasi hapus (Gambar 4.41).



Gambar 4.41 *User Interface Konfirmasi Hapus Dokumentasi Kegiatan*

4.3.12 User Interface Menu Utama Detail Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.42 User Interface Menu Utama Detail Dokumentasi Kegiatan

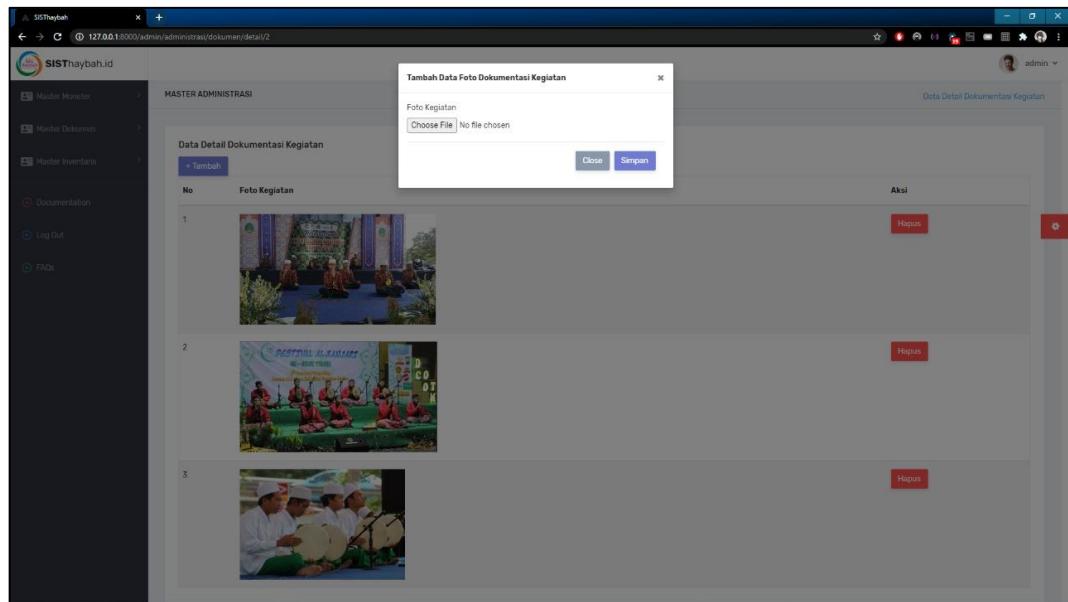
Pada gambar diatas merupakan tampilan data detail dokumentasi kegiatan yang terdapat 1 kolom yaitu foto kegiatan.

4.3.13 User Interface Tambah Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.43 User Interface Tombol Tambah Data Detail Dokumentasi

Untuk melakukan penambahan data, *admin* melakukan klik tombol tambah (Gambar 4.43) setelah itu akan muncul *pop up form* tambah data (Gambar 4.44).

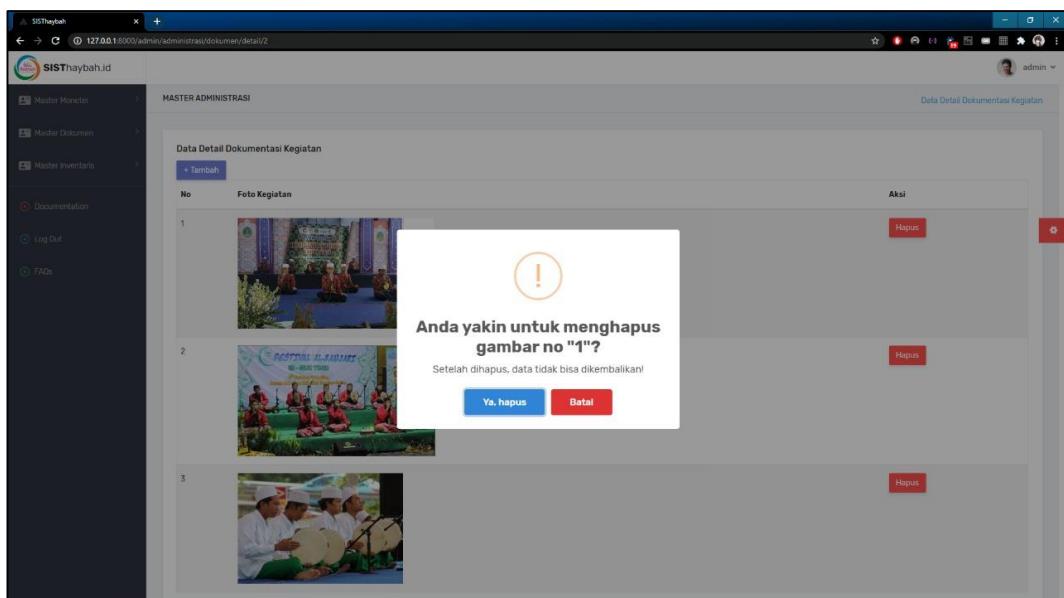


Gambar 4.44 *User Interface Pop Up Form Tambah Detail Dokumentasi Kegiatan*

Pada form tambah data (Gambar 4.44), *admin* diminta untuk mengisikan foto kegiatan.

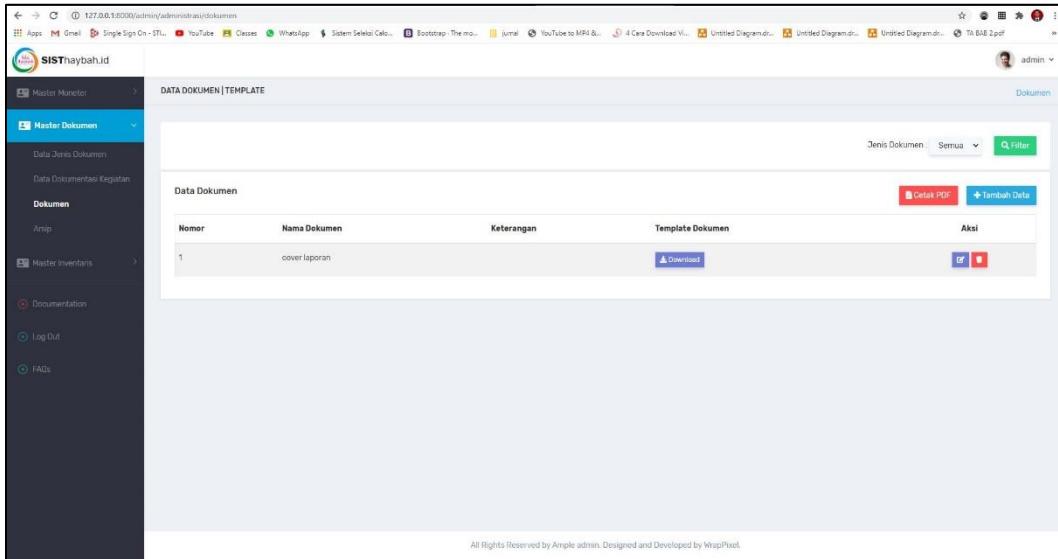
4.3.14 *User Interface Hapus Detail Dokumentasi Kegiatan*

Jika *admin* ingin melakukan *delete* data, maka *admin* dapat mengklik tombol hapus yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin dihapus (Gambar 4.42), setelah itu akan muncul *pop up* konfirmasi hapus (Gambar 4.45).



Gambar 4.45 *User Interface Konfirmasi Hapus Dokumentasi Kegiatan*

4.3.15 User Interface Menu Utama Dokumen



Gambar 4.46 User Interface Menu Utama Dokumen

Pada gambar diatas merupakan tampilan data master dokumen yang terdapat 3 kolom yaitu nama dokumen, keterangan, dan *template* dokumen.

4.3.16 User Interface Tambah Dokumen

A screenshot of the "Form Tambah Dokumen" page. The left sidebar is identical to the one in the previous screenshot. The main form has fields for "Jenis Biaya" (dropdown menu with "Pilih Jenis Dokumen"), "Nama Dokumen" (text input), "Dokumen" (file upload input with "Choose File" button and "No file chosen" message), and "Keterangan" (text area). At the bottom are "Batal" and "Simpan" buttons.

Gambar 4.47 User Interface Form Tambah Dokumen

Pada form tambah data (Gambar 4.47), *admin* diminta untuk mengisikan jenis biaya, nama dokumen, upload dokumen, dan keterangan (opsional).

4.3.17 User Interface Uah Dokumen

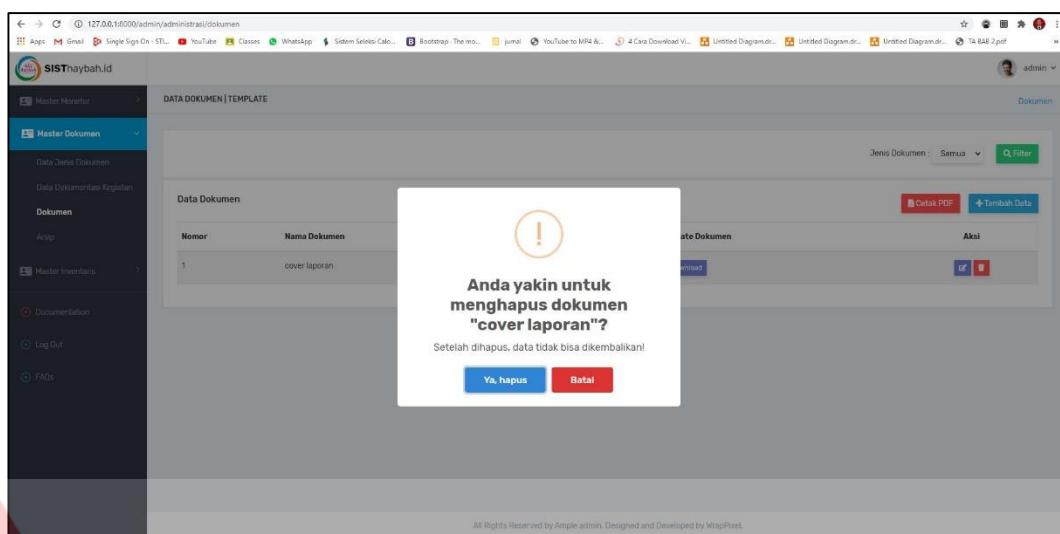
The screenshot shows a web-based application interface for managing documents. On the left is a sidebar with navigation links: Master Materi, Master Dokumen, Master Inventaris, Documentation, Log Out, and FADs. The main area is titled 'DATA DOKUMEN | TEMPLATE' and contains a sub-section 'Form Ubah Dokumen'. It includes fields for 'Jenis Buku' (selected as 'Pesma'), 'Nama Dokumen' (entered as 'cover laporan'), 'Dokumen' (with a file input field showing 'No file chosen'), and 'Keterangan' (empty). At the bottom right are 'Batal' (Cancel) and 'Simpan' (Save) buttons. The URL in the browser bar is 127.0.0.1:8000/admin/administrasi/dokumen/1/edit.

Gambar 4.48 *User Interface* data Dokumen

Jika *admin* ingin melakukan *update* data, maka *admin* dapat mengklik tombol *edit* yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin di lakukan *update* (Gambar 4.46), setelah itu akan muncul halaman *form edit* dengan data-data yang tersimpan tertulis di *textbox* (Gambar 4.48).

4.3.18 User Interface Hapus Dokumen

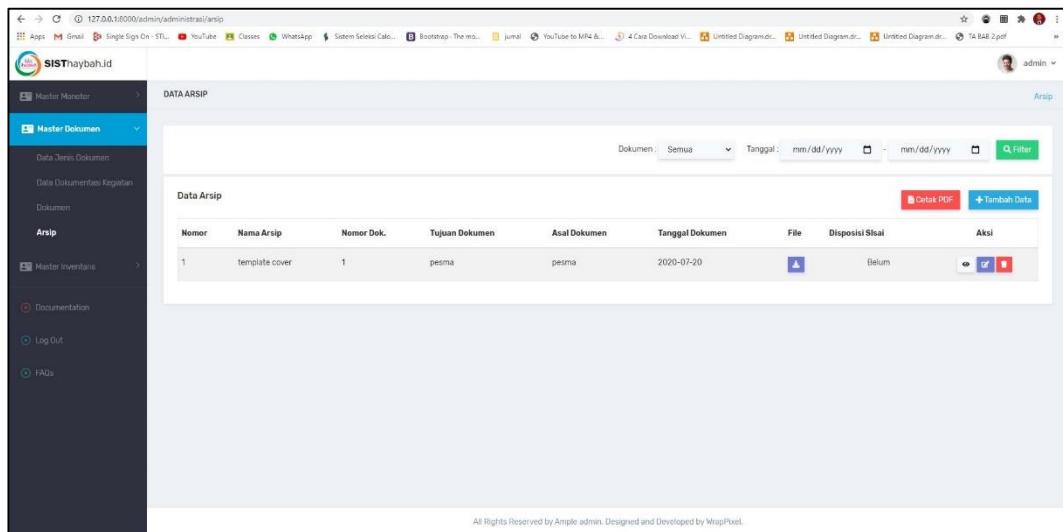
Jika *admin* ingin melakukan *delete* data, maka *admin* dapat mengklik tombol hapus yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin dihapus (Gambar 4.46), setelah itu akan muncul *pop up* konfirmasi hapus (Gambar 4.49).



Gambar 4.49 User Interface Konfirmasi Hapus Dokumen



4.3.19 User Interface Menu Utama Arsip



Gambar 4.50 User Interface Menu Utama Arsip

Pada gambar diatas merupakan tampilan data master Arsip yang terdapat 7 kolom yaitu nama arsip, nomor dokumen, tujuan dokumen, asal dokumen, tanggal dokumen, *file* dokumen, dan disposisi.

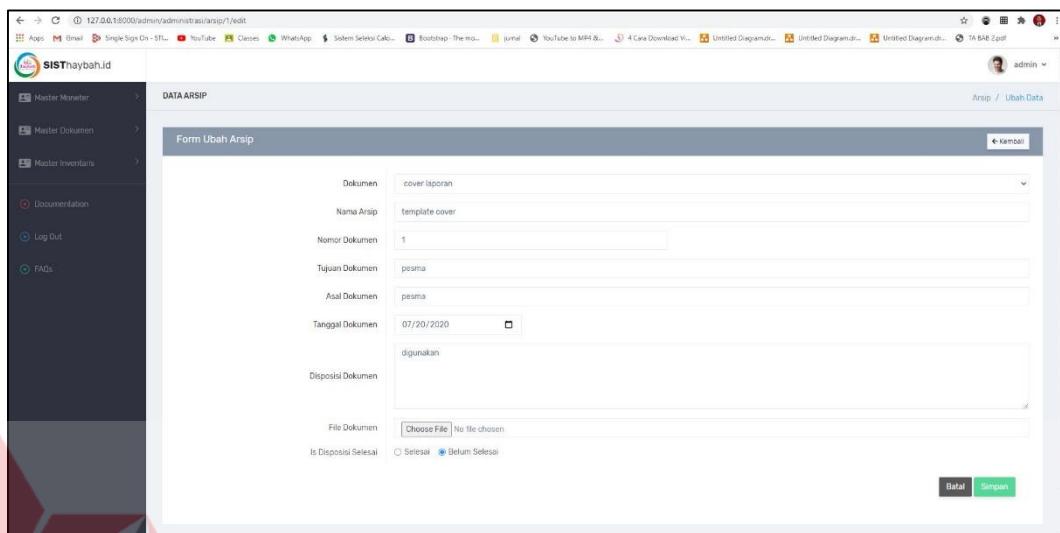
4.3.20 User Interface Tambah Arsip

A screenshot of a "Form Tambah Arsip" (Add Archival Record) page. The left sidebar is identical to the main menu in Figure 4.50. The main form has a title "Form Tambah Arsip" and a back button "Kembali". It contains several input fields: "Dokumen" (with a dropdown placeholder "Pilih Dokumen"), "Nama Arsip" (text input "Nama Arsip"), "Nomor Dokumen" (text input "No Dokumen"), "Tujuan Dokumen" (text input "Tujuan Dokumen"), "Asal Dokumen" (text input "Asal Dokumen"), "Tanggal Dokumen" (date input "mm/dd/yyyy"), "Disposisi Dokumen" (a large text area), "File Dokumen" (a file upload field with placeholder "Choose File" and message "No file chosen"), and "Is Disposisi Selesai" (radio buttons for "Selesai" and "Belum Selesai"). At the bottom are "Batal" and "Simpan" buttons.

Gambar 4.51 User Interface Form Tambah Dokumen

Pada form tambah data (Gambar 4.51), *admin* diminta untuk mengisikan nama arsip, nomor dokumen, tujuan dokumen, asal dokumen, tanggal dokumen, *file* dokumen, dan disposisi.

4.3.21 User Interface Ubah Arsip



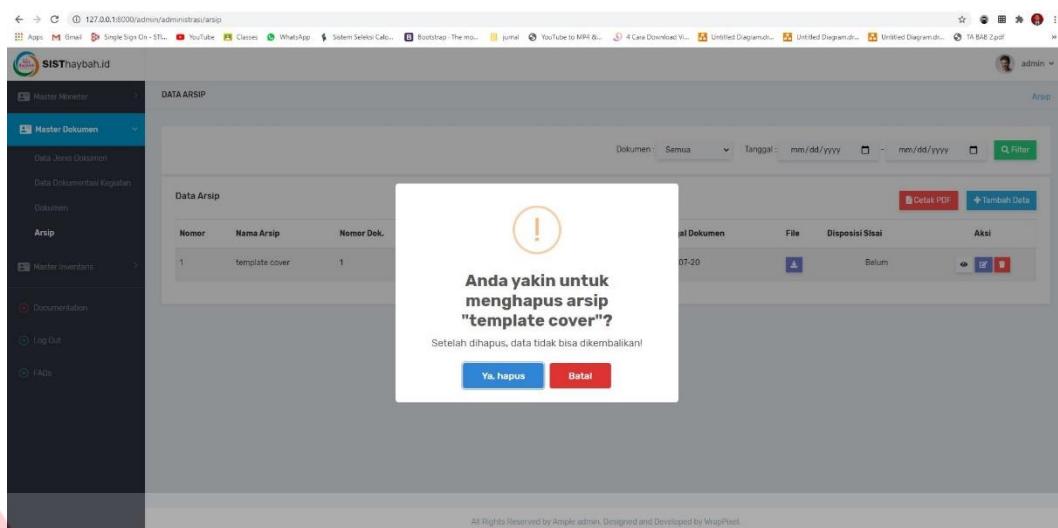
Dokumen	cover laporan
Nama Arsip	template cover
Nomor Dokumen	1
Tujuan Dokumen	pesma
Asal Dokumen	pesma
Tanggal Dokumen	07/20/2020
Disposisi Dokumen	digunakan
File Dokumen	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Is Disposisi Selesai	<input checked="" type="radio"/> Belum Selesai

Gambar 4.52 User Interface data Arsip

Jika *admin* ingin melakukan *update* data, maka *admin* dapat mengklik tombol *edit* yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin di lakukan *update* (Gambar 4.50), setelah itu akan muncul halaman *form edit* dengan data-data yang tersimpan tertulis di *textbox* (Gambar 4.52).

4.3.22 User Interface Hapus Arsip

Jika *admin* ingin melakukan *delete* data, maka *admin* dapat mengklik tombol hapus yang terletak di kolom “Aksi” pada data yang ingin dihapus (Gambar 4.50), setelah itu akan muncul *pop up* konfirmasi hapus (Gambar 4.53).



Gambar 4.53 User Interface Konfirmasi Hapus Arsip



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan surat keluar pada pesantren mahasiswa mahad thaybah dibuat sesuai dengan kebutuhan pesantren mahasiswa thaybah Surabaya. aplikasi pencatatan dokumen surat masuk dan dokumen surat keluar pada pesantren mahasiswa mahad thaybah Surabaya berbasis website dibuat dengan *framework* laravel. Pada aplikasi ini terdapat pengelolaan master jenis dokumen, master dokumentasi kegiatan, detail dokumentasi kegiatan, dokumen, dan arsip.

5.2 Saran

Saran bagi pengembang aplikasi yang akan melanjutkan aplikasi pengelolaan dokumen surat masuk dan surat keluar berbasis *website* pada pesantren mahasiswa mahad thaybah yaitu :

- a. Meningkatkan fitur yang ada pada aplikasi.
- b. Mengevaluasi terhadap aplikasi terkait kinerja aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Binarso, Y. A., Sarwoko, E. A., & Bahtiar, N. (2012). Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro. *Journal of Informatics and Technology*, I(1), 72-84.
- Budiman, D. A., & Nugraha, D. M. (2019). Aplikasi Raport Online Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Computech & Bisnis*, XIII(2), 112-121.
- Firmansyah, Y., & Pitriani. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota Pada CU Duta Usaha Bersama Pontianak. *Jurnal Bianglala Informatika*, V(2), 66-74.
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Fatin, N. (2020). Sistem Informasi Pengaduan Warga Berbasis Website. *Jurnal Cendika*, XIX(1), 397-404.
- Minokaura, M. F., Afisina, A., Rahman, A., R., E. A., Rizal, M. A., & Rakhmawati, N. A. (2020). Studi Empiris Penggunaan Framework pada Website Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Daerah Pulau Jawa. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, V(2), 93-101.
- Mukhlish, M. (2018). *Model Pengajaran dan Kepemimpinan di Pondok Pesantren Jamsaren Surakarta Tahun 1995-2015*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

(dspace.uii.ac.id) (dspace.uii.ac.id)