

SOFTWARE DESIGN DOCUMENT (SDD)

FOR APLIKASI MANAJEMEN ADMINISTRASI TUGAS
AKHIR JURUSAN INFORMATIKA UNIVERSITAS XYZ

ERWIN MAULANA - 3411211047

MUHAMMAD IRSYAD HUSERNAMEAYAT - 3411211053

REGITHA ZIZILIA - 3411211080

ADINDA RAHMA ILLAWATI - 3411211081

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
BAB I. INTRODUCTION	3
1.1 Purpose.....	3
1.2 Scope.....	3
1.3 Overview	4
1.4 Reference	4
1.5 Definitions and Acronyms	5
BAB II. SYSTEM OVERVIEW.....	6
BAB III. APPLICATION DESIGN	8
3.1 Use Case Diagram	8
3.1 Use Case Scenario	8
3.3 Class Diagram	20
3.4 Sequence Diagram	21
3.4.A Sequence Diagram : Membuka Login.....	21
3.4.B Sequence Diagram : Membuka Sistem.....	21
3.4.B Sequence Diagram : Bimbingan	22
3.4.C Sequence Diagram : Pelaksanaan Seminar	22
3.5 Activity Diagram	23
3.5.A Activity Diagram : Pendaftaran Mahasiswa TA 1 dan TA 2.....	23
3.5.B Activity Diagram : Activity Diagram : Pelaksanaan Seminar TA 1 dan TA 224	
3.5.C Activity Diagram : Kelayakan Maju Seminar TA 1 dan TA 2	25
3.6 State Diagram	26
3.6.A State Diagram : Pendaftaran TA	26
3.6.B State Diagram : Bimbingan	26
3.6.C State Diagram : Pelaksanaan Seminar.....	27
3.7 Deployment Diagram.....	28
BAB IV. DATA DESIGN.....	29
4.1 Logical Design.....	30

4.2	Logical Design.....	30
BAB V. USER INTERFACE DESIGN		33
5.1	Design Login	34
5.2	Design Halaman Utama Mahasiswa	35
5.3	Design Halaman Utama Dosen/Koordinator TA.....	36
5.4	Design Menu Pendaftaran Mahasiswa	36
5.5	Design Menu Pendaftaran Data Mahasiswa TA.....	37
5.6	Design Menu Bimbingan Mahasiswa	38
5.7	Design Menu Dosen/Koordinator TA.....	39
5.8	Design Menu Seminar Mahasiswa	40
5.9	Design Menu Seminar Dosen/Koordinator TA	41
BAB VI. INTERFACE REQUIREMENTS.....		43
6.1	User Interface	43
6.2	Hardware Interface	44
6.3	Software Interface.....	44
6.4	Communication Interface.....	45

BAB I. INTRODUCTION

1.1 Purpose

Tugas akhir adalah sebuah karya akademis yang harus diselesaikan oleh mahasiswa pada akhir masa studinya. Tugas akhir ini biasanya dilakukan oleh mahasiswa pada tingkat akhir studi, baik pada jenjang pendUsernameikan sarjana maupun pascasarjana. Untuk mendukung penyelenggaraan tugas akhir ini perguruan tinggi perlu menyediakan layanan administrasi dan informasi yang baik dan efektif baik di dalam maupun diluar perguruan tinggi tersebut.

Berbagai kebutuhan dalam bUsernameang pendUsernameikan maupun peraturan yang melingkupinya sedemikian tinggi, sehingga pengelolaan administrasi tugas akhir dalam suatu lembaga pendUsernameikan menjadi pekerjaan yang sangat menguras waktu, tenaga dan pikiran.

Oleh sebab itu, sistem manajemen administrasi tugas akhir dibangun untuk menjawab secara langsung masalah maupun kebutuhan perguruan tinggi terhadap pengelolaan administrasi tersebut secara cepat dan efektif, untuk membangun sistem atau aplikasi ini diperlukan perancangan perangkat lunak yang matang. Tujuan perancangan perangkat lunak adalah untuk memperbaiki kualitas produk perangkat lunak, meningkatkan produktivitas, serta memuaskan teknisi perangkat lunak.

1.2 Scope

Perangkat Lunak ini diciptakan untuk memudahkan koordinator yang bertugas dan juga mahasiswa untuk mencari informasi dan memberikan informasi kepada mahasiswa. Penggunaan aplikasi dan juga penunjang yang dimana dengan menggunakan teknologi informasi. Yang dimana bisa digunakan untuk di berbagai device seperti laptop, hp dan tablet.

Software Design Document aplikasi pengelolaan tugas akhir akan menjabarkan tentang rancangan aplikasi pengelolaan tugas akhir, baik lingkungan perangkat keras, perangkat lunak dan juga basis data. Aplikasi inni

akan di rancang dengan perancangan data melalui ER – Diagram, perancangan desain dan perancangan procedural dan perancangan antarmuka.

1.3 Overview

Dokumen ini pada dasarnya terdiri dari beberapa bagian dengan rincian sebagai berikut :

1. Bagian satu, pendahuluan, tujuan SDD, ruang lingkup SDD dan definisi singkat dan referensi yang menjadi acuan serta overview mengenai isi dari Software Design Document.
2. Bagian dua, rancangan lingkungan implementasi, mendefinisikan lingkungan perangkat keras, perangkat lunak dan data yang akan digunakan untuk implementasi
3. Bagian tiga, perancangan data, mendefinisikan tabel yang akan digunakan oleh perangkat keras, Conceptual Data Model atau E-R Diagram dekomposisi, fungsional modul dan menjelaskan struktur tabel yang digunakan pada aplikasi
4. Bagian empat, perancangan desain dan mengkaji data dan menjelaskan struktur program dengan menggambarkan bagan
5. Bagian lima, perancangan antarmuka dan mendeskripsikan perancangan modul yang akan digunakan dan larangan atau batasan dalam perancangan.

1.4 Reference

[1]Andri Firmansyah, K. S. (n.d.). DOKUMEN SDD.

[2]PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK. (n.d.). Retrieved from <http://ocw.upj.ac.Username/files/Handout-INF205-perancangan-perangkat-lunak.pdf>

[3] Modul Praktikum Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak

1.5 Definitions and Acronyms

Dalam penulisan dokumen pembuatan proyek ini yang mungkin akan sulit di pahami berikut ini disajikan ke dalam tabel :

Singkatan	Arti
SDD	Software Design Document
PL	Perangkat Lunak
SO	Sistem Operasi
TA	Tugas Akhir
ODBC	Open Database Connectivity
CDM	Conceptual Data Model

BAB II. SYSTEM OVERVIEW

Perangkat Lunak Manajemen Administrasi Tugas Akhir adalah sistem yang dirancang untuk mengelola dan memfasilitasi administrasi yang terkait dengan tugas akhir mahasiswa . Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, akurasi dalam proses administrasi tugas akhir dimana dengan adanya sistem ini akan memberikan dukungan bagi mahasiswa, dosen pembimbing, dosen penguji dan coordinator tugas akhir. Memudahkan koordinator yang bertugas dan juga mahasiswa untuk mencari informasi dan memberikan informasi kepada mahasiswa. Penggunaan aplikasi dan juga penunjang yang dimana dengan menggunakan teknologi informasi.

Fungsi utama dari perangkat lunak Manajemen Administrasi Tugas Akhir antara lain :

1. Pendaftaran Tugas Akhir : Memfasilitasi proses pendaftaran Tugas Akhir Mahasiswa dengan beberapa persyaratan yang sudah ditentukan.
2. Bimbingan : Memfasilitasi proses bimbingan seperti pemilihan , koordinasi, penjadwalan bimbingan dan pemantauan progress tugas akhir.
3. Penjadwalan : Mengelola jadwal tugas akhir dan seminar atau pertemuan dengan dosen pembimbingan .
4. Penilaian : Pengelolaan penilaian akhir seminar
5. Komunikasi : Menyediakan fasilitas komunikasi antara mahasiswa, dosen pembimbing, dan coordinator tugas akhir melalui notifikasi maupun papan pengumuman
6. Manajemen : Menyediakan informasi dan pengelolaan data pihak yang terkait.

Keuntungan bisnis dari perangkat lunak ini dapat dikatakan besar dalam jumlah yang dibutuhkan karena setiap user diwajibkan mempunyai aplikais ini dan juga dengan adanya perangkat lunak ini membuat efisien waktu memudahkan dalam

penggunaan tUsernameak perlu keluar biaya untuk datang ke kampus dan dapat dilakukan dimana saja pendaftaran ini karena lebih hemat biaya dalam operasional.

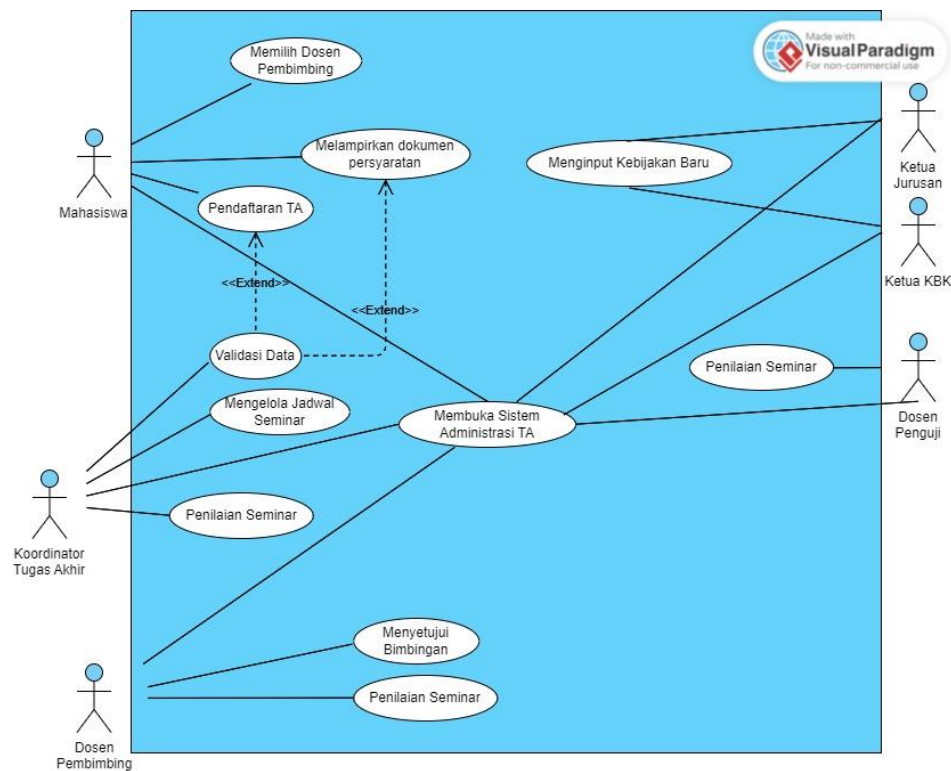
Untuk dimasa yang akan datang perangkat lunak ini sangat dibutuhkan di era PendUsernameikan karena dalam di era sekarang segala sesuatu berbasis online dan para user ingin melakukan segalanya serba instan dan mudah dan juga memudahkan bagi perusahaan untuk mengelola.

Proses bisnis pada perangkat lunak ini diantaranya yaitu :

1. Pendaftaran Tugas Akhir :
 - Mahasiswa mengajukan pendaftaran tugas akhir dengan mengumpulkan persyaratan atau kelengkapan dokumen yang dibutuhkan
 - Koordinator tugas akhir memproses pendaftaran dan memverifikasi kelengkapan dokumen yang dibutuhkan
 - Mahasiswa diberikan status pendaftaran dan memilih dosen pembimbing,
2. Manajemen Dosen Pembimbing :
 - Dosen pembimbing memberikan persetujuan bimbingan dan memberikan bimbingan kepada mahasiswa .
 - Dosen pembimbing dan mahasiswa melakukan pertemuan dan melakukan absensi, mengatur jadwal pertemuan selanjutnya.
3. Penjadwalan Seminar : Mahasiswa yang sudah melakukan bimbingan dapat melaksanakan seminar apabila memenuhi syarat , jadwal seminar akan ditetapkan oleh coordinator tugas akhir.
4. Administrasi Dokumen :
 - Mahasiswa mengunggah dokumen-dokumen tugas akhir, dan persyaratan
 - Koordinator Tugas akhir memverifikasi dan menyimpan dokumen-dokumen tersebut.
5. Penilaian : Dosen pembimbing, dosen penguji dan coordinator administrasi tugas akhir menilai seminar mahasiswa.

BAB III. APPLICATION DESIGN

3.1 Use Case Diagram



Gambar 3 1 Use Case Diagram

3.1 Use Case Scenario

Skenario Use Case mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

- Aktor utama : Mahasiswa
- Tujuan : Mahasiswa mendaftarkan diri untuk melakukan tugas akhir
- Aktor pendukung : Dosen Pembimbing 1, 2, 3 , Dosen penguji 1, 2, 3 , ketua KBK, ketua Jurusan, Koordinator Tugas Akhir

- Kondisi sebelum : Mahasiswa belum mengambil pendaftaran tugas akhir
- Kondisi sesudah : Mahasiswa disetujui untuk melaksanakan tugas akhir dan mendapatkan nilai seminar.

Skenario Utama

Mahasiswa	Dosen Pembimbing 1, 2, 3	Dosen Penguji 1, 2, 3	Ketua Jurusan	Ketua KBK	Koordinator Tugas Akhir	Sistem Manajemen Administrasi TA
1. Membuka sistem Manajemen Administrasi TA						
						2. Menampilkan halaman depan situs
3. Masuk ke halaman login						
						4. Menampilkan halaman login
5. Memasukkan Username dan password lalu						

tekan “login”						
						6. Menampilka n halaman home aplikasi
7. Mengisi data						
					8. Membuka sistem manajeme n administra si TA	
						9. Menampilka n halaman depan situs
					10. Memilih menu login	
						11. Menampilka n form login
					12. Memasuk kan Username dan password lalu memilih	

					tombol “login”	
						13. Verifikasi akun coordinator TA
						14. Membuka halaman coordinator TA
						15. Membuka halaman valUsernam easi
					16. Menyetuj ui data	
17. Memilih dosen pembimb ing lalu memilih tombol “Submit”						
	18. Membu ka sistem manaje men adminis					

	trasi TA					
						19. Menampilka n halaman depan situs
	20. Memili h menu login					
						21. Menampilka n form login
	22. Memas ukkan USER NAME dan passwo rd lalu memili h tombol “login”					
						23. Verifikasi akun dosen pembimbing
						24. Membuka halaman dosen pembimbing

						25. Menampilka n halaman persetujuan bimbingan mahasiswa
	26. Menyet ujui bimbin gan mahasi swa dengan meneka n tombol “Submi t”					
						27. Menampilka n halaman melampirka n data untuk pelaksanaan seminar
28. Memasu kkan data pelaksan aan seminar						

						29. Menampilka n halaman data untuk pelaksanaan seminar
					30. Memilih halaman pembuata n ajadwal seminar	
						31. Menampilka n halaman pembuatan jadwal seminar
					32. Memasuk kan jadwal seminar mahasisw a lalu tekan “submit”	
						33. Membuka halaman jadwal seminar
				34. Memb uka sistem		

				manaje men admini strasi TA		
						35. Menampilka n halaman depan situs
				36. Memili h menu login		
						37. Menampilka n halaman login
				38. Memas ukkan USER NAME dan passwo rd lalu memili h tombol “login”		
						39. Verifikasi akun ketua KBK

						40. Membuka halaman ketua KBK
						41. Membuka halaman jadwal seminar
				2. Memilih halaman pemilihan dosen penguji		
						43. Menampilkan halaman pemilihan dosen penguji
				44. Memilih dosen penguji lalu klik “submit”		

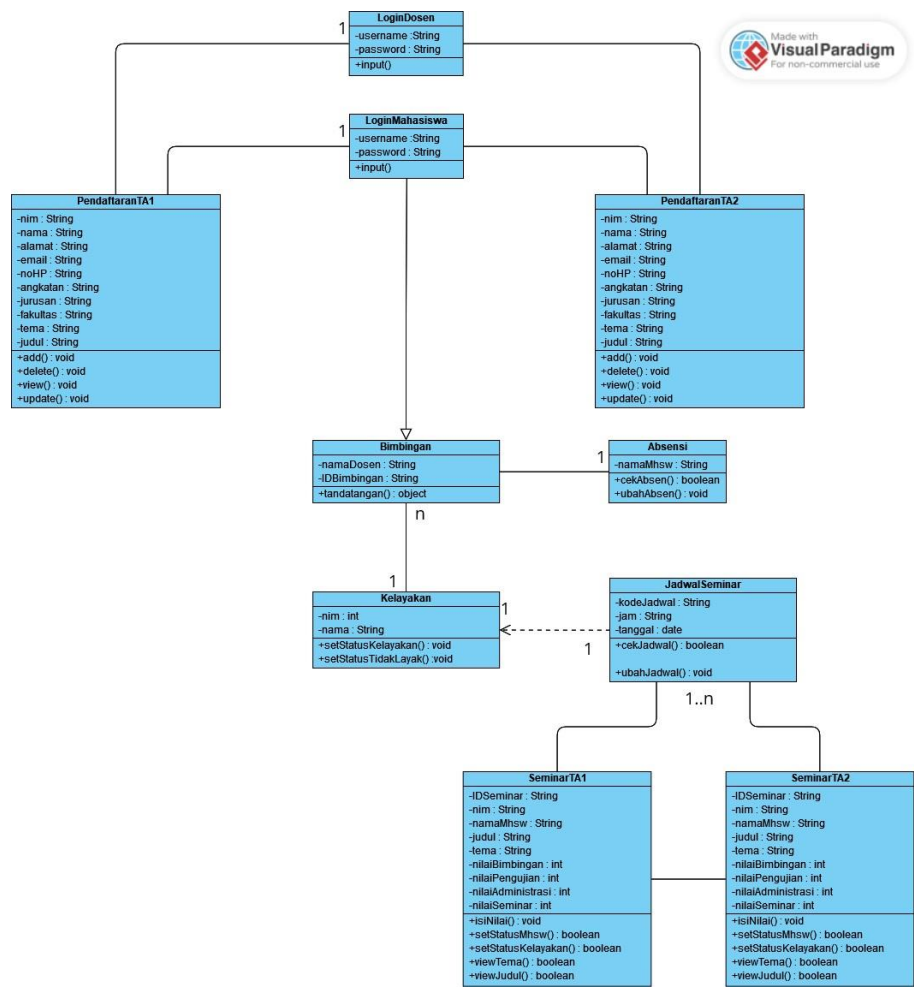
		45. Membuka sistem manajemen administrasi TA				
						46. Menampilkan halaman utama situs
		47. Memilih menu login				
						48. Menampilkan halaman login
		49. Memasukkan USERNAME dan password lalu memilih tombol “login”				
						50. Verifikasi akun dosen penguji
						51. Membuka halaman

						dosen penguji
		52. Memilih halaman nilai pengujian				
						53. Menampilka n halaman nilai pengujian
		54. Mengisi nilai pengujian				
	55. Memilih halaman nilai bimbingan					
						56. Menampilka n halaman nilai bimbingan
	57. Mengisi nilai bimbingan					
					58. Melihat nilai penguji dan	

					pembimbing	
					59. Memasukkan nilai seminar	
60. Memilih halaman melihat nilai seminar						
						61. Membuka halaman nilai seminar
			62. Memilih halaman melihat nilai seminar			
						63. Membuka halaman nilai seminar
				64. Memilih halaman melihat		

				nilai semi nar		
--	--	--	--	----------------------	--	--

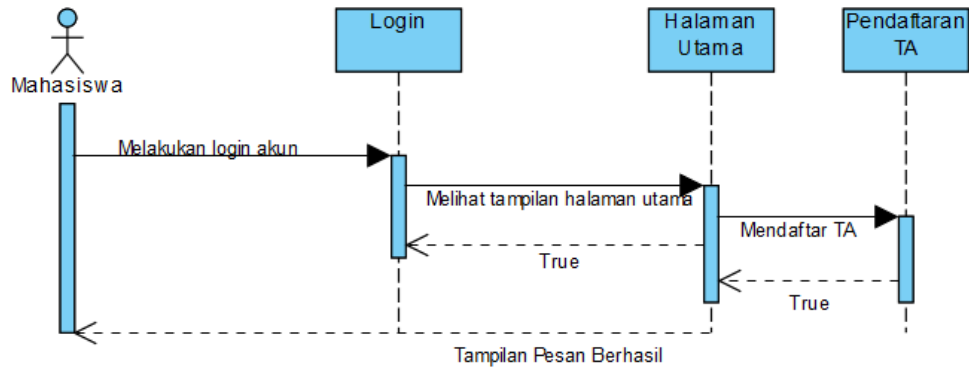
3.3 Class Diagram



Gambar 3 2 Class Diagram

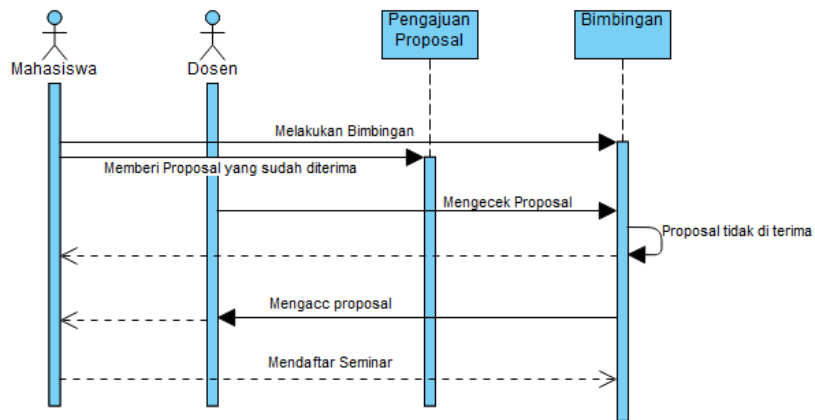
3.4 Sequence Diagram

3.4.A Sequence Diagram : Membuka Login



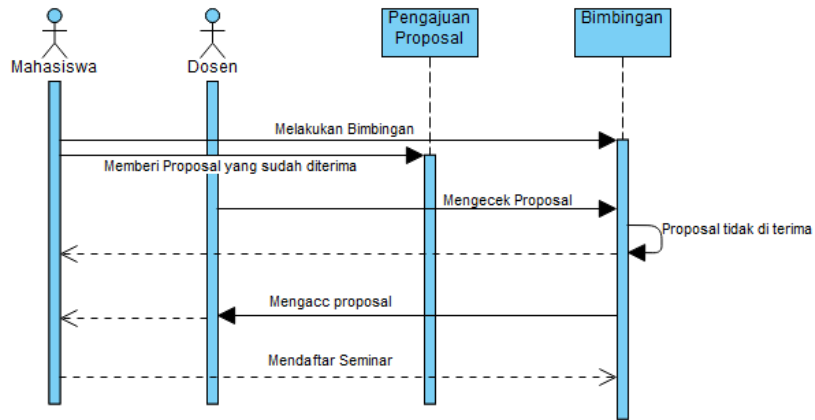
Gambar 3 3 Sequence Diagram : Membuka Login

3.4.B Sequence Diagram : Membuka Sistem



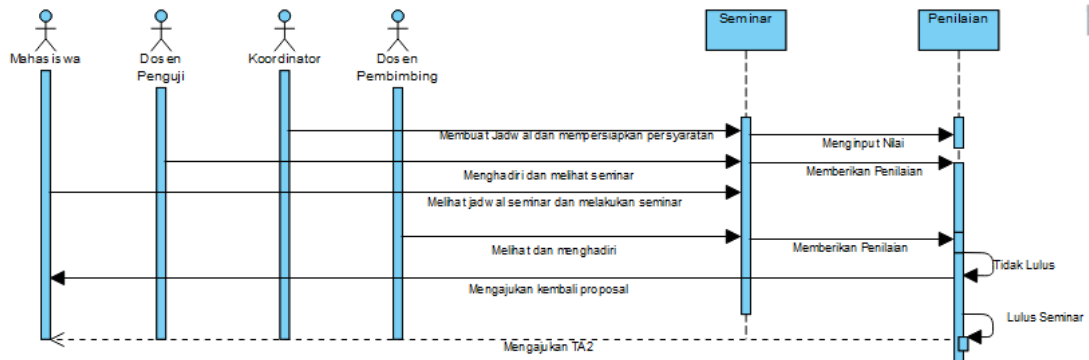
Gambar 3 4 Sequence Diagram : Membuka Sistem

3.4.B Sequence Diagram : Bimbingan



Gambar 3 5 Sequence Diagram : Bimbingan

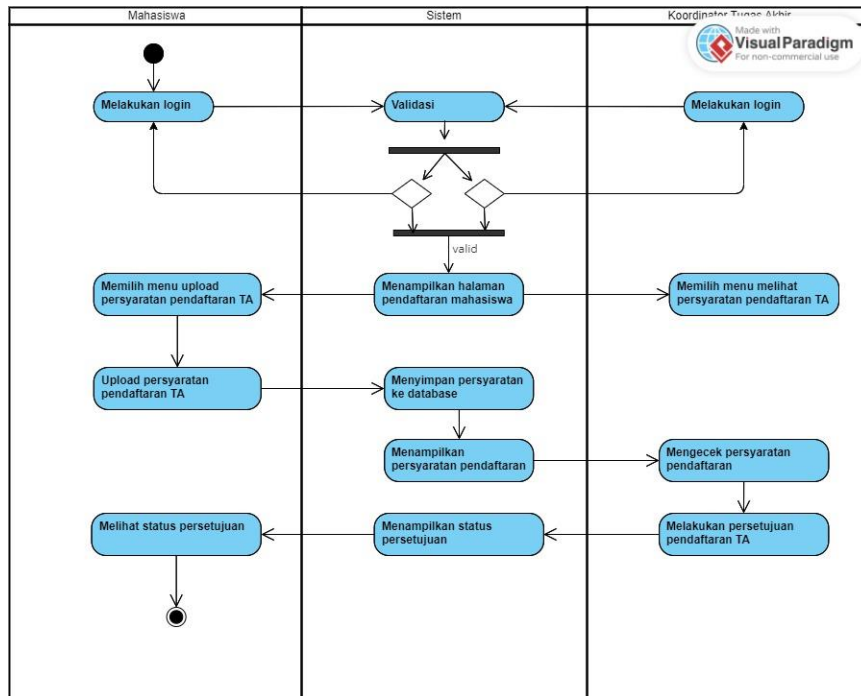
3.4.C Sequence Diagram : Pelaksanaan Seminar



Gambar 3 6 Sequence Diagram : Pelaksanaan Seminar

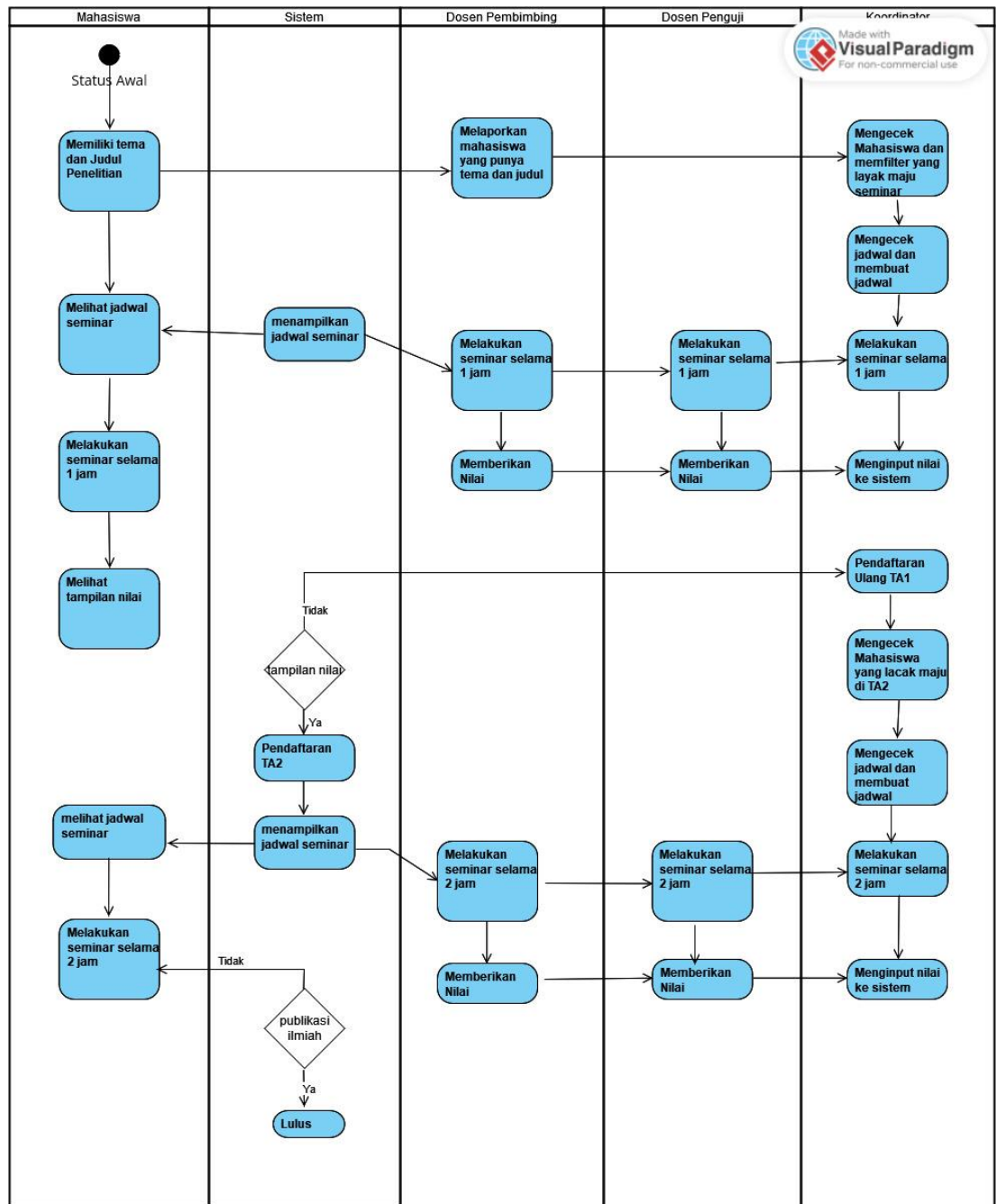
3.5 Activity Diagram

3.5.A Activity Diagram : Pendaftaran Mahasiswa TA 1 dan TA 2



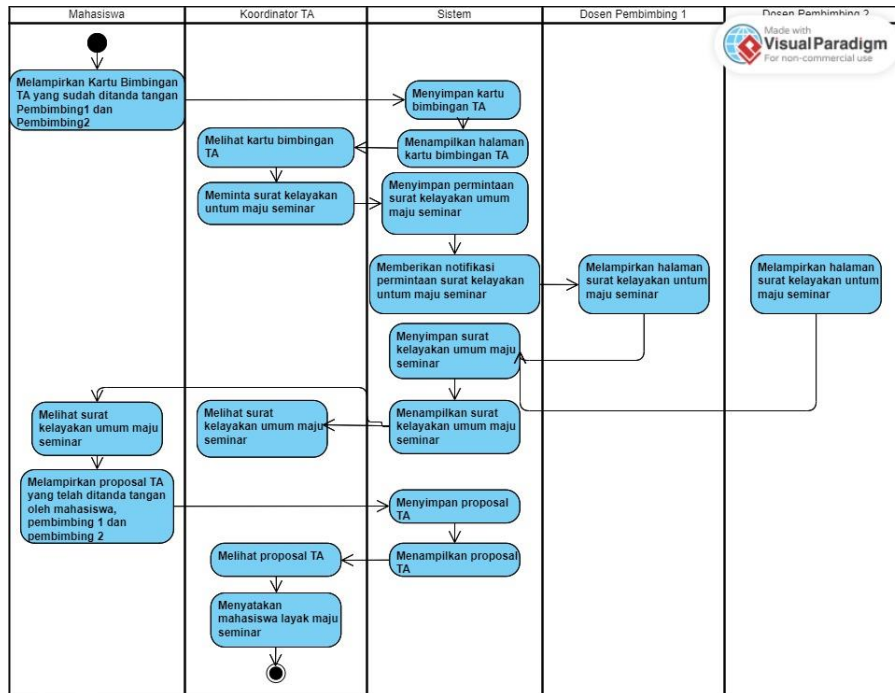
Gambar 3 7 Activity Diagram : Pendaftaran Mahasiswa TA 1 dan TA 2

3.5.B Activity Diagram : Activity Diagram : Pelaksanaan Seminar TA 1 dan TA 2



Gambar 3 8 Activity Diagram : Activity Diagram : Pelaksanaan Seminar TA 1 dan TA 2

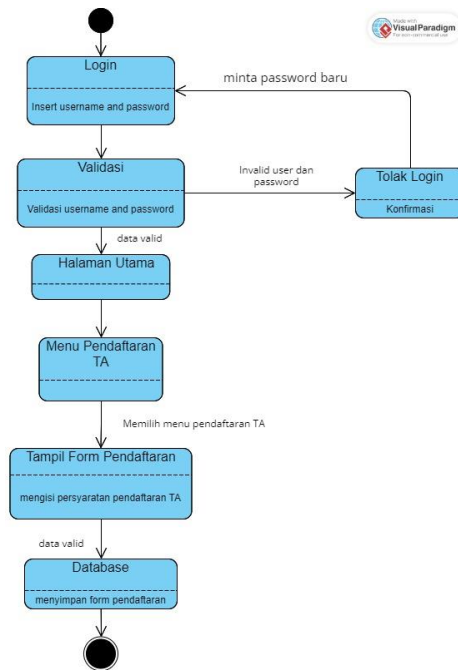
3.5.C Activity Diagram : Kelayakan Maju Seminar TA 1 dan TA 2



Gambar 3 9 Activity Diagram : Kelayakan Maju Seminar TA 1 dan TA 2

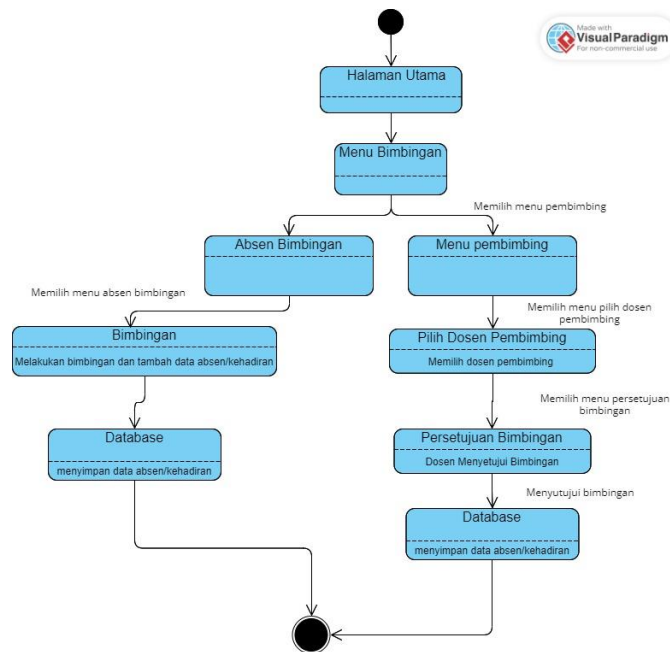
3.6 State Diagram

3.6.A State Diagram : Pendaftaran TA



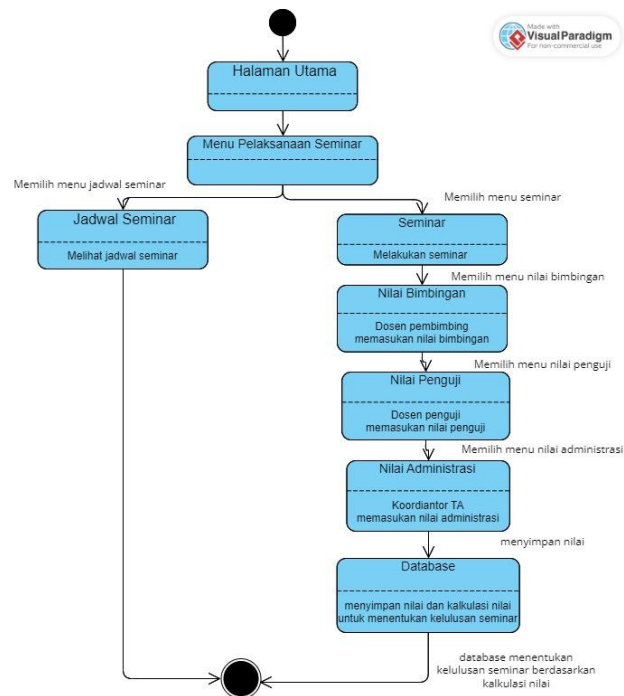
Gambar 3 10 State Diagram : Pendaftaran TA

3.6.B State Diagram : Bimbingan



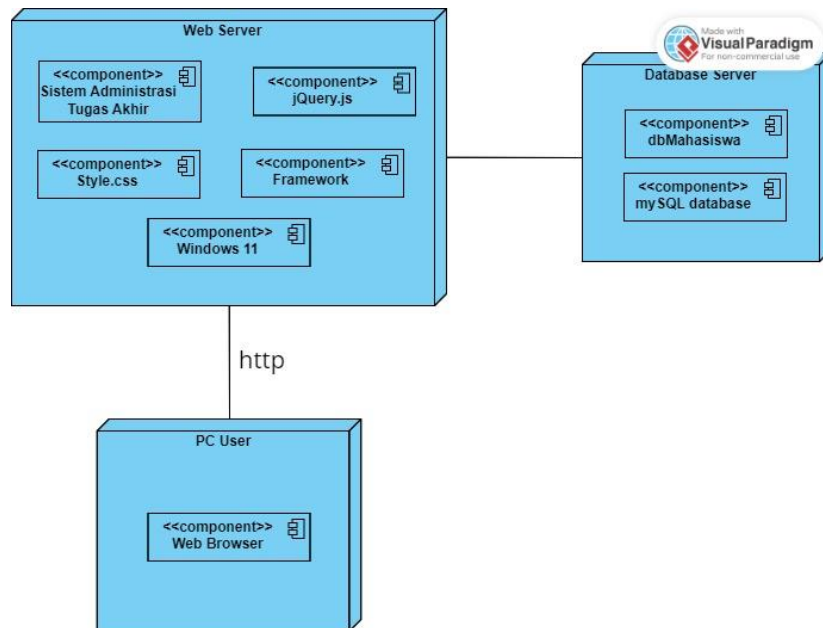
Gambar 3 11 State Diagram : Bimbingan

3.6.C State Diagram : Pelaksanaan Seminar



Gambar 3 12 State Diagram : Pelaksanaan Seminar

3.7 Deployment Diagram



Gambar 3 13 Deployment Diagram

BAB IV. DATA DESIGN

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan salah satu diagram atau notasi yang digunakan untuk mendesain data dengan pendekatan Top - Down. Bentuk data yang dirancang adalah Tabel yang memiliki relasi atau lebih dikenal sebagai Relational Database. ER Diagram memiliki 3 komponen utama yaitu :

- Entitas
- Atribut
- Relasi

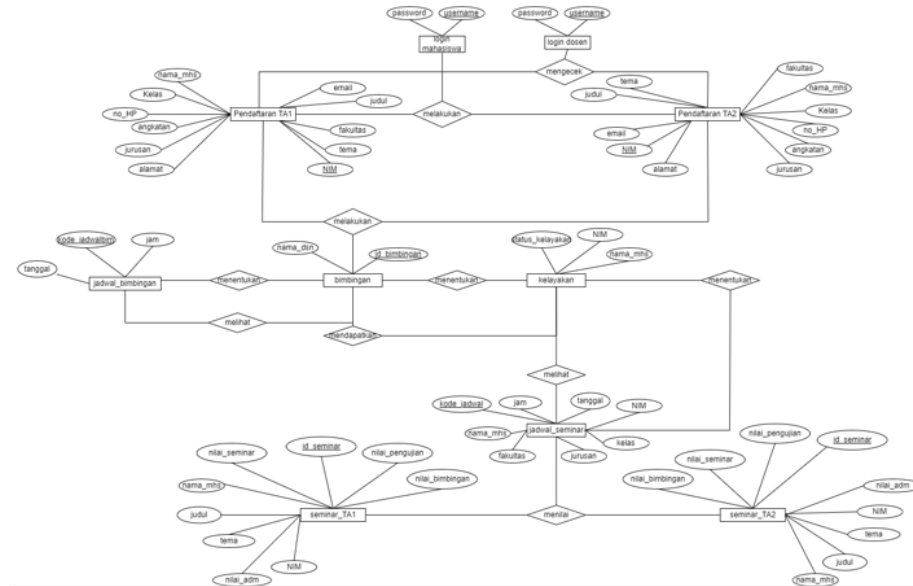
Dalam pembuatannya juga diperhatikan :

- Key
- Kardinalitas
- Agregasi

Normalisasi adalah salah satu cara untuk memperoleh desain tabel dengan pendekatan Bottom – Up, dimana berawal dari asset yang dimiliki oleh perusahaan, misalnya laporan dengan format yang tUsernameak normal lalu kemudian dinormalkan dengan memenuhi syarat berikut :

- a. 1NF
- b. 2NF
- c. 3NF

4.1 Logical Design



Gambar 4 1 ERD

4.2 Logical Design

1. Tabel TA1

Field	Type	Size	Keterangan
NIM	INT	10	PRIMARY KEY
nama_mhs	VARCHAR	30	NOT NULL
alamat	VARCHAR	30	
email	VARCHAR	30	UNIQUE
no_HP	INT	12	
kelas	VARCHAR	5	
angkatan	INT	4	
jurusan	VARCHAR	30	
fakultas	VARCHAR	30	
tema	VARCHAR	30	
judul	VARCHAR	30	

2. Tabel TA2

Field	Type	Size	Keterangan
NIM	INT	10	PRIMARY KEY
nama_mhs	VARCHAR	30	NOT NULL
alamat	VARCHAR	30	
email	VARCHAR	30	UNIQUE
no_HP	INT	12	
kelas	VARCHAR	5	
angkatan	INT	4	
jurusan	VARCHAR	30	
fakultas	VARCHAR	30	
tema	VARCHAR	30	NOT NULL
judul	VARCHAR	30	NOT NULL

3. Tabel Login Mahasiswa

Field	Type	Size	Keterangan
username	VARCHAR	15	PRIMARY KEY
password	VARCHAR	20	NOT NULL

4. Tabel Login Dosen

Field	Type	Size	Keterangan
username	VARCHAR	15	PRIMARY KEY
password	VARCHAR	20	NOT NULL

5. Tabel Bimbingan

Field	Type	Size	Keterangan
id_bimbingan	INT	10	PRIMARY KEY
nama_dsn	VARCHAR	30	

6. Tabel Jadwal Bimbingan

Field	Type	Size	Keterangan
kode_jadwalbim	INT	10	PRIMARY KEY
jam	time		
tanggal	date		

7. Tabel Kelayakan

Field	Type	Size	Keterangan
status_kelayakan	VARCHAR	15	BOOLEAN
NIM	INT	10	FOREIGN KEY

nama_mhs	VARCHAR	30	NOT NULL
----------	---------	----	----------

8. Tabel Jadwal Seminar

Field	Type	Size	Keterangan
kode_Jadwal	INT	10	PRIMARY KEY
NIM	INT	10	FOREIGN KEY
nama_mhs	VARCHAR	30	
fakultas	VARCHAR	30	
jurusan	VARCHAR	30	
kelas	VARCHAR	30	
jam	time		NOT NULL
tanggal	date		NOT NULL

9. Tabel Seminar TA1

Field	Type	Size	Keterangan
id_seminar	INT	10	PRIMARY KEY
NIM	INT	10	FOREIGN KEY
nama_mhs	VARCHAR	30	NOT NULL
judul	VARCHAR	100	FOREIGN KEY
tema	VARCHAR	100	FOREIGN KEY
nilai_adm	INT	5	NOT NULL
nilai_bimbingan	INT	5	NOT NULL
nilai_pengujian	INT	5	NOT NULL
nilai_seminar	INT	5	NOT NULL

10. Tabel Seminar TA2

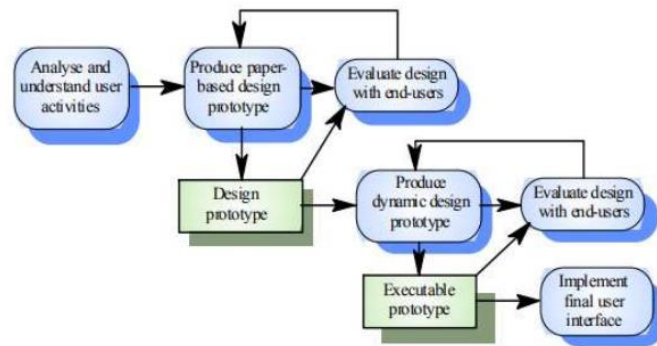
Field	Type	Size	Keterangan
id_seminar	INT	10	PRIMARY KEY
NIM	INT	10	FOREIGN KEY
nama_mhs	VARCHAR	30	NOT NULL
judul	VARCHAR	100	FOREIGN KEY
tema	VARCHAR	100	FOREIGN KEY
nilai_adm	INT	5	NOT NULL
nilai_bimbingan	INT	5	NOT NULL
nilai_pengujian	INT	5	NOT NULL
nilai_seminar	INT	5	NOT NULL

BAB V. USER INTERFACE DESIGN

User interface adalah bentuk tampilan grafik komputer yang berhubungan langsung dengan pengguna (user). User interface berfungsi sebagai penghubung antara user dengan software sehingga user dapat mengetahui apa yang terjadi mengenai apa yang terjadi pada software yang sedang digunakannya. Misalnya interaksi dari mesin komputer ke layar monitor. Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya. Jika desain user interfacenya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tUsernameak menggunakan software. Selain itu interface yang buruk sebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Dengan demikian, baik buruknya sebuah software tergantung dari bagaimana user mengerti ketika menggunakan software.

Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya. Jika desain user interfacenya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tUsernameak menggunakan software. Selain itu interface yang buruk sebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Dengan demikian, baik buruknya sebuah software tergantung dari bagaimana user mengerti ketika menggunakan software. Oleh karena itu, perancangan user interface tUsernameak boleh dikerjakan sembarangan dan tUsernameak mudah.

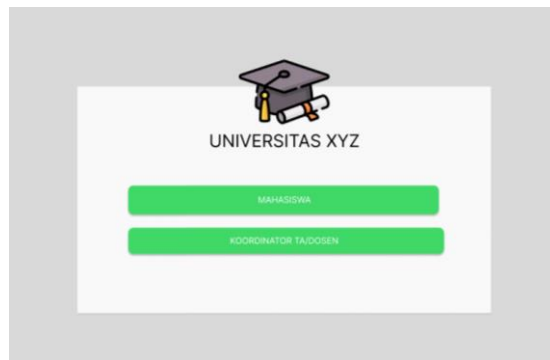
Proses merancang user interface:



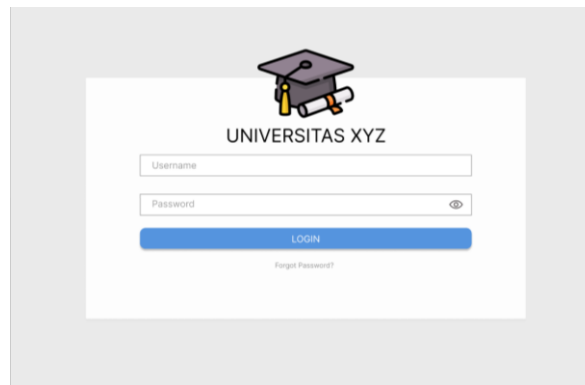
Prinsip –prinsip dalam merancang user interface:

1. User familiarity atau Mudah dikenali
2. Consistency atau Konsisten
3. Minimal surprise atau Tidak buat kaget user
4. Recoverability atau Pemulihan
5. User guidance atau Bantuan
6. User diversity atau Keberagaman

5.1 Design Login



Gambar 5 1 Design Login



Gambar 5 2 Design Login

Gambar diatas merupakan desain untuk login dimana terdapat logo untuk Universitas XYZ, username, password, tombol login. Sebelum dilakukannya login, user diminta memilih role masing-masing.

5.2 Design Halaman Utama Mahasiswa



Gambar 5 3 Design Halaman Utama Mahasiswa

Gambar diatas adalah desain halaman utama mahasiswa dimana terdapat ucapan selamat datang, hari dan tanggal, dan papan pengumuman. Pada sistem ini memiliki empat menu yaitu pendaftaran, bimbingan, dan seminar

5.3 Design Halaman Utama Dosen/Koordinator TA



Gambar 5 4 Design Halaman Utama Dosen/Koordinator TA

Gambar diatas adalah desain halaman utama dosen/coordinator TA dimana terdapat ucapan selamat datang, hari dan tanggal, dan papan pengumuman, terdapat informasi diri di sebelah kiri.

5.4 Design Menu Pendaftaran Mahasiswa

The image shows a web application interface for a student registration form. At the top, there is a header bar with a home icon and the label 'student'. Below the header, on the left, is a sidebar with a user profile (Regitha Zilzila, 3411211080) and three menu items: 'PENDAFTARAN', 'BIMBINGAN', and 'SEMINAR'. The main content area on the right features a 'Tugas Akhir 1' and 'Tugas Akhir 2' section, a 'STATUS PENDAFTARAN' section with a green bar indicating 'anda sudah menyelesaikan berkas pendaftaran dan disetujui, silahkan pilih menu bimbingan' and a 'DISETUUJI' status, and a 'DATA DIRI' section with fields for NIM / Nama, Tempat / Tanggal Lahir, Alamat, Angkatan, Fakultas, Jurusan, No HP, and Email. Below this is a 'PERSYARATAN' section with fields for Tema Penelitian and Judul Penelitian. At the bottom left of the sidebar is a 'KELUAR' (Logout) button, and at the bottom right of the main content area is a 'SIMPAN DATA' (Save Data) button.

Gambar 5 5 Menu Pendaftaran Mahasiswa TA1

Gambar 5 6 Menu Pendaftaran Mahasiswa TA2

Gambar diatas merupakan tampilan menu pendaftaran mahasiswa baik TA1 dan TA2. Pada menu ini terdapat beberapa data yang harus diisi dan akan ditambahkan Persyaratan untuk Pendaftaran TA1 dan TA2. Mahasiswa dapat menyimpan data tanpa harus lengkap terlebih dahulu. Status pendaftaran dapat dilihat pada bagian atas, akan berwarna hijau apabila sudah lengkap dan disetujui, dan akan berwarna merah apabila tidak lengkap dan belum disetujui.

5.5 Design Menu Pendaftaran Data Mahasiswa TA

Gambar 5 7 Desain Menu Pendaftaran Data Mahasiswa TA1/TA2

Gambar diatas merupakan tampilan menu pendaftaran dosen/koordinator baik TA1 dan TA2 untuk melakukan persetujuan pendaftraram. Pada menu ini terdapat fitur pencarian nama mahasiswa dengan NIM untuk mempermudah

coordinator TA mencari data mahasiswa, dan dapat melakukan persetujuan pada tombol dibawah kanan.

5.6 Design Menu Bimbingan Mahasiswa

student

Regitha Zizilia
3411211080

Pendaftaran

Bimbingan

Seminar

KELUAR

Pembimbing Absen

ID BIMBINGAN 221202

Pembimbing 1
Dr. Bayu Raharja, S.T., M.T.

Pembimbing 2
Mella Hanna, S.T., M.T.

Pilih Dosen Pembimbing 1
Dr. Bayu Raharja, S.T., M.T.

Pilih Dosen Pembimbing 2
Mella Hanna, S.T., M.T.

SIMPAN DATA

Gambar 5 8 Desain Menu Bimbingan Mahasiswa

student

Regitha Zizilia
3411211080

Pendaftaran

Bimbingan

Seminar

KELUAR

Pembimbing Absen

ID JADWAL 221202

BIMBINGAN 1
28 Juni 2023 ABSEN

BIMBINGAN 2
01 Juli 2023 ABSEN

BIMBINGAN 3
14 Juli 2023 ABSEN

BIMBINGAN 4
21 Juli 2023 ABSEN

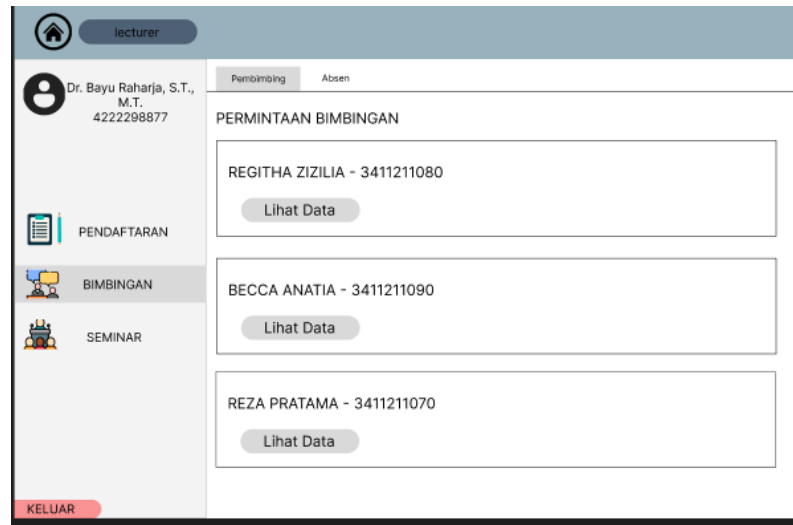
BIMBINGAN 5
28 Juli 2023 ABSEN

BIMBINGAN 6
30 Juli 2023 ABSEN

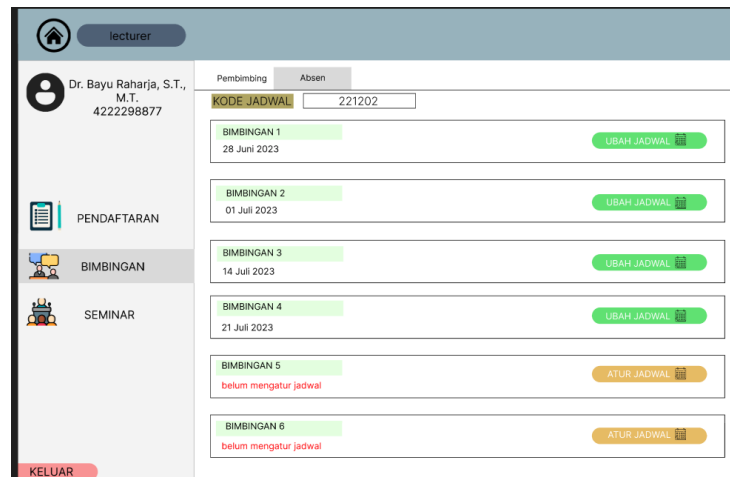
Gambar 5 9 Desain Menu Bimbingan Mahasiswa

Gambar diatas merupakan tampilan menu bimbingan pada mahasiswa dimana terdapat menu pembimbing dan absen, di menu pembimbing terdapat informasi pembimbing 1 dan pembimbing 2 dari mahasiswa yang sebelumnya mahasiswa telah memilih pada bagian drop down dan terdapat status persetujuan. Pada bagian absen terdapat ID jadwal dan informasi jadwal bimbingan yang sebelumnya telah dibicarakan dengan dosen pembimbing dan mahasiswa diwajibkan absen.

5.7 Design Menu Dosen/Koordinator TA



Gambar 5 10 Desain Menu Bimbingan Dosen/Koordinator TA



Gambar 5 11 Desain Menu Bimbingan Dosen/Koordinator TA

Gambar diatas merupakan tampilan menu bimbingan pada dosen dimana pada menu pembimbing terdapat beberapa informasi mengenai permintaan bimbingan yang dimana dosen dapat melihat lebih spesifik data mahasiswa pada bagian lihat data untuk menentukan persetujuan. Dan pada menu absen terdapat kode jadwal untuk bimbingan yang dipilih untuk diatur jadwalnya dan terdapat informasi apabila belum mengatur jadwal, setelah memilih jadwal pun dapat mengubah jadwal apabila diperlukan.

5.8 Design Menu Seminar Mahasiswa

The screenshot shows the 'Kelayakan Maju' menu. On the left is a sidebar with the user's name 'Regitha Zizilia 3411211080' and icons for 'PENDAFTARAN', 'BIMBINGAN', and 'SEMINAR'. The main area has tabs for 'Kelayakan Maju', 'Jadwal', and 'Seminar'. Under 'Kelayakan Maju', there is a dropdown menu for 'TUGAS AKHIR 1', a text input field for 'Masukkan NIM Mahasiswa' with the value '3411211080', and a green 'CARA' button. Below this is a green 'STATUS' box with text: 'anda sudah menyelesaikan pendaftaran kelayakan maju seminar TA, Silahkan cek status di website namun dan lihat jadwal apabila direvisi'. On the right, there is a green circle with the text 'DINYATAKAN LAYAK UNTUK MAJU KE SEMINAR TA'. At the bottom left is a red 'KELUAR' button.

Gambar 5 12 Desain Menu Seminar Mahasiswa

The screenshot shows the 'Jadwal' menu. The sidebar is the same. The main area has tabs for 'Kelayakan Maju', 'Jadwal', and 'Seminar'. Under 'Jadwal', there is a text input field for 'KODE JADWAL' with the value '041102'. Below this are three blue boxes containing the following text: 'REGITHA ZIZILIA 3411211080 FAKULTAS SAINS DAN INFORMATIKA INFORMATIKA C', 'KAMIS 22 AGUSTUS 2023 GEDUNG SERBA GUNA UNIVERSITAS XYZ', and 'KODE JADWAL : 041102'. At the bottom right is a green 'CALL CENTER 081111122333' button. At the bottom left is a red 'KELUAR' button.

Gambar 5 13 Desain Menu Seminar Mahasiswa

The screenshot shows the 'Seminar' menu. The sidebar is the same. The main area has tabs for 'Kelayakan Maju', 'Jadwal', and 'Seminar'. Under 'Seminar', there is a text input field for 'Masukkan NIM Mahasiswa' with the value '3411211080' and a green 'CARA' button. Below this are two text input fields for 'Nilai Seminar Tugas Akhir 1' and 'Nilai Seminar Tugas Akhir 2'. The first field contains the letter 'A'. The second field contains the text 'belum melakukan TA2' in red. At the bottom left is a red 'KELUAR' button.

Gambar 5 14 Desain Menu Seminar Mahasiswa

Gambar diatas merupakan tampilan menu seminar pada mahasiswa dimana terdapat pilihan kelayakan maju, jadwal, dan seminar. Pada menu kelayakan maju akan terdapat pilihan untuk TA1 atau TA2 dan terdapat juga status kelayakan. Pada menu jadwal terdapat informasi jadwal seminar setelah memasukkan kode jadwal. Pada menu seminar terdapat informasi tentang nilai seminar dari coordinator dan dosen dengan mencantumkan NIM mahasiswa terlebih dahulu.

5.9 Design Menu Seminar Dosen/Koordinator TA

Gambar 5 15 Desain Menu Seminar Dosen/Koordinator TA

Gambar 5 16 Desain Menu Seminar Dosen/Koordinator TA

Gambar 5 17 Desain Menu Seminar Dosen/Koordinator TA

Gambar diatas merupakan tampilan menu seminar pada dosen/coordinator TA dimana terdapat pilihan kelayakan maju, jadwal, dan seminar. Pada menu kelayakan maju akan terdapat pilihan untuk TA1 atau TA dan terdapat juga pencarian nama mahasiswa agar dapat dilihat data dan dilakukan persetujuan. Pada menu jadwal terdapat data yang harus diisi yang nantinya akan ditampilkan pada halaman jadwal mahasiswa. Pada menu seminar diminta untuk memasukkan bobot nilai dan dilakukan kalkulasi dan update nilai untuk menampilkan pada halaman seminar mahasiswa.

BAB VI. INTERFACE REQUIREMENTS

6.1 User Interface

Dalam perangkat lunak manajemen administrasi tugas akhir, setiap antarmuka memiliki karakteristik yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan pengguna diantaranya yaitu :

1. Interface Login

- Navigasi yang mudah : Pengguna dapat dengan mudah melihat atau mengakses menu yang dimana ada menu untuk mahasiswa dan dosen/koordinator
- Informatif : Lebih baik jika di menu utama terdapat papan pemberitahuan agar langsung dapat terbaca ketika user memasuki sistem.

2. Interface Pendaftaran Tugas Akhir :

- Sederhana : Interface harus mudah dipahami sehingga mahasiswa tUsernameak salah mengisi saat sedang mengisi data.
- ValUsernameasi data : interface harus melakukan valUsernameasi data secara real-time untuk memastikan bahwa data sudah lengkap dan dapat dilakukan valUsernameasi kembali oleh coordinator tugas akhir.

3. Interface Bimbingan :

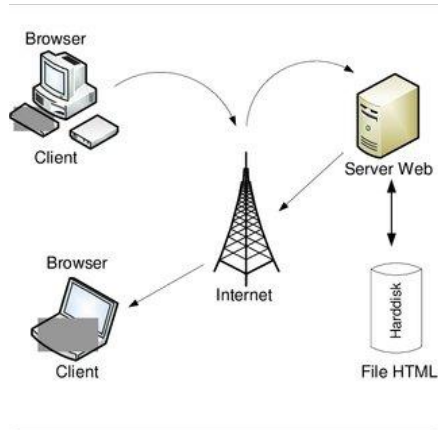
- Tampilan jadwal yang mudah dibaca agar mahasiswa tUsernameak tertukar dan dosen dapat mengatur tanpa keliru.
- Pengaturan pemilihan dosen pembimbing yang tUsernameak ambigu.
- Tampilan berbeda dengan dosen dan mahasiswa supaya user tUsernameak bingung. Dan menampilkan tampilan opsi dosen pembimbing, persetujuan pendaftaran dan absensi

4. Interface Pelaksanaan Seminar :

- Tampilan jadwal yang mudah dibaca dan detail seperti nama, waktu, tempat dan kode jadwal.
- Pengisian data yang terstruktur

- Ada beberapa tampilan kelayakan maju dan seminar berisi nilai TA di mahasiswa dan nilai dari coordinator atau dosen

6.2 Hardware Interface



Gambar 6 1 Hardware Interface

Client Browser (user) lalu menggunakan internet untuk sampai ke server web yang dimana server web ini akan memberikan ke client (admin) dan server web ini menggunakan file html yang dimana dapat berjalan secara baik dan juga responsive.

6.3 Software Interface

1. Sistem Operasi : Menggunakan SO Windows 7, interface PL harus kompatibel dengan SO yang digunakan oleh user.
2. MySQL server : interface harus dapat berinteraksi dengan basis data untuk menyimpan dan mengelola informasi tugas akhir.
3. XAMPP : dipakai untuk membuat web server lokal di komputer. Hal ini akan memudahkan dalam mengembangkan, mendesain, dan keperluan testing website.
4. MySQL konektor : untuk menghubungkan ke server database MySQL melalui antarmuka program aplikasi ODBC.

5. Internet Browser : interface harus berjalan dengan lancar di internet browser seperti pada Google Chrome, Microsoft Edge, Safari atau Mozilla Firefox
6. Bahasa Pemrograman : Seperti Java, Python. Interface harus dapat berjalan pada bahasa pemrograman untuk pengembangan PL dan mengimplementasikan logika yang sudah dibuat.

6.4 Communication Interface

1. Programmer adalah individu yang bertugas dalam hal rincian implementasi, pengemasan, dan modifikasi algoritma serta struktur data, dituliskan dalam sebuah bahasa pemrograman tertentu.
2. Software engineer bertugas melakukan analisa, rancangan, uji dan verifikasi, dokumentasi, pemeliharaan perangkat lunak, serta pengelolaan proyek.
3. Komunikasi antara user dan sistem. User meminta akses ke menu dan fungsi tertentu pada sistem, sistem perlu memberi informasi melalui notifikasi dan user perlu memberikan data kepada sistem.
4. Komunikasi antara sistem dan basis data untuk penyimpanan data dan pembaruan data.
5. Komunikasi antara sistem dan pihak ketiga untuk pertukaran data dan sinkronisasi data.
6. Komunikasi antara user untuk berbagi informasi dengan user lainnya.