**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada tuhan yang maha Esa, pada saat ini penulis dapat menyelesaikan Dokumen Perancangan dan Manual Singkat Penggunaan Aplikasi ini guna untuk mengikuti Uji Kompetensi Keahlian tahun pelajaran 2023/2024. Uji Kompetensi Keahlian (UKK) dilaksanakan untuk mengukur kemampuan peserta uji dalam mengerjakan tugas atau membuat suatu produk sesuai tuntutan standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Hasil UKK dari peserta akan menjadi indikator ketercapaian standar kompetensi lulusan dan pemberian sertifikat kompetensi yang sangat bermanfaat di dunia kerja nantinya.

Dalam proses pembuatan Dokumen Perancangan dan Manual Singkat Penggunaan Aplikasi ini, penulis mendapatkan banyak sekali dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak M.Sofa Ananda, S.Pd M.Pd ,selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 9 Medan
2. Bapak Ardiansyah, ST ,selaku Ketua Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak Serta selaku Guru Pembimbing penulis dalam menyelesaikan Project UKK dan Dokumen ini.
3. Penguji Eksternal Bapak Suhardi Syahputra S.kom dari PT. Rangkai Utama Berjaya , selaku penguji dari Dunia Usaha dan Industri.
4. Kedua Orang tua yang telah memberikan dukungan berupa moril dan materil.
5. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian jobsheet ini. Yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Demikian Dokumen Perancangan dan Manual Singkat Penggunaan Aplikasi ini saya buat, Atas perhatiannya saya ucapkan Terima Kasih.

Penulis,

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

Dokumen Perancangan dan Manual Singkat Penggunaan Aplikasi

Uji Kompetensi Keahlian yang Berjudul:

**APLIKASI WEBSITE GALERI FOTO**

**BERBASIS WEB**

Disusun Oleh:

**NAMA PESERTA : Syifa Nabila**

**NISN/NIS : 21.12402/0068069898**

**NO. PAKET SOAL : KM3063-P3-23/24**

**PAKET SOAL : PAKET - 3**

**KOMPETENSI KEAHLIAN : REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL)**

Telah memenuhi syarat untuk Mengikuti Uji Kompetensi Keahlian

Pada

Program Studi : Teknik Komputer dan Informatika

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)

SMK Negeri 9 Medan

Medan, …. Maret 2024

Kepala SMK Negeri 9 Medan Ketua Kompetensi Keahlian & Guru Pembimbing,

**M. SOFA ANANDA S.Pd., M.Pd ARDIANSYAH, ST**

NIP. 19750201 200801 1 002 NIP. 19831013 201001 1 015

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

Dokumen Perancangan dan Manual Singkat Penggunaan Aplikasi

Uji Kompetensi Keahlian yang Berjudul:

**APLIKASI WEBSITE GALERI FOTO**

**BERBASIS WEB**

**NAMA PESERTA : Syifa Nabila**

**NISN/NIS : 21.12402/0068069898**

**NO. PAKET SOAL : KM3063-P3-23/24**

**PAKET SOAL : PAKET - 3**

**KOMPETENSI KEAHLIAN : REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL)**

TELAH DIPERIKSA DAN DIUJI PADA TANGGAL 26 MARET 2024

OLEH :

PENGUJI INTERNAL PENGUJI EKSTERNAL

**ARDIANSYAH, ST Suhardi Syahputra S.kom**

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR**  i

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**  ii

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**  iii

**DAFTAR ISI**  iv

**MENGENAL APLIKASI WEB GALERI FOTO**  1

1.1. Defenisi Website Galeri Foto 1

1.2. Manfaat dan Tujuan Aplikasi 1

1.3. Bahasa Pemrograman Yang digunakan 2

**KONSEP PEMODELAN APLIKASI**  3

2.1. Konsep Alur Perancangan Aplikasi 3

2.2. Use Case Diagram Aplikasi 4

2.3. Activity Diagram Aplikasi 6

2.4. DFD (Data Flow Diagram) Aplikasi 8

2.4.1. DFD Context 10

2.4.2. DFD Level 1 Proses Interaksi Album 12

2.4.3. DFD Level 1 Interaksi dengan Foto Album dan Komentar 14

**PERANCANGAN DATABASE**  16

3.1. Physical Data Model (PDM) 16

3.2. Membuat Database 16

3.3. Perancangan Tabel 17

3.3.1. Tabel User 17

3.3.2. Tabel Album 17

3.3.3. Tabel Foto 18

3.3.4. Tabel KomentarFoto 18

3.3.5. Tabel LikeFoto 19

3.3.6. Tabel DislikeFoto 19

3.4. BackUp (Export) dan Restore (Import) Database 20

**DESAIN RANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX)**  21

4.1. Login 21

4.2. Register 21

4.3. Halaman Dashboard Utama 22

4.4. Menu Aplikasi 22

4.4.1. Menu Album 22

4.4.2. Menu Foto 23

4.5. Halaman CRUD (Create, Read, Update, Delete) 23

4.5.1. CRUD User 23

4.5.2. CRUD Album 24

4.5.3. CRUD Update Album 24

4.5.4. Read And Delete Album 25

4.5.5. CRUD Foto 25

4.5.6. CRUD Update Foto 26

4.5.7. Read And Delete Foto 26

**MANUAL SINGKAT PENGGUNAAN APLIKASI**  27

5.1. Kebutuhan Alat dan Bahan 27

5.2. Instalasi Aplikasi Pendukung 28

5.3. Fitur-Fitur Minimal dan Pembagian Privilege dalam Aplikasi 29

5.4. Cara Kerja Penggunaan Aplikasi 29

**LINK DOKUMENTASI GITHUB 29**

**PENUTUP**  30

**PROFIL PESERTA UJI KOMPETENSI KEAHLIAN**

**LEMBAR PEMBIMBINGAN UKK**

**PACKAGING PRODUK HASIL AKHIR**

Aplikasi yang sudah final, jadi atau hasil akhir, wajib dibuat Packaging Produk Hasil Akhir nya dalam bentuk Burning CD/DVD Berlabel dengan menggunakan Case Box ataupun sampul plastik atau kertas sesuai contoh dibawah.

**COVER PRODUK** disesuaikan dengan Desain Produk masing masing yang berisikan informasi diantaranya :

1. Nama Aplikasi
2. Logo dan Identitas SMK Negeri 9 Medan
3. Nama Pembuat + Photo Profile
4. Spesifikasi Minimal Hardware
5. Logo Cinta Produk Indonesia
6. Logo SMK Bisa
7. Barcode Produk



