DOKUMENTASI PERANGKAT LUNAK

SIMMP: SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MATAKULIAH PROYEK BERBASIS WEBSITE

Untuk:

D3 Manajemen Informatika di Politeknik Pos Indonesia

Dipersiapkan oleh:

Siti Fatimah

2203019

Jurusan Manajemen Informatika – Politeknik Pos Indonesia Jl. Sari Asih no.54, Bandung 40151

20/15	Program Studi	Nomor Dokumen	Halaman
Po Trick	Manajemen Informatika		1/157
OS WDONESTY	Politeknik Pos Indonesia	Revisi	

DAFTAR PERUBAHAN

### C	Revisi	Deskripsi							
C	A								
D	В								
E F G INDEX - A B C D E F G TGL Ditulis oleh Diperiksa oleh Disetujui	С								
F G INDEX - A B C D E F G TGL Ditulis oleh Diperiksa oleh Disetujui	D								
G INDEX - A B C D E F G TGL Ditulis oleh Diperiksa oleh Disetujui	E								
INDEX - A B C D E F G TGL Ditulis oleh Diperiksa oleh Disetujui	F								
TGL Ditulis oleh Diperiksa oleh Disetujui	G								
TGL Ditulis oleh Diperiksa oleh Disetujui									
Ditulis oleh Diperiksa oleh Disetujui	INDEX	-	A	В	С	D	Е	F	G
oleh Diperiksa oleh Disetujui	TGL								
Diperiksa oleh Disetujui	Ditulis								
oleh Disetujui	oleh								
Disetujui	Diperiksa								
oleh									
	oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI
DAFTAR GAMBAR10
DAFTAR TABEL
DAFTAR SIMBOL
1. PENDAHULUAN
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen
1.2 Lingkup Masalah
1.3 Referensi
1.4 Aturan Penomoran
1.5 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)
2. KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK 24
2.1 Deskripsi Umum Sistem
2.2 Fitur Utama Perangkat Lunak
2.2.1 Kebutuhan Fungsional
2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional
2.3 Model Use Case
2.3.1 Diagram Use Case
2.3.3 Definisi Use Case
2.3.4 Skenario Use Case 29
a. Skenario Use Case Login
b. Skenario Use Case Kelola Timeline
c. Skenario Use Case Kelola Data Dosen
d. Skenario Use Case Kelola Penguji
e. Skenario Use Case Kelola Mahasiswa
f. Skenario Use Case Kelola Plotting Pembimbing
g. Skenario Use Case Kelola Pembekalan
h. Skenario Use Case Kelola User
i. Skenario Use Case Kelola Bimbingan
j. Skenario Use Case Kelola Pengumpulan

k. Skenario Use Case Kelola Dokumen Akhir	49
l. Skenario Use Case Kelola Sidang	51
m. Skenario Use Case Logout	52
2.4 Spesifikasi Tambahan	53
2.5 Glossary	53
3. MODEL ANALISIS	54
3.1 Realisasi Use Case Tahap Analisis	54
3.1.1 Sistem Sequence Diagram (SSD)	54
3.1.1.1 Sistem Sequence Diagram Login	54
3.1.1.2 Sistem Sequence Diagram Kelola User	55
3.1.1.3 Sistem Sequence Diagram Kelola Timeline	56
3.1.1.4 Sistem Squence Diagram Kelola Dosen	58
3.1.1.5 Sistem Squence Diagram Kelola Penguji	59
3.1.1.6 Sistem Squence Diagram Kelola Mahasiswa	61
3.1.1.7 Sistem Squence Diagram Kelola Plotting Pembimbing	63
3.1.1.8 Sistem Squence Diagram Kelola Pembekalan	65
3.1.1.9 Sistem Squence Diagram Kelola Bimbingan	66
3.1.1.10 Sistem Squence Diagram Kelola Pengumpulan	67
3.1.1.11 Sistem Squence Diagram Kelola Sidang	69
3.1.1.12 Sistem Squence Diagram Kelola Dokumen Akhir	69
3.1.1.13 Sistem Squence Diagram Logout	71
3.1.2 Conceptual Class Diagram	71
3.2 Kelas Analisis	72
3.2.1 Tanggung Jawab dan Atribut	73
3.3 Paket Analisis	75
3.3.1 Identifikasi Paket Analisis	75
3.3.2 Identifikasi Kelas Analisis Tiap Paket	77
3.4.1 Tampilan Login	78
3.4.2 Halaman Koordinator	79
3.4.2.1 Halaman Kelola User	80
3.4.2.2 Halaman Timeline	81
3.4.2.3 Halaman Dosen	81

3	.4.2.4	Halaman Mahasiswa	82
3	.4.2.5	Halaman Penguji	82
3	.4.2.6	Halaman Plotting Pembimbing	83
3	.4.2.7	Halaman Pembekalan	83
3	.4.2.8	Halaman Sidang	84
3	.4.2.9	Halaman Pengumpulan	84
3	.4.2.10	Halaman Kelola Dokumen Akhir	85
3	.4.3 H	lalaman Mahasiswa	86
3	.4.3.1	Timeline	86
3	.4.3.2	Plotting Pembimbing	87
3	.4.3.3	Bimbingan	88
3	.4.3.4	Pembekalan	88
3	.4.3.5	Kelola Sidang	89
3	.4.3.6	Pengumpulan	90
3	.4.3.7	Dokumen Akhir	90
3	.4.4 H	alaman Dashboard Pembimbing/Penguji	91
3	.4.4.1	Halaman Dashboard	91
3	.4.4.2	Timeline	92
3	.4.4.3	Plotting Pembimbing	92
3	.4.4.4	Bimbingan	93
3	.4.4.5	Kelola Sidang	93
3	.4.4.6	Pengumpulan	94
3	.4.4.7	Dokumen Akhir	95
3	.4.5 H	lalaman Staf Prodi	95
3	.4.5.1	Halaman Dashboard	95
3	.4.5.2	Timeline	96
3	.4.5.3	Dokumen Akhir	97
3.5	Deskr	ripsi Arsitektur	97
3.6	Pedon	nan Perancangan	97
N	MODEL 1	PERANCANGAN	97
4.1	Realis	sasi Use Case Tahap Perancangan	98
4.1.	1 Sea	uence Diagram	98

4.1.1.1	Sequence Diagram Login
4.1.1.2	Sequence Diagram Kelola User
4.1.1.3	Sequence Diagram Kelola Data Dosen
4.1.1.4	Sequence Diagram Kelola Data Mahasiswa 101
4.1.1.5	Sequence Diagram Kelola Data Penguji
4.1.1.6	Sequence Diagram Kelola Data Plotting Pembimbing 103
4.1.1.7	Sequence Diagram Pembekalan
4.1.1.8	Sequence Diagram Kelola Bimbingan
4.1.1.9	Sequence Diagram Kelola Pengumpulan 106
4.1.1.10	Sequence Diagram Kelola Sidang 107
4.1.1.11	Sequence Diagram Kelola Dokumen Akhir 108
4.1.1.12	Sequence Diagram Logout
4.1.2	Class Diagram
4.2 Kelas	s Perancangan 109
4.2.1 Op	perasi dan Atribut110
4.2.1.1	Nama Kelas: Entity Kelas Auth
4.2.1.2	Nama Kelas: Entity Kelas User
4.2.1.3	Nama Kelas: Entity Kelas Dosen
4.2.1.4	Nama Kelas: Entity Kelas Penguji
4.2.1.5	Nama Kelas: Entity Kelas Mahasiswa
4.2.1.6	Nama Kelas: Entity Kelas Plotting Pembimbing 113
4.2.1.7	Nama Kelas: Entity Kelas Pembekalan
4.2.1.8	Nama Kelas: Entity Kelas Bimbingan
4.2.1.9	Nama Kelas: Entity Kelas Pengumpulan
4.2.2 A	Algoritma/Query
4.2.2.1	Kelas Data Auth
4.2.2.2	Kelas Data User
4.2.2.3	Kelas Timeline
4.2.2.4	Kelas Data Dosen
4.2.2.5	Kelas Data Penguji
4.2.2.6	Kelas Data Mahasiswa
4.2.2.7	Kelas Data Plotting Pembimbing

	4.2.2.8	Kelas Data Pembekalan	2
	4.2.2.9	Kelas Data Bimbingan	3
	4.2.2.10	Kelas Data Pengumpulan 124	4
	4.2.2.11	Kelas Data Sidang	5
	4.2.2.12	Kelas Data Dokumen Akhir	6
5. I	MPLEM	ENTASI	8
5.	1 Implen	nentasi Antarmuka128	8
	5.1.1	Login	8
	5.1.2	Dashboard (Koordinator)	9
	5.1.3	Kelola User (Koordinator)	9
	5.1.4	Kelola Dosen (Koordinator)	0
	5.1.5	Kelola Data Penguji (Koordinator)	1
	5.1.6	Kelola Data Mahasiswa (Koordinator)	1
	5.1.7	Plotting Pembimbing (Koordinator)	2
	5.1.8	Pembekalan (Koordinator)	2
	5.1.9	Pengumpulan (Koordinator, Pembimbing/Penguji) 133	3
	5.1.11 Ka.Proc	Dokumen Akhir (Koordinator,Staf Prodi, di,Pembimbing/penguji)134	4
	5.1.12 Pembin	Timeline (Mahasiswa, Ka.Prodi, Staf Prodi, nbing/Penguji)	4
	5.1.13	Bimbingan (Mahasiswa, Pembimbing/Penguji)	
	5.1.14	Pengumpulan (Mahasiswa)	
	5.1.15	Sidang (Mahasiswa, Ka.Prodi)	5
	5.1.16	Dokumen Akhir(Mahasiswa)	5
6. P	ENGUJI	AN	6
6.	.1 Ren	cana dan Prosedur Pengujian13'	7
6.	2 Kasus	Uji	2
	6.2.1 Pe	ngujian Use Case Login	2
	6.2.2 Pe	ngujian Use Case Kelola User14	3
		ngujian Use Case Kelola Dosen14-	
		ngujian Use Case Kelola Mahasiswa140	
	6.2.5	Pengujian Use Case Kelola Penguji	7

6.2.6 Pengujian Use Case Kelola Plotting Pembimbing	147
6.2.7 Pengujian Use Case Pembekalan	148
6.2.8 Pengujian Use Case Bimbingan	148
6.2.9 Pengujian Use Case Kelola Pengumpulan	149
6.2.10 Pengujian Use Case Sidang	150
6.2.11 Pengujian Use Case Dokumen Akhir	150
6.3 Evaluasi Pengujian	152
7. SPESIFIKASI PRODUK PERANGKAT LUNAK	152
7.1 Perangkat Lunak Siap Eksekusi	152
7.2 Berkas Sumber	153
7.3 Syarat pemaketan	154
7.4 Prosedur Konstruksi	154
8. PANDUAN INSTALASI	155
8.1 Instalasi Program Siap Eksekusi	155
8.1.1 Instalasi XAMPP	155
8.1.2 Instalasi Aplikasi	156
	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Use Case Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek 27
Gambar 2. 3 Activity Diagram login
Gambar 2. 4 Activity Diagram Kelola Timeline
Gambar 2. 5 Activity Diagram Kelola Dosen
Gambar 2. 6 Activity Diagram Kelola Penguji
Gambar 2. 7 Activity Diagram Kelola Mahasiswa
Gambar 2. 8 Activity Diagram Kelola Plotting Pembimbing
Gambar 2. 9 Activity Diagram Kelola Pembekalan
Gambar 2. 10 Activity Diagram Kelola User
Gambar 2. 11 Activity Diagram Kelola Bimbingan
Gambar 2. 12 Activity Diagram Kelola Pengumpulan
Gambar 2. 13 Activity Diagram Dokumen Akhir
Gambar 2. 14 Activity Diagram Kelola Sidang
Gambar 2. 15 Activity Diagram Logout
Gambar 3. 1 Sistem Sequence Diagram Login
Gambar 3. 2 Sistem Sequence Diagram Kelola User
Gambar 3. 3 Sistem Sequence Diagram Kelola Timeline
Gambar 3. 4 Sistem Sequence Diagram Kelola Dosen
Gambar 3. 5 Sistem Sequence Diagram Kelola Data Penguji
Gambar 3. 6 Sistem Sequence Diagram Kelola Data Mahasiswa
Gambar 3. 7 Sistem Sequence Diagram Kelola Plotting Pembimbing
Gambar 3. 8 Sistem Sequence Diagram Kelola Pembekalan
Gambar 3. 9 Sistem Sequence Diagram Kelola Bimbingan
Gambar 3. 10 Sistem Sequence Diagram Kelola Pengumpulan
Gambar 3. 11 Sistem Sequence Diagram Kelola Sidang
Gambar 3. 12 Sistem Sequence Diagram Dokumen Akhir
Gambar 3. 13 Sistem Sequence Diagram Logout
Gambar 3. 14 Prototipe Halaman Login
Gambar 3. 15 Prototipe Halaman Koordinator
Gambar 3. 16 Prototipe Halaman Kelola User
Gambar 3. 17 Prototipe Halaman Kelola Timeline
Gambar 3. 18 Prototipe Halaman Kelola Dosen
Gambar 3. 19 Prototipe Halaman Kelola Mahasiswa
Gambar 3. 20 Prototipe Halaman Kelola Penguji
Gambar 3. 21 Prototipe Halaman Kelola Plotting Pembimbing
Gambar 3. 22 Prototipe Halaman Kelola Pembekalan
Gambar 3. 23 Prototipe Halaman Kelola Sidang
Gambar 3. 24 Prototipe Halaman Pengumpulan
Gambar 3. 25 Prototipe Halaman Dokumen Akhir

Gambar 3. 26 Prototipe Halaman Dashboard Mahasiswa	. 86
Gambar 3. 27 Prototipe Halaman Timeline Mahasiswa	. 87
Gambar 3. 28 Prototipe Halaman Plotting Pembimbing Mahasiswa	
Gambar 3. 29 Prototipe Halaman Bimbingan	. 88
Gambar 3. 30 Prototipe Halaman Pembekalan Mahasiswa	. 88
Gambar 3. 31 Prototipe Halaman Sidang Mahasiswa	. 89
Gambar 3. 32 Prototipe Halaman Pengumpulan Mahasiswa	. 90
Gambar 3. 33 Prototipe Halaman Dokumen Akhir Mahasiswa	. 90
Gambar 3. 35 Prototipe Halaman Dashboard Pembimbing/Penguji	. 91
Gambar 3. 36 Prototipe Halaman Timeline Pembimbing/Penguji	. 92
Gambar 3. 37 Prototipe Halaman Plotting Pembimbing Pembimbing/Penguji	. 92
Gambar 3. 38 Prototipe Halaman Bimbingan Pembimbing/Penguji	. 93
Gambar 3. 39 Prototipe Halaman Sidang Pembimbing/Penguji	. 93
Gambar 3. 40 Prototipe Halaman Pengumpulan Pembimbing/Penguji	. 94
Gambar 3. 41 Prototipe Halaman Dokumen Akhir Pembimbing/Penguji	. 95
Gambar 3. 43 Prototipe Halaman Dashboard Staf Prodi	
Gambar 3. 44 Prototipe Halaman Timeline Staf Prodi	. 96
Gambar 3. 45 Prototipe Halaman Dokumen Akhir Staf Prodi	. 97
Gambar 4. 1 Sequence Diagram Login	. 98
Gambar 4. 2 Sequence Diagram Kelola User	. 99
Gambar 4. 3 Sequence Diagram Kelola Data Dosen	100
Gambar 4. 4 Sequence Diagram Kelola Mahasiswa	101
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Kelola Data Penguji	102
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Kelola Data Plotting Pembimbing	103
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Pembekalan	104
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Kelola Bimbingan	105
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Kelola Pengumpulan	106
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Kelola Sidang	107
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Kelola Dokumen Akhir	108
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Logout	
Gambar 4. 13 Class Diagram perancangan SIMMP	109
Gambar 5. 1 Impementasi Antarmuka Login	128
Gambar 5. 2 Impementasi Antarmuka Dashboard Koordinator	129
Gambar 5. 3 Impementasi Antarmuka Kelola User	
Gambar 5. 4 Impementasi Antarmuka Kelola Timeline	
Gambar 5. 5 Impementasi Antarmuka Kelola Dosen	130
Gambar 5. 6 Impementasi Antarmuka Kelola Data Penguji	131
Gambar 5. 7 Impementasi Antarmuka Kelola Mahasiswa	131
Gambar 5. 8 Impementasi Antarmuka Plotting Pembimbing	
Gambar 5. 9 Impementasi Antarmuka Pembekalan	
Gambar 5. 10 Impementasi Antarmuka Pembekalan	
Gambar 5. 11 Impementasi Antarmuka Sidang	
Gambar 5, 12 Impementasi Antarmuka Dokumen Akhir	134

Gambar 5. 13 Impementasi Antarmuka Timeline	134
Gambar 5. 14 Impementasi Antarmuka Bimbingan	135
Gambar 5. 15 Impementasi Antarmuka Pengumpulan	135
Gambar 5. 16 Impementasi Antarmuka Sidang	136
Gambar 5. 17 Impementasi Antarmuka Dokumen Akhir	136
Gambar 8. 1 Instalasi XAMPP	155
Gambar 8. 2 Message Box XAMPP	156
Gambar 8. 3 Mengaktifkan XAMPP	
Gambar 8. 4 Halaman Utama phpMyAdmin	
Gambar 8. 5 Halaman Create Database phpMyAdmin	
Gambar 8. 6 Halaman Database SIMMP di phpMyAdmin	
Gambar 8. 7 Halaman Login SIMMP	
Gambar 8. 8 Halaman Dashboard SIMMP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Aturan Penomoran	
Tabel 2. 1 Kebutuhan Fungsional	25
Tabel 2. 2 Aktor Use Case	28
Tabel 2. 3 Definisi Use Case	29
Tabel 2. 4 Skenario Use Case Login	30
Tabel 2. 5 Skenario Use Case Kelola Timeline	31
Tabel 2. 6 Skenario Use Case Kelola Data Dosen	33
Tabel 2. 7 Skenario Use Case Kelola Penguji	35
Tabel 2. 8 Skenario Use Case Kelola Mahasiswa	37
Tabel 2. 9 Skenario Use Case kelola Plotting Pembimbing	39
Tabel 2. 10 Skenario Use Case Kelola Pembekalan	
Tabel 2. 11 Skenario Use Case Kelola User	43
Tabel 2. 12 Skenario Use Case Kelola Bimbingan	45
Tabel 2. 13 Skenario Use Case Kelola Pengumpulan	47
Tabel 2. 14 Skenario Use Case Kelola Dokumen Akhir	49
Tabel 2. 15 Skenario Use Case Kelola Sidang	51
Tabel 2. 16 Skenario Use Case Logout	52
Tabel 3. 1 Kelas Analisis	
Tabel 3. 2 Tanggung Jawab dan Atribut	73
Tabel 3. 3 Identifikasi Paket Analisis	75
Tabel 3. 4 Identifikasi Kelas Analisis Tiap Paket	. 77
Tabel 4. 1 Tabel Kelas Perancangan	
Tabel 4. 2 operasi dan Atribut Kelas Auth	110
Tabel 4. 3 operasi dan Atribut Kelas User	111
Tabel 4. 4 operasi dan Atribut Kelas Dosen	
Tabel 4. 5 operasi dan Atribut Kelas Penguji	112
Tabel 4. 6 operasi dan Atribut Kelas Mahasiswa	112
Tabel 4. 7 operasi dan Atribut Kelas Plotting Pembimbing	113
Tabel 4. 8 operasi dan Atribut Kelas Pembekalan	113
Tabel 4. 9 operasi dan Atribut Kelas Bimbingan	114
Tabel 4. 10 operasi dan Atribut Kelas Pengumpulan	114
Tabel 4. 11 operasi dan Atribut Kelas Sidang	115
Tabel 4. 12 operasi dan Atribut Kelas Dokumen Akhir	116
Tabel 4. 13 Antarmuka	127
Tabel 6. 1 Rencana dan Prosedur Pengujian	138
Tabel 6. 2 Pengujian Use Case Login	142
Tabel 6. 3 Pengujian Use Case Kelola User	143
Tabel 6. 4 Pengujian Use Case Kelola Dosen	144
Tabel 6. 5 Pengujian Use Case Kelola Mahasiswa	146

Tabel 6. 6 Pengujian Use Case Kelola Penguji	147
Tabel 6. 7 Pengujian Use Case Kelola Plotting Pembimbing	147
Tabel 6. 8 Pengujian Use Case Pembekalan	148
Tabel 6. 9 Pengujian Use Case Bimbingan	148
Tabel 6. 10 Pengujian Use Case Kelola Pengumpulan	149
Tabel 6. 11 Pengujian Use Case Sidang	150
Tabel 6. 12 Pengujian Use Case Dokumen Akhir	150
Tabel 6. 13 Pengujian Use Case Logout	151
Tabel 7. 1 Berkas Sumber	153

DAFTAR SIMBOL

No.	Simbol	Keterangan
1.	犬	Actor adalah elemen diluar sistem yang berkepentingan secara langsung dengan sistem.
2.		Use Case adalah urutan interaksi antar aktor dengan sistem.
3.		Include adalah relasi dari base use case kepada inclusion use case, menggambarkan bagaimana perilaku dari inclusion use case disisipkan ke dalam base use case.
4.	< <extends>></extends>	Extends adalah hubungan dari extention use case, menerangkan bagaimana perilaku dari extension use case dapat disisipkan ke dalam perilaku base use case.
5.		Association adalah partisipasi aktor dalam suatu use case yang saling berkomunikasi satu dengan yang lainnya.
6.		System boundary, untuk mereprensentasikan batasan fisik sistem dengan aktor yang berinteraksi dengan sistem.
7.		Class adalah deskripsi dari kumpulan objek yang memiliki atribut, operation, method, relationship, dan semantics yang sama.
8.	— 4	Generalization adalah hubungan taksonomik antara use case yang lebih umum dan use case yang lebih spesifik.
9.	•	Start State adalah memperlihatkan dimana aliran kerja berawal.
10.		End State adalah memperlihatkan dimana aliran kerja berakhir.
11.		Activity merupakan aktivitas pada diagram activity.

1. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang ditangani dalam pembangunan perangkat lunak, aturan penomoran, referensi serta deskripsi umum penulisan dokumen (ikhtisar).

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini secara keseluruhan mencakup dua bagian besar yaitu Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) dan Dokumentasi Perangkat Lunak (DPL). Tujuan penulisan dokumen SKPL ini adalah untuk mendefinisikan secara rinci kebutuhan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek sebagai media pelaksanaan matakuliah proyek untuk memenuhi keinginan pemakai. Dokumen SKPL membantu pengembangan perangkat lunak yang fokus dan terarah. Tujuan penulisan DPL adalah untuk menggambarkan perancangan Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek berdasarkan spesifikasi yang dituliskan di SKPL. Penulisan DPL menggambarkan struktur sistem dengan perancangan menu dan perancangan antarmuka yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan gambaran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Sistem informasi yang akan dibangun memiliki beberapa lingkup masalah yaitu sebagai berikut:

- 1. Fitur yang akan dibangun meliputi:
 - a. Kelola user
 - b. Timeline
 - c. Kelola data Dosen
 - d. Kelola data Penguji
 - e. Kelola data Mahasiswa
 - f. Pembekalan
 - g. Bimbingan
 - h. Pengumpulan
 - i. Kelola sidang
 - j. Dokumen akhir

2. Database yang dibangung menggunakan MySQL.

1.3 Referensi

Dalam penulisan dokumen pembangunan Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek ini merujuk pada struktur penulisan yang digunakan dalam pembuatan dokumen berdasarkan *template* dokumen yang telah dikeluarkan oleh Prodi Manajemen Informatika Politeknik Pos Indonesia.

Adapun buku teks dan referensi yang digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pembangunan sistem informasi manajemen surat internal yang terintegrasi notifikasi whatsapp adalah sebagai berikut:

Acai Sudirman, Muttaqin Muttaqin, Ramen A. Purba, Alexander Wirapraja , Leon A. Abdillah, Fajrillah Fajrillah, Fatimah Nur Arifah, Julyanthry Julyanthry, Ronal Watrianthos, J. S. (2020). *Sistem Informasi Manajemen*. yayasan Kita Menulis. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=WiLwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=sistem+informasi+manajemen&ots=794NbmUqqi&sig=F_9BpRnSwsPk1HqEZ5Ti8vs9RMg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Alam, G. A., Aknuranda, I., & Rachmadi, A. (2019). *Pemodelan dan Evaluasi Proses Bisnis Menggunakan Business Process Model and Notation (BPMN) (Studi Kasus: Percetakan Mabes Printing)*. 3(1), 621–627.

Cause, D., & Sebab, D. (n.d.). Diagram Fishbone.

Dedy Rahma Prehanto, S.Kom., M. K. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka.

https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_KONSEP_SISTEM_INF ORMASI/0OriDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=karakteristik+sistem&printsec= frontcover

Enterprise, J. (2016). *Trik Cepat Menguasai Microsoft Visio*. PT Elex Media Komputindo.

https://www.google.co.id/books/edition/Trik_Cepat_Menguasai_Microsoft_Visio/ritIDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=microsoft+visio+adalah&printsec=frontcover

Hikmah, A. B. (2014). *MENDEFINISIKAN ENTERPRISE ARCHITECTURE PLANNING DALAM PERENCANAAN INTEGRASI SISTEM. I*(2), 130–135.

Hutahaean, J. (2014). Konsep Sistem Informasi. Deepublish.

https://books.google.co.id/books?id=o8LjCAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Ii, B. A. B. (2013). Bab ii landasan teori 2.1. 8–30.

Iskandar, H. (2017). Modul 3 Modul 3. *Suhu, Kalor, Dan Energi Di Sekitarku*, *Pppurg 1987*, 1–26. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2.Modul Suhu dan Kalor.pdf, diakses pada tanggal 27 maret 2020

Kasus, S., Leuwi, A., & Majalengka, S. (2015). Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, Bandung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi UNIKOM*, 2, 1–14.

Kemendikbud. (1996). Modul 2 Modul 2. *Pertanian Global, Aspek Sosial Kultural, Ekonomi Dan Ekologi*, 2(1), 1–7.

Munawir, L. A. (2018). *Sistem Informasi Manajemen*. Lembaga Komunitas Informasi Teknologi Aceh (KITA).

https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Informasi_Manajemen_Buku_Re ferens/Jr2XDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=sistem+informasi+manajemen&printsec=frontcover

No Title. (n.d.).

Oktafianto, M. M. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*. cv Andi Offset (andi).

https://books.google.co.id/books?id=2SU3DgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false

Patel. (2019). 済無No Title No Title No Title. 9–25.

Peranginangin, K. (2010). PHP dan MySQL. 1.

Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61.

https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67

Ramen A Purba, R. (2020). *Konsep Dasar Sistem Informasi Dalam Dunia Usaha*. yayasan Kita Menulis.

https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Dasar_Sistem_Informasi_dalam _Duni/BUhxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi+informasi&pg=PR7&printsec=frontcover

Supono, O. (2020). Pengantar Bahasa Pemrograman (1).

Syafrial Fachrie Pane, Wahyu Kurnia Sari, Z. A. W. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Kreatif Aditya Saputra.

https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Aplikasi_Pengolahan_Data_A dminis/3s3XDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=definisi+data+adalah&pg=PA7&printsec=frontcover

Tatang. (2019). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Teori, K. (2010). Pengertian Sistem Pengertian Informasi Pengertian Sistem Informasi Pengertian Manajemen.

Value chain. (n.d.).

Wardana, S. H. M. S. (n.d.). *Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter*.

https://www.google.co.id/books/edition/Menjadi_Master_PHP_dengan_Framework_Code/jqnkoEn5n0EC?hl=id&gbpv=1&dq=framework+adalah&pg=PA3&printsec=frontcover

Wijaya, M. (2019). Analisis Rantai Nilai dalam Meningkatkan Kinerja dan Keunggulan Kompetitif Perusahaan. *Media Informatika*, *18*(3), 122–128.

https://doi.org/10.37595/mediainfo.v18i3.31

1.4 Aturan Penomoran

Tabel 1. 1 Tabel Aturan Penomoran

Format	Arti						
Tabel X.Y	Γabel berada di bab X dengan nomor urut Y						
Gambar X.Y	Gambar berada di bab X dengan nomor urut Y						
SRS-F-X	Kebutuhan fingsional dari sistem dengan fungsi ke-X						
PDHUPL-X.Y	Butir pengujian kebutuhan fungsional dari sistem dengan						
	fungsi ke-X dengan nomor urut Y						

1.5 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)

Isi dari deskripsi umum dokumen (ikhtisar) merupakan rincian dari penulisan dokumen dan rincian kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Struktur dari Dokumen Pembangunan Perangkat Lunak ini terdiri dari:

1. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang gambaran umum dari seluruh Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak yang akan dirancang.

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Mengetahui tujuan pembuatan Dokumentasi Perangkat Lunak (DPL).

1.2 Lingkup Masalah.

Berisi penjelasan mengenai apa yang akan dilakukan dan apa yang tidak dilakukan oleh perangkat lunak.

1.3 Referensi

Berisi daftar lengkap dan dokumen yang direferensikan, identifikasi dari setiap dokumen berdasarkan judul, pengarang, tanggal dan penerbit serta sumber-sumber referensi yang didapat.

1.4 Aturan Penomoran

Berisi tabel yang menjelaskan format pemberian nomor dan artinya.

1.5 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)

Menjelaskan isi DPL dan organisasi dari DPL.

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Berisi sistem overview, dalam bentuk gambar dan narasi yang dapat memberikan gambaran tentang aplikasi dan konteksnya serta batasan dan keterkaitan antara sistem yang akan dibangun dengan sistem lain diluarnya.

2.2 Fitur Utama Perangkat Lunak

Sistem informasi ini berisi fungsi-fungsi sistem utama yang akan diberikan langsung ke pengguna atau sistem lain yang terkait.

2.2.1 Kebutuhan Fungsional

Berisi tentang fungsi – fungsi utama dari sistem yang dibangun.

2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Berisi tentang kebutuhan – kebutuhan lain yang terdapat dalam sistem ini.

2.3 Model Use Case

Berisi diagram use case, definisi actor, definisi use case, dan scenario use case.

2.3.1 Diagram Use Case

Merupakan diagram use case versi awal dalam UML. Lengkap dengan uraian yang menjelaskan diagram tersebut.

2.3.2 Definisi Actor

Berisi daftar actor dan deskripsi role untuk actor tersebut.

2.3.3 Definisi Use Case

Berisi daftar use case dan deskripsi singkat mengenai use case tersebut.

2.3.4 Skenario Use Case

Berisi penjelasan atau petunjuk dari setiap use case.

2.4 Spesifikasi Tambahan

Berisi informasi tambahan mengenai setiap atau seluruh use case, terutama mengenai kebutuhan non fungsional.

2.5 Glossary

Berisi daftar istilah yang digunakan, terutama istilah yang spesifik terhadap domain problem.

3. Model Analisis

3.1 Realisasi Use Case tahap Analisis

Menggambarkan interaksi setiap objek dari kelas analisis yang terlibat di dalam setiap use case.

3.1.1 Sistem Sequence Diagram (SSD)

Sistem sequence diagram menggambarkan pesan-pesan diantara garis-garis hidup, objek-objek atau objek dengan dirinya sendiri.

3.1.2 Conceptual Class

Conceptual Class menggambarkan hubungan antar kelas dengan atribut kelas.

3.2 Kelas Analisis

3.2.1 Tanggung Jawab dan Atribut

Berisi daftar tanggung jawab dan atribut dari realisasi use case setiap kelas yang telah dibuat sebelumnya.

- 3.3 Paket Analisis
 - 3.3.1 Identifikasi Paket Analisis
 - 3.3.2 Identifikasi kelas Analisis Tiap Paket
- 3.4 Prototipe Anatarmuka

Menggambarkan struktur tampilan (interface) dari sistem

3.5 Deskripsi Arsitektur

Merupakan gambaran dari sistem yang dbangun

3.6 Pedoman Perancangan

Merupakan pedoman dalam melakukan perancangan system

4. Model Perancangan

4.1 Realisasi Use Case Tahap Perancangan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas untuk setiap use case. Selanjutnya, untuk setiap use case dibuat sequence diagram yang menggambarkan

interaksi setiap objek dari kelas perancangan yang terlibat di dalam use case tersebut.

- 4.1.1 Sequence Diagram
- 4.1.2 Class Diagram

4.2 Kelas Perancangan

Bagian ini diisi dengan versi final dari daftar kelas perancangan dan hasil perancangan detil setiap kelas.

4.2.1 Operasi Atribut

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut untuk setiap kelas telah dibuat.

4.2.2 Algoritma/Query

Bagian ini diisi dengan algoritma/query yang terdapat pada setiap aksi yang diberikan oleh pengguna pada setiap button yang ada di sistem.

- 4.3 Perancangan Subsistem
 - 4.3.1 Identifikasi Subsistem Pendukung
 - 4.3.3 Identifikasi Kelas Perancangan
- 4.4 Perancangan Antarmuka
- 4.5 Deployment Diagram

5. Implementasi

Bagian ini diisi pemaparan implementasi dari perancangan yang telah dibuat.

5.1 I mplementasi Antarmuka

6. Pengujian

Bagian ini berisi rencana dan prosedur untuk pengujian sistem dengan kasus uji berdasarkan use case.

- 6.1 Rencana dan Prosedur Pengujian
- 6.2 Kasus Uji
 - 6.2.1 Pengujian Usecase Login
 - 6.2.2 Pengujian Usecase Kelola User
 - 6.2.3 Pengujian Usecase Kelola Timeline
 - 6.2.4 Pengujian Usecase Kelola Data

- 6.2.6 Pengujian Usecase Kelola Plotting Pembimbing
- 6.2.7 Pengujian Usecase Kelola Pembekalan
- 6.2.8 Pengujian Usecase Kelola Bimbingan
- 6.2.9 Pengujinga Usecase Kelola Pengumpulan
- 6.2.10 Pengujian Usecase Kelola Sidang
- 6.2.11 Pengujian Usecase Kelola Dokumen Akhir
- 6.2.12 Pengujian Usecase Logout

6.3 Evaluasi Pengujian

7. Spesifikasi Produk Perangkat Lunak

Bagian ini berisikan penjelasan mengenai spesifikasi produk, syarat dan prosedur dari perangkat lunak.

- 7.1 Perangkat Lunak Siap Eksekusi
- 7.2 Berkas Sumber
- 7.3 Syarat Pemaketan
- 7.4 Prosedur Konstruksi

8. Panduan Instalasi

Bagian in berisikan penjelasan untuk instalasi dari program yang telah dibuat.

8.1 Instalasi Program Siap Eksekusi

9. Penutup

Penutup dari penulisan dokumen sekaligus saran untuk pengembangan sistem.

2. KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai deskripsi umum sistem, fitur utama perangkat lunak, model *use case*, spesifikasi tambahan dan *glossary*.

2.1 Deskripsi Umum Sistem

Sistem yang akan dibangun adalah Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek untuk membantu mengelola Matakuliah proyek terintegrasi dengan system web. Sistem berbasis web ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman PHP yang dibantu framework Codeigniter 3, serta kode editor yaitu Visual Studio Code dan MySQL sebagai *database*nya.

2.2 Fitur Utama Perangkat Lunak

Fitur utama berisi fungsi-fungsi sistem utama yang akan diberikan langsung kepada pengguna maupun sistem terkait.

2.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana interaksi sistem pada suatu masukan. Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek ini memiliki fungsi-fungsi utama yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kebutuhan Fungsional

No SKPL	Deskripsi				
SRS-F-01	ogin				
SRS-F-02	Kelola User				
SRS-F-03	Kelola Timeline				
SRS-F-04	Kelola Dosen				
SRS-F-05	Kelola Mahasiswa				
SRS-F-06	Kelola Penguji				
SRS-F-07	Kelola Plotting Pembimbing				
SRS-F-08	Kelola Pembekalan				
SRS-F-09	Kelola Bimbingan				
SRS-F-10	Kelola Pengumpulan				
SRS-F-11	Kelola Sidang				
SRS-F-12	Kelola Dokumen Akhir				
SRS-F-13	Logout				

2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan oleh sistem. Kebutuhan non fungsional dari Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek adalah sebagai berikut:

1. Keamanan (*Security*)

Keamanan sistem informasi lebih terjaga dengan adanya pembagian hak akses untuk masing-masing user.

2. Kehandalan (*Reliability*)

Sistem mampu menampung data-data dalam satu database terpusat sehingga memudahkan dalam penyusunan laporan.

3. Kecepatan transaksi

Sistem mampu melakukan proses pengolahan data secara valid dengan waktu yang cepat.

4. Bahasa dan tampilan layar (*User Interface*)

Antarmuka dan bahasa yang digunakan didesain secara user friendly.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

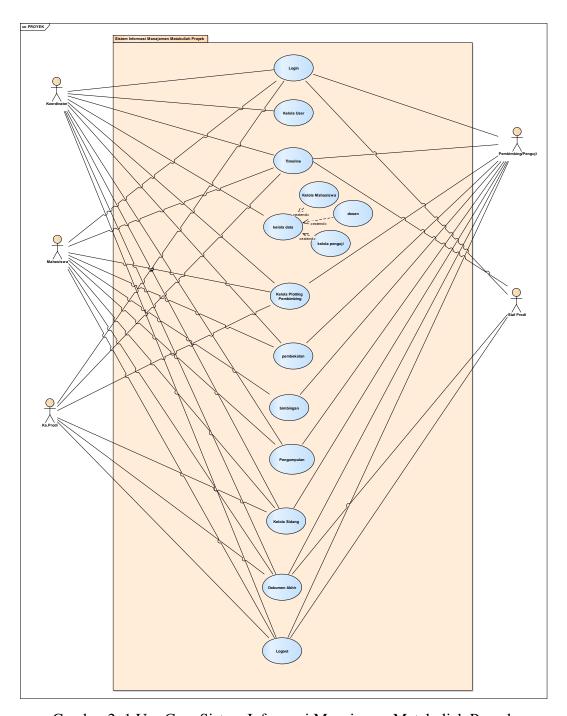
Sistem yang dibangun tidak memerlukan perawatan khusus untuk menjaga fungsi operasionalnya.

2.3 Model Use Case

Pada model use case ini akan dijelaskan mengenai diagram use case, definisi aktor, definisi use case dan skenario use case.

2.3.1 Diagram Use Case

Diagram use case dari perancangan sistem informasi manajemen surat internal adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Use Case Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek

2.3.2 Definisi Aktor

Definisi aktor adalah penjelasan dari siapa saja dan apa saja yang dilakukan aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang dirancang. Adapun deskripsi dari

aktor yang terlibat dalam perancangan sistem informasi manajemen surat internal adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 2 Aktor Use Case

No	Nama Aktor	Deskripsi
1	Koordinator	Aktor yang memiliki otoritas untuk mengelola user, mengelola sidebar menu aplikasi, mengelola
		timeline, mengelola data mahasiswa, mengelola data dosen, mengelola data penguji, Kelola pembekalan, liat pengumpulan, lihat sidang, lihat dokumen akhir.
2	Dosen	Aktor yang memiliki hak akses untuk melihat timeline, Kelola bimbingan, Melihat plotting pembimbing, Melihat pengumpulam, Kelola sidang, melihat dokumen akhir, Kelola sidang.
3	Mahasiswa	Aktor yang memiliki hak akses untuk melihat timeline, Kelola bimbingan, Melihat plotting pembimbing, Kelola pengumpulan, Kelola sidang, melihat dokumen akhir, Kelola sidang,
4	Staf Prodi	Aktor yang memiliki hak akses untuk untuk melihat timeline dan melihat dokumen akhir.
5	Ka.Prodi	Aktor yang memiliki otoritas untuk melihat timeline, melihat data mahasiswa, melihat data dosen, melihat data penguji, Melihat pembekalan, liat pengumpulan, lihat sidang, lihat dokumen akhir.

2.3.3 Definisi Use Case

Definisi use case adalah definisi yang menggambarkan kebutuhan fungsional sistem. Kemudian dibuat skenario (flow of event) yang menggambarkan urutan interaksi aktor dengan sistem tersebut dalam setiap use case utama. Daftar dan deskripsi singkat use case tersebut dapat dijelaskan di bawah ini.

Tabel 2. 3 Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
1.	Login	Proses terjadinya verifikasi akun aktor sebelum
		masuk ke sistem
2.	Kelola User	Proses menambah, mengubah, dan menghapus
		data pengguna oleh koordinator.
3.	Kelola Timeline	Proses menambah, mengubah, data timeline oleh
		koordinator.
4.	Kelola Data	Proses menambah data Dosen, Mahasiswa, Penguji,
		mengubah data Dosen,Mahasiswa,Penguji.
5.	Kelola Plotting	Proses menambah, mengubah data plotting
	Pembimbing	pembimbing oleh koordinator.
6.	Pembekalan	Proses menambah, mengubah data pembekalan
		oleh koordinator.
8.	Bimbingan	Proses menambah, dan mengubah data bimbingan
		oleh Mahasiswa dan Dosen.
9.	Kelola Pengumpulan	Proses menambah dan medownload data
		pengumpulan.
10.	Kelola Sidang	Proses menambah dan mendownload data sidang.
11.	Dokumen Akhir	Proses menambah, dan mendownload dokumen
		akhir.
12.	Logout	Proses menghancurkan sesi login.

2.3.4 Skenario Use Case

Skenario (flow of event) untuk masing-masing use case dari perancangan sistem informasi manajemen surat internal adalah sebagai berikut:

a. Skenario Use Case Login

Tabel 2. 4 Skenario Use Case Login

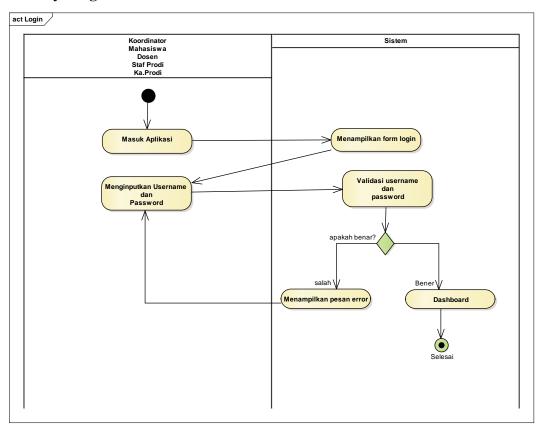
Actor	:	Koordinator, Dosen, Mahasiswa, Staf Prodi,		
		Ka.Prodi		
Precondition	:	Koordinator, Dosen, Mahasiswa, Staf Prodi,		
		Ka.Prodi memiliki username dan password		
Postcondition	:	Koordinator, Dosen, Mahasiswa, Staf Prodi,		
		Ka.Prodi telah login ke sistem berdasarkan hak		
		akses		
Main Flow of Event	1	1		
Actor Actions		Respon Sistem		
1. Masuk ke aplikasi		3. validasi username dan password		

Actor Actions	Respon Sistem
1. Masuk ke aplikasi	3. validasi username dan password
2. Memasukan username dan	4. Menampilkan dashboard
password	

Exceptional Flow of Event

- 3a. Jika pengguna memasukan username dan password yang salah, maka sistem akan menampilkan pesan *error*.
- 3b. Jika pengguna mengosongkan username dan password, maka sistem akan menampilkan pesan *error*.

Activity Diagram



Gambar 2. 2 Activity Diagram login

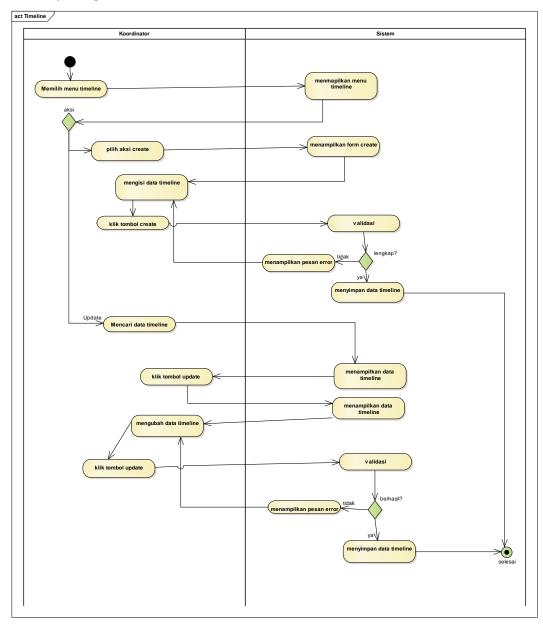
b. Skenario Use Case Kelola Timeline

Tabel 2. 5 Skenario Use Case Kelola Timeline

Actor	:	Koordinator			
Precondition	:	Koordinator	Koordinator telah login		
Postcondition	:	Timeline dapat ditambahkan, diupdate,dan didelete			
Main Flow of Event	Main Flow of Event				
Actor Actions			Respon Sistem		
1. Pengguna memilih menu timeline		ı timeline	2. Menampilkan menu timeline		
3. jika,Pengguna klik tombol create		ool create	4. Menampilkan form timeline		
5. Mengisi form timeline			6. validasi pengisian form simpan data		
7. input keyword			8. menampilkan data timeline		
9. klik tombol update			10. menampilkan form update		

11. mengisi form update	12. validasi pengisian form update
	simpan data
Exceptional Flow of Event	

Activity Diagram



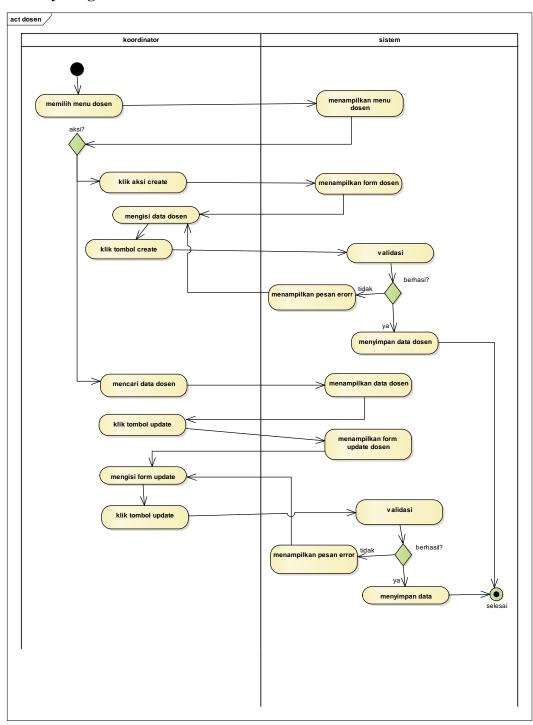
Gambar 2. 3 Activity Diagram Kelola Timeline

c. Skenario Use Case Kelola Data Dosen

Tabel 2. 6 Skenario Use Case Kelola Data Dosen

Actor	:	Koordinator		
Precondition	:	Koordinator telah login		
Postcondition	:	Mahasiswa	dapat ditambahkan, dan diupdate	
Main Flow of Event				
Actor Actions			Respon Sistem	
1. Pengguna memilih m	eni	u dosen	2. Menampilkan list dosen	
3. jika,klik tombol tambah dosen		dosen	4. menampilkan form tambah dosen	
5. mengisi data dosen			6. simpan data	
7. input keyword			8. Menampilkan data dosen	
9. jika,klik tombol upda	ite		10. menampilkan form update	
11. mengisi form update			12. simpan data	
Exceptional Flow of Event				
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				
8a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				

Activity Diagram



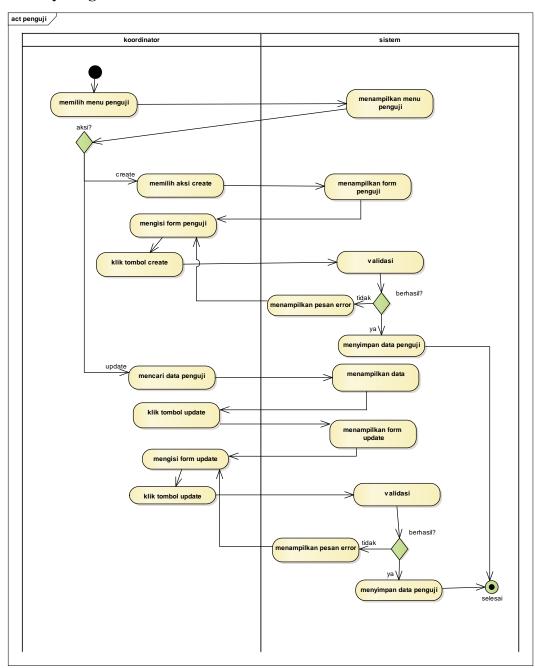
Gambar 2. 4 Activity Diagram Kelola Dosen

d. Skenario Use Case Kelola Penguji

Tabel 2. 7 Skenario Use Case Kelola Penguji

Actor	:	Koordinator	
Precondition	:	Koordinator telah login	
Postcondition	:	Mahasiswa dapat ditambahkan, dan diupdate	
Main Flow of Event			
Actor Actions			Respon Sistem
1. Pengguna memilih menu penguji			2. Menampilkan list penguji
3. jika,klik tombol tambah penguji			4. menampilkan form tambah penguji
5. mengisi data penguji			6. simpan data
7. input keyword			8. Menampilkan data penguji
9. jika,klik tombol update			11. menampilkan form update
10. mengisi form update			14. validasi simpan data
Exceptional Flow of Event			
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error			
9a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error			

Activity Diagram

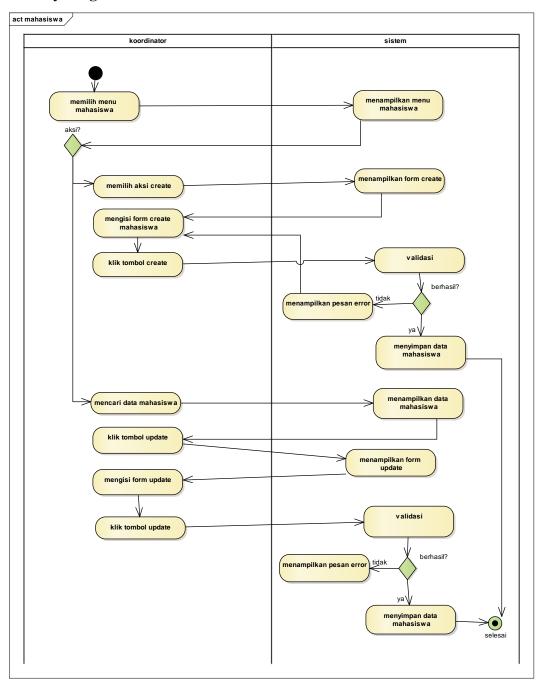


Gambar 2. 5 Activity Diagram Kelola Penguji

e. Skenario Use Case Kelola Mahasiswa

Tabel 2. 8 Skenario Use Case Kelola Mahasiswa

Actor	:	Koordinator		
Precondition	:	Koordinato	Koordinator telah login	
Postcondition	:	Mahasiswa dapat ditambahkan, dan diupdate		
Main Flow of Event				
Actor Actions			Respon Sistem	
1. Pengguna memilih m	eni	1	2. Menampilkan lis mahasiswa	
mahasiswa				
3. jika,klik tombol tambah mahasiswa			4. menampilkan form tambah	
			mahasiswa	
5. mengisi data mahsiswa			6. simpan data	
7. input keyword			8. Menampilkan data mahasiswa	
9. jika,klik tombol upda	te		10. menampilkan form update	
11. mengisi form update			12. simpan data	
Exceptional Flow of Event				
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				
9a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				

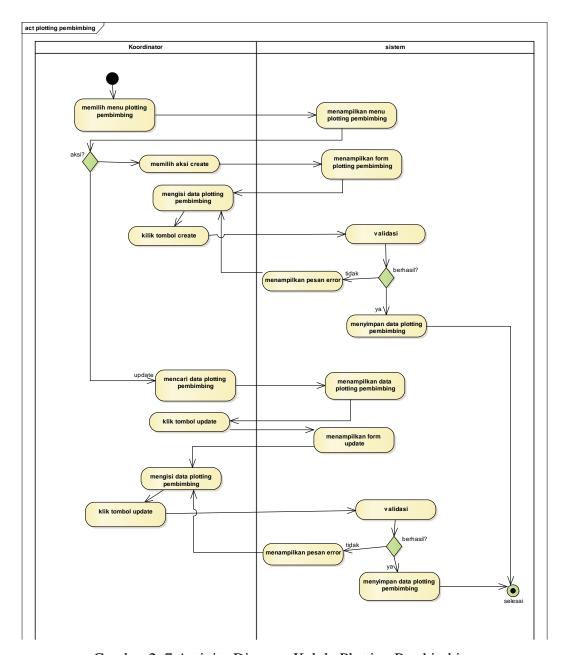


Gambar 2. 6 Activity Diagram Kelola Mahasiswa

f. Skenario Use Case Kelola Plotting Pembimbing

Tabel 2. 9 Skenario Use Case kelola Plotting Pembimbing

Actor	:	Koordinator		
Precondition	:	Koordinator telah login		
Postcondition	:	Plotting Per	nbimbing dapat ditambahkan, dan	
		diupdate		
Main Flow of Event	l			
Actor Actions			Respon Sistem	
1. Pengguna memilih m	eni	u Plotting	2. Menampilkan list Plotting	
Pembimbing			Pembimbing	
3. jika,klik tombol tambah Plotting			4. menampilkan form tambah Plotting	
Pembimbing			Pembimbing	
5. mengisi data Plotting Pembimbing		embimbing	6. simpan data	
7. input keyword			8. Menampilkan data Plotting	
			Pembimbing	
9. jika,klik tombol upda	te :	Plotting	10. menampilkan form update	
Pembimbing				
11. mengisi form update			12. simpan data	
Exceptional Flow of Event				
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				
9a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				

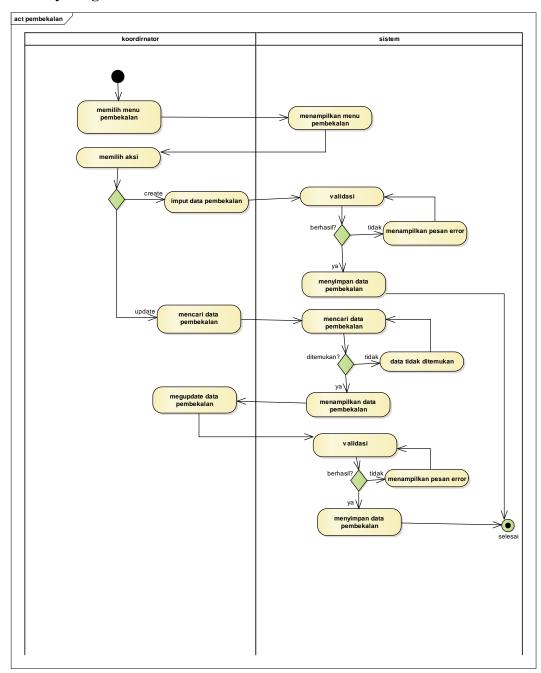


Gambar 2. 7 Activity Diagram Kelola Plotting Pembimbing

g. Skenario Use Case Kelola Pembekalan

Tabel 2. 10 Skenario Use Case Kelola Pembekalan

Actor	:	Koordinator		
Precondition	:	Koordinator telah login		
Postcondition	:	Pembekalan dapat ditambahkan, dan diupdate		
Main Flow of Event				
Actor Actions			Respon Sistem	
1. Pengguna memilih menu Pembekalan			2. Menampilkan list Pembekalan	
3. jika,klik tombol tambah Pembekalan			4. menampilkan form tambah	
			Pembekalan	
5. mengisi data Pembekalan			6. simpan data	
7. input keyword			8. Menampilkan data Pembekalan	
9. jika, klik tombol update Plotting			10. menampilkan form update	
Pembimbing				
11. mengisi form update			12. simpan data	
Exceptional Flow of Event				
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				
9a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				

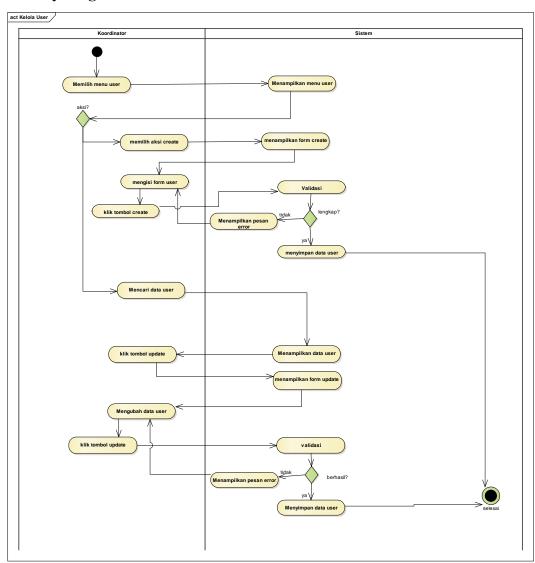


Gambar 2. 8 Activity Diagram Kelola Pembekalan

h. Skenario Use Case Kelola User

Tabel 2. 11 Skenario Use Case Kelola User

Actor	:	Koordintor		
Precondition	:	Koordinator telah login		
Postcondition	:	Koordinator d	apat melihat, menambah, mengubah	
		user.		
Main Flow of Event				
Actor Actions			Respon Sistem	
1. Pengguna memilih menu user			2. Menampilkan list user	
3. jika,klik tombol tambah user		user	4. menampilkan form tambah user	
5. mengisi data user			6. simpan data	
7. input keyword			8. Menampilkan data user	
9. jika, klik tombol update user		user	10. menampilkan form update	
11. mengisi form update			12. simpan data	
Exceptional Flow of Event				
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				
9a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				

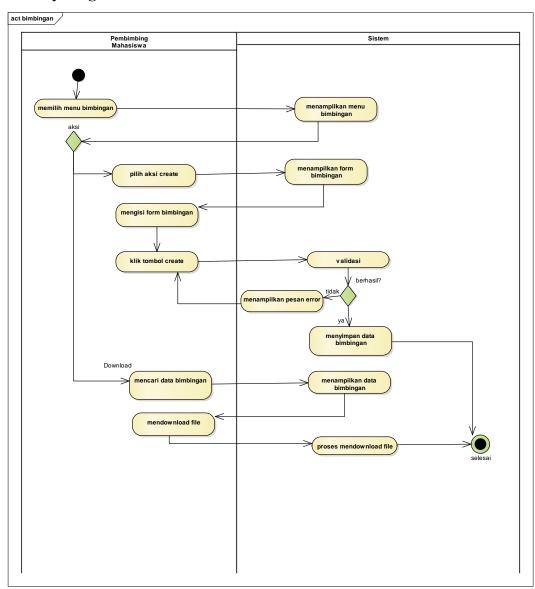


Gambar 2. 9 Activity Diagram Kelola User

i. Skenario Use Case Kelola Bimbingan

Tabel 2. 12 Skenario Use Case Kelola Bimbingan

Actor	:	Mahasiswa, Pembimbing/penguji		
Precondition	:	Mahasiswa, Pembimbing/penguji telah login		
Postcondition	:	Mahasiswa, Pembimbing/penguji dapat melihat,		
		menambah, mengubah bimbingan.		
Main Flow of Event				
Actor Actions			Respon Sistem	
1. Pengguna memilih menu bimbingan			2. Menampilkan list bimbingan	
3. jika,klik tombol tambah bimbingan		bimbingan	4. menampilkan form tambah	
			bimbingan	
5. mengisi data bimbingan			6. simpan data	
7. input keyword			8. Menampilkan data bimbingan	
9. klik tombol download			10. proses mendawnload file	
Exceptional Flow of Event				
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				

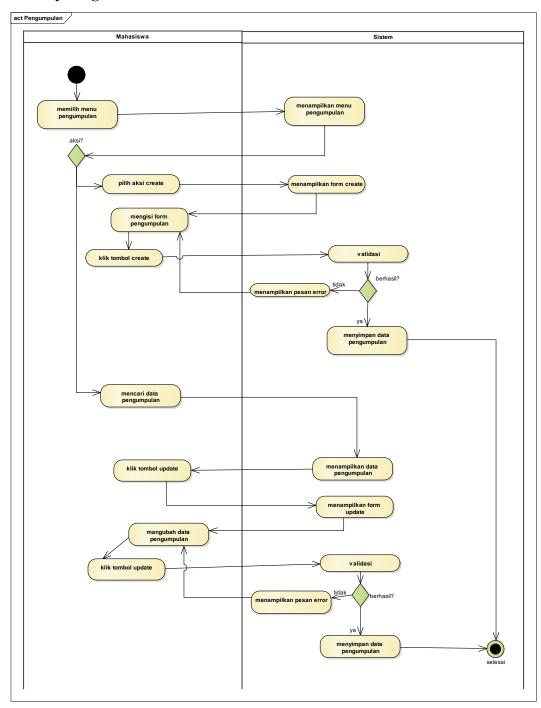


Gambar 2. 10 Activity Diagram Kelola Bimbingan

j. Skenario Use Case Kelola Pengumpulan

Tabel 2. 13 Skenario Use Case Kelola Pengumpulan

		I		
Actor	:	Mahasiswa		
Precondition	:	Mahasiswa telah login		
Postcondition	:	Mahasiswa dap	oat melihat, menambah, mengubah	
		pengumpulan.		
Main Flow of Event				
Actor Actions			Respon Sistem	
1. Pengguna memilih menu pengumpulan			2. Menampilkan list pengumpulan	
3. jika,klik tombol tambah pengumpulan			4. menampilkan form tambah	
			pengumpulan	
5. mengisi data pengumpulan			6. simpan data	
7. input keyword			8. Menampilkan data pengumpulan	
9. jika, klik tombol update pengumpulan			10. menampilkan form update	
11. mengisi form update			12. simpan data	
Exceptional Flow of Event				
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				
9a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				

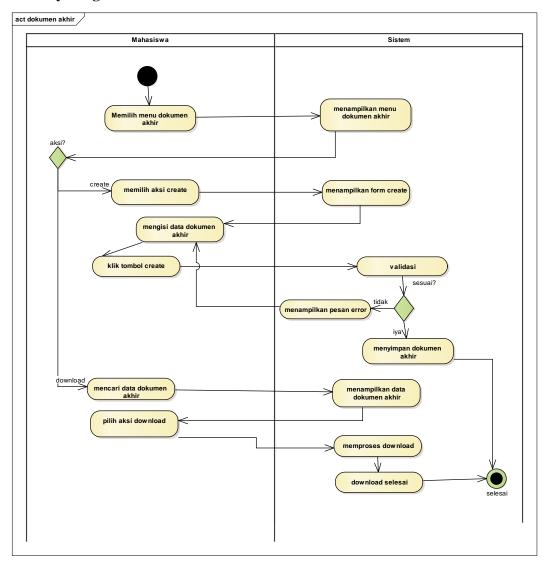


Gambar 2. 11 Activity Diagram Kelola Pengumpulan

k. Skenario Use Case Kelola Dokumen Akhir

Tabel 2. 14 Skenario Use Case Kelola Dokumen Akhir

Actor	:	Mahasiswa			
Precondition	:	Mahasiswa telah login			
Postcondition	:	Mahasiswa dap	oat melihat, menambah dan		
		mendownload dokumen akhir.			
Main Flow of Event					
Actor Actions			Respon Sistem		
1. Pengguna memilih menu dokumen			2. Menampilkan list dokumen		
akhir.			akhir.		
3. jika,klik tombol tambah dokumen			4. menampilkan form tambah		
akhir.			dokumen akhir.		
5. mengisi data dokumen akhir.			6. simpan data		
7. input keyword			8. Menampilkan data dokumen		
			akhir.		
9. klik tombol download dokumen akhir.			10. memproses mendownload		
			dokumen akhir.		
Exceptional Flow of Event					
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error					

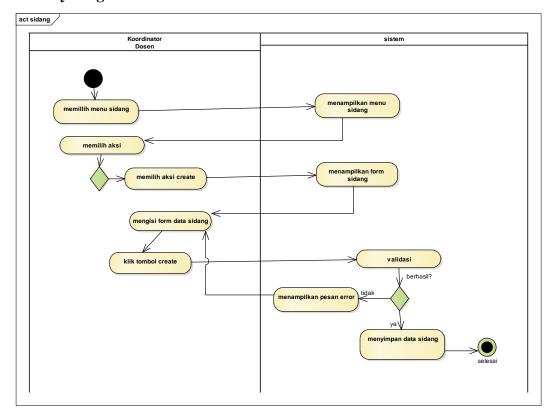


Gambar 2. 12 Activity Diagram Dokumen Akhir

l. Skenario Use Case Kelola Sidang

Tabel 2. 15 Skenario Use Case Kelola Sidang

Actor	:	Koordinator,Pembimbing/penguji		
Precondition	:	Koordinator,Pembimbing/penguji telah login		
Postcondition	:	Koordinator, Pembimbing/penguji dapat melihat,		
		menambah sidang.		
Main Flow of Event				
Actor Actions			Respon Sistem	
1. Pengguna memilih menu sidang		ı sidang	2. Menampilkan list sidang	
3. jika,klik tombol tambah sidang		sidang	4. menampilkan form tambah sidang.	
5. mengisi data sidang.			6. simpan data	
Exceptional Flow of Event				
3a. jika koordinator tidak lengkap mengisi form, maka akan muncul pesan error				

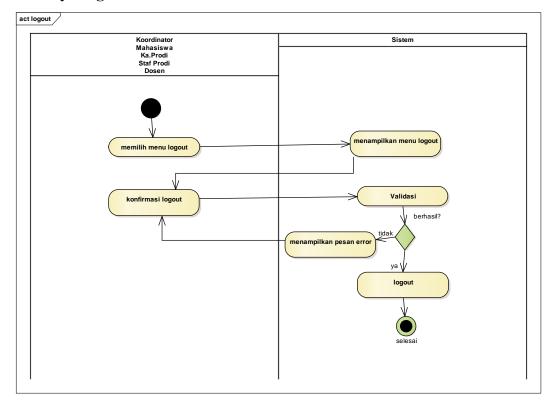


Gambar 2. 13 Activity Diagram Kelola Sidang

m. Skenario Use Case Logout

Tabel 2. 16 Skenario Use Case Logout

Actor	:	Koordinator, Pembimbing/penguji, Mahasiswa,			
		Ka.prodi, S	Ka.prodi, Staf Prodi		
Precondition	:	Koordinator, Pembimbing/penguji, Mahasiswa,			
		Ka.prodi, Staf Prodi telah login			
Postcondition	:	Sesi login terhapus			
Main Flow of Event					
Actor Actions			Respon Sistem		
1. pengguna menekan tombol logout		ool logout	2. sistem menghancurkan sesi login		
			3. menampilkan form login		
Exceptional Flow of Event					
-					



Gambar 2. 14 Activity Diagram Logout

2.4 Spesifikasi Tambahan

Spesifikasi tambahan menjabarkan kebutuhan non-fungsional sistem. Kebutuhan non-fungsional menjabarkan kebutuhan yang diperlukan agar sistem dapat menjalankan fungsionalitas dengan efektif dan efisien. Item terkait kebutuhan non-fungsional ini menggunakan atribut kualitas perangkat lunak yang biasa digunakan dalam standar pembangunan perangkat lunak. Spesifikasi tambahan dalam pembangunan SISMSI ini adalah sebagai berikut:

1. Keamanan (Security)

Keamanan sistem informasi lebih terjaga dengan adanya pembagian hak akses untuk masing-masing user.

2. Kehandalan (Reliability)

Sistem mampu menampung data-data dalam satu database terpusat sehingga memudahkan dalam penyusunan laporan.

3. Kecepatan transaksi

Sistem mampu melakukan proses pengolahan data secara valid dengan waktu yang cepat.

4. Bahasa dan tampilan layar (User Interface)

Antarmuka dan bahasa yang digunakan didesain secara user friendly.

5. Pemeliharaan (Maintenance)

Sistem yang dibangun tidak memerlukan perawatan khusus untuk menjaga fungsi operasionalnya.

2.5 Glossary

Glossary berisi daftar istilah yang digunakan, terutama istilah yang spesifik terhadap domain problem. Daftar istilah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

3. MODEL ANALISIS

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analis sistem yang akan dirancang meliputi realisasi use case tahap analisis, kelas analisis, paket analisis, prototipe antarmuka, deskripsi arsitektur dan pedoman perancangan

3.1 Realisasi Use Case Tahap Analisis

Realisasi use case tahap analisis terdiri dari domain model yang dijelaskan dalam use case. Dari use case kemudian digambarkan interaksi sistem dengan aktor berdasarkan kelas dan use case tersebut dalam bentuk sequence diagram dan conceptual class diagram, yang mendeskripsikan objek dan kelas apa saja dan mana saja yang berhubungan dengan sistem dan menampilkan operasi apa saja yang digunakan dalam setiap objek.

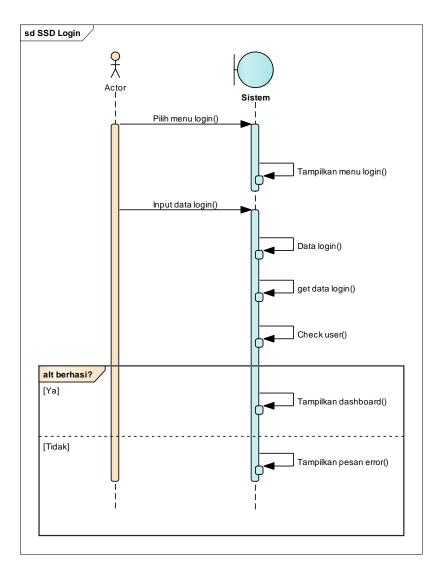
3.1.1 Sistem Sequence Diagram (SSD)

Sistem Sequence Diagram merupakan penggambaran keterhubungan atau interaksi antar objek dalam suatu jangka waktu. Sistem Sequence Diagram terutama menampilkan interaksi antara pengguna (user) dengan sistem, berikut ini adalah Sistem Sequence Diagram dari Aplikasi SIMMP.

3.1.1.1 Sistem Sequence Diagram Login

Urutan langkah dalam proses login adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu login
- 2. Sistem menampilkan form login
- 3. Aktor menginputkan data login seperti username dan password
- 4. Sistem akan mengambil data user
- Sistem melakukan validasi dengan mencocokan data yang di inputkan user dengan data yang ada di database
- 6. Jika lolos validasi maka sistem akan menampilkan dashboard

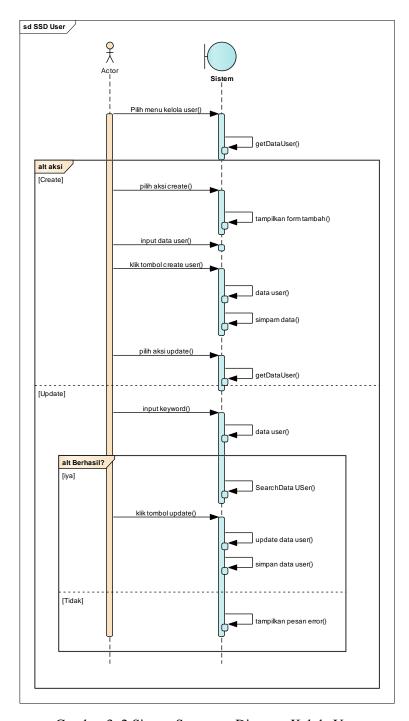


Gambar 3. 1 Sistem Sequence Diagram Login

3.1.1.2 Sistem Sequence Diagram Kelola User

Urutan langkah dalam proses kelola user adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola user
- 2. Sistem mengambil data user
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah user
- 5. Aktor menginput data user dan klik tombol buat pengguna
- 6. Sistem menyimpan data user
- 7. Jika aktor memilih aksi ubah, maka aktor menekan tombol ubah
- 8. Sistem mengambil data user
- 9. Sistem menampilkan data user
- 10. Aktor menginput data user dan menekan tombol ubah
- 11. Sistem memperbaharui data user



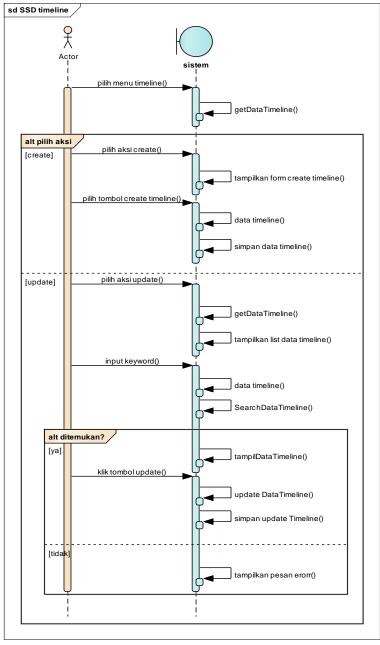
Gambar 3. 2 Sistem Sequence Diagram Kelola User

3.1.1.3 Sistem Sequence Diagram Kelola Timeline

Urutan langkah dalam proses kelola timeline adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola timeline
- 2. Sistem mengambil data timeline
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah

- 4. Sistem akan menampilkan form tambah timeline
- 5. Aktor menginput data timeline dan klik tombol buat pengguna
- 6. Sistem menyimpan data timeline
- 7. Jika aktor memilih aksi ubah, maka aktor menekan tombol ubah
- 8. Sistem mengambil data timeline
- 9. Sistem menampilkan data timeline
- 10. Aktor menginput data timeline dan menekan tombol ubah
- 11. Sistem memperbaharui data timeline

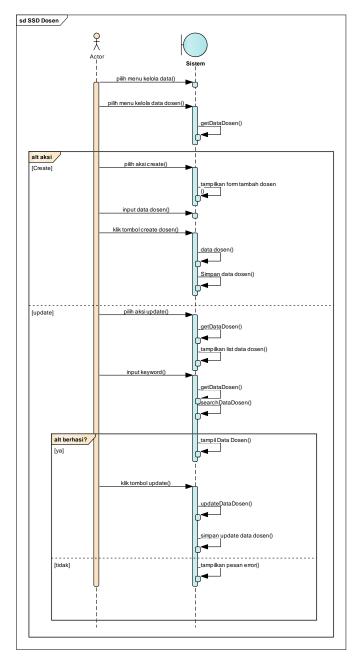


Gambar 3. 3 Sistem Sequence Diagram Kelola Timeline

3.1.1.4 Sistem Squence Diagram Kelola Dosen

Urutan langkah dalam proses Kelola Data Dosen menu adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola dosen
- 2. Sistem mengambil data dosen
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data dosen
- 5. Aktor menginput data dosen dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data dosen
- 7. Jika aktor memilih aksi ubah, maka aktor menekan tombol ubah
- 8. Sistem mengambil data dosen
- 9. Sistem menampilkan data dosen
- 10. Aktor menginput data dosen dan menekan tombol ubah
- 11. Sistem memperbaharui data dosen



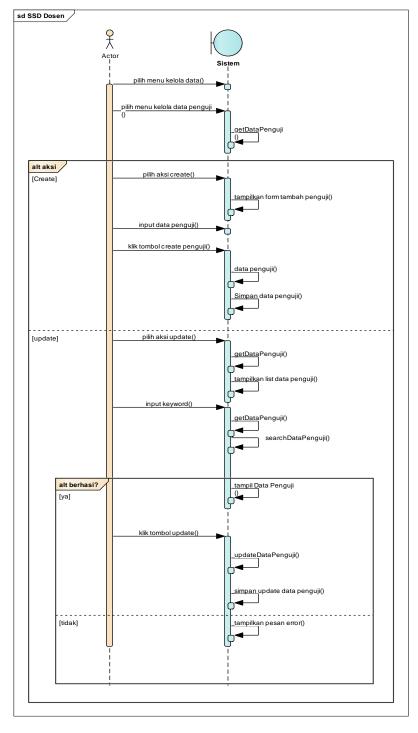
Gambar 3. 4 Sistem Sequence Diagram Kelola Dosen

3.1.1.5 Sistem Squence Diagram Kelola Penguji

Urutan langkah dalam proses kelola Data Penguji adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola penguji
- 2. Sistem mengambil data penguji
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data penguji
- 5. Aktor menginput data penguji dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data penguji

- 7. Jika aktor memilih aksi ubah, maka aktor menekan tombol ubah
- 8. Sistem mengambil data penguji
- 9. Sistem menampilkan data penguji
- 10. Aktor menginput data penguji dan menekan tombol ubah
- 11. Sistem memperbaharui data penguji

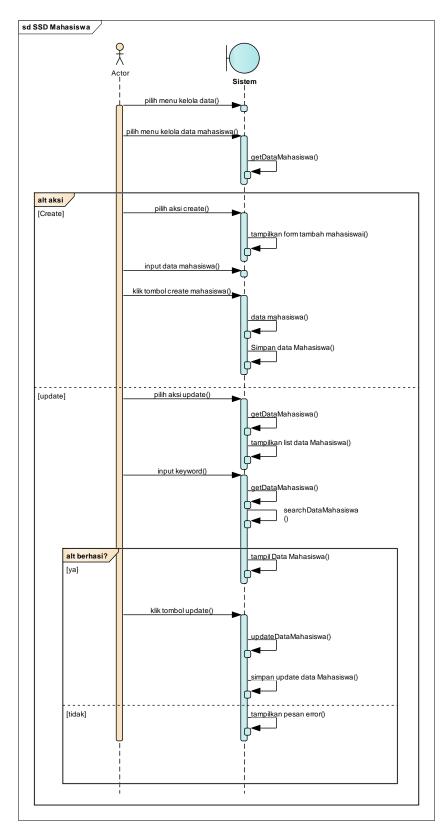


Gambar 3. 5 Sistem Sequence Diagram Kelola Data Penguji

3.1.1.6 Sistem Squence Diagram Kelola Mahasiswa

Urutan langkah dalam proses kelola Data Mahasiswa adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola Mahasiswa
- 2. Sistem mengambil data Mahasiswa
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data Mahasiswa
- 5. Aktor menginput data Mahasiswa dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data Mahasiswa
- 7. Jika aktor memilih aksi ubah, maka aktor menekan tombol ubah
- 8. Sistem mengambil data Mahasiswa
- 9. Sistem menampilkan data Mahasiswa
- 10. Aktor menginput data Mahasiswa dan menekan tombol ubah
- 11. Sistem memperbaharui data Mahasiswa

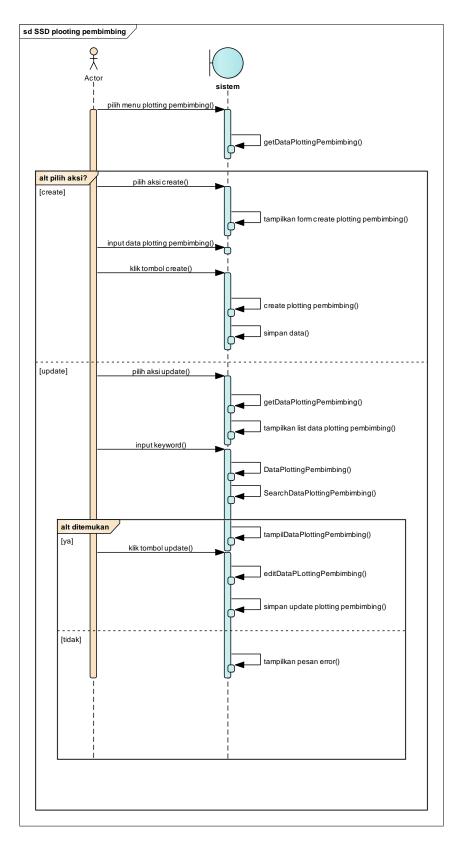


Gambar 3. 6 Sistem Sequence Diagram Kelola Data Mahasiswa

3.1.1.7 Sistem Squence Diagram Kelola Plotting Pembimbing

Urutan langkah dalam proses kelola Plotting Pembimbing adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola Plotting Pembimbing
- 2. Sistem mengambil data Plotting Pembimbing
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data Plotting Pembimbing
- 5. Aktor menginput data Plotting Pembimbing dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data Plotting Pembimbing
- 7. Jika aktor memilih aksi ubah, maka aktor menekan tombol ubah
- 8. Sistem mengambil data Plotting Pembimbing
- 9. Sistem menampilkan data Plotting Pembimbing
- 10. Aktor menginput data Plotting Pembimbing dan menekan tombol ubah
- 11. Sistem memperbaharui data Plotting Pembimbing

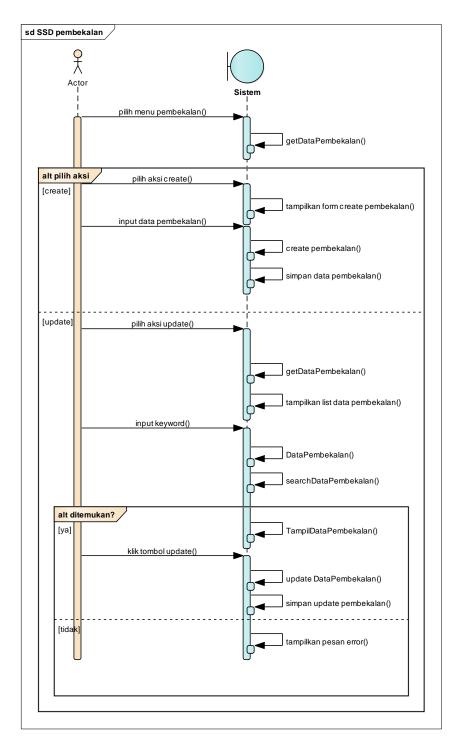


Gambar 3. 7 Sistem Sequence Diagram Kelola Plotting Pembimbing

3.1.1.8 Sistem Squence Diagram Kelola Pembekalan

Urutan langkah dalam proses kelola pembekalan adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola pembekalan
- 2. Sistem mengambil data pembekalan
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data pembekalan
- 5. Aktor menginput data pembekalan dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data pembekalan
- 7. Jika aktor memilih aksi ubah, maka aktor menekan tombol ubah
- 8. Sistem mengambil data pembekalan
- 9. Sistem menampilkan data pembekalan
- 10. Aktor menginput data pembekalan dan menekan tombol ubah
- 11. Sistem memperbaharui data pembekalan



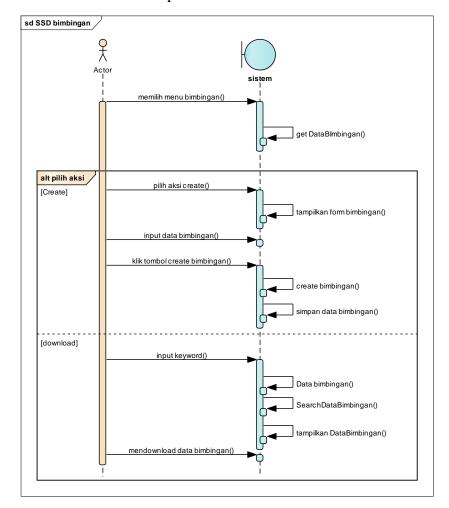
Gambar 3. 8 Sistem Sequence Diagram Kelola Pembekalan

3.1.1.9 Sistem Squence Diagram Kelola Bimbingan

Urutan langkah dalam proses bimbingan adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola bimbingan
- 2. Sistem mengambil data bimbingan

- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data bimbingan
- 5. Aktor menginput data bimbingan dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data bimbingan
- 7. Jika aktor memilih aksi download
- 8. Sistem akan melakukan proses download



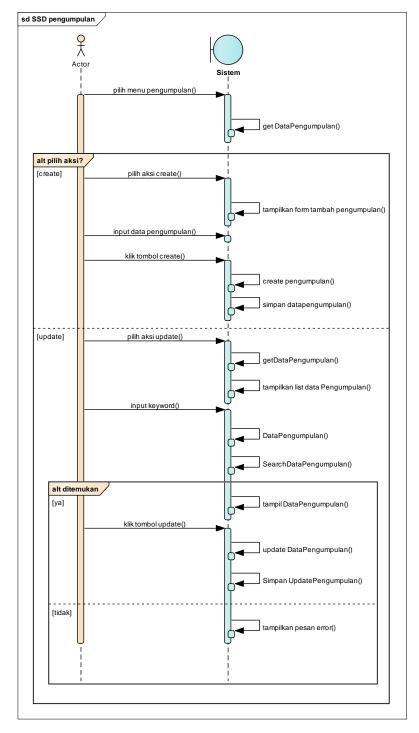
Gambar 3. 9 Sistem Sequence Diagram Kelola Bimbingan

3.1.1.10 Sistem Squence Diagram Kelola Pengumpulan

Urutan langkah dalam proses kelola pengumpulan adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola pengumpulan
- 2. Sistem mengambil data pengumpulan
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data pengumpulan
- 5. Aktor menginput data pengumpulan dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data pengumpulan
- 7. Jika aktor memilih aksi ubah, maka aktor menekan tombol ubah

- 8. Sistem mengambil data pengumpulan
- 9. Sistem menampilkan data pengumpulan
- 10. Aktor menginput data pengumpulan dan menekan tombol ubah
- 11. Sistem memperbaharui data pengumpulan

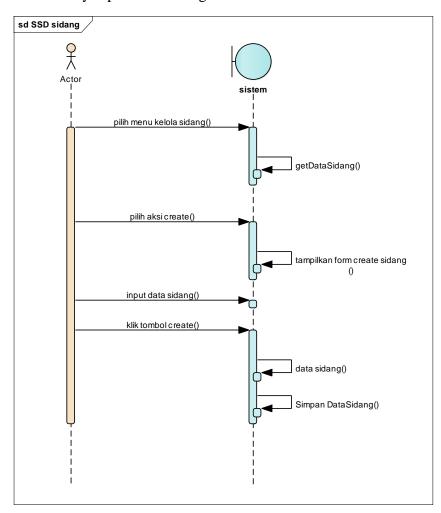


Gambar 3. 10 Sistem Sequence Diagram Kelola Pengumpulan

3.1.1.11 Sistem Squence Diagram Kelola Sidang

Urutan langkah dalam proses kelola sidang adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola sidang
- 2. Sistem mengambil data sidang
- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data sidang
- 5. Aktor menginput data sidang dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data sidang



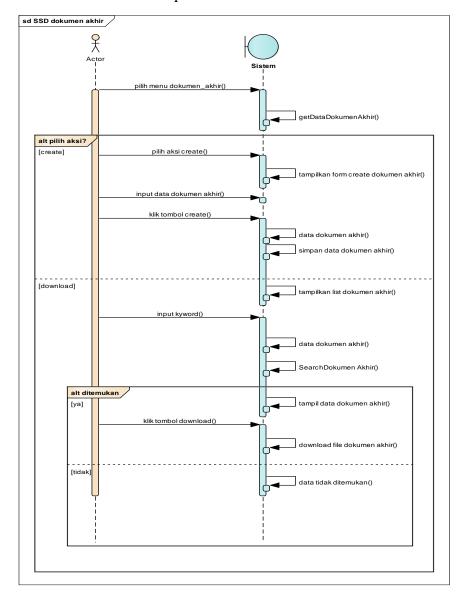
Gambar 3. 11 Sistem Sequence Diagram Kelola Sidang

3.1.1.12 Sistem Squence Diagram Kelola Dokumen Akhir

Urutan langkah dalam proses kelola dokumen akhir adalah sebagai berikut:

- 1. Aktor memilih menu kelola okumen akhir
- 2. Sistem mengambil data dokumen akhir

- 3. Jika aktor memilih aksi tambah maka, aktor menekan tombol tambah
- 4. Sistem akan menampilkan form tambah data dokumen akhir
- 5. Aktor menginput data okumen akhir dan klik tombol tambah
- 6. Sistem menyimpan data dokumen akhir
- 7. Jika actor memilih download, maka actor menekan tombol download
- 8. Sistem akan melakukan proses mendownload dokumen akhir

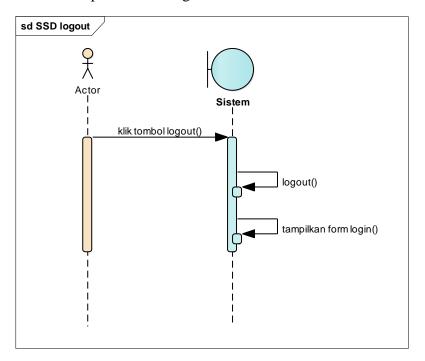


Gambar 3. 12 Sistem Sequence Diagram Dokumen Akhir

3.1.1.13 Sistem Squence Diagram Logout

Urutan langkah dalam proses logout adalah sebagai berikut:

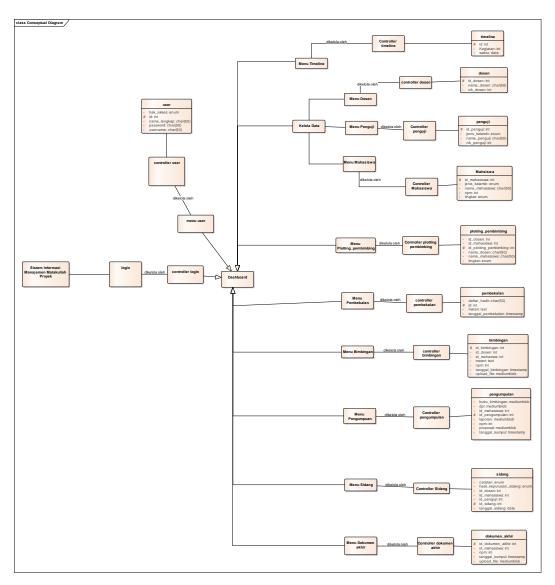
- 1. Aktor klik tombol logout
- 2. Sistem menghancurkan sesi login
- 3. Sistem menampilkan form login



Gambar 3. 13 Sistem Sequence Diagram Logout

3.1.2 Conceptual Class Diagram

Struktur kelas untuk Aplikasi SIMMP digambarkan dengan Conceptual Class Diagram dibawah ini:



Gambar 3. 14 Conseptual Class Diagram

3.2 Kelas Analisis

Kelas analisis merupakan penjabaran dari identifikasi kelas-kelas yang terdapat pada sistem yang dikembangkan. Kelas analisis yang terdapat pada Aplikasi SIMMP adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Kelas Analisis

No.	Nama Kelas	Jenis	
1.	Auth	Entity	
2.	User	Entity	
3.	Dosen	Entity	
4.	Penguji	Entity	
5.	Mahasiswa	Entity	
6.	Plotting Pembimbing	Entity	
7.	Pembekalan	Entity	
8.	Bimbingan	Entity	
9.	Pengumpulan	Entity	
10.	Sidang	Entity	
11.	Dokumen Akhir	Entity	

3.2.1 Tanggung Jawab dan Atribut

Tabel 3. 2 Tanggung Jawab dan Atribut

No	Nama Kelas	Tanggung Jawab	Atribut
1.	Auth	cekUser	Email
		login	password
		logout	
2.	User	getDataUser	Id
		tambahUser	Username
		updateUser	Password
			Nama_lengkap
			Hak_ases
3.	Dosen	getDataDosen	Id_dosen
		tambah	Nik_dosen
		update	Nama_dosen
4.	Penguji	getDataPenguji	Id_penguji
		tambah	Nik_penguji

		update	Nama_penguji
			Jenis_kelamin
5.	Mahasiswa	getDataMahasiswa	Id_mahasiswa
		tambah	Npm
		update	Nama_mahasiswa
			Tingkat
			Jenis_kelamin
6.	Plotting_pembimbing	getDataDosen	Id_plotting_pembimbing
		getDataMahasiswa	Id_dosen
		tambah	Nama_dosen
		update	Nama_mahasiswa
			Id_mahasiswa
			tingkat
7.	Pembekalan	getDataPembekalan	Id
		tambah	Tanggal_pembekalan
		update	Daftar_hadir
			materi
8.	Bimbingan	getDatabimbingan	Id_bimbingan
		getDataMahasiswa	Id_dosen
		getDataDosen	Id_mahasiswa
		tambah	Npm
		download	Tanggal_pembekalan
			Materi
			Upload_file
9.	Pengumpulan	getDataPengumpulan	Id_pengumpulan
		getDataMahasiswa	Npm
		tambah	Id_mahasiswa
		update	Tanggal_kumpul
			Proposal
			Laporan

			Dpl
			Buku_bimbingan
10.	Sidang	getDataSidang	Id_sidang
		getDataDosen	Tanggal_sidang
		getDataMahasiswa	Id_mahasiswa
		getDataPenguji	Id_dosen
		tambah	Id_penguji
			Hasil_keputusan_sidang
			catatan
11.	Dokumen_akhir	getDataDokumenAkhir	Id_dokumen_akhir
		getDataMahasiswa	Npm
		tambah	Id_mahasiswa
		download	Tanggal_kumpul
			Upload_file

3.3 Paket Analisis

Pada sub bab ini berisi identifikasi paket analisis dan identifikasi kelas analisis tiap paket.

3.3.1 Identifikasi Paket Analisis

Tabel 3. 3 Identifikasi Paket Analisis

No.	Nama Paket	Use Case Terkait	Keterangan
1.	Koordinator	1. Login	
		2. Timeline	
		3. Kelola user	
		4. Kelola data dosen	
		5. Kelola data mahasiswa	
		6. Kelola data penguji	
		7. Plotting pembimbing	
		8. Pembekalan	
		9. Pengumpulan	

		10. Sidang
		11. Dokumen akhir
		12. logout
2.	Dosen	1. Login
		2. Timeline
		3. Plotting pembimbing
		4. Bimbingan
		5. Pengumpulan
		6. Sidang
		7. Dokumen akhir
		8. logout
3.	Mahasiswa	1. login
		2. Timeline
		3. Plotting pembimbing
		4. Pembekalan
		5. Bimbingan
		6. Pengumpulan
		7. Sidang
		8. Dokumen Akhir
		9. logout
4.	Ka.Prodi	1. login
		2. Timeline
		3. Plotting pembimbing
		4. Sidang
		5. Pengumpulan
		6. Dokumen Akhir
		7. logout
5.	Staf Prodi	1. Login
		2. Timeline
		3. Dokumen_Akhir

3.3.2 Identifikasi Kelas Analisis Tiap Paket

Tabel 3. 4 Identifikasi Kelas Analisis Tiap Paket

No.	Nama Paket		Nama Kelas	Jenis Kelas
1.	Koordinator	1.	auth	Entity
		2.	user	Entity
		3.	Timeline	Entity
		4.	Kelola user	Entity
		5.	Kelola data dosen	Entity
		6.	Kelola data mahasiswa	Entity
		7.	Kelola data penguji	Entity
		8.	Plotting pembimbing	Entity
		9.	Pembekalan	Entity
		10.	Pengumpulan	Entity
		11.	Sidang	Entity
		12.	Dokumen akhir	Entity
2.	Dosen	1.	auth	Entity
		2.	user	Entity
		3.	Timeline	Entity
		4.	Plotting pembimbing	Entity
		5.	Bimbingan	Entity
		6.	Pengumpulan	Entity
		7.	Sidang	Entity
		8.	Dokumen akhir	Entity
3.	Mahasiswa	1.	auth	Entity
		2.	user	Entity
		3.	Timeline	Entity
		4.	Plotting pembimbing	Entity
		5.	Pembekalan	Entity
		6.	Bimbingan	Entity

		7. Pengumpulan	Entity
		8. Sidang	Entity
		9. Dokumen Akhir	
4.	Ka.Prodi	1. auth	Entity
		2. user	Entity
		3. Timeline	Entity
		4. Plotting pembimbing	Entity
		5. Sidang	Entity
		6. Pengumpulan	Entity
		7. Dokumen Akhir	Entity
			Entity
5.	Staf Prodi	1. auth	Entity
		2. user	Entity
		3. Timeline	Entity
		4. Dokumen_Akhir	Entity

3.4 Prototipe Antarmuka

Prototipe antarmuka menggambarkan tampilan antarmuka Aplikasi SIMMP yang akan dibangun. Antarmuka yang dibangun terdiri dari tampilan tampilan backend, dibawah ini merupakan prototipe antamuka dari Aplikasi SIMMP.

3.4.1 Tampilan Login



Gambar 3. 15 Prototipe Halaman Login

Berdasarkan gambar 3.14 pengguna yang akan login harus mengisi form login terlebih dahulu, yaitu mengisi *username* dan *password* agar dapat mengakses sistem sesuai hak akses. Jika pengguna memasukan username dan password yang salah, maka akan muncul pesan error dan pengguna tidak dapat mengakses sistem.

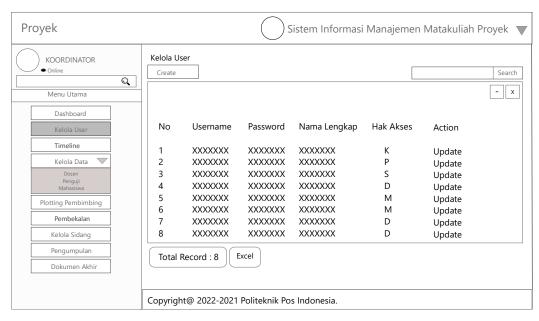
3.4.2 Halaman Koordinator



Gambar 3. 16 Prototipe Halaman Koordinator

Pengguna yang sukses melakukan login sebagai koordinator, maka akan masuk ke halaman utama admin yaitu dashboard. Dihalaman dashboard ini berisi informasi mengenai kelola data timeline,user, plotting pembimbing, pembekalan, pengumpulan, sidang, dokumen akhir.

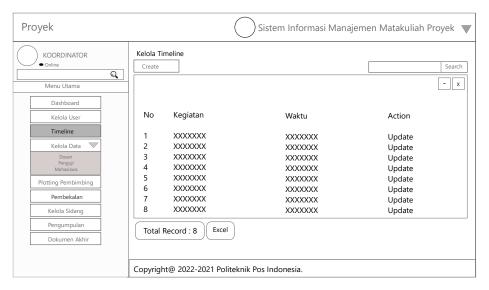
3.4.2.1 Halaman Kelola User



Gambar 3. 17 Prototipe Halaman Kelola User

Kelola data user hanya bisa diakses oleh koordinator. Di halaman ini admin dapat menambah, dan mengubah dan menghapus data user.

3.4.2.2 Halaman Timeline

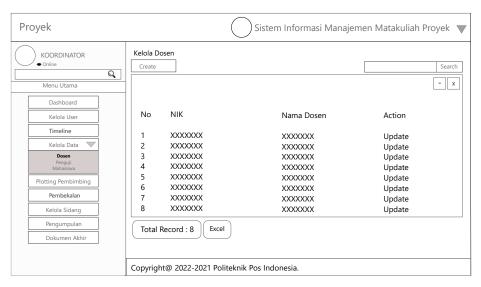


Gambar 3. 18 Prototipe Halaman Kelola Timeline

Keterangan:

Halaman kelola timeline memungkinkan koordinator untuk mengatur penjadwalan terkait matakulih proyek.

3.4.2.3 Halaman Dosen

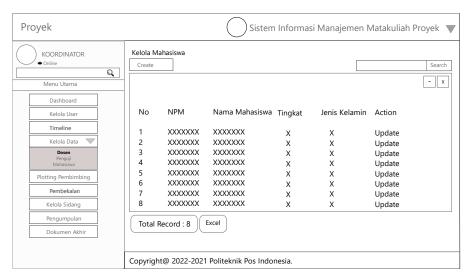


Gambar 3. 19 Prototipe Halaman Kelola Dosen

Keterangan:

Halaman kelola dosen memungkinkan koordinator untuk mengatur nama dosen D3 Manajemen Informatika.

3.4.2.4 Halaman Mahasiswa

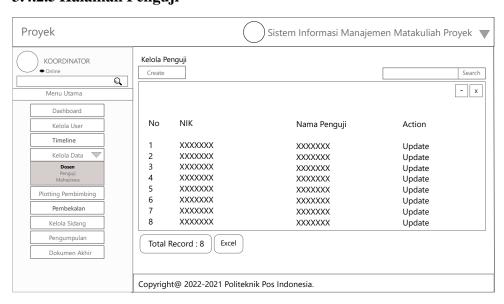


Gambar 3. 20 Prototipe Halaman Kelola Mahasiswa

Keterangan:

Halaman kelola Mahasiswa memungkinkan koordinator untuk mengatur nama Mahasiswa D3 Manajemen Informatika yang mengikuti matakuliah proyek.

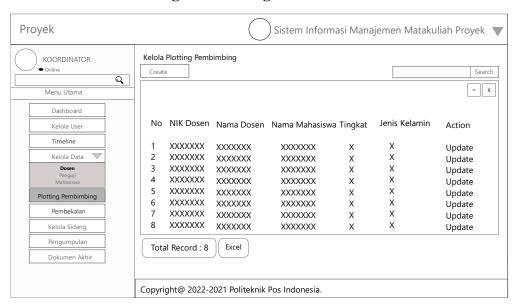
3.4.2.5 Halaman Penguji



Gambar 3. 21 Prototipe Halaman Kelola Penguji

Halaman kelola Penguji memungkinkan koordinator untuk mengatur nama Penguji yang merupakan dosen dari D3 Manajemen Informatika yang bertugas sebagai penguji di matakuliah proyek.

3.4.2.6 Halaman Plotting Pembimbing

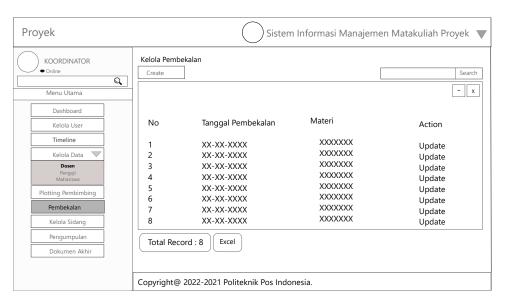


Gambar 3. 22 Prototipe Halaman Kelola Plotting Pembimbing

Keterangan:

Halaman kelola Plotting Pembimbing memungkinkan koordinator untuk mengatur nama mahasiswa dan pembimbing selama matakuliah proyek berlangsung.

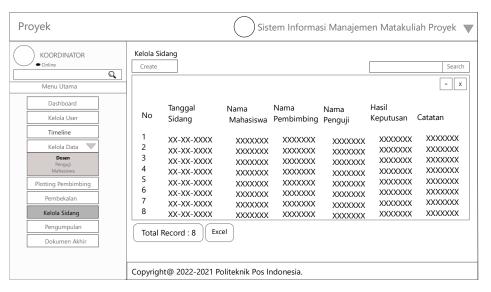
3.4.2.7 Halaman Pembekalan



Gambar 3. 23 Prototipe Halaman Kelola Pembekalan

Halaman kelola Pembekalan memungkinkan koordinator untuk memberikan informasi kepada mahasiswa terkait matakuliah proyek.

3.4.2.8 Halaman Sidang

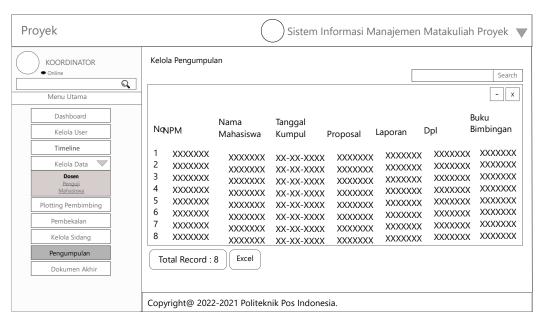


Gambar 3. 24 Prototipe Halaman Kelola Sidang

Keterangan:

Halaman kelola Sidang memungkinkan koordinator untuk menagtur penjadwalan pelaksanaan sidang.

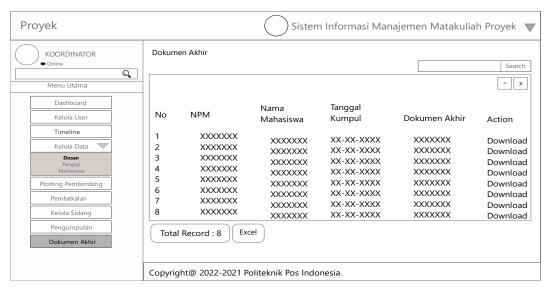
3.4.2.9 Halaman Pengumpulan



Gambar 3. 25 Prototipe Halaman Pengumpulan

Halaman kelola pengumpulan memungkinkan koordinator untuk melihat dokumen yang telah dikerjakan dan dikumpulkan oleh mahasiswa yang mengikuti matakuliah proyek.

3.4.2.10 Halaman Kelola Dokumen Akhir



Gambar 3. 26 Prototipe Halaman Dokumen Akhir

Keterangan:

Halaman kelola dokumen akhir memungkinkan koordinator untuk melihat dokumen akhir yang telah dikerjakan dan dikumpulkan oleh mahasiswa yang mengikuti matakuliah proyek.

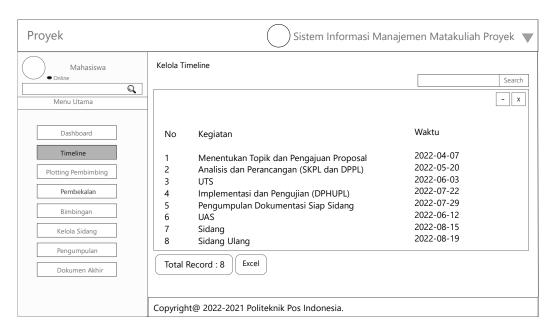
3.4.3 Halaman Mahasiswa



Gambar 3. 27 Prototipe Halaman Dashboard Mahasiswa

Keterangan:

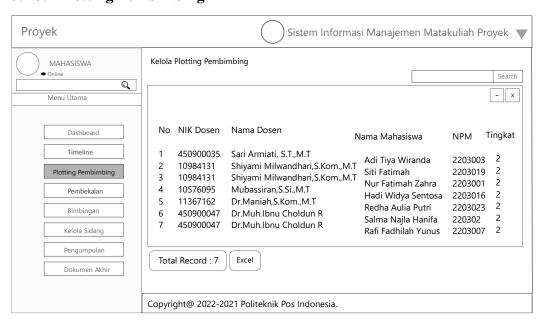
Pengguna yang sukses melakukan login sebagai unit, maka akan masuk ke halaman utama admin yaitu dashboard. Dihalaman dashboard ini berisi informasi mengenai statistik surat dan juga nama serta jabatan pengguna.



Gambar 3. 28 Prototipe Halaman Timeline Mahasiswa

Halaman kelola timeline memungkinkan Mahasiswa untuk melihat penjadwalan pelaksanaan kegiatan matakuliah proyek.

3.4.3.2 Plotting Pembimbing



Gambar 3. 29 Prototipe Halaman Plotting Pembimbing Mahasiswa

Keterangan:

Halaman kelola plotting pembimbing memungkinkan Mahasiswa untuk melihat dosen pembimbing matakuliah proyek.

3.4.3.3 Bimbingan

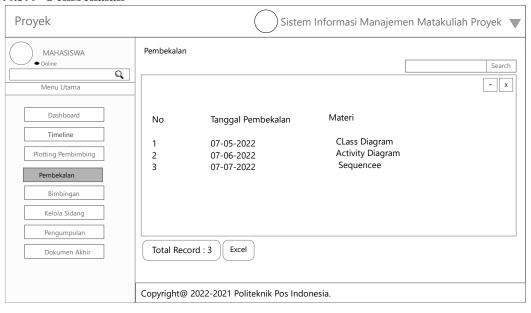


Gambar 3. 30 Prototipe Halaman Bimbingan

Keterangan:

Halaman Bimbingan memungkinkan pengguna untuk mencatat kegiatan bimbingan, yang nantinya menjadi salah satu syarat sidang.

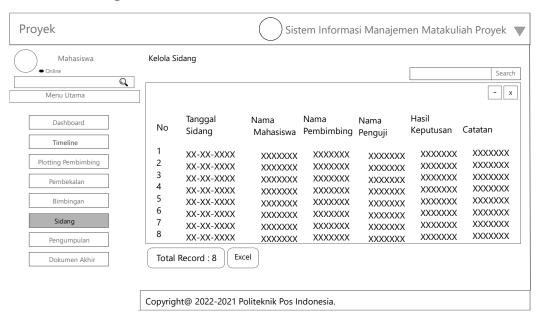
3.4.3.4 Pembekalan



Gambar 3. 31 Prototipe Halaman Pembekalan Mahasiswa

Halaman Pembekalan memungkinkan pengguna untuk mencatat hasil pembekala yang dilaksanakan oleh koordinator terkait aturan-aturan dalam pelaksanaan kegiatan matakuliah proyek.

3.4.3.5 Kelola Sidang

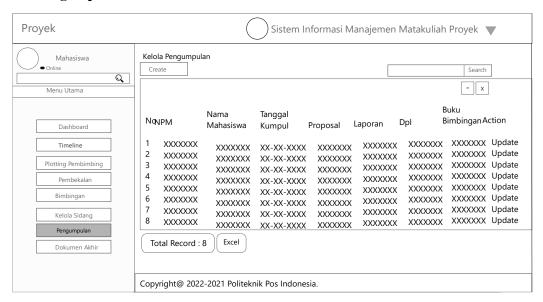


Gambar 3. 32 Prototipe Halaman Sidang Mahasiswa

Keterangan:

Halaman Sidang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan sidang, mulai dari tanggal sidang, nama penguji sampai hasil keputusan sidang akan tercatat di halaman sidang.

3.4.3.6 Pengumpulan

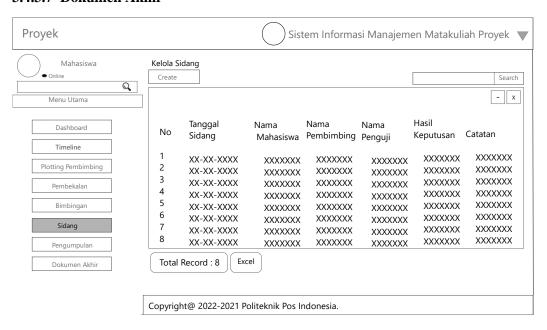


Gambar 3. 33 Prototipe Halaman Pengumpulan Mahasiswa

Keterangan:

Halaman Pengumpulan memungkinkan pengguna untuk mengirmkan atau mengumpulkan semua tugas yang telah diberikan koordinator terkait matkuliah proyek

3.4.3.7 Dokumen Akhir



Gambar 3. 34 Prototipe Halaman Dokumen Akhir Mahasiswa

Halaman Dokumen Akhir memungkinkan pengguna untuk mengupload dokumen akhir terkait matakuliah proyek dan akan menjadi arsip kegiatan proyek.

3.4.4 Halaman Dashboard Pembimbing/Penguji

3.4.4.1 Halaman Dashboard

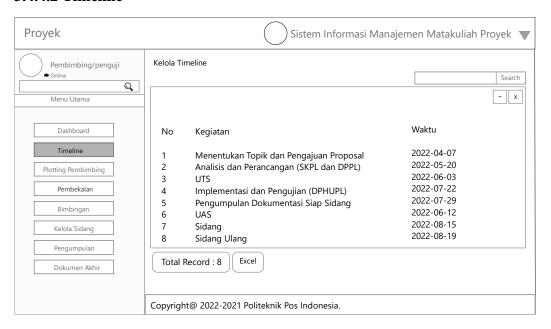


Gambar 3. 35 Prototipe Halaman Dashboard Pembimbing/Penguji

Keterangan:

Pengguna yang sukses melakukan login sebagai Pembimbing/penguji, maka akan masuk ke halaman utama pembimbing/penguji yaitu dashboard. Dihalaman dashboard ini berisi informasi mengenai kelola data timeline,user, plotting pembimbing, pembekalan, bimbingan,pengumpulan, sidang, dokumen akhir.

3.4.4.2 Timeline

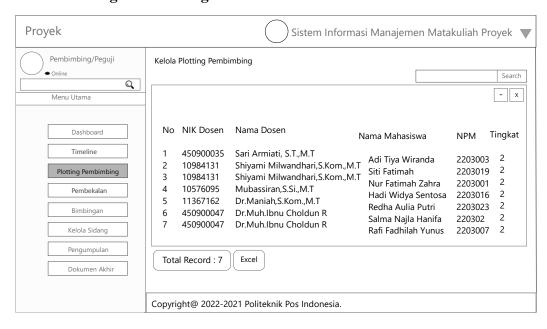


Gambar 3. 36 Prototipe Halaman Timeline Pembimbing/Penguji

Keterangan:

Halaman kelola timeline memungkinkan pengguna untuk melihat penjadwalan pelaksanaan kegiatan matakuliah proyek.

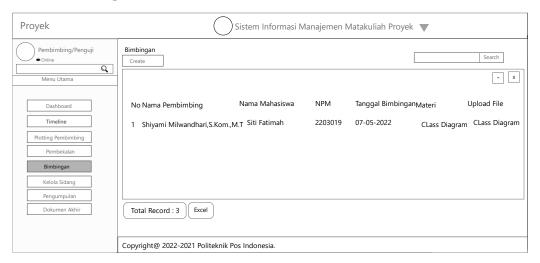
3.4.4.3 Plotting Pembimbing



Gambar 3. 37 Prototipe Halaman Plotting Pembimbing Pembimbing/Penguji

Halaman kelola plotting pembimbing memungkinkan Mahasiswa dan pembimbing/penguji untuk melihat dosen pembimbing matakuliah proyek.

3.4.4.4 Bimbingan

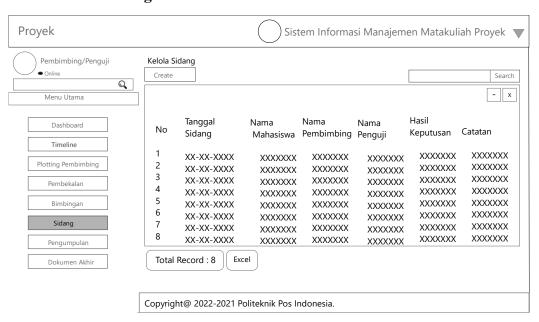


Gambar 3. 38 Prototipe Halaman Bimbingan Pembimbing/Penguji

Keterangan:

Halaman Bimbingan memungkinkan pengguna untuk mencatat kegiatan bimbingan, yang nantinya menjadi salah satu syarat sidang.

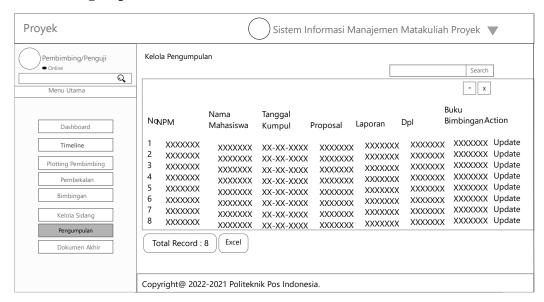
3.4.4.5 Kelola Sidang



Gambar 3. 39 Prototipe Halaman Sidang Pembimbing/Penguji

Halaman Sidang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan sidang, mulai dari tanggal sidang, nama penguji sampai hasil keputusan sidang akan tercatat di halaman sidang.

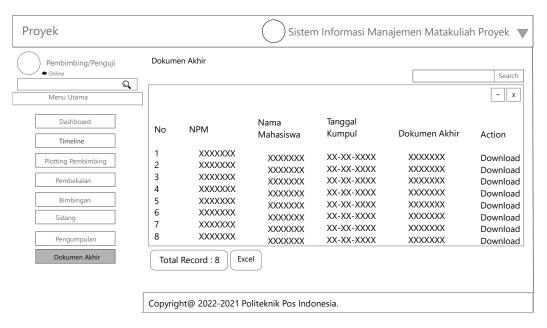
3.4.4.6 Pengumpulan



Gambar 3. 40 Prototipe Halaman Pengumpulan Pembimbing/Penguji Keterangan:

Halaman Pengumpulan memungkinkan pengguna untuk mengirmkan atau mengumpulkan semua tugas yang telah diberikan koordinator terkait matkuliah proyek

3.4.4.7 Dokumen Akhir



Gambar 3. 41 Prototipe Halaman Dokumen Akhir Pembimbing/Penguji

Keterangan:

Halaman Dokumen Akhir memungkinkan pengguna untuk mengupload dokumen akhir terkait matakuliah proyek dan akan menjadi arsip kegiatan proyek

3.4.5 Halaman Staf Prodi

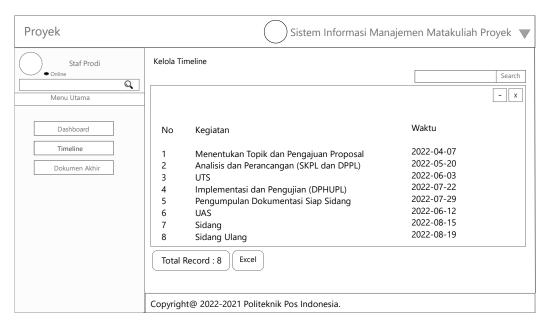
3.4.5.1 Halaman Dashboard



Gambar 3. 42 Prototipe Halaman Dashboard Staf Prodi

Pengguna yang sukses melakukan login sebagai Staf Prodi, maka akan masuk ke halaman utama staf prodi yaitu dashboard. Dihalaman dashboard ini berisi informasi mengenai kelola data timeline, dan dokumen akhir

3.4.5.2 Timeline

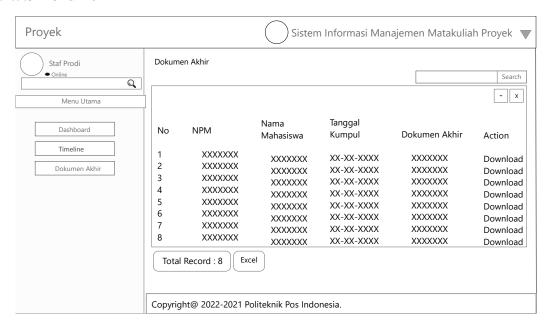


Gambar 3. 43 Prototipe Halaman Timeline Staf Prodi

Keterangan:

Halaman kelola timeline memungkinkan pengguna untuk melihat penjadwalan pelaksanaan kegiatan matakuliah proyek.

3.4.5.3 Dokumen Akhir



Gambar 3. 44 Prototipe Halaman Dokumen Akhir Staf Prodi

Keterangan:

Halaman Dokumen Akhir memungkinkan pengguna untuk mengupload dokumen akhir terkait matakuliah proyek dan akan menjadi arsip kegiatan proyek

3.5 Deskripsi Arsitektur

Perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek (SIMMP) ini hanya dapat dijalankan di web browser. Perangkat lunak ini hanya dapat dijalankan pada komputer yang telah melakukan instal sistem terlebih dahulu. Perangkat keras yang digunakan sistem adalah Personal Computer/Laptop, Monitor & Mouse.

3.6 Pedoman Perancangan

Dalam perancangan perangkat lunak ini penulis berpedoman pada referensireferensi yang terdapat pada daftar pustaka.

4. MODEL PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem yang akan dikembangkan meliputi realisasi use case tahap perancangan dan kelas perancangan.

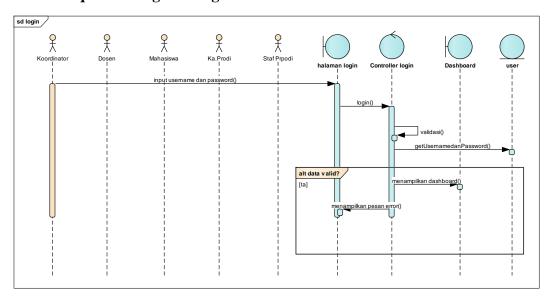
4.1 Realisasi Use Case Tahap Perancangan

Pada penjelasan use case tahap perancangan, sistem yang akan dibangun digambarkan melalui sequence diagram dengan tujuan untuk mendeskripsikan aktifitas aktor terhadap sistem secara teknis dan respon sistem dalam memenuhi perintah aktor dari pesan atau method ke setiap object atau class. Relasi yang terdapat di usecase kemudian dapat digambarkan ke dalam class diagram untuk menampilkan struktur dari sistem yaitu hubungan antar kelas, atribut dan operasi tersebut.

4.1.1 Sequence Diagram

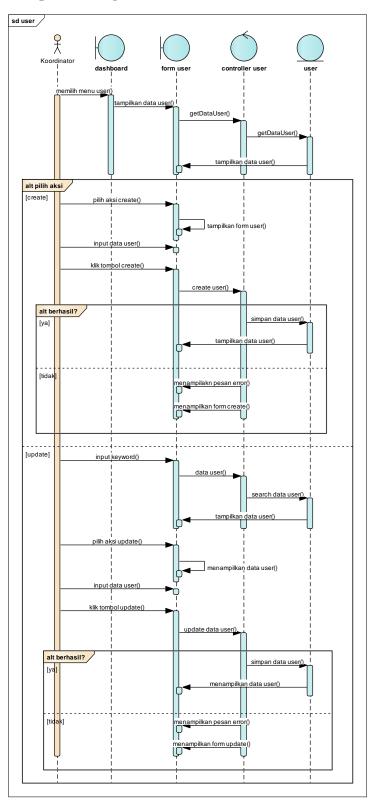
Berikut ini adalah beberapa model perancangan Sistem Informasi Manajemen Surat Internal menggunakan sequence diagram :

4.1.1.1 Sequence Diagram Login



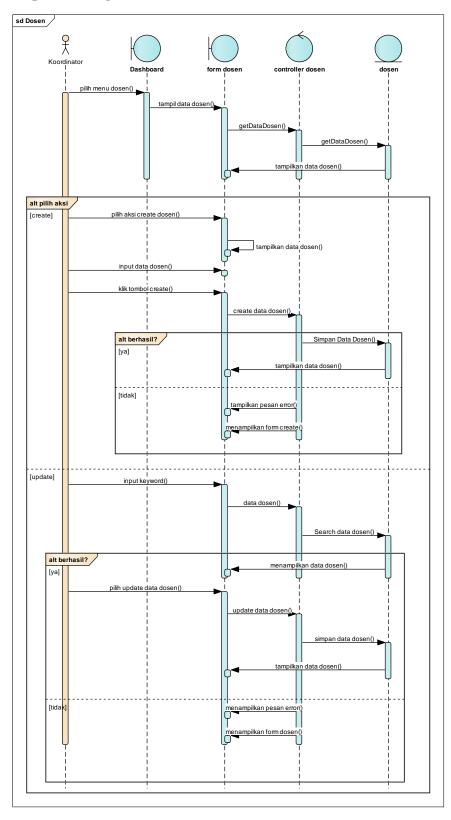
Gambar 4. 1 Sequence Diagram Login

4.1.1.2 Sequence Diagram Kelola User



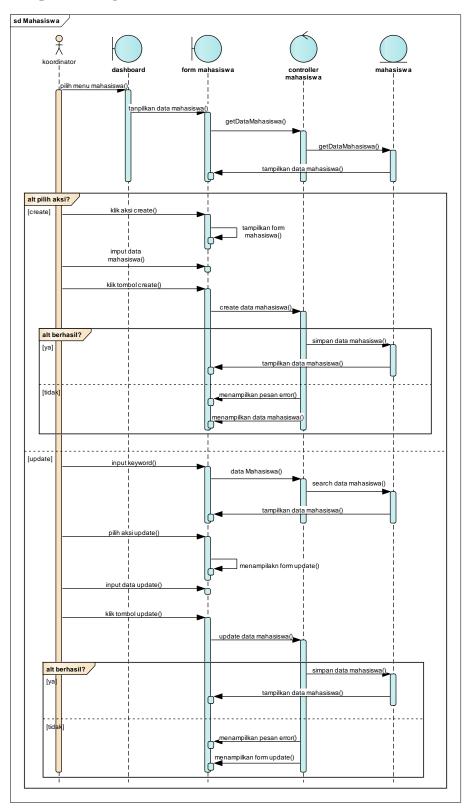
Gambar 4. 2 Sequence Diagram Kelola User

4.1.1.3 Sequence Diagram Kelola Data Dosen



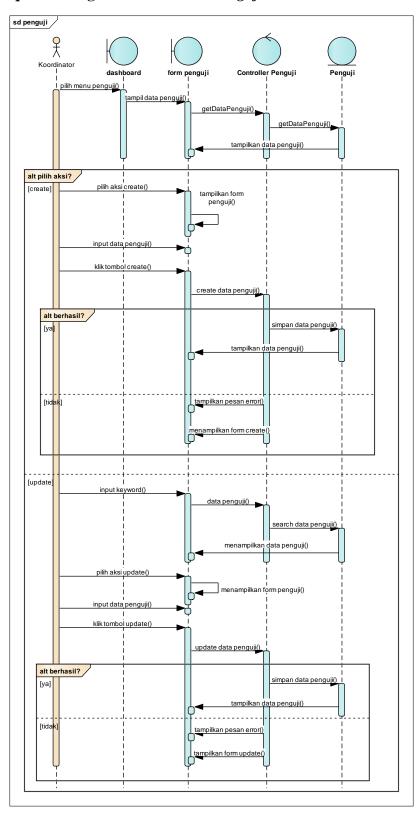
Gambar 4. 3 Sequence Diagram Kelola Data Dosen

4.1.1.4 Sequence Diagram Kelola Data Mahasiswa



Gambar 4. 4 Sequence Diagram Kelola Mahasiswa

4.1.1.5 Sequence Diagram Kelola Data Penguji



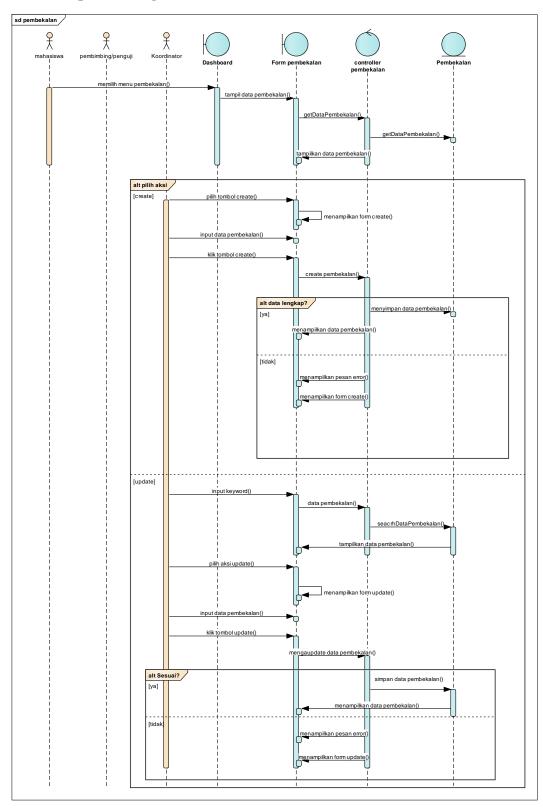
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Kelola Data Penguji

alt pilih ak

4.1.1.6 Sequence Diagram Kelola Data Plotting Pembimbing

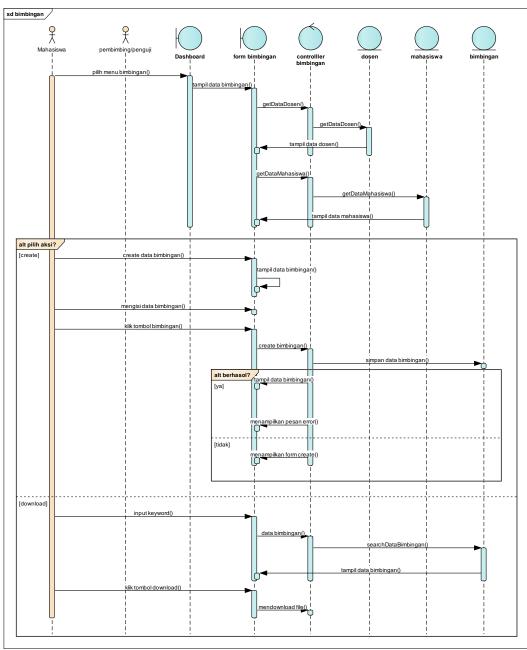
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Kelola Data Plotting Pembimbing

4.1.1.7 Sequence Diagram *Pembekalan*



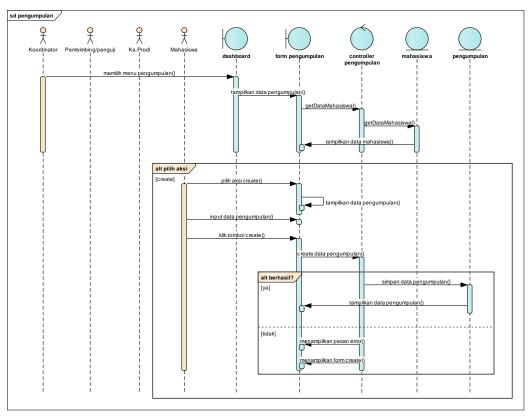
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Pembekalan

4.1.1.8 Sequence Diagram Kelola Bimbingan



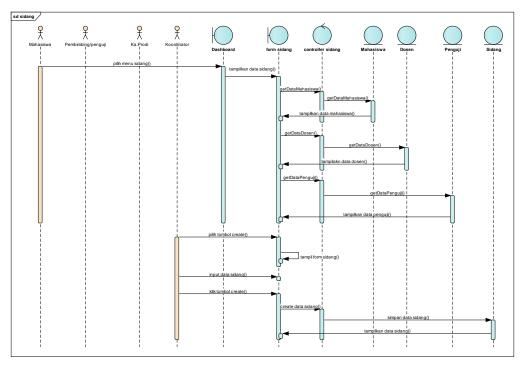
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Kelola Bimbingan

4.1.1.9 Sequence Diagram Kelola Pengumpulan



Gambar 4. 9 Sequence Diagram Kelola Pengumpulan

4.1.1.10 Sequence Diagram Kelola Sidang



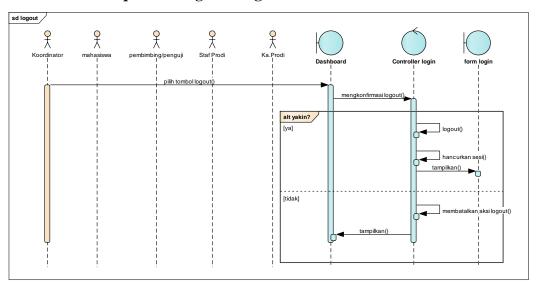
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Kelola Sidang

Dashbased for molecumen abbit per least deturned abbit per least deturn

4.1.1.11 Sequence Diagram Kelola Dokumen Akhir

Gambar 4. 11 Sequence Diagram Kelola Dokumen Akhir

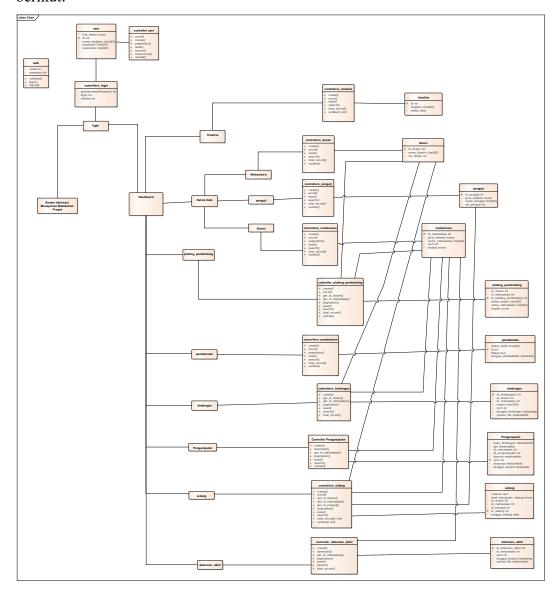
4.1.1.12 Sequence Diagram Logout



Gambar 4. 12 Sequence Diagram Logout

4.1.2 Class Diagram

Class diagram sistem informasi manajemen matakuliah proyek adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 13 Class Diagram perancangan SIMMP

4.2 Kelas Perancangan

Kelas-kelas yang terbentuk dalam tahap analisis akan diterapkan ke dalam kelas-kelas tahap perancangan. Kelas-kelas tersebut adalah :

Tabel 4. 1 Tabel Kelas Perancangan

No	Nama Kelas Analisis	Nama Kelas Perancangan
1.	Auth	Auth
2.	User	User
3.	Dosen	Dosen
4.	Penguji	Penguji
5.	Mahasiswa	Mahasiswa
6.	Plotting Pembimbing	Plotting Pembimbing
7.	Pembekalan	Pembekalan
8.	Bimbingan	Bimbingan
9.	Pengumpulan	Pengumpulan
10.	Sidang	Sidang
11.	Dokumen Akhir	Dokumen Akhir

4.2.1 Operasi dan Atribut

4.2.1.1 Nama Kelas: Entity Kelas Auth

Tabel 4. 2 operasi dan Atribut Kelas Auth

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
cekUser()	Public	Mengecek data user
Login()	Public	Membuat sesi login
		untuk masuk ke aplikasi
Logout()	Public	Menghancurkan sesi
		login
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Username	Private	Integer
password	Private	varchar

4.2.1.2 Nama Kelas: Entity Kelas User

Tabel 4. 3 operasi dan Atribut Kelas User

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataUser()	Public	Mengambil data user
tambahUser()	Public	Menambah user
updateUser()	Public	Mengubah user
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Active	Private	Int
Username	Private	Varchar
Password	Private	Varchar
Nama_lengkap	Private	Varchar
Hak_akses	Private	Enum

4.2.1.3 Nama Kelas: Entity Kelas Dosen

Tabel 4. 4 operasi dan Atribut Kelas Dosen

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataDosen()	Public	Mengambil data Dosen
tambaData()	Public	Menambah data Dosen
updateDosen()	Public	Memperbarui data Dosen
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_dosen	Private	Int
Nik_dosen	Private	Int
Nama_dosen	Private	varchar

4.2.1.4 Nama Kelas: Entity Kelas Penguji

Tabel 4. 5 operasi dan Atribut Kelas Penguji

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataPenguji()	Public	Menambil data Penguji
tambahPenguji()	Public	Menambahkan data Peguji
updatePenguji()	Public	Mengubah data Penguji
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_penguji	Private	Int
Nik_penguji	Private	Int
Nama_penguji	Private	Varchar
Jenis_kelamin	Private	Enum

4.2.1.5 Nama Kelas: Entity Kelas Mahasiswa

Tabel 4. 6 operasi dan Atribut Kelas Mahasiswa

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataMahasiswa()	Public	Menambil data surat keluar
tambahDataMahasiswa()	Public	Menambahkan data Mahasiswa
updateDataMahasiswa()	Public	Mengubah data Mahasiswa
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_mahasiswa	Private	Int
Npm	Private	Int
Nama_mahasiswa	Private	Varchar
Tingkat	Private	Enum
Jenis_kelamin	Private	Enum

4.2.1.6 Nama Kelas: Entity Kelas Plotting Pembimbing

Tabel 4. 7 operasi dan Atribut Kelas Plotting Pembimbing

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataPlottingPembimbing()	Public	Mengambil data
		plotting Pembimbing
getDataDosen	Public	Mengambil data
		dosen
getDataMahasiswa()	Public	Mengambil data
		mahasiswa
tambahDataPlottinPembimbing()	Public	Menambahkan Data
		Plotting Pembimbing
updateDataPlottingPembimbing()	Public	Mengubah Data
		Plotting Pembimbing
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_plotting_pembimbing	Private	Int
Id_dosen	Private	Int
Nama_dosen	Private	Varchar
Id_mahasiswa	Private	Int
Nama_mahasiswa	Private	Varchar
Tingkat	Private	Enum

4.2.1.7 Nama Kelas: Entity Kelas Pembekalan

Tabel 4. 8 operasi dan Atribut Kelas Pembekalan

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataPembekalan()	Public	Mengambil data pembekalan
tambahDataPembekalan()	Public	Menambahkan data
		pembekalan
updateDataPembekalan()	Public	Mengubah data pembekalan
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_pembekalan	Private	Int

Tanggal_pembekalan	Private	Timestamp
Daftar_hadir	Private	Varchar
Materi	Private	Varchar

4.2.1.8 Nama Kelas: Entity Kelas Bimbingan

Tabel 4. 9 operasi dan Atribut Kelas Bimbingan

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataBimbingan()	Public	Mengambil data bimbingan
getDataDosen()	Public	Mengambil data dosen
getDataMahasiswa()	Public	Mengambil data Mahasiswa
tambahDataBimbingan()	Public	Menambahkan data
		bimbingan
downloadDataBimbingan()	Public	Mendownload data
		bimbingan
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_bimbingan	Private	Int
Id_dosen	Private	Int
Id_mahasiswa	Private	Int
npm	Private	Int
Tanggal_bimbingan	Private	Timestamp
Materi	Private	Text
Upload_foto	Private	Mediumblob

4.2.1.9 Nama Kelas: Entity Kelas Pengumpulan

Tabel 4. 10 operasi dan Atribut Kelas Pengumpulan

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataPengumpulan()	Public	Mengambil data
		pengumpulan
getDataMahasiswa()	Public	Mengambil data mahasiswa

tambahDataPengumpulan()	Public	Menambahkan data pengumpulan
updateDataPengumpulan()	Public	Mengubah data pengumpulan
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_pengumpulan	Private	Int
npm	Private	Int
Id_mahasiswa	Private	Int
Tanggal_kumpul	Private	Timestamp
Proposal	Private	Mediumblob
Laporan	Private	Mediumblob
Dpl	Private	Mediumblob
Buku_bimbingan	Private	Mediumblob

4.2.1.10 Nama Kelas : Entity Kelas Sidang

Tabel 4. 11 operasi dan Atribut Kelas Sidang

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataSidang()	Public	Mengambil data sidang
getDataDosen()	Public	Mengambil data dosen
getDataMahasiswa()	Public	Mengambil data mahasiswa
getDataPenguji	Public	Mengambil data penguji
tambahDataSidang()	Public	menambah data sidang
updateDataSidang()	Public	Mengubah data sidang
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_sidang	Private	Int
Tanggal_sidang	Private	date
Id_mahasiswa	Private	Int
Id_dosen	Private	Int
Id_penguji	Private	Int
Hasil_keputusan_sidang	Private	Enum

Catatan	Private	Text	
---------	---------	------	--

4.2.1.11 Nama Kelas: Entity Kelas Dokumen Akhir

Tabel 4. 12 operasi dan Atribut Kelas Dokumen Akhir

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
getDataDokumenAkhir()	Public	Mengambil data dokumen
		akhir
getDataMahasiswa()	Public	Mengambil data
		mahasiswa
tambahDataDokumenAkhir()	Public	menambah data dokumen
		Akhir
dowloadDataDokumenAkhir()	Public	Mendownload data sidang
Nama Atribut	Visibility	Tipe Data
Id_download_akhir	Private	Int
Id_mahasiswa	Private	Int
Tanggal_kumpul	Private	timestamp
Upload_file	Private	mediumblob

4.2.2 Algoritma/Query

4.2.2.1 Kelas Data Auth

Nama Operasi : cekUser

if cek user login then

cekUser

SQL = SELECT username, password FROM Users where

username=[username] and password=[password]

Else

Data user tidak ditemukan, login gagal

4.2.2.2 Kelas Data User

Nama Operasi : getDataUser

if ambil user then

getDataUser

SQL = SELECT * FROM User

Else

Data user tidak ditemukan

endif

Nama Operasi: tambahUser

if tambah user then

tambahUser()

SQL = INSERT into User (username, password, nama_lengkap, hak_akses)

values([username], [password], [nama_lengkap], [hak_akses])

Else

Data user tidak dapat ditambahkan

endif

4.2.2.3 Kelas Timeline

Nama Operasi : getDataTimeline

if ambil timeline then

getDataTimeline

SQL = SELECT * FROM Timeline

Else

Data timeline tidak ditemukan

Nama Operasi : tambahTimeline

if tambah timeline then

tambahTimeline()

SQL = INSERT into Timeline (kegiatan, waktu) values([kegiatan], [waktu])

Else

Data timeline tidak dapat ditambahkan

endif

Nama Operasi: updateTimeline

if ubah timeline then

updateTimeline()

SQL = UPDATE Timeline SET kegiatan =[kegiatan], waktu=[waktu] where

id=[id]

Else

Data timeline tidak dapat diubah

endif

4.2.2.4 Kelas Data Dosen

Nama Operasi: getDataDosen

if ambil dosen then

getDataDosen

SQL = SELECT * FROM dosen

Else

Data dosen tidak ditemukan

Nama Operasi: tambahDosen

```
if tambah dosen then
tambahDosen()

SQL = INSERT into dosen ( nik_dosen, nama_dosen) values([nik_dosen],
[nama_dosen])

Else

Data dosen tidak dapat ditambahkan
endif
```

Nama Operasi: updateDosen

```
if ubah dosen then
updateDosen()

SQL = UPDATE Dosen SET nik_dosen =[ nik_dosen], nama_dosen=[
nama_dosen] where id_dosen=[id_dosen]

Else

Data dosen tidak dapat diubah
endif
```

4.2.2.5 Kelas Data Penguji

Nama Operasi : getDataPenguji

```
if ambil penguji then
getDataPenguji
SQL = SELECT * FROM penguji
Else
Data penguji tidak ditemukan
endif
```

Nama Operasi: tambahPenguji

```
if tambah penguji then
tambahPenguji()

SQL = INSERT into dosen ( nik_penguji, nama_penguji,jenis_kelamin)
values([nik_penguji], [nama_penguji],[jenis_kelmain])

Else

Data penguji tidak dapat ditambahkan
endif
```

Nama Operasi: updatePenguji

```
if ubah penguji then

updatePenguji()

SQL = UPDATE penguji SET nik_penguji = [ nik_penguji],

nama_penguji=[ nama_penguji] where id_penguji=[id_penguji]

Else

Data penguji tidak dapat diubah

endif
```

4.2.2.6 Kelas Data Mahasiswa

Nama Operasi: getDataMahasiswa

```
if ambil mahasiswa then
getDataMahasiswa
SQL = SELECT * FROM mahasiswa
Else
Data mahasiswa tidak ditemukan
endif
```

Nama Operasi: tambahMahasiswa

```
if tambah mahasiswa then
tambahMahasiswa()

SQL = INSERT into mahasiswa ( npm,
nama_mahasiswa,tingkat,jenis_kelamin) values([npm],
[nama_mahasiswa],[tingkat],[jenis_kelmain])

Else

Data mahasiswa tidak dapat ditambahkan
endif
```

Nama Operasi: updateMahasiswa

```
if ubah mahasiswa then

updateMahasiswa()

SQL = UPDATE mahasiswa SET npm = [ npm], nama_mahasiswa=[
nama_mahasiswa],tingkat=[tingkat], jenis_kelamin=[jenis_kelamin] where
id_mahasiswa=[id_mahasiswa]

Else

Data mahasiswa tidak dapat diubah
endif
```

4.2.2.7 Kelas Data Plotting Pembimbing

Nama Operasi : getDataPlottingPembimbing

```
if ambil plotting_pembimbing then
getDataPlottingPembimbing

SQL = SELECT * FROM plotting_pembimbing

Else

Data plotting_pembimbing tidak ditemukan
endif
```

Nama Operasi: tambahPlottingPembimbing

```
if tambah plotting_pembimbing then
tambahPlotting_Pembimbing()

SQL = INSERT into plotting_pembimbing ( id_dosen,
nama_dosen,nama_mahasiswa,id_mahasiswa,tingkat) values([id_dosen],
[nama_dosen],[nama_mahasiswa],[id_mahasiswa],[tingkat])

Else

Data plotting_pembimbing tidak dapat ditambahkan
endif
```

Nama Operasi: updatePlottingPembimbing

```
if ubah plotting_pembimbing then
updatePlotting_pembimbing()

SQL = UPDATE plotting_pembimbing SET id_dosen = [id_dosen],
nama_dosen=[ nama_dosen],nama_mahasiswa=[nama_mahasiswa],
id_mahasiswa=[id_mahasiswa],tingkat=[tingkat] where
id_plotting_pembimbing=[id_plotting_pembimbing]

Else

Data plotting_pembimbing tidak dapat diubah
endif
```

4.2.2.8 Kelas Data Pembekalan

Nama Operasi : getDataPembekalan

```
if ambil pembekalan then
getDataPembekalan
SQL = SELECT * FROM pembekalan
Else
Data pembekalan tidak ditemukan
endif
```

Nama Operasi: tambahPembekalan

```
if tambah pembekalan then
```

tambahPembekalan ()

SQL = INSERT into pembekalan (tanggal_pembekalan,daftar_hadir,materi) values([tanggal_pembekalan],[daftar_hadir],[materi])

Else

Data pembekalan tidak dapat ditambahkan

endif

Nama Operasi : updatePembekalan

if ubah pembekalan then

updatePembekalan()

 $SQL = UPDATE \ pembekalan \ SET \ tanggal_pembekalan = [tanggal_pembekalan],$

daftar_hadir=[daftar_hadir],materi=[materi], where id=[id]

Else

Data pembekalan tidak dapat diubah

endif

4.2.2.9 Kelas Data Bimbingan

Nama Operasi : getDataBimbingan

if ambil bimbingan then

getDataBimbingan

SQL = SELECT * FROM bimbingan

Else

Data bimbingan tidak ditemukan

Nama Operasi: tambahBimbingan

if tambah bimbingan then

tambahBimbingan ()

SQL = INSERT into bimbingan

(id_dosen,id_mahasiswa,npm,tanggal_bimbingan,materi,upload_file)

 $values ([id_dosen], [id_mahasiswa], [npm], [tanggal_bimbingan], [materi], [uploal]) \\$

d_file])

Else

Data bimbingan tidak dapat ditambahkan

endif

4.2.2.10 Kelas Data Pengumpulan

Nama Operasi : getDataPengumpulan

if ambil pengumpulan then

getDataPengumpulan

SQL = SELECT * FROM pengumpulan

Else

Data pengumpulan tidak ditemukan

endif

Nama Operasi : tambahPengumpulan

if tambah pengumpulan then

tambahPengumpulan ()

SQL = INSERT into pengumpulan

(npm,id_mahasiswa,tanggal_kumpul,proposal,laporan,dpl,buku_bimbingan)

values([npm],[id_mahasiswa],[tanggal_kumpul],[proposal],[laporan],[dpl],[buku_bi
mbingan])

Else

Data pengumpulan tidak dapat ditambahkan

Nama Operasi: updatePengumpulan

if ubah pengumpulan then

updatePengumpula()

SQL = UPDATE pengumpulan SET npm = [npm], id_mahasiswa=[

id mahasiswa

],tanggal_kumpul=[tanggal_kumpul],proposal=[proposal],dpl=[dpl],buku_bimbin

gan=[buku_bimbingan] where id_pengumpulan=[id_pengumpulan]

Else

Data pengumpulan tidak dapat diubah

endif

4.2.2.11 Kelas Data Sidang

Nama Operasi : getDataSidang

if ambil sidang then

getDataSidang

SQL = SELECT * FROM sidang

Else

Data sidang tidak ditemukan

Nama Operasi: tambahSidang

```
if tambah sidang then
tambahSidang ()

SQL = INSERT into
sidang(tanggal_sidang,id_mahasiswa,id_dosen,id_penguji,hasil_keputusan_sidan
g,catatan)

values([tanggal_sidang],[id_mahasiswa],[id_dosen],[id_penguji],[hasil_keputusan
_sidang],[catatan])

Else

Data sidang tidak dapat ditambahkan
endif
```

4.2.2.12 Kelas Data Dokumen Akhir

Nama Operasi : getDataDokumenAkhir

```
if ambil dokumen_akhir then
getDataDokumen_akhir
SQL = SELECT * FROM Dokumen_akhir
Else
Data dokumen_akhir tidak ditemukan
endif
```

Nama Operasi : tambahDokumenAkhir

```
if tambah dokumen_akhir then
tambahDokumen_akhir ()

SQL = INSERT into
dokumen_akhir(npm,id_mahasiswa,tanggal_kumpul,upload_file)
values([npm],[id_mahasiswa],[tanggal_kumpul],[upload_file)

Else

Data dokumen_akhir tidak dapat ditambahkan
```

4.3 Antarmuka

Antarmuka mendeskripsikan rancangan antarmuka berdasarkan Use Case Diagram dan Class Diagram serta prototipe antamuka yang sudah dijelaskan pada sub bab 3.4.

Tabel 4. 13 Antarmuka

No	Use Case	Antarmuka	Nama Kelas
1.	Login	Gambar 3. 14 Prototipe	Auth
		Halaman Login	
2.	Kelola User	Gambar 3. 16 Prototipe	User
		Halaman Kelola User	
3.	Kelola Timeline	Gambar 3. 17 Prototipe	Timeline
		Halaman Kelola Timeline	
4.	Kelola Dosen	Gambar 3. 18 Protipe	Dosen
		Halaman Dosen	
5.	Kelola Mahasiswa	Gambar 3. 19 Protipe	Mahasiswa
		Halaman Mahasiswa	
6.	Kelola Penguji	Gambar 3. 20 Protipe	Penguji
		Halaman Penguji	
7.	Kelola Plotting	Gambar 3. 21 Protipe	Plotting
	Pembimbing	Halaman Plotting	Pembimbing
		Pembimbing	
8.	Pembekalan	Gambar 3. 22 Protipe	Pembekalan
		Halaman Pembekalan	
9.	Kelola Sidang	Gambar 3. 23 Protipe	Sidang
		Halaman Kelola sidang	
10.	Pengumpulan	Gambar 3. 24 Prototipe	Pengumpulan
		Halaman Pengumpulan	
11.	Dokumen Akhir	Gambar 3. 29 Prototipe	Bimbingan
		Halaman bimbingan	
11.	Logout	-	Auth

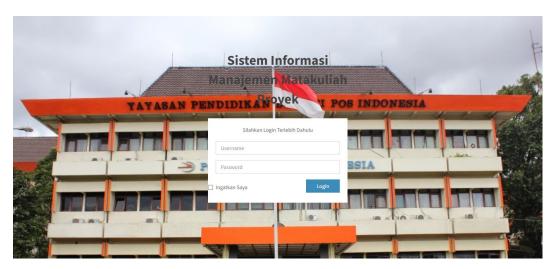
5. IMPLEMENTASI

Bab ini menyajikan implementasi antarmuka dari aplikasi SIMMI yang dibangun.

5.1 Implementasi Antarmuka

Pada implementasi antarmuka yang dibangun terdiri dari implementasi antarmuka backend dari Sistem Informasi Manajemen Surat Internal (SIMMI). Dibawah ini merupakan implementasi dari prototipe yang dirancang pada sub bab sebelumnya.

5.1.1 Login



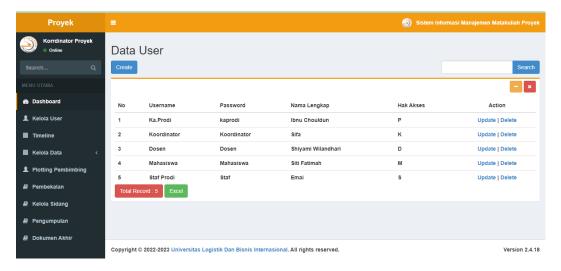
Gambar 5. 1 Impementasi Antarmuka Login

5.1.2 Dashboard (Koordinator)



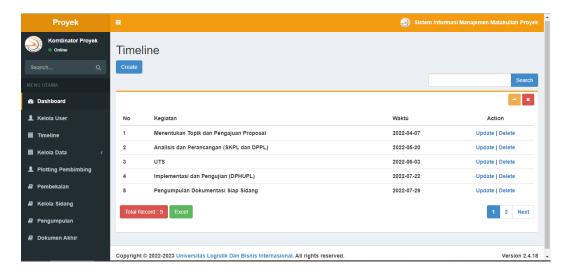
Gambar 5. 2 Impementasi Antarmuka Dashboard Koordinator

5.1.3 Kelola User (Koordinator)



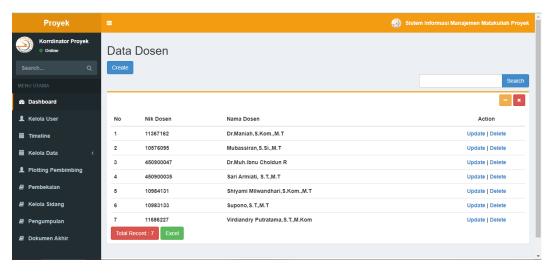
Gambar 5. 3 Impementasi Antarmuka Kelola User

5.1.4 Kelola Timeline (Koordinator)



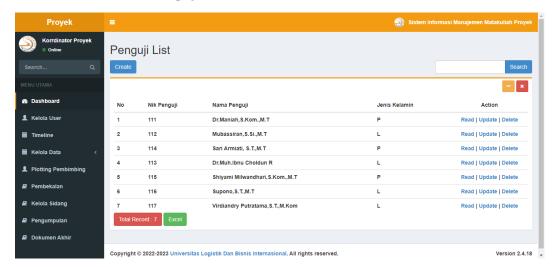
Gambar 5. 4 Impementasi Antarmuka Kelola Timeline

5.1.4 Kelola Dosen (Koordinator)



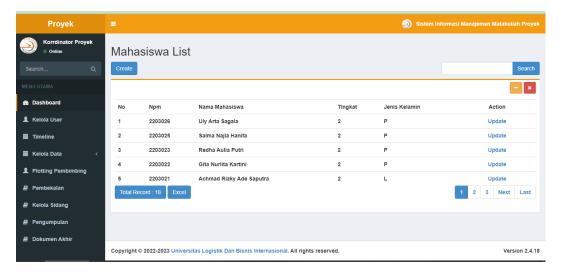
Gambar 5. 5 Impementasi Antarmuka Kelola Dosen

5.1.5 Kelola Data Penguji (Koordinator)



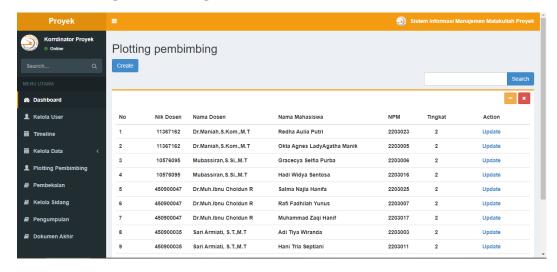
Gambar 5. 6 Impementasi Antarmuka Kelola Data Penguji

5.1.6 Kelola Data Mahasiswa (Koordinator)



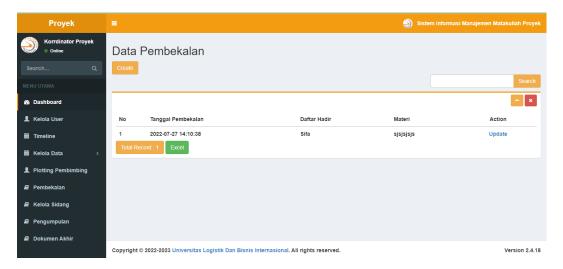
Gambar 5. 7 Impementasi Antarmuka Kelola Mahasiswa

5.1.7 Plotting Pembimbing (Koordinator)



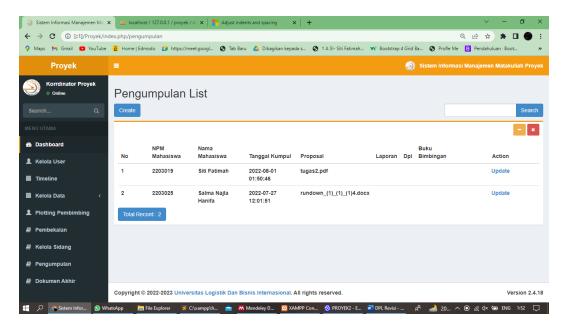
Gambar 5. 8 Impementasi Antarmuka Plotting Pembimbing

5.1.8 Pembekalan (Koordinator)



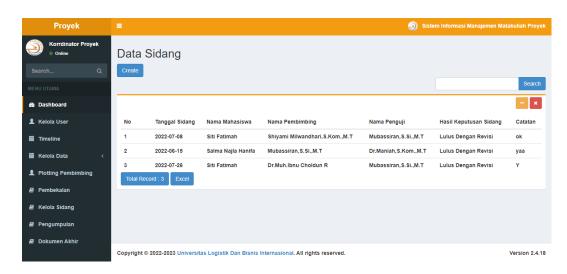
Gambar 5. 9 Impementasi Antarmuka Pembekalan

5.1.9 Pengumpulan (Koordinator, Pembimbing/Penguji)



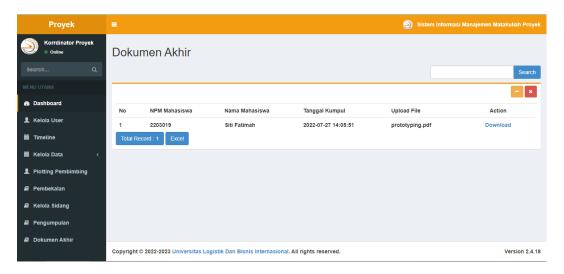
Gambar 5. 10 Impementasi Antarmuka Pembekalan

5.1.10 Sidang (Koordinator, Pembimbing/Penguji)



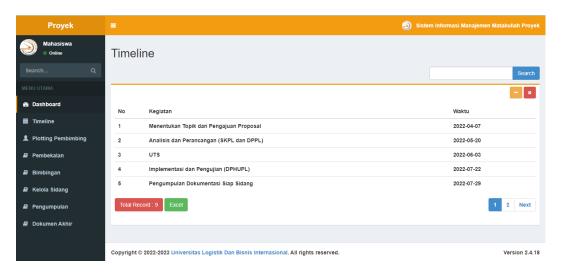
Gambar 5. 11 Impementasi Antarmuka Sidang

5.1.11 Dokumen Akhir (Koordinator,Staf Prodi, Ka.Prodi,Pembimbing/penguji)



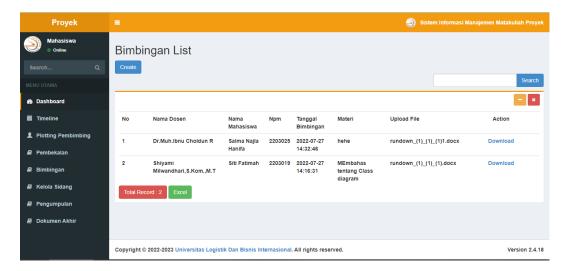
Gambar 5. 12 Impementasi Antarmuka Dokumen Akhir

5.1.12 Timeline (Mahasiswa, Ka.Prodi, Staf Prodi, Pembimbing/Penguji)



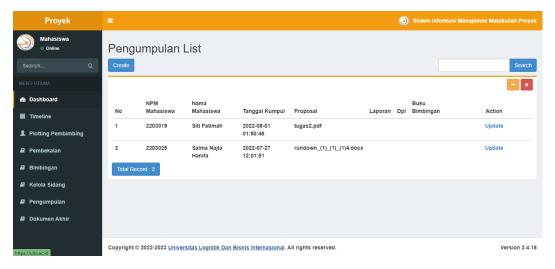
Gambar 5. 13 Impementasi Antarmuka Timeline

5.1.13 Bimbingan (Mahasiswa, Pembimbing/Penguji)



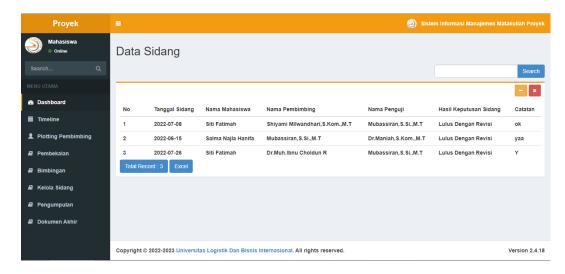
Gambar 5. 14 Impementasi Antarmuka Bimbingan

5.1.14 Pengumpulan (Mahasiswa)



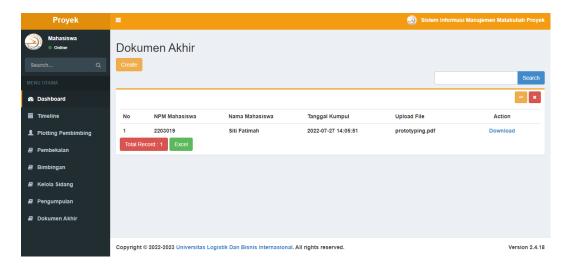
Gambar 5. 15 Impementasi Antarmuka Pengumpulan

5.1.15 Sidang (Mahasiswa, Ka.Prodi)



Gambar 5. 16 Impementasi Antarmuka Sidang

5.1.16 Dokumen Akhir(Mahasiswa)



Gambar 5. 17 Impementasi Antarmuka Dokumen Akhir

6. PENGUJIAN

Bab ini berisi pengujian perangkat lunak SIMMP, sub bab yang akan dibahas meliputi rencana dan prosedur pengujian, kasus uji dari setiap usecase dan evaluasi pengujian.

6.1 Rencana dan Prosedur Pengujian

Rencana pengujian yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah dengan teknik pengujian black box. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan perekayasa sistem mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Rencana pengujian ini diuji berdasarkan use case yang telah terbentuk, seperti dijelaskan pada tabel di bawah ini

Tabel 6. 1 Rencana dan Prosedur Pengujian

Kelas	Butir Uji	Ide	ntifikasi	Tingka	Jenis	Jadw
Uji		SKPL	PDHUPL	t	Peng	al
				Penguj	ujian	
				ian		
Validas	Login dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
i Login	username dan	F-01	1.a	an Unit	Box	2022
	password yang					
	kosong					
	Login dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	username dan	F-01	1.d	an Unit	Box	2022
	password yang					
	tidak valid					
	Login dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	username dan	F-01	1.e	an Unit	Box	2022
	password yang					
	valid					
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	semua field	F-02	2.a	an Unit	Box	2022
	kosong					
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data yang lengkap	F-02	2.b	an Unit	Box	2022
	tetapi tidak valid					
Kelola	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
User	data yang lengkap	F-02	2.c	an Unit	Box	2022
	dan valid					
	Menghapus data	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
		F-02	2.d	an Unit	Box	2022

	Mengubah data	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	dengan data	F-02	2.e	an Unit	Box	2022
	lengkap dan valid					
	Mengubah dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data lengkap	F-02	2.f	an Unit	Box	2022
	tetapi tidak valid					
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	semua field	F-03	3.a	an Unit	Box	2022
	kosong					
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data yang lengkap	F-03	3.b	an Unit	Box	2022
	tetapi tidak valid					
Kelola	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
Dosen	data yang lengkap	F-03	3.c	an Unit	Box	2022
	dan valid					
	Menghapus data	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
		F-03	3.d	an Unit	Box	2022
	Mengubah data	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	dengan data	F-03	3.e	an Unit	Box	2022
	lengkap dan valid					
	Mengubah dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data lengkap	F-03	3.f	an Unit	Box	2022
	tetapi tidak valid					
	Menghapus data	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
		F-04	4.a	an Unit	Box	2022
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data yang lengkap	F-04	4.b	an Unit	Box	2022
	dan valid					

Kelola	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
Mahasi	data yang lengkap	F-04	4.c	an Unit	Box	2022
swa	dan valid					
	Mengubah dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data lengkap	F-05	5.a	an Unit	Box	2022
	tetapi tidak valid					
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data yang lengkap	F-05	5.b	an Unit	Box	2022
	dan valid					
Kelola	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
Penguji	data yang lengkap	F-05	5.c	an Unit	Box	2022
	dan valid					
	Mengubah dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data lengkap	F-05	5.d	an Unit	Box	2022
	tetapi tidak valid					
	Mengubah dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data tidak lengkap	F-05	5.e	an Unit	Box	2022
	tetapi valid					
	Mengubah dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data tidak lengkap	F-06	6.a	an Unit	Box	2022
	tetapi valid					
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data yang lengkap	F-07	7.a	an Unit	Box	2022
	dan valid					
Kelola	Mengubah dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
Plotting	data tidak lengkap	F-07	7.b	an Unit	Box	2022
Pembi	tetapi valid					
mbing						

Pembe	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
kalan	data yang lengkap	F-08	8.a	an Unit	Box	2022
	dan valid					
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data yang lengkap	F-08	8.b	an Unit	Box	2022
	dan valid					
Bimbin	Melihat	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
gan	bimbingan	F-09	9.a	an Unit	Box	2022
	Insert bimbingan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
		F-09	9.b	an Unit	Box	2022
Pengu	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
mpulan	data yang lengkap	F-09	9.c	an Unit	Box	2022
	dan valid					
	Update	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	pengumpulan	F-10	10.a	an Unit	Box	2022
	mengosongkan					
	semua field					
	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data yang lengkap	F-10	10.b	an Unit	Box	2022
	dan valid					
Sidang	Insert data dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data yang lengkap	F-10	10.c	an Unit	Box	2022
	dan valid					
	Mengubah dengan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data tidak lengkap	F-011	11.a	an Unit	Box	2022
	tetapi valid					
	Menambahkan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
	data dengan data	F-012	12.a	an Unit	Box	2022
	yang lengkap dan					
	valid					
0	1	·	1	1	·	

Dokum	Menambahkan	SRS-	PDHUPL-	Penguji	Black	27-07-
en	data dengan data	F-013	12.a	an Unit	Box	2022
Akhir	yang lengkap dan					
	valid					
Logout						

6.2 Kasus Uji

6.2.1 Pengujian Use Case Login

Tabel 6. 2 Pengujian Use Case Login

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Login	• Input	usernam	Muncul	Muncul	Diteri
PL-1.a	dengan	username	e,	pesan	pesan	ma
	usernam	dan	password	kesalahan	kesalahan	
	e dan	password				
	password	• Pilih				
	yang	tombol				
	kosong	login				
PDHU	Login	• Input	usernam	Masuk ke	Masuk ke	Diteri
PL-1.b	dengan	username	e,	Dashboard	Dashboard	ma
	usernam	dan	password			
	e dan	password				
	password	Pilih				
	yang	tombol				
	valid	login				

6.2.2 Pengujian Use Case Kelola User

Tabel 6. 3 Pengujian Use Case Kelola User

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Insert	• Tekan	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-2.a	data	tombol	ada	pesan	pesan	ma
	dengan	simpan		kesalahan	kesalahan	
	semua					
	field					
	kosong					
PDHU	Insert	• Masukan	Data	Muncul	Muncul	Diteri
PL-2.b	data	data	tidak	pesan	pesan	ma
	dengan	• Tekan	valid	kesalahan	kesalahan	
	data	tombol				
	yang	simpan				
	lengkap					
	tetapi					
	tidak					
	valid					
PDHU	Insert	• Masukan	Data	Muncul	Muncul	Diteri
PL-2.c	data	data	lengkap	pesan	pesan	ma
	dengan	Tekan	dan valid	berhasil,	berhasil,	
	data	tombol		data	data	
	yang	simpan		disimpan	disimpan	
	lengkap					
	dan valid					

PDHU	Menghap	• Tekan	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-2.d	us data	tombol	ada	pesan	pesan	ma
		hapus		berhasil	berhasil	
PDHU	Menguba	• Masukan	Data	Muncul	Muncul	Diteri
PL-2.e	h data	data	yang	pesan data	pesan data	ma
	dengan	Tekan	lengkap	berhasil	berhasil	
	data	tombol	dan valid	diubah,	diubah,	
	lengkap	simpan		data	data	
	dan valid			disimpan	disimpan	
PDHU	Menguba	• Masukan	Data	Muncul	Muncul	
PL-2.f	h dengan	data	lengkap	pesan	Pesan	
	data	Tekan	tetapi	kesalahan	kesalahan	
	lengkap	tombol	tidak			
	tetapi	simpan	valid			
	tidak					
	valid					

6.2.3 Pengujian Use Case Kelola Dosen

Tabel 6. 4 Pengujian Use Case Kelola Dosen

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Insert	• Tekan	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-3.a	data	tombol	ada	pesan	pesan	ma
	dengan	simpan		kesalahan	kesalahan	
	semua					
	field					
	kosong					

PDHU	Insert	• Masukan	Data	Muncul	Muncul	Diteri
PL-3.b	data	data	tidak	pesan	pesan	ma
	dengan	• Tekan	valid	kesalahan	kesalahan	
	data	tombol				
	yang	simpan				
	lengkap					
	tetapi					
	tidak					
	valid					
PDHU	Insert	• Masukan	Data	Muncul	Muncul	Diteri
PL-3.c	data	data	lengkap	pesan	pesan	ma
	dengan	Tekan	dan valid	berhasil,	berhasil,	
	data	tombol		data	data	
	yang	simpan		disimpan	disimpan	
	lengkap					
	dan valid					
PDHU	Menghap	• Tekan	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-3.d	us data	tombol	ada	pesan	pesan	ma
		hapus		berhasil	berhasil	
PDHU	Menguba	• Masukan	Data	Muncul	Muncul	Diteri
PL-3.e	h data	data	yang	pesan data	pesan data	ma
	dengan	Tekan	lengkap	berhasil	berhasil	
	data	tombol	dan valid	diubah,	diubah,	
	lengkap	simpan		data	data	
	dan valid			disimpan	disimpan	
PDHU	Menguba	• Masukan	Data	Muncul	Muncul	Diteri
PL-3.f	h dengan	data	lengkap	pesan	Pesan	ma
	data	Tekan	tetapi	kesalahan	kesalahan	
	lengkap	tombol	tidak			
	tetapi	simpan	valid			

tidak			
valid			

6.2.4 Pengujian Use Case Kelola Mahasiswa

Tabel 6. 5 Pengujian Use Case Kelola Mahasiswa

Identifi	Deskripsi	Prosedu	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi		r	n	Yang	Yang	mpul
		Pengujia		Diharapk	didapat	an
		n		an		
PDHU	Insert data	• Mengo	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-4.a	dengan	songka	ada	pesan	pesan	ma
	data yang	n field		kesalahan	kesalahan	
	lengkap	balas				
	dan valid	surat				
		• Menek				
		an				
		tombol				
		kirim				
PDHU	Menghapu	• Menek	Isi_surat	Muncul	Muncul	Diteri
PL-4.b	s data	an		pesan	pesan	ma
		tombol		kesalahan	kesalahan	
		delete				
PDHU	Insert data	• Menek	_	Status	Status	Diteri
			_			
PL-4.c	dengan	an		surat	surat	ma
	data yang	tombol		berubah,	berubah,	
	lengkap	selesai		muncul	muncul	
	tetapi			pesan	pesan	
	tidak			berhasil	berhasil	

6.2.5 Pengujian Use Case Kelola Penguji

Tabel 6. 6 Pengujian Use Case Kelola Penguji

Identifi	Deskripsi	Prosedu	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi		r	n	Yang	Yang	mpul
		Pengujia		Diharapk	didapat	an
		n		an		
PDHU	Insert data	Menek	Tidak	Berhasil	Berhasil	Diteri
PL-5.a	dengan	an	ada	ditambahk	ditambahk	ma
	data yang	tombol		an	an	
	lengkap	create				
	tetapi					
	tidak					
PDHU	Menyelesa	• Menek	-	Status	Status	Diteri
PL-5.b	ikan surat	an		surat	surat	ma
		tombol		berubah,	berubah,	
		selesai		muncul	muncul	
				pesan	pesan	
				berhasil	berhasil	

6.2.6 Pengujian Use Case Kelola Plotting Pembimbing

Tabel 6. 7 Pengujian Use Case Kelola Plotting Pembimbing

Iden	Deskripsi	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
tifik		Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
asi				Diharapk	didapat	an
				an		
PDH	Insert data	Klik	-	Muncul	Muncul	Diteri
UPL	dengan data	tombol		list	list	ma
-6.a	yang	create		plotting	plotting	
	lengkap			pembimbi	pembimbi	
				ng	ng	

6.2.7 Pengujian Use Case Pembekalan

Tabel 6. 8 Pengujian Use Case Pembekalan

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Insert	Klik	Tidak	Menampil	Menampil	Diteri
PL-7.a	data	tombol	ada	kan pesan	kan pesan	ma
	dengan	create		error	error	
	data					
	yang					
	tidak					
	lengkap					
PDHU	Insert	• Klik	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-7.b	data	tombol	ada	list	list	ma
	dengan	create		pembekala	pembekala	
	data			n	n	
	yang					
	lengkap					

6.2.8 Pengujian Use Case Bimbingan

Tabel 6. 9 Pengujian Use Case Bimbingan

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Insert	• Tekan	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-8.a	data	tombol	ada	pesan	pesan	ma
	dengan	create		kesalahan	kesalahan	
	data					

	yang					
	tidak					
	lengkap					
PDHU	Insert	Menekan	Tidak	Menampil	Menampil	Diteri
PL-8.b	data	tombol	ada	kan list	kan list	ma
	dengan	create		bimbingan	bimbingan	
	data					
	yang					
	lengkap					

6.2.9 Pengujian Use Case Kelola Pengumpulan

Tabel 6. 10 Pengujian Use Case Kelola Pengumpulan

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Insert	Klik	Tidak	Menampil	Menampil	Diteri
PL-9.a	data	tombol	ada	kan pesan	kan pesan	ma
	dengan	create		error	error	
	data					
	yang					
	tidak					
	lengkap					
PDHU	Insert	Klik	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-9.b	data	tombol	ada	list	list	ma
	dengan	create		pengumpu	pengumpu	
	data			lan	lan	
	yang					
	lengkap					

6.2.10 Pengujian Use Case Sidang

Tabel 6. 11 Pengujian Use Case Sidang

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Insert	Klik	Tidak	Menampil	Menampil	Diteri
PL-10.a	data	tombol	ada	kan pesan	kan pesan	ma
	dengan	create		error	error	
	data					
	yang					
	tidak					
	lengkap					
PDHU	Insert	Klik	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-	data	tombol	ada	list sidang	list sidang	ma
10.b	dengan	create				
	data					
	yang					
	lengkap					

6.2.11 Pengujian Use Case Dokumen Akhir

Tabel 6. 12 Pengujian Use Case Dokumen Akhir

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Insert	Klik	Tidak	Menampil	Menampil	Diteri
PL-11.a	data	tombol	ada	kan pesan	kan pesan	ma
	dengan	create		error	error	
	data					

	yang					
	tidak					
	lengkap					
PDHU	Insert	Klik	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-	data	tombol	ada	list	list	ma
11.b	dengan	create		dokumen	dokumen	
	data			akhir	akhir	
	yang					
	lengkap					

6.2.12 Pengujian Use Case Logout

Tabel 6. 13 Pengujian Use Case Logout

Identifi	Deskrips	Prosedur	Masuka	Keluaran	Hasil	Kesi
kasi	i	Pengujian	n	Yang	Yang	mpul
				Diharapk	didapat	an
				an		
PDHU	Mencoba	• Tekan	Tidak	Muncul	Muncul	Diteri
PL-11.a	logout	tombol	ada	form login	form login	ma
	saat	logout				
	penggun					
	a sedang					
	login					

6.3 Evaluasi Pengujian

SRS	Nomor PDHUPL	Keterangan
SRS-F-01	PDHUPL – 01 (a-b)	Login
SRS-F-02	PDHUPL – 02 (a-f)	Kelola User
SRS-F-03	PDHUPL – 03 (a-f)	Kelola Timeline
SRS-F-04	PDHUPL – 04 (a-c)	Kelola Dosen
SRS-F-05	PDHUPL – 05 (a-b)	Kelola Penguji
SRS-F-06	PDHUPL – 06 (a-b)	Kelola Mahasiswa
SRS-F-07	PDHUPL – 07 (a-b)	Plotting Pembimbing
SRS-F-08	PDHUPL – 08 (a-b)	Pembekalan
SRS-F-09	PDHUPL – 09 (a-b)	Bimbingan
SRS-F-10	PDHUPL – 10 (a-b)	Pengumpulan
SRS-F-10	PDHUPL – 11 (a-b)	Sidang
SRS-F-10	PDHUPL – 12 (a-b)	Dokumen Akhir
SRS-F-11	PDHUPL – 13 (a)	Logout

7. SPESIFIKASI PRODUK PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi tentang spesifikasi produk perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek (SIMMP) dari perangkat lunak siap eksekusi, berkas sumber, syarat pemaketan dan prosedur konstruksi.

7.1 Perangkat Lunak Siap Eksekusi

Perangkat lunak Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Manajemen Matakuliah Proyek (SIMMP) merupakan perangkat lunak yang berbasis web, oleh karena itu Sistem Informasi Manajemen Manajemen Proyek (SIMMP) menghasilkan sebuah perangkat lunak yang siap eksekusi. Syarat dasar untuk menjalankan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Manajemen Matakuliah Proyek (SIMMP) ialah pengguna harus meng-install kemudian mengeksekusi perangkat lunak ini terlebih dahulu. Cara instalasi perangkat lunak dapat dilihat pada bab 8.

7.2 Berkas Sumber

Berkas sumber yang dapat digunakan untuk membangun ulang perangkat lunak Aplikasi Sistem Informasi manajemen surat internal adalah bagian perancangan dan analisis dari dokumen ini dan berkas-berkas instalasi serta skema basis data sebagai berikut.

Tabel 7. 1 Berkas Sumber

No.	Modul	Berkas	Keterangan
1.	Auth	Login()	Form login
2.	User	getDataUser()	Tabel user
		Tambah()	Form tambah user
		update()	Form edit user
3.	Dosen	getDataDosen()	Tabel dosen
		Tambah()	Form tambah dosen
		update()	Form edit dosen
4.	Penguji	getDataPenguji()	Tabel penguji
		Tambah()	Form tambah penguji
		update()	Form edit penguji
5.	Mahasiswa	getDataMahasiswa()	Tabel mahasiswa
		Tambah()	Form tambah mahasiswa
		update()	Form edit mahasiswa
6.	Plotting	getDataMahasiswa()	Tabel mahasiswa
	Pembimbing	getDataDosen()	Tabel dosen
		tambah()	Form tambah
		getDataPlotting	Table plotting pembimbing
		Pembimbing()	
		update()	Form update
7.	Pembekalan getDataPembekalan()		Table pembekalan
		tambah()	Form tambah pembekalan
		update()	Form ubah pembekalan

8.	Bimbingan	getDataBimbingan()	Table bimbingan	
		tambah()	Form tambah bimbingan	
		download()	Table bimbingan	
9.	Pengumpulan getDataPengumpulan ()		Table pengumpulan	
		getDataMahasiswa()	Table mahasiswa	
		tambah() Form tambah bimbin		
		download()	Table bimbingan	
10.	Sidang	getDataSidang()	Table sidang	
		getDataMahasiswa()	Table mahasiswa	
		getDataPenguji()	Table penguji	
		getDataDosen()	Tanle dosen	
		Tambah sidang	Form sidang	
11.	Dokumen Akhir	getDatDokumenAkhir()	Table Dokumen Akhir	
		tambah()	Form tambah dokumen	
			Akhir	
		download()	Form ubah dokumen	
			AKhir	

7.3 Syarat pemaketan

Tidak ada syarat yang diperlukan untuk memaketkan dan menandai keabsahan duplikat perangkat lunak.

7.4 Prosedur Konstruksi

Dalam prosedur konstruksinya sistem ini memerlukan perangkat keras yaitu minimal satu paket komputer dengan spesifikasi sebagi berikut:

1. Processor : Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU @ 2.00GHz 1.99 GHz

2. RAM : 4.00 GB

3. HDD : 1 TB

4. Monitor, Mouse, keyboard

8. PANDUAN INSTALASI

Pada bab ini akan dibahas mengenai cara instalasi program yang siap eksekusi.

8.1 Instalasi Program Siap Eksekusi

Panduan Instalasi program siap eksekusi dalam hal ini dengan asumsi menginstal program pada komputer yang memenuhi prosedur konstruksi dan komputer tersebut belum pernah menginstal aplikasi terkait sistem. Berikut merupakan panduan dari instalasi aplikasi Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek (Studi kasus : Politeknik Pos Indonesia).

8.1.1 Instalasi XAMPP

- 2.6 Persiapkan Software XAMPP
- **2.7** Klik 2 kali file XAMPP dan pilih *installer language*. Pilih bahasa Inggris dan kemudian klik ok.
- 2.8 Kemudian tentukan lokasi folder penyimpanan file-file dan folder XAMPP. Secara default akan diarahkan ke lokasi c:\xampp. Namun jika ingin menyimpannya di folder lain bisa klik *browse* dan tentukan secara manual folder yang ingin digunakan. Jika sudah selesai, lanjutkan dan klik tombol install.
- **2.9** Tunggu beberapa menit hingga proses intalasi selesai. jika sudah muncul jendela seperti di bawah ini, klik tombol **finish** untuk menyelesaikannya.



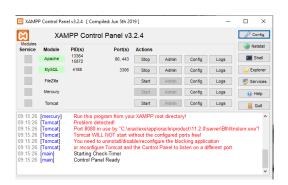
Gambar 8. 1 Instalasi XAMPP

2.10 Berikutnya, akan muncul jendela dialog seperti gambar di bawah ini yang menanyakan apakah mau langsung menjalankan aplikasi XAMPP atau tidak. Jika ya, maka klik YES.



Gambar 8. 2 Message Box XAMPP

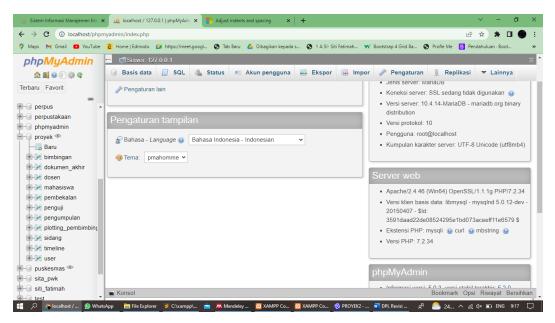
2.11 Setelah terbuka, silahkan klik tombol *start* pada kolom action sehingga tombol tersebut berubah menjadi *stop*. Dengan mengklik tombol tersebut, artinya itulah aplikasi yang dijalankan. Untuk menjalankan SIMMP perlu mengaktifkan aplikasi Apache dan MySQL.



Gambar 8. 3 Mengaktifkan XAMPP

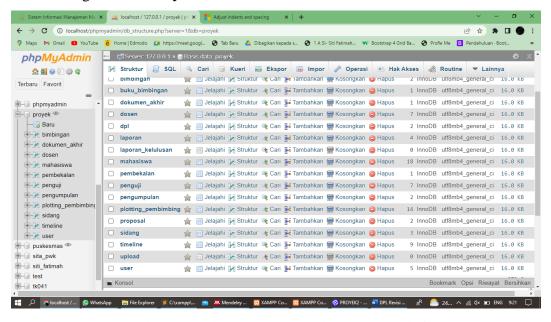
8.1.2 Instalasi Aplikasi

- 1. Salin folder aplikasi ke dalam folder htdocs (C:\XAMPP\htdocs\)
- Buka browser di komputer anda dan ketik: localhost/phpMyAdmin, maka terbuka halaman phpMyadmin seperti dibawah ini. Tujuan dibukanya halaman ini ialah untuk membuat *database* dari Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek (SIMMP).



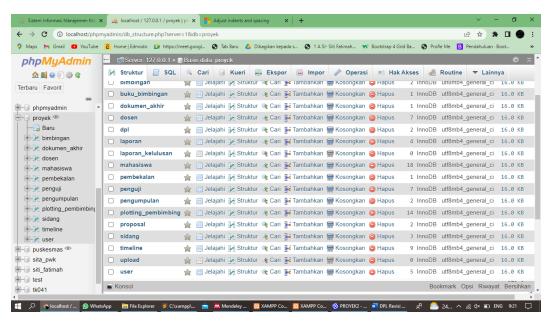
Gambar 8. 4 Halaman Utama phpMyAdmin

 Pilih menu new pada sidebar phpMyAdmin, kemudian buatlah database dengan nama Proyek.



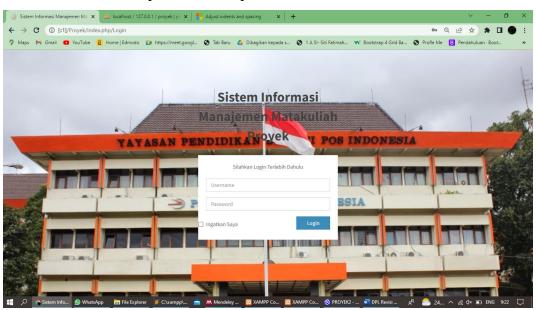
Gambar 8. 5 Halaman Create Database phpMyAdmin

4. Buka database **proyek**, kemudian pilih *import* dan *browse* file **proyek.sql** yang telah disalin pada folder htdocs sebelumnya.



Gambar 8. 6 Halaman Database SIMMP di phpMyAdmin

5. Buka *browser* di komputer anda dan jika ingin mengakses dashboard maka anda perlu *login* dengan mengetikkan http://localhost/proyek/ pada browser, maka akan tampil halaman seperti dibawah ini.



Gambar 8. 7 Halaman Login SIMMP

 Setelah tampil form login maka inputkan username (username) dan password yang telah disimpan pada database. 7. Jika berhasil masuk ke sistem, maka akan tampil halaman dashboard seperti dibawah ini.



Gambar 8. 8 Halaman Dashboard SIMMP

9. PENUTUP

Diharapkan dengan adanya dokumen ini, maka dapat dijadikan sebagai acuan dalam penggunaan dan pengembangan perangkat lunak Sistem Informasi Manajemen Matakuliah Proyek (SIMMP).