



TECHNICAL NOTE – 03

ES – 2.2

MODUL AGENDA PUSTEKBANG

WP - 02

WEBSITE

WBS

WEBSITE

PROGRAM

IT

Pusat Teknologi Penerbangan - Deputi Bidang Teknologi
Dirgantara
Lembaga Penerbangan dan Antarisa Nasional

Dibuat oleh :	Diperiksa oleh :	Disetujui oleh :
Engineering Staff 2.2	Leader 2	Group Leader
Abdul Aziz	Irma Rismayanti	Dede Andhika Purnamasari

MODUL AGENDA PUSTEKBANG

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Agenda Pimpinan berfungsi untuk menampilkan informasi kegiatan atau acara para pimpinan (Pejabat Struktural dan Kepala Program) yang melaksanakan kegiatan baik di dalam maupun di luar Satuan Kerja, yang berhubungan juga dengan peminjaman Ruang *Meeting* yang ada di Gedung Utama. Agenda Pimpinan ini menjadi sangat penting karena para pegawai dapat menyesuaikan jadwal ketika ingin bertemu dengan pimpinan sehingga tidak adanya jadwal yang berbenturan.

Namun kondisi saat ini, Agenda Pimpinan masih ditampilkan dalam bentuk *power point* dan ditampilkan pada satu layar di *lobby* gedung utama, sehingga tidak efektifnya dalam mendapatkan informasi terkait Agenda Pimpinan tersebut. Oleh karena itu, dibuatlah Modul Agenda yang akan ditambahkan di *website* Sikeling, agar semua *staff* dapat mengakses dari ruangan masing-masing.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penambahan Modul Agenda ini adalah mengimplementasikan Agenda Pimpinan yang sudah ada kedalam bentuk *website* (*Website* Sikeling).

C. Tujuan

Tujuan dari penambahan Modul Agenda ini, sbb:

1. Mempermudah para pegawai untuk mendapatkan jadwal kegiatan para pimpinan, dan
2. Penggunaan Ruang *Meeting* menjadi lebih terorganisir dan lebih efektif untuk digunakan.

D. Batasan Masalah

Pada batasan masalah ini yaitu modul hanya menampilkan hasil *input* dalam bentuk kalender dengan menggunakan *fullcalendar jquery*.

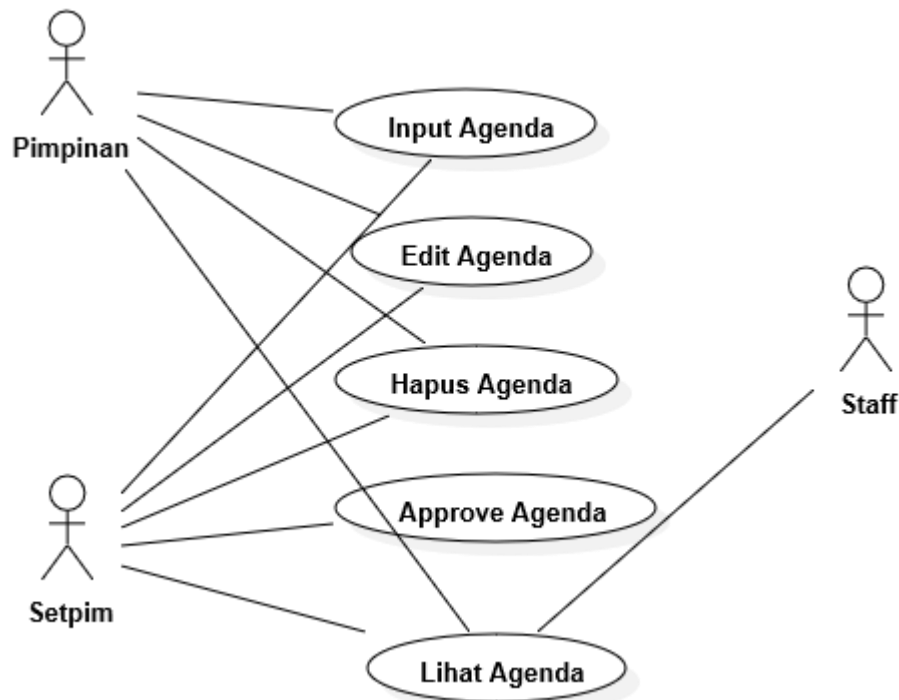
II. Perancangan

A. Perancangan Perangkat Lunak

Pada perancangan perangkat lunak ini, akan menggambarkan bagaimana sistem perangkat lunak berjalan. Perancangan perangkat lunak akan digambarkan pada diagram-diagram UML untuk mendapatkan gambaran sistem dengan jelas.

1. Use Case Diagram

Pada *Use Case Diagram* ini, menggambarkan serangkaian *use case* yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur. Berikut merupakan *Use Case Diagram* Modul Agenda yang tergambar pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Use Case Diagram Modul Agenda

Pada gambar *use case diagram* tersebut dapat dijelaskan bahwa terdapat 3 aktor yaitu Pimpinan (Pejabat Struktural dan Kepala Program), Setpim (Sekretaris Pimpinan), dan Staff, dimana memiliki beberapa *use case*, yaitu:

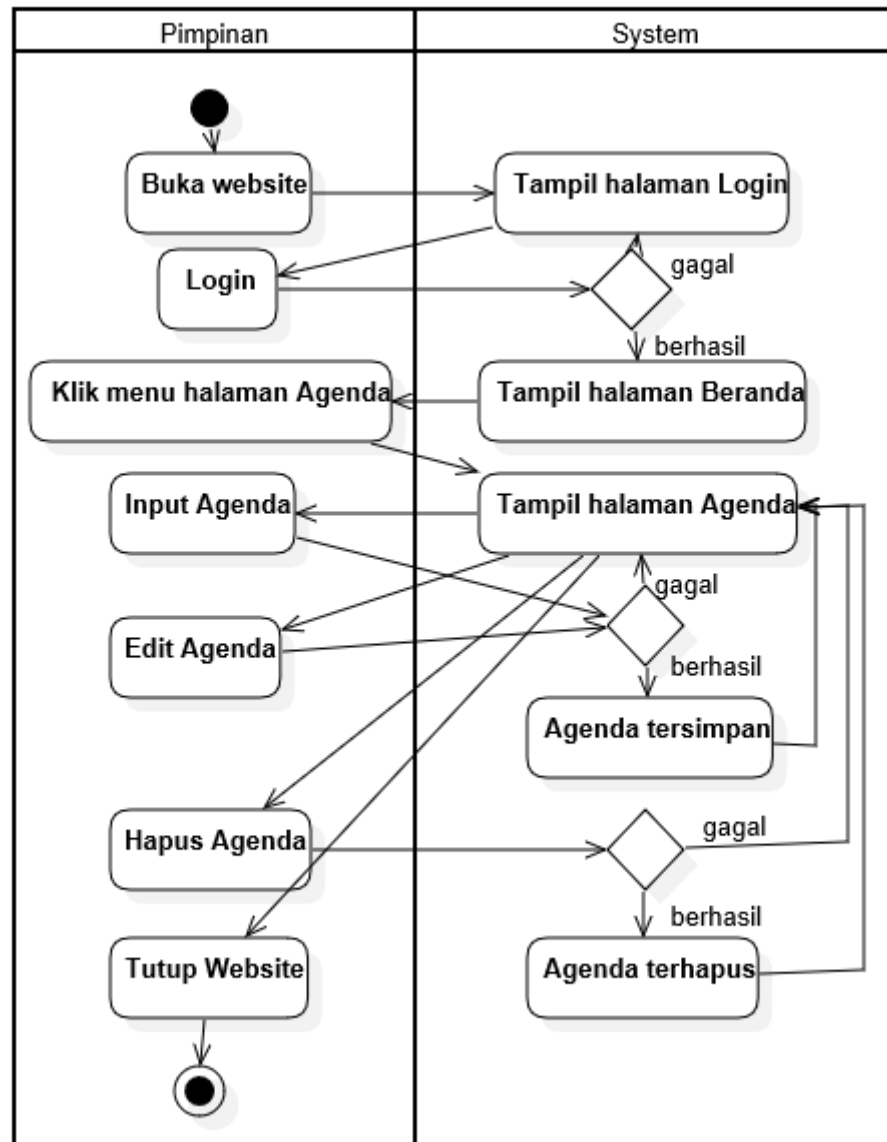
- a. Input Agenda
- b. Edit Agenda
- c. Hapus Agenda
- d. Approve Agenda
- e. Lihat Agenda

2. Activity Diagram

Pada *activity diagram* ini, menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sudah dirancang. Terdapat beberapa aktivitas yang telah digambarkan sebagai berikut.

a. Activity Diagram Pimpinan

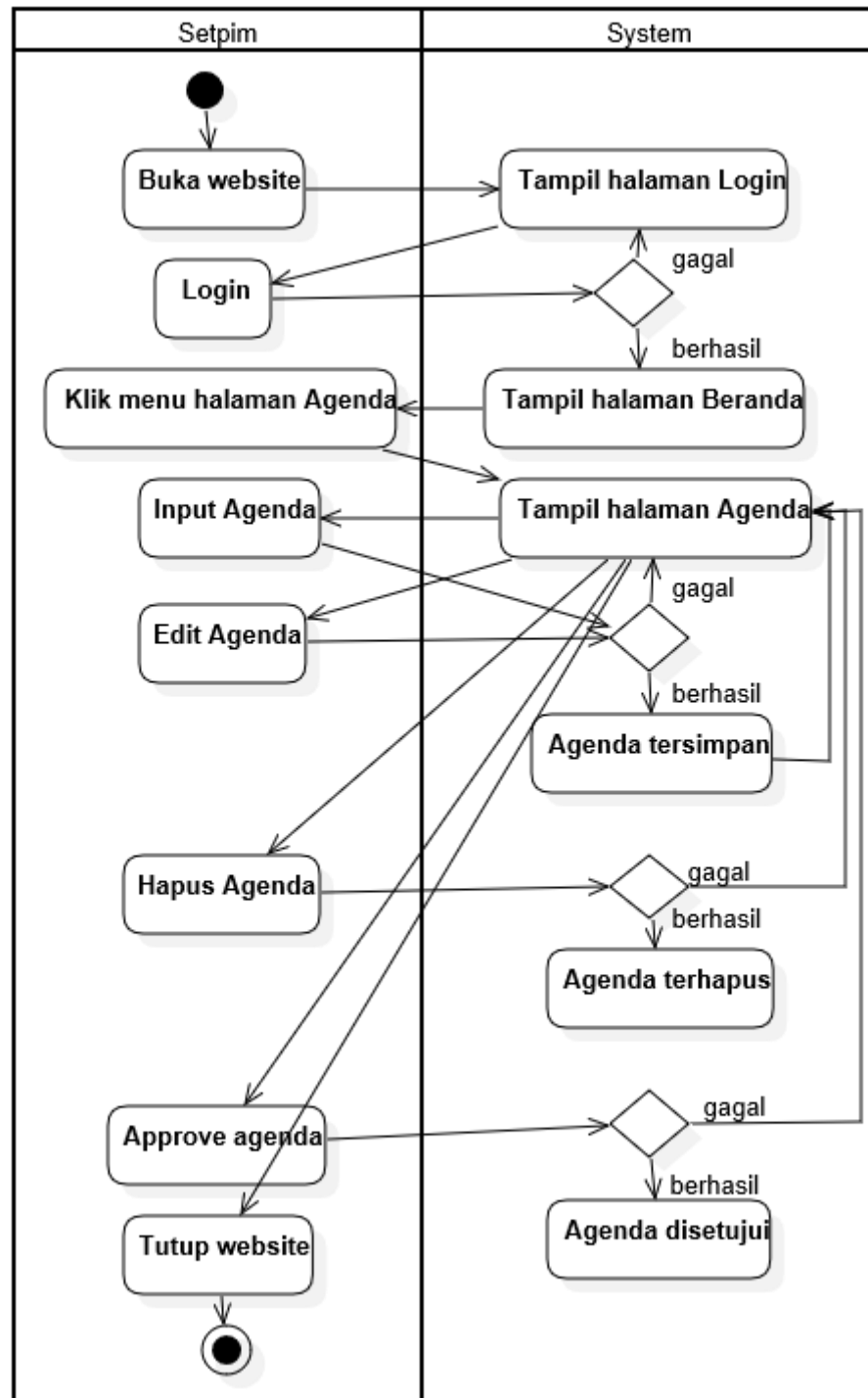
Berikut merupakan *Activity Diagram* Pimpinan yang tergambar pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Activity Diagram Pimpinan

b. Activity Diagram Setpim

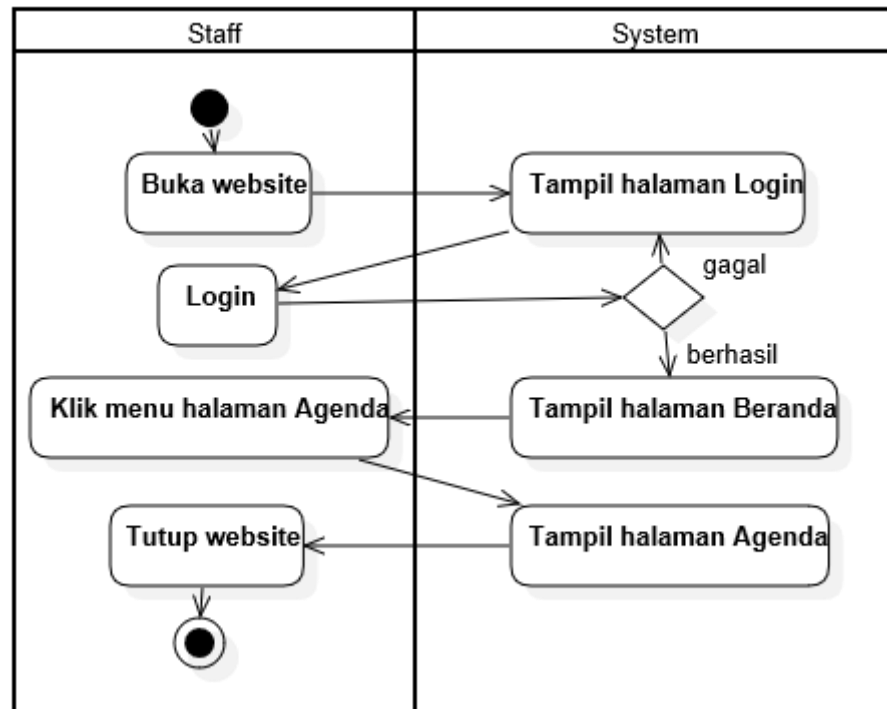
Berikut merupakan Activity Diagram Setpim yang tergambar pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 Activity Diagram Setpin

c. Activity Diagram Staff

Berikut merupakan Activity Diagram Staff yang tergambar pada gambar 2.4.



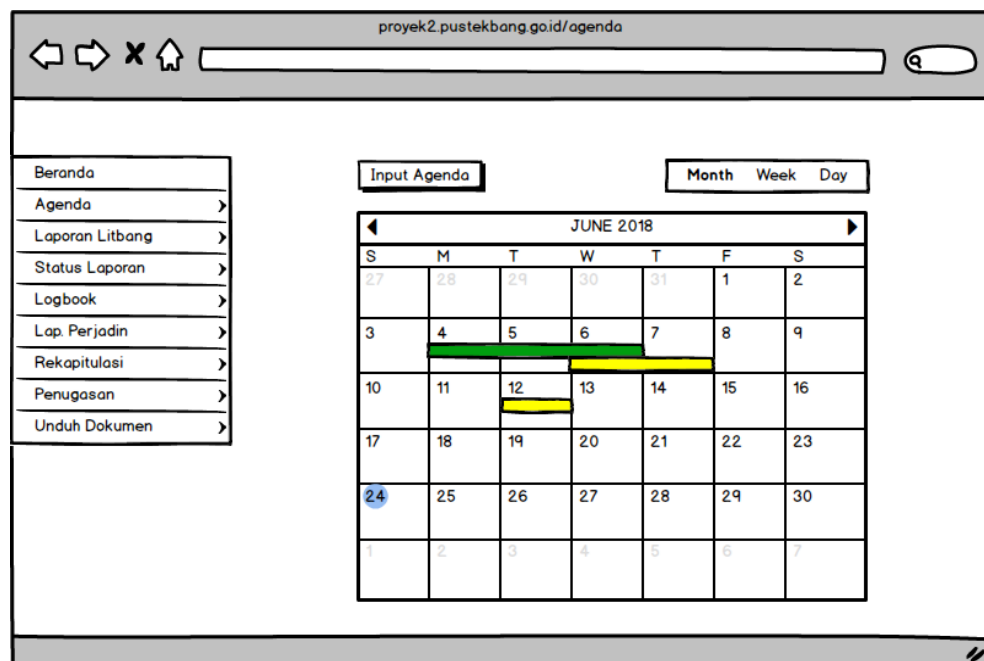
Gambar 2.4 Activity Diagram Staff

B. Perancangan Antar Muka

Pada perancangan antarmuka ini, menggambarkan aplikasi yang akan dibangun secara grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna, yang bertujuan untuk mendapatkan aspek keramahan dengan pengguna (*user friendly*).

1. Antarmuka Kalender Agenda

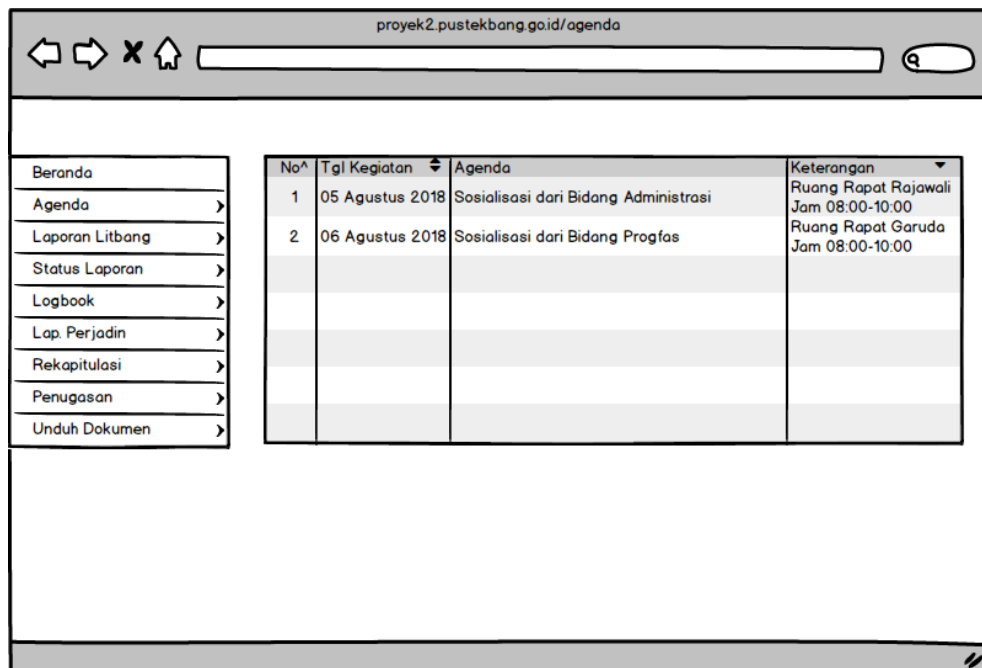
Antarmuka dalam bentuk kalender ini bertujuan agar semua jadwal Pustekbang dapat ditampilkan dan memudahkan untuk penggunaannya.



Gambar 2.5 Antarmuka Kalender Agenda

2. Antarmuka Tabel Agenda

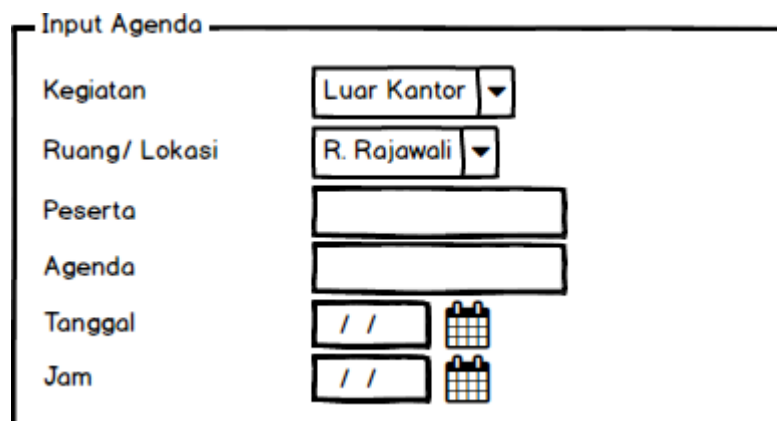
Antarmuka dalam bentuk tabel bertujuan untuk memudahkan pengguna melihat agenda yang sedang dilaksanakan atau yang akan dilaksanakan.



No ^A	Tgl Kegiatan	Agenda	Keterangan
1	05 Agustus 2018	Sosialisasi dari Bidang Administrasi	Ruang Rapat Rajawali Jam 08:00-10:00
2	06 Agustus 2018	Sosialisasi dari Bidang Proffas	Ruang Rapat Garuda Jam 08:00-10:00

Gambar 2.6 Antarmuka Tabel Agenda

3. Antarmuka Input Agenda



Input Agenda

Kegiatan: Luar Kantor

Ruang/ Lokasi: R. Rajawali

Peserta:

Agenda:

Tanggal: / /

Jam: / /

Gambar 2.7 Antarmuka Input Agenda

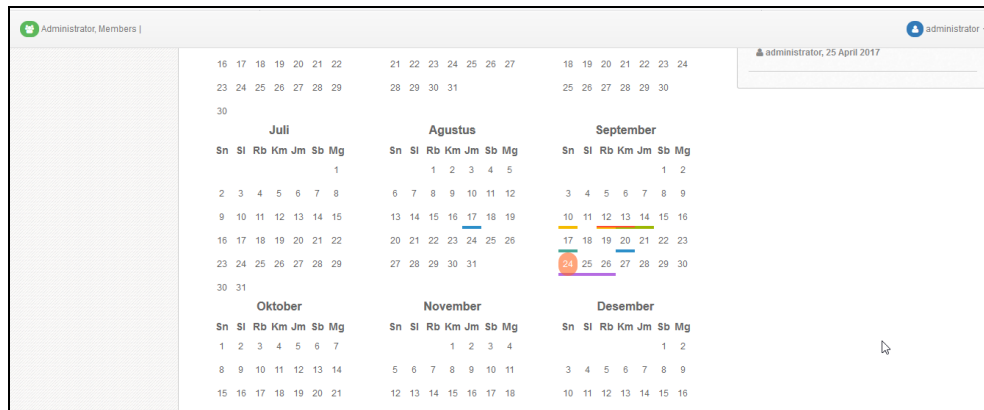
III. Hasil Kegiatan

A. Implementasi Antarmuka

Pada implementasi antarmuka ini menampilkan gambar yang diambil dari beberapa antarmuka halaman *website*.

1. Antarmuka Kalender Agenda

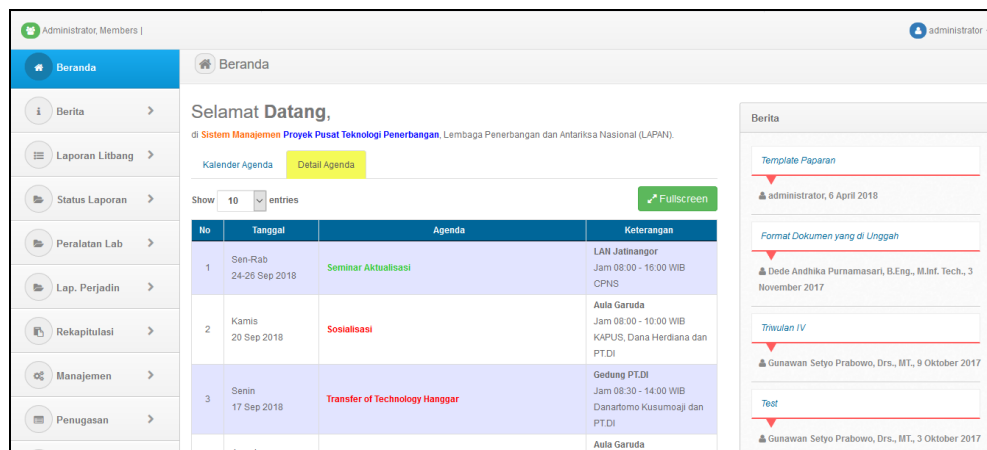
Pada Kalender Agenda ini pengguna dapat melihat semua jadwal kegiatan Pustekbang yang telah tersimpan pada *database*. Pengguna dapat melihat Agenda dari tahun ke tahun, dan untuk melihat detail kegiatan, pengguna tinggal menyorot kursor pada tanggal yang diinginkan.



Gambar 3.1 Antarmuka Kalender

2. Antarmuka Tabel Agenda

Pada Kalender Agenda ini pengguna dapat melihat semua jadwal kegiatan Pustekbang yang telah tersimpan pada *database*. Pengguna dapat melihat Agenda dari tahun ke tahun, dan untuk melihat detail kegiatan, pengguna tinggal menyorot kursor pada tanggal yang diinginkan.

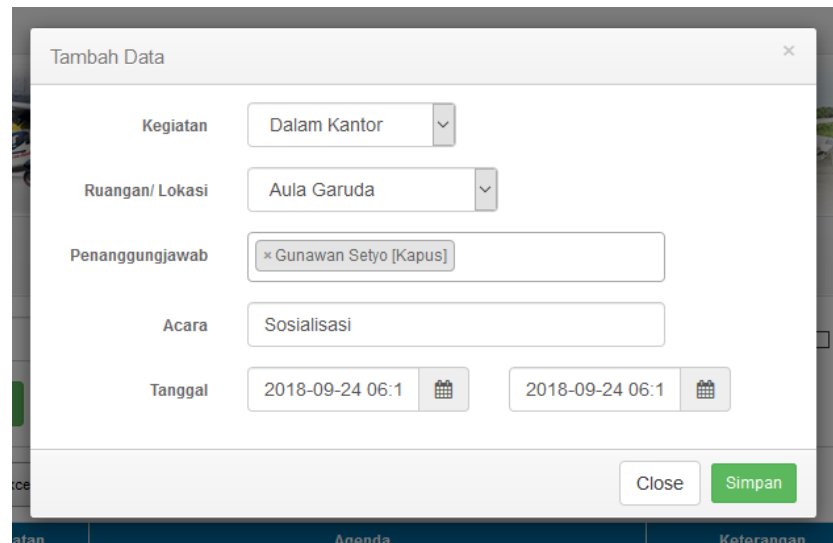


Gambar 3.2 Antarmuka Tabel Agenda

3. Antarmuka Input Agenda

Pada tampilan input agenda ini terdapat *field* “kegiatan” berupa pilihan antara “Dalam Kantor” atau “Luar Kantor”. Untuk *field* “Ruangan/ Lokasi” menyesuaikan dengan kegiatan yang dipilih, jika “Dalam Kantor” yang ditampilkan pada *field* berupa pilihan ruangan *meeting*, dan jika “Luar Kantor” yang ditampilkan berupa masukan teks. Pada *field* “Penanggung Jawab” dapat memilih nama *staff* yang sudah tersimpan *database* dan

menambahkan nama yang tidak ada di *database* contohnya nama dari instansi luar.



The screenshot shows a 'Tambah Data' window with the following fields and values:

Field	Value
Kegiatan	Dalam Kantor
Ruangan/ Lokasi	Aula Garuda
Penanggungjawab	Gunawan Setyo [Kapus]
Acara	Sosialisasi
Tanggal	2018-09-24 06:1

Buttons: Close, Simpan

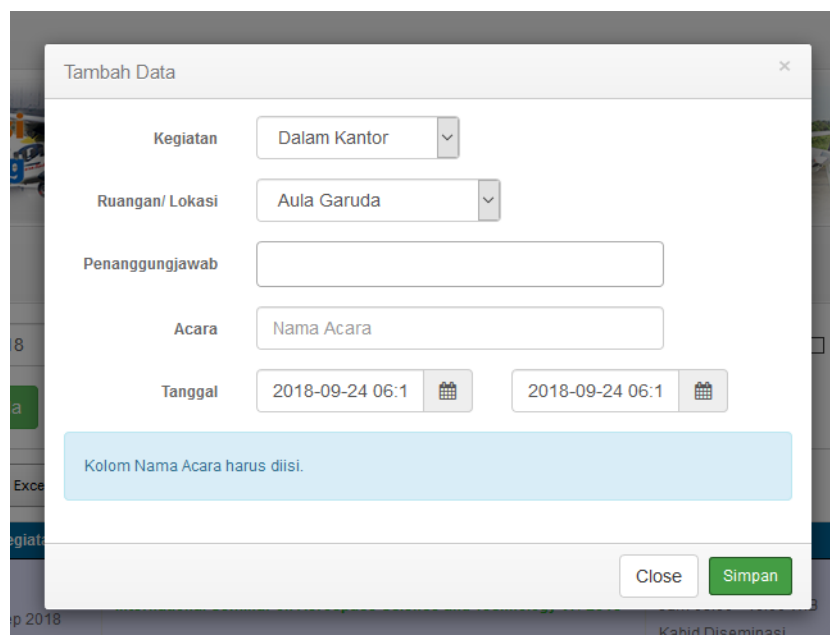
Gambar 3.3 Antarmuka Input Agenda

B. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi ini bertujuan agar fungsi-fungsi pada aplikasi berjalan dengan sesuai, sehingga tidak ada kesalahan data pada simpan data.

1. Pengujian Validasi Simpan Data

Pada pengujian ini menguji jika ada data yang belum terisi, maka akan ada pemberitahuan dan data belum bisa tersimpan. Contohnya pada pengujian ini, nama acara belum diisi sehingga akan ada pemberitahuan seperti gambar berikut.



The screenshot shows the 'Tambah Data' window with the following fields and values:

Field	Value
Kegiatan	Dalam Kantor
Ruangan/ Lokasi	Aula Garuda
Penanggungjawab	
Acara	Nama Acara
Tanggal	2018-09-24 06:1

Buttons: Close, Simpan

Validation Message: Kolom Nama Acara harus diisi.

Gambar 3.4 Antarmuka Validasi Simpan Data

2. Pengujian Validasi Ruang

Pada pengujian ini menguji jika ada inputan dengan ruangan dan waktu yang sudah tersimpan pada *database* dan sudah disetujui, maka akan menampilkan informasi seperti berikut.

Tambah Data

Kegiatan: Dalam Kantor

Ruangan/ Lokasi: Aula Garuda

Penanggungjawab:

Acara: PEnyuluhan

Tanggal: 018-09-20 08:00 to 018-09-20 10:00

Ruangan sudah terjadwal

Close Simpan

Gambar 3.5 Antarmuka Validasi Ruang

IV. Referensi

1. <https://faris6593.blogspot.co.id/2013/05/uml-unified-modeling-language-dan-13.html>
2. <https://fullcalendar.io/>