

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisa Masalah

Beberapa masalah yang dihadapi oleh SMA Budi Murni I Medan yaitu Sistem yang digunakan SMA Budi Murni I Medan saat ini dalam proses penerimaan siswa baru masih dilakukan secara manual yaitu siswa harus datang langsung ke lokasi pendaftaran, kemudian menjumpai bagian tata usaha dalam melakukan proses pendaftaran, dengan melakukan pengisian formulir menggunakan lembaran yang disediakan oleh panitia sehingga mengakibatkan proses pendaftaran siswa/i baru menjadi terkendala. Proses penerimaan siswa baru (PSB) di SMA Budi Murni I Medan yang masih menggunakan sistem konvensional, sehingga calon siswa terkadang kesulitan mendapatkan informasi untuk melakukan proses pendaftaran. Proses pendaftaran juga cenderung lambat, karena data belum terintegrasi dan terkelola dengan baik. Proses ini juga masih menggunakan arsip dalam bentuk fisik yang rentan mengalami kerusakan atau bahkan hilang. Untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada pendaftaran siswa baru di SMA Budi Murni I Medan dibuatlah perancangan dan pembangunan aplikasi Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Mobile. Dengan waktu sangat terbatas ini tentunya proses pendaftaran siswa/i baru yang akan di sampaikan tidak semuanya dapat tuntas dalam sekali pertemuan.

III.2. Perancangan

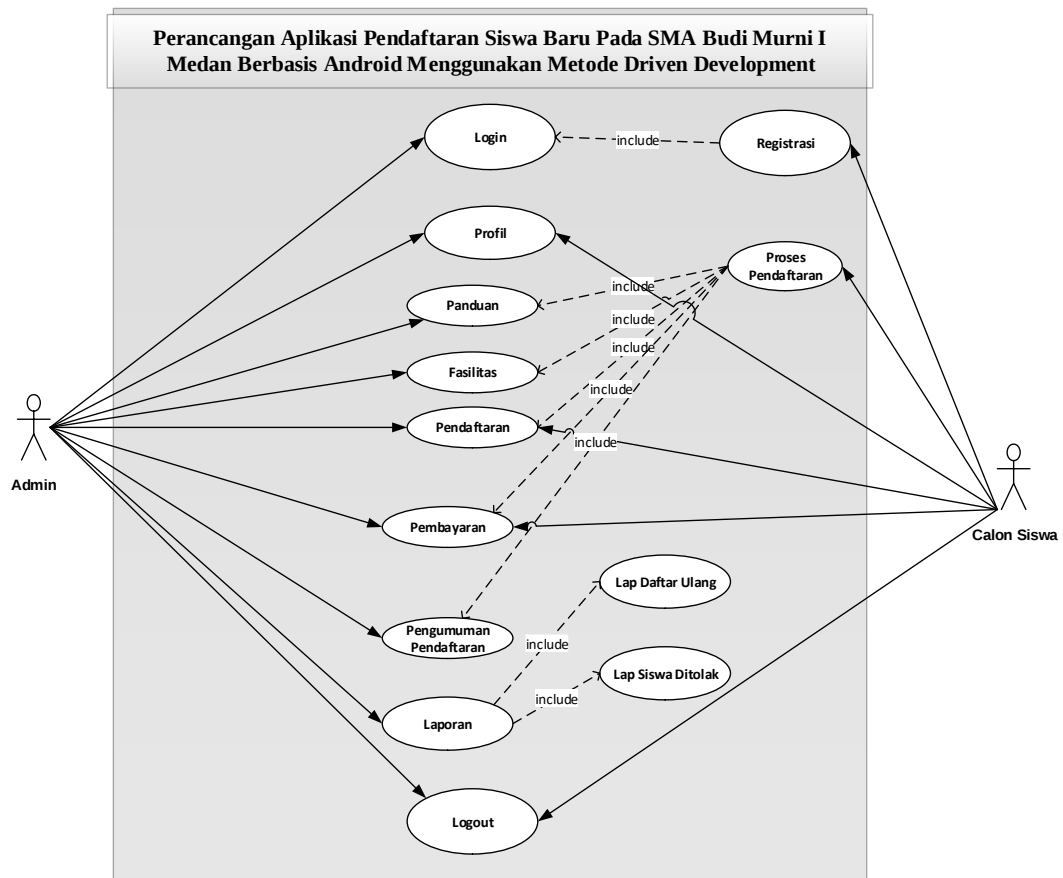
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

III.2.1.Desain Sistem Secara Global

Desain sistem secara global menggunakan bahasa pemodelan UML yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

III.2.1.1. Usecase Diagram

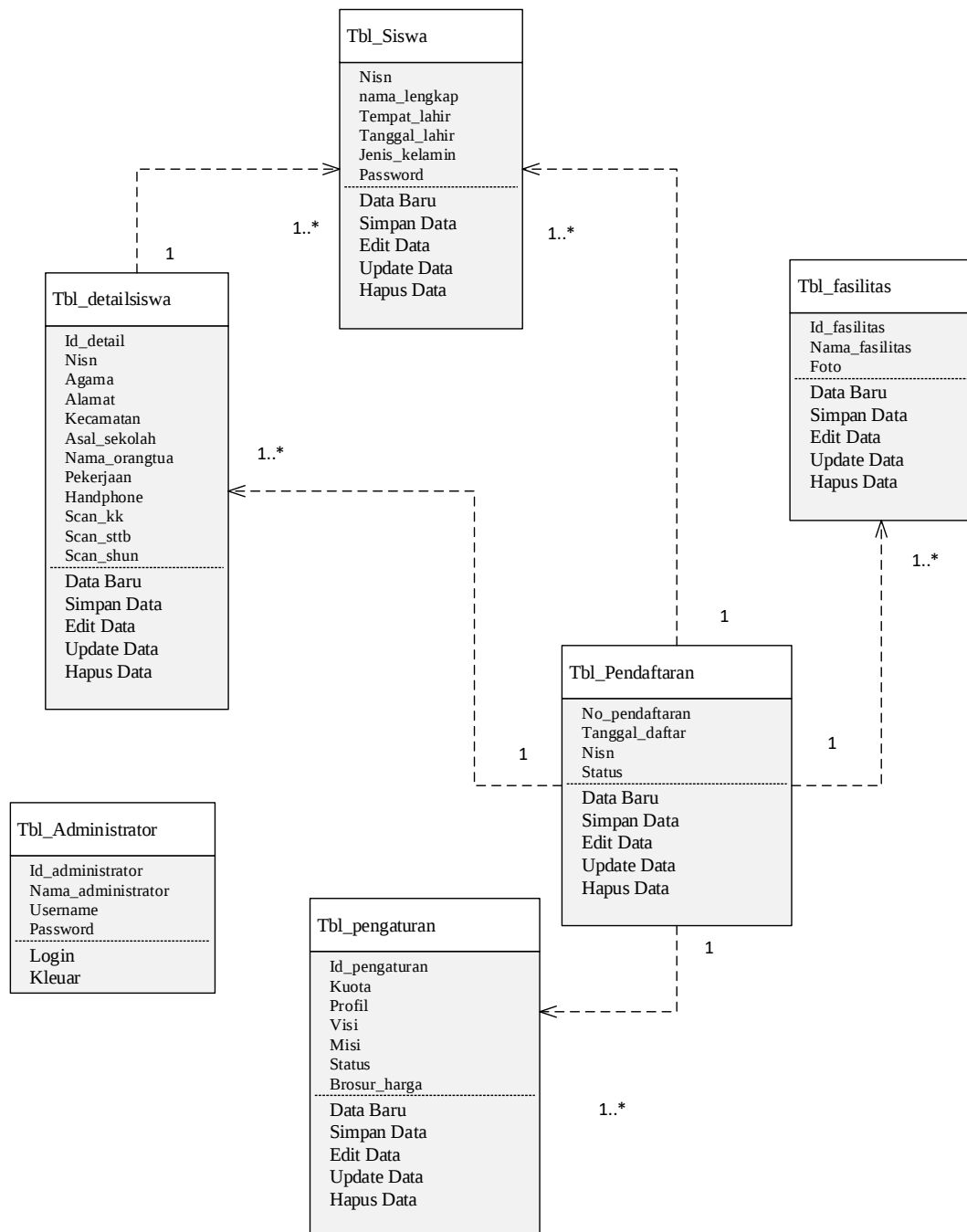
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar III.1 berikut :



Gambar III.1. Use Case Diagram Perancangan Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SMA Budi Murni I Medan Berbasis Android Menggunakan Metode Driven Development

III.2.2.2. Class Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.2 :



Gambar III.2. Class Diagram Perancangan Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SMA Budi Murni I Medan Berbasis Android Menggunakan Metode Driven Development

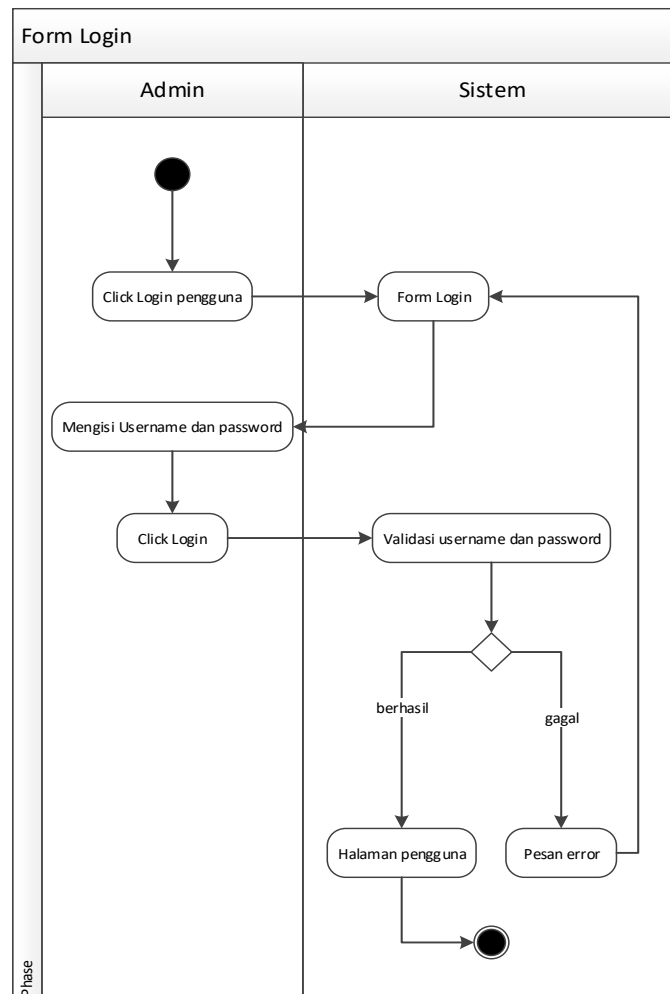
III.2.2.3. Activity Diagram

Bisnis proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* dijabarkan dengan *Activity diagram* :

III.2.2.3.1 Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram Login

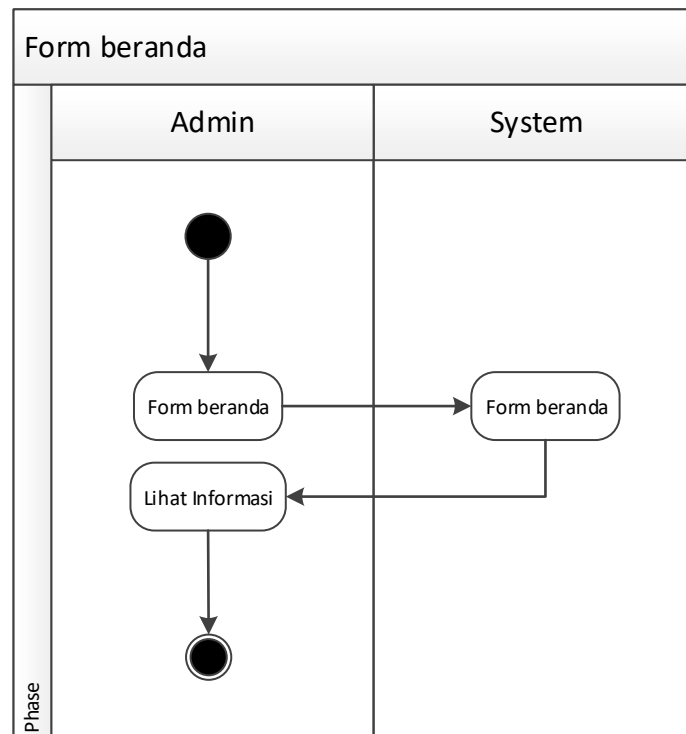
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.3. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Profil

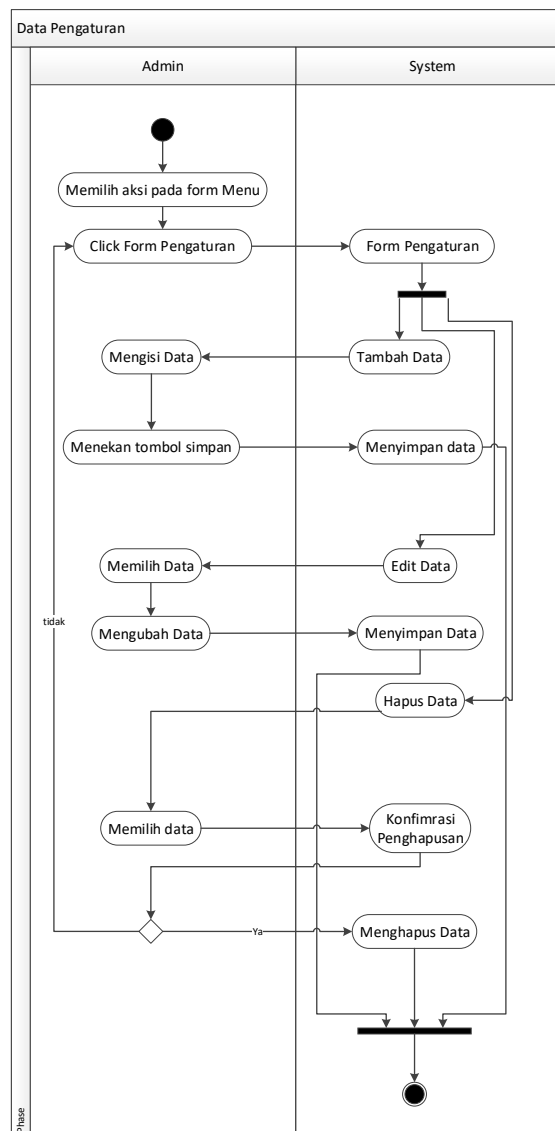
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form profil dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.4 berikut:



Gambar III.4. Activity Diagram Form Profil

3. Activity Diagram Panduan

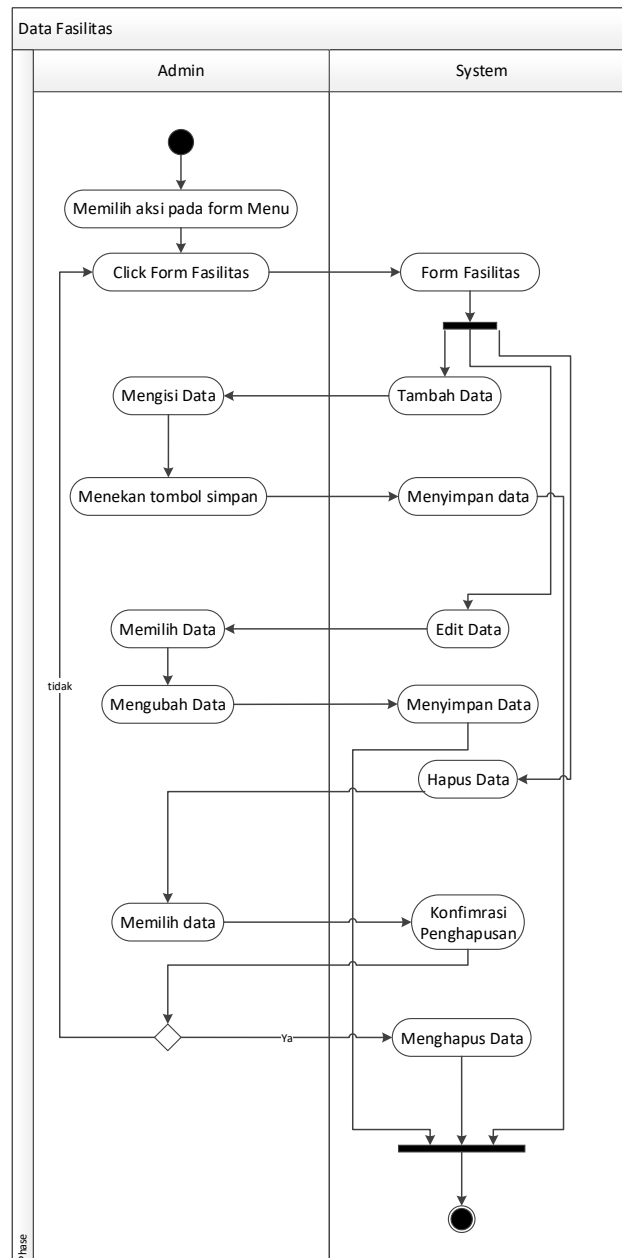
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan data panduan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.5 berikut :



Gambar III.5. Activity Diagram Panduan

4. Activity Diagram Fasilitas

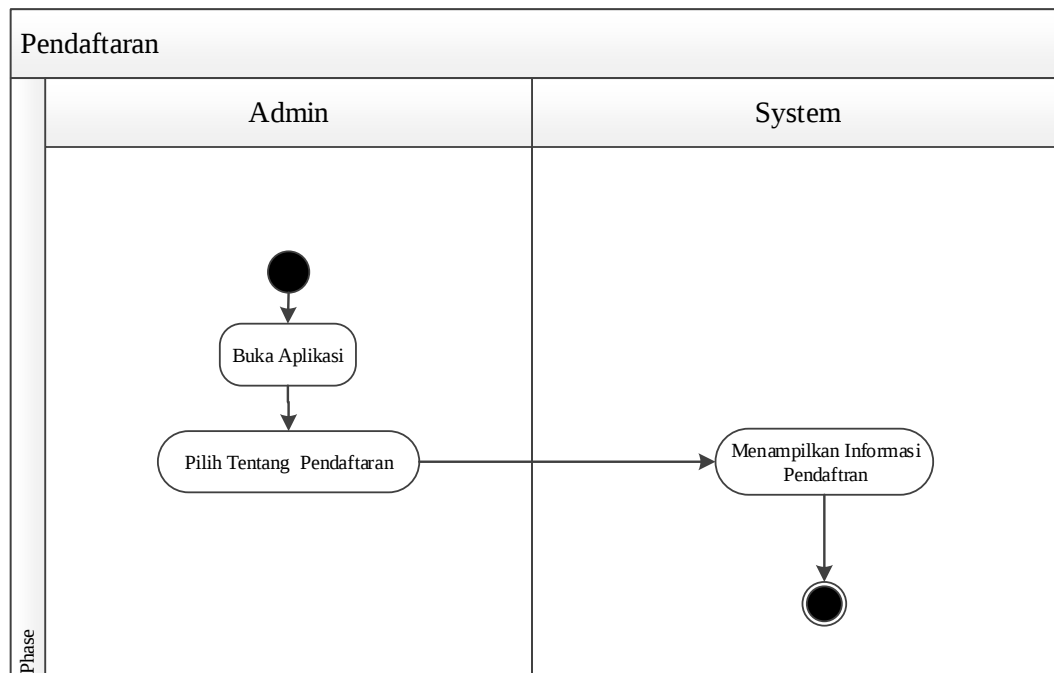
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan fasilitas dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.6 berikut :



Gambar III.6. Activity Diagram Fasilitas

5. Activity Diagram Pendaftaran

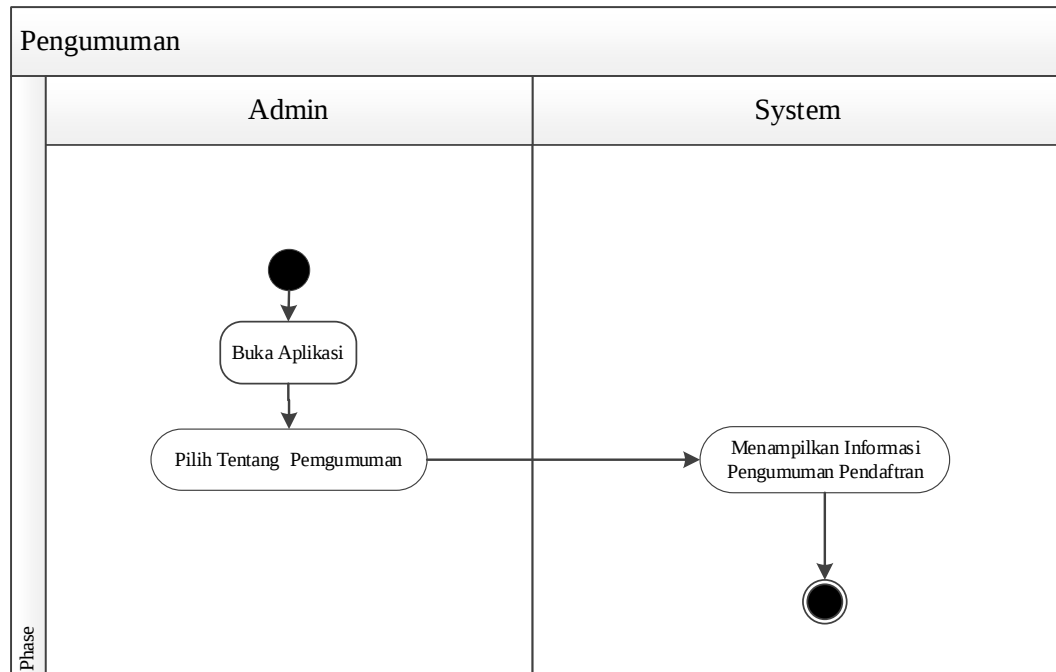
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pendaftaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Pendaftaran

6. Activity Diagram Pengumuman

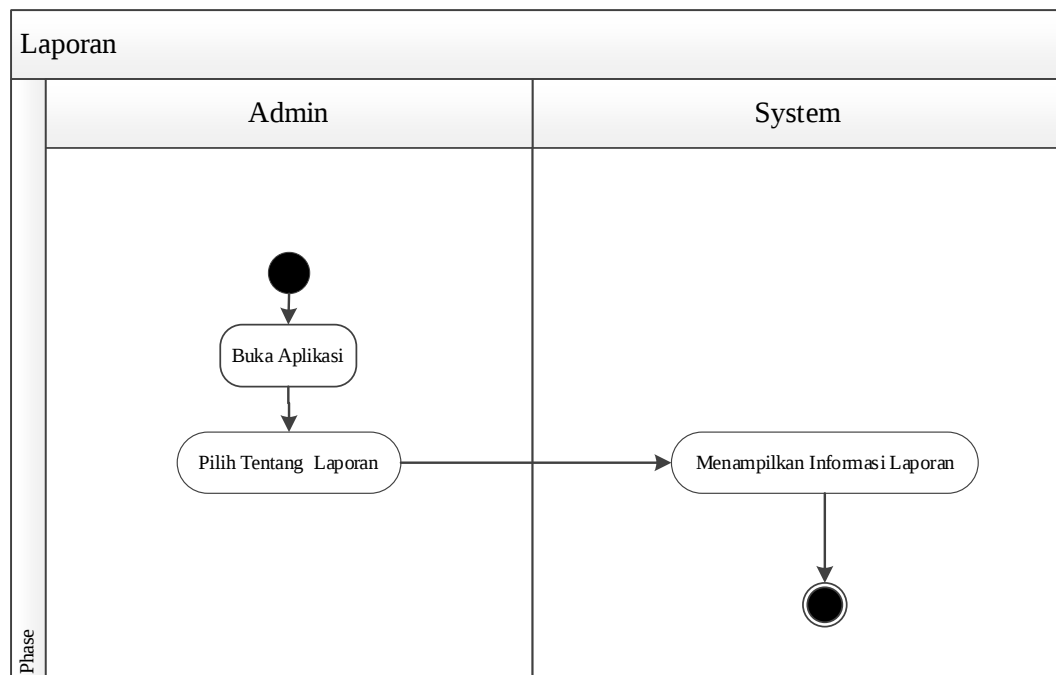
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.8. Activity Diagram Pengumuman

7. Activity Diagram Laporan Daftar Ulang

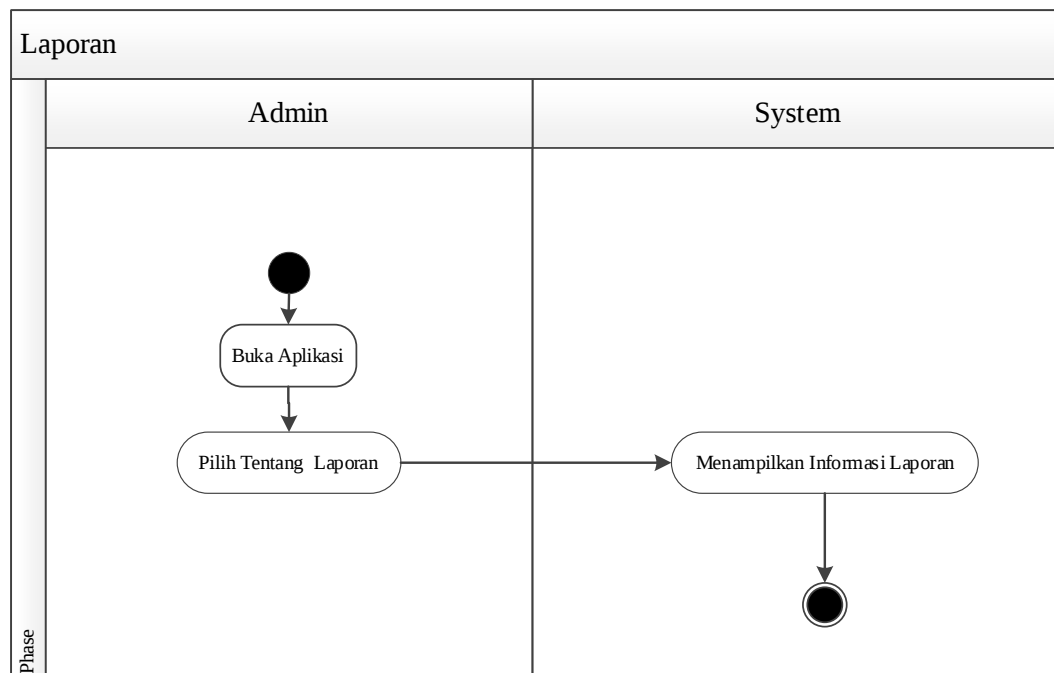
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.9 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Laporan Ulang

8. *Activity Diagram* Laporan Siswa Ditolak

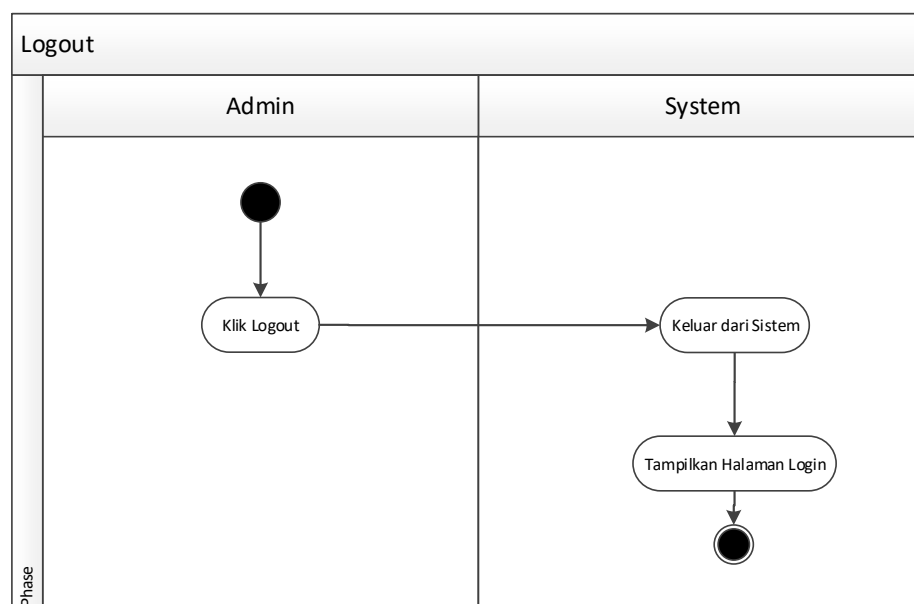
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.10 berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Laporan Siswa Ditolak

9. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.11 :

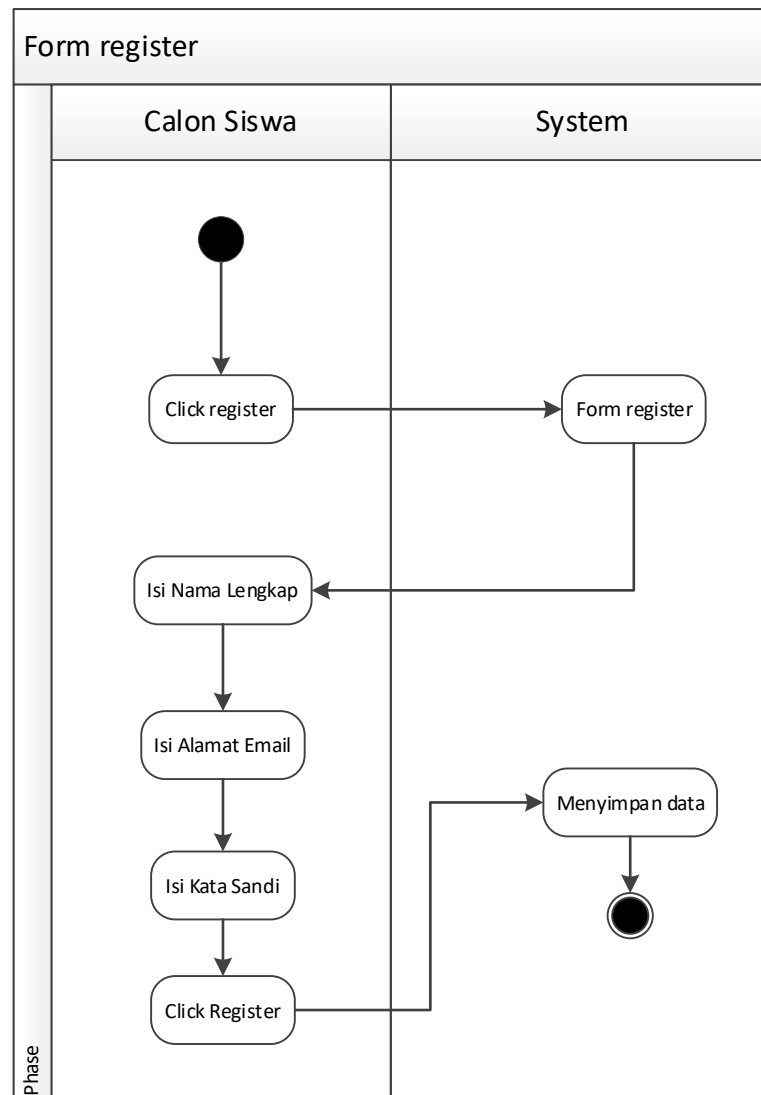


Gambar III.11. Activity Diagram Logout

III.2.2.3.2 Activity Diagram Calon Siswa

1. Activity Diagram Registrasi

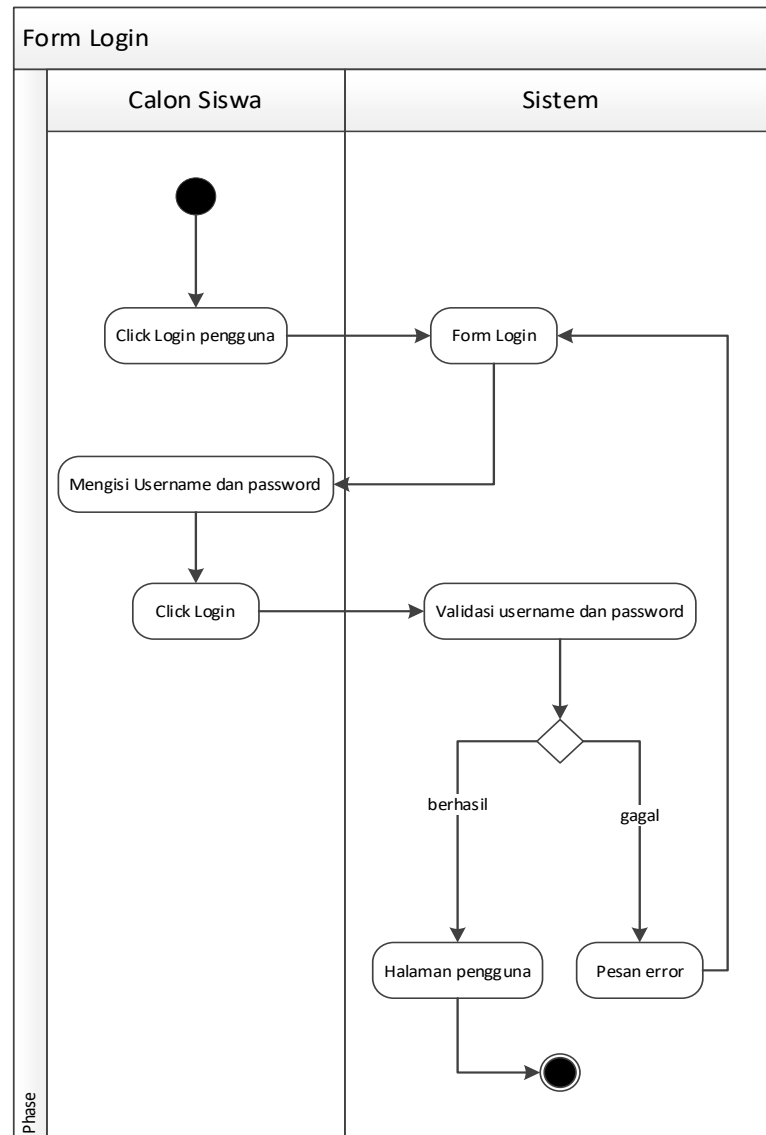
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.12. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

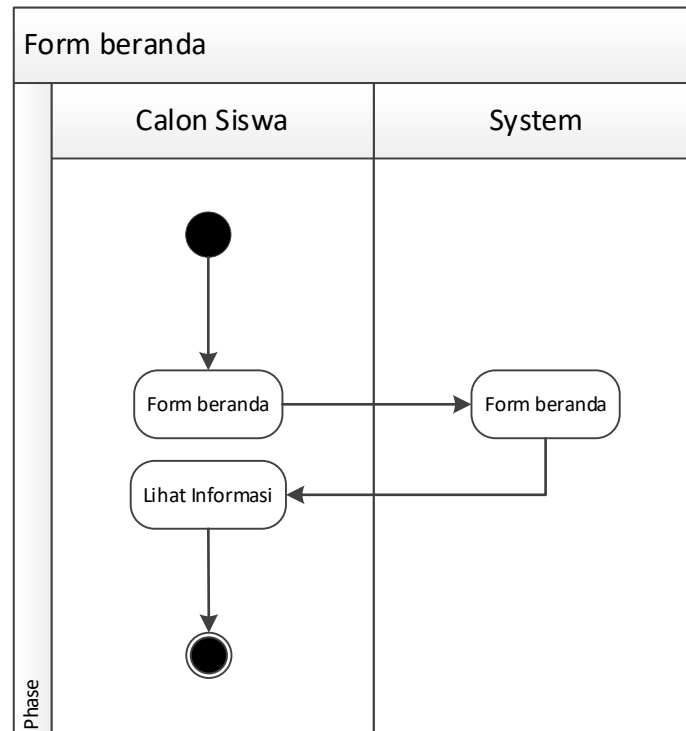
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.13. Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Home

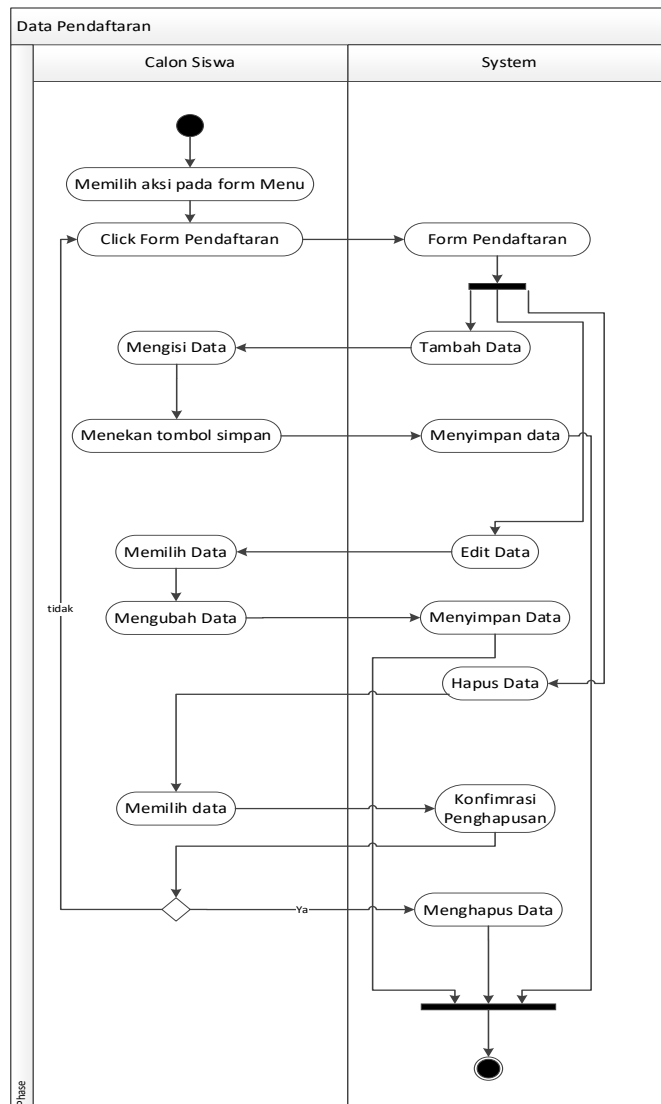
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut:



Gambar III.14. Activity Diagram Form Home

4. Activity Diagram Pendaftaran

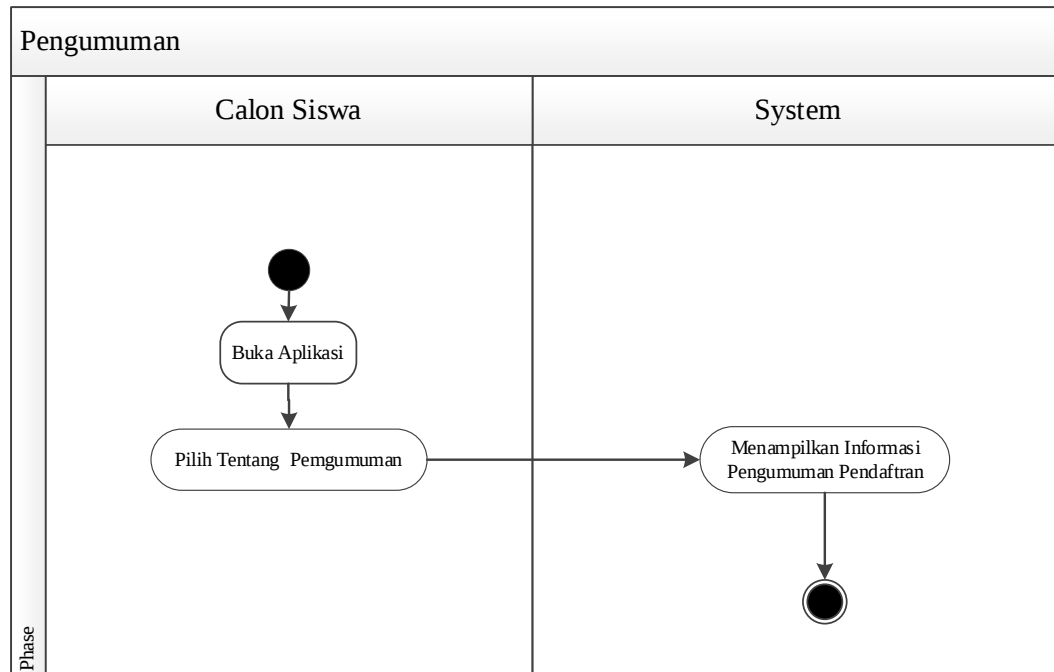
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pendaftaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.15 berikut :



Gambar III.15 Activity Diagram Pendaftaran

5. Activity Diagram Pengumuman

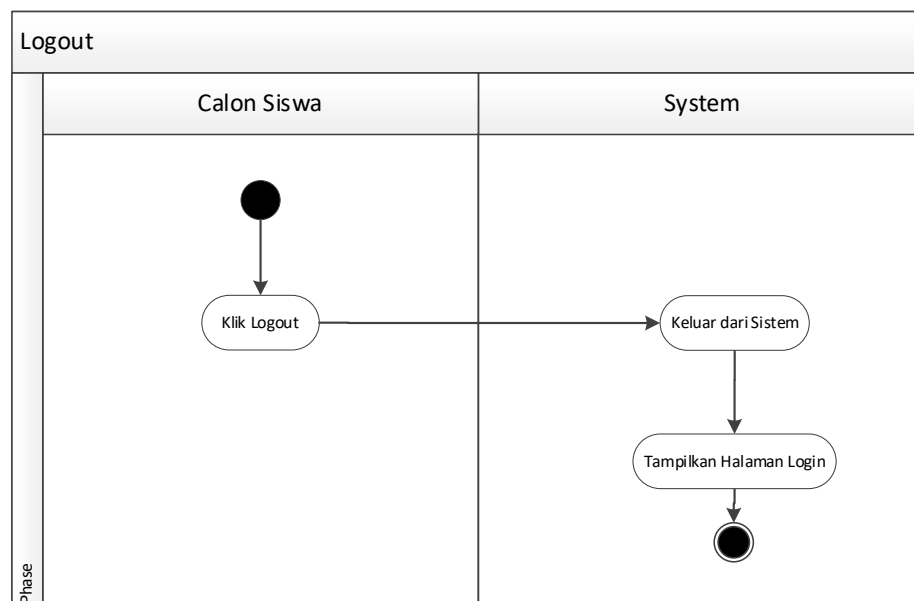
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.16 berikut :



Gambar III.16. Activity Diagram Pengumuman

6. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.17 :



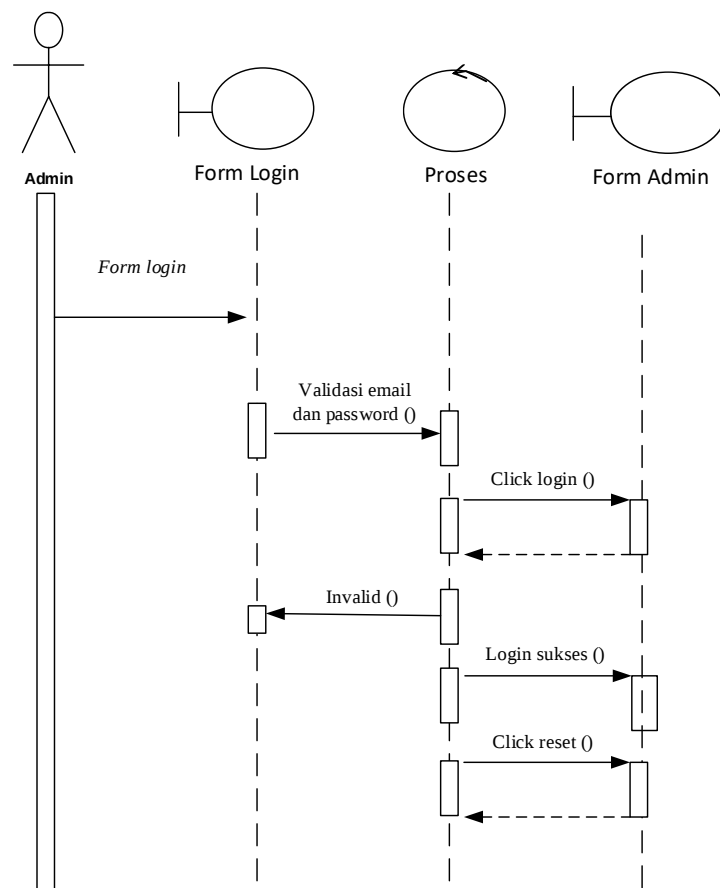
Gambar III.17. Activity Diagram Logout

III.3.2.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram diawali dari apa yang me-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

1. *Sequence Diagram Login*

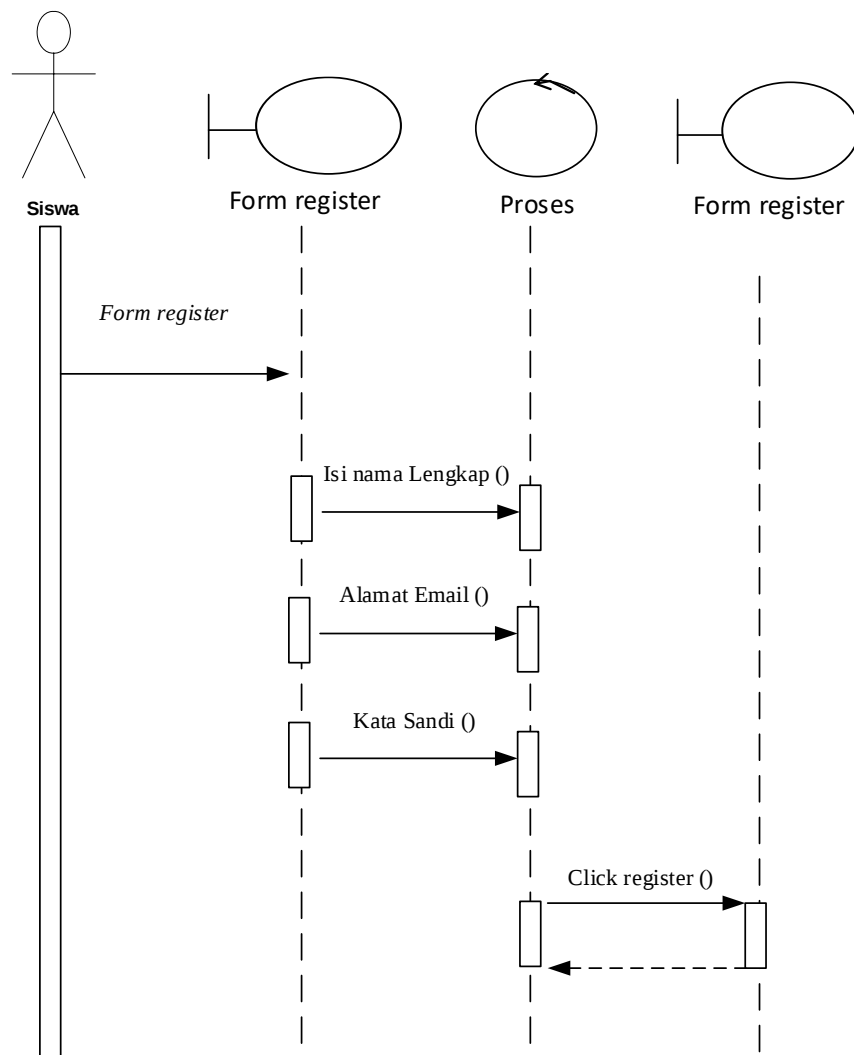
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.18. Sequence Diagram Login

2. *Sequence Diagram Register*

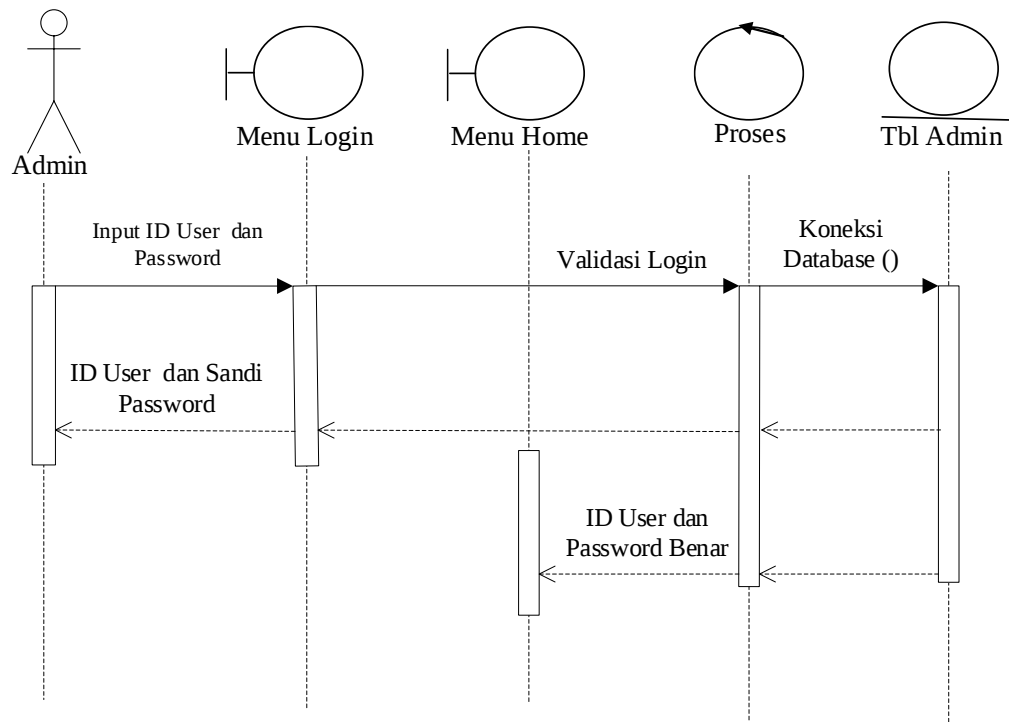
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.19. Sequence Diagram Register

3. Sequence Diagram Home

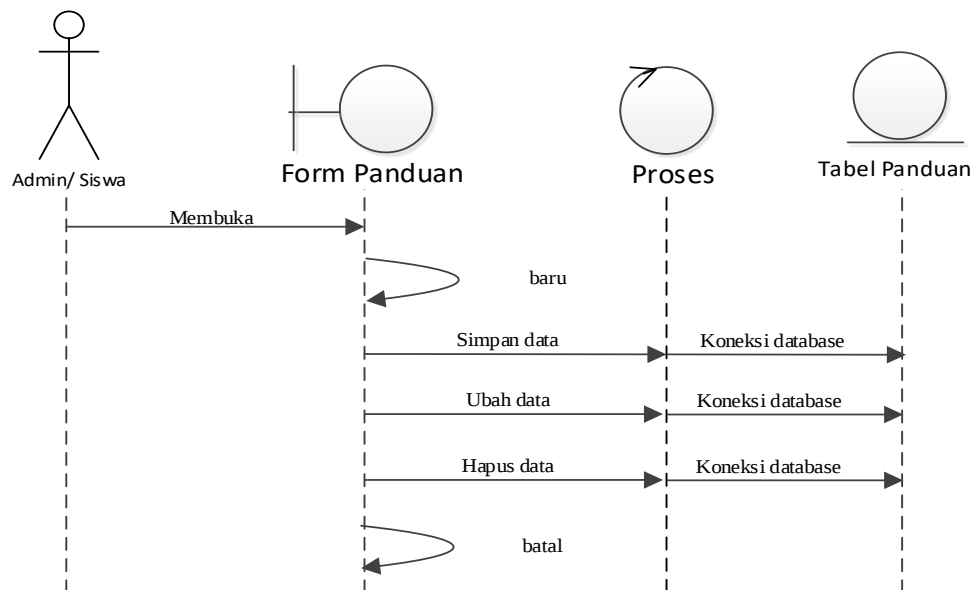
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.20 berikut :



Gambar III.20. Sequence Diagram Form Home

4. Sequence Diagram Panduan

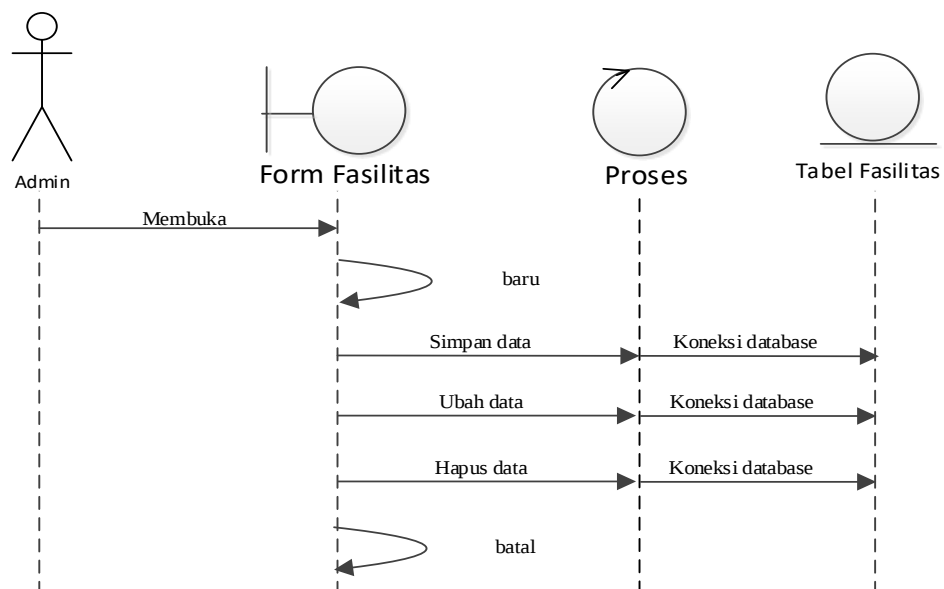
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan panduan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21. Sequence Diagram Panduan

5. Sequence Diagram Fasilitas

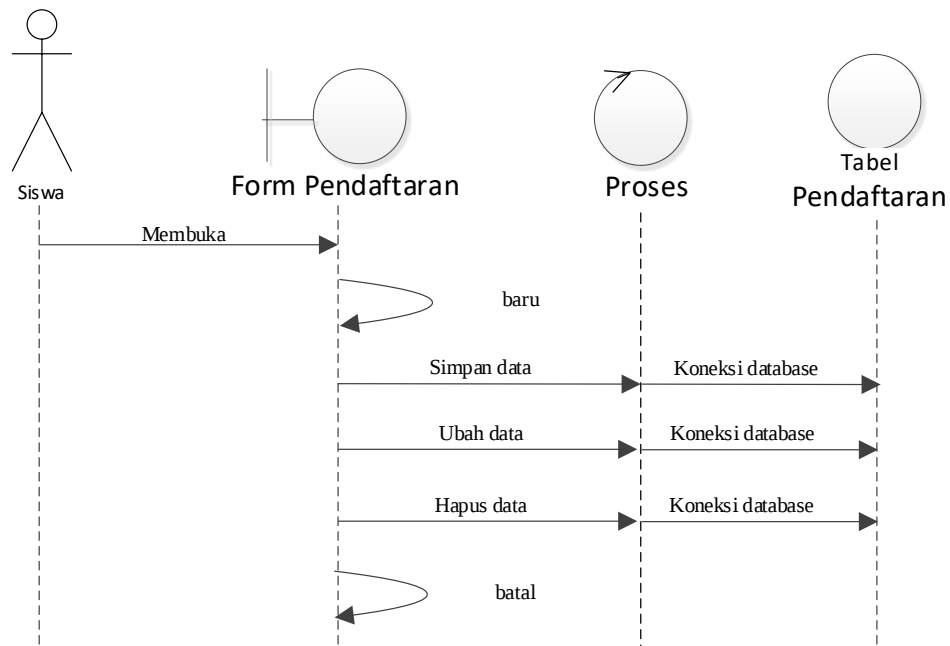
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan fasilitas dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22 Sequence Diagram Fasilitas

6. *Sequence Diagram* Pendaftaran

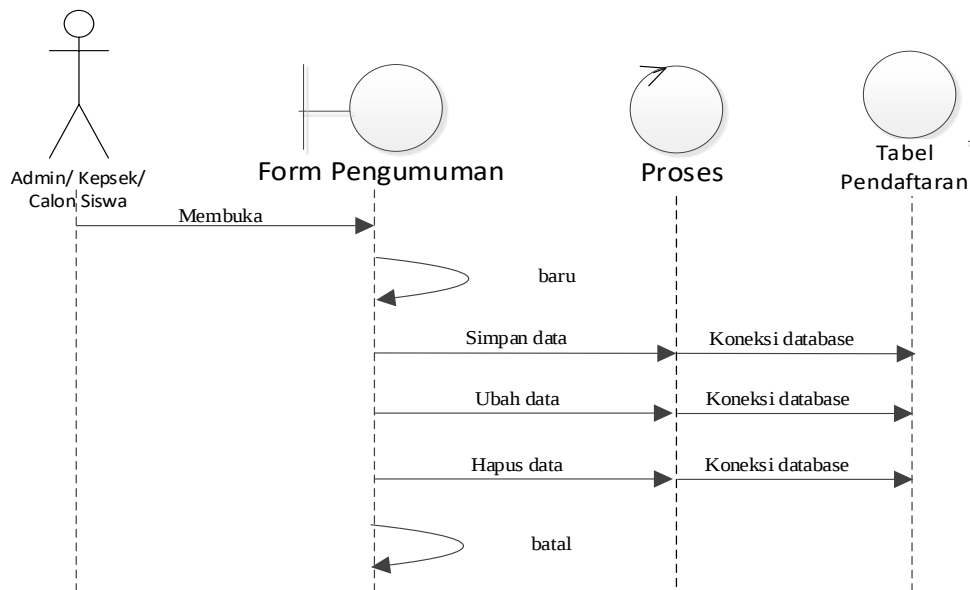
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pendaftaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.23 berikut :



Gambar III.23. *Sequence Diagram* Pendaftaran

7. *Sequence Diagram* Laporan Pengumuman

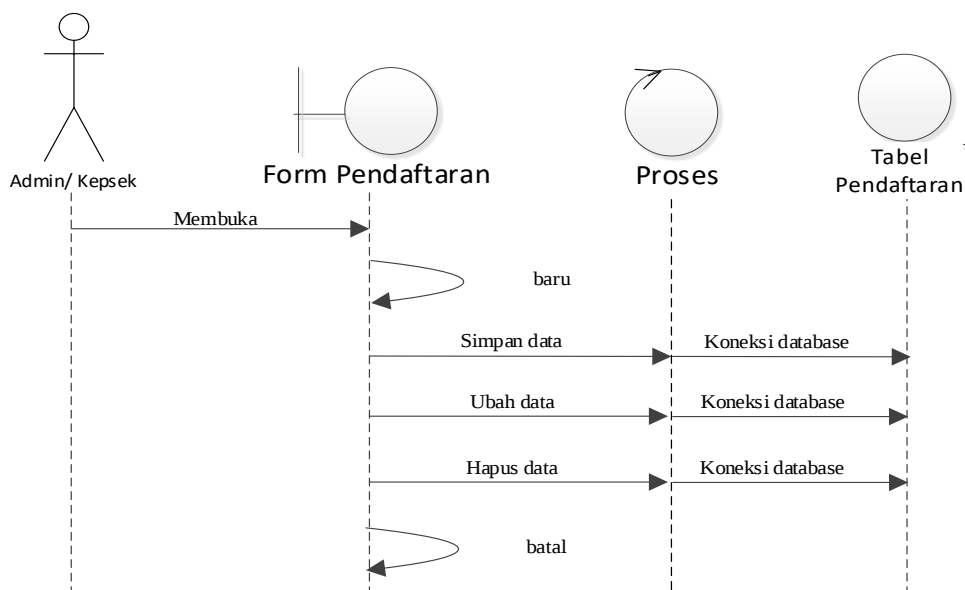
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan pengumuman dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.24 berikut :



Gambar III.24. Sequence Diagram Laporan Pengumuman

8. Sequence Diagram Laporan Daftar Ulang

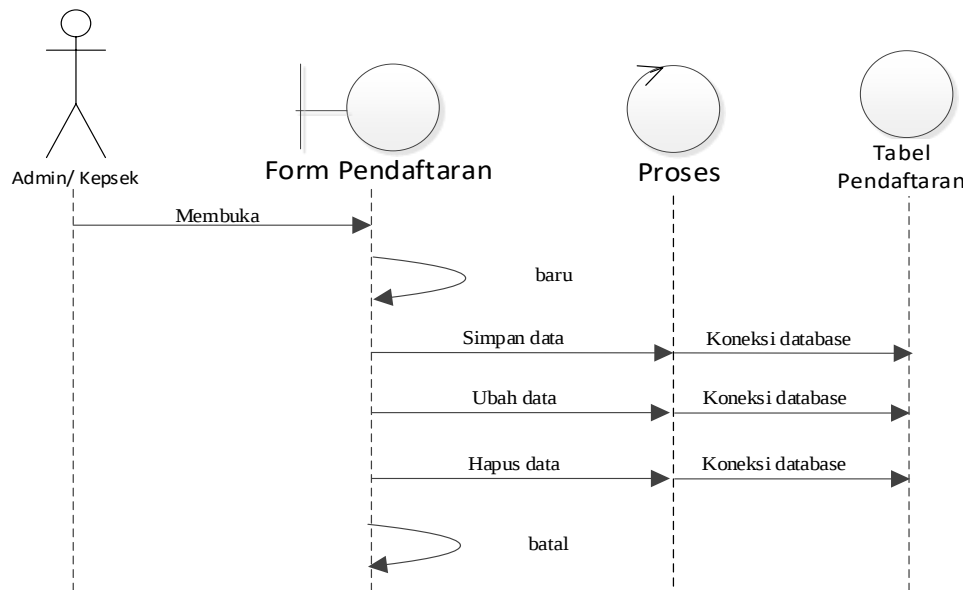
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan daftar ulang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.25 berikut :



Gambar III.25. Sequence Diagram Laporan Daftar Ulang

9. *Sequence Diagram Laporan Siswa Ditolak*

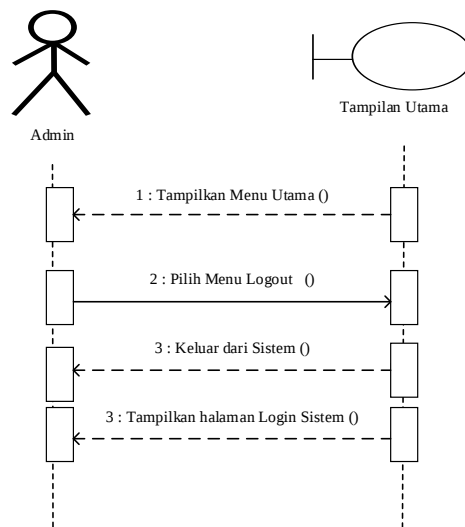
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan siswa ditolak dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.26 berikut :



Gambar III.26. *Sequence Diagram* Laporan Sisswa Ditolak

10. *Sequence Diagram Logout*

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.27 :



Gambar III.27. Sequence Diagram Logout

III.3.1. Desain Tabel

Tahap selanjutnya yang dikerjakan yaitu merancang struktur tabel pada basis data sistem yang akan dibuat, berikut ini merupakan rancangan struktur tabel tersebut :

1. Struktur Tabel Administrator

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.1 di bawah ini:

Tabel III.1 Rancangan Tabel Administrator

Nama Database		Budi Murni		
Nama Tabel		Administrator		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_administrator	Int (11)	Tidak	Primary Key
2.	Nama_administrator	varchar(30)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (30)	Tidak	-
4.	Password	Varchar (30)	Tidak	

2. Struktur Tabel Siswa

Tabel siswa digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.2 di bawah ini:

Tabel III.2 Rancangan Tabel Siswa

Nama <i>Database</i>		Budi Murni		
Nama Tabel		Siswa		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Nisn	Varchar (20)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	nama_lengkap	Varchar (50)	Tidak	-
3.	Tempat_lahir	Varchar (50)	Tidak	-
4.	Tanggal_lahir	Date	Tidak	-
5	Jenis_kelamin	Varchar (15)	Tidak	
6.	Password	Varchar (20)	Tidak	

3. Struktur Tabel Detail Siswa

Tabel detail siswa digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.3 di bawah ini:

Tabel III.3 Rancangan Tabel Detail_Siswa

Nama <i>Database</i>		Budi Murni		
Nama Tabel		Detail Siswa		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_detail	int(11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nisn	Varchar (20)	Tidak	
3.	Agama	Varchar (50)	Tidak	-
4.	Alamat	Text	Tidak	-
5	Kecamatan	Varchar (30)	Tidak	

6.	Asal_sekolah	Varchar (20)	Tidak	
7.	Nama_orangtua	Varchar (50)	Tidak	
8.	Pekerjaan	Varchar (50)	Tidak	
9.	Handphone	Varchar (15)	Tidak	
10.	Scan_kk	Text	Tidak	
11.	Scan_sttb	Text	Tidak	
12.	Scan_shun	Text	Tidak	

4. Struktur Tabel fasilitas

Tabel fasilitas digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.4 di bawah ini:

Tabel III.4 Rancangan Tabel Fasilitas

Nama <i>Database</i>		Budi Murni		
Nama Tabel		Fasilitas		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_fasilitas	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_fasilitas	Varchar (100)	Tidak	
3.	Foto	Text	Tidak	

5. Struktur Tabel Pendaftaran

Tabel pendaftaran digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.4 di bawah ini:

Tabel III.4 Rancangan Tabel Pendaftaran

Nama <i>Database</i>		Budi Murni		
Nama Tabel		Pendaftaran		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	No_pendaftaran	Varchar (20)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Tanggal_daftar	Date	Tidak	
3.	Nisn	Varchar (20)	Tidak	
4.	Status	Varchar (50)	Tidak	

6. Struktur Tabel pengaturan

Tabel pengaturan digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.4 di bawah ini:

Tabel III.4 Rancangan Tabel Pengaturan

Nama <i>Database</i>		Budi Murni		
Nama Tabel		Pengaturan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pengaturan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Kuota	Varchar (50)	Tidak	
3.	Profil	Text	Tidak	
4.	Visi	Text	Tidak	
5.	Misi	Text	Tidak	
6.	Status	Varchar (15)	Tidak	
7.	Brosur_harga	Text	Tidak	

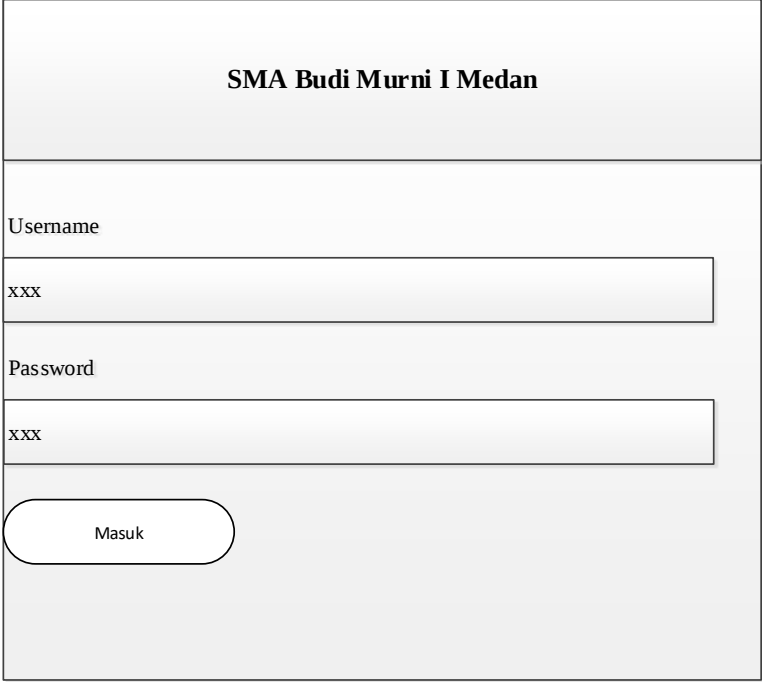
III.4. Desain Sistem Secara Detail

Tahap perancangan berikutnya yaitu desain sistem secara detail yang meliputi desain sistem.

III.4.1.Desain Sistem Secara Admin

1. Tampilan *Form Login*

Tampilan sistem *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



The image shows a login form for SMA Budi Murni I Medan. The form is contained within a light gray rectangular box. At the top of the box is a header section with the text "SMA Budi Murni I Medan" in bold. Below the header are two input fields. The first is labeled "Username" and contains the placeholder text "xxx". The second is labeled "Password" and also contains the placeholder text "xxx". Below the password field is a rounded rectangular button labeled "Masuk".

Gambar III.28. Tampilan *Form Login*

2. Tampilan *Form Profil*

Tampilan sistem *profil* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

Gambar III.29 Tampilan *Form Profil*

3. Desain *Form* Pengaturan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengaturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.30 berikut :

Gambar III.30. Desain *Form* Pengaturan

4. Desain *Form* Fasilitas

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan fasilitas dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :

Foto Fasilitas	Nama Fasilitas	Aksi
Xxxxx	xxxxxx	xxxxx
Xxxxx	xxxxxx	xxxxx
Xxxxx	xxxxxx	xxxxx

Gambar III.31. Desain *Form Fasilitas*

5. Desain *Form Detail Biodata*

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan detail biodata dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.32 berikut :

Detail Biodata	
No Pendaftaran	:
NISN	:
Nama Lengkap	:
Tempat/ Tanggal Lahir	:
Jenis Kelamin	:
Agama	:
Alamat	:
Asal Sekolah	:
Nama orang tua/ wali	:
Pekerjaan Orang tua / wali	:
No HP Orang tua / wali	:

SCAN SYARAT PENDAFTARAN

Diterima
Ditolak

Gambar III.32. Desain *Form Detail Biodata*

6. Desain *Form* Pendaftaran Diterima

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pendaftaran diterima dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.33 berikut :

No Pendaftaran	Tanggal	NISN & Nama	TTL	J. Kelamin	Kecamatan	Aksi
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx

Gambar III.33. Desain *Form* Pendaftaran Diterima

7. Desain *Form* Pendaftaran Sudah Daftar Ulang

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pendaftaran sudah daftar ulang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.34 berikut :

LOGO	Profil	Pengaturan	Fasilitas	Pendaftaran	Laporan	Logout
	Data Pendaftaran Sudah Daftar Ulang					
Jumlah Siswa Diterima :		Jumlah Siswa Di Tolak :		Sisa Kuota :		
No Pendaftaran	Tanggal	NISN & Nama	TTL	J. Kelamin	Kecamatan	Aksi
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx

Gambar III.34. Desain *Form* Pendaftaran Sudah Daftar Ulang

8. Desain *Form* Laporan Siswa Ditolak

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan siswa di tolak dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.35 berikut :

LOGO	SMA Budi Murni I Medan		
	Laporan Siswa Ditolak		
No Pendaftaran	NISN & Nama Lengkap	Tempat/ Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX

Gambar III.35. Desain *Form* Laporan Siswa Ditolak

9. Desain *Form* Laporan Sudah Daftar Ulang

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan sudah daftar ulang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.36 berikut :

No Pendaftaran	NISN & Nama Lengkap	Tempat/ Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx

Gambar III.36. Desain *Form* Laporan Sudah Daftar Ulang

III.4.2 Desain Sistem Secara Calon Siswa

1. Tampilan *Form* Registrasi

Tampilan sistem *Registrasi* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

The image shows a mobile application interface for student registration. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 9:45. Below the status bar is a header area with a grey background and a white circle icon. The main content area is white and contains the following elements:

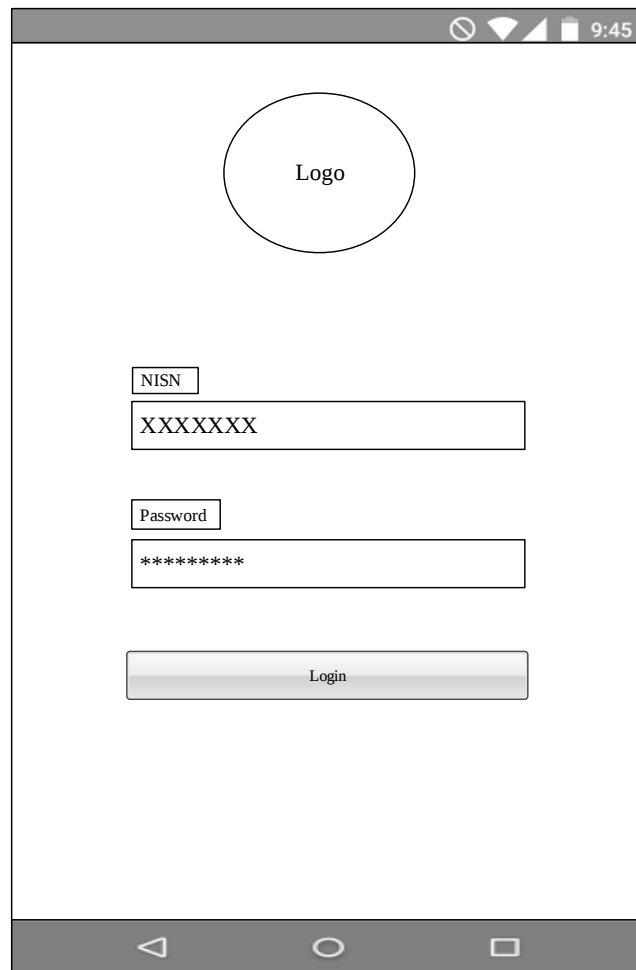
- A grey silhouette of a person's head and shoulders.
- A box containing the text "SMA Budi Murni I Medan".
- A text input field labeled "Daftar Akun Siswa Baru".
- A text input field labeled "Nomor Induk Siswa Nasional (NISN)".
- A text input field labeled "Nama lengkap".
- Two text input fields for "Tempat Lahir" and "Tanggal Lahir", each with a placeholder "XXXXXX".
- A text input field for "Jenis Kelamin" with a placeholder "XXXXXX".
- A text input field for "Pasword Baru" with a placeholder "XXXXXXXXXX".
- A button labeled "Daftar Sekarang".
- A text prompt: "Sudah Punya Akun ? Klik Tombol Login Di bawah".
- A button labeled "Login".

At the bottom of the screen is a grey navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

Gambar III.37. Tampilan *Form Registrasi Akun*

2. Tampilan *Form Login*

Tampilan sistem *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



The image shows a mobile application interface for a login form. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 9:45. Below the status bar is a large circle containing the word "Logo". Underneath the logo, there are two input fields. The first input field is labeled "NISN" and contains the text "XXXXXXXX". The second input field is labeled "Password" and contains the text "*****". Below these input fields is a button labeled "Login". At the bottom of the screen, there is a navigation bar with three icons: a back arrow, a home circle, and a recent apps square.

Gambar III.38. Tampilan *Form Login*

3. Tampilan *Form Home*

Tampilan sistem *Home* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

The image shows a mobile application interface for SMA Budi Murni I Medan. At the top, there is a header bar with a hamburger menu icon on the left and a status bar on the right showing the time as 9:45. Below the header, the title 'SMA Budi Murni I Medan' is displayed. The main content area is divided into several sections: 'Fasilitas' (Facilities) with three sub-items labeled 'Ruangan I', 'Ruangan 2', and 'Ruangan 3'; 'Profil Sekolah' (School Profile) with placeholder text; 'Visi Dan Misi' (Vision and Mission) with placeholder text; a large 'BROSUR' (Brochure) button; and a 'Lanjut Daftar' (Continue Registration) button. The bottom navigation bar shows standard Android icons.

Gambar III.39 Tampilan *Form Home*

4. Desain *Form* Pendaftaran Siswa Baru

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pendaftaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.25 berikut :

9:45

SMA Budi Murni I Medan

NISN :
Nama

Logout

Tahap Pendaftaran

Lengkap Biodata

Upload Dokumen

Ajukan Pertanyaan

Status

Daftar Ulang

Gambar III.40. Desain *Form* Pendaftaran Siswa Baru

5. Desain *Form* Upload Dokumen

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan upload dokumen dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.41 berikut :

9:45

Upload Dokumen

Scan Kartu Keluarga

Scan Surat Tanda Tamat Belajar (STTB)

Scan Surat Hasil Ujian Nasional

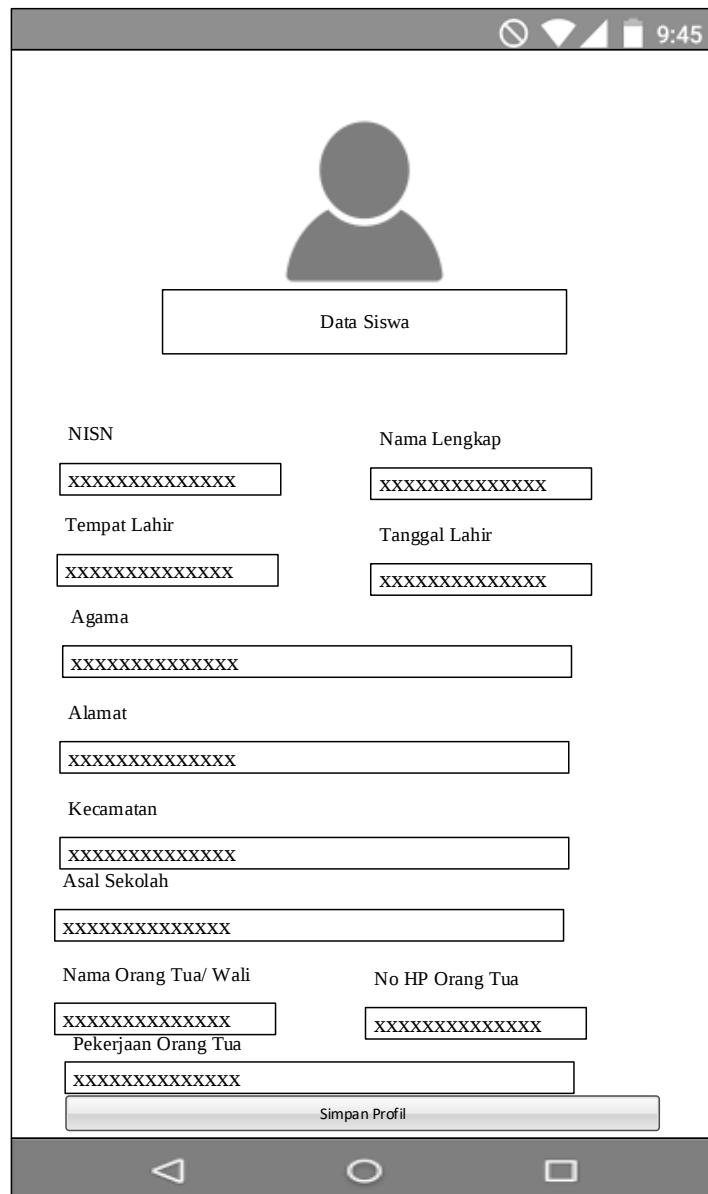
SKHU

Upload

Gambar III.41. Desain *Form* Upload Dokumen

6. Desain *Form* Data Biodata Siswa

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan data siswa dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.42 berikut :



The image shows a mobile application interface for a student biodata form. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 9:45. Below the status bar is a header area with a grey background. In the center of the header is a grey silhouette of a person's head and shoulders. Below the silhouette is a white rectangular box with the text "Data Siswa".

The main content area is white and contains several form fields. The fields are arranged in two columns. The left column contains the following fields: "NISN" (a single-line text input), "Tempat Lahir" (a single-line text input), "Agama" (a single-line text input), "Alamat" (a single-line text input), "Kecamatan" (a single-line text input), "Asal Sekolah" (a single-line text input), "Nama Orang Tua/ Wali" (a single-line text input), and "Pekerjaan Orang Tua" (a single-line text input). The right column contains the following fields: "Nama Lengkap" (a single-line text input), "Tanggal Lahir" (a single-line text input), and "No HP Orang Tua" (a single-line text input). All text inputs are represented by a series of 'x' characters.

At the bottom of the form is a grey rectangular button with the text "Simpan Profil". Below the button is a grey bar with three white icons: a triangle, a circle, and a square.

Gambar III.42. Desain *Form* Data Biodata Siswa