



**PENGEMBANGAN APLIKASI “PILIH JURUSAN” BERBASIS
WEBSITE DENGAN METODE *SCRUM* PADA
PT. PILIHANMU INDONESIA JAYA**

TUGAS AKHIR

RAFIKA RONA FAIRUZ

1910501090

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI
2021/2022**



**PENGEMBANGAN APLIKASI “PILIH JURUSAN” BERBASIS
WEBSITE DENGAN METODE *SCRUM* PADA
PT. PILIHANMU INDONESIA JAYA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Ahli Madya Komputer**

RAFIKA RONA FAIRUZ

1910501090

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI
2021/2022**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Rafika Rona Fairuz

NIM : 1910501090

Tanggal : 23 Juni 2022

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan persyaratan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 23 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Rafika Rona Fairuz

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafika Rona Fairuz

NIM : 1910501090

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti *Non* Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN APLIKASI “PILIH JURUSAN” BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE *SCRUM* PADA PT. PILIHANMU INDONESIA JAYA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), Dengan Hak Bebas *Royalti* ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 23 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Rafika Rona Fairuz

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rafika Rona Fairuz
NIM : 1910501090
Fakultas : D-III Sistem Informasi
Program Studi : Pengembangan Aplikasi “Pilih Jurusan” Berbasis *Website* dengan Metode *Scrum* pada PT. Pilihanmu Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Erly Krisnanik, S.Kom.,MM.

Penguji Utama



M. Bayu Wibisono., S.Kom.,MM.

Penguji Lembaga



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan



Theresiawati, S.Kom., MTI

Pembimbing



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 19 Juli 2022



LEMBAR PERSETUJUAN

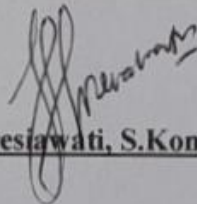
Dengan ini dinyatakan bahwa tugas akhir berikut:

Nama : Rafika Rona Fairuz
NIM : 1910501090
Program Studi : D-III Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Aplikasi Pilih Jurusan Berbasis
Website dengan Metode *Scrum* pada
PT. Pilihanmu Indonesia Jaya

Sebagai pernyataan yang diperlukan untuk mengikuti sidang Skripsi/Tugas Akhir pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,

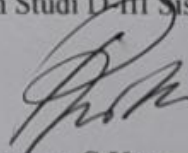
Dosen Pembimbing



Theresiawati, S.Kom, MTL.

Mengetahui,

Ketua Program Studi D-III Sistem Informasi



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 23 Juni 2022

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin. Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Aplikasi ‘Pilih Jurusan’ Berbasis *Website* Dengan Metode *Scrum* Pada PT. Pilihanmu Indonesia Jaya” ini bertujuan untuk memenuhi syarat akademis dalam menyelesaikan studi pada program D-III Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu :

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Rio Wirawan S.Kom., MMSi. selaku Kepala Program Studi DIII Sistem Informasi.
3. Ibu Theresiawati, S.Kom, MTI. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom, MM. selaku Dosen Penguji 1 dan Bapak M. Bayu Wibisono, S.Kom, MM. selaku Dosen Penguji 2 yang telah menguji hasil tugas akhir ini.
5. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu S.Kom., MMSI selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberi waktu, tenaga dan pikiran dalam bentuk pengarahan.
6. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu serta nasehat selama menjalani perkuliahan.
7. Kak Januar Malik selaku *CEO* dari PT. Pilihanmu Indonesia Jaya yang telah memberikan penulis kesempatan dalam melakukan penelitian ini.
8. Kak Abdul Arfan selaku *CTO*, Kak Muhamad Ilyas selaku *VP Of Technology* dan Kak Hanifah Husnun selaku *VP Of Operations* yang telah membantu mengumpulkan data untuk penelitian tugas akhir ini.
9. Teman-teman *squad* departemen IT dan tim UIX yang telah berkontribusi

besar dalam pengembangan *website* Pilih Jurusan, dan *special thanks to* Sylvia Helmi Nurjannah.

10. Fauziah Syifa, Diva Aulia, Nurul Adinda, Maulida Shyfa, dan Khairunnisa Larasati yang selalu menjadi robot ucapan semangat dan mendengarkan keluh kesah dalam pembuatan tugas akhir ini.
11. Kedua orang tua, kakak serta adik saya yang telah memberikan dukungan baik berbentuk moral maupun moril.
12. Diri penulis sendiri Rafika Rona Fairuz terimakasih banyak sebanyak-banyaknya.

Demikian tugas akhir ini disusun, penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan, semoga penyusunan tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca dan juga untuk penulis sendiri.

Jakarta, 23 Juni 2022

Penulis,



Rafika Rona Fairuz

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Luaran yang diharapkan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sistem Pendidikan Indonesia.....	6
2.2 Tes Psikologi.....	6
2.3 Sistem Informasi.....	7
2.4 Sistem Informasi Tes Psikologi atau Psikotes.....	8
2.5 <i>Website</i>	9
2.6 Basis Data.....	10
2.7 <i>Database Management System (DBMS)</i>	11
2.8 Metode Analisis <i>PIECES</i>	12
2.9 Metode <i>Scrum</i>	13
2.10 <i>Unified Model Language (UML)</i>	15
2.11 <i>Black Box Testing</i>	17
2.12 Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III METODOLOGI.....	20
3.1 Kerangka Penelitian.....	20
3.2 Uraian Tahap Penelitian.....	21
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	27
3.4 Bahan Penelitian.....	28
3.5 Alat Penelitian.....	28
3.6 Jadwal Rencana Kegiatan.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Tinjauan Umum Perusahaan.....	30
4.2 Analisa Sistem Berjalan.....	33

4.3 Rancangan Sistem Usulan.....	40
4.4 Rancangan Database Sistem.....	78
4.5 Rancangan Struktur Menu Sistem.....	90
4.6 Rancangan Antarmuka Sistem.....	90
4.7 Implementasi Tampilan <i>Interface</i>	102
4.8 Pengujian dengan <i>Black Box Testing</i>	107
BAB 5 PENUTUP.....	118
5.1 Kesimpulan.....	118
5.2 Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Scrum Process</i>	14
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	20
Gambar 3.2 <i>Sprint Backlog</i>	24
Gambar 3.3 <i>Checklist Item</i>	27
Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT. Pilihanmu Indonesia Jaya.....	32
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan.....	35
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	43
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Registrasi pada Sistem Usulan.....	49
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram Login</i> pada Sistem Usulan.....	50
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram Logout</i> pada Sistem Usulan.....	52
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Registrasi pada Sistem Usulan.....	53
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Login</i> pada Sistem Usulan.....	53
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Profil pada Sistem Usulan.....	54
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Filter Data Token</i> Tes pada Sistem Usulan.....	55
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data <i>Token</i> Tes pada Sistem Usulan.....	55
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Ubah Data <i>Token</i> Tes pada Sistem Usulan.....	56
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data <i>Token</i> Tes pada Sistem Usulan.....	57
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Mengerjakan Tes pada Sistem Usulan.....	57
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Download</i> Laporan Psikogram Sistem Usulan...	58
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Filter Data</i> Peserta pada Sistem Usulan.....	59
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Ubah Data Peserta pada Sistem Usulan.....	59
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Hasil Tes Peserta pada Sistem Usulan.....	60
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Peserta pada Sistem Usulan.....	60
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Filter Data</i> Admin pada Sistem Usulan.....	61
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Admin pada Sistem Usulan.....	62
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Ubah Data Admin pada Sistem Usulan.....	62
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Admin pada Sistem Usulan.....	63
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram Filter Data</i> Tes pada Sistem Usulan.....	63
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Tes pada Sistem Usulan.....	64
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Ubah Data Tes pada Sistem Usulan.....	64
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Tes pada Sistem Usulan.....	65
Gambar 4.28 <i>Activity Diagram Logout</i> pada Sistem Usulan.....	65
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi pada Sistem Usulan.....	66
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram Login</i> pada Sistem Usulan.....	67
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Profil pada Sistem Usulan.....	67
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram Filter Data Token</i> Tes Sistem Usulan.....	68
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data <i>Token</i> Tes pada Sistem Usulan...	68
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data <i>Token</i> Tes pada Sistem Usulan.....	69
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data <i>Token</i> Tes pada Sistem Usulan.....	69
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Mengerjakan Tes pada Sistem Usulan.....	70
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram Download</i> Laporan Psikogram Sistem Usulan.	70
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram Filter Data</i> Peserta pada Sistem Usulan.....	71
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Peserta pada Sistem Usulan.....	71
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Hasil Tes Peserta pada Sistem Usulan.....	72

Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Peserta pada Sistem Usulan.....	72
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Filter Data Admin pada Sistem Usulan.....	73
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Admin pada Sistem Usulan.....	73
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Admin pada Sistem Usulan.....	74
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Admin pada Sistem Usulan.....	74
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Filter Data Tes pada Sistem Usulan.....	75
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Tes pada Sistem Usulan.....	75
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Tes pada Sistem Usulan.....	76
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Tes pada Sistem Usulan.....	76
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Logout pada Sistem Usulan.....	78
Gambar 4.51 <i>Class Diagram</i> pada Sistem Usulan.....	78
Gambar 4.52 Rancangan Struktur Menu pada Sistem Usulan.....	90
Gambar 4.53 Rancangan Antarmuka <i>Landing Page</i>	90
Gambar 4.54 Rancangan Antarmuka Registrasi.....	91
Gambar 4.55 Rancangan Antarmuka <i>Login</i>	92
Gambar 4.56 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Admin.....	92
Gambar 4.57 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> Siswa.....	92
Gambar 4.58 Rancangan Antarmuka <i>Input Token</i>	93
Gambar 4.59 Rancangan Antarmuka Halaman Tes <i>IQ</i>	93
Gambar 4.60 Rancangan Antarmuka Halaman Tes <i>MBTI</i>	94
Gambar 4.61 Rancangan Antarmuka Halaman Tes <i>Holland RIASEC</i>	94
Gambar 4.62 Rancangan Antarmuka Halaman Tes Penjurusan IPA IPS.....	95
Gambar 4.63 Rancangan Antarmuka Halaman Tes Kemampuan Kerja.....	95
Gambar 4.64 Rancangan Antarmuka Pengaturan Profil.....	96
Gambar 4.65 Rancangan Antarmuka Ubah Kata Sandi.....	96
Gambar 4.66 Rancangan Antarmuka Halaman Administrator.....	97
Gambar 4.67 Rancangan Antarmuka Modal Tambah Data Admin.....	97
Gambar 4.68 Rancangan Antarmuka Modal Ubah Data Admin.....	97
Gambar 4.69 Rancangan Antarmuka Modal Konfirmasi Hapus Data Admin.....	98
Gambar 4.70 Rancangan Antarmuka Halaman Peserta.....	98
Gambar 4.71 Rancangan Antarmuka Modal Ubah Data Siswa.....	98
Gambar 4.72 Rancangan Antarmuka Halaman Hasil Tes Siswa.....	99
Gambar 4.73 Rancangan Antarmuka Modal Konfirmasi Hapus Data Siswa.....	99
Gambar 4.74 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Token</i>	99
Gambar 4.75 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data <i>Token</i>	100
Gambar 4.76 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data <i>Token</i>	100
Gambar 4.77 Rancangan Antarmuka Modal Konfirmasi Hapus Data <i>Token</i>	100
Gambar 4.78 Rancangan Antarmuka Halaman Tes.....	101
Gambar 4.79 Rancangan Antarmuka Modal Tambah Data Tes.....	101
Gambar 4.80 Rancangan Antarmuka Modal Ubah Data Tes.....	101
Gambar 4.81 Rancangan Antarmuka Modal Konfirmasi Hapus Data Tes.....	102


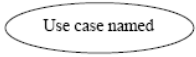

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Kecerdasan (<i>IQ</i>).....	7
Tabel 2.2 <i>Review</i> Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3.1 <i>Product Backlog</i>	23
Tabel 3.2 <i>Sprint Backlog</i>	24
Tabel 3.3 Jadwal <i>Sprint</i>	26
Tabel 3.4 Jadwal Rencana Kegiatan.....	29
Tabel 4.1 Deskripsi Aktor pada Sistem Berjalan.....	34
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Sistem Berjalan.....	35
Tabel 4.3 Analisis Dokumen Masukan.....	37
Tabel 4.4 Analisis Dokumen Keluaran.....	38
Tabel 4.5 Analisis Dokumen Simpanan.....	38
Tabel 4.6 Analisa Kebutuhan Pengguna pada Sistem Usulan.....	40
Tabel 4.7 Narasi <i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	44
Tabel 4.8 Narasi <i>Use Case Diagram</i> Registrasi pada Sistem Usulan.....	49
Tabel 4.9 Narasi <i>Use Case Diagram Login</i> pada Sistem Usulan.....	50
Tabel 4.10 Narasi <i>Use Case Diagram Logout</i> pada Sistem Usulan.....	52
Tabel 4.11 Rancangan Tabel <i>Users</i>	79
Tabel 4.12 Rancangan Tabel <i>Roles</i>	80
Tabel 4.13 Rancangan Tabel <i>Administrators</i>	80
Tabel 4.14 Rancangan Tabel <i>Students</i>	81
Tabel 4.15 Rancangan Tabel <i>Districts</i>	82
Tabel 4.16 Rancangan Tabel <i>Region Cities</i>	83
Tabel 4.17 Rancangan Tabel <i>Schools</i>	83
Tabel 4.18 Rancangan Tabel <i>Products</i>	84
Tabel 4.19 Rancangan Tabel <i>Psikogram</i>	85
Tabel 4.20 Rancangan Tabel <i>Tokens</i>	86
Tabel 4.21 Rancangan Tabel <i>Tokens Records</i>	87
Tabel 4.22 Rancangan Tabel <i>Tests</i>	87
Tabel 4.23 Rancangan Tabel <i>Test Attempts</i>	88
Tabel 4.24 Rancangan Tabel <i>Reports</i>	89
Tabel 4.25 Implementasi Tampilan <i>Interface Landing Page</i>	102
Tabel 4.26 Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Registrasi.....	102
Tabel 4.27 Implementasi Tampilan <i>Interface Login</i>	102
Tabel 4.28 Implementasi Tampilan <i>Interface Dashboard User</i>	103
Tabel 4.29 Implementasi Tampilan <i>Interface Input Token</i>	103
Tabel 4.30 Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Halaman Tes.....	103
Tabel 4.31 Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Profil.....	104
Tabel 4.32 Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Kelola Data Administrator.....	104
Tabel 4.33 Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Kelola Data Siswa.....	105
Tabel 4.34 Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Kelola Data <i>Token</i>	106
Tabel 4.35 Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Kelola Data Tes.....	107
Tabel 4.36 Tabel Pengujian <i>Black Box Testing Landing Page</i>	107
Tabel 4.37 Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Registrasi.....	108
Tabel 4.38 Tabel Pengujian <i>Black Box Testing Login</i>	109








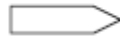
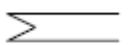

Tabel 4.39	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Modal Token.....	110
Tabel 4.40	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Tes <i>IQ</i>	110
Tabel 4.41	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Tes <i>MBTI</i>	111
Tabel 4.42	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Tes <i>Holland RIASEC</i>	111
Tabel 4.43	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Tes Penjurusan IPA IPS.....	112
Tabel 4.44	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Tes Kemampuan Kerja.....	113
Tabel 4.45	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Kelola Data Admin.....	114
Tabel 4.46	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Kelola Data Peserta.....	114
Tabel 4.47	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Kelola Data <i>Token</i>	115
Tabel 4.48	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing</i> Kelola Data Tes.....	116
Tabel 4.49	Tabel Pengujian <i>Black Box Testing Logout</i>	116

DAFTAR SIMBOL

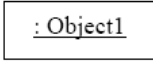



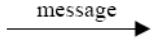
Tabel Notasi Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i>
	<i>Use Case</i>	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran <i>elips</i> dengan nama <i>use case</i> dituliskan di dalam <i>elips</i> tersebut
	<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i>

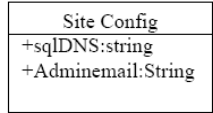
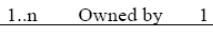
Tabel Notasi Activity Diagram

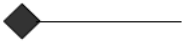
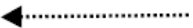

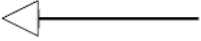
SIMBOL	KETERANGAN
	Titik awal
	Titik akhir
	<i>Activity</i>
	Pilihan untuk mengambil keputusan
	<i>Fork</i> ; digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	<i>Rake</i> ; menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda waktu
	Tanda pengiriman
	Tanda penerimaan
	Aliran akhir (<i>flow final</i>)

Tabel Notasi Sequence Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Object</i>	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama objek didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>actor</i> sama dengan simbol pada <i>actor use case diagram</i>
	<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah objek
	<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . <i>Activation</i> mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi
	<i>Message</i>	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>activation</i> . <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i>

Tabel Notasi pada Class Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan <i>property</i> /atribut <i>class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i>
	<i>Association</i>	Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> , dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah <i>relationship</i> (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>)

	<p><i>Composition</i></p>	<p>Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/<i>solid</i></p>
	<p><i>Dependency</i></p>	<p>Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i>. Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik</p>
	<p><i>Aggregation</i></p>	<p><i>Aggregation</i> mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi “mempunyai sebuah” atau “bagian dari”. Sebuah <i>aggregation</i> digambarkan sebagai sebuah garis dengan sebuah jajaran genjang yang tidak berisi/tidak <i>solid</i></p>
	<p><i>Generalization</i></p>	<p>Sebuah relasi <i>generalization</i> sepadan dengan sebuah relasi <i>inheritance</i> pada konsep berorientasi objek. Sebuah <i>generalization</i> dilambangkan dengan sebuah panah dengan kepala panah yang tidak <i>solid</i> yang mengarah ke kelas “<i>parent</i>”-nya/induknya</p>

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Form</i> Registrasi <i>Website</i> Pilih Jurusan.....	Lampiran A-1
Laporan Psikogram Peserta	Lampiran B-1
Data Peserta.....	Lampiran C-1
Halaman <i>Landing Page</i>	Lampiran D-1
Halaman Registrasi.....	Lampiran D-2
Halaman <i>Login</i>	Lampiran D-3
Halaman Dashboard Admin.....	Lampiran D-4
Halaman Dashboard Admin.....	Lampiran D-5
Halaman Tes <i>IQ</i>	Lampiran D-6
Halaman Tes <i>MBTI</i>	Lampiran D-7
Halaman Tes <i>Holland RIASEC</i>	Lampiran D-8
Halaman Tes Penjurusan IPA IPS.....	Lampiran D-9
Halaman Tes Kemampuan Kerja.....	Lampiran D-10
Halaman Pengaturan Profil.....	Lampiran D-11
Halaman Pengaturan Profil.....	Lampiran D-12
Halaman Ubah Sandi.....	Lampiran D-13
Halaman Administrator.....	Lampiran D-14
Modal Tambah Data Admin.....	Lampiran D-15
Modal Ubah Admin.....	Lampiran D-16
Modal Konfirmasi Hapus Data.....	Lampiran D-17
Halaman Peserta.....	Lampiran D-18
Modal Ubah Peserta.....	Lampiran D-19
Halaman Hasil Tes.....	Lampiran D-20
Modal Konfirmasi Hapus Data.....	Lampiran D-21
Halaman <i>Token</i>	Lampiran D-22
Halaman Tambah Data <i>Token</i>	Lampiran D-23
Halaman Ubah <i>Token</i>	Lampiran D-24
Modal Konfirmasi Hapus Data.....	Lampiran D-25
Halaman Tes.....	Lampiran D-26
Modal Tambah Data Tes.....	Lampiran D-27
Modal Ubah Tes.....	Lampiran D-28
Modal Konfirmasi Hapus Data.....	Lampiran D-29
Hasil Wawancara.....	Lampiran E-1
Hasil Turnitin.....	Lampiran F-1