# BAB 3
# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

## 3.1. Analisis Masalah

Analisis masalah merupakan penjabaran tentang masalah-masalah yang ada sebelum aplikasi dibangun, dan bermaksud untuk membantu pengunjung *Event Joob fair* dalam menentukan lokasi *Booth* perusahan dan rute booth yang akan di kunjunggi.analisi masalah yang ada meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Pengunjung tidak mengetahui rute optimal ke *Booth* perusahaan yang akan dituju sehingga tidak banyak waktu yang terbuang untuk berputar-putar mencari *booth* perusahaan dan pengunjung terkadang tidak mengetahui posisinya di dalam gedung pelaksanaan event.
2. Pengunjung kesulitan pada saat *drop* CV atau menaruh dokumen lamaran kerja pada suatu *Booth* di perusahaan. Seringkali terjadi antrian panjang karena waktu yang lama saat melakukan *drop* CV.

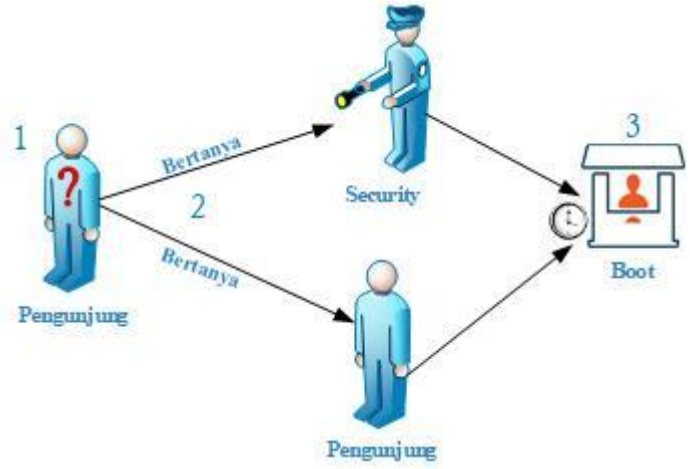
## 3.2. Analisis Sistem

Analisis sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada pada sistem serta menentukan kebutuhan dari sistem yang dibangun. Analisis sistem tersebut meliputi analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan. Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian- bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, sehingga diperoleh solusi.

### 3.2.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis yang merupakan urutan kegiatan dari tahapan yang menerangkan mengenai proses-proses yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses-proses tersebut, bagaimana proses-proses tersebut dikerjakan dan dokumen apa saja yang terlibat.

### 3.2.1.1. Proses pencarian Lokasi

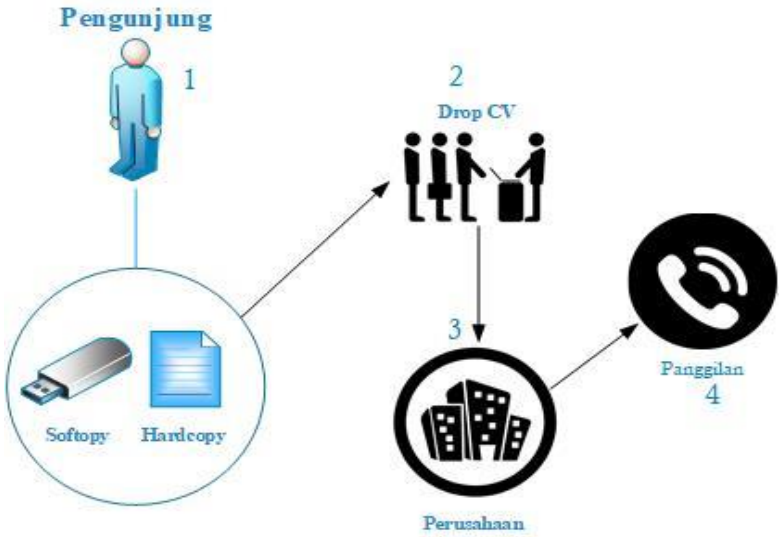



**Gambar 3.1** Proses pencarian lokasi

Berikut adalah deskripsi dari Gambar 3.1 Proses pencarian lokasi:

1. Pengunjung yang telah memasuki gedung *event joob fair* kebingugnga mencari boot perusahaan.
2. Pengunjung bertanya lokasi *Booth* yang di cari ke pada pengunjung atau security.
3. Pengunjung mendapatkan jawaban dari *security* atau sesama pengunjung.
4. Pengunjung menemukan boot yang di tujuh dan memakan cukup banyak waktu.

### 3.2.1.2. Proses drop CV




**Gambar 3.2** Proses *Drop* CV

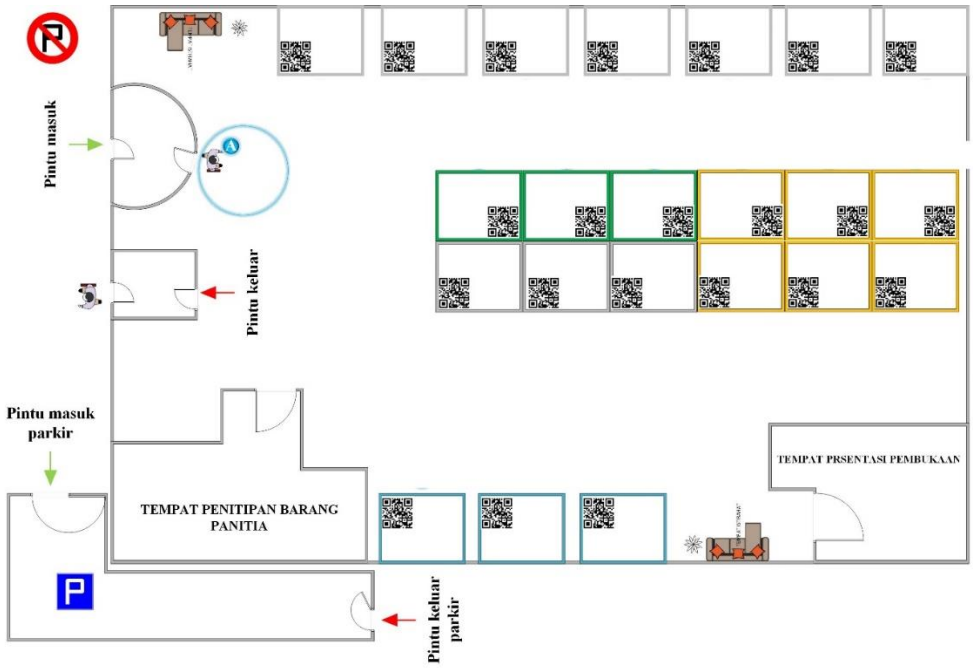
Berikut adalah deskripsi dari Gambar 3.2 Proses *Drop* CV:

1. Pengunjug memasuki gedung event job faair dan telah membawa softcopy atau *Hardcopy* yang berisi lamaran kerja.
2. Pengunjung *Drop* CV ke *booth* perusaahan yang di tujuh.
3. Pengunjug *Drop* CV berupa *sofcopy* atau *Hardcopy* sesuia permintaan perusahaan
4. Perusahan menerima lamaran-lamaran pekerjaan dari pengunjung.
5. Pengunjung menerima panggilan telpon dari perusaahan jika pengunjung sesuai dengan kireteria yang di cari perusahaan.

### *3.2.2.* Analisis Metode Untuk Menentukan Lokasi *Job Fair Indoor Positioning System*

*Positioning* ini bertugas untuk mendapatkan posisi pengguna, *Positonig* ini terbagi menjadi terbagi dalam beberapa tahapan yaitu,scan barcod dan sistem akan menunjukan lokasi terkini pengunjung secara *real time.*

Untuk pemodelan sistem *positioning* bisa di lihat dalam gambar 3.3.

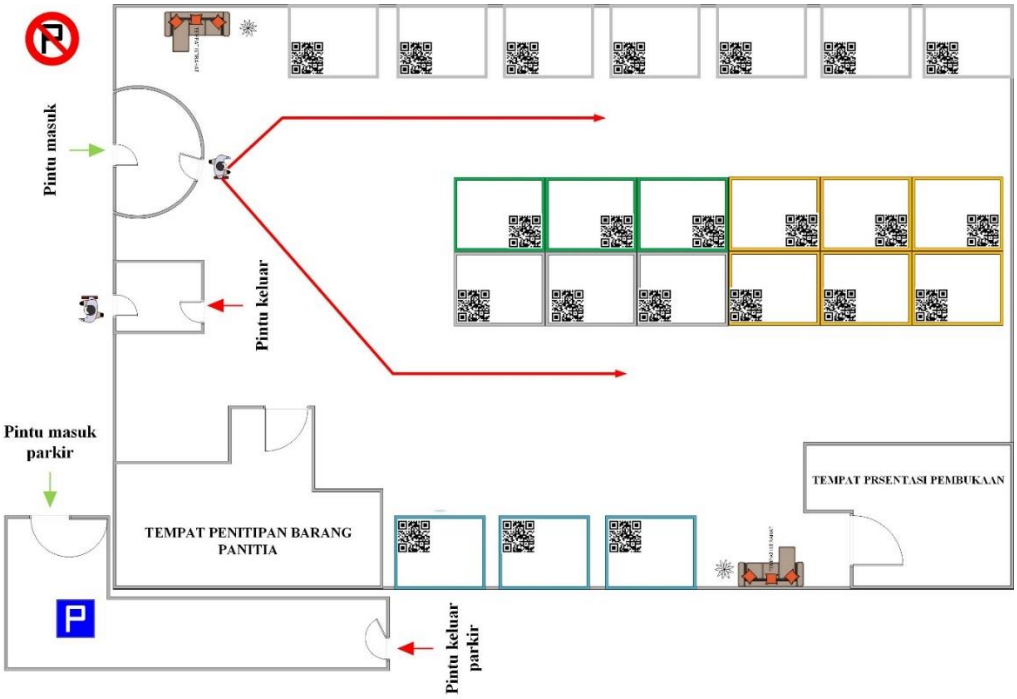



**Gambar 3.3** Menetukan Lokasi Pengguna

### 3.2.1. Analisis Metode Djistrak

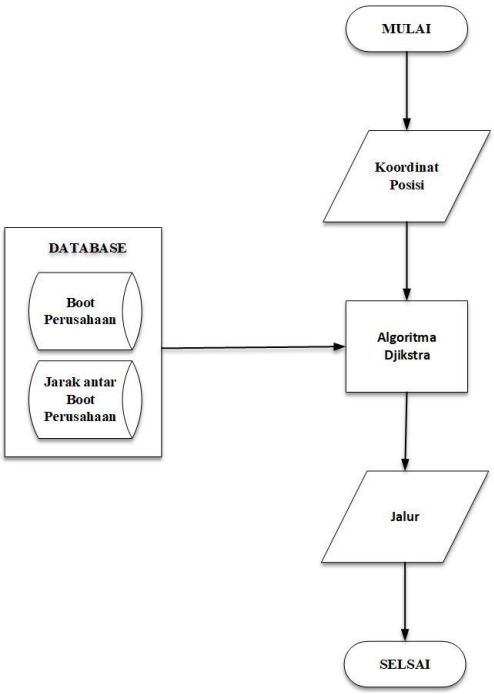
Dalam tahap ini untuk mencari jalur terpendek dari posisi pengguna ke *booth* tujuan.

Algoritma yang di gunakan adalah algoritma Djikstra, Algoritma ini di pakai untuk mecari jalur terpendek dari posisi pengguna ke posisi tujuannya.Pemodelan sistem di gambarkan seperti gambar (3.4).



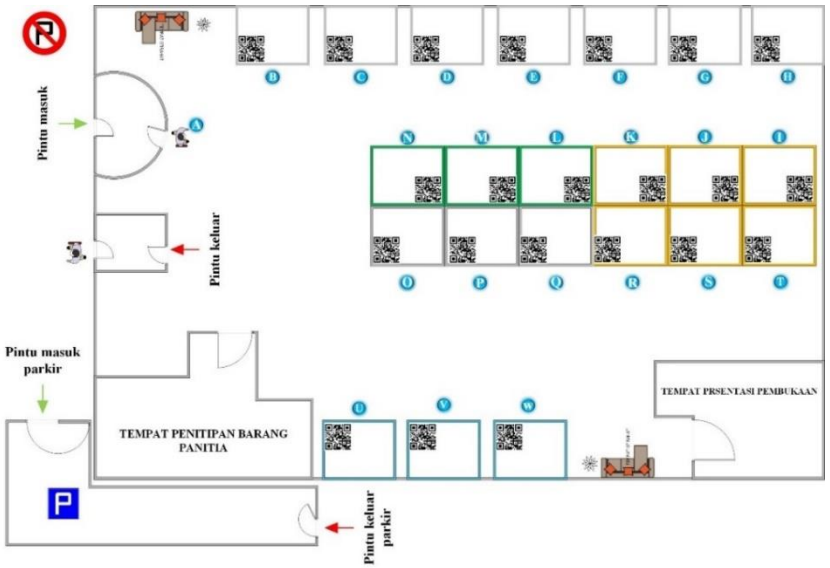

**Gambar 3.4** Pemodelan Sistem Navigasi

Untuk penerapan Algoritma Dijkstrak Dibutuhkan Kordinat awal ,Kordinat ahir dan peta, Koordinat awal adalah posisi Pengguna yang *real time*, Kordinat akhir adalah tujuan pengguna dan peta yang digunakan adalah *floor plan* sebagai denah dari jalur-jalur tujuan,hasil dari algoritma ini adalah mencari jalur teprndek dan memandu pengguna untuk sampai ke tujuannya. Diagram alir sistem navigasi digambarkan seperti gambar (3.5).



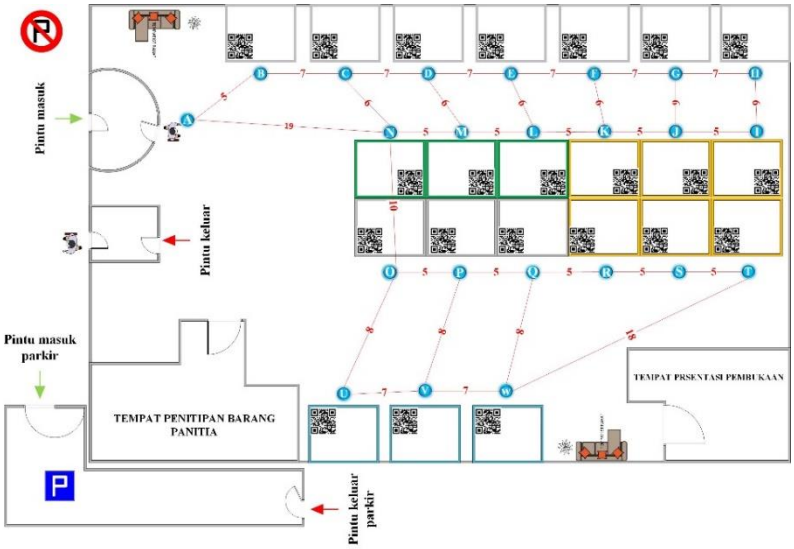

**Gambar 3.5** Diagram Alir Navigasi

Tahap pertama berfungsi untuk *Scan barcode* untuk koordinat posisi awal dan input posisi akhir. Database boot berbentuk node-node dengan koordinat masing-masing dari ruangan dan nilai jarak antara node-node. Node pada masing-masing *booth* dimasukan kedalam peta seperti pada gambar (3.6).



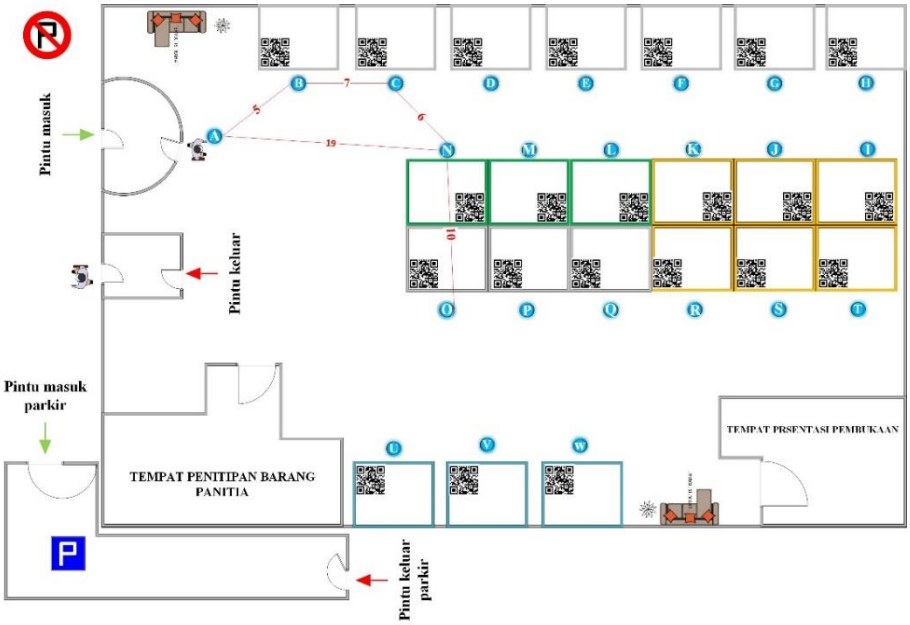
**Gambar 3.6** Node-Node *Booth* Perusahaan

Tahap kedua, untuk node A dijadikan sebagai Mulai dan node tujuan adalah node O, setiap tepi yang dihubungkan antara node telah memiliki nilai seperti pada gambar 3.7.



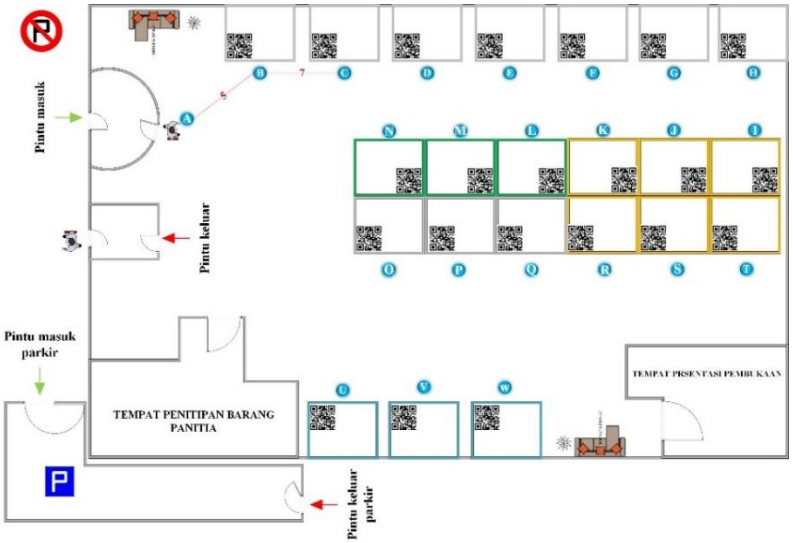

**Gambar 3.7** Tahap Ke Dua

Tahap ketiga, Dijkstra melakukan kalkulasi terhadap node tetangga yang terhubung langsung dengan node keberangkatan (node A), dan hasil yang didapat adalah node 5, karena bobot nilai node 5 paling kecil dibandingkan bobot nilai pada node lain dengan nilai = 5 (0+5) maka node B dijadikan menjadi mode keberangkatan, dapat dilihat pada gambar 3.8.



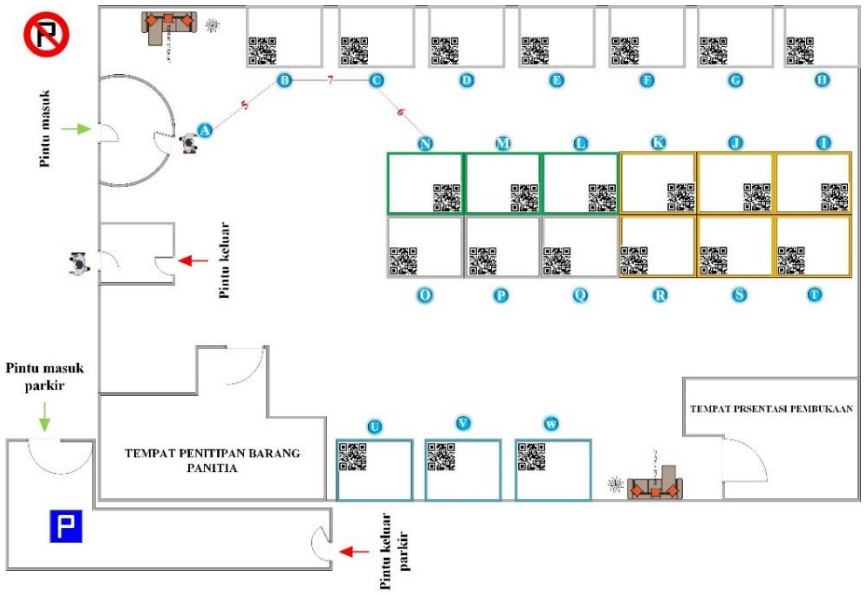

**Gambar 3.8** Tahap ketiga

Tahap keempat, Dijkstra melakukan kalkulasi terhadap node tetangga yang terhubung langsung dengan node keberangkatan (node B), dan hasil yang didapat adalah node C, karena bobot nilai node C paling kecil, dengan nilai = 12 (5+7) maka node C dijadikan menjadi mode keberangkatan ke Dua, dapat dilihat pada gambar 3.9.



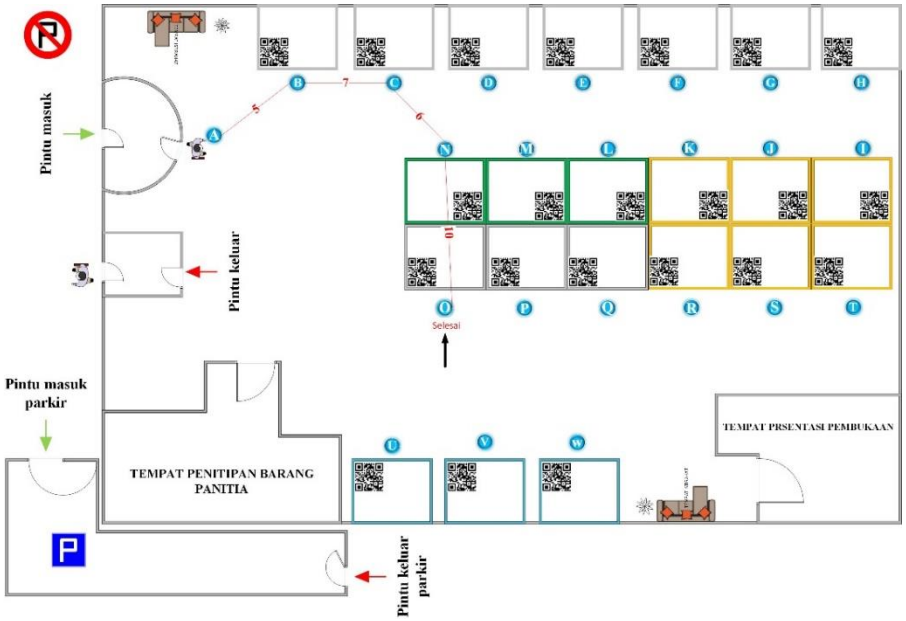

**Gambar 3.9** Tahap Keempat

Tahap kelima, Dijkstra melakukan kalkulasi terhadap node tetangga yang terhubung langsung dengan node keberangkatan (node C), dan hasil yang didapat adalah node N, karena bobot nilai node N paling kecil, dengan nilai = 18 (6+12) maka node N dijadikan menjadi mode keberangkatan ke Tiga, dapat dilihat pada gambar 3.10.




**Gambar 3.10** Tahap Ke Lima

Tahap keenam dijkstra melakukan kalkulasi kembali, dan menemukan bahwa node O (node tujuan ) telah tercapai lewat node B. Jalur terpendeknya adalah A-B-C-N-O, dan niilai bobot yang didapat adalah 28 (10+18). Bila node tujuan telah tercapai maka kalkulasi dijkstra dinyatakan selesai, dapat dilihat pada gambar 3.11.




**Gambar 3.11** Tahap Ke Enam

### 3.2.2. Analisis Mendapatkan *QR Code*

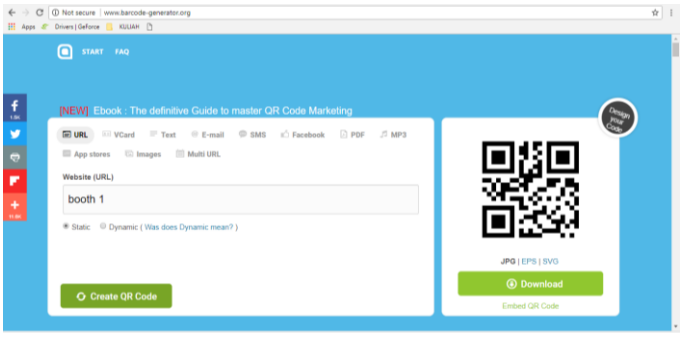
Analisis untuk mendapatkan *QR Code* yang digunakan untuk id identitas perusahaan yang terdaftar di jobfair yang digunakan sebagai pencarian informasi dan pencarian lokasi perusahaan di aplikasi.

1. Berikut adalah gambaran untuk mendapatkan *QR-Code* :



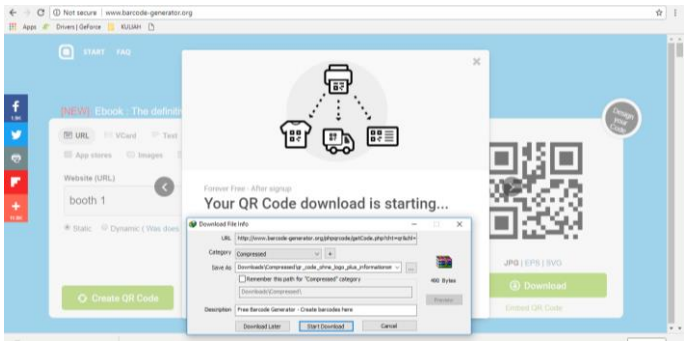

**Gambar 3.12** Mendapatkan QR-Code

2. Penginputan id *QR Code* :




**Gambar 3.13** Pengiputan id QR Code

3. Proses Pengambilan *QR Code* setelah di *generate :*

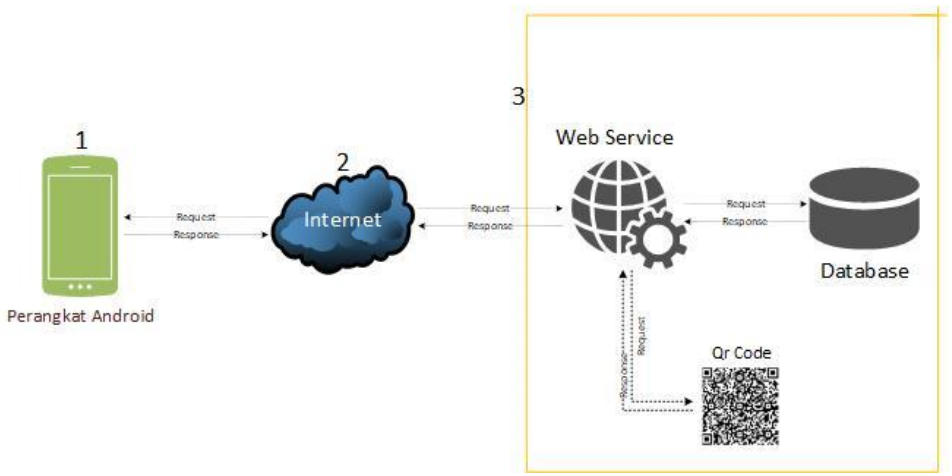



**Gambar 3.14** Proses *generate*

### 3.2.3. Analisis Arsitektur

Analisis arsitektur sistem bertujuan untuk mengidentifikasi arsitektur yang akan dibangun.

### 3.2.5.1. Analisis Arsitektur Aplikasi *Job Fair*

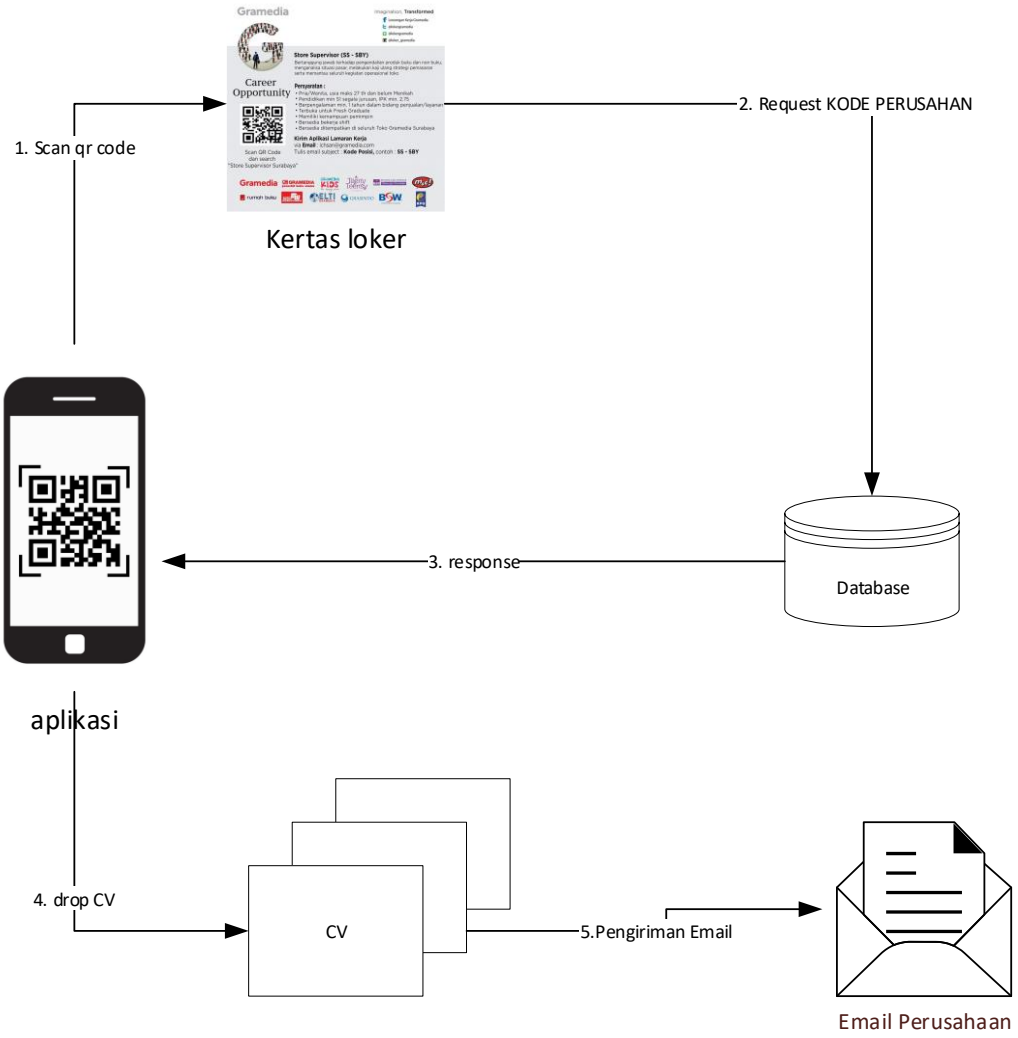



**Gambar 3.15** Anlisis Arsitektur Aplikasi *Job Fair*

Berikut adalah deskripsi dari arsitektur sistem :

1. Perangkat android pengguna melakukan *request* data ke *server* melalui internet
2. *Web Server* menerima request data dan menentukan jenis *request* yang diminta.
3. *Web server* menerima *request* dari scan *qr code*, maka *web server* akan langsung mengirim *request* , sedangkan jika menerima request data text maka *server* akan langsung mengieim *request* data ke *database*.
4. Setelah *web server* menerima *response* untuk data yang diminta, data akan dikirim ke perangkat android pengguna untuk memproses data dalam bentuk JSON.
5. Setelah diproses, maka data akan dikirim kepada pengguna sesuai dengan *request* yang diminta oleh pengguna.

### *3.2.5.2.* Analisis Arsitektur *Drop* CV Menggunakan *QR-Code*

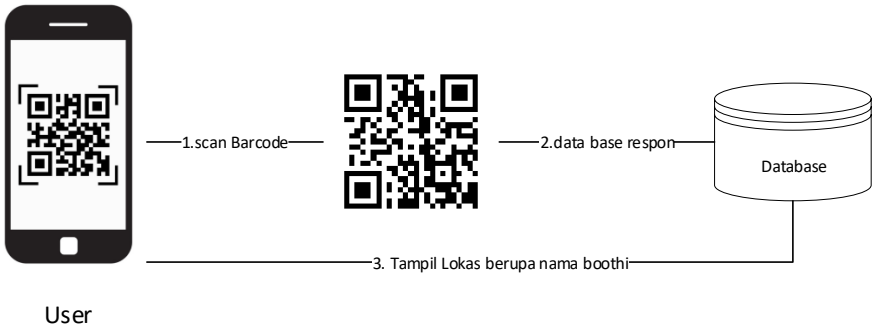



**Gambar 3.16** Analisis Arsitektur *Drop* CV Menggunakan *QR Code*

Berikut ini adalah penjelasan dari gambar :

1. Aplikasi melakukan *scan barcode* ke kertas loker yang telah disediakan.
2. Aplikasi melakukan *request* kode perusahaan ke *database*.
3. *Database* merespon dan menampilkan informasi perusahaan yang dipilih.
4. Pengguna melakukan *drop* CV apabila perusahaan tersebut cocok.
5. Data CV dikirim ke *email* perusahaan yang dipilih.

### 3.2.5.3. Analisis Arsitektur Mencari Lokasi *Booth* Perusahaan

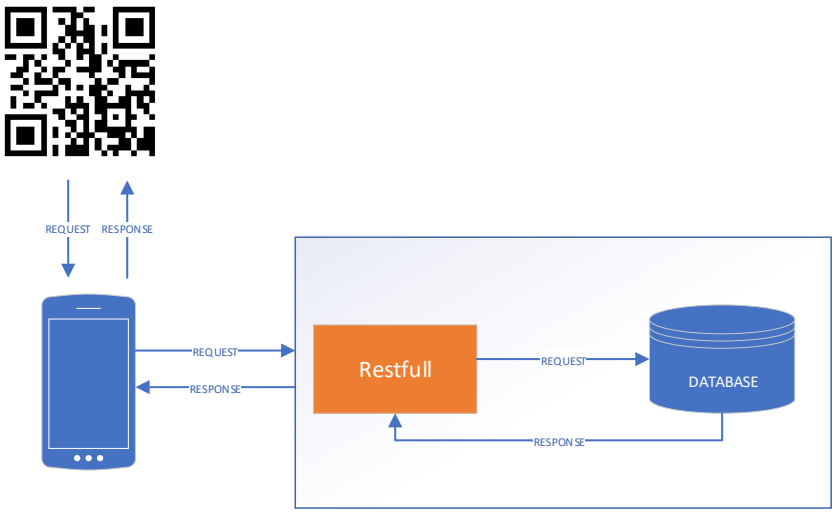



**Gambar 3.17** Analisis Arsitektur Mencari Lokasi Booth Perusahaan

Berikut ini adalah penjelasan dari gambar :

1. User melakukan *scan barcode* diaplikasi.
2. Aplikasi melakukan *request* data lokasi ke *database* lewat *QR Code*.
3. *Database* merespon *request* data lokasi dari database dan menampilkan lokasi *booth* perusahaan ke aplikasi.

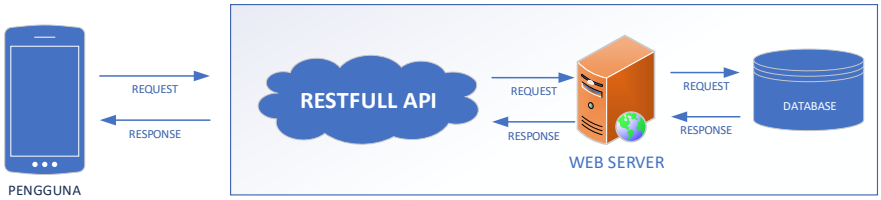
### 3.2.5.4. Analisis Arsitektur Memanggil Id QR Code




**Gambar 3.18** Arisitektur Id QR code

1. Pengguna melakukan *scan* id *qr code.*
2. Aplikasi melakukan *request* data id yang diminta ke *Restfull Api.*
3. *Retsfull Api* melakukan request id qr code ke database.
4. *Database* merespon id qr code yang diminta ke restfull api.
5. *Restfull Api meresponse* permintaan dan menampilkan informasi yang diminta ke aplikasi.

### 3.2.5.5. Analisis Arsitektur *Restfull API*




**Gambar 3.19** Analisis Restfull API

1. Aplikasi melakuan *request* data ke *restfull api.*
2. *Retsfull Api* melakukan *Request* data ke *web server*.
3. *Web server* melakukan *request* data ke *database*.
4. *Database meresponse* data yang diminta oleh *web server* .
5. *Web server meresponse* data yang di minta oleh *Restfull api*.
6. *Restfull Api* melakuan *Parsiing* dan *meresponse* Data yang di minta pengguna.

### 3.2.4. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak terbagi kedalam dua kebutuhan yaitu kebutuhan non fungsional dan fungsional. Kebutuhan fungsional dapat dilihat pada Tabel 3.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional.

**Tabel 3. 1** Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

| Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Fungsional Pada Aplikasi Mobile | |
|---|---|
| Kode SKPL-F | Keterangan |
| SKPL-F-001 | System mobile menyediakan Fasilitas Register akun |
| SKPL-F-002 | *System mobile* menyediakan fasilitas login untuk pengguna |
| SKPL-F-003 | *System mobile* menyediakan fasilitas *Create Resume online* |
| SKPL-F-004 | *System mobile* dapat menampilkan titik lokasi *booth joob fair* bagi pengguna. |
| SKPL-F-005 | *System mobil*e menyediakan fasilitas untuk menampilkan rute/jalur ke lokasi *boot* perusahan untuk pengguna |
| SKPL-F-006 | *System mobile* menyediakan fasilitas drop cv mengunakan QR code untuk pengguna |
| SKPL-F-007 | *System mobile* menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk melihat histori drop CV |

Kebutuhan Non Fungsional pada perangkat lunak yang dibangun dapat dilihat pada Tabel 3.7 Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional.

**Tabel 3. 2** Spesifikasi Kebutuhan Non Fungsional

| Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Fungsional Pada Aplikasi Mobile | |
|---|---|
| Kode SKPL-NF | Keterangan |
| SKPL-NF-001 | *System* yang dibangun yaitu berbasis *mobile* |
| SKPL-NF-002 | *System* yang dibangun minimal sistem operasi android |
| SKPL-NF-003 | *System* dibangun dengan spesifikasi *hardware* yang memenuhi standar minimum kebutuhan. |
| SKPL-NF-004 | Perangkat yang lunak yang dibangun dapat menampilkan lokasi pengguna, rute/jalur ke booth,droop cv,history drov cv dan informasi lowongan pekerjaan. |
| SKPL-NF-005 | Desain user interface pada perangkat lunak yang akan dibangun mengacu kepada design google material design android |
| SKPL-NF-006 | Perangkat lunak yang di bangun harus menghasilkan format file standar (.json) yang bisa digunakan oleh pihak luar yang berkepentingan. |

### 3.2.5. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional pada sistem ini meliputi analisis perangkat lunak, analisis perangkat keras dan perangkat pikir.

**1. Product Requirement**

Berikut adalah kebutuhan non fungsional berdasarkan klasifikasi product requirement.

a. SKPL-NF-001 Sistem yang di bangun menggunakan Mobile.
b. SKPL-NF-002 Sistem yang dibangun minimal menggunakan sistem operasi android Marshmallow 6.0 dan dibangun dengan dengan kebutuhan perangkat lunak minimum.

**Tabel 3. 3** Tabel SKPL-NF-002

| System Operasi | Platform Bebas |
|---|---|
| Web Server | XAMPP |
| Kode Editor | Sublime Text |
| *Integrated development environment (IDE )* | Android Studio |
| *Android Development Tools ( ADT )* | Version |
| *Android Software Development Kit* | Android Studio Framework |

c. SKPL-NF-003 Sistem dibangun dengan spesifikasi hardware yang memenuhi standar minimum kebutuhan seperti pada tabel

**Tabel 3. 4** Tabel SKPL-NF-003

| | |
|---|---|
| VGA Komputer | 512MB |
| Resolusi Layar | 1024x600 |
| RAM Komputer | 2GB |
| RAM Android | 512MB |
| Resolusi Layar Android | 320x480 |

d. SKPL-NF-004 Perangkat yang lunak yang dibangun dapat menampilkan pengguna, rute/jalur ke *booth, droop cv*, *history drov* cv dan informasi lowongan pekerjaan.

**2. Organisational Requirement**

Kebutuhan non fungsional berdasarkan klasifikasi Organisational Requirement adalah SKPL-NF-005, desain user interface pada perangkat lunak yang akan dibangun mengacu kepada *design guidelines* android dari google.

**3. External Requirement**

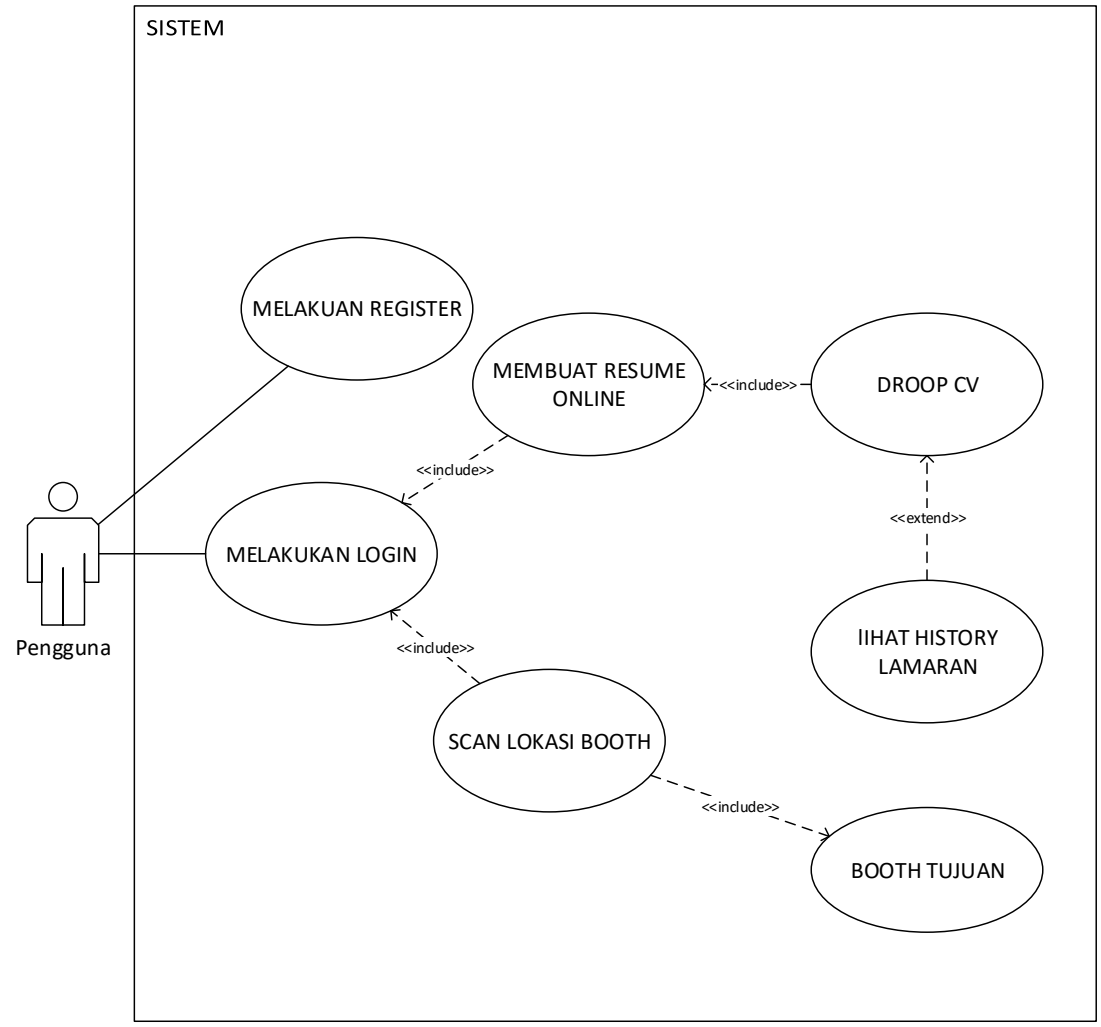
Kebutuhan non fungsional berdasarkan klasifikasi External Requirement adalah SKPL-NF-006, perangkat lunak yang dibangun harus menghasilkan format file standar (.json) yang bisa digunakan oleh pihak luar yang berkepentingan.

### 3.2.6. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dapat didefinsikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum yang akan dibangun yaitu menggunakan UML meliputi Diagram *Use Case*, Diagram *Activity*, Diagram *Sequence* dan Diagram *Class.*

### 3.2.7. Diagram *Use Case*

Diagram *use case* menggambarkan proses yang ada pada aplikasi. *Use case* pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :




**Gambar 3.20** *Use Case Diagram*

### 3.2.8. Skenario Aktor

Skenario yang dibuat ditunjukan untuk *use case* yang menggambarkan urutan interaksi aktor dengan use case tersebut.

**1. Skenario *Use Case* Daftar**

Berikut adalah tabel untuk skenario use case daftar :

**Tabel 3. 5** Skenario *Use Cas*e Daftar

| **Skenario Utama** |
|---|
| 1. Pengguna mengisi *form* Registrasi akun<br>2. Pengguna menekan tombol Registrasi |

| |
|---|
| 3. Pengguna mengisi *form* pendaftaran<br>4. Pengguna menekan tombol Registrasi yang terdapat di menu aplikasi<br>5. Sistem akan melakukan validasi apakah data sudah ada di dalam database atau tidak<br>6. Jika tidak maka sistem akan mengirim kode validasi<br>7. Pengguna akan mendapatkan kode validasi yang dikirim ke email yang didaftarkan pengguna<br>8. Pengguna membuka kode validasi yang telah dikirim melalui email untuk validasi akun<br>9. Akun yang sudah tervalidasi akan disimpan di dalam database |
| **Skenario Alternatif** |
| 1.1. Jika data suda ada di *database* pengguna tidak bisa registrasi data yang sama maka sistem akan menampilkan pesan email telah di gunakan |

**2. Sekanario Use Case Login**

Berikut adalah tabel untuk skenario use case login

**Tabel 3. 6** Skenario Use Case Login

| **Skenario Utama** |
|---|
| 1. Pengguna mengisi from Login berupa email dan passwor yang telah di daftarkan<br>2. Pengguna menekan tombol Login<br>3. Sistem melakukan Validasi apakah email dan password suda terdaftar di data base |

| |
|---|
| 4. Pengguna akan masuk halaman awal aplikasi jika email dan password yang di masukan benar |
| **Skenario Alternatif** |
| 1. Jika data belum terdaftar di database maka sistem akan menampilkan pesan akun belum terdaftar<br>2. Jika data yang di masukan salah maka sistem akan menampilkan pesan email dan password yang di masukan salah |

**3. Sekanario Use Case Membuat CV**

Berikut adalah tabel untuk sekanario use case membuat cv :

**Tabel 3. 7** Skenario Use Case membuat cv

| **Skenario Utama** |
|---|
| 1. Pengguna menekan menu membuat CV<br>2. Pengguna di arahkan oleh sitem ke halaman pengisian CV<br>3. Penguna mengisi from nama lengkap<br>4. Pengguna mengisi from Ringkasan Profil<br>5. Pengguna memili salah satu radio button yang berisi jenis kelamin laki-laki/perempuan<br>6. Pengguna memilih tahun kelahiran<br>7. Pengguna memilih status pernikahan yang berisi belum menikah,cerai dan menikah<br>8. Pengguna mengisi alamat<br>9. Pengguna mengisi combo box yang berisi lokasi<br>10. Pengguna mengis from nomor telpon |

| |
|---|
| 11. Pengguna menggisi combo box pendidikan terahir<br>12. Pngguna mengisi from keahlian<br>13. Pennggguna menggisi from pengalaman kerja<br>14. Pengguna memilih katagori pekerjaan yang di inginkan maka sistem akan merekomendasikan pekerjaan yang di inginkan oleh pengguna<br>15. Sistem akan menyimpan CV pengguna jika pengguna menekan tombol simpan. |
| **Skenario Alternatif** |
| 1. Sistem akan menolak CV yang akan di simpan pengguna jika penguna tidak menggisi salah satu maka sistem akan menampilkan pesan masukan semua data. |

**4. Sekanario Use Case Lihat Lokasi**

Berikut adalah tabel untuk sekanario use case lihat lokasi :

**Tabel 3. 8** Skenario Use Case lihat lokasi

| **Skenario Utama** |
|---|
| 1. Pengguna memilih menu lihat lokasi<br>2. Sistem akan mengarahkan ke halaman scan barcod<br>3. Pengguna scan barcode yang terdapat di booth event job fair<br>4. Pengguna melihat lokasi |
| **Skenario Alternatif** |

| |
|---|
| 1. Jika pengguna tidak registrasi ticket pengguna tidak bisa scan barcode |

**5. Sekanario Use Case Menampilkan Rute**

Berikut adalah tabel Use Case Menapilkan Rute

**Tabel 3. 9** Use Case Menampilkan Rute

| **Skenario Utama** |
|---|
| 1. Sistem akan menampilakn rute sesuai di mana scan barcod dan lokasi berada pengunjung<br>2. Sistem akan menmpilkan rute optimal ke tujaun yang di inginkan pengguna |
| **Skenario Alternatif** |
| 1. Sistem tidak bisa menmpilakn lokasi pengguna jika tidak scan barcode |

**6. Sekanario Use Case Drop CV**

Berikut adalah tabel Use Case Drop CV

**Tabel 3. 10** Use Case Drop CV

| **Skenario Utama** |
|---|
| 1. Sistem akan mengirimkan data cv Penguna ke email perusahaan jika penguna |

| | |
|---|---|
| | melakukan scan barcod untuk drop cv |
| Skenario Alternatif | |
| | 1. Sitem tidak akan bisa mengirim cv pengguna jika tidak drop cv |

**7. Sekanario Use Case Melihat History Drop CV**

Berikut adalah tabel Use Case Melihat History Drop CV

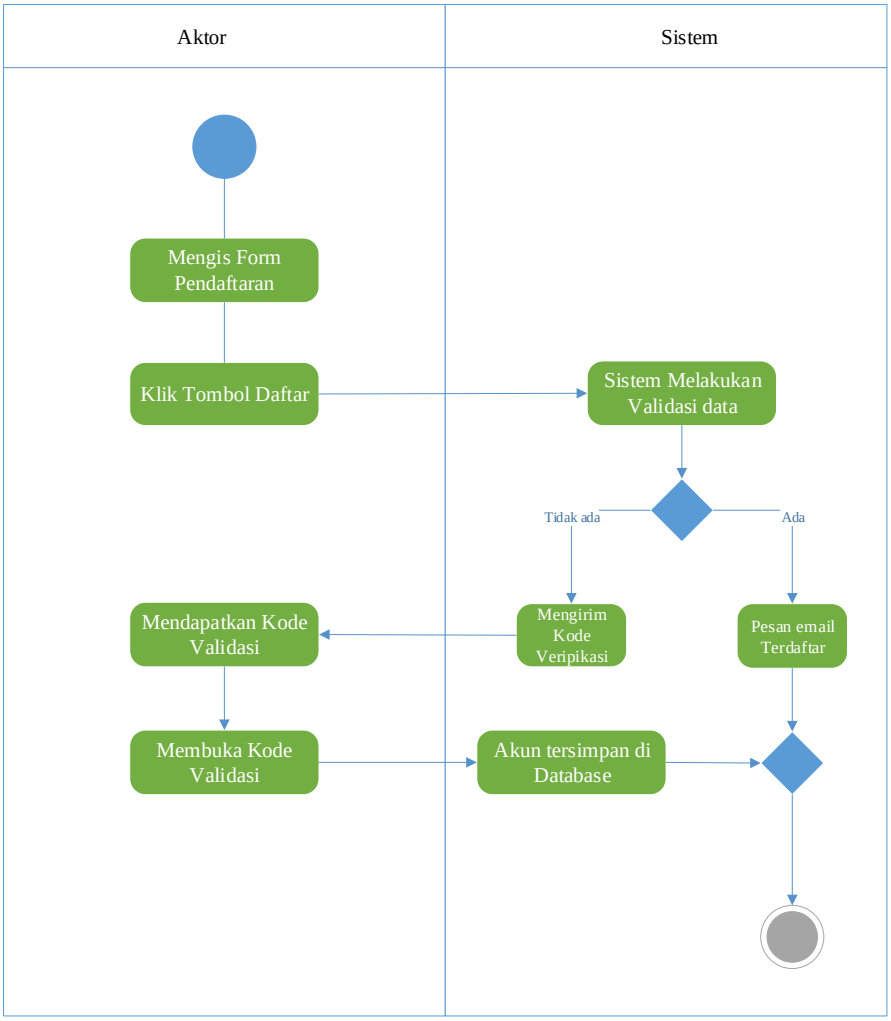
**Tabel 3. 11** *Use Case History* Drop CV

| | |
|---|---|
| Skenario Utama | |
| | 1. Sistem akan menampilkan riwayat drop cv pengguna |
| Skenario Alternatif | |
| | 1. Sistem tidak bisa menampilkan riwayat pengguna jika pengguna belum droop cv |

### 3.2.9. Activity Diagram

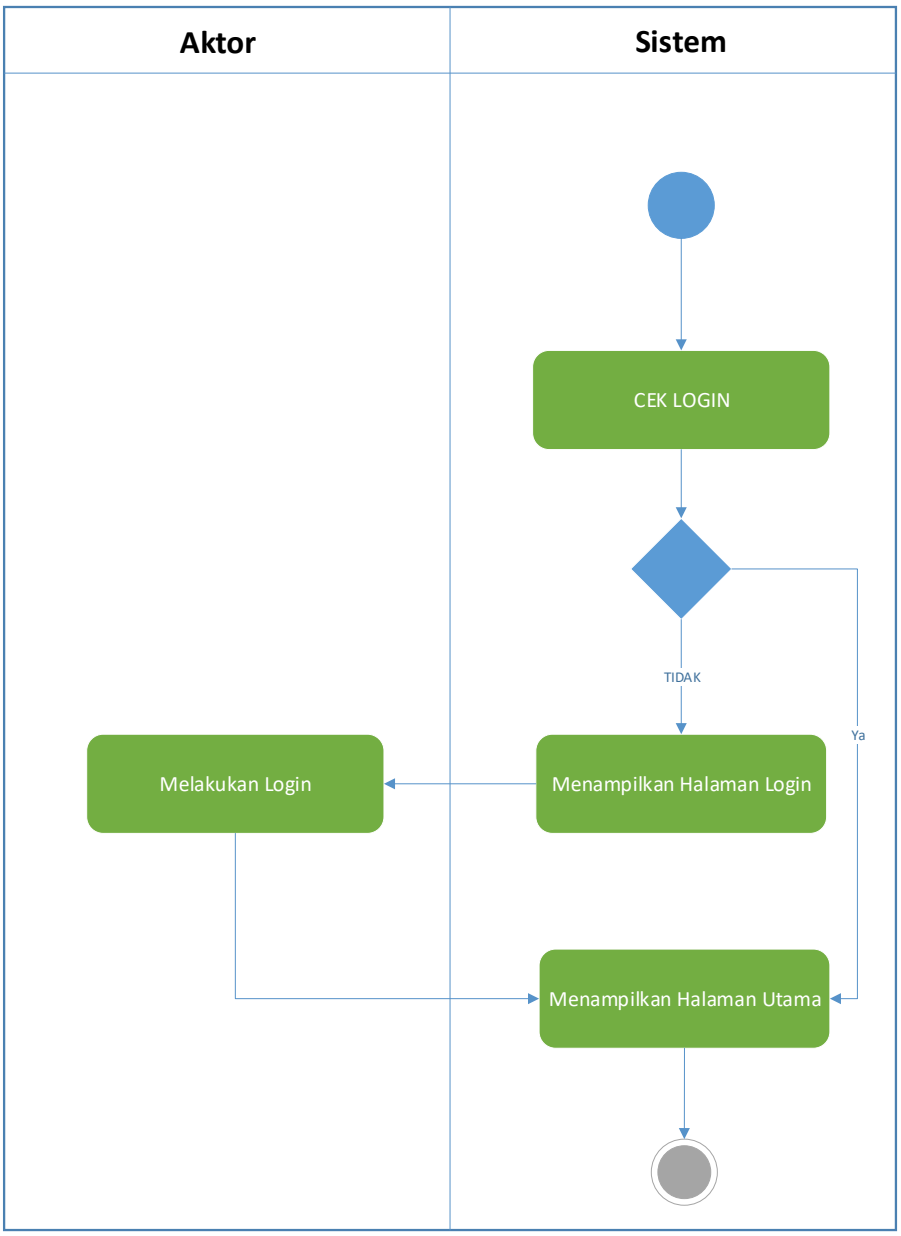
Activity diagram berisi penjelasan lebih lengkap mengenai urutan suatu proses yang terjadi antara pelaku dan sistem. Aktivitas yang pertama selalu dimulai dari pelaku dan sistem.

#### 1. Activity Diagram Pendaftaran



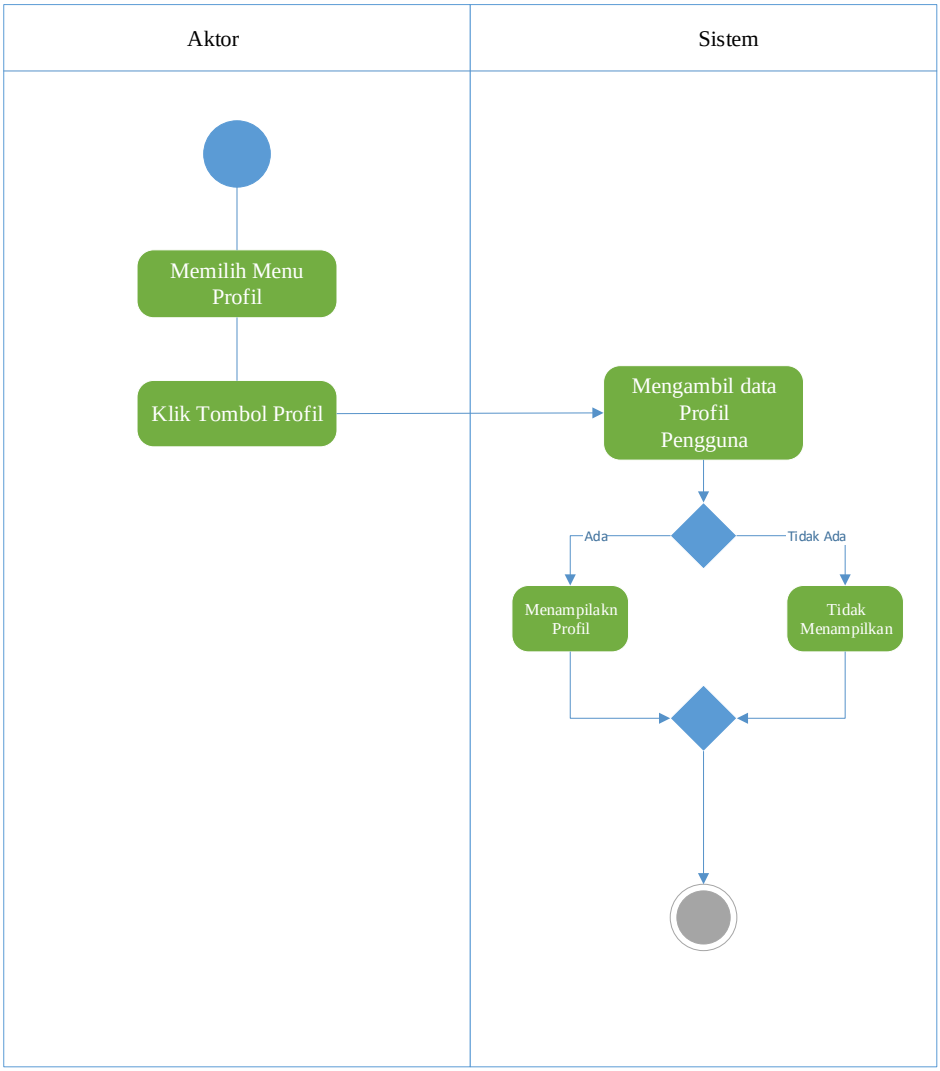

**Gambar 3.21** Activity Diagram Pendaftaran

## 2. Activitity Diagram Login



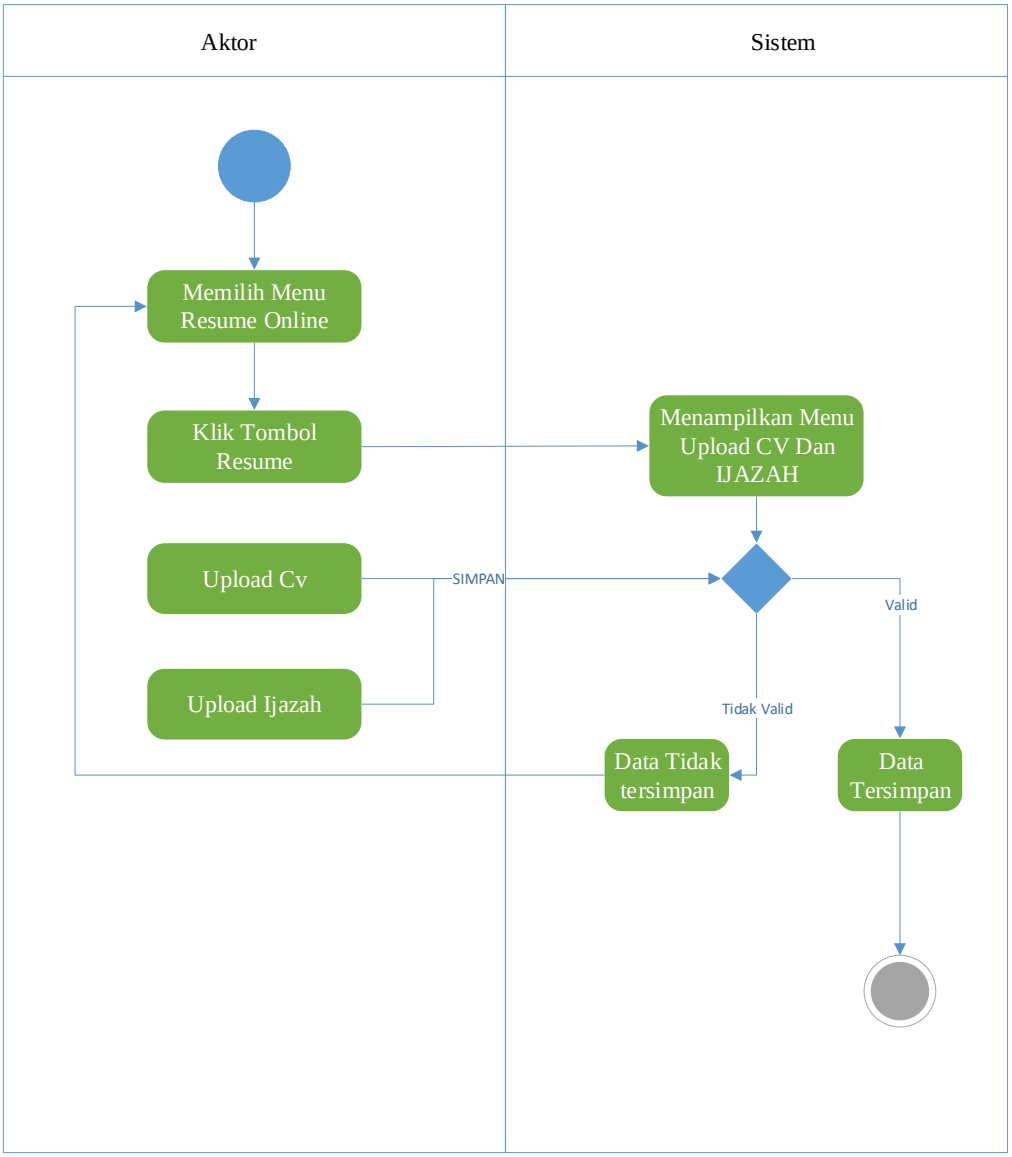

**Gambar 3.22** Activity Diagram Login

### 3. Activity Diagram Profil



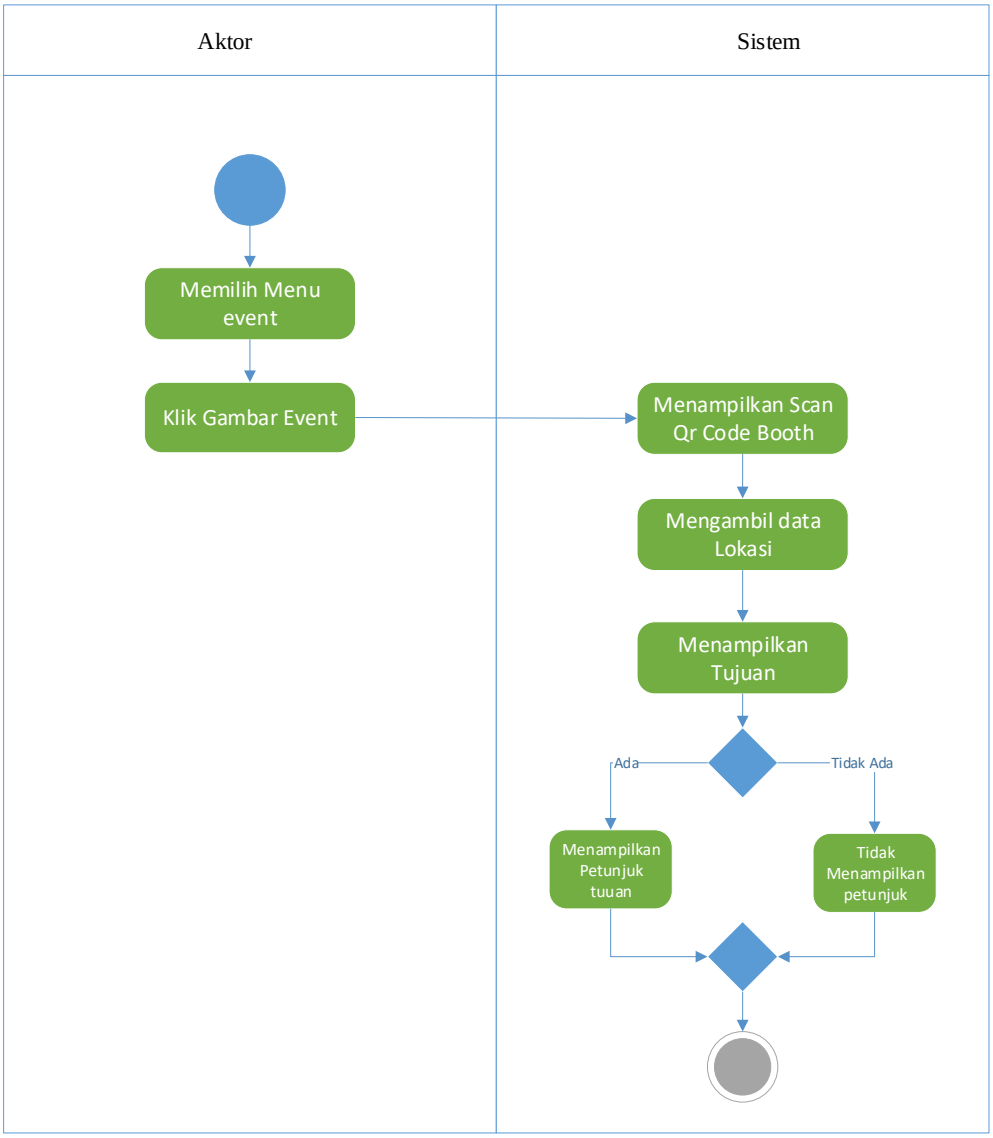

**Gambar 3.23** Activity Diagram Profil

## 4. Activity Diagram Resume



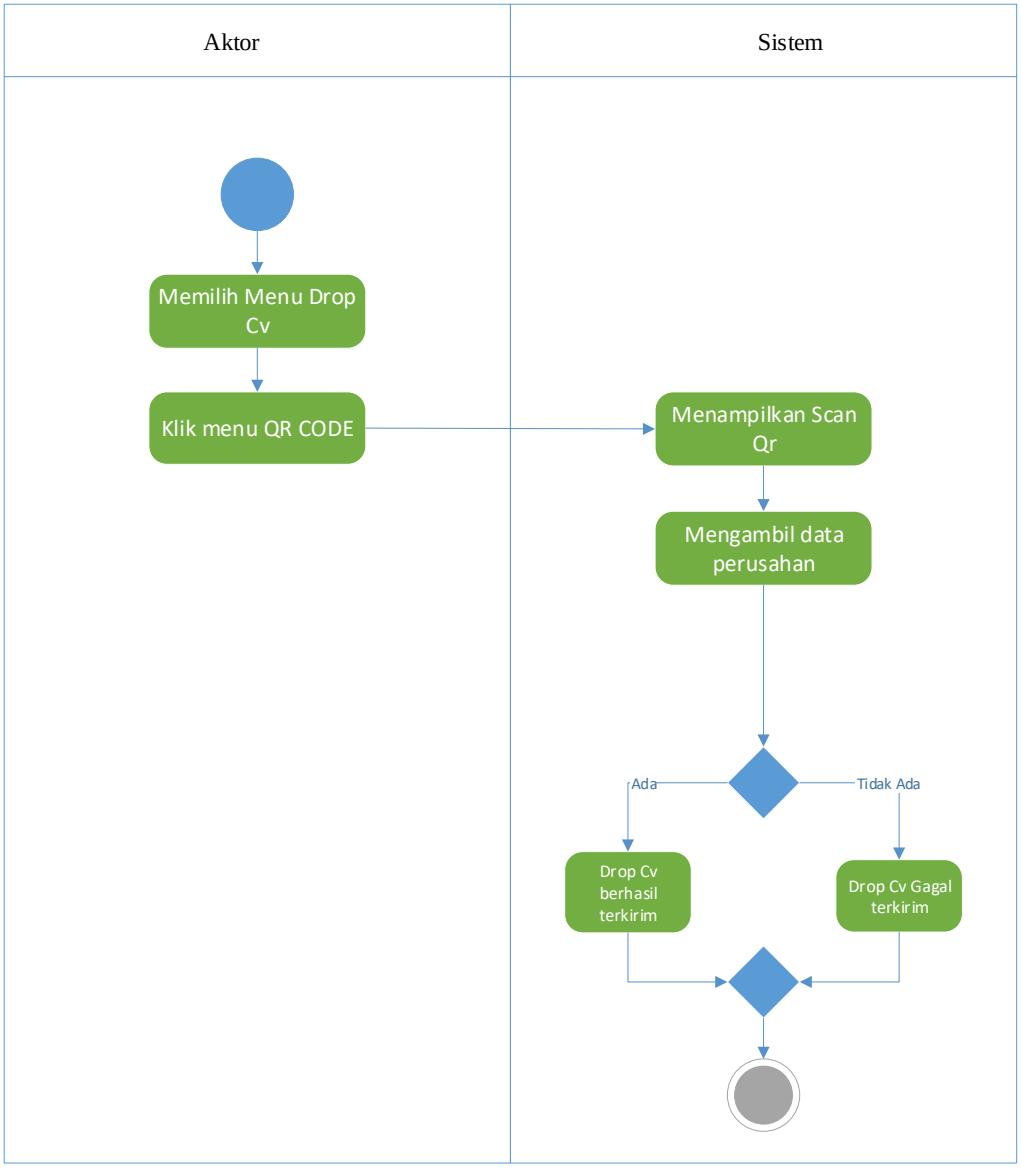

**Gambar 3.24** Activity Diagram Lokasi

## 5. Activity Diagram Lokasi



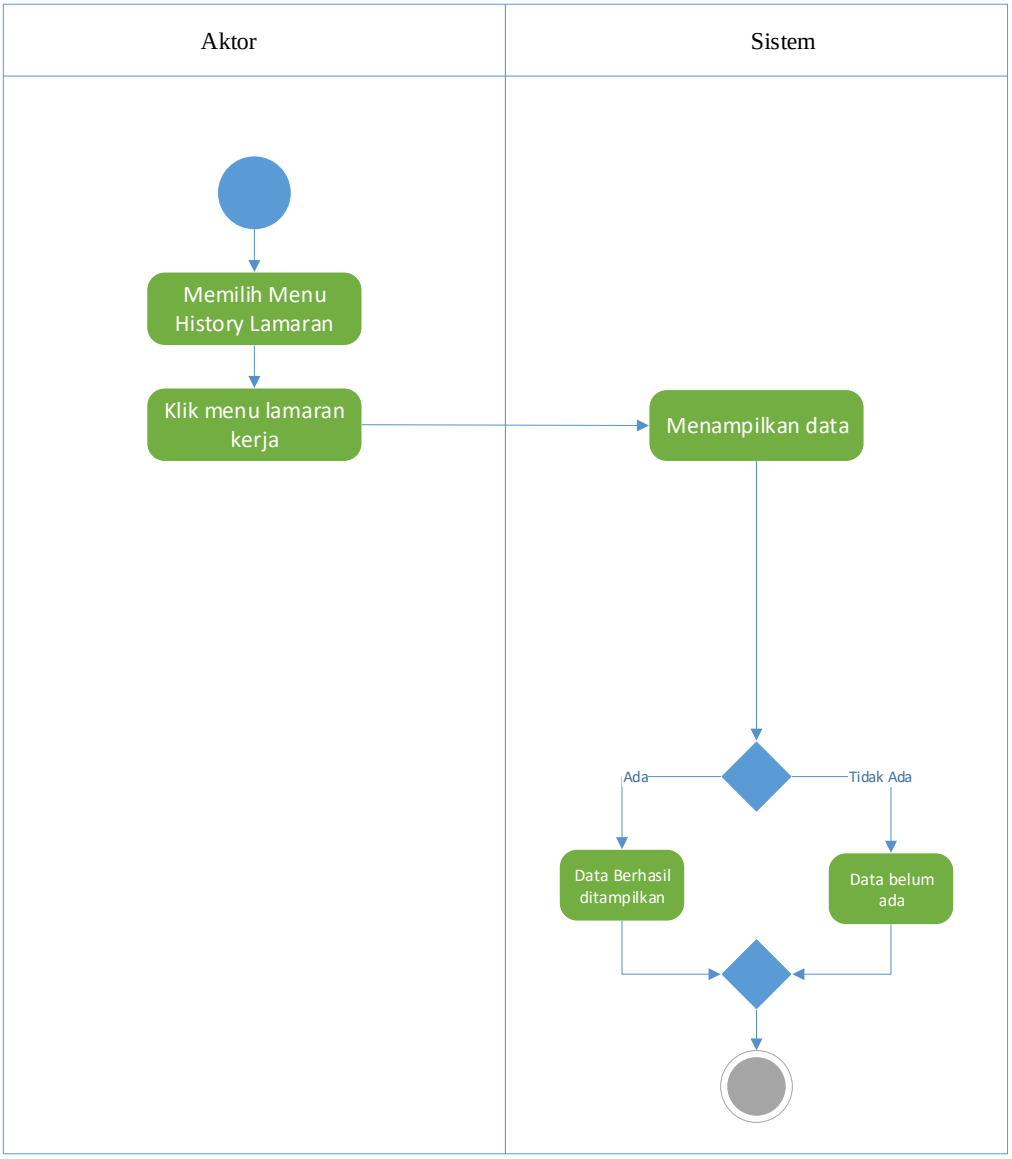

**Gambar 3.25** Activity Diagram Lokasi

## 6. Activity Diagram Drop CV




**Gambar 3.26** Activity Diagram Drop CV

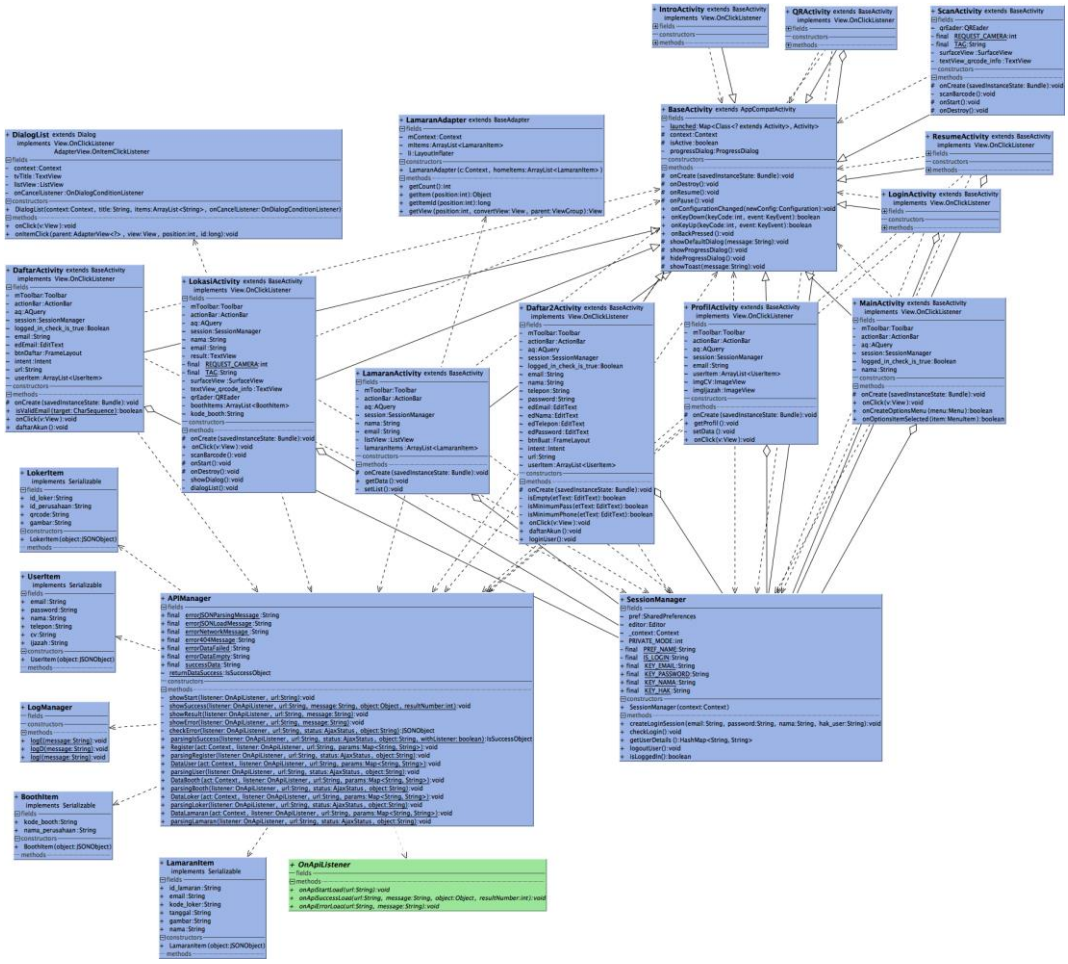
## 7. Activity Diagram History Lamaran




**Gambar 3.27** Activity Diagram History Lamaran

### 3.2.10. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang dibuat untuk membangun sistem. Berikut adalah class diagram pada aplikasi Maxi Organizer.



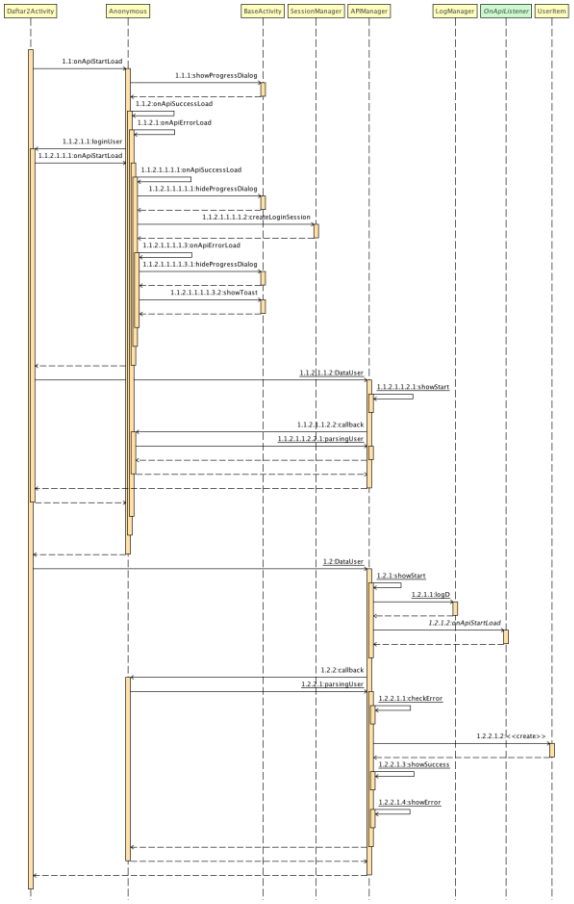
**Gambar 3.28** Clas Diagram

### 3.2.11. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Berikut ini adalah sequencial diagram yang terdapat pada aplikasi Maxo Organizer.

1. Sequence Diagram melakukan Pendaftaran

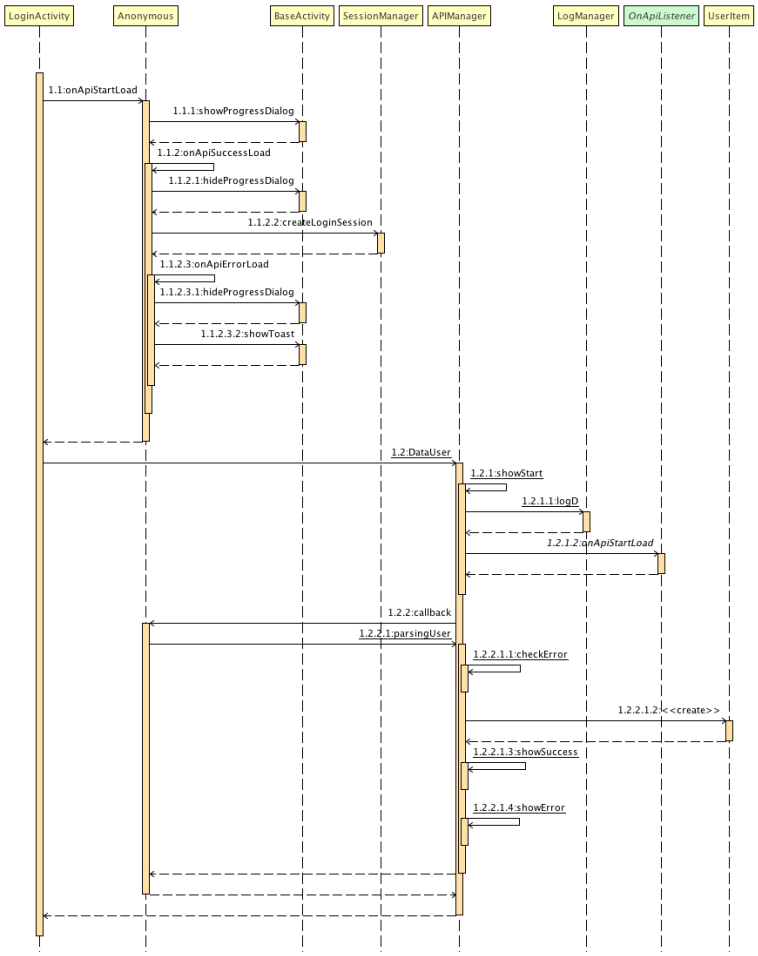
Dibawah ini merupakan sequence diagram melakukan pendaftrana pada aplikasi Maxi Job.




**Gambar 3.29** Sequence Diagram melakukan Pendaftaraan

2. Sequence diagram melakukan Login

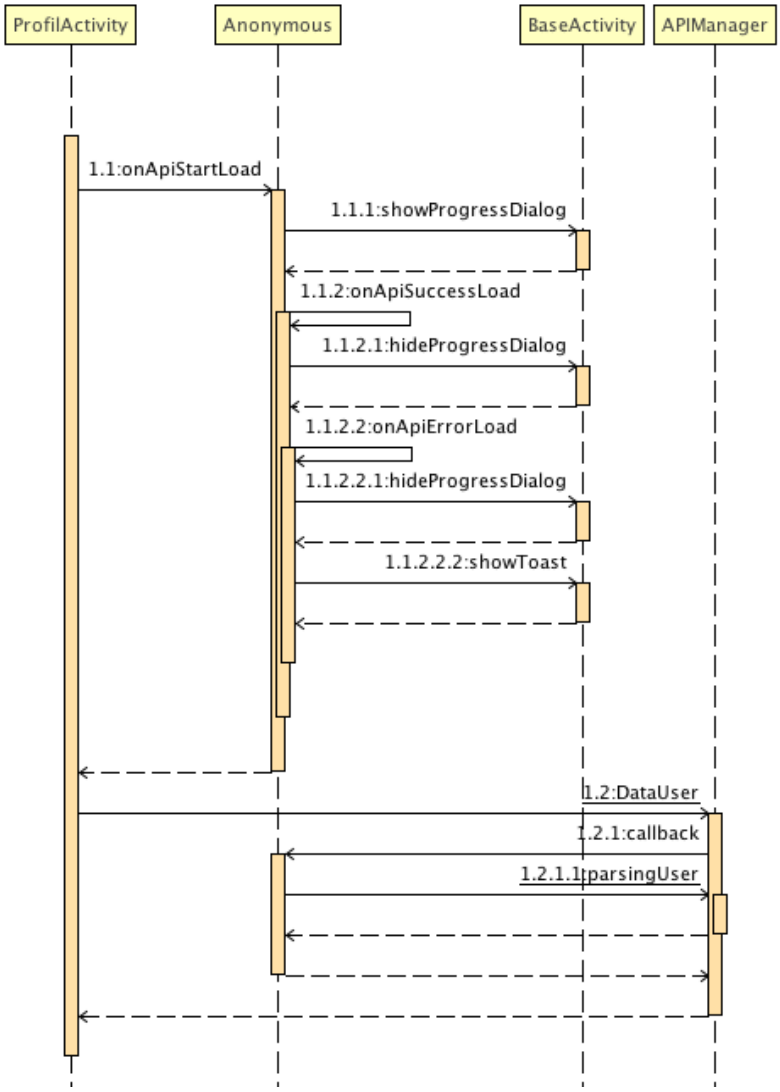
Dibawah ini merupakan sequence diagram melakukan login pada aplikasi Maxi Job.




**Gambar 3.30** Sequence Diagram melakukan Login

8. Sequence diagram melakukan Profil

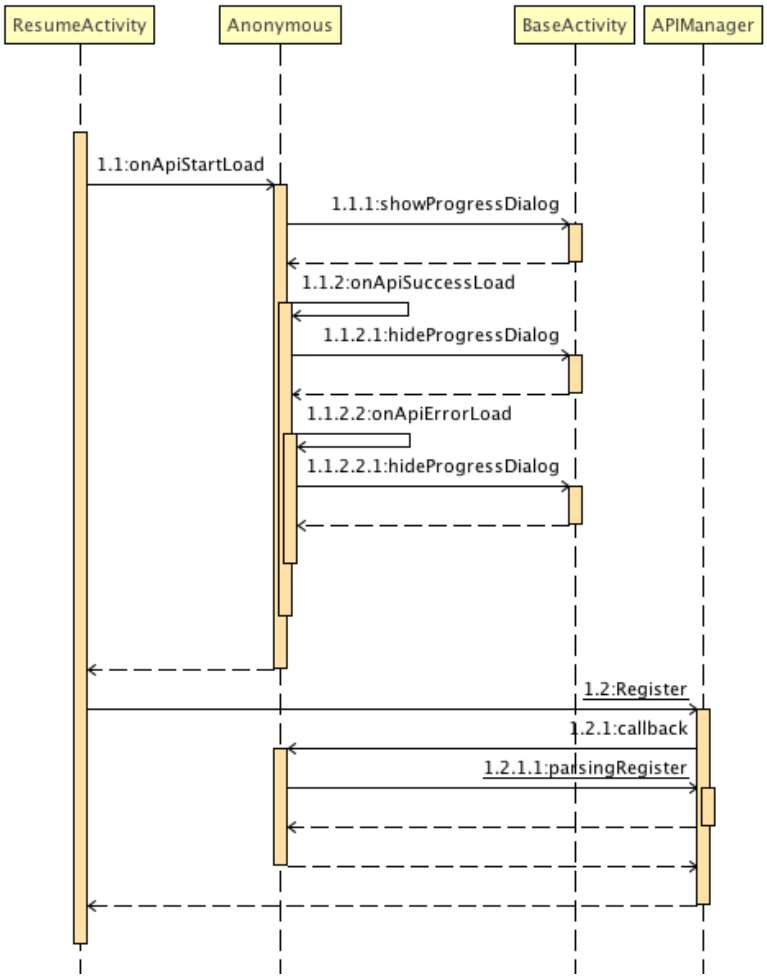
Dibawah ini merupakan sequence diagram melakukan profil pengguna pada aplikasi Maxi job.




**Gambar 3.31** Sequence Diagram melakukan Profil

9. Sequence diagram melakukan pembuatan resume

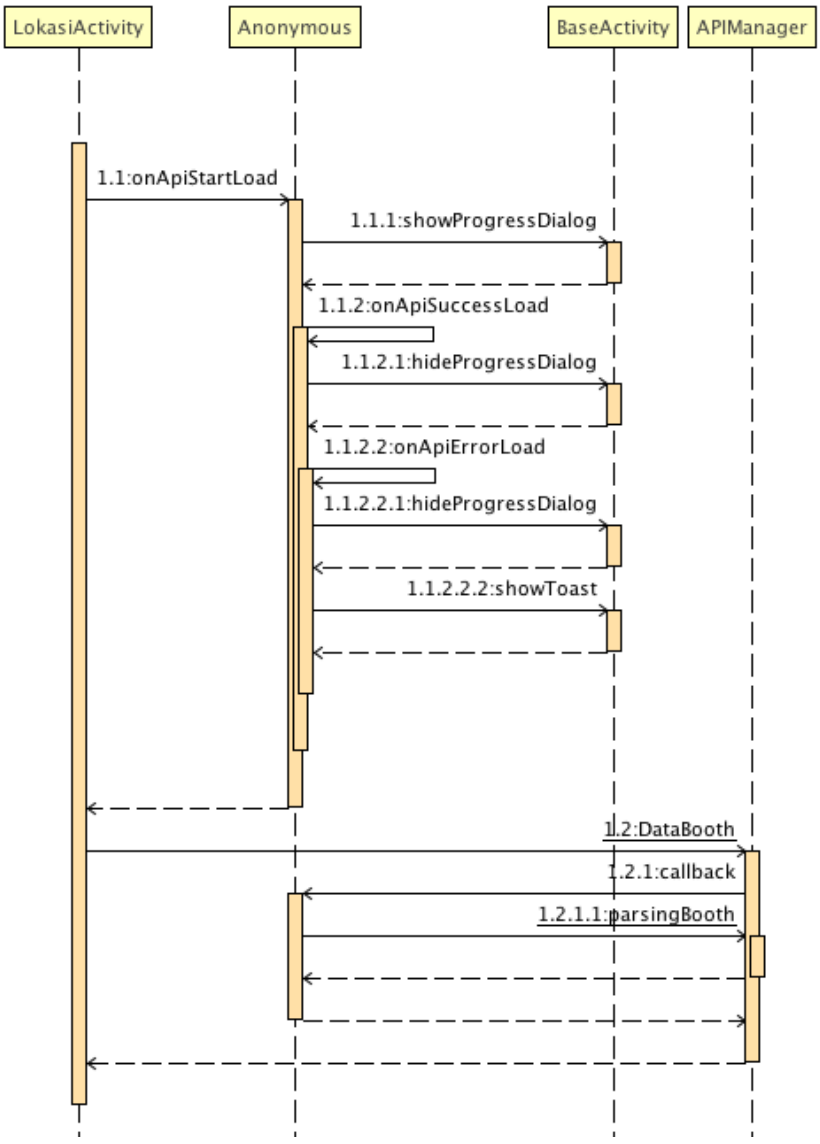
Dibawah ini merupakan sequence diagram melakukan resume pengguna pada aplikasi Maxi job.




**Gambar 3.32** Sequence Diagram melakukan Pembuatan Resume

2. Sequence diagram penentuan lokasi

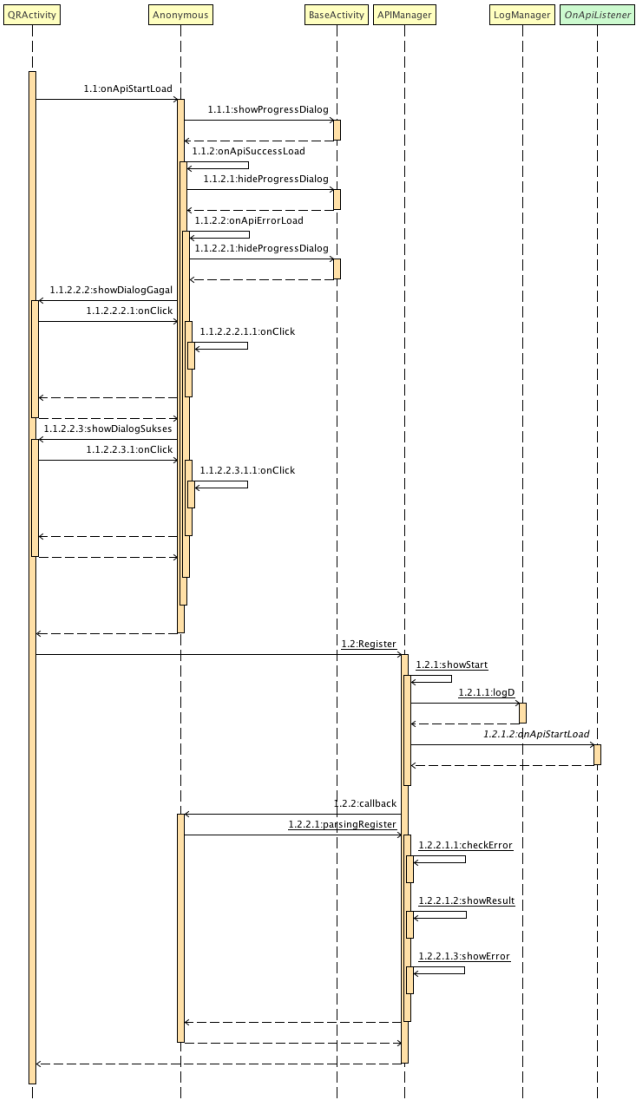
Dibawah ini merupakan sequence diagram lokasi pengguna pada aplikasi Maxi Organizer.




**Gambar 3.33** Sequence Diagram Penetuan Lokasi

3. Sequence diagram Drop CV

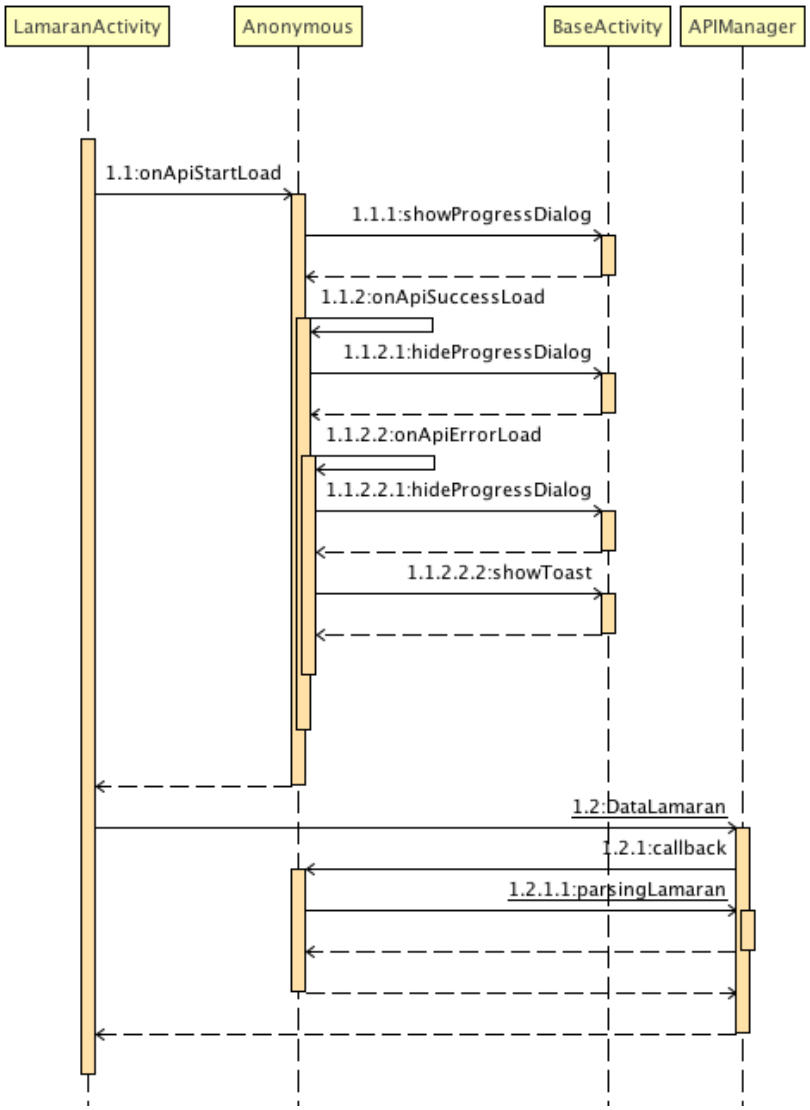
Dibawah ini merupakan sequence diagram Drop CV pada aplikasi Maxi job.




**Gambar 3.34** Sequence Diagram Drop CV

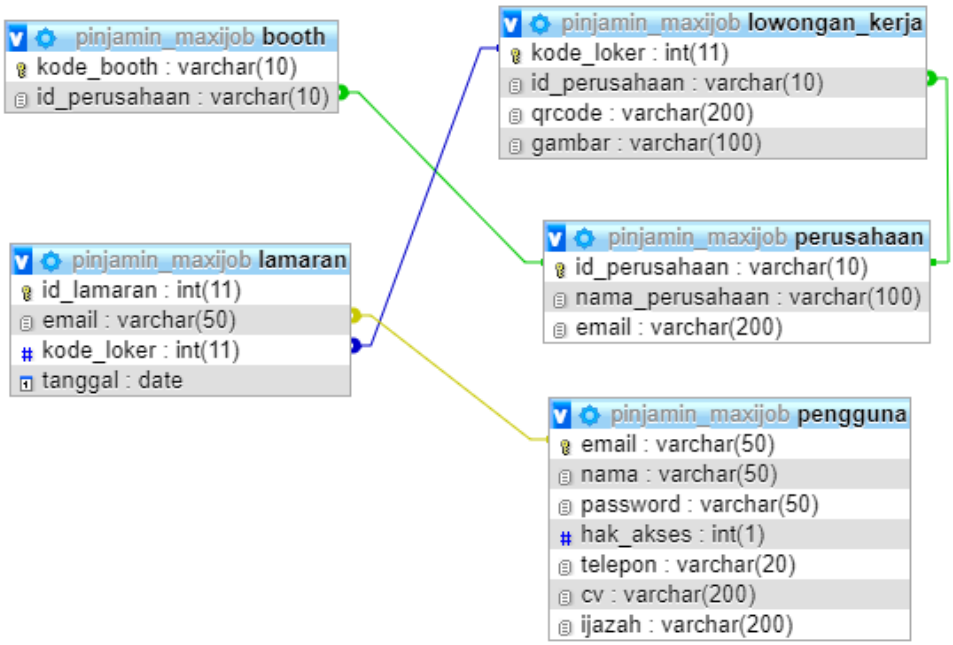
4. Sequence diagram History Lamaran Pekerjaan

Dibawah ini merupakan sequence diagram History Lamara Pekerjaan pada aplikasi Maxi Job.




**Gambar 3.35** Sequence Diagram History Lamaran Pekerjaan

### **3.2.12.** Skema Relasi




**Gambar 3.36** Skema Relasi

### 3.2.14.1. Struktur Tabel

Berikut adalah detail tabel yang ada pada sekema relasi

**1. Tbl_booth**

**Tabel 3. 12** Struktur Tabel Tbl_Booth

| Name | Type | Collation | Attributes | Null | Default |
|---|---|---|---|---|---|
| Kode_Booth | Varchar(10) | Latin1_swedish_ci | | No | None |
| Id_perusahan | Varchar(10) | Latin1_swedish_ci | | No | None |

**2. Tabel index pada Tbl_Booth**

**Tabel 3. 13** Tabel Index Pada Tbl_Booth

| Keyname | Type | Unique | Packed | Columm | Cardinality | Collation | Null |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRIMARY | BTREE | Yes | No | Kode_booth | 7 | A | No |
| Id_perusahan | BTREE | No | No | Id_perusahan | 7 | A | No |

3. **Tbl_lamaran**

**Tabel 3. 14** Tabel Struktur Tbl_Lamaran

| Name | Type | Collation | Atributes | Null | Default | Comments | Extra |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Id_lemaran | Int(11) | | | No | | | AUTO_INCREMENT |
| Email | Varchar(50) | Latin1_swedish_ci | | No | | | |
| Kode_loker | Int(11) | | | No | | | |
| taggal | Date | | | No | | | |

## 4. Tabel index pada Tbl_lamaran

**Tabel 3. 15** Tabel index Pada Tbl_lamaran

| Keyname | Type | Unique | Packed | Column | Cardinality | Collation | Null |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRIMARY | BTREE | Yes | No | Id_lamaran | 4 | A | No |
| Email | BTREE | No | No | Email | 4 | A | No |
| Kode_loker | BTREE | No | No | Kode_loker | 4 | A | No |

## 5. Tbl_lowongan_Kerja

**Tabel 3. 16** Tabel Struktur Tbl_Lowongan_Kerja

| Name | Type | Collation | Atributes | Null | Default | Comments | Extra |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kode_loker | Int (11) | Latin1_swedish_ci | | No | None | | AUTO_INCREMENT |
| Id_perusahaan | Varchar(10) | Latin1_swedish_ci | | No | None | | |
| Qrcode | Varchar(200) | Latin1_swedish_ci | | No | None | | |
| Gambar | Varchar(100) | Latin1_swedish_ci | | No | None | | |

## 6. Tabel Index pada Tbl_Kerja

**Tabel 3. 17** Tabel index pada Tbl_Kerja

| Keyname | Type | Unique | Packed | Column | Cardinality | Collation | Null |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRIMARY | BTREE | Yes | No | Kode_loker | 4 | A | No |
| Id_Perusahaan | BTREE | No | No | Id_perusahan | 4 | A | No |

## 7. Tbl_Pengguna

**Tabel 3. 18** Tabel Struktur Pada Tbl_Pengguna

| Name | Type | Collation | Atributes | Null | Default |
|---|---|---|---|---|---|
| Email | Varchar(50) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |
| Nama | Varchar(50) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |
| Password | Varchar(50) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |
| Hak_akses | Int(1) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |
| Telpon | Varchar(50) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |
| Cv | Varchar(50) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |
| Ijazah | Varchar(50) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |

## 8. Tabel index pada Tbl_Pengguna

**Tabel 3. 19** Tabel Index Pada Tbl_Pengguna

| Keyname | Type | Unique | Packed | Column | Cardinality | Collation | Null |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRIMARY | BTREE | Yes | No | Email | 5 | A | No |

## 9. Tbl_Perusahaan

**Tabel 3. 20** Tabel Struktur Pada Tbl_Perusahaan

| Name | Type | Collation | Atributes | Null | Default |
|---|---|---|---|---|---|
| Id_Perusahaan | Varchar(10) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |
| Nama_perusahaan | Varchar(100) | Latin1_ swedish_ci | | No | None |
| email | Varchar(200) | Latin1_ | | No | None |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | swedish_ci | | | |

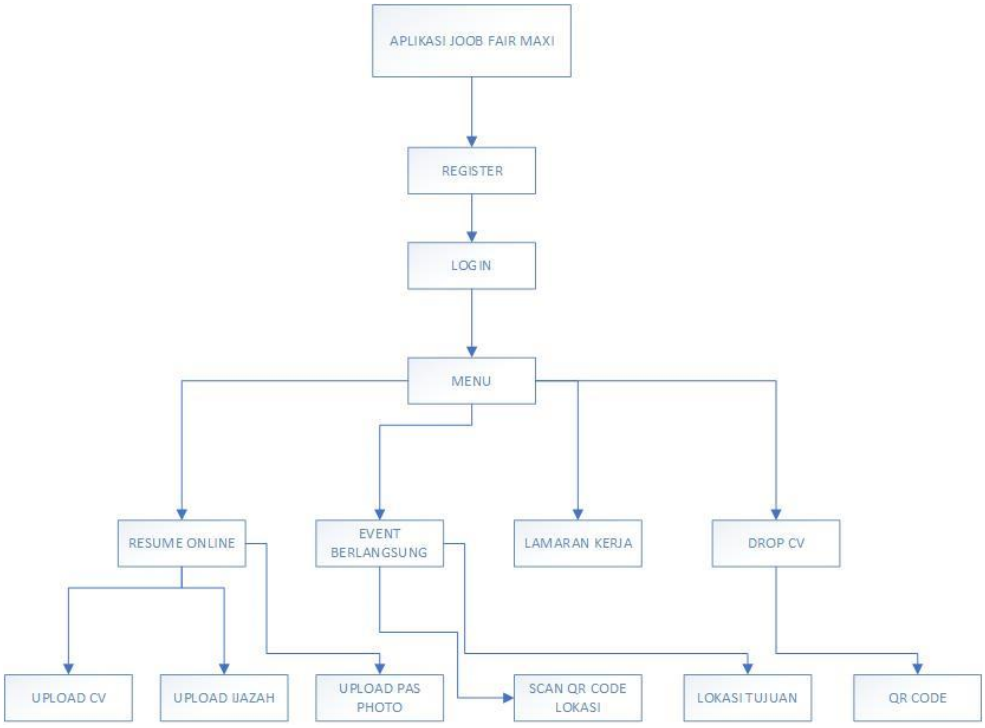
### 10. Tabel index pada Tbl_Perusahaan

**Tabel 3. 21** Tabel Index Pada Tbl_Perusahaan

| Keyname | Type | Unique | Packed | Column | Cardinality | Collation | Null |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PRIMARY | BTREE | Yes | No | Id_Perusahaan | 4 | A | No |

### 3.2.13. Perancangan Arsitektur Menu

Berikut ini adalah perancangan arsitektur menu pada aplikasi .

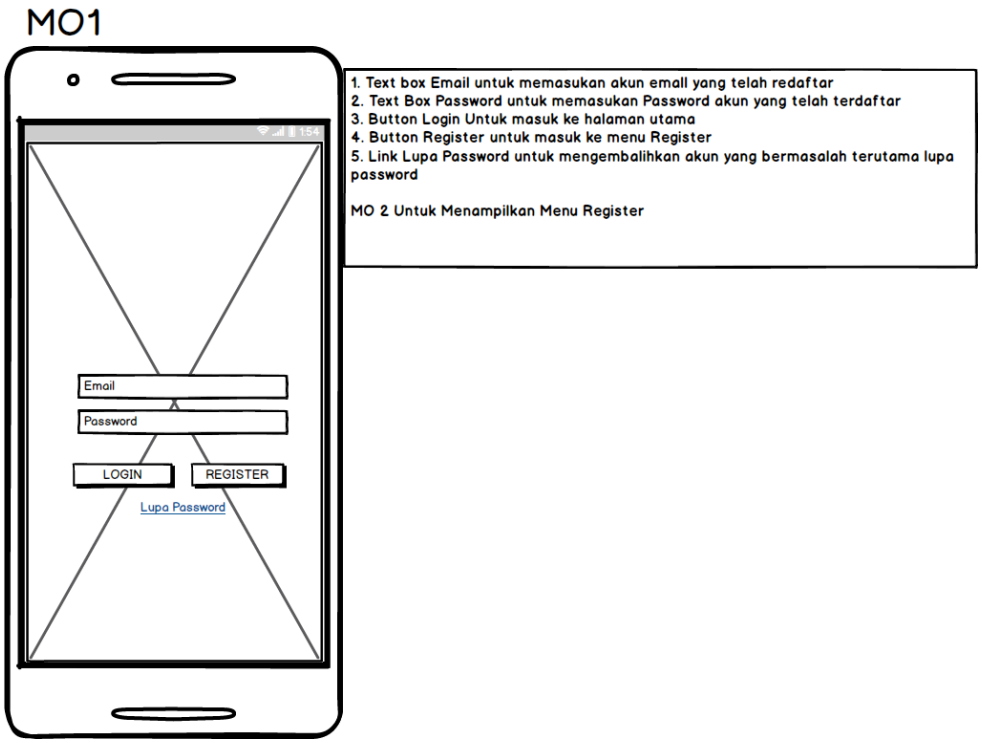



**Gambar 3.37** Perancangan Arsitektur Menu

### 3.2.14. Perancangan Antarmuka

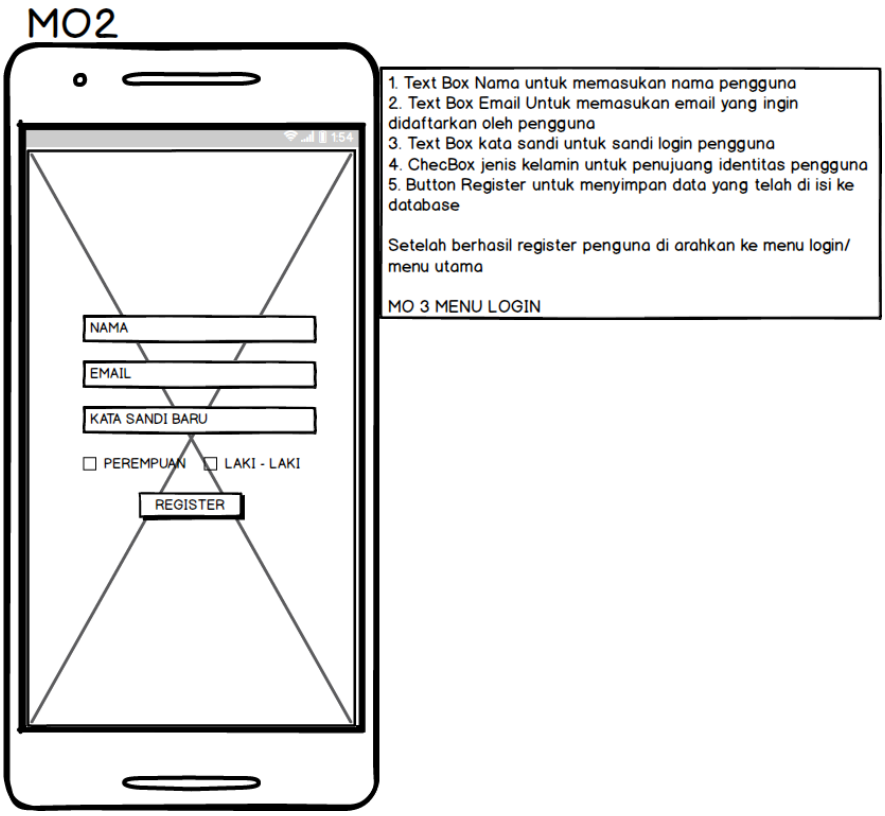
Perancangan antarmuka bertujuan untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat. Berikut adalah perancangan antarmuka .

1. **Halaman login,register dan lupa password aplikasi**



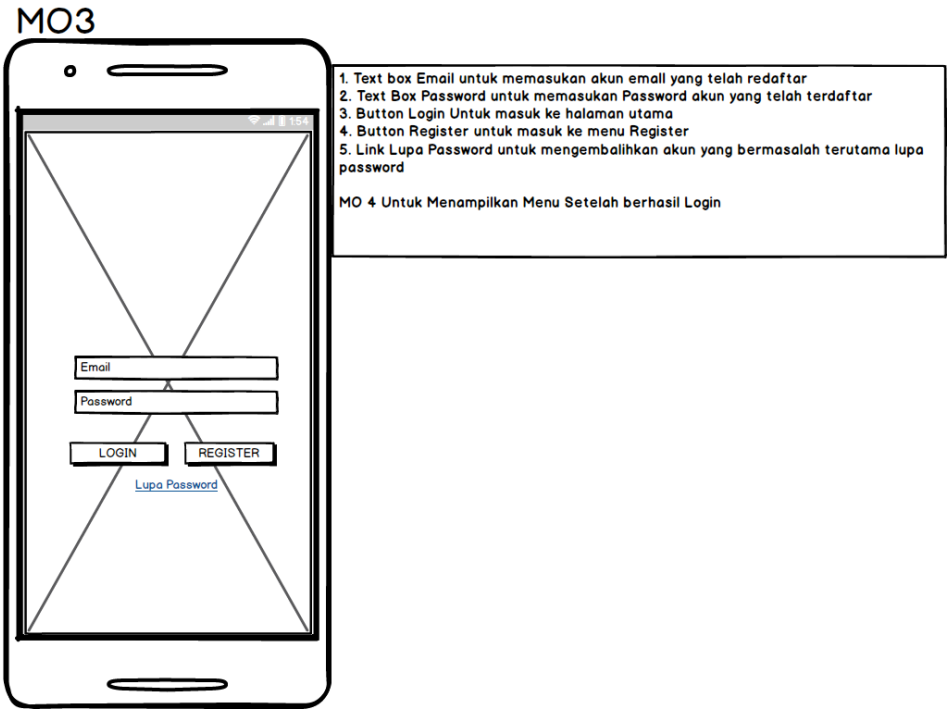

**Gambar 3.38** Halaman login,register dan lupa password aplikasi

## 2. Menu Registrasi Akun



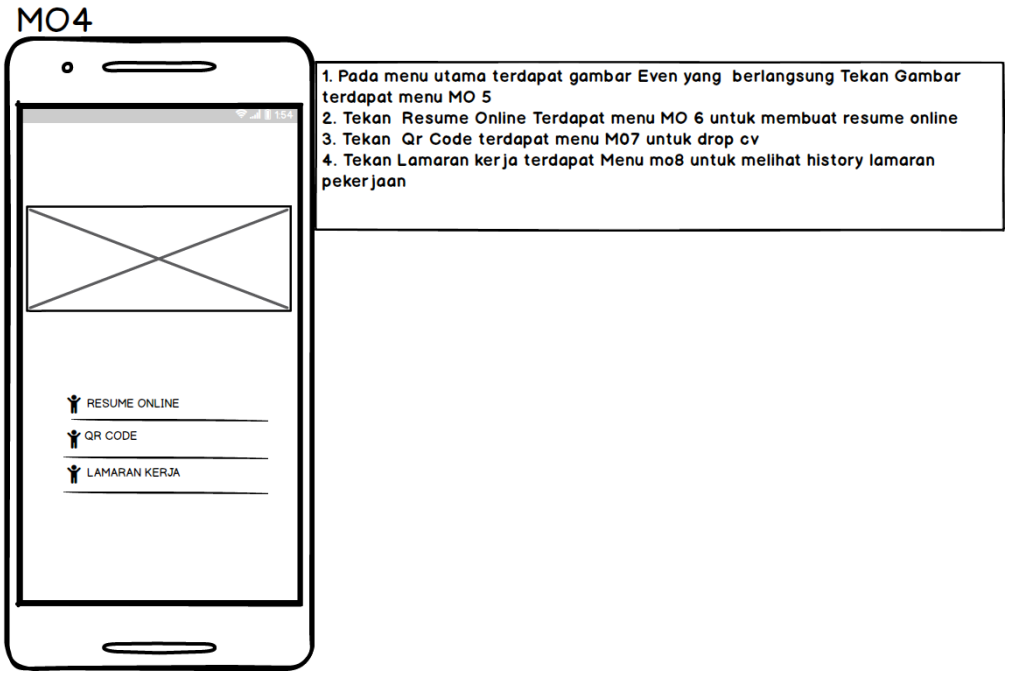

**Gambar 3.39** Menu Registrasi Akun

### 3. Menu Login



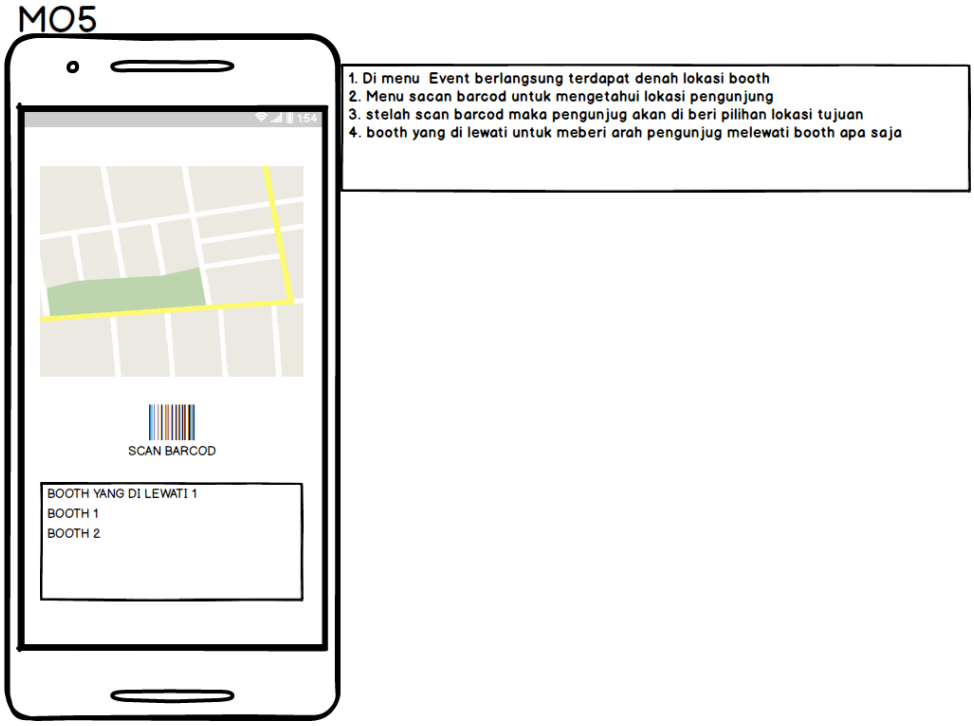

**Gambar 3.40** Menu Login

### 4. Menu Utama Setelah Login Berhasil



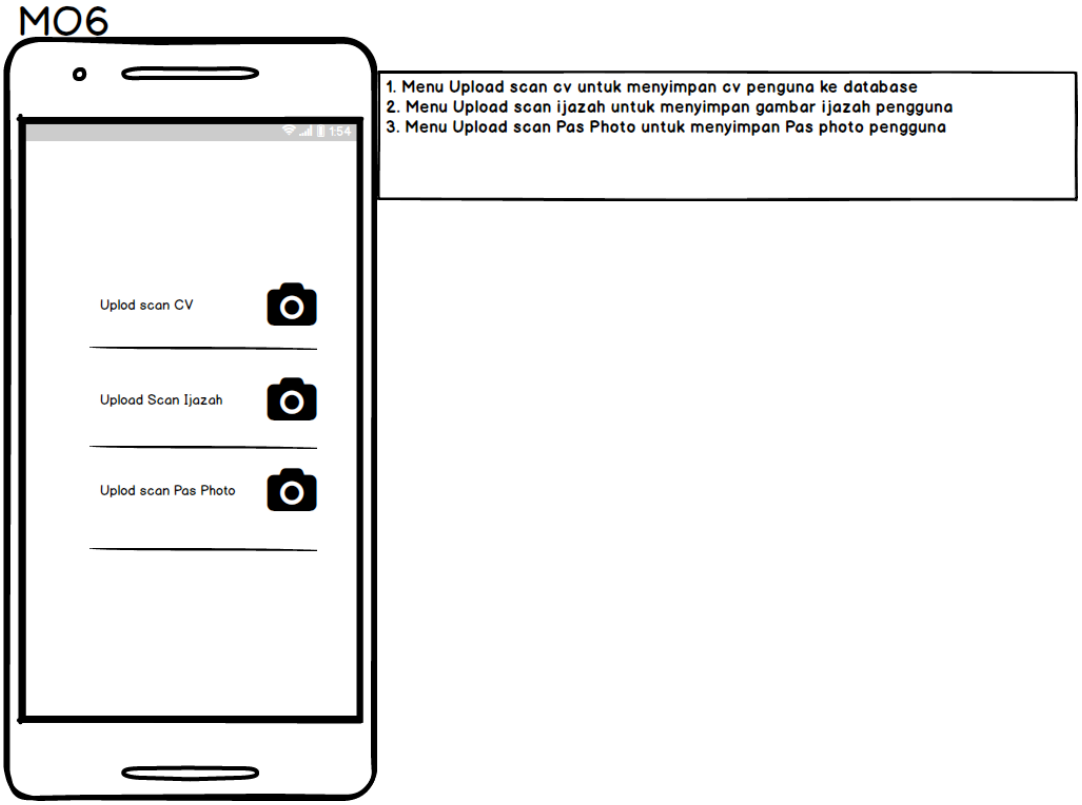

**Gambar 3.41** Menu Utama Setelah Login Berhasil

### 5. Menu Event Yang sedang Berlangsung



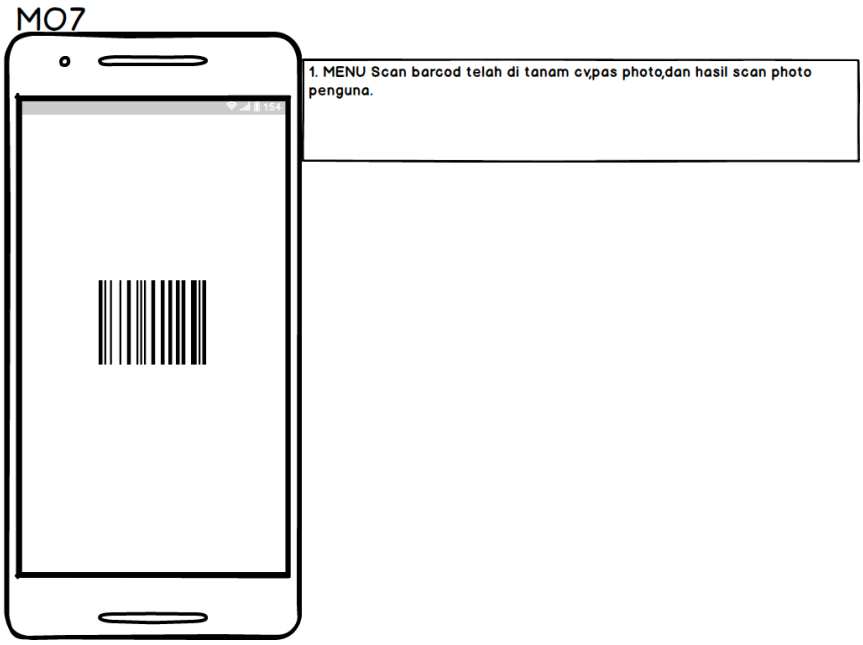

**Gambar 3.42** Menu Event Yang Sedang Berlangsung

## 6. Menu Upload Cv Dan Data Pendukung Pengguna



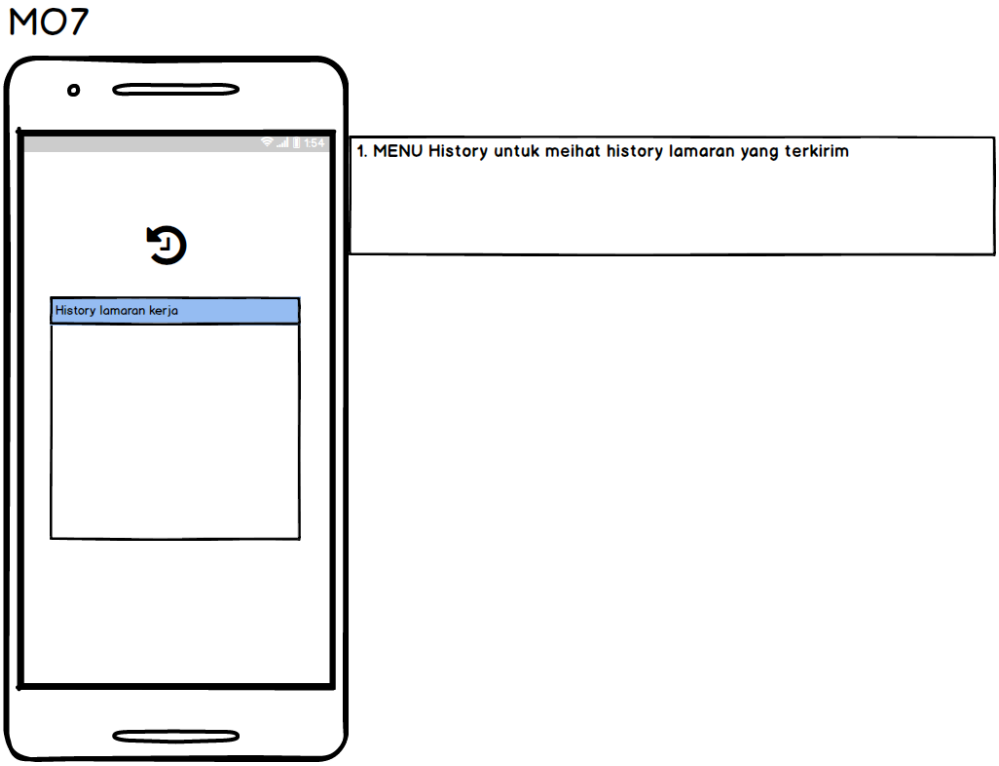

**Gambar 3.43** Menu Upload Cv Dan Data Pendukung Pengguna

## 7. Menu Untuk Droop CV




**Gambar 3.44** Menu Untuk Drop CV

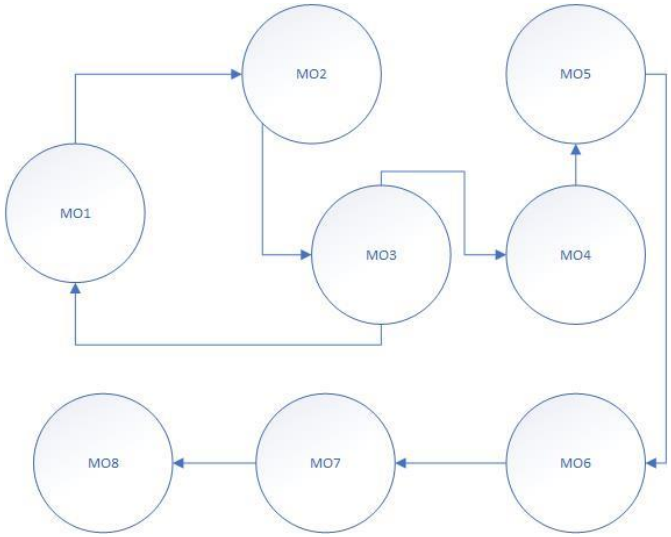
## 8. Menu Riwayat Lamaran Pekerjaan




**Gambar 3.45** Menu Riwayat Lamaran Pekerjaan

### 3.2.15. Jaringan Semantik

Jaringan Semantik merupakan gambaran pengetahuan grafis yang menunjukkan hubungan antar objek (lingkaran) dan garis yang menggambarkan formasi antar objek tersebut.




**Gambar 3.46** Jaringan Semantik

**Tabel 3. 22** Kode Tampilan

| NO | KODE TAMPILAN | Deskripsi |
|---|---|---|
| 1 | MO1 | Menu Daftar |
| 2 | MO2 | Menu Login |
| 3 | MO3 | Menu Utama |
| 4 | MO4 | Menu Resume Online |
| 5 | MO5 | Menu Drop Cv |
| 6 | MO6 | Menu History Lamaran |
| 7 | MO7 | Menu Event Yang Sedang Berlangsung |
| 8 | MO8 | Menu Cari Lokasi Perusahan |