



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201980312, 7 November 2019

Pencipta

Nama : **Addin Aditya, Muhammad Bima Indra Kusuma, , dkk**

Alamat : Perum Joyo Grand Blok V / 65, RT. 09 RW. 08, Merjosari,
Lowokwaru, Malang, Jawa Timur, 65144

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)**

Alamat : Jl. Tidar No.100 Kelurahan Karangbesuki Kecamatan Sukun,
Malang, Jawa Timur, 65146

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Ayolulus.in**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 23 September 2019, di Malang

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000162814

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Addin Aditya	Perum Juyo Grand Blok V / 65, RT. 09 RW. 08, Merjosari, Lowokwaru
2	Muhammad Bima Indra Kusuma	Jl. Wijaya Barat No. 108, RT. 03 RW. 03, Pagentan, Singosari
3	Qorie' Insyira Fitria	Jl. Bunga Cempaka Indah No. 7, RT. 04 RW. 09, Jatimulyo, Lowokwaru
4	Endarta Syafi'i	Dusun Klepon, RT. 02 RW. 05, Sidodadi, Garum





STIKI

DOKUMEN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

AL

AyoLulus.in

Diciptakan Oleh

**Addin Aditya S.kom , M.kom
Muhammad Bima Indra K
Qorie' Insyira Fitria
Endarta Syafi'i**

Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia

Daftar Isi

Judul.....	5
Latar Belakang.....	5
Tujuan	6
Manfaat	6
Batasan Perangkat Lunak	6
Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak.....	8
Implementasi Perangkat Lunak	9
Screenshot Mockup Interface Perangkat Lunak.....	17
1. Data Diri User Mahasiswa.....	17
2. Login	17
3. Dashboard – Step 1	17
Edit Data Diri.....	18
Data Diri.....	18
4. Dashboard – Step 2	18
Atur Bimbingan – Step 1.....	19
Atur Bimbingan – Step 2.....	19
Atur Bimbingan – Step 3.....	19
Konfirmasi Bimbingan	20
Selesai Atur Bimbingan	20
Dashboard – Proses Menunggu Konfirmasi Dosen	21
5. Dashboard – Step 3	21
Halaman Pembayaran	21
Detail Pembayaran.....	22
6. Halaman proses bimbingan	22
Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak.....	23
1. Data Diri User Mahasiswa.....	23
2. Login	23
3. Dashboard – Step 1	23
Edit Data Diri.....	23
Data Diri.....	23

4. Dashboard – Step 2	23
Atur Bimbingan – Step 1.....	23
Atur Bimbingan – Step 2.....	23
Atur Bimbingan – Step 3.....	24
Konfirmasi Bimbingan	24
Selesai Atur Bimbingan	24
Dashboard – Proses Menunggu Konfirmasi Tentor.....	24
5. Dashboard – Step 3	24
Halaman Pembayaran	24
Detail Pembayaran.....	24
6. Halaman Proses Bimbingan	24



AL



Alamat Link Website :
<https://ayolulus.000webhostapp.com>

Judul

“ayolulus.in”.

Latar Belakang

Salah satu indikator perkembangan suatu Negara dibidang pendidikan adalah penelitian atau riset yang dilakukan secara kontinu dan dipublikasikan ditingkat internasional. Melalui riset, sebuah negara dapat memajukan peradaban dengan menemukan berbagai macam pengetahuan dan teknologi baru. Berbagai macam permasalahan dapat dipecahkan melalui riset-riset yang terstruktur. Negara Indonesia juga merupakan salah satu negara yang memiliki daya saing di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sayangnya, angka publikasi ilmiah Negara Indonesia ditingkat internasional masih tergolong rendah apabila dibandingkan dengan negara-negara di Asia Tenggara.

Salah satu lembaga yang menaungi riset adalah Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Kewajiban untuk melakukan riset juga dibebankan kepada perguruan tinggi yang beroperasi di seluruh Indonesia. Pada pendidikan tinggi, mahasiswa diwajibkan untuk melakukan penelitian sebagai syarat untuk lulus pada perguruan tinggi. Namun sayangnya, kualitas penelitian pada pendidikan tinggi belum menjadi perhatian utama. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar sebelumnya, sebanyak 50 orang responden, 64% diantaranya menyatakan bahwa mahasiswa kurang memahami aspek teori dikarenakan kurangnya literasi yang sesuai dengan penelitian yang diajukan. Selanjutnya, ketidakmampuan mahasiswa dalam membuat sebuah penelitian yang dapat dipublikasikan ditingkat internasional juga menjadi permasalahan menurunnya kualitas penelitian di Indonesia. Selain itu, tidak semua perguruan tinggi memiliki dosen yang berkualitas dan memiliki kualifikasi untuk membimbing penelitian mahasiswa sampai level internasional.

Tujuan dari karya ini dibuat adalah membantu pemerintah khususnya Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi dalam meningkatkan

kualitas penelitian di perguruan tinggi. Dengan adanya usulan karya ini diharapkan jumlah penelitian yang terpublikasi ditingkat Internasional bisa meningkat.

Aplikasi “ayolulus.in” dibuat untuk mempertemukan mahasiswa yang akan dan sedang mengerjakan tugas akhir dengan dosen dari perguruan tinggi lain yang memiliki kualifikasi untuk membimbing penelitian mahasiswa tersebut secara daring. Selain itu, aplikasi ini dapat menjadi fasilitator dalam proses pembimbingan tugas akhir. Sehingga mahasiswa tidak hanya mendapatkan pembimbingan dari perguruan tinggi tempat mahasiswa tersebut kuliah, namun mahasiswa tersebut juga berkesempatan untuk mendapatkan referensi dan saran dari dosen perguruan tinggi lain. Proses pembimbingan penelitian secara daring ini merupakan sebuah terobosan baru dengan memanfaatkan paket perangkat lunak untuk meningkatkan kualitas penelitian di level perguruan tinggi dengan cara mempermudah pembimbingan tugas akhir mahasiswa melalui sebuah aplikasi bimbingan daring.

Tujuan

Tujuan dari pengembangan perangkat lunak ini adalah untuk menciptakan sebuah wadah dimana para mahasiswa yang sedang mengambil skripsi bisa mendapatkan fasilitas bimbingan secara daring dengan para dosen dari perguruan tinggi lain yang memiliki kualifikasi untuk membimbing penelitian mahasiswa tersebut.

Manfaat

Dengan adanya perangkat lunak ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan jumlah penelitian yang terpublikasi dikancah Internasional.

Batasan Perangkat Lunak

Adapun batasan perangkat lunak ini adalah :

- Pengguna perangkat lunak adalah admin, dosen pengajar, dan mahasiswa.
- Perangkat lunak ini hanya dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen pengajar yang berada dalam lingkungan sivitas akademika Universitas/Perguruan Tinggi sederajat di Kota Malang.
- Menggunakan *platform* web.
- Proses bimbingan difasilitasi ruang diskusi berupa *thread*.
- Administrasi untuk verifikasi data mahasiswa dan dosen pembimbing masih manual dengan memanfaatkan data pada forlap dikti.
- Administrasi untuk memfasilitasi pembayaran pengguna sistem.

Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Aplikasi ini akan dikembangkan dengan metode JMRAD. Metode ini adalah pengembangan lanjut dari *Software Development Life Cycle* (SDLC) dimana metode ini dapat mengatasi kelambatan dalam pengembangan sistem informasi pada SDLC yang konvensional.

Kebutuhan pengguna yang cukup kompleks menjadi prioritas utama dalam mengembangkan sebuah perangkat lunak. Dibandingkan dengan SDLC yang konvensional, metode JMRAD mendefinisikan kebutuhan pengguna secara rinci sehingga memudahkan pihak pengembang untuk membuat sebuah perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Untuk menjelaskan kebutuhan pengguna secara terperinci, metode ini juga terdapat proses prototyping dimana proses ini memudahkan pihak pengembang untuk memetakan proses bisnis yang terjadi sehingga proses pengembangan aplikasi menjadi lebih cepat dan minim terjadinya perbaikan.

Analisis Kebutuhan dan Desain Solusi Perangkat Lunak

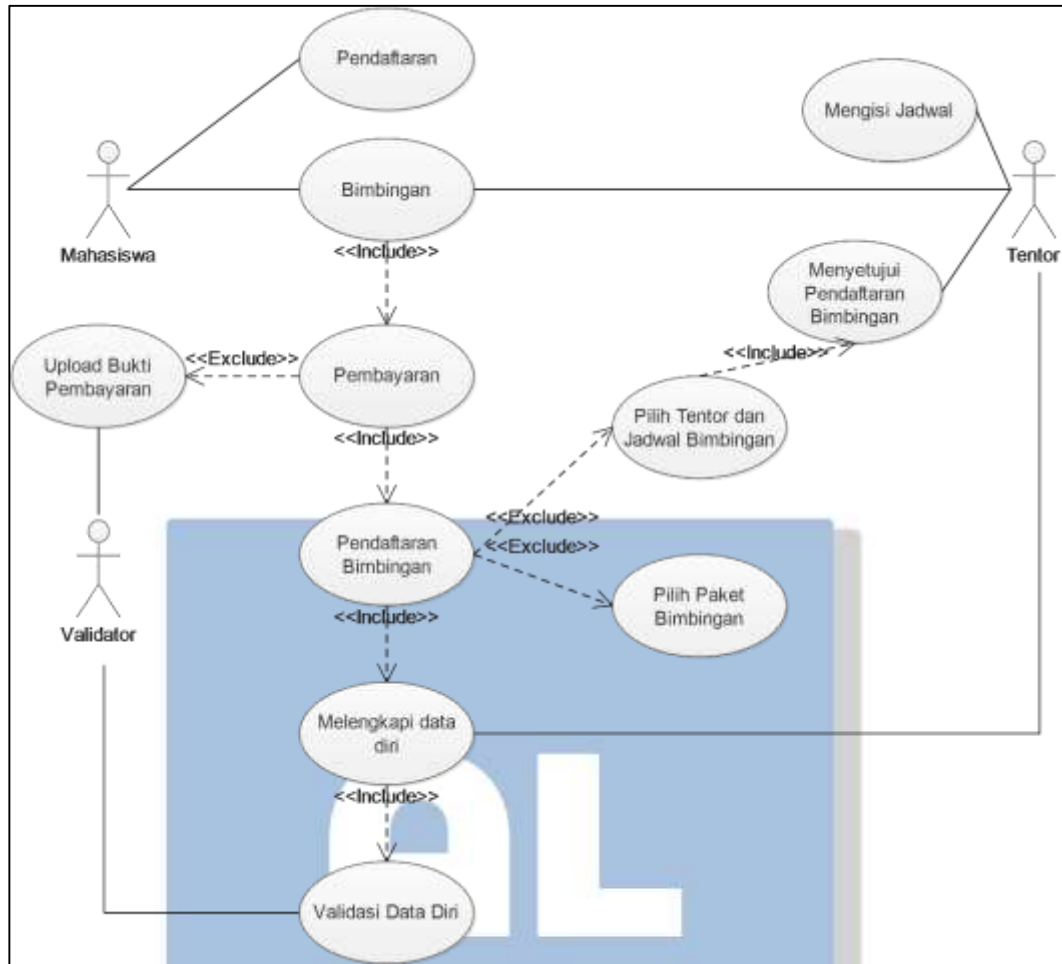
Lunak

1. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengidentifikasi kebutuhan sistem, tingkatan pengguna beserta fiturnya serta fungsi dari setiap fitur tersebut. Dan pada proses ini diharapkan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi AyoLulus.in. Kebutuhan sistem pada aplikasi ini diantaranya adalah :

- Mahasiswa bisa menambahkan judul tugas akhir dan kata kuncinya
- Mahasiswa bisa memilih tentor yang sesuai dengan bidang keahlian dan waktu bimbingan
- Mahasiswa bisa memilih paket bimbingan yang ditentukan berdasarkan lama dari proses bimbingan
- Mahasiswa dan tentor bisa berinteraksi tentang proses bimbingan yang sedang dikerjakan oleh mahasiswa
- Mahasiswa bisa melakukan pembayaran dan konfirmasi pembayaran melalui aplikasi
- Tmentor bisa memilih mahasiswa yang akan melakukan bimbingan sesuai dengan kemampuan
- Tmentor bisa melengkapi data pribadi berupa data diri, data pengalaman pendidikan dan data prestasi yang pernah diraih
- Tmentor bisa membuat dan menghapus jadwal bimbingan

Pada bab ini, analisis juga dipetakan dalam beberapa diagram yang salah satunya adalah *Use Case Diagram*.

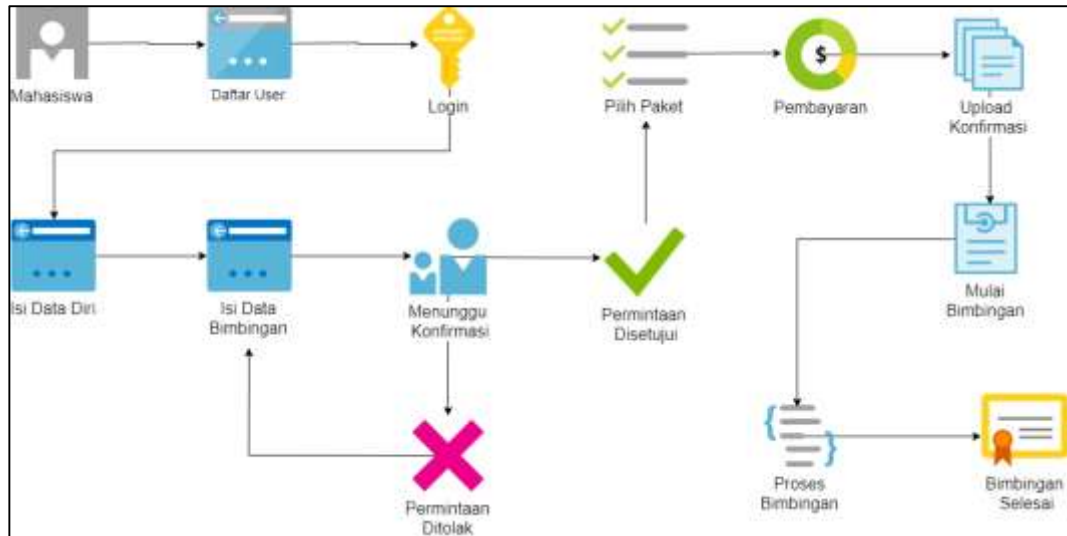


Use Case Diagram

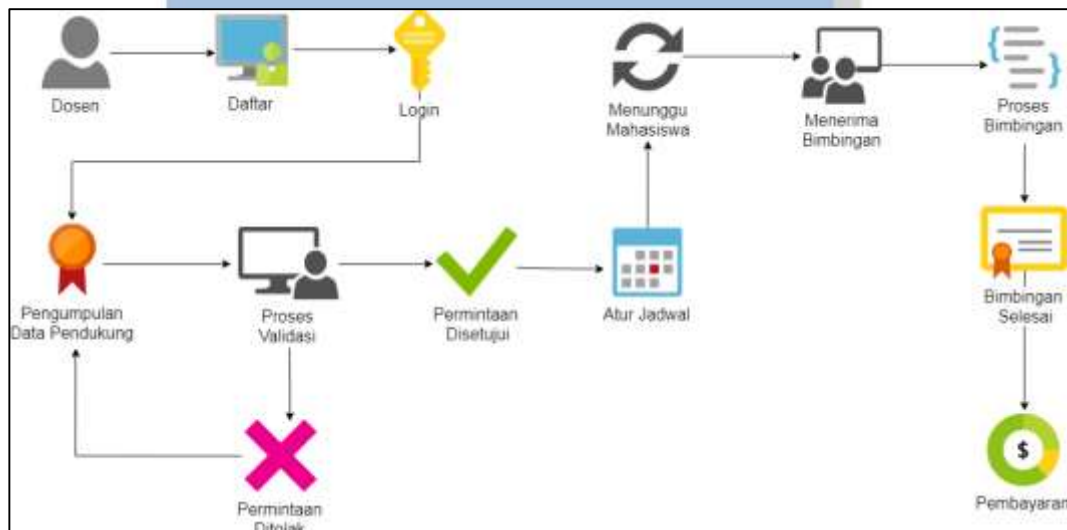
No	Role	Aksi	Keterangan
1	Mahasiswa	Mengisi data diri	Pada aksi ini, mahasiswa mengisi data diri / biodata sebagai keperluan identitas dari mahasiswa
2	Mahasiswa	Mengisi data bimbingan	Pada aksi ini, mahasiswa mengisi data bimbingan berupa judul tugas akhir dan kata kunci dan paket bimbingan
3	Mahasiswa	Memilih tentor bimbingan	Hasil dari mengisi data bimbingan, maka mahasiswa akan diarahkan untuk memilih tentor yang sudah sesuai dengan

			bimbingan, atau mahasiswa bisa memilih sendiri tentor yang akan membimbingnya
4	Mahasiswa, Validator	Pembayaran bimbingan	Setelah dikonfirmasi oleh tentor, maka mahasiswa diarahkan untuk membayar bimbingan maksimal 1x24 jam serta mengunggah bukti pembayaran, validator berfungsi untuk memvalidasi bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh mahasiswa
5	Mahasiswa, Tentor	Proses bimbingan (mulai bimbingan, <i>chatting</i> dan <i>upload</i> dokumen)	Jika proses pembayaran telah valid, maka proses bimbingan dimulai
6	Tentor, Validator	Mengisi data diri dan data prestasi tentor	Tentor mengisi data diri dan prestasi berupa pengalaman pendidikan, prestasi, jurnal dan lain-lain. Dan divalidasi oleh validator
7	Tentor	Mengisi jadwal bimbingan	Setelah data diri dan prestasi divalidasi, maka tentor mengisi jadwal bimbingan
8	Tentor, Mahasiswa	Menerima dan menolak bimbingan mahasiswa	Tentor berhak menerima dan menolak permintaan bimbingan mahasiswa
9	Tentor	Menerima bayaran hasil dari bimbingan	Setelah proses bimbingan, tentor mendapatkan <i>fee</i> dari hasil bimbingan

2. Desain Solusi



Gambar diatas merupakan desain solusi dari user mahasiswa. Pada alur pertama, mahasiswa diharuskan untuk mendaftar pada aplikasi AyoLulus.in, kemudian login dan masuk pada halaman utama. Setelah itu mahasiswa dilibatkan dalam 3 tahapan, tahap pertama yaitu mengisi data diri, yang kedua adalah mengisi data bimbingan yang meliputi judul tugas akhir, kata kunci, pemilihan tutor beserta jadwalnya serta pemilihan paket bimbingan. Dan tahap terakhir yaitu melakukan transaksi pembayaran. Setelah divalidasi, maka proses bimbingan bisa di mulai hingga masa bimbingan selesai.



Gambar diatas merupakan desain solusi dari user tutor. Pada alur ini dosen diharuskan mendaftarkan pada aplikasi AyoLulus.in, setelah itu login

pada aplikasi dan masuk pada halaman utama. Pada halaman utama, tutor diharuskan mengisi data diri dan data pendukung seperti ijazah, dan pengalaman, kemudian menunggu validasi dari pihak validator. Setelah di validasi maka tutor dipersilahkan untuk mengatur jadwal bimbingan, setelah itu tutor menunggu permintaan bimbingan tugas akhir. Setelah menemukan mahasiswa, maka tutor berhak untuk menerima dan menolak permintaan dari mahasiswa. Dan jika tutor menerima, maka proses bimbingan dimulai. Setelah proses bimbingan selesai, maka proses pembayaran untuk tutor dilakukan.



Implementasi Perangkat Lunak

Pada bab implementasi perangkat lunak dibagi menjadi 5 tahap, yaitu proses perencanaan, desain, koding, pengujian dan evaluasi. 5 tahap ini harus dilakukan secara berurutan karena saling berkesinambungan antara tahap satu dengan tahap yang lainnya.

1. Perencanaan

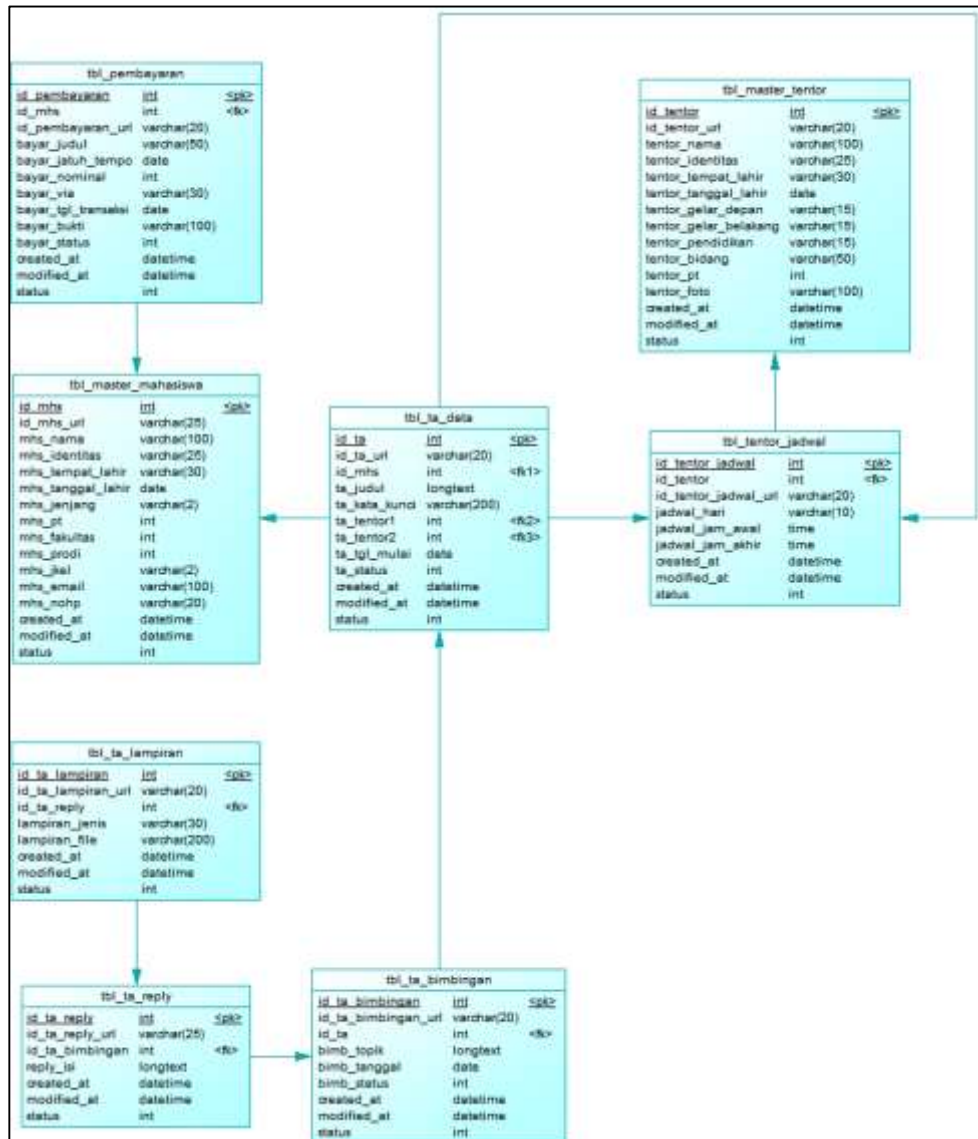
Setelah melalui proses analisis kebutuhan data dan alur sistem yang akan dibuat, maka pada tahap ini dilakukan penambahan detail pada proses bisnis yang telah dibuat, diantaranya adalah sebagai berikut :

- Tema aplikasi AyoLulus.in menggunakan dominan warna putih dan biru
- Pada user mahasiswa, setelah melakukan proses pendaftaran, maka disajikan form bertahap yang digunakan untuk melengkapi data diri, bimbingan beserta paket bimbingan yang akan dipilih
- Pada user tutor, setelah melakukan proses pendaftaran, maka user diarahkan untuk melengkapi data diri, data pengalaman pendidikan dan data prestasi yang nantinya akan divalidasi oleh pihak validator aplikasi
- Pembayaran dilakukan setelah melakukan tahap sebelumnya
- Konfirmasi pembayaran dilakukan dengan cara mengunggah bukti pembayaran pada aplikasi, dan akan divalidasi oleh pihak validator aplikasi
- Proses bimbingan dilakukan dengan cara *chatting* dan mengunggah laporan hasil pekerjaan yang akan dilakukan oleh mahasiswa, sedangkan untuk tutor bisa melakukan proses membuka topik pembahasan, *chatting* dan mengunggah file referensi
- Jika tutor telah selesai membimbing mahasiswa, maka *fee* untuk tutor akan diberikan

2. Desain

Desain yang dimaksud dalam hal ini adalah desain sistem yang salah satunya adalah sistem basis data yang berfungsi sebagai tempat

penyimpanan data pada aplikasi AyoLulus.in, berikut adalah desain yang akan digunakan :



3. Koding

Tahapan koding merupakan bentuk implementasi terhadap apa yang dilakukan pada tahap perencanaan dan tahap desain. Dalam tahap koding, aplikasi AyoLulus.in dibuat pada platform website dengan menggunakan bahasa pemrograman CodeIgniter, selain itu arsitektur database yang digunakan adalah MySQL versi 5.0. Supaya aplikasi AyoLulus.in bisa diakses oleh semua orang, maka aplikasi perlu diletakkan pada sebuah hosting.

4. Pengujian

Pada tahap pengujian merupakan proses uji coba sistem yang telah dibuat, apakah telah berjalan baik atau sebaliknya. Pada tahap pengujian ini menggunakan metode *white box testing*. *White box testing* merupakan pengujian yang didasarkan pada pengecekan detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Berikut merupakan tabel pengujian perangkat lunak.

No	Tujuan	Input	Hasil	Status
1	Mengisi data diri	Isi data diri	Menampilkan data diri	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
2	Mengisi data bimbingan	Isi data bimbingan	Menampilkan data bimbingan	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
3	Memilih tentor bimbingan	Pilih tentor	Konfirmasi tentor pada bimbingan	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
4	Pembayaran bimbingan	Upload bukti pembayaran	Status pembayaran	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
5	Proses bimbingan (mulai bimbingan, <i>chatting</i> dan <i>upload</i> dokumen)	<i>Thread</i> dan komentar	Percakapan / proses pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
6	Mengisi data diri dan data prestasi tentor	Isi data diri dan upload lampiran data prestasi	Menampilkan data diri dan hasil validasi data prestasi	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
7	Mengisi jadwal bimbingan	Jadwal bimbingan	Jadwal bimbingan tentor	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
8	Menerima dan menolak bimbingan mahasiswa	Pilih keputusan tentor	<i>Popup</i> status penerimaan bimbingan	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
9	Menerima bayaran hasil dari bimbingan	Nominal bayaran	Jumlah bayaran	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak Sesuai

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan dengan cara mengisi kuisisioner kepada para konsumen yang telah menggunakan aplikasi AyoLulus.in, dan hasil dari evaluasi ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk terus mengembangkan aplikasi AyoLulus.in. Berikut merupakan isi kuisisioner yang akan disebarakan kepada para konsumen :

No	Pernyataan	STS	TS	CS	S	SS
1	Aplikasi cukup membantu tugas akhir					
2	Aplikasi memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir					
3	Aplikasi dapat membantu mahasiswa dalam mencari referensi tugas akhir					
4	Tampilan aplikasi AyoLulus.in mudah dipahami					
5	Aplikasi mudah diakses lewat <i>smartphone</i>					

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Sesuai

TS : Tidak Sesuai

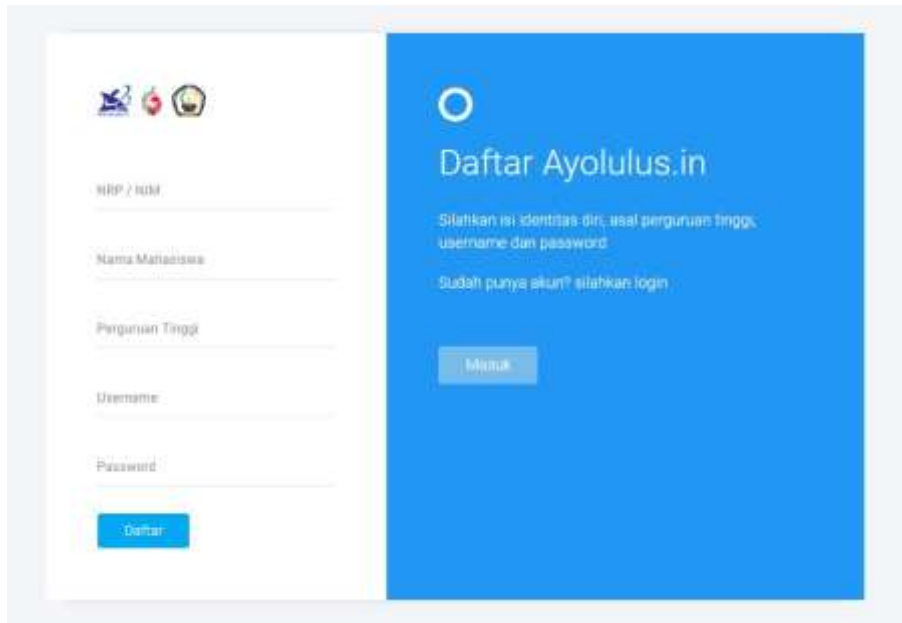
CS : Cukup Sesuai

S : Sesuai

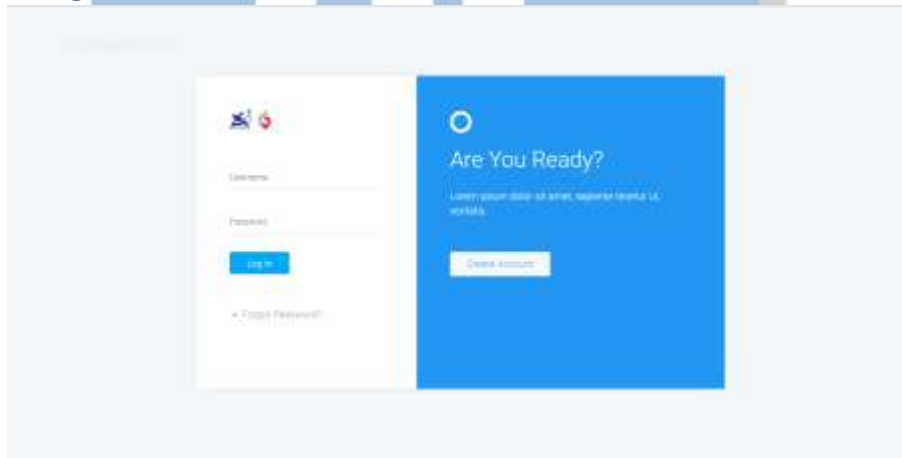
SS : Sangat Sesuai

Screenshot Mockup Interface Perangkat Lunak

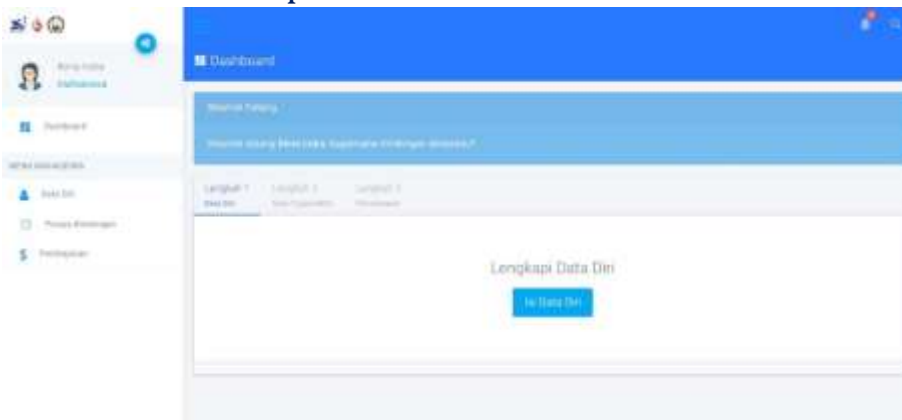
1. Data Diri User Mahasiswa



2. Login



3. Dashboard – Step 1



Edit Data Diri

The screenshot shows the 'Edit Data Diri' form. The form fields are as follows:

NIM / NIS	
NAMA LENGKAP	
UMUR / LAHIR	UMUR / LAHIR
JENJANG PENDIDIKAN	
JENJANG PENDIDIKAN	
PROVINSI	DAERAH
KOTA	KOTA
ALAMAT	ALAMAT
ALAMAT	

Data Diri

The screenshot shows the 'Data Diri' profile page. The profile information is as follows:

ID User	ADM567HJLKD98765
NIM / NIS / NISN	101111010
Nama Mahasiswa	MUHAMMAD BILAL NUR KHUSN
Jenis Kelamin	LAKIA-LAKI
Tanggal Tgl Lahir	10/10/2000
Perguruan Tinggi	STMI MALANG
Alamat	ST

Detail Tugas Akhir:

Jenis Tugas Akhir	Industri
Judul Tugas Akhir	Implementasi Aplikasi Pengembangan (PMS) pada Sistem Informasi LPTM (Dinas Kearsifan, STMI Malang)
Status	AKHIR
Tahun	2020
Mata Kuliah	2 Mata

4. Dashboard – Step 2

The screenshot shows the 'Dashboard' page. The main content area displays a progress indicator for 'Langkah 2' (Step 2) with a button labeled 'Mulai Bimbingan Anda' (Start Your Guidance).

Progress Indicator:

Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3
Data Diri	Data Tugas Akhir	Penyusunan

Atur Bimbingan – Step 1



Atur Bimbingan – Step 2



Atur Bimbingan – Step 3



Konfirmasi Bimbingan

Ajukan Bimbingan


Judul Bimbingan	Implementasi Metode Rapid Application Development (RAD) pada Sistem Informasi LPPM (Studi Kasus: STIKI Malang)
Kata Kunci	Rapid Application Development, Sistem Informasi
Tentor 1	Addin Aditya (Senin, 08.00 - 10.00)
Tentor 2	Sugeng Widodo (Rabu, 13.00 - 15.00)
Mulai Bimbingan	19 Agustus 2019
Masa Bimbingan	2 Bulan

Tutup Simpan

Selesai Atur Bimbingan

Ajukan Bimbingan

Judul Bimbingan	Implementasi Metode Rapid Application Development (RAD) pada Sistem Informasi LPPM (Studi Kasus: STIKI Malang)
-----------------	--



Poof! Data Anda sudah terkirim, silahkan tunggu konfirmasi selama 1 hari

OK

Tutup Simpan

Dashboard – Proses Menunggu Konfirmasi Dosen

Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3
Daftar	Seleksi Ujian	Penyertaan

Mentor 1

Info Program Belajar

Judul Belajar	Implementasi Metode Rapid Application Development (R2) pada Sistem Informasi UPTN (Studi Kasus: STP) (14141)
Kata Kunci	Rapid application Development, Sistem Informasi
Tenor 1	Senin, 18 Agustus 2019 08:00 - 11:00
Tenor 2	Dinggui, 18 Agustus 2019 13:00 - 16:00
Mula Belajar	18 Agustus 2019
Waktu Belajar	2 Bulan

5. Dashboard – Step 3

No.	No. Invoice	Nilai Dasar
1	00000000000000000000	200.000.000

Paket	Asesmen	Jumlah Tes
Paket 2 Bulan	Rp. 200.000	22 September 2019

Halaman Pembayaran

No.	No. Invoice	Nilai Dasar
1	00000000000000000000	200.000.000

No.	No Invoice	Pembayaran	Jumlah Tes	Asesmen	Status	Detail
1	00000000000000000000	Paket Belajar 2 Bulan	22 September 2019	Rp. 200.000	Lunas	Detail

Detail Pembayaran



6. Halaman proses bimbingan



Dokumentasi Cara Penggunaan Perangkat Lunak

1. Data Diri User Mahasiswa

Mahasiswa mengisikan data diri untuk melakukan pendaftaran. Klik tombol daftar untuk men-*submit* data diri yang telah diisikan. Apabila mahasiswa sudah memiliki akun, klik tombol masuk untuk *login*.

2. Login

Masukkan *username* dan *password* untuk login. Apabila belum memiliki akun, klik *create account* untuk membuat akun baru.

3. Dashboard – Step 1

Pada halaman dashboard terdapat 3 tahap yang harus diselesaikan. Pada tahap yang pertama, Mahasiswa harus melengkapi data diri.

Edit Data Diri

Mahasiswa melengkapi data diri sesuai dengan kolom yang ada.

Data Diri

Data diri yang telah diisi dapat dilihat pada menu Data Diri pada *sidebar*.

4. Dashboard – Step 2

Setelah mengisi data diri, langkah selanjutnya adalah mengisi data bimbingan.

Atur Bimbingan – Step 1

Apabila Mahasiswa sudah memiliki judul tugas akhir, isi kolom Judul Tugas Akhir sesuai dengan judul tugas akhir yang dimiliki. Apabila mahasiswa belum memiliki judul tugas akhir, maka klik *checkbox* Tidak ada judul tugas akhir.

Terdapat kolom kata kunci pada halaman tersebut. Kata kunci disesuaikan dengan hal-hal yang berkaitan dengan judul tugas akhir yang dimiliki atau akan diajukan.

Atur Bimbingan – Step 2

Daftar rekomendasi tutor akan muncul sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan sebelumnya. Pilih tutor yang diinginkan dan sesuaikan jadwal yang tersedia dari masing-masing tutor dengan jadwal yang dimiliki mahasiswa.

Daftar tutor yang dipilih akan muncul dibawah daftar rekomendasi tutor.

Atur Bimbingan – Step 3

Selanjutnya atur lama bimbingan yang diinginkan. Lama bimbingan yang dipilih adalah 2 bulan, 4 bulan, dan 6 bulan.

Konfirmasi Bimbingan

Setelah selesai mengisi data-data yang diperlukan, akan muncul konfirmasi bimbingan. Cek kembali data-data yang dimasukkan apakah sudah sesuai dengan data yang seharusnya. Klik tombol simpan untuk mengkonfirmasi data bimbingan yang diajukan.

Selesai Atur Bimbingan

Setelah mengonfirmasi pengaturan bimbingan yang diajukan, akan muncul notifikasi bahwa data berhasil disimpan. Ketika data sudah berhasil disimpan, mahasiswa menunggu konfirmasi dari tentor-tentor yang dipilih dengan maksimal waktu tunggu konfirmasi adalah 1 hari.

Dashboard – Proses Menunggu Konfirmasi Tendor

Berikut adalah halaman yang akan ditampilkan pada saat menunggu konfirmasi tentor. Pada bagian bawah data tentor, terdapat status dimana tentor tersebut sudah atau belum mengonfirmasi pengajuan bimbingan.

5. Dashboard – Step 3

Setelah tentor mengonfirmasi bimbingan yang telah diajukan mahasiswa, akan muncul langkah ketiga dimana mahasiswa akan mendapatkan informasi pembayaran bimbingan.

Pada halaman ini, terdapat informasi berupa informasi bank yang tersedia, nomor rekening yang tertera, tagihan yang harus dibayarkan mahasiswa sebelum melakukan bimbingan, serta nama pemilik rekening.

Klik konfirmasi pembayaran untuk mengirimkan bukti pembayaran.

Halaman Pembayaran

Pada halaman pembayaran, terdapat informasi riwayat pembayaran mahasiswa.

Detail Pembayaran

Pada halaman riwayat pembayaran terdapat tombol detail disetiap pembayaran. Pada Detail Pembayaran akan ditampilkan informasi mengenai pembayaran yang dipilih.

6. Halaman Proses Bimbingan

Halaman ini merupakan halaman rekapan bimbingan yang telah dilakukan. Klik tombol masuk yang terletak di atas tabel riwayat

bimbingan untuk melakukan bimbingan. Tombol ini akan aktif apabila sudah memasuki jadwal yang sudah ditentukan.

