

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Operasi Internal PRNG .....	5
Gambar 2.2 Block Diagram Mersenne Twister .....	6
Gambar 2.3 Struktur file Bootstrap pada folder "css" .....	7
Gambar 2.4 Struktur file Bootstrap pada folder "js" .....	7
Gambar 4.1 Alur Penelitian.....	12
Gambar 5.1 Alur Proses Pengundian Berjalan.....	14
Gambar 5.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	17
Gambar 5.3 <i>Activity Diagram Dashboard</i> Pemenang Undian.....	20
Gambar 5.4 <i>Activity Diagram Login</i> .....	21
Gambar 5.5 <i>Activity Diagram</i> Master Karyawan.....	22
Gambar 5.6 <i>Activity Diagram</i> Pengaturan Kategori Hadiah.....	23
Gambar 5.7 <i>Activity Diagram</i> Master Hadiah .....	24
Gambar 5.8 <i>Activity Diagram</i> Registrasi Undian .....	25
Gambar 5.9 <i>Activity Diagram</i> Laporan Registrasi.....	25
Gambar 5.10 <i>Activity Diagram</i> Pengundian Hadiah.....	26
Gambar 5.11 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pemenang Undian .....	27
Gambar 5.12 <i>Activity Diagram</i> Penerimaan Hadiah.....	28
Gambar 5.13 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penerimaan Hadiah .....	28
Gambar 5.14 <i>Sequence Diagram Dashboard</i> .....	29
Gambar 5.15 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	29
Gambar 5.16 <i>Sequence Diagram</i> Master Karyawan.....	30
Gambar 5.17 <i>Sequence Diagram</i> Pengaturan Kategori Hadiah.....	30
Gambar 5.18 <i>Sequence Diagram</i> Master Hadiah.....	31

Gambar 5.19 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Undian.....	31
Gambar 5.20 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Registrasi Undian .....	31
Gambar 5.21 <i>Sequence Diagram</i> Pengundian Hadiah.....	32
Gambar 5.22 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Pemenang Undian.....	32
Gambar 5.23 <i>Sequence Diagram</i> Penerimaan Hadiah.....	32
Gambar 5.24 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penerimaan Hadiah.....	33
Gambar 5.25 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Undian HUT Wahana Artha Group.....	33
Gambar 5.26 Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> .....	34
Gambar 5.27 Rancangan Antarmuka <i>Login</i> .....	34
Gambar 5.28 Rancangan Antarmuka <i>Index</i> Karyawan.....	35
Gambar 5.29 Rancangan Antarmuka <i>Add</i> Karyawan .....	35
Gambar 5.30 Rancangan Antarmuka <i>Upload</i> Karyawan.....	35
Gambar 5.31 Rancangan Antarmuka Pengaturan Kategori Hadiah.....	36
Gambar 5.32 Rancangan Antarmuka <i>Add</i> Hadiah .....	36
Gambar 5.33 Rancangan Antarmuka <i>Upload</i> Hadiah.....	36
Gambar 5.34 Rancangan Antarmuka Registrasi Undian .....	37
Gambar 5.35 Rancangan Antarmuka Pengundian .....	37
Gambar 5.36 Rancangan Antarmuka Laporan Pemenang Undian .....	37
Gambar 5.37 Rancangan Antarmuka Penerimaan Hadiah.....	38
Gambar 5.38 Implementasi Basis Data.....	41
Gambar 5.39 Tampilan <i>Dashboard</i> .....	42
Gambar 5.40 Tampilan <i>Login</i> .....	42
Gambar 5.41 Tampilan Master Karyawan .....	43
Gambar 5.42 Tampilan <i>Add</i> Karyawan.....	43
Gambar 5.43 Tampilan Master Hadiah .....	44

Gambar 5.44 Tampilan <i>Upload</i> Hadiah .....	44
Gambar 5.45 Tampilan Pengaturan Kategori Hadiah .....	45
Gambar 5.46 Tampilan Registrasi Undian .....	45
Gambar 5.47 Tampilan Laporan Registrasi .....	46
Gambar 5.48 Tampilan Pengundian Hadiah Reguler 1 .....	46
Gambar 5.49 Tampilan Pengundian Hadiah Reguler 2 .....	47
Gambar 5.50 Tampilan Pengundian Hadiah Utama .....	47
Gambar 5.51 Tampilan Laporan Pemenang Undian .....	49
Gambar 5.52 Tampilan Penerimaan Hadiah .....	49
Gambar 5.53 Tampilan Laporan Penerimaan Hadiah .....	50

