

## **BAB II**

### **HASIL KEGIATAN**

#### **2.1. Latar Belakang**

Proyek akhir yang dibangun selama menjalani program Studi Independent React dan Back End Web dengan mengangkat tema *Green Jobs* dan *Green Economy*. Alasan penulis mengangkat tema tersebut dikarenakan terdapat suatu masalah pada negeri ini yang dapat dijadikan sebuah inovasi, permasalahan tersebut adalah pencemaran lingkungan yang merupakan masalah serius di Indonesia yang terjadi dengan cepat. Pencemaran lingkungan terjadi ketika materi dalam lingkungan mengalami perubahan yang mengganggu keseimbangan struktur dan fungsi alamnya [2].

Menurut Yunit Kristanti, “**Kenapa media jarang membahas lingkungan?**”. Padahal, isu lingkungan menjadi perhatian masyarakat dan aktivis yang merasakan dampak langsung dari kerusakan lingkungan [3]. Peran media social hal yang sangat penting dalam menyebarkan informasi tentang kondisi lingkungan saat ini. “Seiring berjalannya waktu, kondisi lingkungan semakin memprihatinkan, dan hal ini memicu munculnya gerakan untuk bertanggung jawab terhadap lingkungan” [4]. Tanggung jawab ini merupakan bukti kepedulian masyarakat terhadap kondisi lingkungan yang semakin memprihantikan.

Generasi Z merupakan generasi yang sangat aktif menggunakan media sosial seperti *Instagram*, *Twitter*, dan *TikTok*. Penggunaan media sosial oleh Generasi Z dapat memainkan peran yang signifikan dalam mempengaruhi persepsi dan tindakan mereka terkait isu lingkungan. Melalui media sosial, informasi tentang isu lingkungan dapat dengan cepat menyebar dan menjadi viral, mempengaruhi kesadaran dan partisipasi Generasi Z dalam gerakan pro-lingkungan [5].

Dalam menghadapi permasalahan yang telah diidentifikasi, kami berupaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu lingkungan. Kami menyediakan solusi untuk memfasilitasi interaksi dan pertukaran informasi

terkait lingkungan sekitar. Untuk memastikan solusi ini dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat umum, kami telah mengembangkan sebuah forum berbasis teknologi yang dinamakan *Community Environment*. Forum ini ditujukan bagi seluruh lapisan masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam pengelolaan lingkungan.

## 2.2. Sumber Daya Proyek

Pengerjaan proyek ini melibatkan pemanfaatan berbagai sumber daya dan teknologi. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah JavaScript, dengan framework *React JS* dipilih untuk memfasilitasi pengembangan web. Pemilihan *React JS* didasarkan pada alur belajar saya dalam studi independen yang fokus pada penguasaan teknologi tersebut dan penggunaan teknologi *React JS* memudahkan dalam membuat komponen pada tampilan website. Pada bagian backend, kami menggunakan *Express.js*, yang merupakan salah satu framework backend populer dengan fleksibilitas dan performa yang tinggi. Bagian platform deployment, kami memilih *Vercel* dan *Cpanel* guna mendukung infrastruktur proyek. Berikut ini adalah pengelompokan teknologi yang digunakan:

**Tabel 2. 1** Teknologi Frontend

No	Teknologi	Keterangan
1.	Bahasa Pemrograman	JavaScript
2.	Framework	<i>React</i>
3.	UI Library	<i>Material UI, Mantine</i>
4.	Library external	<i>Redux, Swiper, React Icons, React Table, Prop Types</i>

**Tabel 2. 2** Teknologi Backend

No	Teknologi	Keterangan
1.	Bahasa Pemrograman	JavaScript
2.	Framework	<i>Express</i>
3.	Library external	<i>JWT, Prisma, Bcrypt, Multer, Validator</i>

**Tabel 2. 3** Arsitektur dan Deployment

No	Teknologi	Keterangan
1.	Arsitektur	<i>Rest API</i>
2.	Version Control	<i>GitHub</i>
3.	API External	<i>Dicebear API</i>
4.	Deployment	<i>Vercel dan Cpanel</i>

### 2.3. Rencana Manajemen Resiko dan Isu

Pengembangan Proyek Community Environment, tim menerapkan metode analisis SWOT sebagai alat bantu utama untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang berkaitan dengan proyek ini. Analisis SWOT merupakan metode perencanaan dan pengembangan usaha yang bertujuan untuk menilai kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), serta ancaman (*threats*) dalam sebuah proyek atau spekulasi bisnis [6]. Penggunaan analisis SWOT untuk mengidentifikasi faktor-faktor potensial yang dapat menyebabkan proyek gagal atau tertunda, antara lain sebagai berikut:

**Tabel 2. 4** Analisis SWOT

Strengths	Weaknesses	Opportunities	Threats
<b>Kemampuan Berinteraksi:</b> Sistem ini memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan berbagai informasi terkait lingkungan sekitar, sehingga dapat menyajikan informasi yang lebih komprehensif dan relevan	<b>Risiko Keamanan Data:</b> Adanya risiko kebocoran data dan serangan dari pihak yang tidak bertanggung jawab terhadap sistem, memerlukan perlindungan data yang kuat dan keamanan sistem yang cermat	<b>Penggunaan Media Sosial:</b> Proyek ini dapat memberikan peluang untuk memperkenalkan penggunaan media sosial dalam konteks kepedulian terhadap lingkungan, meningkatkan jangkauan dan interaksi dengan masyarakat.	<b>Persaingan dalam Industri:</b> Persaingan yang ketat dalam industri yang bertemakan media sosial dapat menjadi ancaman terhadap kelancaran dan keberhasilan proyek, membutuhkan strategi pemasaran dan pengelolaan yang efektif.
<b>Dukungan bagi Pemerintah:</b> Sistem dapat membantu pemerintah dalam	<b>Sumber Daya Terbatas:</b> Sumber daya yang tidak mencukupi dapat	<b>Partisipasi Masyarakat:</b> Masyarakat dapat berperan aktif dalam memahami dan	<b>Kesulitan Membangkitkan Kesadaran:</b> Kesulitan dalam membangkitkan

<b>Strengths</b>	<b>Weaknesses</b>	<b>Opportunities</b>	<b>Threats</b>
menyampaikan informasi yang relevan mengenai lingkungan sekitar, sehingga dapat meningkatkan kebijakan dan tindakan yang mendukung keberlanjutan lingkungan	menghambat pertumbuhan proyek dan menghalangi kemampuannya untuk mencapai tujuannya	berpartisipasi dalam isu-isu lingkungan yang relevan melalui sistem ini, meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan.	kesadaran masyarakat agar selalu peduli terhadap lingkungan dapat mengurangi efektivitas sistem ini dalam mencapai tujuannya
<b>Meningkatkan Kesadaran Masyarakat:</b> Proyek ini berpeluang besar untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terkait pentingnya memiliki lingkungan yang sehat, melalui informasi yang disajikan secara terstruktur dan mudah diakses.	<b>Kapasitas skala:</b> Dalam beberapa kasus, jika jumlah pengguna atau permintaan tiba-tiba meningkat, platform mungkin mengalami masalah performa, waktu putus, atau kegagalan sistem	<b>Pertumbuhan Pengguna Media Sosial:</b> Potensi pertumbuhan yang cepat terkait banyaknya generasi yang aktif menggunakan media sosial, memungkinkan sistem ini untuk dengan cepat meningkatkan popularitasnya dan mencapai lebih banyak orang.	<b>Penyalahgunaan Penggunaan Sistem:</b> Risiko pengguna menggunakan sistem ini tidak sesuai dengan tujuan utamanya, membutuhkan pengawasan dan edukasi yang baik kepada pengguna agar menggunakan sistem ini dengan benar dan efektif.

#### 2.4. Hasil Studi Kasus

Pembangun proyek memiliki tanggung jawab masing-masing. Tanggung jawab ini telah disusun dan dapat dijelaskan secara rinci melalui tabel yang disajikan di bawah ini. Tabel tersebut mencakup nama anggota tim, peran yang diemban, serta deskripsi detil dari tanggung jawab yang dipegang oleh masing-masing individu dalam melaksanakan proyek:

**Tabel 2. 5** Anggota pada Proyek Capstone

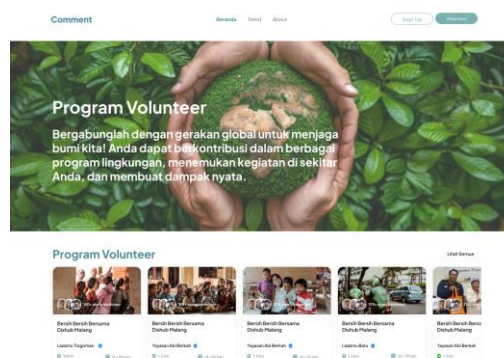
<b>No</b>	<b>Anggota</b>	<b>Role</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Satria Abimanyu Putra Wijayatama	UI / UX Designer	Bertanggung jawab untuk membuat antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman

No	Anggota	Role	Keterangan
			pengguna (UX) yang efektif dan menarik.
2.	Hendri Wahyu Perdana	Front End Developer	Mengembangkan dan mengimplementasikan elemen-elemen visual dari sebuah website atau aplikasi yang dilihat dan berinteraksi langsung dengan pengguna.
3.	Salman Akbar Hasbullah	Back End Developer	Mengembangkan dan mengelola logika, database, dan server yang mendukung aplikasi atau website.

Pada penjelasan dibawah ini, akan diuraikan secara mendetail mengenai Proyek Capstone yang telah berhasil dikembangkan selama mengikuti program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dengan jalur pembelajaran Pengembang *React* dan *Backend*.

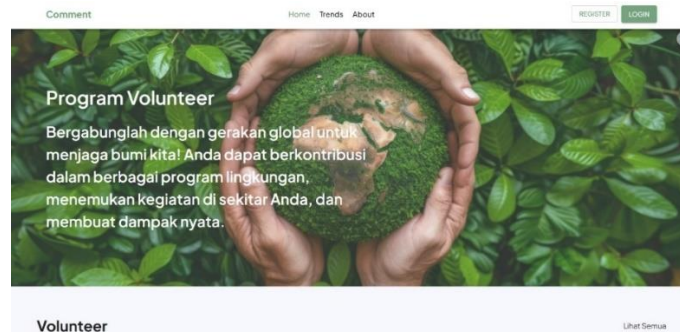
### 2.4.1. Halaman Utama

Desain Figma :



**Gambar 2. 1** Desain Halaman Utama

Hasil Implementasi :



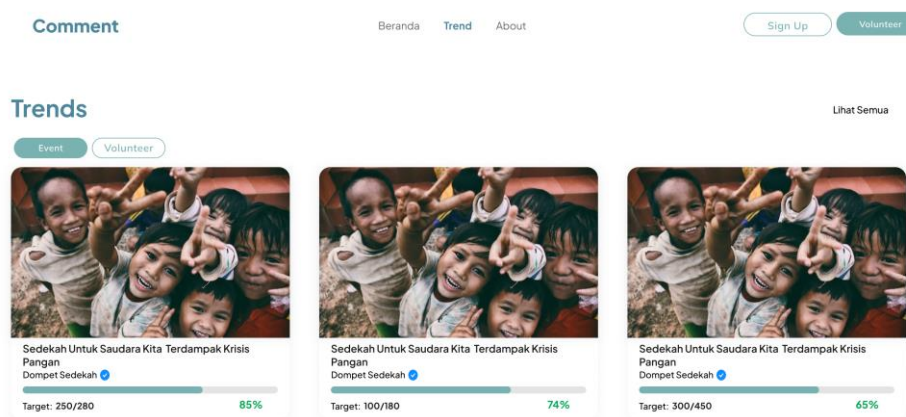
**Gambar 2. 2** Tampilan Halaman Utama

**Gambar 2.1** menunjukkan desain antarmuka halaman utama yang dikembangkan oleh seorang UI/UX. **Gambar 2.2** merupakan hasil implementasi final dari halaman utama yang telah diselesaikan. Perbedaan antara tampilan akhir dengan rancangan awal terjadi karena penyesuaian dengan warna komponen utama.

Halaman yang ditampilkan berisi daftar postingan yang direkomendasikan untuk pengguna. Setiap kartu dalam daftar ini menyediakan informasi esensial mengenai suatu acara, termasuk judul, tanggal, dan deskripsi singkat.

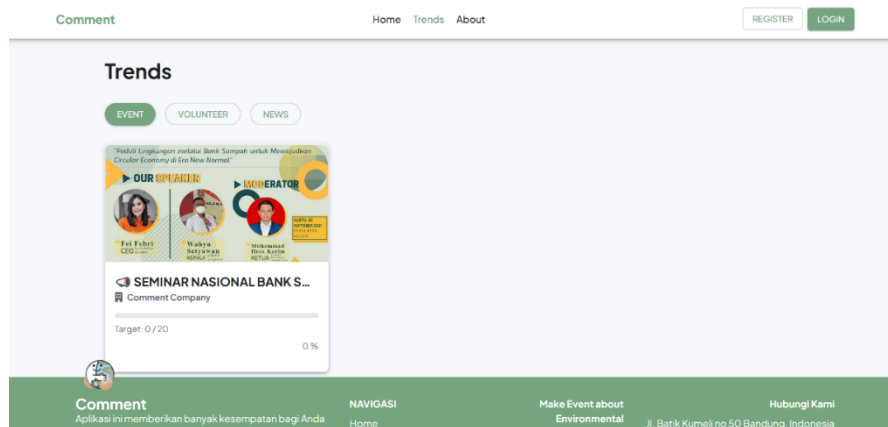
#### 2.4.2. Halaman Trending

Desain Figma :



**Gambar 2. 3** Desain Halaman Trending

## Hasil Implementasi :

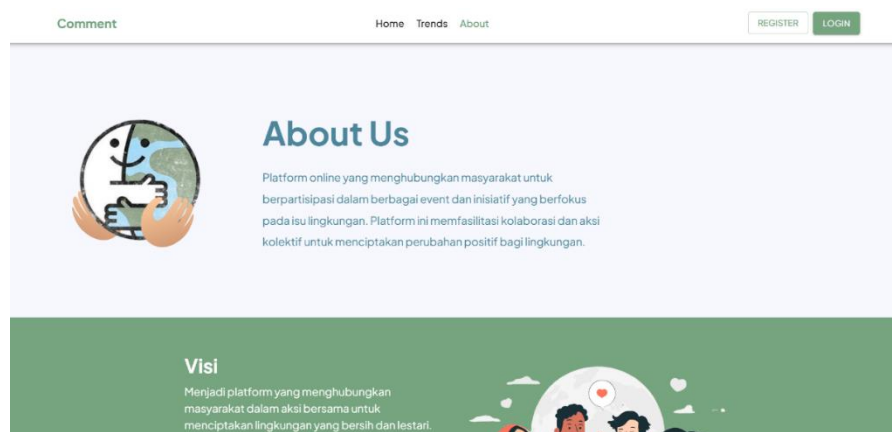


**Gambar 2. 4** Halaman Trending

**Gambar 2.3** memperlihatkan desain antarmuka untuk halaman trending, yang dikembangkan oleh seorang UI/UX. **Gambar 2.4** menampilkan hasil implementasi final dari halaman trending yang telah diselesaikan. Terdapat perbedaan antara tampilan akhir dengan rancangan awal, yang disebabkan oleh penyesuaian warna komponen utama dan penambahan opsi 'News'.

Penyesuaian ini dilakukan karena konten yang diinteraksi oleh pengguna tidak terbatas pada event saja, tetapi juga meliputi berita yang relevan bagi pengguna. Halaman ini menampilkan postingan yang sedang trending, di mana pengguna dapat memfilter konten berdasarkan kategori seperti *Event*, *Volunteer*, dan *News*.

### 2.4.3. Halaman About

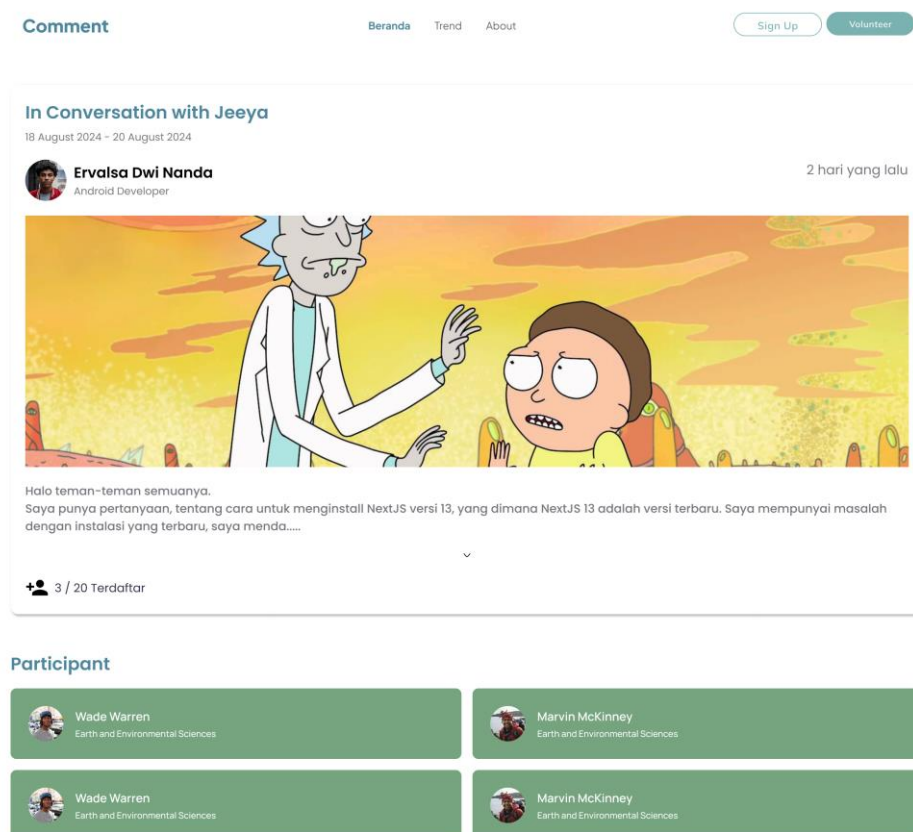


**Gambar 2. 5** Halaman About

**Gambar 2.5** belum memiliki desain antarmuka UI/UX yang selesai, sehingga untuk ilustrasi dalam dokumen ini, saya menggunakan referensi dari antarmuka website lain. Halaman ini bertujuan untuk menjelaskan visi dan misi dari platform, memperkenalkan anggota tim pengembang, serta menyediakan sebuah bagian FAQ yang bertujuan untuk mengklarifikasi pertanyaan-pertanyaan yang sering diajukan oleh pengguna.

#### 2.4.4. Halaman Detail Post

Desain Figma :



**Gambar 2. 6** Desain Detail Post



## Hasil Implementasi :

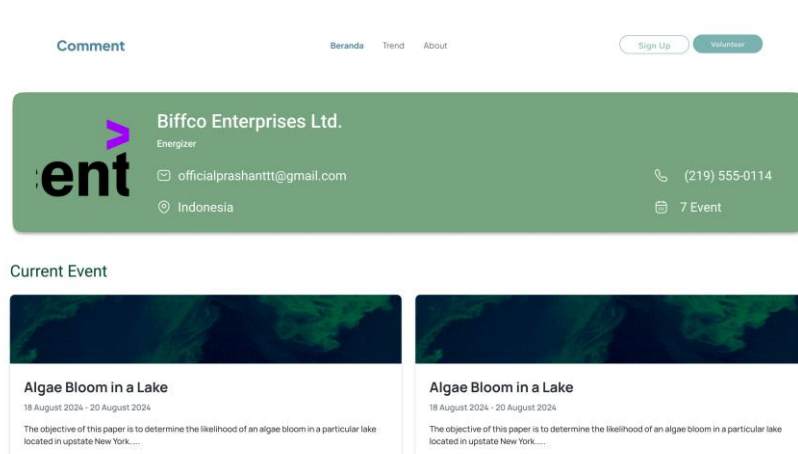


**Gambar 2. 7** Halaman Detail Post

**Gambar 2.6** memperlihatkan desain antarmuka untuk halaman detail postingan, yang dikembangkan oleh seorang UI/UX. **Gambar 2.7** menampilkan hasil implementasi final dari halaman detail postingan yang telah diselesaikan. Terdapat perbedaan antara tampilan akhir dengan rancangan awal. Hal tersebut dikarenakan menyesuaikan data yang dikirim oleh backend dan dapat menjelaskan deskripsi lebih detail. Halaman ini bertujuan untuk menampilkan detail lengkap dari sebuah postingan, termasuk deskripsi penuh, lokasi, tanggal dan waktu, serta daftar peserta.

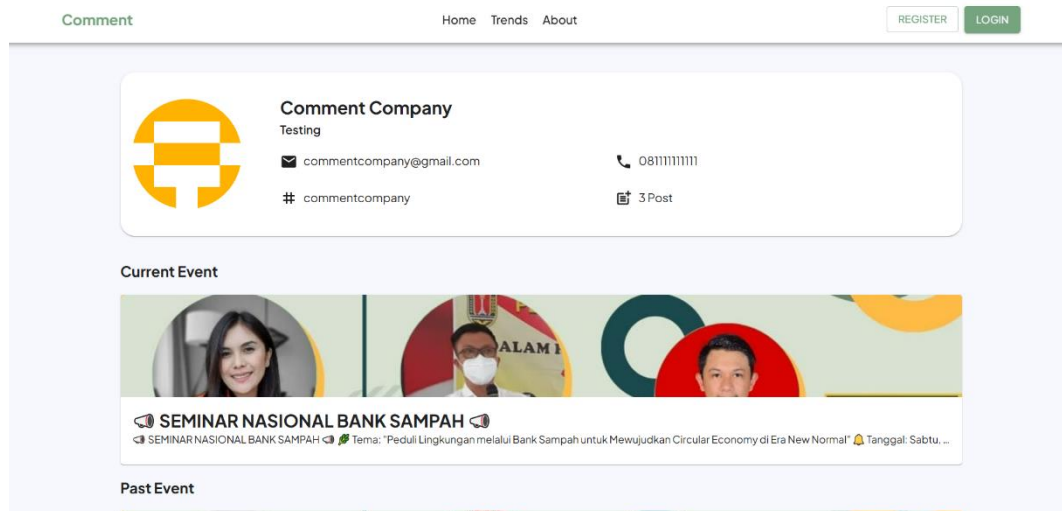
### 2.4.5. Halaman Detail User

Desain Figma:



**Gambar 2. 8** Desain Detail User

Hasil Implementasi :

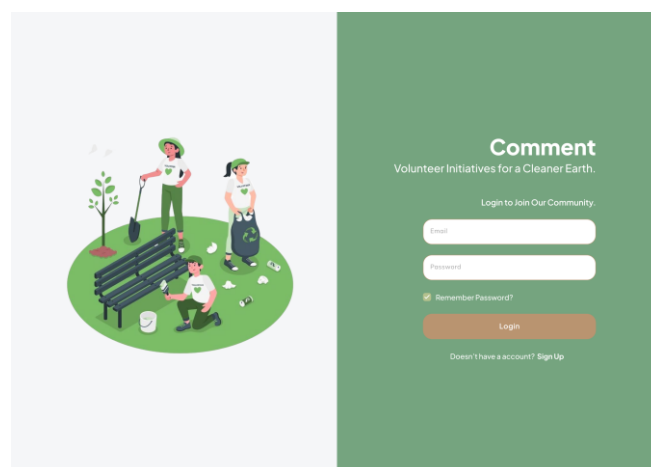


**Gambar 2. 9** Halaman Detail User

**Gambar 2.8** memperlihatkan desain antarmuka untuk halaman detail user yang dikembangkan oleh seorang UI/UX. **Gambar 2.9** menampilkan hasil implementasi final dari halaman detail user yang telah diselesaikan. Terdapat perbedaan antara tampilan akhir dengan rancangan awal. Hal tersebut dikarenakan pewarnaan yang kurang sesuai untuk bagian card detail dengan backgroundnya. Halaman ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai pengguna.

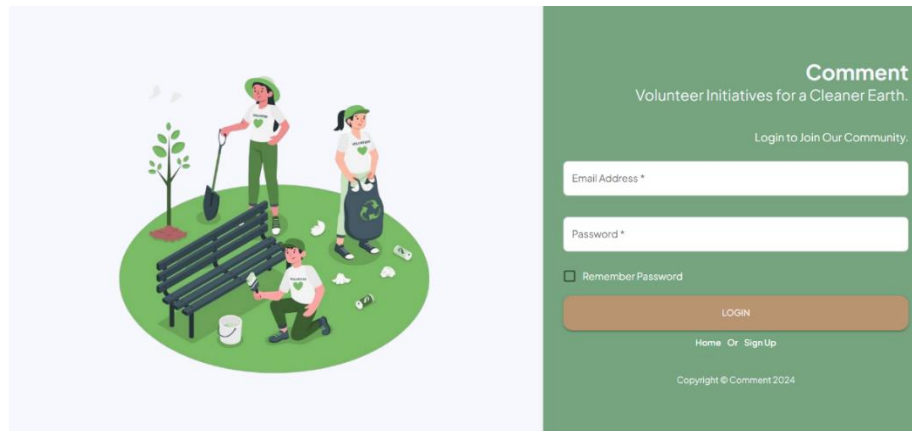
#### 2.4.6. Halaman Login

Desain Figma:



**Gambar 2. 10** Desain Halaman Login

Hasil Implementasi :



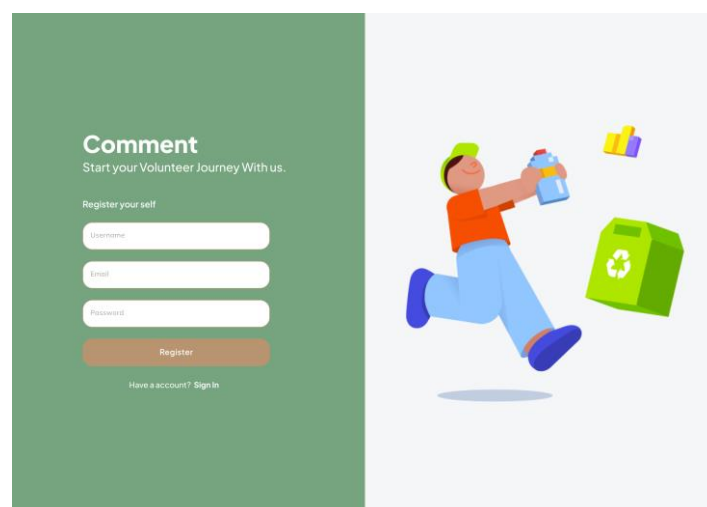
**Gambar 2. 11** Halaman Login

**Gambar 2.10** menampilkan desain antarmuka halaman login yang dikembangkan oleh seorang desainer UI/UX. **Gambar 2.11** menggambarkan hasil implementasi final dari halaman login tersebut. Perbedaan antara tampilan akhir dan rancangan awal terjadi karena adanya penyesuaian untuk mempermudah penggunaan oleh semua kalangan.

Halaman ini dirancang untuk mendukung inisiatif sukarelawan dengan tujuan memfasilitasi partisipasi dalam komunitas yang berfokus pada kepedulian lingkungan.

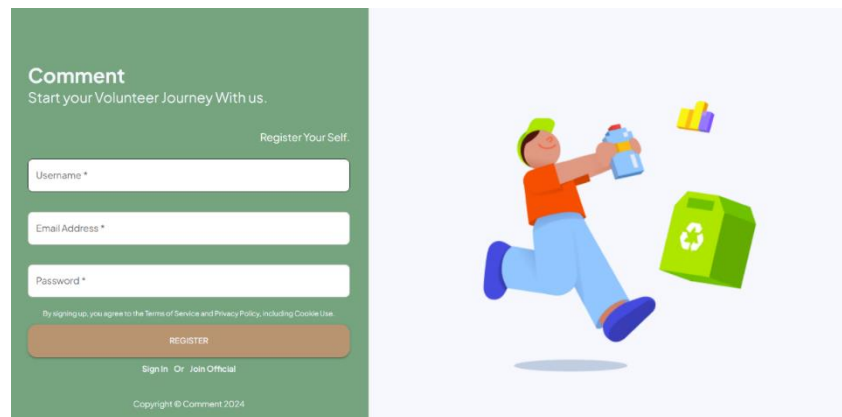
#### 2.4.7. Halaman Register

Desain Figma:



**Gambar 2. 12** Desain Halaman Register

Hasil Implementasi :



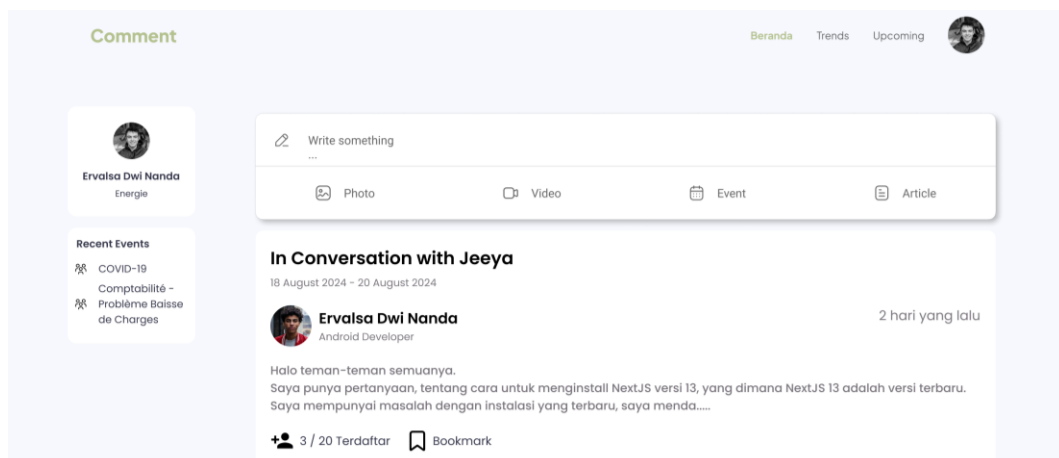
**Gambar 2. 13** Halaman Register

**Gambar 2.12** menampilkan desain antarmuka halaman register yang dikembangkan oleh seorang desainer UI/UX. **Gambar 2.13** menggambarkan hasil implementasi final dari halaman register. Perbedaan antara tampilan akhir dan rancangan awal terjadi karena adanya penyesuaian untuk mempermudah penggunaan oleh semua kalangan.

Halaman ini yang dirancang untuk memungkinkan pengguna baru mendaftar ke platform komunitas sukarelawan. Pendaftaran ini bertujuan untuk mengajak pengguna bergabung dalam perjalanan sukarelawan untuk menjaga kebersihan bumi.

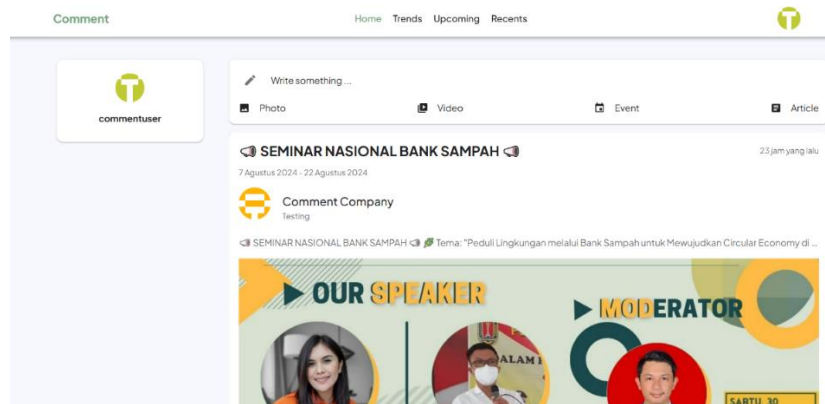
#### 2.4.8. Halaman Forum

Desain Figma:



**Gambar 2. 14** Desain Halaman Forum

## Hasil Implementasi :



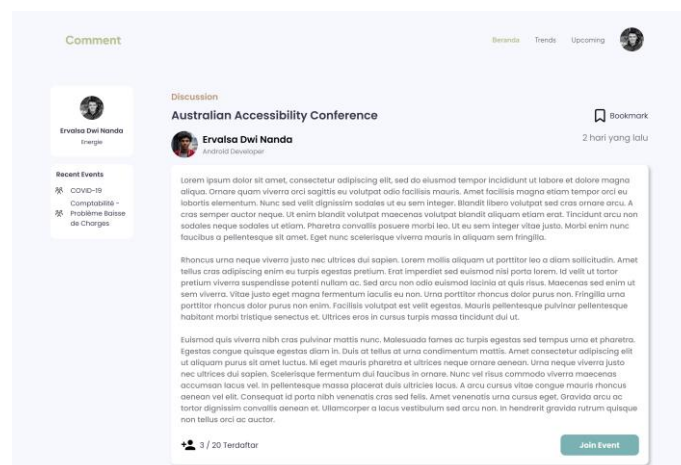
**Gambar 2. 15** Halaman Forum

**Gambar 2.14** menampilkan desain antarmuka halaman forum yang dikembangkan oleh seorang desainer UI/UX. **Gambar 2.15** menunjukkan hasil implementasi akhir dari halaman forum tersebut. Perbedaan utama antara tampilan akhir dan rancangan awal terletak pada ukuran card yang diperbesar agar tampilan dapat menyesuaikan dengan berbagai jenis perangkat.

Halaman ini berfungsi sebagai forum untuk diskusi dan berbagi informasi di antara pengguna. Pengguna dapat membuat postingan baru, membagikan foto, video, artikel, dan acara, serta menyimpan postingan melalui fitur bookmark.

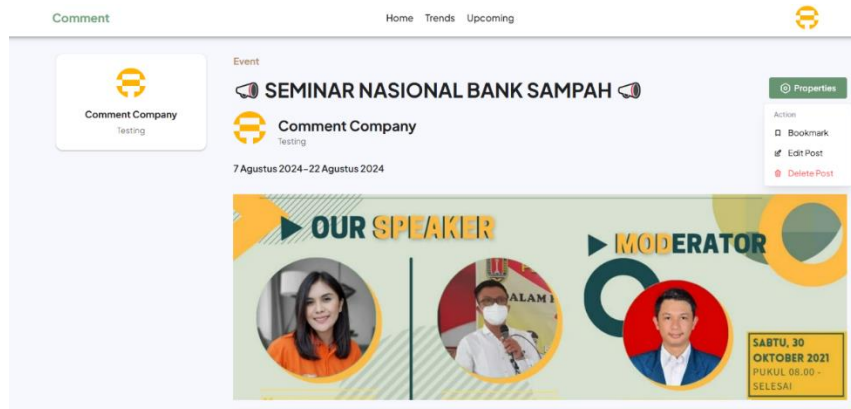
### 2.4.9. Halaman Detail Post Forum

Desain Figma:



**Gambar 2. 16** Desain Halaman Detail Posting Forum

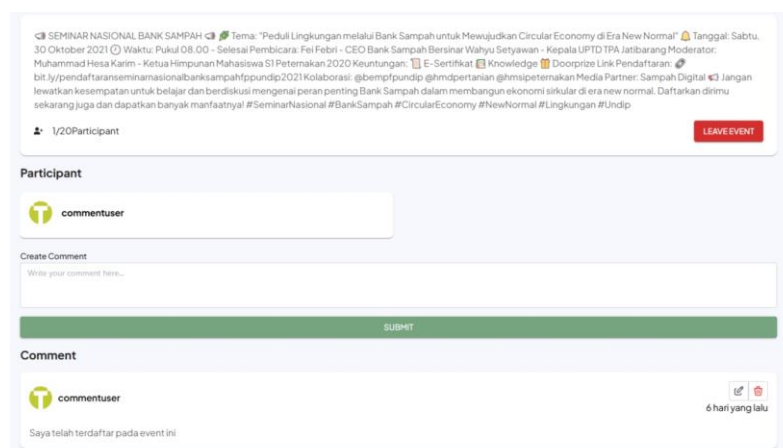
## Hasil Implementasi :



**Gambar 2. 17** Halaman Detail Posting Forum

**Gambar 2.16** menampilkan desain antarmuka halaman detail forum yang dikembangkan oleh seorang desainer UI/UX. **Gambar 2.17** menunjukkan hasil implementasi akhir dari halaman detail forum. Perbedaan tampilan akhir dan rancangan awal terletak pada button properties yang dapat digunakan ketika user yang membuat sebuah postingan.

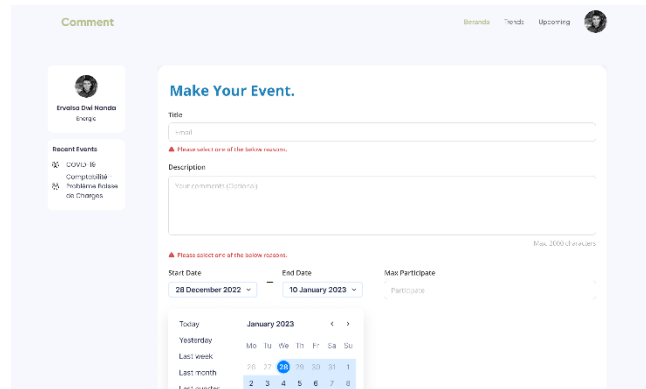
Halaman ini menampilkan halaman detail sebuah postingan di forum. Pengguna dapat melihat informasi lengkap mengenai acara atau topik yang diposting, serta melakukan beberapa tindakan seperti bookmark, edit, dan hapus postingan untuk postingan mereka sendiri. Bagi pengguna yang ingin mengikuti acara, tersedia tombol aksi untuk ikut serta, yang juga menampilkan daftar peserta terdaftar. Pengguna juga dapat menambahkan komentar pada postingan tersebut.



**Gambar 2. 18** Fitur Komentar dan Join Event

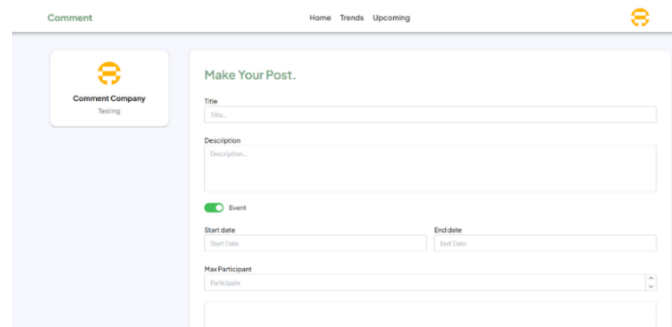
## 2.4.10. Halaman Buat Posting

Desain Figma:



**Gambar 2.19** Desain Halaman Buat Posting

Hasil Implementasi:

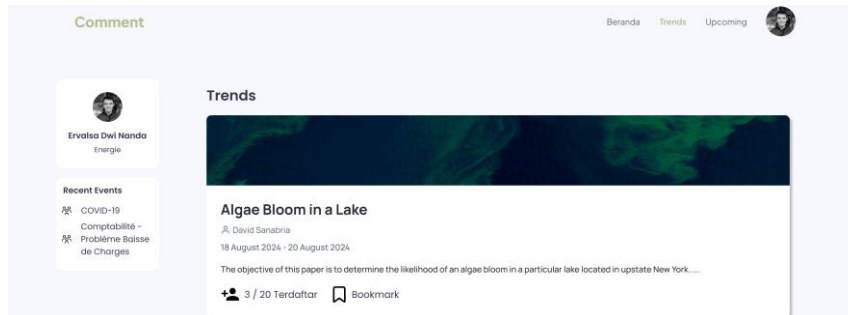


**Gambar 2.20** Halaman Buat Posting

**Gambar 2.19** menampilkan desain antarmuka halaman buat posting yang dikembangkan oleh seorang desainer UI/UX. **Gambar 2.20** menunjukkan hasil implementasi akhir dari halaman buat posting. Perbedaan tampilan akhir dan rancangan awal terletak pada button kategori yang dapat digunakan oleh *company* untuk membuat sebuah *event*. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan memposting konten baru di platform. Pengguna dapat mengisi berbagai informasi mengenai postingan mereka, termasuk judul, deskripsi, kategori, dan jika kategori tersebut adalah event, maka tanggal, maksimal peserta perlu diisi, serta mengunggah gambar.

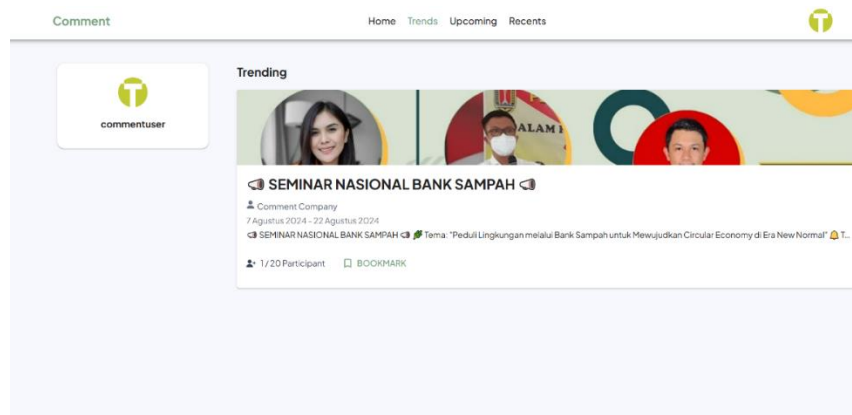
### 2.4.11. Halaman Trending Forum

Desain Figma:



**Gambar 2. 21** Desain Halaman Trending

Hasil Implementasi:



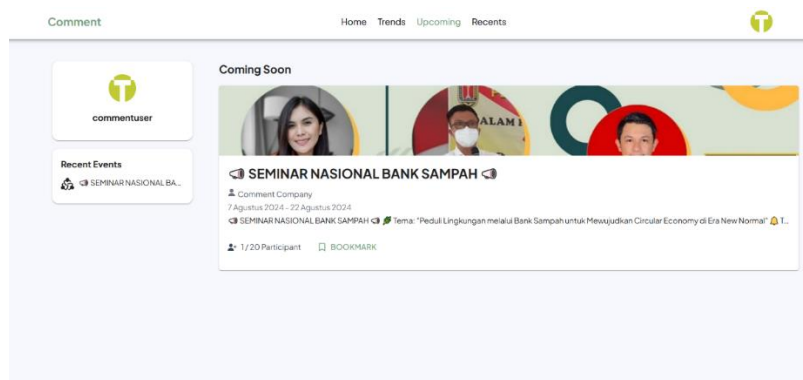
**Gambar 2. 22** Halaman Trending Forum

**Gambar 2.21** menunjukkan desain antarmuka halaman trending yang dikembangkan oleh seorang desainer UI/UX. **Gambar 2.22** menampilkan hasil implementasi final dari halaman trending tersebut. Perbedaan antara tampilan akhir dan rancangan awal terletak pada penggunaan ikon dan tombol bookmark, yang disesuaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Halaman ini menampilkan daftar postingan yang sedang trending di platform. Postingan akan muncul di halaman ini ketika mendapatkan banyak komentar dari pengguna lain, menandakan bahwa topik tersebut sedang populer dan banyak dibicarakan. Penggunaan Komponen pada Halaman Trending, Upcoming, Recent Event, Mypost, Bookmark menggunakan komponen yang sama sehingga terdapat tampilan yang sama juga



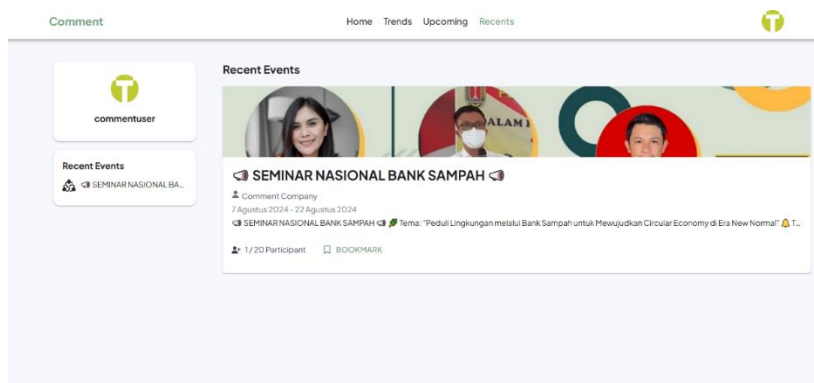
### 2.4.12. Halaman Upcoming Forum



**Gambar 2. 23** Halaman Upcoming Forum

**Gambar 2.23** halaman yang menampilkan daftar acara yang akan datang di platform. Postingan akan muncul di halaman ini jika merupakan acara (event) dan akan tetap tampil hingga acara tersebut dimulai, yaitu sampai tanggal mulai (*start date*). Penggunaan Komponen pada Halaman Trending, Upcoming, Recent Event, Mypost, Bookmark menggunakan komponen yang sama sehingga terdapat tampilan yang sama juga

### 2.4.13. Halaman Recent Events Forum

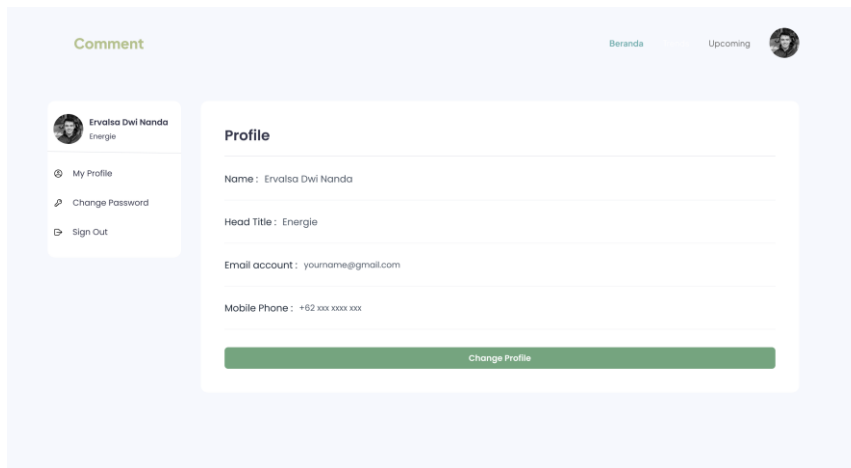


**Gambar 2. 24** Halaman *Recent Event* Forum

**Gambar 2.24** halaman yang menampilkan daftar acara yang diikuti oleh pengguna pada forum Comment. Recent events juga ditampilkan di sidebar dengan maksimal 5 acara terbaru yang diikuti. Penggunaan Komponen pada Halaman Trending, Upcoming, Recent Event, Mypost, Bookmark menggunakan komponen yang sama sehingga terdapat tampilan yang sama juga

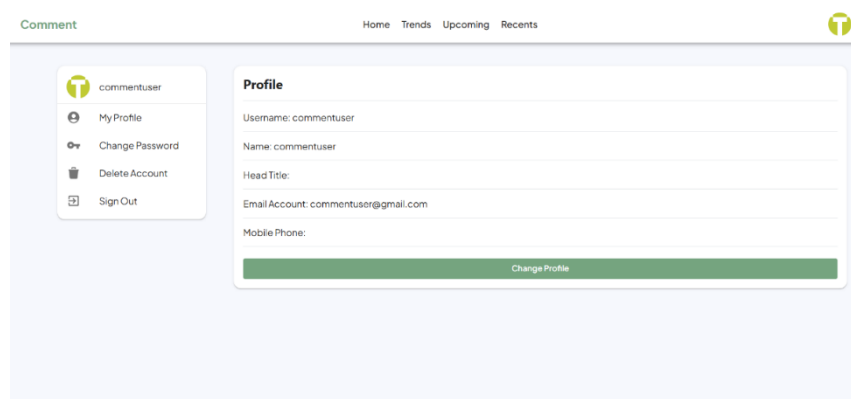
## 2.4.14. Halaman Profile

Desain Figma:



**Gambar 2. 25** Desain Halaman Profile

Hasil Implementasi:

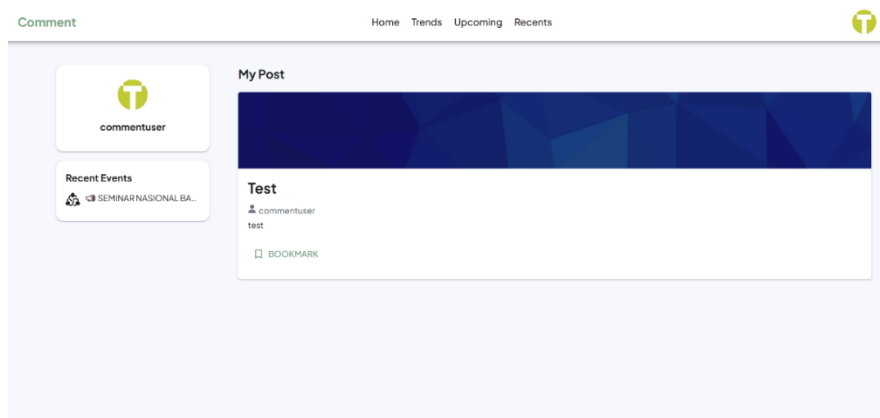


**Gambar 2. 26** Halaman Profile

**Gambar 2.25** menunjukkan desain antarmuka halaman trending yang dikembangkan oleh seorang desainer UI/UX. **Gambar 2.26** menampilkan hasil implementasi final dari halaman trending tersebut. Perbedaan antara tampilan akhir dan rancangan awal hanya terletak pada pengaturan *margin* atau *padding* pada konten profil, yang disesuaikan untuk mengurangi penggunaan ruang kosong yang berlebihan.

Halaman ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan mengelola informasi profil mereka. Pengguna dapat melihat detail akun mereka, mengubah profil, mengganti kata sandi, menghapus akun, dan keluar dari platform.

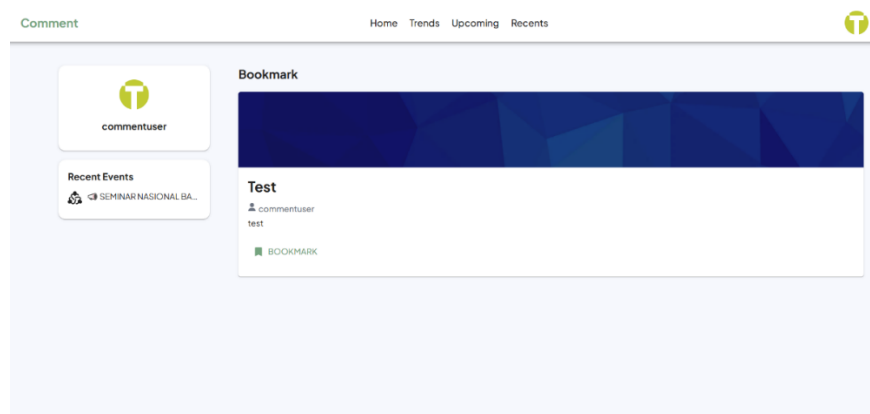
### 2.4.15. Halaman Mypost



**Gambar 2. 27** Halaman MyPost

**Gambar 2.27** halaman yang menampilkan daftar postingan yang telah dibuat oleh pengguna. Pengguna dapat melihat detail dari setiap postingan yang mereka buat, serta opsi untuk menandai postingan sebagai bookmark. Penggunaan Komponen pada Halaman Trending, Upcoming, Recent Event, Mypost, Bookmark menggunakan komponen yang sama sehingga terdapat tampilan yang sama juga

### 2.4.16. Halaman Bookmark

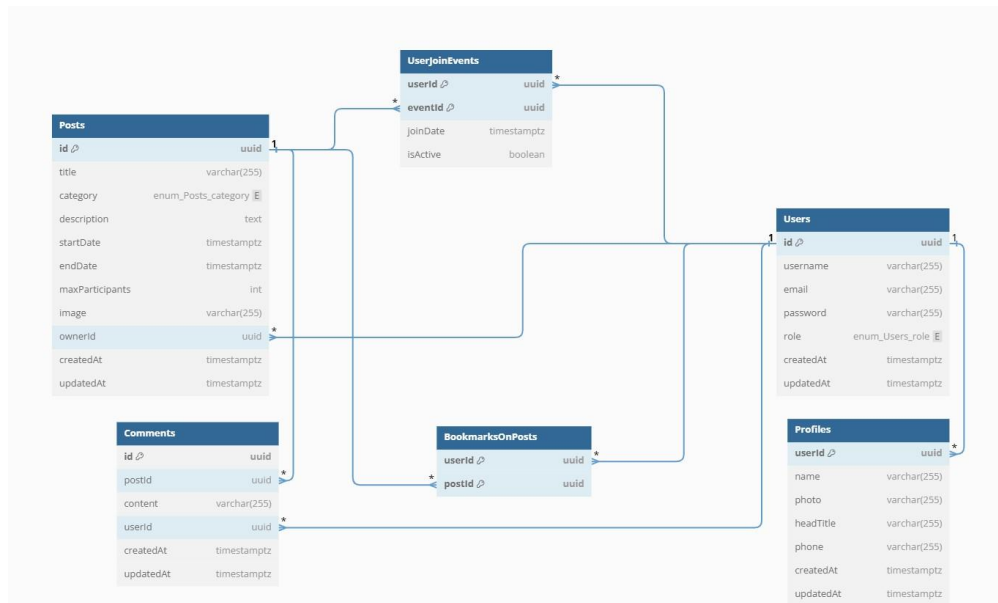


**Gambar 2. 28** Halaman Bookmark

**Gambar 2.28** halaman yang menampilkan daftar postingan yang telah diberi tanda bookmark oleh pengguna. Pengguna dapat melihat kembali postingan yang mereka simpan untuk referensi atau tindak lanjut di kemudian hari. Penggunaan Komponen pada Halaman Trending, Upcoming, Recent

Event, Mypost, Bookmark menggunakan komponen yang sama sehingga terdapat tampilan yang sama juga

#### 2.4.17. Database



**Gambar 2. 29** Database Relationship Diagram

**Gambar 2.29** menunjukkan struktur dan hubungan antar tabel dalam basis data untuk sebuah aplikasi manajemen konten. Setiap tabel merepresentasikan entitas berbeda dengan kolom-kolom yang menunjukkan atribut dari entitas tersebut. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tabel beserta hubungan antar tabel:

##### 1. Tabel Users

**Tabel 2. 6** Struktur Tabel Users

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id	uuid	-	Primary Key
2	username	varchar	255	-
3	email	varchar	255	-
4	password	varchar	255	-

5	role	enum	2	Company, User
6	createdAt	timestamp	3	Now
7	updatedAt	timestamp	3	-

Nama tabel : Users

Fungsi : Menyimpan informasi pengguna aplikasi.

Primary Key : id

## 2. Tabel Profiles

**Tabel 2. 7** Struktur Tabel Profile

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	userId	uuid	-	Foreign Key
2	Name	varchar	255	-
3	Photo	varchar	255	-
4	headTitle	varchar	255	-
5	phone	varchar	255	-

Nama tabel : Profiles

Fungsi : Menyimpan informasi profil pengguna.

Foreign Key : userId

## 3. Tabel Posts

**Tabel 2. 8** Struktur Tabel Posts

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id	uuid	-	Primary Key
2	title	varchar	255	-

3	category	enum	2	News, Event
4	description	text	-	-
5	startDate	timestamp	3	-
6	endDate	timestamp	3	-

Nama tabel : Posts

Fungsi : Menyimpan informasi tentang postingan yang dibuat oleh pengguna.

Primary Key : id

#### 4. Tabel Comments

**Tabel 2. 9** Struktur Tabel Comments

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	id	uuid	-	Primary Key
2	postId	uuid	-	Foreign Key
3	content	Varchar	255	-
4	userId	uuid	-	Foreign Key
5	createdAt	Timestamp	3	-
6	updatedAt	Timestamp	3	-

Nama tabel : Comments

Fungsi : Menyimpan informasi komentar yang dibuat oleh pengguna pada postingan.

Primary Key : id

#### 5. Tabel BookmarksOnPosts

**Tabel 2. 10** Struktur Tabel BookmarksOnPosts

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	userId	uuid	-	Foreign Key
2	postId	uuid	-	Foreign Key

Nama tabel : BookmarksOnPosts

Fungsi : Menyimpan informasi tentang penanda buku yang dibuat oleh pengguna pada postingan.

Foreign Key : userId, postId

#### 6. Tabel UsersJoinEvents

**Tabel 2. 11** Struktur Tabel UsersJoinEvents

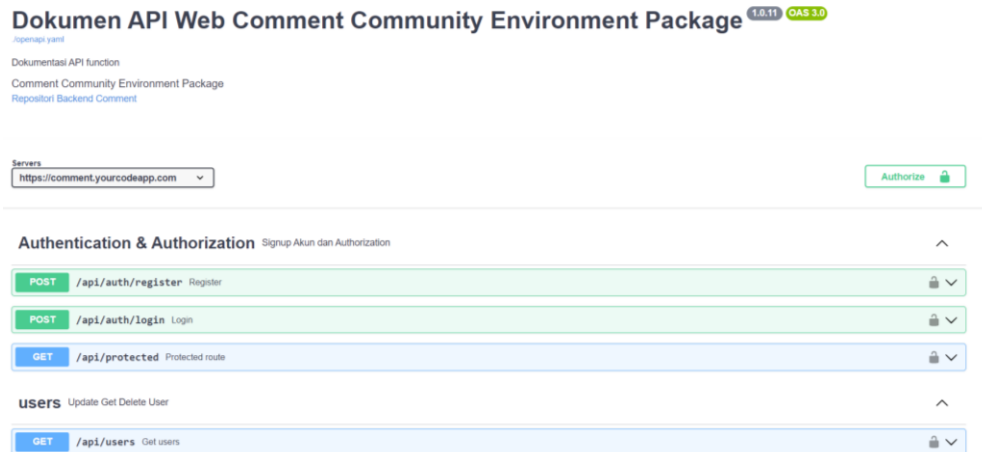
No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	userId	uuid	-	Foreign Key
2	eventId	uuid	-	Foreign Key
3	joinDate	timestamp	6	-
4	isActive	bool	-	-

Nama tabel : UsersJoinEvents

Fungsi : Menyimpan informasi tentang pengguna yang bergabung dengan acara.

Foreign Key : userId, eventId

## 2.4.18. Dokumentasi API



**Gambar 2. 30** Dokumentasi API Backend

**Gambar 2.30** menunjukkan dokumentasi API Web Comment yang digunakan dalam proyek ini. Dokumentasi ini mencakup berbagai endpoint yang digunakan untuk otentikasi dan otorisasi, serta pengelolaan data pengguna. Dokumentasi ini berfungsi sebagai panduan bagi pengembang untuk memahami dan menggunakan API yang telah dikembangkan. Dokumentasi lengkap dapat diakses melalui barcode dibawah ini.



**Gambar 2. 31** Barcode dokumentasi API