

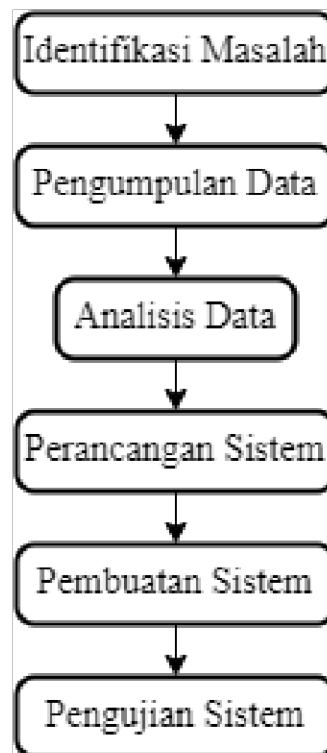
## **BAB II**

### **PRODUK**

#### **2.1 Perancangan**

Aplikasi ini dikembangkan dengan melalui beberapa tahap seperti identifikasi masalah, dari permasalahan pertama yang teridentifikasi, kemudian pengumpulan data, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu wawancara dan studi literatur, data yang digunakan dan dianalisis adalah data seniman yang nantinya dikelola dahulu supaya bisa diproses untuk aplikasi pemesanan kesenian. Maka dibuatkan perancangan system, proses ini akan membuat gambaran dari hasil berdasarkan kebutuhan-kebutuhan yang telah disiapkan sebelumnya. Website ini dibangun dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML*. Penggunaan framework *Laravel* pada pada aplikasi berbasis *website*. Tahapan terakhir, yaitu pengujian sistem, dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi sudah berjalan sebagaimana mestinya tanpa ada *bug* atau *error* yang ditemui pada saat aplikasi tersebut digunakan.

Perancangan sistem bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para pengguna serta memberikan gambaran rancang bangun aplikasi sebagai pedoman bagi *programmer* dalam mengembangkan aplikasi. Dalam proses ini akan dilakukan secara berurutan berdasarkan kebutuhan yang telah disiapkan sebelumnya. Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut ini.



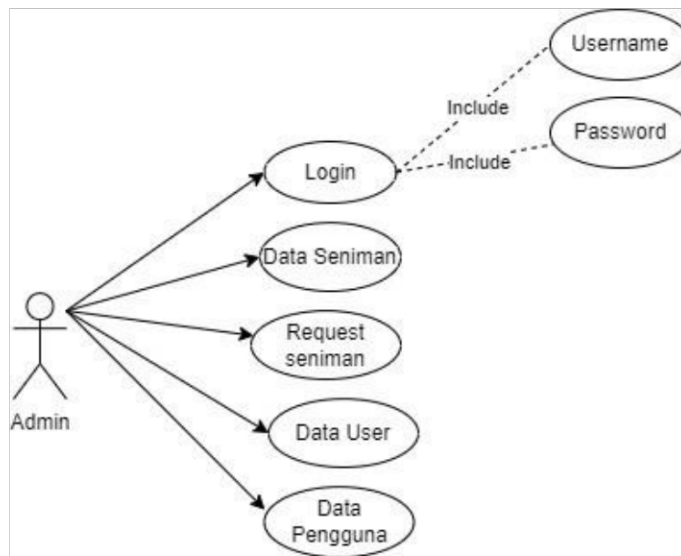
Gambar 2.1 Alur Penelitian

### 2.1.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan gambaran dari suatu sistem aplikasi yang akan dibuat untuk menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* pada penelitian ini terdiri dari halaman admin, halaman seniman dan halaman user.

#### a. Admin

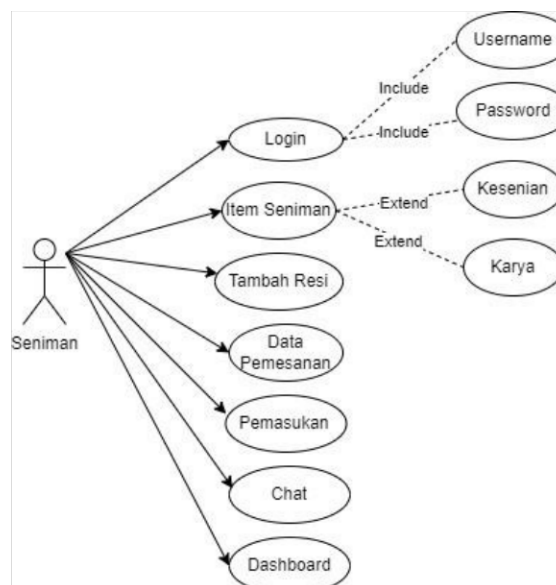
*Use case diagram* admin menjelaskan tentang fasilitas yang dapat digunakan admin yaitu admin bisa *login*, Melihat Siapa yang mendaftar sebagai seniman, melihat data seniman, dan pengguna Berikut *Use Case diagram* admin dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Use Case Diagram Admin

#### b. Seniman

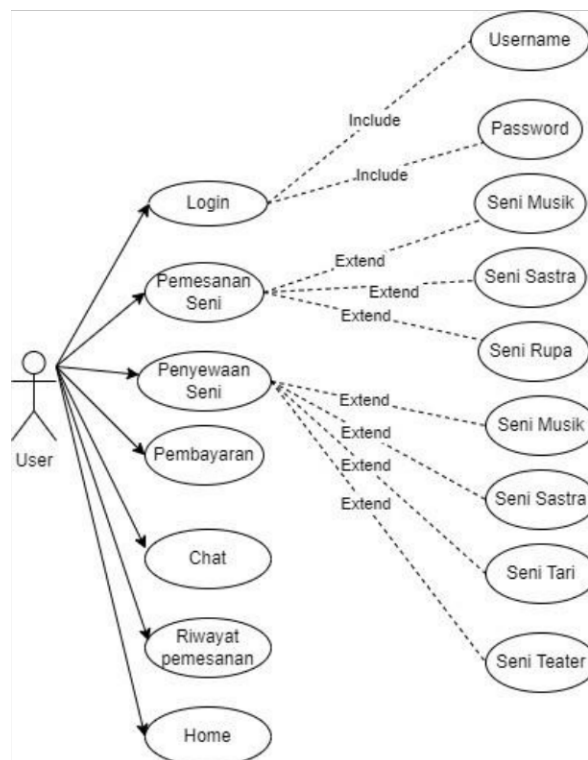
*Use case* diagram seniman menjelaskan tentang fasilitas yang dapat digunakan yaitu bisa *login*, memasukan data karya, kesenian, pemesanan, dan melihat pemasukan seniman serta chatting. Berikut Use Case diagram seniman dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Use Case Diagram Seniman

### c. User

*Use case diagram user* menjelaskan tentang fasilitas yang dapat digunakan yaitu bisa *login*, membeli karya atau menyewa jasa kesenian, serta chatting. Berikut Use Case diagram user dapat dilihat pada Gambar 2.4.



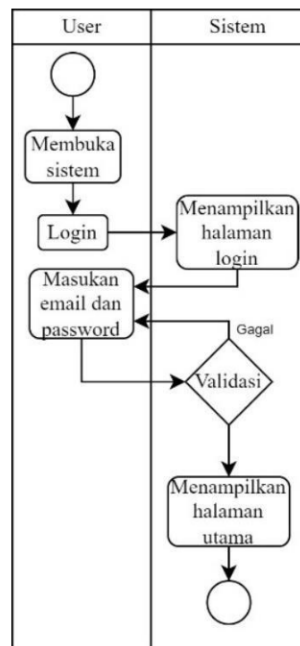
Gambar 2.4 *Use Case Diagram User*

### 2.1.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan sebuah rancangan yang menggambarkan alur kerja dari sebuah sistem. Berikut ini adalah beberapa rancangan *activity diagram*.

#### a. Activity Diagram Login User

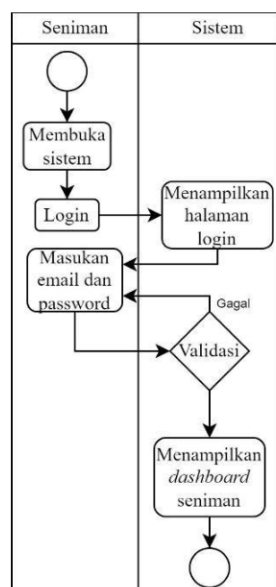
*Activity diagram login user* adalah gambaran dari alur kegiatan *login* pada sebuah sistem, *Activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar 2.5 di bawah ini.



Gambar 2.5 Activity Diagram - Login user

b. Activity Diagram Login Seniman

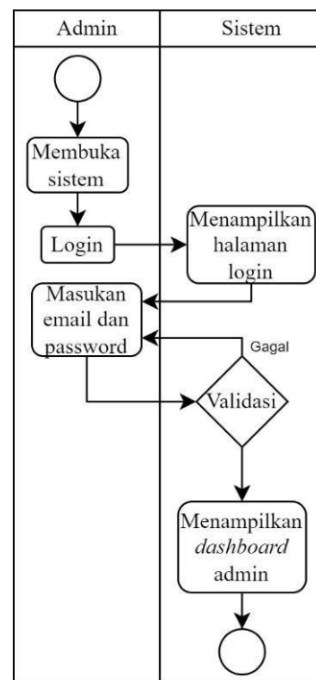
Activity diagram login seniman adalah gambaran dari alur kegiatan login pada sebuah sistem, Activity diagram login dapat dilihat pada Gambar 2.6 di bawah ini.



Gambar 2.6 Activity Diagram - Login seniman

c. *Activity Diagram Login admin*

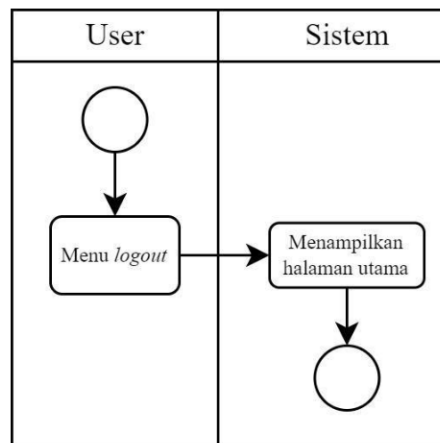
*Activity diagram login admin* adalah gambaran dari alur kegiatan *login* pada sebuah sistem, *Activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar 2.7 di bawah ini.



Gambar 2.7 *Activity Diagram* - Login admin

d. *Activity Diagram Logout*

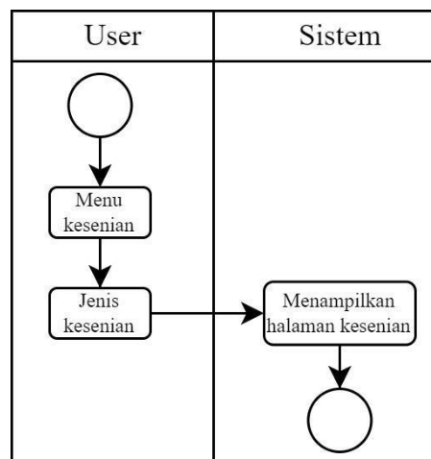
*Activity diagram logout* menggambarkan aktivitas proses *logout* dari sistem. Sistem akan menghapus sesi ketika *logout*. *Activity diagram logout* dapat dilihat pada Gambar 2.8 di bawah ini.



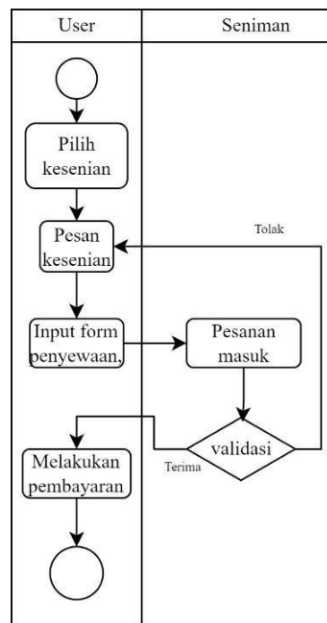
Gambar 2.8 Activity Diagram Logout

e. *Activity Diagram Kesenian*

*Activity* diagram kesenian menggambarkan aktivitas proses pengguna melihat kesenian pada sistem. *Activity* diagram kesenian dapat dilihat pada Gambar 2.9 di bawah ini.

Gambar 2.9 *Activity Diagram Kesenian*f. *Activity Diagram Penyewaan*

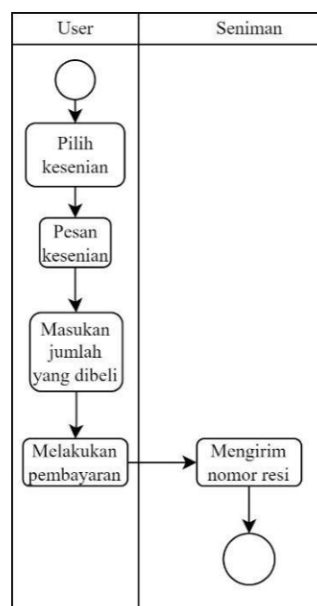
*Activity* diagram penyewaan adalah gambaran dari alur kegiatan penyewaan pada sebuah sistem, *Activity* diagram penyewaan dapat dilihat pada Gambar 2.10 di bawah ini.



Gambar 2.10 *Activity Diagram Penyewaan*

g. *Activity Diagram Pembelian*

*Activity diagram pembelian* menggambarkan aktivitas proses pembelian dari sistem. *Activity diagram pembelian karya* dapat dilihat pada Gambar 2.11 di bawah ini.

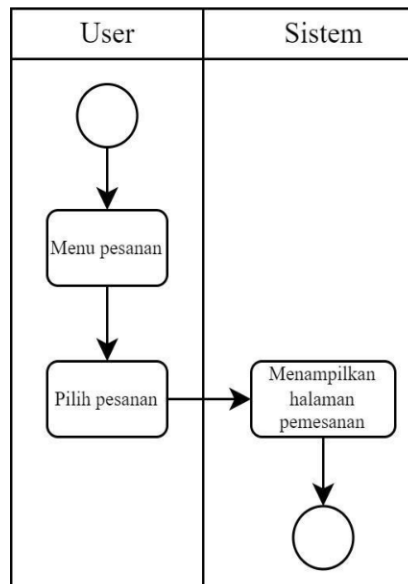


Gambar 2.11 *Activity Diagram Pembelian*



#### h. *Activity Diagram Pesanan*

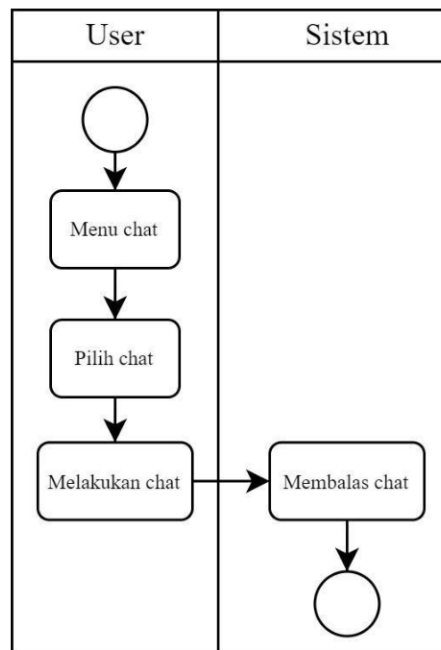
*Activity* diagram pesanan menggambarkan aktivitas proses pesanan pada saat sudah dipesan atau akan disewa. *Activity* diagram pesanan dapat dilihat pada Gambar 2.12 di bawah ini.



Gambar 2.12 Activity Diagram Pesanan

#### i. *Activity Diagram Chat*

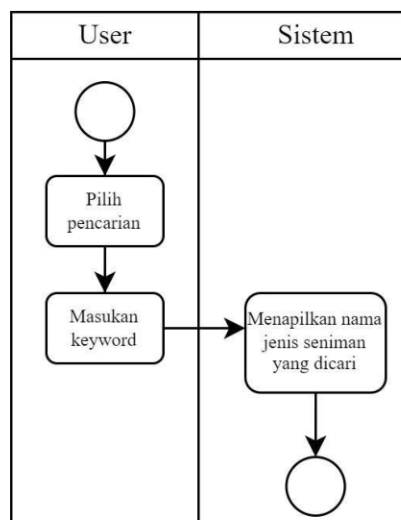
*Activity* diagram *chat* menggambarkan aktivitas proses *chat* pada saat ingin memulai sebuah chat. *Activity* diagram *chat* dapat dilihat pada Gambar 2.13 di bawah ini.



Gambar 2.13 Activity Diagram Kategori *Chat*

j. *Activity Diagram Pencarian*

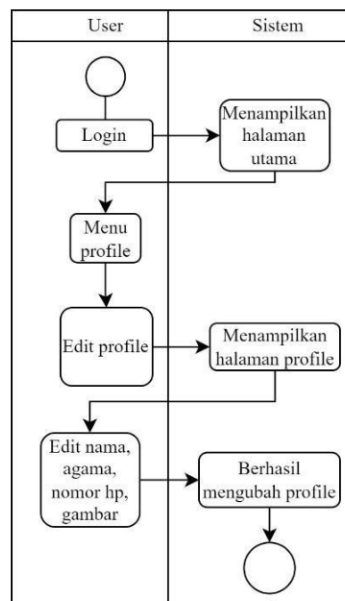
*Activity diagram Pencarian* menggambarkan aktivitas proses user pada saat ingin mencari paket yang diinginkan. *Activity diagram icon pencarian* dapat dilihat pada Gambar 2.14.



Gambar 2.14 *Activity Diagram – Pencarian User*

### k. Activity Diagram Profile

*Activity diagram profile* menggambarkan aktivitas proses user pada saat ingin mengedit profile. *Activity diagram profile* dapat dilihat pada Gambar 2.15.



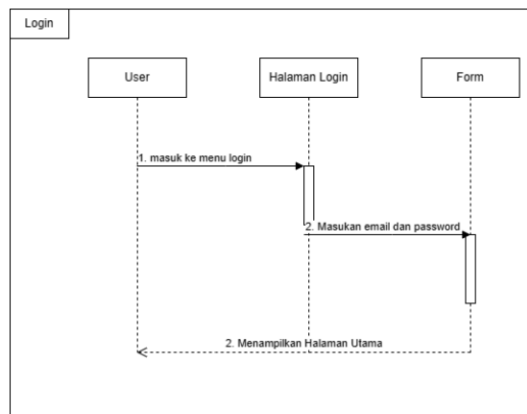
Gambar 2.15 Activity Diagram – Profile

### 2.1.3 Sequence Diagram

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara masing-masing objek pada setiap use case dalam urutan waktu. Interaksi berupa pengiriman serangkaian data antar objek - objek yang saling berinteraksi. *Sequence diagram* dari aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

#### a. Sequence Diagram Login

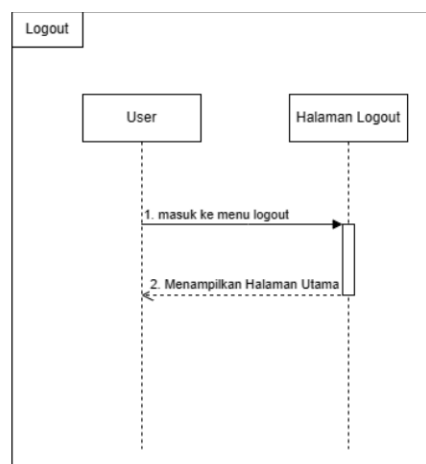
*Sequence diagram login* menjelaskan alur aktor ketika melakukan *login* ke sistem. *Sequence diagram login* terdapat pada Gambar 2.16 dibawah ini.



Gambar 2.16 *Sequence Diagram Login*

b. *Sequence Diagram Logout*

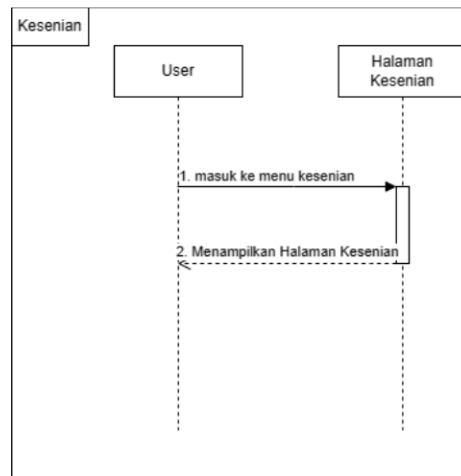
*Sequence diagram logout* menjelaskan alur aktor ketika melakukan *logout* ke sistem. *Sequence diagram logout* terdapat pada Gambar 2.17 dibawah ini.



Gambar 2.17 *Sequence Diagram Logout*

c. *Sequence Diagram Kesenian*

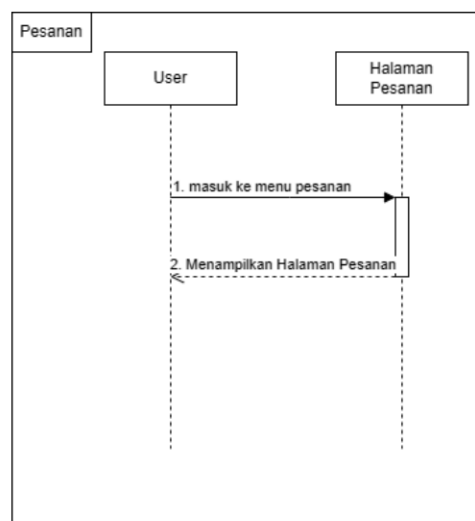
*Sequence diagram kesenian* menjelaskan alur ketika melakukan ke menu kesenian. *Sequence diagram kesenian* terdapat pada Gambar 2.18 dibawah ini.



Gambar 2.18 *Sequence Diagram Kesenian*

d. *Sequence Diagram Pesanan*

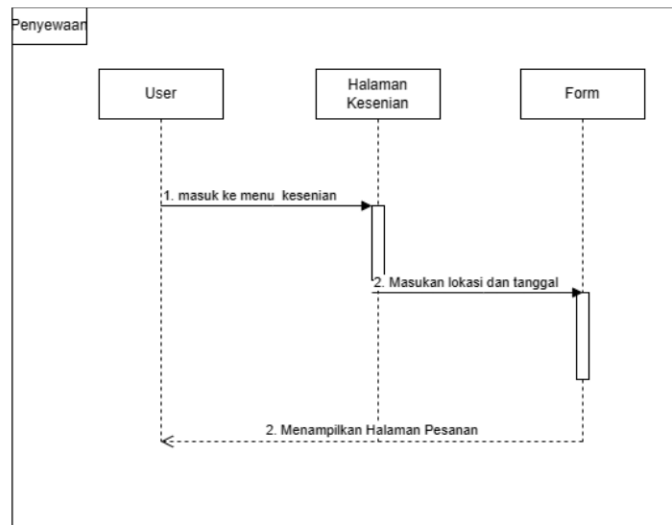
*Sequence* diagram pesanan menjelaskan alur ketika melakukan ke halaman pesanan. *Sequence* diagram pesanan terdapat pada Gambar 2.19 dibawah ini.



Gambar 2.19 *Sequence Diagram Pesanan*

e. *Sequence Diagram Penyewaan*

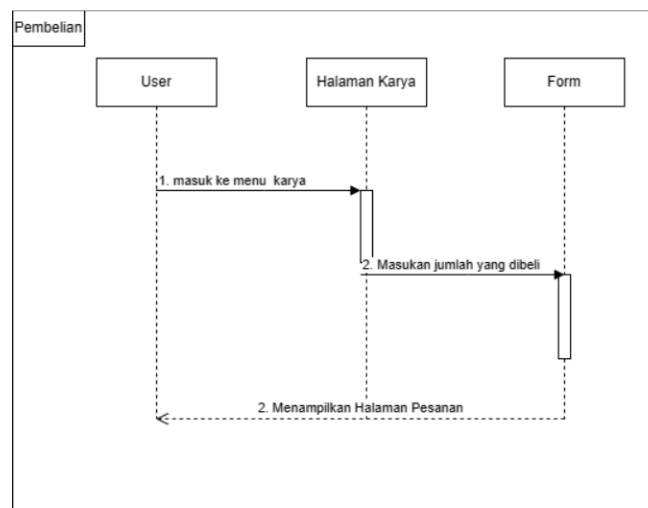
*Sequence* diagram penyewaan menjelaskan alur ketika melakukan penyewaan kesenian. *Sequence* diagram penyewaan kesenian terdapat pada Gambar 2.20 dibawah ini.



Gambar 2.20 *Sequence Diagram* Penyewaan.

f. *Sequence Diagram* Pembelian

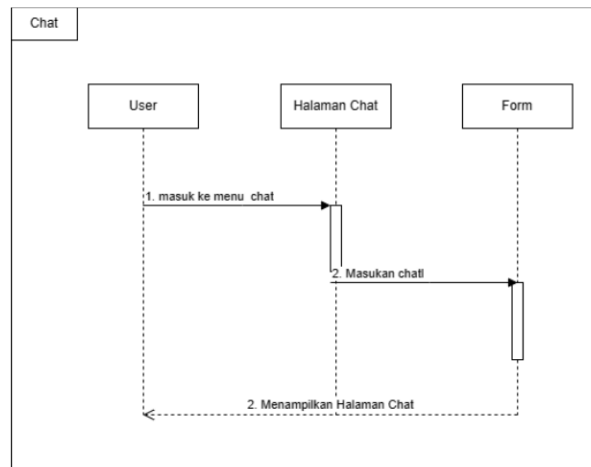
*Sequence diagram* pembelian menjelaskan alur ketika melakukan pembelian karya. *Sequence diagram* pembelian terdapat pada Gambar 2.21 dibawah ini.



Gambar 2.21. *Sequence Diagram* Pembelian

g. *Sequence Diagram* Chat

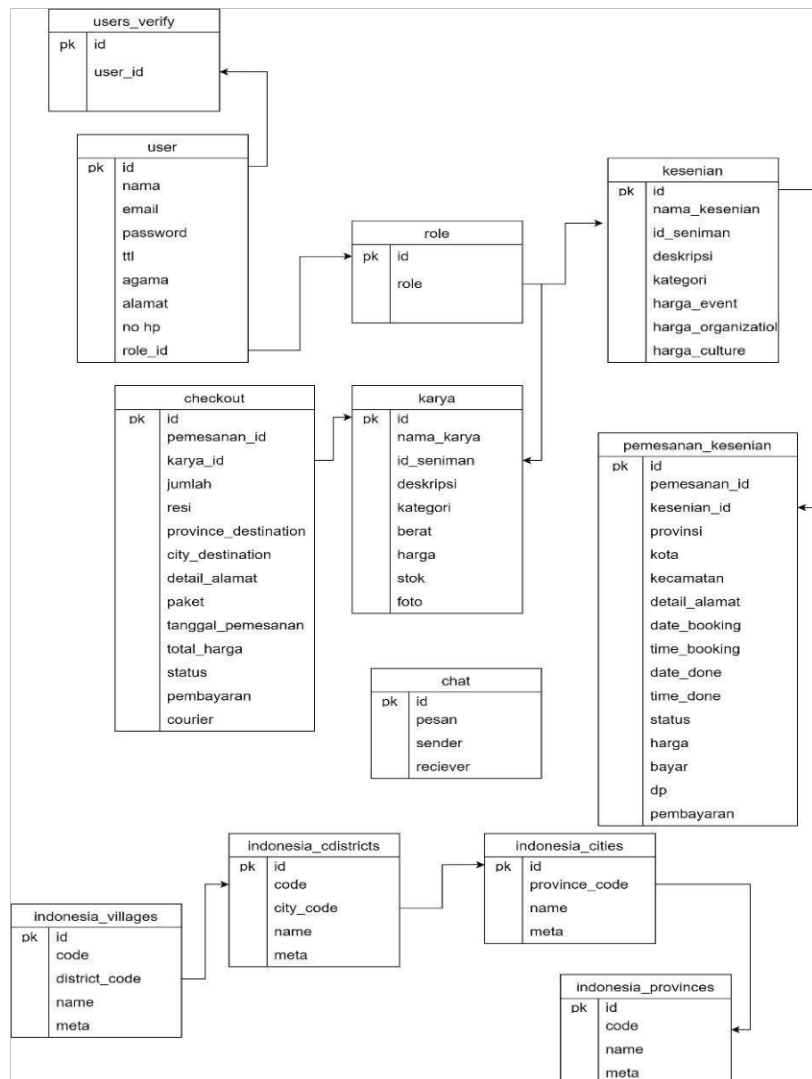
*Sequence diagram chat* menjelaskan alur ketika ingin memulai chat dengan seniman. *Sequence diagram chat* terdapat pada Gambar 2.22 dibawah ini.



Gambar 2.22 Sequence Diagram Chat

#### 2.1.4 Class diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan berorientasi objek dalam pemrograman berbasis objek. Diagram ini menggambarkan struktur sistem atau aplikasi dalam bentuk objek-objek yang saling berhubungan, serta atribut dan metode yang dimiliki oleh setiap objek tersebut. Class diagram memberikan gambaran visual tentang bagaimana komponen-komponen dalam sistem saling berinteraksi dan berhubungan satu sama lain. Tampilan class diagram dapat dilihat pada Gambar 2.23. Beberapa class diagram yaitu `user_verify`, `user`, `checkout`, `Indonesia_villages`, `Indonesia_districts`,



Gambar 2.23 Class Diagram

### 2.1.5 Perancangan Database

Perancangan database adalah proses merencanakan struktur, format, dan organisasi basis data untuk menyimpan dan mengelola informasi. Perancangan database pada penelitian ini terdapat 12 tabel dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Perancangan database user ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.1 dibawah ini.



Tabel 2.1 User

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
nama	varchar	25	Nama user
email	varchar	25	Email user
password	varchar	10	Password user
ttl	varchar	15	Tempat tanggal lahir user
agama	varchar	15	Agama user
alamat	varchar	15	Alamat user
no_hp	varchar	13	No hp user
foto	varchar	55	Gambar user
role_id	varchar	25	Hak akses user

Perancangan database role ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.2 dibawah ini.

Tabel 2.2 Role

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
role	varchar	15	Hak akses

Perancangan database chat ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.3 dibawah ini.

Tabel 2.3 *Chat*

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id	bigint	20	Primary_key
pesan	longtext	-	chat user
sender	bigint	20	Pengirim chat
receiver	bigint	20	Penerima chat

Perancangan database checkout ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi.

Dapat dilihat pada Tabel 2.4 dibawah ini.

Tabel 2.4 *Checkout*

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id	bigint	20	Primary_key
pemesanan_id	bigint	-	Identitas pesanan
kesenian_id	bigint	20	Identitas karya
jumlah	bigint	20	Jumlah barang
resi	varchar	225	No resi barang
province_destination	varchar	25	Provinsi user
city_destination	varchar	25	Kota user
Detail_alamat	varchar	225	Alamat user
paket	varchar	25	Paket user
tanggal_pemesanan	varchar	25	Tanggal pesanan
total_harga	bigint	20	Total harga beli
status	varchar	25	Status pembelian
pembayaran	enum('Sudah Bayar', 'Belum Bayar')	-	Pembayaran user
courier	varchar	25	Courier paket

Perancangan database pemesanan kesenian ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.5 dibawah ini.

Tabel 2.5 Pemesanan Kesenian

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
pemesanan_id	bigint	-	Identitas penyewaan
kesenian_id	bigint	20	Identitas user
provinsi	varchar	20	Provinsi user
kota	varchar	225	Kota user
kecamatan	varchar	25	kecamatan user
detail_alamat	varchar	25	Alamat lengkap user
Date_booking	date	-	Tanggal sewa
Time_booking	time	-	Jam sewa
Date_done	date	-	Sampai tanggal
Time_done	time	-	Jam sewa
status	varchar	25	Status pembelian
harga	varchar	-	Harga sewa
bayar	varchar	25	Bayar sewa
dp	varchar		Jenis pembayaran
pembayaran	varchar		Pelunasan

Perancangan database karya ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.6 dibawah ini.

Tabel 2.6 Karya

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
nama_karya	varchar	225	Nama_karya
id_seniman	bigint	20	Identitas seniman
deskripsi	longtext	-	Deskripsi karya
kategori	text	-	Kategori karya
berat	int	11	Bobot karya
harga	varchar	225	Harga karya
stok	bigint	20	Stok karya
foto	varchar	225	Foto karya

Perancangan database kesenian ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi.

Dapat dilihat pada Tabel 2.7 dibawah ini.

Tabel 2.7 Kesenian

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
nama_kesenian	varchar	225	Nama_kesenian
id_seniman	bigint	20	Identitas seniman
deskripsi	longtext	-	Deskripsi kesenian
kategori	text	-	Kategori kesenian
harga_pribadi	varchar	225	Harga kesenian per event
harga_event	varchar	225	Harga kesenian per event
harga_organizational	varchar	225	Harga kesenian
foto	varchar	225	Foto kesenian

Perancangan database Indonesia Provinces ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.8 dibawah ini.

Tabel 2.8 Indonesia Provinces

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
code	char	2	Kode provinsi
name	varchar	25	Nama provinsi

Perancangan database Indonesia Districts ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.9 dibawah ini.

Tabel 2.9 Indonesia Districts

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
code	char	7	Kode daerah
city_code	char	4	Kode kota
name	varchar	55	Nama daerah

Perancangan database Indonesia villages ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.9 dibawah ini.

Tabel 2.10 Indoensia Villages

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
code	char	7	Kode desa
district_code	char	4	Kode daerah
name	varchar	55	Nama desa

Perancangan database Indonesia Cities ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.11 dibawah ini.

Tabel 2.11 Indonesia Cities

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id	bigint	20	Primary_key
code	char	4	Kode kota
province_code	char	2	Kode provinsi
name	varchar	55	Nama kota

### 2.1.6 Desain Antarmuka

Desain antarmuka merupakan bentuk dasar dari sebuah aplikasi. Pembuatan desain antarmuka ini bertujuan untuk mempermudah *programmer* dalam membuat tampilan aplikasi yang akan dibuat. Berikut ini merupakan desain antarmuka sistem penyewaan dan penjualan karya seni.

#### A. Rancangan Halaman Home

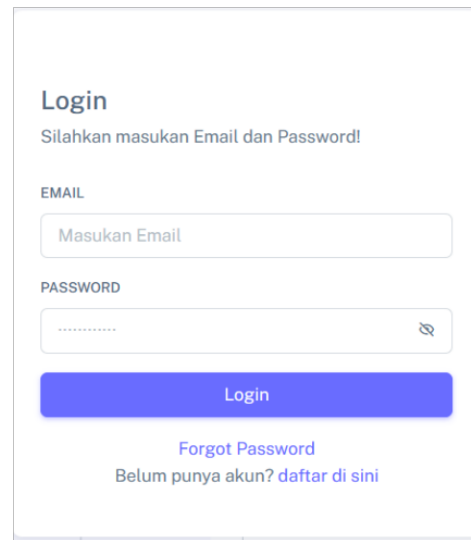
Pada Gambar 2.24 merupakan rancangan halaman *home*, yang terdapat navigasi menu yaitu *kesenian*, dan *login*.



Gambar 2.24 Rancangan Halaman Home.

## B. Rancangan Halaman Login

Pada Gambar 2.25 merupakan rancangan halaman *login*, yang terdapat 2 *form* input yaitu *email*, *password* dan tombol *login*, serta terdapat link untuk *forgot password* dan untuk *registrasi*.

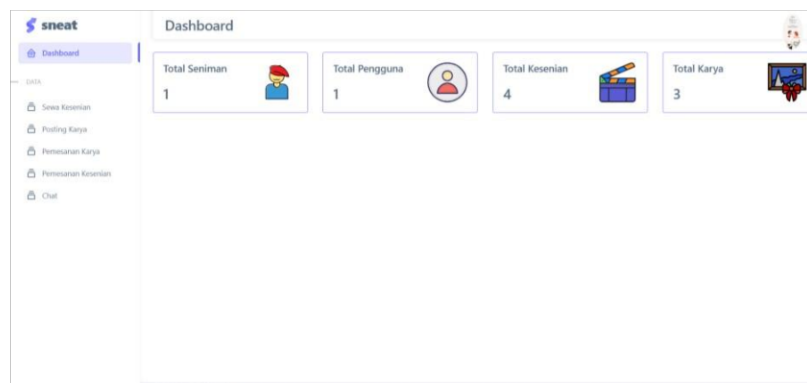


The image shows a login form titled "Login" with the instruction "Silahkan masukan Email dan Password!". It contains two input fields: "EMAIL" with a placeholder "Masukan Email" and "PASSWORD" with a placeholder "....." and a toggle icon. Below the fields is a blue "Login" button. At the bottom, there are two links: "Forgot Password" and "Belum punya akun? daftar di sini".

Gambar 2.25 Rancangan Halaman Login

## C. Rancangan Halaman Dashboard Seniman

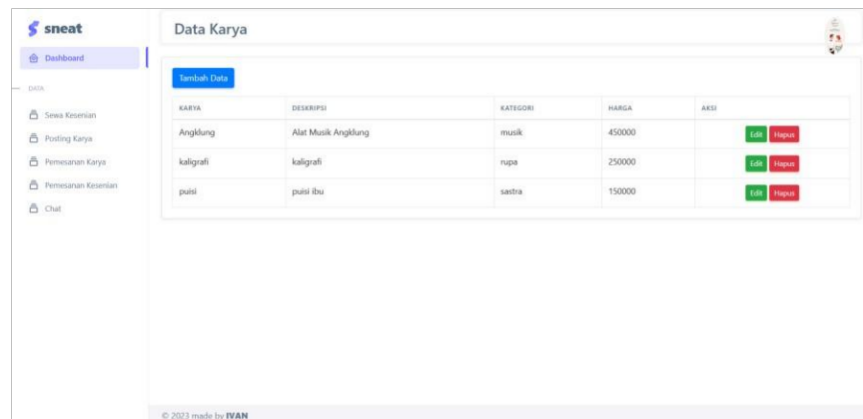
Pada Gambar 2.26 merupakan rancangan halaman Dashboard Seniman, disini terdapat *card* yang menampilkan jumlah kesenian yang akan disewakan dan karyang akan dijual.



Gambar 2.26 Rancangan Halaman Dashboard Seniman.

#### D. Rancangan Halaman Data Karya

Pada Gambar 2.27 merupakan rancangan halaman data karya yang terdapat tombol tambah data karya dan table yang berisi data yang karya yang telah di tambahkan oleh seniman.

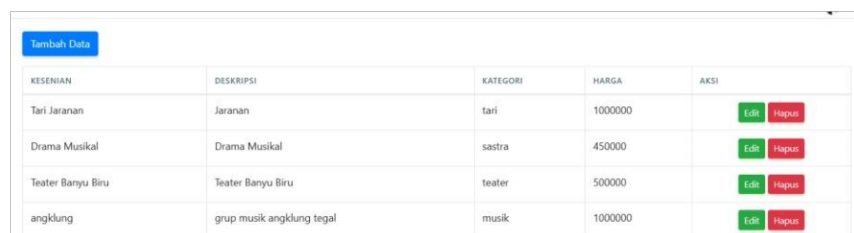


KARYA	DESKRIPSI	KATEGORI	HARGA	AKSI
Angklung	Alat Musik Angklung	musik	450000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
kaligrafi	kaligrafi	rupa	250000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
puisi	puisi Ibu	sastra	150000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 2.27 Rancangan Halaman Data Karya

#### E. Rancangan Halaman Data Kesenian

Pada Gambar 2.28 merupakan rancangan halaman data kesenian, dimana terdapat beberapa komponen yaitu tombol tambah data, edit, dan hapus data, terdapat table juga untuk data yang telah ditambahkan oleh seniman.



KESENIAN	DESKRIPSI	KATEGORI	HARGA	AKSI
Tari Jaranan	Jaranan	tari	1000000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
Drama Musikal	Drama Musikal	sastra	450000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
Teater Banyu Biru	Teater Banyu Biru	teater	500000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
angklung	grup musik angklung tegal	musik	1000000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 2.28 Rancangan Halaman Data Kesenian

#### F. Rancangan Halaman Pemesanan Karya

Pada Gambar 2.29 merupakan rancangan halaman Data Pemesanan Karya, dimana seniman hanya bisa melihat data karya yang di beli oleh pengguna.



Patung	
<b>Jumlah Pesanan</b>	1 Barang
<b>Alamat Tujuan</b>	Jawa Tengah, Depok jl batam gg 3 no.52 02/13 panggung, tegal timur
<b>Tanggal Pesanan</b>	02-01-2024
<b>Total Harga</b>	Rp.127000
<b>Pembayaran</b>	Sudah Bayar
<b>Kurir</b>	jne
<b>Resi</b>	P2208260020207

Pesanan telah diterima

Gambar 2.29 Rancangan Halaman Pemesanan Karya

### G. Rancangan Halaman Pemesanan Kesenian

Pada Gambar 2.30 merupakan rancangan halaman Pemesanan Kesenian, dimana seniman dapat melihat data kesenian yang akan disewa oleh penyewa.

Pemesanan Kesenian					
PEMESAN	KESENIAN	LOKASI	TANGGAL BOOKING	STATUS	PEMBAYARAN
user	Tari Jaranan	tegal	2023-07-19	Terima <span style="color: red;">tolak</span>	Belum dibayar

Gambar 2.30 Rancangan Halaman Pemesanan Kesenian

### H. Rancangan Halaman Chat

Pada Gambar 2.31 merupakan rancangan halaman chat seniman, disini form chatting, jika seniman terdapat chat maka akan terlihat.

seniman

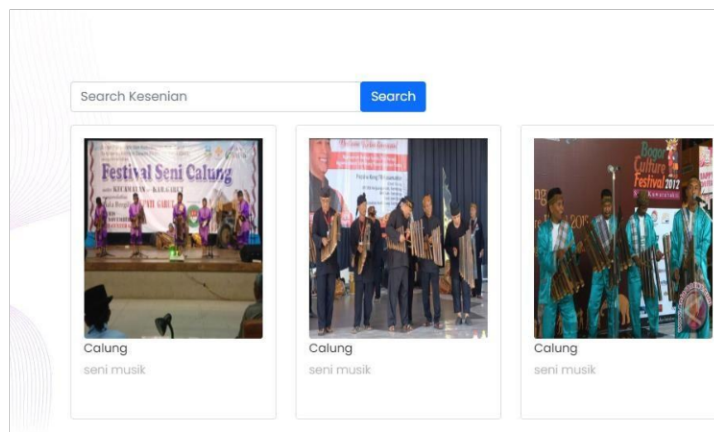
yup

Send

Gambar 2.31 Rancangan Halaman *Chat*.

## I. Rancangan Halaman Kesenian

Pada Gambar 2.32 merupakan rancangan halaman kesenian, disini terdapat *card* yang berisi data kesenian yang disewakan oleh seniman.



Gambar 2.32 Rancangan Halaman Kesenian

## J. Rancangan Halaman Pesanan Karya

Pada Gambar 2.33 merupakan rancangan halaman pesanan karya, di sini terdapat data yang sudah dipesan oleh pengguna, termasuk pada status pembayaran juga ada.

<b>Lukisan</b>	
<b>Jumlah Pesanan</b>	1
<b>Alamat Tujuan</b>	adfs
<b>Tanggal Pesanan</b>	11-07-2023
<b>Total Pesanan</b>	1 x Rp.100000 = Rp.100000
<b>Pembayaran</b>	Belum Bayar
<b>Resi</b>	Belum ada resi
<b>Pesanan diterima</b>	

Gambar 2.33 Rancangan Halaman Pesanan Karya

## K. Rancangan Halaman Pesanan Kesenian

Pada Gambar 2.34 merupakan rancangan halaman pesanan kesenian, disini terdapat data yang akan disewa jasa keseniannya.

Calung	
Lokasi	Kabupaten Tegal margadana
Alamat	Jl Batam gang 2 3/13 no 53
Tanggal Booking	03/Jan/2024 - 06/Jan/2024
Jam Booking	18:22:00 - 18:22:00   0 Jam
Status	Pesanan Selesai
Pembayaran	Sudah bayar
Jenis Bayar	Lunas
Total Harga	Rp.57000000
<a href="#">Pesanan telah selesai</a>	

Gambar 2.34 Rancangan Halaman Pesanan Kesenian

## L. Rancangan Halaman Profile

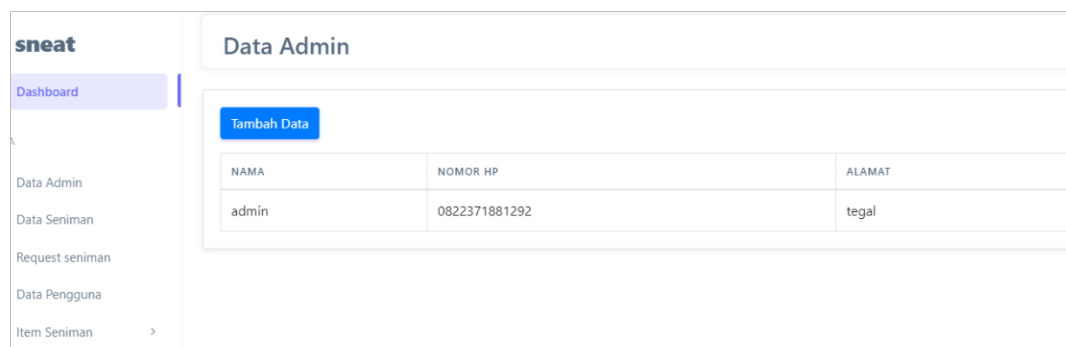
Pada Gambar 2.35 merupakan rancangan halaman profile, pada halaman ini terdapat data profile, dan pada halaman ini pengguna atau seniman juga bisa mengupdate data profile.

Tempat, tanggal lahir	tegal, 13/07/2023
Alamat	tegal
Email	user@gmail.com
Agama	krislam
Nomor Hp	0978978
<a href="#">Edit</a>	

Gambar 2.35 Rancangan Halaman profile

### M. Rancangan Halaman Dashboard Data Admin

Pada Gambar 2.36 merupakan rancangan halaman dashboard data admin, pada halaman ini terdapat data admin, dan pada halaman admin juga bisa menambahkan dan melihat data admin.

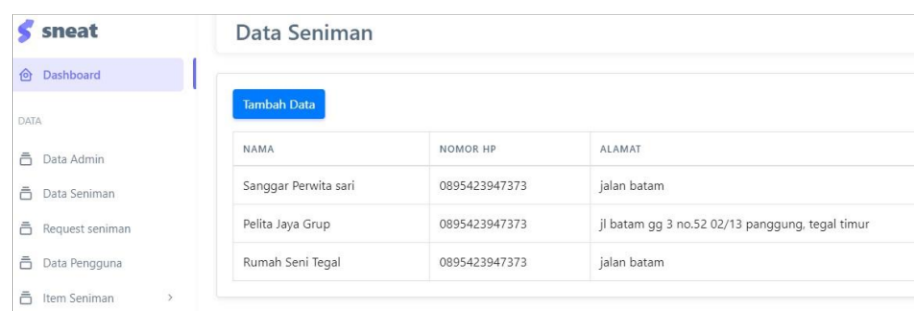


NAMA	NOMOR HP	ALAMAT
admin	0822371881292	tegal

Gambar 2.36 Halaman Dashboard Data Admin

### N. Rancangan Halaman Dashboard Data Seniman

Pada Gambar 2.37 merupakan rancangan halaman dashboard data seniman, pada halaman ini terdapat data eniman, dan pada halaman ini admin hanya bisa melihat data data seniman yang sudah terdaftar.

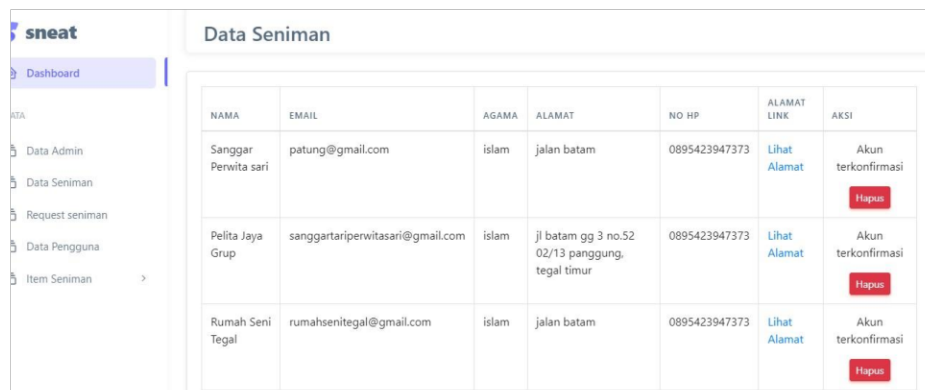


NAMA	NOMOR HP	ALAMAT
Sanggar Perwita sari	0895423947373	jalan batam
Pelita Jaya Grup	0895423947373	jl batam gg 3 no.52 02/13 panggung, tegal timur
Rumah Seni Tegal	0895423947373	jalan batam

Gambar 2. 37 Dashboard Data Seniman

### O. Rancangan Halaman *Request* Seniman

Pada Gambar 2.38 merupakan rancangan halaman dashboard request seniman, pada halaman ini terdapat data seniman yang mendaftar pada sistem, dan pada halaman ini admin bisa mengkonfirmasi seniman tersebut.

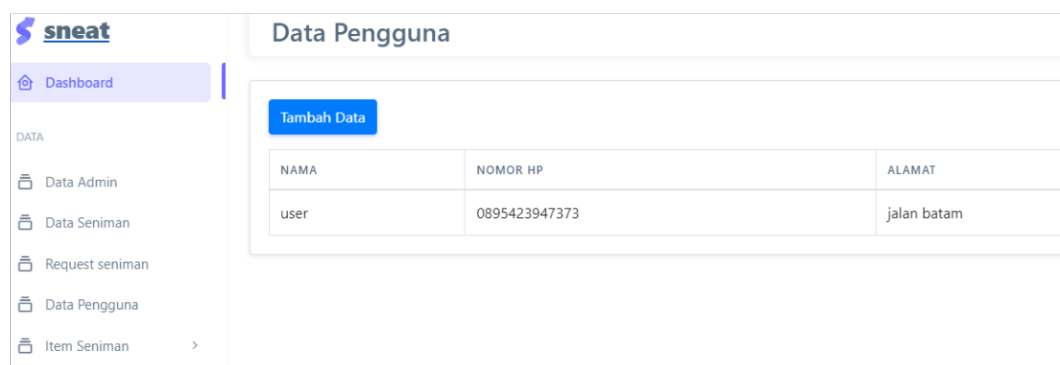


NAMA	EMAIL	AGAMA	ALAMAT	NO HP	ALAMAT LINK	AKSI
Sanggar Perwita sari	patung@gmail.com	islam	jalan batam	0895423947373	Lihat Alamat	Akun terkonfirmasi Hapus
Pelita Jaya Grup	sanggartariperwitasari@gmail.com	islam	jl batam gg 3 no.52 02/13 panggung, tegal timur	0895423947373	Lihat Alamat	Akun terkonfirmasi Hapus
Rumah Seni Tegal	rumahsenitegal@gmail.com	islam	jalan batam	0895423947373	Lihat Alamat	Akun terkonfirmasi Hapus

Gambar 2.38 Halaman *Request* Seniman

### P. Rancangan halaman data pengguna

Pada Gambar 2.39 merupakan rancangan halaman dashboard data pengguna, pada halaman ini terdapat data pengguna, dan pada halaman data pengguna ini admin hanya bisa melihat pengguna yang sudah mendaftar pada sistem.



NAMA	NOMOR HP	ALAMAT
user	0895423947373	jalan batam

Gambar 2.39 Halaman Data Pengguna

## Q. Item kesenian

### 1. Rancangan halaman tambah kesenian

Pada Gambar 2.40 merupakan rancangan halaman dashboard tambah kesenian, pada halaman ini seniman bisa menambahkan data kesenian yang disewakan.



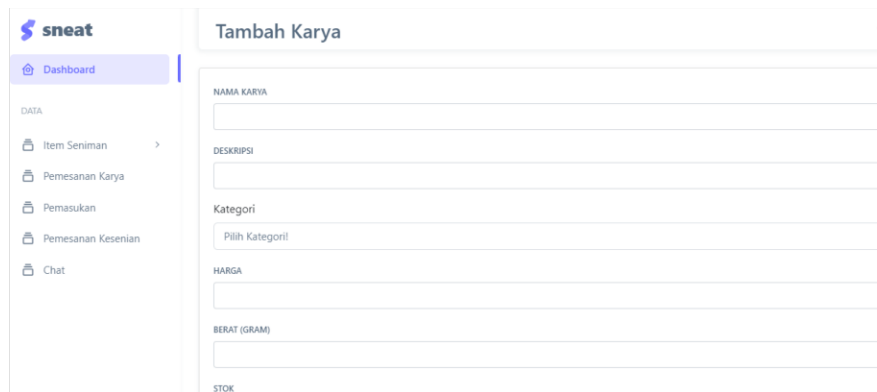
The screenshot shows a web interface for adding art items. On the left is a sidebar with the 'sneat' logo and navigation options: Dashboard, DATA, Item Seniman, Pemesanan Karya, Pemasukan, Pemesanan Kesenian, and Chat. The main content area is titled 'Tambah Kesenian' and contains the following form fields:

- NAMA KESENIAN**: A text input field.
- DESKRIPSI**: A text input field.
- Kategori**: A dropdown menu with the option 'Pilih Kategori!'.
- HARGA / PERSONAL EVENT**: A text input field with a note: 'Contoh: pesta ulang tahun, resepsi sunatan, reuni keluarga, arisan, dan pesta pernikahan'.
- HARGA / CULTURAL EVENT**: A text input field.

Gambar 2.40 Halaman Tambah Kesenian

### 2. Rancangan halaman tambah karya

Pada Gambar 2.41 merupakan rancangan halaman dashboard tambah kesenian, pada halaman ini seniman bisa menambahkan data kesenian yang disewakan.



The screenshot shows a web interface for adding works. On the left is a sidebar with the 'sneat' logo and navigation options: Dashboard, DATA, Item Seniman, Pemesanan Karya, Pemasukan, Pemesanan Kesenian, and Chat. The main content area is titled 'Tambah Karya' and contains the following form fields:

- NAMA KARYA**: A text input field.
- DESKRIPSI**: A text input field.
- Kategori**: A dropdown menu with the option 'Pilih Kategori!'.
- HARGA**: A text input field.
- BERAT (GRAM)**: A text input field.
- STOK**: A text input field.

Gambar 2.41 Halaman Tambah Karya

### 3. Rancangan Halaman Data Kesenian

Pada Gambar 2.42 merupakan rancangan halaman data kesenian pada halaman ini seniman bisa menambahkan data, menghapus dan mengedit kesenian.

KESENIAN	DESKRIPSI	KATEGORI	HARGA PERSONAL EVENT	HARGA CULTURE EVENT	HARGA ORGANIZATIONAL EVENT	AKSI
Calung	calung adalah alat musik perkusi yang dimainkan dengan cara dipukul Alat untuk memukulnya terbuat dari bahan kayu atau tongkat yang sudah dilapisi oleh lilitan karet agar menghasilkan suara yang tidak kasar	musik	RP.12000000 / Personal Event	Rp.17000000 / Culture Event	Rp.19000000 / Organizational Event	Edit Hapus

Gambar 2.42 Halaman Data Kesenian

### 4. Rancangan Halaman Data Karya

Pada Gambar 2.43 merupakan rancangan halaman data karya pada halaman ini seniman bisa menambahkan data, menghapus dan mengedit karya.

KARYA	DESKRIPSI	KATEGORI	BERAT (GRAM)	HARGA	AKSI
Patung	Seruling yg terbuat dari bambu panjang 30 cm terdapat 6 lubang mainan tradisional anak	rupa	100	75000	Edit Hapus

Gambar 2.43 Halaman Data Karya

### R. Rancangan halaman pemesanan karya

Pada Gambar 2.44 merupakan rancangan halaman pemesanan karya, pada halaman ini seniman bisa melihat pesanan yang masuk.



Gambar 2.44 Halaman Pemesanan Karya

#### S. Rancangan halaman pemesanan kesenian

Pada Gambar 2.45 merupakan rancangan halaman pemesanan kesenian, pada halaman ini seniman bisa melihat pesanan kesenian yang masuk.

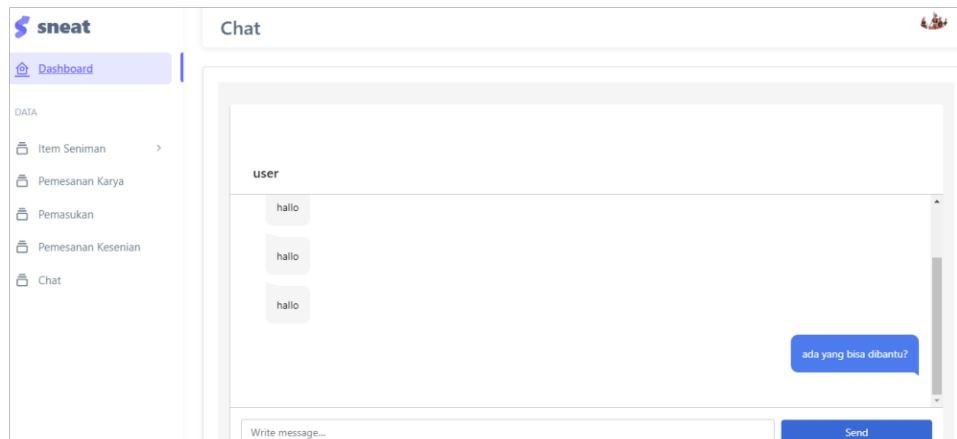


Gambar 2.45 Halaman Pemesanan Kesenian

#### T. Rancangan halaman chat

Pada Gambar 2.46 merupakan rancangan halaman chat, pada halaman ini seniman bisa melihat chat yang masuk dan membalas chat tersebut.





Gambar 2.46 Halaman *Chat*

#### U. Rancangan Halaman Pemasukan Kesenian

Pada Gambar 2.47 merupakan rancangan halaman pemasukan kesenian, pada halaman ini seniman bisa melihat pemasukan yang telah dilakukan user.



Gambar 2.47 Halaman Pemasukan Kesenian

#### 2.1.7 Pengujian Black box

Metode *Black Box* adalah pengujian sistem yang dilakukan dengan mengamati hasil *input* dan *output* dari perangkat lunak tanpa mengetahui *source code* dari sistem tersebut. Pengujian ini dilakukan diakhir pembuatan sistem untuk mengetahui apakah sistem berfungsi dengan baik atau tidak. Pada Tabel 2.1

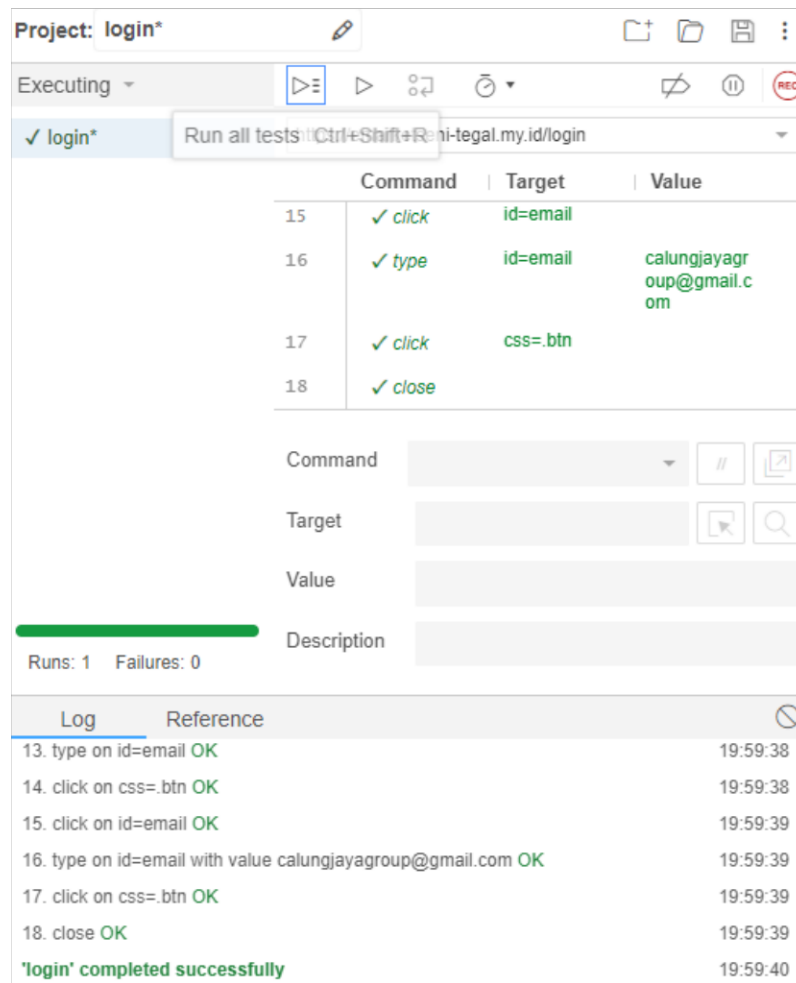
merupakan hasil pengujian sistem penyewaan dan penjualan karya seni menggunakan metode *Black Box*.

a. Pengujian *Login*

Pengujian *login* menggunakan *tools selenium ide* dengan melakukan pengujian pada Table 2.12 Rancangan Pengujian *Login* dan gambar 2.36 Pengujian *Login*.

Tabel 2.12 Rancangan Pengujian *Login*

Kode	Item Pengujian	Skenario	Test data	Hasil yang diharapkan	Hasil uji	Status uji
A001	Fungsi <i>Login</i>	Jika Klik <i>Login</i> tanpa memasukan inputan	-	Sistem tidak mengarahkan kehalaman <i>home</i> atau <i>dashboard</i>	Menampilkan hasil Pada Gambar 2.36	Valid
A002	Fungsi <i>Login</i>	Pengguna masukan <i>email</i> dan <i>password</i> yang tidak sesuai klik <i>login</i>	Menginputkan <a href="mailto:user6@gmail.com">user6@gmail.com</a> , User12	Sistem tidak mengarahkan kehalaman <i>home</i> atau <i>dashboard</i> karena belum terdaftar	Menampilkan hasil Pada Gambar 2.36	Valid
A003	Fungsi <i>Login</i>	Pengguna masukan <i>email</i> dan <i>password</i> , kemudian klik tombol <i>Login</i>	Menginputkan <a href="mailto:user@gmail.com">user@gmail.com</a> , User1234	Sistem akan mengarahkan ke halaman <i>home</i> atau <i>dashboard</i>	Menampilkan hasil Pada Gambar 2.36	Valid

Gambar 2.48 Pengujian *Login*

## b. Pengujian Dashboard

Pengujian dashboard meliputi semua level yang mengakses dashboard menggunakan tools selenium ide dengan melakukan pengujian pada Tabel 2.13.

Tabel 2.13 Pengujian Dashboard

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B001	Fungsi Dashboard Admin	Admin klik data admin	-	Sistem akan menampilkan data admin	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B002	Fungsi Dashboard Form tambah data admin	Admin Klik tambah data akan muncul form tambah data admin	Memasukan inputan admin2, <a href="mailto:admin2@gmail.com">admin2@gmail.com</a> , jalan batam, Tegal, 08-11-1999, Islam,	Sistem akan memunculkan halaman form input data lalu mengarahkan simpan data	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B003	Fungsi dashboard Data seniman	Admin Klik Data seniman	-	Sistem akan menampilkan data seniman	Hasil uji sesuai harapan	Valid
B004	Fungsi dashboard admin request seniman	Admin Klik data request seniman	-	Sistem akan menampilkan halaman request seniman	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B005	Fungsi dashboard admin	Admin klik data pengguna	-	Sistem akan menampilkan data pengguna	Hasil uji sesuai harap	valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B006	Fungsi dashboard seniman Item seniman kesenian	Seniman klik data item seniman lalu pilih kesenian	-	Sistem akan menampilkan data kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B007	Fungsi dashboard seniman tambah data Item seniman kesenian	Klik tambah data	Memasukan inputan Calung, Calung adalah alat musik perkusi yang dimainkan dengan cara dipukul Alat untuk memukulnya terbuat dari bahan kayu atau tongkat, music, 12000000, 17000000, 19000000.	Sistem akan menampilkan form tambah data kesenian lalu Ketika sudah menginputkan kesenian klik simpan	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B008	Fungsi dashboard seniman	Pengguna klik tambah karya lalu form diisi sesuai karya	Menginputkan patung, patung singa, rupa, 100, 75000	Sistem akan menyimpan form data karya yang sudah diinputkan	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B009	Fungsi dashboard seniman	Seniman Klik item kesenian lalu pilih edit	-	Sistem akan menampilkan form edit sesuai data kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B010	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik data kesenian lalu klik hapus	-	Sistem akan menghapus data kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B011	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik item seniman lalu pilih karya	-	Sistem akan menampilkan data karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B012	Fungsi Dashboard seniman	Klik tambah item karya	Menginputkan patung, patung singa, rupa, 100, 75000	Sistem akan menampilkan form tambah karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B013	Fungsi Dashboard seniman	Klik edit item karya	-	Sistem akan menampilkan form edit sesuai data karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B014	Fungsi Dashboard seniman	Klik Hapus item karya	-	Sistem akan menghapus data karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B015	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik pemesanan karya	-	Sistem akan menampilkan pemesanan karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B016	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik pemesanan karya lalu pilih tambahkan resi	Menginputkan nomor resi P22082600202035	Sistem akan menampilkan form tambahan resi	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B017	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik pemasukan	-	Sistem akan menampilkan data pemasukan seniman	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B018	Fungsi Dashboard seniman	Seniman pilih pemesanan kesenian	-	Sistem akan menampilkan data pemesanan kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B019	Fungsi Dashboard seniman	Seniman pilih chat	-	Sistem akan menampilkan data chat seniman	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B020	Fungsi Dashboard seniman	Seniman send chat	Menginputkan ada yang bisa dibantu?	Sistem akan mengirim chat ke user yang dikirim	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

c. Pengujian Halaman Home

Pengujian halaman home meliputi semua yang mengakses home menggunakan tools selenium ide dengan melakukan pengujian pada table 2.14.

Tabel 2.14 Pengujian halaman *Home*

<b>Kode</b>	<b>Item pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil uji</b>	<b>Status Uji</b>
C001	Fungsi Home	Pengguna klik penyewaan seni	-	menampilkan halaman sewa kesenian	dilihat pada gambar 2.32	Valid



<b>Kode</b>	<b>Item pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil uji</b>	<b>Status Uji</b>
C002	Fungsi Home	Pengguna klik pemesanan seni	-	Sistem akan menampilkan karya kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
C003	Fungsi Home	Pengguna klik pemesanan	-	Sistem akan menampilkan data pemesanan user	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
C004	Fungsi Home	Pengguna klik Chat	-	Sistem akan menampilkan data chat user	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
C005	Fungsi Home	Pengguna klik Profile	-	Sistem akan menampilkan data profile	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil uji</b>	<b>Status Uji</b>
C006	Fungsi detail kesenian	Pilih item kesneian lalu pilih sewa kesenian	-	Sistem akan menampilkan halaman detail kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapk an	Valid
C007	Fungsi sewa kesenian	Pengguna pilih item kesenian lalu sewa kesenian	Menginpu tkan form yang ada Kabupate n Tegal margadan a, Jl batam gang 2 3/13 03/jan/20 24 – 06/jan/20 24, 18:00 – 18:00, lunas	Sistem akan menampilkan form sewa kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapk an	Valid

Kode	Item pengujian	Skenario	Test data	Hasil yang diharapkan	Hasil uji	Status Uji
C008	Fungsi Transaksi	Pengguna setelah sewa akan dilanjutkan form transaksi	-	Sistem akan menampilkan form transaksi	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

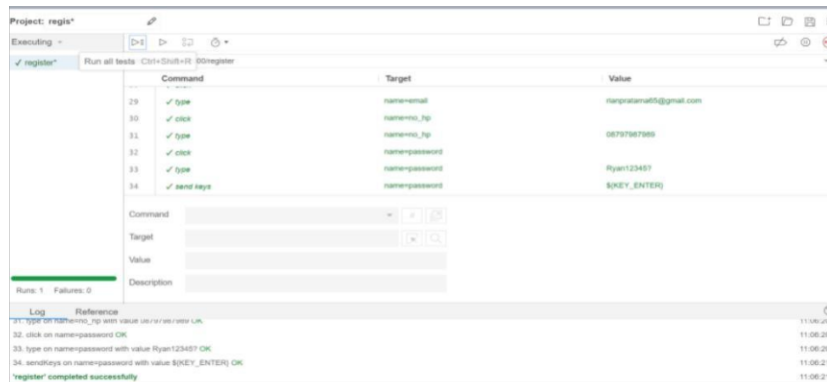
d. Pengujian *registrasi*

Pengujian halaman *registrasi* meliputi semua yang mengakses *registrasi* menggunakan *tools selenium ide* dengan melakukan pengujian pada table 2.15 pengujian *registrasi* dan gambar 2.37 Pengujian *registrasi*.

Tabel 2.15 Pengujian Halaman *Registrasi*

Kode	Item Pengujian	Skenario	Test data	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diuji	Status Uji
D001	Fungsi registrasi	Pengguna klik registrasi	Menginputkan user, <a href="mailto:user@gmail.com">user@gmail.com</a> , User1234, Tegal	Sistem akan menampilkan halaman form registrasi	Menampilkan gambar 2.49	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang diuji</b>	<b>Status Uji</b>
D002	Fungsi registrasi	email salah validasi @gmail.com	-	Tidak bisa registrasi dan akan mengembalikan ke halaman register	Menampilkan gambar 2.49	valid
D003	Fungsi Registrasi	Pengguna klik registrasi lalu input form dengan kosong lalu klik register	-	Sistem akan tidak bisa register akan Kembali ke halaman register	Menampilkan gambar 2.49	valid



Gambar 2.49 Pengujian Registrasi

## 2.2 Kesimpulan dan Saran

### 2.2.1. Kesimpulan

Dari hasil uraian sebelumnya, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Penyewaan dan Penjualan Karya Seni telah selesai dibuat dan diujimenggunakan metode *black box*.
2. Hasil pengujian dengan metode *black box* menunjukkan bahwa sistem yangdibuat telah berjalan sesuai dengan perancangan.
3. Aplikasi yang dibuat telah didaftarkan pada Kementerian Hukum dan Hak AsasiManusia dengan nomor pendaftaran.

### 2.2.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, aplikasi dapat dikembangkanlebihlanjut dengan saran berikut:

1. Buat desain UI/UX yang lebih menarik.
2. Menambahkan fitur sekitar lokasi dengan bantuan Gmaps.
3. Menambahkan *usability testing* untuk mengetahui aplikasi atau sistem yangtelah dibuat sudah sesuai dan mudah di pakai