



**RANCANG BANGUN APLIKASI JASA *PHOTOGRAPHY*  
MOMENKITA.COM DENGAN KONSEP *CROWDSOURCING*  
BERBASIS *WEB***

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
S1 Sistem Informasi**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**stikom**  
SURABAYA

**Oleh:  
ISMAIL  
14410100037**

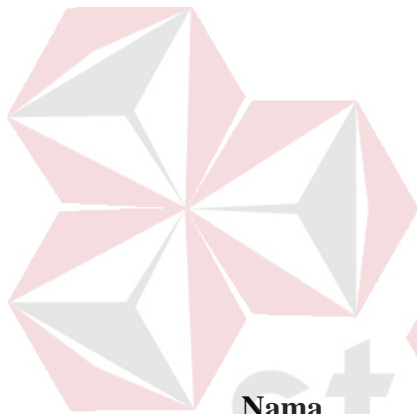
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2018**

**RANCANG BANGUN APLIKASI JASA *PHOTOGRAPHY*  
MOMENKITA.COM DENGAN KONSEP *CROWDSOURCING* BERBASIS  
*WEB***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana**



Oleh:

**Nama : Ismail**

**NIM : 14410100037**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

**TUGAS AKHIR**  
**RANCANG BANGUN APLIKASI JASA PHOTOGRAPHY**  
**MOMENKITA.COM DENGAN KONSEP CROWDSOURCING BERBASIS**  
**WEB**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Ismail**

**NIM : 14410100037**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji  
Pada : Agustus 2018

**Disetujui:**

Pembimbing

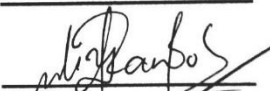
**I. Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT**  
**NIDN 0726017801**

**II. Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng**  
**NIDN 0722108601**

Pembahas

**I. Teguh Sutanto, M.Kom., MCP**  
**NIDN 0713027801**







Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan



untuk memperoleh gelar Sarjana

**Dr. Jusak**

**NIDN 0708017101**

**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika**

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Ismail  
NIM : 14410100037  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI JASA  
PHOTOGRAPHY MOMENKITA.COM DENGAN  
KONSEP CROWDSOURCING BERBASIS WEB**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, September 2018  
Yang Menyatakan



Ismail

14410100037



***“When you wanna complain, remember your parents who never complain  
for you.”***

*Ketika kamu ingin mengeluh, ingatlah kedua orang tuamu yang tak pernah  
mengeluh untukmu*



***Teruntuk***

*Bapak dan Mama tercinta,*

*Teman-teman serta sahabat yang selalu memberikan motivasi dan bantuan,*

*Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.*

## ABSTRAK

Saat ini MomenKita masih dalam tahap pengembangan. MomenKita merupakan sebuah aplikasi atau layanan yang menghubungkan antara wisatawan (*client*) yang membutuhkan jasa *photographer* dengan para *photographer* yang siap mengabadikan *moment* terbaik dari *client*. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah *client* tidak bisa memotret diri mereka secara maksimal karena tidak adanya *photographer professional* dengan harga yang terjangkau. Dan bagi *photographer freelance* maupun *photographer professional* tidak dapat memaksimalkan pendapatan dikarenakan para *photographer* kurang maksimal dalam memasarkan jasanya. Saat ini telah ada aplikasi serupa, namun *client* tidak dapat memilih *photographer* yang sesuai dengan *budget client* karena harga telah ditentukan oleh pihak penyedia aplikasi.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah aplikasi pemesanan jasa *photography* yang mampu membantu *client* dalam melakukan pencarian informasi dan pemesanan jasa *photographer* secara *online*. Dengan menggunakan konsep *crowdsourcing*, memberikan kebebasan bagi para *photographer* untuk mengelola jasa yang mereka tawarkan dan *client* dapat memilih *photographer* yang sesuai dengan *budget* mereka. Serta pengembangan menggunakan kerangka *scrum*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi dapat membantu *client* melakukan pemesanan jasa *photographer* dengan mempertimbangkan *budget*, *rating & review*, dan portofolio. Aplikasi juga dapat meningkatkan peluang *photographer* untuk mendapatkan *client* lebih banyak lagi.

**Kata Kunci :** *Photography*, *Jasa Photographer*, *MomenKita*, *Crowdsourcing*, *Scrum*.

## KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Jasa Photography MomenKita.com Dengan Konsep Crowdsourcing Berbasis Web”. Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, terdapat berbagai pihak yang memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis sehingga memotivasi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orangtua serta saudara saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya sehingga mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Ibu Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, mengkoreksi, serta memberikan banyak masukan positif dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng., OCA., MCTS. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, mengkoreksi, serta memberikan banyak masukan positif dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Teguh Sutanto, M.Kom., MCP. selaku dosen pembahas.



6. Bapak Arifin Puji Widodo, S.E., MSA selaku dosen wali yang telah membantu dan membimbing selama perkuliahan berlangsung.
7. Teman-teman seperjuangan yang membantu dan memotivasi dalam proses pengerjaan Tugas Akhir serta sahabat-sahabat, terutama untuk Pijar, Andre, Alwi, Prass, Gaga, Reza, Selly, Evita, Dwik, Kemal, Vicky, Ilham, dan Upik. Merekalah yang selalu membimbing dan menyemangati saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat dan berkah-Nya kepada pihak-pihak yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan bagi penulis. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan di dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca sebagai perbaikan dan pemebelajaran di masa yang akan datang. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca.

Surabaya, September 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Definisi Aplikasi.....	8
2.2 Definisi <i>Photography</i> .....	8
2.3 Definisi <i>Photographer</i> .....	9
2.4 Definisi <i>Crowdsourcing</i> .....	9
2.4.1 Kelebihan <i>Crowdsourcing</i> .....	10
2.4.2 Kekurangan <i>Crowdsourcing</i> .....	10

	Halaman
2.5 Definisi Scrum.....	10
2.6 Definisi <i>Website</i> .....	13
2.7 Definisi PHP (Hypertext Preprocessor).....	14
2.8 Definisi MySQL .....	14
2.9 Definisi <i>Framework Codeigniter</i> .....	14
2.10 Definisi Testing .....	15
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>16</b>
3.1 Analisis Sistem .....	16
3.1.1 Analisis Proses Bisnis.....	16
3.1.2 Identifikasi Permasalahan.....	18
3.1.3 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	19
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	21
3.2 Product Backlog .....	39
3.2.1 IPO Diagram .....	39
3.3 <i>Sprint Planning</i> .....	48
3.4 <i>Sprint Backlog</i> .....	48
3.4.1 <i>Sprint Backlog 1</i> .....	49
3.4.2 <i>Sprint Backlog 2</i> .....	67
3.4.3 <i>Sprint Backlog 3</i> .....	84
3.4.4 <i>Sprint Backlog 4</i> .....	90

	Halaman
3.4.5 <i>Sprint Backlog</i> 5 .....	100
3.4.6 <i>Sprint Backlog</i> 6 .....	106
3.5 <i>Daily Scrum</i> .....	113
3.6 <i>Sprint Review</i> .....	114
3.6.1 <i>Context Diagram</i> .....	114
3.6.2 <i>Diagram Jenjang</i> .....	115
3.6.3 <i>Data Flow Diagram</i> .....	116
3.6.4 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> .....	131
3.6.5 <i>Physical Data Model (PDM)</i> .....	133
3.6.6 <i>Struktur Basis Data</i> .....	135
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>144</b>
4.1 <i>Kebutuhan Sistem</i> .....	144
4.1.1 <i>Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)</i> .....	144
4.1.2 <i>Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)</i> .....	145
4.2 <i>Implementasi Sistem</i> .....	146
4.2.1 <i>Tampilan Halaman Admin &amp; Pegawai</i> .....	146
4.2.2 <i>Tampilan Halaman Halaman Client</i> .....	154
4.2.3 <i>Tampilan Halaman Photographer</i> .....	165
4.2.4 <i>Tampilan Notifikasi</i> .....	171
4.2.5 <i>Tampilan Laporan</i> .....	173

	Halaman
4.3 Evaluasi Sistem .....	175
4.3.1 Uji Coba Sistem.....	176
4.3.2 Evaluasi Sistem .....	183
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>186</b>
5.1 Kesimpulan.....	186
5.2 Saran.....	186
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>188</b>



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan .....	18
Tabel 3.2 Kebutuhan Pengguna <i>Admin</i> .....	19
Tabel 3.3 Kebutuhan Pengguna <i>Staff</i> .....	20
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna <i>Photographer</i> .....	20
Tabel 3.5 Kebutuhan Pengguna <i>Client</i> .....	21
Tabel 3.6 Kebutuhan Fungsional Maintenance data master .....	22
Tabel 3.7 Kebutuhan Fungsional Pembuatan Laporan .....	23
Tabel 3.8 Kebutuhan Fungsional <i>Approve</i> Registrasi <i>Photographer</i> .....	24
Tabel 3.9 Kebutuhan Fungsional Cek Pembayaran .....	25
Tabel 3.10 Kebutuhan Fungsional <i>Approve</i> Pencairan Dana <i>Photographer</i> .....	26
Tabel 3.11 Kebutuhan Fungsional Pengelolaan Master <i>Event</i> .....	27
Tabel 3.12 Kebutuhan Fungsional Pendaftaran Akun <i>Photographer</i> .....	29
Tabel 3.13 Kebutuhan Fungsional <i>Maintenance Profile</i> .....	29
Tabel 3.14 Kebutuhan Fungsional <i>Approve</i> Pesanan <i>Client</i> .....	32
Tabel 3.15 Kebutuhan Fungsional Unggah File Pemotretan .....	32
Tabel 3.16 Kebutuhan Fungsional Pengajuan Pencairan Dana .....	34
Tabel 3.17 Kebutuhan Fungsional Pendaftaran <i>Client</i> .....	34
Tabel 3.18 Kebutuhan Fungsional Pemesanan Jasa <i>Photographer</i> .....	35
Tabel 3.19 Kebutuhan Fungsional Pembayaran .....	37
Tabel 3.20 Kebutuhan Fungsional Konfirmasi Pesanan Selesai dan <i>Rating &amp; ....</i>	38
Tabel 3.21 Perencanaan Uji Coba <i>Login Admin &amp; Pegawai</i> .....	51
Tabel 3.22 Perencanaan Uji Coba <i>Login Client &amp; Photography</i> .....	53

Tabel 3.23 Perencanaan Uji Coba <i>Maintenance</i> Master Pegawai .....	55
Tabel 3.24 Perencanaan Uji Coba Master <i>Event</i> .....	58
Tabel 3.25 Perencanaan Uji Coba Pendaftaran <i>Client</i> .....	60
Tabel 3.26 Perencanaan Uji Coba Pendaftaran <i>Photographer</i> .....	63
Tabel 3.27 Perencanaan Uji Coba <i>Approve</i> Pendaftaran <i>Photographer</i> .....	66
Tabel 3.28 Perencanaan Uji Coba <i>Maintenance</i> Akun <i>Client</i> .....	68
Tabel 3.29 Perencanaan Uji Coba <i>Maintenance</i> Akun <i>Photographer</i> .....	71
Tabel 3.30 Perencanaan Uji Coba <i>Maintenance</i> Perlengkapan .....	74
Tabel 3.31 Perencanaan Uji Coba <i>Maintenance</i> Jasa .....	77
Tabel 3.32 Perencanaan Uji Coba <i>Maintenance</i> <i>Schedule</i> .....	80
Tabel 3.33 Perencanaan Uji Coba <i>Maintenance</i> <i>Gallery</i> .....	83
Tabel 3.34 Perencanaan Uji Coba Pemesanan Jasa <i>Photographer</i> .....	87
Tabel 3.35 Perencanaan Uji Coba <i>Approve</i> Pemesanan .....	89
Tabel 3.36 Perencanaan Uji Coba Pembayaran .....	92
Tabel 3.37 Perencanaan Uji Coba <i>Approve</i> <i>Pembayaran</i> .....	94
Tabel 3.38 Perencanaan Uji Coba <i>Upload</i> Hasil Foto .....	96
Tabel 3.39 Perencanaan Uji Coba Konfirmasi Selesai .....	99
Tabel 3.40 Perencanaan Uji Coba Pengajuan Pencairan Dana <i>Photographer</i> ....	102
Tabel 3.41 Perencanaan Uji Coba <i>Approve</i> Pencairan Dana <i>Photographer</i> .....	105
Tabel 3.42 Perencanaan Uji Coba Menampilkan Laporan .....	112
Tabel 3. 43 Jabatan.....	135
Tabel 3.44 Pegawai .....	135
Tabel 3.45 <i>Event</i> .....	136

	Halaman
Tabel 3.46 <i>Client</i> .....	136
Tabel 3.47 Daftar <i>Photographer</i> .....	137
Tabel 3.48 Lampiran <i>Photographer</i> .....	137
Tabel 3.49 <i>Approve Photographer</i> .....	138
Tabel 3.50 <i>Photographer</i> .....	138
Tabel 3.51 Jasa <i>Photographer</i> .....	138
Tabel 3.52 Perlengkapan.....	139
Tabel 3.53 <i>Schedule</i> .....	139
Tabel 3.54 <i>Detail_Schedule</i> .....	140
Tabel 3.55 <i>Gallery Photographer</i> .....	140
Tabel 3.56 Pemesanan.....	140
Tabel 3.57 Pembayaran.....	141
Tabel 3.58 Hasil Foto.....	142
Tabel 3.59 <i>Rating &amp; Review</i> .....	142
Tabel 3.60 Pencairan Dana .....	142
Tabel 3.61 <i>Gallery Event</i> .....	143
Tabel 3.62 <i>Like Event</i> .....	143
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Lunak Pegawai & <i>Admin</i> .....	144
Tabel 4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak <i>Photographer &amp; Client</i> .....	144
Tabel 4.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pegawai & <i>Admin</i> .....	145
Tabel 4.4 Kebutuhan Perangkat Keras <i>Photographer &amp; Client</i> .....	145
Tabel 4.5 Uji Coba <i>Form Login</i> .....	176
Tabel 4.6 Uji Coba Master Pegawai .....	177



	Halaman
Tabel 4.7 Uji Coba Master <i>Event</i> .....	177
Tabel 4.8 Uji Coba Pendaftaran <i>Client</i> .....	178
Tabel 4.9 Uji Coba Pendaftaran <i>Photographer</i> .....	178
Tabel 4.10 Uji Coba <i>Approve</i> Pendaftaran <i>Photographer</i> .....	179
Tabel 4.11 Uji Coba Kelola Data <i>Client</i> .....	179
Tabel 4.12 Uji Coba Kelola Data <i>Photographer</i> .....	179
Tabel 4.13 Uji Coba Pemesanan Jasa .....	180
Tabel 4.14 Uji Coba <i>Approve</i> Pesanan .....	181
Tabel 4.15 Uji Coba Pembayaran .....	181
Tabel 4.16 Uji Coba <i>Approve</i> Pembayaran.....	182
Tabel 4.17 Uji Coba <i>Upload</i> Hasil Pemotretan .....	182
Tabel 4.18 Uji Coba Konfirmasi Selesai .....	182
Tabel 4.19 Uji Coba Laporan.....	183

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Scrum.....	11
Gambar 3.1 Model Scrum.....	16
Gambar 3.2 IPO Diagram .....	40
Gambar 3.3 IPO Diagram (Lanjutan).....	41
Gambar 3.4 <i>System Flow Login Admin &amp; Pegawai</i> .....	49
Gambar 3.5 <i>Desain Interface Form Login</i> .....	50
Gambar 3.6 <i>System Flow Login Client &amp; Photographer</i> .....	52
Gambar 3.7 <i>Desain Interface Login Client &amp; Photographer</i> .....	53
Gambar 3.8 <i>System Flow Maintenance Master Pegawai</i> .....	54
Gambar 3.9 <i>Desain Interface Maintenance Master Pegawai</i> .....	55
Gambar 3.10 <i>System Flow Master Event</i> .....	57
Gambar 3.11 <i>Desain Interface Master Event</i> .....	58
Gambar 3.12 <i>System Flow Pendaftaran Client</i> .....	59
Gambar 3.13 <i>Desain Interface Pendaftaran Client</i> .....	60
Gambar 3.14 <i>System Flow Pendaftaran Photographer</i> .....	62
Gambar 3.15 <i>Desain Interface Pendaftaran Photographer</i> .....	63
Gambar 3.16 <i>System Flow Approve Pendaftaran Photographer</i> .....	65
Gambar 3.17 <i>Desain Interface Approved Pendaftaran Photographer</i> .....	66
Gambar 3.18 <i>System Flow Maintenance Akun Client</i> .....	67
Gambar 3.19 <i>Desain Interface Maintenance Akun Client</i> .....	68
Gambar 3.20 <i>System Flow Maintenance Akun Photographer</i> .....	70
Gambar 3.21 <i>Desain Interface Maintenance Akun Photographer</i> .....	71

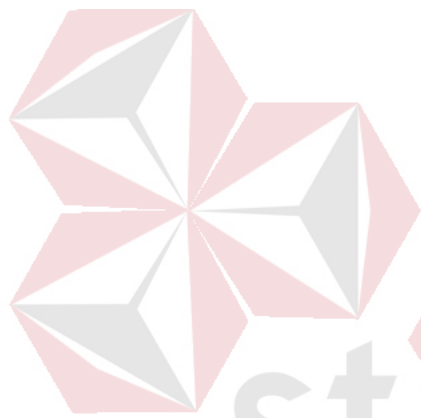
Gambar 3.22 <i>System Flow Maintenance</i> Perlengkapan.....	73
Gambar 3.23 <i>Desain Interface Maintenance</i> Perlengkapan .....	74
Gambar 3.24 <i>System Flow Maintenance</i> Jasa.....	76
Gambar 3.25 <i>Desain Interface Maintenance</i> Jasa.....	77
Gambar 3.26 <i>System Flow Maintenance Schedule</i> .....	79
Gambar 3.27 <i>Desain Interface Maintenance Schedule</i> .....	80
Gambar 3.28 <i>System Flow Maintenance Gallery</i> .....	82
Gambar 3.29 <i>Desain Interface Maintenance Gallery</i> .....	83
Gambar 3.30 <i>System Flow</i> Pemesanan Jasa <i>Photographer</i> .....	85
Gambar 3.31 <i>Desain Interface</i> Pemesanan Jasa <i>Photographer</i> .....	86
Gambar 3.32 <i>System Flow Approve</i> Pemesanan.....	88
Gambar 3.33 <i>Desain Interface Approve</i> Pemesanan.....	89
Gambar 3.34 <i>System Flow</i> Pembayaran.....	90
Gambar 3.35 <i>Desain Interface</i> Pemabayaran.....	91
Gambar 3.36 <i>System Flow Approve</i> Pembayaran .....	93
Gambar 3.37 <i>Desain Interface Approve</i> Pembayaran .....	94
Gambar 3.38 <i>System Flow Upload</i> Hasil Foto.....	95
Gambar 3.39 <i>Desain Interface Upload</i> Hasil Foto.....	96
Gambar 3.40 <i>System Flow</i> Konfirmasi Selesai .....	98
Gambar 3.41 <i>Desain Interface</i> Konfirmasi Selesai.....	99
Gambar 3.42 <i>System Flow</i> Pengajuan Pencairan Dana <i>Photographer</i> .....	101
Gambar 3.43 <i>Desain Interface</i> Pengajuan Pencairan Dana <i>Photographer</i> .....	102
Gambar 3.44 <i>System Flow Approve</i> Pencairan Dana <i>Photographer</i> .....	104

Gambar 3.45 Desain <i>Interface Approve</i> Pencairan Dana <i>Photographer</i> .....	105
Gambar 3.46 <i>System Flow</i> Laporan <i>Photographer</i> Terbaik .....	106
Gambar 3.47 <i>System Flow</i> Laporan <i>Photographer</i> Terlaris .....	107
Gambar 3.48 <i>System Flow</i> Laporan Pendapatan MomenKita .....	108
Gambar 3. 49 <i>System Flow</i> Laporan Pemesanan .....	109
Gambar 3.50 Desain <i>Interface</i> Laporan <i>Photographer</i> Terbaik .....	110
Gambar 3.51 Desain <i>Interface Photographer</i> Terlaris .....	110
Gambar 3.52 Desain <i>Interface</i> Laporan Pendapatan MomenKita .....	111
Gambar 3.53 Desain <i>Interface</i> Laporan Pemesanan .....	111
Gambar 3.54 <i>Daily Scrum Sprint</i> 1 .....	113
Gambar 3.55 <i>Daily Scrum Progress</i> .....	114
Gambar 3.56 <i>Context Diagram</i> .....	115
Gambar 3.57 Diagram Jenjang .....	116
Gambar 3.58 Data <i>Flow Level</i> 0 .....	117
Gambar 3.59 Data <i>Flow Level</i> 1 <i>Maintenance Master</i> .....	118
Gambar 3. 60 Data <i>Flow Diagram Level</i> 1 Pendaftaran <i>Client</i> Dan .....	119
Gambar 3.61 Data <i>Flow Diagram Level</i> 1 Kelola Akun .....	120
Gambar 3.62 Data <i>Flow Diagram Level</i> 1 Transaksi .....	120
Gambar 3.63 Data <i>Flow Diagram Level</i> 1 Kelola Dana <i>Photographer</i> .....	121
Gambar 3.64 Data <i>Flow Diagram Level</i> 1 Penyelenggaraam <i>Event</i> .....	122
Gambar 3.65 Data <i>Flow Diagram Level</i> 1 Laporan .....	123
Gambar 3.66 Data <i>Flow Diagram Level</i> 2 <i>Maintenance Pegawai</i> .....	124
Gambar 3.67 Data <i>Flow Diagram Level</i> 2 <i>Maintenance Event</i> .....	124

Gambar 3.68 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 2</i> Kelola Akun <i>Client</i> .....	125
Gambar 3.69 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 2</i> Kelola Akun <i>Photographer</i> .....	126
Gambar 3.70 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 2</i> Pemesanan Jasa.....	127
Gambar 3.71 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 2</i> Pembayaran.....	127
Gambar 3.72 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 2</i> Upload Hasil Foto & Konfirmasi ....	128
Gambar 3.73 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 3</i> Kelola Perlengkapan .....	129
Gambar 3.74 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 3</i> Kelola Jasa .....	129
Gambar 3.75 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 3</i> Kelola <i>Schedule</i> .....	130
Gambar 3.76 Data <i>Flow</i> Diagram <i>Level 3</i> Kelola <i>Gallery</i> .....	131
Gambar 3.77 <i>Conceptual Data Model</i> .....	132
Gambar 3.78 <i>Physical Data Model (PDM)</i> .....	134
Gambar 4.1 Halaman <i>Login Admin &amp; Pegawai</i> .....	146
Gambar 4.2 <i>Notifikasi</i> .....	147
Gambar 4.3 <i>Insert Pegawai</i> .....	148
Gambar 4.4 <i>Update Pegawai</i> .....	149
Gambar 4.5 <i>Daftar Nonaktif Karyawan</i> .....	149
Gambar 4.6 <i>Insert Event</i> .....	150
Gambar 4.7 <i>Update Event</i> .....	151
Gambar 4.8 <i>Approve Photographer</i> .....	152
Gambar 4.9 <i>Detail Pendaftaran Photographer</i> .....	152
Gambar 4.10 <i>Approve Pembayaran</i> .....	153
Gambar 4.11 <i>Detail Pembayaran</i> .....	153
Gambar 4.12 <i>Pendaftaran Client</i> .....	154

	Halaman
Gambar 4.13 Notifikasi “Harap isi bidang ini” .....	155
Gambar 4.14 Email <i>Verifikasi</i> .....	155
Gambar 4.15 <i>Login Client</i> .....	156
Gambar 4.16 <i>Home Client</i> .....	157
Gambar 4.17 Ubah Foto.....	157
Gambar 4.18 Ubah Data.....	158
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Pencarian <i>Photographer</i> .....	158
Gambar 4.20 <i>List Photographer</i> .....	159
Gambar 4.21 <i>Detail Photographer</i> .....	160
Gambar 4.22 Tampilan Halaman <i>Review Photographer</i> .....	160
Gambar 4.23 Pemesanan.....	161
Gambar 4.24 Email Informasi Pesanan.....	162
Gambar 4.25 Email Informasi Pesanan Diterima .....	162
Gambar 4.26 Detail Pemesanan .....	163
Gambar 4.27 <i>Upload</i> Pembayaran .....	163
Gambar 4.28 Notifikasi “Pilih File” .....	164
Gambar 4.29 Hasil Foto .....	164
Gambar 4.30 Konfirmasi Selesai .....	165
Gambar 4.31 Pendaftaran <i>Photographer</i> .....	166
Gambar 4.32 Email <i>Approve</i> Pendaftaran <i>Photographer</i> .....	166
Gambar 4.33 <i>Maintenance</i> Master Jasa .....	167
Gambar 4.34 <i>Insert</i> Perlengkapan.....	167
Gambar 4.35 <i>Update</i> Perlengkapan .....	168

	Halaman
Gambar 4.36 <i>Maintenance Schedule</i> .....	169
Gambar 4.37 <i>Maintenance Gallery</i> .....	169
Gambar 4.38 Informasi Pemesanan .....	170
Gambar 4.39 <i>Upload</i> Hasil Foto .....	170
Gambar 4.40 Pengajuan Pencairan Dana .....	171
Gambar 4.41 Notifikasi Data Berhasil Disimpan .....	171
Gambar 4.42 Notifikasi Data Berhasil Dirubah.....	172
Gambar 4.43 Notifikasi Data Berhasil Dihapus.....	172
Gambar 4.44 Notifikasi Registrasi Pendaftaran <i>Photographer</i> .....	172
Gambar 4.45 Notifikasi Email Atau <i>Password</i> Salah.....	172
Gambar 4.46 Notifikasi Akun Belum Aktif.....	173
Gambar 4.47 Laporan Transaksi .....	173
Gambar 4.48 <i>Photographer</i> Terbaik.....	174
Gambar 4.49 Laporan <i>Photographer</i> Terlaris.....	174
Gambar 4.50 Laporan Pendapatan MomenKita.....	175



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi telah berkembang sangat pesat dilihat dari meluasnya pemanfaatan teknologi dan *gadget*. Menurut Katadata (2016), jumlah usia produktif di Indonesia (15-60 tahun) mencapai angka 166,06 juta dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 258 juta. Dan menurut Katadata (2017) menunjukkan bahwa sekitar 38% Gen Y (20-39 tahun) dan 40% Gen Z (< 20 tahun) mengaku lebih memilih sesuatu yang berbasis online dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dilihat dari pola tingkah laku masyarakat saat ini sebagian besar masyarakat juga suka memotret diri sendiri maupun mengabadikan momen saat berada di suatu tempat. Hasil survei dari Visa yang bertajuk “Global Travel Intentions Study 2013”, diketahui, 92% wisatawan Indonesia terkoneksi dengan internet selama liburan dengan *smartphone* sebagai *gadget* terpopuler yang dibawa oleh para wisatawan Indonesia (76 %), disusul oleh kamera (72%) (Kontan, 2014). Dari data di atas dapat dilihat minat wisatawan akan foto atau pendokumentasian saat berwisata sangat tinggi.

Saat ini MomenKita masih dalam tahap pengembangan. Dimana MomenKita merupakan sebuah aplikasi atau layanan yang menghubungkan antara wisatawan atau *client* yang membutuhkan jasa *photographer* dengan para *photographer* yang siap mengabadikan moment terbaik dari para wisatawan atau *client*. Tujuan MomenKita yaitu untuk memberikan pengalaman baru ataupun mengubah cara mengingat orang-orang akan perjalanan mereka dengan

memberikan foto-foto yang menakjubkan agar membuat pengalaman ataupun momen bahagia mereka dapat terekam dengan baik dan tak terlupakan oleh *client*.

Proses bisnis yang nantinya akan berjalan pada MomenKita adalah *client* atau wisatawan terlebih dahulu harus melakukan pendaftaran akun yang dapat dilakukan melalui aplikasi MomenKita. *Client* melakukan *login* terlebih dahulu. Selanjutnya *client* harus mengisi lokasi serta tanggal yang diinginkan. Lalu *client* akan mendapatkan daftar *photographer* yang tersedia beserta detail dari setiap *photographer* dan harga dari pemesanan jasa. Kemudian *client* memilih salah satu dari *photographer* yang diinginkan. Selanjutnya *client* mengisi data yang diperlukan dan melakukan pembayaran melalui transfer bank. Setelah pembayaran terkonfirmasi oleh *admin*, *client* selanjutnya tinggal menunggu waktu sesi pemotretan. Untuk *photographer* juga sebelumnya melakukan pendaftaran akun dimana nantinya *photographer* juga akan memilih perjanjian harga dari jasa *photographer* tersebut. Perjanjian tersebut berupa penambahan harga dari harga yang diberikan *photographer*. Selain itu *admin* dari pihak MomenKita juga akan melakukan *approve* dari setiap pendaftaran *photographer*.

Permasalahannya beberapa wisatawan tidak bisa mendapatkan foto diri mereka secara maksimal saat berwisata. Salah satu penyebabnya yaitu kesulitan dalam memotret diri mereka sendiri dengan *view* yang diinginkan secara maksimal dan kesulitan untuk meminta tolong kepada orang di sekitar untuk dapat memotret wisatawan yang bersangkutan secara maksimal. Di sisi lain bagi *photographer freelance* maupun *photographer professional* yang saat ini tidak dapat memaksimalkan pendapatan dikarenakan kurang dikenal oleh masyarakat atau wisatawan yang membutuhkan jasa *photographer*. Tercatat dalam dokumen

Rencana Pengembangan Fotografi Nasional 2015-2019 yang dilakukan oleh Tim Studi dan Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif, jumlah tenaga kerja di Indonesia yang bergerak di bidang *photography* sekitar 7.158 orang dengan pertumbuhan rata-rata 5,8% setiap tahunnya sepanjang 2002-2010. Meningkatnya jumlah tenaga kerja dalam bidang *photography*, menyebabkan persaingan semakin ketat dan bagi *photographer* baru belum dapat memaksimalkan pendapatan mereka karena belum cukup dikenal oleh *client* yang membutuhkan jasa *photographer*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi Jasa *Photography* MomenKita.com Dengan Konsep *Crowdsourcing* Berbasis *Web*. Aplikasi ini dapat menghubungkan secara *online* antara *photographer* dengan *client* yang membutuhkan jasa *photographer* berbasis *web*. Cara kerjanya, saat *photographer* melakukan pendaftaran akun nantinya akan melampirkan beberapa foto hasil pemotretannya dengan *watermark* yang akan menjadi pertimbangan bagi *client* untuk melakukan pemesanan pemotretan. Adapun keuntungan yang akan didapat saat bergabung dengan MomenKita yaitu, untuk para *client* atau wisatawan dapat melihat informasi tentang *photographer* yang ada di sekitar mereka dan dapat melakukan pemesanan jasa *photographer*. Bagi *photographer* keuntungan yang didapat yaitu dapat memaksimalkan pendapatan mereka dengan lebih besarnya peluang untuk mendapatkan *client*. Selain itu baik *photographer* maupun *client* memiliki kesempatan yang sama untuk memenangkan *event* yang diadakan oleh pihak MomenKita. *Photographer* juga dapat lebih mengasah *skill* dan lebih fokus dalam bekerja dengan adanya *review* dan *rating* dari *client* yang akan mempengaruhi popularitas dan pendapatan selanjutnya.

Pemilihan *website* sebagai media aplikasi dari MomenKita karena saat ini MomenKita adalah sebuah *startup* baru sehingga masih memfokuskan untuk mendapatkan banyak pengunjung atau *member* dengan menggunakan *website*, memungkinkan untuk mendapatkan lebih banyak pengunjung karena didukung dengan akses *multiplatform*. Sebelumnya telah ada *startup* yang membangun aplikasi serupa yaitu “Frame a Trip” ( <https://www.frameatrip.com> ). Cara kerjanya yaitu *customer* menentukan tanggal dan lokasi pemotretan yang selanjutnya akan ada notifikasi untuk biaya pemotretan dan hasil dari pemotretan yang telah *diedit* oleh *photographer* selanjutnya akan diunggah ke dalam aplikasi sehingga *client* bisa mengunduh foto mereka.

Kelebihan MomenKita dibanding “Frame A Trip” adalah *client* bebas untuk memilih *photographer* yang tersedia dengan mempertimbangkan *budget*, *review*, *rating* dan portofolio dari setiap *photographer*. Pihak MomenKita juga akan mengirimkan foto-foto *client* yang telah *diedit*, dengan menggunakan CD atau *flashdisk* dan juga akan di unggah ke dalam aplikasi sebagai *backup* jika suatu saat terjadi kerusakan pada CD.

MomenKita menggunakan konsep *crowdsourcing* yaitu aktifitas penyebarluasan tugas yang dilakukan oleh suatu perusahaan atau institusi tertentu yang bersifat terbuka dan bebas untuk kerumunan yang terkoneksi dengan jaringan komputer, dalam hal ini Internet (Howe, 2009). MomenKita memanfaatkan sumber daya yang dimiliki *photographer* yang menjadi pengguna dari MomenKita untuk melayani massa yaitu wisatawan (*client*) yang juga merupakan pengguna dari MomenKita. Harapannya dapat memberikan lebih banyak informasi jasa *photographer* di sekitar *client* serta memberikan kesempatan kepada para

*photographer* untuk dapat lebih dikenal oleh para *client*. Hasil dari penelitian ini, aplikasi mampu menghubungkan antara *client* yang membutuhkan jasa *photography* dengan *photographer* yang membutuhkan *client* secara *online*. Dengan menggunakan konsep *crowdsourcing*, memungkinkan *photographer* yang gabung dengan Momenkita berasal dari berbagai daerah atau kota serta dapat melakukan pengambilan pesanan *client* selama terhubung dengan internet dan *client* pun bebas untuk memilih *photographer* yang tersedia saat *client* memilih lokasi atau kota wisata yang dituju dengan mempertimbangkan *budget*, *rating* & *review* dan portofolio *photographer* serta pemesanan yang dapat di tangani oleh sistem, selain itu *photographer* juga bebas mengelola perlengkapan, jasa *schedule* serta portofolio yang berupa *gallery* foto dari setiap *photographer*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada saat ini ialah bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Jasa *Photography* Momenkita.com Dengan Konsep *Crowdsourcing* Berbasis Web.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup dan pembahasan terfokus, maka dibatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pembayaran yang digunakan adalah transfer bank.
2. Hanya menampilkan daftar *photographer* pada kota tujuan wisata *client*.
3. Biaya pengiriman di luar dari kota *photographer* akan dikenakan biaya pengiriman dan tidak dibahas dalam aplikasi ini.

4. Pembelian foto tidak dibahas dalam aplikasi ini.
5. Penilaian *event* lomba yang dilakukan oleh pihak MomenKita, tidak dibahas pada aplikasi ini.
6. Pemilik usaha adalah penulis sendiri sehingga diasumsikan untuk kebutuhan fungsional telah ditetapkan oleh penulis dan tim pengembang juga dilakukan oleh penulis.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah menghasilkan Aplikasi Jasa *Photography* MomenKita.com Dengan Konsep *Crowdsourcing* Berbasis Web. Dimana aplikasi MomenKita.com ini menghubungkan antara *client* yang membutuhkan jasa *photographer* dengan para *photographer* yang siap mengabadikan momen bahagia dari *client* atau wisatawan.

#### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan adanya aplikasi jasa *photography* MomenKita. dengan konsep *crowdsourcing* berbasis web adalah sebagai berikut:

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian bagi *stakeholder* yang terlibat, serta penjelasan terkait sistematika penulisan pada penelitian ini.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang semua referensi teori yang digunakan terkait dengan aplikasi yang akan dikembangkan, konsep *crowdsourcing*, dasar *photography*, dan tahapan pengembangan *software* dengan kerangka kerja *scrum* dan *framework* yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang identifikasi permasalahan, analisis proses bisnis, analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan sistem dari aplikasi jasa *photography* MomenKita dengan konsep *crowdsourcing* berbasis *web*.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dan evaluasi dari aplikasi jasa *photography* momenkita.com dengan konsep *crowdsourcing* berbasis *web*. Implementasi dan evaluasi sistem pada bab ini dijelaskan berdasarkan hasil analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional dan kebutuhan sistem.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran terkait dengan pengembangan program aplikasi.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Definisi Aplikasi**

Aplikasi merupakan sistem yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk menghasilkan informasi yang terpadu dengan menggunakan sarana komputer sebagai sarana penunjangnya (Hartono, 2004). Pendapat lain adalah Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows, permainan, dan sebagainya (Yuhefizar, 2009).

Berdasarkan definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pekerjaan pengguna dengan tujuan tertentu.

#### **2.2 Definisi *Photography***

Pengertian lainnya yaitu *photography* berasal dari dua istilah Yunani: *photo* dari *phos* (cahaya) dan *graphy* dari *graphe* (tulisan atau gambar). Maka makna harfiah fotografi adalah menulis atau menggambar dengan cahaya. Dengan ini maka identitas *photography* bisa digabungkan menjadi kombinasi dari sesuatu yang terjadi secara alamiah (cahaya) dengan kegiatan yang diciptakan oleh manusia dengan budaya (menulis dan menggambar atau melukis) (Bull, 2009).

Adapun hal-hal dasar dalam *photography* untuk mendapatkan hasil yang baik yaitu:



#### A. *Depth of Field*

*Depth of Field* adalah ruang yang berada pada sekeliling suatu objek, dimana pada suatu bukaan diafragma tertentu, serta pada pemasangan jarak tertentu pula, akan terekam tajam pada bidang film dan nantinya akan tampil tajam pula sebagai sebuah foto (Aziz, 2013).

#### B. Komposisi

Komposisi dalam fotografi dapat diartikan sebagai keseimbangan antara beberapa unsur penting pembentuk *image*. Unsur-unsur penting itu terdiri atas garis, *outline*, bentuk objek, warna, dan kontras (Setiadi, 2017)

### 2.3 Definisi *Photographer*

*Photographer* adalah seseorang yang menghabiskan waktunya tidak hanya dalam sesi pemotretan saja, tetapi sebagian besar lebih ke pembuatan konsep & ide, perencanaan, persiapan, dan setelah selesai foto, masih harus melakukan *postprocessing (editing)*, *layout* dan percetakan (Tjin, 2011).

### 2.4 Definisi *Crowdsourcing*

Definisi *crowdsourcing* didefinisikan sebagai suatu aktifitas atau tindakan yang dilakukan oleh suatu perusahaan atau institusi yang mengambil salah satu fungsi pekerjaan atau tugas yang seharusnya dilakukan oleh karyawannya menjadi disebarluaskan secara terbuka dan bebas untuk orang banyak atau kerumunan yang terkoneksi dengan jaringan komputer, dalam hal ini Internet (Howe, 2009).

Menurut Calvin (2015), dalam *website* Kompasiana, konsep *Crowdsourcing* memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain:

### **2.4.1 Kelebihan *Crowdsourcing***

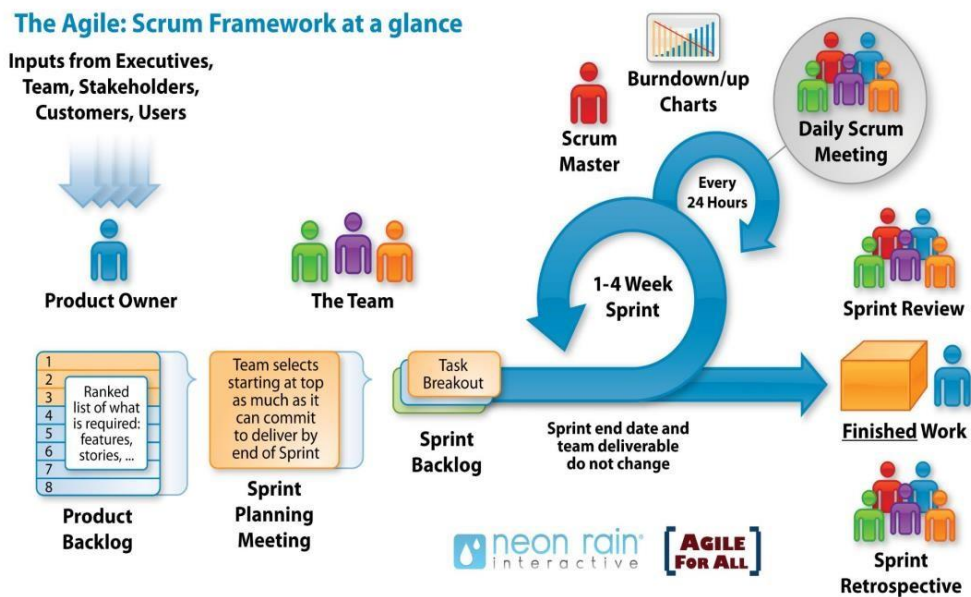
Kelebihannya diantaranya dapat meningkatkan produktivitas tanpa menambah tenaga kerja. Dengan menggunakan internet, masyarakat, dan konsumen, dapat terlibat secara langsung dalam usaha tersebut. Misalnya, memberikan respon positif saat membeli produk atau menggunakan jasa secara *online*. Dengan demikian, konsumen juga membantu memasarkan sebuah produk.

### **2.4.2 Kekurangan *Crowdsourcing***

*Crowdsourcing* juga memiliki kelemahan. Diantaranya adalah dalam sisi keamanan. Besarnya partisipasi masyarakat membuat kontrol terhadap segala informasi menjadi tidak terkontrol. Sehingga semakin terbukanya dan cepatnya akses menyebabkan penyebaran konten yang tidak bertanggung jawab.

## **2.5 Definisi Scrum**

Scrum adalah kerangka kerja yang dipergunakan untuk menjawab persoalan adaptif kompleks, sekaligus memupuk kreativitas dan produktivitas dalam rangka menghasilkan produk bernilai tambah setinggi mungkin (Sutherland, 2014). Model scrum dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Model Scrum

#### A. Tim Scrum

##### 1. *Product Owner*

*Product owner* bertanggung jawab memaksimalkan nilai tambah produk dan pekerjaan tim pengembang. *Product owner* merupakan orang satu-satunya yang bertanggung jawab untuk mengelola *product backlog*.

##### 2. Scrum Master

Scrum master adalah pemimpin yang berlaku sebagai pembantu tim scrum. Scrum master bertanggung jawab untuk memastikan bahwa scrum dipahami dan dijalankan, yakni dengan mengawasi tim agar betul-betul menaati teori, praktik, dan aturan scrum

##### 3. *Development Team*

*Development team* terdiri atas para pekerja ahli yang bertugas untuk menggarap dan menyelesaikan produk jadi incremental untuk dirilis pada akhir tiap *sprint*.

## B. Kegiatan Dalam Scrum

### 1. *Sprint*

*Sprint* dapat dianggap sebagai poros atau jantung scrum. *Sprint* adalah jangka waktu 1 bulan atau kurang yang diisi dengan pengerjaan produk incremental yang fungsional dan berpotensi dilepas ke konsumen. *Sprint* terdiri dari *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review*, dan *sprint retrospective*.

#### a. *Sprint Planning*

Pekerjaan yang akan dilaksanakan pada sprint disiapkan melalui perencanaan *sprint*. Rencana tersebut disusun oleh seluruh tim scrum secara kolaboratif. Scrum master memastikan perencanaan *sprint* terlaksana dan semua hadirin memahami maksudnya.

#### b. *Daily Scrum*

*Daily scrum* merupakan kegiatan harian berdurasi maksimal 15 menit bagi tim pengembang untuk menyinkronkan aktivitas dan menyusun rencana untuk 24 jam ke depan.

#### c. *Sprint Review*

*Sprint review* diadakan diakhir *sprint* untuk meninjau inkremen dan merubah *product backlog* bila diperlukan. Pada saat *sprint review*, tim scrum dan *stakeholder* berkolaborasi untuk membahas apa yang telah dikerjakan dalam *sprint* yang baru usai. Berdasarkan hasil tersebut tersebut dan semua perubahan *product backlog* pada saat *sprint*, para hadirin berkolaborasi menentukan apa yang dapat dikerjakan di *sprint* berikutnya, untuk mengoptimalkan nilai produk.

d. *Screen Retrospective*

*Sprint retrospective* merupakan kesempatan bagi tim scrum untuk melakukan introspeksi dan menyusun rencana baru dalam rangka memperbaiki proses, guna diterapkan pada *sprint* berikutnya. *Sprint retrospective* dilakukan setelah *sprint review* dan sebelum *sprint planning* yang berikutnya

C. Artefak Scrum

Artefak scrum adalah daftar pekerjaan atau nilai tambah yang disusun dalam rangka menyuguhkan transparansi dan memudahkan pemantauan serta adaptasi. Artefak scrum terdiri dari:

1. *Product Backlog*

*Product backlog* adalah daftar berurut berisi semua butir kebutuhan yang mungkin saja terdapat dalam sebuah produk.

2. *Sprint Backlog*

*Sprint backlog* adalah satu set butir-butir *product backlog* yang dipilih dalam satu *sprint*, plus rencana untuk mengerjakannya dan mewujudkan target *sprint*

## 2.6 Definisi Website

*Website* merupakan kumpulan halaman web yang berisi informasi, maupun file-file lain yang saling terkait baik dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. *Website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam *server* yang sama maupun *server* diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *browser* seperti

Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (Hakim, 2004). *Website* adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi (Pipin, 2013).

## 2.7 Definisi PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah kependekan dari PHP *Hypertext Preprocessor*, bahasa interpreter yang mempunyai kemiripan dengan bahasa C dan Perl yang mempunyai kesederhanaan dalam perintah, yang digunakan untuk pembuatan aplikasi *web*. PHP merupakan *script* untuk pemrograman *script web server-side*, *script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML (Sidik, 2012).

## 2.8 Definisi MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya (Junaedi, 2005). Definisi lain yaitu MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *database* yang sering digunakan di lingkungan linux. MySQL merupakan *software open source* yang berarti *free* untuk digunakan. Selain di lingkungan linux, MySQL juga tersedia di lingkungan windows (Sulhan, 2007).

## 2.9 Definisi Framework Codeigniter

*Codeigniter* menerapkan lingkungan pengembangan dengan metode MVC (*Model-View-Controller*). MVC memisahkan antara logika proses bisnis dengan

*template* atau halaman depan. Dengan MVC, kode program menjadi terstruktur, terorganisir dan akan mudah dikembangkan kembali oleh pengembang awalnya. Fitur-fitur standar yang sudah tersedia di Codeigniter seperti Paging, Validation, Routing dan masih banyak lagi (Julisman, 2014).

## 2.10 Definisi Testing

*Testing* adalah proses pematapan kepercayaan akan kinerja program atau sistem sebagaimana yang diharapkan. *Testing Software* adalah proses pengoperasian *software* dalam suatu kondisi yang dikendalikan untuk verifikasi, mendeteksi *error* dan validasi. Verifikasi adalah pengecekan atau pengetesan entitas-entitas, termasuk *software*, untuk pemenuhan dan konsistensi dengan melakukan evaluasi hasil terhadap kebutuhan yang telah ditetapkan. Validasi adalah melihat kebenaran sistem apakah proses yang telah dituliskan sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Deteksi *error* adalah *testing* yang berorientasi untuk membuat kesalahan secara intensif, untuk menentukan apakah suatu hal tersebut tidak terjadi. *Test case* merupakan suatu tes yang dilakukan berdasarkan pada suatu inisialisasi, masukan, kondisi ataupun 52 hasil yang telah ditentukan sebelumnya (Romeo, 2003). Adapun kegunaan dari *test case* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melakukan *testing* kesesuaian suatu komponen terhadap desain *White box Testing*.
2. Untuk melakukan *testing* kesesuaian suatu komponen terhadap spesifikasi *Black box Testing*.

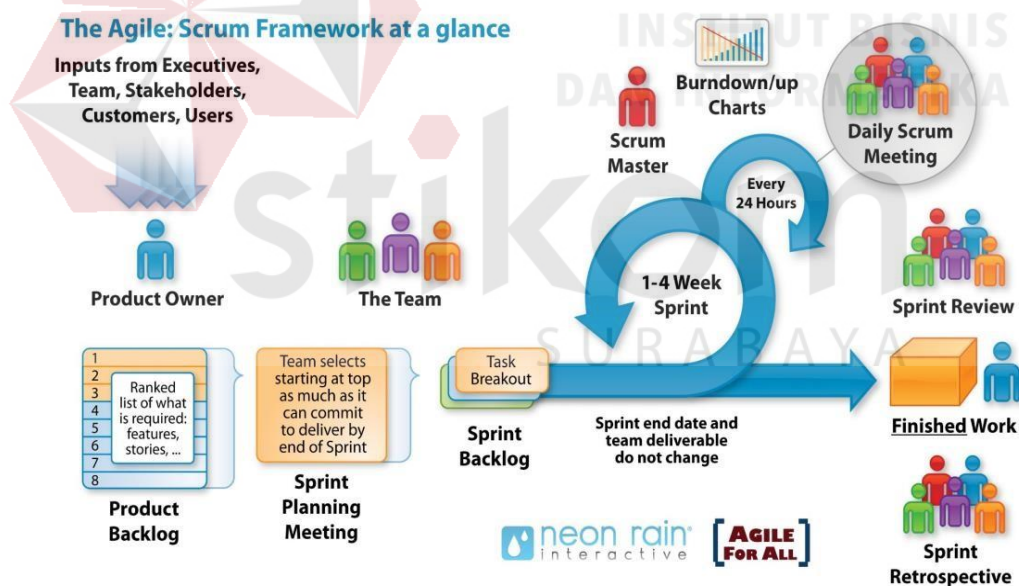
## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Sistem

Analisis dan perancangan merupakan tahap awal dari perencanaan yang dilanjutkan dengan perancangan sistem yang bertujuan untuk mendesain sistem agar dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.

Metode penelitian dilakukan untuk dapat mengerjakan tugas akhir sesuai dengan tahapan-tahapan yang diperlukan agar dalam pengerjaan dapat dilakukan dengan terstruktur dan sistematis (Pressman, 2010), adapun metode penelitian yang dipakai dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Model Scrum

#### 3.1.1 Analisis Proses Bisnis

Analisis proses bisnis merupakan gambaran mengenai proses transaksional yang terjadi pada sebuah kasus. Dimana hasil dari analisis proses



bisnis akan diperoleh identifikasi masalah, identifikasi pengguna dan identifikasi data. Proses bisnis yang akan terjadi pada MomenKita, dimulai dari pendaftaran akun sebagai *client*. Setelah terdaftar sebagai *client*, barulah dapat melakukan pendaftaran sebagai *photographer* dengan melampirkan beberapa dokumen yang dibutuhkan. Selanjutnya karyawan melakukan pengecekan kesesuaian dan kelengkapan data pendaftaran calon *photographer* serta melakukan *approve* pendaftaran *photographer*. Setelah *client* terdaftar, selanjutnya *client* melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, *client* dapat melakukan pencarian *photographer* dengan memilih kota tujuan wisata atau pemotretan, mengisi tanggal pemotretan dan jam mulai pemotretan. Kemudian akan tampil *list photographer* yang tersedia sesuai inputan *client*. Selanjutnya *client* bebas memilih *photographer* dengan mempertimbangkan harga, *portofolio*, serta *rating* dan *review* dari *client* yang pernah menggunakan jasa *photographer* yang bersangkutan. Setelah memilih *photographer* yang diinginkan, kemudian *client* melengkapi data pemesanan yang dibutuhkan. Kemudian pesanan *client* akan diinformasikan kepada *photographer* yang bersangkutan untuk dilakukan konfirmasi persetujuan pemesanan atas jasanya. Jika disetujui, maka *client* harus segera melakukan pembayaran kemudian melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengunggah bukti pembayaran tersebut. Selanjutnya karyawan melakukan pengecekan dan *approve* pembayaran yang telah dilakukan *client*. Kemudian pemesanan yang telah dibayar dan telah disetujui oleh karyawan akan diinformasikan kembali kepada *photographer* bahwa pesanan telah dibayar oleh *client* dan agar *photographer* dapat mempersiapkan segala sesuatu untuk pemotretan. Setelah pemotretan selesai, *photographer* mengunggah foto-foto *client* kedalam aplikasi MomenKita yang selanjutnya akan

diunduh oleh *client* dengan batas pengunduhan foto maximal 12 hari setelah pengunggahan karena setelah lebih dari 12 hari maka foto akan terhapus secara otomatis namun *client* tetap mendapatkan hasil foto mereka berupa CD yang akan dikirimkan ke alamat *client*. Setelah foto telah diterima oleh *client*, *client* dapat melakukan konfirmasi pemotretan selesai, kemudian barulah *photographer* dapat mengajukan pencairan dana atas hasil pemotretannya. Karyawan akan melakukan pengecekan pengajuan pencairan dana yang dilakukakan oleh *photographer*, jika benar *client* telah mengkonfirmasi pemotretan selesai maka dana akan di transfer kepada *photographer* yang bersangkutan.

### 3.1.2 Identifikasi Permasalahan

Identifikasi masalah dilakukan dengan mengamati cara *photographer* mencari *client*, pemesanan jasa *photographer* dan kebutuhan akan jasa *photographer*, menentukan masalah dalam proses pencarian dan pemesanan jasa *photographer*, dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut. Identifikasi permasalahan dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan

No.	Permasalahan	Dampak	Solusi
1.	Kurang maksimalnya pendapatan <i>photographer</i> karena kurang dikenal oleh <i>client</i> atau <i>customer</i>	Pendapatan kurang maksimal.	Aplikasi memiliki menu pendaftaran dan pengelolaan akun <i>photographer</i>
2.	Tidak dapat memaksimalkan <i>view</i> atau <i>background</i> foto serta <i>angel</i> pengambilan foto dengan <i>selfie</i>	Tidak dapat mengambil foto diri dengan <i>view</i> atau <i>background</i> yang diinginkan secara maksimal	<i>Client</i> dapat melakukan pencarian <i>photographer</i> yang ada disekitar kita dan melakukan pemesanan jasa <i>photographer</i>

No.	Permasalahan	Dampak	Solusi
			secara online melalui momenkita.
3.	Kurang Informasi tentang jasa <i>photographer</i> di daerah sekitar	Tidak bisa mendapatkan banyak pilihan <i>photographer</i> yang tersedia disekitar kita karena keterbatasan informasi	Aplikasi mampu menampilkan daftar <i>photographer</i> yang sesuai dengan lokasi yang kita isikan dalam <i>form</i> pencarian.

### 3.1.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna dilakukan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan pengguna dalam aplikasi MomenKita dan untuk memahami kebutuhan informasi yang dibutuhkan pengguna. Pengguna dari MomenKita yaitu *admin*, *staff*, *client* dan *photographer*. Untuk penerapan sistem pada aplikasi dapat dilihat dari kebutuhan pengguna yaitu:

#### A *Admin*

Kebutuhan pengguna admin dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Kebutuhan Pengguna *Admin*

Tugas dan Tanggung jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<i>Maintenance data master</i>	Data pegawai	Laporan data pegawai
<i>Pembuatan laporan</i>	Daftar pemesanan dan info <i>rating &amp; review</i>	Laporan pendapatan, laporan pemesanan, laporan <i>photographer</i> terlaris dan laporan <i>photographer</i> terbaik.

## B *Staff*

Kebutuhan pengguna *staff* dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kebutuhan Pengguna *Staff*

<b>Tugas Dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
<i>Maintenance data master</i>	Data <i>event</i>	Laporan data <i>event</i>
<i>Approve registrasi photographer</i>	Data <i>client</i> dan data <i>photographer</i>	Laporan daftar <i>photographer</i> dan <i>client</i>
Pengecekan dan <i>approve</i> pembayaran <i>client</i>	Data pemesanan dan data pembayaran	Laporan pemesanan dan pembayaran
<i>Approve</i> pencairan dana <i>photographer</i>	Data pembayaran Data pencairan dana	Laporan pemotretan selesai dan laporan pencairan dana
Penyelenggaraan <i>event</i>	Data <i>event</i> Data <i>photographer</i>	Info pemenang <i>event</i>

## C *Photographer*

Kebutuhan Pengguna *Photographer* dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna *Photographer*

<b>Tugas Dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
Pendaftaran akun <i>photographer</i>	Data <i>client</i>	Laporan daftar calon <i>photographer</i>
<i>Maintenance profile</i>	Data <i>client</i> dan data <i>photographer</i>	Informasi <i>photographer</i>
<i>Approve</i> pemesanan <i>client</i>	Data pemesanan	Laporan pemesanan

<b>Tugas Dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
<i>file</i> pemotretan	Data pembayaran	File hasil pemotretan
Pengajuan pencairan dana	Data pembayaran dan data <i>rating review</i>	Laporan pemotretan selesai, laporan pengajuan pencairan dana.

#### **D Client**

Kebutuhan pengguna *client* dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kebutuhan Pengguna *Client*

<b>Tugas Dan Tanggung Jawab</b>	<b>Kebutuhan Data</b>	<b>Kebutuhan Informasi</b>
Pendaftaran akun <i>client</i>	Data <i>client</i>	Laporan daftar <i>client</i>
<i>Maintenance profile</i>	Data <i>client</i>	Informasi <i>client</i>
Pemesanan	Data <i>photographer</i>	Laporan pemesanan <i>photographer</i>
Pembayaran	Data pemesanan	Laporan pembayaran
Konfirmasi terima dan <i>rating review</i>	Data pembayaran dan <i>file</i> foto hasil pemotretan	Info <i>rating review</i> Laporan pemotretan/transaksi selesai.

#### **3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional**

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk mendeskripsikan layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan atau diberikan oleh sistem bagi penggunanya. Berikut adalah kebutuhan fungsional atau fitur-fitur yang ada dalam aplikasi MomenKita:

## A Kebutuhan Fungsional *Admin*

Fungsi ini digunakan untuk mengelola data *master* meliputi: master *admin* petugas, dan master obat, kebutuhan fungsional pengelolaan *Maintenance* Master dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kebutuhan Fungsional *Maintenance* data master

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pengelolaan <i>Maintenance</i> Master Karyawan.	
<b>Pengguna</b>	<i>Admin</i>	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola master karyawan.	
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out data staff/pegawai dan data admin</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b>Menambah Data Master</b>	
	Pengguna memilih menu master <i>karyawan</i> .	Aplikasi akan menampilkan menu master <i>karyawan</i> .
	Pengguna mengisikan data <i>staff/karyawan</i> lalu menekan tombol “ <i>Save</i> ”	Aplikasi akan menyimpan data kedalam <i>database</i> <i>karayawan</i> lalu akan menampilkan notifikasi “Data berhasil disimpan” serta akan ditampilkan dalam tabel. Namun jika data tidak sesuai maka aplikasi tidak akan menyimpan data ke dalam <i>database</i> master dan akan menampilkan notifikasi “Data Gagal Disimpan”.
	<b>Mengubah Data Master</b>	
	Pengguna melakukan pencarian dan melakukan pemilihan data <i>karyawan</i> yang akan diubah	Aplikasi akan menampilkan data <i>karyawan</i> yang telah dipilih oleh pengguna ke dalam <i>form</i> perubahan data <i>karyawan</i> .

	Pengguna menginputkan data karyawan ke dalam form data karyawan, dan setelah itu menekan tombol “ <i>Update</i> ”.	Aplikasi akan melakukan fungsi perubahan data dari form tersebut ke dalam tabel dan setelah itu menampilkan pesan ‘Data Berhasil Diubah’, jika aplikasi tidak dapat melakukan tambah data maka aplikasi menampilkan notifikasi ‘Data Gagal Diubah’
	<b>Menghapus Data <i>Master</i></b>	
	Pengguna mencari data master yang ingin dilakukan penghapusan	Aplikasi akan menampilkan data yang dicari oleh pengguna untuk dilakukan penghapusan
	Pengguna menyetujui penghapusan data master karyawan yang dipilih dengan menekan tombol “Hapus”	Aplikasi akan melakukan penghapusan data karyawan yang telah dipilih oleh pengguna dan telah disetujui oleh pengguna untuk dihapus. Jika penghapusan data karyawan berhasil, maka aplikasi akan memberikan pesan ‘Data Berhasil Dihapus, dan jika data tidak berhasil dihapus, maka aplikasi akan memberikan pesan ‘Gagal Menghapus Data’
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengelolaan data <i>master</i> karyawan	

Tabel 3.7 Kebutuhan Fungsional Pembuatan Laporan

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pembuatan Laporan
<b>Pengguna</b>	<i>Admin</i>
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk membuat lapoan pemesanan, laporan pendapatan, laporan <i>photographer</i> terlaris, dan laporan <i>photographer</i> terbaik

<b>Kondisi Awal</b>	Data transaksi, informasi rating & review	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b>Rekap Data</b>	
	Pengguna milih tanggal periode yang akan ditampilkan dalam laporan	Aplikasi akan menampilkan laporan berdasarkan periode yang diinputkan <i>user</i> .
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengelolaan laporan	

## B Kebutuhan Fungsional *Staff*

Tabel 3.8 Kebutuhan Fungsional *Approve Registrasi Photographer*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pengelolaan <i>Approve Registrasi Photographer</i>	
<b>Pengguna</b>	Karyawan	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk melakukan persetujuan atau penolakan pendaftaran <i>photographer</i> .	
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out data client, data photographer dan lampiran berkas photographer</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b><i>Approve Registrasi Photographer</i></b>	
	Pengguna memilih menu daftar calon <i>photographer</i>	Aplikasi akan menampilkan daftar calon <i>photographer</i>
	Pengguna menekan gambar berkas dari calon <i>photographer</i> .	Aplikasi menampilkan detail dari berkas yang telah dilampirkan oleh calon <i>photographer</i>
	Pengguna menekan tombol <i>approve</i> atau <i>reject</i> untuk setiap calon <i>photographer</i> .	Jika di <i>approve</i> , aplikasi akan melakukan perubahan status calon <i>photographer</i> dari “ <i>waiting</i> ” menjadi “ <i>approved</i> ”



		dan akan mengirimkan informasi pendaftaran diterima <i>email</i> serta otomatis akan membuat <i>idphotographer</i> . Namun jika di <i>reject</i> , status akan merubah menjadi “ <i>rejected</i> ” dan akan mengirimkan informasi pendaftaran ditolak ke <i>email client</i> .
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan penerimaan ataupun penolakan dari pendaftaran calon <i>photographer</i> .	

Tabel 3.9 Kebutuhan Fungsional Cek Pembayaran

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi pengecekan pembayaran pesanan client	
<b>Pengguna</b>	Karyawan	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan pengecekan pembayaran client atas jasa yang dipesan.	
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out</i> data photographer, data client, data pesanan dan data pembayaran	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b><i>Approve Registrasi Photographer</i></b>	
	Pengguna memilih menu pembayaran.	Aplikasi akan menampilkan daftar pembayaran.
	Pengguna menekan detail pembayaran	Aplikasi akan menampilkan detail pembayaran beserta pemesanan yang terkait.

	Pengguna menekan tombol <i>approve</i> .	Jika di <i>approve</i> , aplikasi akan menginformasikan kepada <i>photographer</i> yang bersangkutan bahwa pembayaran <i>client</i> atas pemesanan jasanya telah sukses.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengecekan dan <i>approve</i> pembayaran atas jasa yang dipesan oleh <i>client</i>	

Tabel 3.10 Kebutuhan Fungsional *Approve* Pencairan Dana *Photographer*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi <i>Approve</i> Pengajuan Pencairan Dana <i>Photographer</i>	
<b>Pengguna</b>	Karyawan	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan <i>approve</i> pengajuan pencairan dana <i>photographer</i>	
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out</i> data pemesanan dan data <i>rating &amp; review</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b><i>Approve Pengajuan Pencairan Dana Photographer</i></b>	
	Pengguna memilih menu pengajuan pencairan dana.	Aplikasi akan menampilkan daftar pengajuan pencairan dana yang dilakukan oleh <i>photographer</i> .
	Pengguna menekan detail pengajuan pencairan dana	Aplikasi akan menampilkan detail pengajuan pencairan dana beserta pemesanan yang terkait.
	Pengguna melampirkan bukti <i>transfer</i> lalu menekan tombol <i>approve</i> .	Jika di <i>approve</i> , aplikasi akan menginformasikan kepada <i>photographer</i> yang bersangkutan bahwa pencairan dana telah sukses.

<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengecekan dan <i>approve</i> pengajuan pencairan dana yang dilakukan <i>photographer</i> atas jasa yang telah selesai dilakukan.
----------------------	--

Tabel 3.11 Kebutuhan Fungsional Pengelolaan Master *Event*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pengelolaan <i>Master Event</i> .	
<b>Pengguna</b>	Karyawan	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini digunakan untuk mengelola <i>master event</i> .	
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out</i> data <i>event</i> dan data karyawan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b>Menambah Data <i>Master</i></b>	
	Pengguna memilih menu <i>master event</i> .	Aplikasi akan menampilkan menu <i>master event</i> .
	Pengguna mengisikan data <i>event</i> lalu menekan tombol “ <i>Save</i> ”	Aplikasi akan menyimpan data kedalam database <i>event</i> lalu akan menampilkan notifikasi “Data berhasil disimpan” serta akan ditampilkan dalam tabel. Namun jika data tidak sesuai maka aplikasi tidak akan menyimpan data ke dalam database <i>master</i> dan akan menampilkan notifikasi “Data Gagal Disimpan”.
	<b>Mengubah Data <i>Master</i></b>	
	Pengguna melakukan pencarian dan melakukan pemilihan data <i>event</i> yang akan diubah	Aplikasi akan menampilkan data <i>event</i> yang telah dipilih oleh pengguna ke dalam <i>form</i> perubahan data <i>event</i> .

	Pengguna menginputkan data <i>event</i> ke dalam form data <i>event</i> , dan setelah itu menekan tombol “ <i>Update</i> ”.	Aplikasi akan melakukan fungsi perubahan data dari form tersebut ke dalam database dan setelah itu menampilkan pesan ‘Data Berhasil Diubah’, jika aplikasi tidak dapat melakukan <i>update</i> data maka aplikasi menampilkan notifikasi ‘Data Gagal Diubah’
	<b>Menghapus Data <i>Master</i></b>	
	Pengguna mencari data <i>master event</i> yang ingin dihapus.	Aplikasi akan menampilkan data yang dicari oleh pengguna untuk dilakukan penghapusan
	Pengguna menekan tombol ‘hapus’	Aplikasi akan melakukan penghapusan data <i>event</i> yang telah dipilih oleh pengguna dan telah disetujui oleh pengguna untuk dihapus. Jika penghapusan data <i>event</i> berhasil, maka aplikasi akan memberikan pesan ‘Data Berhasil Dihapus, dan jika data tidak berhasil dihapus, maka aplikasi akan memberikan pesan ‘Gagal Menghapus Data’
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengelolaan data <i>master event</i>	

### C Kebutuhan Fungsional *Photographer*

Tabel 3.12 Kebutuhan Fungsional Pendaftaran Akun *Photographer*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pendaftaran Akun <i>Photographer</i>	
<b>Pengguna</b>	<i>Photographer</i>	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan pendaftaran <i>photographer</i>	
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out data client</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b>Pendaftaran Akun <i>Photographer</i></b>	
	Pengguna memilih menu Daftar <i>Photographer</i>	Aplikasi akan menampilkan <i>form</i> pendaftaran <i>photographer</i> .
	Pengguna mengisi <i>form</i> pendaftaran lalu menekan tombol “Daftar”	Aplikasi akan melakukan penyimpanan data pendaftaran kedalam <i>database</i> dan akan menampilkan notifikasi “Pendaftaran Berhasil Dan Menunggu <i>Approve</i> dari pihak momenkita”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pendaftaran akun <i>photographer</i> yang akan melalui proses persetujuan oleh pihak MomenKita.	

Tabel 3.13 Kebutuhan Fungsional *Maintenance Profile*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi <i>Maintenance Profile</i>
<b>Pengguna</b>	<i>Client</i> dan <i>Photographer</i>
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan <i>maintenance profile client</i> maupun <i>profile photographer</i> .
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out data client data photographer</i>

Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Aplikasi
	<b>Menambah Data Master</b>	
	Pengguna memilih menu “ <i>Edit Profile</i> ”	Aplikasi akan menampilkan halaman <i>maintenance profile</i> . Jika hanya terdaftar sebagai <i>client</i> maka hanya tersedia <i>form edit data client</i> , namun jika terdaftar sebagai <i>photographer</i> maka akan tersedia beberapa <i>form</i> yang dapat dikelola atau <i>maintenance</i>
	Pengguna memilih menu <i>form</i> yang akan ditambahkan data ataupun diubah.	Aplikasi akan menampilkan tabel data yang telah disimpan sebelumnya ke database sesuai dengan menu <i>form</i> yang dipilih.
	Pengguna menekan tombol “Tambah Data”	Aplikasi akan menampilkan <i>form</i> tambah data.
	Pengguna mengisi <i>form</i> lalu menekan tombol “ <i>Save</i> ”	Aplikasi akan menyimpan data ke dalam <i>database</i> lalu akan menampilkan notifikasi “Data berhasil disimpan” serta akan ditampilkan dalam tabel. Namun jika data tidak sesuai maka aplikasi tidak akan menyimpan data ke dalam <i>database master</i> dan akan menampilkan notifikasi “Data Gagal Disimpan”.
	<b>Mengubah Data Master</b>	

	Pengguna melakukan pencarian dan melakukan pemilihan data yang akan diubah	Aplikasi akan menampilkan data yang telah dipilih oleh pengguna ke dalam form perubahan data.
	Pengguna menginputkan data ke dalam form, dan setelah itu menekan tombol “ <i>Update</i> ”.	Aplikasi akan melakukan fungsi perubahan data dari form tersebut ke dalam <i>database</i> dan setelah itu menampilkan pesan ‘Data Berhasil Diubah’, jika aplikasi tidak dapat melakukan <i>update</i> data maka aplikasi menampilkan notifikasi ‘Data Gagal Diubah’
<b>Menghapus Data <i>Master</i></b>		
	Pengguna mencari data yang ingin dihapus.	Aplikasi akan menampilkan data yang dicari oleh pengguna untuk dilakukan penghapusan data.
	Pengguna menekan tombol ‘ <i>Delete</i> ’	Aplikasi akan melakukan penghapusan data yang telah dipilih oleh pengguna dan telah disetujui oleh pengguna untuk dihapus. Jika penghapusan data berhasil, maka aplikasi akan memberikan pesan ‘Data Berhasil Dihapus, dan jika data tidak berhasil dihapus, maka aplikasi akan memberikan pesan ‘Gagal Menghapus Data’
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan <i>maintenance profile client</i> maupun <i>profile photographer</i>	

Tabel 3.14 Kebutuhan Fungsional *Approve Pesanan Client*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi <i>Approve Pesanan Client</i>	
<b>Pengguna</b>	<i>Photographer</i>	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan <i>approve</i> pesanan client atas jasa <i>photographer</i> yang bersangkutan.	
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out</i> data pemesanan	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b><i>Approve Pesanan Client</i></b>	
	Pengguna memilih menu transaksi.	Aplikasi akan menampilkan menu transaksi.
	Pengguna memilih menu “Pesanan”	Aplikasi akan menampilkan data pesanan client atas jasa <i>photographer</i> terkait.
	Pengguna menekan tombol “ <i>Approve</i> ” atau “ <i>Reject</i> ”	Aplikasi akan mengirimkan email pemberitahuan pesanan diterima atau ditolak oleh <i>photographer</i> kepada <i>client</i> yang bersangkutan
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengecekan dan <i>approve</i> pesanan <i>client</i> atas jasa dari <i>photographer</i>	

Tabel 3.15 Kebutuhan Fungsional Unggah File Pemotretan

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Unggah <i>file</i> Hasil Pemotretan
<b>Pengguna</b>	<i>Photographer</i>
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan unggah <i>file</i> hasil pemotretan
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out</i> data pemesanan dan <i>file</i> hasil pemotretan



Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Aplikasi
	<b>Unggah <i>File</i> Hasil Pemotretan</b>	
	Pengguna memilih menu transaksi.	Aplikasi akan menampilkan menu transaksi.
	Pengguna memilih menu “Pesanan”	Aplikasi akan menampilkan data pesanan client atas jasa <i>photographer</i> terkait.
	Pengguna memilih pesanan yang sesuai dengan <i>file</i> yang akan di unggah	Aplikasi akan menampilkan detail pesanan.
	Pegguna menekan tombol “ <i>Upload File</i> Pemotretan”	Aplikasi akan menampilkan form unggah <i>file</i> .
	Pengguna mengupload file hasil pemotretan kedalam <i>form</i> lalu menekan tombol “ <i>Upload</i> ”	Aplikasi akan melakukan proses penyimpanan kedalam database dan akan menampilkan notifikasi “ <i>File</i> Berhasil <i>Diupload</i> ” serta akan menginformasikan kepada <i>client</i> yang bersangkutan bahwa <i>file</i> hasil pemotretan telah tersedia dan dapat diunduh via email atau “ <i>File</i> Gagal <i>Diupload</i> ” jika <i>file</i> gagal diunggah
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengunggahan <i>file</i> hasil pemotretan.	

Tabel 3.16 Kebutuhan Fungsional Pengajuan Pencairan Dana

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pengajuan Pencairan Dana	
<b>Pengguna</b>	<i>Photographer</i>	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan pengajuan pencairan dana	
<b>Kondisi Awal</b>	<i>Print out</i> data pemesanan, data konfirmasi pesanan selesai, dan data <i>rating &amp; review</i>	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b>Pengajuan Pencairan Dana</b>	
	Pengguna memilih menu transaksi.	Aplikasi akan menampilkan menu transaksi.
	Pengguna memilih menu “Pesanan”	Aplikasi akan menampilkan data pesanan client atas jasa <i>photographer</i> terkait.
	Pengguna memilih transaksi yang ingin diajukan dana	Aplikasi akan menampilkan <i>form</i> pengajuan dana
	Pegguna menekan tombol “Ajukan Pencairan Dana”	Aplikasi akan menyimpan pengajuan pencairan dana ke <i>database</i> .
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengajuan pencairan dana atas transaksi yang telah selesai	

#### D Kebutuhan Fungsional *Client*

Tabel 3.17 Kebutuhan Fungsional Pendaftaran *Client*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pendaftaran Akun <i>Client</i>
<b>Pengguna</b>	<i>Client</i>

<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan pendaftaran <i>client</i>	
<b>Kondisi Awal</b>	-	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b>Pendaftaran Akun <i>Client</i></b>	
	Pengguna membuka <i>website</i> MomenKita	Aplikasi akan menampilkan halaman utama dari aplikasi MomenKita.
	Pengguna memilih menu “ <i>SignUp</i> ”	Aplikasi akan menampilkan <i>form</i> pendaftaran <i>client</i>
	Pengguna mengisi form pendaftaran lalu menekan tombol “Daftar”	Aplikasi akan melakukan penyimpanan data kedalam database dan akan menampilkan notifikasi “Pendaftaran Berhasil”, namun jika pendaftaran gagal, maka data tidak tersimpan ke database dan akan menampilkan notifikasi “Pendaftaran Gagal”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pendaftaran akun <i>client</i> .	

Tabel 3.18 Kebutuhan Fungsional Pemesanan Jasa *Photographer*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pemesanan Jasa <i>Photographer</i>
<b>Pengguna</b>	<i>Client</i>
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan pemesanan jasa <i>photographer</i>
<b>Kondisi Awal</b>	Data <i>client</i> , data <i>photographer</i> , data produk atau jasa

Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Aplikasi
	<b>Pemesanan Jasa <i>Photographer</i></b>	
	Pengguna membuka <i>website</i> MomenKita	Aplikasi akan menampilkan halaman utama dari aplikasi MomenKita.
	Pengguna memilih menu “ <i>SignIn</i> ”. (Pengguna sebelumnya harus terdaftar sebagai <i>member</i> MomenKita).	Aplikasi akan menampilkan <i>form login</i> .
	Pengguna mengisi <i>email</i> dan <i>password</i> lalu menekan tombol “ <i>Login</i> ”	Aplikasi akan melakukan pengecekan <i>email</i> dan <i>password</i> yang diinputkan dengan data yang tersimpan di <i>database</i> , jika sesuai maka aplikasi akan menampilkan halaman utama <i>client</i> namun jika tidak sesuai aplikasi akan menampilkan notifikasi “ <i>Email</i> atau <i>Password</i> Anda Salah”.
	Pengguna mengisi data pada form pencarian <i>photographer</i> yang tersedia pada halaman utama <i>client</i> lalu menekan tombol “ <i>Cari</i> ”	Aplikasi akan menampilkan daftar <i>photographer</i> yang tersedia sesuai data yang telah diisikan dalam <i>form</i> pencarian.
	Pengguna memilih <i>photographer</i> yang diinginkan.	Aplikasi akan menampilkan detail informasi dari <i>photographer</i> yang bersangkutan

	Pengguna menekan tombol “ <i>Book</i> ”	Aplikasi akan menampilkan form pemesanan.
	Pengguna mengisi data pada form pemesanan lalu menekan tombol “Kirim Pesanan”	Aplikasi akan menginformasikan pemesanan <i>client</i> kepada <i>photographer</i> yang bersangkutan dan akan menampilkan notifikasi “Pesanan telah diteruskan kepada <i>photographer</i> dan menunggu persetujuan <i>photographer</i> ”
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pemesanan jasa <i>photographer</i>	

Tabel 3.19 Kebutuhan Fungsional Pembayaran

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Pembayaran Pemesanan Jasa <i>Photographer</i>	
<b>Pengguna</b>	<i>Client</i>	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan konfirmasi serta melampirkan bukti pembayaran kepada pihak MomenKita	
<b>Kondisi Awal</b>	Data pesanan, data <i>client</i> , data <i>photographer</i> .	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b>Pembayaran Pemesanan Jasa <i>Photographer</i></b>	
	Pengguna memilih menu “Konfirmasi Pembayaran”	Aplikasi akan menampilkan <i>form</i> konfirmasi pembayaran.
	Pengguna mengisi data pembayaran beserta mengunggah bukti	Aplikasi akan melakukan penyimpanan data ke <i>database</i> dan akan menampilkan notifikasi “Data Berhasil

	pembayaran lalu menekan tombol “Save”	Disimpan” namun jika gagal menyimpan ke <i>database</i> akan menampilkan notifikasi “Data Gagal Disimpan”.
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan pengunggahan bukti pembayaran atas pemesanan jasa <i>photographer</i> .	

Tabel 3.20 Kebutuhan Fungsional Konfirmasi Pesanan Selesai dan *Rating & Review*

<b>Nama Fungsi</b>	Fungsi Konfirmasi Pesanan Selesai dan <i>Rating &amp; Review</i>	
<b>Pengguna</b>	<i>Client</i>	
<b>Deskripsi</b>	Fungsi ini berguna untuk melakukan konfirmasi transaksi selesai dan pemberian <i>rating</i> serta <i>review</i> atas hasil kinerja dari <i>photographer</i> yang bersangkutan.	
<b>Kondisi Awal</b>	Data pesanan, data <i>client</i> , data <i>photographer</i> , data hasil pemotretan (foto).	
<b>Alur Normal</b>	<b>Aksi Pengguna</b>	<b>Respon Aplikasi</b>
	<b>Konfirmasi Pesanan Selesai dan <i>Rating &amp; Review</i></b>	
	Pengguna memilih menu transaksi.	Aplikasi akan menampilkan menu transaksi.
	Pengguna memilih menu “Pesanan”	Aplikasi akan menampilkan data pesanan <i>client</i> atas jasa <i>photographer</i> terkait.
	Pengguna memilih pesanan yang akan dikonfirmasi selesai	Aplikasi akan menampilkan detail pesanan.
	Pegguna menekan tombol “Konfirmasi Pemotretan Selesai”	Aplikasi akan menampilkan form <i>rating</i> dan <i>review</i> .

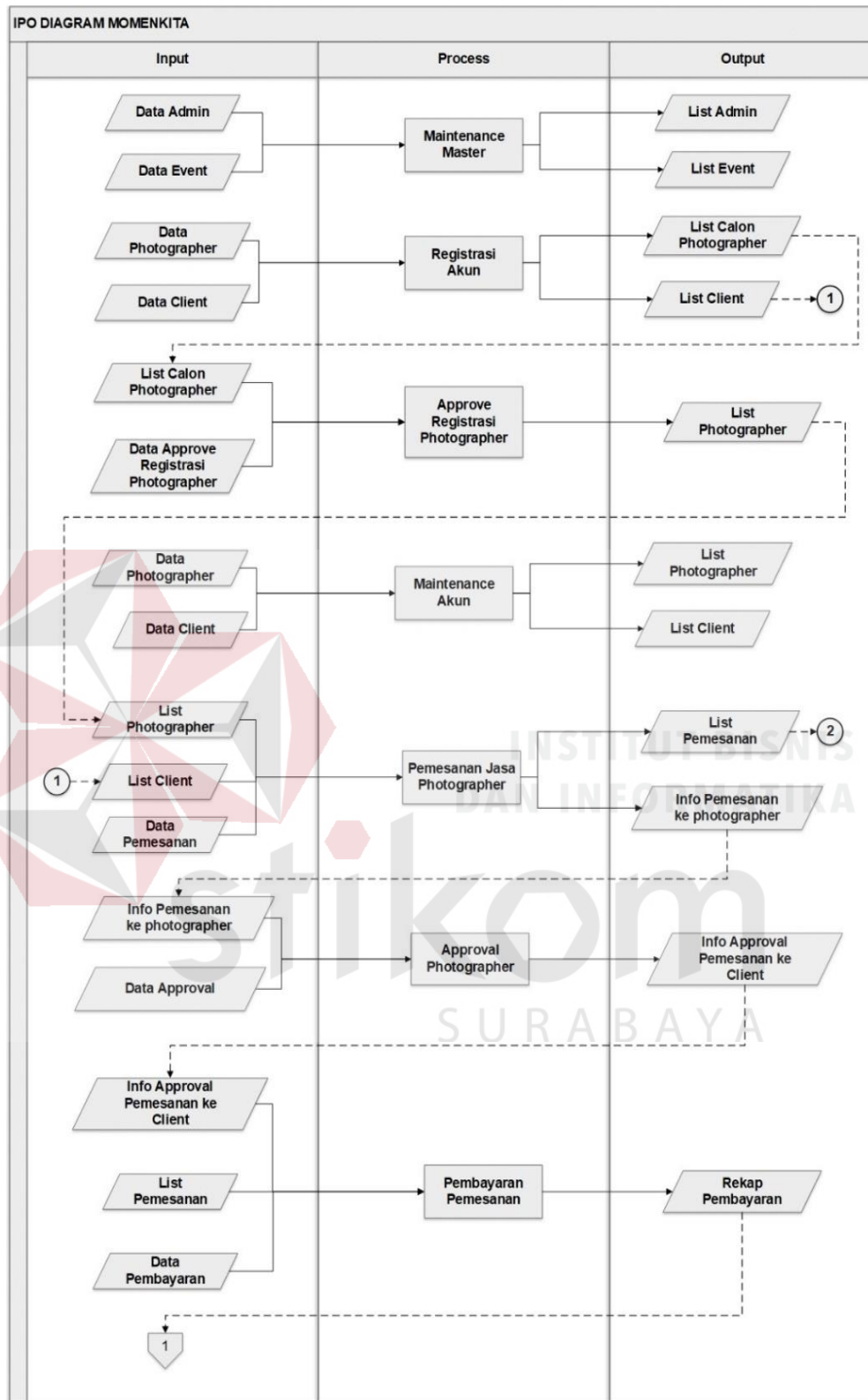
	Pegguna mengisi data pada <i>form rating</i> dan <i>review</i> lalu menekan “ <i>Save</i> ”	Aplikasi akan melakukan proses penyimpanan kedalam <i>database</i> dan akan menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan” namun jika gagal menyimpan ke <i>database</i> , maka akan menampilkan notifikasi “Data Gagal Disimpan”
<b>Kondisi Akhir</b>	Fungsi ini dapat melakukan konfirmasi pemotretan selesai dan pemberian <i>rating</i> serta <i>review</i> atas hasil kinerja <i>photographer</i> yang bersangkutan	

### 3.2 Product Backlog

Setelah tahap analisis selesai, selanjutnya hasil analisis dimasukkan ke dalam *product backlog*. Proses scrum diawali dengan penentuan *product backlog* dan merupakan tahap awal yang akan dilakukan dalam pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Jasa *Photography* MomenKita.com Dengan Konsep *Crowdsourcing* Berbasis Web. Dimana pada *product backlog* ini sebagai daftar atau *list* fitur-fitur yang diprioritaskan dan akan ada dalam *startup* MomenKita dan waktu yang ditentukan dalam menentukan *product backlog* yaitu 3 minggu.

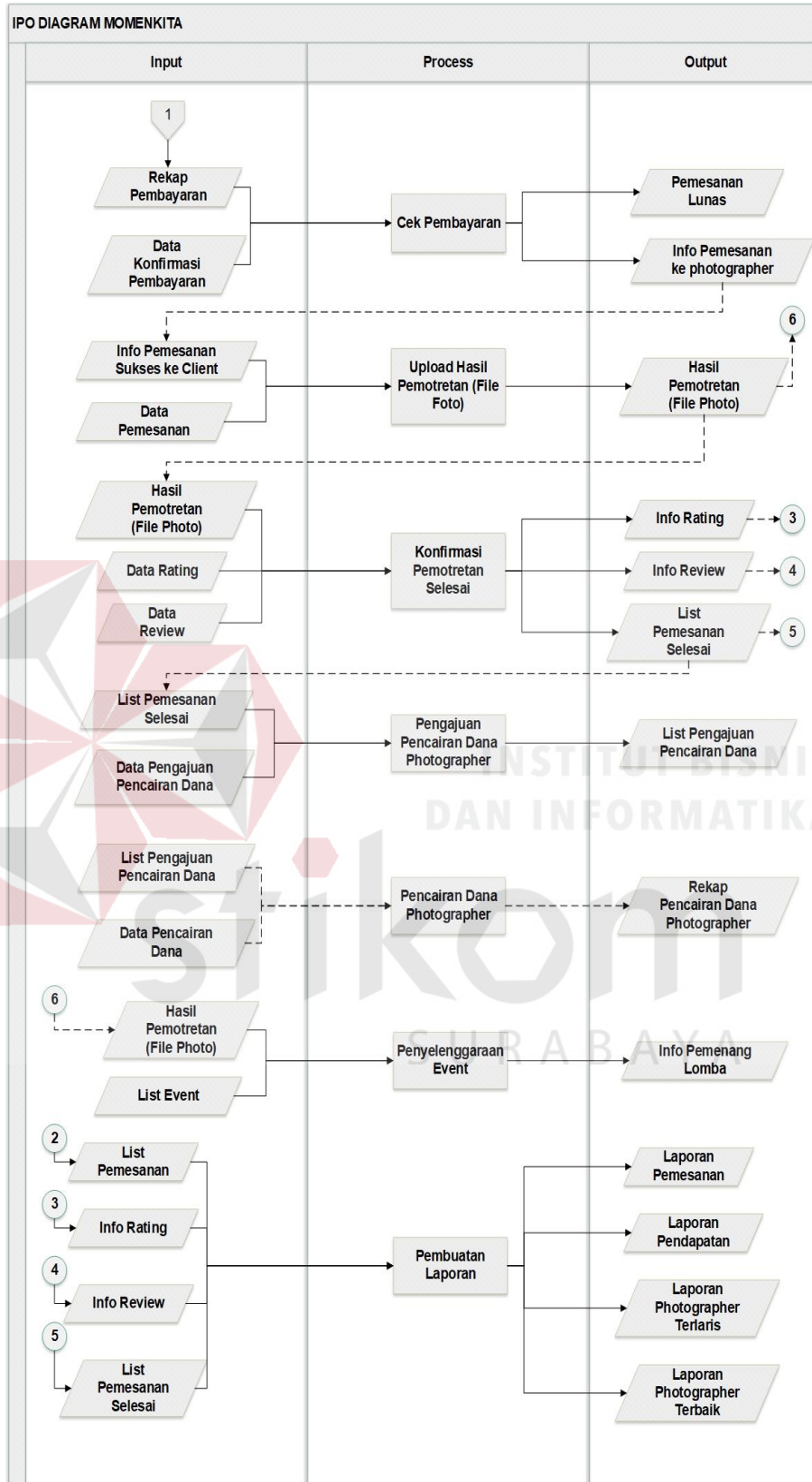
#### 3.2.1 IPO Diagram

Diagram IPO dibuat berdasarkan hasil dari tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya, diagram IPO menjelaskan *input*, *process* dan *output* dari aplikasi yang akan dibuat. Dari hasil analisis yang dilakukan didapatkan hasil yaitu proses yang ada pada diagram IPO yaitu 14 proses utama. Diagram IPO dapat dilihat pada Gambar 3.2 dan Gambar 3.3.



Gambar 3.2 IPO Diagram





Gambar 3.3 IPO Diagram (Lanjutan)

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing bagian:

## A Input

### a. Data *Admin*

Data *admin* berisi data -data tentang *admin* yang meliputi *id\_admin*, nama, foto dan *password*.

### b. Data *Client*

Data *client* berisi data-data tentang *client* yang meliputi : *id\_client*, nama, alamat, jenis kelamin, foto, email dan *password*.

### c. Data *Photographer*

Data *photographer* berisi data-data tentang *photographer* yang meliputi : *id\_photographer*, nama, alamat, jenis kelamin, foto, deskripsi peralatan, *schedule*, email dan *password*.

### d. Data *Event*

Data *event* berisi data-data tentang *event* yang akan diadakan yang meliputi: *id\_event*, foto, *tanggal\_upload*, nama pemenang.

### e. Data *Rating*

Data *rating* berisi penilaian setiap *photographer* yang dilakukan *client* setelah selesai melakukan pemotretan dengan skala 1 sampai 5.

### f. Data *Review*

Data *review* berisi ulasan setiap *photographer* yang dilakukan *client* setelah selesai melakukan pemotretan, *review* dilakukan bersamaan dengan *rating*.

g. Data Pemesanan

Data pemesanan berisi data dari pemesan jasa atau *client* mulai dari waktu pemotretan, lokasi, deskripsi, nomor telepon, dan biaya jasa yang harus dibayar terlebih dahulu.

h. Data Pembayaran

Data pembayaran berisi data-data yang meliputi : *id\_pembayaran*, nama, jumlah transfer dan bukti pembayaran berupa file gambar.

i. Data Konfirmasi Pembayaran

Data konfirmasi pembayaran berisi persetujuan atau konfirmasi yang dilakukan oleh admin dengan melakukan pengecekan bukti *upload* yang dicocokkan dengan jumlah pembayaran dalam *list* pemesanan.

j. Data Persetujuan *Photographer*

Data persetujuan *photographer* berisi persetujuan diterima atau ditolaknya pesanan jasa *photographer* dari *client*.

k. Data Konfirmasi Pencairan Dana

Data konfirmasi pencairan dana berisi data pemesanan selesai serta bukti pembayaran kepada *photographer* oleh pihak MomenKita.

## B Proses

a. *Maintenance* Data Master

Proses ini adalah hal yang dilakukan untuk pengolahan data master. Proses ini terdiri dari *insert*, *update*, dan *delete* data.

b. Registrasi Akun

Proses registrasi akun, proses untuk membuat akun sebagai *client* dan *photographer* yang nantinya sebagai salah satu syarat untuk bisa

mendaftarkan diri sebagai *photographer* dan untuk menyimpan data *client* dan *photographer*.

c. *Maintenance Akun*

Proses *maintenance* akun berfungsi untuk melakukan perubahan informasi dari *client* ataupun *photographer*

d. *Pemesanan Jasa Photographer*

Proses pemesanan jasa *photographer*, berfungsi untuk menyimpan data pemesanan jasa *photographer* baik yang belum atau pun yang telah melakukan pembayaran ke pihak MomenKita.

e. *Pembayaran Pemesanan*

Proses pembayaran berfungsi untuk menyimpan data pembayaran dari pemesan jasa yang akan dicocokkan dengan data pemesanan jasa.

f. *Cek Pembayaran*

Proses cek pembayaran berfungsi untuk mengecek pembayaran yang telah dikonfirmasi sebelumnya dan diunggah bukti pembayarannya oleh *client*

g. *Approval Photographer*

Proses *approval* berfungsi untuk konfirmasi pemesanan jasa yang dilakukan oleh *photographer* atas pemesanan jasa yang dilakukan oleh *client* dengan data pemesanan yang ada.

h. *Upload File Foto*

Proses ini berfungsi untuk *photographer* mengunggah *file* foto *client* yang selanjutnya dapat di unduh oleh *client*.

i. Konfirmasi Pemotretan Selesai

Proses konfirmasi ini dilakukan oleh *client* untuk mengkonfirmasi kegiatan pemotretan yang telah selesai dilakukan agar *photographer* bisa mendapatkan biaya dari pemotretan yang telah dilakukan sesuai dengan biaya jasa yang ada pada data pemesanan.

j. Pencairan Pembayaran ke *Photographer*

Proses pembayaran ini berfungsi untuk menyimpan data pembayaran atas hasil pemotretan *photographer*.

k. Penyelenggaraan *Event*

Proses penyelenggaraan *event* merupakan proses menyimpan data atau foto-foto yang diunggah oleh peserta lomba yaitu *photographer* yang nantinya akan dinilai oleh pihak Momenkita atau pun dengan juri yang kerjasama dengan pihak MomenKita.

l. Pembuatan Laporan

Proses pembuatan laporan merupakan proses untuk mendapatkan laporan yang dibutuhkan antara lain laporan pemesanan, laporan pendapatan, laporan *photographer* terlaris, dan laporan *photographer* terbaik atau terpercaya.

## C Output

a. *List Admin*

*List admin* digunakan untuk proses autentikasi agar dapat melakukan *update* informasi seputar *event* maupun untuk keperluan dari pihak MomenKita.

b. *List Client*

*List client* digunakan untuk proses pemesanan jasa *photographer*.

c. *List Photographer*

*List photographer* digunakan untuk proses pencarian *photographer* yang dilakukan *client* dan untuk proses pemesanan jasa yang dilakukan *client*.

d. *List Event*

*List event* digunakan untuk proses informasi *event* yang diadakan oleh pihak MomenKita.

e. *List Pemesanan*

*List pemesanan* digunakan untuk konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh *client* atas pesannya dan akan diolah sebagai laporan untuk *admin*.

f. Rekap Pembayaran

Rekap pembayaran digunakan untuk pengecekan kesesuaian dengan jumlah yang ada dalam *list* pesanan.

g. Pemesanan Lunas

Pemesanan lunas sebagai bukti agar pesanan dapat difokan ke *photographer* yang bersangkutan.

h. Info Pemesanan ke *Photographer*

Info pemesanan ke *photographer* berguna sebagai info atas pesanan jasanya yang akan dikonfirmasi diterima atau ditolaknya pesanan oleh *photographer*

i. Info Pemesanan Sukses ke *Client*

Info pemesanan sukses berguna sebagai info ke pada *client* yang telah melakukan pemesanan dan pembayaran atas jasa yang dipesan.

j. Hasil Pemotretan

Hasil pemotretan merupakan foto-foto hasil pemotretan dari *photographer* dengan *client* yang diunggah *photographer* kedalam aplikasi sebagai *backup* dari *client*.

k. Info *Rating*

Laporan *rating* adalah data yang berisi peringkat atas kinerja dari *photographer* kepada *client* dengan skala 1 sampai 5.

l. Info *Review*

Laporan *review* adalah data yang berisi ulasan atas kinerja dari *photographer* kepada *client*.

m. *List* Pemesanan Selesai

*List* pemesanan selesai digunakan untuk menunjang proses pembuatan laporan pendapatan dan laporan *photographer* terlaris.

n. *List* Pencairan Dana

*List* pencairan dana berguna sebagai bukti bahwa dana telah di transfer kepada *photographer* atas jasanya.

o. Info Pemenang Lomba

Info pemenang lomba berguna untuk menginformasikan juara lomba pada *client* ataupun *photographer* yang telah berpartisipasi dalam lomba yang diadakan pihak MomenKita.

p. Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan berisi data seluruh pemesanan *photographer*, baik pemesanan yang sukses ataupun pesanan yang dibatalkan.

q. Laporan Pendapatan

Laporan pendapatan berisi data pendapatan MomenKita dari hasil transaksi pemesanan jasa *photographer* yang sukses.

r. Laporan Photographer Terlaris

Laporan *photographer* terlaris berisi data atau *list photographer* yang paling sering atau banyak dipesan yang dilihat dari data *list* pemesanan selesai.

s. Laporan *Photographer* Terbaik atau Terpercaya

Laporan *photographer* terbaik atau terpercaya berisi data-data yang berasal dari *rating* dan *review* dari setiap *client* yang memesan atas kinerja dari *photographer*.

### 3.3 *Sprint Planning*

*Sprint planning* merupakan tahap pelaksanaan *meeting* dengan *product owner* sebelum melakukan *sprint backlog* yang berguna untuk penentuan *sprint goal* dan menyiapkan fungsi-fungsi yang telah ditentukan pada *product backlog* yang akan dimasukkan ke setiap *sprint backlog*.

### 3.4 *Sprint Backlog*

*Sprint backlog* merupakan hasil dari *sprint planning* yang telah dilakukan sebelumnya. Pada *sprint backlog* ini terdiri dari fungsi-fungsi yang didapat dari *product backlog* dan telah di bahas dalam *sprint planning*. Dari Hasil *sprint planning* didapatkan pembagian pengerjaan fungsi-fungsi yang dibagi menjadi beberapa *sprint backlog*.

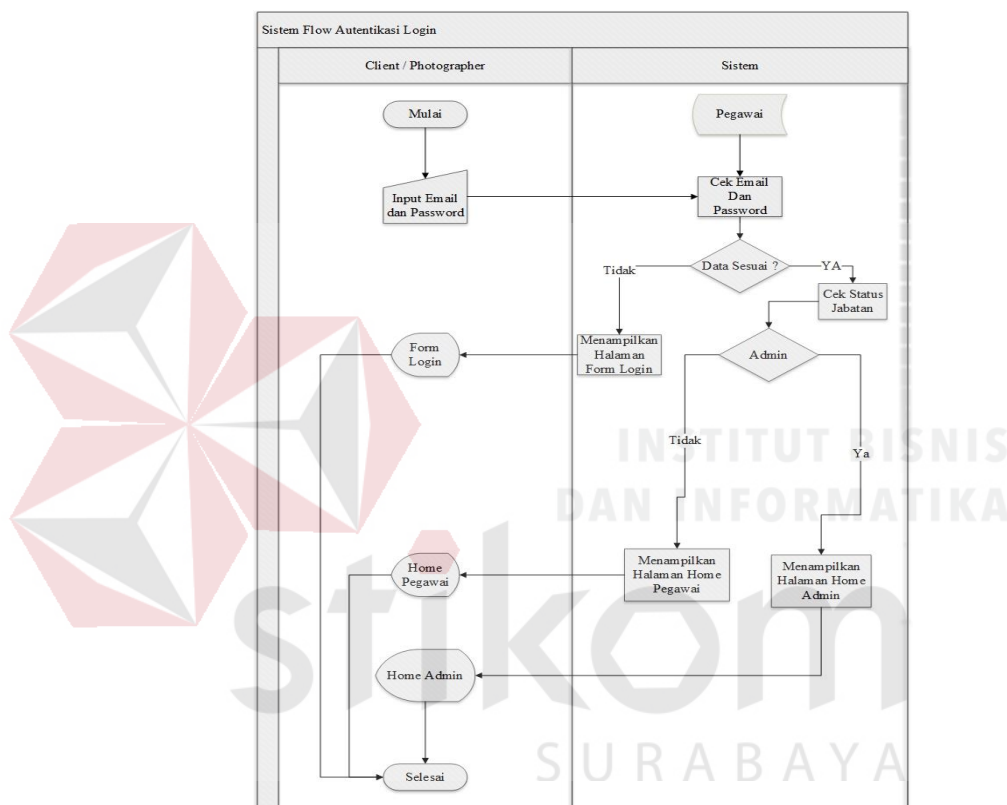


### 3.4.1 Sprint Backlog 1

Pada *sprint backlog* 1 waktu pengerjaan yang ditentukan yaitu 2 minggu dengan pengerjaan fitur-fitur, diantaranya:

## A Fungsi Login Admin & Pegawai

### A.1 System Flow Login Admin & Pegawai

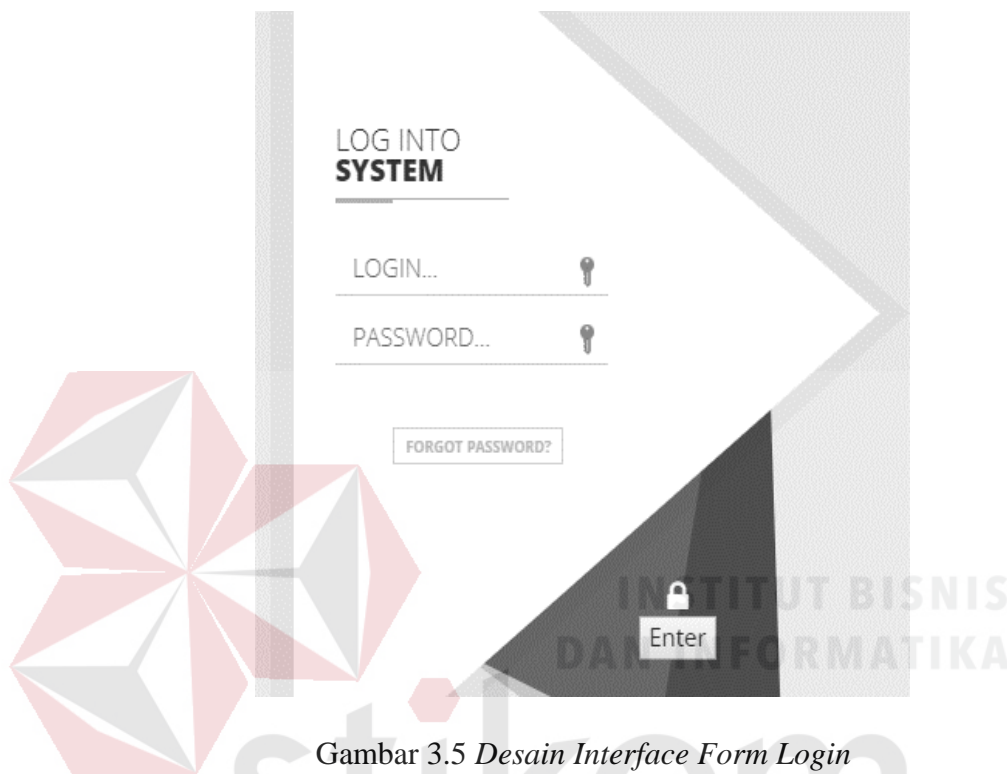


Gambar 3.4 System Flow Login Admin & Pegawai

Proses *login* diawali dengan menginputkan *email* dan *password* lalu menekan tombol *login*. Kemudian sistem akan melakukan pengecekan kesesuaian data dengan yang telah diisikan, jika *email* dan *password* sesuai dengan yang ada di *database*, maka akan dilanjutkan dengan pengecekan jabatan, jika terdaftar sebagai *admin* maka akan menampilkan halaman *home admin* dan jika

terdaftar sebagai pegawai maka akan menampilkan halaman *home* pegawai. *System flow login* dapat dilihat pada Gambar 3.4.

## A.2 Desain *Interface Login Admin & Pegawai*



Gambar 3.5 *Desain Interface Form Login*

Desain *interface login* berfungsi untuk menjelaskan *login user* dengan *field email* dan *password* yang berguna untuk masuk kedalam sistem atau aplikasi. *Userinterface login* dapat dilihat pada Gambar 3.5.

## A.3 Perancangan Uji Coba *Login Admin & Pegawai*

Perancangan uji coba form *login admin & pegawai* dapat dilihat pada Tabel 3.21.

Tabel 3.21 Perencanaan Uji Coba *Login Admin & Pegawai*

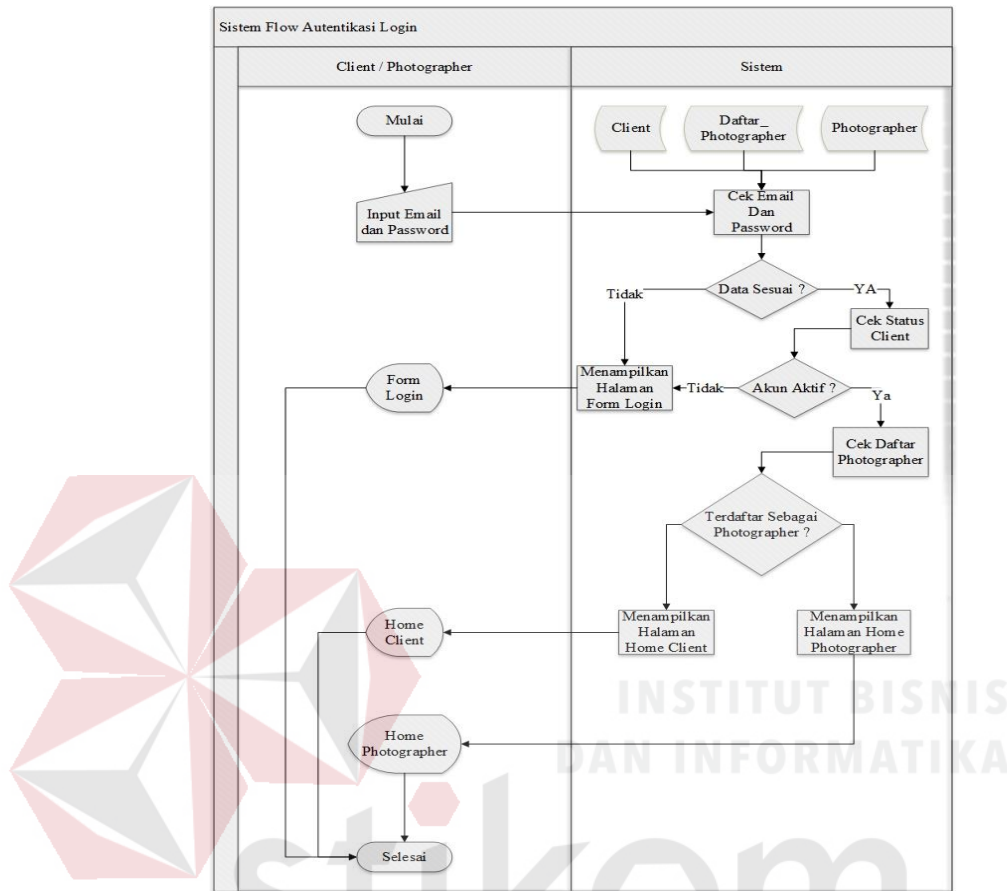
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Mengisi <i>form Login</i> dengan <i>email</i> dan <i>password</i> yang benar lalu menekan tombol <i>login</i>	Masuk ke halaman <i>home client / photographer</i>	<i>Login</i> berhasil dan masuk ke halaman <i>home client</i> atau <i>photographer</i> (sesuai hak akses).
2.	Mengisi <i>form Login</i> dengan <i>email</i> atau <i>password</i> yang salah lalu menekan tombol <i>login</i>	Tidak dapat masuk ke halaman <i>home client / photographer</i>	Menampilkan notifikasi “Email atau <i>Password</i> Anda Salah”
3.	Tidak mengisi <i>form login</i> lalu menekan tombol <i>login</i>	Tidak dapat masuk ke halaman <i>home client / photographer</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

## B Fungsi *Login Client & Photographer*

### B.1 *System Flow Login Client & Photographer*

Proses *login* diawali dengan menginputkan *email* dan *password* lalu menekan tombol *login*. Kemudian sistem akan melakukan pengecekan kesesuaian data dengan yang telah diisikan, jika *email* dan *password* sesuai dengan yang ada di *database*, maka akan dilanjutkan dengan pengecekan status *client* aktif atau tidak, jika akun pendaftaran *client* belum diverifikasi maka status *client* masih *not active* dan tidak dapat *login* dan jika akun telah diverifikasi maka status *client* menjadi *active* yang selanjutnya akan dilakukan pengecekan selanjutnya yaitu pengecekan pendaftaran *photographer* apakah *user* yang *login* terdaftar sebagai *photographer* atau hanya sebagai *client* saja. Terakhir sistem akan menampilkan halaman *home* sesuai hak akses dari *user* yang

login. System flow login client & photographer dapat dilihat pada Gambar 3.6



Gambar 3.6 System Flow Login Client & Photographer

## B.2 Desain Interface Login Client & Photographer

Desain *interface login* berfungsi untuk menjelaskan *login user* dengan *field email* dan *password* yang berguna untuk masuk kedalam sistem atau aplikasi. *Userinterface login* dapat dilihat pada Gambar 3.7.

Gambar 3.7 Desain *Interface Login Client & Photographer*

### B.3 Perencanaan Uji Coba *Login Client & Photographer*

Perancangan uji coba *form login client & photography* dapat dilihat pada Tabel 3.22.

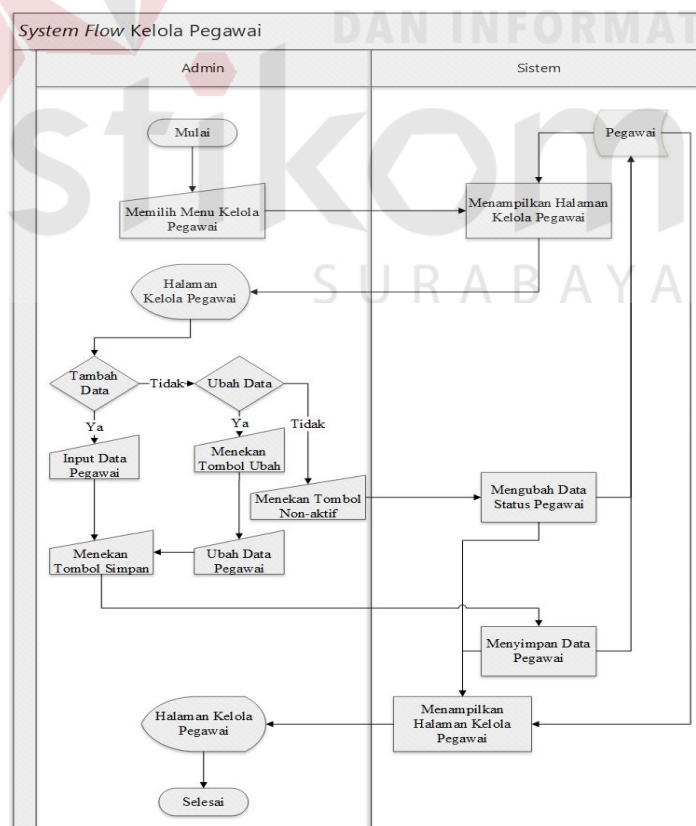
Tabel 3.22 Perencanaan Uji Coba *Login Client & Photography*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Mengisi <i>form Login</i> dengan <i>email</i> dan <i>password</i> yang benar lalu menekan tombol <i>login</i>	Masuk ke halaman <i>home client / photographer</i>	<i>Login</i> berhasil dan masuk ke halaman <i>home client</i> atau <i>photographer</i> (sesuai hak akses).
2.	Mengisi <i>form Login</i> dengan <i>email</i> atau <i>password</i> yang salah lalu menekan tombol <i>login</i>	Tidak dapat masuk ke halaman <i>home client / photographer</i>	Menampilkan notifikasi "Email atau <i>Password</i> Anda Salah"
3.	Tidak mengisi <i>form login</i> lalu menekan tombol <i>login</i>	Tidak dapat masuk ke halaman <i>home client / photographer</i>	Menampilkan notifikasi "Harap isi bidang ini"

## C Fungsi Maintenance Master Pegawai

### C.1 System Flow Maintenance Master Pegawai

Dalam proses kelola data pegawai, pertama *admin* memilih menu kelola data pegawai dan sistem akan menampilkan halaman kelola data pegawai. Selanjutnya *admin* memilih ingin mengisikan data pegawai baru, ubah data pegawai atau menonaktifkan akun pegawai jika pegawai tersebut tidak bekerja lagi. Jika ingin menambahkan data, *admin* mengisikan data pegawai pada *form* yang telah tersedia di halaman kelola data pegawai setelah itu menekan tombol simpan dan sistem akan menyimpan data ke dalam *database* lalu menampilkan data pegawai dalam bentuk tabel di bawah *form* pendaftaran pegawai. *System flow maintenance* master pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.8



Gambar 3.8 System Flow Maintenance Master Pegawai

## C.2 Desain *Interface Maintenance* Master Pegawai

Desain *interface* kelola master pegawai berguna untuk mengelola master pegawai yang terdiri dari fungsi tambah data, ubah data dan menonaktifkan data akun. *Interface* kelola master pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.9

Gambar 3.9 Desain *Interface Maintenance* Master Pegawai

## C.3 Perancangan Uji Coba *Maintenance* Master Pegawai

Perancangan uji coba master pegawai dapat dilihat pada Tabel 3.23.

Tabel 3.23 Perencanaan Uji Coba *Maintenance* Master Pegawai

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> master pegawai tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman master pegawai	Menampilkan halaman <i>login</i> .

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
2.	Menekan tombol master pegawai, menampilkan <i>form</i> pendaftaran pegawai mengisi seluruh data pendaftaran lalu menekan tombol simpan	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”
3.	Menekan tombol master pegawai, menampilkan <i>form</i> pendaftaran pegawai mengisi email tanpa tanda “@” lalu menekan tombol simpan	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Sertakan ‘@’ pada alamat email.”
4.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> pendaftaran lalu menekan tombol simpan	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

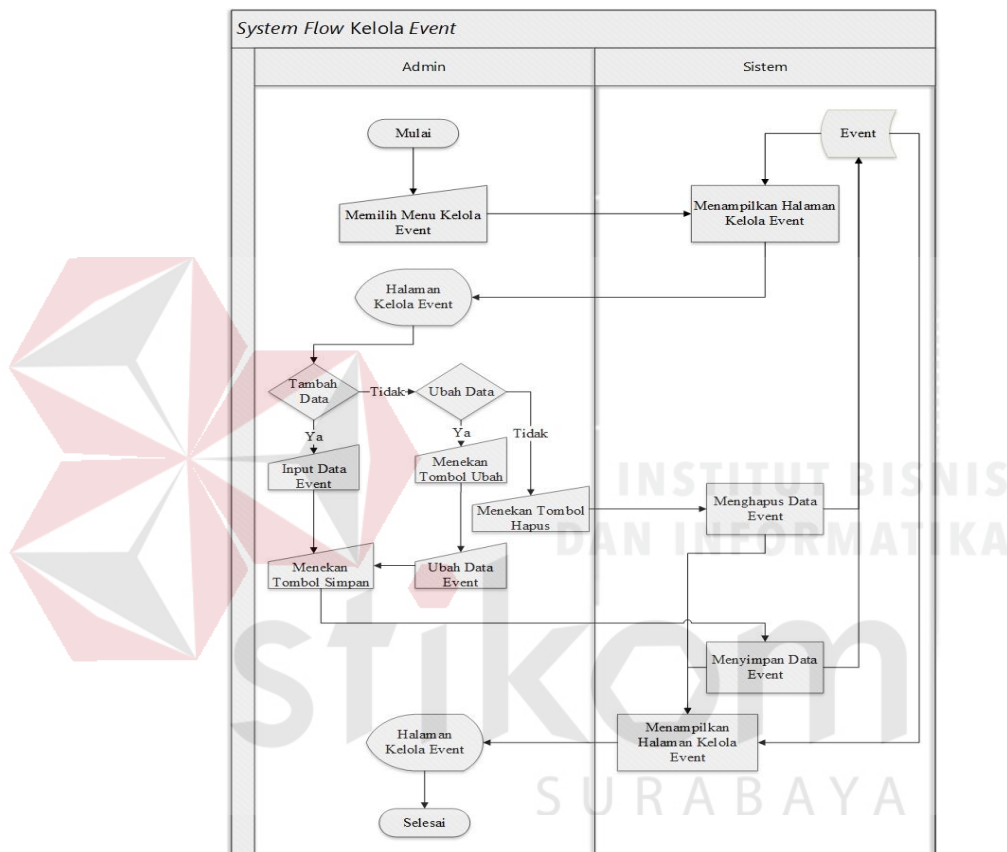
## D Fungsi Master *Event*

### D.1 *System Flow Master Event*

Dalam proses kelola data *event*, pertama *admin* memilih menu kelola data *event* dan sistem akan menampilkan halaman kelola data *event*. Selanjutnya *admin* memilih ingin menginputkan data *event* baru, ubah data *event* atau menghapus data *event*. Jika ingin menambahkan data, *admin* mengisikan data *event* pada *form* yang telah tersedia di halaman kelola data *event* setelah itu menekan tombol simpan dan sistem akan menyimpan data ke dalam *database*



lalu menampilkan data *event* dalam bentuk tabel dibawah *form* pendaftaran *event* dan untuk pengubahan data pertama *admin* menekan tombol *edit* pada tabel daftar *event*, maka data yang ada pada tabel daftar *event* akan muncul pada *form* penambahan data *event*. *System flow master event* dapat dilihat pada Gambar 3.10



Gambar 3.10 *System Flow Master Event*

## D.2 Desain *Interface Master Event*

Desain *interface* kelola *master* pegawai berguna untuk mengelola *master* pegawai yang terdiri dari fungsi tambah data, ubah data dan menghapus data. *Userinterface* kelola *master event* dapat dilihat pada Gambar 3.11.

Gambar 3.11 Desain *Interface* Master *Event*

### D.3 Perancangan Uji Coba Master *Event*

Perancangan uji coba master *event* dapat dilihat pada Tabel 3.24.

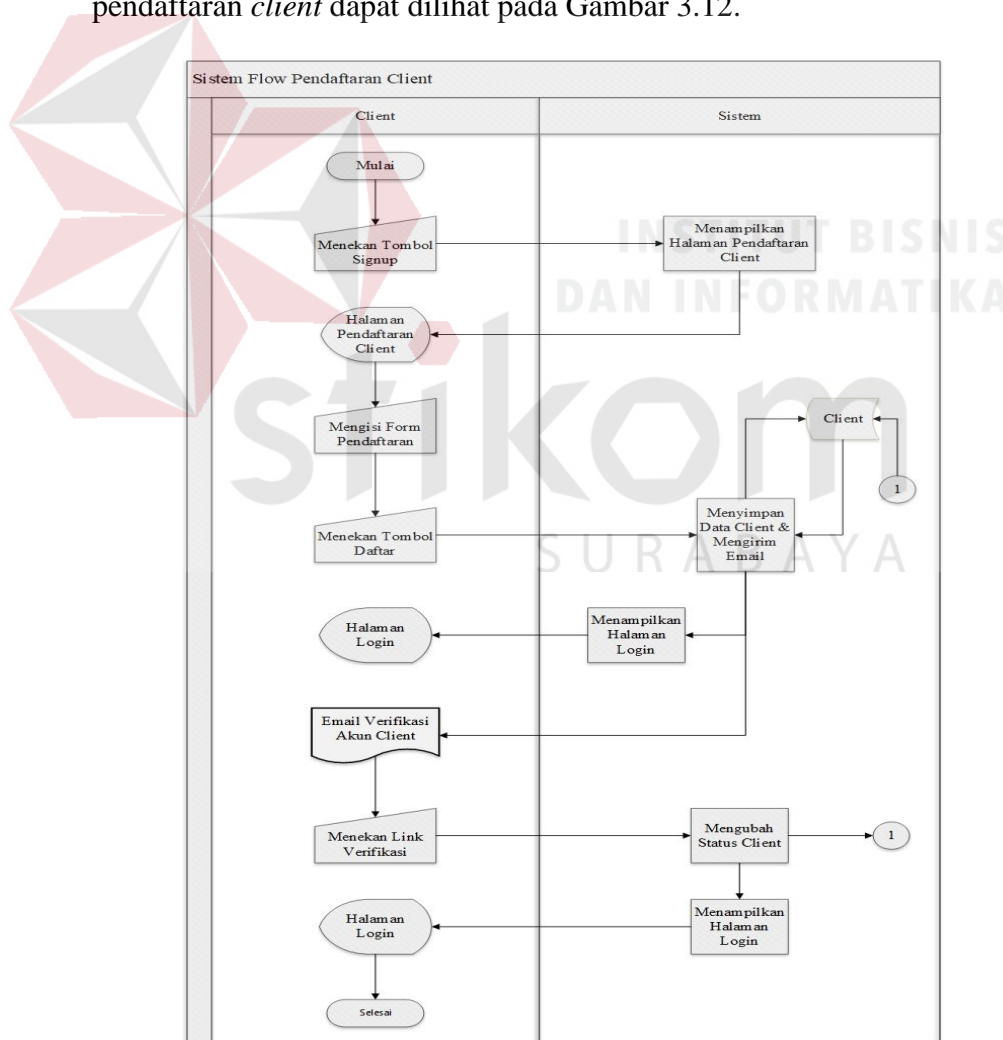
Tabel 3.24 Perencanaan Uji Coba Master *Event*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> master <i>event</i> tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman master <i>event</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol master <i>event</i> , menampilkan form pendaftaran <i>event</i> mengisi seluruh data pendaftaran lalu menekan tombol simpan	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”
3.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada form pendaftaran lalu menekan tombol simpan	Tidak dapat menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

## E Fungsi Pendaftaran *Client*

### E.1 *System Flow* Pendaftaran *Client*

Dalam proses pendaftaran *client*, *client* memilih menu *sign up* lalu sistem akan menampilkan halaman pendaftaran *client* dan calon *client* mengisi data pendaftaran. Setelah semua terisi, calon *client* menekan tombol daftar dan sistem akan melakukan penyimpanan data serta akan mengirimkan email verifikasi akun ke email calon *client*. Selanjutnya calon *client* harus melakukan verifikasi akun untuk mengaktifkan akun *client*. *System flow* pendaftaran *client* dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 *System Flow* Pendaftaran *Client*

## E.2 Desain *Interface* Pendaftaran *Client*

Desain *interface* daftar akun *client* berguna untuk melakukan pendaftaran akun *client* dengan *field* nama, kontak, email dan *password*. *Userinterface* daftar akun *client* dapat dilihat pada Gambar 3.13

Gambar 3.13 Desain *Interface* Pendaftaran *Client*

## E.3 Perancangan Uji Coba Pendaftaran *Client*

Perancangan uji coba *form* pendaftaran *client* dapat dilihat pada Tabel 3.25.

Tabel 3.25 Perencanaan Uji Coba Pendaftaran *Client*

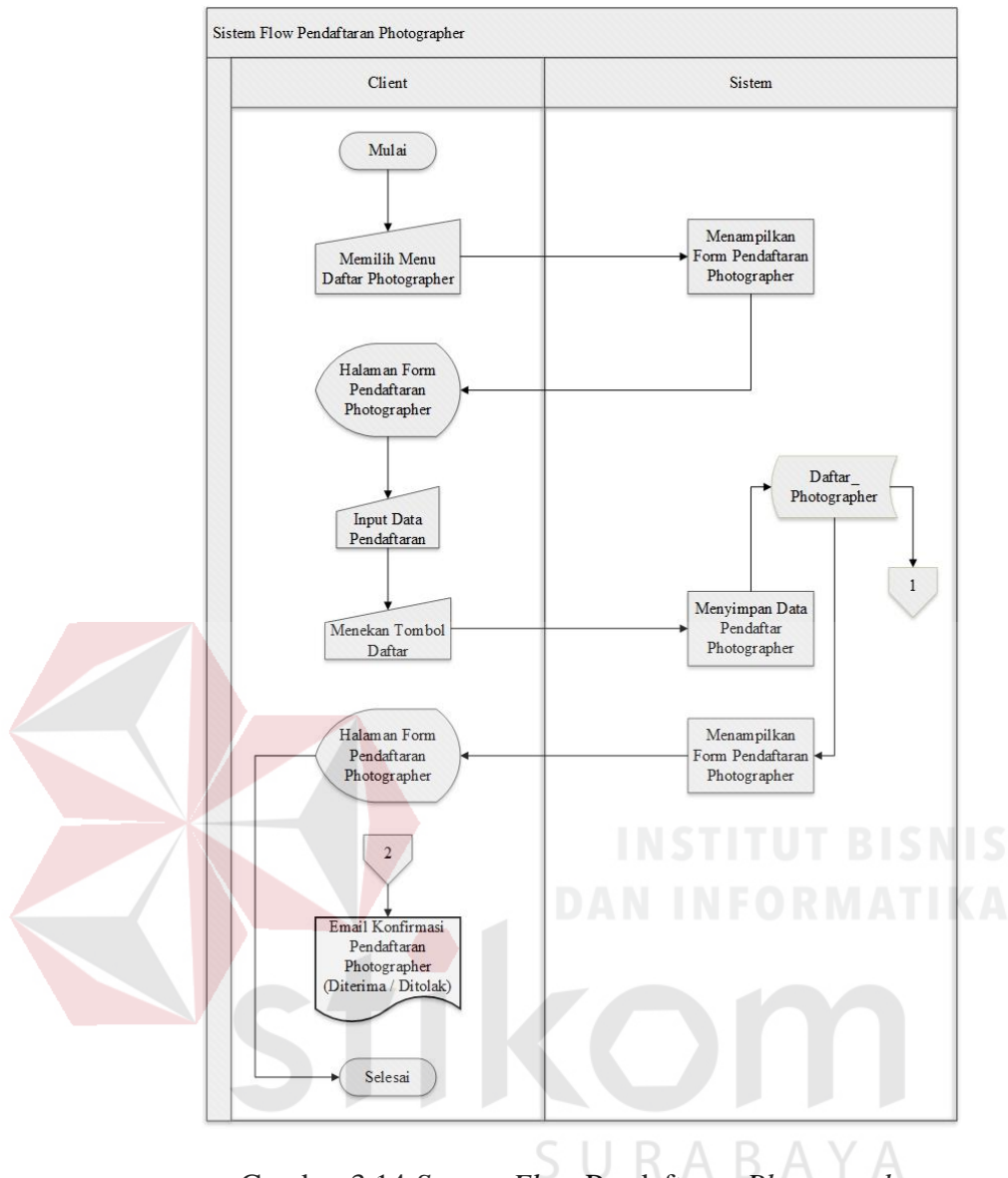
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Menekan tombol <i>sign up</i> , menampilkan <i>form</i> pendaftaran <i>client</i> mengisi seluruh data pendaftaran lalu menekan tombol registrasi	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”
2.	Menekan tombol <i>sign up</i> , menampilkan <i>form</i> pendaftaran <i>client</i> mengisi email tanpa tanda “@” lalu	Tidak dapat menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Sertakan ‘@’ pada alamat email.”

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
	menekan tombol registrasi		
3.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> pendaftaran lalu menekan tombol registrasi	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”
4.	Tidak men <i>checklist terms and condition</i> lalu menekan registrasi	Tidak dapat melakukan pendaftaran	Tombol tidak aktif jika belum dilakukan <i>checklist</i>

## F Fungsi Pendaftaran *Photographer*

### F.1 *System Flow* Pendaftaran *Photographer*

Dalam proses pendaftaran *photographer*, calon *photographer* terlebih dahulu melakukan *login* sebagai *client*. Lalu sistem akan menampilkan halaman home *client*, kemudian *client* mengakses menu daftar *photographer*, sistem akan menampilkan halaman pendaftaran *photographer*. Selanjutnya *client* mengisi data pendaftaran setelah itu menekan tombol daftar maka sistem akan melakukan penyimpanan data pendaftaran *photographer*. Selanjutnya *client* menunggu proses *approve* pendaftaran yang akan dilakukan oleh pegawai MomenKita. *System flow* pendaftaran *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.14



Gambar 3.14 System Flow Pendaftaran Photographer

## F.2 Desain Interface Pendaftaran Photographer

Desain *interface* daftar akun *photographer* berguna untuk melakukan pendaftaran akun *photographer* dengan *field file*, deskripsi *file* dan jenis *file*.

*Userinterface* daftar akun *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.15.

Gambar 3.15 Desain *Interface* Pendaftaran *Photographer*

### F.3 Perancangan Uji Coba Pendaftaran *Photographer*

Perancangan uji coba pendaftaran *photographer* dapat dilihat pada Tabel 3.26.

Tabel 3.26 Perencanaan Uji Coba Pendaftaran *Photographer*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> daftar <i>photographer</i> tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman daftar <i>photographer</i>	Menampilkan halaman login.
2.	Menekan tombol daftar <i>photographer</i> , menampilkan <i>form</i> pendaftaran <i>photographer</i> mengisi seluruh data pendaftaran lalu menekan tombol simpan	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”
3.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> pendaftaran lalu	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

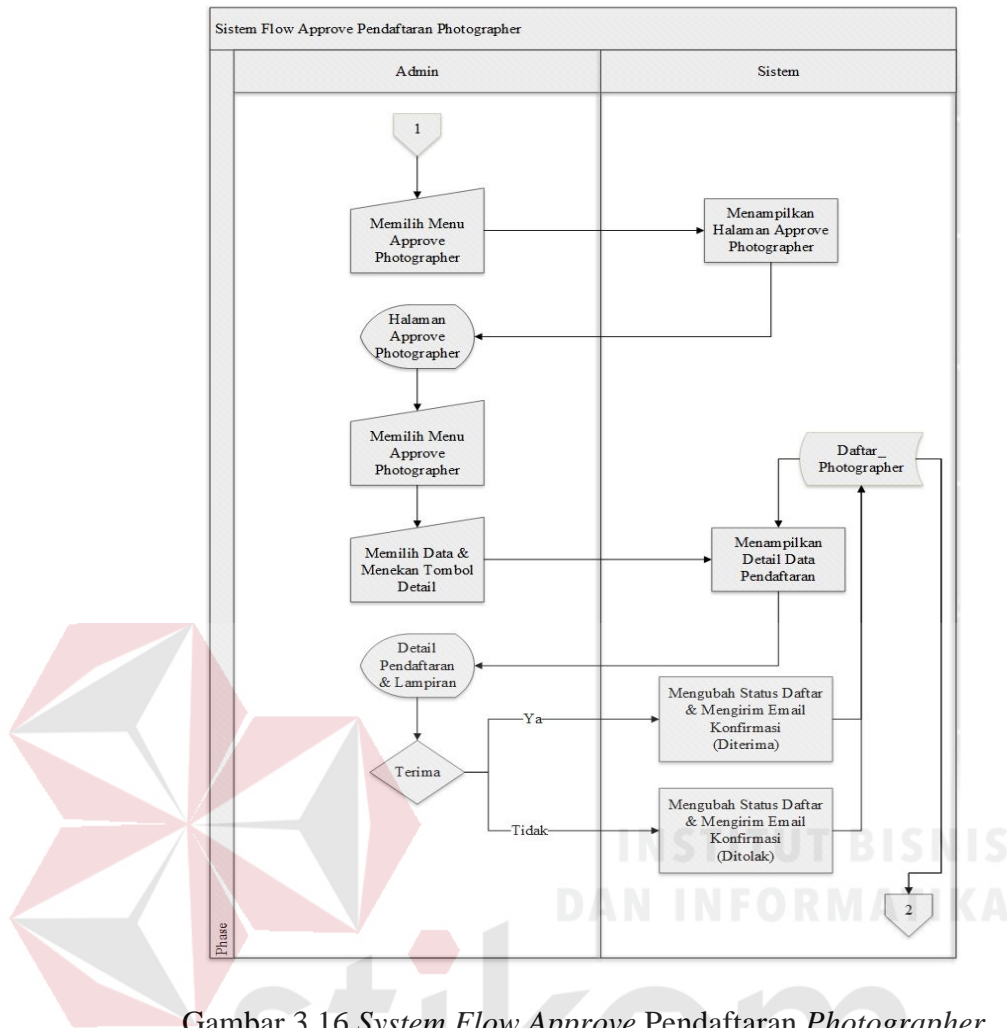
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
	menekan tombol simpan		
4.	Tidak menchecklist <i>terms and condition</i> lalu menekan registrasi	Tidak dapat melakukan pendaftaran	Tombol tidak aktif jika belum dilakukan <i>checklist</i>

## G Fungsi Approve Pendaftaran *Photographer*

### G.1 System Flow Approve Pendaftaran *Photographer*

Dalam proses *approve* pendaftaran, pegawai terlebih dahulu harus melakukan *login* sebagai pegawai. Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman *home* pegawai. Kemudian pegawai mengakses menu *approve* pendaftaran *photographer* lalu sistem akan menampilkan halaman *approve* pendaftaran *photographer* beserta daftar calon *photographer*. Selanjutnya pegawai mengakses detail pendaftaran dan sistem akan menampilkan detail pendaftaran jika telah dilakukan pengecekan selanjutnya pegawai melakukan *approve* atau *reject* pendaftaran dengan menekan tombol *approve* atau *reject* dan sistem akan mengubah status pendaftaran *photographer* serta akan mengirimkan email informasi pendaftaran *photographer*. *System flow approve* pendaftaran *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.16

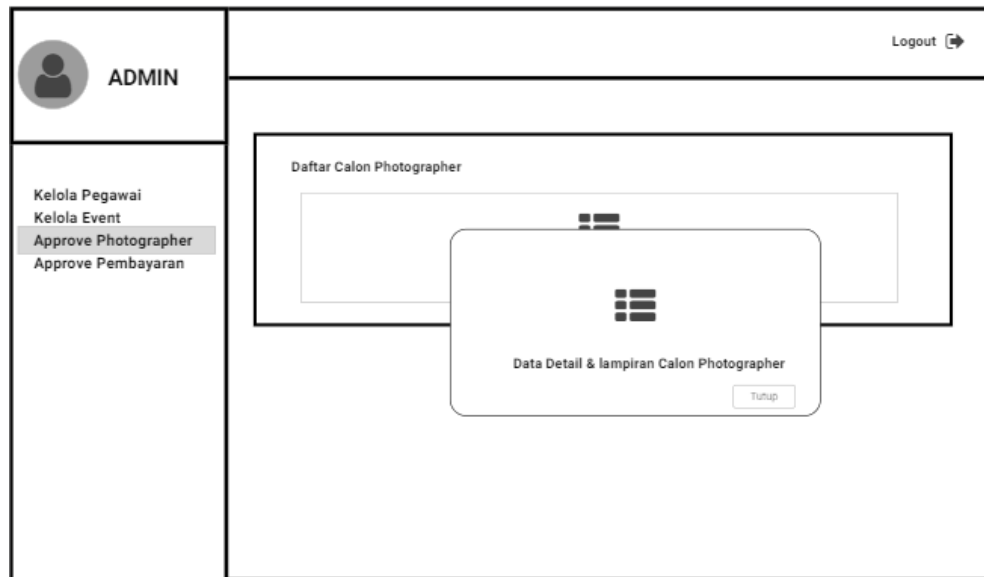




Gambar 3.16 *System Flow Approve Pendaftaran Photographer*

## G.2 Desain *Interface Approved Pendaftaran Photographer*

Desain *interface approve pendaftaran photographer* berguna untuk melakukan aksi menekan tombol *approve* atau *reject* atas pendaftaran *photographer*. *Userinterface approve pendaftaran photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Desain *Interface Approved Pendaftaran Photographer*

### G.3 Perancangan Uji Coba *Approve Pendaftaran Photographer*

Perancangan uji coba *approve pendaftaran photographer* dapat dilihat pada Tabel 3.27.

Tabel 3.27 Perencanaan Uji Coba *Approve Pendaftaran Photographer*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url approve pendaftaran photographer</i> tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman <i>approve pendaftaran photographer</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol <i>approve pendaftaran photographer</i> , menampilkan <i>list pendaftaran photographer</i> menekan tombol <i>Approve</i> atau <i>Reject</i>	Berhasil mengubah status pendaftaran data yang ada didalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Berhasil Mengubah Status Pendaftaran” dan mengirimkan email informasi <i>approve pendaftaran</i>

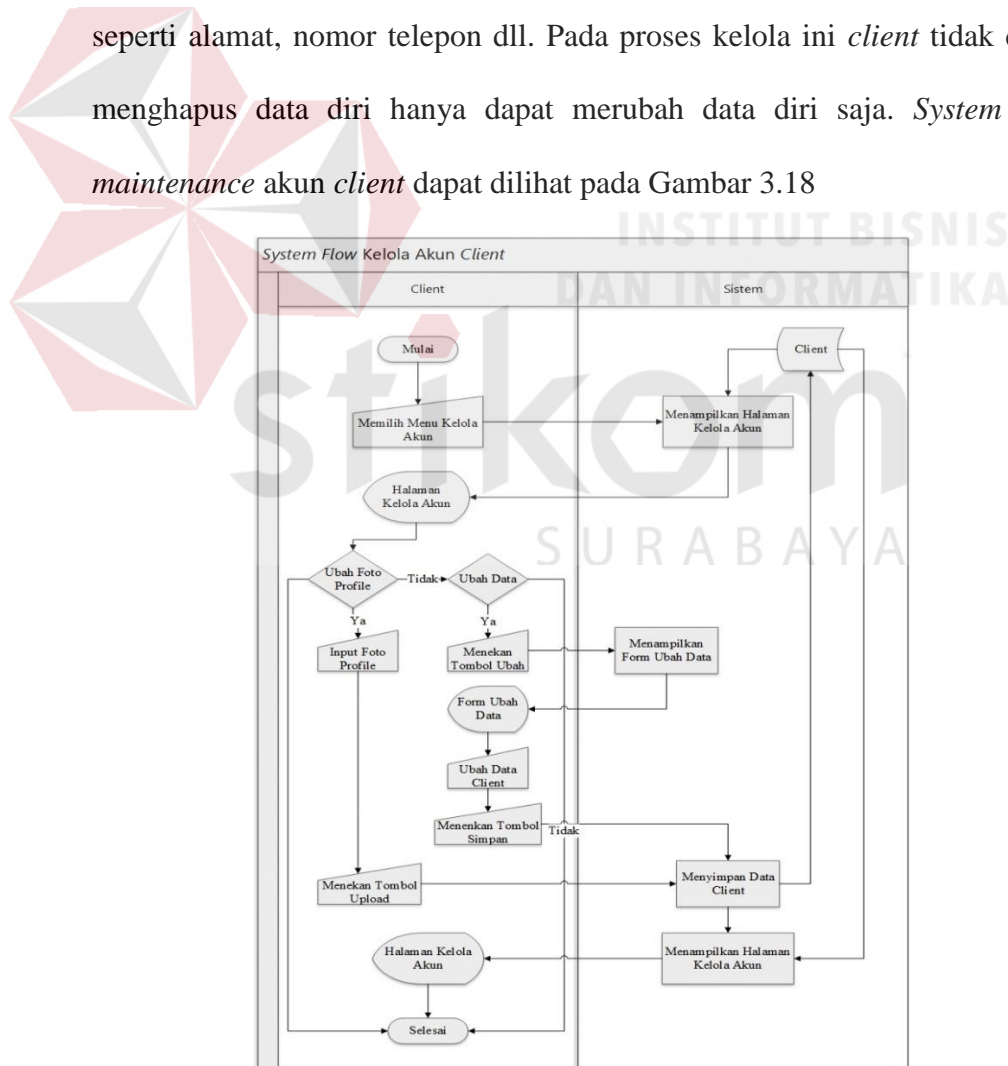
### 3.4.2 Sprint Backlog 2

Pada *sprint backlog* 2 waktu pengerjaan yang ditentukan yaitu 3 minggu dengan pengerjaan fitur-fitur, diantaranya:

#### A Fungsi Maintenance Akun Client

##### A.1 System Flow Maintenance Akun Client

Dalam melakukan proses kelola akun *client*, pertama *client* memilih menu kelola akun dan sistem akan menampilkan halaman kelola akun. Kemudian *client* dapat menginputkan foto profil dan dapat merubah data pribadi *client* seperti alamat, nomor telepon dll. Pada proses kelola ini *client* tidak dapat menghapus data diri hanya dapat merubah data diri saja. *System flow maintenance* akun *client* dapat dilihat pada Gambar 3.18



Gambar 3.18 System Flow Maintenance Akun Client

## A.2 Desain *Interface Maintenance Akun Client*

Desain *interface maintenance* akun *client* berguna untuk melakukan kelola atau merubah data *client*, mulai dari foto profil atau data diri. *Userinterface maintenance* akun *client* dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Desain *Interface Maintenance Akun Client*

## A.3 Perancangan Uji Coba *Maintenance Akun Client*

Perancangan uji coba *maintenance* akun *client* dapat dilihat pada Tabel 3.28.

Tabel 3.28 Perencanaan Uji Coba *Maintenance Akun Client*

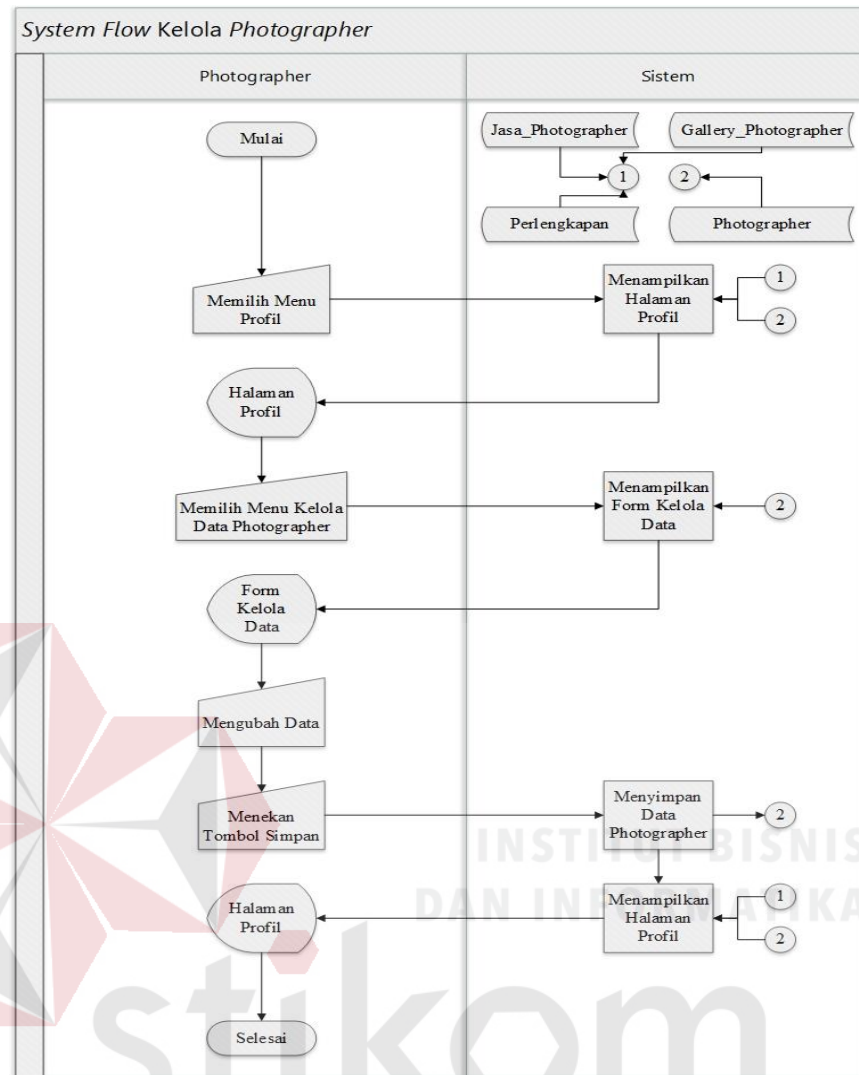
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> kelola akun tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman kelola akun <i>client</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> .

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
2.	Menekan tombol kelola akun, menampilkan halaman kelola akun lalu menekan tombol ubah data, menampilkan <i>form</i> ubah data mengubah data lalu menekan tombol simpan	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”
3.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> ubah data lalu menekan tombol simpan	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

## B Fungsi Maintenance Akun Photographer

### B.1 System Flow Maintenance Akun Photographer

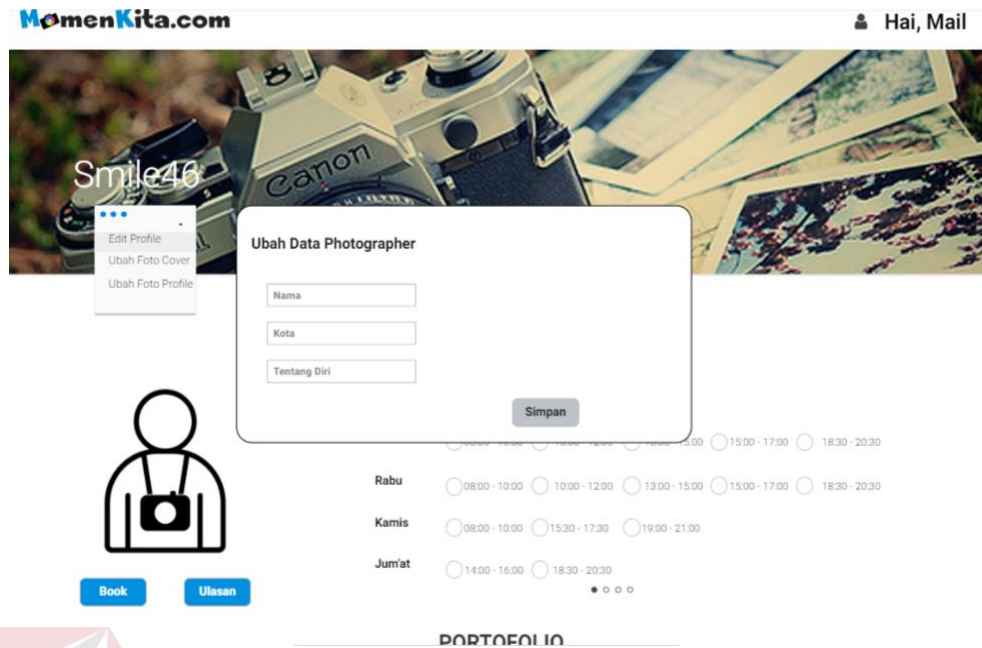
Dalam proses kelola akun *photographer*, pertama *photographer* mengakses menu *profil* dan sistem akan menampilkan halaman profil *photographer*. Selanjutnya *client* memilih menu kelola data *photographer* dan sistem akan menampilkan *form* kelola data *photographer* kemudian *photographer* mengubah data atau melengkapi data diri *photographer* setelah itu menekan tombol simpan maka sistem akan melakukan penyimpanan data kedalam *database*. *System flow maintenance* akun *photograoher* dapat dilihat pada Gambar 3.20



Gambar 3.20 System Flow *Maintenance* Akun *Photographer*

## B.2 Desain *Interface Maintenance* Akun *Photographer*

Desain *interface maintenance* akun *photographer* berguna untuk melakukan kelola atau merubah data *photographer*, mulai dari foto profil, foto *cover* atau data diri. *Userinterface maintenance* akun *photographer* dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 3.21 Desain *Interface Maintenance Akun Photographer*

### B.3 Perancangan Uji Coba *Maintenance Akun Photographer*

Perancangan uji coba *maintenance* akun *photographer* dapat dilihat pada Tabel 3.29.

Tabel 3.29 Perencanaan Uji Coba *Maintenance Akun Photographer*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> profil tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman profil <i>photographer</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol profil, menampilkan halaman profil <i>photographer</i> lalu memilih menu kelola data <i>photographer</i> , menampilkan <i>form</i> ubah data, mengubah	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”

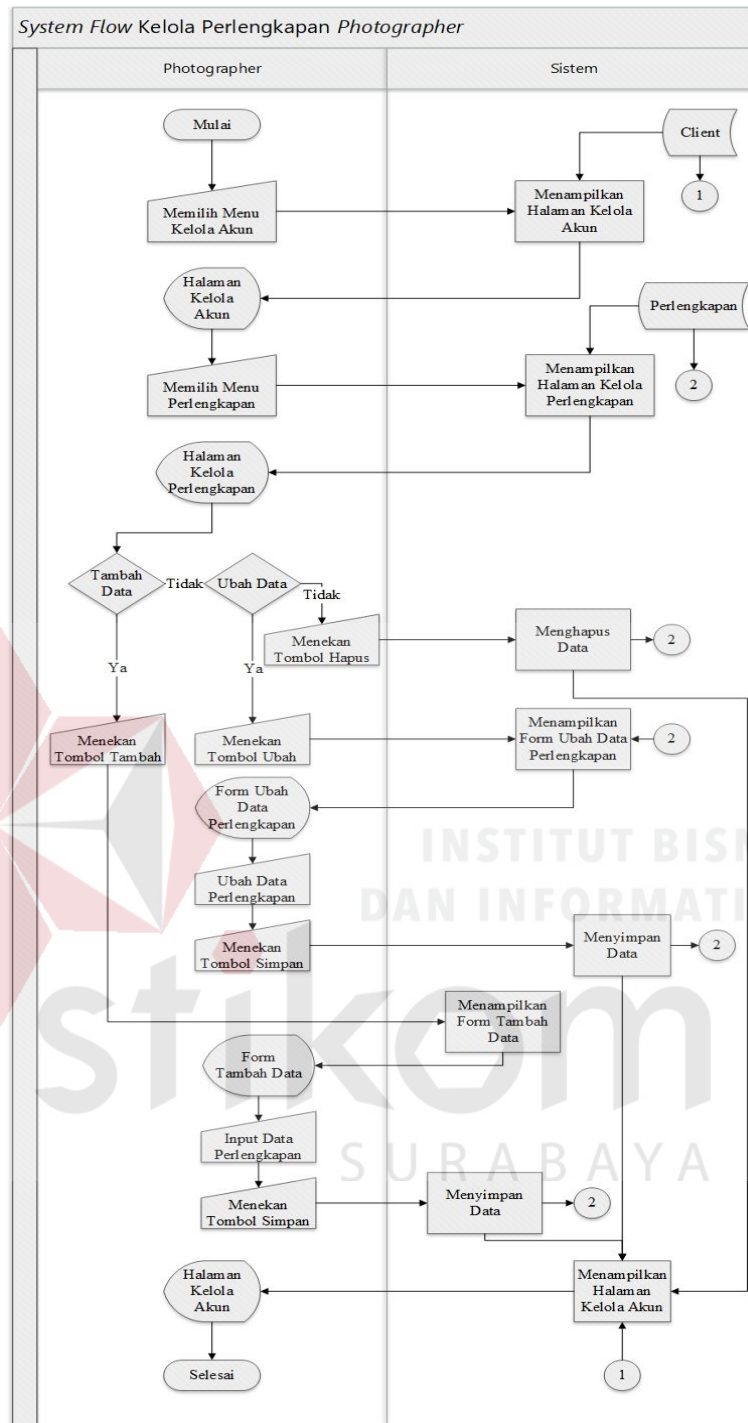
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
	data lalu menekan tombol simpan		
3.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> ubah data lalu menekan tombol simpan	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

## C Fungsi *Maintenance* Perlengkapan

### C.1 *System Flow Maintenance* Perlengkapan

Dalam melakukan proses *maintenance* perlengkapan, pertama *photographer* mengakses menu kelola akun dan sistem akan menampilkan halaman kelola akun. Kemudian *photographer* memilih menu perlengkapan. Selanjutnya *photographer* dapat melakukan tambah data, ubah data atau menghapus data perlengkapan. Jika ingin menambah data, *photographer* menekan tombol tambah dan sistem akan menampilkan *form* tambah data perlengkapan lalu *photographer* menginputkan data perlengkapan setelah itu menekan tombol simpan dan sistem akan melakukan penyimpanan data ke dalam *database* lalu menampilkan kembali halaman kelola akun. Dan jika ingin mengubah data perlengkapan *photographer* menekan tombol ubah data yang terdapat pada tabel daftar perlengkapan, selanjutnya sistem akan menampilkan *form* ubah data dengan menampilkan data yang sebelumnya, kemudian *photographer* mengubah data yang diinginkan setelah itu *photographer* menekan tombol simpan dan sistem akan melakukan penyimpanan data ke dalam *database* lalu menampilkan kembali halaman kelola akun. *System flow maintenance master* perlengkapan dapat dilihat pada Gambar 3.22



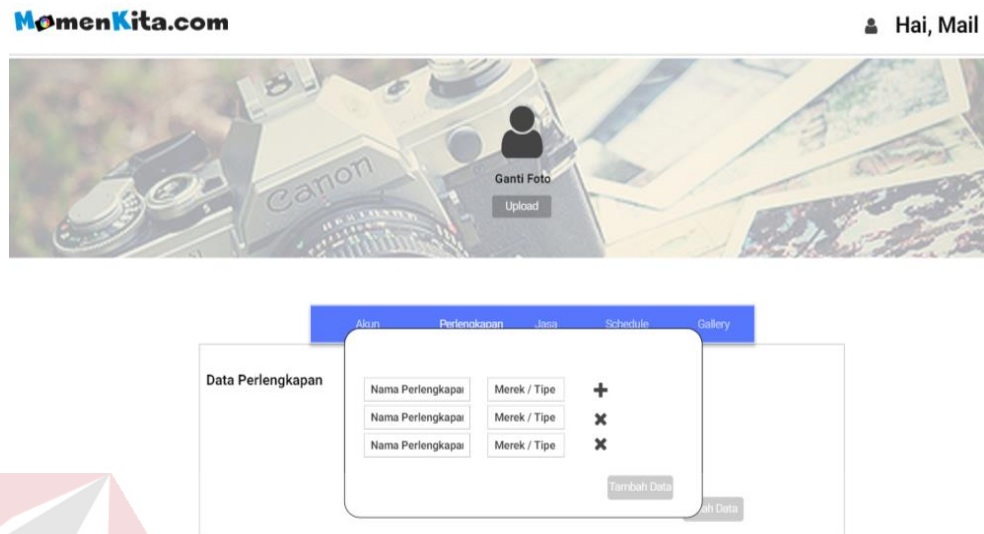


Gambar 3.22 *System Flow Maintenance Perlengkapan*

## C.2 Desain *Interface Maintenance* Perlengkapan

Desain *interface maintenance* perlengkapan berguna untuk mengelola data perlengkapan yang terdiri dari fungsi tambah data, ubah data dan menghapus

data. *Userinterface maintenance* perlengkapan dapat dilihat pada gambar 3.23



Gambar 3.23 *Desain Interface Maintenance* Perlengkapan

### C.3 Perancangan Uji Coba *Maintenance* Perlengkapan

Perancangan uji coba *maintenance* perlengkapan dapat dilihat pada Tabel 3.30.

Tabel 3.30 Perencanaan Uji Coba *Maintenance* Perlengkapan

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> kelola perlengkapan tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman kelola perlengkapan	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol kelola akun, menampilkan halaman kelola akun lalu memilih menu perlengkapan menekan tombol tambah data,	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”

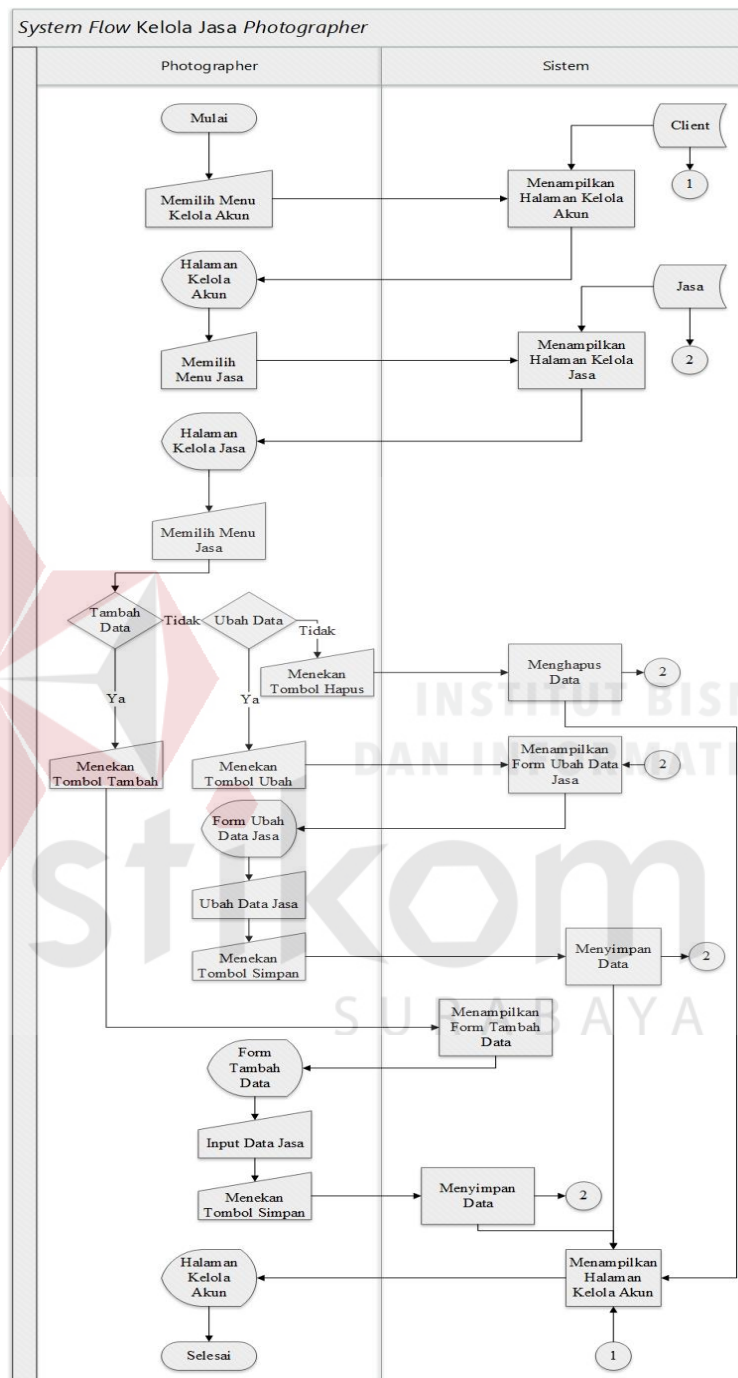
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
	menampilkan <i>form</i> tambah data mengisi data lalu menekan tombol simpan		
3.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> ubah data lalu menekan tombol simpan	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

## D Fungsi Maintenance Jasa

### D.1 System Flow Maintenance Jasa

Dalam melakukan proses *maintenance* jasa, pertama *photographer* mengakses menu kelola akun dan sistem akan menampilkan halaman kelola akun. Kemudian *photographer* memilih menu jasa. Selanjutnya *client* dapat melakukan tambah data, ubah data atau menghapus data jasa. Jika ingin menambah data, *photographer* menekan tombol tambah dan sistem akan menampilkan *form* tambah data jasa lalu *photographer* menginputkan data jasa setelah itu menekan tombol simpan dan sistem akan melakukan penyimpanan data ke dalam *database* lalu menampilkan kembali halaman kelola akun. Dan jika ingin mengubah data jasa *photographer* menekan tombol ubah data yang terdapat pada tabel daftar jasa, selanjutnya sistem akan menampilkan *form* ubah data dengan menampilkan data yang sebelumnya, kemudian *photographer* mengubah data yang diinginkan setelah itu *photographer* menekan tombol simpan dan sistem akan melakukan

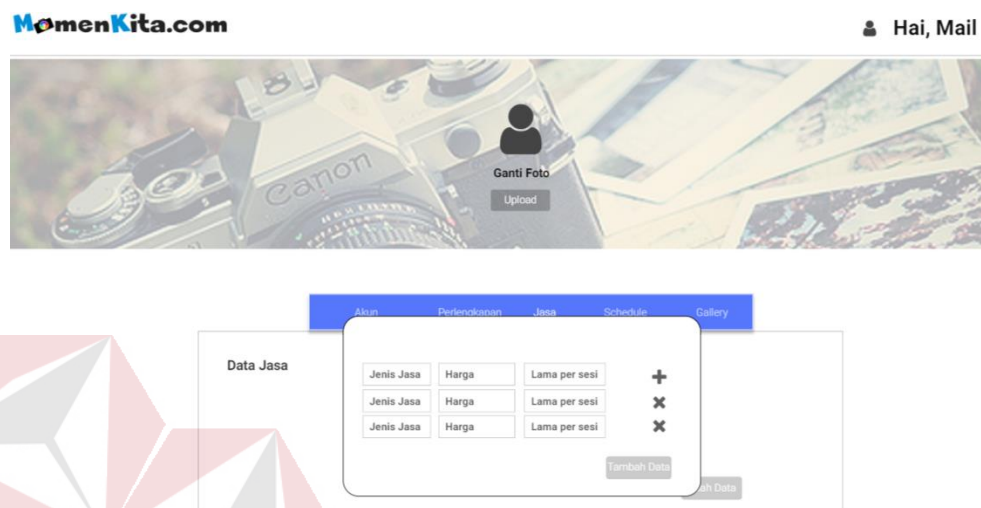
penyimpanan data ke dalam *database* lalu menampilkan kembali halaman kelola akun. *System flow maintenance* jasa dapat dilihat pada Gambar 3.24



Gambar 3.24 *System Flow Maintenance* Jasa

## D.2 Desain *Interface Maintenance Jasa*

Desain *interface maintenance* jasa berguna untuk mengelola data jasa yang terdiri dari fungsi tambah data, ubah data dan menghapus data. *Userinterface maintenance* jasa dapat dilihat pada Gambar 3.25



Gambar 3.25 Desain *Interface Maintenance Jasa*

## D.3 Perancangan Uji Coba *Maintenance Jasa*

Perancangan uji coba *maintenance* jasa dapat dilihat pada Tabel 3.31.

Tabel 3.31 Perencanaan Uji Coba *Maintenance Jasa*

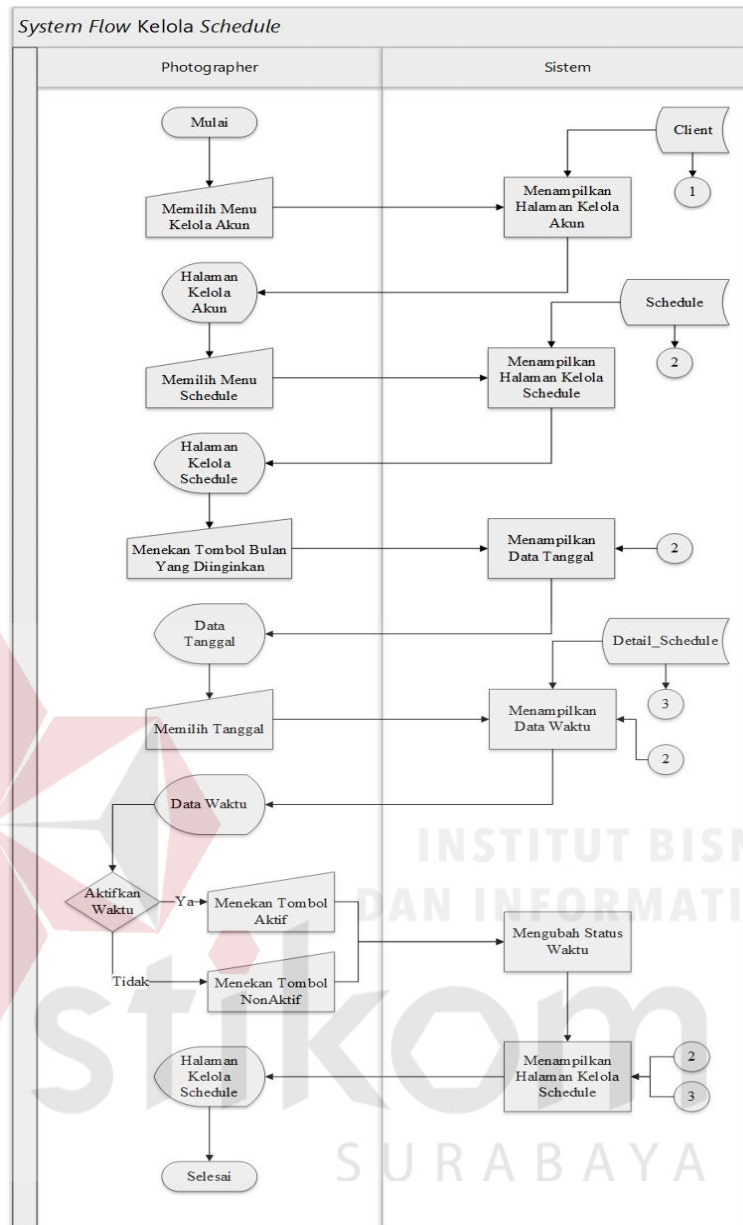
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> kelola jasa tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman kelola jasa	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol kelola akun, menampilkan halaman kelola akun lalu memilih menu jasa menekan tombol tambah data,	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi "Data Berhasil Disimpan"

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
	menampilkan <i>form</i> tambah data mengisi data lalu menekan tombol simpan		
3.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> ubah data lalu menekan tombol simpan	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

## E Fungsi Maintenance Schedule

### E.1 System Flow Maintenance Schedule

Dalam melakukan proses *maintenance schedule*, pertama *photographer* mengakses menu kelola akun dan sistem akan menampilkan halaman kelola akun. Kemudian *photographer* memilih menu *schedule*. Selanjutnya *photographer* menekan tombol bulan yang diinginkan dan sistem akan menampilkan tanggal pada bulan yang dipilih. Lalu *photographer* memilih tanggal yang ingin di ubah. Setelah memilih tanggal sistem akan menampilkan data jam pada tanggal yang dipilih. Selanjutnya *photographer* tinggal memilih untuk menekan tombol aktif atau tombol nonaktif jam yang diinginkan. *System flow maintenance schedule* dapat dilihat pada Gambar 3.26.

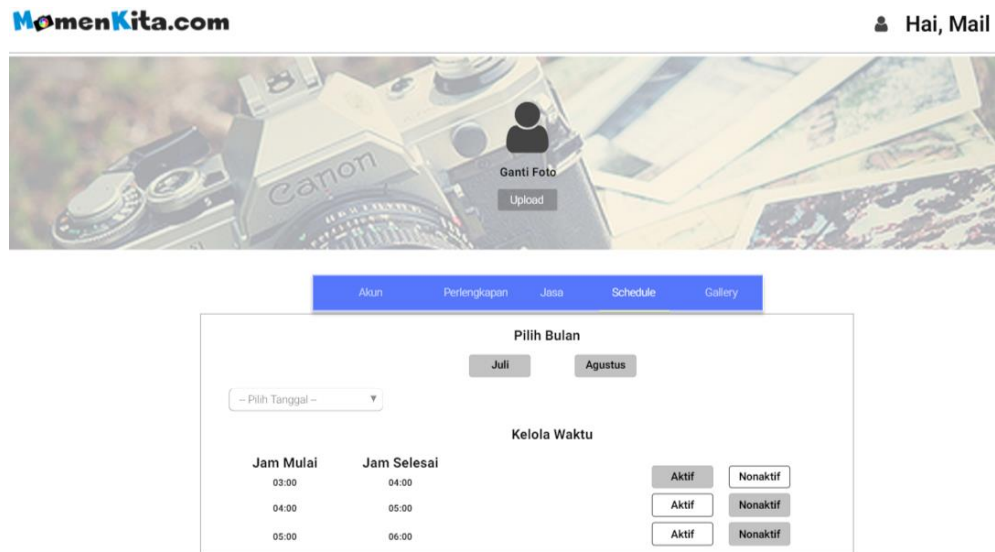


Gambar 3.26 System Flow Maintenance Schedule

## E.2 Desain Interface Maintenance Schedule

Desain *interface* kelola *schedule* berguna untuk mengelola data *schedule* yang terdiri dari fungsi mengaktifkan jadwal dan menonaktifkan jadwal.

*Userinterface* kelola *schedule* dapat dilihat pada Gambar 3.27.

Gambar 3.27 Desain *Interface Maintenance Schedule*

### E.3 Perancangan Uji Coba *Maintenance Schedule*

Perancangan uji coba *maintenance schedule* dapat dilihat pada Tabel 3.32.

Tabel 3.32 Perencanaan Uji Coba *Maintenance Schedule*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> kelola <i>schedule</i> tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman kelola <i>schedule</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol kelola akun, menampilkan halaman kelola akun lalu memilih menu <i>schedule</i> menekan tombol bulan yang diinginkan, memilih tanggal lalu menekan tombol aktif atau	Berhasil mengubah data status <i>schedule</i> ke dalam <i>database</i>	Jika menekan tombol aktif, maka tombol aktif akan <i>disable</i> atau <i>off</i> dan tombol nonaktif akan berfungsi dan berlaku kondisi sebaliknya

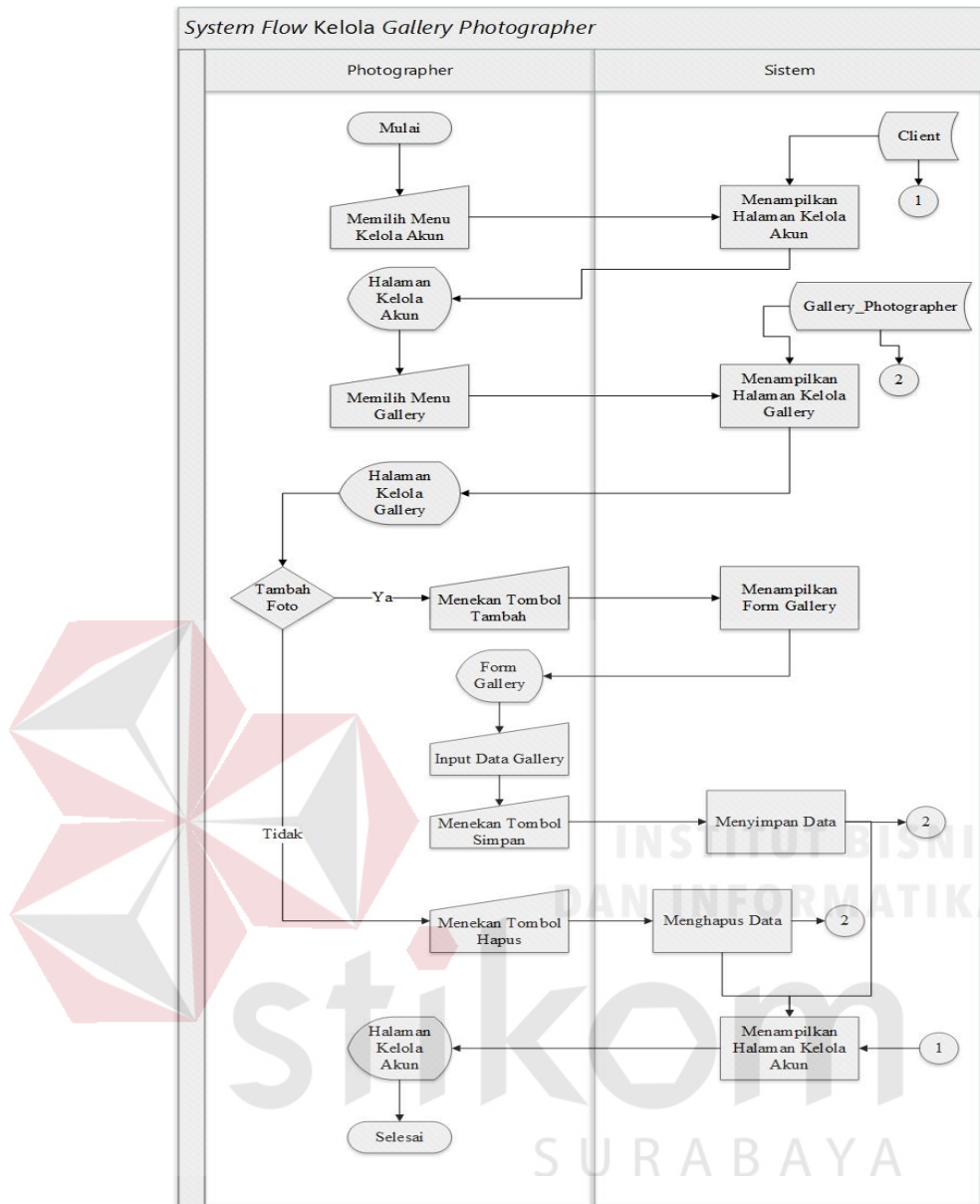


No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
	nonaktif pada jam yang diinginkan		

## **F Fungsi *Maintenance Gallery***

### **F.1 *System Flow Maintenance Gallery***

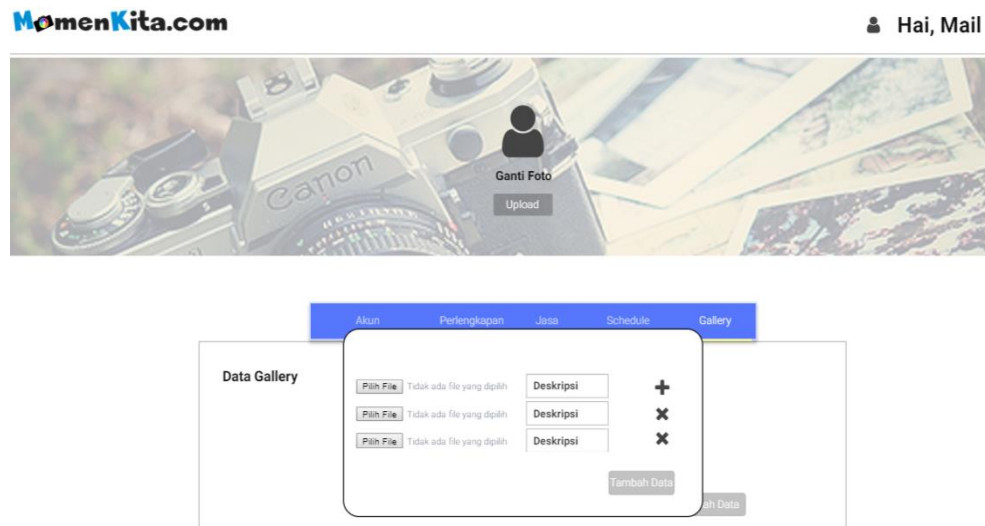
Dalam melakukan proses *maintenance gallery*, pertama *photographer* mengakses menu kelola akun dan sistem akan menampilkan halaman kelola akun. Kemudian *photographer* memilih menu *gallery* lalu sistem akan menampilkan halaman *gallery*. Selanjutnya *photographer* hanya dapat melakukan tambah foto dengan batas maksimal 10 foto dan dapat menghapus foto. Jika ingin menambahkan foto, *photographer* menekan tombol tambah dan sistem akan menampilkan form tambah foto *gallery*. Selanjutnya *photographer* menginputkan data pada *form* yang tersedia kemudian menekan tombol simpan maka sistem akan melakukan penyimpanan data kedalam *database* lalu menampilkan halaman kelola akun kembali. *System flow maintenance gallery* dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3.28 System Flow Maintenance Gallery

## F.2 Desain Interface Maintenance Gallery

Desain *interface* kelola *gallery* berguna untuk mengelola data *gallery* yang terdiri dari fungsi tambah data dan menghapus data. *Userinterface* kelola *gallery* dapat dilihat pada Gambar 3.29.

Gambar 3.29 Desain *Interface Maintenance Gallery*

### F.3 Perancangan Uji Coba *Maintenance Gallery*

Perancangan uji coba *maintenance gallery* dapat dilihat pada Tabel 3.33.

Tabel 3.33 Perencanaan Uji Coba *Maintenance Gallery*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> kelola <i>gallery</i> tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman kelola <i>gallery</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol kelola akun, menampilkan halaman kelola akun lalu memilih menu <i>gallery</i> menekan tombol tambah data, menampilkan <i>form</i> tambah data mengisi data lalu menekan tombol simpan	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
3.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> ubah data lalu menekan tombol simpan	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

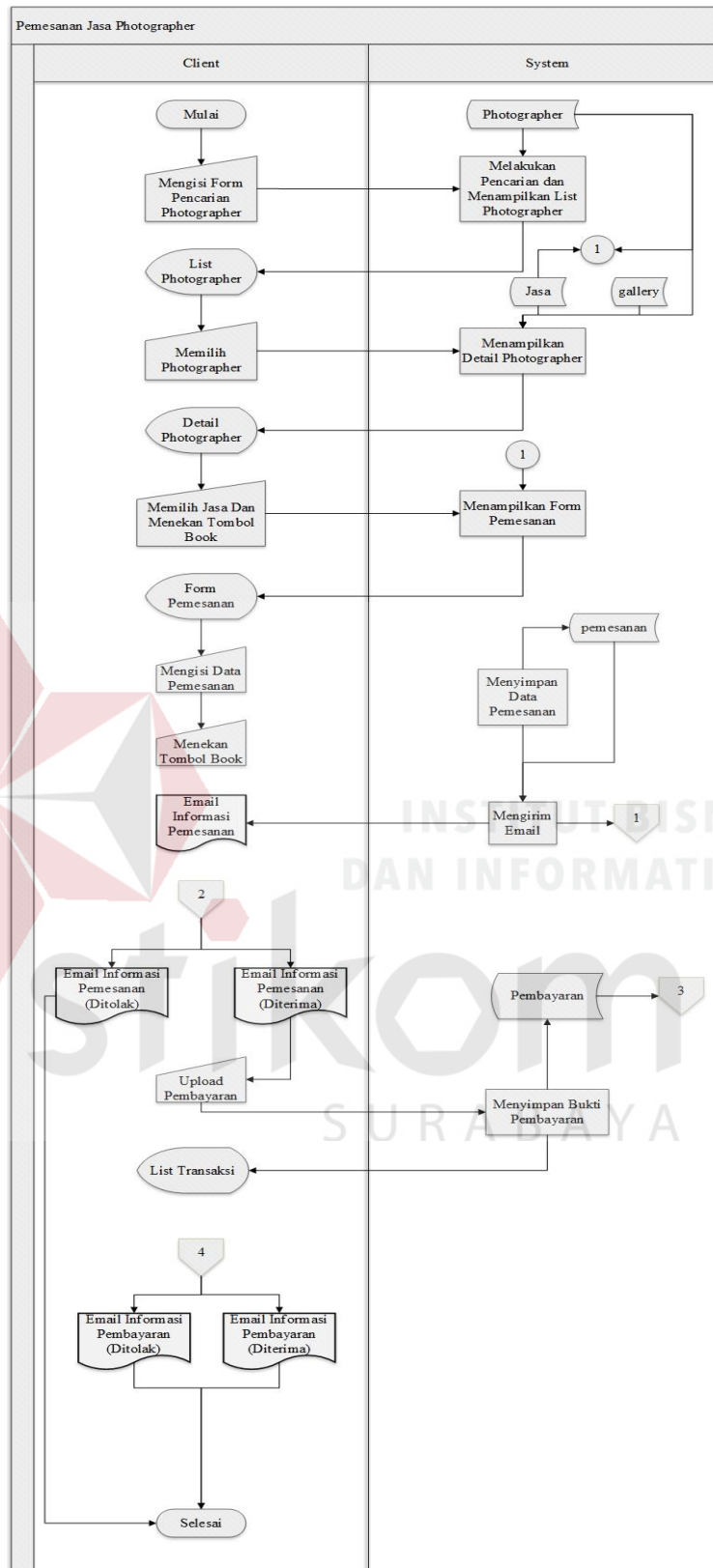
### 3.4.3 Sprint Backlog 3

Pada *sprint backlog* 3 minggu waktu pengerjaan yang ditentukan yaitu 2 dengan pengerjaan fitur-fitur, diantaranya:

#### A Fungsi Pemesanan Jasa *Photographer*

##### A.1 *System Flow* Pemesanan Jasa *Photographer*

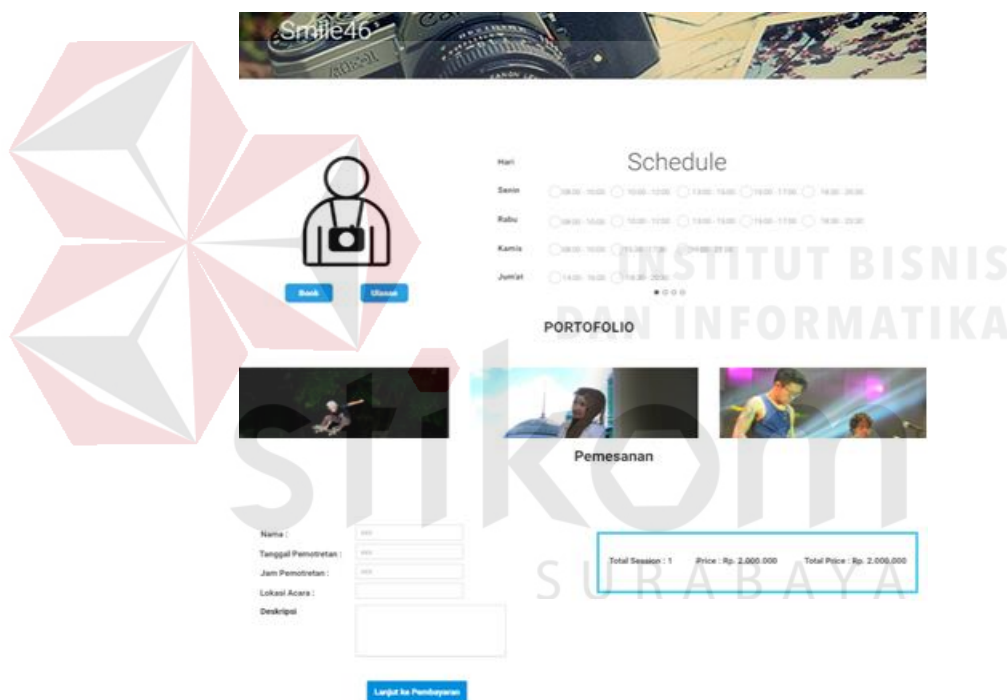
Dalam proses pemesanan jasa, pertama *client* mengisi *form* pencarian *photographer* dan menekan tombol cari yang terdapat pada halaman *home client*. Selanjutnya sistem akan menampilkan daftar *photographer* yang tersedia sesuai data pencarian. Kemudian *client* memilih salah satu *photographer* dan sistem akan menampilkan detail dari *photographer* tersebut. Selanjutnya *client* menekan tombol *book* pada jasa yang diinginkan dan sistem akan menampilkan halaman pemesanan. Lalu *client* mengisi data pemesanan setelah itu menekan tombol *book* dan sistem akan melakukan penyimpanan data serta mengirim *email* informasi pemesanan ke *client* dan *photographer* yang dipesan. *System flow* pemesanan jasa *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 System Flow Pemesanan Jasa Photographer

## A.2 Desain *Interface* Pemesanan Jasa *Photographer*

Desain *interface* pemesanan jasa yang dilakukan oleh *client* terdiri dari fungsi pencarian *photographer* berdasarkan kota, tanggal ataupun jam pemotretan yang diinginkan, menampilkan daftar *photographer* berdasarkan pencarian, menampilkan detail informasi dari setiap *photographer* yang dipilih, dan pemesanan jasa *photographer* dengan jumlah sesi yang dapat dipilih lebih dari satu sesi. *Userinterface* pemesanan jasa *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Gambar 3.31 Desain *Interface* Pemesanan Jasa *Photographer*

## A.3 Perancangan Uji Coba Pemesanan Jasa *Photographer*

Perancangan uji coba pemesanan jasa *photographer* dapat dilihat pada Tabel 3.34.

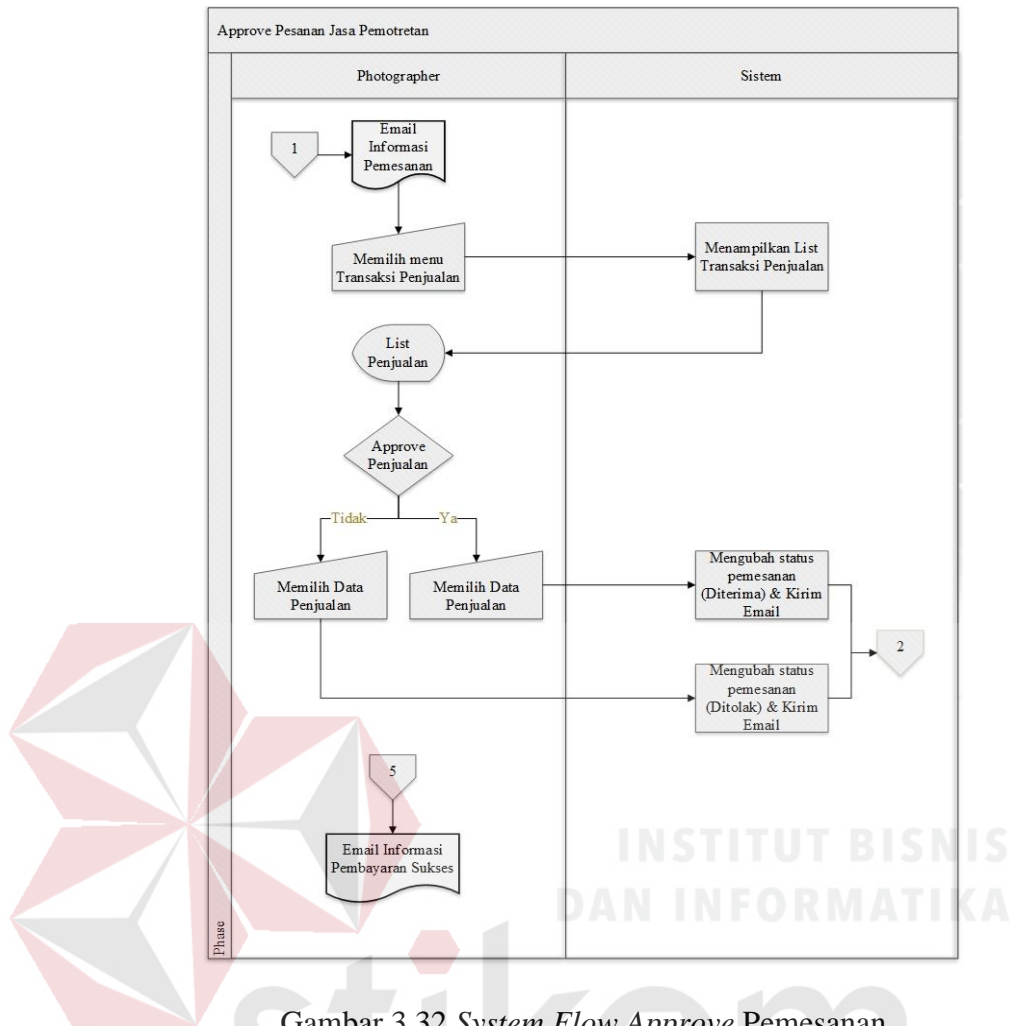
Tabel 3.34 Perencanaan Uji Coba Pemesanan Jasa *Photographer*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url</i> pemesanan jasa tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman pemesanan jasa	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Mengisi <i>form</i> pencarian berdasarkan kota	Melakukan pencarian berdasarkan kota	Menampilkan daftar <i>photographer</i> berdasarkan kota yang dipilih.
3.	Pada detail <i>photographer, client</i> menekan <i>book</i> pada jasa yang diinginkan, pada <i>form booking</i> mengisi data dan waktu pemotretan dapat diisi lebih dari satu lalu menekan tombol <i>booking</i>	Menyimpan data pemesanan ke dalam <i>database</i> .	Menampilkan daftar pemesanan dalam menu transaksi dan mengirim email pemesanan kepada <i>client</i> dan <i>photographer</i> .

## B Fungsi Approve Pemesanan

### B.1 System Flow Approve Pemesanan

Setelah proses pemesanan selesai dilakukan oleh *client*, selanjutnya *photographer* mengangkes menu transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman transaksi. Selanjutnya *photographer* memilih pemesanan yang akan *diapprove*. Lalu *photographer* menekan tombol *approve* jika menerima pesanan dan *reject* jika menolak pesanan dan sistem akan mengubah status pemesanan serta mengirimkan email informasi *approve* atau *reject* pesanan. *System flow approve* pemesanan dapat dilihat pada Gambar 3.32



Gambar 3.32 System Flow Approve Pemesanan

## B.2 Desain Interface Approve Pemesanan

Desain *interface approve* pemesanan yang dilakukan oleh *photographer* terdiri dari fungsi persetujuan *photographer* atas pemesanan yang dilakukan *client*. *Photographer* dapat melakukan *approve* atau *reject* pesanan *client* Userinterface pemesanan dapat dilihat pada Gambar 3.33.



Gambar 3.33 Desain *Interface Approve Pemesanan*

### B.3 Perancangan Uji Coba *Approve Pemesanan*

Perancangan uji coba *approve* pemesanan dapat dilihat pada Tabel 3.35.

Tabel 3.35 Perencanaan Uji Coba *Approve Pemesanan*

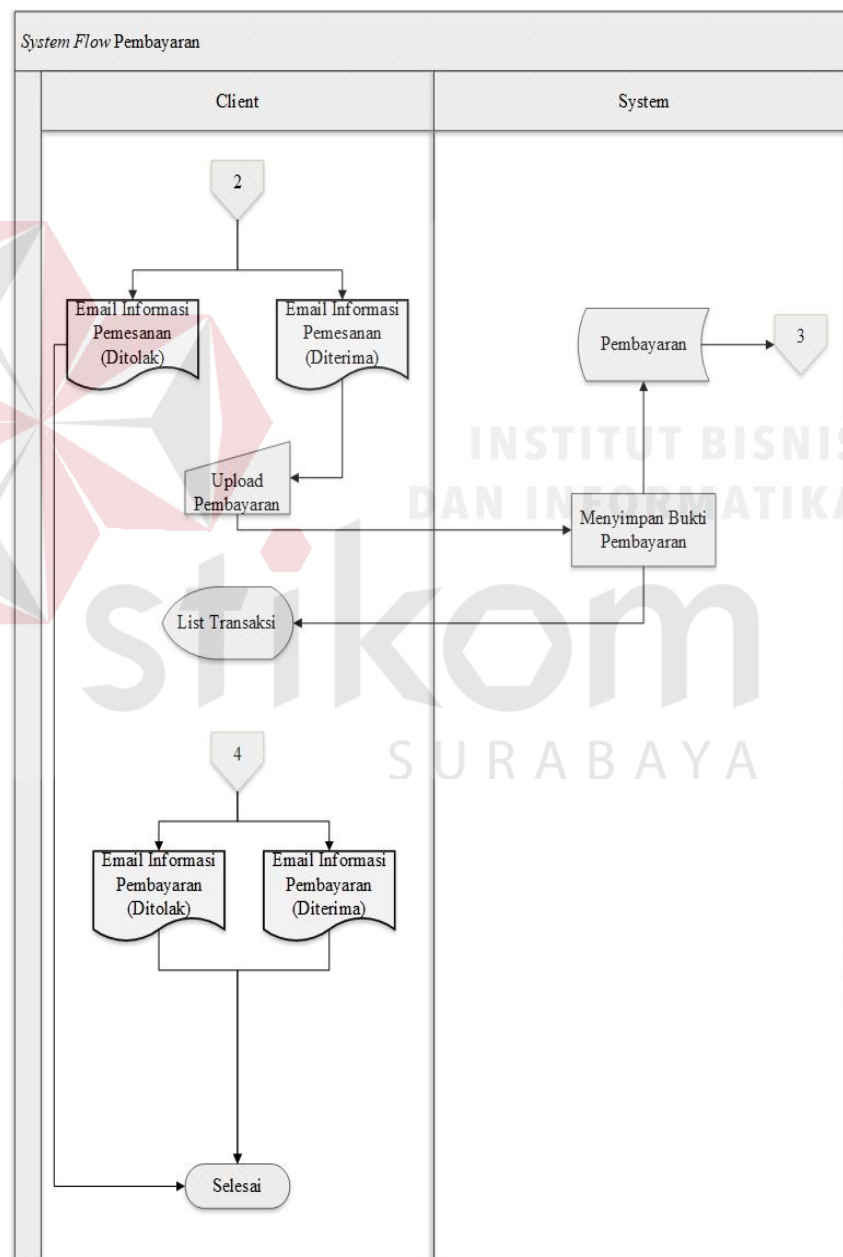
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Menekan tombol <i>approve</i> pada daftar pemesanan	Mengubah status pemesanan <i>client</i> pada <i>database</i>	Menampilkan status <i>approve</i> pada transaksi, menampilkan tombol konfirmasi pembayaran pada menu transaksi milik <i>client</i> dan mengirim email informasi pemesanan telah di <i>approve</i> oleh <i>photographer</i> kepada <i>client</i>
2.	Menekan tombol <i>reject</i> pada daftar pemesanan	Mengubah status pemesanan <i>client</i> pada <i>database</i>	Menampilkan status <i>approve</i> pada transaksi dan mengirim email informasi pemesanan telah di <i>reject</i> oleh <i>photographer</i> kepada <i>client</i> .

### 3.4.4 Sprint Backlog 4

Pada *sprint backlog* 4 waktu pengerjaan yang ditentukan yaitu 4 minggu dengan pengerjaan fitur-fitur, diantaranya:

## A Fungsi Pembayaran

### A.1 System Flow Pembayaran

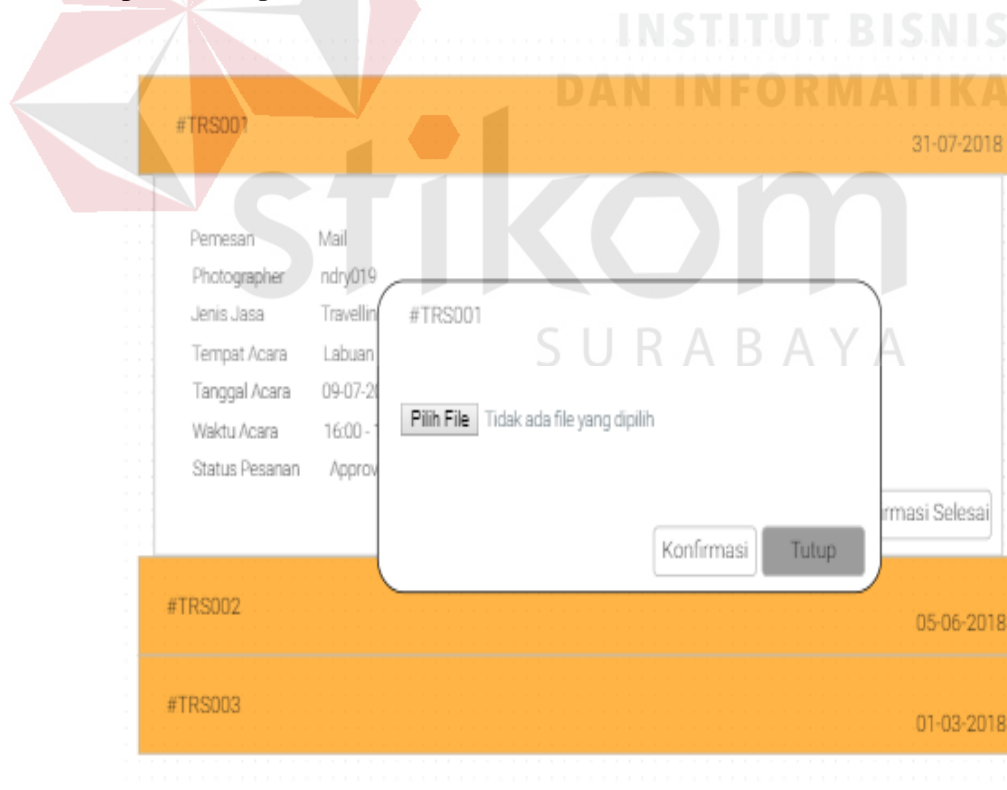


Gambar 3.34 System Flow Pembayaran

Dalam melakukan pembayaran, pertama *client* mengakses menu transaksi, kemudian sistem akan menampilkan halaman transaksi. Selanjutnya *client* memilih transaksi yang ingin di bayar selanjutnya *client* menekan tombol bayar dan sistem akan menampilkan *form* pembayaran. Kemudian *client* mengisi data pembayaran selanjutnya menekan tombol bayar dan sistem akan melakukan penyimpanan data kedalam *database*. *System flow* pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.34.

## A.2 Desain *Interface* Pembayaran

Desain *interface* pembayaran yang dilakukan oleh *client* dengan mengunggah *file* bukti pembayaran kedalam *form* pembayaran. *Userinterface* pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.35.



Gambar 3.35 Desain *Interface* Pemabayaran

### A.3 Perancangan Uji Coba Pembayaran

Perancangan uji coba pembayaran dapat dilihat pada Tabel 3.36

Tabel 3.36 Perencanaan Uji Coba Pembayaran

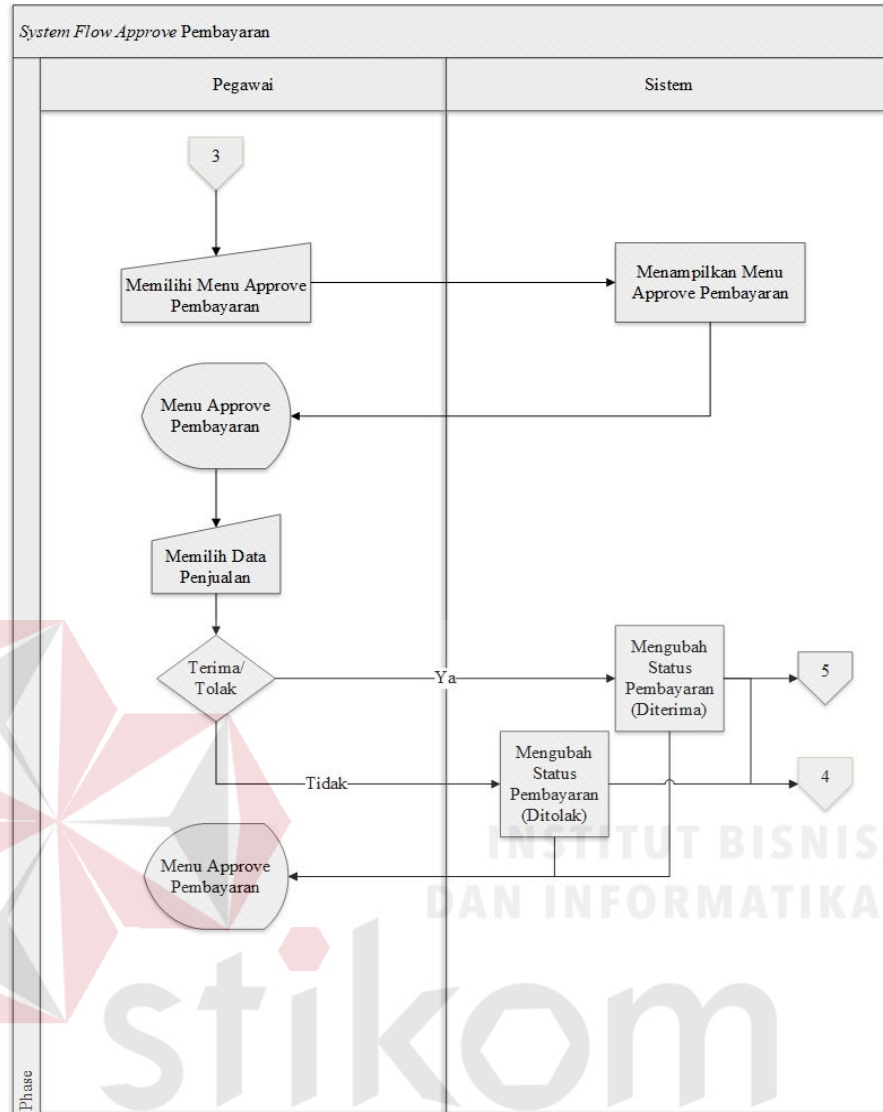
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Menekan tombol pembayaran, menampilkan <i>form</i> konfirmasi lalu mengisi data konfirmasi pembayaran beserta bukti pembayaran kemudian menekan tombol konfirmasi.	Menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan data pembayaran kepada pegawai untuk dilakukan <i>approve</i> pembayaran dan pada <i>form</i> konfirmasi pembayaran <i>client</i> akan hilang dan diganti dengan data konfirmasi pembayaran yang telah diisikan sebelumnya oleh <i>client</i> .

## B Fungsi *Approve* Pembayaran

### B.1 *System Flow Approve* Pembayaran

Selanjutnya pegawai melakukan pengecekan dan *approve* pembayaran dengan mengakses menu *approve* pembayaran dan sistem akan menampilkan daftar pembayaran *client*, kemudian pegawai memilih dan melihat detail pembayaran, setelah itu pegawai menekan tombol *approve* atau *reject* pembayaran maka sistem akan merubah status pembayaran sesuai dengan tombol yang dipilih oleh pegawai dan *client* serta *photographer* juga akan mendapatkan email informasi pembayaran diterima atau tidak oleh *admin*.

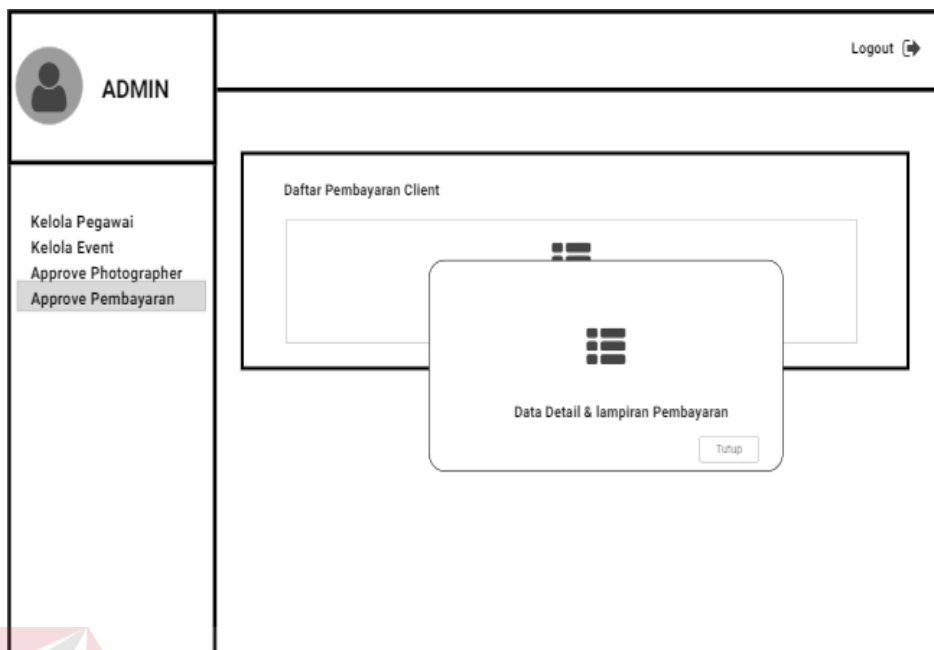
*System flow approve* pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.36



Gambar 3.36 System Flow Approve Pembayaran

## B.2 Desain Interface Approve Pembayaran

Desain *interface approve* pembayaran yang dilakukan oleh pegawai terdiri dari fungsi menampilkan detail pembayaran dan lampiran *file* bukti pembayaran dan fungsi untuk *approve* atau *reject* pembayaran yang telah dilakukan oleh *client*. *Userinterface approve* pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.37.

Gambar 3.37 Desain *Interface Approve Pembayaran*

### B.3 Perancangan Uji Coba *Approve Pembayaran*

Perancangan uji coba *approve* pembayaran dapat dilihat pada Tabel 3.37.

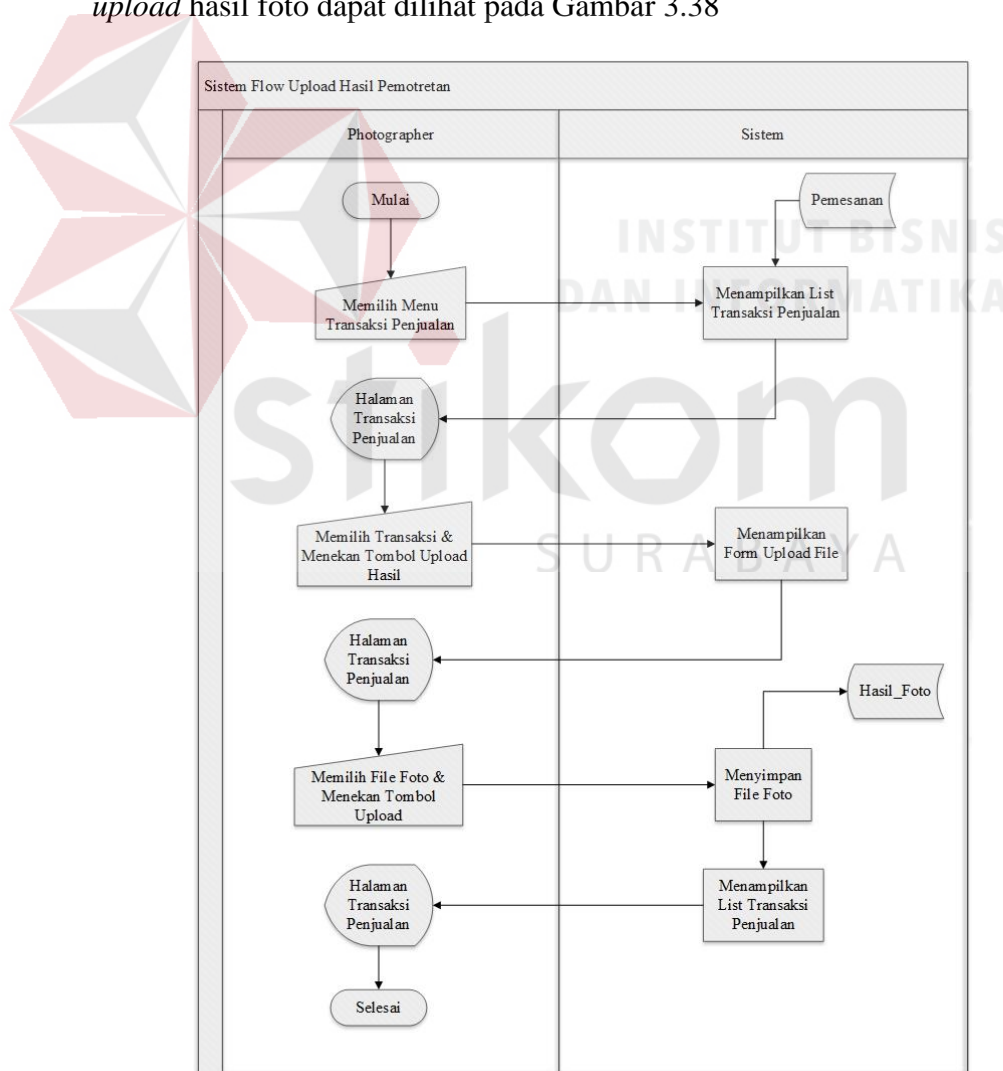
Tabel 3.37 Perencanaan Uji Coba *Approve Pembayaran*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url approve</i> pembayaran tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman <i>approve</i> pembayaran	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol <i>approve</i> pembayaran, menampilkan <i>list</i> pembayaran menekan tombol <i>Approve</i> atau <i>Reject</i>	Berhasil mengubah data status pembayaran yang ada didalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Berhasil Mengubah Status Pembayaran” dan mengirimkan email informasi pembayaran sukses kepada <i>client</i> dan <i>photographer</i> yang bersangkutan.

## C Fungsi Upload Hasil Foto

### C.1 System Flow Upload Hasil Foto

Setelah pembayaran diterima oleh pegawai, barulah *client* dan *photographer* melakukan pemotretan dan hasil pemotretan selanjutnya diunggah oleh *photographer* dengan mengakses menu transaksi dan sistem akan menampilkan daftar transaksi, kemudian *photographer* memilih transaksi yang ingin dilakukan pengunggahan foto hasil pemotretan, setelah mengisi data pada *form upload* selanjutnya menekan tombol *upload*. *System flow upload* hasil foto dapat dilihat pada Gambar 3.38

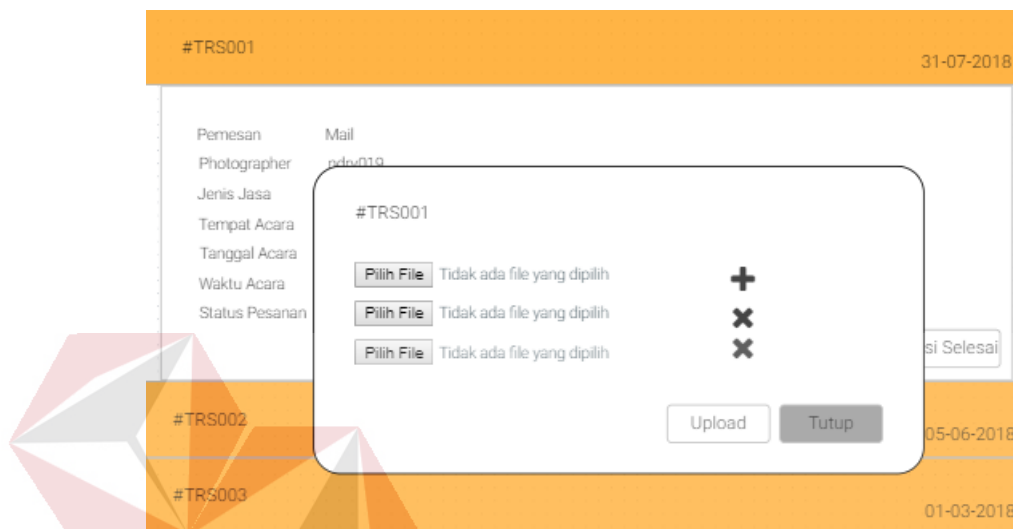


Gambar 3.38 System Flow Upload Hasil Foto

## C.2 Desain *Interface Upload Hasil Foto*

Desain *interface upload* hasil pemotretan yang dilakukan oleh *photographer*, form input file dapat ditambahkan dan dikurangi sesuai dengan kebutuhan.

*Userinterface upload* hasil pemotretan dapat dilihat pada Gambar 3.39.



Gambar 3.39 Desain *Interface Upload Hasil Foto*

## C.3 Perancangan Uji Coba *Upload Hasil Foto*

Perancangan uji coba *upload hasil foto* dapat dilihat pada Tabel 3.38.

Tabel 3.38 Perencanaan Uji Coba *Upload Hasil Foto*

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memasukkan <i>url upload</i> hasil pemotretan tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	Tidak dapat menampilkan halaman <i>upload</i> hasil pemotretan	Menampilkan halaman <i>login</i> .
2.	Menekan tombol <i>upload</i> hasil, sistem menampilkan <i>form upload</i> hasil pemotretan, <i>photographer</i>	Menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”

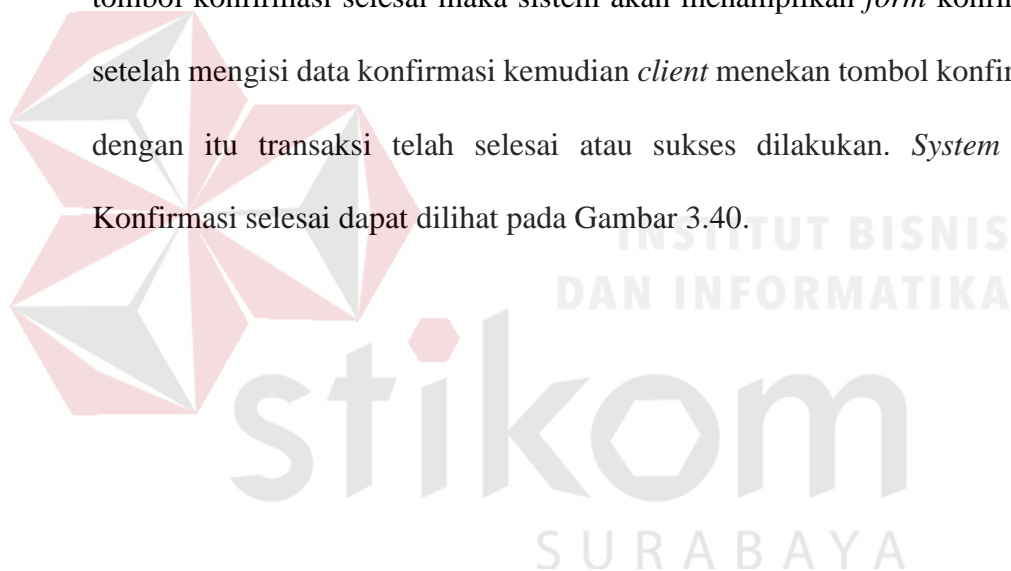


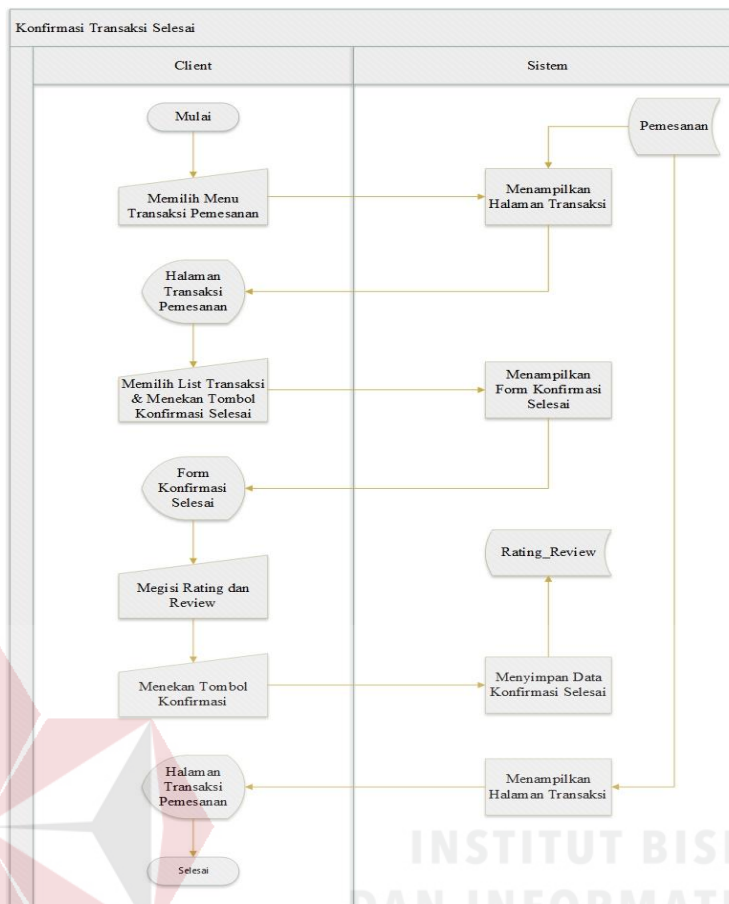
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
	mengisi data pada <i>form</i> lalu menekan tombol <i>upload</i>		

## D Fungsi Konfirmasi Selesai

### D.1 System Flow Konfirmasi Selesai

Kemudian *client* dapat melihat dan mengunduh foto yang telah diunggah oleh *photographer* lalu *client* melakukan konfirmasi selesai dengan menekan tombol konfirmasi selesai maka sistem akan menampilkan *form* konfirmasi setelah mengisi data konfirmasi kemudian *client* menekan tombol konfirmasi dengan itu transaksi telah selesai atau sukses dilakukan. *System flow* Konfirmasi selesai dapat dilihat pada Gambar 3.40.





Gambar 3.40 System Flow Konfirmasi Selesai

## D.2 Desain Interface Konfirmasi Selesai

Desain *interface* konfirmasi selesai yang dilakukan oleh *client* terdiri dari *field* pemberian *rating* dengan desain bintang dan *field* ulasan atas kinerja *photographer*. *Userinterface* konfirmasi selesai dapat dilihat pada Gambar 3.41.



Gambar 3.41 Desain *Interface* Konfirmasi Selesai

### D.3 Perancangan Uji Coba Konfirmasi Selesai

Perancangan uji coba konfirmasi selesai dapat dilihat pada Tabel 3.39.

Tabel 3.39 Perencanaan Uji Coba Konfirmasi Selesai

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Menekan tombol konfirmasi selesai pada halaman transaksi, menampilkan <i>form</i> konfirmasi selesai, lalu mengisi data konfirmasi selesai kemudian menekan tombol konfirmasi	Menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan” dan pada <i>form</i> konfirmasi selesai akan tampil hasil <i>review</i> dan <i>rating</i> yang telah diberikan dan tidak dapat dirubah.

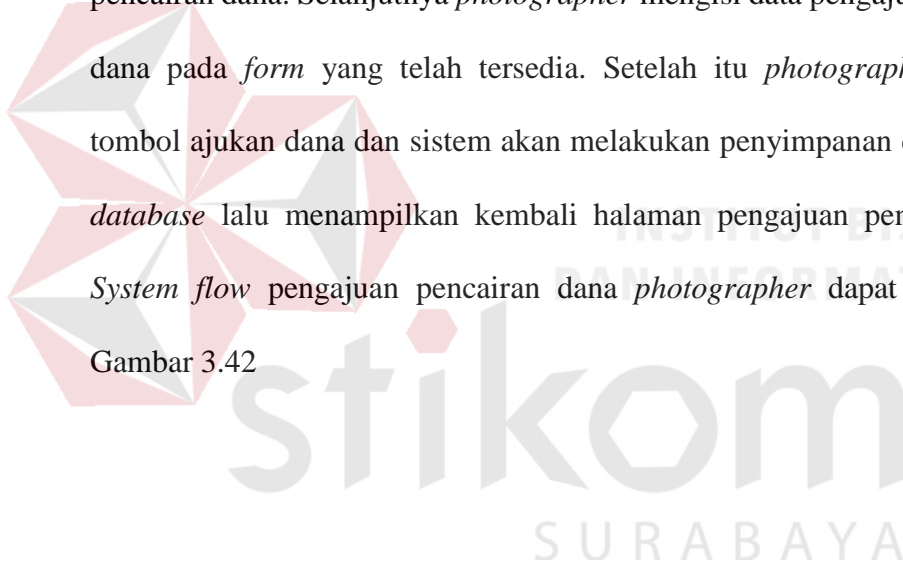
### 3.4.5 *Sprint Backlog 5*

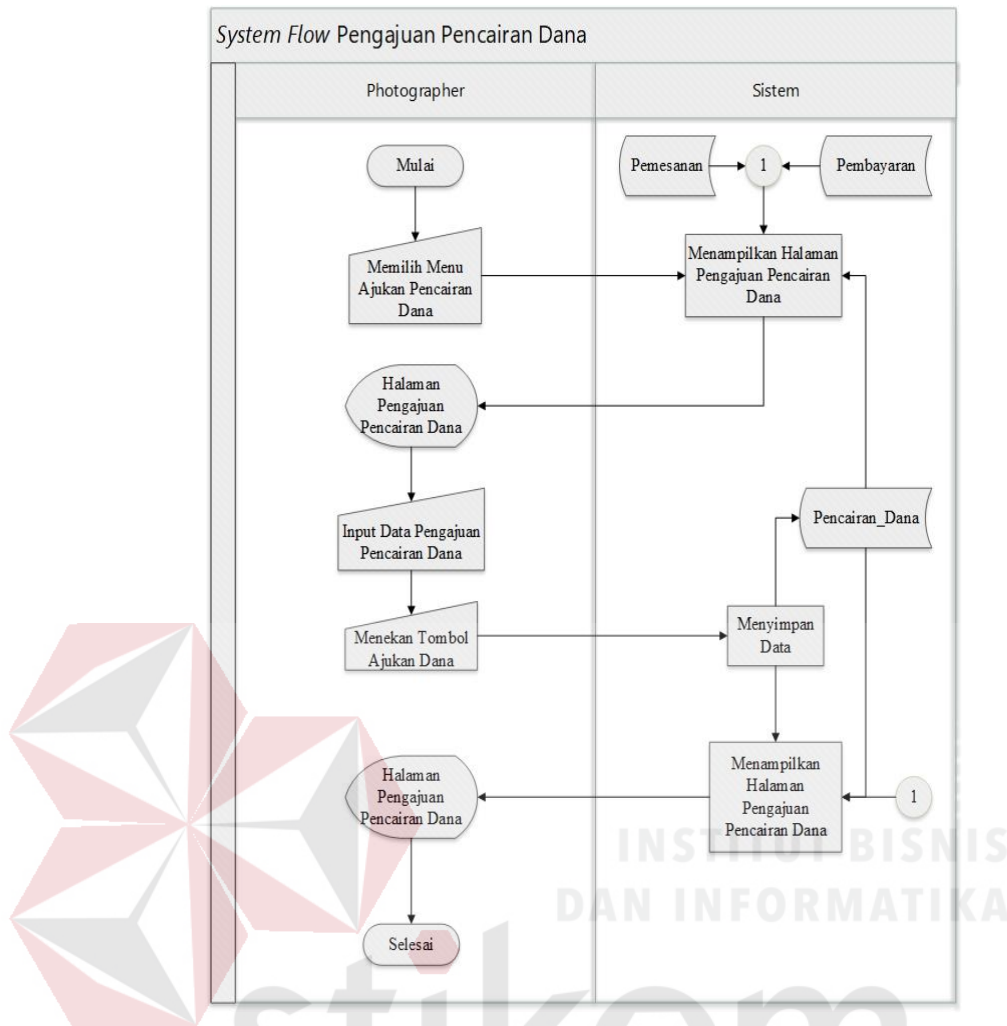
Pada *sprint backlog 5* waktu pengerjaan yang ditentukan yaitu 2 minggu dengan pengerjaan fitur-fitur, diantaranya:

#### A **Fungsi Pengajuan Pencairan Dana *Photographer***

##### A.1 ***System Flow* Pengajuan Pencairan Dana *Photographer***

Dalam proses pengajuan dana, pertama *photographer* mengakses menu ajukan pencairan dana dan sistem akan menampilkan halaman pengajuan pencairan dana. Selanjutnya *photographer* mengisi data pengajuan pencairan dana pada *form* yang telah tersedia. Setelah itu *photographer* menekan tombol ajukan dana dan sistem akan melakukan penyimpanan data kedalam *database* lalu menampilkan kembali halaman pengajuan pencairan dana. *System flow* pengajuan pencairan dana *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.42





Gambar 3.42 System Flow Pengajuan Pencairan Dana *Photographer*

## A.2 Desain *Interface* Pengajuan Pencairan Dana *Photographer*

Desain *interface* pengajuan pencairan dana yang dilakukan oleh *photographer* terdiri dari *field* berbentuk *dropdown* untuk pemilihan nomor transaksi yang ingin diajukan pencairan dana dan *field* keterangan. Serta *interface* ini juga menampilkan *history* pencairan dana milik *photographer* yang bersangkutan. *Userinterface* pengajuan pencairan dana dapat dilihat pada Gambar 3.43.

**Form Pengajuan Dana**

☰ -- Pilih Transaksi

📄 Keterangan

**Ajukan Pencairan Dana**

---

History Pengajuan Dana

☰

Tabel History Pengajuan Pencairan Dana

Gambar 3.43 Desain *Interface* Pengajuan Pencairan Dana *Photographer*

### A.3 Perancangan Uji Coba Pengajuan Pencairan Dana *Photographer*

Perancangan uji coba pengajuan pencairan dana *photographer* dapat dilihat pada Tabel 3.40.

Tabel 3.40 Perencanaan Uji Coba Pengajuan Pencairan Dana *Photographer*

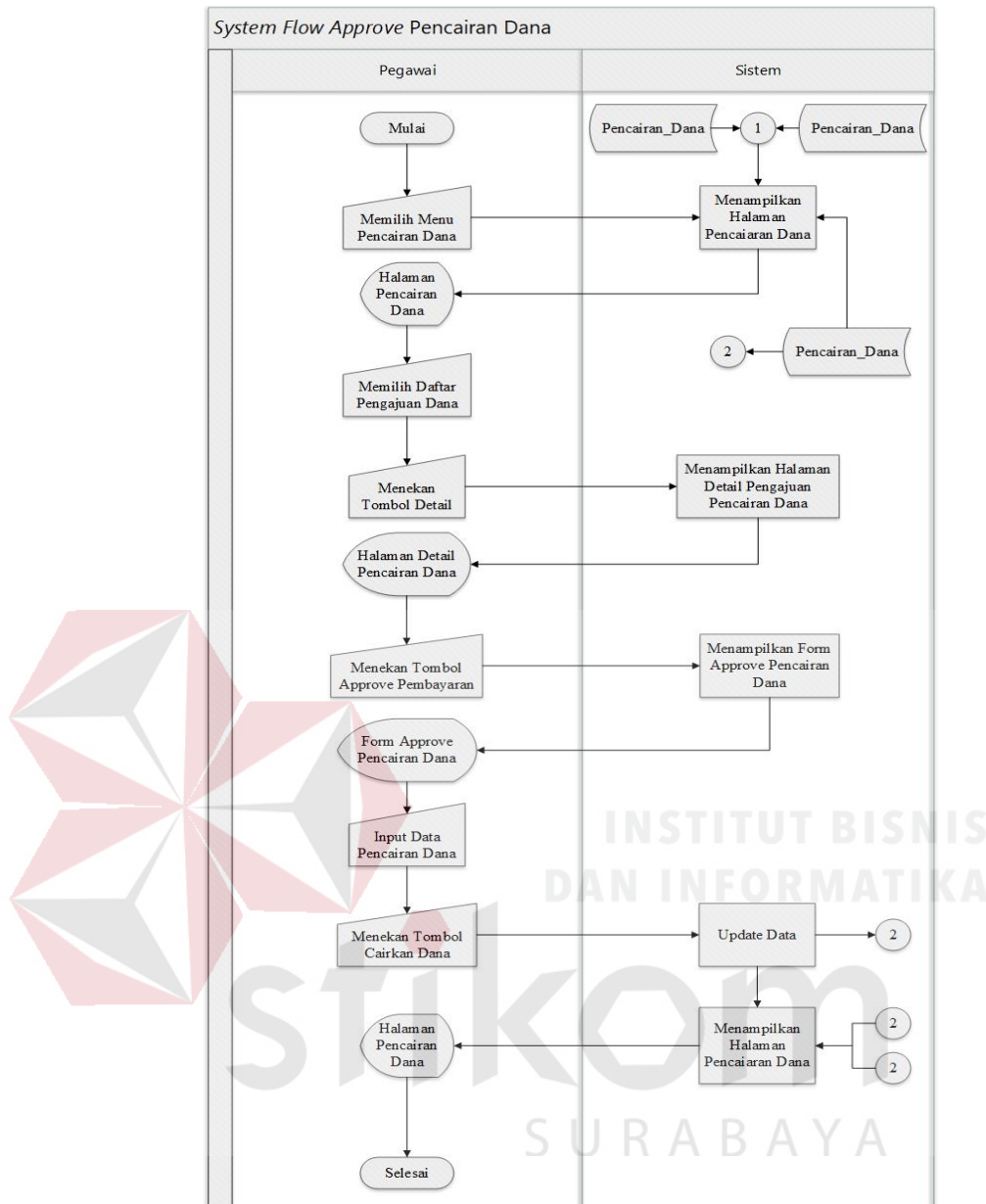
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Menekan tombol ajukan pencairan dana, menampilkan <i>form</i> pencairan dana beserta <i>history</i> pengajuan pencairan dana, mengisi data pengajuan pencairan dana lalu menekan tombol ajukan dana	Menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”, menampilkan pada daftar <i>history</i> pengajuan dana serta ditampilkan pada bagian pegawai untuk diproses.

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
2.	Tidak mengisi salah satu atau semua <i>field</i> yang ada pada <i>form</i> pendaftaran lalu menekan tombol registrasi	Tidak dapat menyimpan data kedalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”

## **B Fungsi Approve Pencairan Dana Photographer**

### **B.1 System Flow Approve Pencairan Dana Photographer**

Dalam melakukan proses *approve* pencairan dana *photographer*, pertama pegawai mengakses menu pencairan dana dan sistem akan menampilkan halaman *approve* pencairan dana *photographer*. Kemudian pegawai memilih daftar pengajuan dan dapat melihat detail pengajuan dengan cara menekan tombol detail pengajuan maka sistem akan menampilkan halaman detail pengajuan dana. Jika pegawai telah selesai melihat detail pengajuan dana *photographer*, pegawai dapat melakukan *approve* pengajuan pencairan dana dengan menekan tombol *approve* pembayaran dan sistem akan menampilkan *form approve* pencairan dana. Selanjutnya pegawai mengisi data pada *form approve* pencairan dana setelah itu menekan tombol cairkan dana maka sistem akan melakukan penyimpanan data kedalam *database* lalu menampilkan kembali halaman *approve* pencairan dana *photographer*. *System flow approve* pencairan dana *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.44.



Gambar 3.44 *System Flow Approve Pencairan Dana Photographer*

## B.2 Desain Interface Approve Pencairan Dana Photographer

Desain *interface* approve pencairan dana yang dilakukan oleh pegawai terdiri dari *field* input *file* dan *field* keterangan. *Userinterface* approve pencairan dana *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.45.





Gambar 3.45 Desain *Interface Approve Pencairan Dana Photographer*

### B.3 Perancangan Uji Coba *Approve Pencairan Dana Photographer*

Perancangan uji coba *approve pencairan dana photographer* dapat dilihat pada Tabel 3.41.

Tabel 3.41 Perencanaan Uji Coba *Approve Pencairan Dana Photographer*

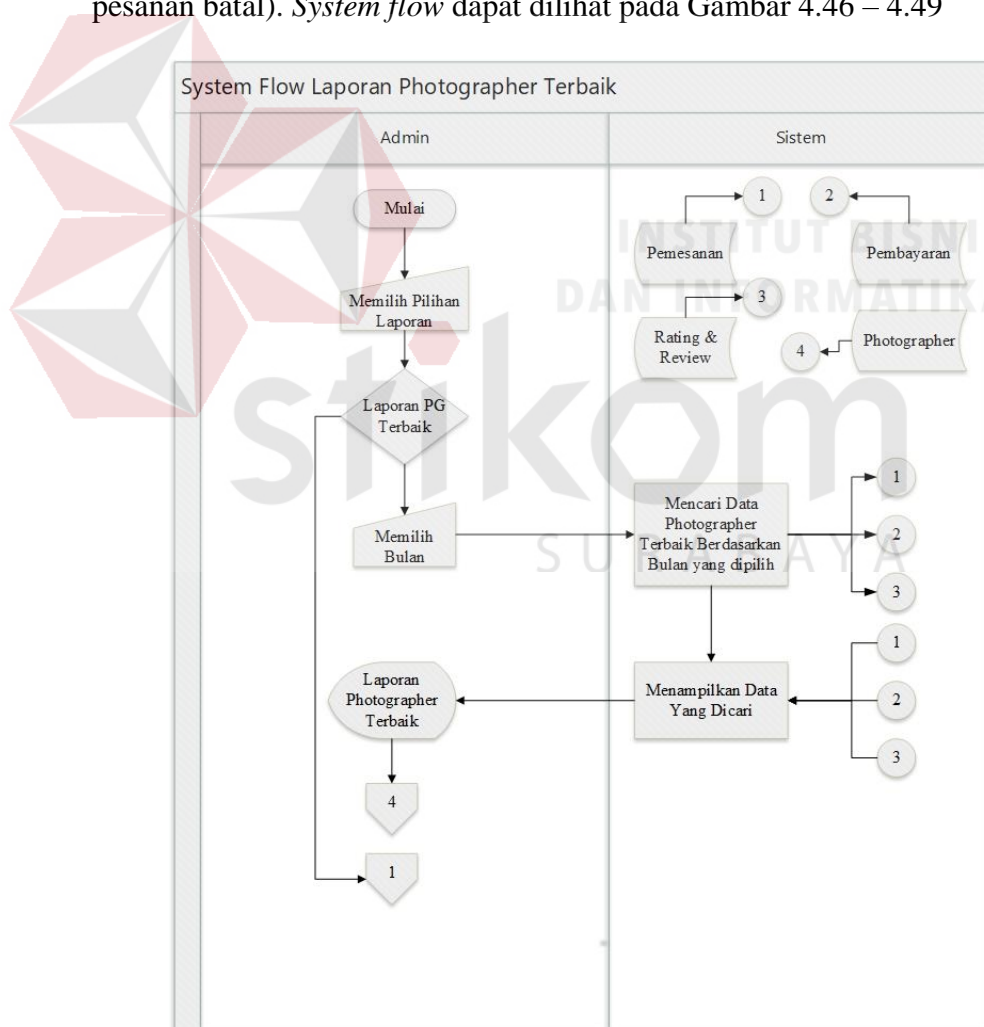
No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Menekan tombol pencairan dana, menampilkan <i>list</i> pengajuan dana, menekan tombol <i>Approve</i> , menampilkan <i>form</i> pencairan dana, mengisi data pencairan lalu menekan cairkan dana	Berhasil menyimpan data ke dalam <i>database</i>	Menampilkan notifikasi “Berhasil Mencairkan Dana <i>Photographer</i> ”

### 3.4.6 Sprint Backlog 6

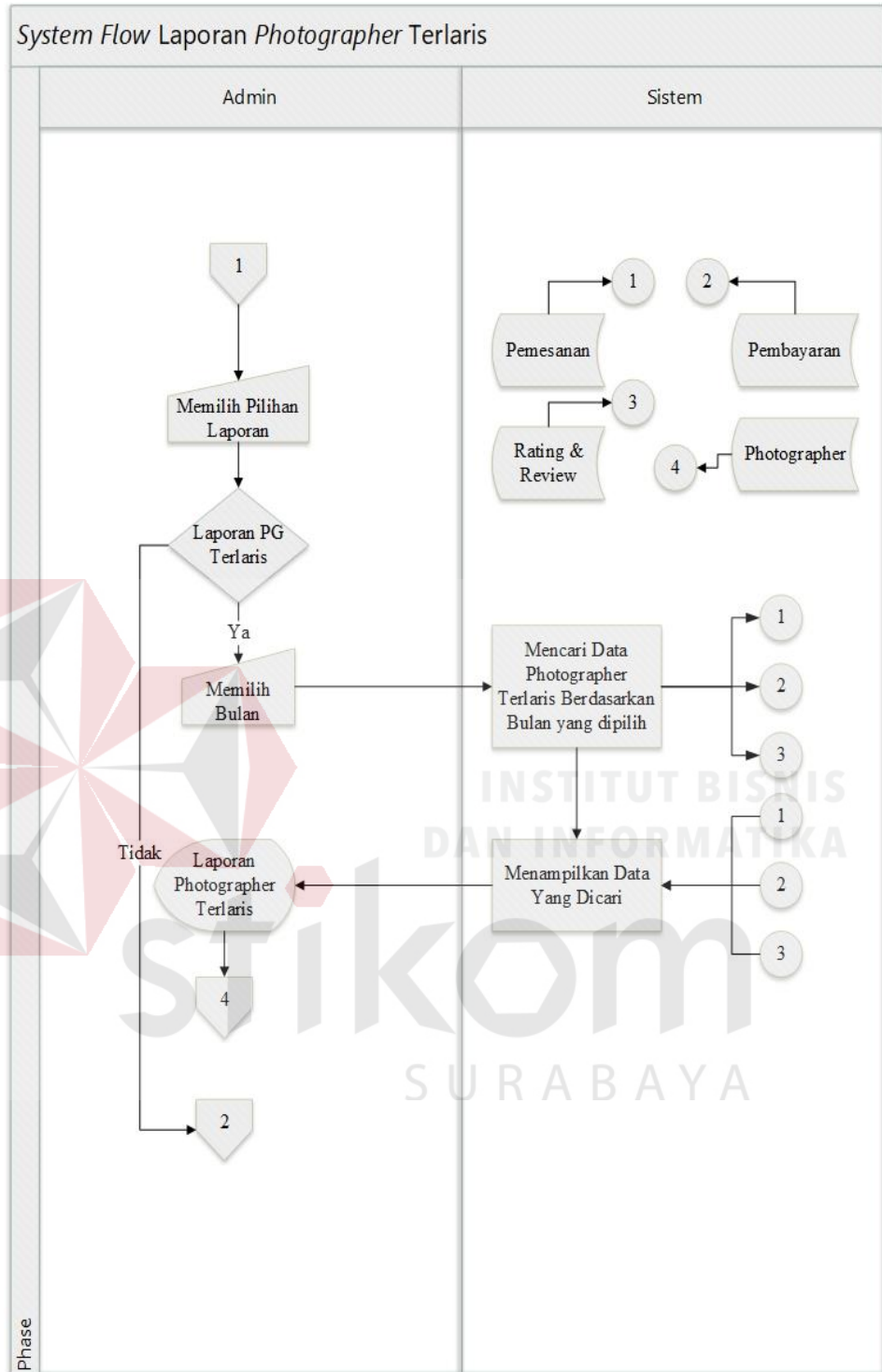
#### A Fungsi Pembuatan Laporan

##### A.1 System Flow Laporan

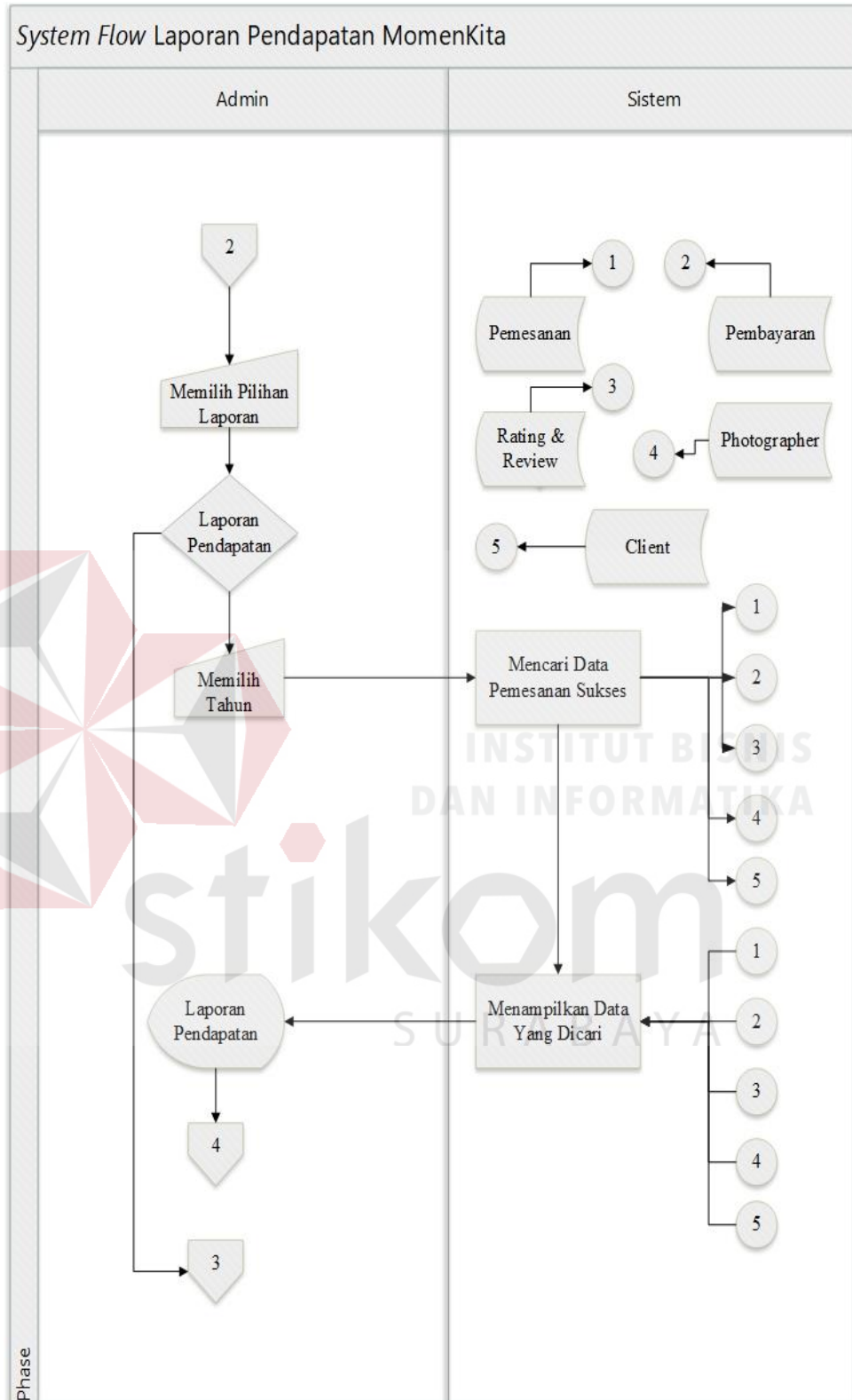
Dalam proses laporan, pertama *admin* memilih laporan yang diinginkan, selanjutnya memilih bulan atau tahun yang diinginkan, kemudian sistem akan menampilkan laporan berupa grafik. Dalam hal ini laporan yang ada yaitu laporan *photographer* terbaik, laporan *photographer* terlaris, laporan pendapatan MomenKita dan laporan pemesanan (pesanan sukses atau pesanan batal). *System flow* dapat dilihat pada Gambar 4.46 – 4.49



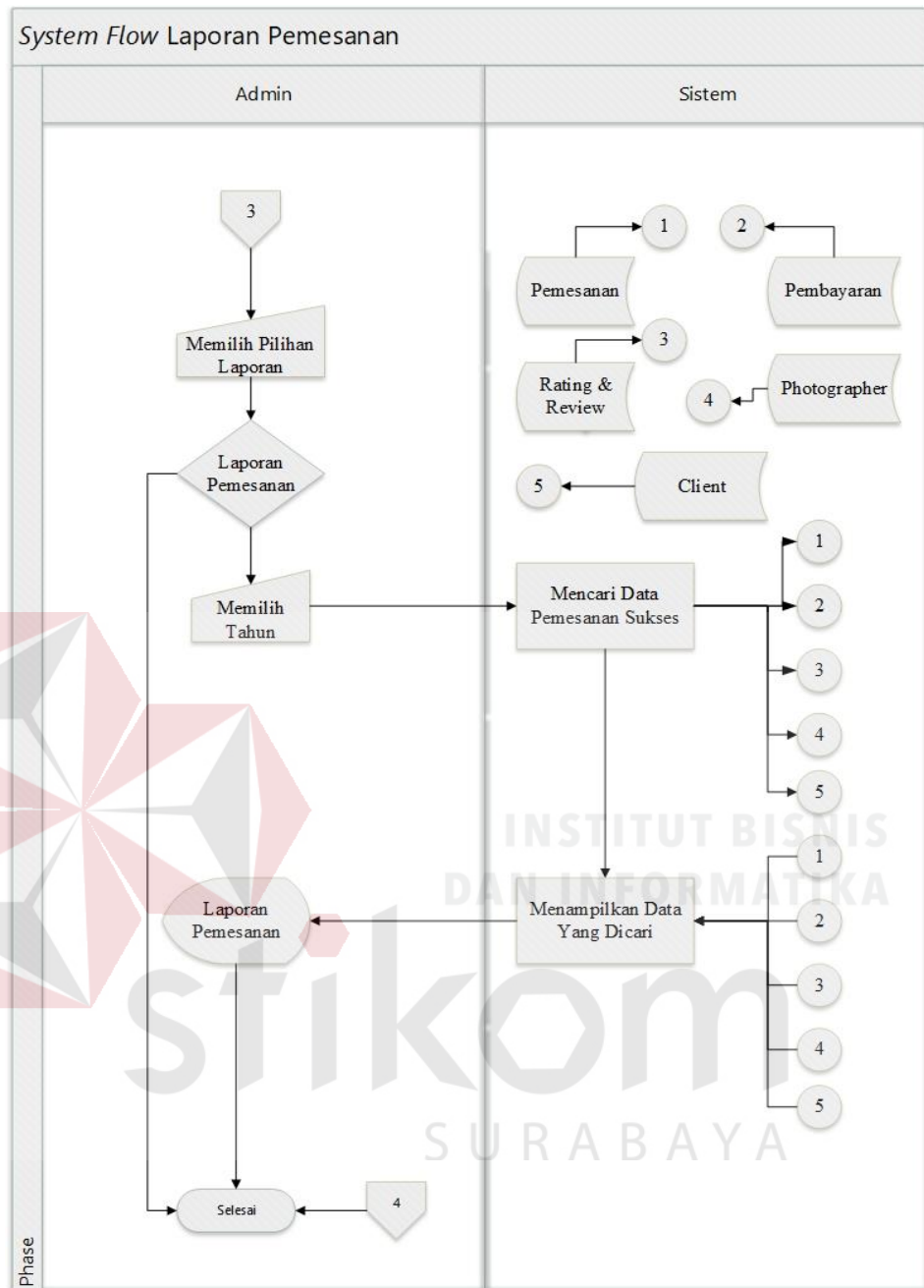
Gambar 3.46 System Flow Laporan *Photographer* Terbaik



Gambar 3.47 *System Flow Laporan Photographer Terlaris*



Gambar 3.48 System Flow Laporan Pendapatan MomenKita

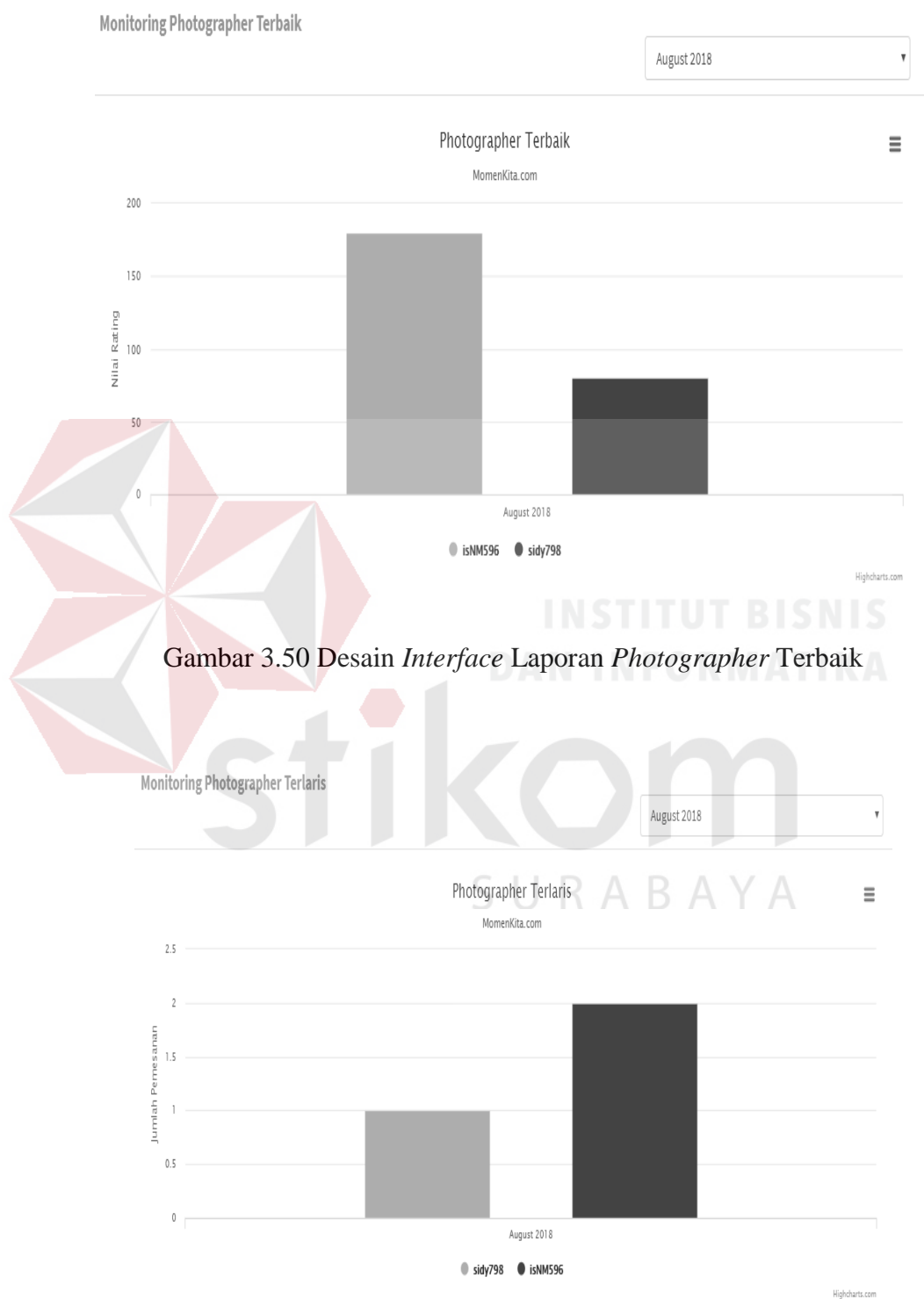


Gambar 3. 49 System Flow Laporan Pemesanan

## A.2 Desain Interface Laporan

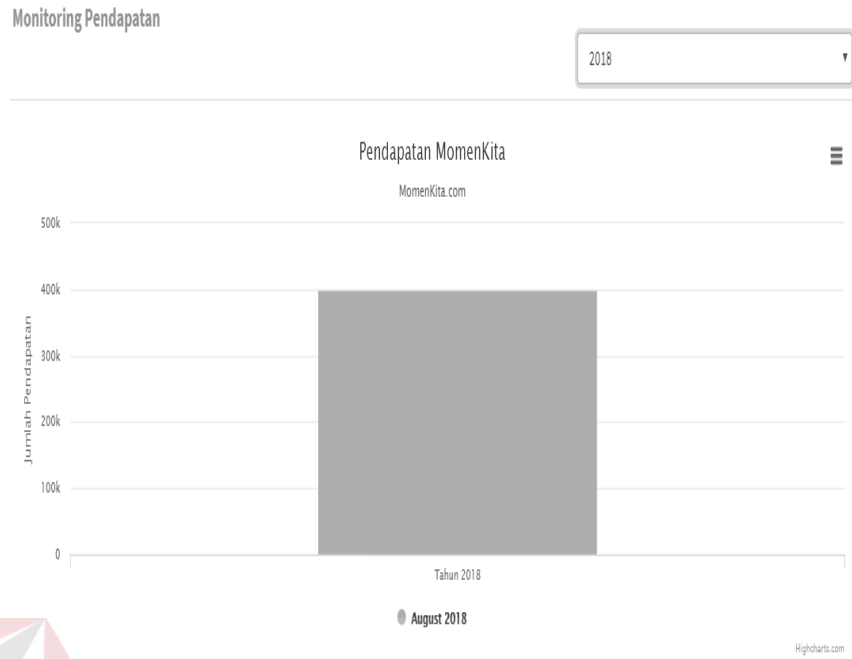
Desain *interface* laporan ditampilkan berupa grafik dan dalam laporan terdapat 4 laporan yaitu laporan *photographer* terbaik, laporan *photographer* terlaris, laporan pendapatan MomenKita dan laporan pemesanan (pesanan

sukses atau pesanan batal). Desain *interface* laporan dapat dilihat pada Gambar 3.50 – 3.53

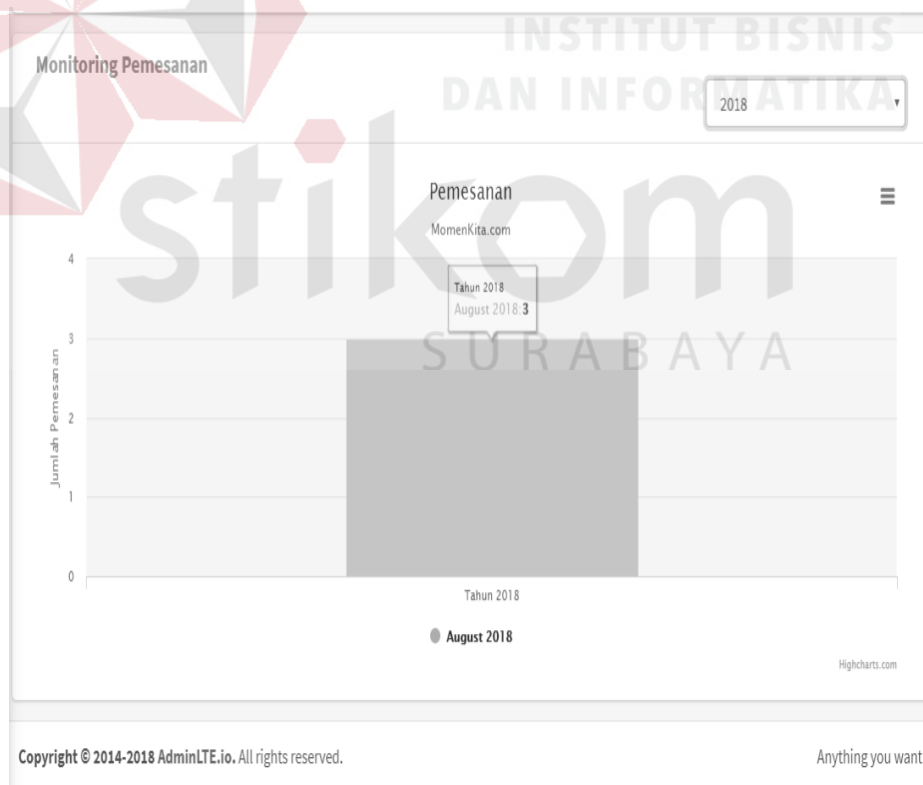


Gambar 3.50 Desain *Interface* Laporan *Photographer* Terbaik

Gambar 3.51 Desain *Interface* *Photographer* Terlaris



Gambar 3.52 Desain *Interface* Laporan Pendapatan MomenKita



Gambar 3.53 Desain *Interface* Laporan Pemesanan

### A.3 Perancangan Uji Coba Laporan

Perancangan uji coba menampilkan laporan dapat dilihat pada Tabel 3.40.

Tabel 3.42 Perencanaan Uji Coba Menampilkan Laporan

No	Skenario	Tujuan	Hasil Yang Diharapkan
1.	Memilih bulan pada laporan <i>photographer</i> Terbaik	Mencari data <i>photographer</i> terbaik	Menampilkan Grafik 3 teratas untuk <i>photographer</i> terbaik sesuai bulan yang dipilih
2.	Memilih bulan pada laporan <i>photographer</i> Terlaris	Mencari data <i>photographer</i> terlaris	Menampilkan Grafik 3 teratas untuk <i>photographer</i> terlaris sesuai bulan yang dipilih
3.	Memilih tahun pada laporan pendapatan MomenKita dari hasil transaksi yang berhasil dilakukan	Mencari data transaksi sukses dan melakukan perhitungan pendapatan Momenkita	Menampilkan laporan berupa tabel dan grafik untuk pendapatan MomenKita dalam setahun sesuai tahun yang dipilih.
4.	Memilih tahun pada laporan pemesanan	Mencari data pemesanan yang berhasil dilakukan dan pemesanan yang gagal dilakukan.	Menampilkan grafik untuk transaksi yang berhasil dilakukan dan yang gagal dilakukan
5.	Memilih tanggal awal dan tanggal akhir untuk melihat laporan pemesanan	Mencari data pemesanan yang berhasil dilakukan dan pemesanan yang gagal dilakukan.	Menampilkan data berupa tabel untuk pemesanan yang berhasil dilakukan dan pemesanan yang gagal dilakukan



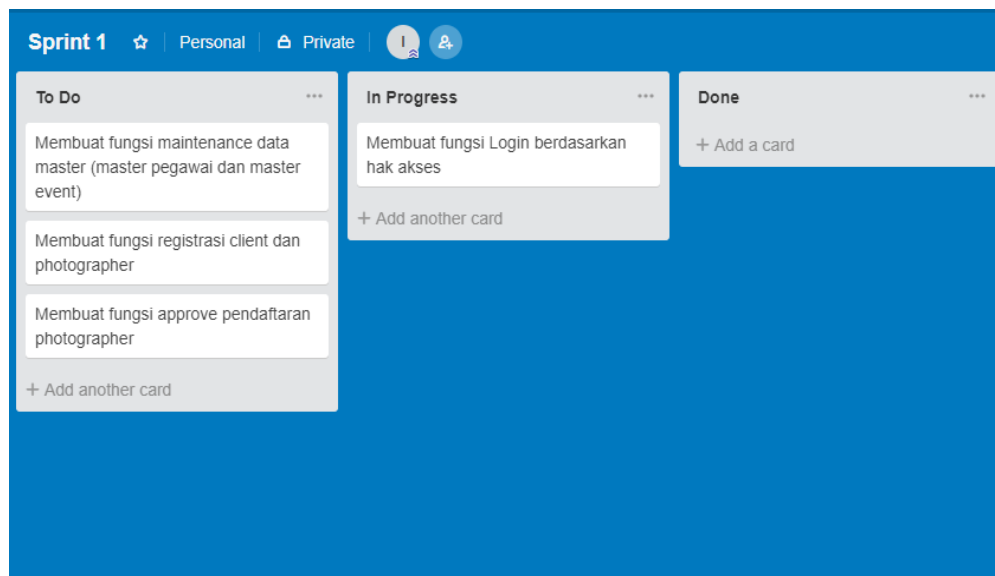
### 3.5 Daily Scrum

*Daily scrum* dilakukan untuk mengetahui *progress* dari pekerjaan sesuai *sprint backlog* yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap ini berguna untuk menyampaikan kemajuan dan kendala yang dihadapi dalam mengerjakan setiap *sprint backlog*. *Daily scrum* dilakukan setiap 24 jam atau setiap hari sekali untuk mengetahui perkembangan setelah melakukan pengerjaan *sprint backlog*. Dalam hal ini, *tools* yang digunakan sebagai alat bantu yaitu Trello. *Daily scrum* dapat dilihat pada Gambar 3.54.



Gambar 3.54 *Daily Scrum Sprint 1*

Apabila setiap fungsi yang ada di *to do* sedang dikerjakan, maka fungsi yang ada di *to do* dipindahkan ke dalam kolom *in progress* seperti Gambar 3.55.



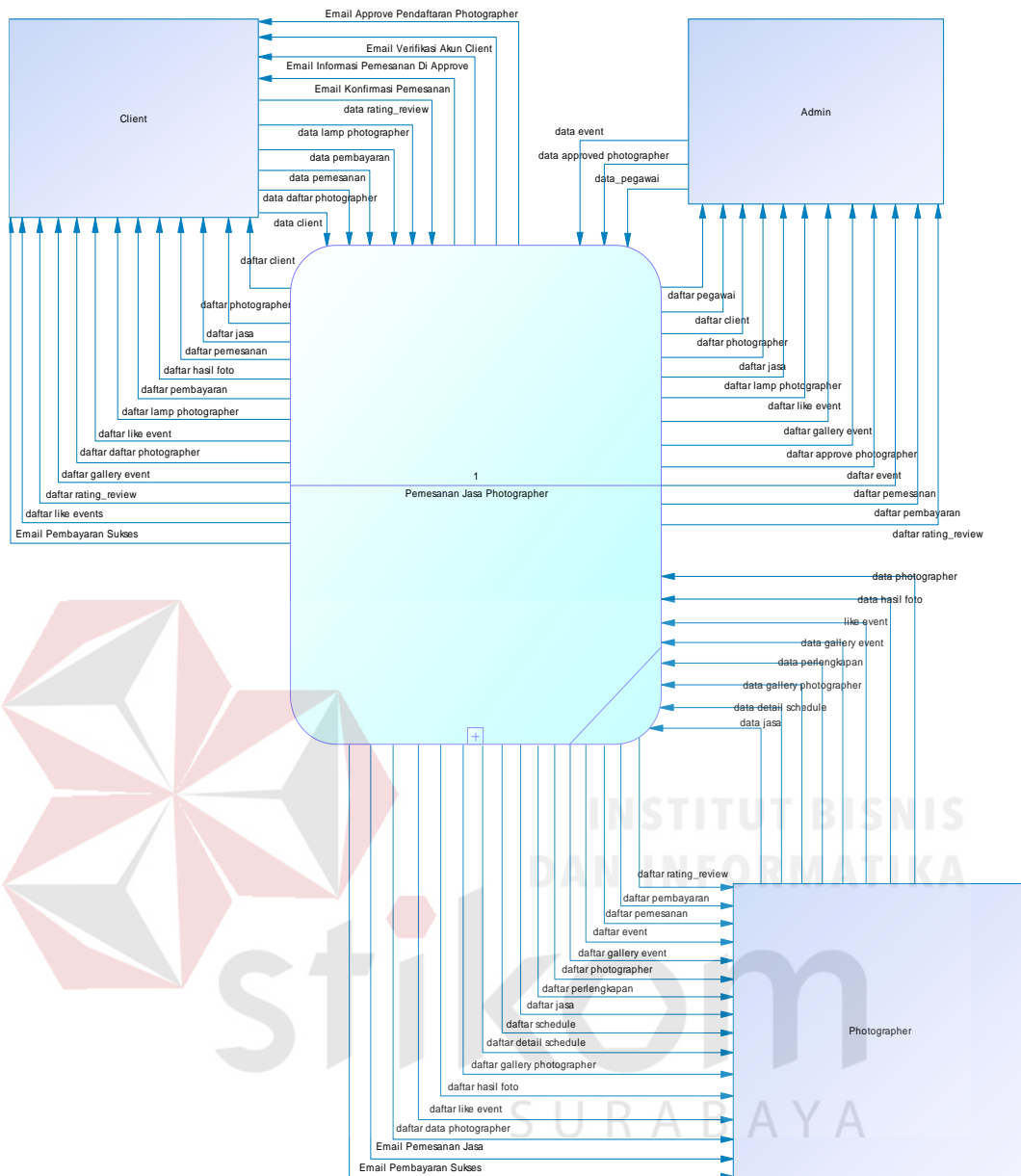
Gambar 3.55 Daily Scrum Progress

### 3.6 Sprint Review

Jika setiap *sprint* telah dikerjakan maka tahap selanjutnya adalah *sprint review*, *sprint review* merupakan tahap presentasi kepada pemilik MomenKita atas pengerjaan yang telah dilakukan. Berikut hasil *sprint review* terakhir dari keseluruhan *sprint backlog*.

#### 3.6.1 Context Diagram

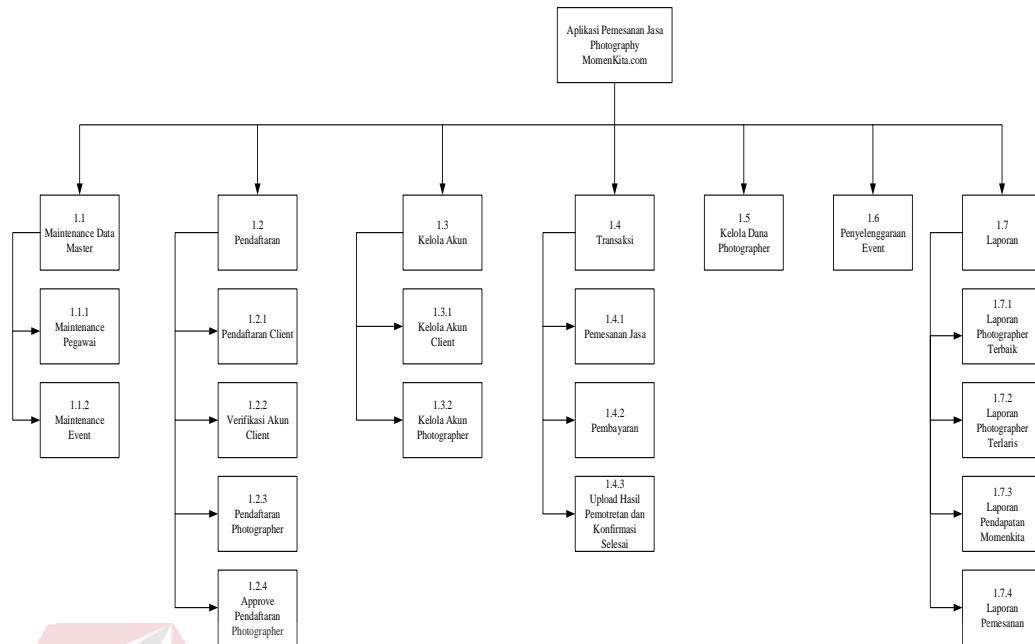
*Context* diagram pada aplikasi pemesanan jasa *photography* MomenKita.com dengan konsep *crowdsourcing* ini digunakan untuk mendesain sistem yang berguna untuk menggambarkan aliran data yang terdapat pada *Data Flow Diagram* (DFD) secara keseluruhan. Dimana aliran data yang diinput ke sistem dan *output* dari sistem digambarkan pada *context* diagram ini. Adapun entitas yang berinteraksi dalam sistem ini yaitu *Admin / Pegawai*, *Client* dan *photographer*. *Context* diagram dapat dilihat pada Gambar 3.56.



Gambar 3.56 Context Diagram

### 3.6.2 Diagram Jenjang

Diagram jenjang atau *Hierarchy Input Proses Output* (HIPO) merupakan diagram jenjang yang memberikan gambaran keseluruhan proses dan sub-proses dari aplikasi pemesanan jasa *photography* MomenKita.com dengan konsep *crowdsourcing*. Diagram jenjang dapat dilihat pada Gambar 3.57.

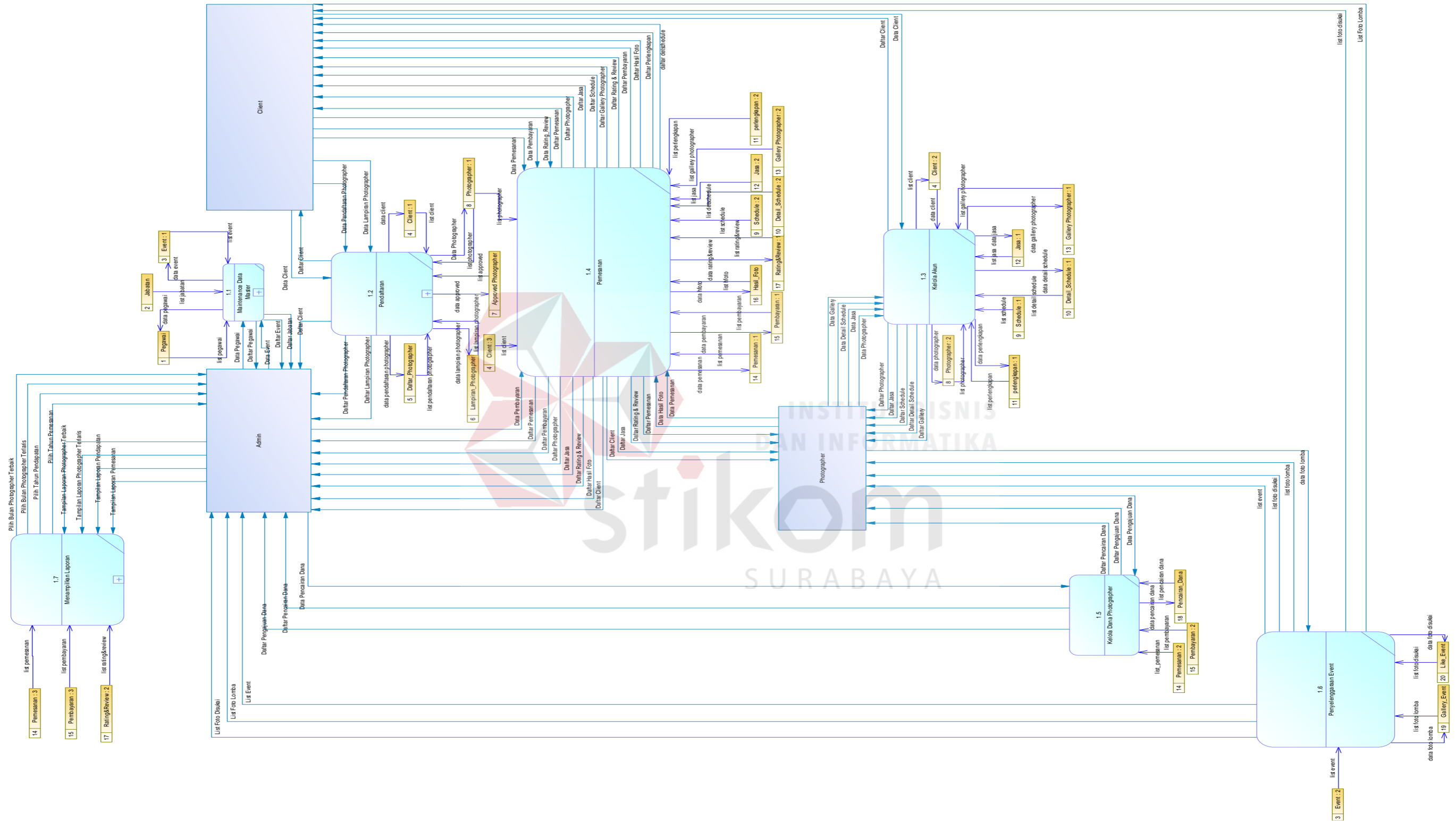


Gambar 3.57 Diagram Jenjang

### 3.6.3 Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) adalah bagan yang memiliki aliran data dalam suatu sistem yang telah ada atau sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem yang terstruktur, selain itu Data flow diagram (DFD) juga menggambarkan keseluruhan aktivitas pada sistem. Pada data flow diagram dimulai dari level 0 yang menggambarkan proses keseluruhan yang akan dilakukan pada aplikasi. Data flow diagram level 0 dapat dilihat pada Gambar 3.58

A Data Flow Diagram Level 0

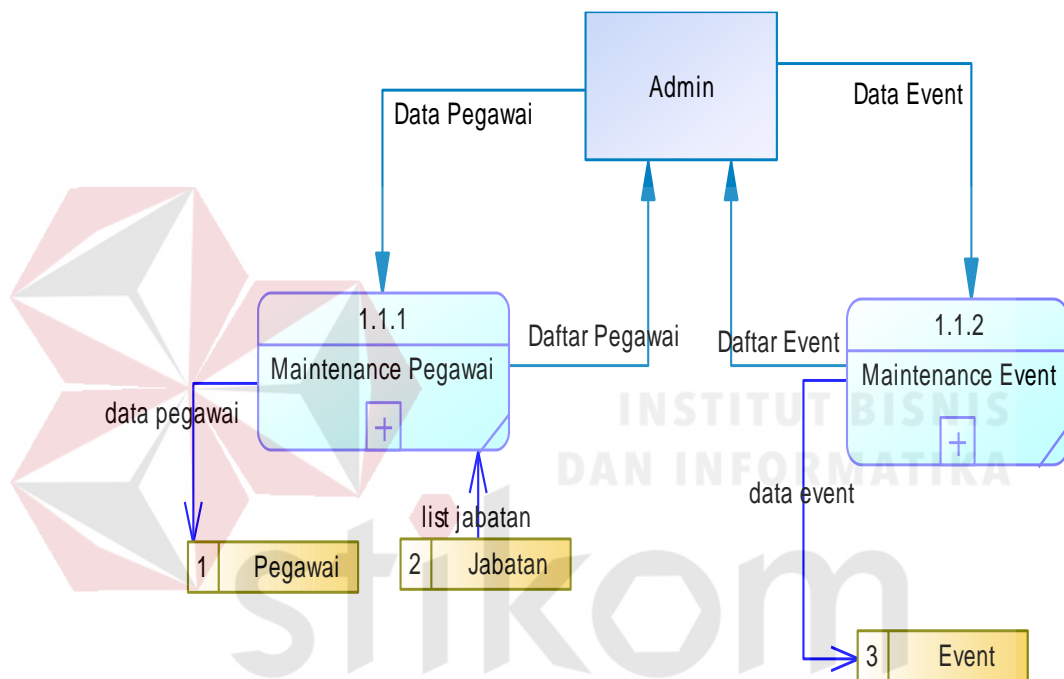


Gambar 3.58 Data Flow Level 0

## B Data Flow Level 1

### B.1 Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Master

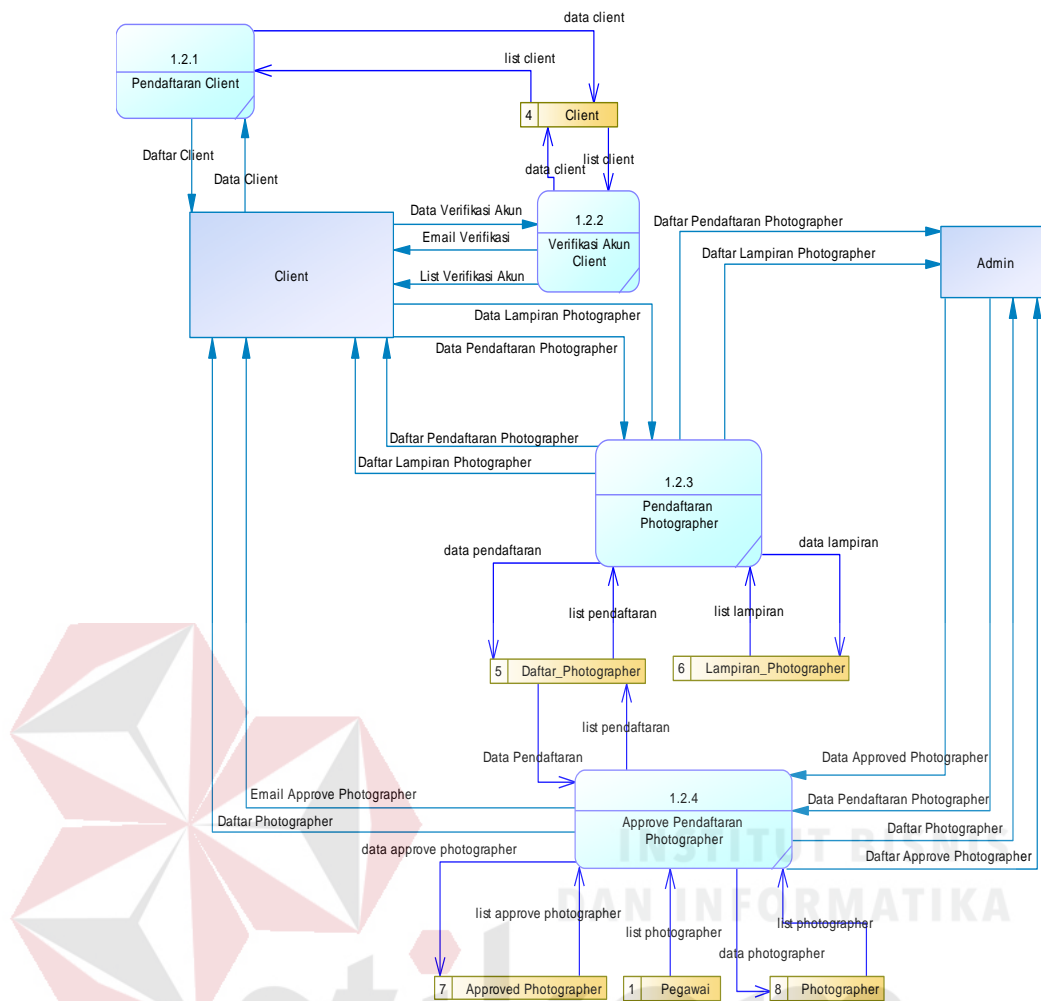
Pada data flow diagram level 1 data maintenance master terdapat dua proses yaitu proses maintenance pegawai dan maintenance event. Pada kedua proses ini memiliki proses lain yang akan ada pada level selanjutnya. Data flow diagram level 1 maintenance master dapat dilihat pada Gambar 3.59.



Gambar 3.59 Data Flow Level 1 Maintenance Master

### B.2 Data Flow Diagram Level 1 Pendaftaran Client Dan Photographer

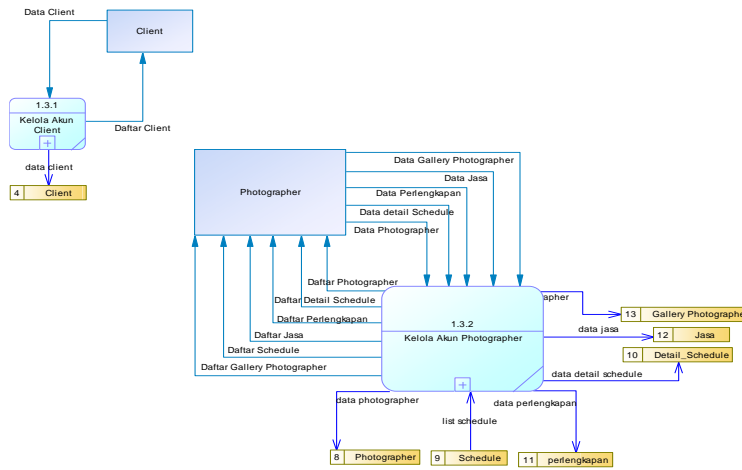
Pada data flow diagram level 1 pendaftaran client dan photographer terdapat beberapa proses di antara lain proses pendaftaran client, setelah pendaftaran client melakukan verifikasi akun, untuk melakukan pendaftaran photographer, terlebih dahulu harus terdaftar sebagai client. Pendaftaran photographer dan approve pendaftaran photographer. Data flow diagram level 1 pendaftaran client dan photographer dapat dilihat pada Gambar 3.60.



Gambar 3. 60 Data Flow Diagram Level 1 Pendaftaran Client Dan Photographer

### B.3 Data Flow Diagram Level 1 Kelola Akun

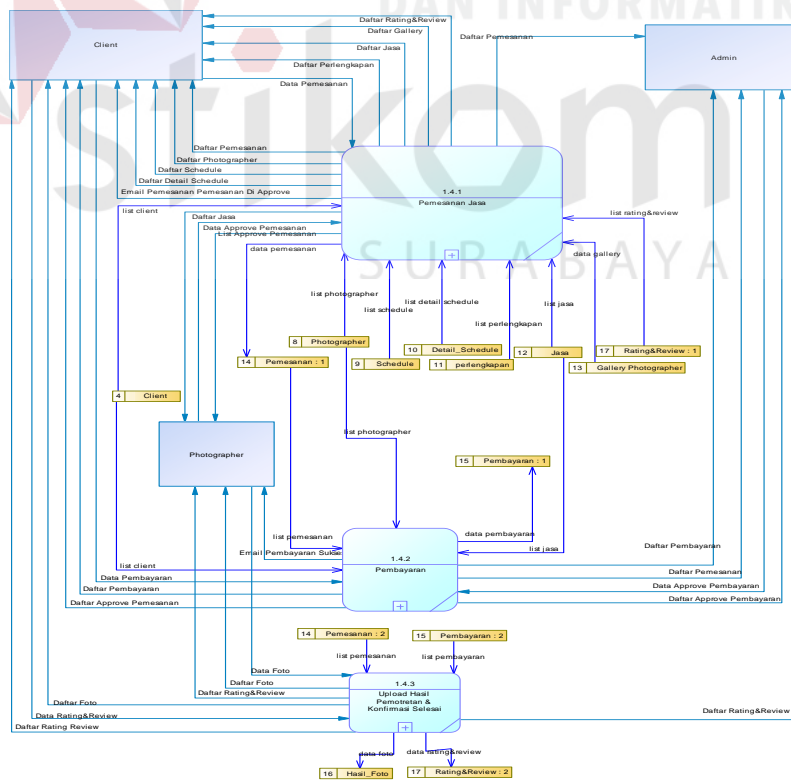
Pada data flow diagram level 1 kelola akun terdapat dua proses yaitu proses kelola akun *client* dan kelola akun *photographer* yang dapat dilihat pada Gambar 3.61.



Gambar 3.61 Data Flow Diagram Level 1 Kelola Akun

### B.4 Data Flow Diagram Level 1 Transaksi

Pada data flow diagram level 1 transaksi terdapat tiga proses diantara lain proses pemesanan jasa, pembayaran, dan upload pemotretan dan konfirmasi selesai yang dapat dilihat pada Gambar 3.62.

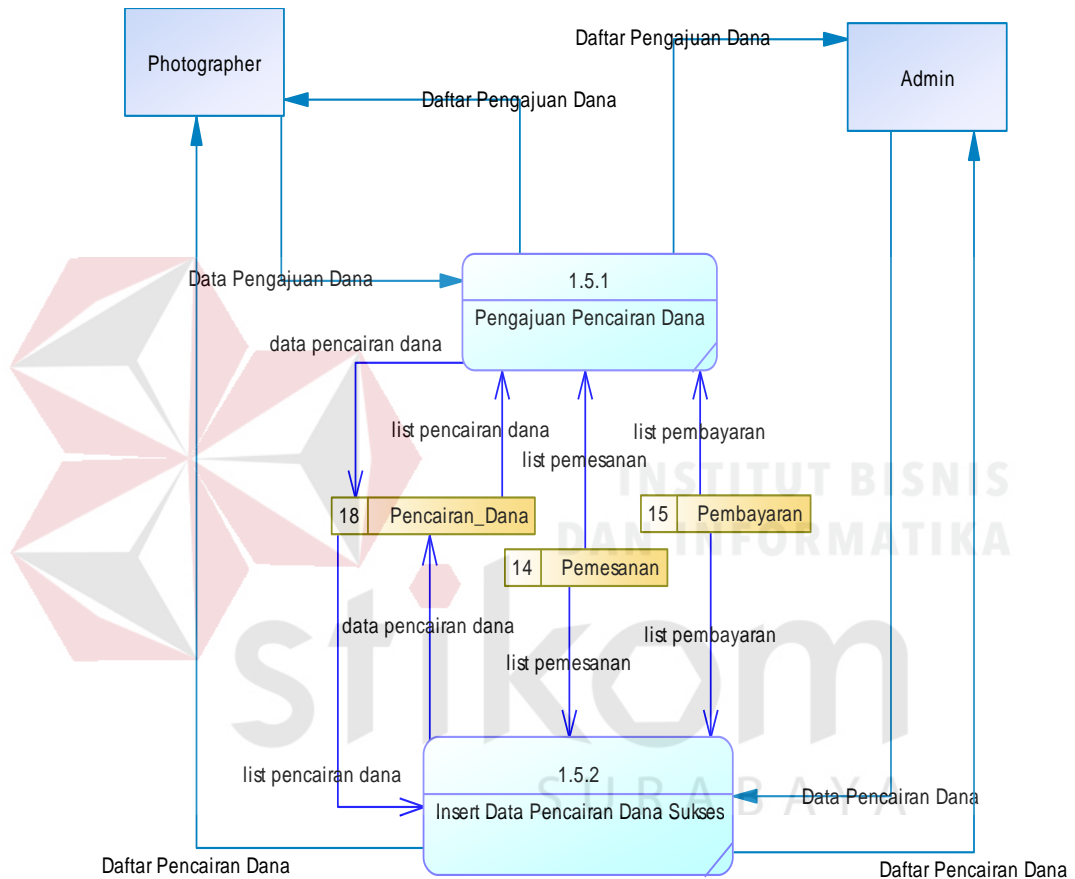


Gambar 3.62 Data Flow Diagram Level 1 Transaksi



### B.5 Data Flow Diagram Level 1 Kelola Dana Photographer

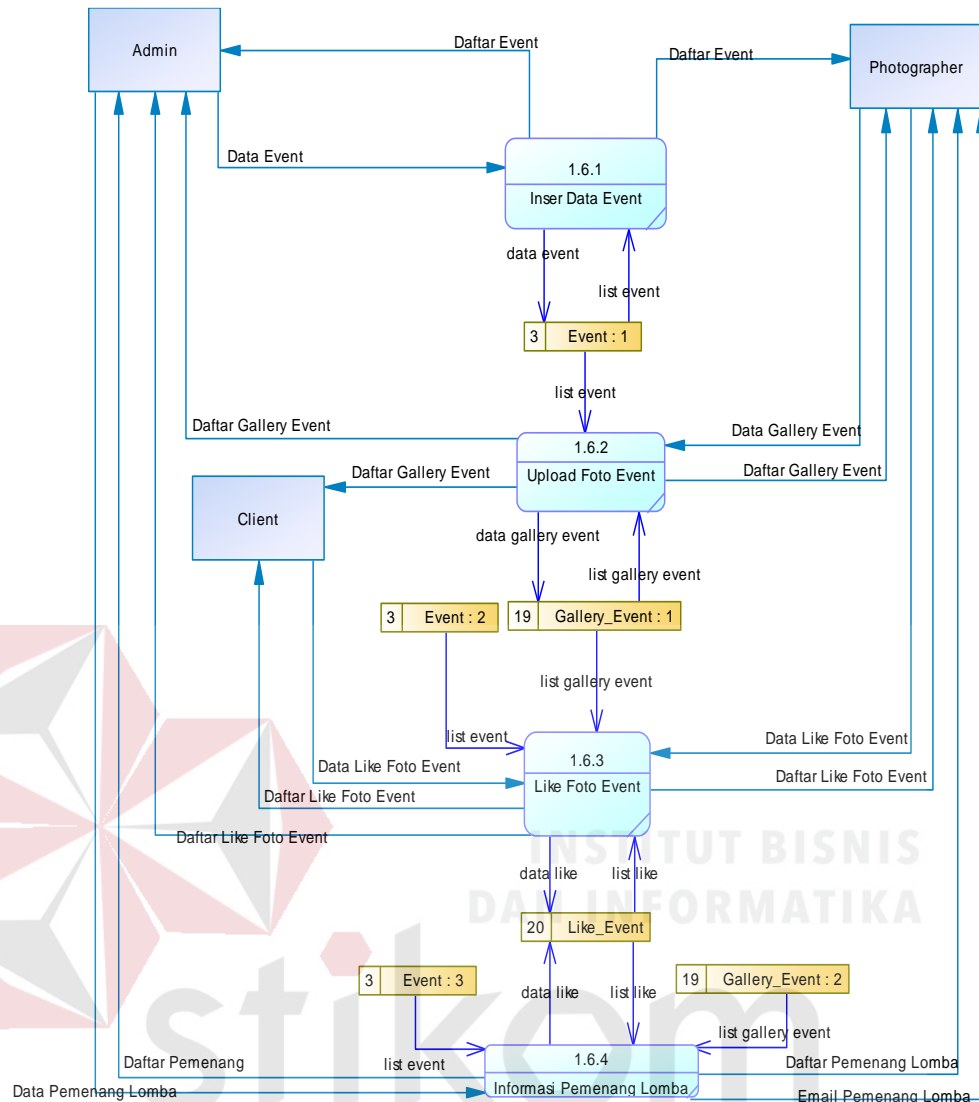
Pada data flow diagram level 1 kelola dana *photographer* terdapat dua proses yaitu proses pengajuan pencairan dana dan *insert* data pencairan data sukses. Data flow diagram level 1 kelola dana *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.63.



Gambar 3.63 Data Flow Diagram Level 1 Kelola Dana Photographer

### B.6 Data Flow Diagram Level 1 Penyelenggaraan Event

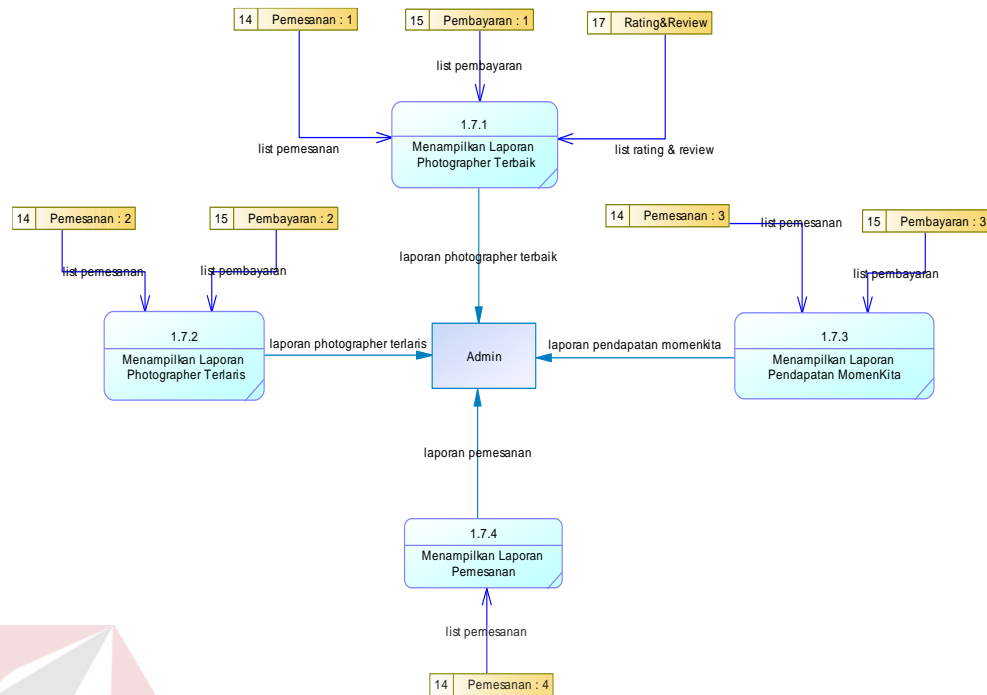
Pada data flow diagram level 1 penyelenggaraan *event* terdapat beberapa proses di antara lain proses *insert* data *event*, *upload* foto *event*, *like* foto *event*, dan informasi pemenang lomba. Data flow diagram level 1 penyelenggaraan *event* dapat dilihat pada Gambar 3.64.



Gambar 3.64 Data Flow Diagram Level 1 Penyelenggaraam Event

### B.7 Data Flow Diagram Level 1 Laporan

Pada data flow diagram level 1 laporan terdapat 4 laporan yaitu laporan *photographer* terbaik, laporan *photographer* terlaris, laporan pendapatan MomenKita, laporan pemesanan. Data flow diagram level 1 laporan dapat dilihat pada Gambar 3.65.

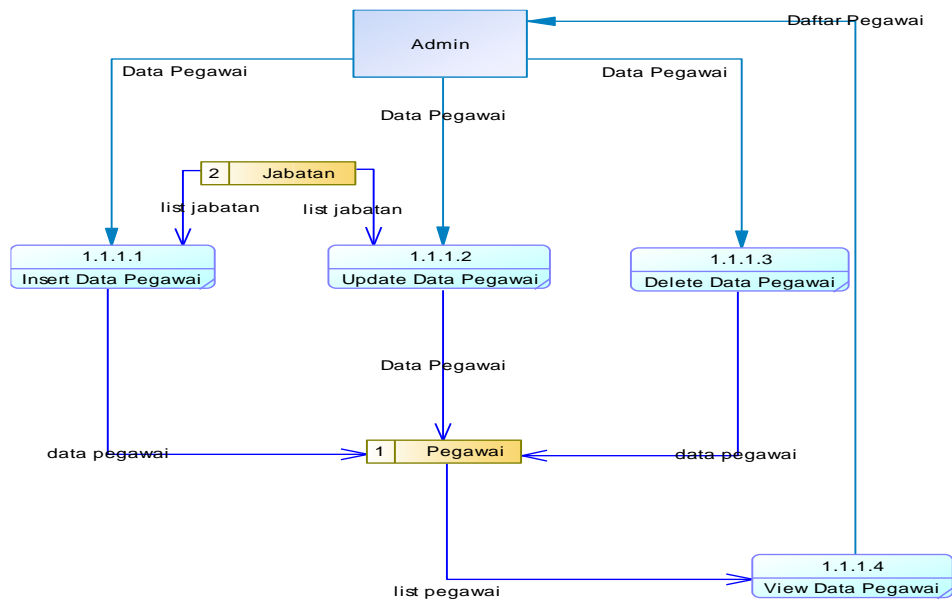


Gambar 3.65 Data Flow Diagram Level 1 Laporan

## C Data Flow Diagram Level 2

### C.1 Data Flow Diagram Level 2 Maintenance Pegawai

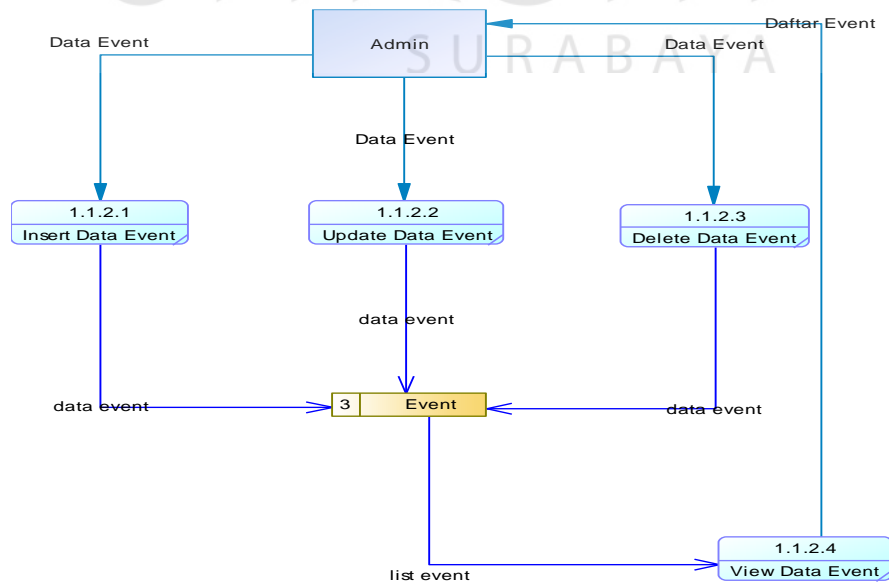
Pada data flow diagram level 2 maintenance pegawai terdapat beberapa proses di antara lain proses *insert* data pegawai, *update* data pegawai, *delete* data pegawai, dan *view* data pegawai. Data flow diagram level 2 maintenance pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.66.



Gambar 3.66 Data Flow Diagram Level 2 Maintenance Pegawai

## C.2 Data Flow Diagram Level 2 Maintenance Event

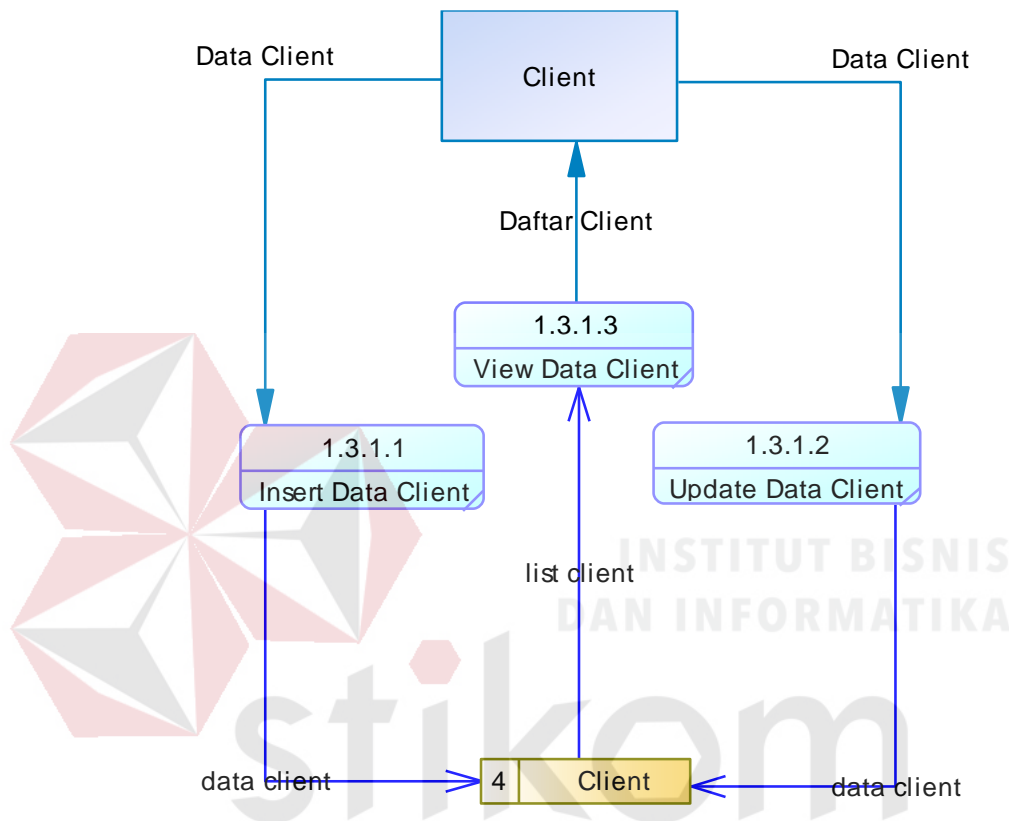
Pada data flow diagram level 2 maintenance event terdapat beberapa proses di antara lain proses insert data event, update data event, delete data event, dan view data pegawai. Data flow diagram level 2 maintenance event dapat dilihat pada Gambar 3.67.



Gambar 3.67 Data Flow Diagram Level 2 Maintenance Event

### C.3 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Akun Client

Pada *data flow diagram level 2* kelola akun *client* terdapat tiga proses diantara lain proses *insert data client*, *view data client*, dan *update data client*. *Data flow diagram level 2* kelola akun *client* dapat dilihat pada Gambar 3.68.

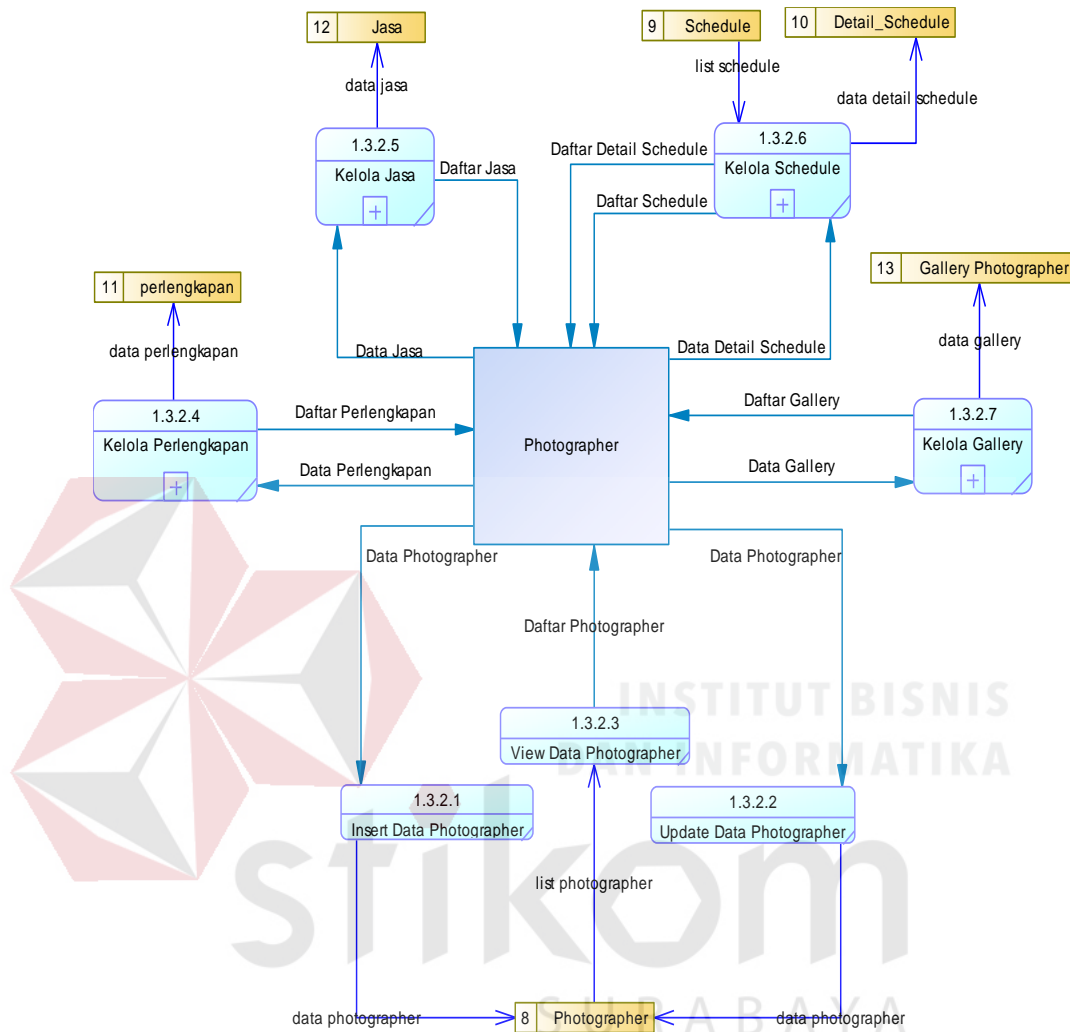


Gambar 3.68 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Akun Client

### C.4 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Akun Photographer

Pada *data flow diagram level 2* kelola akun *photographer* terdapat beberapa proses yang dapat dilakukan oleh *user*, diantara lain *insert data photographer*, *update data photographer*, *view data photographer*, kelola perlengkapan, kelola jasa, kelola *schedule*, kelola *gallery*. Untuk kelola perlengkapan, kelola jasa, kelola *schedule*, kelola *gallery* akan memiliki proses lain yang akan

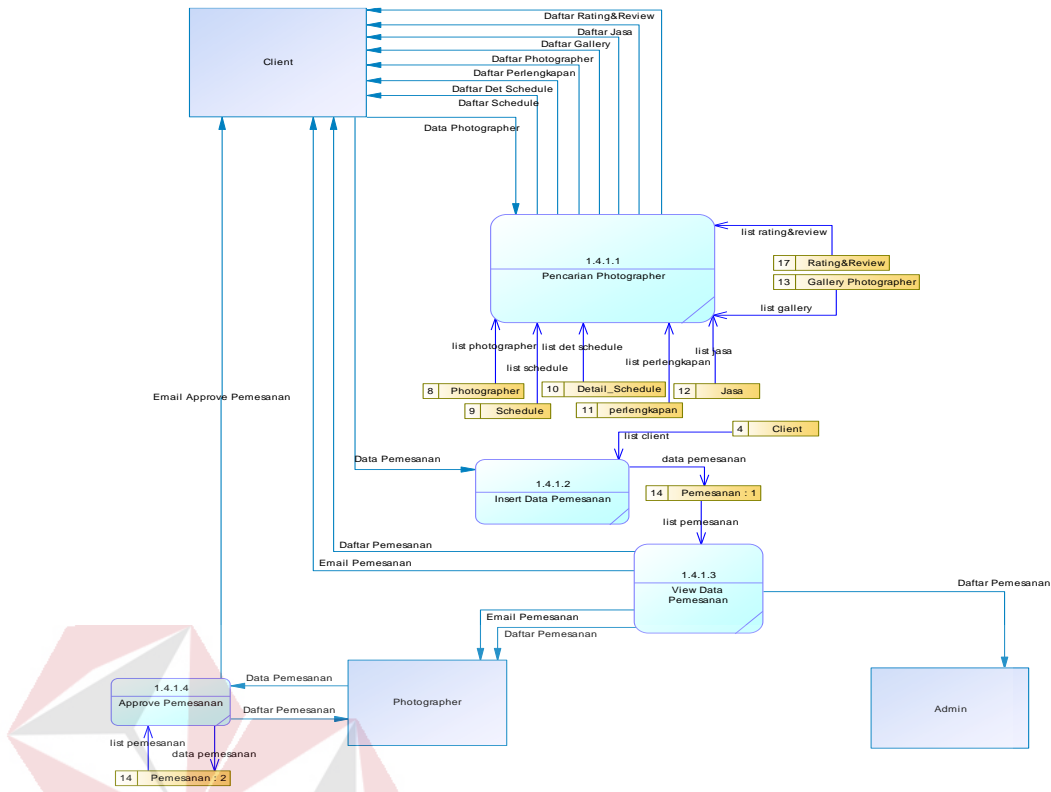
dijelaskan pada *level* selanjutnya. *Data flow diagram level 2* kelola akun *photographer* dapat dilihat pada Gambar 3.69.



Gambar 3.69 *Data Flow Diagram Level 2* Kelola Akun *Photographer*

### C.5 Data Flow Diagram Level 2 Pemesanan Jasa

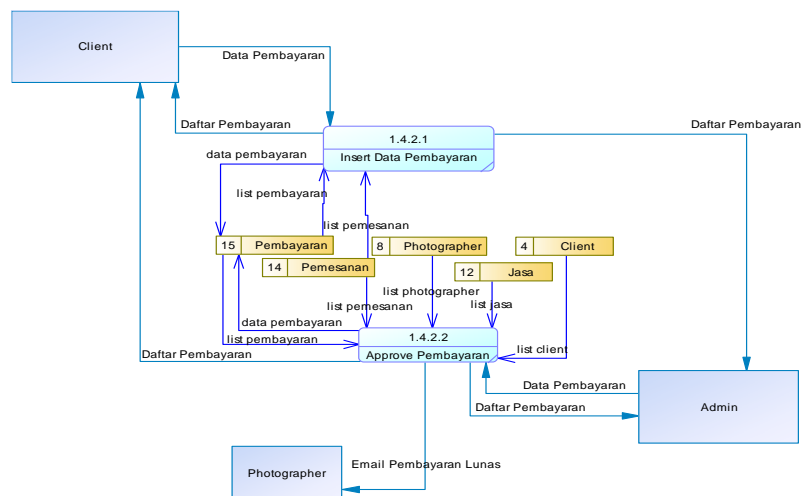
Pada *data flow diagram level 2* pemesanan jasa terdapat beberapa proses pencarian *photographer*, *insert data* pemesanan, *view data* pemesanan, *approve* pemesanan. *Data flow diagram level 2* pemesanan jasa dapat dilihat pada Gambar 3.70.



Gambar 3.70 Data Flow Diagram Level 2 Pemesanan Jasa

### C.6 Data Flow Diagram Level 2 Pembayaran

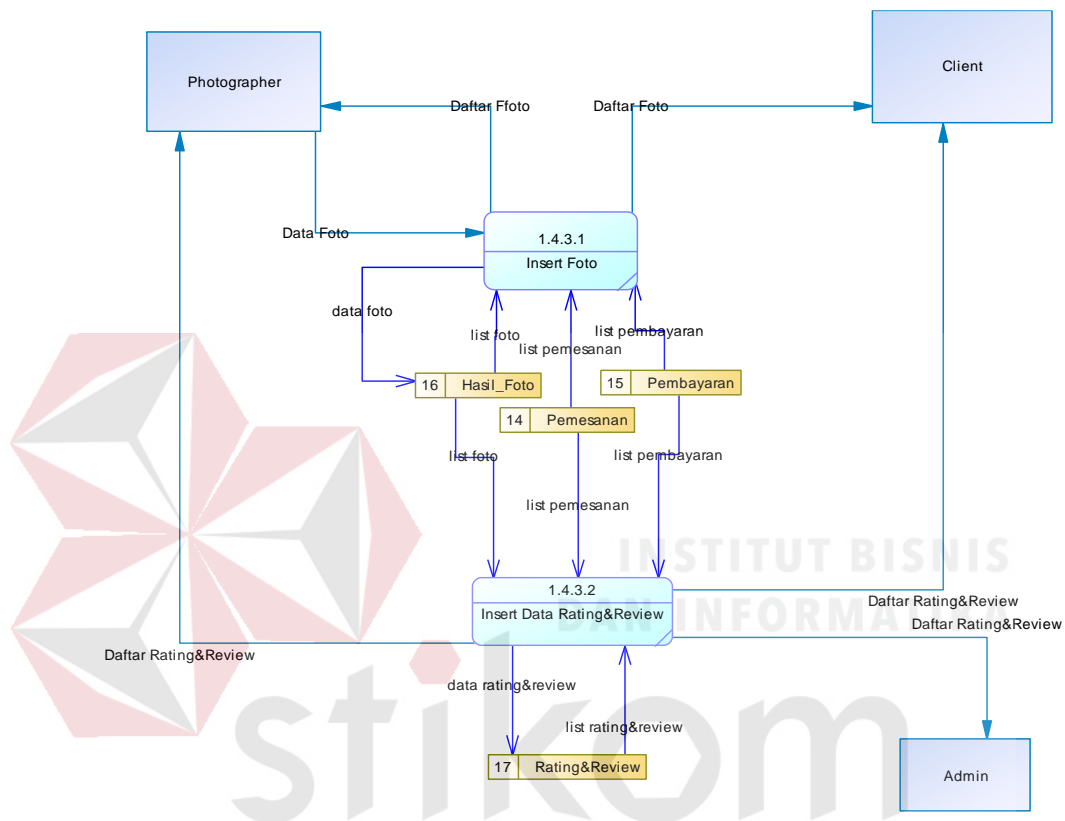
Pada data flow diagram level 2 pembayaran terdapat dua proses yaitu proses insert data pembayaran dan approve pembayaran. Data flow diagram level 2 pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.71.



Gambar 3.71 Data Flow Diagram Level 2 Pembayaran

### C.7 Data Flow Diagram Level 2 Upload Hasil Foto & Konfirmasi Selesai

Pada data flow diagram level 2 upload hasil foto & konfirmasi selesai terdapat dua proses yaitu proses *insert* foto dan *insert* data rating dan review yang dapat dilihat pada gambar 3.72.



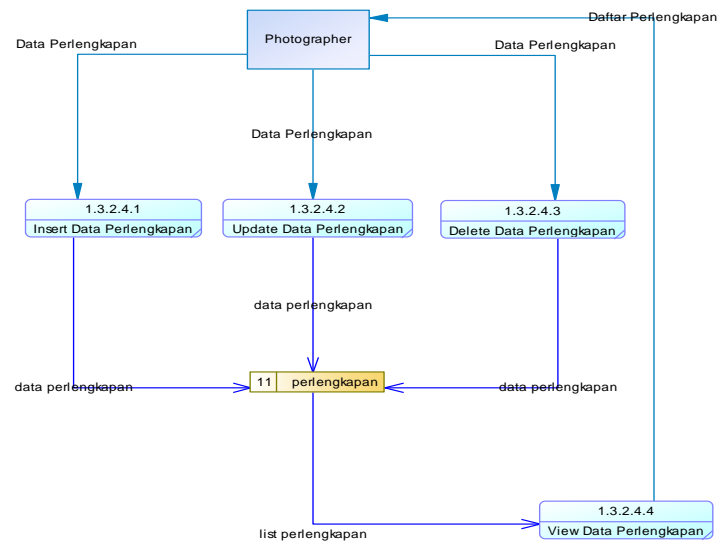
Gambar 3.72 Data Flow Diagram Level 2 Upload Hasil Foto & Konfirmasi Selesai

## D Data Flow Diagram Level 3

### D.1 Data Flow Diagram Level 3 Kelola Perlengkapan

Pada data flow diagram level 3 kelola perlengkapan terdapat beberapa proses diantaranya lain proses *insert* data perlengkapan, *update* data perlengkapan, *delete* data perlengkapan, dan *view* data perlengkapan. Data flow diagram level 3 kelola perlengkapan dapat dilihat pada Gambar 3.73.

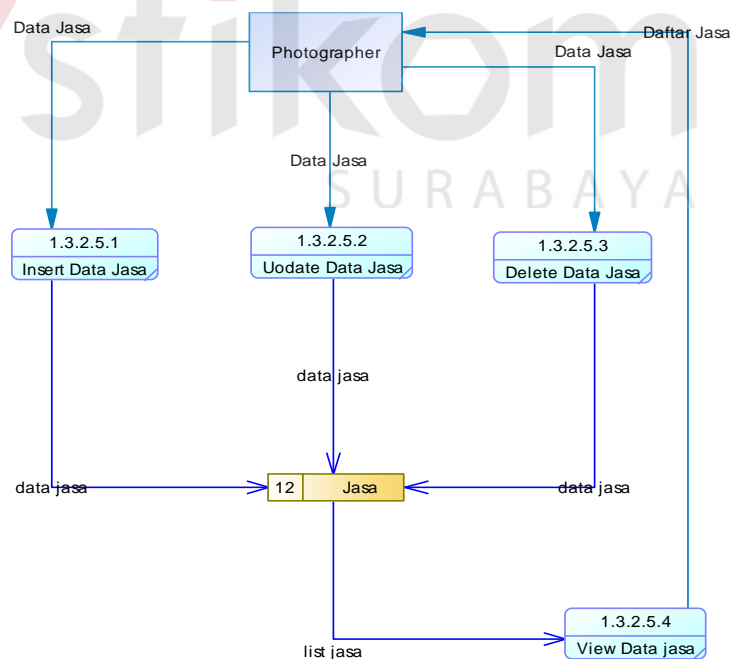




Gambar 3.73 Data Flow Diagram Level 3 Kelola Perlengkapan

## D.2 Data Flow Diagram Level 3 Kelola Jasa

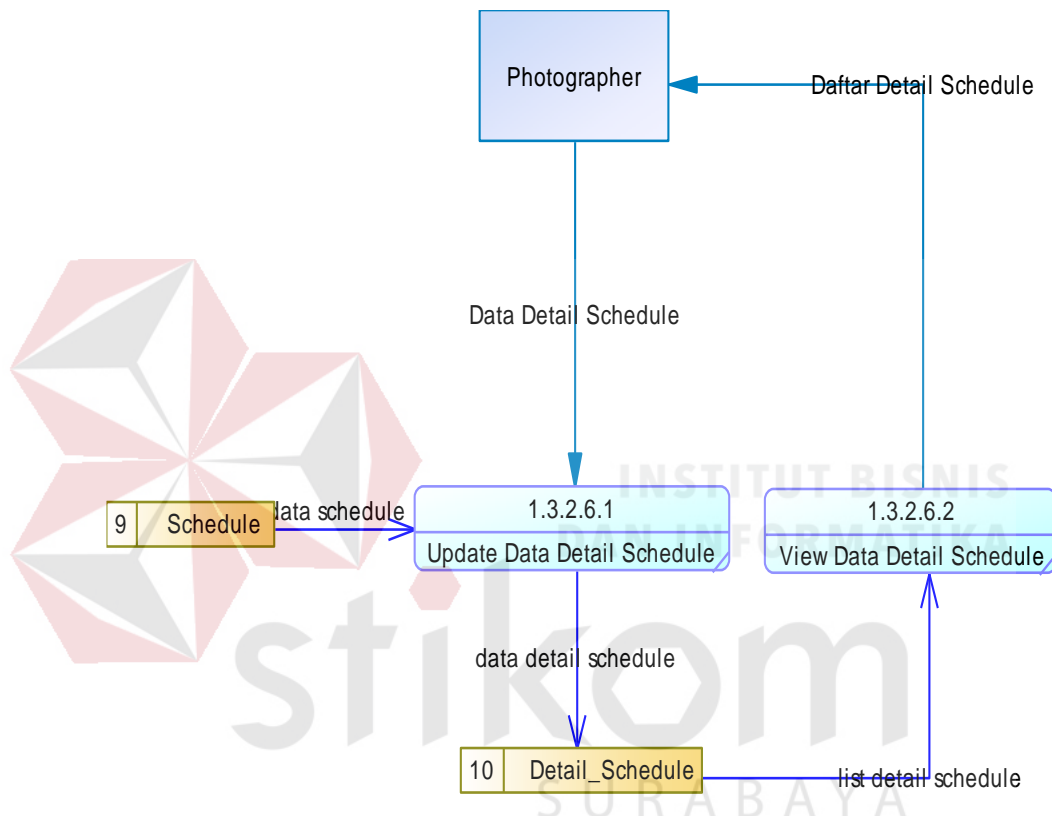
Pada data flow diagram level 3 kelola jasa terdapat beberapa proses di antara lain proses *insert* data jasa, *update* data jasa, *delete* data jasa, dan *view* data jasa. Data flow diagram level 3 kelola jasa dapat dilihat pada Gambar 3.74.



Gambar 3.74 Data Flow Diagram Level 3 Kelola Jasa

### D.3 Data Flow Diagram Level 3 Kelola Schedule

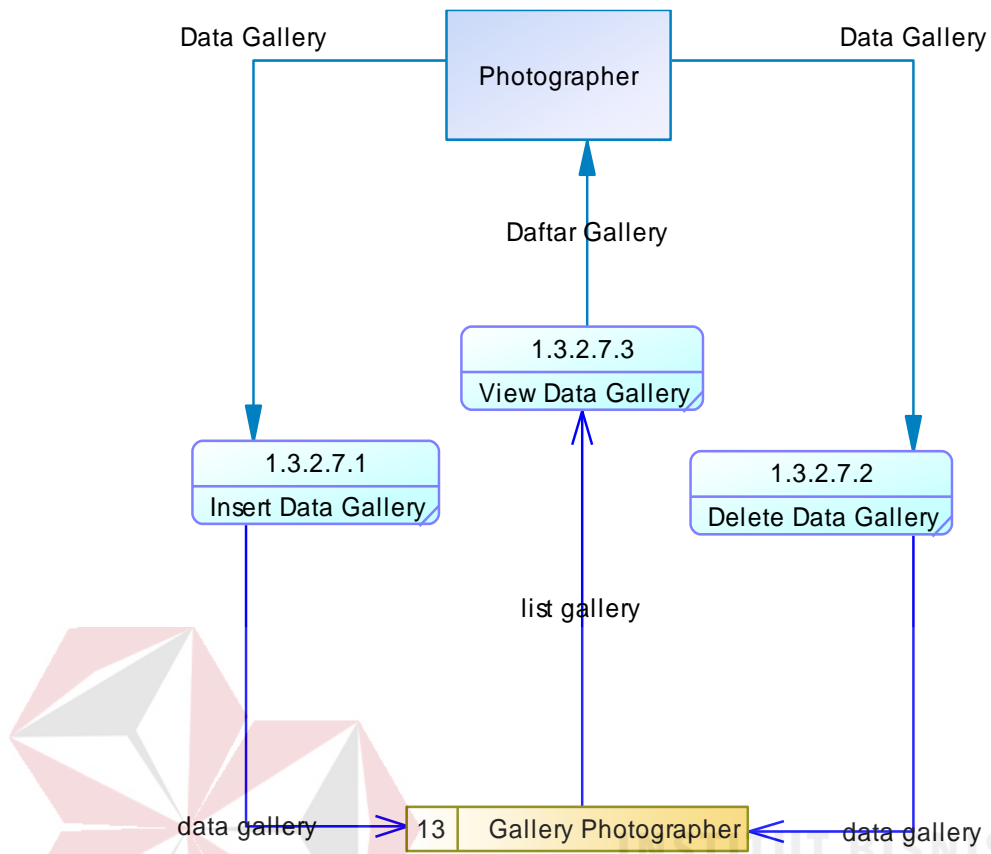
Pada data flow diagram level 3 Kelola Schedule terdapat beberapa proses diantaranya lain proses *update data detail schedule*, dan *view data detail schedule*. Untuk *insert* waktu sendiri dilakukan otomatis oleh sistem setiap akhir bulan. Data flow diagram level 3 kelola schedule dapat dilihat pada Gambar 3.75.



Gambar 3.75 Data Flow Diagram Level 3 Kelola Schedule

### D.4 Data Flow Diagram Level 3 Kelola Gallery

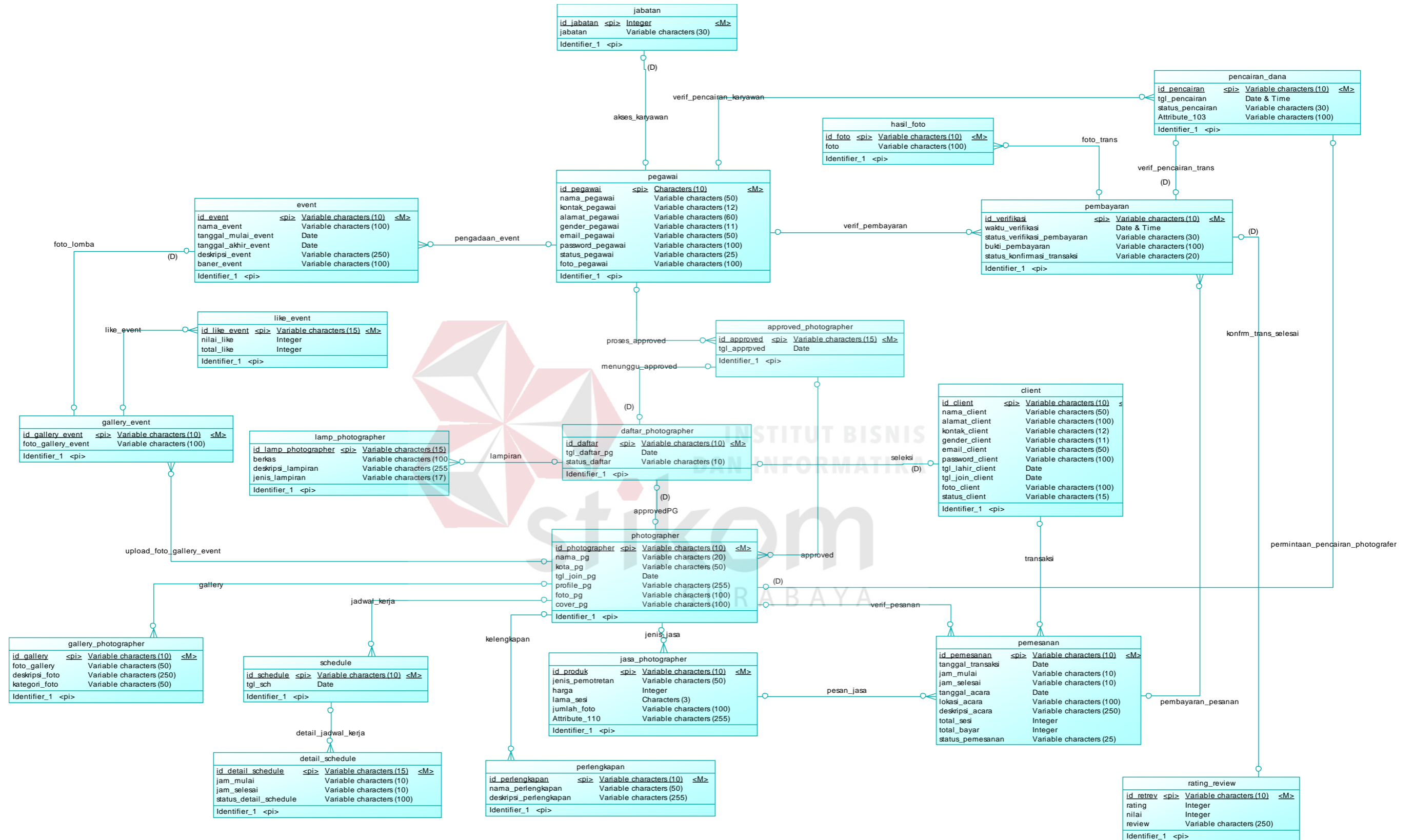
Pada data flow diagram level 3 kelola gallery terdapat beberapa proses diantaranya lain proses *insert data gallery*, *delete data gallery*, dan *view data gallery*. Data flow diagram level 3 kelola gallery dapat dilihat pada Gambar 3.76.



Gambar 3.76 Data Flow Diagram Level 3 Kelola Gallery

### 3.6.4 Conceptual Data Model (CDM)

*Conceptual Data Model (CDM)* merupakan gambaran keseluruhan dari basis data yang akan digunakan pada aplikasi dalam bentuk *logic*. *Conceptual Data Model (CDM)* dapat dilihat pada Gambar 3.77.

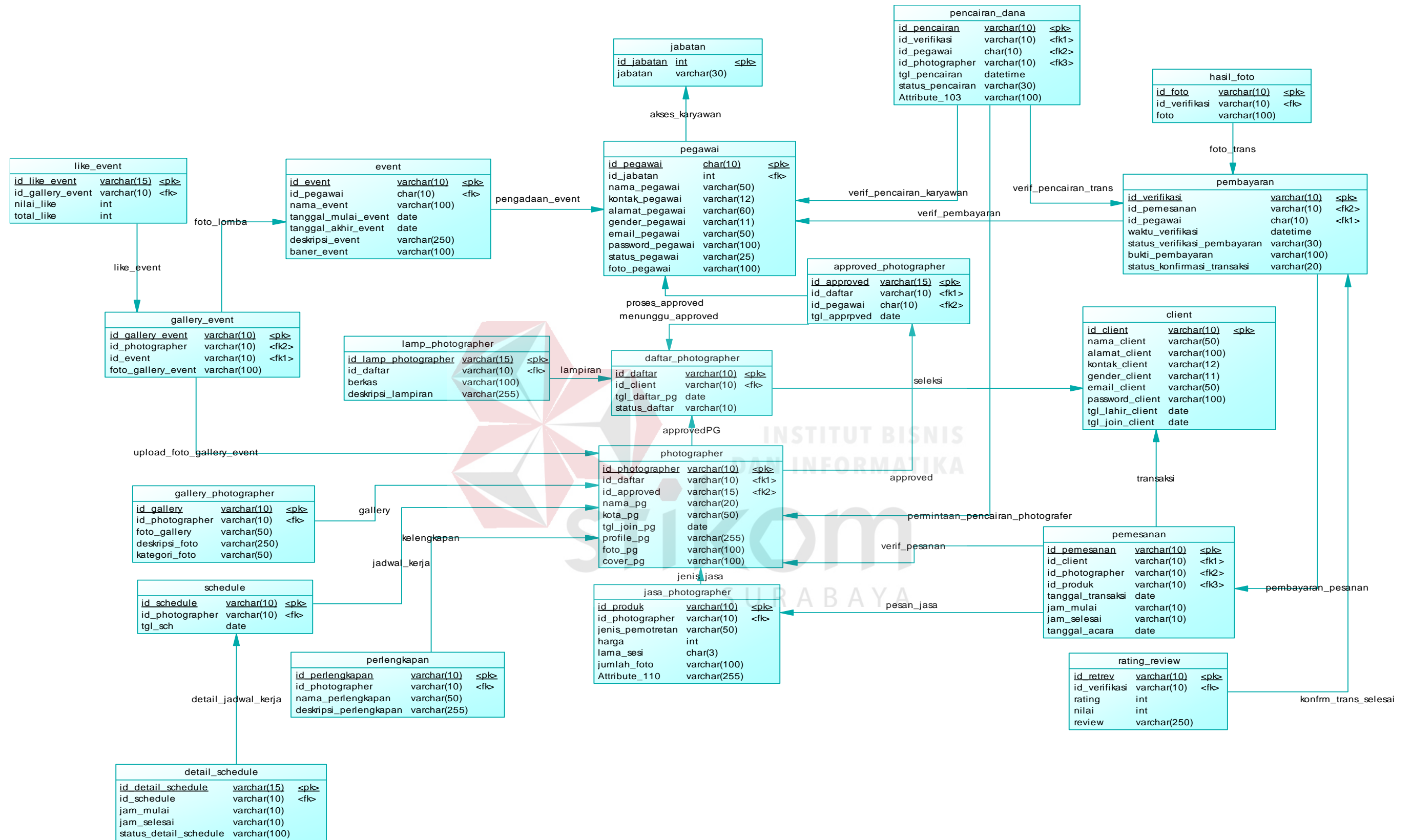


Gambar 3.77 Conceptual Data Model

### 3.6.5 *Physical Data Model (PDM)*

*Physical Data Model (PDM)* menggambarkan struktur antar tabel-tabel yang saling berhubungan yang akan diterapkan pada *Database Management System (DBMS)*. Dalam *Physical Data Model (PDM)* ini terdapat 20 tabel yaitu tabel jabatan, pegawai, event, client, daftar\_photographer, lamp\_photographer, approved\_photographer, photographer, jasa\_photographer, perlengkapan, gallery\_photographer, schedule, detail\_schedule, pemesanan, pembayaran, hasil\_foto, rating\_review, pencairan\_dana, gallery\_event, like\_event tabel-tabel tersebut saling berelasi atau berhubungan satu sama lain. *Physical Data Model (PDM)* dapat dilihat pada Gambar 3.78.





Gambar 3.78 Physical Data Model (PDM)

### 3.6.6 Struktur Basis Data

Struktur tabel merupakan struktur basis data yang akan digunakan pada aplikasi jasa *photography* MomenKita.com dengan konsep *crowdsourcing* dan dirancang berdasarkan *Physical Data Model* (PDM).

#### A Tabel Jabatan

*Primary Key* : ID\_JABATAN  
*Foreign Key* : -  
 Fungsi : Untuk menyimpan data jabatan yang akan digunakan saat pendaftaran pegawai

Tabel 3. 43 Jabatan

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_JABATAN	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	JABATAN	<i>Varchar</i>	30	

#### B Tabel Pegawai

*Primary Key* : ID\_PEGAWAI  
*Foreign Key* : ID\_JABATAN  
 Fungsi : Untuk menyimpan data pegawai

Tabel 3.44 Pegawai

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_PEGAWAI	<i>Char</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	ID_JABATAN	<i>Int</i>	11	<i>Foreign Key</i>
3.	NAMA_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	50	
4.	KONTAK_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	12	
5.	ALAMAT_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	60	
6.	GENDER_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	11	
7.	EMAIL_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	50	
8.	PASSWORD_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	100	
9.	STATUS_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	25	
10.	FOTO_PEGAWAI	<i>Varchar</i>	100	

**C Tabel Event**

*Primary Key* : ID\_EVENT  
*Foreign Key* : ID\_PEGAWAI  
 Fungsi : Untuk menyimpan data *event*

Tabel 3.45 Event

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_EVENT	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_PEGAWAI	Char	10	Foreign Key
3.	NAMA_EVENT	Varchar	100	
4.	TGL_MULAI_EVENT	Date		
5.	TGL_AKHIR_EVENT	Date		
6.	DESKRIPSI_EVENT	Varchar	250	
7.	BANER_EVENT	Varchar	100	

**D Tabel Client**

*Primary Key* : ID\_CLIENT  
*Foreign Key* : -  
 Fungsi : Untuk menyimpan data *client*

Tabel 3.46 Client

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_CLIENT	Varchar	10	Primary Key
2.	NAMA_CLIENT	Varchar	50	
3.	ALAMAT_CLIENT	Varchar	100	
4.	KONTAK_CLIENT	Varchar	12	
5.	GENDER_CLIENT	Varchar	11	
6.	EMAIL_CLIENT	Varchar	50	
7.	PASSWORD_CLIENT	Varchar	100	
8.	TGL_LAHIR_CLIENT	Date		
9.	TGL_JOIN_CLIENT	Date		
10.	FOTO_CLIENT	Varchar	100	
11.	STATUS_CLIENT	Varchar	15	



**E Tabel Daftar *Photographer***

*Primary Key* : ID\_DAFTAR  
*Foreign Key* : ID\_CLIENT  
 Fungsi : Untuk menyimpan data pendaftaran *photographer*

Tabel 3.47 Daftar *Photographer*

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_DAFTAR	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_CLIENT	Varchar	10	Foreign Key
3.	TGL_DAFTAR_PG	Date		
4.	STATUS_DAFTAR	Varchar	10	

**F Tabel Lampiran *Photographer***

*Primary Key* : ID\_LAMP\_PHOTOGRAPHER  
*Foreign Key* : ID\_DAFTAR  
 Fungsi : Untuk menyimpan data lampiran pendaftaran *photographer*

Tabel 3.48 Lampiran *Photographer*

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_LAMP_PHOTOGRAPHER	Varchar	15	PrimaryKey
2.	ID_DAFTAR	Varchar	10	Foreign Key
3.	BERKAS	Varchar	100	
4.	DESKRIPSI_LAMPIRAN	Varchar	255	
5.	JENIS_LAMPIRAN	Varchar	17	

**G Tabel Approve *Photographer***

*Primary Key* : ID\_APPROVED  
*Foreign Key* : ID\_DAFTAR, ID\_PEGAWAI  
 Fungsi : Untuk menyimpan data *approve photographer*

Tabel 3.49 Approve Photographer

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_APPROVED	Varchar	15	Primary Key
2.	ID_DAFTAR	Varchar	10	Foreign Key
3.	ID_PEGAWAI	Char	10	Foreign Key
4.	TGL_APPRPVED	Date		

## H Tabel Photographer

Primary Key : ID\_PHOTOGRAPHER

Foreign Key : ID\_DAFTAR, ID\_APPROVED

Fungsi : Untuk menyimpan data *photographer*

Tabel 3.50 Photographer

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_PHOTOGRAPHER	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_DAFTAR	Varchar	10	Foreign Key
3.	ID_APPROVED	Varchar	15	Foreign Key
4.	NAMA_PG	Varchar	20	
5.	KOTA_PG	Varchar	50	
6.	TGL_JOIN_PG	Date	-	
7.	PROFILE_PG	Varchar	255	
8.	FOTO_PG	Varchar	100	
9.	COVER_PG	Varchar	100	

## I Tabel Jasa Photographer

Primary Key : ID\_PRODUK

Foreign Key : ID\_PHOTOGRAPHER

Fungsi : Untuk menyimpan data jasa milik *photographer*

Tabel 3.51 Jasa Photographer

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_PRODUK	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_PHOTOGRAPHER	Varchar	10	Foreign Key
3.	JENIS_PEMOTRETAN	Varchar	50	

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
4.	HARGA	<i>Int</i>	11	
5.	LAMA_SESI	<i>char</i>	3	
6.	JUMLAH_FOTO	<i>Varchar</i>	100	
7.	DESKRIPSI_JASA	<i>Varchar</i>	255	

### J Tabel Perlengkapan

*Primary Key* : ID\_PERLENGKAPAN

*Foreign Key* : ID\_PHOTOGRAPHER

Fungsi : Untuk menyimpan data perlengkapan milik *photographer*

Tabel 3.52 Perlengkapan

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_PERLENGKAPAN	<i>Varchar</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	ID_PHOTOGRAPHER	<i>Varchar</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	NAMA_PERLENGKAPAN	<i>Varchar</i>	50	
4.	DESKRIPSI_PERLENGKAPAN	<i>Varchar</i>	255	

### K Tabel Schedule

*Primary Key* : ID\_SCHEDULE

*Foreign Key* : ID\_PHOTOGRAPHER

Fungsi : Untuk menyimpan data *schedule* milik *photographer*

Tabel 3.53 Schedule

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_SCHEDULE	<i>Varchar</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	ID_PHOTOGRAPHER	<i>Varchar</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	TGL_SCH	<i>Date</i>	-	

### L Tabel Detail\_Schedule

*Primary Key* : ID\_DETAIL\_SCHEDULE

*Foreign Key* : ID\_SCHEDULE

Fungsi : Untuk menyimpan data *detail schedule* milik *photographer*

Tabel 3.54 Detail\_Schedule

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_DETAIL_SCHEDULE	Varchar	15	Primary Key
2.	ID_SCHEDULE	Varchar	10	Foreign Key
3.	JAM_MULAI	Varchar	10	
4.	JAM_SELESAI	Varchar	10	
5.	STATUS_DETAIL_SCHEDULE	Varchar	100	

### M Tabel Gallery Photographer

Primary Key : ID\_GALLERY

Foreign Key : ID\_PHOTOGRAPHER

Fungsi : Untuk menyimpan data *gallery* milik *photographer*

Tabel 3.55 Gallery Photographer

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_GALLERY	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_PHOTOGRAPHER	Varchar	10	Foreign Key
3.	FOTO_GALLERY	Varchar	50	
4.	DESKRIPSI_FOTO	Varchar	250	
5.	KATEGORI_FOTO	Varchar	50	

### N Tabel Pemesanan

Primary Key : ID\_PEMESANAN

Foreign Key : ID\_CLIENT, ID\_PHOTOGRAPHER,  
ID\_PRODUK

Fungsi : Untuk menyimpan data pemesanan *client*

Tabel 3.56 Pemesanan

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_PEMESANAN	Varchar	10	Primary Key

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
2.	ID_CLIENT	Varchar	10	Foreign Key
3.	ID_PHOTOGRAPHER	Varchar	10	Foreign Key
4.	ID_PERLENGKAPAN	Varchar	10	Foreign Key
5.	ID_PRODUK	Varchar	10	Foreign Key
6.	TANGGAL_TRANSAKSI	Date	-	
7.	JAM_MULAI	Varchar	10	
8.	JAM_SELESAI	Varchar	10	
9.	TANGGAL_ACARA	Date	-	
10.	LOKASI_ACARA	Varchar	100	
11.	DESKRIPSI_ACARA	Varchar	250	
12.	TOTAL_SESI	Int	11	
13.	TOTAL_BAYAR	Int	11	
14.	STATUS_PEMESANAN	Varchar	25	

### O Tabel Pembayaran

*Primary Key* : ID\_VERIFIKASI

*Foreign Key* : ID\_PEMESANAN, ID\_PEGAWAI

*Fungsi* : Untuk menyimpan data pembayaran

Tabel 3.57 Pembayaran

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_VERIFIKASI	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_PEMESANAN	Varchar	10	Foreign Key
3.	ID_PEGAWAI	Char	10	Foreign Key
4.	WAKTU_VERIFIKASI	Datetime		
5.	STS_VERIFIKASI_PEMBA YARA	Varchar	30	
6.	BUKTI PEMBAYARAN	Varchar	100	
7.	STS_KONFIRMASI_TRAN SAKSI	Varchar	20	

### P Tabel Hasil Foto

*Primary Key* : ID\_FOTO

*Foreign Key* : ID\_VERIFIKASI

*Fungsi* : Untuk menyimpan data foto hasil pemotretan

Tabel 3.58 Hasil Foto

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_FOTO	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_VERIFIKASI	Varchar	10	Foreign Key
3.	FOTO	Varchar	100	

### Q Tabel Rating & Review

Primary Key : ID\_RETREV

Foreign Key : ID\_VERIFIKASI

Fungsi : Untuk menyimpan data konfirmasi selesai

Tabel 3.59 Rating &amp; Review

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_RETREV	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_VERIFIKASI	Varchar	10	Foreign Key
3.	RATING	Int		
4.	NILAI	Int		
5.	REVIEW	Varchar	250	

### R Tabel Pencairan Dana

Primary Key : ID\_PENCAIRAN

Foreign Key : ID\_VERIFIKASI, ID\_PEGAWAI,  
ID\_PHOTOGRAPHER

Fungsi : Untuk menyimpan data pencairan dana

Tabel 3.60 Pencairan Dana

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_PENCAIRAN	Varchar	10	Primary Key
2.	ID_VERIFIKASI	Varchar	10	Foreign Key
3.	ID_PEGAWAI	Char	10	Foreign Key
4.	ID_PHOTOGRAPHER	Varchar	10	Foreign Key
5.	TGL_PENCAIRAN	Datetime		
6.	STATUS_PENCAIRAN	Varchar	30	
7.	BUKTI_PENCAIRAN	Varchar	100	

### S Tabel *Gallery Event*

*Primary Key* : ID\_GALLERY\_EVENT  
*Foreign Key* : ID\_PHOTOGRAPHER, ID\_EVENT  
 Fungsi : Untuk menyimpan data *gallery event*

Tabel 3.61 *Gallery Event*

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_GALLERY_EVENT	<i>Varchar</i>	10	<i>Primary Key</i>
2.	ID_PHOTOGRAPHER	<i>Varchar</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	ID_EVENT	<i>Varchar</i>	10	<i>Foreign Key</i>
4.	FOTO_GALLERY_EVENT	<i>Varchar</i>	100	

### T Tabel *Like Event*

*Primary Key* : ID\_LIKE\_EVENT  
*Foreign Key* : ID\_GALLERY\_EVENT  
 Fungsi : Untuk menyimpan data *gallery event*

Tabel 3.62 *Like Event*

No	Nama Tabel	Type	Size	Keterangan
1.	ID_LIKE_EVENT	<i>Varchar</i>	15	<i>Primary Key</i>
2.	ID_GALLERY_EVENT	<i>Varchar</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3.	NILAI_LIKE	<i>Int</i>	11	
4.	TOTAL_LIKE	<i>Int</i>	11	

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem pada aplikasi Jasa *Photography* MomenKita.com Dengan Konsep *Crowdsourcing* Berbasis *Web* dibagi menjadi dua yaitu: kebutuhan perangkat lunak, dan kebutuhan perangkat keras.

##### 4.1.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

###### A Pegawai & Admin

Kebutuhan perangkat lunak (*Software*) *user* yang memiliki hak akses sebagai pegawai & *admin* dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Lunak Pegawai & Admin

No	Aspek	Keterangan
1.	<i>Software</i>	1. Xampp 2. <i>Browser</i>

###### B Photographer & Client

Kebutuhan perangkat lunak (*Software*) *user* yang memiliki hak akses sebagai *photographer* & *client* dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak *Photographer* & *Client*

No	Aspek	Keterangan
1.	<i>Software</i>	1. <i>Browser</i>



#### 4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

##### A Pegawai & Admin

Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) *user* yang memiliki hak akses sebagai pegawai & *admin* dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pegawai & Admin

No	Aspek	Keterangan
1.	<i>Hardware</i>	1. Komputer minimum menggunakan intel pentium core i3 dan kelengkapannya. 2. Menggunakan minimum OS windows 7 3. Menggunakan minimum RAM 4 GB 4. Menggunakan minimum hardisk 1 TB 5. Wi-Lan <i>connection</i> atau modem
2.		

##### B Photographer & Client

Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) *user* yang memiliki hak akses sebagai *photographer & client* dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Kebutuhan Perangkat Keras *Photographer & Client*

No	Aspek	Keterangan
1.	<i>Hardware</i>	1. Komputer minimum menggunakan intel pentium dual core dan kelengkapannya. 2. Menggunakan minimum OS windows 7 3. Menggunakan minimum RAM 2 GB 4. Menggunakan minimum hardisk 500 GB 5. Wi-Lan <i>connection</i> atau modem

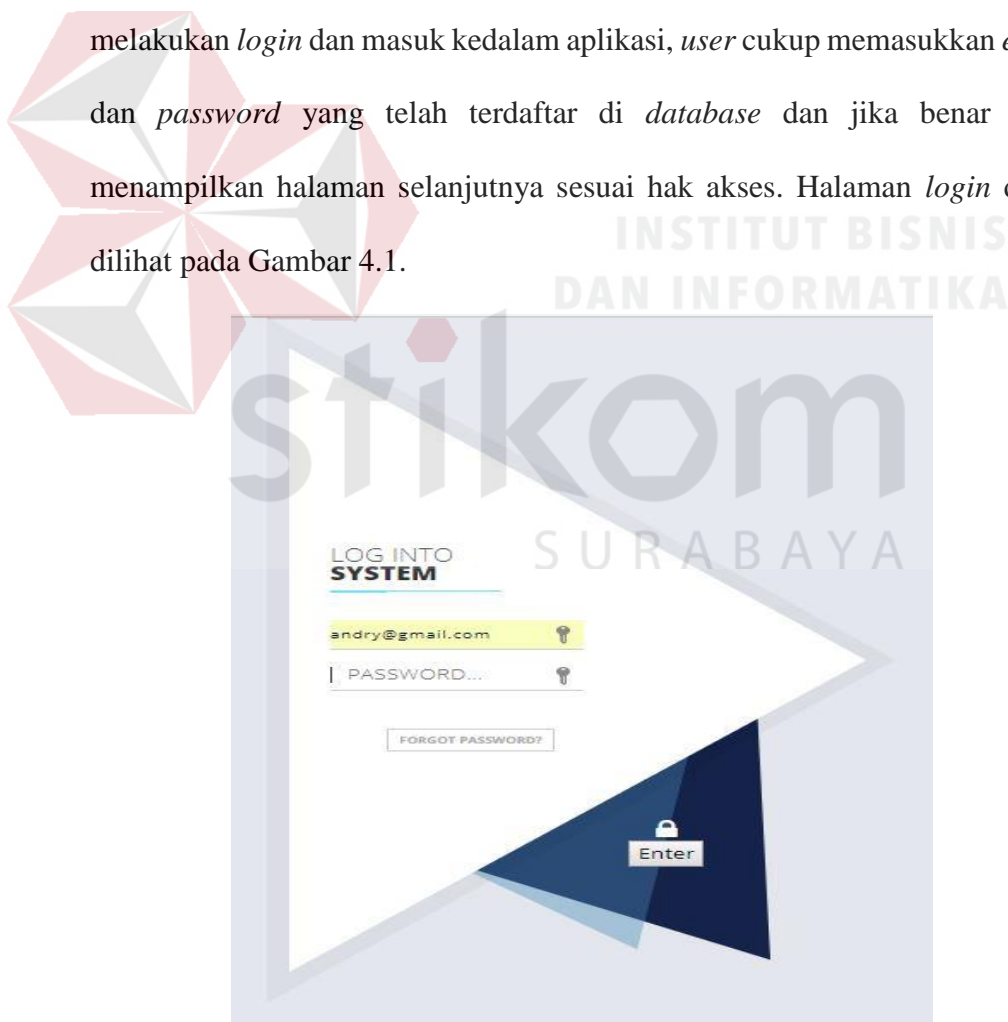
## 4.2 Implementasi Sistem

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi dan evaluasi dari rancang bangun aplikasi jasa *photography* momenkita.com dengan konsep *crowdsourcing* berbasis *web*. Implementasi dan evaluasi sistem pada bab ini dijelaskan berdasarkan fungsi pengguna yaitu *admin & pegawai*, *client* dan *photographer*.

### 4.2.1 Tampilan Halaman Admin & Pegawai

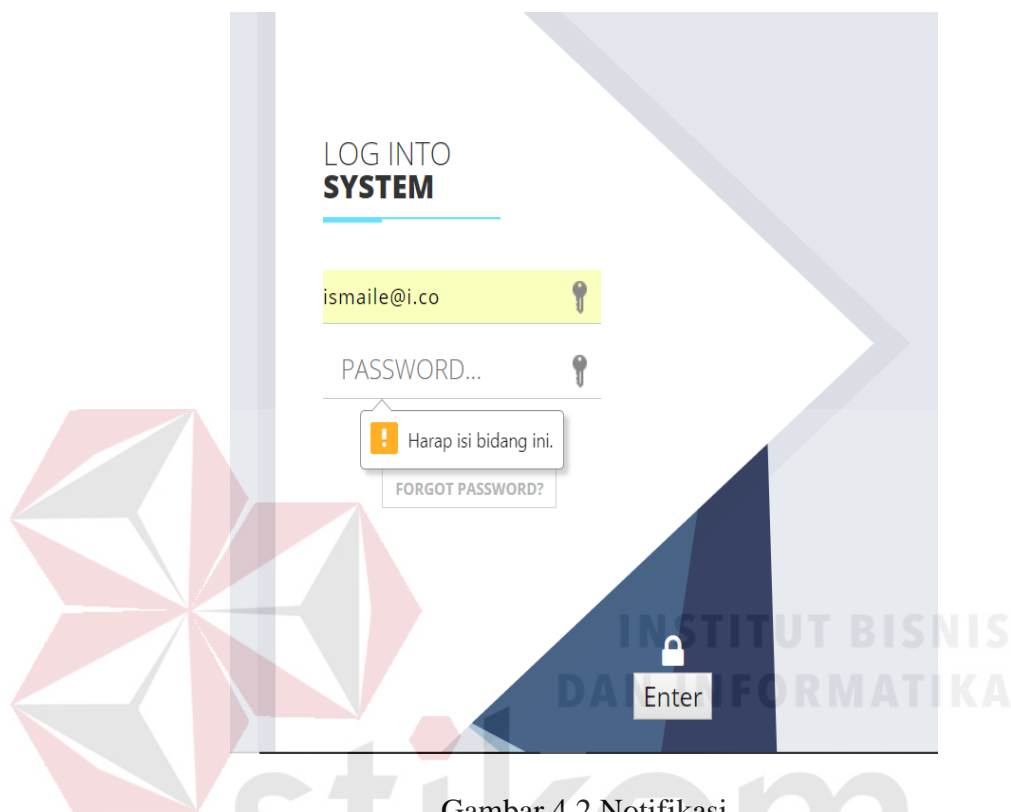
#### A Tampilan Halaman Login Admin & Pegawai

Pada halaman *login* dibagi menjadi dua *user* yaitu *admin* dan pegawai. Untuk melakukan *login* dan masuk kedalam aplikasi, *user* cukup memasukkan *email* dan *password* yang telah terdaftar di *database* dan jika benar akan menampilkan halaman selanjutnya sesuai hak akses. Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman *Login Admin & Pegawai*

Jika *user* tidak menginputkan *username* atau *password* saat melakukan *login* maka aplikasi akan menampilkan notifikasi “Harap isi bidang ini”. Notifikasi dapat dilihat pada Gambar 4.2.

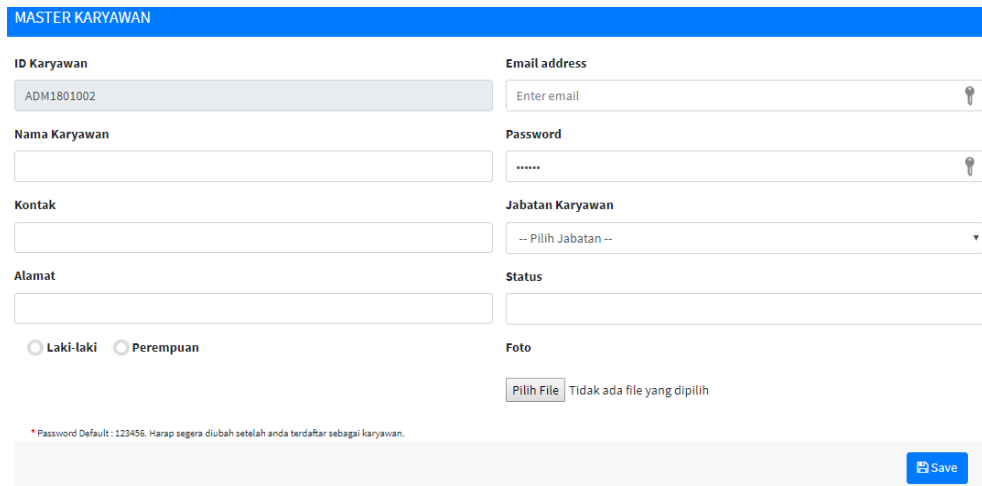


Gambar 4.2 Notifikasi

## **B Tampilan Halaman Master Pegawai**

### **B.1 Tampilan Halaman *Insert* Pegawai**

Pada halaman *master* pegawai, *admin* dapat melakukan aksi pendaftaran karyawan, ubah data karyawan dan menonaktifkan karyawan jika karyawan telah *resign* dari perusahaan serta dapat melihat langsung daftar karyawan dibagian bawah *form* pendaftaran. Jika pendaftaran berhasil maka akan muncul notifikasi “Data Berhasil Disimpan” yang dapat dilihat pada Gambar 4.41. Halaman pendaftaran karyawan dapat dilihat pada Gambar 4.3.



**MASTER KARYAWAN**

**ID Karyawan**  
ADM1801002

**Email address**  
Enter email

**Nama Karyawan**  
.....

**Password**  
.....

**Kontak**  
.....

**Jabatan Karyawan**  
-- Pilih Jabatan --

**Alamat**  
.....

**Status**  
.....

Laki-laki  Perempuan

**Foto**  
Pilih File Tidak ada file yang dipilih

\* Password Default : 123456. Harap segera diubah setelah anda terdaftar sebagai karyawan.

**Save**

Gambar 4.3 *Insert Pegawai*

## B.2 *Update Pegawai*

Saat melakukan aksi ubah data karyawan dilakukan dengan menekan tombol ubah yang berwarna biru pada kolom aksi di tabel daftar karyawan. Maka data karyawan yang akan diubah akan terisi pada *form* pendaftaran karyawan selanjutnya tinggal merubah data lalu menekan tombol *save*. Jika pendaftaran berhasil maka akan muncul notifikasi “Data Berhasil Diubah” yang dapat dilihat pada Gambar 4.42 Pengubahan data dapat dilihat pada Gambar 4.4.

**MASTER KARYAWAN**

**ID Karyawan**  
ADM1801001

**Email address**  
andry@gmail.com

**Nama Karyawan**  
Andri

**Password**  
.....

**Kontak**  
082246579012

**Jabatan Karyawan**  
Admin

**Alamat**  
Jl. Penjarangan Sari




**Status**  
Aktif

Laki-laki  Perempuan

**Foto**  
Pilih File Tidak ada file yang dipilih

\* Password Default: 123456. Harap segera diubah setelah anda terdaftar sebagai karyawan.

**Save**

NO	ID KARYAWAN	NAMA KARYAWAN	KONTAK	ALAMAT	JENIS KELAMIN	E-MAIL	JABATAN	FOTO	STATUS	AKSI
1	ADM1801001	Andri	082246579012	Jl. Penjarangan Sari	Laki-laki	andry@gmail.com	Admin		Aktif	 

Gambar 4.4 Update Pegawai

### B.3 Nonaktifkan Pegawai

Saat melakukan aksi menonaktifkan akun karyawan dilakukan dengan menekan tombol nonaktif yang berwarna merah pada kolom aksi di tabel daftar karyawan, maka status karyawan akan berubah menjadi “Tidak aktif”. Status pegawai tidak aktif dapat dilihat pada gambar 4.5

NO	ID KARYAWAN	NAMA KARYAWAN	KONTAK	ALAMAT	JENIS KELAMIN	E-MAIL	JABATAN	FOTO	STATUS	AKSI
1	ADM1801001	Andri	082246579012	Jl. Penjarangan Sari	Laki-laki	andry@gmail.com	Admin		Tidak Aktif	 

Gambar 4.5 Daftar Nonaktif Karyawan

## C Tampilan Halaman Master Event

### C.1 Tampilan Halaman Insert Event

Pada halaman master event, admin dapat melakukan aksi pendaftaran event, ubah data event dan menghapus data event serta dapat melihat langsung daftar

*event* dibagian bawah *form* pendaftaran. Halaman pendaftaran *event* dapat dilihat pada Gambar 4.6

The screenshot shows a web form titled "MASTER Event" with a blue header. The form contains several input fields and a save button:

- ID Event:** A text input field containing "Evt1800002".
- Deskripsi Event:** A large text area for entering the event description.
- Pegawai:** A text input field containing "Andri".
- Banner Event:** A file upload section with a "Pilih File" button and the text "Tidak ada file yang dipilih".
- Nama Event:** A text input field for the event name.
- Date Range (Mulai & Selesai):** Two date input fields, each with a placeholder "hh/bb/tttt".
- Save Button:** A blue button with a floppy disk icon and the text "Save".

Gambar 4.6 *Insert Event*

## C.2 Tampilan Halaman *Update Event*

Saat melakukan aksi ubah data *event* dilakukan dengan menekan tombol ubah yang berwarna biru pada kolom aksi di tabel daftar *event*. Maka data *event* yang akan diubah akan terisi pada *form* pendaftaran *event* selanjutnya tinggal merubah data lalu menekan tombol *save*. Jika pendaftaran berhasil maka akan muncul notifikasi "Data Berhasil Diubah" yang dapat dilihat pada Gambar 4.42. Pengubahan data dapat dilihat pada Gambar 4.7

**MASTER Event**

**ID Event**  
Evt1800001

**Pegawai**  
Andri



**Nama Event**  
best friend

**Date Range (Mulai & Selesai)**  
29/07/2018 24/08/2018

**Deskripsi Event**  
Lomba foto bersama sahabat

**Banner Event**  
Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Hover Data Table

NO	ID EVENT	PEGAWAI	NAMA EVENT	TANGGAL MULAI	TANGGAL SELESAI	DESKRIPSI	BANNER	AKSI
1	Evt1800001	Andri	best friend	2018-07-29	2018-08-24	Lomba foto bersama sahabat		




Gambar 4.7 Update Event

### C.3 Tampilan Halaman Delete Event

Saat melakukan aksi hapus data *event* dilakukan dengan menekan tombol hapus yang berwarna merah pada kolom aksi di tabel daftar *event*, maka data akan terhapus dan memunculkan notifikasi yang dapat dilihat pada Gambar 4.43.

### D Tampilan Halaman Approve Photographer

Pada halaman *approve* pendaftaran *photographer*, terdapat daftar pendaftaran *photographer* berupa tabel. Jika pegawai melakukan aksi *approve* atau *reject* maka *photographer* akan mendapatkan email informasi *approve* pendaftaran. Daftar pendaftaran *photographer* dapat dilihat pada Gambar 4.8 dan email *approve* dapat dilihat pada Gambar 4.30

NO	ID Client	NAMA Client / PHOTOGRAPHER	ID Daftar	Tanggal Daftar	Deskripsi	Status	File	AKSI
1	CL18000001	Ismail	Rg18000001	2018-07-29	KTM	Approved		 

\*Tekan gambar untuk melihat detail lampiran.

Gambar 4.8 *Approve Photographer*

### D.1 Tampilan Halaman Detail Pendaftaran *Photographer*

Pada tabel daftar pendaftaran *photographer* dapat dilihat detail pendaftaran yang dapat dilakukan aksi menekan gambar pada tabel. Detail daftar pendaftaran *photographer* dapat dilihat pada Gambar 4.9

Gambar 4.9 Detail Pendaftaran *Photographer*

### E Tampilan Halaman *Approve Pembayaran*

Pada halaman *approve* pembayaran *client*, terdapat daftar pembayaran *client* berupa tabel. Daftar pembayaran *client* dapat dilihat pada Gambar 4.10



NO	Client (Pemesan)	Photographer	Jenis Jasa	Tanggal Transaksi	Tanggal Pembayaran	Status Pembayaran	Detail	AKSI
1	sindy	Isil596	Pre Wedding	2018-07-29	2018-07-29 02:58:10	Approve		 

\*Setelah melakukan aksi Terima atau Tolak, maka tombol tidak dapat ditekan lagi.

Gambar 4.10 Approve Pembayaran

### E.1 Detail Pembayaran

Pada tabel daftar pembayaran *client* dapat dilihat detail pembayaran yang dapat dilakukan aksi menekan tombol yang terdapat dikolom detail pada tabel. Detail daftar pembayaran *client* dapat dilihat pada Gambar 4.11



Detail Pemesanan #TRS0000001 x

Pemesan : sindy

Photographer : PG18000001

Jenis Pemotretan : Pre Wedding

Lokasi Acara :

Tanggal Acara :

Jam Acara : 05:00

Keterangan :

Tanggal Pemesanan : 2018-07-29

Tanggal Pembayaran : 2018-07-29 02:58:10

Status Pemesanan : Approve

Status Pembayaran : Approve

Gambar 4.11 Detail Pembayaran

## 4.2.2 Tampilan Halaman Halaman *Client*

### A Tampilan Halaman Pendaftaran *Client*

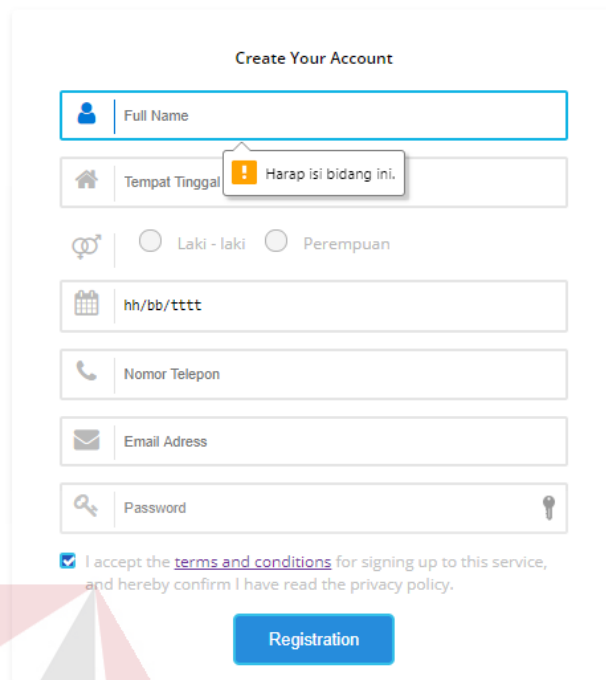
Pada halaman pendaftaran *client*, *client* harus mengisi seluruh *field* yang ada pada *form* pendaftaran *client*, lalu *client* dapat melihat *term and condition* dengan cara menekan tulisannya serta *client* harus menchecklist “*I accept*” untuk dapat mengaktifkan tombol *registration*. Jika salah satu *field* tidak diisi maka sistem akan menampilkan “Harap isi bidang ini”. Halaman pendaftaran *client* dapat dilihat pada Gambar 4.12 dan Gambar 4.13



The image shows a registration form for MomenKita.com. The form is titled "Create Your Account" and includes the following fields and elements:

- Full Name
- Tempat Tinggal
- Gender: Laki-laki (selected) and Perempuan
- hh/bb/tttt (Date of Birth)
- Nomor Telepon
- Email Address
- Password
- Checkbox:  I accept the [terms and conditions](#) for signing up to this service, and hereby confirm I have read the privacy policy.
- Registration button

Gambar 4.12 Pendaftaran *Client*



Create Your Account

Full Name

Tempat Tinggal Harap isi bidang ini.

Laki - laki  Perempuan

hh/bb/tttt

Nomor Telepon

Email Adress

Password

I accept the [terms and conditions](#) for signing up to this service, and hereby confirm I have read the privacy policy.

Registration

Gambar 4.13 Notifikasi “Harap isi bidang ini”

### A.1 Tampilan Email Verifikasi Pendaftaran

*Client* akan mendapatkan email verifikasi akun untuk mengaktifkan akun saat berhasil melakukan pendaftaran *client*. Isi email dapat dilihat pada Gambar 4.14

**Hai Ismail**

Welcome to MomenKita!

Kami senang Anda bergabung dengan kami.

[Aktifkan akun Anda](#) untuk mulai memesan sesi pemotretan bersama photographer kami.

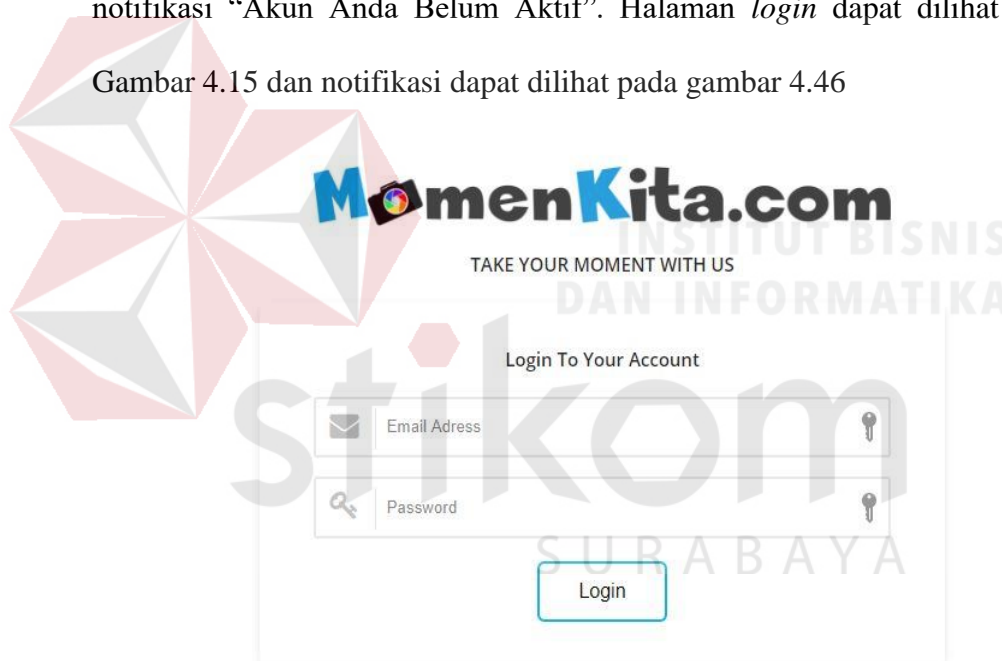
Salam,

Tim MomenKita.com

Gambar 4.14 Email Verifikasi

## B Tampilan Halaman *Login Client*

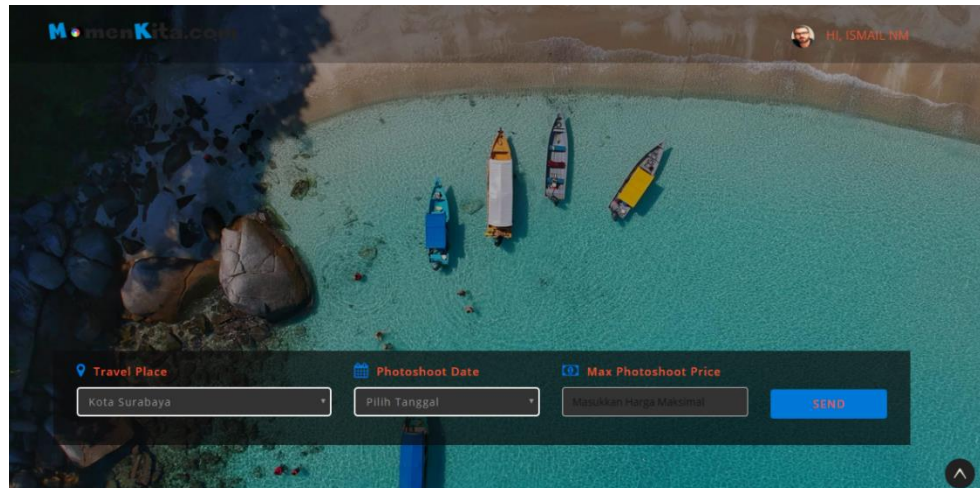
Pada halaman *login* dibagi menjadi dua *user* yaitu *client* dan *photographer*. Untuk melakukan *login* dan masuk kedalam aplikasi, *user* cukup memasukkan *email* dan *password* yang telah terdaftar di *database* dan jika benar akan menampilkan halaman selanjutnya sesuai hak akses. Jika *email* atau *password* yang diinputkan tidak sesuai maka akan memunculkan *notifikasi* “Email atau Password Salah” atau jika *email* dan *password* telah sesuai namun belum melakukan verifikasi akun *client* maka akan muncul *notifikasi* “Akun Anda Belum Aktif”. Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.15 dan *notifikasi* dapat dilihat pada gambar 4.46



Gambar 4.15 *Login Client*

## C Tampilan Halaman *Home Client*

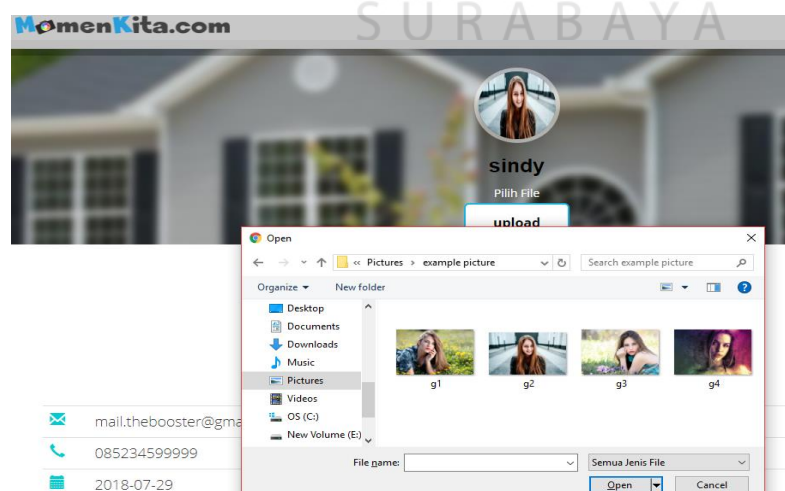
Pada halaman *home client*, terdapat *form* untuk pencarian *photographer* yang dapat dicari berdasarkan kota, tanggal pemotretan dan *budget* pemotretan. Halaman *home client* dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Home Client






## D Tampilan Halaman Kelola Akun

Untuk dapat mengakses halaman kelola akun, cukup menekan foto pada bagian kanan atas. Pada halaman kelola akun *client* hanya dapat merubah data saja. Perubahan foto profil dapat dilakukan dengan menekan tombol “Pilih File” dan pengubahan data diri dapat dilakukan dengan menekan tombol ubah data. Ubah foto profil dapat dilihat pada Gambar 4.17 dan ubah data diri dapat dilihat pada Gambar 4.18



Gambar 4.17 Ubah Foto

Ubah Data ×

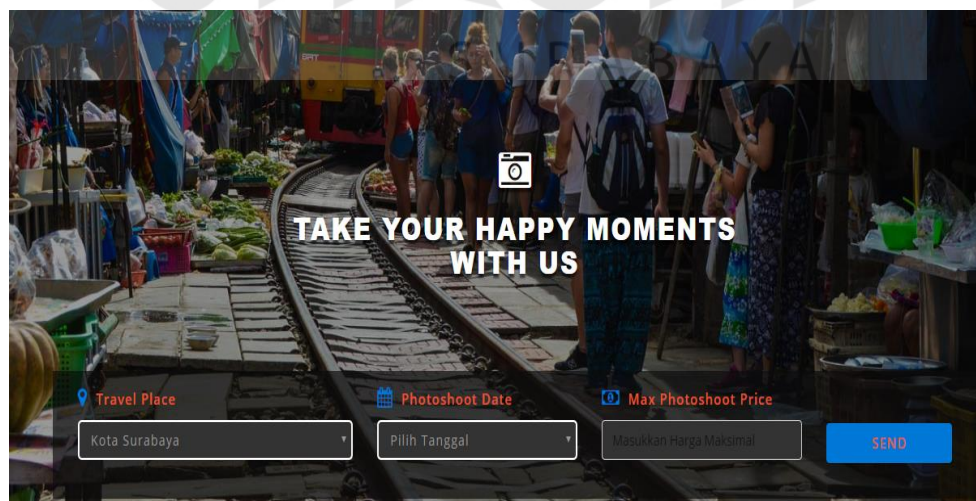
 sindy	 085234599999
 01/01/1996	 mail.thebooster@gmail.com
 Jl. kertajaya	<input type="radio"/> Laki - laki <input checked="" type="radio"/> Perempuan

\*Email tidak dapat dirubah.

Gambar 4.18 Ubah Data

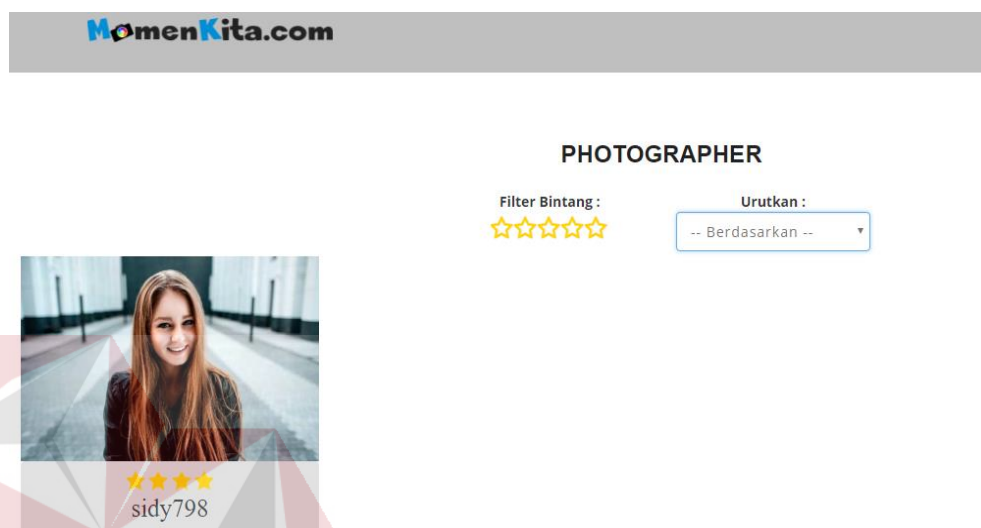
### E Tampilan Halaman Pencarian *Photographer*

Halaman pencarian *photographer* terdapat pada halaman *home client* dan *photographer*. *Client* dapat melakukan pencarian *photographer* dengan mengisi *form* pencarian yang tersedia diantaranya kota, tanggal dan *budget maximal* yang dicari oleh *photographer*. Halaman pencarian *photographer* dapat dilihat pada Gambar 4.19

Gambar 4.19 Tampilan Halaman Pencarian *Photographer*

## F Tampilan Halaman *List Photographer*

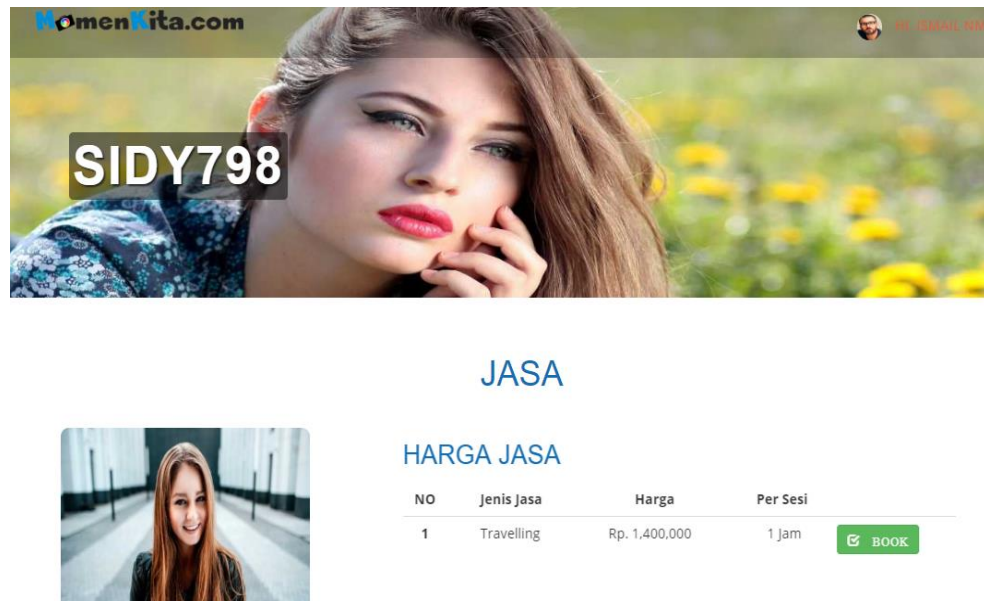
Halaman *list photographer* akan menampilkan *list photographer* yang tersedia sesuai pencarian *client*. Halaman *list photographer* dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 *List Photographer*

### F.1 Detail *Photographer*

Halaman detail *photographer* akan tampil saat *client* menekan salah satu nama atau foto dari *list photographer*. Pada halaman detail akan menampilkan informasi daftar jasa beserta harga serta portofolio dari *photographer*. Halaman detail *photographer* dapat dilihat pada Gambar 4.21



KomenKita.com

SIDY798

JASA

HARGA JASA

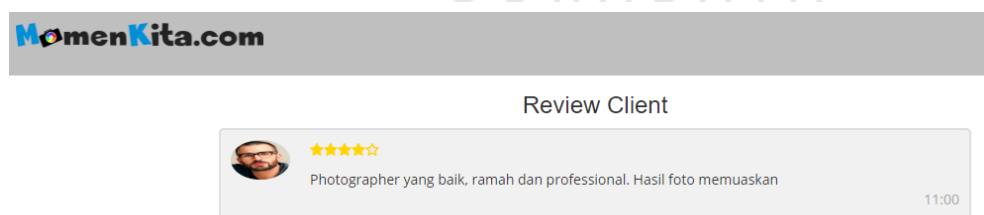
NO	Jenis Jasa	Harga	Per Sesi
1	Travelling	Rp. 1,400,000	1 Jam

BOOK

Gambar 4.21 Detail *Photographer*

### G Tampilan Halaman *Review Photographer*

Halaman *review photographer* berisi *rating* dan *review* dari *client* yang telah melakukan transaksi bersama *photographer* yang bersangkutan. *Client* dapat melihat *review* dari masing-masing *photographer* yang dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan *photographer* yang cocok. Halaman *review* dapat dilihat pada Gambar 4.22



KomenKita.com

Review Client

★★★★☆

Photographer yang baik, ramah dan profesional. Hasil foto memuaskan

11:00

Gambar 4.22 Tampilan Halaman *Review Photographer*

### H Tampilan Halaman Pemesanan

Pada halaman *booking* atau pemesanan *photographer*, *client* mengisi *form* pemesanan saat memilih waktu acara, waktu acara yang ditampilkan hanya



waktu acara saat *photographer* tersedia atau dapat dipesan. Sehingga kemungkinan untuk ditolak oleh *photographer* sangat kecil. Selain itu *client* dapat melakukan pemesanan lebih dari satu sesi (1 jam per sesi) dan total harga yang tampil akan bertambah otomatis. Halaman pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.23.

**MomenKita.com** HI, ISMAIL NM

**BOOK YOUR SESSION**

**Pemesan**  
ismail NM

**Photographer**  
sidy798

**Jenis Jasa**  
Travelling

**Pilih Kamera**  
• Nikon

**Waktu Acara**  
2018-08-28

**Jam Yang Tersedia**  
 03:00 - 04:00  
 04:00 - 05:00  
 05:00 - 06:00  
 06:00 - 07:00  
 07:00 - 08:00

Gambar 4.23 Pemesanan

### H.1 Tampilan Email Informasi Pesanan

*Email* pemesanan jasa, *email* yang didapatkan *client* saat mereka melakukan pemesanan jasa *photographer*. *Email* dapat dilihat pada Gambar 4.24.

## Pemesanan #TRS0000001

Hai sindy ,

Terima kasih telah mempercayai MomenKita.com, sebagai patner anda dalam mengabadikan moment bahagia anda bersama orang tercinta. Pesanan anda telah diteruskan kepada photographer, mohon untuk menunggu konfirmasi dari photographer yang bersangkutan.

Berikut adalah penjelasan pesanan anda :

Pemesanan #TRS0000001	
Waktu Transaksi	2018-07-29
Pemesan	sindy
Status Pesanan	Waiting Approve
Jenis Jasa	
Isi	596
Photographer	Pre Wedding
Subtotal	Rp. 2600000

Gambar 4.24 Email Informasi Pesanan

## H.2 Tampilan Email Informasi Pesanan Diterima

*Email approve* pesanan, email yang diterima *client* saat pesanan mereka di *approve* oleh *photographer* dan informasi pembayaran pesanan. *Email* dapat dilihat pada Gambar 4.25

### #TRS0000001

Hai sindy ,

HORE!!! Pesanan Pemotretan **Pre Wedding** kamu dengan nomor transaksi **TRS0000001** telah di **Terima** oleh Photographer. Terima kasih telah mempercayai MomenKita.com, sebagai patner anda dalam mengabadikan moment bahagia anda bersama orang tercinta. Mohon segera lakukan pembayaran atas transaksi pesanan anda.

Lakukan pembayaran sebesar :

**RP. 2600000**

Transfer dapat dilakukan ke nomor rekening Bank XXX berikut ini:

**0777888999**

Gambar 4.25 Email Informasi Pesanan Diterima

### H.3 Tampilan Detail Pemesanan

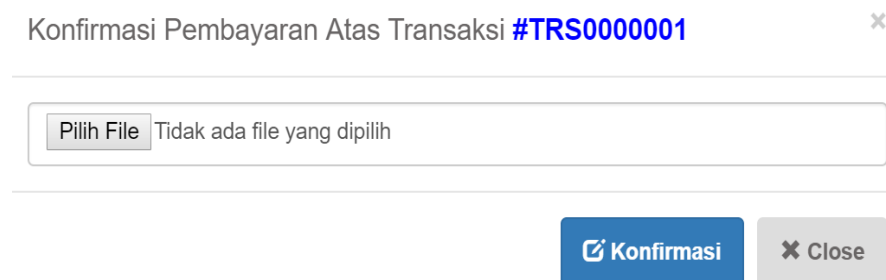
Pada halaman detail pemesanan *client*, dapat menampilkan seluruh transaksi *client*. Jika pemesanan diterima oleh *photographer* maka akan tampil tombol “Konfirmasi bayar”, tombol “Hasil Foto” dan tombol “Konfirmasi Selesai”. Halaman transaksi *client* dapat dilihat pada Gambar 4.26



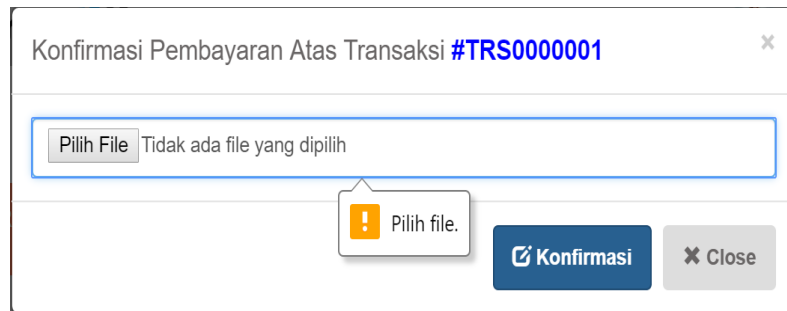
Gambar 4.26 Detail Pemesanan

### H.4 Tampilan Halaman Upload Pembayaran

Pada halaman konfirmasi pembayaran, *client* melakukan *upload* bukti pembayaran yang akan di konfirmasi oleh *photographer*. Jika tidak menginputkan *file* foto maka akan tampil notifikasi “Pilih file” Halaman *upload* bukti pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.27 dan Gambar 4.28.



Gambar 4.27 Upload Pembayaran



Gambar 4.28 Notifikasi “Pilih File”

### H.5 Tampilan Halaman Hasil Foto

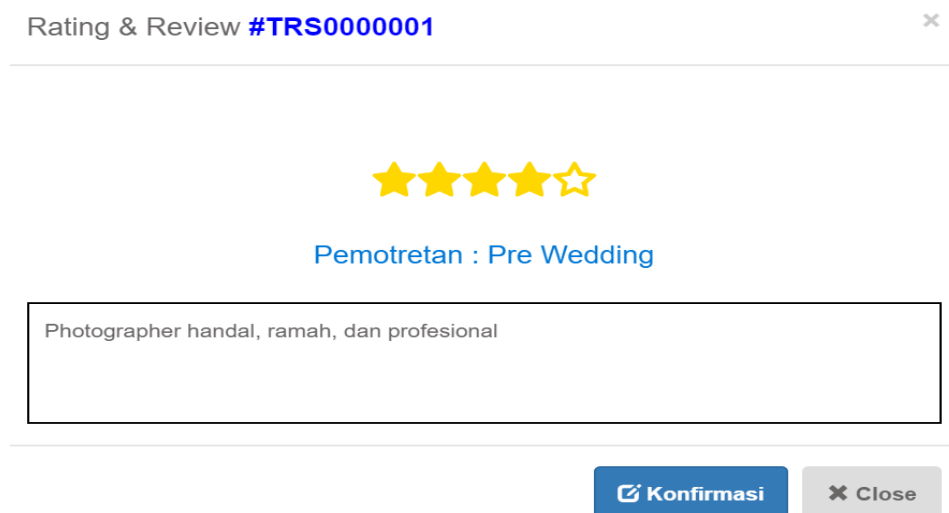
Pada halaman hasil pemotretan, hasil foto yang telah diunggah oleh *photographer* berdasarkan transaksi akan di tampilkan dan dapat diunduh oleh *client*. Halaman hasil pemotretan dapat dilihat pada Gambar 4.29



Gambar 4.29 Hasil Foto

### H.6 Tampilan Halaman Konfirmasi Selesai

Pada halaman konfirmasi selesai, *client* memberikan *rating* dan *review* dari kinerja *photographer* yang dipesan. Halaman konfirmasi selesai dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Konfirmasi Selesai

### 4.2.3 Tampilan Halaman *Photographer*

#### A Tampilan Halaman Pendaftaran *Photographer*

Pendaftaran *photographer* hanya dapat dilakukan jika telah terdaftar sebagai *client* di aplikasi MomenKita. Pada halaman pendaftaran *photographer*, *client* harus melampirkan *file* foto KTP *client* dan dapat melampirkan *file* yang lain seperti piagam menang lomba dll. Jika pendaftaran berhasil disimpan maka akan memunculkan notifikasi. Pendaftaran *photographer* dapat dilihat pada Gambar 4.31 dan notifikasi pendaftaran *photographer* dapat dilihat pada Gambar 4.44.

Create Your Account

✕  Tidak ada file yang dipilih

✕  🔑

✕

+ Add File

I accept the [terms and conditions](#) for signing up to this service, and hereby confirm I have read the privacy policy.

Registration

Gambar 4.31 Pendaftaran *Photographer*

### A.1 Tampilan Email *Approve* Pendaftaran

Email *approve* pendaftaran *photographer*, email yang diterima *photographer* saat pegawai telah menerima pendaftaran *photographer* yang ingin menjadi *photographer*. Email dapat dilihat pada Gambar 4.32.

**Hai Ismail**

Welcome to MomenKita!

Selamat Akun *Photographer* Anda Telah Aktif

Kami senang anda bergabung dengan kami. Segera login ke aplikasi dan lengkapi data diri anda dan mulai usaha anda bersama kami.

Salam,

Tim MomenKita.com

Gambar 4.32 Email *Approve* Pendaftaran *Photographer*

### B Tampilan Halaman Master *Maintenance* Jasa

Pada halaman *maintenance master* jasa, dapat dilakukan penambahan jasa, pengubahan jasa dan penghapusan jasa serta akan menampilkan daftar jasa

dari *photographer* yang bersangkutan. Halaman penambahan jasa dapat dilihat pada Gambar 4.33.

Gambar 4.33 *Maintenance* Master Jasa

## C Tampilan Halaman *Maintenance* Master Perlengkapan

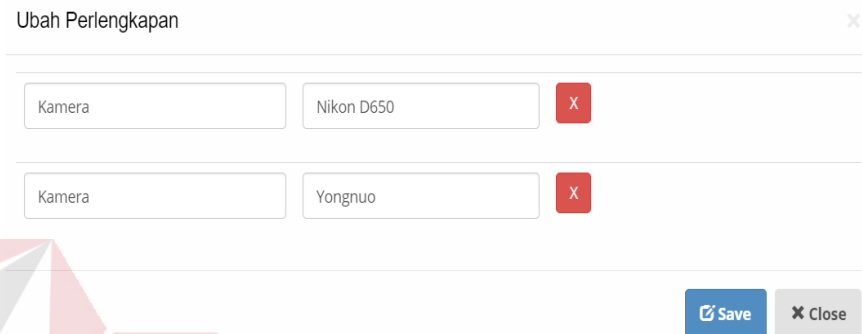
### C.1 Tampilan Halaman *Insert* Perlengkapan

Pada halaman *maintenance* master perlengkapan, dapat dilakukan penambahan perlengkapan, perubahan perlengkapan dan penghapusan perlengkapan serta akan menampilkan daftar perlengkapan dari *photographer* yang bersangkutan. Halaman penambahan perlengkapan dapat dilihat pada Gambar 4.34.

Gambar 4.34 *Insert* Perlengkapan

## C.2 Tampilan Halaman *Update Perlengkapan*

Halaman perubahan perlengkapan, dilakukan dengan menekan tombol ubah perlengkapan lalu data yang ada pada tabel daftar perlengkapan akan tampil di *form* ubah perlengkapan. Halaman ubah perlengkapan dapat dilihat pada Gambar 4.35



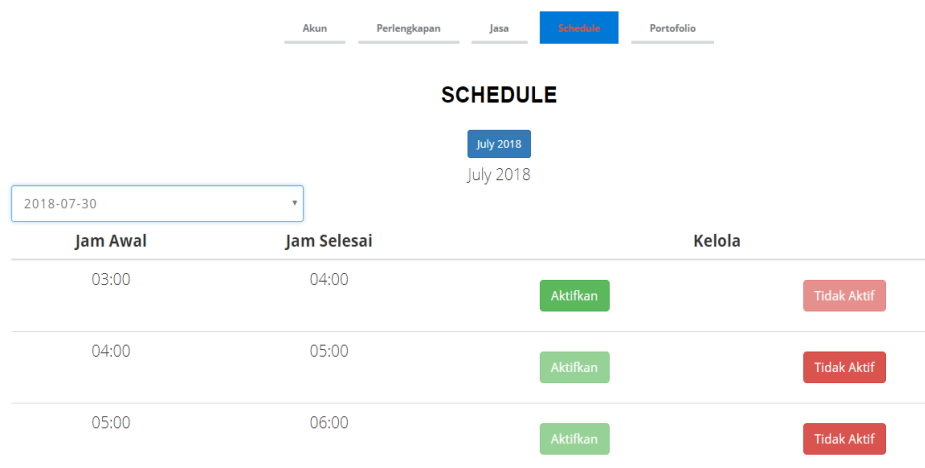
The screenshot shows a web form titled "Ubah Perlengkapan" with a close button (X) in the top right corner. The form contains two rows of data, each with a text input field, a dropdown menu, and a red "X" button. The first row has "Kamera" in the input field, "Nikon D650" in the dropdown, and a red "X" button. The second row has "Kamera" in the input field, "Yongnuo" in the dropdown, and a red "X" button. At the bottom right of the form, there are two buttons: a blue "Save" button and a grey "Close" button.

Gambar 4.35 *Update Perlengkapan*

## D Tampilan Halaman *Maintenance Schedule*

Pada halaman *schedule*, hanya dapat dilakukan pengaktifan jam (jika *photographer* tersedia atau dapat dipesan) dan penonaktifan jam (jika *photographer* tidak tersedia atau tidak dapat dipesan). Perubahan dapat dilakukan dengan menekan tombol bulan yang diinginkan dilanjutkan dengan memilih tanggal yang akan dilakukan perubahan lalu mengaktifkan atau menonaktifkan dengan menekan tombol yang tersedia. Halaman *schedule* dapat dilihat pada Gambar 4.36





Jam Awal	Jam Selesai	Kelola	
03:00	04:00	<button>Aktifkan</button>	<button>Tidak Aktif</button>
04:00	05:00	<button>Aktifkan</button>	<button>Tidak Aktif</button>
05:00	06:00	<button>Aktifkan</button>	<button>Tidak Aktif</button>

Gambar 4.36 Maintenance Schedule

### E Tampilan Halaman Maintenance Gallery

Pada halaman *gallery*, aksi yang dapat dilakukan hanya penambahan foto dengan maksimal foto yang diupload 10 foto dan menghapus foto. Halaman penambahan *gallery* dapat dilihat pada Gambar 4.37.



Gambar 4.37 Maintenance Gallery

### F Tampilan Halaman Informasi Pemesanan

Pada halaman transaksi *photographer*, seluruh transaksi *photographer* akan ditampilkan. Jika *photographer* telah dipesan oleh *client*, maka *photographer* akan melakukan aksi *approve* atau *reject* pesanan *client* dan *client* akan menerima email informasi *approve* pesanan. Halaman informasi transaksi

dapat dilihat pada Gambar 4.38 dan email *approve* pesanan dapat dilihat pada Gambar 4.25

#TRS0000001 2018-07-29 ▲

Client / Pemesan : sindy

Photographer : Isil596

Jenis Pemotretan : Pre Wedding

Waktu Acara : 05:00

Tanggal Acara :

Lokasi Acara :

Keterangan / Deskripsi Acara :

Status Pesanan : Waiting Approve

Gambar 4.38 Informasi Pemesanan

## G Tampilan Halaman *Upload Hasil Pemotretan*

Pada halaman *upload* hasil pemotretan, *photographer* dapat melakukan *upload* hasil pemotretan dengan *client* yang selanjutnya akan diunduh oleh *client*. Pada *form* pengunggahan dapat dilakukan penambahan *form* atau pengurangan *form upload*. Halaman *upload* hasil pemotretan dapat dilihat pada Gambar 4.39.

Upload Foto Atas Transaksi #TRS0000001 ×

Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Pilih File Tidak ada file yang dipilih

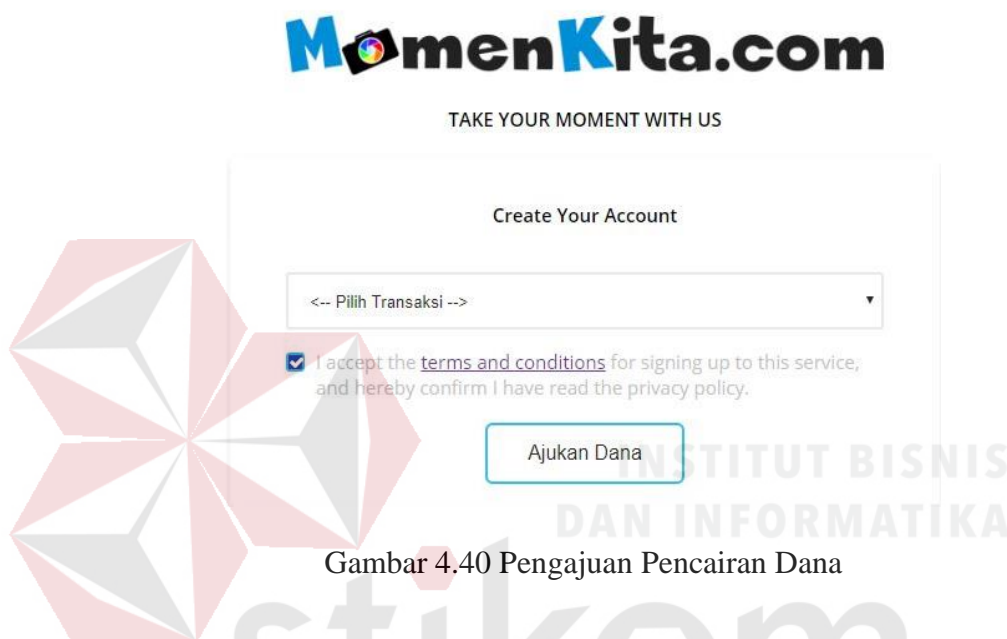
Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Gambar 4.39 *Upload Hasil Foto*

## H Tampilan Halaman Pengajuan Pencairan Dana

Pada halaman pengajuan pencairan dana, *photographer* memilih transaksi yang akan diajukan pencairan dana yang selanjutnya menunggu konfirmasi dari pegawai MomenKita. Halaman pengajuan pencairan dana dapat dilihat pada Gambar 4.40



Gambar 4.40 Pengajuan Pencairan Dana

### 4.2.4 Tampilan Notifikasi

#### A Tampilan Notifikasi Data Berhasil Disimpan

Notifikasi data berhasil disimpan dapat dilihat pada Gambar 4.41



Gambar 4.41 Notifikasi Data Berhasil Disimpan

#### B Tampilan Notifikasi Data Berhasil Dirubah

Notifikasi data berhasil diubah dapat dilihat pada Gambar 4.42



Gambar 4.42 Notifikasi Data Berhasil Dirubah

### C Tampilan Notifikasi Data Berhasil Dihapus

Notifikasi data berhasil dihapus dapat dilihat pada Gambar 4.43



Gambar 4.43 Notifikasi Data Berhasil Dihapus

### D Tampilan Notifikasi Registrasi Pendaftaran *Photographer*

Notifikasi registrasi pendaftaran *photographer* sukses dapat dilihat pada Gambar 4.44

Success! Registrasi photographer berhasil dan telah diteruskan kepada pihak MomenKita untuk dilakukan pengecekan data.

Gambar 4.44 Notifikasi Registrasi Pendaftaran *Photographer*

### E Tampilan Notifikasi Email Atau *Password* Salah

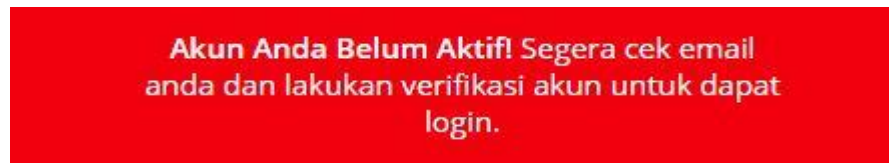
Notifikasi jika salah menginputkan email atau *password* dapat dilihat pada Gambar 4.45



Gambar 4.45 Notifikasi Email Atau *Password* Salah

### F Tampilan Notifikasi Akun Belum Aktif

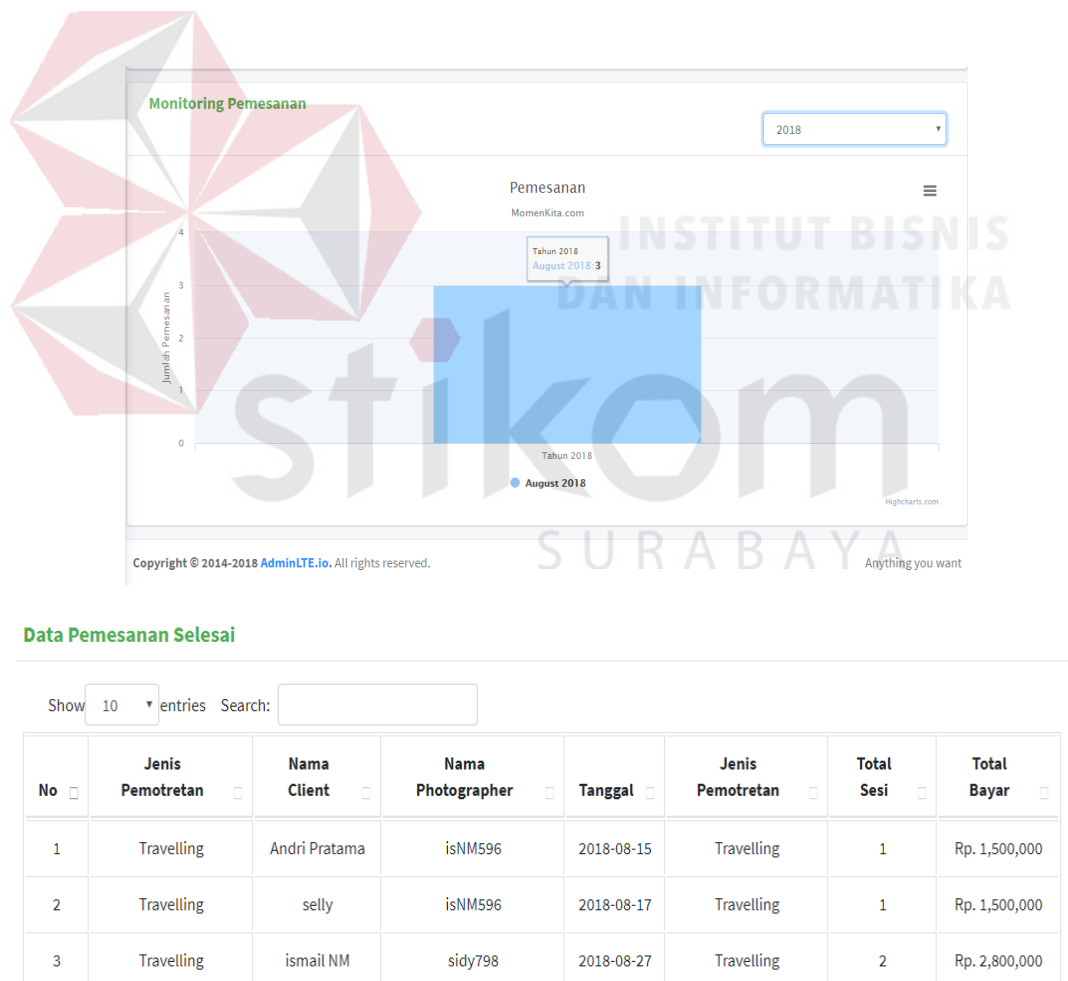
Notifikasi jika email dan *password* sesuai namun belum melakukan verifikasi akun *client* dapat dilihat pada Gambar 4.46



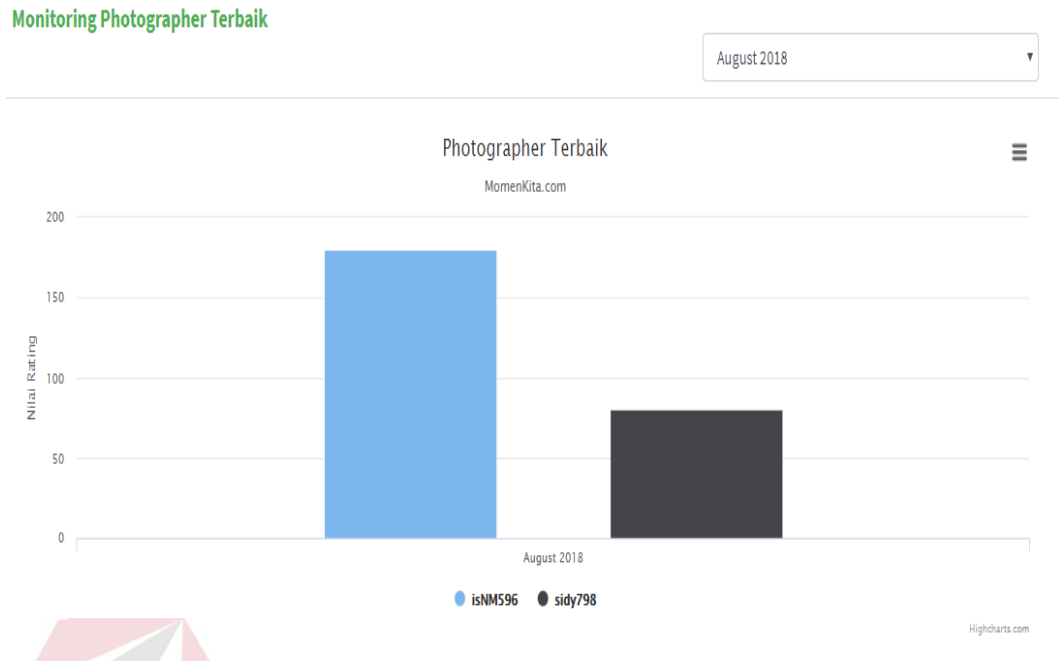
Gambar 4.46 Notifikasi Akun Belum Aktif

#### 4.2.5 Tampilan Laporan

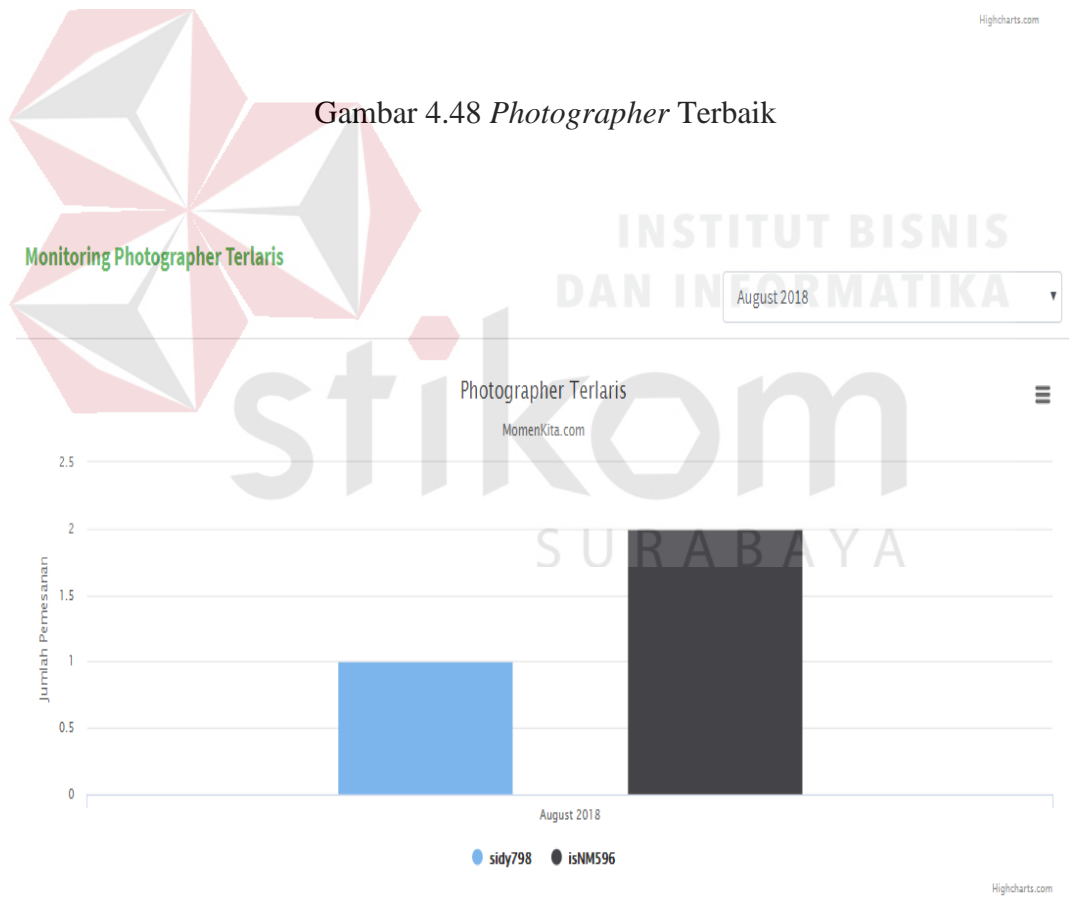
Pada halaman pelaporan, *admin* dapat melihat laporan daftar transaksi, *photographer* Terbaik, *photographer* terlaris dan pendapatan MomenKita. Halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 4.46 dan 4.47, 4.48 dan 4.49.



Gambar 4.47 Laporan Transaksi



Gambar 4.48 *Photographer Terbaik*



Gambar 4.49 Laporan *Photographer Terlaris*



Gambar 4.50 Laporan Pendapatan MomenKita

### 4.3 Evaluasi Sistem

Dari hasil implementasi sistem, terdapat perbedaan antara *website* yang menyediakan jasa *photographer* tanpa konsep *crowdsourcing* dengan *website* Momenkita yang menggunakan konsep *crowdsourcing*. Karena Momenkita menggunakan konsep *crowdsourcing*, maka *photographer* yang gabung dengan Momenkita berasal dari berbagai daerah atau kota tanpa memandang latar belakang dari *photographer* serta dapat melakukan pengambilan pesanan *client* selama terhubung dengan *internet* dan *client* pun bebas untuk memilih *photographer* yang tersedia saat *client* memilih lokasi atau kota wisata yang dituju serta pemesanan yang dapat di tangani oleh sistem, selain itu *photographer* juga bebas mengelola sumber daya perlengkapan, jasa, *schedule* serta portofolio yang berupa *gallery* foto dari setiap *photographer*. Sedangkan *website* yang tidak menggunakan konsep *crowdsourcing photographer* yang tersedia tidak seluas (hanya tersedia dikota tempat perusahaan penyedia *website* berada) dan biasanya sumber daya seperti alat

pemotretan disediakan oleh perusahaan sehingga biaya yang dikeluarkan perusahaan akan lebih banyak.

Setelah dilakukan implementasi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba dan evaluasi sistem menggunakan metode *black box testing* untuk menguji apakah aplikasi jasa *photography* MomenKita.com yang telah dibangun dapat berjalan baik sesuai dengan tujuan dan *output* yang diharapkan.

### 4.3.1 Uji Coba Sistem

#### A Uji Coba *Form Login*

Tabel 4.5 Uji Coba *Form Login*

<i>Test Case Id</i>	<i>Tujuan</i>	<i>Input</i>	<i>Output Yang Diharapkan</i>	<i>Status</i>
1.	Melakukan <i>Login</i>	Email dan <i>password</i>	<i>Login</i> berhasil dan masuk ke halaman <i>home client</i> atau <i>photographer</i> (sesuai hak akses).	Sukses (Gambar 4.1)
2.	Melakukan <i>Login</i> dengan email atau <i>password</i> yang salah	Email dan <i>password</i>	Tampil notifikasi "Email atau <i>Password</i> Anda Salah"	Sukses (Gambar 4.43)
3.	Tidak mengisi salah satu <i>field</i> atau semua <i>field</i> pada <i>form login</i> lalu tekan <i>login</i>	<i>Email</i> dan <i>password</i> tidak di isi	Tampil notifikasi "Isi bagian ini"	Sukses (Gambar 4.2)



## B Uji Coba Master Pegawai

Tabel 4.6 Uji Coba Master Pegawai

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan penambahan data pegawai	Id-pegawai, nama, alamat, tanggal lahir, jenis kelamin, email, password dan foto	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”	Sukses (Gambar 4.41)

## C Uji Coba Master Event

Tabel 4.7 Uji Coba Master Event

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Tidak dapat menuju halaman lain jika belum <i>login</i>	<i>url</i> halaman yang dituju	Menampilkan halaman <i>login</i>	Sukses (Gambar 4.1)
2.	Melakukan penambahan data <i>event</i>	Id <i>event</i> , nama <i>event</i> , tanggal mulai, tanggal selesai, deskripsi dan foto baner	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”	Sukses (Gambar 4.41)

## D Uji Coba Pendaftaran *Client*

Tabel 4.8 Uji Coba Pendaftaran *Client*

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan pendaftaran <i>client</i>	Id client, nama, alamat, kontak, jenis kelamin, email, <i>password</i>	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan” dan email verifikasi akun	Sukses (Gambar 4.41) (Gambar 4.14)

## E Uji Coba Pendaftaran *Photographer*

Tabel 4.9 Uji Coba Pendaftaran *Photographer*

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan pendaftaran <i>photographer</i>	File lampiran, jenis lampiran dan deskripsi	Menampilkan notifikasi “Sukses”	Sukses (Gambar 4.44)

## F Uji Coba *Approve Pendaftaran Photographer*

Tabel 4.10 Uji Coba *Approve Pendaftaran Photographer*

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Menyetujui atau menolak pendaftaran <i>photographer</i>	Menekan tombol <i>approve</i> atau tombol <i>reject</i>	Menampilkan notifikasi “Berhasil Mengubah Status Pendaftaran” dan mengirimkan email informasi <i>approve</i> pendaftaran	Sukses (Gambar 4.32)

## G Uji Coba *Kelola Data Client*

Tabel 4.11 Uji Coba *Kelola Data Client*

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan perubahan data <i>client</i>	Alamat, kontak, jenis kelamin	Menampilkan notifikasi “Data Berhasil Disimpan”	Sukses (Gambar 4.41)

## H Uji Coba *Kelola Data Photographer*

Tabel 4.12 Uji Coba *Kelola Data Photographer*

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan perubahan data <i>photographer</i>	Kota dan tentang diri	Menampilkan notifikasi “Data	Sukses (Gambar 4.39)

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
			Berhasil Disimpan”	

## I Uji Coba Pemesanan Jasa

Tabel 4.13 Uji Coba Pemesanan Jasa

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan pencarian <i>photographer</i> berdasarkan kota, tanggal ataupun <i>budget maximal</i>	Kota yang diinginkan	Menampilkan daftar <i>photographer</i> berdasarkan kota yang dipilih.	Sukses (Gambar 4.20)
2.	Melakukan pemesanan jasa <i>photographer</i>	Nama pemesan, nama <i>photographer</i> , jenis jasa, tanggal acara, jam acara, alamat acara dan deskripsi pemesanan	Menampilkan daftar pemesanan dalam menu transaksi dan mengirim email pemesanan kepada <i>client</i> dan <i>photographer</i>	Sukses (Gambar 4.23)

## J Uji Coba Approve Pesanan

Tabel 4.14 Uji Coba Approve Pesanan

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Menyetujui atau menolak pesanan jasa <i>client</i>	Menekan tombol <i>approve</i> atau tombol <i>reject</i>	Menampilkan notifikasi “Berhasil Mengubah Status Pendaftaran” dan mengirimkan email informasi <i>approve</i> pesanan kepada <i>client</i>	Sukses (Gambar 4.25) (Gambar 4.38)

## K Uji Coba Pembayaran

Tabel 4.15 Uji Coba Pembayaran

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan <i>upload</i> bukti pembayaran	Input <i>file</i> bukti pembayaran	Menampilkan data pembayaran kepada pegawai untuk dilakukan <i>approve</i> pembayaran.	Sukses (Gambar 4.10)

### L Uji Coba *Approve* Pembayaran

Tabel 4.16 Uji Coba *Approve* Pembayaran

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Menyetujui atau menolak pembayaran <i>client</i>	Menekan tombol <i>approve</i> atau tombol <i>reject</i>	Menampilkan halaman <i>approve</i> pembayaran	Sukses (Gambar 4.10)

### M Uji Coba *Upload* Hasil Pemotretan

Tabel 4.17 Uji Coba *Upload* Hasil Pemotretan

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan <i>upload file</i> hasil pemotretan	<i>Input file</i> foto hasil pemotretan	Menampilkan foto hasil <i>upload</i> kepada <i>client</i>	Sukses (Gambar 4.29)

### N Uji Coba Konfirmasi Selesai

Tabel 4.18 Uji Coba Konfirmasi Selesai

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Melakukan konfirmasi selesai	Input data <i>rating</i> dan <i>review</i>	Menampilkan <i>rating</i> dan <i>review client</i>	Sukses (Gambar 4.30)

## O Uji Coba Laporan

Tabel 4.19 Uji Coba Laporan

<i>Test Case Id</i>	<b>Tujuan</b>	<i>Input</i>	<b>Output Yang Diharapkan</b>	<b>Status</b>
1.	Menampilkan grafik untuk <i>photographer</i> terbaik	Memilih bulan	Grafik data 3 teratas untuk <i>photographer</i> terbaik	Sukses (Gambar 4.48)
2.	Menampilkan grafik untuk <i>photographer</i> terlaris	Memilih bulan	Grafik data 3 teratas untuk <i>photographer</i> terlaris	Sukses (Gambar 4.49)
3.	Menampilkan grafik untuk pendapatan MomenKita	Memilih tahun	Grafik data pendapatan MomenKita dalam setahun	Sukses (Gambar 4.50)
4.	Menampilkan grafik untuk pemesanan sukses dan pemesanan gagal	Memilih Tahun	Grafik data pemesanan sukses dan pemesanan gagal dalam setahun	Sukses (Gambar 4.47)
5.	Menampilkan data berupa tabel untuk pemesanan sukses dan pemesanan gagal	Memilih tanggal awal dan tanggal akhir	Data pemesanan sukses dan pemesanan gagal	Sukses (Gambar 4.47)

### 4.3.2 Evaluasi Sistem

Dari hasil uji coba pada Aplikasi Pemesanan Jasa *Photography* MomenKita.com dengan konsep *crowdsourcing* Berbasis Web, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat membantu *client* dalam memberikan informasi tentang jasa *photographer* yang dapat difilter berdasarkan *budget*, *rating*, kota, tanggal pemotretan dan melakukan pemesanan jasa *photographer* yang berada di daerah sekitar *client*. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar 4.19 - 4.23.
2. Aplikasi dapat memudahkan *client* dalam mendapatkan hasil foto dengan cepat, *client* dapat mengunduh hasil foto yang telah diunggah oleh *photographer* dan sebagai *backup* *client* akan dikirimkan *file* foto dalam bentuk CD. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar 4.29
3. Aplikasi membantu *client* dalam menjaga keamanan transaksi, dimana pembayaran akan ditampung terlebih dahulu oleh pihak MK dan baru akan diteruskan ke *photographer* saat *client* telah menerima foto hasil pemotretan dan melakukan konfirmasi selesai serta *client* hanya akan melakukan pembayaran saat pemesanan diterima oleh *photographer*.
4. Aplikasi mampu menjadi tempat *photographer* dalam mengembangkan usaha *photography*nya dengan cara menawarkan jenis jasa yang dimiliki *photographer* kepada *client*. Serta dapat meningkatkan peluang untuk mendapatkan *client* yang lebih banyak lagi dengan adanya lampiran hasil foto dari setiap *photographer* pada halaman profil mereka dan *rating* & *review* dari hasil transaksi *photographer* bersama *client*. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar 4.21 - 4.22.
5. *Photographer* dapat mengelola sumber daya berupa profil, perlengkapan, jenis jasa, *schedule* dan *gallery* yang dimiliki untuk penunjang agar *client* tertarik dengan jasa yang di tawarkan.



6. *Client* dapat memberikan *rating & review* dari hasil pemotretan bersama *photographer* yang dipesan. Sehingga dapat membantu *client* lain dalam menentukan *photographer* yang akan dipesan dan sebagai bahan koreksi agar dapat meningkatkan kemampuan atau kualitas *photographer*.
7. Aplikasi ini menerapkan konsep *crowdsourcing*, hal ini dibuktikan dengan bebasnya *photographer* dalam mengelola jenis jasa yang dimiliki dengan harga yang ditentukan sendiri oleh setiap *photographer* dan kebebasan *client* untuk memilih *photographer* yang akan dipesan dengan mempertimbangkan *budget, review, rating* dan portofolio dari setiap *photographer*.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil implementasi, uji coba dan evaluasi yang dilakukan pada aplikasi Pemesanan Jasa *Photography* MomenKita.com dengan konsep *crowdsourcing* Berbasis Web, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat membantu *client* dalam memberikan informasi tentang jasa *photographer* dari kota wisata yang dipilih saat pencarian *photographer* dan dengan konsep *crowdsourcing* yang memberikan kebebasan *client* melakukan pemesanan jasa yang berada di daerah sekitar *client* atau berdasarkan pencarian *client* dengan mempertimbangkan *budget*, *review*, *rating* dan portofolio dari setiap *photographer*.
2. Aplikasi dapat membantu menjembatani antara *photographer* dengan *client*, karena konsep *crowdsourcing* yang memberikan kebebasan *photographer* untuk *join* ke Momenkita.com dan *client* yang bebas melakukan pencarian *photographer* selama *photographer* ataupun *client* terhubung dengan jaringan *internet*, sehingga meningkatkan peluang *photographer* untuk mendapatkan *client* yang lebih banyak lagi.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil implementasi, uji coba dan evaluasi yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran untuk peneliti lain dalam melakukan pengembangan, diantaranya:

1. Aplikasi dapat dikembangkan dalam bentuk *mobile*, mengingat saat ini penggunaan perangkat *mobile* yang semakin banyak.
2. Melakukan pengembangan dan pengintegrasian pembayaran dengan metode pembayaran yang lain.
3. Meningkatkan sistem keamanan untuk mengamankan data transaksi.
4. Meningkatkan kecepatan akses *website*.
5. Menyempurnakan UI dan UX berdasarkan hasil *research* kepada *user*.
6. Melakukan perhitungan jarak, waktu dan biaya dari lokasi *photographer* ke tempat tujuan (lokasi pemotretan).



## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. (2013). *Buku Ajar Mata Kuliah Fotografi Dasar*. Surabaya: STIKOM Surabaya.
- Bull, S. (2009). *Photography (Routledge Introductions to Media and Communications)*. Britaniya Raya: Routledge.
- Calvin, J. (2015, 10 15). *Plus Minus Crowdsourcing Sebagai Sebuah Konsep Bisnis*. Retrieved from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/janrycalvin/561fd6b0137b61a5188b456b/plus-minus-crowdsourcing-sebagai-sebuah-konsep-bisnis>
- Hakim, L. (2004). *Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hartono, J. (2004). *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Howe, J. (2009). *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business*. New York: Crown Business.
- Julisman, A. (2014). *Sistem Aplikasi Travel dengan Angular JS & Codeigniter*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Katadata. (2016, 09 24). *Usia Produktif Dominasi Penduduk Indonesia 2016*. Retrieved 01 15, 2018, from <https://databoks.katadata.co.id:https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/09/24/bonus-demografi-2016-jumlah-penduduk-indonesia-258-juta-orang>
- Katadata. (2017, 04 28). *Gen Y dan Z Cenderung Beralih ke Platform Online*. Retrieved 01 15, 2018, from <https://databoks.katadata.co.id:https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/04/28/gen-y-dan-z-cenderung-beralih-ke-platform-online>
- Kontan. (2014, 01 15). *Wisatawan Indonesia paling narsis di dunia maya*. Retrieved 01 15, 2018, from [www.kontan.co.id:http://industri.kontan.co.id/news/wisatawan-indonesia-paling-narsis-di-dunia-maya](http://industri.kontan.co.id/news/wisatawan-indonesia-paling-narsis-di-dunia-maya)
- Pipin, A. (2013). *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu.
- Pressman, R. (2010). *Software Engineering : a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill.
- Romeo. (2003). *Testing dan Implementasi Sistem, Edisi Pertama*. Surabaya: STIKOM Surabaya.

- Setiadi, T. (2017). *Dasar Fotografi-Cara Cepat Memahami Fotografi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sidik, B. (2012). *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: INFORMATIKA.
- Sulhan, M. (2007). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP & ASP*. Yogyakarta: PT. Gava Media.
- Sutherland, J. (2014). *The Art Of Doing Twice the Work in Half the Time*. Amerika: Crown Business.
- Tjin, E. (2011, 04 27). *Perbedaan Tukang Foto Dengan Fotografer*. Retrieved 01 05, 2018, from infofotografi.com:  
<http://www.infofotografi.com/blog/2011/04/perbedaan-tukang-foto-dengan-fotografer/>
- Yuhefizar, M. &. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

