**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**PEMBANGUNAN WEBSITE EDUKASI DAN PROMOSI KARYA SENIMAN INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Matakuliah Kerja Praktik  
Jenjang Strata 1 pada Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Jenderal Achmad Yani

****

Disusun Oleh:

**Indiarto Aji Begawan Devita Dwitama Putri Baron** NIM. 3411 18 1114 NIM. 3411 18 1136

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
2021**



# LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Judul Kerja Praktik:

**PEMBANGUNAN WEBSITE EDUKASI DAN PROMOSI KARYA SENIMAN INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Oleh:

*A person in a white shirt

Description automatically generated with medium confidencePhoto*

*Resmi*

*Ukuran 3x4*

*A person wearing a head scarf

Description automatically generated with medium confidenceoto*

*Resmi*

*Ukuran 3x4*

**Devita Dwitama Putri Baron**

NIM: 3411.18.1136

**Indiarto Aji Begawan**

NIM: 3411 18 1114

**Telah Diperiksa dan Disetujui**

**Sebagai Laporan Penelitian Kerja Praktik:**

Pada Tanggal \_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ 2021

**Diketahui,**

Ka. Program Studi Informatika

*tanda tangan*

Agus Komarudin, S.Kom., MT.

NID. 4121 758 78

Pembimbing Lapangan

*tanda tangan*

Dewi Rachmawati

Dosen Pembimbing

Penelitian Kerja Praktik

*tanda tangan*

Faiza Renaldi, S.T., M.Sc.

NID. 4121 670 79



**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan bahwa laporan kerja praktik yang telah kami buat dengan judul sebagai berikut:

**PEMBANGUNAN WEBSITE EDUKASI DAN PROMOSI KARYA SENIMAN INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Merupakan hasil karya kami. Laporan beserta sistem yang telah dibuat merupakan hasil pekerjaan kami sepenuhnya. Ide, pendapat, atau materi yang berasal dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai dan baku.

Demikian pernyataan ini telah kami buat.

Cimahi, September 2021

A picture containing athletic game, sport, basketball

Description automatically generatedText

Description automatically generated

|  |  |
| --- | --- |
| **Indiarto Aji Begawan**  NIM: 3411 18 1114 | **Devita Dwitama Putri Baron**  NIM: 3411.18.1136 |

**KATA PENGANTAR**

Cimahi, September 2021

Tim Penyusun

**ABSTRAK**

Kata kunci :

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN ii](#_Toc83383242)

[**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN** ii](#_Toc83383243)

[**KATA PENGANTAR** iii](#_Toc83383244)

[**ABSTRAK** 4](#_Toc83383245)

[DAFTAR ISI 5](#_Toc83383246)

[DAFTAR GAMBAR 8](#_Toc83383247)

[DAFTAR TABEL 8](#_Toc83383248)

[**DAFTAR SINGKATAN** 9](#_Toc83383249)

[DAFTAR SIMBOL 9](#_Toc83383250)

[**BAB I PENDAHULUAN** 11](#_Toc83383251)

[1.1 Latar Belakang Masalah 11](#_Toc83383252)

[1.2 Identifikasi Masalah 12](#_Toc83383253)

[1.3 Batasan Masalah 12](#_Toc83383254)

[1.1 Maksud dan Tujuan 13](#_Toc83383255)

[1.2 Metodologi Kerja Praktik 13](#_Toc83383256)

[I.5.1 Metode Pengumpulan Data 13](#_Toc83383257)

[I.5.2 Metode Pengembangan Sistem 14](#_Toc83383258)

[I.5.3 Sistematika Penulisan 16](#_Toc83383259)

[**BAB II LANDASAN TEORI** 18](#_Toc83383260)

[2.1. Landasan Teori 18](#_Toc83383261)

[**2.1.1** **Definisi Website** 18](#_Toc83383262)

[**2.1.3** **Definisi Basis Data** 18](#_Toc83383263)

[**2.1.3** **Definisi MySQL** 19](#_Toc83383264)

[**2.1.4** **Definisi PHP** 19](#_Toc83383265)

[**2.1.5** **Definisi Framework** 19](#_Toc83383266)

[**2.1.6** **Definisi CodeIgniter** 20](#_Toc83383267)

[**2.1.7** **Definisi API** 20](#_Toc83383268)

[**2.1.8** **Definisi E-Commerse** 21](#_Toc83383269)

[**2.1.9** **Definisi UML** 21](#_Toc83383270)

[2.2. Studi Pustaka 22](#_Toc83383271)

[BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 23](#_Toc83383272)

[3.1 Latar Belakang Organisasi 23](#_Toc83383273)

[3.1.1 Visi dan Misi Organisasi 23](#_Toc83383274)

[3.1.2 Struktur Organisiasi 23](#_Toc83383275)

[**3.2** **Komposisi Tim Scrum** 24](#_Toc83383276)

[**3.3** **Proses Bisnis Organisasi** 24](#_Toc83383277)

[**3.3.1** **Wawancara** 24](#_Toc83383278)

[**3.3.2** **Observasi** 25](#_Toc83383279)

[**3.3.3** **Penangkapan Proses Bisnis** 25](#_Toc83383280)

[**3.3.4** **Identifikasi Masalah** 26](#_Toc83383281)

[**3.4** **Kick Off Project** 26](#_Toc83383282)

[**3.4.1** **Penentuan Product Goal** 26](#_Toc83383283)

[**3.4.2** **Penentuan Product Backlog** 27](#_Toc83383284)

[**3.4.3** **Penentuan Definition of Done** 28](#_Toc83383285)

[**3.5** **Sprint 1** 30](#_Toc83383286)

[**3.7.1** **Sprint Planning** 30](#_Toc83383287)

[**3.7.2** **Daily Scrum** 30](#_Toc83383288)

[**3.7.3** **Sprint Review** 31](#_Toc83383289)

[**3.7.4** **Sprint Retrospective** 31](#_Toc83383290)

[**3.6** **Sprint 2** 31](#_Toc83383291)

[**3.6.1** **Sprint Planning** 31](#_Toc83383292)

[**3.6.2** **Daily Scrum** 31](#_Toc83383293)

[**3.6.3** **Sprint Review** 31](#_Toc83383294)

[**3.6.4** **Sprint Retrospective** 32](#_Toc83383295)

[**3.7** **Sprint 3** 32](#_Toc83383296)

[**3.7.1** **Sprint Planning** 32](#_Toc83383297)

[**3.7.2** **Daily Scrum** 32](#_Toc83383298)

[**3.7.3** **Sprint Review** 32](#_Toc83383299)

[**3.7.4** **Sprint Retrospective** 32](#_Toc83383300)

[**3.8** 33](#_Toc83383301)

[**3.9** **User Acceptance Test** 33](#_Toc83383302)

[**3.10** **Pelatihan** 34](#_Toc83383303)

[**3.11** **Go – Live** 34](#_Toc83383304)

[BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 35](#_Toc83383305)

[4.1 Implementasi 35](#_Toc83383306)

[4.1.1 Implementasi Basis Data 35](#_Toc83383307)

[4.1.2 Implementasi Antarmuka Pengguna 35](#_Toc83383308)

[4.2 Pengujian Sistem 35](#_Toc83383309)

[BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 36](#_Toc83383310)

[5.1 Kesimpulan 36](#_Toc83383311)

[5.2 Saran 36](#_Toc83383312)

[DAFTAR PUSTAKA 37](#_Toc83383313)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1 Scrum 13](#_Toc83183272)

[Gambar 2 Struktur Organisasi Jogja Painting 23](#_Toc83183273)

# DAFTAR TABEL

[Table 1 Tim Scrum 23](#_Toc83183259)

[Table 2 List Product Backlog 26](#_Toc83183260)

[Table 3 Definition of Done 27](#_Toc83183261)

[Table 4 List Pertanyaan UAT 29](#_Toc83183262)

**DAFTAR SINGKATAN**

Tabel 1. Daftar Singkatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Istilah dan Singkatan** | **Keterangan** |

# DAFTAR SIMBOL

1. **Flowchart**

Tabel 2. Simbol Flowchart

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Simbol | Deskripsi |
|  |  |  |

1. **Use Case**

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Diagram, schematic  Description automatically generated | *Actor* | Orang, proses, atau sistem lain yang beinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. |
| 2. | A picture containing text, clipart  Description automatically generated | *Use Case* | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. |
| 3. |  | *Extend* | Relasi use case tambahan ke sebuah use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa usecase tambahan tersebut. |
| 4. |  | *Include* | Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankannya use case ini. |
| 5. |  | *Association* | Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor. |
| 6. |  | Generalisasi | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. |

1. **Class Diagram**

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Table  Description automatically generated | Kelas | Merupakan suatu himpunan dari obyek yang terdiri dari nama, kelas, atribut/variable serta fungsi atau *method*. |
| 2. | A picture containing application  Description automatically generated | Interface | Merupakan konsep interface atau implementasi terhadap kelas lain. |
| 3. |  | Association | Relasi antar kelas dengan makna umum. |
| 4. |  | Generalization | Menunjukkan suatu kelas tertentu adalah anak dari kelas lain. |

1. **Activity Diagram**

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Text  Description automatically generated with medium confidence | Status Awal | Menunjukkan titik awal sebuah aktivitas dimulai. |
| 2. | Graphical user interface, text, application  Description automatically generated | Aktivitas | Menunjukkan aktivitas yang sedang berjalan. |
| 3. |  | Penggabungan | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu. |
| 4. |  | Percabangan | Asosisasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
| 5. | Text  Description automatically generated with low confidence | Status Akhir | Menunjukkan titik akhir sebuah aktivitas. |

1. **Sequence Diagram**

| No. | Simbol | Nama Simbol | Deskripsi |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | Shape, rectangle  Description automatically generated | Aktor | Obyek dari aktor yang berorientasi dengan sistem. |
| 2. | Shape, rectangle  Description automatically generated | Objek | Representasi dari kelas dengan atribut dan operasi sesuai kelasnya. |
| 3. |  | Pesan tipe call | Pemanggilan suatu operasi pada obyek yang ditunjukkan. |
| 4. |  | Pesan tipe send | Obyek mengirimkan pesan/data/masukan pada objek lain. |
| 5. |  | Pesan tipe return | Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian. |
| 6. |  | Waktu aktif | Menyatakan objek dalam keadaan aktif daan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya. |
| 7. |  | Garis hidup | Menyatakan kehidupan suatu objek. |

**BAB I** **PENDAHULUAN**

## ­Latar Belakang Masalah

Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang telah tumbuh dan berkembang sejajar dengan perkembangan manusia selaku pengubah dan penikmat karya seni itu sendiri.[1] Pandemi COVID-19 yang saat ini menerpa seluruh belahan dunia telah memberi dampak keterpurukan dalam berbagai aspek kehidupan, Indonesia merupakan salah satu negara yang tidak luput terkena dampak tersebut.[2] Melakukan promosi dan edukasi terkait karya seni saat ini tentunya merupakan hal yang sulit dan menjadi terbatas karena banyaknya operasional dan kehidupan sosial yang dibatasi, seperti pameran, tempat, atau pertemuan seni yang harus ditutup karena adanya pandemi.[3] Sehingga hal ini menjadi salah satu titik tolak baru dan peluang bagi para seniman untuk dapat cepat beradaptasi dan mengembangkan kegiatan seni ke platform digital, salah satu dampak baiknya adalah produk karya akan memiliki daya jangkau yang lebih luas dan memiliki ikatan yang lebih dekat dengan konsumen karena masuk dalam ruang privasi seperti handphone konsumen.[4] PT. Budi Digdaya Berkah Santosa merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Art Agency and Creative Community yang berfokus pada bidang seni kreatif di Indonesia yang selalu berkomitmen untuk menjadi perusahaan seni visual terbaik dan terbesar berskala internasional.

Perusahaan ini lebih dikenal dengan branding Jogja Painting dan telah membangun suatu komunitas seniman indonesia bernama Indonesia NFT (IDNFT) yang di dalamnya terdapat banyak kegiatan berbagi informasi edukasi seni dan hasil karya yang telah diciptakan. Sudah satu tahun terakhir IDNFT menggunakan media pertemuan tatap muka untuk dapat memberikan edukasi dan berbagi informasi terkait seni melalui pameran, galery seni, dll. Namun media yang digunakan saat ini seringkali terhambat dikarenakan seluruh kegiatan terhentikan akibat pembatasan sosial pandemi covid-19. Berdasarkan uraian tersebut, diusulkan sebuah pembuatan media baru berupa sistem website yang dapat memberikan fungsi edukasi, promosi dan informasi terkait seni menjadi terjangkau lebih luas karena berdasarkan penelitian terdahulu menyatakan bahwa meningkatnya jumlah kunjungan situs web yang terkait edukasi seni menjadi suatu sumber daya dan penyedia informasi yang sangat diperlukan untuk para seniman, ataupun pelajar dan guru seni.[5] Sistem website yang akan dikembangkan, memiliki gambaran yang sama seperti sudah dikembangkan dalam website eggtempera, theartofeducation, dan deepspacesparkle.[5] Hal ini memberikan hasil analisa yang kuat bahwa fungsi-fungsi tersebut sangat dibutuhkan untuk segera dikembangkan. Pengembangkan sistem website ini akan dilakukan dengan menggunakan metode scrum dikarenakan dalam proses pembangunan suatu sistem akan sulit untuk memprediksi hal-hal apa saja yang akan terjadi, seperti adanya perubahan atau penambahan *requirement* ditengah pengerjaan proyek[6], Maka pendekatan scrum yang iteratif dan inkremental diharapkan dapat mengoptimalkan prediktabilitas dan mengendalikan resiko yang mungkin terjadi, pengembangan perangkat lunak ini akan dimulai dengan dilakukannya penyusunan product backlog, melakukan seluruh kegiatan sprint, dan secara rutin melaksanakan daily scrum.[7]

## Identifikasi Masalah

Berjalan hampir kurang lebih 1 tahun IDNFT berdiri dan menjalankan pertemuan tatap muka sebagai media untuk dapat memberikan edukasi dan berbagi informasi terkait seni melalui pameran, galery seni, dll. Namun media yang digunakan saat ini seringkali terhambat dikarenakan seluruh kegiatan terhentikan akibat pembatasan sosial pandemi covid-19. Oleh karena itu, diusulkanlah pembuatan sebuah media baru berupa sistem website yang dapat memberikan fungsi edukasi, promosi dan informasi terkait seni menjadi terjangkau lebih luas.

## Batasan Masalah

Dalam melaksanakan kerja praktik ini diperlukan suatu batasan-batasan agar dapat fokus pada permasalahan dan tidak menyimpang dari yang telah direncanakan. Batasan-batasan tersebut diantaranya:

1. Proses jual beli dilakukan oleh pihak ketiga seperti WhatsApp, yang mana seluruh kesepakaan terkait harga, pembelian, pengiriman, dll ditentukan oleh penjual dan pembeli melalui platform tersebut.
2. Metode yang diberikan hanya melalui transfer bank dan mengunggah bukti transfer ke dalam aplikasi. Metode pembayaran akan dikembalikan kepada kesepakatan penjual dan pembeli setelah melakukan diskusi.
3. Fitur artish of the month hanya dapat dikelola oleh admin melalui dashboard.
4. Post dan astikel dikelola admin yang nanti akan dilakukan dalam halaman dashboard.
5. Fitur yang tidak dapat dibuat saat ini akan menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti discord, google form, dan yang lainnya.

## Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dan tujuan dari kerja praktik ini yaitu membangun sebuah sistem baru berupa website yang dapat digunakan sebagai media edukasi, promosi, dan informasi terkait seni. Adapun rincian tujuan dari dibangunnya sistem, yaitu :

1. Membangun aplikasi yang dapat melakukan edukasi dan promosi karya seniman Indonesia.
2. Membantu dalam melakukan proses promosi seni secara online.
3. Membantu perusahaan dalam memberikan fasilitas website agar seluruh informasi dan proses jual beli dapat dilakukan lebih mudah dan informatif.

## Metodologi Kerja Praktik

Metode penelitian yang akan kami gunakan dalam pembangunan sistem ini adalah scrum yang merupakan sebuah kerangka kerja yang didasari oleh empirism (transparansi, inspeksi, dan adaptasi) dan banyak digunakan untuk mengembangkan produk atau perangkat lunak yang bersifat kompleks[7].

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kerja praktik ini digunakan untuk dapat melakukan analisis dan pengembangan sistem pada tahap berikutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan, sebagai berikut :

1. Observasi :

Pada kerja praktik ini, observasi dilakukan dengan mengamati proses bisnis yang berlangsung dalam komunitas IDNFT, mulai dari proses pendataan anggota komunitas, perbedaan kebutuhan antara anggota dan non-anggota, proses pendaftaran, sampai dengan proses penyusunan dokumen yang terkait.

1. Wawancara :

Wawancara merupakan komunikasi atau interaksi dua arah unuk mendapatkan data dari responden[8]. Pada kerja praktik ini, wawancara dilakukan dengan melakukan zoom meeting secara berkala bersama dengan CEO PT. Budi Digdaya Berkah Santosa untuk mengkonfirmasi data dan fakta yang telah diperoleh pada saat observasi serta untuk mendapatkan seluruh *software requirement* yang dibutuhkan pengguna.

1. Studi Pustaka :

Studi pustaka dalam kerja praktik ini dilakukan untuk mengumpulkan seluruh data dan informasi yang berkaitan dengan topik pengembangan sistem melalui dokumen-dokumen seperti buku, jurnal, prosiding, laporan-laporan, ataupun bentuk lainnya baik dalam bentuk cetak maupun digital.

### Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam kerja praktik ini adalah *agile software development methods d*engan model scrum, dengan tim scrum yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan scrum yang dilakukan, sebagai berikut :

Diagram

Description automatically generated

Gambar 1 Scrum

1. Menyusun Product Backlog

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini adalah menyusun product backlog. Product Backlog adalah daftar seluruh kebutuhan yang dibutuhkan untuk membuat sistem dan meningkatkan nilai produk. Ada pula product backlog item yang dibuat dalam setiap sprint untuk membuat item kebutuhan menjadi lebih kecil, detail, dan lebih akurat.

1. Sprint Planning Meeting

Sprint planning meeting merupakan agenda yang dilakukan setelah proses pembuatan product backlog item selesai, pada tahap ini akan di adakannya briefing atau rapat dengan tim pada awal sprint untuk menentukan item dari Product Backlog untuk dimasukkan ke dalam Sprint yang sedang berlangsung.

1. Daily Scrum

Daily scrum merupakan agenda yang dilakukan untuk memastikan kemajuan pekerjaan untuk mencapai sprint goal yang telah ditentukan. Daily scrum ini dilaksanakan selama 15 menit setiap hari nya untuk meningkatkan komunikasi, dan mengidentifikasi hambatan yang mungkin terjadi. Dalam kerja praktik ini, daily scrum biasa dilakukan dengan diskusi melalui chat atau zoom meeting dipagi hari sebelum mengerjakan pekerjaan dihari itu.

1. Sprint Review Meeting

Sprint Review Meeting merupakan agenda yang dilakukan untuk dapat mengevaluasi dan meninjau apa yang telah dicapai selama berlangsung nya sprint. Dalam kerja praktik ini, sprint review selalu dihadiri oleh CEO PT. Budi Digdaya Berkah Santosa selaku stackholder utama sekaligus pembimbing lapangan dalam pengerjaan website IDNFT ini melalui diskusi menggunakan zoom meeting setiap proses rilis program telah dilaksanakan.

1. Sprint Retrospective

Sprint Retrospective adalah agenda terakhir dalam setiap sprint yang berlangsung, pada agenda ini biasa dilakukan dengan tim scrum untuk mengevaluasi apa saja hal baik dan buruk yang berjalan dalam sprint terkait dengan individu, proses bekerja, ataupun definition of done yang telah ditentukan.

### Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| BAB I | : PENDAHULUAN  Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan serta sistematika penulisan. |
| BAB II | : TINJAUAN PUSTAKA  Bab ini menjelaskan uraian mengenai teori – teori yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi. |
| BAB III | : ANALISIS DAN PERANCANGAN  Bab ini menjelaskan analisis kebutuhan yang digunakan dalam merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Persediaan Spare Part Mobil pada PT Megalos Auto Cemerlang. |
| BAB IV | : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI  Bab ini memberikan gambaran berupa implementasi sistem, *input* dan *output* serta pengujian yang digunakan dalam pembangunan Sistem Informasi Persediaan Spare Part Mobil pada PT Megalos Auto Cemerlang. |
| BAB V | : KESIMPULAN DAN SARAN  Bab ini memberikan kesimpulan pembangunan sistem informasi yang telah dilakukan serta saran untuk mengembangkan dan perbaikan sistem informasi yang dapat dilakukan. |
| DAFTAR PUSTAKA | : DAFTAR PUSTAKA  Daftar pustaka merupakan suatu daftar yang didalamnya mencatumkan nama pengarang, judul buku, penerbit, tahun terbit dan hal-hal lainnya yang terkait. Hal ini dibuat untuk mempermudah pembaca yang ingin meninjau lebih jauh tentang apa yang sudah ditulis dan sebagai acuan untuk melakukan pengecakan apakah sudah sesuai dengan buku yang tertera dalam daftar pustaka. |
| LAMPIRAN | : LAMPIRAN  Lampiran berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi dokumen. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca mendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan dokumen. |

**BAB II** **LANDASAN TEORI**

## Landasan Teori

Terdapat sejumlah teori yang akan digunakan dalam menjalankan kerja praktik. Teori-teori tersebut dijelaskan pada sub bab 2.1.1 sampai dengan 2.1.9.

1. **Definisi Website**

*Website* adalah salah satu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman – halaman *web* (*web* page) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang diletakan pada suatu teks atau image. *Website* dibuat pertama kali oleh Tim Bamers Lee pada pada tahun 1990. *Website* dibagun dengan menggunakan bahasa *HTML* dan memanfaatkan protokol komunikasi *HTTP* yang terletak pada *aplication layer* pada refensi *layer* *OSI*. Halaman *website* diakses menggunakan aplikasi yang menggunakan aplikasi yang disebut internet *browser*. *Website* dibagi menjadi 2 yaitu *website* Statis dan *website* Dinamis.[9] Pemilihan *website* sebagai *platform* aplikasi ini adalah karena *website* dapat diakses secara bebas oleh seluruh kalangan dengan jaringan internet tanpa harus melakukan proses *download* aplikasi. Hal tersebut yng menjadikan *website* lebih efisien dibanding menggunakan aplikasi berbasis android, iOS atau windows. Untuk kalangan yang tidak secara kontinu mengakses aplikasi, *website* memberikan keleluasaan akses saat dibutuhkan oleh pengguna.[10]

1. **Definisi Basis Data**

*Database* merupakan salah satu komponen yang penting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *database* sistem. Sistem basis data (*database* *system*) ini adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.[11]

Tujuan dari desain *database* adalah untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam sistem, sehingga informasi yang dihasilkan dapat terpenuhi dengan baik. *Database* yang sudah masuk dalam suatu media penyimpanan tidak akan pernah bisa diakses tanpa adanya suatu perangkat lunak aplikasi yang familiar dengannya, misalkan saja perangkat lunak aplikasi yang berbasis *database*.[11]

1. **Definisi MySQL**

*MySQL* adalah salah satu jenis *database* server yang sangat terkenal. *MySQL* menggunakan bahasa SQL untuk mengakses *database* nya. Lisensi *MySQL* adalah *FOSS License Exception* dan ada juga yang versi komersial nya. Tag *MySQL* adalah “*The World's most popular open source database*”. *MySQL* tersedia untuk beberapa *platform*, di antara nya adalah untuk versi windows dan versi linux. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah terhadap *MySQL*, anda dapat menggunakan *software* tertentu, di antara nya adalah *PHP*myadmin dan *MySQL* yog. Pada kesempatan kali ini, kita akan menggunakan *PHP*myadmin, yang terdapat dalam *bundle* *xampp*, yang dapat di peroleh di [www.apachefriends.org](http://www.apachefriends.org).[12]

1. **Definisi PHP**

*PHP* (*Hypertext* *Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat *website* dinamis maupun aplikasi *web*. Berbeda dengan *HTML* yang hanya bisa menampilkan konten statis, *PHP* bisa berinteraksi dengan *database*, file dan folder, sehingga membuat *PHP* bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah *website*. Blog, Toko *Online*, *CMS*, Forum, dan *Website* Social Networking adalah contoh aplikasi *web* yang bisa dibuat oleh *PHP*. *PHP* adalah bahasa *scripting*, bukan bahasa *tag-based* seperti *HTML*. *PHP* termasuk bahasa yang cross-*platform*, ini artinya *PHP* bisa berjalan pada sistem operasi yang berbeda-beda (Windows, Linux, ataupun Mac). Program *PHP* ditulis dalam file plain text (teks biasa) dan mempunyai akhiran “.*PHP*”.[13]

1. **Definisi Framework**

*Framework* (kerangka kerja) adalah istilah yang sering muncul dalam dunia *developer*. Istilah tersebut memiliki fungsi yang sangat besar bagi pengembangan kode program secara sistematis. Saat ini, seorang pengembang khususnya dalam bidang *web* development diharuskan untuk mempelajari dan menggunakan sebuah kerangka kerja dalam pembuatan perangkat lunak. Kerangka kerja diciptakan untuk mempermudah kinerja dari *programmer*. Sehingga, seorang *programmer* tidak perlu untuk menuliskan kode secara berulang – ulang. Karena di dalamnya sendiri anda hanya perlu menyusun komponen – komponen pemrograman saja. Keuntungan lain adalah untuk mengembangkan perangkat lunak dengan penyusunan kode secara terstruktur dan konsisten. Kode yang baik tentu saja merupakan kode yang dapat dimengerti oleh mesin serta pengembang (*developer*).[14]

1. **Definisi CodeIgniter**

*CodeIgniter* adalah : “Sebuah *Framework* *PHP* yang bersifat *open source* dan menggunakan metode *MVC* (*Model*, *View*, *Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *web* tanpa harus membuatnya dari awal”. Dalam situs resmi *CodeIgniter*, menyebutkan bahwa *CodeIgniter* merupakan *Framework* *PHP* yang kuat dan sedikit *bug*. *CodeIgniter* ini dibangun untuk para pengembang dengan bahasa pemrogram *PHP* yang membutuhkan alat untuk membuat *web* dengan fitur lengkap. *Framework* *CodeIgniter* dikembangkan oleh Rick Ellis, CEO Ellislab, Inc.[15]

1. **Definisi API**

*API* adalah singkatan dari Application Programming Interface yaitu sebuah *software* yang memungkinkan para *developer* untuk mengintegrasikan dan mengizinkan dua aplikasi yang berbeda secara bersamaan untuk saling terhubung satu sama lain. Tujuan penggunaan dari *API* adalah untuk saling berbagi data antar aplikasi yang berbeda tersebut, Tujuan penggunaan *API* lainnya yaitu untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi dengan cara menyediakan sebuah function yang terpisah sehingga para *developer* tidak perlu lagi membuat fitur yang serupa. Istilah “*API*” sebetulnya tidak ada hubungannya dengan hal-hal yang berkaitan dengan *web*, karena istilah tersebut sudah ada sebelum *web*. Hal Ini semacam dikooptasi yang berarti “pemanggilan *web* service”. Tapi secara tradisional, Pengertian *API* bukan seperti itu. Tapi lebih berkaitan dengan fungsi-fungsi yang disediakan oleh Sistem Operasi [9].

1. **Definisi E-Commerse**

*Electronic* *commerce* atau *ecommerce* adalah segala aktivitas jual beli yang dilakukan melalui media elektronik. Meskipun sarananya meliputi televisi dan telepon, kini *ecommerce* lebih sering terjadi melalui internet. Oleh karena pengertian *e-commerce* tersebut, ada kesalahpahaman tentang *ecommerce* dan *marketplace*. Istilah *ecommerce* digunakan untuk mendeskripsikan semua transaksi yang memakai media elektronik. *Marketplace* sendiri adalah salah satu model *ecommerce*, di mana ia berfungsi sebagai perantara antara penjual dan pembeli. Penjual yang berdagang di *marketplace* hanya perlu meladeni pembelian. Semua aktivitas lain seperti pengelolaan *website* sudah diurus oleh *platform* tersebut.  Situs-situs seperti Shopee dan Lazada adalah dua contoh *marketplace*.[16]

1. **Definisi UML**

*Unified Modelling Language* (*UML*) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. *UML* menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan *UML* kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena *UML* juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, *UML* tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.[17]

Seperti bahasa-bahasa lainnya, *UML* mendefinisikan notasi dan syntax/semantik. Notasi *UML* merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan *UML* syntax mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi *UML* terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (*Object-Oriented Design*), Jim Rumbaugh OMT (*Object Modeling Technique*), dan Ivar Jacobson OOSE (*Object-Oriented* *Software* *Engineering*).[17]

## Studi Pustaka

# BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

## Latar Belakang Organisasi

PT. Budi Digdaya Berkah Santosa merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Art Agency and Creative Community yang berfokus pada bidang seni kreatif di Indonesia. Berdiri pada tanggal 13 Mei tahun 2014 yang berkantor pusat di DIYogyakarta dengan Budi Santosa sebagai Founder.

Perusahaan ini lebih dikenal dengan branding Jogja Painting yang memiliki spesialisasi produk pada seni lukis, mural, 3D trick art, floor art, room decorations (exterior & interior), dan art merchandising. Dalam menciptakan dan menyajikan setiap karya, perusahaan selalu membawa campaign untuk menyampaikan pesan-pesan positif, karena Jogja Painting hadir untuk membawa keajaiban dari sebuah karya seni.

### Visi dan Misi Organisasi

**Visi**

To become a global leading Visual Art Company. Menjadi perusahaan seni visual terbaik dan terbesar berskala internasional

**Misi**

1. Menciptakan tempat one-stop solution dalam bidang seni melalui konseptualisasi ide, desain objek, dan eksekusi karya seni.
2. Menciptakan inovasi produk seni dengan cara mendesain ulang, mengembangkan dan meningkatkan nilai suatu karya seni.
3. Menginisiasi komunitas seniman berbakat berskala nasional bahkan internasional dengan E3 Programs (Embracing, Educating, and Empowering).
4. Membangun agensi seniman sebagai wadah untuk membangun karir dan membuka lapangan pekerjaan yang professional.

### Struktur Organisiasi

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi. Berikut adalah struktur organisasi Jogja Painting yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.

Diagram

Description automatically generated

Gambar 2 Struktur Organisasi Jogja Painting

1. **Komposisi Tim Scrum**

Komposisi tim scrum akan menjelaskan seluruh posisi tim scrum yang akan berperan dalam pengerjaan kerja praktik ini. Dapat dilihat pada tabel 1 dibawah :

Table 1 Tim Scrum

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | Jabatan | Posisi Tim Scrum |
| Budi Santosa | Pembimbing Lapangan | Product Owner |
| Faiza Renaldi | Pembimbing Akademik | Scrum Master |
| Indiarto Aji Begawan | Mahasiswa 1 | Developer |
| Devita Dwitama Putri B | Mahasiswa 2 | Developer |

1. **Proses Bisnis Organisasi**
2. **Wawancara**

Proses wawancara yang dilakukan secara berkala dengan menggunakan media komunikasi zoom meeting pada tanggal 12 juli 2021 dan 24 Juli 2021. Setiap proses wawancara biasanya memakan waktu sekitar 30 menit sampai 1 jam. Wawancara ini dilakukan bersama Human Resources Ibu Dewi Rachmawati dan Bapak Budi Santosa selaku CEO PT. Budi Digdaya Berkah Santosa yang berperan sebagai pembimbing lapangan pada kerja praktik ini. Pada proses wawancara yang pertama, dilakukan dengan berbagai pertanyaan terkait perusahaan seperti proses bisnis, profil dan struktur organisasi, dan visi-misi perusahaan. Pada pertemuan pertama ini pun, pembimbing lapangan memberikan pemaparan pertamanya terkait konsep dasar sistem yang dibutuhkan; kemudian dalam wawancara kedua, dilakukannya dengan berbagai pertanyaan yang lebih mendetail terkait konsep sistem, seperti masalah dan kebutuhan yang perlu diselesaikan, kegiatan operasional yang berlangsung secara umum, siapa saja aktor yang akan berperan, bagaimana setiap aktor berperan dalam prosesnya, bagaimana proses pendataan anggota, perbedaan kebutuhan antara anggota dan non-anggota, proses pendaftaran, dan informasi apa saja yang akan ada dalam sistem. Setiap proses wawancara selalu dilakukannya perekaman sebagai dokumentasi dari proses bimbingan lapangan, yang kemudian dari rekaman itulah dilakukan pengulangan untuk memudahkan dalam pemahaman atas seluruh hal yang disampaikan oleh narasumber, setelah proses wawancara ini dilakukan pula proses observasi untuk dapat mengamati lebih detail terkait kebutuhan sistem.

1. **Observasi**

Pada kerja praktik ini, tahap observasi dilakukan dengan mengamati lebih detail terkait seluruh informasi yang telah didapatkan pada proses wawancara. Seluruh hal yang diobservasi terkait proses bisnis yang berlangsung, mulai dari proses pendataan anggota komunitas, perbedaan kebutuhan antara anggota dan non-anggota, proses pendaftaran, dan informasi apa saja yang akan ada dalam sistem. Observasi menghasilkan pemahaman terkait seluruh proses keanggotaan dan informasi terkait edukasi seni yang akan ditampilkan dalam sistem, kemudian seluruh hasil obervasi yang dilakukan, kami validasi kembali kepada narasumber pada tanggal 30 Juli 2021 melalui zoom meeting yang berlansung sekitar 1 jam. Setelah seluruh hasil observasi telah dilakukan, kami mulai melakukan perincian seluruh fitur kedalam list kebutuhan sistem.

1. **Penangkapan Proses Bisnis**

Pada tahap ini dilakukannya penangkapan proses bisnis yang berupa hasil pemahaman proses bisnis yang berlangsung sebelum adanya sistem yang akan dibuat pada kerja praktik ini. Berikut ini pseudocode dari proses bisnis saat ini :

1. **Proses Pendaftaran**
2. Seniman melakukan pendaftaran sebagai member dengan menghubungi instagram atau whatsapp IDNFT, pada bagian ini seluruh seniman yang akan menjadi anggota akan ditanyakan beberapa pertanyaan seperti nama lengkap, alamat email, nomor telpon, domisili, sosial media, dan jenis aliran seni.
3. Proses pendaftaran dilakukan oleh seniman dengan melakukan pengisian formulir pendaftaran yang telah dibagikan oleh admin IDNFT.
4. Admin melakukan pendataan member yang telah terdaftar kedalam dokumentasi pembukuan.
5. Kemudian member yang telah terdaftar akan mendapatkan tanda keanggotaan dengan dimasukan ke dalam channel private discord IDNT.

Berikut ini, flow chart dari proses bisnis yang telah di jabarkan :

Diagram

Description automatically generated

1. **Proses Edukasi Member**
2. **Proses Promosi Hasil Karya**
3. .
4. Seluruh anggota yang telah terdaftar akan mendapatkan informasi terkait acara-acara tatap muka terkait edukasi dan promosi seni, seperti pameran kebudayaan, galery seni, festival, dan lain lain.
5. Kemudian, setelah mendapat informasi tersebut maka para anggota memiliki kesempatan untuk melakukan pengembangan diri karena dapat menerima edukasi, dan memperkenalkan hasil karya nya secara lebih luas pada sesi promosi.
6. **Identifikasi Masalah**

Setelah dilakukannya identifikasi terhadap proses saat ini yang telah berlangsung hampir kurang lebih 1 tahun IDNFT berdiri dan menjalankan pertemuan tatap muka sebagai media untuk dapat memberikan edukasi dan berbagi informasi terkait seni melalui pameran, galery seni, dll. Namun media yang digunakan saat ini seringkali terhambat dikarenakan seluruh kegiatan terhentikan akibat pembatasan sosial pandemi covid-19. Oleh karena itu, diusulkanlah pembuatan sebuah media baru berupa sistem website yang dapat memberikan fungsi edukasi, promosi dan informasi terkait seni dan komunitas menjadi terjangkau lebih luas.

1. **Kick Off Project**
2. **Penentuan Product Goal**

Membuat sebuah sistem website sebagai wadah edukasi, informasi, dan promosi terkait seni untuk seluruh anggota komunitas agar seluruh informasi dan karya dari anggota dapat dipromosikan dan terjangkau dengan lebih luas sehingga dapat membantu para seniman yang terhalang aktivitas promosinya karena pembatasan sosial pandemi covid-19. Sistem ini juga diharapkan dapat menyimpan data keanggotaan dengan cara mendaftarkan diri pada website yang akan dibuat sehingga tidak perlu lagi pencatatan dalam dokumen.

1. **Penentuan Product Backlog**

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini adalah menyusun product backlog. Product Backlog adalah daftar seluruh kebutuhan yang dibutuhkan untuk membuat sistem dan meningkatkan nilai produk. Ada pula product backlog item yang dibuat dalam setiap sprint untuk membuat item kebutuhan menjadi lebih kecil, detail, dan lebih akurat. Berikut adalah daftar dari fitur-fitur yang akan dibangun sesuai dengan prioritas nya :

Table 2 List Product Backlog

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID Product Backlog | Product Backlog Item | Priority |
| PB01 | Melakukan analisis awal terhadap proses bisnis untuk kebutuhan sistem | 1 |
| PB02 | Membuat halaman fitur login customer | 1 |
| PB03 | Membuat halaman fitur registrasi customer | 1 |
| PB04 | Membuat fitur profilling customer | 1 |
| PB05 | Membuat halaman artikel atau blogging | 1 |
| PB06 | Membuat halaman landing page Deera NFT | 1 |
| PB07 | Membuat halaman contact | 1 |
| PB08 | Membuat navbar yang dapat link untuk masuk dalam channel discord IDNFT | 1 |
| PB09 | Membuat halaman kelola shop & merch | 1 |
| PB10 | Membuat halaman fitur Shop & Merch untuk customer | 1 |
| PB11 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 1 | 1 |
| PB12 | RILIS SISTEM TAHAP 1 | 1 |
| PB13 | Melakukan rancangan sistem | 2 |
| PB14 | Membuat dokumen perancangan sistem | 2 |
| PB15 | Membuat halaman fitur login admin | 2 |
| PB16 | Membuat halaman kelola admin | 2 |
| PB17 | Membuat halaman kelola artikel | 2 |
| PB18 | Membuat halaman kelola discord channel | 2 |
| PB19 | Membuat halaman kelola landing page Deera NFT | 2 |
| PB20 | Membuat halaman kelola contact | 2 |
| PB21 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 2 | 2 |
| PB22 | RILIS SISTEM TAHAP 2 | 2 |
| PB23 | Membuat fitur mailing list | 3 |
| PB24 | Membuat fitur upload profile | 3 |
| PB25 | Melakukan User Acceptance Testing (UAT) FINAL | 3 |
| PB26 | Pembuatan dokumen user manual | 3 |
| PB27 | Pelatihan sistem kepada pengguna | 3 |
| PB28 | RILIS SISTEM FINAL | 3 |

1. **Penentuan Definition of Done**

Definition of Done merupakan sebuah komitmen untuk increment dalam sebuah sprint yang berlangsung, dapat disebut pula sebagai deskripsi formal dari keadaan increment jika telah memenuhi ukuran kualitas produk yang disyaratkan. Berikut ini tabel dari penentuan Definition of Done :

Table 3 Definition of Done

|  |  |
| --- | --- |
| Sprint ke - | Definition of Done |
| 1 | RILIS TAHAP 1, dengan spesifikasi sebagai berikut :   1. Hasil analisa awal terhadap proses bisnis untuk kebutuhan sistem telah terselesaikan 2. Customer dapat melakukan login 3. Customer dapat melakukan registrasi 4. Customer dapat melakukan profilling 5. Customer dapat meliha artikel atau blog 6. Telah dibuat landing page Deera NFT 7. Telah dibuat halaman contact 8. Telah dibuat link channel discord IDNFT pada navbar. 9. Admin dapat melakukan pengelolaan shop&merch. 10. Customer dapat menggunakan fitur Shop & Merch. 11. Telah dilakukannya User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 1 |
| 2 | RILIS TAHAP 2, dengan spesifikasi sebagai berikut :   1. Admin dapat melakukan login 2. Admin dapat melakukan pengelolaan data admin. 3. Admin dapat melakukan pengelolaan artikel. 4. Admin dapat melakukan pengelolaan link channel discord. 5. Admin dapat melakukan pengelolaan landing page Derra NFT. 6. Admin dapat melakukan pengelolaan contact. 7. Telah dilakukannya User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 2. |
| 3 | RILIS FINAL, dengan spesifikasi sebagai berikut :   1. Telah dibuatnya fitur mailing list 2. Telah dibuatnya fitur upload pada bagian profile 3. Telah dilakukannya User Acceptance Testing (UAT) FINAL 4. Telah dibuatnya dokumen user manual 5. Telah dilakukannya pelatihan sistem kepada pengguna. |

1. **Perancangan Sistem Baru**

Perancangan sistem baru dilaksanakan pada sprint 1 dan 2 yang masing-masing sprint berjalan selama 30 hari. Sprint 1 berlangsung dari tanggal 22 Juli 2021 hingga 20 Agustus 2021 dan sprint 2 berlangsung dari tanggal 25 Agustus sampai 23 september 2021.

1. **Sprint 1**
2. **Penentuan Sprint Goal:** Pada tahap ini dilakukan pendeskripsian terkait tujuan atau goal yang akan dihasilkan dari sprint 1. Goal yang telah ditentukan adalah “Perancangan sistem website IDNFT dan RILIS TAHAP 1 telah selesai.”
3. **Penentuan Sprint Planning:** Sprint planning untuk sprint 1 ini dilaksanakan pada tanggal Selasa, 20 Juli 2021 melalui zoom meeting yang berlangsung selama 5 jam.
4. **Penentuan Definition of Done :**
5. Hasil analisa awal terhadap proses bisnis untuk kebutuhan sistem telah terselesaikan
6. Customer dapat melakukan login
7. Customer dapat melakukan registrasi
8. Customer dapat melakukan profilling
9. Customer dapat meliha artikel atau blog
10. Telah dibuat landing page Deera NFT
11. Telah dibuat halaman contact
12. Telah dibuat link channel discord IDNFT pada navbar.
13. Admin dapat melakukan pengelolaan shop&merch.
14. Customer dapat menggunakan fitur Shop & Merch.
15. Telah dilakukannya User Acceptance Testing (UAT) TAHAP 1
16. **Daily Scrum**

Sprint 1 berlangsung selama kurang lebih 1 bulan, maka daily scrum dilaksanakan selama 30 hari untuk mendiskusikan kemajuan apa saja yang telah dikerjakan untuk mencapai sprint goal yang telah ditentukan. Daily scrum ini berlangsung sekitar 15 menit setiap harinya melalui diskusi chat WhatsApp antara mahasiswa 1 dan mahasiswa 2 yang berperan sebagai developer. Berikut ini hasil diskusi yang akan kami jelaskan berdasarkan minggu pengerjaan :

1. **Week 1 (22 - 29 Juli 2021)**

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Hasil Diskusi** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. **Week 2 (30 Juli – 6 Agustus 2021)**

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Hasil Diskusi** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

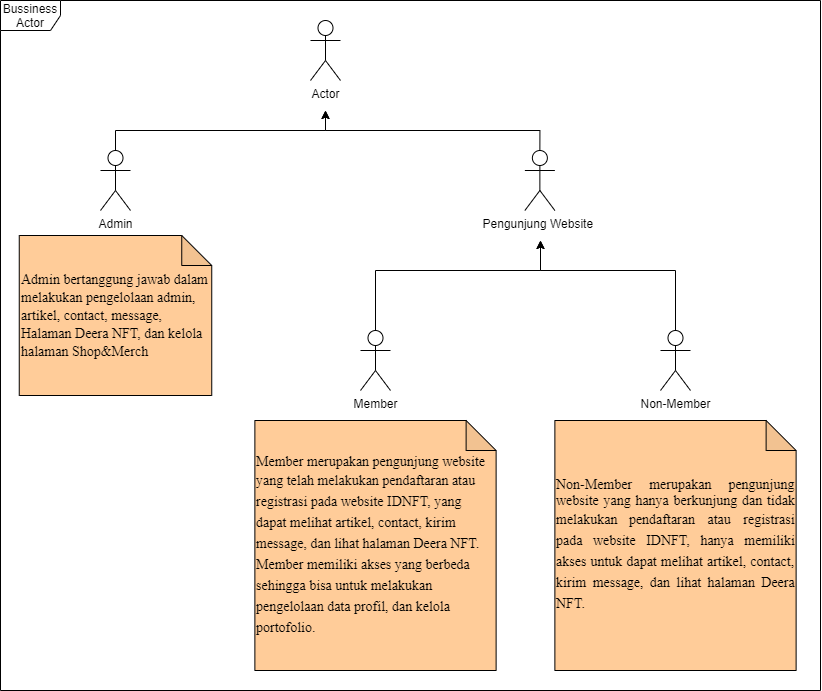
1. **Week 3 (7 – 14 Agustus 2021)**

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Hasil Diskusi** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. **Week 4 (14 – 20 Agustus 2021)**

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Hasil Diskusi** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. **Sprint Review**
   1. **Product Showcase**
2. **Bussiness Actor**

Berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan, maka terdapat tiga aktor yang memiliki peran berbeda dalam mengakses sistem website IDNFT, ketiga aktor tersebut yaitu Admin, Member dan Non-Member yang dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini. s

*Gambar 3 Bussiness Actor*

1. **Use Case Diagram**

Use case diagram website IDNFT pada perusahaan PT. Budi Digdaya Santosa memuat mengenai Kelola Admin, Kelola Artikel, Kelola Contact, kelola message, kelola halaman Deera NFT, kelola Shop & Merch, Kelola Portofolio, dan kelola data profil yang dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.

Diagram

Description automatically generated

*Gambar 4 Use Case Diagram*

1. **Deskripsi Use Case** **Kelola Admin**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Fungsi | : | Kelola Admin |
| Aktor | : | Admin |
| Deskripsi Fungsi | : | Fungsi kelola admin ini digunakan untuk dapat melakukan pengelolaan data diri yang memiliki akses admin, seperti tambah admin, hapus admin, dan update admin. |

*Tabel 7 Deskripsi Use Case Kelola Admin*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1 | Tambah Admin | Fitur ini digunakan untuk memasukkan data pengguna admin baru yang belum terdaftar di sistem. |
| 2 | Hapus Admin | Fitur ini digunakan untuk menghapus data admin yang telah terdaftar dalam sistem, agar tidak memiliki akses masuk sebagai admin. |
| 3 | Update Admin | Fitur ini digunakan untuk mengubah informasi mengenai data admin yang telah terdaftar di sistem. |

1. **Deskripsi Use Case Kelola Artikel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Fungsi | : | Kelola Artikel |
| Aktor | : | Admin |
| Deskripsi Fungsi | : | Fungsi kelola artikel ini digunakan untuk dapat melakukan pengelolaan isi konten dari setiap artikel yang ditampilkan, seperti lihat artikel, tambah artikel, hapus artikel, dan update artikel. |

*Tabel 7 Deskripsi Use Case Kelola Admin*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1 | Lihat Artikel | Fitur ini digunakan untuk melihat artikel yang telah ada. |
| 1 | Tambah Artikel | Fitur ini digunakan untuk dapat menambahkan artikel yang akan ditampilkan. |
| 2 | Hapus Artikel | Fitur ini digunakan untuk menghapus artikel yang telah ada. |
| 3 | Update Artikel | Fitur ini digunakan untuk mengubah informasi mengenai isi konten dalam artikel, seperti judul, isi artikel, gambar dll. |

1. **Deskripsi Use Case Kelola Contact**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Fungsi | : | Kelola Contact |
| Aktor | : | Admin |
| Deskripsi Fungsi | : | Fungsi kelola contact ini digunakan untuk dapat melakukan pengelolaan pada halaman contact. Seperti tambah, hapus, update contact. |

*Tabel 7 Deskripsi Use Case Kelola Admin*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1 | Tambah Contact | Fitur ini digunakan untuk menambah informasi pada halaman contact. |
| 2 | Hapus Contact | Fitur ini digunakan untuk dapat menghapus informasi contact yang akan ditampilkan. |
| 3 | Update Contact | Fitur ini digunakan untuk mengubah informasi contact, seperti link contact, nama contact, dll. |
| 4 | Lihat Contact | Fitur ini digunakan untuk melihat informasi contact yang telah ditampilkan. |

1. **Deskripsi Use Case Kelola Message**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Fungsi | : | Kelola Message |
| Aktor | : | Admin |
| Deskripsi Fungsi | : | Fungsi kelola Message ini digunakan untuk dapat melakukan pengelolaan message atau pesan yang masuk dalam website IDNFT, seperti lihat, hapus, dan update status pesan. |

*Tabel 7 Deskripsi Use Case Kelola Admin*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1 | Lihat Message | Fitur ini digunakan untuk melihat seluruh message yang telah masuk dalam website IDNFT |
| 1 | Hapus Message | Fitur ini digunakan untuk dapat menghapus message yang ada. |
| 2 | Update Status Message | Fitur ini digunakan untuk melakukan update status message jika telah dibalas oleh admin. |

1. **Deskripsi Use Case Kelola Halaman Deera NFT**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Fungsi | : | Kelola Halaman Deera NFT |
| Aktor | : | Admin |
| Deskripsi Fungsi | : | Fungsi kelola halaman Deera NFT ini digunakan untuk dapat melakukan pengelolaan isi konten dari halaman Deera NFT, seperti……… |

*Tabel 7 Deskripsi Use Case Kelola Admin*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1 | Lihat Konten Halaman Deera NFT | Fitur ini digunakan untuk melihat isi konten yang sudah ada pada halaman Deera NFT |
| 2 | Hapus Konten | Fitur ini digunakan untuk menghapus isi konten yang ada pada halaman Deera NFT. |
| 3 | Update Konten | Fitur ini digunakan untuk mengubah informasi mengenai isi konten dalam halaman Deera NFT seperti teks, gambar, dll. |

1. **Deskripsi Use Case Kelola Shop & Merch**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Fungsi | : | Kelola Shop & Merch |
| Aktor | : | Admin |
| Deskripsi Fungsi | : | Fungsi kelola Shop & Merch ini digunakan untuk dapat melakukan pengelolaan isi konten dari halaman shop & merch, seperti lihat produk, tambah produk, hapus produk, update produk. |

*Tabel 7 Deskripsi Use Case Kelola Admin*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1 | Lihat Produk | Fitur ini digunakan untuk melihat seluruh produk yang telah ditampilkan |
| 1 | Tambah Produk | Fitur ini digunakan untuk dapat menambahkan data produk pada halaman Shop & Merch |
| 1 | Hapus Produk | Fitur ini digunakan untuk dapat menghapus data produk pada halaman Shop & Merch |
| 2 | Update Produk | Fitur ini digunakan untuk melakukan update data produk pada halaman Shop & Merch. |

1. **Deskripsi Use Case Kelola Portofolio**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Fungsi | : | Kelola Portofolio |
| Aktor | : | Member |
| Deskripsi Fungsi | : | Fungsi kelola portofolio ini digunakan untuk dapat melakukan pengelolaan data portofolio yang dapat diupload oleh member, seperti lihat portofolio, tambah portofolio, hapus portopolio, dan update portofolio. |

*Tabel 7 Deskripsi Use Case Kelola Admin*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1 | Lihat Portofolio | Fitur ini digunakan untuk melihat portofolio yang telah ada. |
| 1 | Tambah Portofolio | Fitur ini digunakan untuk dapat menambahkan portofolio yang akan ditampilkan |
| 2 | Hapus Portofolio | Fitur ini digunakan untuk menghapus portofolio yang telah ada |
| 3 | Update Portofolio | Fitur ini digunakan untuk mengubah informasi mengenai portofolio yang telah ditampilkan. |

1. **Deskripsi Use Case Kelola Data Profil**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Fungsi | : | Kelola Data Profi |
| Aktor | : | Member |
| Deskripsi Fungsi | : | Fungsi kelola Data Profil ini digunakan untuk dapat melakukan pengelolaan isi informasi dari data profil yang akan ditampilkan, berupa lihat, update dan hapus profil |

*Tabel 7 Deskripsi Use Case Kelola Admin*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Fitur | Deskripsi Fitur |
| 1 | Lihat Data Profil | Fitur ini digunakan untuk melihat data profil yang telah ditampilkan |
| 1 | Update Data Profil | Fitur ini digunakan untuk dapat mengubah data profil yang akan ditampilkan |
| 2 | Hapus Data Profil | Fitur ini digunakan untuk menghapus data profil yang akan ditampilkan |

1. **Use Case Scenario**

Use Case Scenario pada SIM-PMB Hj. Purwanti terdiri dari Kelola Data Pengguna, Kelola Data Pasien, Kelola Data Rekam Medik dan Kelola Laporan yang dijelaskan pada tabel-tabel di bawah ini

1. **Use Case Scenario Kelola Admin**

* **Skenario Tambah Admin**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Tambah Admin |
| **Deskripsi** | Menambahkan data admin baru ke dalam sistem |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin menambahkan data admin yang baru untuk dapat mengakses pengelolaan sistem |
| **Pre-Condition** | Data admin belum ditambahkan |
| **Post-Condition** | Data admin telah ditambahkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Tambah Admin” |  |
|  | 1. Menampilkan form tambah data admin |
| 1. Mengisi form tambah data admin |  |
| 1. Menyimpan data admin dengan lakukan klik pada tombol “Submit” |  |
|  | 1. Menyimpan data pengguna ke dalam database |
|  | 1. Menampilkan tabel pengguna yang telah bertambah datanya |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
| 4.aMemilih tombol “Cancel” pada form tambah data pengguna |  |
|  | 5.a Menampilkan tabel admin |

* **Skenario Hapus Admin**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Hapus Admin |
| **Deskripsi** | Menghapus data admin yang telah terdaftar dari sistem |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin menghapus data admin yang telah terdaftar di dalam sistem |
| **Pre-Condition** | Data admin telah tersimpan |
| **Post-Condition** | Data admin telah dihapus |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Hapus” pada salah satu data admin yang ada dalam tabel |  |
|  | 1. Menampilkan pertanyaan konfirmasi “Apakah data tersebut akan benar-benar dihapus?” |
| 1. Memilih tombol “Ya” |  |
|  | 1. Menghapus data admin dari dalam database |
|  | 1. Menampilkan tabel admin dengan data baru yang telah terhapus |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
| 3.aMemilih tombol “Tidak” setelah pertanyaan konfirmasi |  |
|  | 5.a Menampilkan tabel admin |

* **Skenario Update Admin**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Update Admin |
| **Deskripsi** | Merubah informasi pada data admin yang telah terdaftar dalam sistem |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin mengubah informasi yang ada pada data admin yang telah terdaftar. |
| **Pre-Condition** | Data admin belum berubah |
| **Post-Condition** | Data admin telah diubah |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Edit” pada salah satu data admin yang ada dalam tabel |  |
|  | 1. Menampilkan form data admin yang telah terisi dengan data admin yang telah tersimpan |
| 1. Melakukan perubahan pada isian form data admin |  |
| 1. Menyimpan perubahan yang telah dilakukan dengan klik tombol “Simpan” |  |
|  | 1. Menyimpan seluruh perubahan data yang telah dilakukan ke dalam database |
|  | 1. Menampilkan tabel admin dengan data baru yang telah dilakukan perubahan |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
| 3.aMemilih tombol “cancel” pada halaman form data admin |  |
|  | 5.a Menampilkan tabel admin |

1. **Use Case Scenario Kelola Artikel**

* **Skenario Tambah Artikel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Tambah Artikel |
| **Deskripsi** | Menambahkan artikel baru ke dalam sistem |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin menambahkan konten artikel baru ke dalam halaman artikel |
| **Pre-Condition** | Data baru artikel belum ditambahkan |
| **Post-Condition** | Data baru artikel telah ditambahkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Tambah Artikel” |  |
|  | 1. Menampilkan form isian untuk menambahkan artikel baru |
| 1. Mengisi form isian tambah artikel |  |
| 1. Menyimpan data artikel baru dengan lakukan klik pada tombol “Submit” |  |
|  | 1. Menyimpan data artikel ke dalam database |
|  | 1. Menampilkan halaman artikel dengan tambahan artikel yang baru. |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
| 4.aMemilih tombol “Cancel” pada form tambah artikel |  |
|  | 5.a Menampilkan artikel |

* **Skenario Hapus Artikel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Hapus Artikel |
| **Deskripsi** | Menghapus konten artikel yang telah ditampilkan |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin menghapus artikel yang telah ditampilkan dan ada dalam sistem |
| **Pre-Condition** | Data artikel telah tersimpan |
| **Post-Condition** | Data artikel telah dihapus |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Hapus” pada salah satu artikel yang ada dalam sistem |  |
|  | 1. Menampilkan pertanyaan konfirmasi “Apakah artikel akan benar akan dihapus?” |
| 1. Memilih tombol “Ya” |  |
|  | 1. Menghapus data artikel dari dalam database |
|  | 1. Menampilkan artikel dengan data artikel baru yang telah dihapus |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
| 3.aMemilih tombol “Tidak” setelah pertanyaan konfirmasi |  |
|  | 5.a Menampilkan artikel |

* **Skenario Update Artikel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Update Artikel |
| **Deskripsi** | Merubah informasi pada data artikel yang telah terdaftar dalam database |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin mengubah informasi yang ada pada data artikel yang ada dalam sistem |
| **Pre-Condition** | Data artikel belum berubah |
| **Post-Condition** | Data artikel telah diubah |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Edit” pada salah satu artikel yang telah ada dalam sistem |  |
|  | 1. Menampilkan form data artikel yang telah terisi dengan data yang telah tersimpan |
| 1. Melakukan perubahan pada isian form data artikel |  |
| 1. Menyimpan perubahan yang telah dilakukan dengan klik tombol “Simpan” |  |
|  | 1. Menyimpan seluruh perubahan data yang telah dilakukan ke dalam database |
|  | 1. Menampilkan artikel dengan data baru yang telah dilakukan perubahan |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
| 3.aMemilih tombol “cancel” pada halaman form data artikel |  |
|  | 5.a Menampilkan artikel |

* **Skenario Lihat Artikel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Lihat Artikel |
| **Deskripsi** | Melihat artikel yang telah ditampilkan. |
| **Aktor** | Admin dan Pengunjung Website |
| **Triggers** | Aktor ingin melihat dan membaca artikel yang telah di tampilkan dalam halaman website. |
| **Pre-Condition** | Data artikel belum ditampilkan |
| **Post-Condition** | Data artikel telah ditampilkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “artikel atau blog” pada bar navigasi |  |
|  | 1. Menampilkan seluruh artikel yang telah terdaftar dalam sistem |
| 1. Melihat artikel |  |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

1. **Use Case Scenario Kelola Contact**

* **Skenario Edit**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Edit Contact |
| **Deskripsi** | Melakukan perubahan terhadap data contact |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin melakukan perubahan terhadap data contact |
| **Pre-Condition** | Data contact belum berubah |
| **Post-Condition** | Data contact telah dirubah |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Edit” pada salah satu data contact yang ada dalam sistem |  |
|  | 1. Menampilkan form edit contact yang telah terisi data contact yang tersimpan |
| 1. Melakukan perubahan pada isian form edit contact |  |
| 1. Menyimpan perubahan dengan melakukan klik pada tombol “Simpan” |  |
|  | 1. Menyimpan perubahan data contact ke dalam database |
|  | 1. Menampilkan data contact yang telah diubah. |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
| 4.aMemilih tombol “Cancel” pada form edit data contact. |  |
|  | 5.a Menampilkan data contact |

* **Skenario Lihat Contact**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Lihat Contact |
| **Deskripsi** | Melihat data contact yang telah terdaftar dalam sistem |
| **Aktor** | Admin & Pengunjung Website |
| **Triggers** | Aktor ingin melihat data contact yang terdaftar dalam sistem |
| **Pre-Condition** | Data contact belum ditampilkan |
| **Post-Condition** | Data contact telah ditampilkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Contact” pada bar navigasi |  |
|  | 1. Menampilkan seluruh informasi contact yang telah terdaftar dalam sistem |
| 1. Melihat Contact |  |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

1. **Use Case Scenario Kelola Message**

* **Skenario Lihat Message**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Lihat Message |
| **Deskripsi** | Melihat data message yang telah terdaftar dalam sistem |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin melihat data message yang terdaftar dalam sistem |
| **Pre-Condition** | Data message belum ditampilkan |
| **Post-Condition** | Data message telah ditampilkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Contact” pada bar navigasi |  |
|  | 1. Menampilkan seluruh message yang telah dikirim oleh pengunjung yang tersimpan dalam sistem |
| 1. Melihat Message |  |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Update Status Message**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Lihat Status Message |
| **Deskripsi** | Melihat data contact yang telah terdaftar dalam sistem |
| **Aktor** | Admin & Pengunjung Website |
| **Triggers** | Aktor ingin melihat data contact yang terdaftar dalam sistem |
| **Pre-Condition** | Data contact belum ditampilkan |
| **Post-Condition** | Data contact telah ditampilkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Contact” pada bar navigasi |  |
|  | 1. Menampilkan seluruh informasi contact yang telah terdaftar dalam sistem |
| 1. Melihat Contact |  |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Hapus Message**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Hapus Message |
| **Deskripsi** | Menghapus message dari pengunjung |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin menghapus data message yang dikirim oleh pengunjung |
| **Pre-Condition** | Data message belum dihapus |
| **Post-Condition** | Data message sudah terhapus |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Message” pada halaman admin |  |
|  | 1. Menampilkan seluruh message yang tersimpan pada sistem |
| 1. Memilih dan menghapus message yang diperlukan |  |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

1. **Use Case Scenario Kelola Halaman Deera NFT**

* **Skenario Tambah Konten**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Tambah Konten |
| **Deskripsi** | Menambah data konten yang terdapat di dalam website |
| **Aktor** | Admin & Pengunjung Website |
| **Triggers** | Aktor ingin menambah data konten yang akan di upload pada halaman website |
| **Pre-Condition** | Data konten belum di tambahkan |
| **Post-Condition** | Data konten telah ditambahkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Halaman Deera NFT” pada bar navigasi |  |
|  | 1. Menampilkan seluruh konten yang sudah tersedia pada halaman website |
| 1. Menambahkan konten ke dalam halaman website |  |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Hapus Konten**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Hapus Konten |
| **Deskripsi** | Menghapus data konten yang tersedia pada halaman website |
| **Aktor** | Admin & Pengunjung Website |
| **Triggers** | Aktor ingin menghapus data konten yang tersedia pada halaman website |
| **Pre-Condition** | Data konten belum dihapus |
| **Post-Condition** | Data konten telah dihapus |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Hapus Konten” pada salah satu konten yang akan dihapus |  |
|  | 1. Menampilkan pertanyaan konfirmasi “Konten akan dihapus permanen, Klik Ya untuk melanjutkan” |
| 1. Memilih tombol “Ya” |  |
|  | 4.Menghapus konten yang telah dipilih dari halaman website |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Update Konten**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Update Konten |
| **Deskripsi** | Melakukan perubahan pada konten di dalam website |
| **Aktor** | Admin & Pengunjung Website |
| **Triggers** | Aktor ingin melakukan perubahan pada data konten |
| **Pre-Condition** | Data konten belum diperbarui |
| **Post-Condition** | Data konten telah diperbarui |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol “Edit Konten” pada salah satu konten yang ingin diedit. |  |
|  | 1. Menampilkan box edit konten yang akan diubah oleh admin atau pengguna website |
| 1. Mengubah isian box edit konten |  |
| 1. Menyimpan perubahan data konten dengan memilih tombol “Done” |  |
|  | 1. Menyimpan perubahan data konten ke dalam halaman website |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

1. **Use Case Scenario Kelola Shop & Merch**

* **Skenario Tambah Produk**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Tambah Produk |
| **Deskripsi** | Menambah data produk ke dalam website |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin menambahkan data produk ke dalam website |
| **Pre-Condition** | Data produk belum ditambahkan |
| **Post-Condition** | Data produk sudah ditambahkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Tambah Produk” pada halaman Shop & Merch |  |
|  | 1. Menampilkan form tambah produk untuk diisi oleh admin |
| 1. Mengisi form tambah produk |  |
| 1. Menyimpan form tambah produk yang telah diisi |  |
|  | 5.Menyimpan produk yang telah ditambahkan pada database |
|  | 6.Menampilkan produk yang baru ditambahkan pada halaman utama Shop&Merch |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Hapus Produk**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Hapus Produk |
| **Deskripsi** | Menghapus data produk yang terdapat pada halaman Shop & Merch |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin menghapus data produk pada halaman Shop & Merch |
| **Pre-Condition** | Data produk belum dihapus |
| **Post-Condition** | Data produk sudah dihapus |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Hapus Produk” pada salah satu produk yang akan dihapus |  |
|  | 1. Menampilkan pernyataan konfirmasi “Apakah anda ingin menghapus produk ini ?” |
| 1. Memilih tombol “YA” |  |
|  | 4.Menghapus data produk dari halaman Shop&Merch |
|  | 5.Menampilkan data produk yang baru pada Shop&Merch |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Update Produk**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Update Produk |
| **Deskripsi** | Mengubah informasi produk pada halaman Shop&Merch |
| **Aktor** | Admin |
| **Triggers** | Aktor ingin mengubah informasi produk pada halaman Shop&Merch |
| **Pre-Condition** | Data produk belum dirubah |
| **Post-Condition** | Data produk telah dirubah |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Edit” pada salah produk yang telah dipilih untuk dirubah |  |
|  | 1. Menampilkan form edit untuk merubah informasi sebelumnya |
| 1. Mengisi form edit sesuai dengan perubahan yang akan diubah |  |
| 4.Menyimpan perubahan yang telah diisi pada form edit dengan menekan tombol “Done” |  |
|  | 5.Menyimpan perubahan pada sistem dan pada halaman Shop&Merch |
|  | 6.Menampilkan perubahan pada halaman Shop&Merch |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

1. **Use Case Scenario Kelola Portofolio**

* **Skenario Tambah Portofolio**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Tambah Portofolio |
| **Deskripsi** | Menambakan portofolio pada halaman pengunjung member |
| **Aktor** | Pengunjung Website (Member) |
| **Triggers** | Aktor ingin menambahkan data portofolio pada halaman Kelola Portofolio |
| **Pre-Condition** | Data portofolio belum ditambahkan |
| **Post-Condition** | Data portofolio sudah ditambahkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Tambah Portofolio” pada halaman Kelola Portofolio |  |
|  | 1. Menampilkan form tambah portofolio |
| 1. Menngisi form tambah portofolio dengan data portofolio yang valid |  |
| 1. Menyimpan data portofolio yang valid dengan menenkan tombol “Save” |  |
|  | 5.Menyimpan data portofolio kedalam database website |
|  | 6.Menampilkan data portofolio ke halaman utama Kelola Portofolio |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Hapus Portofolio**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Hapus Portofolio |
| **Deskripsi** | Mehapus data portofolio yang tersedia pada database |
| **Aktor** | Pengunjung Website (Member) |
| **Triggers** | Aktor ingin menghapus data portofolio |
| **Pre-Condition** | Data portofolio belum dihapus |
| **Post-Condition** | Data portofolio sudah dihapus |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Hapus Portofolio” pada salah satu portofolio yang tersedia |  |
|  | 1. Menampilkan pertanyaan konfirmasi “Apakah anda ingin menghapus portofolio ini ?” |
| 1. Memilih tombol “YA” |  |
|  | 4.Menghapus data portofolio dari database dan pada halaman Kelola Portofolio |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Update Portofolio**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Update Portofolio |
| **Deskripsi** | Mengubah informasi data portofolio yang sudah tersedia pada databe |
| **Aktor** | Pengunjung Website (Member) |
| **Triggers** | Aktor ingin mengubah infomasi data portofolio |
| **Pre-Condition** | Data portofolio belum diperbarui |
| **Post-Condition** | Data portofolio sudah diperbarui |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Edit” pada salah portofolio yang telah dipilih |  |
|  | 1. Menampilkan form edit untuk mengubah informasi yang sebelumnya tersimpan |
| 1. Mengisi form edit |  |
| 1. Menyimpan perubahan dengan memilih tombol “Save” |  |
|  | 5.Menyimpan perubahan data portofolio ke dalam database |
|  | 6.Menampilkan data portofolio terbaru pada halaman Portofolio |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Lihat Portofolio**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Lihat Portofolio |
| **Deskripsi** | Melihat portofolio yang telah ditampilkan. |
| **Aktor** | Pengunjung Website (Member) |
| **Triggers** | Aktor ingin melihat portofolio yang telah di unggah oleh Pengguna dalam halaman website. |
| **Pre-Condition** | Data portofolio belum ditampilkan |
| **Post-Condition** | Data portofolio telah ditampilkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Kelola Portofolio” pada bar navigasi |  |
|  | 1. Menampilkan seluruh portofolio yang telah terunggah dalam sistem |
| 1. Melihat Portofolio |  |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

1. **Use Case Scenario Kelola Data Profil**

* **Skenario Update Data Profil**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Update Data Profile |
| **Deskripsi** | Mengubah informasi data profile yang sudah tersedia pada databe |
| **Aktor** | Pengunjung Website (Member) |
| **Triggers** | Aktor ingin mengubah infomasi data profile |
| **Pre-Condition** | Data profile belum diperbarui |
| **Post-Condition** | Data profile sudah diperbarui |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Edit” pada halaman Kelola Data Profile |  |
|  | 1. Menampilkan form edit untuk mengubah informasi yang sebelumnya tersimpan |
| 1. Mengisi form edit |  |
| 1. Menyimpan perubahan dengan memilih tombol “Save” |  |
|  | 5.Menyimpan perubahan data profile ke dalam database |
|  | 6.Menampilkan data profile terbaru pada halaman Kelola Data Profl |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

* **Skenario Lihat Data Profil**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Use Case** | Lihat Data Profil |
| **Deskripsi** | Melihat data profil yang telah diunggah member |
| **Aktor** | Pengunjung Website (Member) |
| **Triggers** | Aktor ingin melihat data profil yang telah di unggah oleh Pengguna dalam halaman website. |
| **Pre-Condition** | Data profil belum ditampilkan |
| **Post-Condition** | Data profil telah ditampilkan |
| **Admin** | **Sistem** |
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih menu “Kelola Data Profil” pada bar navigasi |  |
|  | 1. Menampilkan seluruh data profil yang telah terunggah dalam sistem |
| 1. Melihat Data Profil |  |
| **Skenario Alternatif** | |
|  |  |
| **Skenario Exception** | |
|  |  |

1. **Activity Diagram**

*Activity diagram* akan menggambarkan seluruh aktifitas yang terjadi dalam sistem, proses aktifitas dari awal sampai akhir. Seperti yang dijelaskan pada seluruh diagram dibawah ini :

1. Activity Kelola Admin

*Activity diagram* kelola admin ini akan digunakan oleh admin untuk dapat melakukan pengelolaan data admin, seperti tambah admin, hapus admin, update admin, dan lihat admin.

* Tambah Admin

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses tambah admin.

Diagram

Description automatically generated

*Gambar 5 Activity Diagram Tambah Admin*

* Hapus Admin

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses hapus data admin.

Diagram

Description automatically generated

*Gambar 6 Activity Diagram Hapus Admin*

* Ubah Admin

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses ubah data admin.

Diagram

Description automatically generated

*Gambar 7 Activity Diagram Ubah Data Admin*

* Lihat Admin

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses lihat data admin.

Diagram

Description automatically generated

*Gambar 8 Activity Diagram Lihat Admin*

1. Activity Kelola Artikel

* Tambah Artikel

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses tambah artikel.

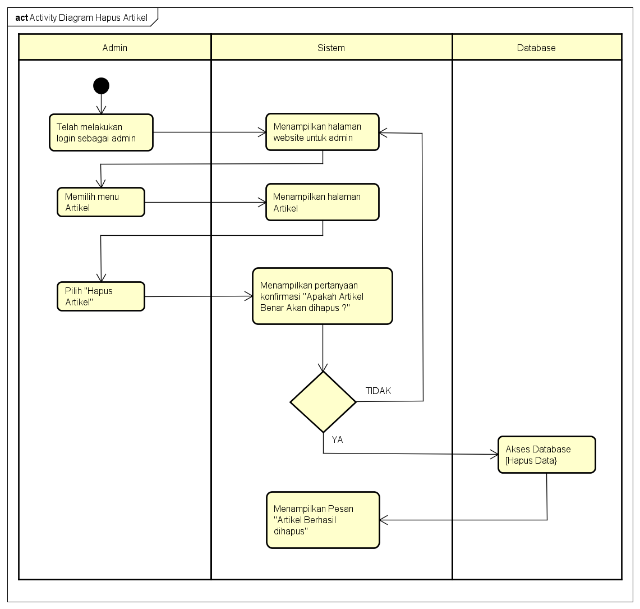
Diagram

Description automatically generated

*Gambar 9 Activity Diagram Tambah Artikel*

* Hapus Artikel

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses hapus artikel.



*Gambar 10 Activity Diagram Hapus Artikel*

* Ubah Artikel

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses ubah artikel.

*Diagram

Description automatically generated*

*Gambar 11 Activity Diagram Ubah Artikel*

* Lihat Artikel

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses lihat artikel.

*Diagram

Description automatically generated*

*Gambar 12 Activity Diagram Lihat Artikel*

1. Activity Kelola Contact

* Ubah Contact

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses ubah contact.

Diagram, schematic

Description automatically generated

*Gambar 13 Activity Diagram Ubah Contact*

* Lihat Contact

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses lihat contact.

*Diagram

Description automatically generated*

*Gambar 14 Activity Diagram Lihat Contact*

1. Activity Kelola Message

* Lihat Message

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses lihat message.

*Diagram

Description automatically generated*

* Ubah Status Message

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses ubah status message.

*Diagram

Description automatically generated*

* Hapus Message

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses hapus message.

*Diagram

Description automatically generated*

1. Activity Kelola Produk Shop & Merch

* Tambah Produk Shop & Merch

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses tambah produk shop&merch

Diagram

Description automatically generated

* Hapus Produk Shop & Merch

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses hapus produk shop & merch.

Diagram

Description automatically generated

* Ubah Produk Shop & Merch

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses ubah produk shop & merch.

Diagram

Description automatically generated

* Lihat Produk Shop & Merch

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses lihat produk shop & merch.

*Diagram

Description automatically generated*

1. Activity Kelola Data Profil

* Tambah Artikel

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses tambah artikel yang dapat dilihat pada gambar ….. .

* Hapus Artikel

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses hapus artikel yang dapat dilihat pada gambar ….. .

* Update Admin

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses update artikel yang dapat dilihat pada gambar ….. .

* Lihat Profil

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses lihat profil yang dapat dilihat pada gambar ….. .

1. Activity Kelola Portofolio

* Tambah Admin

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses tambah admin yang dapat dilihat pada gambar ….. .

* Hapus Admin

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses hapus data admin yang dapat dilihat pada gambar ….. .

* Update Admin

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses update data admin yang dapat dilihat pada gambar ….. .

* Lihat Portofolio

*Activity diagram* ini akan menjelaskan seluruh aktifitas yang berlangsung dalam proses lihat portofolio yang dapat dilihat pada gambar ….. .

1. **Class Diagram**
2. **Sequence Diagram**
3. **Perancangan Basis Data** 
   1. **Feedbacks and Suggestions**
   2. **Penentuan Product Backlog Baru**
4. **Sprint Retrospective**
5. **Evaluasi Tim**
6. **Evaluasi Proses**
7. **Evaluasi Tools**
8. **Sprint 2**
9. **Sprint Planning**
10. Penentuan Sprint Goal
11. Penentuan Sprint Planning
12. Penentuan Definition of Done
13. **Daily Scrum**
14. Day 1
15. Day 2
16. Day 3
17. Day 4
18. Day 5
19. Day 6
20. Day 7
21. Day 8
22. Day 9
23. Day 10
24. Day 11
25. Day 12
26. Day 13
27. Day 14
28. **Sprint Review**
29. Product Showcase
30. Feedbacks and Suggestions
31. Penentuan Product Backlog Baru
32. **Sprint Retrospective**
33. Evaluasi Tim
34. Evaluasi Proses
35. Evaluasi Tools
36. **Sprint 3**
37. **Sprint Planning**
38. Penentuan Sprint Goal
39. Penentuan Sprint Planning
40. Penentuan Definition of Done
41. **Daily Scrum**
42. Day 1
43. Day 2
44. Day 3
45. Day 4
46. Day 5
47. Day 6
48. Day 7
49. Day 8
50. Day 9
51. Day 10
52. Day 11
53. Day 12
54. Day 13
55. Day 14
56. **Sprint Review**
57. Product Showcase
58. Feedbacks and Suggestions
59. Penentuan Product Backlog Baru
60. **Sprint Retrospective**
61. Evaluasi Tim
62. Evaluasi Proses
63. Evaluasi Tools
65. **User Acceptance Test**

Teknik pengujian kualitas untuk sistem pada kerja praktik ini akan dilakukannya User Acceptance Testing (UAT). Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui seberapa besar tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang telah dibuat. Berikut ini merupakan skenario pertanyaan yang akan diajukan dalam implementasi pengujian User Acceptance Test :

Table 4 List Pertanyaan UAT

|  |  |
| --- | --- |
| No | Pertanyaan |
| 1 | Menurut anda, apakah tampilan website IDNFT ini menarik ? |
| 2 | Menurut anda, bagaimana perpaduan warna dari tampilan website IDNFT ini ? |
| 3 | Menurut anda, apakah tata letak (layout) pada website IDNFT ini cukup bagus ? |
| 4 | Menurut anda, apakah aksesibilitas pada website IDNFT ini cukup mudah dan cepat ? |
| 5 | Menurut anda, apakah fitur-fitur dalam website IDNFT ini mudah dipahami ? |
| 6 | Menurut anda, apakah website IDNFT ini memberikan kemudahan dalam pencarian informasi terkait edukasi seni ? |
| 7 | Menurut anda, apakah website IDNFT ini menampilkan informasi yang cukup mengenai edukasi seni ? |
| 8 | Menurut anda, apakah proses registrasi member pada website IDNFT membutuhkan waktu yang lama ? |
| 9 | Menurut anda, apakah proses login sistem pada website IDNFT cukup nyaman digunakan ? |
| 10 | Menurut anda, apakah fitur upload pada halaman profile cukup membantu dalam memberikan lahan promosi karya seni ? |
| 11 | Menurut anda, apakah proses upload pada halaman profile membutuhkan waktu yang cukup lama ? |
| 12 | Menurut anda, apakah proses upload pada halaman profile cukup mudah digunakan ? |
| 13 | Menurut anda, apakah proses edit profil membutuhkan waktu yang cukup lama? |
| 14 | Menurut anda, apakah form pada edit profil cukup mudah untuk digunakan ? |
| 15 | Menurut anda, apakah navigasi bar pada halaman website cukup membantu dalam memilih fitur yang akan digunakan ? |

1. **Pelatihan**
2. **Go – Live**

# BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

## Implementasi

### Implementasi Basis Data

### Implementasi Antarmuka Pengguna

## 4.2 Pengujian Sistem

# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## Kesimpulan

## Saran

# DAFTAR PUSTAKA

[1] A. L. Belakang, “Koentjoronoingrat, Beberapa Pokok Antropologi Sosial, Jakarta: Dian Rakyat,1990, hal. 45. 1,” pp. 1–17.

[2] H. Muhyiddin, M., & Nugroho, “A Year of Covid-19: A Long Road to Recovery and Acceleration of Indonesia’s Development,” *J. Perenc. Pembang. Indones. J. Dev. Plan.*, vol. 5(1), no. 1, pp. 1–19, 2021.

[3] G. Guibert and I. Hyde, “ANALYSIS: COVID-19’s Impacts on Arts and Culture,” *Argonne*, no. January, pp. 1–10, 2021.

[4] Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, “Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Seniman Dan Pelaku Industri Kreatif,” *Pus. Penelit. Kebijak. Balitbang Dan Perbukuan*, pp. 2–6, 2020.

[5] T. W. Wang, “The landscape of websites for art education and a portrait of their designers,” *Int. J. Educ. Through Art*, vol. 12, no. 2, pp. 195–210, 2016.

[6] A. A. I. Kholiq, “Implementasi Metode Scrum Dalam Pengembangan Aplikasi Location Based Service Perncarian Kuliner Di Kota Semarang,” 2015.

[7] K. Schwaber and J. Sutherland, “Scrum Guide V7,” no. November, pp. 133–152, 2015.

[8] JOGIYANTO.H.M, *Metodologi Penelitian Sistem Informasi Jogiyanto H.M*, Ed. 1. Yogyakarta Andi, 2008.

[9] T. F. Efendi, “Pengembangan Website Smk Negeri 3 Sukoharjo,” *Semin. Nas. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 957–964, 2017.

[10] I.C.Host, “Ini Dia Kelebihan Pembuatan Website Untuk Kemajuan Usaha Anda,” *IDCloudHost*, 2018. [Online]. Available: https://idcloudhost.com/ini-dia-kelebihan-pembuatan-website-untuk-kemajuan-usaha-anda/.

[11] K. Surbakti, “Kajian Mengenai Pentingnya Basis Data Bagi Sekolah Saat Ini,” *J. Curere*, vol. 02, no. 02, pp. 2597–9515, 2018.

[12] A. Sofwan, “Belajar Mysql dengan Phpmyadmin Pendahuluan,” *Modul kuliah Graph. User Interface I di Perguru. Tinggi Raharja*, pp. 1–29, 2011.

[13] T. Yuliano, “Pengenalan PHP,” *Ilmiu Komput.*, pp. 1–9, 2017.

[14] S. Media, “Pengenalan Apa Itu Framework dan Jenisnya untuk Web Development,” 2020. .

[15] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, “SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASSIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER ( STUDI KASUS : RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE ),” vol. 11, no. 2, pp. 30–37, 2017.

[16] NiagaHoster, “Apa itu Ecommerce? Kenali Semua Jenis dan Manfaatnya!,” *NiagaHoster*, 2019. [Online]. Available: https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-ecommerce.

[17] S. D. and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling Language (UML),” *IlmuKomputer.com*, 2003. [Online]. Available: http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-UML.pdf.