

WEBSITE UKM SOUSHIN

Carlouis Fernando¹, Witriatna Kosahi², Maryanto³
(Times New Roman Bold, 12 pt tanpa gelar)

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: carlouis.535220156@stu.untar.ac.id
Email: witriatna.535220125@stu.untar.ac.id
Email: maryanto.535220156@stu.untar.ac.id

Masuk: dd-mm-yyyy, revisi: dd-mm-yyyy, diterima untuk diterbitkan: dd-mm-yyyy

ABSTRAK (Times New Roman, 10pt)

Unit Kegiatan Soushin (UKM) Jepang Soushin Tarumanagara adalah sebuah organisasi di Universitas Tarumanagara, UKM ini mencakup seputaran jepang seperti belajar bahasa jepang, melakukan *Cosplay* (aktivitas berupa memakai atau mengenakan kostum dari salah satu karakter di kartun, game, dan lain - lain). tidak hanya itu, Soushin juga memberikan pelajaran menggambar *manga*. Dengan adanya hal itu, dibuatkan sebuah website untuk Soushin sehingga dapat memudahkan para pengurus di UKM ini. tidak hanya itu, website Soushin ini juga dapat memberikan akses yang mudah kepada para anggota UKM Soushin ini. beberapa hal yang tersedia di website ini adalah adanya absensi, pemberian materi, pemberitahuan acara serta event dan juga terdapat penjualan makanan di website ini. pembuatan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan juga Laravel, website ini juga memakai postgre sebagai database dalam website Soushin ini. Metode yang digunakan untuk membuat website soushin ini adalah dengan menggunakan metode Incremental yang dimana metode ini memberikan kemudahan dalam pengembangan website ini, kemudahan yang dimaksud adalah seperti fitur – fitur yang sudah ada di dalam website ini masih dapat ditambahkan fitur lain tetapi fitur yang ditambahkan harus dengan secara bertahap. Hasil dari akhir project website Soushin ini adalah fitur – fitur yang terdapat di dalam website ini dapat berjalan dengan lancar sehingga para anggota dan juga para pengurus UKM Soushin terbantu dengan adanya website UKM Soushin ini. Harapan dari adanya website ini adalah dapat menarik minat para mahasiswa/i untuk mengikuti atau masuk ke dalam UKM Soushin serta dapat didengar oleh banyak orang.

Kata Kunci: UKM ; Soushin; PHP; Laravel

ABSTRACT (Times New Roman, 10pt, Italic)

Japanese Soushin Activity Unit (UKM) Soushin Tarumanagara is an organization at Tarumanagara University, this UKM covers Japanese such as learning Japanese, doing Cosplay (activities in the form of wearing or wearing a costume from one of the characters in cartoons, games, and others). not only that, Soushin also provides manga drawing lessons. With this, a website was created for Soushin so that it could facilitate the administrators in this UKM. not only that, this Soushin website can also provide easy access to members of this Soushin UKM. some of the things available on this website are attendance, material provision, event notifications and events and there are also food sales on this website. making this website using the PHP programming language and also Laravel, this website also uses postgre as a database on this Soushin website. The method used to create this soushin website is to use the Incremental method which this method provides convenience in developing this website, the convenience in question is such as the features that already exist on this website can still be added other features but the features added must be gradually. The result of this Soushin website project is that the features contained in this website can run smoothly so that the members and administrators of Soushin UKM are helped by the existence of this Soushin UKM website. The hope of this website is that it can attract students to follow or enter Soushin UKM and can be heard by many people.

Keywords: UKM ; Soushin; PHP; Laravel

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Jepang Soushin Tarumanagara adalah sebuah organisasi di Universitas Tarumanagara yang didedikasikan untuk mempromosikan budaya Jepang di kalangan mahasiswa. UKM ini menyediakan berbagai kegiatan seperti kelas bahasa Jepang, workshop budaya, dan acara-acara yang berkaitan dengan Jepang. Dengan semakin berkembangnya minat terhadap budaya Jepang, UKM ini terus berupaya untuk memperluas jangkauan dan dampaknya di kalangan mahasiswa dan masyarakat umum.

1. Kebutuhan akan Platform Digital

Di era digital saat ini, memiliki sebuah platform online menjadi kebutuhan yang mendesak bagi setiap organisasi. Hal ini tidak hanya untuk mempermudah penyebaran informasi, tetapi juga untuk meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan anggota serta masyarakat umum. Website menjadi media yang sangat efektif untuk mencapai tujuan tersebut karena mampu menyajikan informasi secara lengkap, mudah diakses, dan terorganisir dengan baik.

2. Penyebaran Informasi yang Efektif

Dengan adanya website, UKM Jepang Soushin Tarumanagara dapat menyebarkan informasi tentang kelas, kegiatan, acara, dan program yang sedang dan akan dilaksanakan dengan lebih efektif. Informasi seperti jadwal kelas, pendaftaran acara, laporan kegiatan, dan berita terbaru dapat dengan mudah diakses oleh seluruh anggota dan calon anggota. Ini membantu dalam menghindari misinformasi dan memastikan bahwa semua informasi penting dapat diterima dengan cepat dan akurat.

3. Peningkatan Keterlibatan Anggota dan Partisipasi

Website juga berfungsi sebagai platform interaktif yang memungkinkan anggota untuk lebih terlibat dalam berbagai kegiatan UKM. Fitur-fitur seperti forum diskusi, galeri foto, dan video dokumentasi kegiatan, serta artikel-artikel menarik tentang budaya Jepang dapat meningkatkan rasa memiliki dan partisipasi anggota. Selain itu, website dapat menyediakan form pendaftaran online untuk berbagai acara, sehingga mempermudah proses administrasi dan partisipasi.

4. Promosi dan Branding Organisasi

Melalui website, UKM Jepang Soushin Tarumanagara dapat membangun dan memperkuat branding organisasi. Desain website yang menarik dan informatif akan mencerminkan profesionalisme dan dedikasi UKM dalam mempromosikan budaya Jepang. Ini juga menjadi sarana untuk menarik perhatian calon anggota baru dan mitra potensial yang mungkin tertarik untuk berkolaborasi dalam berbagai kegiatan.

5. Pengelolaan Data dan Dokumentasi

Website dapat berfungsi sebagai arsip digital yang menyimpan semua dokumentasi kegiatan, laporan, foto, dan video. Ini tidak hanya memudahkan akses terhadap informasi masa lalu tetapi juga membantu dalam pelaporan dan evaluasi kegiatan UKM. Pengelolaan data yang baik akan mendukung keberlanjutan dan perkembangan organisasi di masa depan.

6. Aksesibilitas Global

Keberadaan website memungkinkan UKM Jepang Soushin Tarumanagara untuk diakses tidak hanya oleh mahasiswa Universitas Tarumanagara tetapi juga oleh masyarakat umum, baik di dalam maupun luar negeri. Ini membuka peluang untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan komunitas Jepang lainnya, serta mempromosikan budaya Jepang kepada audiens yang lebih luas.

Dengan mempertimbangkan semua aspek di atas, pembuatan website untuk UKM Jepang Soushin Tarumanagara menjadi suatu langkah strategis yang penting dalam mendukung visi dan misi organisasi. Website tersebut diharapkan dapat menjadi pusat informasi, komunikasi, dan interaksi bagi semua pihak yang memiliki minat terhadap budaya Jepang, serta membantu UKM ini untuk terus berkembang dan memberikan kontribusi positif bagi komunitasnya.

Rumusan Masalah

1. Untuk apa website ini dibuat?
2. Apa keuntungan yang diberikan oleh website ini?
3. Mengapa website Soushin?

2. METODE PENELITIAN

Methodology Incremental

Apa itu metode Incremental?

Metode incremental adalah pendekatan dalam pengembangan proyek, khususnya dalam bidang *Software Development*, di mana proyek dibagi menjadi serangkaian rilis yang lebih kecil dan dapat dikelola. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk memberikan manfaat yang cepat dan berkelanjutan sepanjang proses pengembangan, dengan mengintegrasikan umpan balik dari pengguna pada tahap awal.

Berikut adalah konsep-konsep dasar metode Incremental :

1. Pengembangan Bertahap: Proyek dibagi menjadi sejumlah bagian atau "increments" yang dapat dikembangkan secara berurutan atau paralel. Setiap increment mencakup sejumlah fitur atau fungsi tertentu yang menambahkan nilai ke produk akhir.
2. Pengiriman Bertahap: Setelah setiap tahapan selesai, versi baru dari produk tersebut dirilis. Ini memungkinkan pengguna untuk menguji dan menggunakan sistem dalam kondisi semi-lengkap dan memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk memperbaiki atau menyesuaikan pengembangan selanjutnya.
3. Integrasi Terus-menerus: Proses integrasi berlangsung sepanjang pengembangan, di mana fitur-fitur baru secara terus-menerus diintegrasikan ke dalam sistem yang ada. Hal ini memungkinkan pengidentifikasi dan perbaikan masalah lebih awal dalam siklus pengembangan.

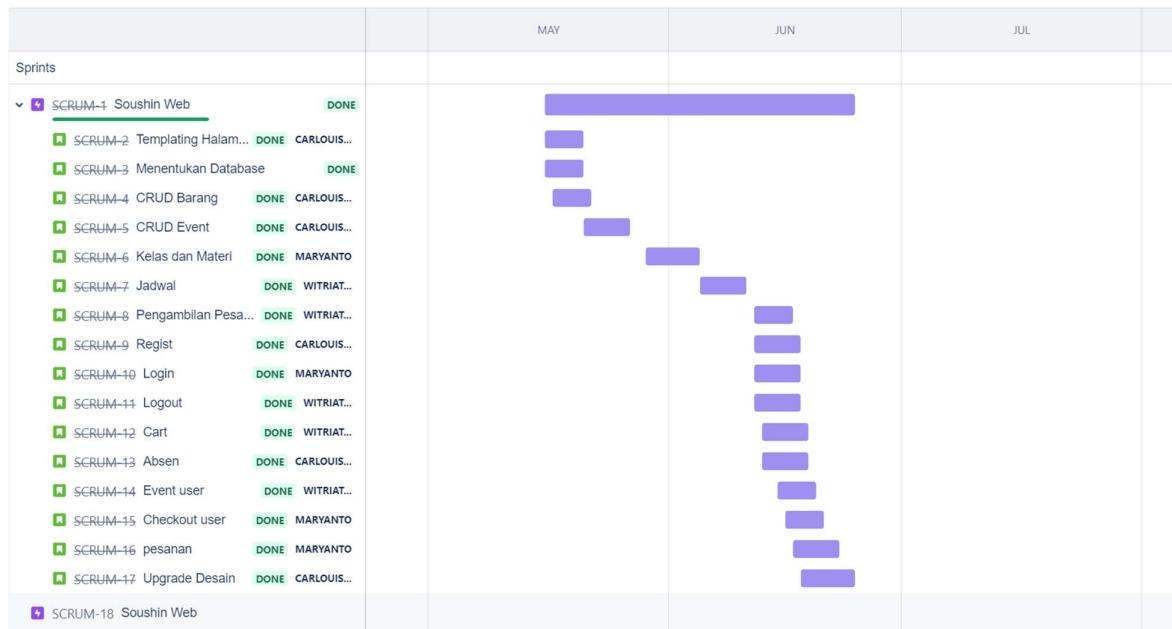
Walaupun begitu incremental juga memiliki beberapa kekurangan yaitu

1. Perencanaan dan Desain Awal yang Kompleks: Membutuhkan perencanaan awal yang cermat untuk menentukan bagaimana sistem akan dibagi menjadi increments yang bermakna.
2. Kemungkinan Biaya Lebih Tinggi: Biaya keseluruhan bisa menjadi lebih tinggi karena revisi dan penyesuaian terus-menerus berdasarkan umpan balik pengguna.
3. Kesulitan dalam Integrasi: Integrasi fitur-fitur baru dengan sistem yang sudah ada bisa jadi menantang, terutama jika arsitektur sistem awal tidak dirancang untuk mendukung perluasan atau modifikasi yang mudah.

2.1 Timeline

No	Waktu	Kegiatan
1.	17 Mei - 18 Mei	Templating Halaman
2.	18 Mei	Menentukan Database
3.	19 Mei - 21 Mei	Membuat CRUD Barang
4.	21 Mei - 26 Mei	CRUD Event
5.	29 Mei - 4 Juni	CRUD Kelas Dan Materi
6.	7 Juni - 10 Juni	CRUD Jadwal
7.	12 Juni - 16 Juni	Pengambilan pesanan
8.	17 Juni	Register
9.	17 Juni	Login dan Logout
10.	18 Juni	Tambah Keranjang (user)
11.	18 Juni	Absen Jadwal (user)
12.	19 Juni	Lihat Event (user)
13.	20 Juni	Checkout Pesanan (user)
14.	22 Juni	Pesanan Saya (user)
15.	24 Juni	Upgrade Desain

2.2 Timeline Jira



Gambar 1 Timeline menggunakan jira

2.3 Pembagian Tugas

SCRUM-2 Templatting Halaman	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	CF
SCRUM-9 Regist	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	CF
SCRUM-3 Menentukan Database	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	CF
SCRUM-4 CRUD Barang	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	CF
SCRUM-5 CRUD Event	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	CF
SCRUM-6 Kelas dan Materi	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	M
SCRUM-7 Jadwal	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	WK
SCRUM-8 Pengambilan Pesanan	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	WK
SCRUM-10 Login	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	M
SCRUM-11 Logout	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	WK
SCRUM-12 Cart	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	WK
SCRUM-13 Absen	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	CF
SCRUM-14 Event user	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	WK
SCRUM-15 Checkout user	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	M
SCRUM-16 pesanan	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	M
SCRUM-17 Upgrade Desain	SOUSHIN WEB	IN PROGRESS	CF

Gambar 2 Pembagian Tugas

Carloouis

1. Templatting Halaman
2. Registrasi
3. CRUD Barang
4. CRUD Event
5. Absen
6. Upgrade Desain
7. Jira
8. Laporan
9. Video bagian Admin Side

Witriatna

1. Jadwal
2. Pengambilan Pesanan
3. Logout
4. Cart
5. Event User
6. Laporan
7. Video ppt dan penjelasan user side

Maryanto

1. Kelas dan Materi
2. Login
3. Checkout User
4. Pesanan
5. Laporan
6. Video User side

3. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

3.1 Metodologi

Penggunaan metode *incremental* dalam *project* :

Inkremen 1: Dasar-Dasar Sistem

1. 17 Mei - 18 Mei: Templating Halaman
 - a. Menyiapkan struktur dasar halaman web.
 - b. Membuat template halaman utama, halaman login, dan halaman register.
2. 18 Mei: Menentukan Database
 - a. Memilih dan mengkonfigurasi database yang akan digunakan.
 - b. Mendesain skema dasar database.

Inkremen 2: Fungsi Dasar CRUD

1. 19 Mei - 21 Mei: Membuat CRUD Barang
 - a. Mengimplementasikan Create, Read, Update, Delete untuk data barang.
 - b. Menguji dan memastikan semua operasi CRUD bekerja dengan baik.
2. 21 Mei - 26 Mei: CRUD Event
 - a. Mengimplementasikan CRUD untuk data event.
 - b. Menguji dan memastikan semua operasi CRUD untuk event berjalan dengan baik.

Inkremen 3: Pengelolaan Kelas dan Materi

1. 29 Mei - 4 Juni: CRUD Kelas dan Materi
 - a. Mengimplementasikan CRUD untuk data kelas dan materi.
 - b. Menguji dan memastikan semua operasi CRUD untuk kelas dan materi berfungsi dengan baik.

Inkremen 4: Pengelolaan Jadwal

1. 7 Juni - 10 Juni: CRUD Jadwal
 - a. Mengimplementasikan CRUD untuk data jadwal.
 - b. Menguji dan memastikan semua operasi CRUD untuk jadwal berjalan lancar.

Inkremen 5: Pengambilan dan Pengelolaan Pesanan

1. 12 Juni - 16 Juni: Pengambilan Pesanan
 - a. Mengimplementasikan fungsi pengambilan pesanan.
 - b. Menguji dan memastikan fitur pengambilan pesanan bekerja dengan baik.

Inkremen 6: User Authentication dan Pengelolaan Keranjang

1. 17 Juni: Register
 - a. Mengimplementasikan fitur registrasi pengguna.
 - b. Menguji fitur registrasi.
2. 17 Juni: Login dan Logout
 - a. Mengimplementasikan fitur login dan logout.
 - b. Menguji dan memastikan login serta logout berjalan lancar.
3. 18 Juni: Tambah Keranjang (user)
 - a. Mengimplementasikan fitur penambahan barang ke keranjang untuk pengguna.
 - b. Menguji fitur ini untuk memastikan fungsionalitasnya.
4. 18 Juni: Absen Jadwal (user)
 - a. Mengimplementasikan fitur absensi jadwal untuk pengguna.
 - b. Menguji fitur ini untuk memastikan fungsionalitasnya.

Inkremen 7: Pengelolaan Event dan Pesanan

1. 19 Juni: Lihat Event (user)
 - a. Mengimplementasikan fitur melihat event bagi pengguna.
 - b. Menguji dan memastikan pengguna dapat melihat event dengan baik.
2. 20 Juni: Checkout Pesanan (user)
 - a. Mengimplementasikan fitur checkout pesanan untuk pengguna.
 - b. Menguji fitur checkout untuk memastikan proses berjalan dengan benar.
3. 22 Juni: Pesanan Saya (user)
 - a. Mengimplementasikan fitur melihat pesanan pengguna.
 - b. Menguji dan memastikan pengguna dapat melihat pesanan mereka.

Inkremen 8: Penyempurnaan dan Peningkatan Desain

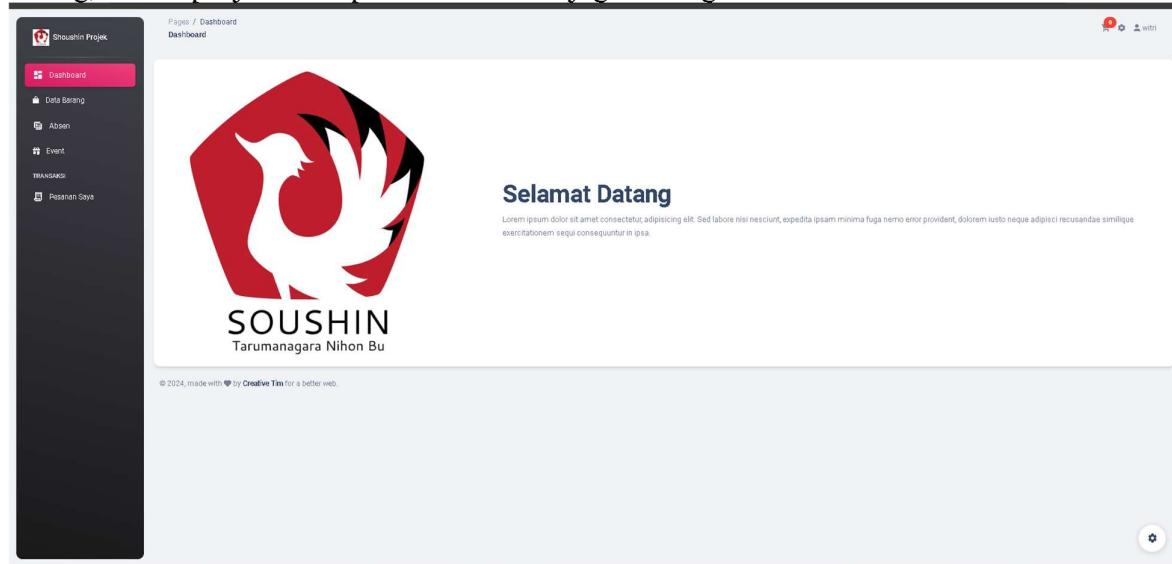
1. 24 Juni: Upgrade Desain
 - a. Meningkatkan desain antarmuka pengguna berdasarkan feedback dan hasil pengujian.
 - b. Menguji desain baru untuk memastikan peningkatan fungsionalitas dan tampilan.

Dengan pendekatan ini, setiap iterasi akan menghasilkan bagian fungsional dari sistem yang dapat diuji dan dievaluasi sebelum melanjutkan ke iterasi berikutnya. Ini memastikan bahwa setiap bagian dari sistem bekerja dengan baik sebelum menambahkan fitur baru, dan memungkinkan perbaikan cepat jika ditemukan masalah pada iterasi sebelumnya.

3.2 Website

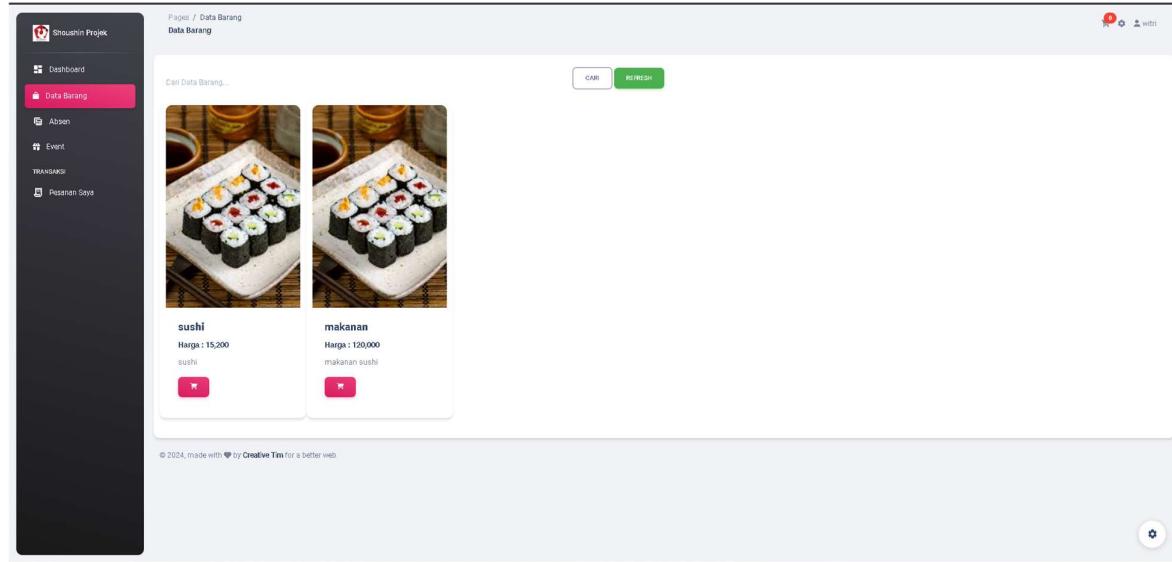
3.2.1 User site

Pada gambar 3 merupakan tampilan awal atau beranda dari website yang berisi kan ucapan selamat datang, sedikit penjelasan seputar soushin dan juga ada logo dari soushin.



Gambar 3 Tampilan Awal

Pada Gambar 4 merupakan tampilan dari menu atau data barang - barang yang sedang dijual oleh UKM Soushin seperti pada gambar dibawah yang terdapat gambar makanan yang sedang dijual oleh UKM Soushin itu sendiri.



Gambar 4 Tampilan Menu Barang

Pada Gambar 5 merupakan tampilan dari halaman untuk absen kelas yang sedang berjalan pada hari ini dan apabila kelas tidak sesuai dengan jam nya atau hari nya maka kelas tersebut tidak akan muncul pada halaman ini.



Gambar 5 Tampilan Menu untuk Absen

Pada Gambar 6 merupakan tampilan halaman dari informasi tentang event - event yang sedang berlangsung atau pun kegiatan - kegiatan yang sedang dilaksanakan oleh pengurus UKM Soushin.



Gambar 6 Tampilan Menu Tentang Event

Pada Gambar 7 merupakan tampilan dari halaman tentang daftar pesanan yang sudah di pesan melalui website dan informasi tentang status pemesanan yang dipesan.

No	Tanggal Pesan	Tanggal Ambil	Total Bayar	Total Harga	Status Ambil	Status Pesanan	Action
1	2024-06-21	2024-06-22	0	300.000	selesai	sudah	<button>DETALIPESANAN</button>
2	2024-06-21	2024-06-22	0	30.400	belum	belum	<button>DETALIPESANAN</button>
3	2024-06-21	2024-06-22	0	30.400	belum	belum	<button>DETALIPESANAN</button>
4	2024-06-21	2024-06-22	0	40.000	selesai	sudah	<button>DETALIPESANAN</button>
5	2024-06-21	2024-06-22	0	30.400	selesai	sudah	<button>DETALIPESANAN</button>

© 2024, made with ❤ by Creative Tim for a better web.

Gambar 7 Tampilan Menu Detail Pesanan

Pada Gambar 8 merupakan tampilan dari halaman untuk keranjang apabila sudah menekan tombol + pada halaman data barang maka akan masuk kedalam halaman keranjang.

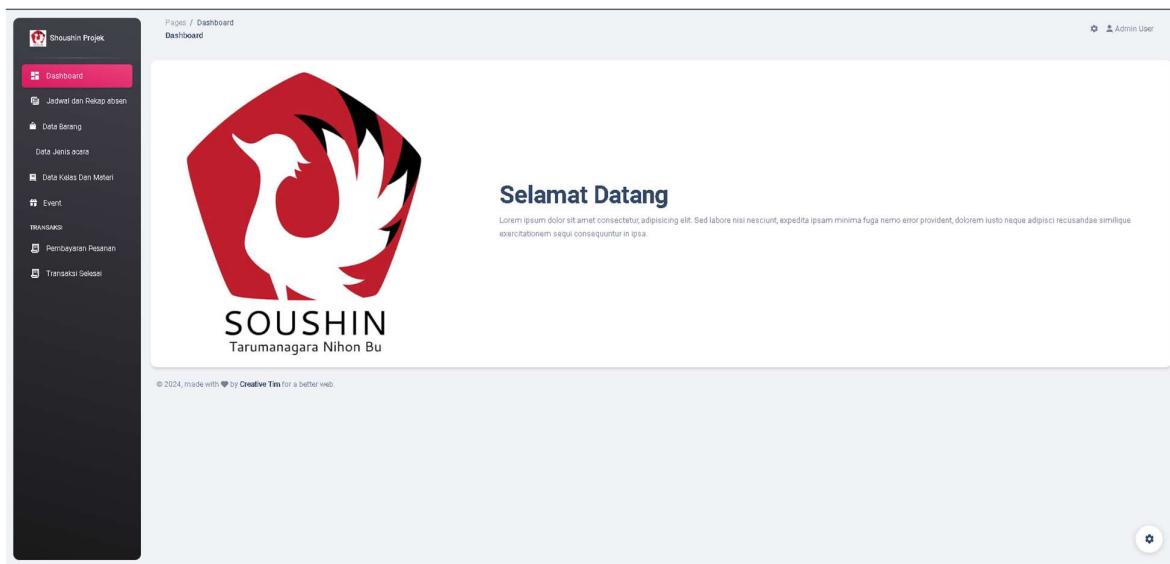
Warning! Tidak ada data produk di keranjang anda, segera pesan sekarang ya.

© 2024, made with ❤ by Creative Tim for a better web.

Gambar 8 Tampilan Menu Keranjang

3.2.2 Admin site

Pada Gambar 9 Merupakan tampilan depan untuk bagian admin yang dimana sama seperti halaman pada halaman pelanggan yang berisikan ucapan selamat datang, logo dan juga penjelasan sedikit mengenai UKM Shoushin.



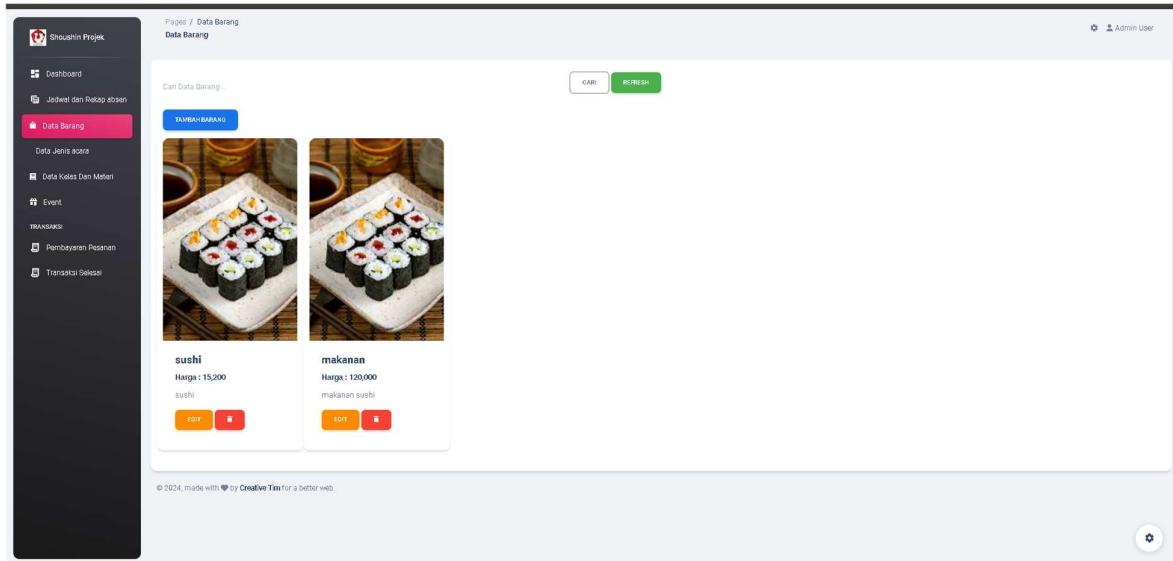
Gambar 9 Tampilan Awal Untuk Admin Site

Pada Gambar 10 merupakan tampilan dari halaman untuk merekap data absen ,untuk melihat materi setiap kelas yang ada setiap minggunya dan juga untuk infomasi mengenai jadwal kelas.

No	Kelas	Tanggal	Jam Awal	Jam Akhir	Action
1	bahasa	2024-06-24	14:34:00	14:35:00	<button>EDIT</button> <button>LIHAT REKAP ABSEN</button> <button>HAPUS DATA</button>
2	cosplay	2024-06-24	14:53:00	14:58:00	<button>EDIT</button> <button>LIHAT REKAP ABSEN</button> <button>HAPUS DATA</button>

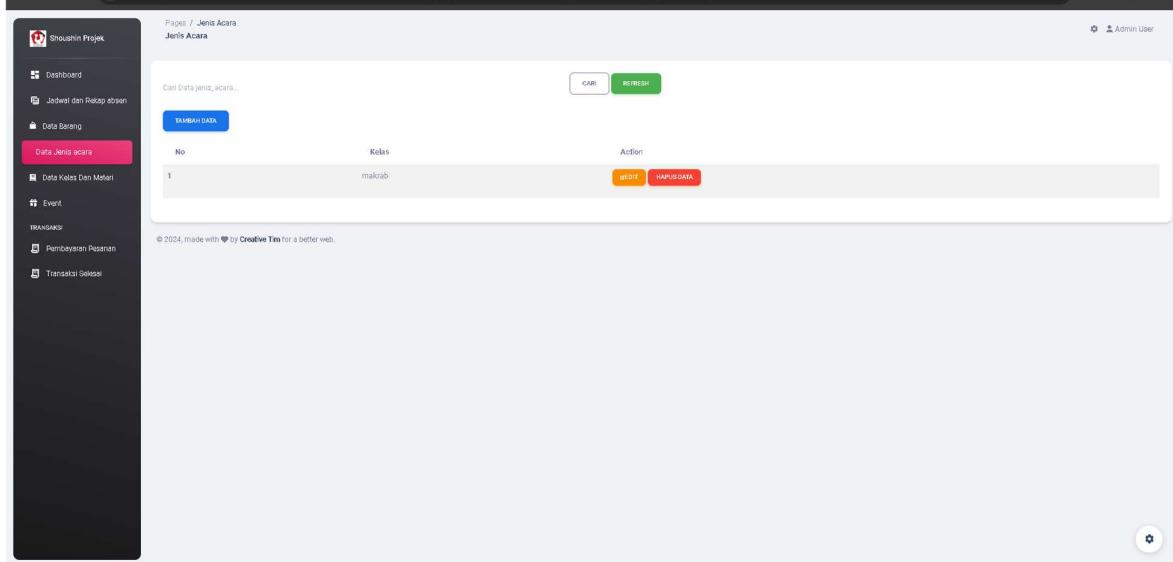
Gambar 10 Tampilan Halaman untuk Melihat Rekap Absen

Pada gambar 11 merupakan tampilan halaman daftar barang - barang yang sedang dipromosikan atau dijual oleh pengurus organisasi



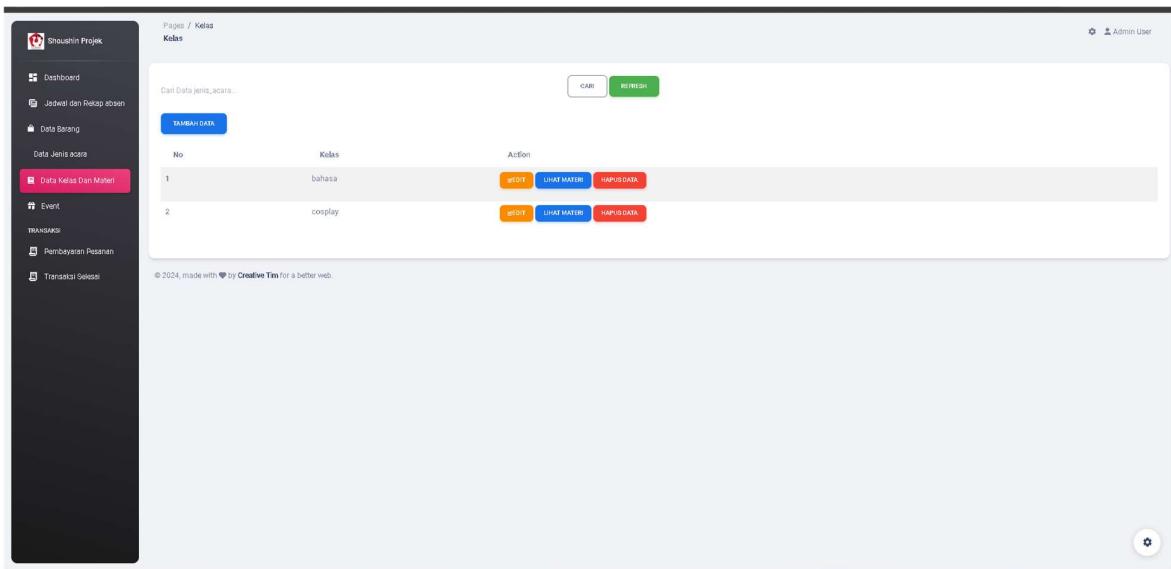
Gambar 11 Tampilan Halaman untuk Menambahkan Barang

Pada Gambar 12, merupakan tampilan dari halaman yang memiliki fungsi untuk menambahkan jadwal kelas yang akan berlangsung pada setiap minggunya.



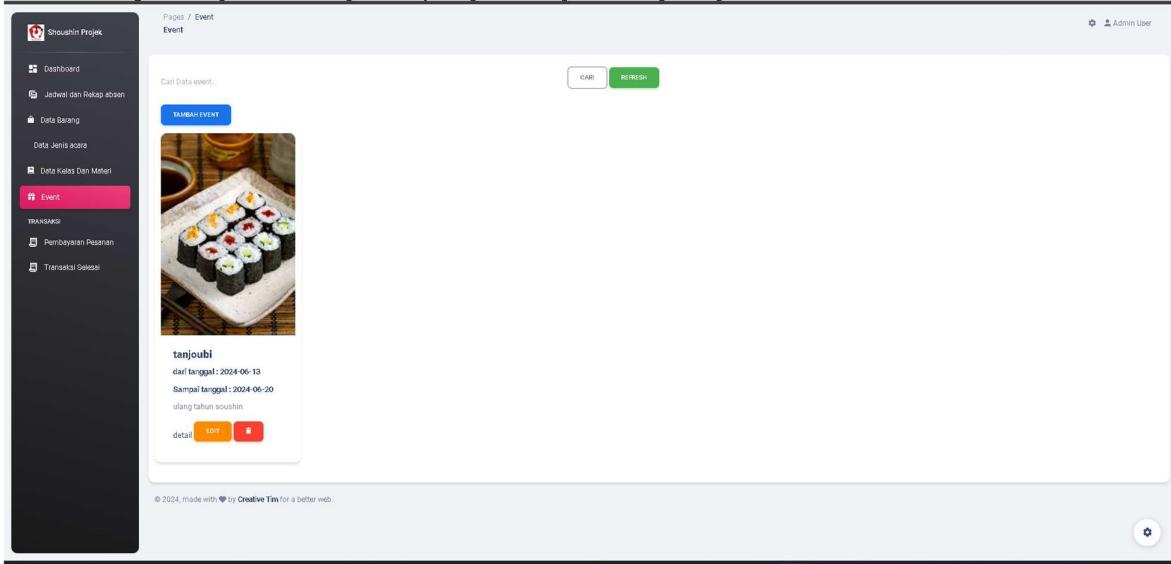
Gambar 12 Tampilan Halaman untuk Menambahkan Kelas

Pada Gambar 13, merupakan hasil tampilan halaman yang memiliki fungsi untuk menambahkan materi kelas yang sudah atau sedang berjalan pada setiap minggunya



Gambar 13 Tampilan Halaman Untuk Menambahkan Materi Kelas

Pada Gambar 14, merupakan hasil dari tampilan halaman untuk menambahkan informasi tentang event atau pun kegiatan - kegiatan yang sedang berlangsung



Gambar 14 Tampilan Halaman Untuk Menambahkan Data Event

Pada Gambar 15, merupakan hasil tampilan dari halaman yang berisikan daftar pesanan yang belum terselesaikan oleh sang pembeli

The screenshot shows a web application interface for managing orders. On the left, there's a dark sidebar with navigation links: Dashboard, Jadwal dan Rencana Bisnis, Data Barang, Data Jenis Acara, Data Kates Dan Materai, Event, TRANSAKSI (Transactions), Pembayaran Pesanan (highlighted in pink), and Transaksi Selesai. The main content area has a header 'Halaman Pembayaran dan Pengambilan' and 'Halaman Pembayaran dan Pengambilan'. It features a search bar with 'CARI' and 'REFRESH' buttons. A table lists six orders with columns: No, Nama Pelanggan, No Telp, Tanggal Pesan, Tanggal Ambil, Total Harga, and Action. Each row contains a 'DETAIL PESANAN' button. The footer includes a copyright notice and a gear icon.

No	Nama Pelanggan	No Telp	Tanggal Pesan	Tanggal Ambil	Total Harga	Action
1	wtiri	023154844561	2024-06-21	2024-06-22	30,400	<button>DETAIL PESANAN</button>
2	wtiri	023154844561	2024-06-21	2024-06-22	30,400	<button>DETAIL PESANAN</button>
3	Maryanto	061381985147	2024-06-24	2024-06-26	76,000	<button>DETAIL PESANAN</button>
4	Maryanto	061381985147	2024-06-24	2024-06-26	76,000	<button>DETAIL PESANAN</button>
5	Maryanto	061381985147	2024-06-24	2024-06-26	76,000	<button>DETAIL PESANAN</button>
6	hans	0218548615	2024-06-26	2024-06-28	30,400	<button>DETAIL PESANAN</button>

Gambar 15 Tampilan Halaman Daftar Pesanan Belum Selesai

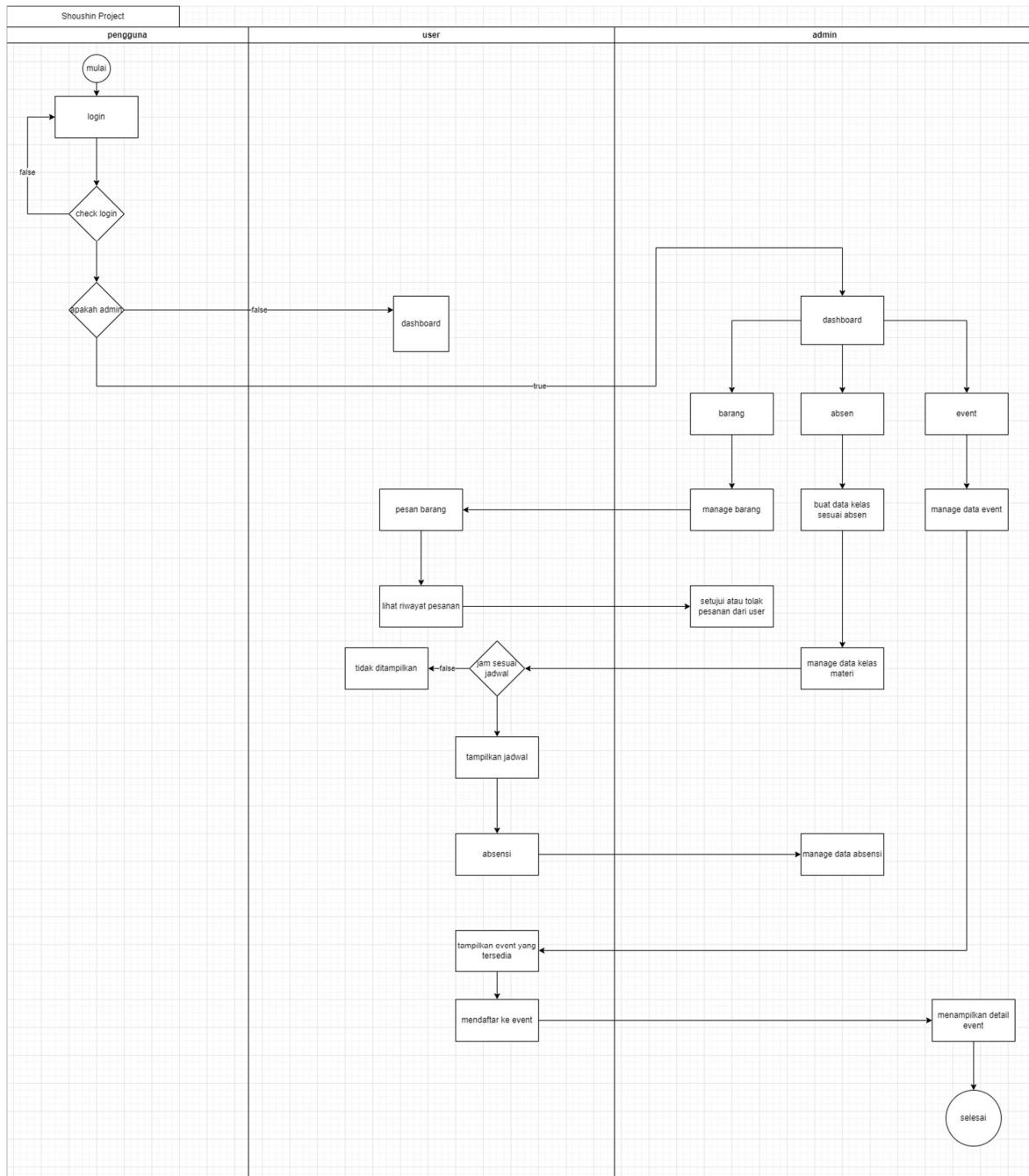
Pada Gambar 16, merupakan hasil dari tampilan halaman yang berisikan semua daftar pesanan yang sudah terselesaikan.

This screenshot shows the same application interface as the previous one, but the 'Transaksi Selesai' section is highlighted in pink. The main content area has a header 'Halaman Transaksi Selesai' and 'Halaman Transaksi Selesai'. It features a search bar with 'CARI' and 'REFRESH' buttons. A table lists three completed orders with columns: No, Nama Pelanggan, No Telp, Tanggal Pesan, Tanggal Ambil, Total Harga, and Action. Each row contains a 'DETAIL PESANAN' button. The footer includes a copyright notice and a gear icon.

No	Nama Pelanggan	No Telp	Tanggal Pesan	Tanggal Ambil	Total Harga	Action
1	wtiri	023154844561	2024-06-21	2024-06-22	300,000	<button>DETAIL PESANAN</button>
2	wtiri	023154844561	2024-06-21	2024-06-22	40,000	<button>DETAIL PESANAN</button>
3	wtiri	023154844561	2024-06-21	2024-06-22	30,400	<button>DETAIL PESANAN</button>

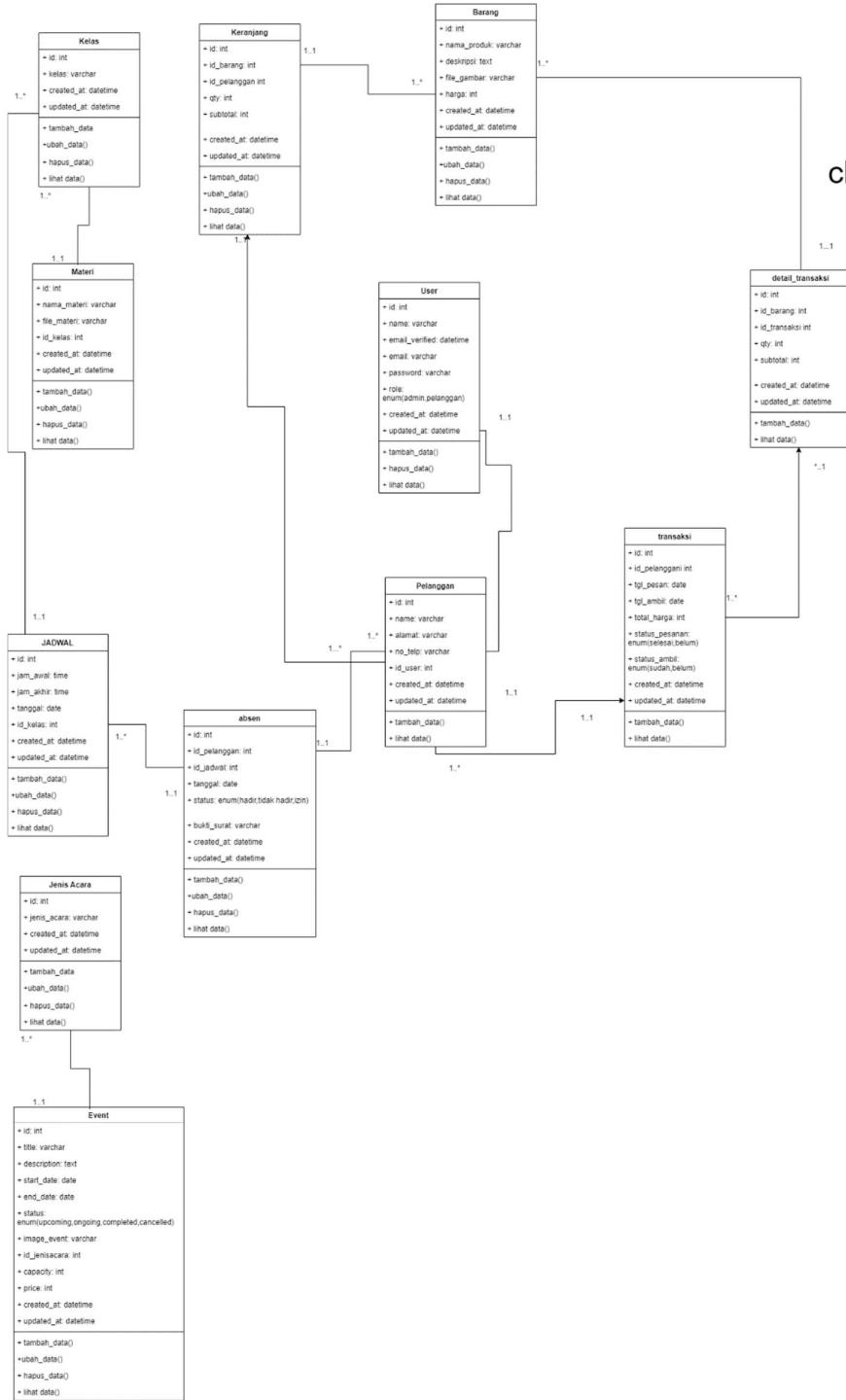
Gambar 16 Tampilan Halaman Daftar Pesanan Yang Sudah Selesai

3.3 UML

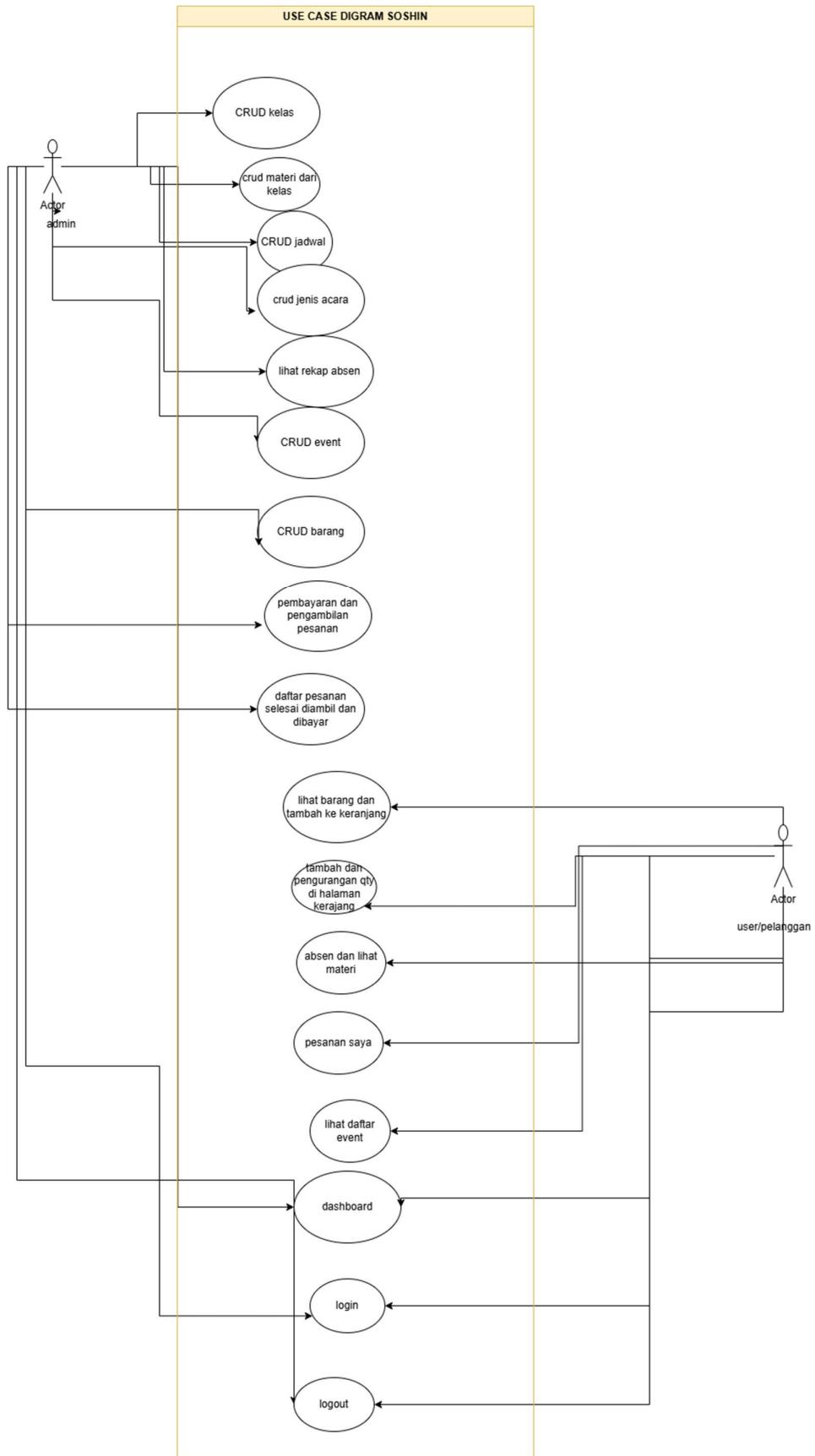


Gambar 17 Activity Diagram

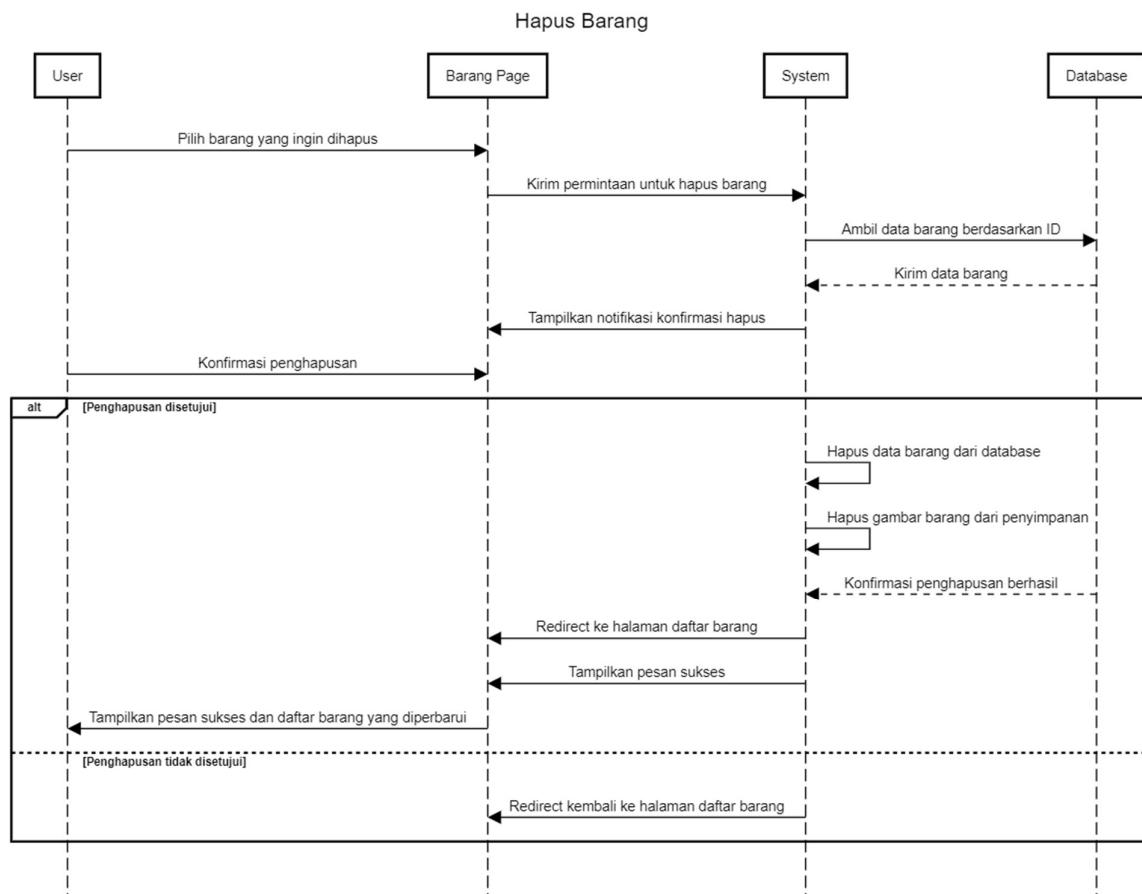
class diagram soushin



Gambar 18 Class Diagram

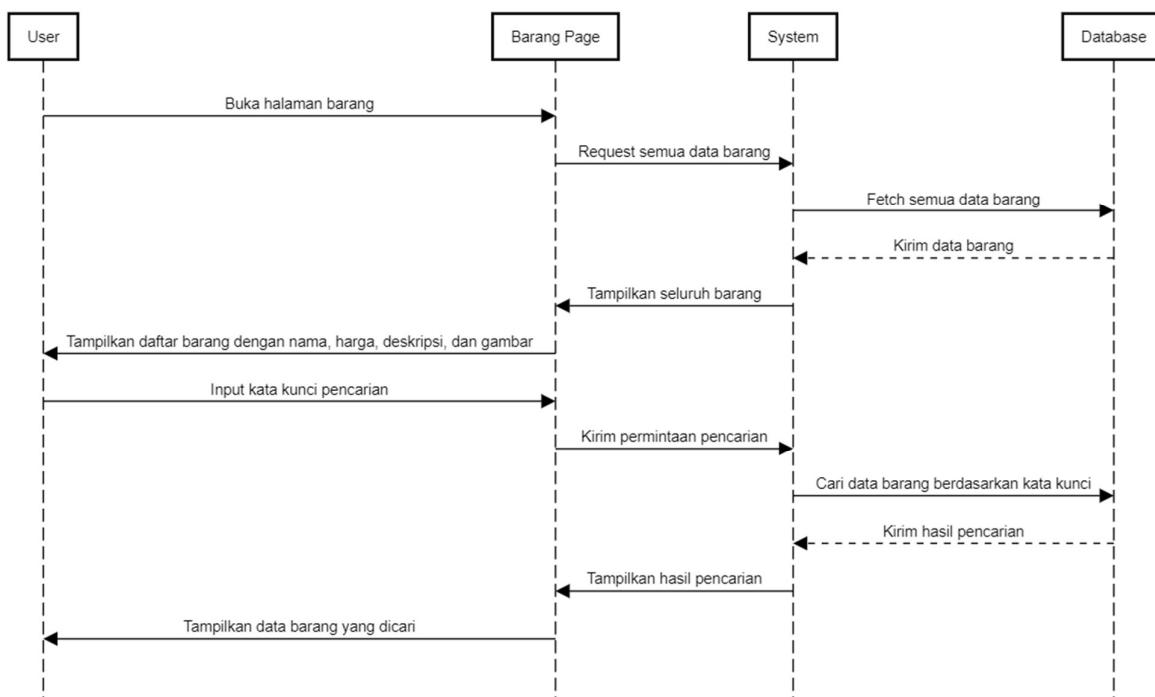


Gambar 19 Use Case Diagram

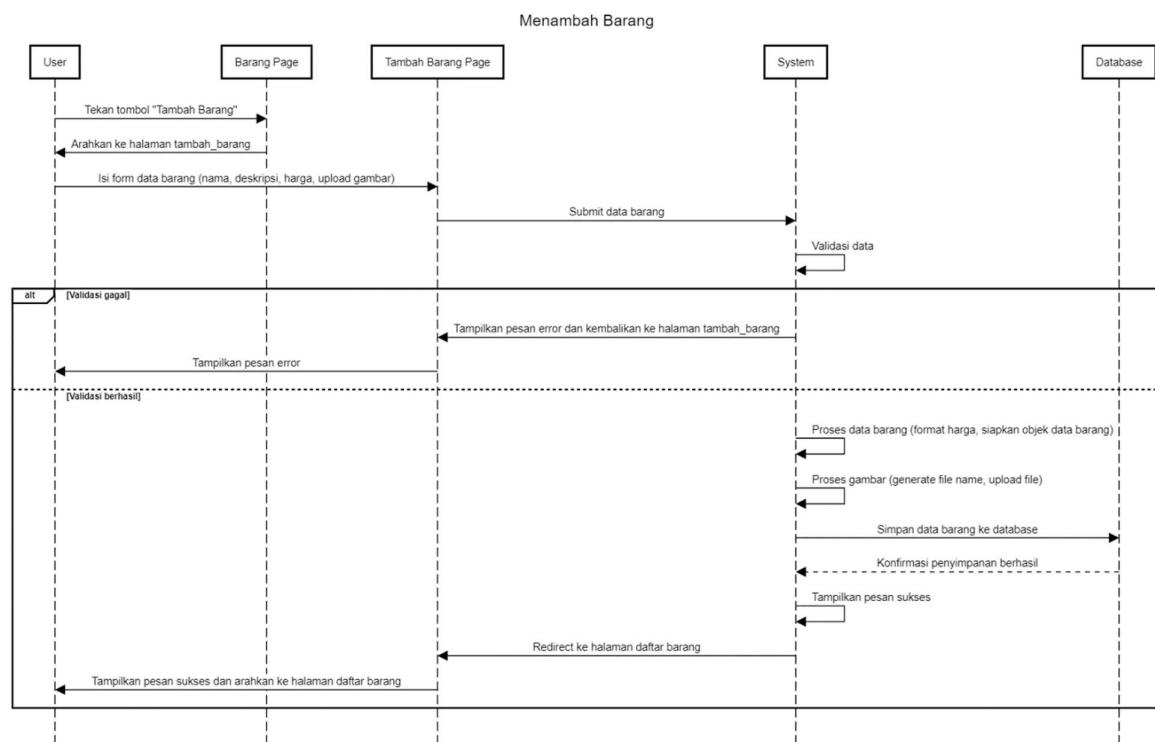


Gambar 20 Sequential Diagram CRUD Barang

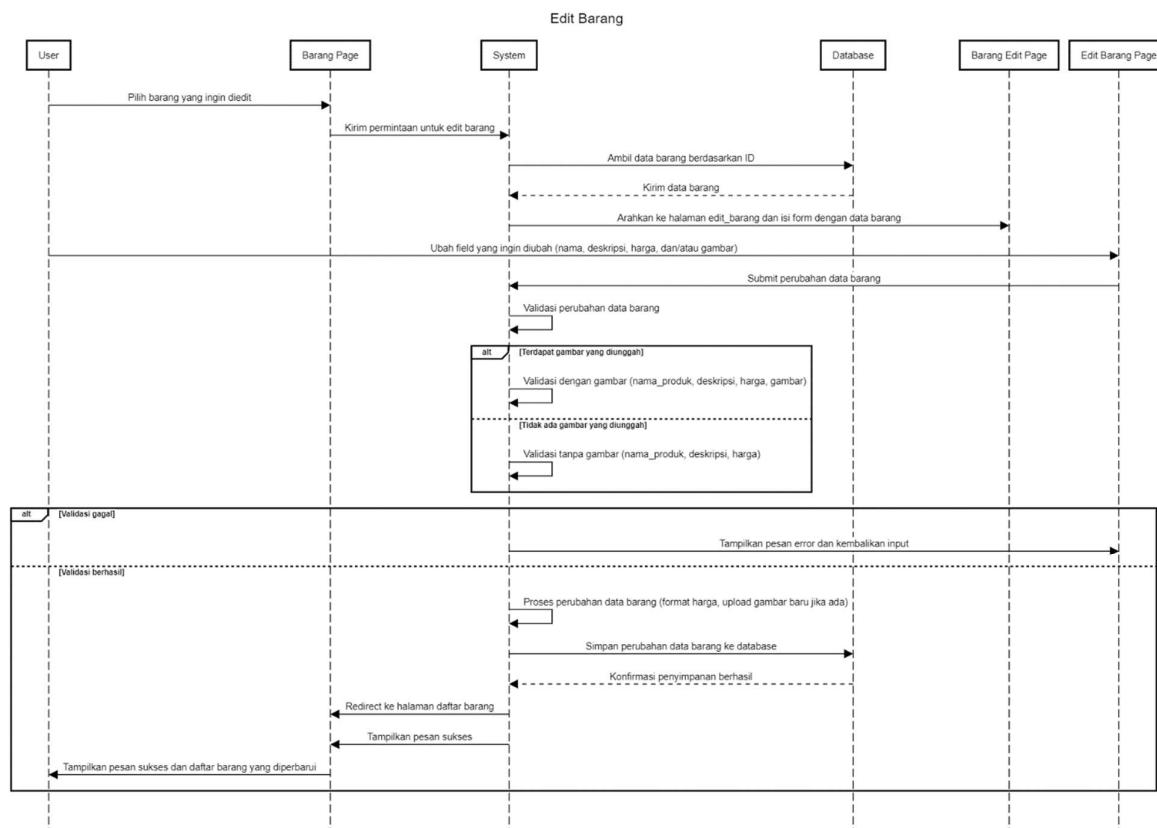
Melihat dan Mencari Data Barang



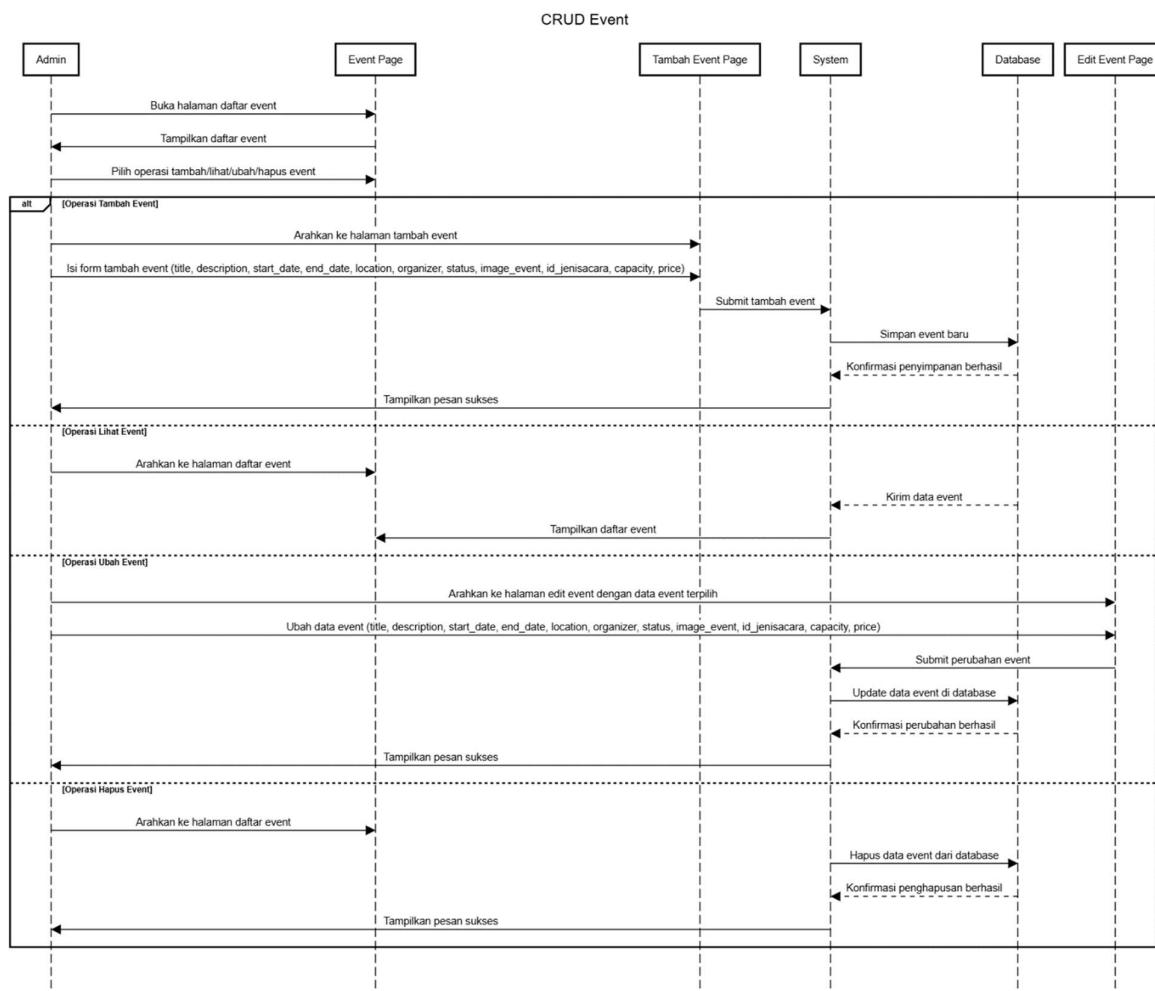
Gambar 21 Sequential Diagram CRUD Barang



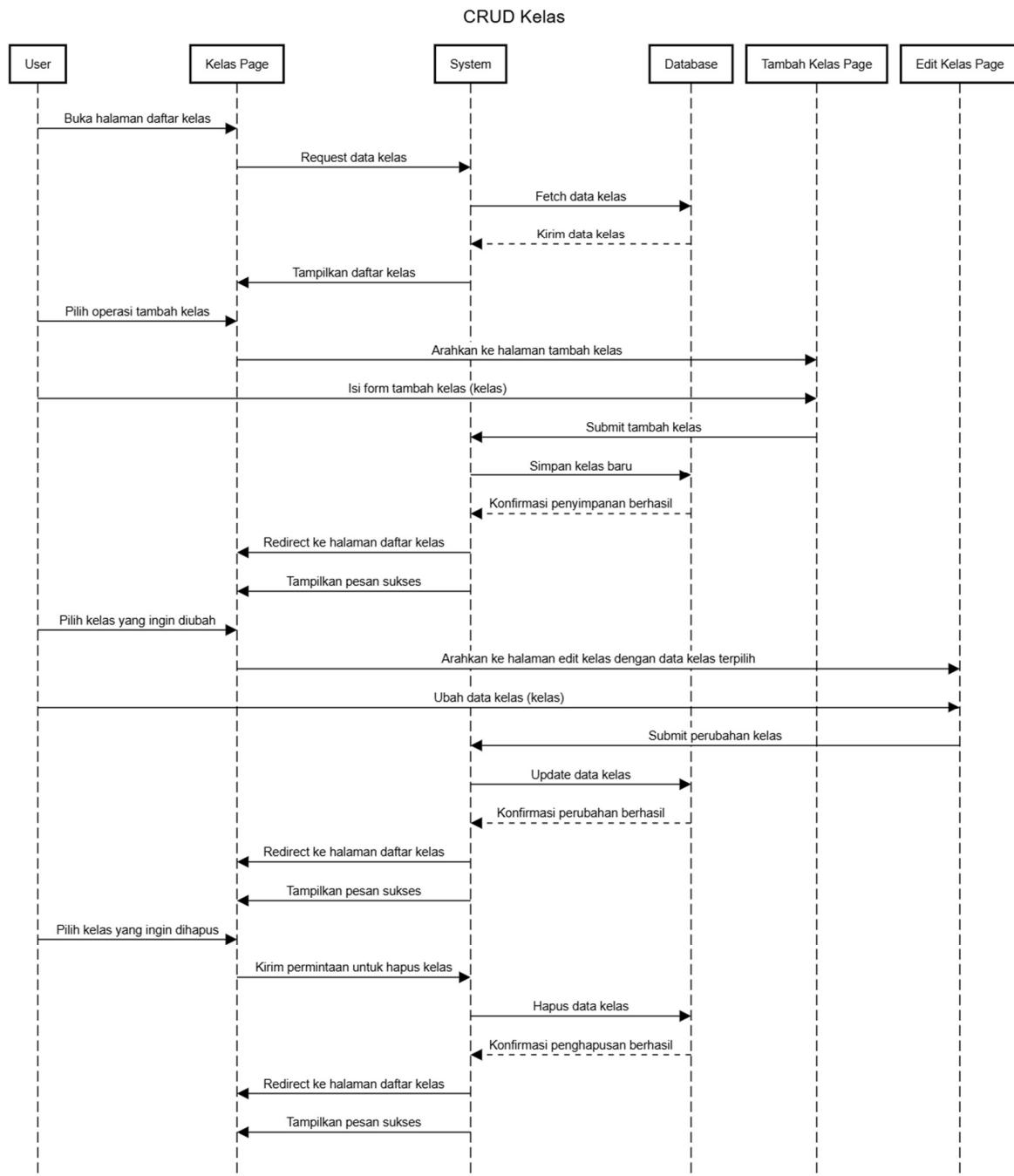
Gambar 22 Sequential Diagram CRUD Barang



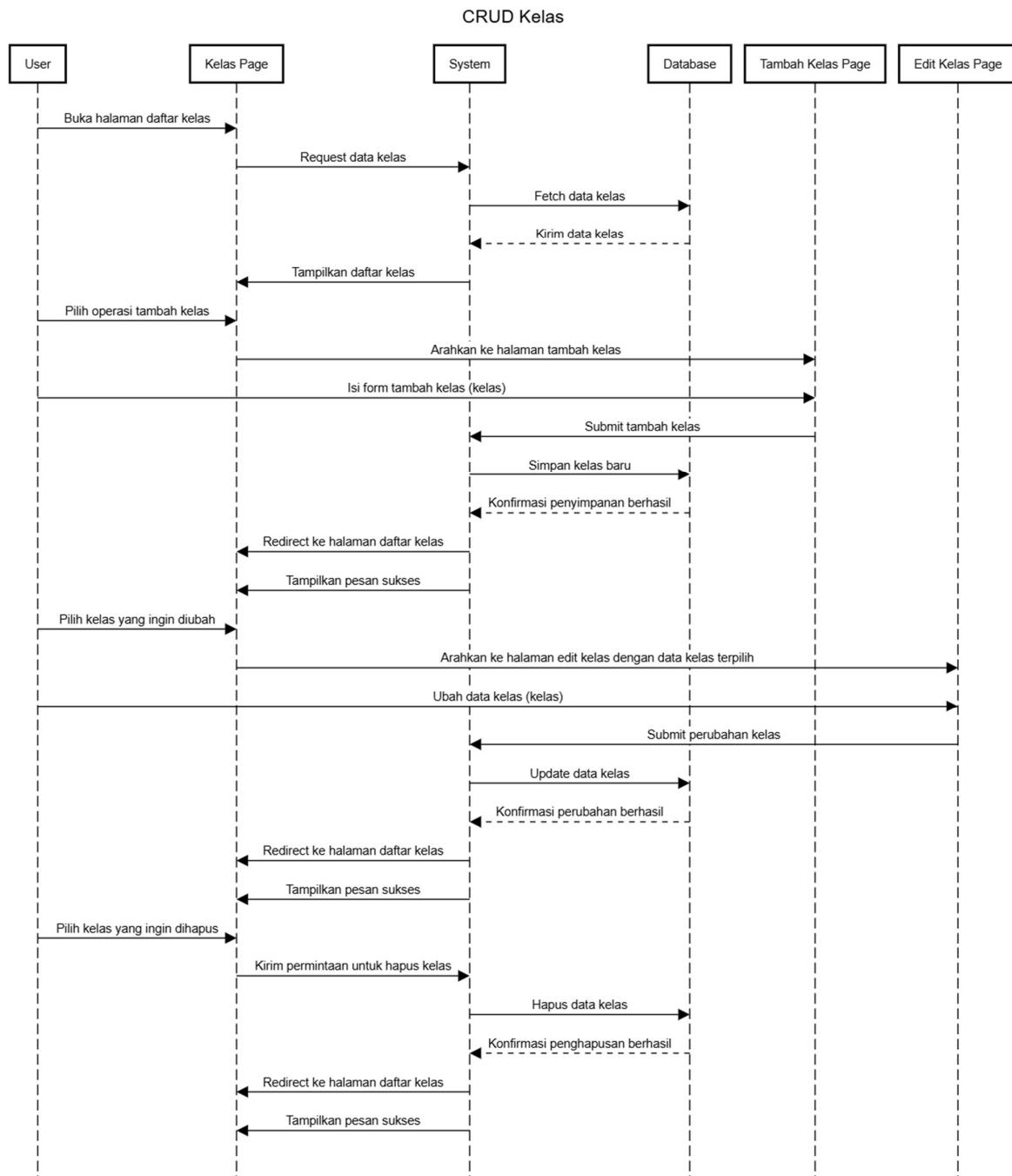
Gambar 23 Sequential Diagram CRUD Barang



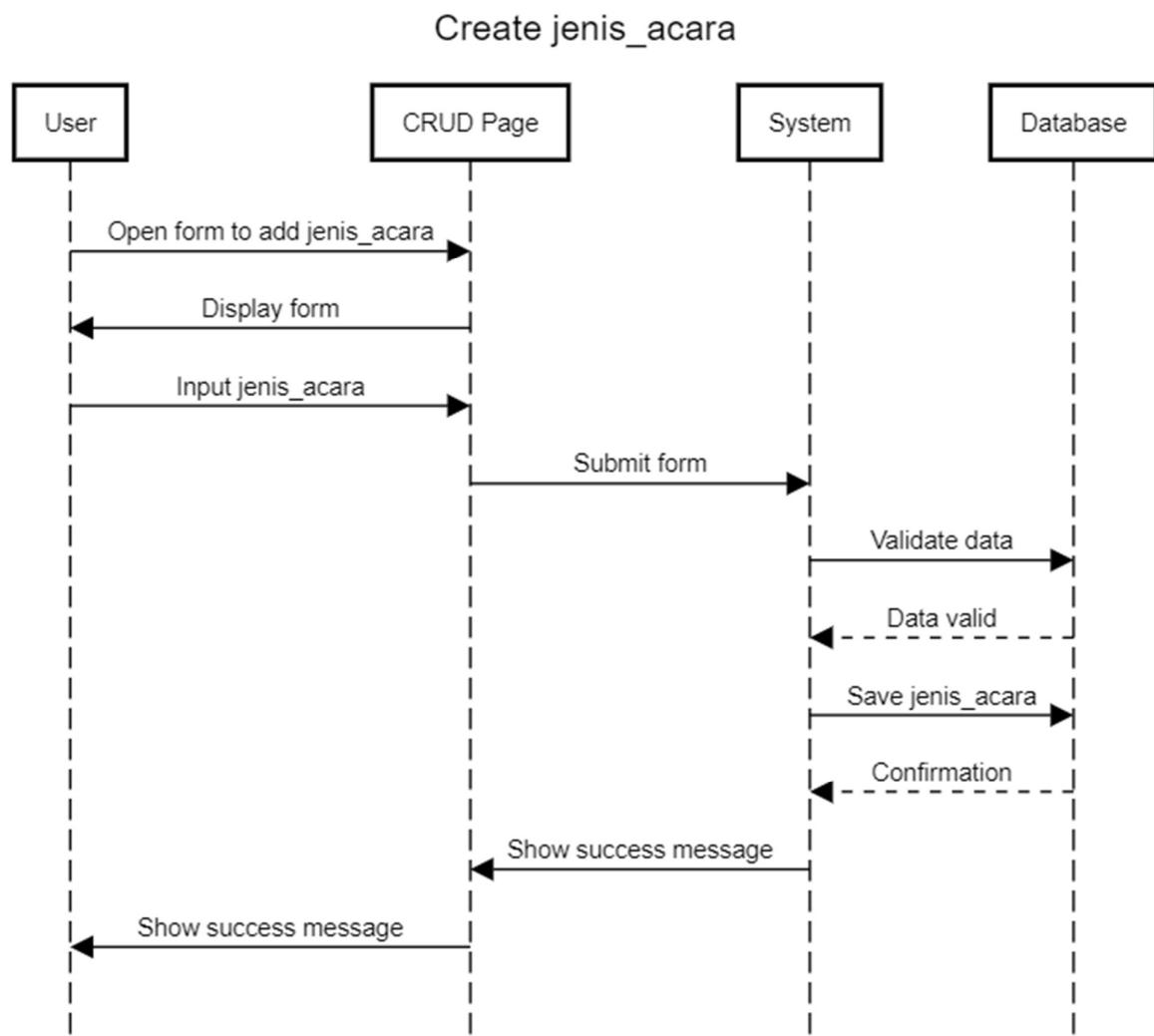
Gambar 24 Sequential Diagram CRUD Event



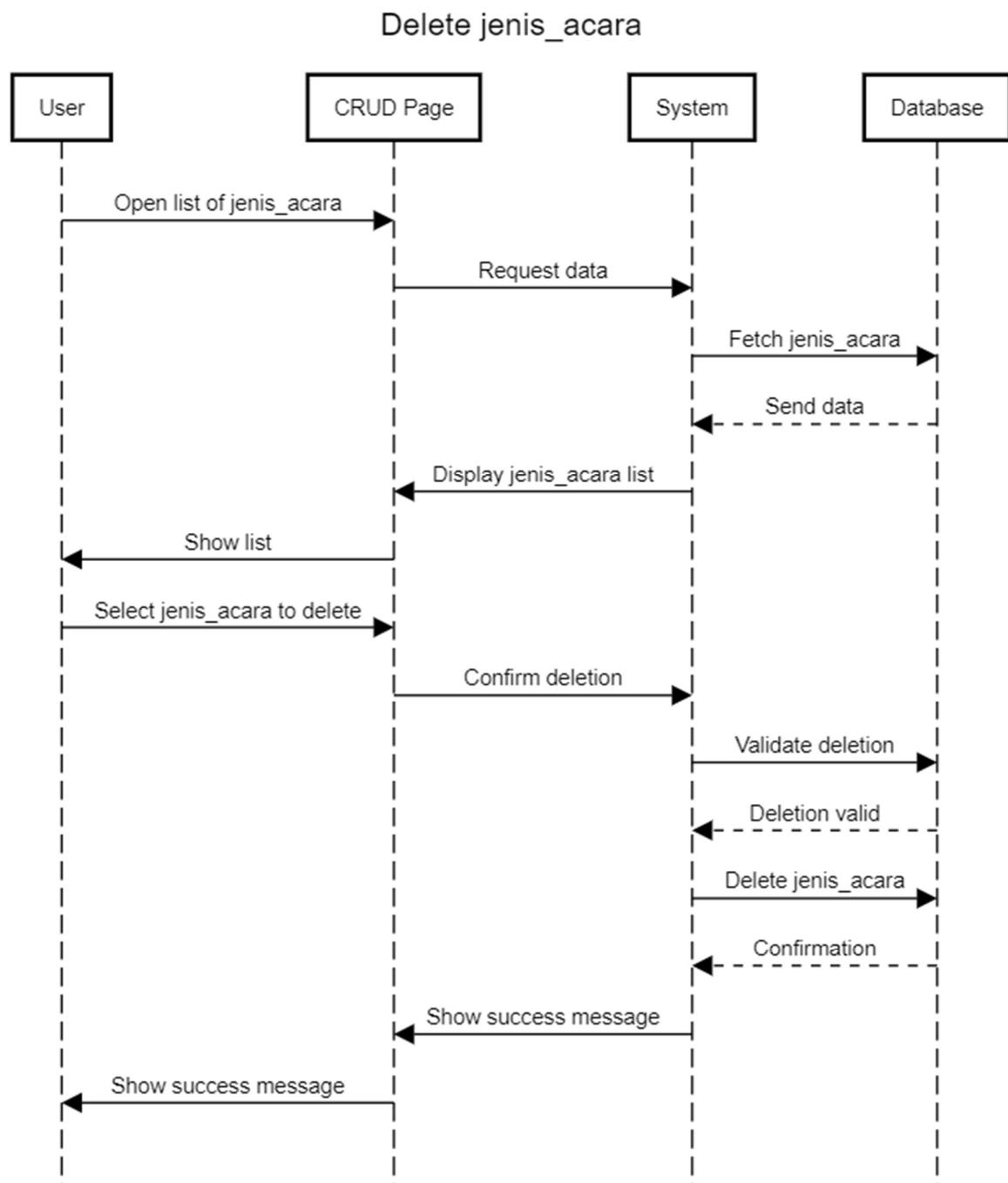
Gambar 25 Sequential Diagram CRUD Kelas



Gambar 26 Sequential Diagram CRUD Materi

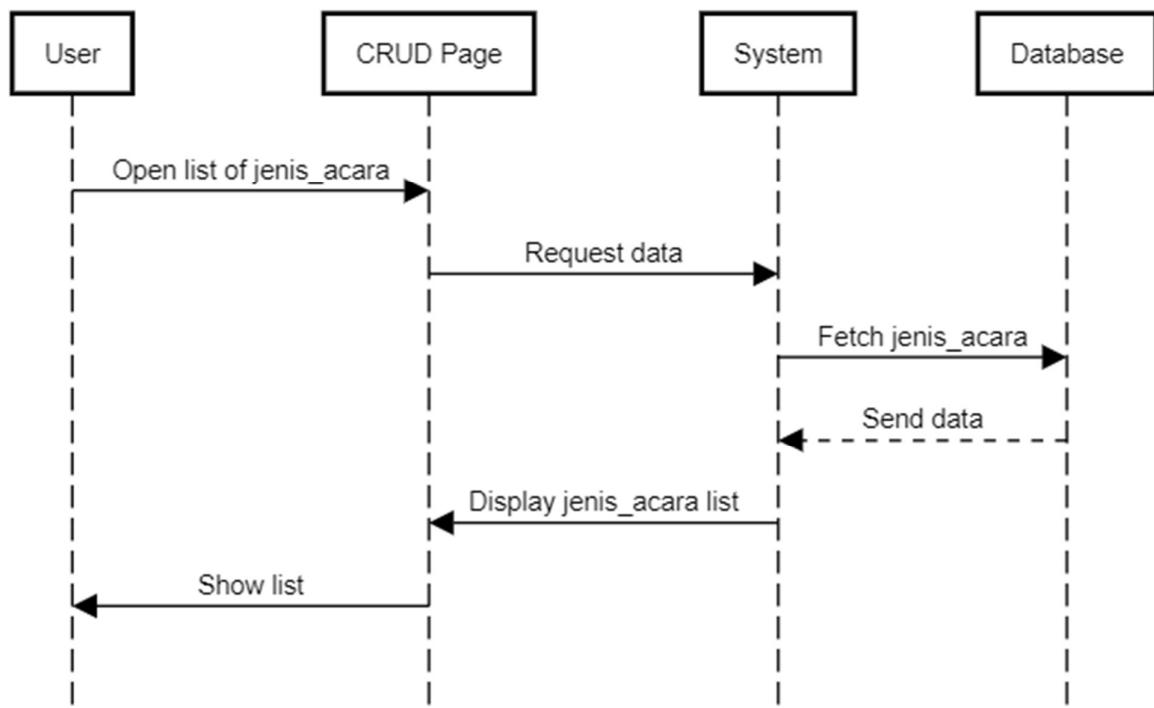


Gambar 27 Sequential Diagram CRUD Jenis Acara

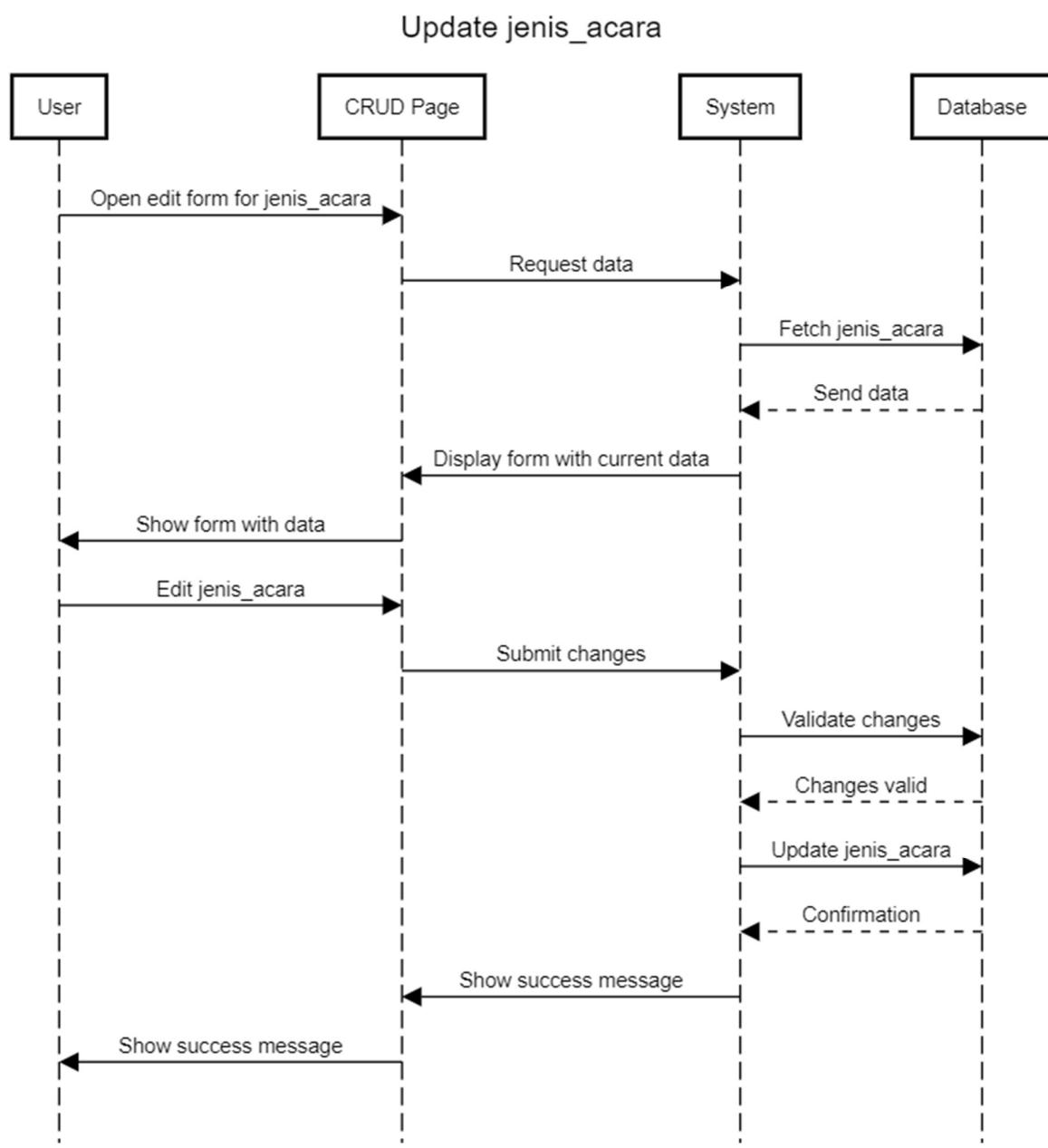


Gambar 28 Sequential Diagram CRUD Jenis Acara

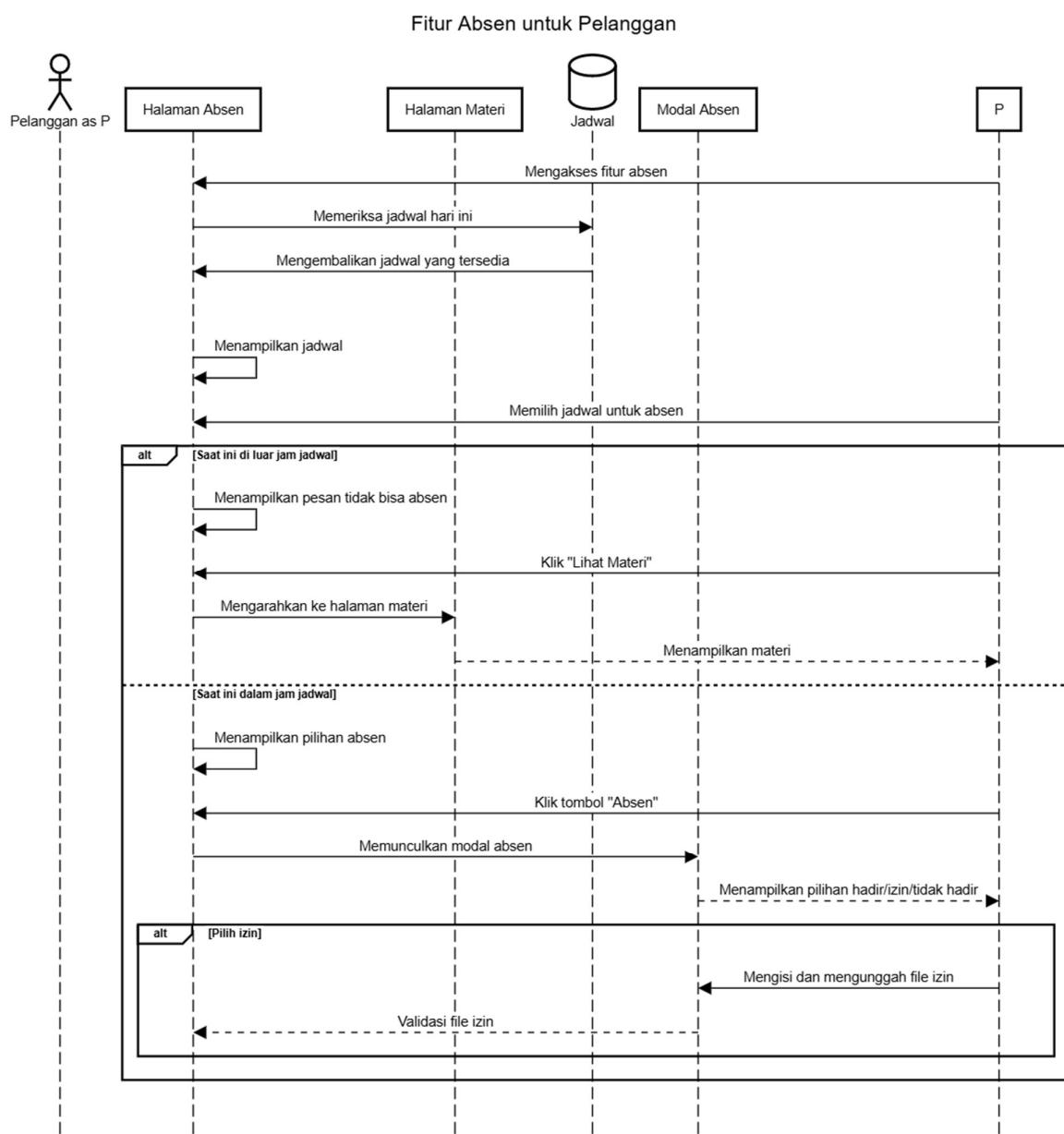
Read jenis_acara



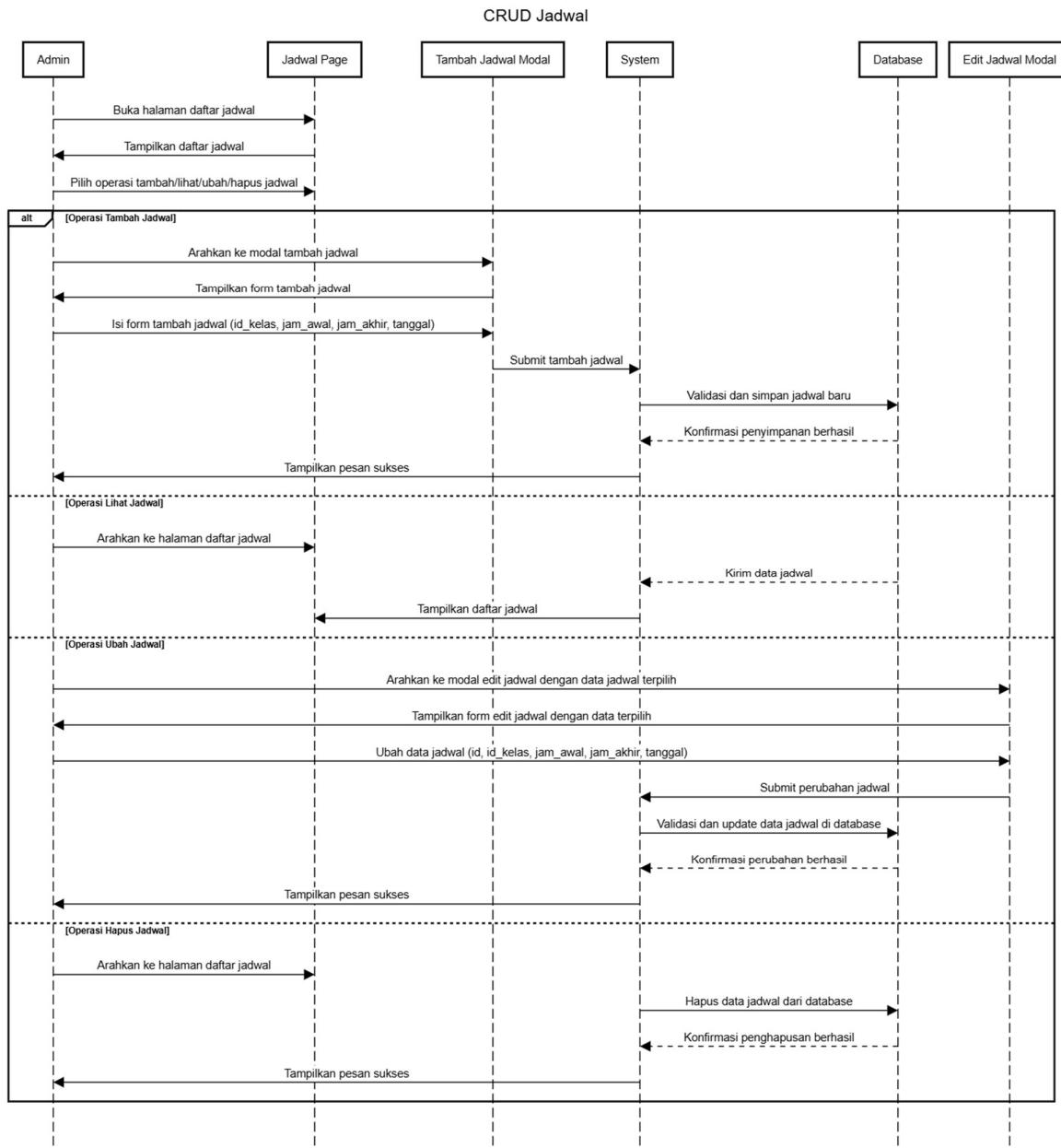
Gambar 29 Sequential Diagram CRUD Jenis Acara



Gambar 30 Sequential Diagram Jenis Acara

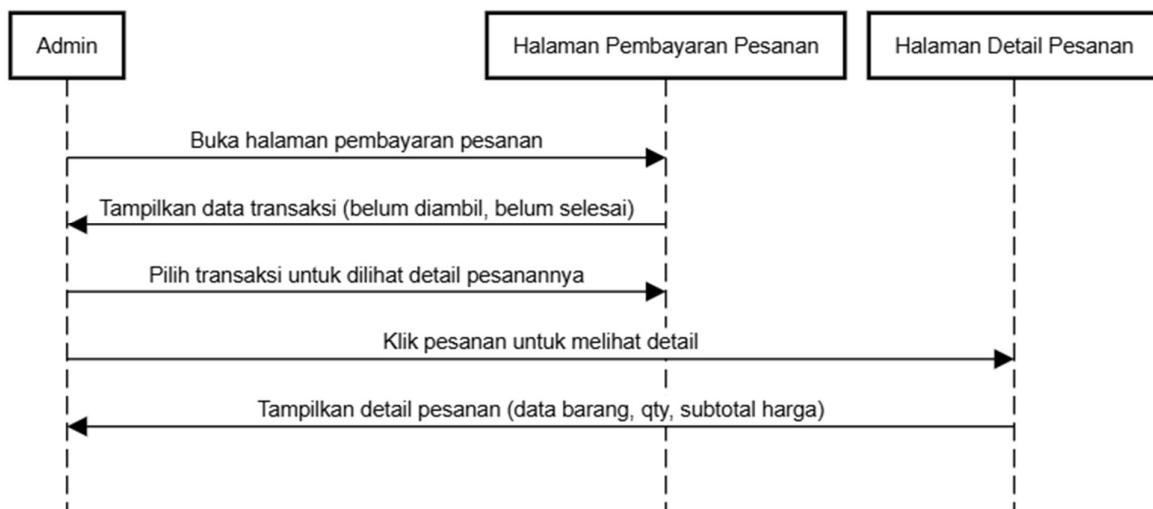


Gambar 31 Sequential Diagram Absen Untuk Pelanggan

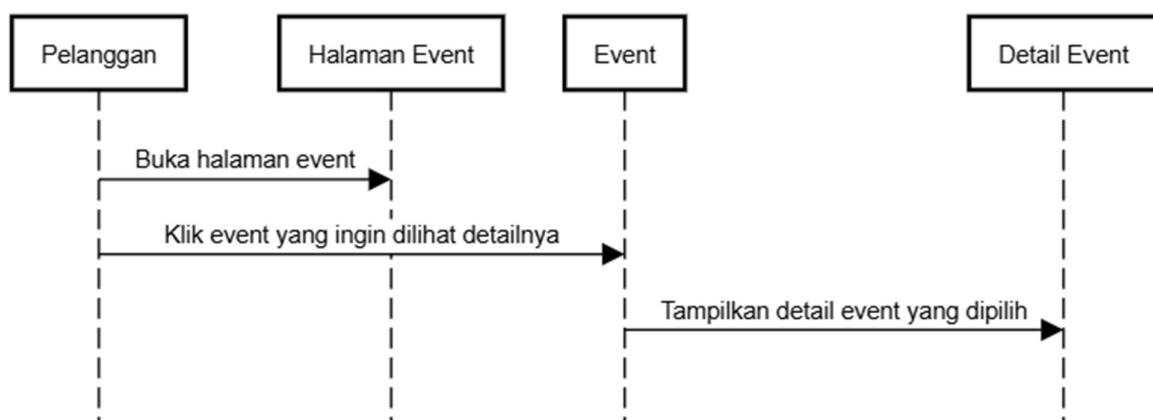


Gambar 32 Sequential Diagram CRUD Jadwal

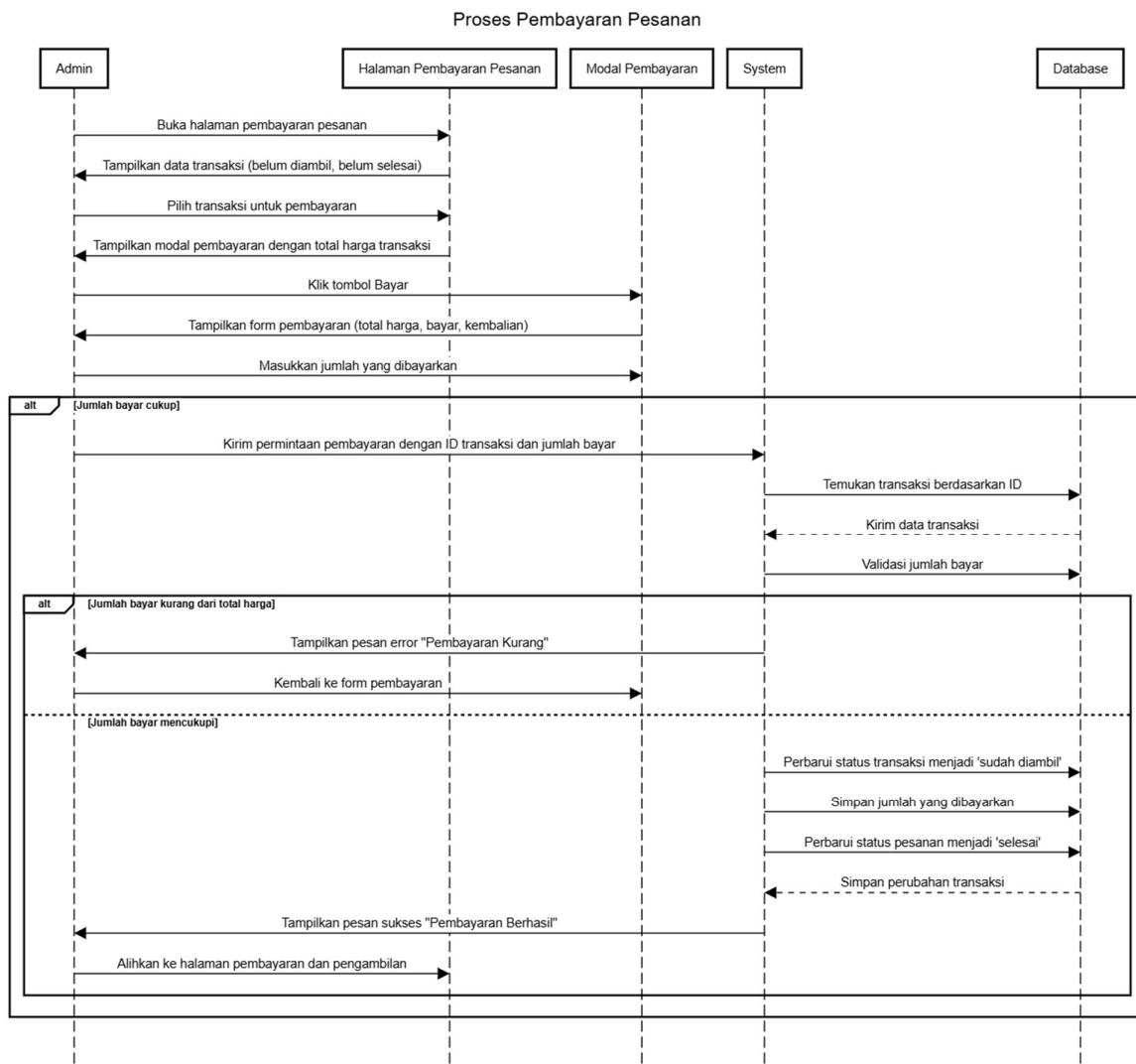
Proses Lihat Detail Pesanan



Gambar 33 Sequential Diagram Halaman Pembayaran

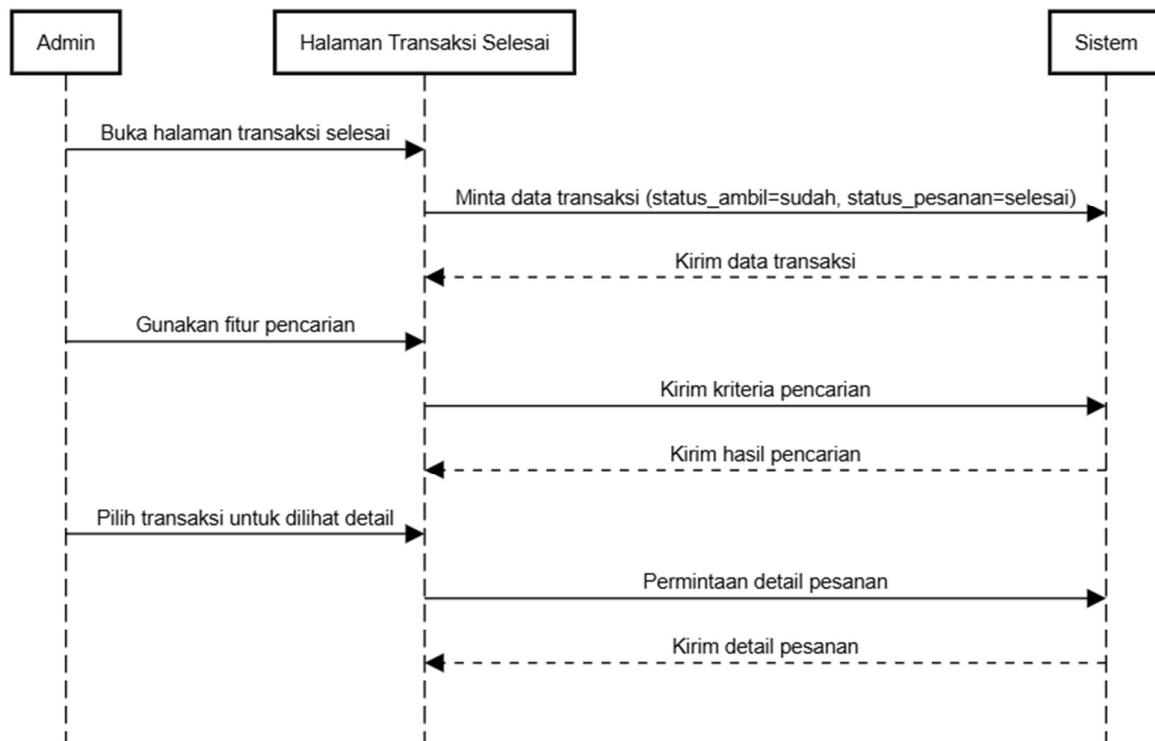


Gambar 34 Sequential Diagram Event

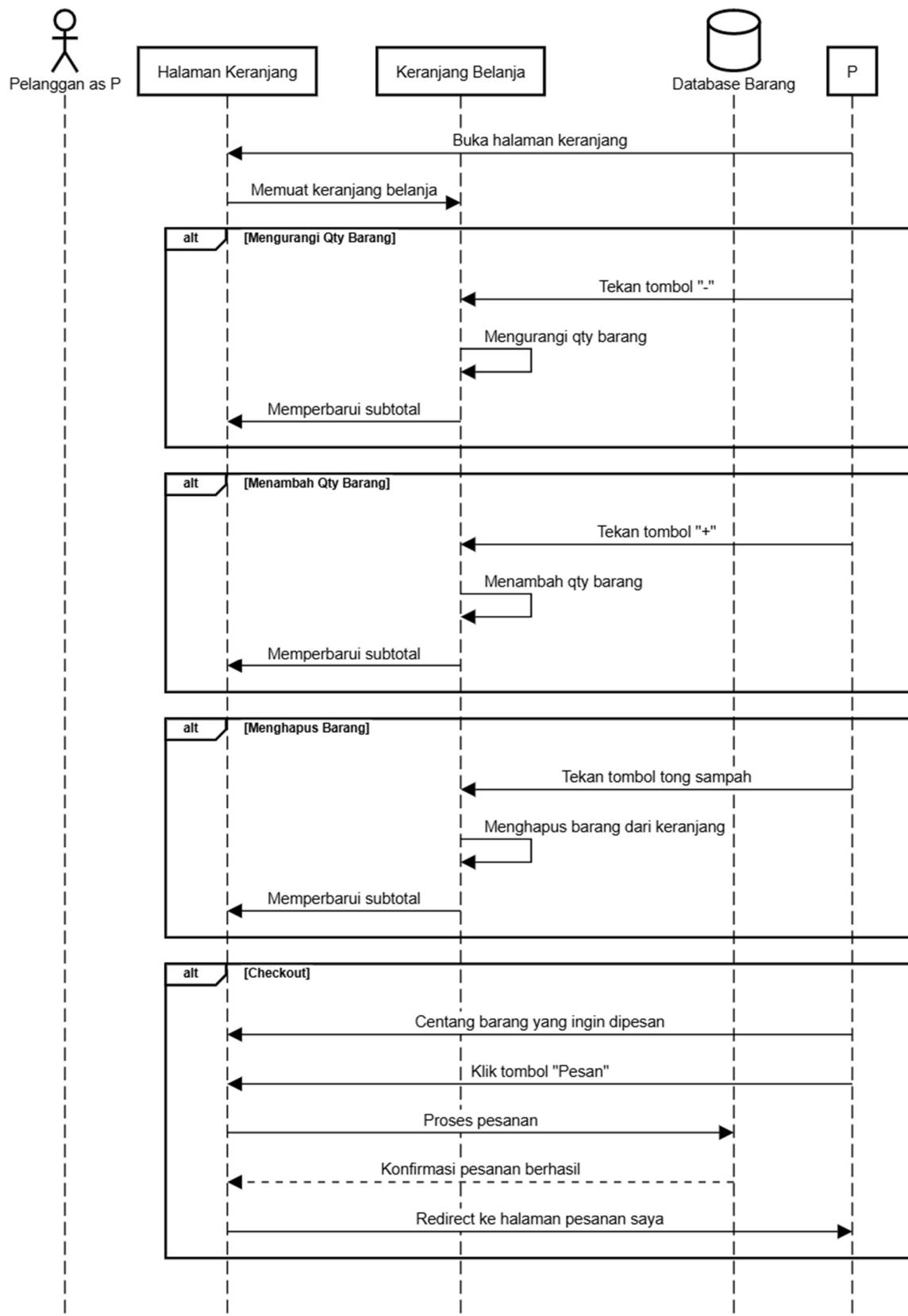


Gambar 35 Sequential Diagram Fitur Pembayaran

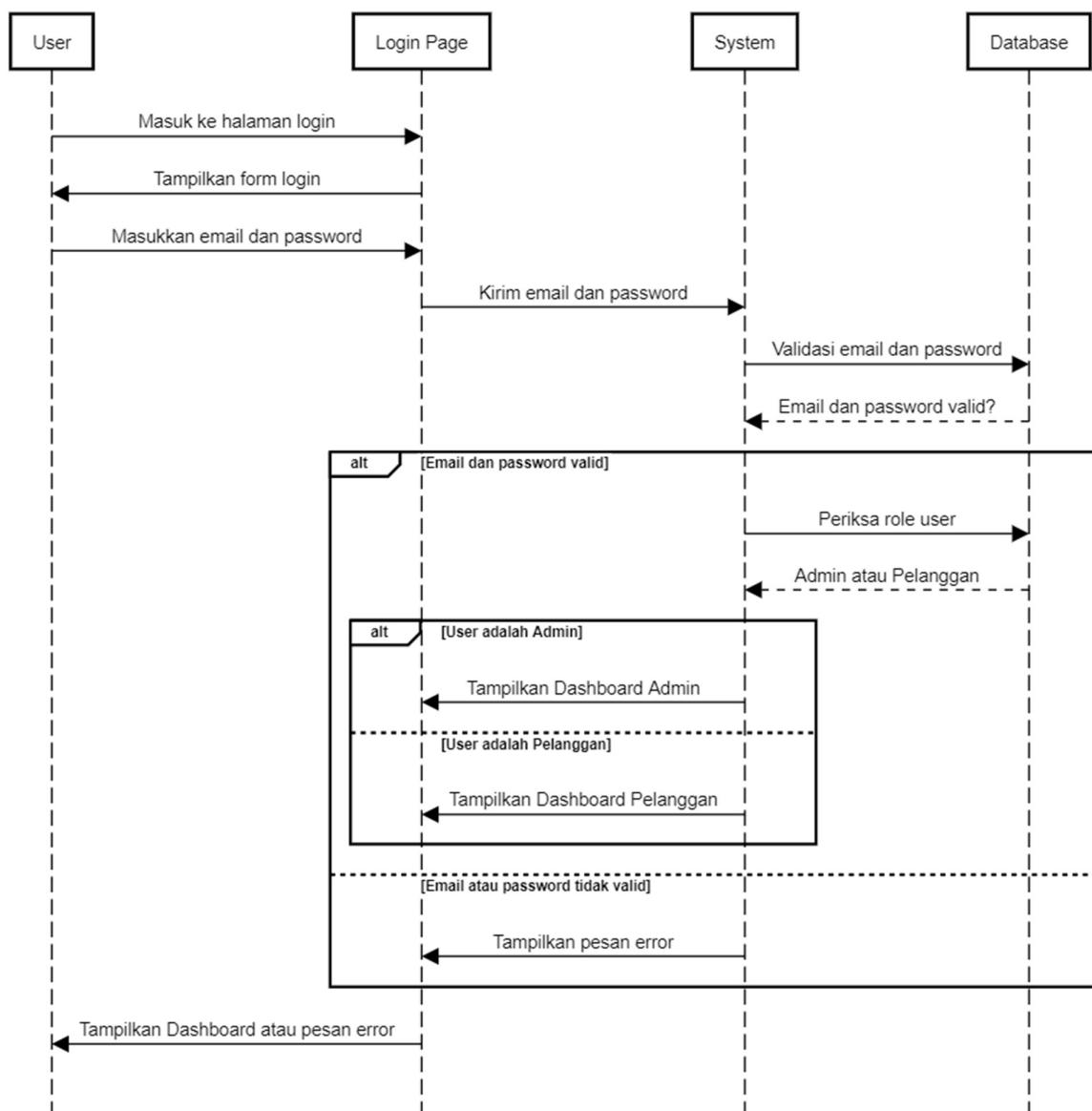
Proses Transaksi Selesai



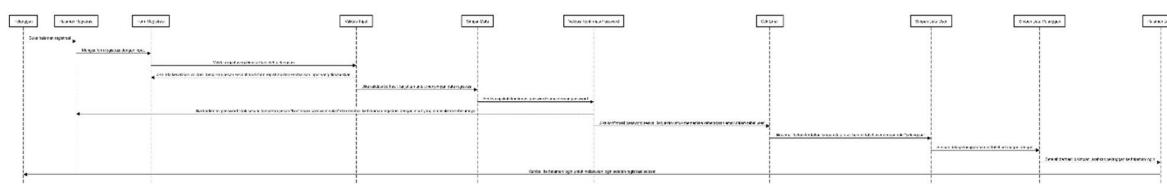
Gambar 36 Sequential Diagram Pesanan Selesai



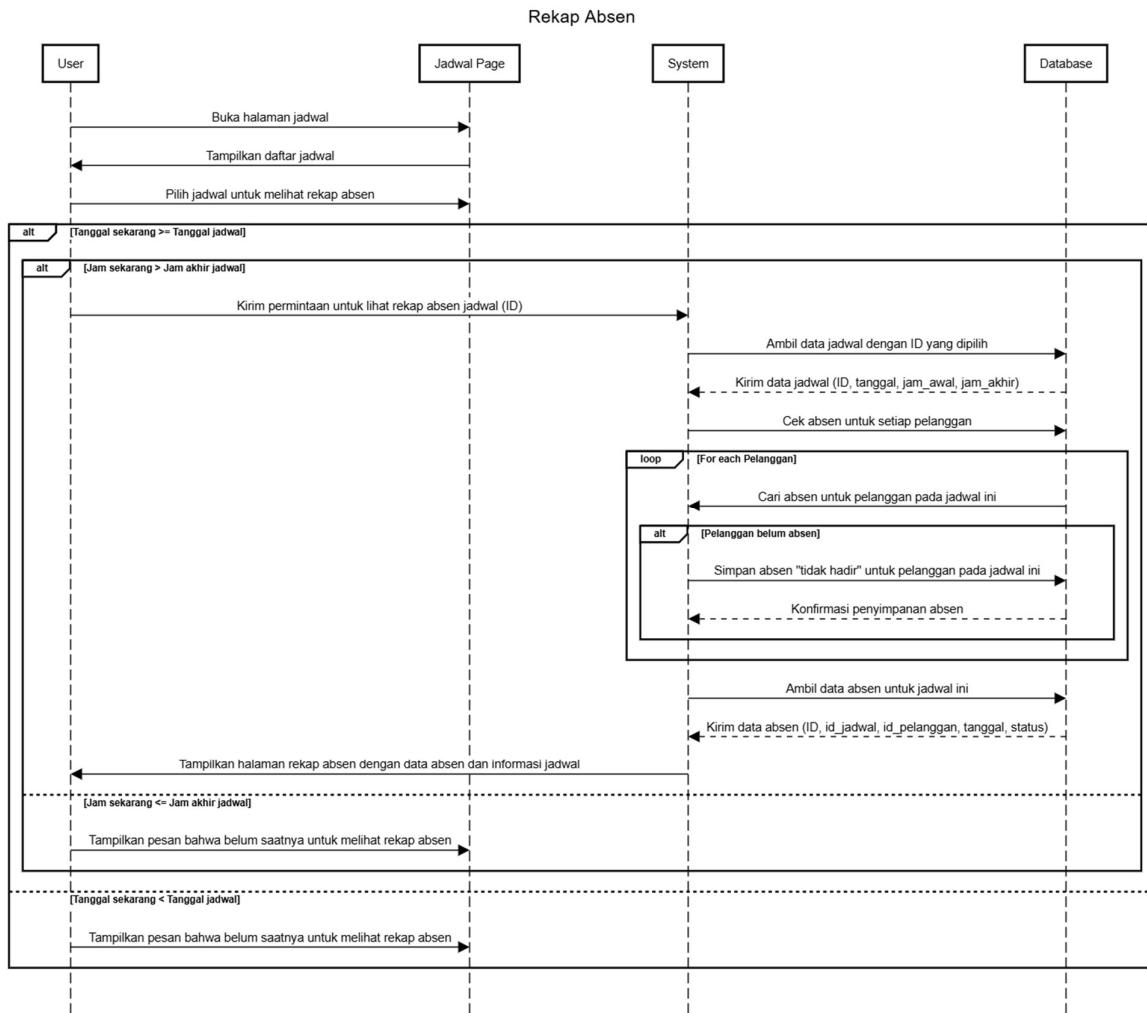
Gambar 37 Sequential Diagram Halaman Keranjang



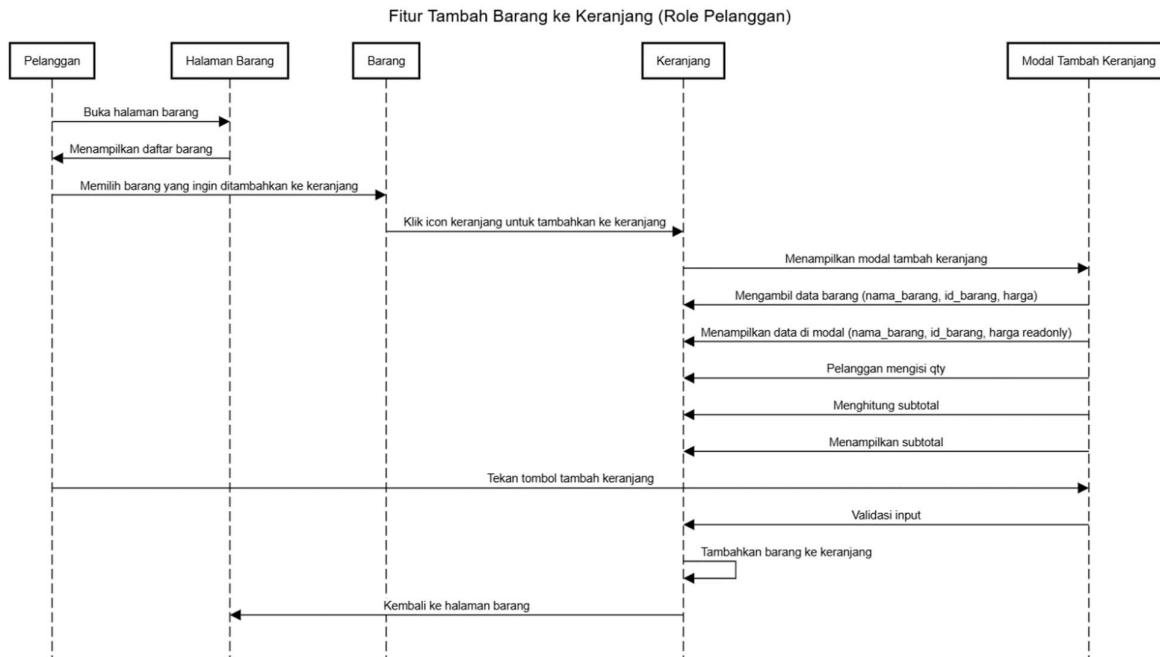
Gambar 38 Sequential Diagram Login



Gambar 39 Sequential Diagram Register



Gambar 40 Sequential Diagram Rekap Absen



Gambar 41 Sequential Diagram Tambah Keranjang

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Pembuatan website UKM Soushin bertujuan untuk mempermudah anggota dalam mengakses informasi seputar kelas dan acara-acara yang berkaitan dengan budaya Jepang, termasuk bahasa, manga, dan cosplay. Dengan adanya website ini, anggota dapat dengan mudah mengetahui jadwal kelas, informasi mengenai acara, dan berbagai kegiatan lainnya yang diselenggarakan oleh UKM Soushin. Website ini juga berfungsi sebagai platform untuk memperkuat komunitas dan meningkatkan minat serta partisipasi anggota dalam mempelajari dan mengapresiasi budaya Jepang. Secara keseluruhan, website ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk mendukung perkembangan UKM Soushin dan meningkatkan pengalaman anggota dalam berinteraksi dengan budaya Jepang.

4.2 Saran

Untuk meningkatkan efektivitas dan kenyamanan pengguna, disarankan agar desain dan navigasi website UKM Soushin dioptimalkan dengan tampilan yang user-friendly dan konsisten dengan tema budaya Jepang. Penambahan fitur kalender dan pengingat akan membantu anggota untuk melihat jadwal kelas dan acara serta mendapatkan notifikasi mengenai kegiatan yang akan datang. Konten interaktif seperti forum diskusi, galeri foto, dan video dari acara dapat meningkatkan keterlibatan anggota dan memberikan ruang untuk berbagi pengalaman. Implementasi formulir pendaftaran online akan mempermudah anggota untuk mendaftar kelas dan acara tanpa harus datang langsung ke lokasi. Selain itu, fitur untuk memberikan feedback mengenai kelas dan acara sangat penting untuk evaluasi dan perbaikan ke depan. Mengoptimalkan website untuk perangkat mobile juga penting agar anggota dapat mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Penting juga untuk selalu memperbarui informasi di website secara berkala agar anggota mendapatkan berita terkini mengenai kegiatan UKM Soushin. Integrasi dengan media sosial akan sangat

membantu dalam mempromosikan kegiatan dan menarik anggota baru, serta meningkatkan visibilitas dan interaksi dengan komunitas. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan website UKM Soushin dapat berfungsi lebih baik dalam memberikan informasi dan layanan kepada anggotanya, serta memperkuat komunitas pecinta budaya Jepang di dalam organisasi.

4.3 Blackbox Testing

Dengan melakukan black box testing, penguji dapat memastikan bahwa fitur register dan login berfungsi sesuai dengan ekspektasi pengguna dan spesifikasi yang telah ditentukan, tanpa memerlukan pemahaman tentang kode atau implementasi internal sistem. Penguji juga memberikan apresiasi ke beberapa fitur menarik seperti absensi, pembelian dan juga fitur pengatur absensi karena fitur yang dibuat telah memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi para penguji untuk kedepannya.

Tetapi penguji juga memberikan kritik kepada website project soushin bahwa meskipun fitur yang diberikan sangat menarik, ada beberapa kekurangan yang dapat dilihat seperti tampilan website yang terlihat membosankan, waktu responsi yang lumayan lambat dan juga tempat – tempat yang tersedia dalam website terlihat lumayan berantakan.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang besar kepada UKM Soushin atas izin yang diberikan untuk membuat proyek website ini. Juga kepada Bapak Irvan Lewenusa S.Kom., M.Kom., sebagai dosen dalam mata kuliah Backend yang telah memberikan materi yang digunakan dalam proyek ini. Penulis juga menghargai bantuan dari para asisten dosen dalam menjalankan Proyek Soushin, serta kepada Universitas Tarumanagara atas fasilitas yang telah disediakan untuk mempermudah pengerjaan proyek ini. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada semua pihak yang telah terlibat dan mendukung dalam berbagai aspek penelitian ini. Kontribusi mereka sangat berharga dalam mencapai tujuan penelitian ini.

REFERENSI