



TUGAS AKHIR - KI141502

**RANCANG BANGUN APLIKASI WEB LELANG ONLINE
(E-AUCTION) BERBASIS KERANGKA KERJA LARAVEL**

RONAULI SILVA NATALENSIS SIDABUKKE
NRP 5113100142

Dosen Pembimbing I
Rully Soelaiman, S.Kom, M.Kom

Dosen Pembimbing II
Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya, 2017

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



TUGAS AKHIR - KI141502

**RANCANG BANGUN APLIKASI WEB LELANG ONLINE
(E-AUCTION) BERBASIS KERANGKA KERJA LARAVEL**

RONAULI SILVA NATALENSIS SIDABUKKE
NRP 5113100142

Dosen Pembimbing I
Rully Soelaiman, S.Kom, M.Kom

Dosen Pembimbing II
Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya, 2017

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



UNDERGRADUATE THESIS - KI141502

**E-AUCTION WEB APPLICATION DESIGN AND
APPLICATION BASED ON LARAVEL FRAMEWORK**

RONAULI SILVA NATALENSIS SIDABUKKE
NRP 5113100142

Supervisor I
Rully Soelaiman, S.Kom, M.Kom

Supervisor II
Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng

Department of INFORMATICS
Faculty of Information Technology
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya, 2017

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI WEB LELANG ONLINE (*E-AUCTION*) BERBASIS KERANGKA KERJA LARAVEL

TUGAS AKHIR

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada

Bidang Studi Algoritma Pemrograman
Program Studi S1 Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

RONAULI SILVA NATALENSIS SIDABUKKE

NRP: 5113100142

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir :

Rully Soelaiman, S.Kom, M.Kom
NIP: 197002131994021001
(Pembimbing 1)

Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng
NIP: 198701032014041001
(Pembimbing 2)

SURABAYA
Juni 2017

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

RANCANG BANGUN APLIKASI WEB LELANG ONLINE (E-AUCTION) BERBASIS KERANGKA KERJA LARAVEL

**Nama : RONAULI SILVA NATALENSIS
SIDABUKKE**
NRP : 5113100142
Jurusan : Teknik Informatika FTIf
Pembimbing I : Rully Soelaiman, S.Kom, M.Kom
Pembimbing II : Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng

Abstrak

E-commerce adalah kombinasi antara dunia digital dan transaksi lelang. Di Indonesia, seiring terjadi peningkatan jumlah pengguna internet dan menjamurnya bisnis online atau sering disebut online shop. Salah satu jenis transaksi adalah lelang, yaitu metode jual beli yang mengintegrasikan mekanisme lelang dengan Internet.

Dalam interaksi antara pelaku lelang online (penjual dan pembeli) pasti terjadi kegagalan/ketidakpuasan dalam transaksi lelang online. Berangkat dari paper "" yang membahas mengenai analisa kesalahan dan strategi lewat survei terhadap pengguna aplikasi lelang online di Taiwan, penulis membangun aplikasi lelang online yang disertai dengan tambahan fitur maupun saran dari paper tersebut.

Tidak hanya berdasarkan paper rujukan, penulis juga menganalisa aplikasi e-commerce yang umum digunakan di Indonesia baik user experience maupun alur transaksi, dan menambahkan beberapa fitur agar lebih sesuai dengan transaksi jual-beli online yang umum di Indonesia. Dengan aplikasi ini, diharapkan kegagalan dalam transaksi online dapat diperbaiki dan membuka peluang lelang online untuk meramaikan industri e-commerce di Indonesia.

Kata-Kunci: *lelang online, strategi*

E-AUCTION WEB APPLICATION DESIGN AND APPLICATION BASED ON LARAVEL FRAMEWORK

**Name : RONAULI SILVA NATALENSIS
SIDABUKKE**
NRP : 5113100142
Major : Informatics FTIf
Supervisor I : Rully Soelaiman, S.Kom, M.Kom
Supervisor II : Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng

Abstract

E-commerce industry is growing rapidly in Indonesia, along with the increasing number of internet users and number of online shops is also growing. One of e-commerce type is online auction, a buy and sell method that integrates auction mechanism and the Internet.

In the interaction between online auction actors (buyers and sellers), inevitable failure/dissatisfaction of online auction transactions sometimes found. Started by analysing paper about online auction application typologies and strategies through an application's users survey, author want to build online auction application along with additional ideas and suggestions from the paper.

Author also analyzed and considering user experience, design and transaction flow local e-commerce platforms that are commonly used in Indonesia, in purpose to make the application suits Indonesian's users better. Furthermore, author hopes that this applications can reduce/prevent the expected failures in online transactions and open up online auction opportunity to enliven the e-commerce industry in Indonesia.

Keyword: *online auction, typologies and strategies*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas berkatNya penulis dapat menyelesaikan buku berjudul **Rancang Bangun Aplikasi Web Lelang Online (E-Auction) Berbasis Kerangka Kerja Laravel**.

Selain itu, pada kesempatan ini penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang tanpa mereka, penulis tidak akan dapat menyelesaikan buku ini dengan baik :

1. **Daddy Jesus** - atas segala berkat, limpahan karunia, kesempatan dan rancangan jalanNya-lah penulis masih diberi nafas kehidupan, waktu, tenaga dan pikiran untuk menyelesaikan buku ini. *Thank you, Big Daddy.*
2. **Papa dan Mama** yang selalu menguatkan, menasehati, dan luar biasa sabar dalam mengingatkan penulis agar tidak lupa menjaga kesehatan dan tidak lupa ke gereja selama masa studi.
3. **Yth Bapak Rully Soelaiman** yang mengajarkan penulis *how to think scientifically* juga bimbingan, nasehat, saran dan memberikan penulis sisi pemikiran dan perspektif lain terhadap setiap masalah.
4. **Yth Bapak Rizky Januar Akbar** sebagai dosen pembimbing yang memberi bimbingan, saran teknis dan administratif, diskusi dan pemecahan masalah dalam pembuatan dan penulisan buku tugas akhir.
5. **Keluarga XL Future Leader Scholarship Camp Batch 5 & KSE ITS** yang telah menyadarkan, memberikan semangat dan inspirasi untuk terus melanjutkan tugas akhir di saat penulis kehilangan semangat.
6. **Keluarga Admin Lab. Pemrograman (2014 - 2017)**, yang telah memberikan penulis banyak pengalaman, pengetahuan dan cerita-cerita untuk dikenang.
7. **Keluarga Pengpro Furions dan HMTC Optimasi 2016** , yang mengajarkan penulis tentang cara berorganisasi, cara berbicara di depan publik, dan banyak lagi.
8. **Keluarga Alumni Budi Mulia Siantar-Surabaya**

angkatan 2013 , teman setia disaat suka maupun duka.

9. Serta semua pihak yang tidak tertulis - yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran dari pembaca sekalian untuk memperbaiki buku ini ke depannya.

Surabaya, Juli 2017

Ronauli Silva N. Sidabukke

DAFTAR ISI

ABSTRAK	7
ABSTRACT	9
KATA PENGANTAR	11
DAFTAR ISI	13
DAFTAR TABEL	17
DAFTAR GAMBAR	19
DAFTAR KODE SUMBER	21
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Amazon Web Service	5
2.2 <i>Concurrency</i>	5
2.3 <i>Data Growth</i>	6
2.4 JSON <i>Web Token</i>	6
2.5 Laravel.....	7
2.6 Laravel Dusk.....	7
2.7 Lelang.....	8
2.8 Lelang Daring / Lelang <i>Online</i>	8
2.9 MongoDB.....	9
2.10 Node.js	9
2.11 NoSQL	9
2.12 npm / <i>Node Package Manager</i>	10
2.13 PostgreSQL.....	10
2.14 Redis	11
2.15 <i>Repository Pattern</i>	11
2.16 SendGrid	12
2.17 <i>Service Worker</i>	12
2.18 SMTP / <i>Simple Mail Transfer Protocol</i>	12
2.19 Socket.io	13

2.20 <i>Test Script</i>	13
2.21 <i>Vendu Reglement</i>	13
2.22 <i>Vue.js / Vue</i>	14
2.23 <i>Whitelist</i>	14
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	15
3.1 Analisa Sistem.....	15
3.1.1 Deskripsi Umum Aplikasi	15
3.1.2 Analisa Paper Rujukan	16
3.1.3 <i>Bussiness Aspects of Software Engineering</i>	19
3.1.4 <i>Technical Analysis</i>	21
3.1.5 Analisa Penulis	22
3.1.6 Spesifikasi Kebutuhan Non-Fungsional.....	28
3.1.7 Tugas dan Hak Akses Aktor	30
3.2 Perancangan Sistem	32
3.2.1 Spesifikasi Kasus Penggunaan	32
3.2.2 Identifikasi Komponen Fundamental	55
3.2.3 <i>Technology Options</i>	56
3.2.4 Arsitektur Perangkat Lunak	60
3.2.5 Struktur Aplikasi	62
3.2.6 Perancangan <i>Database</i>	65
3.2.7 Kamus Data <i>Database</i> Transaksional.....	67
3.2.8 Kamus Data <i>Database</i> Non-Transaksional	77
BAB IV IMPLEMENTASI	79
4.1 Implementasi Perangkat Keras/ <i>Deployment</i>	79
4.2 Implementasi Perangkat Lunak	80
4.2.1 Strategi <i>Deployment</i>	80
4.2.2 Diagram Kelas	86
4.3 Implementasi Antarmuka / <i>User Interface</i>	86
4.3.1 Antarmuka Halaman Registrasi	86
4.3.2 Implementasi Halaman <i>Login</i>	89
4.3.3 Melihat daftar barang yang dilelang	91
4.3.4 Mencari barang yang diinginkan.....	94
4.3.5 Menawar/melelang barang	94

4.3.6	Mendaftarkan Barang untuk Dilelang	98
4.3.7	Memperbarui Barang	105
4.3.8	Melihat Barang yang Didaftarkan	114
4.3.9	Melihat riwayat harga yang ditawarkan pada barang yang dilelang	115
4.3.10	Melihat Review Pengguna Lainnya	115
4.3.11	Menambahkan Review	115
4.3.12	Melaporkan Barang/Pengguna	116
4.3.13	Mengirimkan pesan	116
4.3.14	Melihat Kotak Pesan	122
4.3.15	Memasukkan kupon	122
4.3.16	Melihat daftar pengguna	122
4.3.17	Melihat Daftar Laporan pengguna	123
4.3.18	Memblock pengguna	124
4.3.19	Menambahkan voucher	125
4.3.20	Melihat daftar voucher	127
4.3.21	Memperbarui Voucher	128
BAB V	PENGUJIAN DAN EVALUASI	131
5.1	Pengujian	131
5.1.1	Metode Pengujian	131
5.1.2	Pengujian Fungsionalitas	132
5.1.3	Pengujian Performa	141
5.1.4	User Experience Assesment	141
5.1.5	Maintainability Assesment	141
5.1.6	<i>Summary</i>	141
5.2	Evaluasi	141
5.2.1	<i>Summary</i> Pengujian Fungsionalitas	141
5.2.2	Pendekatan Hukum Perlindungan Konsumen ...	141
5.2.3	<i>Summary</i> Pengujian Pengguna	147
BAB VI	PENUTUP	149
6.1	Kesimpulan	149
6.2	Saran	149
DAFTAR PUSTAKA		151

BAB A	Kode Sumber	153
BAB B	Kuisisioner Pengguna.....	165
BIODATA PENULIS.....		177

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional Aplikasi Lelang Online	27
Tabel 3.2 Kebutuhan Non-Fungsional Aplikasi Lelang Online.....	28
Tabel 3.3 Identifikasi aktor dalam sistem lelang online	30
Tabel 3.4 Detail Tugas dan Hak Akses	31
Tabel 3.5 Tabel Kasus Penggunaan.....	33
Tabel 3.6 Spesifikasi Kasus Penggunaan Registrasi	35
Tabel 3.7 Spesifikasi Kasus Penggunaan Login	36
Tabel 3.8 Spesifikasi Kasus Penggunaan: Konfirmasi Email	37
Tabel 3.9 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat barang yang dilelang	39
Tabel 3.10Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mencari Barang Lelang.....	40
Tabel 3.11Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mencari Barang Lelang.....	41
Tabel 3.12Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat Riwayat Penawaran Lelang Barang	42
Tabel 3.13Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mendaftarkan Barang Lelang	44
Tabel 3.14Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mendaftarkan Barang Lelang	45
Tabel 3.15Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat Barang yang Pernah Didafatkan	46
Tabel 3.16Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat Riwayat Penawaran Harga.....	47
Tabel 3.17Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat Review Pengguna.....	49
Tabel 3.18Spesifikasi Kasus Penggunaan : Memberikan Review Pengguna	50
Tabel 3.19Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melaporkan Barang	51
Tabel 3.20Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mengirimkan Pesan	52

Tabel 3.21Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat & Membaca Pesan	53
Tabel 3.22Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mendaftarkan Barang Lelang	54
Tabel 3.23Spesifikasi Tabel Administrator	68
Tabel 3.24Kamus Data Tabel <i>bids</i>	68
Tabel 3.25Kamus Data Tabel <i>categories</i>	69
Tabel 3.26Kamus Data Tabel <i>coupon</i>	69
Tabel 3.27Kamus Data Tabel Coupon Usages	70
Tabel 3.28Kamus Data Tabel <i>favorites</i>	71
Tabel 3.29Kamus Data Tabel <i>issues</i>	71
Tabel 3.30Kamus Data Tabel <i>issuetypes</i>	72
Tabel 3.31Kamus Data Tabel <i>items</i>	72
Tabel 3.32Kamus Data Tabel <i>ratingauctioneers</i>	74
Tabel 3.33Kamus Data Tabel <i>ratingbidders</i>	74
Tabel 3.34Kamus Data Tabel <i>ratinglogs</i>	75
Tabel 3.35Kamus Data Tabel <i>userverifications</i>	76
Tabel 3.36Kamus Data Tabel <i>User Issues</i>	76
Tabel 3.37Kamus Data Tabel <i>users</i>	76
Tabel 3.38Kamus data tabel <i>userchat</i>	77
Tabel 3.39Kamus Data Tabel Chatroom	78
Tabel 3.40Kamus data tabel Itemimage	78
Tabel 5.1 Pengujian Fungsionalitas Fitur Manajemen Akun .	132
Tabel 5.2 Pengujian Fungsionalitas Fitur Manajemen Penawaran	134
Tabel 5.3 Pengujian Fungsionalitas Fitur Manajemen Barang Lelang	138
Tabel 5.4 Rekapitulasi Hasil Pengujian Pengguna Aplikasi Lelang Online	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Fatalitas kegagalan dalam aplikasi Lelang Online, Kepuasan terhadap Perbaikan Pelayanan dan <i>Repeat Purchase Intention</i> setelah Perbaikan Layanan	17
Gambar 3.2	Kategori Perbaikan terhadap Kegagalan Pelayanan Lelang Online	18
Gambar 3.3	Visualisasi aspek bisnis dalam <i>software engineering</i>	20
Gambar 3.4	<i>Essential attributes of good software</i>	21
Gambar 3.5	Diagram Kasus Penggunaan Aplikasi	33
Gambar 3.6	Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Autentifikasi Pengguna.....	34
Gambar 3.7	Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Traksaksi Lelang	38
Gambar 3.8	Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Barang Lelang	43
Gambar 3.9	Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Interaksi Antarpengguna	48
Gambar 3.10	Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Kupon	55
Gambar 3.11	Arsitektur dasar yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi	56
Gambar 3.12	<i>Visualisasi arsitektur dan teknologi Final yang diterapkan dalam rancang bangun aplikasi</i>	61
Gambar 3.13	Komponen Penyusun Struktur Aplikasi.....	62
Gambar 3.14	<i>Conceptual Database Model (PDM)</i> Aplikasi..	66
Gambar 3.15	<i>Physical Database Model (PDM)</i> Aplikasi ..	67
Gambar 4.1	<i>Error CORS</i> yang muncul pada console browser	81
Gambar 4.2	<i>Whitelisting</i> berhasil dijalankan.....	86
Gambar 4.3	Detail Informasi Email yang Masuk ke Kotak Masuk Pengguna.....	86
Gambar 4.4	Halaman antarmuka registrasi	87

Gambar 4.5	Halaman Antarmuka	90
Gambar 4.6	Halaman antarmuka	94
Gambar 4.7	Halaman Antarmuka Implementasi Kasus Penggunaan Menawar/melelang barang	95
Gambar 4.8	Halaman antarmuka registrasi	99
Gambar 4.9	Halaman antarmuka	115
Gambar 4.10	Halaman Antarmuka Implementasi Kasus Penggunaan Mengirimkan Pesan	117
Gambar 4.11	Halaman Antarmuka Kasus Penggunaan Melihat Daftar Pengguna	123
Gambar 4.12	Halaman Antarmuka Kasus Penggunaan Menambahkan Voucher	127
Gambar 4.13	Halaman Antarmuka Kasus Penggunaan Melihat Daftar Voucher	128
Gambar 2.1	Kuisisioner Pengguna 1	166
Gambar 2.2	Kuisisioner Pengguna 2	167
Gambar 2.3	Kuisisioner Pengguna 3	168
Gambar 2.4	Kuisisioner Pengguna 4	169
Gambar 2.5	Kuisisioner Pengguna 5	170
Gambar 2.6	Kuisisioner Pengguna 6	171
Gambar 2.7	Kuisisioner Pengguna 1	172
Gambar 2.8	Kuisisioner Pengguna 8	173
Gambar 2.9	Kuisisioner Pengguna 9	174
Gambar 2.10	Kuisisioner Pengguna 10.....	175
Gambar 2.11	Kuisisioner Pengguna 11.....	176

DAFTAR KODE SUMBER

IV.1	Kode Sumber Antarmuka Registrasi	87
IV.2	Kode Sumber Antarmuka Registrasi	89
IV.3	Kode Sumber <i>Back-end</i> Melihat Daftar Barang .	91
IV.4	Kode Sumber Vue Melihat Daftar Barang	92
IV.5	Kode Sumber <i>Back-end</i> Menampilkan Halaman Lelang Barang	95
IV.6	Kode Sumber Logika Lelang (menggunakan Node.js)	96
IV.7	Kode Sumber Logika UI (menggunakan jQuery)	97
IV.8	Kode Sumber <i>Back-end</i> Mendaftarkan Barang untuk Dilelang	99
IV.9	Kode Sumber <i>Back-end</i> Mendaftarkan Barang untuk Dilelang	101
IV.10	Kode Sumber <i>Back-end</i> Upload Gambar Barang	101
IV.11	Kode Sumber <i>Back-end</i> Memperbarui Barang .	105
IV.12	Kode Sumber <i>View</i> Memperbarui Barang	107
IV.13	Kode Sumber <i>Back-end</i> Upload Gambar Barang	111
IV.14	Kode Sumber <i>Back-end</i> Melihat Barang yang Pernah Didafatkan	114
IV.15	Kode Sumber <i>Back-end</i> Mengirimkan Pesan .	117
IV.16	Kode Sumber Logika <i>View</i> Lelang (menggunakan Node.js)	118
IV.17	Kode Sumber Logika Pengiriman & Penerimaan Pesan (menggunakan jQuery)	120
IV.18	Kode Sumber Antarmuka Registrasi	122
IV.19	Kode Sumber Antarmuka Registrasi	123
IV.20	Kode Sumber Antarmuka Registrasi	124
IV.21	Kode Sumber Antarmuka Registrasi	125
IV.22	Kode Sumber Antarmuka Registrasi	127
IV.23	Kode Sumber Implementasi <i>Back-end</i> Kasus Penggunaan Memperbarui Voucher	129
A.1	Kode Sumber Implementasi Node.js + Socket.io untuk Lelang	153

A.2 Kode Sumber Implementasi Node.js + Socket.io
untuk *Chat* 159

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai garis besar Tugas Akhir yang meliputi latar belakang, tujuan, rumusan dan batasan permasalahan, metodologi pembuatan Tugas Akhir, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Transaksi jual beli saat ini sudah dapat dilakukan lewat berbagai cara, antara lain menggunakan *e-commerce*, atau lewat *social media*, atau bisa dengan melelang di aplikasi lelang *online*. Sedikit berbeda dengan teknik penjualan di lelang online, karena aplikasi ini dapat diakses oleh banyak orang, tentu saja pelelang (*auctioneer*) tidak terbatas pada ruang lelang saja, tapi bisa berasal dari manapun selama mereka mengakses aplikasi tersebut. Lelang *online* ini tentu saja mendatangkan banyak manfaat, selain biaya yang lebih efisien dan hemat, dan juga tidak menguras waktu karena siapapun, kapanpun, dimanapun dapat mengajukan penawaran ataupun melelang barangnya tanpa harus pergi ke instansi tertentu dan melakukan lelang dengan cara konvensional.

Aplikasi serupa telah banyak, namun banyak aspek yang kurang dalam aplikasi tersebut, seperti informasi dari lelang tidak *reliable* (misal: stok barang ternyata sudah habis), alur proses yang tidak jelas sehingga membingungkan pengguna aplikasi, informasi yang kurang jelas, dan produk yang didapatkan ternyata tidak sesuai dengan informasi pada saat produk dilelang (*bad information*) [1].

Dan dari masalah teknis aplikasi, beberapa sumber menyatakan bahwa ketidakjelasan alur proses yang kurang diperhatikan oleh para developer aplikasi lelang *online* menjadi beberapa alasan yang kuat mengapa lelang online masih kurang diminati [2].

Diharapkan, dengan adanya aplikasi ini, beberapa kelemahan yang masih ada pada aplikasi lelang *online* saat ini dapat diperbaiki, dan juga dapat membantu proses *online* yang ada di Indonesia, dan juga mampu memperbaiki citra aplikasi lelang *online* sehingga mampu meningkatkan minat masyarakat terhadap lelang *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi lelang online berbasis web?
2. Bagaimana bentuk rancangan arsitektur aplikasi dan fitur yang ssuai dengan hasil analisa kelemahan aplikasi serupa dan strategi penyelesaian sesuai dengan paper acuan [1]?

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa batasan masalah pada tugas akhir ini, yaitu:

1. Aplikasi berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP.
2. Aplikasi berbasis kerangka kerja Laravel.
3. Basis data yang digunakan adalah PostgreSQL.
4. Aplikasi tidak mencakup proses pembayaran.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penggeraan Tugas Akhir ini adalah:

1. Membangun aplikasi lelang online berbasis web yang lebih kredibel sesuai dengan paper yang dijadikan acuan pada tugas akhir ini.

1.5 Metodologi

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengerajan Tugas Akhir ini yaitu:

1. Studi Literatur & Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan dan penggalian informasi lewat literatur maupun artikel-artikel dari internet, yang diperlukan dalam proses perancangan dan implementasi sistem.

2. Analisa dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan analisa dan pendefinisian kebutuhan sistem yang digunakan untuk masalah yang dihadapi. Tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

- a analisa aktor yang terlibat dalam sistem;
- b perancangan model kasus penggunaan;
- c perancangan bisnis proses dalam aplikasi;
- d analisa masalah-masalah yang sering muncul saat penulis membuat aplikasi sebelumnya;
- e perancangan dan desain arsitektur aplikasi; dan
- f perancangan antarmuka aplikasi.

3. Implementasi

Tahap ini merupakan implementasi dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

4. Pengujian dan Evaluasi

Pada tahap ini, dilakukan pengujian terhadap aplikasi terhadap fungsionalitas dan non-fungsionalitas aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Buku Tugas Akhir ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dari pengerajan Tugas Akhir ini. Selain itu, diharapkan dapat berguna untuk pembaca yang tertarik untuk melakukan pengembangan lebih lanjut. Secara garis besar, buku

Tugas Akhir terdiri atas beberapa bagian seperti berikut ini:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, tujuan dan manfaat pembuatan Tugas Akhir, permasalahan, batasan masalah, metodologi yang digunakan, dan sistematika penyusunan Tugas Akhir.

Bab II Dasar Teori

Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dan mendasari pembuatan Tugas Akhir ini.

Bab III Analisa dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas mengenai analisa dan perancangan aplikasi. Perancangan aplikasi meliputi perancangan data, arsitektur, proses dan struktur program.

Bab IV Implementasi

Bab ini berisi deskripsi lengkap implementasi aplikasi.

Bab V Pengujian dan Evaluasi

Bab ini membahas pengujian untuk menguji apakah aplikasi sudah tepat sasaran pada kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang dirumuskan pada tahap Analisa dan Perancangan Sistem (Bab III).

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengujian yang dilakukan, dan membahas saran beserta *further enhancements* untuk pengembangan sistem lebih lanjut

Daftar Pustaka

Merupakan daftar referensi yang digunakan untuk mengembangkan Tugas Akhir. **Lampiran** Merupakan bab tambahan yang berisi hal-hal terkait yang penting dalam aplikasi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Amazon Web Service

Amazon Web Services adalah sekumpulan layanan-layanan berbasis Cloud Computing yang di sediakan oleh Amazon sejak tahun 2002. Meskipun salah satu perusahaan raksasa internet ini sering kita kenal untuk membeli buku dan lagu, namun sekarang Amazon telah menambah layanannya dalam hal infrastruktur cloud computing. Amazon Web Services ini menyediakan layanan-layanan nya yang saling terintegrasi dan mudah kustomisasi. Pada tahun 2006, amazon mengenalkan Amazon's Elastic Compute cloud (EC2) sebagai commercial web service yang menyediakan akses cloud kepada perusahaan dan individu untuk menyewa komputer storage yang bisa digunakan sebagai platform pengembangan aplikasi secara online, inilah awal dari IaaS, yaitu perusahaan yang menyediakan infrastruktur sebagai sebuah layanan[3].

Dalam website resminya, disebutkan bahwa AWS dapat membantu aplikasi menjadi lebih cepat, lebih aman, dan menghemat *costs* dengan *scaling performance* menggunakan teknologi *cloud computing*[4].

2.2 Concurrency

Konkurensi adalah bisa dikatakan sebagai suatu fitur di mana database management system(DBMS) mengijinkan banyak transaksi pada saat bersamaan untuk mengakses data yang sama. Dalam melakukan konkurensi dibutuhkan suatu Concurrency Control Mechanism (CCM) agar transaksi yang dilakukan oleh banyak user pada suatu sistem di dalam waktu yang bersamaan tidak saling “mengganggu” dan tidak menghasilkan inconsistency data.

Tiga masalah umum yang muncul dalam konkurensi adalah

sebagai berikut:

1. *Lost Update Problem*

Masalah operasi update yang sukses dari seorang pengguna kemudian ditimpali oleh operasi update dari pengguna lain.

2. *Uncomited dependency problem* (ketergantungan yg tidak sukses/modifikasi sementara)

Masalah terjadi saat suatu transaksi membaca data dari transaksi lain yg belum dicommit.

3. *Inconsistent analysis problem* [5]

2.3 *Data Growth*

Yang dimaksud dalam *data growth* pada *section* ini adalah seberapa cepat perkembangan jumlah data yang disimpan oleh server. Data tersebut bisa berupa *row* dalam *database* ataupun *data gambar, video dll* [6].

Sejak tahun 2000s, perkembangan data meningkat pesat dan memunculkan bisnis penyedia *data storage* dan *networking equipment*.

Sebagai ilustrasi, pada buku referensi tercatat bahwa *data equilibrium flow* firma-firma *e-Commerce* pada dekade 1990-2000 meningkat hingga 1.5 *billion gigabytes* setiap tahunnya[7].

2.4 *JSON Web Token*

JSON Web Token atau lebih dikenal dengan JWT, merupakan sebuah token berbentuk JSON yang padat-informasi (ukurannya), informasi mandiri untuk ditransmisikan antar pihak yang terkait. Token tersebut ini dapat diverifikasi dan dipercaya karena sudah di-sign secara digital. Token JWT bisa di-sign dengan menggunakan *secret* (algoritma HMAC) atau pasangan *public / private key* (algoritma RSA) [8].

2.5 Laravel

Laravel adalah *framework* PHP yang dikembangkan pertama kali oleh Taylor Otwell. Walaupun termasuk baru, namun komunitas pengguna laravel sudah berkembang pesat dan mampu menjadi alternatif utama dari sejumlah *framework* besar seperti CodeIgniter dan Yii. Laravel oleh para *developer* disetarakan dengan CodeIgniter dan FuelPHP namun memiliki keunikan tersendiri dari sisi *coding*. Laravel memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

1. Sintaks yang sederhana dan *programmer-friendly*
2. Tersedia *generator* yang canggih dan memudahkan, Artisan CLI
3. Fitur *Schema Builder* untuk berbagai *database*
4. Fitur *Migration* dan *Seeding* untuk berbagai *database*
5. Fitur *Query Builder* yang powerful
6. Eloquent ORM (*Object Relational Mapping*)
7. Fitur pembuatan *package* dan *bundle*
8. *Dependency Injection* [9]

2.6 Laravel Dusk

Laravel Dusk adalah sebuah fitur baru yang ditujukan untuk *functional testing*, yang baru diluncurkan dan dibenamkan secara *default* pada Laravel versi 5.4. Dalam *site* dokumentasinya, disebutkan bahwa Laravel Dusk menyediakan *browser automation & testing API* yang ekspresif dan mudah digunakan. Secara otomatis, Dusk tidak memerlukan instalasi JDK atau Selenium pada *host*, namun menggunakan *ChromeDriver standalone*, namun juga dapat menggunakan driver Selenium yang kompatibel [10].

2.7 Lelang

Lelang adalah proses membeli dan menjual barang atau jasa dengan cara menawarkan kepada penawar, menawarkan tawaran harga lebih tinggi, dan kemudian menjual barang kepada penawar harga tertinggi. Dalam teori ekonomi, lelang mengacu pada beberapa mekanisme atau peraturan perdagangan dari pasar modal [11].

Lelang menurut sejarahnya berasal dari bahasa Latin *auctio* yang berarti peningkatan harga secara bertahap. Para ahli menemukan bahwa dalam literatur Yunani, lelang telah dikenal 450 tahun sebelum Masehi. Jenis lelang yang populer saat itu antara lain adalah karya seni, tembakau, kuda, budak dan sebagainya[12].

2.8 Lelang Daring / Lelang *Online*

Lelang adalah proses membeli dan menjual barang atau jasa dengan cara menawarkan kepada penawar, menawarkan tawaran harga lebih tinggi, dan kemudian menjual barang kepada penawar harga tertinggi. Dalam teori ekonomi, lelang mengacu pada beberapa mekanisme atau peraturan perdagangan dari pasar modal.

Sementara lelang daring atau lelang melalui internet muncul seiring dengan perkembangan internet. Barang atau jasa yang diperjualbelikan dipasang di situs dan peserta lelang dapat mengikuti acara lelang secara daring. Perusahaan lelang yang berhasil menggunakan sarana internet salah satunya adalah *Ebay*. Di Indonesia, lelang melalui internet (online) sudah dipelopori oleh pemerintah dengan situs lelang online yang dapat diakses melalui website resmi Kemenkeu [13]. Berikut adalah beberapa istilah yang ada dalam lelang online:

1. BID atau *Bidding*, artinya: Menawarkan

2. BIN (*Buy In Now*) artinya: Beli sesuai harga yang telah ditawarkan penjual
3. INC (*Increment*) artinya: Minimum kenaikan *bid* setelah *bid* sebelumnya [14]

2.9 MongoDB

MongoDB (dari "humongous") adalah sistem basis data berorientasi dokumen lintas platform. Diklasifikasikan sebagai basis data "NoSQL", MongoDB menghindari struktur basis data relasional tabel berbasis tradisional yang mendukung JSON seperti dokumen dengan skema dinamis (MongoDB menyebutnya sebagai format BSON), membuat integrasi data dalam beberapa jenis aplikasi lebih mudah dan lebih cepat. Dirilis di bawah kombinasi dari GNU Affero General Public License dan Lisensi Apache, MongoDB adalah perangkat lunak bebas dan sumber terbuka[15].

2.10 Node.js

Node.js adalah platform perangkat lunak pada sisi-server dan aplikasi jaringan. Ditulis dengan bahasa javascript dan bisa dijalankan pada Windows, Mac OS X dan Linux tanpa perubahan kode program. Node.js memiliki pustaka server HTTP sendiri sehingga memungkinkan untuk menjalankan webserver tanpa menggunakan program webserver seperti Apache atau Lighttpd [16].

2.11 NoSQL

NoSQL adalah istilah yang dikenal dalam teknologi komputasi untuk merujuk kepada kelas yang luas dari sistem manajemen basis data yang diidentifikasi dengan tidak

mematuhi aturan pada model sistem manajemen basis data relasional yang banyak digunakan.

NoSQL tidak dibangun terutama dengan table dan umumnya tidak menggunakan SQL untuk memanipulasi data, sehingga sering ditafsirkan sebagai “tidak hanya SQL” [17].

2.12 npm / Node Package Manager

NPM memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai repositori online yang berisi banyak package atau module untuk aplikasi NodeJS dan yang kedua adalah sebuah utilitas baris perintah (command line) yang digunakan untuk menginstal paket-paket yang dibutuhkan dan juga untuk mengelola versi dan ketergantungan package dari NodeJS. Dengan NPM Anda akan mudah mencari, menginstal, uninstall aplikasi atau module/package Node.js[18].

2.13 PostgreSQL

PostgreSQL adalah sebuah produk *database* relasional yang termasuk dalam kategori *free open source software (FOSS)*. PostgreSQL terkenal karena fitur-fitur yang advanced dan pendekatan rancangan modelnya menggunakan paradigma *object-oriented*, sehingga sering dikategorikan sebagai *Object Relational Database Management System (ORDBMS)*. Beberapa fitur PostgreSQL adalah sebagai berikut:

1. *Inheritance*, dimana satu table dapat diturunkan model dan beberapa karakteristik dari table lainnya.
2. *Multi-Version Concurrency Control* dimana user diberi data snapshot ketika suatu perubahan dilakukan sampai commit.
3. *Rules*, dimana suatu *query* DML yang dikirimkan ke server akan mengalami penulisan ulang (*rewrite*). Ini terjadi sebelum diproses oleh *query planner*.

4. dan berbagai fitur lainnya [19]

2.14 Redis

Redis adalah *open source*, struktur data yang ditempatkan di memori, digunakan sebagai *database*, *cache* dan *message broker*. Redis mendukung struktur data seperti *string*, *sets*, *hash*, *lists* dan *sorted sets*. Sama seperti cache, setiap key diisi oleh value. Tapi kelebihannya, Redis bisa digunakan untuk melakukan operasi dari value tersebut. Cara terbaik untuk memahami redis adalah membuat model aplikasi tanpa memikirkan bagaimana caranya untuk menyimpan data di dalam *database* [20].

2.15 Repository Pattern

Repository Pattern adalah sebuah pola dalam struktur *software engineering* yang memisahkan *data management layer* ke dalam sebuah layer tersendiri - yang dihandle oleh sebuah bagian struktur yang disebut repository.

Jika menggunakan *pattern* ini, semua kode spesifik yang terkait dengan *persistence logic* dan implementasi akses data berhenti sampai di *repository* (*controller* hanya meredirect *request* dan validasi *request*)[21].

Dalam sebuah referensi, disebutkan bahwa: "*The repository pattern covers large centralized transaction-oriented databases, the blackboard systems used for some AI applications, and systems with predetermined execution patterns in which different phases add information to a single complex data structures (e.g., compilers). These variants differ chiefly in their control structure.*" [22].

2.16 SendGrid

SendGrid adalah sebuah *customer communication platform* untuk email *marketing* dan transaksional yang berbasis di Denver, Colorado.

SendGrid menyediakan layanan pengiriman email yang berbasis *cloud* kepada pihak bisnis. Layanan yang ditawarkan sangat beragam, mulai dari *shipping notifications*, *friend requests* dan lain lagi.

Selain itu, juga dapat *handling ISP monitoring*, *domain keys*, *feedback loops*, dan juga memberikan report *opened mails*, *unsubscribes*, *bounces* dan *spam reports*. Pada tahun 2012, SendGrid menggaet Twilio dan menambahkan layanan integrasi SMS, Suara dan *push notification*. [23]

2.17 Service Worker

Service worker adalah skrip yang dijalankan browser Anda di latar belakang, terpisah dari laman web, yang membuka pintu ke berbagai fitur yang tidak memerlukan laman web atau interaksi pengguna. Saat ini, service worker sudah menyertakan berbagai fitur seperti pemberitahuan push dan sinkronisasi latar belakang. Di masa mendatang, service worker akan mendukung hal-hal lainnya seperti sinkronisasi berkala atau geofencing. Fitur inti yang didiskusikan dalam tutorial adalah kemampuan mencegat dan menangani permintaan jaringan, termasuk mengelola cache respons lewat program[24].

2.18 SMTP / Simple Mail Transfer Protocol

SMTP adalah suatu protokol yang digunakan untuk mengirimkan pesan e-mail antar server, yang bisa dianalogikan sebagai kantor pos. Ketika kita mengirim sebuah e-mail,

komputer kita akan mengarahkan e-mail tersebut ke sebuah SMTP server, untuk diteruskan ke mail-server tujuan [25].

2.19 Socket.io

Socket.io adalah *library Javascript* untuk aplikasi web yang bersifat *realtime*. Socket.io menjembatani antara komunikasi dua arah antara *web clients* dan *server*. Socket.io terbagi menjadi dua bagian, yaitu *client-side library* yang berjalan di browser client, dan *server-side library* yang menggunakan Node.js. Kedua komponen tersebut mempunyai API yang sama. Seperti Node.js, Socket.io juga bersifat *event-driven*. Socket.IO menggunakan protokol *websocket* dengan *polling* sebagai opsi *fallback*. Meskipun Socket.IO merupakan ‘pembungkus’ untuk soket web, namun ia memiliki banyak fitur, antara lain broadcast ke banyak soket, dan I/O yang asinkronus [26].

2.20 Test Script

Test Script dalam dunia *software testing* adalah set instruksi atau sekumpulan baris kode yang akan melakukan *testing* terhadap fungsionalitas sistem dengan target tertentu [27].

Ada beberapa jenis *script test*:

1. *Manual testing*, atau lebih sering disebut *test cases*
2. *Automated Testing*

2.21 Vendu Reglement

Lelang dilegalisasi & resmi masuk Indonesia dalam perundang-undangan sejak 1908, yaitu dengan berlakunya *Vendu Reglement*, Stbl. 1908 No. 189 dan *Vendu Instructie*, Stbl 1908 No. 190. *Vendu Reglement* ini berisikan peraturan-peraturan dasar lelang yang berlaku hingga saat ini, dan menjadi dasar hukum penyelenggaraan lelang di Indonesia[11].

2.22 Vue.js / Vue

Vue adalah sebuah *framework* Javascript yang *progressive* dan bersifat *open-source* untuk membangun *user interface*. Integrasi kedalam project yang menggunakan *library* Javascript lain menjadi lebih mudah dengan Vue karena Vue memang didesain untuk *incrementally adoptable*. Vue juga dapat berfungsi sebagai *web application framewowrk* untuk membangun sebuah *single-page applications*.

Dalam 2016 *Javascript Survey*, Vue mendapatkan 89% untuk kategori *developer satisfaction rating*. Vue mengakumulasikan 98 stars *Github* setiap hari, dan menduduki peringkat ke-10 *Project Github* dengan bintang terbanyak *all the time*[28].

2.23 Whitelist

Whitelist sendiri adalah memindahkan daftar alamat atau domain dari pengirim email dengan harapan agar muncul pada kotak pesan email utama Anda. Sederhananya, hal ini dilakukan untuk menghindari agar pesan email yang dikirimkan oleh pengirim pesan sebenarnya tidak terbaca sebagai spam [23].

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Pada subbab ini, penulis akan memaparkan analisa terhadap kebutuhan baik fungsional dan non-fungsional, teknis dan serta pengaruhnya dalam perancangan aplikasi pada subbab 3.2. Subbab Analisa Sistem akan dipaparkan secara sistematis sebagai berikut:

- a. analisa kebutuhan dasar;
- b. analisa aspek bisnis;
- c. analisa kebutuhan fungsional;
- d. analisa kebutuhan non-fungsional; dan
- e. rancangan arsitektur, struktur dan teknologi yang digunakan.

3.1.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Bid! Bid! Bid! Istilah tersebut pasti tidak asing bagi para pecinta lelang online. Lelang sendiri adalah proses membeli dan menjual barang atau jasa dengan cara menawarkan kepada penawar, menawarkan tawaran harga lebih tinggi, dan kemudian menjual barang kepada penawar harga tertinggi ([Wikipedia.com](#)). Di Indonesia, sistem lelang sudah digunakan sejak jaman Hindia Belanda dimana saat itu sistem lelang pertama kali diperkenalkan di Indonesia dan biasa digunakan lelang terhadap aset-aset pejabat atau pemerintah yang dimutasi pada saat itu ([Artikel sejarah lelang, 2011](#)).

Dalam proses bisnisnya sendiri, lelang cukup sederhana, yaitu pengguna dapat melelang dan dapat menjual barang untuk dilelang. Yang berarti, pengguna dapat memanajemen riwayat lelang dan memanajemen barang yang ia daftarkan untuk dilelang. Hal ini akan didefinisikan lebih lanjut dalam subbab 3.1.5.7, yaitu subbab Spesifikasi Kebutuhan Fungsional.

3.1.2 Analisa Paper Rujukan

Bercermin terhadap aplikasi *e-commerce* yang telah ada, masalah yang paling sering dialami adalah ketidakpuasan pengguna. Salah satu indikator bahwa suatu perusahaan dikatakan memiliki ketidakpuasan pelanggan adalah karena kegagalan dalam pelayanannya. Seorang pelanggan sangat mungkin memutuskan untuk komplain setelah mengalami ketidakpuasan terhadap layanan suatu perusahaan, dan jika tidak ditangani dengan baik, hal ini bisa berakibat fatal terhadap reputasi dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

Oleh karena itu, sebuah paper mengangkat topik ini khusus dalam bidang aplikasi lelang online, menganalisa kegagalan dan ketidakpuasan pengguna, beserta solusi-solusi yang ditawarkan oleh pengguna aplikasi untuk memperbaiki kegagalan pelayanan tersebut.

Type of service failure	Severity of service failures	Satisfaction with recovery	Repeat purchase intention with recovery
<i>Group 1 service delivery system failures</i>			
Packaging problem	7.1 ^a (2.5) ^b	6.3 (3.1)	5.9 (3.1)
Slow/unavailable service	6.9 (2.5)	4.9 (3.1)	4.4 (3.2)
Product defect	7.5 (2.6)	5.5 (3.4)	4.9 (3.4)
Out of stock	7.2 (2.3)	5.3 (2.9)	5.1 (3.3)
Bad information	7.7 (2.4)	4.2 (3.2)	3.6 (3.1)
Alterations and repairs	8.1 (2.7)	2.2 (2.2)	2.0 (1.9)
Hold disaster	7.8 (1.8)	2.6 (1.7)	3.0 (2.1)
Pricing failure	7.8 (3.0)	5.2 (3.6)	5.7 (3.6)
Policy failure	7.1 (2.1)	3.7 (2.9)	3.2 (2.8)
Subtotal, Group 1	7.2 (2.5)	5.3 (3.2)	4.9 (3.3)
<i>Group 2 Buyer needs and requests</i>			
Gap between expectation and perception	7.9 (2.2)	2.7 (2.6)	2.4 (2.5)
Size variation	6.7 (2.0)	5.9 (3.6)	5.9 (3.6)
Special order or request	8.6 (1.6)	3.5 (3.5)	3.3 (3.1)
Admitted buyer error	4.0 (1.7)	5.7 (2.1)	4.0 (3.5)
Subtotal, Group 2	7.7 (2.2)	3.3 (3.0)	3.0 (3.0)
<i>Group 3 Unprompted and unsolicited seller actions</i>			
Seller attention failures	7.6 (2.4)	3.5 (2.8)	3.3 (2.8)
Seller-created embarrassments	7.7 (2.8)	3.5 (2.7)	3.8 (3.1)
Seller fraud problem	9.4 (1.2)	1.1 (0.4)	1.0 (0.0)
Mischarged	6.8 (2.9)	5.4 (4.0)	5.2 (3.9)
Leak of personal data	9.5 (0.7)	1.0 (0.0)	1.0 (0.0)
Subtotal, Group 3	8.0 (2.4)	3.1 (2.8)	3.0 (2.9)
Total	7.4 (2.5)	4.8 (3.3)	4.4 (3.3)

^a Mean.^b Standard deviation.

Gambar 3.1 Fatalitas kegagalan dalam aplikasi Lelang Online, Kepuasan terhadap Perbaikan Pelayanan dan Repeat Purchase Intention setelah Perbaikan Layanan

Dalam gambar diatas, dijabarkan beberapa jenis kegagalan yang pernah dialami oleh pengguna aplikasi serta fatalitas/pengaruh buruk kegagalan tersebut terhadap kepercayaan pengguna.

Recovery strategy	No. (%)	No. of satisfactory recovery	No. of dissatisfactory recovery	Satisfaction with recovery	Retention with recovery
Correction	280 ^a (32.3)	228 ^a (81.4) ^b	52 ^a (18.6) ^b	7.2 ^c (2.4) ^d	6.6 ^c (2.7) ^d
Correction plus	82 (9.5)	77 (93.9)	5 (6.1)	7.7 (2.1)	7.6 (2.5)
Discount	26 (3.0)	23 (88.5)	3 (11.5)	7.0 (2.2)	6.0 (2.9)
Replacement	14 (1.6)	2 (14.3)	12 (85.7)	3.4 (2.7)	3.5 (2.7)
Store credit	16 (1.8)	9 (56.3)	7 (43.7)	6.1 (2.9)	6.4 (2.7)
Apology	54 (6.2)	20 (37.0)	34 (63.0)	3.7 (2.6)	3.4 (2.6)
Refund	67 (7.7)	42 (62.7)	25 (37.3)	6.4 (2.9)	5.2 (3.1)
Unsatisfactory correction	182 (21.0)	0 (0)	182 (100.0)	1.9 (1.3)	1.8 (1.6)
Failure escalation	39 (4.5)	0 (0)	39 (100)	1.3 (0.9)	1.3 (0.9)
Nothing	107 (12.4)	0 (0)	107 (100)	1.7 (1.2)	1.7 (1.6)
Total	867 (100)	407 (46.9)	460 (53.1)	4.8 (3.3)	4.4 (3.3)

^a Number.

^b %.

^c Mean.

^d Standard deviation.

Gambar 3.2 Kategori Perbaikan terhadap Kegagalan Pelayanan Lelang Online

Maka berdasarkan hasil analisa tersebut, fitur-fitur yang ditambahkan selain daripada fitur dasar aplikasi lelang online sebagai *added value* adalah sebagai berikut:

1. Fitur chatting, untuk mengurangi kemungkinan *Bad Information* dimana ekspektasi dan persepsi terhadap barang yang dilelang antara pembeli dan penjual tidak sama dan *Special Needs*,
2. Fitur pemberian kupon voucher (*Discount and Correction Plus*) yang bisa berupa *free shipping* atau *discount*.

3.1.3 *Bussiness Aspects of Software Engineering*

Lelang merupakan salah satu metode pertukaran barang dan jasa dengan metode penetapan harga yang berbeda dengan perdagangan. Oleh karena itu, lelang juga termasuk dalam kategori bisnis. Yang menarik adalah, ketika bisnis digabungkan dengan teknologi atau yang sering disebut *e-commerce*, hal yang sekedar pertukaran barang bertransformasi menjadi sebuah sistem interaktif yang kompleks dimana tujuannya adalah menarik pengunjung/pengguna untuk menyelesaikan sebuah transaksi. Hal ini tentu sangat krusial, penting, dan tertantang untuk menyelesaiakannya.

Dalam mencapai kesuksesan dan tingkat kompetitif yang tinggi, haruslah menyediakan layanan dengan kesan *user experience (UX)* yang positif bagi para penggunanya. Morville [29, p. 27] , dalam studi yang dilakukannya, menyebutkan bahwa UX tercakup dalam 7 aspek esensial, yaitu

- a. *useful*
- b. *usable*
- c. *findable*
- d. *desirable*
- e. *accessible*
- f. *credible*.

Hasil-hasil temuan penting yang menarik dalam pengaruh *user experience*, adalah sebagai berikut dikutip dari sebuah sumber adalah sebagai berikut:

- a. *User tend to leave if a page loads more than 3 seconds;*

- b. 79% of users won't return if the web's performance and experience is poor;

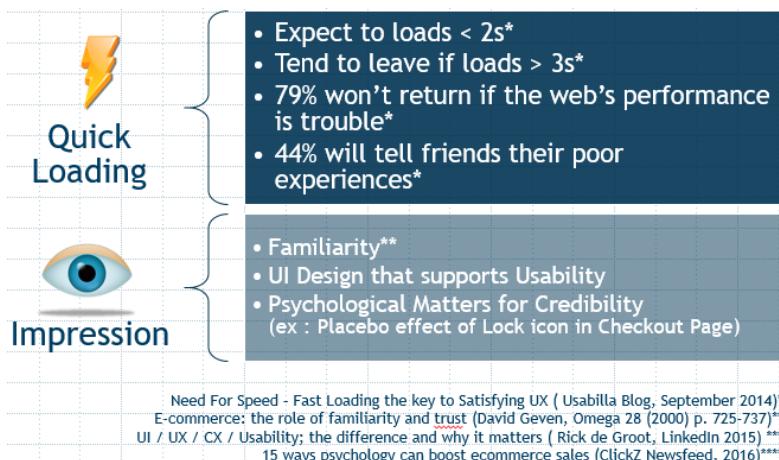
- c. 44% of users will tell the poor experiences to their friends.

Selain dari faktor *user experience* dan *performance*, beberapa hal yang menjadi poin penting dan menarik dalam beberapa studi yang terkait adalah sebagai berikut:

a *Familiarity* - yang dapat didefinisikan sebagai tingkat familiar atau kesamaan dengan sistem sejenis ternyata dapat membangun *trust* sehingga mensugesti pengguna untuk menyelesaikan transaksi yang dilakukan;

b *Usability* yang memudahkan pengguna dalam menyelesaikan transaksi; dan

c Aspek-aspek psikologi seperti pemilihan warna, penggunaan *icon* yang sesuai, seperti *icon* gembok pada halaman pembayaran ternyata dapat mengesankan *security* pada pengguna.



Gambar 3.3 Visualisasi aspek bisnis dalam *software engineering*

Dari hasil temuan ini, dapat disimpulkan bahwa *user*

experiences, performances, usability dan psikologi memiliki pengaruh besar dalam kesuksesan lelang online dalam menarik hati para penggunanya. Hal ini akan mempengaruhi definisi kebutuhan fungsionalitas yang akan dibahas dalam subbab 3.1.5.7.

3.1.4 Technical Analysis

Untuk membuat sebuah aplikasi yang sukses, tentunya banyak sekali aspek yang harus diperhatikan. Selain kualitas aplikasi yang akan dibuat, juga ketahanannya terhadap perubahan karena *e-commerce* adalah sesuatu yang sangat cepat berubah karena kompetitor yang sangat kompetitif dan dorongan teknologi yang membuat efektifitas dan efisiensi menjadi lebih baik.

Dari aspek *software engineering* sendiri, *software engineering* dimaksudkan untuk menunjang/support pengembangan *software* daripada *individual programming*. Hal ini mencakup: **a) evolution** **b) design** **c) supporting program specification** [30]

Product characteristics	Description
Maintainability	Software should be written in such a way so that it can evolve to meet the changing needs of customers. This is a critical attribute because software change is an inevitable requirement of a changing business environment.
Dependability and security	Software dependability includes a range of characteristics including reliability, security, and safety. Dependable software should not cause physical or economic damage in the event of system failure. Malicious users should not be able to access or damage the system.
Efficiency	Software should not make wasteful use of system resources such as memory and processor cycles. Efficiency therefore includes responsiveness, processing time, memory utilization, etc.
Acceptability	Software must be acceptable to the type of users for which it is designed. This means that it must be understandable, usable, and compatible with other systems that they use.

Gambar 3.4 Essential attributes of good software

Berdasarkan kriteria tersebut, maka setiap poin perlu diperhatikan agar dapat mengembangkan sebuah aplikasi yang tidak hanya sukses, tapi juga bertahan dalam kompetisi. Dalam istilah bisnis, hal ini disebut dengan *risk management & planning*.

3.1.5 Analisa Penulis

3.1.5.1 Analisa *User Experience* dari E-Commerce di Indonesia

Selama masa penggerjaan aplikasi, penulis sering menganalisa dan memperhatikan kebiasaan-kebiasaan yang umum di website *e-commerce* di Indonesia. Salah satu yang paling sering dianalisa oleh penulis adalah adalah situs Tokopedia. Dalam pengembangannya, *user interface* aplikasi akan dipengaruhi analisa ini, yang dijabarkan seperti berikut:

1. Halaman yang muncul bukanlah eagerloading, tapi *lazy loading*

Ini adalah solusi cerdas untuk mengakali *delay loading item* yang sudah pasti jumlahnya sangat banyak (maka butuh *query* yang tentunya memakan waktu cukup lama), namun juga memainkan faktor psikologi / *user behaviour* pengguna dengan membiarkan pengguna melihat tahap demi tahap halaman 'diisi'.

2. *User Interface* yang sederhana dan pemilihan warna yang *soft*

3.1.5.2 Analisa Keamanan pada koneksi Soket

Untuk mengakomodasi fitur yang bersifat *realtime*, dibutuhkan koneksi ke soket secara terus menerus. Hal ini tentu dapat menjadi sasaran empuk *security* karena jika tidak diamankan, maka dapat menjadi peluang besar bagi para pihak yang tidak berkepentingan untuk merusak proses bisnis aplikasi.

Namun, jika dalam setiap koneksi soket harus mengirimkan *credentials*, hal ini tentu menjadi tidak praktis dan malah lebih berbahaya karena membiarkan data-data sensitif seperti *password* dan *username* berlalu-lalang di jaringan internet. Selain itu, *disadvantagenya* adalah ketidakpraktisan untuk selalu mengquery database setiap kali ada koneksi, tentu saja ini memperlambat kerja *database* dan menambah waktu *delay*. Maka dari itu, penulis mengidentifikasi poin-poin penting berikut :

- Hindari *query* database untuk *autentikasi* yang sifatnya masif
- Menggunakan mekanisme authentikasi yang menggunakan *credentials* karena rentan dengan masalah keamanan
- Mencari metode yang lebih efektif, cepat untuk autentikasi selain

3.1.5.3 Analisa *Best Practice* dalam Struktur Perangkat Lunak

Pada dasarnya, Laravel adalah kerangka kerja MVC. Namun, ada banyak fitur yang ada dalam aplikasi Lelang Online ini yang tidak terakomodasi dalam MVC, misal sebagai berikut :

1. Sistem Verifikasi lewat Email - yang berarti aplikasi harus berinteraksi dengan SMTP server

2. Sistem *Generate Token* JWT.io, dimana dalam proses *Generate Token* sama sekali tidak ada database dilibatkan.

Jika fitur-fitur tersebut 'dipaksa' dimuat ke dalam MVC, maka tentu saja strukturnya menjadi ganjil, dan muncul *code smell* berikut :

1. *Large Class*, dimana terdapat satu buah file yang sangat panjang (biasanya merupakan entitas utama, dalam hal ini contohnya barang/item)

2. *Inappropriate Intimacy*, dimana terdapat satu kelas yang menyimpan *logic* yang tidak seharusnya ia simpan

3. *Duplicated Code*

Dari hasil analisa ini, penulis mengidentifikasikan strategi-strategi yang akan diterapkan dalam rancangan struktur aplikasi pada subbab 3.2.5, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan Repository Pattern

Memisahkan antara Data Processing Layer dan View Layer - agar lebih rapi, terstruktur, hal ini juga dapat menghindari *Duplicated Code*.

2. Penambahan Komponen : Service dan Provider

Untuk memisahkan *logic* aplikasi yang terkait dengan akseseksternal services. Tujuannya, agar jika kedepannya terdapat perbaikan fitur/penambahan fitur, lebih mudah melakukan *traceback* terhadap file/kelas yang bertanggungjawab terhadap fitur tersebut.

3.1.5.4 Analisa Aplikasi Serupa

Selama penggerjaan aplikasi, penulis menganalisa aplikasi serupa. Penulis menemukan aplikasi yang kurang lebih alur bisnis/alur penggunaan aplikasinya serupa yaitu : Carousell. Penulis melihat beberapa kesamaan antara sifat transaksi aplikasi tugas akhir saya dengan aplikasi tersebut, yaitu:

1. Sama-sama tidak mengakomodasi pembayaran
2. Sama-sama tidak adanya kepastian harga (bedanya, pada Carousell yang terjadi adalah *bargaining*)

Sehingga dalam alur proses nya, banyak diadaptasi dari Carousell, agar pengguna dapat lebih familiar dan *predictabilitynya* lebih tinggi jika diadaptasi dari *E-commerce* lainnya yang lebih umum digunakan oleh pengguna.

3.1.5.5 Analisa Aplikasi Serupa

Selama penggerjaan aplikasi, penulis menganalisa aplikasi serupa. Penulis menemukan aplikasi yang kurang lebih alur

bisnis / alur penggunaan aplikasinya serupa yaitu : Carousell.

Penulis melihat ada beberapa kesamaan antara sifat transaksi aplikasi tugas akhir saya dengan aplikasi tersebut, yaitu :

1. Sama-sama tidak mengakomodasi pembayaran
2. Sama-sama tidak adanya kepastian harga (bedanya, pada Carousell yang terjadi adalah *bargaining*)

Sehingga dalam alur prosesnya, banyak diadaptasi dari Carousell, agar pengguna dapat lebih familiar dan *predictability*nya lebih tinggi jika diadaptasi dari *E-commerce* lainnya yang lebih umum digunakan oleh pengguna.

3.1.5.6 Analisa Penyimpanan Data

Untuk penyimpanan data, terdapat 2 jenis data yang sifatnya cukup berbeda, yaitu sebagai berikut:

1. Data transaksional disimpan di DBMS SQL - Relational

Data yang sifatnya *transaksional*, seperti data *bidding*, data pengguna, dan lain sebagainya. Untuk data ini, lebih baik jika menggunakan database Postgre, untuk menjaga integritas data dan *integrity checking* juga menjadi lebih baik.

2. Data non-transaksional disimpan di DBMS NoSQL

Data *chatting*, data *joined rooms* kurang tepat jika disimpan dalam database transaksional karena sifat pertambahan datanya yang sangat cepat, masif dan urgensi integritas data tidak terlalu diprioritaskan (dibanding dengan data transaksional pada poin sebelumnya). Oleh karena itu, baiknya data ini disimpan pada database NoSQL dengan alasan-alasan sebagai berikut.

- Banyaknya transaksi *read write*;
- Ketidaksamaan frekuensi *read and write* data semua pengguna;
- Sifat permintaan transaksi yang cepat; dan

- Kemungkinan perubahan struktur atribut pada pesan (misal: *attachments*, *forwarding*, *replying*, dll) akan sangat menyulitkan pengembangan selanjutnya jika menggunakan database transaksional yang terpaku pada skema database yang ditetapkan di awal pengembangan aplikasi.

3. Data citra/gambar menggunakan layanan Pihak Ketiga

Sekarang telah banyak penyedia jasa *cloud computing* sebagai infrastruktur, seperti Amazon Web Service, Google Cloud Storage Google Alasan-alasan menggunakan AWS sebagai data storage untuk gambar adalah sebagai berikut :

- (a) Skalabilitas aplikasi lebih terjaga.

Dengan memisahkan penyimpanan antara gambar dan server sehingga lebih mudah *maintain* perkembangan aplikasi, dan lebih fokus terhadap pengembangan aplikasi.

- (b) Menyediakan *built-in* keamanan, fleksibel dan efisiensi [3]

4. Optimasi assets

Dalam banyak kesempatan, penulis seringkali mendapati bahwa *delay* untuk *loading assets* lebih lama daripada *loading data* dari database. Berikut penulis akan memaparkan hasil analisa berupa penyebab dan *tackling* permasalahan tersebut.

- (a) *Useless assets* yang disertakan dalam halaman : Memisahkan *essentials assets* dan menyertakan *script* yang hanya digunakan oleh halaman tersebut.
- (b) Logika penyusunan *script* yang tidak efektif dan optimal (misal: ada satu *script* yang menyertakan file yang tidak diperlukan) : dilakukan *pre-processing* berupa *minifying*, *optimization*, *compiling*, *compression* terhadap *assets*

- (c) Latensi ke server yang cukup tinggi (misal: kecepatan sambungan internet yang rendah) : *Caching, upgrading server agar dapat "lebih terjangkau"* secara jaringan, penerapan PWA (*Progressive Web Apps*) untuk sisi *user experience*.

3.1.5.7 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan deskripsi umum sistem pada subbab 3.1.1, maka dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fungsional dari aplikasi lelang online, yang dipaparkan dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional Aplikasi Lelang Online

No.	Parameter	Ketersediaan
1	Manajemen Akun	Pengguna: Memperbarui dan mengubah informasi pengguna dalam akun
2	Manajemen Penawaran	Pengguna : Menawar barang, mendapat informasi barang, mencari barang yang diinginkan, dan fitur-fitur yang mempermudah pengguna dalam penawaran barang
3	Manajemen Barang Lelang	Pengguna:Mendaftarkan barang untuk dilelang, melihat progress kemajuan lelang
		Dilanjutkan ke halaman selanjutnya

Tabel 3.1 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No.	Parameter	Ketersediaan
4	Manajemen Interaksi Antarpengguna	Pengguna: Berkirim pesan, memberi dan melihat review kepada pengguna lain, melaporkan pengguna atau barang
5	Manajemen Laporan Pengguna	Pengelola: Melihat daftar laporan dari pengguna
6	Manajemen Kupon	Pengelola: Membuat kupon, melihat daftar kupon, melihat riwayat penggunaan kupon

3.1.6 Spesifikasi Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional yang harus dipenuhi oleh aplikasi ini berhubungan dengan faktor-faktor sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kebutuhan Non-Fungsional Aplikasi Lelang Online

No.	Parameter	Ketersediaan
1	Ketersediaan	Aplikasi harus dapat berjalan pada browser, tanpa dibatasi waktu dan tempat selama browser tersebut tersambung ke jaringan internet.
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan pada antarmuka merupakan bahasa Indonesia
<i>.. dilanjutkan ke halaman selanjutnya</i>		

Tabel 3.2 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No.	Parameter	Ketersediaan
3	Otorisasi	Setiap pengguna hanya berhak mengakses dan mengubah data yang merupakan milik pengguna tersebut.
4	Kecepatan	Rata-rata waktu akses halaman tidak boleh lebih dari 3 detik.
6	<i>Positive User Experience</i>	Aplikasi memberikan kesan positif terhadap pengalaman penggunaan aplikasi
7	<i>Security</i>	Koneksi terhadap web harus terlindung <i>https</i> .
8	<i>Maintainability</i>	Aplikasi haruslah bersifat <i>maintainable</i> terhadap developer, dan tidak terlalu sensitif terhadap perubahan (jika terdapat perubahan fitur di masa depan, tidak harus <i>refactor</i> atau mengubah struktur program secara keseluruhan).

3.1.7 Tugas dan Hak Akses Aktor

Aplikasi lelang online dapat digunakan sebagai wadah bagi para pecinta lelang online untuk melakukan kegiatan lelang atau bagi para penjual atau pembeli yang ingin menjual atau membeli barang yang sesuai baik dari kualitas maupun harga. Identifikasi aktor dalam sistem lelang online dijelaskan dalam tabel 3.3.

Tabel 3.3 Identifikasi aktor dalam sistem lelang online

No	Aktor	Keterangan
1	Pengguna	Pengguna yang dimaksud adalah pengguna yang menggunakan fungsionalitas lelang dalam sistem. Pengguna dapat menjadi seorang <i>bidder</i> ataupun seorang <i>auctioneer</i> , dimana pengguna dapat menjual barang untuk dilelang, dan dapat pula melelang barang
2	<i>Administrator</i>	Bertugas melihat dan mengawasi jalannya lelang, melihat laporan keluhan dari pengguna, serta melakukan <i>block</i> pengguna jika terdeteksi adanya tindakan yang tidak sesuai dengan kaidah lelang.

Tabel 3.4 Detail Tugas dan Hak Akses

Aktor	Tugas	Hak Akses	Kemampuan yang harus dimiliki
Pengguna	Melakukan aktivitas lelang dan aktivitas interaksi antarpengguna	Manajemen barang & aktivitas lelang dan interaksi antarpengguna.	Paham penggunaan komputer, mengakses internet, dan menggunakan browser dengan baik
Dilanjutkan ke halaman selanjutnya			

Tabel 3.4 – lanjutan dari halaman sebelumnya

Aktor	Tugas	Hak Akses	Kemampuan yang harus dimiliki
<i>Administrator</i>	Bertugas melihat dan mengawasi jalannya lelang, melihat laporan keluhan dari pengguna, serta melakukan <i>block</i> pengguna jika terdeteksi adanya tindakan yang tidak sesuai dengan kaidah lelang.	Mengakses halaman-halaman monitoring dari sistem terpisah.	Paham penggunaan komputer, mengakses internet, dan menggunakan browser dengan baik, memahami peraturan lelang dan <i>capable</i> untuk mengawasi lelang.

3.2 Perancangan Sistem

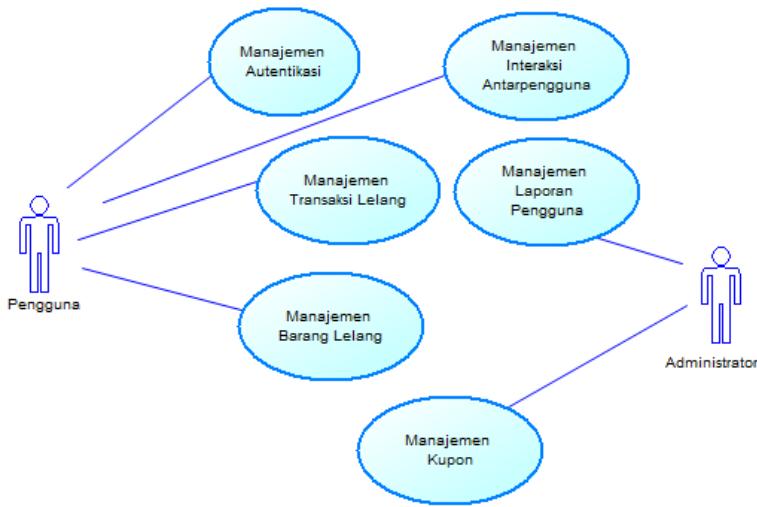
3.2.1 Spesifikasi Kasus Penggunaan

Kasus penggunaan disini dimaksudkan untuk menurunkan kebutuhan fungsional yang telah dispesifikasikan sebelumnya pada tabel 3.1 sebelumnya.

Daftar kasus Penggunaan dapat dilihat pada 3.5.

Tabel 3.5 Tabel Kasus Penggunaan

ID Kasus Penggunaan	Kasus Penggunaan
KP-01	Manajemen Authentikasi Pengguna
KP-02	Memanajemen Transaksi Lelang
KP-03	Manajemen Barang Lelang
KP-04	Manajemen Interaksi Antar Pengguna
KP-05	Monitoring Proses Lelang
KP-06	Manajemen Voucher



Gambar 3.5 Diagram Kasus Penggunaan Aplikasi

Selanjutnya, akan dijabarkan masing-masing Spesifikasi Kasus Penggunaan untuk semua Kasus Penggunaan yang telah

dijabarkan diatas.

3.2.1.1 KP01. Manajemen Autentikasi Pengguna



Gambar 3.6 Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Autentikasi Pengguna

Pada kasus penggunaan ini, pengguna dapat memanajemen autentikasi dan pendaftaran ke dalam sistem.

Kode	UC-01.01
Nama	Registrasi
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna mendaftar ke dalam akun agar masuk ke dalam sistem
Tipe	Fungsional
Precondition	Pengguna belum memiliki akun di aplikasi
Postcondition	Pengguna sudah memiliki akun terdaftar di aplikasi
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna membuka Halaman Registrasi 2. Sistem menampilkan halaman yang berisi Form Registrasi 3. Pengguna mengisi form tersebut 4. Setelah selesai mengisi, pengguna mengklik tombol "Registrasi" 5. Sistem memvalidasi data yang dimasukkan pengguna 6. Jika data valid, sistem <i>meredirect</i> ke halaman <i>landing page</i> dalam keadaan sudah terautentikasi & aun berhasil didaftarkan, dan sistem mengirimkan email konfirmasi email ke alamat email yang didaftarkan.
Alur Kejadian Alternatif	
	Data yang dimasukkan pengguna tidak valid
	<ol style="list-style-type: none"> 5a. Sistem tidak dapat memvalidasi data yang dimasukkan pengguna. 5b. Sistem <i>meredirect</i> ke halaman form registrasi (langkah 2) dengan <i>error message</i>.

Tabel 3.6 Spesifikasi Kasus Penggunaan Registrasi

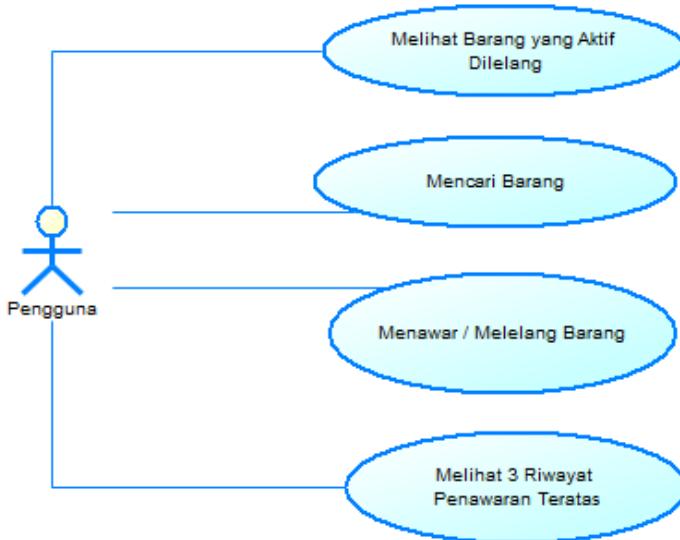
Kode	UC-01.02
Nama	Login
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna melakukan <i>login</i> agar dapat masuk ke dalam aplikasi dalam keadaan terautentikasi.
Tipe	Fungsional
Precondition	Pengguna masuk ke dalam aplikasi dalam keadaan belum terautentikasi
Postcondition	Pengguna masuk ke dalam aplikasi dalam keadaan sudah terautentikasi
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna membuka Halaman Login 2. Sistem menampilkan halaman Login 3. Pengguna mengisi halaman sesuai <i>credential</i> yang dimiliki 4. Setelah selesai mengisi, pengguna mengklik tombol "Login" 5. Sistem memverifikasi <i>credential</i> yang diberikan 6. Jika data benar, sistem <i>meredirect</i> ke halaman <i>landing page</i> dalam keadaan sudah terautentikasi.
Alur Kejadian Alternatif	
	Data yang dimasukkan pengguna tidak valid
	<ol style="list-style-type: none"> 5a. Sistem tidak dapat memverifikasi <i>credential</i> pengguna. 5b. Sistem <i>meredirect</i> ke halaman Login (langkah 2) dengan <i>error message</i>.

Tabel 3.7 Spesifikasi Kasus Penggunaan Login

Kode	UC-01.03
Nama	Konfirmasi Email
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna melakukan konfirmasi email agar status akun pengguna menjadi teraktivasi
Tipe	Fungsional
Precondition	Status akun pengguna masih belum terverifikasi
Postcondition	Status akun pengguna masih sudah terverifikasi
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna membuka halaman <i>inbox</i> email pengguna di <i>sistem email service</i> yang mereka gunakan. 2. pengguna mencari dan membuka email konfirmasi yang dikirimkan oleh Lelangapa 3. Sistem <i>email service</i> pengguna menampilkan isi email konfirmasi, beserta sebuah tombol "Konfirmasi email" 4. Pengguna mengklik tombol "Konfirmasi Email" 5. Halaman <i>browser</i> akan <i>redirect</i> ke URL konfirmasi email 6. Sistem menampilkan halaman <i>landing page</i> dimana status akun pengguna sudah terverifikasi.
Alur Kejadian Alternatif	
	-

Tabel 3.8 Spesifikasi Kasus Penggunaan: Konfirmasi Email

3.2.1.2 KP02. Manajemen Transaksi Lelang



Gambar 3.7 Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Traksaksi Lelang

Pada kasus penggunaan ini, pengguna akan dapat memanajemen transaksi dan penawaran-penawaran yang ia berikan terhadap barang yang terdaftar dalam alikasi.

Kode	UC-02.01
Nama	Melihat daftar barang yang dilelang
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna melihat daftar barang yang sedang dilelang
Tipe	Fungsional
Pre Condition	Sistem belum menampilkan daftar barang yang sedang dilelang
Post Condition	Sistem menampilkan daftar barang yang sedang dilelang
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengklik icon aplikasi di kiri atas halaman 2. Sistem menampilkan halaman depan yang berisi daftar barang yang sedang dilelang <i>Ket : Pada halaman depan, ditampilkan barang sesuai dengan kategori berdasarkan waktu dan popularitas, seperti Hot Item (barang yang paling ramai transaksi bidnya), Newest Item, dll.</i>
Alur Kejadian Alternatif	
	-

Tabel 3.9 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat barang yang dilelang

Kode	UC-02.02
Nama	Mencari Barang Lelang
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna ingin mencari barang lelang dengan kriteria nama tertentu
Tipe	Fungsional
Pre Condition	Pengguna menemukan barang lelang yang ia cari dengan kriteria <i>string</i> .
Post Condition	Pengguna menemukan barang lelang yang ia cari dengan kriteria <i>string</i> masukan.
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memasukkan kriteria <i>string</i> pencarian di <i>field</i> masukan di <i>Header Bar</i> 2. Setelah selesai, pengguna mengklik tombol "Cari" 3. Sistem mencari barang terdaftar yang sesuai dengan kriteria masukan pengguna 4. Jika ketemu, sistem menampilkan halaman "Hasil Pencarian" beserta barang yang sesuai dengan kriteria pengguna. 5. Pengguna lalu mengklik barang yang sesuai dengan keinginan 6. Sistem menampilkan detail barang yang sesuai dengan keinginan pengguna
Alur Kejadian Alternatif	
	Tidak ada barang terdaftar dalam sistem yang sesuai dengan kriteria pengguna.
	<ol style="list-style-type: none"> 4 a. Sistem tidak dapat menemukan barang yang sesuai 4 b. Sistem menampilkan "Hasil Pencarian" namun dengan keterangan "Hasil pencarian kosong"

Tabel 3.10 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mencari Barang Lelang

Kode	UC-02.03
Nama	Mencari Barang Lelang
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna ingin mencari barang lelang dengan kriteria nama tertentu
Tipe	Fungsional
Pre Condition	Pengguna menemukan barang lelang yang ia cari dengan kriteria <i>string</i> .
Post Condition	Pengguna menemukan barang lelang yang ia cari dengan kriteria <i>string</i> masukan.
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memasukkan kriteria <i>string</i> pencarian di <i>field</i> masukan di <i>Header Bar</i> 2. Setelah selesai, pengguna mengklik tombol "Cari" 3. Sistem mencari barang terdaftar yang sesuai dengan kriteria masukan pengguna 4. Jika ketemu, sistem menampilkan halaman "Hasil Pencarian" beserta barang yang sesuai dengan kriteria pengguna. 5. Pengguna lalu mengklik barang yang sesuai dengan keinginan 6. Sistem menampilkan detail barang yang sesuai dengan keinginan pengguna
Alur Kejadian Alternatif	
	Tidak ada barang terdaftar dalam sistem yang sesuai dengan kriteria pengguna.
	4 a. Sistem tidak dapat menemukan barang yang sesuai 4 b. Sistem menampilkan "Hasil Pencarian" namun dengan keterangan "Hasil pencarian kosong"

Tabel 3.11 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mencari Barang Lelang

Kode	UC-02.04
Nama	Melihat 3 Riwayat Penawaran Lelang Barang Teratas
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna ingin melihat riwayat penawaran lelang terhadap barang yang ia daftarkan
Tipe	Fungsional
Pre Condition	Pengguna menemukan barang lelang yang ia cari dengan kriteria <i>string</i> .
Post Condition	Pengguna menemukan barang lelang yang ia cari dengan kriteria <i>string</i> masukan.
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna membuka halaman "Kelola Barang" 2. Pengguna mengklik barang yang ingin dilihat informasi riwayat penawaran lelangnya 3. Sistem menampilkan halaman informasi barang tersebut 4. Pengguna mengklik tombol "Lihat Penawaran Teratas" 5. Sistem menampilkan <i>modal</i> berisi 3 riwayat penawaran lelang teratas barang tersebut.
Alur Kejadian Alternatif	
	-

Tabel 3.12 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat Riwayat Penawaran Lelang Barang

3.2.1.3 KP03. Manajemen Barang Lelang



Gambar 3.8 Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Barang Lelang

Pada kasus penggunaan ini, pengguna akan dapat memanajemen barang yang ia daftarkan untuk dilelang, dan melihat proses monitoringnya, seperti yang dipaparkan pada penjelasan berikut.

Kode	UC-03.01
Nama	Mendaftarkan Barang Lelang
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna mendaftarkan barang untuk dilelang di dalam sistem
Tipe	Fungsional
Precondition	Barang yang akan dilelang belum terdaftar dalam sistem
Postcondition	Barang yang akan dilelang sudah terdaftar dalam sistem
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna dalam keadaan terautentikasi, mengklik "Item Anda" -> "Add Items" pada navbar bagian atas halaman. 2. Sistem menampilkan halaman yang berisi form pendaftaran barang 3. Pengguna mengisi form tersebut sesuai data barang 4. Setelah selesai mengisi, pengguna mengklik tombol "Daftar Barang" 5. Sistem memvalidasi data yang dimasukkan pengguna 6. Jika data valid, sistem meredirect ke halaman "Kelola Barang" dalam keadaan barang baru sudah ditambahkan.
Alur Kejadian Alternatif	
	Data barang yang dimasukkan pengguna tidak valid
	<ol style="list-style-type: none"> 5a. Sistem tidak dapat memvalidasi data yang dimasukkan pengguna. 5b. Sistem meredirect ke halaman form "Tambah Barang" (langkah 2) dengan <i>error message</i>.

Tabel 3.13 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mendaftarkan Barang Lelang

Kode	UC-03.02
Nama	Memperbarui informasi barang yang dilelang
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna memperbarui informasi barang yang sebelumnya sudah terdaftar di dalam sistem
Tipe	Fungsional
Precondition	Informasi barang belum diperbarui.
Postcondition	Informasi barang sudah diperbarui.
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna dalam keadaan terautentikasi, mengklik "Item Anda" -> "Manage Items" pada <i>navbar</i> bagian atas halaman. 2. Sistem menampilkan halaman yang berisi daftar barang yang didaftarkan pengguna. 3. Pengguna mengklik barang yang ingin diperbarui informasinya 4. Sistem menampilkan halaman <i>form</i> "Perbarui barang". 5. Pengguna mengisi informasi pembaruan barang di dalam form tersebut. 6. Setelah selesai, pengguna mengklik tombol "Simpan Pembaruan". 7. Sistem memvalidasi data (termasuk file gambar) yang dimasukkan pengguna 8. Jika data valid, sistem <i>meredirect</i> ke halaman "Kelola Barang" dalam keadaan barang baru sudah ditambahkan.
Alur Kejadian Alternatif	
	Data barang yang dimasukkan pengguna tidak valid
	<ol style="list-style-type: none"> 7a. Sistem tidak dapat memvalidasi data yang dimasukkan pengguna. 7b. Sistem <i>meredirect</i> ke halaman "Perbarui Barang" (langkah 4) dengan <i>error message</i>.
	Gambar yang dimasukkan pengguna tidak

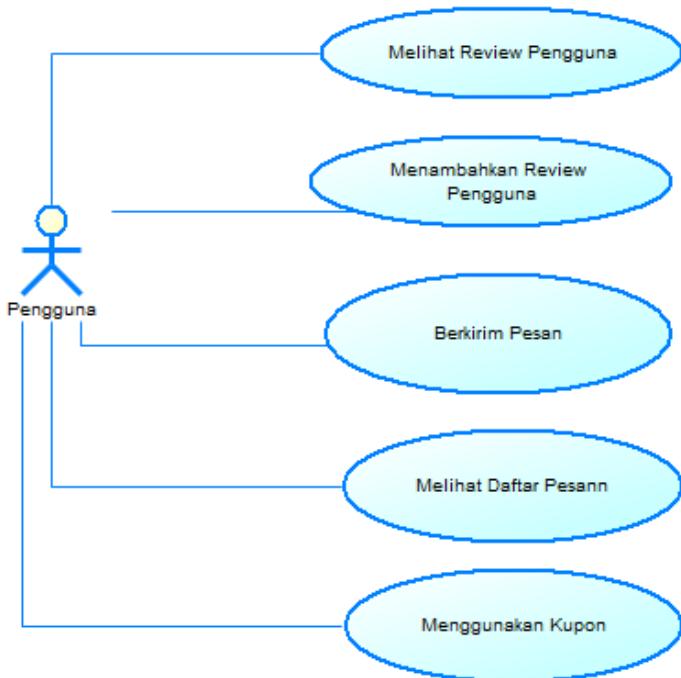
Kode	UC-03.03
Nama	Melihat Daftar Barang yang Pernah Dilelang
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna hendak melihat daftar semua barang yang pernah didaftarkan untuk dilelang di dalam sistem.
Tipe	Fungsional
Precondition	Informasi daftar barang belum ditampilkan.
Postcondition	Informasi daftar barang sudah ditampilkan.
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna dalam keadaan terautentikasi, mengklik "Item Anda" -> "Manage Items" pada <i>navbar</i> bagian atas halaman. 2. Sistem menampilkan halaman yang berisi daftar barang yang didaftarkan pengguna.
Alur Kejadian Alternatif	
	-

Tabel 3.15 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat Barang yang Pernah Didafarkan

Kode	UC-03.04
Nama	Melihat Detail Riwayat Penawaran Harga
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna hendak melihat daftar semua barang yang pernah didaftarkan dalam sistem.
Tipe	Fungsional
Precondition	Informasi daftar barang belum ditampilkan.
Postcondition	Informasi daftar barang sudah ditampilkan.
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna dalam keadaan terautentikasi, mengklik "Item Anda" -> "Manage Items" pada <i>navbar</i> bagian atas halaman. 2. Sistem menampilkan halaman yang berisi daftar barang yang didaftarkan pengguna. 3. Pengguna mengklik barang yang ingin dilihat daftar penawaran harganya 4. Sistem menampilkan halaman detail informasi barang 5. Pengguna mengklik tombol "Lihat Riwayat Penawaran" 6. Sistem menampilkan halaman berisi daftar riwayat penawaran.
Alur Kejadian Alternatif	
	-

Tabel 3.16 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat Riwayat Penawaran Harga

3.2.1.4 KP04. Manajemen Interaksi Antarpengguna



Gambar 3.9 Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Interaksi Antarpengguna

Pada kasus penggunaan ini, pengguna difasilitasi untuk berinteraksi, memberikan *review* / testimoni terhadap pengguna lainnya sesuai dengan keinginan.

Kode	UC-04.01
Nama	Melihat Review Pengguna
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna ingin melihat review pada pengguna tertentu
Tipe	Fungsional
Precondition	Review pengguna belum ditampilkan
Postcondition	Review pengguna berhasil ditampilkan
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengklik <i>link</i> profil pengguna 2. Sistem menampilkan halaman profil pengguna 3. Pengguna dapat melihat <i>review</i> pengguna di bagian kiri bawah beserta rata-rata <i>rating</i> yang diberikan.
Alur Kejadian Alternatif	
	-

Tabel 3.17 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Melihat Review Pengguna

Kode	UC-04.02
Nama	Menambahkan Review Pengguna
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna ingin menambahkan review dari <i>transaksi</i> yang pernah dilakukan.
Tipe	Fungsional
Precondition	Review dari pengguna belum tercatat/tersimpan dalam sistem
Postcondition	Review dari pengguna berhasil tercatat dalam sistem
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengklik halaman 'Riwayat Transaksi' 2. Sistem menampilkan halaman Riwayat Transaksi yang pernah dilakukan pengguna 3. Pengguna mengklik <i>tab</i> jenis transaksi yang pernah dilakukan (Beli atau Lelang) 4. Sistem menampilkan riwayat transaksi sesuai dengan jenis transaksi yang dipilih pengguna 5. Pengguna mengklik transaksi yang ingin diberikan <i>review</i> 6. Sistem mengecek apakah <i>review</i> sudah pernah diberikan sebelumnya 7. Sistem menampilkan <i>modal</i> berisi <i>field input</i> jumlah <i>rating</i> 8. Pengguna mengisi <i>field</i> tersebut sesuai jumlah rating yang ingin diberikan 9. Setelah selesai, pengguna klik 'Next' 10. Sistem menampilkan <i>modal</i> kedua, berisikan <i>field input</i> untuk deskripsi <i>review</i> 11. Pengguna mengisikan <i>field input</i> sesuai dengan deskripsi yang ingin diberikan 12. Setelah selesai, pengguna mengklik tombol 'Simpan Review' 13. Sistem memvalidasi masukan dari pengguna 14. Jika tervalidasi, sistem menampilkan modal berisi informasi sukses menyimpan review

Kode	UC-04.03
Nama	Melaporkan Barang
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna ingin melaporkan barang yang dianggap melanggar aturan/tidak pantas diperjualbelikan
Tipe	Fungsional
Precondition	Laporan dari pengguna belum tersimpan dalam sistem
Postcondition	Laporan dari pengguna berhasil tersimpan dalam sistem

Alur Kejadian Normal

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengklik barang yang ingin dilaporkan 2. Sistem menampilkan halaman informasi barang 3. Pengguna mengklik tombol "Laporkan Barang" 4. Sistem menampilkan <i>modal</i> berisi <i>input field</i> laporan 5. Pengguna mengisi <i>fields</i> tersebut sesuai dengan konten laporan yang ingin disampaikan 6. Setelah selesai, pengguna mengklik tombol "Laporkan" 7. Sistem mengecek dan memvalidasi masukan pengguna 8. Jika valid, sistem akan menampilkan <i>modal</i> Sukses Menyimpan Laporan 9. Sistem <i>meredirect</i> pengguna kembali ke halaman di 2
--	--

Alur Kejadian Alternatif

	Data masukan laporan pengguna tidak valid
	<ol style="list-style-type: none"> 13a. Sistem mendeteksi masukan pengguna tidak valid. 13c. Sistem menampilkan kembali modal di poin 6 beserta dengan <i>error message</i>

Kode	UC-04.04
Nama	Mengirim Pesan
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna akan mengirimkan pesan kepada pengguna lainnya
Tipe	Fungsional
Precondition	Pesan yang dikirimkan pengguna belum tersimpan pada sistem
Postcondition	Pesan yang dikirimkan pengguna berhasil tersimpan pada sistem
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengklik <i>URL</i> pengguna tujuan yang ingin dikirim pesan 2. Sistem menampilkan halaman profil pengguna tujuan 3. Pengguna mengklik tombol "Kirim Pesan" 4. Sistem menampilkan halaman percakapan pengguna terhadap tujuan beserta riwayat percakapan pengguna dengan pengguna tujuan 5. Pengguna memasukkan pesan yang ingin dikirimkan pada <i>field input</i> yang disediakan 6. Setelah selesai, pengguna mengklik tombol 'Kirim' 7. Sistem mengirim kepada koneksi soket 8. Jika proses pengiriman kepada soket berhasil dan tidak ada gangguan, sistem kembali menampilkan halaman pengguna dengan informasi pesan yang sudah terkirim muncul di riwayat percakapan pengguna dengan pengguna tujuan
Alur Kejadian Alternatif	
	Terjadi masalah teknis sehingga pesan tidak dapat terkirim
	<p>7a. Sistem mendapatkan <i>exception</i> dari koneksi soket, bahwa pesan tidak dapat tersimpan</p>

Kode	UC-04.05
Nama	Melihat dan Membaca Pesan
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna ingin melihat daftar percakapan/ daftar perpesanan yang pernah dilakukan pengguna
Tipe	Fungsional
Precondition	Daftar percakapan/ daftar perpesanan belum ditampilkan
Postcondition	Daftar percakapan/ daftar perpesanan berhasil ditampilkan

Alur Kejadian Normal

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengklik tombol 'Conversations' di <i>navbar</i> aplikasi 2. Sistem menampilkan halaman daftar percakapan pengguna 3. Sistem memanggil fungsi AJAX untuk meminta data-data percakapan terakhir pengguna 4. Balasan dari fungsi AJAX di <i>load</i> oleh <i>browser</i> untuk selanjutnya <i>diparse</i> ke dalam HTML 5. Sistem menampilkan daftar percakapan pengguna 6. Pengguna mengklik percakapan yang ingin dilihat/dibaca 7. Sistem menampilkan detail percakapan pengguna dengan pengguna tujuan
--	--

Alur Kejadian Alternatif

	Koneksi terhadap soket <i>chat</i> tidak dapat dibangun/bermasalah
	<ol style="list-style-type: none"> 7a. Sistem mendapatkan <i>exception</i> dari fungsi AJAX, bahwa daftar perpesanan/percakapan tidak dapat <i>diload</i> 7b. Sistem menampilkan kembali halaman pada poin 5, dengan <i>modal</i> berisikan <i>error message</i>

Kode	UC-04.06
Nama	Memasukkan Kupon pada Transaksi
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Pengguna ingin menggunakan kupon/voucher yang ia miliki untuk pada sebuah transaksi
Tipe	Fungsional
Precondition	Pengguna belum berhasil mensubmit kode kupon ke dalam transaksi barang
Postcondition	Pengguna berhasil mensubmit kode kupon ke dalam transaksi barang
Alur Kejadian Normal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna membuka halaman 'Riwayat Transaksi Lelang' 2. Sistem menampilkan halaman Riwayat Transaksi Lelang pengguna 3. Pengguna mengklik tombol 'Masukkan Kupon' pada transaksi yang diinginkan 4. Sistem mengecek permintaan penggunaan kupon 5. Jika permintaan dapat diverifikasi dan valid, sistem menampilkan <i>modal</i> berisi <i>input field</i> kupon 6. Pengguna memasukkan kupon yang ingin dimasukkan, lalu mengklik tombol 'Submit' 7. Sistem memvalidasi kupon voucher dan status barang 8. Jika valid, sistem menerapkan penggunaan kupon ke dalam transaksi barang 9. Sistem lalu menampilkan <i>modal</i> yang berisi informasi sukses penggunaan kupon pada transaksi
Alur Kejadian Alternatif	
	-

Tabel 3.22 Spesifikasi Kasus Penggunaan : Mendaftarkan Barang Lelang

3.2.1.5 KP05. Manajemen Voucher



Gambar 3.10 Diagram Kasus Penggunaan Manajemen Kupon

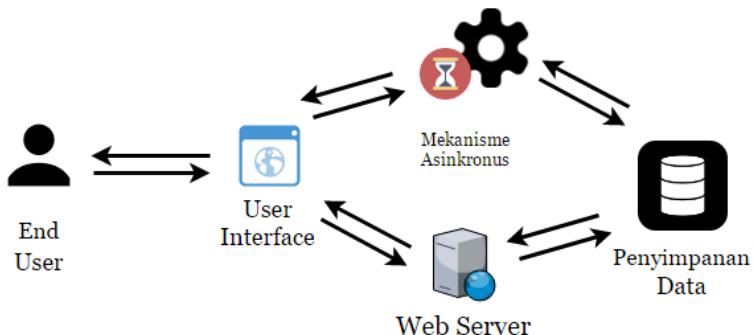
Kasus penggunaan ini seluruhnya digunakan oleh *administrator* aplikasi dan dilakukan di sistem terpisah. Kasus penggunaan ditujukan untuk mempermudah *administrator* dalam memanajemen voucher/kupon yang dibagikan oleh pengguna.

3.2.2 Identifikasi Komponen Fundamental

Berdasarkan Bab Analisa, dapat diidentifikasi dan divisualisasikan (pada gambar 3.11) komponen-komponen penting dalam pembuatan aplikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Web Server
2. Mekanisme penyimpanan data (*database* dan *data storage*)
3. *User Interface* sebagai media terhadap *end-user*
4. Mekanisme Asinkronus untuk mengakomodasi fitur *realtime*

5. Verifikasi, Autentikasi dan Otorisasi (Keamanan) dalam implementasi program
6. Implementasi *User Behavior* dan HCI



Gambar 3.11 Arsitektur dasar yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi

3.2.3 *Technology Options*

Pada subbab sebelumnya, penulis sudah memaparkan arsitektur dasar yang dibutuhkan dalam rancang bangun aplikasi. Terkait dengan arsitektur dasar tersebut, banyak pilihan teknologi yang dapat mengimplementasikan arsitektur tersebut. Dalam pemaparan selanjutnya, akan dijelaskan alasan penulis *best practice* dalam pemilihan teknologi yang digunakan, didasarkan pada *best practices* dan pengalaman-pengalaman penulis. Keterkaitan dengan aspek-aspek yang dijelaskan sebelumnya pada subbab 3.1.4.

3.2.3.1 NGINX sebagai Web Server

- Kelebihan
 1. Konfigurasi yang lebih *friendly* dan terstruktur
 2. Ketersediaan fitur yang lengkap & krusial (*reverse proxy*, memungkinkan skalabilitas & *load balancing*)

- 3. *Learning-gap* yang kecil terhadap pengalaman penulis/sudah familiar
- Opsi lainnya
 1. Apache2: Fiturnya kurang lengkap
 2. Node.js: *Learning-gap* yang besar bagi penulis/belum familiar
 3. Python: Belum Familiar, dan perlu eksplorasi fitur lebih dalam

3.2.3.2 PostgreSQL untuk Penyimpanan Data

- Kelebihan
 1. *Learning gap* yang kecil
 2. Stabil karena telah digunakan dan dikembangkan oleh banyak *developer* selama bertahun-tahun
- Opsi lainnya
 1. SQL Server: Instalasi yang kompleks, penggunaan *resource* yang cukup besar

3.2.3.3 MongoDB untuk Penyimpanan Data Nontansaksional

- Kelebihan
 1. *Learning curve* yang mudah/sintaksnya kurang lebih sama dengan sintaks *database* transaksional pada umumnya
 2. Performa yang cepat karena menggunakan BSON
 3. Fitur yang lengkap untuk *sustainability* aplikasi seperti (Replikasi, Sharding, dll)
 4. *Handling* terhadap data yang sangat besar yang cukup bagus, cocok untuk data yang masif seperti *chatting*.
- Opsi lainnya
 1. Redis: Cepat, namun penyimpanan dilakukan di RAM sehingga lebih cocok untuk penyimpanan *auth session*,

- bukan untuk penyimpanan data yang sifatnya masif
2. Cassandra: *Learning-gap* yang besar, namun fiturnya lengkap untuk *data mining*

3.2.3.4 CDN sebagai *Assets Sources*

- Kelebihan
 1. Akses cepat karena besar kemungkinan asset tersebut telah *dicache* sebelumnya dalam browser pengguna
 2. Mengurangi *bandwidth* server
 3. Telah dioptimasi oleh pengembang masing-masing asset.
- Opsi lainnya
 1. Disimpan dalam server: Mengurangi *bandwidth* server (*cost* meningkat)

3.2.3.5 AWS S3 untuk *Content Growth Scalability*

- Kelebihan
 1. *Benefit* yang sangat *krusial*: keamanan, skalabilitas, *availability* - karena sudah *dihandle* langsung oleh pengembang *cloud computing* yang ahli di bidangnya
 2. Perkembangan jumlah konten yang akan disimpan (gambar barang yang diupload pengguna) tentunya bersifat sangat masif, sehingga tidak mungkin disimpan dalam server
- Opsi lainnya
 1. Disimpan dalam server: Mengurangi performa server karena sifatnya yang memakan *resource* cukup banyak, dan menambah *cost* untuk *upgrade server storage*

3.2.3.6 SENDGRID untuk SMTP Relay

- Kelebihan

1. Konfigurasi yang mudah
 2. Dokumentasi yang cukup lengkap dan mudah ditemukan
 3. Fitur yang lengkap
 4. Adanya *free storage* dari akun Github Student Pack penulis
- Opsi lainnya
 1. MailChimp: Dokumentasi kurang lengkap, tidak ada *free storage* untuk akun penulis

3.2.3.7 VUE.JS untuk *Workloads Sharing*

- Kelebihan
 1. *Learning-gap* relatif kecil dibandingkan *Javascript tools* lainnya, karena didesain khusus untuk Laravel
 2. Adanya program utilitas (webpack) yang membuat performa Vue.js jauh lebih cepat
 3. Logika aplikasi dapat *obfuscate* dengan webpack (*embedded* dalam Laravel)
- Opsi lainnya
 1. React: *Learning gap* dan *learning curve* yang sangat besar untuk penulis
 2. jQuery: tidak efektif karena *code smells* yang ditimbulkan cukup banyak

3.2.3.8 SOCKET.IO untuk Mekanisme Asinkronus

- Kelebihan
 1. *Learning-gap* relatif kecil dibandingkan *Javascript tools* lainnya, karena didesain khusus untuk Laravel
 2. Adanya program utilitas (webpack) yang membuat performa Vue.js jauh lebih cepat
 3. Logika aplikasi dapat *obfuscate* dengan webpack (*embedded* dalam Laravel)

- Opsi lainnya
 1. React: *Learning gap* dan *learning curve* yang sangat besar untuk penulis
 2. jQuery: tidak efektif karena *code smells* yang ditimbulkan cukup banyak

3.2.3.9 JWT untuk Keamanan Soket

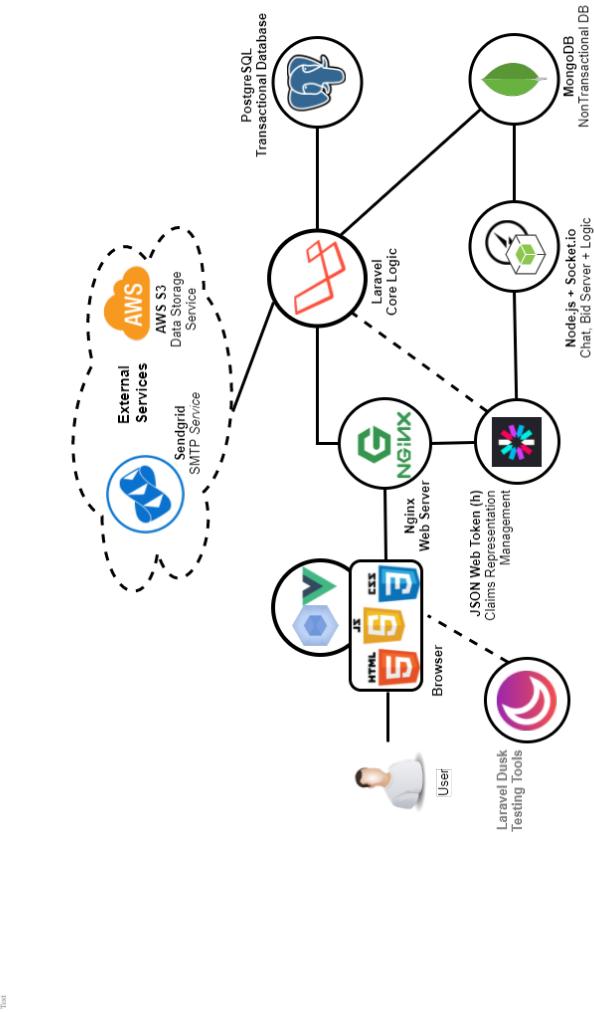
- Kelebihan
 1. *Library support* yang lengkap untuk komponen-komponen lainnya
 2. Efektif dan efisien karena tidak ada *query* ke database untuk autentikasi
- Opsi lainnya
 1. *Query* ke *database* secara konvensional: Sifat koneksi soket yang masif akan sangat memberatkan *database* jika setiap kali ada koneksi baru, harus melakukan *query database* sehingga tidak efektif
 2. *Session caching* dengan Redis: *Learning gap* yang besar

3.2.3.10 LARAVEL DUSK untuk *Functionality Testing Script*

- Kelebihan
 1. *Learning gap* yang kecil karena didesain sefamiliar mungkin dengan Laravel
- Opsi lainnya
 1. Selenium: *Learning curve* yang besar
 2. Phantom.js: *Learning curve* yang besar

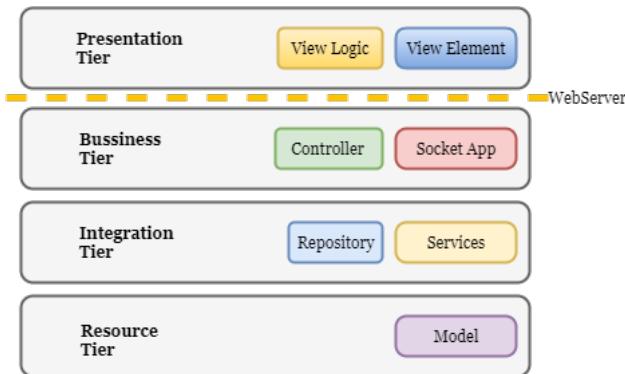
3.2.4 Arsitektur Perangkat Lunak

Arsitektur perangkat lunak dalam pengembangan aplikasi lelang online ini digambarkan pada diagram arsitektur pada gambar 3.12



Gambar 3.12 Visualisasi arsitektur dan teknologi Final yang diterapkan dalam rancangan bangun aplikasi

3.2.5 Struktur Aplikasi



Gambar 3.13 Komponen Penyusun Struktur Aplikasi

3.2.5.1 *Presentation Tier*

Presentation tier adalah gabungan komponen yang bertanggung jawab terhadap *user interface* ke secara keseluruhan. Dalam *tier* ini menjadi 2 komponen, yaitu:

1. **Komponen *View Element*** bertanggungjawab terhadap dari elemen-elemen tampilan (HTML, CSS, JS), juga terkait dengan *templating* (pada penerapannya menggunakan Blade *templating*, yang sudah secara default masuk ke dalam package Laravel).
2. **Komponen *View Logic*** bertanggungjawab terhadap logika *view*, misal pada halaman melelang barang, maka *view logic* adalah logika program saat pengguna memasukkan penawaran harga, mengklik tombol "Tawar" hingga akhirnya penawaran tersebut diterima/diproses oleh aplikasi.

3.2.5.2 *Bussiness Tier*

Bussiness tier adalah gabungan komponen yang bertanggung jawab kelangsungan proses bisnis. Dalam *tier* ini, terdapat 2 komponen yaitu:

1. **Komponen Controller** bertanggungjawab logika/proses bisnis aplikasi secara keseluruhan. *Controller* mengatur autentikasi, otorisasi, penerusan dan pemrosesan *request* dari pengguna kepada komponen pemroses seperti *data management layer* atau *external service layer*, lalu mengembalikan hasilnya kepada pengguna.
2. **Komponen Socket App** ditulis dengan menggunakan Node.js, dan komponen ini bertanggungjawab penuh untuk menyediakan *realtime connection* pada fitur berkirim pesan dan proses *bidding*.

3.2.5.3 *Integration Tier*

Integration tier adalah gabungan komponen yang bertanggung jawab integrasi pemrosesan data dan *external service usages*. Dalam *tier* ini, terdapat komponen-komponen berikut:

1. **Komponen Repository** bertanggungjawab terhadap *data management*, dimana *controller* hanya bertugas meneruskan dan mengautorisasi *request*, maka *repository* bertanggungjawab untuk mengolah data tersebut sesuai permintaan. Lalu, *repository* bertanggungjawab meneruskan status proses (jika sifatnya keberhasilan, misal: *create* data pengguna), atau meneruskan hasil proses (misal: *request* halaman tampilkan barang, maka *repository* bertanggungjawab meneruskan hasil *query* kepada *controller*).
2. **Komponen Services** bertanggungjawab penuh terhadap

akses aplikasi ke *external service* seperti *SMTP Relay* yang menggunakan SendGrid.

3.2.5.4 Resource/Data Access Tier

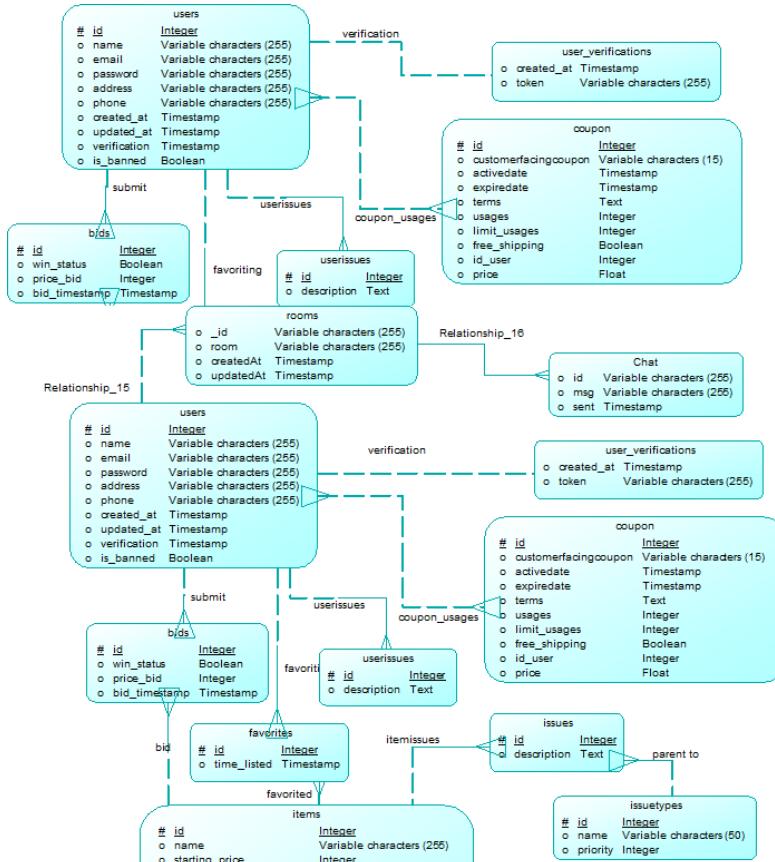
Resource tier adalah gabungan komponen yang bertanggungjawab terhadap akses ke *database* dan *storage devices*, yaitu pengaksesan dan *preprocessing* data menjadi *suitable format* bagi komponen lainnya.

1. **Komponen Model** bertanggungjawab terhadap sebuah tabel/entitas dalam *database* aplikasi. Tidak hanya itu, *model* juga bertanggungjawab terhadap *preprocessing* informasi, yaitu pengubahan data dari *database* menjadi *collection/Eloquent ORM* yang merupakan *suitable format* bagi pemrosesan data di tier *repository* maupun *bussiness*.

3.2.6 Perancangan *Database*

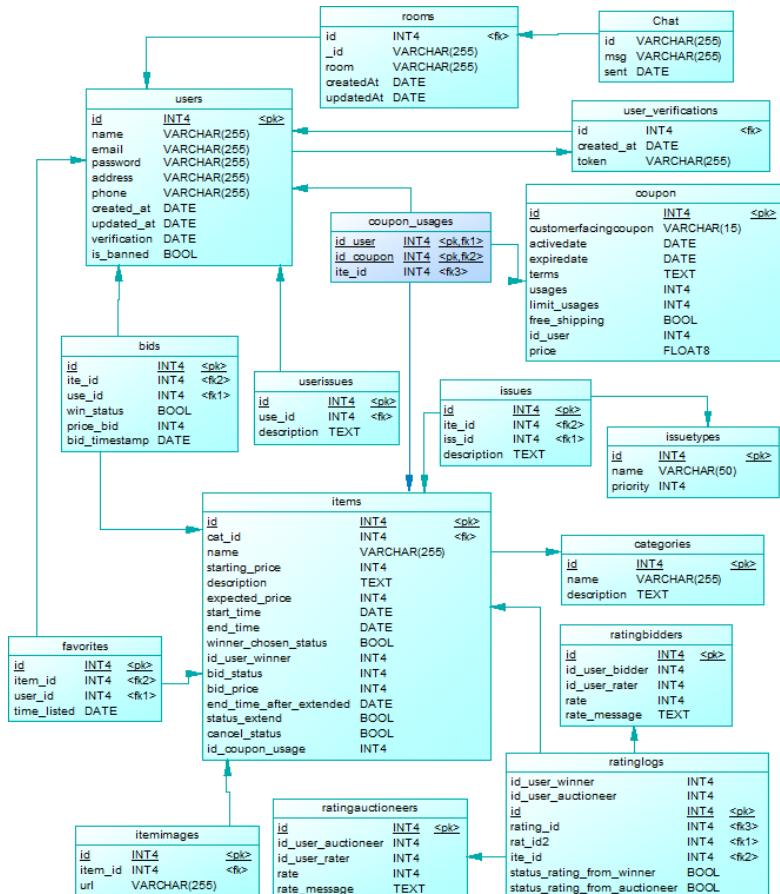
Pada subbab ini akan dijelaskan bagaimana rancangan basis data yang digunakan pada aplikasi lelang online ini. Sistem basis data yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan dua jenis database, yaitu transaksional (menggunakan PostgreSQL) dan nontransaksional (menggunakan MongoDB). Conceptual Data Model (CDM) dan Physical data model (PDM) dari basis data sistem ini dijelaskan pada gambar

3.2.6.1 Conceptual Database Model



Gambar 3.14 Conceptual Database Model (PDM) Aplikasi

3.2.6.2 Physical Database Model



Gambar 3.15 Physical Database Model (PDM) Aplikasi

3.2.7 Kamus Data Database Transaksional

Subbab ini akan berisi pemaparan detail tentang kamus data dalam database yang bersifat transaksional. Keseluruhan terdapat

15 tabel.

3.2.7.1 Kamus data tabel *administrator*

Tabel 3.23 Spesifikasi Tabel Administrator

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK , Auto increment
2	name	varchar(255)	Nama
3	username	varchar(255)	Username yang digunakan
4	password	varchar(255)	Password
5	created_at	timestamp	Timestamp default laravel
6	updated_at	timestamp	Timestamp default laravel
7	email	varchar(255)	Email

3.2.7.2 Kamus data tabel *bids*

Tabel 3.24 Kamus Data Tabel *bids*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	bigint	PK , Auto increment
2	id_user	int	FK ID user yang memberikan penawaran
3	id_item	bigint	FK ID barang yang ditawar
Dilanjutkan ke halaman selanjutnya			

Tabel 3.24 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
4	price_bid	bigint	Harga yang ditawarkan
5	win_status	bool	Status apakah bid ini memenangkan lelang
6	bid_timestamp	timestamp	Timestamp

3.2.7.3 Kamus data tabel *categories*

Tabel 3.25 Kamus Data Tabel *categories*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	bigint	PK, AutoIncrement
2	name	int	Nama Kategori
3	description	bigint	Deskripsi Kategori

3.2.7.4 Kamus data tabel *coupon*

Tabel 3.26 Kamus Data Tabel *coupon*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	coupon_id	int	PK, AutoIncr
2	<u>customerfacing</u> coupon	varchar(15)	String voucher yang diberikan kepada pengguna
3	activedate	timestamp	Tanggal aktif voucher

Tabel 3.26 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
4	expiredate	timestamp	Tanggal nonaktif voucher
5	terms	varchar(255)	Deskripsi aturan penggunaan voucher
6	usages	bigint	Banyak penggunaan voucher
7	limit_usages	bigint	Batas penggunaan voucher
8	free_shipping	bool	Status apakah voucher berupa kupon <i>free shipping</i> atau tidak
9	price	float	Persentase diskon yang diberikan

3.2.7.5 Kamus data tabel *coupon_usages*

Tabel 3.27 Kamus Data Tabel Coupon Usages

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK, Autoincrement
2	id_user	bigint	FK ID User yang menggunakan voucher
3	id_item	bigint	FK ID Item

Tabel 3.27 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
4	id_coupon	int	FK ID Coupon yang digunakan
5	price_after	bigint	FK Harga setelah penggunaan voucher

3.2.7.6 Kamus data tabel *favorites*

Tabel 3.28 Kamus Data Tabel *favorites*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	bigint	PK, Autoincrement
2	id_user	int	FK ID User
3	id_item_favorite	bigint	FK ID Item
4	remove_status	bool	
5	time_listed	timestamp	timestamp

3.2.7.7 Kamus data tabel *issues*

Tabel 3.29 Kamus Data Tabel *issues*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK, Autoincrement
2	id_issue_type	int	FK ID tipe issue yang dilaporkan
3	id_user	int	FK ID user yang melaporkan

Tabel 3.29 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
4	id_issued_object	int	FK ID item yang dilaporkan
5	description	text	Deskripsi Laporan

3.2.7.8 Kamus data tabel *issue_types*

Tabel 3.30 Kamus Data Tabel *issuetypes*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK, Autoincrement
2	name	varchar(50)	Nama tipe laporan
3	priority	int	Prioritas laporan

3.2.7.9 Kamus data tabel *items*

Tabel 3.31 Kamus Data Tabel *items*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	bigint	PK, Autoincrement
2	id_user	int	FK ID User
3	name	varchar(255)	Nama barang
4	description	text	Deskripsi barang
5	starting_price	bigint	Harga awal lelang
6	expected_price	bigint	Harga akhir yang diinginkan

Tabel 3.31 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
7	start_time	timestamp	Awal waktu lelang
8	end_time	timestamp	Akhir waktu lelang
9	id_category	int	FK - ID kategori barang
10	<u>winner_chosen_status</u>	bool	Status terpilih pemenang lelang
11	id_user_winner	int	FK - ID user pemenang lelang
12	bid_price	bigint	Harga penawaran lelang tertinggi pada barang tersebut
13	<u>end_time_after_extended</u>	timestamp	Waktu akhir extended
14	status_extend	int	Status extend waktu lelang barang
15	cancel_status	bool	Status cancel lelang barang
16	id_coupon_usage	int	FK - ID kupon yang digunakan pada barang tersebut

3.2.7.10 Kamus data tabel *rating_auctioneers*

Tabel 3.32 Kamus Data Tabel *ratingauctioneers*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK, Autoincrement
2	<u>id_user</u> <u>_auctioneer</u>	varchar(50)	FK ID User Penjual
3	id_user_rater	int	FK ID User pemberi review
6	rate	bigint	Jumlah rating yang diberikan
7	id_item	int	FK ID barang yang dirating
8	rate_message	text	Deskripsi Rate

3.2.7.11 Kamus data tabel *ratingbidders*

Tabel 3.33 Kamus Data Tabel *ratingbidders*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK, Autoincrement
2	id_user_bidder	varchar(50)	FK ID User Pelelang
3	id_user_rater	int	FK ID User pemberi review
6	rate	bigint	Jumlah rating yang diberikan
7	id_item	int	FK ID barang yang dirating
8	rate_message	text	Deskripsi Rate

3.2.7.12 Kamus data tabel *ratinglogs*

Tabel 3.34 Kamus Data Tabel *ratinglogs*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK, Autoincrement
2	id_user_winner	varchar(50)	FK ID User pemenang lelang
3	id_user_auctioneer	int	FK ID User Penjual
4	id_item	int	FK ID barang yang dirating
5	<u>status_rating</u> <u>_from_winner</u>	int	Flag apakah transaksi sudah dirating oleh pemenang lelang
6	<u>status_rating</u> <u>_from_auctioneer</u>	bigint	Flag apakah transaksi sudah dirating oleh penjual barang
7	id_rating_bidder	int	FK ID rating di tabel ratingauctioneers
8	<u>id_rating</u> <u>_auctioneer</u>	text	FK ID rating di tabel ratingbidders

3.2.7.13 Kamus data tabel *userverifications*

Tabel 3.35 Kamus Data Tabel *userverifications*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id_user	int	FK ID User
2	created_at	timestamp	Timestamp
3	token	varchar(255)	Token random yang digenerate sistem

3.2.7.14 Kamus data tabel *userissues***Tabel 3.36** Kamus Data Tabel *User Issues*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK, Autoincrement
2	id_user	int	FK - ID user yang melaporkan
3	id_issued_user	int	FK - ID User yang dilaporkan
4	description	text	Deskripsi laporan yang diberikan

3.2.7.15 Kamus data tabel *users***Tabel 3.37** Kamus Data Tabel *users*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	int	PK, Autoincrement
2	name	varchar(255)	Nama

Tabel 3.37 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
3	email	varchar(50)	Email
4	password	varchar(255)	Password
5	address	text	Alamat
6	phone	varchar(50)	No. HP
7	created_at	timestamp	Timestamp
8	updated_at	timestamp	timestamp
9	username	varchar(20)	Username
10	verification	timestamp	Tanggal user terverifikasi - jika belum diverifikasi, isinya NULL
11	is_banned	timestamp	Status banned pengguna

3.2.8 Kamus Data Database Non-Transaksional

Subbab ini akan berisi pemaparan detail kamus data dalam *database* yang bersifat non-transaksional. Keseluruhan terdapat 3 *collections*.

3.2.8.1 Kamus data *collection* userchats

Tabel 3.38 Kamus data tabel *userchat*

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	-	Hash generated key
2	room	varchar	Room chat
3	sender	int	FK ID user pengirim sender

Tabel 3.38 – lanjutan dari halaman sebelumnya

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
4	msg	int	FK ID user receiver
5	sent	ISODate	timestamp pesan diterima d

3.2.8.2 Kamus data *collection chatroom*

Tabel 3.39 Kamus Data Tabel Chatroom

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	-	Hash generated
2	room	varchar	Room chat
3	id_user_1	int	FK ID user pengirim sender
5	created_at	ISODate	timestamp pesan pertama
6	updated_at	ISODate	timestamp pesan terakhir

3.2.8.3 Kamus data *collection itemimages*

Tabel 3.40 Kamus data tabel Itemimage

No	Nama Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	id	-	PK - Generated key
2	item_id	int	FK - ID barang
3	url	int	Url gambar

BAB IV

IMPLEMENTASI

Pada bab ini dibahas mengenai implementasi aplikasi, dibagi menjadi empat subbab yaitu :

1. Implementasi Perangkat Keras / *Deployment*
2. Implementasi Perangkat Lunak
3. Implementasi Antarmuka / *User Interface*

4.1 Implementasi Perangkat Keras/ *Deployment*

Aplikasi dideploy secara *online*, dalam sebuah *Virtual Private Server* yang dihost oleh *Digital Ocean*. Spesifikasi VPS yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. ***Hardware***
 - (a) CPU: Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2630L v2 @ 2.40GHz
 - (b) Operating System:
 - (c) RAM: 512MB
 - (d) Storage Space: 20GB
2. ***Operating System***
 - (a) Architecture: 64bit
 - (b) Kernel Version: Linux 4.4.0-75-generic x86 64
 - (c) OS Version: Ubuntu 16.04.2 LTS Xenial
3. ***Networking Stats***
 - (a) Tersambung ke Internet: Ya
 - (b) IP Publik: Ya
 - (c) Alamat IP Publik (IPv4): 188.166.179.2
 - (d) *Average Download Speed*: 1371 Mbit/s
 - (e) *Average Upload Speed*: 860.12 Mbit/s
 - (f) DNS: Google
4. ***Domain Stats***
 - (a) HTTPS Support: Yes
 - (b) SSL Certificate issued by: Avast
 - (c) Domain: <https://Lelangapa.com>

- (d) Testing-purpose subdomain:
<https://testing.lelangapa.com>
- (e) Domain issued by: Namecheap

4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Pada subbab ini, penulis akan memaparkan mengenai spesifikasi dan pemasangan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam rancang bangun aplikasi lelang online ini.

4.2.1 Strategi *Deployment*

Pada saat instalasi dan konfigurasi beberapa komponen perangkat lunak, tidak keseluruhan prosesnya berjalan dengan baik dalam sekali percobaan. Berikut paparan beberapa kesulitan dan penyelesaiannya.

4.2.1.1 NGINX

1. CORS (*Cross Origin Resource Sharing*)

CORS adalah sebuah mekanisme yang memungkinkan sebuah website menggunakan *resources*(seperti skrip Javascript, *fonts*, dll) untuk diakses dari sumber lain selain *domain origin*nya.

Secara teknis, CORS mendefinisikan *protokol/cara* browser dan server untuk berinteraksi otorisasi permintaan *resource* dari domain lain, dan juga lebih aman karena *developer* dapat mengontrol otorisasi tersebut (daripada mengizinkan semua permintaan).

The Problem

Masalah koneksi ke server lelang (yang berjalan pada domain yang sama, namun port yang berbeda) tidak dapat tersambung karena *error* berikut :

```
2 ▶ GET http://188.166.179.2:12000/socket.io/?EIO=3&transport=polling&t=LisKed0 socket.io.js:2
✖ XMLHttpRequest cannot load http://188.166.179.2:12000/socket.io/?EIO=3&transport=polling&t=LisKed0. No 'Access-Control-Allow-Origin' header is present on the requested resource. Origin 'http://testing.lelangapa.com' is therefore not allowed access. The response had HTTP status code 502.
```

Gambar 4.1 Error CORS yang muncul pada console browser

Insight

Selama 2 minggu kurang lebih penulis mencoba cara yang ditemukan penulis dalam situs stackoverflow untuk mengkonfigurasi *server* lelang agar otorisasi CORS dapat dilakukan, namun tidak ada hasil.

Masalah ini terselesaikan setelah menggunakan fitur *reverse proxy* dari Nginx.

Solution

Strateginya adalah sebagai berikut :

- Server Lelang berjalan pada localhost port 3000.
- Kita mengatur sebuah subdomain khusus – misalkan A.domain.com
- Dalam NGINX , kita konfigurasi agar semua *requests* menuju A.domain.com ke aplikasi localhost yang kita maksud di poin 1a
- Selain meneruskan *requests*, NGINX juga akan meneruskan *reply* dari server lelang tersebut kepada *client/origin* yang meminta *request* tersebut.

4.2.1.2 VUE.JS

1. *Package Dependencies*

Pada versi terbaru Laravel (5.4*), Laravel secara *default* menyertakan *package* Laravel Mix - yaitu fitur untuk *compiling assets* dengan Webpack, dengan hasil akhir *compiled assets* (terutama *script Javascript*) yang eksekusinya jauh lebih cepat, karena menggunakan V8 –

sebuah *engine* Javascript yang telah dioptimasi yang bersifat *just-in-time* (JIT) yang memproduksi *machine code* dari sebuah *script* Javascript lalu dieksekusi.

Main Problem

Masalah muncul saat versi Laravel yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah versi (5.3) – dan jika Laravelnya diupgrade, tidak ada jaminan bahwa *deprecated dependencies* (keadaan dimana sebuah *package* tidak *support* oleh versi terbaru) – yang berarti harus *refactoring code* yang pasti memakan waktu lama.

Insights

Penulis menganalisa perbedaan mendasar *package.json* antara Laravel 5.3 dan 5.4 adalah sebagai berikut:

- a. Basis : Perubahan basis yang awalnya Gulp menjadi Webpack
- b. *Dependencies* : Webpack ternyata menggunakan beberapa plugin tambahan yang tidak diakomodasi dalam *package.json* di versi 5.3
- c. *Run Script* : Terdapat beberapa perubahan signifikan terhadap *run script alias* di versi 5.4 - dibandingkan pada versi 5.3.
- d. *Additional Files* : Terdapat beberapa file konfigurasi tambahan agar proses kompilasi asset dapat berjalan dengan baik.

Solution

Penulis lalu mengoreksi dan *update package.json* dengan pendekatan *trial and error*, dan bisa terselesaikan dengan script berikut :

```

1  { "private": true,
2   "scripts": {
3     "_comment" : "Lists of running npm
   ↪ commands defined here"
4   },
5   "devDependencies": {
6     "axios": "^0.15.3",
7     "bootstrap-sass": "^3.3.7",
8     "cross-env": "^3.2.3",
9     "jquery": "^3.1.1",
10    "laravel-mix": "0.*",
11    "lodash": "^4.17.4",
12    "vue": "^2.1.10"
13  },
14  "dependencies": {
15    "vue-resource": "^1.3.1"
16  }

```

2. *Dependencies Optimization Problem*

Setelah menulis beberapa *script* Vue, penulis menyadari bahwa setiap *script* Vue ternyata mempunyai *dependencies* yang sama, yaitu axios, Promise, toastr dan vue. Setiap file Vue menginclude sebuah *script* yang berisi:

```

1 window.axios = require('axios');
2 window.toastr = require('toastr');
3 window. = require('toastr');
4 require('vue-resource');

```

Hal ini mengakibatkan semua file vue yang dicompile ukurannya cukup besar (400kb), padahal sebenarnya di dalam setiap file tersebut sebenarnya ada yang sama. Hal ini tentu tidak efektif, karna sebenarnya hal-hal yang sama

tersebut bisa dipisahkan, dan dijadikan *cache* sehingga *loading* halaman bisa jauh lebih cepat.

Insight & Solution

Setelah penulis menanyakan dan mendiskusikan di forum Slack, beberapa pengguna Vue menyarankan untuk *compile* keseluruhan *dependencies* yang digunakan kedalam satu file terpisah, dan hanya menulis logika Vue untuk setiap file Vue.

Isi file webpack.mix.js (file yang *dicompile* oleh Webpack) menjadi seperti berikut.

```

1  /* dependencies all compiled into one single
   ↪   file */
2  mix.js('scripts/dependencies.js', 'public/js
   ↪   ');
3
4  /* dependencies all compiled into one single
   ↪   file */
5  mix.js('scripts/favorites.js', 'public/js');
6  mix.js('scripts/other_vue_script.js',
   ↪   public/js');
```

Dan di HTML, untuk *including script* dituliskan seperti berikut:

```

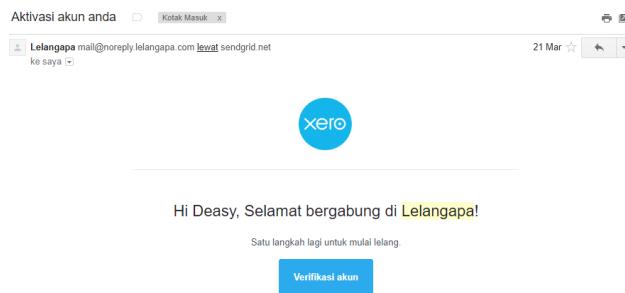
1 <script
2   src="dependencies.js" >
3 </script>
4 <script
5   src="custom_page_script.js" >
6 </script>
```

4.2.1.3 *Whitelisting pada SENDGRID*

Whitelisting adalah kebalikan dari teknologi *blacklist*. Jika *blacklist* merupakan daftar dari sekumpulan web domain ataupun alamat email, dan URL yang terindikasi tidak “aman” sehingga secara otomatis akan diblokir oleh komputer maupun jaringan agar tidak dapat diakses, maka *whitelist* kebalikan dari *blacklist* yaitu daftar yang diperbolehkan untuk diakses oleh komputer atau jaringan dimana terdapat sekumpulan URL, web domain maupun alamat email yang “aman”.

Masalah dimulai saat *email* konfirmasi akun yang dikirimkan oleh sistem aplikasi lelang online - dengan menggunakan SMTP *relay* - kepada *email pengguna*, masuk ke dalam kotak pesan sebagai *spam*. Hal ini tentu tidak baik - karena seharusnya masuk ke *inbox* sebagaimana *email* pada umumnya. Setelah penulis mencoba mencari jalan keluar, terutama SendGrid tidak menyediakan *whitelisting* dengan menggunakan *root domain* (karena penulis membeli domain lelangapa.com, penulis tidak dapat mengirim *email* konfirmasi akun dengan menggunakan any_email_address@lelangapa.com, dan hingga buku ini ditulis penulis tetap tidak tahu alasan pastinya apa). Masalah ini baru selesai dengan menggunakan pemecahan berikut:

1. Membuat sebuah domain noreply.lelangapa.com
2. Meregister domain *whitelisting* di pengaturan SendGrid



Gambar 4.2 Whitelisting berhasil dijalankan



Gambar 4.3 Detail Informasi Email yang Masuk ke Kotak Masuk Pengguna

4.2.2 Diagram Kelas

4.3 Implementasi Antarmuka / User Interface

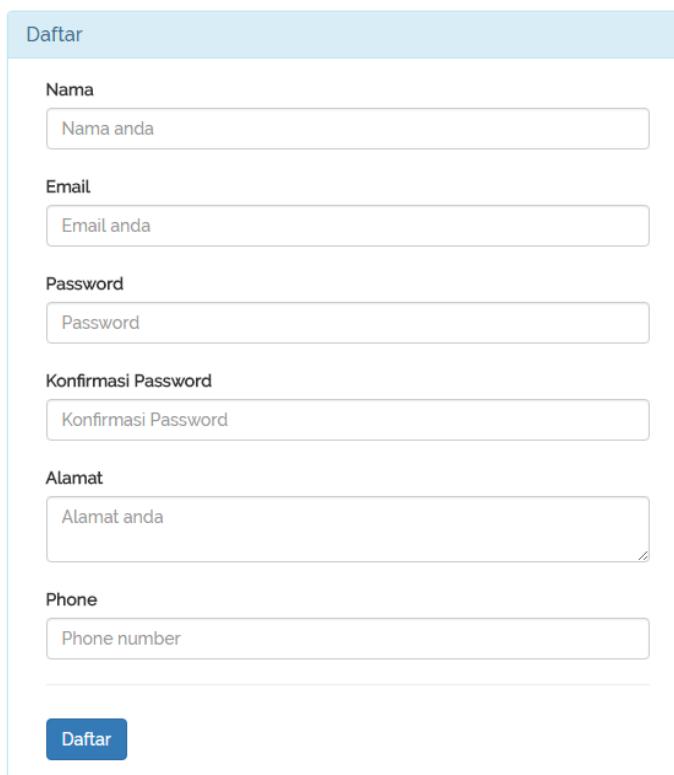
4.3.1 Antarmuka Halaman Registrasi

Halaman ini dapat diakses oleh semua pengguna, baik yang belum terdaftar maupun sudah. Halaman ini menampilkan form berisi elemen *input* data diri, dan pengguna dapat mengisi lalu mengklik tombol daftar, dan untuk kasus alternatif dapat dilihat

pada tabel spesifikasi kasus penggunaan 3.6.

Tidak ada *view logic* ataupun logika *UI* khusus dalam halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.1.

Lelangapa Bid your items. Get your price.



The image shows a registration form titled "Daftar" (Register) on a light blue header. The form consists of several input fields: "Nama" (Name) with placeholder "Nama anda", "Email" with placeholder "Email anda", "Password" with placeholder "Password", "Konfirmasi Password" (Confirm Password) with placeholder "Konfirmasi Password", "Alamat" (Address) with placeholder "Alamat anda", and "Phone" (Phone) with placeholder "Phone number". A large empty text area follows these fields. At the bottom is a blue rectangular button labeled "Daftar" (Register).

Daftar	
Nama	<input type="text" value="Nama anda"/>
Email	<input type="text" value="Email anda"/>
Password	<input type="password" value="Password"/>
Konfirmasi Password	<input type="password" value="Konfirmasi Password"/>
Alamat	<input type="text" value="Alamat anda"/>
Phone	<input type="text" value="Phone number"/>
Daftar	

Gambar 4.4 Halaman antarmuka registrasi

```
1  /*
2   * Menampilkan halaman register
3   * method : GET
4   */
5  public function showRegistrationForm(){
6
7      return view('auth.register2');
8  }
9
10 /*
11  * validator fungsi
12  */
13 protected function validator(array $data){
14
15     return Validator::make($data, [
16         'name' => 'required|max:255',
17         'email' => 'required|email|max
18             ↪ :255|unique:users',
19         'password' => 'required|min:6|
20             ↪ confirmed',
21         'username' => 'required|unique:
22             ↪ users|min:5',
23         'phone' => 'numeric',
24     ]);
25 }
26
27 /*
28  * Dipanggil saat mengklik tombol daftar
29  * method : POST
30  */
31
32 public function register(Request $request) {
33
34     /*      validasi data */
35     $this->validator($request->all())->
36         ↪ validate();
```

```

34     event(new Registered($user = $this->
35             ↪ create($request->all())));
36     $this->guard()->login($user);
37
38     /* notify activationService
39      to send activation mail to user's email
40         ↪ */
41     $this->activationService->
42             ↪ sendActivationMail($user);
43
44     return $this->registered($request, $user)
45         ↪ ?
46         : redirect($this->redirectTo());
47     }

```

Kode Sumber IV.1 Kode Sumber Antarmuka Registrasi

4.3.2 Implementasi Halaman *Login*

Halaman ini dapat diakses oleh semua pengguna, baik yang belum terdaftar maupun sudah, dengan pengecualian pengguna tidak dalam keadaan sudah *login*. Halaman ini menampilkan form berisi elemen *input* email dan *password*, dan pengguna dapat mengisi lalu mengklik tombol *login*, dan untuk kasus normal dan alternatif dapat dilihat pada tabel spesifikasi kasus penggunaan 3.7.

Tidak ada *view logic* dalam halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.2.

```

1 public function showLoginForm(){
2     /*Menampilkan halaman login
3      Method : GET */
4     return view('auth.login2');
5 }

```

```
6
7 public function login(Request $request){
8     /*      Setelah klik tombol login,
9      masuk ke dalam fungsi ini
10     Method : POST */
11     $this->validateLogin($request);
12     return $this->sendLoginResponse($request)
13     ↪ ;
14 }
```

Kode Sumber IV.2 Kode Sumber Antarmuka Registrasi

Lelangapa Bid your items. Get your price.

The screenshot shows the login interface for the Lelangapa website. At the top, there is a light blue header bar with the text "Log In". Below this, there are two input fields: one for "Email" containing "Email anda" and another for "Password" containing "Password anda". To the right of the password field is a blue "Log In" button. Below these fields are two links: "Lupa Password?" and "Belum punya akun? Login disini".

Gambar 4.5 Halaman Antarmuka

4.3.3 Melihat daftar barang yang dilelang

Halaman ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar dan sudah login ke dalam sistem. Halaman ini menampilkan form berisi elemen *input* data diri, dan pengguna dapat mengisi lalu mengklik tombol daftar, dan untuk kasus normal dan alternatif dapat dilihat pada tabel spesifikasi kasus penggunaan 3.9.

Terdapat view logic khusus pada halaman ini yang ditulis menggunakan Vue dan *dicompile* dengan menggunakan webpack, yang akan dicantumkan dalam kode sumber IV.4. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.5.

```

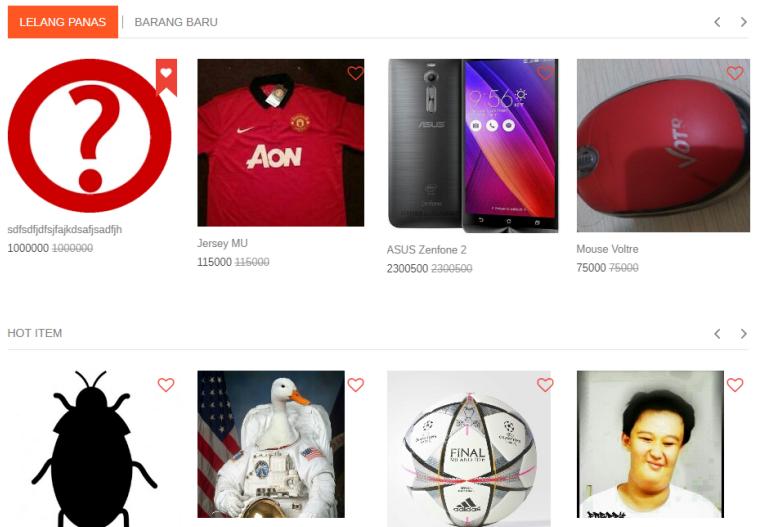
1  /*      file : app/Http/Controllers/
   ↪ HomeController*/
2  public function index() {
3      /*      method : GET */
4
5      /*      variabel berisi id barang
6          yang disort dari tanggal
   ↪ perbaruan
7          secara descending */
8      $data['items'] = Item::all()->sortByDesc
   ↪ ('created_at');
9
10     /*      variabel berisi id barang
11        yang sedang aktif proses lelang
12        menggunakan repository :
   ↪ itemRepository */
13     $data['activebid'] = $this->
   ↪ itemRepository->getActiveItem();
14
15
16     return view('pages.general.landing',
   ↪ $data);
17 }
```

Kode Sumber IV.3 Kode Sumber Back-end Melihat Daftar Barang

```
1 <div>
2   
3
4   <div class="ribbon" v-if="isFavorited"
5     ↪ @click.prevent="unFavorite(item)" >
6     <div class="border-ribbon"></div>
7     <i class="fa fa-heart"></i>
8   </div>
9
10  <div class="unribbon" v-else @click.prevent="
11    ↪ favorite(item)" >
12    <div class="border-ribbon"></div>
13    <i class="fa fa-heart-o"></i>
14  </div>
15
16  export default {
17    props: ['item', 'favorited'],
18    data: function() {
19      return {
20        isFavorited: '',
21        imgUrl : 'http://URL_GAMBAR_DEFAULT'
22      },
23    mounted() {
24      this.isFavorited = this.isFavorite ? true
25        ↪ : false;
26    },
27    created() {
28      axios.get("get/img/item/" + this.item)
29        .then( response => {
30          if(response.data.replace(/\s+/g, '') != '')
31            ↪ ) {
32            var url = /*rewrite image url*/;
```

```
31          this imgUrl = url.replace(/\s+/g, ' '
32          ↪ );
33      }
34  });
35 },
36 computed: {
37     isFavorite() {
38         {
39             return this.favorited;
40         }
41     },
42 methods: {
43     favorite(item) {
44         axios.post('/ajax/favourite/' + item)
45         .then(response =>
46             ↪ this.isFavorited = true)
47         .catch(response => console.log(
48             ↪ response.data));
49     },
50     unFavorite(item) {
51         axios.post('/ajax/favourite/un/' + item
52             ↪ )
53         .then(response =>
54             ↪ this.isFavorited = false)
55         .catch(response => console.log(
56             ↪ response.data));
57     }
58 }
```

Kode Sumber IV.4 Kode Sumber Vue Melihat Daftar Barang



Gambar 4.6 Halaman antarmuka

4.3.4 Mencari barang yang diinginkan

4.3.5 Menawar/melelang barang

Halaman ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar. Halaman ini menampilkan halaman informasi barang, dan sebuah elemen *input* harga , dan pengguna dapat mengisi lalu mengklik tombol daftar, dan untuk kasus normal dan alternatif dapat dilihat pada tabel spesifikasi kasus penggunaan ??.

Sebagai ringkasan dari ketiga logika tersebut, visualisasi pada gambar ?? akan membantu menggambarkan keseluruhan proses logika secara ringkas. Masing-masing logika tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Logika *back-end* ditulis menggunakan PHP yang dicantumkan dalam kode sumber ??;

2. Logika *view* ditulis menggunakan jQuery yang dicantumkan dalam kode sumber ??; dan
3. Logika proses lelang, berjalan diatas socket yang berjalan diatas Node.js dengan bantuan Socket.io yang dicantumkan dalam kode sumber IV.7

BLENDER 1945

Lorem Ipsum, dolor ipsum set amet.

Harga Awal 1000000

Awal lelang : 2016-11-30 18:50:00+00

Akhir lelang : 2017-07-21 19:50:00+00

PENAWAR TERTINGGI : RAE LARKIN

RP. 3490001

Tawarkan Harga

Tawar

Description

sdfjaskdfjaskldfjaskldfjasdfafssadf

Gambar 4.7 Halaman Antarmuka Implementasi Kasus Penggunaan Menawar/melelang barang

```

1  /*      file : app/Http/Controllers/
   ↵ ItemController*/
2 public function show($id) {
3     /*      method : GET */
4
5     /*      tampilkan halaman */
6     $data['item'] = $this->itemRep->find($id);
7
8     if($data['item']->bid_status == 1 )
9     {
10        $data['currentPrice'] = $this->itemRep->
   ↵ getCurrentPrice($id);

```

```

11      }
12
13      /* Jika barang yang disubmit sudah selesai/
14         ↪ dimenangkan,
15         tambahkan variabel winner ke view */
16      if($data['item']->bid_status == -1 && $data['
17         ↪ item']->winner_chosen_status)
18          $data['winnername'] = User::find($data['
19             ↪ item']->id_user)->name;
20
21      /* tampilkan halaman */
22      return view('pages.'.$this->pageFolder.'.'
23         ↪ detail', $data);
24  }

```

Kode Sumber IV.5 Kode Sumber Back-end Menampilkan Halaman Lelang Barang

```

1  /*
2   file : bidserver_https.js
3   menggunakan dependencies : socketio (ioServer),
4     ↪ https, http, fs dan express
5 */
6   socket.on('submitbid', function(bidjson) {
7
8     // parameter (bidjson) adalah JSON yang
9       ↪ terdiri dari :
10    // id_bidder, id_item, dan harga_bid
11
12    var bidobj = JSON.parse(bidjson);
13    biddingAPI.submitBid(bidobj, function(status,
14      ↪ result)
15    {
16      // status adalah return value
17      // jika status = 1, broadcast ke room
18      // untuk mengupdate pemenang lelang saat
19        ↪ tersebut.
20      if (status=="1")

```

```

17      {
18          //jika sukses
19          var messageObject = {};
20          var tokenArray;
21
22          // fungsi untuk mengconstruct
23          // return message
24          constructBroadcastMsg(messageObject);
25
26          // broadcast ke semua yang
27          // join ke room lelang tersebut.
28          io.to(result.item_id_return).emit(
29              'bidsuccess', result);
30      }
31  } else if (status=="0") {
32      // jika gagal,
33      // maka send ke sender bahwa bid failed
34      socket.emit('bidfailed', { bidstatus:
35          "failed" });
36  });
37
38 });

```

Kode Sumber IV.6 Kode Sumber Logika Lelang (menggunakan Node.js)

```

1 // script ini berjalan
2 // saat tombol Tawar diklik
3
4 $('.tawar').click(function()
5 {
6     var penawaran = $('#submitted_price').val();
7     var priceNow = $('.priceongoing').html();
8     if(penawaran=="") {
9         alertNoPriceSubmitted();
10    }

```

```

11     else if(penawaran < priceNow ){
12         alertInvalidBid();
13     }
14     else {
15         var JSONToSend;
16         constructJson(JSONToSend);
17
18         // submit bid ke socket
19         socket.emit('submitbid', JSONToSend);
20
21         // tunggu return dari socket
22         // jika hasilnya bid failed, maka
23         // → tampilkan pesan error
23         socket.on('bidfailed', function (result)
24             // → {
25             alertFailedBid();
26         });
27
28         // jika hasilnya bid sukses,
29         // tampilkan pesan sukses (toast)
29         // dan render ulang halaman (ubah isi
29         // → elemen)
30         socket.on('bidsuccess', function (result)
31             // → {
32             alertSuccessfulBid();
32             renderPageWithNewPrice(result);
33         );
34     }
35 });

```

Kode Sumber IV.7 Kode Sumber Logika UI (menggunakan jQuery)

4.3.6 Mendaftarkan Barang untuk Dilelang

Halaman ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar dan sudah login ke dalam sistem. Halaman ini menampilkan form berisi elemen *input* informasi barang, dan

pengguna dapat mengisi lalu mengklik tombol tambahkan barang, dan untuk kasus normal dan alternatif dapat dilihat pada tabel spesifikasi kasus penggunaan 3.13.

Terdapat logika *view* khusus pada implementasi kasus penggunaan ini, karena adanya kebutuhan untuk *upload multiple images* untuk setiap barang dan adanya penggunaan layanan pihak ketiga (AWS Storage Service) sebagai tempat penyimpanan gambar. Kode-kode sumber terkait dengan implementasi kasus penggunaan Mendaftarkan Barang untuk Dilelang adalah sebagai berikut:

1. Logika *back-end* ditulis menggunakan PHP yang dicantumkan dalam kode sumber IV.9;
2. Logika *view* ditulis menggunakan jQuery yang dicantumkan dalam kode sumber IV.9; dan
3. Logika *upload/storage* data gambar, yang ditulis menggunakan PHP dicantumka pada kode sumber IV.10

The screenshot shows a web page titled "Jual Barang". At the top, there is a breadcrumb navigation: Home / Kelola Barang / Tambah Barang. The main form has three required fields: "Nama Barang" (Name), "Deskripsi Barang" (Description), and "Foto Barang" (Photo). The "Foto Barang" field is a file input area with a dashed border, accompanied by the text "Klik atau seret untuk menambahkan gambar" (Click or drag to add image). Below the form is a section titled "DETAL LELANG" (Auction Details) containing a date range selector for "Waktu Mulai" (Start Date) from "July 2017".

Gambar 4.8 Halaman antarmuka registrasi

- | | |
|---|--|
| 1 | /* |
| 2 | Fungsi create() dipanggil untuk menampilkan
↳ halaman tambah barang |

```
3     Fungsi store() dipanggil saat form di halaman
        ↪ tambah barang diklik
4     File : ItemController
5  */
6 public function create(){
7     /* method : GET */
8     return view('pages.'.$this->pageFolder.'.'
        ↪ create', $data);
9 }
10
11
12 /*
13     Fungsi store() dipanggil oleh ajax lewat
        ↪ jQuery
14 untuk memvalidasi dan insert data ke dalam
        ↪ database
15 */
16 public function store(Request $request)
17 {
18     /* method : POST */
19     $unserialize = $this->unserializeForm(
        ↪ $request['data']);
20     /* Validating data */
21     $validate = Validator::make($unserialize,
        ↪ $this->itemRep->rules(), $this->itemRep
        ↪ ->messages());
22
23     if(false){
24         /* Jika gagal, return false dan error
            ↪ message
            ke view
            */
25         return ['success'=>false, 'msg' =>
            ↪ $validate->messages()];
26     }
27     else{
            /*
            Jika sukses, return true
            */
    }
```

```

32         dan id barang yang berhasil diinsert
33         untuk selanjutnya diproses oleh
34             ↪ browser
35         untuk upload gambar barang ke URL
36             ↪ terpisah.
35     */
36     return ['success' => true, 'id' => 10];
37 }
38 }
```

Kode Sumber IV.8 Kode Sumber *Back-end* Mendaftarkan Barang untuk Dilelang

```

1  /*
2   Fungsi ini berfungsi untuk \textit{update}
3       ↪ gambar barang, diteruskan kepada \
4           ↪ \textit{script} terpisah
5   Pada file : ImageController
6   Method : Any
5 */
6 public function uploadItemImage(Request $request)
    ↪ {
7     //passed here if csrf token is already passed
8     $_POST['image'] = $request->file('image');
9     $_POST['id_user'] = Auth::user()->id;
10    $_POST['ext'] = $request->file('image')-
        ↪ extension();
11
12    require ('/home/img/upload-aws.php');
13
14    return $res;
15 }
```

Kode Sumber IV.9 Kode Sumber *Back-end* Mendaftarkan Barang untuk Dilelang

```

1  /*      Fungsi ini berfungsi untuk \textit{upload}
2      ↪ } gambar lewat script terpisah (untuk
```

```

    ↪ alasan integrasi data dengan sistem yang
    ↪ dibuat oleh partner tugas akhir)
2  */
3 require 'vendor/autoload.php';
4
5 use Aws\S3\S3Client;
6
7 $collection = (new MongoDB\Client("mongodb://
    ↪ 127.0.0.1:27017"))->lelangkita->itemimages;
8 if ($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST'){
9     $image = $_POST['image'];
10    $userid = $_POST['id_user'];
11    $ext = $_POST['ext'];
12    $itemid = $_POST['itemid'];
13    $isMainImage = false;
14
15    if (isset($_POST['is_main_image']) && !
        ↪ empty($_POST['is_main_image']) &&
        ↪ $_POST['is_main_image'] == "true")
        ↪ {
16        $isMainImage = true;
17    }
18
19    $year = date("Y");
20    $month = date("m");
21    $date = date("d");
22    $unique = uniqid();
23    $filename = $userid."_". $unique.".". $ext;
24    $path = "img/".$year."/". $month."/". $date
        ↪ ."/". $userid;
25    $imgpath = $path."/".$filename;
26
27    $decoded_image = base64_decode($image);
28
29 try {
30    $s3client = S3Client::factory(array(
31        'credentials' => array(
32            'key' => 's3\_key\_credentials',

```

```

33         'secret' => 's3\_secret\_credentials'
34     ),
35     'profile' => 's3\_profile',
36     'region' => 's3\_selected\_server\_regopm'
37   )) ;
38
39 $upload = $s3client->putObject(
40   array(
41     'Bucket' => 'img-s7.lelangapa.com',
42     'Key' => $imgpath,
43     'Body' => $decoded_image,
44     'ContentEncoding' => 'base64',
45     'ContentType' => 'image/'.$ext,
46     'ACL' => 'public-read'
47   )
48 );
49
50 $insertToDB = $collection->insertOne([
51   'item_id' => $itemid,
52   'url' => $imgpath,
53   'is_main_image' =>
54     ↪ $isMainImage
55 ]);
56
57   if ($isMainImage == true) {
58     $indexImageURL = "https:
59       ↪ //src-api.lelangapa
60       ↪ .com/apis/index/
61       ↪ submit/image";
62     $headers = array(
63       'Content-Type:
64         ↪ application/json'
65     );
66     $post_data = array(
67       "id_item" =>
68         ↪ $itemid,
69       "main_image_url"
70         ↪ => $imgpath
71   );
72 }
```

```
64      );
65      $ch = curl_init();
66      curl_setopt($ch,
67          ↪ CURLOPT_URL,
68          ↪ $indexImageURL);
69      curl_setopt($ch,
70          ↪ CURLOPT_HTTPHEADER,
71          ↪ $headers);
72      curl_setopt($ch,
73          ↪ CURLOPT_RETURNTRANSFER
74          ↪ , 1);
75      curl_setopt($ch,
76          ↪ CURLOPT_POST, true)
77          ↪ ;
78      curl_setopt($ch,
79          ↪ CURLOPT_POSTFIELDS,
80          ↪ json_encode(
81          ↪ $post_data));
82      curl_setopt($ch,
83          ↪ CURLOPT_SSL_VERIFYPeer
84          ↪ , FALSE);
85      $indexresult = curl_exec(
86          ↪ $ch);
87      curl_close($ch);
88  }
89
90  if ($upload) {
91      $res = array('status' => 'success', 'result'
92          ↪ ' => '1');
93      echo "success";
94  }
95  else {
96      $res = array('status' => 'failed', 'result'
97          ↪ => '0');
98      echo "Failed";
99  }
100 }
```

```

86         exit ($e->getMessage ()) ;
87     }
88 }
```

Kode Sumber IV.10 Kode Sumber *Back-end* Upload Gambar Barang

4.3.7 Memperbarui Barang

Halaman ini dapat diakses oleh semua pengguna, baik yang belum terdaftar maupun sudah. Halaman ini menampilkan form berisi elemen *input* data barang yang sebelumnya sudah terisi data-data barang sebelumnya, dan pengguna dapat memperbarui data lalu mengklik tombol Perbarui, dan untuk kasus alternatif dapat dilihat pada tabel spesifikasi kasus penggunaan 3.14.

Pada implementasinya, kasus penggunaan ini kurang lebih sama dengan kasus penggunaan Mendaftarkan Barang (subbab 4.3.6) karena adanya penggunaan layanan pihak ketiga (AWS Storage Service) sebagai tempat penyimpanan gambar. Kode-kode sumber terkait dengan implementasi kasus penggunaan Mendaftarkan Barang untuk Dilelang adalah sebagai berikut:

1. Logika *back-end* ditulis menggunakan PHP yang dicantumkan dalam kode sumber IV.11;
2. Logika *view* ditulis menggunakan jQuery yang dicantumkan dalam kode sumber IV.12; dan
3. Logika *update image/storage* data gambar, yang ditulis menggunakan PHP dicantumkan pada kode sumber IV.13

```

1  /*
2   Fungsi edit() dipanggil untuk menampilkan
   ↪ halaman perbarui barang
3   Fungsi update() dipanggil saat form di
   ↪ halaman update barang disubmit
4   File : ItemController
5 */
```

```

6  public function edit($id)
7  {
8      /*      method : GET */
9      $data['item'] = $this->itemRep->find($id);
10
11     /* Jika barang sedang aktif lelang,
12        tidak dapat diedit (redirect kembali)
13        ↪ */
14     if($data['item']->bid_status==1){
15         return redirect()->back()->with(
16             ↪ errorItem,'Maaf barang yang sedang
17             ↪ dilelang tidak dapat diedit!');
18
19     }
20
21     /* otorisasi          */
22     if($data['item']->id_user!=Auth::user()->id){
23         return redirect()->back()->with(
24             ↪ errorItem,'Maaf anda tidak
25             ↪ terotorisasi!');
26
27     }
28
29     return view('pages.'.$this->pageFolder.'.'
30             ↪ update', $data);
31
32 }
33
34 /* Fungsi update() dipanggil oleh ajax lewat
35    ↪ jQuery
36 untuk memvalidasi dan update data ke dalam
37    ↪ database
38 */
39 public function store(Request $request)
40 {
41     /* method : POST */
42     $unserialize = $this->unserializeForm(
43         ↪ $request['data']);
44
45     /* Validating data */
46     $validate = Validator::make($unserialize,

```

```

    ↪ $this->itemRep->rules(), $this->itemRep
    ↪ ->messages());
35
36     if(false){
37         /* Jika gagal, return false dan error
            ↪ message
            ke view
        */
38         return ['success'=>false, 'msg' =>
            ↪ $validate->messages()];
39     }
40     else{
41         /*
42             Jika sukses, return true
43             dan id barang yang berhasil diinsert
44             untuk selanjutnya diproses oleh
                ↪ browser
45             untuk upload gambar barang ke URL
                ↪ terpisah.
46         */
47         return ['success' => true, 'id' => 10];
48     }
49 }
50 }
51 }
```

Kode Sumber IV.11 Kode Sumber Back-end Memperbarui Barang

```

1  /* Fungsi ini berfungsi untuk \textit{update}
       ↪ gambar barang, diteruskan kepada \textit{
           ↪ script} terpisah
2 */
3 init: function() {
4     var submitButton =
            ↪ document.querySelector("#
                ↪ click");
5     var myDropzone = this; // closure
6     console.log(
            ↪ myDropzone.files.length);
```

```

7  submitButton.addEventListener("click", function
8    → () {
9      swal({
10        text: 'Memperbarui data barang anda...',  

11        allowOutsideClick: false,
12        showConfirmButton: false,
13        onOpen: function () {
14          var dataSubmission = $('.submititem'
15            → ).serialize();
16          var starttime='&start_time=' +
17            → addTimebasedTZ($('#start_time'
18            → ).data().date);
19          var endtime = '&end_time=' +
20            → addTimebasedTZ($('#end_time').
21            → data().date);
22          dataSubmission += starttime;
23          dataSubmission += endtime;
24          $.ajax({
25            type: "POST",
26            url: '{{ route('item.update') }}'
27              → ,
28            data: { _token: '{{csrf_token()}}
29              → }, data : dataSubmission
30              → ,
31            success: function( msg ) {
32              console.log (msg);
33              if(msg.success == false){
34                $('.asdf').css('display'
35                  → , 'block');
36                $('.asdf').empty();
37                $.each(msg.msg, function
38                  → (i, val){
39                  $('.asdf').append(
40                    '<li>' +val+ '</li'
41                      → >'
42                  );
43                });
44                swal('Oops', 'Maaf, data

```

```
    ↪ anda belum valid.  
    ↪ Silahkan cek  
    ↪ kembali','error');  
33  
34     }  
35   else{  
36     if(  
37       ↪ myDropzone.files.length  
38       ↪ >0){  
39         iditem = msg.id;  
40         myDropzone.processQueue  
41           ↪ ();  
42     }  
43   else{  
44     swal({  
45       title: 'Sukses!',  
46       ↪ ,  
47       type:'success',  
48       allowOutsideClick  
49       ↪ : false,  
50       showConfirmButton  
51       ↪ : false,  
52       text: "Sukses  
53       ↪ menambahkan  
54       ↪ barang!",  
55       timer: 1000  
56     }).then(function ()  
57       ↪ {  
58       document.location  
59       ↪ = "{{ url  
60       ↪ ('item/')  
61       ↪ }}}" +  
62       ↪ iditem;  
63     }) ;  
64   }  
65 }
```

```
55
56
57
58
59
60
61
62 this.on("processing", function() {
63     swal('Uploading image..');
64 });
65
66 this.on("sending", function(file, xhr, data) {
67     if(iditem != 0){
68         data.append("_token", "{{ csrf_token() "
69             ↪ })");
70         data.append("itemid", iditem);
71     }
72 },
73 /*
74 saat gagal error gambar,
75 bagian fungsi error dipanggil
76 */
77 error: function(file, response) {
78     swal({
79         title: 'Oops',
80         type:'error',
81         allowOutsideClick: false,
82         showConfirmButton:false,
83         text: "Maaf ada kesalahan upload gambar,
84             ↪ silahkan upload gambar di halaman
85             ↪ edit gambar.",
86         timer: 2000
87     }).then(function () {
88         document.location = "{{ url('item') }}/"
89             ↪ + iditem;
90     });
91 }
```

```

89 },
90 /*
91 saat sukses update gambar,
92 bagian fungsi error dipanggil
93 */
94 success: function(file,done) {
95     swal({
96         title: 'Sukses!',
97         allowOutsideClick: false,
98         showConfirmButton:false,
99         type:'success',
100        text: "Sukses memperbarui barang!",
101        timer: 1000
102    }).then(function () {
103        document.location = "{{ url('item/') }}"
104            ↪ + iditem;
105    });
106 }
107 );

```

Kode Sumber IV.12 Kode Sumber *View Memperbarui Barang*

```

1 /*      Fungsi ini berfungsi untuk \textit{upload
2      ↪ } gambar lewat script terpisah (untuk
3      ↪ alasan integrasi data dengan sistem yang
4      ↪ dibuat oleh partner tugas akhir)
5 */
6
7 use Aws\S3\S3Client;
8
9 $collection = (new MongoDB\Client("mongodb://
10    ↪ 127.0.0.1:27017"))->lelangkita->itemimages;
11 if ($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST') {
12     constructFilePath();
13     $imgpath = $path."/".$filename;
14
15     $decoded_image = base64_decode($image);

```

```

12
13     try {
14         $s3client = S3Client::factory(array(
15             'credentials' => array(
16                 'key' => 's3\_key\_credentials',
17                 'secret' => 's3\_secret\_credentials'
18             ),
19             'profile' => 's3\_profile',
20             'region' => 's3\_selected\_server\_region'
21         ));
22
23         $upload = $s3client->putObject(
24             array(
25                 'Bucket' => 'img-s7.lelangapa.com',
26                 'Key' => $imgpath,
27                 'Body' => $decoded_image,
28                 'ContentEncoding' => 'base64',
29                 'ContentType' => 'image/'.$ext,
30                 'ACL' => 'public-read'
31             )
32         );
33
34         $insertToDB = $collection->insertOne([
35             'item_id' => $itemid,
36             'url' => $imgpath,
37             'is_main_image' =>
38                 ↪ $isMainImage
39         ]);
40
41         if ($isMainImage == true) {
42             $indexImageURL = "https://src-api.
43                             ↪ lelangapa.com/apis/index/submit/
44                             ↪ image";
45             $headers = array(
46                 'Content-Type: application/json'
47             );
48             $post_data = array(
49                 "id_item" => $itemid,

```

```
47             "main_image_url" => $imgpath
48         );
49         $ch = curl_init();
50         curl_setopt($ch, CURLOPT_URL,
51             ↪ $indexImageURL);
51         curl_setopt($ch, CURLOPT_HTTPHEADER,
52             ↪ $headers);
52         curl_setopt($ch, CURLOPT_RETURNTRANSFER,
53             ↪ 1);
53         curl_setopt($ch, CURLOPT_POST, true);
54         curl_setopt($ch, CURLOPT_POSTFIELDS,
55             ↪ json_encode($post_data));
55         curl_setopt($ch, CURLOPT_SSL_VERIFYPeer,
56             ↪ FALSE);
56         $indexresult = curl_exec($ch);
57         curl_close($ch);
58     }
59 }
60 else {
61     $collection->updateOne(
62         ['_id' => new \MongoDB\BSON\ObjectId(
63             ↪ $imageid)],
63         ['$set' => array('url' => $imgpath, '
64             ↪ is_main_image' => $isMainImage)]
64     );
65 }
66
67 if ($upload) {
68     $res = array('status' => 'success', 'result'
69             ↪ ' => '1');
70         echo "success";
71     }
71 else {
72     $res = array('status' => 'failed', 'result'
73             ↪ => '0');
74         echo "Failed";
75 }
```

```

76     catch (Exception $e) {
77         exit($e->getMessage());
78     }
79 }
```

Kode Sumber IV.13 Kode Sumber Back-end Upload Gambar Barang

4.3.8 Melihat Barang yang Didafarkan

Halaman ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar dan sudah login ke dalam sistem. Halaman ini berisi daftar barang yang pernah didaftarkan pengguna, sesuai dengan spesifikasi kasus penggunaan 3.15.

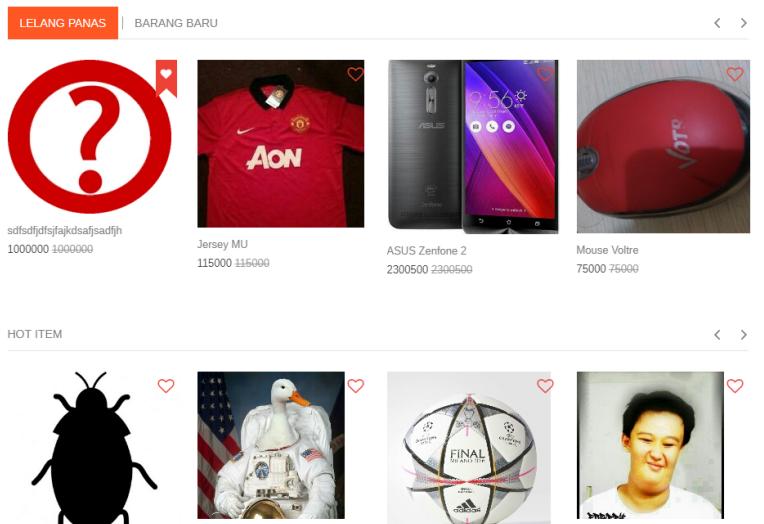
Tidak ada *view logic* ataupun logika *UI* khusus dalam halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.14.

```

1  /*
2   *      file : app/Http/Controllers/
3   *              ↪ ItemController
4   *      terkait dengan ItemRepository
5 */
6  public function index(){
7      /*      method : GET */
8
9      $data['items'] = $this->itemRep->getUserItem
10     ↪ ();
11
12     return view('pages.'.$this->pageFolder.'.
13     ↪ index',$data);
14 }
15
16 /**
17  *      file : app/Http/Controllers/
18  *              ↪ ItemRepository */
19 public function getUserItem()
20 {
21     return Auth::user()->item()->orderBy(
22     ↪ end_time,'desc')->get();
```

16 }

Kode Sumber IV.14 Kode Sumber Back-end Melihat Barang yang Pernah Didafarkan



Gambar 4.9 Halaman antarmuka

4.3.9 Melihat riwayat harga yang ditawarkan pada barang yang dilelang

4.3.10 Melihat Review Pengguna Lainnya

4.3.11 Menambahkan Review

Halaman ini hanya dapat diakses oleh pengguna terdaftar yang sudah *login*, dan hanya bisa menambahkan review kepada transaksi yang sudah selesai. Halaman ini menampilkan form *modal* berisi *input* data review, memberikan *rating*. Pengguna dapat mengisi lalu mengklik tombol daftar, untuk kasus alternatif dapat dilihat pada tabel spesifikasi kasus penggunaan 3.18.

Terdapat *view logic* khusus dalam halaman ini, karena adanya proses pengecekan terlebih dahulu apakah pengguna sudah pernah memberi *review* sebelumnya. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.1.

4.3.12 Melaporkan Barang/Pengguna

4.3.13 Mengirimkan pesan

Halaman ini hanya dapat diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar dan masuk/*login* ke dalam sistem. Pada halaman ini terdapat elemen-elemen halaman *chatting* pada umumnya, yaitu elemen *input* pesan, tombol Kirim, dan riwayat beberapa pesan sebelumnya. Spesifikasi kasus penggunaan dapat dilihat pada tabel 3.20.

Terdapat logika *view* dan alur proses khusus dikarenakan sifat pengiriman dan penerimaan pesan yang realtime, sehingga dibangun diatas Node.js dan menggunakan Socket.io. Sebagai ringkasan dari ketiga logika tersebut, visualisasi pada gambar ?? akan membantu menggambarkan keseluruhan proses logika secara ringkas. Masing-masing logika tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Logika *back-end* ditulis menggunakan PHP yang dicantumkan dalam kode sumber IV.15;
2. Logika *view* ditulis menggunakan jQuery yang dicantumkan dalam kode sumber IV.16; dan
3. Logika proses pengiriman & penerimaan pesan, berjalan diatas socket yang berjalan diatas Node.js dengan bantuan Socket.io yang dicantumkan dalam kode sumber IV.17



Gambar 4.10 Halaman Antarmuka Implementasi Kasus Penggunaan Mengirimkan Pesan

```

1  /*      file : app/Http/Controllers/
   ↪ ChatController */
2 public function chat($id_user)
3     /*      method : GET */
4
5     if(intval($id)){
6         $data['from'] = Auth::user()->id;
7         $data['to'] = $id;
8         $data['user'] = User::findOrFail($id);
9
10        if($data['user']){
11            return view('pages.user.chat', $data)
   ↪ ;
12        }
13    }
14
15    /* Jika ada parameter error,
16       redirect kembali dengan pesan error */
17    return redirect('/')->with('error','User yang
   ↪ anda cari tidak dapat ditemukan.');
18
19 }
```

Kode Sumber IV.15 Kode Sumber Back-end Mengirimkan Pesan

```
1  /*
2   file : chatserver\_https.js
3   menggunakan dependencies : socketio (ioServer),
4     ↪ jwt, https, http, fs dan express
5 */
6  socket.on('join-room', function(room) {
7    /*
8      fungsi ini dipanggil saat
9      pertama kali pengguna membuka halaman chat
10     dimana pengguna masuk ke dalam room percakapan
11    */
12    var parsedRoom = parseRoom(room);
13
14    /*
15      Jika room ini belum pernah dimasuki/ chat
16      ↪ perdana
17      maka ditambahkan ke tabel joinedroom
18    */
19    insertToRoomCollection(roomcollection,
20      ↪ parsedRoom, false, function() {
21      socket.join(parsedRoom.room);
22
23      var cb = function(err, chat) {
24        if (chat!=[]){
25          socket.emit('chathistory', chat);
26        }
27      };
28
29      /*
30        Broadcast 5 percakapan terakhir
31        dalam room tersebut
32        ke pengguna yang baru saja join room.
```

```
32      */
33      collection.find({ room : parsedRoom.room
34          ↪ }).sort({ sent : -1 }).limit(50).
35          ↪ toArray(cb);
36    });
37
38
39 socket.on('send', function(data) {
40  /*
41   parameter yang masuk adalah JSON dengan
42     ↪ konstruksi berikut :
43   { room: , body : }
44 */
45  var msgParse = JSON.parse(data);
46  var parsedRoom = parseRoom(msgParse.room);
47
48  //constructing inserting query
49  var insertQuery = {
50    room : parsedRoom.room,
51    sender : parsedRoom.from,
52    msg : msgParse.body,
53    sent : new Date()
54  };
55
56  //insert kedalam database
57  collection.insert(insertQuery, function(err,
58    ↪ o) {
59    var ll = parsedRoom.from.toString();
60    if (err) io.to(ll).emit('send-status', {
61      ↪ status : false});
62    else io.to(ll).emit('send-status', {
63      ↪ status : true });
64  });
65
66  // update room information
```

```

64    // bahwa room ini sudah diperbarui
65    insertToRoomCollection(roomcollection,
66        ↪ parsedRoom, true);
67    //broadcast ke user yang tergabung ke room
68        ↪ percakapan
69    io.to(parsedRoom.room).emit('new-msg',
70        ↪ insertQuery);
71
72 });

```

Kode Sumber IV.16 Kode Sumber Logika View Lelang (menggunakan Node.js)

```

1  var room = '{{ Auth::user()->id }}-{{ $user->id
2      ↪ }}';
2  var prepstat = '{ "room" : "' + room + '", "body"
3      ↪ : ""';
3  var closetag =""}';
4
5  /*
6  Masuk ke dalam room
7  */
8  socket.emit('join-room', room);
9
10 /*
11 */
12 Menerima riwayat perpesanan dan merender
13     ↪ pesan-pesan tersebut ke view dengan fungsi
14     ↪ bantu appendNewChat()
15 */
16 socket.on('chathistory', function(data) {
17     console.log(data);
18     $(data).each(function(index,value) {
19         appendNewChat(value);
20     });
21 });

```

```
21 $('.sendMessage').click(function() {
22 /*
23   constructing JSON message
24   concate previous statement with message's body
25   and close tag
26 */
27   var msg = prepstat + $('.body').val() +
28     ↪ closetag ;
29
30   /* disable input pesan untuk sementara */
31   $(".body").attr("disabled", true);
32
33   /*irimkan pesan */
34   socket.emit('send', msg );
35
36   /* menunggu status pengiriman pesan */
37   socket.on('send-status', function(data) {
38     /* Jika gagal, enable input pesan dengan
39       ↪ tidak menghapus pesan yang belum jadi
40       ↪ dikirimkan sebelumnya */
41     if(!data.status){
42       swal('Oops','Pesan anda tidak dapat
43         ↪ terkirim, silahkan coba lagi',
44         ↪ error');
45     }
46     /* Jika sukses, enable input pesan dengan
47       ↪ elemen input pesan yang sudah
48       ↪ dikosongkan */
49     else if(data.status){
50       $('.body').val('');
51     }
52   }, function(){
53     $(".body").attr("disabled", false);
54   });
55 });
56 */
```

```

52  Bagian ini dieksekusi saat ada pesan baru masuk
    ↪ ke dalam room. appendNewChat() adalah
    ↪ fungsi bantu merender view untuk
    ↪ menampilkan pesan baru
53  */
54  socket.on('new-msg', function (value) {
55      appendNewChat(value);
56  });

```

Kode Sumber IV.17 Kode Sumber Logika Pengiriman & Penerimaan Pesan (menggunakan jQuery)

4.3.14 Melihat Kotak Pesan

4.3.15 Memasukkan kupon

4.3.16 Melihat daftar pengguna

Halaman ini hanya dapat diakses oleh *administrator* yang sebelumnya sudah login. Detail kasus penggunaan dapat dilihat tabel spesifikasi kasus penggunaan ??.

Tidak ada *view logic* ataupun logika *UI* khusus dalam halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.18.

```

1 /**
2  * File : app/Http/Controllers/UserController
3  * Menampilkan halaman daftar pengguna
4  * langsung diFetch dari base Model User
5  * Method : GET
6  */
7
8 public function user()
9 {
10     $data['data'] = User::paginate(20);
11     return view('pages.user.index', $data);
12 }

```

Kode Sumber IV.18 Kode Sumber Antarmuka Registrasi

Pengguna				
#	Nama	Email	Status Verifikasi	Tanggal Verifikasi
1	Lauryn Romaguera	deja19@example.net	Belum Terverifikasi	-
2	Elmore Christiansen	amoore@example.com	Belum Terverifikasi	-
3	Michelle Ratke DDS	vhoppe@example.net	Belum Terverifikasi	-
4	Otilia Kilback	srunolfsson@example.com	Belum Terverifikasi	-
5	Dr. Sven Bogan Jr.	kpacocha@example.net	Belum Terverifikasi	-
6	Una Streich	okuneva.emmett@example.org	Belum Terverifikasi	-
7	Lucinda Pouros	jaida91@example.net	Belum Terverifikasi	-
8	Mrs. Florence Cassin DVM	kirlin.myriam@example.net	Belum Terverifikasi	-

Gambar 4.11 Halaman Antarmuka Kasus Penggunaan Melihat Daftar Pengguna

4.3.17 Melihat Daftar Laporan pengguna

Halaman ini hanya dapat diakses oleh *administrator* yang sebelumnya sudah login. Detail kasus penggunaan dapat dilihat tabel spesifikasi kasus penggunaan ??.

Tidak ada *view logic* ataupun logika *UI* khusus dalam halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.20.

```

1
2 /**
3 * File : app/Http/Controllers/UserController
4 * Menampilkan halaman daftar pengguna

```

```

5  * langsung diFetch dari base Model User
6  * Method : GET
7  */
8 public function user()
9 {
10    $data['data'] = User::paginate(20);
11    return view('pages.user.index', $data);
12 }

```

Kode Sumber IV.19 Kode Sumber Antarmuka Registrasi

4.3.18 Memblok pengguna

Halaman ini hanya dapat diakses oleh *administrator* yang sebelumnya sudah login. Detail kasus penggunaan dapat dilihat tabel spesifikasi kasus penggunaan ??.

Tidak ada *view logic* ataupun logika *UI* khusus dalam halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.20.

```

1
2 /**
3  * File : app/Http/Controllers/UserController
4  * Menampilkan halaman daftar pengguna
5  * langsung diFetch dari base Model User
6  * Method : GET
7  */
8 public function user()
9 {
10    $data['data'] = User::paginate(20);
11    return view('pages.user.index', $data);
12 }

```

Kode Sumber IV.20 Kode Sumber Antarmuka Registrasi

4.3.19 Menambahkan voucher

Halaman ini hanya dapat diakses oleh *administrator* yang sebelumnya sudah login. Halaman ini menampilkan form berisi elemen *input* informasi voucher, dan setelah selesai lalu mengklik tombol Tambahkan Voucher, dan untuk kasus alternatif dapat dilihat pada tabel spesifikasi kasus penggunaan ??.

Tidak ada *view logic* ataupun logika *UI* khusus dalam halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.21.

```

1
2  /** File : app/Http/Controllers/CouponController
3   * Menampilkan halaman tambah kupon
4   * Method : GET
5   */
6 public function create()
7 {
8     $data['user'] = $this->userRepository->
9         ↪ checkbox();
10    return view('pages.coupon.create',$data);
11 }
12 /**
13  * Store data kupon yang dimasukkan
14  * fungsi ini dijalankan ketika form disubmit
15  * terkait dengan CouponRepository
16 */
17
18 public function store(Request $request)
19 {
20     $data = $request->all();
21     $data['limit_usages'] = $data['usages'];
22     $ss = $this->couponRepository->storeCoupon(
23         ↪ $data);
24     if($ss) return redirect('coupon')->with('

```

```
25         ↪ success',true);
26     else return redirect('coupon')->with('success
27         ↪ ',false);
28 }
29 /**
30 * File CouponRepository
31 */
32 public function storeCoupon($data)
33 {
34     /* Menggunakan base model Laravel */
35     /* return status store data ke dalam
36         ↪ database */
37     return Coupon::create($data);
38 }
```

Kode Sumber IV.21 Kode Sumber Antarmuka Registrasi

Tambah Kupon

Teks Kupon

HAPPYBIDDINGJUNE

Waktu Penggunaan

Batas Awal:

	07/06/2017
--	------------

Batas Akhir:

	07/13/2017
--	------------

Teks Ketentuan

Promo ini memberikan diskon 2.5% bagi anda yang berbelanja sebelum tanggal 13 Juli 2017. Enjoy this coupon!

Gambar 4.12 Halaman Antarmuka Kasus Penggunaan Menambahkan Voucher

4.3.20 Melihat daftar voucher

Halaman ini hanya dapat diakses oleh *administrator* yang sebelumnya sudah login. Detail kasus penggunaan dapat dilihat tabel spesifikasi kasus penggunaan ??.

Tidak ada *view logic* ataupun logika *UI* khusus dalam halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.22.

```

1
2  /** File : app/Http/Controllers/CouponController
3   * Menampilkan halaman daftar kupon

```

```

4  * tidak terkait dengan CouponRepository
5  * langsung diFetch dari base Model Coupon
6  * Method : GET
7  */
8
9 public function index()
10 {
11     $data['data'] = Coupon::orderBy('activedate',
12         ↘ 'desc')->paginate(20);
13
14 }

```

Kode Sumber IV.22 Kode Sumber Antarmuka Registrasi

Daftar Kupon					
#	Kupon	Status	Expired	Usages	Action
1	FREESHIPEXPR	Kadaluarsa	2 months ago	1 / 96	<button><input checked="" type="checkbox"/> Edit</button> <button> Delete</button>
« 1/1 »					

Gambar 4.13 Halaman Antarmuka Kasus Penggunaan Melihat Daftar Voucher

4.3.21 Memperbarui Voucher

Halaman ini hanya dapat diakses oleh *administrator* yang sebelumnya sudah login. Detail kasus penggunaan dapat dilihat tabel spesifikasi kasus penggunaan ??.

Tidak ada *view logic* ataupun logika *UI* khusus dalam

halaman ini. Kode sumber implementasi *back-end* dapat dilihat pada kode sumber IV.23.

```
1
2  /** File : app/Http/Controllers/CouponController
3   * Menampilkan halaman perbarui kupon
4   * Method : GET
5   */
6  public function edit($id)
7  {
8      try{
9          $data['user'] = $this->userRepository->
10             ↪ checkbox();
11         $data['coupon'] = $this->couponRepository
12             ↪ ->find($id);
13         return view('pages.coupon.edit', $data);
14     }
15     catch (\Exception $e){
16         abort(403);
17     }
18 /**
19 * Update data kupon yang dimasukkan
20 * fungsi ini dijalankan ketika form di halaman
21     ↪ edit kupon disubmit
22 * terkait dengan CouponRepository
23 */
24
25
26     $data = $request->all();
27     if($this->couponRepository->update($id, $data
28         ↪ )){
29         return redirect('coupon')->with('success
30             ↪ ','Sukses memperbarui kupon!');
31     }
32     else return redirect('coupon')->with('error
```

```
        ↵ ', 'Mohon maaf, gagal memperbarui kupon.  
        ↵ Silahkan coba lagi');  
31 }  
32  
33  
34 /**  
35 * File CouponRepository  
36 */  
37 public function update($id, $data)  
38 {  
39     $coupon = $this->find($id);  
40     return $coupon->update($data);  
41  
42 }
```

Kode Sumber IV.23 Kode Sumber Implementasi *Back-end* Kasus Penggunaan Memperbarui Voucher

BAB V

PENGUJIAN DAN EVALUASI

5.1 Pengujian

Aplikasi yang telah dibangun dapat dikatakan berhasil jika sudah memenuhi kebutuhan fungsional dan nonfungsional yang telah didefinisikan pada tabel 3.1 dan 3.2. Pada bab ini akan dibahas mengenai pengujian dan evaluasi pada aplikasi yang dikembangkan. Pengujian yang dilakukan terdiri dari dua pengujian yaitu pengujian fungsionalitas sistem dan pengujian statistik. Pengujian fungsionalitas mengacu pada kebutuhan fungsionalitas yang didefinisikan pada tabel 3.1. Sedangkan pengujian statistik dilakukan untuk menguji apakah aplikasi telah memenuhi kebutuhan nonfungsional yang telah didefinisikan pada tabel 3.2. Sebagai penutup, subbab *Summary* (subbab 5.1.6) merangkum dan menyimpulkan hasil pengujian.

5.1.1 Metode Pengujian

Metode pengujian dirancang sesuai dengan kebutuhan fungsional dan nonfungsional yang telah didefinisikan. Metode-metode pengujian yang digunakan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pengujian Fungsionalitas

Pengujian fungsionalitas sistem dilakukan secara mandiri dengan menyiapkan sejumlah skenario. Deskripsi proses pengujian secara lengkap akan dijelaskan pada subbab 5.1.2.

2. Pengujian Performa

Pengujian performa dilakukan pada setiap kasus penggunaan, dan mencatat waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan sebuah halaman dan atau melakukan sebuah *request* ke aplikasi. Deskripsi proses pengujian performa akan secara lengkap dijelaskan pada subbab 5.1.3.

3. Pengujian *User Experience*

Pengujian *user experience* dilakukan secara statistik, untuk menguji apakah bahwa benar aplikasi yang dibangun memberikan *positive user experience* kepada penggunanya. *Key performance indicator* yang digunakan didasarkan pada paper “Development of an Instrument Measuring User Satisfaction of the Human-Computer Interface”. Deskripsi proses pengujian performa akan secara lengkap dijelaskan pada subbab ??.

4. Pengujian *Maintainability*

Pengujian *maintainability* dimaksudkan untuk menguji apakah benar aplikasi yang dibangun bersifat *maintainable* kepada *developer*. Pengujian ini dilakukan secara statistik, dengan mengacu kepada paper “A Software Maintainability Evaluation Methodology”. Deskripsi proses pengujian secara lengkap akan dijelaskan pada subbab 5.1.5.

5.1.2 Pengujian Fungsionalitas

5.1.2.1 Pengujian Fungsionalitas Manajemen Autentikasi

Tabel 5.1 Pengujian Fungsionalitas Fitur Manajemen Akun

ID	UJ-1-KP01
Referensi Penggunaan	Kasus KP01
Nama	Pengujian fitur manajemen autentikasi
Skenario 1	Menguji fitur registrasi
Kondisi Awal	Sistem menampilkan halaman registrasi beserta form registrasi
Dilanjutkan ke halaman selanjutnya	

Tabel 5.1 – lanjutan dari halaman sebelumnya

ID	UJ-1-KP01
Data Uji	Data uji menggunakan data penulis
Langkah pengujian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Form registrasi diisi sesuai data uji 2. Setelah selesai mengisi, mengklik tombol "Registrasi"
Hasil yang Diharapkan	Sistem berhasil menyimpan data tersebut, email konfirmasi terkirim ke <i>mailbox</i> email yang daftarkan
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??
Skenario 2	Menguji fitur login
Kondisi Awal	Sistem menampilkan form login
Data Uji	Data uji menggunakan data penulis yang sudah diregistrasi sebelumnya
Langkah pengujian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Form tersebut diisi sesuai data uji 2. Setelah selesai mengisi, mengklik tombol "Login"
Dilanjutkan ke halaman selanjutnya	

Tabel 5.1 – lanjutan dari halaman sebelumnya

ID	UJ-1-KP01
Hasil yang Diharapkan	Login berhasil
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??
Skenario 3	Menguji fitur konfirmasi email
Kondisi Awal	Pengguna sedang membuka email dan mengklik link yang dikirimkan oleh sistem
Data Uji	Data uji menggunakan data penulis yang sudah diregistrasi sebelumnya
Langkah pengujian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklik URL dari URL konfirmasi email yang dikirimkan oleh sistem
Hasil yang Diharapkan	Email berhasil dikonfirmasi
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??

5.1.2.2 Pengujian Fungsionalitas Manajemen Penawaran

Tabel 5.2 Pengujian Fungsionalitas Fitur Manajemen Penawaran

ID	UJ-1-KP02
Referensi Penggunaan	Kasus KP02
Dilanjutkan ke halaman selanjutnya	

Tabel 5.2 – lanjutan dari halaman sebelumnya

ID	UJ-1-KP02
Nama	Pengujian fitur manajemen penawaran
Skenario 1	Menguji fitur melihat barang yang sedang aktif dilelang
Kondisi Awal	Sistem
Data Uji	Data uji menggunakan data penulis
Langkah pengujian	Membuka halaman website aplikasi lelang online via <i>browser</i> di alamat https://lelangapa.com
Hasil yang Diharapkan	Sistem berhasil menampilkan data barang yang sedang aktif dilelang
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??
Skenario 2	Menguji fitur mencari barang
Kondisi Awal	Sistem menampilkan halaman dengan elemen <i>input search</i> barang
Data Uji	
Langkah pengujian	<ol style="list-style-type: none"> Elemen <i>input search</i> diisi dengan kata kunci “Jersey” Setelah selesai mengisi, mengklik tombol “Search”
Dilanjutkan ke halaman selanjutnya	

Tabel 5.2 – lanjutan dari halaman sebelumnya

ID	UJ-1-KP02
Hasil yang Diharapkan	Barang yang mengandung kata “Jersey” muncul dalam hasil pencarian
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??
Skenario 3	Menawar barang
Kondisi Awal	Pengguna sedang membuka halaman lelang barang
Data Uji	Data ujinya adalah memasukkan penawaran harga yang lebih tinggi pada penawaran harga saat itu Langkah pengujian
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukkan harga penawaran 2. Mengklik tombol “Tawar”
Hasil yang Diharapkan	Penawaran yang baru berhasil masuk ke dalam sistem, dan harga terbaru diupdate di halaman secara <i>realtime</i>
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??

5.1.2.3 Pengujian Fungsionalitas Manajemen Barang Lelang

Tabel 5.3 Pengujian Fungsionalitas Fitur Manajemen Barang Lelang

ID	UJ-1-KP03
Referensi Penggunaan	Kasus KP03
Nama	Pengujian fitur manajemen barang lelang
Skenario 1	Menguji fitur melihat barang yang sedang aktif dilelang
Kondisi Awal	Sistem
Data Uji	Data uji menggunakan data penulis
Langkah pengujian	Membuka halaman website aplikasi lelang online via <i>browser</i> di alamat https://lelangapa.com
Hasil yang Diharapkan	Sistem berhasil menampilkan data barang yang sedang aktif dilelang
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??
Skenario 2	Menguji fitur mencari barang
Kondisi Awal	Sistem menampilkan halaman dengan elemen <i>input</i> search barang
Data Uji	Dilanjutkan ke halaman selanjutnya

Tabel 5.3 – lanjutan dari halaman sebelumnya

ID	UJ-1-KP03
Langkah pengujian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elemen <i>input search</i> diisi dengan kata kunci “Jersey” 2. Setelah selesai mengisi, mengklik tombol “Search”
Hasil yang Diharapkan	Barang yang mengandung kata “Jersey” muncul dalam hasil pencarian
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??
Skenario 3	Menawar barang
Kondisi Awal	Pengguna sedang membuka halaman lelang barang
Data Uji	Data ujinya adalah memasukkan penawaran harga yang lebih tinggi pada penawaran harga saat itu
Langkah pengujian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukkan harga penawaran 2. Mengklik tombol “Tawar”
Dilanjutkan ke halaman selanjutnya	

Tabel 5.3 – lanjutan dari halaman sebelumnya

ID	UJ-1-KP03
Hasil yang Diharapkan	Penawaran yang baru berhasil masuk ke dalam sistem, dan harga terbaru diupdate di halaman secara <i>realtime</i>
Hasil Pengujian	100% berhasil
Kondisi Akhir	<i>Screenshot</i> pengujian ini dapat dilihat pada gambar ??

5.1.2.4 Pengujian Fungsionalitas Manajemen Interaksi Antarpengguna

5.1.2.5 Pengujian Fungsionalitas Manajemen Laporan

5.1.2.6 Pengujian Fungsionalitas Manajemen Kupon

5.1.3 Pengujian Performa

5.1.3.1 Proses Pengujian

5.1.3.2 Hasil Pengujian

5.1.4 User Experience Assesment

5.1.4.1 Proses Pengujian

5.1.4.2 Hasil Pengujian

5.1.5 Maintainability Assesment

5.1.5.1 Proses Pengujian

5.1.5.2 Hasil Pengujian

5.1.6 *Summary*

5.2 Evaluasi

Pada subbab ini, penulis akan memaparkan hasil analisa terhadap aplikasi, perspektif non-IT terhadap penggerjaan maupun lingkup pekerjaan dari aplikasi Lelang Online ini.

5.2.1 *Summary Pengujian Fungsionalitas*

5.2.2 Pendekatan Hukum Perlindungan Konsumen

Sebagaimana lelang online adalah salah satu jenis dari jenis transaksi jual-beli barang, tentu saja dalam pelaksanaannya diatur oleh undang-undang dan diawasi pemerintah, terutama untuk lelang harta-harta berharga seperti surat tanah, mobil, ijin usaha, dan lain-lain. Namun, penulis sadar banyak sekali kekurangan pengkajian hukum dan peraturan-peraturan penting seperti hak-hak dan kewajiban masing-masing pihak, *rule* agar lelang dapat berjalan dan diawasi dengan baik, dan peraturan lainnya

Untuk mempermudah pembahasan dan agar pempararnya lebih kredibel (karena penulis tidak *capable* dan kredibel untuk memaparkan hal ini), maka penulis mengutip sebuah kasus penipuan online - dalam sebuah pertanyaan di platform konsultasi hukum online. Platform online ini - hukumonline.com. Pada platform ini, sering terdapat kajian kasus-kasus hukum dan menggunakan pendekatan hukum untuk penyelesaiannya. Dalam kasus ini, setelah berdiskusi dengan teman dan saudara yang mengambil spesialisasi hukum, penulis dengan hati-hati memaparkan sesuai dengan poin-poin yang persis ada dalam forum online tersebut, dan tidak mengubah satupun kata agar kebenaran informasi yang disampaikan tidak berubah.

Pada keterangannya, pengkajian kasus ini menggunakan pendekatan utama pada **Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen ("UU PK")** dan Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik ("PP PSTE"). PP PSTE sendiri merupakan turunan dari **Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ("UU ITE")**.

5.2.2.1 Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Belanja Online

Pemaparan subbab ini berupa pertanyaan yang dikaji dalam hukumonline.com, disajikan dalam bentuk pertanyaan dan jawaban.

Pertanyaan

Saya pernah belanja barang secara online, tapi barang yang saya beli tidak sama dengan yang saya lihat di foto pada iklan yang dipajang. Pertanyaan saya, apakah itu termasuk pelanggaran hak konsumen? Apakah saya dapat menuntut penjual untuk mengembalikan uang atau mengganti barang yang saya beli tersebut? Terima kasih.

Jawaban oleh hukumonline.com:

Pendekatan Hukum Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Jual Beli/Belanja secara *Online*

Dengan pendekatan UU Perlindungan Konsumen, kasus yang Anda sampaikan tersebut dapat kami simpulkan sebagai salah satu pelanggaran terhadap hak konsumen.

Pasal 4 UU PK menyebutkan bahwa hak konsumen/dalam kasus ini adalah pengguna aplikasi lelang online adalah sebagai berikut:

- a. hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
- b. hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- c. **hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;**

- d. hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- e. **hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;**
- f. hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;
- g. hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- h. **hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;**
- i. hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundangundangan lainnya.

Di sisi lain, kewajiban bagi pelaku usaha (dalam hal ini adalah penjual online), sesuai Pasal 7 UU PK adalah:

- a. beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
- b. **memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;**
- c. memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- d. **menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;**
- e. memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
- f. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang

diperdagangkan;

- g. **memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.**

Selaku konsumen sesuai Pasal 4 huruf h UU PK tersebut, berhak mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya. Sedangkan, pelaku usaha itu sendiri sesuai Pasal 7 huruf (g) UU PK berkewajiban memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Apabila pelaku usaha (dalam hal ini, penulis karena penulis sebagai perantara antara pelelang dan pembeli) tidak melaksanakan kewajibannya, pelaku usaha dapat dipidana berdasarkan Pasal 62 UUPK, yang berbunyi:

”Pelaku usaha yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8, Pasal 9, Pasal 10, Pasal 13 ayat (2), Pasal 15, Pasal 17 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf c, huruf e, ayat (2) dan Pasal 18 dipidana dengan **pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun** atau pidana denda paling banyak **Rp 2.000.000.000,00 (dua milyar rupiah)**”.

5.2.2.2 Kontrak Elektronik dan Perlindungan Konsumen berdasarkan UU ITE dan PP PSTE

Transaksi jual beli Anda, meskipun dilakukan secara online, berdasarkan UU ITE dan PP PSTE tetap diakui sebagai transaksi elektronik yang dapat dipertanggungjawabkan. Persetujuan

konsumen untuk membeli barang secara *online* dengan cara melakukan klik persetujuan atas transaksi merupakan bentuk tindakan penerimaan yang menyatakan persetujuan dalam kesepakatan pada transaksi elektronik. Tindakan penerimaan tersebut biasanya didahului pernyataan persetujuan atas syarat dan ketentuan jual beli secara online yang dapat kami katakan juga sebagai salah satu bentuk **Kontrak Elektronik**. Kontrak Elektronik menurut **Pasal 47 ayat (2) PP PSTE** dianggap sah apabila:

- a. terdapat kesepakatan para pihak; dilakukan oleh subjek hukum yang cakap atau yang berwenang mewakili sesuai dengan ketentuan peraturan
- b. perundang-undangan;
- c. terdapat hal tertentu; dan
- d. objek transaksi tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum.

Kontrak Elektronik itu sendiri menurut **Pasal 48 ayat (3) PP PSTE** setidaknya harus memuat hal-hal sebagai berikut:

- a. data identitas para pihak;
- b. objek dan spesifikasi;
- c. persyaratan Transaksi Elektronik;
- d. harga dan biaya;
- e. prosedur dalam hal terdapat pembatalan oleh para pihak;
- f. ketentuan yang memberikan hak kepada pihak yang dirugikan untuk dapat mengembalikan barang dan/atau meminta penggantian produk jika terdapat cacat tersembunyi; dan
- g. pilihan hukum penyelesaian Transaksi Elektronik.

Terkait dengan perlindungan konsumen, **Pasal 49 ayat (1) PP PSTE** menegaskan bahwa Pelaku Usaha yang menawarkan produk melalui Sistem Elektronik wajib

menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan.

5.2.2.3 *Summary*

Untuk mencapai hasil pengujian yang maksimal, seharusnya aplikasi lelang online ini melakukan tes pasar/tes pengguna, dimana aplikasi ini benar-benar *dilempar* ke pasar, lewat iklan/*endorsements/digital advertising* lainnya. Penulis sudah mempersiapkan aplikasi untuk dapat melakukan tes pasar, yaitu *hosting* aplikasi, pembelian domain sedemikian rupa agar aplikasi ini dapat diakses masyarakat luas dan benar-benar siap untuk tes pasar.

Ppenulis sadar bahwa dalam proses penggerjaan maupun saat *requirement gathering*, sangat sedikit pertimbangan hukum (seperti peraturan lelang yang adil, proses pengawasan lelang yang sesuai dengan peraturan pemerintah, dll) dimasukkan dalam proses pembuatan aplikasi, sementara proses jual-beli itu sendiri proses yang vital dan hak kewajiban masing-masing pelaku (baik pembeli, penjual dan) diatur dalam undang-undang.

Poin-poin yang dicetak tebal pada pemaparan pasal 4 dan pasal 7 UU PK adalah poin-poin yang tidak bisa penulis penuhi dalam posisi pelaku usaha dalam penggerjaan tugas akhir ini. Terkait dengan sanksi dan pidana yang menunggu jika penulis tetap menjalankan tes pasar tanpa mengikuti undang-undang yang ada, inkapabilitas penulis dalam sebagai penyelenggara usaha (lelang online), maka penulis memutuskan untuk tidak melakukan tes pasar.

Dasar hukum yang digunakan (tetap dikutip dari hukumonline.org):

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

2. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
4. Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

5.2.3 *Summary Pengujian Pengguna*

Rekapitulasi pengujian pengguna/*user test* adalah sebagai berikut:

Tabel 5.4 Rekapitulasi Hasil Pengujian Pengguna Aplikasi Lelang Online

Parameter	Rata-rata Nilai Aplikasi Lain	Rata-rata Nilai Aplikasi Lelangapa	Persentase Perbedaan
Desain & Impresi Web	3,3	4,1	20% (meningkat)
Kejelasan & konsistensi sistem	3,5	4,2	17% (meningkat)
Kemudahan penggunaan	3,1	3,9	21% (meningkat)
Kejelasan status proses	3,7	3,9	5% (meningkat)
Error message yang jelas	3,3	4	18% (meningkat)
Performa	3,7	3,8	3% (meningkat)
Rating keseluruhan	3,7	4,3	14% (meningkat)
dilanjutkan ke halaman setelahnya			

Tabel 5.4 – dilanjutkan dari halaman sebelumnya

Parameter	Rata-rata Nilai Aplikasi Lain	Rata-rata Nilai Aplikasi Lelangapa	Persentase Perbedaan
Akan rekomendasi aplikasi ini pada teman?	3,4	4,3	21% (meningkat)

Rekapitulasi tersebut diurutkan berdasarkan besarnya/signifikansi persentase perbedaan antara kedua platform, dapat dilihat pada tabel ??.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI

PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil dari tujuan pembuatan sistem dan hubungannya dengan hasil uji coba dan evaluasi yang telah dilakukan. Selain itu, terdapat beberapa saran yang bisa dijadikan acuan untuk melakukan pengembangan dan penelitian lebih lanjut.

6.1 Kesimpulan

Dari proses perancangan, implementasi dan pengujian terhadap sistem, dapat diambil beberapa kesimpulan berikut:

1. Kualitas perancangan dan desain sistem dan fleksibilitas sistem sangat penting dalam rancang bangun aplikasi jual-beli online, karena sifat perubahan yang sangat cepat.
2. *User Experience* adalah faktor yang sangat penting dalam kesuksesan platform jual-beli online
3. Selain *user experience*, *maintainability* juga sangat penting karena yang menjaga dan memperbarui perangkat lunak jika ada perubahan adalah *developer* sendiri. Jika sebuah sistem *maintainability*nya buruk, maka sistem tersebut juga tidak fleksibel terhadap perubahan karena *developer* juga pasti pusing untuk menambahkan fitur yang

6.2 Saran

Berikut beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Mengikutsertakan pihak yang *capable*/kredibel dan ahli di bidang hukum dan *bussiness process* untuk menetapkan alur, memperbaiki alur dan membuat alur monitoring untuk proses lelang yang lebih aman, kredibel.
2. Mempelajari platform lelang *online* di luar negeri yang sudah sukses, yakni mempelajari ide-ide, alur aktivitas dan

penggunaan kaidah *user experience* dan *usability* dalam website tersebut dan dampaknya terhadap *revenue*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y.-F. Kuo, S.-T. Yen, and L.-H. Chen, “Online auction service failures in Taiwan: Typologies and recovery strategies,” *Science Direct*, vol. 10, pp. 183–193, Oct. 2016.
- [2] “Sistem Lelang Online Masih Bermasalah.”
- [3] Wikipedia, “Amazon Web Services,” Jan. 2016.
- [4] A. Web Services, “Amazon Benefits.”
- [5] “Sistem Basis Data,” Mar. 2013.
- [6] E. T. insideBIGDATA, “Exponential Growth of Data,” Feb. 2017.
- [7] D. D. VanHoose, *E-Commerce Economics*. Routledge, 2 ed., Mar. 2011.
- [8] “JWT,” June 2016.
- [9] “Apa itu Laravel?,” 2016.
- [10] Laravel, “Browser Testing.”
- [11] BalaiLelang, “Sejarah Lelang di Indonesia.”
- [12] R. Pratama, “Lelang,” Feb. 2012.
- [13] Wikipedia, “Lelang,” Jan. 2016.
- [14] “Arti pengertian BID, INC, BIN dalam Bahasa Lelang Website.”
- [15] “MongoDB,” Jan. 2017.
- [16] “Node.js (Wikipedia),” Nov. 2014.
- [17] Wikipedia, “NoSQL.”
- [18] A. Azurri, “Node Package Manager,” Oct. 2016.

- [19] “PostgreSQL.”
- [20] Yudana, “Redis Lebih Dari Sekedar Cache,” Sept. 2015.
- [21] “Repository Pattern - Coding4ever’s Blog,” Feb. 2016.
- [22] M. Shaw, “Some Patterns for Software Architectures,” *Pattern Languages of Program Design*, vol. 2, pp. 255–269, 1996.
- [23] Wikipedia, “SendGrid,” Mar. 2017.
- [24] W. F. Google Developers, “Service Worker : Pengantar,” Apr. 2017.
- [25] “SMTP.”
- [26] “Socket.io (Wikipedia),” Jan. 2016.
- [27] W. , “Test Script,” Jan. 2016. translated by author.
- [28] Wikipedia, “Vue.js,” May 2017. translated to Indonesia.
- [29] T. G. Laia Bonastre, “A set of heuristics for user experience evaluation in e-commerce websites,” *ACHI 2014 : The Seventh International Conference on Advances in Computer-Human Interactions*, pp. 27–34, 2014.
- [30] I. Sommerville, *Software Engineering*. United States of America: Addison-Wesley. All rights reserved, 9th ed., Oct. 2009.

BAB A

KODE SUMBER

```
1
2 var fs = require('fs');
3 var app = require('express')();
4 var options = {
5     key: fs.readFileSync('/etc/nginx/ssl/
6         ↪ lelangapa-socket.key'),
7     cert: fs.readFileSync('/etc/nginx/ssl/
8         ↪ lelangapa-socket.crt')
9 };
10 var httpsserver = require('https').Server(options
11     ↪ , app);
12 var httpserver = require('http').Server(app);
13 //var io = require('socket.io')(server);
14 var ioServer = require('socket.io');
15 var biddingAPI = require('./bid_api/Bidding');
16 var peringkatAPI = require('./bid_api/Ranking');
17 var auctioneerAPI = require('./bid_api/Auctioneer
18     ↪ ');
19 var pushnotifAPI = require('./notification_api/
20     ↪ PushNotification');
21 var io = new ioServer();
22 var jwt = require('socketio-jwt');
23 /*
24     * environment integrated file for security
25         ↪ issues
26 */
27 require('dotenv').config({path: '/home/grkt/
28     ↪ security/.env'});
29
30 app.disable('etag');
31 app.get('/', function(req, res) {
32     res.status(200).json({
33         status: "success"
34     });
35 }
```

```
30 });
31
32 httpsserver.listen(15000, function() {
33     console.log ("Connected on port 15000");
34 });
35 httpserver.listen(16000, function() {
36     console.log ("Connected on port 16000");
37 });
38 io.attach(httpsserver);
39 io.attach(httpserver);
40
41 io.use(jwt.authorize({
42     secret:process.env.JWT_SECRET,
43     handshake : true
44 }));
45
46 io.on('connection', function(socket){
47     /*
48     mengirim data bahwa berhasil koneksi
49     */
50     socket.emit('connected', { status: "true" });
51
52     /*
53     socket ketika ada yang menekan tombol "Tawar"
54     */
55     socket.on('submitting', function(room) {
56         //kirimkan ke semua client pada sebuah room,
57         //→ kecuali sender
58         socket.to(room).emit('submitting', { status:
59             //→ "true" });
60     });
61     /*
62     socket ketika ada yang berhenti mengetik
63     //→ penawaran
64     */
65
66     socket.on('type-stop', function(room) {
```

```
65 //implemented later
66 io.to(room).emit('type-stop', { status: "true
67   ↪ " });
68 });
69 /*
70 socket untuk memasukkan tawaran
71 */
72 socket.on('submitbid', function(bidjson) {
73   /* terima dari client berupa json yang berisi
74     * id_bidder, id_item, dan harga_bid
75     * lalu diteruskan ke API submitBid
76     */
77   var bidobj = JSON.parse(bidjson);
78   biddingAPI.submitBid(bidobj, function(status,
79     ↪ result) {
80     if (status=="1")
81     {
82       //jika sukses, maka bid dari user akan
83         ↪ dibroadcast ke semua user yang
84         ↪ tersambung ke socket
85       peringkatAPI.getPeringkatTopThreeLive(
86         ↪ bidobj.id_item, function(
87         ↪ status_peringkat, result_peringkat)
88         ↪ {
89           if (status_peringkat == "1")
90           {
91             var messageObject = {};
92             var tokenArray;
93             messageObject["notif_indicator"] =
94               ↪ bidsuccess";
95             messageObject["item_id"] =
96               ↪ result.item_id_return;
97             messageObject["item_name"] =
98               ↪ result.item_name_return;
99             messageObject["bidder_id"] =
100               ↪ result.bidder_id_return;
```

```

91     messageObject["auctioneer_id"] =
92         ↪ result.auctioneer_id_return;
93     messageObject["bidder_name"] =
94         ↪ result.bidder_name_return;
95     messageObject["price_now"] =
96         ↪ result.price_now_return;
97     tokenArray =
98         ↪ result.previous_bidder_fcm_token_return;
99
100    ↪
101    result.peringkat = result_peringkat;
102    io.to(result.item_id_return).emit(
103        ↪ 'bidsuccess', result);
104    pushnotifAPI.sendPushNotification(
105        ↪ messageObject, tokenArray);
106
107    } );
108
109 }
110
111 else if (status=="0")
112 {
113     //jika gagal, maka send ke sender bahwa
114     ↪ bid failed
115     socket.emit('bidfailed', { bidstatus: "
116         ↪ failed" });
117
118     //io.emit('biddingresponse', bidobj.msg);
119     //implemented later
120 };
121
122 /*
123     socket untuk membatalkan lelang yang sedang
124     ↪ atau yang akan berjalan --tested
125 */
126
127 socket.on('cancelauction', function(
128     ↪ item_id_query) {
129     var room = item_id_query;
130     auctioneerAPI.cancelItemOnAuction(
131         ↪ item_id_query, function(status, result)
132         ↪ {

```

```
116     if (status=="1") {
117         io.to(room).emit('cancelsuccess', result)
118         ↪ ;
119     }
120     else if (status=="0") {
121         socket.emit('cancelfailed', result);
122     }
123 });
124 /*
125 socket untuk memilih pemenang lelang -- tested
126 */
127 socket.on('winnerselected', function(winnerjson
128     ↪ ) {
129     //JSON berisi item_id_query dan bid_id_query
130     var winnerObj = JSON.parse(winnerjson);
131     var room = winnerObj.item_id_query;
132     auctioneerAPI.stopAndSelectBidderWinner(
133         ↪ winnerObj.bid_id_query, function(status
134         ↪ , result) {
135         if (status=="1") {
136             io.to(room).emit('winnerchosen', result);
137         }
138         else if (status=="0") {
139             socket.emit('selectionfailed', result);
140         }
141         /*
142             socket untuk block pengguna pada suatu
143             ↪ lelang --tested
144         */
145         socket.on('blockuser', function(
146             ↪ jsonobject) {
147             var obj = JSON.parse(jsonobject);
148             var room = obj.id_item;
```

```
|17      auctioneerAPI.blockUserOnBidding(obj,
|18          ↪ function(status, result) {
|19              if (status == "1") {
|20                  io.to(room).emit(
|21                      ↪ 'blocksuccess', result);
|22              }
|23          }
|24      );
|25  });
|26
|27  /*
|28   socket untuk membatalkan penawaran
|29   ↪ spesifik --tested
|30  */
|31  socket.on('cancelbid', function(
|32      ↪ jsonobject) {
|33      var obj = JSON.parse(jsonobject);
|34      var room = obj.id_item;
|35      auctioneerAPI.cancelSpecificBidPrice(
|36          ↪ obj, function(status, result) {
|37              if (status == "1") {
|38                  io.to(room).emit(
|39                      ↪ 'cancelbidsuccess',
|40                      ↪ result);
|41              }
|42          }
|43      );
|44  });
|45
|46  });
|47});
```

Kode Sumber A.1 Kode Sumber Implementasi Node.js + Socket.io untuk Lelang

```
1  
2 var fs = require('fs');  
3 var app = require('express')();  
4 var options = {  
5     key: fs.readFileSync('/etc/nginx/ssl/  
       ↪ lelangapa-socket.key'),  
6     cert: fs.readFileSync('/etc/nginx/ssl/  
       ↪ lelangapa-socket.crt')  
7 };  
8 var httpsserver = require('https').Server(options  
   ↪ , app);  
9 var httpserver = require('http').Server(app);  
10 var ioServer = require('socket.io');  
11 var Promise = require('es6-promise').Promise;  
12 var mongo = require('mongodb').MongoClient;  
13 var assert = require('assert');  
14  
15 var io = new ioServer();  
16 var jwt = require('socketio-jwt');  
17 require('dotenv').config({path: '/home/grkt/  
   ↪ security/.env'});  
18  
19 app.get('/', function(req, res) {  
20     res.status(200).json({  
21         status: "success"  
22     });  
23 } );  
24  
25  
26 var url = 'mongodb://localhost:27017/lelangkita';  
27  
28 function parseRoom(room){  
29     var chatInformation = room.split("-");  
30 }
```

```
30  var f = parseInt(chatInformation[0]);
31  var l = parseInt(chatInformation[1]);
32
33  if(f > l) {
34      //l = f ;
35      //f = parseInt(chatInformation[0]);
36      return {
37          room : chatInformation[1] + ' - ' +
38              ↪ chatInformation[0],
39          from : chatInformation[0],
40          to : chatInformation[1]
41      };
42  } else return {
43      room : room,
44      from : chatInformation[0],
45      to : chatInformation[1]
46  };
47 }
48
49 function insertToRoomCollection(roomCollection,
50     ↪ parsedRoom, updateAt, callback) {
51
52     var criteria= {
53         room : parsedRoom.room
54     };
55
56     var insertQuery = {};
57     var fr = parseInt(parsedRoom.from);
58     var to = parseInt(parsedRoom.to);
59
60     if (fr > to) {
61         insertQuery["id_user_1"] = parsedRoom.to;
62         insertQuery["id_user_2"] = parsedRoom.from;
63         insertQuery["room"] = parsedRoom.room;
64     } else {
65         insertQuery["id_user_1"] = parsedRoom.from;
```

```
66     insertQuery["id_user_2"] = parsedRoom.to;
67     insertQuery["room"] = parsedRoom.room;
68 }
69 if ( updateAt ) insertQuery["updatedAt"] = new
    ↪ Date();
70
71 //only update created room
72 //why would opening conversation would move the
    ↪ conversation upwards you shitty cunt
73 roomCollection.update( criteria,
74     { $set : insertQuery , $setOnInsert : {
        ↪ createdAt : new Date() } },
75     {upsert:true},
76     function(err, res) {
77         if(callback) callback();
78     });
79
80 }
81 mongo.connect(url, function(err, db) {
82
83     var collection = db.collection('userchat');
84     var roomcollection = db.collection('chatroom');
85
86     io.use( jwt.authorize({
87
88         secret:process.env.JWT_SECRET,
89         handshake : true
90     }) );
91
92
93     io.on('connection', function(socket){
94
95         socket.emit('handshake',{ status : true });
96
97         socket.on('join-room', function(room) {
98
99             var parsedRoom = parseRoom(room);
100            insertToRoomCollection(roomcollection,
```

```

101     ↪ parsedRoom, false, function() {
102         socket.join(parsedRoom.room);
103
104         var cb = function(err, chat) {
105             if (chat!=[]) {
106                 socket.emit('chathistory', chat);
107             }
108             collection.find({ room : parsedRoom.room
109                 ↪ }).sort({ sent : -1 }).limit(50).
110                 ↪ toArray(cb);
111         });
112
113
114         socket.on('send', function(data) {
115             var msgParse = JSON.parse(data);
116             var parsedRoom = parseRoom(msgParse.room);
117
118             var insertQuery = {
119                 room : parsedRoom.room,
120                 sender : parsedRoom.from,
121                 msg : msgParse.body,
122                 sent : new Date()
123             };
124
125             collection.insert(insertQuery, function(err
126                 ↪ , o) {
127                 var ll = parsedRoom.from.toString();
128                 if (err) io.to(ll).emit('send-status', {
129                     ↪ status : false});
130                 else io.to(ll).emit('send-status', {
131                     ↪ status : true });
132             });
133
134             //update to inbox
135             insertToRoomCollection(roomcollection,

```

```
133     ↪ parsedRoom, true) ;  
134     io.to(parsedRoom.room) .emit ('new-msg',  
135         ↪ insertQuery);  
136     });  
137  
138     httpsserver.listen(12000);  
139     httpserver.listen(13000);  
140     io.attach(httpsserver);  
141     io.attach(httpserver);
```

Kode Sumber A.2 Kode Sumber Implementasi Node.js + Socket.io
untuk *Chat*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB B

KUISIONER PENGGUNA

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MEGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
 KI141502 – RONALI SILVA NS 5113100142
 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

 <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Nama : ROSIDHA HAMUM Umur / Gender / Profesi : 17 / L - P / Pelajar Intensitas belanja online : 2 kali seminggu / sebulan (setahun) <small>Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda.</small> <small>Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.</small>	Surabaya, Juli 2017 Tandatangan 								
Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Skala				
	K u r a n g	E x c e ll e n t	Baik			K u r a n g	E x c e ll e n t	Baik		
Aplikasi Lelang Online “Lelangapa”					Aplikasi Lelang Online “Lelangapa”					
1. Desain & Impresi Web 3. Kejelasan & Konsistensi Sistem 5. Kemudahan Penggunaan 7. Kejelasan status proses 9. Error Message yang jelas 11. Performa (kecepatan, reliability) 13. Rating Keseluruhan 15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input checked="" type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5
Partisipasi anda sangat membantu kelancaran pengerjaan tugas akhir ini. Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺										

Gambar 2.1 Kuisioner Pengguna 1

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
 K1141502 – RONAUUL SILVA NS 5113100142
 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

Nama : Gerry M Birba
 Umur / Gender / Profesi : 21 / L / P / Belajar
 Intensitas belanja online : 1 kali seminggu / sebulan / setahun

Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda.

Gunakan skala yang diberikan untuk memilih *quality number* yang sesuai.

Surabaya, Juli 2017
 Tandatangan


Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Aplikasi Lelang Online "Lelangapa"	Skala				
	K u r a n g	B a i k	E x c e ll e n t	K u r a n g	B a i k		E x c e ll e n t				
1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5
3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5
5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5
7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5
9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5
11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5
13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5
15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5

Partisipasi anda sangat membantu kelancaran penggeraan tugas akhir ini.
 Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺

Gambar 2.2 Kuisioner Pengguna 2

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
 KI141502 – RONALU SILVA NS 5113100142
 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

 <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>											
Nama : Tatik Rufaidah Umur / Gender / Profesi : 18 / L-P / Pelajar Intensitas belanja online : kali seminggu / sebulan / setahun											Surabaya, Juli 2017 Tandatangan 
Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda. Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.											
Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Aplikasi Lelang Online "LeLangapa"	Skala				
	K u r a n g	Baik	E x c e ll e n t	K u r a n g	Baik		E x c e ll e n t				
1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5
3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5
5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5
7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5
9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5
11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5
13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5
15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5

Partisipasi anda sangat membantu kelancaran penggeraan tugas akhir ini.
 Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺

Gambar 2.3 Kuisioner Pengguna 3

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MEMGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
 K1141502 – RONAUJI SILVA NS 5113100142
 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

Nama : Malikah	Surabaya, 8 Juli 2017																																																																																																																										
Umur / Gender / Profesi : 1 L-P/ Swasta	Tandatangan																																																																																																																										
Intensitas belanja online : 1 kali seminggu / sebulan / setahun	 Malika																																																																																																																										
Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda. Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.																																																																																																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2" style="width: 30%;">Aplikasi Lelang Online Lainnya</th> <th colspan="5" style="text-align: center;">Skala</th> <th colspan="5" style="text-align: center;">Skala</th> </tr> <tr> <th style="width: 10%;">K</th> <th style="width: 10%;">u</th> <th style="width: 10%;">r</th> <th style="width: 10%;">a</th> <th style="width: 10%;">n</th> <th style="width: 10%;">E</th> <th style="width: 10%;">x</th> <th style="width: 10%;">c</th> <th style="width: 10%;">e</th> <th style="width: 10%;">l</th> <th style="width: 10%;">e</th> <th style="width: 10%;">n</th> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">Baik</td> <td colspan="5" style="text-align: center;">Baik</td> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Desain & Impresi Web</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>3. Kejelasan & Konsistensi Sistem</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>5. Kemudahan Penggunaan</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>7. Kejelasan status proses</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>9. Error Message yang jelas</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>11. Performa (kecepatan, reliability)</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>13. Rating Keseluruhan</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>15. Akan merekomendasikan ini pada teman?</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>		Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Skala					K	u	r	a	n	E	x	c	e	l	e	n		Baik					Baik					1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Skala																																																																																																																					
	K	u	r	a	n	E	x	c	e	l	e	n																																																																																																															
	Baik					Baik																																																																																																																					
1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																	
3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																	
5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																	
7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																	
9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																	
11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																	
13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																	
15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																																																																																																																	

Partisipasi anda sangat membantu kelancaran penggeraan tugas akhir ini.
 Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda 😊

Gambar 2.4 Kuisioner Pengguna 4

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
 KI141502 – RONAUJI SILVA NS 5113100142
 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

 Institut Teknologi Sepuluh Nopember	KUISIONER TUGAS AKHIR RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL KI141502 – RONAUJI SILVA NS 5113100142 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS										
Nama : Nur Khoirah Umur / Gender / Profesi : 40 / L - P / Intensitas belanja online : 1 kali seminggu / sebulan setahun Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda. Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.											Surabaya, Juli 2017 Tandatangan 
Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Skala					
	K u r a n g	Baik	E x c e ll e n t	K u r a n g	Baik	E x c e ll e n t					
1. Desain & Impresi Web 3. Kejelasan & Konsistensi Sistem 5. Kemudahan Penggunaan 7. Kejelasan status proses 9. <i>Error Message</i> yang jelas 11. Performa (kecepatan, <i>reliability</i>) 13. Rating Keseluruhan 15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	

Partisipasi anda sangat membantu kelancaran pengerjaan tugas akhir ini.
 Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺

Gambar 2.5 Kuisioner Pengguna 5

KUISIONER TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL**

K141502 - RONALI SILVA NS 5113100142
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

 <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	<p>Nama : KALIMATUL MA'RIFAH</p> <p>Umur / Gender / Profesi : 20 / L - O / Pelajar</p> <p>Intensitas belanja online : kali seminggu / sebulan / setahun</p> <p>Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda.</p> <p>Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.</p>																																																																																																																																					
Surabaya, 8 Juli 2017 Tandatangan 																																																																																																																																						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2" style="width: 30%;">Aplikasi Lelang Online Lainnya</th> <th colspan="5" style="text-align: center;">Skala</th> <th rowspan="2" style="width: 30%;">Aplikasi Lelang Online "Lelangapa"</th> <th colspan="5" style="text-align: center;">Skala</th> </tr> <tr> <th style="width: 10%;">K</th> <th style="width: 10%;">u</th> <th style="width: 10%;">r</th> <th style="width: 10%;">a</th> <th style="width: 10%;">n</th> <th style="width: 10%;">g</th> <th style="width: 10%;">E</th> <th style="width: 10%;">x</th> <th style="width: 10%;">c</th> <th style="width: 10%;">e</th> <th style="width: 10%;">h</th> <th style="width: 10%;">e</th> <th style="width: 10%;">n</th> </tr> <tr> <th></th> <th colspan="5" style="text-align: center;">Baik</th> <th></th> <th colspan="5" style="text-align: center;">Baik</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Desain & Impresi Web</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> <td>2. Desain & Impresi Web</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>3. Kejelasan & Konsistensi Sistem</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> <td>4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>5. Kemudahan Penggunaan</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> <td>6. Kemudahan Penggunaan</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>7. Kejelasan status proses</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> <td>8. Kejelasan status proses</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>9. Error Message yang jelas</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> <td>10. Error Message yang jelas</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>11. Performa (kecepatan, reliability)</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> <td>12. Performa (kecepatan, reliability)</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>13. Rating Keseluruhan</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> <td>14. Rating Keseluruhan</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>15. Akan merekomendasikan ini pada teman?</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> <td>16. Akan merekomendasikan ini pada teman?</td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Aplikasi Lelang Online "Lelangapa"	Skala					K	u	r	a	n	g	E	x	c	e	h	e	n		Baik						Baik						1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5
Aplikasi Lelang Online Lainnya		Skala						Aplikasi Lelang Online "Lelangapa"	Skala																																																																																																																													
	K	u	r	a	n	g	E		x	c	e	h	e	n																																																																																																																								
	Baik						Baik																																																																																																																															
1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5																																																																																																																											
3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5																																																																																																																											
5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5																																																																																																																											
7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5																																																																																																																											
9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5																																																																																																																											
11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5																																																																																																																											
13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5																																																																																																																											
15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5																																																																																																																											
Partisipasi anda sangat membantu kelancaran pengerejan tugas akhir ini. Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺																																																																																																																																						

Gambar 2.6 Kuisioner Pengguna 6

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL

K1141502 – RONALUI SILVA NS 5113100142
 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

 <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	KUISIONER TUGAS AKHIR RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL																																																																																																																																																																																																			
Nama : Handy K.N Umur / Gender / Profesi : 18 - P / pelajar Intensitas belanja online : kali seminggu / sebulan / setahun Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda. Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.													Surabaya, Juli 2017 Tandatangan 																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2" style="width: 30%;">Aplikasi Lelang Online Lainnya</th> <th colspan="5" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Skala</th> <th rowspan="2" style="width: 30%;">Aplikasi Lelang Online "Lelangapa"</th> <th colspan="5" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Skala</th> </tr> <tr> <th style="width: 15%;">K</th> <th style="width: 15%;">u</th> <th style="width: 15%;">r</th> <th style="width: 15%;">a</th> <th style="width: 15%;">n</th> <th style="width: 15%;">K</th> <th style="width: 15%;">u</th> <th style="width: 15%;">r</th> <th style="width: 15%;">a</th> <th style="width: 15%;">n</th> <th style="width: 15%;">E</th> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">Baik</td> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">Baik</td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">c</td> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">c</td> <td style="text-align: center;">e</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">e</td> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">e</td> <td style="text-align: center;">l</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">ll</td> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">ll</td> <td style="text-align: center;">l</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">en</td> <td></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">en</td> <td style="text-align: center;">n</td> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Desain & Impresi Web</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>2. Desain & Impresi Web</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>3. Kejelasan & Konsistensi Sistem</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>5. Kemudahan Penggunaan</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6. Kemudahan Penggunaan</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>7. Kejelasan status proses</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>8. Kejelasan status proses</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>9. Error Message yang jelas</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>10. Error Message yang jelas</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>11. Performa (kecepatan, reliability)</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>12. Performa (kecepatan, reliability)</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>13. Rating Keseluruhan</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>14. Rating Keseluruhan</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>15. Akan merekomendasikan ini pada teman?</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>16. Akan merekomendasikan ini pada teman?</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>													Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Aplikasi Lelang Online "Lelangapa"	Skala					K	u	r	a	n	K	u	r	a	n	E		Baik						Baik					x		c						c					e		e						e					l		ll						ll					l		en						en					n	1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5
Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Aplikasi Lelang Online "Lelangapa"	Skala																																																																																																																																																																																													
	K	u	r	a	n		K	u	r	a	n	E																																																																																																																																																																																								
	Baik						Baik					x																																																																																																																																																																																								
	c						c					e																																																																																																																																																																																								
	e						e					l																																																																																																																																																																																								
	ll						ll					l																																																																																																																																																																																								
	en						en					n																																																																																																																																																																																								
1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																									
3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																									
5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																									
7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																									
9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																									
11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																									
13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																									
15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																									

Partisipasi anda sangat membantu kelancaran penggeraan tugas akhir ini.
 Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺

Gambar 2.7 Kuisioner Pengguna 1

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
K1141502 – RONAUJI SILVA NS 5113100142
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

Nama : Gresela Sitorus Umur / Gender / Profesi : 22 / L - @ / Pelajar Intensitas belanja online : 3 kali seminggu / sebulan (setahun) <small>Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda.</small> <small>Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.</small>												
Surabaya, 06 Juli 2017 Tandatangan 												
Applikasi Lelang Online Lainnya		Skala			Applikasi Lelang Online "Lelangapa"			Skala				
		K u r a n g	Baik	E x c e n t				K u r a n g	Baik	E x c e n t		
		1	2	(3)	4	5	1	2	3	(4)	5	
		1	2	3	(4)	5	1	2	3	(4)	5	
1. Desain & Impresi Web		1	2	(3)	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	(4)	5
3. Kejelasan & Konsistensi Sistem		1	2	3	(4)	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	(4)	5
5. Kemudahan Penggunaan		1	2	3	(4)	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	(4)	5
7. Kejelasan status proses		1	2	3	(4)	5	8. Kejelasan status proses	1	2	(3)	4	5
9. Error Message yang jelas		1	2	(3)	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	(4)	5
11. Performa (kecepatan, reliability)		1	2	3	(4)	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	(4)	5
13. Rating Keseluruhan		1	2	3	(4)	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	(4)	5
15. Akan merekomendasikan ini pada teman?		1	2	(3)	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	(4)	5

Partisipasi anda sangat membantu kelancaran pengerjaan tugas akhir ini.
 Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺

Gambar 2.8 Kuisioner Pengguna 8

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MEMGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
 K141502 – RONALUI SILVA NS 5113100142
 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

 Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Kuisioner Tugas Akhir Rancang Bangun Aplikasi Lelang Online Memgunakan Kerangka Kerja Laravel K141502 – Ronauli Silva NS 5113100142 Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi ITS																										
Nama : Bunda Putra . Umur / Gender / Profesi : 33 / L – P / Intensitas belanja online : 3 kali seminggu sebulan / setahun Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan pertimbangan kualitas anda. Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.																											
Surabaya, Juli 2017 Tandatangan 																											
Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala Kurang Baik Cukup Baik					Skala Kurang Baik Cukup Baik																					
	K	u	r	a	n	g	E	x	c	e	n	t	K	u	r	a	n	g	E	x	c	e	n	t			
1. Desain & Impresi Web		1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web		1	2	3	4	5	3. Kejelasan & Konsistensi Sistem		1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem		1	2	3	4	5
5. Kemudahan Penggunaan		1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan		1	2	3	4	5	7. Kejelasan status proses		1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses		1	2	3	4	5
9. Error Message yang jelas		1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas		1	2	3	4	5	11. Performa (kecepatan, reliability)		1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)		1	2	3	4	5
13. Rating Keseluruhan		1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan		1	2	3	4	5	15. Akan merekomendasikan ini pada teman?		1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?		1	2	3	4	5

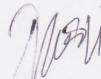
Partisipasi anda sangat membantu kelancaran penggeraan tugas akhir ini.
 Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺

Gambar 2.9 Kuisioner Pengguna 9

KUISIONER TUGAS AKHIR
RANCANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
K1141502 – RONAUJI SILVA NS 5113100142
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

Nama : Nur Angguin Sapitri
 Umur / Gender / Profesi : 18 / L - P /
 Intensitas belanja online : 2 kali seminggu / sebulan setahun
 Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan perlimpahan kualitas anda.
 Gunakan skala yang diberikan untuk memilih *quality number* yang sesuai.

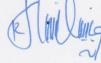
Applikasi Lelang Online Lainnya	Skala					Applikasi Lelang Online "Lelangapa"	Skala				
	K u r a n g	Balk	E x c e ll e n t	K u r a n g	Balk		E x c e ll e n t				
1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5
3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5
5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5
7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5
9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5
11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5
13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5
15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5

Surabaya, Juli 2017
Tandatangan


Partisipasi anda sangat membantu kelancaran pengerjaan tugas akhir ini.
Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺

Gambar 2.10 Kuisioner Pengguna 10

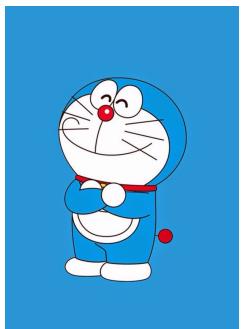
KUISIONER TUGAS AKHIR
RANGKANG BANGUN APLIKASI LELANG ONLINE
MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA LARAVEL
 KI141502 – RONALU SILVA NS 5131300142
 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA, FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ITS

 <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>																	
Nama : FEBRANA CITRA T Umur / Gender / Profesi : 18 / L - P / Pelajar Intensitas belanja online : (1 kali seminggu / sebulan) setahun Untuk setiap pilihan dibawah, harap melengkapi angka sesuai dengan perimbangan kualitas anda. Gunakan skala yang diberikan untuk memilih <i>quality number</i> yang sesuai.																	
Surabaya, 08 Juli 2017 Tandatangan 																	
Aplikasi Lelang Online Lainnya	Skala <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">K</td> <td style="padding: 2px;">u</td> <td style="padding: 2px;">r</td> <td style="padding: 2px;">a</td> <td style="padding: 2px;">n</td> <td style="padding: 2px;">g</td> <td style="padding: 2px;">Balk</td> <td style="padding: 2px;">E</td> <td style="padding: 2px;">x</td> <td style="padding: 2px;">c</td> <td style="padding: 2px;">e</td> <td style="padding: 2px;">ll</td> <td style="padding: 2px;">e</td> <td style="padding: 2px;">n</td> <td style="padding: 2px;">t</td> </tr> </table>		K	u	r	a	n	g	Balk	E	x	c	e	ll	e	n	t
	K	u	r	a	n	g	Balk	E	x	c	e	ll	e	n	t		
Aplikasi Lelang Online "Lelangapa"																	
	Skala <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">K</td> <td style="padding: 2px;">u</td> <td style="padding: 2px;">r</td> <td style="padding: 2px;">a</td> <td style="padding: 2px;">n</td> <td style="padding: 2px;">g</td> <td style="padding: 2px;">Balk</td> <td style="padding: 2px;">E</td> <td style="padding: 2px;">x</td> <td style="padding: 2px;">c</td> <td style="padding: 2px;">e</td> <td style="padding: 2px;">ll</td> <td style="padding: 2px;">e</td> <td style="padding: 2px;">n</td> <td style="padding: 2px;">t</td> </tr> </table>		K	u	r	a	n	g	Balk	E	x	c	e	ll	e	n	t
	K	u	r	a	n	g	Balk	E	x	c	e	ll	e	n	t		
Applikasi Lelang Online "Lelangapa"																	
1. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5	2. Desain & Impresi Web	1	2	3	4	5						
3. Kejelasan & Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5	4. Kejelasan dan Konsistensi Sistem	1	2	3	4	5						
5. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5	6. Kemudahan Penggunaan	1	2	3	4	5						
7. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5	8. Kejelasan status proses	1	2	3	4	5						
9. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5	10. Error Message yang jelas	1	2	3	4	5						
11. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5	12. Performa (kecepatan, reliability)	1	2	3	4	5						
13. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5	14. Rating Keseluruhan	1	2	3	4	5						
15. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5	16. Akan merekomendasikan ini pada teman?	1	2	3	4	5						

Partisipasi anda sangat membantu kelancaran penggerjaan tugas akhir ini.
 Terimakasih banyak saya sampaikan atas partisipasi anda ☺

Gambar 2.11 Kuisioner Pengguna 11

BIODATA PENULIS



Ronauli Silva Natalensis S, kelahiran & besar di Siantar - Medan, sangat suka belajar. Diberi amanah untuk menjadi *administrator* Laboratorium Pemrograman di tahun 2015, penulis belajar banyak mengenai administrasi *server*, rancang bangun aplikasi terutama di bidang web. Selain itu, beberapa *project* yang diambil penulis mengenai rancang bangun aplikasi yang baik dan buruk yang mengajarkan penulis cara memperbaiki, menangkal dan & mengoptimasinya. Selain itu, penulis juga banyak belajar *softskills* saat diamanahi menjadi sekretaris departemen HMTC ITS 2015/2016 dan juga lewat pelatihan-pelatihan beswan Karya Salemba Empat 2014-2016.

Motto penulis yaitu *"Always go for the extra miles"*, membawa penulis mengambil topik tugas akhir ini, dimana penulis dapat menerapkan perbaikan, optimasi dan pelajaran yang penulis petik dari *project-project* sebelumnya, dengan bimbingan dosen-dosen pembimbing penulis yang baik hati. Dalam pendalaman topik tugas akhir ini juga, penulis banyak belajar dan menjadi sangat tertarik mendalami *bussiness engineering, user experiences and usability*, dan *data scientist & engineering*.

Dengan segala kerendahan hati, ilmu penulis masihlah setitik dibandingkan susu sebelanga. Penulis sangat mengharapkan diskusi, ajaran dan bantuan dalam memperbaiki diri. Apabila pembaca berkenan, penulis dapat dihubungi melalui *email* ke ronayumik@gmail.com.