

## BAB IV

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM USULAN

#### 4.1 Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem dapat dilihat dari tiga perspektif, diantaranya adalah kelayakan teknik (*technical feasibility*) dan kelayakan ekonomi (*economic feasibility*)

##### 4.1.1 Kelayakan Teknik

Sistem ini memiliki beberapa faktor risiko yang mungkin dapat terjadi oleh pengguna dalam menggunakan sistem ini, yaitu:

- 1) Risiko mengenai pengenalan aplikasi bersifat sedang  
Sudah banyak pengguna yang menggunakan aplikasi di kehidupan sehari-hari dan terbiasa dalam menggunakan aplikasi.
- 2) Risiko mengenai pengenalan teknologi bersifat sedang  
Pengguna yang terbiasa menggunakan aplikasi dan internet akan sangat familiar karena penggunaan sistem ini sama dengan penggunaan aplikasi sistem lainnya.
- 3) Risiko pembangunan aplikasi sedang  
Pembangunan sistem ini memiliki kebutuhan-kebutuhan yang harus diterapkan. Sistem membutuhkan waktu pembuatan selama 4 bulan.

##### 4.1.2 Kelayakan Ekonomi

Sistem informasi *markerplace* dalam pencarian musisi berbasis web ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan musisi dalam mencari lowongan pekerjaan dan memenuhi kebutuhan klien dalam mencari musisi untuk di-hire. Sistem ini juga diharapkan dapat membantu musisi untuk memasarkan *skill* dan talenta yang dapat dilihat oleh pengguna lain di dalam sistem ini. Pengguna diharapkan dapat mengakses data yang ada di dalam sistem melalui internet *browser* masing-masing.

Berikut adalah usulan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menerapkan aplikasi yang akan dibangun. Untuk biaya *domain* diperkirakan sekitar Rp 1.740.000,00 per tahun, sedangkan biaya *hosting* diperkirakan sekitar Rp 3.000.000,00 per tahun. Daftar dari perangkat keras dan perangkat lunak dilihat di tabel 4.1.

Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras dan Lunak dalam Sistem Usulan

Perangkat Keras	
<i>Processor</i>	Intel(R) Core (TM)
<i>RAM</i>	8 GB
<i>Hardisk</i>	256 GB
Perangkat Lunak	
<i>Sistem Operasi</i>	Windows 10
<i>Database</i>	MySQL
<i>Webserver</i>	Apache + LiteSpeed API

## 4.2 Tahap Analisis

Tahap analisis membahas mengenai kebutuhan dari pengguna yang akan dianalisis dan dapat dijadikan acuan dalam pembuatan sistem usulan.

### 4.2.1 User Requirements

Pada bagian *user requirements* ini akan membahas mengenai kebutuhan-kebutuhan pengguna untuk mengelola dan mengakses sistem yang akan diterapkan dalam sistem usulan. Kebutuhan pengguna didapatkan dari observasi penulis, wawancara dengan musisi mengenai masalah dan kesulitan yang dihadapi dalam mencari pekerjaan di dunia musik dan wawancara dengan klien mengenai kesulitan dalam mencari dan *hiring* musisi. Kesulitan yang dihadapi oleh musisi adalah susah dalam mencari informasi pekerjaan untuk musisi, biasanya pencarian dilakukan di sosial media, seperti Instagram, Twitter, dll, dan dari sosial media tersebut pun masih jarang yang *posting* tentang pekerjaan untuk musisi. Selain itu, musisi juga susah menemukan pekerjaan yang berada di kota sendiri. Lalu, kesulitan yang dihadapi oleh klien yang ingin *hiring* musisi adalah terkadang klien masih susah dalam mencari musisi yang tepat untuk acaranya.

*User requirements* dari sistem ini terdiri dari dua, yaitu *functional requirements* dan *non-functional requirements*.

#### 4.2.1.1 *Functional Requirements*

*Functional requirements* adalah kebutuhan yang disediakan untuk sistem dan dapat diterapkan dalam sistem usulan.

##### 1. *User* (Musisi)

- a. Musisi dapat melakukan registrasi.
- b. Musisi dapat melihat daftar lowongan pekerjaan dan dapat melihat informasi lebih lanjut tentang deskripsi lowongan pekerjaan tersebut.
- c. Musisi yang telah melakukan registrasi dan *login*, dapat melihat *profile* dan *edit profile* jika diperlukan.
- d. Musisi dapat mengunggah video yang nantinya akan ditampilkan di profil musisi tersebut.
- e. Musisi dapat mengirim pesan ke *user* lain, baik kepada sesama musisi maupun kepada klien.

##### 2. *User* (Klien)

- a. Klien dapat melakukan registrasi.
- b. Klien dapat melihat profil dan *edit profile*.
- c. Klien dapat mengirim pesan ke *user* lain.
- d. Klien dapat *report* video yang mengandung unsur tidak berkenan dan/atau tidak berhubungan dengan musik.
- e. Klien dapat membuat lowongan pekerjaan yang dapat dilihat oleh musisi yang terdaftar di dalam *website*.
- f. Klien dapat melihat daftar musisi.

##### 3. Admin

- a. Admin dapat melihat daftar pengguna yang telah terdaftar dalam database sistem.
- b. Admin dapat menghapus video yang telah dilaporkan oleh pengguna.

#### 4.2.1.2 *Non-functional Requirements*

Sistem informasi *marketplace* untuk musisi ini memiliki *non-functional requirements* yang terdiri dari:

1. Operasional
  - a. Sistem dapat berjalan dengan sistem operasi yang mendukung *web browser*.
2. Kemampuan
  - a. Sistem dapat beroperasi selama 24 jam.
  - b. Sistem dapat diakses oleh pengguna dan admin kapan saja dan dimana saja dengan koneksi internet.
  - c. *Database* dapat diakses secara *real-time*.
3. Keamanan
  - a. Sistem dapat melakukan validasi *username* dan *password* saat *user* melakukan *login*.
  - b. Sistem dapat menampilkan fitur-fitur yang berbeda sesuai dengan level akses.
  - c. *Password* yang disimpan ke dalam database akan dienkripsi memakai metode SHA.

#### 4.2.2 *Pemodelan Fungsional*

Pemodelan fungsional terdiri dari *use case diagram* dan *activity diagram*, yang memiliki tujuan untuk menggambarkan fungsi utama dari sistem dan interaksi antara aktor dan sistem.

##### 4.2.2.1 *Use Case Diagram*

*Use case diagram* adalah diagram yang menjelaskan hubungan antara fungsi, aktor dan sistem. *Use case diagram* bertujuan untuk menjelaskan fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem. Berikut adalah *use case* dari sistem informasi *marketplace* musisi.

### 1. Musisi

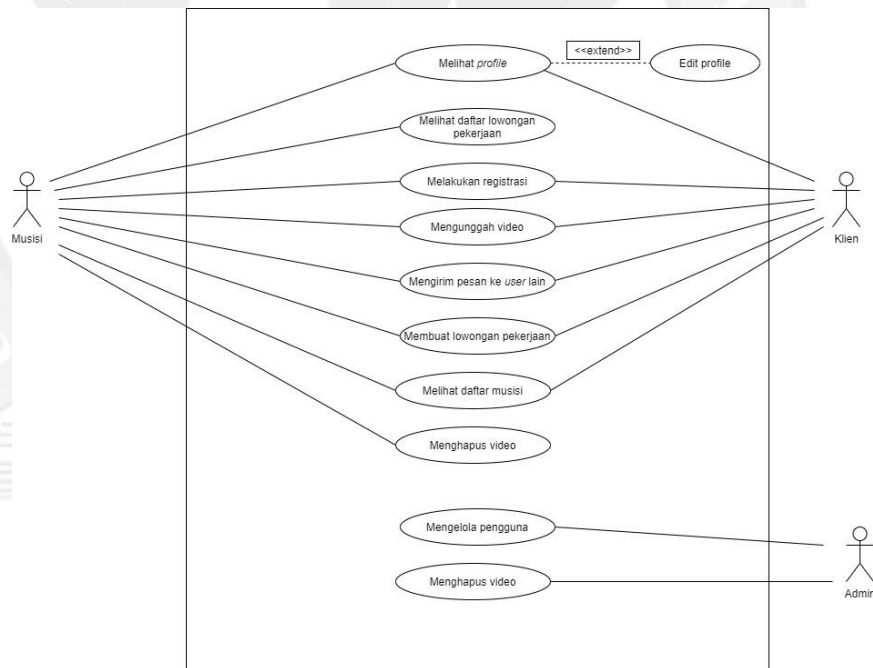
Musisi merupakan pengguna sistem yang dapat melakukan registrasi, melihat daftar lowongan pekerjaan, melihat *profile*, *edit profile*, mengunggah video, mengirim pesan ke pengguna lain dan *report* video setelah melakukan *login*.

### 2. Klien

Klien merupakan pengguna sistem yang dapat melakukan registrasi, melihat *profile*, *edit profile*, mengirim pesan ke pengguna lain, membuat lowongan pekerjaan dan melihat daftar musisi setelah melakukan *login*.

### 3. Admin

Admin merupakan pengguna sistem yang dapat melihat daftar pengguna yang telah registrasi dan menghapus video yang dilaporkan oleh pengguna

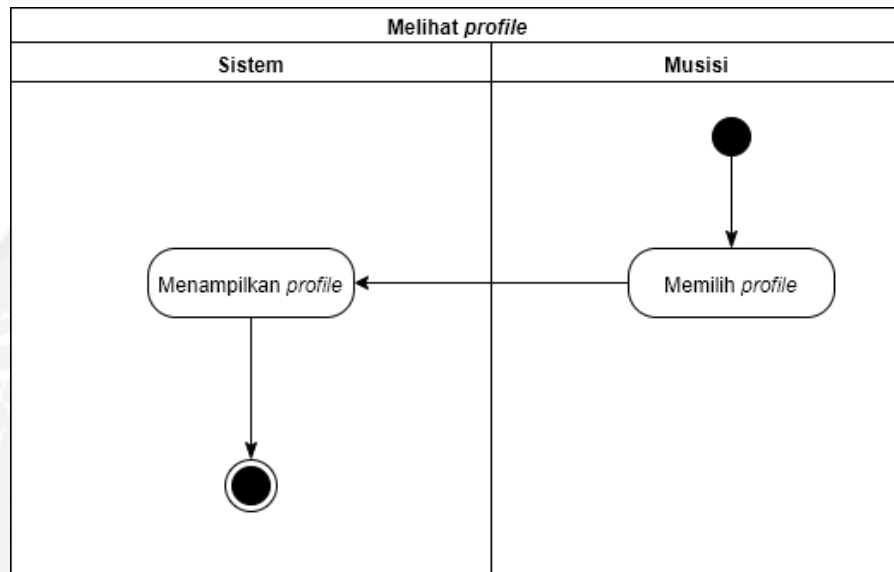


Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Usulan

#### 4.2.2.1 Activity Diagram

*Activity diagram* adalah diagram yang menggambarkan alur proses yang terjadi di dalam sistem dari awal hingga akhir pada sistem usulan. Berikut adalah *activity diagram* dari sistem usulan.

##### 1. Melihat *profile*

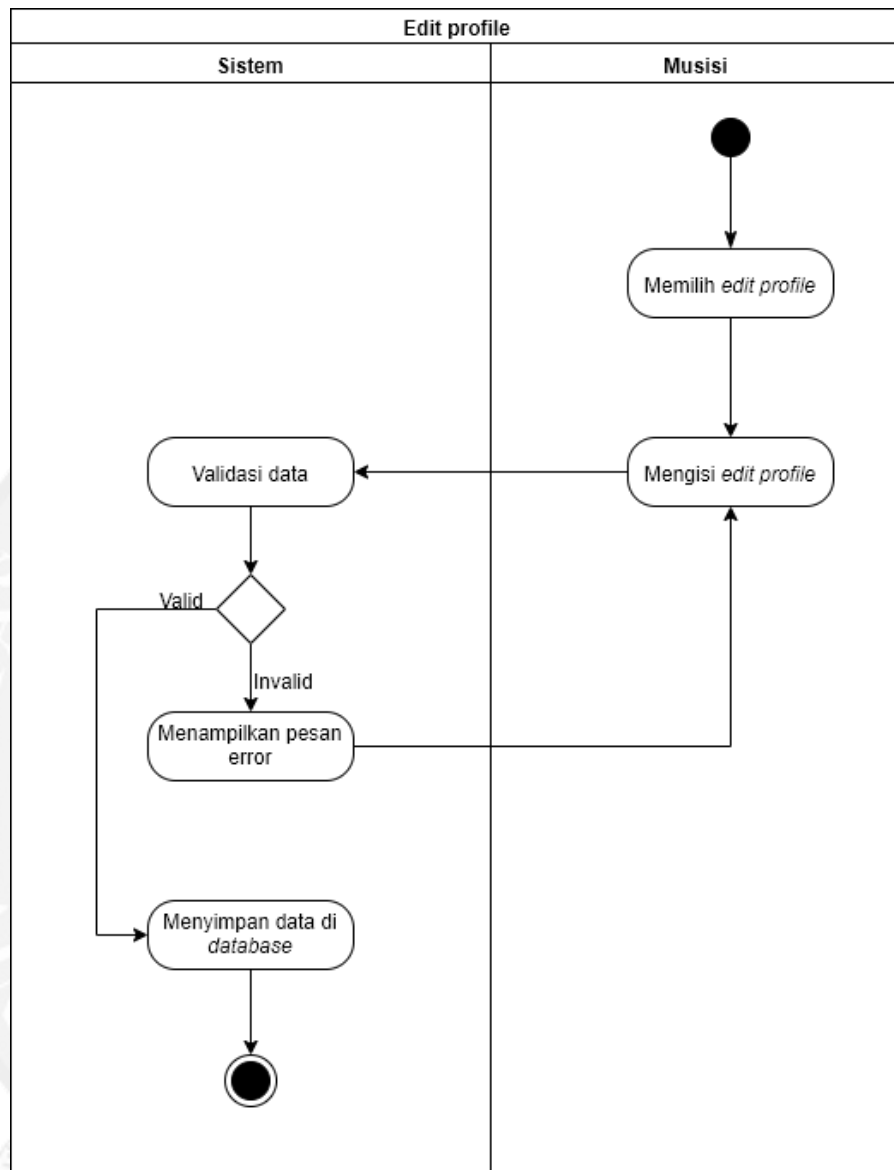


Gambar 4.2 Activity Diagram Melihat profile

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses melihat *profile*. Berikut adalah langkah-langkah melihat *profile*:

- a. Musisi memilih halaman *profile*
- b. Sistem menampilkan halaman *profile*

## 2. *Edit profile*



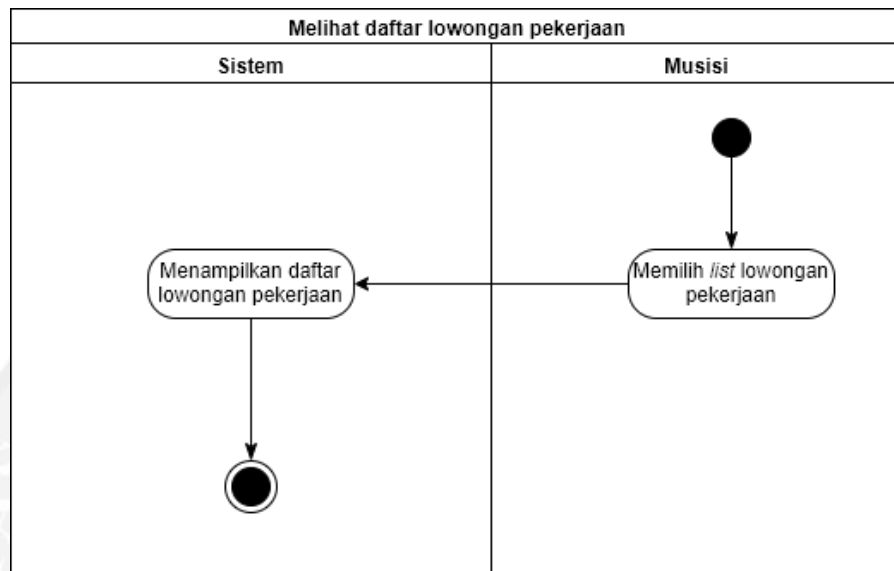
Gambar 4.3 Activity Diagram Edit Profile

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses *edit profile*. Berikut adalah langkah-langkah *edit profile*:

- Pengguna memilih halaman *edit profile*
- Pengguna mengisi isian profil yang ingin diganti
- Sistem melakukan validasi data
- Sistem akan menampilkan pesan *error* jika data tidak valid dan pengguna harus kembali mengisi profil.

e. Sistem akan menyimpan data yang telah diisi ke database jika data sudah valid.

### 3. Melihat daftar lowongan pekerjaan



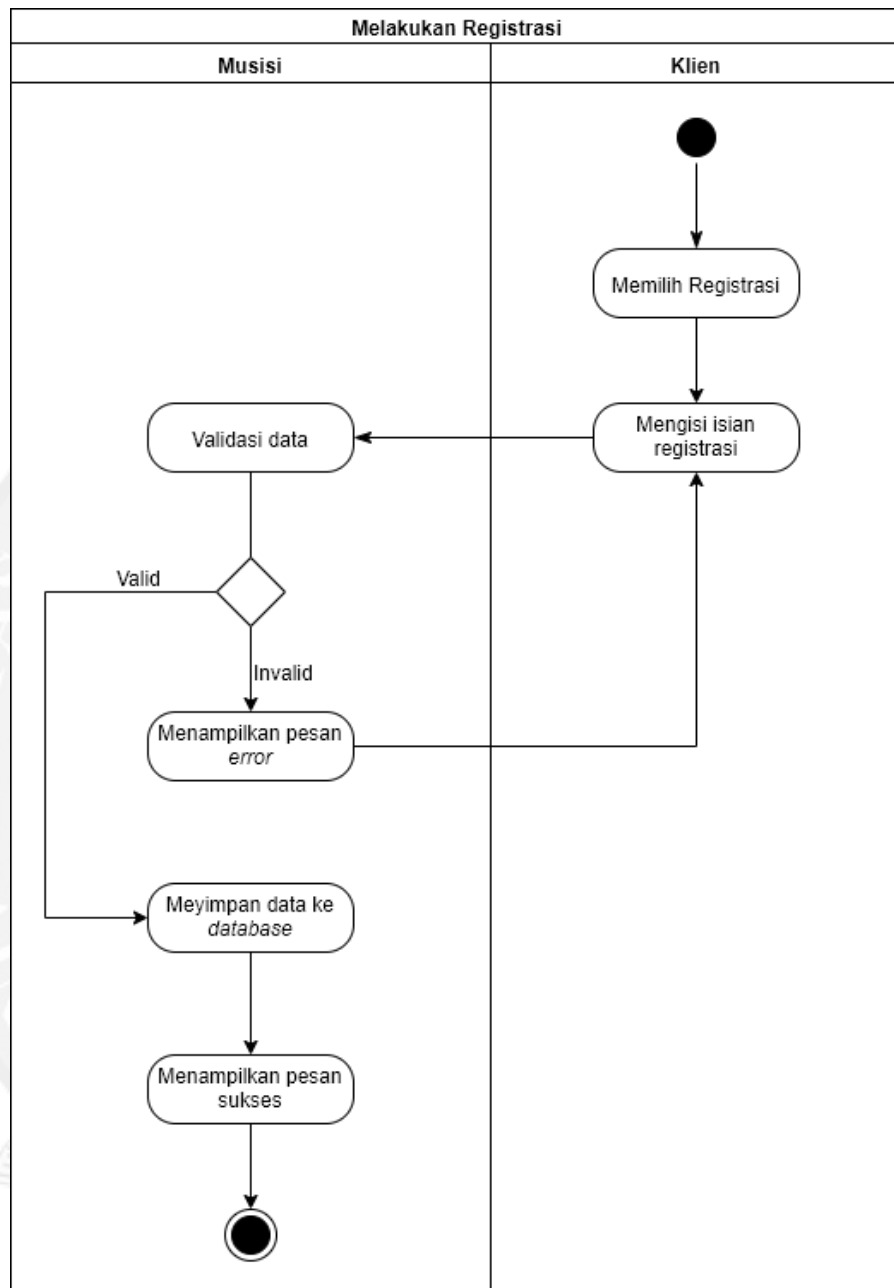
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Melihat daftar lowongan pekerjaan

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses melihat daftar lowongan pekerjaan. Berikut adalah langkah-langkah melihat daftar lowongan pekerjaan:

- a. Musisi memilih *list* lowongan pekerjaan.
- b. Sistem menampilkan daftar lowongan pekerjaan.



#### 4. Melakukan registrasi



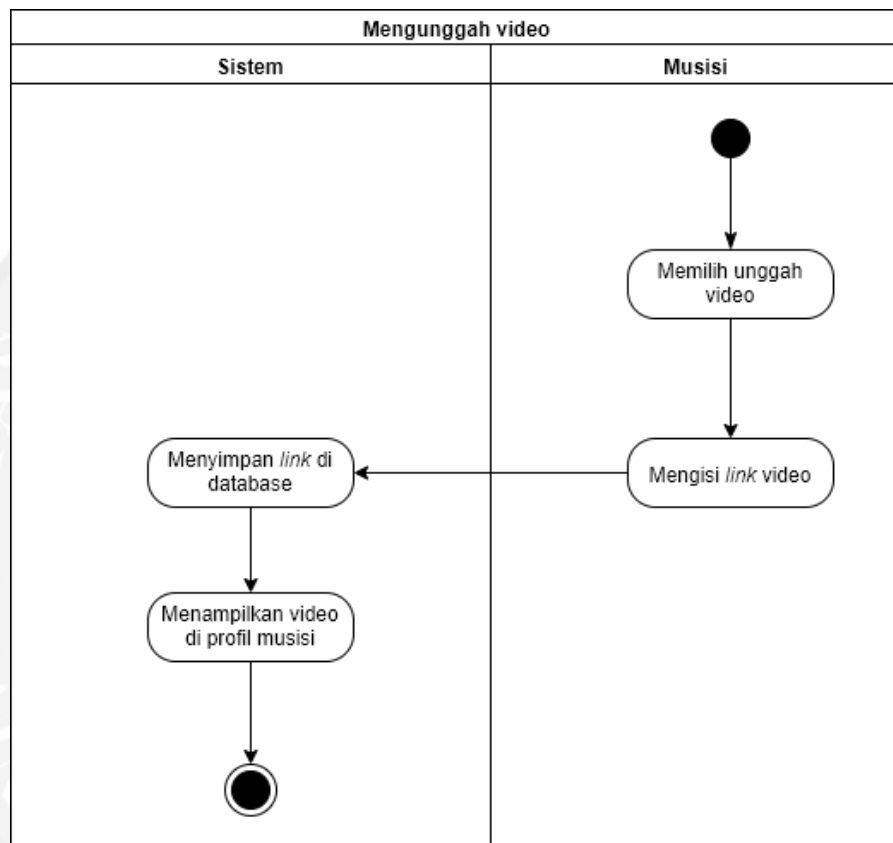
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Melakukan Registrasi

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses melakukan registrasi.

Berikut adalah langkah-langkah melakukan registrasi:

- Pengguna memilih registrasi.
- Pengguna mengisi isian registrasi yang harus diisi.
- Sistem melakukan validasi data yang telah diisi oleh pengguna.

- d. Sistem menampilkan pesan *error* jika data tidak valid dan pengguna harus kembali mengisi isian registrasi.
  - e. Jika data valid, sistem akan menyimpan data ke database.
  - f. Sistem menampilkan pesan sukses.
5. Mengunggah video

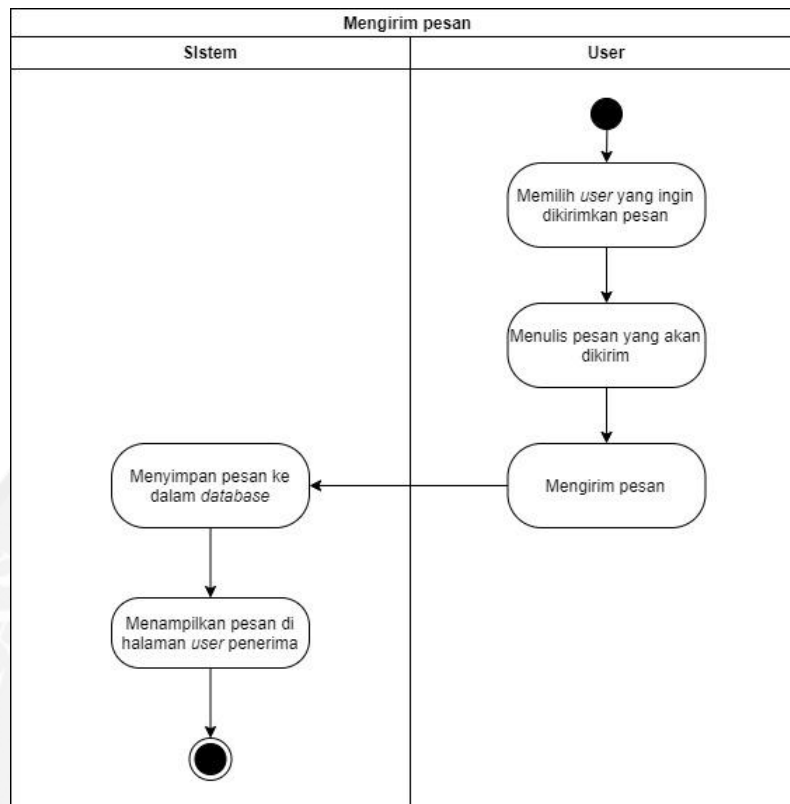


Gambar 4.6 Activity Diagram Mengunggah Video

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses mengunggah video untuk musisi. Berikut adalah langkah-langkah mengunggah video:

- a. Musisi memilih unggah video
- b. Musisi mengisi *link* video yang ingin diunggah
- c. Sistem menyimpan *link* ke dalam database
- d. Sistem menampilkan video di profil musisi.

## 6. Mengirim pesan



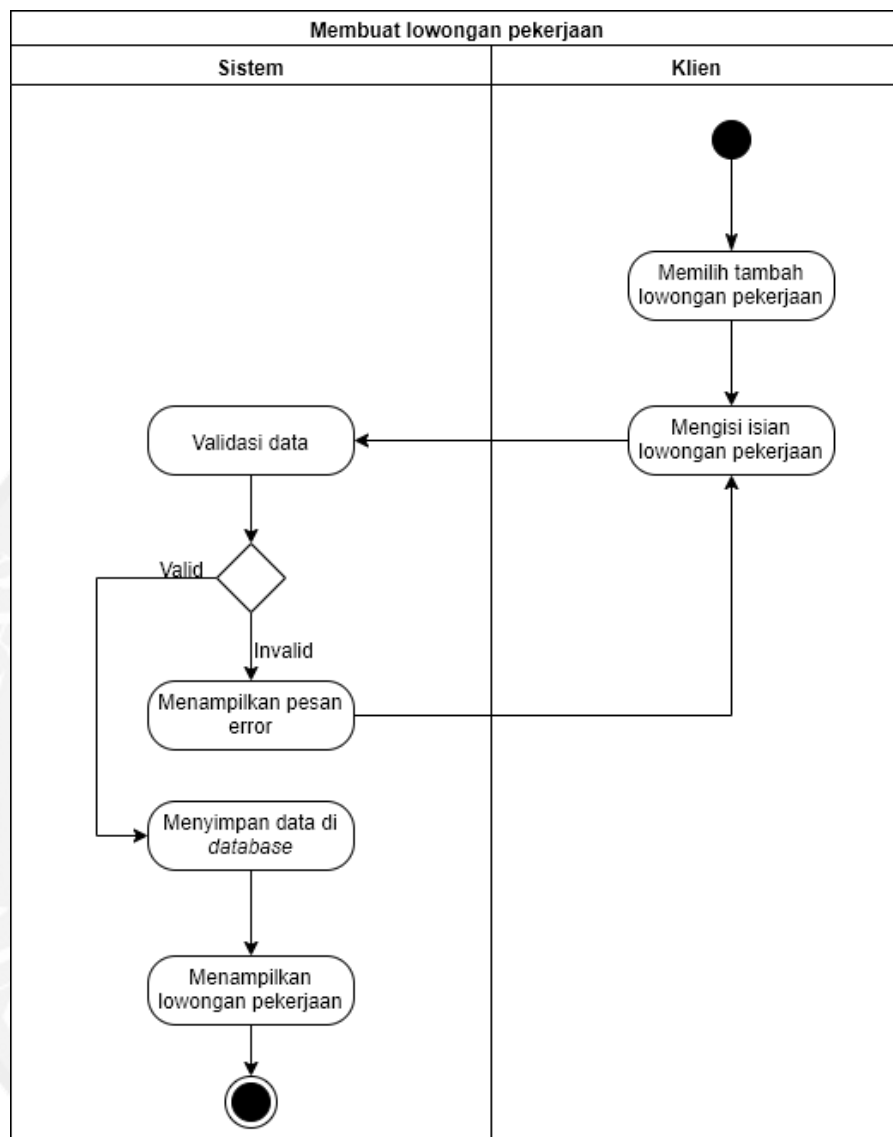
Gambar 4.7 Activity Diagram Mengirim Pesan

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses mengirim pesan.

Berikut adalah langkah-langkah mengirim pesan:

- Pengguna memilih pengguna lain yang ingin dikirim pesan
- Pengguna menulis pesan yang akan dikirim
- Pengguna mengirim pesan tersebut
- Sistem akan menyimpan pesan ke dalam *database* jika pengguna telah mengirim pesan
- Sistem akan menampilkan pesan di halaman *user* penerima pesan tersebut

## 7. Membuat lowongan pekerjaan



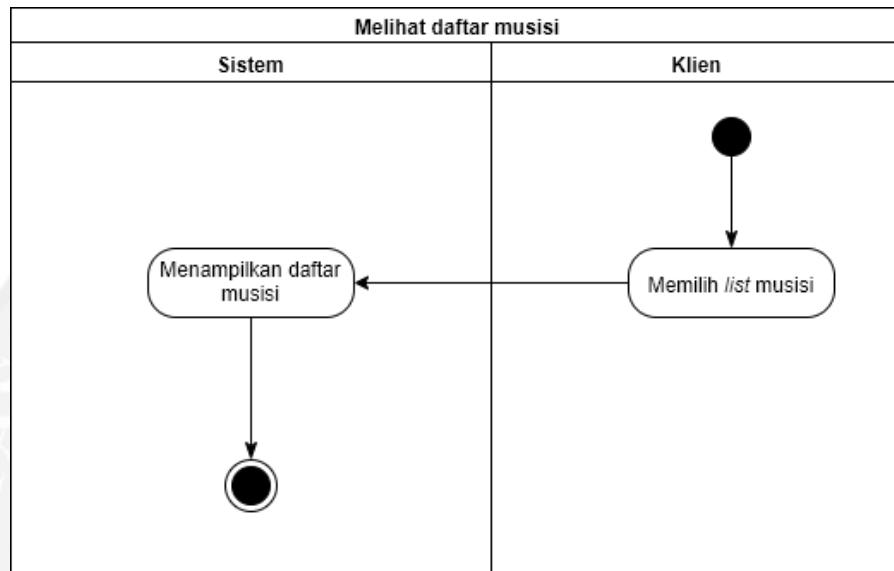
Gambar 4.8 Activity Diagram Membuat Lowongan Pekerjaan

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses membuat lowongan pekerjaan. Berikut adalah langkah-langkah membuat lowongan pekerjaan:

- Klien memilih tambah lowongan pekerjaan
- Klien mengisi detail isian dari lowongan pekerjaan
- Sistem akan validasi data yang telah diisi oleh klien
- Sistem akan menampilkan pesan *error* apabila data tidak valid, dan klien harus kembali mengisi isian dari lowongan pekerjaan

- e. Sistem akan menyimpan data ke database jika data sudah valid
- f. Sistem menampilkan deskripsi lowongan pekerjaan.

8. Melihat daftar musisi



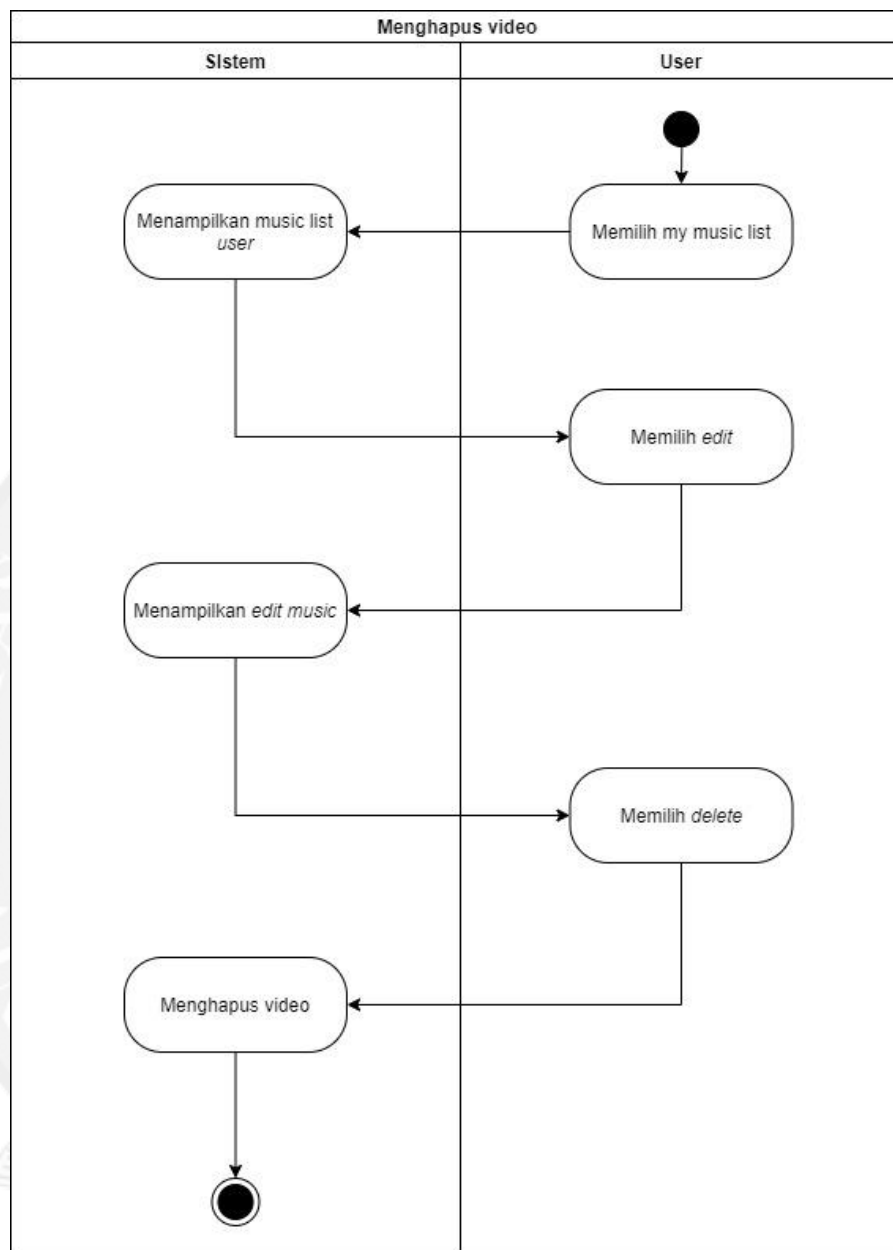
Gambar 4.9 Activity Diagram Melihat Daftar Musisi

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses melihat daftar musisi.

Berikut adalah langkah-langkah melihat daftar musisi:

- a. Klien memilih *list* musisi
- b. Sistem menampilkan *list* musisi

## 9. Menghapus video



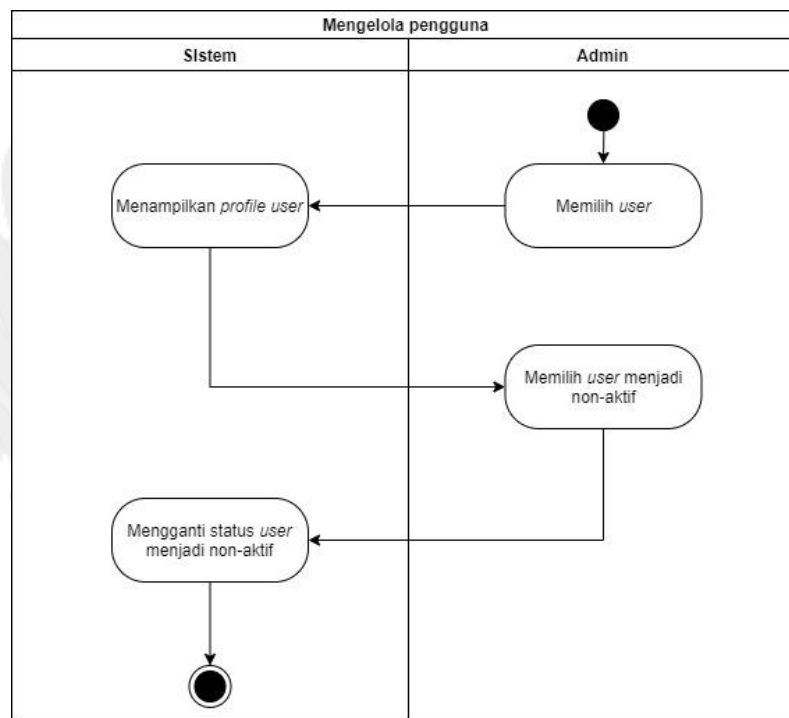
Gambar 4.10 Activity Diagram Menghapus Video

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses menghapus video untuk *user*. Berikut adalah langkah-langkah melihat daftar musisi:

- User* memilih *my music list*
- Sistem menampilkan *music list* yang sudah diunggah oleh *user*
- User* memilih edit

- d. Sistem menampilkan *edit music*
- e. *User* memilih *delete*
- f. Sistem menghapus video yang dipilih oleh *user*

#### 10. Mengelola pengguna



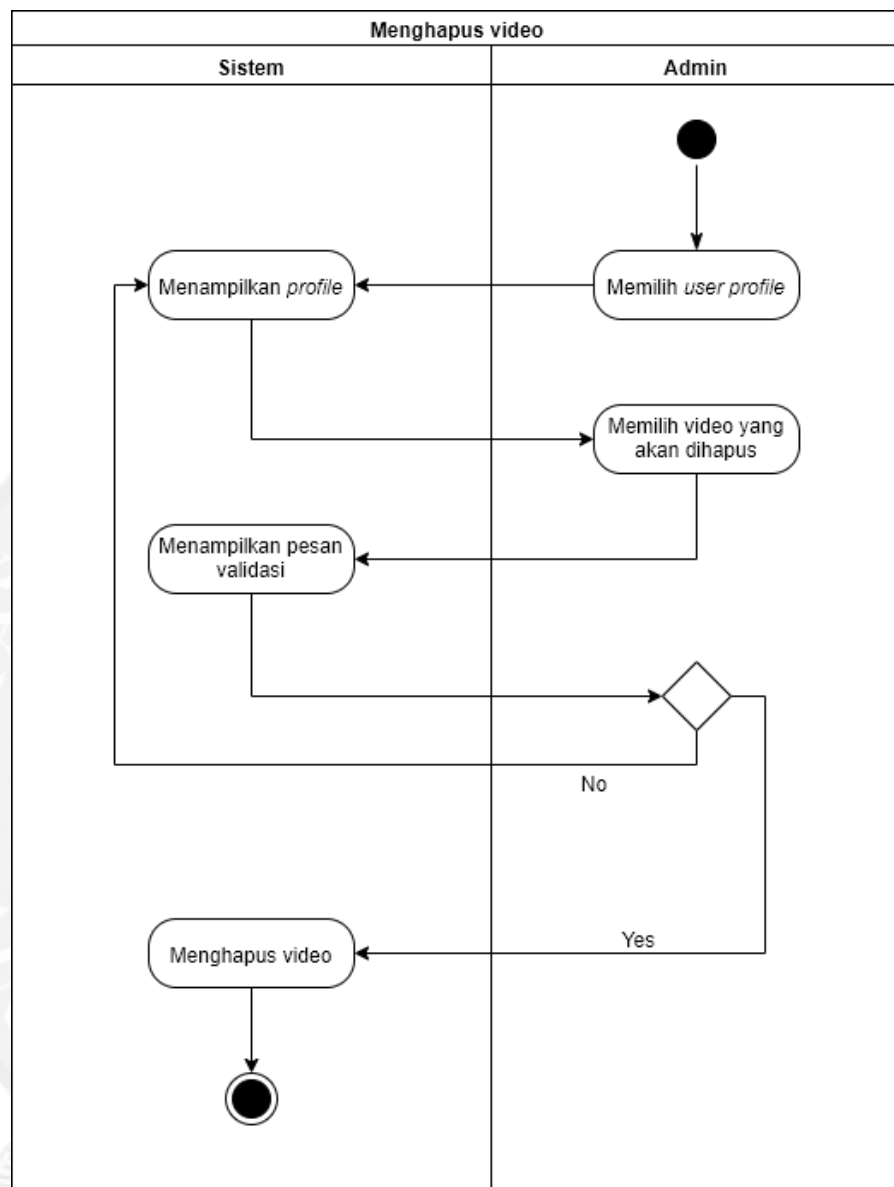
Gambar 4.11 Activity Diagram Melihat Daftar Video

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses mengelola pengguna.

Berikut adalah langkah-langkah melihat daftar video:

- a. Admin memilih *user*
- b. Sistem menampilkan profil *user*
- c. Admin memilih status *user* menjadi non-aktif
- d. Sistem mengganti status *user* menjadi non-aktif

## 11. Menghapus video (Admin)



Gambar 4.12 Activity Diagram Menghapus Video (Admin)

Gambar menunjukkan *activity diagram* dari proses menghapus video.

Berikut adalah langkah-langkah menghapus video:

- Admin memilih video yang akan dihapus
- Sistem menampilkan pesan validasi
- Jika admin memilih tidak, maka sistem akan kembali ke halaman video yang telah dipilih
- Jika admin memilih ya, maka sistem akan menghapus video.



### 4.3 Tahap Perancangan

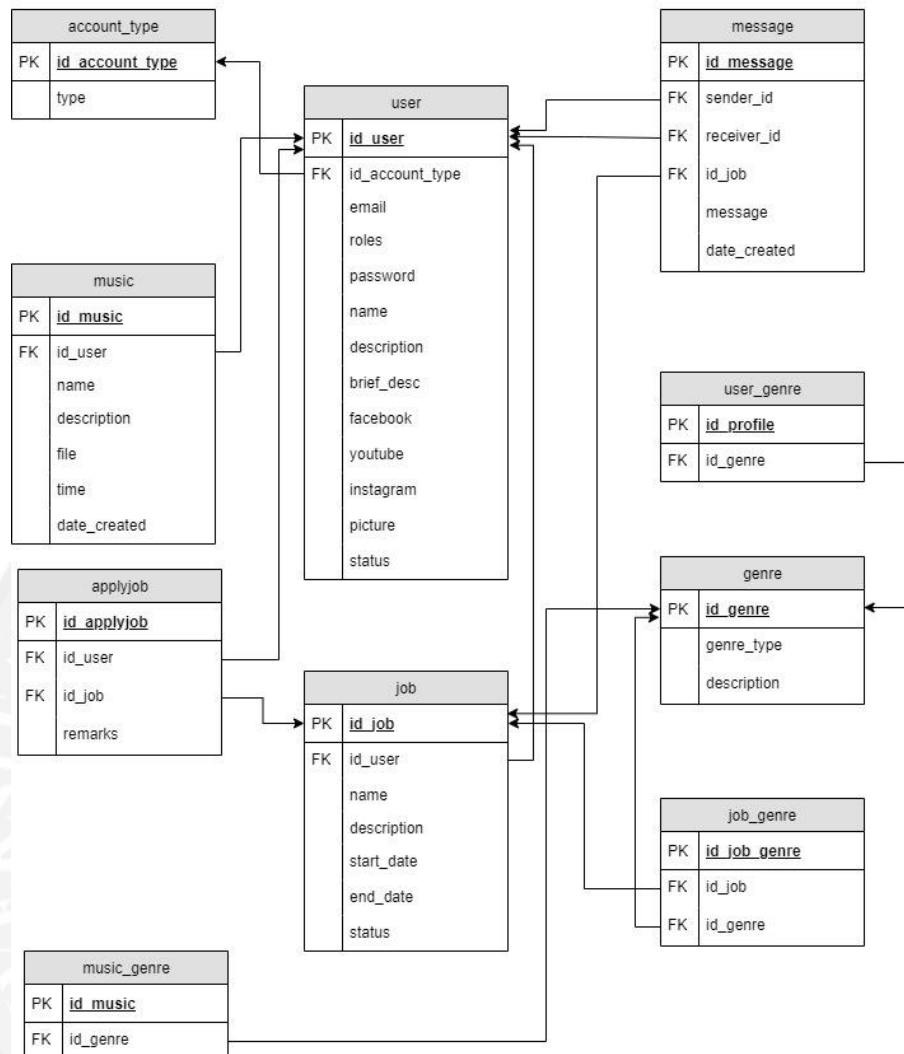
Tahapan perancangan sistem usulan mencakup perancangan lapisan manajemen data dan perancangan lapisan antar muka (*interface*).

#### 4.3.1 Perancangan Lapisan Manajemen Data

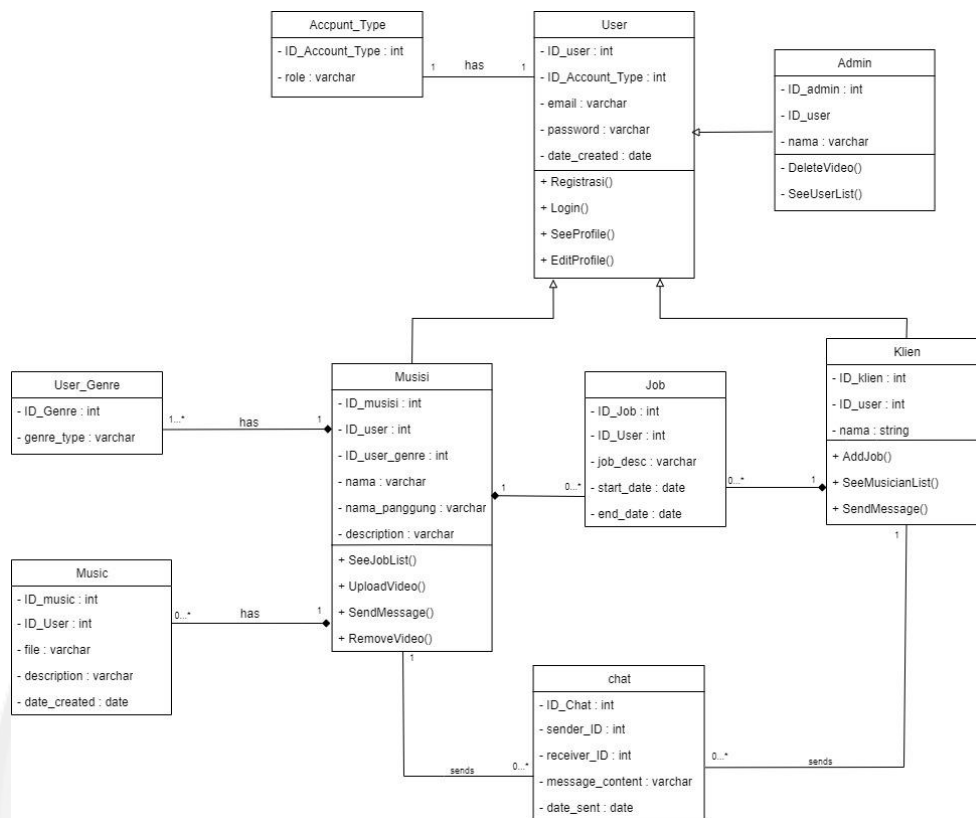
Dalam perancangan sistem usulan ini diperlukan perancangan lapisan manajemen data, yang terdiri dari *table relationship diagram* dan *table description*.

##### 4.3.1.1 Table Relationship Diagram

*Table relationship diagram* digunakan dalam sistem usulan ini untuk menggambarkan hubungan yang terdapat di dalam basis data. Gambar 4.15 menunjukkan *class diagram* yang mengilustrasikan model data yang ada di dalam sistem. Gambar 4.14 menunjukkan *table relationship diagram* yang menggambarkan hubungan di dalam basis data. Pada *table relationship diagram* terdapat atribut *primary key* yang berguna untuk mengimplementasikan relasi dari tabel yang ada di dalam *database* dan juga terdapat atribut *foreign key* yang berguna untuk mereferensikan identitas agar dapat menggambarkan relasi antara satu tabel dengan yang lain.



Gambar 4.13 Table Relationship Diagram



Gambar 4.14 Class Diagram

#### 4.3.1.2 Table Description

Basis data dari sistem usulan ini memiliki tabel-tabel sebagai berikut.

##### 1. Tabel user

Tabel 4.2 menunjukkan spesifikasi tabel user.

Tabel 4.2 Tabel user

Nama Field	Tipe Data	Length	Key
id_user	Integer	11	Primary Key
id_account_type	Integer	11	Foreign Key
email	Varchar	50	
roles	Varchar	25	
password	Varchar	100	
name	Varchar	50	
description	Longtext		

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
brief_desc	<i>Varchar</i>	255	
facebook	<i>Varchar</i>	50	
youtube	<i>Varchar</i>	50	
instagram	<i>Varchar</i>	50	
picture	<i>Varchar</i>	255	
status	<i>Varchar</i>	15	

## 2. Tabel *job*

Tabel 4.3 menunjukkan spesifikasi *job*.

Tabel 4.2 Tabel *job*

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_job	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
id_user	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>
name	<i>Varchar</i>	50	
description	<i>Varchar</i>	1000	
start_date	<i>Date</i>		
end_date	<i>Date</i>		
status	<i>Varchar</i>	15	

## 3. Tabel *music*

Tabel 4.4 menunjukkan spesifikasi *music*.

Tabel 4.3 Tabel *music*

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_music	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
id_user	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>
name	<i>Varchar</i>	50	
description	<i>Varchar</i>	1000	
file	<i>Varchar</i>	255	
time	<i>Varchar</i>	20	
date_created	<i>Date</i>		

4. Tabel *message*

Tabel 4.5 menunjukkan spesifikasi *message*

Tabel 4.4 Tabel *message*

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_message	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
sender_id	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>
receiver_id	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>
id_job	<i>Integer</i>	11	
message	<i>Varchar</i>	1000	
date_created	<i>Date</i>		

5. Tabel *account type*

Tabel 4.6 menunjukkan spesifikasi *account type*

Tabel 4.5 Tabel *account type*

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_account_type	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
type	<i>Varchar</i>	50	

6. Tabel *apply job*

Tabel 4.7 menunjukkan spesifikasi *apply job*.

Tabel 4.6 Tabel *apply job*

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_applyjob	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
id_user	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>
id_job	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>
remarks	<i>Datetime</i>	-	

7. Tabel *music genre*

Tabel 4.8 menunjukkan spesifikasi *music genre*.

Tabel 4.7 Tabel *music genre*

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_music	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
id_genre	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>

8. Tabel *user genre*

Tabel 4.9 menunjukkan spesifikasi tabel *user genre*.

Tabel 4.8 Tabel *user genre*

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_profile	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
id_genre	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>

9. Tabel *genre*

Tabel 4.10 menunjukkan spesifikasi tabel *genre*.

Tabel 4.9 Tabel *genre*

<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_genre	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
genre_type	<i>Varchar</i>	25	
description	<i>Varchar</i>	255	

10. Tabel *job genre*

Tabel 4.11 menunjukkan spesifikasi tabel *job genre*.

Tabel 4.10 Tabel *job genre*

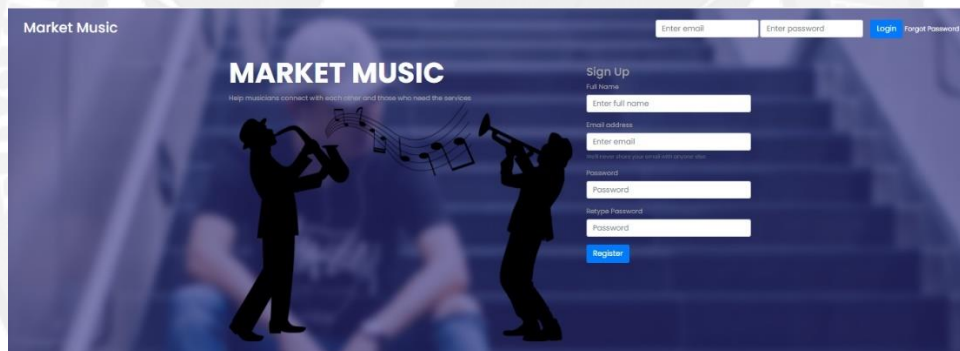
<b>Nama Field</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Length</b>	<b>Key</b>
id_job_genre	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
id_job	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>
id_genre	<i>Integer</i>	11	<i>Foreign Key</i>

#### 4.3.2 Perancangan Lapisan Antarmuka (*User Interface*)

Hasil akhir dari perancangan sistem informasi marketplace dalam pencarian musisi yaitu berupa website. Rancangan sistem usulan ini terdapat 3 jenis tipe pengguna dengan hak akses yang berbeda dalam penggunaan website sistem usulan ini. Jenis tipe pengguna yang menggunakan sistem usulan ini diantaranya adalah musisi, klien dan admin.

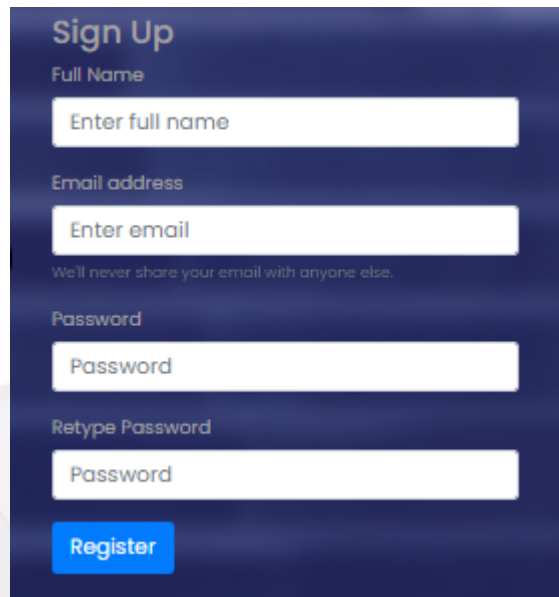
##### 4.3.2.1 Tampilan Antarmuka Tipe Pengguna: Musisi dan Klien

Musisi harus melakukan login terlebih dahulu untuk melakukan kegiatan yang tersedia di dalam *website*. Klien juga harus melakukan login terlebih dahulu. Untuk login, pengguna harus melakukan register yang dapat dilakukan di halaman utama *website*. Berikut merupakan halaman utama dari lapisan antarmuka.



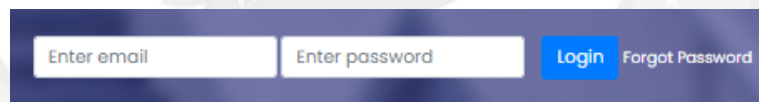
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Utama

Gambar 4.15 merupakan halaman utama dari *website*. Pada halaman utama terdapat *textbox* untuk melakukan login dan register. Pengguna dapat melakukan login dan register pada halaman utama.

A sign-up form with a dark blue background. It contains four input fields: 'Full Name' with placeholder 'Enter full name', 'Email address' with placeholder 'Enter email', 'Password' with placeholder 'Password', and 'Retype Password' with placeholder 'Password'. Below the fields is a blue 'Register' button. A small text line reads 'We'll never share your email with anyone else.'

Gambar 4.16 Tampilan Halaman *Sign Up*

Gambar 4.16 ketika awal memasuki *website* maka akan ada pilihan *sign in* atau *sign up* dan berikut ini merupakan gambar *sign up* atau registrasi. Jika ingin mendaftar ke dalam *website* harus mengisi nama lengkap, alamat *email* dan *password*. Setelah pengguna berhasil registrasi, data akan masuk ke dalam *database*.

A login form with a dark blue background. It contains two input fields: 'Enter email' and 'Enter password'. To the right of the fields is a blue 'Login' button and a link 'Forgot Password'.

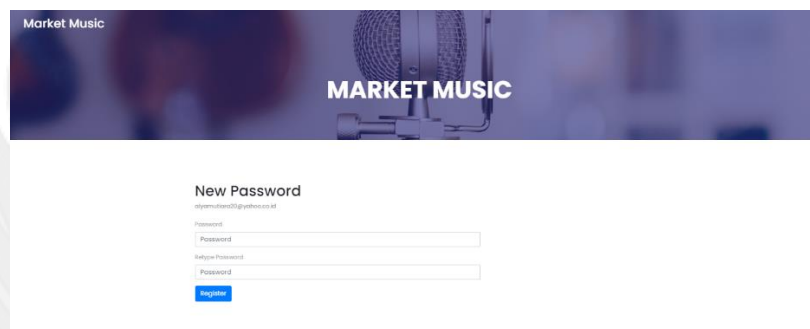
Gambar 4.17 Tampilan Halaman *Login*

Gambar 4.17 Berikut halaman *login* untuk masuk ke halaman selanjutnya atau halaman *user* masing-masing, untuk masuk ke halaman ini, para *user* baru harus registrasi atau membuat akun terlebih dahulu. Jika *user* telah membuat akun, *user* dapat mengisi alamat *email* yang sudah dibuat sebelumnya dan masukan *password* yang sudah dibuat untuk *login* agar bisa masuk ke dalam halaman selanjutnya. Jika *user* melupakan *password*, maka *user* dapat memilih *forgot password* untuk *reset password* dari akun yang telah registrasi.



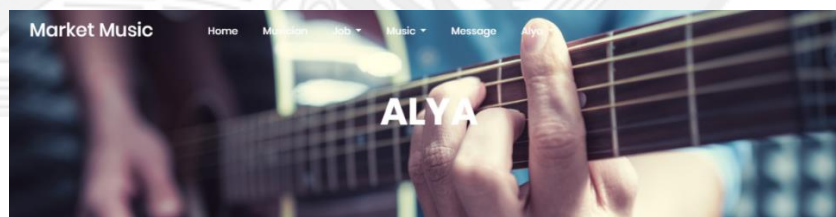


Gambar 4.18 Tampilan Halaman *Forgot Password*



Gambar 4.19 Tampilan Halaman *Reset Password*

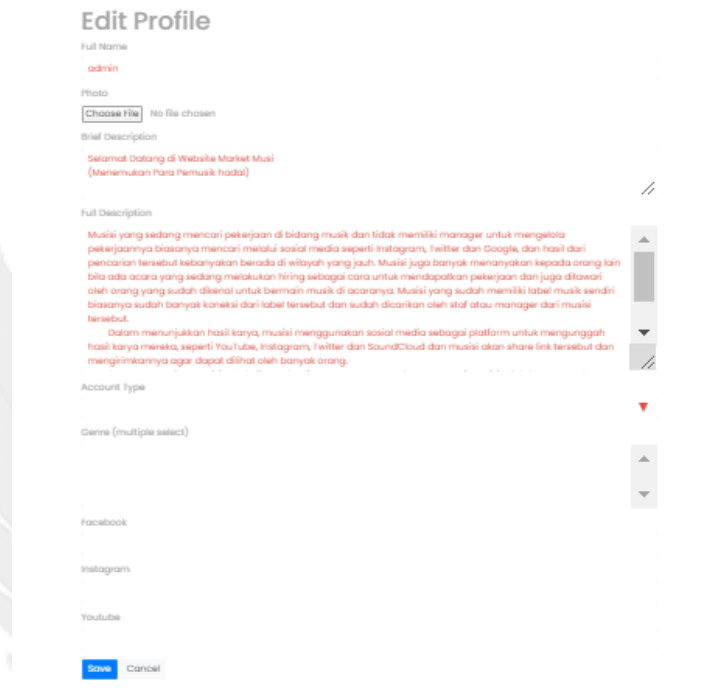
Gambar 4.18 menampilkan halaman *forgot password*. Pada halaman ini, *user* yang sudah register ke dalam sistem dapat mengganti *password*. *User* harus mengisi *email* yang terdaftar di dalam sistem, lalu *user* akan dikirimkan *link* untuk mengganti *password* lama. Setelah *link* tersebut dibuka maka Gambar 4.19 akan ditampilkan dan *user* dapat mengisi *password* baru. Jika sudah disimpan, *user* dapat melakukan *login* kembali dengan *password* baru.



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Utama *User*

Gambar 4.20 menampilkan halaman utama pada bagian akun masing-masing, halaman ini terdiri dari beberapa menu seperti *Home*, *Music* dan *Message*. Di dalam beberapa menu ada beberapa bagian yang memiliki sub-menu, di bagian *Job* terdapat *Add Job* dan *Add List*, serta di bagian *music*

terdapat *Add New* dan *List* serta di bagian *Profile* terdiri dari bagian *edit profile*, media dan *logout*.



**Edit Profile**

Full Name  
admin

Photo  
 No file chosen

Brief Description  
Selamat Datang di Website Market Musi  
(Menemukan Para Pemusik Hadai)

Full Description  
Musisi yang sedang mencari pekerjaan di bidang musik dan tidak memiliki manager untuk mengelola pekerjaannya biasanya mencari melalui sosial media seperti Instagram, Twitter dan Google, dan hasil dari pencarian tersebut kebanyakan berada di wilayah yang jauh. Musisi juga banyak menanyakan kepada orang lain bila ada acara yang sedang melakukan hiring sebagai cara untuk mendapatkan pekerjaan dan juga ditawarkan oleh orang yang sudah dikenal untuk bermain musik di acaranya. Musisi yang sudah memiliki label musik sendiri biasanya sudah banyak koneksi dari label tersebut dan sudah dicarikan oleh staf atau manager dari musisi tersebut.  
Dalam menunjukkan hasil karya, musisi menggunakan sosial media sebagai platform untuk mengunggah hasil karya mereka, seperti Youtube, Instagram, Twitter dan SoundCloud dan musisi akan share link tersebut dan mengirmikannya agar dapat dilihat oleh banyak orang.

Account Type

Genre (multiple select)

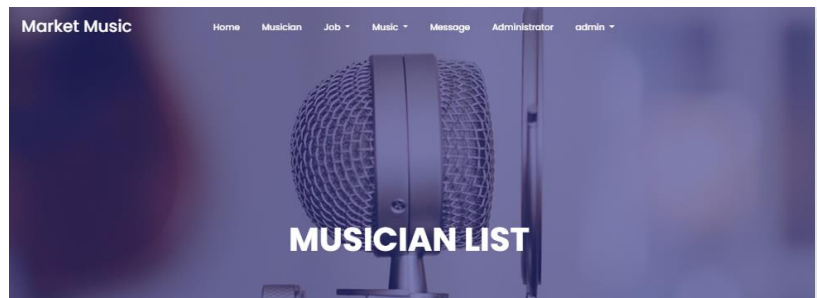
Facebook

Instagram

Youtube

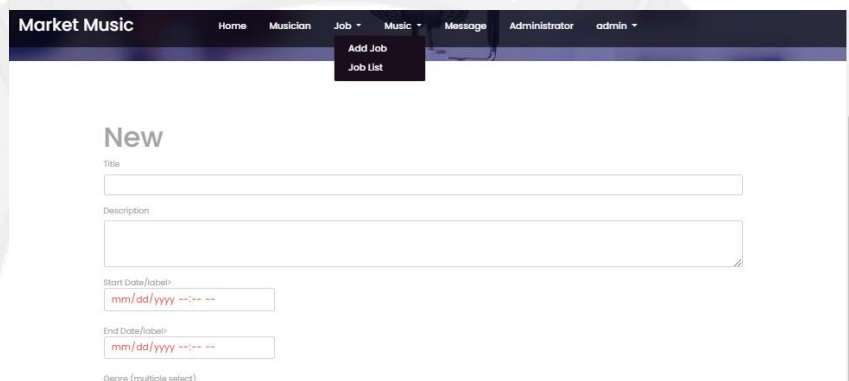
Gambar 4.21 Tampilan *Edit Profile*

Gambar 4.21 menampilkan halaman *edit profile*. Pada bagian edit ini terdapat keterangan nama pembuatnya dan pada bagian *upload photo*, *user* dapat mengunggah foto profil. *Brief Description* dan *Full Description* dapat diisi *user* untuk menjelaskan tentang diri sendiri atau tentang music yang dikuasai. Bagian *account type* yang terhubung dengan akun *user* dan selain itu ada juga keterangan mengenai *genre* dari musisi yang memudahkan agar infomasinya lebih terarah kepada *user* yang sesuai dengan genre musiknya masing-masing. Kolom Facebook, Instagram dan Youtube dapat digunakan untuk memberikan infomasi sosial media *user*.



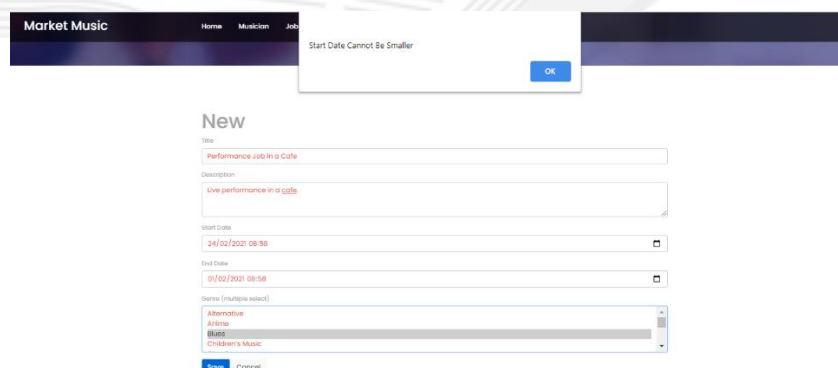
Gambar 4.22 Tampilan Halaman *Musician List*

Gambar 4.22 menampilkan halaman *Musician List* yang berisikan mengenai daftar para musisi yang sudah tergabung di dalam *website* ini.



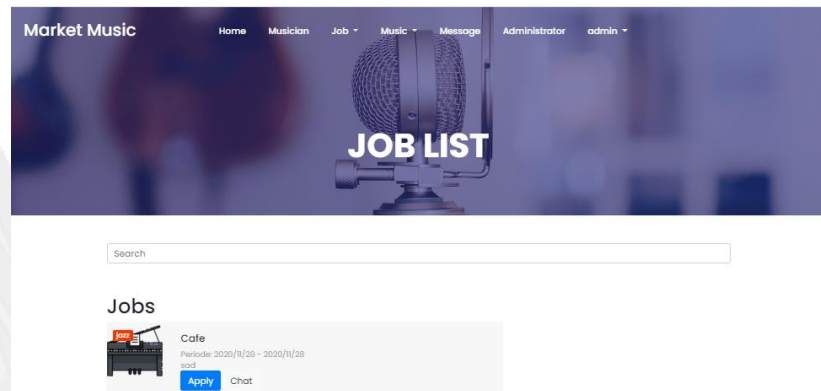
Gambar 4.23 Tampilan Halaman *Add Job*

Gambar 4.23 menampilkan halaman menu *Job* yang memiliki 2 sub menu yaitu *add job* dan *job list*. Pada menu *add job*, *user* dapat menambahkan *job* untuk musisi yang ada di dalam *website*. *User* dapat memasukan nama dan deskripsi dari pekerjaan tersebut dan mengisi tanggal yang sudah ditentukan oleh *user*.



Gambar 4.24 Tampilan Halaman *Error* pada *Add Job*

Jika *user* memasukan tanggal yang tidak *valid*, seperti *end date* lebih awal dibandingkan dengan *start date*, maka akan *error* dan akan muncul notifikasi di Gambar 4.24 dan *job* tidak akan disimpan karena tanggal yang tidak valid.



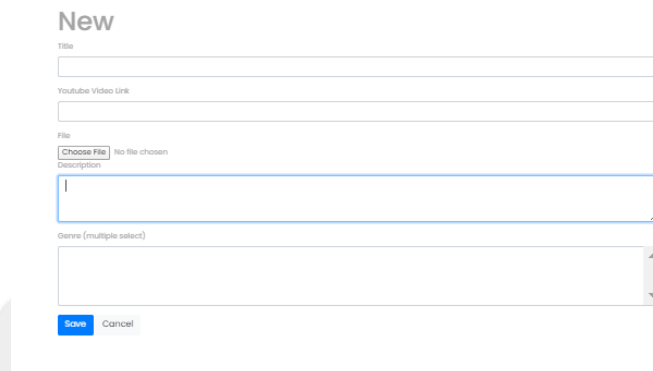
Gambar 4.25 Tampilan Halaman *Job List*

Gambar 4.25 Berikutnya adalah halaman *Job List* yang berisikan tentang pekerjaan yang sudah ditambahkan pada halaman *Add Job* oleh *user*. Musisi dapat mengambil pekerjaan yang dibutuhkan sesuai dengan *job* yang tersedia dan pada bagian *job* ada pillihan untuk *apply* dan *chat* untuk berkomunikasi dengan *user* mengenai pekerjaan tersebut.

Apply This Job Opportunity	
Title	Cafe
Description	sad
Start Date	2020-11-28
End Date	2020-11-28
Why you are the best person?	
<input type="text"/>	
<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

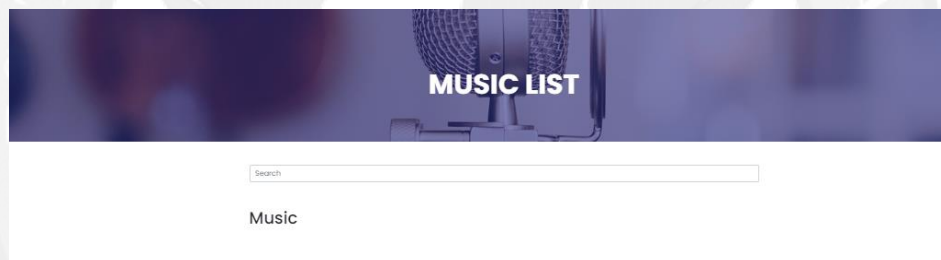
Gambar 4.26 Tampilan Halaman *Apply Job*

Gambar 4.26 menampilkan halaman *apply job*. Jika musisi telah menemukan pekerjaan yang cocok, musisi dapat *apply job* tersebut.

A screenshot of a web form titled "New". It contains several input fields: "Title", "Youtube Video Link", "File" (with a "Choose File" button and "No file chosen" text), "Description" (with a text area and a small icon), and "Genre (multiple select)" (with a dropdown menu). At the bottom are "Save" and "Cancel" buttons.

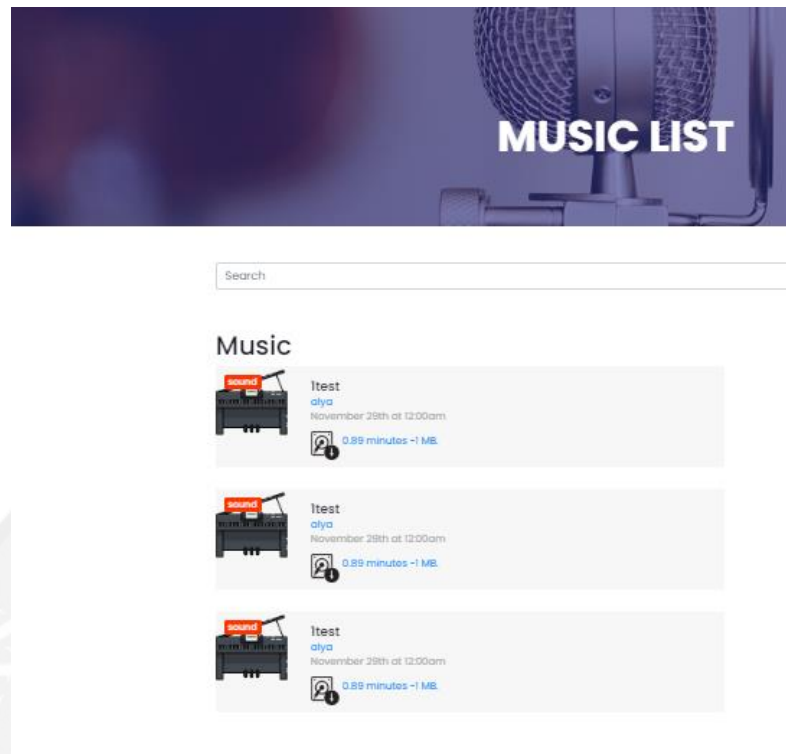
Gambar 4.27 Tampilan Halaman *Add Music*

Gambar 4.27 menampilkan halaman *add music*. Pada halaman ini musisi dapat menambahkan video dari musisi tersebut dengan cara memasukan *link* YouTube.



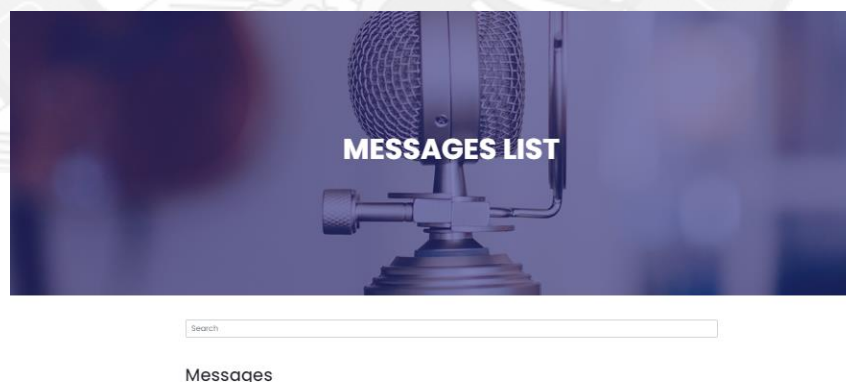
Gambar 4.28 Tampilan Halaman *My Music List*

*User* dapat melihat daftar music yang sudah ditambahkan ke *website* oleh *user* tersebut. Gambar 4.28 adalah halaman *my music list*. Halaman ini menampilkan daftar musik yang sudah ditambahkan oleh *user* tersebut.



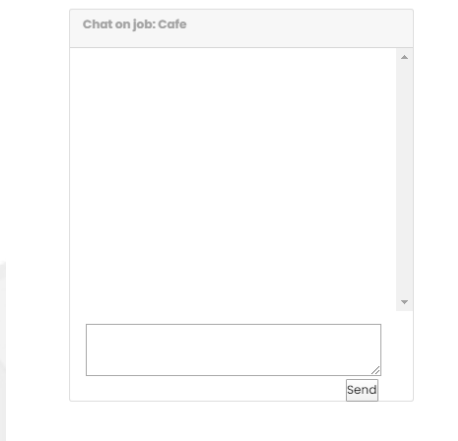
Gambar 4.29 Tampilan Halaman *Music List*

Gambar 4.29 menampilkan halaman *music list* yang berisikan tentang semua musik dan video yang telah ditambahkan oleh seluruh *user* ke dalam *website* ini.



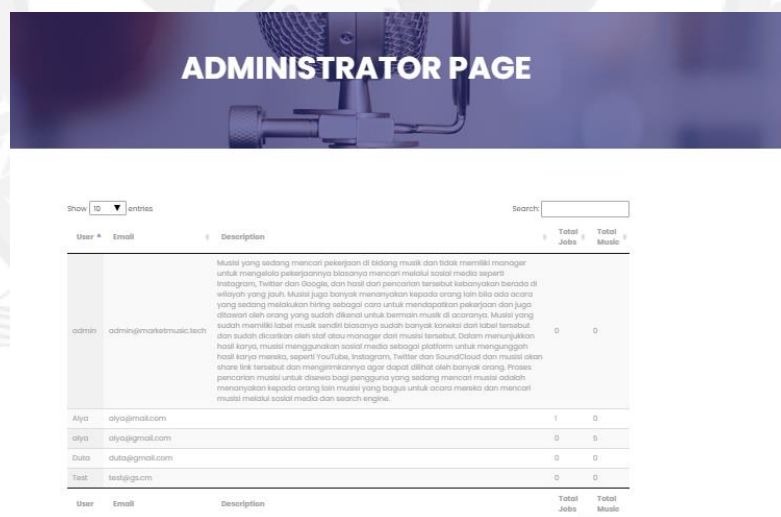
Gambar 4.30 Tampilan Halaman *Messages*

Gambar 4.30 menampilkan halaman *Messages* yang merupakan halaman untuk melihat dan mencari pesan yang telah dikirim oleh *user* lain.



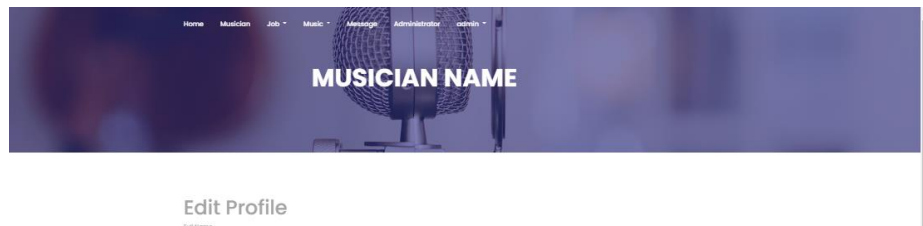
Gambar 4.31 Tampilan Halaman *Chat*

Gambar 4.31 menampilkan halaman *chat* yang merupakan halaman untuk melakukan *chatting* di dalam *website*. Pengguna dapat menggunakan fitur ini untuk berkomunikasi dengan pengguna lain jika ingin menanyakan tentang pekerjaan secara lebih lanjut.



Gambar 4.32 Tampilan Halaman Administrasi

Gambar 4.32 menampilkan halaman *Administrator* yang berisikan tentang nama *user*, email dan penjelasan serta informasi mengenai total pekerjaan dan total para pemusik yang sudah bergabung di dalam *website* ini.



Gambar 4.33 Tampilan Halaman Admin

Gambar 4.33 Berikutnya adalah halaman Admin yang berisikan tentang bagian untuk *edit* profile, serta sub media yang berisikan tentang bagian untuk *upload file* video dan *logout* untuk keluar dari akun admin.

