

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Pengumpulan Data

Sebelum melakukan proses pengembangan, hal yang diperlukan dalam pengembangan *web* adalah mengumpulkan data. Metodologi dalam pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut.

a. Studi Pustaka

Pertama, penulis dapat melakukan studi pustaka untuk mendapatkan informasi yang relevan mengenai topik yang diteliti. Studi pustaka dapat dilakukan dengan membaca buku, jurnal, artikel, dan publikasi lainnya terkait bisnis karya digital dan *platform microstock*.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan para ahli di bidang bisnis aset digital dan *platform microstock*. Wawancara dilakukan secara tatap muka atau melalui telepon atau *video conference*. Seseorang yang diwawancarai dapat memberikan *insight* dan masukan yang berguna dalam merancang platform *microstock* yang efektif.

c. Survei

Selanjutnya, penulis melakukan survei kepada pengguna potensial *platform microstock* yang dituju. Survei dilakukan secara *online* atau *offline*, tergantung pada target responden yang dituju. Survei dapat membantu penulis memahami kebutuhan dan harapan pengguna terhadap platform *microstock* yang dirancang.

d. Observasi

Terakhir, penulis dapat melakukan observasi terhadap *platform microstock*

yang sudah ada di internet. Seperti situs Shutterstock, Getty Images, Adobe Stock dan situs lainnya. Observasi dapat membantu penulis memahami sistem kerja dari *platform microstock* yang sudah ada dan memberikan inspirasi dalam merancang *platform microstock* yang cocok dan efektif di Indonesia.

3.2 Metodologi Penelitian

Penulis memilih penelitian dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Alasan penulis menggunakan model RAD karena Metode RAD sesuai dengan sistem yang ingin di kembangkan yaitu sistem yang sederhana dan membutuhkan waktu pengembangan yang singkat, Model RAD memiliki empat fase yaitu sebagai berikut.

a. Fase Perencanaan

Pada tahap ini penulis melakukan pengidentifikasian tujuan-tujuan sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Berikut perencanaan yang dilakukan.

1. Menganalisa sistem yang sedang berjalan di beberapa situs *microstock*.
2. Mengidentifikasi permasalahan transaksi aset gambar yang ada di Indonesia.

Hasil yang penulis dapatkan dari tahap tujuan dan syarat-syarat informasi adalah.

1. Memperoleh informasi mengenai sistem kerja yang berjalan di beberapa situs *microstock*.
2. Memperoleh Informasi dari permasalahan dalam melakukan transaksi diluar sebuah *website*.

b. Fase Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses yaitu perancangan proses proses yang akan terjadi di dalam sistem.

1. Perancangan Proses

Perancangan proses-proses yang akan dilakukan didalam sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)

2. Perancangan Basis Data

Pada sistem pemesanan ini digunakan *database* sebagai pelengkap program seperti registrasi akun, proses pemesanan, *input* data aset dan proses penyimpanan data aset. *Database* yang digunakan adalah *database* MySQL.

3. Perancangan Antarmuka (*User Interface*)

Pada perancangan antarmuka dilakukan langkah menganalisis atau merencanakan tampilan untuk tata letak sesuai dengan fungsi aplikasi menggunakan bahasa pemrograman CSS.

- c. Fase Konstruksi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan. Pembuatan program menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, dan CSS untuk desain tampilan situs *web* dan MySQL untuk databasenya.

- d. Fase Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat, sebagai akhir dari fase pelaksanaan penulis juga meminta tanggapan *user* tentang aplikasi ini untuk bahan evaluasi.

3.3 Gantt Chart

Gantt chart merupakan diagram yang menunjukkan dimulainya proyek sampai berakhirnya proyek yang dilaksanakan, ditunjukkan dengan batang-batang dari mulai pengumpulan data sampai kesimpulan pada pengembangan *website*.

Tabel 3. 1 Gantt Chart

No	Kegiatan	April		Mei				Juni				Juli			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data														
2	Analisis Sistem														
3	Perancangan Sistem														
4	Pengembangan Sistem														
5	Pengujian Sistem														
6	Kesimpulan														

3.3 Deskripsi Umum Sistem

Nusa Pixel merupakan *Marketplace* penjualan foto yang dibangun menggunakan *PHP Native*, dimana situs *web e-commerce* yang dikembangkan menggunakan klasifikasi B2B atau *business to business*. Untuk dapat menjual dan membeli foto, pengunjung diharuskan untuk mendaftar sebagai pengguna pada *website*. Aktor pada aplikasi ini dibedakan menjadi 2 yaitu pengguna sebagai pembeli dan sebagai penjual, dan Admin. Admin pada *website* ini dapat mengelola data terkait aktivitas sistem, seperti melihat data foto, memverifikasi dan menolak foto. Selain itu admin juga dapat mengelola data pengguna, seperti mengaktifkan, menonaktifkan dan menghapus pengguna.

Website ini dibangun secara individu dan dapat dijalankan melalui *web browser*, yang dalam pembuatannya disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pada proses penjualan, pengguna dapat melakukan penjualan foto yang ia inginkan, dengan cara mengisi data foto seperti nama foto, harga, kategori, alamat foto diambil dan

deskripsi singkat foto. Namun sebelum foto yang diunggah pengguna terdaftar pada *website*, foto diharuskan untuk lolos verifikasi oleh admin pengelola *website*. Untuk proses transaksi foto, dilakukan melalui *simulator* midtrans, dimana prosesnya sendiri dilakukan secara simulasi dengan cara mengisi data kode *virtual account* yang telah disediakan sistem saat pengguna mengklik tombol beli dan memilih metode pembayaran pada foto yang ingin dibeli. Setelah proses pengisian data pada midtrans *payment gateway* berhasil, sistem akan menampilkan tombol *download* gambar pada foto yang berhasil dibeli pengguna.

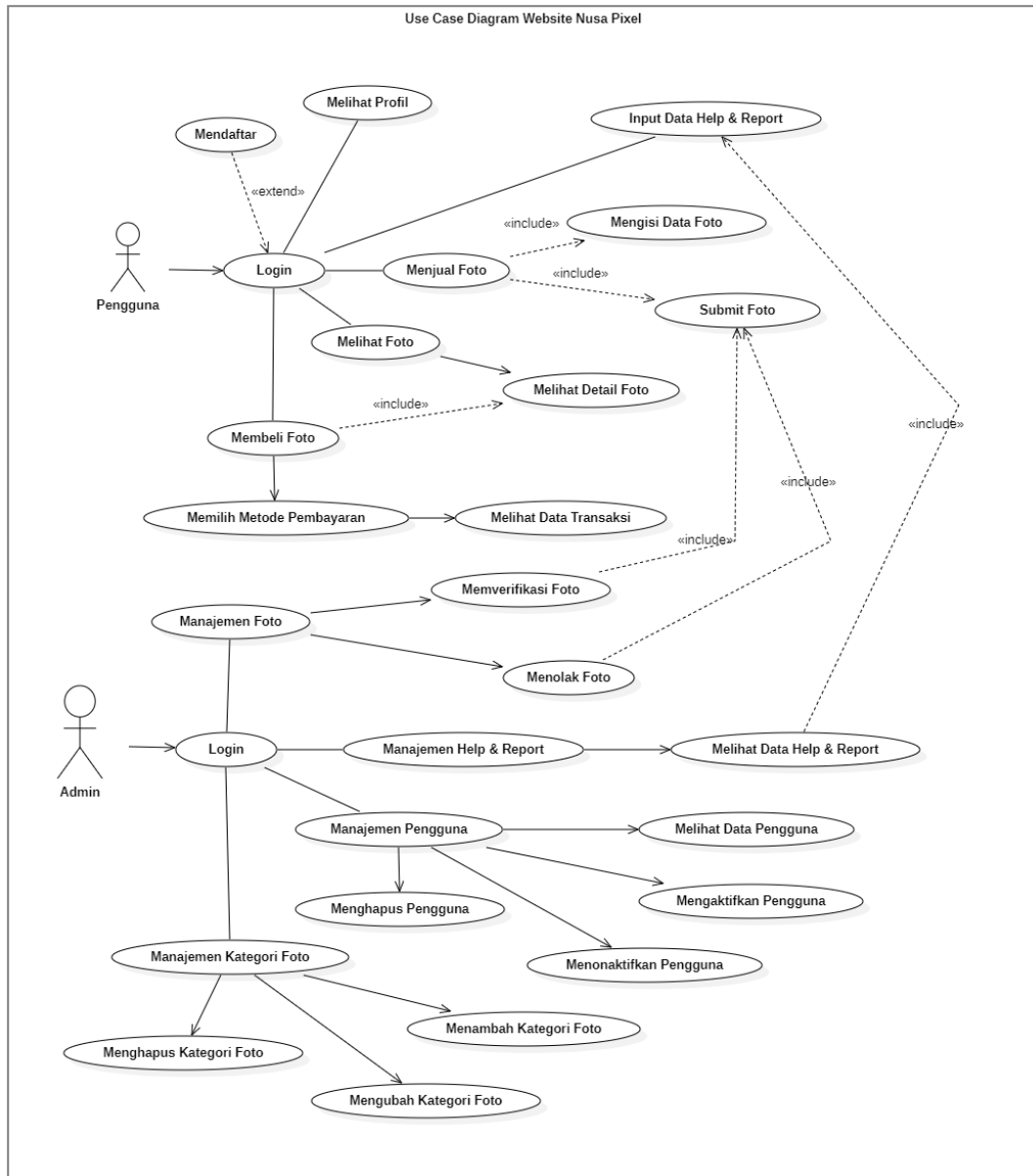
3.4 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem untuk mengetahui alur proses yang secara rinci seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram* dengan menggunakan aplikasi StarUML.

3.4.1 Use Case Diagram

a. Use Case Diagram

Pada tahap Diagram *use case* merupakan gambaran atau representasi dari interaksi yang terjadi antara sistem dan lingkungannya. Berikut rancangan diagram *use case* pada *website* yang akan dikembangkan seperti pada gambar 3.1



Gambar 3. 1 Use Case diagram

b. Definisi aktor dan definisi *use case* pada sistem yang diusulkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 2 Deskripsi pendefinisian aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Orang yang bertugas mengawasi, mengatur memantau dan

		bertanggung jawab pada sistem
2	Pengguna	Seniman digital maupun pelaku usaha/instansi yang melakukan transaksi jual-beli gambar pada sistem

Tabel 3. 3 Deskripsi pendefinisian use case admin

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Login	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses login admin ke <i>web</i> admin. Admin harus memasukkan informasi login yang benar untuk mengakses dan menjalankan tugas-tugas administratif.
2	Memverifikasi foto	<i>Use case</i> ini menjelaskan langkah admin memverifikasi foto yang diajukan oleh pengguna. Admin akan melakukan pengecekan terhadap foto untuk memastikan bahwa foto tersebut sesuai dengan persyaratan dan standar kualitas yang ditetapkan oleh <i>website</i>
3	Menolak foto	<i>Use case</i> ini menjelaskan admin dapat menolak foto yang diajukan oleh pengguna karena alasan teknis atau ketidaksesuaian dengan kriteria
4	Melihat data pengguna	<i>Use case</i> ini memungkinkan admin untuk melihat data pengguna yang terdaftar di situs <i>web</i> . Informasi yang dapat dilihat oleh admin mencakup nama pengguna, <i>e-mail</i> , nomor hp dan status akun.
5	Mengaktifkan pengguna	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengaktifkan akun pengguna yang telah terdaftar tetapi belum aktif di situs <i>web</i> . Setelah diaktifkan, pengguna dapat mengakses <i>website</i> secara penuh.
6	Menonaktifkan pengguna	<i>Use case</i> ini menggambarkan bagaimana admin dapat menonaktifkan akun pengguna yang telah terdaftar. Nonaktifkan bisa terjadi karena alasan tertentu, misalnya, melanggar aturan situs atau atas permintaan pengguna.

7	Menghapus pengguna	<i>Use case</i> ini mencakup tindakan admin untuk menghapus akun pengguna dari sistem. Penghapusan akun ini bersifat permanen dan tidak dapat dikembalikan.
8	Menambah kategori foto	<i>Use case</i> ini memungkinkan admin untuk menambahkan kategori baru untuk foto yang akan diunggah. Kategori membantu dalam mengatur dan menyusun koleksi foto.
9	Mengubah kategori foto	<i>Use case</i> ini menjelaskan admin dapat mengubah atau memperbarui detail kategori foto yang ada. Perubahan ini mencakup perubahan nama dan <i>thumbnail</i> foto.
10	Menghapus kategori foto	<i>Use case</i> ini menggambarkan langkah admin untuk menghapus kategori foto yang tidak lagi diperlukan atau relevan. Penghapusan kategori akan berdampak pada foto-foto yang sudah terkait dengan kategori tersebut.
11	Melihat data <i>help & report</i>	<i>Use case</i> ini menjelaskan admin dapat melihat data laporan pengguna mengenai aktivitas <i>website</i> , yang kemudian akan ditinjau dan ditindak lanjuti oleh admin.

Tabel 3. 4 Deskripsi pendefinisian use case pengguna

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Mendaftar	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses registrasi pengguna baru. Pengguna akan mengisi formulir pendaftaran dengan informasi seperti nama, alamat <i>email</i> , kata sandi, dan informasi lainnya.
2	<i>Login</i>	<i>Use case</i> ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke akunnya dengan menggunakan informasi login yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah login, pengguna dapat mengakses <i>website</i> .
3	Melihat profil	<i>Use case</i> ini memungkinkan pengguna untuk melihat informasi pribadi dan koleksi foto yang mereka jual.
4	Melihat foto	<i>Use case</i> ini memungkinkan pengguna untuk menelusuri koleksi foto yang tersedia di situs <i>web</i> . Pengguna dapat menggunakan

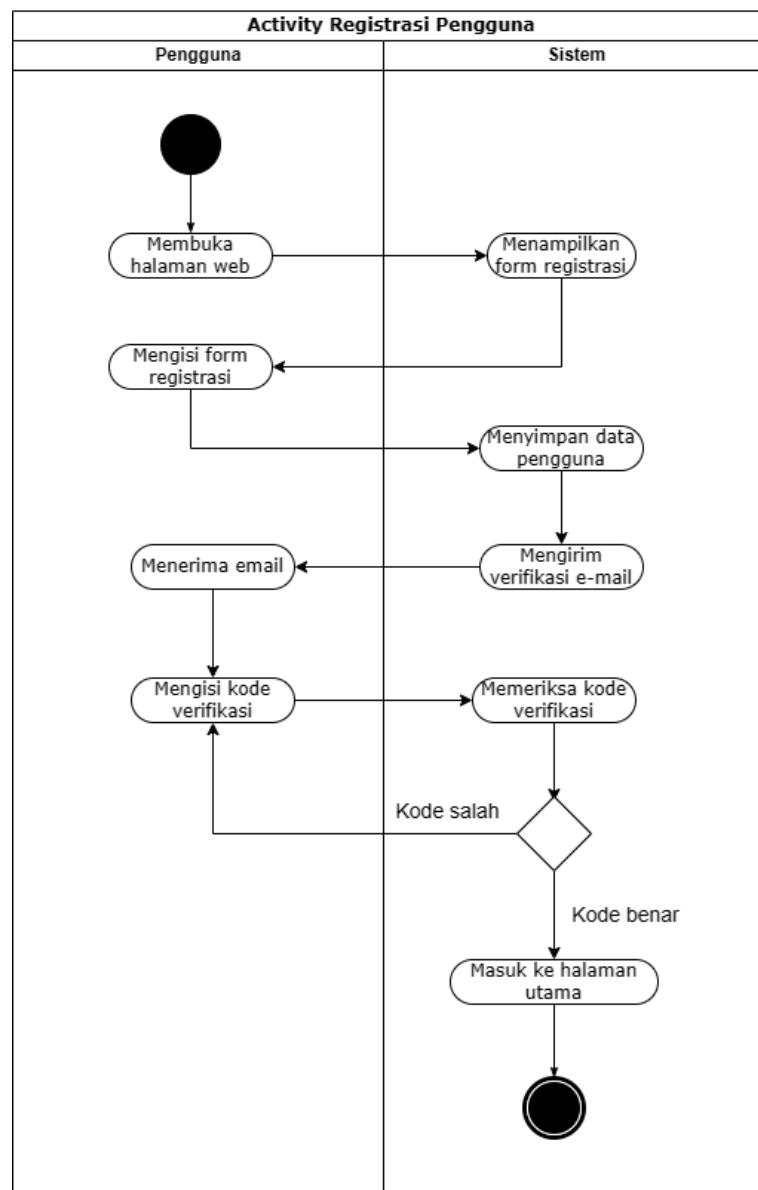
		fitur pencarian dan filter untuk menemukan foto-foto yang sesuai dengan kebutuhan atau minat mereka.
5	Melihat detail foto	<i>Use case</i> ini memungkinkan pengguna untuk melihat detail lengkap dari sebuah foto yang dipilih. Detail foto mencakup informasi tentang pemilik, jumlah lihat, jumlah <i>like</i> , jumlah <i>download</i> , tombol beli, harga, nomor urut foto, tanggal publis, tipe foto, resolusi, kategori dan ukuran file.
6	Membeli foto	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses pembelian foto oleh pengguna, Setelah memilih foto yang diinginkan.
7	Menjual foto	<i>Use case</i> ini memungkinkan pengguna untuk mengajukan foto yang hendak dijual.
8	Mengisi data foto	<i>Use case</i> ini menjelaskan proses pengguna mengisi informasi terkait foto sebelum mengajukan foto tersebut ke situs <i>web</i> . Informasi yang diisi mencakup nama foto, harga, kategori, tipe foto, alamat dan deskripsi foto.
9	Submit foto	<i>Use case</i> ini menjelaskan pengguna yang sebelumnya telah mengisi data foto dan selanjutnya melakukan <i>submit</i> atau unggah foto.
10	Transaksi foto	<i>Use case</i> ini memungkinkan pengguna untuk melakukan proses transaksi.
11	Memilih metode pembayaran	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses memilih metode pembayaran saat melakukan pembelian. Metode pembayaran dapat berupa kartu kredit, <i>transfer</i> bank, atau metode lainnya.
12	Melihat data transaksi	<i>Use case</i> ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan mengakses informasi terkait data transaksi melalui alamat <i>e-mail</i> pengguna.
13	<i>Input data help & report</i>	<i>Use case</i> ini memungkinkan pengguna untuk memasukkan data formulir laporan mengenai aktivitas yang terjadi pada <i>website</i> yang nantinya data tersebut akan muncul ke <i>website</i> admin untuk di evaluasi admin.

3.4.2 Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menjelaskan setiap *use case* menjadi lebih rinci agar mudah dipahami setiap aktivitas yang terjadi di dalam *use case* dan bagaimana prosesnya.

a. *Activity Diagram* Registrasi Pengguna

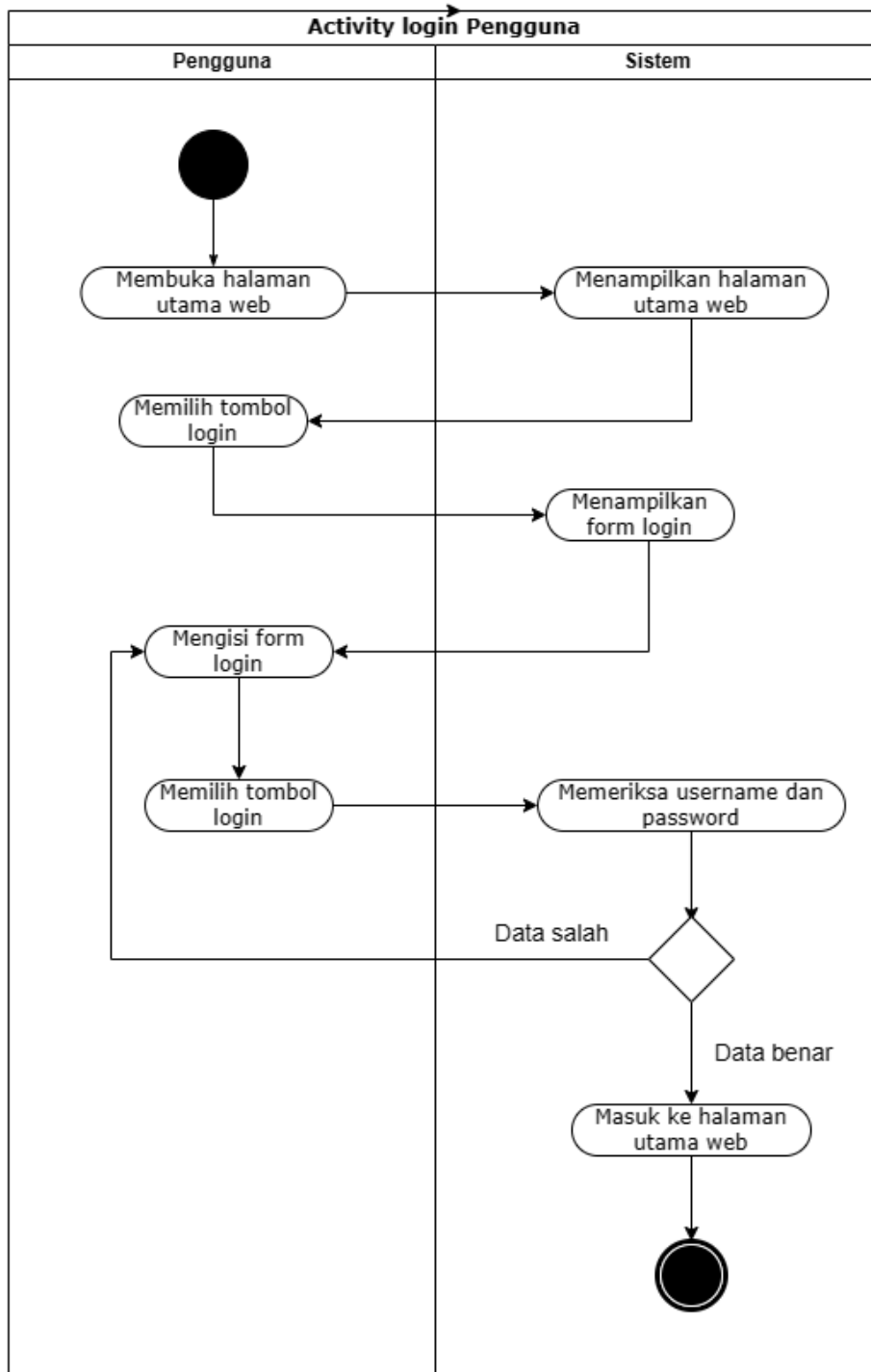
Activity Diagram pengguna dalam proses mendaftar akun pada *website* dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3. 2 *Activity user registrasi*

b. *Activity Diagram User Login*

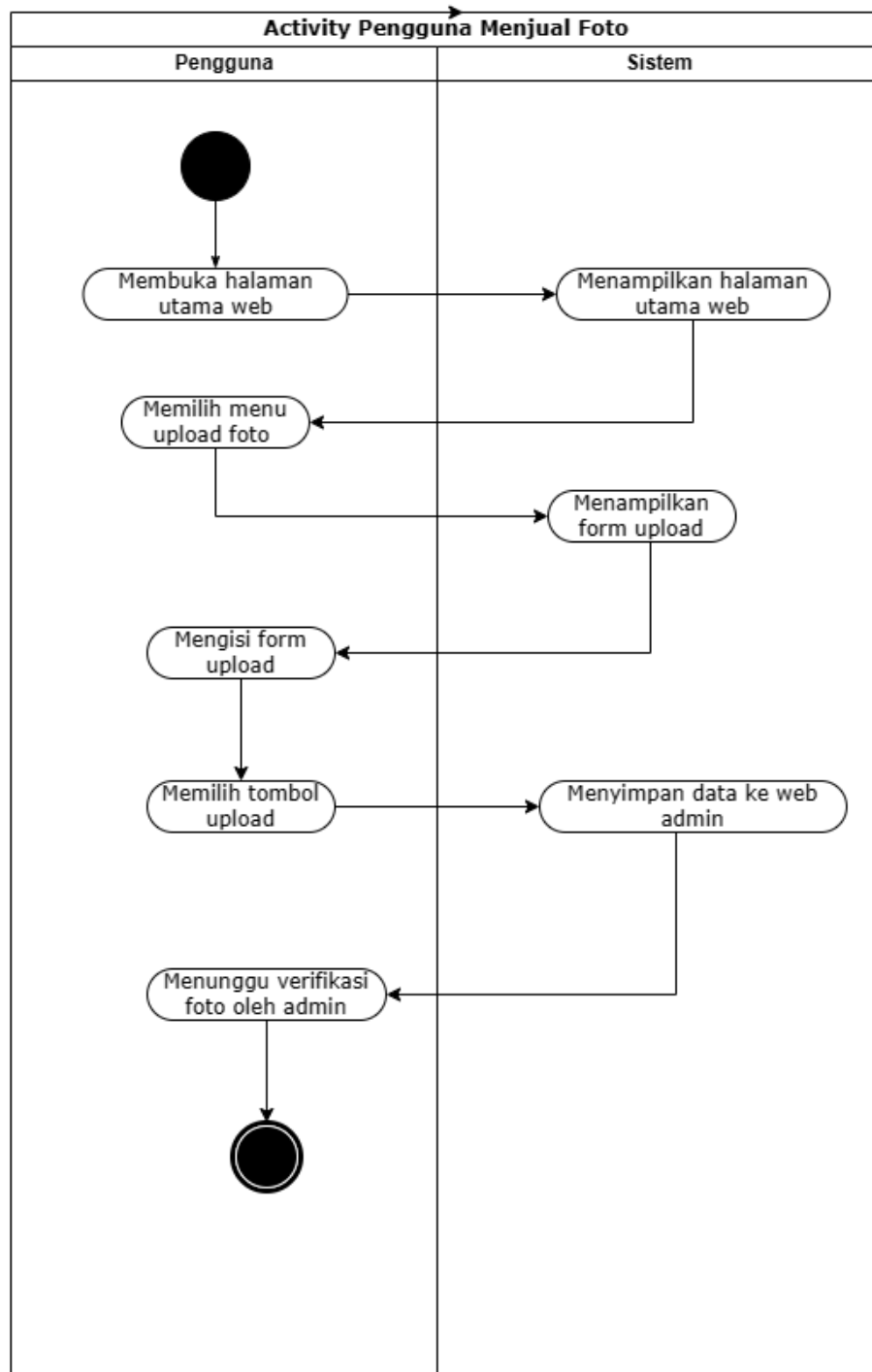
Activity Diagram pengguna dalam proses masuk ke halaman web dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 *Activity login user*

c. *Activity Diagram User Upload Karya*

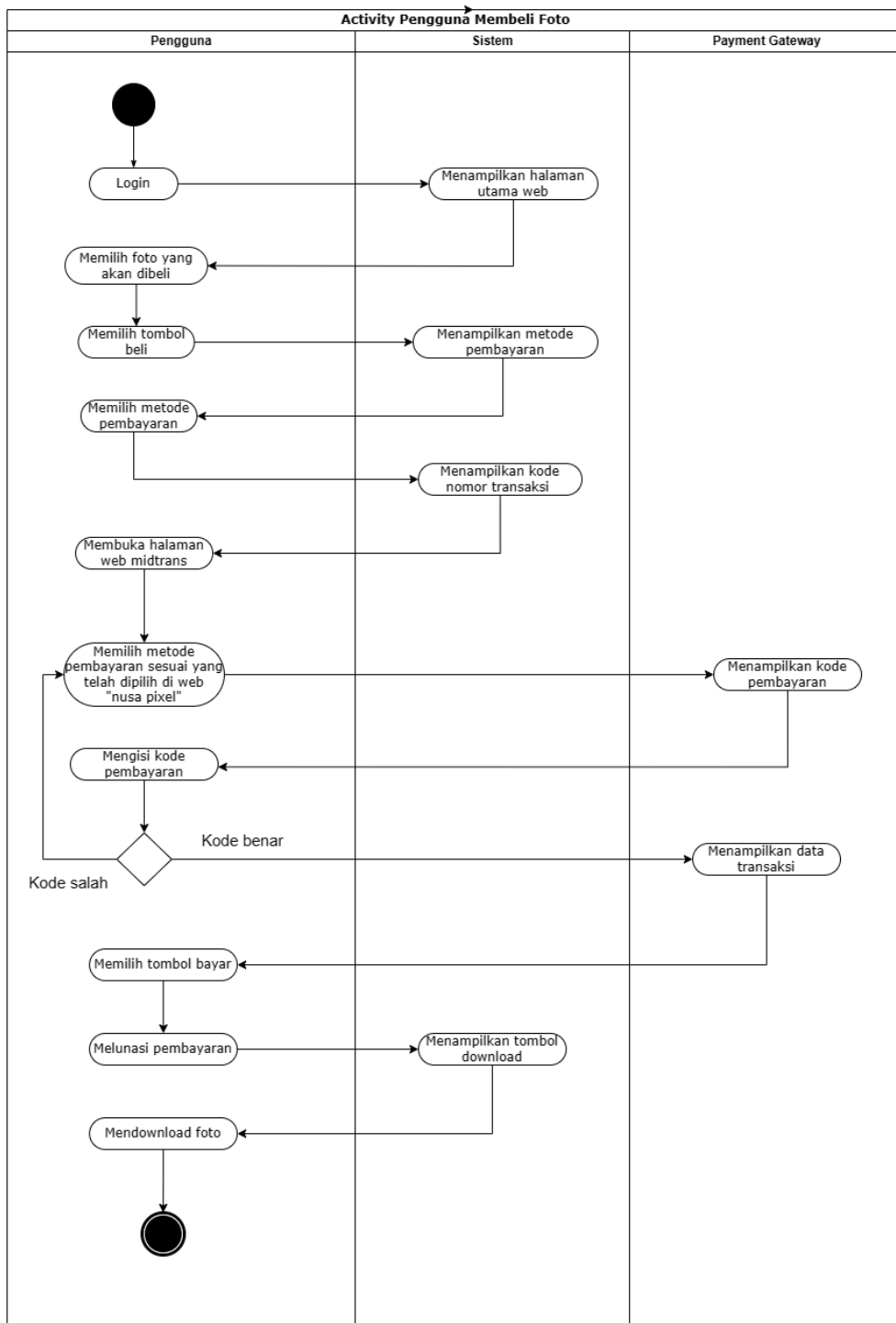
Activity Diagram pengguna dalam proses mengunggah karya yang akan dijual dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3. 4 *Activity user upload foto*

d. *Activity Diagram User Melihat Detail File dan Membelinya*

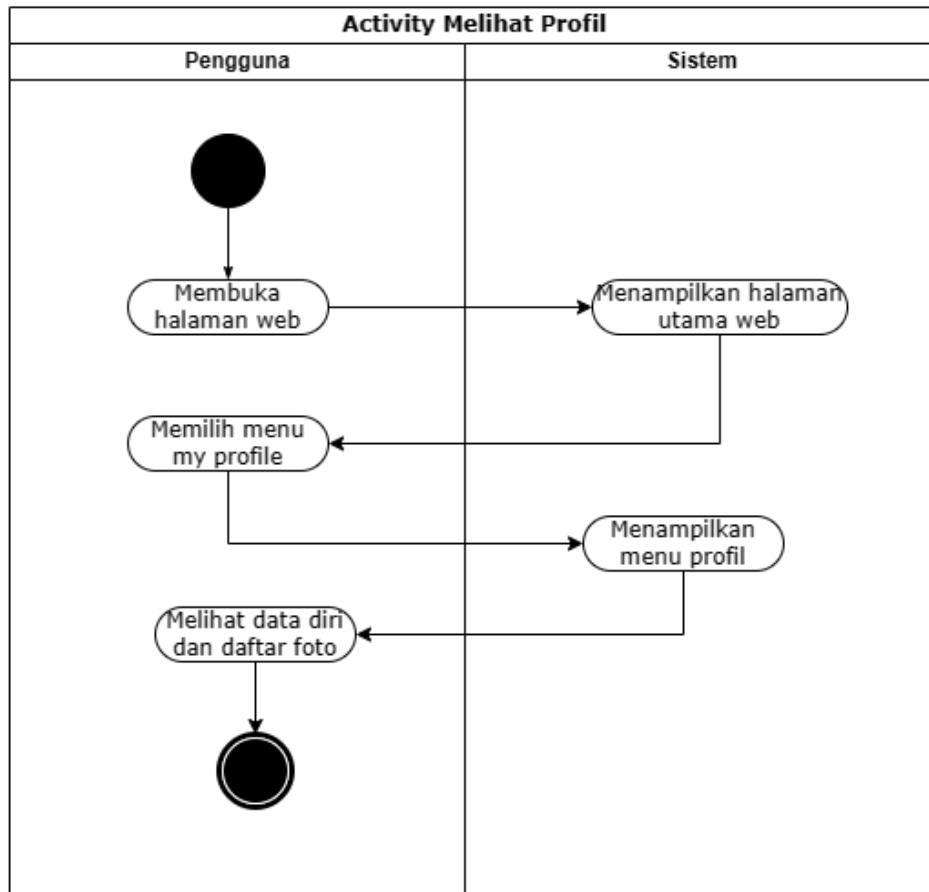
Activity Diagram user melihat detail karya pengguna lain dan membelinya dapat dilihat pada gambar 3.5



Gambar 3. 5 *Activity diagram user membeli file*

e. *Activity Diagram User* Melihat Profil Pengguna

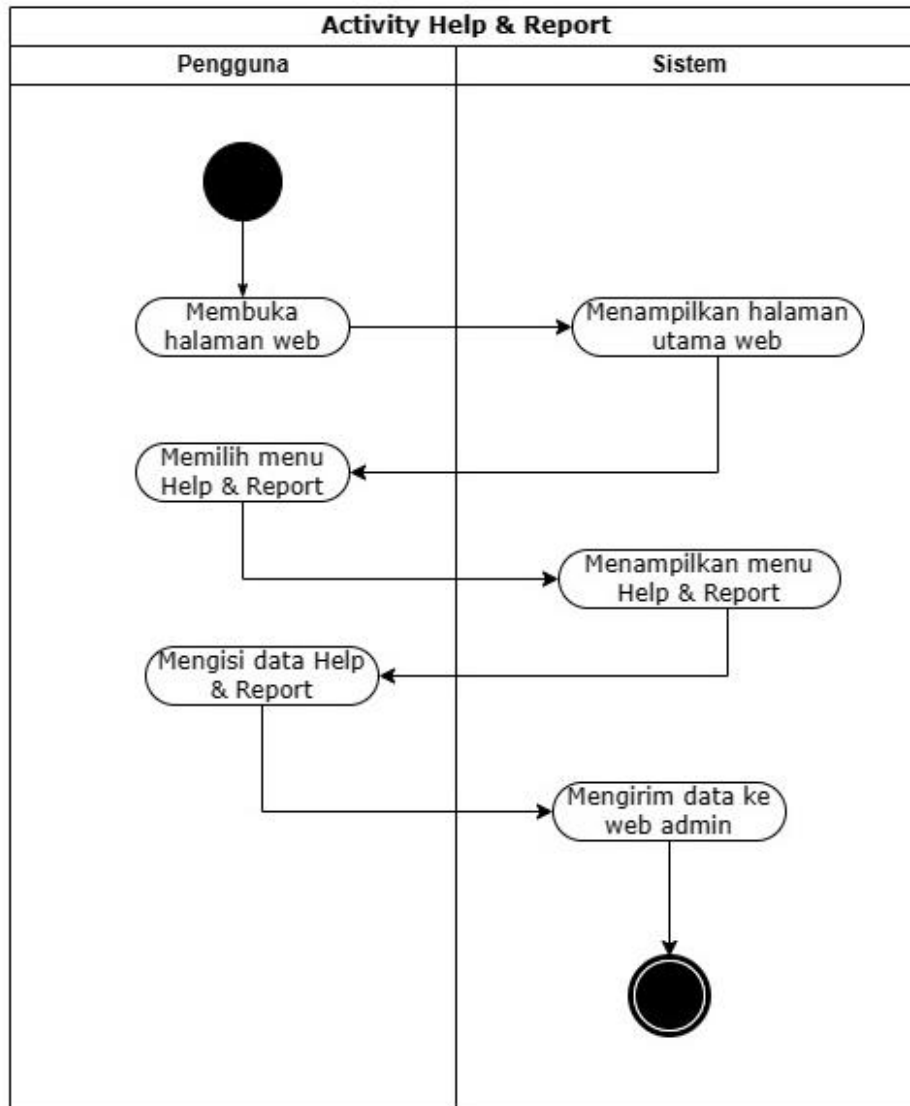
Activity Diagram user melihat halaman profil pengguna lain yang berisi data diri dan karya yang dijual dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 *Activity diagram user* melihat profil pengguna

f. *Activity Diagram User* Melakukan Laporan

Activity Diagram user melakukan laporan ke admin mengenai keluhan dan masalah yang menyangkut halaman *website* dapat dilihat pada gambar 3.7



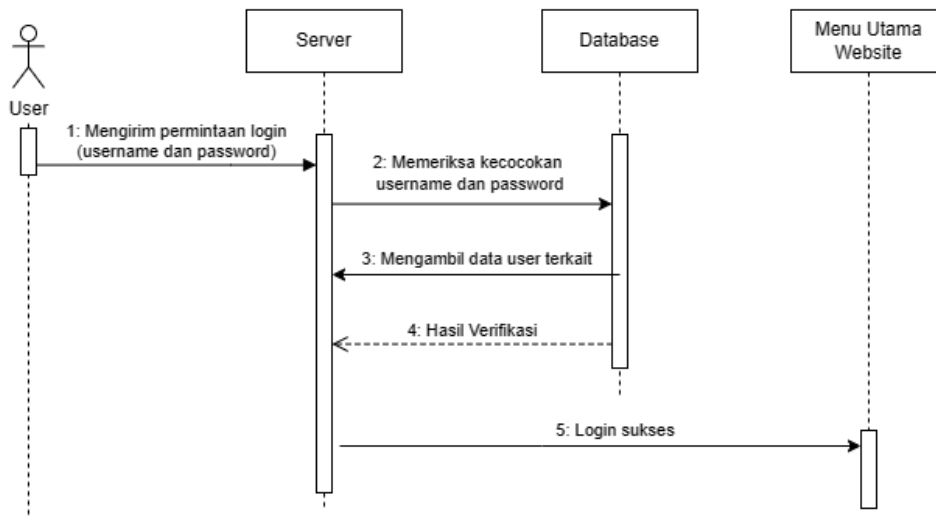
Gambar 3. 7 Activity diagram user melakukan laporan

3.4.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem berdasarkan *class* dan *method* pada suatu proses di dalam sistem prosesnya.

a. *Sequence Diagram login User*

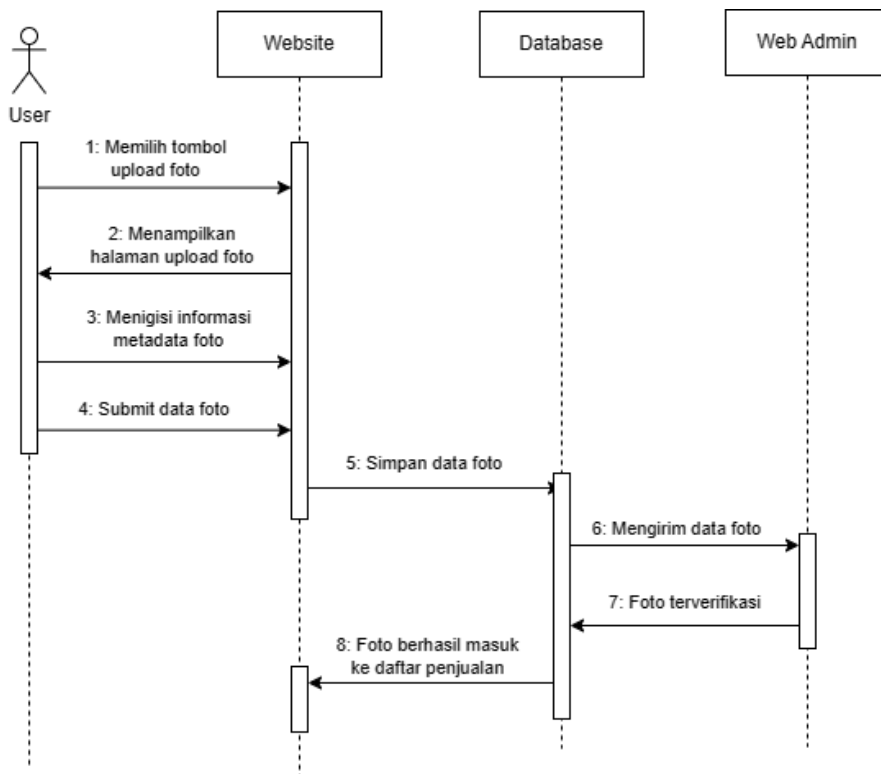
Sequence diagram login user menjelaskan aktor pengguna dalam proses masuk ke halaman web utama dapat dilihat pada gambar 3.8



Gambar 3. 8 Sequence diagram login user

b. Sequence Diagram User Menjual Foto

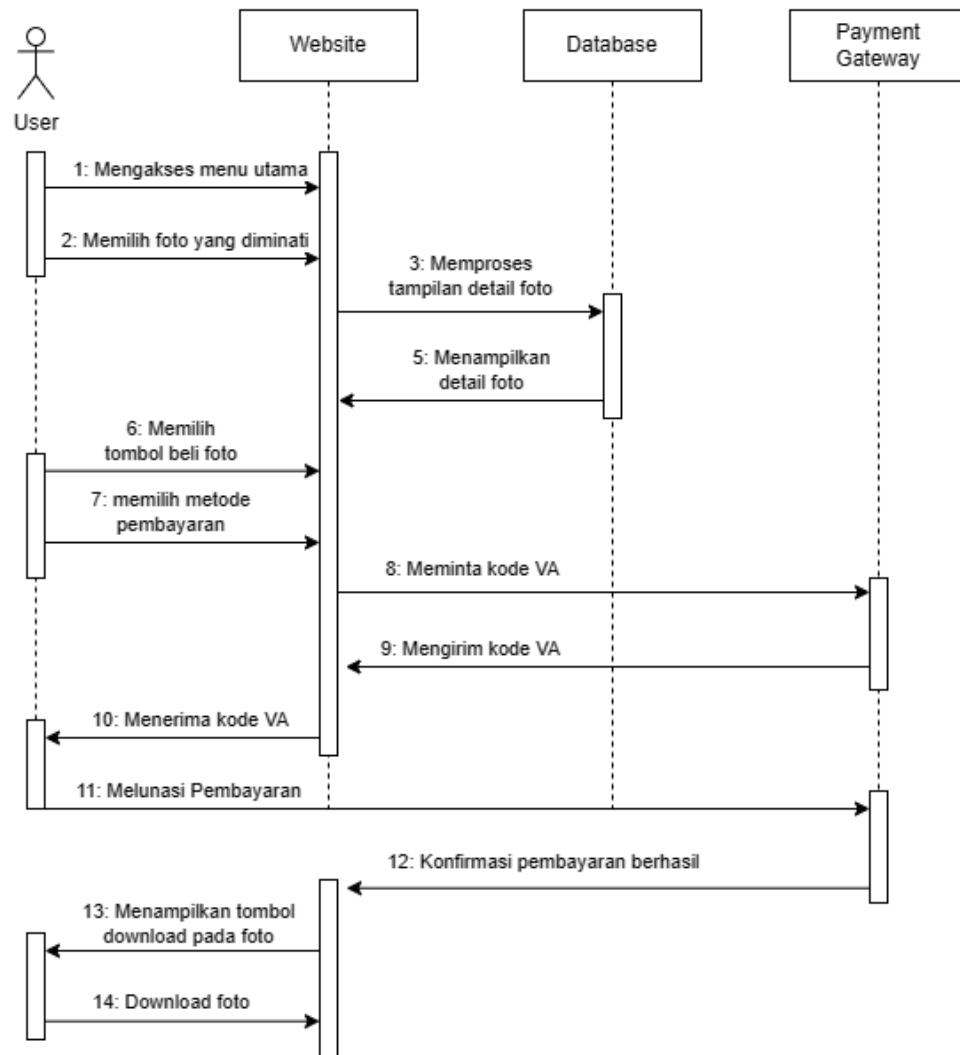
Sequence diagram saat aktor pengguna ketika akan mendaftarkan karyanya untuk dapat dijual ke halaman website dapat dilihat pada gambar 3.9



Gambar 3. 9 Sequence diagram user menjual foto

c. *Sequence Diagram User Membeli Foto*

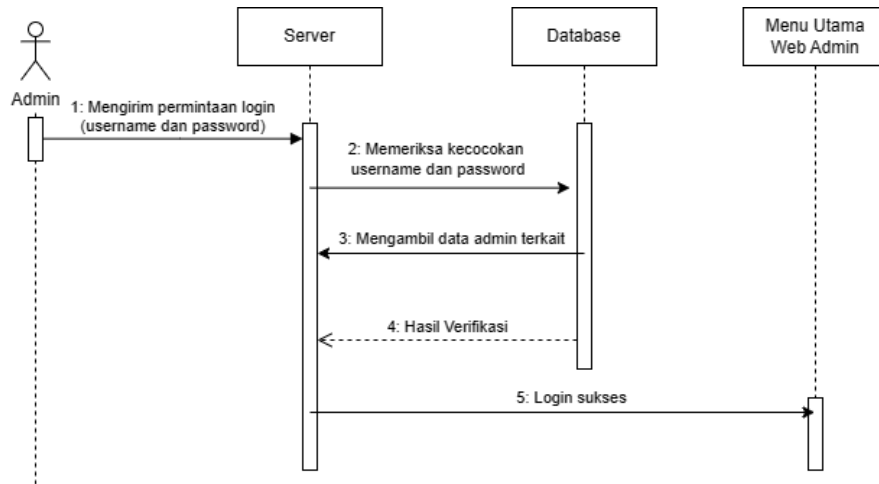
Sequence diagram aktor pengguna ketika akan melihat detail *file* yang dijual dan mengakses tombol beli dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3. 10 *Sequence diagram user membeli foto*

d. *Sequence Diagram login admin*

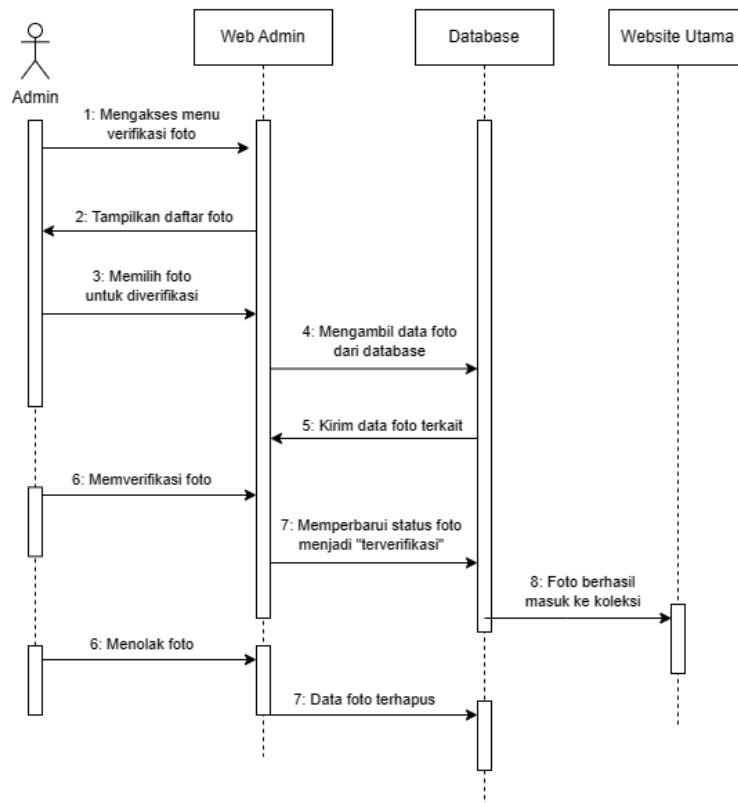
Sequence diagram login admin menjelaskan proses admin dalam masuk ke halaman web admin untuk mengatur segala proses administratif pada web utama dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3. 11 *Sequence diagram login admin*

e. *Sequence Diagram Admin Manajemen Foto*

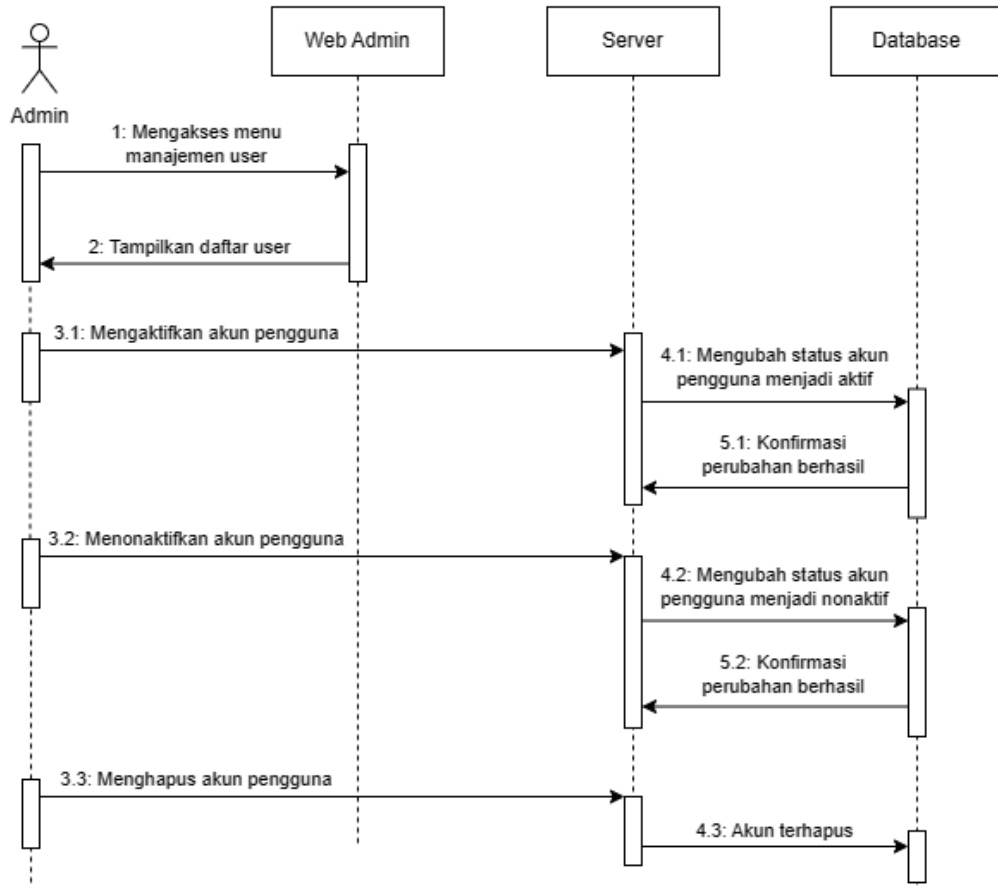
Sequence diagram ini menjelaskan aktor admin ketika mengatur segala data foto yang telah di unggah oleh pengguna dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3. 12 *Sequence diagram admin manajemen foto*

f. *Sequence Diagram* Admin Manajemen pengguna

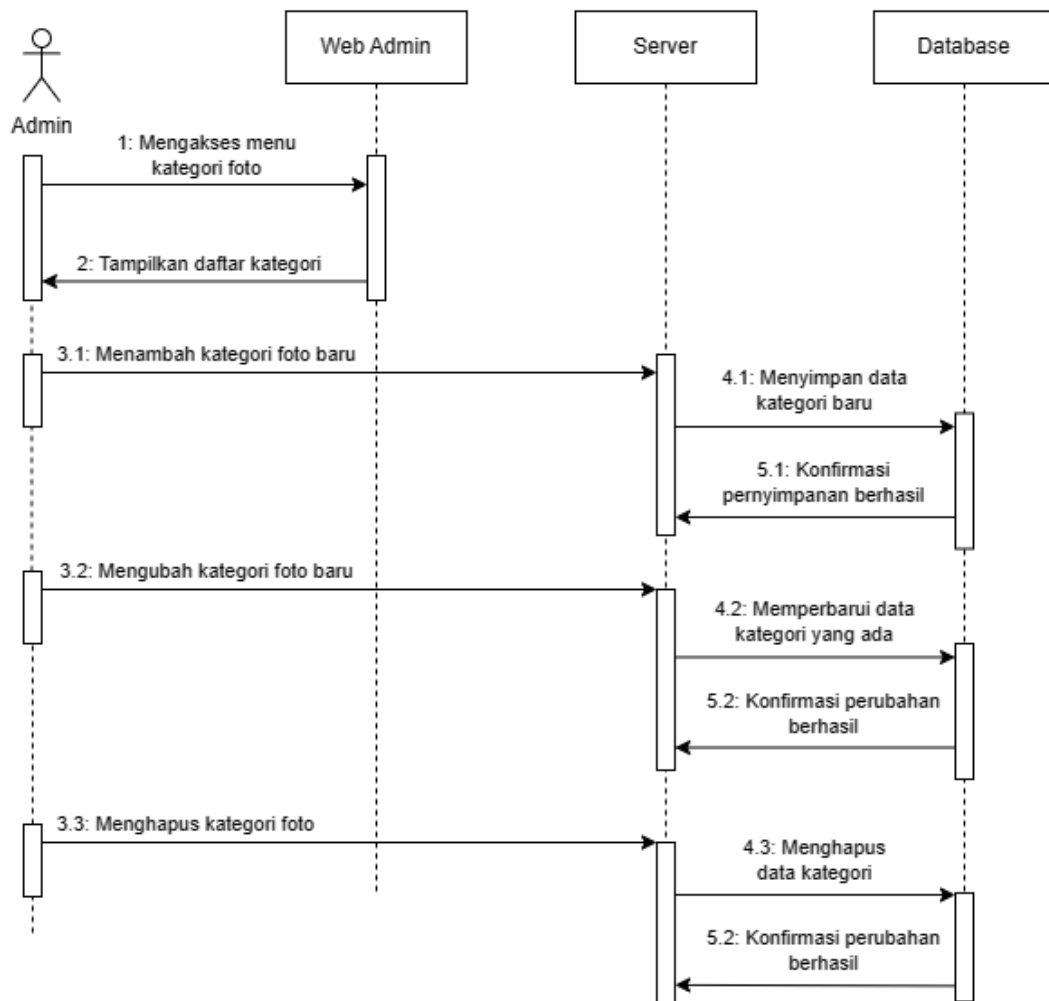
Sequence diagram saat aktor admin melihat dan mengatur data akun yang terdaftar pada *website* seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.13



Gambar 3. 13 *Sequence diagram* admin manajemen pengguna

g. *Sequence Diagram* Admin Manajemen Daftar Kategori

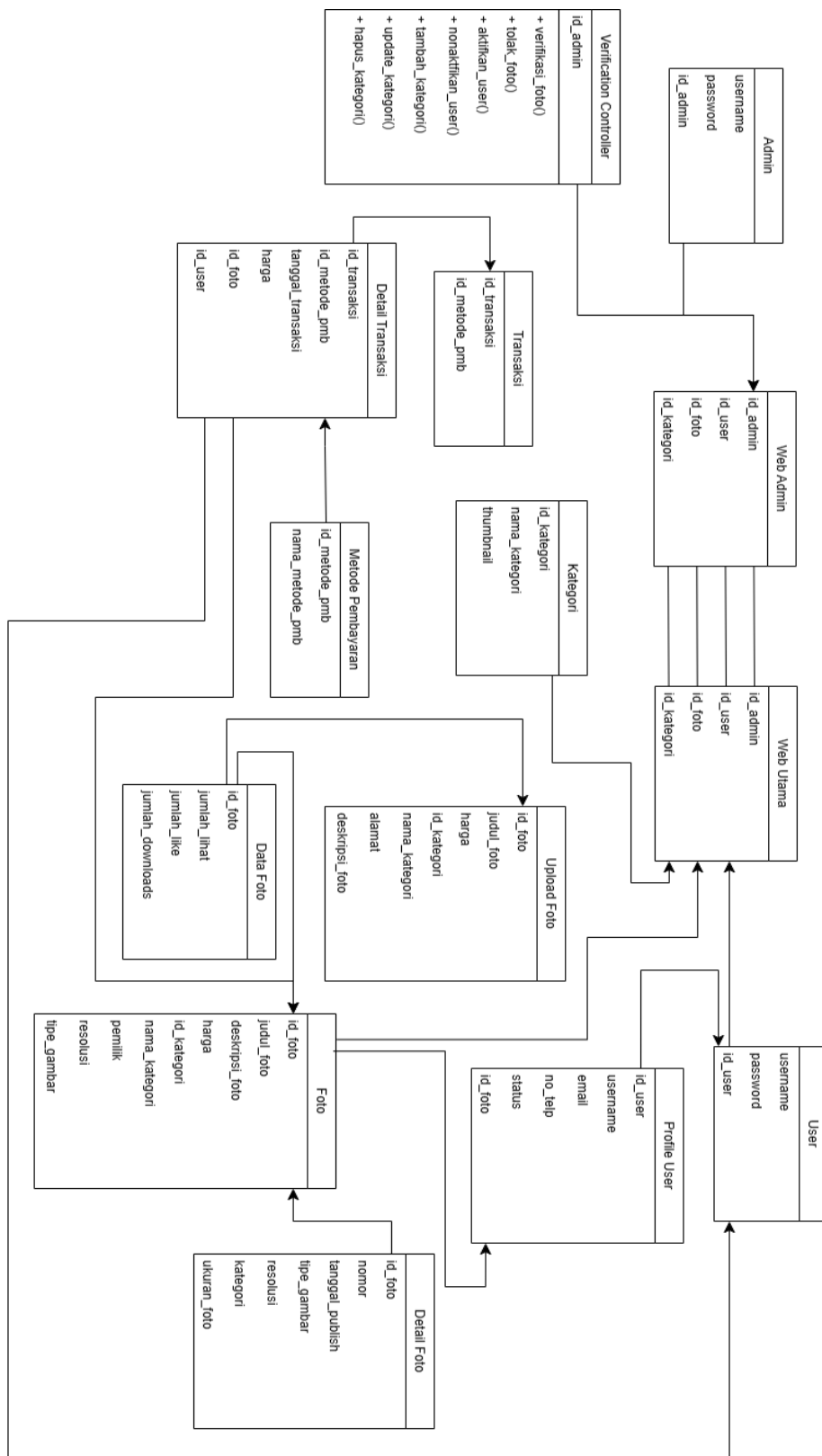
Sequence diagram saat aktor admin melihat daftar kategori karya pada halaman *web* admin yang terhubung ke halaman utama *web* dapat dilihat pada gambar 3.14



Gambar 3. 14 *Sequence diagram* admin manajemen daftar kategori

3.4.3 *Class Diagram*

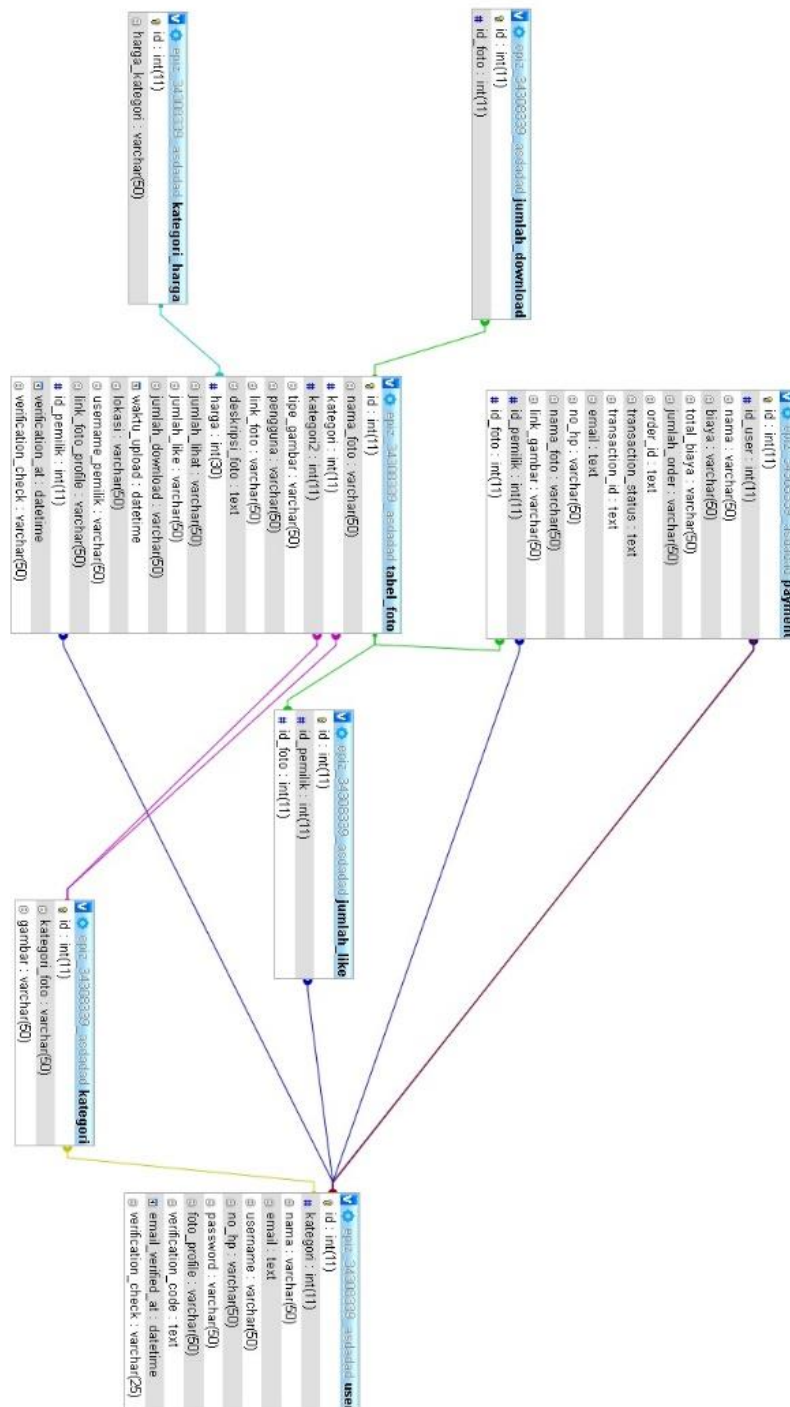
Class diagram menjelaskan hubungan struktur antar kelas-kelas dan atribut-atribut yang terjadi pada *website* Nusa Pixel. *Class diagram* sistem dapat dilihat pada gambar 3.15



Gambar 3. 15 Class diagram

3.4.3 Desain Database

Desain Database menjelaskan daftar tabel yang terdapat pada *phpMyAdmin* pada aplikasi XAMPP dapat dilihat pada gambar 3.16



Gambar 3. 16 Desain Database

3.5 Kamus Data

Kamus data ini berisikan tentang rincian masing-masing field dari setiap tabel yang dihasilkan.

a. Tabel *User*

Berikut adalah detail penjelasan dari tabel pengguna pada *database website* yang dikembangkan.

Tabel 3. 5 Tabel *user*

<i>column</i>	<i>type</i>	keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary key</i>
kategori	<i>varchar(50)</i>	Menyimpan data kategori pengguna
nama	<i>varchar(50)</i>	Menyimpan nama lengkap pengguna
<i>email</i>	<i>text</i>	Menyimpan alamat <i>e-mail</i> pengguna.
<i>username</i>	<i>varchar(20)</i>	Menyimpan nama pengguna yang digunakan untuk login
no_hp	<i>varchar(20)</i>	Menyimpan nomor telepon pengguna
<i>password</i>	<i>varchar(20)</i>	Menyimpan hash atau enkripsi dari password pengguna
foto_profile	<i>varchar(250)</i>	Menyimpan gambar profil pengguna.
<i>verification_code</i>	<i>text</i>	Menyimpan kode verifikasi yang

		digunakan untuk proses verifikasi
<i>email_verified_at</i>	<i>datetime</i>	Menyimpan tanggal dan waktu ketika alamat email diverifikasi.
<i>verification_check</i>	<i>tinyint</i>	Menyimpan status apakah verifikasi telah dilakukan atau belum.

b. Tabel Foto

Berikut adalah detail penjelasan dari tabel foto pada *database website* yang dikembangkan.

Tabel 3. 6 Tabel foto

<i>coloumn</i>	<i>type</i>	keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary key</i>
<i>nama_foto</i>	<i>varchar(50)</i>	Nama unik untuk setiap foto atau gambar yang diunggah
<i>kategori</i>	<i>varchar(50)</i>	Kategori utama untuk foto
<i>kategori2</i>	<i>varchar(50)</i>	Kategori tambahan atau sub-kategori untuk foto
<i>tipe_gambar</i>	<i>varchar(10)</i>	Tipe file gambar (JPG, PNG, GIF)
<i>pengguna</i>	<i>varchar(50)</i>	Nama pengguna yang mengunggah foto
<i>link_foto</i>	<i>varchar(250)</i>	Link atau path ke file gambar di server
<i>deskripsi_foto</i>	<i>text</i>	Deskripsi singkat tentang foto

<i>harga</i>	<i>float</i>	Harga pada foto yang dijual
<i>jumlah_lihat</i>	<i>int</i>	Jumlah berapa kali foto dilihat
<i>jumlah_like</i>	<i>int</i>	Jumlah berapa kali foto di-like
<i>jumlah_download</i>	<i>int</i>	Jumlah berapa kali foto di-download
<i>waktu_upload</i>	<i>datetime</i>	Waktu ketika foto diunggah.
<i>lokasi</i>	<i>varchar(50)</i>	Lokasi atau tempat di mana foto diambil
<i>username_pemilik</i>	<i>varchar(50)</i>	Nama pengguna pemilik foto
<i>link_foto_profile</i>	<i>varchar(250)</i>	Link atau path ke foto profil pengguna
<i>id_pemilik</i>	<i>int(100)</i>	ID pemilik foto
<i>verification_at</i>	<i>datetime</i>	Waktu ketika verifikasi dilakukan
<i>verification_check</i>	<i>tinyint</i>	Indikator apakah verifikasi telah dilakukan (0 untuk belum diverifikasi, 1 untuk diverifikasi)

c. Tabel Pembayaran

Berikut adalah detail penjelasan dari tabel pembayaran pada *database website* yang dikembangkan.

Tabel 3. 7 Tabel pembayaran

<i>coloumn</i>	<i>type</i>	keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>Primary key</i>

<i>id_user</i>	<i>int(100)</i>	<i>foreign key</i>
nama	<i>varchar(50)</i>	Nama pengguna atau pemilik akun yang melakukan pembayaran
biaya	<i>decimal</i>	Jumlah biaya untuk satu foto
total_biaya	<i>decimal</i>	Total biaya untuk seluruh jumlah order
jumlah_order	<i>int(11)</i>	Jumlah item yang dipesan dalam pembayaran
<i>order_id</i>	<i>Int(150)</i>	ID pesanan yang terkait dengan pembayaran.
<i>transaction_status</i>	<i>text</i>	Status transaksi, seperti "Berhasil," "Gagal," atau "Menunggu Konfirmasi."
<i>transaction_id</i>	<i>text</i>	ID transaksi yang dikeluarkan oleh sistem pembayaran pihak ketiga
<i>email</i>	<i>text</i>	Alamat email yang terkait dengan pembayaran
no_hp	<i>varchar(20)</i>	Nomor telepon pemilik foto
nama_foto	<i>varchar(150)</i>	Nama berkas gambar yang dibeli/dijual
<i>link_gambar</i>	<i>varchar(250)</i>	Tautan (URL) menuju berkas gambar yang dibeli/dijual
id_pemilik	<i>int(11)</i>	ID pemilik foto

id_foto	<i>int(11)</i>	ID foto atau gambar yang terkait dengan pembayaran
---------	----------------	--

d. Tabel Kategori

Berikut adalah detail penjelasan dari tabel kategori foto pada *database website* yang dikembangkan.

Tabel 3. 8 Tabel kategori

<i>coloumn</i>	<i>type</i>	keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
kategori_foto	<i>varchar(50)</i>	Nama kategori atau jenis dari foto yang akan digunakan untuk mengelompokkan gambar
gambar	<i>varchar(250)</i>	Nama berkas gambar yang terkait dengan kategori.

e. Tabel Kategori Harga

Berikut adalah detail penjelasan dari tabel kategori harga pada *database website* yang dikembangkan.

Tabel 3. 9 Tabel kategori harga

<i>coloumn</i>	<i>type</i>	keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
harga_kategori	<i>decimal</i>	Nilai harga yang terkait

		dengan kategori tertentu
--	--	--------------------------

f. Tabel Jumlah *Like*

Berikut adalah detail penjelasan dari tabel total jumlah *like* pada foto yang dijual pada *database website* yang dikembangkan.

Tabel 3. 10 Tabel jumlah *like*

<i>column</i>	<i>type</i>	keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
<i>id_pemilik</i>	<i>int(150)</i>	<i>foreign key</i>
<i>id_foto</i>	<i>int(150)</i>	<i>foreign key</i>

g. Tabel Jumlah *Download*

Berikut adalah detail penjelasan dari tabel jumlah download atau jumlah foto yang dibeli pada *database website* yang dikembangkan.

Tabel 3. 11 Tabel jumlah *download*

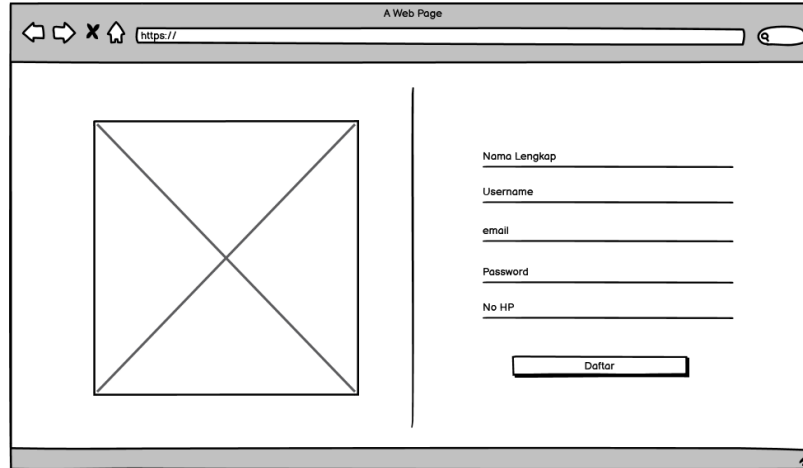
<i>column</i>	<i>type</i>	keterangan
<i>id</i>	<i>int(11)</i>	<i>primary key</i>
<i>id_foto</i>	<i>varchar(11)</i>	<i>foreign key</i>

3.6 Rancangan Tampilan *Website*

Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan halaman *website* untuk memberikan gambaran bagaimana desain *web* yang akan dibuat.

a. Halaman Pendaftaran

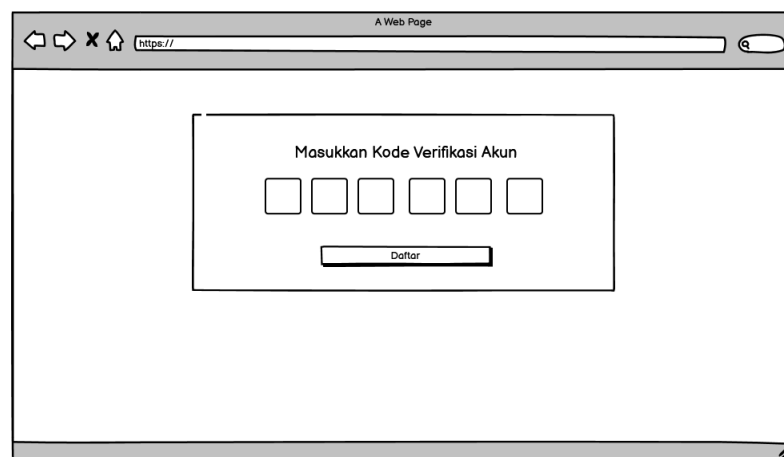
Rancangan halaman pendaftaran untuk pengunjung, pada *form* pendaftaran terdapat kolom nama, *email*, *password*, no hp seperti pada gambar 3.17



Gambar 3. 17 Rancangan menu pendaftaran

b. Halaman Verifikasi *E-Mail*

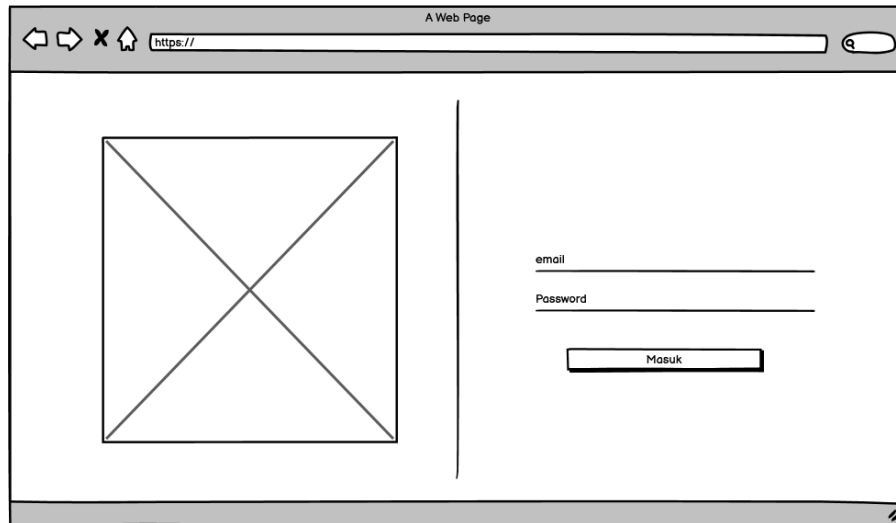
Rancangan halaman verifikasi kode yang harus diisi oleh pengguna yang dikirimkan sistem ke akun *e-mail* pengguna seperti pada gambar 3.18



Gambar 3. 18 Rancangan halaman verifikasi

c. Halaman *Login*

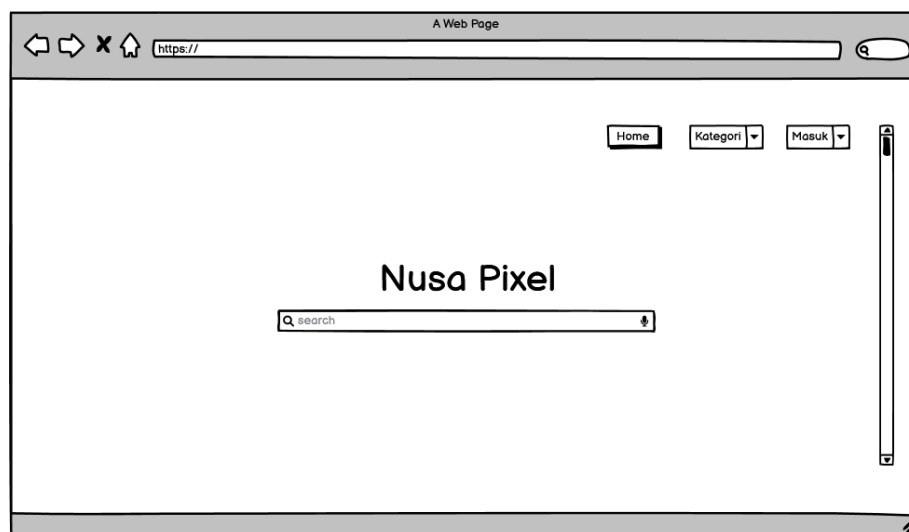
Rancangan halaman *login* untuk admin dan pengguna, pada *form* ini terdapat kolom nama dan *password* seperti pada gambar 3.19



Gambar 3. 19 Rancangan menu *Login*

d. Halaman Utama *Website*

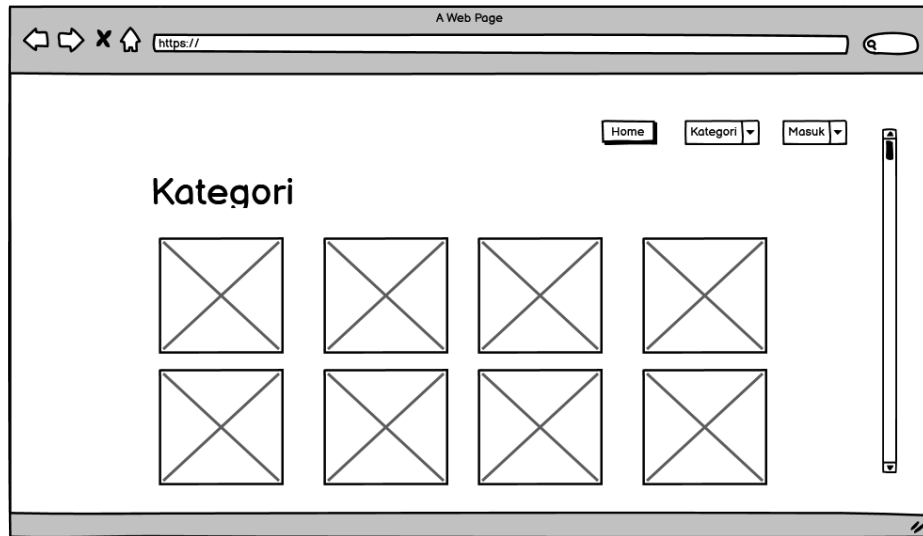
Rancangan halaman utama/beranda *web* yang berisi menu *home*, kategori *login*, serta berisi navigasi pencarian seperti pada gambar 3.20



Gambar 3. 20 Rancangan halaman utama

e. Halaman Kategori

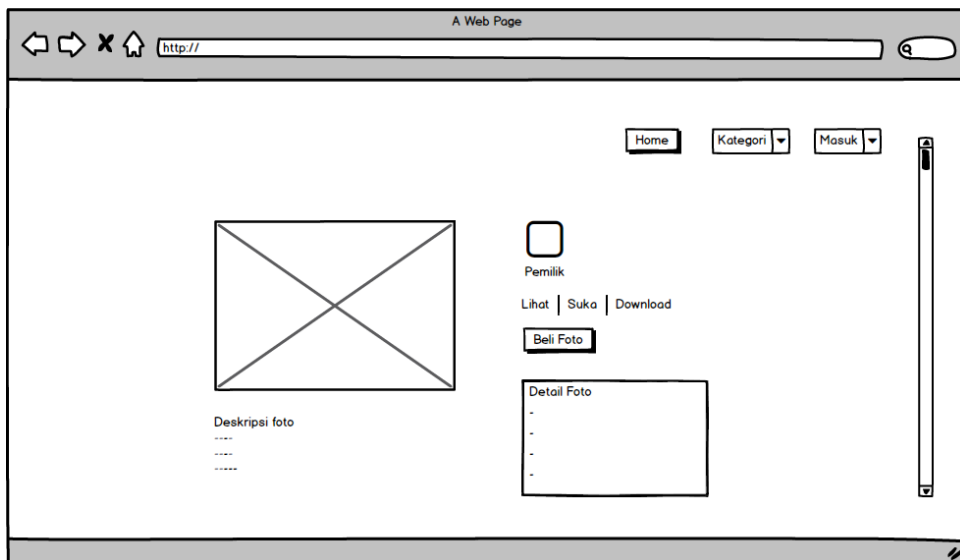
Rancangan halaman untuk menu kategori yang berisi seluruh kategori/jenis karya digital pada *web* seperti pada gambar 3.21



Gambar 3. 21 Rancangan menu kategori

f. Halaman Detail Foto

Rancangan halaman detail foto yang telah di-klik oleh pengguna yang berisi gambar, akun pemilik, tombol suka, *download* dan jumlah lihat seperti pada gambar 3.22

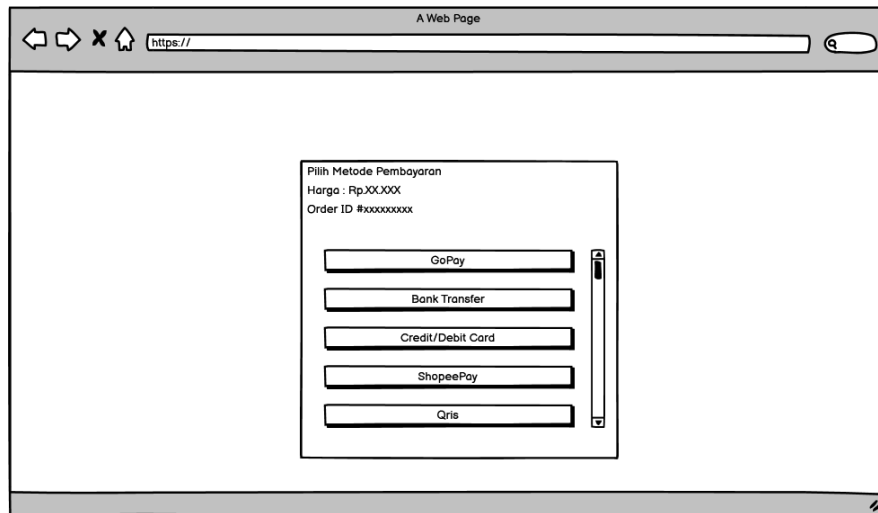


Gambar 3. 22 Rancangan halaman detail foto

g. Halaman Pembayaran

Rancangan halaman pembayaran saat pengguna telah memilih tombol beli. Halaman ini berisi pilihan metode dan sistem pembayaran yang harus dipilih

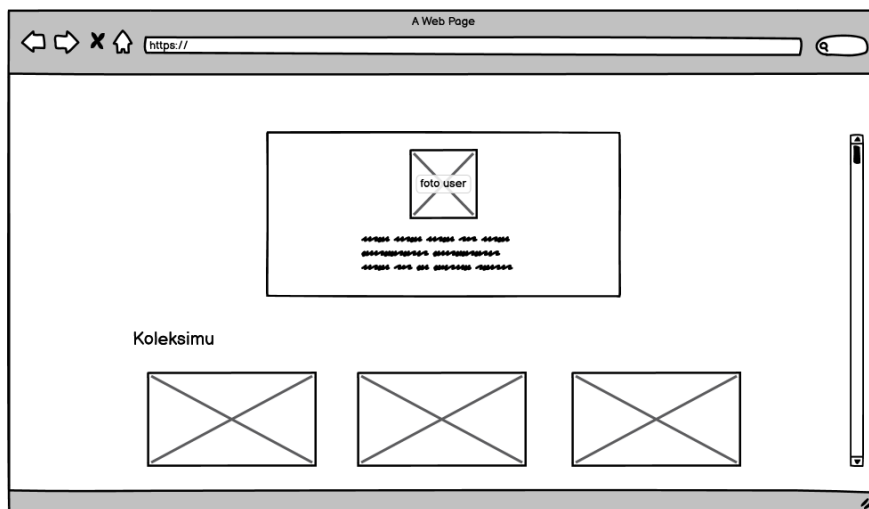
pembeli seperti pada gambar 3. 23



Gambar 3. 23 Rancangan halaman pembayaran

h. Halaman Profil Pengguna

Halaman profil pengguna adalah halaman yang berisi data diri pengguna dan seluruh koleksi foto yang sedang dijual oleh pengguna seperti pada gambar 3.24



Gambar 3. 24 Rancangan halaman profil pengguna

i. Halaman Upload Foto

Rancangan halaman pengguna saat akan mengunggah karya foto yang akan mereka jual. Halaman ini berisi nama foto, harga foto, unggah file, pilihan kategori serta deskripsi foto seperti pada gambar 3.25

A Web Page

https://

Nama Foto

Harga Foto

Pilih Foto

Pilih Kategori 1

Pilih Kategori 2

Photo Ilustrasi

commercial Editorial

Deskripsi Foto

Upload

Gambar 3. 25 Rancangan halaman unggah foto

j. Halaman *Upload Help & Report*

Rancangan halaman *upload help & report user*. Halaman ini digunakan pengguna untuk melaporkan keluhan seputar aktivitas yang terjadi didalam maupun diluar *website*, selama masih berhubungan dengan pihak *website* nusa pixel, seperti pada gambar 3.26

A Web Page

http://

Nama Pelapor

Email

Upload Foto Bukti Laporan

Deskripsi Laporan

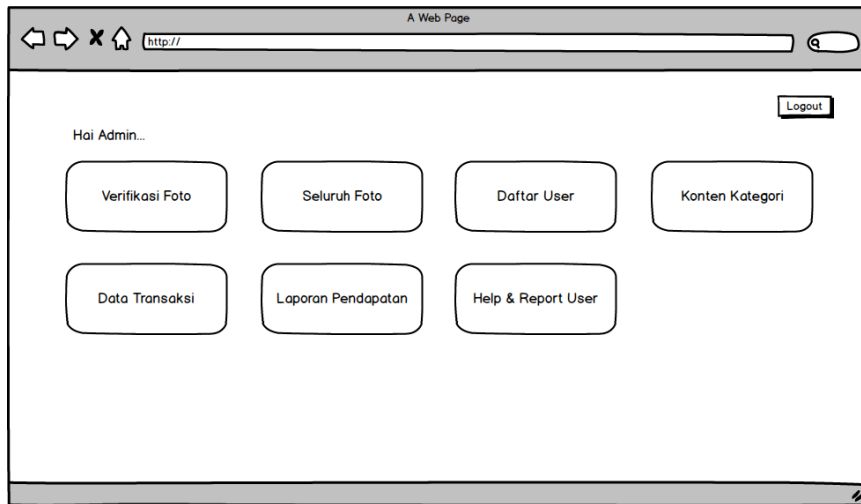
Upload laporan

Gambar 3. 26 Rancangan halaman *upload help & report*

k. Halaman Utama *Web Admin*

Rancangan halaman utama pada *web admin* yang berisi verifikasi foto, data seluruh foto yang dijual, daftar pengguna, konten kategori dan tombol *logout*

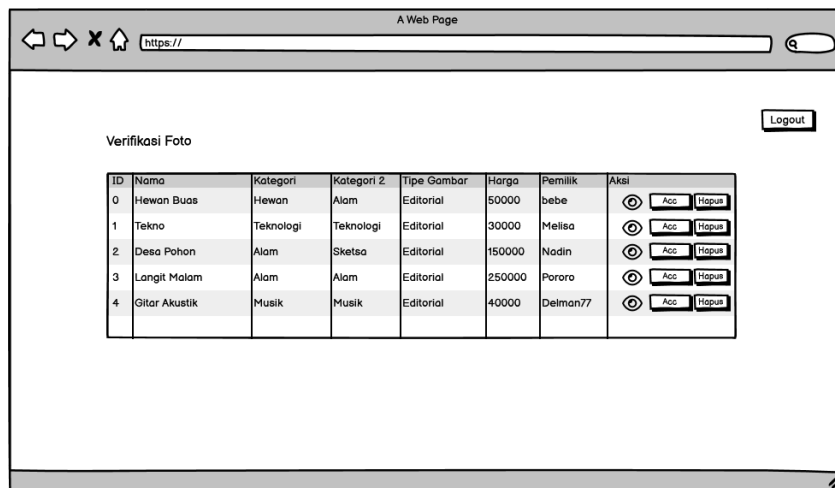
seperti pada gambar 3.27



Gambar 3. 27 Rancangan menu utama web admin

1. Halaman Verifikasi Foto

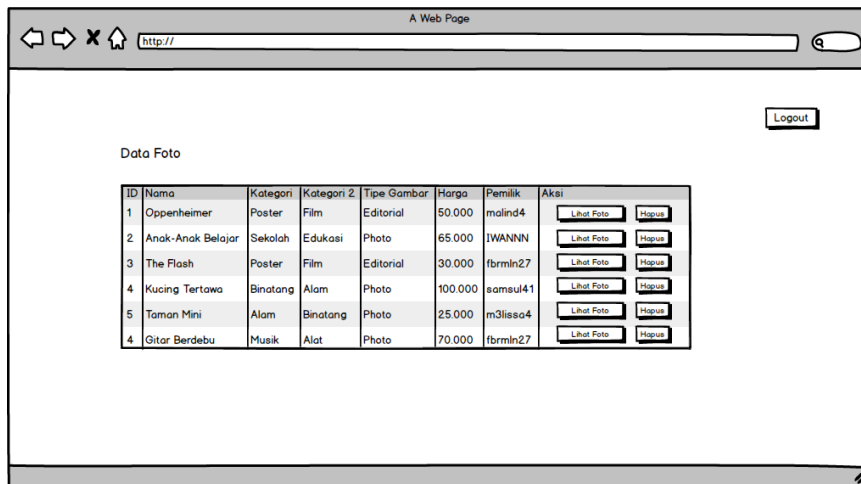
Rancangan halaman verifikasi foto pada *web* admin yang berisi data dan daftar foto yg telah di unggah oleh pengguna, yang selanjutnya akan ditinjau oleh admin sebelum dapat di jual di *website* utama seperti pada gambar 3.28



Gambar 3. 28 Rancangan menu verifikasi foto

m. Halaman Data Foto Pada *Web* Admin

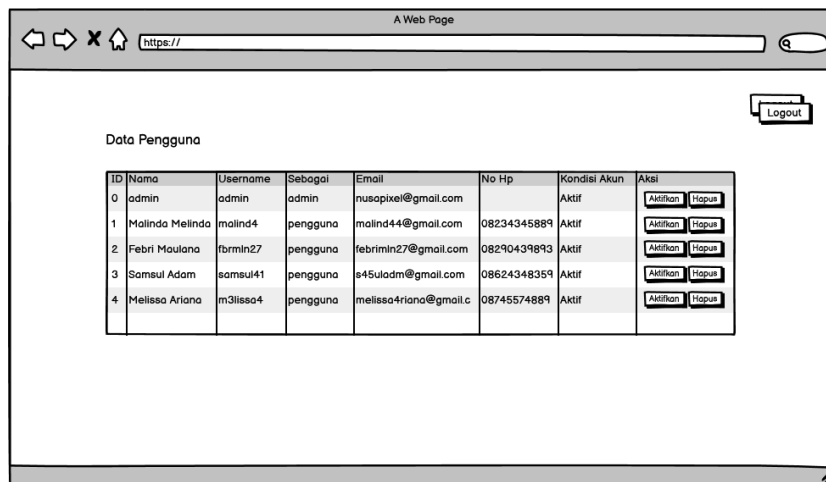
Rancangan halaman data foto *web* admin ini berisi seluruh daftar foto yang telah terverifikasi dan ada dalam daftar penjualan *web* seperti pada gambar 3.29



Gambar 3. 29 Rancangan halaman data foto web admin

n. Halaman Daftar Pengguna Pada *Web Admin*

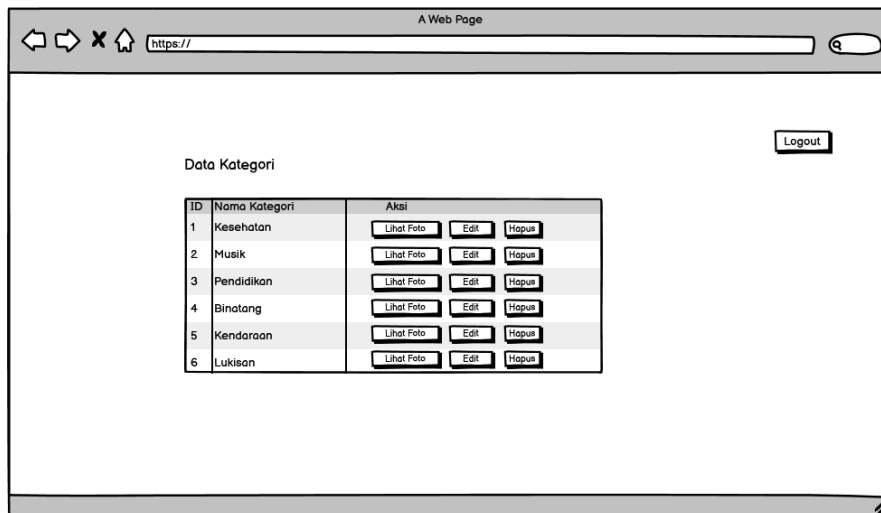
Rancangan halaman daftar pengguna yang telah terdaftar pada *web*. Admin dapat mengaktifkan/menonaktifkan/menghapus akun pengguna seperti pada gambar 3.30



Gambar 3. 30 Rancangan halaman daftar pengguna pada web admin

o. Halaman Menu Kategori Pada *Web Admin*

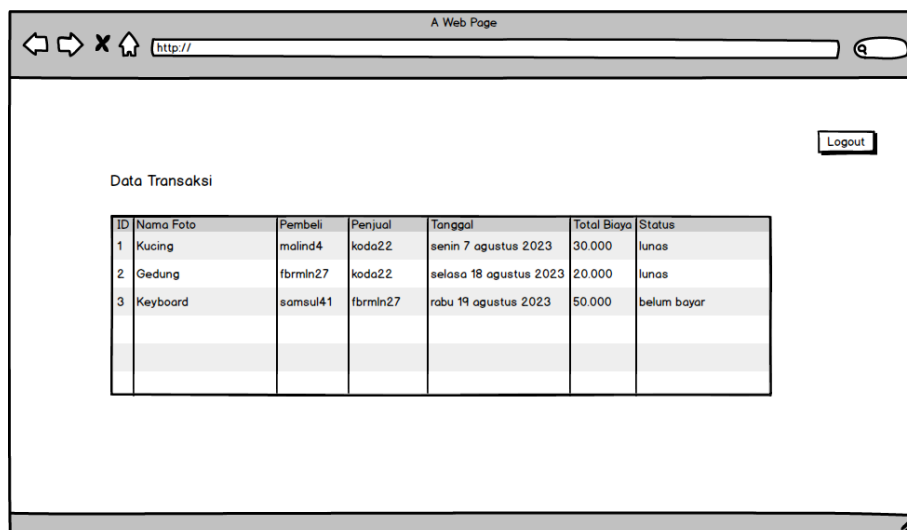
Rancangan halaman daftar seluruh kategori karya digital. Pada menu ini admin dapat menambah, merubah, menghapus data kategori seperti pada gambar 3.31



Gambar 3. 31 Rancangan menu kategori pada *web* admin

p. Halaman Menu Data Transaksi Pada *Web* Admin

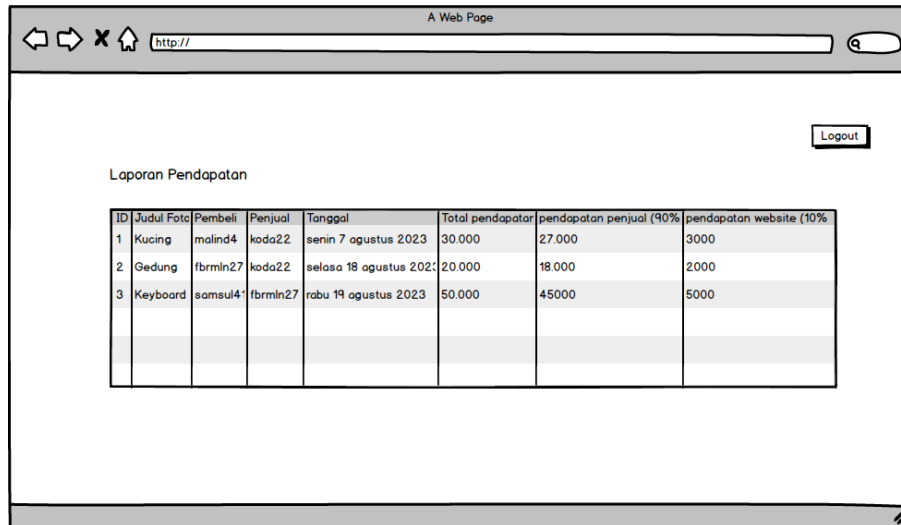
Rancangan halaman daftar seluruh transaksi. Pada menu ini admin dapat melihat data seluruh transaksi yang terjadi seperti pada gambar 3.32



Gambar 3. 32 Rancangan menu data transaksi pada *web* admin

q. Halaman Menu Laporan Pendapatan Pada *Web* Admin

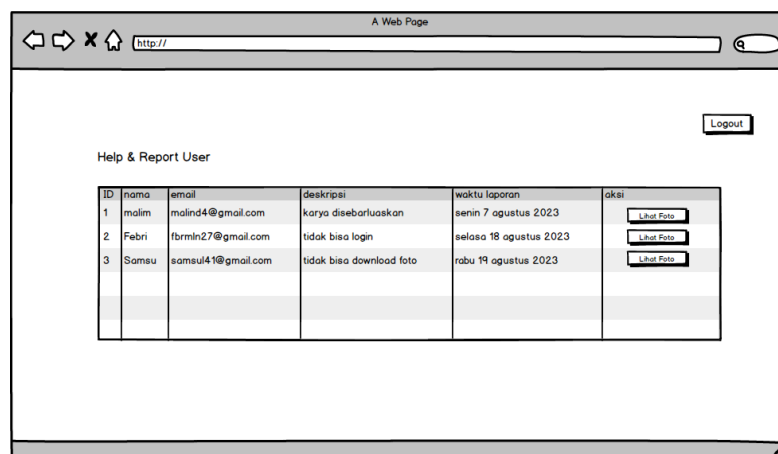
Rancangan halaman laporan pendapatan. Pada menu ini admin dapat melihat laporan pendapatan untuk penjual dan pemilik *website*. seperti pada gambar 3.33



Gambar 3. 33 Rancangan menu laporan pendapatan pada web admin

r. Halaman Menu *Help & Report User* Pada Web Admin

Pada menu ini admin dapat melihat data seluruh keluhan maupun laporan yang dilakukan oleh pengguna seputar aktifitas yang terjadi didalam maupun diluar *website*, selama masih berhubungan dengan pihak *website* nusa pixel, seperti pada gambar 3.33



Gambar 3. 34 Rancangan menu *help & report user* pada web admin