

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Implementasi

Hasil Implementasi dari sistem informasi *online art exhibition E-gallery berbasis website* yaitu perangkat lunak berbasis *website*. berikut ini adalah tampilan web yang sudah dirancang.

4.1.1 Tampilan Halaman Registrasi

Merupakan tampilan halaman registrasi pada *website*. Tampilan *registrasi* berisi nama, Alamat email, kata sandi yang harus diisi oleh calon user/peserta pameran art exhibition.

Cek'." data-bbox="181 418 868 639"/>

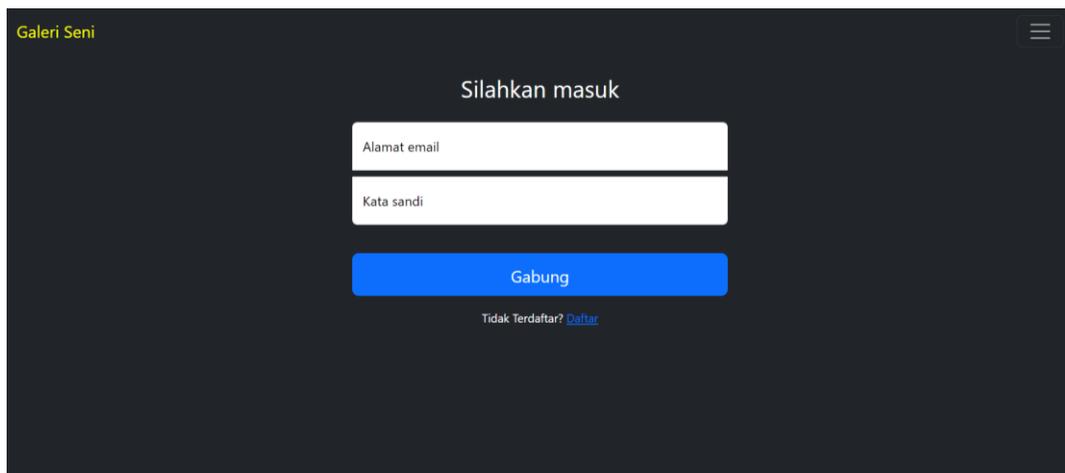
Gambar 4. 1 Tampilan registrasi

Tabel 4. 1 Penjelasan halaman registrasi

No	User	Penjelasan
1	Admin	Pada halaman ini admin bisa membuat akun untuk mengelola <i>website gallery</i> tersebut.
2	Seniman	pada halaman ini seniman bisa membuat akun untuk mengikuti <i>art exhibition</i> dengan cara mencantumkan nama, <i>user name</i> , <i>email</i> dan <i>password</i> .

4.1.2 Tampilan Halaman Login

Merupakan tampilan halaman login pada *website*. Tampilan *login* berisi informasi berisi masukan Alamat email dan kata sandi yang sudah di buat di halaman registrasi.



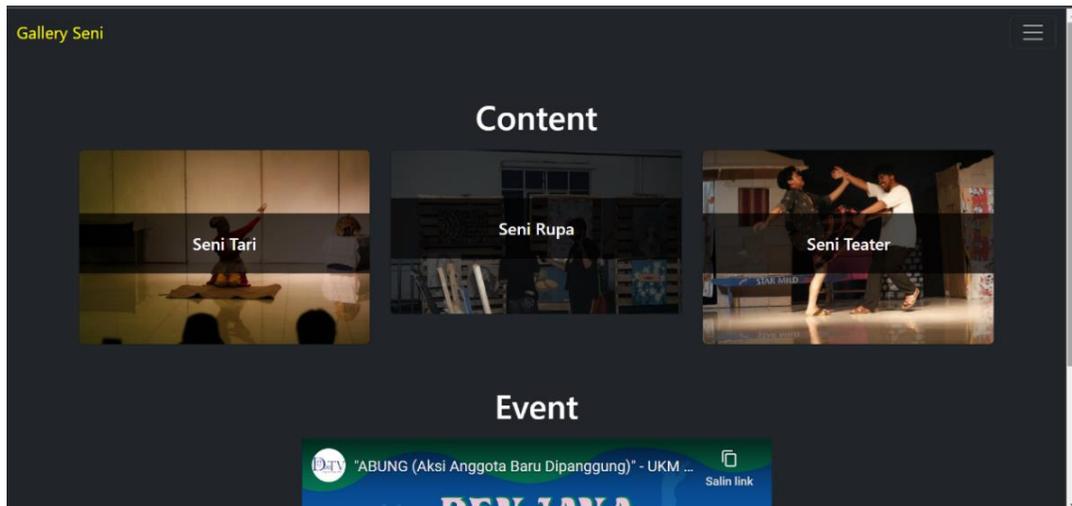
Gambar 4. 2 Tampilan *login*

Tabel 4. 2 Penjelasan halaman login

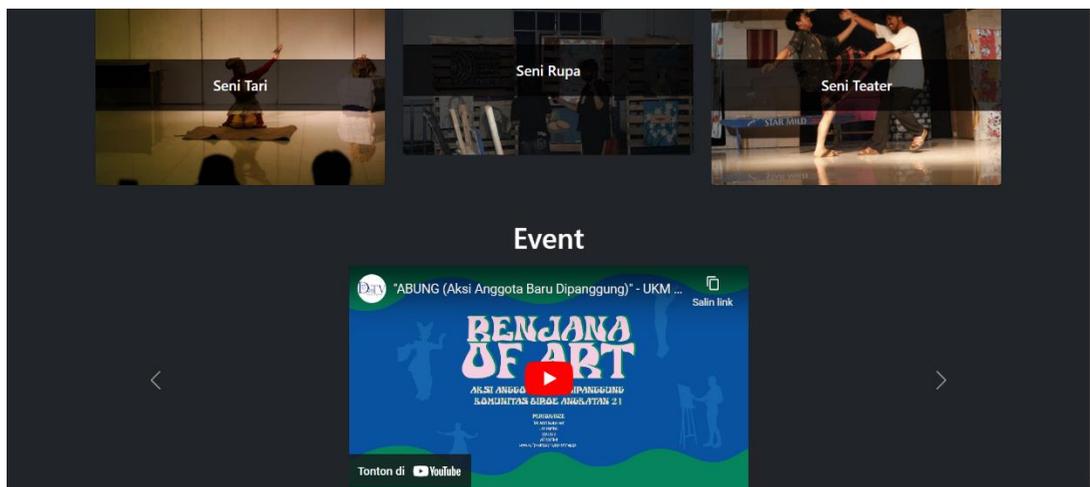
No	User	Penjelasan
1	admin	Pada halaman ini admin harus <i>login</i> terlebih dahulu dengan menggunakan <i>user name</i> dan <i>password</i> yang sudah dibuat untuk mengelola <i>website</i> tersebut.
2	seniman	pada halaman ini seniman harus <i>login</i> terlebih dahulu dengan menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah di buat dihalaman registrasi agar bisa mengikuti <i>exhibition</i> .

4.1.3 Tampilan Halaman Beranda

Merupakan tampilan halaman beranda pada *website*. Tampilan *branda* berisi konten *website* yang terdiri dari kategori seni tari, kategori seni rupa, kategori seni eater dan halaman berita berisikan informasi seni yang sedang tren.



Gambar 4. 3 Tampilan beranda



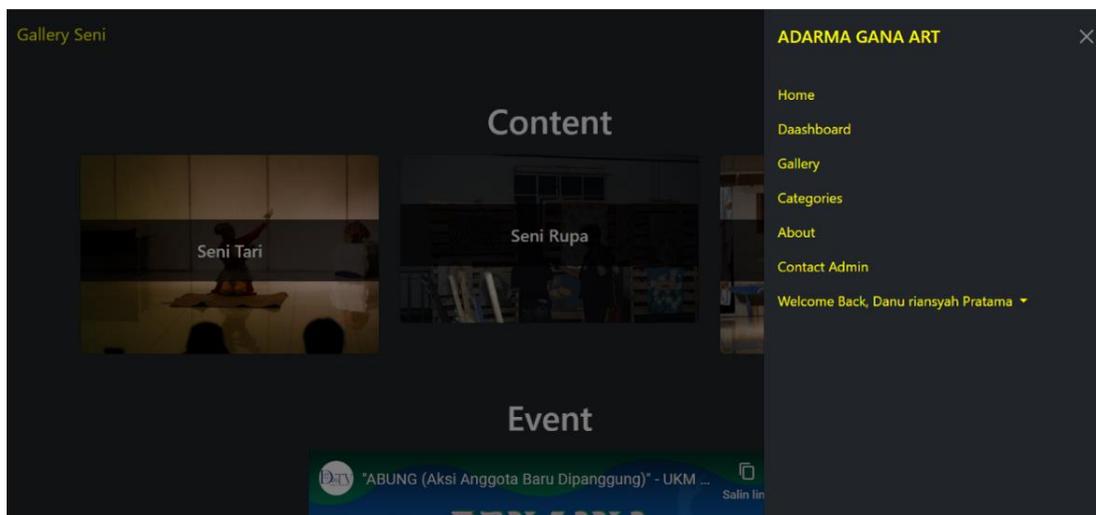
Gambar 4. 4 Tampilan beranda

Tabel 4. 3 Penjelasan halaman beranda

No	User	Penjelasan
1	admin	Pada halaman ini setelah <i>login</i> berhasil <i>user</i> bisa menikmati pameran dengan konten seni tari, seni rupa, dan teater dan berita tetang seputar kesenian dan tombol <i>navbar</i> sebelah pojok kanan untuk menglola <i>website</i> .
2	seniman	Pada halaman ini setelah <i>login</i> berhasil <i>user</i> bisa menikmati pameran dengan konten seni tari, seni rupa, dan teater dan berita tetang seputar kesenian dan tombol <i>navbar</i> sebelah pojok kanan untuk seting karya.
3	Pengunjung	Pada halaman <i>user</i> bisa menikmati pameran dengan konten seni tari, seni rupa, dan teater dan berita tetang seputar kesenian tanpa perlu melakukan <i>login</i> .

4.1.4 Tampilan Halaman Navbar

Merupakan tampilan halaman navbar pada *website*. Tampilan *navbar* berisi tentang tombol home, dashboard, gallery, category, about, kontak admin, dan logout sebgai user.



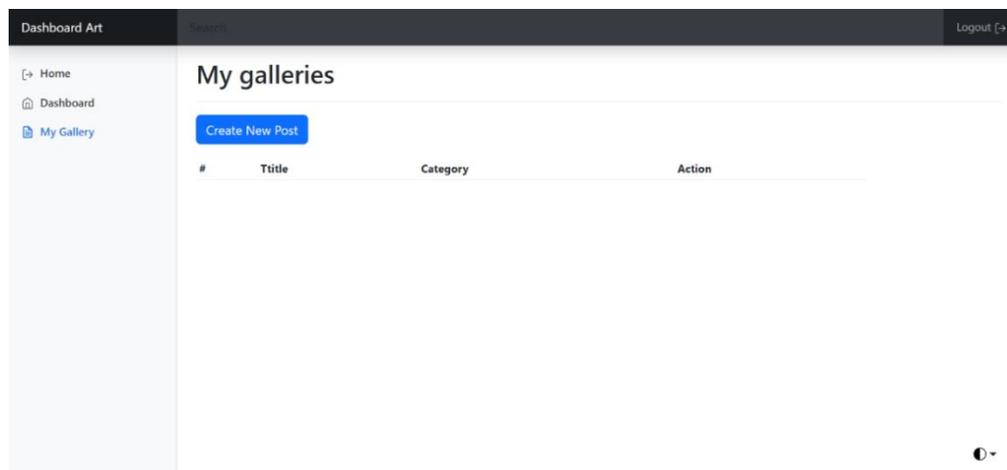
Gambar 4. 5 Tampilan *navbar*

Tabel 4. 4 Penjelasan halaman *navbar*

No	User	Penjelasan
1	admin	Pada halaman ini admin bisa melakukan klik <i>home</i> untuk beranda, klik kategori untuk seni rupa, klik <i>logout</i> dari admin.
2	seniman	Pada halaman ini admin bisa melakukan klik <i>home</i> untuk beranda, klik kategori untuk seni rupa, klik <i>galleri</i> untuk setting karya dan <i>logout</i> .
3	Pengunjung	Pada halaman user bisa melihat deskripsi pameran dan <i>login</i> jika ingin mendaftar sebagai seniman.

4.1.5 Tampilan Halaman Dashboar

Merupakan tampilan halaman dashboar pada *website*. Tampilan *dashboard* berisi tentang my gallery tempat upload karya, dan tombol home, dashboard.



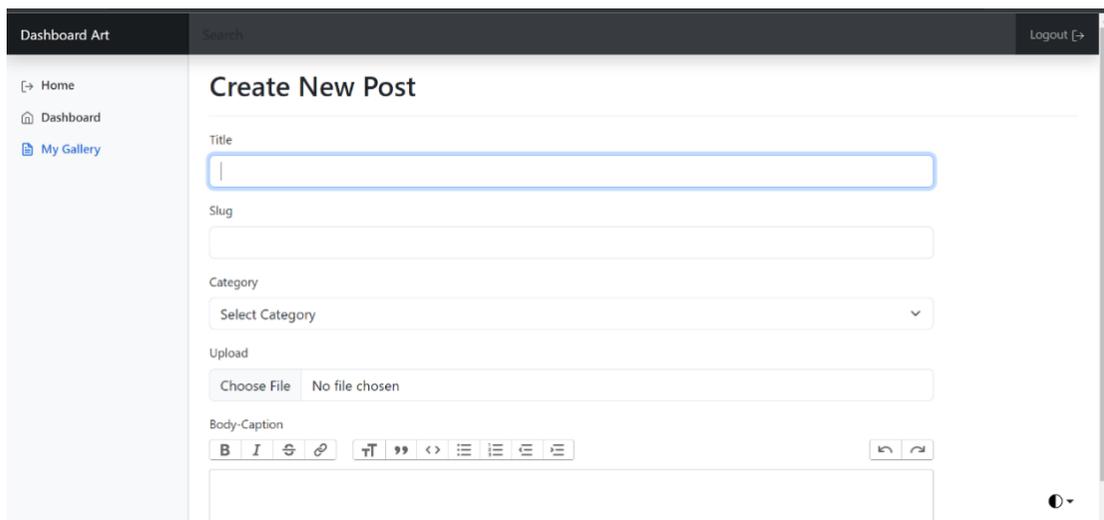
Gambar 4. 6 Tampilan *dashboard*

Tabel 4. 5 Penjelasan halaman dashboard

No	User	Penjelasan
1	admin	Pada halaman ini admin bisa melakukan klik <i>home</i> untuk beranda, dan klik <i>dashboar</i> untuk mengelola para seniman yang sudah submit karya.
2	seniman	Pada halaman ini seniman bisa melakukan klik <i>home</i> untuk beranda, klik <i>gallery</i> untuk upload dengan cara klik <i>creat new post</i> .

4.1.6 Talamam Upload Karya

Merupakan tampilan halaman create new post pada *website*. Tampilan *ini* berisi tentang user mengupload karya yang akan dipamerkan dengan cara mengisi judul karya, category karya, dan upload karya kemudian submit.



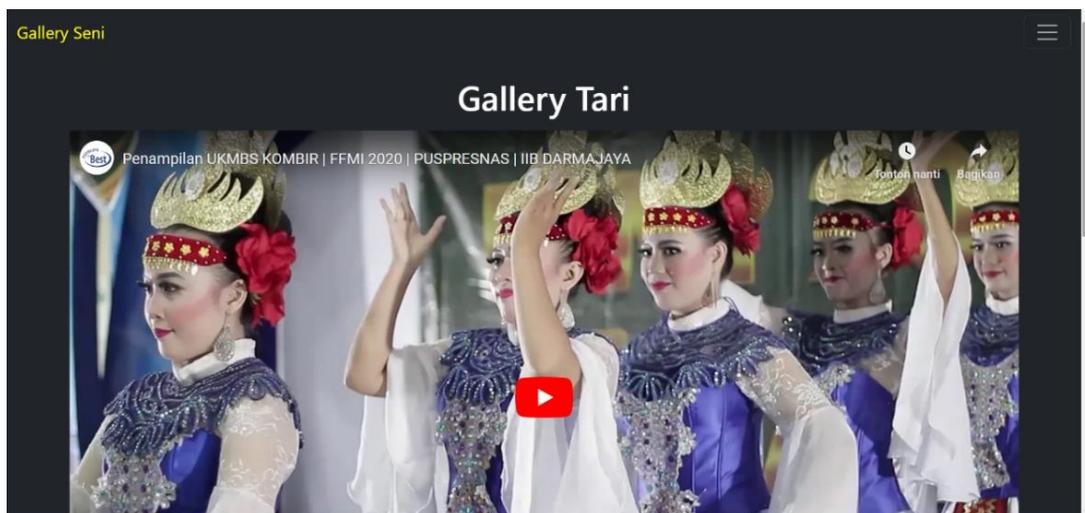
Gambar 4. 7 Tampilan upload karya

Tabel 4. 6 Penjelasan halaman upload karya

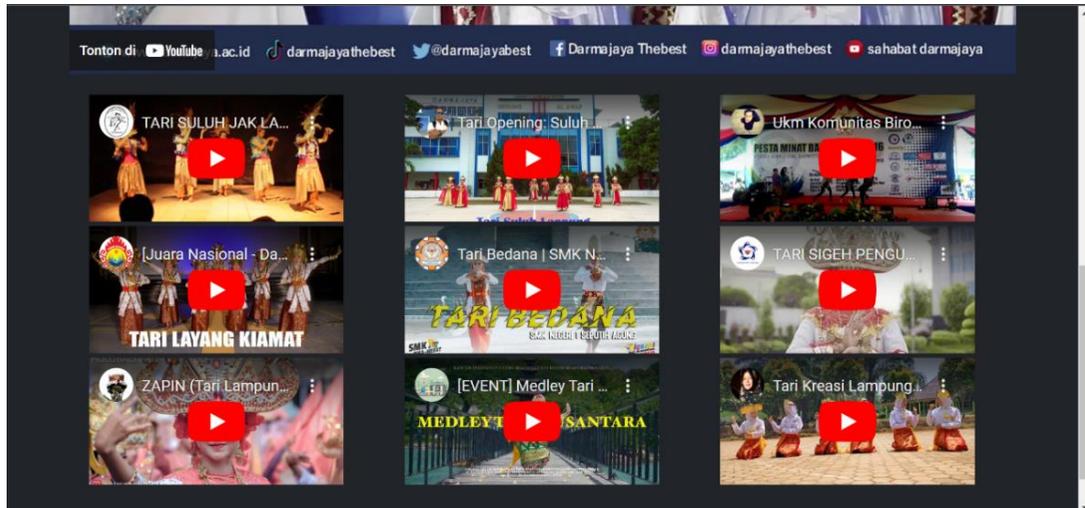
No	User	Penjelasan
1	admin	Pada halaman ini setelah klik <i>create new post</i> admin bisa upload karya sudah dipilih admin.
2	seniman	Pada halaman ini setelah klik <i>create new post</i> seniman bisa melakukan melakukan upload karya dengan mencantumkan judul karya, kategori karya, upload foto dan deskripsi karya.

4.1.6 Tampilan Halaman Gallery Tari

Merupakan tampilan halaman gallery tari pada *website*. Tampilan *ini* berisi tentang karya tari yang dipamerkan atau yang sudah di upload oleh user.pengunjung bisa klik pada gambar untuk melihat karya secara video.



Gambar 4. 8 Tampilan gallery tari



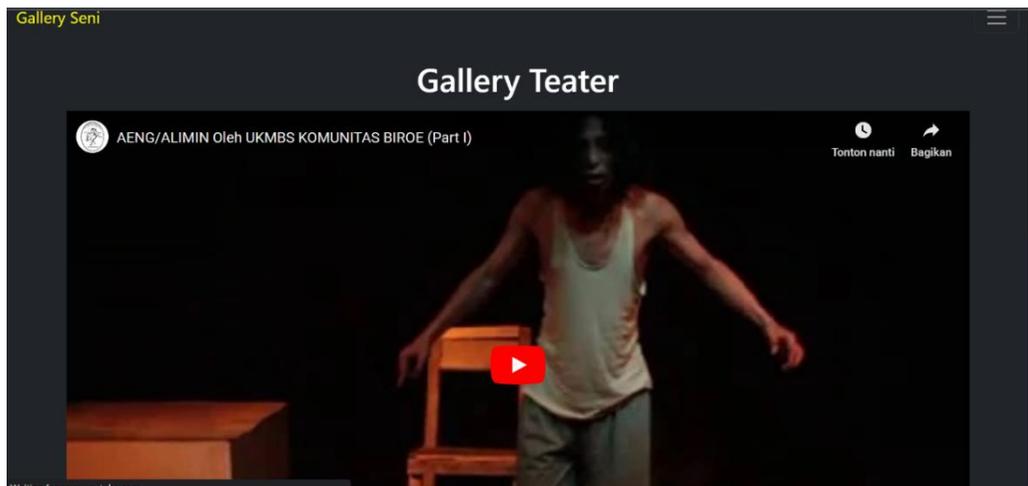
Gambar 4. 9 Tampilan *gallery* tari

Tabel 4. 7 Penjelasan halaman *gallery* tari

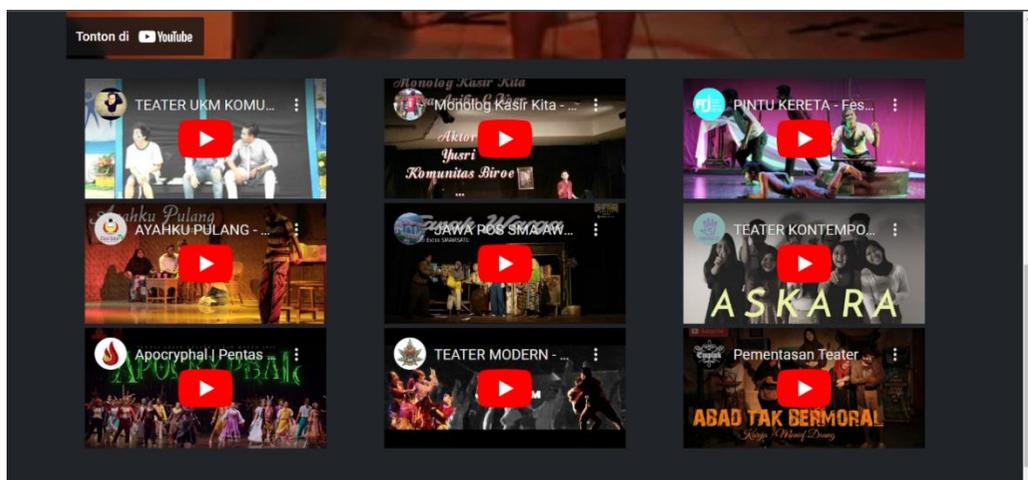
No	User	Penjelasan
1	admin	Pada halaman ini admin bisa melakukan penambahan link youtube untuk menambah tari.
2	seniman	Pada halaman ini seniman bisa menikmati hasil karya tari dari beberapa sanggar yang sudah disleksi oleh admin.
3	Pengunjung	Pada halaman ini seniman bisa menikmati hasil karya tari dari beberapa sanggar yang sudah disleksi oleh admin.

4.1.7 Tampilan Halaman Gallery Teater

Merupakan tampilan halaman gallery teater pada *website*. Tampilan *ini* berisi tentang karya teater yang dipamerkan atau yang sudah di upload oleh user. pengunjung bisa klik pada gambar untuk melihat karya secara video.



Gambar 4. 10 Tampilan *gallery* teater



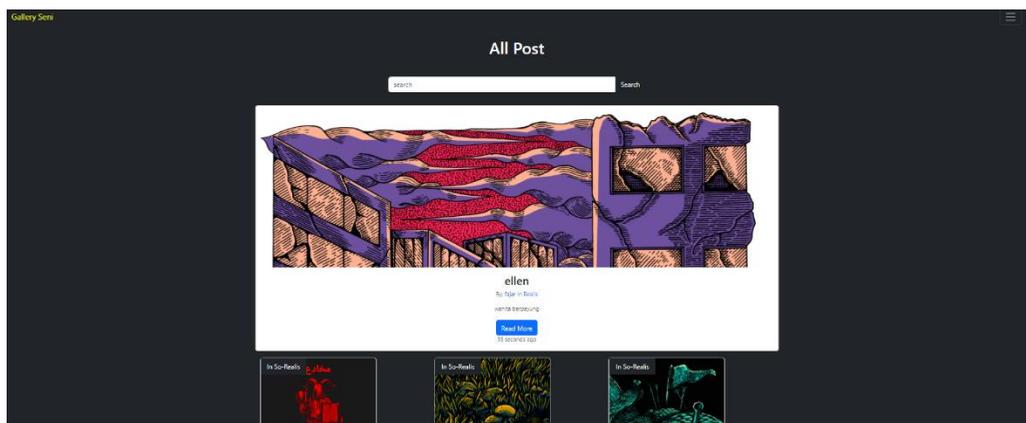
Gambar 4. 11 Tampilan *gallery* teater

Tabel 4. 8 Penjelasan halaman *gallery* teater

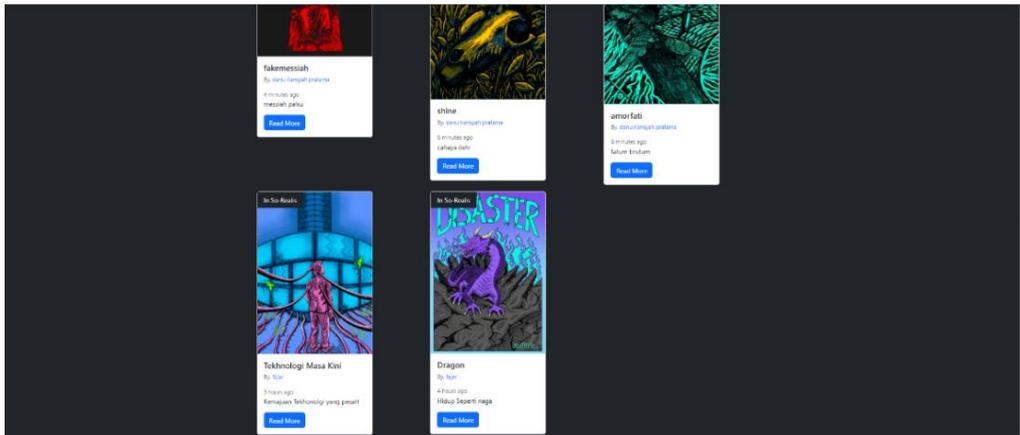
No	User	Penjelasan
1	admin	Pada halaman ini admin bisa melakukan penambahan link youtube melalui setting coding.
2	seniman	Pada halaman ini seniman bisa menikmati hasil karya teater dari beberapa sanggar yang sudah disleksi oleh admin.
3	Pengunjung	Pada halaman ini pengunjung bisa menikmati hasil karya tari dari beberapa sanggar yang sudah disleksi oleh admin.

4.1.9 Tampilan Halaman *Gallery Seni Rupa*

Merupakan tampilan halaman gallery seni rupa pada *website*. Tampilan *ini* berisi tentang karya seni rupa yang dipamerkan atau yang sudah di upload oleh user. pengunjung bisa klik pada gambar untuk melihat karya secara video.



Gambar 4. 12 Tampilan *gallery* rupa



Gambar 4. 13 Tampilan *gallery* rupa

Tabel 4. 9 Penjelasan halaman *gallery* rupa

No	User	Penjelasan
1	admin	Pada ini admin bisa melakukan penambahan gambar karya seni rupa melalui <i>setting coding</i> halaman.
2	seniman	Pada halaman ini seniman bisa menikmati hasil karya seni rupa dari beberapa seniman yang sudah disleksi oleh admin.
3	Pengunjung	Pada halaman ini pengunjung bisa menikmati hasil karya seni rupa dari beberapa seniman yang sudah disleksi oleh admin.

4.2 Pengguna Melihat Dan Menguji Sistem

Pengguna melihat dan menguji sistem dengan metode pengujian *black box testing*, berikut merupakan skenario pengujian yang dilakukan:

4.2.1 Pengujian Halaman *Registrasi*

Halaman *registrasi* akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian haaman *registrasi* :

Tabel 4. 10 Skenario pengujian halaman *registrasi*

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	Pembahasan
1	Mengisi formulir <i>registrasi</i> dengan benar	Berhasil	Sistem mampu menerima dan <i>mevalidasi</i> data <i>registrasi</i> yang diisi dengan benar, sehingga pengguna dapat membuat akun dengan sukses.
2	Mengisi formulir <i>registrasi</i> tidak lengkap	Gagal	System gagal <i>mevalidasi</i> data <i>registrasi</i> yang tidak lengkap, sehingga pengguna mendapatkan pesan eror dan tidak dapat mendaftar.
3	Uji respon sistem saat <i>registrasi</i>	Respon Cepat	Respon sistem terjadi dengan cepat saat pengguna melakukan proses <i>registrasi</i> , memiliki pengalaman pengguna yang responsif.
4	Uji kecepatan pemerosesan data <i>registrasi</i>	Respon Cepat	Proses pemerosesan data <i>registrasi</i> dilakukan dengan cepat mengoptimalkan waktu untuk proses pembuatan akun.
5	Uji penggunaan sumber daya	Penggunaan Optimal	Sistem menggunakan sumber daya secara efisien saat melakukan pengujian halaman <i>registrasi</i> , mengoptimalkan kinerja sistem.

4.2.2 Pengujian Halaman *Login*

Halaman *login* akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing

fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian halaman *login*:

Tabel 4. 11 Skenario pengujian halaman *login*

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	Pembahasan
1	Memasukan data <i>login</i> yang valid	Berhasil	Sistem mampu memvalidasi data <i>login</i> yang valid, sehingga pengguna dapat mengakses halaman sesuai dengan akun yang terdaftar.
2	Memasukan data <i>login</i> yang tidak valid	Gagal	Sistem gagal mevalidasi data <i>login</i> yang tidak valid, sehingga pengguna mendapat pesan eror dan tidak bisa melakukan <i>login</i> .
3	Uji respon system saat <i>login</i>	Respon Cepat	Respon sistem terjadi dengan cepat saat pengguna melakukan proses <i>login</i> , memberikan pengalaman pengguna yang responsif.
4	Uji kecepatan pemerosesan data	Respon Cepat	Proses pemerosesan data <i>login</i> dilakukan dengan cepat, mengoptimalkan waktu untuk proses autentifikasi dan otoritasi pengguna.
5	Uji penggunaan sumber daya sistem	Penggunaan Optimal	System menggunakan sumber daya secara efesien saat melakukan pengujian halaman <i>login</i> .

4.2.3 engujian Halaman Beranda

Halaman beranda akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian halaman beranda :

Tabel 4. 12 Skenario pengujian halaman beranda

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	Pembahasan
1	Memilih jenis kategori <i>gallery</i>	Berhasil	Sistem menyediakan opsi pilihan jenis kategori seni yang dapat di pilih oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan.
2	Uji respon sistem saat memilih kategori <i>gallery</i>	Respon Cepat	Respon sistem terjadi dengan cepat saat pengguna melakukan proses memilih kategori seni, memberi pengalaman pengguna yang responsif.
3	Uji respon system saat melihat informasi	Respon Cepat	Respon sistem saat melihat informasi terkait pameran cepat, sehingga mengoptimalkan pengguna untuk melihat informasi.
4	Uji penggunaan sumber daya	Penggunaan Optimal	Sistem menggunakan sumber daya secara efesien saat melakukan pengujian halaman beranda.

4.2.4 Pengujian Halaman *Navbar*

Halaman *navbar* akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian halaman *navbar* :

Tabel 4. 13 Skenario pengujian halaman *navbar*

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	pembahasan
1	Memilih <i>icon navbar</i>	Berhasil	Sistem menyediakan <i>icon navbar</i> yang isi nya dapat dipilih oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih sesuai dengan kebutuhan.
2	Uji respon <i>navbar</i>	Respon Cepat	Respon system terjadi dengan cepat saat pengguna mengklik <i>icon navbar</i> , memberi pengalaman pengguna yang lancer dan responsif.
3	Uji respon halaman <i>dashboar</i>	Respon Cepat	Respon system pada <i>dashboar</i> terjadi cepat, sehingga pengguna dapat melakukan upload karya dengan cepat.

4	Uji penggunaan sumber daya	Penggunaan Optimal	Sistem menggunakan sumber daya secara efisien saat melakukan pengujian halaman <i>navbar</i> .
---	----------------------------	--------------------	--

4.2.5 Pengujian Halaman *Dashboard*

Halaman *dashboard* akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian halaman *dashboard* :

Tabel 4. 14 Skenario pengujian halaman *dashboard*

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	pembahasan
1	Memilih halaman <i>dashboar</i>	Berhasil	Sistem menyediakan halaman <i>dashboard</i> yang dapat di pilih oleh pengguna, untuk kebutuhan pengguna.
2	Uji respon system saat create	Respon Cepat	Respon sistem terjadi dengan cepat saat pengguna melakukan proses <i>create</i> , memberi pengalaman responsif kepada pengguna.
3	Uji penggunaan sumber daya	Penggunaan Optimal	Respon sistem pada dashboar terjadi cepat, sehingga pengguna dapat melakukan upload karya dengan cepat.

4.2.6 Pengujian Upload karya

Halaman upload karya akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian halaman Upload karya :

Tabel 4. 15 Skenario pengujian halaman upload karya

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	pembahasan
1	Mengisi formulir upload karya dengan benar	Berhasil	Sistem mampu menerima dan mevalidasi data karya yang diisi dengan benar, sehingga pengguna dapat mengupload karya dengan sukses.
2	Mengisi formulir upload karya tidak lengkap	Gagal	System gagal mevalidasi data karya yang tidak lengkap, sehingga pengguna mendapatkan pesan eror dan tidak dapat mengupload karya.
3	Uji respon system saat upload karya	Respon Cepat	Respon system terjadi dengan cepet saat pengguna melakukan proses upload karya, memiliki pengalaman pengguna yang responsif.

4	Uji kecepatan pemerosesan data upload	Respon Cepat	Proses pemerosesan data karya dilakukan dengan cepat mengoptimalkan waktu untuk proses pengiplodaan karya
5	Uji penggunaan sumber daya	Penggunaan Optimal	System menggunakan sumber daya secara efesien saat melakukan pengujian halaman upload karya.

4.2.7 Pengujian Halaman *Gallery Tari*

Halaman *gallery tari* akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian halaman *gallery tari*:

Tabel 4. 16 Skenario Pengujian halaman *gallery tari*

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	Pembahasan
1	Memilih karya seni tari	Berhasil	Sistem menyediakan opsi pilihan karya seni tari yang dapat di pilih oleh pengguna, sehingga pengguna dapat melihat karya seni tari.

2	Uji respon system saat memutar video seni tari	Respon Cepat	Respon sistem terjadi dengan cepet saat pengguna memutar video seni tari, memiliki pengalaman pengguna yang responsive.
3	Uji kecepatan pemerosesan pemutaran video seni tari	Respon Cepat	Proses pemutaraan video karya seni tari dilakukan dengan cepat mengoptimalkan waktu untuk pengguna menikmati karya seni.
4	Uji penggunaan sumber daya	Penggunaan Optimal	System menggunakan sumber daya secara efesien saat melakukan pengujian halaman seni tari.

4.2.8 Pengujian Halaman *Gallery Teater*

Halaman *gallery teater* akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian halaman *gallery teater* :

Tabel 4. 17 Skenario pengujian halaman *gallery teater*

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	Pembahasan
-----	--------------------	-----------------	------------

1	Memilih karya seni teater	Berhasil	System menyediakan opsi pilihan karya seni teater yang dapat di pilih oleh pengguna, sehingga pengguna dapat melihat karya seni teater.
2	Uji respon sistem saat memutar video seni teater	Respon Cepat	Respon sistem terjadi dengan cepet saat pengguna memutar video seni teater, memiliki pengalaman pengguna yang responsif.
3	Uji kecepatan pemerosesan pemutaran video seni teater	Respon Cepat	Proses pemutaraan video karya teater tari dilakukan dengan cepat mengoptimalkan waktu untuk pengguna menikmati karya seni.
4	Uji penggunaan sumber daya	Penggunaan Optimal	Sistem menggunakan sumber daya secara efesien saat melakukan pengujian halaman seni teater.

4.2.9 Pengujian Halaman *Gallery Rupa*

Halaman *gallery rupa* akan dilakukan pengujian *black box testing* apakah masing masing fitur berjalan dengan baik, respon cepat atau tidak maka perlu dilakukan pengujian, berikut hasil pengujian halaman *gallery rupa* :

Tabel 4. 18 Skenario pengujian halaman *gallery* rupa

No.	Skenario pengujian	Hasil pengujian	Pembahasan
1	Memilih karya seni rupa	Berhasil	Sistem menyediakan opsi pilihan karya seni rupa yang dapat di pilih oleh pengguna, sehingga pengguna dapat melihat karya seni rupa.
2	Uji respon system saat melihat karya seni rupa	Respon Cepat	Respon sistem terjadi dengan cepat saat pengguna menampilkan seni rupa, memiliki pengalaman pengguna yang responsif.
3	Uji kecepatan pemerosesan klik karya seni rupa	Respon Cepat	Proses klik karya seni rupa dilakukan dengan cepat mengoptimalkan waktu untuk pengguna menikmati karya seni.
4	Uji penggunaan sumber daya	Penggunaan Optimal	System menggunakan sumber daya secara efesien saat melakukan pengujian halaman seni rupa.