BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada metode pengembangan perangkat lunak penulis memerlukan bantuan untuk menghasilkan suatu rancangan dalam membuat sebuah implementasi mobile android terhadap pemesanan photo dan videografi untuk acara – acara khusus pada Studio *Next Production*. Metode yang digunakan adalah model *prototype* yang memiliki 5 (lima) tahapan yaitu sebagai berikut:

3.1.1 Komunikasi

Tahap komunikasi pada penelitian ini diantaranya mengumpulkan data-data yang didapat pada saat penelitian di Studio *Next Production*. Tahapan komunikasi adalah sebagai berikut :

1 Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari dan memanfaatkan buku-buku yang tersedia di perpustakaan, artikel, atau jurnal hasil penelitian orang lain yang digunakan sebagai literature yang dapat mendukung di dalam penyusunan dan penulisan skripsi. Tujuan dari pustaka yaitu untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian.

2 Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan di lokasi penelitian yaitu di Studio *Next Production*.

3 Wawancara

Wawancara dilakukan langsung kepada pemilik Studio Next Production untuk mendapatkan informasi dengan tujuan memperoleh data yang dapat menjelaskan atau jawaban permasalahan dalam penelitian pada Studio tersebut.

3.1.2 Perancangan Secara Cepat

Tahap membangun, Perancangan secara cepat merupakan tahapan dimana peneliti menetapkan bagaimana perangkat lunak akan dioperasikan. Hal ini berkaitan dalam menentukan perangkat keras, perangkat lunak tampilan aplikasi dan *form-form* yang akan digunakan.

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Untuk membangun *Implementasi mobile android* terhadap pemesanan photo dan videografi ini diperlukan setidaknya beberapa jenis perangkat lunak, yaitu perangkat lunak untuk membangun aplikasi. Maka dipilihlah perangkat lunak sebagai berikut :

- a) Sistem Operasi Windows 10
- b) Android Studio 3.2
- c) Java 12.0.1
- d) Firebase
- 2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk menjalankan perangkat lunak diatas dibutuhkan perangkat keras dengan *spesifikasi* yang cukup, adapun *spesifikasi minimum* perangkat keras untuk menjalankan perangkat lunak diatas adalah sebagai berikut :

- a) Prosesor intel core i3
- b) RAM 4GB atau lebih
- c) VGA 2GB atau lebih
- d) Smartphon Android
- e) Kabel USB

3.1.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pada tahap desain Rancang "Implementasi Mobile Android Terhadap Pemesanan Photo dan Videografi Untuk Acara-Acara Khusus Pada Studio Next Production" ini dimulai dari desain perancangan UML yaitu untuk menentukan desain Usecase Diagram, activity Diagram dan Class Diagram adalah sebagai berikut :

3.1.3.1 Use Case Diagram

Pada *use case diagram* tersebut dapat menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang akan menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara *actor* dengan sistem yang akan dibuat serta dapat memberikan gambaran pada fungsi sistem tersebut seperti pada gambar 3.4 dibawah ini :



Gambar 3.1 use case diagram prangkat lunak yang diajukan

Berdasarkan gambar *Use case* di atas dapat kita lihat bahwa pada saat *user* /pelanggan mengakses aplikasi harus melalui registrasi terlebih dahulu, dan untuk admin ketika mengakses aplikasi maka dia langsung bisa *login*. Pada menu utama terdapat beberapa menu – menu yaitu menu profil, galeri, boking, paket harga dan pesan.

3.1.3.2 Activity Diagram

Activity diagram berguna untuk memberikan visualisasi alur tindakan dalam sistem, percabangan yang mungkin terjadi, dan mana alur sistem dari mulai awal hingga akhir. Yang akan menampilkan beberapa menu pilihan dimana dalam pilihan menu terdapat beberapa penjelasan yang akan di bahas pada masing-masing menu tersebut seperti pada gambar *activity diagram admin* dibawah ini :

1. Activity Diagram Admin

Berikut ini adalah gambar 3.2 activity diagram Admin adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Activity diagram admin

2. Activity Diagram User Pelanggan

Berikut ini adalah gambar 3.3 *activity diagram user* Pelanggan adalah sebagai berikut:



3. Activity Diagram User Pelanggan

Gambar 3.3 Activity diagram user Pelanggan



(Lanjutan) Gambar 3.3 Activity diagram user Pelanggan

3.1.3.3 Class Diagram

Class menggambarkan (atribut/ poperti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/ fungsi). *Class* diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class, package* dan *objek* beserta hubungan satu sama lain. Adapun *class diagram* aplikasi adalah sebagai berikut:



Gambar.3.4 Class Diagram

3.1.3.4 Struktur Database

Struktur Database dari sistem Pemesanan photo dan videografi untuk acara-acara khusus yaitu sebagai berikut:

Nama <i>Database</i>	: Data_Pemesan
Nama Tabel	: Pemesanan
Fungsi	: Berfungsi untuk menyimpan data User
	yang melakukan Booking.
Primary Key	: Tanggal_Acara

No	Field	Туре	Length	Constrant
1.	Tanggal_Acara	Date	-	Primary key
2.	Nama	Varchar	50	-
3.	Email	Varchar	30	-
4.	Alamat	Varchar	120	-
5	Nik_Ktp	Number	16	-
6	No_Handphone	Number	12	-

Tabel 3.1 berikut ini merupakan Tabel Pemesanan :

Tabel 31 Tabel Pemesanan

Keterangan :

- 1. *Field* tanggal acara adalah *primary key* yang jenis tipe datanya yaitu *Date*
- 2. *Field* Nama adalah nama pemesan yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*
- 3. *Field* Email adalah email dari data pemesan yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 30 *digit*
- 4. *Field* Alamat adalah alamat pemesan yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 120 *digit*
- 5. *Field* Nik ktp adalah nomer identitas dari pemesan yang jenis tipe datanya *number* dan panjang karakter 16 *digit*
- 6. *Field* No.handphone adalah nomer telpon dari pemesan yang jenis tipe datanya *number* dan maksimal panjang karakter 12 *digit*

Nama Database	: Paket
Nama Tabel	: Nama Paket
Fungsi	: Berfungsi untuk menyimpan data Paket
Primary Key	: Jenis_Paket

Table 3.2 berikut ini merupakan Tabel Paket :

	Tabel 3.2 Nama Paket			
No	Field	Туре	Length	Constrant
1.	Jenis_Paket	Varchar	-	Primary key
2.	Harga	Varchar	10	-

Tabal 2 2 Nama Dalat

Nama Database	: UploadFhoto
Nama Tabel	: Galeri Fhoto
Fungsi	: Berfungsi untuk menyimpan data Photo
	Galeri
Primary Key	: Image_Url

TabeL 3.3 berikut ini merupakan Tabel Galeri :

Tabel 3.3 Galeri fhoto				
No	Field	Туре	Length	Constrant
1.	Image_Url	Varchar	-	Primary key
2.	Nama	Varchar	15	-

Keterangan :

- 1. *Field Image url* adalah *primary key* dari tabel galeri dan jenis tipe datanya *varchar*
- 2. *Fiel* Nama adalah nama photo yang jenis tipe datanya *varchar* yang maksimal panjang karakter 15 *digit*

Nama <i>Database</i>	: User
Nama Tabel	: Pengguna
Fungsi	: Berfungsi untuk menyimpan data User
	Atau pengguna Aplikasi
Primarv Kev	: Username

Tabel 3.4 berikut ini merupakan Tabel User :

Field	Туре	Length	Constrant
Username	Varchar	10	Primary key
Nama_Lengkap	Varchar	50	-
Email	Varchar	30	-
Password	Varchar	8	-
Pekerjaan	Varchar	20	-
No_Handphone	Number	12	-
Url_Photo_Profil	Varchar	-	
	FieldUsernameNama_LengkapEmailPasswordPekerjaanNo_HandphoneUrl_Photo_Profil	FieldTypeUsernameVarcharNama_LengkapVarcharEmailVarcharPasswordVarcharPekerjaanVarcharNo_HandphoneNumberUrl_Photo_ProfilVarchar	FieldTypeLengthUsernameVarchar10Nama_LengkapVarchar50EmailVarchar30PasswordVarchar8PekerjaanVarchar20No_HandphoneNumber12Url_Photo_ProfilVarchar-

Keterangan :

1. Field Username adalah primary key yang jenis tipe datanya yaitu

varchar dan maksimal panjang karakter 10 digit

- 2. *Field* Nama lengkap adalah nama pengguna yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*
- 3. *Field* Email adalah email dari data pengguna yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 30 *digit*
- 4. *Field Password* adalah sandi untuk *login* yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 8 *digit*
- 5. *Field* Pekerjaan adalah status dari pengguna yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 20 *digit*
- 6. *Field* No.handphone adalah nomer telpon pengguna yang jenis tipe datanya *number* dan maksimal panjang karakter 12 *digit*
- 7. *Field url* photo profil adalah alamat photo profil pengguna yang jenis tipe datanya *varchar*.

Nama Database	: Admin
Nama Tabel	: Admin
Fungsi	: Berfungsi untuk menyimpan data User
	Atau pengguna Aplikasi
Primary Key	: Username

Tabel 3.5 berikut ini merupakan Tabel Admin :

No	Field	Туре	Length	Constrant
1.	Username	Varchar	10	Primary key
2.	Nama_Lengkap	Varchar	50	-
4.	Password	Varchar	8	-
7	Url_Photo_Profil	Varchar	-	

 Tabel 3.5 Admin

Keterangan :

- 1. *Field* Username adalah *primary key* yang jenis tipe datanya yaitu *varchar* dan maksimal panjang karakter 10 digit
- 2. Field Nama lengkap adalah nama dari aplikasi admin yang jenis

tipe datanya Varchar dan maksimal panjang karakter 50 digit

- 3. *Field Password* adalah sandi untuk *login* yang jenis tipe datanya *varchar* dan *maksimal* panjang karakter 8 *digit*
- 4. *Field url* photo profil adalah alamat photo profil *admin* yang jenis tipe datanya *varchar*.

3.1.3.5 Interface

Pemodelan *interface* adalah desain awal sebelum membangun suatu perangkat lunak, hasil dari perangkat lunak yang dibangun nantinya tidak akan jauh berbeda dengan perancangan *interface* yang dibuat.

a. Tampilan Interface Splash Screen

Halaman *splash screen* akan muncul saat pertama kali aplikasi dijalankan dan memiliki durasi 3000ms/3detik. Dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut:



Gambar 3.5 Interface Splash Screen

Penjelasan item :

1. Gambar

Terdapat gambar pada halaman *splash screen* yang berisi gambar dari logo aplikasi.

2. Teks

Pada bagian bawah gambar ada sebuah teks yang merupakan ucapan pembuka yang berwarna abu – abu.

3. Backgroud

Halaman *splash screen* menggunakan *background* berwarna putih.

b. Tampilan Interface Menu Getstarted

Menu getstarted adalah tampilan halaman *second* dari aplikasi setelah *splash screen*, halaman ini berisikan dua button yang dapat dipilih oleh pengguna. Dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut :



Gambar 3.6 Interface Menu Getstarted

Penjelasan item :

1. Gambar

Terdapat gambar pada halaman *Menu utama* yang berisi gambar dari logo aplikasi.

2. Button 1

Button disini yaitu untuk memilih kehalaman login aplikasi dengan backgroud berwarna biru.

3. Button 2

Button disini yaitu untuk memilih kehalaman buat akun baru aplikasi dengan backgroud berwarna putih.

4. Backgroud

Halaman *menu utama* menggunakan *background* photo pernikahan.

c. Tampilan Interface Menu Login

Menu Login adalah tampilan halaman informasi untuk login sebelum memasuki menu home, halaman ini berisikan dua edit teks yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengisi username dan password. Dapat dilihat pada gambar 3.7 berikut :



Gambar 3.7 Interface Menu Login

Penjelasan item :

1. Gambar

Terdapat gambar pada halaman *Menu login* yang berisi gambar dari logo aplikasi.

2. Edit Teks 1

Edit teks disini yaitu untuk menginput usename aplikasi dengan backgroud abu - abu.

3. Edit Teks 2

Edit teks disini yaitu untuk menginput password aplikasi dengan backgroud abu - abu.

4. Button

Button disini yaitu untuk memvalidasi username dan password untuk masuk ke aplikasi dengan backgroud biru.

5. Teks

Pada bagian bawah button ada sebuah teks yang merupakan pilihan ke halaman daftar akun

6. Backgroud

Halaman *menu utama* menggunakan *background* berwarna biru.

d. Tampilan Interface Registrasi

Menu Registrasi adalah tampilan halaman informasi registrasi sebelum melakukan login, halaman ini berisikan tiga edit teks yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengisi data registrasi. Dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut :

New Account
Username
Password
Email
<- Continue

Gambar 3.8 Interface Menu Registrasi

Penjelasan item :

1. Teks

Pada bagian atas ada sebuah teks yang merupakan penjelasan halaman.

2. Edit Teks 1

Edit teks disini yaitu untuk menginput usename aplikasi dengan backgroud abu - abu.

3. Edit Teks 2

Edit teks disini yaitu untuk menginput password aplikasi dengan backgroud abu - abu.

4. Edit Teks 3

Edit teks disini yaitu untuk menginput password aplikasi dengan backgroud abu - abu.

5. Button 1

Button disini yaitu untuk kembali ke halaman getstarted dengan backgroud berwarnam putih.

6. Button 2

Button disini yaitu untuk menyimpan data registrasi dan melanjutkan ke halaman menu home dengan backgroud berwarnam biru.

7. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna biru.

e. Tampilan Interface Menu Home

Menu Home adalah tampilan halaman utama dari aplikasi setelah registrasi dan login, halaman ini berisikan beberapa menu item yang dapat dipilih oleh pengguna. Dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut :



Gambar 3.9 Interface Menu Home

Penjelasan item :

1. Gambar 1

Terdapat gambar pada halaman *Menu home* yang berisi gambar dari logo aplikasi.

2. Gambar 2

Terdapat gambar berbentuk lingkaran pada halaman *Menu home* yang berisi gambar dari photo pemilik akun.

3. Teks 1

Pada bagian atas ada sebuah teks yang merupakan nama dari aplikasi

4. Teks 2

Pada bagian samping gambar berbentuk lingkaran ada sebuah teks yang merupakan nama dari pemilik akun.

5. Galeri

Pada menu galeri menggunakan icon logo lembaran photo, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian galeri yang berisikan, photo – photo hasil karya dari studio next production.

6. Paket Harga

Pada menu Paket harga menggunakan icon logo bandrol rupiah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian paket harga yang berisikan, jenis – jenis paket dan harga perpaket.

7. Boking

Pada menu boking menggunakan icon logo kalender, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian boking yang berisikan, tahap – tahap untuk melakukan pemesanan.

8. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

9. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan. 10. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

11. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna hitam.

f. Tampilan Interface Menu Boking Tahap Satu

Menu Boking tahap satu adalah tampilan halaman boking tahap satu yang berisi tanggal. Dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut :

$ \begin{array}{c c} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \\ \hline Tanggal & Paket & Pemesan & Bayar & Upload \end{array} $
Tanggal
Kembali Lanjut
icon icon icon Awal Inbox Akun Saya

Gambar 3.10 Interface Menu Boking Tahap Satu

Penjelasan item :

1. Button 1

Button disini yaitu untuk memilih tanggal yang ingin dengan backgroud berwarnam abu - abu.

2. Button 2

Button disini yaitu untuk kembali ke halaman menu home dengan backgroud berwarnam abu - abu.

3. Button 3

Button disini yaitu untuk melanjutkan ke tahapan selanjutnya dengan backgroud berwarnam biru.

4. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

5. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan.

6. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

7. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna abu - abu.

g. Tampilan Interface Menu Boking Tahap Dua

Menu Boking tahap dua adalah tampilan halaman boking tahap dua yang berisi daftar paket dan harga. Dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut :

$\bigcirc 2 \qquad \bigcirc 3 \qquad 4 \qquad \bigcirc 5 \\ Paket \qquad Pemesan \qquad Bayar \qquad Upload$					
Pilih Paket					
Paket 1	Paket 2				
Paket 3	Paket 4				
Kembali Lanjut					
icon icon icon					

Gambar 3.11 Interface Menu Boking Tahap Dua

Penjelasan item :

1. Button Paket

Button disini yaitu untuk dafatar pilihan paket yang bisa di pesan dengan backgroud berwarnam putih.

2. Button 2

Button disini yaitu untuk kembali ke halaman menu boking tahap satu dengan backgroud berwarnam biru.

3. Button 3

Button disini yaitu untuk melanjutkan ke tahapan selanjutnya dengan backgroud berwarnam biru.

4. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

5. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan.

6. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

7. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna abu - abu.

h. Tampilan Interface Menu Boking Tahap Tiga

Menu Boking tahap tiga adalah tampilan halaman boking tahap tiga yang berisi input data pemesan. Dapat dilihat pada gambar 3.12 berikut :

$\bigcirc \bigcirc $
Nama
Nik KTP
No. Handphone
Email
Alamat Lengkap
Kembali Lanjut
icon icon icon Awal Inbox Akun Saya

Gambar 3.12 Interface Menu Boking Tahap Tiga

Penjelasan item :

1. Edit Teks

Edit Teks disini yaitu untuk mengisi data – data pribadi dari sebagai syarat untuk melakukan boking backgroud berwarnam putih.

2. Button 2

Button disini yaitu untuk kembali ke halaman menu boking tahap dua dengan backgroud berwarnam biru.

3. Button 3

Button disini yaitu untuk melanjutkan ke tahapan selanjutnya dengan backgroud berwarnam biru.

4. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

5. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan.

6. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

7. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna putih.

i. Tampilan Interface Menu Pembayaran

Menu pembayaran adalah tampilan halaman pembayaran yang berisi informasi untuk pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut :



Gambar 3.13 Interface Menu Pembayaran

Penjelasan item :

1. Teks 1

Teks disini yaitu untuk informasi data pesanan dan jumlah yang harus di bayar, backgroud berwarnam putih.

2. Teks 2

Teks disini yaitu untuk informasi alamat pembayaran sesuai dengan jumlah dari pesanan, backgroud berwarnam abu-abu.

3. Button

Button disini yaitu untuk mengkonfirmasi jika selesai melakukan pembayaran, dengan backgroud berwarnam orange.

4. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

5. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan.

6. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

7. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna putih.

j. Tampilan Interface Menu Upload Bukti Pembayaran

Menu upload bukti pembayaran adalah tampilan halaman upload bukti yang berisi upload resi pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut :

V V V S 5
Upload Bukti Pembayaran
Jam Acara
Upload Photo
Kirim
icon icon icon Awal Inbox Akun Saya

Gambar 3.14 Interface Menu Upload Bukti Pembayaran

Penjelasan item :

1. Button 1

Button disini yaitu untuk memilih photo bukti pembayaran yang berada di dalam handphone, backgroud berwarnam putih.

2. Button 2

Button disini yaitu untuk menentukan jam berapa acara berlangsung, backgroud berwarnam putih.

3. Button 3

Button disini yaitu untuk mengupload bukti pembayaran dan dikirim bahwa pesanan telah berhasil di buat, dengan backgroud berwarnam orange.

4. Gambar

Gambar disini yaitu untuk menampilkan photo yang akan di upload.

5. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

6. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan.

7. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

8. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna putih.

k. Tampilan Interface Menu Profil

Menu profil adalah tampilan halaman profil dari pemilik akun aplikasi,halaman ini berisikan beberapa informasi data. Dapat dilihat pada gambar 3.15 berikut :



Gambar 3.15 Interface Menu Profil

Penjelasan item :

1. Gambar

Terdapat gambar berbentuk lingkaran pada halaman *profil* yang berisi gambar dari photo pemilik akun.

2. Teks 1

Pada bagian atas gambar ada sebuah teks yang merupakan penjelasan dari halaman.

3. Teks 2

Pada bagian bawah gambar berbentuk lingkaran ada sebuah teks yang merupakan nama dari pemilik akun.

4. Button 1

Button disini yaitu untu menuju kehalaman edit profil dengan background berwarna biru.

5. Button 2

Button disini yaitu untuk keluar dari akun dengan background berwarna putih.

6. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

7. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan.

8. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

9. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna hitam.

1. Tampilan Interface Menu Paket Harga

Menu paket harga adalah tampilan halaman daftar paket yang tersedia di studio,halaman ini berisikan beberapa informasi data. Dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut :



Gambar 3.16 Interface Menu Paket Harga

Penjelasan item :

1. Teks

Pada bagian atas ada sebuah teks yang merupakan penjelasan dari halaman.

2. Paket

Paket disini yaitu tentang informasi nama, harga dan include yang didapatkan tentang paket.

3. Button

Button disini yaitu untu menuju kehalaman menu home dengan icon tanda panah.

4. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

5. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan.

6. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

7. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna abu - abu.

m. Tampilan Interface Menu Galeri

Menu galeri adalah tampilan halaman galeri yang berisi photo – photo halaman ini berisikan beberapa informasi data. Dapat dilihat pada gambar 3.17 berikut :



Gambar 3.17 Interface Menu Galeri

Penjelasan item :

1. Teks

Pada bagian atas ada sebuah teks yang merupakan penjelasan dari halaman.

2. Photo

Photo disini yaitu hasil dari studio next production

3. Button

Button disini yaitu untu menuju kehalaman menu home dengan icon tanda panah.

4. Awal

Pada menu awal menggunakan icon logo rumah, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu Home.

5. Inbox

Pada menu Inbox menggunakan icon logo pesan, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian Inbox yang berisikan, notifikasi dan pesan.

6. Akun Saya

Pada menu akun saya menggunakan icon logo nofic, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian akun saya yang berisikan, data pemilik akun.

7. Backgroud

Halaman *menu registrasi* menggunakan *background* berwarna abu - abu.

3.1.4 Pembentukan Prototipe

Tahapan pembentukan prototipe pada penelitian ini yaitu pembuatan script coding, dengan menggunakan aplikasi android studio yang memakai bahasa pemograman java, coding tersebut dapat dilihat pada halaman lampiran penelitian.

3.1.4.1. Pengujian

Metode dalam pengujian aplikasi ini yaitu pengujian dengan *black box testing*. *Black box testing* sendiri memiliki 5 komponen pengujian yaitu uji *interface*, uji fungsi menu dan tombol, uji struktur dan *database*, uji kinerja *loading* dan tingkah laku, dan uji inisiasi dan terminasi. Pada pengujian *black box testing* dalam implementasi mobile android terhadap pemesanan photo dan videografi untuk acara- acara khusus hanya dilakukan pada 4 komponen yaitu fungsi uji kinerja *loading* dan tingkah laku, uji fungsi menu dan tombol, uji *interface*, dan uji struktur database. Sedangkan uji inisiasi dan terminasi tidak dilakukan karena uji ini sudah ada pada uji fungsi kinerja loading. Adapun spesifikasi *android* yang akan digunakan ditunjukkan pada tabel 3.6 berikut

	Device 1	Device 2	Device 3
	Processor: Quad-	Processor: Octa-	Processor: Octa-
	core 1.4 GHz	core 1.45 GHz	core 1.6GHz
Spesifikasi	RAM: 2 GB	RAM: 4 GB	RAM: 3 GB
	OS:Android	OS:Android Oreo	OS:Android Pie
	Nougat	Layar: 6.22 Inch	Layar: 5,2 Inch
	Layar: 5,0 Inch		

Tabel 3.6 Spesifikasi device untuk pengujian

3.1.5 Penyerahan Sistem dan Umpan Balik Prototype

Penyerahan sistem dan umpan balik merupakan tahap akhir ketika aplikasi telah selesai dibuat dan diuji coba, selanjutkan mengkonfirmasi kepemilik studion apakah perangkat lunak layak digunakan, jika layak selanjutnya peneliti mendistribusikan melalui *Google Play Store* agar semua orang bisa mengunduhnya dan jika tidak maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan ketentuan yang ada.

3.2 Proses Kerja Aplikasi Mobile Android

Aplikasi implementasi mobile android terhadap pemesanan photo dan videografi untuk acara-acara khusus dirancang menggunakan metode pengembangan system prototipe sebagai alur pelaksanaanya dan dibangun menggunakan bahasa XML untuk membuat desain tampilan dan menggunakan bahasa pemograman *java* sebagai pengimplementasi fungsi dari tampilan aplikasi. Aplikasi ini dijalankan pada perangkat *android* dan dioperasikan secara *Online*. Aplikasi ini digunakan sebagai media pemesanan jasa photo yang berada di studio next production. Setelah tahap pembuatan aplikasi selesai tahap selanjutnya yaitu tahap *build* aplikasi menjadi aplikasi berformat *.apk* untuk selanjutnya di *install* di perangkat *androi*