

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penyelesaian *Multilevel Feedback Queue*

Pada metode *Multilevel Feedback Queue* kita membuat sebuah implementasi penyelesaian pemesanan dimana aturannya pemesan yang memiliki jumlah pesanan lebih banyak pada hari pemesanan yang sama memiliki prioritas utama. Penerapan metode *Multilevel feedback queue* pada pemesanan di studio *Light Creative* memiliki beberapa aturan yaitu sebagai berikut :

- Jika Pemesan (A) memiliki pesanan lebih banyak di hari yang sama dari Pemesan (B) Maka Pemesan (A) dieksekusi sedangkan Pemesan (B) tidak.
- Jika Pemesan (A) memiliki jumlah pesanan serta waktu yang sama dengan Pemesan (B) maka Pemesan (A) dan Pemesan B dijalankan pada algoritma FSFC (*First Come, First Serve*) atau pemesan yang terlebih dahulu melakukan pemesanan yang dieksekusi. Misal: Pemesan A terlebih dahulu melakukan pemesanan daripada Pemesan (B) maka Pemesan (A) dieksekusi dan Pemesan (B) tidak.

#### 3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada metode pengembangan perangkat lunak penulis memerlukan bantuan untuk menghasilkan suatu rancangan dalam membuat sebuah implementasi mobile android terhadap pemesanan fotografer dan videografer pada Studio *Light Creative* yang digunakan adalah model *prototype* yang memiliki 5 (lima) tahapan yaitu sebagai berikut :

##### 3.2.1 Komunikasi

Tahap komunikasi pada penelitian ini diantaranya mengumpulkan data-data yang didapat pada saat penelitian di studio *Light Creative*. 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. Tujuannya yaitu untuk menyusun dasar teori dalam melakukan penelitian.

## 2 Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan di lokasi penelitian yaitu di Studio *Light Creative*.

## 3 Wawancara

Wawancara dilakukan langsung kepada pemilik Studio *Light Creative* untuk mendapatkan informasi dengan tujuan memperoleh data yang dapat menjelaskan atau jawaban permasalahan dalam penelitian.

### 3.2.2 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 fotografer dan videografer diperlukan perangkat lunak untuk membangun aplikasi. Maka dipilihlah perangkat lunak sebagai berikut :

- a) Sistem Operasi *Windows 10*
- b) *Android Studio 3.2*
- c) *Java*
- d) *MySQL*

#### 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 :

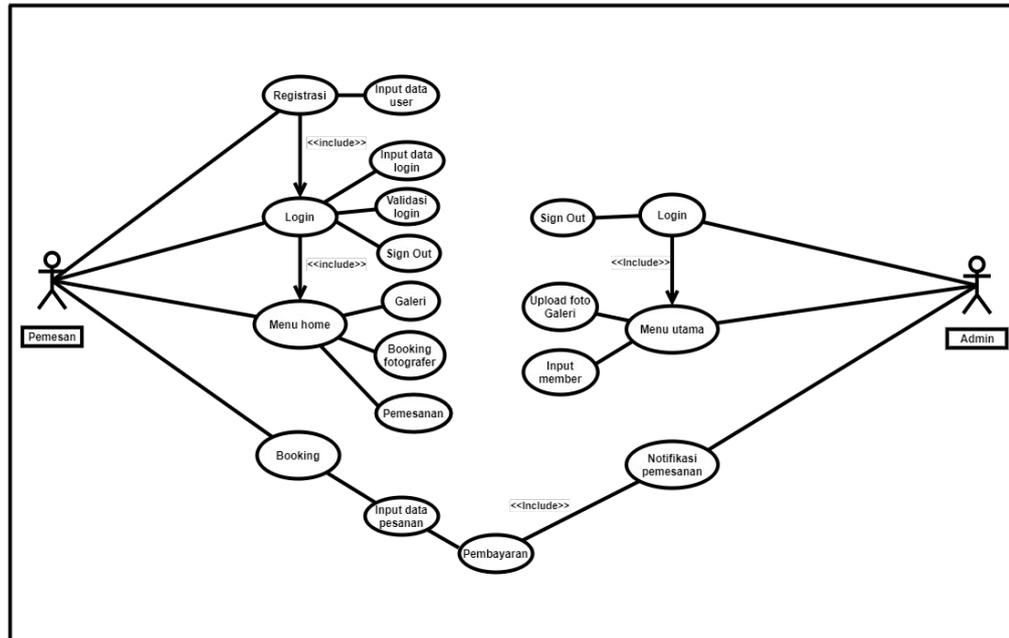
- a) Prosesor *intel core i3*
- b) *RAM 4GB* atau lebih
- c) *VGA 2GB* atau lebih
- d) *Smartphon Android versi 6.0* atau lebih
- e) Kabel *USB*

### 3.2.3 Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pada tahap desain Rancang “*E-Booking Personal Fotografer dan Videografer Menggunakan Metode Multilevel Feedback Queue Berbasis Android*” ini dimulai dari desain perancangan *UML* yaitu untuk menentukan desain *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram* adalah sebagai berikut :

#### 3.2.3.1 Use Case Diagram

Pada *use case diagram* ini menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang akan menjelaskan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi *actor* dengan sistem yang dibuat serta memberikan gambaran fungsi sistem seperti pada gambar 3.1 dibawah ini :



Gambar 3.1 *use case diagram* perangkat lunak yang diajukan.

Berdasarkan gambar *use case* di atas dapat kita lihat bahwa pada saat *user* atau 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, *booking* fotografer dan videografer serta notifikasi pemesanan.

### 3.2.3.2 *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 dibahas pada masing-masing menu tersebut seperti pada gambar *activity diagram* dibawah ini :

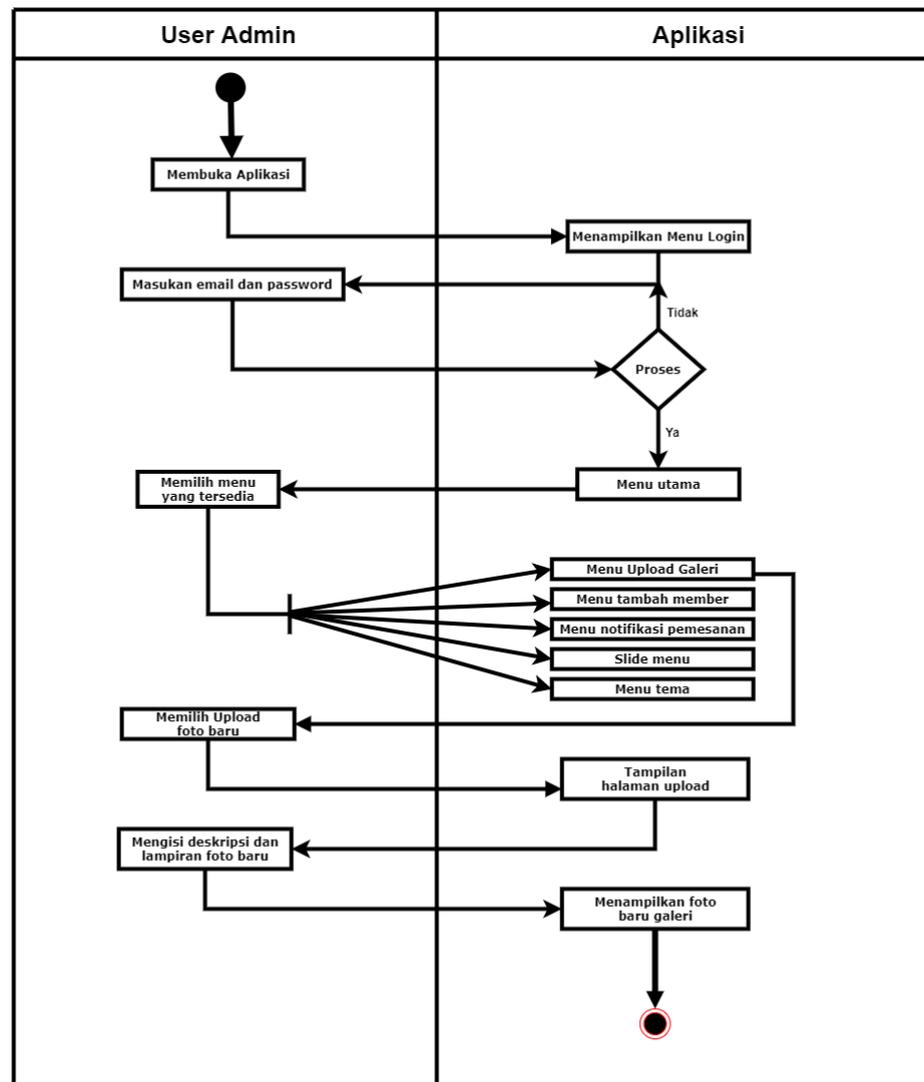
#### 3.2.3.2.1 *Activity Diagram Admin*

*Activity Diagram* dibawah menggambarkan alir aktivitas Admin yang memiliki hak akses penuh di dalam Aplikasi, Admin memiliki hak

akses khusus seperti menambah foto pada galeri utama serta menambah member baru.

*a. Activity Diagram Menu Upload Admin*

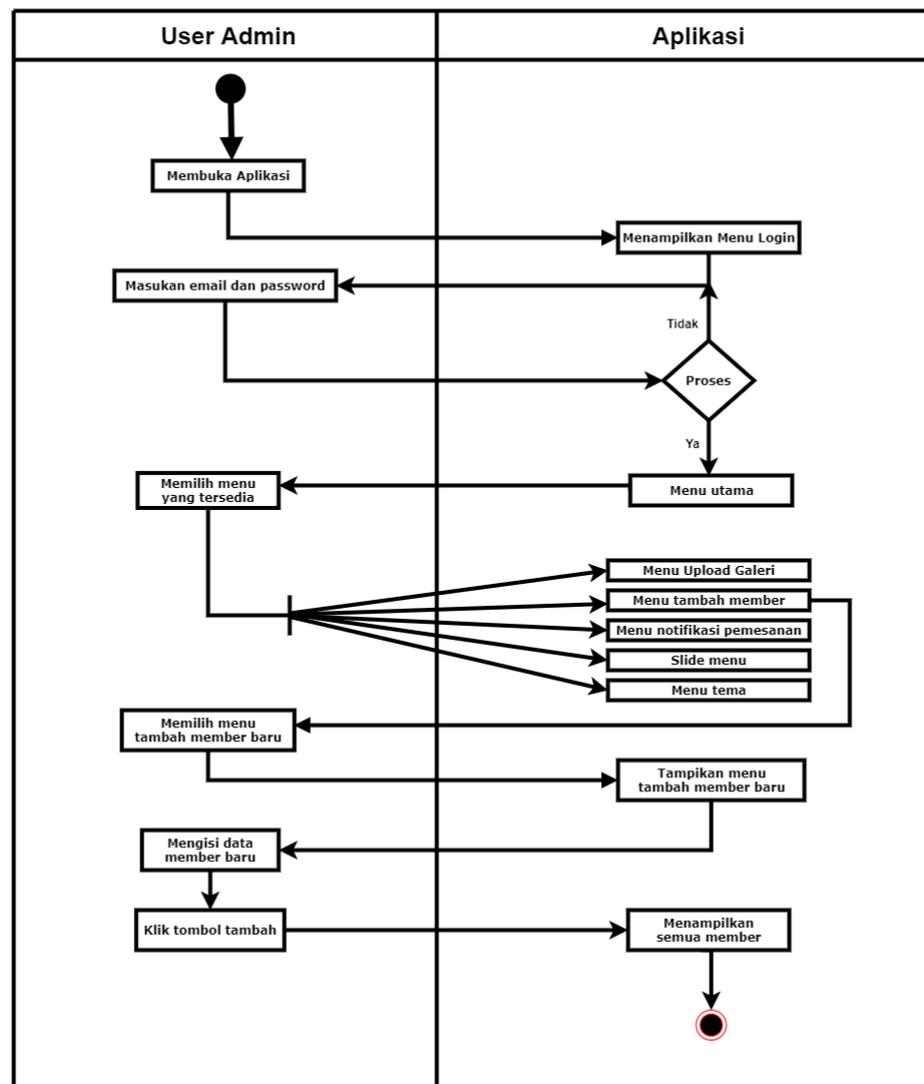
Ini menggambarkan alur aktifitas ketika Admin mengupload foto milik member foto akan tampil di halaman utama aplikasi *user* disini juga Admin bisa menghapus foto dan menyunting keterangan foto.



Gambar 3.2 *Activity diagram* Menu upload admin.

*b. Activity Diagram* Admin Tambah Member

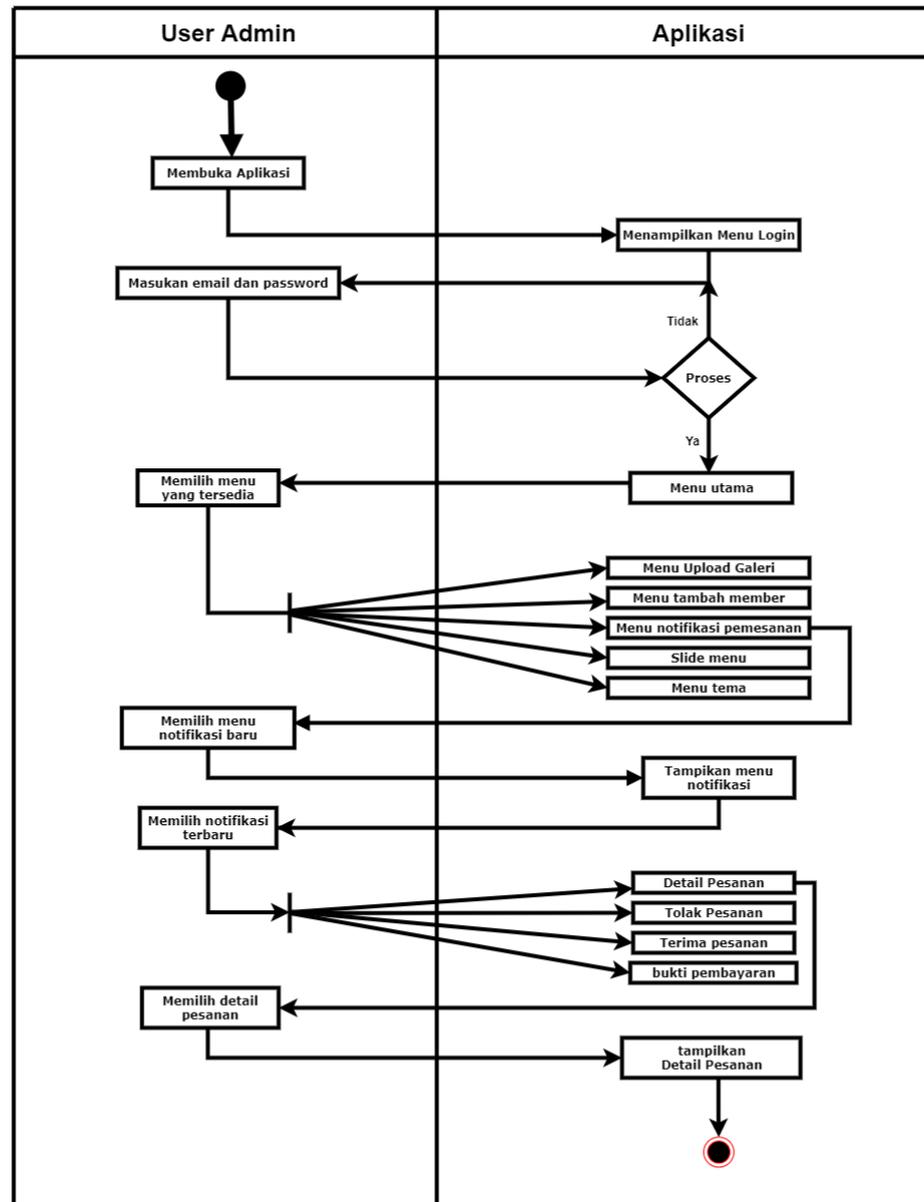
Ini menggambarkan alur aktifitas saat Admin menambah member baru dimana ketika admin menambah member baru *user* dapat mem-*booking personal* fotografer dan videografer tersebut. Member baru ini akan tampil di halaman utama Aplikasi *user* pada menu *Booking Personal*



Gambar 3.3 Activity diagram Admin tambah member.

### c. Activity Diagram Notifikasi Detail

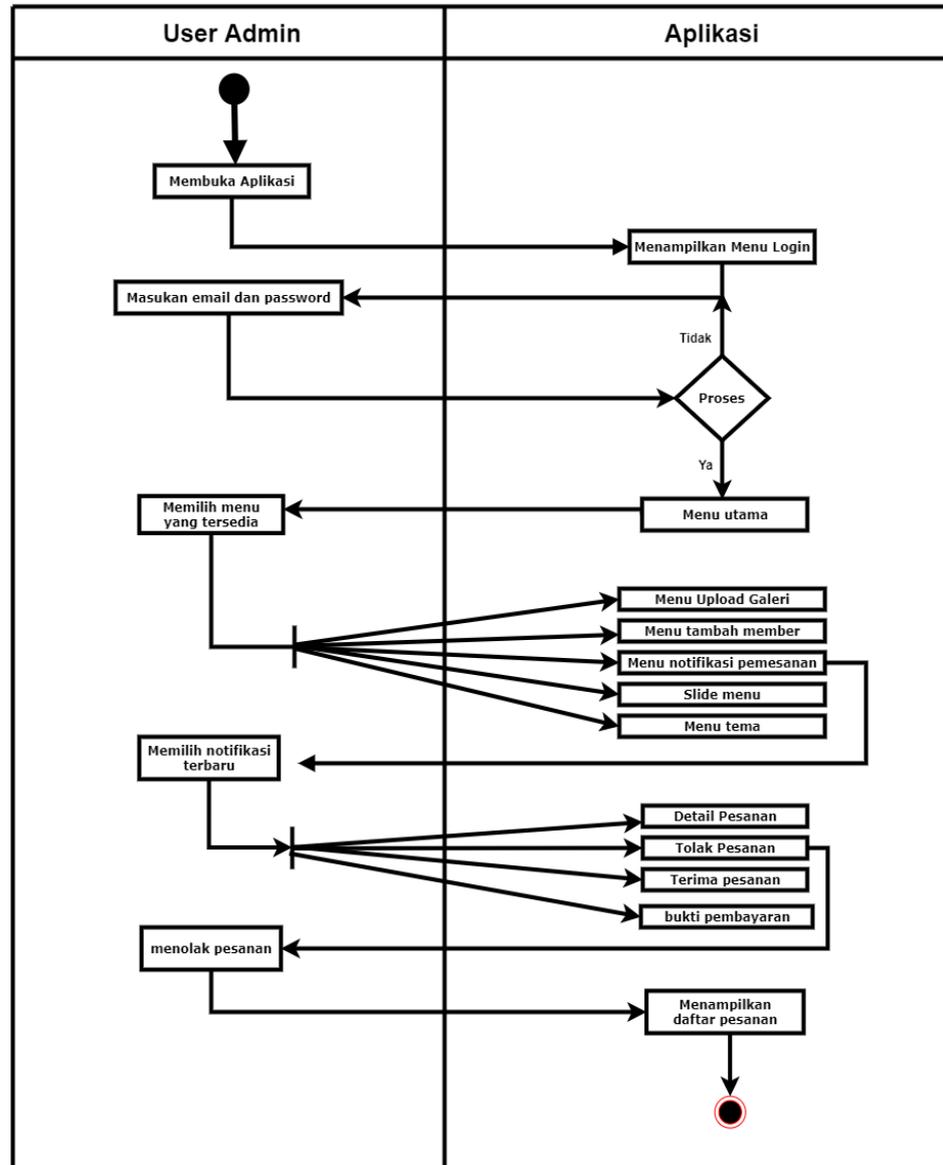
Ini menggambarkan alur aktifitas Notifikasi yang masuk berupa pesanan baru dari *user*. Admin disini memiliki hak untuk menerima dan menolak pesanan baru yang masuk, disini juga admin dapat melihat bukti transfer pesanan.



Gambar 3.4 Activity diagram Admin notifikasi detail.

d. Activity Diagram Notifikasi Tolak

Ini menggambarkan alur aktifitas saat Admin menolak pesanan baru yang masuk dari *user*. Admin menolak pesanan ketika ada pesanan yang hari dan tanggalnya sama dan ketika bukti transfer belum diterima atau tidak sesuai

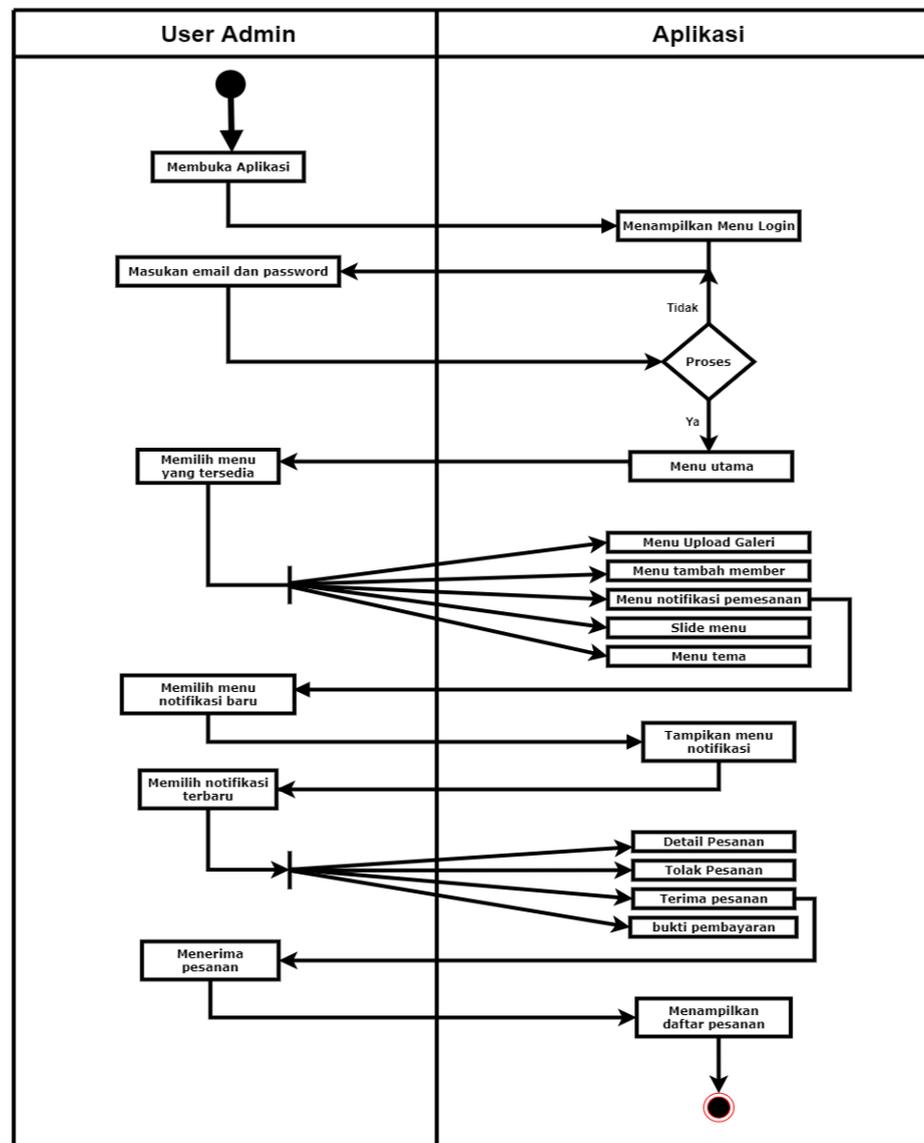


Gambar 3.5 Activity diagram notifikasi tolak.

e. *Activity Diagram* Notifikasi Diterima

Ini menggambarkan alur aktifitas saat Admin menerima pesanan baru yang masuk dari *user*. Admin menerima pesanan ketika telah

memenuhi syarat dan setelah *user* mengirimkan bukti transfer sesuai dengan jumlah yang sudah tertera pada Aplikasi.

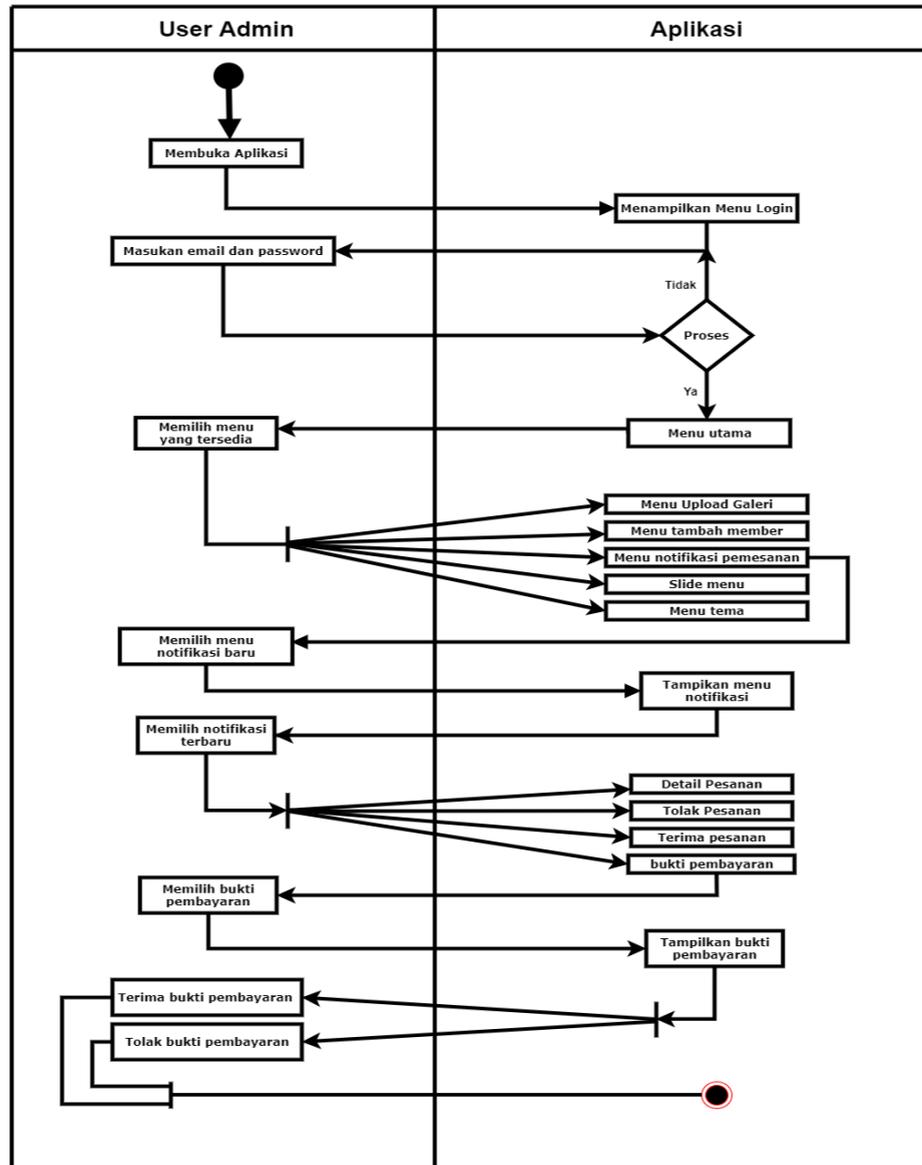


Gambar 3.6 *Activity diagram* notifikasi terima.

f. *Activity Diagram* Notifikasi Bukti Upload

Ini menggambarkan alur aktifitas saat Admin menerima bukti upload baru yang masuk dari *user*. Admin menerima bukti transfer yang memenuhi syarat dan sesuai dengan jumlah yang

sudah tertera pada aplikasi saat *user* melakukan pemesanan dan jika tidak sesuai dengan ketentuan maka Admin dapat menolak bukti transfer dan kemudian melakukan *cancel* pada pemesanan tersebut.

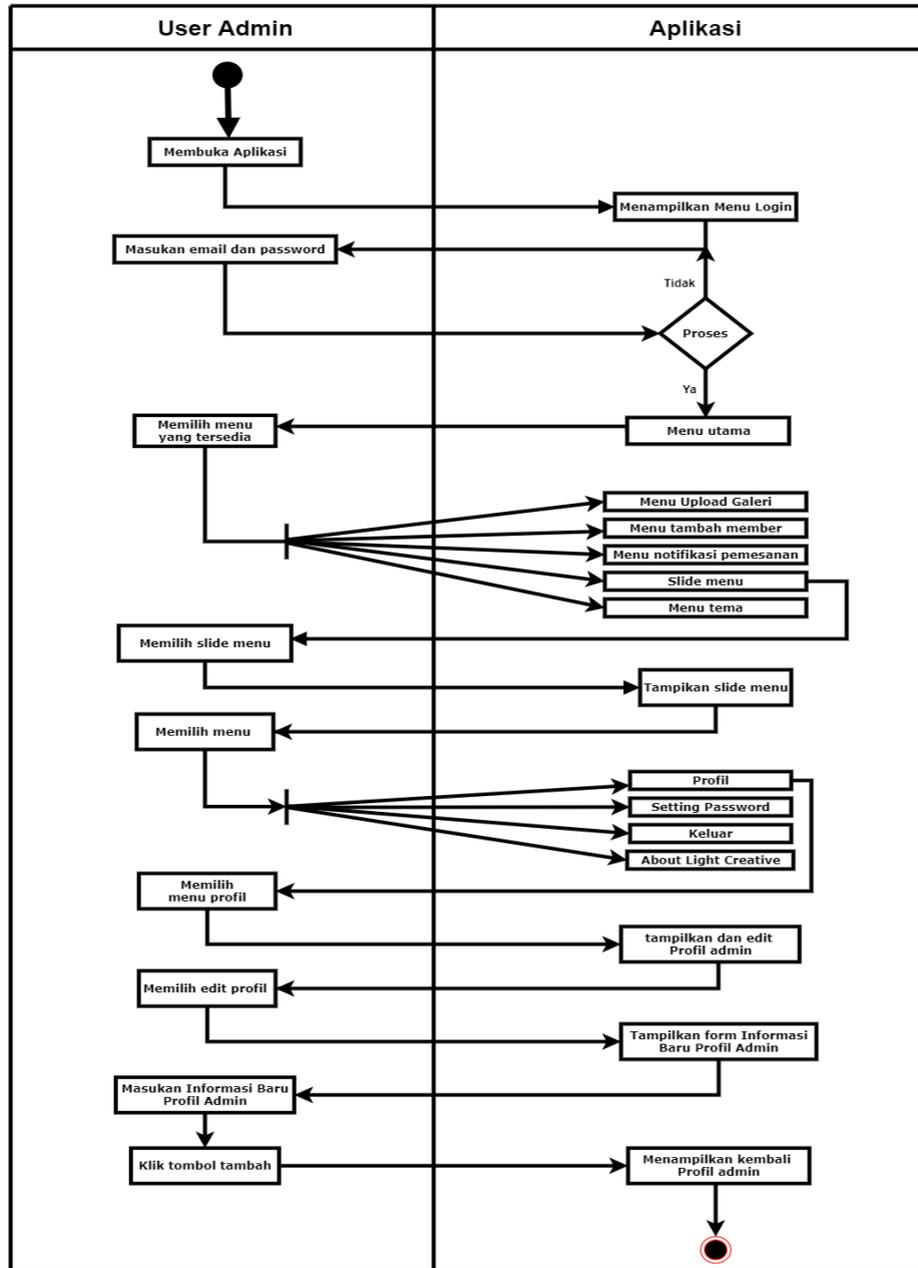


Gambar 3.7 Activity diagram notifikasi bukti upload.

*g. Activity Diagram Slide Menu Profil*

Ini menggambarkan Alur Aktifitas saat Admin melihat menu Profil Admin seperti keterangan Nama, Tanggal Lahir, Alamat,

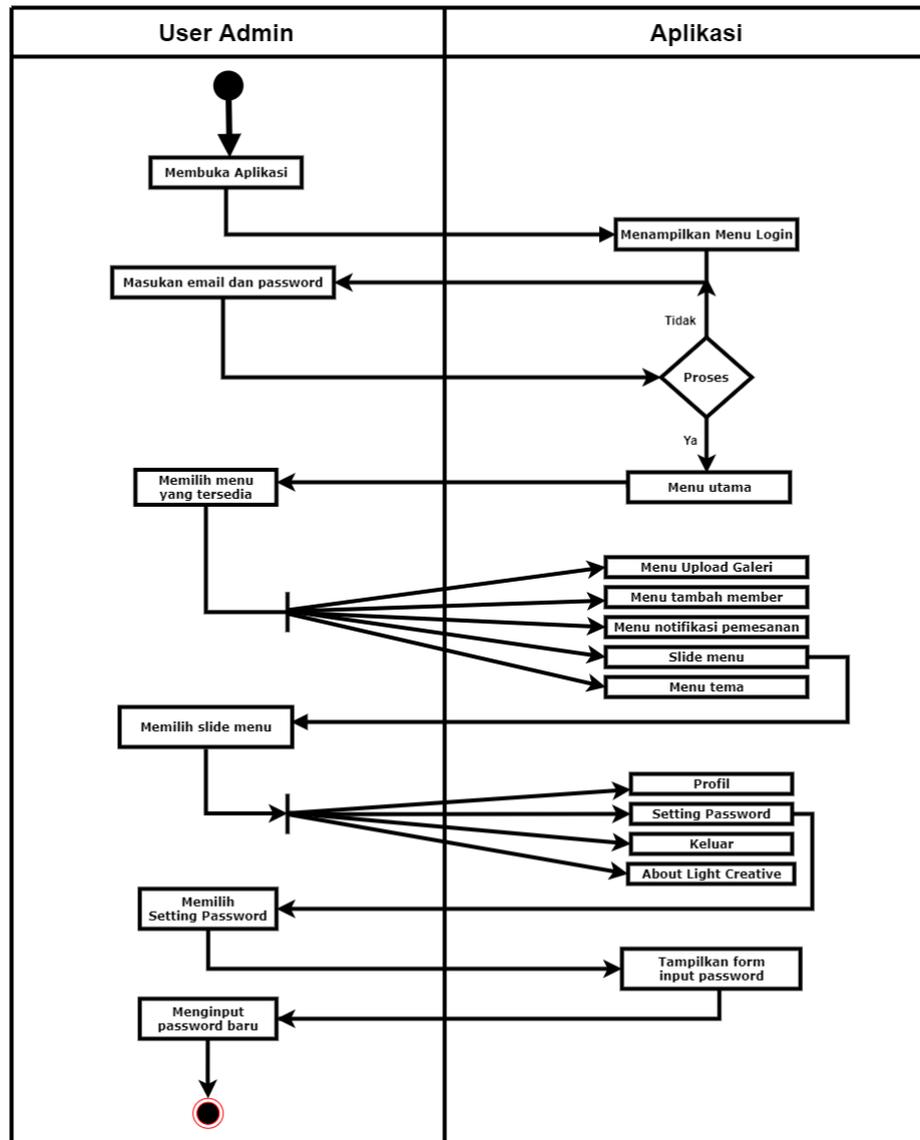
Jenis Kelamin dan E-mail. Disini juga admin dapat mengubah keterangan - keterangan tersebut



Gambar 3.8 Activity diagram Slide Menu Profil

**h. Activity Diagram Slide Menu Setting Password**

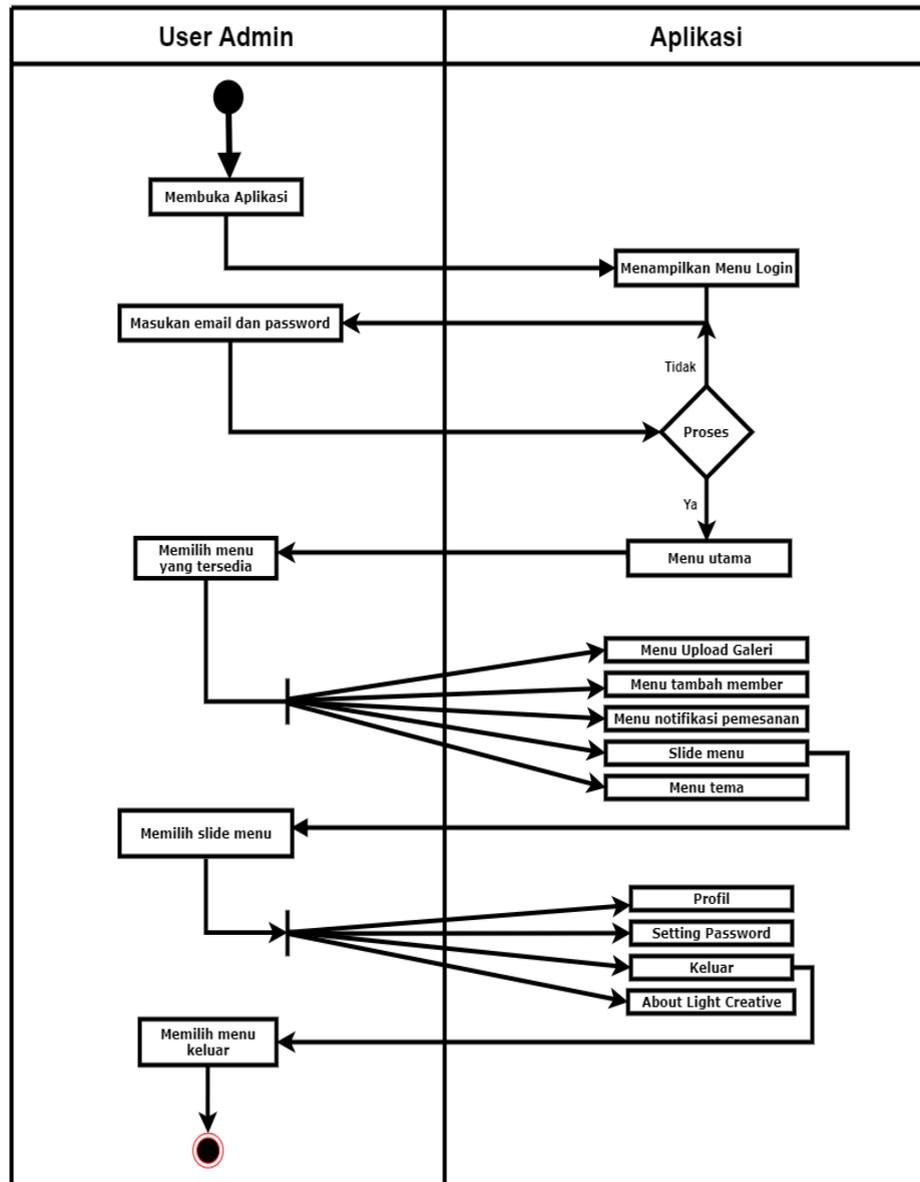
Ini menggambarkan alur aktifitas saat Admin mengubah kata sandi User Admin sebelumnya.



Gambar 3.9 Activity diagram slide Menu Setting Password

i. Activity Diagram Slide Menu Keluar

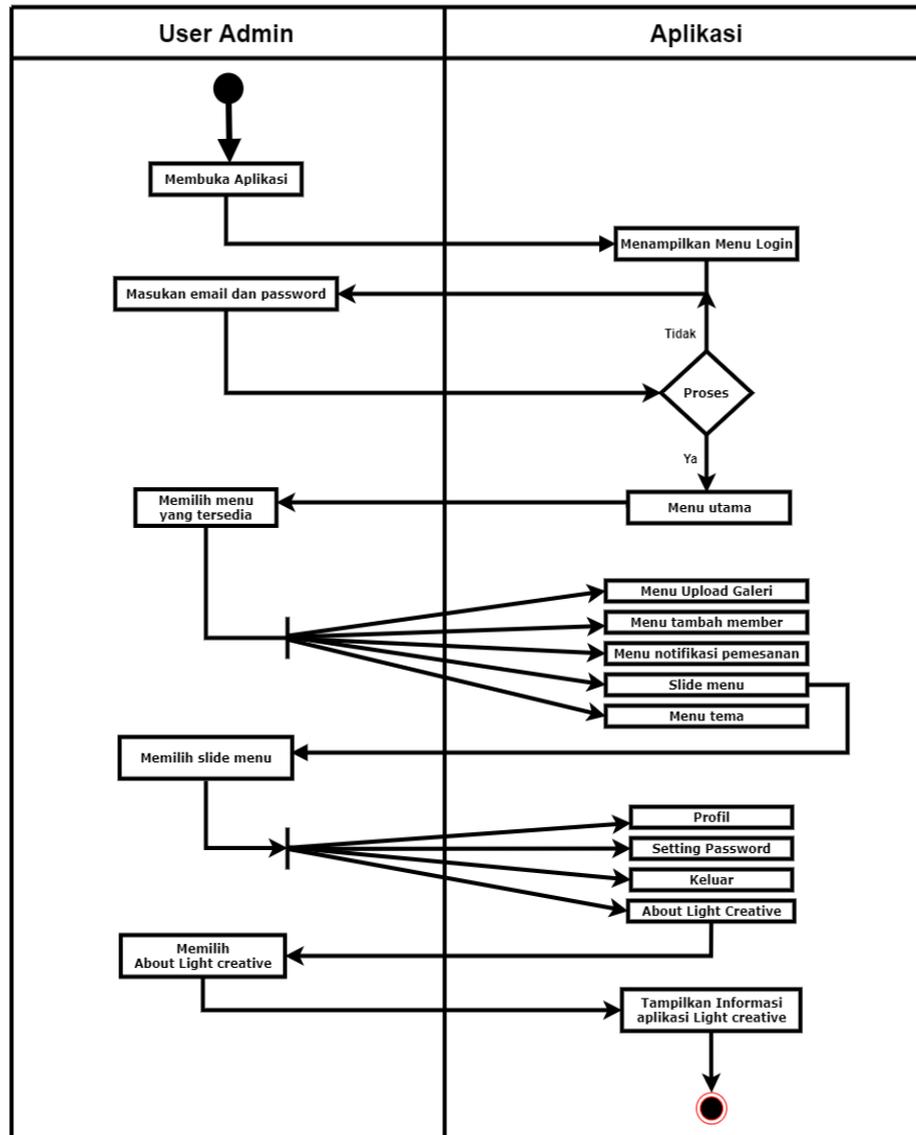
Ini menggambarkan alur aktifitas saat Admin melakukan *Sign Out* atau keluar dari Aplikasi.



Gambar 3.10 Activity diagram Slide menu keluar.

j. Activity Diagram Slide Menu About

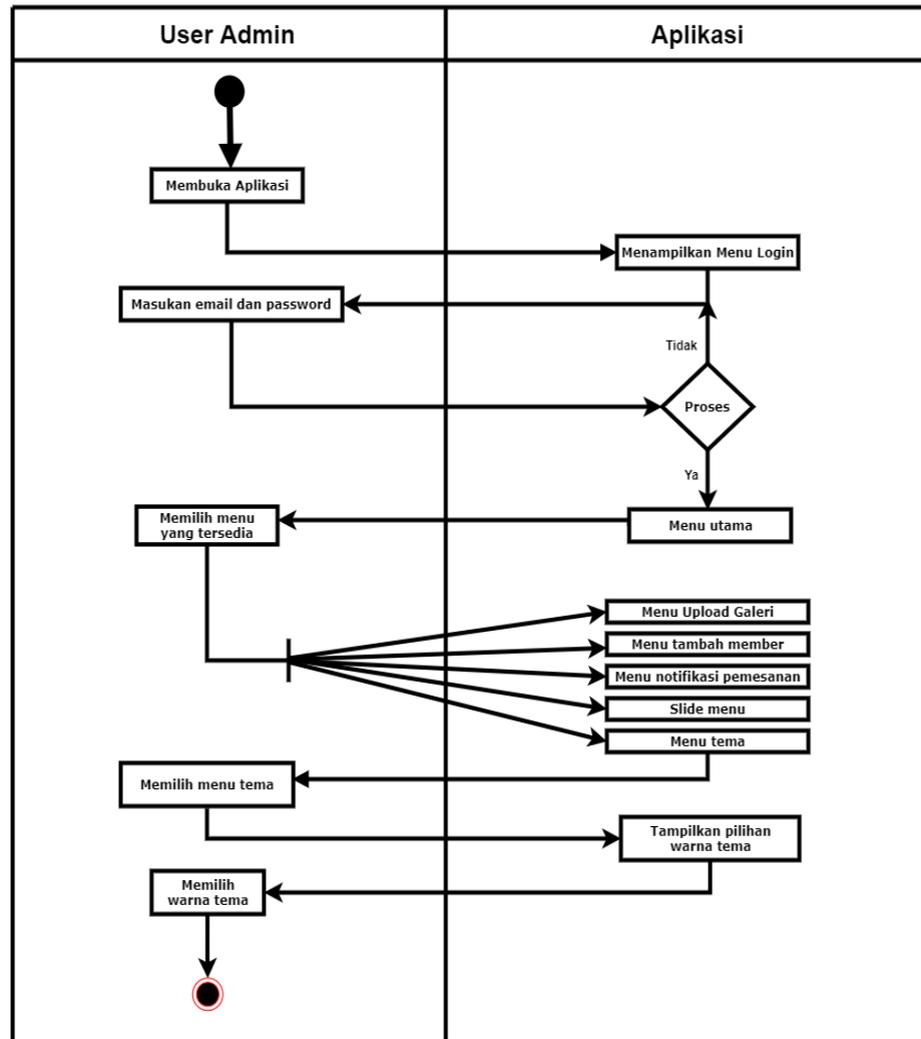
Ini menggambarkan alur aktifitas saat Admin Melihat *About* atau tentang Aplikasi yang berisi info Aplikasi dan versi dari Aplikasi *Light Creative*.



Gambar 3.11 Activity diagram slide menu about.

#### k. Activity Diagram Menu Tema

Ini menggambarkan alur aktifitas saat Admin memilih tema yang tersedia dalam Aplikasi. Tema yang tersedia berupa warna yang bisa dipilih sesuai keinginan.



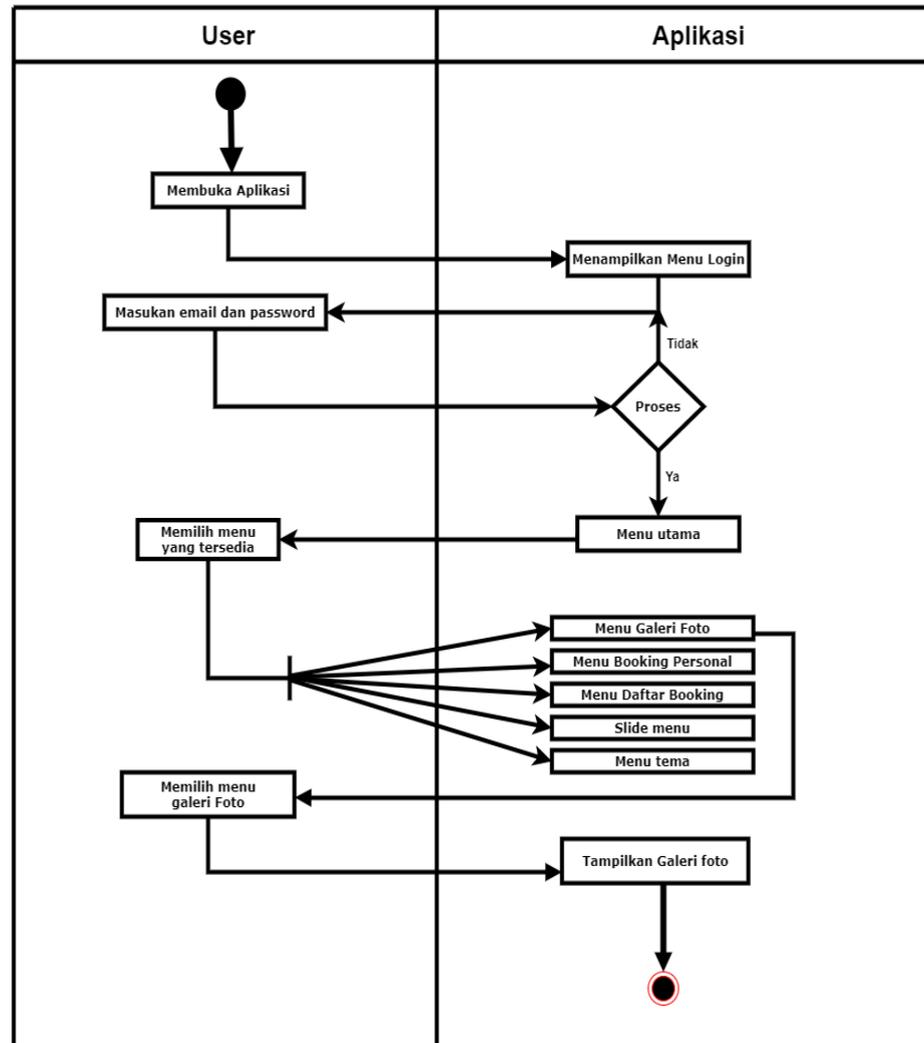
Gambar 3.12 Activity diagram slide Menu tema.

### 3.2.3.2.2 Activity Diagram User Pelanggan

Berikut ini adalah gambar *activity diagram user* pelanggan ketika melakukan aktivitas seperti *booking personal* fotografer dan videografer serta melihat galeri foto :

#### a. Activity Diagram User Menu Galeri Utama

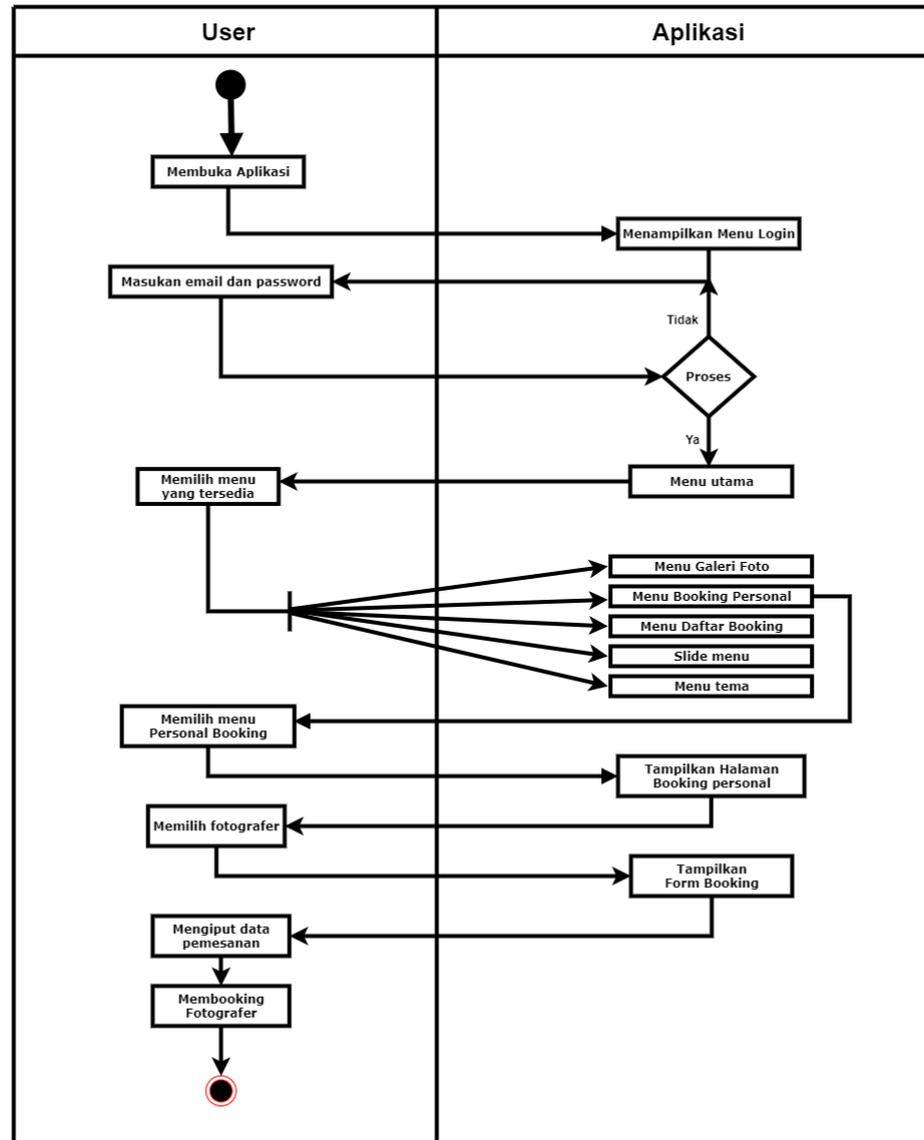
Ini menggambarkan alur aktifitas *user* pada halaman utama. Pada halaman utama setelah *user* berhasil *login user* langsung disajikan menu galeri yang berisi foto - foto dari fotografer *Light Creative*.



Gambar 3.13 *Activity diagram user menu galeri utama.*

***b. Activity Diagram User Menu Booking Personal***

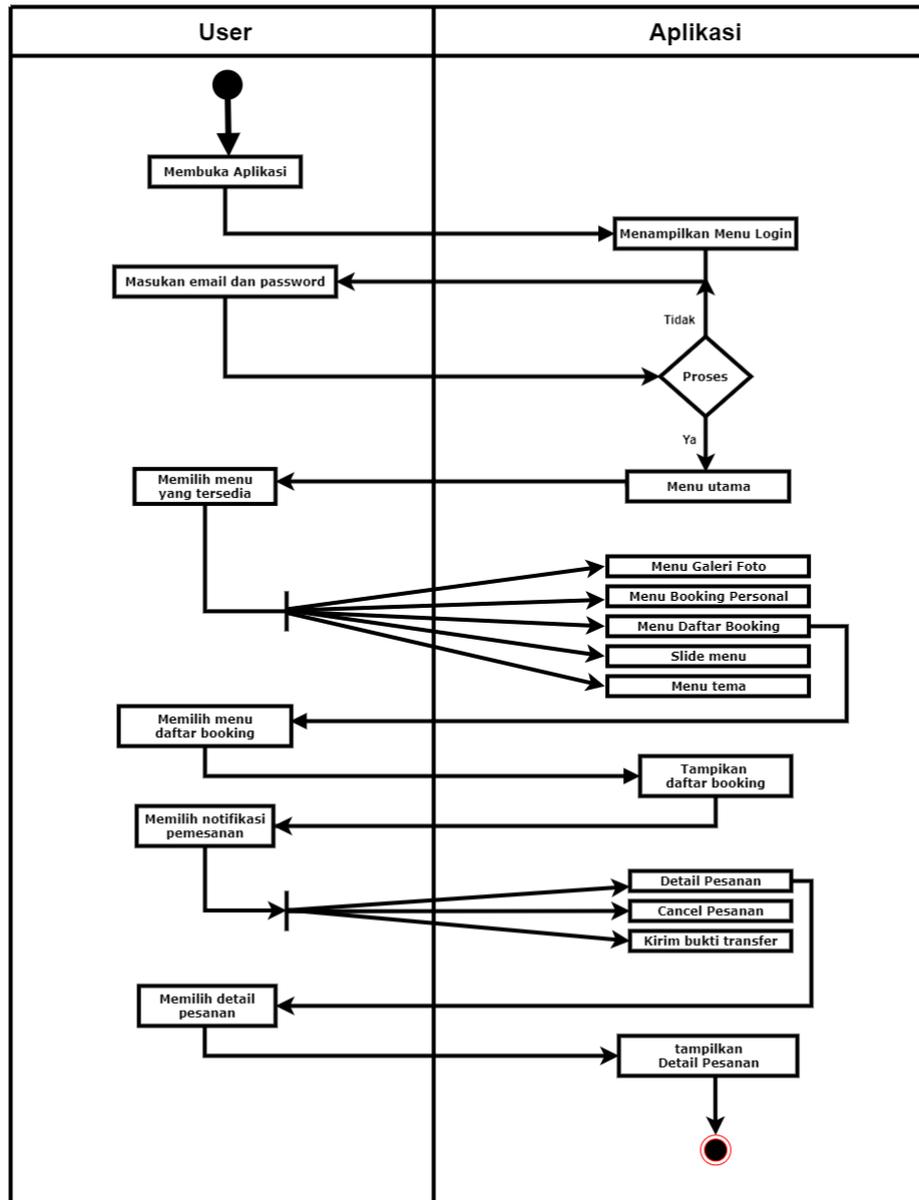
Ini menggambarkan alur aktifitas *user* saat melakukan *booking personal* fotografer dan videografer. Pada halaman ini *user* dapat melihat *list* detail semua fotografer dan videografer *Light Creative*. *User* juga dapat melihat harga fotografer dan videografer dan setelah dirasa menemukan fotografer yang dirasa cocok *user* kemudian dapat langsung melakukan pemesanan pada tombol *booking* yang tertera.



Gambar 3.14 Activity Diagram user menu *Booking Personal*.

### c. Activity Diagram User Detail Pesanan

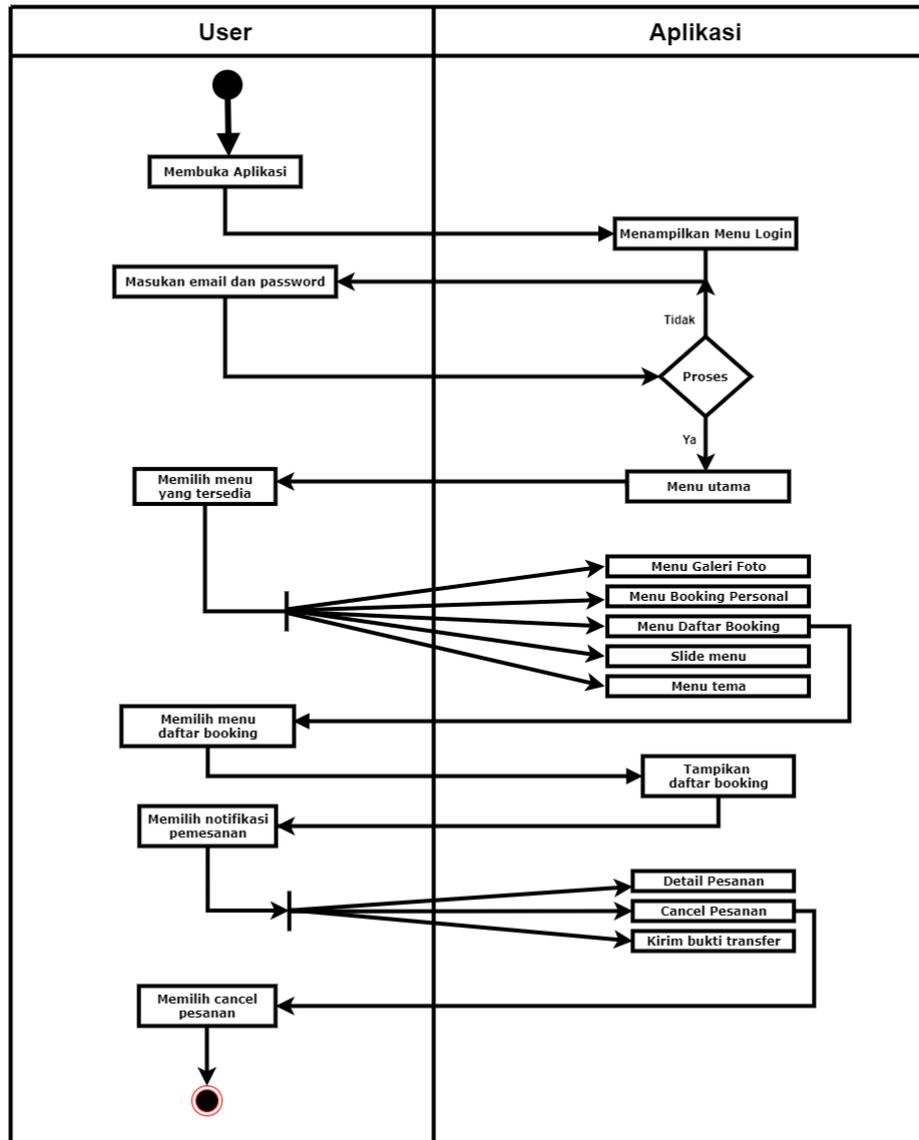
Ini menggambarkan alur aktifitas saat *user* telah melakukan *booking personal* fotografer dan videografer. Disini *user* dapat melihat kembali detail pesanan yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.15 Activity Diagram user detail pesanan.

*d. Activity Diagram User Cancel Pesanan*

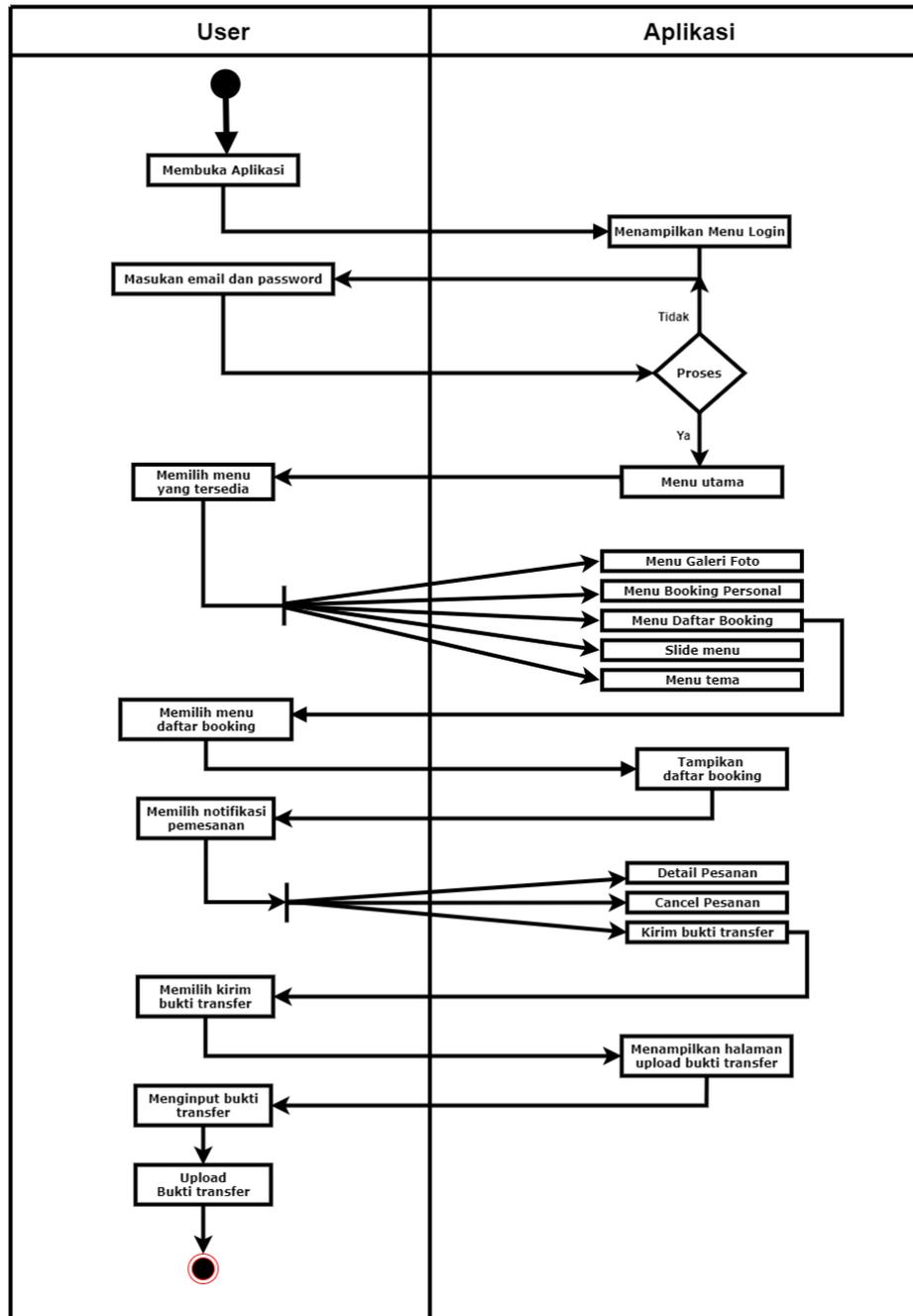
Ini menggambarkan alur aktifitas saat *user* melakukan *cancel* pada pemesanan yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.16 Activity Diagram user Cancel pesanan.

e. Activity Diagram User Kirim Bukti Transfer

Ini menggambarkan alur aktifitas ketika *user* mengirim bukti transfer untuk pesanan yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan jumlah yang terdapat pada Aplikasi saat pemesanan dilakukan. disini juga sudah terdapat cara melakukan pembayaran dan nomor rekening tujuan pembayaran.

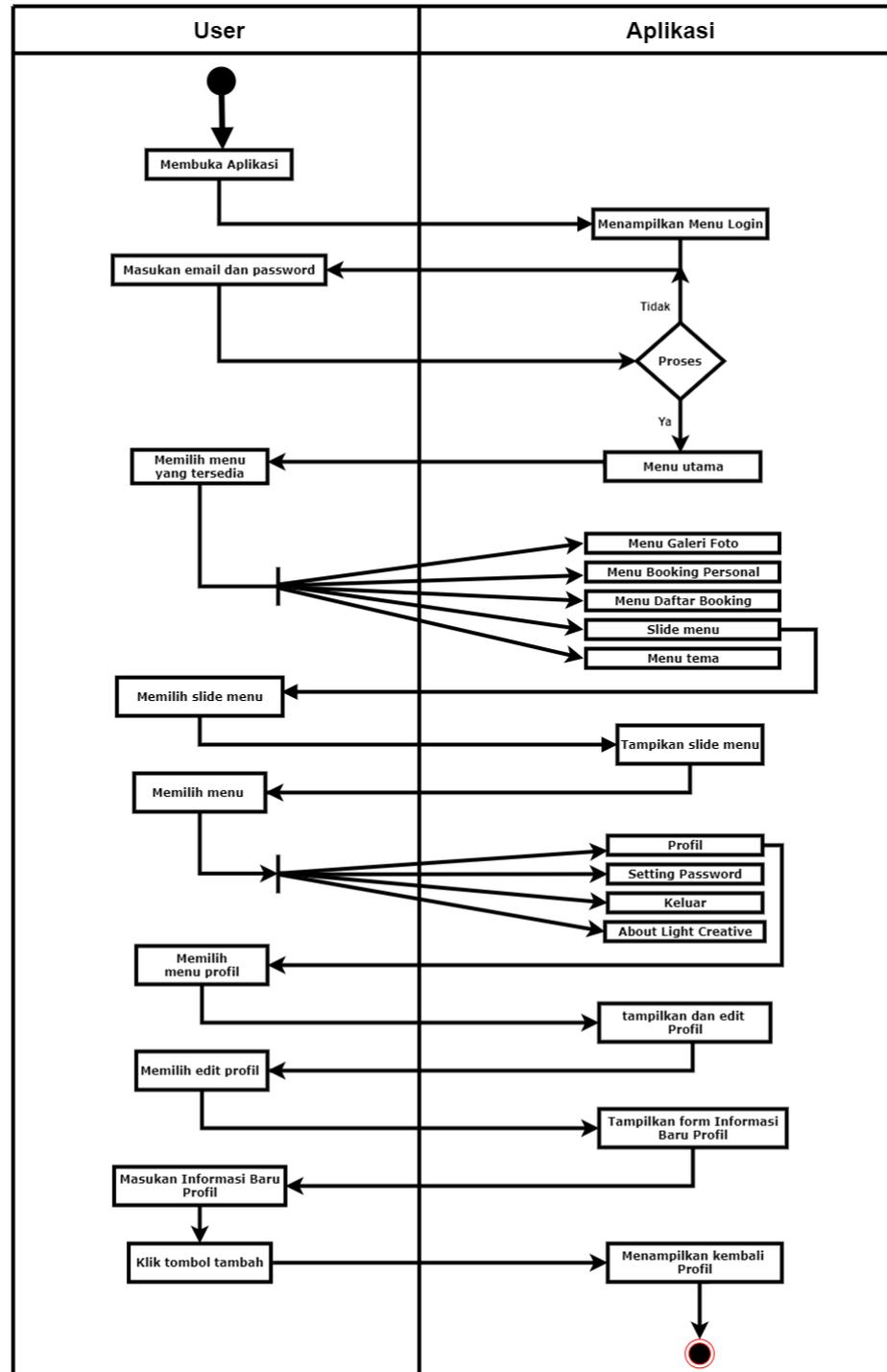


Gambar 3.17 *Activity Diagram user kirim bukti transfer.*

*f. Activity Diagram User Slide Menu Profil*

Ini menggambarkan alur aktifitas saat *user* melihat menu Profil yang menampilkan keterangan Nama, Tanggal Lahir, Alamat,

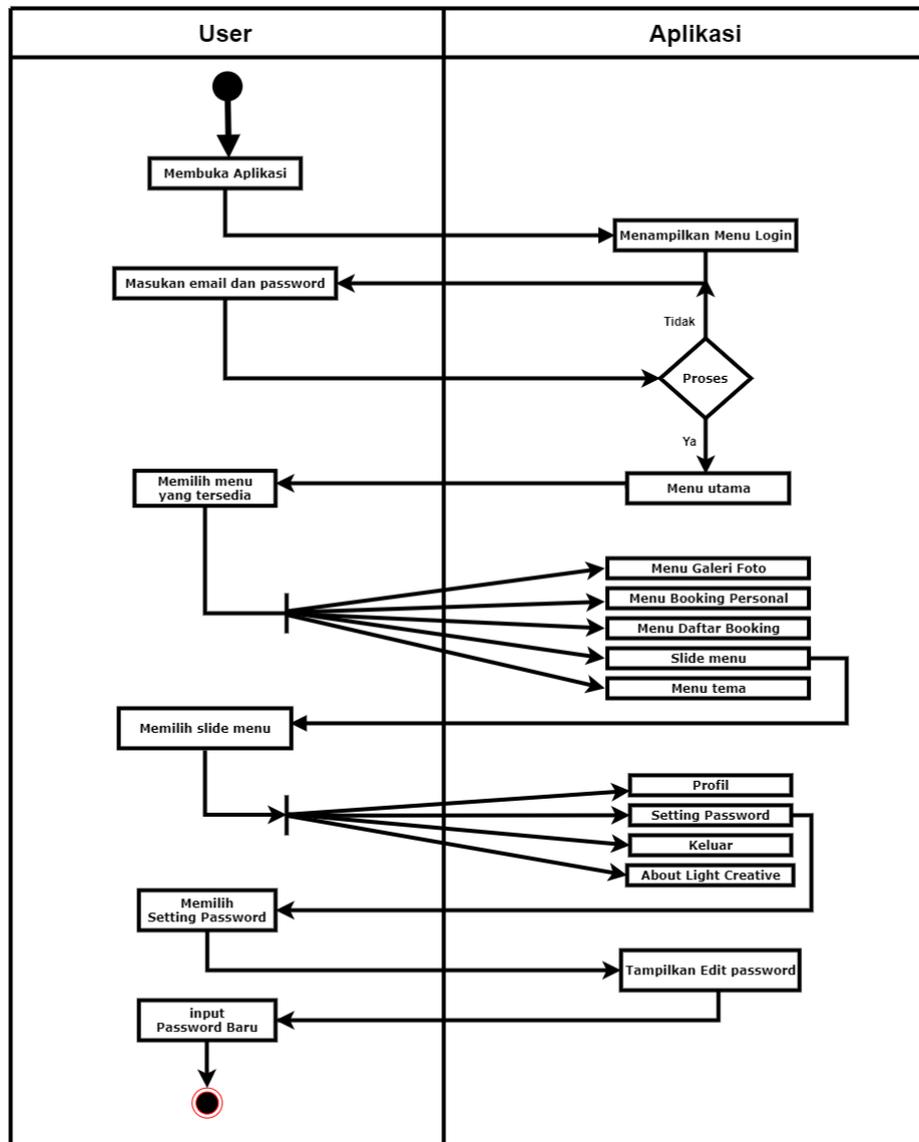
Jenis Kelamin dan E-mail. Disini juga *user* dapat mengubah keterangan - keterangan tersebut.



Gambar 3.18 *Activity Diagram user slide menu profil.*

***g. Activity Diagram User Slide Setting Password***

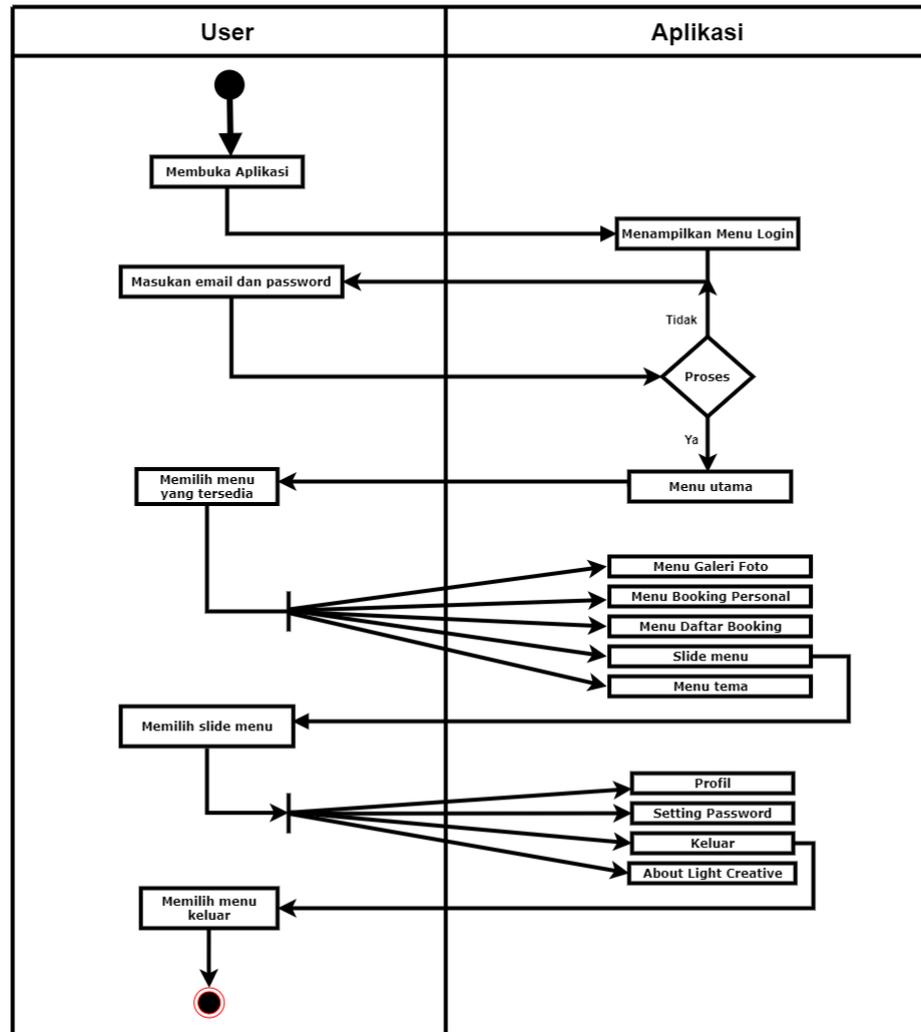
Ini menggambarkan alur aktifitas saat *User* mengubah kata sandi sebelumnya dengan kata sandi baru.



**Gambar 3.19 Activity Diagram user slide Setting Password.**

***h. Activity Diaragm User Slide Menu Keluar***

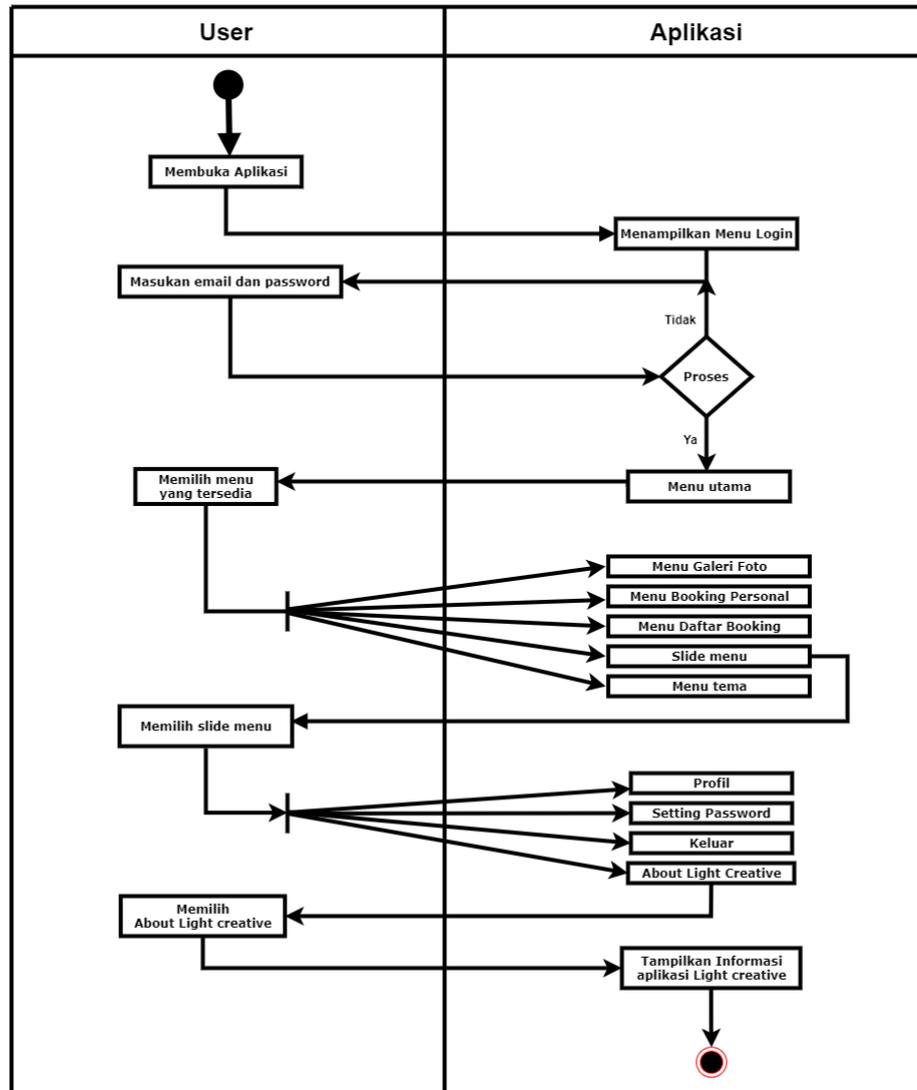
Ini menggambarkan alur aktifitas saat *user* melakukan *Sign Out* atau keluar dari Aplikasi *Light Creative*.



Gambar 3.20 *Activity Diagram user slide menu keluar.*

*i. Activity Diagram User Slide Menu About*

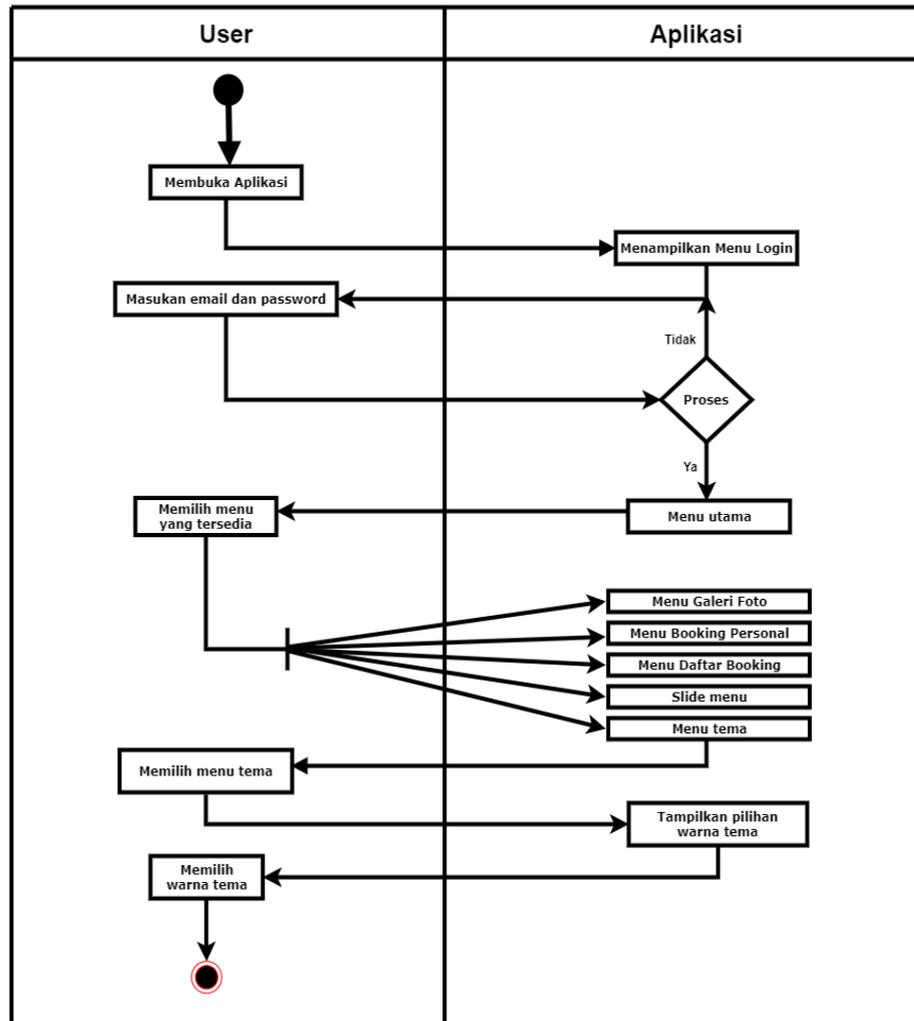
Ini menggambarkan alur aktifitas saat *user* melihat *About* atau tentang Aplikasi yang berisi info Aplikasi dan versi dari Aplikasi *Light Creative*.



Gambar 3.21 *Activity Diagram User slide menu about.*

*j. Activity Diagram User Menu Tema*

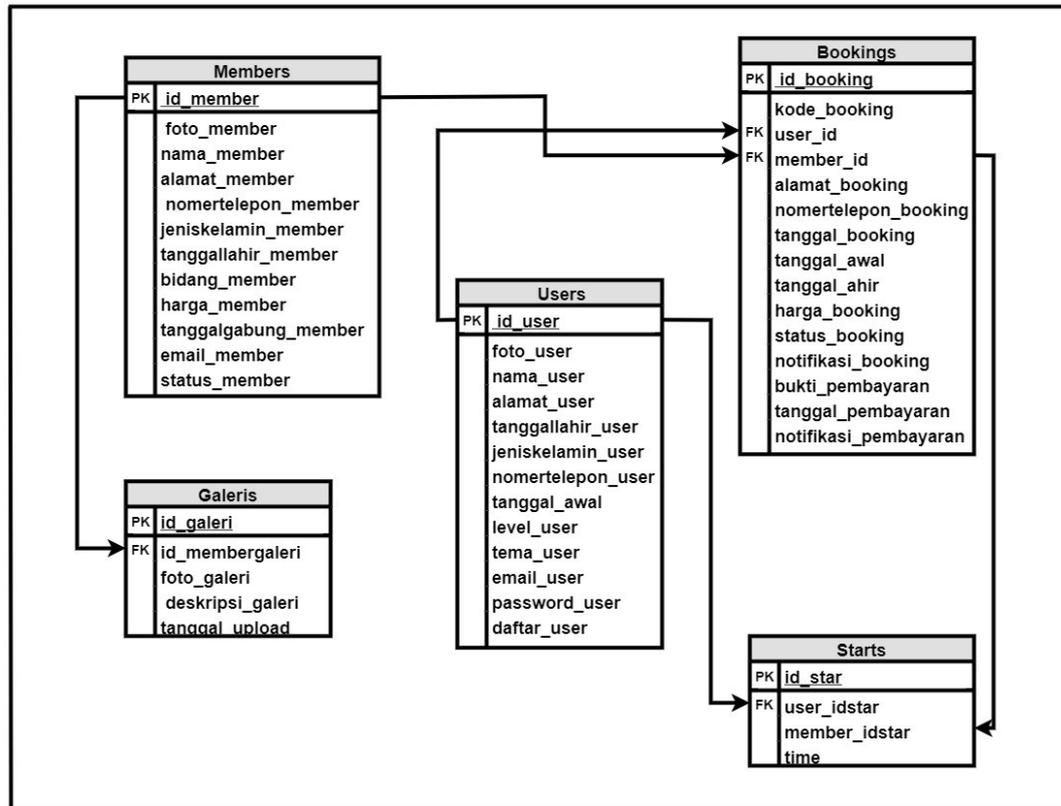
Ini menggambarkan alur aktifitas saat *user* memilih tema yang tersedia dalam Aplikasi. Tema yang tersedia berupa warna yang bisa dipilih sesuai keinginan.



Gambar 3.22 Activity Diagram user menu tema.

### 3.2.3.3 Class Diagram

*Class Diagram* menggambarkan (*atribut/property*) 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 3.23 *Class Diagram*.

### 3.2.3.4 Struktur Database

*Struktur Database* dari sistem Pemesanan fotografer dan videografer untuk acara-acara khusus yaitu sebagai berikut:

**Nama Database** : Lightcreative

**Nama Tabel** : Booking

**Fungsi** : Berfungsi untuk menyimpan data *user* yang melakukan *booking*.

**Primary Key** : *id\_booking*

Tabel 3.1 berikut ini merupakan Tabel Booking :

Tabel 3.1 Tabel Booking

No	Field	Type	Length	Constrant
1.	<i>id_booking</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	<i>kode_booking</i>	<i>Varchar</i>	100	-

3.	<i>user_id</i>	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
4.	<i>member_id</i>	<i>Int</i>	11	<i>Foreign key</i>
5.	<i>alamat_booking</i>	<i>Varchar</i>	150	-
6.	<i>nomertelepon_booking</i>	<i>Varchar</i>	20	-
7.	<i>tanggal_booking</i>	<i>Varchar</i>	100	-
8.	<i>tanggal_awal</i>	<i>Date</i>	-	-
9.	<i>tanggal_akhir</i>	<i>Date</i>	-	-
10.	<i>harga_booking</i>	<i>Int</i>	50	-
11.	<i>status_booking</i>	<i>Varchar</i>	20	-
12.	<i>notifikasi_booking</i>	<i>Varchar</i>	20	-
13.	<i>bukti_pembayaran</i>	<i>Varchar</i>	100	-
14.	<i>tanggal_pembayaran</i>	<i>Varchar</i>	100	-
15.	<i>notifikasi_pembayaran</i>	<i>Varchar</i>	20	-

**Keterangan :**

1. *Field Id Booking* adalah *primary key* yang jenis tipe datanya yaitu *Int*.
2. *Field Kode Booking* adalah kode dari pemesanan atau *booking* dari pemesan.
3. *Field User Id* adalah nomor id dari pemesan yang tipe datanya adalah *Int* dan panjang karakter 11 *digit*.
4. *Field Member Id* adalah nomor id pemesan yang jenis tipe datanya *Int* dan maksimal panjang karakter 11 *digit*.
5. *Field Alamat Booking* adalah alamat pemesan yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 150 *digit*.
6. *Field No. Telepon Booking* adalah nomer telepon dari pemesan yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 20 *digit*.
7. *Field Tanggal Booking* adalah tanggal saat pemesan dilakukan yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 100 *digit*.
8. *Field Tanggal awal* adalah tanggal saat dimulainya pemesan dilakukan yang jenis tipe datanya *date*.
9. *Field Tanggal Akhir* adalah tanggal akhir pemesan dilakukan

yang jenis tipe datanya *date*.

10. *Field* Harga *Booking* adalah harga fotografer dan videografer yang dipilih oleh pemesan yang jenis tipe datanya adalah *Int* dan panjang karakter 50 *digit*.
11. *Field* Status *Booking* adalah status *booking* yang dipilih oleh pemesan yang jenis tipe datanya adalah *varchar* dan Panjang karakter 20 *digit*.
12. *Field* Notifikasi *Booking* adalah status notifikasi *booking* pemesan yang jenis tipe datanya adalah *varchar* dan panjang karakter 20 *digit*.
13. *Field* Bukti Pembayaran adalah bukti pembayaran *booking* yang dilakukan oleh pemesan yang jenis tipe datanya adalah *varchar* dan Panjang karakter 100 *digit*.
14. *Field* Tanggal Pembayaran adalah tanggal pembayaran *booking* pemesanan yang dilakukan oleh pemesan yang jenis tipe datanya adalah *varchar* dan panjang karakter 100 *digit*.
15. *Field* Notifikasi Pembayaran adalah notif pembayaran pemesanan yang jenis tipe datanya adalah *varchar* dan panjang karakter 20 *digit*.

Nama *Database* : Light Creative

Nama Tabel : *User*

Fungsi *User* : Berfungsi untuk menyimpan data

Atau pengguna Aplikasi

*Primary Key* : *id\_user*

Table 3.2 berikut ini merupakan Tabel *User* :

Tabel 3.2 *User*

No	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constrant</i>
1.	<i>id_user</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>

2.	<i>foto_user</i>	<i>Varchar</i>	100	-
3.	<i>nama_user</i>	<i>Varchar</i>	100	-
4.	<i>alamat_user</i>	<i>Varchar</i>	150	-
5.	<i>tanggallahir_user</i>	<i>Date</i>	-	-
6.	<i>jeniskelamin_user</i>	<i>Varchar</i>	20	-
7.	<i>nomertelepon_user</i>	<i>Varchar</i>	20	-
8.	<i>level_user</i>	<i>Varchar</i>	20	-
9.	<i>tema_user</i>	<i>Varchar</i>	50	-
10.	<i>email_user</i>	<i>Varchar</i>	50	-
11.	<i>password_user</i>	<i>Varchar</i>	50	-
12.	<i>daftar_user</i>	<i>Varchar</i>	100	-

**Keterangan :**

1. *Field Id user* adalah *primary key* yang jenis tipe datanya yaitu *Int* dan maksimal panjang karakter 11 *digit*.
2. *Field Foto user* adalah foto identitas pengguna yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 100 *digit*.
3. *Field Nama user* adalah nama lengkap pengguna yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 100 *digit*.
4. *Field Alamat user* adalah data alamat *user* yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 150 *digit*.
5. *Field Tanggal Lahir user* adalah data tanggal lahir *user* yang jenis tipe datanya *Date*.
6. *Field Jenis Kelamin user* adalah data jenis kelamin *user* yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 20 *digit*.
7. *Field Nomor Telepon user* adalah data nomor telepon *user* yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 20 *digit*.
8. *Field Level user* adalah data level *user* yang di gunakan untuk pengecekan login admin dan *user* jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 20 *digit*.

9. *Field* Tema *user* adalah data yang dipilih *user* yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.
10. *Field* Email *user* adalah email dari data pengguna yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.
11. *Field* Password *user* adalah sandi untuk *login* yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.
12. *Field* Daftar *user* adalah data tanggal pendaftaran *user* yang jenis tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 30 *digit*.

Nama *Database* : Light Creative

Nama Tabel : Member

Fungsi : Berfungsi untuk menyimpan data member atau Fotografer dan Videografer *Light Creative*.

*Primary Key* : *id\_member*

Tabel 3.3 berikut ini merupakan Tabel Member :

Tabel 3.3 Member

No	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constrant</i>
1.	<i>id_member</i>	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	<i>foto_member</i>	<i>Varchar</i>	100	-
3.	<i>nama_member</i>	<i>Varchar</i>	100	-
4.	<i>alamat_member</i>	<i>Varchar</i>	150	-
5.	<i>nomertelepon_member</i>	<i>Varchar</i>	20	-
6.	<i>jeniskelamin_member</i>	<i>Varchar</i>	20	-
7.	<i>tanggallahir_member</i>	<i>Date</i>	-	-
8.	<i>bidang_member</i>	<i>Varchar</i>	20	-
9.	<i>harga_member</i>	<i>Int</i>	100	-
10.	<i>tanggalgabung_member</i>	<i>Varchar</i>	50	-
11.	<i>email_member</i>	<i>Varchar</i>	50	-
12.	<i>status_member</i>	<i>Varchar</i>	20	-

Keterangan :

1. **Field Id Member** adalah *primary key* yang jenis tipe datanya yaitu *Int* dan maksimal panjang karakter 11 *digit*.
2. **Field Foto Member** adalah foto identitas member yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 100 *digit*.
3. **Field Nama Member** adalah nama identitas Member yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 100 *digit*.
4. **Field Alamat Member** adalah data alamat member yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 150 *digit*.
5. **Field Nomor Telepon Member** adalah data nomor telepon member yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 20 *digit*.
6. **Field Jenis Kelamin Member** adalah data jenis kelamin member yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 20 *digit*.
7. **Field Tanggal Lahir Member** adalah data tanggal lahir member yang jenis tipe datanya *Date*.
8. **Field Bidang Member** adalah bidang yang di kuasai oleh member yang jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 20 *digit*.
9. **Field Harga Member** adalah harga atau tarif member yang jenis tipe datanya *Int* dan maksimal panjang karakter 100 *digit*.
10. **Field Tanggal Gabung Member** adalah data tanggal saat member bergabung jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.
11. **Field Email Member** adalah data email member yang jenis

tipe datanya *varchar* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.

12. *Field* Status Member adalah status ke-Aktifan Member di *Light Creative* jenis tipe datanya *Varchar* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.

Nama *Database* : *Light Creative*  
 Nama Tabel : Galeri  
 Fungsi Foto : Berfungsi untuk menyimpan data  
 Galeri Aplikasi  
*Primary Key* : *id\_galeri*

Tabel 3.4 berikut ini merupakan Tabel Galeri :

Tabel 3.4 Galeri

No	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constrant</i>
1.	id_galeri	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	id_membergaleri	<i>Int</i>	11	-
3.	foto_galeri	<i>Varchar</i>	100	-
4.	deskripsi_galeri	<i>Varchar</i>	50	-
5.	tanggal_upload	<i>Varchar</i>	100	-

Keterangan :

1. *Field Id* Galeri adalah *primary key* dari tabel galeri dan jenis tipe datanya *Int* yang maksimal panjang karakter 11 *digit*.
2. *Field Id Member* Galeri adalah id member pemilik foto yang akan tampil di galeri utama dan jenis tipe datanya *Int* yang maksimal panjang karakter 11 *digit*.
3. *Field Foto* Galeri adalah tabel galeri dan jenis tipe datanya *Varchar* yang maksimal panjang karakter 100 *digit*.
4. *Field Deskripsi* Galeri adalah deskripsi foto yang akan tampil di galeri utama dan jenis tipe datanya *Varchar* yang maksimal panjang karakter 50 *digit*.

5. *Field* Tanggal Upload adalah tanggal saat foto member di upload dan jenis tipe datanya *Varchar* yang maksimal panjang karakter 100 *digit*.

Nama *Database* : *Light Creative*  
 Nama Tabel : *Star*  
 Fungsi : Berfungsi untuk memberi penilaian member oleh *user* berbentuk bintang pada Aplikasi.  
 Primary Key : *id\_start*

Tabel 3.5 berikut ini merupakan Tabel *Star* :

Tabel 3.5 *Star*

No	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
1.	<i>id_star</i>	<i>Int</i>	50	<i>Primary key</i>
2.	<i>user_idstar</i>	<i>Int</i>	50	-
4.	<i>member_idstar</i>	<i>Int</i>	50	-

Keterangan :

1. *Field Id Start* adalah *primary key* yang jenis tipe datanya yaitu *Int* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.
2. *Field User Id Start* adalah data id dari *user* untuk memberi penilaian fotografer dan videografer yang jenis tipe datanya *Int* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.
3. *Field Member Id Start* adalah data member untuk penilaian member oleh *user* yang jenis tipe datanya *Int* dan maksimal panjang karakter 50 *digit*.

### 3.2.3.5 Interface

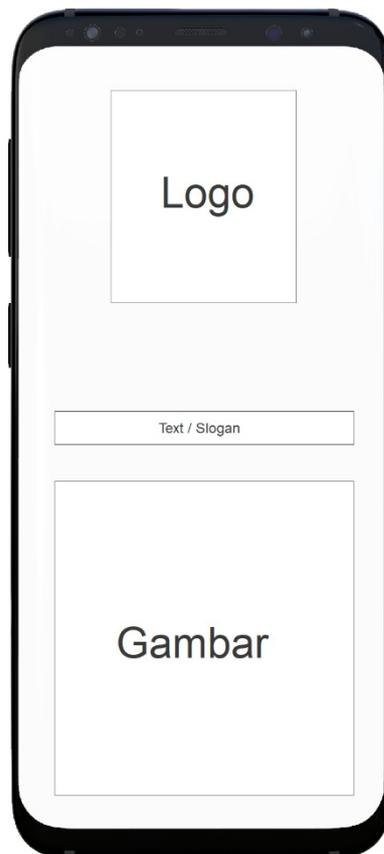
Pemodelan *interface* adalah desain awal sebelum membangun suatu perangkat lunak, hasil dari perangkat lunak yang dibangun nantinya tidak akan jauh berbeda dengan perancangan *interface* yang dibuat.

#### 3.2.3.5.1 *Interface Admin*

Berikut adalah rancangan atau pemodelan *Interface Admin* pada Aplikasi yang akan di buat.

##### a. Tampilan *Interface Splash Screen Admin*

Halaman *splash screen* akan muncul saat pertama kali Aplikasi dijalankan dan memiliki durasi 3000ms/3detik. Dapat dilihat pada gambar 3.24 berikut :



Gambar 3.24 *Interface Splash Screen*

Penjelasan item :

##### 1. Logo

Terdapat gambar awal halaman *splash screen* yang merupakan gambar dari logo perusahaan serta *versi* dari Aplikasi.

## 2. Teks

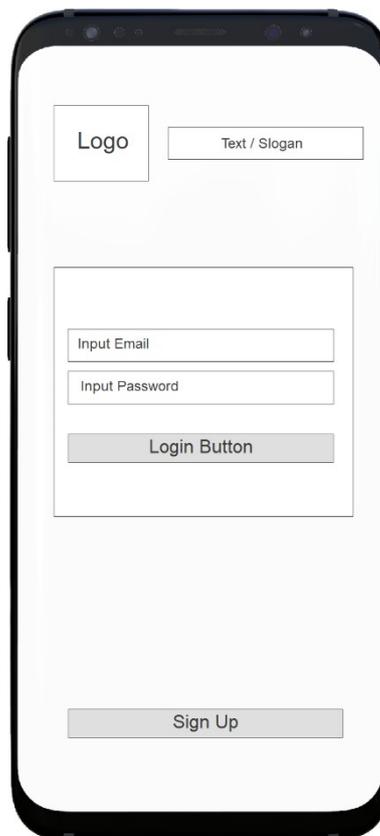
Pada bagian bawah gambar ada sebuah *teks* yang merupakan ucapan pembuka atau slogan yang berwarna biru.

## 3. Gambar

Halaman *splash screen* menggunakan gambar animasi *vector* untuk mempercantik halaman dan dengan latar background berwarna putih.

### b. Tampilan *Interface Menu Getstarted Login Admin*

Menu *getstarted* adalah tampilan halaman *second* dan merupakan halaman informasi untuk *login* sebelum memasuki menu *home*, halaman ini berisikan dua edit *teks* yang dapat digunakan oleh Admin untuk mengisi *username* dan *password*. Dapat dilihat pada gambar 3.25 berikut :



Gambar 3.25 *Interface Menu Getstarted Login Admin.*

Penjelasan item :

1. **Logo**

Terdapat icon pada halaman Menu utama yang berisi gambar logo Aplikasi berwarna putih.

2. **Text**

Pada bagian kanan atas terdapat ucapan pembuka atau slogan yang berwarna putih.

3. **Input Teks 1**

*Input teks* disini yaitu untuk menginput email Aplikasi dengan background putih.

4. **Input Teks 2**

*Input teks* disini yaitu untuk menginput *password* Aplikasi dengan background putih.

5. **Button**

*Button* disini yaitu untuk mem*validasi* email dan *password* untuk masuk ke Aplikasi.

6. **Button 2**

Yaitu *button sign up* atau buat akun baru namun ini tidak berfungsi untuk admin karena admin sudah memiliki email dan *password* khusus untuk *login*.

7. **Background**

Halaman menu utama menggunakan *background animasi vector*.

- c. **Tampilan *Interface Menu Utama Admin***

Menu utama Admin adalah tampilan halaman galeri yang terdapat *button* tambah foto ke galeri utama dan *button* edit keterangan foto. Dapat dilihat pada gambar 3.26 berikut :



**Gambar 3.26 Interface Menu Utama Admin.**

**Penjelasan item :**

**1. Heading**

Pada bagian paling atas terdapat Menu *Heading* yang berisi tombol *search*, tema dan icon menampilkan *slide* menu.

**2. Button Home**

Pada bagian kiri atas terdapat *Button Home* yaitu *Button* untuk menampilkan halaman utama atau awal.

**3. Button Personal Booking**

Pada bagian atas tengah terdapat *Button Booking Personal* yaitu *Button* untuk menampilkan halaman member disini Admin dapat menambah dan menghapus member.

**4. Button Daftar Booking**

Pada bagian kanan atas terdapat *Button Daftar Booking* yaitu *Button* untuk menampilkan pemberitahuan

*booking* baru yang masuk dari *user* disini admin juga dapat melihat detail pesanan yang masuk dan melihat bukti transfer baru dari *user*.

5. *Gambar Header*

Pada bagian atas tengah terdapat *Gambar Header* ini berfungsi untuk menampilkan *slide* portofolio member berupa foto terbaik milik member *slide* ini akan berganti setiap 3 detik.

6. *Gambar Galeri*

Pada bagian tengah terdapat gambar galeri berisi keterangan foto. Ini merupakan beranda utama berisi portofolio foto terbaik member untuk di tampilkan kepada *user*.

7. *Button Edit/Hapus*

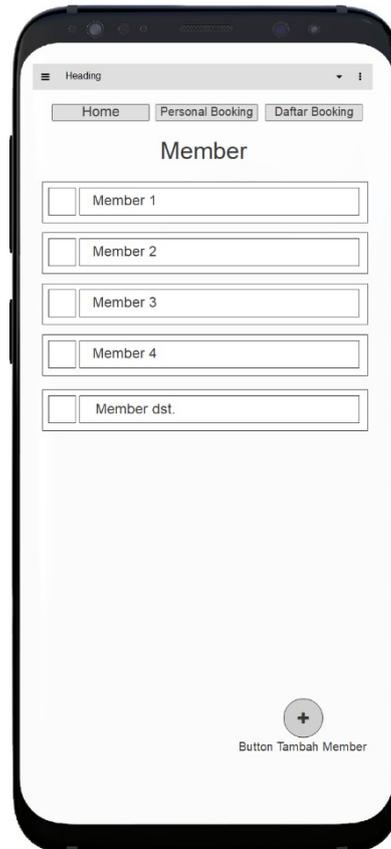
Pada bagian gambar galeri terdapat *Button Edit/Hapus* yang memiliki fungsi untuk menyunting keterangan pada gambar galeri dan menghapus portofolio foto member.

8. *Button Tambah Galeri*

Pada bagian paling bawah terdapat *Button Tambah Galeri* berfungsi untuk menambah portofolio foto baru member serta keterangan foto.

d. Tampilan *Interface* Tambah Member

Tampilan *Interface* tambah member ini merupakan halaman menambah dan menghapus member serta mengedit keterangan member. Dapat dilihat pada gambar 3.27 berikut :



**Gambar 3.27 Interface Tambah Member.**

**Penjelasan item :**

**1. *List* Member**

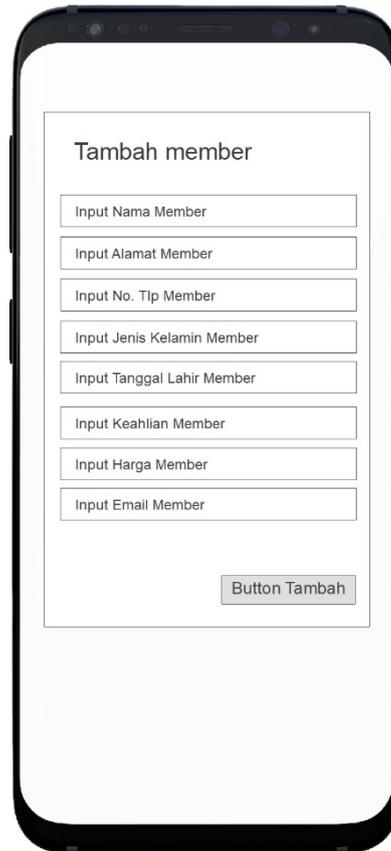
Pada bagian tengah terdapat *List* nama – nama member yang berisikan keterangan - keterangan seperti nama, harga dan bidang member.

**2. *Button* Tambah Member**

Pada bagian paling bawah terdapat *Button* Tambah Member berfungsi untuk menambah member baru.

**e. Tampilan *Interface* Input Data Member**

Tampilan *Interface* Input Member merupakan halaman Admin menginput keterangan data member seperti Nama, Harga, Jenis Kelamin dan Bidang member. Dapat dilihat pada gambar 3.28 berikut :



Tambah member

Input Nama Member

Input Alamat Member

Input No. Tlp Member

Input Jenis Kelamin Member

Input Tanggal Lahir Member

Input Keahlian Member

Input Harga Member

Input Email Member

Button Tambah

**Gambar 3.28 Interface Input Data Member.**

**Penjelasan item :**

**1. Input Teks 1**

**Input teks disini yaitu untuk menginput nama Member.**

**2. Input Teks 2**

**Input teks disini yaitu untuk menginput Alamat Member.**

**3. Input Teks 3**

**Input teks disini yaitu untuk menginput No. Telepon Member.**

**4. Input Teks 4**

**Input teks disini yaitu untuk menginput Jenis Kelamin Member.**

**5. Input Teks 5**

**Input teks disini yaitu untuk menginput Tanggal Lahir.**

**6. Input Teks 6**

**Input teks disini yaitu untuk menginput Keahlian Member.**

### 7. *Input Teks 7*

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Harga Member.

### 8. *Input Teks 8*

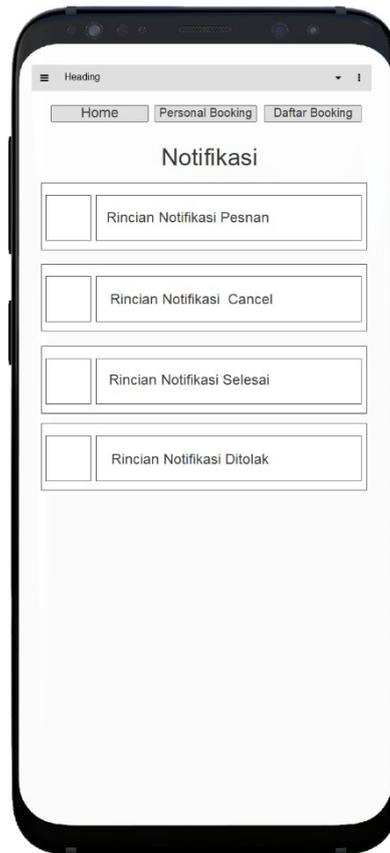
*Input teks* disini yaitu untuk menginput Email Member.

### 9. *Button Tambah*

Pada bagian paling bawah terdapat *Button Tambah* yaitu untuk menyimpan data member yang telah di input.

### f. Tampilan *Interface* Notifikasi

Tampilan *Interface* Notifikasi merupakan halaman untuk melihat notifikasi pemesanan baru di halaman ini Admin memiliki peran untuk menerima dan menolak pesanan. Dapat dilihat pada gambar 3.29 berikut :



Gambar 3.29 *Interface* Notifikasi.

Penjelasan item :

#### 1. *List* Notifikasi Pesanan

Pada bagian tengah terdapat *List Notifikasi Pesanan* yang berisikan keterangan dan rincian pemesanan hari yang telah di buat oleh *user*.

2. *List Notifikasi Cancel*

Pada bagian tengah terdapat *List Notifikasi Cancel* yang berisikan keterangan dan rincian pemesanan yang telah di *cancel* oleh *user*.

3. *List Notifikasi Selesai*

Pada bagian tengah terdapat *List Notifikasi Selesai* yang berisikan keterangan dan rincian pemesanan yang telah Selesai di lakukan.

4. *List Notifikasi Tolak*

Pada bagian tengah bawah terdapat *List Notifikasi Tolak* yang berisikan keterangan dan rincian pemesanan yang telah di tolak oleh Admin.

g. Tampilan *Interface* Lihat Bukti Pembayaran

Tampilan *Interface* Lihat Bukti Pembayaran merupakan halaman untuk melihat bukti pembayaran *user*. Admin memiliki peran menerima dan menolak bukti tersebut. Dapat dilihat pada gambar 3.30 berikut :



**Gambar 3.30 *Interface* Lihat Bukti Pembayaran.**

**Penjelasan item :**

**1. List bukti pembayaran baru**

Pada halaman ini admin dapat melihat bukti pembayaran berupa foto bukti transfer pemesanan yang telah di buat *user*.

**2. Button Terima/Tolak Bukti Pembayaran**

Pada bagian bawah terdapat Button Terima/Tolak Bukti Pembayaran berfungsi untuk mengkonfirmasi bukti pembayaran yang telah dikirim *user* kepada admin

**h. Tampilan *Interface Slide***

Tampilan *Interface Slide* ini merupakan halaman dimana nantinya admin dapat mengakses menu profil, Setting Password, keluar aplikasi dan about aplikasi. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.31 *Interface* Notifikasi.

Penjelasan item :

**1. Option 1**

*Option 1* yaitu Profil untuk melihat detail keterangan seperti nama, tanggal lahir, dan alamat Admin

**2. Option 2**

*Option 2* yaitu *Setting Password* pada halaman ini berfungsi untuk mengganti *password*.

**3. Option 3**

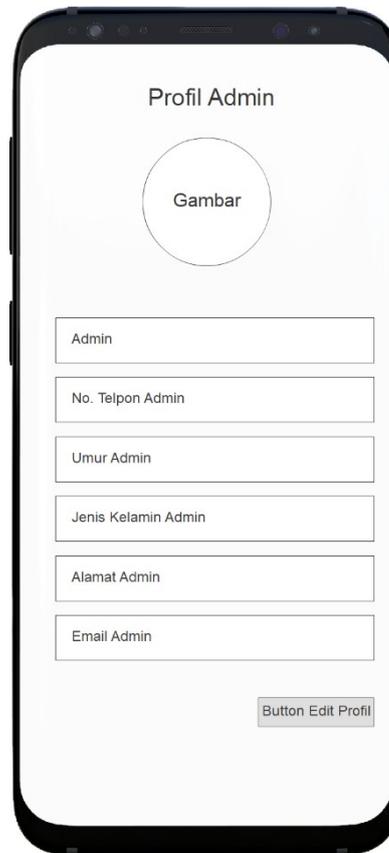
*Option 3* yaitu Keluar pada *option* ini berfungsi untuk keluar.

**4. Option 4**

*Option 4* yaitu *About* berfungsi untuk melihat versi Aplikasi *Light Creative*.

**i. Tampilan *Interface Profil Admin***

Tampilan *Interface Profil Admin* merupakan halaman untuk melihat detail Admin seperti Nama, No. Telepon, Umur, Jenis Kelamin serta Alamat. Dapat dilihat pada gambar 3.32 berikut :



**Gambar 3.32 *Interface Profil Admin.***

**Penjelasan item :**

**1. Gambar**

**Gambar disini yaitu gambar yang berisi foto profil Admin.**

**2. *Label Text 1***

***Label text 1* yaitu label yang menampilkan nama Admin.**

**3. *Label Text 2***

***Label text 2* yaitu untuk menampilkan No. Telpon Admin.**

**4. *Label Text 3***

***Label text 3* yaitu untuk menampilkan umur Admin.**

**5. *Label Text 4***

**Label text 4** yaitu untuk menampilkan Jenis kelamin Admin.

**6. Label Text 5**

**Label text 5** yaitu untuk menampilkan alamat Admin.

**7. Label Text 6**

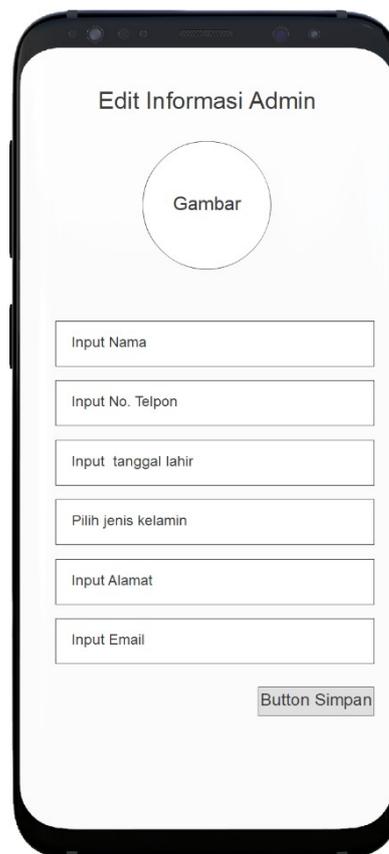
**Label text 6** yaitu untuk menampilkan alamat email Admin.

**8. Button Edit Profil**

**Button Edit Profil** yaitu untuk merubah detail profil Admin.

**j. Tampilan Interface Edit Profil Admin**

Tampilan **Interface Edit Profil Admin** merupakan halaman untuk mengedit detail profil admin. Dapat dilihat pada gambar 3.33 berikut :



**Gambar 3.33 Interface Edit Profil Admin**

**Penjelasan item :**

**1. Gambar**

Gambar disini yaitu gambar yang berisi foto Profil Admin.

**2. *Input Teks 1***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput nama dengan backgroud berwarna putih.

**3. *Input Teks 2***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput No. Telepon dengan backgroud berwarna putih.

**4. *Input Teks 3***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Tanggal Lahir dengan backgroud berwarna putih.

**5. *Input Teks 4***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Jenis Kelamin dengan backgroud berwarna putih.

**6. *Input Teks 5***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Alamat dengan backgroud berwarna putih.

**7. *Input Teks 6***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Email dengan backgroud berwarna putih.

**8. *Input Teks 7***

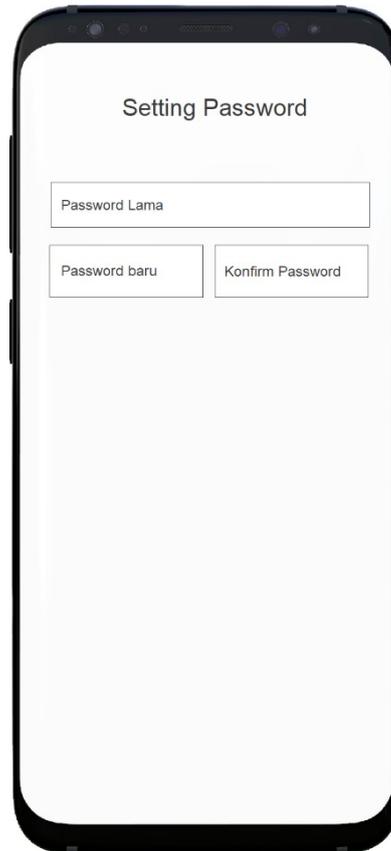
*Input teks* disini yaitu untuk menginput Harga Member dengan backgroud berwarna putih.

**9. *Button Simpan***

Pada bagian bawah terdapat *Button Simpan* yaitu *button* untuk menyimpan detail yang telah di input.

**k. Tampilan *Interface Setting Password***

Tampilan *Interface Setting Password* merupakan halaman untuk mengedit atau merubah kata sandi yang telah dibuat dengan kata sandi baru. Dapat dilihat pada gambar 3.34 berikut :



**Gambar 3.34 Interface Setting Password.**

**Penjelasan item :**

**1. Input Text 1**

*Input Text 1* disini yaitu untuk *input password* lama sebagai syarat *validasi Password* baru.

**2. Input Text 2**

*Input Text 2* disini yaitu *input password* baru.

**3. Input Text 3**

*Input Text 3* disini yaitu *input konfirmasi password* baru.

**l. Tampilan Interface About**

Tampilan *Interface About* merupakan halaman untuk menampilkan tentang dan *versi* Aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 3.35 berikut :



**Gambar 3.35 Interface About.**

**Penjelasan item :**

**1. Label Text**

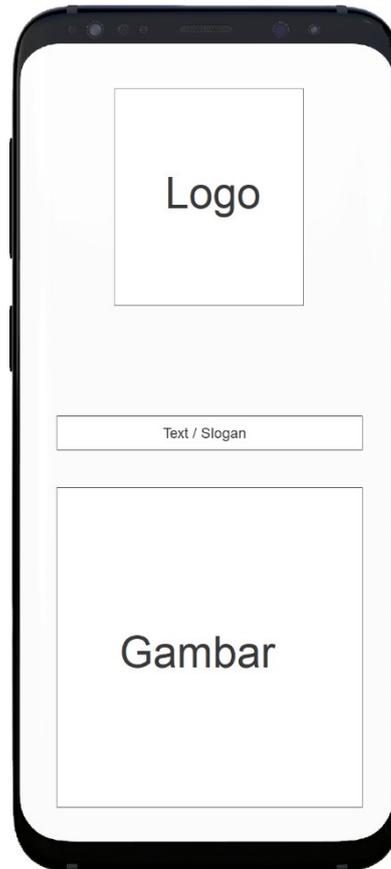
**Label text** yaitu **label** yang menampilkan keterangan dan versi Aplikasi.

### **3.2.3.5.2 Interface User**

Berikut adalah rancangan atau pemodelan **User Interface** pada Aplikasi yang akan di buat.

**a. Tampilan Interface Splash Screen**

Halaman **splash screen** akan muncul saat pertama kali Aplikasi dibuka dan dijalankan dan memiliki durasi 3000ms/3detik. Dapat dilihat pada gambar 3.36 berikut:



**Gambar 3.36 Interface Splash Screen**

**Penjelasan item :**

**1. Logo**

Terdapat gambar awal halaman *splash screen* yang merupakan gambar dari logo perusahaan serta *versi* dari Aplikasi.

**2. Teks**

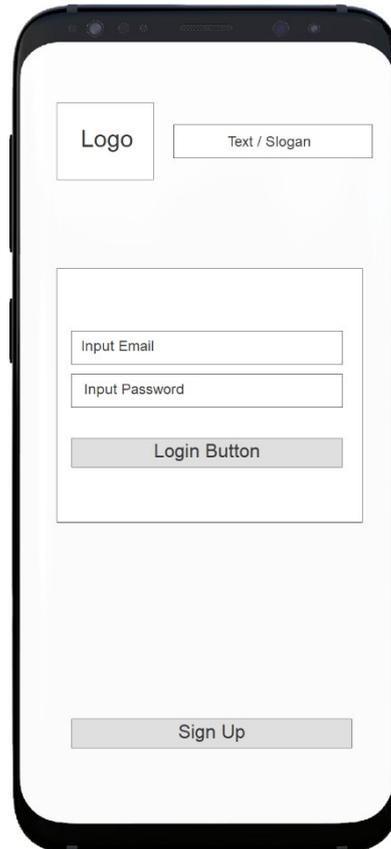
Pada bagian bawah gambar ada sebuah *teks* yang merupakan ucapan pembuka atau slogan yang berwarna biru.

**3. Gambar**

Halaman *splash screen* menggunakan gambar animasi *vector* untuk mempercantik halaman dan dengan latar background berwarna putih.

**b. Tampilan Interface Menu Getstarted Login**

Menu *getstarted* adalah tampilan halaman *second* dan merupakan halaman informasi untuk login sebelum memasuki menu *home*. Halaman ini berisikan dua edit *teks* yang dapat digunakan oleh *user* untuk mengisi *username* dan *password*. Dapat dilihat pada gambar 3.37 berikut :



**Gambar 3.37 Interface Menu Getstarted.**

**Penjelasan item :**

**1. Logo**

Terdapat icon pada halaman Menu utama yang berisi gambar logo aplikasi berwarna putih.

**2. Text**

Pada bagian kanan atas terdapat ucapan pembuka atau slogan yang berwarna putih.

**3. Input Teks 1**

*Input teks* disini yaitu untuk menginput email Aplikasi dengan backgroud putih.

**4. Input Teks 2**

*Input teks* disini yaitu untuk menginput *password* Aplikasi dengan background putih.

**5. Button**

*Button* disini yaitu untuk mem*validasi* email dan *password* untuk masuk ke Aplikasi.

**6. Button 2**

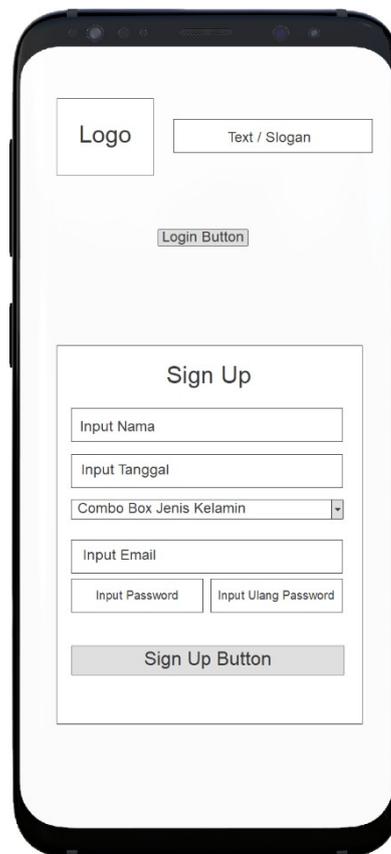
Yaitu *button sign up* atau buat akun baru.

**7. Background**

Halaman *menu utama* menggunakan background animasi *vector*.

**c. Tampilan Interface Sign Up**

Menu *Interface Sign Up* adalah tampilan halaman untuk membuat akun baru *user* yang akan digunakan sebagai syarat untuk menggunakan Aplikasi *Light Creative*. Dapat dilihat pada gambar 3.38 berikut :



**Gambar 3.38 Interface Menu Getstarted.**

**Penjelasan item :**

1. **Logo**

Terdapat icon pada halaman *Sign Up* yang berisi gambar logo Aplikasi berwarna putih.

2. **Text**

Pada bagian kanan atas terdapat ucapan pembuka atau slogan yang berwarna putih.

3. **Button Login**

Yaitu *button* untuk kembali kehalaman menu *login*.

4. **Input Teks 1**

*Input teks* disini yaitu untuk menginput nama *user* dengan backgroud putih.

5. **Input Teks 2**

*Input teks* disini yaitu untuk menginput tanggal lahir dengan backgroud putih.

6. **Combo Box**

*Combo Box* disini yaitu untuk memilih jenis kelamin dengan backgroud putih.

7. **Input Text 3**

*Input Text 3* disini yaitu untuk menginput email *user*.

8. **Input Text 4**

*Input Text 4* disini yaitu *input password*.

9. **Input Text 5**

*Input Text 5* disini yaitu *input konfirmasi password*.

10. **Button Sign Up**

*Button Sign Up* yaitu *button* untuk melakukan daftar *user* baru setelah semua data yang dibutuhkan sebagai syarat telah di input.

- d. **Tampilan *Interface Menu Utama User***

Menu utama adalah tampilan halaman berisi foto – foto dari member sebagai acuan saat memilih fotografer dan videografer nanti dalam foto juga terdapat detail keterangan foto seperti judul foto. Dapat dilihat pada gambar 3.39 berikut:



**Gambar 3.39 Interface Menu Utama User.**

**Penjelasan item :**

**1. Heading**

Pada bagian paling atas Terdapat Menu *Heading* yang berisi tombol *search*, tema dan icon menampilkan *slide menu*.

**2. Button Home**

Pada bagian kiri atas terdapat *Button Home* yaitu *Button* untuk menampilkan halaman utama.

**3. Button Personal Booking**

Pada bagian atas tengah terdapat *Button Booking Personal* yaitu *Button* untuk menampilkan *list* daftar fotografer dan videografer serta melakukan *booking personal*.

**4. Button Daftar Booking**

Pada bagian kanan atas terdapat *Button Daftar Booking* yaitu *Button* untuk menampilkan pemberitahuan

*booking* baru yang masuk dari *user* disini Admin juga dapat melihat detail pesanan yang masuk dan melihat bukti transfer baru dari *user*.

#### 5. Gambar *Header*

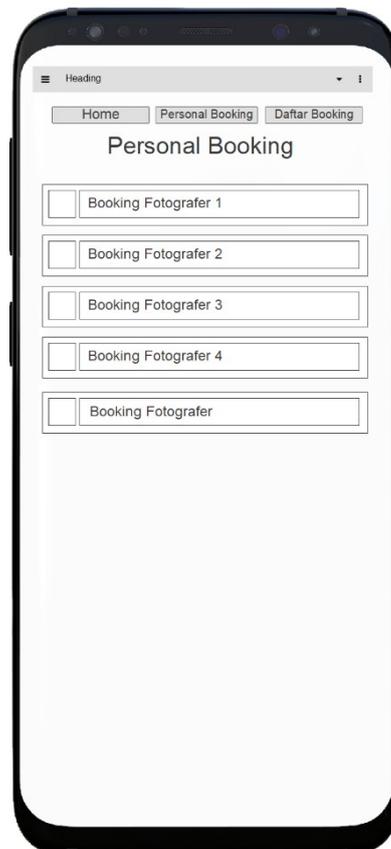
Pada bagian atas tengah terdapat Gambar *Header* ini berfungsi untuk menampilkan *slide* portofolio member berupa foto terbaik milik member *slide* ini akan berganti setiap 3 detik.

#### 6. Gambar Galeri

Pada bagian Tengah terdapat gambar galeri berisi keterangan foto. Ini merupakan beranda utama berisi portofolio foto terbaik member untuk di tampilkan kepada *user*.

#### e. Tampilan *Interface Personal Booking*

Menu *Interface Personal Booking* adalah halaman untuk *user* memilih dan melakukan booking personal fotografer dan videografer. Dapat dilihat pada gambar 3.40 berikut:



**Gambar 3.40 *Interface Personal Booking.***

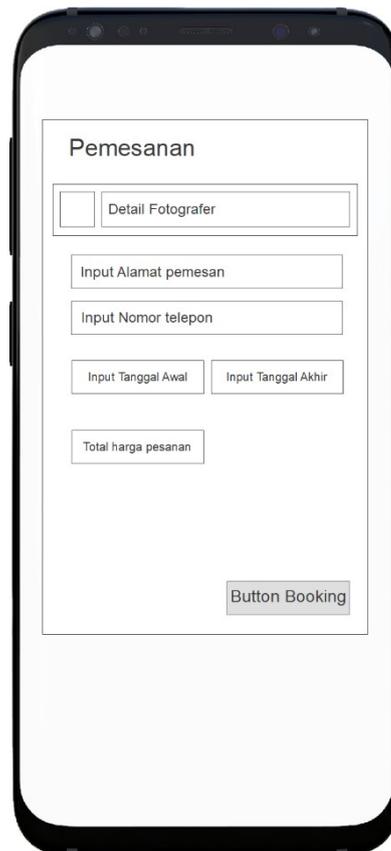
**Penjelasan item :**

**1. *List Member***

Pada bagian tengah terdapat *List* nama – nama fotografer dan videografer lengkap dengan keterangan - keterangan seperti nama, harga dan bintang yang merupakan penilaian dari *user* untuk fotografer dan videografer.

**f. Tampilan *Interface Input Pesanan***

Menu *Interface Input Pesanan* adalah halaman untuk melakukan *input* pemesanan pada fotografer dan videografer pilihan *user*. Dapat dilihat pada gambar 3.41 berikut :



The image shows a mobile application interface for booking a photographer or videographer. The screen is titled "Pemesanan" (Booking). It features a form with the following elements:

- A dropdown menu labeled "Detail Fotografer".
- An input field for "Input Alamat pemesanan".
- An input field for "Input Nomor telepon".
- Two input fields for "Input Tanggal Awal" and "Input Tanggal Akhir".
- An input field for "Total harga pemesanan".
- A "Button Booking" located at the bottom right of the form.

**Gambar 3.41 *Interface Input Pesanan***

**Penjelasan item :**

**1. *Label Text***

*Label text* yaitu label yang menampilkan keterangan fotografer dan videografer seperti Nama, Harga dan Bidang.

2. *Input Teks 1*

*Input teks* disini yaitu input alamat pesanan.

3. *Input Teks 2*

*Input teks* disini yaitu untuk menginput No. Telepon pemesanan.

4. *Input Teks 3*

*Input teks* disini yaitu untuk menginput tanggal awal atau hari H.

5. *Input Teks 4*

*Input teks* disini yaitu untuk menginput tanggal akhir.

6. *Label Text 2*

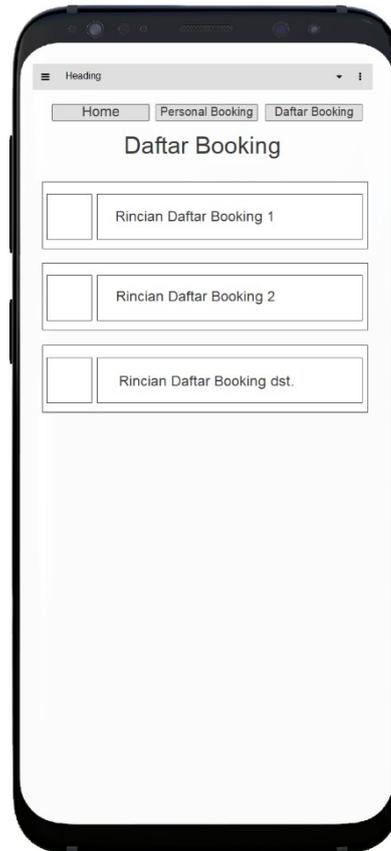
*Label text 2* yaitu label yang menampilkan jumlah harga pesanan yang telah diinput *user* setelah memilih tanggal awal dan tanggal akhir.

7. *Button Booking*

*Button Booking* yaitu *button* untuk melakukan konfirmasi pemesanan setelah *user* menginput semua syarat.

g. Tampilan *Interface* Daftar *Booking*

Menu *Interface* Daftar *Booking* adalah halaman yang berisikan daftar pesanan yang dilakukan oleh *user*, disini *user* dapat melihat kembali detail pesanan, melakukan pembayaran dan melakukan *cancel* pada pesanan. Dapat dilihat pada gambar 3.42 berikut:



**Gambar 3.42 Interface Daftar Booking.**

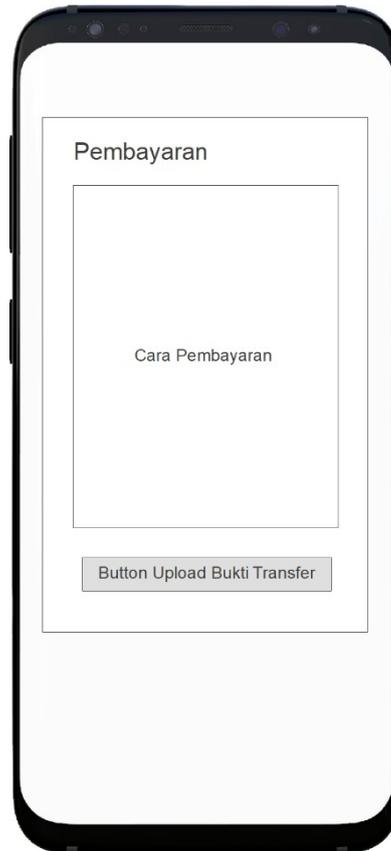
**Penjelasan item :**

**1. Label Text 1, 2, 3 dst.**

**Label text 1, 2, 3 dst.** yaitu **label** yang menampilkan rincian pesanan yang telah di buat. Disini member dapat melihat status pesanan, melakukan pembayaran dan **cancel** pesanan.

**h. Tampilan Interface Upload Bukti Transfer**

Menu **Interface Upload Bukti Transfer** adalah halaman untuk melakukan pembayaran atau mengirim bukti transfer dan berisi cara melakukan pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 3.43 berikut:



Gambar 3.43 *Interface Upload Bukti Transfer.*

Penjelasan item :

1. *Label Text*

*Label text* disini yaitu *label* untuk menampilkan tata cara melakukan pembayaran. Dan disini juga member dapat melakukan pengiriman bukti pembayaran pemesanan.

2. *Button Upload Bukti Transfer*

*Button Upload Bukti Transfer* yaitu *button* untuk melakukan konfirmasi bukti pembayaran setelah *user* menginput lampiran berupa foto struk bukti pembayaran.

i. *Tampilan Interface Slide*

Tampilan *Interface Slide* ini merupakan halaman dimana nantinya *user* dapat mengakses menu profil, *Setting Password*, keluar Aplikasi dan melihat *About* Aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 3.44 berikut :



Gambar 3.44 *Interface Slide.*

Penjelasan item :

1. *Option 1*

*Option 1* yaitu Profil untuk melihat detail keterangan seperti nama, tanggal lahir, dan alamat *user*.

2. *Option 2*

*Option 2* yaitu *Setting Password* Pada halaman ini berfungsi untuk mengganti *password*.

3. *Option 3*

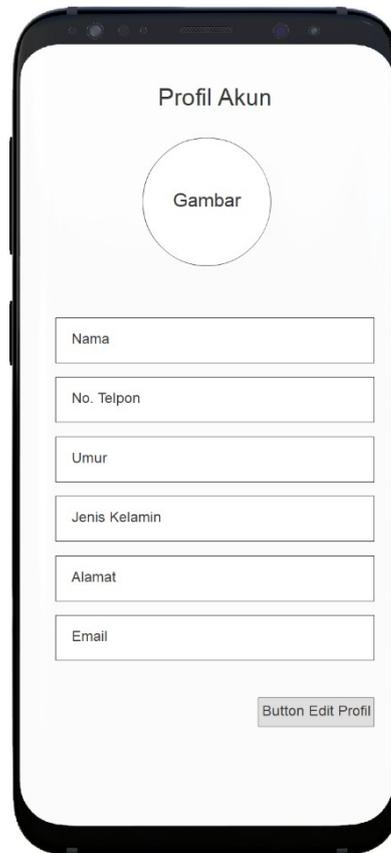
*Option 3* yaitu Keluar pada *option* ini berfungsi untuk keluar.

4. *Option 4*

*Option 4* yaitu *About* berfungsi untuk melihat *versi* Aplikasi *Light Creative*.

j. Tampilan *Interface Profil User*

Tampilan *Interface Profil user* merupakan halaman untuk melihat detail admin seperti Nama, No. Telepon, Umur, Jenis Kelamin serta Alamat. Dapat dilihat pada gambar 3.45 berikut :



**Gambar 3.45 *Interface Profil User.***

**Penjelasan item :**

**1. Gambar**

**Gambar disini yaitu gambar yang berisi foto Profil *user*.**

**2. *Label Text 1***

***Label text 1* yaitu label yang menampilkan nama *user*.**

**3. *Label Text 2***

***Label text 2* yaitu untuk menampilkan No. Telepon *user*.**

**4. *Label Text 3***

***Label text 3* yaitu untuk menampilkan umur *user*.**

**5. *Label Text 4***

***Label text 4* yaitu untuk menampilkan jenis kelamin *user*.**

**6. *Label Text 5***

*Label text 5* yaitu untuk menampilkan alamat *user*.

**7. Label Text 6**

*Label text 6* yaitu untuk menampilkan alamat email *user*.

**8. Button Edit Profil**

Button Edit Profil yaitu untuk merubah detail profil *User*.

**k. Tampilan Interface Edit Profil User**

Tampilan *Interface Edit Profil User* merupakan halaman untuk mengedit detail profil. Dapat dilihat pada gambar 3.46 berikut :

**Gambar 3.46 Interface Edit Profil User**

**Penjelasan item :**

**1. Gambar**

Gambar disini yaitu gambar yang berisi foto Profil *User*.

**2. Input Teks 1**

*Input teks* disini yaitu untuk menginput nama dengan backgroud berwarna putih.

**3. Input Teks 2**

*Input teks* disini yaitu untuk menginput No. Telepon dengan backgroud berwarna putih.

**4. *Input Teks 3***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Tanggal Lahir dengan backgroud berwarna putih.

**5. *Input Teks 4***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Jenis Kelamin dengan backgroud berwarna putih.

**6. *Input Teks 5***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Alamat dengan backgroud berwarna putih.

**7. *Input Teks 6***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Email dengan backgroud berwarna putih.

**8. *Input Teks 7***

*Input teks* disini yaitu untuk menginput Harga Member dengan backgroud berwarna putih.

**9. *Button Simpan***

Pada bagian bawah terdapat *Button Simpan* yaitu button untuk menyimpan detail yang telah diinput.

**1. Tampilan *Interface Setting Password***

Tampilan *Interface Setting Password* merupakan halaman untuk mengedit atau merubah kata sandi yang telah dibuat dengan kata sandi baru. Dapat dilihat pada gambar 3.47 berikut :

The image shows a mobile application interface for setting a password. The title is "Setting Password". There are three input fields: "Password Lama" (Old Password), "Password baru" (New Password), and "Konfirm Password" (Confirm Password). The fields are arranged vertically, with "Password Lama" at the top, "Password baru" in the middle, and "Konfirm Password" at the bottom.

**Gambar 3.47 Interface Setting Password.**

**Penjelasan item :**

**1. Input Text 1**

*Input Text 1* disini yaitu untuk *input password* lama sebagai syarat *validasi password* baru.

**2. Input Text 2**

*Input Text 2* disini yaitu *input password* baru.

**3. Input Text 3**

*Input Text 3* disini yaitu *input konfirmasi password* baru.

**m. Tampilan Interface About**

Tampilan *Interface About* merupakan halaman untuk menampilkan tentang aplikasi dan *versi* Aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 3.48 berikut :



Gambar 3.48 *Interface About.*

Penjelasan item :

**1. Label Text**

*Label text* yaitu label yang menampilkan keterangan dan *versi* Aplikasi.

### 3.2.4 Pembentukan *Prototype*

Tahapan pembentukan prototipe pada penelitian ini yaitu pembuatan *script coding*, dengan menggunakan Aplikasi Android Studio yang memakai bahasa pemrograman *java*, *coding* tersebut dapat dilihat pada halaman lampiran penelitian.

#### 3.2.4.1. 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 booking personal fotografer dan videografer 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

Tabel 3.6 Spesifikasi *device* untuk pengujian

	<i>Device 1</i>	<i>Device 2</i>	<i>Device 3</i>
Spesifikasi	<b>Processor:</b> <b>Qualcomm</b> <b>Snapdragon 845</b> <b>1.8 GHz</b> <b>RAM: 4 GB</b> <b>OS:Android 8.0</b> <b>(Oreo)</b> <b>Layar: 5,8 Inch</b>	<b>Processor:</b> <b>Qualcomm</b> <b>Snapdragon 660</b> <b>1.8 GHz</b> <b>RAM: 3 GB</b> <b>OS: Android 10</b> <b>(Q)</b> <b>Layar: 6,3 Inch</b>	<b>Processor:</b> <b>Qualcomm</b> <b>Snapdragon 625</b> <b>2.0 GHz</b> <b>RAM: 2 GB</b> <b>OS: Android 9</b> <b>(Pie)</b> <b>Layar: 5.5 Inch</b>

### 3.2.5 Penyerahan Sistem dan Umpan Balik *Prototype*

Penyerahan sistem dan umpan balik merupakan tahap akhir ketika aplikasi telah selesai dibuat dan diuji coba, selanjutnya mengkonfirmasi kepemilik *Light Creative* 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.

### 3.3 Proses Kerja Aplikasi Mobile Android

Aplikasi implementasi mobile android booking personal fotografer dan videografer untuk acara-acara khusus dirancang menggunakan metode pengembangan *system prototype* sebagai alur pelaksanaannya 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 booking personal fotografer dan videografer di *Light Creative*. Setelah tahap pembuatan Aplikasi selesai tahap selanjutnya yaitu tahap *build* Aplikasi menjadi aplikasi berformat *.apk* untuk selanjutnya di *install* di perangkat *android*.