

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Analisis bertujuan untuk mengenali permasalahan yang timbul dan merinci persyaratan sistem yang diperlukan oleh pengguna, dengan maksud menemukan solusi untuk isu-isu yang telah teridentifikasi berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Pendaftaran event di Komunitas Kelas Mobile Malang saat ini masih menggunakan pendaftaran sistem manual dengan penyebaran informasi melalui social media. Pendaftaran sistem seperti yang saat ini yang digunakan pada Komunitas Kelas Mobile Malang menimbulkan beberapa masalah, yaitu masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Proses untuk pendaftaran event di Komunitas Kelas Mobile Malang masih menggunakan cara manual dengan mempromosikan ke social media sehingga peserta yang ingin mendaftar event kesusahan untuk melakukan pendaftaran.
2. Proses untuk menyebarkan informasi terkait event kepada peserta, pembicara atau ke pihak lainnya akan membutuhkan waktu yang lebih lama.
3. Memeriksa kehadiran peserta dan memantau jumlah tiket yang terjual bisa tidak efisien dan rumit tanpa bantuan teknologi.

4. Kesusahan saat ada akan memberitahukan event yang akan datang dari komunitas dan juga pemberitahuan di saat ada perubahan jadwal atau perubahan penting lainnya
5. Pihak komunitas kesusahan untuk menyimpan informasi pendaftaran secara manual dan dapat meningkatkan resiko keamanan data dan kehilangan informasi.
6. Proses untuk pengumpulan data dan analisis umpan balik peserta dapat menjadi lebih sulit tanpa bantuan aplikasi.
7. Pihak komunitas kesusahan untuk memberikan feedback atau hadiah untuk diberikan kepada peserta

3.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka dibuatlah sebuah sistem Aplikasi Youniverse di Komunitas Kelas Mobile Malang berbasis Mobile. Sistem ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Mempermudah untuk pendaftaran event di komunitas Kelas Mobile Malang yang dapat dilakukan di dalam aplikasi selama kuota masih ada.
2. Mempunyai informasi tentang komunitas dan event yang akan datang di dalam aplikasi Youniverse
3. Memeriksa kehadiran dengan cara scan qr code peserta saat hadir ditempat event dan juga bisa memeriksa peserta yang hadir pada saat itu.
4. Proses untuk menyebarkan informasi terkait event kepada peserta lebih efisien dikarenakan menggunakan fitur notifikasi secara realtime.
5. Menyimpan informasi pendaftaran setiap event yang sudah diselenggarakan oleh komunitas dan meningkatkan keamanan data.

6. Pengumpulan data untuk pihak komunitas dan umpan balik peserta lebih mudah dikarenakan terbantu oleh aplikasi.
7. Pihak komunitas bisa memberikan feedback atau hadiah kepada anggota dengan cara mengumpulkan poin - poin yang terdapat di aplikasi.

3.2 Perancangan

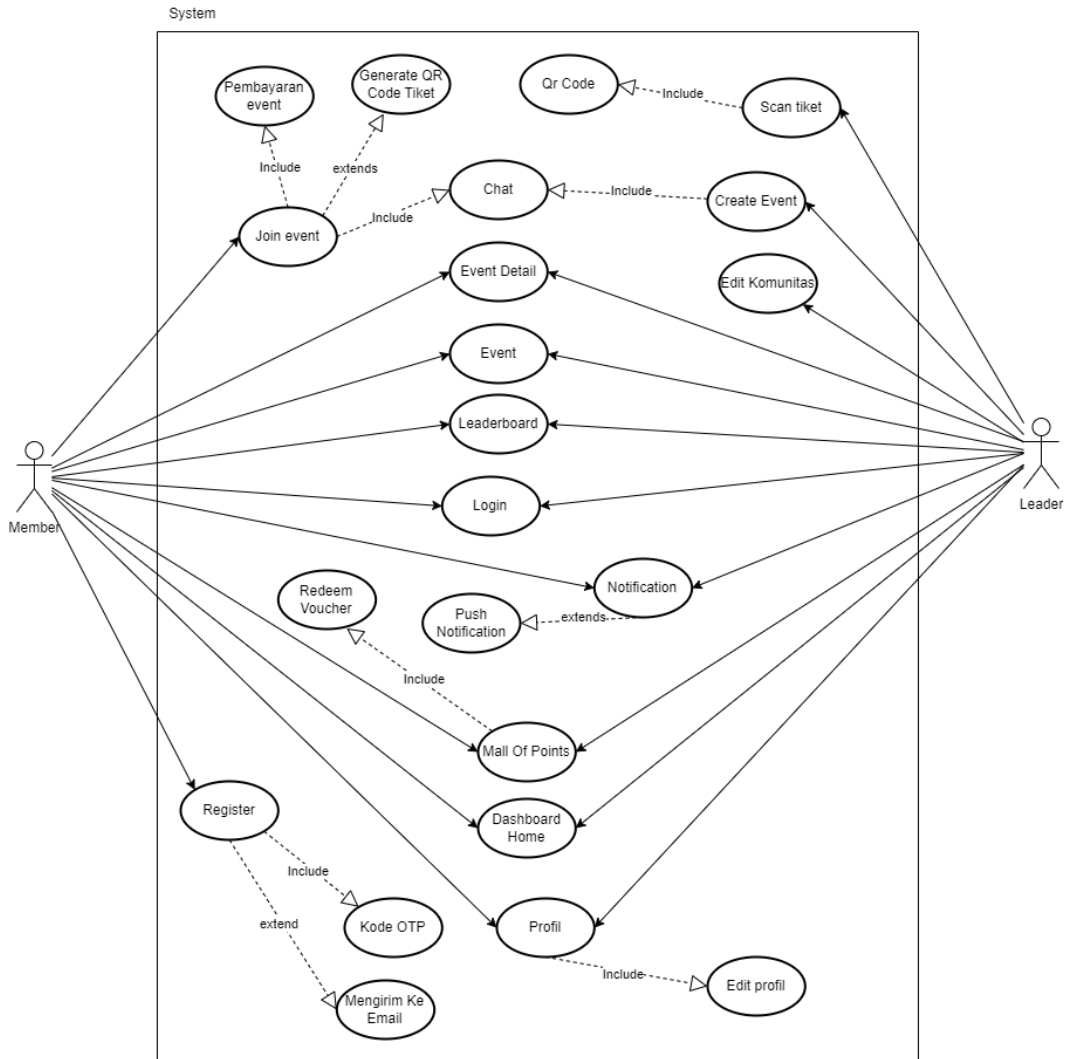
Saat merancang sistem, digunakan model UML (Unified Modeling Language). Berikut ini adalah diagram UML yang menggambarkan sistem yang akan dibangun:

3.2.1 Perancangan Sistem

Untuk merancang sistem, kami akan memanfaatkan model UML (Unified Modeling Language). Berikut adalah diagram UML yang akan menjelaskan sistem yang akan dikembangkan:

3.2.1.1 Use Case

Use Case adalah diagram yang menggambarkan pihak-pihak atau aktor yang berinteraksi dengan sistem. Berikut adalah diagram yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 3.1 Use Case Diagram

Pada use case diagram diatas terdapat 2 aktor yaitu member dimana member dapat melakukan register dengan memasukan kode otp yang dikirimkan ke email, login, join event, pembayaran event, generate qr code, redeem voucher, menerima push notification, mall of points, halaman dashboard home, profil, edit profil, event, detail event, leaderboard untuk melihat point setiap bulan nya, fitur chat yang sudah join event dan semua list notification. Yang berikutnya actor yang ke 2 yaitu leader bisa membuat event baru dan edit event, edit komunitas, scan tiket

untuk memverifikasi keikutsertaan member dalam event, detail event, leaderboard, chat, login, maupun notification

Untuk lebih detail sebagai berikut:

1. Leader

Pihak leader mempunyai privilege untuk mengelola event maupun edit event yang diinginkan dan untuk mengedit detail dari komunitas di dalam aplikasi. Bisa melihat leaderboard setiap bulannya. Bisa berkomunikasi dengan anggota komunitas melewati fitur chat yang ada di salah satu event. Login dengan menggunakan akun leader dan menerima notifikasi terkait aktivitas dalam sistem

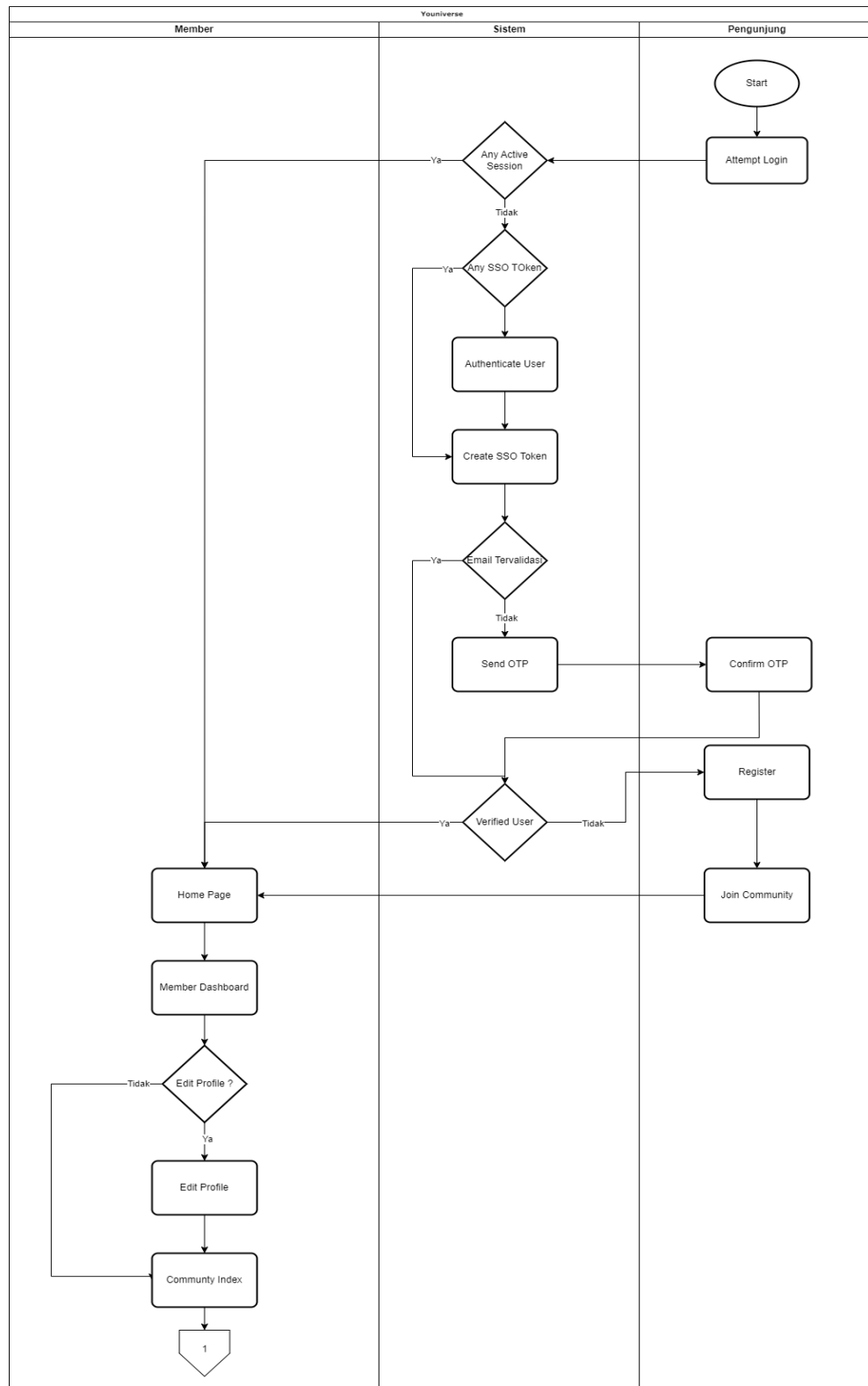
2. Member

Untuk member sendiri tidak mempunyai privilege yang sama dengan leader. User member bisa register dengan membuat akun yang baru setelah itu akan dikirimkan kode OTP melalui email yang sudah di daftarkan untuk verifikasi. Member bisa melihat detail event yang ingin di ikuti dan untuk melakukan pendaftaran event. Untuk yang membayar akan melakukan proses pembayaran dan setelah sudah melakukan pembayaran sistem akan menghasilkan *QR Code* untuk tiket event dan menampilkan push notification karena sudah mendaftar event tersebut. Setelah join event member mempunyai privilege untuk memasuki grup chat untuk berkomunikasi dengan anggota komunitas yang lainnya. Setelah mengumpulkan point member bisa menukarkan redeem voucher yang tersedia didalam system.

3.2.1.2 Flowchart.

Flowchart digunakan untuk menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika.

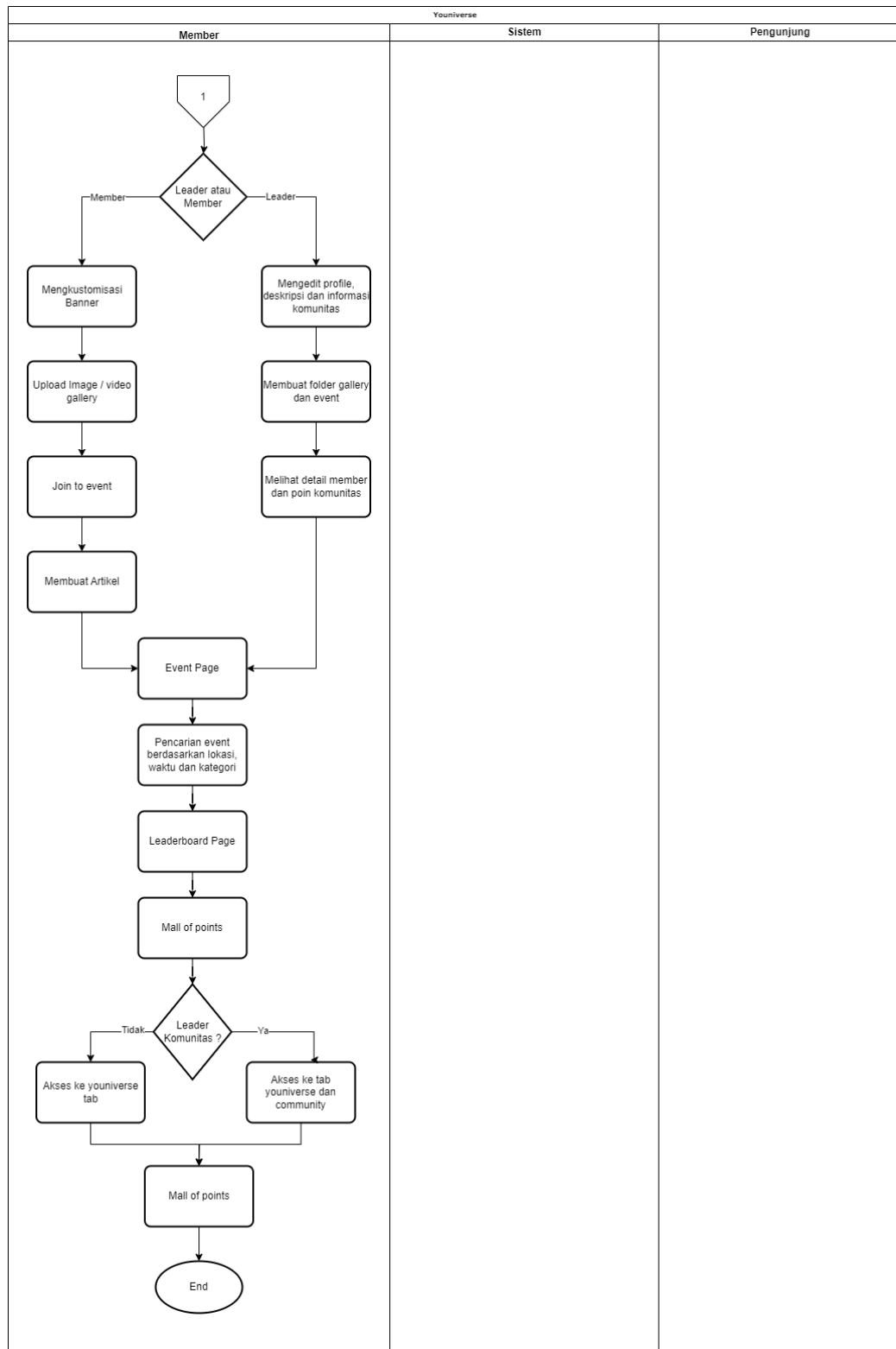
- a. Flowchart Sistem yang akan dikembangkan



Gambar 3.2 Flowchart Sistem Global Page 1

Pada gambar 3.2 menunjukkan alur sistem global yang digunakan sekarang adalah dengan cara pengunjung akan diarahkan ke halaman login untuk

melakukan login terlebih dahulu, kalau sebelumnya sudah melakukan login dan tidak pernah di logout maka langsung diarahkan ke halaman homepage. Jika masih belum login sama sekali maka akan mengecek di data email sudah didaftarkan apa belum, kalau belum akan mendaftarkan email untuk menerima otp dan mengecek user untuk melanjutkan ke pengisian data yang akan dilengkapi pertama kali dan join komunitas Kelas Mobile Malang. Selanjutnya jika user email sudah tervalidasi maka sistem akan mengecek sudah mengisi data diri apa belum kalau belum akan diarahkan ke pengisian data, kalau sudah mengisi data akan diarahkan ke halaman home page. Di halaman member dashboard user bisa mengedit data kita atau melengkapi data yang belum dilengkapi.

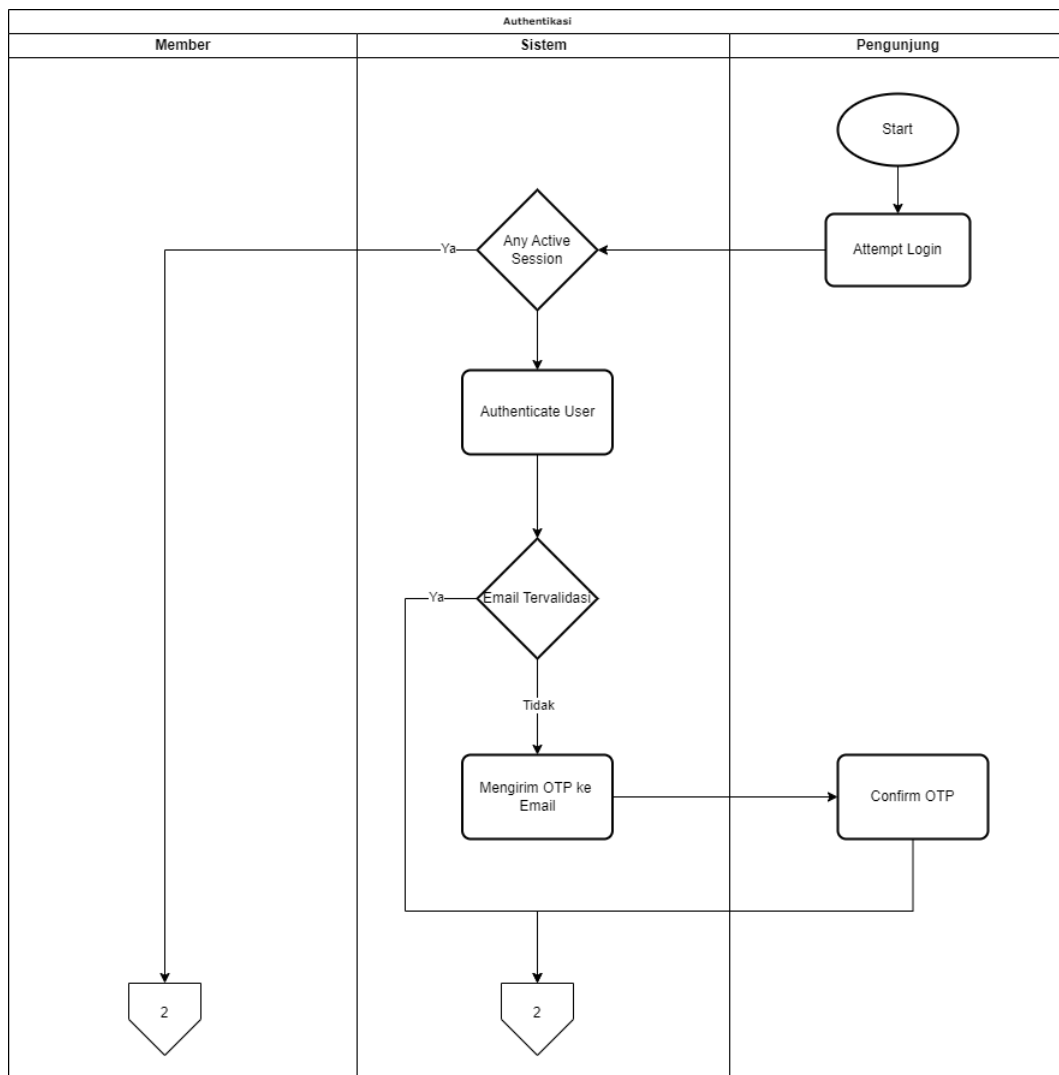


Gambar 3.3 Flowchart Sistem Global Page 2

Setelah itu pada gambar 3.3 user ke halaman komunitas semisal user sebagai leader akan mempunyai akses untuk mengedit profile komunitas,

deskripsi, dan informasi komunitas, leader juga bisa membuat folder untuk gallery, event dan juga bisa melihat detail member dan poin komunitas. Setelah itu yang menjadi member komunitas akan mempunyai akses mengkustomisasi banner, upload image atau video ke gallery, join event dan membuat artikel. Setelah itu masuk ke halaman event member akan melakukan pencarian event berdasarkan filter lokasi, waktu dan kategori. Setelah event akan diarahkan juga ke halaman leaderboard dimana member akan bisa melihat di peringkat berapa akun member saat itu juga berdasarkan poin yang dimiliki setiap mengikuti event dan akan direset setiap 1 bulan sekali. Selain leaderboard ada juga namanya mall of point dimana member bisa menukarkan point - point yang dimilikinya untuk ditukarkan dengan hadiah yang ada di komunitas.

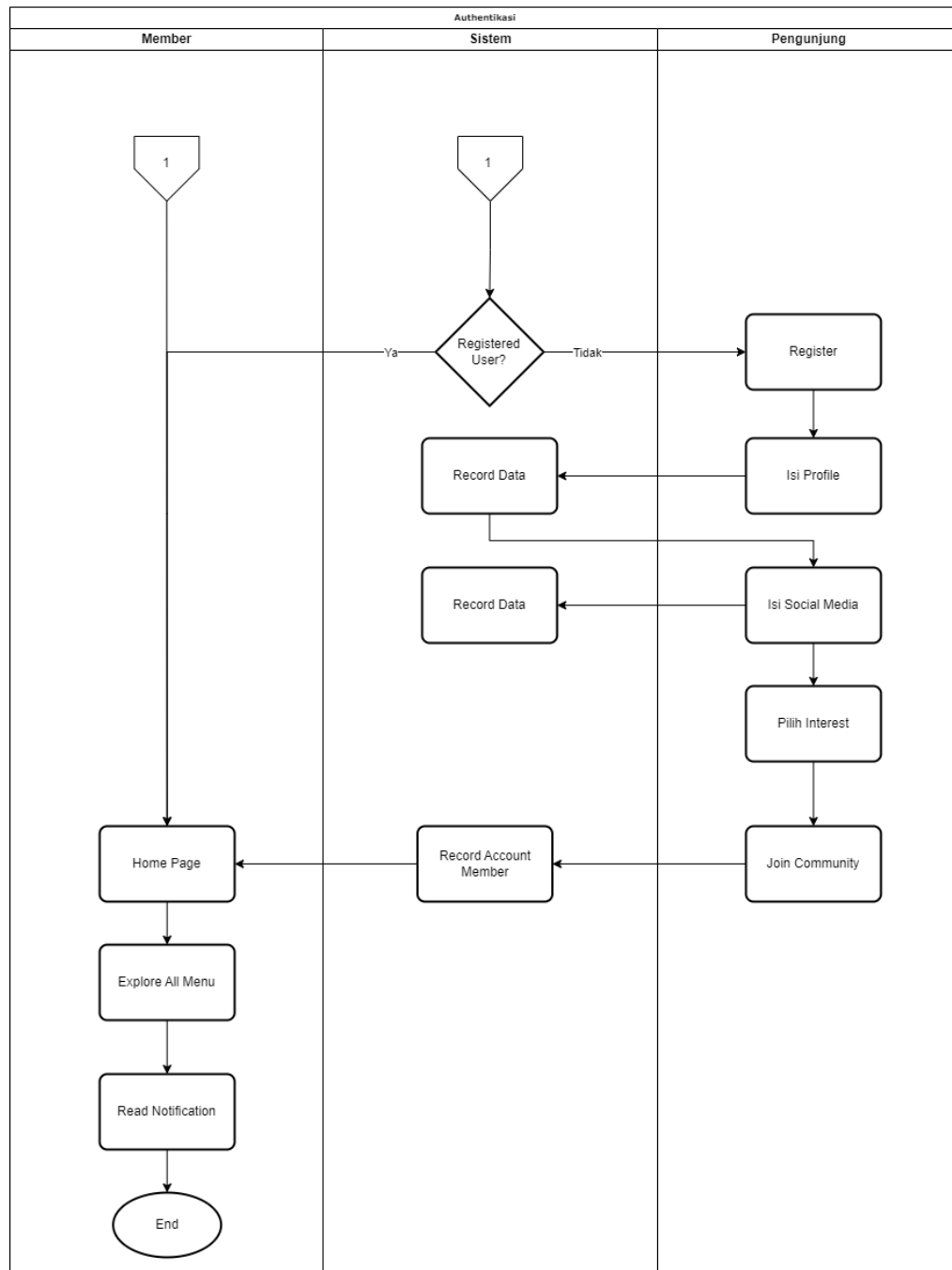
b. Flowchart Autentikasi



Gambar 3.4 Flowchart Autentikasi Page 1

Setelah berhasil pada gambar 3.3 melakukan aktivasi akun, pengguna otomatis sudah masuk ke dalam aplikasi karena sistem menggunakan *SSO (Single Sign On)*. Aktivasi akun, setelah melakukan registrasi dan *SSO*, pengguna harus melakukan aktivasi akun untuk memastikan bahwa pemilik akun adalah orang yang sah dan bahwa email dan data-data yang diberikan adalah valid dan aktif. Aktivasi berupa kode *OTP* akan dikirimkan oleh sistem ke email yang telah dicantumkan sebelumnya. kode *OTP* hanya berlaku selama 5 menit, jika user

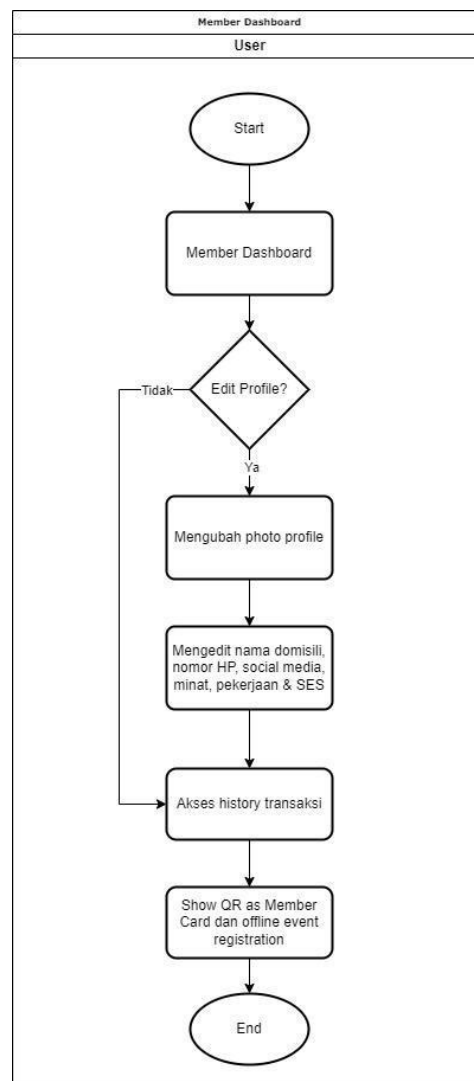
belum melakukan memasukkan kode *OTP* dalam jangka waktu tersebut maka kode *OTP* tersebut akan kedaluwarsa dan user harus meminta dikirimkan kode *OTP* yang terbaru kepada sistem. Jika user tidak melakukan verifikasi akun, maka user tidak dapat masuk ke dalam aplikasi sebagai user yang terdaftar.



Gambar 3.5 Flowchart Autentikasi Page 2

Pada gambar 3.4 menjelaskan tentang Register: User harus melakukan registrasi sebelum mengakses semua fitur yang ada di Youniverse. Registrasi dilakukan dengan mengisi form yang berisi data pribadi seperti nama lengkap, nomor whatsapp, jenis kelamin, umur, minat(ketertarikan), Instagram, pekerjaan dan *SES* (status sosial).

c. Flowchart Member Dashboard



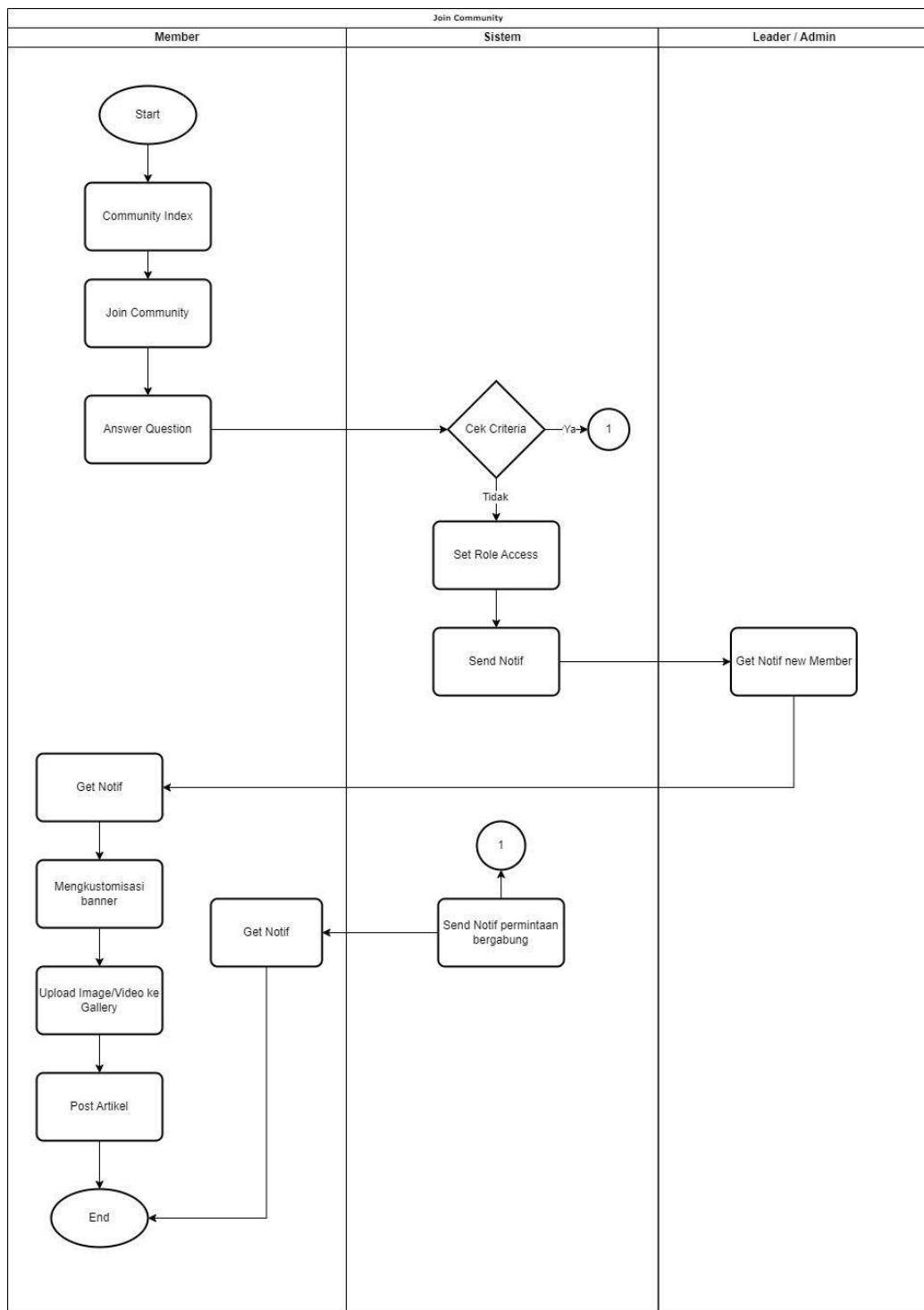
Gambar 3.6 Flowchart Member Dashboard

Flowchart di atas menjelaskan dashboard member. Edit profile: Pada halaman ini user bisa mengedit profile berupa mengubah foto, nama, domisili,

nomor HP, social media, minat(ketertarikan), pekerjaan & *SES* (status sosial). Minat hanya bisa diubah dengan minat yang sudah ditentukan oleh sistem antara *History*, pada halaman ini user bisa melihat history dari event atau campaign yang pernah diikuti. Selain itu, pada halaman ini juga terdapat history terkait penukaran poin yang pernah dilakukan

QR Code, fungsi dari *qr code* ini ialah sebagai identitas atau kartu anggota yang menunjukkan bahwa user merupakan bagian dari komunitas tersebut. Selain itu, *qr code* ini juga bisa dipakai untuk registrasi ketika ada event secara offline.

d. Flowchart Community Index



Gambar 3.7 Flowchart Join Community

Flowchart di atas menjelaskan mengenai community index dan room.

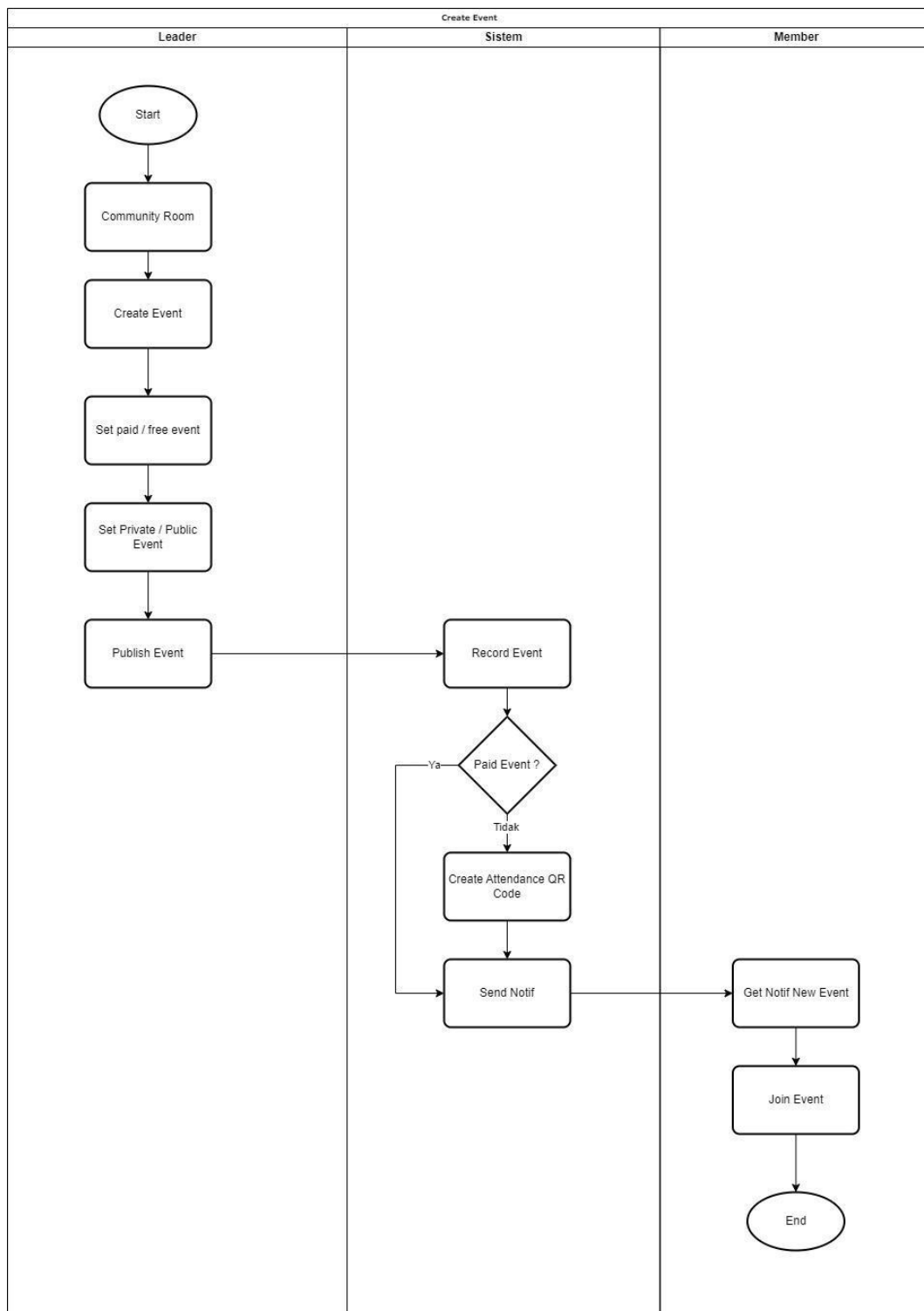
Community index, pada aplikasi Youniverse member dapat bergabung ke komunitas.

Leader perspective, sebagai seorang leader yang memiliki komunitasnya hak akses terhadap komunitasnya tentu lebih banyak diantaranya ialah memiliki akses edit untuk profil yang antara lain ialah banner, foto profil, deskripsi komunitas, sosial media komunitas, link whatsapp group, telegram, tentang komunitas dan papan informasi. Memberikan pertanyaan tambahan kepada member yang ingin bergabung juga bisa dilakukan oleh leader. Leader juga bisa membuat folder untuk galeri dan event. Data yang diperlukan untuk membuat event ialah nama acara, deskripsi acara, waktu acara, lokasi acara, link acara (untuk acara online), kategori acara, harga acara (untuk acara berbayar), tambahkan pertanyaan tambahan untuk peserta. Selain itu, leader bisa melihat informasi demografi dengan statistik, mendownload detail member dan detail partisipasi acara dengan format sheet google. Mengenai poin komunitas, leader bisa melihat poin komunitas dan peringkatnya serta mengklaim poin komunitas tersebut.

Community Role, leader dapat menambahkan admin untuk membantu mengelola komunitas.

Member Perspective, sebagai member hak akses yang dimiliki yaitu hanya bisa mengkustomisasi banner, upload image/ video ke galeri, mengupload dokumen berupa gambar/video untuk laporan, mengikuti event dan membuat artikel dengan format judul artikel, gambar artikel, dan isi konten artikel. Member juga dapat membagikan link komunitas dengan mengklik tombol join.

e. Flowchart Create Event



Gambar 3.8 Flowchart Create Event

Flowchart di atas menjelaskan Create event. Event page: Pada halaman ini user bisa menemukan event yang akan datang dan event yang sedang berlangsung.

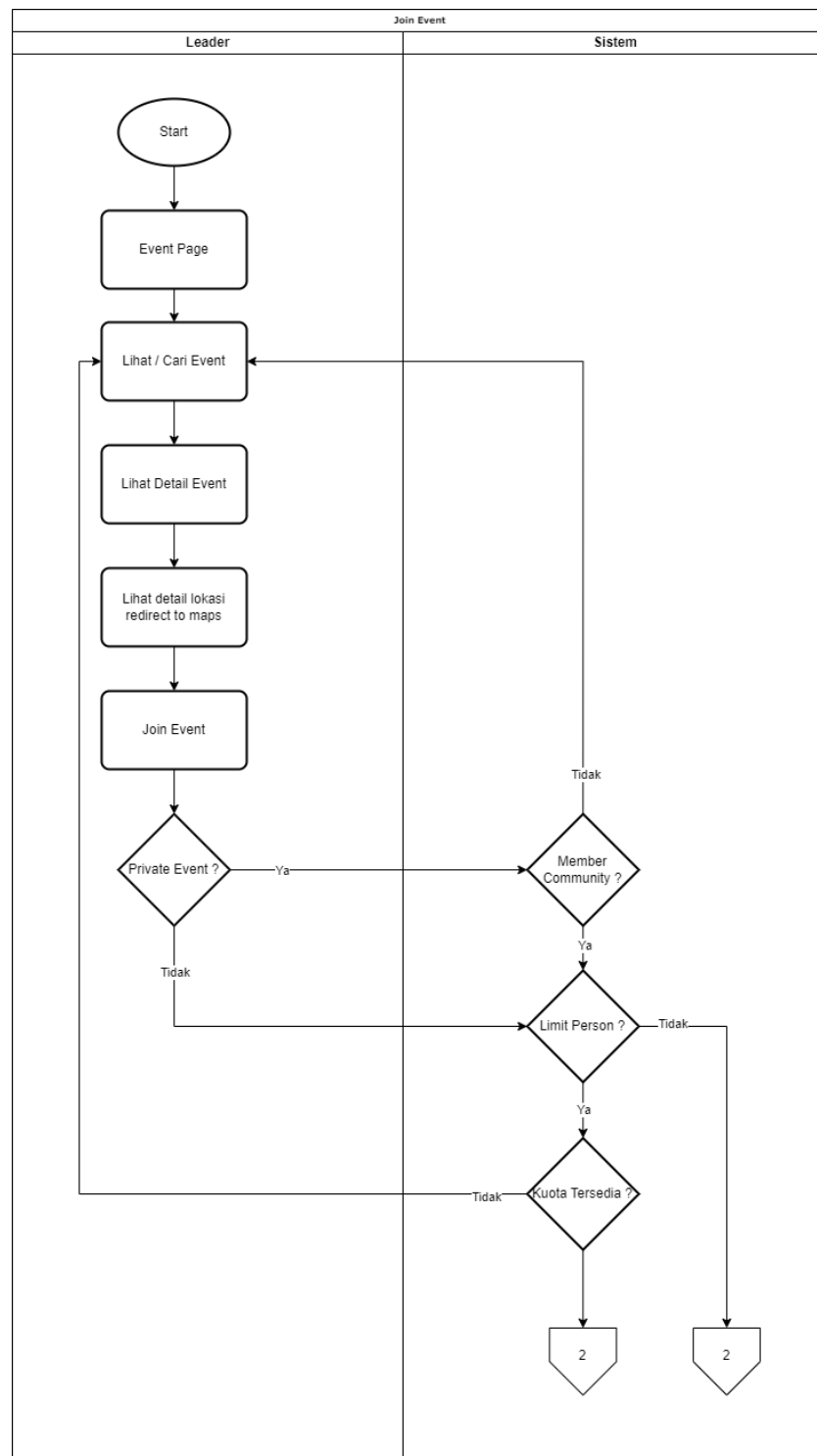
User juga bisa melakukan pencarian event berdasarkan lokasi, waktu dan kategori dari komunitas atau event tersebut. Selain itu user juga bisa melihat detail informasi mengenai event seperti deskripsi event, waktu, lokasi, harga(bagi event yang berbayar), dan RSVP.

Reminder event, user yang sudah terdaftar sebagai partisipan event dapat mengatur pengingat tanggal dan waktu event dengan menyimpan event ke google calendar.

Event QR Code, event yang bersifat free akan terbentuk QR Code yang dapat di scan oleh partisipan saat menghadiri Event Offline dan akan menyimpan informasi kehadiran

RSVP, User akan mendapatkan RSVP event yang bukan diadakan untuk umum jika user merupakan member dari komunitas yang mengadakan event tersebut.

f. Flowchart Join Event

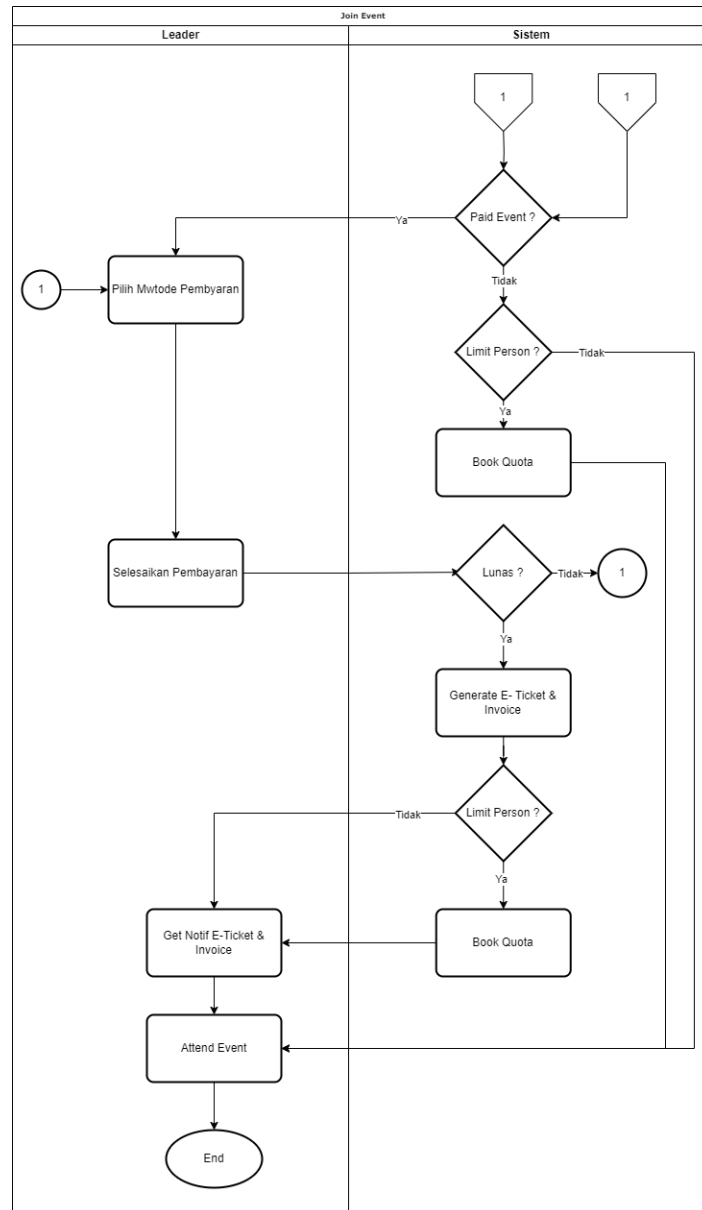


Gambar 3.9 Flowchart Join Event Page 1

Gambar 3.8 Flowchart di atas menjelaskan Join event. User akan mencari event atau melihat event dan akan memilih salah satu event untuk di lihat detail

event nantinya. Setelah itu akan bisa melihat detail lokasi yang diadakan event tersebut. Setelah itu akan menekan klik join event.

Untuk Private Event hanya dapat diikuti oleh anggota komunitas



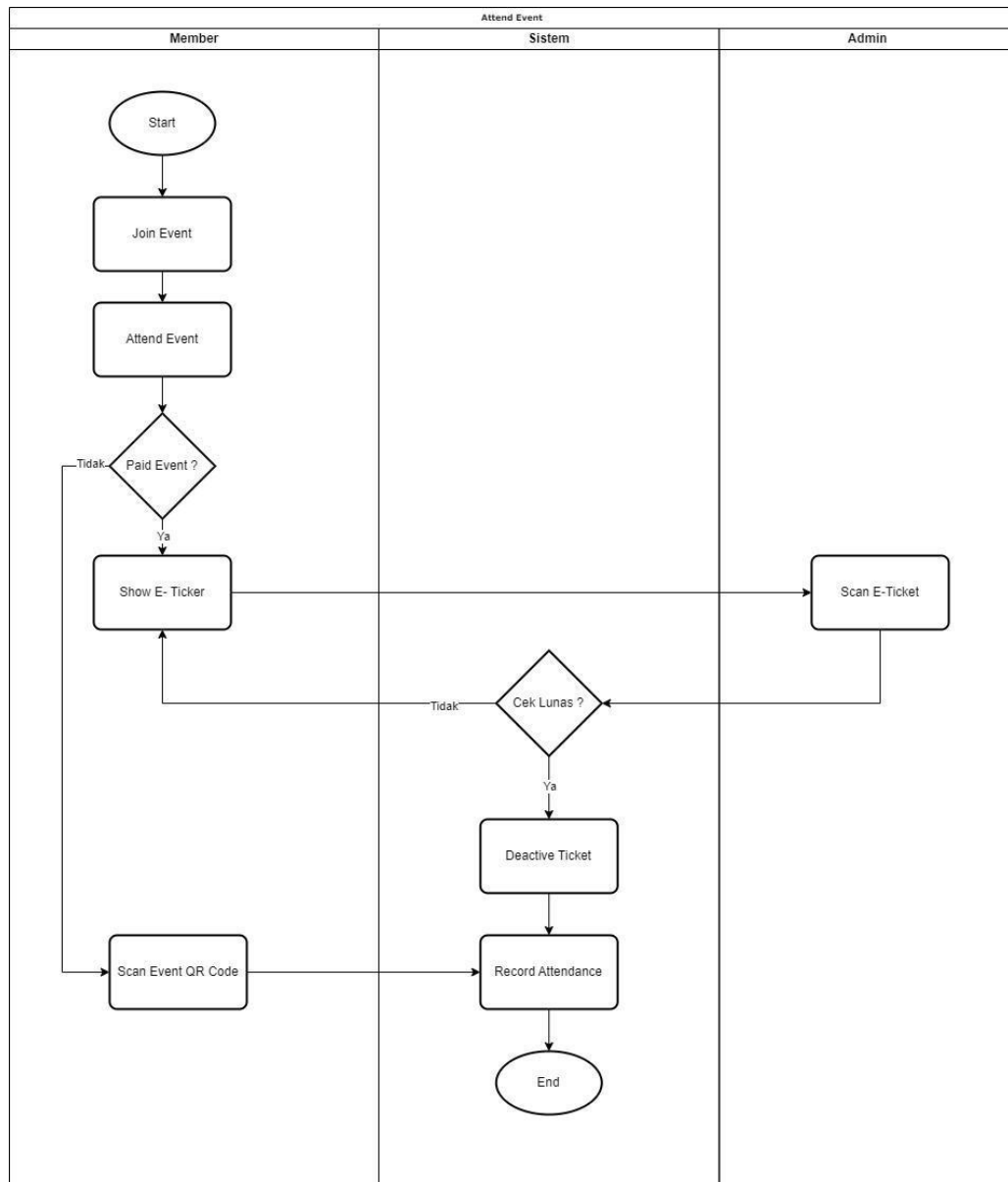
Gambar 3.10 Flowchart Join Event Page 1

Setelah itu lanjut digambar menerangkan tentang, Event Quota: Penyelenggara event dapat menentukan maksimal member yang dapat berpartisipasi pada Event.

Paid Event, event yang berbayar akan terintegrasi dengan Payment Gateway untuk generate Invoice dan melakukan transaksi pembayaran.

User yang telah melakukan pelunasan pada event yang berbayar akan mendapatkan E-Ticket dan E-Invoice

g. Flowchart Attend Event



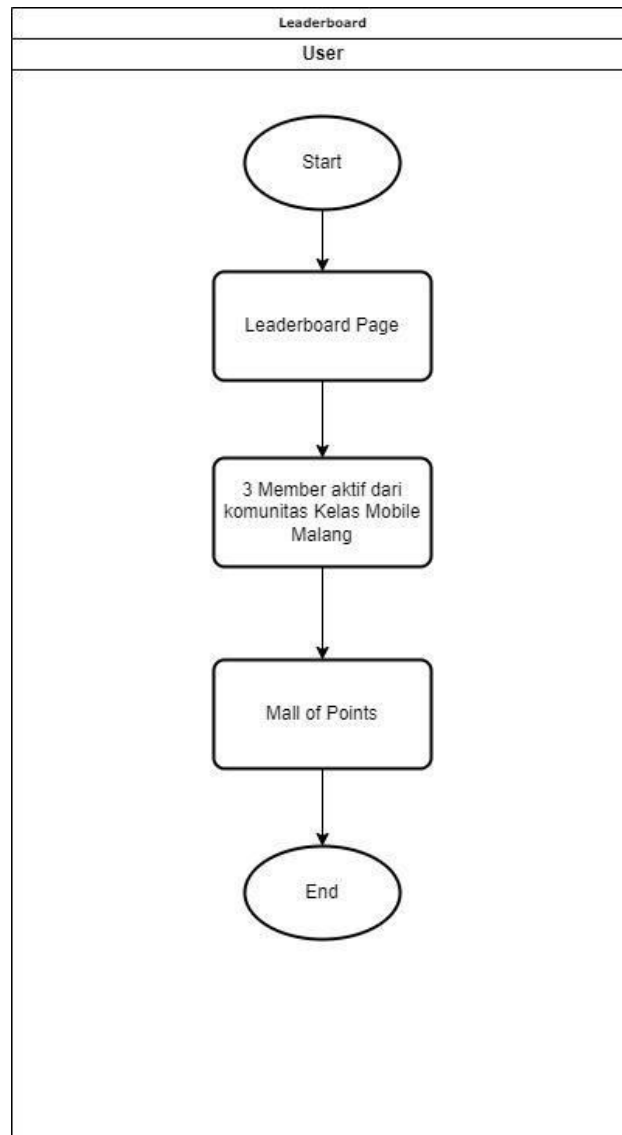
Gambar 3.11 Flowchart Attend Event

Flowchart diatas menjelaskan tata cara untuk menghadiri event yaitu ada beberapa dibawah ini.

Tiket Otomatis, event yang bersifat free tidak memerlukan scan tiket per partisipan. Partisipan akan melakukan scan ke *QR Code* event untuk mencatat kehadiran.

Tiket Manual, event yang bersifat paid akan meminta partisipan untuk menunjukkan *QR Code* dari Tiket yang sudah dilunasi untuk di scan oleh Admin Komunitas

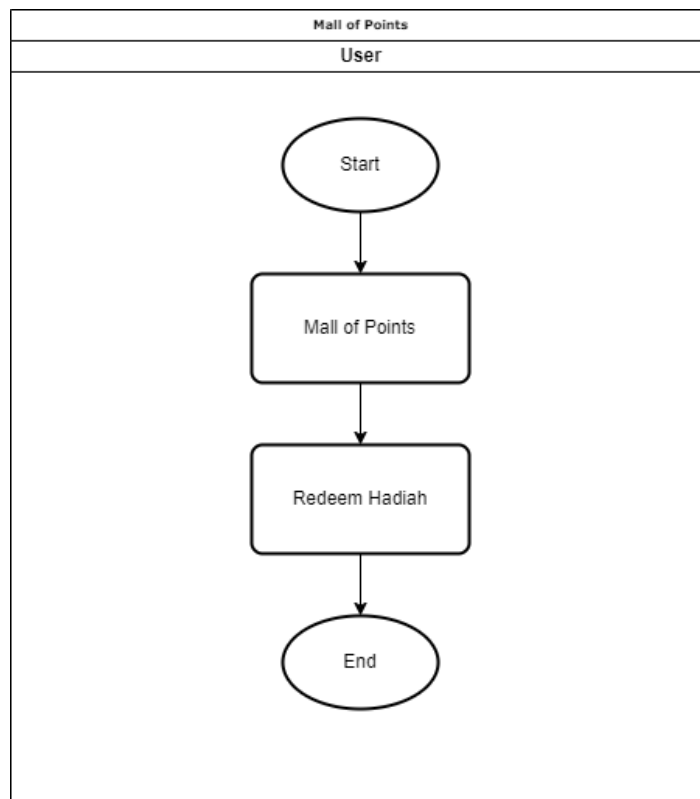
h. Flowchart Leaderboard



Gambar 3.12 Flowchart Leaderboard

Flowchart di atas menjelaskan leaderboard page ada beberapa penjelasan yaitu. Leaderboard page, pada aplikasi Youniverse terdapat sistem pemeringkatan berdasarkan keaktifan member. Pada pemeringkatan yang akan ditampilkan di page utama Youniverse tab merupakan member yang bergabung dengan komunitas Kelas Mobile Malang. Member yang ditampilkan ialah hanya 3 member teraktif dalam komunitas tersebut. Jika ingin melihat peringkat member dari komunitas lain, user bisa mengklik komunitas tersebut dan akan terdapat informasi mengenai peringkat 10 member teraktif berdasarkan ranking.

i. Flowchart Mall Of Points

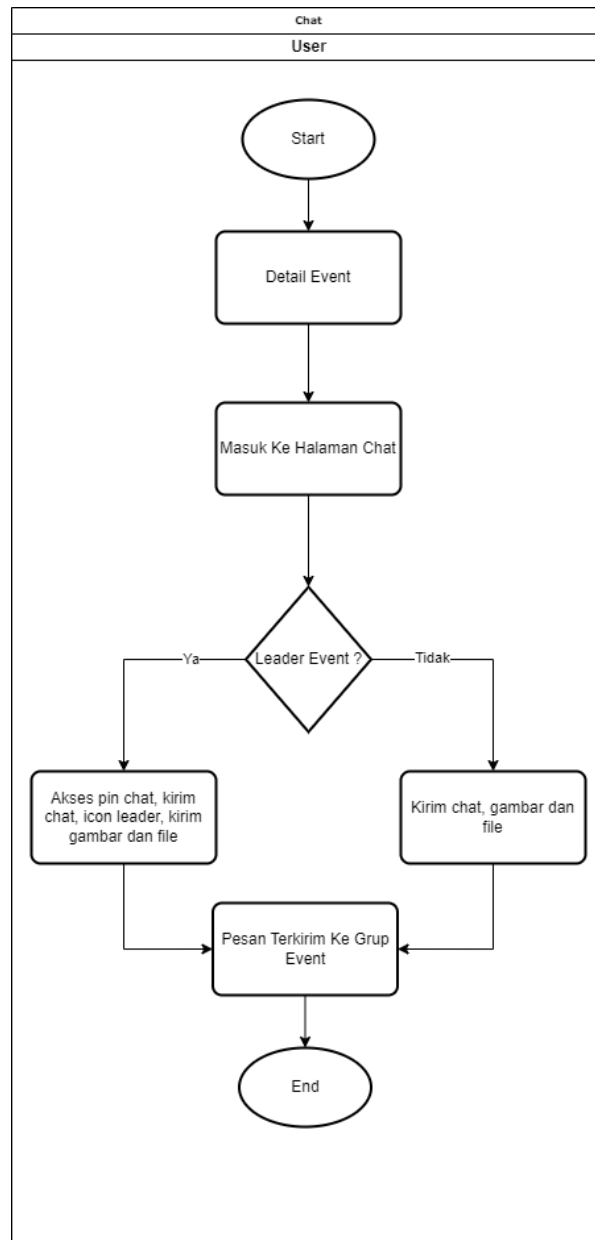


Gambar 3.13 Flowchart Mall Of Points

Flowchart diatas menjelaskan mall off point ada beberapa penjelasan yaitu diantaranya. Mall of points, user dapat menggunakan poin yang mereka kumpulkan melalui aktivitas di aplikasi Youniverse dan menukarkan dengan produk-produk yang ditawarkan.

Akses Pada tab ini bisa menukarkan poinnya menjadi paket produk yang ditawarkan.

j. Flowchart Chat



Gambar 3.14 Flowchart Chat

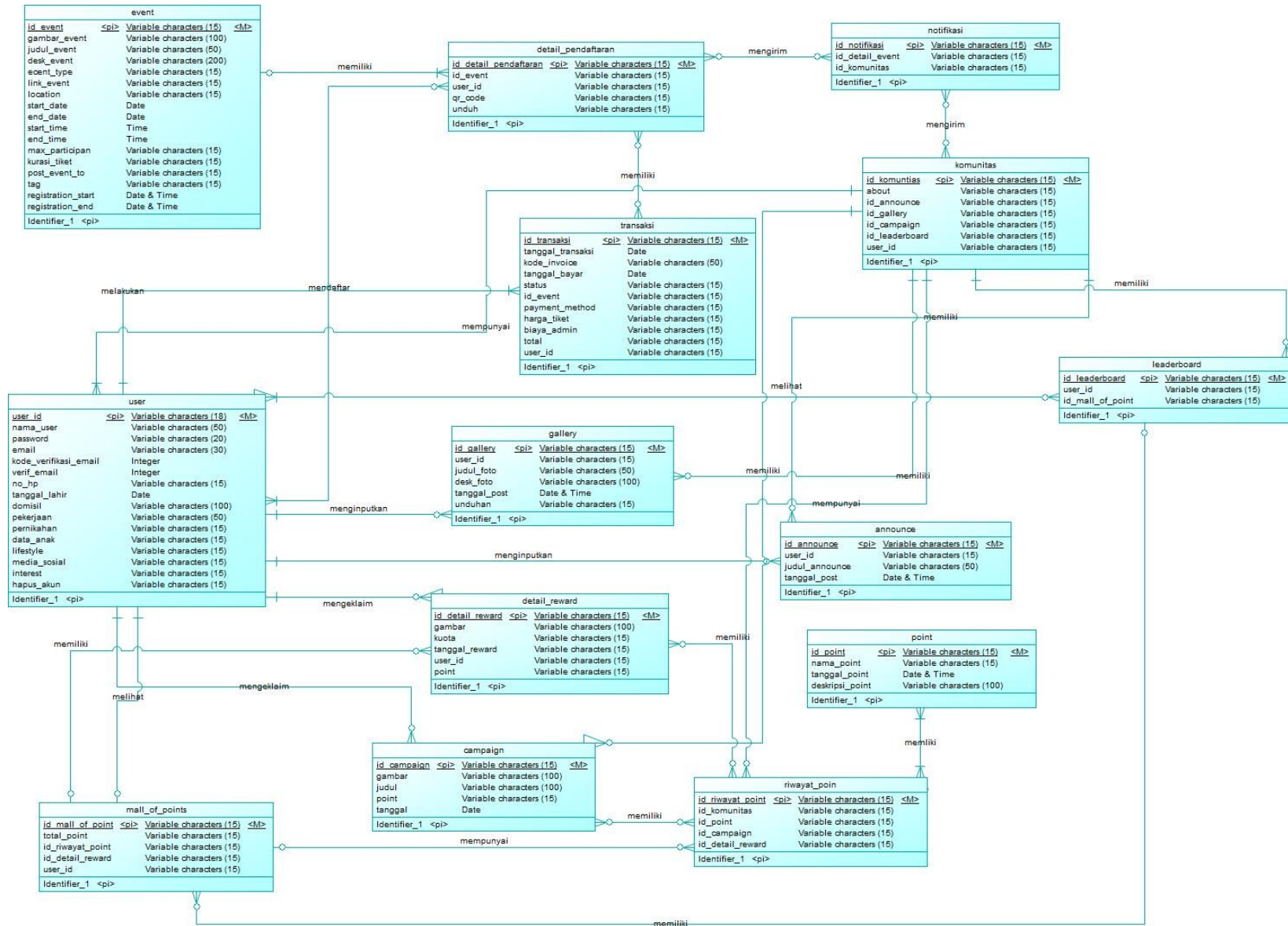
Flowchart diatas menjelaskan fitur chat ada beberapa penjelasan yaitu diantaranya. Fitur chat, user dapat mengirim chat ke dalam grup yang sudah melakukan pendaftaran event atau join event. Di fitur chat terbagi dua role yaitu leader dan member. Leader bisa mengakses fitur utama pin chat, mengirim pesan, gambar dan file. Dan juga mendapatkan icon dengan bertanda leader. Untuk yang member hanya bisa mengirim pesan, gambar maupun file.

3.2.2 Perancangan Data

Perancangan data merupakan komponen yang digunakan untuk mendefinisikan struktur data, yang terdiri dari Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD) dan juga struktur file pendukung.

3.2.2.1 Conceptual Data Model (CDM)

Conceptual Data Model adalah representasi model yang dibuat dengan asumsi bahwa realitas dunia terdiri dari entitas-entitas dasar dan hubungan di antara mereka. Berikut adalah perancangan *Conceptual Data Model* untuk sistem yang sedang dalam pengembangan.

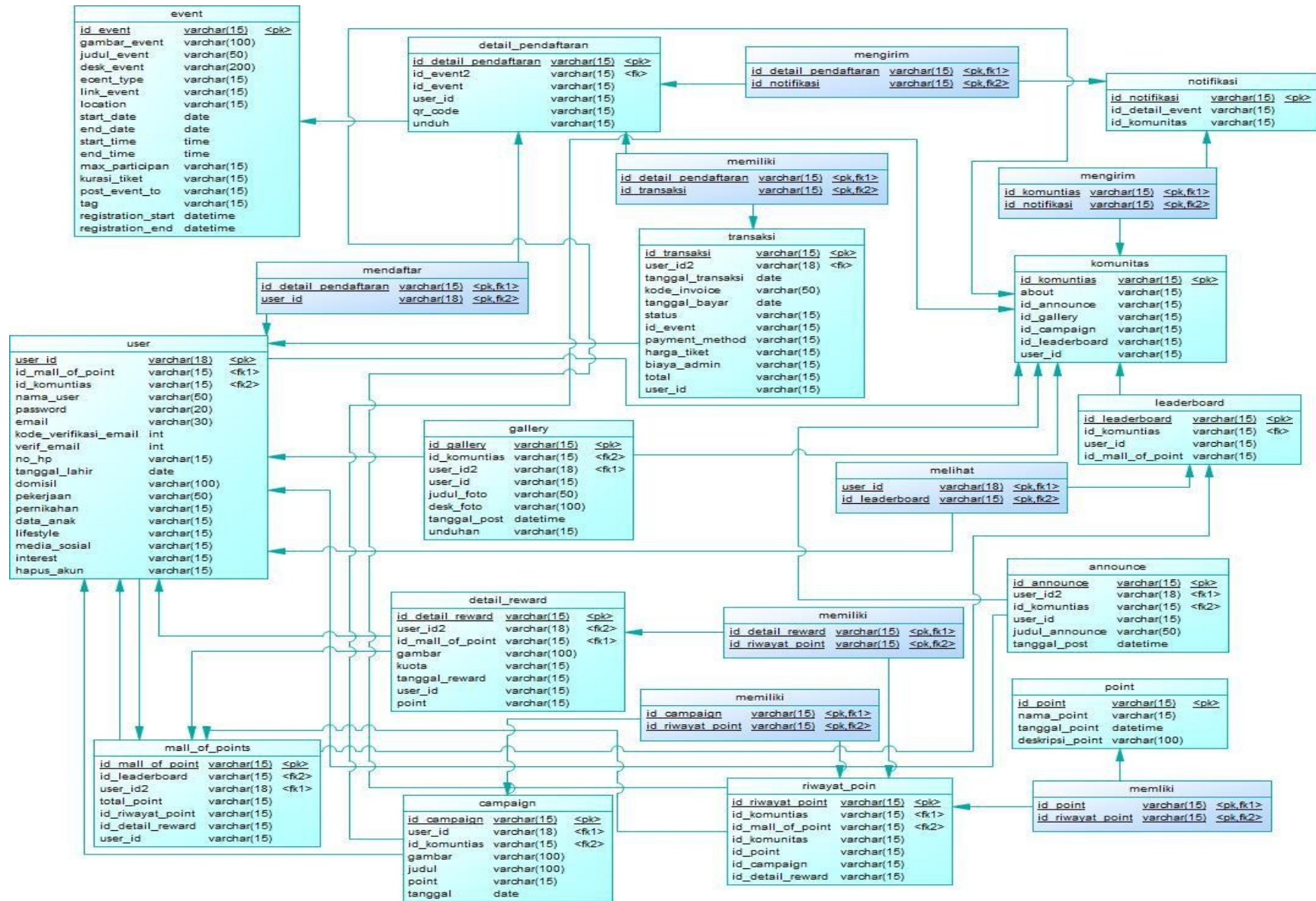


Gambar 3.15 Rancangan Physical Conceptual Model (CDM)

Pada gambar 3.15 menunjukkan tabel yang digunakan untuk menyimpan data serta relasi antar tabel.

3.2.2.2 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model adalah representasi visual dari struktur fisik database yang direncanakan. PDM dapat secara otomatis dibuat berdasarkan *Conceptual Data Model* (CDM) yang telah disusun sebelumnya. Berikut adalah perancangan *Physical Data Model* yang akan digunakan dalam proses pengembangan sistem.



Gambar 3.16 Rancangan Physical Data Model (PDM)

Pada gambar 3.16, terlihat gambaran dari *Physical Data Model* (PDM) yang dihasilkan dari *Conceptual Data Model* (CDM). Pada PDM, relasi antar tabel akan tergambar dengan menampilkan (*primary key*) dan (*foreign key*). Database yang akan digunakan dalam sistem nantinya akan dibentuk berdasarkan PDM ini, yang merepresentasikan struktur fisiknya.

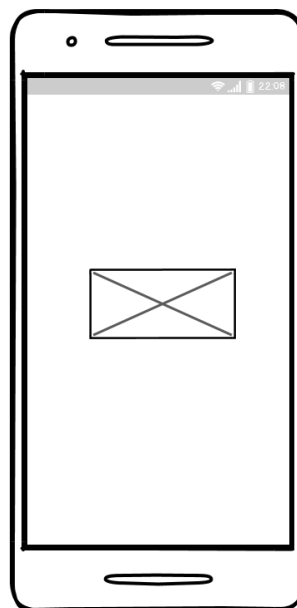
3.2.3 Perancangan User Interface / *Mock-up* aplikasi

Berikut ini merupakan rancangan User Interface Aplikasi Youniverse di Komunitas Kelas Mobile Malang:

3.2.3.1 Tampilan pada Aplikasi Mobile (Member dan Leader)

Berikut ini merupakan rancangan User Interface Aplikasi Youniverse di Komunitas Kelas Mobile Malang:

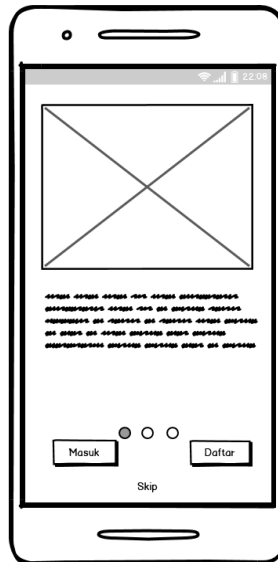
1. Splash Screen



Gambar 3.17 Halaman Splash Screen

Pada gambar 3.17 menunjukkan halaman splash screen. Pada halaman ini akan menampilkan logo aplikasi, serta akan dilakukan pengecekan user sudah login atau belum, jika belum maka akan diarahkan ke halaman Intro Slider Screen.

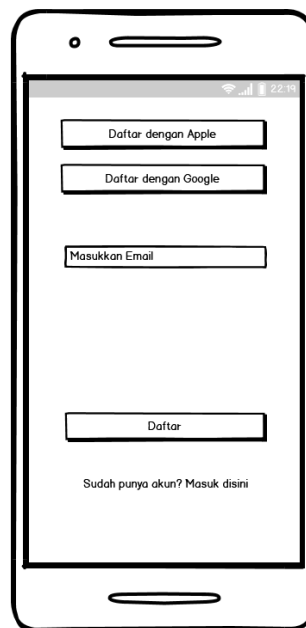
2. Intro Walkthrough



Gambar 3.18 Halaman Intro Slider Screen

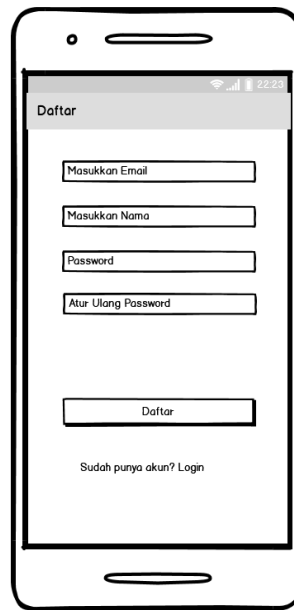
Pada gambar 3.18 menunjukkan halaman intro walkthrough dimana berisikan introduction tentang apa itu Youniverse, dan fitur - fitur yang disediakan oleh aplikasi Youniverse ini.

3. Register Screen



Gambar 3.19 Halaman Register Memasukan Email

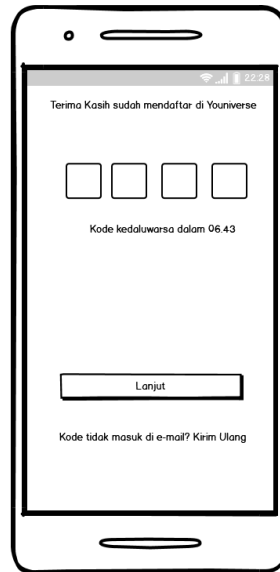
Pada gambar 3.19 menunjukkan halaman Register sebelum dapat menggunakan aplikasi. User diminta daftar menggunakan email, login google atau login apple.



The image shows a mobile application registration screen. At the top, there is a status bar with a signal strength indicator, a Wi-Fi icon, and the time 22:23. Below the status bar is a header with the word "Daftar". The main content area contains four input fields stacked vertically: "Masukkan Email", "Masukkan Nama", "Password", and "Atur Ulang Password". Below these fields is a button labeled "Daftar". At the bottom of the screen, there is a link that says "Sudah punya akun? Login".

Gambar 3.20 Halaman Memasukan Email dan Password

Setelah itu pada gambar 3.20 halaman register ke 2 user akan diminta mengecek kembali email yang sebelumnya dimasukkan setelah itu akan memasukan nama, password dan ulang password.



Gambar 3.21 Halaman Register Memasukkan Kode OTP

Setelah selesai memasukkan data yang di halaman sebelumnya user akan menerima otp melalui email yang sebelumnya sudah memasukkan email di halaman awal.

4. Login Screen



Gambar 3.22 Halaman Login

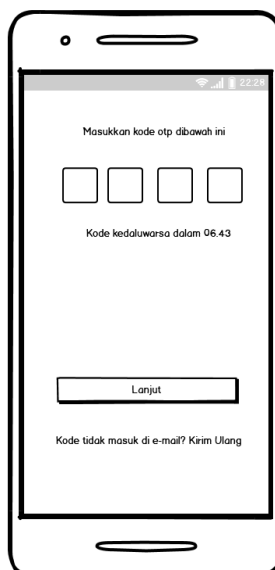
Pada gambar 3.22 menunjukkan halaman login dimana user dapat memilih opsi login yaitu dengan login menggunakan apple *signina tau* login dengan google *signin*. Atau juga bisa menggunakan email dan password. Apabila login berhasil maka akan diarahkan ke halaman home screen.

5. Lupa Password



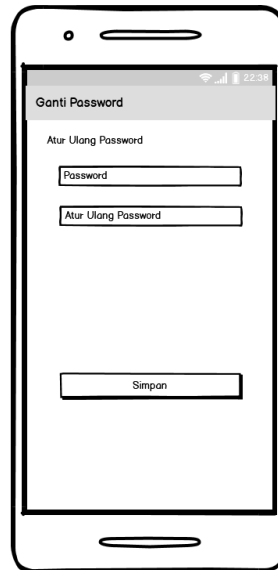
Gambar 3.23 Halaman Lupa Password Memasukan Email

Pada gambar 3.23 menunjukkan halaman yaitu lupa password berisikan form email yang sudah terdaftar di aplikasi. Nantinya user akan memasukkan email yang ingin di lupa password.



Gambar 3.24 Halaman Lupa Password Memasukkan OTP

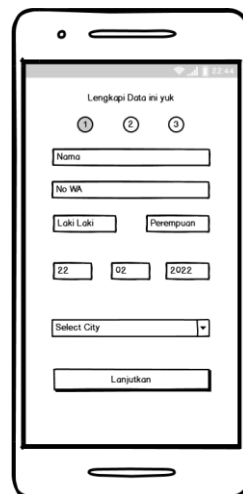
Setelah itu di gambar pada gambar 3.24 user akan menerima kode otp di email sebelumnya untuk memasukkan di halaman ini.



Gambar 3.25 Halaman Atur Password dan Ulang Password

Setelah berhasil pada gambar 3.25 user akan diarahkan ke halaman atur ulang password untuk mengisi password baru dan mengisi ulang password baru.

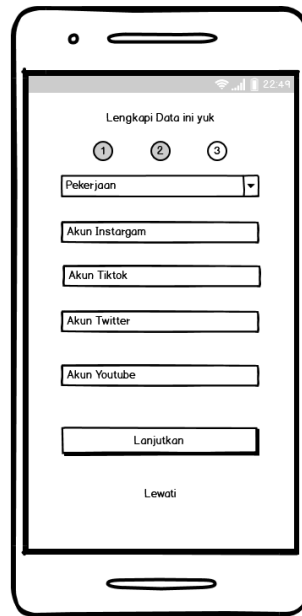
6. Profiling Screen



Gambar 3.26 Profiling 1

Pada gambar Pada gambar 3.26 menunjukkan halaman profiling 1 yaitu setelah user mendaftarkan akun, user akan diarahkan ke halaman profiling untuk

mengisi data yang disediakan aplikasi yaitu seperti nama, no whatsapp, jenis kelamin, tanggal lahir, domisili.



Lengkapi Data ini yuk

1 2 3

Pekerjaan

Akun Instargam

Akun Tiktok

Akun Twitter

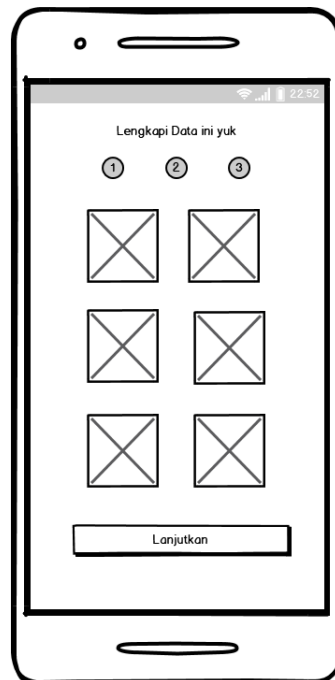
Akun Youtube

Lanjutkan

Lewati

Gambar 3.27 Profilling 2

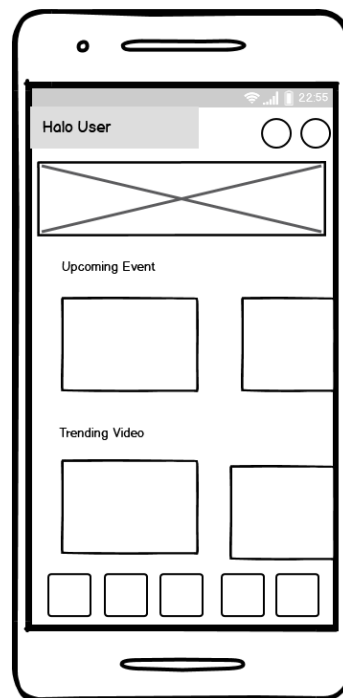
Setelah itu di gambar 3.27 yaitu menunjukkan halaman profiling 2 tentang social media dan user disuruh untuk mengisi form seperti pekerjaan, pengeluaran, akun instagram, follower instagram, dan ada juga yang bersifat opsional seperti akun tiktok, akun twitter, akun youtube. Dan juga ada user mempunyai kode referal bisa mengisi di form kode referal.



Gambar 3.28 Profiling 3

Setelah itu pada gambar 3.28 profiling 3 user diminta untuk memilih interest atau hobby setelah selesai semua user akan diarahkan ke halaman home screen.

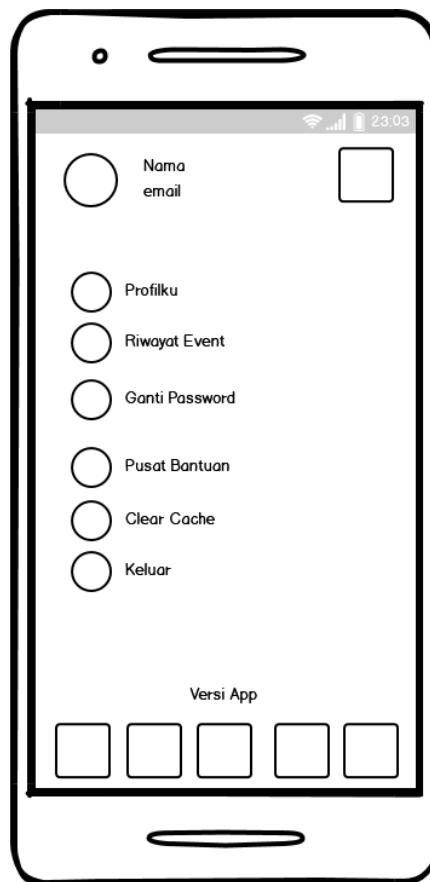
7. Home Screen



Gambar 3.29 Halaman Home

Pada gambar 3.29 menunjukkan halaman home yang memuat banyak informasi seperti event yang akan datang, trending video, artikel dan ada icon untuk leaderboard.

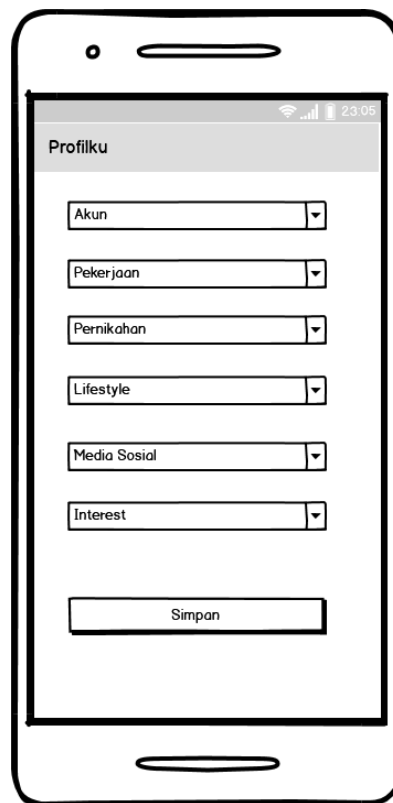
8. Member Dashboard



Gambar 3.30 Halaman Member Dashboard

Pada gambar 3.30 menunjukkan halaman member dashboard yang berisikan banyak fitur seperti edit foto profile, qr code, total point, total event, total campaign, profilku, riwayat event, pencapaianku, ganti password, pusat bantuan, kebijakan privasi, pengaturan notifikasi, clear cache, dan logout,

9. Edit Profil



Gambar 3.31 Halaman Edit Profile

Pada gambar 3.31 menunjukkan halaman edit profil yaitu user bisa edit profile tentang akun, pekerjaan, pernikahan, data anak, lifestyle, media sosial, interest dan juga hapus akun.

10. Create Event



The image shows a mobile application interface for creating an event. The title is "Buat Event". At the top, there is a banner for "SINEMART MENCARI BINTANG CASTING ONLINE" with the text "MENJAWAB SEMUA PERTANYAAN KALIAN!". Below the banner are two circular profile pictures of a man and a woman. The form consists of the following fields:

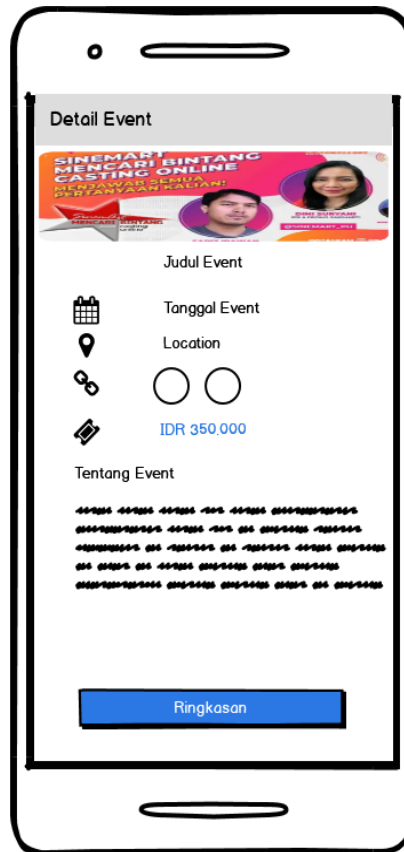
- Judul Event
- Deskripsi
- Hybrid (dropdown menu)
- Tanggal (dropdown menu)
- Harga Jika Berbayar
- Kuota

A blue "Submit" button is located at the bottom of the form.

Gambar 3.32 Halaman Create Event

Pada gambar 3.32 menunjukkan halaman create event yaitu leader bisa membuat event dengan mengisi form seperti gambar event, judul event, deskripsi event, type event, tanggal daftar maupun tanggal mulai event, harga jika event berbayar dan kuota event.

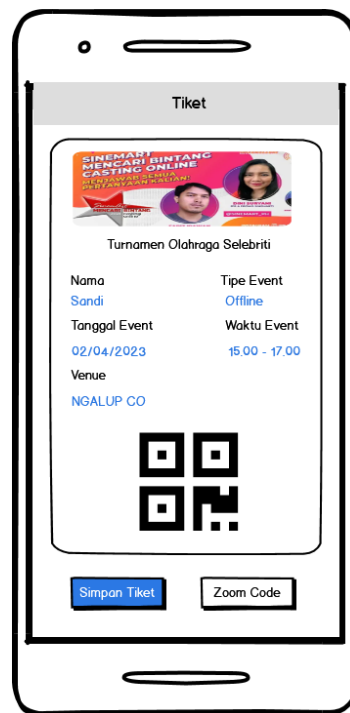
11. Detail Event



Gambar 3.33 Halaman Detail Event

Pada gambar 3.33 menunjukkan halaman detail event yaitu user bisa melihat detail yang ingin mendaftarkan di event tersebut. Detail event memuat informasi tentang judul event, tanggal event dimulai, lokasi event, link jika event hybrid atau online, harga tiket dan juga deskripsi tentang event.

12. E - Ticket



Gambar 3.34 Halaman E - Ticket

Pada gambar 3.34 menunjukkan halaman e-ticket yaitu user bisa melihat detail tiketnya yang sudah melakukan pembayaran event, di detail tiket ditunjukkan tentang nama event, nama user, tipe event, tanggal, waktu, venue dan qr code.

3.3 Rancangan Pengujian

Pengujian yang dilakukan berfokus pada aspek keamanan dan kinerja perangkat lunak, mencakup evaluasi terhadap kode, implementasi, alur data, dan potensi kegagalan dalam perangkat lunak.

Tabel 3.1 Rancangan Pengujian

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan
Login dengan SSO	Memilih menggunakan login dengan apple atau login dengan google kemudian tekan button login	Menuju halaman beranda beserta konten yang ada di dalam
Login dengan email	Memasukkan email dan password kemudian tekan “Masuk”	Menuju halaman beranda beserta konten yang ada di dalam
Logout	Tekan button “Keluar”	Menuju halaman login
Register	Mengisi email setelah itu menekan tombol “Register” pada halaman register, selanjutnya akan masuk ke halaman register ke 2 untuk mengisi data nama dan password, setelah itu akan dikirimkan otp ke email user. masukkan otp setelah selesai tekan “lanjut”	Menuju halaman login
Detail Event	Masuk ke halaman salah satu event, dan terdapat informasi event.	Menuju ke halaman detail event

Join Event	Masuk ke halaman index event, setelah itu tekan salah satu event untuk melihat detail event, setelah user tekan 'Daftar Event'	Menuju halaman E-ticket
Fitur Chat	Setelah masuk ke halaman detail event dan join event nya setelah itu bisa mengakses fitur chat dan menuju halaman fitur chat dengan menekan tombol Chat	Menuju halaman chat
Ringkasan Tiket	Masuk ke halaman e ticket, di ringkasan tiket ada detail semua data yang diperlukan dan ada qr code untuk attend waktu absen.	Attend e ticket
Tukar Poin	Di halaman dashboard ada icon tukar poin dan klik tombol Tukar Poin, setelah itu menuju ke halaman Reward Center untuk menukarkan kupon..	Menuju halaman Reward Center
Leaderboard	Di halaman dashboard ada icon leaderboard dan klik tombol leaderboard, setelah itu menuju ke halaman leaderboard	Menuju halaman leaderboard per bulannya
Search Event	Tekan bottom navigation icon search, setelah itu tekan cari event dan ketik	Muncul event yang di cari

yang ingin di cari. Nanti akan muncul event yang di cari dengan minimal kata 3 kata pertama.

Notification

Setelah join event nanti akan muncul notifikasi di notifikasi devicenya. Untuk di aplikasi nya terdapat di halaman dashboard tekan icon notifikasi untuk menuju halaman notifikasi

Menuju halaman notifikasi
