

**RANCANG BANGUN *MARKETPLACE EVENT* DENGAN
KONSEP *CROWDSOURCING* (MODUL PENYELENGGARA &
PESERTA EVENT)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi**



**Disusun Oleh:
MOCHAMMAD RIDHO ILYASA
1535010110**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
S U R A B A Y A
2020**

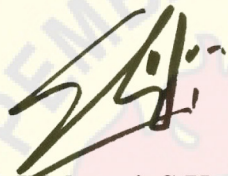
SKRIPSI
RANCANG BANGUN *MARKETPLACE EVENT* DENGAN KONSEP
***CROWDSOURCING* (MODUL PENYELENGGARA & PESERTA EVENT)**

Disusun oleh:
Mochammad Ridho Ilyasa
1535010110

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 03 Juli 2020

Dosen Pembimbing:

1.



Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 3 8412 13 0356 1

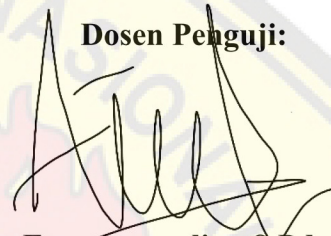
2.



Syurfah Ayu Ithriah, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 3 8501 10 0294 1

Dosen Penguji:

1.



Dr. Eng. Agussalim, S.Pd, M.T.
NIP. 19850811 201903 1 005

2.



Arista Pratama, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 171199 10 320052

3.



Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 19920812 201803 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur



Dr. Ir. N. Ketut Sari M.T.
NIP. 19650731 199203 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN *MARKETPLACE EVENT* DENGAN KONSEP
CROWDSOURCING (MODUL PENYELENGGARA & PESERTA EVENT)**

Disusun Oleh:

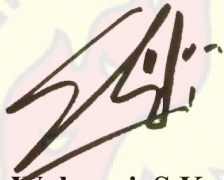
Mochammad Ridho Ilyasa
1535010110


Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan
Periode 2020 pada Tanggal 03 Juli 2020

Menyetujui

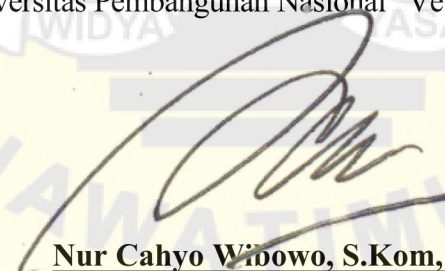
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 3 8412 13 0356 1


Syurfah Ayu Ithriah, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 3 8501 10 0294 1

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom.
NPT. 3 7903 04 0197 1

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

KETERANGAN REVISI

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Mochammad Ridho Ilyasa

NPM : 1535010110

Program Studi : Sistem Informasi

Telah mengerjakan revisi Ujian Negara Lisan Skripsi pada tanggal 03 Juli 2020 dengan judul:

RANCANG BANGUN *MARKETPLACE* EVENT DENGAN KONSEP *CROWDSOURCING* (MODUL PENYELENGGARA & PESERTA EVENT)

Oleh karenanya mahasiswa tersebut diatas dinyatakan bebas revisi Ujian Negara Lisan Skripsi dan diijinkan untuk membukukan laporan SKRIPSI dengan judul tersebut.

Surabaya, 09 Juli 2020

Dosen penguji yang memeriksa revisi:

1. Dr. Eng. Agussalim, S.Pd, M.T.

NIP/NPT. 19850811 201903 1 005

{  }


2. Arista Pratama, S.Kom, M.Kom

NIP/NPT. 171199 10 320052

{  }

3. Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom, M.Kom

NIP/NPT. 19920812 201803 2 001

{  }

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom

NIP/NPT. 3 8412 13 0356 1


Syurfah Ayu Ithijah, S.Kom, M.Kom

NIP/NPT. 3 8501 10 0294 1

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Ridho Ilyasa
NPM : 1535010110
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan Bahwa Judul Skripsi / Tugas Akhir Saya Sebagai Berikut:

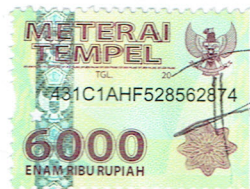
RANCANG BANGUN *MARKETPLACE EVENT* DENGAN KONSEP *CROWDSOURCING* (MODUL PENYELENGGARA & PESERTA EVENT)

Bukan Merupakan Plagiat Dari Skripsi / Tugas Akhir / Penelitian Orang Lain dan juga bukan merupakan Produk / Software / Hasil Karya yang Saya beli dari pihak lain.

Saya Juga Menyatakan Bahwa Skripsi / Tugas Akhir ini adalah Pekerjaan Saya Sendiri, Kecuali yang dinyatakan Dalam Daftar Pustaka dan Tidak Pernah diajukan Untuk Syarat Memperoleh gelar di UPN "Veteran" Jawa Timur Maupun di Institusi Pendidikan lain.

Jika ternyata di kemudian hari Pernyataan ini Terbukti Tidak Benar, maka Saya bertanggungjawab penuh dan siap menerima segala konsekuensinya, termasuk Pembatalan Ijazah di kemudian hari.

Hormat Saya,



Mochammad Ridho Ilyasa

Judul : RANCANG BANGUN *MARKETPLACE EVENT*
DENGAN KONSEP *CROWDSOURCING* (MODUL
PENYELENGGARA & PESERTA)
Pembimbing 1 : Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom
Pembimbing 2 : Syurfah Ayu Ithriah, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Publikasi *event* merupakan tahapan yang penting dalam proses penyelenggaraan suatu *event*, karena tolak ukur keberhasilan penyelenggaraan suatu *event* dapat dilihat dari jumlah peserta yang hadir sesuai dengan target yang diinginkan. Media yang umum digunakan untuk melakukan publikasi *event* saat ini adalah media sosial, namun *website* juga memiliki potensi untuk dijadikan sebagai media publikasi *event* karena dapat memenuhi fitur-fitur yang tidak disediakan oleh media sosial seperti publikasi tiket *event*, pencarian *event*, serta pendaftaran peserta pada suatu *event*.

Skripsi ini dibuat bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu Penyelenggara untuk melakukan publikasi *event* dan membantu Peserta untuk melakukan pencarian dan pendaftaran pada *event* yang diinginkan.

Aplikasi *Marketplace Event* telah dirancang menggunakan pendekatan ICONIX Process dan berhasil dibangun menggunakan framework Laravel dan Vue. Aplikasi memiliki tiga hak akses pengguna yaitu Admin, Penyelenggara, Peserta. Admin memiliki fitur Persetujuan Event dan Verifikasi Pembayaran. Penyelenggara memiliki fitur Pengelolaan Event (Buat, Lihat, Edit, Hapus), Pengelolaan Tiket (Buat, Lihat, Edit, Hapus), Mempublikasikan Event, Verifikasi Tiket Peserta, dan Cetak Laporan Penjualan. Peserta memiliki fitur Pencarian Event, Lihat Detail Event, Pengelolaan Wishlist (Tambah, Lihat, Hapus), Pendaftaran Peserta pada Event, Pembelian Tiket, Checkout Pembelian, Lihat Transaksi, Konfirmasi Pembayaran, Lihat Tiket Transaksi, serta Cetak Tiket. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode *black box* menunjukkan bahwa luaran dari masing-masing fitur sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Kata Kunci:

Event, ICONIX Process, Laravel, *Single Page Application*, Vue.

Judul : RANCANG BANGUN *MARKETPLACE EVENT*
DENGAN KONSEP *CROWDSOURCING* (MODUL
PENYELENGGARA & PESERTA)
Pembimbing 1 : Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom
Pembimbing 2 : Syurfah Ayu Ithriah, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

Event Publication is an important stage in the process of organizing an event, because the benchmark of the success of organizing an event can be seen from the number of participants who attend in accordance with the desired target. The media commonly used to publish events at this time is social media, but website also has the potential to be used as an event publication media because it can fulfill features that not provided by social media such as event ticket publication, event search, and participant registration on an event.

This thesis was made aiming to design and develop an application that can helps Organizers to publish events and helps Participants to search and register for the desired event.

The Marketplace Event application has been designed using the ICONIX Process approach and was successfully built using the Laravel and Vue frameworks. The application has three user access rights namely Admin, Organizer, Participant. Admins have features such as Event Approval and Payment Verification features. Organizer have features such as Event Management (Create, View, Edit, and Delete), Ticket Management (Create, View, Edit, and Delete), Publish Events, Participant Ticket Verification, and Print Sales Reports. Participants have features such as Event Search, View Event Details, Manage Wishlist (Add, View, and Delete), Participant Registration on an Event, Ticket Purchase, Purchase Checkout, View Transaction, Payment Confirmation, View Transaction Ticket, and Print Ticket. The results of tests conducted using black box method shows that the output of each feature is in accordance with the expected results.

Keyword:

Event, ICONIX Process, Laravel, Single Page Application, Vue.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat ALLAH SWT, atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi yang merupakan persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi S1/Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak, dan dalam kesempatan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua beserta keluarga atas dukungan, semangat dan doanya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Eka Dyar Wahyuni, S.Kom, M.Kom sebagai dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberi arahan dengan sabar mulai dari sebelum seminar proposal sampai proses pengerjaan program dan laporan sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Syurfah Ayu Ithriah, S.Kom, M.Kom sebagai dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dengan sabar dalam proses pengerjaan laporan sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom, M.T selaku dosen wali penyusun, terima kasih atas bimbingannya selama masa perkuliahan ini.
5. Seluruh Dosen dan Staff Pengajar Jurusan Sistem Informasi, terima kasih atas ilmu-ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan ini.

6. Lulu Utari, atas dampingan, dukungan, semangat, dan doa yang telah diberikan untuk kelancaran pengerjaan Skripsi ini.
7. Squad Kos dan Warung karena telah menemani dan mendengarkan keluh kesah penyusun selama masa perkuliahan ini.
8. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi angkatan 2015 yang telah menemani dan menjadi bagian masa perkuliahan penyusun.
9. Teman-teman UKM ONI-GIRI 2016-2019 yang telah menjadi keluarga dan memberikan pembelajaran tentang organisasi kepada penyusun.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat penyusun ucapkan yang juga telah membantu dan mendoakan penyusun dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam laporan Skripsi ini masih terdapat kekurangan dan belum sempurna, namun penyusun berharap semoga Skripsi ini dapat membantu untuk pengembangan dan penyempurnaan dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

Surabaya, Juni 2020

Penyusun

DAFTAR ISI

Abstrak.....	vi
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan	5
1.5. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Event	8
2.3. Marketplace.....	9
2.3.1. Tipe-tipe Marketplace	13
2.4. Crowdsourcing	13
2.5. Framework Laravel	17
2.6. Framework Vue.js	18
2.7. Single Page Application.....	19
2.8. Unified Modeling Language (UML).....	21
2.9. ICONIX Process.....	21
2.9.1 Domain Model.....	23
2.9.2. Use Case	23
2.9.3. Robustness Analysis	24
2.9.4. Sequence Diagram.....	24
2.10. Conceptual Data Model (CDM).....	26
2.11. Physical Data Model (PDM)	27
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Pengumpulan Data	28
3.1.1. Studi Pustaka	28
3.2. Analisis dan Perancangan.....	29
3.2.1. Analisis Proses Bisnis.....	29
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.2.3. Perancangan Sistem.....	29
A. Domain Modeling	29
B. Use Case Modeling	30
• Use Case Diagram	30
• GUI Storyboard	30
• Use Case Text	30
C. Robustness Analysis.....	30
D. Sequence Diagram	30
E. Class Diagram	30
3.2.4. Perancangan Basis Data.....	30
A. CDM (Conceptual Data Model).....	30
B. PDM (Physical Data Model)	30
3.3. Implementasi	31

3.4. Testing.....	31
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Analisis.....	32
4.1.1. Proses Bisnis Saat ini.....	32
4.1.2. Permasalahan yang muncul	33
4.1.3. Solusi	34
A. Proses Bisnis Marketplace Event.....	35
B. Kebutuhan Fungsional Sistem.....	36
4.2. Perancangan	37
4.2.1. Domain Modeling	37
4.2.2. Use Case Modeling.....	38
A. Use Case Diagram	38
B. Use Case Login (UC_001).....	43
C. Use Case Registrasi Akun (UC_002)	45
D. Use Case Edit Profil (UC_003).....	46
E. Use Case Lihat Daftar Event (UC_004)	49
F. Use Case Buat Event (UC_005).....	51
G. Use Case Edit Event (UC_006).....	53
H. Use Case Hapus Event (UC_007)	55
I. Use Case Lihat Daftar Tiket (UC_008)	56
J. Use Case Buat Tiket (UC_009)	57
K. Use Case Edit Tiket (UC_010).....	58
L. Use Case Hapus Tiket (UC_011).....	60
M. Use Case Persetujuan Event (UC_012)	61
N. Use Case Mempublikasikan Event (UC_013).....	63
O. Use Case Pencarian Event (UC_014).....	65
P. Use Case Lihat Detail Event (UC_015)	67
Q. Use Case Tambah Wishlist Event (UC_016)	68
R. Use Case Hapus Wishlsit Event (UC_016)	69
S. Use Case Lihat Daftar Wishlist (UC_017).....	70
T. Use Case Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis) (UC_018).....	71
U. Use Case Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis) (UC_018).....	73
V. Use Case Edit Keranjang Belanja (UC_019)	75
W. Use Case Checkout (UC_020).....	76
X. Use Case Lihat Transaksi (UC_021).....	77
Y. Use Case Konfirmasi Pembayaran (UC_022).....	79
Z. Use Case Lihat Daftar Bukti Pembayaran (UC_023)	81
AA. Use Case Verifikasi Pembayaran (UC_023).....	82
BB. Use Case Lihat Daftar Tiket Transaksi (UC_024).....	84
CC. Use Case Verifikasi Tiket Peserta (UC_025)	85
DD. Use Case Cetak Laporan Penjualan (UC_026)	87
EE. Use Case Cetak Tiket Event (UC_027).....	88
4.2.3. Robustness Analysis	89
A. Robustness Diagram Login (UC_001)	89
B. Robustness Diagram Registrasi Akun (UC_002)	89
C. Robustness Diagram Edit Profil (UC_003)	90
D. Robustness Diagram Lihat Daftar Event (UC_004).....	92
E. Robustness Diagram Buat Event (UC_005)	92
F. Robustness Diagram Edit Event (UC_006)	93

G. Robustness Diagram Hapus Event (UC_007)	94
H. Robustness Diagram Lihat Daftar Tiket (UC_008).....	94
I. Robustness Diagram Buat Tiket (UC_009)	95
J. Robustness Diagram Edit Tiket (UC_010).....	95
K. Robustness Diagram Hapus Tiket (UC_011)	96
L. Robustness Diagram Persetujuan Event (UC_012)	96
M. Robustness Diagram Mempublikasikan Event (UC_013).....	97
N. Robustness Diagram Pencarian Event (UC_014).....	98
O. Robustness Diagram Lihat Detail Event (UC_015)	99
P. Robustness Diagram Wishlist Event (UC_016).....	100
Q. Robustness Diagram Lihat Daftar Wishlist (UC_017).....	100
R. Robustness Diagram Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis) (UC_018).....	101
S. Robustness Diagram Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis) (UC_018).....	102
T. Robustness Diagram Edit Keranjang Belanja (UC_019).....	103
U. Robustness Diagram Checkout (UC_020)	103
V. Robustness Diagram Lihat Transaksi (UC_021).....	104
W. Robustness Diagram Konfirmasi Pembayaran (UC_022).....	104
X. Robustness Diagram Lihat Daftar Bukti Pembayaran (UC_023)	105
Y. Robustness Diagram Verifikasi Pembayaran (UC_023)	106
Z. Robustness Diagram Lihat Daftar Tiket Transaksi (UC_024).....	107
AA. Robustness Diagram Verifikasi Tiket Peserta (UC_025).....	107
BB. Robustness Diagram Cetak Laporan Penjualan (UC_026).....	108
CC. Robustness Diagram Cetak Tiket Event (UC_027)	109
4.2.4. Sequence Diagram.....	109
A. Sequence Diagram Login (UC_001)	109
B. Sequence Diagram Registrasi Akun (UC_002)	110
C. Sequence Diagram Edit Profil (UC_003)	110
D. Sequence Diagram Lihat Daftar Event (UC_004).....	112
E. Sequence Diagram Buat Event (UC_005)	112
F. Sequence Diagram Edit Event (UC_006)	113
G. Sequence Diagram Hapus Event (UC_007).....	113
H. Sequence Diagram Lihat Daftar Tiket (UC_008).....	114
I. Sequence Diagram Buat Tiket (UC_009)	114
J. Sequence Diagram Edit Tiket (UC_010).....	115
K. Sequence Diagram Hapus Tiket (UC_011).....	116
L. Sequence Diagram Persetujuan Event (UC_012)	116
M. Sequence Diagram Mempublikasikan Event (UC_013).....	117
N. Sequence Diagram Pencarian Event (UC_014)	118
O. Sequence Diagram Lihat Detail Event (UC_015)	118
P. Sequence Diagram Wishlist Event (UC_016).....	119
Q. Sequence Diagram Lihat Daftar Wishlist (UC_017).....	119
R. Sequence Diagram Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis) (UC_018).....	120
S. Sequence Diagram Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis) (UC_018).....	120
T. Sequence Diagram Edit Keranjang Belanja (UC_019).....	121
U. Sequence Diagram Checkout (UC_020)	121

V. Sequence Diagram Lihat Transaksi (UC_021).....	122
W. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran (UC_022).....	123
X. Sequence Diagram Lihat Daftar Bukti Pembayaran (UC_023)	123
Y. Sequence Diagram Verifikasi Pembayaran (UC_023).....	124
Z. Sequence Diagram Lihat Daftar Tiket Transaksi (UC_024).....	124
AA. Sequence Diagram Verifikasi Tiket Peserta (UC_025).....	125
BB. Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan (UC_026).....	126
CC. Sequence Diagram Cetak Tiket Event (UC_027).....	126
4.2.5. Class Diagram	127
4.2.6. Perancangan Basis Data.....	128
A. CDM (Conceptual Data Model)	128
B. PDM (Physical Data Model)	129
4.3. Implementasi	130
4.3.1. Login (UC_001)	130
4.3.2. Registrasi Akun (UC_002)	132
4.3.3. Edit Profil (UC_003)	133
4.3.4. Lihat Daftar Event (UC_004)	137
4.3.5. Buat Event (UC_005)	138
4.3.6. Edit Event (UC_006)	139
4.3.7. Hapus Event (UC_007)	140
4.3.8. Lihat Daftar Tiket (UC_008)	141
4.3.9. Buat Tiket (UC_009)	142
4.3.10. Edit Tiket (UC_010)	143
4.3.11. Hapus Tiket (UC_011)	145
4.3.12. Persetujuan Event (UC_012)	146
4.3.13. Mempublikasikan Event (UC_013).....	148
4.3.14. Pencarian Event (UC_014).....	149
4.3.15. Lihat Detail Event (UC_015)	150
4.3.16. Wishlist Event (UC_016)	152
4.3.17. Lihat Daftar Wishlist (UC_017).....	154
4.3.18. Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis) (UC_018)	155
4.3.19. Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis) (UC_018).....	158
4.3.20. Edit Keranjang Belanja (UC_019)	159
4.3.21. Checkout (UC_020).....	160
4.3.22. Lihat Transaksi (UC_021).....	162
4.3.23. Konfirmasi Pembayaran (UC_022).....	163
4.3.24. Lihat Daftar Bukti Pembayaran (UC_023).....	164
4.3.25. Verifikasi Pembayaran (UC_023)	165
4.3.26. Lihat Daftar Tiket Transaksi (UC_024)	167
4.3.27. Verifikasi Tiket Peserta (UC_025)	169
4.3.28. Cetak Laporan Penjualan (UC_026).....	170
4.3.29. Cetak Tiket Event (UC_027)	172
4.4. Testing.....	174
4.4.1. Login (UC_001)	174
4.4.2. Registrasi Akun (UC_002)	174
4.4.3. Edit Profil (UC_003)	174
4.4.4. Lihat Daftar Event (UC_004)	175
4.4.5. Buat Event (UC_005)	176
4.4.6. Edit Event (UC_006).....	176
4.4.7. Hapus Event (UC_007)	177
4.4.8. Lihat Daftar Tiket (UC_008).....	177
4.4.9. Buat Tiket (UC_009).....	178

4.4.10. Edit Tiket (UC_010).....	178
4.4.11. Hapus Tiket (UC_011)	178
4.4.12. Persetujuan Event (UC_012)	179
4.4.13. Mempublikasikan Event (UC_013).....	179
4.4.14. Pencarian Event (UC_014).....	180
4.4.15. Lihat Detail Event (UC_015)	180
4.4.16. Tambah Wishlist (UC_016).....	181
4.4.17. Hapus Wishlist (UC_016)	181
4.4.18. Lihat Daftar Wishlist (UC_017).....	181
4.4.19. Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis) (UC_018)	182
4.4.20. Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis) (UC_018).....	182
4.4.21. Edit Keranjang Belanja (UC_019)	183
4.4.22. Checkout (UC_020).....	184
4.4.23. Lihat Transaksi (UC_021).....	184
4.4.24. Konfirmasi Pembayaran (UC_022)	184
4.4.25. Lihat Daftar Bukti Pembayaran (UC_023).....	185
4.4.26. Verifikasi Pembayaran (UC_023)	185
4.4.27. Lihat Daftar Tiket Transaksi (UC_024)	186
4.4.28. Verifikasi Tiket Peserta (UC_025)	186
4.4.29. Cetak Laporan Penjualan (UC_026).....	187
4.4.30. Cetak Tiket Event (UC_027).....	187
4.5. Pembahasan.....	187
BAB V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	190
5.2. Saran.....	191
DAFTAR PUSTAKA	192

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2.2. Contoh simpel implementasi Vue.js	19
Tabel 4.1. Kebutuhan Fungsional Sistem	39
Tabel 4.2. Testing Login	174
Tabel 4.3. Testing Registrasi Akun.....	174
Tabel 4.4. Testing Edit Profil.....	174
Tabel 4.5. Testing Lihat Daftar Event.....	175
Tabel 4.6. Testing Buat Event.....	176
Tabel 4.7. Testing Edit Event.....	176
Tabel 4.8. Testing Hapus Event	177
Tabel 4.9. Testing Lihat Daftar Tiket.....	177
Tabel 4.10. Testing Buat Tiket.....	178
Tabel 4.11. Testing Edit Tiket.....	178
Tabel 4.12. Testing Hapus Tiket.....	178
Tabel 4.13. Testing Persetujuan Event.....	179
Tabel 4.14. Testing Mempublikasikan Event	179
Tabel 4.15. Testing Pencarian Event.....	180
Tabel 4.16. Testing Lihat Detail Event	180
Tabel 4.17. Testing Tambah Wishlist	181
Tabel 4.18. Testing Hapus Wishlist	181
Tabel 4.19. Testing Lihat Daftar Wishlist.....	181
Tabel 4.20. Testing Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis).....	182
Tabel 4.21. Testing Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis)	182
Tabel 4.22. Testing Edit Keranjang Belanja	183
Tabel 4.23. Testing Checkout	184
Tabel 4.24. Testing Lihat Transaksi.....	184
Tabel 4.25. Testing Konfirmasi Pembayaran.....	184
Tabel 4.26. Testing Lihat Daftar Bukti Pembayaran	185
Tabel 4.27. Testing Verifikasi Pembayaran	185
Tabel 4.28. Testing Lihat Daftar Tiket Transaksi	186
Tabel 4.29. Testing Verifikasi Tiket Peserta.....	186
Tabel 4.30. Testing Cetak Laporan Penjualan	187
Tabel 4.31. Testing Cetak Tiket Event.....	187

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram Konsep Crowdsourcing	15
Gambar 2.2. Interaksi bagian-bagian MVC	17
Gambar 2.3. Perbedaan pendekatan Web Tradisional dan Single Page Application.....	20
Gambar 2.4. Ikhtisar dari ICONIX Process dalam diagram	22
Gambar 2.5. Contoh diagram Domain Model.....	23
Gambar 2.6. Robustness Analysis menjadi jembatan dari kesenjangan antara analisis dan desain	24
Gambar 2.7. Gambaran Sequence Diagram	25
Gambar 3.1. Kerangka Berpikir Penelitian	28
Gambar 4.1. Alur Proses Publikasi Event.....	32
Gambar 4.2. Alur Proses Pendaftaran Peserta	33
Gambar 4.3. Alur Proses Bisnis dari Marketplace Event.....	35
Gambar 4.4. Domain Model Marketplace Event	37
Gambar 4.5. Use Case Diagram Marketplace Event.....	38
Gambar 4.6. GUI Storyboard Login	43
Gambar 4.7. GUI Storyboard Registrasi Akun	45
Gambar 4.8. GUI Storyboard Edit Profil	46
Gambar 4.9. GUI Storyboard Edit Profil (Ubah Password)	47
Gambar 4.10. GUI Storyboard Edit Profil (Ubah Gambar Profil).....	48
Gambar 4.11. GUI Storyboard Lihat Daftar Event	49
Gambar 4.12. GUI Storyboard Buat Event	51
Gambar 4.13. GUI Storyboard Edit Event	53
Gambar 4.14. GUI Storyboard Hapus Event	55
Gambar 4.15. GUI Storyboard Lihat Daftar Tiket.....	56
Gambar 4.16. GUI Storyboard Buat Tiket	57
Gambar 4.17. GUI Storyboard Edit Tiket.....	58
Gambar 4.18. GUI Storyboard Hapus Tiket	60
Gambar 4.19. GUI Storyboard Persetujuan Event	61
Gambar 4.20. GUI Storyboard Persetujuan Event (Tolak Event).....	62
Gambar 4.21. GUI Storyboard Mempublikasikan Event.....	63
Gambar 4.22. GUI Storyboard Pencarian Event	65
Gambar 4.23. GUI Storyboard Pencarian Event (Pencarian Spesifik)	66
Gambar 4.24. GUI Storyboard Lihat Detail Event	67
Gambar 4.25. GUI Storyboard Tambah Wishlist Event	68
Gambar 4.26. GUI Storyboard Hapus Wishlist Event	69
Gambar 4.27. GUI Storyboard Lihat Daftar Wishlist.....	70
Gambar 4.28. GUI Storyboard Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis)	71
Gambar 4.29. GUI Storyboard Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis)	73
Gambar 4.30. GUI Storyboard Edit Keranjang Belanja	75
Gambar 4.31. GUI Storyboard Checkout.....	76
Gambar 4.32. GUI Storyboard Lihat Transaksi	77
Gambar 4.33. GUI Storyboard Konfirmasi Pembayaran	79

Gambar 4.34. GUI Storyboard Lihat Daftar Bukti Pembayaran.....	81
Gambar 4.35. GUI Storyboard Verifikasi Pembayaran	82
Gambar 4.36. GUI Storyboard Verifikasi Pembayaran (Tolak Pembayaran)	83
Gambar 4.37. GUI Storyboard Lihat Daftar Tiket Transaksi	84
Gambar 4.38. GUI Storyboard Verifikasi Tiket Peserta	85
Gambar 4.39. GUI Storyboard Cetak Laporan Penjualan.....	87
Gambar 4.40. GUI Storyboard Cetak Tiket Event.....	88
Gambar 4.41. Robustness Diagram Login	89
Gambar 4.42. Robustness Diagram Registrasi Akun.....	90
Gambar 4.43. Robustness Diagram Edit Profil.....	90
Gambar 4.44. Robustness Diagram Edit Profil (Ubah Password)	91
Gambar 4.45. Robustness Diagram Edit Profil (Ubah Gambar Profil)	91
Gambar 4.46. Robustness Diagram Lihat Daftar Event.....	92
Gambar 4.47. Robustness Diagram Buat Event.....	93
Gambar 4.48. Robustness Diagram Edit Event.....	93
Gambar 4.49. Robustness Diagram Hapus Event	94
Gambar 4.50. Robustness Diagram Lihat Daftar Tiket.....	94
Gambar 4.51. Robustness Diagram Buat Tiket.....	95
Gambar 4.52. Robustness Diagram Edit Tiket	96
Gambar 4.53. Robustness Diagram Hapus Tiket.....	96
Gambar 4.54. Robustness Diagram Persetujuan Event.....	97
Gambar 4.55. Robustness Diagram Persetujuan Event (Tolak Event)	97
Gambar 4.56. Robustness Diagram Mempublikasikan Event	98
Gambar 4.57. Robustness Diagram Pencarian Event	99
Gambar 4.58. Robustness Diagram Lihat Detail Event	99
Gambar 4.59. Robustness Diagram Wishlist Event.....	100
Gambar 4.60. Robustness Diagram Lihat Daftar Wishlist.....	100
Gambar 4.61. Robustness Diagram Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis).....	101
Gambar 4.62. Robustness Diagram Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis)	102
Gambar 4.63. Robustness Diagram Edit Keranjang Belanja	103
Gambar 4.64. Robustness Diagram Checkout	103
Gambar 4.65. Robustness Diagram Lihat Transaksi.....	104
Gambar 4.66. Robustness Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	105
Gambar 4.67. Robustness Diagram Lihat Daftar Bukti Pembayaran	105
Gambar 4.68. Robustness Diagram Verifikasi Pembayaran.....	106
Gambar 4.69. Robustness Diagram Lihat Daftar Tiket Transaksi.....	107
Gambar 4.70. Robustness Diagram Verifikasi Tiket Peserta.....	108
Gambar 4.71. Robustness Diagram Cetak Laporan Penjualan	108
Gambar 4.72. Robustness Diagram Cetak Tiket Event.....	109
Gambar 4.73. Sequence Diagram Login	109
Gambar 4.74. Sequence Diagram Registrasi Akun.....	110
Gambar 4.75. Sequence Diagram Edit Profil.....	110
Gambar 4.76. Sequence Diagram Edit Profil (Ubah Password)	111
Gambar 4.77. Sequence Diagram Edit Profil (Ubah Gambar Profil)	111
Gambar 4.78. Sequence Diagram Lihat Daftar Event.....	112
Gambar 4.79. Sequence Diagram Buat Event.....	112
Gambar 4.80. Sequence Diagram Edit Event.....	113

Gambar 4.81. Sequence Diagram Hapus Event	114
Gambar 4.82. Sequence Diagram Lihat Daftar Tiket	114
Gambar 4.83. Sequence Diagram Buat Tiket.....	115
Gambar 4.84. Sequence Diagram Edit Tiket	115
Gambar 4.85. Sequence Diagram Hapus Tiket.....	116
Gambar 4.86. Sequence Diagram Persetujuan Event.....	116
Gambar 4.87. Sequence Diagram Persetujuan Event (Tolak Event)	117
Gambar 4.88. Sequence Diagram Mempublikasikan Event	117
Gambar 4.89. Sequence Diagram Pencarian Event	118
Gambar 4.90. Sequence Diagram Lihat Detail Event	118
Gambar 4.91. Sequence Diagram Wishlist Event.....	119
Gambar 4.92. Sequence Diagram Lihat Daftar Wishlist.....	119
Gambar 4.93. Sequence Diagram Registrasi Peserta Event (Tiket Gratis).....	120
Gambar 4.94. Sequence Diagram Registrasi Peserta Event (Tiket Berbayar & Gratis)	121
Gambar 4.95. Sequence Diagram Edit Keranjang Belanja	121
Gambar 4.96. Sequence Diagram Checkout	122
Gambar 4.97. Sequence Diagram Lihat Transaksi.....	122
Gambar 4.98. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	123
Gambar 4.99. Sequence Diagram Lihat Daftar Bukti Pembayaran	123
Gambar 4.100. Sequence Diagram Verifikasi Pembayaran.....	124
Gambar 4.101. Sequence Diagram Lihat Daftar Tiket Transaksi	125
Gambar 4.102. Sequence Diagram Verifikasi Tiket Peserta.....	125
Gambar 4.103. Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	126
Gambar 4.104. Sequence Diagram Cetak Tiket Event	126
Gambar 4.105. Class Diagram Marketplace Event.....	127
Gambar 4.106. Conceptual Data Model Marketplace Event	128
Gambar 4.107. Physical Data Model Marketplace Event	129
Gambar 4.108. Tampilan Halaman Login.....	130
Gambar 4.109. Tampilan User Sidebar untuk Admin.....	131
Gambar 4.110. Tampilan User Sidebar untuk Penyelenggara	131
Gambar 4.111. Tampilan User Sidebar untuk Peserta	132
Gambar 4.112. Tampilan Halaman Registrasi Akun	133
Gambar 4.113. Tampilan Halaman Profil Pengguna	135
Gambar 4.114. Tampilan Sukses Ubah Data Profil	135
Gambar 4.115. Tampilan Alert Ubah Password	136
Gambar 4.116. Tampilan Sukses Ubah Password	136
Gambar 4.117. Tampilan Modal Ubah Gambar Profil	137
Gambar 4.118. Tampilan Halaman Event Saya	138
Gambar 4.119. Tampilan Halaman Buat Event	139
Gambar 4.120. Tampilan Halaman Edit Event	140
Gambar 4.121. Tampilan link aksi Halaman Event Saya	141
Gambar 4.122. Tampilan Alert Hapus Event.....	141
Gambar 4.123. Tampilan Halaman Tiket Event	142
Gambar 4.124. Tampilan Modal Buat Tiket	143
Gambar 4.125. Tampilan link aksi Halaman Tiket Event.....	144
Gambar 4.126. Tampilan Modal Edit Tiket.....	145
Gambar 4.127. Tampilan Alert Hapus Tiket.....	146

Gambar 4.128. Tampilan Halaman Persetujuan Event	147
Gambar 4.129. Tampilan Modal Persetujuan Event	148
Gambar 4.130. Tampilan Modal Penolakan Event	148
Gambar 4.131. Tampilan Alert Mempublikasikan Event	149
Gambar 4.132. Tampilan Halaman Pencarian Event	150
Gambar 4.133. Tampilan Halaman Detail Event untuk event tiket gratis	151
Gambar 4.134. Tampilan Halaman Detail Event untuk event tiket berbayar	152
Gambar 4.135. Tampilan Tambah Wishlist Event.....	153
Gambar 4.136. Tampilan Hapus Wishlist Event.....	154
Gambar 4.137. Tampilan Halaman Wishlist Saya	155
Gambar 4.138. Tampilan Modal Registrasi Peserta Event Tiket Gratis	157
Gambar 4.139. Tampilan Pesan Sukses Registrasi Peserta Event	157
Gambar 4.140. Tampilan Modal Registrasi Peserta Event Tiket Berbayar	158
Gambar 4.141. Tampilan ketika Edit Jumlah Tiket di Keranjang Belanja	160
Gambar 4.142. Tampilan ketika Hapus Tiket dari Keranjang Belanja	160
Gambar 4.143. Tampilan Halaman Checkout	162
Gambar 4.144. Tampilan Halaman Transaksi Saya.....	163
Gambar 4.145. Tampilan Modal Upload Bukti Pembayaran.....	164
Gambar 4.146. Tampilan Setelah Konfirmasi Pembayaran.....	164
Gambar 4.147. Tampilan Halaman Verifikasi Pembayaran	165
Gambar 4.148. Tampilan Modal Verifikasi Bukti Pembayaran	167
Gambar 4.149. Tampilan Modal penolakan Bukti Pembayaran	167
Gambar 4.150. Tampilan Halaman Tiket Saya	168
Gambar 4.151. Tampilan Modal Daftar Tiket	169
Gambar 4.152. Tampilan Halaman Verifikasi Tiket Peserta	170
Gambar 4.153. Tampilan Sukses Verifikasi Tiket Peserta	170
Gambar 4.154. Tampilan Halaman Laporan Penjualan	171
Gambar 4.155. Tampilan Jendela Cetak Laporan Penjualan	172
Gambar 4.156. Tampilan Modal Daftar Tiket	173
Gambar 4.157. Tampilan Jendela Cetak Tiket Event	173