



SKRIPSI

RANCANG BANGUN WEBSITE WISMILAK CIGARS SEBAGAI MEDIA *DIGITAL ENGAGEMENT* MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)

ZAHRAH ALIYAH RACHMAN

NPM 22082010103

DOSEN PEMBIMBING

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SURABAYA

2026

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN WEBSITE WISMILAK CIGARS SEBAGAI MEDIA DIGITAL ENGAGEMENT MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

Oleh :

ZAHHRAH ALIYAH RACHMAN

NPM. 22082010103

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 25 Juni 2026.

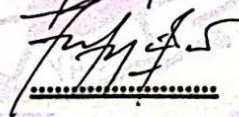
Menyetujui

Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930325 202406 2 001



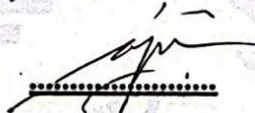
(Pembimbing I)

Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.
NPT. 212 19910320 267



(Pembimbing II)

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



(Ketua Penguji)

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP. 19920514 202203 2 007



(Penguji II)

Anita Wulansari, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19871015 202203 2005



(Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN WEBSITE WISMILAK CIGARS SEBAGAI MEDIA
DIGITAL ENGAGEMENT MENGGUNAKAN METODE RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

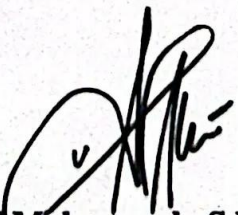
Oleh :

ZAHRAH ALIYAH RACHMAN

NPM. 22082010103

Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**


Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19810704 2021212011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Zahrah Aliyah Rachman
NPM : 22082010103
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 09 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Zahrah Aliyah Rachman

NPM. 22082010103

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Zahrah Aliyah Rachman / 22082010103

Judul Skripsi : Rancang Bangun Website Wismilak Cigars
Sebagai Media *Digital Engagement* Menggunakan
Metode *Rapid Application Development* (RAD)

Dosen Pembimbing : 1. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
2. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.

Wismilak Cigars merupakan salah satu *brand* cerutu premium yang membutuhkan media digital untuk mendukung penyampaian informasi, pengelolaan *event*, layanan pelanggan, serta interaksi dengan pengguna. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, website Wismilak Cigars sebelumnya masih bersifat informatif dan belum sepenuhnya mendukung aktivitas *digital engagement* secara terintegrasi. Pengelolaan konten, publikasi *event*, pendaftaran *event*, layanan komunikasi pelanggan, serta evaluasi aktivitas pengguna masih belum terpusat sehingga dapat menyebabkan keterlambatan pembaruan informasi, pencatatan data yang kurang rapi, dan kesulitan dalam memantau keterlibatan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website Wismilak Cigars sebagai media *digital engagement* yang mampu mengintegrasikan proses pengelolaan informasi, *event*, komunikasi, dan evaluasi pengguna dalam satu *platform* berbasis website. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD) dengan tahapan *requirement planning*, *RAD design workshop*, dan *implementation*. Sistem dikembangkan menggunakan *framework* Laravel dan *database* MySQL. Perancangan sistem dilakukan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), perancangan basis data, serta desain antarmuka. Website yang dibangun memiliki fitur utama berupa pengelolaan *event*, pendaftaran dan pembayaran *event*, *live chat*, *feedback*, poin dan *reward*, produk, *outlet*, *pressroom*, serta *dashboard* untuk Admin, Manager, Partner, dan Customer. Pengujian dilakukan menggunakan *Black Box Testing* terhadap 150 skenario pengujian fungsional dan non-fungsional, serta *User Acceptance Testing* (UAT). Hasil *Black Box Testing* menunjukkan seluruh skenario memperoleh status sukses. Hasil UAT memperoleh nilai 92,4% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, website Wismilak Cigars dapat mendukung pengelolaan informasi, *event*, layanan komunikasi, dan aktivitas *digital engagement* secara lebih terarah, terpusat, dan terintegrasi.

Kata kunci: *Digital Engagement*, Wismilak Cigars, *Rapid Application Development*, Laravel, *User Acceptance Testing*

ABSTRACT

Student Name / NPM : Zahrah Aliyah Rachman / 22082010103

Thesis Title : *Design and Construction of the Wismilak Cigars Website as a Digital Engagement Media Using the Rapid Application Development (RAD) Method*

Advisor : 1. Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom.
2. Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom.

Wismilak Cigars is a premium cigar brand that requires digital media to support information delivery, event management, customer service, and user interaction. Based on observations and interviews, the Wismilak Cigars website was mainly informative and had not fully supported integrated digital engagement activities. Content management, event publication, event registration, customer communication services, and user activity evaluation were not centralized, which could cause delays in information updates, less organized data recording, and difficulties in monitoring user engagement. This research aims to design and develop the Wismilak Cigars website as a digital engagement medium that integrates information management, events, communication, and user evaluation into one web-based platform. The development method used is Rapid Application Development (RAD), consisting of requirement planning, RAD design workshop, and implementation stages. The system was developed using the Laravel framework and MySQL database. The design was carried out using Unified Modeling Language (UML), database design, and interface design. The developed website provides features, including event management, event registration and payment, live chat, feedback, points and rewards, vouchers, products, outlets, pressroom, gallery, and dashboards for Admin, Manager, Partner, and Customer roles. Testing was conducted using Black Box Testing on 150 functional and non-functional test scenarios, as well as User Acceptance Testing (UAT). The Black Box Testing results showed that all scenarios achieved successful status. The UAT result obtained a score of 92.4%, categorized as very good. Therefore, the Wismilak Cigars website can support the management of information, events, communication services, and digital engagement activities in a more structured, centralized, and integrated manner.

Keywords: *Digital Engagement, Wismilak Cigars, Rapid Application Development, Laravel, User Acceptance Testing*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Rancang Bangun Website Wismilak Cigars sebagai Media *Digital Engagement* Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD)” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam proses penyusunannya, penulis mendapatkan banyak bantuan berupa bimbingan, arahan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan penuh rasa hormat menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua, adik, dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, semangat, serta motivasi yang tiada henti. Segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan menjadi sumber kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini
2. Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom., M.Kom. dan Ibu Seftin Fitri Ana Wati, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi sekaligus dosen wali, serta seluruh dosen dan staff Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu, arahan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
4. Kepada pihak Wismilak, khususnya Wismilak Cigars dan Partner, yang telah memberikan kesempatan, bantuan, serta dukungan kepada penulis dalam proses pengumpulan data dan penyusunan skripsi ini.
5. Kepada “Pecinta Alam dan Isinya”, yaitu Nanda Salma Zhafira, Aliyyah Nabiilah Farahdita, Aliya Zhafira Wastuyana, Shafira Ramadiani Herliza, Awidya Chandradewi, Baiq Laila Alfila, dan Shalsabila Titanie Harianto, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, canda tawa, serta semua kenangan yang

telah dilalui bersama.

6. Kepada Marisca selaku teman pertama penulis di perkuliahan, serta Firza, Aliyyah, Nanda, dan Fahryan yang telah menemani penulis selama masa perkuliahan, menjadi teman sekelompok dalam berbagai tugas, serta selalu memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Kepada “Minion” yaitu Marisca, Hana, Cynthia, Fidyah, Icha, Puti, Fina, dan Nadiyah yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama masa perkuliahan. Terima kasih atas waktu, cerita, bantuan, dan kehadiran yang membuat proses perkuliahan menjadi lebih berkesan.
8. Kepada Alya, teman-teman organisasi, teman angkatan, serta seluruh teman perkuliahan yang penulis temui selama masa studi yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan ini dan memberikan banyak pengalaman berharga bagi penulis.
9. Kepada Ian, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama perkuliahan hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena selalu hadir dalam setiap suka dan duka, menjadi tempat pulang untuk bercerita, serta tidak pernah lelah memberikan semangat, perhatian, dan kesabaran di setiap proses yang penulis lalui. Terima kasih karena pernah menjadi rumah dan salah satu alasan penulis mampu terus bertahan serta melangkah hingga akhirnya berhasil menyelesaikan perjalanan ini.
10. Terakhir, kepada diri sendiri yang telah bertahan sejauh ini. Terima kasih sudah tetap kuat meskipun banyak proses yang terasa berat, banyak lelah yang dipendam, dan banyak hal yang tidak selalu bisa diceritakan. Terima kasih karena tetap memilih melangkah hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya Sistem Informasi.

Surabaya, 12 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Dasar Teori	9
2.1.1. Gambaran Umum Organisasi	9
2.1.2. Sistem Informasi.....	11
2.1.3. <i>Media Digital Engagement</i>	12
2.1.4. <i>Event Management System</i>	12
2.1.5. Sistem <i>Live Chat</i>	13
2.1.6. Website	13
2.1.7. SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>).....	14
2.1.8. Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	14
2.1.9. <i>Unified Model Language</i> (UML).....	16
2.1.10. Perancangan <i>Database</i>	19
2.1.11. Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
2.1.12. Desain Antarmuka	21

2.1.13. <i>Framework</i> Laravel.....	22
2.1.14. Midtrans	23
2.1.15. <i>Black Box Testing</i>	23
2.1.16. <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	24
2.2. Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1. Pengumpulan Data	32
3.1.1. Studi Literatur	32
3.1.2. Wawancara.....	32
3.1.3. Observasi.....	32
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	33
3.2.1. <i>Requirement Planning</i>	33
3.2.2. <i>Workshop Design RAD</i>	34
3.2.3. <i>Implementation</i>	36
3.3. Kesimpulan dan Saran	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1. <i>Requirement Planning</i>	37
4.1.1. Identifikasi Proses Lama	37
4.1.2. Analisis Permasalahan	39
4.1.3. Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	40
4.2. <i>Workshop Design RAD</i>	49
4.2.1. <i>Workshop Design RAD</i> Iterasi Pertama	49
4.2.2. <i>Workshop Design RAD</i> Iterasi Kedua	104
4.2.3. Membangun Sistem.....	122
4.3 <i>Implementation</i>	146
4.3.1. Pengenalan Sistem	146
4.3.2. <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	147
BAB V PENUTUP	149
5.1. Kesimpulan	149
5.2. Saran	150
DAFTAR PUSTAKA.....	151
LAMPIRAN	157

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 2. 3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2. 5 Komponen <i>Conceptual Data Model</i>	19
Tabel 2.6 Komponen <i>Physical Data Model</i>	20
Tabel 2.7 Bobot Nilai Jawaban UAT	25
Tabel 2. 8 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 4. 1 Perbandingan dan Solusi Sistem Saat Ini.....	40
Tabel 4. 2 Kebutuhan Sistem Usulan	40
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsionalitas Admin.....	41
Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional <i>Customer</i>	43
Tabel 4. 5 Kebutuhan Fungsional Partner.....	44
Tabel 4. 6 Kebutuhan Fungsional <i>Manager</i>	44
Tabel 4. 7 Kebutuhan Non-Fungsional	45
Tabel 4. 8 Pengujian Halaman Verifikasi Usia.....	137
Tabel 4. 9 Pengujian Halaman Autentikasi.....	137
Tabel 4. 10 Pengujian Halaman Publik.....	138
Tabel 4. 11 Pengujian <i>Dashboard Customer</i>	139
Tabel 4. 12 Pengujian Fitur <i>Customer</i>	140
Tabel 4. 13 Pengujian Fitur Partner	141
Tabel 4. 14 Pengujian Fitur <i>Dashboard</i> dan Pengelolaan <i>Event Admin</i>	142
Tabel 4. 15 Pengujian Fitur <i>Manager</i>	143
Tabel 4. 16 Pengujian Aspek Kinerja (<i>Performance</i>).....	144
Tabel 4. 17 Pengujian Aspek Kemudahan Penggunaan (<i>Usability</i>)	145
Tabel 4. 18 Pengujian Aspek Keamanan (<i>Security</i>).....	146
Tabel 4. 19 Pertanyaan <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)	147
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gedung Graha Wismilak.....	9
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi di PT Wismilak Inti Makmur tbk.....	10
Gambar 2. 3 Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i> [23]	15
Gambar 2. 4 Arsitektur MVC [31].....	22
Gambar 3. 1 Alur Metode Penelitian	31
Gambar 4. 1 Alur Pendaftaran <i>Event</i> Saat Ini	38
Gambar 4. 2 Alur Layanan Chat Saat Ini.....	39
Gambar 4. 3 Alur Pendaftaran <i>Event</i> yang Diusulkan	46
Gambar 4. 4 Alur <i>Feedback</i> dan Poin yang Diusulkan.....	47
Gambar 4. 5 Alur <i>Live Chat</i> yang Diusulkan.....	48
Gambar 4. 6 Use Case Diagram Website Wismilak Cigars.....	50
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Login</i>	51
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Melihat Notifikasi.....	51
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i> Admin.....	52
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Pengajuan <i>Event</i>	52
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Peserta <i>Event</i>	53
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Feedback Event</i>	53
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Event</i>	54
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Chat	55
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Melihat Poin Customer	55
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Pressroom</i>	56
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Produk	57
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pengguna	58
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Outlet</i>	59
Gambar 4. 20 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Reward</i>	60
Gambar 4. 21 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i> Partner	61
Gambar 4. 22 <i>Activity Diagram</i> Melihat Peserta <i>Event</i>	61
Gambar 4. 23 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Tiket Peserta <i>Event</i>	62
Gambar 4. 24 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Event</i> Partner	63
Gambar 4. 25 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i> Manager.....	64

Gambar 4. 26 <i>Activity Diagram Download Laporan Transaksi</i>	64
Gambar 4. 27 <i>Activity Diagram Download Laporan Reward</i>	65
Gambar 4. 28 <i>Activity Diagram Download Laporan Feedback</i>	65
Gambar 4. 29 <i>Activity Diagram Download Laporan Event</i>	66
Gambar 4. 30 <i>Activity Diagram Melihat Dashboard Customer</i>	66
Gambar 4. 31 <i>Activity Diagram Melakukan Registrasi</i>	67
Gambar 4. 32 <i>Activity Diagram Melihat Produk</i>	68
Gambar 4. 33 <i>Activity Diagram Melihat Outlet</i>	68
Gambar 4. 34 <i>Activity Diagram Melihat Pressroom</i>	69
Gambar 4. 35 <i>Activity Diagram Melihat Event</i>	69
Gambar 4. 36 <i>Activity Diagram Melakukan Live Chat</i>	70
Gambar 4. 37 <i>Activity Diagram Melakukan Pendaftaran Event</i>	71
Gambar 4. 38 <i>Activity Diagram Melihat Poin</i>	71
Gambar 4. 39 <i>Activity Diagram Menukarkan Poin</i>	72
Gambar 4. 40 <i>Activity Diagram Memberi Feedback Event</i>	72
Gambar 4. 41 <i>Activity Diagram Melihat Riwayat Event</i>	73
Gambar 4. 42 <i>Activity Diagram Melihat Riwayat Feedback</i>	73
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram Login</i>	74
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram Melihat Notifikasi</i>	74
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram Verifikasi Pengajuan Event</i>	75
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram Mengelola Chat</i>	75
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram Mengelola Peserta Event</i>	76
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram Melihat Feedback Event</i>	76
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram Mengelola Event</i>	77
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram Melihat Poin Customer</i>	78
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram Melihat Dashboard Partner</i>	79
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram Verifikasi Tiket Peserta Event</i>	79
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram Melihat Data Peserta Event Partner</i>	80
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram Mengelola Event Partner</i>	80
Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram Melihat Dashboard Manager</i>	81
Gambar 4. 56 <i>Sequence Diagram Download Laporan Transaksi</i>	81
Gambar 4. 57 <i>Sequence Diagram Download Laporan Reward dan Poin</i>	82

Gambar 4. 58 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan <i>Feedback</i>	82
Gambar 4. 59 <i>Sequence Diagram</i> Download Laporan Event	82
Gambar 4. 60 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i> Customer	83
Gambar 4. 61 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Customer	83
Gambar 4. 62 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Event	84
Gambar 4. 63 <i>Sequence Diagram</i> Mendaftar Event	84
Gambar 4. 64 <i>Sequence Diagram</i> Menukar Poin	85
Gambar 4. 65 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan <i>Live Chat</i>	85
Gambar 4. 66 <i>Sequence Diagram</i> Memberikan <i>Feedback Event</i>	86
Gambar 4. 67 <i>Class Diagram</i> Website Wismilak Cigar	87
Gambar 4. 68 CDM Website Wismilak Cigar	88
Gambar 4. 69 PDM Website Wismilak Cigar	89
Gambar 4. 70 Desain Halaman <i>Login</i>	89
Gambar 4. 71 Desain Halaman Notifikasi	90
Gambar 4. 72 Desain Halaman <i>Dashboard</i> Admin	90
Gambar 4. 73 Desain Halaman Verifikasi Pengajuan Event	91
Gambar 4. 74 Desain Halaman Mengelola Peserta Event	91
Gambar 4. 75 Desain Halaman Mengelola Event	91
Gambar 4. 76 Desain Halaman Mengelola Chat	92
Gambar 4. 77 Desain Halaman Mengelola Poin Customer	92
Gambar 4. 78 Desain Halaman Melihat <i>Feedback Event</i>	93
Gambar 4. 79 Desain Halaman Melihat <i>Dashboard</i> Partner	94
Gambar 4. 80 Desain Halaman Mengelola Event Partner	94
Gambar 4. 81 Desain Halaman Verifikasi Tiket Peserta Event	94
Gambar 4. 82 Desain Halaman Melihat Peserta Event	95
Gambar 4. 83 Desain Halaman Melihat <i>Dashboard</i> Manager	95
Gambar 4. 84 Desain Halaman <i>Download</i> Laporan Transaksi	96
Gambar 4. 85 Desain Halaman <i>Download</i> Laporan <i>Reward</i>	96
Gambar 4. 86 Desain Halaman <i>Download</i> Laporan <i>Feedback</i>	96
Gambar 4. 87 Desain Halaman <i>Download</i> Laporan Event	97
Gambar 4. 88 Desain Halaman Melihat <i>Outlet</i>	98
Gambar 4. 89 Desain Halaman Melakukan Registrasi	98

Gambar 4. 90 Desain Halaman Melakukan <i>Live Chat</i>	99
Gambar 4. 91 Desain Halaman Melihat <i>Dashboard</i> Customer	99
Gambar 4. 92 Desain Halaman Melakukan Pendaftaran Event	100
Gambar 4. 93 Desain Halaman Memberi <i>Feedback</i> Event	100
Gambar 4. 94 Desain Halaman Menukarkan Poin	101
Gambar 4. 95 Desain Halaman Melihat Riwayat Event.....	101
Gambar 4. 96 Desain Halaman Melihat Riwayat <i>Feedback</i>	101
Gambar 4. 97 <i>Prototype</i> Website Wismilak Cigars	102
Gambar 4. 98 Tampilan Pengujian Maze	102
Gambar 4. 99 Form Evaluasi <i>Prototype</i>	103
Gambar 4. 100 <i>Use Case</i> Iterasi Website Wismilak Cigars	105
Gambar 4. 101 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Konten Instagram.....	106
Gambar 4. 102 <i>Activity Diagram</i> Mengajukan <i>Media Inquiry</i>	107
Gambar 4. 103 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Media Inquiry</i>	107
Gambar 4. 104 <i>Activity Diagram</i> Melihat Detail Peserta Event	108
Gambar 4. 105 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Feedback</i> Event Partner.....	108
Gambar 4. 106 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Topik Chat	109
Gambar 4. 107 <i>Activity Diagram</i> Download Laporan Partner	110
Gambar 4. 108 <i>Activity Diagram</i> Download Laporan Website.....	110
Gambar 4. 109 <i>Activity Diagram</i> Mengajukan Ulang Event	111
Gambar 4. 110 <i>Activity Diagram</i> Reset Password	111
Gambar 4. 111 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan <i>Media Inquiry</i>	112
Gambar 4. 112 <i>Sequence Diagram</i> Download Laporan Partner	112
Gambar 4. 113 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Media Inquiry</i>	113
Gambar 4. 114 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Detail Peserta Event.....	113
Gambar 4. 115 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Feedback</i> Event Partner.....	114
Gambar 4. 116 <i>Sequence Diagram</i> Download Laporan Website.....	114
Gambar 4. 117 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Ulang Event.....	114
Gambar 4. 118 <i>Sequence Diagram</i> Reset Password	115
Gambar 4. 119 <i>Class Diagram</i> Iterasi Website Wismilak Cigars.....	116
Gambar 4. 120 <i>Conceptual Data Model</i> Iterasi.....	117
Gambar 4. 121 <i>Physical Data Model</i> Iterasi	118

Gambar 4. 122 Halaman Reset Password	118
Gambar 4. 123 Desain Halaman Mengelola Konten Instagram	119
Gambar 4. 124 Desain Halaman Mengajukan <i>Media Inquiry</i>	119
Gambar 4. 125 Desain Halaman Mengelola <i>Media Inquiry</i>	119
Gambar 4. 126 Desain Halaman Melihat Detail Peserta Event	120
Gambar 4. 127 Desain Halaman Mengajukan Ulang Event	120
Gambar 4. 128 Desain Halaman Melihat <i>Feedback</i> Event Partner	120
Gambar 4. 129 Desain Halaman Mengelola Topik Chat	121
Gambar 4. 130 Desain Halaman <i>Download</i> Laporan Website	121
Gambar 4. 131 Desain Halaman <i>Download</i> Laporan Partner	121
Gambar 4. 132 Tampilan Verifikasi Usia	122
Gambar 4. 133 Kode Program Verifikasi Usia	122
Gambar 4. 134 Tampilan Daftar Event	123
Gambar 4. 135 Kode Program Daftar Event	123
Gambar 4. 136 Tampilan Halaman <i>Login</i>	123
Gambar 4. 137 Kode Program Halaman <i>Login</i>	124
Gambar 4. 138 Tampilan <i>Dashboard</i> Admin	124
Gambar 4. 139 Kode Program Dashboard Admin	125
Gambar 4. 140 Tampilan Verifikasi Event Admin	125
Gambar 4. 141 Kode Program Verifikasi Event Admin	125
Gambar 4. 142 Tampilan Live Chat Admin	126
Gambar 4. 143 Kode Program <i>Live Chat</i>	126
Gambar 4. 144 Tampilan Kelola Topik <i>Live Chat</i>	126
Gambar 4. 145 Kode Program Topik <i>Live Chat</i>	127
Gambar 4. 146 Tampilan Halaman Kelola Peserta Event	127
Gambar 4. 147 Kode Program Halaman Kelola Peserta Event	127
Gambar 4. 148 Tampilan Halaman Kelola <i>Voucher</i> dan <i>Reward</i>	128
Gambar 4. 149 Kode Program Halaman Kelola <i>Voucher</i> dan <i>Reward</i>	128
Gambar 4. 150 Tampilan Pengajuan Event Partner	129
Gambar 4. 151 Kode Program Pengajuan Event Partner	129
Gambar 4. 152 Tampilan Verifikasi Event Partner	129
Gambar 4. 153 Kode Program Verifikasi Event Partner	130

Gambar 4. 154 Tampilan <i>Dashboard</i> Manager	130
Gambar 4. 155 Kode Program <i>Dashboard</i> Manager.....	131
Gambar 4. 156 Tampilan Laporan Transaksi Manager	131
Gambar 4. 157 Kode Program Laporan Transaksi	131
Gambar 4. 158 Tampilan Laporan Website Manager	132
Gambar 4. 159 Kode Program Laporan <i>Engagement</i> Website	132
Gambar 4. 160 Tampilan Registrasi Customer	132
Gambar 4. 161 Kode Program Registrasi Customer	133
Gambar 4. 162 Tampilan <i>Dashboard</i> Customer	133
Gambar 4. 163 Kode Program <i>Dashboard</i> Customer	133
Gambar 4. 164 Tampilan Tukar <i>Reward</i> Customer	134
Gambar 4. 165 Kode Program Tukar <i>Reward</i> Customer	134
Gambar 4. 166 Tampilan <i>Feedback</i> Event Customer.....	134
Gambar 4. 167 Kode Program <i>Feedback</i> Event Customer	135
Gambar 4. 168 Tampilan <i>Live Chat</i> Customer.....	135
Gambar 4. 169 Kode Program <i>Live Chat</i> Customer.....	135
Gambar 4. 170 Tampilan Pendaftaran Event Customer	136
Gambar 4. 171 Kode Program Pendaftaran Event Customer	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian Skripsi	157
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian	158
Lampiran 3. Hasil Wawancara	159
Lampiran 4. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Pressroom</i>	163
Lampiran 5. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk	164
Lampiran 6. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pengguna.....	165
Lampiran 7. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Reward</i>	166
Lampiran 8. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Outlet</i>	167
Lampiran 9. <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i> Admin	168
Lampiran 10. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Produk.....	168
Lampiran 11. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Outlet	168
Lampiran 12. <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Pressroom</i>	169
Lampiran 13. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Poin dan <i>Reward</i>	169
Lampiran 14. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat Event.....	169
Lampiran 15. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat Feedback.....	169
Lampiran 16. Desain Halaman Admin.....	170
Lampiran 17. Desain Halaman Customer	171
Lampiran 18. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Konten Instagram.....	172
Lampiran 19. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Topik Chat	173
Lampiran 20. Tampilan dan Potongan <i>Source Code</i> <i>Reset Password</i>	173
Lampiran 21. Tampilan dan Potongan Kode Halaman Daftar Produk	174
Lampiran 23. Tampilan dan Potongan Kode Halaman Outlet.....	174
Lampiran 24. Tampilan dan Potongan Kode Halaman Detail Outlet	174
Lampiran 25. Tampilan dan Potongan Kode Halaman <i>Pressroom</i>	174
Lampiran 26. Tampilan dan Potongan Kode Mengisi <i>Media Inquiry</i>	175
Lampiran 27. Tampilan dan Potongan Kode Halaman Admin.....	175
Lampiran 28. Tampilan dan Potongan Kode Halaman Partner	179
Lampiran 29. Tampilan dan Potongan Kode Halaman Manager.....	181
Lampiran 30. Tampilan dan Potongan Kode Halaman Customer	183
Lampiran 31. Tabel Pengujian Kelola Produk dan <i>Pressroom</i>	185

Lampiran 32. Tabel Pengujian Kelola Outlet.....	185
Lampiran 33. Tabel Pengujian Kelola User	185
Lampiran 34. Tabel Pengujian Fitur Pengelolaan Admin	185
Lampiran 35. Tabel Pengujian Otorisasi dan Keamanan	186
Lampiran 36. Dokumentasi Pengenalan Sistem.....	187
Lampiran 37. Surat Validasi Pengujian UAT.....	188