



SKRIPSI

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SENI DAN GALERI DIGITAL MENGGUNAKAN *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (STUDI KASUS: SURVIVE! GARAGE)

FAHRYAN PUTRA RAMADI

NPM 22082010189

DOSEN PEMBIMBING

Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, S.T., M.T.

Abdul Rezha Efrat Najaf, 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 SISTEM INFORMASI SENI DAN GALERI DIGITAL MENGGUNAKAN *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (STUDI KASUS: SURVIVE! GARAGE)

Oleh :

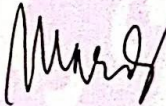
FAHRYAN PUTRA RAMADI

NPM. 22082010189

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 26 Juni 2026.

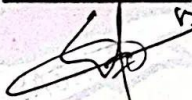
Menyetujui

Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, S.T., M.T.
NIP. 19700619 202121 1 009


.....

(Pembimbing I)

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940929 202203 1 008


.....

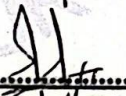
(Pembimbing II)

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


.....

(Ketua Penguji)

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


.....

(Penguji II)

Iqbal Ramadhani Mukhlis, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19930305 202406 1 002


.....

(Penguji III)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



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

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SENI DAN GALERI DIGITAL MENGGUNAKAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (STUDI KASUS: SURVIVE! GARAGE)

Oleh :

FAHRYAN PUTRA RAMADI

NPM. 22082010189

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 : Fahryan Putra Ramadi
NPM : 22082010189
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,



Fahryan Putra Ramadi

NPM. 22082010189

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Fahryan Putra Ramadi / 22082010189

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Seni dan Galeri Digital Menggunakan *Rapid Application Development* (Studi Kasus: Survive! Garage)

Dosen Pembimbing : 1. Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, S.T., M.T.
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

Transformasi digital mendorong ruang seni untuk mengelola karya, pameran, dan interaksi dengan pengunjung melalui *platform* yang lebih terstruktur dan mudah diakses. Survive! Garage sebagai ruang seni alternatif di Yogyakarta masih menghadapi kendala operasional karena pendataan karya, pengajuan *open call*, publikasi *event*, pendaftaran *event*, *inquiry* karya, dan dokumentasi informasi masih dilakukan secara manual. Kondisi tersebut berdampak pada pengelolaan data, penyampaian informasi, serta akses publik terhadap aktivitas seni. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi seni dan galeri digital berbasis *website* pada Survive! Garage menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* yang terdiri dari tahap *requirement planning*, *design workshop*, dan *implementation*. Sistem dikembangkan untuk tiga *role* pengguna, yaitu admin, seniman, dan customer. Fitur yang disediakan mencakup pengelolaan karya seni, pengajuan dan kurasi *open call*, katalog karya digital, *virtual exhibition*, pengelolaan *event*, pendaftaran dan tiket *event*, proses pembayaran, *inquiry* karya, notifikasi, *check-in event*, pengelolaan konten *website*, serta laporan. Pengujian sistem dilakukan menggunakan *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing (UAT)*. *Black Box Testing* mencakup 95 skenario untuk kebutuhan fungsional dan non-fungsional pada aspek *quality*, *performance*, dan *security*, dengan seluruh skenario memperoleh status sukses. UAT dilakukan kepada 12 responden menggunakan 10 pernyataan skala *Likert* dan memperoleh skor 561 dari 600 atau 93,5% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* Survive! Garage layak digunakan untuk mendukung pengelolaan karya, *event*, *open call*, *inquiry*, dan galeri digital secara lebih optimal, terintegrasi, dan mudah diakses.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Galeri Digital, Seni, *Rapid Application Development*, Survive! Garage

ABSTRACT

Student Name / NPM : Fahryan Putra Ramadi / 22082010189

Thesis Title : *Design and Development of an Art Information System and Digital Gallery Using the Rapid Application Development Method (Case Study: Survive! Garage)*

Advisor : 1. Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, S.T., M.T.
2. Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom.

Digital transformation has encouraged art spaces to manage artworks, exhibitions, and visitor interactions through more organized and accessible digital platforms. Survive! Garage, an alternative art space in Yogyakarta, still faces several operational limitations because artwork documentation, open call submissions, event publication, registration, and artwork inquiries are partly managed manually. These conditions affect data organization, information distribution, and public access to art activities. This research aims to design and develop a web-based art information system and digital gallery for Survive! Garage using the Rapid Application Development (RAD) method, which consists of requirement planning, design workshop, and implementation. The system supports three user roles: admin, artist, and customer. It provides integrated features for artwork management, open call submission and curation, digital artwork catalogs, virtual exhibitions, event management, event registration and ticketing, payment processing, artwork inquiry, notifications, event check-in, website content management, and reporting. The system was tested through Black Box Testing and User Acceptance Testing (UAT). Black Box Testing included 95 scenarios for functional and non-functional scenarios covering quality, performance, and security aspects; all scenarios were completed successfully. UAT involved 12 respondents using 10 Likert-scale statements and produced a score of 561 out of 600, equivalent to 93.5%, which falls into the very good category. The results indicate that the developed website is feasible for supporting the management of artworks, events, open calls, inquiries, and digital galleries in a more effective, integrated, and accessible manner.

Keywords: Information System, Digital Gallery, Art, Rapid Application Development, Survive! Garage

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Seni dan Galeri Digital Menggunakan *Rapid Application Development* (Studi Kasus: Survive! Garage)”. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, doa, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, semangat, serta motivasi dalam setiap proses yang penulis jalani. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan kepercayaan yang tidak pernah putus kepada penulis. Setiap doa dan dukungan yang diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, S.T., M.T. dan Bapak Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, perhatian, arahan, masukan, serta bimbingan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung.
3. Bapak Dhian Satria Yudha Kartika, S.Kom., M.Kom. selaku dosen wali, Ibu Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi, serta seluruh dosen dan staff Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta bantuan selama penulis menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
4. Pihak Survive! Garage, khususnya Mas Bayu, Kak Jihan, serta para seniman lainnya yang telah bersedia memberikan kesempatan, informasi, bantuan, dan dukungan kepada penulis dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
5. Kepada teman-teman Galaksi, KDRT, serta seluruh teman-teman penulis

yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan. Terima kasih atas setiap kebersamaan, dukungan, bantuan, motivasi, serta tawa yang telah mengiringi langkah penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Kehadiran kalian menjadi tempat berbagi cerita, bertukar pikiran, dan saling menguatkan dalam menghadapi berbagai tantangan selama perkuliahan. Semoga tali silaturahmi yang telah terjalin tetap terjaga, serta semoga kita semua senantiasa diberikan kemudahan dalam meraih cita-cita dan kesuksesan di masa yang akan datang.

6. Kepada Z (NPM 22082010103), terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang akan selalu penulis kenang. Terima kasih karena tidak hanya hadir di saat penulis tersenyum, tetapi juga memilih tetap bertahan ketika penulis dipenuhi rasa lelah, cemas, dan hampir menyerah. Terima kasih telah menjadi alasan bagi penulis untuk kembali bangkit setiap kali merasa tidak mampu melangkah. Setiap doa, dukungan, pelukan, perhatian, dan kata-kata sederhana yang kamu berikan memiliki arti yang jauh lebih besar daripada yang mungkin pernah kamu sadari. Jika suatu hari nanti skripsi ini hanya menjadi satu bab kecil dalam hidup penulis, semoga namamu tetap menjadi salah satu bagian terindah yang pernah mengiringi perjuangan ini. Terima kasih telah berjalan bersama hingga titik ini. Semoga langkah yang kita tempuh hari ini menjadi awal dari perjalanan panjang yang kelak kita lanjutkan bersama.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima dengan terbuka segala kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi sederhana dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang 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 GAMBAR	xix
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.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Dasar Teori	9
2.1.1 Gambaran Umum Organisasi.....	9
2.1.2 Sistem Informasi.....	10
2.1.3 Website.....	11
2.1.4 SDLC (<i>System Development Life Cycle</i>)	11
2.1.5 Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).....	12
2.1.6 <i>Unified Model Language</i> (UML).....	13
2.1.7 Pemodelan Basis Data	17
2.1.8 Analisis Kebutuhan Sistem	19
2.1.9 <i>Mockup</i>	20
2.1.10 <i>Framework</i> Laravel	20
2.1.11 Tailwind CSS.....	22

2.1.12	Three.js.....	22
2.1.13	Midtrans.....	22
2.1.14	<i>Black Box Testing</i>	23
2.1.15	<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	Requirement Planning.....	33
3.2.2	<i>System Design Planning</i>	34
3.2.3	<i>Build The System</i>	36
3.2.4	<i>Implementation</i>	37
3.3	Kesimpulan dan Saran	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1.	<i>Requirement Planning</i>	39
4.2.	<i>Workshop Design RAD</i>	50
4.2.1.	<i>System Design Planning</i> Iterasi 1	51
4.2.2.	<i>Build The System</i> Iterasi 1.....	106
4.2.3.	<i>System Design Planning</i> Iterasi 2	109
4.2.4.	<i>Build the System</i> Iterasi 2.....	130
4.3.	Implementation	146
4.3.1.	Mengenalkan Sistem Baru	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		155

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.2. Simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2.5 Komponen <i>Conceptual Data Model</i> (CDM)	18
Tabel 2.6 Komponen <i>Physical Data Model</i> (PDM).....	19
Tabel 2.7 Bobot Nilai Jawaban UAT	24
Tabel 2.8 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4.1 Permasalahan dan Solusi Sistem Saat Ini	42
Tabel 4.2 Kebutuhan Sistem Usulan.....	43
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsionalitas Admin.....	47
Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsionalitas Seniman.....	48
Tabel 4.5 Kebutuhan Fungsionalitas Customer	49
Tabel 4.6 Kebutuhan Non-Fungsional Sistem	50
Tabel 4.7 Pengujian Fungsionalitas <i>Customer</i>	137
Tabel 4.8 Pengujian Fungsionalitas Seniman	141
Tabel 4.9 Pengujian Fungsionalitas Admin	142
Tabel 4.10 Pengujian Aspek Kualitas Penggunaan (<i>Quality</i>).....	145
Tabel 4.11 Pengujian Aspek Performa (<i>Performance</i>)	145
Tabel 4.12 Pengujian Aspek Keamanan (<i>Security</i>).....	146
Tabel 4.13 Pertanyaan <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)	147
Tabel 4.14 Hasil Pengujian <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Survive! Garage	9
Gambar 2.2 Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	12
Gambar 2.3 MVC <i>Framework</i> Laravel [25]	21
Gambar 3.1 Metode Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Alur <i>Event</i> Saat Ini	40
Gambar 4.2 Alur Pengumpulan Karya Saat Ini	41
Gambar 4.3 Alur Galeri Digital yang Diusulkan	44
Gambar 4.4 Alur <i>Inquiry</i> Karya yang Diusulkan.....	45
Gambar 4.5 Alur Event yang Diusulkan	46
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i>	52
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Login</i>	53
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Reset Password</i>	53
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Dashboard Admin	54
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Melihat Peserta <i>Event</i>	54
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Kurasi Karya <i>Open Call</i>	55
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Menanggapi <i>Inquiry</i>	55
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Karya Seni	56
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Event</i>	57
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Exhibition</i>	58
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pengguna	59
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Berita	60
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Halaman Website.....	61
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram Download</i> Laporan <i>Event</i>	62
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Download</i> Laporan Karya	62
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram Download</i> Laporan <i>Open Call</i>	63
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Melihat Dashboard Seniman	63
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Registrasi Seniman	64
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Profil Seniman	64
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Mengajukan Karya <i>Open Call</i>	65
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Karya Seniman	66

Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Menanggapi <i>Inquiry</i> Seniman	67
Gambar 4.28 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Registrasi Customer	67
Gambar 4.29 <i>Activity Diagram</i> Melihat Halaman Website.....	68
Gambar 4.30 <i>Activity Diagram</i> Melihat Berita	68
Gambar 4.31 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Event</i>	69
Gambar 4.32 <i>Activity Diagram</i> Melihat Katalog Karya.....	69
Gambar 4.33 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Exhibition</i>	70
Gambar 4.34 <i>Activity Diagram</i> Melihat Seniman	70
Gambar 4.35 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Profil Customer.....	71
Gambar 4.36 <i>Activity Diagram</i> Mengajukan <i>Inquiry</i> Karya	71
Gambar 4.37 <i>Activity Diagram</i> Mendaftar <i>Event</i>	72
Gambar 4.38 <i>Activity Diagram</i> Melihat Riwayat <i>Event</i>	73
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Login	73
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Reset Password	74
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i> Admin	74
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Menanggapi <i>Inquiry</i>	75
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Peserta <i>Event</i>	75
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Kurasi Karya <i>Open Call</i>	76
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Karya Seni.....	77
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Event</i>	78
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Exhibition</i>	79
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Halaman Website	79
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Download Laporan <i>Event</i>	80
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Download Laporan Karya	80
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Download Laporan <i>Open Call</i>	80
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pengguna.....	81
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Berita	82
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Registrasi Seniman.....	83
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Dashboard</i> Seniman	83
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Karya <i>Open Call</i>	84
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Menanggapi <i>Inquiry</i> Seniman	84
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Karya Seniman	85

Gambar 4.59 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Profil Seniman	86
Gambar 4.60 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Registrasi Customer.....	86
Gambar 4.61 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Halaman Website	87
Gambar 4.62 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Berita	87
Gambar 4.63 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Event.....	88
Gambar 4.64 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Katalog Karya	88
Gambar 4.65 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Exhibition</i>	89
Gambar 4.66 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Seniman.....	89
Gambar 4.67 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Profil Customer.....	90
Gambar 4.68 <i>Sequence Diagram</i> Mendaftar <i>Event</i>	90
Gambar 4.69 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan <i>Inquiry</i> Karya.....	91
Gambar 4.70 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat <i>Event</i>	91
Gambar 4.71 <i>Class Diagram</i> Website Survive Garage	92
Gambar 4.72 <i>Conceptual Data Model</i> Website Survive Garage	93
Gambar 4.73 <i>Physical Data Model</i> Website Survive Garage.....	94
Gambar 4.74 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	94
Gambar 4.75 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Reset Password</i>	95
Gambar 4.76 <i>Wireframe</i> Halaman Dashboard Admin.....	95
Gambar 4.77 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola <i>Open Call</i>	95
Gambar 4.78 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola Karya Seni	96
Gambar 4.79 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola <i>Event</i>	96
Gambar 4.80 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola <i>Exhibition</i>	96
Gambar 4.81 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola Peserta <i>Event</i>	97
Gambar 4.82 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola Pengguna	97
Gambar 4.83 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola Berita	97
Gambar 4.84 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola Website	98
Gambar 4.85 <i>Wireframe</i> Halaman Menanggapi <i>Inquiry</i> Admin	98
Gambar 4.86 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Download</i> Laporan <i>Event</i>	98
Gambar 4.87 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Download</i> Laporan Karya.....	99
Gambar 4.88 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Download</i> Laporan <i>Open Call</i>	99
Gambar 4.89 <i>Wireframe</i> Halaman Melihat Dashboard Seniman	99
Gambar 4.90 <i>Wireframe</i> Halaman Melakukan Registrasi Seniman	100

Gambar 4.91 <i>Wireframe</i> Halaman Mengajukan Karya Open Call.....	100
Gambar 4.92 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola Karya Seniman.....	101
Gambar 4.93 <i>Wireframe</i> Halaman Menanggapi <i>Inquiry</i> Seniman.....	101
Gambar 4.94 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola Profil Seniman	101
Gambar 4.95 <i>Wireframe</i> Halaman Melakukan Registrasi Customer	102
Gambar 4.96 <i>Wireframe</i> Halaman Melihat Halaman Website.....	102
Gambar 4.97 <i>Wireframe</i> Halaman Melihat Berita.....	102
Gambar 4.98 <i>Wireframe</i> Halaman Melihat <i>Event</i>	103
Gambar 4.99 <i>Wireframe</i> Halaman Melihat Katalog Karya.....	103
Gambar 4.100 <i>Wireframe</i> Halaman Melihat Exhibition	104
Gambar 4.101 <i>Wireframe</i> Halaman Melihat Seniman	104
Gambar 4.102 <i>Wireframe</i> Halaman Mengelola Profil Customer	104
Gambar 4.103 <i>Wireframe</i> Halaman Mendaftar <i>Event</i>	105
Gambar 4.104 <i>Wireframe</i> Halaman Mengajukan <i>Inquiry</i> Karya	105
Gambar 4.105 <i>Wireframe</i> Halaman Melihat Riwayat <i>Event</i>	105
Gambar 4.106 <i>Prototype</i> Halaman Admin Iterasi 1	106
Gambar 4.107 <i>Prototype</i> Halaman Seniman Iterasi 1	107
Gambar 4.108 <i>Prototype</i> Halaman Customer Iterasi 1.....	107
Gambar 4.109 Tampilan Pengujian Maze	108
Gambar 4.110 Hasil Testing Maze	108
Gambar 4.111 <i>Use Case Diagram</i> Iterasi 2.....	110
Gambar 4.112 <i>Activity Diagram</i> Melihat Notifikasi	111
Gambar 4.113 <i>Activity Diagram</i> Melihat Riwayat <i>Open Call</i>	111
Gambar 4.114 <i>Activity Diagram</i> Memverifikasi Peserta Event	112
Gambar 4.115 <i>Activity Diagram</i> Download Laporan Transaksi	112
Gambar 4.116 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Konten Instagram.....	113
Gambar 4.117 <i>Activity Diagram</i> Download Laporan Seniman.....	114
Gambar 4.118 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Usage Guide</i>	114
Gambar 4.119 <i>Activity Diagram</i> Mengajukan Karya <i>Open Call</i> Iterasi	115
Gambar 4.120 <i>Activity Diagram</i> Mendaftar <i>Event</i> Iterasi.....	116
Gambar 4.121 <i>Activity Diagram</i> Mengelola <i>Exhibition</i> (Iterasi)	117
Gambar 4.122 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Notifikasi	118

Gambar 4.123 <i>Sequence Diagram</i> Memverifikasi Peserta <i>Event</i>	118
Gambar 4.124 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat <i>Open Call</i>	119
Gambar 4.125 <i>Sequence Diagram</i> Download Laporan Transaksi	119
Gambar 4.126 <i>Sequence Diagram</i> Download Laporan Seniman	119
Gambar 4.127 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Konten Instagram	120
Gambar 4.128 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Karya <i>Open Call</i>	121
Gambar 4.129 <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Usage Guide</i>	121
Gambar 4.130 <i>Sequence Diagram</i> Mendaftar <i>Event</i>	122
Gambar 4.131 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola <i>Exhibition</i>	123
Gambar 4.132 <i>Class Diagram</i> Iterasi 2	124
Gambar 4.133 <i>Conceptual Data Model</i> Iterasi 2	125
Gambar 4.134 <i>Physical Data Model</i> Iterasi 2	126
Gambar 4.135 <i>Wireframe</i> Halaman Notifikasi	126
Gambar 4.136 <i>Wireframe</i> Mengelola <i>Check-in Event</i>	127
Gambar 4.137 <i>Wireframe</i> Mengelola Konten Instagram	127
Gambar 4.138 <i>Wireframe</i> Download Laporan Transaksi	128
Gambar 4.139 <i>Wireframe</i> Download Laporan Seniman	128
Gambar 4.140 <i>Wireframe</i> Melihat Riwayat <i>Open Call</i>	128
Gambar 4.141 <i>Wireframe</i> Mengajukan Karya <i>Open Call</i>	129
Gambar 4.142 <i>Wireframe</i> Mendaftar <i>Event</i>	129
Gambar 4.143 <i>Wireframe</i> Mengelola <i>Exhibition</i>	129
Gambar 4.144 <i>Wireframe</i> Melihat <i>Usage Guide</i>	130
Gambar 4.145 <i>Source Code</i> Login	131
Gambar 4.146 <i>Source Code</i> Registrasi	131
Gambar 4.147 <i>Source Code</i> Mengelola <i>Exhibition</i>	132
Gambar 4.148 <i>Source Code</i> Review <i>Open Call</i>	132
Gambar 4.149 <i>Source Code</i> QR <i>Check-in Event</i>	133
Gambar 4.150 <i>Source Code</i> Laporan	133
Gambar 4.151 <i>Source Code</i> Manajemen Karya	134
Gambar 4.152 <i>Source Code</i> <i>Open Call Submission</i>	134
Gambar 4.153 <i>Source Code</i> Galeri Digital dan Detail Karya	135
Gambar 4.154 <i>Source Code</i> Pendaftaran <i>Event</i> dan Download Tiket	135

Gambar 4.155 <i>Source Code Virtual Exhibition</i>	136
Gambar 4.156 <i>Source Code Inquiry Karya</i>	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Skripsi	155
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian Skripsi.....	156
Lampiran 3. Hasil Wawancara	157
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara	159
Lampiran 5. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman <i>Login</i>	160
Lampiran 6. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman <i>Reset Password</i>	160
Lampiran 7. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Melihat Notifikasi.....	160
Lampiran 8. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Dashboard Admin.....	160
Lampiran 9. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Melihat <i>Usage Guide</i>	161
Lampiran 10. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Mengelola <i>Exhibition</i>	161
Lampiran 11. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mengelola dan Review <i>Open Call</i> ...	161
Lampiran 12. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Mengelola Karya Seni	162
Lampiran 13. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Mengelola <i>Event</i>	162
Lampiran 14. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Mengelola <i>Inquiry</i> Admin	163
Lampiran 15. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Mengelola Peserta <i>Event</i> ..	163
Lampiran 16. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Mengelola Pengguna	164
Lampiran 17. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Mengelola Berita	164
Lampiran 18. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mengelola Halaman Website.....	164
Lampiran 19. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mengelola <i>Check-in Event</i>	165
Lampiran 20. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mengelola Konten Instagram.....	165
Lampiran 21. Tampilan dan <i>Source Code</i> Download Laporan <i>Event</i>	165
Lampiran 22. Tampilan dan <i>Source Code</i> Download Laporan Karya.....	166
Lampiran 23. Tampilan dan <i>Source Code</i> Download Laporan <i>Open Call</i>	166
Lampiran 24. Tampilan dan <i>Source Code</i> Download Laporan Transaksi	166
Lampiran 25. Tampilan dan <i>Source Code</i> Download Laporan Seniman.....	167
Lampiran 26. Tampilan dan <i>Source Code</i> Melakukan Registrasi Seniman.....	168
Lampiran 27. Tampilan dan <i>Source Code</i> Melihat <i>Dashboard</i> Seniman	168
Lampiran 28. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mengajukan Karya <i>Open Call</i>	168
Lampiran 29. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mengelola <i>Inquiry</i> Seniman.....	169
Lampiran 30. Tampilan dan <i>Source Code</i> Manajemen Karya Seniman.....	169

Lampiran 31. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Profil Seniman	170
Lampiran 32. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Riwayat <i>Open Call</i>	170
Lampiran 33. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Registrasi Customer	170
Lampiran 34. Tampilan dan <i>Source Code</i> Melihat Halaman Website	170
Lampiran 35. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Melihat Berita	171
Lampiran 36. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Melihat <i>Event</i>	171
Lampiran 37. Tampilan dan <i>Source Code</i> Melihat Katalog dan Detail Karya....	171
Lampiran 38. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Melihat Seniman	172
Lampiran 39. Tampilan dan <i>Source Code</i> Melihat <i>Virtual Exhibition</i>	172
Lampiran 40. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mengajukan <i>Inquiry</i> Karya	173
Lampiran 41. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mendaftar <i>Event</i>	173
Lampiran 42. Tampilan dan <i>Source Code</i> Halaman Melihat Riwayat <i>Event</i>	174
Lampiran 43. Tampilan dan <i>Source Code</i> Mengelola Profil Customer	174
Lampiran 44. Dokumentasi Pengujian Prototype Maze	174
Lampiran 45. Dokumentasi Pengenalan Sistem kepada Survive! Garage	175
Lampiran 46. Dokumentasi Google Form Kuisisioner UAT	175
Lampiran 47. Surat Bukti Validasi Pengujian UAT	176