

**PEMBANGUNAN *WEBSITE* SISTEM INFORMASI
UNTUK KOMUNITAS 48 FAMILY BALI BERBASIS
FRAMEWORK LARAVEL DAN VUE.JS**

Tugas Akhir

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Komputer**



Dibuat Oleh:

MADE GESHA ARY NUGRAHA

190710109

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PEMBANGUNAN WEBSITE SISTEM INFORMASI UNTUK KOMUNITAS 48 FAMILY BALI BERBASIS
FRAMEWORK LARAVEL DAN VUE.JS

yang disusun oleh

Made Gesha Ary Nugraha

190710109

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 10 Juli 2023

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Eddy Julianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yonathan Dri Handarkho, ST., M.Eng, Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Bekty Tandaningtyas Sundoro, S.Pd., M.Pd.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 10 Juli 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Made Gesha Ary Nugraha
NPM : 190710109
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Pembangunan *Website* Sistem Informasi untuk
Komunitas 48 Family Bali Berbasis *Framework*
Laravel dan Vue.js

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan Salinan Sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Yang menyatakan,



Made Gesha Ary Nugraha

190710109

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada keluarga yang saya sayangi, teman-teman yang saya kasihi, dan pendamping hidup saya (kelak). Terima kasih atas semua motivasi dan dukungan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya mampu sampai ke titik ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Pembangunan *Website* Sistem Informasi untuk Komunitas 48 Family Bali Berbasis *Framework* Laravel dan Vue.js” ini dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana komputer dari Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ida sang Hyang Widhi Wasa atas berkat-Nya yang senantiasa selalu memberkati penulis.
2. Bapak Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Thomas Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Eddy Julianto, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 30 Juni 2023



Made Gesha Ary Nugraha

190710109

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Metode Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	16
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
A. Analisis Sistem	21
B. Lingkup Masalah.....	25
C. Perspektif Produk	27
D. Fungsi Produk.....	28
E. Kebutuhan Antarmuka	33
F. Perancangan	43
1. Perancangan Data	43
2. Perancangan Arsitektur.....	46
3. Perancangan Antarmuka.....	51
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	110
A. Implementasi Sistem Implementasi Antarmuka.....	110
B. Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak	239

C. Hasil Pengujian Terhadap Pengguna	287
BAB VI PENUTUP	295
A. Kesimpulan	295
B. Saran.....	295
DAFTAR PUSTAKA	296



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Proses Bisnis Penjualan E-Ticket Event 48 Family Bali	22
Gambar 4.2 Proses Bisnis Penjualan Merchandise 48 Family Bali	24
Gambar 4.3 Use Case Diagram Sistem Informasi Komunitas 48 Family Bali	28
Gambar 4.4 ERD Sistem Informasi Website Komunitas 48 Family Bali	43
Gambar 4.5 Overview Sistem	46
Gambar 4.6 Arsitektur Perangkat Lunak Website Komunitas 48 Family Bali	47
Gambar 4.7 Class Diagram Website Komunitas 48 Family Bali	49
Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Halaman Login	51
Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Halaman Login Admin	52
Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka Halaman About Us	53
Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Halaman Gallery	54
Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka Halaman Register	55
Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Profile	56
Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Form Ubah Profile User	57
Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Ubah Profile Picture User	58
Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Ubah Member Profile User	58
Gambar 4.17 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Password	59
Gambar 4.18 Rancangan Antarmuka Halaman List Member JKT48	60
Gambar 4.19 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Member JKT48	61
Gambar 4.20 Rancangan Antarmuka Halaman Kegiatan JKT48	62
Gambar 4.21 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Kegiatan JKT48	63
Gambar 4.22 Rancangan Antarmuka Halaman Artikel	64
Gambar 4.23 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Artikel	65
Gambar 4.24 Rancangan Antarmuka Detail Artikel Dengan Gambar	66
Gambar 4.25 Rancangan Antarmuka Halaman Artikel User	67
Gambar 4.26 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Artikel User	68
Gambar 4.27 Rancangan Antarmuka Tambah Artikel User	69
Gambar 4.28 Rancangan Antarmuka Ubah Artikel User	70
Gambar 4.29 Rancangan Antarmuka Hapus Artikel User	71

Gambar 4.30 Rancangan Antarmuka Halaman Data Artikel	71
Gambar 4. 31 Rancangan Antarmuka Tambah Artikel	72
Gambar 4.32 Rancangan Antarmuka Ubah Artikel.....	73
Gambar 4.33 Rancangan Antarmuka Hapus Artikel.....	73
Gambar 4.34 Rancangan Antarmuka Halaman Data Member JKT48.....	74
Gambar 4.35 Rancangan Antarmuka Tambah Member JKT48	75
Gambar 4.36 Rancangan Antarmuka Ubah Member JKT48	76
Gambar 4.37 Rancangan Antarmuka Hapus Member JKT48.....	77
Gambar 4.38 Rancangan Antarmuka Halaman Data Aktivitas JKT48	77
Gambar 4.39 Rancangan Antarmuka Tambah Aktivitas JKT48	78
Gambar 4.40 Rancangan Antarmuka Ubah Aktivitas JKT48	79
Gambar 4.41 Rancangan Antarmuka Hapus Aktivitas JKT48.....	80
Gambar 4.42 Rancangan Antarmuka Halaman Data Kategori Merchandise.....	80
Gambar 4.43 Rancangan Antarmuka Tambah Kategori Merchandise.....	81
Gambar 4.44 Rancangan Antarmuka Ubah Kategori Merchandise.....	82
Gambar 4.45 Rancangan Antarmuka Hapus Kategori Merchandise	82
Gambar 4.46 Rancangan Antarmuka Halaman Data Merchandise.....	83
Gambar 4.47 Rancangan Antarmuka Tambah Merchandise	84
Gambar 4.48 Rancangan Antarmuka Ubah Merchandise	85
Gambar 4.49 Rancangan Antarmuka Hapus Merchandise	86
Gambar 4.50 Rancangan Antarmuka Halaman Data Gambar	86
Gambar 4.51 Rancangan Antarmuka Tambah Gambar.....	87
Gambar 4.52 Rancangan Antarmuka Hapus Gambar	88
Gambar 4.53 Rancangan Antarmuka Halaman Data Video	88
Gambar 4.54 Rancangan Antarmuka Tambah Video	89
Gambar 4. 55 Rancangan Antarmuka Ubah Video	90
Gambar 4.56 Rancangan Antarmuka Hapus Video.....	90
Gambar 4.57 Rancangan Antarmuka Halaman Data Event.....	91
Gambar 4.58 Rancangan Antarmuka Tambah Event	92
Gambar 4.59 Rancangan Antarmuka Ubah Event	93
Gambar 4.60 Rancangan Antarmuka Hapus Event.....	94

Gambar 4.61 Rancangan Antarmuka Halaman List Merchandise	94
Gambar 4.62 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Merchandise	95
Gambar 4.63 Rancangan Antarmuka Halaman Pembayaran Merchandise	96
Gambar 4.64 Rancangan Antarmuka Unggah Pembayaran Merchandise	97
Gambar 4.65 Rancangan Antarmuka Bukti Pembayaran Merchandise	97
Gambar 4.66 Rancangan Antarmuka Ubah Status Transaksi Merchandise	98
Gambar 4.67 Rancangan Antarmuka Halaman List E-Ticket Event	99
Gambar 4.68 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Event	100
Gambar 4.69 Rancangan Antarmuka Halaman Pembayaran Event	101
Gambar 4.70 Rancangan Antarmuka Unggah Pembayaran Event	102
Gambar 4.71 Rancangan Antarmuka Tampil Bukti Pembayaran Event	102
Gambar 4.72 Rancangan Antarmuka Ubah Status Transaksi Event	103
Gambar 4.73 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan	104
Gambar 4.74 Rancangan Antarmuka Halaman Verifikasi Artikel User	104
Gambar 4.75 Rancangan Antarmuka Ubah Status Artikel User	105
Gambar 4.76 Rancangan Antarmuka Halaman Landing	106
Gambar 4. 77 Rancangan Antarmuka Halaman Dashboard Artikel User	107
Gambar 4.78 Rancangan Antarmuka Halaman Video	108
Gambar 4.79 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Video	109
Gambar 5.1 Implementasi Antarmuka Halaman Login Admin	110
Gambar 5.2 Implementasi Kode Back-end Login Admin	111
Gambar 5.3 Implementasi Antarmuka Halaman Login	112
Gambar 5.4 Implementasi Kode Back-end Login User	112
Gambar 5.5 Implementasi Antarmuka Halaman Register	113
Gambar 5.6 Implementasi Antarmuka Verifikasi Email User	114
Gambar 5.7 Implementasi Kode Back-end Register User	115
Gambar 5.8 Implementasi Kode Back-end Register User (2)	116
Gambar 5.9 Implementasi Antarmuka Halaman Gallery	117
Gambar 5.10 Implementasi Kode Back-end Gallery	118
Gambar 5.11 Implementasi Antarmuka Halaman Ubah Profile	119
Gambar 5.12 Implementasi Kode Back-end Ubah Profile User	120

Gambar 5.13 Implementasi Antarmuka Ubah Data Profile User.....	121
Gambar 5.14 Implementasi Kode Back-end Ubah Data Profile User	121
Gambar 5.15 Implementasi Antarmuka Ubah Gambar Data Profile User.....	122
Gambar 5.16 Implementasi Kode Back-end Ubah Gambar Profile User	123
Gambar 5.17 Implementasi Antarmuka Ubah Data Member Profile User	124
Gambar 5.18 Implementasi Kode Back-end Ubah Data Member Profile User..	124
Gambar 5.19 Implementasi Antarmuka Halaman Ubah Password.....	125
Gambar 5.20 Implementasi Kode Back-end Ubah Password User.....	126
Gambar 5.21 Implementasi Antarmuka Halaman List Member JKT48	127
Gambar 5.22 Implementasi Kode Back-end Member JKT48.....	128
Gambar 5.23 Implementasi Antarmuka Halaman Detail Member JKT48.....	129
Gambar 5.24 Implementasi Kode Back-end Detail Member JKT48.....	130
Gambar 5.25 Implementasi Antarmuka Halaman Kegiatan JKT48.....	131
Gambar 5.26 Implementasi Kode Back-end Kegiatan JKT48.....	131
Gambar 5.27 Implementasi Antarmuka Halaman Detail Kegiatan JKT48.....	132
Gambar 5.28 Implementasi Kode Back-end Detail Kegiatan JKT48	133
Gambar 5.29 Implementasi Antarmuka Halaman Artikel.....	134
Gambar 5.30 Implementasi Kode Back-end Artikel	135
Gambar 5.31 Implementasi Antarmuka Halaman Detail Artikel	136
Gambar 5.32 Implementasi Kode Back-end Detail Artikel	137
Gambar 5.33 Implementasi Antarmuka Tambah Komentar Artikel	137
Gambar 5.34 Implementasi Kode Back-end Tambah Komentar Artikel	138
Gambar 5.35 Implementasi Antarmuka Ubah Data Komentar Artikel	138
Gambar 5.36 Implementasi Kode Back-end Ubah Data Komentar Artikel.....	139
Gambar 5.37 Implementasi Antarmuka Halaman Artikel User	140
Gambar 5.38 Implementasi Kode Back-end Artikel User	141
Gambar 5.39 Implementasi Antarmuka Halaman Detail Artikel User	142
Gambar 5.40 Implementasi Kode Back-end Detail Artikel User.....	143
Gambar 5.41 Implementasi Antarmuka Tambah Komentar Artikel User.....	143
Gambar 5.42 Implementasi Kode Back-end Tambah Komentar Artikel User....	144
Gambar 5.43 Implementasi Antarmuka Ubah Data Komentar Artikel User	144

Gambar 5.44 Implementasi Kode Back-end Ubah Komentar Artikel User.....	145
Gambar 5.45 Implementasi Antarmuka Tambah Artikel User	146
Gambar 5.46 Implementasi Kode Back-end Tambah Artikel User.....	147
Gambar 5.47 Implementasi Antarmuka Ubah Artikel User	148
Gambar 5.48 Implementasi Kode Back-end Ubah Artikel User	149
Gambar 5.49 Implementasi Antarmuka Halaman Data Artikel	150
Gambar 5.50 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Artikel	151
Gambar 5.51 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Article Pictures.....	151
Gambar 5.52 Implementasi Antarmuka Tambah Artikel	152
Gambar 5.53 Implementasi Kode Back-end Tambah Artikel	153
Gambar 5.54 Implementasi Antarmuka Ubah Artikel.....	154
Gambar 5.55 Implementasi Kode Back-end Ubah Artikel	155
Gambar 5.56 Implementasi Antarmuka Halaman Data Member JKT48.....	156
Gambar 5.57 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Member JKT48.....	157
Gambar 5.58 Implementasi Antarmuka Tambah Member JKT48	158
Gambar 5.59 Implementasi Kode Back-end Tambah Member JKT48.....	159
Gambar 5.60 Implementasi Antarmuka Ubah Member JKT48	161
Gambar 5.61 Implementasi Kode Back-end Ubah Member JKT48.....	162
Gambar 5.62 implementasi Antarmuka Halaman Data Aktivitas JKT48	163
Gambar 5.63 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Aktivitas JKT48	164
Gambar 5.64 Implementasi Antarmuka Tambah Aktivitas JKT48	164
Gambar 5.65 Implementasi Kode Back-end Tambah Aktivitas JKT48.....	165
Gambar 5.66 Implementasi Antarmuka Ubah Aktivitas JKT48	166
Gambar 5.67 Implementasi Kode Back-end Ubah Aktivitas JKT48.....	167
Gambar 5.68 Implementasi Antarmuka Halaman Detail Activity JKT48	168
Gambar 5.69 Implementasi Kode Back-end Data Detail Activity JKT48.....	169
Gambar 5.70 Implementasi Antarmuka Tambah Detail Activity JKT48.....	169
Gambar 5.71 Implementasi Kode Back-end Tambah Detail Activity JKT48.....	170
Gambar 5.72 Implementasi Antarmuka Halaman Data Kategori Merchandise..	171
Gambar 5.73 Implementasi Kode Back-end Tampil Kategori Merchandise	172
Gambar 5.74 Implementasi Antarmuka Tambah Kategori Merchandise.....	172

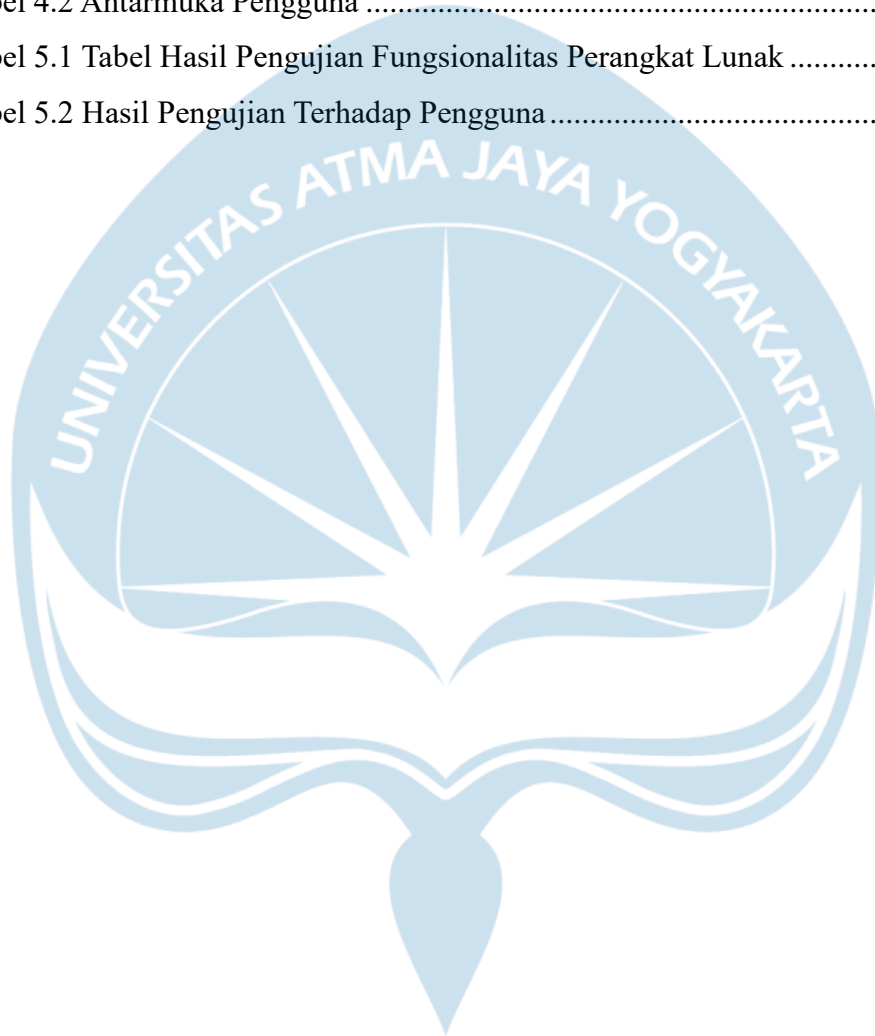
Gambar 5.75 Implementasi Kode Back-end Tambah Kategori Merchandise.....	173
Gambar 5.76 Implementasi Antarmuka Ubah Kategori Merchandise	174
Gambar 5.77 Implementasi Kode Back-end Ubah Kategori Merchandise.....	175
Gambar 5.78 Implementasi Antarmuka Halaman Data Merchandise.....	176
Gambar 5.79 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Merchandise.....	176
Gambar 5.80 Implementasi Antarmuka Tambah Merchandise	177
Gambar 5.81 Implementasi Kode Back-end Tambah Merchandise.....	178
Gambar 5.82 Implementasi Antarmuka Ubah Merchandise	180
Gambar 5.83 Implementasi Kode Back-end Ubah Merchandise.....	181
Gambar 5.84 Implementasi Antarmuka Halaman Data Gambar	182
Gambar 5.85 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Gambar	183
Gambar 5.86 Implementasi Antarmuka Tambah Gambar.....	183
Gambar 5.87 Implementasi Kode Back-end Tambah Gambar	184
Gambar 5.88 Implementasi Antarmuka Halaman Data Video	185
Gambar 5.89 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Video	186
Gambar 5.90 Implementasi Antarmuka Tambah Video	187
Gambar 5.91 Implementasi Kode Back-end Tambah video	187
Gambar 5.92 Implementasi Antarmuka Ubah Video	188
Gambar 5.93 Implementasi Kode Back-end Ubah Video	189
Gambar 5.94 Implementasi Antarmuka Halaman Data Event	190
Gambar 5.95 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Event	191
Gambar 5.96 Implementasi Antarmuka Tambah Event	192
Gambar 5.97 Implementasi Kode Back-end Tambah Event	193
Gambar 5.98 Implementasi Antarmuka Ubah Event	195
Gambar 5.99 Implementasi Kode Back-end Ubah Event	195
Gambar 5.100 Implementasi Antarmuka Halaman List Merchandise	196
Gambar 5.101 Implementasi Kode Back-end Tampil List Merchandise	197
Gambar 5.102 Implementasi Antarmuka Halaman Detail Merchandise	198
Gambar 5.103 Implementasi Kode Back-end Tampil Detail Merchandise	199
Gambar 5.104 Implementasi Antarmuka Tambah Komentar Merchandise.....	199
Gambar 5.105 Implementasi Kode Back-end Tambah Komentar Merchandise.	200

Gambar 5.106 Implementasi Antarmuka Ubah Komentar Merchandise	200
Gambar 5.107 Implementasi Kode Back-end Ubah Komentar Merchandise.....	201
Gambar 5.108 Implementasi Antarmuka Halaman Pembayaran Merchandise ..	202
Gambar 5.109 Implementasi Kode Back-end Tambah Transaksi Merchandise .	203
Gambar 5.110 Implementasi Antarmuka Unggah Pembayaran Merchandise	204
Gambar 5.111 Implementasi Kode Unggah Bukti Pembayaran Merchandise.....	205
Gambar 5.112 Implementasi Antarmuka Invoice Pembelian Merchandise	206
Gambar 5.113 Implementasi Kode Back-end Unduh Invoice Merchandise.....	206
Gambar 5.114 Implementasi Antarmuka Halaman Transaksi Merchandise	207
Gambar 5.115 Implementasi Kode Tampil Data Transaksi Merchandise	208
Gambar 5.116 Implementasi Antarmuka Ubah Status Transaksi Merchandise ..	208
Gambar 5.117 Implementasi Kode Ubah Status Transaksi Merchandise	209
Gambar 5.118 Implementasi Antarmuka Halaman List Event	210
Gambar 5.119 Implementasi Kode Back-end Tampil List Event	211
Gambar 5.120 Implementasi Antarmuka Halaman Detail Event.....	212
Gambar 5.121 Implementasi Kode Back-end Tampil Detail Event.....	213
Gambar 5.122 Implementasi Antarmuka Tambah Komentar Event	213
Gambar 5.123 Implementasi Kode Back-end Tambah Komentar Event.....	214
Gambar 5.124 Implementasi Antarmuka Ubah Komentar Event	215
Gambar 5.125 Implementasi Kode Back-end Ubah Komentar Event	215
Gambar 5.126 Implementasi Antarmuka Halaman Pembayaran Event.....	216
Gambar 5.127 Implementasi Kode Back-end Tambah Transaksi Event.....	217
Gambar 5.128 Implementasi Antarmuka Unggah Pembayaran Event	218
Gambar 5.129 Implementasi Kode Unggah Bukti Pembayaran Event.....	218
Gambar 5.130 Implementasi Antarmuka Invoice Pembelian Event	219
Gambar 5.131 Implementasi Kode Back-end Unduh Invoice Event.....	220
Gambar 5.132 Implementasi Antarmuka Halaman Tampil Transaksi Event	221
Gambar 5.133 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Transaksi Event.....	221
Gambar 5.134 Implementasi Antarmuka Ubah Status Transaksi Event	222
Gambar 5.135 Implementasi Kode Back-end Ubah Status Transaksi Event.....	223
Gambar 5.136 Implementasi Antarmuka Halaman Laporan.....	224

Gambar 5.137 Implementasi Antarmuka Laporan Penjualan Event.....	224
Gambar 5.138 Implementasi Kode Back-end Cetak Laporan Event	225
Gambar 5.139 Implementasi Antarmuka Laporan Penjualan Merchandise.....	226
Gambar 5.140 Implementasi Kode Back-end Cetak Laporan Merchandise.....	226
Gambar 5.141 Implementasi Antarmuka Halaman Verifikasi Artikel User.....	227
Gambar 5.142 Implementasi Kode Back-end Tampil Artikel User (Admin)	228
Gambar 5.143 Implementasi Antarmuka Ubah Status Artikel User	229
Gambar 5.144 Implementasi Kode Back-end Ubah Status Artikel User	230
Gambar 5.145 Implementasi Antarmuka Halaman Landing.....	231
Gambar 5.146 Implementasi Kode Back-end Member JKT48 Ulang Tahun	232
Gambar 5.147 Implementasi Kode Back-end Landing Data Artikel	232
Gambar 5.148 Implementasi Kode Back-end Landing Data Event.....	233
Gambar 5.149 Implementasi Kode Back-end Landing Data Merchandise.....	233
Gambar 5.150 Implementasi Antarmuka Halaman Artikel User	234
Gambar 5.151 Implementasi Kode Back-end Tampil Data Artikel User.....	235
Gambar 5.152 Implementasi Antarmuka Halaman Video	235
Gambar 5.153 Implementasi Kode Back-end Tampil Data List Video.....	236
Gambar 5.154 Implementasi Antarmuka Halaman Detail Video.....	237
Gambar 5.155 Implementasi Kode Back-end Tampil Detail Video.....	238
Gambar 5.156 Hasil Presentase Jawaban Pertanyaan Pertama	289
Gambar 5.157 Hasil Presentase Jawaban Pertanyaan Kedua.....	289
Gambar 5.158 Hasil Presentase Jawaban Pertanyaan Ketiga	290
Gambar 5.159 Hasil Presentase Jawaban Pertanyaan Keempat.....	291
Gambar 5.160 Hasil Presentase Jawaban Pertanyaan Kelima	292
Gambar 5.161 Hasil Presentase Jawaban Pertanyaan Keenam.....	292
Gambar 5.162 Hasil Presentase Jawaban Pertanyaan Ketujuh	293
Gambar 5.163 Hasil Presentase Jawaban Pertanyaan Kedelapan	294

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	12
Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Diagram.....	29
Tabel 4.2 Antarmuka Pengguna	33
Tabel 5.1 Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak	239
Tabel 5.2 Hasil Pengujian Terhadap Pengguna.....	287



INTISARI

PEMBANGUNAN *WEBSITE* SISTEM INFORMASI UNTUK KOMUNITAS 48 FAMILY BALI BERBASIS *FRAMEWORK* LARAVEL DAN VUE.JS

Intisari

Made Gesha Ary Nugraha

190710109

Fenomena idol grup JKT48 di Indonesia pada saat ini semakin berkembang dari tahun ke tahun. Seiring berkembangnya JKT48 terdapat juga perkembangan jumlah penggemar yang signifikan di setiap daerah, yang di mana setiap daerahnya memiliki komunitas nya tersendiri, begitu pun di Bali terdapat komunitas yang bernama 48 Family Bali. Komunitas ini terdapat kendala dalam perjalanannya yaitu keterbatasan memberikan informasi kegiatan, penjualan tiket kegiatan dan *merchandise* yang masih secara konvensional, tidak ada wadah untuk menampung dokumentasi kegiatan komunitas, dan pembukuan laporan penjualan yang masih secara manual.

Dari permasalahan tersebut, didapatkan sebuah solusi untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis *website*. Sistem informasi yang dapat membantu komunitas dalam menyebarkan informasi yang lengkap mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, kemudian dalam proses transaksi produk yang dibuat oleh komunitas, penyimpanan dokumentasi kegiatan agar bisa dilihat oleh publik, dan menampilkan laporan penjualan yang lebih efektif. Sistem ini dibangun dengan bantuan *framework* Laravel dan Vue.js.

Hasil yang diperoleh yaitu *Website* Sistem Informasi untuk Komunitas 48 Family Bali yang memungkinkan untuk membantu komunitas dalam penyebaran informasi kegiatan yang lengkap, proses transaksi produk 48 Family Bali yang lebih efisien, penyimpanan dokumentasi 48 Family Bali, sehingga publik dapat melihat kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan, dan menampilkan laporan penjualan. Sistem yang dibangun telah melewati tahap pengujian terhadap pengguna dan pengguna merasa terbantu dan puas dengan adanya *website* sistem informasi ini.

Kata Kunci: JKT48, sistem informasi, komunitas, *framework*

Dosen Pembimbing I : Thomas Adi Purnomo Sidhi, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing II : Eddy Julianto, S.T., M.T.

Jadwal Sidang Tugas Akhir : -