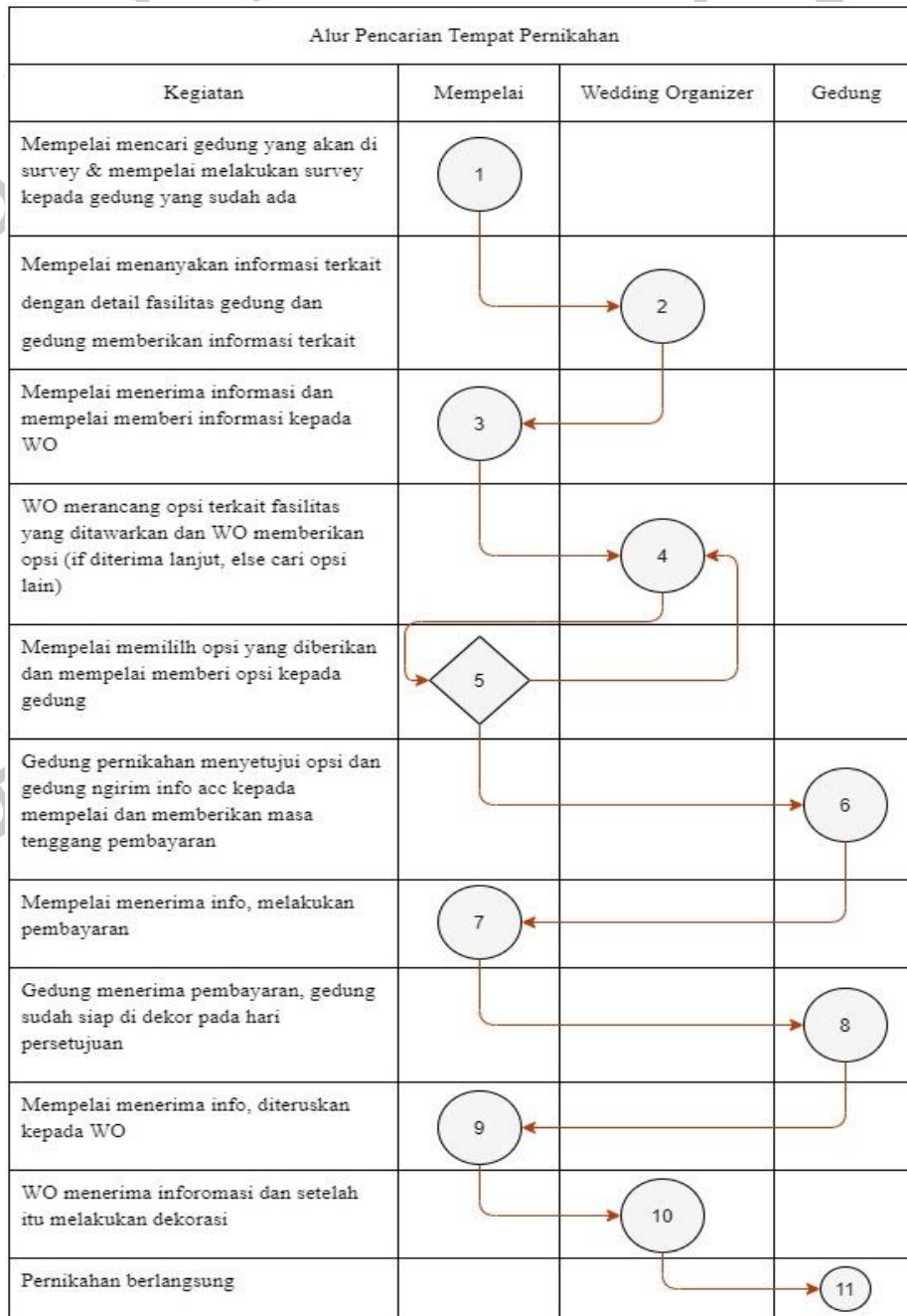


BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem Terdahulu

Analisis terdahulu adalah kondisi dimana sebelum adanya sistem yang akan dirancang yaitu aplikasi website rekomendasi tempat pernikahan dan akan dijelaskan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.1 Analisa Kondisi Terdahulu dalam Pencarian Tempat Pernikahan

Gambar 4.1 adalah alur yang sering terjadi pada saat mencari tempat pernikahan, penjelasannya sebagai berikut.

- 1) Mempelai mencari Gedung apa saja yang akan menjadi target survey dan mempelai melakukan survey kepada Gedung yang sudah dijadikan target survey.
- 2) Mempelai menggali informasi terkait detail Gedung seperti fasilitas, kapasitas pengunjung, kapasitas parkir dan lainnya.
- 3) Mempelai mendapatkan informasi yang telah dibutuhkan dan mempelai memberikan informasi yang dapat digunakan untuk Wedding Organizer dalam merancang desain dan lainnya.
- 4) Wedding Organizer merancang opsi untuk dipilih oleh mempelai terkait strategi yang telah dirancang seperti hidangan makanan, dekorasi dan lainnya. Jika mempelai menyetujui salah satu opsi, maka lanjut ke proses 5. Jika mempelai tidak menyetujui salah satu opsi, maka Wedding Organizer akan merancang opsi lain untuk dijadikan solusi.
- 5) Mempelai menyetujui salah satu opsi yang diberikan oleh Wedding Organizer dan mempelai memberi rencana tersebut kepada Gedung.
- 6) Gedung pernikahan menyetujui opsi yang mana dekorasi, tempat hidangan, panggung dan lainnya dapat dilakukan pada Gedung yang akan disewa dan Gedung akan menanyakan, kapan/pada tanggal berapa Gedung akan digunakan oleh mempelai.
- 7) Mempelai menerima informasi dan memilih hari diselenggarakannya pernikahan serta melakukan pembayaran.
- 8) Gedung menerima pembayaran dan Gedung sudah mengatur jadwal untuk tanggal yang dipilih oleh mempelai akan disediakan.
- 9) Mempelai menerima informasi tersebut dan diteruskan kepada Wedding Organizer.
- 10) Wedding Organizer menerima informasi dan melaksanakan rencana yang telah dirancang pada hari akan diselenggarakannya pernikahan.
- 11) Pernikahan diselenggarakan.

4.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem Baru

Spesifikasi kebutuhan sistem merupakan subbab yang menjelaskan tentang spesifikasi dari usulan kepada sistem dan akan menjadi solusi dari permasalahan yang akan terjadi. Pada penelitian ini, usulan yang diberikan berupa pembuatan *website* rekomendasi tempat pernikahan yang pada subbab ini dibagi menjadi 4 bagian, yaitu deskripsi sistem usulan, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dan spesifikasi kebutuhan perangkat keras.

4.2.1 Deskripsi Sistem Usulan

Sistem usulan yang dibuat agar dapat mengatasi permasalahan pada sistem rekomendasi tempat pernikahan yaitu dengan membangun *website* rekomendasi tempat pernikahan pada kota Tangerang Selatan yang mempunyai fitur-fitur seperti sistem memiliki rekomendasi terhadap tempat pernikahan dengan menggunakan kriteria-kriteria yang seringkali menjadi pertimbangan yang paling penting, yaitu harga, kapasitas pengunjung, fasilitas dan luas ruangan.

4.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Tabel 4.1 Tabel Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat	Keterangan
1	Windows 10 64-bit	Sistem Operasi yang digunakan.
2	Visual Studio Code	Perangkat lunak kode editor yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi.
3	MySQL	Perangkat lunak yang digunakan dalam manajemen basis data.
4	Laravel	<i>Framework</i> yang akan digunakan dalam sistem (<i>back-end</i>) <i>website</i> .
5	Vue	<i>Framework</i> yang akan digunakan dalam membuat tampilan (<i>front-end</i>) <i>website</i> .

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan *website* ini seperti pada tabel di atas. Pada tabel di atas terlihat bahwa sistem operasi yang digunakan oleh penulis adalah windows 10 64-bit. Kemudian kode editor yang digunakan adalah visual studio code. Lalu basis data yang dipakai adalah mysql dan *framework* yang digunakan adalah Laravel (*back-end*) dan Vue (*front-end*).

4.2.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

Tabel 4.2 Tabel Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

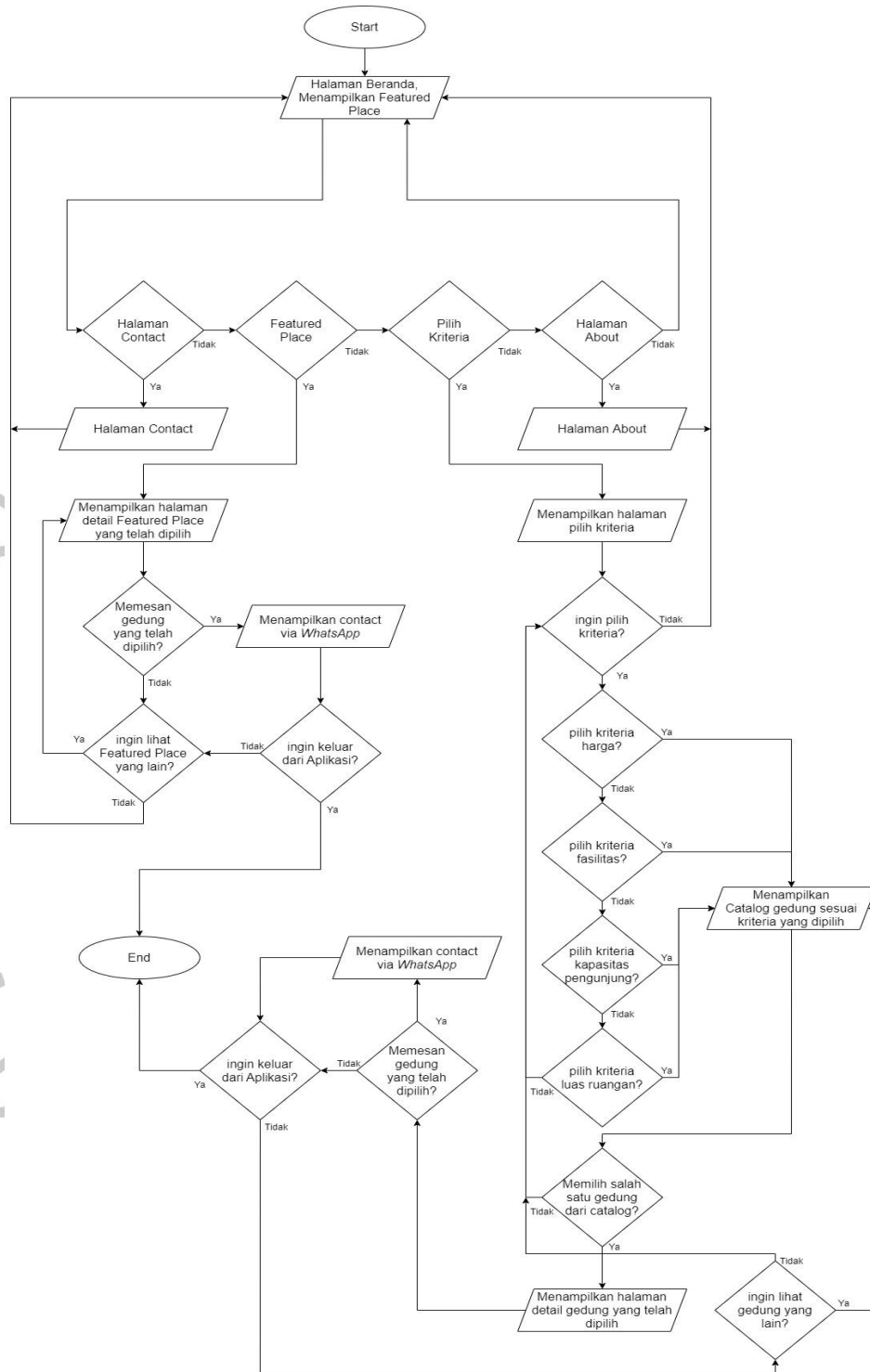
No	Perangkat Keras	Perangkat yang digunakan
1	Prosesor	AMD Ryzen 5
2	Graphic Card	NVIDIA GTX 1050 Ti
2	Harddisk	1 TB SSD
3	Memory	16 GB RAM

Detail perangkat keras yang dipakai oleh penulis untuk pembuatan *website* yang dikerjakan seperti pada tabel di atas. Pada tabel di atas terlihat bahwa prosesor yang digunakan oleh penulis adalah amd ryzen 5 dan menggunakan graphic card nvidia GTX 1050 Ti dengan Solid State Disk yang dimiliki sebesar 1TB dan memori sebanyak 16gb.

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu kegiatan yang merencanakan dan menggambarkan suatu desain sistem yang mempunyai tahap-tahap dalam memproses suatu data dalam mendukung sistem yang telah dirancang. Tujuan utama dalam perancangan sistem adalah agar dapat memenuhi kebutuhan pemakai sistem yang telah dirancang dan memberikan gambaran kepada mereka serta keseluruhan sistem yang akan dibangun informasinya akan tersampaikan. Berikut adalah rancangan sistem dari *website* rekomendasi tempat pernikahan pada kota Tangerang Selatan.

4.3.1 Flowchart



Gambar 4.2 Flowchart Aplikasi

Gambar 4.2 di atas merupakan alur *website* rekomendasi tempat perniagaan yang dimulai dari halaman beranda menampilkan Featured Place, lalu user dihadapkan kepada 4 kondisi, yaitu kondisi pertama adalah ingin ke halaman

contact? Jika user memilih ya, maka sistem akan menampilkan halaman contact dan dari halaman contact bisa kembali ke halaman beranda. Jika tidak sistem akan tetap pada halaman beranda.

Kondisi kedua adalah pilih salah satu Featured Place? Jika user memilih ya, maka halaman detail Featured Place akan di tampilkan, jika tidak sistem akan tetap pada halaman beranda. Setelah user menampilkan halaman detail Featured Place, user akan menghadapi kondisi yaitu memesan gedung yang telah dipilih? jika ya, user dapat menghubungi pihak gedung dengan nomor *whatsapp* yang sudah dicantumkan, setelah itu user menghadapi kondisi ingin keluar aplikasi? Jika ya, keluar dari aplikasi/exit. Jika tidak, user akan menghadapi kondisi sama seperti memesan gedung yang telah dipilih, yaitu ingin lihat Featured Place yang lain? Jika ya, sistem akan kembali menampilkan Featured Place, jika tidak, sistem akan kembali ke halaman beranda.

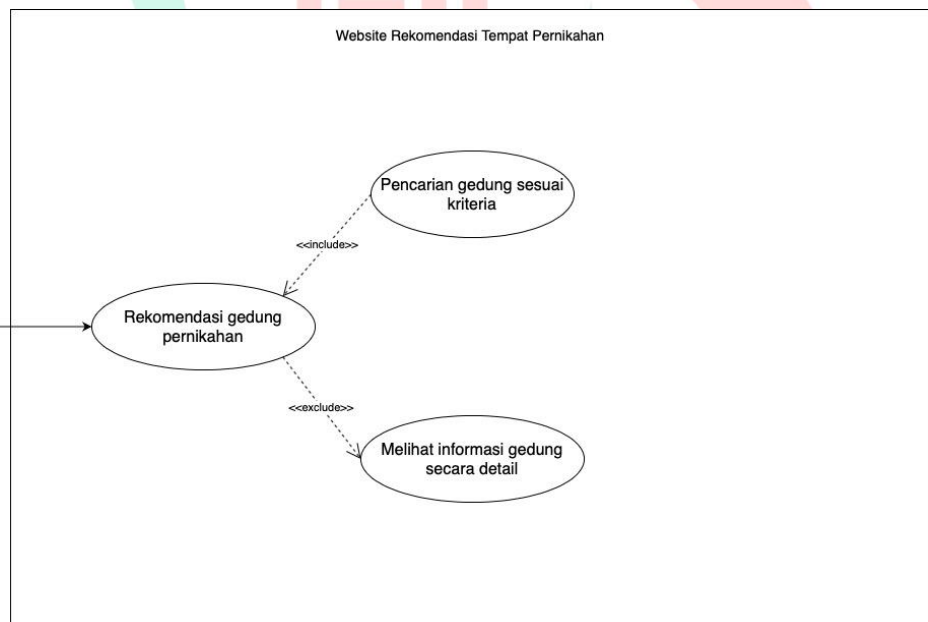
Kondisi ketiga adalah ke halaman kriteria? Jika ya, sistem akan menampilkan halaman kriteria, jika tidak sistem akan tetap pada halaman beranda. Setelah sistem menampilkan halaman kriteria, user menghadapi kondisi berupa pilih kriteria? Jika tidak, sistem akan menampilkan kembali halaman beranda. Jika ya, user akan memilih kriteria yang sudah disediakan, yaitu harga, fasilitas, kapasitas pengunjung dan luas ruangan, setelah itu sistem akan menampilkan catalog gedung sesuai salah satu kriteria yang dipilih. User kembali menghadapi kondisi berupa memilih salah satu gedung dari catalog? Jika ya, sistem akan menampilkan halaman detail gedung yang telah dipilih. Jika tidak, user akan menghadapi kondisi ingin pilih kriteria lain? Jika ya, user akan memilih kembali kriteria. Jika tidak, sistem akan membawa lagi user kepada kondisi ingin pilih kriteria? Setelah user melihat halaman detail gedung yang telah dipilih, user akan menghadapi kondisi yaitu memesan gedung yang telah dipilih? jika ya, user dapat menghubungi pihak gedung dengan nomor *whatsapp* yang sudah dicantumkan, setelah itu user menghadapi kondisi ingin keluar aplikasi? Jika ya, keluar dari aplikasi/exit. Jika tidak, user akan menghadapi kondisi ingin lihat gedung yang lain? Jika ya, sistem akan menampilkan kembali catalog gedung sesuai kriteria yang dipilih. Jika tidak, user akan menghadapi kondisi ingin pilih kriteria lain? Sama seperti pilihan tidak pada kondisi memilih salah satu catalog

gedung? Jika ya, user dapat memilih kriteria yang lain. Jika tidak, sistem akan menampilkan halaman beranda.

Kondisi keempat adalah ingin ke halaman about? Jika user memilih ya, maka sistem akan menampilkan halaman about dan dari halaman about bisa kembali ke halaman beranda. Jika tidak sistem akan tetap pada halaman beranda.

4.3.2 Use Case

Use Case diagram merupakan model perilaku sistem informasi yang akan dieksekusi. Prinsip kerja use case adalah untuk menggambarkan interaksi khas antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri melalui cerita tentang cara menggunakan sistem. Use case adalah cara formal untuk menggambarkan bagaimana sistem bisnis berinteraksi dengan lingkungannya (Alan Dennis et al., 2005). Berikut adalah use case dari aplikasi berbasis website yang telah dirancang.



Gambar 4.3 Use Case Website Rekomendasi Tempat Pernikahan

Gambar diatas telah memperlihatkan bahwa pengguna website rekomendasi tempat pernikahan dapat mencari gedung dengan memilih kriteria yang telah disediakan, lalu pengunjung dapat mencari gedung dengan kriteria harga terendah sampai tertinggi atau sebaliknya, kapasitas pengunjung terendah sampai tertinggi

atau sebaliknya, fasilitas terdikit sampai terbanyak atau sebaliknya dan luas ruangan tersempit sampai terluas atau sebaliknya. Setelah memilih kriteria, pengguna dapat melihat catalog gedung terfilter dengan kriteria yang dipilih, lalu pengguna dapat memilih salah satu gedung dari catalog. Jika salah satu sudah dipilih, maka keterangan dari gedung yang dipilih akan ditampilkan. User tidak dibutuhkan, karena website yang dirancang tidak dapat memesan gedung secara otomatis, melainkan memesan gedung dengan mennghubungi contact yang telah disediakan.

4.3.3 Skenario Use Case

Tabel 4.3 Usecase Skenario Rekomendasi Gedung Pernikahan

ID	UC1
Nama Use Case	Rekomendasi gedung pernikahan
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Tahapan utama yang dilakukan pada saat mengakses <i>website</i> rekomendasi tempat pernikahan
<i>Pre-Condition</i>	-
Langkah-langkah	Mengakses website rekomendasi tempat pernikahan
Extension Points	Memilih filter
Trigger	Ketika ingin mencari rekomendasi gedung-gedung pernikahan pada kota Tangerang selatan.
Post-Condition	Masuk ke halaman utama <i>website</i> rekomendasi tempat pernikahan

Tabel 4.4 Usecase Skenario Pencarian Gedung Sesuai Kriteria

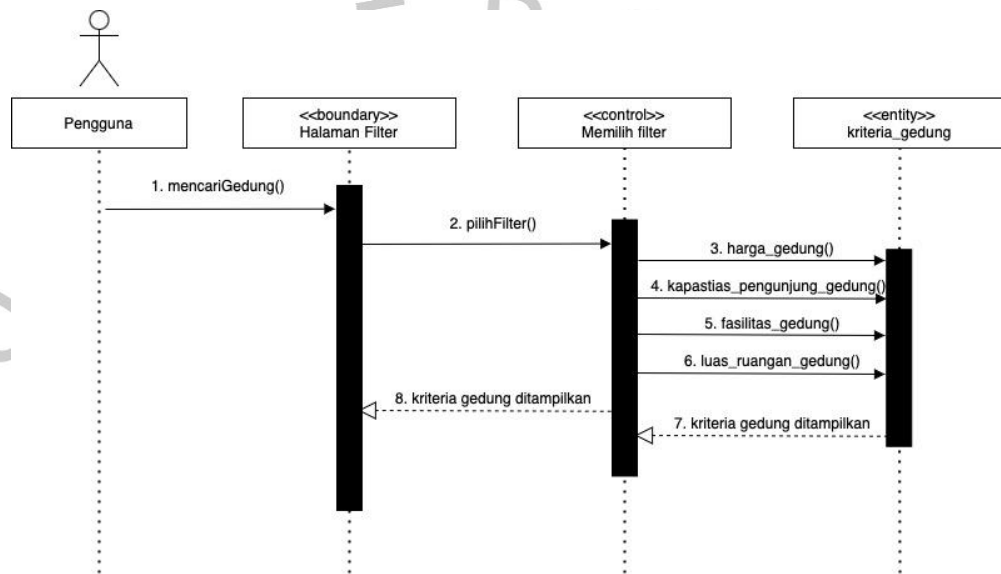
ID	UC2
Nama Use Case	Mencari gedung dengan sesuai kriteria
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Mencari gedung sesuai kriteria yang diinginkan dan dipilih oleh pengguna yang berupa kriteria harga, kapasitas pengunjung, fasilitas dan luas ruangan
<i>Pre-Condition</i>	Mengakses proses filter
Langkah-langkah	(1) Memilih kriteria yang diinginkan oleh pengguna (2) Tekan lanjut
Extension Points	Melihat catalog gedung dengan kriteria yang sudah dipilih
Trigger	Ketika ingin melihat kriteria pendukung dalam memilih gedung
Post-Condition	Catalog gedung dengan kriteria yang sudah dipilih

Tabel 4.5 Usecase Skenario Melihat Informasi Gedung Secara Detail

ID	UC6
Nama Use Case	Melihat informasi gedung secara detail
Aktor	Pengguna
Deskripsi	Melihat informasi gedung secara detail dengan kriteria yang telah dipilih yaitu berupa harga, kapasitas pengunjung, fasilitas dan luas ruangan dan keterangan lengkap akan ditampilkan
<i>Pre-Condition</i>	Memilih salah satu gedung
Langkah-langkah	(1) Melihat-lihat catalog gedung berdasarkan kriteria yang dipilih (2) Memilih salah satu gedung
Extension Points	Melihat keterangan lengkap dari gedung yang sudah dipilih
Trigger	Ketika tertarik dengan sesuatu gedung
Post-Condition	Keterangan lengkap dari gedung yang sudah dipilih

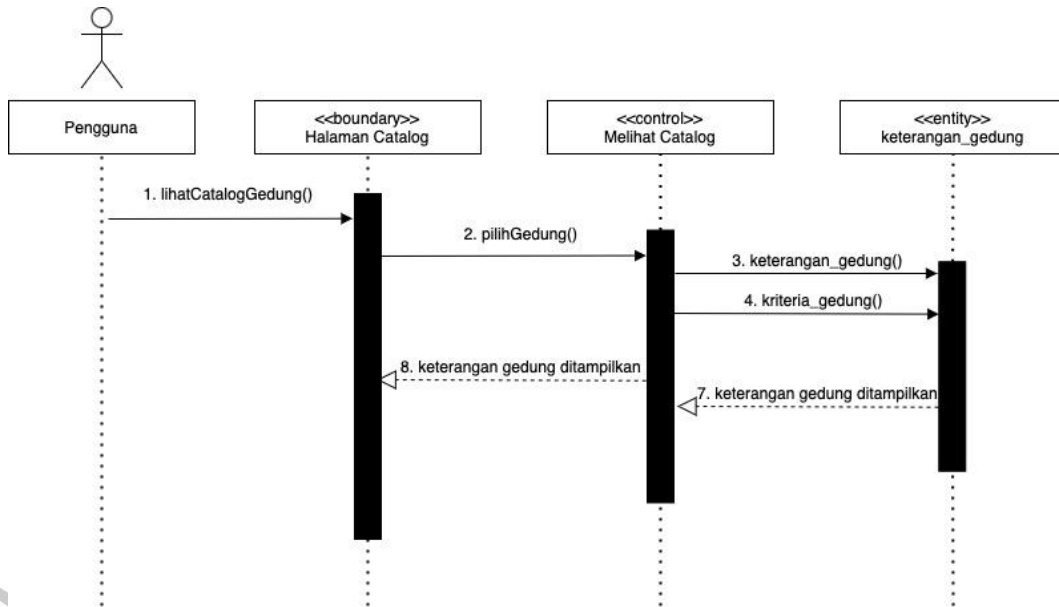
4.3.4 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah salah satu jenis UML, menggambarkan interaksi antara objek internal dan sekitarnya dalam sistem dalam bentuk pesan waktu tertentu, termasuk pengguna, layar, dll. Berikut adalah sequence diagram yang telah dirancang seperti use case diatas.



Gambar 4.4 Sequence Diagram Mencari dan Filter Kriteria

Diagram diatas merupakan sequence diagram dari mencari tempat pernikahan dengan melakukan filter pada kriteria-kriteria yang telah disediakan. Ketika pengguna memilih salah satu atau lebih kriteria yang berupa harga, kapasitas pengunjung, fasilitas dan luas ruangan dari gedung, maka sistem akan memanggil tabel kriteria_gedung. Apabila sistem berhasil memanggil tabel kriteria_gedung, maka sistem akan menampilkan catalog gedung kepada pengguna sesuai dengan kriteria yang telah dipilih oleh pengguna.



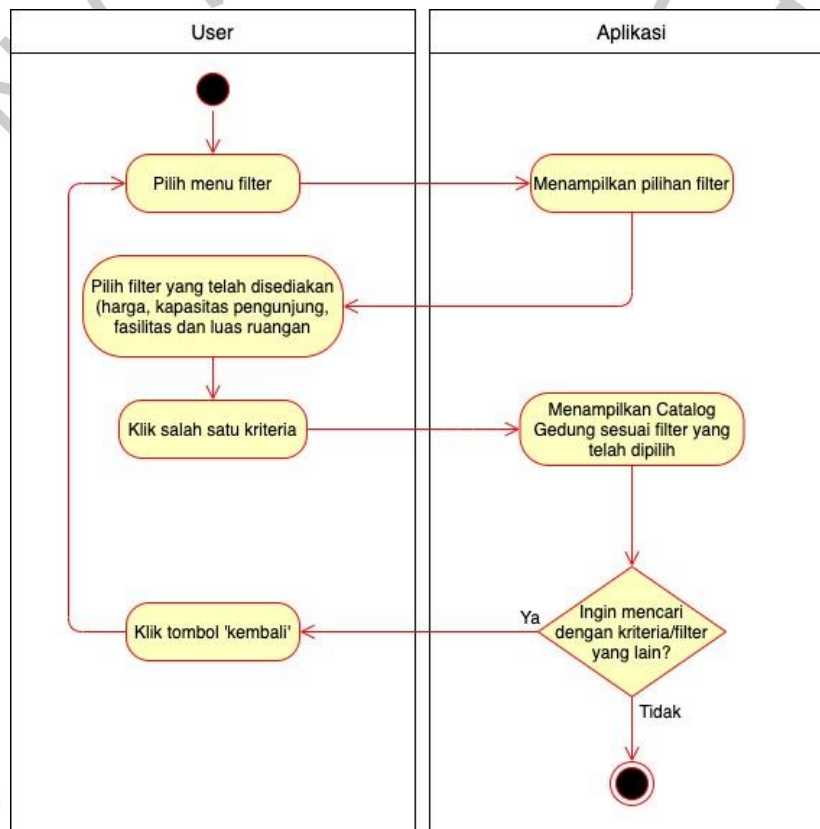
Gambar 4.5 Sequence Diagram Melihat Keterangan

- Diagram diatas merupakan sequence diagram dari melihat keterangan gedung. ●

Ketika pengguna telah memilih salah satu gedung dari kriteria yang telah dipilih atau telah terfilter oleh sistem, maka selanjutnya sistem akan memanggil dan menampilkan database `keterangan_gedung()` dan `kriteria_gedung()`. Database `kriteria_gedung()` berisikan harga, kapasitas pengunjung, fasilitas dan luas ruangan. Database `keterangan_gedung()` berisikan foto, deskripsi gedung, contact gedung dan website gedung. Jika pengguna tertarik memesan gedung, pengguna dapat menghubungi pihak gedung via chat *Whatsapp* dengan contact yang telah tertera.

4.3.5 Activity Diagram

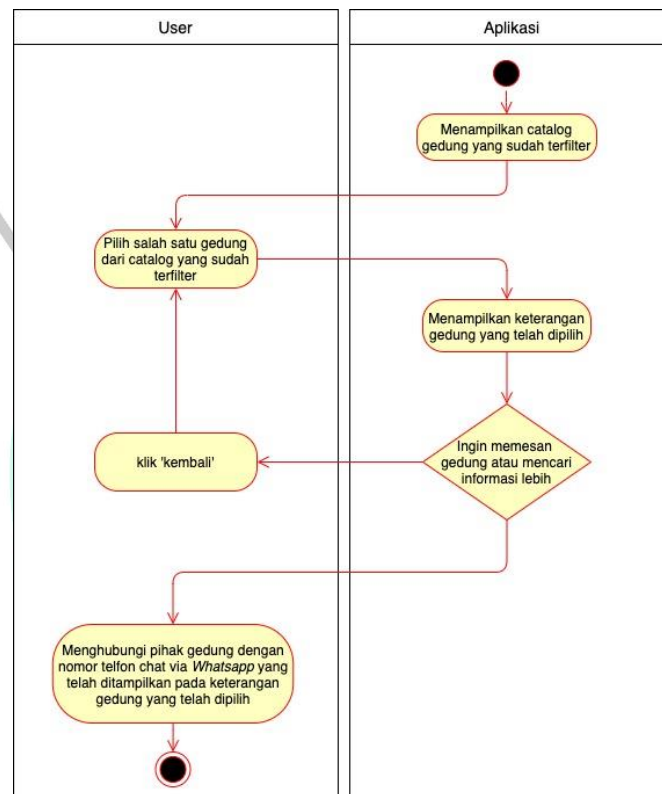
Activity diagram merupakan diagram yang mampu menjelaskan secara prosedural alur proses dari sebuah sistem (Ayu, 2017). Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan workflow atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak (Putra dan Andriani, 2019).



Gambar 4.6 Activity Diagram Pencarian Menggunakan Filter

Activity diagram pencarian menggunakan filter adalah salah satu fitur dimana user dapat mencari gedung menggunakan filter dengan kriteria yang sudah disediakan, kriteria tersebut berupa harga, kapasitas pengunjung, fasilitas dan luas ruangan. Tahap dalam activity diagram pencarian menggunakan filter yaitu dengan tahapan user memilih fitur filter, lalu aplikasi akan menampilkan pilihan filter yang telah dijelaskan dan user memilih salah satu atau lebih dan klik tombol cari. Aplikasi menampilkan catalog gedung sesuai filter yang telah dipilih. User dapat

mencari gedung dengan kriteria atau filter yang lain dengan mengklik tombol ‘kembali’, jika tidak activity diagram untuk pencarian menggunakan filter selesai.



Gambar 4.7 Activity Diagram Pilih Catalog Gedung

Activity diagram pilih catalog gedung adalah halaman setelah user berhasil mengakses pencarian menggunakan filter dan catalog gedung dari filter yang telah dipilih akan ditampilkan. Tahap dalam activity diagram pilih catalog gedung yaitu dengan tahapan awal aplikasi menampilkan catalog gedung yang sudah terfilter, lalu user akan memilih salah satu gedung dari catalog yang sudah terfilter dengan cara mengklik gedung yang akan dipilih. Jika user ingin mencari gedung yang lain, user dapat klik kembali dan akan kembali ke halaman catalog gedung yang sudah terfilter, jika user ingin memesan gedung atau mencari informasi lebih terkait gedung, user dapat menghubungi pihak gedung dengan nomor telfon dan dapat mengirim pesan atau *chat* via *Whatsapp* dai info yang telah ditampilkan pada keterangan gedung yang dipilih.

4.3.6 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan salah satu hal penting pada proses pembuatan sistem dalam suatu penelitian. Berikut adalah rancangan basis data website rekomendasi tempat pernikahan yang dilakukan pada penelitian ini.

Tabel 4.6 Rancangan Basis Data *place_criteria*

No	Field	Tipe Data	Length	Keterangan
1	Id (PK)	Bigint	20	Id dari tabel
1	price	Bigint	20	Harga
2	capacity	Bigint	20	Kapasitas pengunjung
3	facility	Tinyint	4	Fasilitas
4	room_space	Bigint	20	Luas ruangan

Tabel 4.7 Rancangan Database *place_description*

No	Field	Tipe Data	Length	Keterangan
1	Id (PK)	Bigint	20	Id dari tabel
2	place_criteria_id(FK)	Bigint	20	Id kriteria tempat dari tabel <i>place_criteria</i>
2	photos	varchar	255	Foto
2	about_place	Varchar	255	Tentang tempat
3	location	Varchar	255	Lokasi
4	phone_number	Bigint	20	Nomor telfon
5	website	Varchar	255	website
6	social_media1	Varchar	255	Sosial media 1
7	social_media2	Varchar	255	Sosial media 2

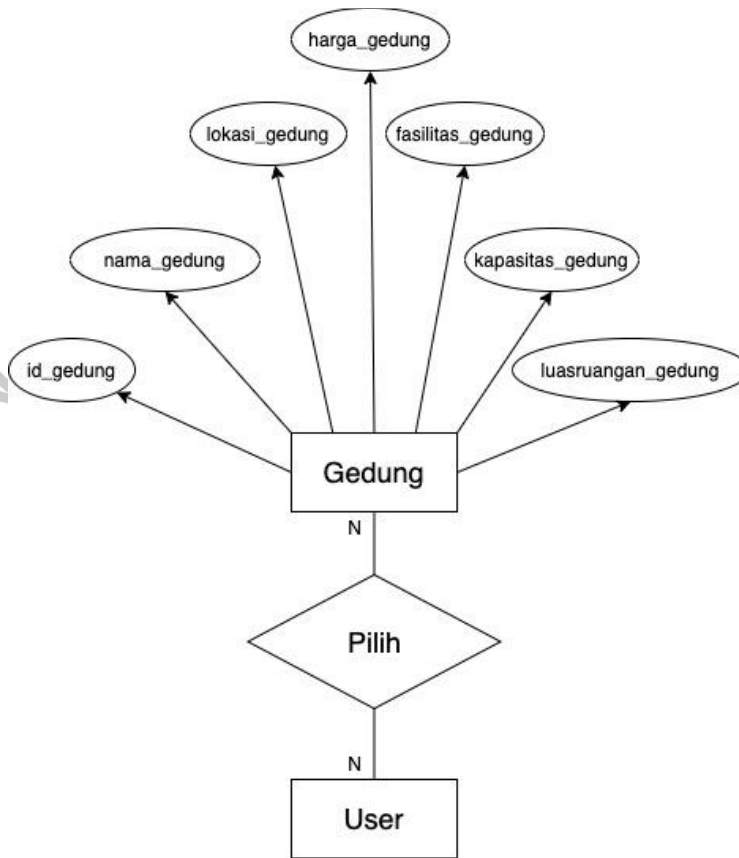
Tabel 4.8 Rancangan Database *contact_us*

No	Field	Tipe Data	Length	Keterangan
1	Id (PK)	Bigint	20	Id dari tabel
2	contact_header	Varchar	255	Foto header contact
3	contact_title	Varchar	255	Judul kata-kata contact
4	contact_description	Varchar	255	Deskripsi contact

Tabel 4.9 Rancangan Database *about_us*

No	Field	Tipe Data	Length	Keterangan
1	Id (PK)	Bigint	20	Id dari tabel
2	about_header	Varchar	255	Foto header about
3	about_title	Varchar	255	Judul kata-kata about
4	about_description	Varchar	255	Deskripsi about

4.3.7 Entity Relationship Diagram

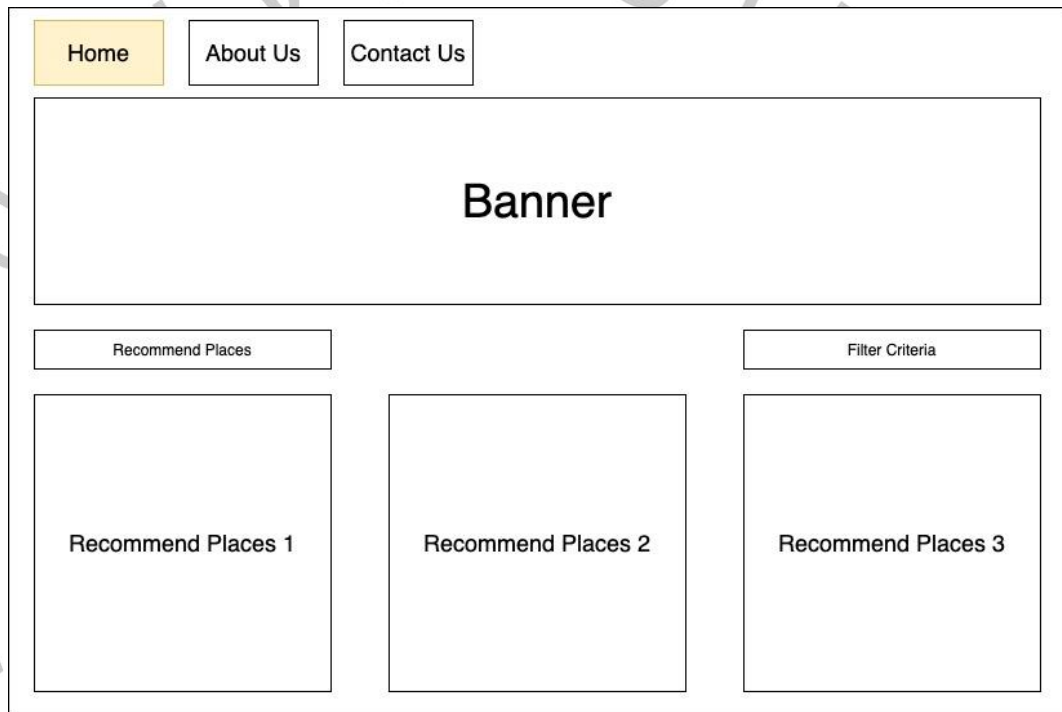


Gambar 4.3 ERD Website Rekomendasi Tempat Pernikahan

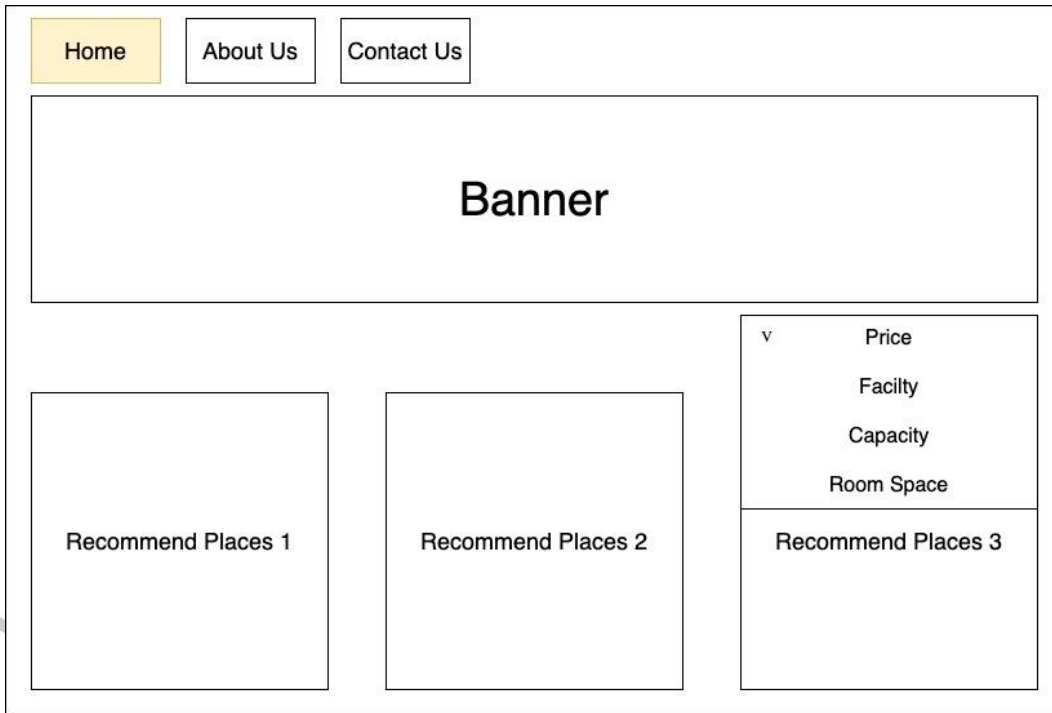
Gambar 4.3 merupakan entity relationship diagram dari website rekomendasi tempat pernikahan. Penjelasan dari gambar diatas yaitu User dapat memilih banyak gedung dan banyak gedung dapat dipilih oleh banyak user. Gedung mempunyai berbagai atribut antara lain yaitu id_gedung, nama_gedung, lokasi_gedung, harga_gedung, fasilitas_gedung, kapasitas_gedung dan luasruangan_gedung.

4.3.8 Perancangan Tampilan Antar Muka

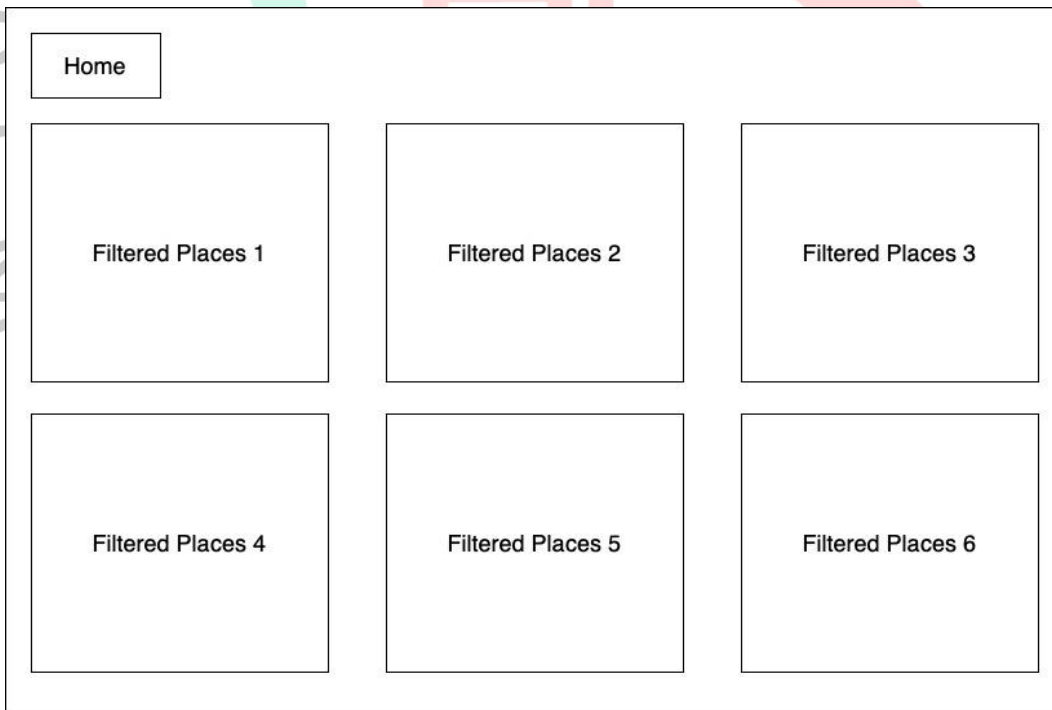
Rancangan tampilan antar muka merupakan suatu hal yang wajib dilakukan sebelum membangun tampilan suatu sistem. Hal ini berguna untuk memberikan gambaran awal dari tampilan sistem yang akan dibuat. Berikut adalah rancangan tampilan antar muka (*mockup*) dari rekomendasi tempat pernikahan.



Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Home



Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Filter Kriteria



Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Terfilter

Back

Carousel Photos

Place Name	Phone Number
Address	Website
About this Place	
Price, Capacity, Facilities and Space Room	Social Media 1
	Social Media 2

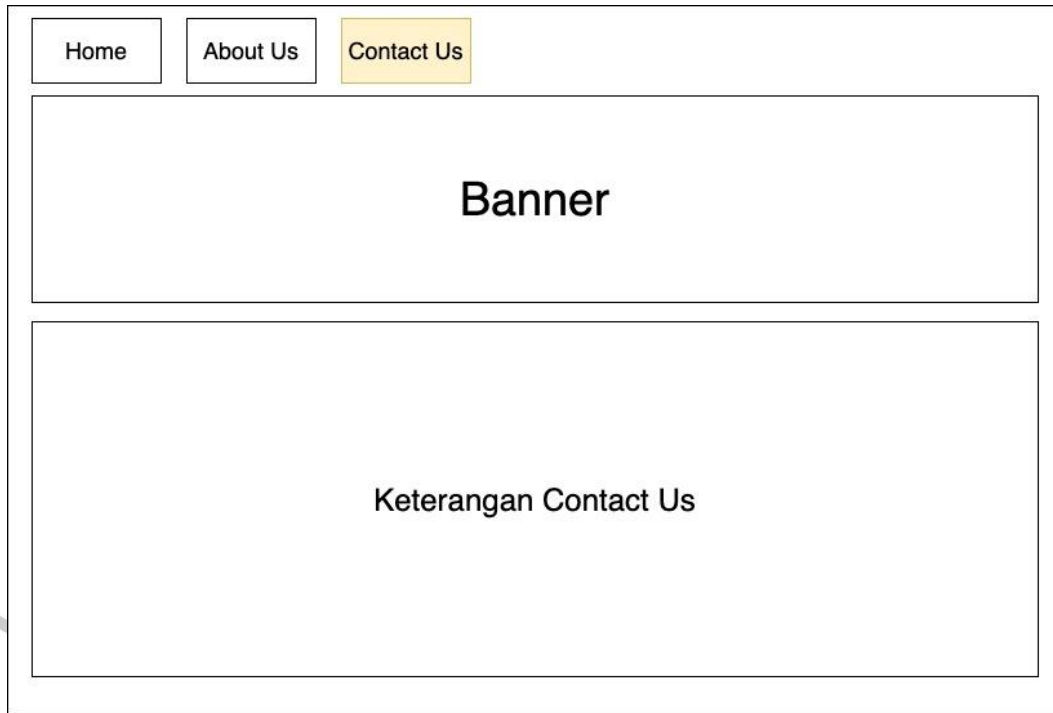
Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Memilih Salah Satu Tempat

Home About Us Contact Us

Banner

Keterangan About Us & Foto

Gambar 4.8 Rancangan Tampilan About Us



Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Contact Us

4.3.9 Rancangan Pengujian

4.3.9.1 Rancangan Pengujian White Box

Pengujian perlu dilakukan dalam perancangan suatu aplikasi, hasilnya diperiksa dan dicantumkan didalam tabel pengujian menggunakan pengujian metode *white box* atau metode *black box*. Pengujian dilaksanakan sesuai dengan scenario pengujian yang sudah dirancang. Dalam pengujian menggunakan metode *white box* dibutuhkan *flowgraph* yang memperlihatkan alur pengujian. Berikut adalah gambaran dari alur pengujian dalam menggunakan metode *white box*.



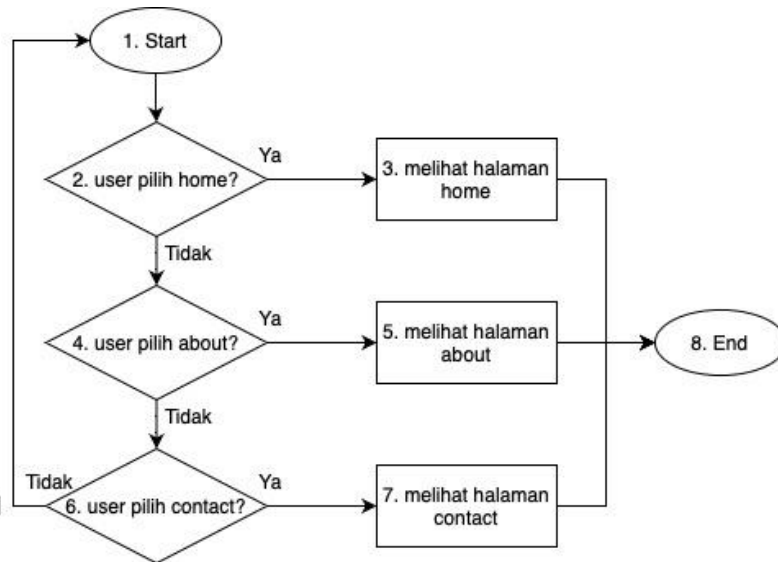
Gambar 4.10 *Flowgraph* Algoritma

Gambar diatas adalah *flowgraph* Algoritma untuk mengakses halaman-halaman yang ada, berikut adalah penjelasannya :

1. *Flowgraph* dimulai
2. User mengakses button home, lalu *flowgraph* menuju nomor 3.
3. User melihat rekomendasi pada halaman home, lalu *flowgraph* menuju nomor 4.
4. *Flowgraph* selesai.

Tabel 4.10 Rancangan Pengujian *White Box* Algoritma

No	Hasil yang Diharapkan	Source Code	Hasil Pengujian
1.	Saat user melihat rekomendasi pada halaman home, Algoritma dijalankan agar dapat merekomendasikan pengguna	<pre> var ahpContext = new AHP() ahpContext.addItem(mapVenueName) ahpContext.addCriteria(['harga', 'fasilitas', 'kapasitas', 'luas']) ahpContext.setCriteriaItemRankByGivenScores('harga', mapVenuePrice) ahpContext.setCriteriaItemRankByGivenScores('fasilitas', mapVenueFacility) ahpContext.setCriteriaItemRankByGivenScores('kapasitas', mapVenueCapacity) ahpContext.setCriteriaItemRankByGivenScores('luas', mapVenueRoomSpace) ahpContext.rankCriteria([['harga', 'kapasitas', 2.0], ['harga', 'fasilitas', 1.0], ['harga', 'luas', 3.0], ['kapasitas', 'fasilitas', 0.42], ['kapasitas', 'luas', 1.7], ['fasilitas', 'luas', 3],]) const output = ahpContext.run() console.log(output) </pre>	



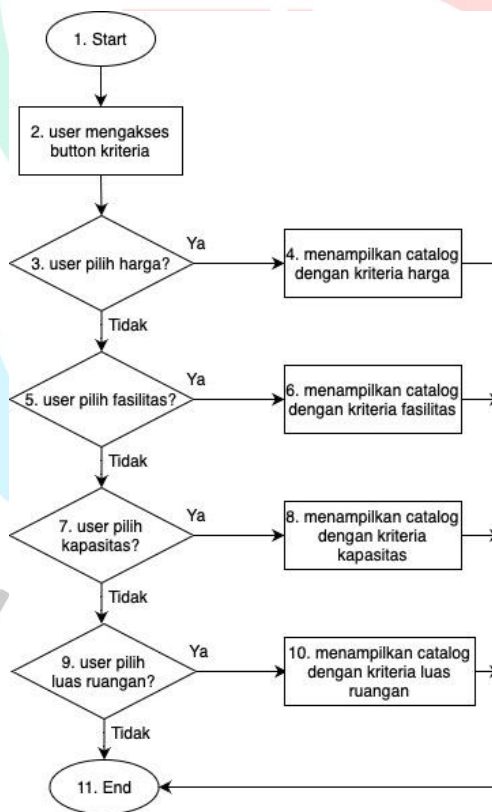
Gambar 4.11 *Flowgraph Navigation Bar*

Gambar diatas adalah *flowgraph* dalam memilih *navigation bar* untuk mengakses halaman-halaman yang ada, berikut adalah penjelasannya :

1. *Flowgraph* dimulai
2. Kondisi pertama, apakah user pilih mengakses tombol home? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 3. Jika tidak, *flowgraph* menuju 4
3. User melihat halaman home, lalu *flowgraph* menuju nomor 8
4. Kondisi kedua, apakah user pilih mengakses tombol about? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 5. Jika tidak, *flowgraph* menuju 6
5. User melihat halaman about, lalu *flowgraph* menuju nomor 8
6. Kondisi ketiga, apakah user pilih mengakses tombol contact? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 7. Jika tidak, *flowgraph* menuju 1
7. User melihat halaman contact, lalu *flowgraph* menuju nomor 8
8. *Flowgraph* selesai

Tabel 4.11 Rancangan Pengujian *White Box Navigation Bar*

No	Hasil yang Diharapkan	Source Code	Hasil Pengujian
1.	Saat user mengakses tombol home, halaman home ditampilkan	<pre> <v-btn v-for="(link, i) in links" :key="i" v-bind="link" class="hidden-sm-and-down" text @click="onClick(\$event, link)" > {{ link.text }} </v-btn> { text: 'Home', to: '/', }, </pre>	
2.	Saat user mengakses tombol about, halaman about ditampilkan	<pre> <v-btn v-for="(link, i) in links" :key="i" v-bind="link" class="hidden-sm-and-down" text @click="onClick(\$event, link)" > {{ link.text }} </v-btn> { text: 'About', to: '/about', }, </pre>	
3.	Saat user mengakses tombol contact, halaman contact ditampilkan	<pre> <v-btn v-for="(link, i) in links" :key="i" v-bind="link" class="hidden-sm-and-down" text @click="onClick(\$event, link)" > {{ link.text }} </v-btn> { text: 'Contact', to: '/contact', }, </pre>	



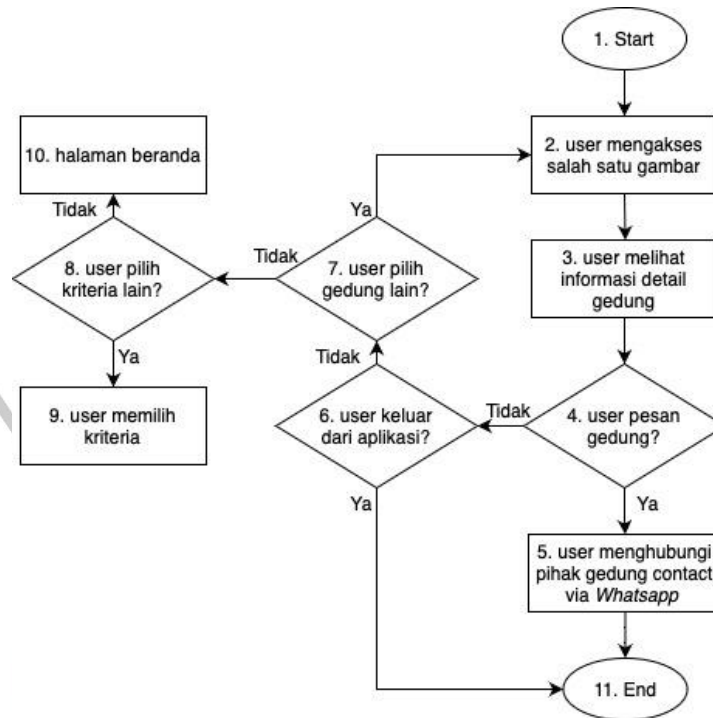
Gambar 4.12 Flowgraph Filter Kriteria

Gambar diatas adalah *flowgraph* dalam memilih *filter* kriteria untuk mengakses halaman-halaman yang ada, berikut adalah penjelasannya :

1. *Flowgraph* dimulai
2. User mengakses button kriteria lalu menuju ke nomor 3
3. Kondisi pertama, apakah user pilih mengakses kriteria harga? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 4. Jika tidak, *flowgraph* menuju 5
4. User melihat catalog kriteria harga, lalu *flowgraph* menuju nomor 11
5. Kondisi kedua, apakah user pilih mengakses kriteria fasilitas? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 6. Jika tidak, *flowgraph* menuju 7
6. User melihat catalog kriteria fasilitas, lalu *flowgraph* menuju nomor 11
7. Kondisi ketiga, apakah user pilih mengakses kriteria kapasitas? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 8. Jika tidak, *flowgraph* menuju 9
8. User melihat catalog kriteria kapasitas, lalu *flowgraph* menuju nomor 11
9. Kondisi ketiga, apakah user pilih mengakses kriteria luas ruangan? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 10. Jika tidak, *flowgraph* menuju 11
10. User melihat catalog kriteria luas ruangan, *flowgraph* menuju nomor 11
11. *Flowgraph* selesai.

Tabel 4.12 Rancangan Pengujian *White Box Filter Kriteria*

No	Hasil yang Diharapkan	Source Code	Hasil Pengujian
1.	Saat user mengakses filter harga, halaman catalog berdasarkan kriteria harga ditampilkan	<pre> <v-select :items="items" item-text="name" item-value="link" label="Criteria" solo @change="onChangeItem" /> name: 'Price', link: '/price', </pre>	
2.	Saat user mengakses filter fasilitas, halaman catalog berdasarkan kriteria fasilitas ditampilkan	<pre> <v-select :items="items" item-text="name" item-value="link" label="Criteria" solo @change="onChangeItem" /> name: 'Facility', link: '/facility', </pre>	
3.	Saat user mengakses filter kapasitas, halaman catalog berdasarkan kriteria kapasitas ditampilkan	<pre> <v-select :items="items" item-text="name" item-value="link" label="Criteria" solo @change="onChangeItem" /> name: 'Capacity', link: '/capacity', </pre>	
4.	Saat user mengakses filter luas ruangan, halaman catalog berdasarkan kriteria luas ruangan ditampilkan	<pre> <v-select :items="items" item-text="name" item-value="link" label="Criteria" solo @change="onChangeItem" /> name: 'Room Space', link: '/roomspace', </pre>	



Gambar 4.13 *Flowgraph* Detail Gedung

Gambar diatas adalah *flowgraph* pada saat user melihat halaman contact.

Flowgraph diatas memiliki beberapa jalur seperti berikut :

1. *Flowgraph* dimulai
2. User mengakses salah satu gambar lalu menuju ke nomor 3
3. User melihat informasi detail gedung lalu menuju ke nomor 4
4. Kondisi pertama, apakah user pesan gedung? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 5. Jika tidak, *flowgraph* menuju 6
5. User memesan gedung melalui contact via *Whatsapp* yang telah ditampilkan, lalu *flowgraph* menuju ke nomor 11
6. Kondisi kedua, apakah user ingin keluar dari aplikasi? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 11. Jika tidak, *flowgraph* menuju 7
7. Kondisi ketiga, apakah user ingin pilih gedung lain? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 2. Jika tidak, *flowgraph* menuju 8
8. Kondisi keempat, apakah user pilih mengakses kriteria lainnya? Jika ya, *flowgraph* menuju nomor 9. Jika tidak, *flowgraph* menuju 10
9. User memilih kriteria lain. Seperti *flowgraph* pada gambar 4.15
10. User kembali melihat halaman home/beranda
11. *Flowgraph* selesai.

Tabel 4.13 Rancangan Pengujian *White Box Detail Gedung*

No	Hasil yang Diharapkan	Source Code	Hasil Pengujian
1.	Saat user mengakses salah satu gambar gedung, halaman detail gedung yang dipilih ditampilkan	<pre> <base-card :height="value.prominent ? 450 : 350" color="grey lighten-1" dark :to="{name: 'venueDetails', params: {id: 1}}" > <v-ing :src="require('@assets/articles/atria_01.jpg')" class="grey lighten-2" height="400" width="100%" > <v-col cols="8"> <h2>Jalan. Gading Serpong Boulevard Gg. Kavling 2,</h2> <h2>Pakulonan Bar., Kec. Klp. Dua, Tangerang, Banten 15818</h2> </v-col> <v-col cols="8"> <h2>Price : Rp. 123.456.789</h2>
 <h2>Capacity : 50 pax</h2>
 <h2>Facilities : </h2>
 <p>Free Catering, Free Parking, Free Stand</p> <h2>240m x 160m</h2> </v-col> </pre>	
2.	Konten atau keterangan pada halaman detail gedung di tampilkan (foto, deskripsi, harga, fasilitas, kapasitas, luas ruangan dan lainnya)		

4.3.9.2 Rancangan Pengujian Black Box

Perancangan pengujian sistem menggunakan metode pengujian *black box* untuk mengetahui fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dibuat.. Tabel pengujian menggunakan metode *black box* sebagai berikut :

Tabel 4.14 Pengujian *Black Box*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	User mengakses website	Menampilkan halaman utama		
2.	User masuk ke halaman about	Menampilkan halaman about		
3.	User masuk ke halaman contact	Menampilkan halaman contact		
4.	User masuk ke halaman home	Menampilkan halaman home		
5.	User mengakses atau membuka drop down filter kriteria	Menampilkan pilihan kriteria yang berupa harga, fasilitas, kapasitas pengunjung dan luas ruangan		
6.	User mengakses atau membuka kriteria price	Menampilkan halaman kriteria price		
7.	User mengakses atau membuka kriteria facility	Menampilkan halaman kriteria facility		
8.	User mengakses atau membuka kriteria capacity	Menampilkan halaman kriteria capacity		
9.	User mengakses atau membuka kriteria roomspace	Menampilkan halaman kriteria roomspace		
10.	User mengakses atau membuka kriteria indoor	Menampilkan halaman kriteria indoor		
11.	User mengakses atau membuka kriteria outdoor	Menampilkan halaman kriteria outdoor		
12.	User mengakses atau membuka kriteria decoration	Menampilkan halaman kriteria decoration		
13.	User masuk ke halaman detail gedung	Menampilkan konten berupa foto, deskripsi, harga, fasilitas, kapasitas, luas ruangan dan lainnya		