

PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN TAILWIND

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1 di
Studi di Teknik Informatika, Universitas Pasundan.

oleh :

Malwi Hidayat Togatorop
NRP: 21.304.0015



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
SEPTEMBER 2025**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal Sidang sesuai berita acara sidang, Tugas Akhir dari :

Nama : Malwi Hidayat Togatorop

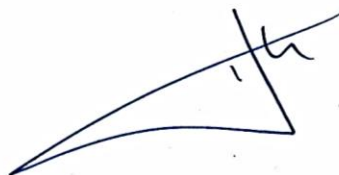
NRP : 21.304.0015

Dengan Judul :

**“PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS
SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN
TAILWIND”**

Bandung, 23 September 2025

Menyetujui,
Pembimbing Utama,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'W' and 'G' followed by a horizontal line and a small flourish.

(Wanda Gusdya Purnama, ST., MT.)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

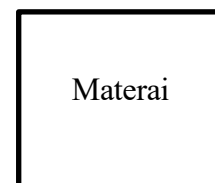
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Tugas akhir ini merupakan benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian dari saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan tugas akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain yang telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam daftar pustaka pada tugas akhir ini.
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah sepenuhnya tanggung jawab saya sendiri dan bukan tanggung jawab Universitas Pasundan.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademi, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya.

Bandung, 23 September 2025

Yang membuat pernyataan,



(Malwi Hidayat Togatorop)

NRP. 21.304.0015

ABSTRAK

Sponsorship memiliki peran penting dalam mendukung berbagai kegiatan komunitas sepeda motor, seperti kontes modifikasi, *touring*, dan acara otomotif lainnya. Namun, proses pencarian dan pengajuan *sponsorship* masih sering dilakukan secara manual, seperti melalui media sosial atau tanpa proposal tertulis, yang dapat menyulitkan komunitas dalam menemukan sponsor yang sesuai. Selain itu, kurangnya aplikasi untuk membuat pengelolaan *sponsorship* menjadi lebih mudah.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi web yang dapat memfasilitasi pengelolaan *sponsorship* bagi komunitas sepeda motor dengan menggunakan framework Laravel dan Tailwind CSS. Aplikasi ini menyediakan fitur untuk membuat dan mengelola proposal *sponsorship* secara mudah, mencari sponsor berdasarkan kategori yang sesuai, serta memantau status pengajuan secara *real-time*. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Waterfall, yang mencakup tahap identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan sistem, implementasi, serta pengujian aplikasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu meningkatkan kemudahan dalam pengajuan dan pencarian *sponsorship* untuk komunitas sepeda motor. Dengan adanya aplikasi ini, komunitas dapat lebih mudah menemukan sponsor yang sesuai, sementara sponsor juga lebih mudah dalam meninjau dan menyetujui proposal *sponsorship* yang diajukan. Ke depannya, aplikasi ini dapat terus dikembangkan dengan menambahkan fitur kecerdasan buatan untuk rekomendasi sponsor yang lebih optimal.

Kata kunci: *sponsorship*, komunitas sepeda motor, Laravel, Tailwind CSS, aplikasi web

ABSTRACT

Sponsorship plays an important role in supporting various motorcycle community activities, such as modification contests, touring, and other automotive events. However, the process of finding and applying for sponsorship is still often done manually, such as through social media or without a written proposal, which can make it difficult for communities to find suitable sponsors. In addition, there is a lack of applications to make sponsorship management easier.

This research aims to build a web application that can facilitate sponsorship management for motorcycle communities using the Laravel framework and Tailwind CSS. This application provides features to easily create and manage sponsorship proposals, search for sponsors based on the appropriate category, and monitor the status of submissions in real-time. The development method used in this research is the Waterfall model, which includes the stages of problem identification, data collection, system design, implementation, and application testing.

The results of this study show that the developed application is able to increase the ease of applying and searching for sponsorship for the motorcycle community. With this application, the community can more easily find suitable sponsors, while sponsors are also easier to review and approve the sponsorship proposal submitted. In the future, this application can continue to be developed by adding artificial intelligence features for more optimal sponsor recommendations.

Keywords: sponsorship, motorcycle community, Laravel, Tailwind CSS, web application

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Pembangunan Aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor Dengan Framework Laravel dan Tailwind”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pasundan.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa laporan ini dapat terwujud berkat bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi yang tak ternilai selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak Wanda Gusdya Purnama, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Bapak Wanda Gusdya Purnama, S.T., M.T., selaku Koordinator Tugas Akhir di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan, yang telah memberikan arahan serta kebijakan yang membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman seperjuangan di Teknik Informatika Universitas Pasundan, yang telah memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama menjalani proses perkuliahan hingga tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, akademisi, serta pihak lain yang tertarik pada bidang pengelolaan sponsorship berbasis teknologi.

Bandung, 23 September 2025

Malwi Hidayat Togatorop

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1-1
1.1 Latar Belakang.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir	1-2
1.6 Sistematika Tugas Akhir	1-4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	2-1
2.1 Teori Yang Digunakan	2-1
2.1.1 Sponsorship.....	2-1
2.1.2 Aplikasi Web	2-2
2.1.3 Framework Laravel.....	2-3
2.1.4 Tailwind CSS.....	2-4
2.1.5 Waterfall Model (Pressman)	2-5
2.2 Penelitian Terdahulu.....	2-6
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Alur Penelitian.....	3-1
3.2 Perumusan Masalah.....	3-2
3.2.1 Analisis Sebab Akibat.....	3-2
3.2.2 Analisis Solusi Masalah.....	3-3
3.3 Gambaran Produk Tugas Akhir	3-4
3.4 Objek Penelitian	3-4
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN	4-1
4.1 Analisis Kebutuhan	4-1
4.1.1 Menentukan Kebutuhan Perangkat Lunak.....	4-1
4.1.2 Analisis Hasil Pengumpulan Data	4-2
4.1.3 Analisis Proses Bisnis.....	4-4

4.1.4	Analisis Pengguna.....	4-5
4.1.5	Analisis Kebutuhan User dan Software	4-6
4.2	Pemodelan Berbasis Skenario	4-7
4.2.1	Deskripsi Use Case	4-10
4.2.2	Skenario Use Case	4-11
4.2.3	Perancangan Berbasis Perilaku	4-44
4.3	Pemodelan Berbasis Kelas.....	4-60
4.3.1	Kelas Perancangan.....	4-61
4.3.2	Identifikasi Kelas Analisis	4-61
4.3.3	Menentukan Atribut Kelas	4-62
4.4	Perancangan Perangkat Lunak.....	4-65
4.4.1	Perancangan Arsitektural.....	4-66
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		5-1
5.1	Konstruksi Perangkat Lunak	5-1
5.1.1	Menentukan Kebutuhan Perangkat Lunak.....	5-1
5.1.2	Spesifikasi Perangkat Keras untuk Pembangunan.....	5-1
5.1.3	Kakas yang digunakan	5-2
5.2	Pengkodean.....	5-3
5.2.1	Struktur Folder Aplikasi Web.....	5-3
5.2.2	Model Aplikasi Web.....	5-4
5.2.3	View Aplikasi Web.....	5-5
5.2.4	Controller Aplikasi Web.....	5-7
5.3	Implementasi Basis Data	5-8
5.3.1	Struktur Tabel	5-8
5.3.2	Relasi Antar Tabel	5-11
5.3.3	Keamanan Data.....	5-12
5.4	Implementasi Antarmuka (UI).....	5-12
5.4.1	Antarmuka Aplikasi Pengguna	5-12
5.5	Pengujian Perangkat Lunak.....	5-20
5.5.1	Pengujian Perangkat Lunak pada Local.....	5-20
5.5.2	Pengujian Perangkat Lunak pada Hosting/Domain	5-24
5.5.3	Pengujian Perangkat Lunak pada User	5-28
BAB 6 KESIMPULAN.....		6-29
6.1	Kesimpulan.....	6-29
6.2	Saran.....	6-29
DAFTAR PUSTAKA		xi

LAMPIRAN.....	xii
---------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir	1-3
Gambar 2. 1 Sponsorship Goals.....	2-1
Gambar 2. 2 Keunggulan Aplikasi Web	2-2
Gambar 2. 3 Middleware Route Admin [SAK19]	2-4
Gambar 2. 4 Key Features of Tailwind CSS [KOD24]	2-4
Gambar 2. 5 Waterfall Model (Pressman)	2-5
Gambar 3. 1 Fishbone Analisis Sebab Akibat	3-2
Gambar 3. 2 Fishbone Solusi Masalah.....	3-3
Gambar 3. 3 Data Komunitas Sepeda Motor Terakhir Diselenggarakan.....	3-5
Gambar 4. 1 Diagram Activity Proses Bisnis	4-5
Gambar 4. 2 Use Case Diagram Komunitas	4-9
Gambar 4. 3 Use Case Diagram Sponsor.....	4-10
Gambar 4. 4 Diagram Activity UC-01	4-45
Gambar 4. 5 Diagram Activity UC-02.....	4-46
Gambar 4. 6 Diagram Activity UC-03	4-47
Gambar 4. 7 Diagram Activity UC-04.....	4-48
Gambar 4. 8 Diagram Activity UC-05.....	4-49
Gambar 4. 9 Diagram Activity UC-06.....	4-50
Gambar 4. 10 Diagram Activity UC-07.....	4-51
Gambar 4. 11 Diagram Activity UC-08.....	4-52
Gambar 4. 12 Diagram Activity UC-09	4-53
Gambar 4. 13 Diagram Activity UC-10.....	4-54
Gambar 4. 14 Diagram Activity UC-11	4-55
Gambar 4. 15 Diagram Activity UC-12.....	4-56
Gambar 4. 16 Diagram Activity UC-13.....	4-57
Gambar 4. 17 Diagram Activity UC-14.....	4-58
Gambar 4. 18 Diagram Activity UC-15	4-59
Gambar 4. 19 Diagram Activity UC-16.....	4-60
Gambar 4. 20 Atribut Kelas	4-61
Gambar 5. 1 Struktur Folder Aplikasi Web	5-3
Gambar 5. 2 Kelas Model	5-4
Gambar 5. 3 Kelas View.....	5-5
Gambar 5. 4 Kelas Controller	5-7

Gambar 5. 5 Implementasi Basis Data.....	5-9
Gambar 5. 6 Antarmuka Halaman Home.....	5-13
Gambar 5. 7 Antarmuka Halaman Sponsorship Publik	5-13
Gambar 5. 8 Antarmuka Halaman Register	5-14
Gambar 5. 9 Antarmuka Halaman Login.....	5-14
Gambar 5. 10 Antarmuka Halaman Dashboard Komunitas.....	5-15
Gambar 5. 11 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsor	5-15
Gambar 5. 12 Antarmuka Halaman Submit Proposal	5-16
Gambar 5. 13 Antarmuka Halaman Preview Proposal	5-16
Gambar 5. 14 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsorship Komunitas	5-17
Gambar 5. 15 Antarmuka Halaman Dashboard Detail Sponsorship Komunitas	5-17
Gambar 5. 16 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsorship Sponsor	5-18
Gambar 5. 17 Antarmuka Halaman Dashboard Preview Sponsorship Sponsor	5-18
Gambar 5. 18 Antarmuka Halaman Create New Sponsorship.....	5-19
Gambar 5. 19 Antarmuka Halaman My Profile.....	5-19

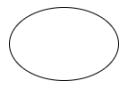
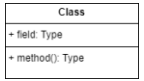
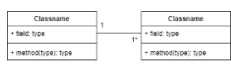
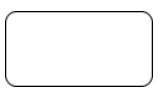
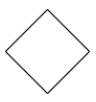
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	2-6
Tabel 3. 1 Alur Penelitian	3-1
Tabel 3. 2 Deskripsi Fishbone Analisis Sebab Akibat	3-3
Tabel 3. 3 Deskripsi Fishbone Solusi Masalah	3-4
Tabel 4. 1 Pertanyaan Kuesioner Identifikasi Masalah Komunitas	4-1
Tabel 4. 2 Pertanyaan Kuesioner Identifikasi Masalah Sponsor	4-1
Tabel 4. 3 Pertanyaan Kuesioner Kebutuhan Pengguna Komunitas	4-2
Tabel 4. 4 Pertanyaan Kuesioner Kebutuhan Pengguna Sponsor	4-2
Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Kuesioner Identifikasi Masalah Komunitas	4-3
Tabel 4. 6 Ringkasan Hasil Kuesioner Identifikasi Masalah Sponsor	4-3
Tabel 4. 7 Ringkasan Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengguna Komunitas	4-3
Tabel 4. 8 Ringkasan Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengguna Sponsor	4-4
Tabel 4. 9 Diagram Activity Proses Bisnis	4-5
Tabel 4. 10 Kebutuhan Pengguna	4-6
Tabel 4. 11 Kebutuhan <i>Software</i>	4-7
Tabel 4. 12 <i>Use Case</i> Berdasarkan Kebutuhan Fungsional	4-8
Tabel 4. 13 <i>Use Case Diagram</i>	4-9
Tabel 4. 14 Deskripsi Use Case	4-11
Tabel 4. 15 Skenario UC-01	4-11
Tabel 4. 16 Skenario UC-02	4-14
Tabel 4. 17 Skenario UC-03	4-17
Tabel 4. 18 Skenario UC-04	4-18
Tabel 4. 19 Skenario UC-05	4-21
Tabel 4. 20 Skenario UC-06	4-23
Tabel 4. 21 Skenario UC-07	4-24
Tabel 4. 22 Skenario UC-08	4-27
Tabel 4. 23 Skenario UC-09	4-29
Tabel 4. 24 Skenario UC-10	4-30
Tabel 4. 25 Skenario UC-11	4-32
Tabel 4. 26 Skenario UC-12	4-33
Tabel 4. 27 Skenario UC-13	4-36
Tabel 4. 28 Skenario UC-14	4-38
Tabel 4. 29 Skenario UC-15	4-41

Tabel 4. 30 Skenario UC-16	4-42
Tabel 4. 31 Diagram Activity UC-01.....	4-45
Tabel 4. 32 Diagram Activity UC-02.....	4-46
Tabel 4. 33 Diagram Activity UC-03.....	4-47
Tabel 4. 34 Diagram Activity UC-04.....	4-47
Tabel 4. 35 Diagram Activity UC-05.....	4-48
Tabel 4. 36 Diagram Activity UC-06.....	4-49
Tabel 4. 37 Diagram Activity UC-07.....	4-50
Tabel 4. 38 Diagram Activity UC-08.....	4-51
Tabel 4. 39 Diagram Activity UC-09.....	4-52
Tabel 4. 40 Diagram Activity UC-10.....	4-53
Tabel 4. 41 Diagram Activity UC-11.....	4-54
Tabel 4. 42 Diagram Activity UC-12.....	4-55
Tabel 4. 43 Diagram Activity UC-13.....	4-56
Tabel 4. 44 Diagram Activity UC-14.....	4-57
Tabel 4. 45 Diagram Activity UC-15.....	4-58
Tabel 4. 46 Diagram Activity UC-16.....	4-59
Tabel 4. 47 Identifikasi Kelas Analisis	4-61
Tabel 4. 48 Atribut Kelas Model	4-63
Tabel 4. 49 Atribut Kelas View	4-64
Tabel 4. 50 Atribut Kelas <i>Repository</i>	4-65
Tabel 5. 1 Spesifikasi Minimum Perangkat Untuk Pembangunan.....	5-1
Tabel 5. 2 Spesifikasi Perangkat Keras Untuk Pembangunan	5-2
Tabel 5. 3 Kakas yang digunakan dalam Pembangunan.....	5-2
Tabel 5. 4 Struktur Folder Aplikasi Web.....	5-3
Tabel 5. 5 Kelas Model.....	5-4
Tabel 5. 6 Daftar Model Aplikasi	5-4
Tabel 5. 7 Kelas View.....	5-5
Tabel 5. 8 Daftar View Aplikasi	5-5
Tabel 5. 9 Kelas Controller	5-7
Tabel 5. 10 Daftar Controller Aplikasi	5-7
Tabel 5. 11 Antarmuka Halaman Home	5-13
Tabel 5. 12 Antarmuka Halaman Sponsorship Publik.....	5-13
Tabel 5. 13 Antarmuka Halaman Register.....	5-14
Tabel 5. 14 Antarmuka Halaman Login.....	5-14

Tabel 5. 15 Antarmuka Halaman Dashboard Komunitas	5-15
Tabel 5. 16 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsor.....	5-15
Tabel 5. 17 Antarmuka Halaman Submit Proposal.....	5-16
Tabel 5. 18 Antarmuka Halaman Preview Proposal	5-16
Tabel 5. 19 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsorship Komunitas.....	5-17
Tabel 5. 20 Antarmuka Halaman Dashboard Detail Sponsorship Komunitas	5-17
Tabel 5. 21 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsorship Sponsor	5-18
Tabel 5. 22 Antarmuka Halaman Dashboard Preview Sponsorship Sponsor	5-18
Tabel 5. 23 Antarmuka Halaman Create New Sponsorship	5-19
Tabel 5. 24 Antarmuka Halaman My Profile.....	5-19
Tabel 5. 25 Pengujian Perangkat Lunak pada Local.....	5-20
Tabel 5. 26 Pengujian Perangkat Lunak pada Hosting/Domain	5-24

DAFTAR SIMBOL

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Actor (Aktor)	Simbol manusia batang/lonjong berdiri tegak. Merepresentasikan pengguna eksternal sistem, seperti Komunitas dan Sponsor. Digunakan pada diagram Use Case sebagai pihak yang berinteraksi.
	Use Case	Oval bertuliskan nama proses. Menunjukkan fungsi utama yang dilakukan oleh sistem dan aktor dalam Use Case Diagram.
	Class	Persegi panjang terbagi tiga bagian. Menyatakan entitas/objek dalam sistem (User, Proposal, Sponsorship, dll) di Class Diagram.
	Association	Garis lurus menghubungkan dua simbol. Menyatakan relasi/hubungan antara kelas, aktor, atau use case pada UML.
	Initial Node	Lingkaran hijau penuh kecil. Awal proses pada Activity Diagram.
	Activity	Persegi panjang sudut membulat. Menyatakan aktivitas/tahapan proses di Activity Diagram.
	Decision	Belah ketupat/diamond. Tempat pengambilan keputusan/percabangan pada Activity Diagram.
	Final Node	Lingkaran merah penuh kecil. Menandakan akhir sebuah alur proses di Activity Diagram.
	Arrow (Panah)	Panah satu arah. Menyatakan aliran proses, data, atau relasi pada berbagai diagram.

DAFTAR ISTILAH

Istilah	Keterangan
<i>Sponsorship</i>	Dukungan finansial atau produk yang diberikan oleh perusahaan kepada komunitas atau acara untuk tujuan promosi dan membangun citra merek.
<i>Laravel</i>	Framework PHP untuk pengembangan aplikasi web yang menyediakan struktur dan fitur bawaan seperti keamanan, autentikasi, serta pengelolaan database.
<i>Tailwind CSS</i>	Framework CSS berbasis utility-first yang memudahkan pembuatan desain web responsif secara cepat dan fleksibel.
<i>Proposal</i>	Dokumen tertulis yang diajukan oleh komunitas kepada sponsor berisi rincian acara, kebutuhan dana, dan bentuk kerja sama yang diharapkan.
<i>Sponsor</i>	Pihak (perusahaan atau individu) yang memberikan dukungan sponsorship kepada komunitas atau acara tertentu.
<i>Waterfall Model</i>	Metode pengembangan perangkat lunak secara berurutan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian hingga pemeliharaan.
<i>Use Case</i>	Deskripsi proses atau interaksi antara pengguna dan sistem untuk mencapai tujuan tertentu dalam aplikasi.
<i>Class Diagram</i>	Diagram UML yang merepresentasikan struktur sistem berupa class dan relasi antar class dalam sistem perangkat lunak.
<i>Activity Diagram</i>	Diagram UML yang menggambarkan alur aktivitas atau proses bisnis dalam sistem aplikasi.
<i>User</i>	Pengguna aplikasi, baik dari pihak komunitas sepeda motor maupun sponsor.
<i>Model-View-Controller (MVC)</i>	Pola arsitektur perangkat lunak yang memisahkan aplikasi menjadi tiga bagian utama: model, view, dan controller.
<i>Dashboard</i>	Halaman utama aplikasi yang menampilkan ringkasan data dan fitur utama untuk pengguna.
<i>Proposal Submission</i>	Fitur aplikasi yang digunakan untuk mengajukan proposal sponsorship secara online.
<i>Feedback</i>	Tanggapan, penilaian, atau respon yang diberikan oleh sponsor kepada proposal yang diajukan komunitas.
<i>Fishbone</i>	Metode berbentuk tulang ikan yang digunakan sebagai diagram sebab-akibat untuk identifikasi penyebab masalah.
<i>Workflow</i>	Alur kerja dari metode yang dibangun.

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sponsor adalah dukungan yang diberikan oleh sebuah perusahaan atau individu secara finansial atau melalui penyediaan produk, sedangkan *Sponsorship* adalah persetujuan resmi antara pihak sponsor dengan pihak yang disponsori untuk saling memberikan manfaat. *Sponsorship* memiliki peran penting dalam kegiatan acara komunitas sepeda motor seperti kontes modifikasi motor, perayaan ulang tahun komunitas sepeda motor, *Touring Wajib* (Tourjib), *Night Ride* (NR) dan *Sunday Morning Ride* (Sunmori). Aktivitas ini tidak hanya mempererat hubungan antar anggota, tetapi juga memberikan dampak positif untuk mendukung industri otomotif.

Terdapat kurang lebih 50 komunitas sepeda motor yang aktif dalam kegiatan otomotif. Angka ini menunjukkan betapa besarnya minat masyarakat terhadap otomotif di wilayah tersebut dan berpotensi sebagai salah satu kekuatan untuk mendukung industri otomotif.

Namun, banyak komunitas sepeda motor menghadapi masalah saat mencari sponsor dalam acara mereka. Proses mencari sponsor sering kali sulit dilakukan dikarenakan masih banyak yang mengajukan *sponsorship* tanpa menggunakan proposal dan membutuhkan banyak waktu apabila mengajukan *sponsorship* hanya melalui sosial media, terutama untuk komunitas kecil yang tidak memiliki banyak koneksi. Mereka sering kesulitan dalam menemukan sponsor yang tepat dan menyusun proposal yang menarik minat perusahaan.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat menjadi *platform* penghubung antara komunitas sepeda motor dengan sponsor. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi komunitas sepeda motor dalam menyusun dan mengajukan proposal *sponsorship* secara lebih mudah serta membantu sponsor dalam menemukan acara yang sesuai dengan *brand* mereka. Dengan adanya aplikasi ini, komunitas sepeda motor dapat lebih mudah menjangkau berbagai sponsor tanpa harus melalui proses pencarian yang panjang, sementara sponsor dapat dengan cepat meninjau dan menyeleksi acara yang sesuai dengan strategi pemasaran mereka.

Pembangunan aplikasi ini menggunakan *framework* Laravel dan Tailwind karena keduanya memiliki keunggulan dalam pengembangan web yang menghemat waktu dalam pengerjaannya. Laravel dipilih karena memiliki keamanan yang baik, serta fitur bawaan yang mempercepat proses pengembangan *backend*. Sementara itu, Tailwind digunakan untuk pengembangan *frontend* karena memungkinkan pembuatan antarmuka pengguna yang mudah disesuaikan dan modern dengan gaya yang mudah disesuaikan. Dengan kombinasi kedua teknologi ini, aplikasi *sponsorship* ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang terbaik untuk komunitas sepeda motor dan sponsor dalam kerja sama mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh permasalahan yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi berbasis web yang memudahkan komunitas sepeda motor dalam menyusun dan mengajukan proposal *sponsorship* untuk acara mereka?
2. Bagaimana menyediakan *platform* berbasis web yang mempertemukan komunitas sepeda motor dengan sponsor agar proses pencarian sponsor lebih mudah dan saling menguntungkan.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan tugas akhir yaitu:

1. Membuat sebuah aplikasi berbasis web yang memudahkan komunitas sepeda motor dalam menyusun dan mengajukan proposal *sponsorship*. Dengan adanya aplikasi ini, komunitas sepeda motor tidak perlu lagi menyusun proposal secara manual atau kesulitan mencari format yang sesuai. Aplikasi ini juga memungkinkan komunitas sepeda motor untuk mengajukan proposal dengan lebih cepat dan tertata, sehingga peluang mendapatkan sponsor menjadi lebih besar.
2. Membangun aplikasi berbasis web yang mempertemukan komunitas sepeda motor dengan sponsor secara lebih mudah. Dengan aplikasi ini, komunitas dapat menemukan sponsor yang sesuai dengan acara yang mereka selenggarakan, sementara sponsor juga dapat dengan cepat melihat dan memilih acara yang cocok untuk mendukung pemasaran produk mereka. Hal ini diharapkan dapat menciptakan kerja sama yang saling menguntungkan antara komunitas dan sponsor.

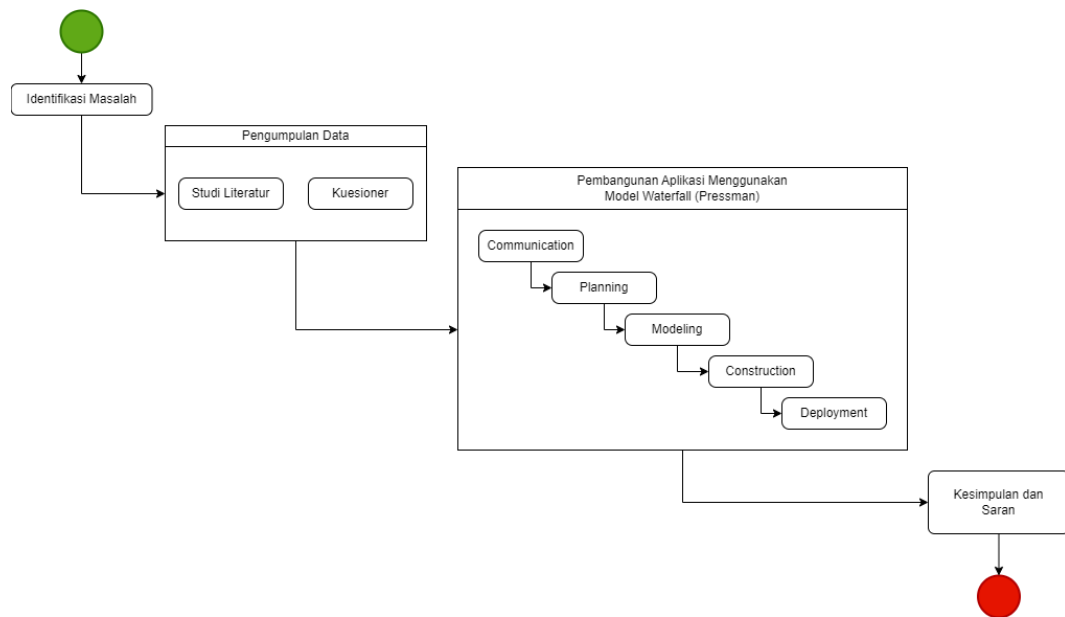
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan tugas akhir, berikut adalah lingkup pengerjaan penelitian ini:

1. Pengumpulan data komunitas sepeda motor dan sponsor yang relevan untuk acara otomotif di Bandung.
2. Pengujian aplikasi dilakukan pada *platform* web desktop tidak menguji di web mobile.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Berikut penjelasan secara detail dari setiap langkah – langkah dalam *Pembangunan Aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor Dengan Framework Laravel dan Tailwind*. Di bawah ini adalah *workflow* yang menggambarkan metodologi tugas akhir ini, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir

Berikut merupakan penjelasan dari langkah-langkah pengerjaan tugas akhir:

1. **Identifikasi Masalah**

Pada tahap ini, mengidentifikasi permasalahan atau kebutuhan yang dihadapi oleh pengguna dalam hal pengelolaan *sponsorship*. Identifikasi masalah ini penting agar solusi yang akan dirancang dapat bermanfaat.

2. **Pengumpulan Data**

Setelah masalah teridentifikasi, dilakukan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai masalah tersebut. Pengumpulan data bisa dilakukan menggunakan kuesioner kepada pengguna dan lebih cepat dalam pengumpulan data. Di samping itu, studi literatur dilakukan untuk melihat solusi yang sudah ada.

3. **Pembangunan Aplikasi**

Setelah data terkumpul dan dianalisis, langkah berikutnya adalah membangun aplikasi dengan model *Waterfall*. Berikut merupakan rincian dari tahapan model *Waterfall*:

a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Pada tahap ini, komunikasi dengan pengguna dilakukan untuk memahami permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil komunikasi, data dan informasi dikumpulkan untuk membangun fitur aplikasi yang akan dibutuhkan, seperti profil komunitas, pengajuan proposal *sponsorship* dan status persetujuan proposal secara *real-time*.

b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Setelah pengumpulan data dari hasil komunikasi dengan pengguna, tahap perencanaan dilakukan dengan estimasi waktu yang diperlukan. Penjadwalan pekerjaan dilakukan menggunakan alat bantu seperti *Gantt Chart* untuk memastikan setiap tugas terlaksana tepat waktu. Pemantauan juga dilakukan untuk memastikan pembangunan aplikasi tetap sesuai jadwal yang sudah ada.

c. *Modeling (Analysis & Design)*

Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk memahami lebih dalam karakteristik dan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil analisis, perancangan aplikasi dilakukan, mencakup desain antarmuka dan arsitektur sistem yang dapat memenuhi kebutuhan.

d. *Construction (Code & Test)*

Tahap pembangunan dimulai dengan pengkodean aplikasi sesuai desain yang telah dibuat. Pengujian fungsional dilakukan secara berkala untuk memastikan setiap fitur bekerja sesuai dengan kebutuhan.

e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Pada tahap ini, merupakan tahapan pengiriman aplikasi ke pengguna untuk di uji langsung oleh pengguna, pemeliharaan aplikasi secara berkala, perbaikan aplikasi dan pengembangan aplikasi berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh pengguna agar aplikasi dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

4. **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil seluruh proses pembangunan aplikasi, kesimpulan akan dibuat mengenai keberhasilan tugas akhir ini. Sehingga akan memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan.

1.6 **Sistematika Tugas Akhir**

Laporan tugas akhir disusun menjadi 6 bab yang berisi sub bab yang dibutuhkan agar laporan tugas akhir menjadi terstruktur dan mudah dipahami. Berikut adalah sistematika penulisan laporan tugas akhir ini:

BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini akan berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 Kajian Pustaka

Pada bab ini akan berisikan tentang teori-teori dan konsep serta penelitian terdahulu yang dapat berhubungan dengan penelitian ini sehingga bisa membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada.

BAB 3 Skema Penelitian

Pada bab ini akan berisikan tentang alur pengerjaan tugas akhir, perumusan masalah, kerangka

pemikiran teoritis, dan profil penelitian.

BAB 4 Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan berisikan penyajian analisis dan perancangan yang diperoleh selama penelitian serta tentang pembahasan mengenai kebutuhan pengguna yang dirancang untuk pembangunan aplikasi dari penelitian ini.

BAB 5 Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dan pengujian aplikasi yang telah disiapkan kepada pengguna serta pembahasan terkait dengan hasil pengujian ini.

BAB 6 Penutup

Pada bab ini akan berisikan tentang kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini dan saran yang dapat diterapkan kedepannya bila melakukan pembangunan aplikasi *sponsorship* dari hasil penelitian ini.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Bab Kajian Pustaka berisi mengenai teori-teori dan konsep serta penelitian terdahulu yang dapat berhubungan dengan penelitian ini dan mendasari pengerjaan dari tugas akhir *Pembangunan Aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor Dengan Framework Laravel dan Tailwind*.

2.1 Teori Yang Digunakan

Teori yang mengacu pada prinsip dan konsep pokok yang digunakan sebagai dasar pemahaman dalam suatu bidang pengetahuan atau disiplin ilmu.

2.1.1 Sponsorship

Sponsorship adalah salah satu alat komunikasi di mana sebuah perusahaan memberikan dukungan finansial atau produk untuk berbagai kegiatan acara. Dukungan ini bertujuan agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar, sementara perusahaan mendapatkan manfaat berupa peningkatan kesadaran merek (*brand awareness*) dan citra positif di mata konsumen. Di bawah ini adalah gambaran aspek untuk mencapai tujuan *sponsorship goals*, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. 1 Sponsorship Goals

Tujuan yang ingin dicapai oleh sebuah perusahaan melalui *sponsorship* adalah sebagai berikut:

1. Mengenalkan merek kepada lebih banyak orang (*brand awareness*)

Dengan mensponsori sebuah acara, perusahaan dapat memperkenalkan merek mereka kepada peserta dan penonton acara tersebut. Semakin banyak orang yang melihat nama atau logo perusahaan dalam acara, semakin dikenal merek tersebut di masyarakat.

2. Membangun citra merek yang baik (*brand image*)

Sponsorship juga dapat membantu perusahaan dalam membangun atau memperkuat citra mereka. Jika perusahaan mendukung acara yang positif dan sesuai dengan nilai mereka, maka

orang-orang akan mengaitkan perusahaan dengan hal-hal baik yang ada dalam acara tersebut.

3. Menjalin hubungan yang lebih baik (*Relationship Marketing*)

Dengan menjadi sponsor, perusahaan dapat mempererat hubungan dengan pelanggan, mitra bisnis, bahkan karyawan mereka sendiri. *Sponsorship* bisa menjadi cara untuk menunjukkan dukungan dan kepedulian terhadap komunitas atau kelompok tertentu.

4. Meningkatkan penjualan produk (*Sales Growth*)

Ketika sebuah perusahaan menjadi sponsor dalam suatu acara, produk atau layanan mereka akan lebih dikenal oleh peserta acara. Hal ini dapat meningkatkan peluang orang-orang untuk membeli atau menggunakan produk yang ditawarkan.

5. Melakukan promosi dengan lebih efektif (*Marketing Promotion*)

Sponsorship memungkinkan perusahaan untuk mempromosikan produk mereka tanpa harus menyelenggarakan acara sendiri. Dengan mendukung acara yang sudah ada, perusahaan bisa lebih hemat biaya tetapi tetap mendapatkan perhatian dari banyak orang dalam waktu yang bersamaan. [SAL17]

2.1.2 Aplikasi Web

Aplikasi web adalah program yang dapat diakses melalui *browser* menggunakan jaringan internet. Keuntungan utama dari aplikasi web antara lain: kemudahan akses, pemeliharaan yang lebih sederhana, dan kemampuan untuk menjangkau pengguna secara luas. [SIN24] Di bawah ini adalah gambaran keunggulan dari aplikasi web, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. 2 Keunggulan Aplikasi Web

Keunggulan Aplikasi Web:

1. Kemudahan Akses

- Aplikasi web dapat diakses dari berbagai perangkat seperti komputer, laptop, tablet, maupun ponsel asalkan memiliki koneksi internet.
- Tidak memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan, cukup dengan menggunakan *browser*.

2. Kemudahan Pemeliharaan dan Pembaruan

- Pengguna tidak perlu mengunduh pembaruan seperti pada aplikasi desktop, karena pengembang dapat langsung memperbarui aplikasi di server.
- Perbaikan bug atau peningkatan fitur bisa langsung diterapkan tanpa harus mengganggu

pengalaman pengguna.

3. Kompatibilitas Antar Perangkat

- Aplikasi web dapat berjalan di berbagai sistem operasi seperti Windows, MacOS, atau Linux tanpa harus membuat versi terpisah.
- Dengan desain responsif menggunakan teknologi seperti CSS Framework (contoh: Tailwind CSS, Bootstrap), aplikasi dapat menyesuaikan tampilan di berbagai ukuran layar.

4. Pengelolaan Data yang Efisien

- Aplikasi web sering kali terhubung dengan basis data (*database*) seperti MySQL, PostgreSQL, atau MongoDB, yang memungkinkan penyimpanan dan pengelolaan data secara terpusat.
- Pengguna dapat mengakses dan memperbarui data mereka secara *real-time* tanpa harus menyimpan data di perangkat lokal.

5. Keamanan yang Lebih Baik

- Dengan enkripsi data dan sistem autentikasi seperti JWT (JSON Web Token) atau OAuth, aplikasi web dapat memberikan perlindungan terhadap akses tidak sah.
- Teknologi seperti HTTPS (*Hypertext Transfer Protocol Secure*) memastikan bahwa data yang dikirim antara klien dan server tetap aman.

2.1.3 Framework Laravel

Laravel dipilih sebagai teknologi utama karena *framework* ini sudah dilengkapi berbagai fitur keamanan yang sangat penting untuk menjaga data pengguna. Salah satu fitur utamanya adalah CSRF token yang secara otomatis melindungi setiap form dari upaya penyalahgunaan oleh pihak luar. Selain itu, Laravel juga menggunakan middleware yang berfungsi seperti penjaga pintu, hanya orang yang punya izin yang boleh masuk ke halaman tertentu. Ada juga Eloquent ORM, yaitu alat yang membantu Laravel mengatur *database* dengan cara yang lebih aman dan terkontrol sehingga aplikasi jadi lebih sulit disusupi.

Menurut Hossain (2019), penggunaan CSRF token pada setiap form, penerapan middleware untuk mengatur akses, serta pemanfaatan ORM membuat aplikasi Laravel lebih aman dari ancaman pihak yang tidak berwenang, baik dari segi akses maupun pengelolaan data di *database*. [SAK19]

Berikut adalah salah satu gambar, yang menunjukkan contoh penggunaan middleware untuk membatasi permintaan HTTP hanya pada rute “admin”:

```
Route::group(array('prefix' => 'admin', 'middleware' => 'auth'), function () {
Route::group(
    ['middleware' => 'App\Http\Middleware\AdminMiddleware'], function () {
        Route::get('add_movie', 'MoviesController@create');
        Route::post('store_movie', 'MoviesController@store');
        Route::get('movies/{id}/edit', 'MoviesController@edit');
        Route::put('movies/{id}/update', 'MoviesController@update');
    });
});
```

Gambar 2. 3 Middleware Route Admin [SAK19]

Dengan fitur keamanan seperti CSRF token (perlindungan pada *form*), *middleware* (pengelola izin akses), dan ORM (pengatur data ke *database* secara aman), Laravel sangat cocok digunakan untuk membangun aplikasi web yang membutuhkan keamanan tinggi. Semua fitur ini sudah tersedia secara otomatis, sehingga pengembang tidak perlu membuat perlindungan tambahan dari awal. Dengan begitu, data pengguna dan sistem aplikasi lebih terjaga dari ancaman penyalahgunaan.

2.1.4 Tailwind CSS

Tailwind CSS adalah alat bantu untuk desain web yang memungkinkan pengembang membuat tampilan langsung di dalam kode HTML. Framework ini menyediakan banyak kelas kecil yang bisa dikombinasikan untuk membentuk berbagai jenis desain dengan mudah. Karena kemudahannya, pendekatan ini semakin populer di kalangan pengembang web. Di bawah ini adalah tabel yang menggambarkan keunggulan Tailwind CSS, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:

Feature	Description
Utility-First Approach	Uses small, atomic utility classes to build complex designs. Enables rapid prototyping and iteration.
Highly Customizable	Easy to extend and customize. Allows tailoring of color palettes, spacing scales, and other design aspects.
Responsive Design	Built-in responsive modifiers for simple responsive interface building. Supports various device sizes.
Performance Optimized	Unused styles are purged in production. Reduces final CSS file sizes. Uses tree-shaking for unused styles.

Gambar 2. 4 Key Features of Tailwind CSS [KOD24]

Fitur Utama Tailwind CSS (*Key Features of Tailwind CSS*):

1. Pendekatan Berbasis Utilitas (*Utility-First Approach*)

Tailwind CSS menggunakan kumpulan kelas kecil yang disebut utilitas atomik untuk membangun desain yang kompleks. Dengan metode ini, pengembang dapat dengan cepat membuat prototipe dan melakukan perubahan desain tanpa harus menulis kode CSS tambahan. Berdasarkan dokumentasi resmi, pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk menciptakan tampilan kustom langsung dari HTML tanpa perlu berpindah ke file CSS terpisah.

2. Sangat Fleksibel dan Mudah Disesuaikan (*Highly Customizable*)

Tailwind CSS dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan proyek. *Framework* ini menyediakan file konfigurasi yang memungkinkan pengembang untuk menyesuaikan berbagai elemen desain,

seperti warna, ukuran, dan jarak. Dokumentasi resminya menekankan bahwa hampir semua aspek desain dapat disesuaikan sesuai keinginan pengembang.

3. Mendukung Desain Responsif (*Responsive Design*)

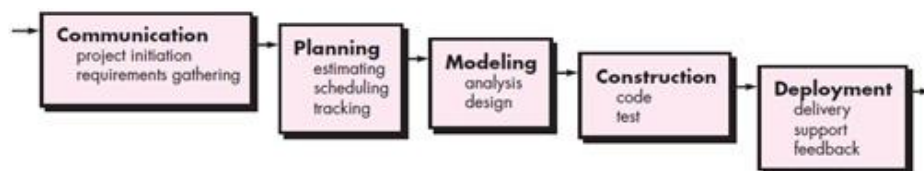
Tailwind CSS dilengkapi dengan sistem responsif bawaan yang mempermudah pengaturan tampilan di berbagai ukuran layar. Mengingat tren pengembangan web saat ini yang menuntut desain responsif, framework ini menyediakan berbagai kelas yang lebih baik untuk mengatur tata letak berdasarkan ukuran perangkat atau *breakpoint* tertentu.

4. Kinerja yang Dioptimalkan (*Performance Optimized*)

Tailwind CSS dirancang untuk menghasilkan ukuran file yang ringan dengan menghapus gaya yang tidak digunakan saat proses produksi. Teknik ini membantu mengurangi ukuran file CSS akhir, sehingga meningkatkan kecepatan pemuatan halaman dan performa situs. Dengan sistem optimasi ini, Tailwind dapat memberikan performa yang hampir setara dengan CSS murni yang ditulis secara manual. [KOD24]

2.1.5 Waterfall Model (Pressman)

Waterfall Model adalah metode dalam pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap dan berurutan. Setiap langkah harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Menurut Roger S. Pressman, metode ini cocok digunakan untuk proyek yang sejak awal sudah memiliki kebutuhan yang jelas dan tidak banyak berubah. Di bawah ini adalah workflow yang menggambarkan model waterfall menurut Pressman, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2. 5 Waterfall Model (Pressman)

Tahapan dalam Model Waterfall meliputi:

- Communication*: Mengumpulkan informasi kebutuhan dari pengguna.
- Planning*: Menyusun jadwal dan mengatur proses pengerjaan aplikasi.
- Modeling*: Membuat desain secara detail sebelum mulai membangun.
- Construction*: Menulis kode program dan melakukan pengujian untuk memastikan semuanya berfungsi dengan baik.
- Deployment*: Menyerahkannya aplikasi kepada pengguna untuk digunakan.

Model Waterfall, sebagaimana dijelaskan oleh Roger S. Pressman, adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap. Setiap tahap dalam model ini harus diselesaikan sebelum beralih ke tahap berikutnya. Berikut adalah beberapa kelebihan model Waterfall:

1. Struktur yang Jelas dan Teratur
 - Model ini mengikuti tahapan yang berurutan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan.
 - Dengan urutan yang jelas, pengembang dapat lebih mudah memahami dan mengikuti proses pengembangan.
2. Dokumentasi yang Lengkap
 - Setiap tahap dalam model Waterfall terdokumentasi dengan baik, sehingga memudahkan pengembang dalam memahami dan memperbarui sistem di masa mendatang.
 - Dokumentasi yang lengkap juga bermanfaat jika terjadi pergantian anggota tim pengembang.
3. Mudah dalam Perencanaan
 - Karena setiap tahap harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, proyek menjadi lebih mudah dipantau dan dikelola.
 - Dengan adanya tahapan yang jelas, estimasi waktu dan biaya dapat lebih akurat.
 - Cocok untuk Proyek dengan Kebutuhan yang Jelas
4. Pengujian Dilakukan Setelah Pengembangan
 - Karena setiap tahap harus selesai sebelum tahap berikutnya dimulai, pengujian dilakukan setelah pengkodean selesai, sehingga sistem dapat diuji secara menyeluruh.
 - Hal ini mengurangi risiko perubahan mendadak yang dapat menyebabkan ketidaksesuaian antara sistem yang dikembangkan dan kebutuhan awal. [PRE23]

2.2 Penelitian Terdahulu

Di bawah ini adalah tabel yang dari penelitian sebelumnya, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Hasil Penelitian	Alasan Digunakan
1	Event-In (Dinamika University, 2022) [WAH21]	Aplikasi mobile yang memfasilitasi pengajuan proposal sponsorship untuk pengelola acara.	Relevan karena membahas solusi digital dalam pengajuan sponsorship.
2	Universitas Negeri Jakarta (2020) [SAR17]	Sistem unggah proposal kegiatan dan pendataan organisasi mahasiswa berbasis web.	Memberikan gambaran tentang sistem yang mempermudah pengelolaan proposal.

3	Universitas Brawijaya (2019) [ARD20]	Pengembangan sistem pencarian <i>sponsorship</i> dan <i>partnership</i> berbasis web.	Menunjukkan bagaimana sistem berbasis web dapat menghubungkan pencari sponsor dengan perusahaan.
4	Universitas Dinamika (2021) [ILH21]	Aplikasi pengelolaan dan pengajuan <i>sponsorship</i> pada Telkom Surabaya Selatan.	Berguna untuk memahami proses penyaringan dan pengelolaan pengajuan <i>sponsorship</i> .

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

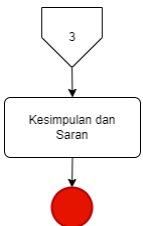
Pada bab ini akan menjelaskan alur penelitian tugas akhir, perumusan masalah, kerangka berpikir teoritis, dan juga profil penelitian.

3.1 Alur Penelitian

Alur penelitian tugas akhir dijelaskan melalui tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3. 1 Alur Penelitian

Tahap	Langkah Penelitian	Literatur dan Referensi
Tahap 1: Mengidentifikasi masalah, tujuan dan lingkup penelitian. Hasil: Permasalahan didalam penelitian, tujuan dan lingkup. Kontribusi: Berguna untuk mengetahui permasalahan yang akan dilakukan pada penelitian.	<pre> graph TD Start(()) --> IdentifikasiMasalah[Identifikasi Masalah] IdentifikasiMasalah --> P1{{1}} </pre>	
Tahap 2: Kuesioner dilakukan untuk mengidentifikasi data kebutuhan untuk pengguna. Selain itu, studi literatur juga digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, buku referensi, dan lainnya. Hasil: Data kebutuhan pengguna yang akan digunakan pada penelitian. Kontribusi: Menjadi acuan dalam penerapan pendekatan metode yang akan digunakan.	<pre> graph TD P1{{1}} --> Kuesioner[Kuesioner] Kuesioner --> StudiLiteratur[Studi Literatur] StudiLiteratur --> P2{{2}} </pre>	
Tahap 3: Pada tahap ini, dilakukan Pembangunan Aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor Dengan Framework Laravel dan Tailwind. Metode pembangunan aplikasi yang dipilih adalah model Waterfall. Hasil: Produk akhir berupa aplikasi web <i>sponsorship</i> . Kontribusi: Memberikan solusi berbasis web untuk memudahkan dalam pengajuan <i>sponsorship</i> dan status pengajuan secara <i>real-time</i> .	<pre> graph TD P2{{2}} --> Communication[Communication] Communication --> Planning[Planning] Planning --> Modeling[Modeling] Modeling --> Construction[Construction] Construction --> Deployment[Deployment] Deployment --> P3{{3}} </pre>	Model Waterfall (Pressman)

Tahap	Langkah Penelitian	Literatur dan Referensi
Tahap 4: Pembuatan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Hasil: Kesimpulan Penelitian. Kontribusi: Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan aplikasi dan proses pengembangan selanjutnya		

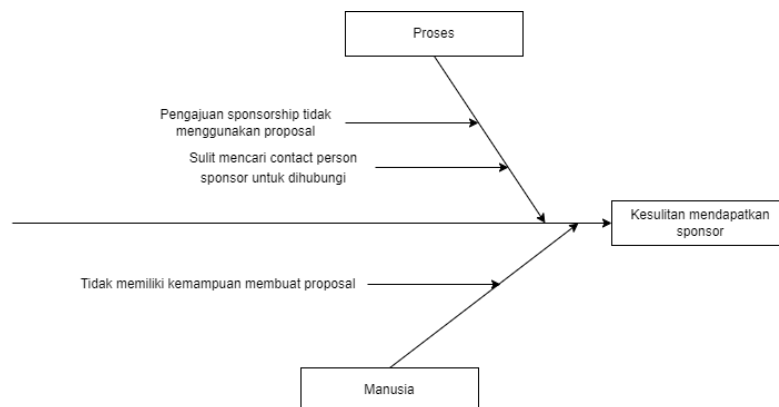
3.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

1. Identifikasi akibat dan penyebab masalah.
2. Solusi yang memungkinkan terkait dengan penyebab yang sudah berhasil dipetakan.

3.2.1 Analisis Sebab Akibat

Pada tahap ini digunakan sebagai acuan untuk mengetahui sebab dan akibat berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh peneliti saat penelitian, yakni tentang permasalahan komunitas sepeda motor dan *sponsorship* yang sulit mendapatkan sponsor untuk menciptakan kerja sama yang sesuai, sehingga solusi dibuat untuk dapat menyelesaikan masalah yang terjadi. Analisis sebab dan akibat digambarkan pada diagram 3.2 berikut ini:



Gambar 3. 1 Fishbone Analisis Sebab Akibat

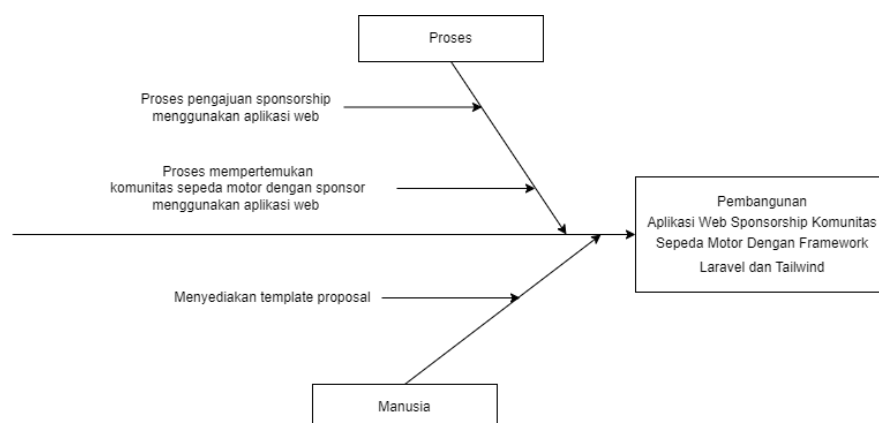
Berikut ini merupakan deskripsi dari persoalan yang terjadi, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Deskripsi Fishbone Analisis Sebab Akibat

No	Komponen Utama	Komponen Detail	Penjelasan
1	Proses	Pengajuan <i>sponsorship</i> tidak menggunakan proposal. Sulit mencari <i>contact person</i> sponsor untuk dihubungi.	Penyebab pertama dari sisi proses yaitu masih banyaknya komunitas sepeda motor yang mengajukan <i>sponsorship</i> ke pihak sponsor tanpa menggunakan proposal karena masih belum mengetahui cara membuat proposal untuk pengajuan <i>sponsorship</i> . Penyebab kedua dari sisi proses yaitu sulitnya mencari <i>contact person</i> sponsor untuk dihubungi dikarenakan beberapa sponsor ada yang tidak mencantumkan <i>contact person</i> pada akun sosial media seperti Instagram.
2	Manusia	Tidak memiliki kemampuan membuat proposal.	Pada komponen "Manusia" dalam diagram <i>Fishbone</i> , yang dimaksud bukan hanya individu secara personal, tetapi merujuk pada Komunitas. Penyebab masalah dari sisi manusia (komunitas) yaitu tidak memiliki kemampuan membuat proposal untuk pengajuan proposal <i>sponsorship</i> .

3.2.2 Analisis Solusi Masalah

Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai deskripsi dari Solusi masalah yang dilakukan dalam Pembangunan Aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor Dengan Framework Laravel dan Tailwind.



Gambar 3. 2 Fishbone Solusi Masalah

Berdasarkan *fishbone* solusi masalah pada gambar 3.2 bisa didefinisikan sebagai tabel berikut:

Tabel 3. 3 Deskripsi Fishbone Solusi Masalah

No	Komponen Utama	Komponen Detail	Penjelasan
1	Proses	Proses pengajuan <i>sponsorship</i> menggunakan aplikasi web. Proses mempertemukan komunitas sepeda motor dengan sponsor menggunakan aplikasi web.	Solusi dari sisi proses yaitu membangun aplikasi berbasis web yang mempermudah dalam pengajuan <i>sponsorship</i> dan mempertemukan komunitas sepeda motor dengan sponsor.
2	Manusia	Menyediakan template proposal.	Pada komponen "Manusia" dalam diagram Fishbone, yang dimaksud bukan hanya individu secara personal, tetapi merujuk pada Komunitas. Solusi dari sisi manusia (komunitas) yaitu membangun aplikasi berbasis web <i>sponsorship</i> untuk komunitas sepeda motor dengan menyediakan fitur template proposal.

3.3 Gambaran Produk Tugas Akhir

Tugas akhir ini berfokus pada pengembangan aplikasi web untuk mengelola *sponsorship* komunitas sepeda motor menggunakan Framework Laravel dan Tailwind. Proyek ini bertujuan untuk memberikan solusi berbasis web dengan menerapkan model pengembangan Waterfall, sehingga mempermudah pengguna dalam mengelola *sponsorship*. Fitur utama aplikasi ini meliputi pembuatan, pengeditan, dan penghapusan proposal *sponsorship*, pemantauan status pengajuan, serta akses ke profil komunitas sepeda motor dan sponsor. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan sponsor untuk menyetujui atau menolak pengajuan proposal, dengan desain yang mendukung kemudahan penggunaan.

3.4 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah komunitas sepeda motor dan sponsor di Bandung, dengan fokus pada kegiatan *sponsorship*. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner serta dokumentasi acara komunitas sepeda motor yang terakhir diselenggarakan. Informasi yang dikumpulkan mencakup berbagai aspek, seperti jenis sponsor yang terlibat, kebutuhan komunitas terhadap *sponsorship*, serta proses pengajuan proposal. Data ini nantinya akan dikategorikan berdasarkan parameter yang telah ditentukan, seperti jenis sponsor, bentuk dukungan yang diberikan, serta tingkat keterlibatan sponsor dalam kegiatan komunitas. Gambar 3.3 merupakan contoh data komunitas sepeda motor yang terakhir diselenggarakan:

DATA REGISTRASI ALPHA SUMCRO

File Edit Tampilan Sisipkan Format Data Alat Ekstensi Bantuan

Menu 100% 123 Roboto 10 I T A

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
	Form/Response											
1	Timestam	Email Address	NAMA	WhatsApp	EMAIL AKTIF	NAMA KOMUNITAS / NAMA MEDIA PARTNER	TIPE MOTOR	USERNAME INSTAGRAM	Merged Doc ID - DA	Merged Doc URL - D	Link to merged Doc	Document Merge St
2	18/02/2025 21:05:26	asmmurjani05@gmail.com	asmi ramadhan	08211225089	asmmurjani05@gmail.com	ridefun bandung	nmax old	@asmmurjani	1270rhvdy8K8G0m8Q	https://drive.google.com/document/d/1270rhvdy8K8G0m8Q/edit	Bukti Registrasi Asmi Ramadhan	Document successful
3	18/02/2025 0:56:54	ditolic56@gmail.com	Abdul Aziz	081313043822	ditolic56@gmail.com	Aerox Ciniati	Aerox new	@uzzyzzzz	19UJB4G0TL8pmrU5G0	https://drive.google.com/document/d/19UJB4G0TL8pmrU5G0/edit	Bukti Registrasi Abdul Aziz	Document successful
4	18/02/2025 18:07:13	abirfauzan7@gmail.com	Abdi	083822663093	abirfauzan7@gmail.com	Pasukan Aerox	Aerox	@zyrohenz	18Y6C1agCvT0QvUJ00	https://drive.google.com/document/d/18Y6C1agCvT0QvUJ00/edit	Bukti Registrasi Abdi	Document successful
5	18/02/2025 9:26:47	acocore66@gmail.com	Acay	08579363630	acocore66@gmail.com	Maxi Holiday	All New Aerox Connecte	@acocore	1yUfYV3K4VC8R0VnRKA	https://drive.google.com/document/d/1yUfYV3K4VC8R0VnRKA/edit	Bukti Registrasi Acay	Document successful
6	18/02/2025 18:37:38	adisaqta10@gmail.com	Adis sagta	082184862257	adisaqta10@gmail.com	Squadmaxi karawang	Nmax	@sagtaadis	1yVBS-VY1_caa_hog08B	https://drive.google.com/document/d/1yVBS-VY1_caa_hog08B/edit	Bukti Registrasi Adis sagta	Document successful
7	18/02/2025 18:37:38	adistyrwahyuni@gmail.com	Adisty Sri Wahyuni	082116279429	adistyrwahyuni@gmail.com	Ladies Matic Bandung	Aerox	@adistyr	1s6ZK30A2ZhuU8RwJ	https://drive.google.com/document/d/1s6ZK30A2ZhuU8RwJ/edit	Bukti Registrasi Adisty Sri Wahyuni	Document successful
8	18/02/2025 18:14:40	admanyades@gmail.com	Adnan Yades	089664152225	admanyades@gmail.com	nmax bandung	nmax	@nmaxbandung	18qP1AP8aonH8RLN	https://drive.google.com/document/d/18qP1AP8aonH8RLN/edit	Bukti Registrasi Adnan Yades	Document successful
9	18/02/2025 7:42:30	wilmaragung8@gmail.com	Agung Wilmar	082211906061	wilmaragung8@gmail.com	ILC Chapter Bandung	Lexi 125	Tn.wilmar88	18JFwCE8E7L3wE4K30	https://drive.google.com/document/d/18JFwCE8E7L3wE4K30/edit	Bukti Registrasi Agung Wilmar	Document successful
10	18/02/2025 19:44:07	alpratamaeriguna@gmail.com	Aji Pratama W	087818445923	alpratamaeriguna@gmail.com	Aerox Ciniati	Aerox	@pramaaji	1Y_KaZ0y9tMfJv787bc	https://drive.google.com/document/d/1Y_KaZ0y9tMfJv787bc/edit	Bukti Registrasi Aji Pratama W	Document successful
11	18/02/2025 19:44:07	ceekiky4@gmail.com	Al GHAZALI	082280491290	ceekiky4@gmail.com	THE CROW	AEROX CYBER CITY	@ceekiky4	18VPha8gucY8PYw	https://drive.google.com/document/d/18VPha8gucY8PYw/edit	Bukti Registrasi Al Ghazali	Document successful
12	18/02/2025 19:25:11	alokkurnia72@gmail.com	Allo Kurnia	085871942007	alokkurnia72@gmail.com	Aerox delivery bandung	Aerox	@_alokkurnia	17-8Mx3884puzw58H	https://drive.google.com/document/d/17-8Mx3884puzw58H/edit	Bukti Registrasi Allo Kurnia	Document successful
13	18/02/2025 19:59:06	affseptia2@gmail.com	Afi Septia	08317578996	affseptia2@gmail.com	Aerox syndicate cikalong	Aerox	@affseptia24	1695u8hNkuJ5cy3VH	https://drive.google.com/document/d/1695u8hNkuJ5cy3VH/edit	Bukti Registrasi Afi Septia	Document successful
14	18/02/2025 20:29:32	wilandraazmi@gmail.com	ami	083109833247	wilandraazmi2@gmail.com	nmax bandung	nmax	@wilandraazmi	1000w8hNkuJ5cy3VH	https://drive.google.com/document/d/1000w8hNkuJ5cy3VH/edit	Bukti Registrasi Ami	Document successful
15	18/02/2025 20:18:07	ammadamunadri@gmail.com	Ammad Lami Unadi	081223207018	ammadamunadri@gmail.com	Ridefun Bandung	Nmax	@ryyarahmad	1t8L_g60x5anU04g1ca	https://drive.google.com/document/d/1t8L_g60x5anU04g1ca/edit	Bukti Registrasi Ammad Lami Unadi	Document successful
16	18/02/2025 19:31:10	demping@gmail.com	Andri Kurnia	089565411223	demping@gmail.com	Aerox Delivery Bandung	Aerox Old	@andrikurniar	16V9P9YV0aU_2H0z3J	https://drive.google.com/document/d/16V9P9YV0aU_2H0z3J/edit	Bukti Registrasi Andri Kurnia	Document successful
17	18/02/2025 8:17:07	andyflames7@gmail.com	Andy	083823578757	andyflames7@gmail.com	Maxi Journey	All New Nmax	@andyfla7	18KwJ70cjd8-e8u0P8	https://drive.google.com/document/d/18KwJ70cjd8-e8u0P8/edit	Bukti Registrasi Andy	Document successful
18	18/02/2025 22:50:53	anggenuarie@gmail.com	Anggie Nuarie	08572279953	anggenuarie@gmail.com	ILC Chapter Bandung	Lexi	@anggenuarie	1uJRL4RmDzJhuuKxFO	https://drive.google.com/document/d/1uJRL4RmDzJhuuKxFO/edit	Bukti Registrasi Anggie Nuarie	Document successful
19	18/02/2025 7:03:32	antabeha10@gmail.com	ARETA BWLIA CAHYA F	08906951436	antabeha10@gmail.com	sunofrise	aerox abs	@belva_13	15Q6RvU18E5-N0z8Rn	https://drive.google.com/document/d/15Q6RvU18E5-N0z8Rn/edit	Bukti Registrasi Areta Bwlia Cahya F	Document successful
20	18/02/2025 19:56:16	khanulami.hs@gmail.com	ARETA BWLIA CAHYA F	082386844483	khanulami.hs@gmail.com	Indonesia lex club bandung	Lexi	@khanulami.hs	183zw084kg0v8R8C	https://drive.google.com/document/d/183zw084kg0v8R8C/edit	Bukti Registrasi Areta Bwlia Cahya F	Document successful
21	18/02/2025 22:09:18	arthurrzaldo162@gmail.com	atoy	08112166848	arthurrzaldo162@gmail.com	aerox pelan reborn	aerox	@arthurtz	18M82vY0wU0P9gk_c9	https://drive.google.com/document/d/18M82vY0wU0P9gk_c9/edit	Bukti Registrasi Atoy	Document successful
22	18/02/2025 9:56:16	audreyyudhanthara@gmail.com	Audre yudhanthara	081383846499	audreyyudhanthara@gmail.com	RafRabelis	Aerox old	@maudreyyudhanthara	1u8008hE6aWY3-VHF	https://drive.google.com/document/d/1u8008hE6aWY3-VHF/edit	Bukti Registrasi Audre yudhanthara	Document successful
23	18/02/2025 23:24:23	avitabub@gmail.com	AVIT APRIYANTONO	08129597955	avitabub@gmail.com	Indonesia Lexi Club Chapter Bandung	Lexi	@avitabub	1u5JFz8H2F6S4RDVw	https://drive.google.com/document/d/1u5JFz8H2F6S4RDVw/edit	Bukti Registrasi Avit Apriyantono	Document successful
24	18/02/2025 22:58:35	az0834@gmail.com	Az0 Fedi Ismail	083861840580	az0834@gmail.com	YAMAHA AEROX 155 BANDUNG (VAB)	AEROX	Az0834bismal23	18o-hm15gNKEP8u0v	https://drive.google.com/document/d/18o-hm15gNKEP8u0v/edit	Bukti Registrasi Az0 Fedi Ismail	Document successful
25	18/02/2025 22:06:10	sayidesmanag@gmail.com	Azzy	08311712055	sayidesmanag@gmail.com	Pasukan aerox bandung	Aerox	@azzy09y	12FuraYhmFw850Kac	https://drive.google.com/document/d/12FuraYhmFw850Kac/edit	Bukti Registrasi Azzy	Document successful
26	18/02/2025 18:55:52	buzzman21@gmail.com	Bastian alkar	081320912814	buzzman21@gmail.com	Holy Maxi	Nmax Old	@bastianakar21	18yrmW0P45V8P-XMa	https://drive.google.com/document/d/18yrmW0P45V8P-XMa/edit	Bukti Registrasi Bastian alkar	Document successful

Gambar 3. 3 Data Komunitas Sepeda Motor Terakhir Diselenggarakan

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas proses awal yang berkaitan dengan Pembangunan Aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor Dengan Framework Laravel dan Tailwind. Dengan menerapkan langkah-langkah analisis pada model waterfall.

4.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini digunakan untuk memastikan bahwa pembangunan Aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor dengan Framework Laravel dan Tailwind dapat memenuhi kebutuhan pengguna, diambil beberapa langkah pada tahap analisis kebutuhan dalam pengerjaan tugas akhir ini. Analisis ini mencakup:

4.1.1 Menentukan Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan perangkat lunak berdasarkan pertanyaan kuesioner yang diajukan kepada komunitas sepeda motor dan sponsor. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui aspek-aspek penting yang harus dipenuhi oleh aplikasi agar dapat membantu proses pengajuan dan pengelolaan *sponsorship*. Berikut adalah tabel pertanyaan kuesioner yang digunakan dalam survei:

Tabel 4. 1 Pertanyaan Kuesioner Identifikasi Masalah Komunitas

No	Pertanyaan
1	Apakah komunitas Anda pernah mengadakan acara yang membutuhkan sponsor?
2	Bagaimana cara komunitas Anda mencari sponsor?
3	Apakah Anda membuat proposal secara tertulis saat mengajukan sponsorship?
4	Apa kesulitan utama dalam proses pengajuan sponsorship?
5	Apakah Anda merasa perlu adanya platform digital untuk mengelola sponsorship komunitas?
6	Saran atau harapan Anda terhadap aplikasi sponsorship komunitas sepeda motor?

Tabel 4. 2 Pertanyaan Kuesioner Identifikasi Masalah Sponsor

No	Pertanyaan
1	Apakah perusahaan Anda pernah menerima proposal sponsorship dari komunitas sepeda motor?

No	Pertanyaan
2	Bagaimana komunitas biasanya menghubungi Anda?
3	Apa kendala yang sering Anda temui saat menerima proposal sponsorship dari komunitas?
4	Seberapa tertarik Anda jika ada platform khusus yang menyeleksi dan menampilkan proposal komunitas secara lebih rapi dan lengkap?
5	Fitur apa yang menurut Anda penting dalam aplikasi seperti ini?
6	Saran atau harapan Anda jika ada platform khusus menyeleksi atau menampilkan proposal dari komunitas?

Tabel 4. 3 Pertanyaan Kuesioner Kebutuhan Pengguna Komunitas

No	Pertanyaan
1	Apakah menurut Anda fitur registrasi pengguna komunitas dalam sistem akan mempermudah aktivitas komunitas?
2	Menurut Anda, apakah fitur pengajuan, melihat, mengubah, dan menghapus proposal sponsorship yang disediakan akan memenuhi kebutuhan komunitas Anda?
3	Apakah fitur untuk melihat status pengajuan proposal sponsorship akan membantu dalam transparansi proses pengajuan?
4	Seberapa penting menurut Anda fitur untuk mengubah profil komunitas pada platform?
5	Saran atau harapan Anda terhadap fitur-fitur tersebut di atas.

Tabel 4. 4 Pertanyaan Kuesioner Kebutuhan Pengguna Sponsor

No	Pertanyaan
1	Menurut Anda, apakah fitur registrasi pengguna sponsor dalam sistem akan bermanfaat untuk manajemen proposal sponsorship?
2	Apakah fitur untuk melihat, menolak, dan menyetujui pengajuan proposal sponsorship dari komunitas membantu efisiensi kerja Anda?
3	Apakah fitur untuk mengelola sponsorship (menambah, mengubah, melihat, dan menghapus sponsorship) penting bagi aktivitas bisnis Anda?
4	Apakah fitur mengubah profil pengguna sponsor menurut Anda akan menunjang operasional kerja?
5	Berikan saran atau masukan tambahan terkait fitur-fitur tersebut di atas.

4.1.2 Analisis Hasil Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan terhadap komunitas sepeda motor dan sponsor, berikut disajikan ringkasan jawaban utama dari pertanyaan kuesioner tersebut. Hasil ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan fitur aplikasi yang akan dikembangkan. Di bawah ini adalah ringkasan hasil kuesioner tersebut, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Kuesioner Identifikasi Masalah Komunitas

Pertanyaan	Jawaban Utama
Apakah perusahaan Anda pernah menerima proposal sponsorship dari komunitas sepeda motor?	Mayoritas menjawab "Ya".
Bagaimana komunitas biasanya menghubungi Anda?	Sebagian besar menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)
Apa kendala yang sering Anda temui saat menerima proposal sponsorship dari komunitas?	Mayoritas menjawab "Ya, selalu".
Seberapa tertarik Anda jika ada platform khusus yang menyeleksi dan menampilkan proposal komunitas secara lebih rapi dan lengkap?	Tidak tahu kontak person, proposal tidak mendapat respons, sulit menyusun proposal
Fitur apa yang menurut Anda penting dalam aplikasi seperti ini?	Mayoritas sangat setuju diperlukan platform digital
Saran atau harapan Anda jika ada platform khusus menyeleksi atau menampilkan proposal dari komunitas?	Mempermudah koneksi antara sponsor dan komunitas, mempercepat komunikasi, dan memudahkan pengajuan proposal

Tabel 4. 6 Ringkasan Hasil Kuesioner Identifikasi Masalah Sponsor

Pertanyaan	Jawaban Utama
Apakah perusahaan Anda pernah menerima proposal sponsorship dari komunitas sepeda motor?	Semua responden menjawab "Ya".
Bagaimana komunitas biasanya menghubungi Anda?	Mayoritas lewat DM media sosial atau WhatsApp
Apa kendala yang sering Anda temui saat menerima proposal sponsorship dari komunitas?	Proposal sering tidak sesuai target brand, tidak ada format standar, kurang rapi
Seberapa tertarik Anda jika ada platform khusus yang menyeleksi dan menampilkan proposal komunitas secara lebih rapi dan lengkap?	Mayoritas sangat tertarik
Fitur apa yang menurut Anda penting dalam aplikasi seperti ini?	Preview proposal, feedback sponsor, filter kategori, riwayat kerja sama
Saran atau harapan Anda jika ada platform khusus menyeleksi atau menampilkan proposal dari komunitas?	Proposal harus lengkap dan jelas, dilengkapi rincian dana dan MOU, UI/UX mudah digunakan

Tabel 4. 7 Ringkasan Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengguna Komunitas

Pertanyaan	Jawaban Utama
Apakah menurut Anda fitur registrasi pengguna komunitas dalam sistem akan mempermudah aktivitas komunitas?	Mayoritas Setuju dan Sangat Setuju bahwa fitur ini mempermudah aktivitas komunitas.
Menurut Anda, apakah fitur pengajuan, melihat, mengubah, dan menghapus proposal sponsorship yang disediakan akan memenuhi kebutuhan komunitas Anda?	Mayoritas Setuju fitur ini sesuai kebutuhan komunitas.
Apakah fitur untuk melihat status pengajuan proposal sponsorship akan membantu dalam transparansi proses pengajuan?	Mayoritas Setuju dan Sangat Setuju fitur ini sangat membantu transparansi.
Seberapa penting menurut Anda fitur untuk mengubah profil komunitas pada platform?	Umumnya Setuju dan Sangat Setuju, beberapa Netral.
Saran atau harapan Anda terhadap fitur-fitur tersebut di atas.	Komunitas berharap sistem ini memudahkan proses sponsorship, transparan, real-time update, dan lebih dipahami

Pertanyaan	Jawaban Utama
	juga oleh pihak sponsor. Beberapa masukan adalah agar fitur dibuat lebih optimal dan update statusnya real time.

Tabel 4. 8 Ringkasan Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengguna Sponsor

Pertanyaan	Jawaban Utama
Menurut Anda, apakah fitur registrasi pengguna sponsor dalam sistem akan bermanfaat untuk manajemen proposal sponsorship?	Mayoritas Sangat Setuju dan Setuju, fitur dianggap bermanfaat untuk manajemen sponsorship.
Apakah fitur untuk melihat, menolak, dan menyetujui pengajuan proposal sponsorship dari komunitas membantu efisiensi kerja Anda?	Seluruh responden Setuju atau Sangat Setuju, fitur ini mendukung efisiensi kerja.
Apakah fitur untuk mengelola sponsorship (menambah, mengubah, melihat, dan menghapus sponsorship) penting bagi aktivitas bisnis Anda?	Mayoritas Sangat Setuju, fitur penting untuk aktivitas bisnis sponsor.
Apakah fitur mengubah profil pengguna sponsor menurut Anda akan menunjang operasional kerja?	Mayoritas Setuju atau Sangat Setuju.
Berikan saran atau masukan tambahan terkait fitur-fitur tersebut di atas.	Mayoritas sponsor merasa fitur yang diusulkan sudah memadai dan memudahkan pekerjaan mereka. Saran spesifik: fitur untuk sponsor sangat penting dan perlu dioptimalkan sesuai kebutuhan pengguna sponsor.

Berdasarkan hasil survei, dapat disimpulkan bahwa:

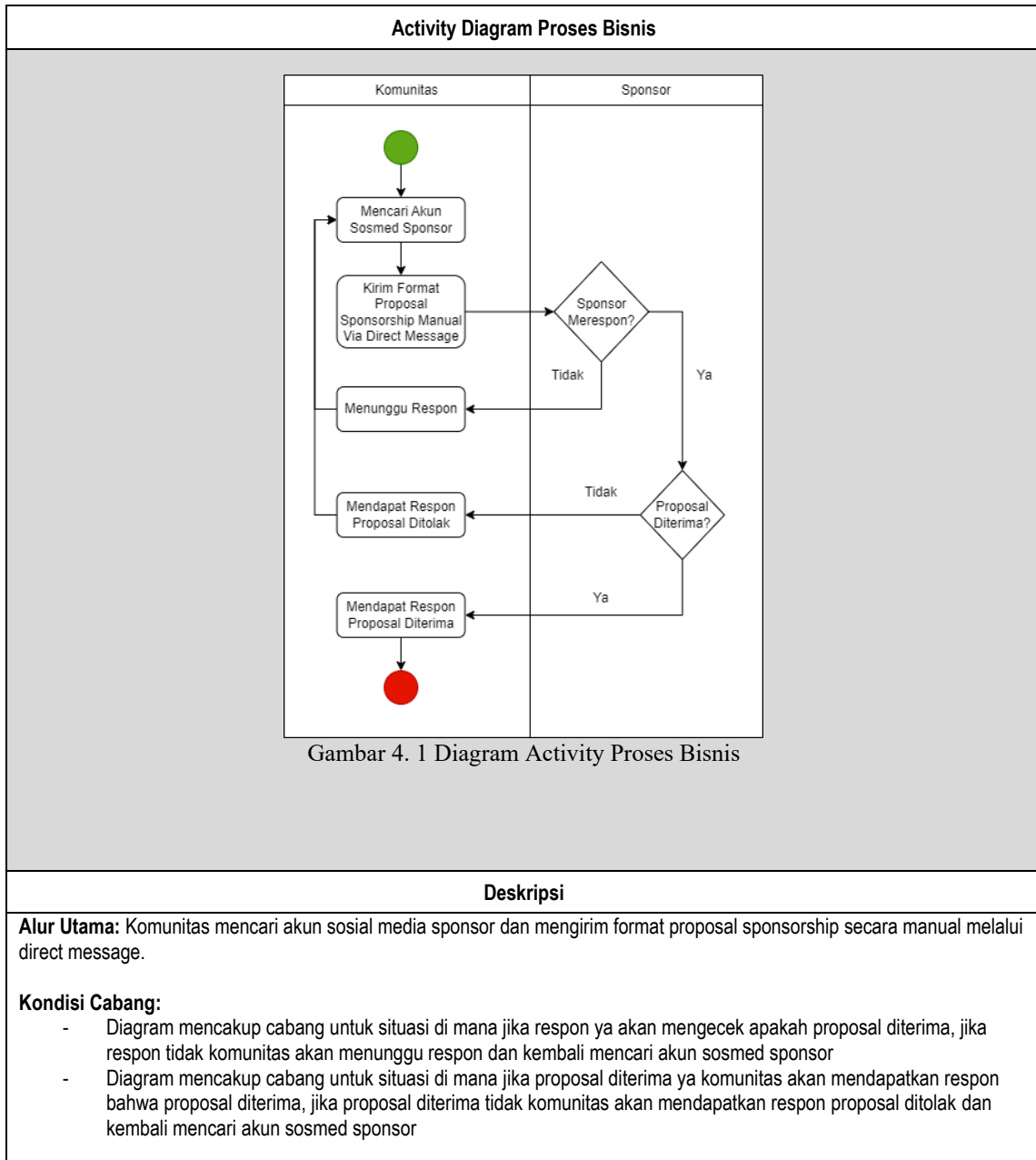
- Fitur-fitur utama seperti registrasi, pengajuan, pemantauan status proposal, serta pengelolaan profil dinilai sangat penting baik oleh komunitas maupun sponsor. Mayoritas responden setuju atau sangat setuju bahwa fitur-fitur tersebut akan memudahkan aktivitas mereka dalam proses sponsorship.
- Transparansi dan kemudahan proses menjadi harapan utama kedua pihak. Komunitas menekankan pentingnya *update* status proposal secara *real-time* dan akses yang lebih mudah ke sponsor, sementara sponsor berharap dapat menyeleksi proposal dengan lebih mudah dan sesuai kebutuhan brand.
- Respons positif dari kedua belah pihak memperkuat pentingnya pengembangan aplikasi digital *sponsorship*. Komunitas dan sponsor sama-sama mendukung adanya *platform* terpusat agar proses pengajuan dan seleksi *sponsorship* menjadi lebih mudah, rapi, dan terdokumentasi dengan baik.
- Saran dan harapan yang masuk menyoroti perlunya sistem yang mudah digunakan, responsif, transparan, serta memberikan ruang komunikasi dua arah antara komunitas dan sponsor.

4.1.3 Analisis Proses Bisnis

Sebelum pengembangan aplikasi web *sponsorship*, proses bisnis pengajuan *sponsorship*

komunitas sepeda motor dan sponsor masih dilakukan secara manual dengan alur diagram aktivitas sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Diagram Activity Proses Bisnis



4.1.4 Analisis Pengguna

Aplikasi ini dirancang untuk melayani pemilik dari Komunitas dan Sponsor yang membutuhkan kerja sama dalam sponsorship yang dirancang dengan sederhana dan mudah digunakan.

4.1.5 Analisis Kebutuhan User dan Software

Untuk menentukan fitur dan fungsi perangkat lunak yang akan dikembangkan, analisis kebutuhan fungsional dilakukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengubah kebutuhan pengguna menjadi spesifikasi fungsional yang dapat digunakan oleh aplikasi. Tabel 4.6 dan 4.7 berikut menunjukkan detail kebutuhan fungsional:

Tabel 4. 10 Kebutuhan Pengguna

Kode	<i>User Requirement</i>
UR-01	Pengguna Komunitas dapat melakukan registrasi ke dalam sistem
UR-02	Pengguna Komunitas ingin dapat melakukan pengajuan proposal
UR-03	Pengguna Komunitas ingin dapat melihat pengajuan proposal
UR-04	Pengguna Komunitas ingin dapat mengubah pengajuan proposal
UR-05	Pengguna Komunitas ingin dapat menghapus pengajuan proposal
UR-06	Pengguna Komunitas ingin dapat melihat status pengajuan proposal
UR-07	Pengguna Komunitas ingin dapat mengubah profil
UR-08	Pengguna Sponsor dapat melakukan registrasi ke dalam sistem
UR-09	Pengguna Sponsor dapat melihat pengajuan proposal masuk
UR-10	Pengguna Sponsor ingin dapat menolak pengajuan proposal masuk
UR-11	Pengguna Sponsor ingin dapat menyetujui pengajuan proposal masuk
UR-12	Pengguna Sponsor ingin dapat mengubah profil
UR-13	Pengguna Sponsor ingin dapat menambahkan sponsorship
UR-14	Pengguna Sponsor ingin dapat mengubah sponsorship
UR-15	Pengguna Sponsor ingin dapat melihat sponsorship
UR-16	Pengguna Sponsor ingin dapat menghapus sponsorship

Tabel 4. 11 Kebutuhan *Software*

Kode	<i>Software Requirement</i>
SR-01	Perangkat Lunak dapat registrasi ke dalam sistem
SR-02	Perangkat Lunak dapat melakukan pengajuan proposal
SR-03	Perangkat Lunak dapat melihat pengajuan proposal
SR-04	Perangkat Lunak dapat mengubah pengajuan proposal
SR-05	Perangkat Lunak dapat menghapus pengajuan proposal
SR-06	Perangkat Lunak dapat melihat status pengajuan proposal
SR-07	Perangkat Lunak dapat mengubah profil
SR-08	Perangkat Lunak dapat melakukan registrasi ke dalam sistem
SR-09	Perangkat Lunak dapat melihat pengajuan proposal masuk
SR-10	Perangkat Lunak dapat menolak pengajuan proposal masuk
SR-11	Perangkat Lunak dapat menyetujui pengajuan proposal masuk
SR-12	Perangkat Lunak dapat mengubah profil
SR-13	Perangkat Lunak dapat menambahkan sponsorship
SR-14	Perangkat Lunak dapat mengubah sponsorship
SR-15	Perangkat Lunak dapat melihat sponsorship
SR-16	Perangkat Lunak dapat menghapus sponsorship

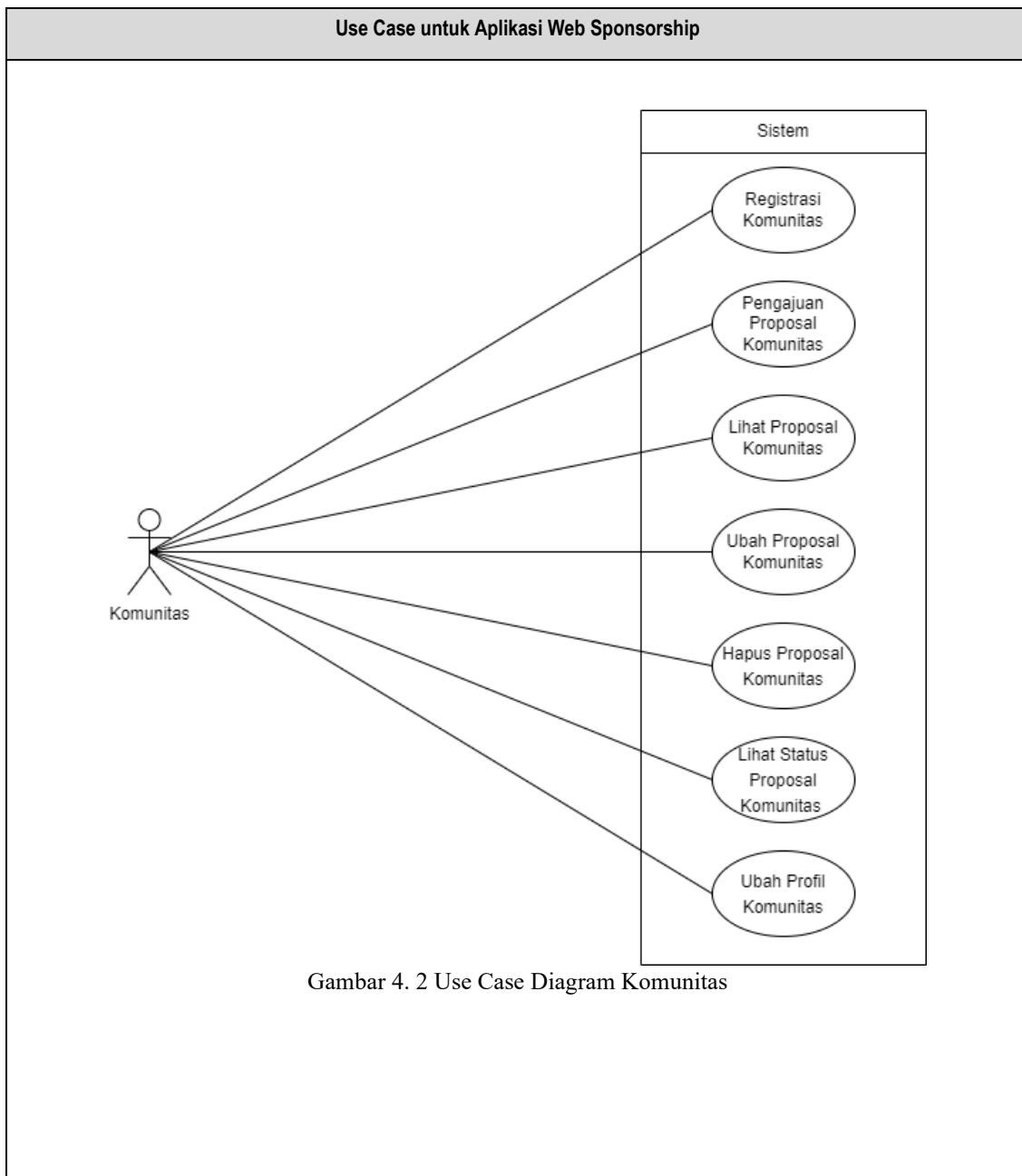
4.2 Pemodelan Berbasis Skenario

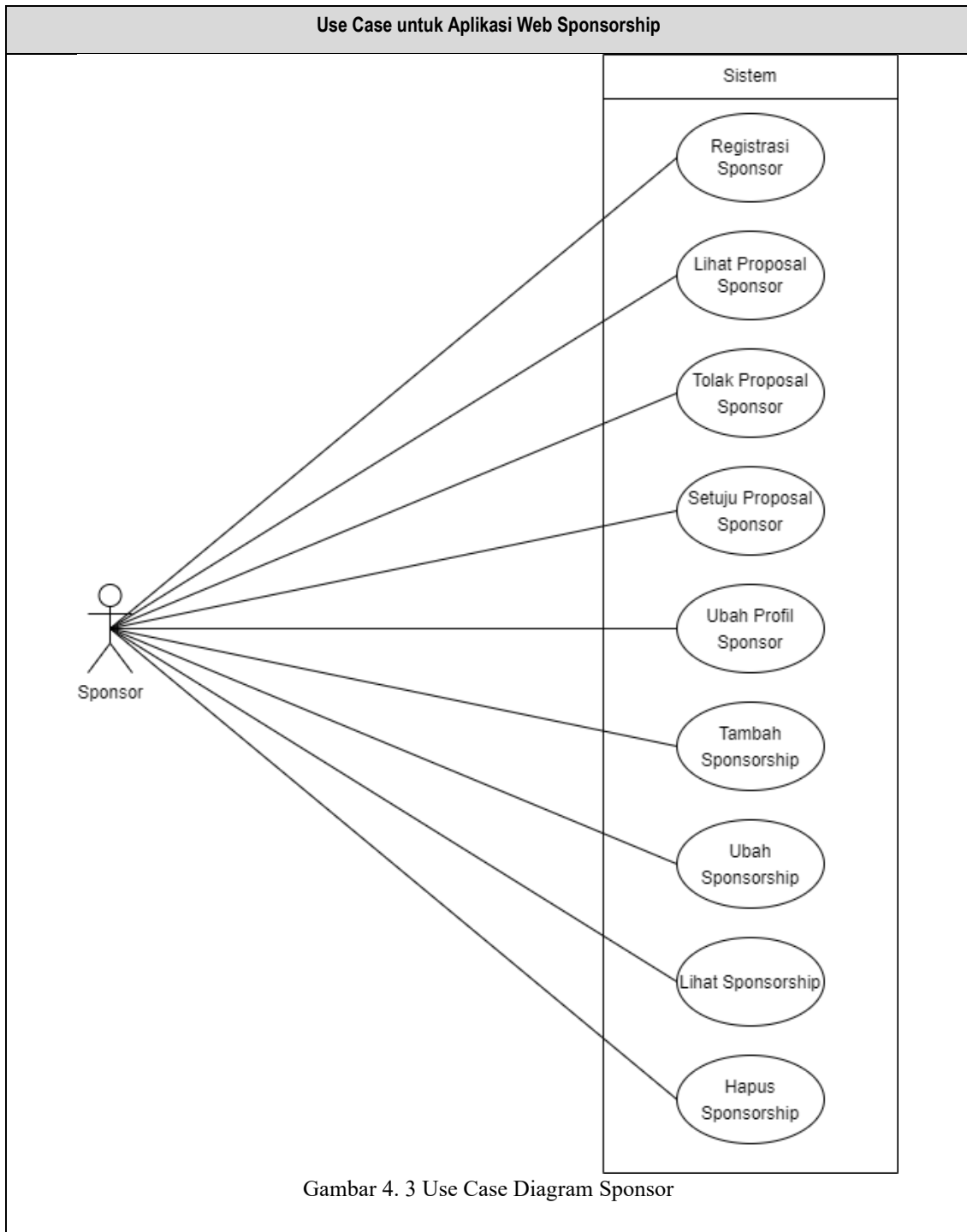
Pemodelan berbasis skenario menunjukkan interaksi pengguna dengan sistem atau perangkat lunak yang dikembangkan. Ini biasanya menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk menunjukkan spesifikasi pengguna. Untuk memulai prosedur ini, berbagai skenario dibuat dalam bentuk *use case* dan *activity diagram*.

Tabel dan gambar di bawah ini menunjukkan diagram *use case* dan penjelasan untuk aplikasi Pembangunan Aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor Dengan Framework Laravel dan Tailwind:

Tabel 4. 12 *Use Case* Berdasarkan Kebutuhan Fungsional

Kode	Functional Requirement	Kode	Nama Use Case	Aktor
FR-01	Pengguna Komunitas dapat melakukan registrasi ke dalam sistem	UC-01	Registrasi Komunitas	Komunitas
FR-02	Pengguna Komunitas ingin dapat melakukan pengajuan proposal	UC-02	Pengajuan Proposal Komunitas	Komunitas
FR-03	Pengguna Komunitas ingin dapat melihat pengajuan proposal	UC-03	Lihat Proposal Komunitas	Komunitas
FR-04	Pengguna Komunitas ingin dapat mengubah pengajuan proposal	UC-04	Ubah Proposal Komunitas	Komunitas
FR-05	Pengguna Komunitas ingin dapat menghapus pengajuan proposal	UC-05	Hapus Proposal Komunitas	Komunitas
FR-06	Pengguna Komunitas ingin dapat melihat status pengajuan proposal	UC-06	Lihat Status Proposal Komunitas	Komunitas
FR-07	Pengguna Komunitas ingin dapat mengubah profil	UC-07	Ubah Profil Komunitas	Komunitas
FR-08	Pengguna Sponsor dapat melakukan registrasi ke dalam sistem	UC-08	Registrasi Sponsor	Sponsor
FR-09	Pengguna Sponsor ingin dapat melihat pengajuan proposal masuk	UC-09	Lihat Proposal Sponsor	Sponsor
FR-10	Pengguna Sponsor ingin dapat menolak pengajuan proposal masuk	UC-10	Tolak Proposal Sponsor	Sponsor
FR-11	Pengguna Sponsor ingin dapat menyetujui pengajuan proposal masuk	UC-11	Setuju Proposal Sponsor	Sponsor
FR-12	Pengguna Sponsor ingin dapat mengubah profil	UC-12	Ubah Profil Sponsor	Sponsor
FR-13	Pengguna Sponsor ingin dapat menambahkan sponsorship	UC-13	Tambah Sponsorship	Sponsor
FR-14	Pengguna Sponsor ingin dapat mengubah sponsorship	UC-14	Ubah Sponsorship	Sponsor
FR-15	Pengguna Sponsor ingin dapat melihat sponsorship	UC-15	Lihat Sponsorship	Sponsor
FR-16	Pengguna Sponsor ingin dapat menghapus sponsorship	UC-16	Registrasi Komunitas	Sponsor

Tabel 4. 13 *Use Case Diagram*



4.2.1 Deskripsi Use Case

Diagram *Use Case* menunjukkan interaksi pengguna dan sistem atau perangkat lunak yang dikembangkan. Tabel berikut menunjukkan penjelasan untuk setiap kasus:

Tabel 4. 14 Deskripsi Use Case

Kode	Use Case	Deskripsi
UC-01	Registrasi Komunitas	Pengguna Komunitas dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, <i>username</i> , <i>email</i> dan <i>password</i>
UC-02	Pengajuan Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan pengajuan proposal ke dalam sistem dengan memasukkan data yang diperlukan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan sebagainya
UC-03	Lihat Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat pada pengajuan proposal yang telah dilakukan
UC-04	Ubah Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan pada pengajuan proposal yang telah dilakukan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan sebagainya
UC-05	Hapus Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan penghapusan pengajuan proposal yang telah di lakukan
UC-06	Lihat Status Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat status pengajuan proposal apakah pengajuan tersebut disetujui atau ditolak
UC-07	Ubah Profil Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, <i>username</i> dan <i>password</i>
UC-08	Registrasi Sponsor	Pengguna Sponsor dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, <i>username</i> , <i>email</i> dan <i>password</i>
UC-09	Lihat Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melihat dari pengajuan proposal yang masuk
UC-10	Tolak Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan penolakan dari pengajuan proposal yang masuk
UC-11	Setuju Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan persetujuan dari pengajuan proposal yang masuk
UC-12	Ubah Profil Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, <i>username</i> dan <i>password</i>
UC-13	Tambah Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan posting untuk menambahkan sponsorship
UC-14	Ubah Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan pengubahan sponsorship
UC-15	Lihat Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melihat atau <i>preview</i> sponsorship
UC-16	Hapus Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan penghapusan sponsorship

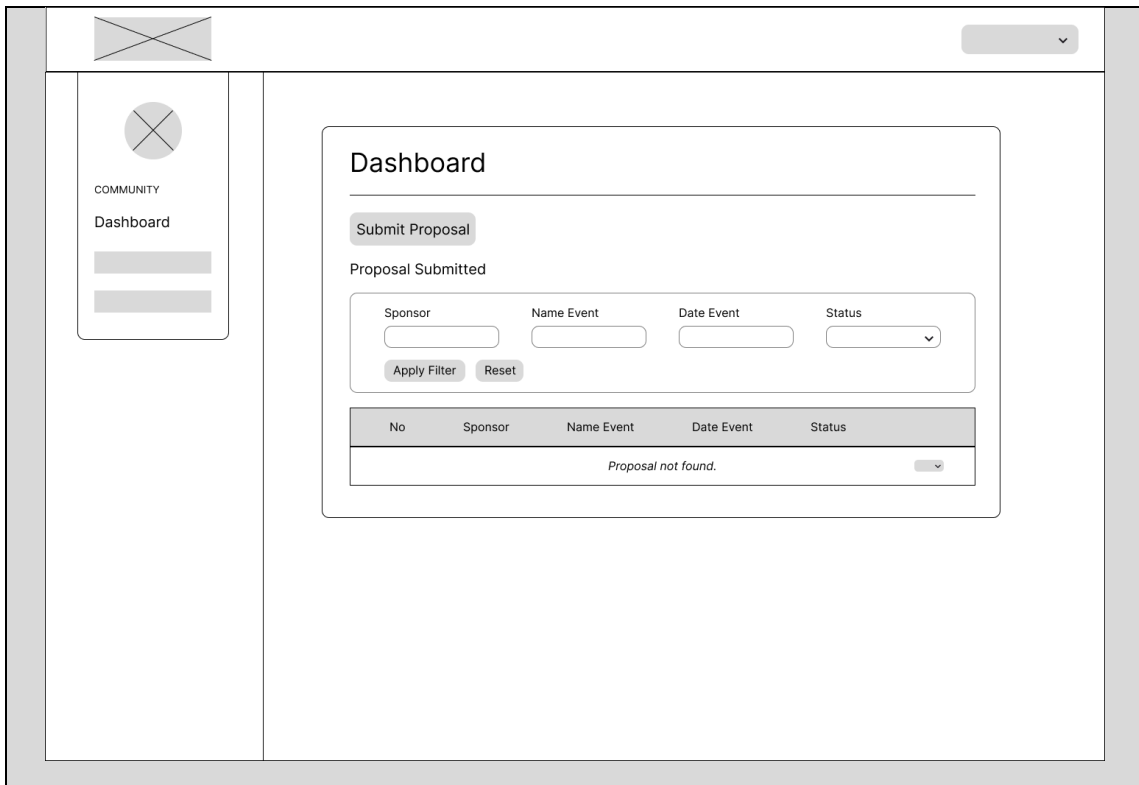
4.2.2 Skenario Use Case

Berdasarkan *use case* yang telah didefinisikan sebelumnya, skenario *use case* menunjukkan alur proses kerja perangkat lunak. Skenario ini menjelaskan secara rinci bagaimana setiap fitur aplikasi web sponsorship bekerja. Tabel berikut menunjukkan rincian skenario *use case*:

Tabel 4. 15 Skenario UC-01

Skenario Use Case	
Kode	UC-01
Nama Use Case	Registrasi Komunitas
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna komunitas untuk membuat akun baru di aplikasi web. Pendaftaran dilakukan dengan mengisi informasi yang diperlukan, seperti nama, <i>username</i> , <i>email</i> , <i>whatsapp</i> dan kata sandi

Isi Use Case	Selama proses pendaftaran, data yang dimasukkan pengguna harus divalidasi. Jika itu benar, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan membuat akun pengguna
Aktor	Komunitas
Kondisi Awal : Pengguna Komunitas belum memiliki akun di sistem dan berada di halaman registrasi	
	
Kondisi Akhir : Pengguna Komunitas berhasil membuat akun baru dan diarahkan ke halaman dashboard pengguna komunitas	

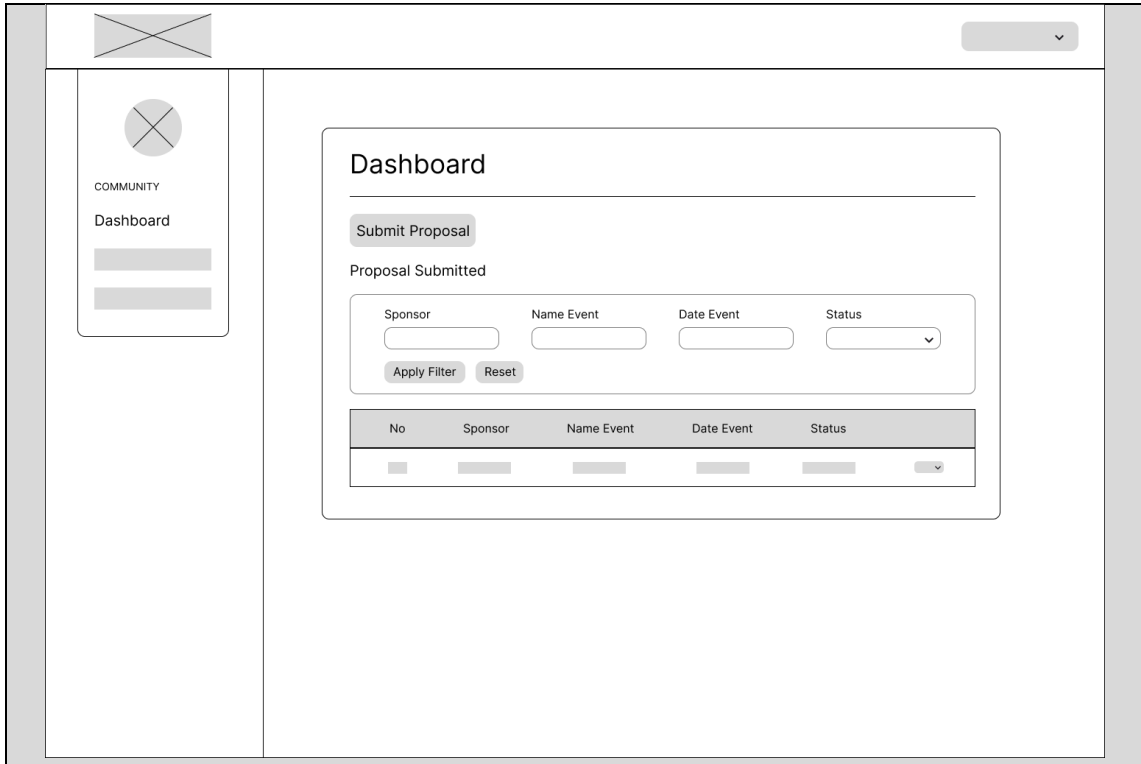
 The image shows a web application dashboard for a community. On the left is a sidebar with a 'COMMUNITY' header and a 'Dashboard' link. The main content area is titled 'Dashboard' and contains a 'Submit Proposal' button. Below this is a 'Proposal Submitted' section with a form containing four fields: 'Sponsor', 'Name Event', 'Date Event', and 'Status'. There are 'Apply Filter' and 'Reset' buttons below the form. Below the form is a table with columns: 'No', 'Sponsor', 'Name Event', 'Date Event', and 'Status'. The table is currently empty, displaying the message 'Proposal not found.' at the bottom right.	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman registrasi	
	2. Sistem menampilkan halaman formulir registrasi dengan kolom nama, <i>username</i> , <i>email</i> , <i>whatsapp</i> dan <i>password</i>
3. Pengguna memasukkan nama, <i>username</i> , <i>email</i> , <i>whatsapp</i> dan <i>password</i> pada formulir registrasi	
	4. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
5. Pengguna menekan tombol " <i>Sign Up</i> "	
	6. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna komunitas
	7. Jika validasi berhasil, sistem menyimpan data ke <i>database</i>
	8. Sistem menampilkan pesan " <i>Registration successfull! Please login</i> "
9. Pengguna memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> pada formulir login	
	10. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
11. Pengguna menekan tombol " <i>Login</i> "	
	12. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna komunitas
	13. Jika validasi berhasil, sistem menampilkan halaman pemilihan jenis akun
14. Pengguna memilih jenis akun <i>Community</i>	

15. Pengguna menekan tombol "Next"	
	16. Pengguna diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> komunitas

Tabel 4. 16 Skenario UC-02

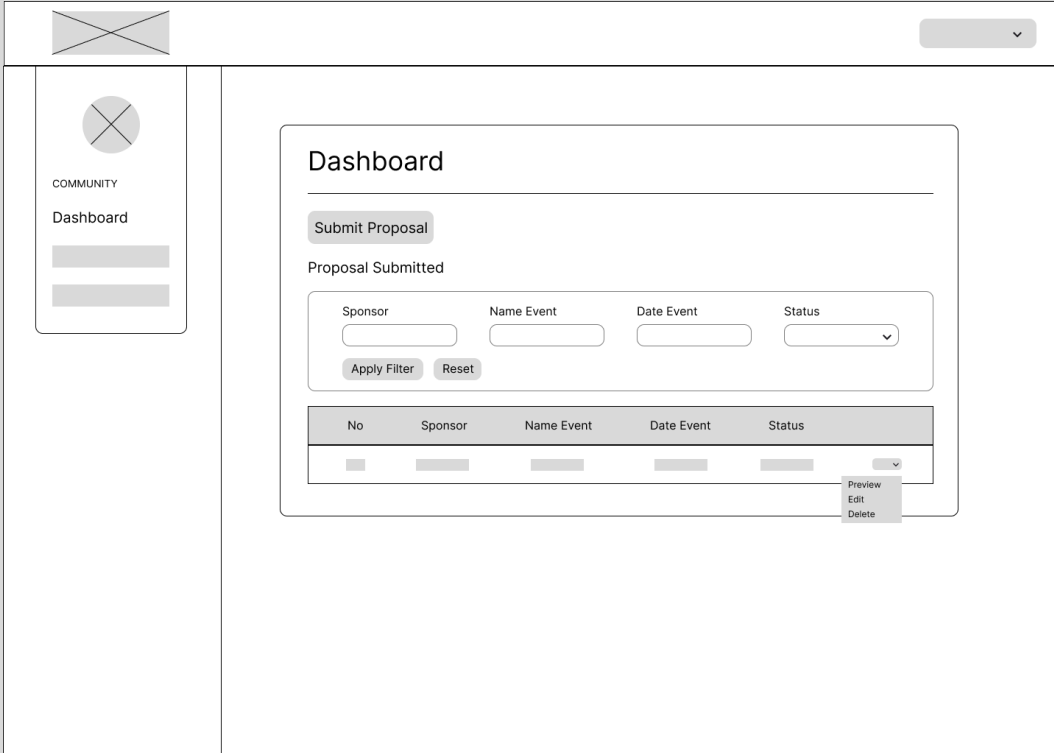
Skenario Use Case	
Kode	UC-02
Nama Use Case	Pengajuan Proposal Komunitas
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna komunitas untuk mengajukan proposal sponsor di dashboard. Pengajuan proposal dilakukan dengan mengisi informasi yang diperlukan, seperti sponsor, nama komunitas, nama acara, lokasi, tanggal acara, feedback sponsor, anggaran biaya dan rundown acara
Isi Use Case	Selama proses pengajuan, data yang dimasukkan pengguna harus divalidasi. Jika itu benar, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan mengajukan proposal pengguna
Aktor	Komunitas
Kondisi Awal : Pengguna Komunitas belum memiliki pengajuan proposal di sistem dan berada di halaman dashboard komunitas	

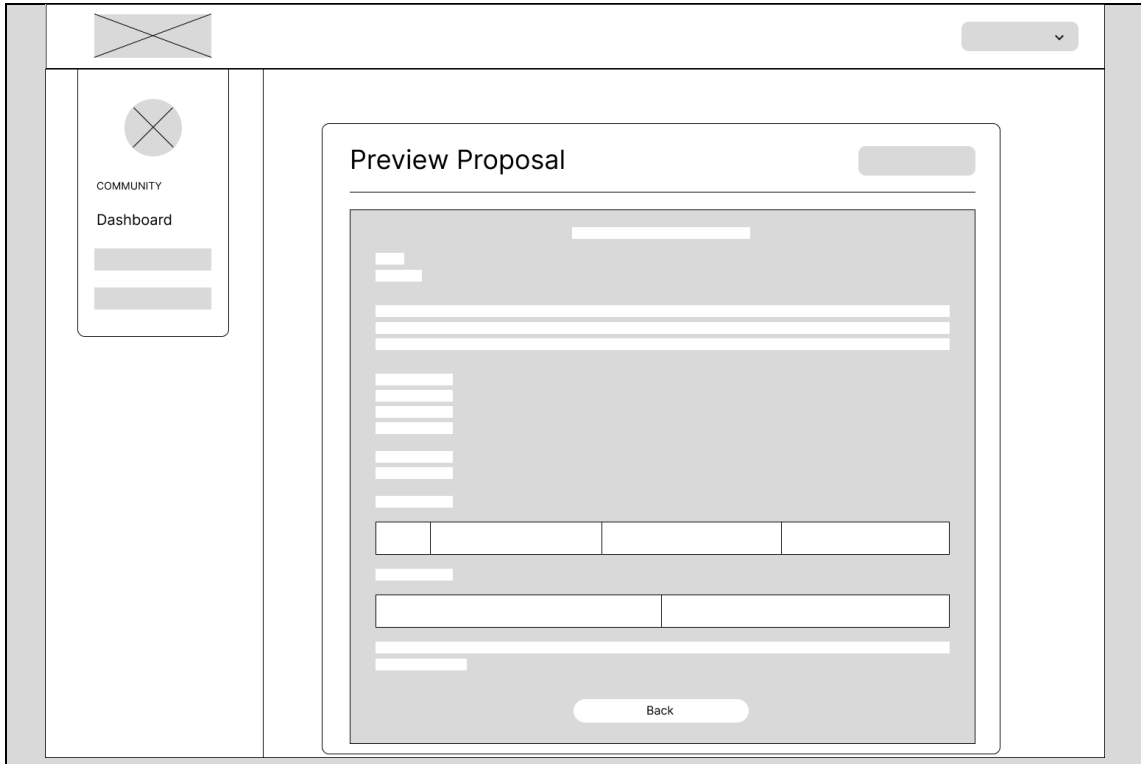
The screenshot displays the 'Dashboard' for a community. On the left is a sidebar with a 'COMMUNITY' header and a 'Dashboard' link. The main content area features a 'Submit Proposal' button. Below it, the 'Proposal Submitted' section contains four input fields: 'Sponsor', 'Name Event', 'Date Event', and 'Status'. There are 'Apply Filter' and 'Reset' buttons. Below the inputs is a table with the following columns: 'No', 'Sponsor', 'Name Event', 'Date Event', and 'Status'. The table is currently empty, and a message 'Proposal not found.' is displayed at the bottom right of the table area.

	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>dashboard</i> komunitas	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> komunitas
3. Pengguna menekan tombol " <i>Submit Proposal</i> "	
	4. Sistem menampilkan halaman formulir pengajuan proposal dengan kolom <i>name community, name event, location, date, feedback/benefit sponsor, budget estimate plan</i> dan <i>rundown event</i>
5. Pengguna memilih sponsor dan memasukkan <i>name community, name event, location, date, feedback/benefit sponsor, budget estimate plan</i> dan <i>rundown event</i>	
	6. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
7. Pengguna menekan tombol " <i>Next</i> "	
	8. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna komunitas
	9. Jika validasi berhasil, sistem menyimpan data ke <i>database</i>
	10. Sistem menampilkan halaman <i>preview</i> proposal
11. Pengguna menekan tombol " <i>Submit Proposal</i> "	
	12. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi sebelum <i>submit</i> proposal
13. Pengguna menekan tombol " <i>Yes</i> "	
	14. Sistem menampilkan pesan " <i>Proposal has been submitted!</i> "

	15. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>dashboard</i> komunitas
--	--

Tabel 4. 17 Skenario UC-03

Skenario Use Case	
Kode	UC-03
Nama Use Case	Lihat Proposal Komunitas
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna komunitas untuk melihat pengajuan proposal. Lihat proposal dilakukan dengan melihat halaman preview proposal
Isi Use Case	Selama proses melihat pengajuan proposal, sistem akan menampilkan preview proposal
Aktor	Komunitas
Kondisi Awal : Pengguna Komunitas ingin melihat preview proposal di sistem dan berada di halaman dashboard komunitas	
 The screenshot shows a web interface for a community dashboard. On the left is a sidebar with a 'COMMUNITY' header and a 'Dashboard' link. The main content area is titled 'Dashboard' and contains a 'Submit Proposal' button. Below this is a 'Proposal Submitted' section with filters for 'Sponsor', 'Name Event', 'Date Event', and 'Status'. There are 'Apply Filter' and 'Reset' buttons. Below the filters is a table with columns: 'No', 'Sponsor', 'Name Event', 'Date Event', and 'Status'. The table has one row of data. To the right of the table is a dropdown menu with options: 'Preview', 'Edit', and 'Delete'.	
Kondisi Akhir : Pengguna Komunitas berhasil melihat pengajuan proposal di halaman preview proposal	

	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>dashboard</i> komunitas	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> komunitas
3. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih "Preview"	
	4. Sistem menampilkan halaman <i>preview proposal</i>

Tabel 4. 18 Skenario UC-04

Skenario Use Case	
Kode	UC-04
Nama Use Case	Ubah Proposal Komunitas
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna komunitas untuk mengubah proposal sponsor di dashboard. Ubah proposal dilakukan dengan mengisi informasi yang ingin di ubah, seperti sponsor, nama komunitas, nama acara, lokasi, tanggal acara, feedback sponsor, anggaran biaya dan rundown acara
Isi Use Case	Selama proses pengubahan, data yang dimasukkan pengguna harus divalidasi. Jika itu benar, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan mengubah proposal pengguna
Aktor	Komunitas
Kondisi Awal : Pengguna Komunitas ingin mengubah proposal di sistem dan berada di halaman dashboard komunitas	



COMMUNITY

Dashboard

Dashboard

[Submit Proposal](#)

Proposal Submitted

[Apply Filter](#) [Reset](#)

No	Sponsor	Name Event	Date Event	Status
1				Preview Edit Delete



COMMUNITY

Dashboard

Edit Proposal

Select Sponsor

Category

Name Community

Name Event

Location

Date

Feedback / Benefit

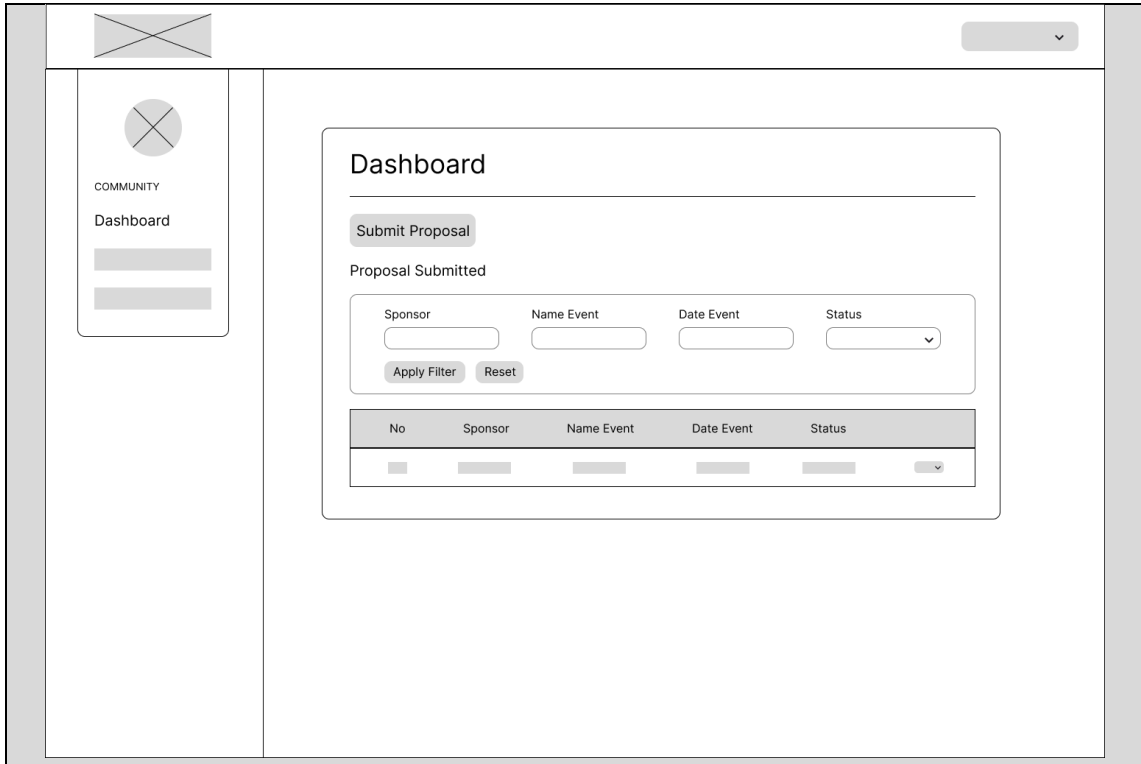
Budget Estimate Plan

Rundown Event

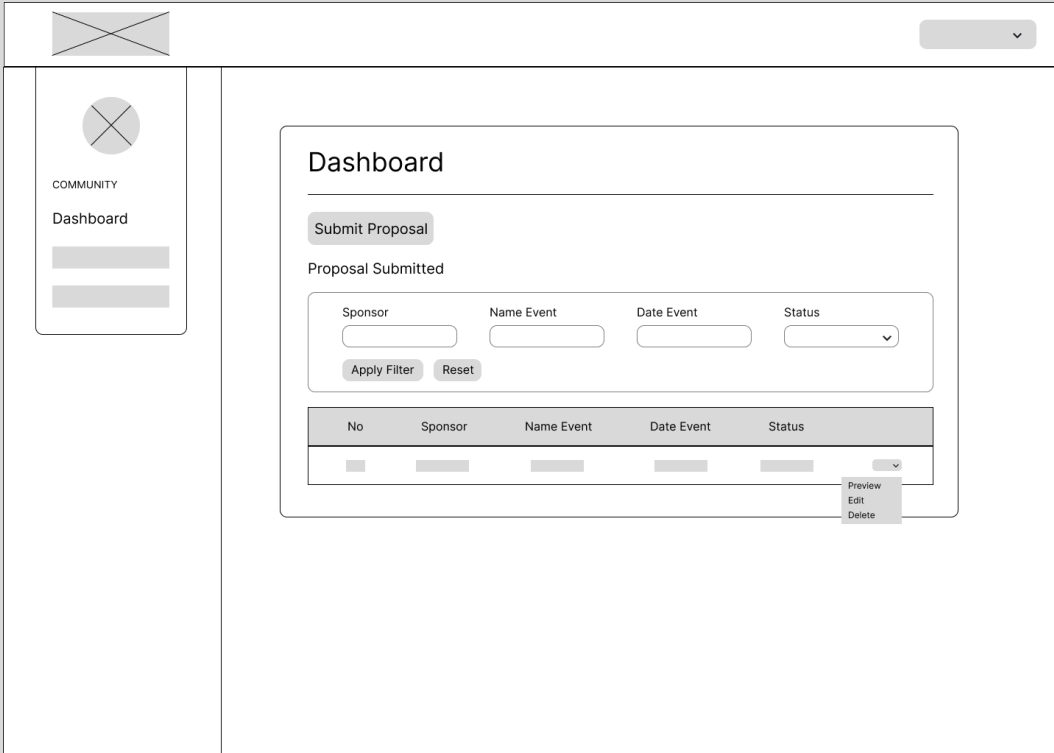
?

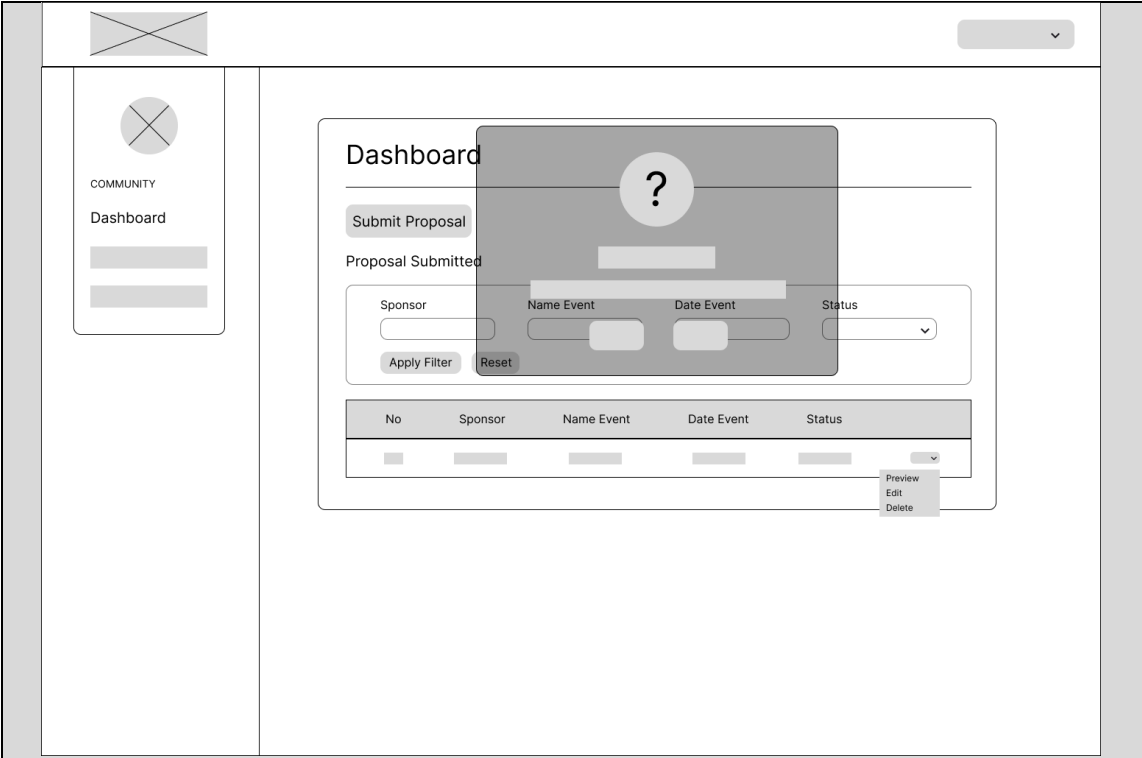
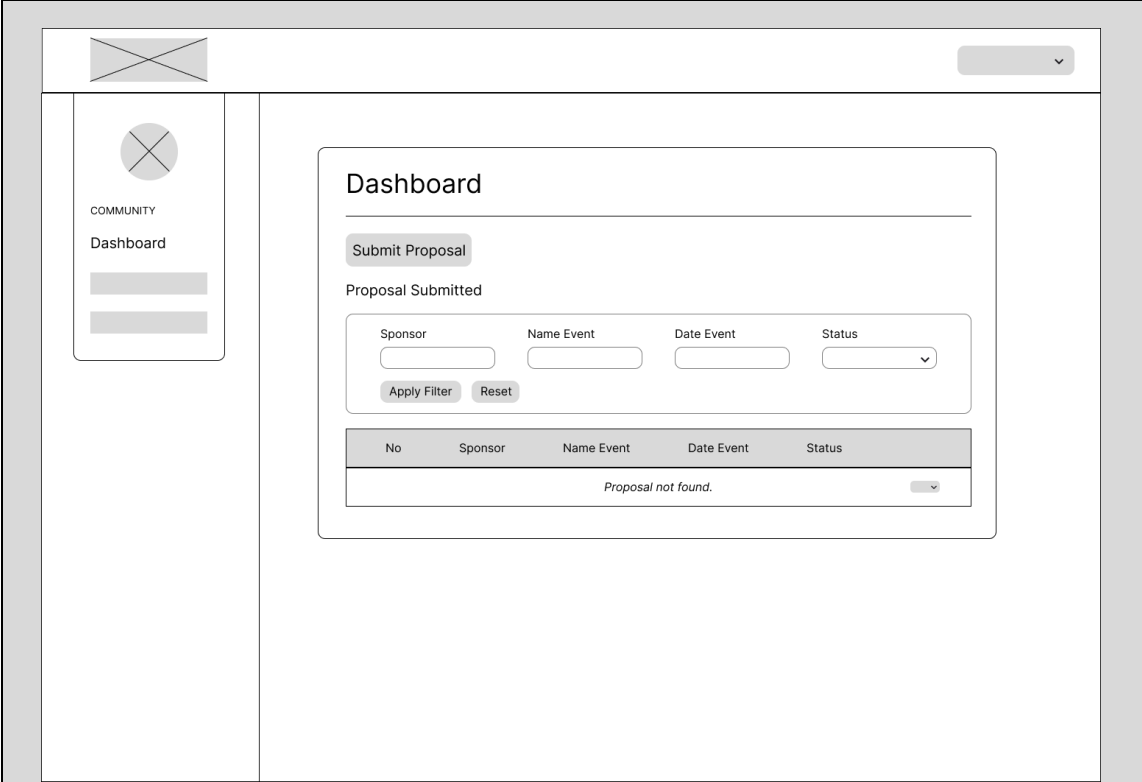
[Update](#)
[Back](#)

Kondisi Akhir : Pengguna Komunitas berhasil mengubah proposal dan diarahkan kembali ke halaman dashboard pengguna komunitas

	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>dashboard</i> komunitas	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> komunitas
3. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih " <i>Edit</i> "	
	4. Sistem menampilkan halaman formulir perubahan proposal dengan kolom <i>name community, name event, location, date, feedback/benefit sponsor, budget estimate plan</i> dan <i>rundown event</i>
5. Pengguna mengubah data yang diinginkan seperti <i>sponsor, name community, name event, location, date, feedback/benefit sponsor, budget estimate plan</i> dan <i>rundown event</i>	
	6. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
7. Pengguna menekan tombol " <i>Update</i> "	
	8. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna komunitas
	9. Jika validasi berhasil, sistem menyimpan data ke <i>database</i>
	10. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi sebelum ubah proposal
11. Pengguna menekan tombol " <i>Yes</i> "	
	12. Sistem menampilkan pesan " <i>Proposal has been updated!</i> "
	13. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>dashboard</i> komunitas

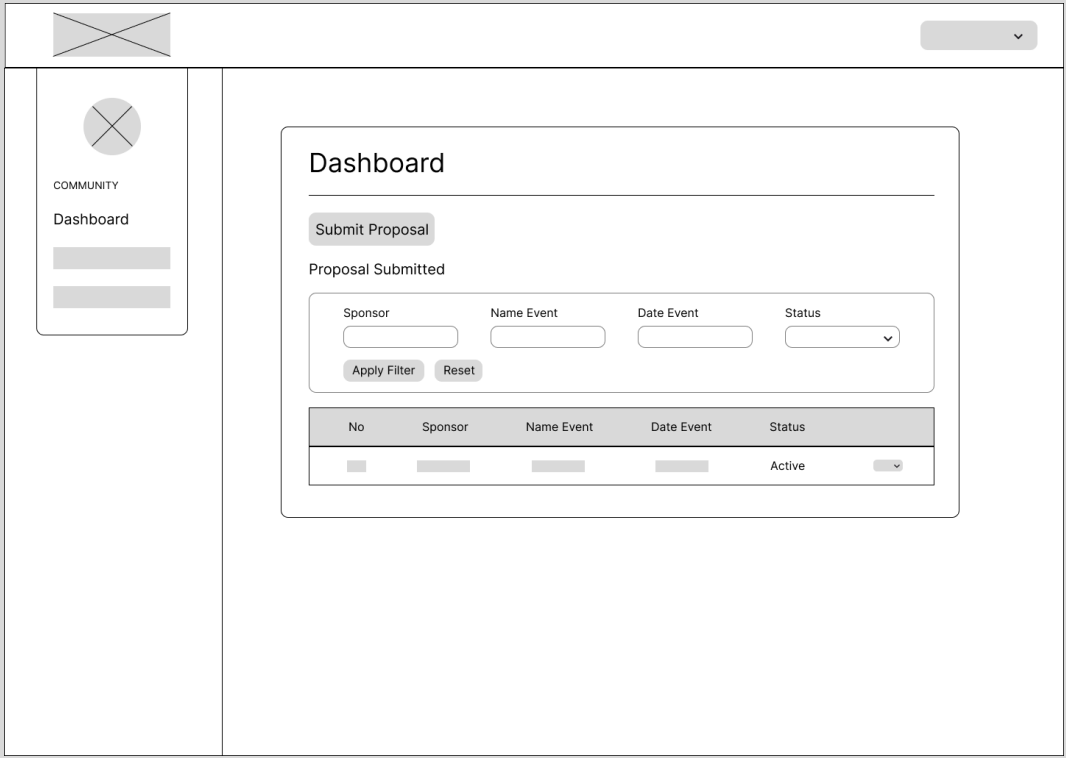
Tabel 4. 19 Skenario UC-05

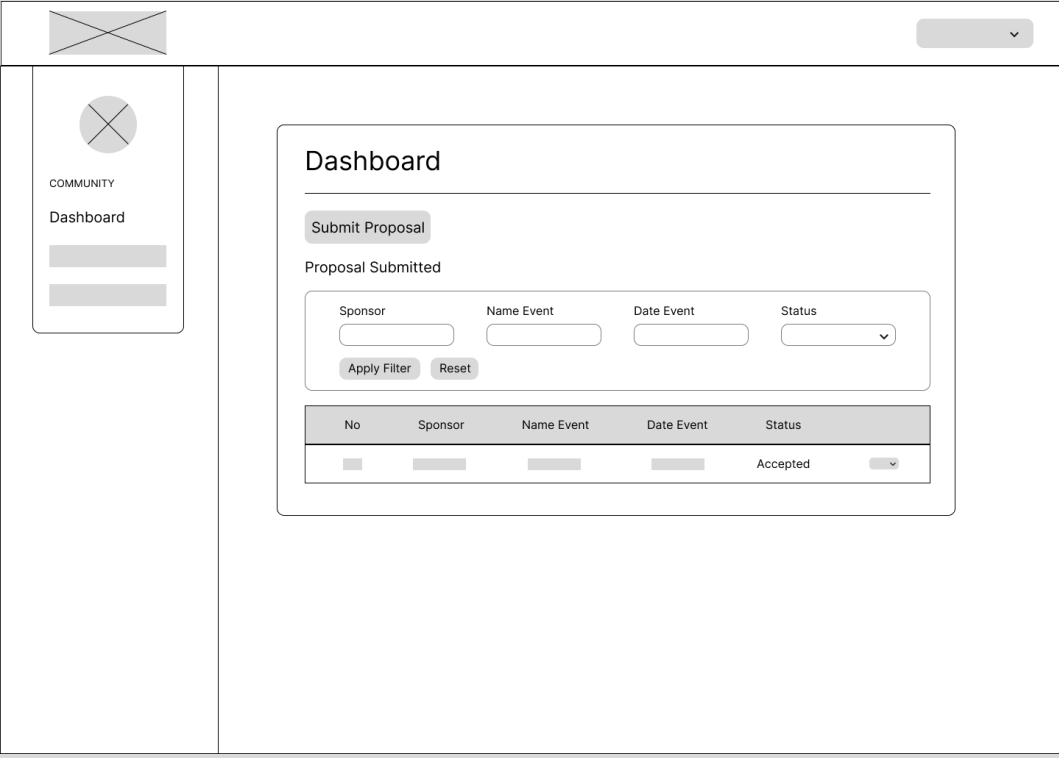
Skenario Use Case	
Kode	UC-05
Nama Use Case	Hapus Proposal Komunitas
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna komunitas untuk menghapus proposal sponsor di dashboard. Hapus proposal dilakukan dengan memilih proposal yang ingin di hapus
Isi Use Case	Selama proses penghapusan, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan menghapus proposal pengguna
Aktor	Komunitas
Kondisi Awal : Pengguna Komunitas ingin menghapus proposal di sistem dan berada di halaman dashboard komunitas	
	

	
Kondisi Akhir : Pengguna Komunitas berhasil menghapus proposal dan diarahkan kembali ke halaman dashboard pengguna komunitas	
	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>dashboard</i> komunitas	

	2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> komunitas
3. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih "Delete"	
	4. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi sebelum hapus proposal
5. Pengguna menekan tombol "Yes"	
	6. Sistem menampilkan pesan "Proposal has been deleted!"
	7. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>dashboard</i> komunitas

Tabel 4. 20 Skenario UC-06

Skenario Use Case	
Kode	UC-06
Nama Use Case	Lihat Status Proposal Komunitas
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna komunitas untuk melihat status proposal sponsor di dashboard. Status proposal dilakukan dengan melihat halaman dashboard komunitas apakah accepted atau reject
Isi Use Case	Selama proses melihat status proposal, sistem akan menampilkan status proposal secara real-time
Aktor	Komunitas
Kondisi Awal : Pengguna Komunitas ingin melihat status proposal di sistem dan berada di halaman dashboard komunitas	
	
Kondisi Akhir : Pengguna Komunitas berhasil melihat status proposal dan diarahkan kembali ke halaman dashboard pengguna komunitas	

	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>dashboard</i> komunitas	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> komunitas
3. Pengguna melihat status proposal	

Tabel 4. 21 Skenario UC-07

Skenario Use Case	
Kode	UC-07
Nama Use Case	Ubah Profil Komunitas
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna komunitas untuk mengubah profil komunitas di my profile. Ubah profil dilakukan dengan mengisi informasi yang ingin di ubah, seperti nama, username, email, whatsapp dan password
Isi Use Case	Selama proses pengubahan, data yang dimasukkan pengguna harus divalidasi. Jika itu benar, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan mengubah profil pengguna
Aktor	Komunitas
Kondisi Awal : Pengguna Komunitas ingin mengubah profil di sistem dan berada di halaman my profile komunitas	

COMMUNITY

My Profile

My Profile

Full name

Username

Email

Whatsapp

Edit Profile

COMMUNITY

My Profile

Edit Profile

Full name

Username

Email

Whatsapp

New Password

Confirm Password

Update Profile

Kondisi Akhir : Pengguna Komunitas berhasil mengubah profil dan diarahkan kembali ke halaman my profile pengguna komunitas

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>my profile</i> komunitas	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>my profile</i> komunitas
3. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih " <i>Edit Profile</i> "	
	4. Sistem menampilkan halaman formulir perubahan profil dengan kolom <i>fullname, username, email, whatsapp, new password, confirm password</i>
5. Pengguna mengubah data yang diinginkan seperti <i>fullname, username, email, whatsapp, new password, confirm password</i>	
	6. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
7. Pengguna menekan tombol " <i>Update Profile</i> "	
	8. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna komunitas
	9. Jika validasi berhasil, sistem menyimpan data ke <i>database</i>
	10. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi sebelum ubah profile
11. Pengguna menekan tombol "Yes"	
	12. Sistem menampilkan pesan " <i>Profile has been updated!</i> "
	13. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>my profile</i> komunitas

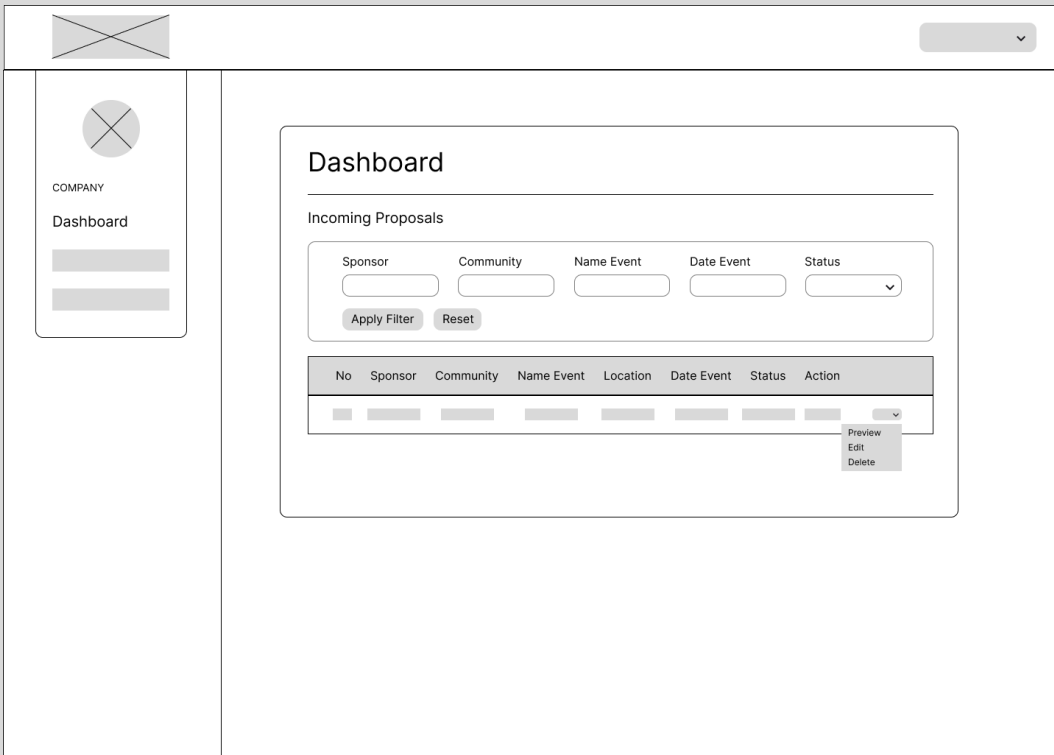
Tabel 4. 22 Skenario UC-08

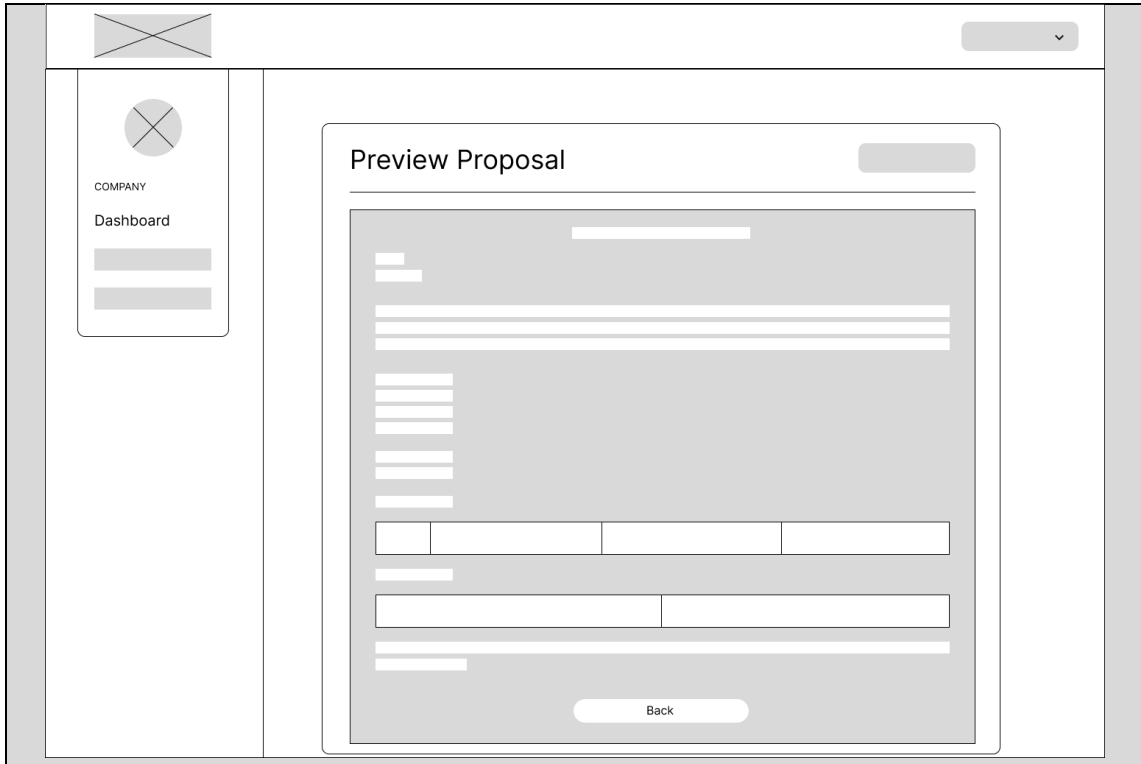
Skenario Use Case	
Kode	UC-08
Nama Use Case	Registrasi Sponsor
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk membuat akun baru di aplikasi web. Pendaftaran dilakukan dengan mengisi informasi yang diperlukan, seperti nama, username, email, whatsapp dan kata sandi
Isi Use Case	Selama proses pendaftaran, data yang dimasukkan pengguna harus divalidasi. Jika itu benar, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan membuat akun pengguna
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor belum memiliki akun di sistem dan berada di halaman registrasi	
	
Kondisi Akhir : Pengguna Sponsor berhasil membuat akun baru dan diarahkan ke halaman dashboard pengguna company	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman registrasi	
	2. Sistem menampilkan halaman formulir registrasi dengan kolom nama, <i>username</i> , <i>email</i> , <i>whatsapp</i> dan <i>password</i>
3. Pengguna memasukkan nama, <i>username</i> , <i>email</i> , <i>whatsapp</i> dan <i>password</i> pada formulir registrasi	
	4. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
5. Pengguna menekan tombol " <i>Sign Up</i> "	
	6. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna sponsor
	7. Jika validasi berhasil, sistem menyimpan data ke <i>database</i>
	8. Sistem menampilkan pesan " <i>Registration successfull! Please login</i> "
9. Pengguna memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> pada formulir login	
	10. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
11. Pengguna menekan tombol " <i>Login</i> "	
	12. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna sponsor
	13. Jika validasi berhasil, sistem menampilkan halaman pemilihan jenis akun
14. Pengguna memilih jenis akun <i>Company</i>	

15. Pengguna menekan tombol "Next"	
	16. Pengguna diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> sponsor

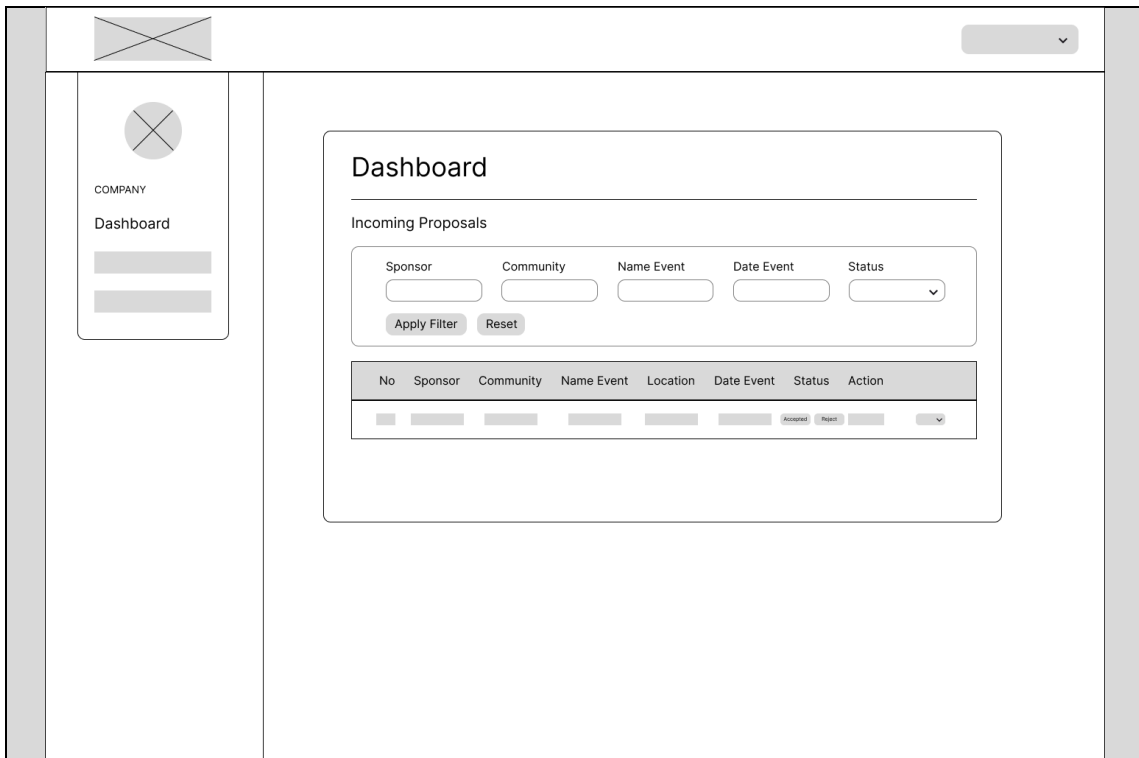
Tabel 4. 23 Skenario UC-09

Skenario Use Case	
Kode	UC-09
Nama Use Case	Lihat Proposal Sponsor
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk melihat pengajuan proposal yang masuk. Lihat proposal dilakukan dengan melihat halaman preview proposal
Isi Use Case	Selama proses melihat pengajuan proposal yang masuk, sistem akan menampilkan preview proposal
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor ingin melihat preview proposal di sistem dan berada di halaman dashboard sponsor	
 The screenshot shows a web application interface for a sponsor's dashboard. On the left is a sidebar with a logo and the text 'COMPANY Dashboard'. The main area is titled 'Dashboard' and 'Incoming Proposals'. It features a filter section with input fields for 'Sponsor', 'Community', 'Name Event', 'Date Event', and a 'Status' dropdown menu, along with 'Apply Filter' and 'Reset' buttons. Below the filters is a table with columns: No, Sponsor, Community, Name Event, Location, Date Event, Status, and Action. The table contains one row of data. A context menu is visible over the 'Action' column, showing options: Preview, Edit, and Delete.	
Kondisi Akhir : Pengguna Sponsor berhasil melihat pengajuan proposal yang masuk di halaman preview proposal	

	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>dashboard</i> sponsor	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> sponsor
3. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih " <i>Preview</i> "	
	4. Sistem menampilkan halaman <i>preview proposal</i>

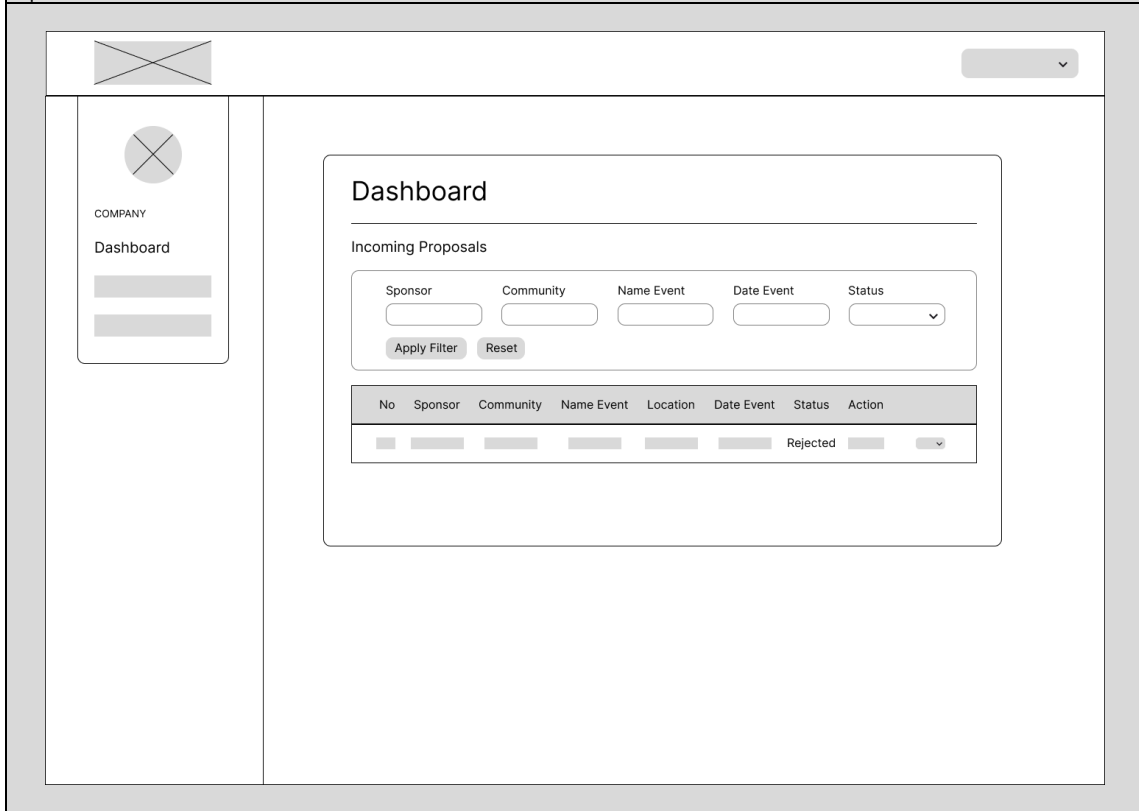
Tabel 4. 24 Skenario UC-10

Skenario Use Case	
Kode	UC-10
Nama Use Case	Tolak Proposal Sponsor
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk menolak proposal sponsor di dashboard. Penolakan proposal dilakukan dengan menekan tombol reject pada kolom status
Isi Use Case	Selama proses penolakan, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan menolak proposal
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor belum memilih status proposal di sistem dan berada di halaman dashboard sponsor	



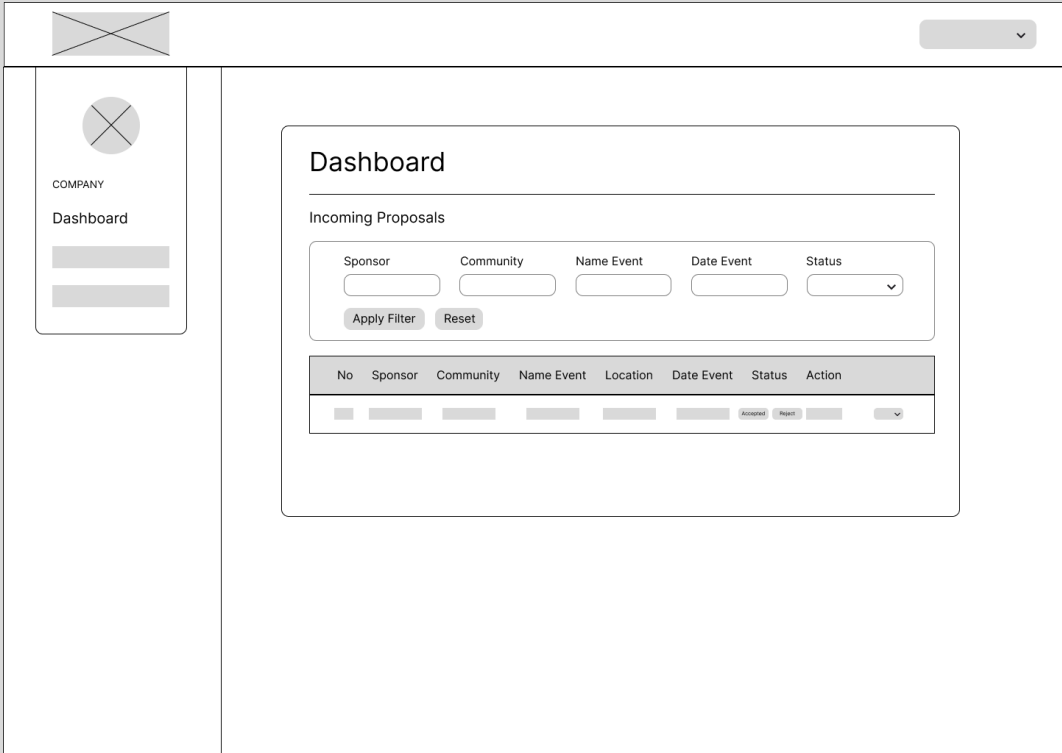
The screenshot shows a web application interface for a Sponsor Dashboard. On the left is a sidebar with a logo placeholder, the text 'COMPANY', and a 'Dashboard' link. The main content area is titled 'Dashboard' and contains a section for 'Incoming Proposals'. This section includes a filter bar with input fields for 'Sponsor', 'Community', 'Name Event', 'Date Event', and a 'Status' dropdown menu. Below the filters are 'Apply Filter' and 'Reset' buttons. A table displays the filtered proposals with columns: No, Sponsor, Community, Name Event, Location, Date Event, Status, and Action. The first row of data shows a proposal with the status 'Accepted'.

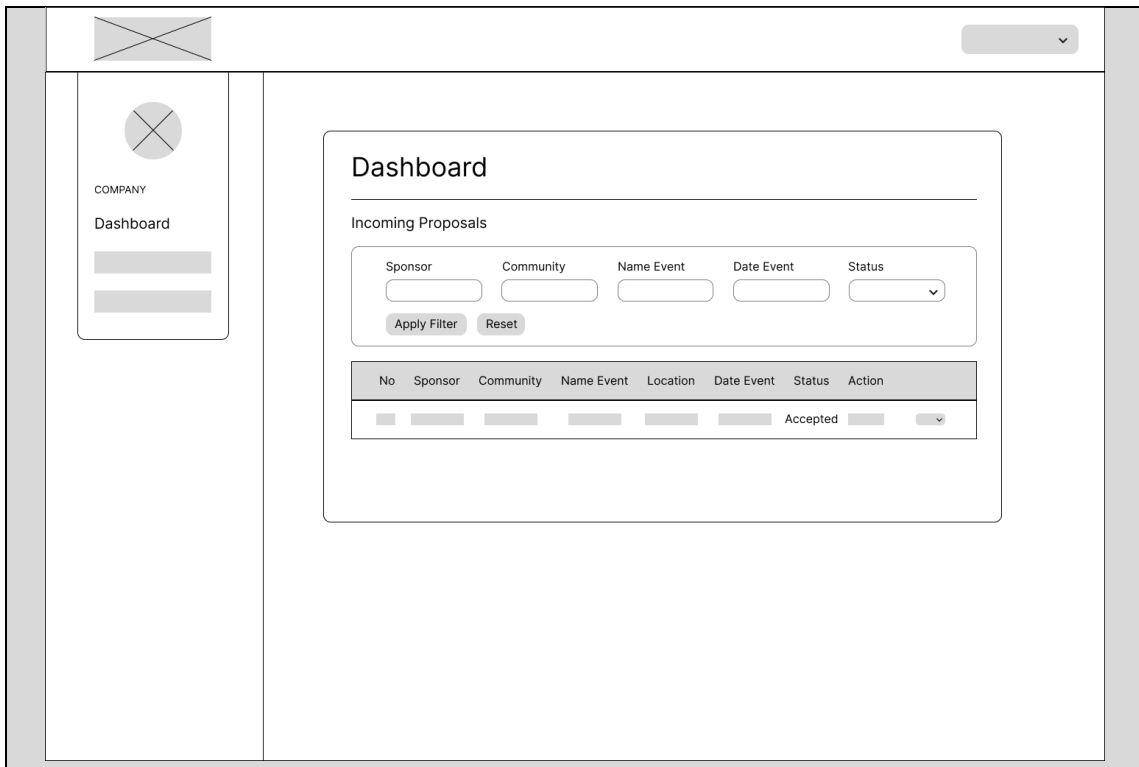
Kondisi Akhir : Pengguna Sponsor berhasil menolak proposal dan diarahkan kembali ke halaman dashboard pengguna sponsor

 The screenshot shows the same Sponsor Dashboard interface as above, but the status of the first proposal in the table is now 'Rejected'.	Aksi Aktor 1. Pengguna membuka halaman <i>dashboard</i> sponsor
	Reaksi Sistem

	2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> sponsor
3. Pengguna menekan tombol " <i>Reject</i> " pada kolom status	
	4. Sistem memvalidasi status proposal dan menyimpan data ke <i>database</i>
	5. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>dashboard</i> sponsor

Tabel 4. 25 Skenario UC-11

Skenario <i>Use Case</i>	
Kode	UC-11
Nama <i>Use Case</i>	Setuju Proposal Sponsor
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk menyetujui proposal sponsor di dashboard. Persetujuan proposal dilakukan dengan menekan tombol accept pada kolom status
Isi Use Case	Selama proses persetujuan, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan menyetujui proposal
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor belum memilih status proposal di sistem dan berada di halaman dashboard sponsor	
	
Kondisi Akhir : Pengguna Sponsor berhasil menyetujui proposal dan diarahkan kembali ke halaman dashboard pengguna sponsor	

 The mockup shows a web dashboard for a sponsor. On the left is a sidebar with a logo placeholder, the text 'COMPANY', and a 'Dashboard' link. The main content area is titled 'Dashboard' and contains a section for 'Incoming Proposals'. This section has a filter bar with input fields for 'Sponsor', 'Community', 'Name Event', 'Date Event', and a 'Status' dropdown menu, along with 'Apply Filter' and 'Reset' buttons. Below the filter bar is a table with columns: No, Sponsor, Community, Name Event, Location, Date Event, Status, and Action. The first row of data shows a proposal with status 'Accepted' and an 'Action' button.	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>dashboard</i> sponsor	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> sponsor
3. Pengguna menekan tombol "Accept" pada kolom status	
	4. Sistem memvalidasi status proposal dan menyimpan data ke <i>database</i>
	5. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>dashboard</i> sponsor

Tabel 4. 26 Skenario UC-12

Skenario Use Case	
Kode	UC-12
Nama Use Case	Ubah Profil Sponsor
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk mengubah profil sponsor di my profile. Ubah profil dilakukan dengan mengisi informasi yang ingin di ubah, seperti nama, username, email, whatsapp dan password
Isi Use Case	Selama proses pengubahan, data yang dimasukkan pengguna harus divalidasi. Jika itu benar, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan mengubah profil pengguna
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor ingin mengubah profil di sistem dan berada di halaman my profile sponsor	





COMPANY

My Profile

My Profile



Full name

Username

Email

Whatsapp

Edit Profile





COMPANY

My Profile

Edit Profile



Full name

Username

Email

Whatsapp

New Password

Confirm Password

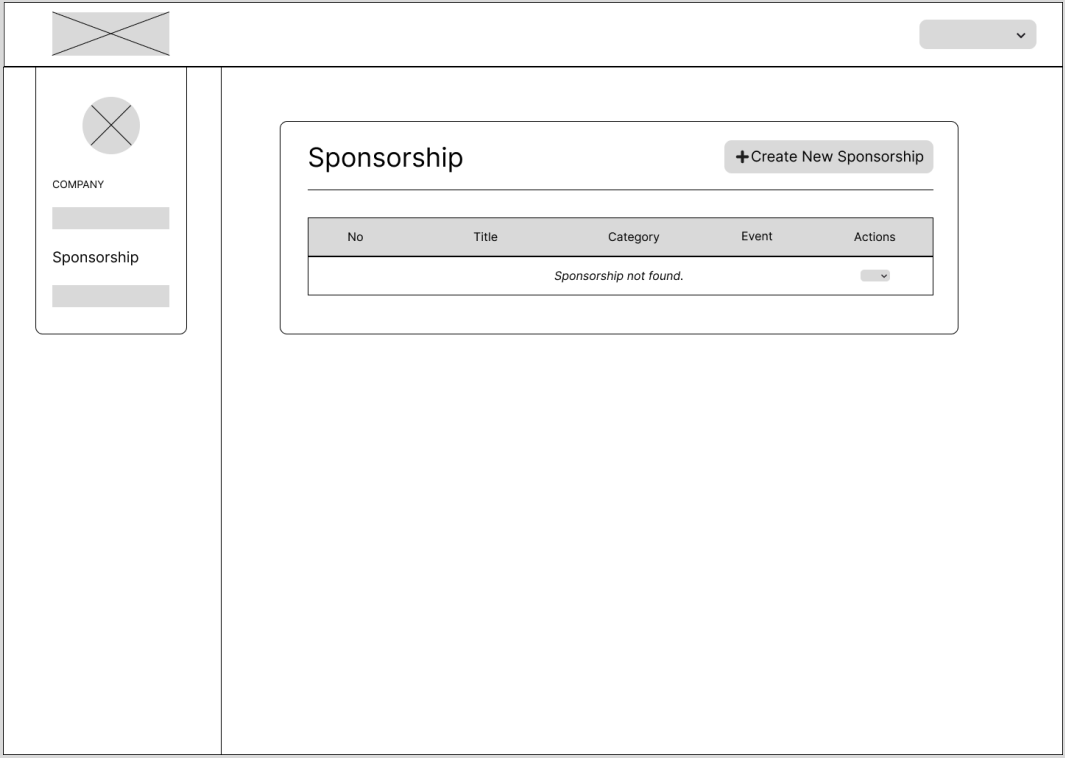
Update Profile

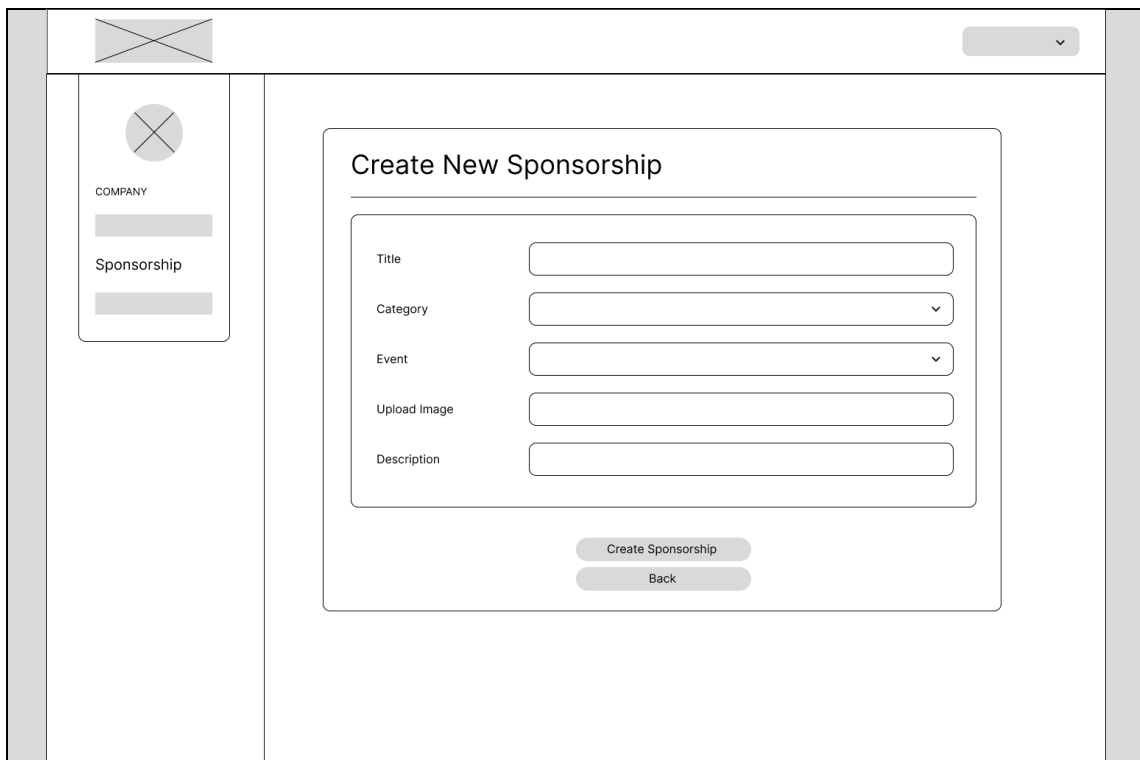
Kondisi Akhir : Pengguna Sponsor berhasil mengubah profil dan diarahkan kembali ke halaman my profile pengguna sponsor

The screenshot shows a web interface for a user's profile. On the left is a sidebar with a company logo and a 'My Profile' link. The main area is titled 'My Profile' and contains a profile picture placeholder, a form with fields for Full name, Username, Email, and Whatsapp, and an 'Edit Profile' button.

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>my profile</i> sponsor	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>my profile</i> sponsor
3. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih " <i>Edit Profile</i> "	
	4. Sistem menampilkan halaman formulir perubahan profil dengan kolom <i>fullname</i> , <i>username</i> , <i>email</i> , <i>whatsapp</i> , <i>new password</i> , <i>confirm password</i>
5. Pengguna mengubah data yang diinginkan seperti <i>fullname</i> , <i>username</i> , <i>email</i> , <i>whatsapp</i> , <i>new password</i> , <i>confirm password</i>	
	6. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
7. Pengguna menekan tombol " <i>Update Profile</i> "	
	8. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna sponsor
	9. Jika validasi berhasil, sistem menyimpan data ke <i>database</i>
	10. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi sebelum ubah profile
11. Pengguna menekan tombol "Yes"	
	12. Sistem menampilkan pesan " <i>Profile has been updated!</i> "
	13. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>my profile</i> sponsor

Tabel 4. 27 Skenario UC-13

Skenario <i>Use Case</i>	
Kode	UC-13
Nama <i>Use Case</i>	Tambah Sponsorship
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk posting sponsorship di dashboard. Posting sponsorship dilakukan dengan mengisi informasi yang diperlukan, seperti name sponsor, category, event, upload image dan description
Isi Use Case	Selama proses posting, data yang dimasukkan pengguna harus divalidasi. Jika itu benar, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan memposting sponsorship pengguna
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor belum memiliki postingan sponsorship di sistem dan berada di halaman sponsorship	
	



COMPANY

Sponsorship

Create New Sponsorship

Title

Category

Event

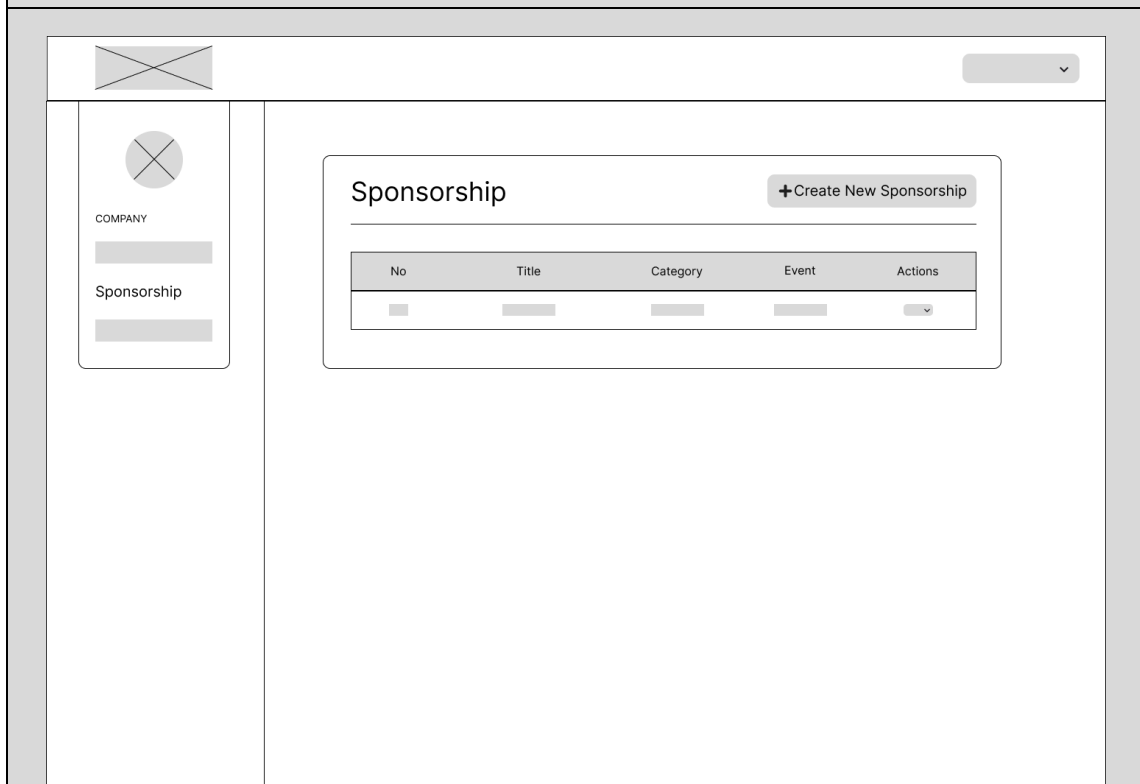
Upload Image

Description

Create Sponsorship

Back

Kondisi Akhir : Pengguna Sponsor berhasil memposting sponsorship dan diarahkan kembali ke halaman sponsorship



COMPANY

Sponsorship

Sponsorship

+ Create New Sponsorship

No	Title	Category	Event	Actions
				v

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>sponsorship</i>	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>sponsorship</i>

3. Pengguna menekan tombol "Create New Sponsorship"	
	4. Sistem menampilkan halaman formulir posting sponsorship dengan kolom <i>name sponsor</i> , <i>category</i> , <i>event</i> , <i>upload image</i> dan <i>description</i>
5. Pengguna memasukkan <i>name sponsor</i> , <i>category</i> , <i>event</i> , <i>upload image</i> dan <i>description</i>	
	6. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
7. Pengguna menekan tombol "Create Sponsorship"	
	8. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna sponsor
	9. Jika validasi berhasil, sistem menyimpan data ke <i>database</i>
	10. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi sebelum <i>create sponsorship</i>
11. Pengguna menekan tombol "Yes"	
	12. Sistem menampilkan pesan "Sponsorship has been created!"
	13. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>sponsorship</i>

Tabel 4. 28 Skenario UC-14

Skenario Use Case	
Kode	UC-14
Nama Use Case	Ubah Sponsorship
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk mengubah sponsorship. Ubah sponsorship dilakukan dengan mengisi informasi yang ingin di ubah, seperti <i>name sponsor</i> , <i>category</i> , <i>event</i> , <i>upload image</i> dan <i>description</i>
Isi Use Case	Selama proses pengubahan, data yang dimasukkan pengguna harus divalidasi. Jika itu benar, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan mengubah sponsorship pengguna
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor ingin mengubah sponsorship di sistem dan berada di halaman sponsorship	



COMPANY

Sponsorship

Sponsorship

+ Create New Sponsorship

No	Title	Category	Event	Actions
				Preview Edit Delete



COMPANY

Sponsorship

Edit Sponsorship

?

Title

Category

Event

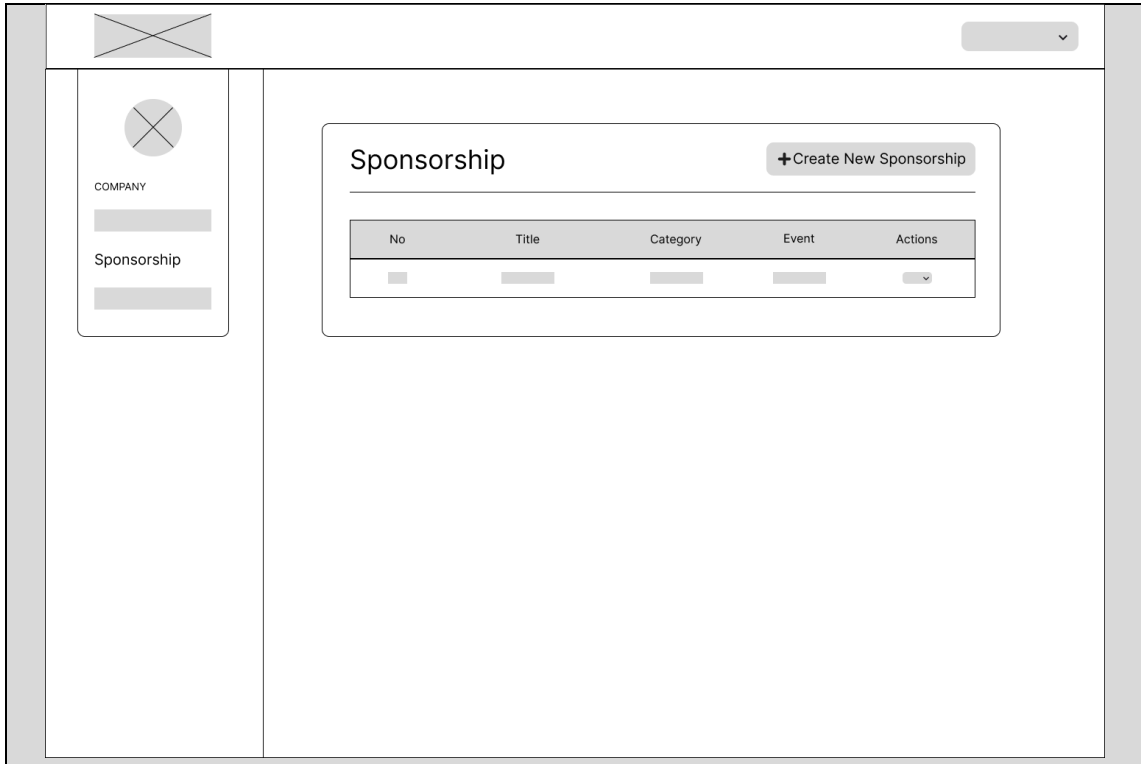
Change Image

Description

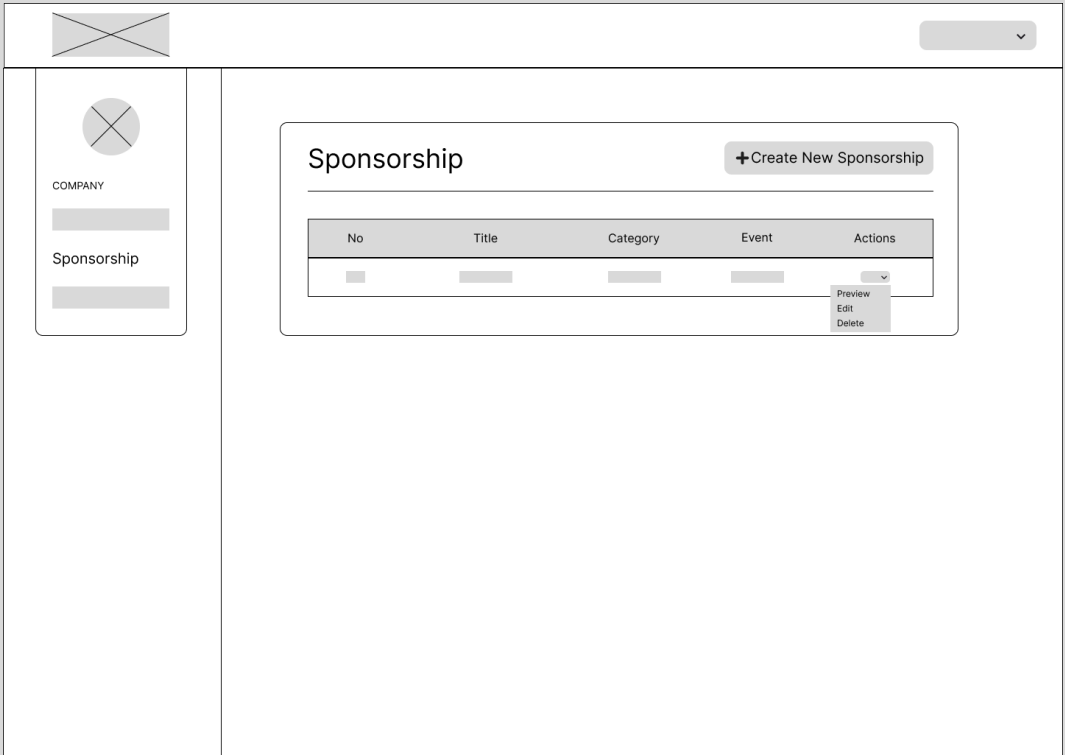
Update Sponsorship

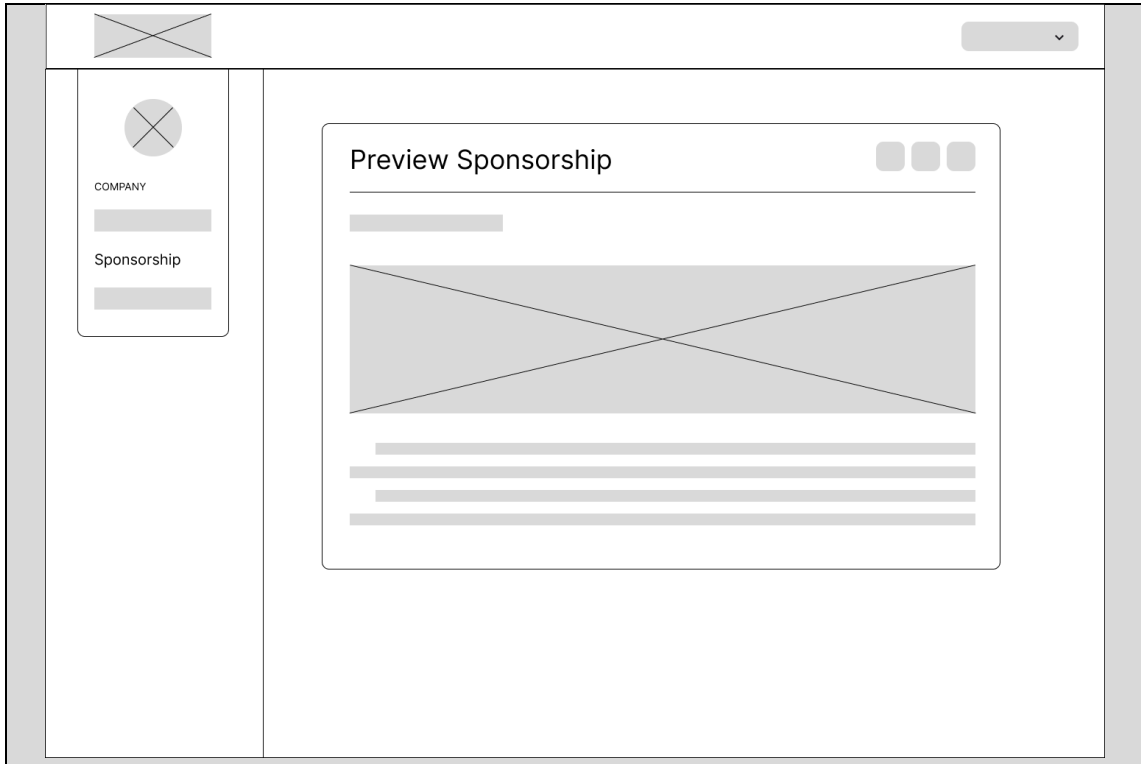
Back

Kondisi Akhir : Pengguna Sponsor berhasil mengubah sponsorship dan diarahkan kembali ke halaman sponsorship

	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>sponsorship</i>	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>sponsorship</i>
3. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih " <i>Edit</i> "	
	4. Sistem menampilkan halaman formulir perubahan <i>sponsorship</i> dengan kolom <i>name sponsor</i> , <i>category</i> , <i>event</i> , <i>upload image</i> dan <i>description</i>
5. Pengguna mengubah data yang diinginkan seperti <i>name sponsor</i> , <i>category</i> , <i>event</i> , <i>upload image</i> dan <i>description</i>	
	6. Sistem memeriksa apakah semua kolom telah diisi
7. Pengguna menekan tombol " <i>Update Sponsorship</i> "	
	8. Sistem memvalidasi format formulir yang dikirim pengguna sponsor
	9. Jika validasi berhasil, sistem menyimpan data ke <i>database</i>
	10. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi sebelum ubah <i>sponsorship</i>
11. Pengguna menekan tombol "Yes"	
	12. Sistem menampilkan pesan " <i>Sponsorship has been updated!</i> "
	13. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>sponsorship</i>

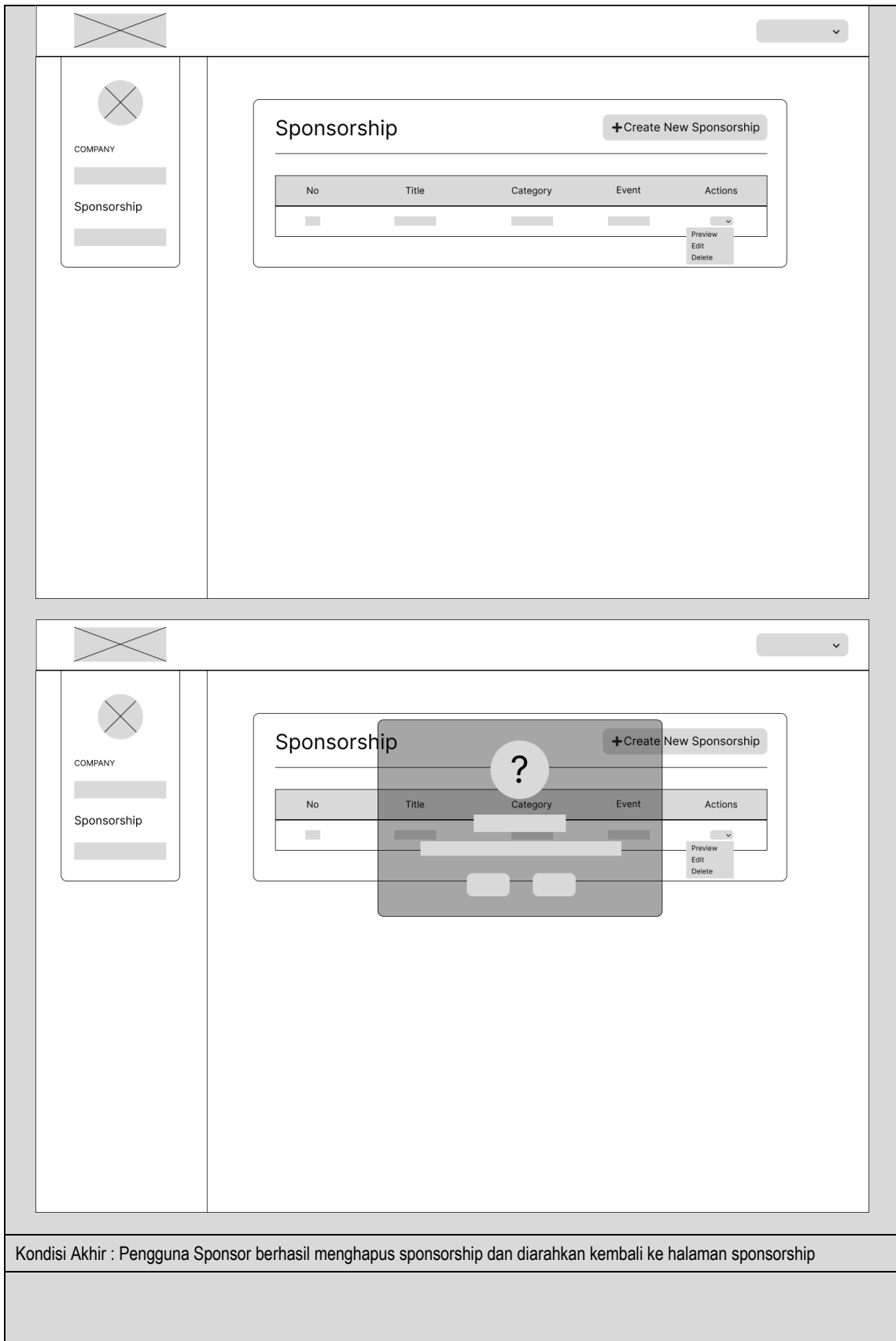
Tabel 4. 29 Skenario UC-15

Skenario Use Case	
Kode	UC-15
Nama Use Case	Lihat Sponsorship
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk melihat postingan sponsorship. Lihat sponsorship dilakukan dengan melihat halaman preview sponsorship
Isi Use Case	Selama proses melihat sponsorship, sistem akan menampilkan preview sponsorship
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor ingin melihat preview sponsorship di sistem dan berada di halaman sponsorship	
 The screenshot displays a web interface for managing sponsorships. On the left is a sidebar with a logo and a 'COMPANY' section. The main content area is titled 'Sponsorship' and features a '+ Create New Sponsorship' button. Below this is a table with the following columns: 'No', 'Title', 'Category', 'Event', and 'Actions'. The 'Actions' column contains a dropdown menu with options for 'Preview', 'Edit', and 'Delete'. The table currently shows one row of data.	
Kondisi Akhir : Pengguna Sponsor berhasil melihat postingan sponsorship di halaman preview sponsorship	

	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
14. Pengguna membuka halaman <i>sponsorship</i>	
	15. Sistem menampilkan halaman <i>sponsorship</i>
16. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih "Preview"	
	17. Sistem menampilkan halaman <i>preview sponsorship</i>

Tabel 4. 30 Skenario UC-16

Skenario Use Case	
Kode	UC-16
Nama Use Case	Hapus Sponsorship
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses yang dilakukan oleh pengguna sponsor untuk menghapus sponsorship. Hapus sponsorship dilakukan dengan memilih sponsorship yang ingin di hapus
Isi Use Case	Selama proses penghapusan, sistem akan menyimpan informasi tersebut di basis data dan menghapus sponsorship pengguna
Aktor	Sponsor
Kondisi Awal : Pengguna Sponsor ingin menghapus sponsorship di sistem dan berada di halaman sponsorship	



COMPANY

Sponsorship

Sponsorship

+ Create New Sponsorship

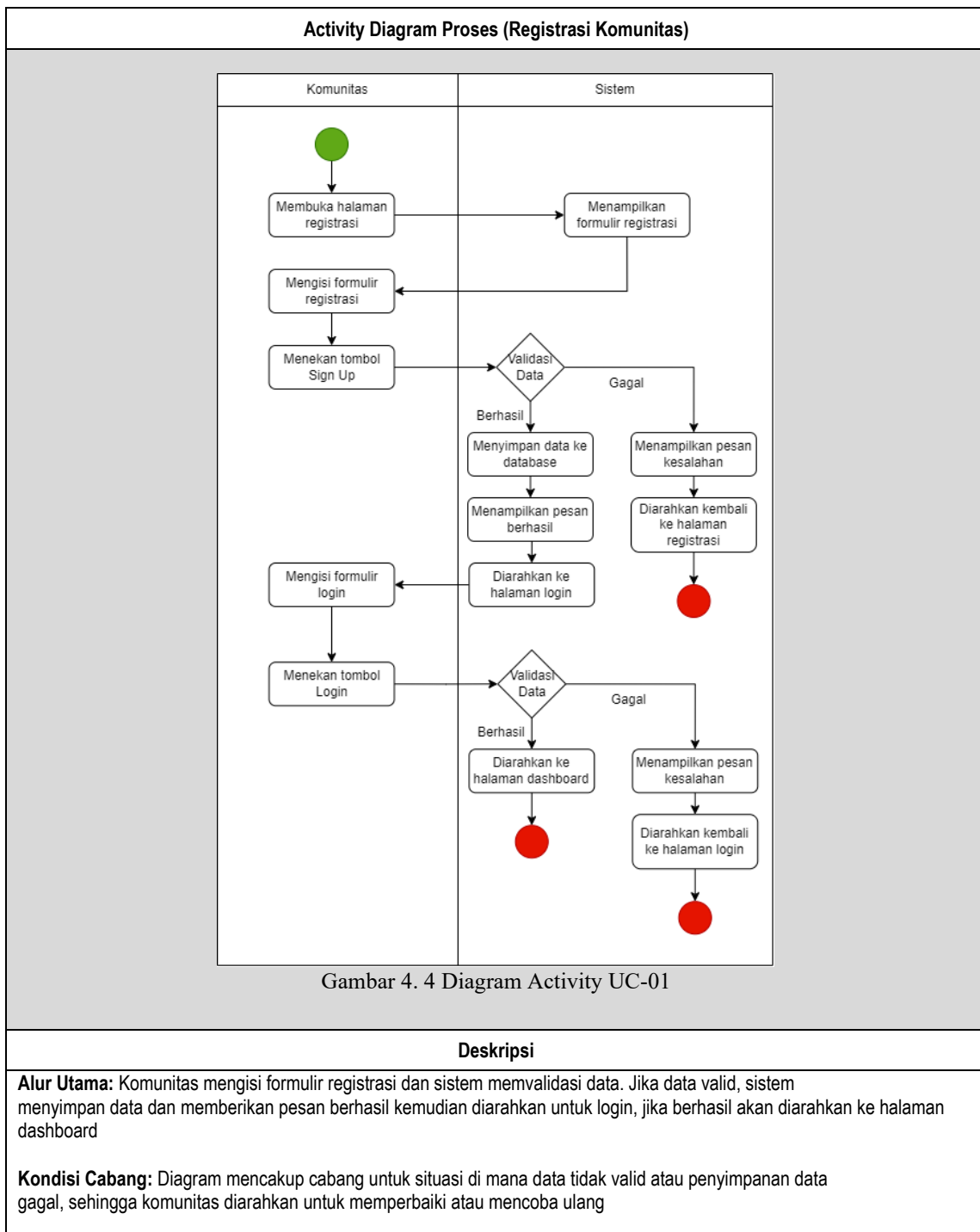
No	Title	Category	Event	Actions
Sponsorship not found.				

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka halaman <i>sponsorship</i>	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>sponsorship</i>
3. Pengguna menekan tombol aksi dan memilih “Delete”	
	4. Sistem menampilkan <i>pop-up</i> konfirmasi sebelum hapus <i>sponsorship</i>
5. Pengguna menekan tombol “Yes”	
	6. Sistem menampilkan pesan “ <i>Sponsorship has been deleted!</i> ”
	7. Pengguna diarahkan kembali ke halaman <i>sponsorship</i>

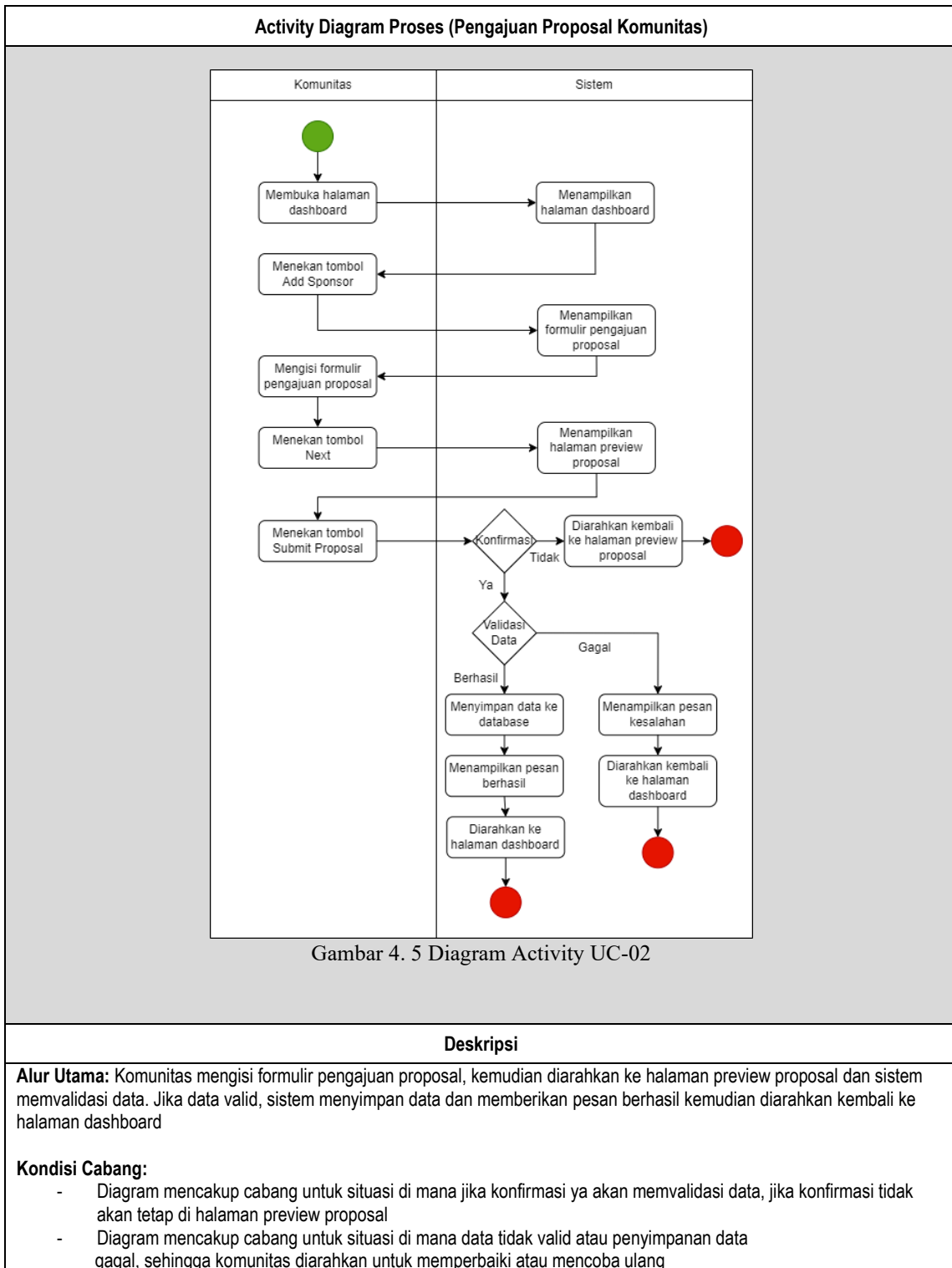
4.2.3 Perancangan Berbasis Perilaku

Pada dasarnya, model perilaku menjelaskan bagaimana perangkat lunak menanggapi berbagai tindakan atau peristiwa dari luar sistem. Model ini juga menjelaskan bagaimana perangkat lunak berinteraksi dengan lingkungan eksternal untuk menanggapi tindakan pengguna atau perubahan tertentu pada kondisi. Dalam proyek ini, pemodelan berbasis perilaku akan digambarkan melalui Activity Diagram. Alur kerja aplikasi yang akan dikembangkan dapat dilihat di tabel berikut:

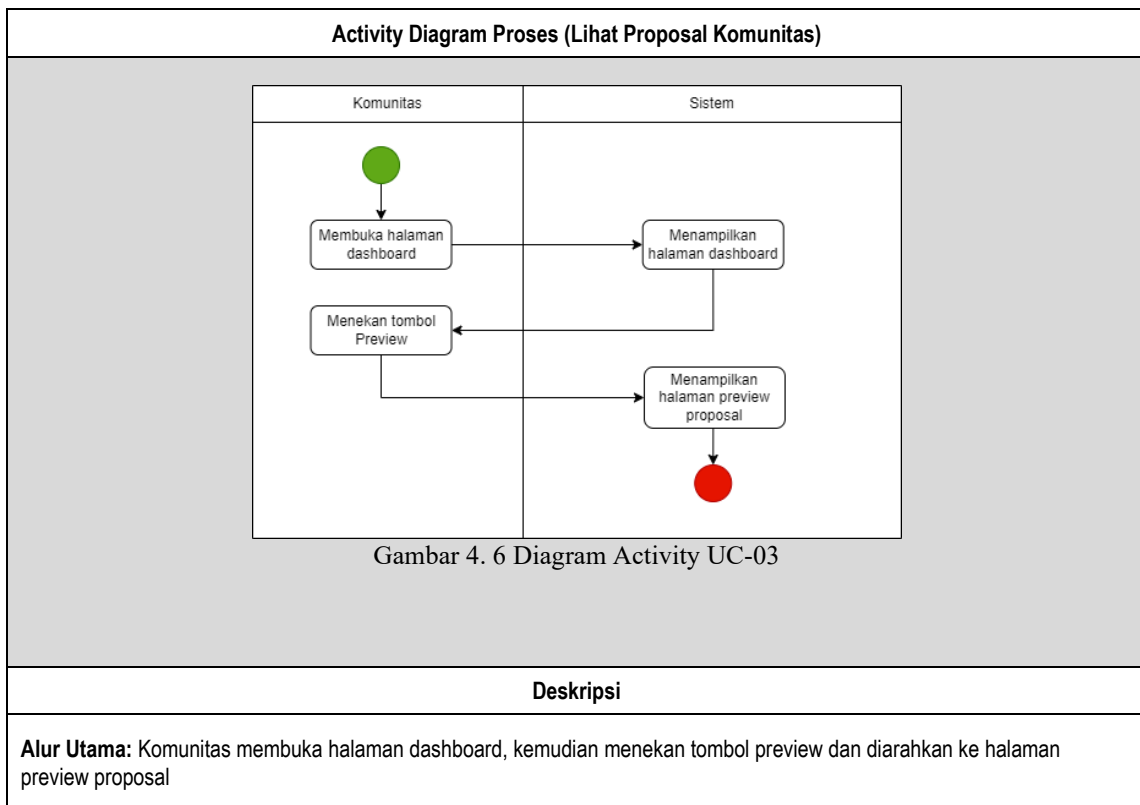
Tabel 4. 31 Diagram Activity UC-01



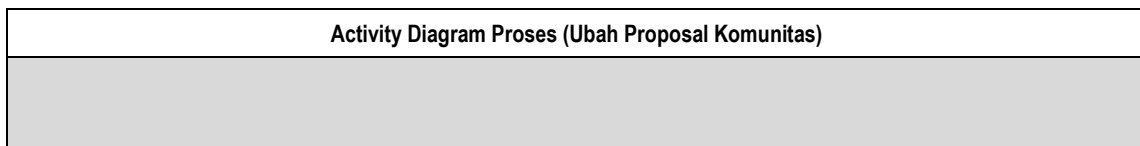
Tabel 4. 32 Diagram Activity UC-02

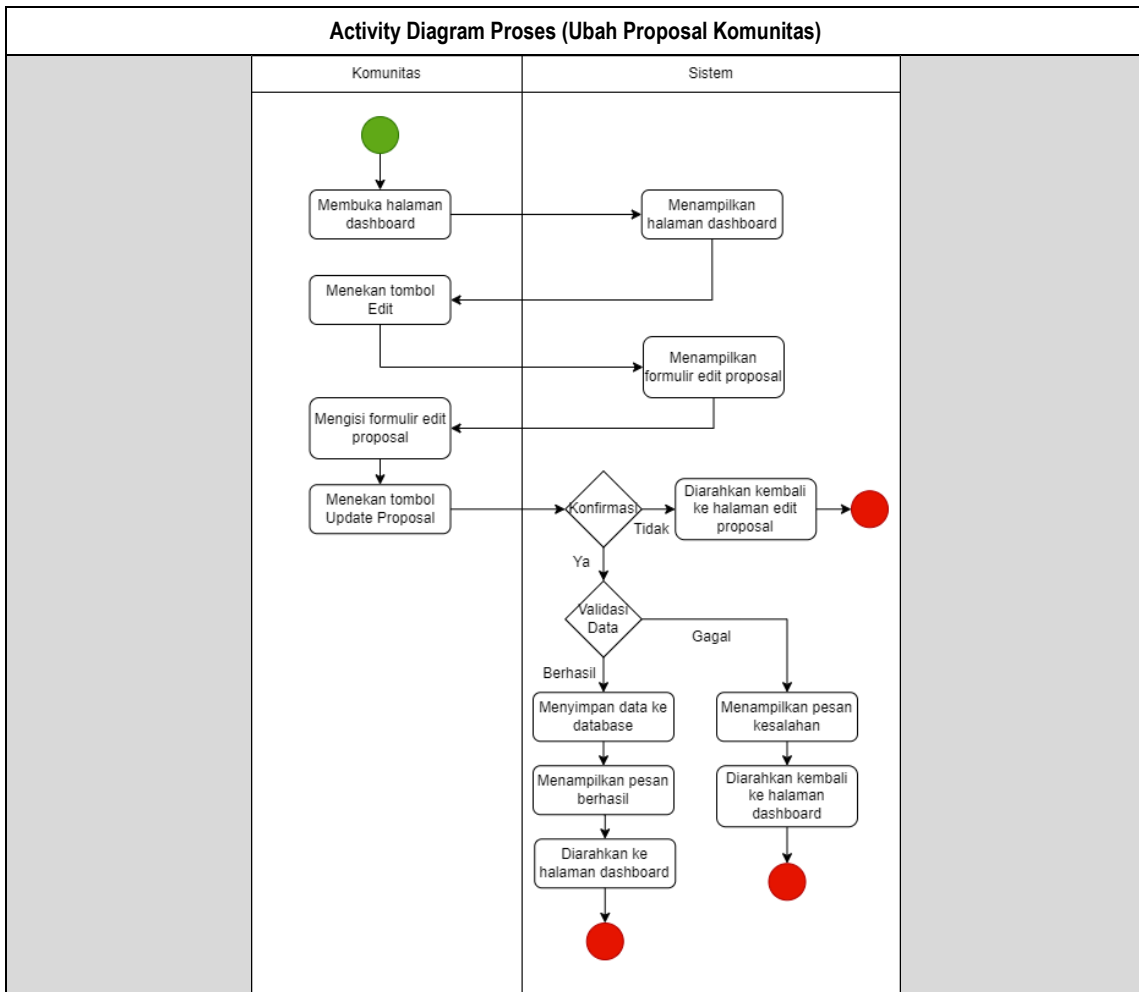


Tabel 4. 33 Diagram Activity UC-03



Tabel 4. 34 Diagram Activity UC-04





Gambar 4. 7 Diagram Activity UC-04

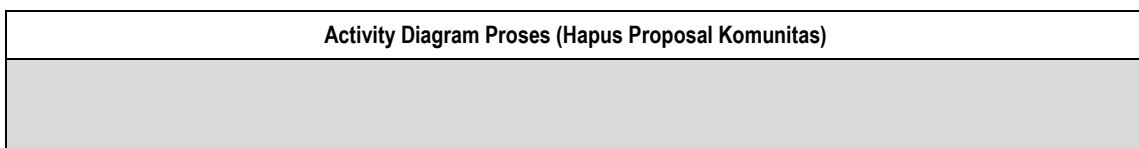
Deskripsi

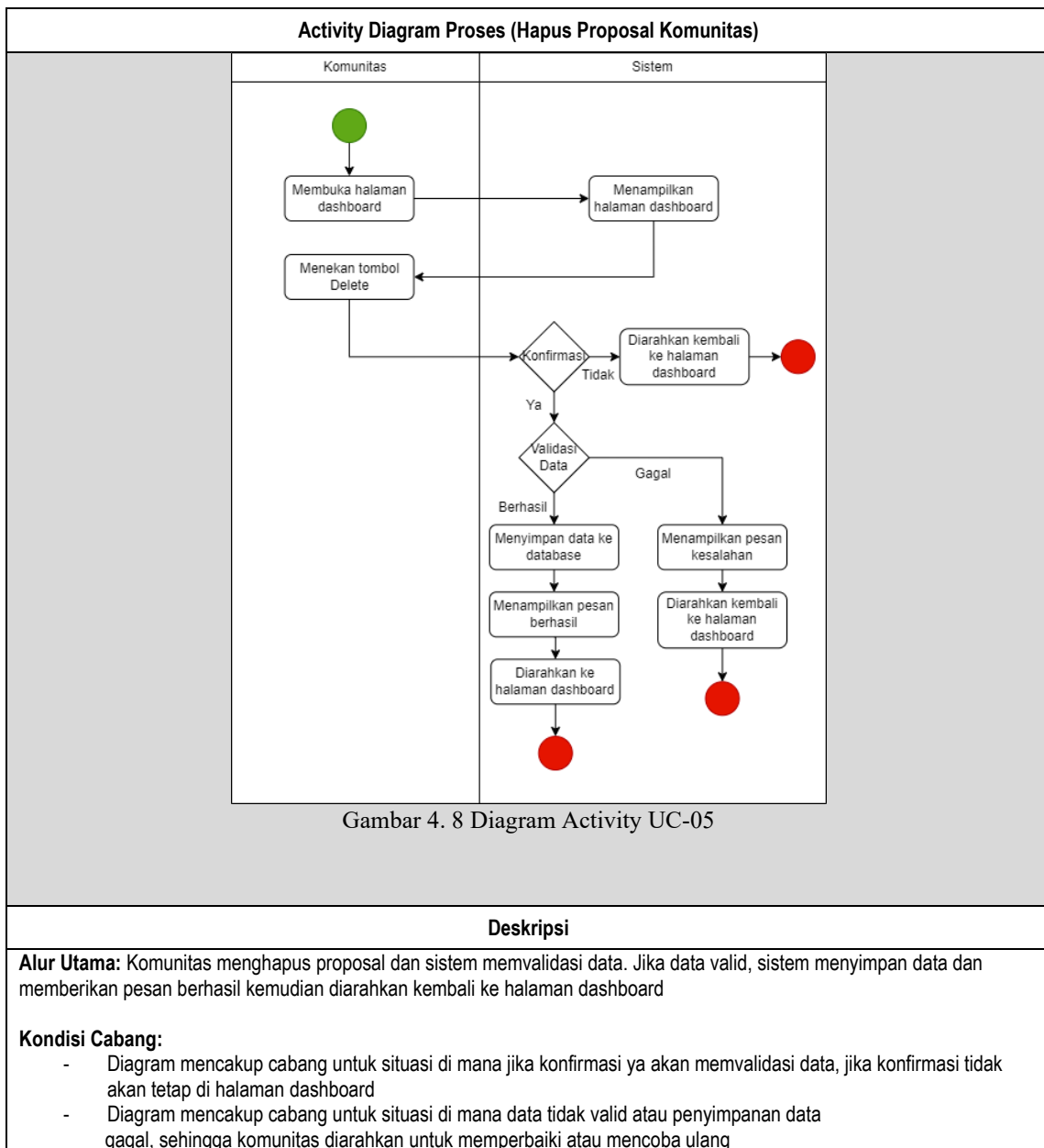
Alur Utama: Komunitas mengisi formulir edit proposal dan sistem memvalidasi data. Jika data valid, sistem menyimpan data dan memberikan pesan berhasil kemudian diarahkan kembali ke halaman dashboard

Kondisi Cabang:

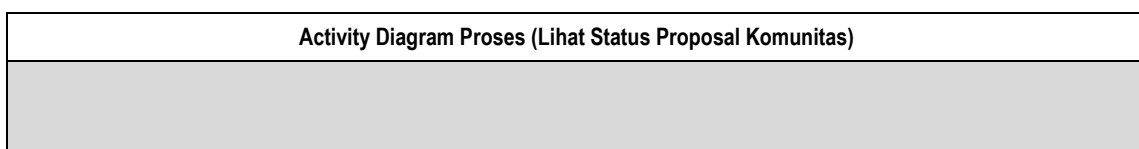
- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana jika konfirmasi ya akan memvalidasi data, jika konfirmasi tidak akan tetap di halaman edit proposal
- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana data tidak valid atau penyimpanan data gagal, sehingga komunitas diarahkan untuk memperbaiki atau mencoba ulang

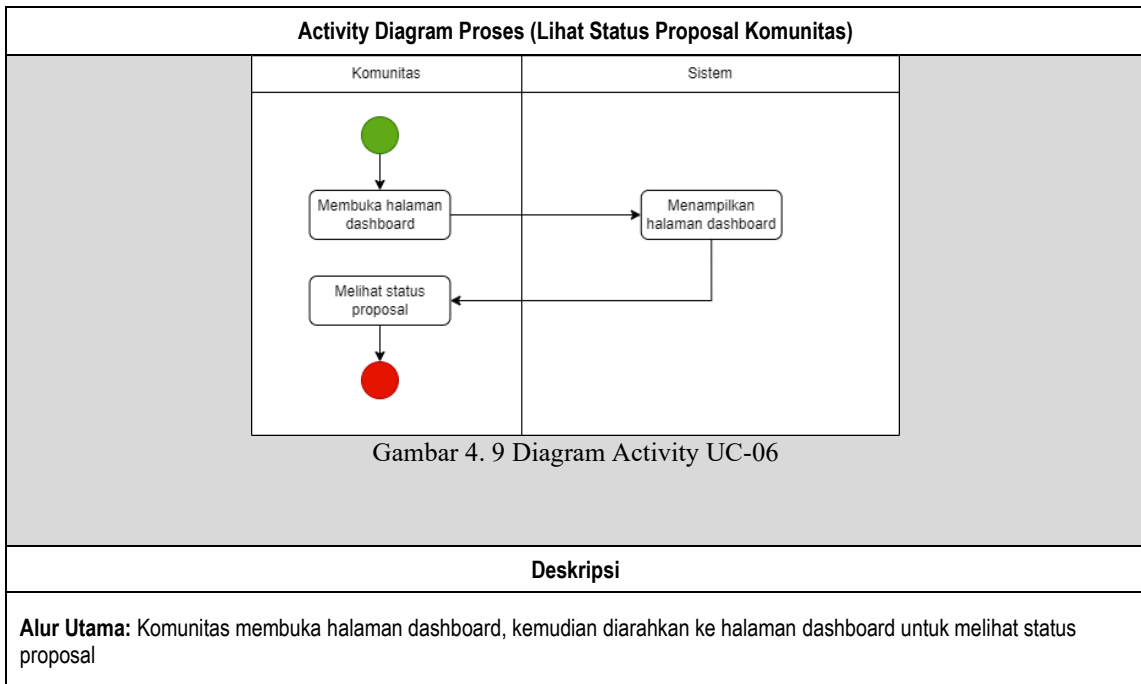
Tabel 4. 35 Diagram Activity UC-05



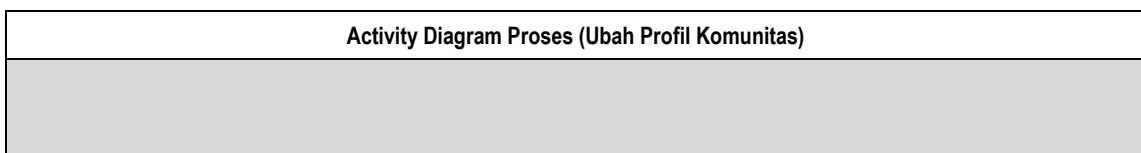


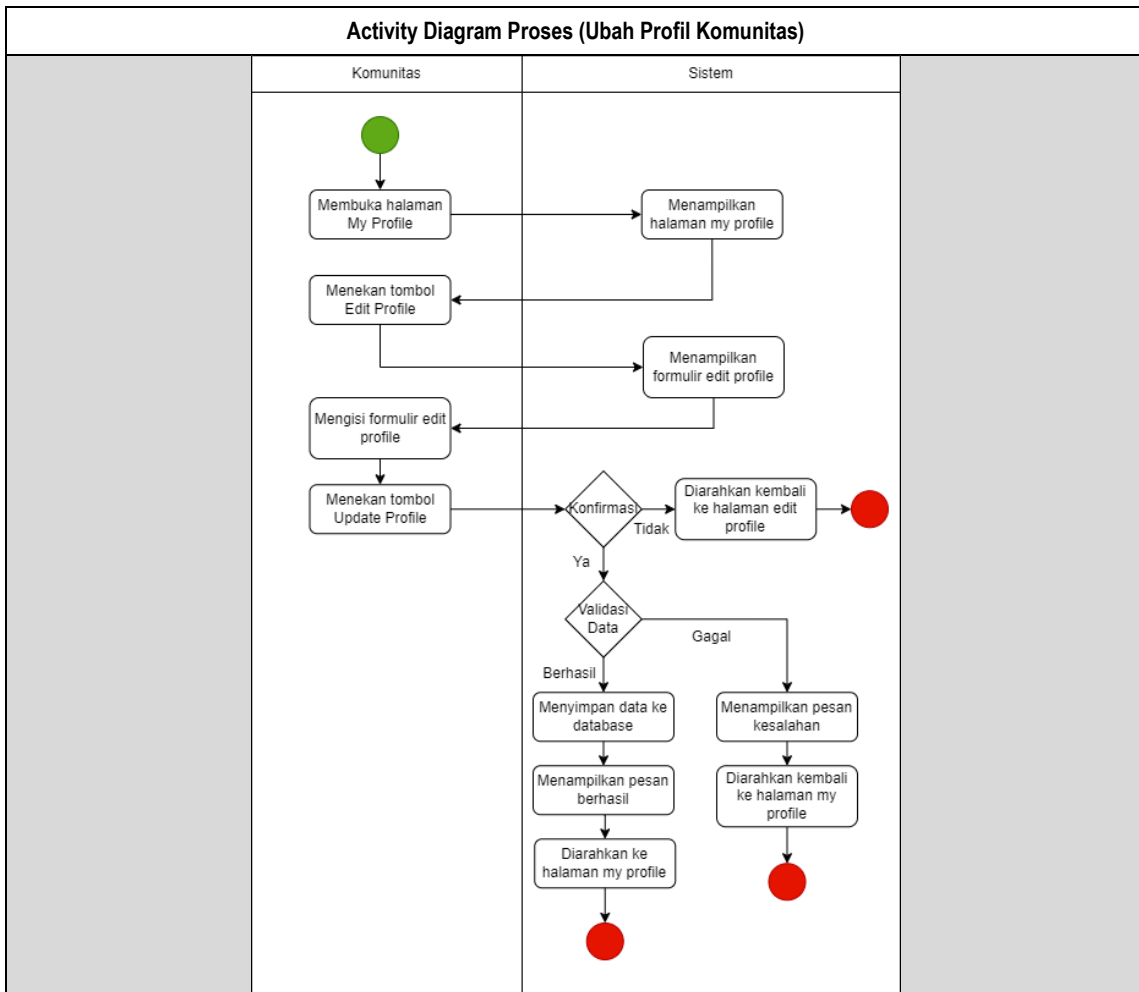
Tabel 4. 36 Diagram Activity UC-06





Tabel 4. 37 Diagram Activity UC-07





Gambar 4. 10 Diagram Activity UC-07

Deskripsi

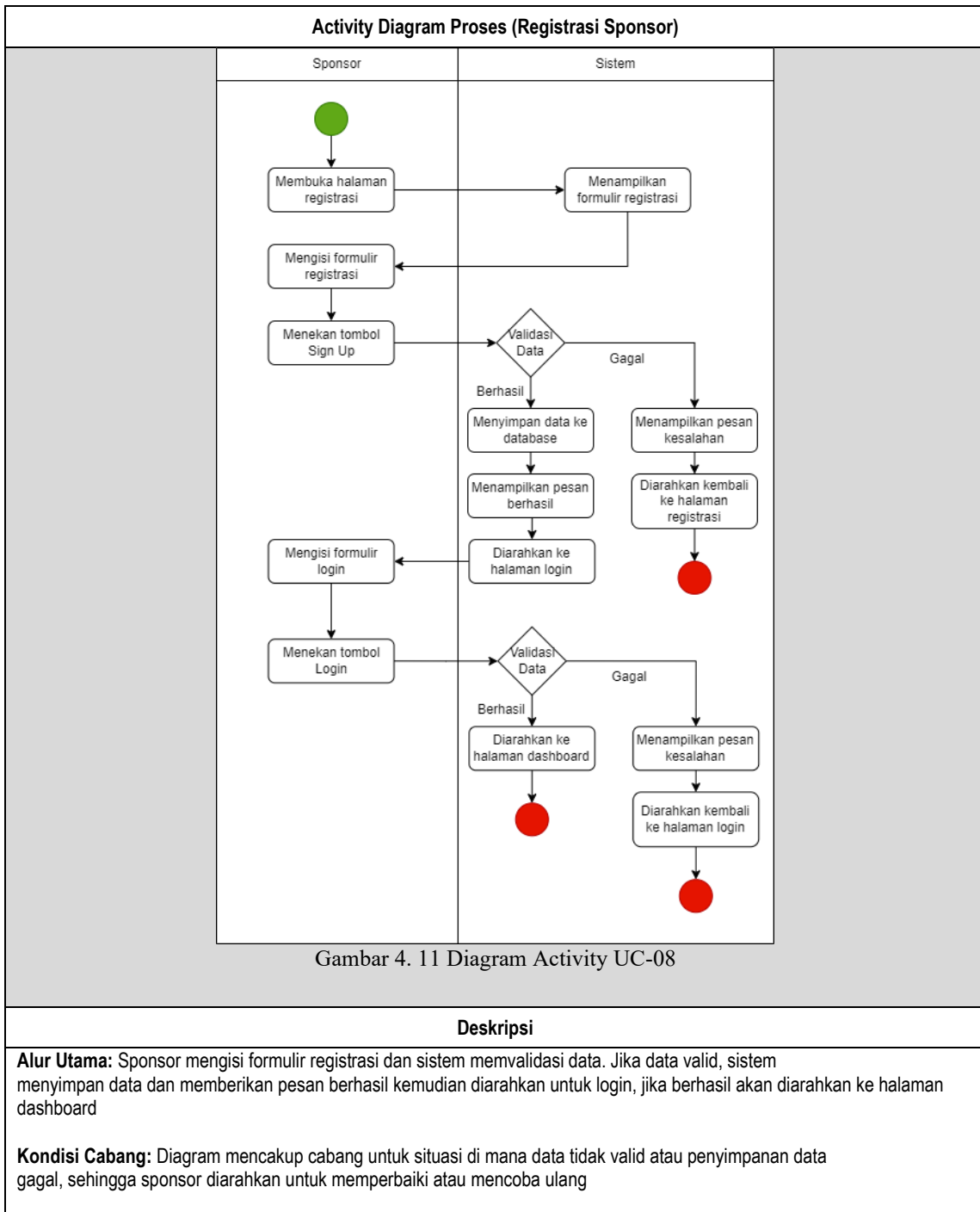
Alur Utama: Komunitas mengisi formulir edit proposal dan sistem memvalidasi data. Jika data valid, sistem menyimpan data dan memberikan pesan berhasil kemudian diarahkan kembali ke halaman dashboard

Kondisi Cabang:

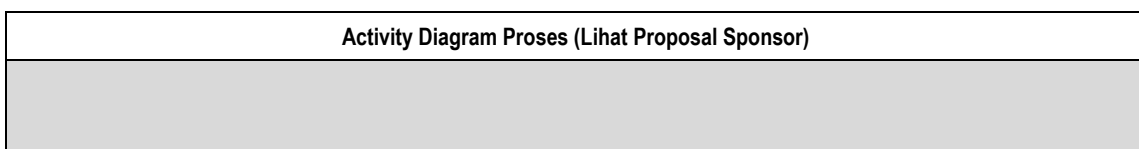
- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana jika konfirmasi ya akan memvalidasi data, jika konfirmasi tidak akan tetap di halaman edit proposal
- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana data tidak valid atau penyimpanan data gagal, sehingga komunitas diarahkan untuk memperbaiki atau mencoba ulang

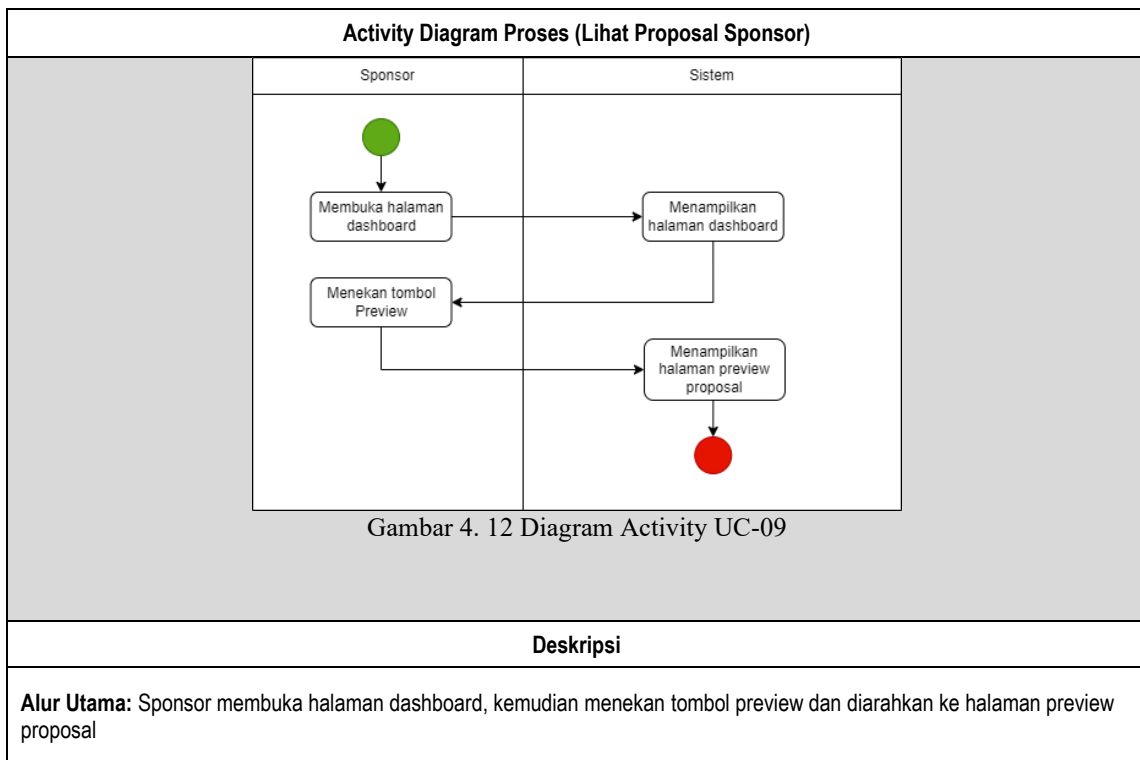
Tabel 4. 38 Diagram Activity UC-08

Activity Diagram Proses (Registrasi Sponsor)

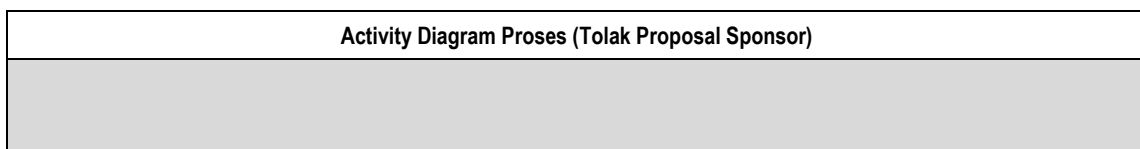


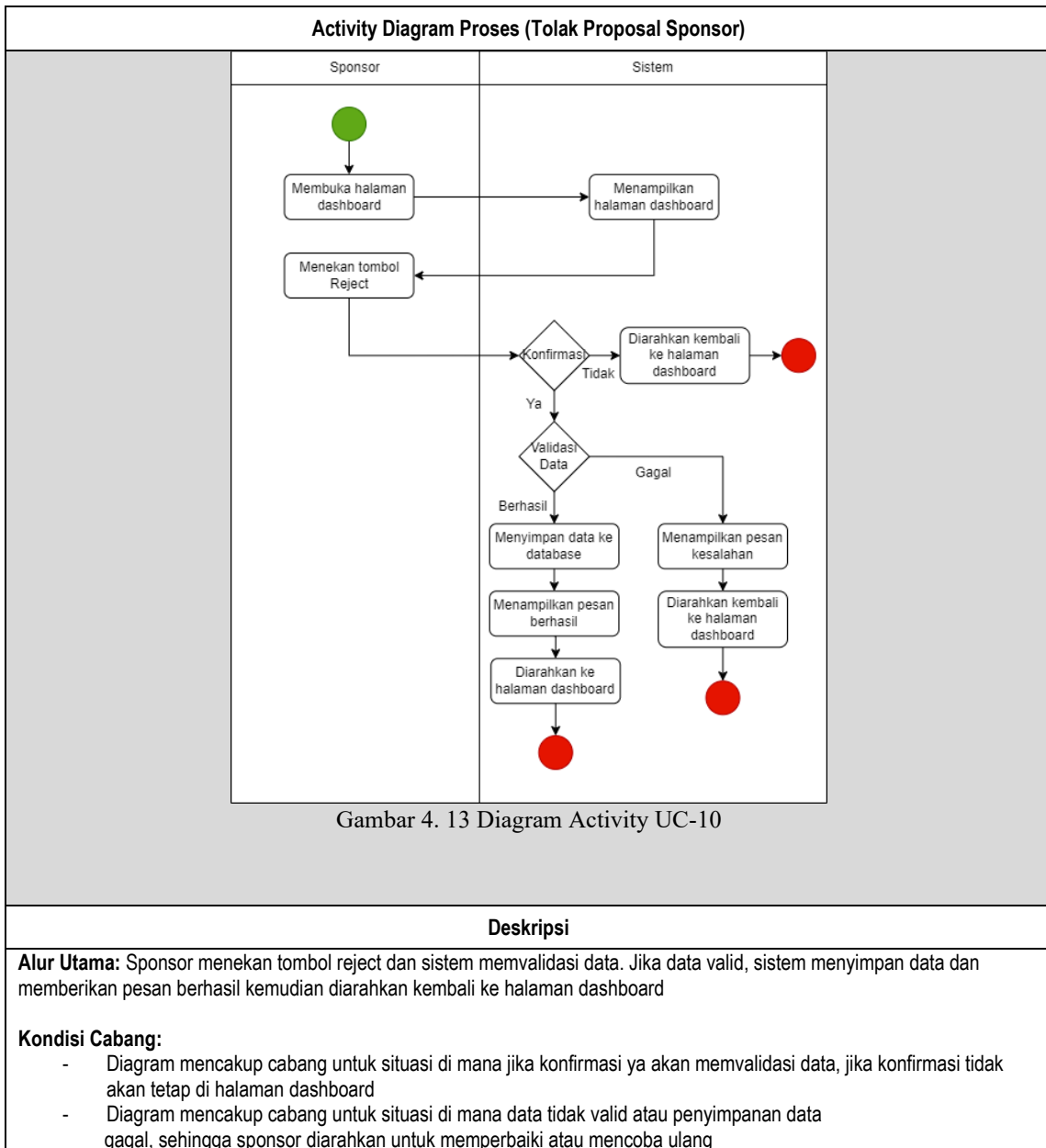
Tabel 4. 39 Diagram Activity UC-09



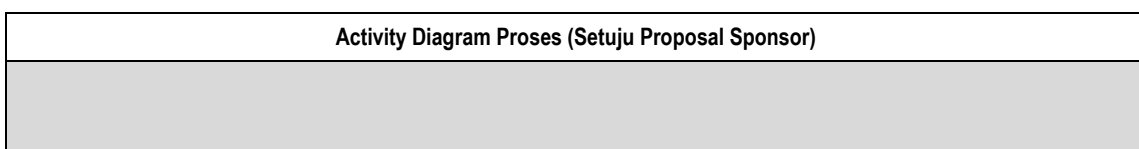


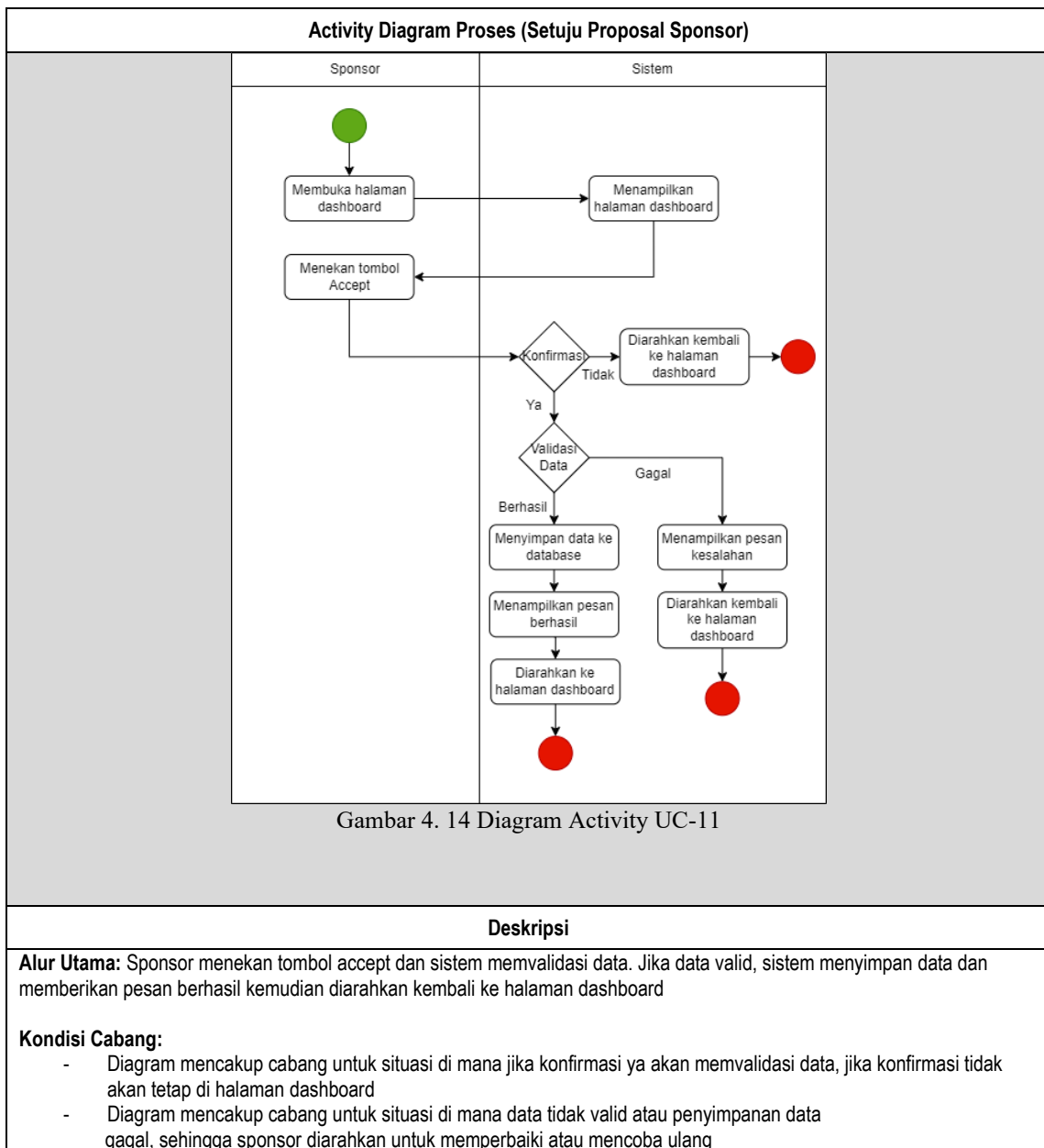
Tabel 4. 40 Diagram Activity UC-10



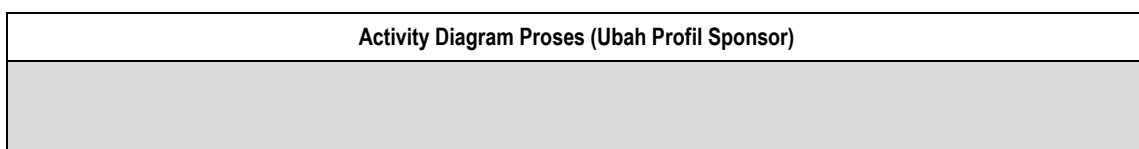


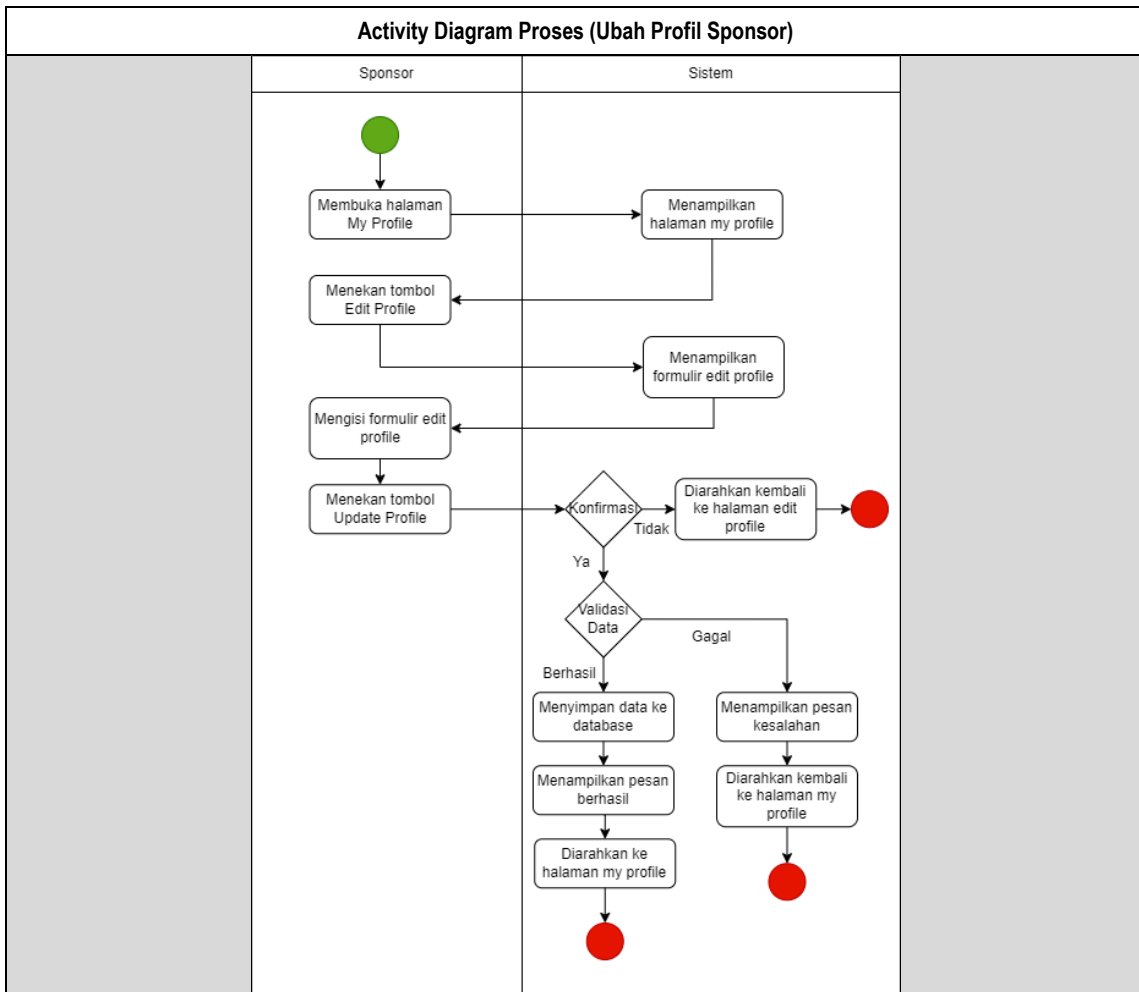
Tabel 4. 41 Diagram Activity UC-11





Tabel 4. 42 Diagram Activity UC-12





Gambar 4. 15 Diagram Activity UC-12

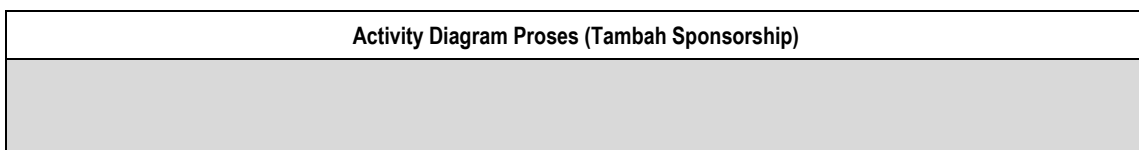
Deskripsi

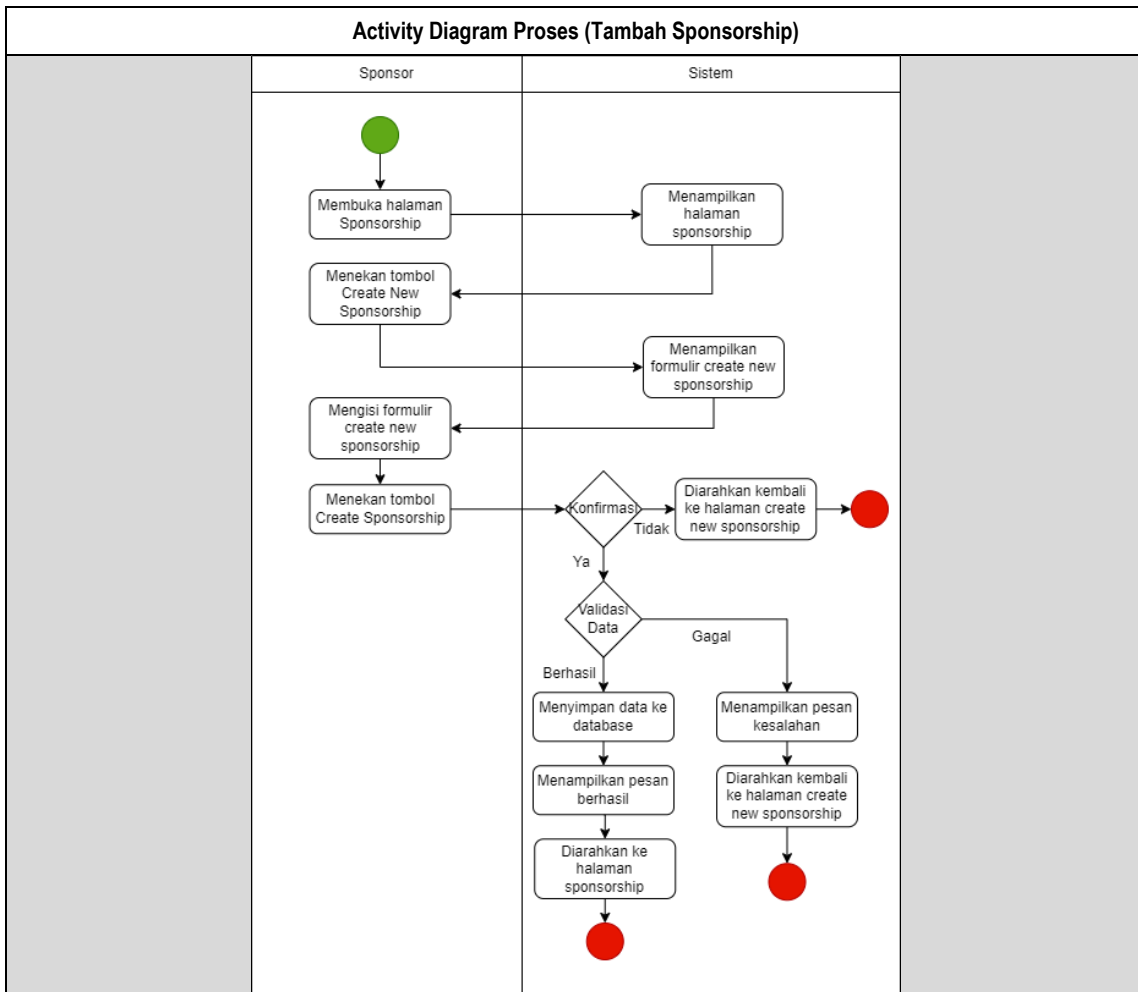
Alur Utama: Sponsor mengisi formulir edit proposal dan sistem memvalidasi data. Jika data valid, sistem menyimpan data dan memberikan pesan berhasil kemudian diarahkan kembali ke halaman dashboard

Kondisi Cabang:

- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana jika konfirmasi ya akan memvalidasi data, jika konfirmasi tidak akan tetap di halaman edit proposal
- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana data tidak valid atau penyimpanan data gagal, sehingga sponsor diarahkan untuk memperbaiki atau mencoba ulang

Tabel 4. 43 Diagram Activity UC-13





Gambar 4. 16 Diagram Activity UC-13

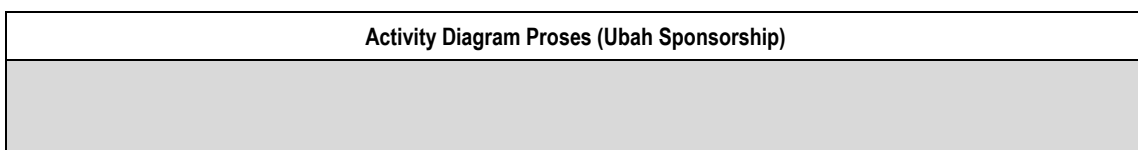
Deskripsi

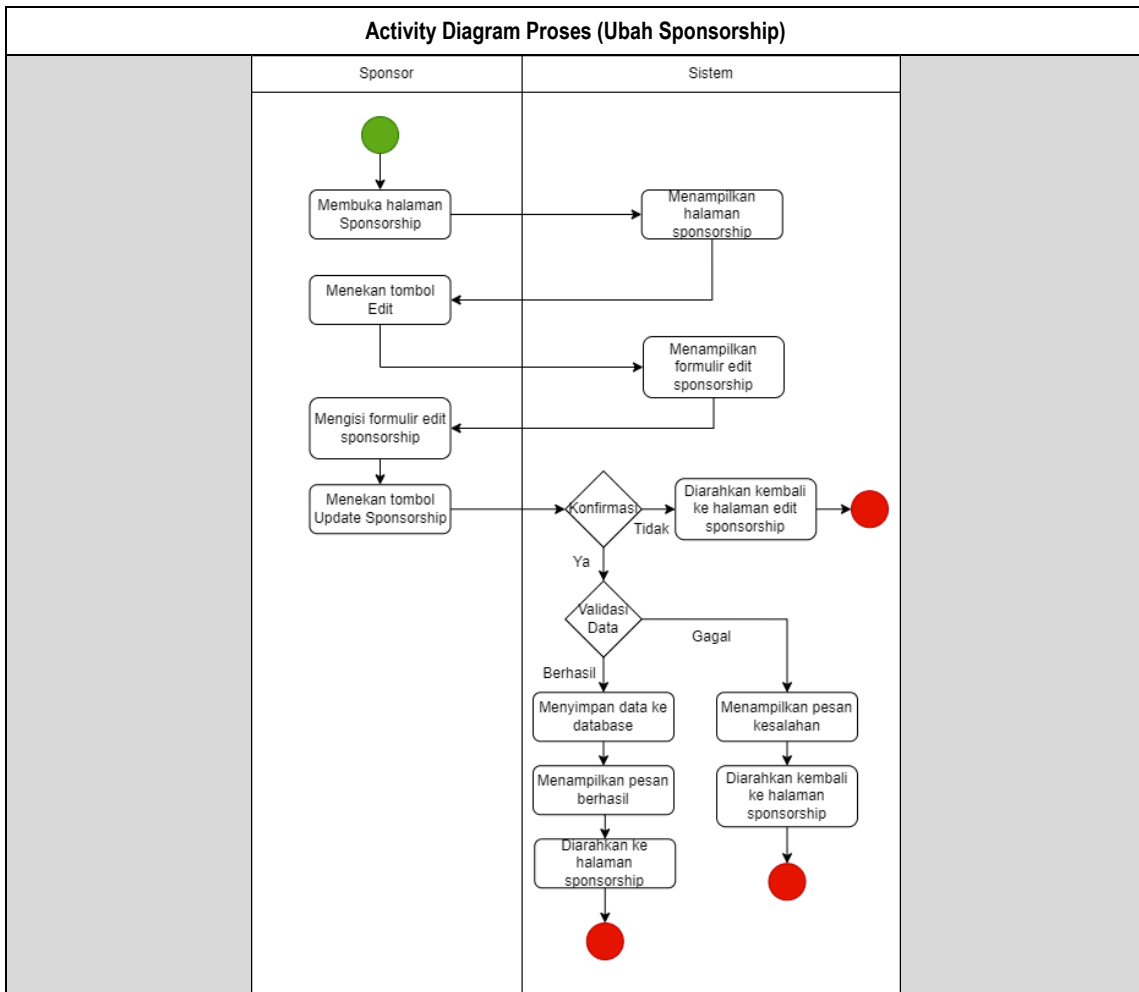
Alur Utama: Sponsor mengisi formulir create new sponsorship dan sistem memvalidasi data. Jika data valid, sistem menyimpan data dan memberikan pesan berhasil kemudian diarahkan kembali ke halaman sponsorship

Kondisi Cabang:

- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana jika konfirmasi ya akan memvalidasi data, jika konfirmasi tidak akan tetap di halaman sponsorship
- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana data tidak valid atau penyimpanan data gagal, sehingga sponsor diarahkan untuk memperbaiki atau mencoba ulang

Tabel 4. 44 Diagram Activity UC-14





Gambar 4. 17 Diagram Activity UC-14

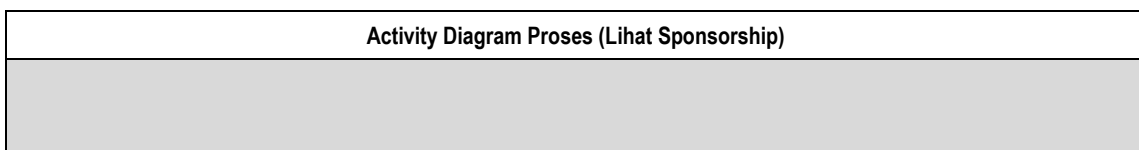
Deskripsi

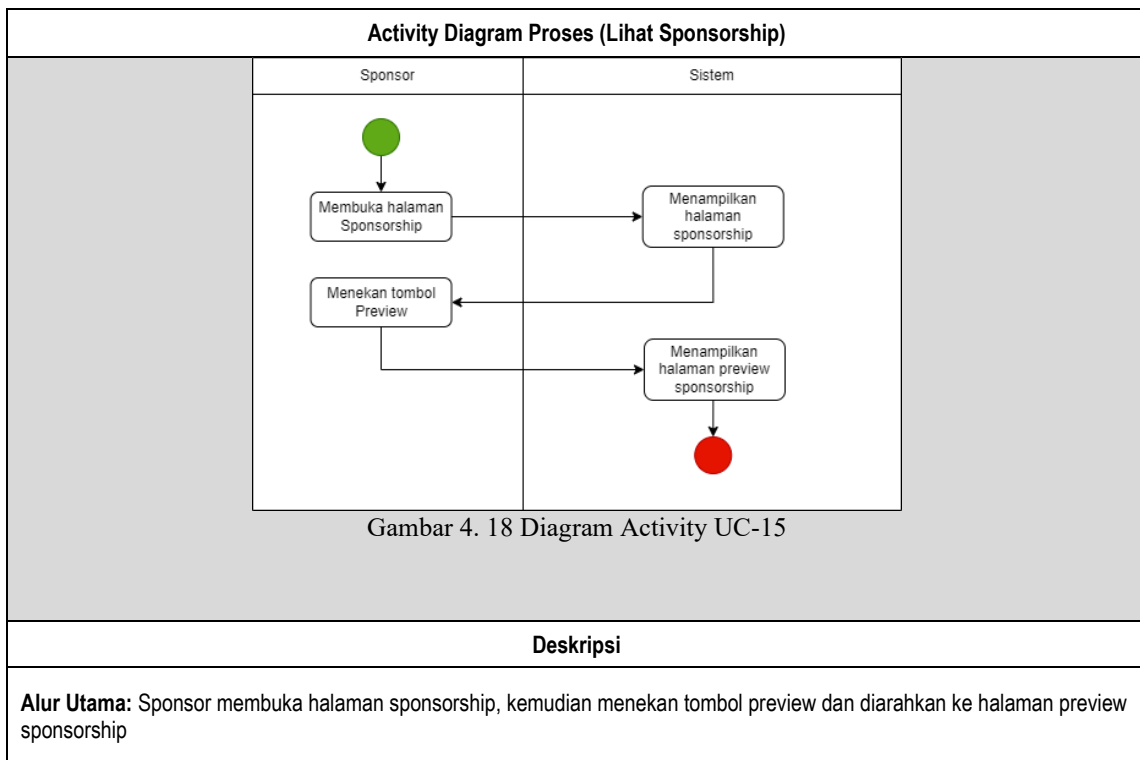
Alur Utama: Sponsor mengisi formulir edit sponsorship dan sistem memvalidasi data. Jika data valid, sistem menyimpan data dan memberikan pesan berhasil kemudian diarahkan kembali ke halaman sponsorship

Kondisi Cabang:

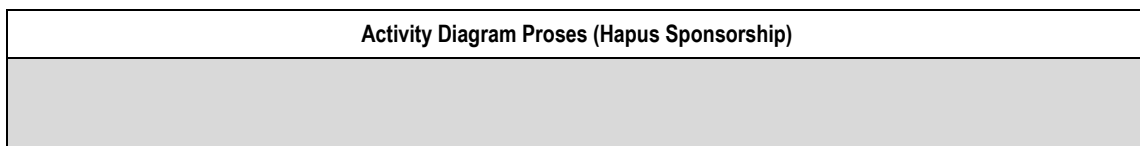
- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana jika konfirmasi ya akan memvalidasi data, jika konfirmasi tidak akan tetap di halaman edit sponsorship
- Diagram mencakup cabang untuk situasi di mana data tidak valid atau penyimpanan data gagal, sehingga sponsor diarahkan untuk memperbaiki atau mencoba ulang

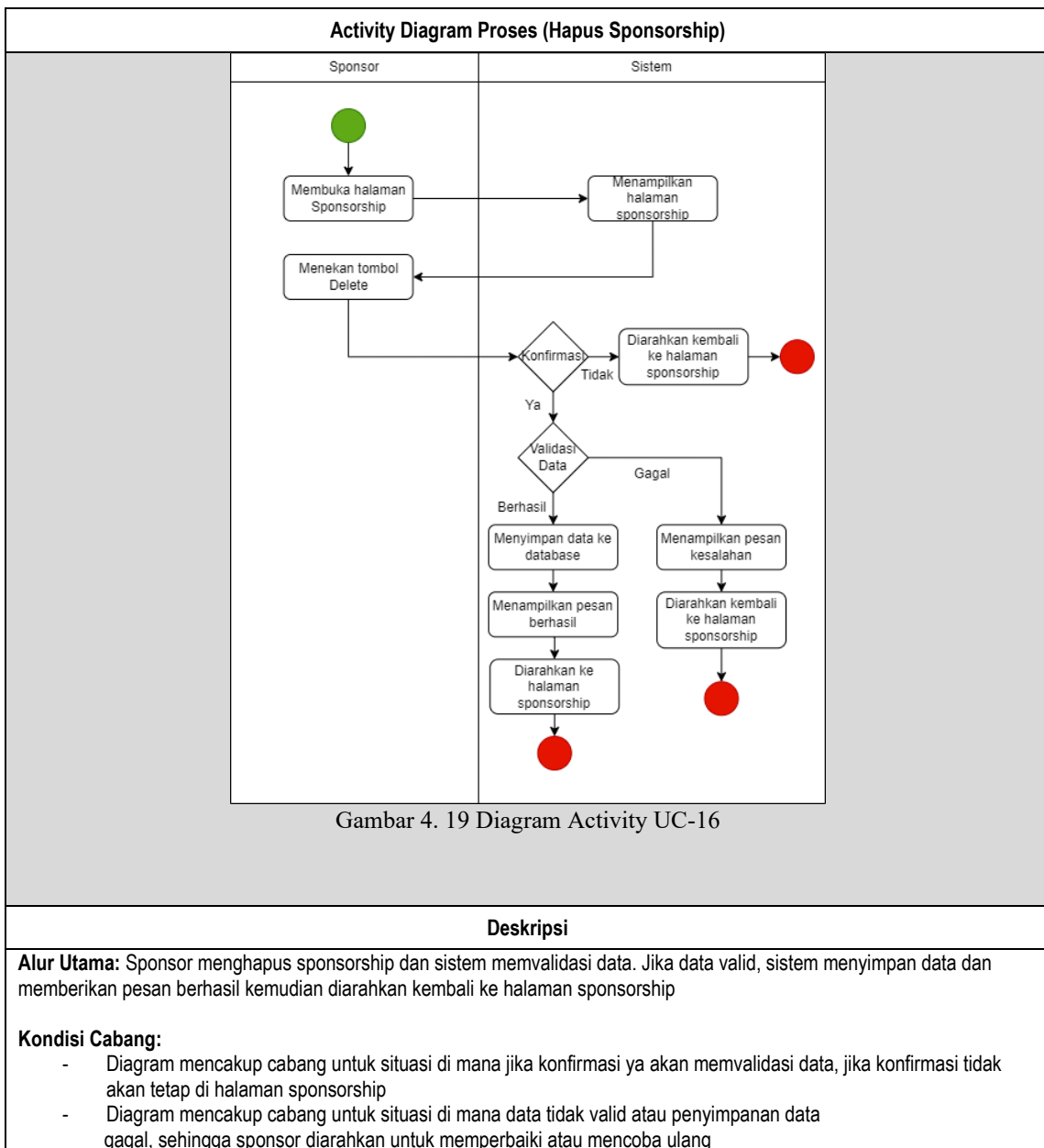
Tabel 4. 45 Diagram Activity UC-15





Tabel 4. 46 Diagram Activity UC-16



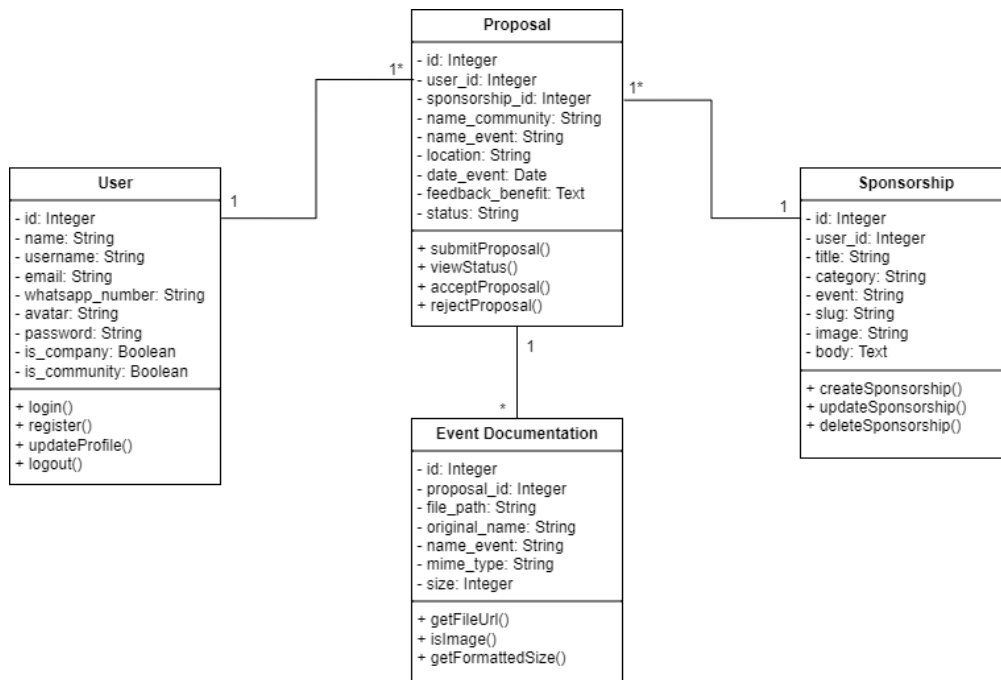


4.3 Pemodelan Berbasis Kelas

Analisis kebutuhan sistem atau perangkat lunak dilakukan pada tahap ini dari pemodelan kebutuhan sistem yang harus dipenuhi untuk memastikan bahwa aplikasi atau sistem yang diusulkan beroperasi dengan baik. Pemodelan berbasis kelas membantu merancang struktur sistem yang lebih jelas dan terorganisir dengan menggambarkan objek-objek yang akan digunakan dalam sistem serta fungsi-fungsi yang dimiliki oleh setiap objek.

4.3.1 Kelas Perancangan

Proses membuat diagram kelas berdasarkan kelas yang telah didefinisikan sebelumnya, bersama dengan atribut dan fiturnya, dikenal sebagai perancangan kelas. Diagram ini digunakan untuk menunjukkan struktur dan hubungan antar kelas dalam sistem. Di bawah ini adalah diagram kelas yang menggambarkan rancangan sistem yang akan dikembangkan, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4. 20 Atribut Kelas

4.3.2 Identifikasi Kelas Analisis

Kelas-kelas pada sistem ini diidentifikasi dengan cara menandai setiap kata benda yang ditemukan, lalu memasukkannya ke dalam sebuah tabel sederhana. Tabel di bawah ini menunjukkan daftar kelas analisis yang akan dibuat:

Tabel 4. 47 Identifikasi Kelas Analisis

No	Nama Kelas	Jenis Kelas	Deskripsi
1	User	Model	Merepresentasikan data pada tabel users. Mengelola informasi dan role pengguna (sponsor & community).

No	Nama Kelas	Jenis Kelas	Deskripsi
2	Sponsorship	Model	Merepresentasikan data pada tabel sponsorships. Mengelola informasi lowongan sponsorship.
3	Proposal	Model	Merepresentasikan data pada tabel proposals. Mengelola pengajuan proposal dari komunitas.
4	EventDocumentation	Model	Merepresentasikan data pada tabel event_documentations. Mengelola dokumentasi event dari proposal yang disetujui.
5	AuthRepository	Repository	Mengelola logika bisnis terkait otentikasi: register, login, dan logout pengguna.
6	SponsorshipService	Service	Mengelola logika bisnis untuk CRUD (Create, Read, Update, Delete) data sponsorship.
7	ProposalService	Service	Mengelola logika bisnis untuk pengajuan, persetujuan, dan penolakan proposal.
8	LoginController	Controller	Menangani request untuk menampilkan halaman dan proses login.
9	RegisterController	Controller	Menangani request untuk menampilkan halaman dan proses registrasi.
10	DashboardController	Controller	Menampilkan halaman utama setelah login, berisi ringkasan data yang relevan bagi user.
11	SponsorshipController	Controller	Menangani semua request terkait data sponsorship (melihat, membuat, mengedit, menghapus).
12	ProposalController	Controller	Menangani semua request terkait data proposal (melihat, mengajukan, mengubah status).
13	sponsorship/index	View	Tampilan untuk daftar semua lowongan sponsorship yang tersedia.
14	sponsorship/show	View	Tampilan untuk melihat detail satu lowongan sponsorship.
15	proposal/create	View	Tampilan form untuk mengajukan proposal baru ke sebuah sponsorship.
16	dashboard/sponsor	View	Tampilan dashboard khusus untuk sponsor, berisi daftar proposal yang masuk.
17	dashboard/community	View	Tampilan dashboard khusus untuk komunitas, berisi riwayat dan status proposal yang diajukan.

4.3.3 Menentukan Atribut Kelas

Berikut ini merupakan tabel yang memuat identifikasi atribut untuk setiap kelas yang telah ditetapkan sebelumnya:

Tabel 4. 48 Atribut Kelas Model

No	Nama Kelas	Atribut	Tipe Data	Keterangan
1	User	id	Integer	Primary key
		name	String	Nama lengkap
		username	String	Username unik
		email	String	Email unik
		whatsapp_number	String	Nomor Whatsapp
		password	String	Password terenkripsi
		avatar	String	URL foto profil
		is_company	Boolean	Status sponsor
		is_community	Boolean	Status komunitas
2	Sponsorship	id	Integer	Primary key
		user_id	Integer	Foreign key ke User
		title	String	Judul sponsorship
		category	String	Kategori sponsorship
		event	String	Nama event
		slug	String	Alamat web yang diambil dari judul
		image	String	URL gambar
		body	Text	Deskripsi lengkap
3	Proposal	id	Integer	Primary key
		user_id	Integer	Foreign key ke User
		sponsorship_id	Integer	Foreign key ke Sponsorship
		name_community	String	Nama komunitas
		name_event	String	Nama event
		location	String	Lokasi acara
		date_event	Date	Tanggal acara
		is_accept	Boolean	Status diterima
		is_reject	Boolean	Status ditolak
		hidden_from_sponsor	Boolean	Status tampil di sponsor
4	EventDocumentation	id	Integer	Primary key

No	Nama Kelas	Atribut	Tipe Data	Keterangan
		proposal_id	Integer	Foreign key ke Proposal
		file_path	String	Path/lokasi file di storage
		original_name	String	Nama asli file
		mime_type	String	Tipe MIME file (Multipurpose Internet Mail Extensions) adalah kode standar yang memberitahu komputer jenis file-nya
		size	Integer	Ukuran file dalam bytes

Tabel 4. 49 Atribut Kelas View

No	Nama View	Komponen	Tipe	Keterangan
1	auth/login	email	email	Input email
		password	password	Input password
		remember	checkbox	Ingat saya
2	auth/register	name	text	Nama lengkap
		username	text	Username unik
		email	email	Email aktif
		password	password	Password minimal 8 karakter
		password_confirmation	password	Konfirmasi password
3	dashboard/index	user	Object	Data user yang login
		sponsorships	Collection	Daftar sponsorship aktif
		proposals	Collection	Daftar proposal user
4	sponsorship/create	title	text	Judul sponsorship
		category	select	Pilihan kategori
		event	text	Nama event
		image	file	Upload gambar
		body	textarea	Deskripsi lengkap
5	proposal/create	sponsorship_id	hidden	ID sponsorship
		name_community	text	Nama komunitas
		name_event	text	Nama acara

No	Nama View	Komponen	Tipe	Keterangan
		location	text	Lokasi acara
		date_event	date	Tanggal acara
		feedback_benefit	textarea	Manfaat sponsor

Tabel 4. 50 Atribut Kelas *Repository*

No	Nama Repository	Method	Parameter	Return Type	Keterangan
1	UserRepository	createUser	\$data	User	Membuat user baru
		findUserByEmail	\$email	User null	Mencari user by email
		updateProfile	\$userId, \$data	Boolean	Update profil user
2	SponsorshipRepository	createSponsorship	\$data	Sponsorship	Buat sponsorship baru
		updateSponsorship	\$id, \$data	Boolean	Update data sponsorship
		getActiveSponsorships	\$perPage	Collection	Daftar sponsorship aktif
		findById	\$id	Sponsorship null	Cari by ID
3	ProposalRepository	createProposal	\$data	Proposal	Buat proposal baru
		updateStatus	\$id, \$status	Boolean	Update status proposal
		getUserProposals	\$userId	Collection	Daftar proposal user
		getSponsorshipProposals	\$sponsorshipId	Collection	Daftar proposal per sponsorship
		hideFromSponsor	\$id	Boolean	Sembunyikan dari sponsor
		getHiddenProposals	\$userId	Collection	Daftar proposal tersembunyi

4.4 Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak bertujuan untuk menghasilkan model atau gambaran sistem yang memperlihatkan keunggulan, fungsi-fungsi utama, serta kemudahan dalam penggunaan aplikasi. Selain itu, tahap perancangan perangkat lunak merupakan langkah penting dalam proses pemodelan sebelum masuk ke tahap pengembangan, sehingga menjadi dasar utama bagi proses pembuatan sistem secara menyeluruh. Tahapan utama dalam perancangan ini meliputi perancangan arsitektur aplikasi, yang menentukan struktur dan komponen-komponen utama sistem, serta perancangan antarmuka, yang berfokus pada tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi *web*.

4.4.1 Perancangan Arsitektural

Perancangan arsitektural merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengenali dan merancang susunan kontrol serta alur komunikasi di dalam sistem aplikasi. Pada tahap ini akan dijelaskan bagaimana setiap bagian di dalam aplikasi *sponsorship* komunitas sepeda motor saling berhubungan dan berinteraksi.

Pada penelitian ini, aplikasi *web sponsorship* dikembangkan menggunakan *framework* Laravel untuk bagian backend dan Tailwind CSS untuk bagian antarmuka, sehingga seluruh proses pengelolaan data, *login* pengguna, hingga pengaturan *sponsorship* dan proposal diatur melalui pola *Model-View-Controller* (MVC). *Backend* dibuat dalam bentuk RESTful API agar pengelolaan logika aplikasi dan tampilan pengguna dapat dipisahkan dengan jelas, sekaligus memudahkan jika di masa mendatang ingin dihubungkan dengan *platform* lain. Antarmuka aplikasi dikembangkan berbasis *web* agar dapat diakses dengan mudah dari berbagai perangkat.

Dari sisi keamanan, seluruh pertukaran data antara pengguna dan *server* menggunakan protokol HTTPS, sehingga data yang dikirim dan diterima tetap aman dan tidak dapat dibaca oleh pihak yang tidak berkepentingan. Dengan demikian, keamanan dan kerahasiaan data dalam pengelolaan *sponsorship* tetap terjaga dengan baik.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai proses implementasi aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor yang telah dirancang, serta hasil pengujian terhadap fungsi-fungsi utama aplikasi. Pada bab ini juga dibahas evaluasi sistem untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai kebutuhan pengguna dan saran perbaikan untuk pengembangan selanjutnya.

5.1 Konstruksi Perangkat Lunak

Tahap Konstruksi Perangkat Lunak merupakan proses implementasi aplikasi sesuai desain yang telah dibuat sebelumnya, sekaligus melakukan pengujian aplikasi. Pada tahap ini dijelaskan kebutuhan *hardware* dan *software*, spesifikasi perangkat yang digunakan, serta alat bantu pengembangan seperti *framework* Laravel dan Tailwind CSS yang mendukung proses pembuatan aplikasi sponsorship komunitas sepeda motor.

5.1.1 Menentukan Kebutuhan Perangkat Lunak

Berikut ini adalah kebutuhan perangkat dan kaku yang digunakan untuk pembangunan perangkat lunak yang akan dibangun.

5.1.2 Spesifikasi Perangkat Keras untuk Pembangunan

Pada tabel 5.1 dapat dilihat spesifikasi minimum perangkat keras untuk pembangunan aplikasi dan tabel 5.2 spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk pembangunan aplikasi.

Tabel 5. 1 Spesifikasi Minimum Perangkat Untuk Pembangunan

No	Nama Perangkat	Persyaratan Minimum
1	Sistem Operasi	Windows® 10/11 64-bit, Linux (Ubuntu 20.04+), atau macOS 10.15+
2	CPU	Prosesor dual-core Intel/AMD 2.0 GHz atau lebih
3	RAM	4 GB atau lebih
4	Ruang Penyimpanan	4 GB minimum (untuk codebase, database lokal, dan tools pendukung)
5	Resolusi Layar	1366 x 768 piksel atau lebih
6	Perangkat Lunak	PHP 8.1+, Composer, Node.js 18+, MySQL/MariaDB/PostgreSQL, Browser terbaru (Chrome/Firefox/Edge)

Tabel 5. 2 Spesifikasi Perangkat Keras Untuk Pembangunan

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 11 Home Single Language 64-bit (10.0, Build 22631)
2	CPU	Intel(R) Core(TM) i5-1035G1 CPU @ 1.00GHz (8 CPUs), ~1.2GHz
3	RAM	8GB
4	Ruang Penyimpanan	512GB
5	Resolusi Layar	1920 x 1080 (32 bit) (60Hz)
6	Perangkat Lunak	PHP 8.3.13, Composer, Node.js v20.12.2, MySQL, Chrome & Edge

5.1.3 Kakas yang digunakan

Pada Tabel 5.3 dapat dilihat Kakas yang digunakan dalam Pembangunan aplikasi.

Tabel 5. 3 Kakas yang digunakan dalam Pembangunan

No	Nama Perangkat	Sumber	Spesifikasi
1	Figma	https://www.figma.com/	Digunakan sebagai alat bantu dalam merancang antarmuka pengguna (UI) aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor. Dengan fitur kolaborasi berbasis <i>cloud</i> , Figma memudahkan mendesain, memodifikasi, dan mereview tampilan aplikasi secara mudah dari mana saja.
2	Draw.io	https://draw.io/	Dimanfaatkan untuk membuat berbagai diagram, seperti diagram <i>use case</i> , diagram <i>activity</i> , dan model proses bisnis yang diperlukan dalam perancangan aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor.
3	Windsurf	https://windsurf.com/	Digunakan sebagai salah satu editor kode dalam proses pengembangan aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor. Dengan fitur-fitur yang disediakan, Windsurf membantu penulisan dan pengelolaan kode program secara mudah selama tahap implementasi aplikasi.
4	Laptop	-	Digunakan sebagai perangkat utama untuk melakukan pengujian aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor, memastikan seluruh fitur dan fungsionalitas berjalan dengan baik sebelum aplikasi dipublikasikan.
5	Github	https://github.com/	Digunakan sebagai <i>platform</i> penyimpanan dan manajemen kode sumber selama proses pengembangan aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor.

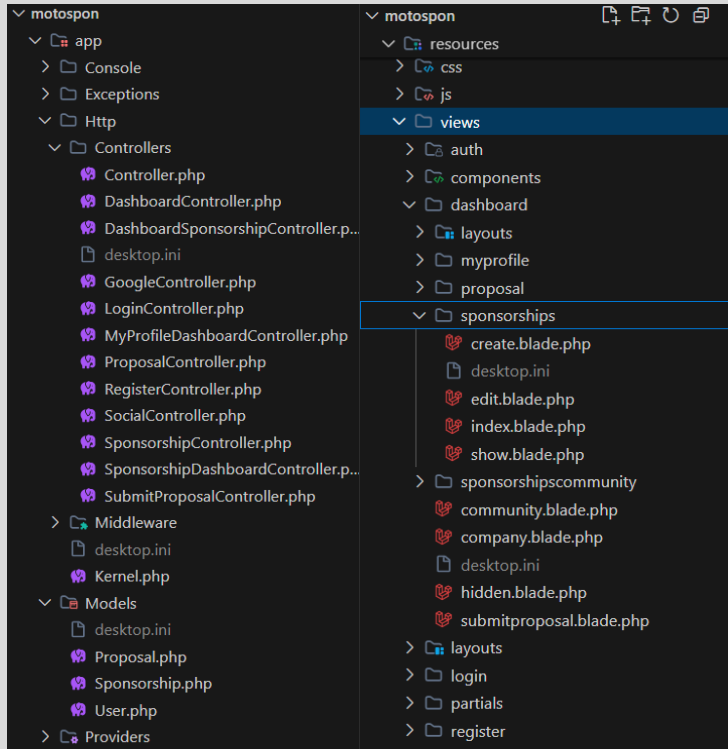
5.2 Pengkodean

Tahap pengkodean merupakan proses mengimplementasikan model desain yang telah dibuat pada tahap perancangan ke dalam bentuk kode program. Pada tahap ini, dilakukan pembangunan aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor dengan menggunakan framework Laravel dan Tailwind CSS sebagai teknologi utama pengembangan.

5.2.1 Struktur Folder Aplikasi Web

Pada Tabel 5.4 dapat dilihat terkait Struktur Folder Aplikasi Web yang sedang dibangun.

Tabel 5. 4 Struktur Folder Aplikasi Web

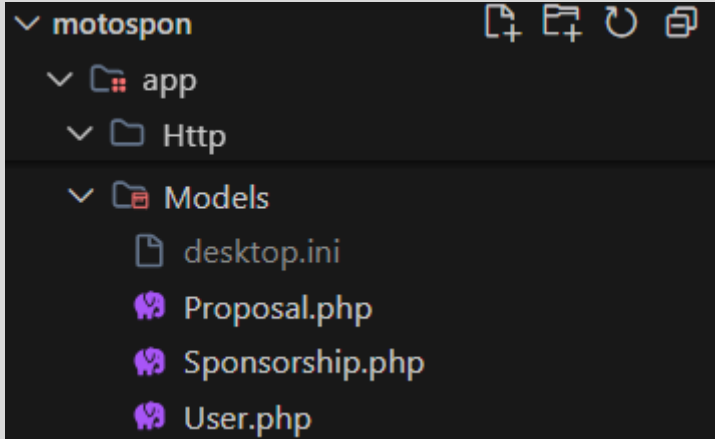
Struktur Folder Aplikasi Web	
	
Gambar 5. 1 Struktur Folder Aplikasi Web	
Deskripsi	
Struktur folder pada aplikasi web ini mengikuti pola arsitektur MVC (Model-View-Controller) yang memisahkan logika bisnis, tampilan, dan data. Folder app/ menjadi inti dari aplikasi yang berisi logika bisnis, dengan subfolder Http/Controllers/ yang menampung seluruh controller yang bertanggung jawab menangani permintaan HTTP dan logika aplikasi. Setiap controller, seperti SponsorshipController.php, memiliki metode-metode standar CRUD (Create, Read, Update, Delete) yang berinteraksi dengan model. Folder Models/ berisi model-model yang merepresentasikan struktur data dalam database, di mana setiap model seperti Sponsorship.php dan User.php memiliki relasi dan aturan validasi yang terdefinisi dengan jelas. Sementara itu, folder resources/views/ menyimpan seluruh tampilan aplikasi yang dibangun menggunakan template engine	

Struktur Folder Aplikasi Web
Blade. Di dalamnya terdapat struktur terorganisir seperti dashboard/sponsorships/ yang berisi file-file tampilan untuk manajemen sponsorship, termasuk index.blade.php untuk menampilkan daftar, show.blade.php untuk detail, serta create.blade.php dan edit.blade.php untuk form input dan edit data. Pola struktur ini memastikan pemisahan tanggung jawab yang jelas antara komponen-komponen utama aplikasi.

5.2.2 Model Aplikasi Web

Model Aplikasi Web adalah bagian dari arsitektur aplikasi yang berperan dalam pengelolaan logika data, termasuk proses pengambilan, penyimpanan, dan pengolahan data. Pada aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor ini, komponen Model bertugas mengelola data dari database, memastikan data proposal, sponsorship, dan pengguna dapat diakses serta disajikan secara terstruktur sesuai kebutuhan aplikasi. Pada Tabel 5.5 dapat dilihat terkait Kelas Model yang digunakan dalam pengembangan dan Tabel 5.6 terkait Daftar Model Aplikasi.

Tabel 5. 5 Kelas Model

Kelas Model

Gambar 5. 2 Kelas Model

Tabel 5. 6 Daftar Model Aplikasi

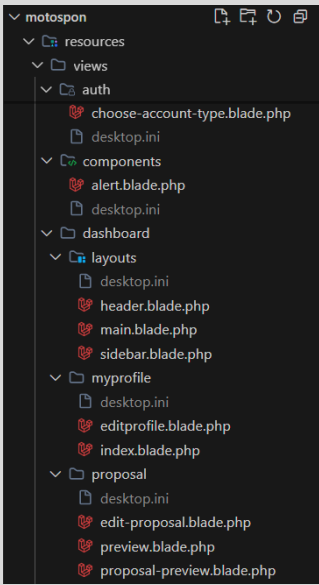
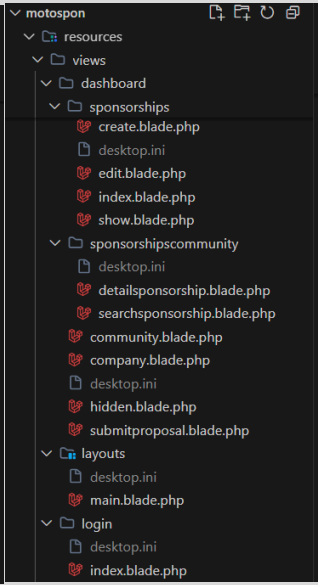
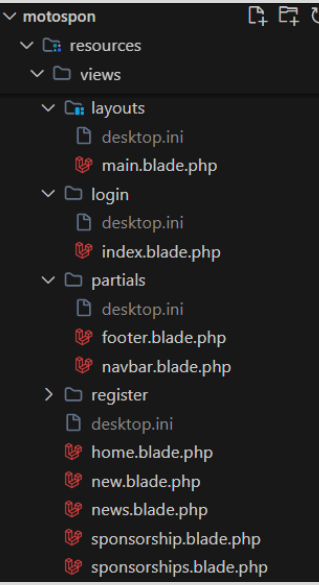
No	Nama Model	Deskripsi
1	Proposal	Model yang merepresentasikan data proposal yang diajukan oleh komunitas untuk mendapatkan sponsor. Menyimpan informasi seperti detail acara, komunitas pengaju, lokasi, dan status persetujuan. Terhubung dengan model User dan Sponsorship.
2	Sponsorship	Model yang merepresentasikan data sponsorship yang ditawarkan oleh perusahaan kepada komunitas. Mengelola data seperti judul, deskripsi, gambar, kategori, dan status publikasi. Memiliki relasi dengan model User sebagai pembuat sponsorship.

No	Nama Model	Deskripsi
3	User	Model yang merepresentasikan data pengguna dalam sistem, baik itu perusahaan maupun komunitas. Menangani autentikasi dan otorisasi pengguna dengan fitur API token. Menyimpan informasi profil seperti nama, email, nomor WhatsApp, dan tipe akun.

5.2.3 View Aplikasi Web

View merupakan lapisan antarmuka pengguna (*user interface*) yang bertugas menampilkan data kepada pengguna serta menerima interaksi dari pengguna. Pada aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor ini, View diwujudkan dalam bentuk halaman web yang menampilkan informasi sponsorship, proposal, dan berbagai elemen UI lain yang berinteraksi langsung dengan pengguna aplikasi. Pada Tabel 5.7 dapat dilihat terkait Kelas View yang digunakan dalam pengembangan dan Tabel 5.8 terkait Daftar View Aplikasi.

Tabel 5. 7 Kelas View

Kelas View		
		

Gambar 5. 3 Kelas View

Tabel 5. 8 Daftar View Aplikasi

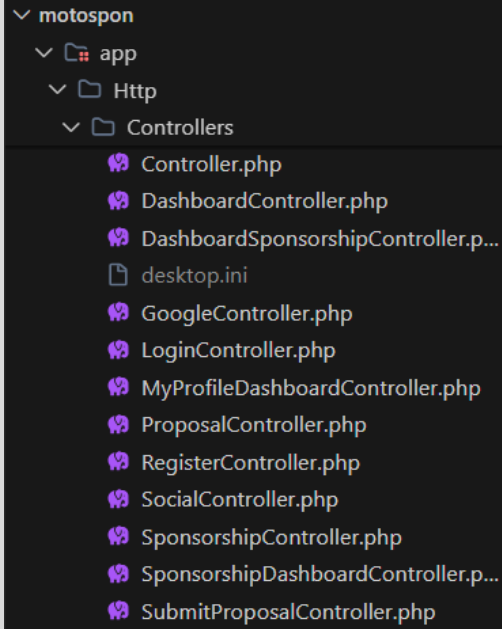
No	Nama View	Deskripsi
1	dashboard/company.blade.php	Tampilan dashboard khusus untuk akun perusahaan, menampilkan ringkasan aktivitas dan statistik sponsorship.

No	Nama View	Deskripsi
2	dashboard/community.blade.php	Tampilan dashboard untuk komunitas, menampilkan daftar proposal yang diajukan dan statusnya.
3	dashboard/hidden.blade.php	Halaman yang menampilkan konten tersembunyi atau tidak tersedia.
4	dashboard/myprofile/index.blade.php	Halaman profil pengguna yang menampilkan informasi akun.
5	dashboard/myprofile/editprofile.blade.php	Form untuk mengedit informasi profil pengguna.
6	dashboard/sponsorships/index.blade.php	Daftar semua sponsorship yang dibuat oleh perusahaan.
7	dashboard/sponsorships/create.blade.php	Form untuk membuat sponsorship baru.
8	dashboard/sponsorships/edit.blade.php	Form untuk mengedit data sponsorship yang sudah ada.
9	dashboard/sponsorships/show.blade.php	Detail lengkap dari sebuah sponsorship.
10	dashboard/sponsorshipscommunity/searchsponsorship.blade.php	Halaman pencarian sponsorship yang tersedia untuk komunitas.
11	dashboard/sponsorshipscommunity/detailsponsorship.blade.php	Detail sponsorship yang bisa dilihat oleh komunitas.
12	dashboard/proposal/preview.blade.php	Preview proposal sebelum disubmit.
13	dashboard/proposal/proposal-preview.blade.php	Tampilan lengkap proposal.
14	dashboard/proposal/edit-proposal.blade.php	Form untuk mengedit proposal yang sudah ada.
15	dashboard/submitproposal.blade.php	Halaman untuk mengajukan proposal baru.
16	login/index.blade.php	Halaman login untuk pengguna.
17	register/index.blade.php	Halaman pendaftaran akun baru.
18	auth/choose-account-type.blade.php	Halaman pemilihan tipe akun (perusahaan/komunitas) saat registrasi.
19	home.blade.php	Halaman beranda website.
20	sponsorships.blade.php	Daftar sponsorship yang tersedia untuk umum.
21	sponsorship.blade.php	Detail sponsorship yang bisa dilihat oleh pengunjung.
22	layouts/main.blade.php	Template utama yang digunakan oleh halaman-halaman website.
23	dashboard/layouts/main.blade.php	Template khusus untuk halaman dashboard.
24	dashboard/layouts/header.blade.php	Header khusus untuk halaman dashboard.
25	dashboard/layouts/sidebar.blade.php	Sidebar navigasi untuk dashboard.
26	components/alert.blade.php	Komponen alert/notifikasi yang bisa digunakan di berbagai halaman.
27	partials/navbar.blade.php	Navigasi utama website.
28	partials/footer.blade.php	Footer website.

5.2.4 Controller Aplikasi Web

Controller berperan sebagai penghubung antara Model dan View dalam arsitektur aplikasi web. Controller menerima *input* atau permintaan dari pengguna melalui antarmuka (View), kemudian memproses permintaan tersebut, berinteraksi dengan Model untuk mengambil atau memproses data, dan akhirnya mengirimkan hasilnya kembali ke View untuk ditampilkan kepada pengguna. Pada Tabel 5.9 dapat dilihat terkait Kelas Controller yang digunakan dalam pengembangan dan Tabel 5.10 terkait Daftar Controller Aplikasi.

Tabel 5. 9 Kelas Controller

Kelas Controller	
	
Gambar 5. 4 Kelas Controller	

Tabel 5. 10 Daftar Controller Aplikasi

No	Nama Controller	Deskripsi
1	DashboardController	Mengelola tampilan dashboard berdasarkan tipe akun (admin/company/community). Menangani pengalihan otomatis ke dashboard yang sesuai dan menampilkan data statistik yang relevan.
2	SponsorshipDashboardController	Mengelola operasi CRUD untuk sponsorship. Menangani pembuatan, pembaruan, dan penghapusan sponsorship, serta menampilkan daftar sponsor untuk komunitas.

No	Nama Controller	Deskripsi
3	ProposalController	Mengelola proposal sponsorship, termasuk pembuatan, pengeditan, penghapusan, dan perubahan status (diterima/ditolak). Juga menangani preview dan pengiriman proposal.
4	SubmitProposalController	Menangani proses pengajuan proposal oleh komunitas, termasuk validasi dan penyimpanan data proposal baru.
5	MyProfileDashboardController	Mengelola profil pengguna, termasuk menampilkan dan memperbarui informasi profil, serta mengunggah foto profil.
6	DashboardSponsorshipController	Menampilkan daftar perusahaan sponsor dan informasi terkait.
7	GoogleController	Menangani autentikasi dan otorisasi menggunakan Google OAuth.
8	LoginController	Mengelola proses login dan autentikasi pengguna.
9	RegisterController	Menangani proses pendaftaran akun baru untuk perusahaan dan komunitas.
10	SocialController	Menangani autentikasi melalui media sosial.
11	Controller	Kelas dasar untuk semua controller, mewarisi fungsionalitas dasar Laravel.

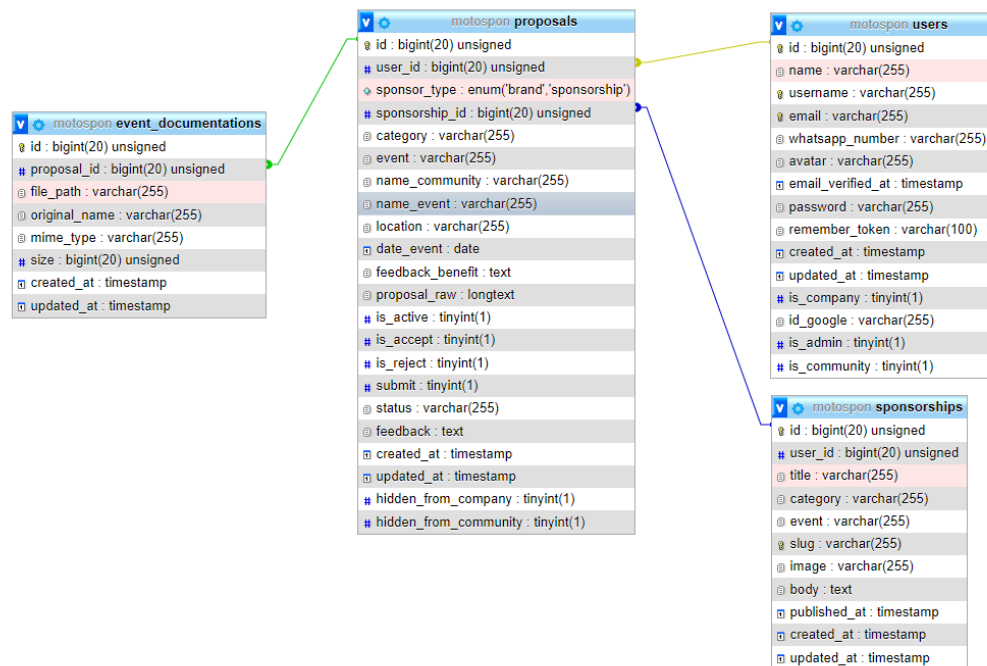
5.3 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data adalah tahap di mana rancangan struktur data yang telah dibuat sebelumnya diwujudkan ke dalam sistem penyimpanan data. Pada proses ini, rancangan yang telah dibuat diubah menjadi tabel-tabel, hubungan antar data, serta keamanan data yang diperlukan, sehingga data dapat disimpan, dikelola, dan digunakan oleh aplikasi dengan baik.

5.3.1 Struktur Tabel

Struktur tabel merupakan susunan data yang dibuat untuk menyimpan informasi sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Setiap tabel memiliki kolom-kolom dengan jenis data tertentu dan saling berhubungan satu sama lain. Tabel-tabel ini telah dibuat berdasarkan perancangan sebelumnya dan digunakan untuk menyimpan data pengguna, komunitas, sponsor, proposal, dan sebagainya.

Berikut adalah gambar struktur tabel yang digunakan dalam aplikasi:



Gambar 5. 5 Implementasi Basis Data

1. Tabel Users

Tabel *users* berfungsi sebagai penyimpanan data pengguna dengan struktur sebagai berikut:

- **id**: Primary key untuk identifikasi unik setiap pengguna
- **name**: Menyimpan nama lengkap pengguna
- **username**: Nama pengguna yang unik untuk login
- **email**: Alamat email pengguna yang unik
- **password**: Menyimpan kata sandi yang sudah di-hash
- **is_admin**: Menandai apakah pengguna memiliki hak akses admin
- **is_community**: Menandai apakah pengguna adalah komunitas
- **whatsapp_number**: Nomor WhatsApp untuk keperluan komunikasi

Tabel ini menjadi pusat autentikasi dan otorisasi dalam sistem, dengan relasi *one-to-many* ke tabel *proposals* dan *sponsorships*.

2. Tabel Proposals

Tabel *proposals* menyimpan data pengajuan proposal dengan struktur sebagai berikut:

- **id**: Primary key untuk identifikasi unik setiap proposal
- **user_id**: Foreign key ke tabel users (pengaju proposal)
- **sponsorship_id**: Foreign key ke tabel sponsorships
- **category**: Kategori proposal
- **event**: Jenis acara
- **name_community**: Nama komunitas pengaju
- **name_event**: Nama acara yang diusulkan
- **location**: Lokasi penyelenggaraan acara
- **date_event**: Tanggal pelaksanaan acara
- **feedback_benefit**: Masukan mengenai manfaat sponsorship
- **proposal_raw**: Isi lengkap proposal dalam format teks
- **is_active**: Status aktif/tidak aktif proposal
- **is_accept**: Status diterima/tidak
- **is_reject**: Status ditolak/tidak
- **submit**: Status submit proposal

Tabel ini menjadi penghubung antara komunitas dengan sponsor, mencatat seluruh proses pengajuan proposal.

3. Tabel Sponsorships

Tabel *sponsorships* berisi informasi tentang *sponsorship* yang ditawarkan dengan struktur sebagai berikut:

- **id**: Primary key untuk identifikasi unik setiap sponsorship
- **user_id**: Foreign key ke tabel users (pemilik sponsorship)
- **title**: Judul program sponsorship
- **category**: Kategori sponsorship
- **event**: Jenis acara yang didukung
- **slug**: URL ramah SEO
- **image**: Gambar pendukung
- **body**: Deskripsi lengkap sponsorships
- **published_at**: Waktu publikasi sponsorships

Tabel ini memungkinkan sponsor untuk mempublikasikan sponsorship mereka kepada komunitas.

4. Tabel Event Documentations

Tabel *event_documentations* menyimpan dokumentasi acara yang pernah diselenggarakan oleh komunitas di acara sebelumnya dengan struktur sebagai berikut:

- **id**: Primary key untuk identifikasi unik setiap dokumen
- **proposal_id**: Foreign key ke tabel proposals
- **file_path**: Path/lokasi penyimpanan file
- **original_name**: Nama asli file
- **mime_type**: Tipe MIME file
- **size**: Ukuran file dalam bytes

Tabel ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan acara yang telah dilakukan oleh komunitas pada acara sebelumnya.

5.3.2 Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel menunjukkan hubungan antara satu tabel dengan tabel lainnya dalam basis data. Hubungan ini dibuat untuk menjaga keterkaitan data, mencegah duplikasi, serta mempermudah proses pengambilan data. Berikut adalah relasi antar tabel yang digunakan dalam aplikasi:

1. Users - Proposals (One-to-Many)
 - Satu pengguna (*users*) dapat membuat banyak proposal
 - Relasi diimplementasikan melalui *foreign key* *user_id* di tabel *proposals*
2. Users - Sponsorships (One-to-Many)
 - Satu pengguna (sponsor) dapat membuat banyak *sponsorship*
 - Relasi diimplementasikan melalui *foreign key* *user_id* di tabel *sponsorships*
3. Proposals - Sponsorships (Many-to-One)
 - Banyak proposal dapat mengacu pada satu *sponsorship*
 - Relasi diimplementasikan melalui *foreign key* *sponsorship_id* di tabel *proposals*
4. Proposals - Event Documentations (One-to-Many)
 - Satu proposal dapat memiliki banyak dokumentasi acara
 - Relasi diimplementasikan melalui *foreign key* *proposal_id* di tabel

event_documentations

5.3.3 Keamanan Data

Keamanan data merupakan hal penting dalam pembangunan aplikasi, terutama untuk menjaga informasi pengguna agar tidak disalahgunakan. Dalam sistem ini, beberapa langkah telah diterapkan untuk melindungi data, baik saat disimpan maupun saat diproses. Beberapa upaya yang dilakukan antara lain:

1. Enkripsi
 - *Password* pengguna disimpan dalam bentuk *hash* menggunakan algoritma *bcrypt*
 - Data sensitif seperti nomor WhatsApp disimpan dalam format terenkripsi
2. Validasi
 - Setiap input data divalidasi sebelum disimpan ke *database*
 - Tipe data dan panjang *field* disesuaikan dengan kebutuhan
3. Hak Akses
 - Pengaturan hak akses diimplementasikan melalui kolom *is_admin* dan *is_community* pada tabel *users*

Dengan penerapan sistem keamanan data ini, dapat membantu aplikasi untuk melindungi seluruh proses mulai dari pendaftaran pengguna, pengajuan proposal, hingga dokumentasi acara lebih aman. Setiap tahapan dilindungi dengan validasi, enkripsi, serta pengaturan hak akses, sehingga mengurangi risiko penyalahgunaan atau akses yang tidak sah.

5.4 Implementasi Antarmuka (UI)

Implementasi antarmuka merupakan tahap di mana desain UI yang telah dirancang sebelumnya diterapkan menjadi elemen-elemen antarmuka nyata di dalam aplikasi web. Pada proses ini, tampilan visual diubah menjadi halaman web yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengakses fitur-fitur aplikasi secara langsung.

5.4.1 Antarmuka Aplikasi Pengguna

Berikut ini adalah tabel hasil implementasi antarmuka pengguna pada aplikasi web sponsorship komunitas sepeda motor, yang telah dikembangkan sesuai dengan desain UI yang telah dirancang pada tahap sebelumnya.

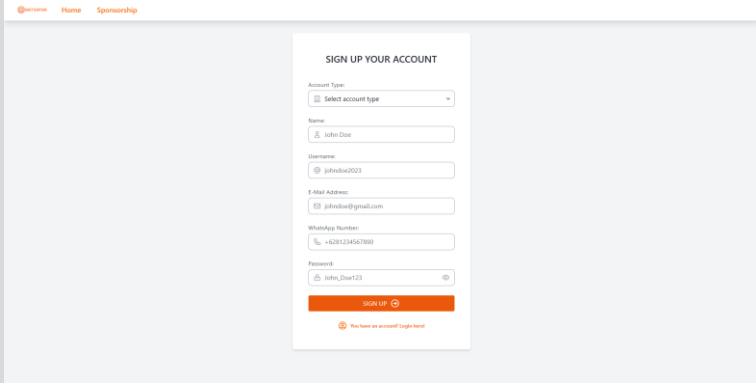
Tabel 5. 11 Antarmuka Halaman Home

Antarmuka Halaman Home
Gambar 5. 6 Antarmuka Halaman Home
Deskripsi
Halaman Home menampilkan informasi utama mengenai platform Motospon, termasuk slogan, deskripsi singkat, serta tombol Register dan Login untuk pengguna baru dan lama. Pada bagian samping, terdapat gambar ilustrasi kolaborasi komunitas motor, serta highlight jumlah komunitas yang sudah terdaftar. Bagian bawah halaman memberikan penjelasan singkat keunggulan platform, seperti jaringan komunitas yang luas dan akses sponsorship yang tepat sasaran.

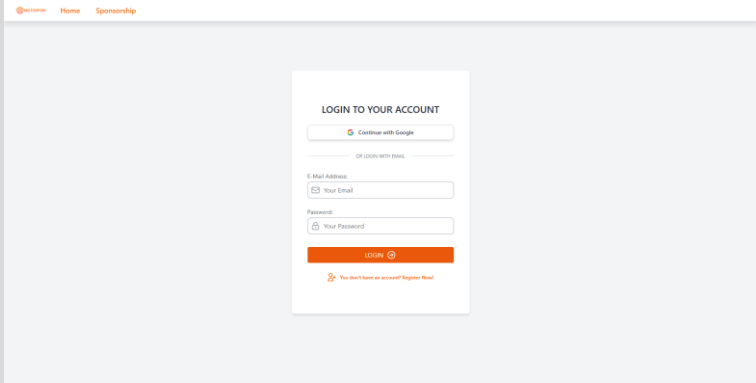
Tabel 5. 12 Antarmuka Halaman Sponsorship Publik

Antarmuka Halaman Sponsorship Publik
Gambar 5. 7 Antarmuka Halaman Sponsorship Publik
Deskripsi
Halaman Sponsorship Publik menampilkan daftar peluang sponsorship dari berbagai brand, lengkap dengan fitur pencarian dan filter kategori. Pengguna dapat melihat informasi singkat tentang setiap sponsor, jumlah proposal yang telah diajukan, serta mengakses detail lebih lanjut melalui tombol View Details. Bagian atas halaman juga menyediakan tombol Register dan Login untuk memudahkan akses pengguna baru maupun yang sudah terdaftar.

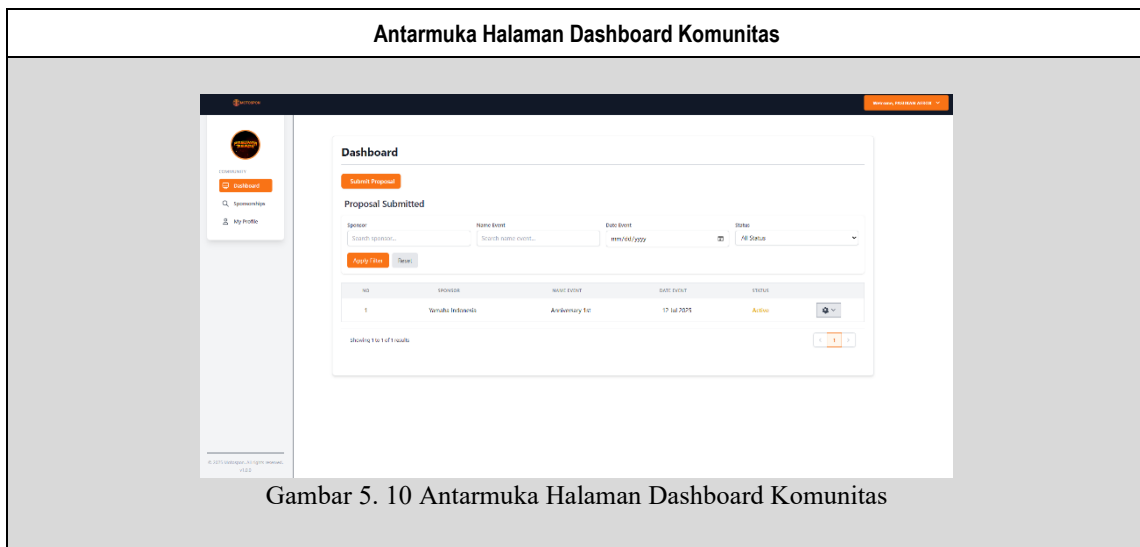
Tabel 5. 13 Antarmuka Halaman Register

Antarmuka Halaman Register
 Gambar 5. 8 Antarmuka Halaman Register
Deskripsi Halaman Register menampilkan formulir pendaftaran akun baru yang sederhana dan jelas. Pengguna diminta memilih tipe akun, lalu mengisi nama, username, email, nomor WhatsApp, serta password. Tersedia juga tautan untuk berpindah ke halaman login bagi pengguna yang sudah memiliki akun. Desain halaman ini dibuat minimalis untuk memudahkan proses registrasi pengguna baru.

Tabel 5. 14 Antarmuka Halaman Login

Antarmuka Halaman Login
 Gambar 5. 9 Antarmuka Halaman Login
Deskripsi Halaman Login menyediakan opsi masuk dengan Google maupun menggunakan email dan password. Formulir login didesain sederhana agar mudah digunakan. Tersedia juga tautan menuju halaman registrasi bagi pengguna baru yang belum memiliki akun. Desain minimalis ini memastikan proses autentikasi pengguna berlangsung cepat dan praktis.

Tabel 5. 15 Antarmuka Halaman Dashboard Komunitas

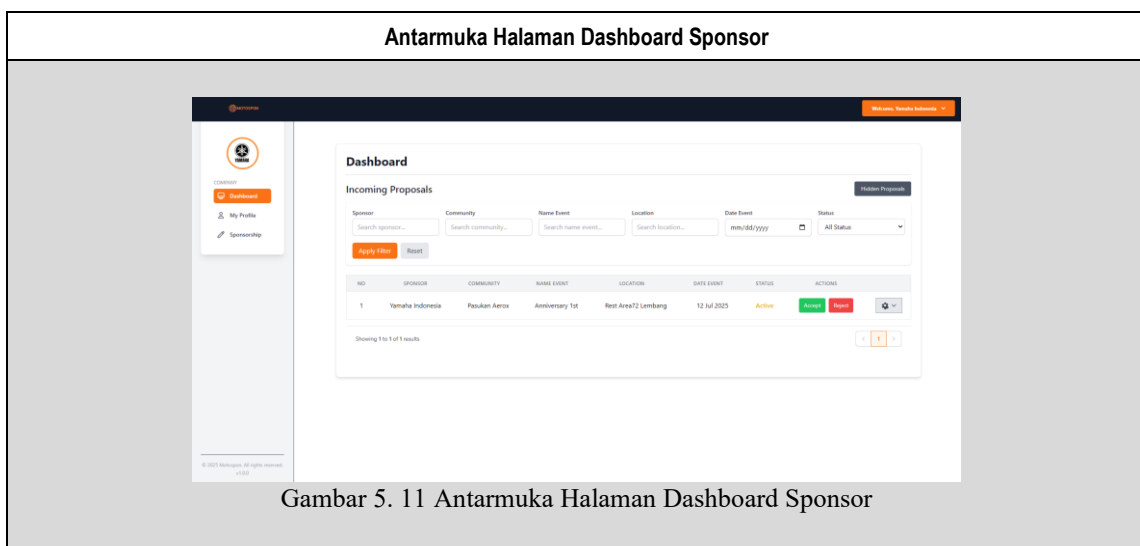


Gambar 5. 10 Antarmuka Halaman Dashboard Komunitas

Deskripsi

Halaman Dashboard Komunitas menampilkan daftar proposal sponsorship yang telah diajukan oleh komunitas. Pengguna dapat memfilter data berdasarkan sponsor, nama event, tanggal, dan status proposal. Tersedia tombol Submit Proposal untuk pengajuan baru, serta navigasi menu di sisi kiri untuk mengakses halaman Dashboard, Sponsorships, dan profil pengguna. Tampilan dashboard dirancang agar komunitas dapat memantau status proposal secara mudah dan terorganisir.

Tabel 5. 16 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsor



Gambar 5. 11 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsor

Deskripsi

Halaman Dashboard Sponsor menampilkan daftar proposal sponsorship yang masuk dari berbagai komunitas. Sponsor dapat memfilter data berdasarkan sponsor, komunitas, nama event, lokasi, tanggal, dan status proposal. Setiap proposal yang masuk dapat langsung diterima (Accept) atau ditolak (Reject) melalui tombol aksi. Navigasi di sisi kiri memudahkan akses ke menu profil dan daftar sponsorship yang dikelola perusahaan. Tampilan ini membantu sponsor memantau dan mengelola seluruh pengajuan proposal secara mudah.

Tabel 5. 17 Antarmuka Halaman Submit Proposal

Antarmuka Halaman Submit Proposal

Submit Proposal

Select Sponsor:

Category:

Email:

Name Community:

Name Event:

Location:

Date:

Feedback / Benefit Sponsor:

Budget Estimate Plan

Item	Description	Estimated Cost	Action
+ Add Item			

Bottom Event: Time: Activity: Action:

Gambar 5. 12 Antarmuka Halaman Submit Proposal

Deskripsi

Halaman Submit Proposal memungkinkan komunitas mengajukan proposal sponsorship secara tersusun. Formulir yang tersedia mencakup pemilihan sponsor, kategori, detail event, lokasi, tanggal, hingga feedback atau benefit untuk sponsor. Selain itu, terdapat fitur untuk menambahkan rincian anggaran dan rundown acara, sehingga proposal yang diajukan menjadi lebih lengkap dan informatif.

Tabel 5. 18 Antarmuka Halaman Preview Proposal

Antarmuka Halaman Preview Proposal

Preview Proposal [Export PDF](#)

PROPOSAL SPONSORSHIP

Yth,
Bui AES Indonesia

Selubungan dengan acara NIGHTRIDE oleh PASUKAN AEROK yang diselenggarakan pada tanggal Minggu, 21 Agustus 2025 di JAKARTA, kami selaku panitia pelaksana bermaksud mengajukan permohonan sponsorship kepada Bui AES Indonesia. Dukungan dari pihak Anda sangat kami harapkan guna mendukung kelancaran serta kesuksesan acara tersebut.

Informasi Komunitas dan Kegiatan
 Komunitas: PASUKAN AEROK
 Nama Event: NIGHTRIDE
 Tanggal: Minggu, 21 Agustus 2025
 Lokasi: JAKARTA

Feedback & Benefit untuk Sponsor
 Sticker Pasukan

Rencana Anggaran Biaya

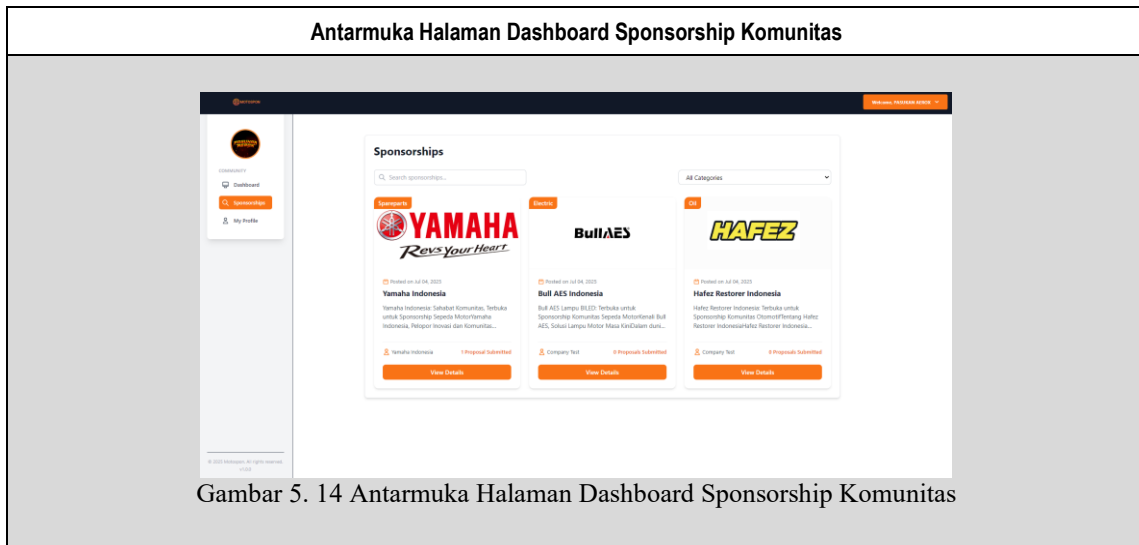
No	Item	Description	Biaya (Rp)
1	Wesel	Sewa Tempat	1.000.000
Total Biaya			Rp 1.000.000

Gambar 5. 13 Antarmuka Halaman Preview Proposal

Deskripsi

Halaman Preview Proposal menampilkan ringkasan lengkap dari proposal sponsorship yang telah diisi oleh komunitas. Informasi yang ditampilkan meliputi tujuan proposal, detail komunitas dan acara, feedback untuk sponsor, rencana anggaran biaya, serta rundown acara. Tampilan ini membantu pengguna melakukan pengecekan akhir sebelum mengirimkan proposal ke sponsor yang dituju.

Tabel 5. 19 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsorship Komunitas



Gambar 5. 14 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsorship Komunitas

Deskripsi

Halaman Sponsorship Dashboard Komunitas menampilkan daftar brand yang membuka peluang sponsorship untuk komunitas. Pengguna dapat melakukan pencarian berdasarkan nama brand atau menyaring berdasarkan kategori. Setiap card sponsor menampilkan informasi singkat seperti nama brand, kategori, tanggal posting, dan jumlah proposal yang telah diajukan oleh komunitas.

Tabel 5. 20 Antarmuka Halaman Dashboard Detail Sponsorship Komunitas

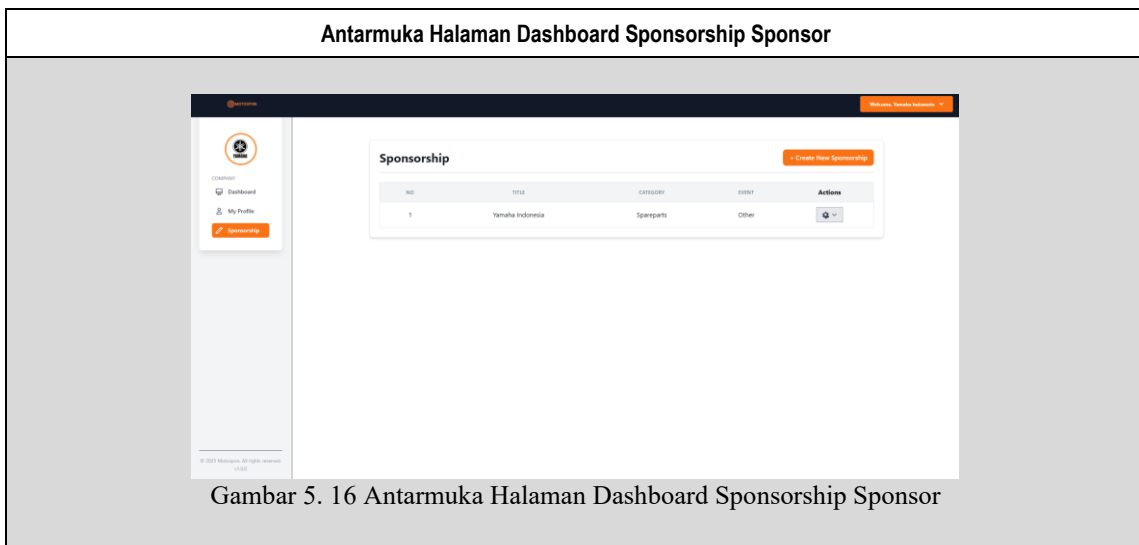


Gambar 5. 15 Antarmuka Halaman Dashboard Detail Sponsorship Komunitas

Deskripsi

Halaman Dashboard Detail Sponsorship Komunitas menyajikan informasi lengkap mengenai brand yang menawarkan sponsorship. Detail yang ditampilkan mencakup nama sponsor, gambar, kategori, deskripsi program sponsorship, serta jumlah proposal yang telah diajukan. Halaman ini membantu komunitas memahami lebih dalam profil dan ketentuan sponsor sebelum mengajukan proposal.

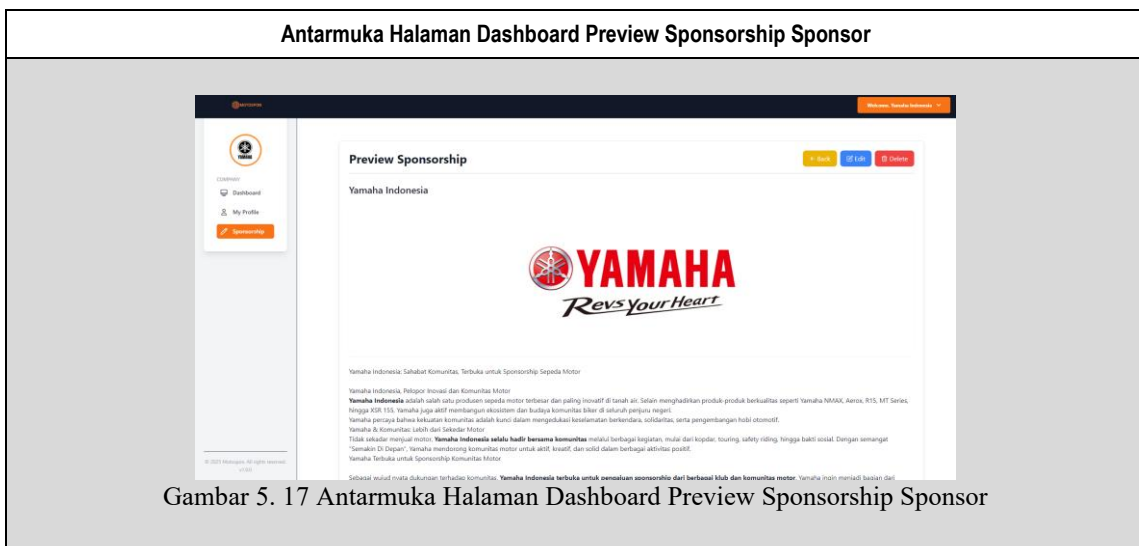
Tabel 5. 21 Antarmuka Halaman Dashboard Sponsorship Sponsor



Deskripsi

Halaman Dashboard Sponsorship Sponsor memungkinkan perusahaan melihat dan mengelola daftar sponsorship yang telah mereka buat. Terdapat tombol untuk membuat sponsorship baru, serta tabel yang menampilkan judul sponsorship, kategori, jenis event, dan menu aksi untuk mengedit atau menghapus data sponsorship yang ada.

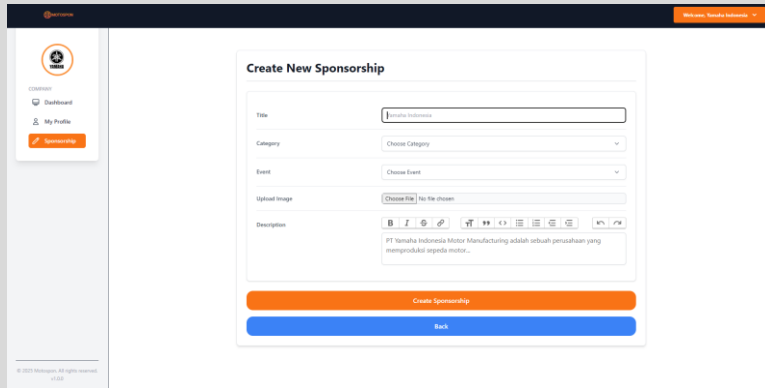
Tabel 5. 22 Antarmuka Halaman Dashboard Preview Sponsorship Sponsor



Deskripsi

Halaman Dashboard Preview Sponsorship Sponsor berfungsi menampilkan detail informasi sponsorship yang telah dibuat. Di halaman ini, perusahaan dapat melihat tampilan publik dari sponsorship mereka, termasuk gambar, nama brand, dan deskripsi lengkap. Tersedia juga tombol untuk kembali, mengedit, atau menghapus sponsorship.

Tabel 5. 23 Antarmuka Halaman Create New Sponsorship

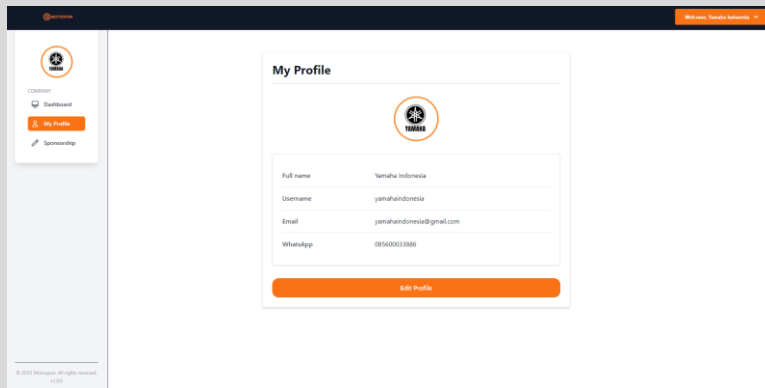
Antarmuka Halaman Create New Sponsorship	
	

Gambar 5. 18 Antarmuka Halaman Create New Sponsorship

Deskripsi

Halaman Create New Sponsorship memungkinkan perusahaan membuat program sponsorship baru dengan mengisi form yang mencakup judul, kategori, jenis event, gambar/logo sponsor, dan deskripsi. Setelah data lengkap, pengguna dapat menyimpan sponsorship dengan tombol "Create Sponsorship" atau kembali ke halaman sebelumnya.

Tabel 5. 24 Antarmuka Halaman My Profile

Antarmuka Halaman My Profile	
	

Gambar 5. 19 Antarmuka Halaman My Profile

Deskripsi

Halaman My Profile menampilkan informasi akun perusahaan seperti nama lengkap, username, email, dan nomor WhatsApp. Terdapat tombol "Edit Profile" yang memungkinkan pengguna untuk memperbarui data profil mereka sesuai kebutuhan.

5.5 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak adalah proses yang dilakukan secara terencana untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Salah satu cara yang digunakan dalam pengujian ini adalah *black box testing*, yaitu metode pengujian jalannya fungsi aplikasi berdasarkan *input* dan *output* yang dihasilkan, tanpa melihat isi atau susunan program di dalamnya.

5.5.1 Pengujian Perangkat Lunak pada Local

Pengujian perangkat lunak pada local dilakukan oleh pengembang menggunakan lingkungan pengembangan (*localhost*). Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa setiap fitur yang dibangun dapat berjalan sesuai dengan fungsinya sebelum di-*deploy* ke *server*. Berikut tabel pengujian perangkat lunak yang telah dilakukan:

Tabel 5. 25 Pengujian Perangkat Lunak pada Local

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
TC-UC01-01	Registrasi Komunitas Berhasil	1) Buka halaman registrasi 2) Isi form dengan data yang valid 3) Klik tombol Daftar	Tipe Akun: Komunitas Name: Aerox Bandung Username: aeroxbandung@gmail.com Email: aeroxbdg@gmail.com Whatsapp: 08123456789 Password: aeroxbandung123	Menampilkan pesan sukses dan redirect ke halaman login	Menampilkan pesan sukses dan redirect ke halaman login	PASS
TC-UC01-02	Registrasi dengan Email Sudah Terdaftar	1) Buka halaman registrasi 2) Isi form dengan email yang sudah terdaftar 3) Klik tombol Daftar	Email: aeroxbdg@gmail.com	Menampilkan pesan error "Email sudah terdaftar"	Menampilkan pesan error "Email sudah terdaftar"	PASS
TC-UC02-01	Pengajuan Proposal Berhasil	1) Buka halaman pengajuan proposal 2) Isi form dengan data yang lengkap 3) Klik tombol Ajukan Proposal	Nama Sponsor: Yamaha Nama Komunitas: Aerox Bandung Nama Acara: Merdeka Ride Tanggal Acara: 17-08-2025 Feedback: Merchandise	Menampilkan notifikasi sukses dan redirect ke halaman daftar proposal	Menampilkan notifikasi sukses dan redirect ke halaman daftar proposal	PASS
TC-UC02-02	Pengajuan Proposal Tanpa Nama Sponsor	1) Buka halaman pengajuan proposal 2) Isi form dengan data yang lengkap 3) Klik tombol Ajukan Proposal	Nama Sponsor: (Kosong)	Menampilkan pesan error "Nama sponsor wajib diisi"	Menampilkan pesan error "Nama sponsor wajib diisi"	PASS
TC-UC03-01	Melihat Daftar Proposal	1) Buka halaman daftar proposal	-	Menampilkan daftar proposal yang diajukan oleh user	Menampilkan daftar proposal yang diajukan oleh user	PASS

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
TC-UC03-02	Melihat Detail Proposal	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik Preview pada salah satu proposal	-	Menampilkan detail lengkap proposal yang dipilih	Menampilkan detail lengkap proposal yang dipilih	PASS
TC-UC04-01	Mengubah Data Proposal	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik tombol Edit pada proposal yang diinginkan 3) Ubah data yang diperlukan 4) Klik tombol Perbarui Proposal	Nama Acara: "Event Merdeka (Revisi)" Tanggal Acara: 18-08-2025	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil diperbarui"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil diperbarui"	PASS
TC-UC04-02	Mengubah Proposal yang Sudah Disetujui	1) Buka halaman daftar proposal 2) Cari proposal dengan status Disetujui	Status: Disetujui	Tombol Edit tidak tersedia atau dinonaktifkan	Tombol Edit tidak tersedia atau dinonaktifkan	PASS
TC-UC05-01	Menghapus Proposal	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik tombol Hapus pada proposal yang diinginkan 3) Klik "Ya" pada konfirmasi	-	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil dihapus"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil dihapus"	PASS
TC-UC05-02	Batal Hapus Proposal	1) Klik tombol Hapus 2) Klik "Tidak" pada konfirmasi	-	Kembali ke halaman daftar proposal tanpa menghapus data	Kembali ke halaman daftar proposal tanpa menghapus data	PASS
TC-UC06-01	Melihat Status Proposal	1) Buka halaman daftar proposal	Status: Menunggu/Disetujui/Ditolak	Menampilkan status proposal dengan warna yang sesuai (kuning/hijau/merah)	Menampilkan status proposal dengan warna yang sesuai (kuning/hijau/merah)	PASS
TC-UC06-02	Melihat Detail Status Ditolak	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik pada proposal yang ditolak	Alasan Penolakan: "Dokumen tidak lengkap"	Menampilkan detail alasan penolakan	Menampilkan detail alasan penolakan	PASS
TC-UC07-01	Mengubah Foto Profil Komunitas	1) Buka halaman profil komunitas 2) Klik ubah profil 3) Klik tombol Ganti Foto 4) Pilih file gambar yang valid 4) Klik Perbarui Profil	File: profile.jpg (ukuran < 2MB)	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	PASS
TC-UC07-02	Mengubah Password Komunitas	1) Buka halaman profil komunitas 2) Klik ubah profil 3) Klik password	Password Baru: NewPassword123! Konfirmasi: NewPassword123!	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	PASS

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
		baru 4) Klik Perbarui Profil				
TC-UC08-02	Registrasi Sponsor Berhasil	1) Buka halaman registrasi 2) Isi form dengan data yang valid 3) Klik tombol Daftar	Tipe Akun: Company Name: Yamaha Indonesia Username: yamahaindonesia Email: yamaha@gmail.com Whatsapp: 08127654321 Password: yamaha123	Menampilkan pesan sukses dan redirect ke halaman login	Menampilkan pesan sukses dan redirect ke halaman login	PASS
TC-UC08-02	Registrasi dengan Email Sudah Terdaftar	1) Buka halaman registrasi 2) Isi form dengan email yang sudah terdaftar 3) Klik tombol Daftar	Email: yamaha@gmail.com	Menampilkan pesan error "Email sudah terdaftar"	Menampilkan pesan error "Email sudah terdaftar"	PASS
TC-UC09-01	Melihat Daftar Proposal Masuk	1) Buka halaman dashboard sponsor/company	-	Menampilkan daftar proposal yang masuk	Menampilkan daftar proposal yang masuk	PASS
TC-UC09-02	Filter Proposal Berdasarkan Status	1) Buka halaman daftar proposal 2) Pilih filter "Menunggu"	Status: Menunggu	Hanya menampilkan proposal dengan status menunggu	Hanya menampilkan proposal dengan status menunggu	PASS
TC-UC10-01	Menolak Proposal	1) Buka daftar proposal 2) Klik tombol Tolak pada proposal yang diinginkan 3) Isi feedback penolakan 4) Klik Ya	Feedback: Anggaran tidak sesuai	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil ditolak dengan feedback"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil ditolak dengan feedback"	PASS
TC-UC10-02	Menolak Proposal Tanpa Alasan	1) Buka daftar proposal 2) Klik tombol Tolak 3) Kosongkan feedback penolakan 4) Klik Ya	Feedback: (kosong)	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil ditolak"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil ditolak"	PASS
TC-UC11-01	Menyetujui Proposal	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik tombol Setuju pada proposal yang diinginkan 3) Klik "Ya, Setujui"	Feedback: (kosong)	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil disetujui"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil disetujui"	PASS
TC-UC11-02	Menyetujui Proposal dengan Catatan	1) Klik tombol Setuju 2) Isi field feedback 3) Klik "Ya, Setujui"	Feedback: "Disetujui dengan revisi jadwal"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil disetujui dengan feedback"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil disetujui dengan feedback"	PASS
TC-UC12-	Mengubah Foto Profil	1) Buka halaman profil	File: sponsor_logo.jpg (ukuran < 2MB, format JPG)	Menampilkan notifikasi	Menampilkan notifikasi	PASS

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
01	Sponsor	sponsor/company 2) Klik ubah profil 3) Klik tombol Ganti Foto 4) Pilih file gambar yang valid 4) Klik Perbarui Profil		"Profil berhasil diubah"	"Profil berhasil diubah"	
TC-UC12-02	Mengubah Password Sponsor	1) Buka halaman profil sponsor/company 2) Klik ubah profil 3) Klik password baru 4) Klik Perbarui Profil	Password Baru: NewPass456! Konfirmasi: NewPass456!	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	PASS
TC-UC13-01	Menambahkan Sponsorship Baru	1) Buka halaman sponsorship 2) Klik tombol Buat Sponsorship Baru 3) Isi form dengan data yang valid 4) Klik tombol Buat Sponsorship Baru	Judul: Yamaha Indonesia Deskripsi: Yamaha Indonesia membuka peluang kerjasama melalui Sponsorship...	Menampilkan notifikasi sukses dan redirect ke halaman daftar sponsorship	Menampilkan notifikasi sukses dan redirect ke halaman daftar sponsorship	PASS
TC-UC13-02	Menambahkan Sponsorship Tanpa Judul	1) Buka halaman sponsorship 2) Klik tombol Buat Sponsorship Baru 3) Kosongkan field judul 4) Klik tombol Buat Sponsorship Baru	Judul: (Kosong)	Menampilkan pesan error "Judul wajib diisi"	Menampilkan pesan error "Judul wajib diisi"	PASS
TC-UC14-01	Mengubah Data Sponsorship	1) Buka halaman daftar sponsorship 2) Klik tombol Edit pada sponsorship yang diinginkan 3) Ubah data yang diperlukan 4) Klik tombol Perbarui Sponsorship	Judul: "Yamaha Jabar (Revisi)"	Menampilkan notifikasi "Sponsorship berhasil diperbarui"	Menampilkan notifikasi "Sponsorship berhasil diperbarui"	PASS
TC-UC15-01	Melihat Daftar Sponsorship	1) Buka halaman daftar sponsorship	-	Menampilkan daftar sponsorship yang tersedia	Menampilkan daftar sponsorship yang tersedia	PASS
TC-UC15-02	Melihat Detail Sponsorship	1) Buka halaman daftar sponsorship 2) Klik tombol Preview pada salah satu sponsorship	-	Menampilkan informasi detail sponsorship	Menampilkan informasi detail sponsorship	PASS
TC-UC16-01	Menghapus Sponsorship	1) Buka halaman daftar sponsorship 2) Klik tombol	-	Menampilkan notifikasi "Sponsorship	Menampilkan notifikasi "Sponsorship	PASS

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
		Hapus pada sponsorship yang diinginkan 3) Klik "Ya" pada konfirmasi		berhasil dihapus"	berhasil dihapus"	

Kesimpulan Pengujian:

Aplikasi berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan berdasarkan metode *black box testing*. Setiap input menghasilkan *output* yang benar tanpa *error*, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan fungsional.

5.5.2 Pengujian Perangkat Lunak pada Hosting/Domain

Pengujian perangkat lunak pada hosting/domain dilakukan setelah aplikasi berhasil di-*deploy* ke *server hosting* dan terhubung dengan *domain* agar dapat diakses publik. Tujuan dari pengujian ini adalah memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik di lingkungan produksi yang sebenarnya, bukan hanya di *local*. Berikut tabel pengujian perangkat lunak yang telah dilakukan:

Tabel 5. 26 Pengujian Perangkat Lunak pada Hosting/Domain

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
TC-UC01-01	Registrasi Komunitas Berhasil	1) Buka halaman registrasi 2) Isi form dengan data yang valid 3) Klik tombol Daftar	Tipe Akun: Komunitas Name: Aerox Bandung Username: aeroxbandung@gmail.com Email: aeroxbdg@gmail.com Whatsapp: 08123456789 Password: aeroxbandung123	Menampilkan pesan sukses dan redirect ke halaman login	Menampilkan pesan sukses dan redirect ke halaman login	PASS
TC-UC01-02	Registrasi dengan Email Sudah Terdaftar	1) Buka halaman registrasi 2) Isi form dengan email yang sudah terdaftar 3) Klik tombol Daftar	Email: aeroxbdg@gmail.com	Menampilkan pesan error "Email sudah terdaftar"	Menampilkan pesan error "Email sudah terdaftar"	PASS
TC-UC02-01	Pengajuan Proposal Berhasil	1) Buka halaman pengajuan proposal 2) Isi form dengan data yang lengkap 3) Klik tombol Ajukan Proposal	Nama Sponsor: Yamaha Nama Komunitas: Aerox Bandung Nama Acara: Merdeka Ride Tanggal Acara: 17-08-2025 Feedback: Merchandise	Menampilkan notifikasi sukses dan redirect ke halaman daftar proposal	Menampilkan notifikasi sukses dan redirect ke halaman daftar proposal	PASS

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
TC-UC02-02	Pengajuan Proposal Tanpa Nama Sponsor	1) Buka halaman pengajuan proposal 2) Isi form dengan data yang lengkap 3) Klik tombol Ajukan Proposal	Nama Sponsor: (Kosong)	Menampilkan pesan error "Nama sponsor wajib diisi"	Menampilkan pesan error "Nama sponsor wajib diisi"	PASS
TC-UC03-01	Melihat Daftar Proposal	1) Buka halaman daftar proposal	-	Menampilkan daftar proposal yang diajukan oleh user	Menampilkan daftar proposal yang diajukan oleh user	PASS
TC-UC03-02	Melihat Detail Proposal	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik Preview pada salah satu proposal	-	Menampilkan detail lengkap proposal yang dipilih	Menampilkan detail lengkap proposal yang dipilih	PASS
TC-UC04-01	Mengubah Data Proposal	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik tombol Edit pada proposal yang diinginkan 3) Ubah data yang diperlukan 4) Klik tombol Perbarui Proposal	Nama Acara: "Event Merdeka (Revisi)" Tanggal Acara: 18-08-2025	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil diperbarui"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil diperbarui"	PASS
TC-UC04-02	Mengubah Proposal yang Sudah Disetujui	1) Buka halaman daftar proposal 2) Cari proposal dengan status Disetujui	Status: Disetujui	Tombol Edit tidak tersedia atau dinonaktifkan	Tombol Edit tidak tersedia atau dinonaktifkan	PASS
TC-UC05-01	Menghapus Proposal	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik tombol Hapus pada proposal yang diinginkan 3) Klik "Ya" pada konfirmasi	-	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil dihapus"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil dihapus"	PASS
TC-UC05-02	Batal Hapus Proposal	1) Klik tombol Hapus 2) Klik "Tidak" pada konfirmasi	-	Kembali ke halaman daftar proposal tanpa menghapus data	Kembali ke halaman daftar proposal tanpa menghapus data	PASS
TC-UC06-01	Melihat Status Proposal	1) Buka halaman daftar proposal	Status: Menunggu/Disetujui/Ditolak	Menampilkan status proposal dengan warna yang sesuai (kuning/hijau/merah)	Menampilkan status proposal dengan warna yang sesuai (kuning/hijau/merah)	PASS
TC-UC06-02	Melihat Detail Status Ditolak	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik pada proposal yang ditolak	Alasan Penolakan: "Dokumen tidak lengkap"	Menampilkan detail alasan penolakan	Menampilkan detail alasan penolakan	PASS

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
TC-UC07-01	Mengubah Foto Profil Komunitas	1) Buka halaman profil komunitas 2) Klik ubah profil 3) Klik tombol Ganti Foto 4) Pilih file gambar yang valid 4) Klik Perbarui Profil	File: profile.jpg (ukuran < 2MB)	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	PASS
TC-UC07-02	Mengubah Password Komunitas	1) Buka halaman profil komunitas 2) Klik ubah profil 3) Klik password baru 4) Klik Perbarui Profil	Password Baru: NewPassword123! Konfirmasi: NewPassword123!	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	PASS
TC-UC08-02	Registrasi Sponsor Berhasil	1) Buka halaman registrasi 2) Isi form dengan data yang valid 3) Klik tombol Daftar	Tipe Akun: Company Name: Yamaha Indonesia Username: yamahaindonesia Email: yamaha@gmail.com Whatsapp: 08127654321 Password: yamaha123	Menampilkan pesan sukses dan redirect ke halaman login	Menampilkan pesan sukses dan redirect ke halaman login	PASS
TC-UC08-02	Registrasi dengan Email Sudah Terdaftar	1) Buka halaman registrasi 2) Isi form dengan email yang sudah terdaftar 3) Klik tombol Daftar	Email: yamaha@gmail.com	Menampilkan pesan error "Email sudah terdaftar"	Menampilkan pesan error "Email sudah terdaftar"	PASS
TC-UC09-01	Melihat Daftar Proposal Masuk	1) Buka halaman dashboard sponsor/company	-	Menampilkan daftar proposal yang masuk	Menampilkan daftar proposal yang masuk	PASS
TC-UC09-02	Filter Proposal Berdasarkan Status	1) Buka halaman daftar proposal 2) Pilih filter "Menunggu"	Status: Menunggu	Hanya menampilkan proposal dengan status menunggu	Hanya menampilkan proposal dengan status menunggu	PASS
TC-UC10-01	Menolak Proposal	1) Buka daftar proposal 2) Klik tombol Tolak pada proposal yang diinginkan 3) Isi feedback penolakan 4) Klik Ya	Feedback: Anggaran tidak sesuai	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil ditolak dengan feedback"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil ditolak dengan feedback"	PASS
TC-UC10-02	Menolak Proposal Tanpa Alasan	1) Buka daftar proposal 2) Klik tombol Tolak 3) Kosongkan feedback penolakan 4) Klik Ya	Feedback: (kosong)	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil ditolak"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil ditolak"	PASS
TC-UC11-01	Menyetujui Proposal	1) Buka halaman daftar proposal 2) Klik tombol Setuju pada	Feedback: (kosong)	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil"	PASS

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
		proposal yang diinginkan 3) Klik "Ya, Setujui"		disetujui"	disetujui"	
TC-UC11-02	Menyetujui Proposal dengan Catatan	1) Klik tombol Setuju 2) Isi field feedback 3) Klik "Ya, Setujui"	Feedback: "Disetujui dengan revisi jadwal"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil disetujui dengan feedback"	Menampilkan notifikasi "Proposal berhasil disetujui dengan feedback"	PASS
TC-UC12-01	Mengubah Foto Profil Sponsor	1) Buka halaman profil sponsor/company 2) Klik ubah profil 3) Klik tombol Ganti Foto 4) Pilih file gambar yang valid 4) Klik Perbarui Profil	File: sponsor_logo.jpg (ukuran < 2MB, format JPG)	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	PASS
TC-UC12-02	Mengubah Password Sponsor	1) Buka halaman profil sponsor/company 2) Klik ubah profil 3) Klik password baru 4) Klik Perbarui Profil	Password Baru: NewPass456! Konfirmasi: NewPass456!	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	Menampilkan notifikasi "Profil berhasil diubah"	PASS
TC-UC13-01	Menambahkan Sponsorship Baru	1) Buka halaman sponsorship 2) Klik tombol Buat Sponsorship Baru 3) Isi form dengan data yang valid 4) Klik tombol Buat Sponsorship Baru	Judul: Yamaha Indonesia Deskripsi: Yamaha Indonesia membuka peluang kerjasama melalui Sponsorship...	Menampilkan notifikasi sukses dan redirect ke halaman daftar sponsorship	Menampilkan notifikasi sukses dan redirect ke halaman daftar sponsorship	PASS
TC-UC13-02	Menambahkan Sponsorship Tanpa Judul	1) Buka halaman sponsorship 2) Klik tombol Buat Sponsorship Baru 3) Kosongkan field judul 4) Klik tombol Buat Sponsorship Baru	Judul: (Kosong)	Menampilkan pesan error "Judul wajib diisi"	Menampilkan pesan error "Judul wajib diisi"	PASS
TC-UC14-01	Mengubah Data Sponsorship	1) Buka halaman daftar sponsorship 2) Klik tombol Edit pada sponsorship yang diinginkan 3) Ubah data yang diperlukan 4) Klik tombol Perbarui Sponsorship	Judul: "Yamaha Jabar (Revisi)"	Menampilkan notifikasi "Sponsorship berhasil diperbarui"	Menampilkan notifikasi "Sponsorship berhasil diperbarui"	PASS

Kode Test Case	Nama Test Case	Test Step	Test Data	Expect Result	Actual Result	Pass / Fail
TC-UC15-01	Melihat Daftar Sponsorship	1) Buka halaman daftar sponsorship	-	Menampilkan daftar sponsorship yang tersedia	Menampilkan daftar sponsorship yang tersedia	PASS
TC-UC15-02	Melihat Detail Sponsorship	1) Buka halaman daftar sponsorship 2) Klik tombol Preview pada salah satu sponsorship	-	Menampilkan informasi detail sponsorship	Menampilkan informasi detail sponsorship	PASS
TC-UC16-01	Menghapus Sponsorship	1) Buka halaman daftar sponsorship 2) Klik tombol Hapus pada sponsorship yang diinginkan 3) Klik "Ya" pada konfirmasi	-	Menampilkan notifikasi "Sponsorship berhasil dihapus"	Menampilkan notifikasi "Sponsorship berhasil dihapus"	PASS

Kesimpulan Pengujian:

Website dapat diakses dengan baik melalui *domain hosting*. Fitur-fitur yang diuji pada lingkungan *hosting* juga berjalan normal, sehingga dapat dipastikan bahwa aplikasi dapat digunakan secara online tanpa kendala berarti.

5.5.3 Pengujian Perangkat Lunak pada User

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan bersama beberapa komunitas sepeda motor dan sponsor, dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Secara umum, pengguna merasa aplikasi ini sudah membantu mempermudah proses pengajuan proposal *sponsorship*. Beberapa masukan yang diberikan terkait perbaikan tampilan antarmuka, dan pengembangan menjadi sistem *e-commerce sponsorship*. Dengan demikian, aplikasi sudah layak digunakan namun masih memerlukan pengembangan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pengguna.

BAB 6 KESIMPULAN

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi, serta pengujian aplikasi web *sponsorship* komunitas sepeda motor menggunakan *framework* Laravel dan Tailwind, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi web *sponsorship* komunitas sepeda motor berhasil dibangun menggunakan Laravel dan Tailwind sesuai kebutuhan pengguna, dengan fitur utama pengajuan proposal *sponsorship* dan pengelolaan data, serta terbukti berjalan baik melalui pengujian black box dan hosting.
2. Dengan adanya aplikasi ini, proses pengajuan *sponsorship* menjadi lebih mudah, transparan, dan mampu mempertemukan komunitas sepeda motor dengan sponsor sehingga mendukung terciptanya kerja sama yang saling menguntungkan.

6.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan, yaitu:

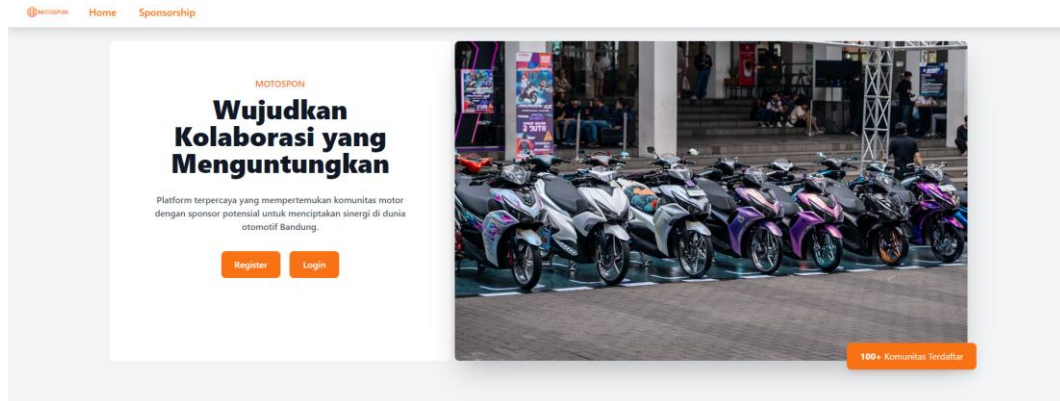
1. Membuat aplikasi dapat dikembangkan menjadi sistem monetasi atau langganan, karena dengan adanya model berlangganan, aplikasi dapat memiliki sumber pendanaan berkelanjutan untuk pemeliharaan dan pengembangan fitur. Misalnya, komunitas dapat mengakses fitur premium seperti rekomendasi otomatis, sementara sponsor dapat memperoleh paket eksklusif untuk menampilkan brand mereka di halaman utama aplikasi.
2. Menambahkan variasi elemen visual dan desain background template proposal agar lebih lebih menarik, karena tampilan proposal yang menarik dapat meningkatkan daya tarik sponsor untuk mempertimbangkan kerja sama. Sebagai contoh, komunitas bisa memilih *template* dengan desain *modern* atau sesuai dengan tema acara, sehingga proposal terlihat lebih menarik sehingga memiliki daya tarik di mata sponsor.

DAFTAR PUSTAKA

- [SAL17] A. N. Salma, “PENGARUH SPONSORSHIP DALAM MENINGKATKAN BRAND AWARENESS (Studi pada Sponsorship Garuda Indonesia Terhadap Liverpool FC sebagai Global Official Airline Partner),” vol. 2, no. 1, hal. 1–26, 2017.
- [SIN24] F. Sinlae, I. Maulana, F. Setiyansyah, dan M. Ihsan, “Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL,” *J. Siber Multi Disiplin*, vol. 2, no. 2, hal. 68–82, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- [SAK19] H. Md Sakib, “Md Sakib Hossain WEB APPLICATION DEVELOPMENT WITH LARAVEL FRAMEWORK,” 2019.
- [KOD24] N. Kodali, “Tailwind CSS Integration in Angular : A Technical Overview,” no. October, 2024, doi: 10.15680/IJIRSET.2024.1309092.
- [PRE23] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak - Buku 1, Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Penerbit Andi, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=j4QD0AEACAAJ>
- [WAH21] N. Wahyuningtyas dan I. F. Ridwan, “Aplikasi Event-In Solusi Pengajuan Sponsorhsip Berbasis Mobile,” *Konf. Nas. Ilmu Komput.*, hal. 373–376, 2021.
- [SAR17] D. Sartika, M. Irzal, dan F. H. Indiyah, “Sistem Unggah Proposal Kegiatan Dan Pendataan,” 2017.
- [ARD20] A. Ardani, D. Rusdianto, dan Soebroto, “Pengembangan Sistem Pencarian Sponsorship dan Partnership Berbasis Web,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 10, hal. 9910–9919, 2020.
- [ILH21] Ilham Fatahillah Ridwan, “Sponsorship Pada Telkom Surabaya Selatan,” 2021.

LAMPIRAN

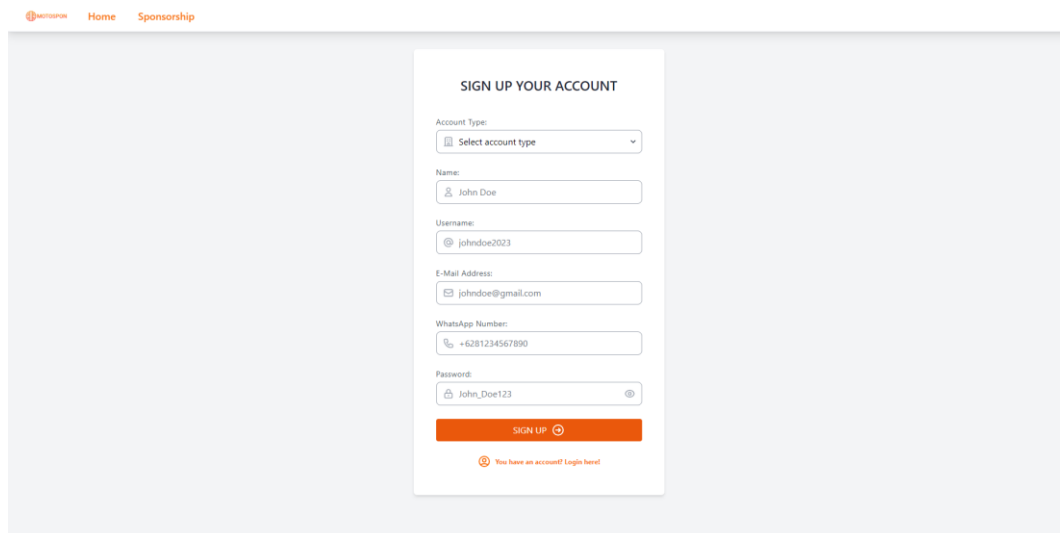
USER GUIDE PENGGUNA KOMUNITAS



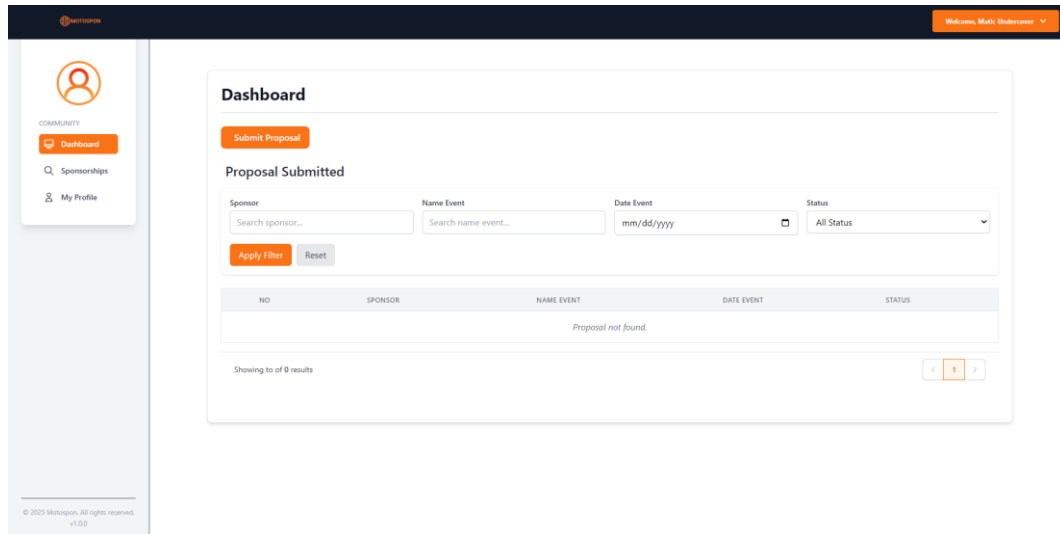
Mengapa Memilih Motospon?



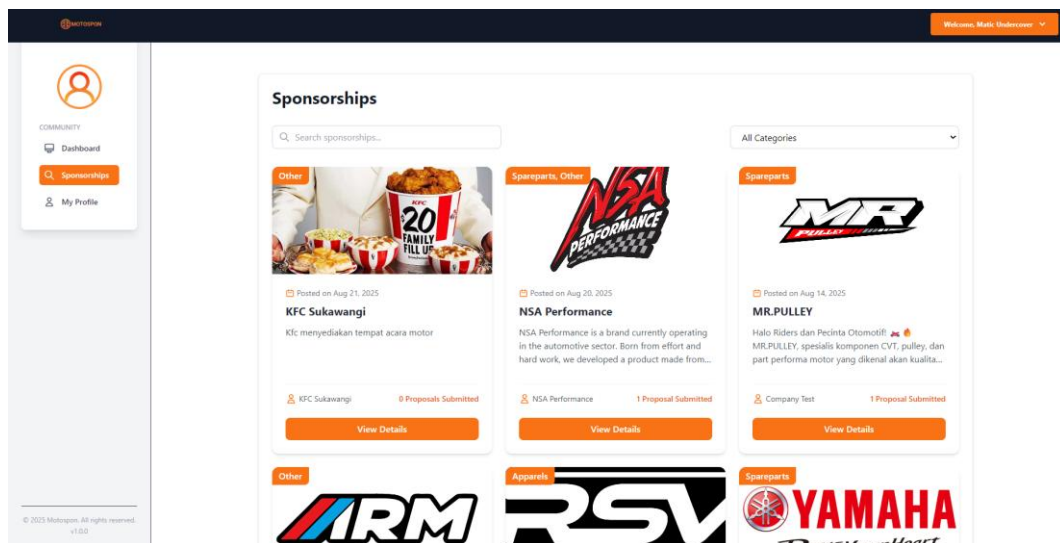
1. Tampilan halaman home saat pengguna mengakses web aplikasi pertama kali.
2. Apabila pengguna telah memiliki akun bisa langsung masuk dengan menekan tombol **Login**, apabila pengguna belum memiliki akun bisa registrasi terlebih dahulu dengan menekan tombol **Register**.



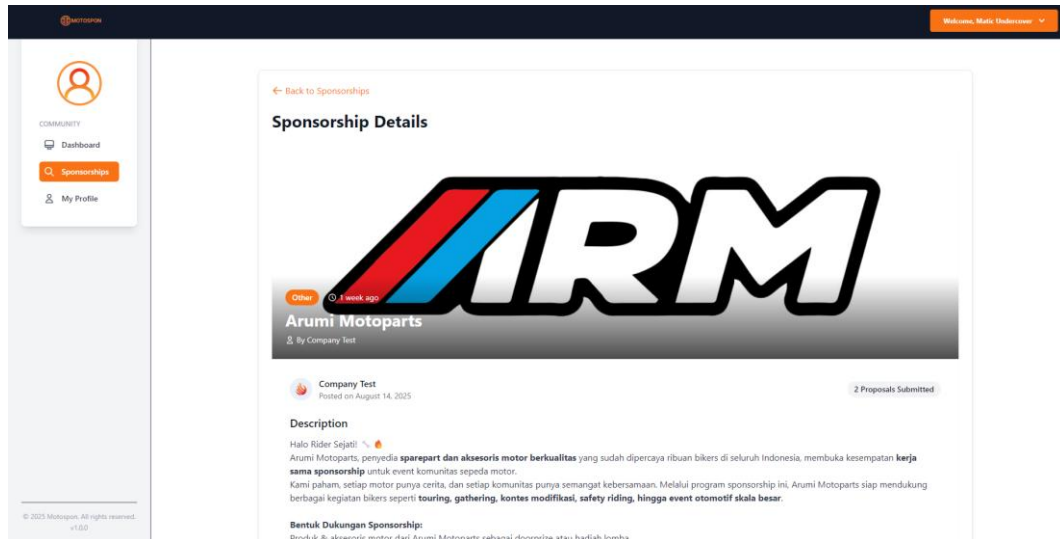
3. Pada halaman register, pengguna wajib memasukkan **Account Type (Community)**, **Name**, **Username**, **E-Mail Address**, **Whatsapp Number** dan **Password**.
4. Setelah register berhasil, pengguna sudah bisa masuk dengan memasukkan **E-Mail** dan **Password**, lalu tekan tombol **Login**.



5. Tampilan Dashboard ketika pengguna telah login.
6. Kemudian pengguna bisa mengajukan proposal dengan menekan tombol **Submit Proposal** atau bisa melalui pencarian sponsorship dengan menekan tombol **Sponsorships** pada sidebar.



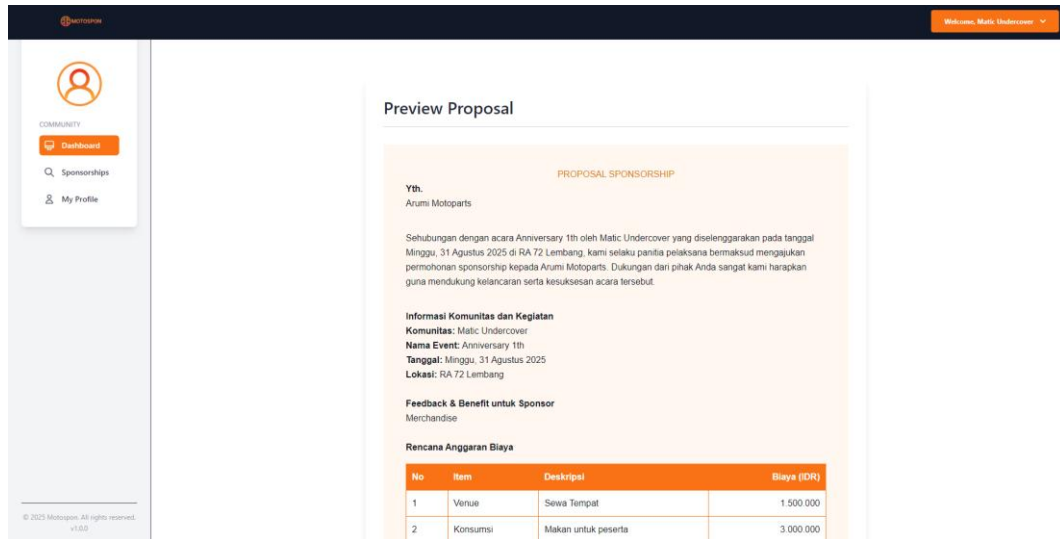
7. Tampilan apabila pengajuan proposal melalui tombol **Sponsorships**, pengguna bisa memilih sponsor yang di inginkan dengan menekan tombol **View Details**.



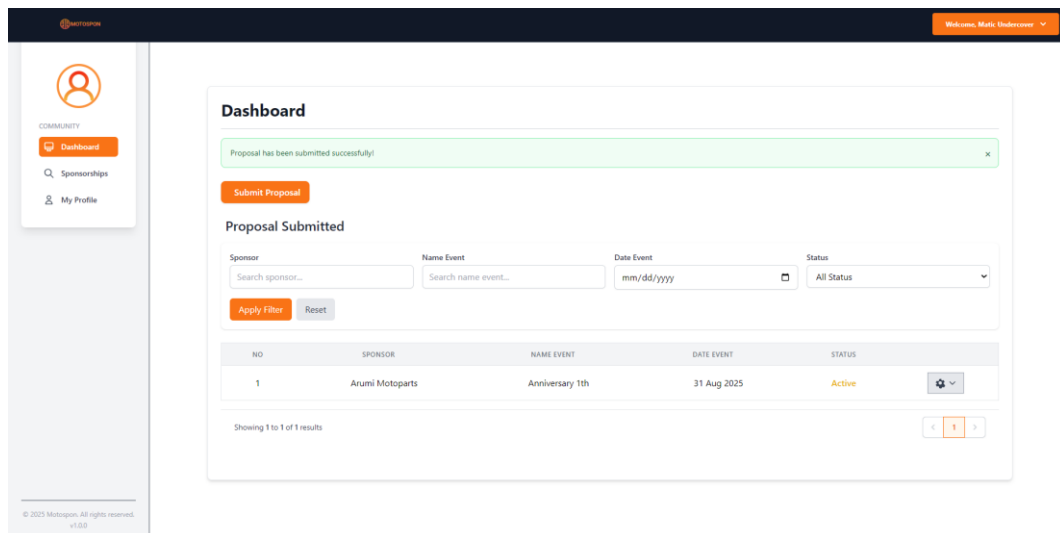
8. Apabila pengguna sudah yakin dengan sponsor yang diinginkan, pengguna bisa menekan tombol **Submit Proposal** untuk mengajukan proposal.

The screenshot shows the 'Submit Proposal' form. It contains several input fields: 'Sponsor' (Arumi Motoparts), 'Category' (Other), 'Event' (Anniversary), 'Name Community' (Pasukan Aetox), 'Name Event' (Summori), 'Location' (Rest Area 72 Lembang), 'Date' (empty), and 'Feedback / Benefit Sponsor' (Logo sponsor akan di tempikan di pamflet). Below these fields is a 'Budget Estimate Plan' table with columns: Item, Description, Estimated Cost, and Action. The table has one row with a red 'x' in the Action column.

9. Pada halaman submit proposal, pengguna wajib memasukkan **Name Community, Name Event, Location, Date, Feedback/Benefit, Budget Estimate Plan** dan **Rundown Event**. Untuk **Event Documentation** tidak wajib apabila belum memiliki dokumentasi acara sebelumnya.
10. Setelah semua teriisi, tekan tombol **Next** untuk melihat hasil preview proposal.

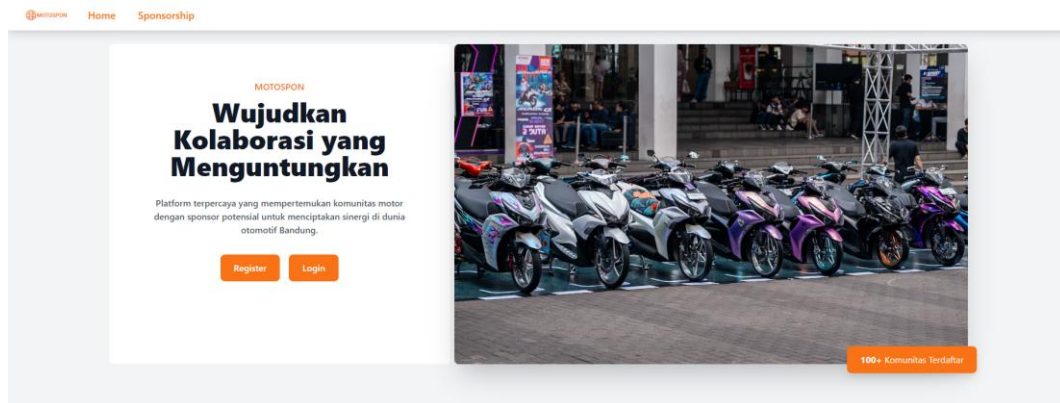


11. Tampilan preview proposal yang telah berhasil, apabila sudah sesuai pengguna bisa menekan tombol **Submit Proposal** untuk mengajukan proposal ke sponsor.



12. Apabila proposal disetujui status akan berubah menjadi **Accepted** dan apabila proposal ditolak status akan berubah menjadi **Rejected**.

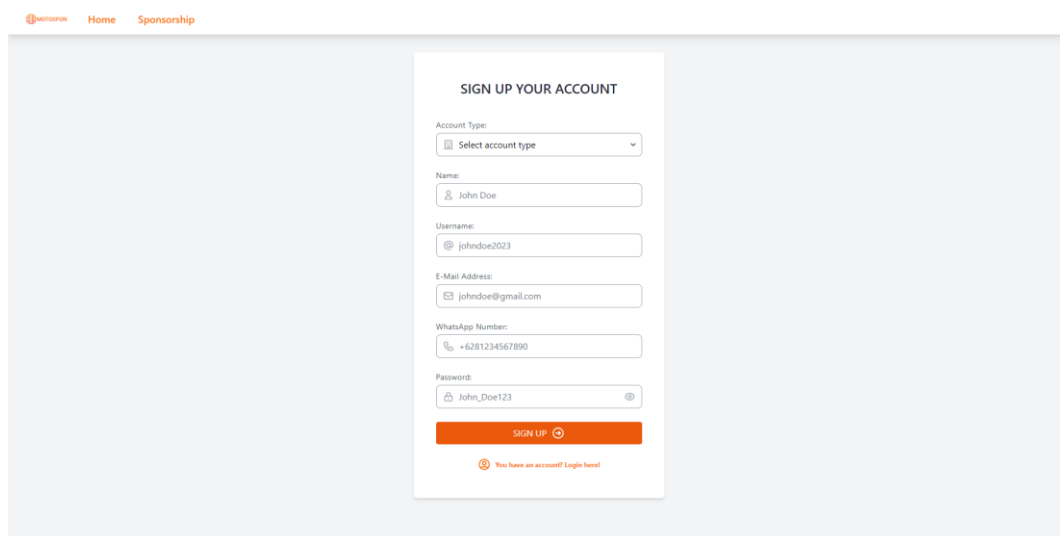
USER GUIDE PENGGUNA SPONSOR



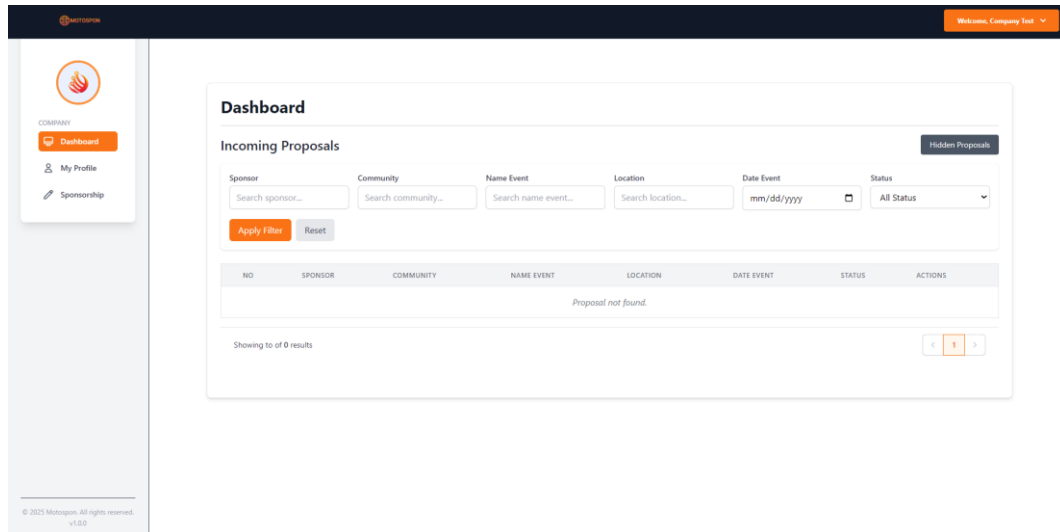
Mengapa Memilih Motospon?



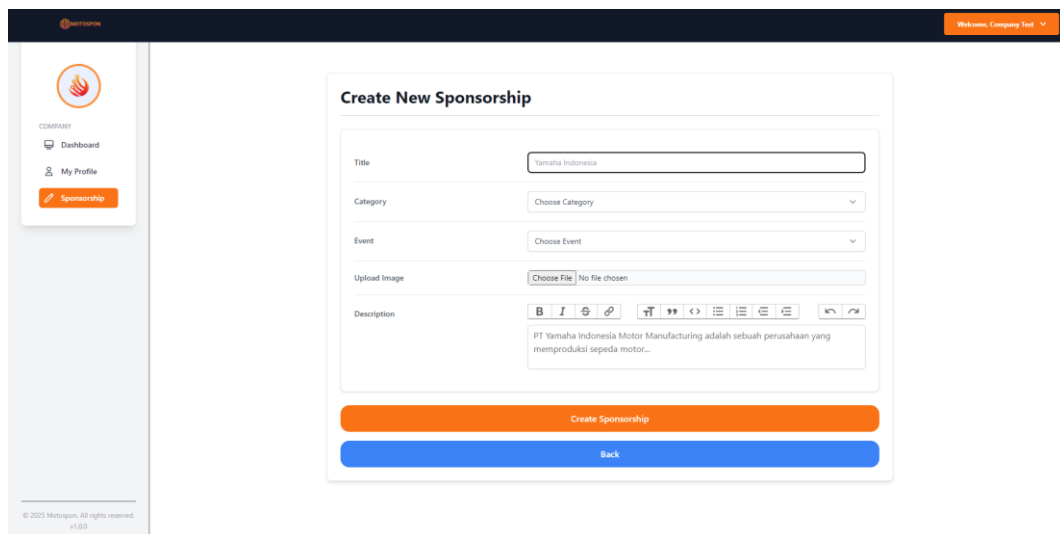
1. Tampilan halaman home saat pengguna mengakses web aplikasi pertama kali.
2. Apabila pengguna telah memiliki akun bisa langsung masuk dengan menekan tombol **Login**, apabila pengguna belum memiliki akun bisa registrasi terlebih dahulu dengan menekan tombol **Register**.



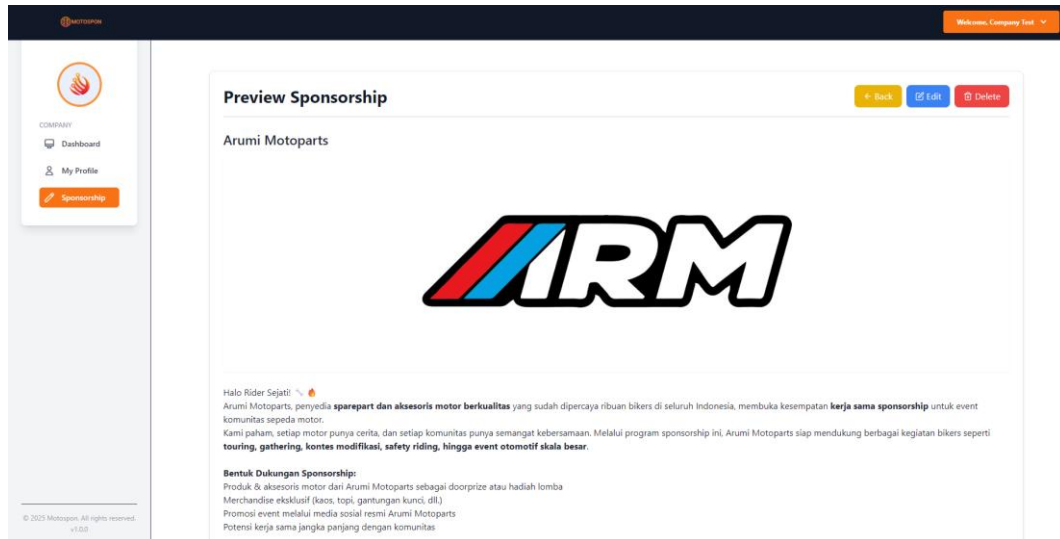
3. Pada halaman register, pengguna wajib memasukkan **Account Type (Company)**, **Name**, **Username**, **E-Mail Address**, **Whatsapp Number** dan **Password**.
4. Setelah register berhasil, pengguna sudah bisa masuk dengan memasukkan **E-Mail** dan **Password**, lalu tekan tombol **Login**.



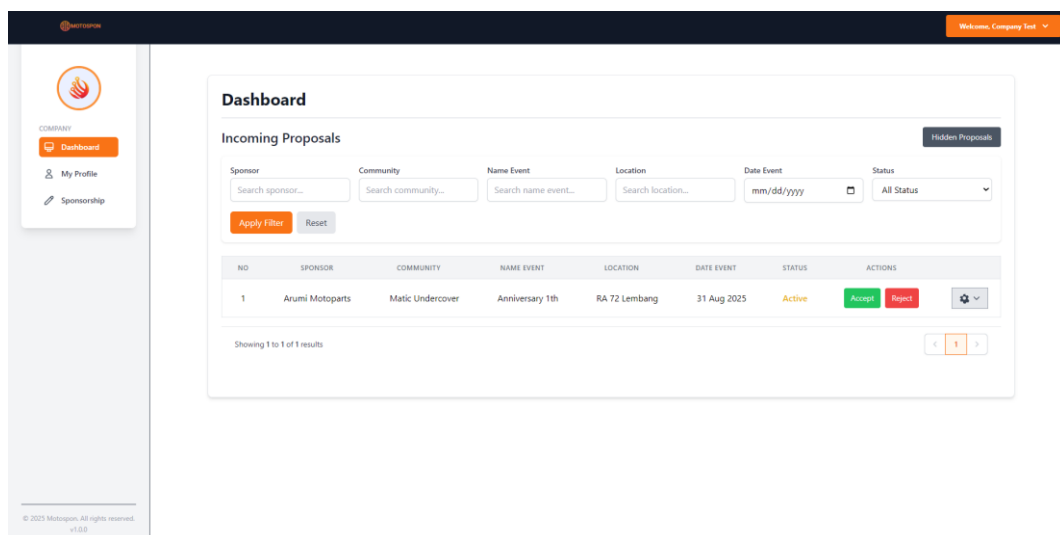
5. Tampilan Dashboard ketika pengguna telah login.
6. Pengguna bisa posting brand atau kegiatan sponsorship dengan menekan tombol **Sponsorship** pada sidebar lalu tekan tombol **+Create New Sponsorship** untuk membuat postingan baru.



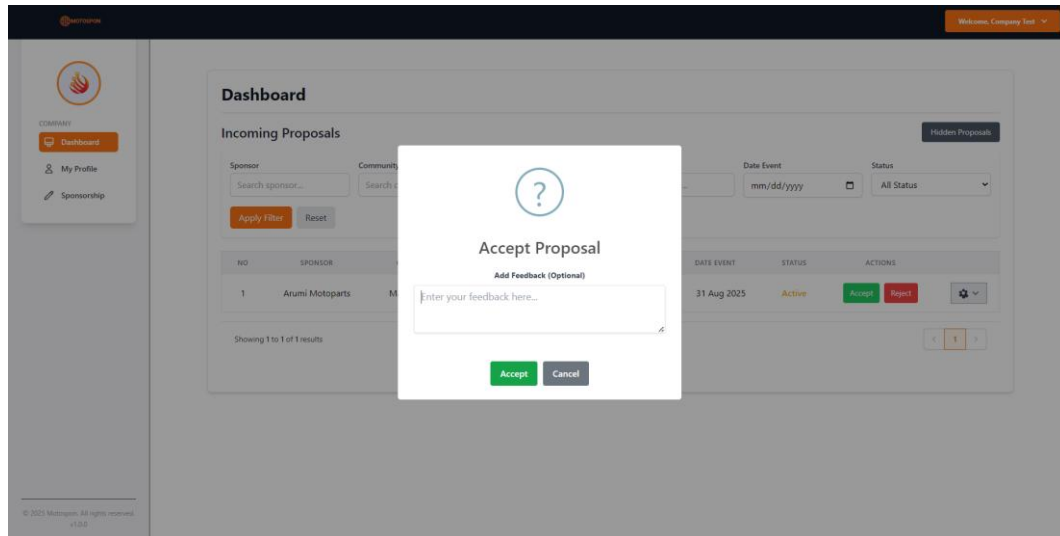
7. Pengguna memasukkan **Title**, **Category**, **Event**, **Upload Image (Logo Brand)** dan **Description**, kemudian tekan tombol **Create Sponsorship**.
8. Untuk melihat hasil posting sponsorship, pada halaman sponsorship tekan dropdown pada icon gerigi kemudian tekan tombol **Preview**.



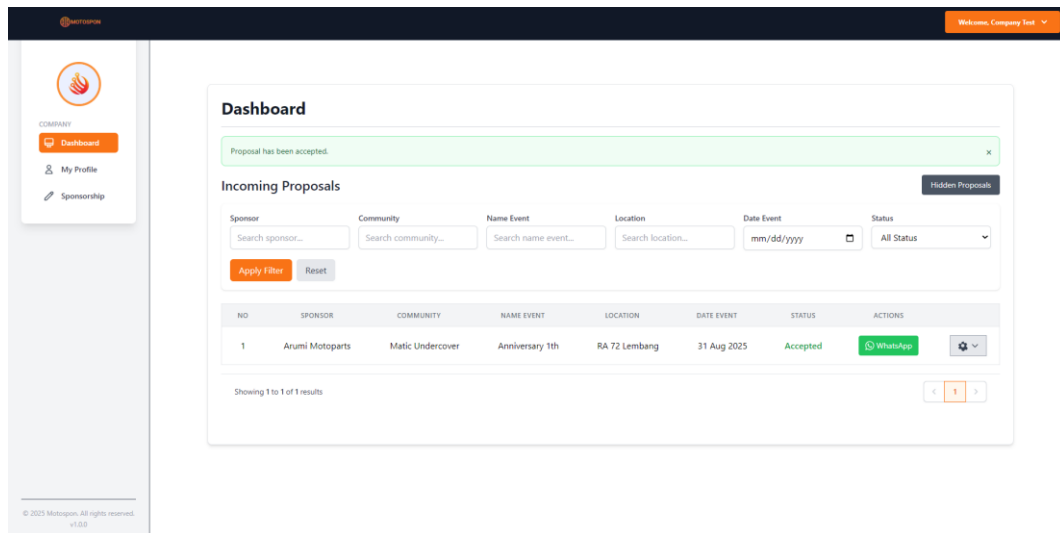
9. Tampilan preview sponsorship yang sudah dibuat oleh pengguna.
10. Untuk melihat proposal yang masuk, pengguna menekan tombol **Dashboard** pada sidebar.



11. Apabila pengguna ingin melihat proposal yang masuk tekan dropdown icon gerigi kemudian tekan tombol **Preview**.
12. Apabila pengguna ingin menyetujui proposal tekan tombol **Accept** dan apabila pengguna ingin menolak proposal tekan tombol **Reject**.



13. Contoh tampilan apabila menyetujui proposal, pengguna bisa memasukkan feedback (opsional).



14. Tampilan apabila proposal telah disetujui, pengguna bisa menghubungi komunitas melalui Whatsapp untuk lebih lanjut.

BERITA ACARA KUESIONER

Berita acara ini disusun sebagai bukti hasil kuesioner yang telah dilakukan kepada komunitas sepeda motor dan sponsor dalam rangka pengumpulan data kebutuhan aplikasi web *sponsorship* komunitas sepeda motor. Berita acara ini hanya melampirkan screenshot hasil jawaban kuesioner sebagai bukti, tanpa menyertakan analisis atau kesimpulan.

Nama Perusahaan / Brand	Username Instagram	Jabatan Pengisi Form	Apakah perusahaan Anda pernah menerima proposal sponsorship dari komunitas sepeda motor?	Bagaimana komunitas biasanya menghubungi Anda?	Apa kendala yang sering Anda temui saat menerima proposal sponsorship dari komunitas?	Seberapa tertarik Anda jika ada platform khusus yang menyajikan dan menampilkan proposal komunitas secara lebih rapi dan lengkap?	Fitur apa yang menurut Anda penting dalam aplikasi seperti ini?	Saran atau harapan Anda jika ada platform khusus seperti ini atau menampilkan proposal dari komunitas?
RABBIT AND WHEELS	@rabbtandwheels	Manager Operasional	Ya	Lewat DM media sosial	Tidak sesuai dengan target brand		5 Rwyat kerja sama komunitas, Feedback / benefit sponsor	Dokumentasi event event sebelumnya
RC Motogarage	@rc_motogarage	Head of Marketing	Ya	Lewat DM media sosial, via whatsapp	Tidak ada struktur atau format standar, Tidak sesuai dengan target brand		3 Preview proposal langsung, Feedback / benefit sponsor	Ui dan UXnya diharapkan mudah dan menarik
Garasi Oz	garasi.oz	Owner	Ya	Lewat DM media sosial	Cukup baik		5 Rwyat kerja sama komunitas	Sudah cukup baik
Bullaes	bullaes	sales	Ya	Tidak ada saluran khusus	Tidak mencantumkan feedback untuk sponsor		5 Feedback / benefit sponsor	tidak ada
Yamaha Surya Putra Motor	@Suryaputramotor	Admin Promosi (Marketing Support)	Ya	Proposal cetak langsung ke kantor	Tidak sesuai dengan target brand, Tidak mencantumkan feedback untuk sponsor		4 Filter kategori komunitas atau acara, Preview proposal langsung, Rwyat kerja sama komunitas, Feedback / benefit sponsor	Saran : Cantumkan dengan jelas maksud dan tujuan proposal tersebut dan struktur kepanitiaan nya dan list hal penting lainnya Harapan : semoga membantu untuk kedua belah pihak untuk bekerja sama dalam setiap acaranya dan pihak komunitas membantu atau menghasilkan feedback untuk penarahan yang tidak memberi support/Sponsor dalam agendanya.
EXE ART	exe_art	ReD	Ya	WHATSAPP KHUSUS KOMUNITAS	Struktur proposal tidak rapi & inti yang disampaikan untuk sponsor tidak jelas		4 Feedback / benefit sponsor	proposal pada halaman sponsorship dibuat lebih rinci, terbuka dan jelas
Docuworks	docuworksofficial	Marketing	Ya	Lewat DM media sosial, WhatsApp	kerapuhan proposal dan format proposal		5 Filter kategori komunitas atau acara, Preview proposal langsung, Rwyat kerja sama komunitas, Feedback / benefit sponsor	mudah di akses, bisa memfilter kategori komunitas, wilayah komunitas, jenis acara, terdapat feedback/benefit jelas.
Soluzione 69	Soluzion69	Owner	Ya	Lewat DM media sosial, Proposal cetak langsung ke kantor	Proposal tidak jelas, Tidak ada struktur atau format standar, Tidak sesuai dengan target brand, Tidak mengarti cara membuat proposal yang benar dan banyak yg spt memuli idegip atau spt surat pengajuan sumbangan RT RW		3 Filter kategori komunitas atau acara, Preview proposal langsung, Rwyat kerja sama komunitas, Feedback / benefit sponsor	Bisa memfilter proposal yg baik dan benar termasuk arah tujuan kegiatannya
Maxxis	Novideniasari7	Marketing	Ya	Lewat DM media sosial	Tidak ada nomor telepon		5 Filter kategori komunitas atau acara, Preview proposal langsung, Rwyat kerja sama komunitas, Feedback / benefit sponsor	Dapat mempermudah dan memperjelas detail acara serta benefit.
NSA Performance	nsaperformance	KOL Specialist	Ya	Lewat DM media sosial	Proposal tidak jelas		4 Filter kategori komunitas atau acara, Preview proposal langsung, Rwyat kerja sama komunitas, Feedback / benefit sponsor	Saran : fitur verified akun komunitas agar tidak terjadi adanya proposal komunitas/event fests
PT Sentra Media Pratama (Serie Sticker)	sentramedia..	Admin	Ya	via WhatsApp admin	Proposal tidak jelas, ada proposal yang kurang rinci, seperti rincian biaya, anggaran untuk sponsor serta tidak ada jumlah target peserta dan tidak adanya MOU atau perjanjian kerjasama yang tercantum dalam proposal		5 Preview proposal langsung, Rwyat kerja sama komunitas	Saran : fitur herson saya jika ada platform khusus menyelesaikan/mengajukan proposal dari komunitas yaitu proposal yang terseksi adalah proposal yang sudah lengkap rincian dari pendahulan sampai penutup disertai rincian dana dan MOU serta memiliki penempatan yang menarik dan mudah diakses & diunduh jika pengeuan menggunakan website/aplika.
Yamaha Indonesia	Maxiyamahaindonesia	Branding and Promotion	Ya	Lewat DM media sosial, Email	Tidak ada struktur atau format standar		4 Filter kategori komunitas atau acara, Preview proposal langsung, Rwyat kerja sama komunitas	Berikan ekspetasi sesuai brief client, tanyakan format proposal yang diminta, dan detail
Groza Indonesia	groza indonesia	Social Media Specialist	Ya	Lewat DM media sosial, Email, Proposal cetak langsung ke kantor	Tidak mencantumkan feedback untuk sponsor		4 Filter kategori komunitas atau acara, Preview proposal langsung, Rwyat kerja sama komunitas, Feedback / benefit sponsor	-
Spectro Racing	Spectro.racingparts	KOL Specialist	Ya	Lewat DM media sosial	Tidak sesuai dengan target brand, Tidak mencantumkan feedback untuk sponsor		5 Feedback / benefit sponsor	feedback dan benefit untuk sponsor yang lebih detail

Hasil Kuesioner Identifikasi Masalah Sponsor

Nama Komunitas	Username Instagram	Kota Domisili	Apakah komunitas Anda pernah mengadakan acara yang membutuhkan sponsor?	Bagaimana cara komunitas Anda mencari sponsor?	Apakah Anda membuat proposal secara tertulis saat mengajukan sponsorship?	Apa kesulitan utama dalam proses pengajuan sponsorship?	Apakah Anda merasa perlu adanya platform digital untuk mengelola sponsorship komunitas?	Saran atau harapan Anda terhadap aplikasi sponsorship komunitas sepeda motor?
Aerox Pelan Reborn	imannhmmidd_	Bandung	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Ya, selalu	Tidak tahu harus menghubungi siapa (tidak ada contact person), Proposal tidak mendapat respons	4 komunitas, agar komunikasi bisa berjalan dengan baik	mempermudah koneksi antara sponsor dan komunitas, agar komunikasi bisa berjalan dengan baik
Ride fun bandung	Ridefunbdg_	Bandung	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Ya, selalu	Proposal tidak mendapat respons, Tidak tahu format proposal yang benar	5	semoga kedepannya bisa lebih saling support dalam acara apapun dan dimatikan
Aerox Riders Bandung	@Aeroxridersbandung	Bandung	Ya	Datang langsung ke kantor sponsor	Ya, selalu	Proposal tidak mendapat respons	4	Semoga bisa membantu untuk mencari support acara dan merencanakan disetiap agenda rutin nya
Aerox Cimahi	aerox_cimahi	Cimahi	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Ya, selalu	Tidak tahu harus menghubungi siapa (tidak ada contact person)	5	Harapan kedepannya untuk lebih dipermudah lagi menghubungi pihak sponsorship karena adanya sponsor acara yang kita adakan akan lebih meriah tentunya
Revebelis	@Revebelis	Bandung	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Ya, selalu	Proposal tidak mendapat respons	4	Dapat membantu kesulitan dari para komunitas ketika akan mereach out sponsor
the crow	tcrow_bdg	bandung	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Terkadang	Sulit menyusun proposal	1	tidak ribet diperudahlah
Maxi journey	Maxijourney	Bandung	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Ya, selalu	Tidak tahu format proposal yang benar	5	Agar komunitas motor tidak kebingungan saat mencari bantuan sponsor jika ada aplikasi maka akan sangat mudah untuk mencari sponsor
Matic Squad Indonesia	maticsquad.id	Jakarta	Ya	Kontak langsung dengan PIC sponsor yg sdh kami kenal	Ya, selalu	Tdk ada kesulitan kecuali bila ada masalah budget sponsor yg bkn ada alokasinya	3	Boleh saja selama navigasinya mudah digunakan
Aerox Priangan Barat	@aerxprianganbarat	Kab. Bandung Barat	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Terkadang	Tidak tahu harus menghubungi siapa (tidak ada contact person)	5	Harapan untuk kedepannya dalam pengajuan sponsorship lebih di permudah
Aerox Priangan barat	Aerox Priangan barat	Bandung barat	Ya	Mengirim email proposal	Ya, selalu	Proposal tidak mendapat respons	5	Tidak ada saran
Aerox rider Bandung	aeroxriderbandung_official	Bandung kota	Ya	Datang langsung ke kantor sponsor	Ya, selalu	Tidak tahu harus menghubungi siapa (tidak ada contact person),	1	Smdgaaa setiap pengajuan mau dengan tertulis atau aplikasi bisa slalu mudah
Ridefun bandung	Ridefunbdg_	Bandung	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Ya, selalu	Tidak tahu harus menghubungi siapa (tidak ada contact person), Proposal tidak mendapat respons	5	Menurut saya ini suatu toolbox yang sangat baik dimana memang selama ini belum ada wadah untuk kita sebagai komunitas juga untuk brand yang lebih Revebel juga dapat di akses oleh semua terima kasih sukses selalu brother
BANDUNG NMAX COMMUNITY	bandungnmaxcommunity_	Bandung	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Ya, selalu	Proposal tidak mendapat respons	5	Dengan adanya aplikasi sponsorship khususnya untuk komunitas motor selain mempermudah juga juga mempersingkat waktu kita dalam target sponsorship yang kita inginkan
aerox subang	_jkl08	subang	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Terkadang	Proposal tidak mendapat respons	3	mendukung para anak motor
Indonesia Leri Club Bandung	anggienuarie	Bandung	Ya	Mengirim email proposal	Ya, selalu	Proposal tidak mendapat respons	5	Memudahkan mendapatkan akses kepada tiap sponsor, bisa sharing antar PIC Sponsor, dan memudahkan meremukan tujuan dan maksud yang sama antara para komunitas dan sponsor yang ada
1circle	1.circle_	Jakarta	Ya	Mengirim email proposal	Ya, selalu	Proposal tidak mendapat respons	4	Quick Respon melalui notif email
Vario Clever	Vclever	cimahi	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.), Mengirim email proposal, Datang langsung ke kantor sponsor	Terkadang	Proposal tidak mendapat respons	3	-
Pasukan Aerox	Pasukanaerox.id	Bandung, Jawa Barat	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Terkadang	Sulit menyusun proposal	5	Perbagus untuk tampilan proposalnya
Aerox Delivery Bandung	aeroxdeliverybdg	Kota Bandung	Ya	Menghubungi via media sosial (Instagram, Facebook, dll.)	Terkadang	Sulit menyusun proposal	5	semoga kedepannya ada aplikasi sponsorship untuk komunitas sepeda motor

Hasil Kuesioner Identifikasi Masalah Komunitas Sepeda Motor

**BERITA ACARA PENGUJIAN
APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR
KEPADA PIHAK KOMUNITAS**

Telah dilaksanakan pengujian aplikasi kepada pihak komunitas yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir Strata Satu (S1). Dengan ini menandatangani bahwa mahasiswa yang bertindak sebagai dibawah ini:

1. Pengembang
 Nama Lengkap : Mahdi Hidayat Teguhwip
 Perguruan Tinggi : Universitas Pamulang
 Fakultas : Fakultas Teknik
 Jurusan : Teknik Informatika
 NRP : 213040013

2. Pihak Komunitas
 Nama Lengkap (PIC) : Firman, Alam Syah
 Nama Komunitas : Baskom AEDOK
 Whatsapp : 0821 1687 5501
 Instagram Komunitas : BaskomAEDOK.id

3. Tempat Pengujian
 KFC
 Jl. Sukawangi No. 1, Bandung
 15 Agustus 2025

4. Hasil Pengujian

No	Use Case	Deskripsi	Pass	Fail
1	Pengisian Komunitas	Pengguna Komunitas dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, username, email dan password.	✓	
2	Pengisian Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan pengisian proposal ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan sebagainya.	✓	
3	Uraif Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat hasil pengisian proposal yang telah dilakukan.	✓	
4	Uraif Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan pada pengisian proposal yang telah dilakukan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan sebagainya.	✓	
5	Pengisian Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan pengisian proposal yang telah dilakukan.	✓	
6	Uraif Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat status pengisian proposal apakah pengisian tersebut dilakukan atau tidak.	✓	
7	Uraif Profil Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, username dan password.	✓	

5. Feedback Setelah Dilakukan Pengujian

Background kurang menarik
 Tampilan Proposal harus diperbaiki;

Demikian berita acara pengujian aplikasi ini disusun guna melengkapi dokumen pada tugas akhir dengan judul "PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN TAILWIND"

Bandung, 15 Agustus 2025

Ditandatangani:
 Pihak Komunitas


 (Firman, Alam Syah)
 Baskom AEDOK

**BERITA ACARA PENGUJIAN
APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR
KEPADA PIHAK KOMUNITAS**

Telah dilaksanakan pengujian aplikasi kepada pihak komunitas yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir Strata Satu (S1). Dengan ini menandatangani bahwa mahasiswa yang bertindak sebagai dibawah ini:

1. Pengembang
 Nama Lengkap : Mahdi Hidayat Teguhwip
 Perguruan Tinggi : Universitas Pamulang
 Fakultas : Fakultas Teknik
 Jurusan : Teknik Informatika
 NRP : 213040013

2. Pihak Komunitas
 Nama Lengkap (PIC) : Muhammad Al-Farisi
 Nama Komunitas : Vano Clever
 Whatsapp : 085794735066
 Instagram Komunitas : VanoClever

3. Tempat Pengujian
 KFC Sukawangi
 Jl. Sukawangi no.1, Garlong
 15 Agustus 2025

4. Hasil Pengujian

No	Use Case	Deskripsi	Pass	Fail
1	Pengisian Komunitas	Pengguna Komunitas dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, username, email dan password.	✓	
2	Pengisian Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan pengisian proposal ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan sebagainya.	✓	
3	Uraif Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat hasil pengisian proposal yang telah dilakukan.	✓	
4	Uraif Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan pada pengisian proposal yang telah dilakukan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan sebagainya.	✓	
5	Pengisian Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan pengisian proposal yang telah dilakukan.	✓	
6	Uraif Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat status pengisian proposal apakah pengisian tersebut dilakukan atau tidak.	✓	
7	Uraif Profil Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, username dan password.	✓	

5. Feedback Setelah Dilakukan Pengujian

Tambahkan beberapa Elemen yang menarik

Demikian berita acara pengujian aplikasi ini disusun guna melengkapi dokumen pada tugas akhir dengan judul "PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN TAILWIND"

Bandung, 15 Agustus 2025

Ditandatangani:
 Pihak Komunitas


 (Muhammad Al-Farisi)
 VanoClever

BERITA ACARA PENGUJIAN
APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR
KEPADA PIHAK KOMUNITAS

Telah dilaksanakan pengujian aplikasi kepada pihak komunitas yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir Strata Satu (S1). Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

1. **Pengembang**

Nama Lengkap : Mahwi Hidayat Togatorop
Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan
Fakultas : Fakultas Teknik
Jurusan : Teknik Informatika
NRP : 213040015
2. **Pihak Komunitas**

Nama Lengkap (PIC) : Imam Muhammad Dwipa Saputra
Nama Komunitas : Aeroc Pelan Reborn
Whatsapp : 088218001549
Instagram Komunitas : aerocpelanreborn__
3. **Tempat Pengujian**

Tempat : Kota Bandung Arcamanik
Alamat : Jl. Tersusun Pesantren No.40 Rt.03 Rw.11
Tanggal : 17 Agustus 2025

4. Hasil Pengujian

No	Use Case	Deskripsi	Pasa	Fail
1	Register Komunitas	Pengguna Komunitas dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, username, email dan password	√	
2	Pengajuan Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan pengajuan proposal ke dalam sistem dengan memasukkan data yang diperlukan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan selengkapnya	√	
3	Ubah Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat pada pengajuan proposal yang telah dilakukan	√	
4	Ubah Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan pada pengajuan proposal yang telah dilakukan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan selengkapnya	√	
5	Hapus Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan penghapusan pengajuan proposal yang telah dilakukan	√	
6	Lihat Status Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat status pengajuan proposal apakah pengajuan tersebut diteliti atau ditolak	√	
7	Ubah Profil Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, username dan password	√	

5. Feedback Setelah Dilakukan Pengujian

Setelah melakukan pengujian aplikasi Web Sponsorship Komunitas Sepeda Motor berjalan dengan cukup baik. Fitur-fitur utama seperti registrasi, pengajuan proposal, sampai pengelolaan data komunitas bisa dipakai dengan lancar. Tampilan aplikasinya juga simpel, gampang dimengerti, dan informasinya cukup jelas.

Demikian berita acara pengujian aplikasi ini disusun guna melengkapi dokumen pada tugas akhir dengan judul "PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN TAILWIND"

Bandung, 17 Agustus 2025

Disetujui:
Pihak Komunitas



(Aeroc Pelan Reborn)

BERITA ACARA PENGUJIAN
APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR
KEPADA PIHAK KOMUNITAS

Telah dilaksanakan pengujian aplikasi kepada pihak komunitas yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir Strata Satu (S1). Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

1. **Pengembang**

Nama Lengkap : Mahwi Hidayat Togatorop
Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan
Fakultas : Fakultas Teknik
Jurusan : Teknik Informatika
NRP : 213040015
2. **Pihak Komunitas**

Nama Lengkap (PIC) : Dean Prayuda
Nama Komunitas : MAXI JOURNEY
Whatsapp : 089614031327
Instagram Komunitas : @maxijourney__
3. **Tempat Pengujian**

Tempat : Bandung
Alamat : Bandung, Buah Batu no 143
Tanggal : 17-09-2025

4. Hasil Pengujian

No	Use Case	Deskripsi	Pasa	Fail
1	Register Komunitas	Pengguna Komunitas dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, username, email dan password	√	
2	Pengajuan Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan pengajuan proposal ke dalam sistem dengan memasukkan data yang diperlukan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan selengkapnya	√	
3	Ubah Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat pada pengajuan proposal yang telah dilakukan	√	
4	Ubah Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan pada pengajuan proposal yang telah dilakukan seperti nama sponsor, nama komunitas, nama acara, tanggal acara dan selengkapnya	√	
5	Hapus Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan penghapusan pengajuan proposal yang telah dilakukan	√	
6	Lihat Status Proposal Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melihat status pengajuan proposal apakah pengajuan tersebut diteliti atau ditolak	√	
7	Ubah Profil Komunitas	Pengguna Komunitas dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, username dan password	√	

5. Feedback Setelah Dilakukan Pengujian

Lebih mudah dan sangat membantu komunitas untuk mencari sponsor dalam kegiatan komunitas

Demikian berita acara pengujian aplikasi ini disusun guna melengkapi dokumen pada tugas akhir dengan judul "PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN TAILWIND"

Bandung, 17 Agustus 2025

Disetujui:
Pihak Komunitas



(Dean Prayuda)

BERITA ACARA PENGUJIAN
APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR
KEPADA PIHAK SPONSOR

Telah dilaksanakan pengujian aplikasi kepada pihak sponsor yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir Strata Satu (S1). Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Pengembang

Nama Lengkap : Mahwi Hidayat Togatorop
Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan
Fakultas : Fakultas Teknik
Jurusan : Teknik Informatika
NRP : 213040015

2. Pihak Sponsor

Nama Lengkap (PIC) : Muhammad Baptd Kamaludin
Nama Sponsor : NSA Performance
Whatsapp : 0895620020303
Instagram Sponsor : nsaperformance

3. Tempat Pengujian

Tempat : Jakarta
Alamat : Jl. Petoji Barat VI No 4 RT 11/11, Duripulo Jakarta Pusat
Tanggal : 20 Agustus 2025

4. Hasil Pengujian

No	User Case	Deskripsi	Pass	Fail
1	Registrasi Sponsor	Pengguna Sponsor dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, username, email dan password	✓	
2	Uraian Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melihat dari pengujian proposal yang masuk	✓	
3	Tolak Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan penolakan dari pengujian proposal yang masuk	✓	
4	Setuju Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan persetujuan dari pengujian proposal yang masuk	✓	
5	Ubah Profil Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, username dan password	✓	
6	Tamail Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan posting untuk menambahkan sponsorship	✓	
7	Ubah Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan pengubahan sponsorship	✓	
8	Uraian Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melihat atau preview sponsorship	✓	
9	Hapus Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan penghapusan sponsorship	✓	

5. Feedback Setelah Dilakukan Pengujian

website sangat baik performanya, memudahkan sponsor dan community untuk mencari dan menerima sponsor dan event event.

Demikian berita acara pengujian aplikasi ini disusun guna melengkapi dokumen pada tugas akhir dengan judul "PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN TAILWIND"

Bandung, 20 Agustus 2025

Disetujui:
Pihak Sponsor


(Muhammad Haprid Kamaludin)

BERITA ACARA PENGUJIAN
APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR
KEPADA PIHAK SPONSOR

Telah dilaksanakan pengujian aplikasi kepada pihak sponsor yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir Strata Satu (S1). Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Pengembang

Nama Lengkap : Mahwi Hidayat Togatorop
Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan
Fakultas : Fakultas Teknik
Jurusan : Teknik Informatika
NRP : 213040015

2. Pihak Sponsor

Nama Lengkap (PIC) : Rival P.
Nama Sponsor : KFC Sukawangi
Whatsapp : 08212 636 7033
Instagram Sponsor : e.sunnorini.sukawangi

3. Tempat Pengujian

Tempat : KFC Sukawangi
Alamat : Jl. Sukawangi No 1 Bandung
Tanggal : 21/08/25

4. Hasil Pengujian

No	User Case	Deskripsi	Pass	Fail
1	Registrasi Sponsor	Pengguna Sponsor dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, username, email dan password	✓	
2	Uraian Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melihat dari pengujian proposal yang masuk	✓	
3	Tolak Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan penolakan dari pengujian proposal yang masuk	✓	
4	Setuju Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan persetujuan dari pengujian proposal yang masuk	✓	
5	Ubah Profil Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, username dan password	✓	
6	Tamail Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan posting untuk menambahkan sponsorship	✓	
7	Ubah Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan pengubahan sponsorship	✓	
8	Uraian Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melihat atau preview sponsorship	✓	
9	Hapus Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan penghapusan sponsorship	✓	

5. Feedback Setelah Dilakukan Pengujian

web bagus, berjalan baik & Bisa dikembangkan menjadi website e-commerce

Demikian berita acara pengujian aplikasi ini disusun guna melengkapi dokumen pada tugas akhir dengan judul "PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN TAILWIND"

Bandung, 21/08/25

Disetujui:

Pihak Sponsor


Rival P.
KFC SUKAWANGI
08212 636 7033

**BERITA ACARA PENGUJIAN
APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR
KEPADA PIHAK SPONSOR**

Telah dilaksanakan pengujian aplikasi kepada pihak sponsor yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan untuk memenuhi Tugas Akhir Strata Satu (S1). Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Pengembang

Nama Lengkap : Mahwi Hidayat Togatorop
Perguruan Tinggi : Universitas Pasundan
Fakultas : Fakultas Teknik
Jurusan : Teknik Informatika
NRP : 213040015

2. Pihak Sponsor

Nama Lengkap (PIC) : Ina Asyriyah (Sonic Sticker)
Nama Sponsor : Ina Asyriyah
Whatsapp : 0895352697516
Instagram Sponsor : Ina097

3. Tempat Pengujian

Tempat : Sonic Sticker
Alamat : Jalan Bhayangkara 36 Yogyakarta
Tanggal : 18 Agustus 2025

4. Hasil Pengujian

No	Use Case	Deskripsi	Pass	Fail
1	Register Sponsor	Pengguna Sponsor dapat membuat akun baru ke dalam sistem dengan memasukkan data yang dibutuhkan seperti nama, username, email dan password	✓	
2	Lihat Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melihat dari pengajuan proposal yang masuk	✓	
3	Tolak Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan penolakan dari pengajuan proposal yang masuk	✓	
4	Setuju Proposal Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan persetujuan dari pengajuan proposal yang masuk	✓	
5	Ubah Profil Sponsor	Pengguna Sponsor dapat melakukan perubahan profil seperti foto profil, nama, username dan password	✓	
6	Tambah Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan posting untuk menambahkan sponsorship	✓	
7	Ubah Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan perubahan sponsorship	✓	
8	Lihat Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melihat atau preview sponsorship	✓	
9	Hapus Sponsorship	Pengguna Sponsor dapat melakukan penghapusan sponsorship	✓	

5. Feedback Setelah Dilakukan Pengujian

Website aplikasi sponsor sudah bagus, terus kembangkan supaya lebih baik lagi. Thanks

Demikian berita acara pengujian aplikasi ini disusun guna melengkapi dokumen pada tugas akhir dengan judul "PEMBANGUNAN APLIKASI WEB SPONSORSHIP KOMUNITAS SEPEDA MOTOR DENGAN FRAMEWORK LARAVEL DAN TAILWIND"

Yogyakarta, 18 Agustus 2025

Disetujui:
Pihak Sponsor


Ina Asyriyah

DOKUMENTASI

