

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan pengembangan yang dilakukan dari sistem lama ke sistem yang baru dimana dari proses analisis sistem yang berjalan ditemukan gambaran untuk dilakukan perbaikan berupa rancangan sistem yang dapat memenuhi dan meningkatkan produktifitas kerja. Dari hasil analisis sistem yang berjalan maka penulis mengusulkan *e- scheduling event* berbasis web, dimana akan memberikan fasilitas sebagai berikut :

1. Membantu dalam melakukan proses penjadwalan *event* serta memberikan informasi yang detail dan terintegrasi .
2. Membantu dalam melakukan monitoring seluruh *event* oleh manajer marcomm dan seluruh staff marcomm
3. Membantu *sales group* dalam mengisi form *event order* yang terintegrasi dengan manager marcomm untuk dilakukan persetujuan dan dengan koor *event order* untuk dilakukan rekapitulasi dan pembuatan laporan perbulan.

4.1.1 Tujuan perancangan sistem

Tujuan dari perancangan sistem yang diusulkan, ialah untuk menghasilkan gambaran dari rancangan sistem yang diusulkan yang dapat membantu dalam melakukan pengelolaan penjadwalan seluruh *event* yang terintegrasi dan tersimpan di database. Melalui *e-scheduling event* berbasis web yang penulis rancang

diharapkan dapat membantu meningkatkan produktivitas pekerjaan di divisi marcomm dalam melakukan penjadwalan *event*.

4.1.2 Gambaran umum sistem yang diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan oleh penulis ialah dengan merancang sistem yang dapat mengoptimalkan proses penjadwalan *event* menjadi terkomputerisasi, lebih praktis dan penyimpanan data yang lebih aman selain itu sistem dapat diakses secara *online* dimana pengguna dapat mengakses *website* tersebut dimanapun dengan menggunakan jaringan *internet* yang tersedia.

Dalam usulan perancangan sistem yang dilakukan ialah merubah sistem lama yang dilakukan secara manual menjadi sistem yang terkomputerisasi dan terintegrasi. Dimana pengguna dapat menyelesaikan pekerjaan dan mendapatkan informasi sesuai dengan hak aksesnya masing-masing. Fasilitas yang diusulkan antara lain melakukan pengelolaan jadwal *event* produksi dan penyusunan *rundown acara*, pengelolaan *event* promosi, pengelolaan *event order*, pengisian form *event order*, persetujuan *event order*, *review event* dan informasi *event*.

Langkah selanjutnya mengenai sistem yang diusulkan akan di jelaskan menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi objek dengan alat bantu *Unified Modeling Language (UML)*.

4.1.3 Perancangan prosedur yang diusulkan

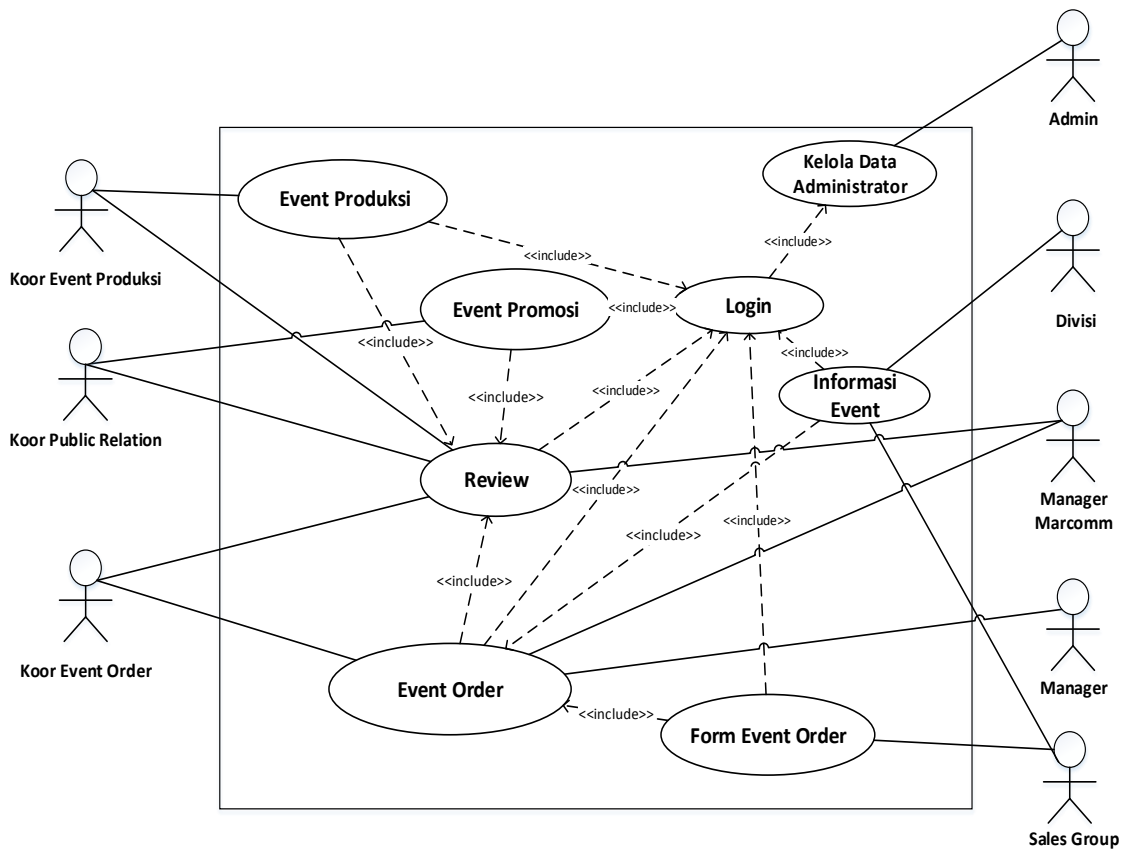
Adapun perancangan prosedur yang diusulkan dalam sistem *e-scheduling event* ialah sebagai berikut :

1. Sebelum mengakses sistem *scheduling event*, diharuskan melakukan login terlebih dahulu untuk mengidentifikasi hak akses pengguna. Hak akses telah di buat terlebih dahulu oleh admin untuk divisi marcom, manager, divisi *sales group* dan seluruh karyawan di *Santasea Waterpark*.
2. Untuk pengguna dengan hak akses koor *event* produksi bagian dari divisi marcomm, fasilitas yang diusulkan adalah melakukan penjadwalan *event* produksi, mengupdate perkembangan *event*, mengupdate sponsor dan fasilitas yang dibutuhkan dan membuat *rundown event* yang akan dilaksanakan. Selain itu koor *event* produksi dapat melihat *review* data *event* promosi dan *event order* yang terintegrasi sebagai bahan informasi.
3. Untuk pengguna dengan hak akses koor *event* promosi bagian dari divisi marcomm, fasilitas yang diusulkan adalah membuat program promosi untuk *event* produksi yang akan dilaksanakan dan program promosi bulanan. Selain itu koor *event* promosi dapat melihat *review* data *event* produksi dan *event order* yang terintegrasi sebagai bahan informasi.
4. Untuk pengguna dengan hak akses koor *event order*, fasilitas yang diusulkan adalah membuat rekapitulasi dan laporan data *event* order baik *event eduitelement*, *coporate* dan *meeting* yang telah di inputkan oleh *sales group* dan disetujui oleh manager marcomm Selain itu koor *event* order dapat melihat *review* data *event* promosi dan *event* produksi yang terintegrasi sebagai bahan informasi.

5. Untuk pengguna dengan hak akses *manager marcomm* fasilitas yang diusulkan ialah melihat *review* seluruh data *event* produksi, *event* promosi dan *event* order.
6. Untuk pengguna dengan hak akses *sales group* fasilitas yang diusulkan ialah melakukan input data *event* order secara online dan *ter-update* langsung dengan *manager marcomm*, *manager* dan *koor event order*.
7. Untuk pengguna dengan hak akses *manager* diantara *manager sales*, *manager facility*, *manager operasional* dan *general manager*, fasilitas yang diusulkan ialah melihat data *event order* yang datang dari *sales group* sebagai informasi untuk kebutuhan yang perlu disiapkan oleh divisi bersangkutan..
8. Untuk pengguna dengan hak akses karyawan santasea, fasilitas yang diusulkan ialah dapat melihat informasi rekapitulasi *event order*.

4.1.3.1 Use case diagram

Berikut merupakan *use case* diagram yang di usulkan untuk pembangunan *E-Scheduling Event* berbasis web di *Santasea Waterpark* Sukabumi :



Gambar 4.1 Use Case Sistem yang Diusulkan

a. Definisi aktor dan deksripsinya

Berikut dijelaskan mengenai deskripsi aktor yang terlibat di *E-Scheduling Event* berbasis web yang di usulkan di *Santasea Waterpark Sukabumi* :

Tabel 4.1 Definisi Aktor dan Deskripsi yang Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Koor <i>Event</i> Produksi	Orang yang melakukan input data perencanaan <i>event</i> untuk periode 1 tahun dan membuat <i>rundown event</i>

2.	<i>Koor Public Relation</i>	Orang yang bertanggung jawab untuk melakukan promosi dan membuat jadwal program promosi untuk <i>event</i> produksi dan bulanan
3.	<i>Koor Event Order</i>	Orang yang bertanggung jawab dalam mempersiapkan <i>event</i> yang datang dari klien serta merekapitulasi jadwal kunjungan <i>eduitement</i> , <i>corporate</i> dan <i>meeting</i>
4.	<i>Sales Grup</i>	Orang yang berhadapan langsung dengan klien yang ingin melakukan <i>event order</i> , dan memberikan data <i>event order</i> ke divisi <i>Marcomm</i>
5.	Divisi	Seluruh karyawan di luar dari divisi <i>marcomm</i> diantaranya divisi <i>HR&GA</i> , <i>Finance</i> , <i>Sales group</i> , <i>Operation</i> dan <i>Facility</i> yang menerima informasi mengenai seluruh <i>event</i> yang akan dilaksanakan
6.	<i>Manager Marcomm</i>	Orang yang melakukan persetujuan <i>event order</i> dan dapat melihat seluruh data <i>event</i> produksi, <i>event</i> promosi maupun <i>event order</i>
7.	<i>Manager</i>	Manager yang dapat melihat data <i>event order</i> diantara <i>general manager</i> , <i>manager sales group</i> , <i>manager facility</i> , dan <i>manager operation</i>
8.	Admin	Admin bertugas mengelola data administrator seperti data user, data pegawai, dan data fasilitas

b. Definisi *use case* dan deskripsinya

Berikut dijelaskan mengenai deskripsi *use case* yang terdapat pada *E-Scheduling Event* berbasis web yang di usulkan di *Santasea Waterpark* Sukabumi

Tabel 4.2 Definisi *Use Case* dan Deskripsi yang Diusulkan

No	Use Case	Deskripsi
1	<i>Event Produksi</i>	<i>Use case</i> untuk menambakan jadwal <i>event</i> yang akan dilaksanakan dalam periode 1 tahun. Proses ini menginputkan jadwal perencanaan <i>event</i> produksi dan mengupdate segala perkembangan pada <i>event</i> yang akan direalisasikan serta mengevaluasi <i>event</i> yang telah dieksekusi
3	<i>Event Promosi</i>	<i>Use case</i> untuk menambahkan jadwal promosi untuk <i>event</i> produksi yang akan dilaksanakan dan menginput jadwal program promosi yang dilakukan setiap bulan..
4	Form <i>Event Order</i>	Proses pengisian data <i>event order</i> oleh <i>sales group</i> sesuai dengan permintaan klien
5	<i>Event Order</i>	Proses dimana koor <i>evenr order</i> melakukan rekapitulasi kunjungan <i>eduitement, corporate</i> atau <i>meeting</i> per hari serta mencetak laporan bulanan. Manager marcomm dan manager dapat melihat data order sebagai media informasi
6	Informasi <i>Event</i>	Proses dimana seluruh karyawan menerima informasi mengenai <i>event order</i>

7	<i>Review</i>	Proses untuk memonitoring seluruh jadwal <i>event</i>
8	Kelola Data Administrator	Proses mengelola data master terkait data user, data pegawai dan data fasilitas

4.1.3.2 Skenario *use case*

Untuk mengetahui alur proses secara jelas dan mudah dimengerti maka diperlukan skenario *use case*. Berikut skenario *use case* yang diusulkan :

1. Skenario *use case login*

Berikut merupakan skenario *use case login* :

Tabel 4.3 Skenario *Login*

Nama Use Case	:	<i>Login</i>
Aktor	:	User (Koor <i>event</i> produksi, koor <i>public relation</i> , koor <i>event order</i> , koor desain, <i>sales group</i> , <i>manager marcomm</i> , <i>manager</i> , admin, divisi,)
Deskripsi	:	Proses untuk masuk ke dalam sistem
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Seluruh user telah memiliki username dan passowrd	
No	Aksi User	No Reaksi Sistem
1.	Mengisi form login (<i>username</i> dan <i>password</i>)	
		2. Verifikasi data user
3.	Menampilkan halaman utama user	
Kondisi Akhir	user telah masuk ke dalam sistem	

2. Skenario *use case event* produksi

Berikut merupakan skenario *use case* menambahkan *event* produksi :

Tabel 4.4 Skenario *Event* Produksi

Nama Use Case	:	<i>Event</i> Produksi
Aktor	:	Koor <i>Event</i> Produksi
Deskripsi	:	Sebagai dokumentasi perencanaan <i>event</i> produksi dari perencanaan, kebutuhan fasilitas, sponsor, <i>rundown</i> acara dan evaluasi.
Skenario Utama		
Kondisi Awal		Koor <i>Event</i> Produksi telah masuk kedalam sistem dan sistem menampilkan halaman utama <i>event</i> produksi
No	Aksi Koor <i>Event</i> Produksi	No Reaksi Sistem
1.	Memilih menu <i>schedule event</i> produksi	
		2. Menampilkan halaman <i>schedule event</i> produksi
3.	Memilih tombol tambah <i>schedule</i>	
		4. Menampilkan form tambah <i>schedule</i>
5.	Mengisi data form <i>event</i> produksi	
		6. Simpan data <i>event</i> produksi ke database
		7. Memuat ulang halaman <i>schedule event</i> produksi
8.	Jika koor <i>event produksi</i> telah mendapatkan sponsor	
9.	Memilih menu data sponsor	
		10. Menampilkan form sponsor

11.	Mengisi form sponsor		
		12.	Simpan data sponsor
		13.	Memuat ulang halaman <i>schedule event</i> produksi
14.	Memilih tombol detail sesuai kode <i>event</i> yang akan di update		
		15.	Menampilkan detail <i>schedule event</i> produksi
16.	Memilih tombol tambah sponsor		
		17.	Menampilkan form tambah sponsor
18.	Memilih sponsor		
		19.	Simpan data sponsor <i>event</i> ke database
20.	Memilih tombol tambah fasilitas		
		21.	Menampilkan form tambah fasilitas
22.	Mengisi fasilitas dan jumlah yang dibutuhkan		
		23.	Simpan data fasilitas <i>event</i> ke database
24.	Jika persiapan telah dilakukan, pilih menu <i>rundown</i>		
25.	Memilih tombol tambah <i>rundown</i>		
		26.	Menampilkan form tambah <i>rundown</i>
27.	Mengisi data <i>rundown</i>		
		28.	Simpan data <i>rundown event</i> ke database

29.	Memilih tombol detail <i>rundown</i> sesuai no produksi		
30.	Memilih tombol tambah isi acara		
31.	Memilih tombol tambah isi acara		
		32.	Simpan data isi acara <i>rundown</i> ke database
33.	Jika <i>event</i> telah selesai		
34.	Memilih menu <i>schedule event</i>		
		35.	Menampilkan halaman <i>schedule event</i> produksi
36.	Memilih tombol detail sesuai kode <i>event</i> yang akan di update		
		37.	Menampilkan detail <i>schedule event</i> produksi
38.	Memilih tombol tambah evaluasi		
		39.	Menampilkan halaman form evaluasi
40.	Mengisi hasil evaluasi		
		41.	Simpan data evaluasi <i>event</i> ke database
Kondisi Akhir		Data detail <i>schedule</i> produksi telah lengkap dan tersimpan	

3. .Skenario *use case event* promosi

Berikut merupakan skenario *use case event* promosi

Tabel 4.5 Skenario *Event Promosi*

Nama Use Case	:	<i>Event Promosi</i>
Aktor	:	Koor <i>Public Relation</i>

Deskripsi	:	Sebagai dokumentasi <i>event</i> promosi untuk <i>event</i> produksi yang akan dilaksanakan dan program promosi bulanan	
Skenario Utama			
Kondisi Awal	Koor <i>Public Relation</i> telah masuk kedalam sistem dan sistem menampilkan halaman utama <i>event</i> promosi		
No	Aksi Koor <i>Public Relation</i>	No	Reaksi Sistem
1.	Jika <i>event</i> produksi akan dilaksanakan pilih menu program promosi <i>event</i> produksi		
2.	Memilih tombol tambah data		
		3.	Menampilkan halaman tambah program promosi <i>event</i> produksi
4.	Mengisi data sesuai kode <i>event</i> produksi yang akan dipromosikan		
		5.	Simpan data program promosi <i>event</i> produksi ke database
6.	Jika akan membuat program promosi bulanan, pilih program promosi bulanan		
7.	Memilih tombol tambah data		
		8.	Menampilkan halaman tambah program promosi bulanan
9.	Mengisi data sesuai jenis promosi yang akan dilakukan		
		10.	Simpan data program promosi bulanan ke database
Kondisi Akhir	Data <i>event</i> promosi telah tersimpan		

4. Skenario *use case form event order*

Berikut merupakan skenario *use case form event order*:

Tabel 4.6 Skenario *Form Event Order*

Nama Use Case	:	<i>Form Event Order</i>	
Aktor	:	<i>Sales group</i>	
Deskripsi	:	Sebagai dokumentasi data <i>form event order</i> yang telah di isi oleh <i>sales group</i> sesuai permintaan klien	
Skenario Utama			
Kondisi Awal		<i>Sales group</i> telah masuk kedalam sistem dan sistem menampilkan halaman utama <i>form event order</i>	
No	Aksi <i>Sales group</i>	No	Reaksi Sistem
1.	Memilih menu data pelanggan		
		2.	Menampilkan halaman data pelanggan
3.	Memilih tombol tambah data		
		4.	Menampilkan halaman tambah data pelanggan
5.	Mengisi data pelanggan		
		6.	Simpan data pelanggan ke database
		7.	Memuat ulang halaman data pelanggan
8.	Memilih menu <i>form event order</i> sesuai jenis nya (<i>eduitement/corporate/meeting</i>)		
9.	Memilih tombol tambah data		

		10.	Menampilkan halaman tambah <i>event order eduitelement/corporate/meeting</i>
11.	Mengisi data <i>event order</i> sesuai data pelanggan		
		12.	Simpan data <i>event order</i> ke database
		13.	Memuat ulang halaman data pelanggan
14.	Memilih tombol detail <i>event order</i> sesuai no <i>event order eduitelement/corporate/meeting</i>		
		15.	Menampilkan halaman detail <i>event order eduitelement/corporate/meeting</i>
16.	Mengisi form <i>event order eduitelement/corporate/meeting</i>		
		17.	Simpan data <i>form event order</i> ke database
18.	Klik cetak tanda terima		
		19.	Menampilkan tanda terima
Kondisi Akhir	Menampilkan tanda terima		

5. Skenario *use case event order*

Berikut merupakan skenario *use case event order*:

Tabel 4.7 Skenario *Event Order*

Nama Use Case	:	<i>Event Order</i>
Aktor	:	Koor <i>Event</i> Produksi, User (<i>Manager Marcomm, Manager</i>)

Deskripsi	:	Sebagai dokumentasi data <i>form event order</i> dari <i>sales group</i> dan rekapitulasi dan laporan data <i>event order eduitelement, corporate</i> dan <i>meeting</i>	
Skenario Utama			
Kondisi Awal	<i>User</i> telah masuk kedalam sistem dan sistem menampilkan halaman utama persetujuan <i>event order</i>		
No	Aksi Aktor	No	Reaksi Sistem
1.	<i>User</i> memilih menu data <i>event order</i>		
2.	<i>User</i> memilih data order <i>eduitelement/corporate/meeting</i>		
		3.	Menampilkan halaman data <i>event order</i>
4.	<i>User</i> memilih tombol detail sesuai no <i>event order</i>		
5.	<i>User</i> melihat data <i>event order</i>		
6.	Koor <i>Event</i> Produksi memilih menu sesuai jenis order <i>eduitelement/corporate/meeting</i>		
		7.	Menampilkan halaman menu <i>event order</i>
8.	Melakukan rekapitulasi dengan Mencari data dengan memilih tanggal		
9.	Klik tombol cari tanggal		
		10.	Menampilkan data rekap <i>event order</i>
11.	Mencari data dengan memilih bulan		
		12.	Menampilkan data rekap per bulan
13.	Klik cetak		
Kondisi Akhir	Mencetak data rekap <i>event order</i> per bulan		

6. Skenario *use case* informasi *event*

Berikut merupakan skenario *use case* informasi *event* :

Tabel 4.8 Skenario Informasi *Event*

Nama Use Case	:	Informasi <i>Event</i>
Aktor	:	Divisi
Deskripsi	:	Untuk melihat informasi mengenai jadwal <i>event order</i>
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Divisi telah masuk kedalam sistem dan sistem menampilkan halaman utama persetujuan informasi <i>event</i>	
No	Aksi Divisi	No Reaksi Sistem
1.	Divisi Memilih menu informasi <i>event</i>	
		2. Menampilkan halaman informasi <i>event</i>
3.	Mencari data dengan memilih tanggal	
4.	Klik tombol cari	
		5. Menampilkan data informasi <i>event order</i>
Kondisi Akhir	Divisi telah melihat informasi <i>event</i>	

7. Skenario *use case* review

Berikut merupakan skenario *use case* review :

Tabel 4.9 Skenario *Review*

Nama Use Case	:	<i>Review</i>
Aktor	:	User (Koor <i>Event Produksi</i> , Koor <i>Public Relation</i> , Koor <i>Event Order</i> , Koor <i>Desain</i> , <i>Manager Marcomm</i>)

Deskripsi	:	Sebagai dokumentasi review seluruh data <i>event</i> sebagai media informasi divisi <i>marcomm</i>	
Skenario Utama			
Kondisi Awal		<i>User</i> telah masuk kedalam sistem dan sistem menampilkan halaman utama <i>Review</i>	
No	Aksi User	No	Aksi Sistem
1.	<i>User</i> memilih menu review <i>event</i>		
		2.	Menampilkan halaman data <i>review event</i>
3.	<i>User</i> melihat review seluruh <i>event</i>		
Kondisi Akhir		<i>User</i> telah melihat <i>review event</i>	

8. Skenario *use case* kelola data administrator

Berikut merupakan skenario *use case* kelola data administrator :

Tabel 4.10 Skenario Kelola Data Administrator

Nama Use Case	:	Kelola Data Administrasi	
Aktor	:	Admin	
Deskripsi	:	Melakukan pengelolaan data administrator	
Skenario Utama			
Kondisi Awal		Admin telah masuk ke dalam sistem dan sistem menampilkan halaman utama kelola data administrator	
No	Aksi Admin	No	Aksi Sistem
1.	Memilih menu data pegawai		
		2.	Menampilkan halaman data pegawai
3.	Mengelola data pegawai		

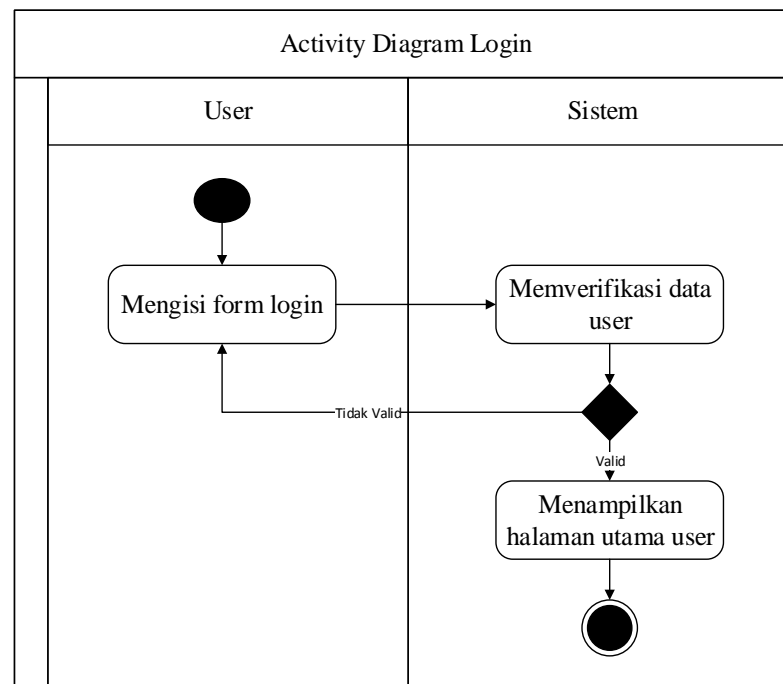
		4.	Meyimpan data pegawai
5.	Memilih menu data user		
		6.	Menampilkan halaman user
7.	Mengelola data user		
		8.	Meyimpan data user
9.	Memilih menu data fasilitas		
		10.	Menampilkan halaman fasilitas
11.	Mengelola data fasilitas		
		12.	Meyimpan data fasilitas
Kondisi Akhir		Telah mengelola data pegawai, data fasilitas dan data user	

4.1.3.3 Activity diagram

Berikut merupakan *activity diagram* yang berguna untuk menggambarkan alur aktivitas dari *use case diagram* yang diusulkan.

1. Activity diagram *login*

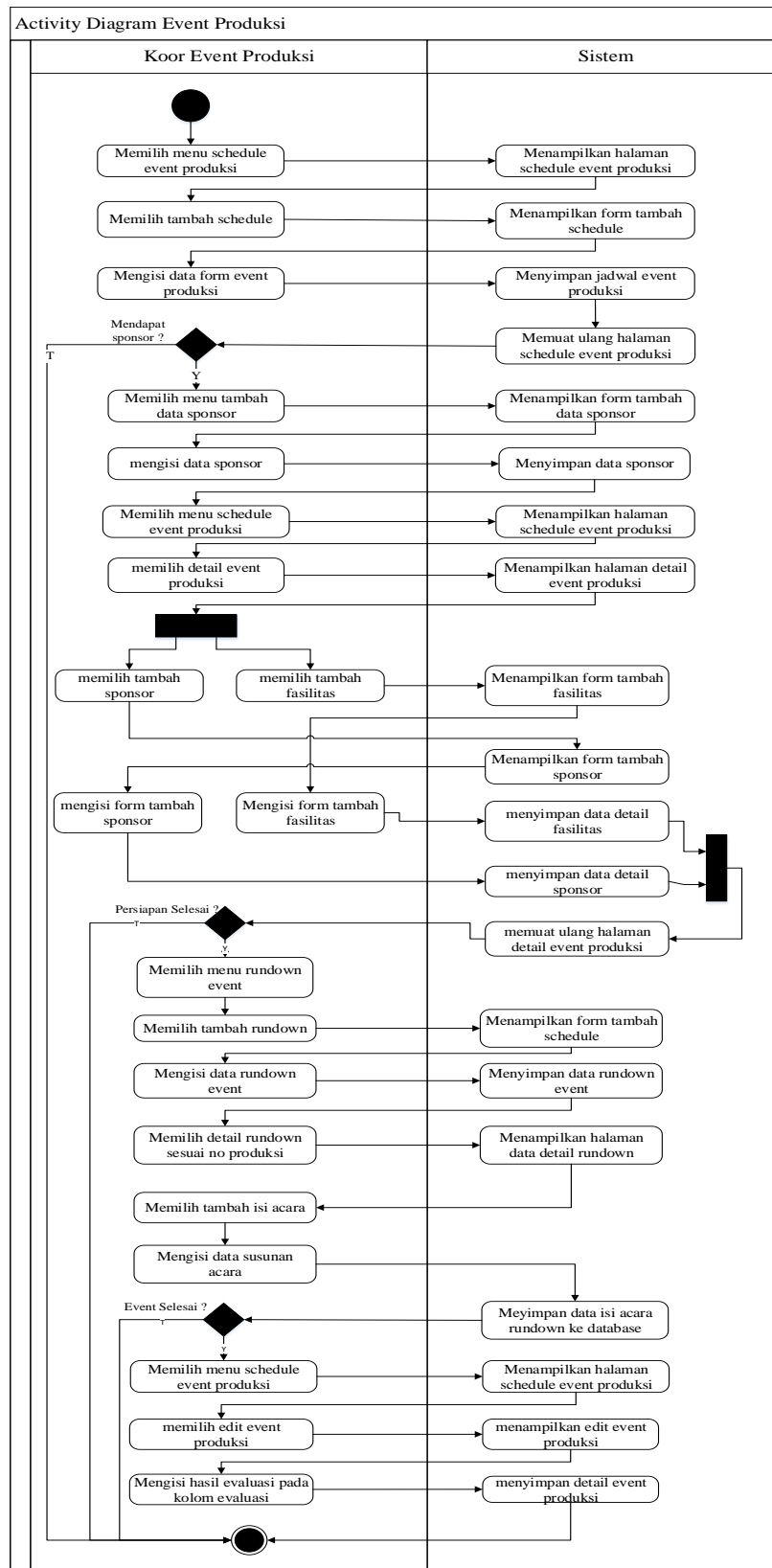
Berikut merupakan *activity diagram login* untuk masuk ke dalam sistem.



Gambar 4.2 Activity Diagram Login

2. Activity diagram *event* produksi

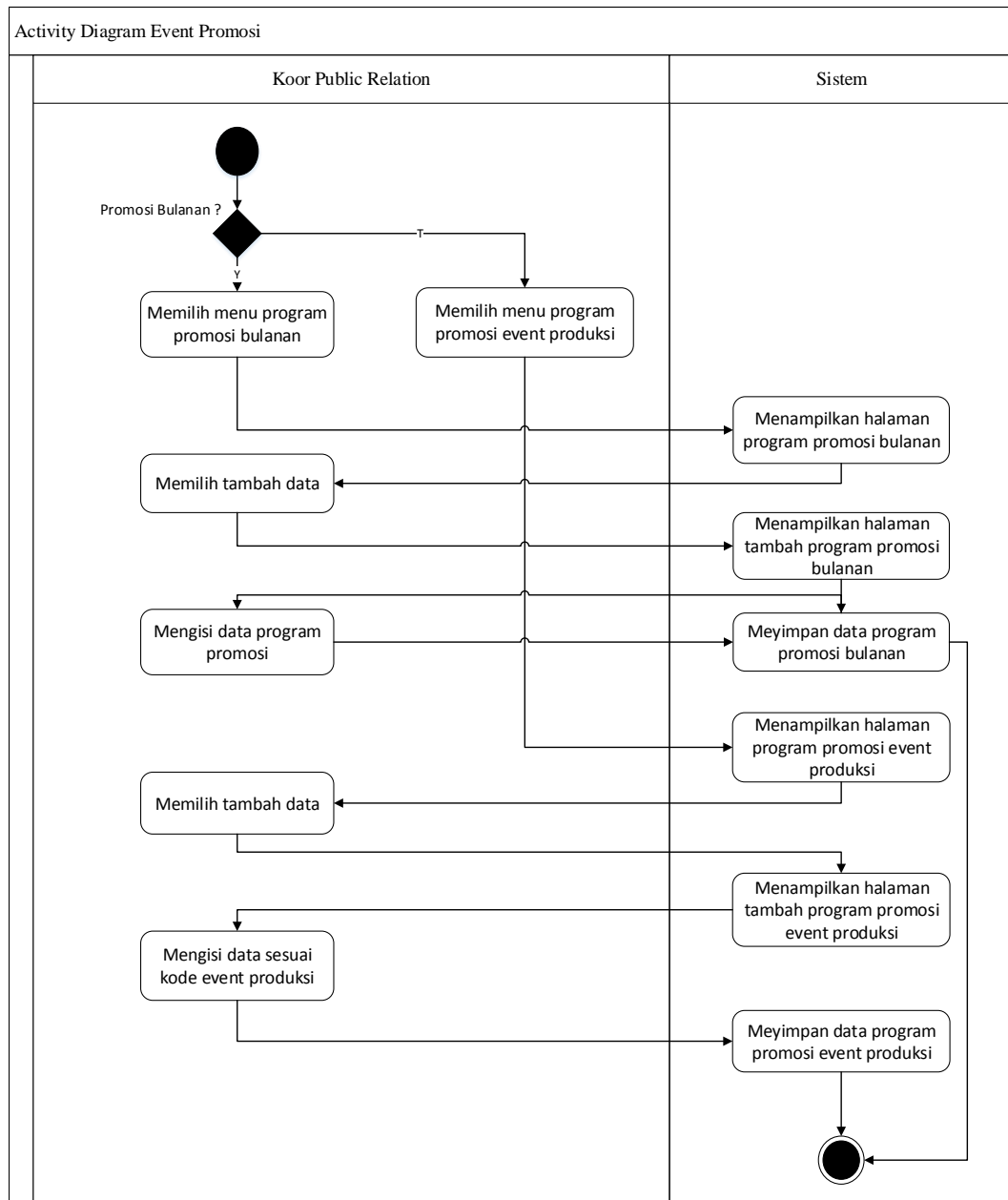
Berikut merupakan *activity diagram event* produksi untuk melakukan menginputkan perencanaan *event* produksi, penambahan sponsor, fasilitas, rundown acara dan evaluasi.



Gambar 4.3 Activity Diagram Event Produksi

3. Activity diagram *event* promosi

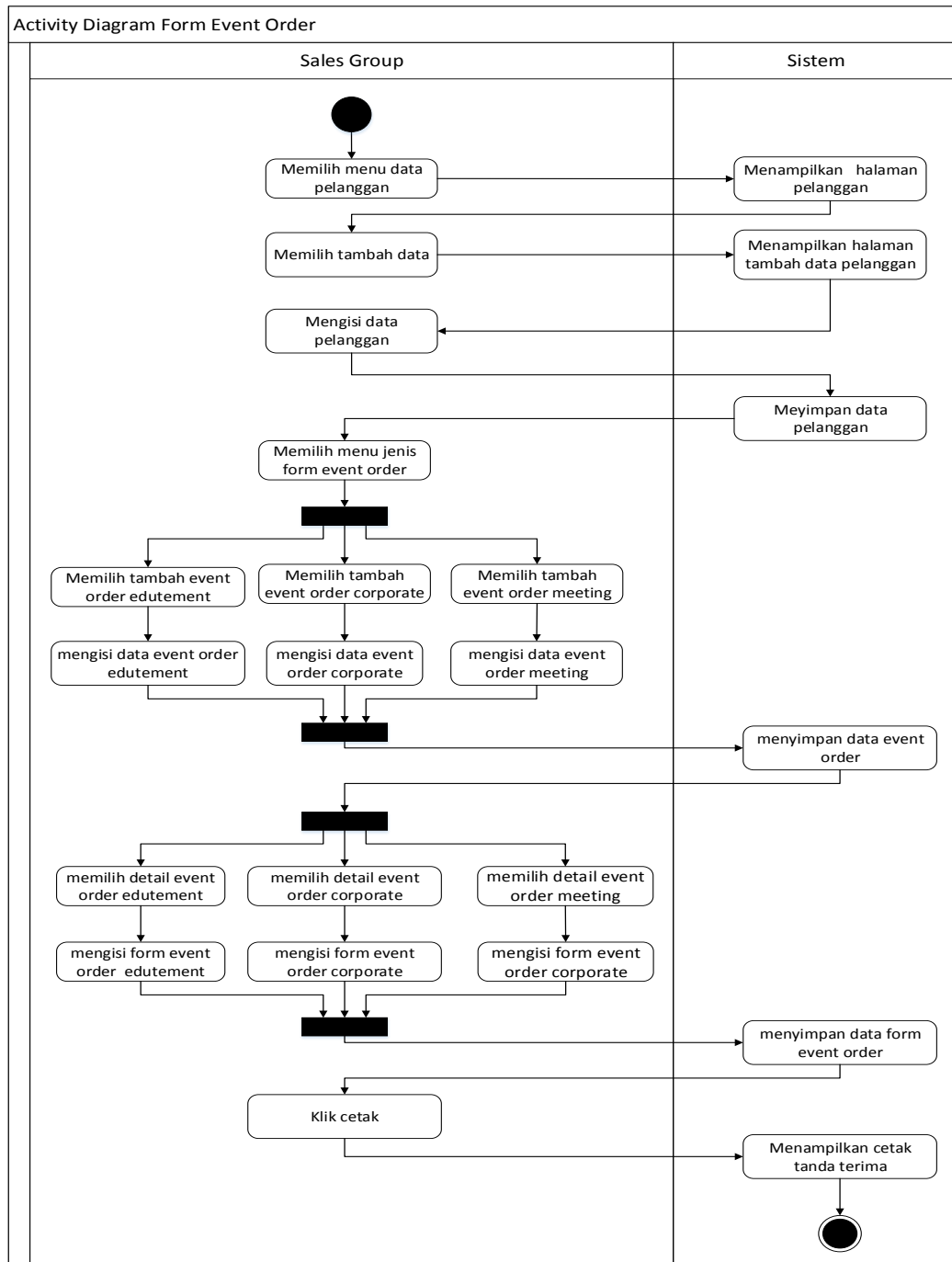
Berikut merupakan *activity diagram* menambahkan program promosi untuk *event* produksi yang akan dilaksanakan dan program promosi bulanan.



Gambar 4.4 Activity Diagram Event Promosi

4. Activity diagram *form event order*

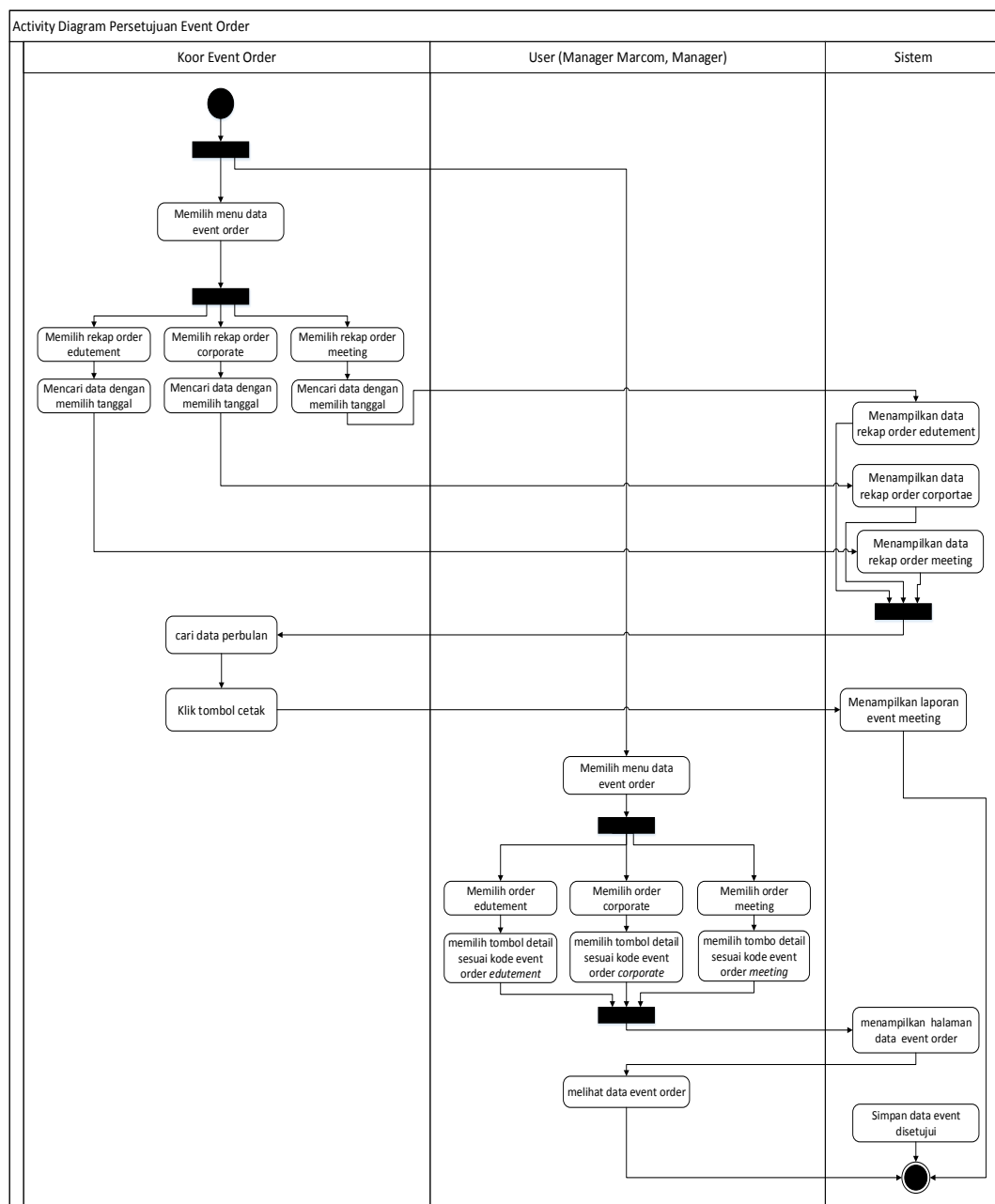
Berikut merupakan *activity diagram* untuk mengisi form *order* yang dilakukan oleh sales sesuai permintaan pelanggan



Gambar 4.5 Activity Diagram Form Event Order

5. Activity diagram *event order*

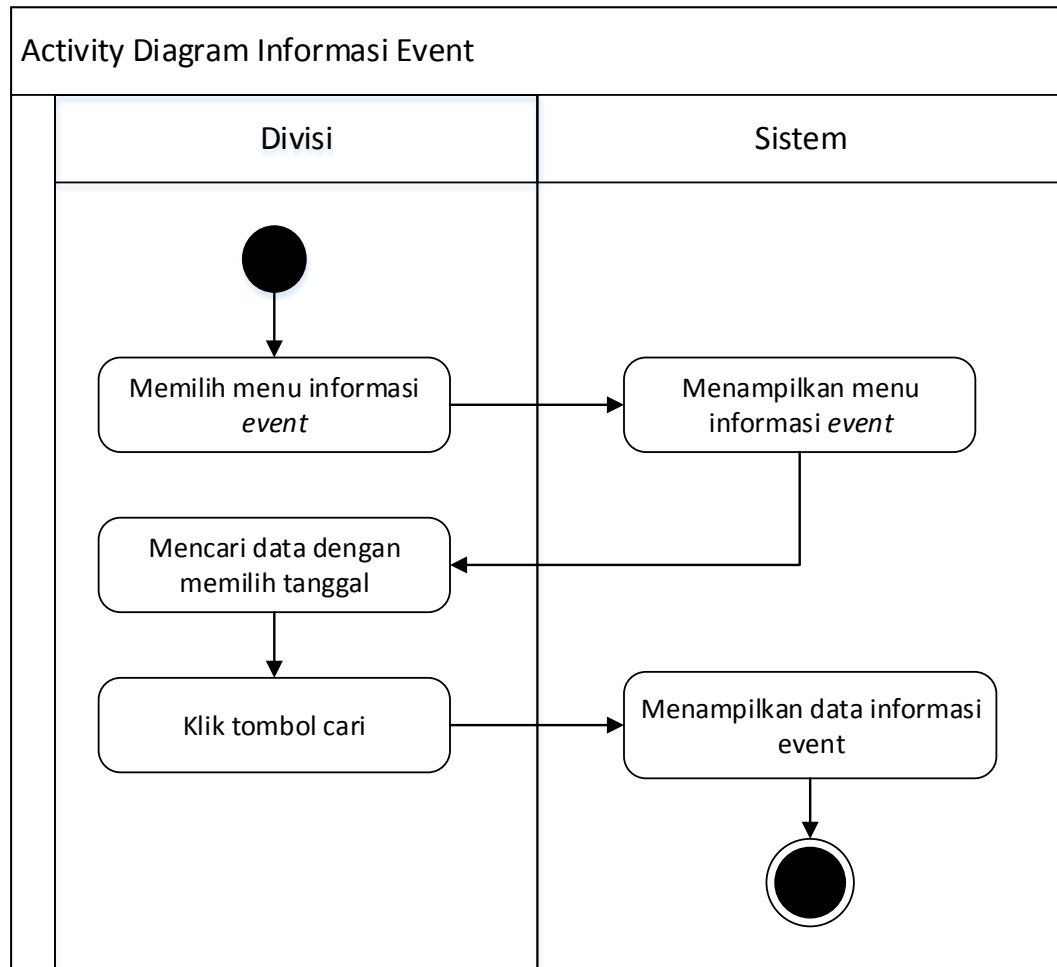
Berikut merupakan *activity diagram* untuk melakukan rekapitulasi terhadap data *event order* yang telah di inputkan oleh sales setiap harinya serta mencetak laporan bulanan, dan untuk *manager marcomm* dan *manager* sebagai media informasi



Gambar 4.6 Activity Diagram Event Order

6. Activity diagram informasi *event*

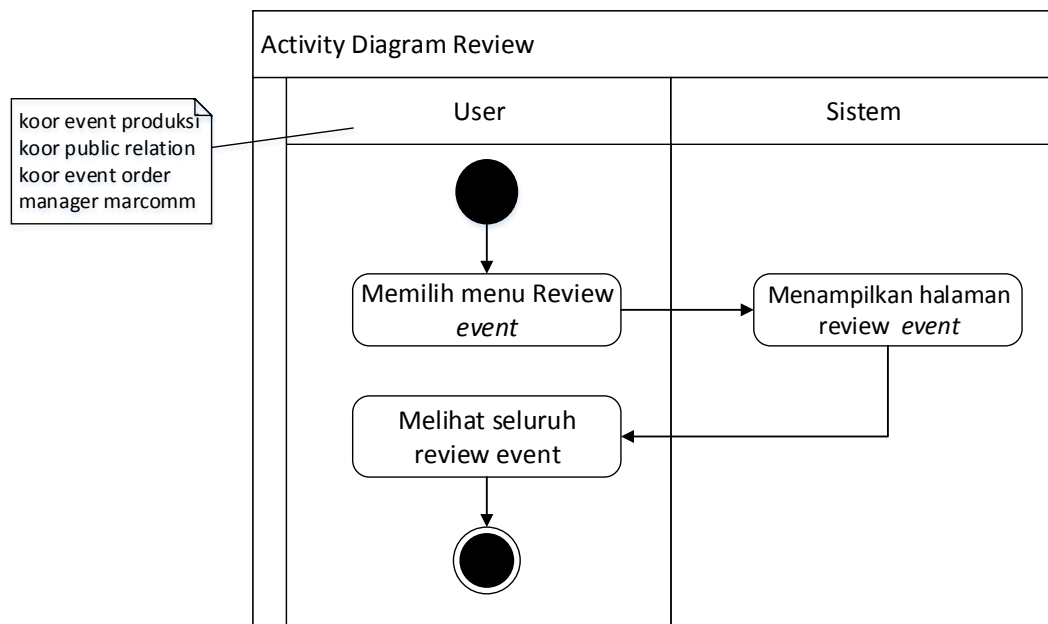
Berikut merupakan *activity diagram* sebagai media informasi seluruh staff *Santasea Waterpark* untuk mendapatkan informasi mengenai *event order* yang ada.



Gambar 4.7 Activity Diagram Informasi Event

7. Activity diagram review

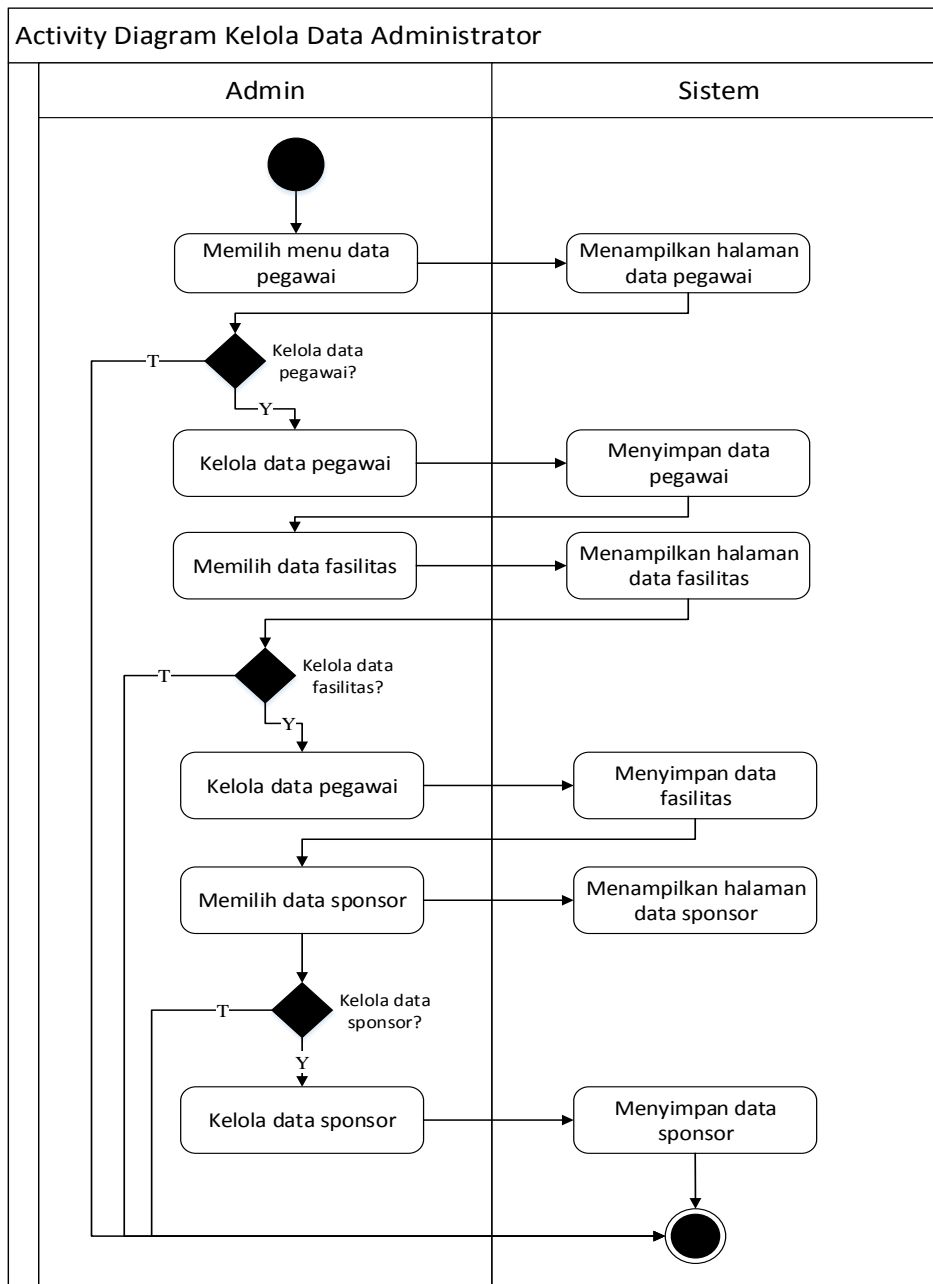
Berikut merupakan activity diagram untuk me-review seluruh data *event* produksi, *event* promosi, dan *event order*



Gambar 4.8 Activity Diagram Review

8. Activity diagram kelola data administrator

Berikut merupakan *activity diagram* untuk mengelola data master.



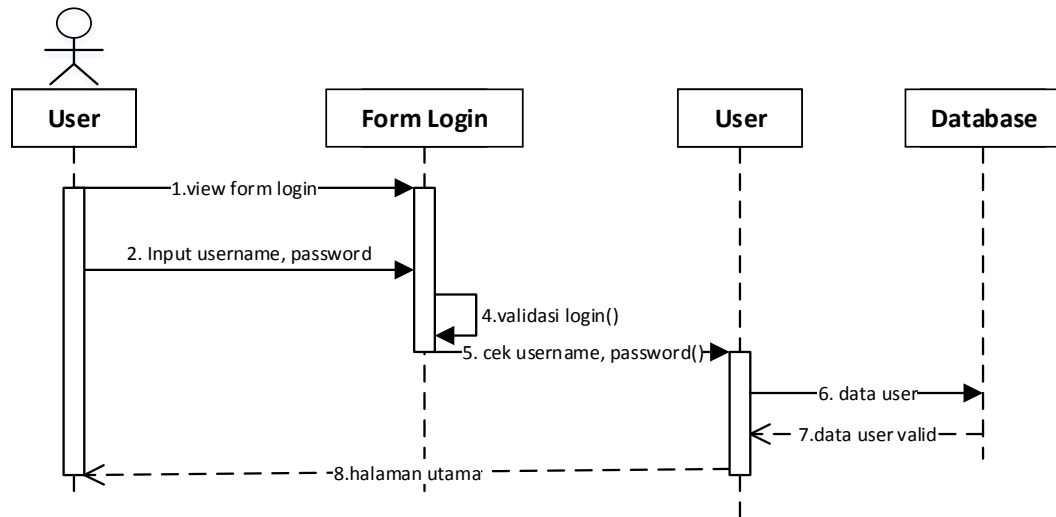
Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Data Administrator

4.1.3.4 Sequence diagram

Diagram *Sequence* yang diusulkan pada sistem *E-Scheduling Event* untuk memberikan gambaran mengenai interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

1. *Sequence login*

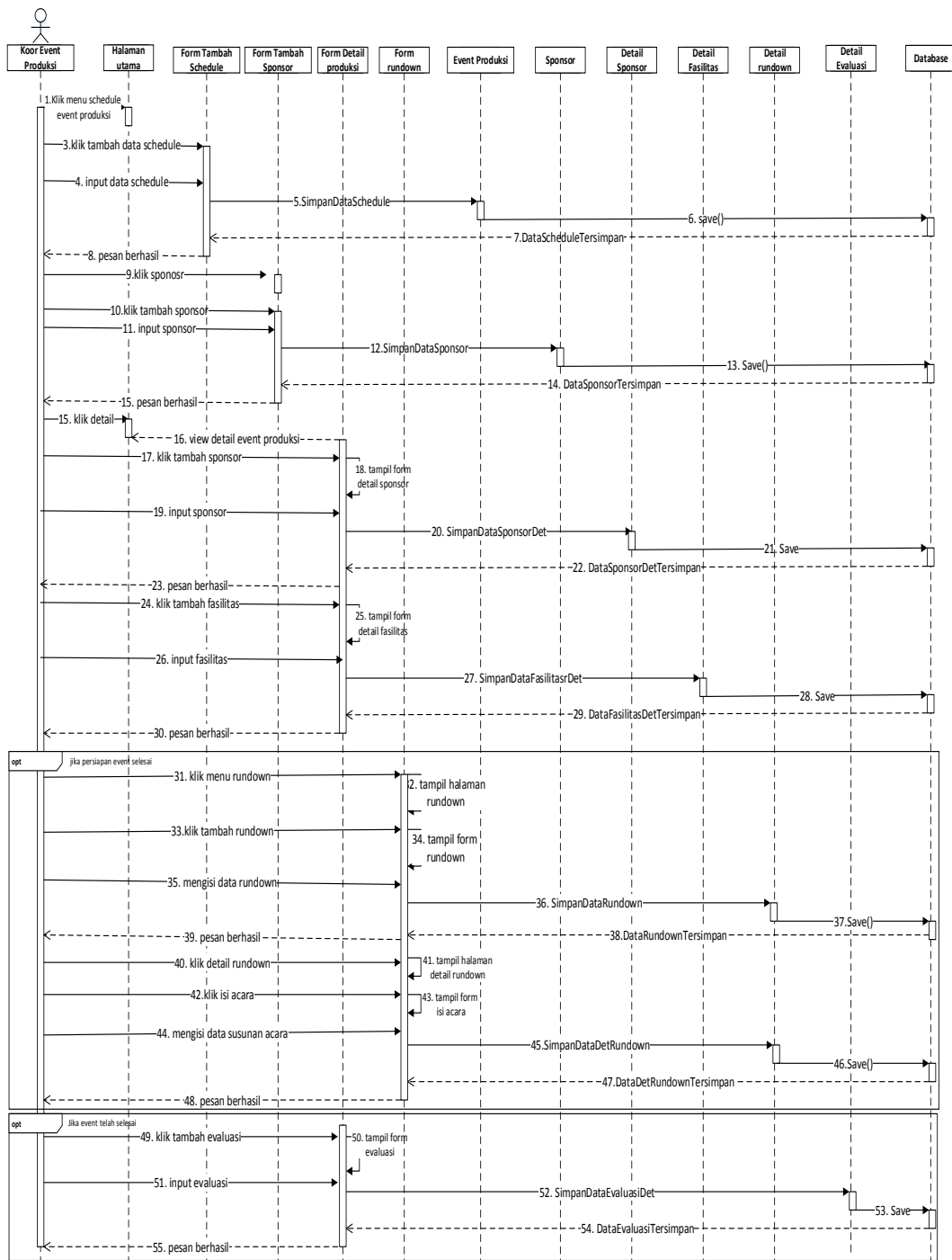
Berikut merupakan *sequence* untuk melakukan login :



Gambar 4.10 *Sequence Login*

2. Sequence event produksi

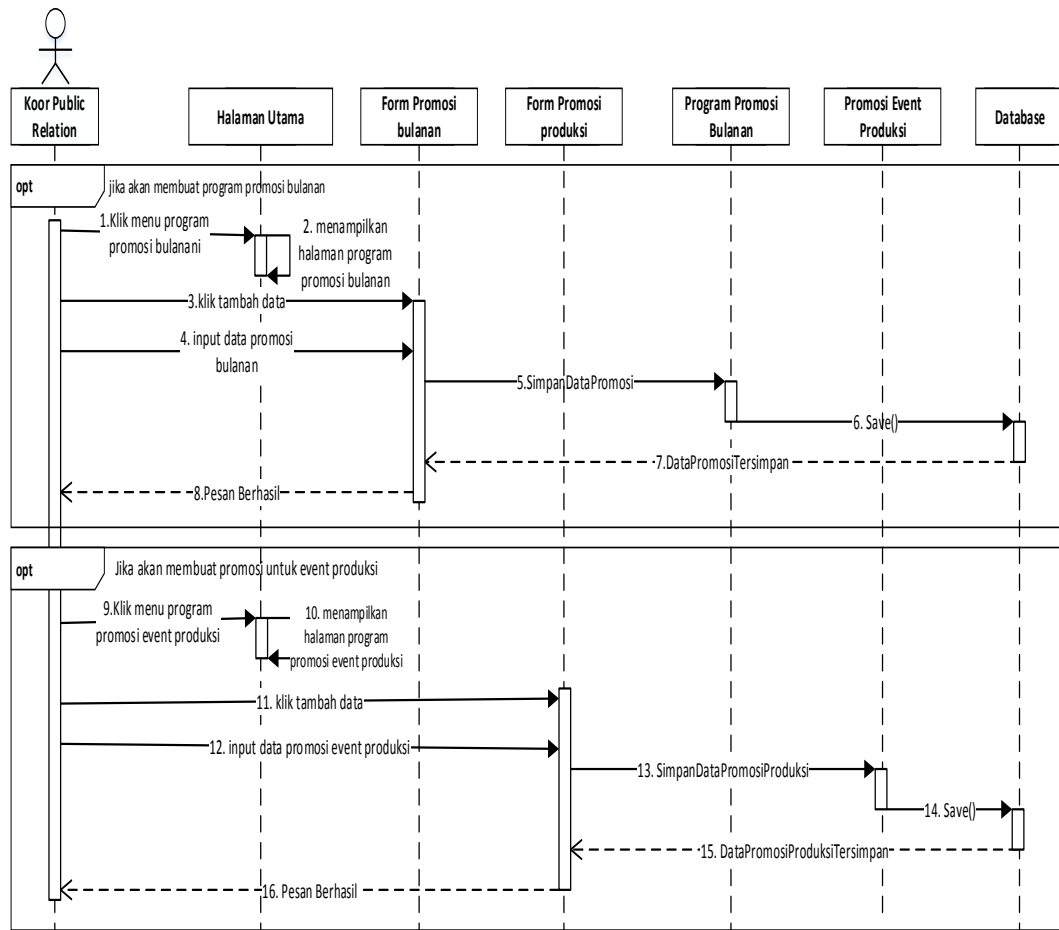
Berikut merupakan *sequence event* produksi pada sistem yang diusulkan:



Gambar 4.11 Sequence Event Produksi

3. Sequence Event Promosi

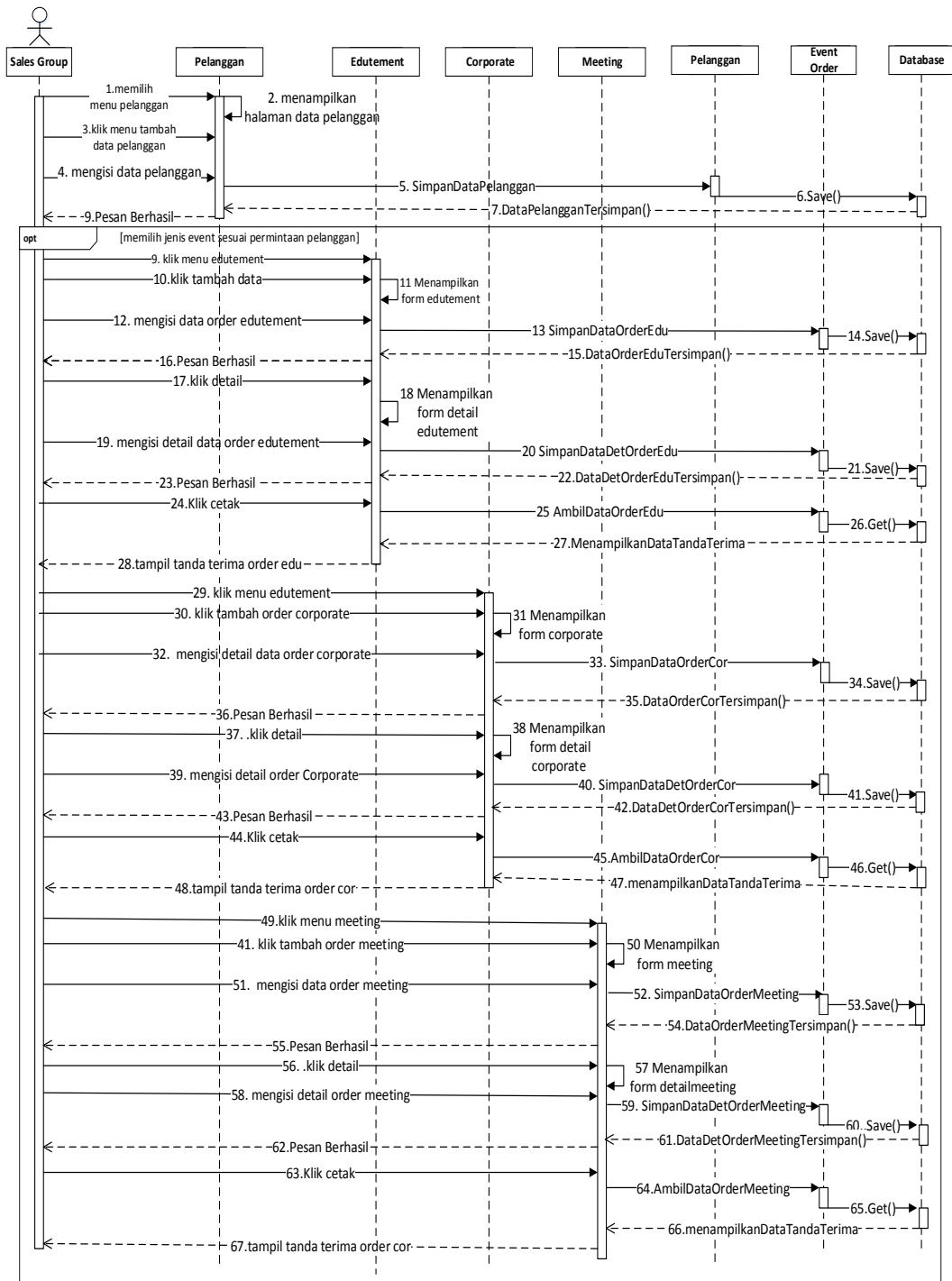
Berikut merupakan *sequence event* promosi pada sistem yang diusulkan:



Gambar 4.12 *Sequence Event Promosi*

4. Sequence form event order

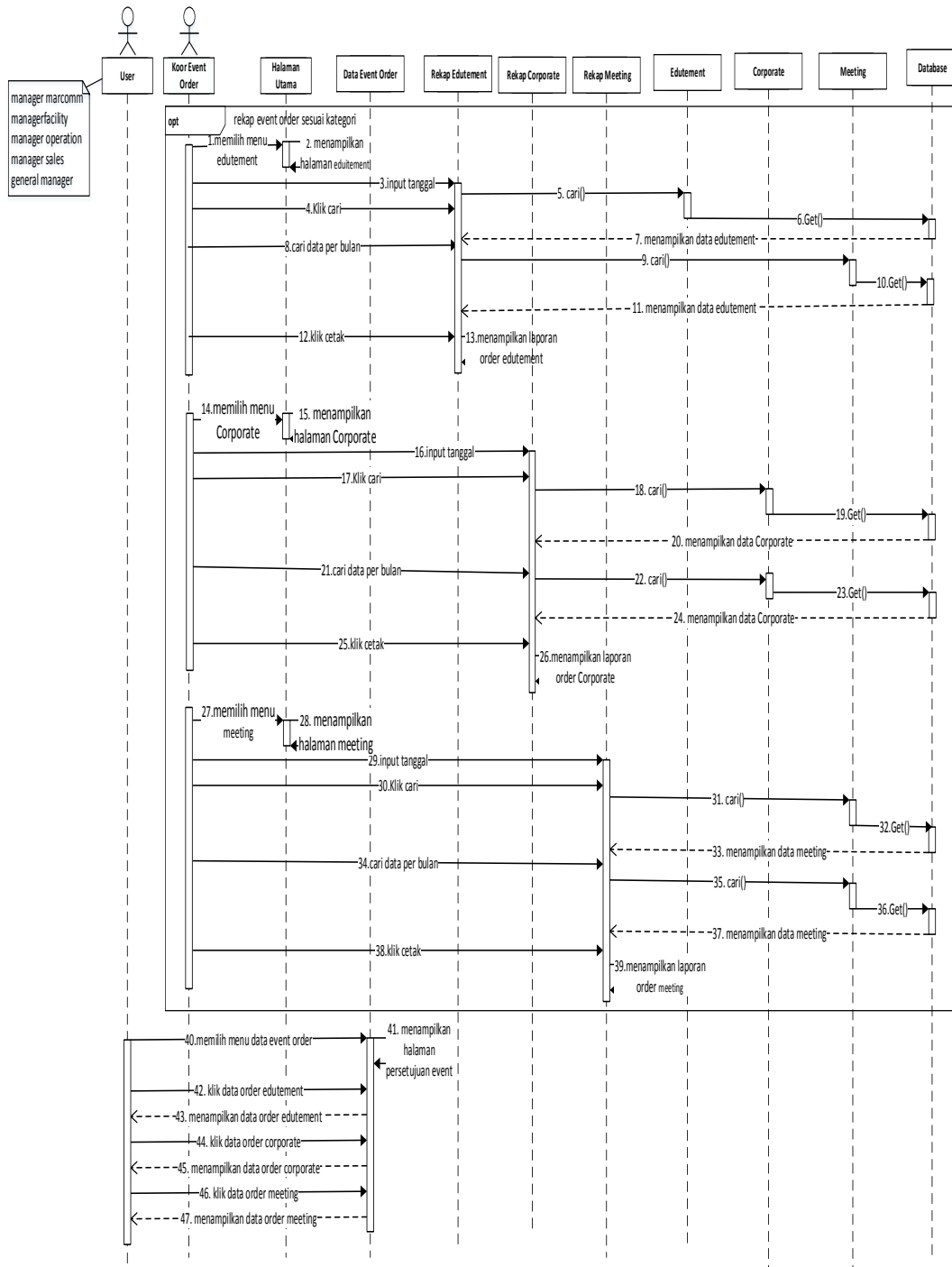
Berikut merupakan *sequence form event order* pada sistem yang diusulkan:



Gambar 4.13 Sequence Form Event Order

5. Sequence event order

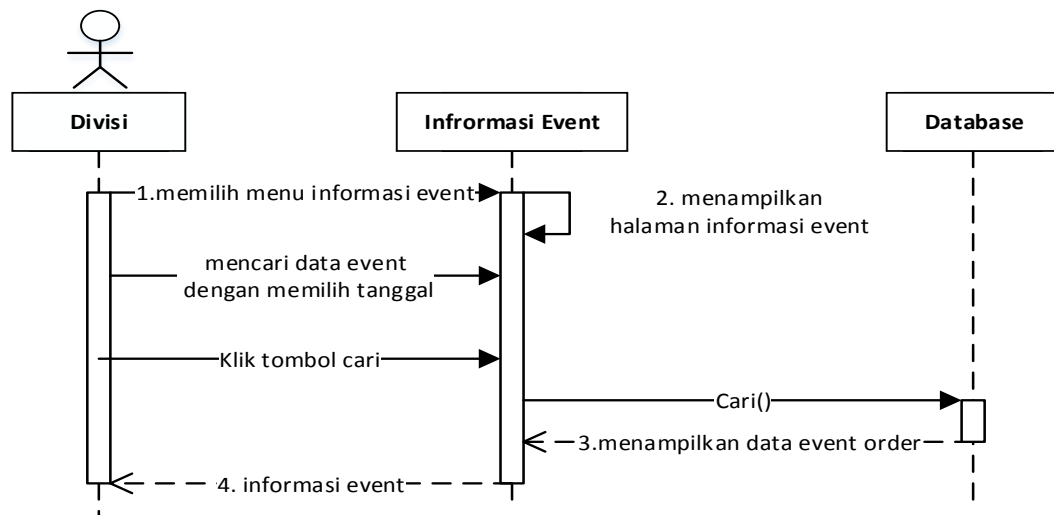
Berikut merupakan *sequence event order* pada sistem yang diusulkan:



Gambar 4.14 Sequence Event Order

6. Sequence informasi event

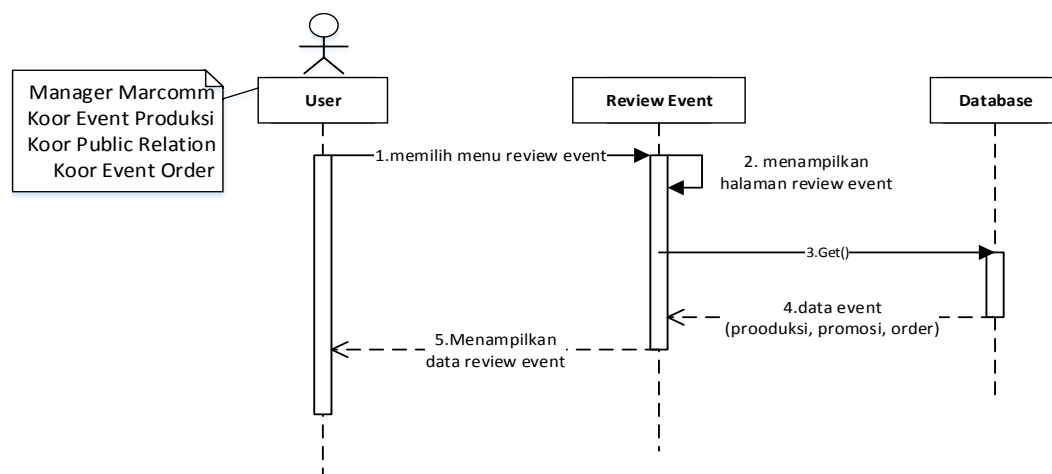
Berikut merupakan *sequence informasi event* pada sistem yang diusulkan



Gambar 4.15 *Sequence Informasi Event*

7. Sequence review

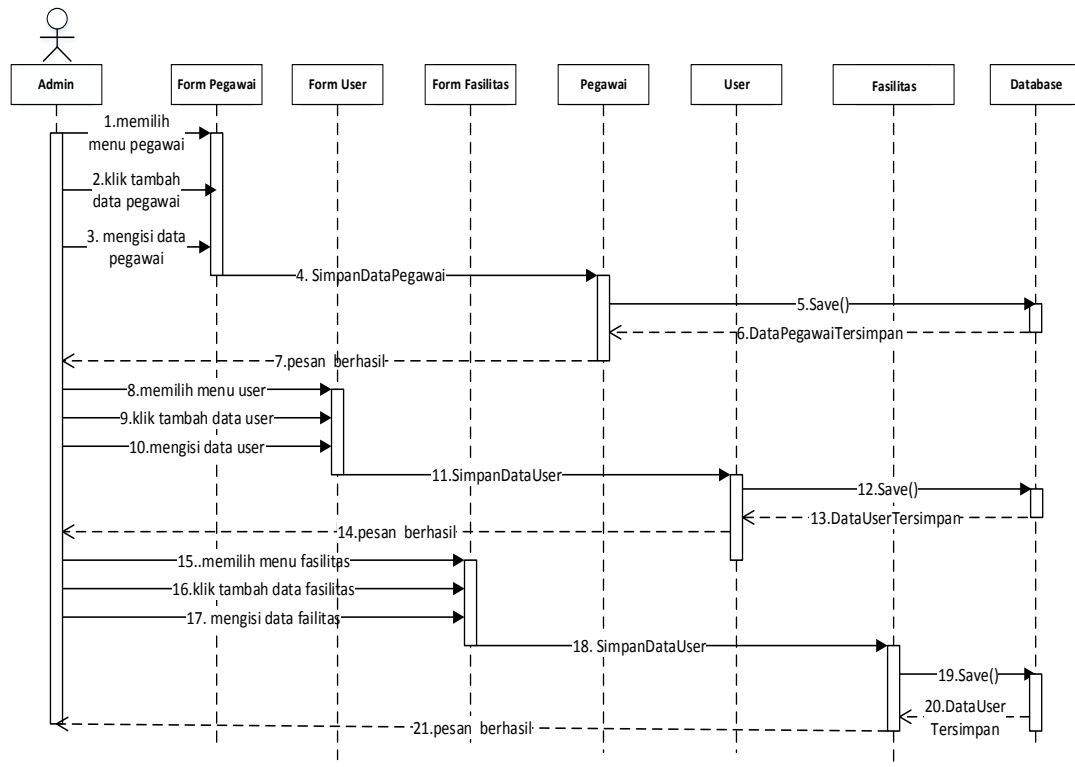
Berikut merupakan *sequence review* pada sistem yang diusulkan



Gambar 4.16 *Sequence Review*

8. Sequence kelola data administrator

Berikut merupakan *sequence* kelola data administrasi pada sistem yang diusulkan

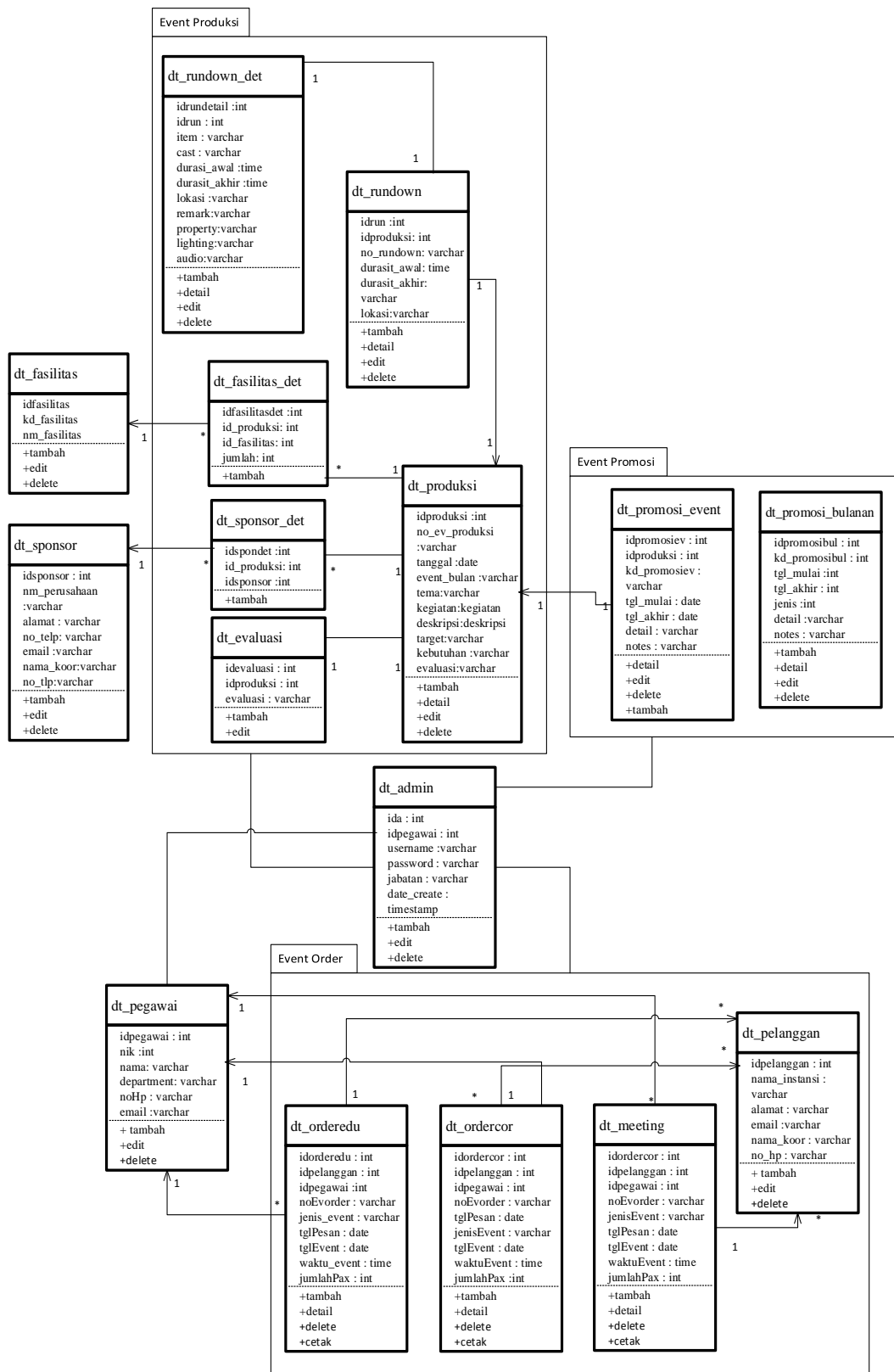


Gambar 4.17 Sequence Kelola Data Administrator

4.2 Perancangan basis data

4.2.1 Class diagram

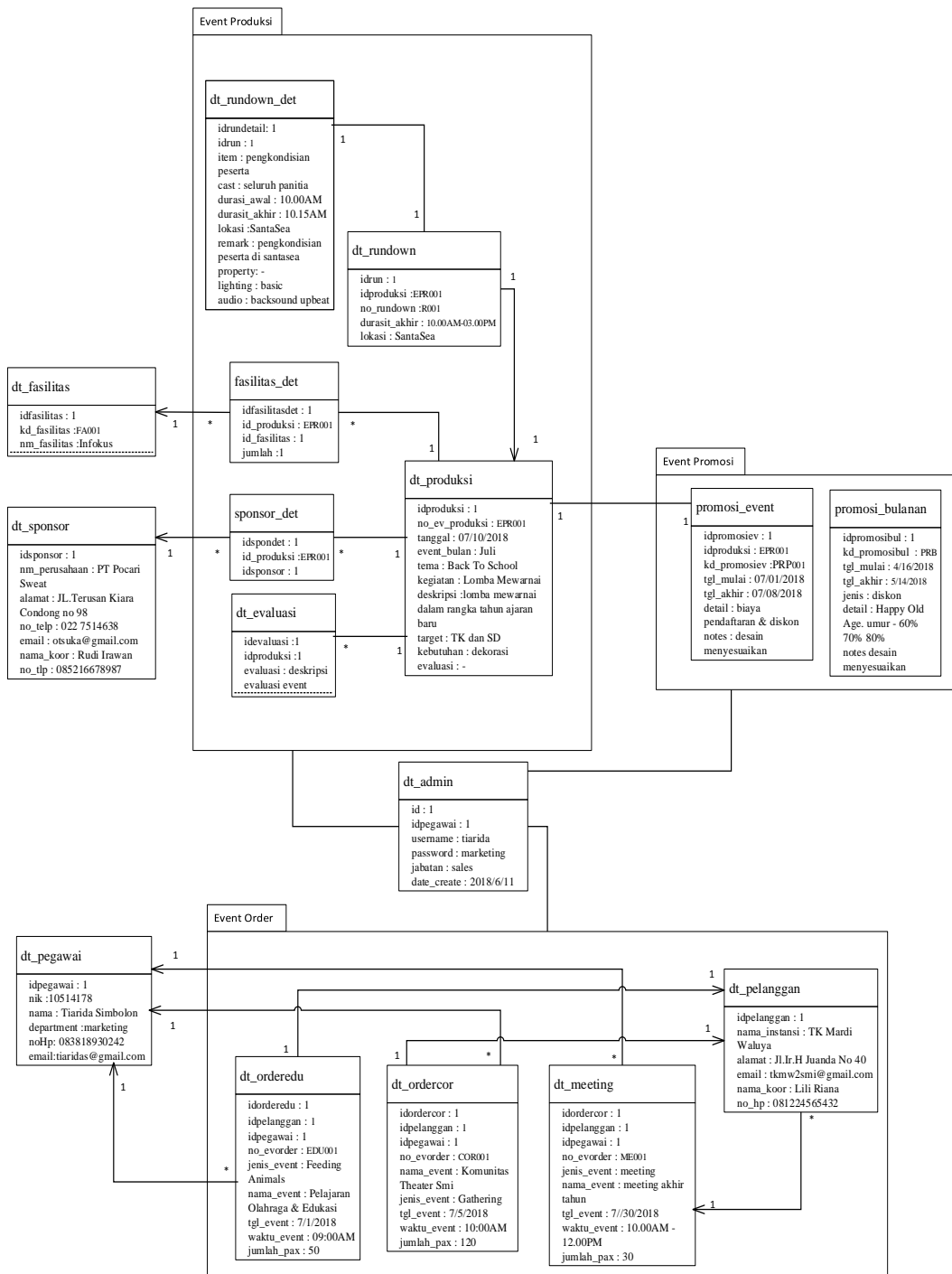
Berikut adalah *class diagram* dari sistem yang diusulkan :



Gambar 4.18 Class Diagram

4.2.2 Objec diagram

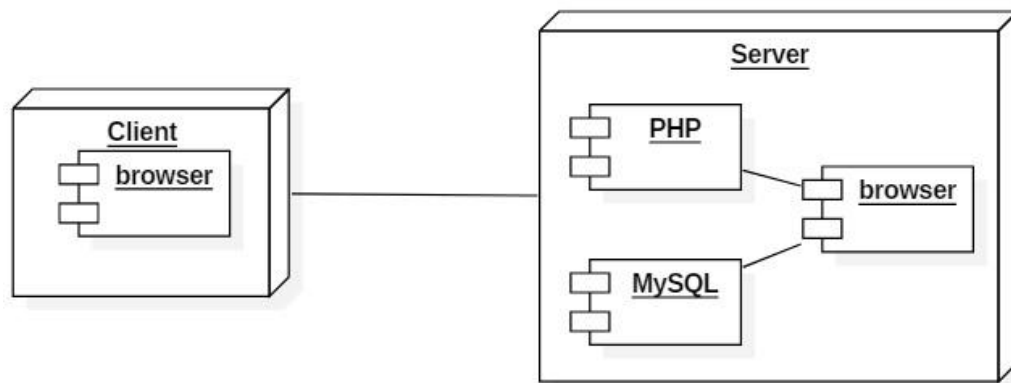
Berikut merupakan *object diagram* dari sistem yang di usulkan :



Gambar 4.19 Object Diagram

4.2.3 *Deployment diagram*

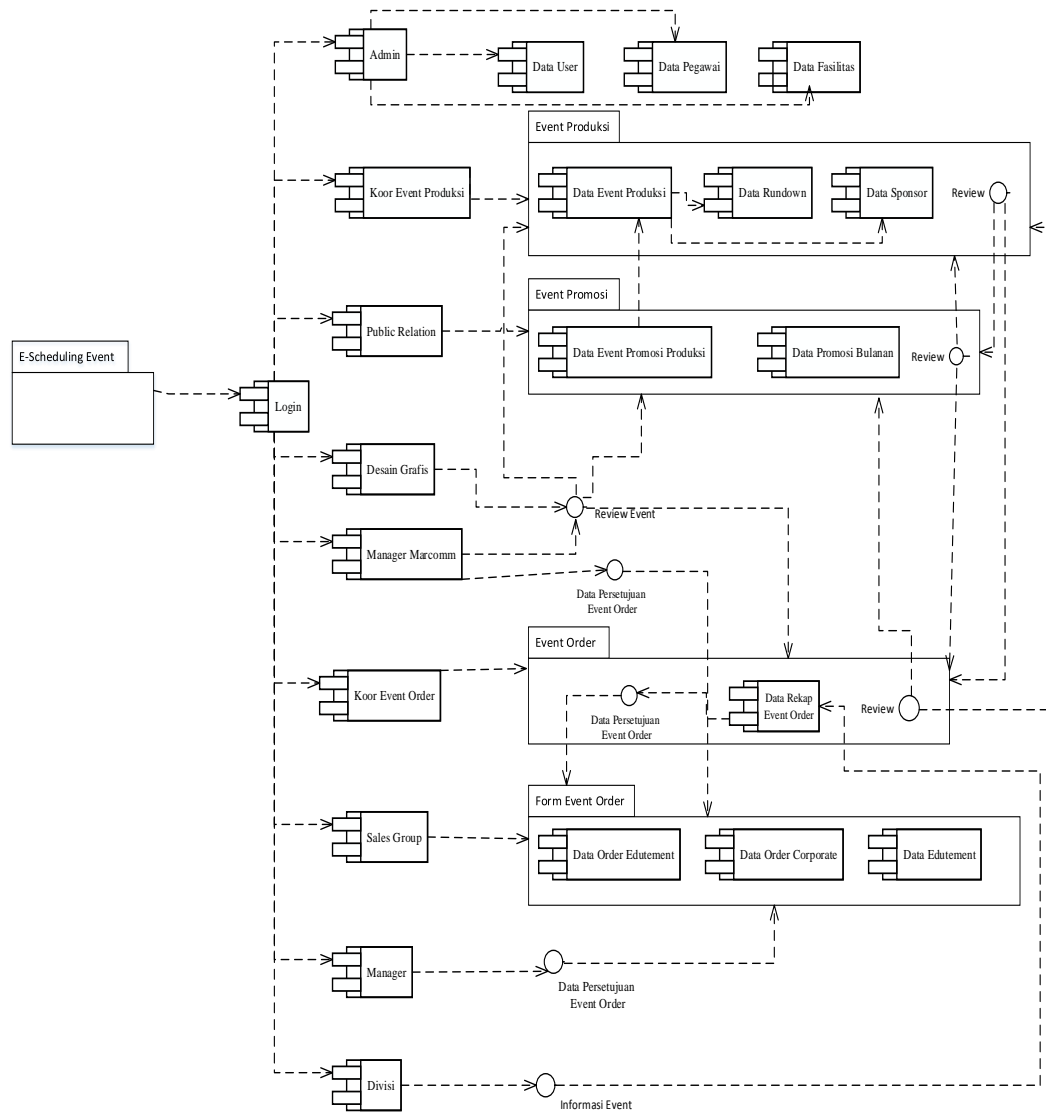
Deployment berfungsi untuk menggambarkan proses yang terjadi dalam suatu sistem. Berikut merupakan *deployment diagram* pada sistem yang diusulkan :



Gambar 4.20 *Deployment Diagram*

4.2.4 *Component diagram*

Kegunaan dari *component diagram* ialah untuk memnunjukkan ketergantungan antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Berikut merupakan *component diagram* dari sistem yang diusulkan.



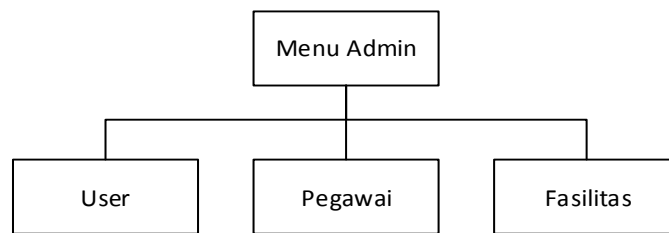
Gambar 4.21 Component Diagram

4.3 Perancangan Antar Muka

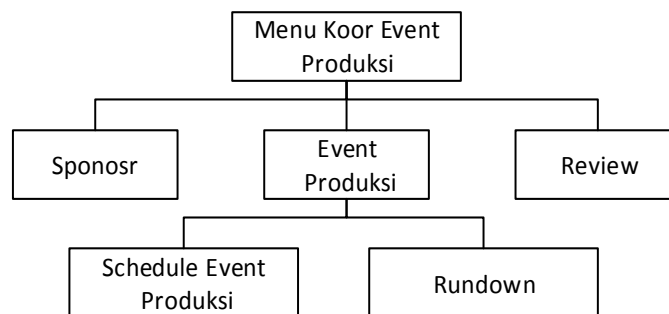
Perancangan antar muka ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai *interface* desain program yang akan dibuat. Di bawah ini merupakan perancangan antar muka untuk *E-Scheduling Event*.

4.3.1 Struktur menu

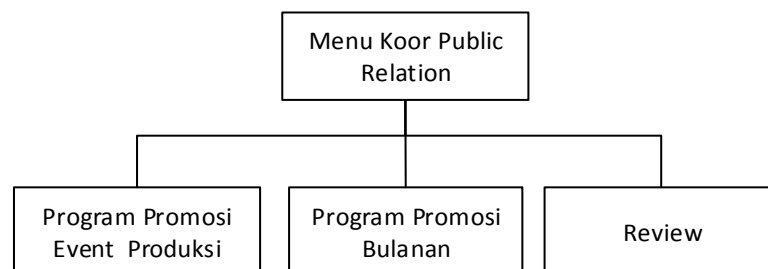
Struktur menu pada sistem yang diusulkan di bagi menjadi 7 bagian sesuai hak akses masing-masing, diantaranya koor *event* produksi, *public relation*, koor *event order*, *sales group*, *manager marcomm*, *manager* dan divisi



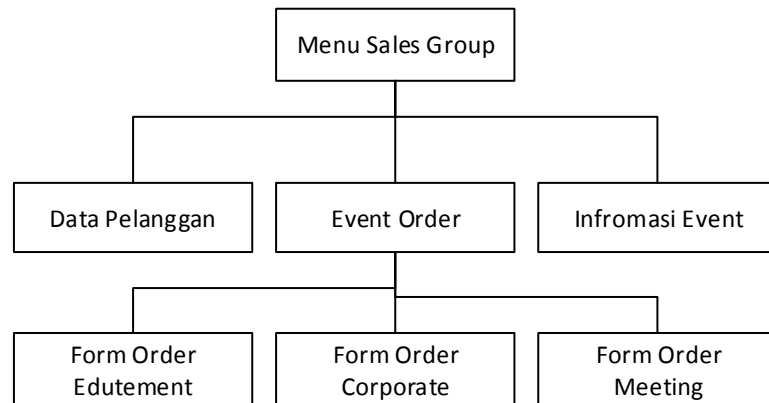
Gambar 4.22 Struktur Menu Halaman Admin



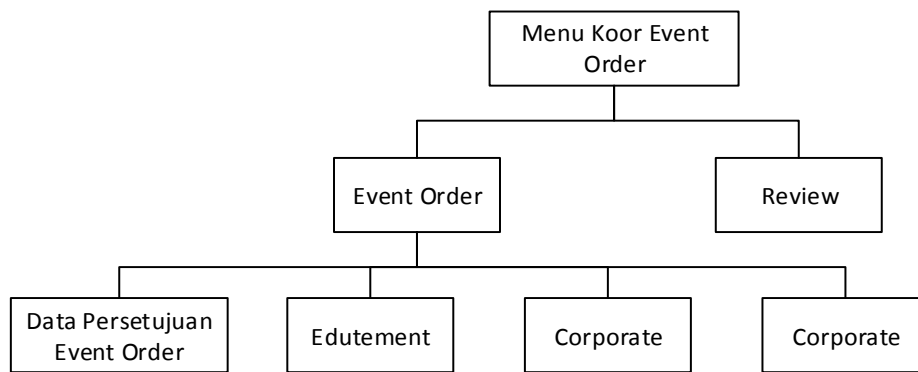
Gambar 4.23 Struktur Menu Halaman Koor *Event* Produksi



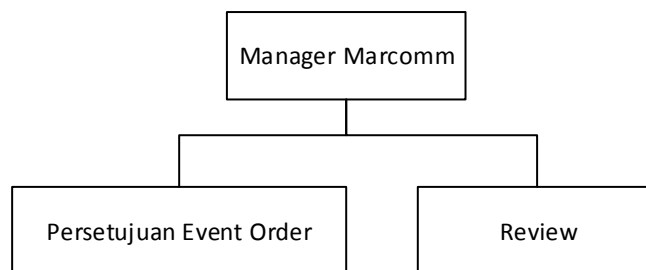
Gambar 4.24 Struktur Menu Halaman Koor Public Relation



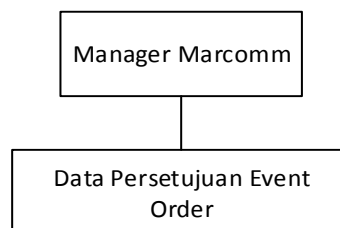
Gambar 4.25 Struktur Menu Halaman Sales group



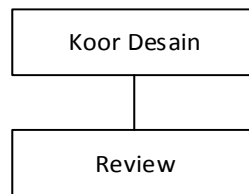
Gambar 4.26 Struktur Menu Halaman Koor Event Order



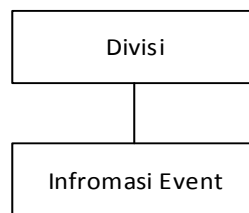
Gambar 4.27 Struktur Menu Halaman Manager Marcomm



Gambar 4.28 Struktur Menu Halaman Manager



Gambar 4.29 Struktur Menu Halaman Desain Grafis



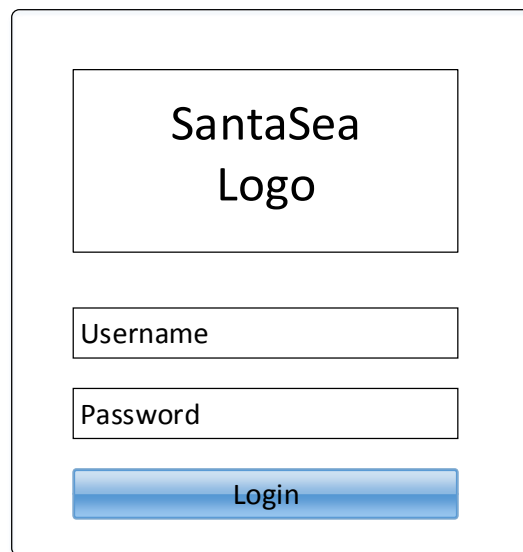
Gambar 4.30 Struktur Menu Halaman Divisi

4.3.2 Perancangan input

Perancangan input merupakan dimulainya suatu proses infromasi. Dalam perancangan input ini, data yang dimasukkan akan mempengaruhi hasil yang di tampilkan . berikut perancangan input untuk sistem *E-Scheduling Event*.

1. Perancangan tampilan logo

Berikut merupakan perancangan tampilan login untuk masuk ke dalam sistem.

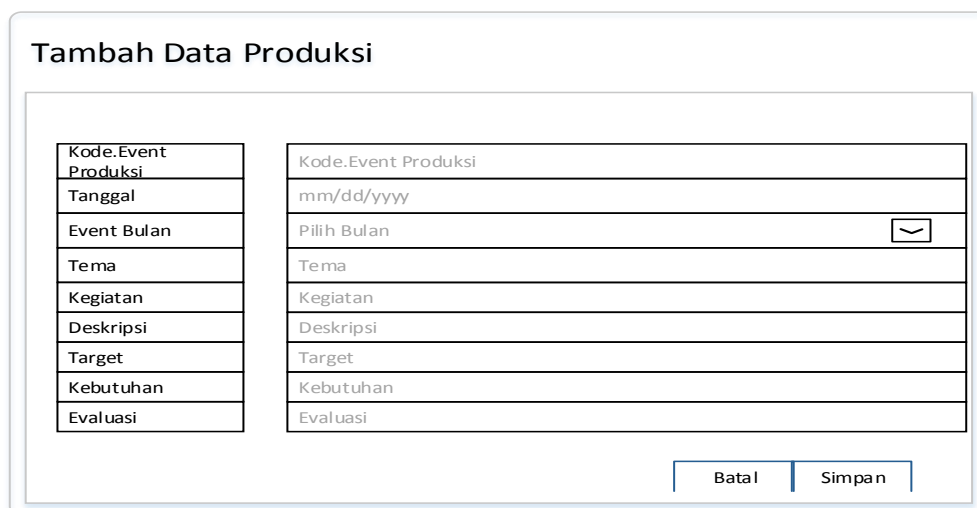


The image shows a login form for SantaSea. It features a central box with the text "SantaSea Logo". Below this are three input fields: "Username", "Password", and a blue "Login" button.

Gambar 4.31 Perancangan Tampilan Login

2. Perancangan input pada tambah *event* produksi

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah data *event* produksi

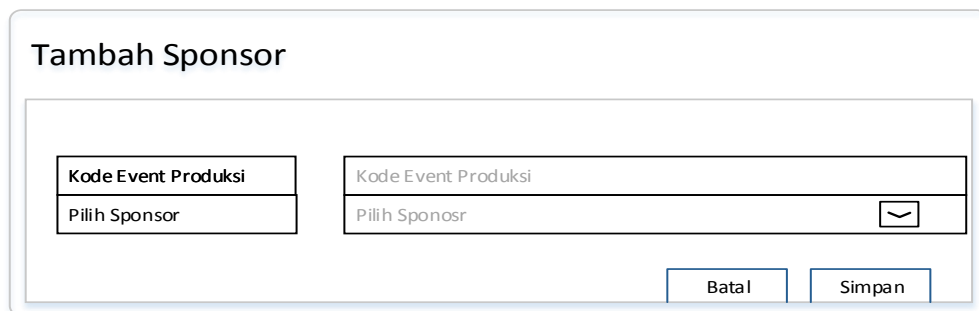


The image shows a form titled "Tambah Data Produksi". It contains two columns of input fields. The left column lists the fields: Kode.Event Produksi, Tanggal, Event Bulan, Tema, Kegiatan, Deskripsi, Target, Kebutuhan, and Evaluasi. The right column shows the corresponding input types: Kode.Event Produksi (text), Tanggal (mm/dd/yyyy), Event Bulan (dropdown menu), Tema (text), Kegiatan (text), Deskripsi (text), Target (text), Kebutuhan (text), and Evaluasi (text). At the bottom right, there are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.32 Perancangan Tambah Schedule Produksi

3. Perancangan input tambah sponsor

Berikut merupakan perancangan input untuk menambahkan data sponsor setelah koor *event* produksi mendapatkan sponsor untuk kegiatan *event* produksi yang akan dilaksanakan

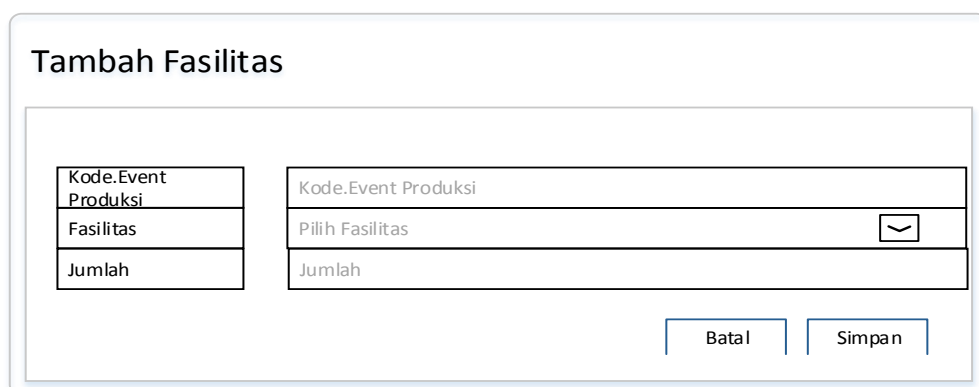


The image shows a user interface for adding a sponsor. It is titled "Tambah Sponsor". On the left, there is a table with two rows: "Kode Event Produksi" and "Pilih Sponsor". On the right, there is a form with three input fields: "Kode Event Produksi", "Pilih Sponsor" (with a dropdown arrow), and "Jumlah". At the bottom right, there are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 33 Perancangan Tambah Detail Sponsor

4. Perancangan input tambah fasilitas

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah fasilitas untuk *event* produksi yang akan dilaksanakan

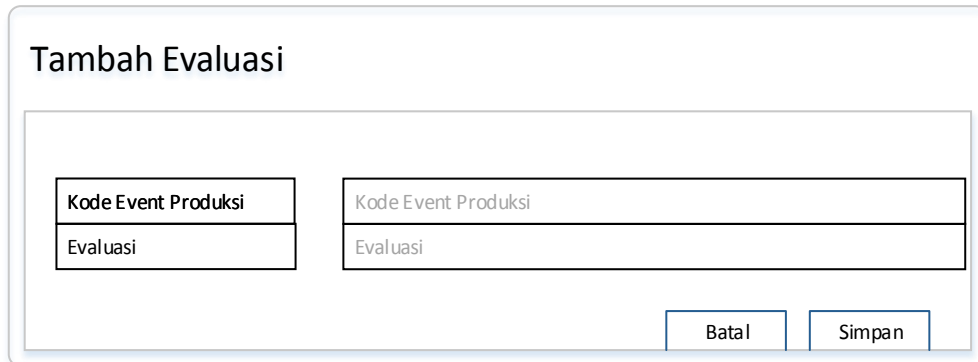


The image shows a user interface for adding facilities. It is titled "Tambah Fasilitas". On the left, there is a table with three rows: "Kode.Event Produksi", "Fasilitas", and "Jumlah". On the right, there is a form with three input fields: "Kode.Event Produksi", "Pilih Fasilitas" (with a dropdown arrow), and "Jumlah". At the bottom right, there are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.34 Perancangan Tambah Detail Fasilitas

5. Perancangan input tambah evaluasi

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah hasil evaluasi setelah dilaksanakan *event* produksi



The image shows a web form titled "Tambah Evaluasi". It contains two columns of input fields. The left column has two stacked boxes labeled "Kode Event Produksi" and "Evaluasi". The right column has two stacked text input fields, also labeled "Kode Event Produksi" and "Evaluasi". At the bottom right, there are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.35 Perancangan Tambah Evaluasi

6. Perancangan input tambah *rundown*

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah data *rundown* pada *event* produksi yang akan dilaksanakan.



The image shows a web form titled "Tambah Data Rundown". It contains two columns of input fields. The left column has four stacked boxes labeled "Kode.Rundown", "Event/Tema", "Durasi", and "Lokasi". The right column has four stacked input fields: "Kode.Rundown" (text), "Event/Tema" (text with a dropdown arrow), "Durasi" (text), and "Lokasi" (text). At the bottom right, there are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.36 Perancangan Tambah Rundown

7. Perancangan input tambah isi acara

Berikut merupakan perancangan input untuk menambahkan susunan acara

Tambah Isi Acara

Kode.Rundown	Kode.Rundown
Item	Item
Cast	Cast
Remarks	Remarks
Property	Property
Lighting	Lighting
Audio	Audio

Gambar 4.37 Perancangan Tambah Detail Rundown

8. Perancangan input tambah promosi *event* produksi

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah data promosi pada *event* produksi

Tambah Data Promosi Event Produksi

No.Promosi	No.Promosi
Event/Tema	No. Event/Tema <input type="button" value="v"/>
Tanggal Mulai	mm/dd/yy
Tanggal Akhir	mm/dd/yy
Detail	Detail
Notes	Notes

Gambar 4.38 Perancangan Tambah Promosi *Event* Produksi

9. Perancangan input tambah promosi bulanan

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah data promosi bulanan

Tambah Data Promosi Bulanan

No.Promosi	No.Promosi
Tanggal Mulai	mm/dd/yy
Tanggal Akhir	mm/dd/yy
Jenis Promosi	Pilih Jenis Promosi <input type="button" value="v"/>
Detail	Detail
Notes	Notes

Gambar 4.39 Perancangan Tambah Program Promosi Bulanan

10. Perancangan input tambah data pelanggan

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah data pelanggan sebelum melakukan pemesanan *event order*

Tambah Data Pelanggan

Nama Instansi	Nama Instansi
Alamat	Alamat <input type="button" value="v"/>
Email	Name@example
Nama Koordinator	Nama Koordinator
Tanggal	mm/dd/yyyy
No. Hp	No Handphone

Gambar 4.40 Perancangan Tambah Data Pelanggan

11. Perancangan input *event order edutement*

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah data *order edutement*

Tambah Event Order Edutement

Kode.Event Order	No.Event Order
Pelanggan	Nama Intansi>Nama Koordinator <input type="text"/>
Jenis Event	Edutement <input type="text"/>
Jenis Edutement	Pilih Jenis <input type="text"/>
Are Edutement	Area Edutement
Tanggal Pesan	mm/dd/yyyy
Tanggal Event	mm/dd/yyyy
Waktu Event	--/--/--
Jumlah Pax	Jumlah Pax

Gambar 4.41 Perancangan Tambah Order Edutement

12. Perancangan input *event order corporate*

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah data *order corporate*

Tambah Event Corporate

Kode.Event Corporate	Kode.Event Corporate
Pelanggan	Nama Intansi>Nama Koordinator <input type="text"/>
Jenis Event	Corporate <input type="text"/>
Tanggal Pesan	mm/dd/yyyy
Tanggal Event	mm/dd/yyyy
Waktu Event	--/--/--
Jumlah Pax	Jumlah Pax

Gambar 4.42 Perancangan Tambah Order Corporate

13. Perancangan input *event order meeting*

Berikut merupakan perancangan input untuk menambah data *order meeting*

Tambah Order Meeting

Kode.Meeting	Kode.Meeting
Tanggal Pesan	mm/dd/yyyy
Pilih Instansi	Nama Intansi>Nama Koordinator <input type="text"/>
Jenis	Meeting
Tempat	Tempat Meeting
Tanggal	mm/dd/yyyy
Wa ktu	--/-- -- sd --/-- --
Jumlah Pax	Jumlah Pax

Gambar 4.43 Perancangan Tambah *Order Meeting*

14. Perancangan input pembayaran

Berikut merupakan perancangan input untuk memilih jenis pembayaran yang dilakukan

Pembayaran

Kode.Event Order	Kode.Event Order
Pilih Pembayaran	Pilih Pembayaran <input type="text"/>
Free Tiket	Free Tiket

Gambar 4.44 Perancangan Form Pembayaran

15. Perancangan input operation

Berikut merupakan perancangan input form operation dengan memilih fasilitas yang disediakan divisi operation sesuai keinginan pelanggan.

Operation

Kode.Event Order Kode.Event Order

Pengarahan rombongan Game Fasilitas

Sarnavil Amazing Ride Pax

Tenda Sarnavil 3x4 Unit Team Building Unit Waktu

Tenda Sarnavil 5x3 Unit

Registrasi rombongan

AC Portable Unit Signae Unit

Kursi VIP Unit Meja Skirting Psc

Mysti Fan Unit Ombak Jam

Kursi Chitose Unit Cleaning Service

Gazebo Pilih Gazebo

Parking

Free

Pay

Batal Simpan

Gambar 4.45 Perancangan Form Operation

16. Perancangan input F&B

Berikut merupakan perancangan input form F&B dengan memilih fasilitas yang disediakan divisi *facility* sesuai keinginan pelanggan.

F&B

Kode.Event Order Kode.Event Order

Paket Mini Pax Snack Psc

Paket Dwarf Psc Paket Kids Meal Psc

Isi Menu Paket
A.
B.
C.

Isi Menu Paket
A.
B.
C.

Paket Kapten Bart Psc Paket Black Ship Psc

Isi Menu Paket
A.
B.
C.

Isi Menu Paket
A.
B.
C.

Lain-Lain Lain-Lain

Batal Simpan

Gambar 4.46 Perancangan Form F&B

17. Perancangan input *equipment*

Berikut merupakan perancangan input form *equipment* dengan memilih fasilitas yang disediakan divisi *facility* sesuai keinginan pelanggan.

The screenshot shows a form titled "Equipment". At the top, there are two input fields labeled "Kode.Event Order". Below these are three rows of equipment options. Each row consists of a checked checkbox, a text input field, and a "Psc" label. The options are: "Ban Belampung Single (Mini)", "Ban Belampung Single (Big)", "Ban Double", "Locker (Small)", "Locker (Big)", and "Lain-Lain". At the bottom right of the form are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.47 Perancangan Form Equipment

18. Perancangan input *security*

Berikut merupakan perancangan input form *security* dengan memilih fasilitas yang disediakan divisi *facility* sesuai keinginan pelanggan.

The screenshot shows a form titled "Security". At the top, there are two input fields labeled "Kode.Event Order". Below these are three rows of security options. Each row consists of a checked checkbox and a text input field. The options are: "Pengamanan", "Loading", and "Lain-Lain". At the bottom right of the form are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.48 Perancangan Form Security

19. Perancangan input *lifeguard*

Berikut merupakan perancangan input form *lifeguard* dengan memilih fasilitas yang disediakan divisi *facility* sesuai keinginan pelanggan.

The screenshot shows a form titled "Life Guard". It features two input fields for "Kode.Event Order". Below these are three checked checkboxes: "Guide", "ManPower", and "Lain-Lain". There is also an unchecked checkbox and a "Psc" label. At the bottom right are "Batal" and "Simpan" buttons.

Gambar 4.49 Perancangan Form Life Guard

20. Perancangan input *zoo*

Berikut merupakan perancangan input form *zoo* untuk *order eduitelement* dengan memilih fasilitas yang disediakan divisi *marcomm* sesuai keinginan pelanggan.

The screenshot shows a form titled "Zoo". It features two input fields for "Kode.Event Order". Below these are eight checked checkboxes: "Guide", "Kelinci", "Burung Merpati Liar", "Burung Merpati Putih", "Makanan Kelinci", "Makanan Merpati Liar", "Makanan Merpati Putih", and "Lain-Lain". At the bottom right are "Batal" and "Simpan" buttons.

Gambar 4.50 Perancangan Form Zoo

21. Perancangan input kebutuhan

Berikut merupakan perancangan input form kebutuhan dengan mengisi kebutuhan sesuai permintaan pelanggan.

Gambar 4.51 Perancangan Form Kebutuhan Lain

22. Perancangan input facility

Berikut merupakan perancangan input fasilitas yang disediakan oleh divisi *facility* untuk *order meeting*.

Gambar 4.52 Perancangan Form Meeting Facility

23. Perancangan input HR&GA

Berikut merupakan perancangan input fasilitas yang disediakan oleh divisi HR&GA untuk *order meeting*.

The form is titled "HR & GA". It features two input fields for "Kode.Meeting". Below these are several facility selection options:

- Tools And Others
- Sound System
- Air Conditioner
- Pointer
- Infokus

At the bottom of the form, there are two stacked input fields for "Remarks" and two buttons labeled "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.53 Perancangan Form Meeting HR&GA

24. Perancangan input operasional

Berikut merupakan perancangan input fasilitas yang disediakan oleh divisi operasional untuk *order meeting*.

The form is titled "Operasional". It features two input fields for "Kode.Meeting". Below these are several facility selection options:

- Tools And Others
- Cleaning Service Area
- Reception
- Parking Area

At the bottom of the form, there are two stacked input fields for "Remarks" and two buttons labeled "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.54 Perancangan Form Meeting Operasiona

25. Perancangan input marcomm

Berikut merupakan perancangan input fasilitas yang disediakan oleh divisi *marcomm* untuk *order meeting*.

The screenshot shows a web form titled "Marcomm". It contains the following elements:

- Two input fields labeled "Kode.Meeting".
- An input field labeled "Documentation".
- Three checked checkboxes, each followed by an input field: "Photo", "Video", and "Event".
- Two stacked input fields labeled "Remarks".
- Two buttons at the bottom right: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.55 Perancangan Form Meeting Marcomm

26. Perancangan input tambah data pegawai

Berikut merupakan perancangan input untuk menambahkan data pegawai sebelum membuat data akun.

The screenshot shows a web form titled "Tambah Data Pegawai". It contains the following elements:

- Two columns of input fields. The left column has fields for "NIK", "NamaLengkap", "Department", "No Hp", and "Email". The right column has fields for "NIK", "Pilih Fasilitas", "Department", "No Handphone", and "nama@example.com".
- Two buttons at the bottom right: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.56 Perancangan Tambah Data Pegawai

27. Perancangan input tambah akun

Berikut merupakan perancangan input untuk menambahkan data akun agar dapat login ke dalam sistem.

Tambah Akun	
NIK>NamaLengkap	NIK>NamaLengkap
Username	Username
Password	Password
Jabatan	Pilih Jabatan
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4.57 Perancangan Tambah Data Akun

28. Perancangan input tambah fasilitas

Berikut merupakan perancangan input untuk menambahkan data fasilitas yang diperlukan untuk *event* produksi.

Tambah Fasilitas	
Kode Fasilitas	Kode Fasilitas
Nama Fasilitas	Nama Fasilitas
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4.58 Perancangan Tambah Data Fasilitas

4.3.3 Perancangan output

Perancangan *output* merupakan gambaran yang menunjukkan hasil dari eksekusi data atau perintah yang di masukan ke dalam sistem. Dimana data yang masih mentah pada saat proses input akan di tampilkan dalam bentuk informasi. Berikut perancangani *output* pada sistem yang diusulkan.:

1.) Tampilan Laporan *Event* Produksi

Rancangan output ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai *event* produksi yang akan dilaksanakan maupun setelah dilaksanakan.

Event Produksi

No Event Order	EPR001/2018
Tanggal Event	2018-03-23
Event Bulan	Mei
Tema	SantaSea Got Talent
Kegiatan	Perlombaan pencarian bakat
Deskripsi	Lomba pencarian bakat menyanyi, akting dan alat musik
Target	Umur 7-20 tahun

Sponsor

No	Nama Perusahaan	Email Perusahaan	Nama Koordinator	Telp Koordinator
1	PT. Pocari Sweat	pocarisweat@gmail.com	Yudi	0818923672834

Fasilitas

No	Fasilitas	Jumlah
1	Meja Lipat Big	5

Evaluasi

Peserta telah mencapai target, kurangnya penonton pada saat penampilan peserta

Koor Event Produksi

Gambar 4.59 Perancangan *Output Event* Produksi

2.) Promosi *Event* Produksi

Rancangan output ini berfungsi untuk memberikan informasi bagi desain grafis untuk membuat desain yang berguna untuk kegiatan promosi *event* produksi

Promosi Event Produksi	
Kode Promosi	PRP002
No Event Produksi	EPR002
Tema	Mobile Legend Tournament
Kegiatan	Turnamen Mobile Legend Sukabumi
Bulan	Juni
Waktu Promosi	2018-05-01 s/d 2018-06-22
Detail	Tanggal Pendaftaran : 1 mei - 15 Juni , Promosi Sosial Media, Media Cetak
Notes	Desain : Menyesuaikan dengan tema
Koor Event Promosi	

Gambar 4.60 Perancangan *Output* Promosi *Event* Produksi

3.) Program Promosi Bulanan

Rancangan output ini berfungsi untuk memberika kemudahan pada desain grafis untuk melakukan desain sesuai tema pada setiap program promosi bulanan

Program Promosi Bulanan	
Kode Promosi	PRB004
Waktu Promosi	2018-07-17 s/d 2018-07-28
Jenis Promosi	Giveaway
Detail	HUT KE - 73 : membuat desain phphotobooth dengan tema kemerdekaan, ukuran gambar 4:3 batas pengumpulan tgl 28 Juli, Hadiah total 400K + Voucher makan 100K + Souvenir
Notes	Desain : Menyesuaikan dengan tema
Koor Event Promosi	

Gambar 4.61 Perancangan *Output* Program Promosi Bulanan

4.) Tampilan Surat Pemesanan

Rancangan output ini berfungsi untuk memberikan bukti bahwa pelanggan telah melakukan pemesanan untuk *event order eduitelement, coporate* atau *meeting*

Surat Pemesanan	
Sukabumi, 1 Juli 2018	
Kode Event Order	EDU001
Tanggal Event	2018-07-10
Jenis Event	Edutement
Jenis Edutement	Edu Fisika
Nama Instansi	SD Mardi Waluya 2
Waktu Event	Jl.Ir.H Juanda No 40
Jumlah Pax	50
Hormat Kami	
Resi	

Gambar 4.62 Perancangan *Output* Surat Pemesanan

5.) Tampilan Laporan Bulanan *Event* Order

Rancangan output ini berfungsi untuk melakukan rekapitulasi *event order eduitelement, coporate* atau *meeting* setiap bulan nya yang akan di berikan pada atas

Laporan Order				
Bulan Juli Tahun 2018				
No	Tanggal	Nama Instansi	Sales	Jumlah Pax
1	10 Juli 2018	TK Mardi Waluya 2	Resi	50
2	11 Juli 2018	TK Imanuel	Arif	100
Jumlah				150

Manager Marcomm

Gambar 4.63 Perancangan *Output* Laporan Bulanan

4.4 Perancangan arsitektur jaringan

Perancangan arsitektur jaringan yang digunakan dalam E-Scheduling *Event* ini terdiri dari PC/Laptop dan Handphone dengan software yang mendukung serta jaringan internet yang bekerja bersama untuk mencapai suatu tujuan yang sama. Jaringan ini akan menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh user. Berikut merupakan perancangan arsitektur jaringan yang digunakan :



Gambar 4.64 Perancangan Arsitektur Jaringan

4.5 Pengujian

Pengujian merupakan proses yang bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau error, selain itu pengujian dilakukan untuk memeriksa apakah hasil telah sesuai dengan apa yang diharapkan atau masih terdapat kesalahan pada perangkat lunak. Pada penelitian ini penulis melakukan pengujian dengan menggunakan metode pengujian *black box*.

4.4.1 Rencana pengujian

Pengujian terhadap program itu sendiri bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau error. Berikut adalah rencana pengujian pada *E-Scheduling Event* dengan melakukan pengujian *input* untuk menghasilkan *output* yang diharapkan

Tabel 4.11 Rencana Pengujian

No	Item Pengujian	Butir Uji	Jenis Pengujian
1.	<i>Login</i>	Proses login user dan berhasil masuk ke sistem sesuai hak akses	<i>Black Box</i>
2.	Data Master	Tambah	<i>Black Box</i>
		Edit	<i>Black Box</i>
		Hapus	<i>Black Box</i>
3.	<i>Schedule Event</i> Produksi	Tambah <i>Event</i> Produksi	<i>Black Box</i>
		Detail	<i>Black Box</i>
		Edit	<i>Black Box</i>

		Cetak	<i>Black Box</i>
		Tambah Sponsor	<i>Black Box</i>
		Tambah Fasilitas	<i>Black Box</i>
4.	Data Sponsor	Tambah	<i>Black Box</i>
		Edit	<i>Black Box</i>
		Hapus	<i>Black Box</i>
5.	<i>Rundown</i>	Tambah Rundown	<i>Black Box</i>
		Detail	<i>Black Box</i>
		Edit	<i>Black Box</i>
		Hapus	<i>Black Box</i>
		Tambah Isi Acara	<i>Black Box</i>
6.	Promosi <i>Event</i> Produksi	Tambah	<i>Black Box</i>
		Simpan	<i>Black Box</i>
		Edit	<i>Black Box</i>
		Cetak	<i>Black Box</i>
		Detail	<i>Black Box</i>
7.	Promosi <i>Event</i> Bulanan	Tambah	<i>Black Box</i>
		Edit	<i>Black Box</i>
		Cetak	<i>Black Box</i>
		Detail	<i>Black Box</i>
8.	Data Pelanggan	Tambah	<i>Black Box</i>
		Edit	<i>Black Box</i>

9.	<i>Event Order Edutemen</i>	Tambah	<i>Black Box</i>
		Detail	<i>Black Box</i>
		Cetak	<i>Black Box</i>
10.	<i>Event Order Corporate</i>	Tambah	<i>Black Box</i>
		Detail	<i>Black Box</i>
		Cetak	<i>Black Box</i>
11.	<i>Event Order Meeting</i>	Tambah	<i>Black Box</i>
		Detail	<i>Black Box</i>
		Cetak	<i>Black Box</i>
12.	<i>Form Event Order</i>	Pilih checkbox	<i>Black Box</i>
13.	<i>Form Meeting</i>	Pilih checkbox	<i>Black Box</i>
14.	Rekapitulasi & Laporan	Rekap Per hari	<i>Black Box</i>
		Cetak laporan	<i>Black Box</i>
15.	<i>Review</i>	<i>Review</i>	<i>Black Box</i>
16.	<i>Informasi Event</i>	<i>Informasi Event</i>	<i>Black Box</i>

4.4.2 Kasus dan hasil pengujian

Pengujian di bawah ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan .

berikut ini adalah beberapa pengujian yang telah dilakukan :

1. Pengujian *Login*

Tabel 4.12 Pengujian *Login*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username</i> dan <i>password</i> yang masukan benar	<i>Login</i> sukses dan masuk ke halaman utama sesuai hak akses	<i>Login</i> sukses dan masuk ke dalam halaman utama sesuai hak akses	[X] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username</i> dan <i>password</i> yang dimasukan salah	<i>Login</i> gagal serta kembali ke form kosong <i>login</i>		[X] Diterima [] Ditolak

2. Pengujian Data Master

Tabel 4.13 Pengujian Pengelolaan Data Master

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu data master	Tampil halaman data master yang dipilih	Halaman dan data yang telah di <i>input</i> ditampilkan di	[X] Diterima [] Ditolak

		halaman utama tiap menu	
Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol edit	Tampil form edit data dengan pesan “Berhasil”	Dapat merubah dan menyimpan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol hapus	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

3. Pengujian Schedule *Event* Produksi

Tabel 4.14 Pengujian Pengelolaan *Event* Produksi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu Schedule <i>event</i> produksi	Tampil halaman schedule <i>event</i> produksi dengan data yang telah inputkan	Menampilkan halaman schedule <i>event</i> produksi dan data yang telah di <i>input</i> ditampilkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol edit	Tampil form edit data dengan pesan “Berhasil”	Dapat merubah dan menyimpan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol hapus	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan data hasil <i>inputan</i> sesuai <i>no event</i> produksi	Menampilkan data hasil <i>inputan</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

		sesuai no <i>event</i> produksi	
Menambahkan sponsor pada detail	Tampil form tambah sponsor dan memilih data sponsor yang telah di inputkan pada data sponsor, menyimpan data dengan pesan “Berhasil”	Menampilkan form dengan pilihan data sponsor, dan menyimpan ke database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Menambahkan fasilitas pada detail	Tampil form tambah fasilitas dan memilih data sponsor yang telah di inputkan pada data master, menyimpan data dengan pesan “Berhasil”	Menampilkan form dengan pilihan data fasilitas, dan menyimpan ke database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

4. Pengujian Data Sponsor

Tabel 4.15 Pengujian Sponsor

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu sponsor	Tampil halaman sponsor yang dipilih dan menampilkan data yang telah ditambahkan	Tampil halaman sponsor yang dipilih dan menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan seluruh data yang telah ditambahkan	Menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol edit	Tampil form edit data dengan pesan “Berhasil”	Dapat merubah dan menyimpan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol hapus	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	[X] Diterima [] Ditolak

5. Pengujian Rundown

Tabel 4.16 Pengujian Rundown

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih rundown	Tampil halaman rundown dan menampilkan data yang telah ditambahkan	Tampil halaman rundown dan menampilkan data yang telah ditambahkan	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan seluruh data yang telah ditambahkan	Menampilkan data yang telah ditambahkan	[X] Diterima [] Ditolak

Pilih tombol edit	Tampil form edit data dengan pesan “Berhasil”	Dapat merubah dan menyimpan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol hapus	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol isi acara	Menampilkan form untuk menambhkan susunan acara sesuai dengan no rundown	Menampilkan form untuk menambhkan susunan acara sesuai dengan no rundown	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Simpan Isi Acara	Susunan acara tersimpan ke database dengan pesan “Berhasil”	Susunan acara tersimpan ke database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

6. Pengujian Program Promosi *Event* Produksi

Tabel 4.17 Pengujian Promosi *Event* Produksi

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih Promosi <i>event</i> produksi	Tampil halaman Promosi <i>event</i> produksi dan menampilkan data yang telah ditambahkan	Tampil halaman Promosi <i>event</i> produksi dan menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan memilih field tema sesuai data <i>event</i> produksi dan dapat mengisi seluruh field	Tampil form tambah data dengan memilih field tema sesuai data <i>event</i> produksi dan dapat mengisi seluruh field	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol simpan	Data tersimpan ke database dengan pesan “Berhasil”	Data tersimpan ke database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol edit	Tampil form edit data dengan pesan “Berhasil”	Dapat merubah dan menyimpan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

Pilih tombol hapus	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	Data terhapus dari database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan seluruh data yang telah ditambahkan	Menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

7. Pengujian Program Promosi Bulanan

Tabel 4.18 Pengujian Program *Promosi* Bulanan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih program promosi bulanan	Tampil halaman program promosi bulanan dan menampilkan data yang telah ditambahkan	Tampil halaman program promosi bulanan dan menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

		dengan pesan "Berhasil"	
Pilih tombol simpan	Data tersimpan ke database dengan pesan "Berhasil"	Data tersimpan ke database dengan pesan "Berhasil"	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan seluruh data yang telah ditambahkan	Menampilkan data yang telah di tambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol edit	Tampil form edit data dengan pesan "Berhasil"	Dapat merubah dan menyimpan ke dalam database dengan pesan "Berhasil"	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol hapus	Data terhapus dari database dengan pesan "Berhasil"	Data terhapus dari database dengan pesan "Berhasil"	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan "field berlum terisi"	Tampil pesan "field belum terisi"	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

8. Pengujian Data Pelanggan

Tabel 4.19 Pengujian Data Pelanggan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu data pelanggan	Tampil halaman data pelanggan dan menampilkan data yang telah ditambahkan	Tampil halaman program promosi bulanan dan menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol edit	Tampil form edit data dengan pesan “Berhasil”	Dapat merubah dan menyimpan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

9. Pengujian *Event Order Eduitement*

Tabel 4.20 Pengujian *Event Order Eduitement*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu order <i>eduitement</i>	Tampil halaman order <i>eduitement</i> dan menampilkan data yang telah ditambahkan	Tampil halaman order <i>eduitement</i> dan menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan seluruh data yang telah ditambahkan	Menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol cetak	Menampilkan data surat pemesanan dan berhasil di download	Menampilkan data surat pemesanan dan berhasil di download	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

10. Pengujian *Event Order Corporate*

Tabel 4.21 Pengujian *Event Order Corporate*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu order <i>corporate</i>	Tampil halaman order <i>corporate</i> dan menampilkan data yang telah ditambahkan	Tampil halaman order <i>corporate</i> dan menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan seluruh data yang telah ditambahkan	Menampilkan data yang telah ditambahkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol cetak	Menampilkan data surat pemesanan dan berhasil di download	Menampilkan data surat pemesanan dan berhasil di download	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	[X] Diterima [] Ditolak
------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------

11. Pengujian Order Meeting

Tabel 4.22 Pengujian *Event* Order Meeting

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu order meeting	Tampil halaman order meeting dan menampilkan data yang telah ditambahkan	Tampil halaman order meeting dan menampilkan data yang telah ditambahkan	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih tombol tambah data	Tampil form tambah data dengan pesan “Berhasil”	Dapat menambahkan ke dalam database dengan pesan “Berhasil”	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan seluruh data yang telah ditambahkan	Menampilkan data yang telah ditambahkan	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih tombol cetak	Menampilkan data surat pemesanan dan berhasil di download	Menampilkan data surat pemesanan dan berhasil di download	[X] Diterima [] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Salah satu field dikosongkan	Tampil pesan “field belum terisi”	Tampil pesan “field belum terisi”	[X] Diterima [] Ditolak

12. Pengujian Form *Event Order*

Tabel 4.23 Pengujian Form *Event Order*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih pembayaran	Tampil dan memilih metode pembayaran lalu menyimpan ke database dengan pesan “Berhasil”	Tampil form metode pembayaran lalu menyimpan ke database dengan pesan “Berhasil”	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih Operation	Tampil form checkbox data operation dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	Tampil form checkbox data operation dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih F&B	Tampil form checkbox data F&B dan menyimpan kebutuhan yang	Tampil form checkbox data F&B dan menyimpan kebutuhan	[X] Diterima [] Ditolak

	dipilih dengan pesan “Berhasil”	yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	
Pilih Equipment	Tampil form checkbox data Equipment dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	Tampil form checkbox data Equipment dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih Security	Tampil form checkbox data Security dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	Tampil form checkbox data Security dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih Life Guard	Tampil form checkbox data Life Guard dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	Tampil form checkbox data Life Guard dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih Zoo	Tampil form checkbox data Zoo dan menyimpan kebutuhan yang	Tampil form checkbox data Zoo dan menyimpan kebutuhan yang dipilih	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

	dipilih dengan pesan “Berhasil”	dengan pesan “Berhasil”	
Pilih Isi Kebutuhan	Tampil dan mengisi form kebutuhan lalu menyimpan dengan pesan “Berhasil”	Tampil dan mengisi form kebutuhan lalu menyimpan dengan pesan “Berhasil”	[X] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih checkbox ketika telah di simpan	Isi form order tidak berubah	Isi form order tidak berubah	[X] Diterima [] Ditolak

13. Pengujian Form Meeting

Tabel 4.24 Pengujian Form Meeting

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih Facility	Tampil form checkbox facility dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	Tampil form checkbox facility dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih HR&GA	Tampil form checkbox data HR&GA dan menyimpan	Tampil form checkbox data HR&GA dan menyimpan	[X] Diterima [] Ditolak

	kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	
Pilih Operationa;	Tampil form checkbox data operational dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	Tampil form checkbox data operational dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih Marcomm	Tampil form checkbox data marcomm dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	Tampil form checkbox data marcomm dan menyimpan kebutuhan yang dipilih dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih Isi Kebutuhan	Tampil dan mengisi form kebutuhan lalu menyimpan dengan pesan “Berhasil”	Tampil dan mengisi form kebutuhan lalu menyimpan dengan pesan “Berhasil”	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Memilih checkbox ketika telah di simpan	Isi form order tidak berubah	Isi form order tidak berubah	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
-----------------------------------------	------------------------------	------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------

14. Pengujian Rekapitulasi dan Laporan

Tabel 4.25 Pengujian Rekapitulasi dan Laporan

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih rekap	Menampilkan rekap data perhari	Menampilkan rekap data per hari	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih tombol cari per tanggal	Menampilkan rekap data <i>event</i> sesuai tanggal yang di inputkan	Menampilkan rekap data <i>event</i> sesuai tanggal yang di inputkan	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Pilih cetak	Menampilkan data surat pemesanan dan berhasil di download	Menampilkan data surat pemesanan dan berhasil di download	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih menu cetak	Tidak menampilkan data rekap dan tidak dapat di download	Tidak menampilkan data rekap dan tidak dapat di download	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

15. Pengujian Review

Tabel 4.26 Pengujian Review

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu review	Menampilkan seluruh data <i>event</i>	Menampilkan seluruh data <i>event</i>	[X] Diterima [] Ditolak
Pilih tombol detail	Menampilkan informasi data <i>event</i> secara ksesluruhan	Menampilkan informasi data <i>event</i> secara ksesluruhan	[X] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih menu review	Tidak menampilkan data seluruh <i>event</i>	Tidak menampilkan data seluruh <i>event</i>	[X] Diterima [] Ditolak

16. Informasi *Event*

Tabel 4.27 Pengujian Informasi *Event*

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Pilih menu informasi <i>event</i>	Menampilkan rekap <i>event</i> order per hari	Menampilkan rekap <i>event</i> order per hari	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih menu informasi <i>event</i>	Tidak menampilkan data rekap <i>event</i> order per hari	Tidak menampilkan data rekap <i>event</i> order per hari	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak

4.4.3 Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, sistem yang diusulkan telah memenuhi standar. Perangkat lunak yang diusulkan telah layak untuk digunakan dan hasil pengujian telah sesuai dengan apa yang diharapkan.

4.6 Implementasi

Tahap implementasi merupakan realisasi sistem berdasarkan desain sistem yang telah dibuat pada tahap perancangan. Di bawah ini akan dijelaskan implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antar muka, implementasi instalasi program, dan penggunaan program.

4.6.1 Implementasi perangkat lunak

Berikut merupakan implementasi perangkat lunak yang digunakan untuk membangun dan merancang website *E-Scheduling Event* di *Santasea Waterpark* :

1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7 64-bit
2. Web Server : XAMPP v3.2.2
3. Php Editor : Sublime Text 3
4. Database Server : MySQL
5. Web Browser : Mozilla Firefox v60.0.2 64-bit

4.6.2 Implementasi perangkat keras

Dalam membangun website *E-Scheduling Event* perangkat keras yang digunakan untuk mendukung kecepatan dalam menjalankan seluruh proses dan penyimpanan data. Berikut spesifikasi perangkat yang dibutuhkan :

1. Processor : Intel Core i3
2. Memory : 2 GB
3. VGA : Onboard
4. Hardisk : 250 GB
5. Perangkat keras pendukung : Monitor, Mouse, Keyboard, Printer

4.6.3 Implementasi basis data

Implementasi basis data dilakukan menggunakan aplikasi MySQL dengan implementasi basis data dalam bahasa SQL. Berikut implementasi basis data pada *E-Scheduling Event* :

- 1) Struktur Tabel admin

```
CREATE TABLE `dt_admin` (
```

```

`ida` int(5) NOT NULL,

`idpegawai` int(5) NOT NULL,

`username` varchar(15) NOT NULL,

`password` varchar(15) NOT NULL,

`jabatan` varchar(50) NOT NULL,

`date_create` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP
ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

2) Struktur Tabel Pegawai

```

CREATE TABLE `dt_pegawai` (

`idpegawai` int(5) NOT NULL,

`nik` int(10) NOT NULL,

`nama` varchar(70) NOT NULL,

`departement` varchar(25) NOT NULL,

`no_hp` varchar(15) NOT NULL,

`email` varchar(25) NOT NULL

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

3) Struktur Tabel Fasilitas

```

CREATE TABLE `dt_fasilitas` (

`idfasilitas` int(5) NOT NULL,

`kd_fasilitas` varchar(15) NOT NULL,

`nm_fasilitas` varchar(50) NOT NULL

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

4) Struktur Tabel Sponsor

```
CREATE TABLE `dt_sponsor` (  
  `idsponsor` int(5) NOT NULL,  
  `nm_perusahaan` varchar(50) NOT NULL,  
  `alamat` varchar(255) NOT NULL,  
  `no_telp` varchar(15) NOT NULL,  
  `email` varchar(50) NOT NULL,  
  `nama_koor` varchar(75) NOT NULL,  
  `no_tlp` varchar(15) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5) Struktur Tabel Produksi

```
CREATE TABLE `dt_produk` (  
  `idproduksi` int(5) NOT NULL,  
  `no_ev_produk` varchar(25) NOT NULL,  
  `tanggal` date NOT NULL,  
  `event_bulan` varchar(50) NOT NULL,  
  `tema` varchar(255) NOT NULL,  
  `kegiatan` varchar(255) NOT NULL,  
  `deskripsi` varchar(255) NOT NULL,  
  `target` varchar(150) NOT NULL,  
  `kebutuhan` varchar(255) NOT NULL,  
  `evaluasi` varchar(255) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6) Struktur Tabel Sponsor Detail

```
CREATE TABLE `dt_sponsor_det` (  
  `idspondet` int(5) NOT NULL,  
  `idproduksi` int(5) NOT NULL,  
  `idsponsor` int(5) NOT NULL  
  ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

7) Struktur Tabel Fasilitas Detail

```
CREATE TABLE `dt_fasilitas_det` (  
  `idfasilitasdet` int(5) NOT NULL,  
  `idproduksi` int(5) NOT NULL,  
  `idfasilitas` int(5) NOT NULL,  
  `jumlah` int(5) NOT NULL  
  ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

8) Struktur Tabel Rundown

```
CREATE TABLE `dt_rundown` (  
  `idrun` int(5) NOT NULL,  
  `idproduksi` int(5) NOT NULL,  
  `no_rundown` varchar(12) NOT NULL,  
  `durasit_awal` time NOT NULL,  
  `durasit_akhir` time NOT NULL,  
  `lokasi` varchar(70) NOT NULL  
  ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

9) Struktur Tabel Rundown Detail

```

CREATE TABLE `dt_rundown_det` (
  `idrundetail` int(10) NOT NULL,
  `idrun` int(5) NOT NULL,
  `item` varchar(70) NOT NULL,
  `cast` varchar(95) NOT NULL,
  `durasi_awal` time NOT NULL,
  `durasi_akhir` time NOT NULL,
  `remarks` varchar(255) NOT NULL,
  `property` varchar(255) NOT NULL,
  `lighting` varchar(255) NOT NULL,
  `audio` varchar(255) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

10) Struktur Tabel Promosi *Event*

```

CREATE TABLE `dt_promosi_event` (
  `idpromosiev` int(5) NOT NULL,
  `idproduksi` int(5) NOT NULL,
  `kd_promosiev` varchar(15) NOT NULL,
  `tgl_mulai` date NOT NULL,
  `tgl_akhir` date NOT NULL,
  `detail` varchar(255) NOT NULL,
  `notes` varchar(255) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

11) Struktur Tabel Promosi Bulanan

```

CREATE TABLE `dt_promosi_bulanan` (
  `idpromosibul` int(5) NOT NULL,
  `kd_promosibul` varchar(15) NOT NULL,
  `tgl_mulai` date NOT NULL,
  `tgl_akhir` date NOT NULL,
  `jenis` varchar(50) NOT NULL,
  `detail` varchar(255) NOT NULL,
  `notes` varchar(255) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

12) Struktur Tabel Pelanggan

```

CREATE TABLE `dt_pelanggan` (
  `idpelanggan` int(5) NOT NULL,
  `nama_instansi` varchar(50) NOT NULL,
  `alamat` varchar(70) NOT NULL,
  `email` varchar(55) NOT NULL,
  `nama_koor` varchar(50) NOT NULL,
  `no_hp` varchar(20) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

13) Struktur Tabel Order *Eduitement*

```

CREATE TABLE `dt_orderedu` (
  `idorderedu` int(11) NOT NULL,
  `idpelanggan` int(5) NOT NULL,
  `idpegawai` int(5) NOT NULL,

```



```

`no_evorder` varchar(15) NOT NULL,
`jenis_event` varchar(15) NOT NULL,
`nama_event` date(50) NOT NULL,
`tgl_event` date NOT NULL,
`waktu_event` time NOT NULL,
`jumlah_pax` int(15) NOT NULL,
`m_sales` varchar(25) NOT NULL,
`m_facility` varchar(25) NOT NULL,
`m_marcomm` varchar(25) NOT NULL,
`m_opt` varchar(25) NOT NULL,
`gm` varchar(25) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

14) Struktur Tabel Edu Equipment

```

CREATE TABLE `dt_edueq` (
  `idedueq` int(5) NOT NULL,
  `idorderedu` int(5) NOT NULL,
  `ban_small` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_small` int(5) NOT NULL,
  `ban_big` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_big` int(5) NOT NULL,
  `locker_small` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_lockers` int(5) NOT NULL,
  `locker_big` varchar(50) NOT NULL,

```

```

`jumlah_lockerb` int(5) NOT NULL,
`ban_double` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_double` int(5) NOT NULL,
`lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

15) Struktur Tabel *eduitement* F&B

```

CREATE TABLE `dt_edufb` (
  `idfb` int(5) NOT NULL,
  `idorderedu` int(5) NOT NULL,
  `paket_mini` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_mini` int(5) NOT NULL,
  `paket_dwarft` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_dwarft` int(5) NOT NULL,
  `paket_kapten` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_kapten` int(5) NOT NULL,
  `snack` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_snack` int(5) NOT NULL,
  `paket_kids` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_kids` int(5) NOT NULL,
  `paket_black` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_black` int(5) NOT NULL,
  `charge_makan` varchar(50) NOT NULL,
  `lain_lain` varchar(50) NOT NULL
)

```

```
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

16) Struktur Tabel *EduTime Lifeguard*

```
CREATE TABLE `dt_edulife` (
  `idedulife` int(5) NOT NULL,
  `idorderedu` int(5) NOT NULL,
  `guide` varchar(50) NOT NULL,
  `manpower` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah` int(5) NOT NULL,
  `lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

17) Struktur Tabel *Eduitement Operation*

```
CREATE TABLE `dt_eduoperation` (
  `idoperation` int(5) NOT NULL,
  `idorderedu` int(5) NOT NULL,
  `rombongan` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `surnavil` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `3x4` int(25) DEFAULT NULL,
  `5x3` int(25) DEFAULT NULL,
  `amazing_ride` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `jumlah_ar` int(25) DEFAULT NULL,
  `team_building` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `waktu_tb` time DEFAULT NULL,
  `jumlah_tb` int(10) DEFAULT NULL,
```

```

`regis_rombongan` varchar(50) DEFAULT NULL,
`ac_pb` varchar(50) DEFAULT NULL,
`jumlah_ac` int(5) DEFAULT NULL,
`signae` varchar(50) DEFAULT NULL,
`jumlah_signae` int(5) DEFAULT NULL,
`kursi_vip` varchar(50) DEFAULT NULL,
`jumlah_kursi` int(5) DEFAULT NULL,
`meja_skirting` varchar(50) DEFAULT NULL,
`jumlah_meja` int(5) DEFAULT NULL,
`mystifan` varchar(50) DEFAULT NULL,
`jumlah_mystifan` int(5) DEFAULT NULL,
`ombak` varchar(50) DEFAULT NULL,
`jam_ombak` time DEFAULT NULL,
`kursi_citos` varchar(50) DEFAULT NULL,
`jumlah_citos` int(5) DEFAULT NULL,
`cleaning` varchar(50) DEFAULT NULL,
`parking` varchar(50) DEFAULT NULL,
`free` varchar(50) DEFAULT NULL,
`pay` varchar(50) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

18) Struktur Tabel *Eduitement* Pembayaran

```
CREATE TABLE `dt_edupembayaran` (
```

```

`idpembayaran` int(5) NOT NULL,
`idorderedu` int(11) NOT NULL,
`pembayaran` varchar(15) NOT NULL,
`free_ticket` int(5) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

19) Struktur Tabel Security

```

CREATE TABLE `dt_edusecurity` (
  `idedusecurity` int(5) NOT NULL,
  `idorderedu` int(5) NOT NULL,
  `pengamanan` varchar(50) NOT NULL,
  `loading` varchar(50) NOT NULL,
  `lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

20) Struktur Tabel *Eduitement Zoo*

```

CREATE TABLE `dt_eduzoo` (
  `ideduzoo` int(5) NOT NULL,
  `idorderedu` int(5) NOT NULL,
  `guide` varchar(50) NOT NULL,
  `kelinci` varchar(50) NOT NULL,
  `makanan_kelinci` varchar(50) NOT NULL,
  `merpati_liar` varchar(50) NOT NULL,
  `makanan_liar` varchar(50) NOT NULL,
  `merpati_putih` varchar(50) NOT NULL,

```

```

`makanan_putih` varchar(50) NOT NULL,
`lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

21) Struktur Tabel *Order Corporate*

```

CREATE TABLE `dt_ordercor` (
  `idordercor` int(11) NOT NULL,
  `idpelanggan` int(5) NOT NULL,
  `idpegawai` int(5) NOT NULL,
  `no_evorder` varchar(15) NOT NULL,
  `jenis_event` varchar(15) NOT NULL,
  `nama_event` varchar(50) NOT NULL,
  `tgl_event` date NOT NULL,
  `waktu_event` time NOT NULL,
  `jumlah_pax` int(15) NOT NULL,
  `m_sales` varchar(25) NOT NULL,
  `m_facility` varchar(25) NOT NULL,
  `m_marcomm` varchar(25) NOT NULL,
  `m_opt` varchar(25) NOT NULL,
  `gm` varchar(25) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

22) Struktur Tabel *Corporate Equipment*

```

CREATE TABLE `dt_coreq` (

```

```

`idcoreq` int(5) NOT NULL,
`idordercor` int(5) NOT NULL,
`ban_small` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_small` int(5) NOT NULL,
`ban_big` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_big` int(5) NOT NULL,
`locker_small` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_lockers` int(5) NOT NULL,
`locker_big` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_lockerb` int(5) NOT NULL,
`ban_double` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_double` int(5) NOT NULL,
`lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

23) Struktur Tabel *Corporater F&B*

```

CREATE TABLE `dt_corfb` (
  `idfb` int(5) NOT NULL,
  `idordercor` int(5) NOT NULL,
  `paket_mini` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_mini` int(5) NOT NULL,
  `paket_dwarft` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah_dwarft` int(5) NOT NULL,
  `paket_kapten` varchar(50) NOT NULL,

```

```

`jumlah_kapten` int(5) NOT NULL,
`snack` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_snack` int(5) NOT NULL,
`paket_kids` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_kids` int(5) NOT NULL,
`paket_black` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_black` int(5) NOT NULL,
`charge_makan` varchar(50) NOT NULL,
`lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

24) Struktur Tabel *Corporate* LifeGuard

```

CREATE TABLE `dt_corlife` (
  `idcorlife` int(5) NOT NULL,
  `idordercor` int(5) NOT NULL,
  `guide` varchar(50) NOT NULL,
  `manpower` varchar(50) NOT NULL,
  `jumlah` int(5) NOT NULL,
  `lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

25) Struktur Tabel *Corporate* Operation

```

CREATE TABLE `dt_coroperation` (
  `idoperation` int(5) NOT NULL,

```


`idordercor` int(5) NOT NULL,
`rombongan` varchar(50) NOT NULL,
`surnavil` varchar(50) NOT NULL,
`3x4` int(5) NOT NULL,
`5x3` int(5) NOT NULL,
`amazing_ride` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_ar` int(5) NOT NULL,
`team_building` varchar(50) NOT NULL,
`waktu_tb` time NOT NULL,
`jumlah_tb` int(5) NOT NULL,
`regis_rombongan` varchar(50) NOT NULL,
`ac_pb` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_ac` int(5) NOT NULL,
`signae` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_signae` int(5) NOT NULL,
`kursi_vip` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_kursi` int(5) NOT NULL,
`meja_skirting` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_meja` int(5) NOT NULL,
`mystifan` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_mystifan` int(5) NOT NULL,
`ombak` varchar(50) NOT NULL,
`jam_ombak` time NOT NULL,

```

`kursi_citos` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_citos` int(5) NOT NULL,
`cleaning` varchar(50) NOT NULL,
`parking` varchar(50) NOT NULL,
`free` varchar(50) NOT NULL,
`pay` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

26) Struktur Tabel *Corporate* Pembayaran

```

CREATE TABLE `dt_corpembayaran` (
  `idpembayaran` int(5) NOT NULL,
  `idordercor` int(11) NOT NULL,
  `pembayaran` varchar(15) NOT NULL,
  `free_ticket` int(5) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

27) Struktur Tabel *Corporate* Security

```

CREATE TABLE `dt_corsecurity` (
  `idcorsecurity` int(5) NOT NULL,
  `idordercor` int(5) NOT NULL,
  `pengamanan` varchar(50) NOT NULL,
  `loading` varchar(50) NOT NULL,
  `lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

28) Struktur Tabel *Corporate* Zoo

```

CREATE TABLE `dt_corzoo` (
  `idcorzoo` int(5) NOT NULL,
  `idordercor` int(5) NOT NULL,
  `guide` varchar(50) NOT NULL,
  `kelinci` varchar(50) NOT NULL,
  `makanan_kelinci` varchar(50) NOT NULL,
  `merpati_liar` varchar(50) NOT NULL,
  `makanan_liar` varchar(50) NOT NULL,
  `merpati_putih` varchar(50) NOT NULL,
  `makanan_putih` varchar(50) NOT NULL,
  `lain_lain` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

29) Struktur Tabel Meeting

```

CREATE TABLE `dt_meeting` (
  `idmeeting` int(5) NOT NULL,
  `idpelanggan` int(5) NOT NULL,
  `idpegawai` int(5) NOT NULL,
  `no_meeting` varchar(15) NOT NULL,
  `jenis_meeting` varchar(20) NOT NULL,
  `tgl_event` date NOT NULL,
  `tempat` varchar(50) NOT NULL,
  `waktu` time NOT NULL,
  `waktu_selesai` time NOT NULL,

```

```

`pax` int(5) NOT NULL,
`m_sales` varchar(25) NOT NULL,
`m_facility` varchar(25) NOT NULL,
`m_marcomm` varchar(25) NOT NULL,
`m_opt` varchar(25) NOT NULL,
`gm` varchar(25) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

30) Struktur Tabel Meeting Fasilitas

```

CREATE TABLE `dt_meetingfas` (
`idfas` int(5) NOT NULL,
`idmeeting` int(5) NOT NULL,
`memo` varchar(50) NOT NULL,
`flip` varchar(50) NOT NULL,
`shape` varchar(50) NOT NULL,
`double_shape` varchar(50) NOT NULL,
`class` varchar(50) NOT NULL,
`theater` varchar(50) NOT NULL,
`buffet` varchar(50) NOT NULL,
`coffebreak` varchar(50) NOT NULL,
`mineral` varchar(50) NOT NULL,
`candies` varchar(50) NOT NULL,
`remark` varchar(255) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

```

31) Struktur Tabel Meeting HR&GA

```
CREATE TABLE `dt_meetinghr` (
  `idhr` int(5) NOT NULL,
  `idmeeting` int(5) NOT NULL,
  `sound` varchar(50) NOT NULL,
  `ac` varchar(50) NOT NULL,
  `pointer` varchar(50) NOT NULL,
  `infokus` varchar(50) NOT NULL,
  `remark` varchar(255) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

32) Struktur Tabel Meeting Marcomm

```
CREATE TABLE `dt_meetingmar` (
  `idmarcom` int(5) NOT NULL,
  `idmeeting` int(5) NOT NULL,
  `photo` varchar(50) NOT NULL,
  `video` varchar(50) NOT NULL,
  `event` varchar(50) NOT NULL,
  `remark` varchar(255) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

33) Struktur Tabel Operational

```
CREATE TABLE `dt_meetingop` (
  `idoperation` int(5) NOT NULL,
```

```
`idmeeting` int(5) NOT NULL,  
`cleaning` varchar(50) NOT NULL,  
`reception` varchar(50) NOT NULL,  
`parking` varchar(50) NOT NULL,  
`remark` varchar(255) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.6.4 Implementasi antar muka

Implementasi antar muka berguna untuk menjadi media antara pengguna dan sistem

a. Implementasi Halaman Utama

Form halaman utama berisi menu-menu yang berbeda pada setiap hak akses. Menu-menu yang menentukan otoritas dan tanggung jawab pekerjaan yang perlu diterima oleh setiap pengguna. Berikut halaman utama E-Sceduling *Event* :

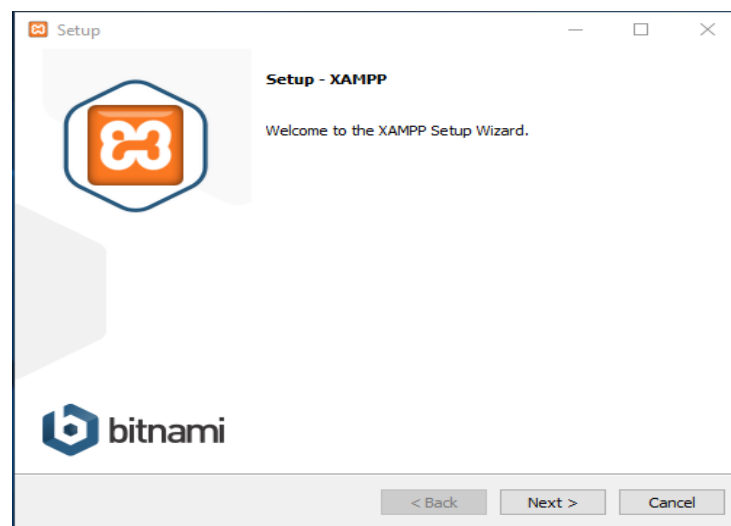
Menu	Deskripsi	Nama Menu
Index	Halaman sebelum sebelum melakukan login	Index.php
Form Login	form untuk masuk ke dalam sistem sesuai dengan hak akses masing-masing	Login.php
<i>Event</i> Produksi	Untuk melakukan penjadwalan <i>event</i> produksi	e_produksi/home.php
<i>Event</i> Promosi	Halaman untuk melakukan penjadwalan promosi	e_promosi/home.php
<i>Event_Order</i>	Halaman untuk melakukan rekapitulasi dan cetak laporan <i>event</i> order	e_order/home.php
Form <i>Event</i> Order	Halaman untuk melakukan input data pemesanan ke dalam form order	e_sales/home.php
Informasi <i>Event</i>	Halaman untuk melihat data rekap <i>event</i>	divisi/home.php

4.6.5 Implementasi instalasi program

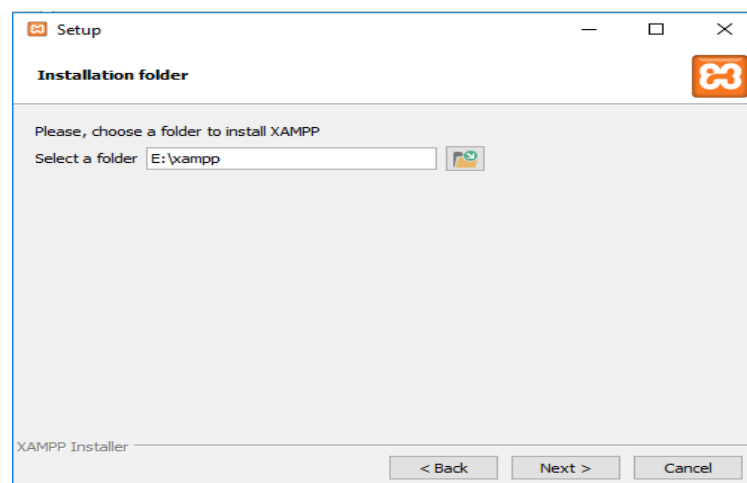
Implementasi Instalasi Program merupakan cara penggunaan pada perangkat lunak *E-Scheduling Event* di *Santasea Waterpark* Sukabumi

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

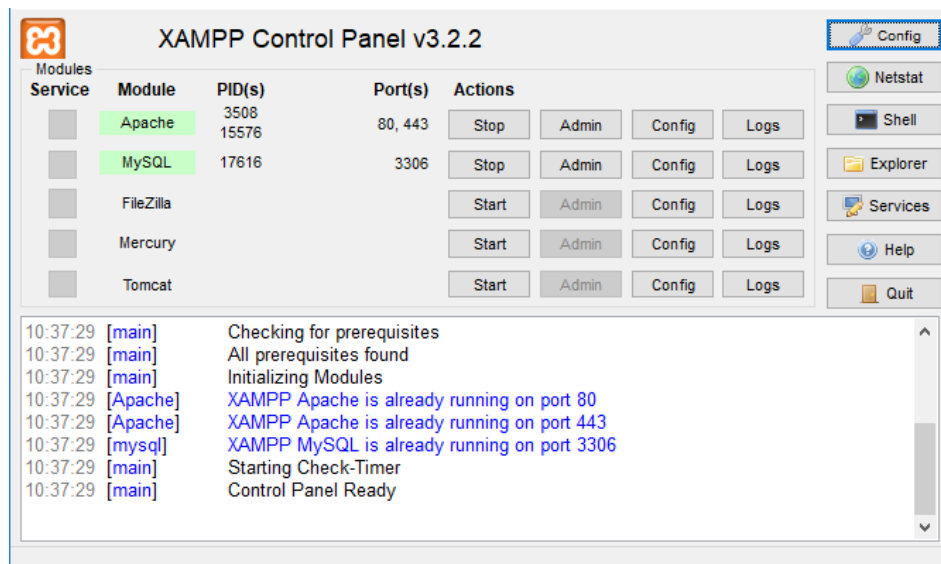
- a) Download aplikasi XAMPP terlebih dahulu, kemudian double klik file XAMPP selanjutnya akan muncul tampilan seperti di bawah ini :



- b. Setelah tampil xampp tersebut klik next hingga muncul tampilan seperti di bawah ini :



- c. Setelah selesai menginstall xampp, double klik ikon xampp, kemudian klik tombol start pada kolom action. Klik start pada modul Apache dan Mysql untuk menjalankan dan menjalankan program di web browser.

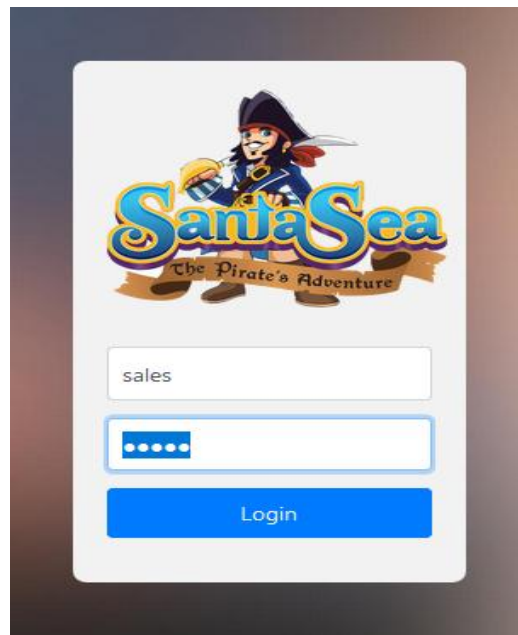


4.6.6 Penggunaan program

Penggunaan program bertujuan untuk memberikan informasi tentang bagaimana tata cara dalam mengelola *E-Scheduling Event*. berikut adalah petunjuk penggunaan untuk melakukan proses *event order*:

1. Halaman login

Untuk masuk ke dalam website perlu melakukan login terlebih dahulu dengan menginput username dan password sesuai hak aksesnya. Login ke schedulesantasea.com dengan *username* dan *password* yang telah disediakan oleh admin.



Gambar 4.65 Halaman Login

2. Halaman *Sales group*

Untuk melakukan proses *event order* . sales pertama-tama memilih menu data pelanggan untuk menambah data pelanggan.

Scheduling Event SantaSea Waterpark

- [Data Pelanggan](#)
- [Event Order](#)
- [Pengumuman](#)

Data Pelanggan

[Tambah Data](#)

No.	Nama Instansi	Alamat	Email	Nama Koordinator	No. Hp	Aksi
1	Family Fun PT AFRIKESITYO INDONESIA	Jl Tenjoayu 47 RT 054/01 Cicurug Jawa Barat	manufakturindo@gmail.com	Handi	0266731244	Edit Delete
2	Kamubank FOTOKAMI SUKABUMI	-	fotokamibank@gmail.com	Rendi Setiadi	0819097306308	Edit Delete
3	TK DOWI SARTIKA	Jl. Pelda Suryanta No. 8 Nanggung	tdewisartika@gmail.com	Titin	081323712712	Edit Delete
4	TK KEMALA BHAYANGKARI 6	Kh. Ahmad Sanusi No 11	tkkemalaya6@gmail.com	Tuti Setiani	081323986400	Edit Delete
5	TK Satu Atap Bereng 3	Jalan Bereng Kidul No. 72	tksatuatap3@gmail.com	Seri Septian	081323753659	Edit Delete
6	PAUD FATIMAH AZMA	Jl. R.H. Didi Sukardi Kp. Sawah Lega Ciurawang	pauifatimah@gmail.com	Susi Rifa	085223902333	Edit Delete
7	TK NEGERI PEMBINA CIBUREUM	Jalan Pembangunan No.1 Kelurahan Babakan Kecamatan Cibururn	tknegeripembina@gmail.com	Bu Rendi	081 323 749 555	Edit Delete
8	TK AISYIAH 6 BUSTANUL ATRAF	Jl. Pemuda 2 No 14	tkaisyiah6@gmail.com	Arul R.	085223009029	Edit Delete
9	R TK Islam Teratai	PERUM SURYA INDAH JL. KABANGTENGGAH, kec. Glasak, Kab. Sukabumi	tkislamteratai@gmail.com	Dewi Rahayu	08523009029	Edit Delete

© 2018 SantaSea Waterpark Sukabumi All rights reserved.

Gambar 4.66 Halaman Data Pelanggan

3. Halaman Form Tambah Data Pelanggan

Setelah menampilkan halaman data pelanggan, klik tombol tambah data untuk masuk ke dalam form tambah data pelanggan, lalu inputkan sesuai data pelanggan yang datang.

The screenshot shows a web interface for 'Scheduling Event SantaSea Waterpark'. On the left, there is a sidebar with navigation options: 'Data Pelanggan', 'Event Order', and 'Pengumuman'. The main content area is titled 'Tambah Data Pelanggan' and contains a form with the following fields:

- Nama Instansi:
- Alamat:
- Email:
- Nama Koordinator:
- No. Hp:

At the bottom right of the form are two buttons: 'Batal' (red) and 'Simpan' (green). Below the form, there is a copyright notice: '© 2018 SantaSea Waterpark Sukabumi All rights reserved.'

Gambar 4.67 Halaman Form Tambah Data Pelanggan

4. Halaman *event order eduitelement*

Setelah menginputkan data pelanggan, kemudian pilih jenis order yang diinginkan oleh pelanggan, pada gambar di bawah ini dikondisikan bahwa pelanggan memilih jenis *event eduitelement*

The screenshot shows the 'Event Order Eduitelement' page. On the left sidebar, the 'Event Order' menu is expanded, showing options for 'Form Order Edusement', 'Form Order Corporate', 'Form Order Meeting', and 'Pengumuman'. The main content area is titled 'Event Order Eduitelement' and features a 'Tambah Data' button and a table of event orders.

No.	No. Event	Tanggal Pesan	Tanggal Event	Nama Instansi	Aksi
1	EDU005	2018-07-15	2018-07-18	TK KEMALA BHAYANGKARI 6	Detail Delete
2	EDU004	2018-07-15	2018-07-18	PAUD FATIMAH AZMA	Detail Delete
3	EDU003	2018-07-15	2018-07-18	TK NEGERI PEMBINA CIBEUREUM	Detail Delete
4	EDU002	2018-07-15	2018-07-18	TK AISIYAH 6 BUSTANUL ATFAL	Detail Delete
5	EDU001	2018-07-15	2018-07-17	R TK Islam Teratai	Detail Delete

Below the table, there is a copyright notice: '© 2018 SantaSea Waterpark Sukabumi All rights reserved.'

Gambar 4.68 Halaman *Event Order Eduitelement*

5. Halaman tambah order *eduitement*

Setelah memilih menu order *eduitement*, kemudian klik tombol tambah data untuk membuat data order *eduitement* sesuai dengan pelanggan butuhkan kemudian simpan.

Scheduling Event SantaSea Waterpark

Tambah Order Edutement

Kode Event Order : EDU005

Pilih Pelanggan : TK KEMALA BHAYANGKARI 6 - Tuti Setiani

Jenis Event : Edutement

Jenis Edutement : Senam Pagi

Area Edutement : Niagara Falls

Tanggal Pesan : 07/15/2018

Tanggal Event : 07/18/2018

Waktu Event : 10:00 AM

Jumlah Pax : 50

Batal Simpan

© 2018 SantaSea Waterpark Sukabumi All rights reserved.

Gambar 4.69 Halaman Tambah Data Order *Eduitement*

6. Halaman detail order *eduitement*

setelah data tersimpan, klik menu detail pada kode *event* sesuai data pelanggan, pada halaman detail akan menampilkan informasi mengenai data pelanggan dan jenis *event eduitement* yang dipilih. Pada halaman detail, juga akan menampilkan form kebutuhan yang dapat di pilih sesuai keinginan pelanggan.

Scheduling Event SantaSea Waterpark

Detail Order Edutement

No. Event Order : EDU006 Tanggal Event : 2018-07-18

Tanggal Pesan : 2018-07-16 Waktu Event : 10:00:00

Jenis Event : Edutement Jumlah Pax : 60

Jenis Edutement : Feeding Animals Sales : Tiarida Simbolon

Area Edutement : Forest Jungle Persetujuan

Nama Instansi : TK DEWI SARTIKA Manager Marcomm : Belum Disetujui

Alamat Instansi : Jl. Pelda Suryanta No. 8 Nanggaleng

Nama Koordinator : Ticin

No. Hp Koordinator : 081323712712

Print Kembali

Gambar 4.70 Halaman Detail Order *Eduitement*

7. Halaman Pembayaran

Form pembayaran berfungsi untuk memilih jenis pembayaran yang akan dilakukan.

The screenshot shows a web interface for scheduling an event. On the left, there is a sidebar with menu items: 'Data Pelanggan', 'Event Order', and 'Pengumuman'. The main content area is titled 'Tambah Isi Acara Rundown'. It contains three input fields: 'No. Event Order' with the value 'EDU006', 'Pilih Pembayaran' with a dropdown menu, and 'Free Ticket' with a text input field labeled 'Jumlah Tiket'. At the bottom right, there are two buttons: a red 'Batal' button and a green 'Simpan' button.

Gambar 4.71 Form Pembayaran

8. Halaman Operation

Form *Operation* berisi fasilitas dari divisi *operation* yang disediakan diaman pelanggan dapat memilih fasilitas yang diinginkan.

The screenshot shows a web interface for scheduling an event. On the left, there is a sidebar with menu items: 'Data Pelanggan', 'Event Order', and 'Pengumuman'. The main content area is titled 'Tambah Fasilitas'. It contains a 'No. Event Order' field with the value 'EDU006'. Below this, there are several sections of facilities, each with a checkbox and input fields for quantity, unit, and time. The facilities listed are: 'Pengarahan Rombongan', 'Sarvanil', 'Tenda Sarvanil 3x4' (Unit), 'Tenda Sarvanil 3x3' (Unit), 'Registrasi Rombongan', 'AC Portable' (Unit), 'Kursi VIP' (Pcs), 'Mysti Fan' (Unit), 'Kursi Chitose' (Pcs), 'Gazebo' (Pilih Gazebo), 'Parking' (Free/Pay), 'Amazing Ride' (Pax), 'Team Building' (Unit, Waktu), 'Signae' (Unit), 'Meja Skirting' (Pcs), 'Ombak' (jam), and 'Cleaning Service: Vanuae'. At the bottom right, there are two buttons: a red 'Batal' button and a green 'Simpan' button.

Gambar 4.72 Form Operation

9. Halaman *F&B*

Form *F&B* berisi berbagai paket makanan yang disediakan oleh divisi *facility* yang dapat di pesan untuk hari H *event* yang dilaksanakan.

Scheduling Event SantaSea Waterpark			
Data Pelanggan Event Order Pengumuman			
Tambah F&B			
No. Event Order	EDU006		
<input type="checkbox"/> Paket Mini	<input type="checkbox"/> Pax	<input type="checkbox"/> Snack	<input type="checkbox"/> Pcs
<input type="checkbox"/> Paket Dwarf	<input type="checkbox"/> Pcs	<input type="checkbox"/> Paket Kids Meal	<input type="checkbox"/> Pcs
Isi Menu Paket A Nasi B Fried Chicken C Mineral Water 300ML		Isi Menu Paket A Nasi B Fried Chicken C Happy Jus	
<input type="checkbox"/> Paket Kapten Bart	<input type="checkbox"/> Pcs	<input type="checkbox"/> Paket Black Ship	<input type="checkbox"/> Pcs
Isi Menu Paket A Nasi tutug oncom B Ayam C Tahu/tempe + Lalapan D Ikan Asin E Pudding Susu + Mineral Water 200ml		Isi Menu Paket A Nasi m B Ayam Kremes C Cappcy + Bihun Goreng D Buah Potong E Kerupuk + Mineral Water 200ml	
<input type="checkbox"/> Lain-Lain		<input type="checkbox"/> Charge Makan	
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>			

Gambar 4.73 Form *F&B*

10. Halaman *equipment*

Form *equipment* merupakan fasilitas yang disediakan oleh divisi *facility* untuk melengkapi kebutuhan saat bermain di *Santasea Waterpark*.

Scheduling Event SantaSea Waterpark			
Data Pelanggan Event Order Pengumuman			
Tambah Equipment			
No. Event Order	EDU006		
<input type="checkbox"/> Ban Pelampung Single (Mini)	<input type="checkbox"/> Pcs	<input type="checkbox"/> Locker (Small)	<input type="checkbox"/> Pcs
<input type="checkbox"/> Ban Pelampung Single (Big)	<input type="checkbox"/> Pcs	<input type="checkbox"/> Locker (Big)	<input type="checkbox"/> Pcs
<input type="checkbox"/> Ban Double	<input type="checkbox"/> Pcs	<input type="checkbox"/> Lain-Lain	
<input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/>			

Gambar 4.74 Form *Equipment*

11. Halaman *security*

Form *security* merupakan fasilitas yang disediakan oleh divisi *facility* untuk memilih jenis pengamanan yang dibutuhkan

Scheduling Event SantaSea Waterpark

Data Pelanggan

Event Order

Pengumuman

Tambah Equipment

No. Event Order: EDU006

Pengamanan

Lain-Lain

Loading

Batal Simpan

Gambar 4.75 Form Security

12. Halaman *lifeguard*

Form *lifeguard* merupakan fasilitas yang disediakan oleh divisi *facility* yang berfungsi untuk memberikan keamanan saat bermain di lingkungan wahana bermain *Santasea Waterpark*

Scheduling Event SantaSea Waterpark

Data Pelanggan

Event Order

Pengumuman

Tambah Equipment

No. Event Order: EDU006

Guide

Lain-Lain

Manpower

Org

Batal Simpan

Gambar 4.76 Form LifeGuard

13. Halaman *Zoo*

Form *zoo* merupakan fasilitas yang diberikan oleh divisi *marcomm* dimana pelanggan dapat memilih jenis sesuai yang diinginkan, fasilitas ini biasanya hanya digunakan untuk jenis *event eduitelement*.

Tambah Equipment	
No. Event Order	EDU006
<input checked="" type="checkbox"/> Guide	<input checked="" type="checkbox"/> Makanan Kelinci
<input checked="" type="checkbox"/> Kelinci	<input checked="" type="checkbox"/> Makanan Merpati Liar
<input checked="" type="checkbox"/> Burung Merpati Liar	<input checked="" type="checkbox"/> Makanan Merpati Putih
<input checked="" type="checkbox"/> Burung Merpati Putih	<input type="checkbox"/> Lain-Lain

Batal **Simpan**

Gambar 4.77 Form Zoo

14. Halaman Kebutuhan

Form kebutuhan berfungsi memberikan catatan yang sekiranya tidak terdapat dalam form yang telah disediakan, dan merupakan permintaan lain dari pelanggan untuk disediakan oleh divisi marcomm.

Tambah Kebutuhan	
No. Event Order	EDU006
Kebutuhan	Kebutuhan

Batal **Simpan**

Gambar 4.78 Form Kebutuhan

15. Cetak surat pemesanan

Setelah seluruh data telah diisi sesuai keinginan pelanggan, sales akan mencetak surat pemesanan dengan klik tombol print pada form detail order, yang kemudian data akan di print dan diberikan pada pelanggan.

Surat Pemesanan

Sukabumi, 07 August 2018

No Event Order : EDU11
 Tanggal Event : 2018-08-09
 Jenis Event : Edutement
 Jenis Edutement : Fun Games
 Nama Instansi : TK Satu Atap Benteng 3
 Alamat Instansi : Jalan Benteng Kidul No. 72
 Waktu Event : 10:41:00
 Jumlah Pax : 21

PEMBAYARAN
 CASH
 Free Ticket : 15

OPERATION	F&B	SECURITY	ZOO
Pengarahin rombongan	= 0 Pcs	Pengamanan	Guide
Survival	Paket Dwarft = 15 Pcs	Loading	Kelinci
Tenda Sarvaniti 3x4 = 15 Unit	Paket Kapten Bart = 25 Pcs	Lain-Lain	Merpai Liar
Tenda Sarvaniti 5x3 = 12 Unit	= 0 Pcs	LIPEGUARD	Merpai Putih
Amazing Ride = 10 Pax	Paket Kids Meal = 20 Pcs	Lain-Lain	Makanan Puntir
Team Building = 15 Unit	= 0 Pcs	Guide	
Waktu = 10:42:00	Charge Makan	Manpower = 15 Org	
AC Portable = 15 Unit	Lain-Lain	Lain-Lain	
Signae = 10 Unit			KEBUTUHAN
Kursi VIP = 25 Pcs			dokumentasi foto bersama
Meja Skating = 10 Pcs			
= 0 Unit			
= 00:00:00			
= 0 Pcs			
Gazebo : Neverland			
Parking : Free dan Pay			

Hormat Kami
Sales

Gambar 4.79 Surat Pemesanan

16. Halaman *manager marcomm*

Setelah sales melakukan input data pelanggan, manager marcomm bertugas untuk menyetujui setiap data yang ada yang berguna untuk memberikan konfirmasi pada seluruh manager dan koor *event* marcomm bahwa data tersebut sudah diketahui dan dapat dilakukan rekapitulasi data dan menyipakan kebutuhan sesuai form yang terisi.

Scheduling Event SantaSea Waterpark

[Form Persetujuan](#)

[Data Order Educatement](#)

[Data Order Corporate](#)

[Data Order Meeting](#)

[Review Event](#)

Data Order Edutement

No.	No. Event	Tanggal Pesan	Tanggal Event	Nama Pelanggan	Aksi
1	EDU006	2018-07-16	2018-07-18	TK DEWI SARTIKA	Detail
2	EDU005	2018-07-15	2018-07-18	TK KEMALA BHAYANGKARI 6	Detail
3	EDU004	2018-07-15	2018-07-18	PAUD FATIMAH AZMA	Detail
4	EDU003	2018-07-15	2018-07-18	TK NEGERI PEMBINA CIBEUREUM	Detail
5	EDU002	2018-07-15	2018-07-18	TK AISYIYAH 6 BUSTANUL ATFAL	Detail
6	EDU001	2018-07-15	2018-07-17	R TK Islam Teratai	Detail

Gambar 4.80 Halaman Manager Marcomm

17. Halaman Persetujuan *event* order

Manager memilih data *event* order untuk disetujui dengan memilih tombol detail, setelah menampilkan data detail, manager marcomm memilih tombol disetujui dimana status persetujuan akan berubah dan terintegrasi dengan seluruh manager dan koor *event* order.

The screenshot shows a web interface for 'Scheduling Event SantaSea Waterpark'. On the left, there is a sidebar with 'Form Persetujuan' and 'Review Event' buttons. The main content area is titled 'Detail Order Edutement' and contains a table of event details. A 'Kembali' button is located at the top right of the table, and a 'Disetujui' button is at the bottom left.

No. Event Order	: EDU006	Tanggal Event	: 2018-07-18
Tanggal Pesan	: 2018-07-16	Waktu Event	: 10:00:00
Jenis Event	: Edutement	Jumlah Pax	: 60
Jenis Edutement	: Feeding Animals	Sales	: Tiarida Simbolon
Area Edutement	: Forest Jungle	Persetujuan	
Nama Instansi	: TK DEWI SARTIKA	Manager Marcomm	: Disetujui
Alamat Instansi	: Jl. Pelda Suryanta No. 8 Nanggeleng		
Nama Koordinator	: Titin		
No. Hp Koordinator	: 081323712712		

Gambar 4.81 Halaman Persetujuan *Event* Order

18. Halaman Koor *Event* Order

Koor *event* order bertugas untuk melakukan rekapitulasi data per hari dan menyiapkan kebutuhan sesuai dengan apa yang diisikan pada form *event* order. Rekapitulasi dilakukan dengan mencari tanggal yang akan di rekap kemudian memilih tombol cari.

Scheduling Event SantaSea Waterpark

Event Order

Review Event

Masukkan Tanggal Pencarian

Pilih Bulan dan Tanggal Print: Juli 2018

Pilih Tanggal/Bulan/Tahun: 07 / 16 / 2018

Rekap Edutement

No.	Nama Instansi	Sales	Gazebo	Jenis Edu	Kebutuhan	Area Edu	Jumlah PAX	Kedatangan
1	TK AISIYAH 6 BUSTANUL ATFAL	Tiarida Simbolon		Senam Pagi		Niagara Falls	45	10:00:00
2	TK DEWI SARTIKA	Tiarida Simbolon	Jepang	Feeding Animals	Dokumentasi	Forest Jungle	60	10:00:00
3	TK NEGERI PEMBINA CIBEUREUM	Tiarida Simbolon		Edu Fisika		Kantor Atas	60	10:00:00
4	TK KEMALA BHAYANGKARI 6	Tiarida Simbolon		Senam Pagi		Niagara Falls	50	10:00:00
							Jumlah	215
							OPEN GATE	09:00:00

Gambar 4.82 Rekap Event Order

19. Cetak laporan

Setiap akhir bulan koor *event* order akan mencetak laporan untuk memberikan informasi mengenai jumlah kunjungan pada setiap bulannya. Koor *event* order hanya perlu memilih bulan kemudian memilih tombol cetak. Setelah laporan dicetak, laporan akan menampilkan jumlah kunjungan pada bulan tersebut dengan memberikan informasi total pengunjung pada bulan tersebut.

Rekap Edutement
Bulan Juli Tahun 2018

No	Tanggal	Nama Instansi	Sales	Jumlah Pax
1	17 Juli 2018	R TK Islam Teratai	Tarida Simbolon	50
2	18 Juli 2018	TK AISYIYAH 6 BUSTANUL ATFAL	Tarida Simbolon	45
3	18 Juli 2018	TK DEWI SARTIKA	Tarida Simbolon	60
4	18 Juli 2018	TK NEGERI PEMBINA CIBEUREUM	Tarida Simbolon	60
5	18 Juli 2018	TK KEMALA BHAYANGKARI 6	Tarida Simbolon	50
Jumlah				265



Gambar 4.83 Cetak Laporan