BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bab ini menulis akan memberikan usulan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah pekerjaan.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancagan sistem ini adalah untuk mengurangi kesalahan yang dilakukan oleh sumber daya manusia *(Human Error)* dan meningkatkan kinerja sistem sehingga dapat memberikan kemudahan kepada petugas outlet dalam melayani penjualan tiket, juga kemudahan untuk para calon penumpang untuk melihat jadwal dan membeli atau memesan tiket. Adapun tujuan perancangan sistem yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem
2. Dapat memberikan kemudahan kepada konsumen dalam melihat jadwal

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang dikembangkan atau yang diubah menjadi sistem informasi yang dibutuhkan untuk pemakai.

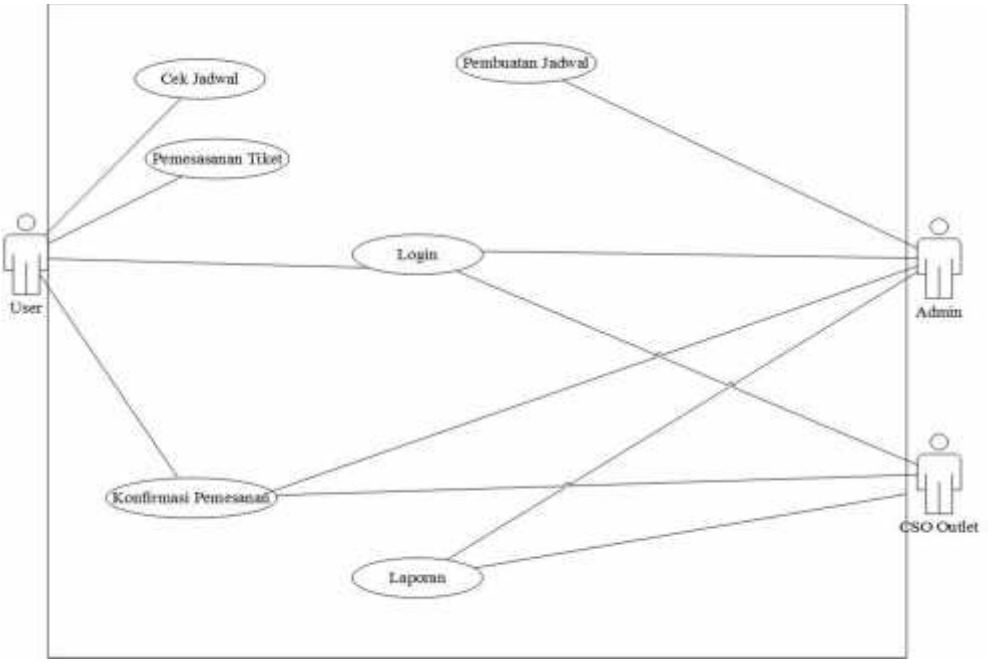
Pada sistem informasi pemesanan tiket Baraya Travel, pengguna bisa melakukan pemesanan pelayanan jasa dengan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan, yaitu:

1. Admin bertugas untuk mengelola *web* yaitu:
    a. Menambah, menghapus informasi jadwal
    b. Memvalidasi pembelian tiket yang dilakukan oleh konsumen
    c. Mencetak data laporan penjualan tiket
2. Konsumen (penumpang) dapat melakukan pemesanan dan pembelian tiket

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML (Unified Modelling Language).

4.1.3.1. Diagram Use Case



Gambar 4.1 *Usecase Diagram* yang Diusulkan

4.1.3.2. Definisi Aktor

Aktor didefinisikan sebagai aturan yang dimainkan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Sistem ini memiliki 3 Aktor. Masing – masing aktor dijelaskan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Definisi Aktor dan Deskripsi

No	Aktor	Deskripsi
1	Penumpang	Pihak yang melakukan pemesanan dan transaksi pembayaran

2	CSO Outlet	CSO Outlet merupakan petugas loket travel yang mimiliki hak untuk melihat pemesanan dan pembelian dari konsumen yang sudah mengkonfirmasi pembelian tiket
3	Admin	Admin bertugas sebagai pengatur dari aplikasi sistem informasi seperti pembuatan jadwal, Mengkofirmasi pemesanan. Admin juga bertugas membuat content-content yang terdapat di dalam web yang ada di Sistem

4.1.3.3. Definisi Use Case

Use Case didefinisikan sebagai sebuah proses utama yang akan dilakukan oleh sistem yang memberikan keuntungan bagi aktor dengan cara-cara tertentu. Pada sistem yang akan dirancang terdapat beberapa buah use case utama yang semuanya akan dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

1. Nama Use Case : Login

   Aktor : Admin, User, CSO Outlet

   Tujuan : Mengakses Menu Pada Program

Tabel 4.1 Skenario Use Case Login

No	Penumpang, Admin, CSO Outlet	Reaksi Sistem
1	Memasukkan Username dan	

	Password	
2		Validasi Username dan Password
3		Menampilkan pesan Login tidak valid.
4	Memasukkan kembali Username dan Password	
5		Validasi Username dan Password
6		Masuk Ke menu utama

2. Nama Use Case : Cek Jadwal

   Aktor : User

   Tujuan : Melihat jadwal yang tersedia

Tabel 4.3 Skenario Use Case Cek Jadwal

No	Penumpang	Reaksi Sistem
1	Mengakses Menu	
2		Menampilkan jadwal
3	Memilih jadwal	

3. Nama Use Case : Pemesanan Tiket

   Aktor : User

Tujuan : Memesan tiket

Tabel 4.4 Skenario Use Case Pemesanan Tiket

No	Penumpang	Reaksi Sistem
1	Memilih model keberangkatan	
2	Memilih outlet asal	
3		Menampilkan outlet asal
4	Memilih tujuan outlet	
5		Menampilkan outlet tujuan
6	Memilih tanggal	
7		Menampilkan tanggal jadwal
8	Memilih jam keberangkatan	
9		Menampilkan jam keberangkatan
10	Memasukkan jumlah penumpang	
11		Menyimpan jumlah penumpang
12	Memasukkan data penumpang	
13		Menyimpan data penumpang
14	Memilih no kursi	
15		Menyimpan no kursi yang dipesan

4. Nama Use Case : Pembuatan Jadwal

   Aktor : Admin

   Tujuan : Membuat jadwal

Tabel 4.5 Skenario Use Case Pembuatan Jadwal

No	Admin, CSO Outlet	Reaksi Sistem
1	Menginputkan outlet asal	
2	Menginputkan outlet tujuan	
3	Menginputkan waktu keberangkatan	
4		Menyimpan data yang telah diiputkan oleh admin
5		Menampilkan data yang telah diinputkan oleh admin

6. Nama Use Case : Konfirmasi Pemesanan

   Aktor : User, Admin, CSO Outlet

   Tujuan : Mengkonfirmasi pembelian tiket

Tabel 4.6 Skenario Use Case Konfirmasi Pemesanan

No	Penumpang	Reaksi Sistem

1	Input Bank	
2	Input No Rekening	
3	Input jumlah transfer	
4		Memeriksa inputan user
5		Membuat faktur pembelian tiket
6		Menampilkan faktur pembelian
7	Mencetak faktur pembelian	

7. Nama Use Case : Laporan

   Aktor : Admin, CSO Outlet

   Tujuan : Untuk mencetak laporan

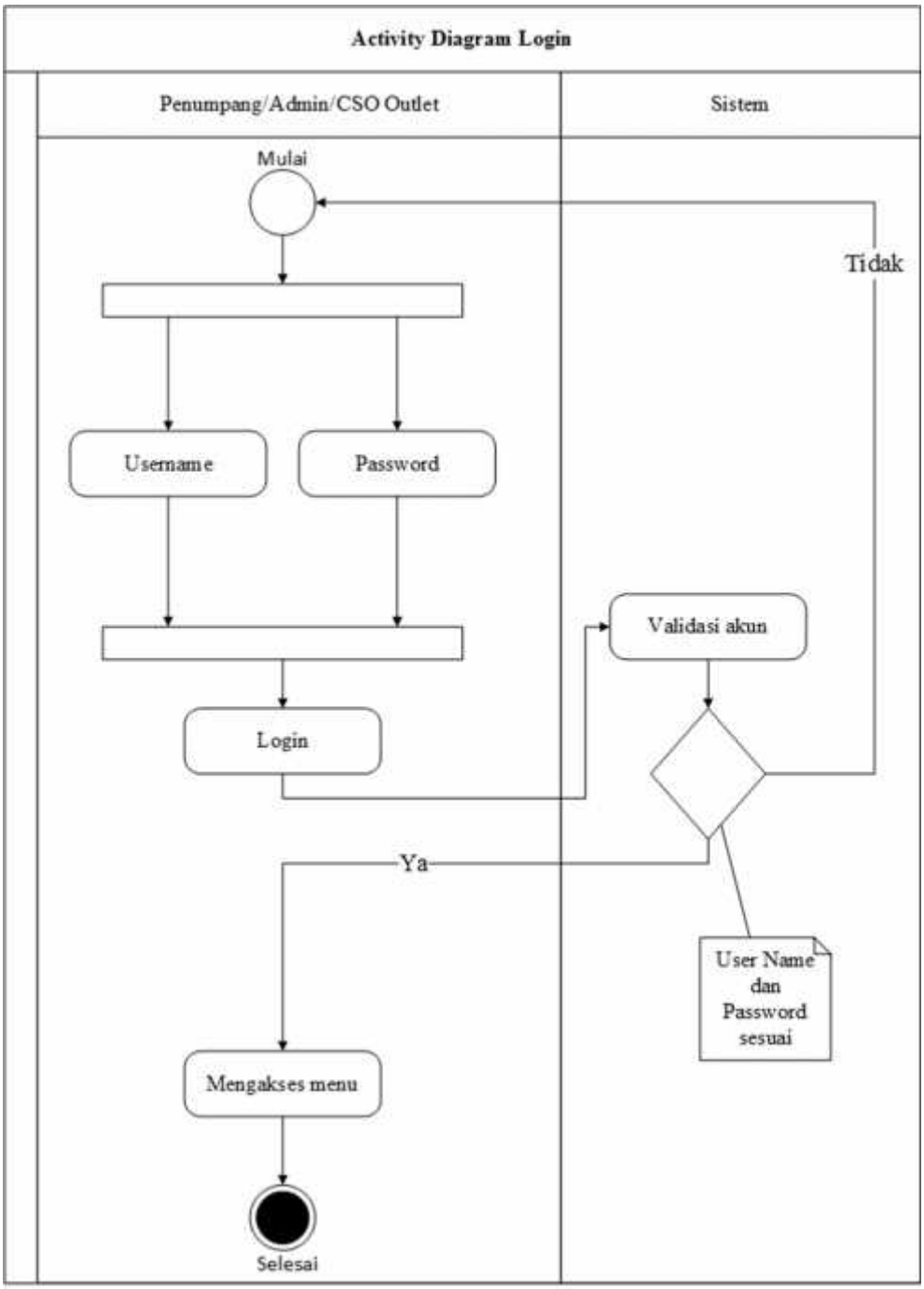
Tabel 4.7 Skenario Use Case Laporan

No	Admin, CSO Outlet	Reaksi Sistem
1	Memilih jenis laporan dan periode waktu yang diinginkan	
2	Klik tombol cetak laporan	

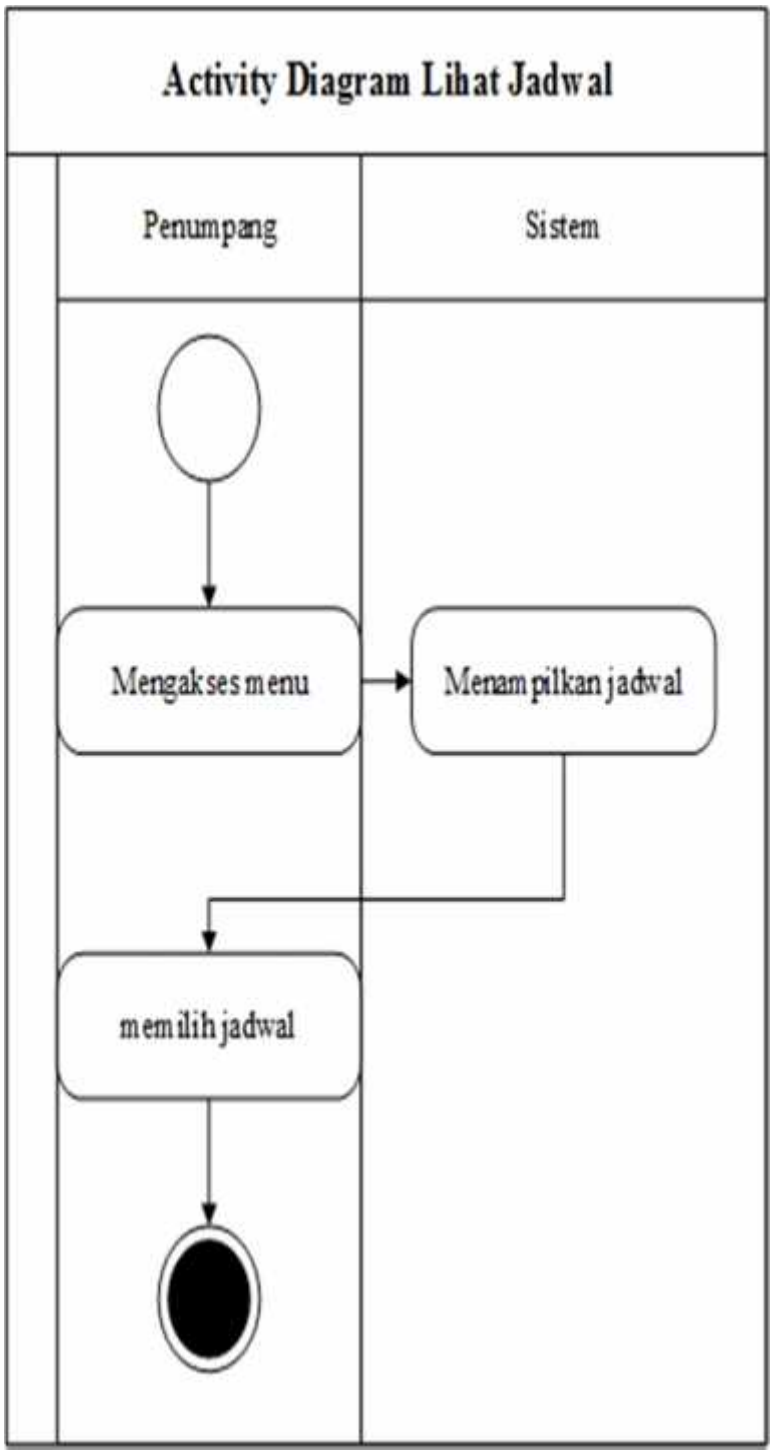
3		menampilkan laporan yang ingin dicetak
4		Cetak laporan

4.1.3.4. Diagram Activity

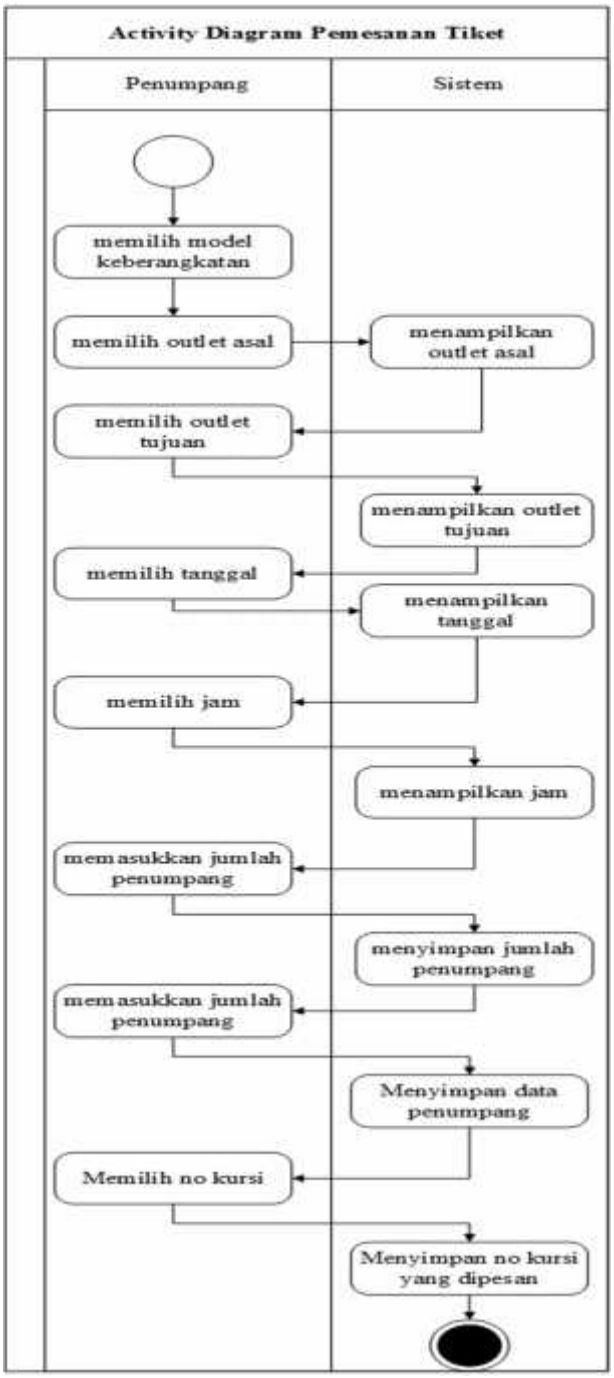
Diagram aktivitas adalah cara lain untuk memodelkan aliran kejadian. Adapun beberapa diagram aktivitas yang diusulkan oleh penulis dalam perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Pembelian tiket pada Baraya Travel sebagai berikut :



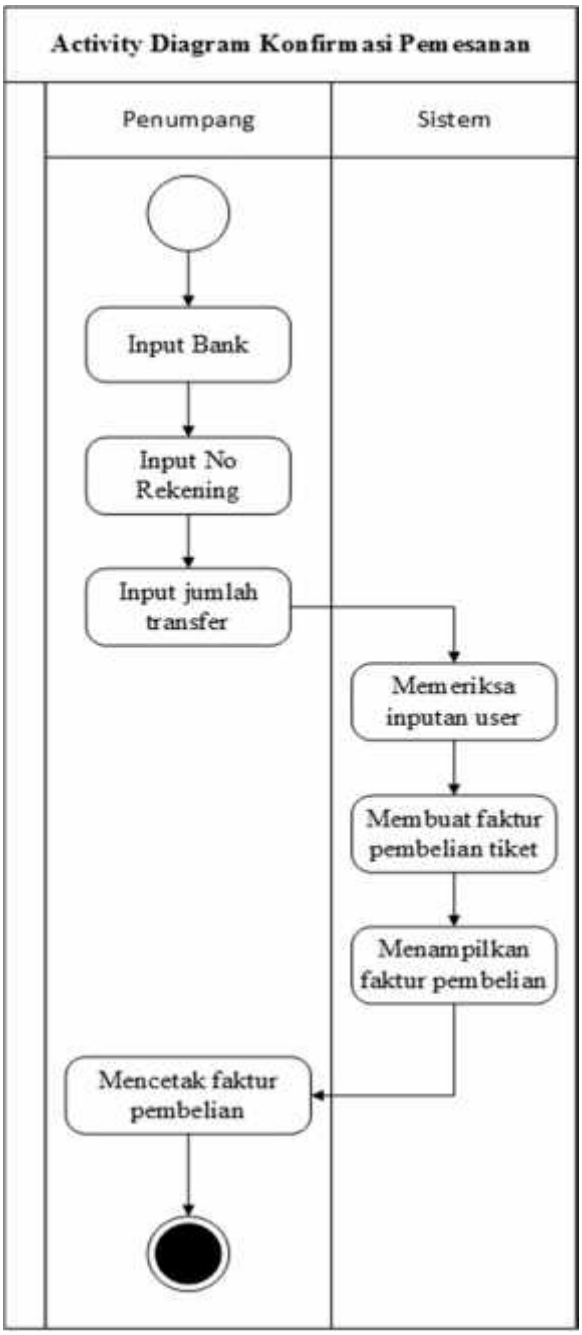
Gambar 4.2 *Activity Diagram Login*



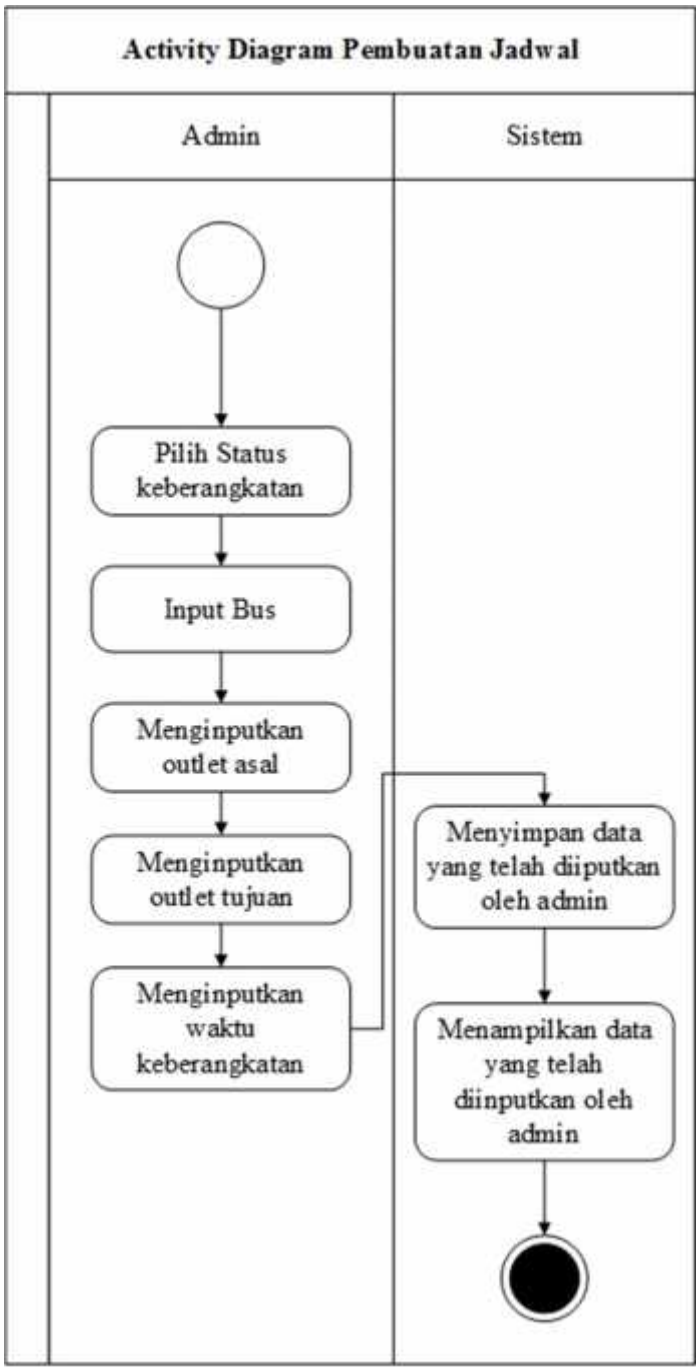
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Cek Jadwal



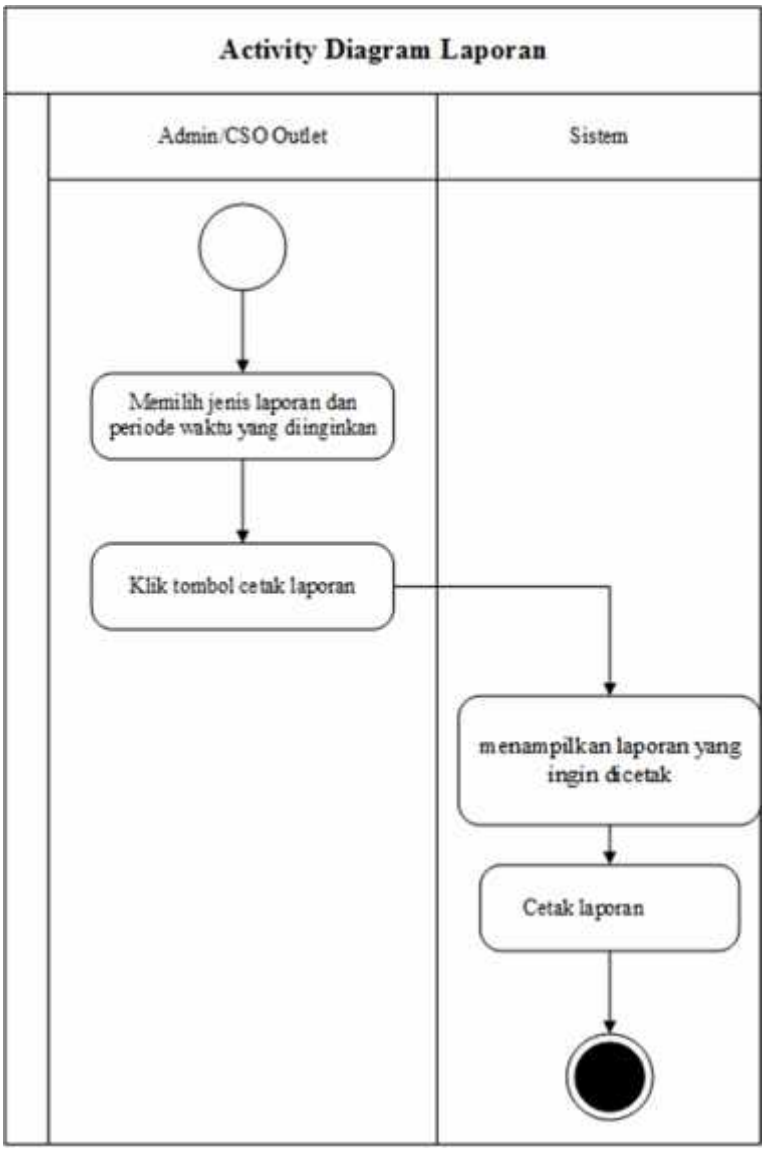
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Pemesanan Tiket



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Konfirmasi Pemesanan



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Pembuatan Jadwal



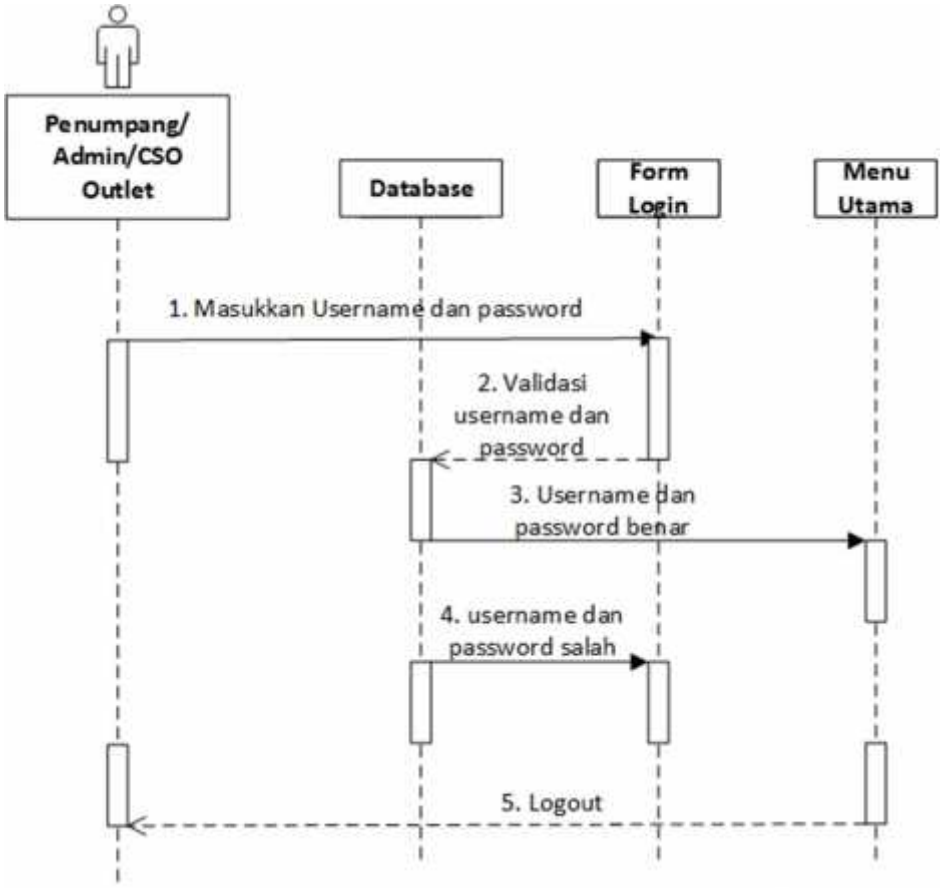
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Laporan

4.1.3.5. Sequence Diagram

Sequence Diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diagram ini menunjukan sejumlah contoh obyek dan

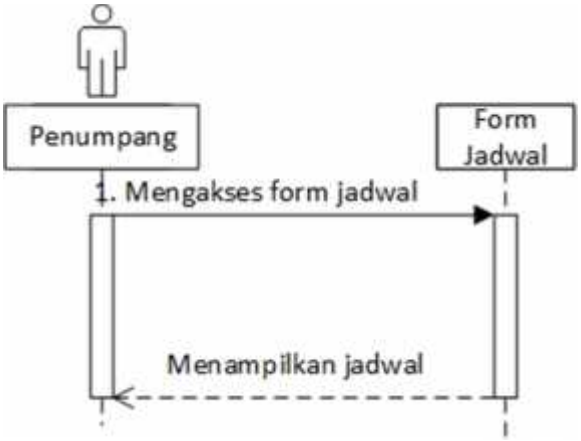
message yang di letakkan di antara objek-objek di dalam use case. Komponen utama sequence diagram terdiri dari objek yang di tuliskan dengan kotak segi empat bernama. Message di wakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang di tunjukkan dengan progress vertical. Diawali dari apa yang mentrigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

1. Sequence Diagram Login dan Logout



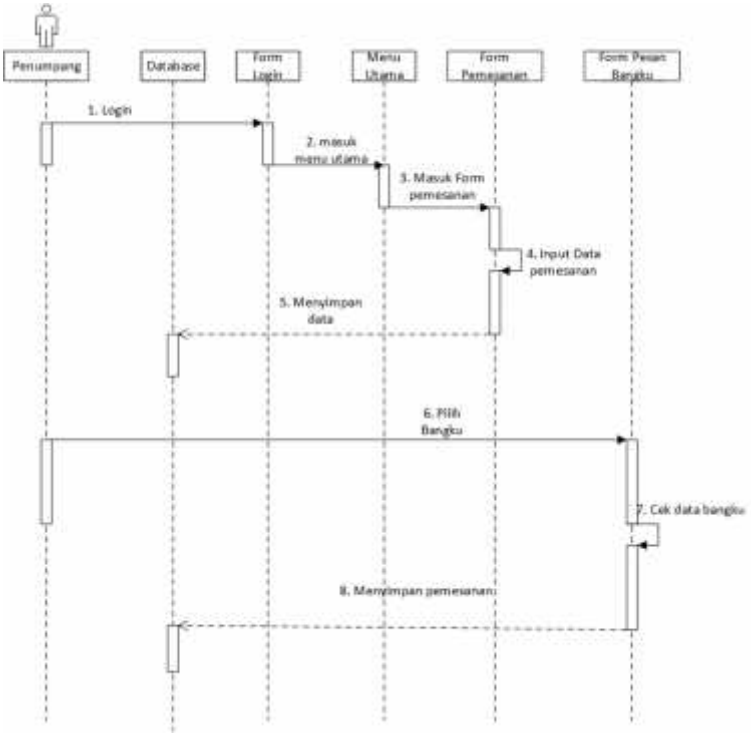
Gambar 4.9 Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Cek Jadwal



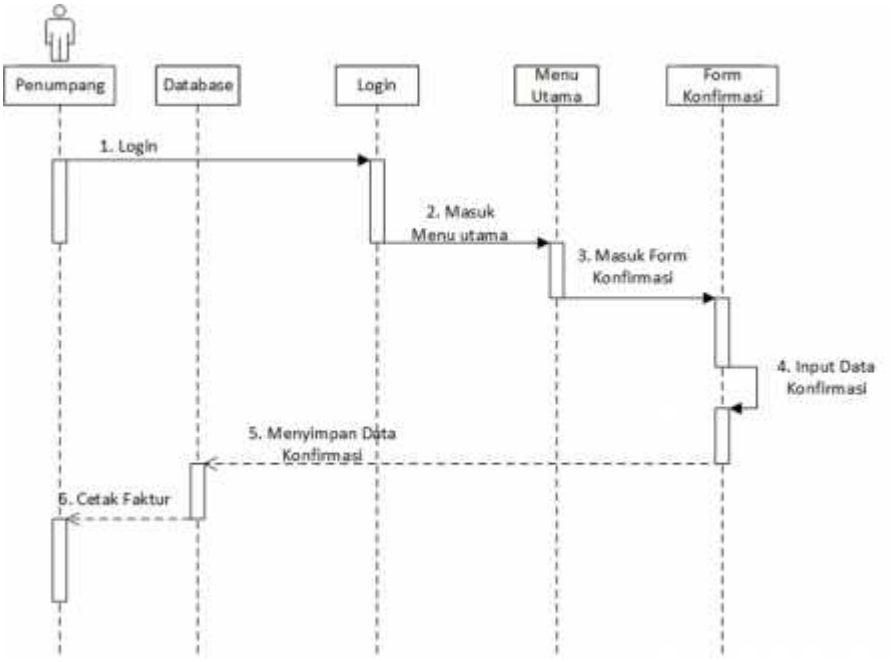
Gambar 4.10 Sequence Diagram Cek Jadwal

3. Sequence Diagram Pemesanan Tiket



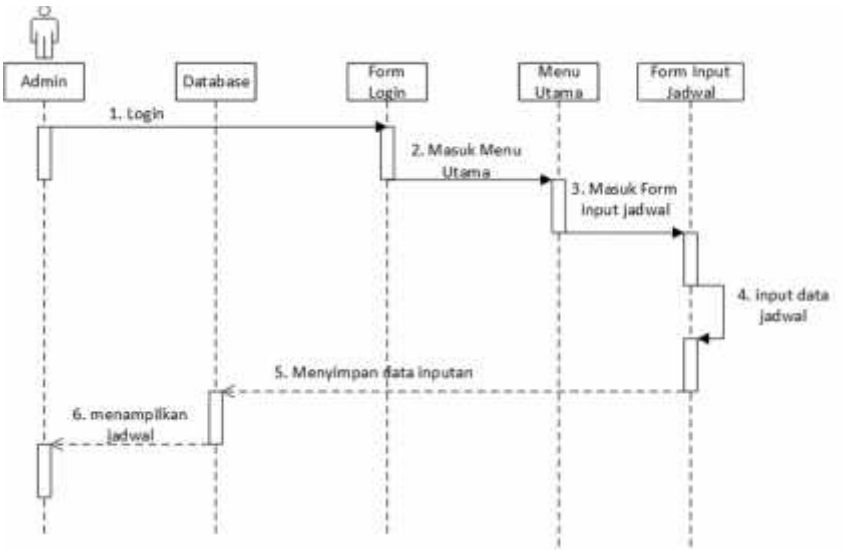
Gambar 4.11 Sequence Diagram Pemesanan Tiket

4. Sequence Diagaram konfirmasi Pemesanan



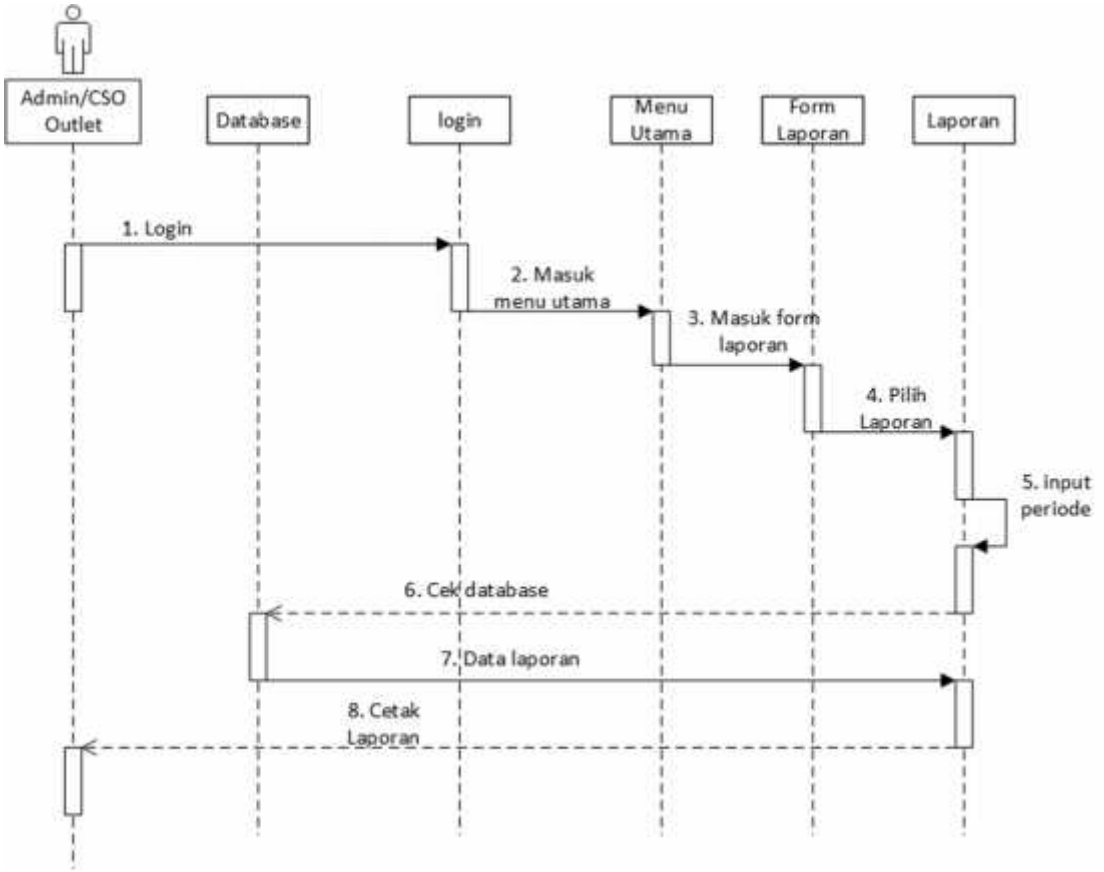
Gambar 4.12 Sequence Diagram konfirmasi Pemesanan

5. Sequence Diagaram Pembuatan Jadwal



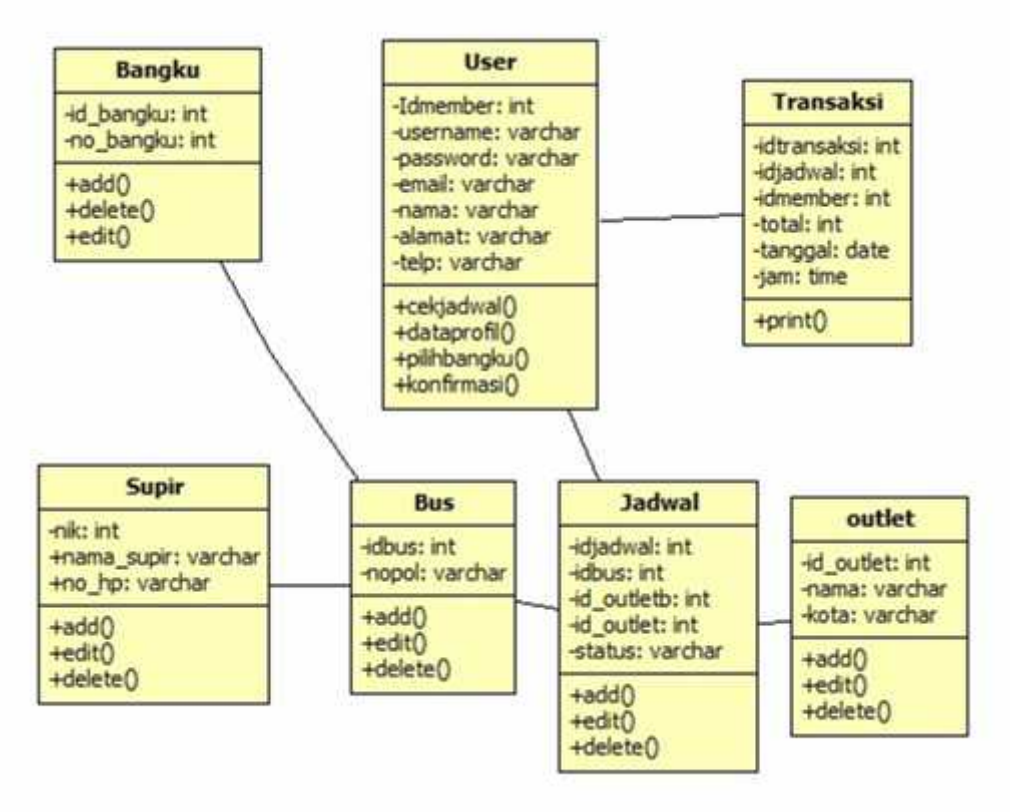
Gambar 4.13 Sequence Diagram Pembuatan Jadwal

6. Sequence Diagaram



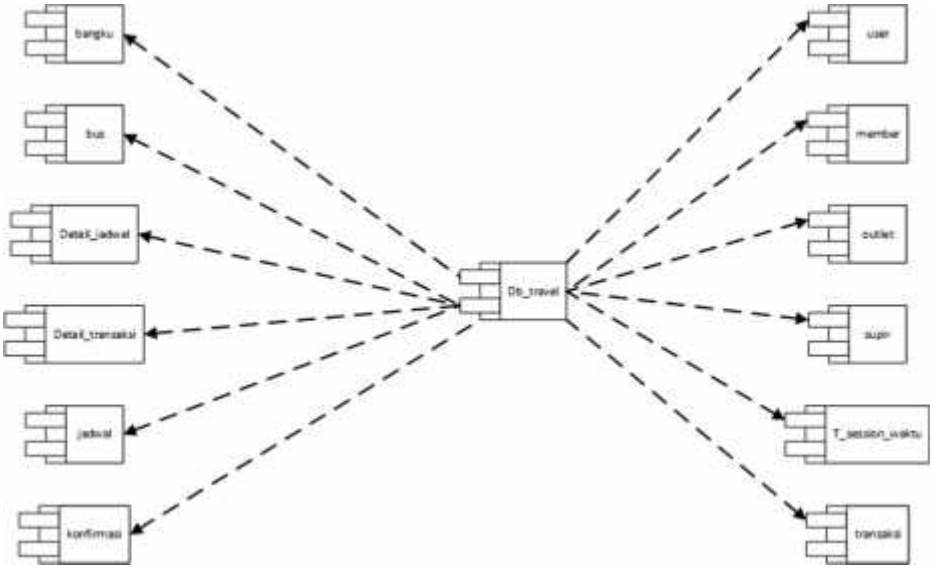
Gambar 4.14 Sequence Diagram Laporan

4.1.3.6. Class Diagram



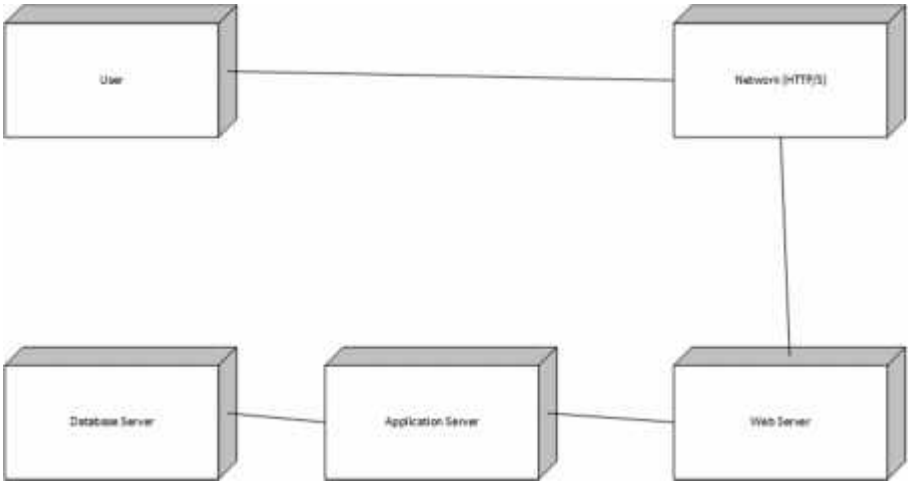
Gambar 4.15 Class Diagram yang Diusulkan

4.1.3.7. Component Diagram



Gambar 4.16 Component Diagram

4.1.3.8. Deployment Diagram



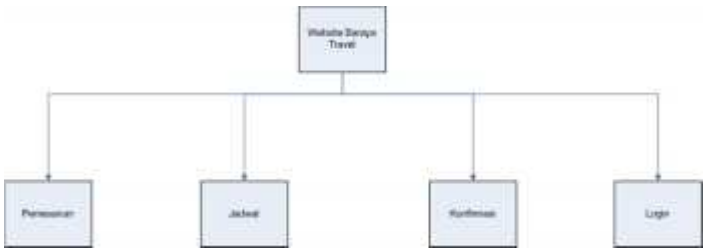
Gambar 4.17 Deployment Diagram

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka untuk perancangan program dalam mengakses menu-menu yang dibutuhkan. Perancangan antar muka meliputi perancangan struktur menu, tampilan input dan output. Adapun perancangan antar muka pada sistem informasi pemesanan dan pembelian tiket Baraya Travel sebagai berikut ;

4.2.1 Struktur Menu

Rancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan para pengguna dalam mengopersionalkan sistem informasi. Berikut adalah rancangan struktur menu sistem informasi pada Baraya Travel :



Gambar 4.18 Struktur menu

4.2.2 Perancangan Input

Perancangan input merupakan perancangan tampilan yang akan digunakan untuk memasukan data pada sistem yang kemudian akan diproses. Adapun perancangan-perancangan input dalam perancangan ini antara lain :

1. Rancangan Login

   Rancangan berikut adalah sebagai proses *login*, agar pemakai dapat memasuki menu pada sistem informasi. Adapun perancangannya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.19 Rancangan Login

2. Input Data Supir

   Rancangan ini adalah Sebagai tampilan input data supir yang diakses oleh administrasi



Gambar 4.20 Rancangan Input Data Supir

3. Input Data Bus

   Rancangan ini adalah Sebagai tampilan input data bus yang diakses oleh administrasi



Gambar 4.21 Rancangan Input Data Bus

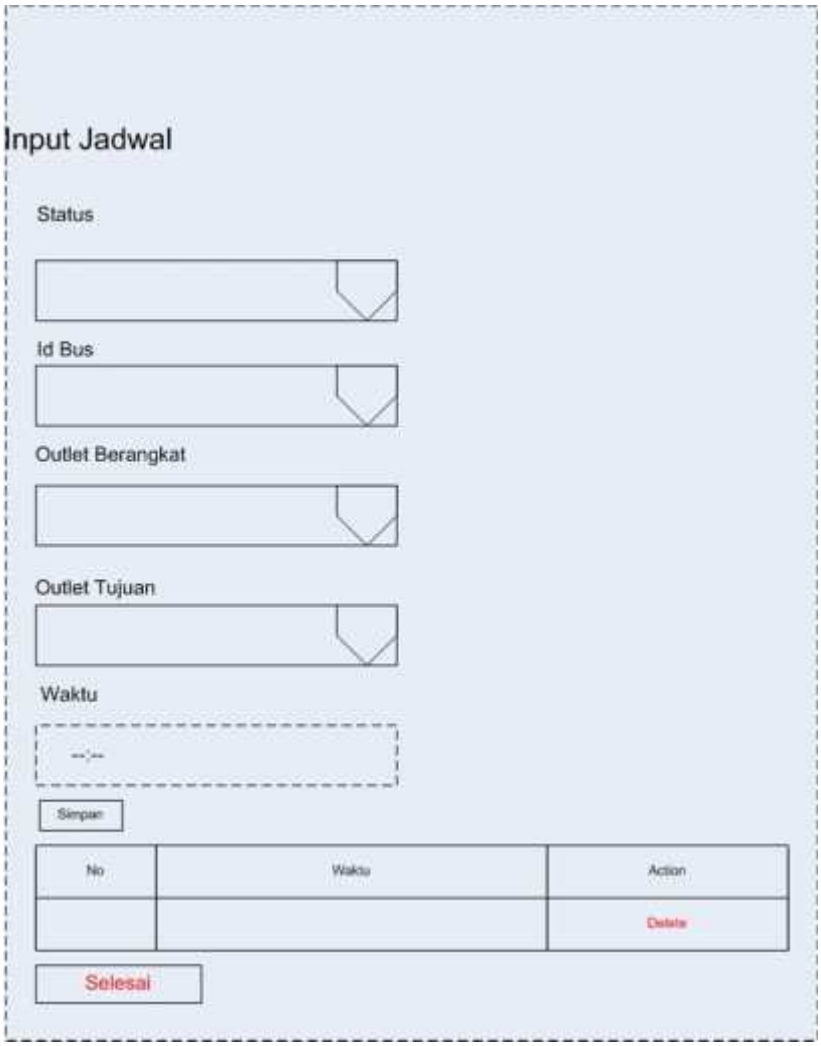
4. Input Data Outlet

   Rancangan ini adalah Sebagai tampilan input data outlet yang diakses oleh administrasi



Gambar 4.22 Rancangan Input Data Outlet

5. Input Jadwal



Gambar 4.23 Rancangan Input Data Jadwal

4.2.3 Perancagan Output

Perancangan output merupakan keluaran yang dihasilkan setelah data hasil inputan diolah untuk kemudian dicetak. Adapun rancangan output dari aplikasi sistem informasi pemesanan dan pembelian tiket adalah sebagai berikut :

1. Laporan Data Transaksi

Baraya travel

Tanggal Transaksi Report Transaksi

Tiket Terjual						
Tanggal	Outlet	Jam	Mobil	Nama Supir	Jumlah Tiket	Total
Total Sadayana						

Gambar 4.24 Rancangan Laporan Transaksi

2. Laporan Data Jadwal Keberangkatan

Baraya Travel

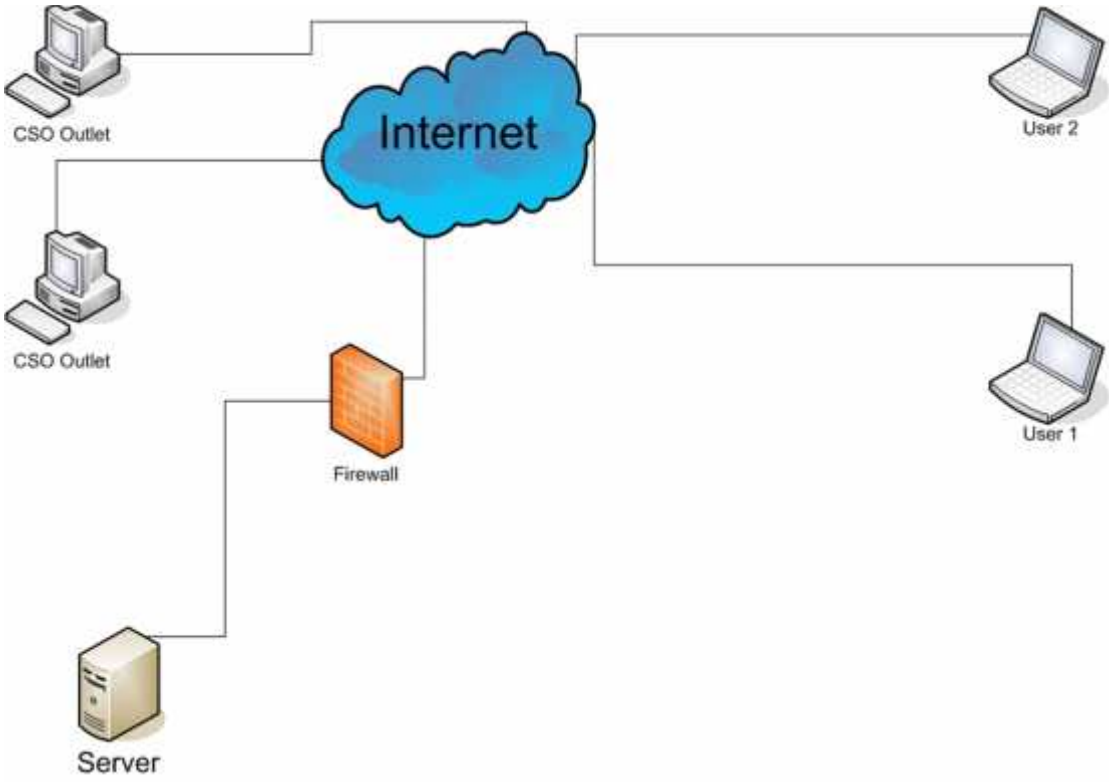
Report Jadwal Keberangkatan Tanggal

ID Jadwal	Nopol	Nama Supir	Keberangkatan	Sampai	Jam

Gambar 4.25 Rancangan Laporan Jadwal

4.3 Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan adalah pola keterhubungan antara User dan CSO Outlet dengan Server yang terkoneksi dengan Internet.



Gambar 4.26 Rancangan Arsitektur Jaringan

4.4 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem supaya dapat dioperasikan. Pada tahap ini dijelaskan mengenai, batasan implementasi, implemantasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi instalasi program, dan implementasi antar muka.

4.4.1 Batasan Impementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan inplementasi, yaitu :

1. Proses yang dilakukan adalah pemesanan tiket, konfirmasi tiket, penginputan jadwal, penginputan bus, penginputan supir, penginputan outlet, laporan jadwal, laporan, laporan transaksi.
2. Basis data yang digunakan dalam mengimplementasikan Sistem Informasi Pemesanan dan Pembelian tiket Baraya Travel adalah MySql.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang akan dibangun selain membutuhkan perangkat keras juga membutuhkan perangkat lunak, adapun perangkat lunak yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7
2. Web browser yang diunakan adalah Google Chrome dan Mozilla Firefox
3. Xampp versi 3.2.1
4. Netbeans versi 7.2.1
5. JDK 7

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangakat keras yang digunakan dalam pemngimplementasian aplikasi adalah sebagai berikut :

1. Processor Intel® Atom™ 1.6 GHZ
2. RAM 1 GB

3. Harddisk 128 GB
4. Monitor
5. Keyboard
6. Mouse
7. Internet 64Kbps
8. Printer

4.4.4 Implementasi Basis Data

1. Struktur Tabel bangku

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bangku` (
  `id_bangku` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `no_bangku` int(11) NOT NUL
PRIMARY KEY (`id_bangku`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=12 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

2. Struktur Tabel bus

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS  `bus` (
  `idbus` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nopol` varchar(9) NOT NULL,
  `nik` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`idbus`),
  KEY `nik` (`nik`)
```

```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=4 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

3. Struktur Tabel detail_jadwal

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_jadwal` (
  `idjadwal` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',
  `waktu` time NOT NULL DEFAULT '00:00:00',
  PRIMARY KEY (`idjadwal`,`waktu`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Struktur Tabel detail_transaksi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_transaksi` (
  `idtransaksi` int(225) NOT NULL DEFAULT '0',
  `id_tumpangan` int(225) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_bangku` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',
  `harga_penumpang` int(225) DEFAULT NULL,
  `jenis_id` varchar(5) DEFAULT NULL,
  `no_id` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `foto_id` varchar(225) DEFAULT NULL,
  `nama` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `no_hp` varchar(13) DEFAULT NULL,
  `status_penumpang` varchar(225) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idtransaksi`,`id_tumpangan`,`id_bangku`),
```

```
  KEY `idtransaksi` (`idtransaksi`,`id_tumpangan`),
  KEY `id_tumpangan` (`id_tumpangan`),
  KEY `id_bangku` (`id_bangku`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=39 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

5. Struktur Tabel jadwal

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jadwal` (
  `idjadwal` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `idbus` varchar(5) NOT NULL,
  `id_outletb` int(11) NOT NULL,
  `id_outlet` int(11) NOT NULL,
  `status` varchar(225) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idjadwal`),
  KEY `dari` (`id_outletb`),
  KEY `ke` (`id_outlet`),
  KEY `idbus` (`idbus`,`id_outletb`,`id_outlet`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=12 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

6. Struktur Tabel konfirmasi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konfirmasi` (
`id_konfrim` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_member` int(11) NOT NULL,
```

```
  `no_faktur` int(11) DEFAULT NULL,
  `bank` varchar(225) NOT NULL,
  `no_req` varchar(225) NOT NULL,
  `total_bayar` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_konfrim`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=12 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

7. Struktur Tabel member

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `member` (
  `id_member` int(255) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `jenis_id` varchar(5) NOT NULL,
  `no_id` varchar(20) NOT NULL,
  `foto_id` varchar(225) DEFAULT NULL,
  `nama` varchar(20) NOT NULL,
  `alamat` varchar(30) NOT NULL,
  `no_hp` varchar(13) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_member`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

8. Struktur Tabel outlet

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `outlet` (
  `id_outlet` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  `kota` varchar(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_outlet`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

9. Struktur Tabel supir

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `supir` (
  `nik` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_supir` varchar(20) NOT NULL,
  `no_hp` varchar(12) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`nik`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=8 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

10. Struktur Tabel transaksi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `transaksi` (
  `idtransaksi` int(225) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `idjadwal` int(11) DEFAULT NULL,
  `idmember` int(11) DEFAULT NULL,
  `total` int(225) DEFAULT NULL,
  `tanggal` date DEFAULT NULL,
  `jam` time DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idtransaksi`),
  KEY `idjadwal` (`idjadwal`)
```

```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=14 DEFAULT
CHARSET=latin1;
```

11. Struktur Tabel t_session_waktu

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `t_session_waktu`;
CREATE TABLE `t_session_waktu` (
  `idsession` varchar(225) NOT NULL DEFAULT '0',
  `waktu` time NOT NULL DEFAULT '00:00:00',
  PRIMARY KEY (`idsession`,`waktu`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

12. Struktur Tabel user

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `username` varchar(20) NOT NULL,
  `password` varchar(128) NOT NULL,
  `email` varchar(128) NOT NULL,
  `nama` varchar(225) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(225) DEFAULT NULL,
  `telp` varchar(225) DEFAULT NULL,
  `access` int(11) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`),
  UNIQUE KEY `username` (`username`),
  UNIQUE KEY `email` (`email`)
```

) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=12 DEFAULT CHARSET=utf8;

4.4.5 Implementasi Antar Muka

1. Form Login

Halaman ini adalah untuk login akun, setiap data yang dimasukkan akan mempengaruhi setiap halaman yang ditampilkan



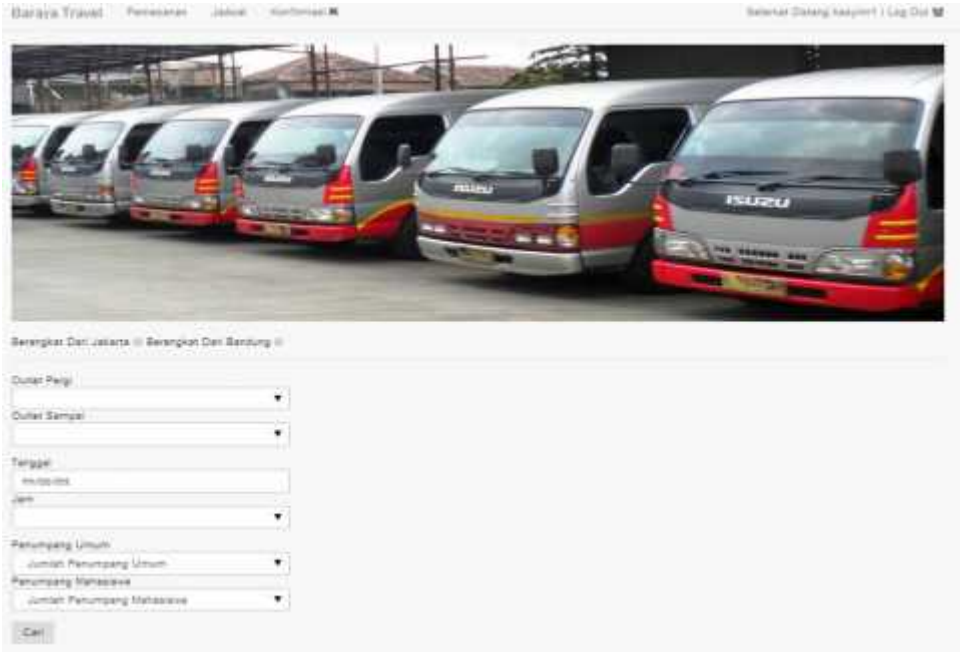
Gambar 4.27 Tampilan Form Login

Tabel 4.9 Tabel Form Login

Tombol	Keterangan
Signin	Untuk memasuki halaman menu utama
Reset	Untuk mengulang inputan
Register here	Untuk mendaftarkan akun

2. Form Pemesanan

Berikut adalah halaman utama pemesanan tiket



Gambar 4.28 Tampilan Form Pemesanan

Tabel 4.10 Tabel Form Pemesanan

Tombol	Keterangan
Cari	Untuk melanjutkan ke halaman data penumpang

3. Form Jadwal

Halaman ini adalah informasi untuk jadwal keberangkatan bus



Gambar 4.29 Tampilan Form Jadwal

4. Form Konfirmasi

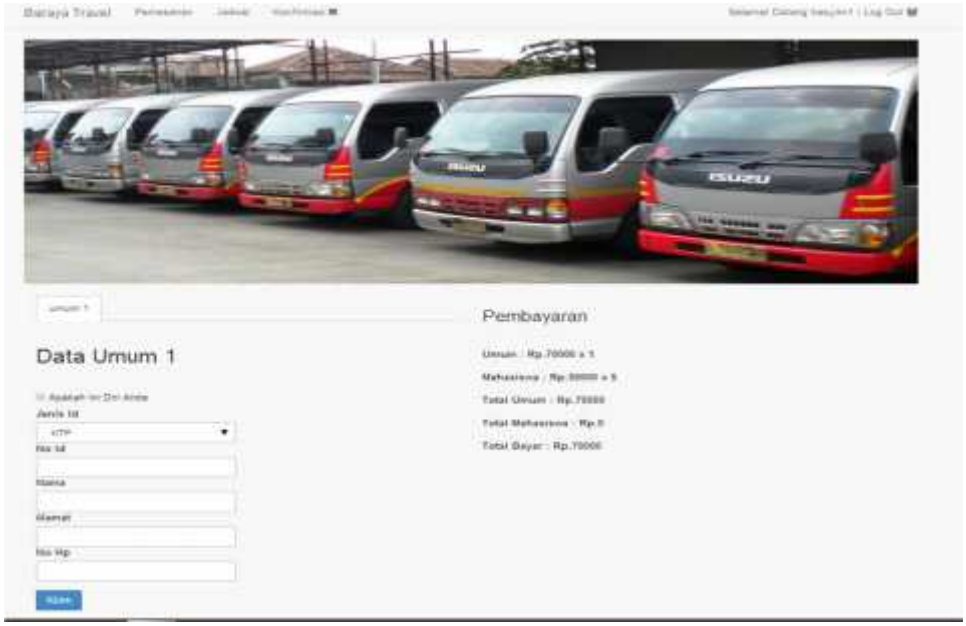
Halaman berikut adalah halaman untuk melakukan konfirmasi pemesanan yang dilakukan oleh penumpang



Gambar 4.30 Tampilan Form Konfirmasi

5. Form Data Penumpang

Berikut adalah halaman untuk mengisi data penumpang



Gambar 4.31 Tampilan Form Isi Data Penumpang

Tabel 4.11 Tabel Form isi Data Penumpang

Tombol	Keterangan
Kirim	Untuk melanjutkan ke halaman pilih bangku

6. Form Pesan Bangku

Halaman ini merupakan untuk memilih bangku yang akan ditempati oleh penumpang



Gambar 4.32 Tampilan Form Pesan Bangku

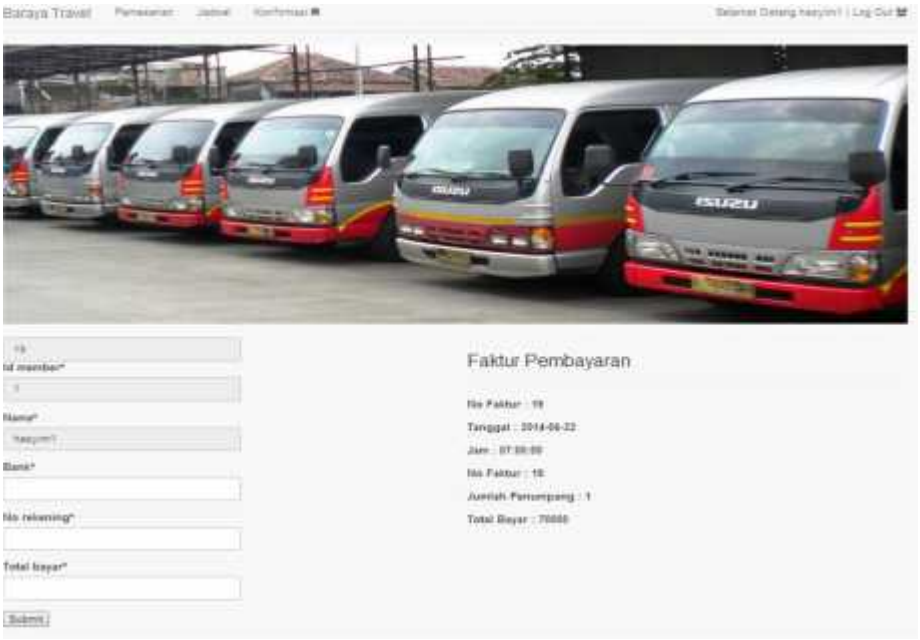
Tabel 4.12 Tabel Form Pesan bangku

Tombol	Keterangan

Batal	Untuk membatalkan pilihan bangku
Konfirm	Untuk melanjutkan pemesanan tiket

7. Form Isi Data Konfirmasi

Halaman ini adalah untuk mengisikan data hasil pembayaran yang dilakukan oleh penumpang



Gambar 4.33 Tampilan Form Isi Data Konfirmasi

Tabel 4.13 Tabel Form Isi Data Konfirmasi

Tombol	Keterangan
Submit	Untuk mengirimkan data konfirmasi pembayaran

8. Form Antar Muka Supir

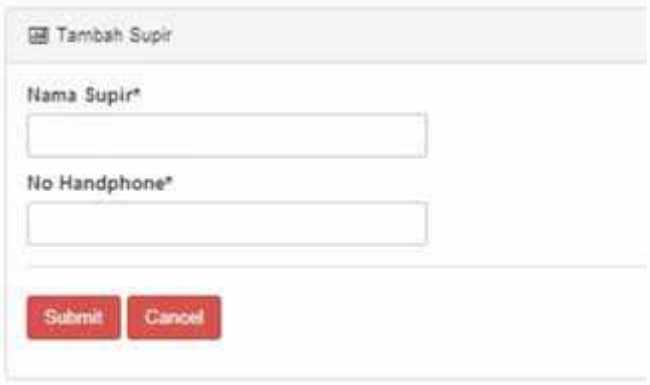


Gambar 4.34 Tampilan Form Antar Muka Supir

Tabel 4.14 Tabel Form Isi Data Konfirmasi

Tombol	Keterangan
Add	Untuk menambahkan data supir
Edit	Untuk merubah data supir
Delete	Untuk menghapus data supir

9. Form Tambah Supir



Gambar 4.35 Tampilan Form Tambah Supir

Tabel 4.15 Tabel Form Tambah Supir

Tombol	Keterangan
Submit	Untuk menyimpan hasil inputan
Cancel	Untuk membatalkan penginputan data

10. Form Antar Muka Bangku



Gambar 4.36 Tampilan Form Antar Muka Bangku

Tabel 4.16 Tabel Form Antar Muka Bangku

Tombol	Keterangan
Add	Untuk menambahkan data sbangku
Edit	Untuk merubah data bangku
Delete	Untuk menghapus data bangku

11. Form Tambah Bangku



Gambar 4.37 Tampilan Form Tambah Bangku

Tabel 4.17 Tabel Form Tambah Bangku

Tombol	Keterangan
Submit	Untuk menyimpan hasil inputan
Cancel	Untuk membatalkan penginputan data

12. Form Antar Muka Bus



Gambar 4.38 Tampilan Form Antar Muka Bus

Tabel 4.18 Tabel Form Antar Muka Bus

Tombol	Keterangan

Add	Untuk menambahkan data bangku
Edit	Untuk merubah data bangku
Delete	Untuk menghapus data bangku

13. Form Tambah Bus



Gambar 4.39 Tampilan Form Tambah Bus

Tabel 4.19 Tabel Form Tambah Bus

Tombol	Keterangan
Submit	Untuk menyimpan hasil inputan
Cancel	Untuk membatalkan penginputan data

14. Form Antar Muka Outlet



Gambar 4.40 Tampilan Form Antar Muka Outlet

Tabel 4.20 Tabel Form Antar Muka Outlet

Tombol	Keterangan
Add	Untuk menambahkan data outlet
Edit	Untuk merubah data outlet
Delete	Untuk menghapus data outlet

15. Form Tambah Outlet



Gambar 4.41 Tampilan Form Tambah Outlet

16. Form Antar Muka Jadwal



Gambar 4.42 Tampilan Form Antar Muka Jadwal

17. Form Tambah Jadwal



Gambar 4.43 Tampilan Form Tambah Jadwal

Tabel 4.21 Tabel Form Tambah Jadwal

Tombol	Keterangan
Simpan	Untuk menyimpan jadwal ke tabel yang ada dibawah
Selesai	Untuk menyimpan data jadwal ke database

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

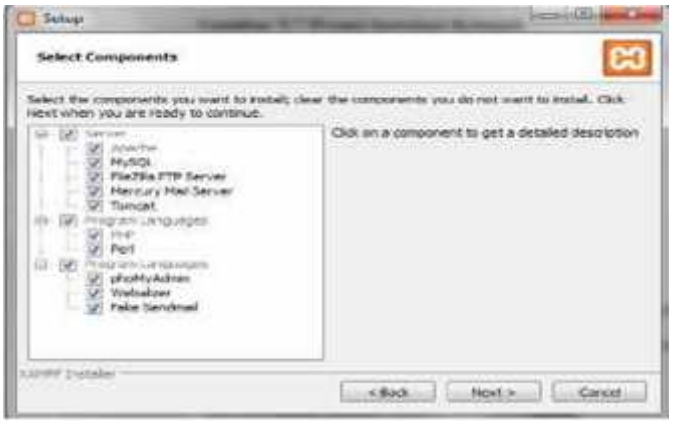
Dalam proses Implementasi Instalasi Program ini, akan dijelaskan bagaimana cara menginstal XAMPP sebagai server local. Adapun langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut :

1. Klik dua kali pada file exe xxamp dan Next



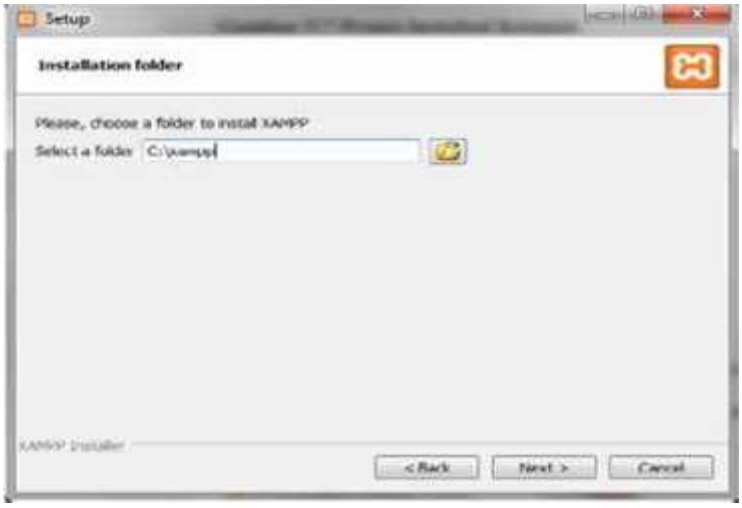
Gambar 4.44 Tampilan Awal Instlasi

2. Setelah proses pertama selesai lanjut menampilan component yang akan di install dan klik Next



Gambar 4.45 Tampilan Select Component

3. Setelah itu akan tampilan tempat penyimpanan instalasi XXAMP yang di inginkan jika sudah dipilih klik Next



Gambar 4.46 Tampilan penyimpanan Instalasi

4. Tampilan Bitnami for XXAMP dan Next



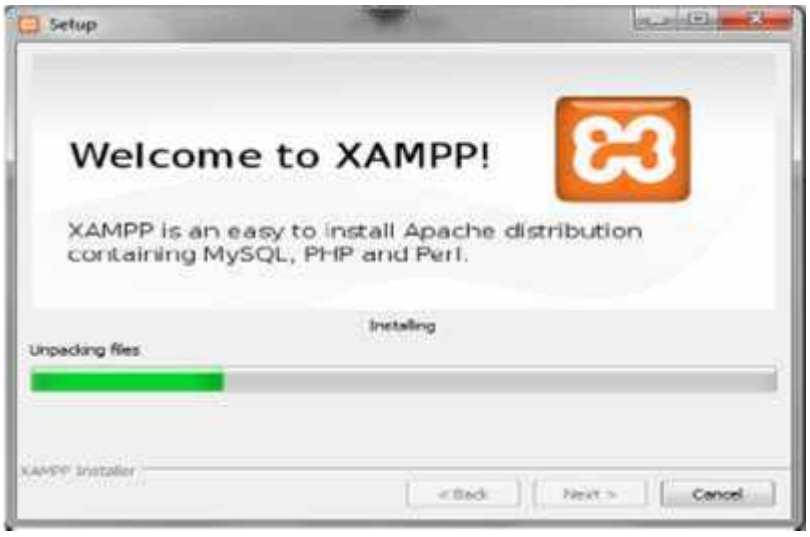
Gambar 4.47 Tampilan Bitnami for XAMPP

5. Setelah proses diatas selesai selanjutnya akan tampil persiapan penginstalasian dan Next



Gambar 4.48 Tampilan Pesiapan Instalasi

6. Dan akan tampilan proses instalasi sedang berlangsung dan tunggu sampai proses selesai



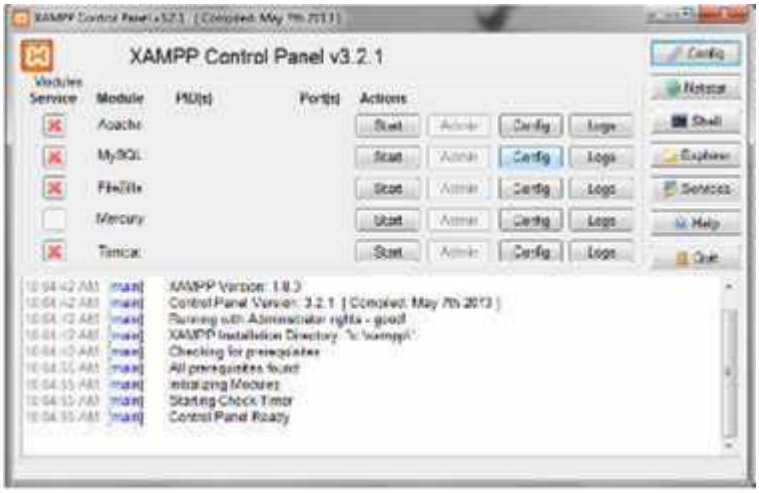
Gambar 4.49 Tampilan Proses Instalasi

7. Tampilan penginstalan selesai dan klik Finish



Gambar 4.50 Tampilan Instalasi selesai

8. Setelah proses penginstalan selesai maka akan tampil control panel seperti dibawah ini



Gambar 4.51 Tampilan Control Panel (tidak aktif)

9. untuk mengaktifkan klik Star pada Apache dan MySQL sehingga Start berubah menjadi Stop



Gambar 4.52 Tampilan Control Panel (aktif)

4.4 Penggunaan Program

Kegitan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program Sistem Informasi Penjualan Pada Dusky Store, berdasarkan user yang menggunakan. Adapun cara pengoperasiannya adalah sebagai berikut :

1. Form Input Login

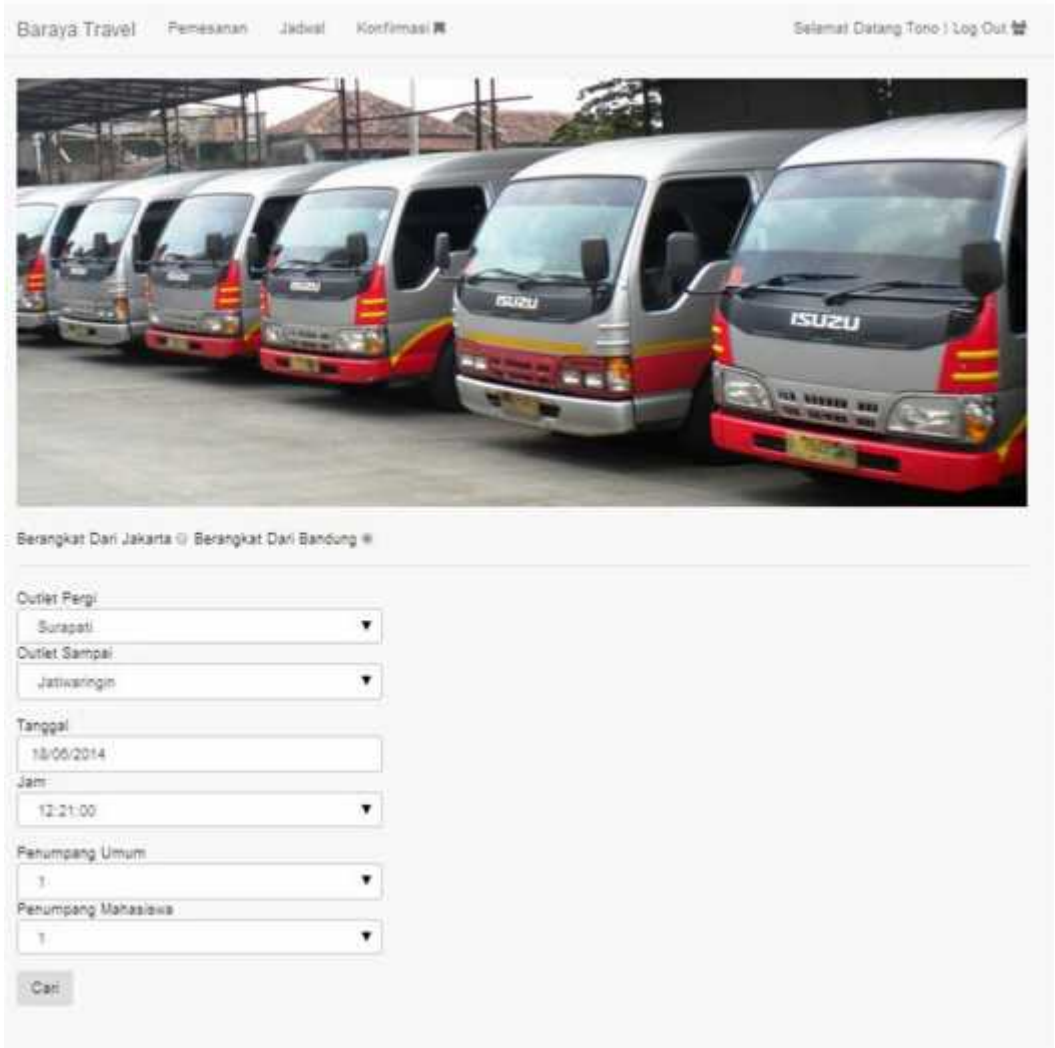
   Untuk mengakses menu para user diwajibkan untuk login terlebih dahulu



Gambar 4.53 Form input Login

2. Pemesanan Tiket

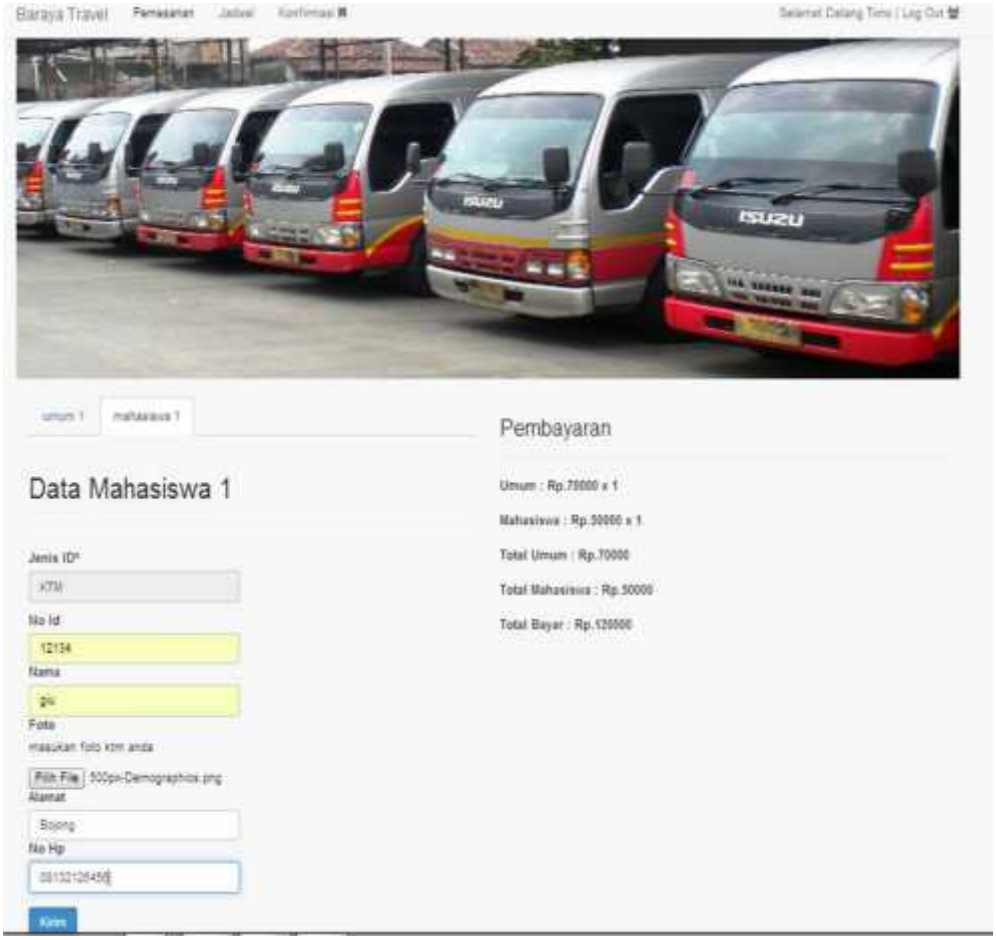
Salah Satu pemilik akun melakukan pemesanan tiket awal dengan cara membuka website Baraya Travel, dengan mengklik menu pemesanan kemudian muncul pengisian pemesanan tiket, seorang calon pemilik akun memilih jadwal dan jumlah penumpang.



Gambar 4.54 Form Input Pemesanan Tiket

3. Pengisian Data Penumpang

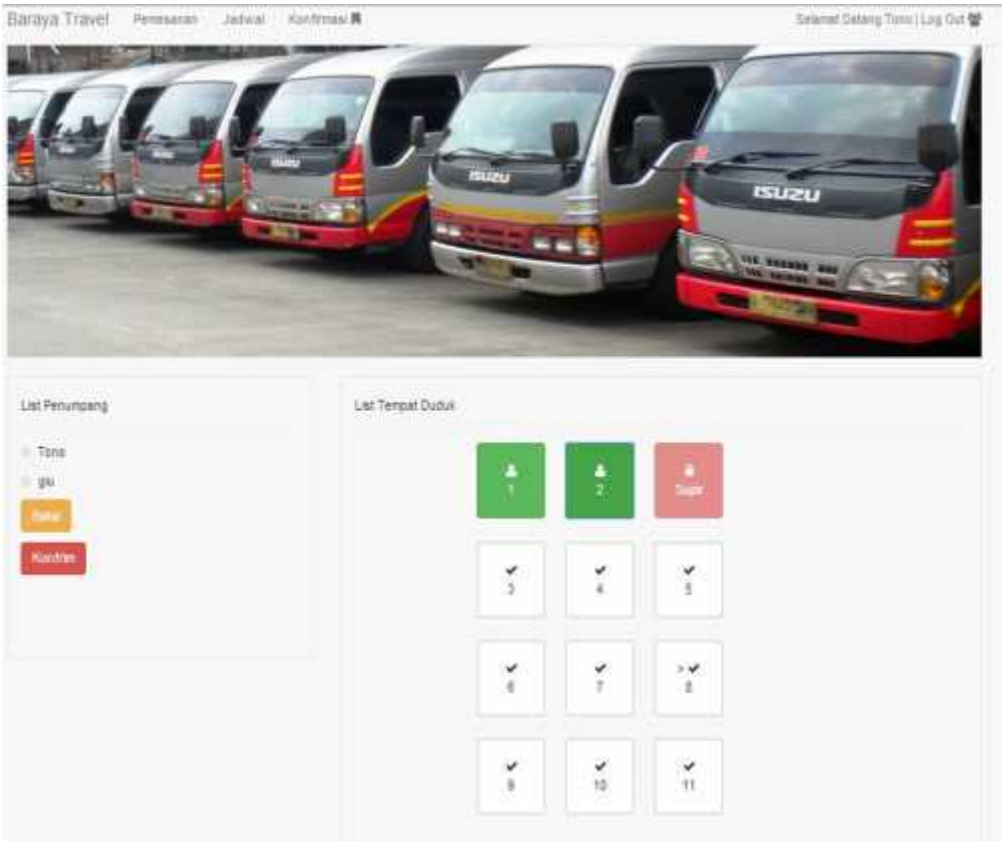
   Setelah memilih jadwal dan memasuki jumlah penumpang, pemilik akun memasuki data penumpang, disini dicontohkan mengisi data penumpang mahasiswa.



Gambar 4.55 Form Input Data penumpang

4. Pemilihan Bangku

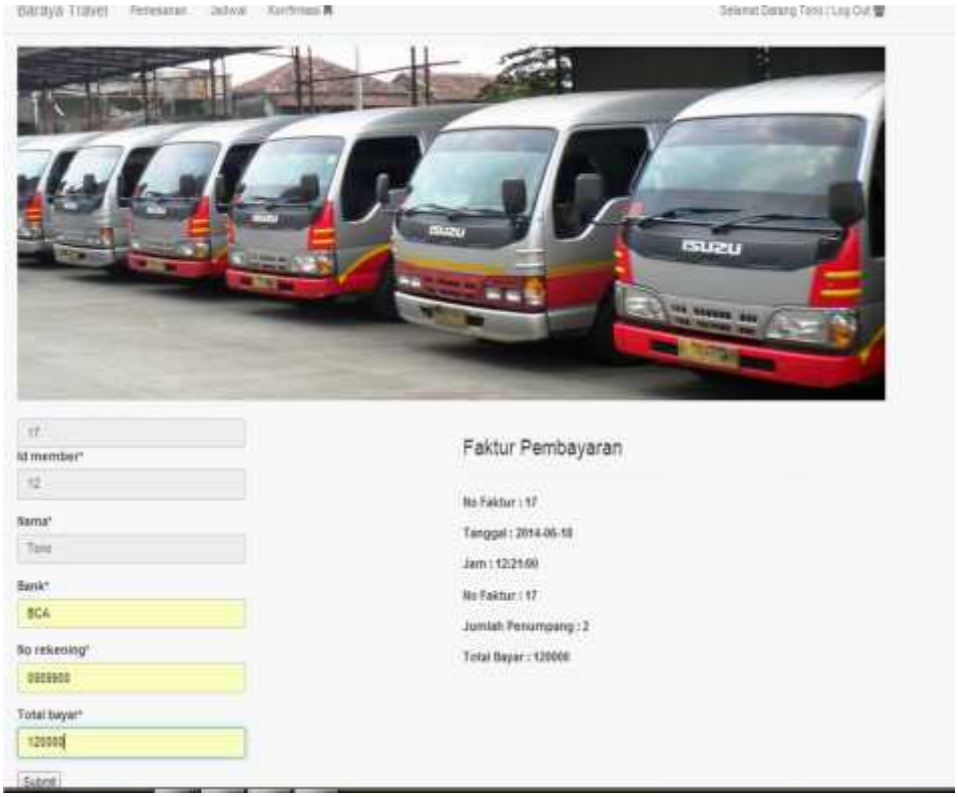
   Setelah mengisi data penumpang, pemilik akun melanjutkan pemesanan dengan memilih bangku yang akan ditumpangi oleh penumpang.



Gambar 4.56 Form Pilih Bangku

5. Konfirmasi Pembayaran

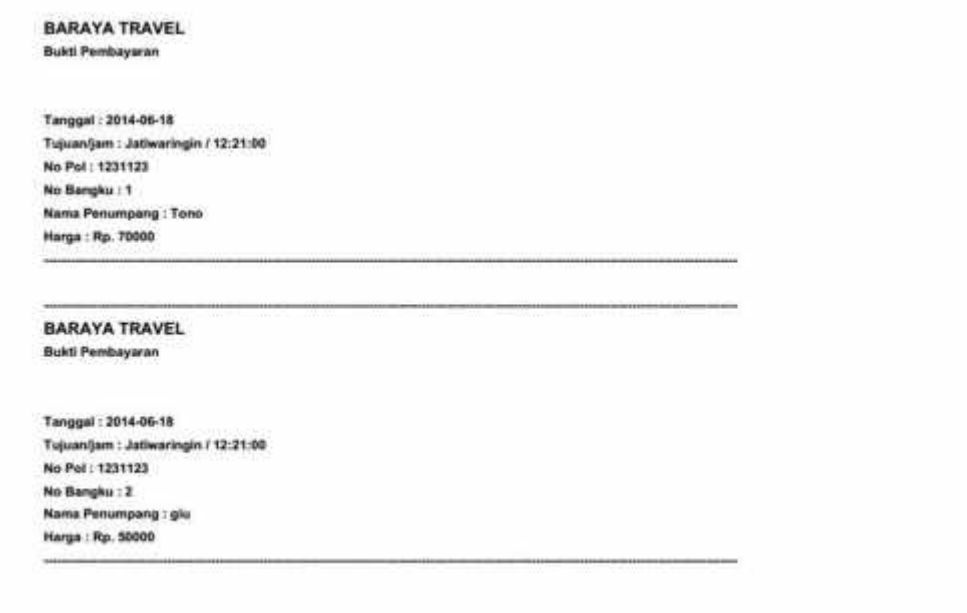
   Setelah memilih bangku para user diharuskan melakukan konfirmasi pemesanan, yang telah dibayarkan sebelumnya melalui mesin ATM.



Gambar 4.57 Form Konfirmasi Pembayaran

6. Faktur Pembayaran

   Setelah melakukan konfirmasi pembayaran, pemilik akun menerima faktur pembelian tiket yang nanti akan ditukarkan tiket setelah datang ke outlet.



BARAYA TRAVEL
Bukti Pembayaran

Tanggal : 2014-06-18
Tujuan/jam : Jatiwaringin / 12:21:00
No Pol : 1231123
No Bangku : 1
Nama Penumpang : Tono
Harga : Rp. 70000

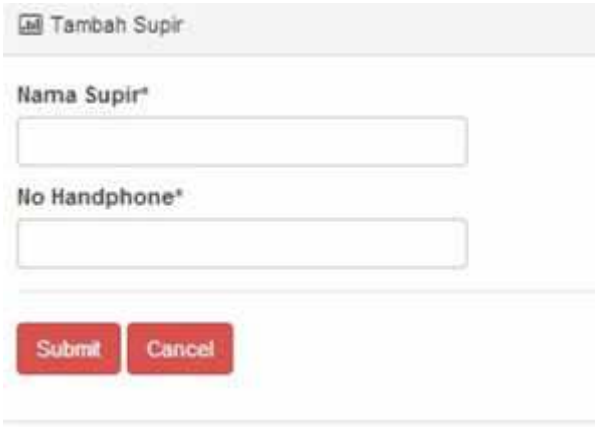
BARAYA TRAVEL
Bukti Pembayaran

Tanggal : 2014-06-18
Tujuan/jam : Jatiwaringin / 12:21:00
No Pol : 1231123
No Bangku : 2
Nama Penumpang : glu
Harga : Rp. 50000

Gambar 4.58 Faktur Pembelian Tiket

7. Form Input Supir

   From input supir digunakan untuk menginputkan data-data supir



Gambar 4.59 Form Input Supir

8. Form Input Bangku

   Form ini digunakan untuk menginputkan jumlah bangku pada bus.



Gambar 4.60 Form Input Bangku

9. Form Input Bus

   Form Input bus digunakan untuk menginputkan data bus yang akan berangkat.



Gambar 4.61 Form Input Bus

10. Form Input Outlet

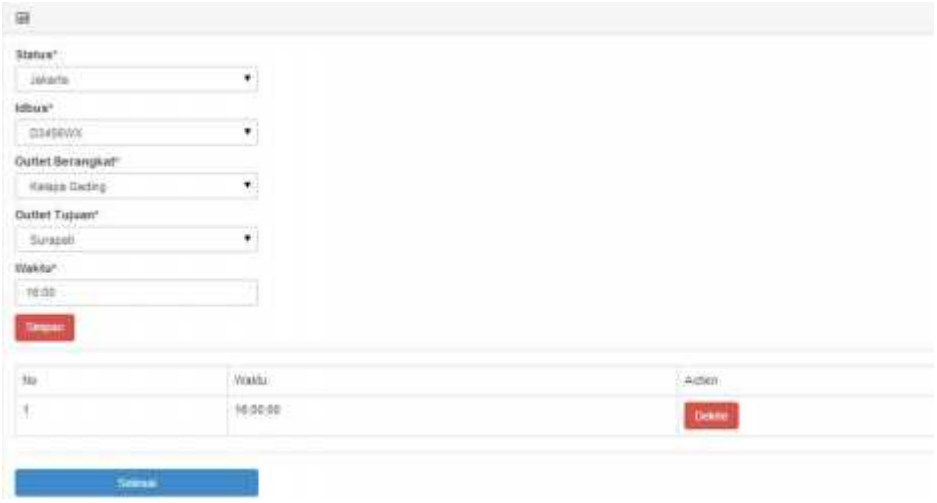
    Form ini digunakan untuk menginputkan nama-nama setiap outlet



Gambar 4.62 Form Input Outlet

11. Form Input jadwal

    Form ini digunakan untuk menginputkan jadwal keberangkatan yang akan tampil di menu jadwal



Gambar 4.63 Form Input Jadwal

12. Laporan Jadwal

    Form ini merupakan laporan jadwal kebarangkatan

BARAYA TRAVEL 17-June-2014

Report Jadwal Keberangkatan

ID Jadwal	No Polisi	Nama Supir	Keberangkatan	Sampai	Jam
9	D2222FBF	Tarjo	Surapati	Jatiwaringin	00:00:00
9	D2222FBF	Tarjo	Surapati	Jatiwaringin	01:00:00
9	D2222FBF	Tarjo	Surapati	Jatiwaringin	12:21:00
10	D2222FBF	Tarjo	Surapati	Jatiwaringin	00:00:00
10	D2222FBF	Tarjo	Surapati	Jatiwaringin	03:00:00
10	D2222FBF	Tarjo	Surapati	Jatiwaringin	07:00:00
10	D2222FBF	Tarjo	Surapati	Jatiwaringin	11:20:00
12	asdasdq	Boriq	Surapati	Kelapa Gading	00:00:00
11	1231123	hasyim2	Surapati	Jatiwaringin	00:00:00
13	D3456WX	Tono	Kelapa Gading	Surapati	16:00:00

Gambar 4.64 Laporan Jadwal

13. Form Laporan Transaksi Peroutlet

Form ini merupakan form untuk melihat laporan transaksi peroutlet



Gambar 4.65 Form Laporan Transaksi Peroutlet

14. Laporan Transaksi Peroutlet

Laporan Transaksi Peroutlet merupakan laporan transaksi dari masing-masing outlet yang ingin ditampilkan



BARAYA TRAVEL

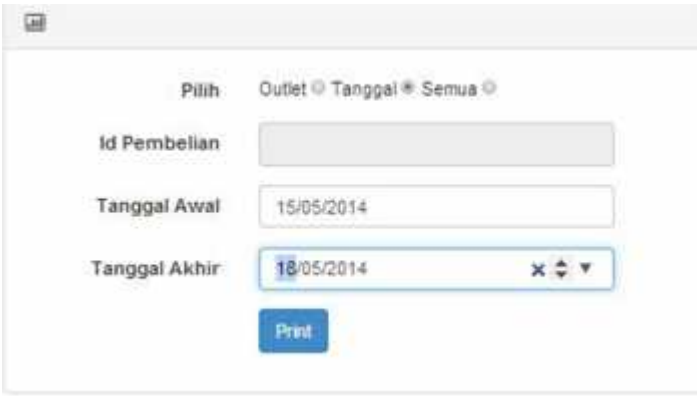
17-June-2014 Report Transaksi

Tiket Terjual/Keluar						
Tanggal	outlet	Jam	Mobil	Nama Supir	Jumlah Tiket	Total
2014-06-20	Surapati	00:00:00	D2222FBF	Tejo	4	240000
2014-06-20	Surapati	00:00:00	D2222FBF	Tejo	2	120000
2014-05-15	Surapati	12:21:00	D2222FBF	Tejo	1	70000
2014-06-20	Surapati	00:00:00	D2222FBF	Tejo	1	70000
2014-06-20	Surapati	12:21:00	D2222FBF	Tejo	1	70000
2014-06-28	Surapati	12:21:00	1231123	hasyim2	1	70000
2014-05-28	Surapati	03:00:00	1231123	hasyim2	1	70000
2014-06-07	Surapati	12:21:00	1231123	hasyim2	1	70000
2014-06-18	Surapati	12:21:00	1231123	hasyim2	2	120000
Total sadayana						Rp.900000

Gambar 4.66 Laporan Transaksi Peroutlet

15. Form Laporan Transaksi Pertanggal

Form ini digunakan untuk melihat hasil selurh transaksi pertanggal yang ingin ditampilkan.



Gambar 4.67 Form Laporan Transaksi Pertanggal

16. Form Laporan Transaksi Semua

Form ini merupakan form laporan semua transaksi Baraya Travel



Gambar 4.68 Form Laporan Transaksi Semua

17. Laporan Transaksi Semua

BARAYA TRAVEL

17-June-2014 Report Transaksi

Tiket Terjual/Keluar						
Tanggal	**outlet**	**Jam**	**Mobil**	**Nama Supir**	**Jumlah Tiket**	**Total**
2014-06-20	Surapati	00:00:00	D2222FBF	Tarjo	4	240000
2014-06-20	Surapati	00:00:00	D2222FBF	Tarjo	2	120000
2014-05-15	Surapati	12:21:00	D2222FBF	Tarjo	1	70000
2014-06-30	Surapati	00:00:00	D2222FBF	Tarjo	1	70000
2014-06-20	Surapati	12:21:00	D2222FBF	Tarjo	1	70000
2014-06-28	Surapati	12:21:00	1231123	hasyim2	1	70000
2014-05-28	Surapati	03:50:00	1231123	hasyim2	1	70000
2014-06-27	Surapati	12:21:00	1231123	hasyim2	1	70000
2014-06-18	Surapati	12:21:00	1231123	hasyim2	2	120000
Total sadayana						**Rp.900000**

Gambar 4.69 Laporan Transaksi Semua

4.5 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarannya. Dengan berbagai masukan yang diberikan, apakah sistem atau perangkat lunak memberikan keluaran seperti yang kita harapkan atau tidak

4.5.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak sistem informasi pemesanan dan pembelian tiket online ini menggunakan data uji input dari pengguna perangkat lunak yang telah dibuat.

Tabel 4. 22 Rencana Pengujian

Kelas Uji	**Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
Login	Hak akses user	Sistem	Black box
Master Data	Pengisian semua master data	Sistem	Black box
Pemesanan	Penginputan data pemesanan tiket	Sistem	Black box

Konfirmasi Pemesanan	Proses penginputan data konfirmasi pemesanan	Sistem	Black box
Pembuatan Jadwal	Pengisian data jadwal	Sistem	Black box
Laporan	Pengecekan fungsi proses laporan	Sistem	Black box

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian program ini dilakukan dengan melakukan validasi data-data yang akan dimasukkan kedalam sistem. Dengan adanya pengujian ini maka data yang dimasukkan akan sesuai kondisi yang telah dibuat. Berikut adalah beberapa pengujian yang teah dilakukan :

Tabel 4.23 kasus dan Hasil Uji

Hasil Yang Diuji	Sekenario Pengujian		Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
User Login	1	Input Login (Data Benar)	Dapat masuk dan menjalankan aplikasi sesuai hak akses	[x] diterima []ditolak
	2	Input Logi	Muncul	[x] diterima

		(Data Salah)	pemberitahuan kesalahan pada pengisian data	[] ditolak
Master Data	1	Pengolahan data “edit, hapus, tambah dan simpan” (Data benar)	Semua tabel data yang diolah berhasil atau bisa di “edit, hapus, tambah dan simpan”	[x] diterima [] ditolak
	2	Pengolahan data “edit, hapus, tambah dan simpan” (Data salah)	Pengolahan data gagal, menampilkan pesan error atau tidak ada perubahan data	[x] diterima [] ditolak
Pemesanan	1	Pengisian data pemesanan, pengisian data penumpang dan pemilihan bangku (Data Benar)	Melanjutkan ke halaman form konfirmasi pemesanan	[x] diterima [] ditolak
	2	Pengisian data pemesanan, pengisian data penumpang dan	Tidak bisa melanjutkan ke halaman konfirmasi	[x] diterima [] ditolak

		pemilihan bangku (Data Salah)	pemesanan	
Konfirmasi Pemesanan	1	Pengisian data konfirmasi pemesanan (Data Benar)	Maka akan bisa mencetak faktur pembelian	[x] diterima [] ditolak
	2	Pengisian data konfirmasi pemesanan (Data Salah)	Tidak muncul faktur pemesanan	[x] diterima [] ditolak
Pembuatan Jadwal	1	Pengisian data-data jadwal (Data Benar)	Data jadwal dapat disimpan	[x] diterima [] ditolak
	2	Pengisian data-data jadwal (Data Salah)	Data tidak dapat disimpan	[x] diterima [] ditolak
Laporan	1	Pilih jenis laporan yang di inginkan	Menampilkan laporan yang telah dipilih	[x] diterima [] ditolak
	2	Tidak memilih salah satu jenis laporan	Menampilkan semua laporan	[x] diterima [] ditolak

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dari kasus uji sample di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bekerja sesuai dengan harapan dan berjalan dengan sebagaimana mestinya.