BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa sistem merupakan proses memilah-milah suatu permasalahan menjadi elemen-elemen yang lebih kecil untuk dipelajari guna mempermudah permasalahan dari suatu sistem informasi. Hasil akhir dari analisa sistem merupakan cara pemecahan masalah yang terjadi dalam spesifikasi sistem baru.

Pada tahap analisa diperlukan suatu pendekatan analisa guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Karena pada tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting, pendekatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah pada sistem yang sedang berjalan dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada. Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oeh sistem yang sedang berjalan, apa saja pengaruhnya dan harus diperhatikan validasinya terhadap sasaran sistem yang dirancang sebelum dilakukan perbaikan.

4.1.1 Analisa Masalah

Selama penulis menganalisa sistem yang berjalan pada P.O Bhinneka Sangkuriang, maka penulis menemukan masalah dalam setiap proses pemesanan tiket bis yang mana sistem pemesanan tiket tersebut masih menggunakan sistem manual, proses tersebut terasa belum efektif sehingga bisa menimbulkan beberapa masalah diantaranya :

1. Menimbulkan antrian pada loket yang memakan waktu.
2. Tidak tersedia suatu database untuk menyimpan data pelanggan tiket sehinga memungkinkan terjadi kehilangan arsip.
3. Proses pencarian data pelanggan pemesan tiket membutuhkan waktu yang lama.

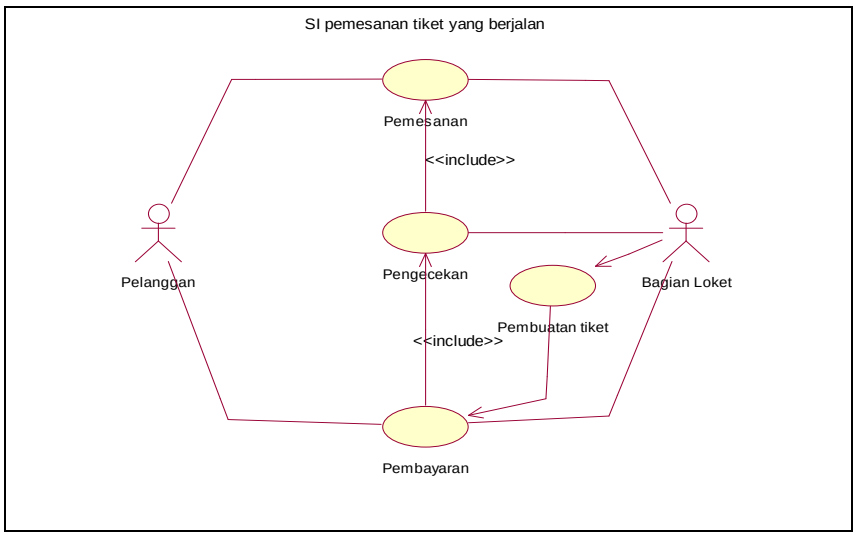
Hal ini disebabkan karena adanya suatu ketidakefektifan dari setiap proses yang sudah ada. Selain itu sistem yang ada sekarang mengharuskan pelanggan yang akan memesan tiket bis langsung datang ke agen/loket pemesanan tiket. Selain itu juga belum terbentuknya suatu sistem yang dapat mengatasi setiap permasalahan yang ada tersebut.

4.1.1.1 Model *Use Case Diagram*

Permodelan ini dimaksudkan untuk menggambarkan kegiatan - kegiatan dan hubungan yang terjadi antara para aktor dan use case didalam sistem yang sedang berjalan. Kegiatan yang dilakukan dan hubungan antara para aktor dalam sistem yang sedang berjalan digambarkan menggunakan *use case* diagram yang terlebih dahulu digambarkan melalui *use case* sekenario dimana telah terwakili oleh gambaran umum sistem yang sedang berjalan.

4.1.1.2 *Use Case* pemesanan tiket yang sedang berjalan

Adapun use case pelayanan pemesanan tiket pada P.O Bhinneka Sangkuriang Bandung yang sedang berjalan saat ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Use case Pelayanan Tiket

4.1.1.3 Skenario Use Case

Adapun tahapan-tahapan skenario use case pelayanan pemesanan tiket pada P.O Bhinneka Sangkuriang Bandung yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

4.1.1.3.1 Skenario *Use Case* Pemesanan tiket

Nama Use : Pemesanan

Actor : Pelanggan tiket, Bagian loket

Type : Primary

Tujuan : Pemesanan tiket bus

Tabel 4.1 Skenario Use Case Pemesanan tiket

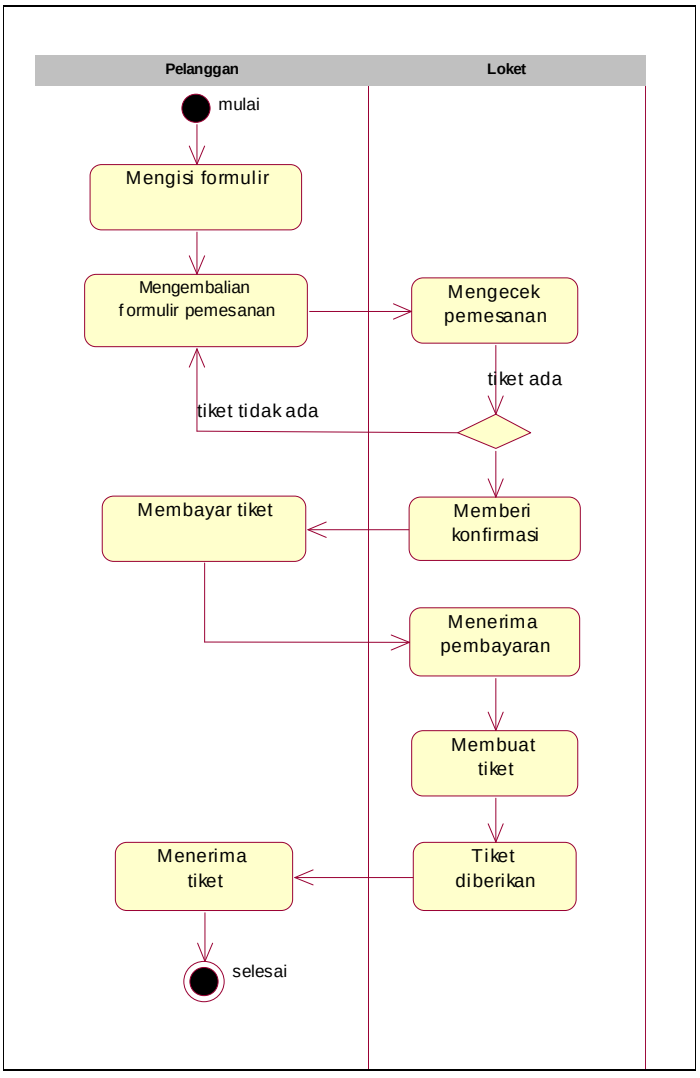
Aktor	Sistem
1. Pelanggan datang ke loket	
2. Pelanggan menerima formulir pemesanan tiket	
3. Pelanggan mengisi formulir pemesanan tiket	
4. Formulir diberikan ke bagian loket	
	5. Petugas loket menerima formulir dan cek pemesanan selanjutnya mengkonfirmasikan ke pelanggan
6. Pelanggan membayar tiket	
	7. Petugas loket menerima uang
	8. Petugas loket membuat tiket
	9. Petugas memberikan tiket kepada pelanggan
10. Pelanggan menerima tiket	

4.1.1.3.2 Model Aktivity Diagram

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan dan sekaligus memperjelas *use case* sistem yang sedang berjalan

4.1.1.3.3 Aktivity Pelayanan Pemesanan tiket yang sedang berjalan

Adapun aktivity pelayanan pemesanan tiket pada P.O. Bhinneka Sangkuriang yang sedang berjalan pada saat ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2 Aktivity pemesanan tiket yang berjalan

Deskripsi: Pelanggan datang langsung ke loket untuk memesan tiket bis, pelanggan mendapat formulir pemesanan tiket, pelanggan mengisi formulir pemesanan, Formulir di kembalikan ke petugas loket, petugas menerima formulir pemesanan tiket kemudian melakukan pengecekan yang kemudian memberi konfirmasi kepada pelanggan, pelanggan membayar tiket bis dan uang diterima oleh petugas loket kemudian tiket diberikan kepada pelanggan.

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan menunjukan beberapa kelemahan dimana kelemahan pada proses yang terjadi yang telah digambarkan adalah sebagai berikut :

1. Masih sulitnya dalam mengetahui informasi mengenai pelayanan pemesanan tiket baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Kesulitan bagi pelanggan dalam pemesanan tiket terutama di tempat yang jaraknya jauh dari tempat pemesanan tiket.
3. Menimbulkan antrian pada loket yang memakan waktu.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi.

4.2 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah suatu tahap lanjutan dari tahapan analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk rancangan dan implementasi sistem. Pada tahapan ini akan di bahas tentang Tujuan perancangan, Gambaran

umum sistem yang di usulkan, Perancangan prosedur yang diusulkan, Perancangan basis data, Perancangan antar muka dan Perancangan arsitektur jaringan.

4.2.1 Tujuan Perancangan

Perancangan sistem informasi bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan, sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan dilakukan secara manual sedangkan sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan pada pengolahan data secara terkomputerisasi.

Perancangan sistem ini merupakan perancangan sistem yang disusun oleh penulis walaupun tidak mengalami perubahan secara keseluruhan dari sistem yang sedang berjalan di P.O Bhinneka Sangkuriang. Setelah melakukan analisa sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan *scenario* atau kejadian yang ada, kemudian penulis membuat suatu prosedur usulan yang digambarkan melalui *use case diagram, activity diagram* dan *collaboration diagram.*

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem informasi pemesanan tiket secara *online* yang akan di rancang dan kemudian diterapkan di dalam situs website P.O Bhinneka Sangkuriang ini mempunyai karakteristik sebagai suatu sistem yang dapat mendukung dalam proses pemesanan tiket secara mudah dan efisien. Selain itu sistem tersebut dapat mengolah semua data masukan yang ada dalam sistem kemudian dapat menghasilkan suatu Output/keluaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Sistem ini dapat diasumsikan menjadi sebuah sistem yang lebih terintegrasi. Oleh karena itu perancangan sistem yang baru akan lebih dikembangkan menjadi sebuah sistem yang berbasis *web* terutama pada pemesanan tiket yang bisa di lakukan secara *online*. Hal tersebut dapat memudahkan proses penyampaian segala informasi P.O Bhinneka Sangkuriang kepada konsumen, misalnya komsumen yang ingin mengetahui tentang informasi jadwal keberangkatan bus, tarif bus dari berbagai tujuan yang ada, serta harga tiket untuk masing-masing jurusan bus tidak perlu lagi datang langsung ke agen/loket selain itu juga sistem yang dirancang ini menyediakan fasilitas yang memudahkan bagi para konsumen trayek bus P.. Bhinneka Sangkuriang. Karena didalamnya sistem tersebut dibuat terdapat fasilitas pemesanan tiket secara *online.* Tetapi bagi konsumen wajib melengkapi persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan sebelum melakukan pemesanan tiket secara *online* ini.

Dalam perancangan pengembangan sistem informasi pemesanan tiket ini data yang di masukan adalah data yang sebenarnya bukan data palsu(*dummy*). Semua data yang dimasukan kedalam sistem kemudian diolah oleh bagian administrator dan data yang diolah oleh bagian admin adalah data jadi bukan data mentah yang diproses terlebih dahulu.

Berikut adalah gambaran hak dan tugas pengguna perangkat lunak perancangan sistem informasi P.O Bhinneka Sangkuriang :

Tabel 4.2 Perancangan sistem informasi

Pengguna	Tugas	Hak
Admin	Mengelola data dan sistem serta pengguna sistem ini.	1. Menambah,menghapus, mengubah data yang ada dalam sistem. 2. Memberikan Informasi-informasi yang penting untuk user. 3. Membaca Informasi yang diterima dari user.
User		1. Mencari Informasi 2. Membaca Informasi 3. Memberikan Informasi lain 4. Memberikan saran atau kritik

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Proses atau prosedur pelayanan pemesanan tiket secara online pada P.O Bhinneka Sangkuriang yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Pelanggan masuk kedalam situs website pemesanan tiket online Bhinneka Sangkuriang.
2. Pelanggan memilih menu schedule&tarif dan melihat informasi tentang jadwal dan tarif trayek bus Bhinneka Sangkuriang.
3. Pelanggan mengisi formulir pemesanan tiket yang ada pada *web.*

4. Setelah melakukan pemesanan tiket secara online pelanggan bisa mencetak langsung tanda bukti pemesanan yang telah dilakukan.
5. Pelanggan memberikan konfirmasi pemesanan tiket.
6. Pelanggan datang ke agen bus Bhinneka Sangkuriang untuk melakukan pembayaran dan pengambilan tiket sampai dengan batas waktu yang ditentukan.

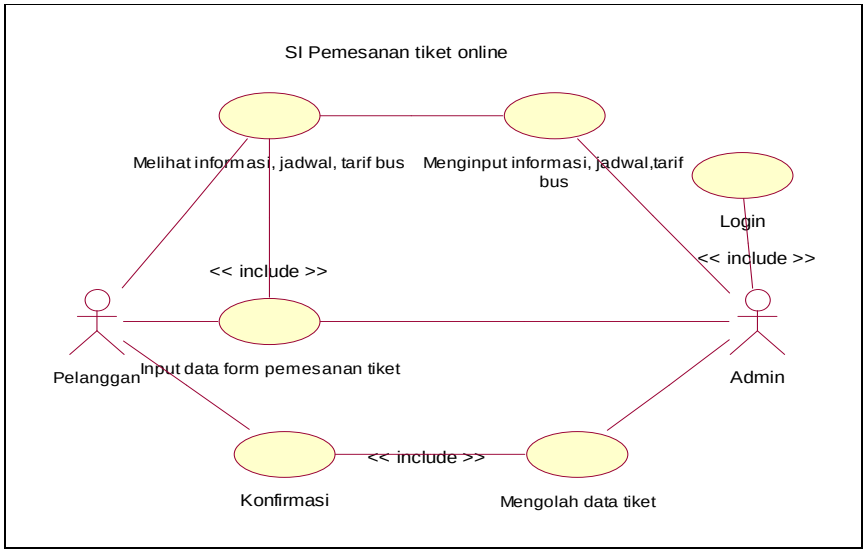
4.2.3.1 Model Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya.

Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Sebuah *use case* dapat meng-*include* fungsionalitas *use case* lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa *use case* yang di-*include* akan dipanggil setiap kali *use case* yang meng-*include* dieksekusi secara normal.

4.2.3.1.1 Use Case Pelayanan Pemesanan Tiket Yang Diusulkan

Use Case diagram menggambarkan secara grafis perilaku software aplikasi. Adapun use case dibawah ini adalah pelayanan pemesanan tiket P.O Bhinneka Sangkuriang yang diusulkan:



Gambar 4.3 Use case pelayanan pemesanan tiket

4.2.3.1.2 Skenario Use Case Yang Diusulkan

Adapun tahapan-tahapan sekenario use case pelayanan pemesanan tiket PO Bhinneka Sangkuriang yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Sekenario use case login

Nama Use Case: Login

Actor : Admin

Worker : -

Tujuan : Melihat dan mengakses informasi

Tabel 4.3 Skenario use caseLogin admin

Aktor	**Sistem**
1. Administrator melakukan login dengan menginputkan username dan password	

	2. Apabila Username dan Password benar maka akan masuk kedalam menu/halaman admin.
	3. Apabila Username dan Password salah maka akan tidak akan masuk kedalam menu admin dan ada peringatan koreksi username dan password

2. Sekenario Use Case Melihat Informasi

Nama Use Case : Melihat Informasi

Actor : Pelanggan

Worker : -

Tujuan : Memanfaatkan Informasi yang ada

Tabel 4.4 Skenario Use Case Melihat Informasi

Aktor	**Sistem**
1. Pelanggan dapat membaca informasi setelah masuk kedalam website	
	2. Bagian Admin akan menyediakan informasi yang ada pada website P.O Bhinneka Sangkuriang

3. Sekenario Use Case Pemesanan tiket

Nama Use Case : Pemesanan tiket

Actor : Pelanggan

Worker : -

Tujuan : Melakukan pemesanan tiket

Tabel 4.5 Skenario Use Case Pemesanan tiket

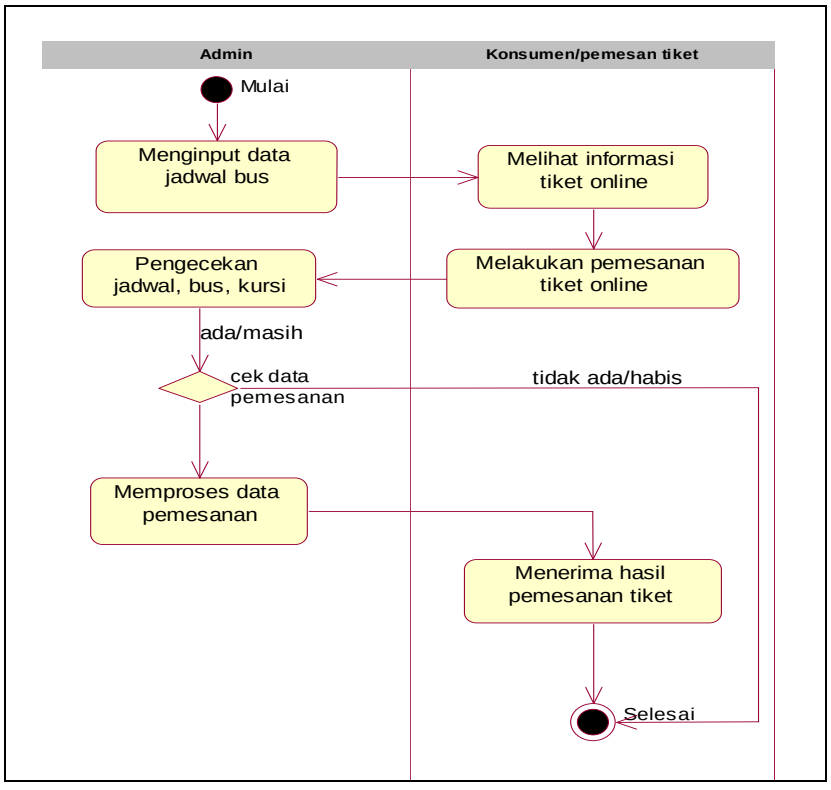
Aktor	**Sistem**
1. Pelanggan dapat masuk kedalam halaman jadwal & tarif melihat jadwal trayek bus bhinneka sangkuriang	
	2. Bagian admin memasukan penjadwalan bus yang lengkap dengan rute, tujuan, tarif dan jumlah kursi yang tersedia
3. Pelanggan dapat melakukan pemesanan tiket sesuai dengan jadwal yang telah tersedia	

4.2.3.2 Model Aktivity Diagram

Aktivity diagram memodelkan alur kerja (*workflow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang diusulkan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang diusulkan dan sekaligus memperjelas *use case* sistem yang diusulkan.

4.2.3.2.1 Aktivity Pelayanan Pemesanan Tiket Yang Diusulkan

Dimana dalam *activity* dibawah ini adalah merupakan prosedur dari pemesanan tiket pada P.O Bhinneka Sangkuriang yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4 Aktivity Pelayanan pemesanan tiket yang di usulkan

Deskripsi: Bagian admin pemesanan tiket melakukan inputan data berupa, jadwal bus, jurusan, jam pemberangkatan bus tarif serta sisa kursi yang belum di pesan, komsumen bisa langsung melihat informasi tersebut kemudian bisa melakukan pemesanan tiket sesuai dengan jadwal yang telah tersedia serta bisa mencetak langsung tanda bukti pemesanan, kemudian setelah pemesanan di lakukan sistem akan melakukan pengecekan terhadap data pemesanan tersebut apabila jadwal ada serta kursi yang dipesan masih/belum dipesan maka data pemesanan tersebut akan masuk serta diproses oleh sistem tetapi apabila jadwal tidak ada serta kursi yang akan dipesan sudah habis/sudah dipesan maka pemesanan sistem akan melakukan pembatalan (data tidak akan masuk dan diproses)

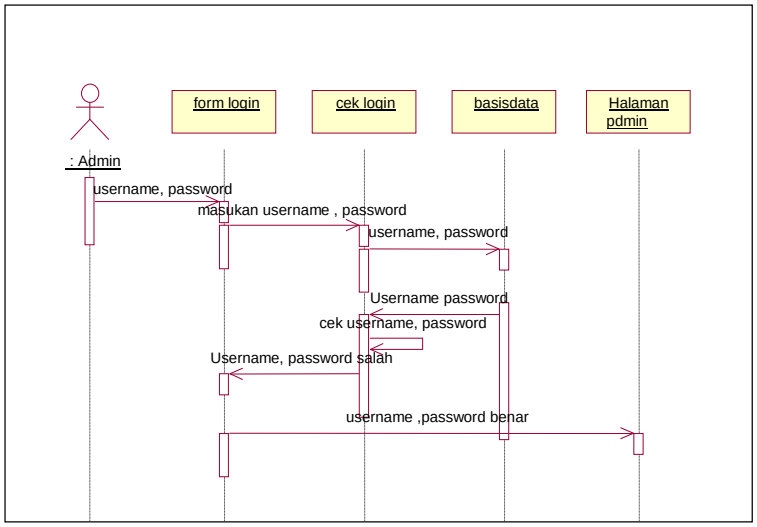
4.2.3.3 Sequence Diagram

Sequential diagram menjelaskan interaksi *object* yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *Use Case Sequence Diagram*, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *Use Case*. Dalam UML, *object* pada diagram sequence digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari *object* yang digaris bawahi. Pada *object* terdapat 2 cara untuk menamainya yaitu : nama *object*, dan *class* serta nama *class*.

Dalam diagram sequence, setiap *object* hanya memiliki garis yang digambarkan garis putus-putus kebawah. Pesan antar *object* digambarkan dengan anak panah dari *object* yang mengirim pesan ke *object* yang menerima pesan.

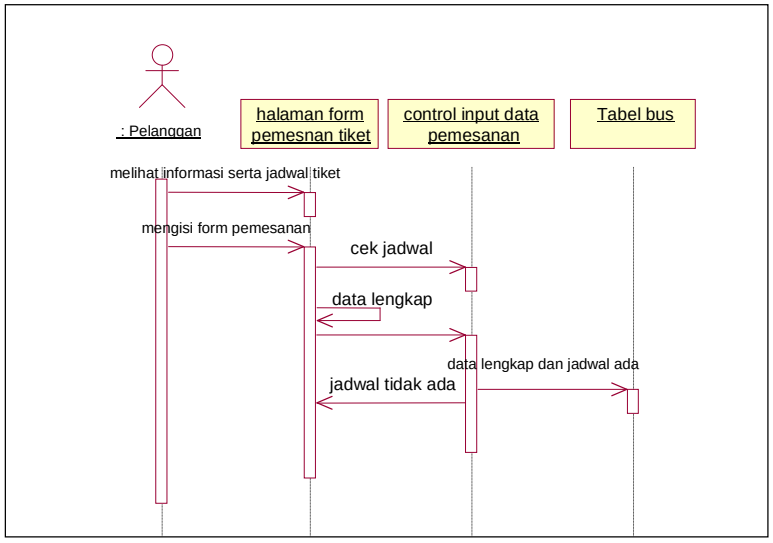
Dimana sequence dari proses pemesanan tiket pada P.O Bhinneka Sangkuriang sebagai berikut :

4.2.3.3.1 Sequence Diagram Admin



Gambar 4.5 sequence diagram login admin

4.2.3.3.2 Sequence Diagram Pemesanan Tiket

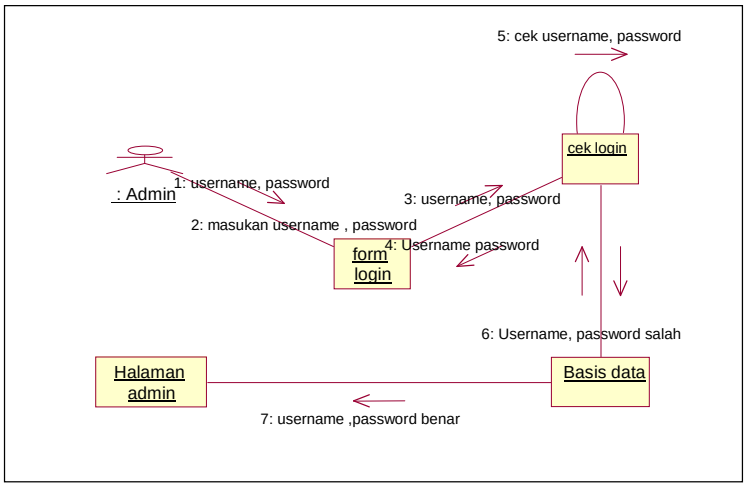


Gambar 4.6 sequence diagram pemesanan tiket

4.2.3.4 Collaboration Diagram

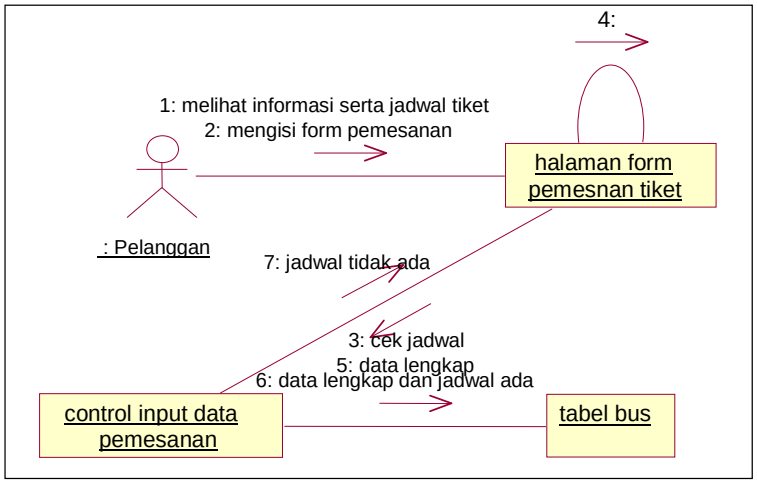
Collaboration diagram merupakan cara alternative untuk menggambarkan scenario dari Sistem. Diagram ini menggambarkan interaksi *object* yang diatur *object* sekelilingnya dan hubungan antar setiap *object* dengan *object* yang lainnya.

4.2.3.4.1 Collaborasi Diagram login admin



Gambar 4.7 collaboration diagram login admin

4.2.3.4.2 Collaborasi Diagram pemesanan tiket

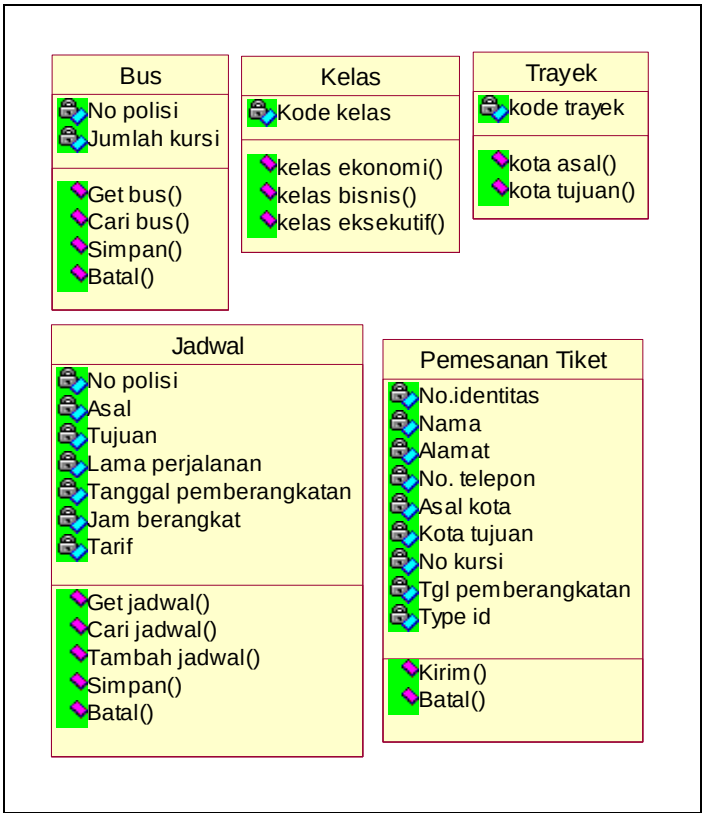


Gambar 4.8 collaboration diagram pemesanan tiket

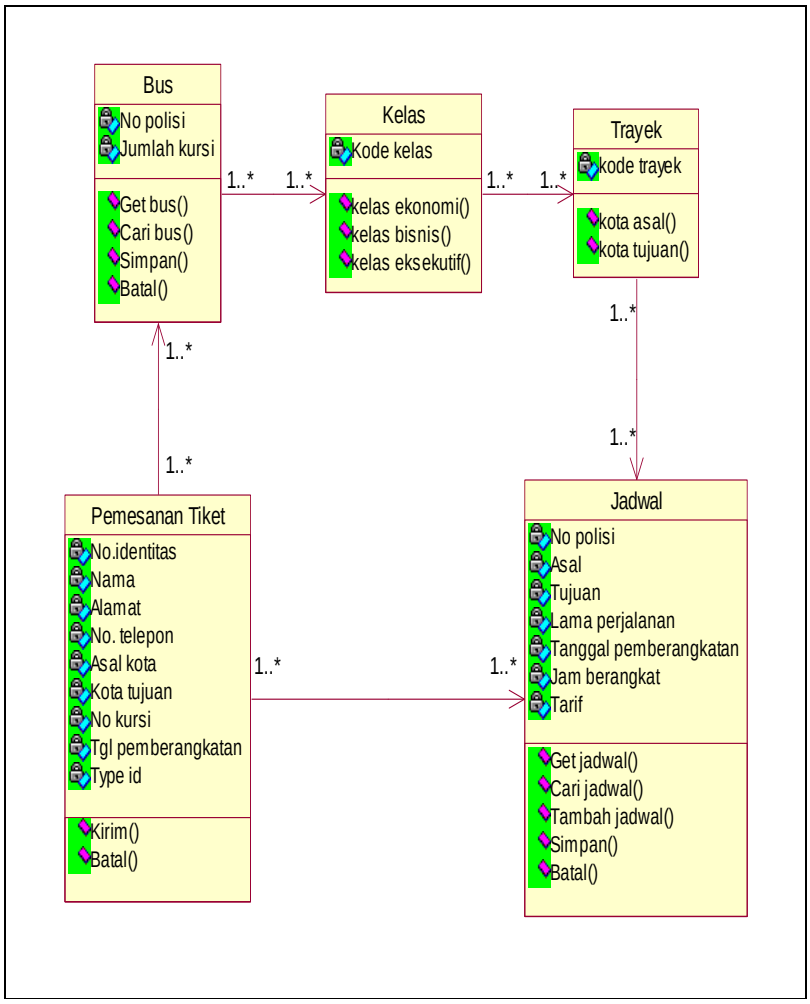
4.2.3.5 Class Diagram

Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu Sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class* diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam logical view) dari suatu Sistem.

Selama proses analisa, *class* diagram memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Selama tahap desain, *class* diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur yang dibuat. Dimana *class* diagram pada P.O Bhinneka Sangkuriang adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9 Class diagram



Gambar 4.10 Relasi Antar Class

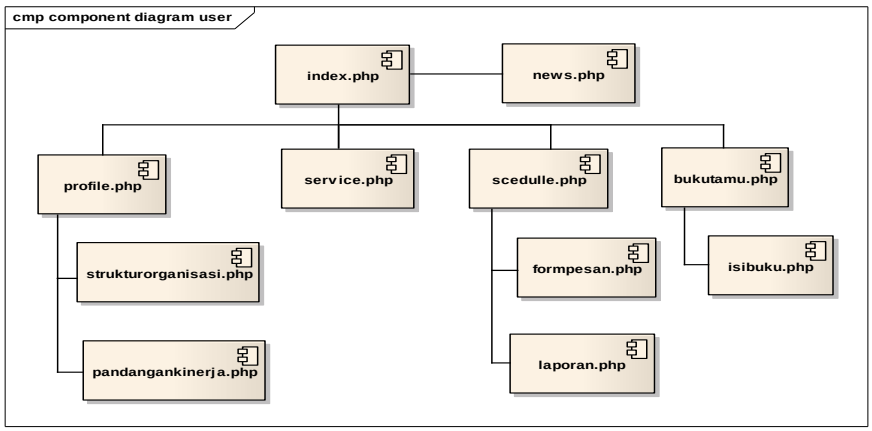
4.2.3.6 Component Diagram

Component view menggambarkan modul *software* yang bersama-sama membangun sistem. Komponen-komponen dipetakan ke masing-masing *class* sesuai dengan bahasa untuk implementasi dan *source code*-nya. Namun pada beberapa kasus, lebih dari satu *class* akan dipetakan ke satu *component*. Sebagai contoh, untuk men*generate code* untuk sebuah *class* dalam *logical view* , *class* harus diinisialisasi pada satu atau beberapa komponen. Demikian juga, untuk

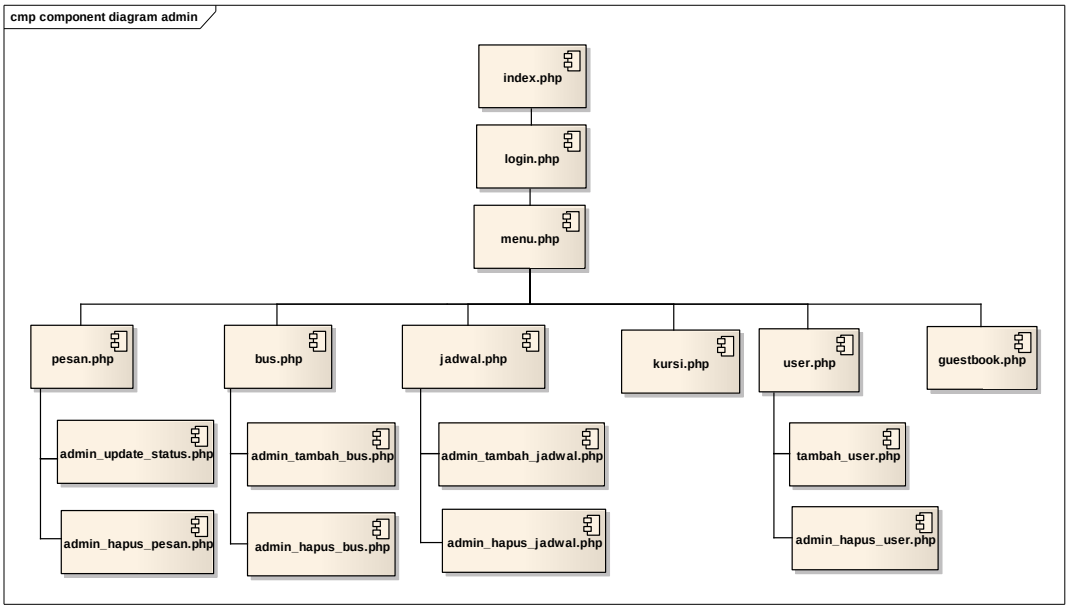
meng-*update* sebuah model dari *source code*, komponen yang berhubungan dengan proyek sudah harus ada di model. Sebuah model dapat terdiri dari beberapa komponen bahasa yang berbeda tapi sebuah *class* hanya dapat diinisialisasi untuk komponen-komponen pada bahasa yang sama.

Component view diilustrasikan dalam *component diagram*. Sebuah *component diagram* menggambarkan bagaimana komponen-komponen berelasi menggunakan relasi *dependency*. Sebuah *component diagram* juga menggambarkan *interface* dari komponen COM yang diimport (*class* dengan *stereotype* "*interface*").

Elemen pemodelan pada *component view* adalah *package* dan *component* dengan hubungan yang ada. Sebuah *package* pada *component view* menggambarkan partisi fisik pada sistem. *Component View Package* sering disebut *subsystem. Packagepackage* diatur dalam lapisan hierarki dimana setiap lapisan mempunyai *interface*. Fakta bahwa *object oriented system* cenderung menja di sebuah sistem yang berlapislapis tidaklah mengherankan. Hal ini sesuai dengan definisi *object*, yakni melakukan satu hal.



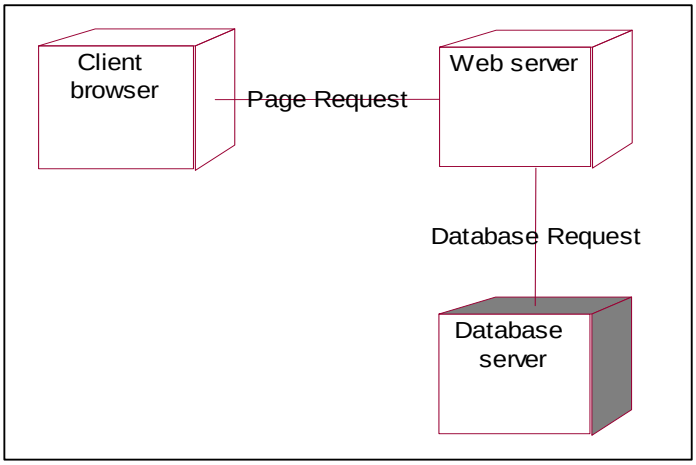
Gambar 4.11 Component Diagram Admin



Gambar 4.12 Component Diagram User

4.2.3.7 Deployment View

Deployment view merupakan suatu tampilan atau pandangan/kinerja dari sebuah sistem yang baru sesuai dengan perancangan data yang diambil dari beberapa objek:



Gambar 4.13 Deployment Sistem Informasi Pemesanan tiket

4.2.4 Perancangan Tampilan

Secara Umum tampilan layar sistem informasi P.O Bhinneka Sangkuriang yang akan dikembangkan terdiri dari dua bagian perancangan akan tetapi untuk login hanya terdapat pada bagian admin saja, bagian tersebut yaitu:

4.2.4.1 perancangan Tampilan User

Perancangan untuk katagori bagian user yaitu terdapat beberapa fungsi-fungsi link yang ada di dalamnya, adapun link-link tersebut adalah sebagai berikut;

1. **Home** : Merupakan tampilan utama untuk bagian User yang berisikan halaman tentang sekilas P.O Bhinneka Sangkuriang pada bagian isi.
2. **Profile** : Adalah merupakan bagian yang berisikan profil P.O Bhinneka Sangkuriang dan didalam link profile terdapat dua sub link yaitu link struktur organisasi yang didalamnya terdapat halaman struktur organisasi dan link pandangan kerja yang berisikan tentang halaman pandangan kerja P.O Bhinneka Sangkuriang.
3. **Service** : Pada halaman ini berisikan tentang layanan trayek bus Bhinneka Sangkuriang untuk layanan jasa pengguna trayek bus Bhinneka Sangkuriang yang lengkap dengan rincian bebarapa kelas bus yang di sediakan oleh P.O Bhinneka Sangkuriang.
4. **Schedulle dan tariff** : Pada halaman ini berisikan tentang informasi jadwal bus yang telah di inputkan oleh bagian admin yang lengkap dengan jurusan bus, tanggal&jam pemberangkatan serta tarif dan sisa kursi yang

tersedia, dan pada halaman ini juga terdapat fasilitas pemesanan tiket bus online.

5. **Guestbook** : Yaitu halaman yang berisikan buku tamu bagi user pengunjung untuk bisa mengisi kritik serta saran

4.2.4.2 perancangan Tampilan Admin

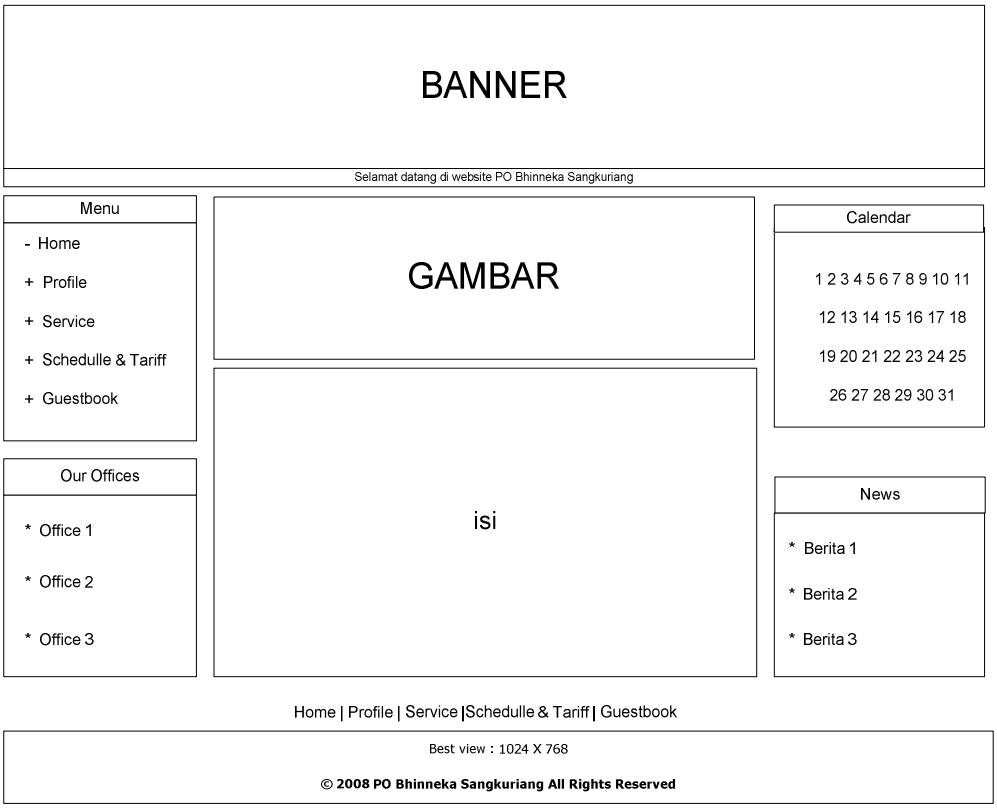
Rancangan antar muka halaman utama administrator adalah login admin sebelum masuk kedalam menu admin dan terdapat logout admin, ada beberapa link dan fungsi masing masing yang dapat dilakukan oleh admin yang sedang login pada bagian menu admin yaitu:

1. **Pemesanan** : Merupakan halaman yang berisikan tentang data pemesanan tiket dari pelanggan/konsumen yang telah melakukan pemesanan tiket online, adapun peran yang dapat dilakukan oleh admin pada halaman pemesanan adalah ubah,hapus dan tambah data pemesanan.
2. **Bus** : Adalah halaman yang berisikan fasilitas cari, tambah, ubah, hapus bus yang dapat dilakukan oleh admin
3. **Jadwal** : Halaman ini berisikan fasilitas cari, tambah, ubah, hapus jadwal bus yang dapat yang merupakan hak admin.
4. **Kursi** : Pada halaman ini merupakan bagian yang berisikan data laporan status kursi bus yang telah dipesan dan belum dipesan.
5. **User** : Halaman ini merupakan halaman bagi admin yang akan melakukan perubahan password maupun menambah user admin
6. **Buku tamu** : Adalah halaman admin yang berisikan saran & kritik yang telah di kirim oleh user

4.2.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau *design* dari sistem yang akan dibuat. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

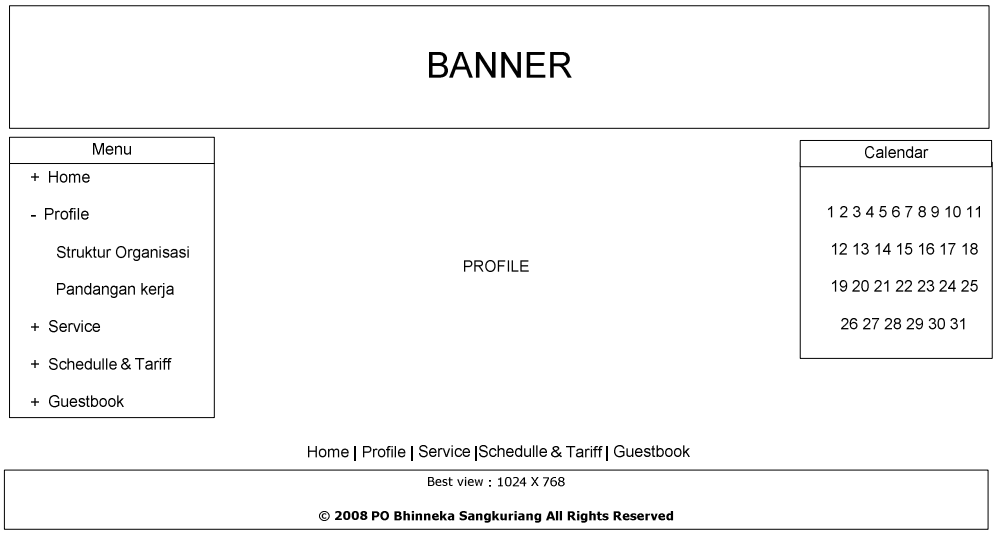
4.2.5.1 Perancangan tampilan Halaman Utama User



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Utama User

Gambar di atas adalah merupakan halaman utama program atau menu utama untuk bagian user pada halaman ini user dihadapkan dengan tentang P.O Bhinneka Sangkuriang serta user bisa membaca berita yang tersedia pada tabel news

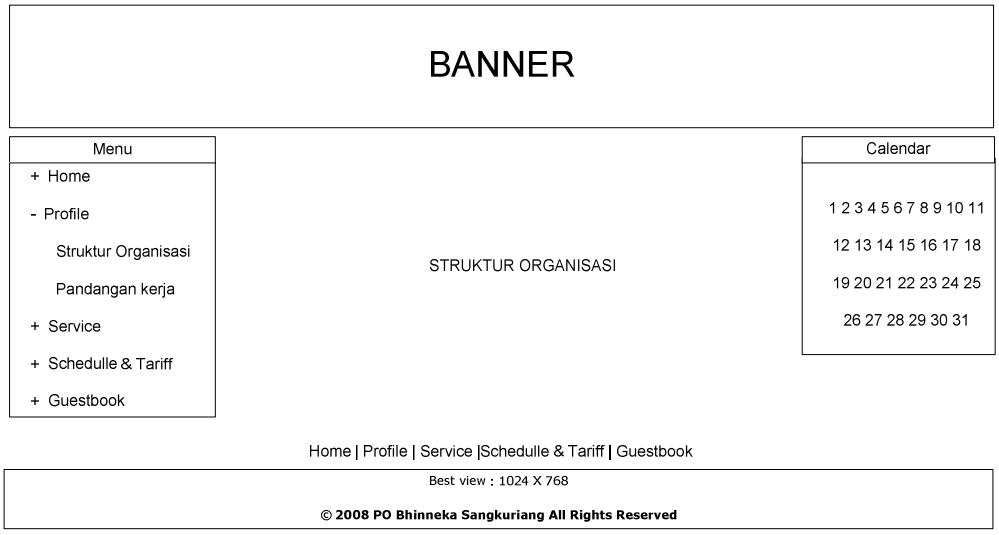
4.2.5.2 Perancangan Tampilan Halaman Profile



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Profile

Pada halaman ini user dihadapkan dengan tampilan yang berisikan profile P.O. Bhinneka Sangkuriang

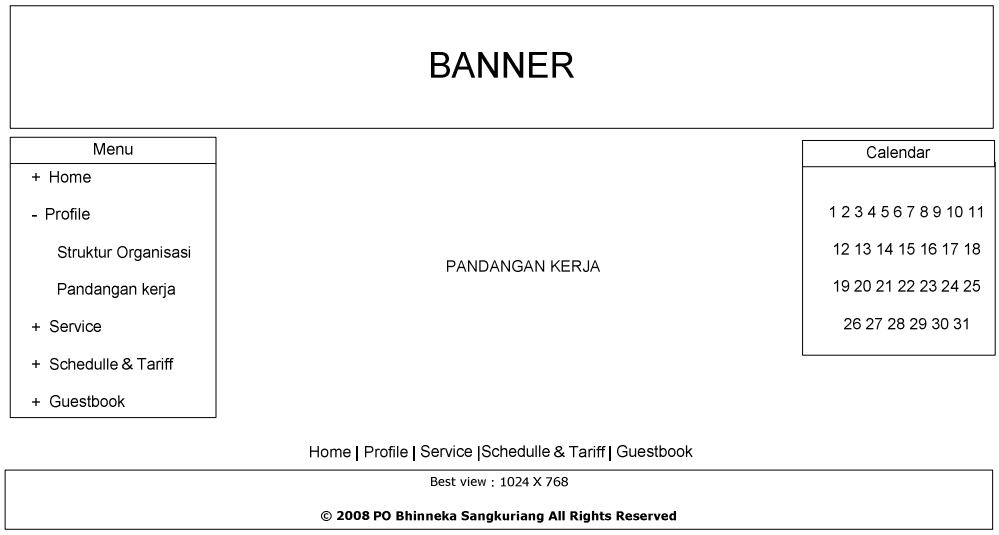
4.2.5.3 Perancangan Tampilan Halaman Struktur Organisasi



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Struktur Organisasi

Pada halaman ini user bisa mengetahui Struktur Organisasi P.O Bhinneka Sangkuriang

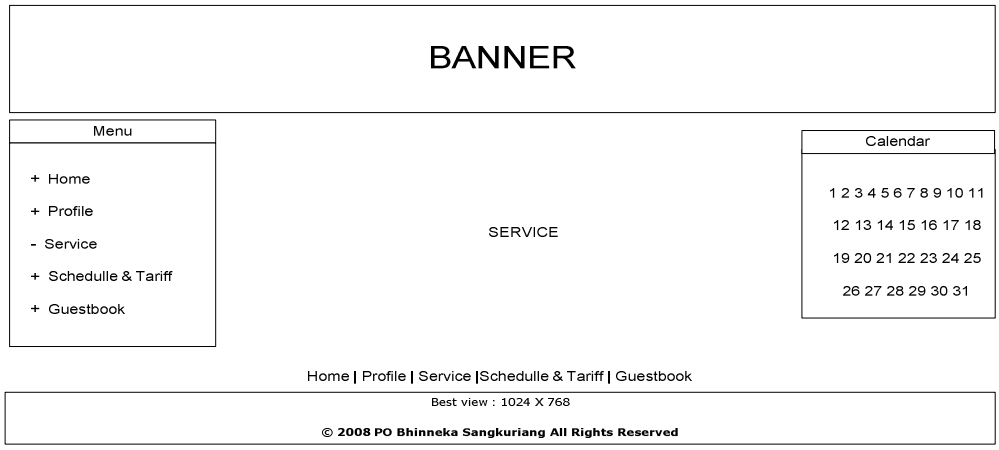
4.2.5.4 Perancangan Tampilan Halaman Pandangan Kinerja



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Pandangan Kerja

Pada halaman ini user dihadapkan dengan tampilan menu yang berisikan pandangan kerja P.O Bhinneka Sangkuriang

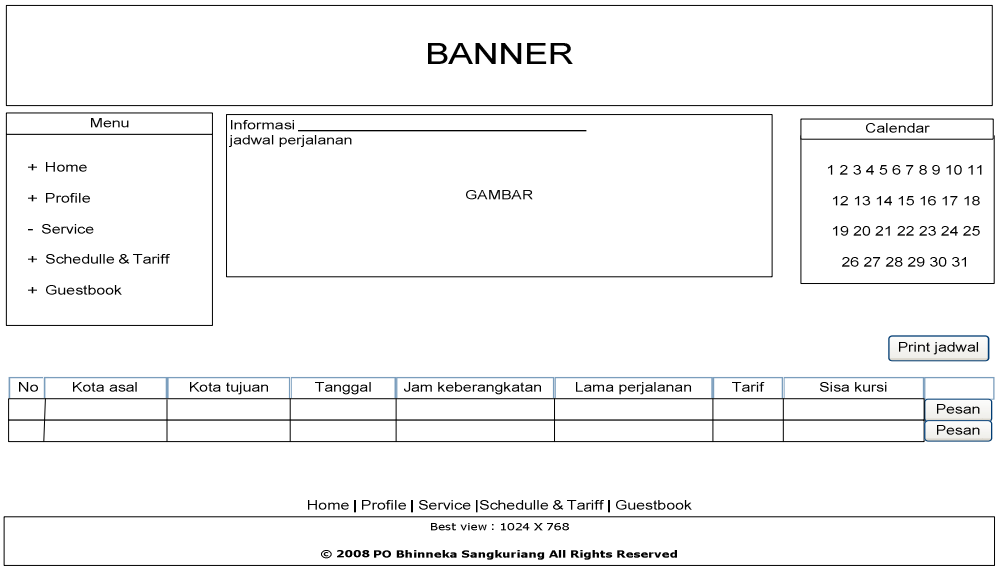
4.2.5.5 Perancangan Tampilan Halaman Service



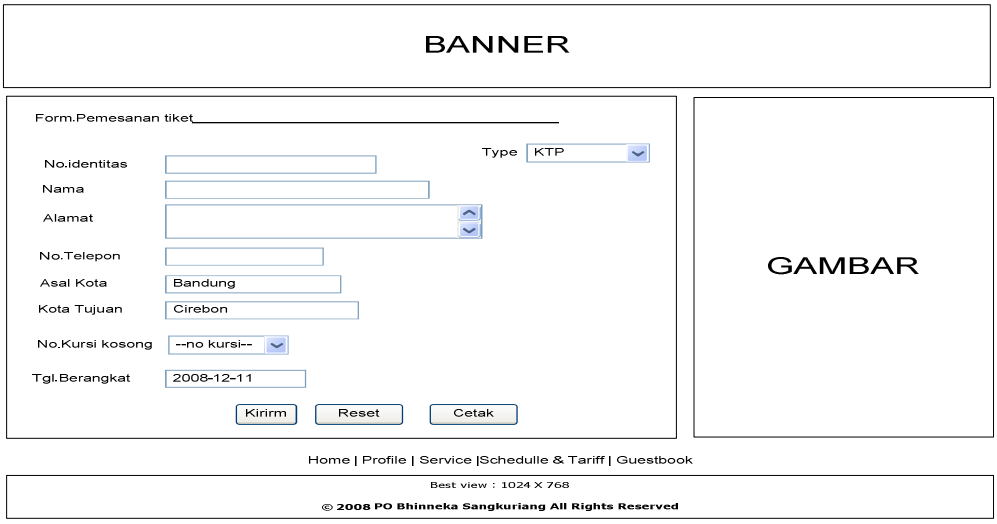
Gambar 4.18 Tampilan Halaman service

Pada halaman ini user bisa mendapatkan informasi layanan bus Bhinneka Sangkuriang dari kelas Ekonomi, Bisnis, Hingga kelas Eksekutif.

4.2.5.6 Perancangan Tampilan Halaman Scedulle & Tarif



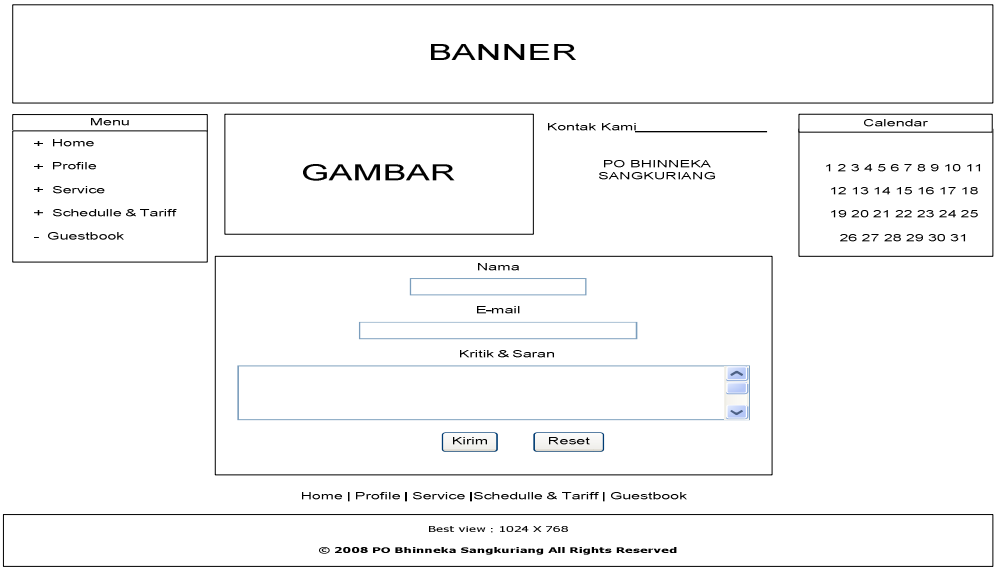
Gambar 4.19 Tampilan halaman Schedulle & Tariff



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Form Pemesanan tiket

Pada gambar 4.19 dan gambar 4.20 halaman di atas adalah halaman schedule & tarif, User dapat melakukan pemesanan tiket bus berdasarkan jadwal, asal, tujuan, tanggal, jam pemberangkatan, lama perjalanan, tarif serta pilihan sisa kursi yang telah ditentukan, serta user bisa cetak bukti dari pemesanan tiket yang telah dilakukan

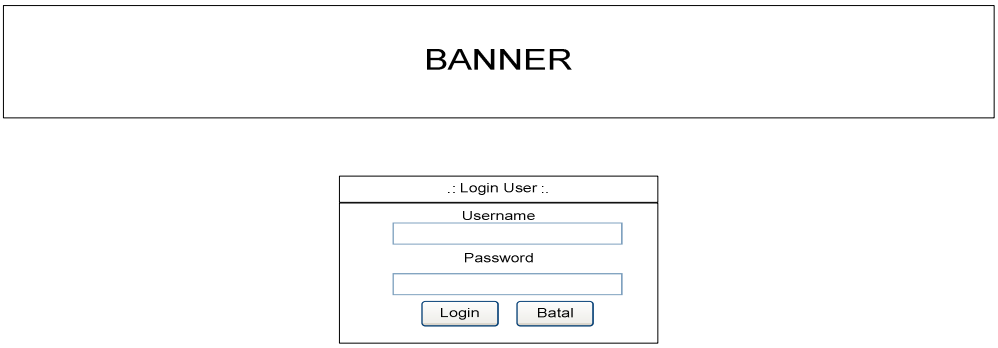
4.2.5.7 Perancangan Tampilan Halaman Guestbook



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Guestbook

Pada halaman guestbook ini user dapat mengirim saran serta kritik kepada perusahaan P.O Bhinneka Sangkuriang

4.2.5.8 Perancangan Tampilan Halaman Login Admin



Gambar 4.22 Tampilan Halaman Login Admin

Pada halaman ini adalah tampilan halaman login administrator sebelum masuk kedalam halaman menu admin , hanya admin yang telah register yang bisa masuk kedalam menu halaman admin

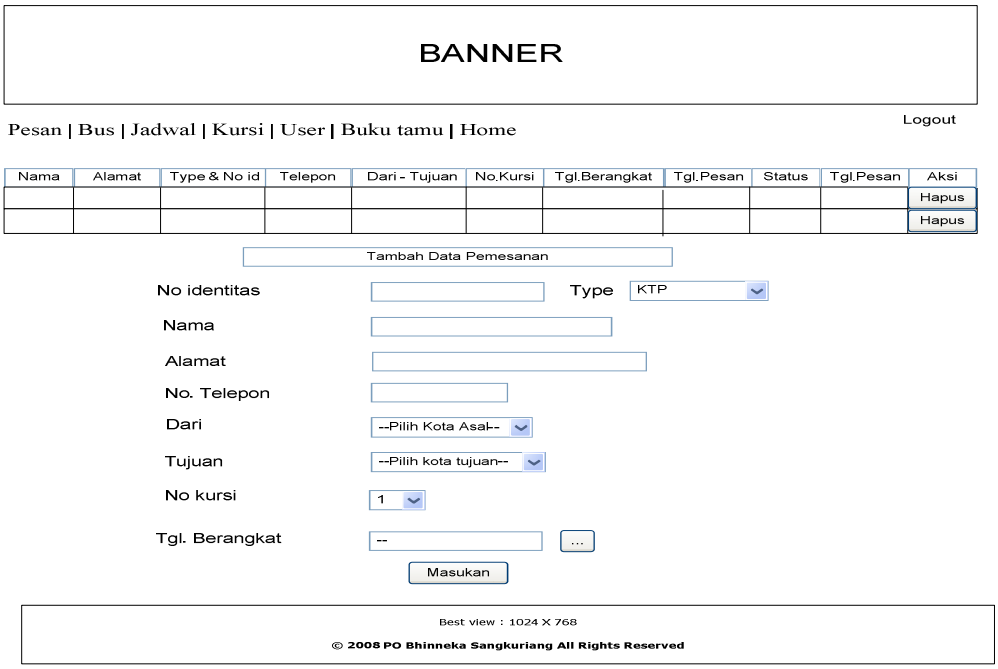
4.2.5.9 Perancangan Tampilan Halaman Utama Admin



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Menu Administrator

Halaman di atas adalah merupakan halaman utama untuk bagian admin setelah admin berhasil melakukan login.

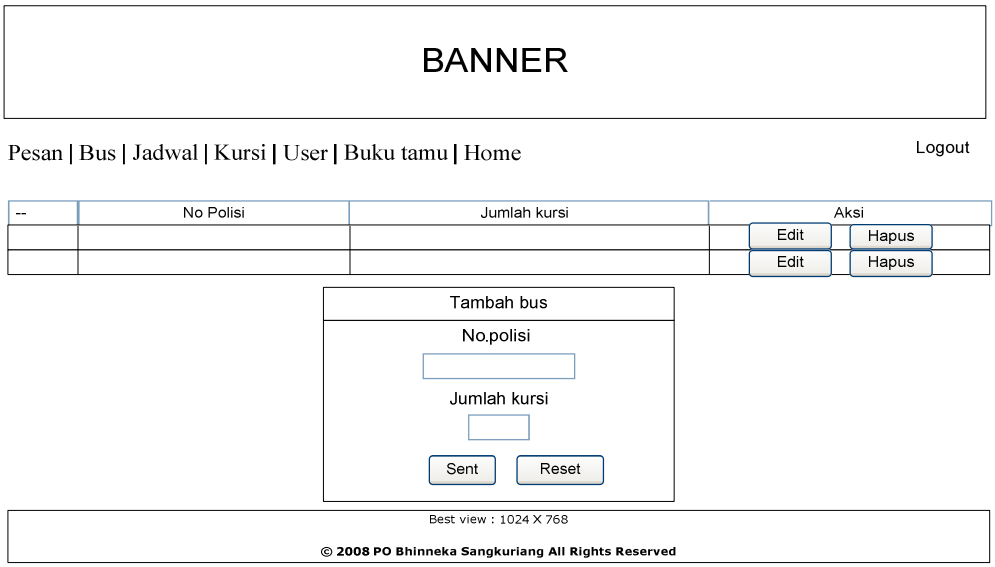
4.2.5.10 Perancangan Tampilan Halaman Pemesanan Tiket



Gambar 4.24 Tampilan Halaman Input Data Pemesanan Tiket

Pada halaman ini admin dapat menambah, mengubah, menghapus serta melakukan penjadwalan trayek bus, yang mana penjadwalan tersebut merupakan inputan serta informasi sebelum pelanggan melakukan pemesanan tiket.

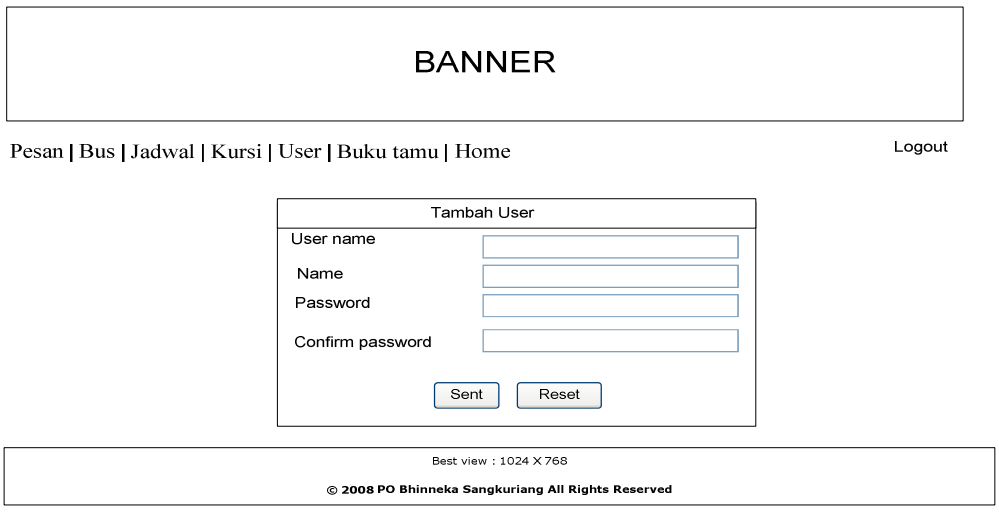
4.2.5.11 Peracangan Tampilan Halaman Admin Input Data Bus



Gambar 4.25 Tampilan Halaman Input Data Bus

Pada halaman ini admin dapat mencari, merubah, menghapus, tampil data dan input data bus

4.2.5.12 Perancangan Tampilan Halaman Admin Tambah User

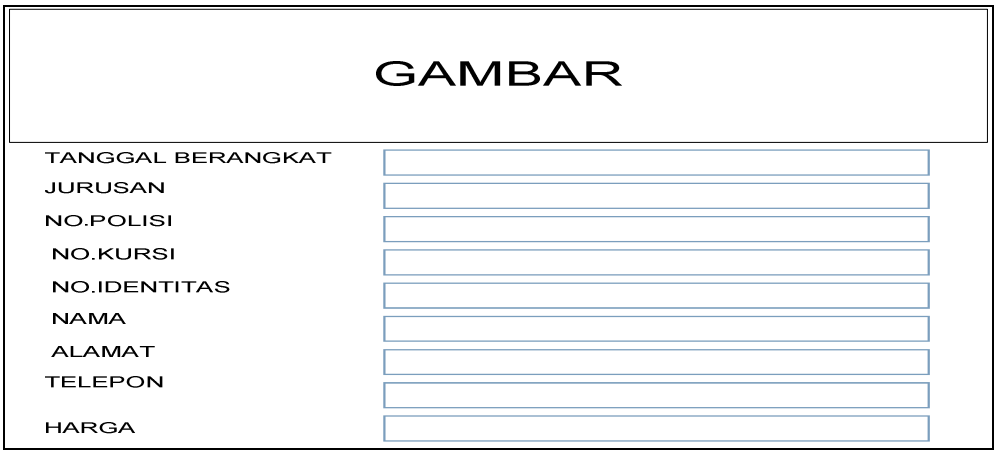


Gambar 4.26 Tampilan Halaman Tambah User

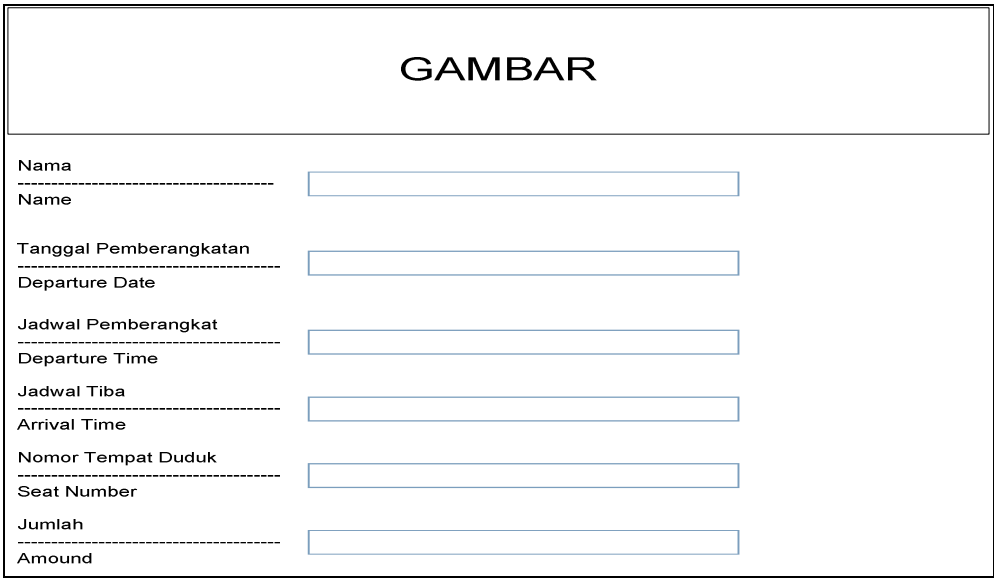
Pada halaman ini admin dapat melakukan tambah, ubah, hapus user

4.2.6 Perancangan Output

Perancangan *output* digunakan untuk menghasilkan suatu informasi. Perancangan *output* ini akan menampilkan data keluaran yang diinginkan untuk siap melakukan percetakan dengan sumber data. Output tersebut berupa bukti pemesanan tiket bus dan tiket bus, Perancangan *output* tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 4.27 Output bukti pemesanan tiket bus



Gambar 4.28 Output tiket bust