BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisi Sistem Yang Berjalan

Analisa merupakan tahap yang sangat berpengaruh terhadap tahap selanjutnya, yaitu perancangan, dimana tujuannya adalah untuk mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem serta mendefinisikan permasalahan atau persoalaan yang sedang berjalan pada CV. Erlangga Tour & Travel dan akan dideskripsikan dengan *use case diagram* dan *activity diagram.*

Adapun analisis sistem yang akan dilaukan mengenai pemesanan, penjadwalan keberangkatan, pembayaran uang muka dan pelunasan pembayaran, daftar pemesan dan pembatalan pemesanan. Selain itu analisis yang dilakukan diharapkan dapat mengatasi segala hambatan- hambatan dan permasalahan yang ada.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen dimaksudkan untuk menganalisa dokumen yang digunakan oleh CV. Erlangga Tour & Travel dengan aktifitas pemesanan paket perjalanan. Adapun dokumen-dokumen yang digunakan dalam proses pemesanan paket perjalanan yang sedang berjalan pada CV. Erlangga Tour & Travel yaitu:

1. Nama Dokumen : Data Pemesanan
   Fungsi : Untuk mencatat data pemesanan
   Rangkap : 1 (Satu) Rangkap
   Atribut : Nama, Alamat, No Telp, Paket, Tujuan, Jumlah Peserta, Tanggal Keberangkatan.

2. Nama Dokumen : Kwitansi Pembayaran
   Fungsi : Untuk melakukan pelunasan pembayaran paket perjalanan.
   Rangkap : 2 (Dua) Rangkap
   Atribut : No Order,Nama,Paket Perjalanan,Tujuan, Jumlah Peserta, Tanggal Keberangkatan, Total Pembayaran.

4.1.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

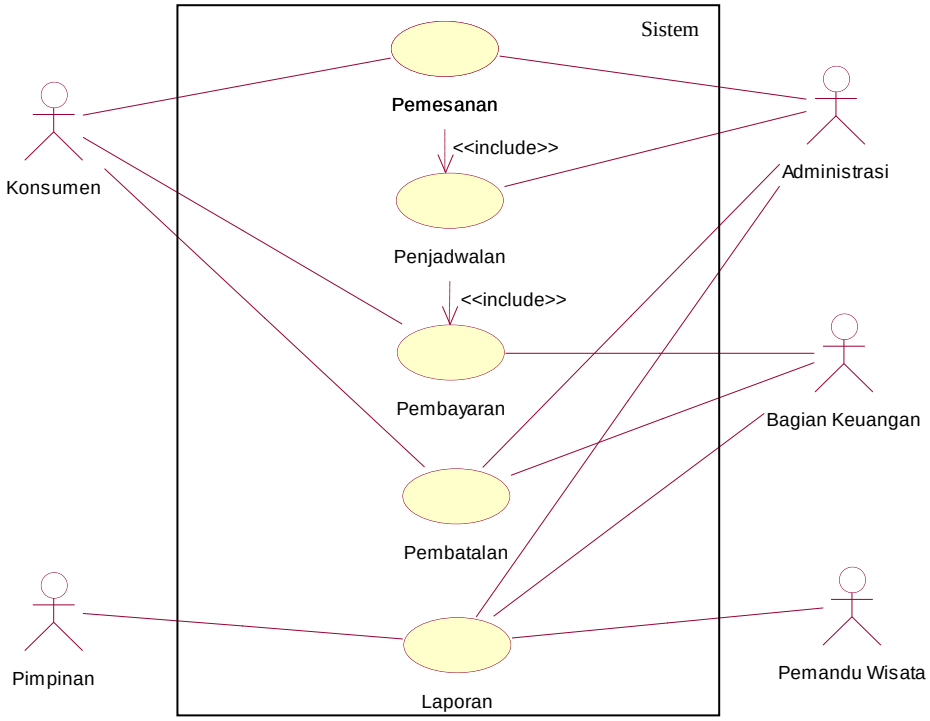
Analisis difokuskan pada sistem pemesanan paket dan penjadwalan yang terdapat di CV.Erlangga Tour & Travel. Berdasarkan metode analisis yang digunakan, maka berikut merupakan gambaran sistem yang sedang berjalan pada sistem pemesanan dan penjadwalan CV.Erlangga Tour & Travel.

1. Konsumen datang langsung ke perusahaan untuk mengajukan pemesanan paket perjalanan pada bagian Administrasi.
2. Bagian Administrasi akan memberikan brosur daftar paket perjalanan dan harga paket perjalanan yang tersedia.
3. Bagian Administrasi akan mengisi data pemesanan.
4. Bagian Administrasi akan melihat jadwal keberangkatan dan bus yang tersedia.
5. Apabila konsumen setuju bagian Administrasi akan mengisi form pemesanan dan data penjadwalan baru.

6. Konsumen mendatangi bagian Keuangan untuk melakukan pembayaran uang muka.
7. Bagian Keuangan membuat kwitansi pembayaran uang muka 2 rangkap, rangkap yang pertama diarsipkan di bagian keuangan sedangkan rangkap yang kedua diberikan ke konsumen.
8. Bagian keuangan memberikan informasi pembayaran pelunasaan.
9. Konsumen melakukan pembayaran pelunasaan maksimal 1 minggu sebelum keberangkatan.
10. Bagian Keuangan membuat kwitansi pembayaran pelunasaan 2 rangkap, rangkap yang pertama diarsipkan di bagian keuangan sedangkan rangkap yang kedua diberikan ke konsumen.

4.1.2.1. *Use Case Diagram* Yang Berjalan

Use Case Diagram menggambarkan siapa saja actor yang melakukan prosedur dalam sistem beserta fungsi – fungsi (proses) yang terlibat dalam sistem tersebut. Adapun *use case diagram* yang berjalan pada CV. Erlangga Tour & Travel adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 *Use Case* yang Berjalan

4.1.2.1.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 4.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1.	Konsumen	Pihak yang dapat melakukan proses pemesanan paket
2.	Pimpinan	Pihak yang bertugas dan memiliki hak akses penuh dalam melakukan pelayanan dalam menentukan paket

		perjalanan dan harga paket perjalanan.
3.	Administrasi	Pihak yang bertugas dalam mengelola pemesanan,penjadwalan dan pembatalan.
4.	Keuangan	Pihak yang bertugas dalam mengelola pembayaran uang muka dan pelunasan.
5.	Pemandu	Pihak yang bertugas dalam penjadwalan di lapangan.

4.1.2.1.2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. *Use Case* mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas, atau antarmuka) kerjakan tetapi ia tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana ia melakukannya.

Tabel 4.2 Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

No	*Use Case*	Deskripsi
1.	Pemesanan	Merupakan proses pemesanan yang dilakukan oleh konsumen dan dilayani oleh administrasi untuk dapat melakukan pemesanan dan mengetahui paket perjalanan yang tersedia.
2.	Penjadwalan	Merupakan proses penjadwalan yang dikelola oleh administrasi berfungsi untuk menjaga terjadinya suatu pemesanan secara bersamaan.
3.	Pembayaran	Merupakan proses yang dikelola oleh keuangan yaitu tempat pembayaran uang muka

		dan pelunasan paket perjalanan yang telah dipesan oleh konsumen.
4.	Pembatalan	Merupakan proses yang dikelola oleh administrasi yaitu menerima pembatalan paket yang telah dipesan oleh konsumen.
5.	Laporan	Merupakan proses yang mengelola semua laporan yang diperlukan termasuk laporan keuangn, kaporan pemesanan dan laporan pembatalan.

1) Deskripsi Skenario *Use Case* Pemesanan Paket Yang Berjalan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* pemesanan paket dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Skenario Pemesanan Paket Yang Berjalan

Identifikasi		
No	1	
Nama *Use Case*	Pemesanan	
Tujuan	Mengarsipkan data pemesanan	
Aktor	Konsumen, Petugas Administrasi	
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan bagaimana pemesanan paket dan mengarsipkan data pemesanan dan konsumen	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Konsumen mengajukan pemesanan	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**

1. Konsumen melakukan pengajuan pemesanan langsung mendatangi perusahaan.	
	2. Petugas administrasi akan memproses permintaan pemesan.
	3. Petugas administrasi menginformasikan daftar paket wisata yang tersedia.
4. Konsumen akan memilih paket yang tersedia di dalam daftar paket.	
	5. Petugas administrasi akan mengisi from pemesanan
	6. Petugas administrasi akan mengecek ulang kelengkapan data pesanan dan data konsumen.
	7. Apabila sudah lengkap petugas admnistrasi akan memberikan informasi harga paket.
8. Konsumen akan menyetujui harga paket yang telah dipilih.	
	9. Petugas administrasi akan mencatat data pemesanan paket.
	10. Petugas administrasi mengisi bukti pemesanan.
11. Konsumen menerima bukti pemesanan.	
Kondisi Akhir	Konsumen telah melakukan pemesanan pada CV.Erlangga Tour & Travel.

2) Deskripsi Skenario *Use Case* Penjadwalan Yang Berjalan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* penjadwalan dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Skenario Penjadwalan Yang Berjalan

Identifikasi	
No	2
Nama *Use Case*	Penjadwalan
Tujuan	Menentukan jadwal keberangkatan
Aktor	Konsumen, Petugas Administrasi
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan bagaimana konsumen mendapatkan jadwal keberangkatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Konsumen akan memilih jadwal keberangkatan yang diinginkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Setelah melakukan pemesanan konsumen akan memilih jadwal keberangkatan yang diinginkan.	
	2. Petugas administrasi akan mencari jadwal keberangkatan yang dinginkan kosumen.
	3. Apabila tersedia maka petugas akan memilih jadwal keberangkatan,
4. Jika tidak tersedia, konsumen akan memilih jadwal	

keberangkatan kembali.	
	5. Petugas administrasi akan membuat jadwal keberangkatan baru.
	6. Petugas administrasi mencatat jadwal keberangkatan baru yang telah disetujui konsumen.
Kondisi Akhir	Konsumen telah mendapatkan jadwal keberangkatan sesuai keinginan.

3) Deskripsi Skenario *Use Case* Pembayaran Yang Berjalan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* pembayaran dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Skenario Pembayaran Yang Berjalan

Identifikasi	
No	3
Nama *Use Case*	Pembayaran
Tujuan	Mengarsipkan data pembayaran uang muka dan pelunasan pembayaran.
Aktor	Konsumen, Bagian Keuangan.
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan bagaimana konsumen melakukan pembayaran uang muka dan pelunasan pembayaran.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Kosumen melakukan pembayaran uang muka dan pelunasan pembayaraan.

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Bagian keuangan akan menginformasikan pembayaran .
2. Apabila konsumen belum melakukan pembayaran uang muka maka konsumen harus melakukan pembayaran uang muka terlebih dahulu.	
	3. Bagian keuangan mengisi kwitansi pembayaran uang muka.
	4. Bagian keuangan akan Mengarsipkan data pembayaran uang muka.
5. Konsumen akan menerima kwitansi pembayaran uang muka.	
	6. Memberikan informasi waktu pelunasaan pembayaraan sebelum keberangkatan.
7. Konsumen akan melakukan pelunasaan pembayaran.	
	8. Bagian Keuangan akan mengisi kwitansi pelunasan pembayaran paket
	9. Bagian keuangan akan mengarsipkan data pelunasaan pembayaran.
10. Menerima kwitansi pelunasan pembayaran.	
Kondisi Akhir	Petugas akan mengarsipkan data pembayaran uang muka dan pelunasan pembayaran

4) Deskripsi Skenario *Use Case* Pembatalan Paket Yang Berjalan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* pembatalan paket dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Skenario Pembatalan Yang Berjalan

Identifikasi	
No	4
Nama *Use Case*	Pembatalan
Tujuan	Membatalkan pemesanan
Aktor	Konsumen, Bagian administrasi
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan bagaimana kosumen membatalkan pesanan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Konsumen mengajukan pembetalan pemesanan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Konsumen mendatangi bagian administrasi untuk mengajukan pembatalan pemesanan.	
	2. Petugas administrasi akan memproses permohonan pembatalan pemesanan.
	3. Petugas administrasi akan membuka arsip data pembayaran.
4. Kosnsumen tidak bisa memlakukan pembatalan jika pelunasaan pembayaran telah	

dilakukan.	
	5. Apabila belum terjadinya pelunasan pembayaran petugas administrasi akan memproses pembatalan.
	6. Petugas administrasi memberikan informasi syarat uang muka tidak dapat dikembalikan apabila terjadi pembatalan.
7. Konsumen akan menyetujui syarat yang diajukan.	
	8. Petugas administrasi akan mencatat data pembatalan paket.
	9. Petugas administrasi akan mengisi form pembatalan.
10. Konsumen menerima form pembatalan.	
Kondisi Akhir	Konsumen telah melakukan pembatalan pemesanan dengan syarat uang muka tidak bias dikembalikan.

5) Deskripsi Skenario *Use Case* Laporan Yang Berjalan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario *use case* laporan dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Skenario Laporan Yang Berjalan

Identifikasi	
No	5
Nama *Use Case*	Laporan

Tujuan	Untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan dan pendapatan perusahaan.
Aktor	Petugas administrasi, Bagian keuangan, Pimpinan.
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan bagaimana setiap bagian memberikan laporan berdasarkan tugasnya kepada pimpinan perusahaan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pimpinan perusahaan meminta laporan kepada setiap bagian dalam periode tertentu.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Pimpinan perusahaan meminta laporan kepada bagian administrasi dan bagian keuangan.	
	2. Bagian administrasi dan bagian keuangan akan mengumpulkan data pemesanan,keberangkatan dan berdasarkan periode yang diminta oleh pimpinan perusahaan.
	3. Bagian keuangan dan bagian keuangan menyerahkan data-data laporan keuangan yang diminta kepada petugas administrasi
	4. Petugas administrasi akan menyerahkan laporan pemesanan,keberangkatan, pembatalan dan laporan keuangan.

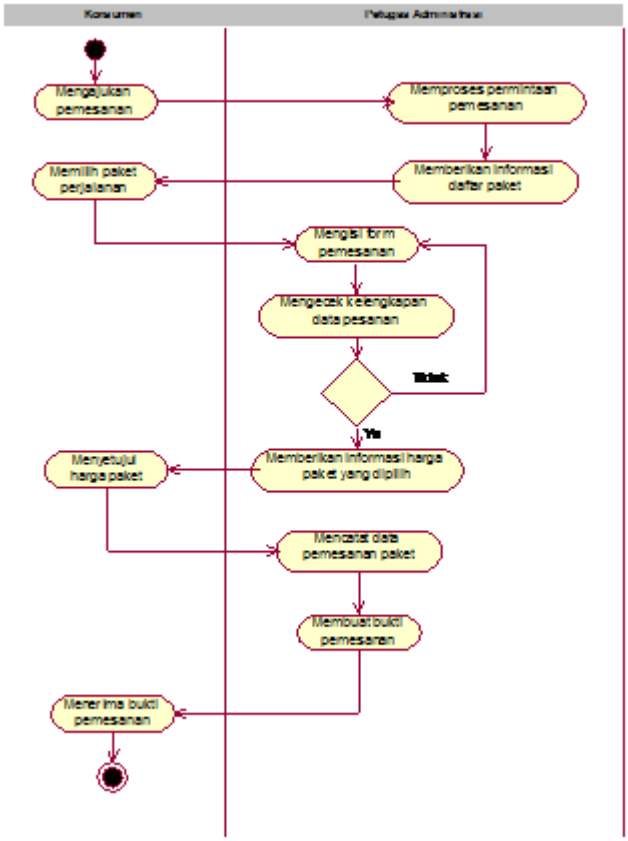
5. Pimpinan menerima laporan pemesanan,keberangkatan, pembatalan dan laporan keuangan dalam periode tertentu.	
Kondisi Akhir	Pimpinan perusahaan mendapatkan laporan

4.1.2.2. *Activity Diagram* Yang Berjalan

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem, dimana merupakan penggambaran aktivitas dari *case* yang ada pada *Use Case Diagram*. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu seperti yang ada di bawah ini:

1) *Activity Diagram* Pemesanan Paket

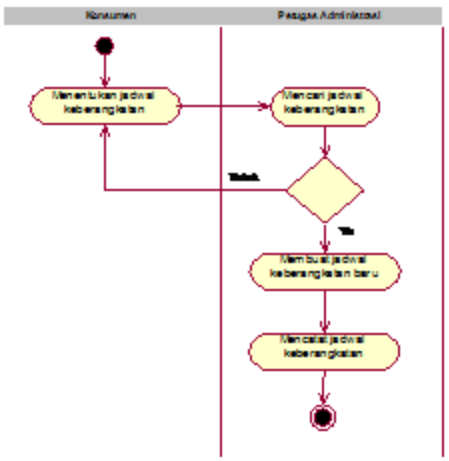
Berikut ini *activity diagram* yang menggambarkan aktivitas pemesanan paket yang sedang berjalan pada CV. Erlangga Tour & Travel.



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Pemesanan Paket

2) *Activity Diagram* Penjadwalan

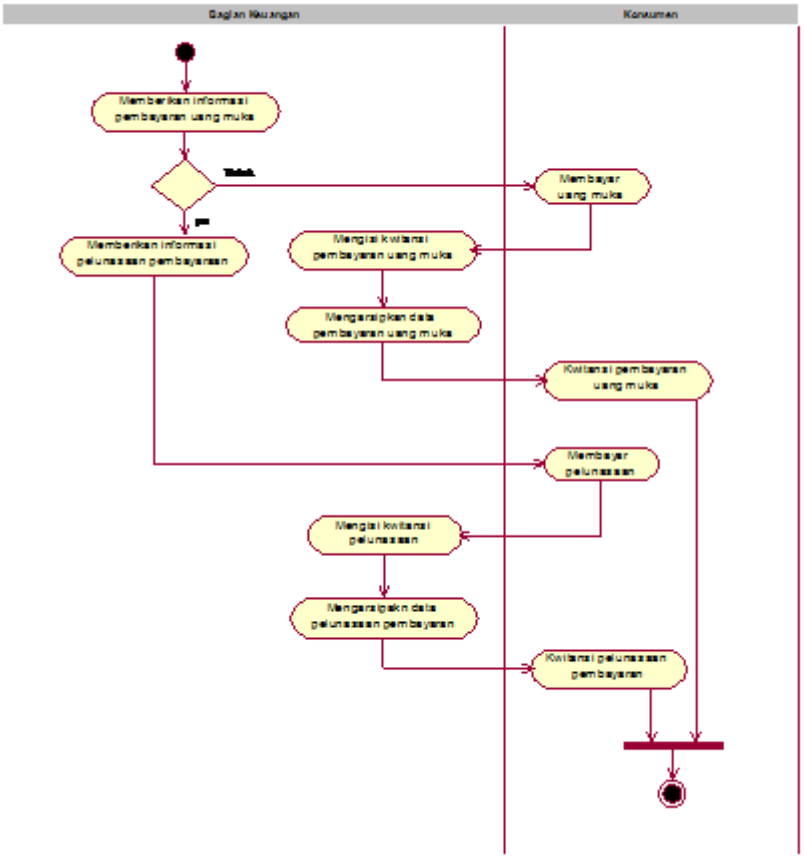
Berikut ini *activity diagram* yang menggambarkan aktivitas penjadwalan yang sedang berjalan pada CV. Erlangga Tour & Travel.



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Penjadwalan Keberangkatan

3) *Activity Diagram* Pembayaran

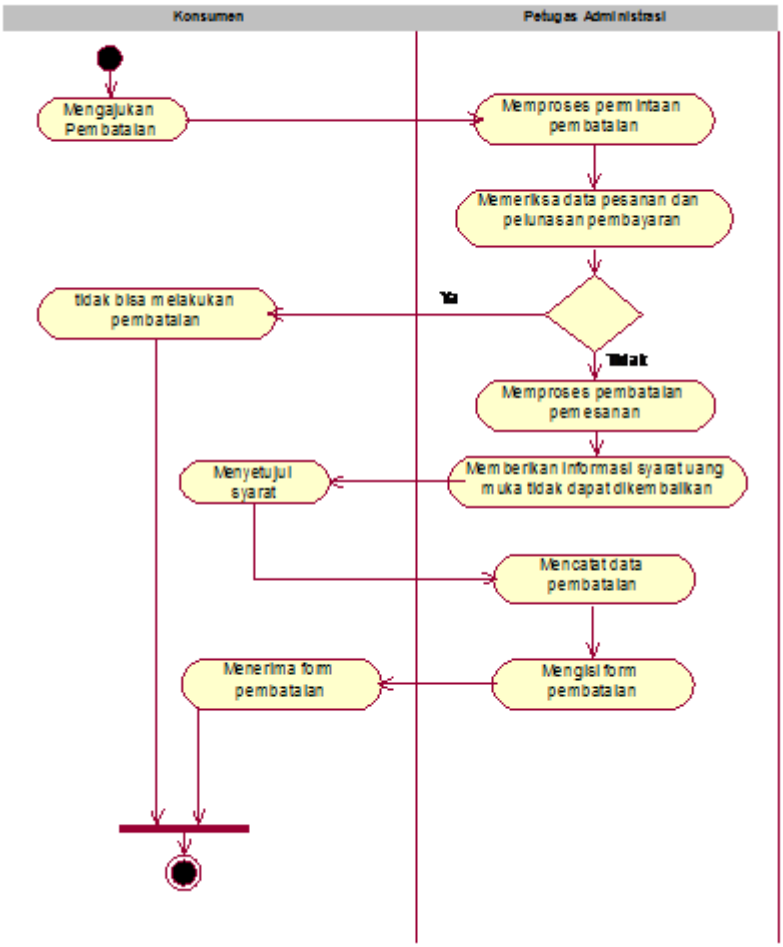
Berikut ini *activity diagram* yang menggambarkan aktivitas pembayaran yang sedang berjalan pada CV. Erlangga Tour & Travel.



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pembayaran

4) *Activity Diagram* Pembatalan Paket

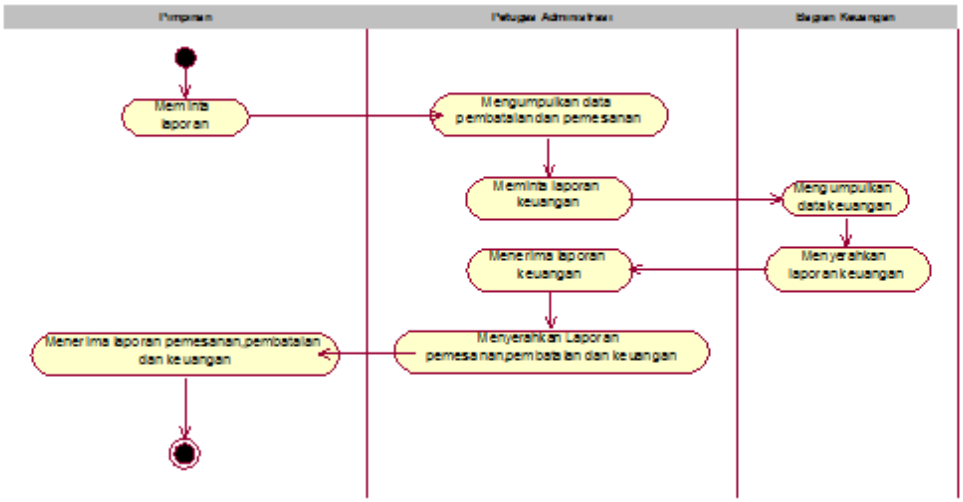
Berikut ini *activity diagram* yang menggambarkan aktivitas pembatalan paket yang sedang berjalan pada CV. Erlangga Tour & Travel.



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Pembatalan Pemesanan

5) *Activity Diagram* Laporan

Berikut ini *activity diagram* yang menggambarkan aktivitas laporan yang sedang berjalan pada CV. Erlangga Tour & Travel.



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Laporan

4.1.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Dari sistem pemesanan dan penjadwlan pada CV.Erlangga Tour & Travel yang sedang berjalan dapat dilihat permasalahan yang ada, yaitu:

Tabel 4.8 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

No	Masalah	*Worker*	Pemecahan Masalah
1.	Masih menggunakan buku dalam pencatatan dari seluruh kegiatan pemesanan.	Administrasi	Membuat aplikasi dengan aplikasi yang sudah bias menggunakan database.
2.	Ketidakcocokan data keberangkatan yang ada di arsip dengan dilapangan.	Administrasi	Membuat penjadwalan yang terkomputerisasi

3.	Ada form kwitansi yang berisi data-data yang tidak terpakai.	Administrasi	Membuat form kwitansi yang efektif dan efisien
4.	Kesulitan dalam membuat laporan, tamu keluar, restoran dan laundry secara periode.	Resepsionis	Membuat menu form yang menyediakan laporan-laporan tersebut dengan otomatis dan secara periode

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru. Sesuai dengan metode pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan object oriented, maka model yang digunakan untuk menggambarkan seluruh proses dan objek adalah dengan menggunakan UML dimana kinerja dari suatu sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada sebelumnya.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan *user* atau pemakai sistem itu sendiri. Adapun tujuan yang akan dibangun pada sistem informasi ini yaitu :

1. Mempermudah dan mempercepat proses pemesanan paket perjalanan.
2. Mempermudah pembuatan laporan yang efektif secara periode

3. Mempermudah bagian administrasi untuk melakukan penjadwalan keberangkatan lebih terkomputerisasi sehingga resiko ketidakcocokan data keberangkatan yang ada di arsip dengan dilapangan serta pencarian data apabila dibutuhkan akan cepat terpenuhi.

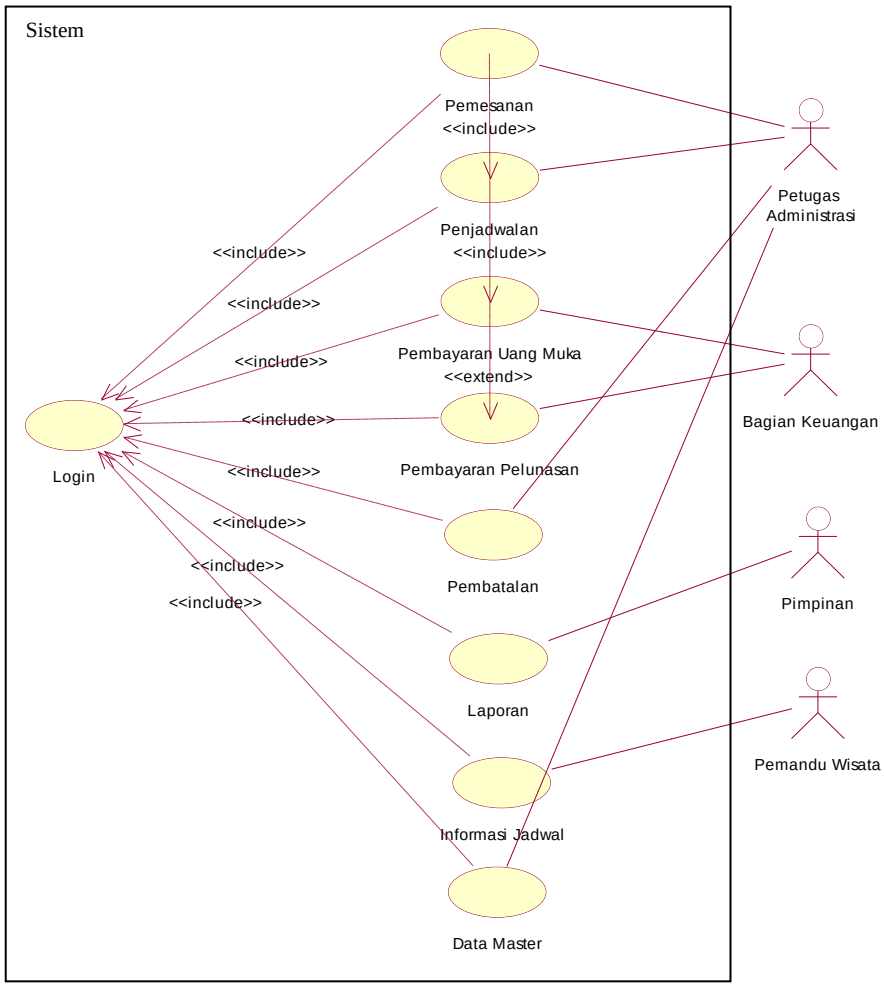
4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem informasi yang akan dibangun ini menggunakan teknologi aplikasi desktop berbasis *client-server* dimana dalam hal ini dapat memudahkan kinerja pegawai di CV.Erlangga Tour & Travel. Adapun hal-hal yang diimplementasikan dalam aplikasi ini adalah pengarsipan data pemesanan, pengarsipan data pembayaran uang muka, pembayaran pelunasaan, data penjadwalan keberangkatan telah terintegrasi semua.

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

4.2.3.1. *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

Use Case menspesifikasi perilaku system atau bagian dari system secara keseluruhan dan merupakan deskripsi dari sekumpulan aksi-aksi yang diharapkan oleh calon pengguna system/perangkat lunak yang akan kita kembangkan (Adi Nugroho, 2005 : 89). Dan berikut adalah *use case* diagram yang diusulkan :



Gambar 4.7 *Use Case Diagram* Yang Diusulkan

4.2.3.1.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 4.9 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pimpinan	Pihak yang bertugas dan memiliki hak akses penuh dalam menentukan paket perjalanan dan harga paket perjalanan serta mengelola laporan.
2.	Administrasi	Pihak yang bertugas melayani pemesanan yang dilakukan konsumen dan mengelola pemesanan,penjadwalan dan pembatalan.
3.	Keuangan	Pihak yang bertugas dalam mengelola pembayaran uang muka dan pelunasan.
4.	Pemandu	Pihak yang menerima informasi pemesanan dan bertugas bertanggung jawab dalam pelaksanaan di lapangan.

4.2.3.1.2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. *Use Case* mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas, atau antarmuka) kerjakan tetapi ia tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana ia melakukannya.

Tabel 4.10 Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

No	*Use Case*	Deskripsi
1.	Login	Merupakan proses pengecekan hak akses siapa yang berhak mengakses proses pemesanan dan pembayaran yang di dalam kasus ini ada pada admin, login wajib untuk fungsi-fungsi yang berkaitan dengan akses pengubahan ke basis data, oleh karena itu fungsi-fungsi yang melakukan perubahan basis data harus mengecek validasi user yang mengakses fungsi-fungsi ini
2.	Pemesanan	Merupakan proses pemesanan yang dilakukan oleh konsumen dan dilayani oleh administrasi untuk dapat melakukan pemesanan dan mengetahui informasi paket perjalanan yang tersedia.
3.	Penjadwalan	Merupakan proses penjadwalan yang dikelola oleh administrasi berfungsi untuk menjaga terjadinya suatu pemesanan secara bersamaan.
4.	Pembayaran Uang Muka	Merupakan proses yang dikelola oleh keuangan yaitu tempat pembayaran uang muka paket perjalanan yang telah dipesan oleh konsumen.
5.	Pembayaran Pelunasan	Merupakan proses yang dikelola oleh keuangan yaitu tempat pembayaran pelunasaan paket perjalanan yang telah dipesan oleh konsumen sebelum tanggal keberangkatan.
6.	Pembatalan	Merupakan proses yang dikelola oleh administrasi yaitu menerima pembatalan paket yang telah dipesan oleh konsumen.

7.	Laporan	Merupakan proses yang mengelola semua laporan yang diperlukan termasuk laporan keuangn, kaporan pemesanan dan laporan pembatalan.
8.	Informasi Jadwal	Merupakan proses dimana keberangkatan paket yang terjadwal dan dilaksanakan oleh bagian lapangan.
9.	Data Master	Merupakan proses menyimpan, menghapus dan mengedit data – data master yaitu data paket, data user, data hotel dan data bus yang akan di masukan ke dalam database.

1) Deskripsi Skenario *Use Case Login* Yang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna, yaitu administrasi, bagian keuangan, pemandu wisata, pimpinan dengan *use case login* yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Tabel 4.11 Skenario *Use Case Login* Yang Diusulkan

Identifikasi	
No	1
Nama *Use Case*	*Login*
Tujuan	Memastikan hak akses pengguna sistem
Aktor	Administrasi, Bagian Keuangan, Pemandu Wisata dan Pimpinan
Deskripsi	Sistem akan menampilkan form login untuk mendapatkan hak akses sistem tersebut
Skenario Utama	

Kondisi awal	Menampilkan form login
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Petugas membuka aplikasi	
	2. Sistem akan menampilkan from *login*.
3. Petugas mengisi form *login* dengan mengisi *username* dan *password* .	
	4. Sistem akan mengecek data *login* dengan data *username* dan *password* pada basis data.
	5. Sistem menampilkan halaman menu utama untuk *user* yang bersangkutan seusai dengan hak akses yang diberikan.
Skenario Alternatif	
	1. Sistem mengecek data *login* dengan data *username* dan *password* pada basis data.
	2. Sistem menampilkan pesan *username* dan *password* tidak sesuai.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan form menu utama aplikasi

2) Deskripsi Skenario *Use Case* Pemesanan Paket Yang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna yaitu administrasi dengan *use case* pemesanan yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Pemesanan Paket Yang Diusulkan

Identifikasi	
No	2
Nama *Use Case*	Pemesanan
Tujuan	Mengelola data pemesanan
Aktor	Petugas Administrasi
Deskripsi	Sistem akan menampilkan form pemesanan
Skenario Utama	
Kondisi awal	Menampilkan form login
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Petugas membuka menu pemesanan.	
	2. Sistem akan menampilkan form pemesanan.
3. Petugas mengisi data pemesanan	
	4. Mengecek data pemesanan yang telah terisi
	5. Menyimpan data ke dalam database.
	6. Menampilkan data pemesanan.
Skenario Alternatif	
	1. Sistem mengecek form sudah terisi lengkap
	2. Sistem menampilkan pesan data belum lengkap.
3. Petugas mengisi kembali form pemesanan.	

	4. Sistem mengecek formsudah terisi lengkap.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data pemesanan.

3) Deskripsi Skenario *Use Case* Penjadwalan Yang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna yaitu administrasi dengan *use case* penjadwalan yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Tabel 4.13 Skenario *Use Case* Penjadwalan Yang Diusulkan

Identifikasi	
No	3
Nama *Use Case*	Penjadwalan
Tujuan	Mengelola data penjadwalan
Aktor	Petugas Administrasi
Deskripsi	Sistem akan menampilkan form penjadwalan keberangkatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Menampilkan data penjadwalan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Petugas membuka menu pemesanan.	
	2. Sistem akan menampilkan form penjadwalan.
3. Petugas mengisi form data penjadwalan baru.	
	4. Sistem akan mengecek ketersediaan jadwal keberangkatan.

	5. Sistem menyimpan data jadwal kebernagkatan baru yang telah dimasukan ke database.
	6. Sistem menampilkan data penjadwalan.
Skenario Alternatif	
	1. Sistem mengecek ketersediaan jadwal keberangkatan.
	2. Sistem menampilkan pesan jadwal keberangkatan tidak tersedia.
3. Petugas mengisi form penjadwalan dengan jadwal keberangkatan yang tersedia.	
	4. Sistem akan mengecek ketersediaan jadwal keberangkatan.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data penjadwalan keberangkatan.

4) Deskripsi Skenario *Use Case* Pembayaran Uang MukaYang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna yaitu administrasi dengan *use case* pembayaran uang muka yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Tabel 4.14 Skenario *Use Case* Pembayaran Uang MukaYang Diusulkan

Identifikasi	
No	4
Nama *Use Case*	Pembayaran Uang Muka
Tujuan	Menyimpan data pembayaran uang muka.

Aktor	Bagian Keuangan
Deskripsi	Sistem ini menambahkan data pembayaran uang muka paket perjalanan yang dipesan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Petugas menerima biaya pembayaran uang muka.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Petugas membuka menu pembayaran.	
	2. Sistem akan menampilkan form pembayaran.
3. Petugas akan mengisi data pembayaran uang muka seusuai dengan ketentuan.	
	4. Sistem akan mengecek data pembayaran uang muka sesuai dengan ketentuan.
	5. Sistem menyimpan data pembayaran uang muka dimasukan ke dalam database.
	6. Sistem mencetak kwitansi pembayaran uang muka.
Skenario Alternatif	
	1. Sistem akan mengecek data pembayaran uang muka sesuai dengan ketentuan.
	2. Sistem menampilkan pesan data pembayaran tidak sesuai.
3. Petugas mengisi kembali data	

pembayaran uang muka sesuai dengan ketentuan.	
	4. Sistem mengecek data pembayaran sesuai dengan ketentuan.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data pembayaran uang muka.

5) Deskripsi Skenario *Use Case* Pembayaran Pelunasaan Yang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna yaitu administrasi dengan *use case* pembayaran pelunasaan yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Tabel 4.15 Skenario *Use Case* Pembayaran Pelunasaan Yang Diusulkan

Identifikasi	
No	5
Nama *Use Case*	Pembayaran Pelunasaan
Tujuan	Menyimpan data pembayaran pelunasaan.
Aktor	Bagian Keuangan
Deskripsi	Sistem ini menambahkan data pembayaran pelunasaan paket perjalanan telah dipesan yang dipesan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Petugas menerima biaya pembayaran pelunasaan dan membuka form pembayaran pelunasaan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**

1. Petugas membuka menu pembayaran.	
	2. Sistem akan menampilkan form pembayaran.
3. Petugas akan mengisi data pembayaran pelunassan seusuai dengan ketentuan.	
	4. Sistem akan mengecek data pembayaran pelunasaan sesuai dengan ketentuan.
	5. Sistem menyimpan data pembayaran pelunasaan dimasukan ke dalam database.
	6. Sistem mencetak kwitansi pembayaran pelunasaan.
Skenario Alternatif	
	1. Sistem akan mengecek data pembayaran pelunasaan sesuai dengan ketentuan.
	2. Sistem menampilkan pesan data pembayaran tidak sesuai.
3. Petugas mengisi kembali data pembayaran pelunasaan sesuai dengan ketentuan.	
	4. Sistem mengecek data pembayaran sesuai dengan ketentuan.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data pembayaran pelunasaan.

6) Deskripsi Skenario *Use Case* Pembatalan Paket Yang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna yaitu administrasi dengan *use case* pembatalan paket yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Table 4.16 Skenario *Use Case* Pembatalan Paket Yang Diusulkan

Identifikasi	
No	6
Nama *Use Case*	Pembatalan pemesanan
Tujuan	Membatalkan keberangkatan paket yang telah dipesan.
Aktor	Petugas Administrasi
Deskripsi	Sistem ini membatalkan keberangkatan paket yang telah dipesan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Petugas menerima permohonan pembatalan pemesanan paket.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Petugas membuka menu pembatalan.	
	2. Sistem akan menampilkan form pembatalan.
3. Petugas administrasi memilih data pemesanan untuk dibatalkan.	
	4. Sistem akan mengecek data pembatalan.

	5. Sistem akan menyimpan data pembatalan ke dalam database.
	6. Sistem mencetak surat pembatalan yang telah disetujui konsumen.
Skenario Alternatif	
	1. Sistem akan mengecek data pembatalan.
	2. Sistem menampilkan pesan data pemesanan yang akan dibatalkan tidak tersedia.
3. Petugas akan memilih kembali data pemesanan yang akan dibatalkan.	
	4. Sistem akan mengecek data pembatalan.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data pembatalan.

7) Deskripsi Skenario *Use Case* Laporan Yang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna yaitu administrasi dengan *use case* Laporan yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Tabel 4.17 Skenario *Use Case* Laporan Yang Diusulkan

Identifikasi	
No	7
Nama *Use Case*	Pembuatan Laporan
Tujuan	Membuat laporan
Aktor	Pimpinan
Deskripsi	Sistem ini untuk menampilkan laporan dan mencetak laporan.

Skenario Utama	
Kondisi awal	Petugas berada pada form laporan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Petugas membuka menu laporan.	
	2. Sistem akan menampilkan form laporan.
3. Petugas melilih data laporan menurut periode waktu.	
	4. Sistem akan mengecek data laporan.
	5. Sistem menampilkan data laporan menurut periode waktu tertentu.
	6. Sistem akan mencetak laporan.
Skenario Alternatif	
	1. Sistem akan mengecek data laporan.
	2. Sistem menampilkan pesan data laporan tidak tersedia.
3. Petugas memilih kembali data laporan.	
	4. Sistem akan mengecek data laporan.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan laporan

8) Deskripsi Skenario *Use Case* Informasi Jadwal Yang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna yaitu administrasi dengan *use case* informasi jadwal yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Table 4.18 Skenario *Use Case* Informasi jadwal Yang Diusulkan

Identifikasi	
No	8
Nama *Use Case*	Informasi jadwal
Tujuan	Untuk menampilkan Informasi data keberangkatan.
Aktor	Bagian Pemandu Wisata
Deskripsi	Sistem ini hanya menampilkan data keberangkatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Petugas berada pada menu utama
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Petugas membuka menu informasi jadwal.	
	2. Sistem akan menampilkan form informasi jadwal keberangkatan.
	3. Sistem menampilkan data informasi jadwal.
4. Petugas memilih data informasi jadwal keberangkatan untuk dicetak.	
	5. Sistem akan mencetak informasi keberangkatan.
Skenario Alternatif	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data jadwal keberangkatan.

9) Deskripsi Skenario *Use Case* Data Master Yang Diusulkan

Interaksi antara aktor pengguna yaitu administrasi dengan *use case* Data Master yang dijelaskan dalam skenario *use case* sebagai berikut :

Tabel 4.19 Skenario *Use Case* Data Master Yang Diusulkan

Identifikasi	
No	9
Nama *Use Case*	Data Master
Tujuan	Mengelola data paket,data user,data bus dan data hotel.
Aktor	Petugas Administrasi
Deskripsi	Sistem akan menampilkan data master paket wisata.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Menampilkan data master paket data user,data bus dan data hotel.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Petugas memilih menu data master.	
	2. Sistem akan menampilkan form data master.
3. Petugas administrasi mengisi form data master.	
	4. Sistem akan mengecek data master telah terisi.
	5. Sistem akan menyimpan data master ke dalam database.
Skenario Alternatif	

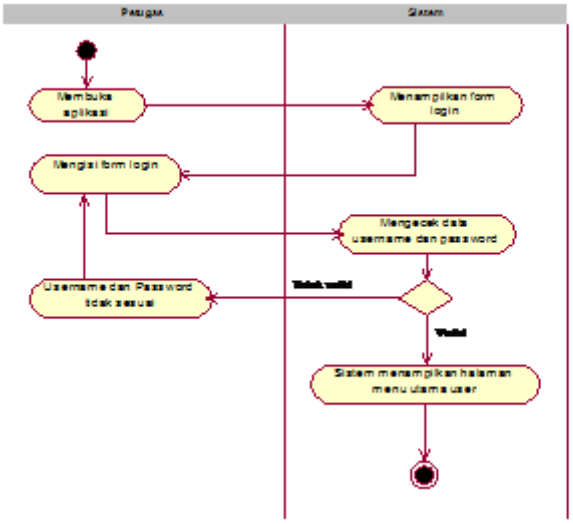
	1. Sistem akan mengecek form data master telah terisi.
	2. Sistem menampilkan pesan data belum lengkap.
3. Petugas mengisi kembali form data master.	
	4. Sistem akan mengecek data master telah terisi.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data penjadwalan keberangkatan.

4.2.3.2. *Activity Diagram* Yang Diusulkan

Activity Diagram menggambarkan alur kerja (*workflow)* dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam sebuah sistem.

1) *Activity Diagram Login* Yang Diusulkan

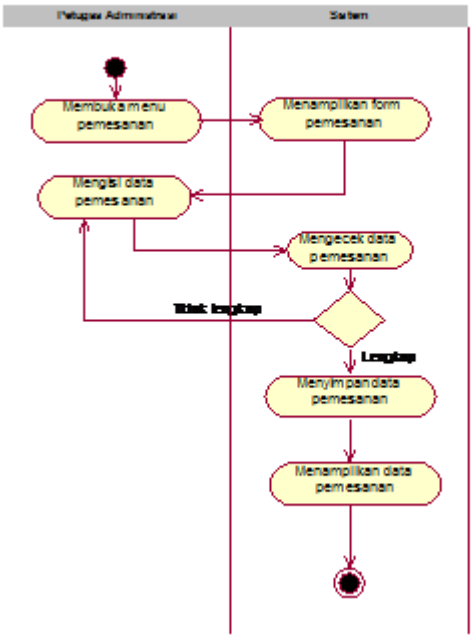
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram *login* yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.8 *Activity Diagram Login*

2) *Activity Diagram* Pemesanan Paket Yang Diusulkan

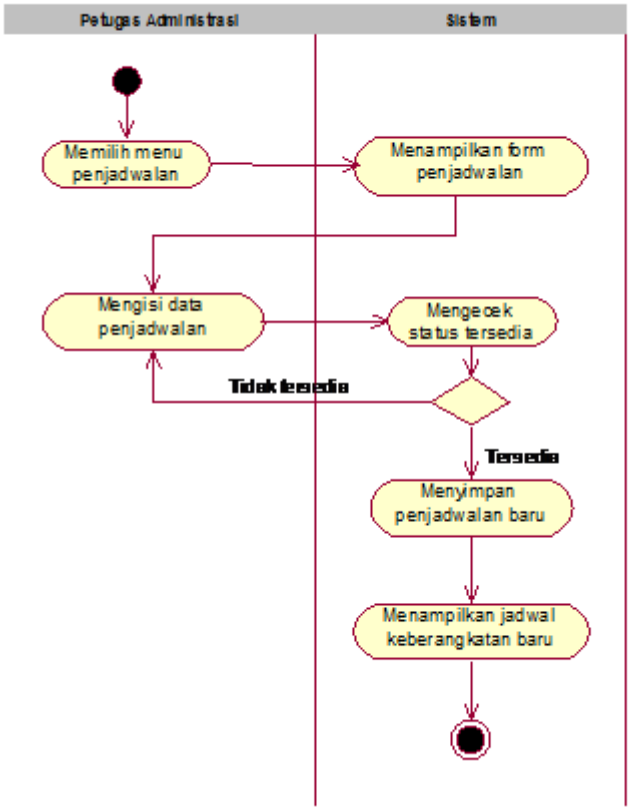
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram pemesanan paket yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Pemesanan

3) *Activity Diagram* Penjadwalan Yang Diusulkan

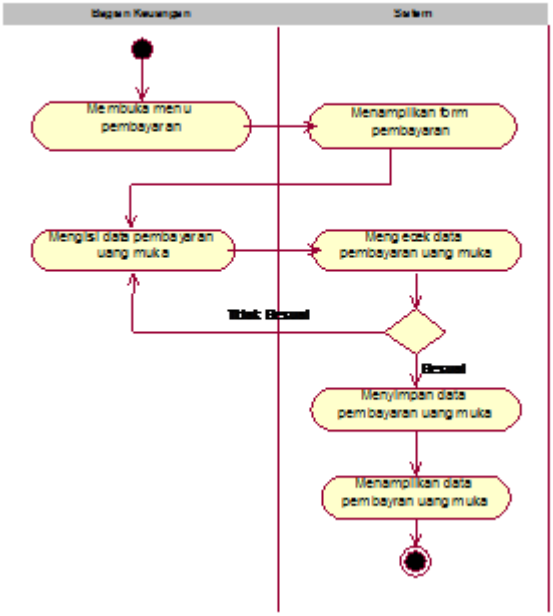
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram penjadwalan yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.10 *Activity Diagram* Penjadwalan

4) *Activity Diagram* Pembayaran Uang Muka Yang Diusulkan

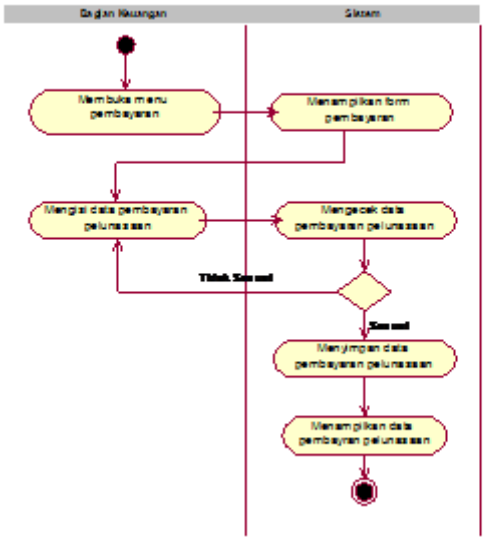
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram pembayaran uang muka yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Pembayaran Uang Muka

5) *Activity Diagram* Pembayaran Pelunasaan Yang Diusulkan

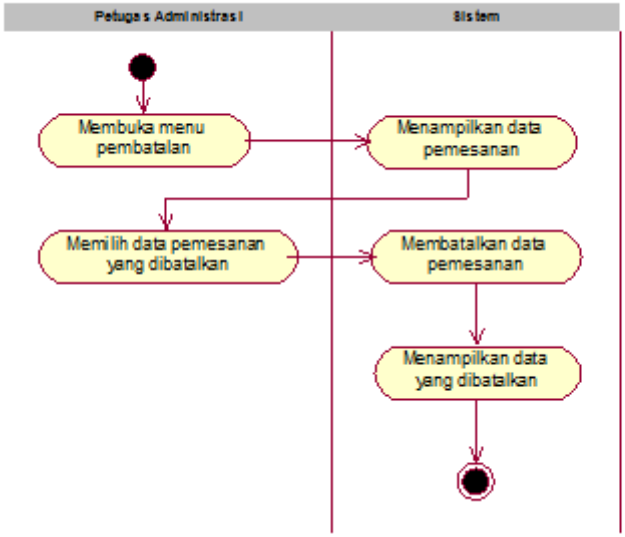
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram pembayaran pelunasaan yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.12 *Activity Diagram* Pembayaran Pelunasaan

6) *Activity Diagram* Pembatalan Paket Yang Diusulkan

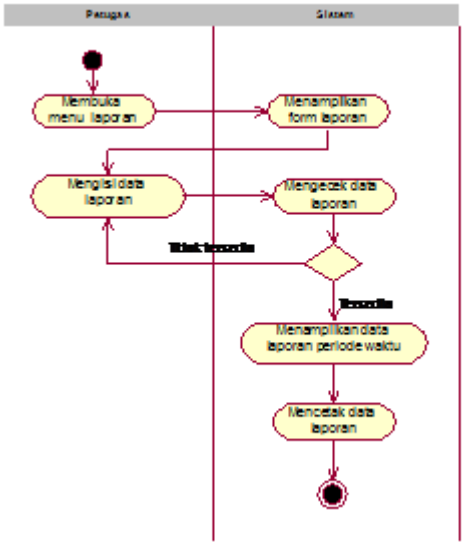
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram pembatalan paket yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.13 *Activity Diagram* Pembatalan Paket

7) *Activity Diagram* Laporan Yang Diusulkan

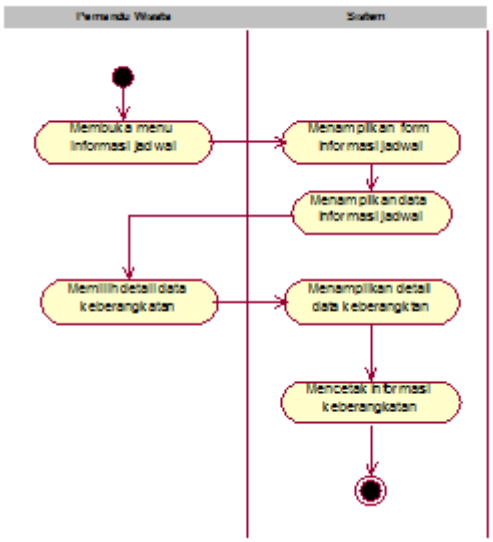
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram laporan yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.14 *Activity Diagram* Laporan

8) *Activity Diagram* Informasi Jadwal Yang Diusulkan

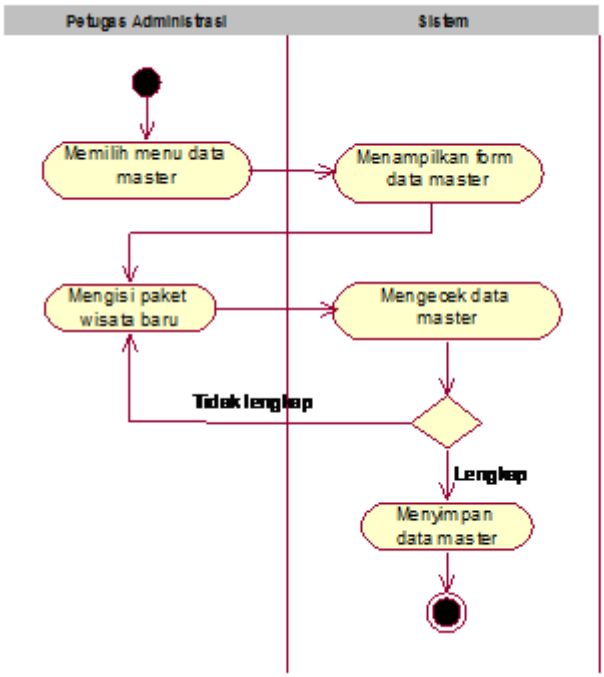
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram informasi jadwal yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.15 *Activity Diagram* Informasi Jadwal

9) *Activity Diagram* Data Master Yang Diusulkan

Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram data master yang diusulkan adalah sebagai berikut:



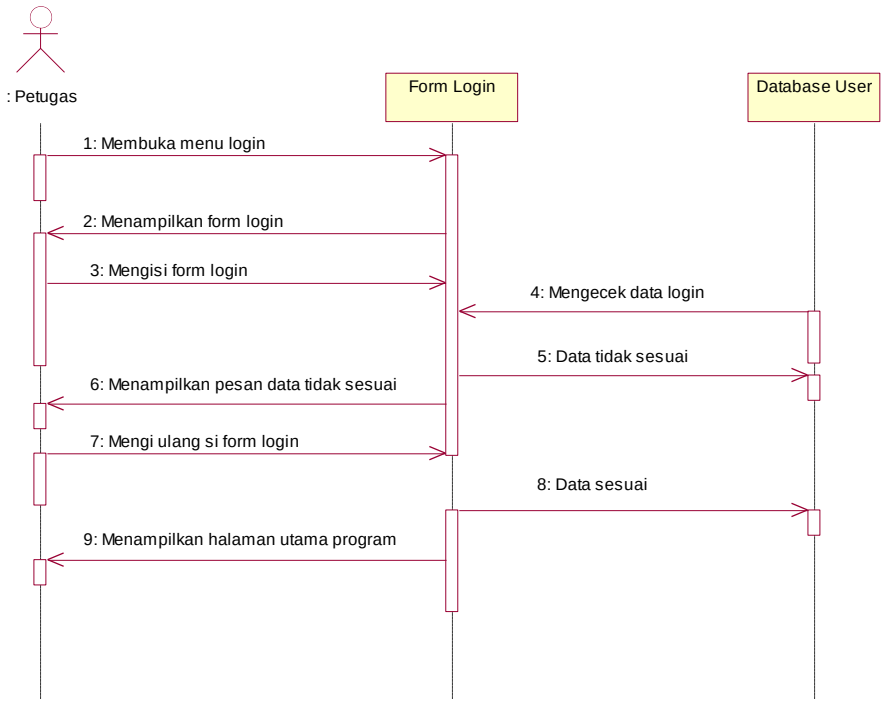
Gambar 4.16 *Activity Diagram* Data Master

4.2.3.3. *Sequence Diagram*

Adi Nugroho (2005:92) *sequence diagram* adalah interaksi diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu. Selain itu *Sequence Diagram* merupakan salah satu diagram interaksi yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan. Masing-masing *sequence diagram* akan menggambarkan aliran-aliran pada suatu use case.

1) *Sequence Diagram Login*

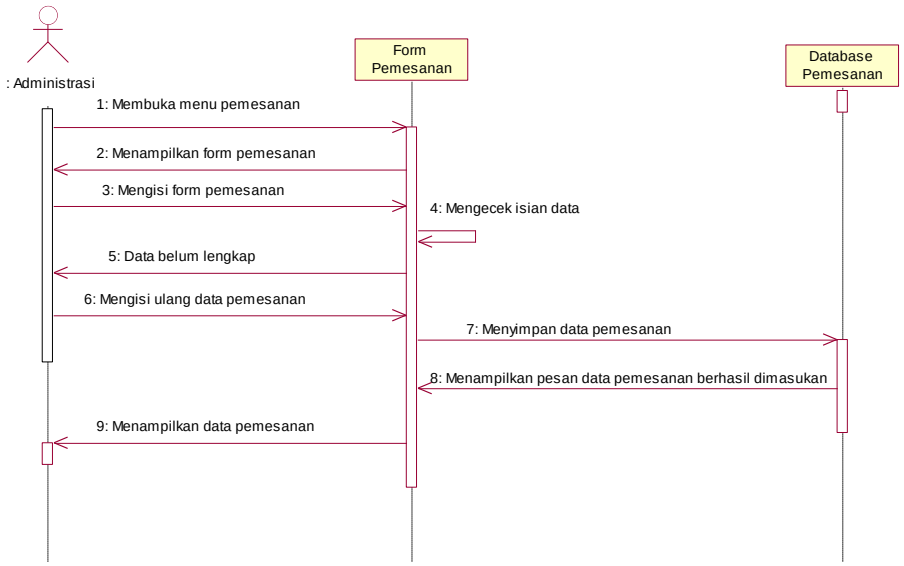
Berikut merupakan *sequence diagram* untuk *login user* (administrasi, bagian keuangan, pemandu wisata dan pimpinan) :



Gambar 4.17 *Sequence Diagram Login*

2) *Sequence Diagram* Pemesanan Paket

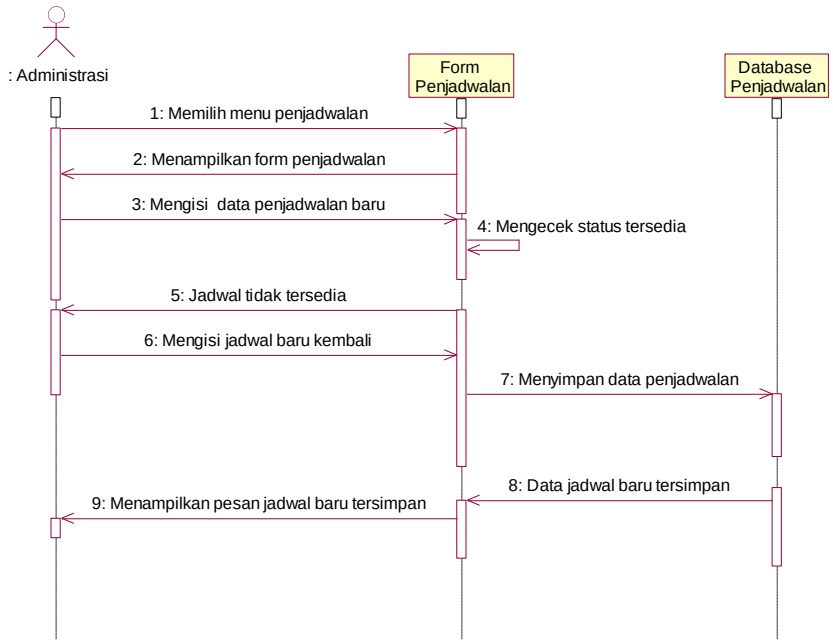
Berikut merupakan *sequence diagram* untuk melakukan pemesanan , petugas administrasi yang akan menggunakan aplikasi yang sudah melakukan *login user*, proses pemesanan hanya dapat dilakukan oleh administrasi:



Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Pemesanan Paket

3) *Sequence Diagram* Penjadwalan

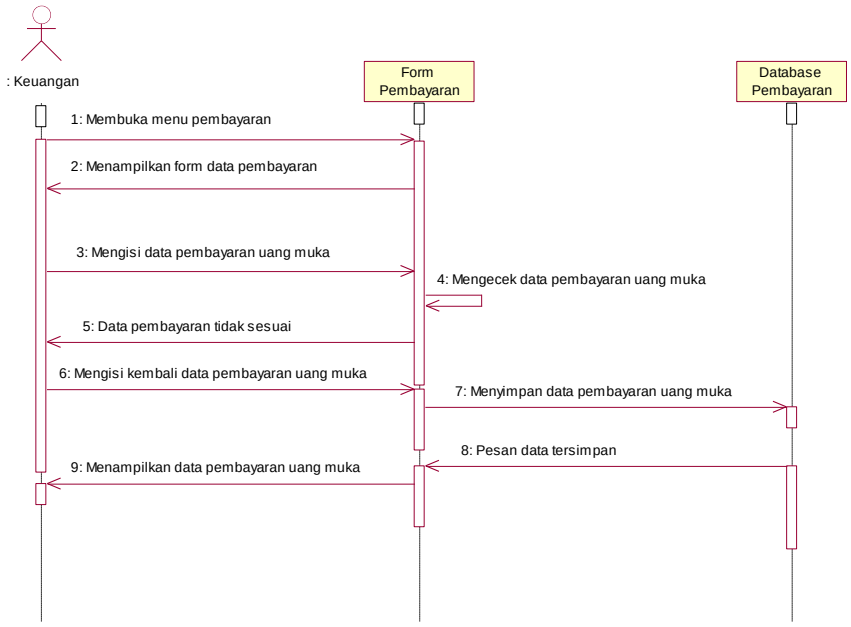
Berikut merupakan *sequence diagram* untuk melakukan penjadwalan , petugas administrasi yang akan menggunakan aplikasi yang sudah melakukan *login user*, proses penjadwalan terdapat penginputan jadwal keberangkatan, apabila jadwal keberangktan tidak tersedia maka konsumen mencari jadwal keberangkatan yang lain :



Gambar 4.19 *Sequence Diagram* Penjadwalan

4) *Sequence Diagram* Pembayaran Uang Muka

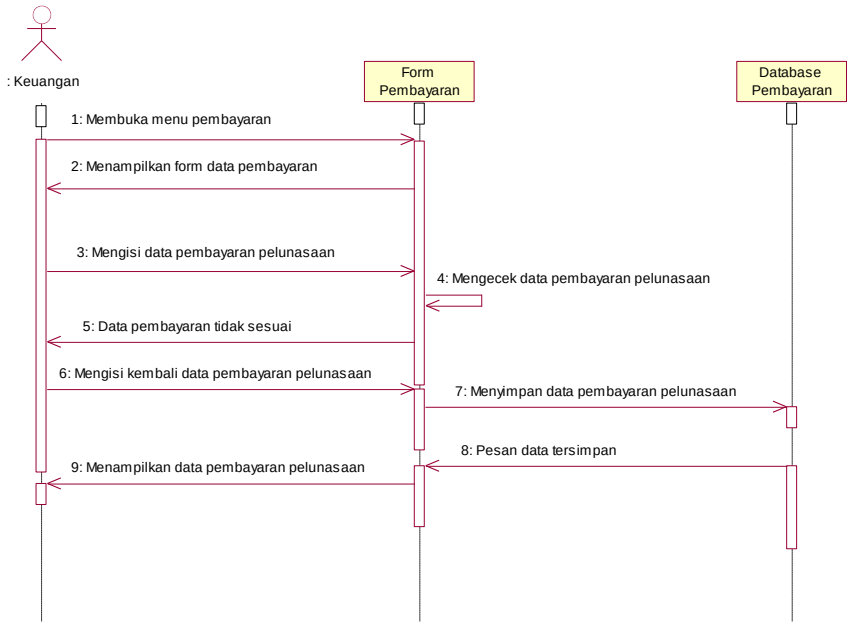
Berikut merupakan *sequence diagram* untuk melakukan pembayaran uang muka, bagian keuangan yang akan menggunakan aplikasi yang sudah melakukan *login user*, proses pembayaran uang muka dilalukan setelah konsumen melakukan pemesanan paket :



Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Pembayaran Uang Muka

5) *Sequence Diagram* Pembayaran Pelunasaan

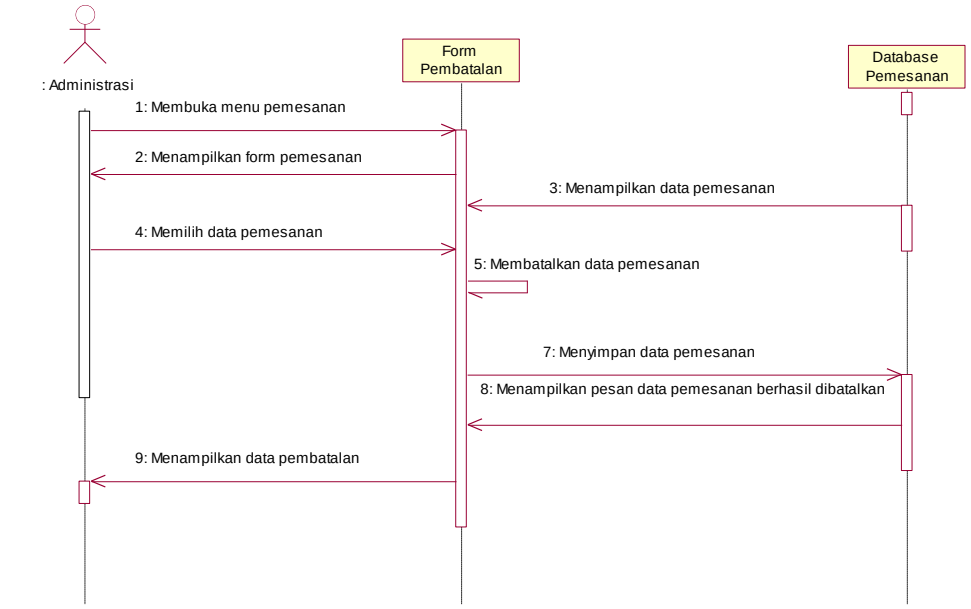
Berikut merupakan *sequence diagram* untuk melakukan pembayaran pelunasaan, bagian keuangan yang akan menggunakan aplikasi yang sudah melakukan *login user*, proses pembayaran pelunasaan dilalukan setelah konsumen melakukan pembayaran uang muka sesuai ketentuan yang berlaku :



Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Pembayaran Pelunasaan

6) *Sequence Diagram* Pembatalan

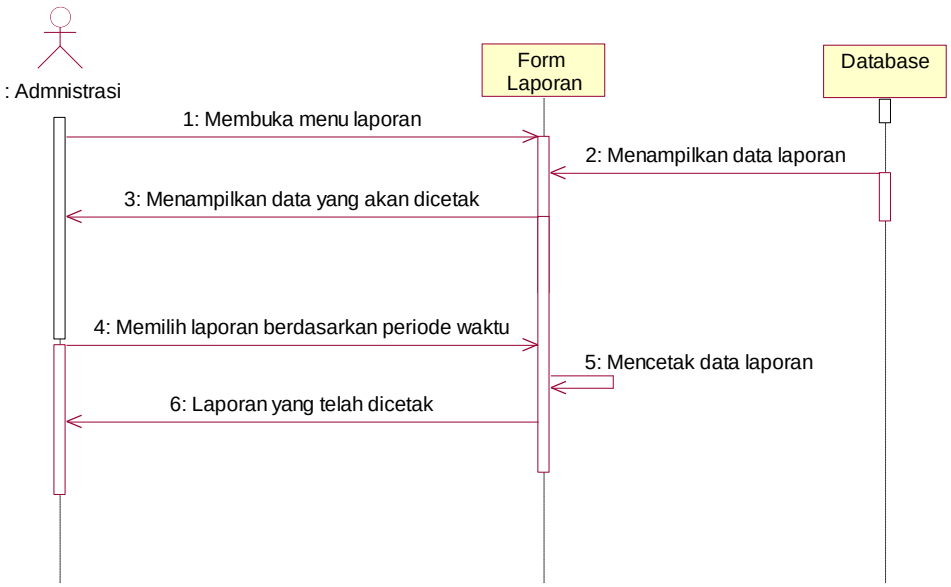
Berikut merupakan *sequence diagram* untuk melakukan pembatalan paket, petugas administrasi yang akan menggunakan aplikasi yang sudah melakukan *login user*, proses pembatalan dilakukan untuk membatalkan pemesanan paket yang disetujui konsumen :



Gambar 4.22 *Sequence Diagram* Pembatalan Paket

7) *Sequence Diagram* Laporan

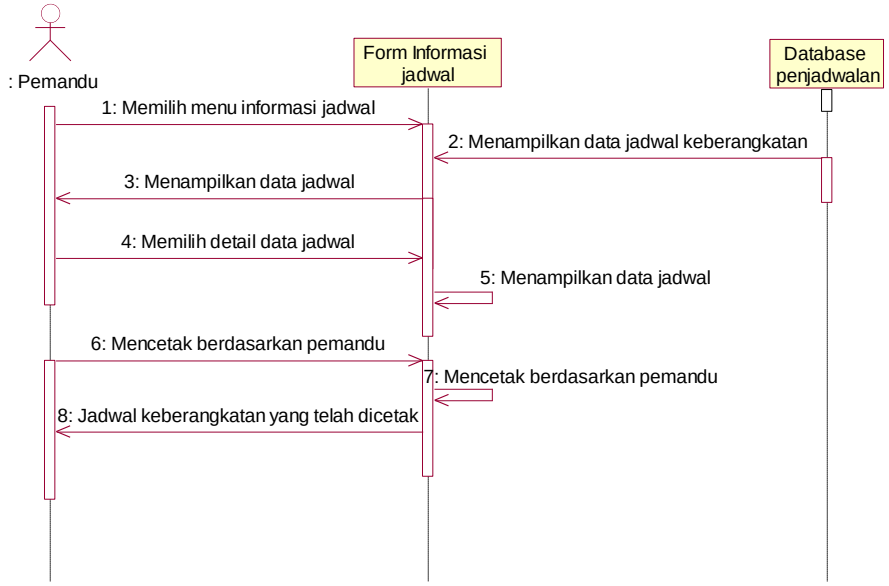
Berikut merupakan *sequence diagram* untuk melakukan pembatalan, pimpinan yang akan menggunakan aplikasi yang sudah melakukan *login user*, proses pengelolaan laporan – laporan tersebut dicetak berdasarkan periode waktu tertentu :



Gambar 4.23 *Sequence Diagram* Laporan

8) *Sequence Diagram* Informasi Jadwal

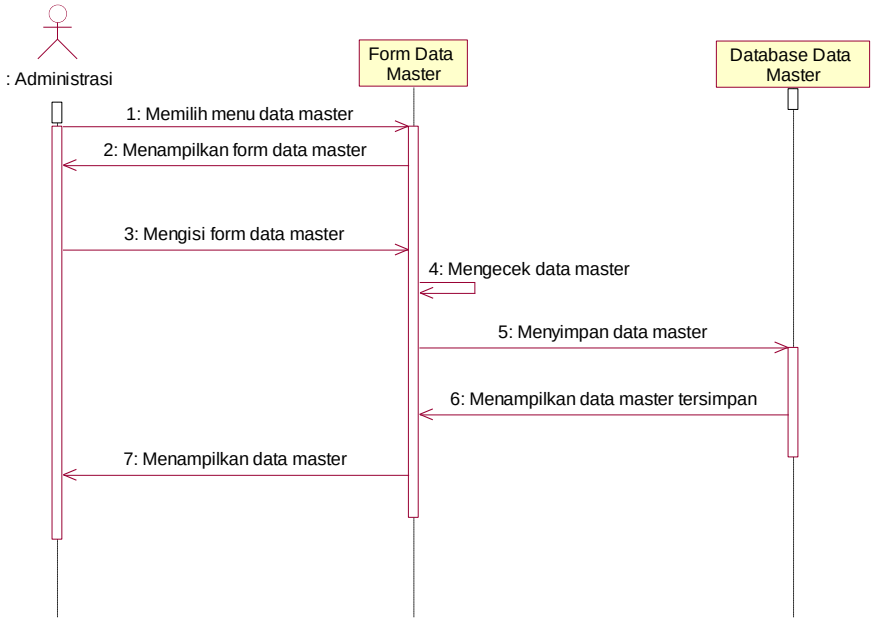
Berikut merupakan *sequence diagram* untuk memberikan informasi jadwal, pemandu wisata yang akan menggunakan aplikasi yang sudah melakukan *login user*, berfungsi untuk memberikan informasi jadwal keberangkatan :



Gambar 4.24 *Sequence Diagram* Informasi Jadwal

9) *Sequence Diagram* Data Master

Berikut merupakan *sequence diagram* untuk pengelolaan data master, petugas administrasi yang akan menggunakan aplikasi yang sudah melakukan *login user*, proses pengelolaan data master :



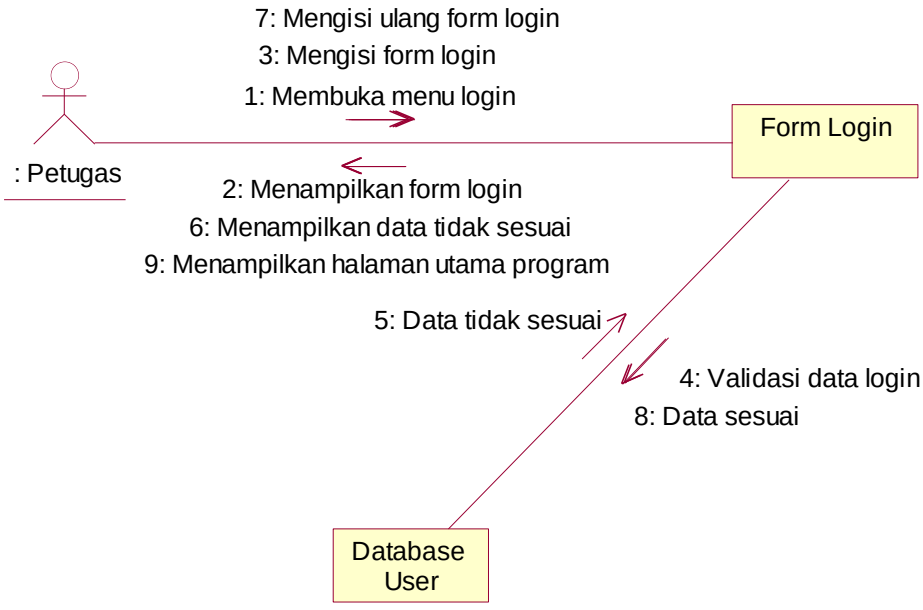
Gambar 4.25 *Sequence Diagram* Data Master

4.2.3.4. *Collaboration Diagram*

Collaboration Diagram menekankan pada organisasi objek-objek yang berpartisipasi pada interaksi. *Collaboration Diagram* member pemahaman yang jelas pada pembaca tentang aliran kendali (*flow of control*) dalam konteks organisasi structural objek-objek yang berkolaborasi (Adi Nugroho, 88).

1) *Collaboration Diagram Login*

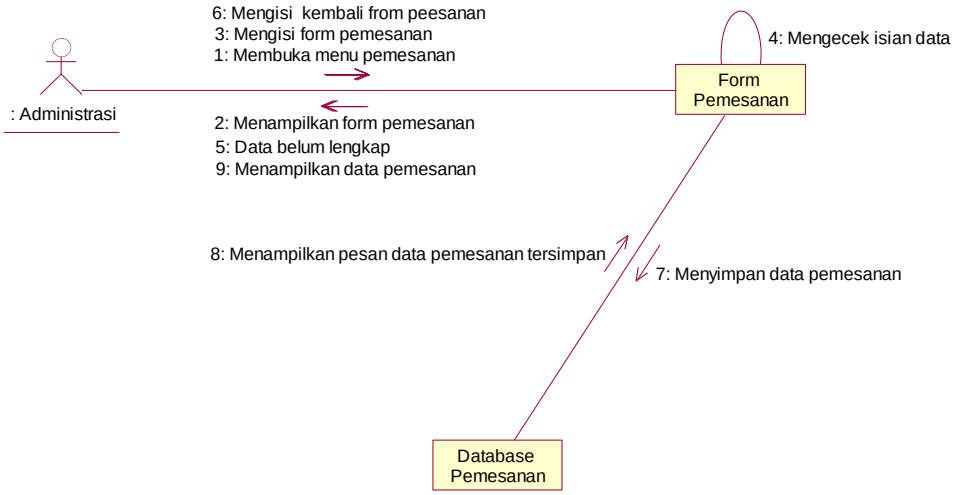
Berikut collaboration diagram *login user* (administrasi, bagian keuangan, pemandu wisata dan pimpinan) :



Gambar 4.26 *Collaboration Diagram Login*

2) *Collaboration Diagram* Pemesanan

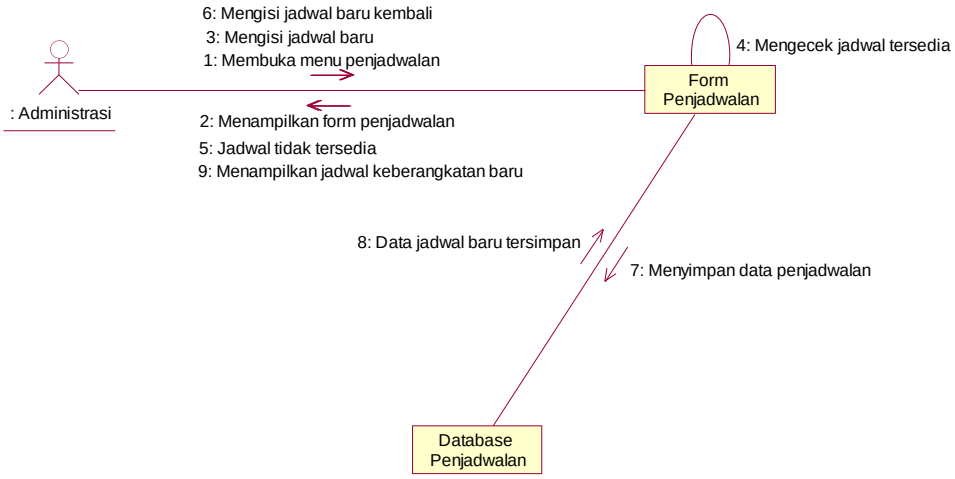
Berikut *collaboration* diagram pemesanan, petugas administrasi melakukan penginputan data pemesanan dan menampilkan total pembayaran paket perjalanan:



Gambar 4.27 *Collaboration Diagram* Pemesanan

3) *Collaboration Diagram* Penjadwalan

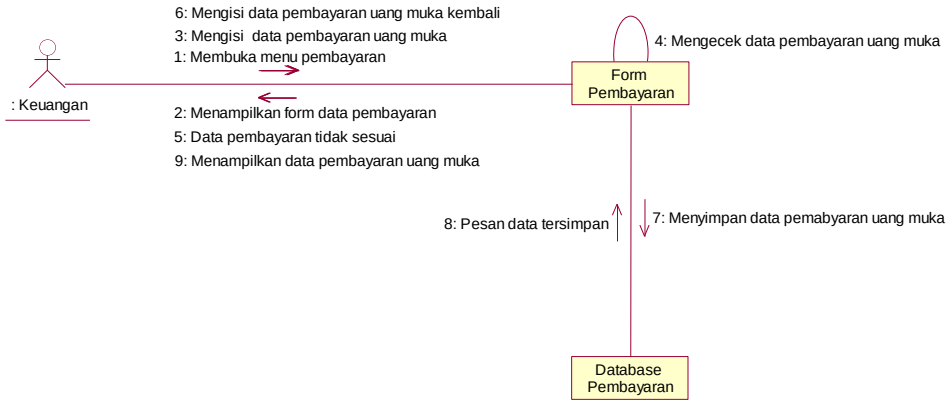
Berikut *collaboration* diagram penjadwalan, petugas administrasi melakukan penginputan data penjadwalan dan apabila tidak tersedia maka harus mencari jadwal kembali.



Gambar 4.28 *Collaboration Diagram* Penjadwalan

4) *Collaboration Diagram* Pembayaran Uang Muka

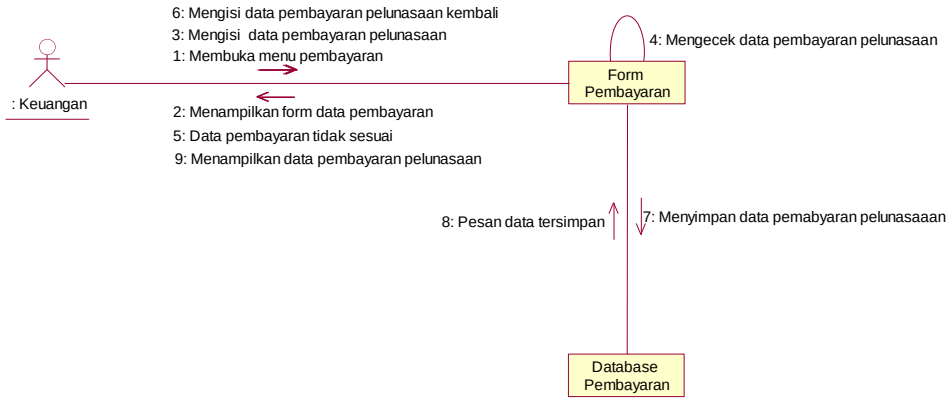
Berikut *collaboration* diagram pembayaran uang muka, bagian keuangan melakukan penginputan data pembayaran uang muka sesuai dengan paket yang telah dipesan, menampilkan total pembayaran dan sisa pembayaran.



Gambar 4.29 *Collaboration Diagram* Pembayaran Uang Muka

5) *Collaboration Diagram* Pembayaran Pelunasan

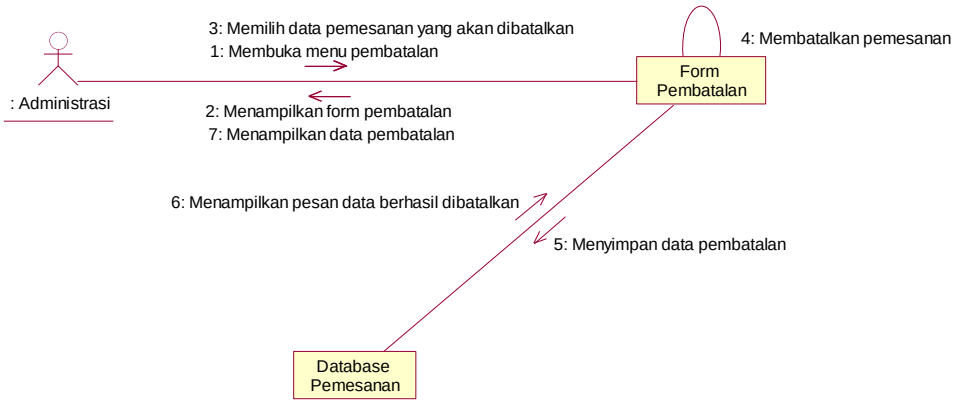
Berikut *collaboration* diagram pembayaran pelunasaan, bagian keuangan melakukan penginputan data pembayaran pelunasaan sesuai dengan paket yang telah dipesan, menampilkan status pembayaran lunas.



Gambar 4.30 *Collaboration Diagram* Pembayaran Pelunasaan

6) *Collaboration Diagram* Pembatalan Paket

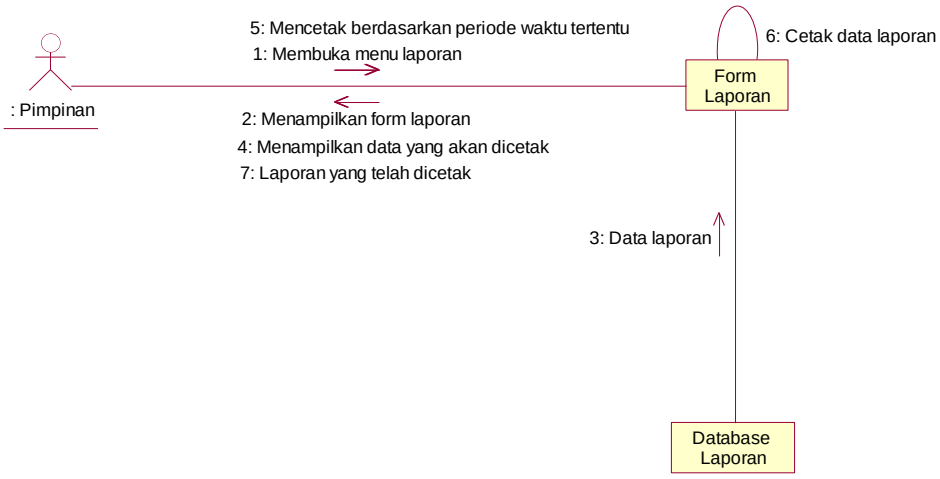
Berikut *collaboration* diagram pembatalan paket, petugas administrasi memilih data pemesanan yang akan dibatalkan.



Gambar 4.31 *Collaboration Diagram* Pembatalan Paket

7) *Collaboration Diagram* Laporan

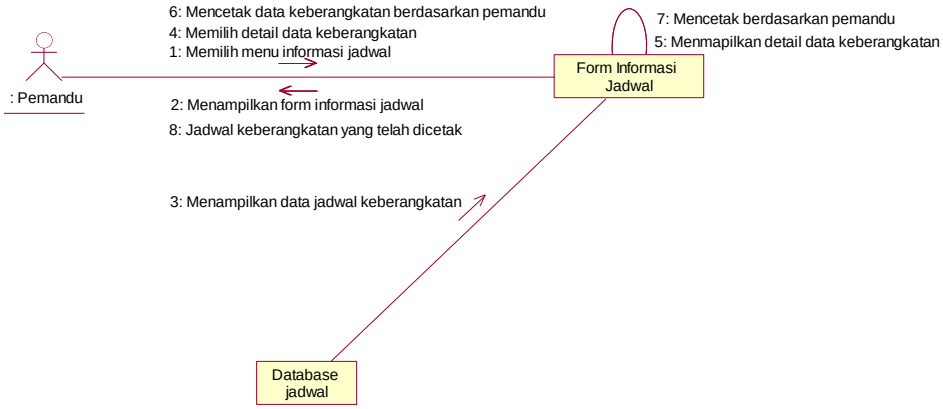
Berikut *collaboration* diagram laporan, pimpinan melakukan pengelolaan laporan pemesanan, pembatalan dan laporan keuangan.



Gambar 4.32 *Collaboration Diagram* Laporan

8) *Collaboration Diagram* Informasi Jadwal

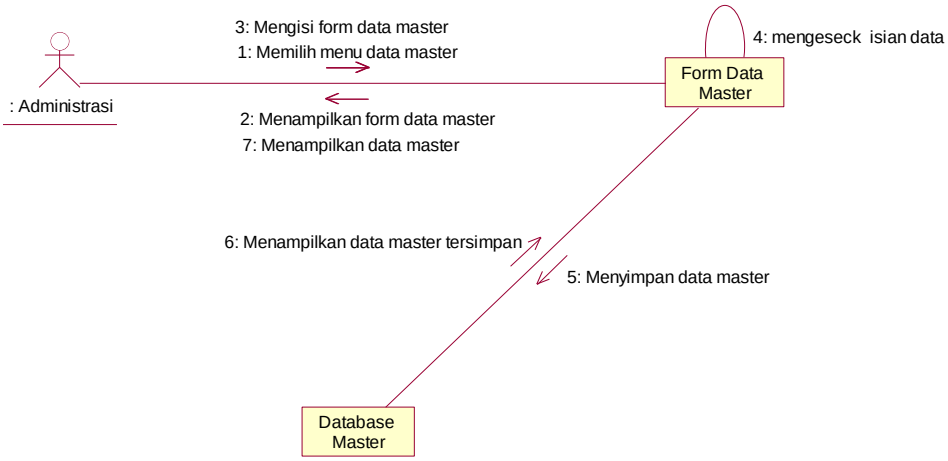
Berikut *collaboration* diagram informasi jadwal, berfungsi untuk memberikan informasi jadwal keberangkatan untuk pemandu wisata.



Gambar 4.33 *Collaboration Diagram* Informasi Jadwal

9) *Collaboration Diagram* Data Master

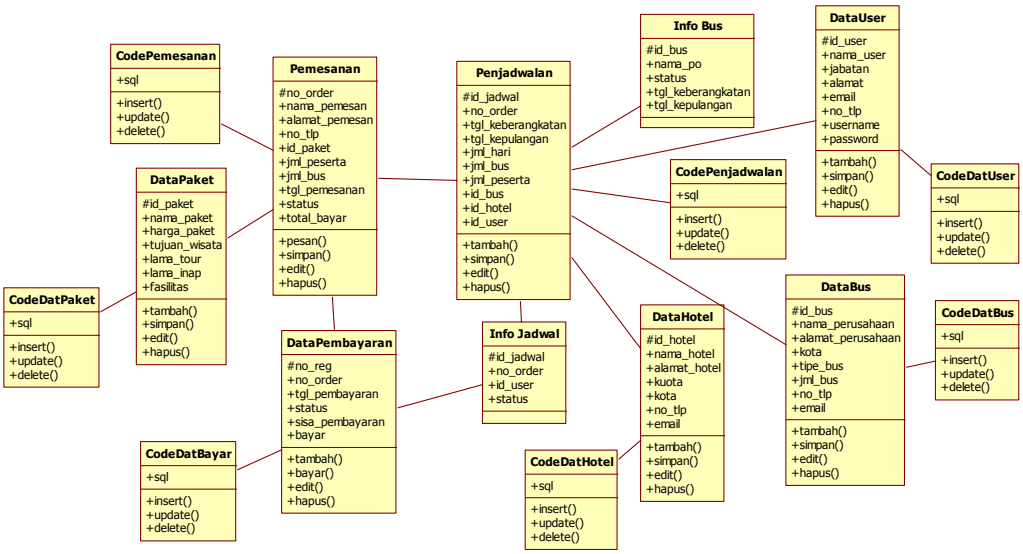
Berikut *collaboration* diagram data master, petugas administrasi melakukan penginputan data master.



Gambar 4.34 *Collaboration Diagram* Data Master

4.2.3.5. *Class Diagram*

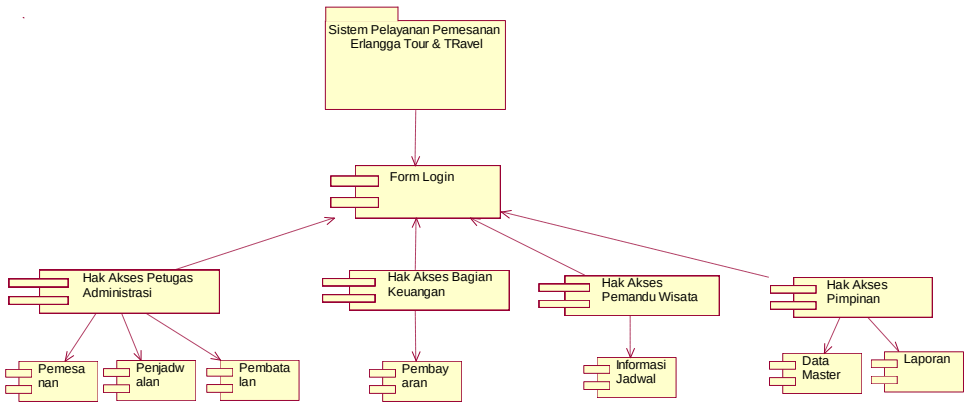
Class Diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas atau paket-paket di dalam system dan relasi antar mereka. *Class Diagram* memberikan gambaran system secara statis. Biasanya, dibuat beberapa diagram kelas untuk satu system (Sholiq, 101). Berikut adalah *Class Diagram* yang dirancang dalam Sistem Informasi ini :



Gambar 4.35 *Class Diagram*

4.2.3.6. *Component Diagram*

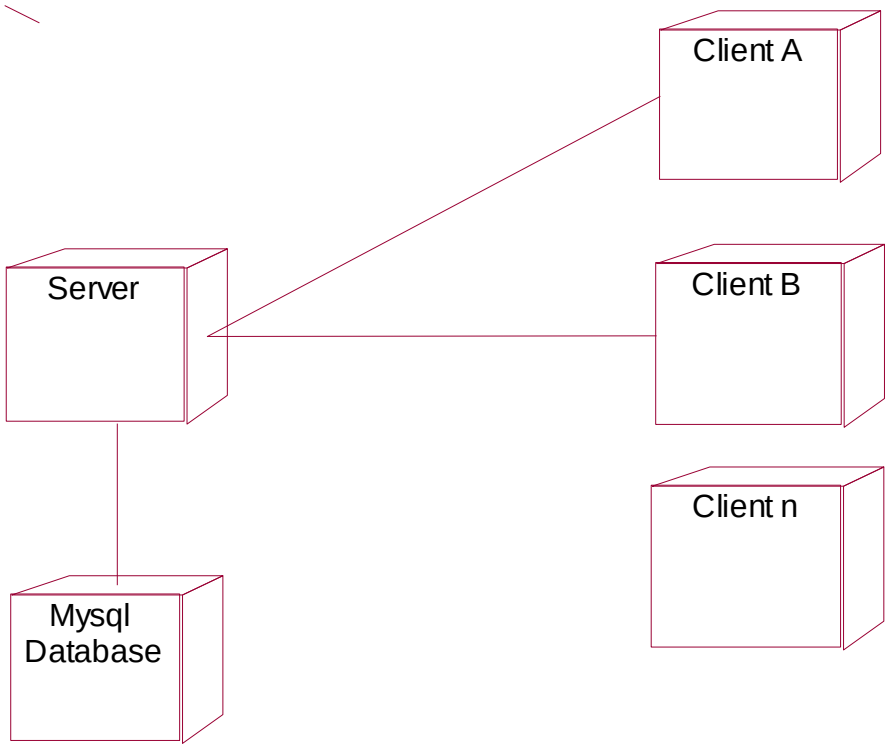
Component Diagram menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak pada system dan gubungannya antar mereka. *Component Diagram* bisa mencantumkan pustaka kode program dan berkas-berkas runtime sekaligus(Sholiq, 165).



Gambar 4.36 *Component Diagram*

4.2.3.7 *Deployment Diagram*

Deployment Diagram adalah segala hal yang berkaitan dengan penyebaran fisik aplikasi. Hal ini termasuk persoalan layout jaringan dan lokasi komponen - komponen dalam jaringan. Deployment Diagram menampilkan semua titik(node) dalam suatu jaringan, hubungan antar mereka dan proses-proses yang dijalankan pada masing-masing titik (Sholiq, 175).



Gambar 4.37 *Deployment Diagram*

4.2.4. Kodifikasi

Kodifikasi atau pengkodean digunakan dalam pemberian nama yang unik pada sebuah nama. Kodifikasi ini digunakan untuk mengklasifikasikan data, memudahkan dalam hal pencarian dan memasukan data. Adapun kodifikasi yang dilakukan oleh penulis adalah :

1. Kode Pemesanan

   Bentuk Kode Pemesanan : zzz/xx/yyyy

   Keterangan :

   zzz adalah no urut pemesanan

   xx adalah inisial nama perusahaan

   yyyy adalah tahun pemesanan

   Contoh :

   001/ER/2012, 002/ER/2012

2. Kode Penjadwalan

   Bentuk Kode Penjadwalan : xxyyy

   Keterangan :

   xx adalah menunjukan inisial penjadwalan

   yyyy adalah no urut penjadwalan

   Contoh :

   JD001, JD002

3. Kode Pembayaran

   Bentuk Kode Pembayaran : xxyyy

   Keterangan :

xx adalah menunjukan inisial pembayran

yyyy adalah no urut pembayaran

Contoh :

KW001, KW002

4. Kode Data Paket

   Bentuk Kode Data Paket : xxxy

   Keterangan :

   xxx adalah inisial nama paket tour

   y adalah no urut data paket

   Contoh :

   TBA1,TYO2

5. Kode Data Hotel

   Kode Data Hotel

   Bentuk Kode Data Hotel : xyyy

   Keterangan :

   x adalah inisial nama hotel

   yyy adalah no urut data hotel

   Contoh :

   H001,H002

6. Kode Data Bus

   Kode Data Bus

   Bentuk Kode Data Bus : xxyy

   Keterangan :

xx adalah inisial nama bus

yy adalah no urut data bus

Contoh :

PO01,PO02

7. Kode Data User

   Kode Data User

   Bentuk Kode Data User : xxyy

   Keterangan :

   xx adalah inisial jabatan user

   yy adalah no urut data user

   Contoh :

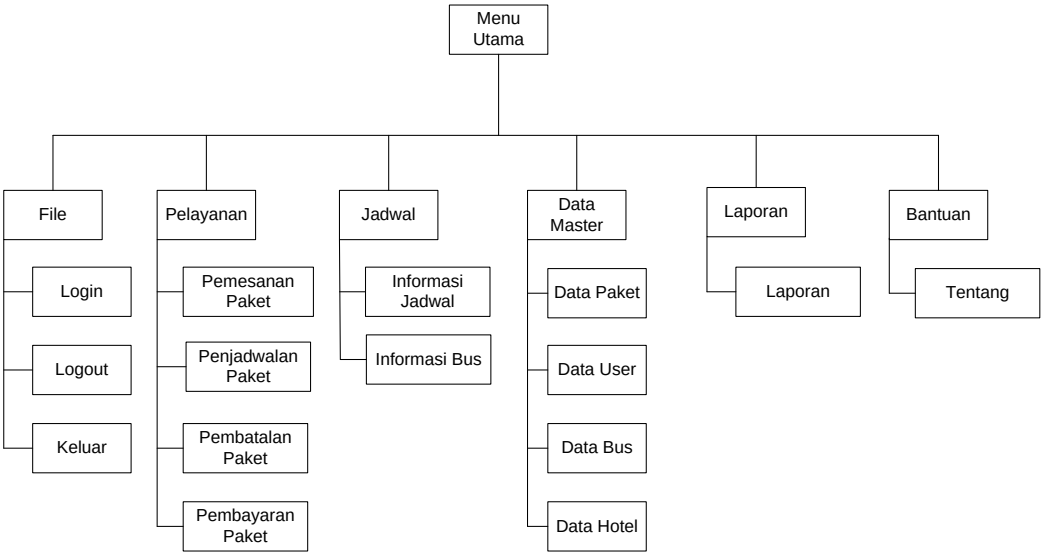
   AD01,PI01

4.2.5. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka adalah proses perancangan yang direncakan oleh penulis dalam pembangunan suatu system informasi. Perancangan ini dibuat guna memudahkan pembuatan design pada saat pengguna berinteraksi dengan system tersebut.

4.2.5.1. Perancangan Struktur Menu

Untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan system informasi ini,maka dibuatlah sebuah perancangan struktur menu. Berikut adalah perancangan struktur menu dalam system informasi ini :



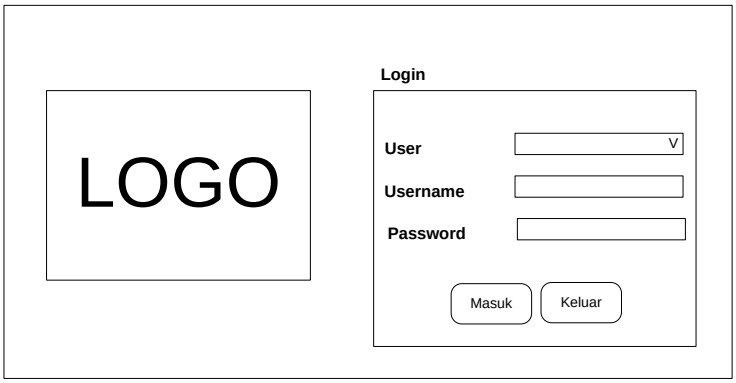
Gambar 4.38 Perancangan Struktur Menu

4.2.5.2. Perancangan Input

Perancangan masukan yaitu perancangan halaman untuk melakukan masukan data dari pengguna ke dalam suatu system. Berikut adalah perancangan yang dibuat oleh penulis terhadap system informasi ini :

1. Perancangan Form Login

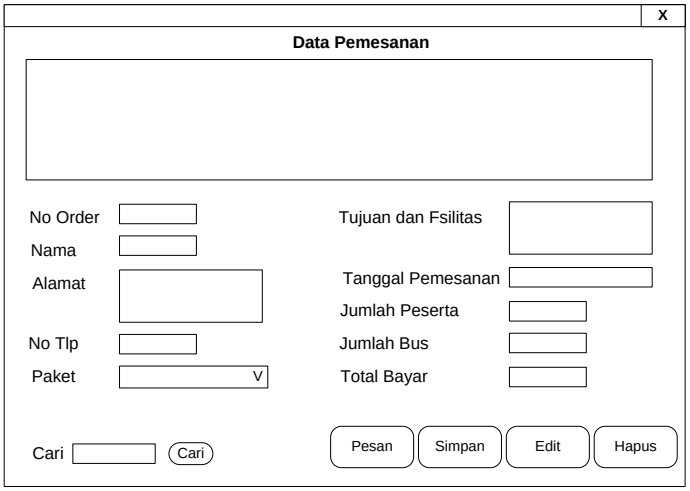
   Form ini digunakan untuk memasukan masuk ke system informasi dimana pengguna harus melakukan verifikasi akun.



Gambar 4.39 Form Login

2. Perancangan Form Pemesanan

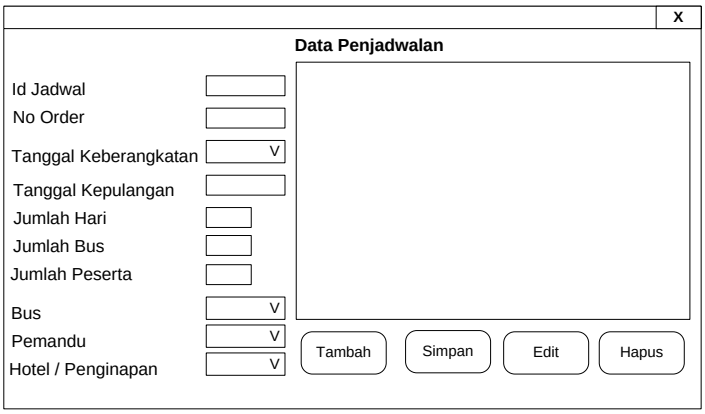
Form ini digunakan untuk melakukan transaksi pemesanan baru dan memasukan data pesanan ke database.



Gambar 4.40 Form Pemesanan

3. Perancangan Form Penjadwalan

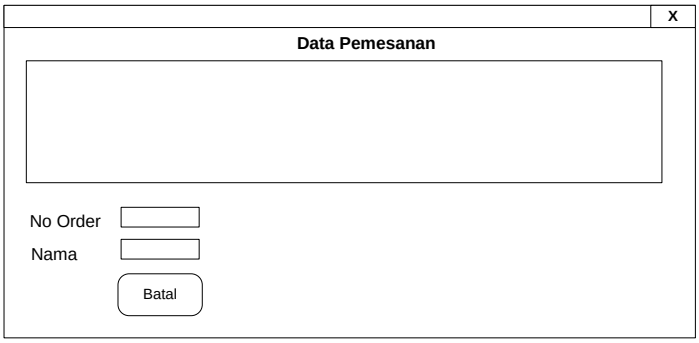
Form ini digunakan untuk melakukan penjadwalan keberangkatan baru.



Gambar 4.41 Form Penjadwalan

4. Perancangan Form Pembatalan

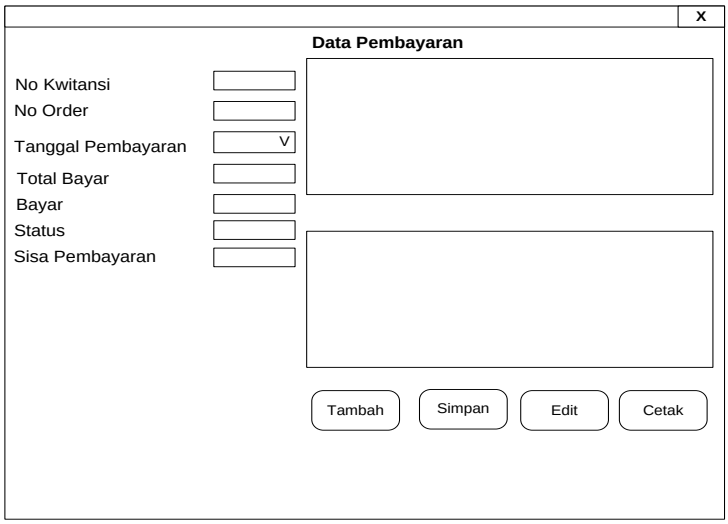
Form ini digunakan untuk melakukan pembatalan pemesanan dari data pemesanan yang tersedia dan mencetak persetujuan pembatalan.



Gambar 4.42 Form Pembatalan

5. Perancangan Form Pembayaran

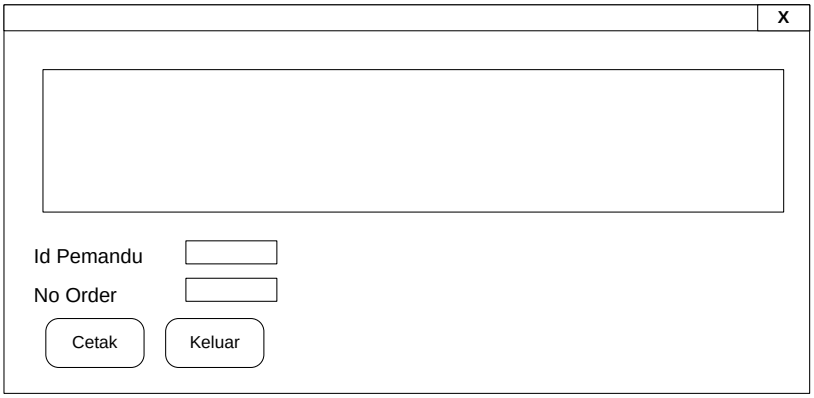
Form ini digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran uang muka, pelunasaan pembayaran dan mencetak kwitansi pembayaran.



Gambar 4.43 Form Pembayaran

6. Perancangan Form Informasi Jadwal

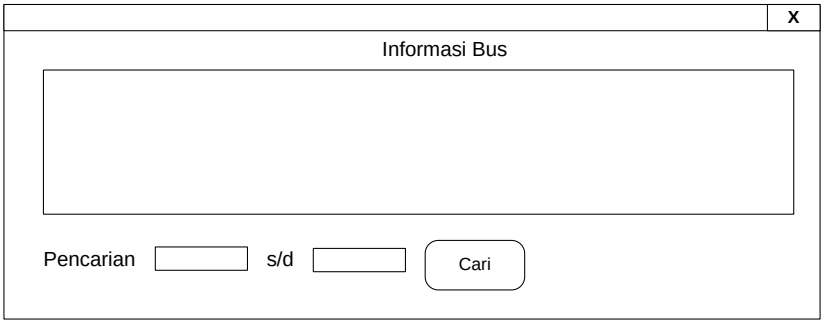
Form ini digunakan untuk memberikan informasi dan mencetak jadwal data keberangkatan.



Gambar 4.44 Form Informasi Jadwal

7. Perancangan Form Informasi Bus

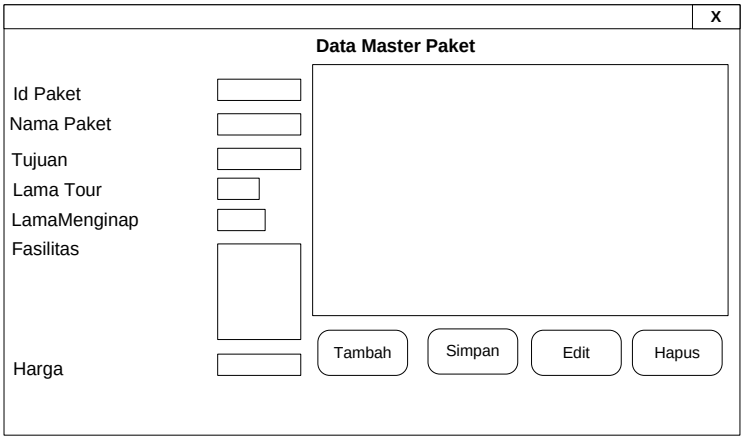
Form ini digunakan untuk memberikan informasi bus yang tersedia atau terpakai.



Gambar 4.45 Form Informasi Bus

8. Perancangan Form Data Master Paket

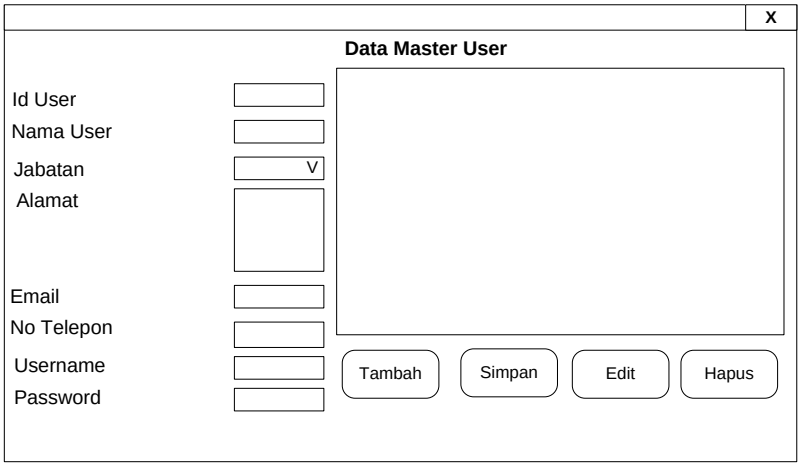
Form ini digunakan untuk penambahan paket pada data master paket perjalanan baru.



Gambar 4.46 Form Data Master Paket

9. Perancangan Form Data Master User

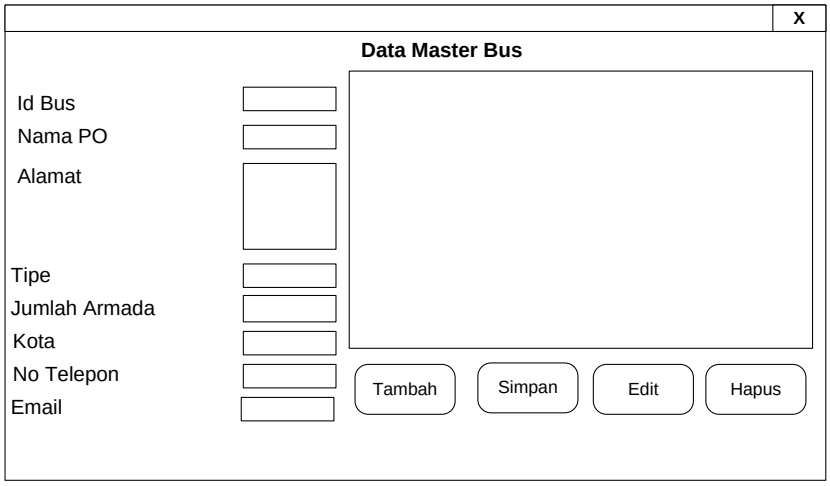
Form ini digunakan untuk penambahan petugas baru pada data master user.



Gambar 4.47 Form Data Master User

10. Perancangan Form Data Master Bus

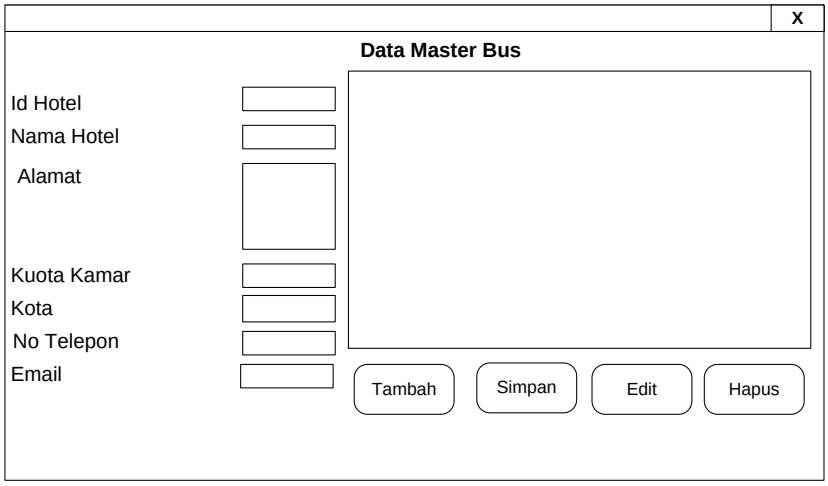
Form ini digunakan untuk penambahan perusahaan bus baru pada data master bus.



Gambar 4.48 Form Data Master Bus

11. Perancangan Form Data Master Hotel

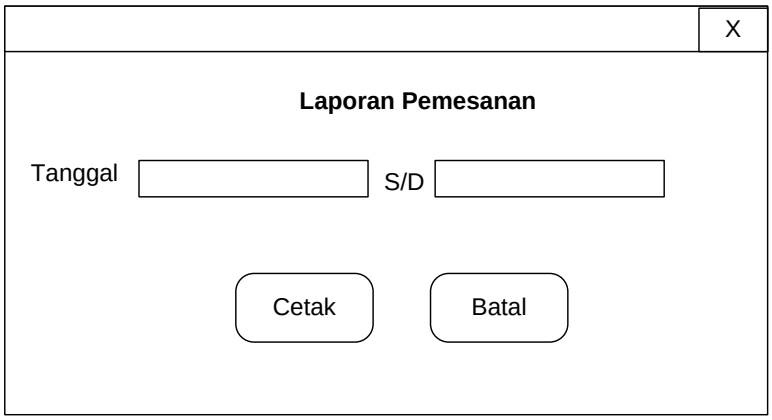
Form ini digunakan untuk penambahan hotel baru pada data master hotel.



Gambar 4.49 Form Data Master Hotel

12. Perancangan Form Laporan Pemesanan

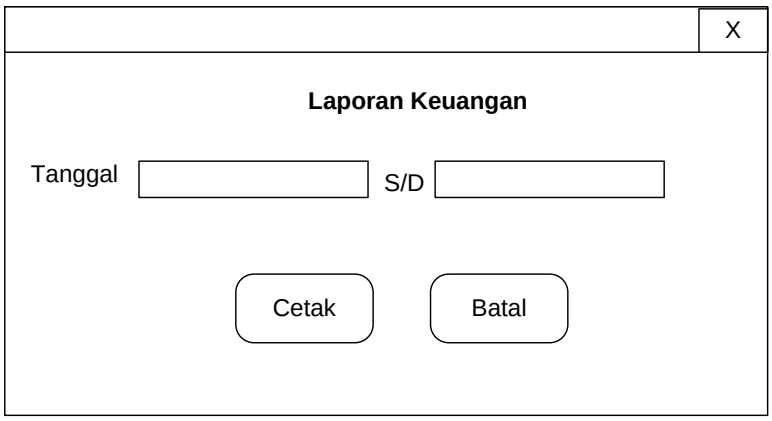
Form ini digunakan untuk mencetak laporan pemesanan secara periode.



Gambar 4.50 Form Laporan Pemesanan

13. Perancangan Form Laporan Keuangan

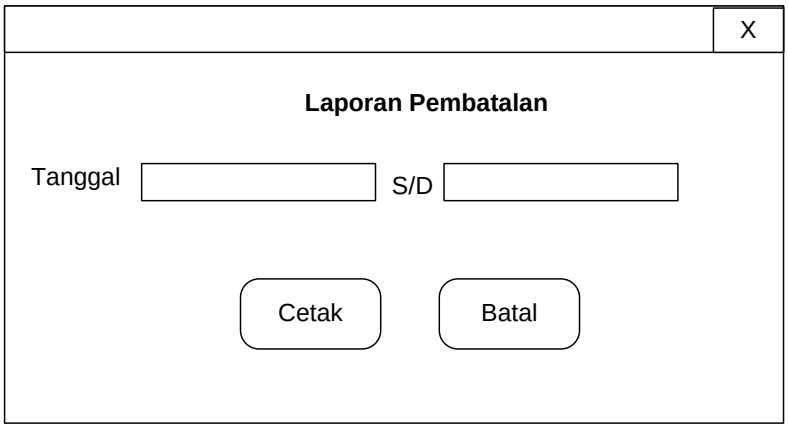
Form ini digunakan untuk mencetak laporan keuangan secara periode.



Gambar 4.51 Form Laporan Keuangan

14. Perancangan Form Laporan Pembatalan

Form ini digunakan untuk mencetak laporan keuangan secara periode.



Gambar 4.52 Form Laporan Pembatalan

4.2.5.3. Perancangan Output

Perancangan output merupakan hasil dari suatu system informasi yang berbentuk nyata. Perancangan output ini berisikan suatu data keluaran dan biasanya keluaran tersebut digunakan untuk melaporkan suatu data. Berikut adalah rancangan output system informasi pemesanan ini :

1. Perancangan Output Bukti Pemesanan


LOGO

CV. ERLANGGA TOUR & TRAVEL
Jl. Cut Nyak Dien Gg Rohman I No 17 Sumedang
Tlp. 085222475450 Email
erlangga_tourtravel@yahoo.com

Bukti Pemesanan

No Order_____
Tgl Pemesanan_____
Pemandu Wisata_____

Nama Pemesan :_____
Alamat Pemesan :_____
No Tlp :_____

Telah Melakukan Pemesanan dengan Detail :

Nama Paket :_____
Jumlah Pesrta :_____
Jumlah Bus :_____
Tanggal Keberangkatan :_____
Tanggal Kepulangan :_____
Jam Keberangkatan :_____
Lama Tour :_____
Fasilitas :_____

Sumedang__,___,____

TTD

Pemesan

Petugas Administrasi

Gambar 4.53 Rancangan Output Bukti Pemesanan

2. Perancangan Output Pembatalan Pemesanan


LOGO

CV. ERLANGGA TOUR & TRAVEL
Jl. Cut Nyak Dien Gg Rohman I No 17 Sumedang
Tlp. 085222475450 Email
erlangga_tourtravel@yahoo.com

Persetujuan Pembatalan Pemesanan

Dengan ini menyatakan bahwa :
Nama :_____
No Order :_____

Dengan detail data pemesanan :
Paket Wisata :_____
Jumlah Pesrta :_____
Status Pembayaran :_____
Tanggal Pemesanan :_____

Telah melakukan pembatalan pemesanan di CV.ERLANGGA TOUR & TRAVEL Pada tanggal_____.

Terimakasih atas kepercayaan kepada CV.ERLANGGA TOUR & TRAVEL

Sumedang__,___,____

TTD

Pemesan

Petugas Administrasi

Gambar 4.54 Rancangan Output Persetujuan Pembatalan

3. Perancangan Output Kwitansi Pembayaran



Gambar 4.55 Rancangan Output Kwitansi Pembayaran

4. Perancangan Output Laporan Data Pemesanan



Gambar 4.56 Rancangan Output Laporan Data Pemesanan

5. Perancangan Output Laporan Data Pembatalan



Gambar 4.57 Rancangan Output Laporan Data Pembatalan

6. Perancangan Output Laporan Keuangan



Gambar 4.58 Rancangan Output Laporan Data Pembayaran

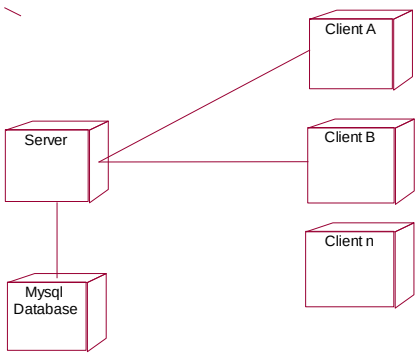
7. Perancangan Output Surat Jalan Pemandu Wisata



Gambar 4.59 Rancangan Output Surat Jalan

4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan

Untuk membangun suatu system informasi yang berbasis client-server maka dibutuhkan lebih dari dua perangkat computer yang terintegrasi satu dengan lainnya. Dengan adanya system informasi pelayanan pemesanan berbasis client-server ini diharapkan kebutuhan data-data akademik dapat diperoleh dengan mudah dan cepat.



Gambar 4.60 Perancangan Arsitektur Jaringan