BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem pemesanan tiket travel khusus member yang saat ini sedang berjalan pada Baraya Travel masih menggunakan cara manual dan tidak terkomputerisasi. Berikut adalah uraian proses dari kegiatan pemesanan tiket travel yang sedang berjalan pada Baraya Travel:

1. Member datang atau menelpon pihak Baraya travel. Setelah itu, pihak Baraya Travel akan melayani pemesanan tiket travel.
2. Kemudian, member memberitahukan pesanan tiket travel yang akan dipesan.
3. Setelah pesanan tiket travel telah diterima, kemudian pihak Baraya Travel menulis pesanan tiket travel.

4.1.1. Analisis Dokumen

Bentuk dokumen masukan adalah bentuk dari dokumen-dokumen yang masuk atau diterima untuk melakukan proses. Dibawah ini adalah uraian bentuk dokumen masukan yang ada dalam proses pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Dapur Runi :

1. Nama Dokumen : Form Registrasi member
   Fungsi : Mendaftarkan Keanggotaan
   Sumber : Pembeli

Tujuan : Petugas

Media : Kertas Cetakan

Jumlah : Satu Lembar

Frekuensi : Setiap akan mendaftarkan calon member

2. Nama Dokumen : Form Pemesanan Tiket

Fungsi : Pemesanan Tiket Travel

Sumber : Pembeli

Tujuan : Kasir

Media : Kertas Cetakan

Jumlah : Satu Lembar

Frekuensi : Setiap akan memesan tiket travel

4.1.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Adapun prosedur sistem pemesanan tiket travel yang sedang berjalan yaitu adalah sebagai berikut :

A. Prosedur Registrasi

Melakukan registrasi atau pendaftaran keanggotaan sebagai member pada Baraya Travel.

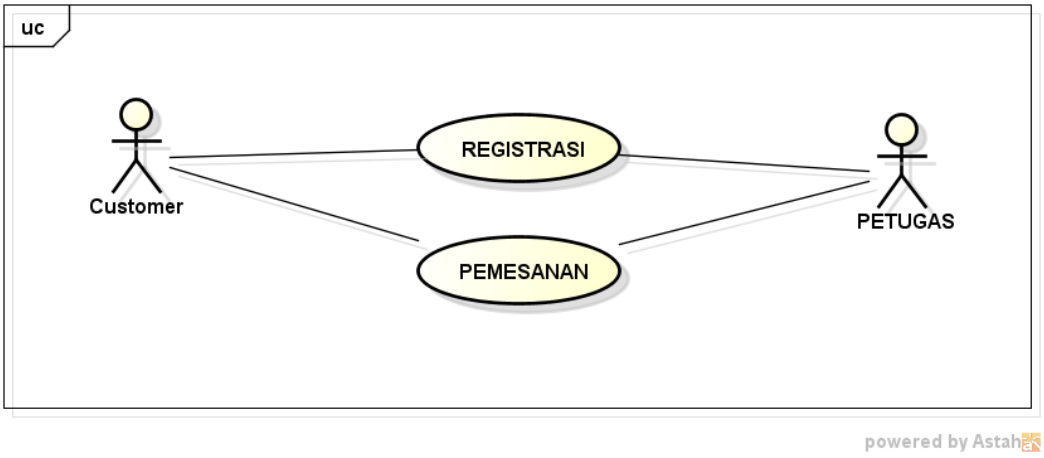
B. Prosedur Pesan Tiket

Melakukan pemesanan tiket travel yang dilakukan oleh pembeli dan kemudian pihak Baraya Travel menuliskan pesanan tiket pada form pemesanan.

Dari hasil analisa yang dilakukan pada Baraya Travel, akhirnya dapat diketahui bentuk sistem secara garis besar yang sedang berjalan didalam Baraya Travel tersebut. Bentuk secara garis besarnya dapat dilihat dalam diagram berikut ini.

4.1.2.1. Use case Diagram

Use Case Diagram memperlihatkan hubungan antara aktor dan *use case*. Aktor merepresentasikan seorang *user* atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Sedangkan *use case* merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara *user* dengan sistem. Fungsionalitas sistem didefinisikan ke dalam use case dari sudut eksternal sistem yang berguna untuk uji kelayakan sistem.



Gambar 4.1 *Use case* Diagram Pemesanan Tiket Pada Baraya Travel yang Sedang Berjalan.

4.1.2.2. Skenario Use Case

Skenario *use case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Pemesanan Tiket Pada Baraya Travel yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Nama *Use Case* : Registrasi

   Aktor : Customer dan Petugas

   Tujuan : Mendaftar sebagai member

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Registrasi Berjalan.

Customer	Petugas
1. Mendatangi Baraya Travel untuk mendaftar menjadi member.	
	2. Memberikan form registrasi kepada calon member untuk diisi.
3. Mengisi form registrasi	
4. Memberikan form registrasi kepada petugas.	
	5. Menginputkan data diri calon member

2. Nama *Use Case* : Pemesanan

   Aktor : Customer dan Petugas

   Tujuan : Memesan Tiket Travel

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Pemesanan Bejalan.

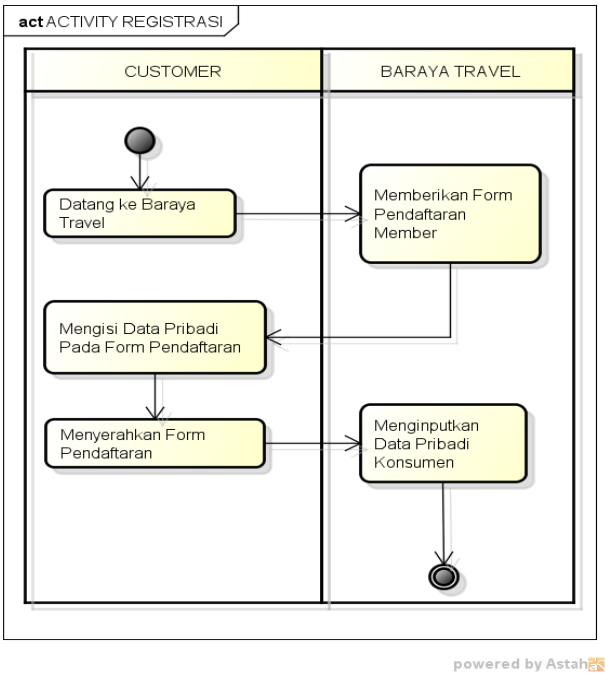
Customer	Petugas
1. Mendatangi atau menelepon pihak Baraya Travel untuk melakukan pemesanan tiket travel	
	2. Mengisi form pemesanan tiket travel
3. Customer Mendapatkan tiket yang dipesan.	

4.1.2.3. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity* diagram tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu:

a. Registrasi

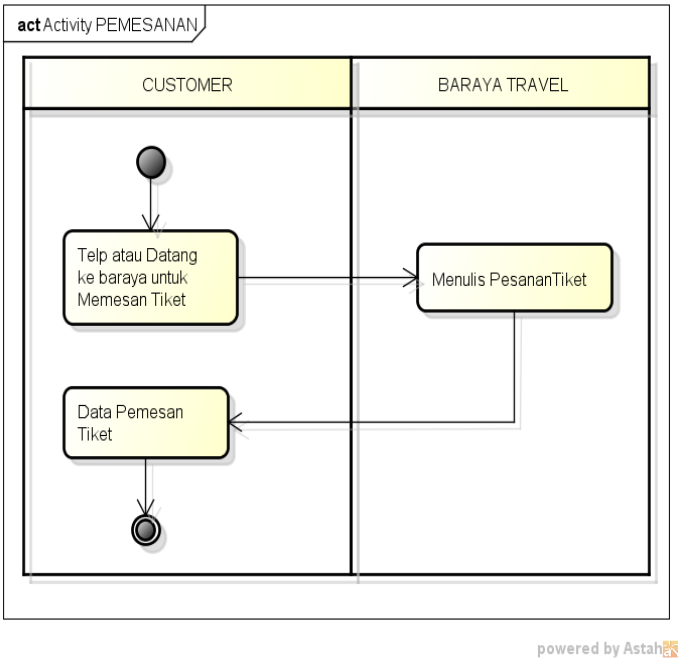
   Customer mendatangi Baraya Travel untuk mendaftar sebagai member. Petugas Baraya Travel memberikan form registrasi kepada customer. Kemudian, customer mengisikan data pribadi pada form registrasi dan menyerahkan kembali kepada petugas. Petugas menginputkan data pribadi customer ke dalam computer.



Gambar 4.2. *Activity Diagram* Registrasi Pada Baraya Travel yang Sedang Berjalan

b. Pemesanan

Customer mendatangi atau menelpon pihak Baraya Travel untuk memesan tiket. Kemudian, customer menyebutkan pesanan tiket. Petugas menuliskan pesanan customer pada form pemesanan.



Gambar 4.3. *Activity Diagram* Pemesanan Pada Baraya Travel yang Sedang Berjalan

4.1.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, baik analisis terhadap prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurang mudah dalam melakukan pemesanan tiket travel.

2. Kurang dapat memberikan informasi jadwal keberangkatan travel.
3. Kurang efektif dalam mengelola manajemen pemesanan tiket travel.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perancangan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa peng-gambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasikan komponen-komponen sistem yang akan didesain secara rinci. Tujuan perancangan sistem pemesanan tiket travel akan diuraikan sebagai berikut :

1. Meningkatkan *efektifitas* (kecepatan dan keakuratan informasi yang dihasilkan) dan *efisiensi* (mengurangi biaya operasional) dalam pengolahan data.
2. Memperoleh keakuratan data yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Memperkecil presentase kerusakan (hilang atau hancur) data.
4. Penyesuaian terhadap perkembangan jaman dengan penerapan sistem teknologi informasi.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna (*user*) mengenai sistem informasi berbasis *mobile*, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan di desain. Penentuan persyaratan sistem dilakukan agar arah perancangan sistem dapat terarah pada sasaran, oleh sebab itu sistem yang dirancang harus memenuhi batasan sistem dimana perancangan sistem ini merupakan kebutuhan fungsional. Implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk. Pada tahap perancangan sistem informasi di rancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pemakai (*user*) dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Sistem ini mempunyai jenis pelayanan diantaranya pemesanan tiket travel melalui *mobile* yang sudah disediakan.

Sedangkan untuk petugas Baraya Travel itu sendiri khususnya pada bagian pemesanan tiket, tidak sulit lagi untuk melakukan pesanan tiket kepada pembeli.

Karena sistem ini mempunyai beberapa jenis layanan yang dapat membantu dalam pemesanan tiket travel diantaranya booking ticket. Maka petugas pemesanan tiket cukup dengan melihat pesanan yg dipesan oleh pembeli pada halaman *server* yang telah disediakan dan siap melayani pesanan tiket. hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

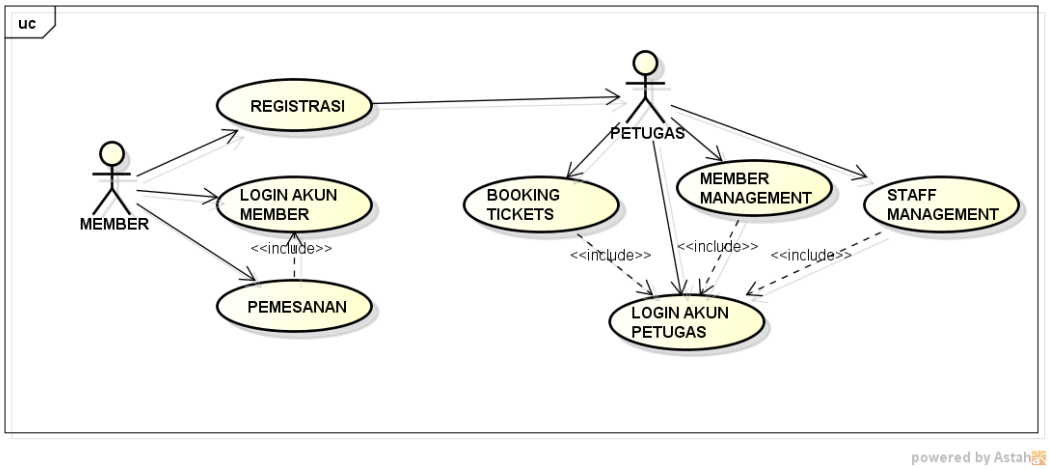
Dengan adanya pengembangan sistem berbasiskan *mobile,* proses pemesanan tiket dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh konsumen secara sendiri dan konsumen dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, class diagram, object diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen

4.2.3.1 Use Case

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 4.4 *Use case* Diagram Pemesanan Tiket Pada Baraya Travel yang Diusulkan.

4.2.3.2. Skenario Use Case

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

1. Nama Usecase : REGISTRASI

   Aktor : Member dan Petugas

   Tujuan : Untuk Mendaftar menjadi Member

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Registrasi.

Member	Petugas
1. Datang ke baraya travel untuk mendaftar sebagai member dan membawa 4 tiket	
	2. Memberikan form registrasi sebagai member
3. Mengisi data pribadi pada form registrasi	
	4. Menginputkan data pribadi

	member
	5. Memberikan username & password untuk menggunakan aplikasi
6. Mendapatkan username & password untuk hak akses pada aplikasi	

2. Nama Usecase : Login akun member

   Aktor : Member

   Tujuan : Memberikan hak akses aplikasi mobile kepada member

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Login Akun Member.

Member	Sistem (Mobile)
1. Membuka aplikasi pemesanan tiket travel	
2. Menginputkan username & password yang telah didaftarkan	
	3. Memvalidasi username &password
	4. Memberikan hak akses kedalam aplikasi mobile
5. Masuk kehalaman aplikasi mobile	

3. Nama Usecase : Pemesanan

   Aktor : Member

   Tujuan : Untuk pemesanan tiket travel

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Pemesanan.

Member	Sistem (Mobile)
1. Masuk aplikasi mobile	
	2. Menampilkan menu aplikasi
3. Memilih menu Ticketing	
	4. Menampilkan halaman

	ticketing
5. Melakukan pemesanan tiket	
	6. Melakukan konfirmasi pemesanan
7. Memilih menu tiket list	
	8. Menampilkan halaman tujuan yang sudah dipesan
9. Memilih tujuan yang sudah dipesan	
	10. Menampilkan nomor id pemesanan

4. Nama Usecase : Login Akun Petugas

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Memberikan hak akses untuk masuk ke aplikasi server

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Login Akun Petugas.

Petugas	Sistem (Webserver)
1. Membuka aplikasi server	
2. Menginputkan username & password yang telah didaftarkan	
	3. Memvalidasi username & password
	4. Memberikan hak akses kedalam aplikasi server
5. Masuk kehalaman aplikasi server	

5. Nama Usecase : Booking Tickets

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Melihat Data Pemesanan Tiket Travel

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Booking Tickets.

Petugas	Sistem (Webserver)
1. Login Sebagai Petugas	
	2. Menampilkan halaman server
3. Memilih menu booking tickets	
4. Melakukan input data id pemesanan dan pengecekan id pemesanan	
	5. menampilkan data id pemesanan tiket travel
6. Melakukan pengecekan data pemesanan tiket travel	
	7. Menampilkan data pemesanan tiket travel

8. Nama Usecase : Staff Management

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Untuk mengelola data karyawan

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Staff Management.

Petugas	Sistem (Webserver)
1. Login Sebagai Petugas	
	2. Menampilkan halaman server
3. Memilih menu staff management	
4. Melakukan input, edit, hapus data karyawan	
	5. Merubah data petugas
	6. Menyimpan ke dalam database

7. Nama Usecase : Member Management

   Aktor : Petugas

Tujuan : Untuk mengelola data member

Tabel 4.9 Skenario *Use Case* Member Management.

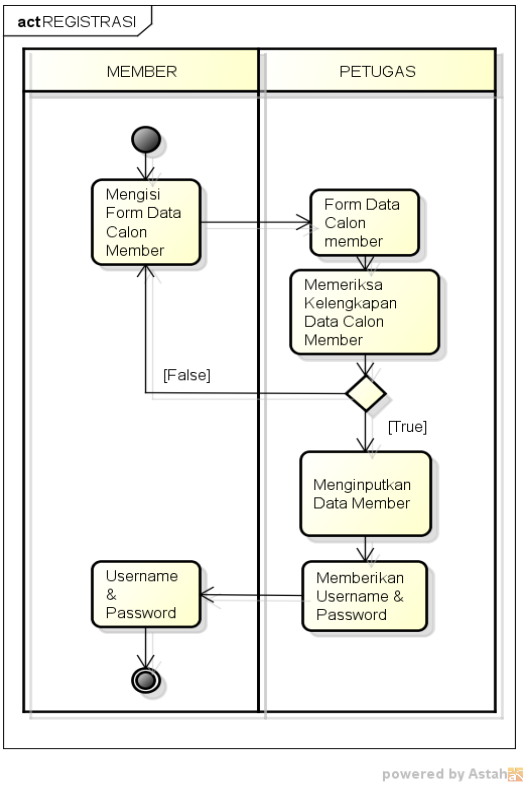
Petugas	Sistem (Webserver)
1. Login Sebagai Petugas	
	2. Menampilkan halaman server
3. Memilih menu member management	
4. Melakukan registrasi, edit, hapus data pelanggan setia	
	5. Merubah data pelanggan setia
	6. Menyimpan ke dalam database

4.2.3.3. Activity Diagram

Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir.

a. Registrasi

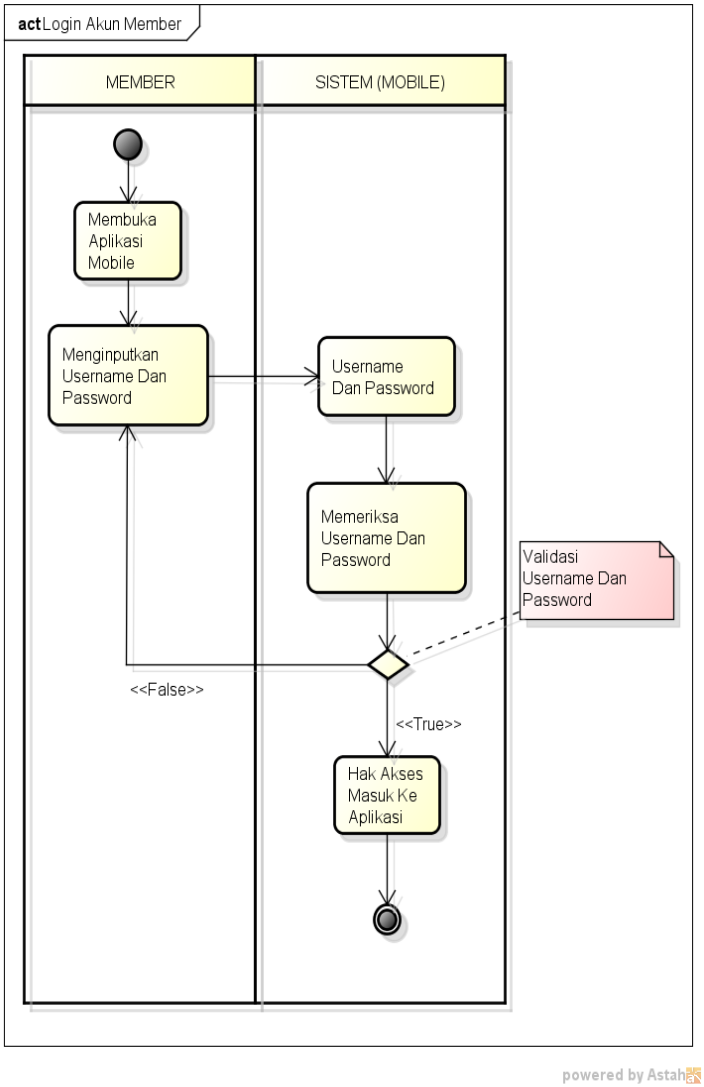
Calon member datang ke Baraya Travel untuk mendaftarkan dirinya menjadi member. Petugas Baraya Travel memberikan form registrasi untuk diisi calon member. Calon member mengisi form registrasi yang berisi data pribadi. Kemudian, form registrasi diberikan kepada petugas Baraya Travel untuk dimasukan ke dalam database. Member akan mendapatkan username dan password untuk hak akses masuk ke dalam aplikasi.



Gambar 4.5. *Activity Diagram* Registrasi yang Diusulkan pada Baraya Travel

b. Login Akun Member

Member membuka aplikasi dan memilih menu login. Kemudian, member menginputkan username dan password sebagai hak akses masuk ke dalam aplikasi mobile untuk dapat memesan tiket travel dan melihat menu lainnya.

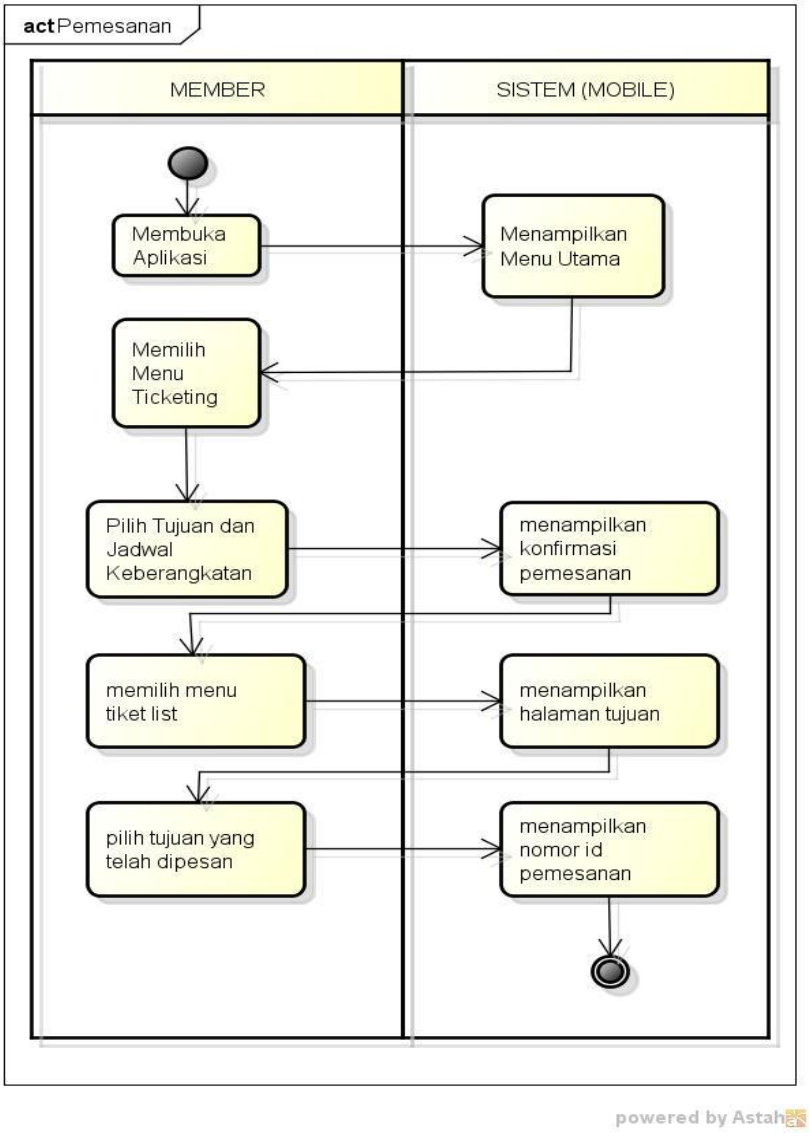


Gambar 4.6. *Activity Diagram* Login Akun Member yang Diusulkan pada Baraya Travel

c. Pemesanan

Setelah member melakukan login dan masuk ke dalam aplikasi, Member memilih menu Ticketing untuk melakukan pemesanan dengan cara memilih tujuan, tanggal keberangkatan dan nomor kursi yang akan di

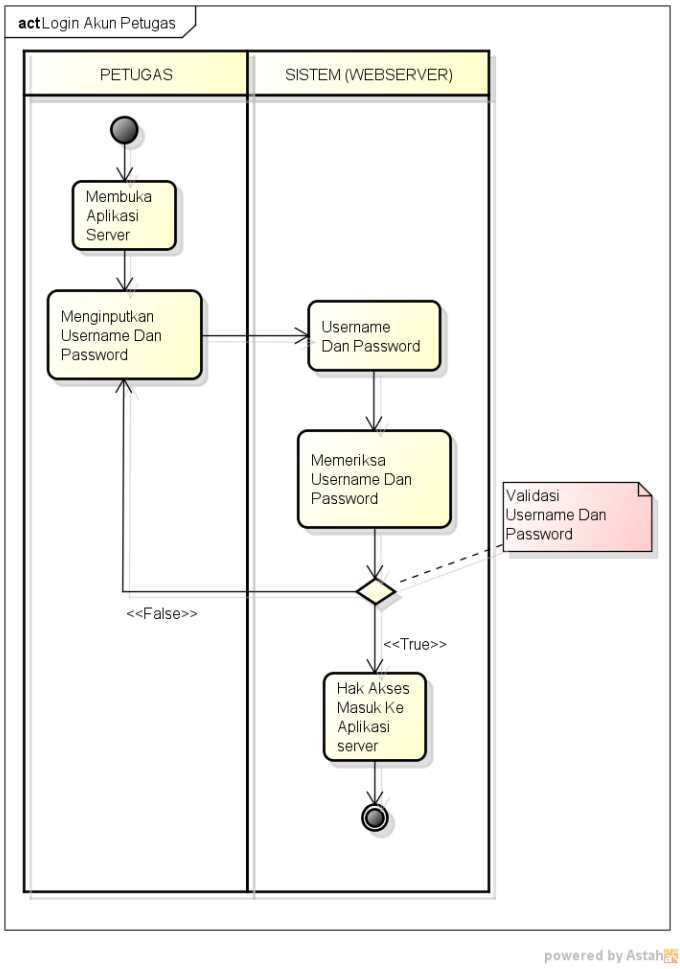
pesan. Selanjutnya, aplikasi akan mengirimkan data pemesanan ke dalam server.



Gambar 4.7. *Activity Diagram* Pemesanan yang Diusulkan pada Baraya Travel

d. Login Akun Petugas

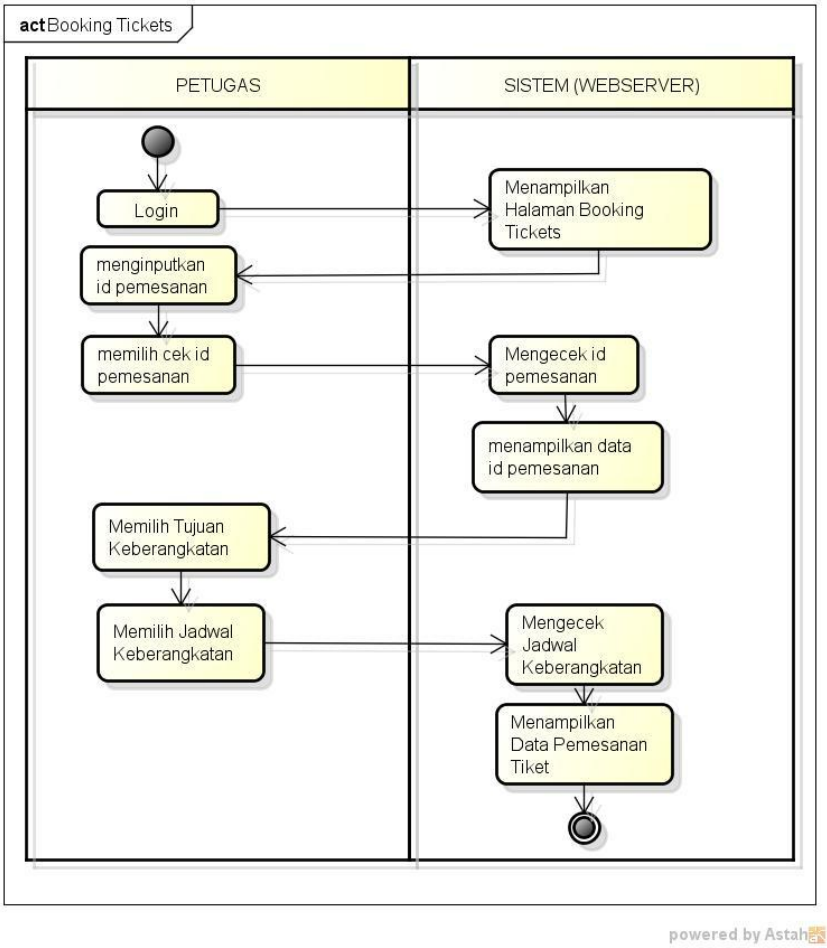
Petugas membuka aplikasi server. Kemudian, petugas menginputkan username dan password sebagai hak akses masuk ke dalam aplikasi server untuk dapat melihat pesanan tiket travel dan mengelola menu lainnya.



Gambar 4.8. *Activity Diagram* Login Akun Petugas yang Diusulkan pada Baraya Travel

e. Booking Tickets

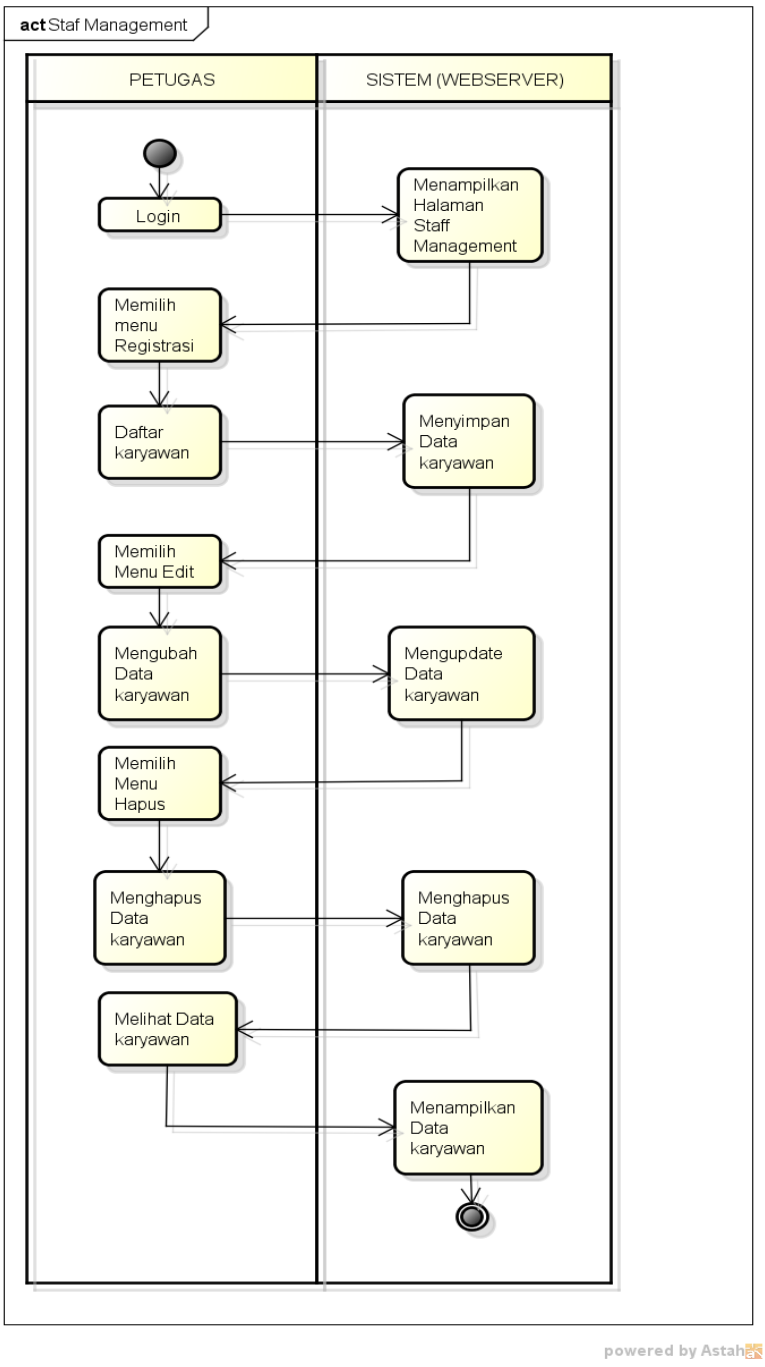
Petugas mengecek data jadwal keberangkatan pada menu Booking Tickets untuk dapat melihat pemesanan tiket travel



Gambar 4.9. *Activity Diagram* Booking Tickets yang Diusulkan pada Baraya Travel

f. Staff Management

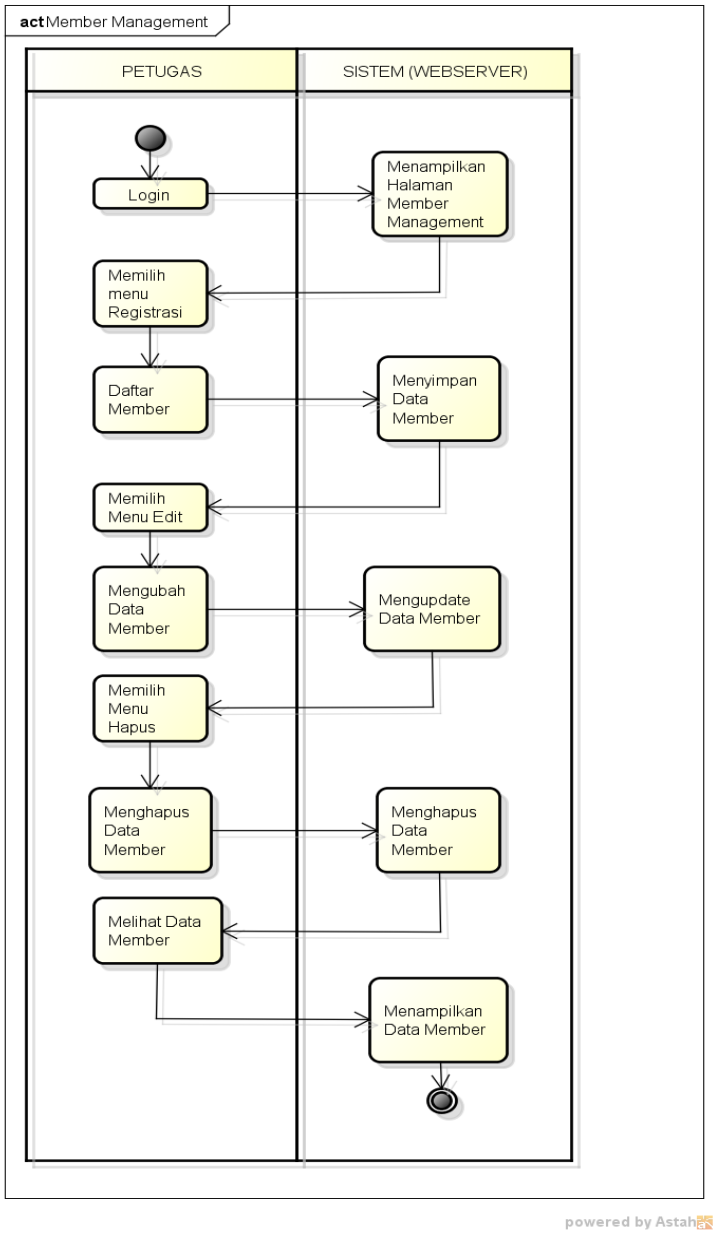
Petugas melakukan pengaturan terhadap data karyawan seperti menginputkan data, mengedit data dan menghapus data karyawan pada halaman Staff Management.



Gambar 4.10 *Activity Diagram* Staff Management yang Diusulkan pada Baraya Travel

g. Member Management

Petugas melakukan pengaturan terhadap data member seperti menginputkan data, mengedit data dan menghapus data member pada halaman Member Management.



Gambar 4.11. *Activity Diagram* Member Management yang Diusulkan pada Baraya Travel

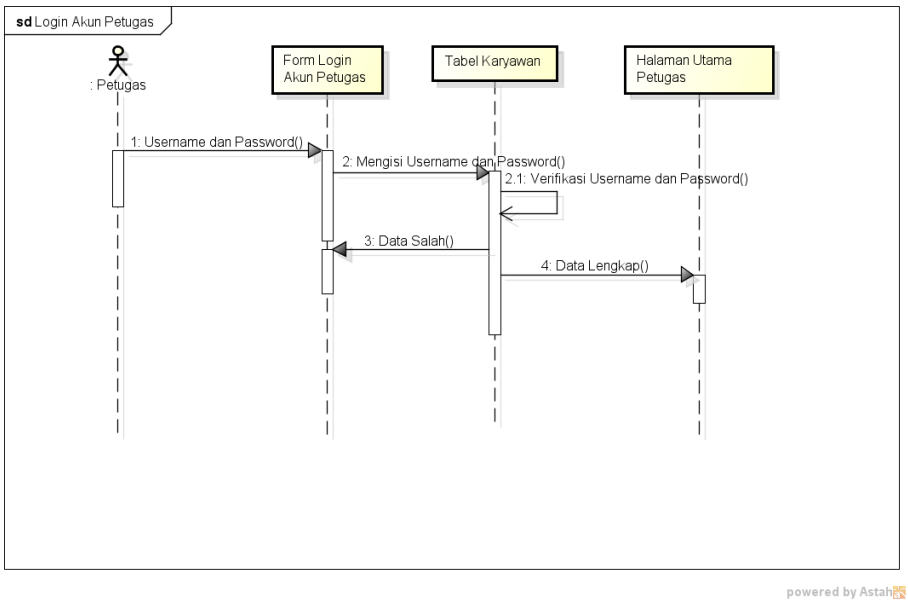
4.2.3.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence* diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

Berikut adalah *sequence diagram* yang ada pada sistem pemesanan tiket travel yang diusulkan pada Baraya Travel:

1. **Sequence Diagram Login Akun Petugas**

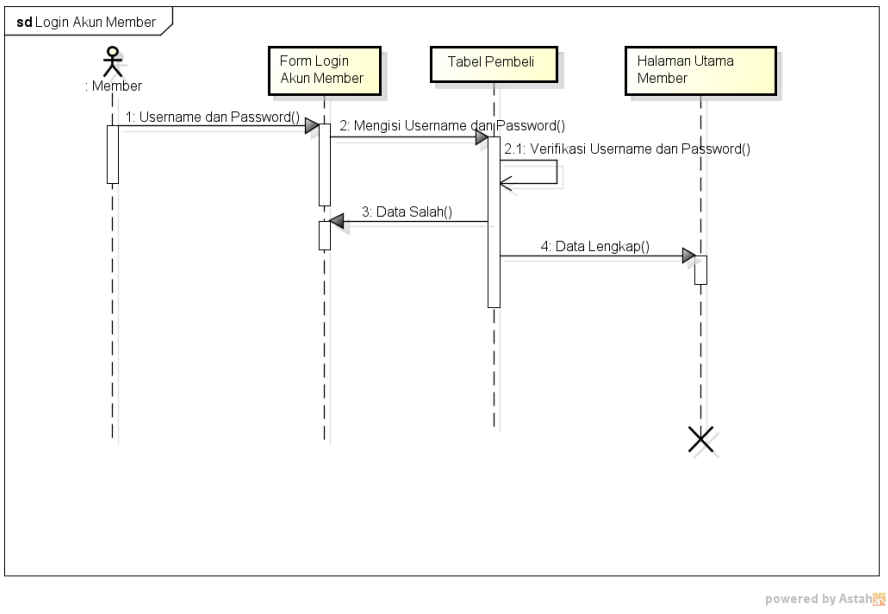
   Seorang Petugas yang telah terdaftar sebagai petugas dapat menggunakan aplikasi server untuk dapat melakukan proses member management, booking tickets dan staff management. Untuk agar dapat melakukan proses dalam aplikasi, seorang petugas harus terlebih dahulu melakukan *login* sebagai petugas untuk mendapatkan hak akses masuk ke dalam aplikasi server dengan memasukkan *username* dan *password.*



Gambar 4.12. *Sequence Diagram* Login Akun Petugas

2. Sequence Diagram Login Akun Member

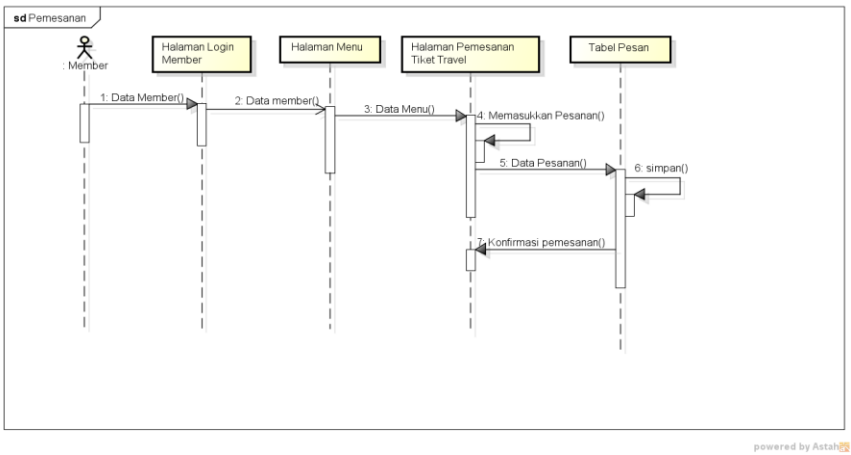
Seorang member yang telah terdaftar sebagai member dapat menggunakan aplikasi mobile untuk melakukan proses pemesanan tiket travel. Untuk agar dapat melakukan proses dalam aplikasi, seorang member harus terlebih dahulu melakukan *login* untukmendapatkan hak akses kedalam aplikasi mobile dengan memasukkan *username* dan *password.*



Gambar 4.13. *Sequence Diagram* Login Akun Member

3. Sequence Diagram Pemesanan

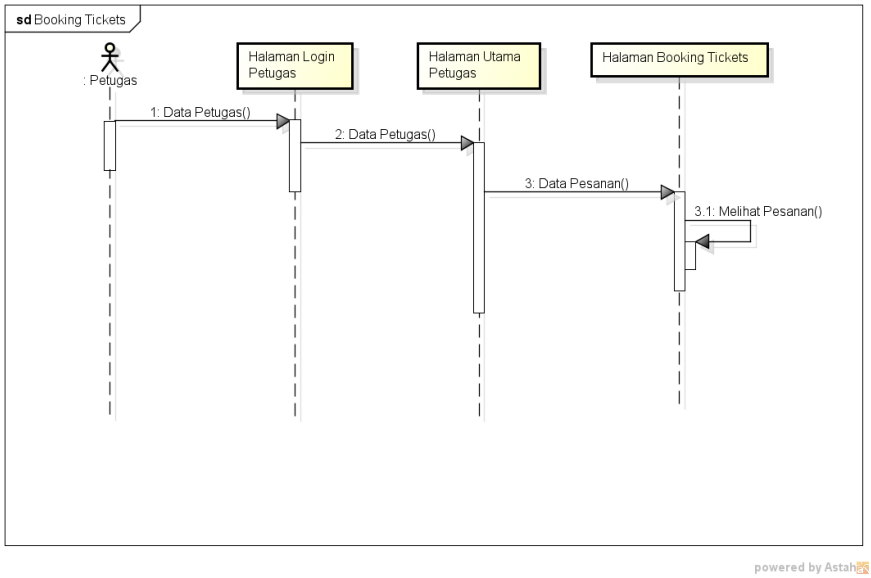
Member melakukan pemesanan tiket travel pada halaman ticketing dalam aplikasi. Halaman ticketing akan menampilkan tujuan keberangkatan yang tersedia. Member memilih tujuan keberangkatan yang akan dipesan kemudian mengirimnya ke aplikasi server.



Gambar 4.14. *Sequence Diagram* Pemesanan

4. Sequence Diagram Booking Tickets

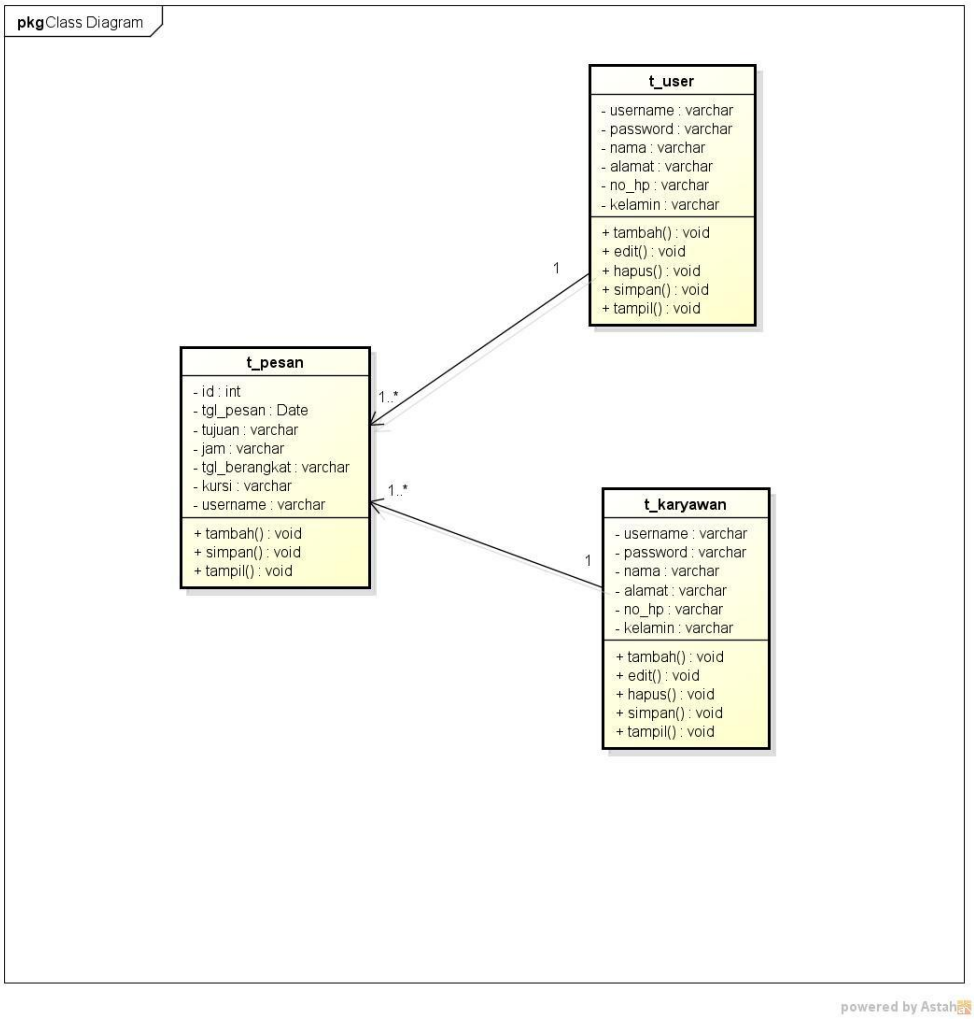
Petugas dapat melihat pesanan yang dilakukan oleh member dengan membuka halaman Booking Tickets pada aplikasi server.



Gambar 4.15. *Sequence Diagram* Booking Tickets

4.2.3.5. Class Diagram

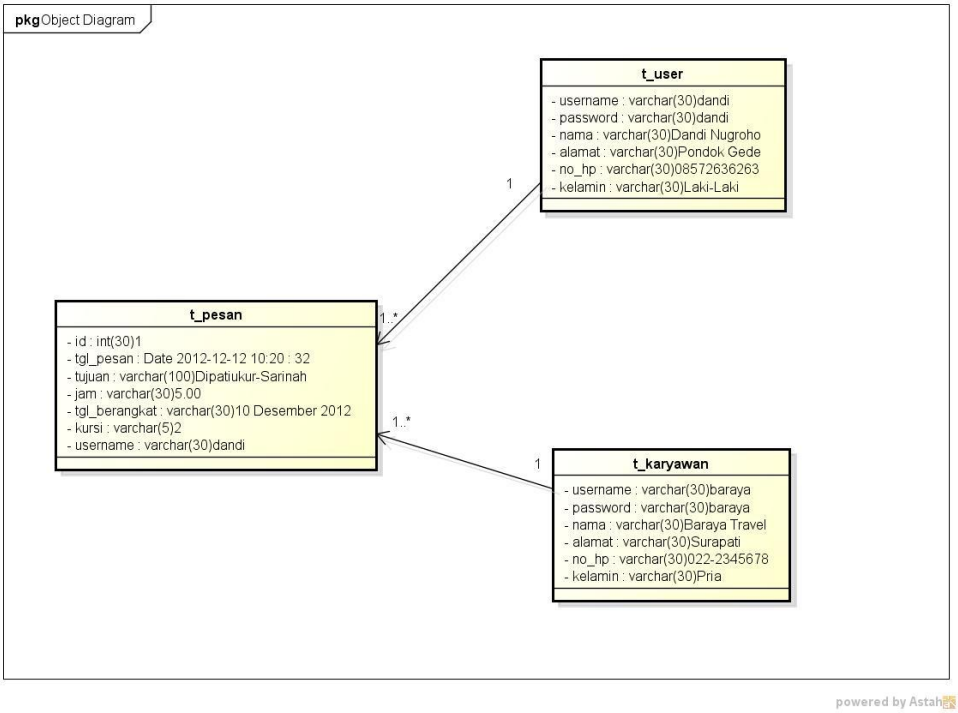
Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemesanan makanan dan minuman mulai dari bagian order pesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram.*Berikut *Class Diagram* Sistem Pemesanan Tiket Travel Pada Baraya Travel.



Gambar 4.16. *Class Diagram* Yang Diusulkan Pada Baraya Travel

4.2.3.6. Object Diagram

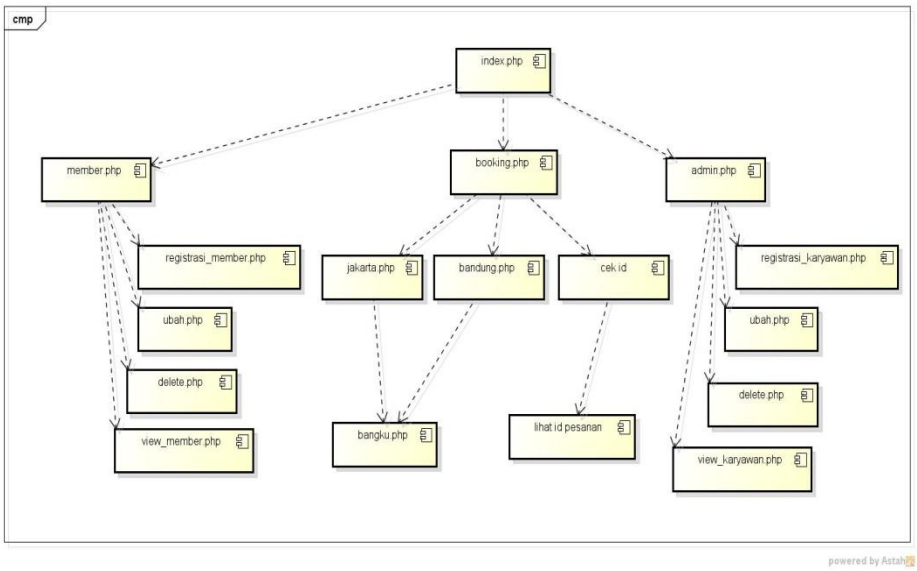
Object diagram sangat berdaya guna dalam menunjukan contoh-contoh obyek yang saling terhubung satu sama lain. Dalam banyak kasus struktur yang tepat bisa digambarkan secara tepat dengan *class diagram*, akan tetapi struktur tersebut mungkin masi susah dimengerti. Pada setuasi seperti ini pembuatan contoh degan *obyek diagram* akan sangat membantu sekali. Berikut *Object Diagram* Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Pada Baraya Travel.



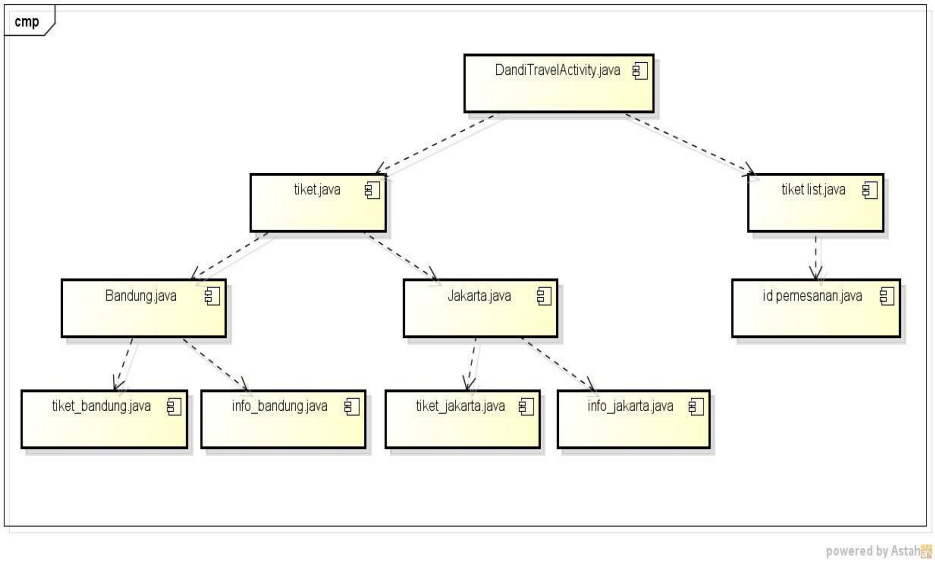
Gambar 4.17. *Object Diagram* Yang Diusulkan Pada Baraya Travel

4.2.3.7. Component Diagram

Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari deployment independent. Component ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component diagram* berikut



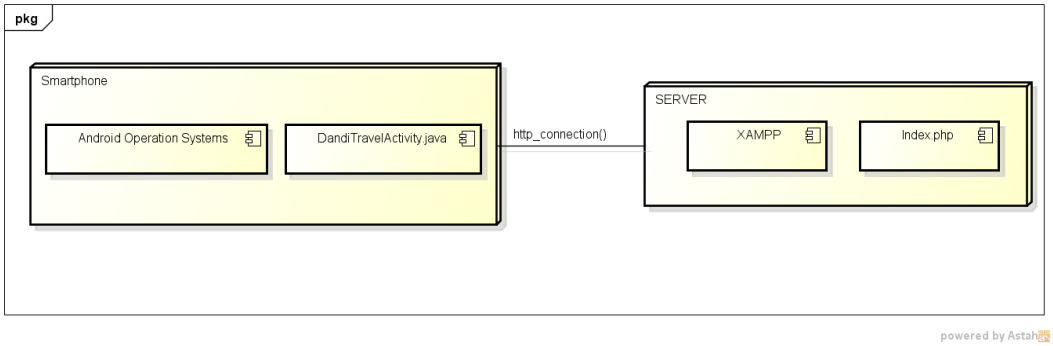
Gambar 4.18. *Component Diagram* Aplikasi *Server* Yang Diusulkan Pada Baraya Travel



Gambar 4.19. *Component Diagram* Aplikasi *Client* Yang Diusulkan Pada Baraya Travel

4.2.3.8. Deployment Diagram

Asumsi yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah dengan sistem yang berbasis *client-server*. Aplikasi pada mobile yang bersifat sebagai *client* akan mengirimkan datanya ke dalam komputer *server*. Berikut adalah gambaran *Deployment Diagram* pada aplikasi yang dibuat:



Gambar 4.20. *Deployment Diagram* Yang Diusulkan Pada Baraya Travel

Aplikasi yang dijalankan pada sistem operasi android akan mengambil dan mengirimkan data ke server dengan menggunakan metode http_connection().

4.2.4. Perancangan Antar Muka

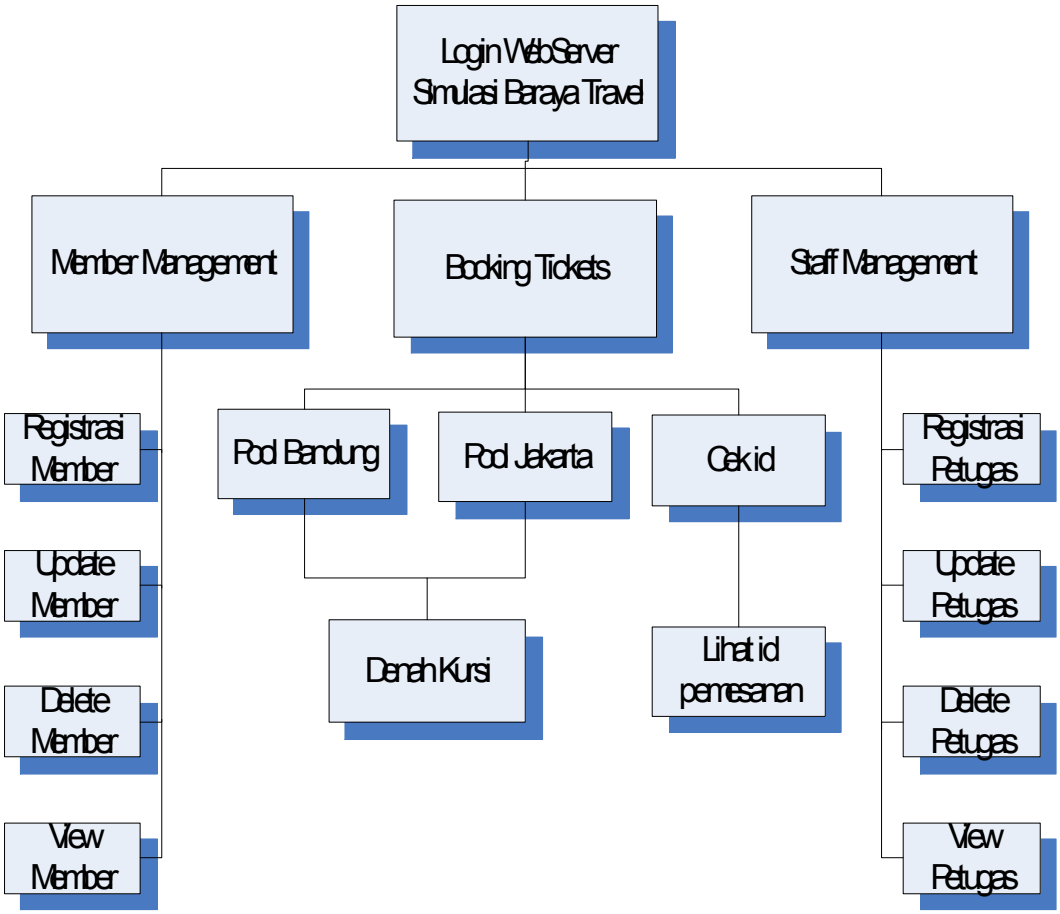
Perancangan antar muka merupakan suatu langkah dalam membuat sebuah program aplikasi. Program dirancang sesuai dengan kebutuhannya. Perancangan program dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

4.2.4.1. Struktur Menu

Berikut ini merupakan struktur menu yang ada dalam Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Pada Baraya Travel.

1. Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Tiket Travel (Webserver)

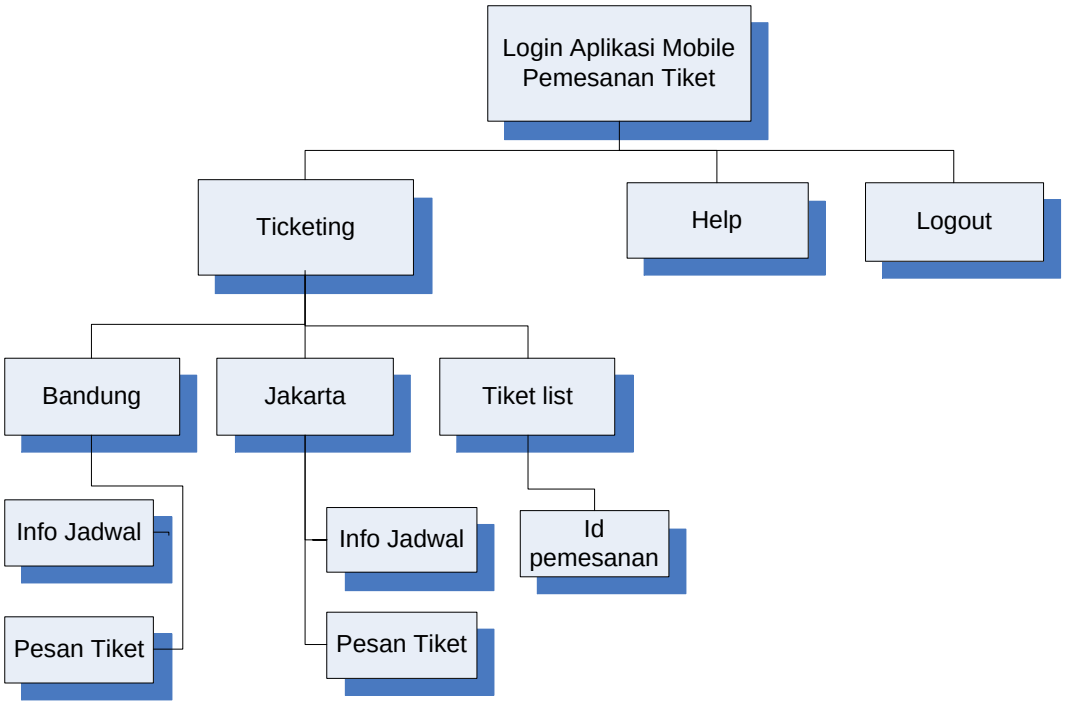
Berikut ini merupakan struktur menu dari aplikasi pemesanan tiket travel pada *webserver*.



Gambar 4.21. Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Tiket Travel (*Webserver*)

2. Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Tiket Travel (Mobile)

Berikut ini merupakan struktur menu dari aplikasi pemesanan tiket travel pada *mobile*.



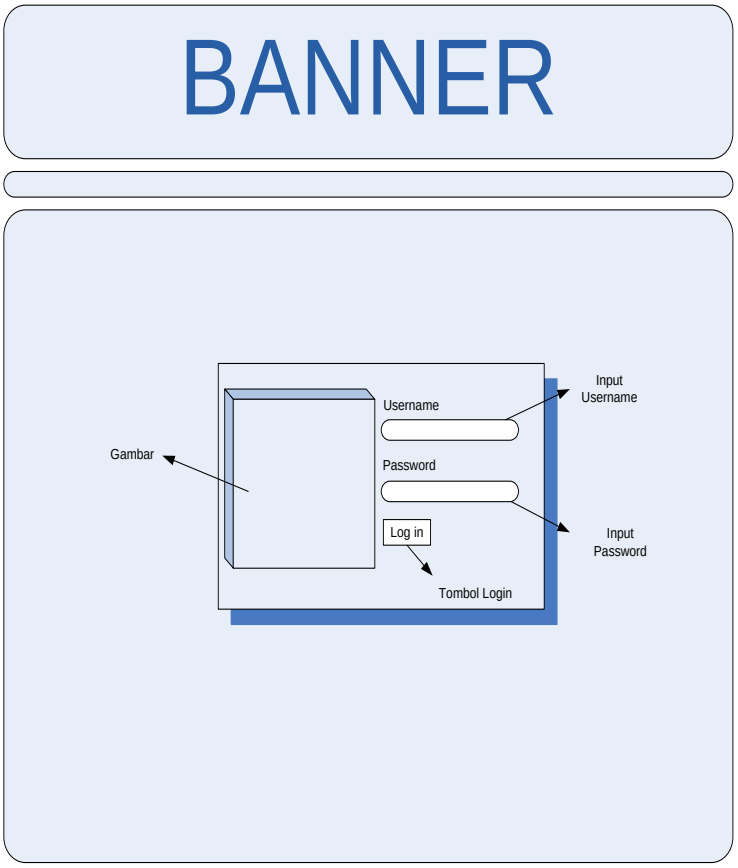
Gambar 4.22. Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Tiket Travel (*Mobile*)

4.2.4.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan dimulainya suatu proses sistem. Dalam perancangan ini, input merupakan perintah perintah untuk mengeksekusi data yang ingin ditampilkan atau dicari yang nantinya akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan atau output yang dihasilkan oleh sistem. Adapun perancangan-perancangan input yang ada dalam perancangan ini adalah :

1. **Tampilan Form Login Petugas (Webserver)**

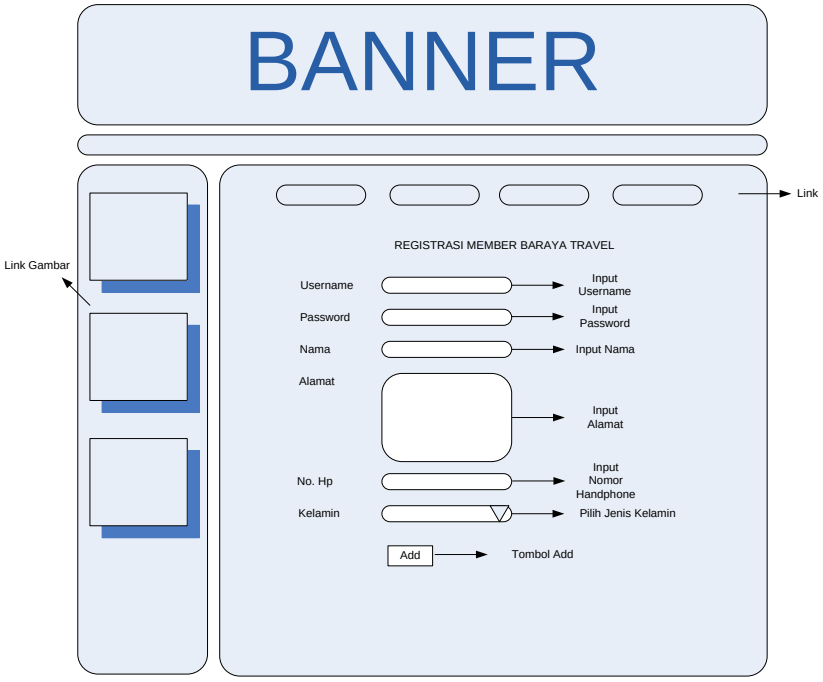
   Tampilan form login ini digunakan untuk menentukan hak akses petugas yang akan mengakses webserver. Setelah melakukan login, petugas dapat mengelola data member, data pesanan dan data karyawan.



Gambar 4.23. Tampilan Form Login Akun Petugas (*Webserver*)

2. Tampilan Form Registrasi Member (Webserver)

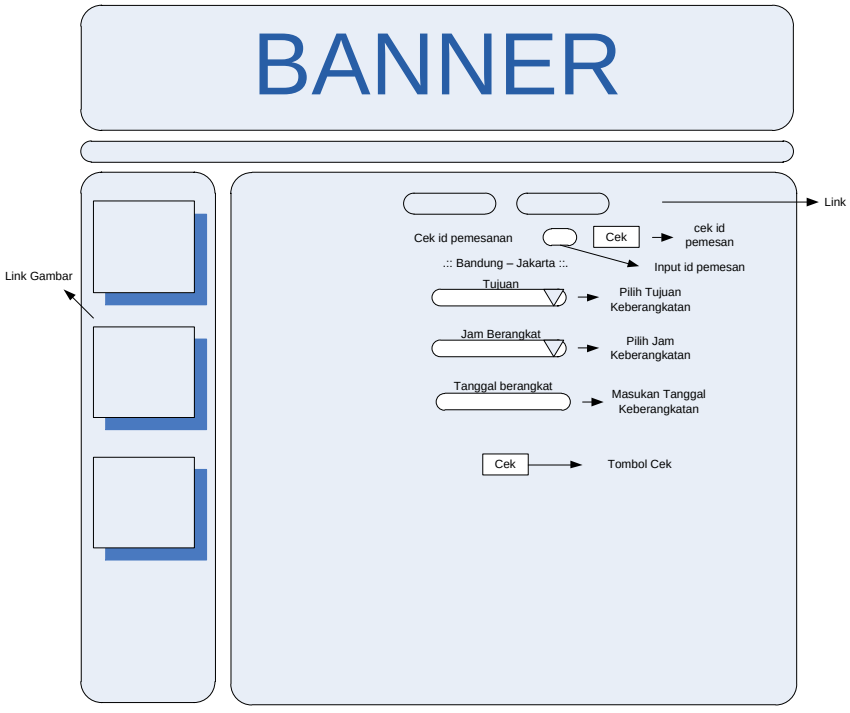
Tampilan ini digunakan oleh petugas untuk menambahkan atau mendaftarkar penumpang yang ingin menjadi member. Petugas menginputkan data pribadi penumpang yang telah diisi pada form registrasi.



Gambar 4.24. Tampilan Form Registrasi Member (*Webserver*)

3. Tampilan Pemesanan (Webserver)

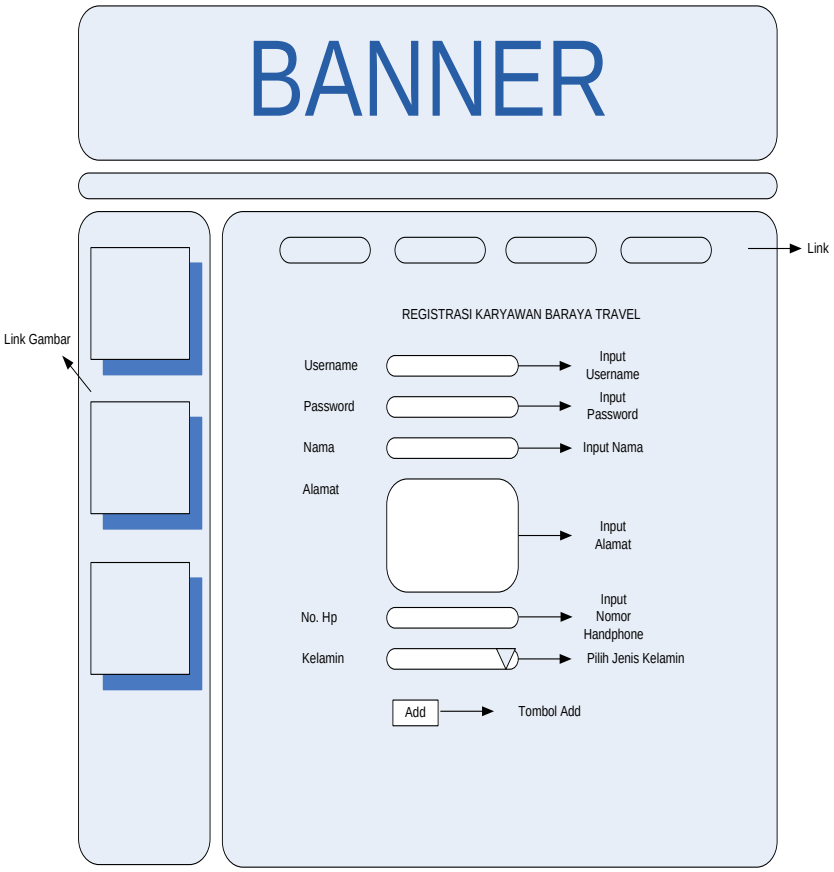
Tampilan ini digunakan oleh petugas melihat pesanan yang ada.



Gambar 4.25. Tampilan Pemesanan (*Webserver*)

4. Tampilan Form Registrasi Karyawan

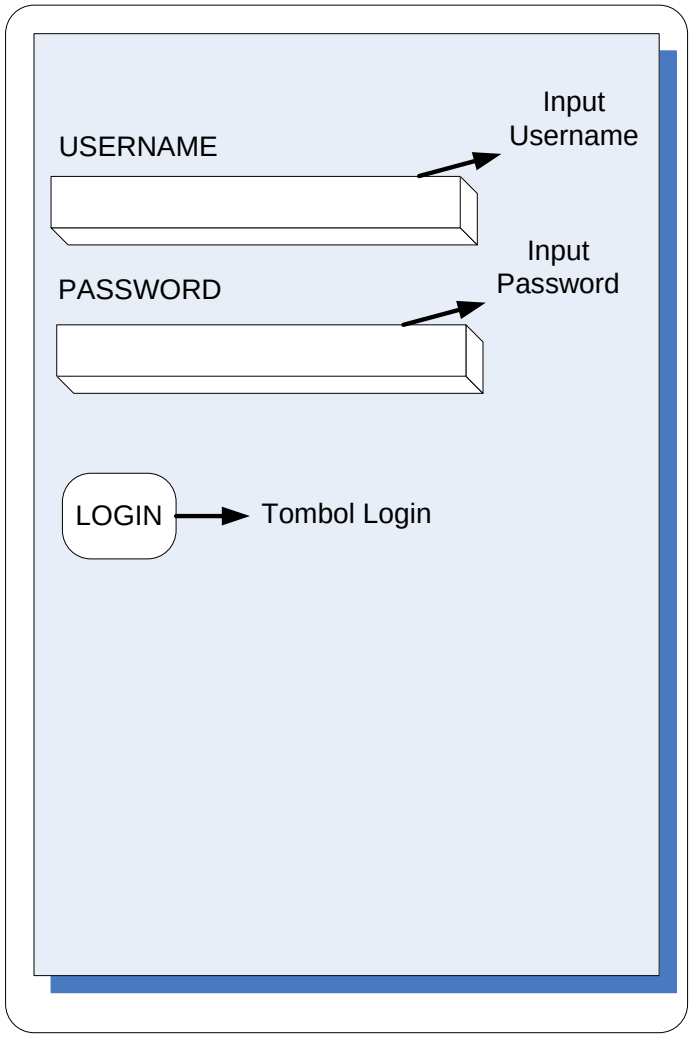
Tampilan ini digunakan oleh petugas untuk menambahkan atau mendaftarkar karyawan baru yang ingin mengakses webserver. Petugas menginputkan data pribadi karyawan baru yang telah diisi pada form registrasi.



Gambar 4.26. Tampilan Form Registrasi Karyawan (*Webserver*)

5. Tampilan Form Login Akun Member (Mobile)

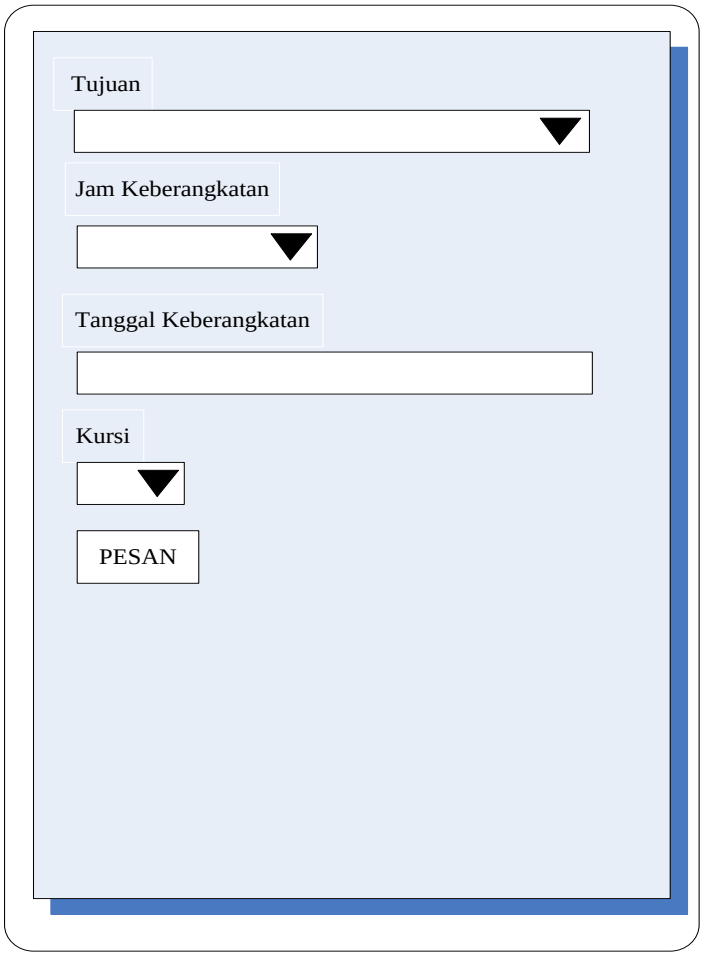
Tampilan ini berfungsi untuk memberikan hak akses masuk kedalam aplikasi mobile yang digunakan member untuk memesan tiket travel.



Gambar 4.27. Tampilan Form Login Akun Member (*Mobile*)

6. Tampilan Form Pemesanan Tiket Travel (Mobile)

Tampilan ini digunakan untuk memesan tiket travel dengan cara memilih tujuan keberangkatan, jam keberangkatan, tanggal keberangkatan dan nomor kursi selanjutnya pilih tombol pesan untuk mengirim pesanan.



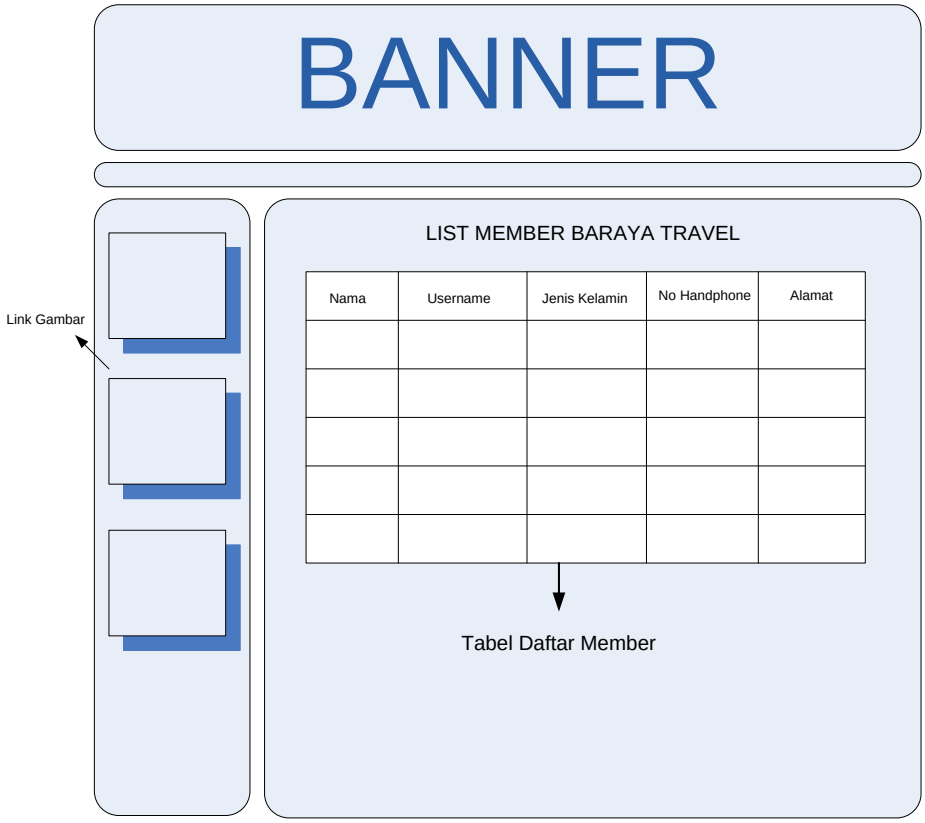
Gambar 4.28. Tampilan Form Pemesanan Tiket Travel (*Mobile*)

4.2.4.3. Perancangan Output

Perancangan output ini merupakan rancangan informasi yang dihasilkan dan Antar muka perancangan output berfungsi untuk menampilkan data yang telah diinput dan diolah, berikut adalah perancangan output pada aplikasi pemesanan tiket travel pada Baraya Travel.

1. **Tampilan Data Member (Webserver)**

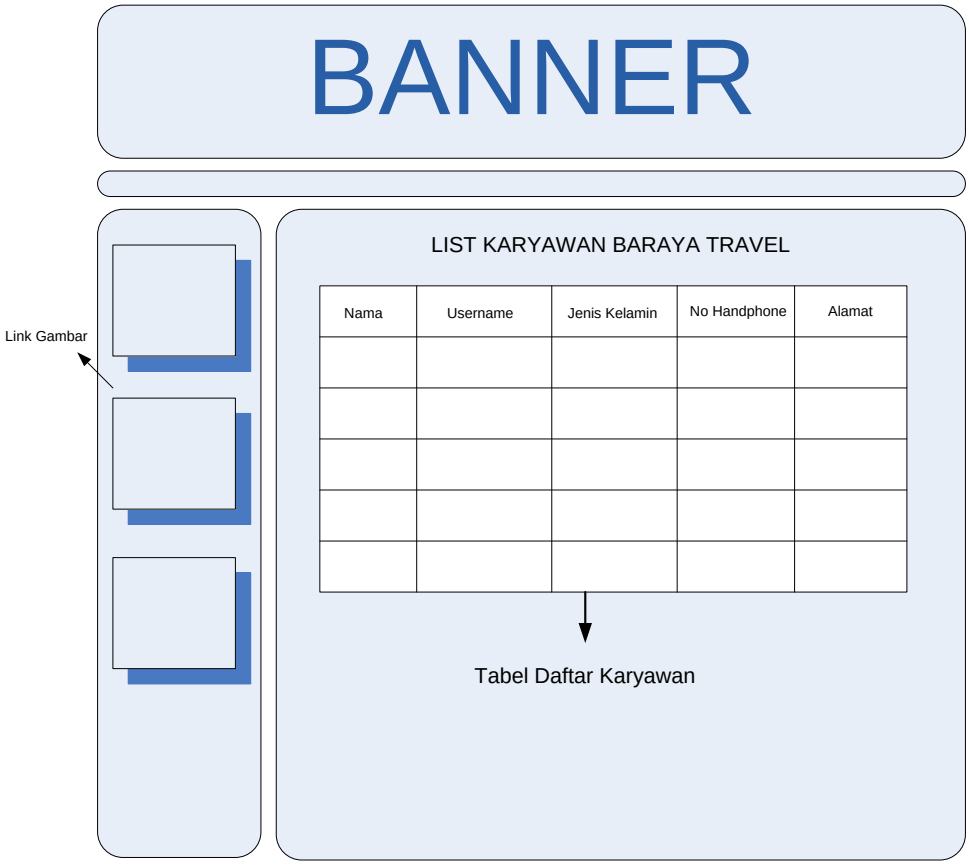
   Tampilan halaman ini digunakan untuk melihat data penumpang yang telah terdaftar menjadi member pada Baraya Travel.



Gambar 4.29. Tampilan Data Member (*Webserver*)

2. Tampilan Data Staf (Webserver)

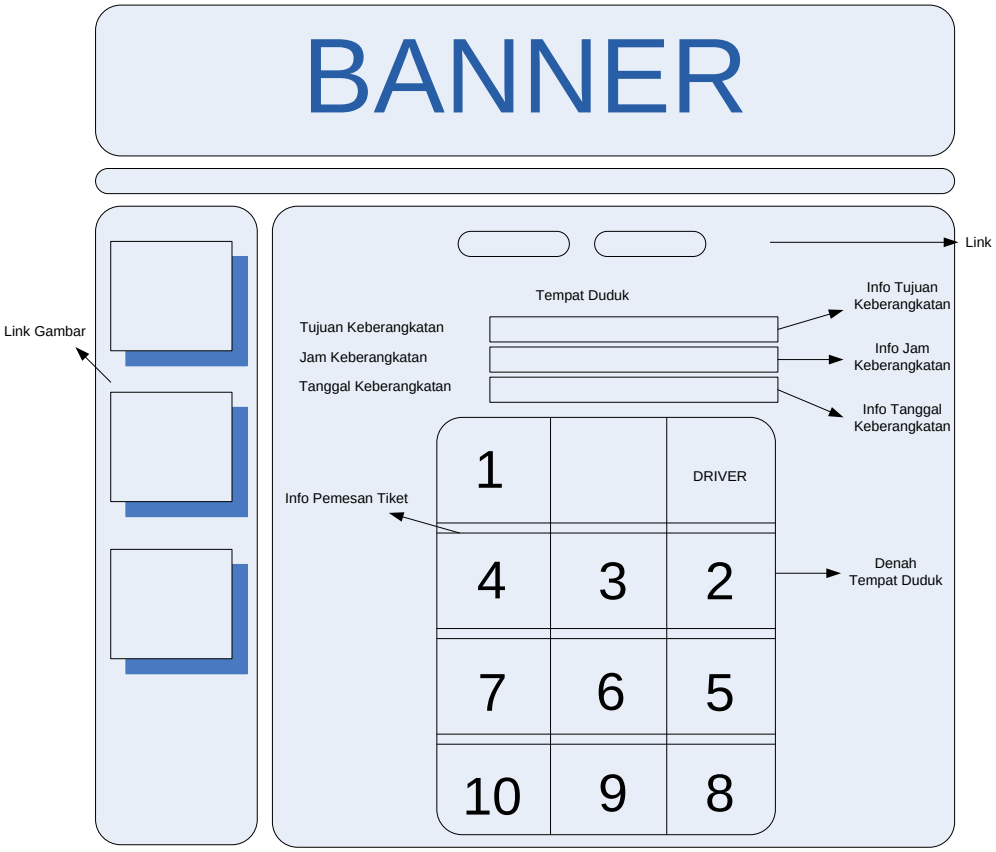
Tampilan halaman ini digunakan untuk melihat data staf yang telah diinputkan ke dalam database.



Gambar 4.30. Tampilan Data Staf (*Webserver*)

3. Tampilan Data Pesanan Tiket (Webserver)

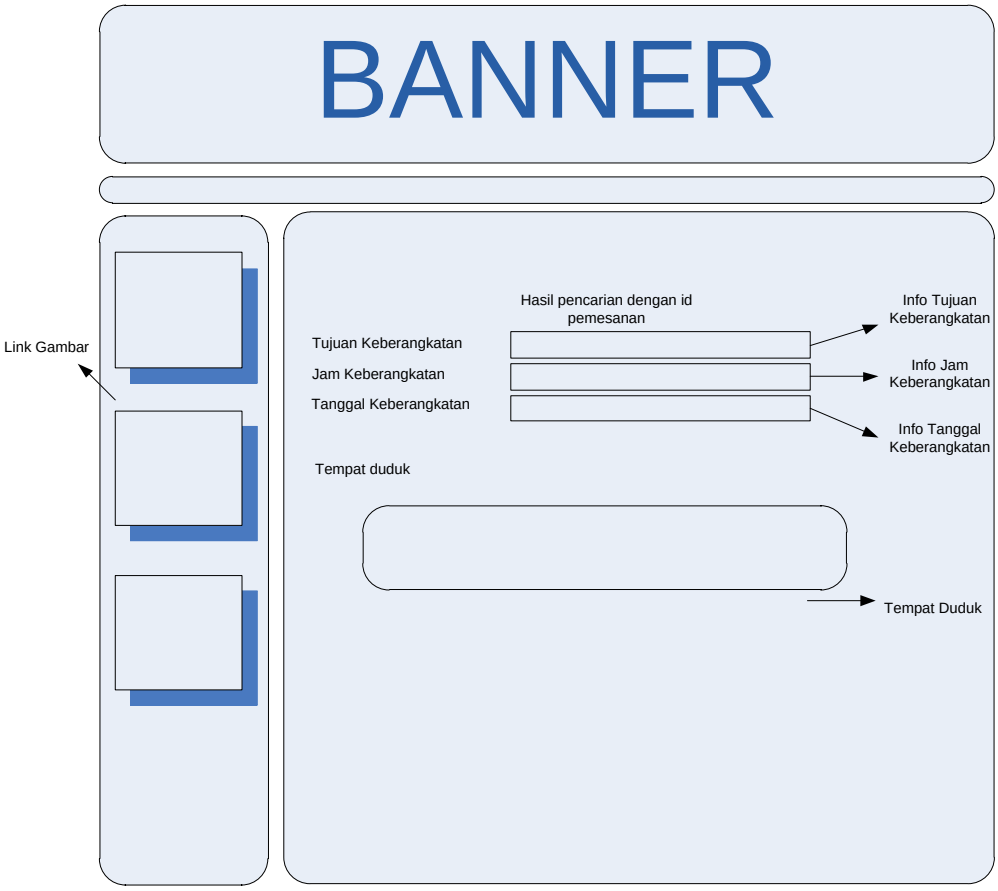
Tampilan berikut merupakan tampilan detail dari data-data pesanan pesanan tiket yang telah di pesan oleh member. Pada halaman ini juga dapat melihat detai dari nama, alamat dan nomor handphone dari pemesan disetiap kursi yang telah dipesan.



Gambar 4.31. Tampilan Data Pesanan Tiket(*Webserver*)

4. Tampilan Data ID Pemesanan

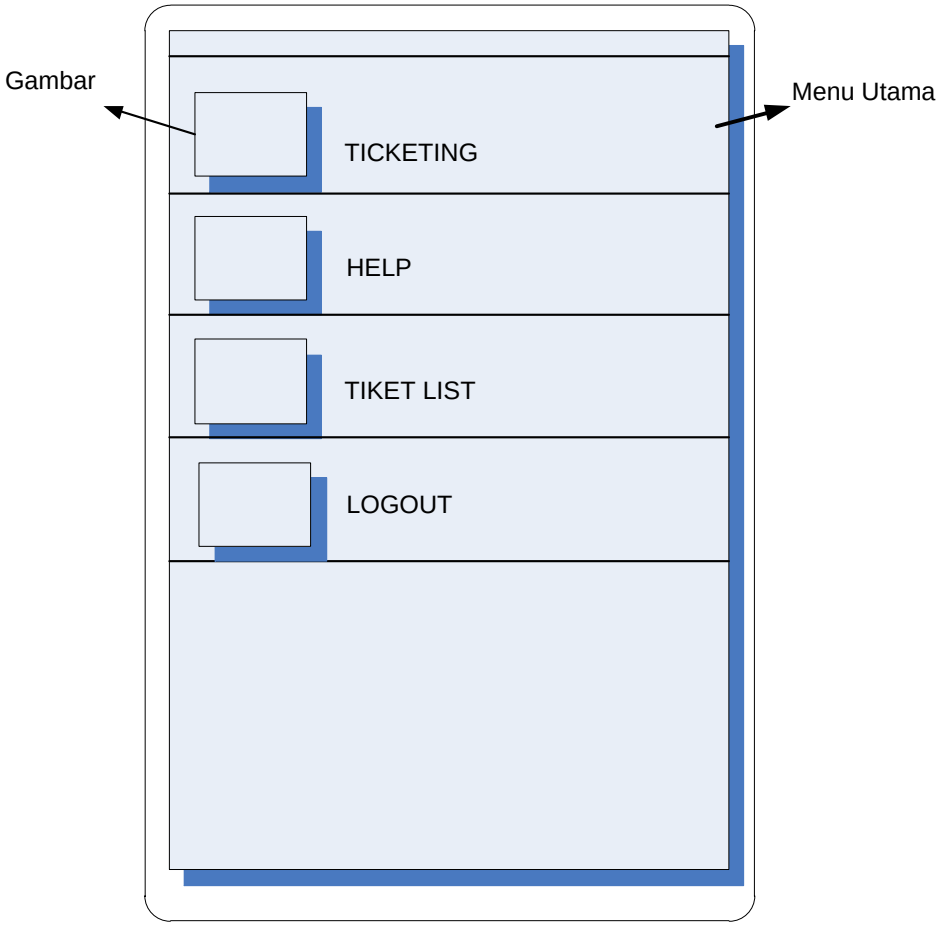
Tampilan berikut merupakan tampilan detail dari data-data id pemesan tiket yang telah di pesan oleh member. Pada halaman ini juga dapat melihat nomor tempat duduk berapa saja yang dipesan oleh member disetiap kursi yang telah dipesan



Gambar 4.32. Tampilan Data ID pemesanan (*Webserver)*

5. Tampilan Menu Utama (Mobile)

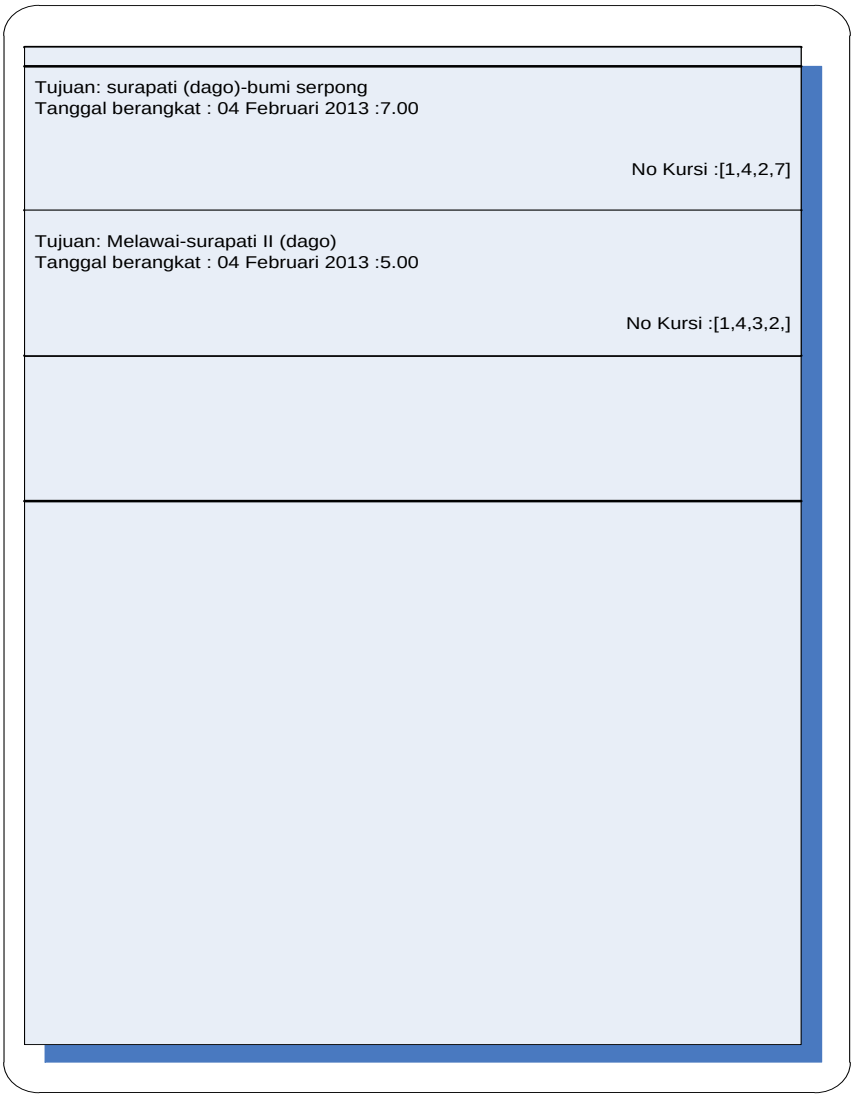
Tampilan ini merupakan tampilan utama dari aplikasi mobile setelah penumpang melakukan login. Pada halaman ini terdapat menu ticketing yang berfungsi untuk memesan tiket, menu help untuk memberikan bantuan dari penggunaan aplikasi dan menu logout untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.33. Tampilan Menu Utama (*Mobile*)

6. Tampilan Menu Tiket List (Mobile)

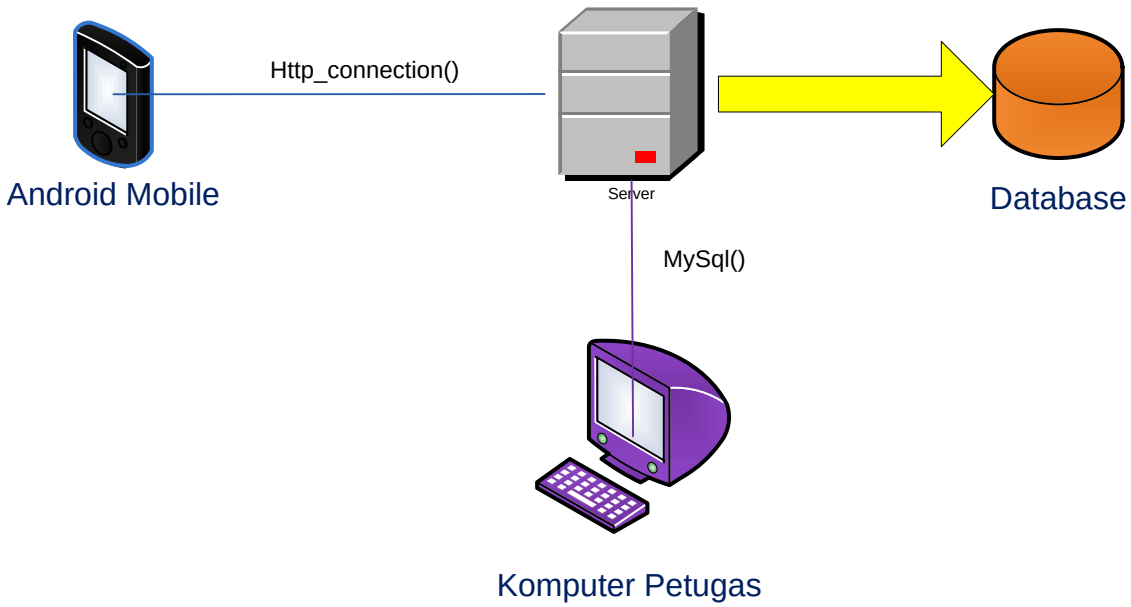
Tampilan ini merupakan dari aplikasi mobile setelah penumpang melakukan pemesanan tiket di mobile aplikasi . Pada halaman ini terdapat tujuan, tanggal keberangkatan, dan nomor kursi yang telah dibooking. pada halaman ini juga pengguna aplikasi dapat melihat ID pemesanan dengan mengklik tujuan yang telah dibooking.



Gambar 4.34. Tampilan Menu Tiket List (Mobile)

4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada perancangan arsitektur jaringan berikut ini akan dijelaskan mengenai arsitektur jaringan yang akan digunakan pada Aplikasi pemesanan Tiket Travel. Berikut ini rancangan yang akan diusulkan :



Gambar 4.35. Arsitektur Jaringan

Dari Perancangan arsitektur jaringan tersebut dapat dijelaskan, Bahwa :

1. *Android Mobile*. Aplikasi pemesanan tiket travel yang ditanamkan pada *Android Mobile* akan mengirimkan data pesanan ke dalam *server* dengan metode *http_connection*.
2. Komputer Petugas. Akan mengirimkan dan mengambil data dari dalam *server* dengan menggunakan sintaks *MySql*.
3. Semua data yang ada dalam *server* akan disimpan didalam *database*.