BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Kegiatan analisis sistem yang berjalan dilakukan denganan alisis berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem yang dirancang, dimaksudkan untuk menitik beratkan kepada fungsi sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitik beratkan kepada alur proses dari sistem. Selajutnya dari hasil analisis ini digambarkan dan didokumentasikan dengan metodologi berorientasi objek melalui diagram *Use case*, scenario *Use case* dan aktivitas diagram, pertimbangan diagram tersebut ini karena dianggap mewakili secara keseluruhan sistem yang berjalan di D'oto *Rent Car* yang dapat dimengerti oleh user.

4.1.1. Analisis Kebutuhan

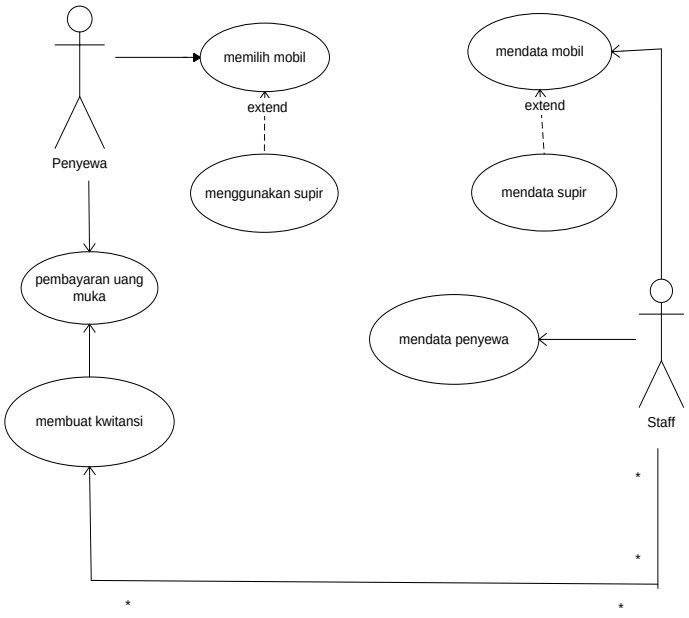
Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada.

4.1.1.1. *Use case* Diagram

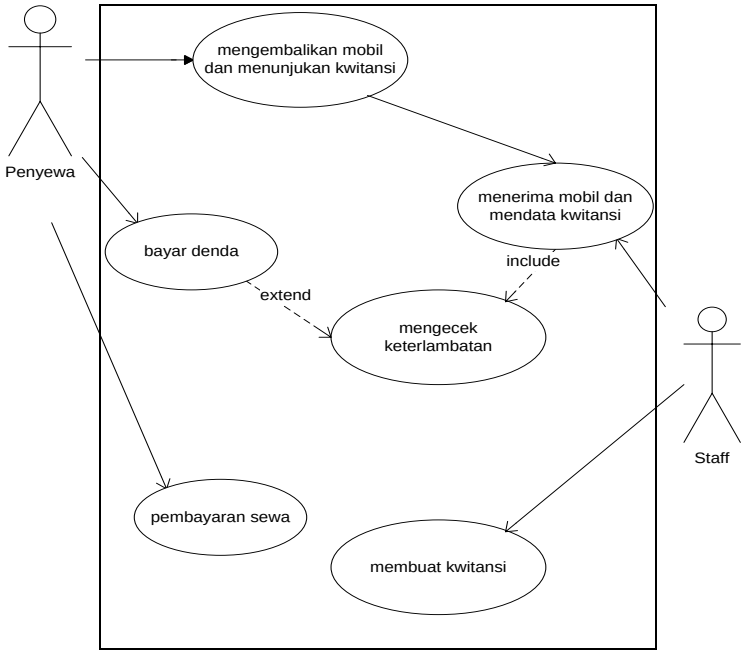
Use case diagram adalah gambaran *graphical* dari beberapa atau semua actor, *use case*, dan interaksi diantara komponen-komponen tersebut yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun. *Use case* diagram menjelaskan manfaat suatu system jika dilihat menurut pandangan orang yang

berada di luar sistem. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana system tersebut berinteraksi dengan dunia luar.

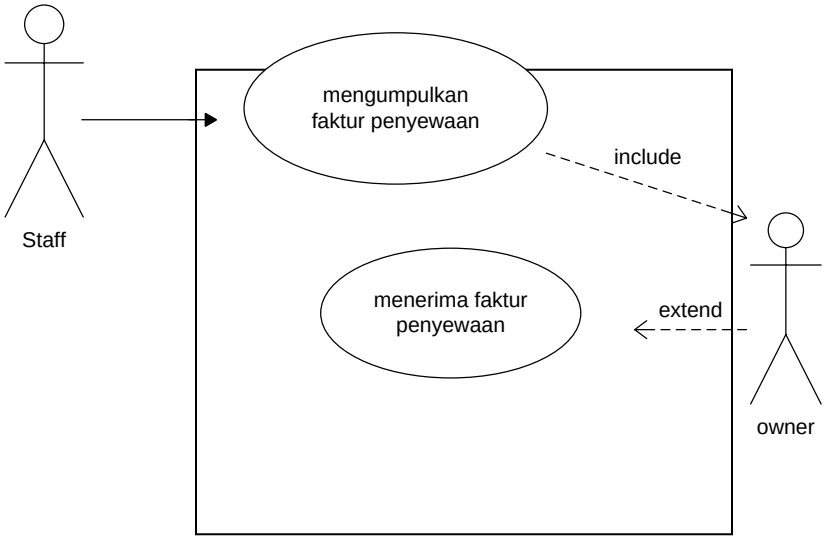
Berikut ini adalah gambar model *Use case* Diagram penyewaan mobil pada D'oto *Rent Car* yang sedang berjalan



Gambar 4.1. *Use case* Diagram peminjaman mobil yang sedang berjalan



Gambar 4.2. *Use case* Diagram pengembalian mobil yang sedang berjalan



Gambar 4.3. *Use case* Diagram laporan penyewaan dan pengembalian mobil yang sedang berjalan

4.1.1.2. Skenario *Use case*

Use case scenario adalah sebuah dokumentasi terhadap kebutuhan fungsional dari sebuah sistem berikut ini adalah skenario use case yang sedang berjalan.

1. Nama *Use Case* : Memilih mobil

   Actor : Penyewa, staff

   Tujuan : memilih mobil yang akan di sewa

Tabel 4.1. Tabel Skenario *Use Case* memilih mobil

No	Actor	Sistem
1	Penyewa memilih mobil yang akan disewanya	
2		staff mendata mobil yang akan disewa
3	Memberikan persyaratan	
4		staff mendata identitas penyewa

2. Nama *Use Case* : Menggunakan Jasa Supir

   Actor : Penyewa, staff

   Tujuan : Memberikan jasa supir kepada penyewa apabila membutuhkannya

Tabel 4.2. Tabel Skenario *Use Case* menggunakan jasa supir

No	Actor	Sistem
1	Penyewa memesan mobil	
2		Mendata identitas mobil
3		Mendata identitas penyewa
4	Penyewa ingin memakai supir	
5		Staff mendata supir

3. Nama *Use Case* : Mendata Mobil

   Actor : Staff, penyewa

   Tujuan : mendata mobil yang di sewa

Tabel 4.3. Tabel Skenario *Use Case* mendata mobil

No	Actor	Sistem
1	Penyewa memilih mobil	
2		Staff mendata mobil yang di sewa penyewa

4. Nama *Use case* : Mendata Supir

   Actor : Staff, penyewa

   Tujuan : mendata supir yang dipakai penyewa

Tabel 4.4. Tabel Skenario *Use Case* mendata supir

No	Actor	Sistem
1	Penyewa memilih mobil	
2		staff mendata mobil
3		staff mendata penyewa
4	Apabila menggunakan supir	
5		Staff mendata identitas supir

5. Nama *Use case* : Mendata Penyewa

   Actor : Staff, penyewa

   Tujuan : mendata identitas penyewa

Tabel 4.5. Tabel Skenario *Use Case* mendata penyewa

No	Actor	Sistem
1	Penyewa memilih mobil yang akan disewanya	
2		staff mendata mobil yang akan disewa
3		staff mendata penyewa

6. Nama *Use case* : Membuat Kwitansi

   Actor : Staff, penyewa

   Tujuan : Memberikan kwitansi bukti penyewaan

Tabel 4.6. Tabel Skenario *Use Case* membuat kwitansi

No	Actor	Sistem
1	Penyewa memilih mobil yang akan disewanya	
2		staff mendata mobil yang akan disewa
3		staff mendata penyewa
4		staff membuat kwitansi bukti penyewaan

7. Nama *Use case* : Pembayaran uang muka

   Actor : Penyewa, staff

   Tujuan : Membayar uang muka penyewaan

Tabel 4.7. Tabel Skenario *Use Case* Pembayaran uang muka

No	Actor	Sistem
1	Penyewa memilih mobil yang akan disewanya	
2		staff mendata mobil yang akan disewa
3		staff mendata penyewa
4		staff membuat kwitansi
5	Penyewa melakukan pembayaran uang muka	

8. Nama *Use case* : Mengembalikan mobil dan Memberikan kwitansi

   Actor : Penyewa, staff

   Tujuan : mendata mobil yang telah dikembalikan

Tabel 4.8. Tabel Skenario *Use Case* mengembalikan mobil dan memberikan kwitansi

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil	
2	Penyewa memberikan kwitansi bukti penyewaan	
3	Staff menyuruh bag.lapangan untuk memeriksa mobil	
4		Staff mendata kwitansi
5	Penyewa melakukan pembayaran jumlah total penyewaan	

9. Nama *Use case* : Menerima mobil dan mendata kwitansi

   Actor : Staff, penyewa

   Tujuan : untuk mencocokkan data penyewa dengan catatan staff apabila mobil telah dikembalikan

Tabel 4.9. Tabel Skenario *Use Case* menerima mobil dan mendata kwitansi

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil	
2	Penyewa memberikan kwitansi bukti penyewaan	
3	Staff menyuruh bag.lapangan untuk memeriksa mobil	
4		staff mendata kwitansi
5	Penyewa melakukan pembayaran jumlah total penyewaan	

10. Nama *Use case* : Mengecek keterlambatan

    Actor : Staff, penyewa

    Tujuan : Memeriksa keterlambatan pengembalian mobil

Tabel 4.10. Tabel Skenario *Use Case* mengecek keterlambatan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil	
2	Penyewa memberikan kwitansi bukti penyewaan	
3	Staff menyuruh bag.lapangan untuk memeriksa mobil	
4		staff mendata kwitansi
5		Staff mengecek data apabila terjadi keterlambatan pengembalian
6	Penyewa membayar jumlah total penyewaan beserta denda apabila penyewa terlambat mengembalikan	

11. Nama *Use case* : Pembayaran denda

    Actor : Penyewa, staff

    Tujuan : penyewa membayar denda apabila terlambat mengembalikan mobil

Tabel 4.11. Tabel Skenario *Use Case* Pembayaran denda

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil	
2	Penyewa memberikan kwitansi bukti penyewaan	
3	Staff menyuruh bag.lapangan untuk memeriksa mobil	
4		staff mendata kwitansi
5		Staff mengecek data apabila terjadi keterlambatan pengembalian
6	Penyewa melakukan pembayaran jumlah total penyewaan beserta denda apabila penyewa terlambat mengembalikan	

12. Nama *Use case* : Membuat kwitansi pembayaran penyewaan

    Actor : Staff, penyewa

    Tujuan : Memberikan kwitansi jumlah keseluruhan pembayaran

Tabel 4.12. Tabel Skenario *Use Case* membuat kwitansi pembayaran penyewaan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil	
2	Penyewa memberikan kwitansi bukti penyewaan	
3	Staff menyuruh bag.lapangan untuk memeriksa mobil	
4		staff mendata kwitansi
5		Staff mengecek data apabila terjadi keterlambatan pengembalian
6	Penyewa melakukan pembayaran jumlah total penyewaan beserta denda apabila penyewa terlambat mengembalikan	

13. Nama *Use case* : pembayaran total jumlah penyewaan

    Actor : Penyewa, staff

    Tujuan : membayar jumlah harga penyewaan

Tabel 4.13. Tabel Skenario *Use Case* pembayaran total jumlah penyewaan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil	
2	Penyewa memberikan kwitansi bukti penyewaan	
3	Staff menyuruh bag.lapangan untuk memeriksa mobil	
4		staff mendata kwitansi
5	Penyewa melakukan pembayaran total penyewaan	

14. Nama *Use case* : mengumpulkan faktur penyewaan

    Actor : Staff, owner

    Tujuan : melaporkan data – data transaksi penyewaan kepada owner

Tabel 4.14. Tabel Skenario *Use Case* mengumpulkan faktur penyewaan

No	Actor	Sistem
1	Staff mengumpulkan faktur-faktur penyewaan kepada owner	
2		Owner menerima faktur penyewaan

15. Nama *Use case* : Menerima faktur Penyewaan

    Actor : Owner

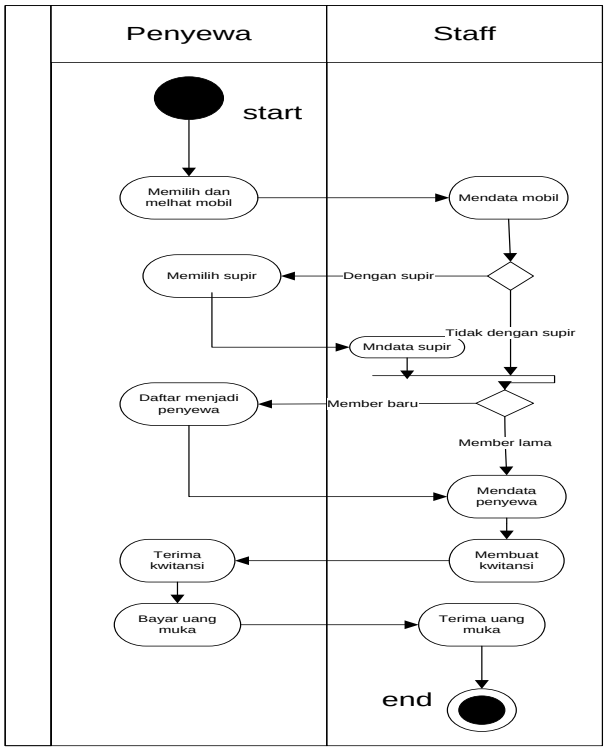
    Tujuan : sebagai pembukuan usaha penyewaan

Tabel 4.15. Tabel Skenario *Use Case* menerima faktur penyewaan

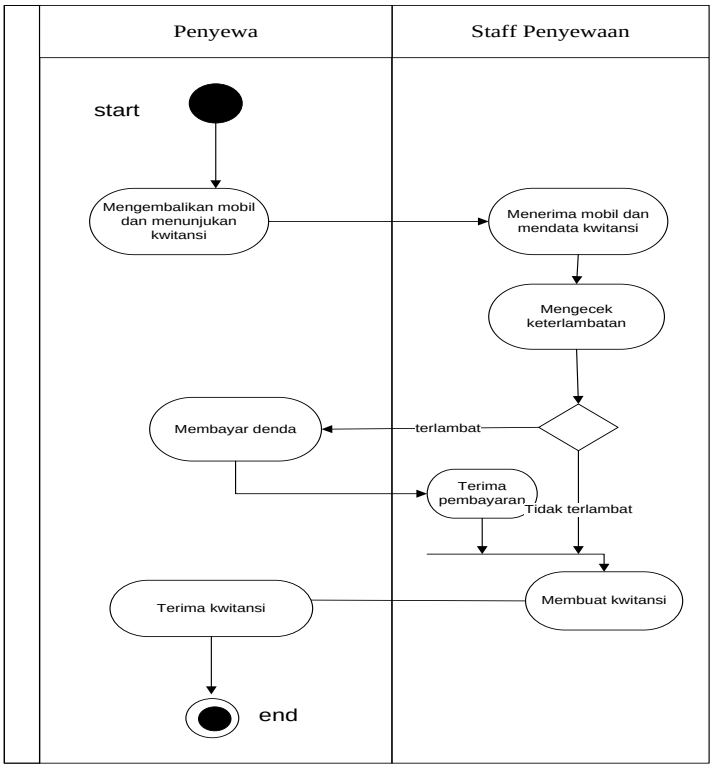
No	Actor	Sistem
1	Admin memberikan laporan penyewaan yang telag di buatnya kepada owner	
2		Owner menerima laporan penyewaan dan pengembalian mobil

4.1.1.3. *Activity* Diagram

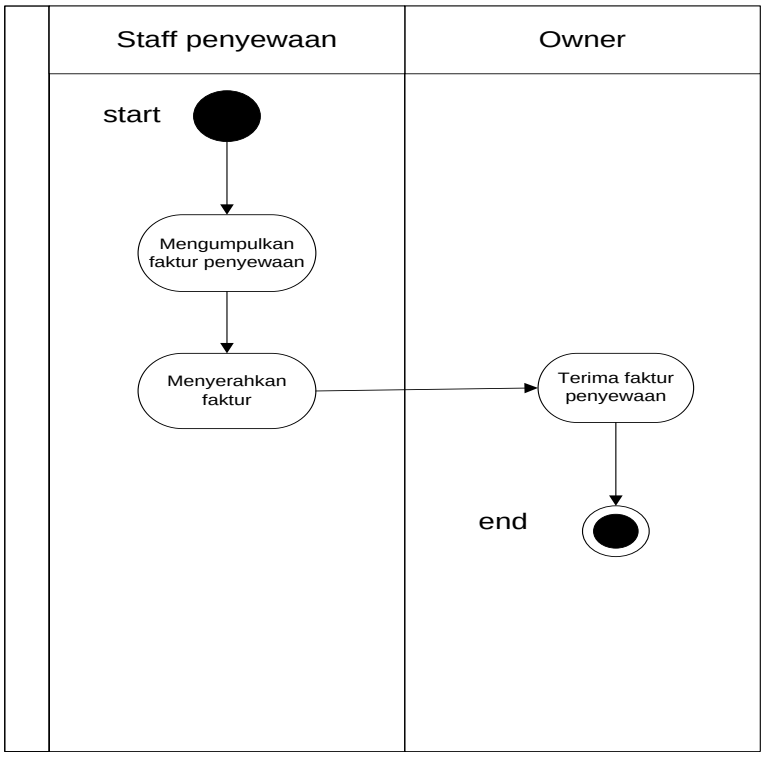
Jika *Use case* diagram merupakan gambaran mengenai proses apa saja yang dilakukan pada sistem. Maka activity diagram menggambarkan bagaimaana proses-proses tersebut dilakukan.



Gambar 4.4. *Activity Diagram* penyewaan yang sedang berjalan



Gambar 4.5. *Activity Diagram* pengembalian yang sedang berjalan di D'oto *Rent Car*



Gambar 4.6. *Activity Diagram* laporan penyewaan dan pengembalian yang sedang berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah mengetahui sistem yang ada saat ini, penulis meyimpulkan bahwa ada beberapa proses yang masih manual dan sering kali menghambat waktu dan kinerja pegawai.

- Data peminjam dan pengembalian masih dicatat pada buku induk, sehingga menyebabkan karyawan kesulitan bila mencari data peminjam

- Sering kali terjadi kesalahan dalam proses pembuatan laporan sehingga secara otomatis laporan tersebut akan terlambat diterima oleh manager.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses untuk menghasilkan pengolahan data yang berbasis komputer dengan memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang baru.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang dibuat bertujuan untuk mendapatkan beberapa tahapan agar dalam pembuatan sistem baru dapat lebih terarah dan lebih terurut, sehingga apabila pada sistem yang telah dibuat terdapat kesalahan dapat segera ditemukan dan diperbaiki dengan mudah.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Dengan memanfaatkan teknologi komputer yang sudah ada, sistem yang baru akan memudahkan dalam input data, memroses data dan output yang akurat. Sehingga kinerja karyawan dengan menggunakan sistem yang baru akan lebih baik serta dapat meminimalis kesalahan-kesalahan yang ada pada sistem yang lama.

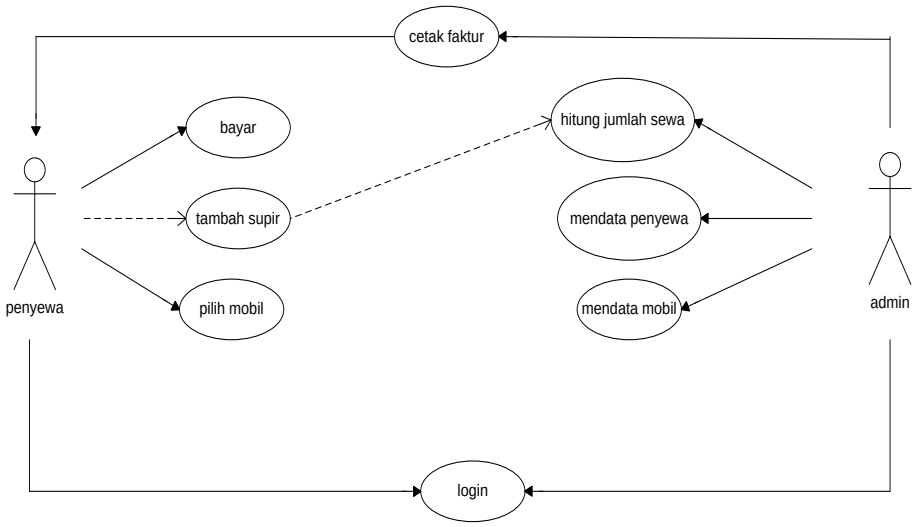
4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan Prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya

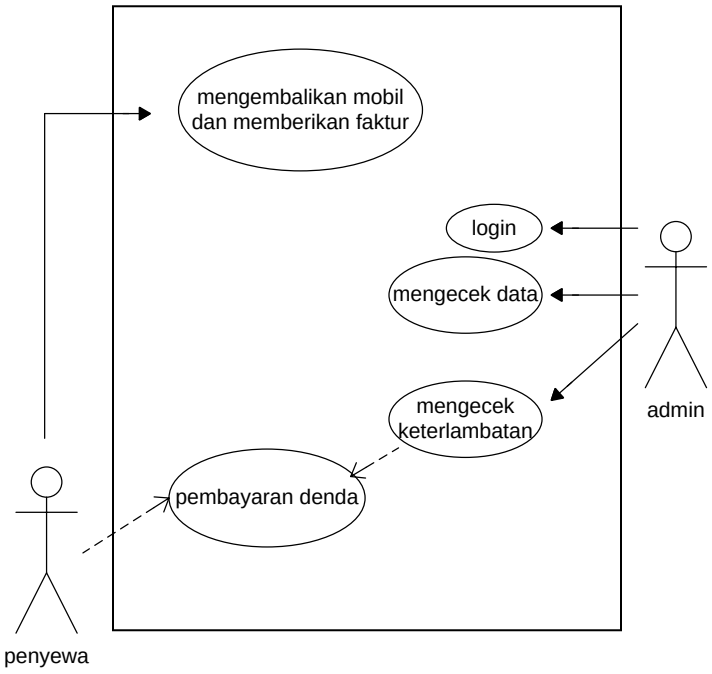
diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML.

4.2.3.1. Use Case Diagram

Use case diagram (diagram *use case*) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.



Gambar 4.7. *Use Case* diagram penyewaan mobil yang diusulkan



Gambar 4.8. *Use Case* diagram pengembalian mobil 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 *Use case* : login

   Actor : penyewa

   Tujuan : proses validasi untuk penyewa

Tabel 4.16. Tabel Skenario *Use Case* login member yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1.	Penyewa menginputkan username dan password pada form login.	
2.		Memverifikasi username dan password pada sistem database.
3.		Jika username dan password benar, maka secara otomatis akan masuk ke halaman utama, jika salah maka sistem akan kembali ke form login.

2. Nama *Use case* : pilih mobil

   Actor : penyewa,admin

   Tujuan : memilih mobil yang akan di sewa

Tabel 4.17. Tabel Skenario *Use Case* pilih mobil yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1.	Penyewa login untuk memilih mobil yang akan disewa	
2.	Penyewa mem*booking* mobil yang telah dipilih	
3.		Menampilkan form *booking*

3. Nama *Use case* : mendata mobil

   Actor : Admin

   Tujuan : menyimpan data kendaraan yang disewa

Tabel 4.18. Tabel Skenario *Use Case* mendata mobil yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mem*booking* mobil yang telah dipilih	
2		Tampilkan form *booking*
3		Tampilkan form isi data mobil

4. Nama *Use case* : Mendata penyewa

   Actor : admin

   Tujuan : menyimpan identitas penyewa mobil

Tabel 4.19. Tabel Skenario *Use Case* mendata penyewa yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa memilih mobil	
2	Penyewa mem*booking* mobil	
3		Tampilkan form *booking*
4		Tampilkan form isi data penyewa

5. Nama *Use case* : tambah supir

   Actor : penyewa,admin

   Tujuan : apabila penyewa ingin memakai supir

Tabel 4.20. Tabel Skenario *Use Case* tambah supir yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mem*booking* mobil	
2		Admin mendata identitas penyewa
3		Tampilkan form data supir

6. Nama *Use case* : hitung jumlah sewa

   Actor : admin

   Tujuan : membayar jumlah harga penyewaan

Tabel 4.21. Tabel Skenario *Use Case* hitung jumlah sewa yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mem*booking* mobil	
2		Tampilkan form isi data konsumen
3		Menampilkan form harga jumlah penyewaan

7. Nama *Use case* : bayar

   Actor : Penyewa

   Tujuan : membayar jumlah harga penyewaan

Tabel 4.22. Tabel Skenario *Use Case* bayar yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Admin memproses pemesanan	
2		menampilkan form *booking*
3		Menampilkan jumlah harga penyewaan
4	Mentransfer uang pembayaran	

8. Nama *Use case* : cetak faktur

   Actor : admin

   Tujuan : memberi bukti kwitansi penyewaan

Tabel 4.23. Tabel Skenario *Use Case* cetak faktur yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Admin memproses transaksi penyewaan	
2		Menampilkan jumlah harga sewa
3		Menampilkan faktur
4		Mencetak faktur

9. Nama *Use case* : mengembalikan mobil, memberikan faktur

   Actor : penyewa

   Tujuan : memberi bukti kwitansi penyewaan

Tabel 4.24. Tabel Skenario *Use Case* mengembalikan mobil dan memberikan faktur yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil	
2	Menyerahkan faktur	
3		Menampilkan form penyewaan
4		Mengecek keterlambatan

10. Nama *Use case* : login

    Actor : admin

    Tujuan : Proses validasi admin

Tabel 4.25. Tabel Skenario *Use Case* login admin yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Bagian penjualan menginputkan username dan password pada form login.	
2		Memverifikasi username dan password pada sistem database
3		Jika username dan password benar, maka secara otomatis akan masuk ke halaman utama, jika salah maka sistem akan kembali ke form login.

11. Nama *Use case* : cek data penyewaan

    Actor : Penyewa

    Tujuan : mencocokkan data

Tabel 4.26. Tabel Skenario *Use Case* cek data penyewaan yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil	
2		Menampilkan form penyewaan
3		Menampilkan data penyewaan

12. Nama *Use case* : cek keterlambatan

    Actor : admin

    Tujuan : mengecek keterlambatan pengembalian mobil

Tabel 4.27. Tabel Skenario *Use Case* cek keterlambatan yang diusulkan

No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil dan menyerahkan faktur	
2		Menampilkan form penyewaan
3		Staff mengecek data penyewaan
4		Mengecek keterlambatan
5	Membayar denda	

13. Nama *Use case* : membayar denda

    Actor : Penyewa

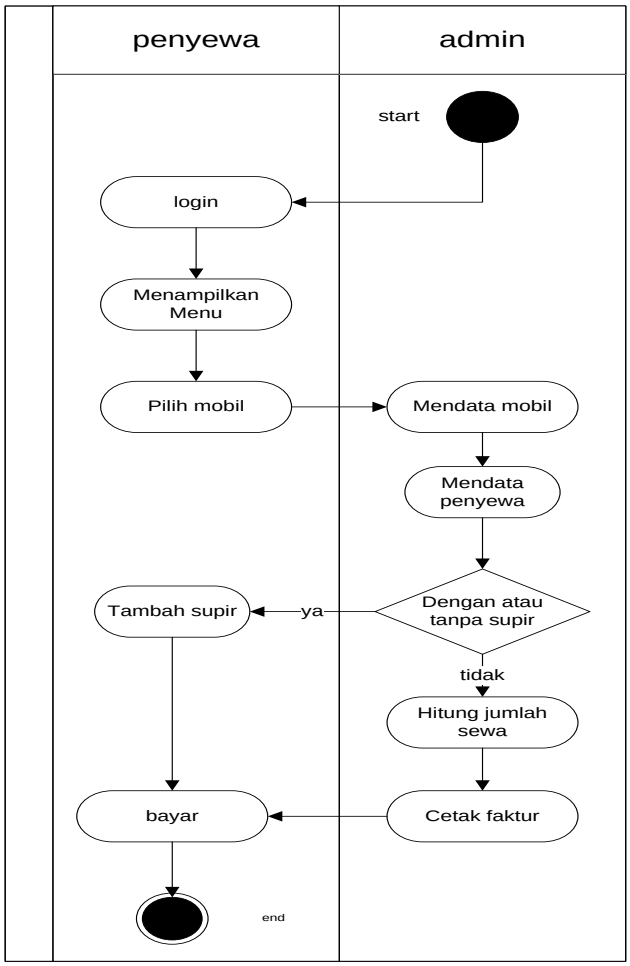
    Tujuan : membayar denda ketrlambatan pengembalian mobil

Tabel 4.28. Tabel Skenario *Use Case* membayar denda yang diusulkan

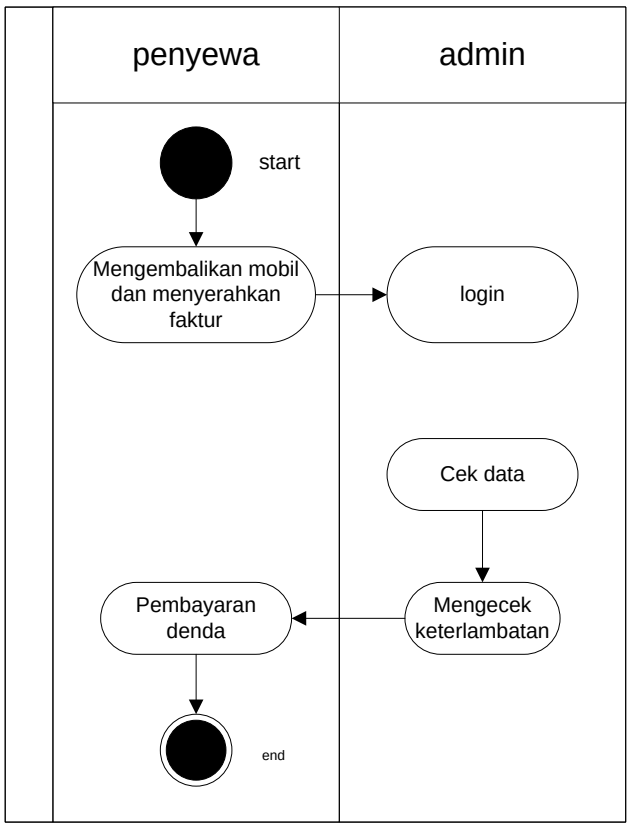
No	Actor	Sistem
1	Penyewa mengembalikan mobil dan menyerahkan faktur	
2		Menampilkan form penyewaan
3		Staff mengecek data penyewaan
4		Mengecek keterlambatan
5	Membayar denda	

4.2.3.3. *Actifity* Diagram

Jika Use case diagram merupakan gambaran mengenai proses apa saja yang dilakukan pada sistem. Maka activity diagram menggambarkan bagaimaana proses-proses tersebut dilakukan.



Gambar 4.9. *Actifity* diagram penyewaan mobil yang diusulkan

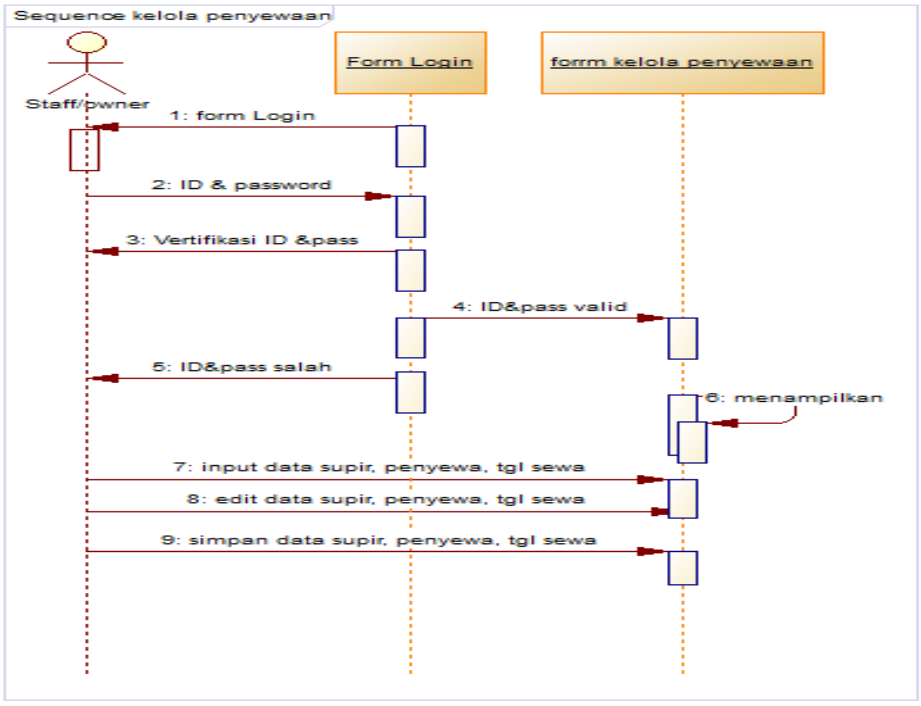


Gambar 4.10. *Actifity* diagram pengembalian mobil yang diusulkan

4.2.3.4. *Sequence* Diagram

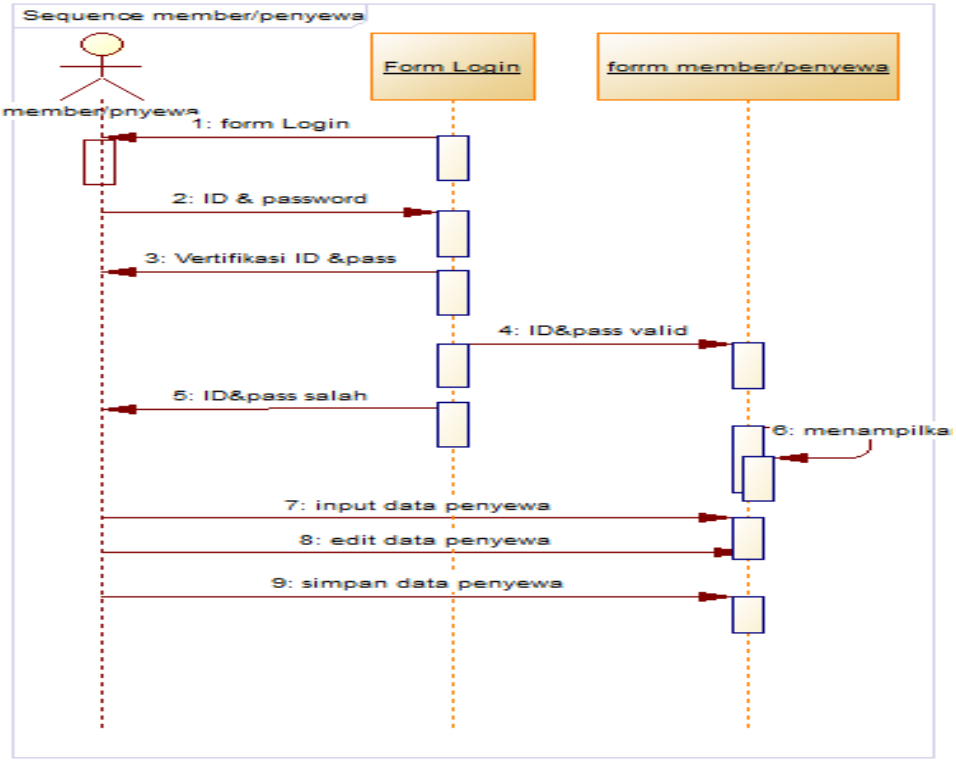
Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara objek, sesuatu yang 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 penyewaan mobil, yaitu :



Gambar 4.11. *Sequence Diagram* akses admin

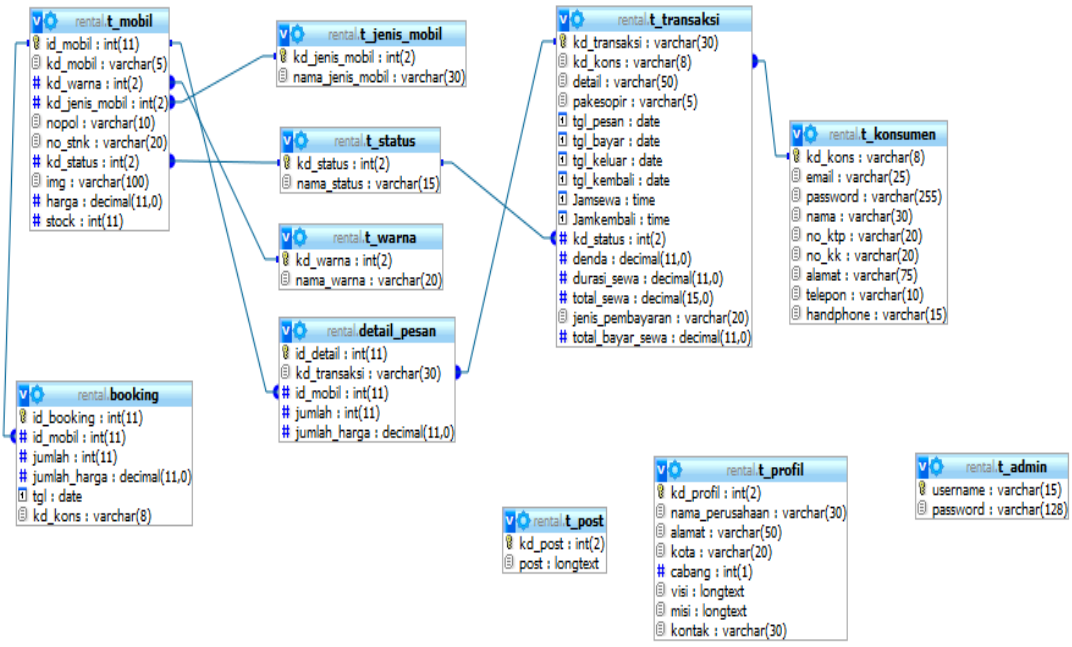
Gambar diatas menunjukan bahwa untuk memasuki halaman admin user dibutuhkan login dengan memasukan username dan password yang sesuai. Setelah username dan password terverifikasi maka akan ada konfirmasi dan jika berhasill maka program akan mencatat session dan pengguna dapat masuk ke halaman admin dan dapat menggunakan fasilitas yang tersedia.



Gambar 4.12. *Sequence Diagram* akses penyewa

4.2.3.5. Class Diagram

Menggambarkan struktur statis class di dalam sistem. Class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk dari bagian penjualan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat Class Diagram Berikut Class Diagram Sistem Informasi penyewaan mobil di D'oto Rent car.



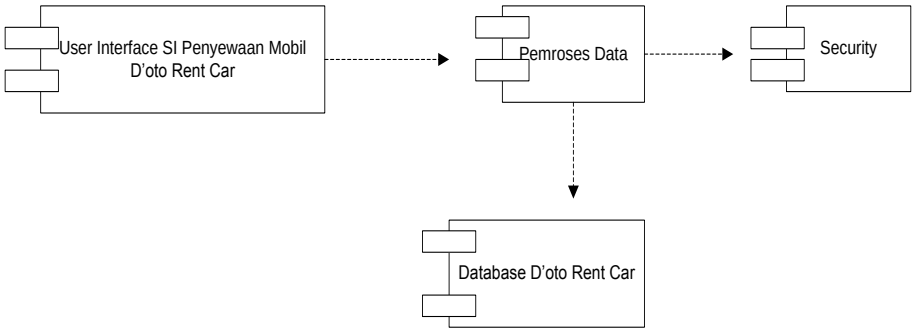
Gambar 4.13. *Class* Diagram

4.2.3.6. Component Diagram

` Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen perangkat lunak, termasuk ketergantungan di antaranya.

Component perangkat lunak adalah modul berisi code, baik berisi source code maupun binary code, baik library maupun executable, baik yang muncul pada compile time, link time, maupun run time. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa class dan/atau package, tapi dapat juga dari komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa interface, yaitu kumpulan

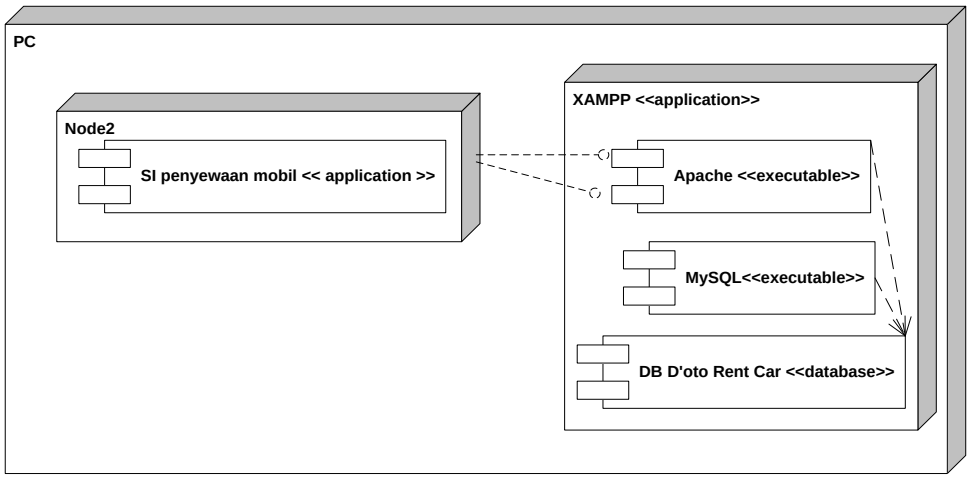
layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain. Berikut ini adalah Component Diagram yang dibutuhkan :



Gambar 4.14. *Component Diagram* Penyewaan

4.2.3.7. Deployment Diagram

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Deployment diagram berhubungan dengan diagram komponen dimana deployment diagram memuat satu atau lebih komponen-komponen.

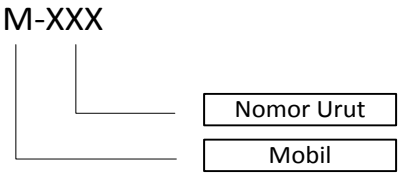


Gambar 4.15. *Deployment Diagram* Penyewaan

4.2.3.8. Kodefikasi

Kodefikasi digunakan untuk menjabarkan item-item data yang bersifat unik. Adapun pengkodean pada struktur file di atas adalah sebagai berikut :

1. Kode Mobil

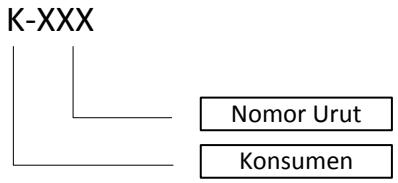


Contoh : M-003

M : Menunjukan inisial Mobil

003 : Menunjukkan no urut Mobil.

2. Kode Konsumen

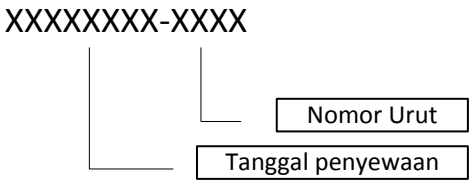


Contoh : K-002

K : Menunjukkan inisial konsumen.

002 : Menunjukkan no urut konsumen.

3. Kode Transaksi



Contoh : 20130108-0001

20130108 : Menunjukkan tanggal ketika penyewaan.

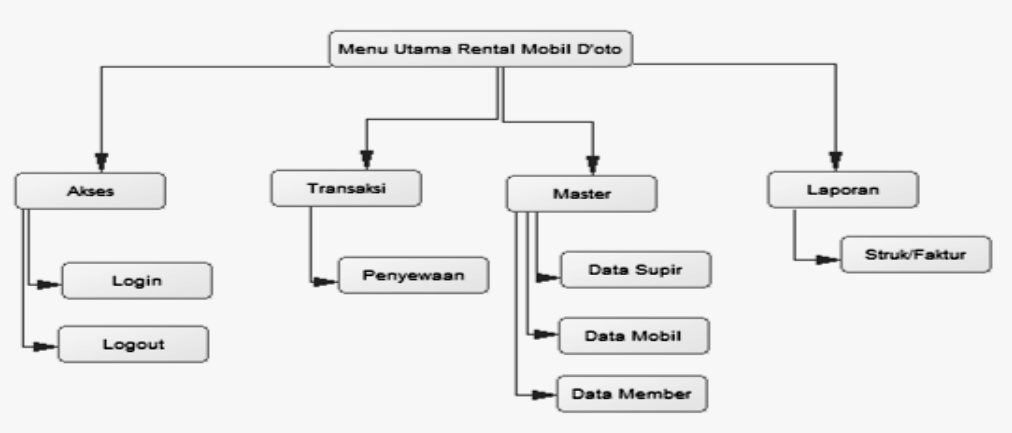
0001 : Menunjukkan no transaksi menyewa.

4.2.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka (*interface*) merupakan suatu tahapan agar aplikasi yang dibuat lebih menarik dan tentunya lebih mudah digunakan. Tujuan dari perancangan antar muka pada adalah untuk mendapatkan suatu criteria yang sangat penting dalam pengoprasian sebuah program aplikasi, yaitu aspek ramah dengan pengguna (*user friendly*).

4.2.4.1. Perancangan Struktur Menu

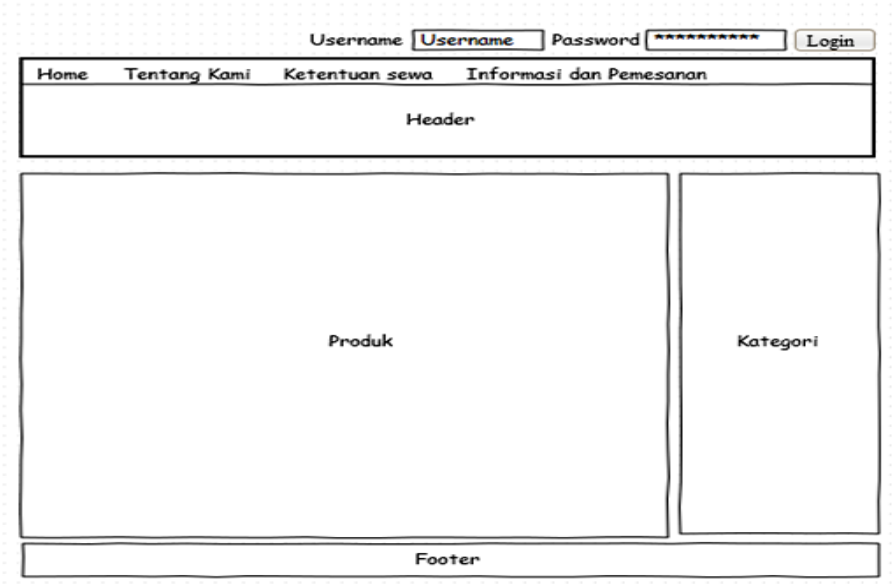
Perancangan menu dibuat sebagai alat antar muka dengan pengguna untuk memudahkan pengoperasian perangkat lunak. Berikut rancangan menu perangkat lunak ini :



Gambar 4.16. Rancangan Struktur Menu

4.2.4.2. Perancangan Input

1. Nama Dialog Screen : Halaman Awal
   Fungsi : Sebagai tampilan awal dari aplikasi
   Bentuk :



Gambar 4.17. Rancangan Tampilan Awal

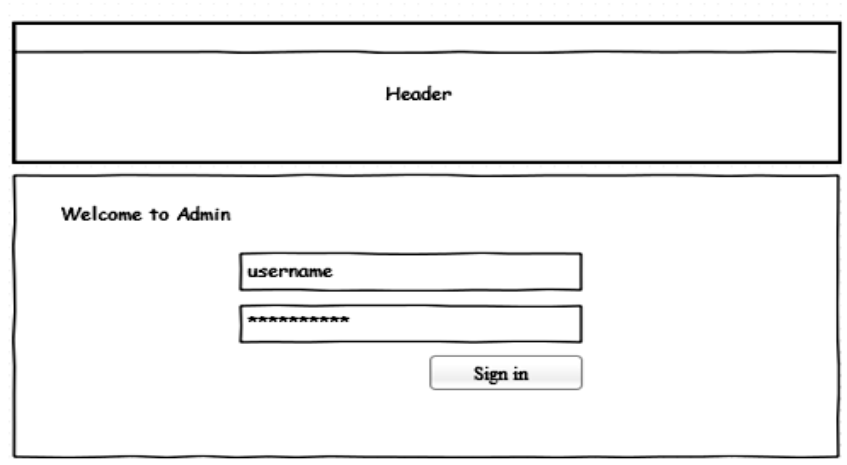
Uraian Penggunaan :

1. Menu navigasi *Login* digunakan untuk masuk ke halaman login .
2. Menu navigasi *Home* digunakan untuk kembali ke tampilan awal.
3. Menu navigasi *Tentang Kami* digunakan untuk menampilkan profil.
4. Menu navigasi *Ketentuan sewa* digunakan untuk menampilkan cara sewa .
5. Menu navigasi *informasi dan pemasaran* digunakan untuk menampilkan informasi dan pemasaran .

2. Nama Dialog Screen : Halaman Login

   Fungsi : Digunakan untuk authentikasi username dan password

   Bentuk :



Gambar 4.18. RancanganTampilan Login

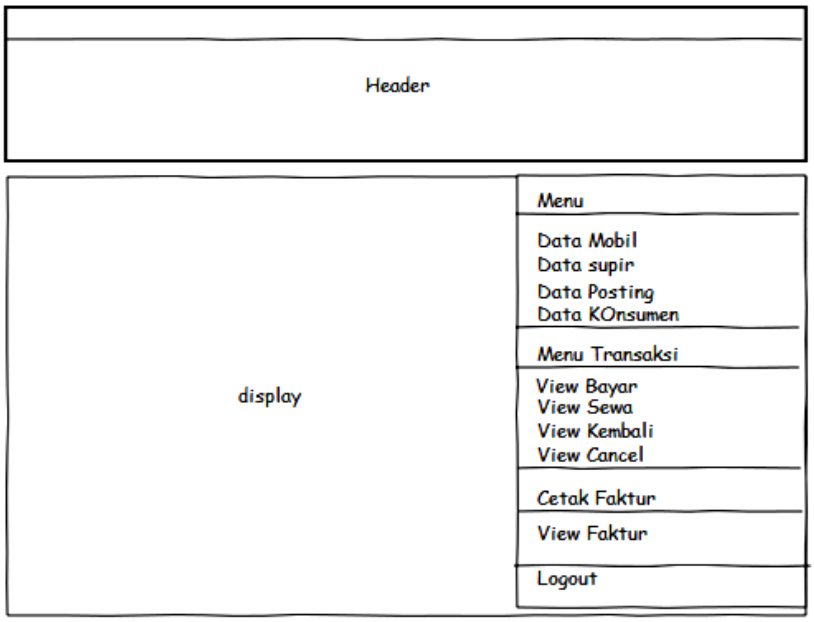
Uraian Penggunaan :

1. Inputkan username dan password pada *textfield* yang tersedia.
2. Tekan navigasi login untuk autentikasi.

3. Nama Dialog Screen : Halaman user untuk admin

   Fungsi : Sebagai menu pertama ketika selesai autentikasi.

   Bentuk :



Gambar 4.19. Rancangan Halaman Admin

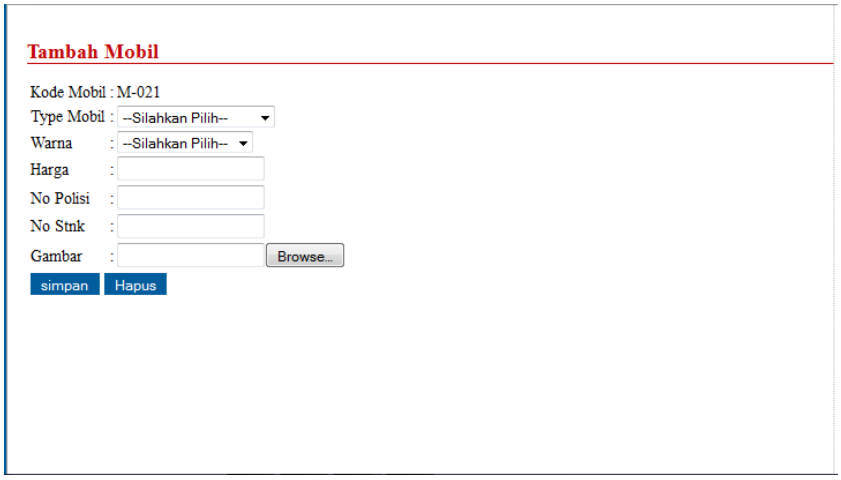
Uraian Penggunaan :

1. Tab navigasi *Home* mengarahkan ke menu halaman home.
2. Tab navigasi *Tambah mobil* mengarahkan ke halaman menu tambah mobil.
3. Tab navigasi *Tambah supir* mengarahkan ke halaman menu edit data mobil.
4. Tab navigasi *List User* mengarahkan ke halaman menu daftar pengguna.
5. Tab navigasi *cetak faktur* mengarahkan ke menu untuk cetak faktur.
6. Tab navigasi *Logout* untuk keluar dari halaman admin

4. Nama Dialog Screen : Halaman Tambah Mobil

   Fungsi : Sebagai menu untuk menambahkan data mobil.

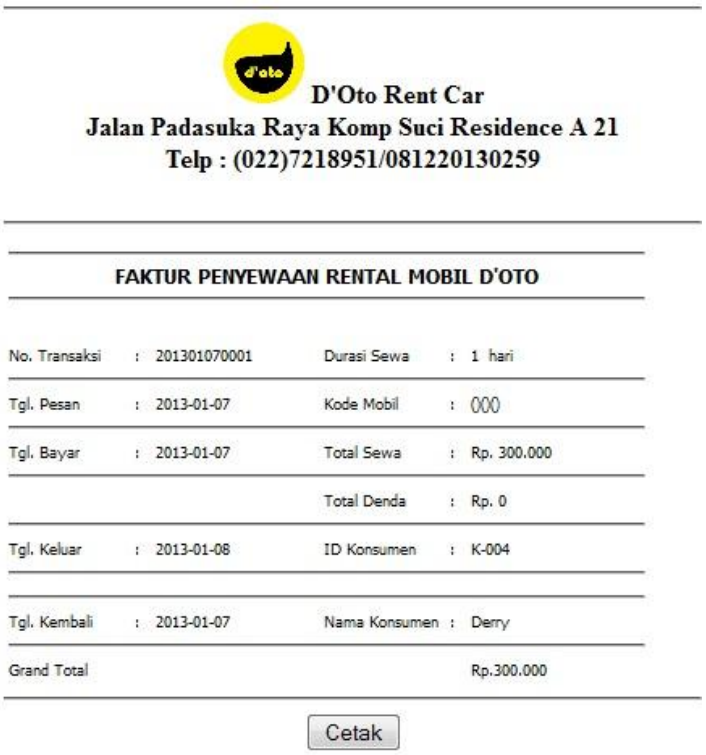
   Bentuk :



Gambar 4.20. Rancangan Halaman Tambah Mobil

Jika pada saat penginputan data terjadi kekeliruan maka akan muncul pesan error dan aktor harus kembali menginputkan data sesuai dengan *fields* yang disediakan dan jika data berhasil maka akan muncul pesan berhasil.

5. Nama Dialog Screen : Cetak Faktur
   Fungsi : Sebagai menu untuk mencetak faktur
   Bentuk :

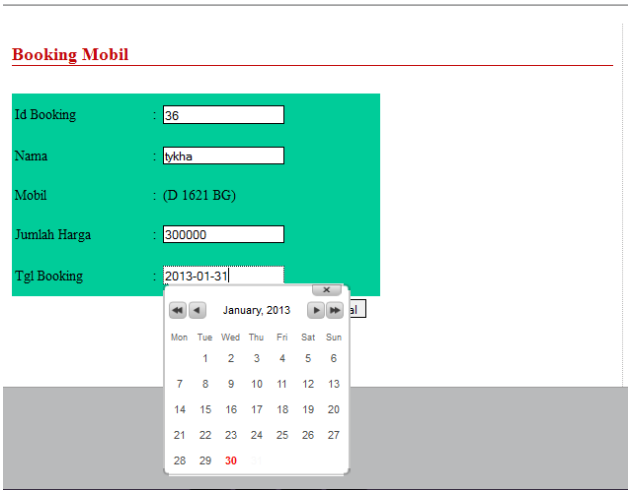


Gambar 4.21. Rancangan cetak faktur

6. Nama Dialog Screen : *Booking* mobil

   Fungsi : Sebagai menu untuk *Booking* mobil

   Bentuk :

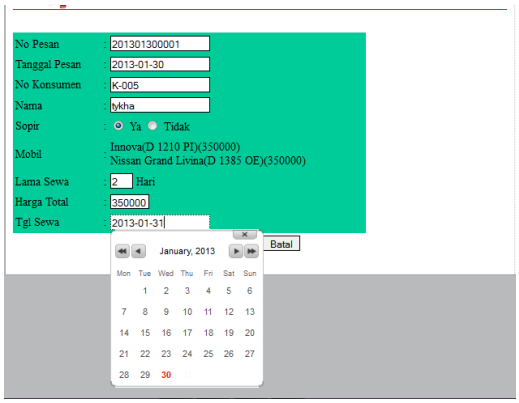


Gambar 4.22. Rancangan *booking* mobil

7. Nama Dialog Screen : Sewa mobil

   Fungsi : Sebagai menu untuk menyewa mobil

   Bentuk :



Gambar 4.23. Rancangan sewa mobil

8. Nama Dialog Screen : Laporan penyewaan

   Fungsi : Sebagai menu untuk memberikan laporan transaksi penyewaan kepada owner

   Bentuk :



D'Oto Rent Car
Jalan Padasuka Raya Komp Suci Residence A 21
Telp : (022)7218951/081220130259

LAPORAN PENYEWAAAN

kd_transaksi	Nama Member	Tipe Mobil	Tanggal Pesan	Tanggal Kembali	Jam Sewa	Jam Kembali	Supir	Denda	Total Bayar Sewa
201301080001	andre	Toyota Avanza(D 2978 CF)	2013-01-08	2013-01-08	14:39:29	00:00:00	Dadan	99999999999	600000
				Total					Rp.600.000

OWNER

D'OTO RENT CAR

Cetak

Gambar 4.24. Rancangan laporan penyewaan