BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem diartikan sebagai pengembangan sistem dari sistem yang sedang berjalan. Dimana masalah yang terjadi pada sistem yang sudah ada ini diharapkan dapat diperbaiki dengan sistem yang baru ini. Serta dapat memperbaiki fungsi yang sudah ada agar lebih efektif dan efisien. Memperbaiki sasaran sistem yang sudah ada, memperbaiki seluruh output yang saat ini digunakan untuk mencapai tujuan.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan ini diusulkan untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang membantu mengolah data master, data paket, data konsumen, data pemesanan paket, data pembayaran dan laporan-laporan yang seluruhnya terintegrasi dengan database dan web aplikasi tersebut. Diharapkan dengan adanya perbaikan sistem ini dapat membantu mencapai target pelayanan.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum mengenai sistem yang diusulkan adalah proses perancangan sistem itu sendiri dengan merubah segala pencatatan yang mendukung proses bisnis yang dilakukan secara manual yaitu mencatat di buku besar menjadi terkomputerisasi. Proses yang dimasksudkan adalah mengelola data master, data pemesanan paket pernikahan, katering dan dekorasi, data pembayaran sampai dengan laporan yang dibutuhkan. Web sistem ini diharapkan dapat

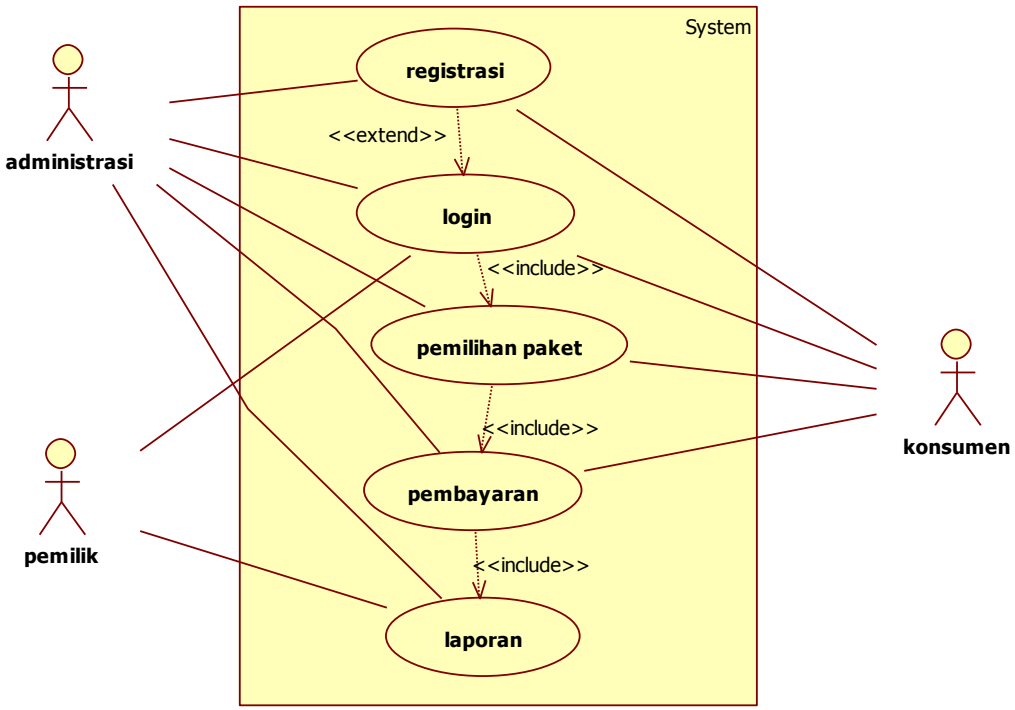
membantu dalam melanjutkan proses bisnis yang sudah ada, mengefesiensikan waktu pada seluruh proses bisnis yang terjadi dan dapat menjadi jawaban atas masalah yang terjadi selama ini, dan yang terpenting adalah dapat menghasilkan informasi yang tercepat, tepat, dan akurat.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur ini ditujukan untuk memperbaiki proses bisnis yang sudah ada. Tahap perancangan sistem ini merupakan gambaran tahap perancangan untuk dapat membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen yang telah ada sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang baik dan akurat. Sistem informasi yang dirancang ini dapat menjadi suatu komponen pendukung dalam menjalankan proses bisnis. Tahapan rancangan prosedur ini akan dijelaskan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan *Unified Modeling Languange (UML).*

4.1.3.1. *Use case* Diagram

Diagram *use case* merupakan diagram yang menunjukan fungsionalitas dari suatu sistem atau kelas serta bagaimana sistem tersebut dapat berinteraksi dengan dunia luar dan menjelaskan sistem secara fungsional yang terlihat *user*. Berikut ini adalah *use case diagram* yang diusulkan pada sistem informasi Thia Catering Service dan Decoration :



Gambar 4.1 *Use case Diagram* yang Diusulkan

a. Identifikasi *Use Case* dan Deskripsi yang Diusulkan

Identifikasi *use case* yang terlibat dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Identifikasi *Use Case* dan Deskripsi Yang Diusulkan

No	*Use Case*	Deskripsi
UC-01	Pendaftaran	Fungsional untuk mendaftarkan konsumen dan mendapatkan *username* dan *password* untuk *login*.
UC-02	*Login*	Fungsional untuk mengakses kedalam sistem
UC-03	Pemesanan Paket	Fungsional untuk mendaftarkan konsumen pada pemesanan paket pernikahan, catering atau dekorasi.

UC-04	Pembayaran	Fungsional untuk mengupdate data pembayaran yang dilakukan konsumen.
UC-05	Laporan	Fungsional untuk melaporkan transaksi pemesanan dan pembayaran paket

b. Identifikasi Aktor dan Deskripsi Yang Diusulkan

Identifikasi aktor yang terlibat dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Identifikasi Aktor dan Deskripsi Yang Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
A-01	Administrasi	Pengguna sistem yang mendapatkan akses penuh pada sistem dan bertugas melakukan mengupdate segala bentuk transaksi yang terjadi pada *website*.
A-02	Pemilik	Pengguna sistem yang mendapatkan laporan dari setiap transaksi yang terjadi di *website*.
A-03	Konsumen	Pengguna sistem yang melakukan pengaksesan *website* dan melakukan pendaftaran.

4.1.3.2. Skenario *Use Case* yang Diusulkan

Adapun tahapan –tahapan dari *use case* akan dijelaskan pada skenario *use case* yang diusulkan seperti sebagai berikut :

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Pendaftaran yang Diusulkan

Identifikasi	
Judul	Pendaftaran
No. Use case	UC-01
Deskripsi use case	Untuk mendaftarkan konsumen
Aktor	konsumen
Trigger	Aktor menekan tombol Simpan
Kondisi awal	Aplikasi menampilkan sebuah form pendaftaran
Skenario utama	
Aksi-aktor	**Reaksi *system***
1. Konsumen mengakses halaman *website*	
2. Konsumen memilih menu daftar	
	3. Sistem menampilkan form pendaftaran konsumen
4. Konsumen mengisi data diri dan menekan tombol simpan.	
Kondisi akhir skenario utama	5. Sistem melakukan penyimpanan data konsumen.

Tabel 4.4 Skenario *Use Case Login* yang Diusulkan

Identifikasi	
Judul	*Login*
No. Use case	UC-02
Deskripsi use case	Mengakses kedalam *website*
Aktor	Administrasi, konsumen , pemilik.
Trigger	Aktor menekan tombol *Login*
Kondisi awal	Aplikasi menampilkan halaman utama *website*
Skenario utama	
Aksi-aktor	**Reaksi *system***
1. Administrasi, pemilik, konsumen menginput *username* dan *password*.	
2. Konsumen, Administrasi, pemilik menekan tombol *login.*	
	3. Sistem memeriksa inputan berdasarkan *username* dan *password* pada *database*.
Kondisi akhir skenario utama	4. Sistem menampilkan halaman utama dalam *website*.
Skenario Alternatif – 1	
Aksi-aktor	**Reaksi *system***
1. Administrasi, pemilik, konsumen menekan tombol login tanpa	

mengisi *field.*	
	2. *Form login* menampilkan pesan kesalahan yang menyatakan ada kesalah pada *username* atau *password.*
	3. Halaman utama tidak ditampilkan
Kondisi akhir skenario alternatif -1	Aplikasi menampilkan *form login.*
Skenario Alternatif – 2	
Aksi-aktor	**Reaksi *system***
1. Konsumen, pemilik, Administrasi menekan tombol login dengan mengisi *field username* namun menginputkan *password* yang salah.	
	2. *Form login* menampilkan pesan kesalahan yang menyatakan ada kesalahan pada *username* atau *password.*
	3. Halaman utama tidak ditampilkan
Kondisi akhir skenario alternatif -2	*Website* menampilkan *form login.*

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Pemesanan Paket yang Diusulkan

Identifikasi	
Judul	Pemesanan Paket
No. Use case	UC-03
Deskripsi use case	Memilih paket yang akan dipesan oleh konsumen
Aktor	Administrasi, konsumen.
Trigger	Aktor menekan tombol simpan
Kondisi awal	Website menampilkan pilihan paket yang ditawarkan.
Skenario utama	
Aksi-aktor	**Reaksi *system***
1. Konsumen memilih menu paket.	
	2. Sistem menampilkan menu paket yang ditawarkan.
3. Memilih menu paket	
	4. Menampilkan form pemesanan paket
5. Mengisi form pemesanan paket dan menekan tombol simpan	
Kondisi akhir skenario utama	6. Menyimpan data paket yang dipilih konsumen

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Pembayaran yang Diusulkan

Identifikasi	
Judul	Pembayaran
No. Use case	UC-04
Deskripsi use case	Konsumen melakukan pembayaran pemesanan paket
Aktor	Bagian konsumen, konsumen.
Trigger	Aktor menekan tombol simpan.
Kondisi awal	Aplikasi menampilkan halaman utama *website.*
Skenario utama	
Aksi-aktor	**Reaksi *system***
1. konsumen memilih menu pembayaran.	
	2. Sistem menampilkan *form* pembayaran.
3. Konsumen menginput data pembayaran konsumen dan menekan tombol simpan.	
Kondisi akhir skenario utama	4. Sistem menyimpan data pembayaran

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Laporan yang Diusulkan

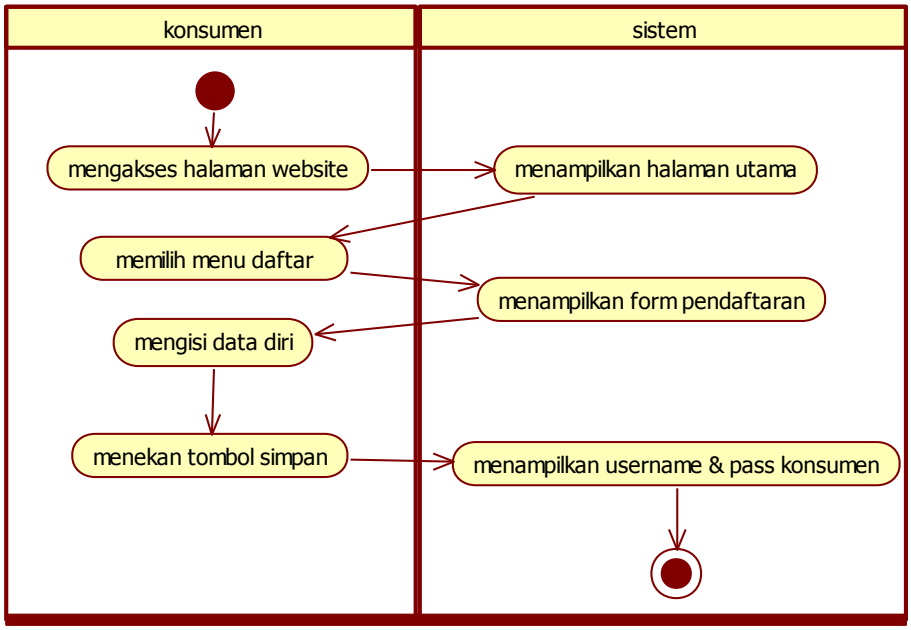
Identifikasi	
Judul	Laporan
No. Use case	UC-05
Deskripsi use case	Meninformasikan setiap transaksi yang terjadi.
Aktor	Administrasi, pemilik.
Trigger	Aktor menekan tombol cetak.
Kondisi awal	Aplikasi menampilkan halaman utama *website.*
Skenario utama	
Aksi-aktor	**Reaksi *system***
1. Administrasi membuat laporan transaksi yang terjadi.	
2. Administrasi memilih menu laporan.	
	3. menampilkan *form* laporan.
4. Menginput periode laporan.	
Kondisi akhir skenario utama	5. Menampilkan laporan sesuai laporan yang dipilih

4.1.3.3. *Activity* Diagram

Activity diagram yang diusulkan untuk setiap bagian dari sistem yang diusulkan akan digambarkan oleh diagram berikut ini :

1. *Activity* Diagram Pendaftaran yang Diusulkan

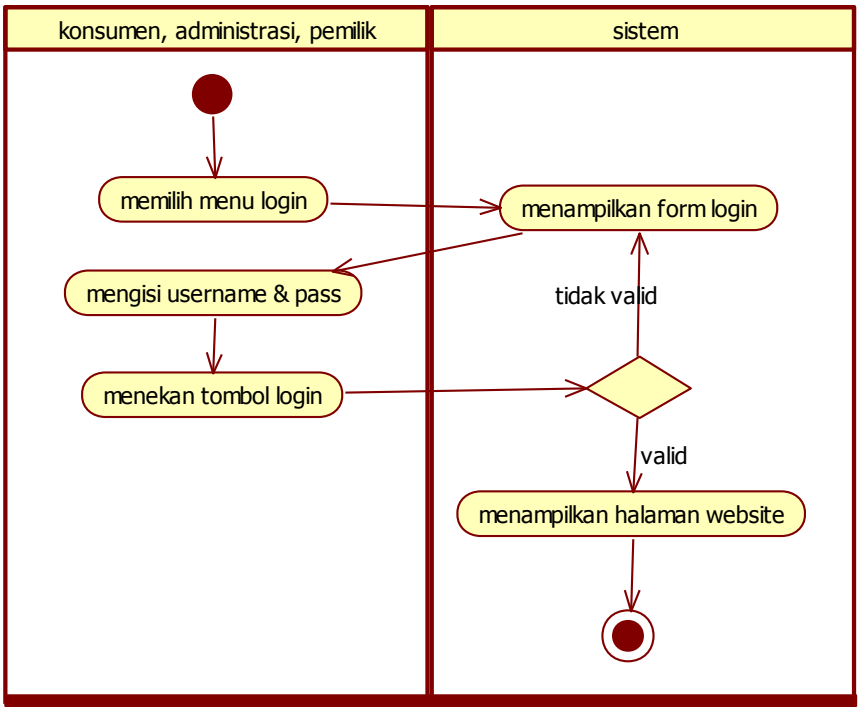
Berikut merupakan aktivitas atau alur kerja dari proses pendaftaran yang diusulkan :



Gambar 4.2 *Activity* Diagram Pendaftaran yang Diusulkan

2. *Activity* Diagram *Login* yang Diusulkan

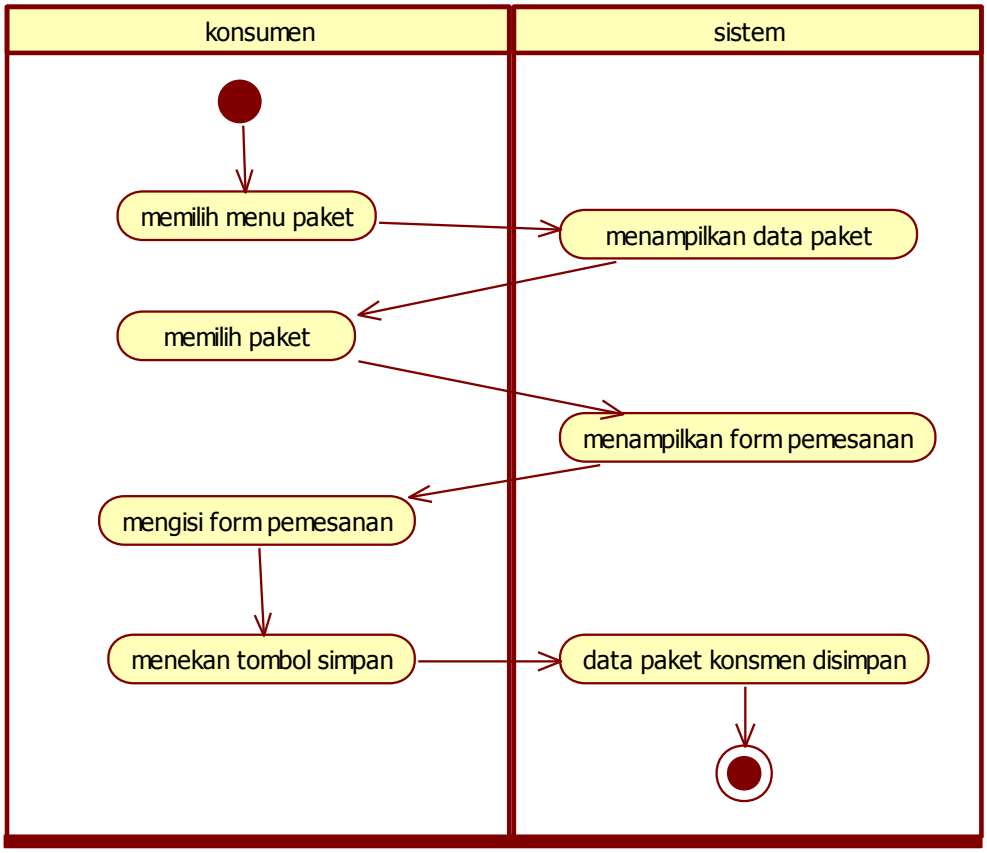
Berikut merupakan aktivitas atau alur kerja dari proses *login* yang diusulkan pada sistem informasi Thia Catering Service dan Decoration :



Gambar 4.3 *Activity* Diagram *Login* yang Diusulkan

3. *Activity* Diagram Pemesanan Paket yang Diusulkan

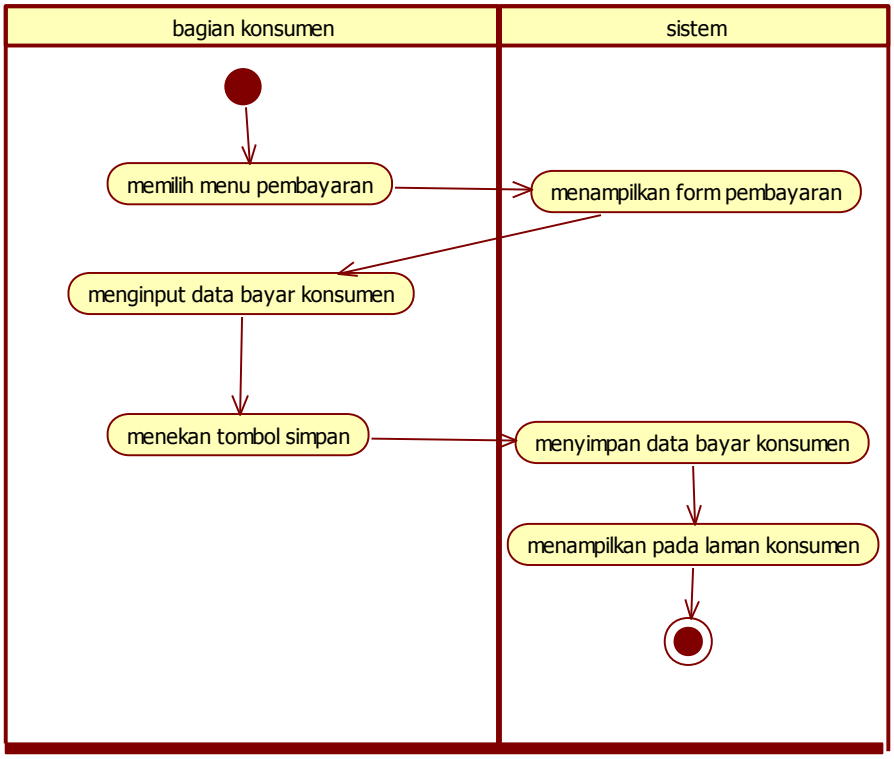
Berikut merupakan aktivitas atau alur kerja dari proses pemesanan paket yang diusulkan :



Gambar 4.4 *Activity* Diagram Pemesanan Paket yang Diusulkan

4. *Activity* Diagram Pembayaran yang Diusulkan

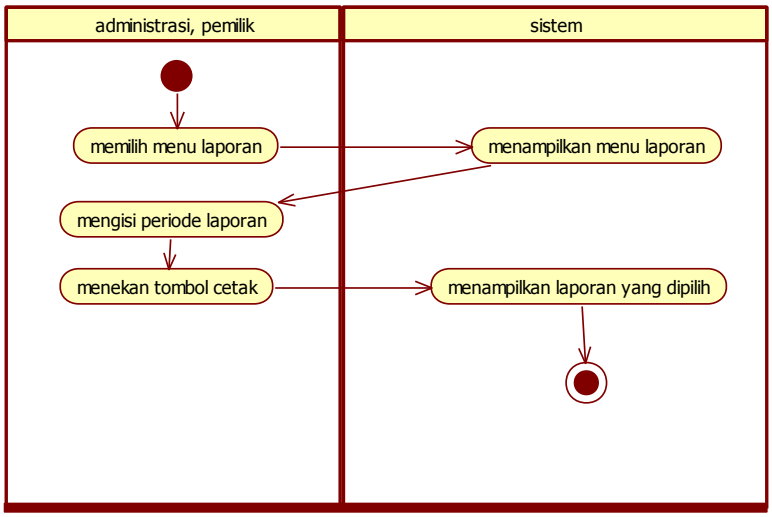
Berikut merupakan aktivitas atau alur kerja dari proses pembayaran yang diusulkan sebagai berikut:



Gambar 4.5 *Activity* Diagram Pembayaran yang Diusulkan

5. *Activity* Diagram Laporan yang Diusulkan

Berikut merupakan aktivitas atau alur kerja dari proses laporan yang diusulkan sebagai berikut :

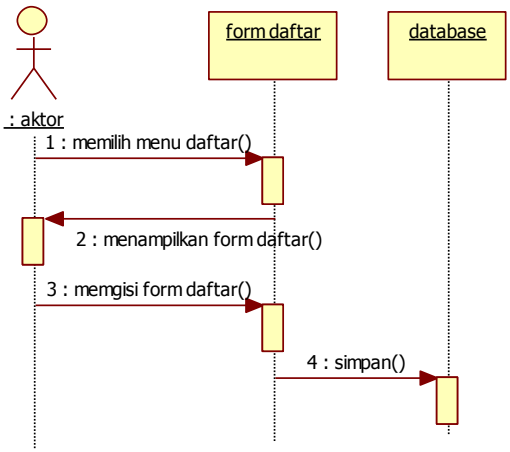


Gambar 4.6 *Activity* Diagram Laporan yang Diusulkan

4.1.3.4. *Sequence Diagram*

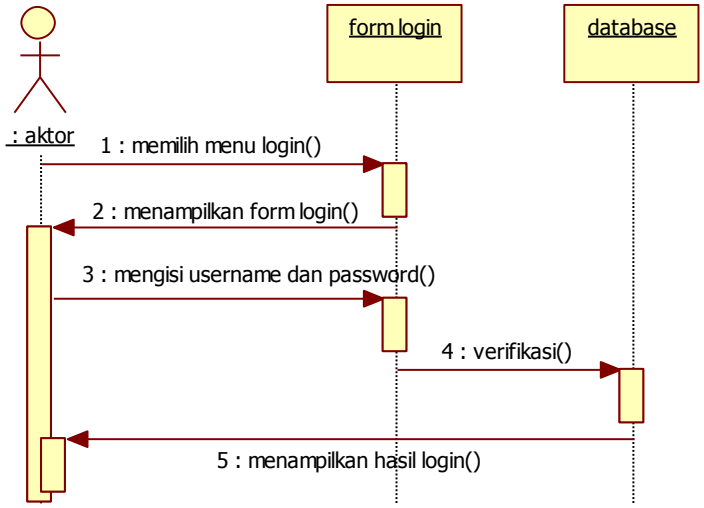
Diagram *Sequence* yang diusulkan sebagai gambaran dari tahapan tahapan sistem adalah sebagai berikut :

1. *Sequence Diagram* Pendaftaran



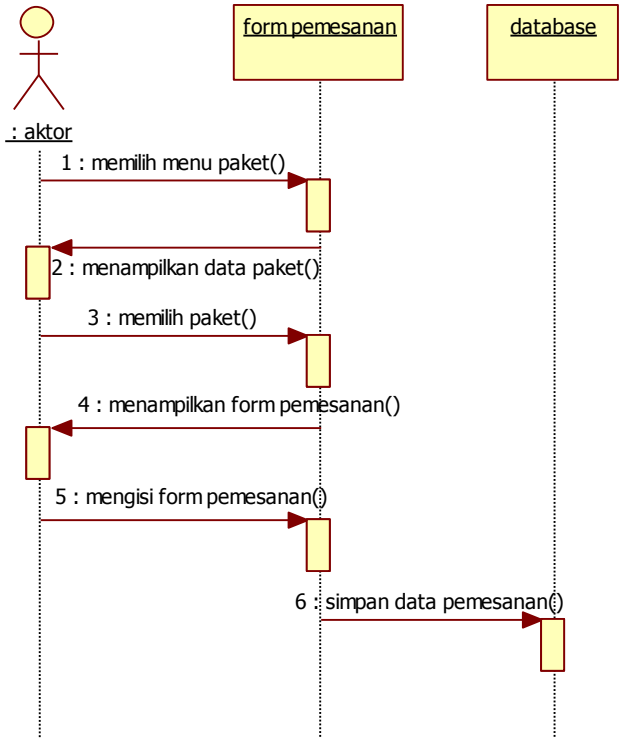
Gambar 4.7 *Sequence Diagram* Pendaftaran yang Diusulkan

2. *Sequence Diagram Login*



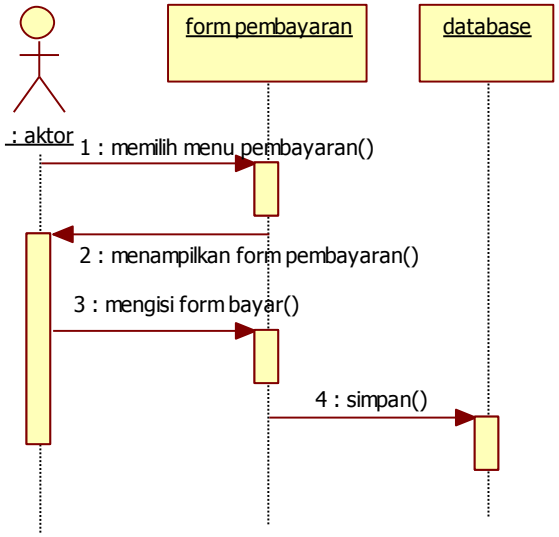
Gambar 4.8 *Sequence Diagram Login* yang Diusulkan

3. *Sequence Diagram* Pemesanan Paket



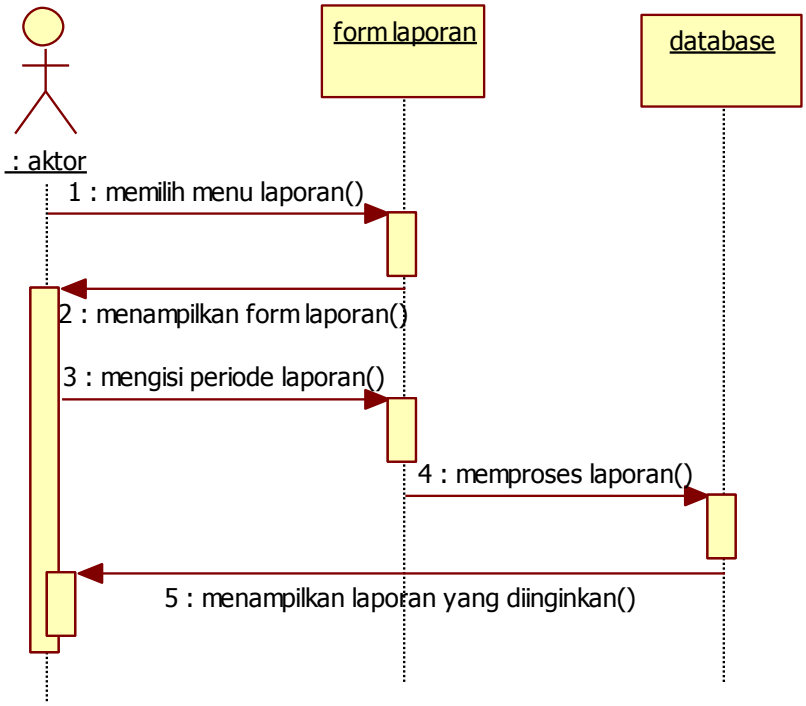
Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Pemesanan Paket yang Diusulkan

4. *Sequence Diagram* Pembayaran



Gambar 4. 10 *Sequence Diagram* Pembayaran yang Diusulkan

5. *Sequence Diagram* Laporan

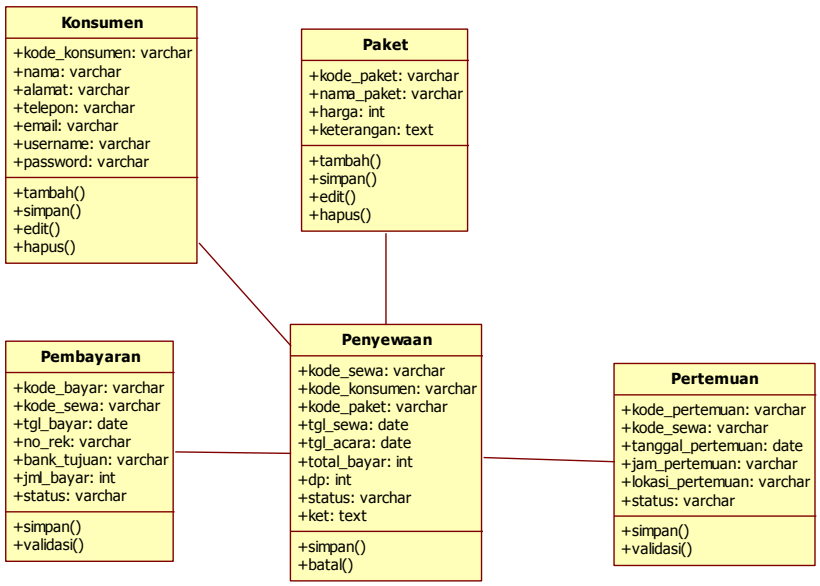


Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Laporan Yang Diusulkan

4.1.4. Perancangan Data

4.1.4.1. Class Diagram

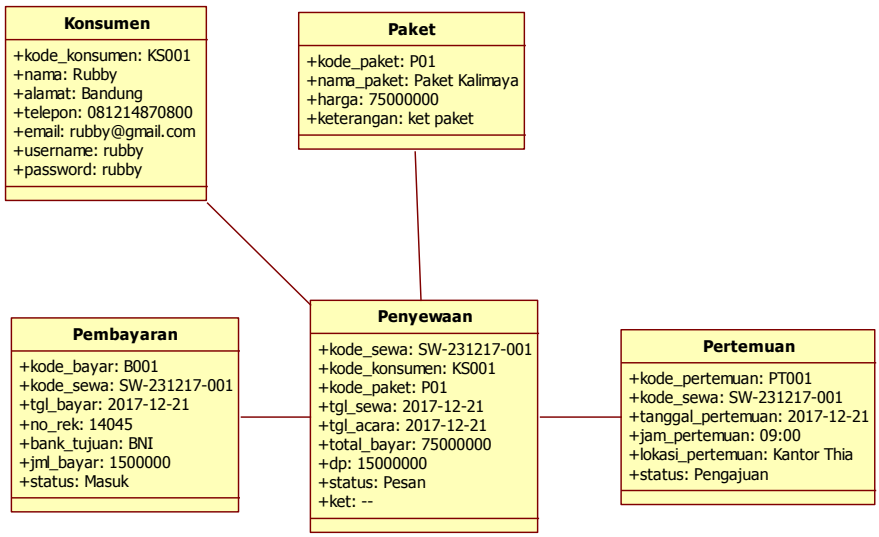
Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket didalam sistem. *Class* diagram memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka. Dengan melihat karakteristik sistem beserta proses-proses yang terjadi,maka dapat dibuat *class* diagram sebagai berikut :



Gambar 4.12 *Class Diagram* Yang Diusulkan

4.1.4.2 *Object Diagram*

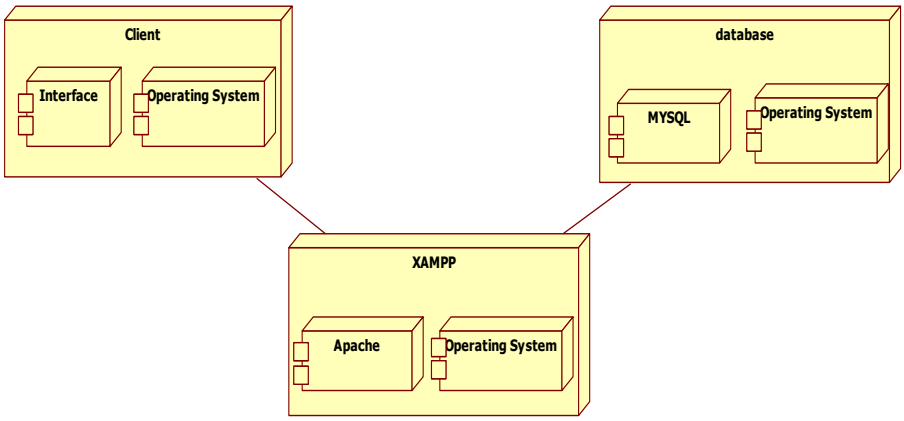
Diagram objek memodelkan pandangan statik terhadap sistem untuk memodelkan struktur objek. Dengan melihat dari proses *class diagram* maka dapat dibuat *object diagram* sebagai berikut:



Gambar 4.13 *Object Diagram* yang Diusulkan

4.1.4.3. Deployment Diagram

Deployment / physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah node adalah *server*, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya TCP/IP) dan *requirement* dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.



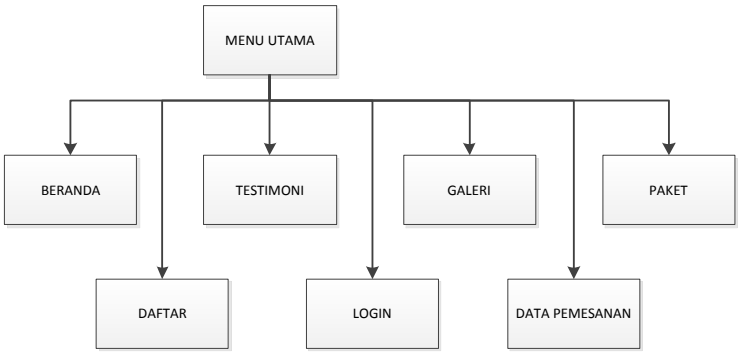
Gambar 4.14 *Deployment Diagram* yang Diusulkan

4.2. Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka merupakan perancangan model aplikasi sebelum program dibuat seutuhnya, perancangan antarmuka pada sistem ini bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan program nantinya.

4.2.1. Struktur Menu

Perancangan menu di gunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program yang di buat. Berikut adalah gambar perancangannya :

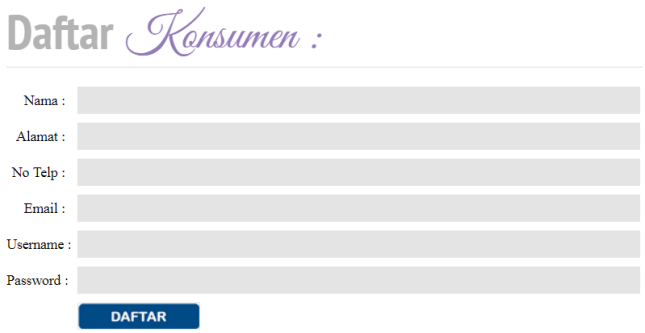


Gambar 4.15 Struktur Menu yang Diusulkan

4.2.2. Perancangan Input

Dalam perancangan *input* ini, data yang dimasukan akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan. Adapun perancangan-perancangan *input* ada dalam perancangan ini adalah :

1. **Perancangan Form Daftar**



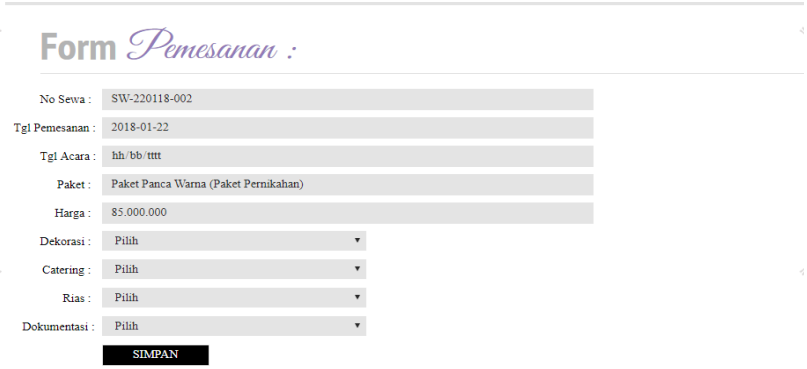
Gambar 4.16 Perancangan Form Daftar

2. **Perancangan Form Login**



Gambar 4.17 Perancangan Form Login

3. **Perancangan Form Pemesanan Paket**



Gambar 4.18 Perancangan Form Pemesanan Paket

4. Perancangan Form Pembayaran



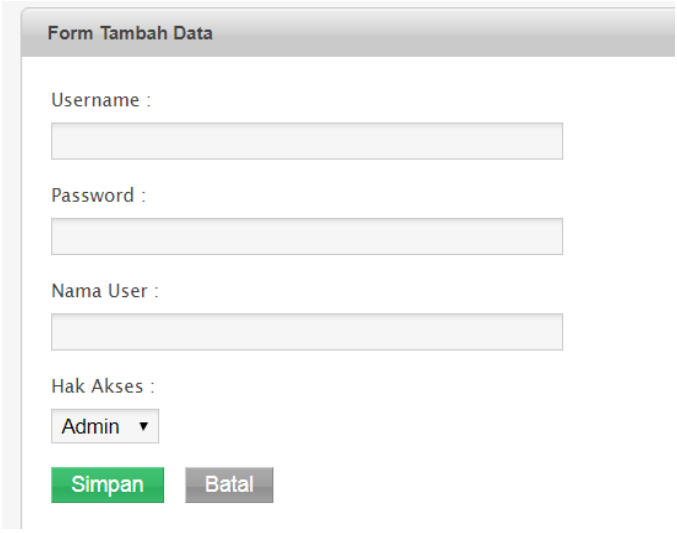
Gambar 4.19 Perancangan Form Pembayaran

5. Perancangan Form Pertemuan



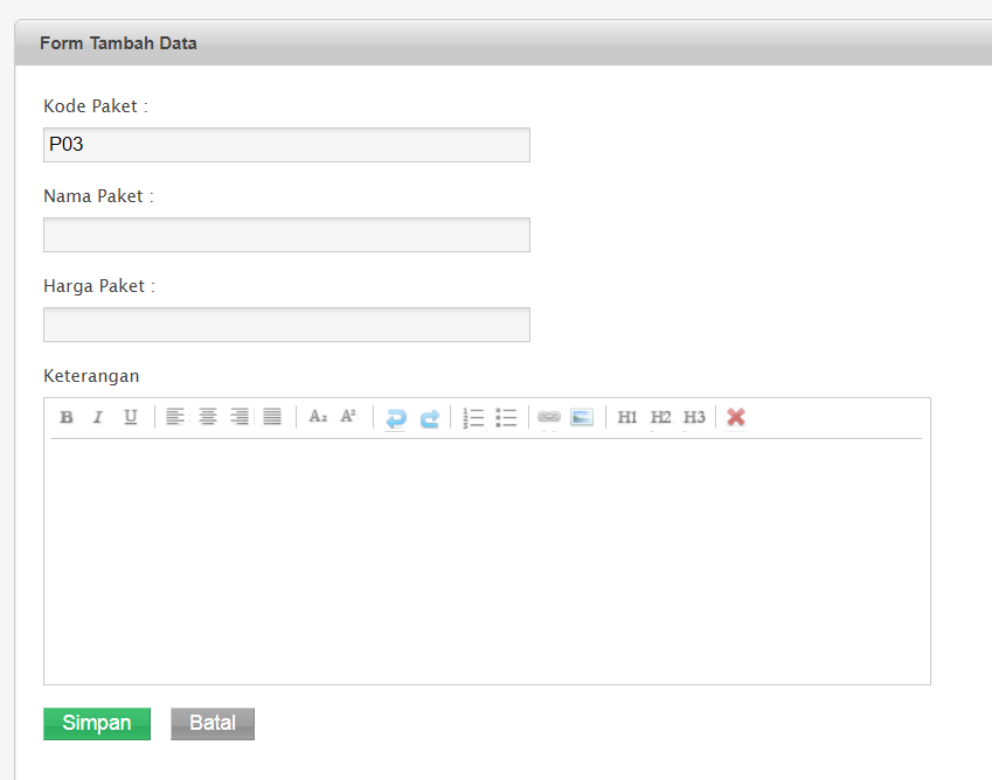
Gambar 4.20 Perancangan Form Pertemuan

6. Perancangan Form Data User



Gambar 4.21 Perancangan Form Data User

7. Perancangan Form Data Paket



Gambar 4.22 Perancangan Form Data Paket

8. Perancangan Form Laporan



Gambar 4.23 Perancangan Form Laporan

4.2.3. Perancangan Output

Perancangan *Output* merupakan hasil dari apa yang kita Inputkan pada program yang dibuat, *Output* yang penulis maksud adalah laporan dari semua data yang telah diinputkan dan disimpan kedalam database kemudian di panggil kembali dalam bentuk laporan.

1. **Laporan Pemesanan Paket**



Laporan Paket Pernikahan

Thia Catering Service & Decoration

==========

Bulan Laporan : January 2018

Kode Sewa	Nama Konsumen	Tanggal	Nama Paket	Jumlah	Status
SW-160118-001	Rubby	2018-01-16	Paket Kalimaya	75.000.000	Belum Lunas
SW-220118-003	asep	2018-01-22	Paket Panca Warna	85.000.000	Belum Lunas
SW-220118-004	burhan	2018-01-22	Paket King Safir	110.000.000	Belum Lunas
				Total Pendapatan	**270.000.000**

Pemilik

(Thia)

Gambar 4.24 Laporan Pemesanan Paket

2. **Laporan Pembayaran**



Laporan Pembayaran DP Paket Pernikahan

Thia Catering Service & Decoration

==========

Bulan Laporan : January 2018

Kode Bayar	Kode Sewa	Tanggal	No Rek	Bank Tujuan	Status	Jumlah
B001	SW-160118-001	2018-01-16	2112	BNI	Masuk	15.000.000
B002	SW-220118-003	2018-01-22	0112311132	BNI	Diterima	17.000.000
B003	SW-220118-004	2018-01-26	093434321	BNI	Masuk	22.000.000
					Total	**54.000.000**

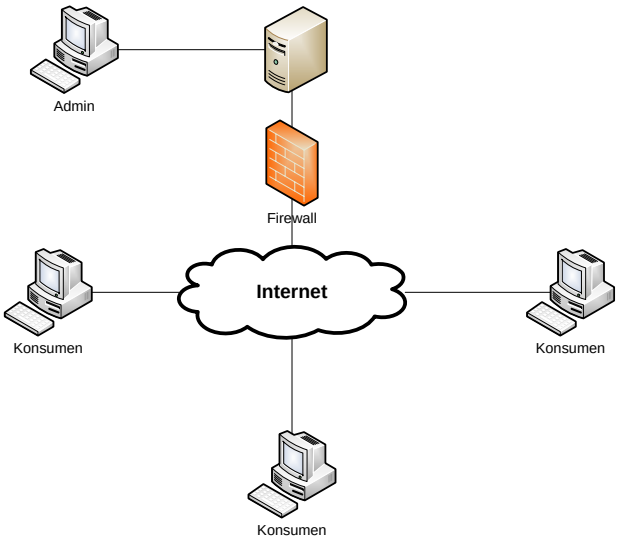
Pemilik

(Thia)

Gambar 4.25 Laporan Pembayaran

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitekrur jaringan merupakan sebuah sistem dimana sistem tersebut terdiri atas komputer (dapat berupa PC, laptop, handphone), software (sistem operasi, aplikasi) dan perangkat jaringan lainnya yang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama. Suatu jaringan ini akan saling berhubungan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh user. Arsitektur jaringan yang digunakan yaitu jaringan internet, dimana jaringan internet ini merupakan jaringan komputer yang bisa dikategorikan sebagai WAN, menghubungkan berjuta komputer diseluruh dunia, tanpa batas negara, dimana setiap orang yang memiliki komputer dapat bergabung ke dalam jaringan ini hanya dengan melakukan koneksi ke penyedia layanan internet (internet service provider / ISP). Berikut ini perancangan arsitektur jaringan yang digunakan.



Gambar 4.26 Arsitektur Jaringan

4.4. Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box.*Pengujian *Black Box* berfokus pasa persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

4.4.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box,* dengan rencana pengujian yang akan dilakukan diantaranya pengujian *login* ke *system*, *input* data, verifikasi dan validasi, serta *output* data dari *system*. Rencana pengujian dapat dilihat pada *table*.

Tabel 4.8 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Tingkat Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	*Username*	Modul	*Blackbox*
	Password	Modul	*Blackbox*
Data Master	Data Paket	Modul	*Blackbox*
	Data Konsumen	Modul	*Blackbox*
	Data *User*	Modul	*Blackbox*
	Data Pertemuan	Modul	*Blackbox*
Proses	Pemesanan paket	Modul	*Blackbox*
	Pembayaran	Modul	*Blackbox*
Output	Laporan Pemesanan Paket	Modul	*Blackbox*
	Laporan Konsumen	Modul	*Blackbox*
	Laporan Pembayaran	Modul	*Blackbox*

4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Beberapa kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan pada *system* informasi paket lebaran yaitu sebagai berikut:

1. Pengujian Data Login

Tabel 4.9 Tabel Pengujian Data Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Akses Panel admin *Username* :admin *Password*: admin	Login di halaman administrator sukses menampilkan menu yang dikelola.	Login di halaman administrator sukses menampilkan menu yang dikelola.	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Akses konsumen *Username*: rubby *Password* : ruby	Login konsumen sukses.	Login konsumen sukses.	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Akses halaman admin *Username*: intan *Password*: intan	Login gagal kesalahan pada *username* dan *password*	Login gagal kesalahan pada *username* dan *password*	[✓]Diterima [ ]Ditolak

2. Pengujian Data Master

Tabel 4.10 Tabel Pengujian Data Master

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi semua *filed* Input data paket	Muncul pesan data berhasil disimpan dan data paket bertambah di *database*	Muncul pesan data berhasil disimpan dan data paket bertambah di *database*	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Menambah data konsumen	Muncul pesan data konsumen bertambah	Muncul pesan data konsumen bertambah	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan salah satu *field* pada form paket	Muncul pesan *error* "isi semua *field* yang ada"	Muncul pesan *error* "isi semua *field* yang ada"	[✓]Diterima [ ]Ditolak

3. Pengujian Data Proses

Tabel 4.11 Tabel Pengujian Data Proses

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi semua *field* pemesanan paket	Muncul pesan paket yang dipilih berhasil ditambahkan.	Muncul pesan paket yang dipilih berhasil ditambahkan.	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Mengisi *field* pembayaran	Pembayaran telah diterima data telah tersimpan.	Pembayaran telah diterima data telah tersimpan.	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan salah satu *field* pembayaran	Tidak dapat menyimpan data pembayaran	Tidak dapat menyimpan data pembayaran	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Tidak Mengisi *field* pembayaran	Tidak dapat menyimpan pembayaran.	Tidak dapat menyimpan pembayaran.	[✓]Diterima [ ]Ditolak

4. Pengujian Data Output

Tabel 4.12 Tabel Pengujian Data Output

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Cetak Laporan pemesanan paket	Menampilkan laporan pemesanan paket	Menampilkan laporan pemesanan paket	[✓]Diterima [ ]Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Menginput bulan/tahun yang belum terlewati	Muncul pesan "tahun memiliki data"	Muncul pesan "tahun memiliki data"	[✓]Diterima [ ]Ditolak

4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji *sample* diatas dapat ditarik kesimpulan-kesimpulan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Thia Catering Service dan Decoration ini memberikan fungsi sesuai dengan kebutuhan. Dan semua sintaks bekerja dengan baik.

4.5. Implementasi

Implementasi *system* merupakan tahapan proses penciptaan *system* dari perancangan *system*. Implementasi *system* dapat dikategorikan kedalam dua bagian, yaitu implementasi dari perancangan *system* kepada tahap pengkodean (Bahasa pemograman) atau pembuatan *Software* dan implementasi penerapan *software* yang telah dibangun kepada instansi/ lembaga yang akan menggunakan *software* tersebut.

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Thia Catering Service dan Decoration antara lain:

1. Microsoft Windows 7
2. XAMPP 1.7.2
3. Dreamweaver 8

4.5.2. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Thia Catering Service dan Decoration antara lain:

1. Komputer *Server*
    a. *Proccesor* Pentium® dual core CPU T4200 2.00GHz.
    b. *Memory* 2GB atau Lebih.
    c. *Harddisk* 500GB atau lebih.
    d. modem
    e. *Mouse, keyboard,monitor, dan printer*

2. Komputer *Client*

   a. *Proccesor Pentium* 4 1,8GHz.

   b. *Memory* 1GB atau lebih

   c. *Harddisk* 250GB atau lebih

   d. *Modem*

   e. Mouse, keyboard,monitor

4.5.3. Implementasi Basis Data

1. Konsumen

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konsumen` (
  `kode_konsumen` varchar(15) NOT NULL,
  `nama` varchar(35) NOT NULL,
  `alamat` text NOT NULL,
  `telepon` varchar(15) NOT NULL,
  `email` varchar(35) NOT NULL,
  `username` varchar(35) NOT NULL,
  `password` varchar(35) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_konsumen`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Paket

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `paket` (
  `kode_paket` varchar(15) NOT NULL,
  `nama_paket` varchar(35) NOT NULL,
  `harga` int(11) NOT NULL,
  `keterangan` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_paket`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Pembayaran

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayaran` (
  `kode_bayar` varchar(15) NOT NULL,
  `kode_sewa` varchar(15) NOT NULL,
  `tgl_bayar` date NOT NULL,
  `no_rek` varchar(15) NOT NULL,
  `bank_tujuan` varchar(15) NOT NULL,
  `jml_bayar` int(11) NOT NULL,
  `status` varchar(15) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`kode_bayar`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Penyewaan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penyewaan` (
  `kode_sewa` varchar(15) NOT NULL,
  `kode_konsumen` varchar(15) NOT NULL,
  `kode_paket` varchar(15) NOT NULL,
  `tgl_sewa` date NOT NULL,
  `tgl_acara` date NOT NULL,
  `total_bayar` int(11) NOT NULL,
  `dp` int(11) NOT NULL,
  `status` varchar(15) NOT NULL,
  `ket` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_sewa`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. Pertemuan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pertemuan` (
  `kode_pertemuan` varchar(15) NOT NULL,
  `kode_sewa` varchar(15) NOT NULL,
  `tanggal_pertemuan` date NOT NULL,
  `jam_pertemuan` varchar(15) NOT NULL,
  `lokasi_pertemuan` varchar(25) NOT NULL,
  `status` varchar(15) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6. User

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
  `username` varchar(35) NOT NULL,
  `password` varchar(80) NOT NULL,
  `nama_user` varchar(50) NOT NULL,
  `hak_akses` varchar(50) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.5.4. Implementasi Antar Muka

Antar muka sebuah perangkat lunak adalah hal yang sangat penting, karena program yang baik adalah program yang dapat menciptakan media yang baik pula anatara pembaca dan *system*.

1. **Implementasi Halaman Utama**

Halaman utama adalah halaman yang ditampilkan pada saat program pertama kali dijalankan.

Tabel 4.13 Tabel Implementasi Halaman Utama

Menu	**Deskripsi**	**Nama File**
Admin	Menu administration adalah menu untuk admin mengelola segala hal yang menyangkut pada proses transaksi pemesanan. Mulai dari mengelola data master, mengelola pemesanan, mengelola pembayaran sampai dengan laporan	MenuAdmin
Konsumen	Menu ini adalah menu yang didapat oleh konsumen saat melakukan *login* ke *web* sistem informasi ini	MenuKonsumen

2. **Implementasi Menu Admin**

Tabel 4.14 Tabel Menu Admin

Menu	**Deskripsi**	**Nama *File***
Data User	Menu untuk mengelola data user	User.php
Ganti Password	Menu untuk mengubah password user	Password.php
Laporan	Menu untuk menampilkan laporan	Laporan.php
Data konsumen	Menu untuk mengelola data konsumen	Konsumen.php
Data paket	Menu untuk mengelola data paker	Paket.php
Pemesanan paket pernikahan	Menu untuk mengelola data pemesanan konsumen	Pemesanan.php
Pembayaran paket	Menu untuk mengelola data pembayaran paket	Pembayaran.php
Jadwal pertemuan	Menu untuk mengelola data jadwal pertemuan	Jadwal.php

3. Implementasi Menu Konsumen

Tabel 4.15 Tabel Menu Konsumen

Menu	**Deskripsi**	**Nama *File***
Beranda	Menu yang menampilkan halaman utama website	Home.php
Testimoni	Menu yang menampilkan data testimoni konsumen	Testimony.php
Paket	Menu yang menampilkan data paket yang tersedia	Paket.php
Kontak	Menu yang menampilkan kontak Thia	Kontak.php
Daftar	Menu yang menampilkan form daftar konsumen	Daftar.php
Login	Menu yang menampilkan form login konsumen	Login.php

4.5.5. Implementasi Instalasi Program

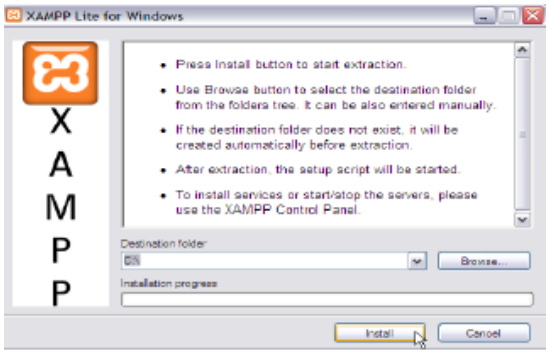
Implementasi program merupakan langkah awal yang dilakukan untuk menerapkan *system* informasi yang dibuat pada sebuah *computer*, berikut merupakan langkah-langkah instalasi program:

4.5.5.1. Xampp 1.8.1

Merupakan perangkat lunak yang mendukung banyak sistem operasi yang fungsinya sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas

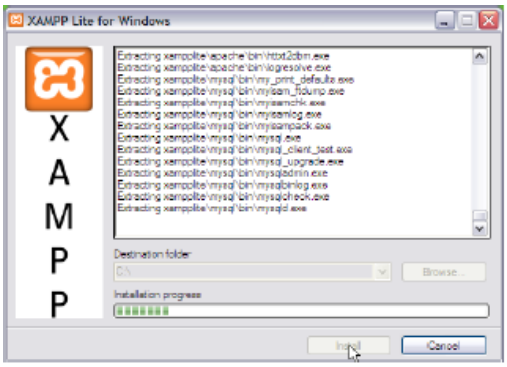
program *Apache HTTP server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Instalasi programnya sebagai berikut :

1. Klik 2 kali file (dot).exe xampp kemudian muncul tampilan seperti dibawah ini. Pilih folder unutk tempat install, disini penulis menggunakan drive C. Kemudian install.



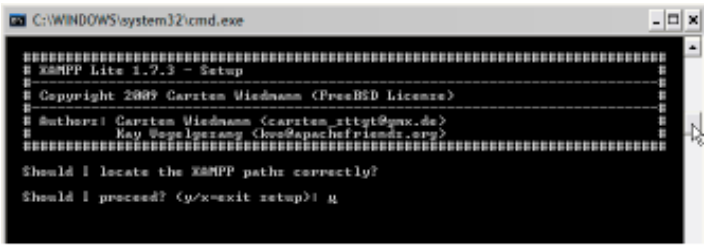
Gambar 4.27 Proses Instalasi Xampp pertama

2. Proses instalasi sedang berjalan



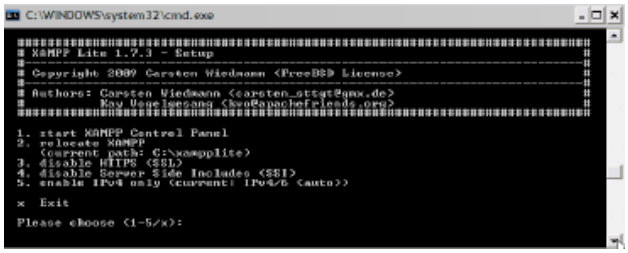
Gambar 4.28 Proses Instalasi Xampp kedua

3. Proses instalasi selesai kemudian muncul dialog seperti gambar dibawah ini, pilih y dan enter.



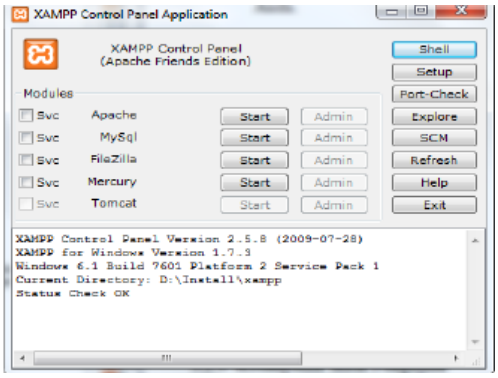
Gambar 4.29 Proses Instalasi Xampp ketiga

4. Untuk keluar dari menu instalasi xampp gunakan huruf X



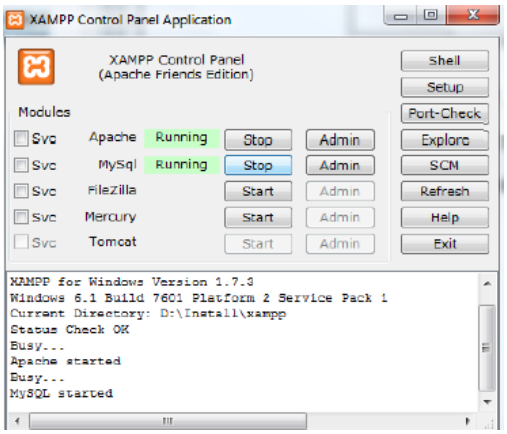
Gambar 4.30 Proses Instalasi Xampp keempat

5. Xampp sudah terinstal dikomputer dan control panel xampp muncul seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.31 Kontrol Panel Xampp

6. Kemudian untuk menjalankan program yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem informasi Thia Catering Service and Decoration jalankan *Apache server* dan *MySql* dengan meng-klik tombol star.



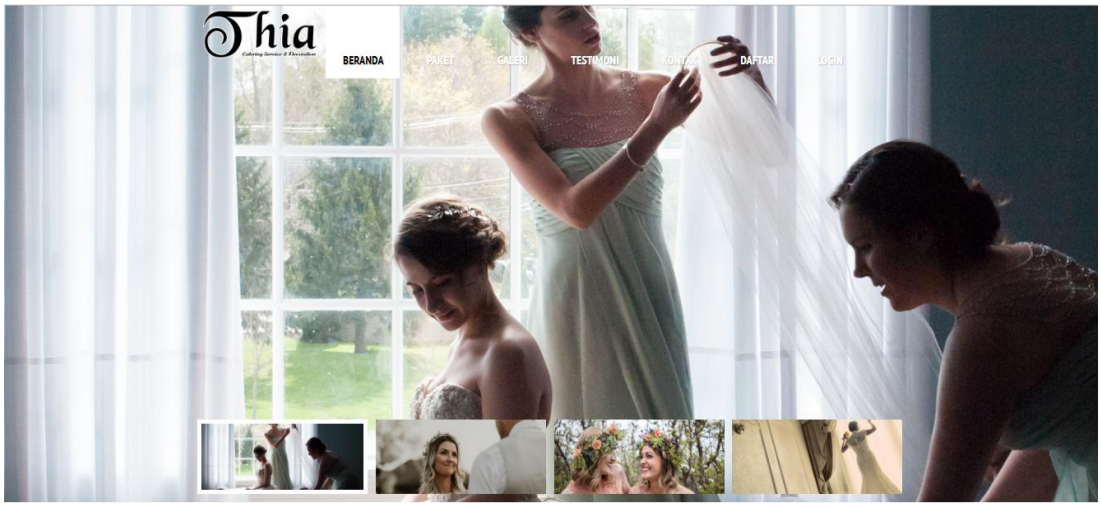
Gambar 4.32 Kontrol Panel Xampp Aktif

4.5.5.2 Penggunaan Program

Setelah dilakukan proses instalasi program pada sistem informasi Thia Catering Service and Decoration ini selesai dilakukan, maka selanjutnya kita bisa menggunakan sistem informasi Thia Catering Service and Decoration ini. Untuk memperjelas penggunaan Program Sistem Informasi Thia Catering Service and Decoration ini, berikut penjelasan penggunaan program:

1. **Tampilan Halaman Utama**

   Berikut ini merupakan tampilan awal saat website dibuka oleh user / pengunjung.



Gambar 4.33 Tampilan Halaman Utama

2. Tampilan Paket

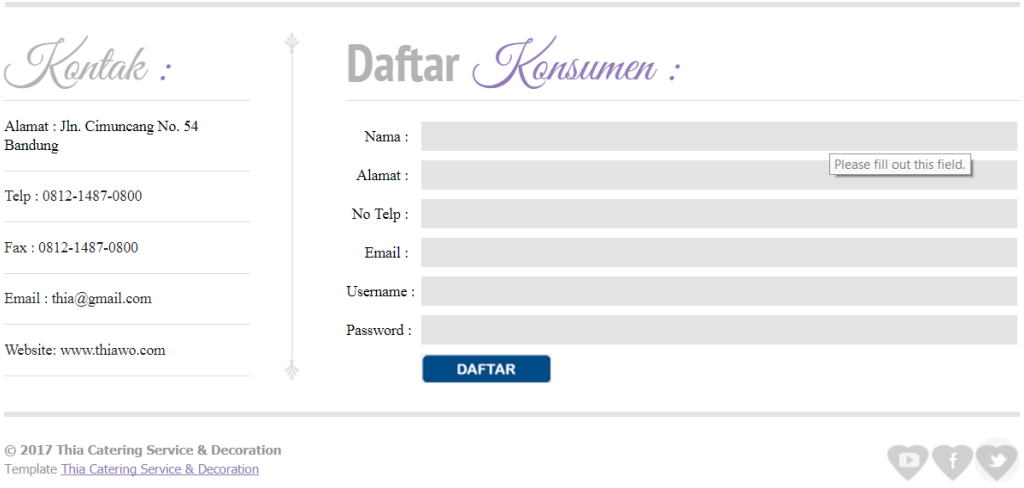
Berikut ini merupakan tampilan dari paket yang tersedia di Thia Catering & Decoration. Paket ini bsa di pesan oleh user / pengunjung website.



Gambar 4.34 Tampilan Paket

3. Form Pendaftaran Konsumen Thia WO

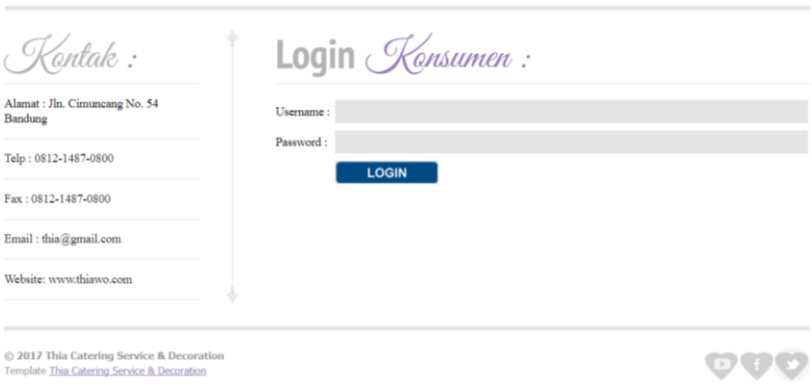
Konsumen yang akan memesan paket di website Thia diharuskan mendaftarkan diri terlebih dahulu. Untuk mendaftar user memilih menu daftar dan muncul tampilan dibawah ini.



Gambar 4.35 Form Pendaftaran Konsumen Thia WO

4. Form Login

Setelah daftar, user login untuk dapat melakukan pemesanan paket di Website Thia. User tinggal mengisi username dan password yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.36 Form Login

5. Form Pemesanan Paket

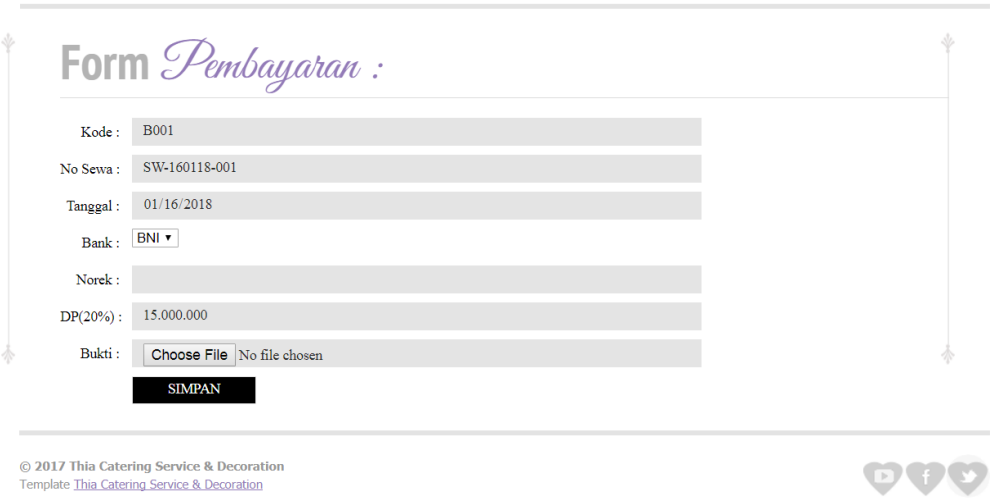
User memilih paket dan menekan tombol pilih paket jika ingin melakukan pemesanan paket. Akan muncul tampilan seperti dibawah ini dan konsumen diharuskan mengisi semua form yang ada.



Gambar 4.37 Form Pemesanan Paket

6. Form Pembayaran Paket

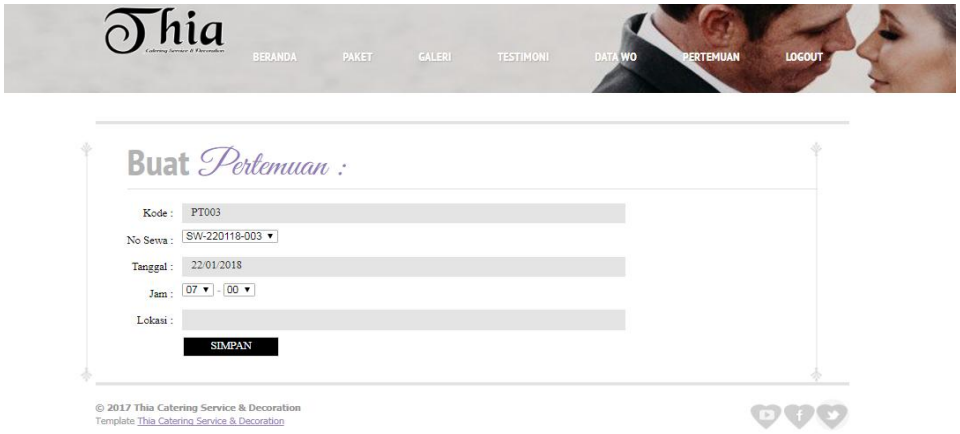
Setelah selesai melakukan pemesanan paket, user akan masuk halaman data pemesanan paket dan melakukan konfirmasi pembayaran di form pembayaran seperti gambar yang ada di bawah ini.



Gambar 4.38 Form Pembayaran Paket

7. Form Pertemuan

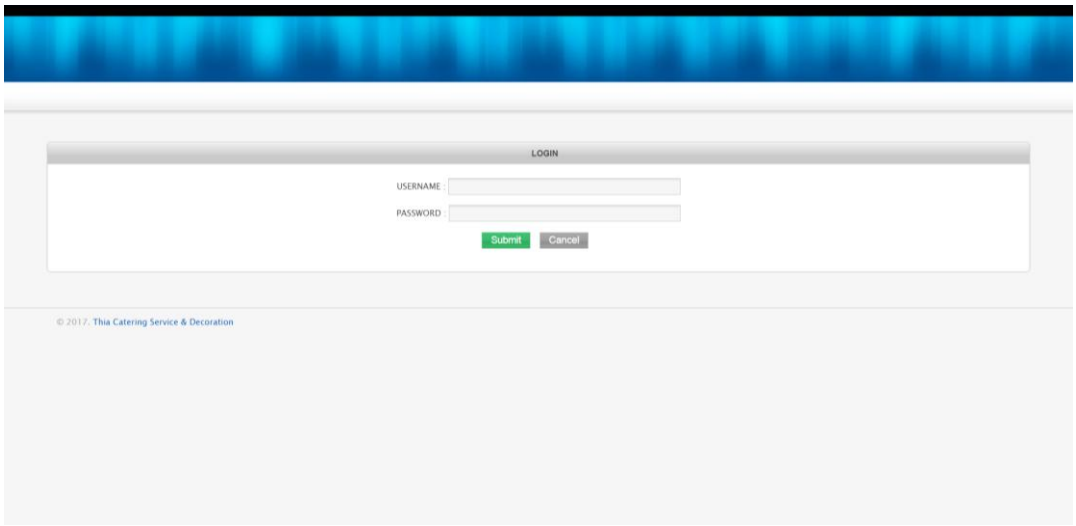
Form pertemuan ini dibuat untuk membuat janji antara konsumen dan pihak Thia untuk membahas proses pernikahan dan lainnya.



Gambar 4.39 Form Pertemuan

8. Login Admin

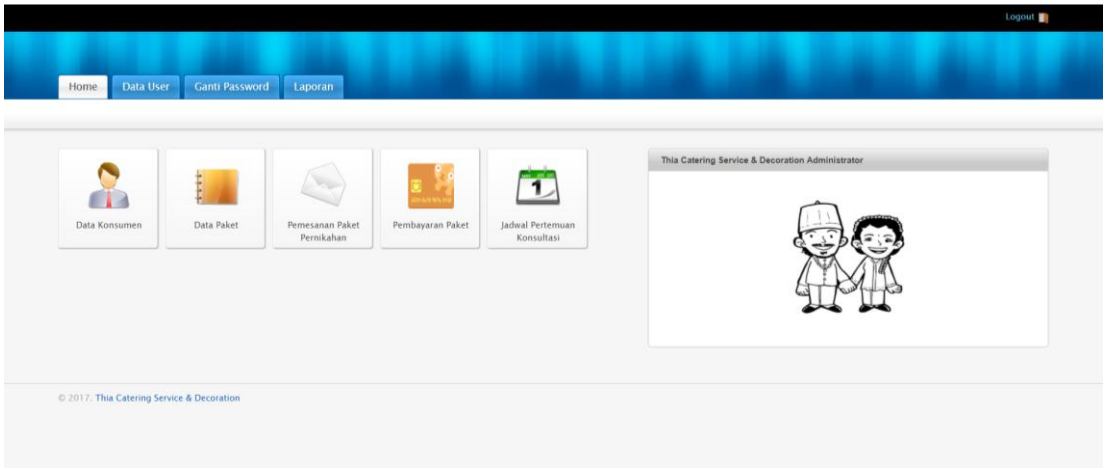
Untuk admin agar bisa login harus mengisi username dan password pada halaman login admin yang ada pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.40 Login Admin

9. Halaman Utama Admin

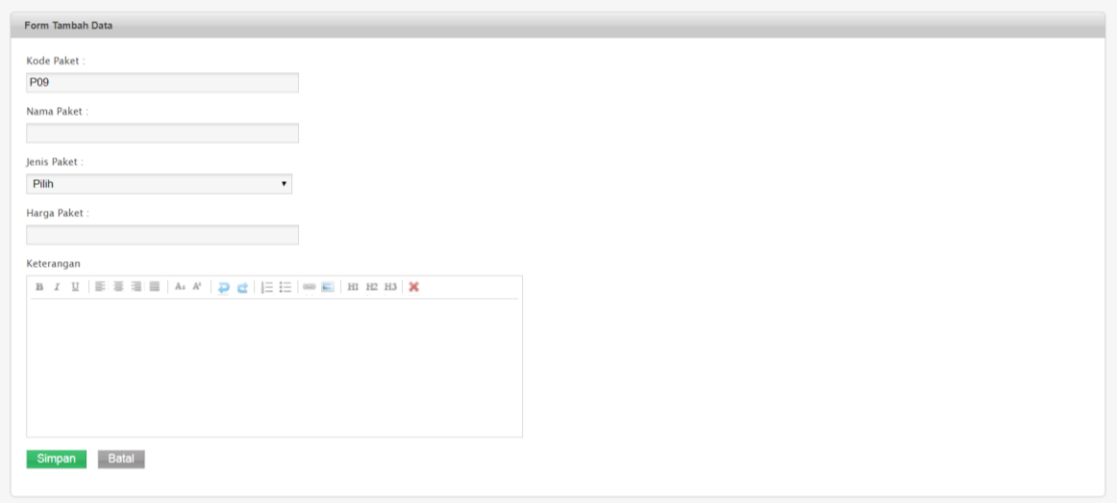
Jika admin berhasil login maka akan masuk kehalaman seperti dibawah ini. Terdapat beberapa menu untuk mengelola website Thia.



Gambar 4.41 Halaman Utama Admin

10. Form Data Paket

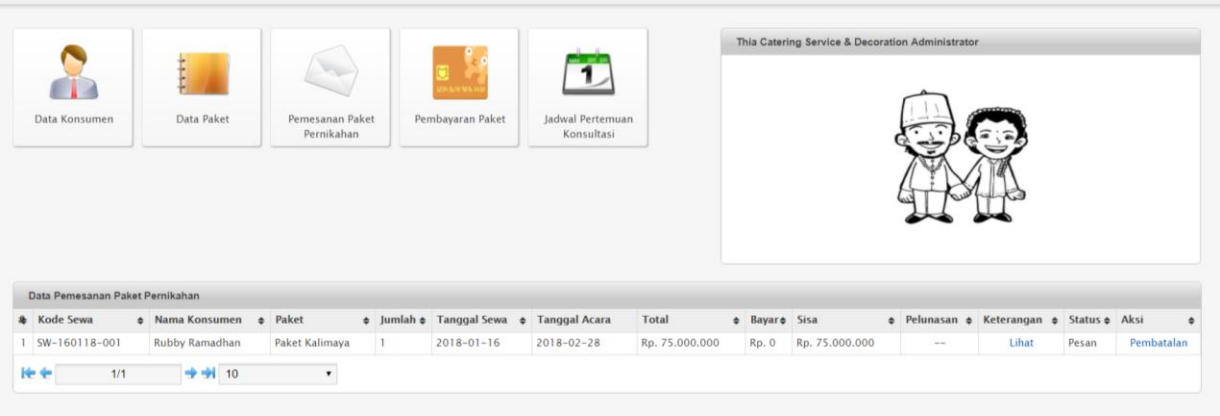
Form data paket digunakan untuk mengelola data paket yang akan ditampilkan di website Thia.



Gambar 4.42 Form Data Paket

11. Data Pemesanan

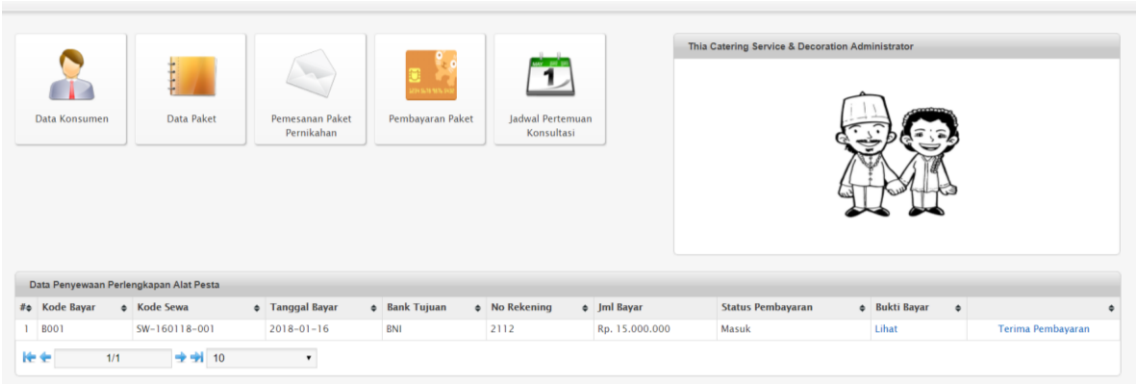
Setiap data pemesanan paket yang dilakukan oleh konsumen akan muncul di menu data pemesanan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.43 Data Pemesanan

12. Data Pembayaran

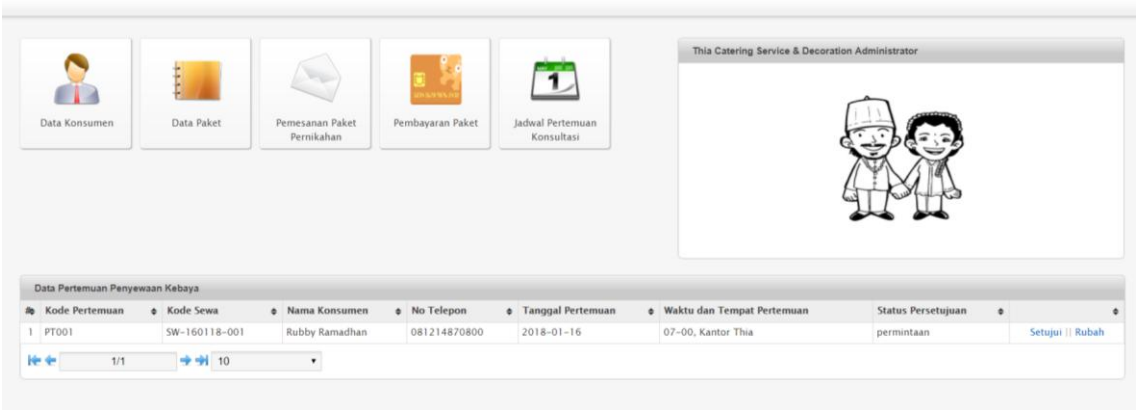
Data pembayaran merupakan menu yang menampilkan data pembayaran yang masuk dari konsumen. Dimana tugas admin disini adalah memeriksa data pembayaran dan memvalidasi data pembayaran jika benar.



Gambar 4.44 Data Pembayaran

13. Data Pertemuan

Data pertemuan adalah menu yang menampilkan data pertemuan yang dibuat oleh konsumen dan nantinya akan diterima oleh admin. Jika jadwal tidak cocok maka admin dapat merubah jadwal pertemuan dengan konsumen.



Gambar 4.45 Data Pertemuan

14. Laporan Pemesanan Paket

Berikut ini merupakan laporan pemesanan paket Thia Catering & Decoration.



Laporan Paket Pernikahan

Thia Catering Service & Decoration

Bulan Laporan : January 2018

Kode Sewa	Nama Konsumen	Tanggal	Nama Paket	Jumlah	Status
SW-160118-001	Rubby Ramadhan	2018-01-16	Paket Kalimaya	75.000.000	Belum Lunas
				Total Pendapatan	**75.000.000**

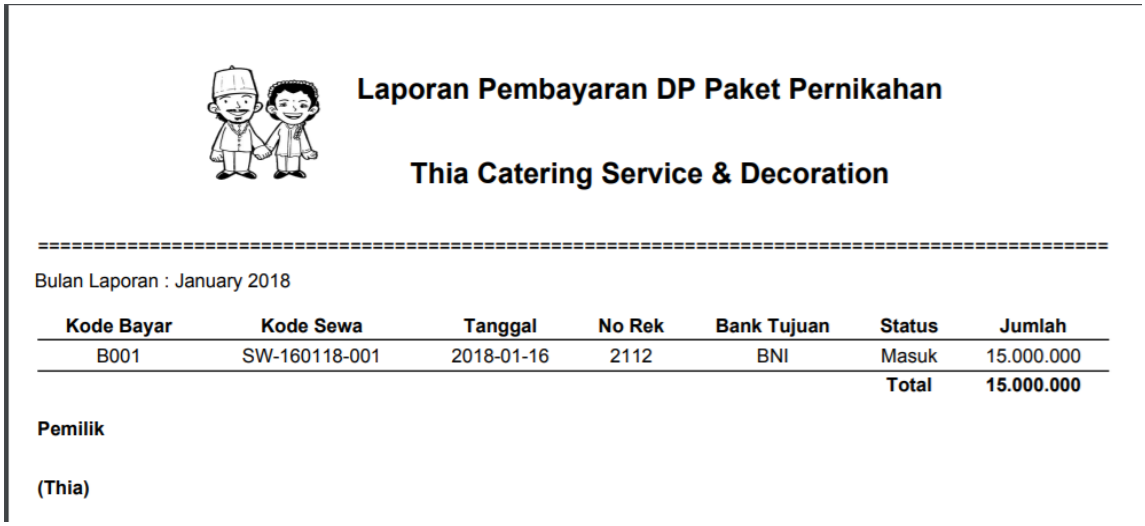
Pemilik

(Thia)

Gambar 4.46 Laporan Pemesanan Paket

15. Laporan Pembayaran

Berikut ini merupakan laporan pembayaran paket Thia Catering & Decoration.



Laporan Pembayaran DP Paket Pernikahan

Thia Catering Service & Decoration

Bulan Laporan : January 2018

Kode Bayar	Kode Sewa	Tanggal	No Rek	Bank Tujuan	Status	Jumlah
B001	SW-160118-001	2018-01-16	2112	BNI	Masuk	15.000.000
					Total	**15.000.000**

Pemilik

(Thia)

Gambar 4.47 Laporan Pembayaran