

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh Central Park Zoo Medan selama ini dalam pemesanan tiket wisata adalah proses pemesanan tiket dilakukan secara manual, dengan datang langsung pada Central Park Zoo Medan dan melakukan pemesanan serta pembayaran di tempat, serta belum ada aplikasi pemesanan tiket online pada Central Park Zoo Medan. Sistem aplikasi pemesanan tiket masuk berbasis android sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena mayoritas masyarakat serta wisatawan telah mempunyai dan mampu mengoperasikan Android, sehingga proses pemesanan tiket masuk dapat dilakukan dengan cepat dan dimana pun berada bisa secara langsung menerima pesanan dari pelanggan dan memperoleh laporan pemesanan tiket masuk yang akurat.

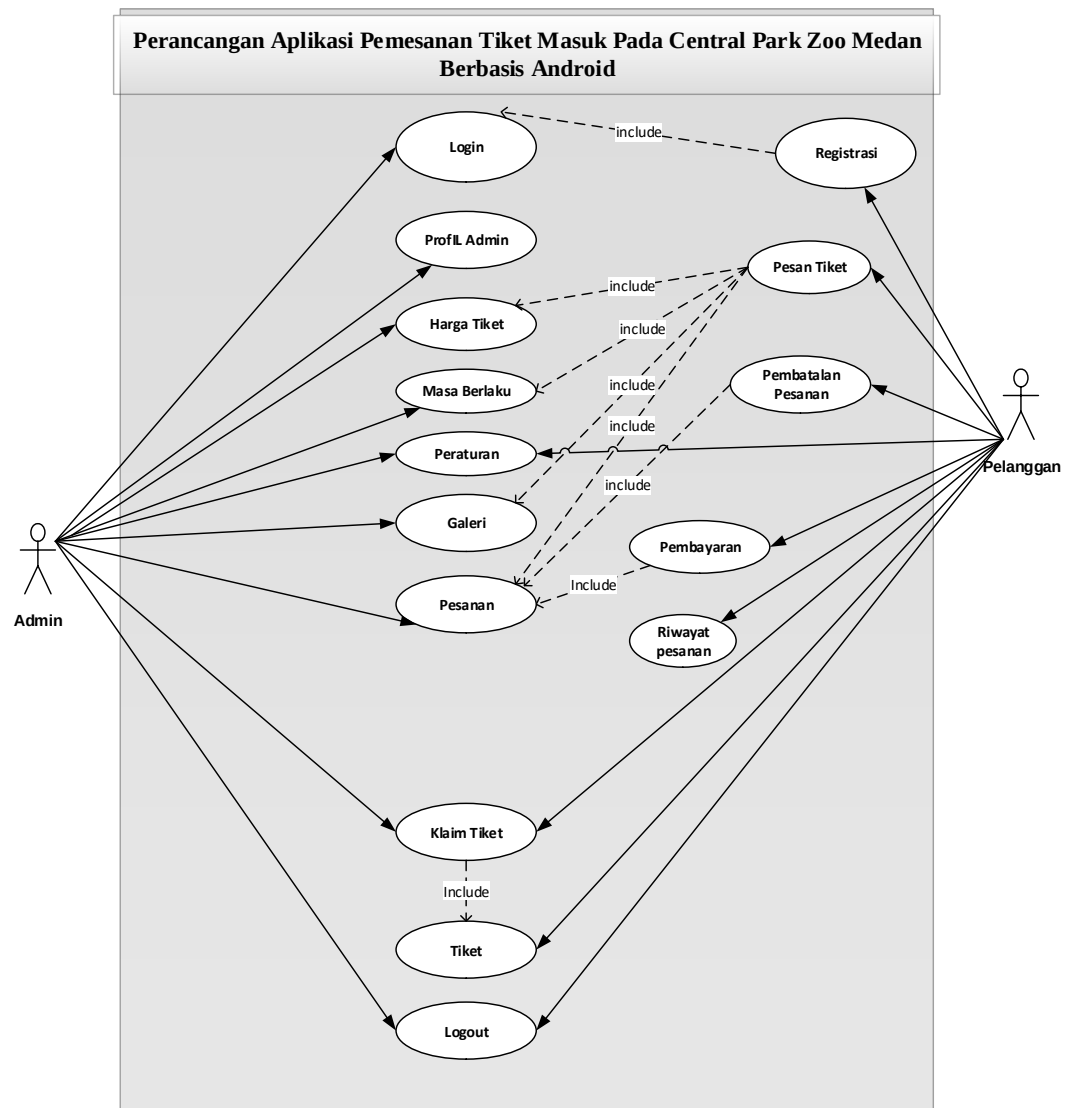
III.2. Desain Sistem Secara Global

Desain sistem secara global menggunakan bahasa pemodelan UML yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

III.2.1. Usecase Diagram

Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang

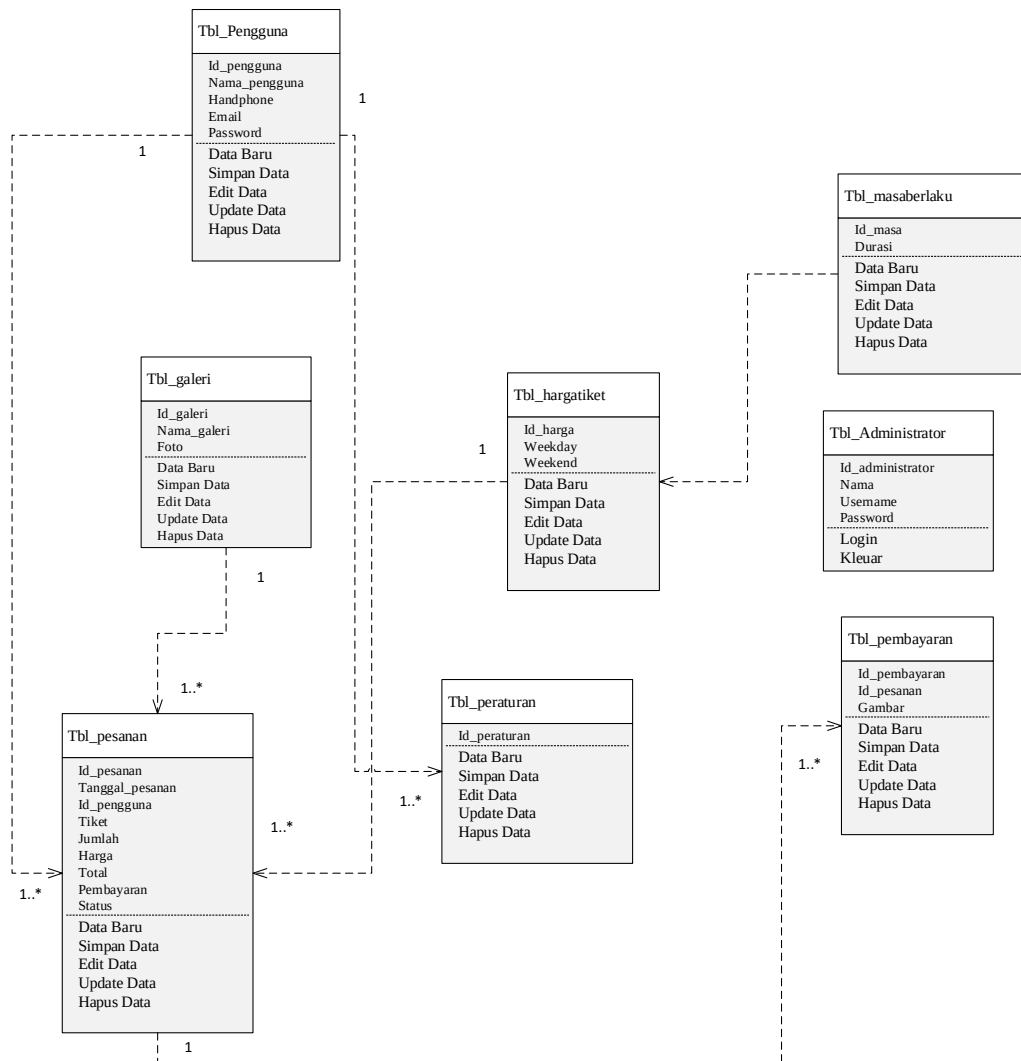
dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar III.1 berikut :



Gambar III.1. Use Case Diagram Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Masuk Pada Central Park Zoo Medan Berbasis Android

III.2.2. Class Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.2 :



Gambar III.2. Class Diagram Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Masuk Pada Central Park Zoo Medan Berbasis Android

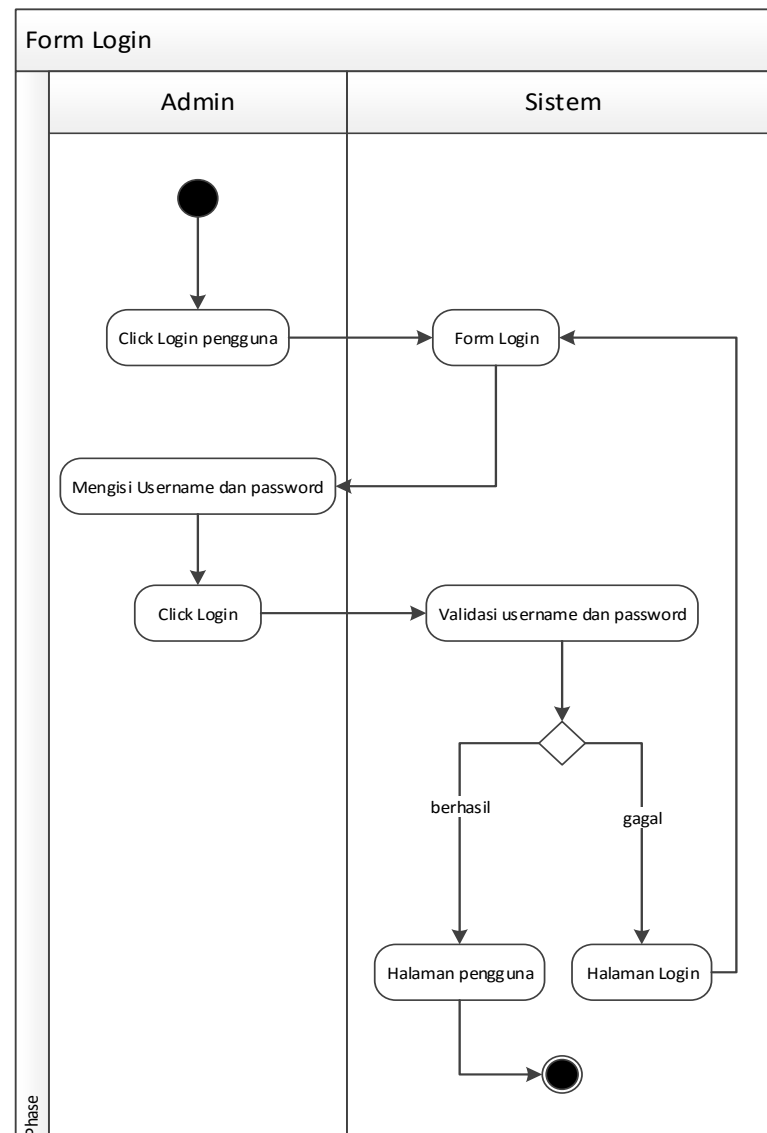
III.2.3. Activity Diagram

Bisnis proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* dijabarkan dengan *Activity diagram* :

III.2.3.1. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram Login

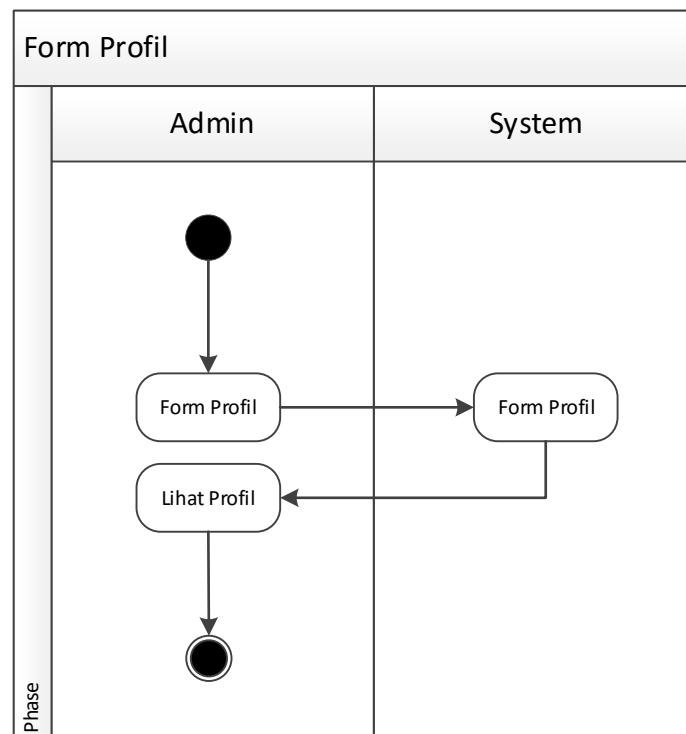
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.3. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Profil Admin

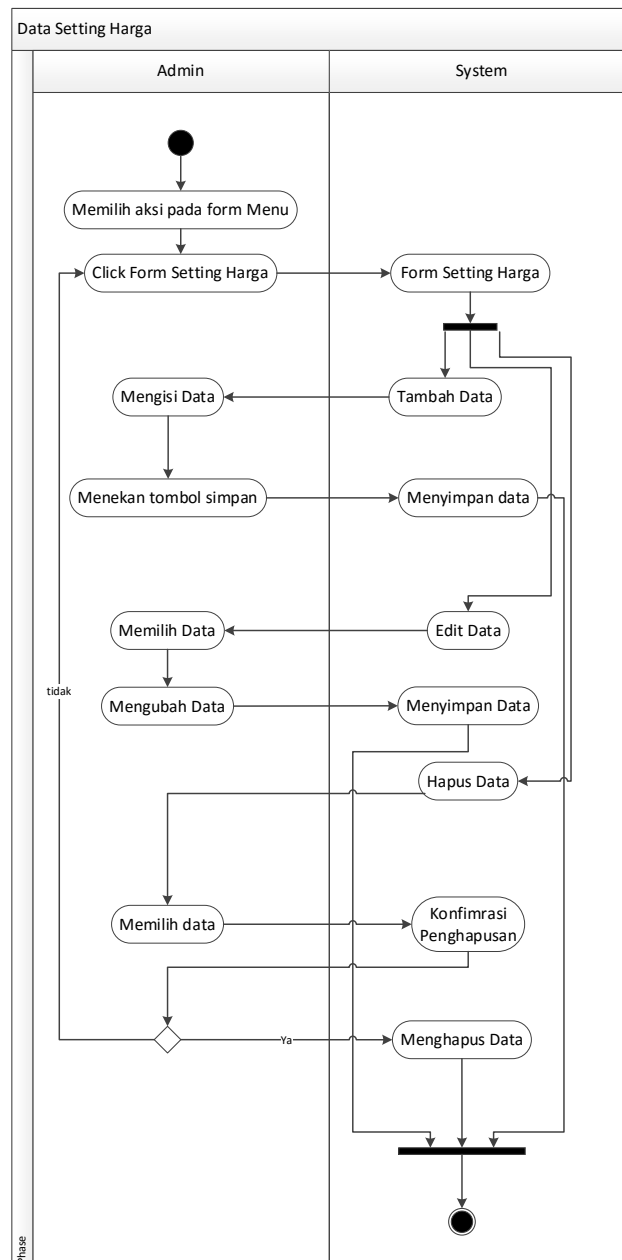
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form profil* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.4 berikut:



Gambar III.4. Activity Diagram Form Profil

3. Activity Diagram harga

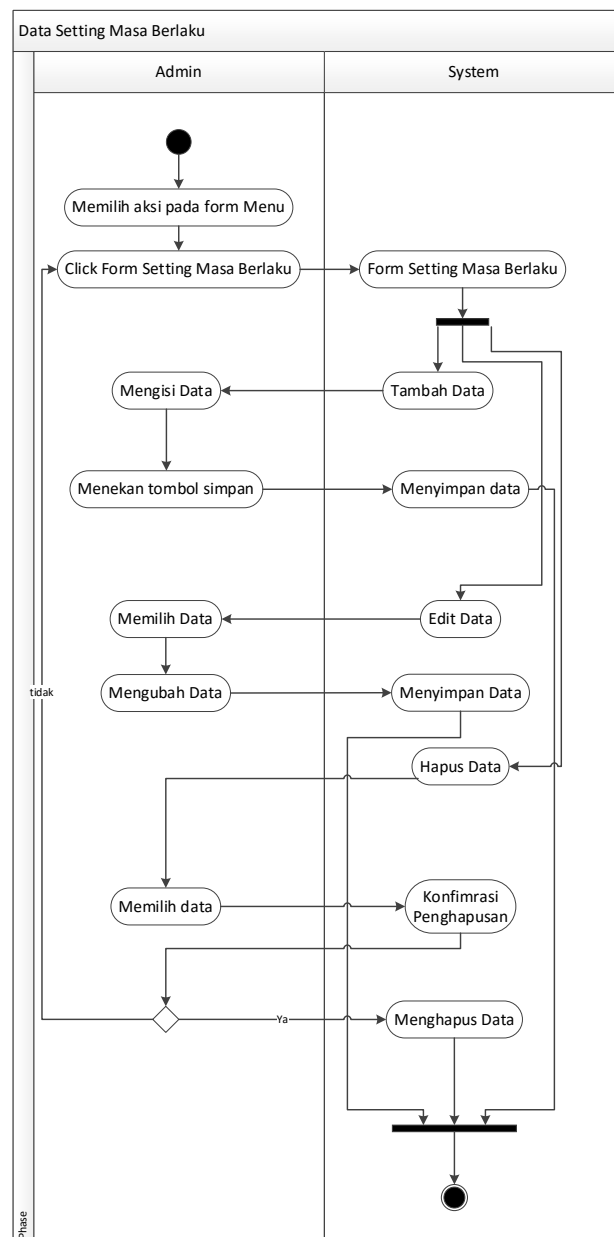
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan harga dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.5 berikut :



Gambar III.5. Activity Diagram Harga

4. Activity Diagram Masa Berlaku

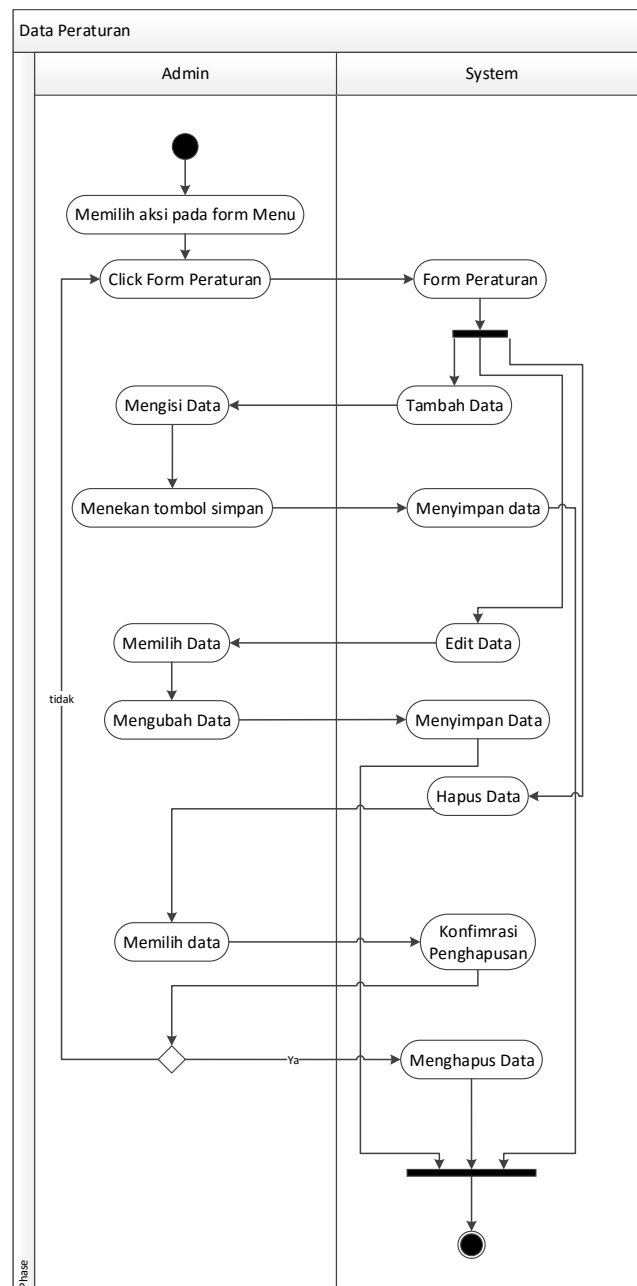
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan masa berlaku dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.6 berikut :



Gambar III.6. Activity Diagram Masa Berlaku

5. Activity Diagram Peraturan

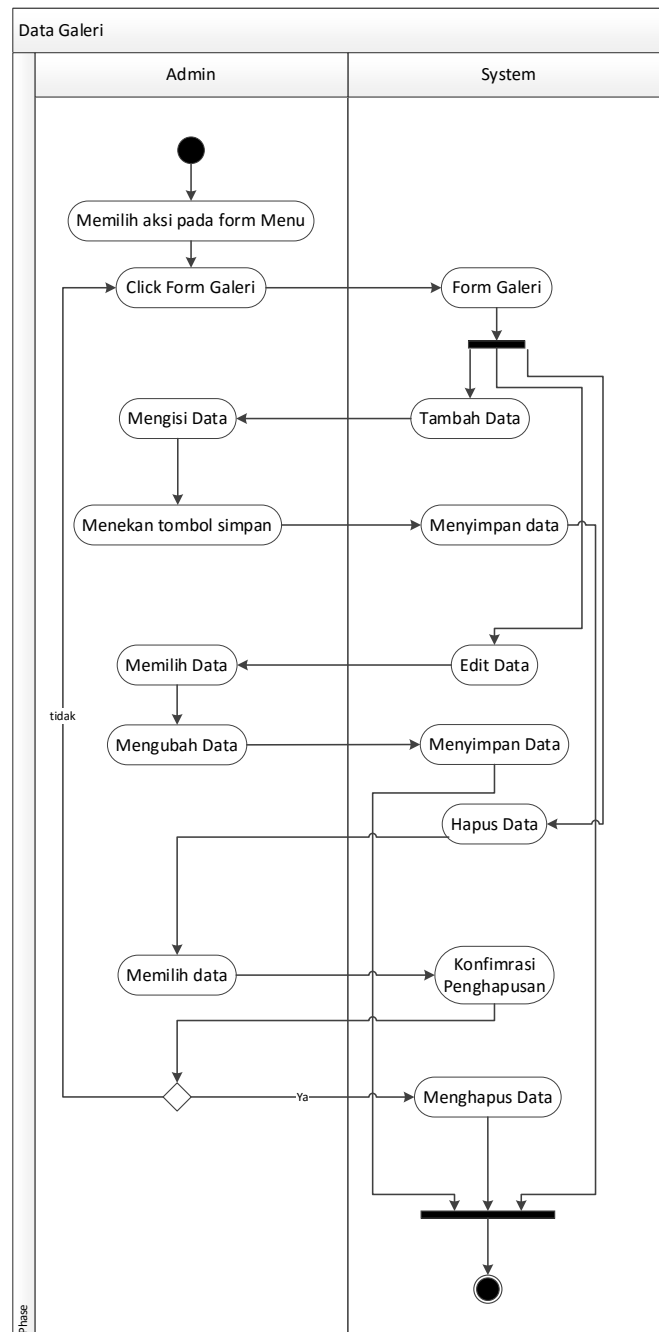
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan peraturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Peraturan

6. Activity Diagram Galeri

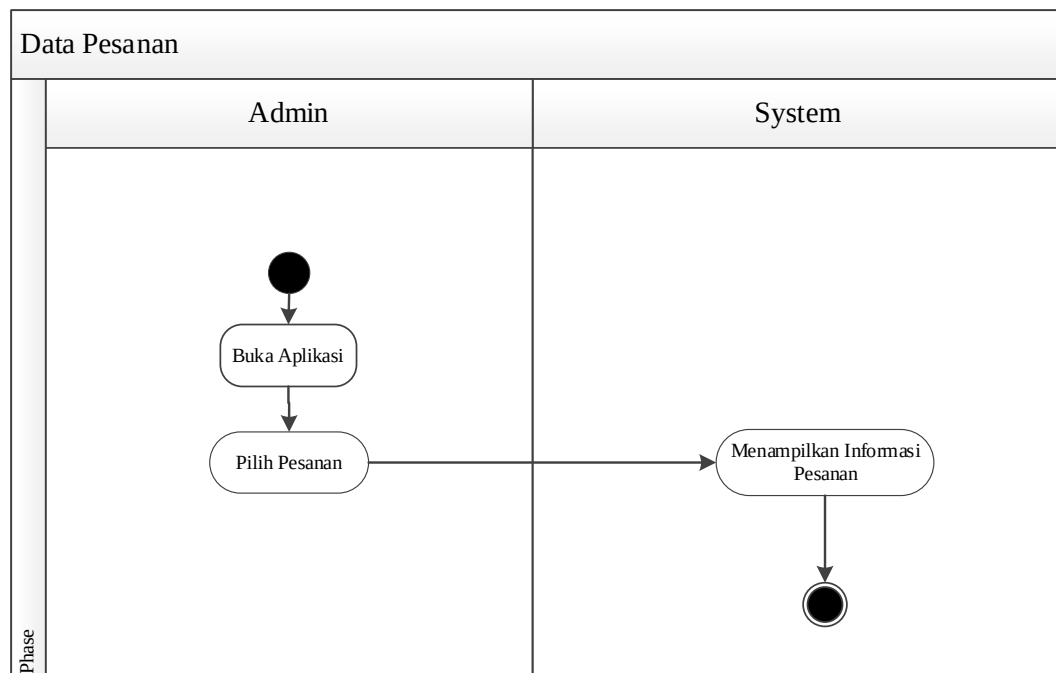
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan galeri dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.8. Activity Diagram Galeri

7. Activity Diagram Pesanan

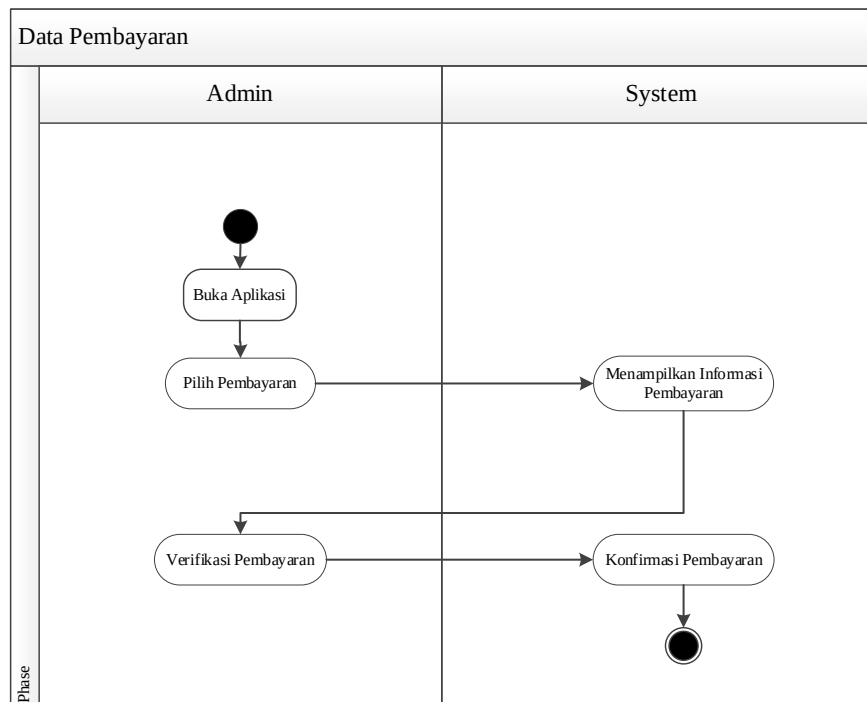
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.9 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Pesanan

8. Activity Diagram Pembayaran

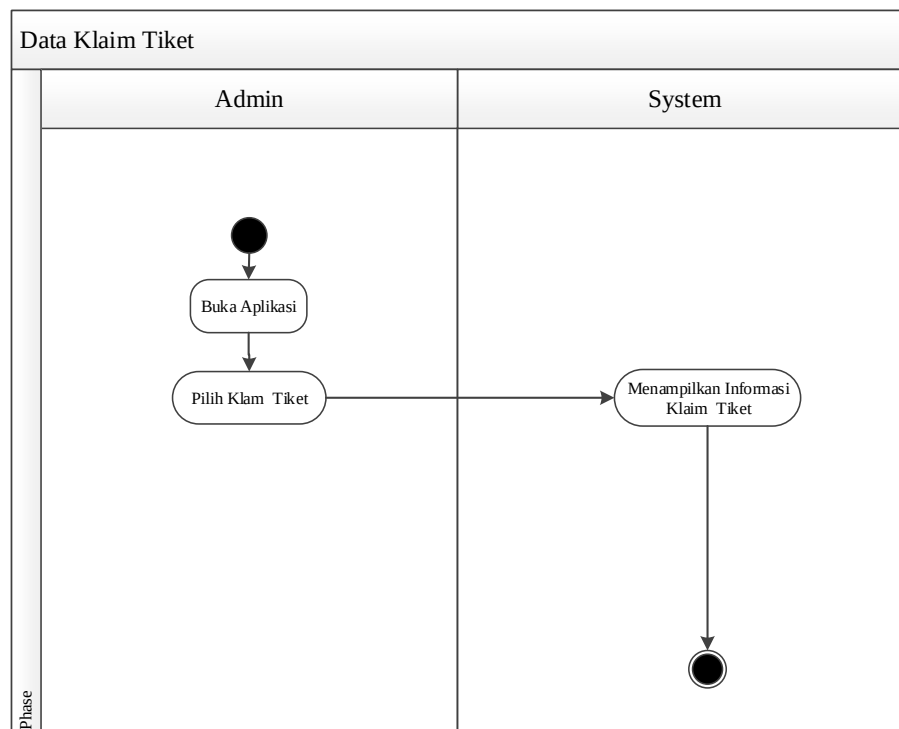
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.10 berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Pembayaran

9. Activity Diagram Klaim Tiket

Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan klaim tiket dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.11 berikut :

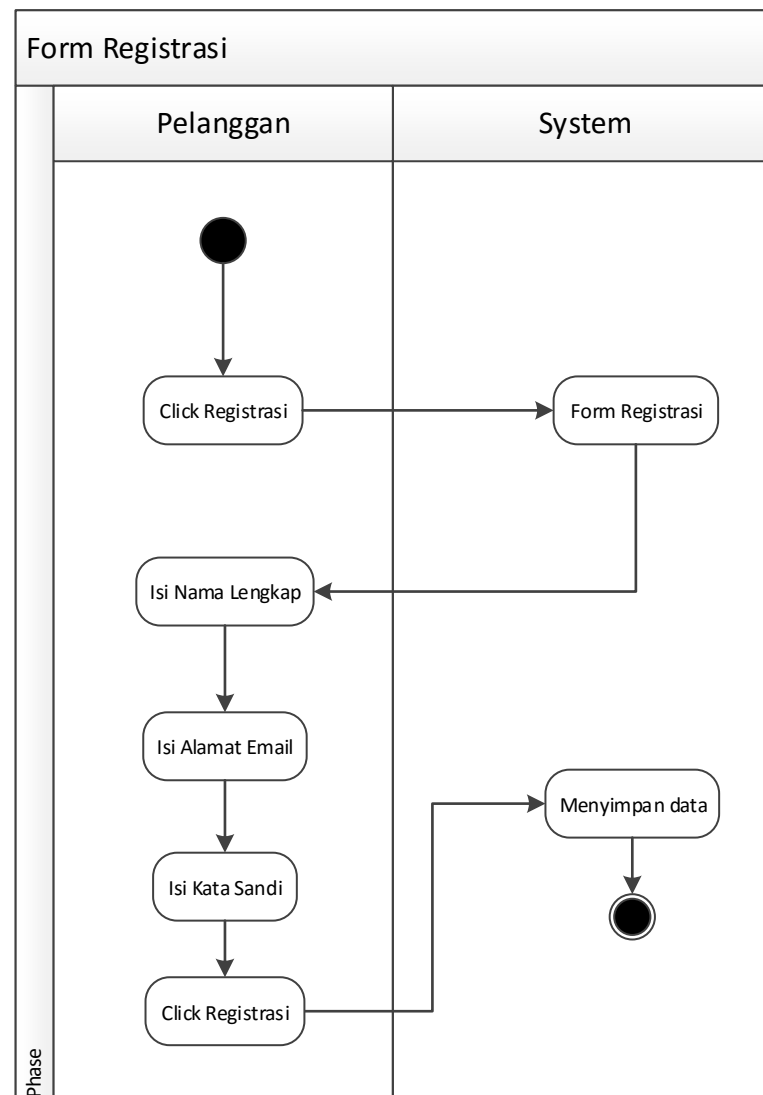


Gambar III.11. Activity Diagram Klaim Tiket

III.2.3.2. Activity Diagram Pelanggan

1. Activity Diagram Registrasi

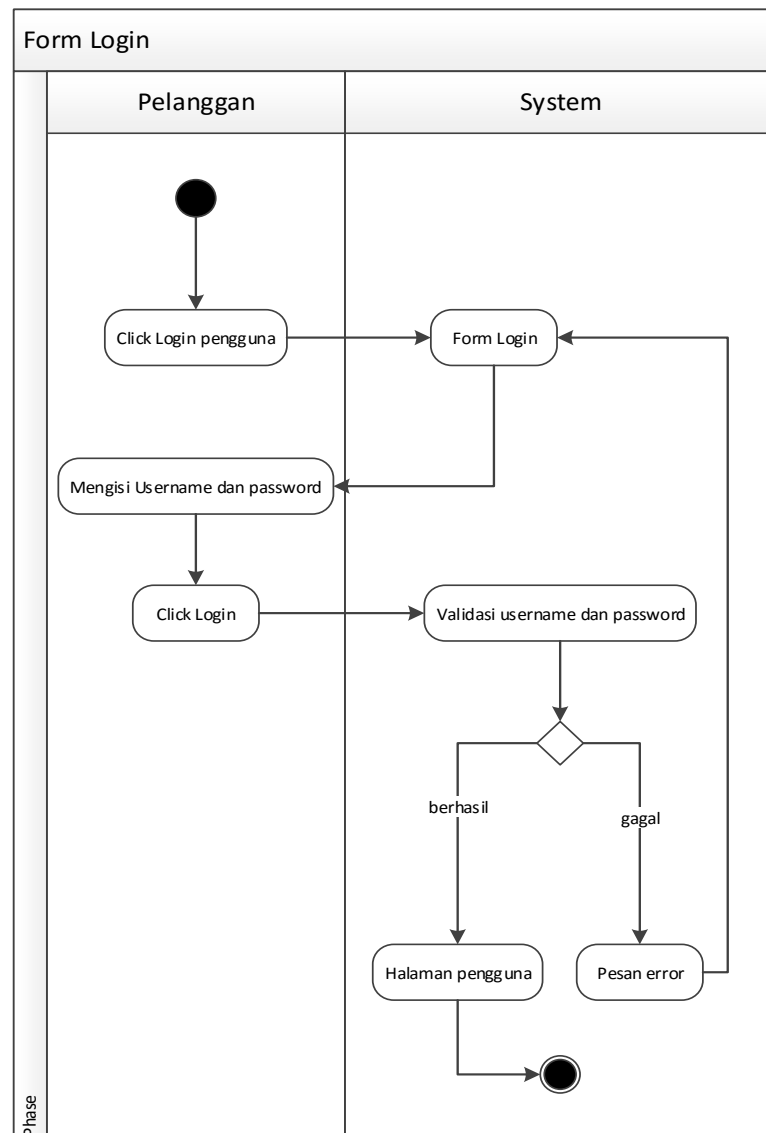
Aktivitas *registrasi* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.12. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

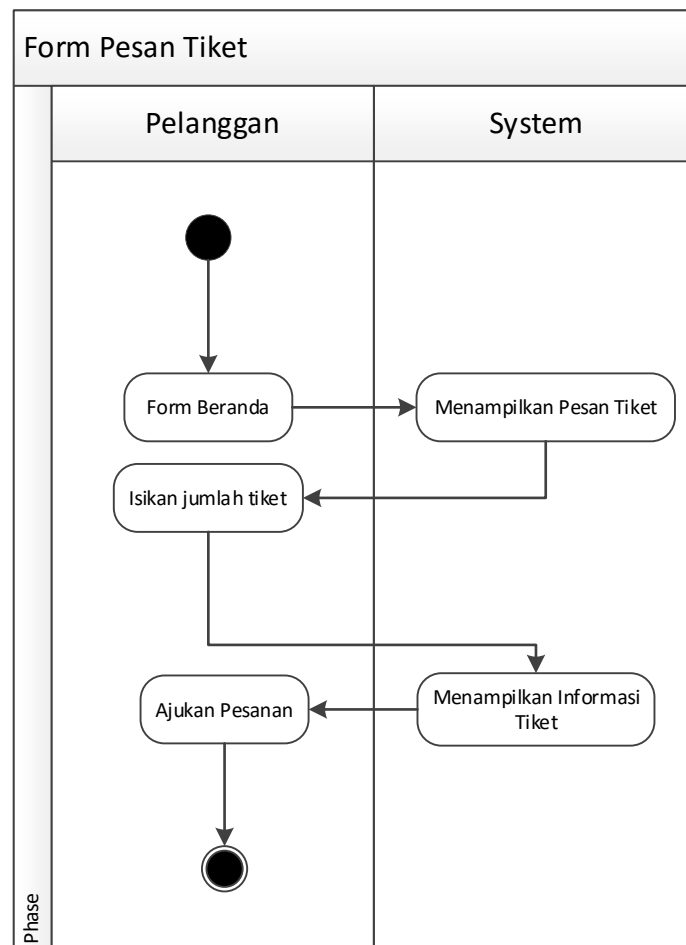
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.13 Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Pesan Tiket

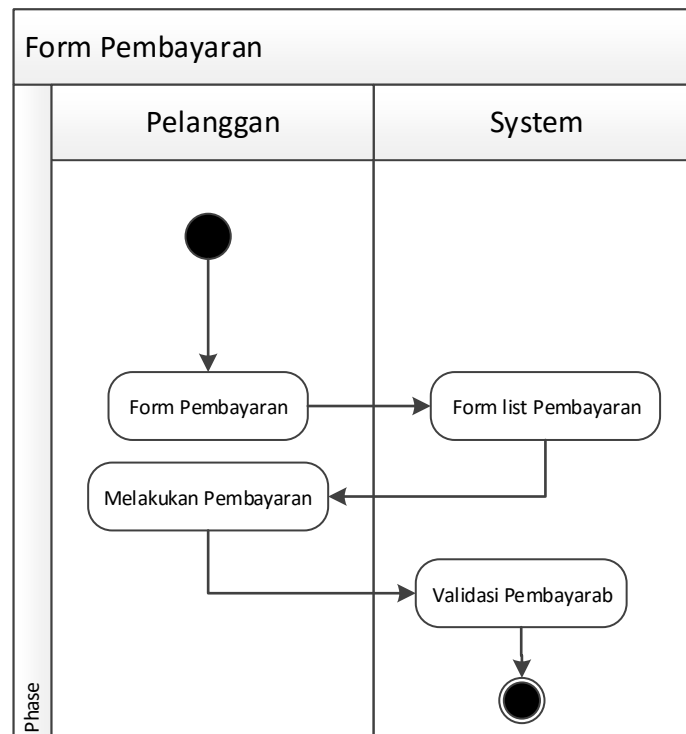
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesan tiket dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14 Activity Diagram Pesan Tiket

4. Activity Diagram Pembayaran

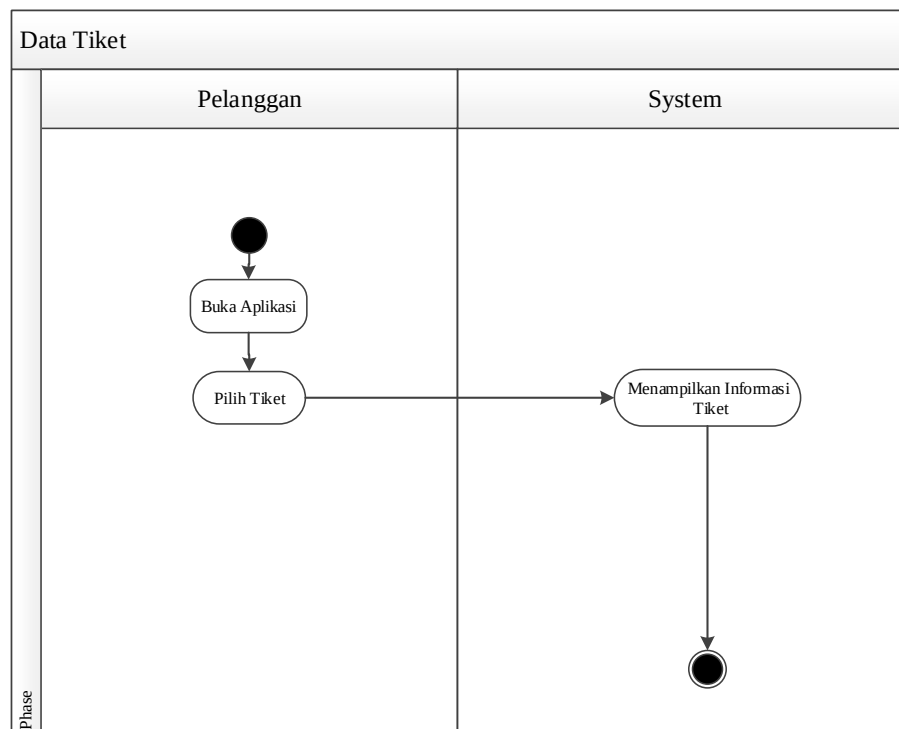
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.15 berikut :



Gambar III.15. Activity Diagram Form Pembayaran

5. Activity Diagram Tiket

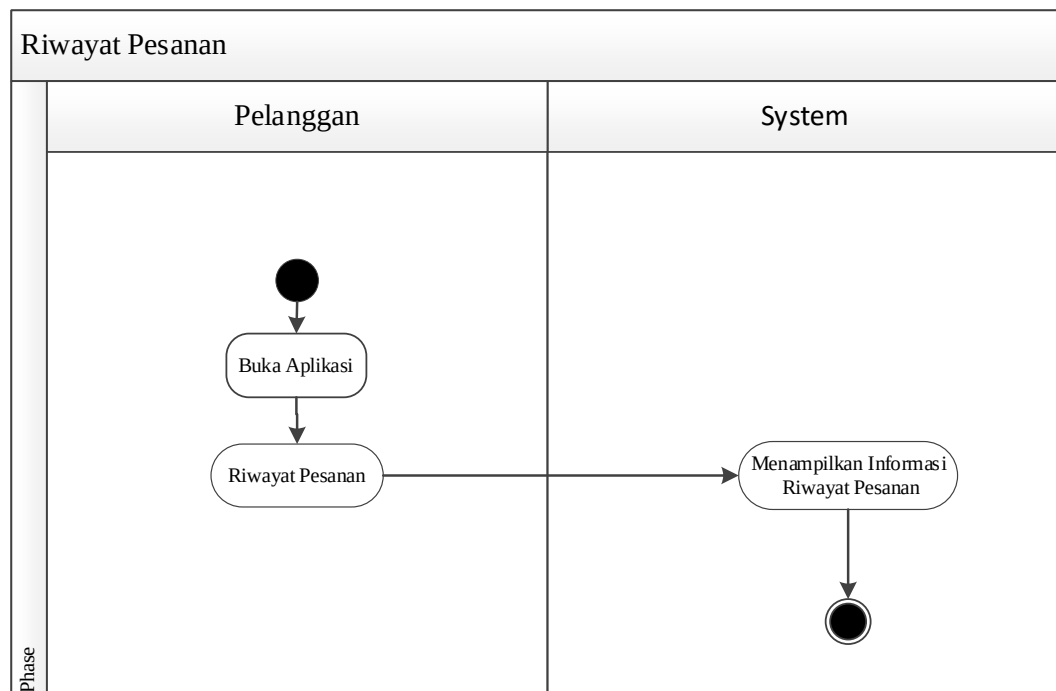
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan tiket dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.16 berikut :



Gambar III.16. Activity Diagram Tiket

6. Activity Diagram Riwayat Pesanan

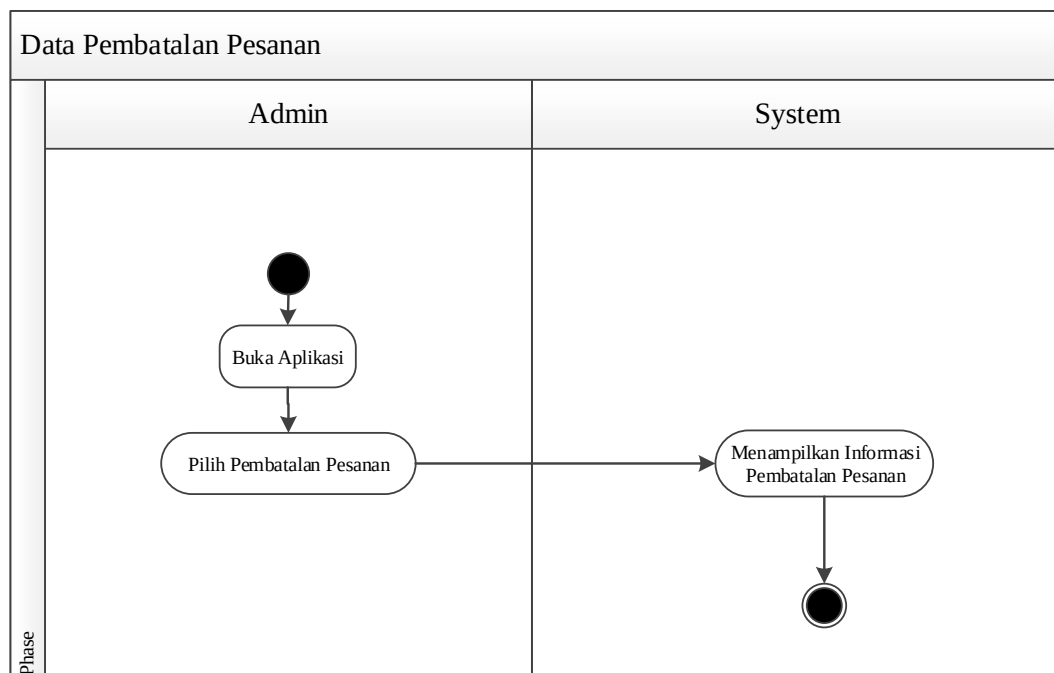
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.17 berikut :



Gambar III.17. Activity Diagram Riwayat Pesanan

10. Activity Diagram Pembatalan Pesanan

Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembatalan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.9 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Pembatalan Pesanan

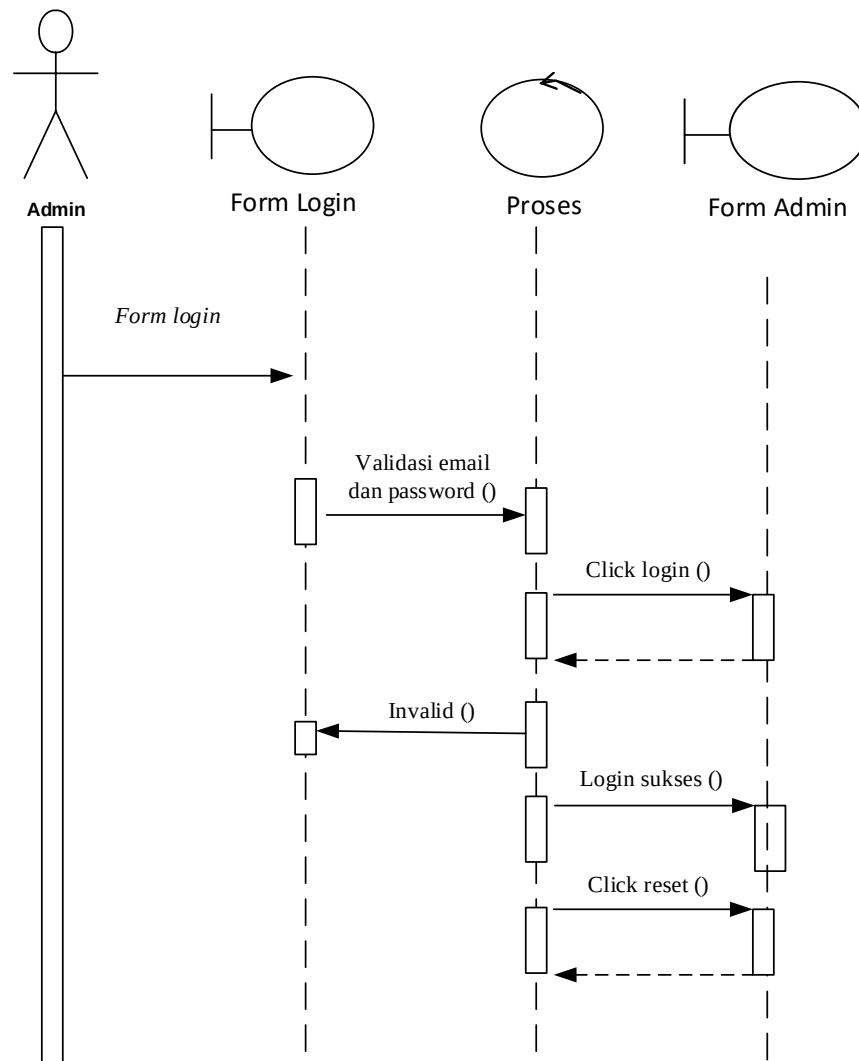
III.2.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram diawali dari apa yang me-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

III.2.3.1. Sequence Diagram Admin

1. Sequence Diagram Login

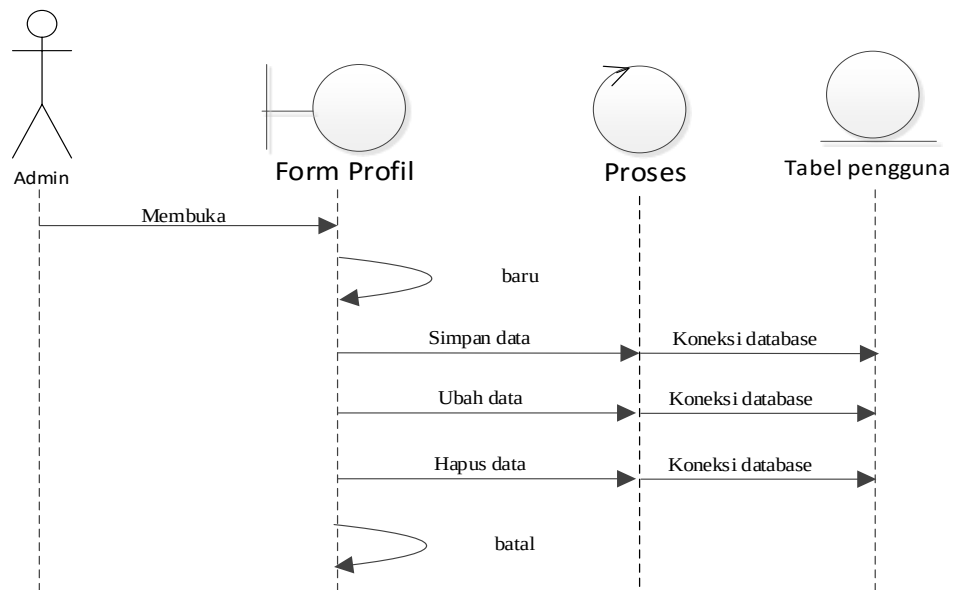
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.18. Sequence Diagram Login

4. Sequence Diagram profil Admin

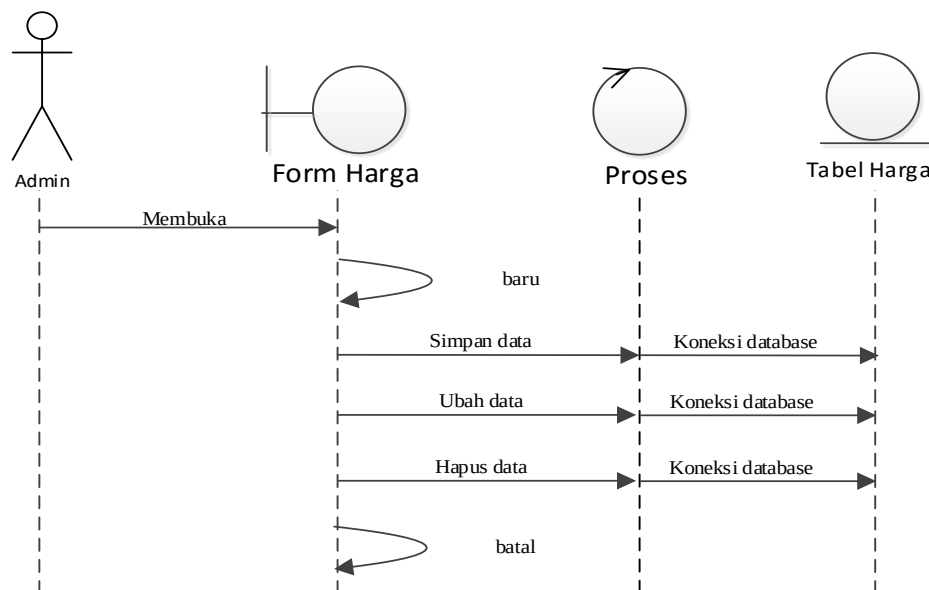
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan profil admin dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.19 berikut :



Gambar III.19. Sequence Diagram Profil Admin

5. Sequence Diagram Harga

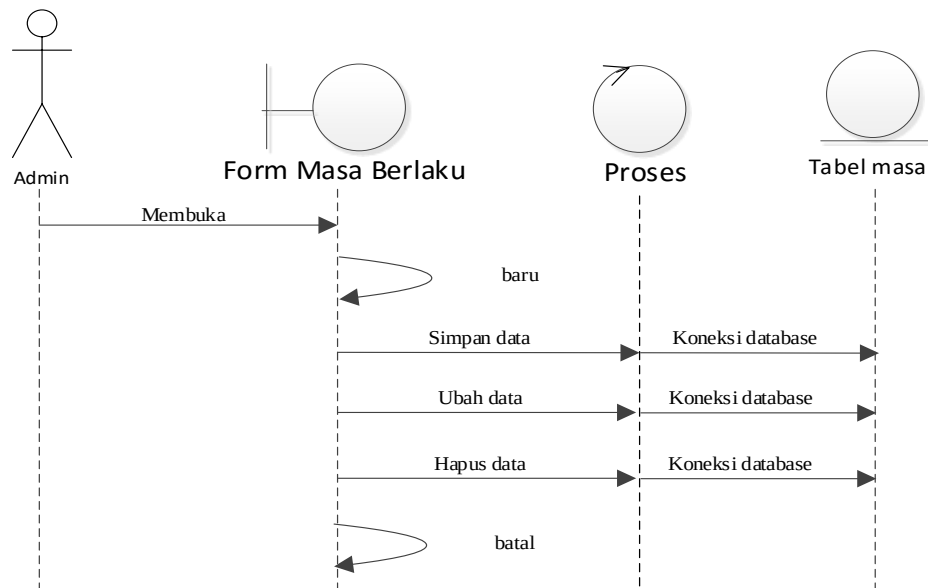
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan harga dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.20 berikut :



Gambar III.20. Sequence Diagram Harga

6. *Sequence Diagram* Masa Berlaku

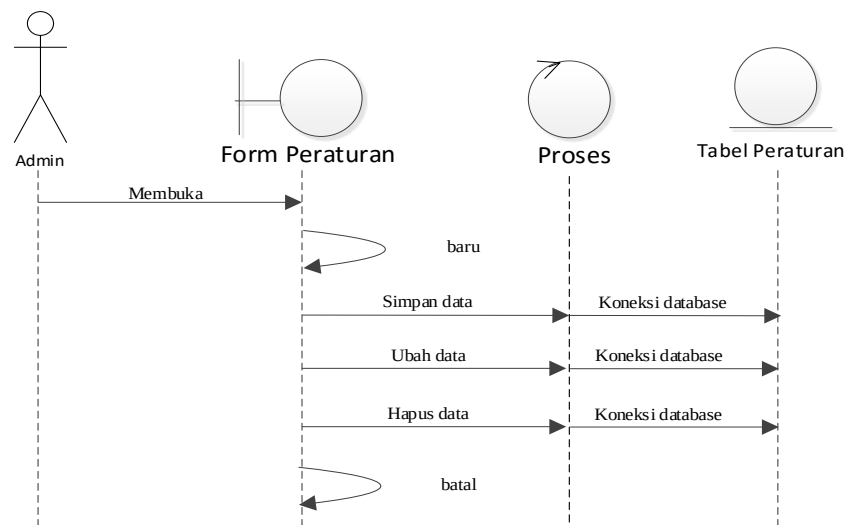
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan masa berlaku dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21. *Sequence Diagram* Masa Berlaku

7. *Sequence Diagram* Peraturan

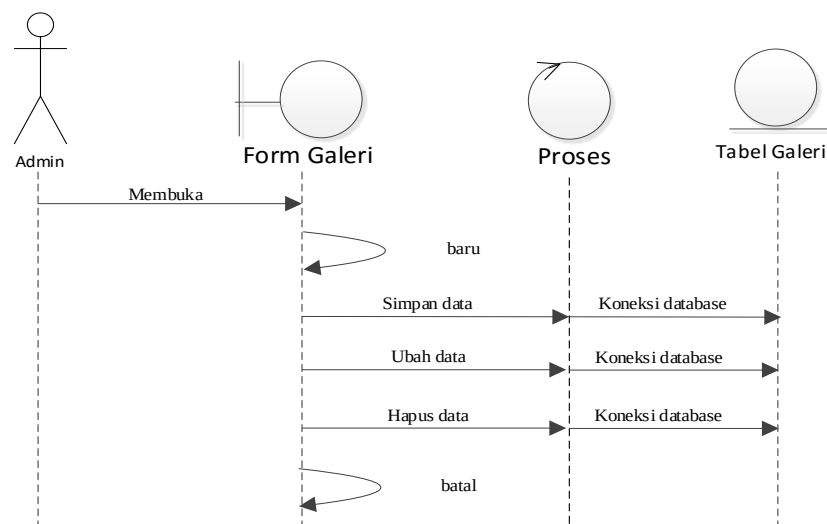
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan peraturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22. Sequence Diagram Peraturan

8. Sequence Diagram Galeri

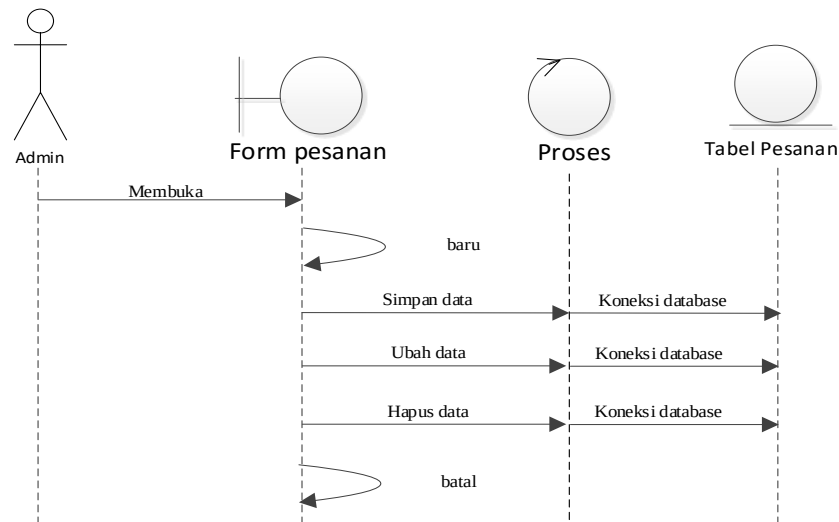
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan galeri dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.23 berikut :



Gambar III.23. Sequence Diagram Galeri

9. *Sequence Diagram Pesanan*

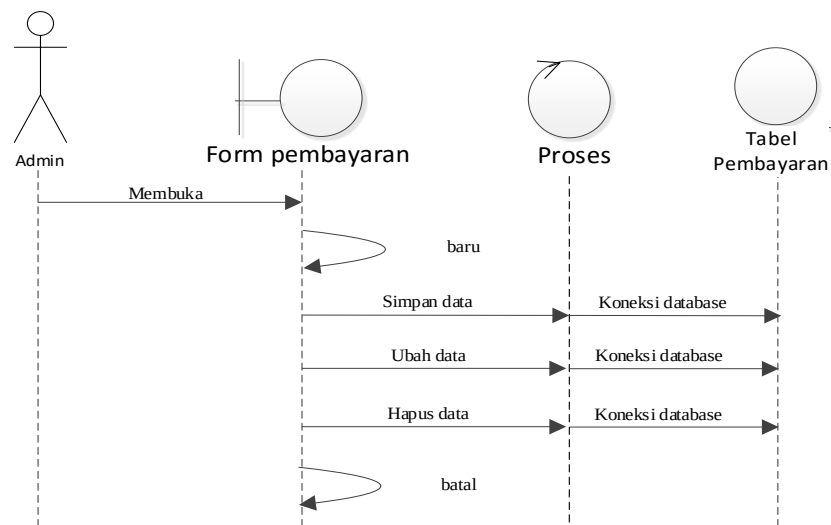
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.24 berikut :



Gambar III.24. *Sequence Diagram Pesanan*

10. *Sequence Diagram Pembayaran*

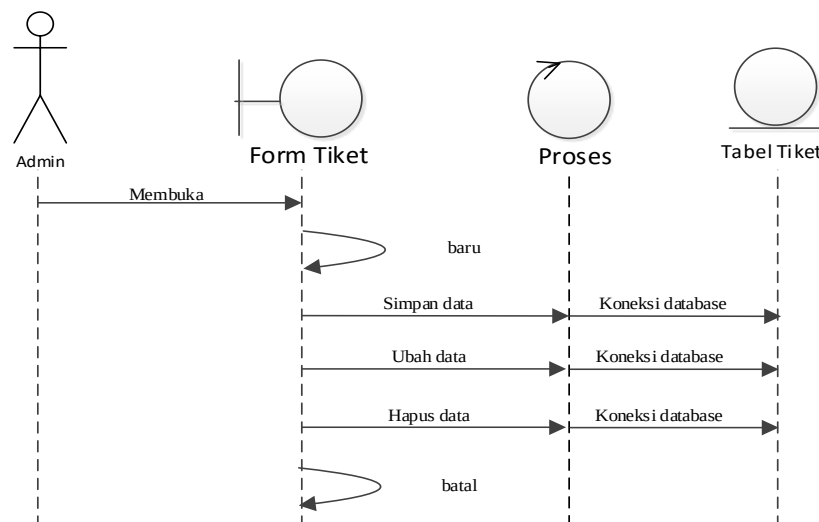
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.25 berikut :



Gambar III.25. Sequence Diagram Pembayaran

11. Sequence Diagram Tiket

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan tiket dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.26 berikut :

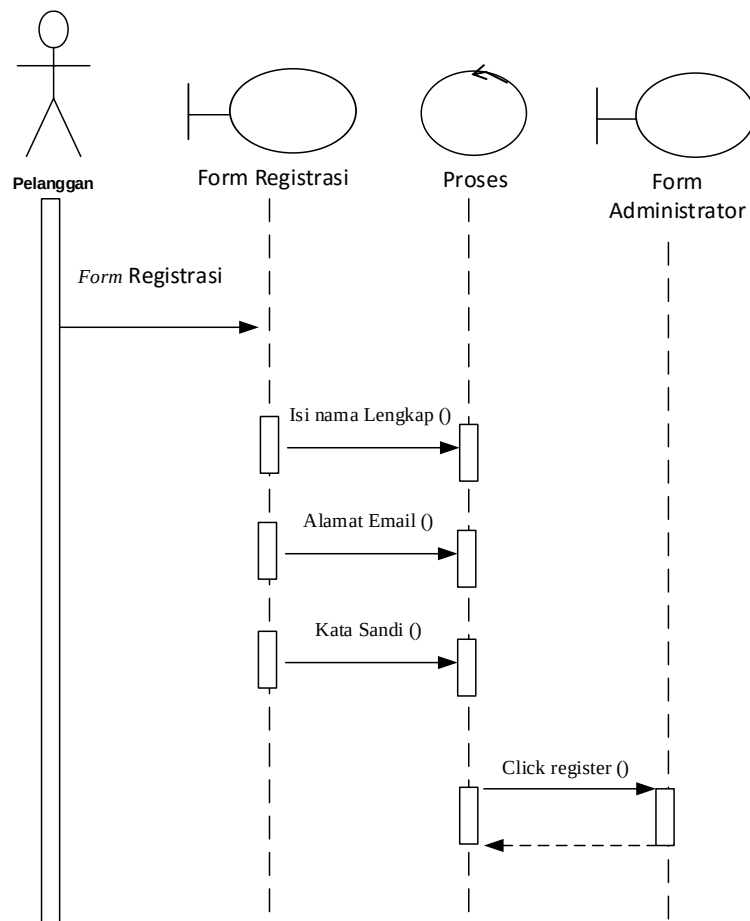


Gambar III.26. Sequence Diagram Tiket

III.2.3.3. Sequence Diagram Pelanggan

a. Sequence Diagram Registrasi

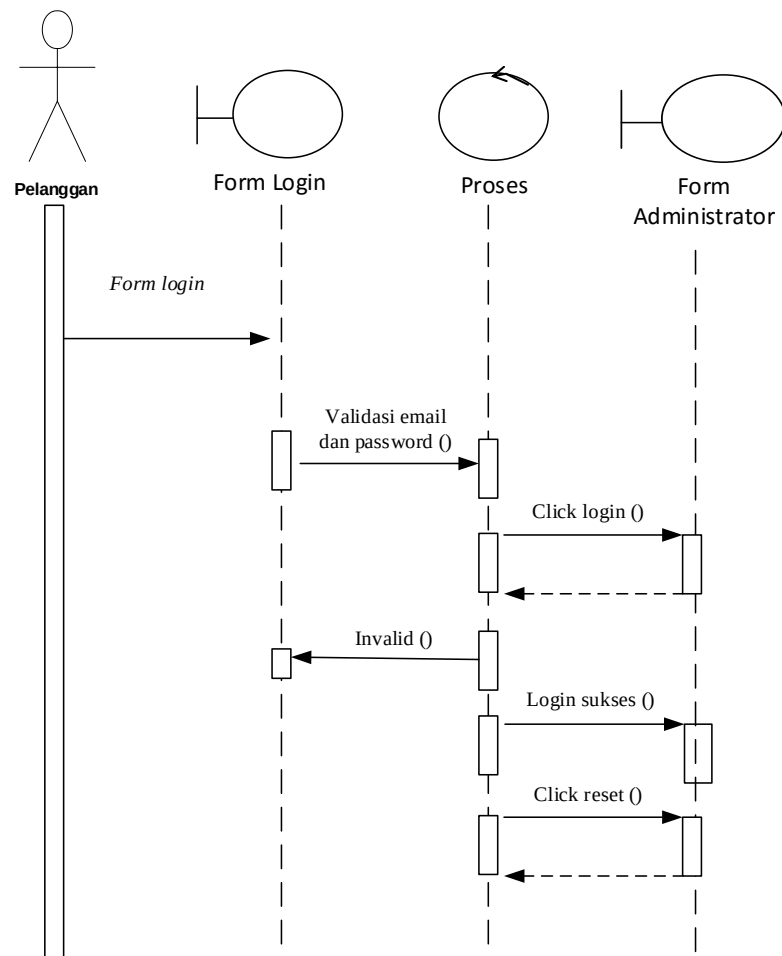
Serangkaian kegiatan *registrasi* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Registrasi

b. Sequence Diagram Login

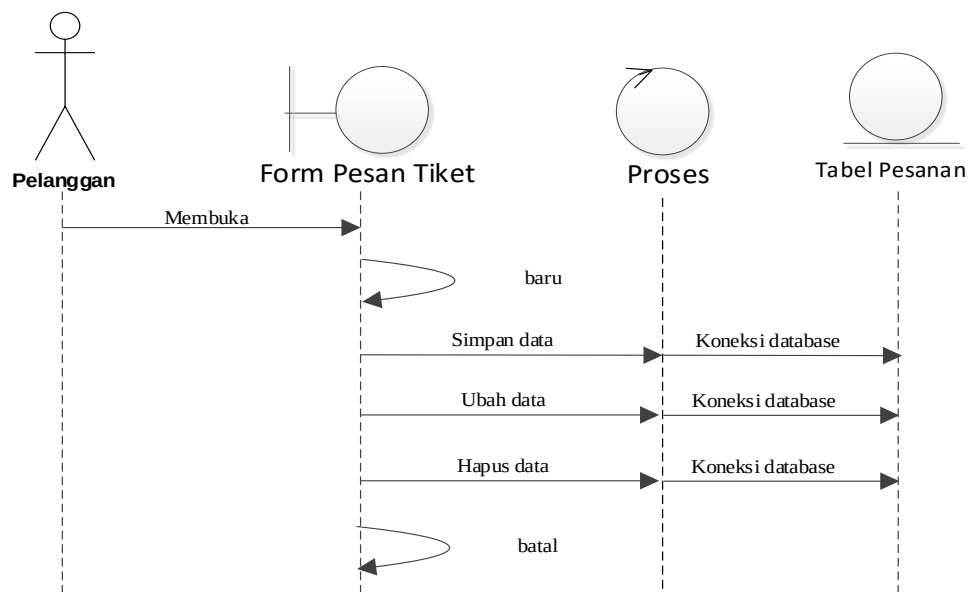
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.28. Sequence Diagram Login

c. *Sequence Diagram* Pesan Tiket

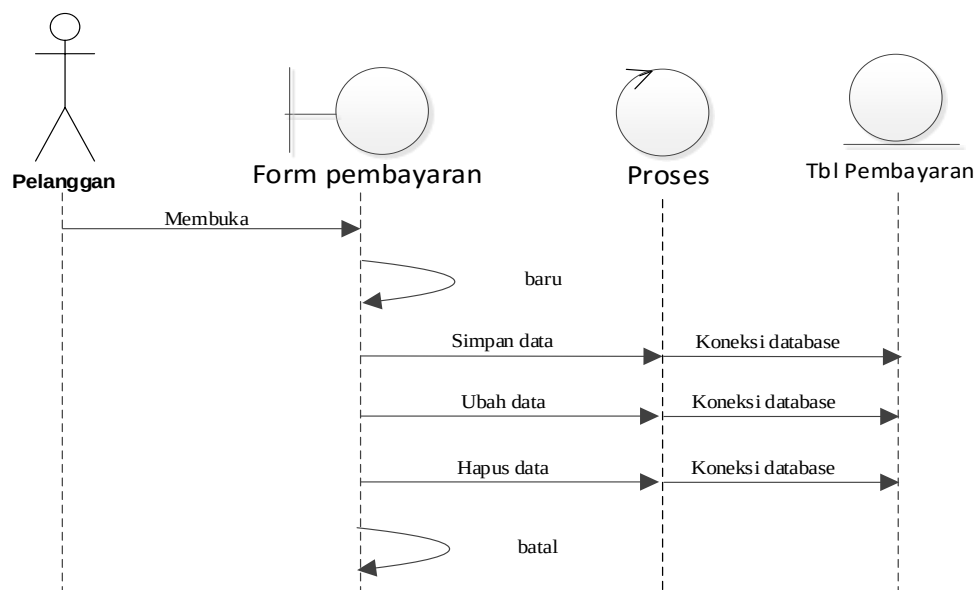
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesan tiket dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.29 berikut :



Gambar III.29. Sequence Diagram Pesan Tiket

d. *Sequence Diagram* pembayaran

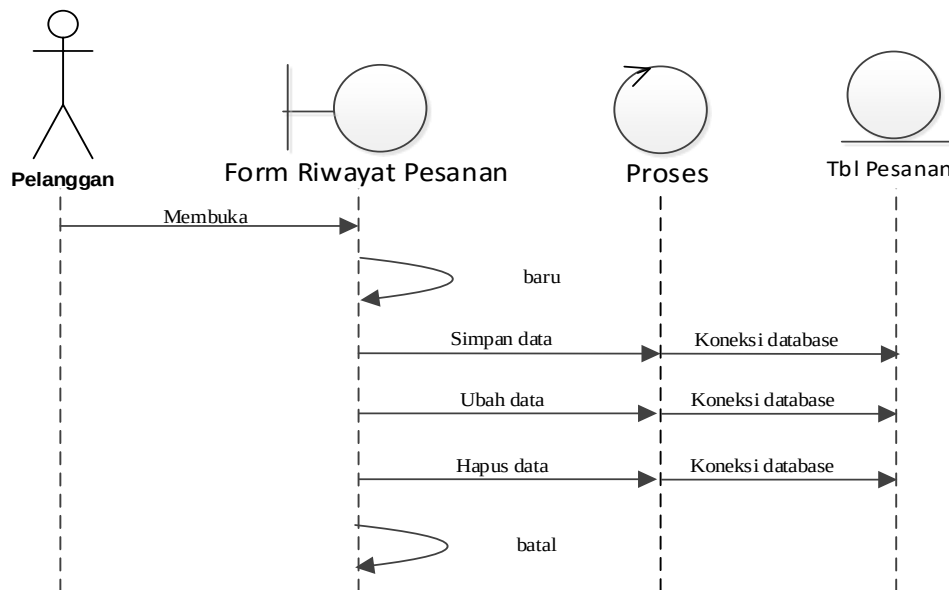
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.30 berikut :



Gambar III.30. Sequence Diagram Pembayaran

e. *Sequence Diagram Riwayat Pesanan*

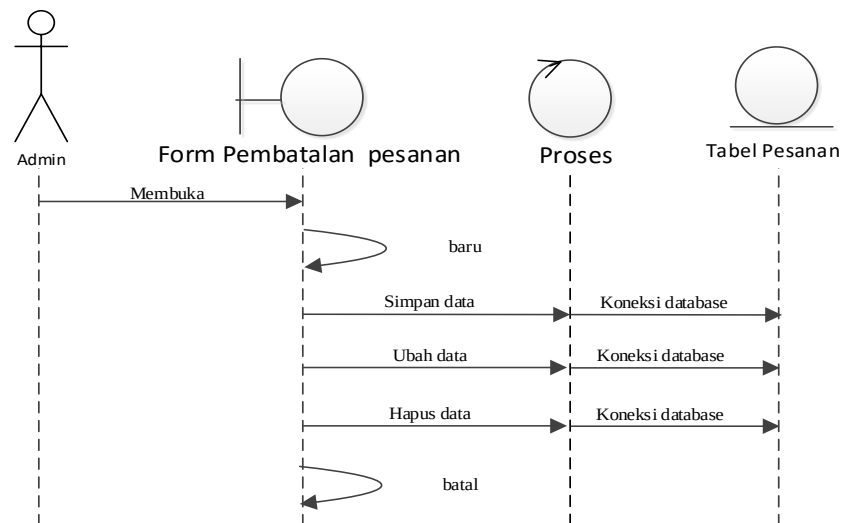
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :



Gambar III.31. *Sequence Diagram Riwayat Pesanan*

12. *Sequence Diagram pembatalan Pesanan*

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembatalan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.24 berikut :



Gambar III.24. Sequence Diagram Pembatalan Pesanan

III.3. Desain Tabel

Tahap selanjutnya yang dikerjakan yaitu merancang struktur tabel pada basis data sistem yang akan dibuat, berikut ini merupakan rancangan struktur tabel tersebut :

1. Struktur Tabel Adminitrator

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.1 di bawah ini:

Tabel III.1 Rancangan Tabel Administrator

Nama Database		cpz		
Nama Tabel		Administrator		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_administrator	Int (11)	Tidak	Primary Key
2.	Nama	Varchar (50)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (30)	Tidak	-
4.	Password	Varchar (30)	Tidak	-

2. Struktur Tabel galeri

Tabel galeri digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.2 di bawah ini:

Tabel III.2 Rancangan Tabel Galeri

Nama <i>Database</i>		cpz		
Nama Tabel		Galeri		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_galeri	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_galeri	Varchar (50)	Tidak	-
3.	Foto	Text	Tidak	-

3. Struktur Tabel harga Tiket

Tabel harga tiket digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.3 di bawah ini:

Tabel III.3 Rancangan Tabel Harga Tiket

Nama <i>Database</i>		Cpz		
Nama Tabel		Harga Tiket		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_harga	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Weekday	Bigint	Tidak	
3.	Weekend	Bigint	Tidak	

4. Struktur Tabel Masa Berlaku

Tabel masa berlaku digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.4 di bawah ini:

Tabel III.4 Rancangan Tabel Masa Berlaku

Nama <i>Database</i>		cpz		
Nama Tabel		Masa_berlaku		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_masa	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Durasi	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

5. Struktur Tabel Pembayaran

Tabel pembayarab digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.5 di bawah ini:

Tabel III.5. Rancangan Tabel Pembayaran

Nama <i>Database</i>		cpz		
Nama Tabel		Pembayaran		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pembayaran	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_pesanan	Int (11)	Tidak	
3.	Gambar	Text	Tidak	

6. Struktur Tabel Pengguna

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.6 di bawah ini:

Tabel III.6 Rancangan Tabel Pengguna

Nama <i>Database</i>		cpz		
Nama Tabel		Pengguna		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pengguna	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_pengguna	Varchar (50)	Tidak	
3.	Handphone	Varchar (20)	Tidak	

4.	Email	Varcjar (50)	Tidak	
5.	Password	Varchar (15)	Tidak	

7. Struktur Tabel Peraturan

Tabel peraturan digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.7 di bawah ini:

Tabel III.7 Rancangan Tabel peraturan

Nama <i>Database</i>		Cpz		
Nama Tabel		Peraturan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_peraturan	Text	Tidak	

8. Struktur Tabel Pesanan

Tabel pesanan digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.8 di bawah ini:

Tabel III.8 Rancangan Tabel Pesanan

Nama <i>Database</i>		Cpz		
Nama Tabel		Pesanan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pesanan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Tanggal_pesanan	Datetime	Tidak	
3.	Id_pengguna	Int (11)	Tidak	Foreign Key
4.	Tiket	Varchar (10)	Tidak	
5.	Jumlah	Int (11)	Tidak	
6.	Harga	Bigint	Tidak	
7.	Total	Bigint (20)	Tidak	
8.	Pembayaran	Varchar (100)	Tidak	
9	Status	Varchar (50)	Tidak	

III.4. Desain Sistem Secara Detail

Tahap perancangan berikutnya yaitu desain sistem secara detail yang meliputi desain sistem.

III.4.1 Desain Sistem Admin

1. Tampilan *Form Login*

Form login berfungsi untuk tampilan memasuki sistem yang diakses oleh admin dan admin bisa input username dan password. Tampilan sistem *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

Login Pengguna	
Username	Password
Login Pengguna	

Gambar III.32. Tampilan *Form Login*

2. Desain *Form Akun*

Form akun merupakan tampilan yang menampilkan detail akun dari admin aplikasi yang di rancang. Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan akun dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.33 berikut :

Akun anda	
Administrator	Admin
XXXXXXXXXXXX	
Update Akun	

Gambar III.33. Desain *Form* Akun

3. Desain *Form* Harga Tiket

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan setting harga tiket dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.34 berikut :

LOGO	Profil	Harga Tiket	Masa Berlaku	peraturan	Galeri	Pesanan	Antrian Validasi	Klaim Tiket	Logout
	Admin								
Setting Harga Tiket									
Senin – Jumat (Weekday)									
XXXXXXXXXXXX									
Sabtu – Minggu (Weekday)									
XXXXXXXXXXXX									
Update Harga									

Gambar III.34. Desain *Form* Setting Harga Tiket

4. Desain *Form* Masa Berlaku

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan masa berlaku dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.35 berikut :

LOGO	Profil Admin	Harga Tiket	Masa Berlaku	peraturan Galeri	Pesanan	Antrian Validasi	Klaim Tiket	Logout
Setting Masa Berlaku Tiket								
Masa Berlaku Tiket (Hari)								
xxxxxxxxxxxxxxxx								
Update Masa Berlaku								

Gambar III.35. Desain *Form* Masa Berlaku

5. Desain *Form* Peraturan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan peraturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.36 berikut :

LOGO	Profil Admin Harga Tiket Masa Berlaku peraturan Galeri Pesanan Antrian Validasi Klaim Tiket Logout
Setting Peraturan	
Peraturan	
xxxxxxxxxxxxxxxx	
Update Peraturan	

Gambar III.36. Desain *Form* Setting Peraturan

6. Desain *Form* Galery

Form galery merupakan form yang berfungsi untuk menampilkan wahana yang ada pada Central Park Zoo. Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan galery dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.37 berikut :

LOGO	Profil Admin Harga Tiket Masa Berlaku peraturan Galeri Pesanan Antrian Validasi Klaim Tiket Logout	
Data Galeri		
Tambah galeri		
Nama Galeri	Foto	Aksi
Xxxxx	xxxxxx	Edit/ Hapus
Xxxxx	xxxxxx	Edit/ Hapus
Xxxxx	xxxxxx	Edit/ Hapus

Gambar III.37. Desain *Form* Galery

7. Desain *Form Input Galery*

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan galery dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.38 berikut :

Gambar III.38. Desain *Form Input Galery*

8. Desain *Form Pesanan*

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.39 berikut :

LOGO	Profil Admin	Harga Tiket	Masa Berlaku	peraturan Galeri	Pesanan	Antrian Validasi	Klaim Tiket	Logout
Data Pesanan Tiket								
Tanggal	Nama Pelanggan	Jumlah Tiket	Harga	Total	Pembayaran	Status		
Xxxxx	xxxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx		
Xxxxx	xxxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx		
Xxxxx	xxxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx		

Gambar III.39. Desain *Form* Pesanan

9. Desain *Form* Antrian Pesanan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan antrian pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.39 berikut :

LOGO	Profil Admin	Harga Tiket	Masa Berlaku	peraturan Galeri	Pesanan	Antrian Validasi	Klaim Tiket	Logout
Data Antrian Validasi Pembayaran								
Tanggal	Nama Pelanggan	Jumlah Tiket	Harga	Total	Pembayaran	Status		
Xxxxx	xxxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx		
Xxxxx	xxxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx		
Xxxxx	xxxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx		

Gambar III.39. Desain *Form* Antrian Pesanan

10. Desain *Form* Validasi Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Validasi Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.40 berikut :

Gambar III.40. Desain *Form* Validasi Pembayaran

11. Desain *Form* Klaim Tiket

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan tiket dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.41 berikut :

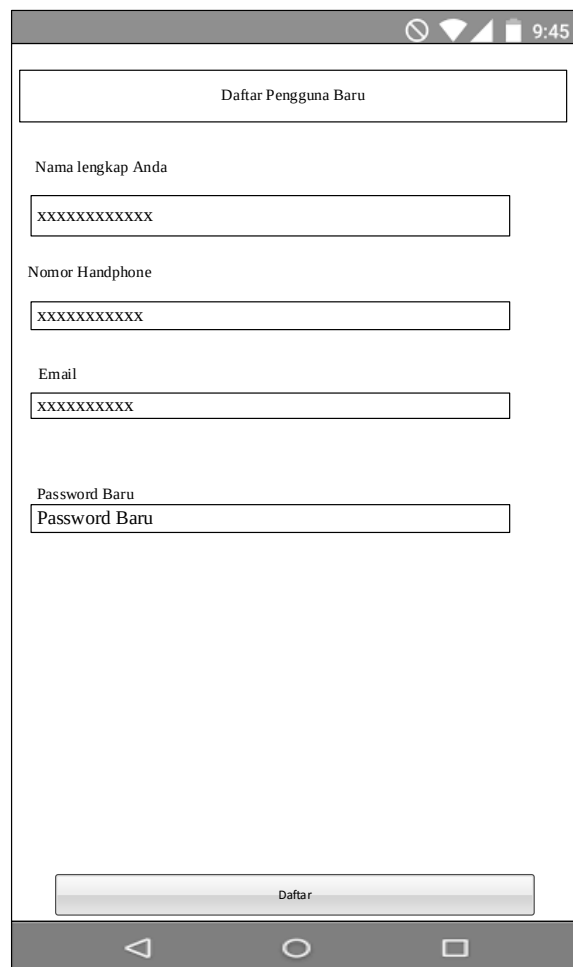
LOGO	Profil Admin Harga Tiket Masa Berlaku peraturan Galeri Pesanan Antrian Validasi Klaim Tiket Logout
Klaim Tiket	
ID Transaksi	
xxxxxxxxxxxxxxxx	
Lanjut Klaim	

Gambar III.41. Desain *Form* Klaim Tiket

III.4.2 Desain Sistem Pelanggan

1. Tampilan *Form Registrasi*

Tampilan sistem *Registrasi* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



The image shows a mobile application interface for a new user registration. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, and the time 9:45. Below this is a header bar with the title "Daftar Pengguna Baru". The form consists of several input fields: "Nama lengkap Anda" with a placeholder "XXXXXXXXXX", "Nomor Handphone" with a placeholder "XXXXXXXXXX", "Email" with a placeholder "XXXXXXXXXX", and "Password Baru" with a placeholder "Password Baru". At the bottom of the form is a button labeled "Daftar". The entire form is enclosed in a rectangular border.

Gambar III.42. Tampilan *Form Registrasi*

2. Tampilan *Form Login*

Tampilan sistem *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

Logo

LOGIN

Isi Nomor Handphone

XXXXXXXX

Password

Login

Buat Akun

Gambar III.43. Tampilan *Form Login*

3. Desain *Form* Peraturan Yang berlaku

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan peraturan yang berlaku dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.44 berikut :

9:45

Peraturan Yang berlaku

Peraturan

Tidak Sejuju

Setuju

Gambar III.44. Desain *Form* Peraturan Yang Berlaku

4. Desain *Form* Pesan Tiket

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesan tiket dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.45 berikut :

The image shows a mobile application interface for a ticket booking system. At the top, there is a status bar displaying the time as 9:45. Below the status bar is a navigation bar with a hamburger menu icon on the left and three dots on the right. Underneath the navigation bar is a tab bar with two tabs: 'Profil' and 'Pesanan'. The main content area is titled 'Pesanan Tiket' and contains the following elements:

- A label 'Jumlah Tiket' followed by an input field containing the placeholder text 'xxxxxxxx'.
- A label 'Total Harga'.
- A button labeled 'Pesanan Sekarang'.
- Four placeholder boxes arranged in a 2x2 grid, labeled 'Picture 1', 'Picture 2', 'Picture 3', and 'Picture 4'.

The bottom of the screen features a standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Gambar III.45. Desain *Form* Pesan Tiket

5. Desain *Form* Riwayat Pesanan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.46 berikut :

Pesanan Saya	
ID Transaksi	xxxxxxx
Jumlah Tiket	xxxxxxx
Pembayaran	xxxxxxx
Harga	xxxxxxx
Total Harga	xxxxxxx

Pesanan Saya	
ID Transaksi	xxxxxxx
Jumlah Tiket	xxxxxxx
Pembayaran	xxxxxxx
Harga	xxxxxxx
Total Harga	xxxxxxx

Pesanan Saya	
ID Transaksi	xxxxxxx
Jumlah Tiket	xxxxxxx
Pembayaran	xxxxxxx
Harga	xxxxxxx
Total Harga	xxxxxxx

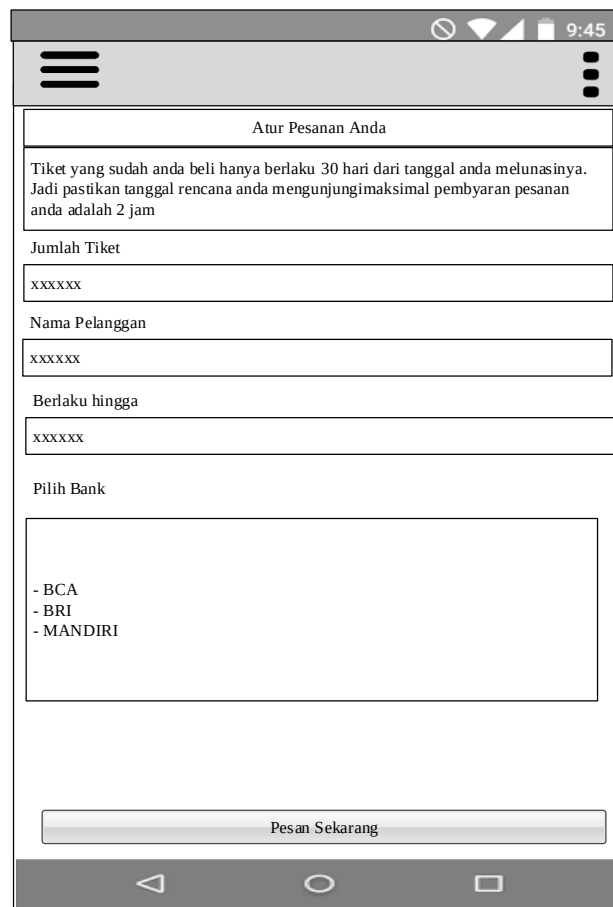
Pesanan Saya	
ID Transaksi	xxxxxxx
Jumlah Tiket	xxxxxxx
Pembayaran	xxxxxxx
Harga	xxxxxxx
Total Harga	xxxxxxx

Pesanan Saya	
ID Transaksi	xxxxxxx
Jumlah Tiket	xxxxxxx
Pembayaran	xxxxxxx
Harga	xxxxxxx
Total Harga	xxxxxxx

Gambar III.46. Desain *Form* Riwayat Pesanan

7. Desain *Form* Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.47 berikut :



The image shows a mobile application interface for a payment form. At the top, there is a status bar with a signal icon, Wi-Fi icon, battery icon, and the time 9:45. Below the status bar is a header bar with a hamburger menu icon on the left and three vertical dots on the right. The main content area is titled "Atur Pesanan Anda". Below the title, there is a text box containing the message: "Tiket yang sudah anda beli hanya berlaku 30 hari dari tanggal anda melunasinya. Jadi pastikan tanggal rencana anda mengunjungimaksimal pembyaran pesanan anda adalah 2 jam". Below this text box, there are four input fields: "Jumlah Tiket" with the placeholder text "xxxxxx", "Nama Pelanggan" with the placeholder text "xxxxxx", "Berlaku hingga" with the placeholder text "xxxxxx", and "Pilih Bank" with a list of banks: "- BCA", "- BRI", and "- MANDIRI". At the bottom of the form, there is a button labeled "Pesan Sekarang". The interface is displayed on a mobile device screen with a navigation bar at the bottom showing back, home, and recent apps icons.

Gambar III.47. Desain *Form* Pembayaran

7. Desain *Form* Validasi Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan transaksi dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.48 berikut :

Pesanan Saya

ID Transaksi	
Jumlah Tiket	xxxxxxx
Pembayaran	xxxxxxx
Harga	xxxxxxx
Total Harga	xxxxxxx

Jumlah Tiket : xx Tiket
 Total Harga : 99999
 Transfer Ke : xxxxxxxx

Pilih Foto Struk / Bukti Transfer

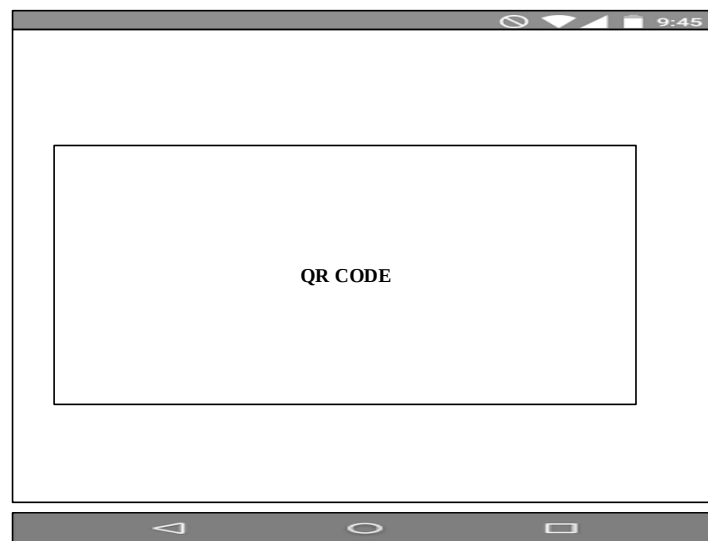
PICTURE

Kirim Bukti Pembayaran

Gambar III.48. Desain *Form* Validasi Pembayaran

8. Desain *Form* Tiket

Kinerja sistem yang dilakukan oleh pelanggan untuk memperoleh tiket setelah pemesana dan pembayaran terjadi. Berikut ini tampilan form tiket :



Gambar III.49. Desain *Form* Tiket