

BAB III

ANALISA DAN DESAIN

Analisis sistem digunakan untuk melakukan penguraian terhadap suatu sistem informasi secara nyata yang bertujuan untuk melakukan identifikasi terhadap masalah yang mungkin akan muncul dan dapat memberikan solusi yang jelas untuk perbaikan ataupun pengembangan dari suatu sistem.

Pada bab ini akan dibahas mengenai Sistem Informasi *Geografis* Pencarian Lokasi *Service* Resmi Yamaha Dikota Medan Berbasis *Android* yang meliputi analisa sistem yang sedang berjalan dan desain sistem.

III.1. Analisa Sistem yang sedang Berjalan

Kendala-kendala yang dihadapi pada sistem yang sedang berjalan yaitu:

1. Masyarakat umumnya sulit menemukan informasi tentang lokasi *Service* Resmi Yamaha yang ada dikota Medan.
2. Belum banyaknya masyarakat yang tahu berapa banyak *Service* Resmi Yamaha yang ada di kota Medan.
3. Masyarakat sulit mendapatkan informasi tentang Lokasi terdekat *Service* Resmi Yamaha yang ada di kota Medan.

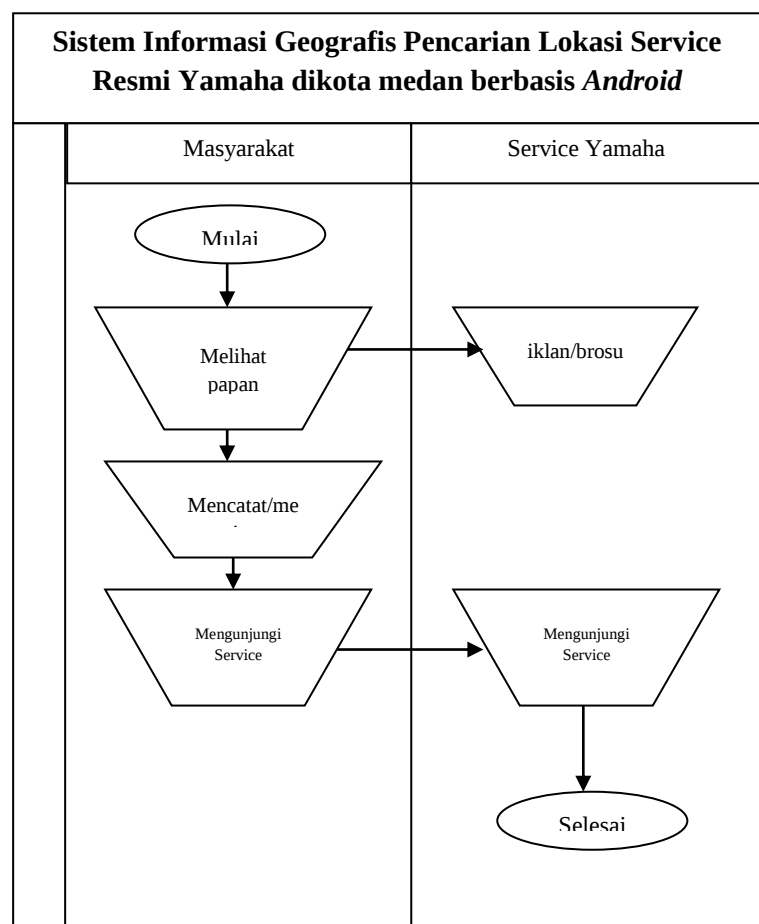
III.1.1. Input

Sistem yang berjalan di masyarakat saat ini biasanya masyarakat mencari lokasi dengan cara melihat peta secara fisik atau menanyakan kepada orang yang

mengetahui lokasi *Service Resmi Yamaha* sebagai inputan informasi terhadap masyarakat.

III.1.2. Proses

Setelah mengetahui informasi tentang lokasi atau jarak terdekat melalui peta secara fisik ataupun informasi dari orang yang mengetahuinya, selanjutnya masyarakat akan mencari lokasi sebagai proses manual dengan cara langsung ketempat lokasi tersebut.



Gambar III.1. FOD Analisa Proses Service Yamaha

III.1.3. Output

Setelah mencari lokasi dan jarak terdekat dengan informasi yang didapat maka sebagai outputnya masyarakat dapat mengetahui informasi dan lokasi *Service Resmi Yamaha* terdekat.

III.2. Desain Sistem Baru

Dalam perancangan Sistem Informasi *Geografis* Pencarian Lokasi *Service Resmi Yamaha* Dikota Medan Berbasis *Android* ini, nantinya proses perancangan akan di bagi menjadi 2 bagian yaitu perancangan pada sisi pengguna android menggunakan pemrograman *android* dengan *software eclipse* dan pada sisi administrator aplikasi menggunakan pemrograman *web* dengan *Software Macromedia Dreamweaver*.

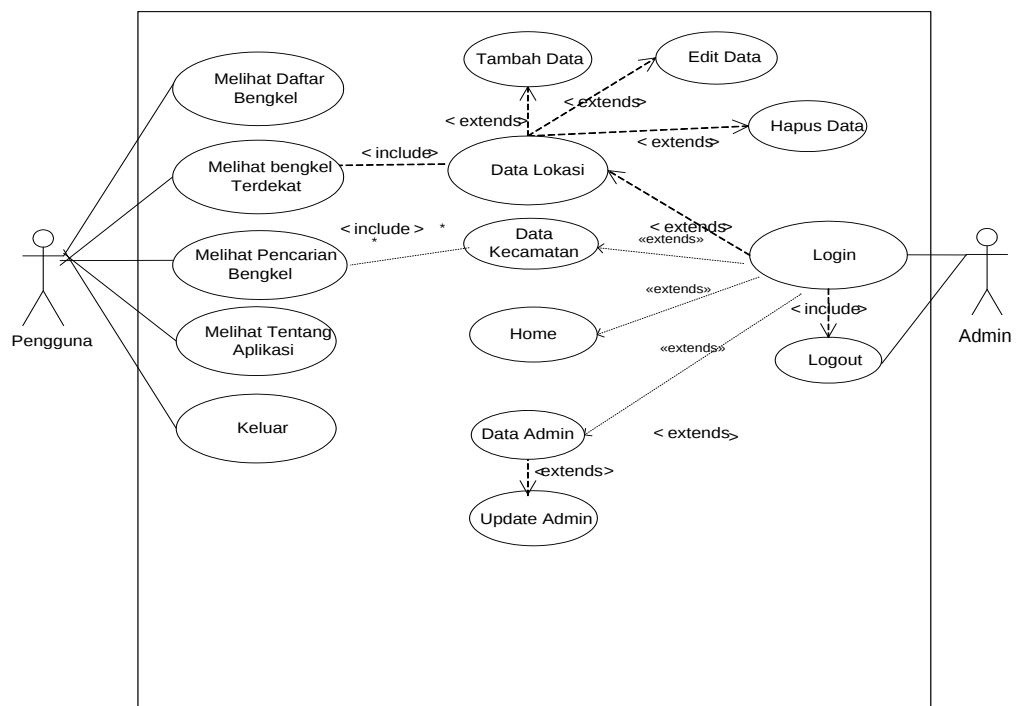
Dalam proses implementasinya pengguna *android* hanya dapat mengakses informasi yang disediakan aplikasi. Informasi yang disediakan ialah berupa pemetaan secara *geografis* lokasi *Service Resmi Yamaha* di kota Medan. Sedangkan hak akses untuk memanipulasi data atau informasi aplikasi ialah admin aplikasi melalui *form* administrator yang di buat dengan *Macromedia Dreamweaver*. Disini admin dapat menambah merubah serta menghapus data informasi Lokasi *Service Resmi Yamaha* pada aplikasi. Pada perancangan sistem ini terdiri dari beberapa tahap perancangan yaitu :

1. Perancangan *Use Case Diagram*
2. Perancangan *Activity Diagram*
3. Perancangan *Class Diagram*
4. Perancangan *Sequence Diagram*

5. Perancangan Database

III.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana suatu sistem tersebut digunakan oleh pengguna. berikut *usecase* lokasi Service Resmi Yamaha:



Gambar III.2. Use Case Diagram

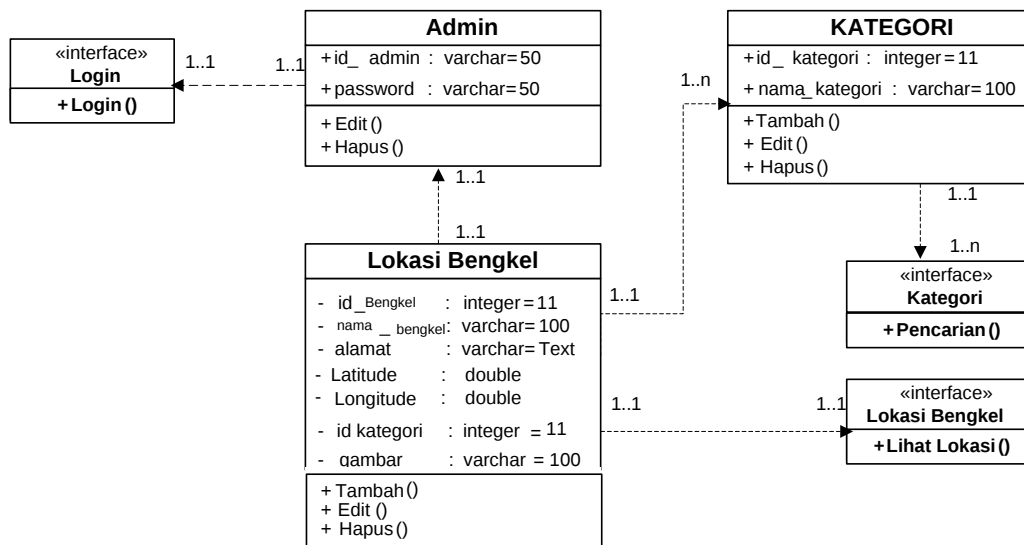
Use case diagram aplikasi diatas menyajikan interaksi antara *use case* dan actor. Adapun penjelasan dari *Use case diagram* diatas pada tabel dibawah ini :

Tabel III.1 Penjelasan Use Case Diagram

Aktor	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
Pengguna	Melihat Daftar Bengkel	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk melihat daftar dan peta lokasi <i>service</i> resmi Yamaha secara keseluruhan.
Pengguna	Melihat Lokasi Bengkel	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk melihat Peta Lokasi <i>service</i> resmi Yamaha di Kota medan.
Pengguna	Mencari Berdasarkan Kategori Kecamatan	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk mencari lokasi <i>service</i> resmi Yamaha berdasarkan Kategori Kecamatan.
Pengguna	Melihat Tentang Program	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk melihat deskripsi aplikasi dan pengembang.
Pengguna	Keluar Aplikasi	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk keluar aplikasi.
Admin	Login Sistem	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk membuka sistem
Admin	Edit Admin	<i>Use case</i> ini berfungsi mengubah data <i>admin</i>
Admin	Home	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk tampilan awal <i>web</i>
Admin	Tambah Kecamatan	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk menambah Data Kecamatan.
Admin	Edit Kecamatan	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk mengupdate Data Kecamatan.
Admin	Hapus Kecamatan	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk menghapus Data Kecamatan.
Admin	Tambah Lokasi	<i>Use case</i> ini berfungsi menambah Data Lokasi <i>service</i> resmi Yamaha.
Admin	Edit Lokasi	<i>Use case</i> ini berfungsi mengupdate Data Lokasi <i>service</i> resmi Yamaha.
Admin	Hapus Lokasi	<i>Use case</i> ini berfungsi menghapus Data Lokasi <i>service</i> resmi Yamaha.
Admin	Logout	<i>Use case</i> ini berfungsi untuk keluar sistem

III.3.2 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur statis dari kelas dalam sistem dan menggambarkan atribut, operasi dan hubungan antara kelas.



Gambar III.3. Class Diagram Admin

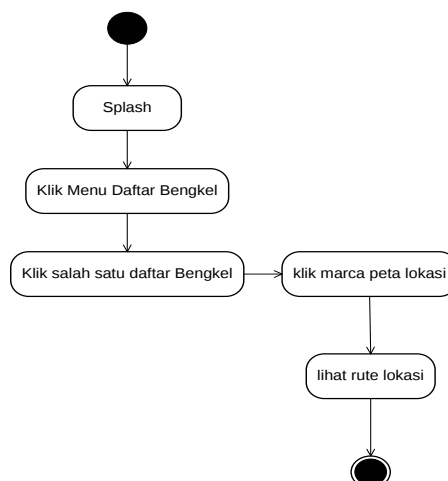
III.3.3. Activity Diagram

III.3.3.1. Activity Diagram Pengguna (user)

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

1. Activity Diagram Melihat Daftar Bengkel

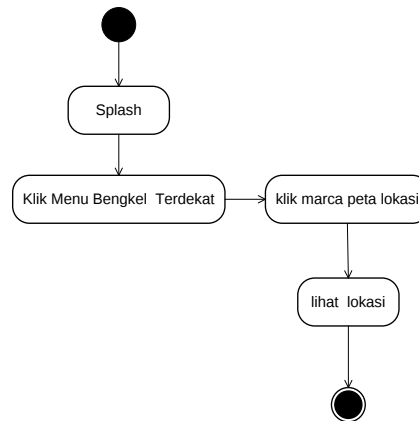
Aktivitas untuk melihat Daftar Bengkel pada sistem seperti gambar III.5 .



Gambar III.4. Activity Diagram Melihat Daftar Bengkel

2. *Activity Diagram* Melihat Lokasi Bengkel

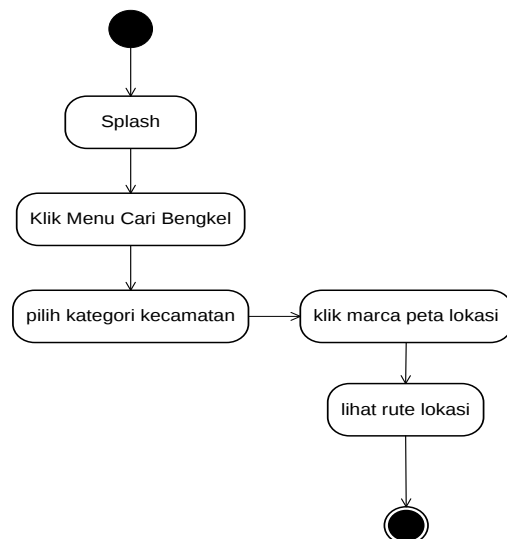
Aktivitas untuk Melihat Lokasi Bengkel pada sistem pada gambar III.6 berikut :



Gambar III.5. *Activity Diagram* Melihat Bengkel Terdekat

3. *Activity Diagram* Cari Bengkel

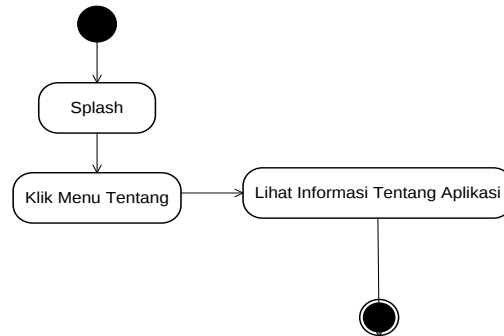
Aktivitas untuk melakukan Pencarian Bengkel terlihat seperti pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.6. *Activity Diagram* Cari Bengkel

4. *Activity Diagram Tentang Program*

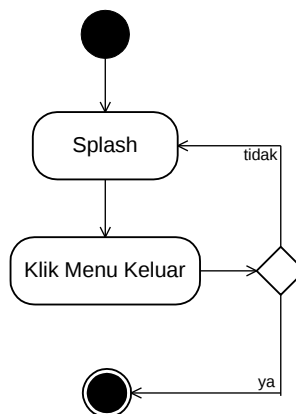
Aktivitas untuk Melihat informasi tentang Aplikasi terlihat seperti pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.7. *Activity Diagram Tentang Program*

5. *Activity Diagram Keluar Aplikasi*

Aktivitas untuk keluar dari aplikasi terlihat seperti pada gambar III.9 berikut :

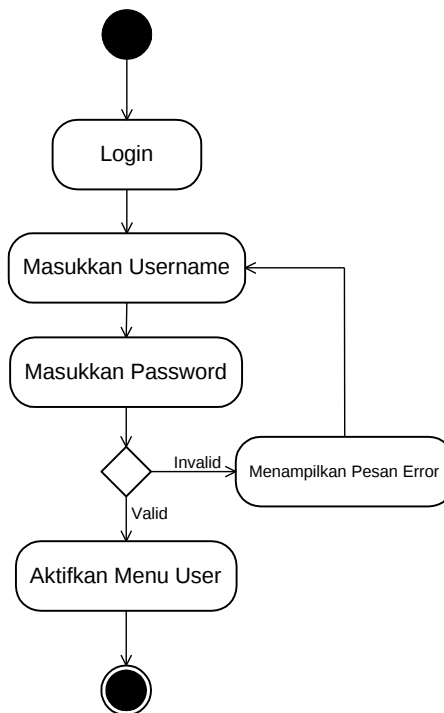


Gambar III.8. *Activity Diagram Keluar*

III.3.3.2. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram login Admin

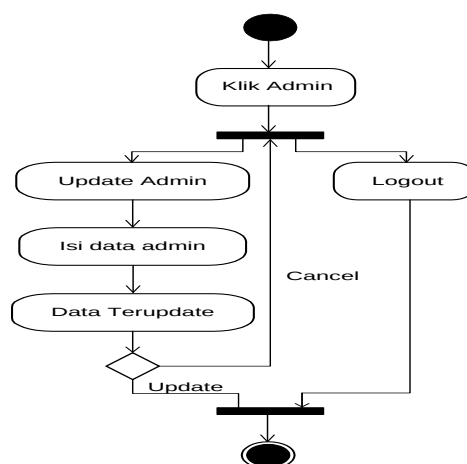
Aktivitas untuk masuk kedalam sistem seperti pada gambar III.10 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Update Admin

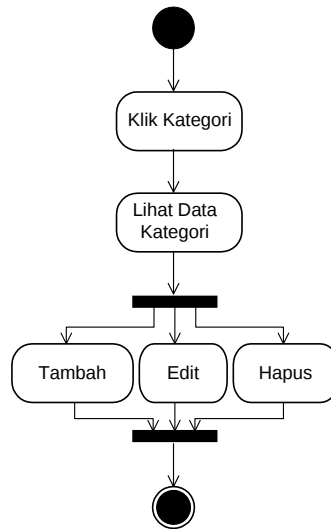
Aktivitas untuk melihat Data kategori seperti pada gambar III.11 berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Update

3. *Activity Diagram* Lihat Data Kategori

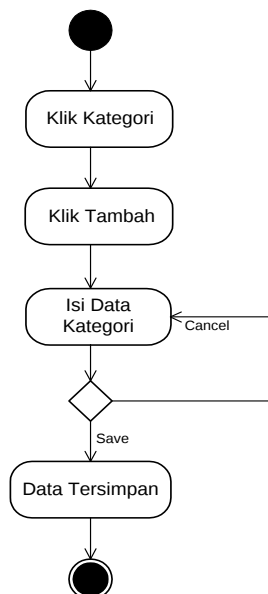
Aktivitas untuk melihat Data kategori seperti pada gambar III.12 berikut :



Gambar III.11. *Activity Diagram* Lihat Data kategori

4. *Activity Diagram* Tambah Data Kategori

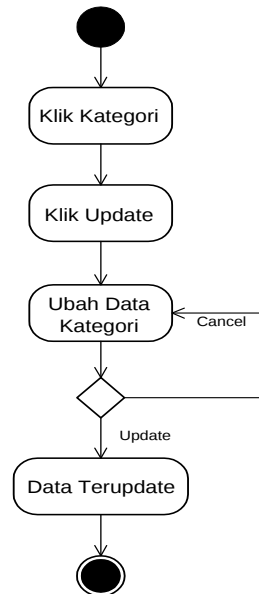
Aktivitas untuk menambah Data kategori seperti pada gambar III.13 berikut :



Gambar III.12. *Activity Diagram* menambah Data kategori

5. *Activity Diagram* Update Data Kategori

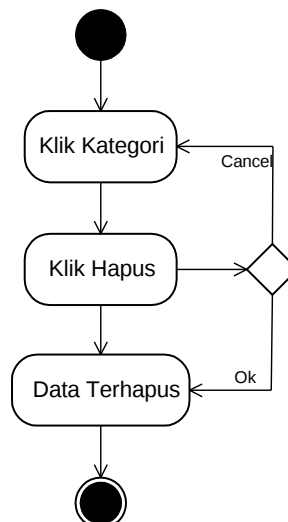
Aktivitas untuk mengupdate Data Kategori seperti gambar III.14 berikut



Gambar III.13. *Activity Diagram* mengupdate Data kategori

6. *Activity Diagram* Hapus Data Kategori

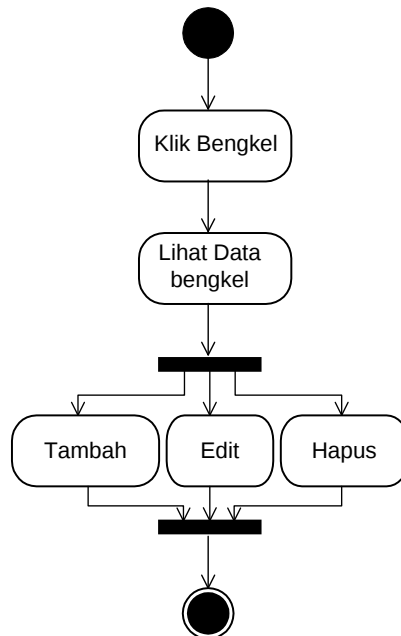
Aktivitas untuk menghapus Data kategori seperti pada gambar III.15. berikut :



Gambar III.14. *Activity Diagram* menghapus Data Kategori

7. *Activity Diagram* Lihat Data Bengkel

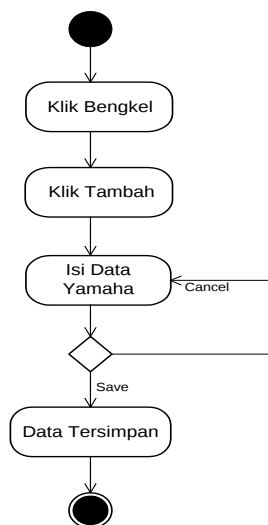
Aktivitas untuk melihat Data Bengkel seperti pada gambar III.16 berikut :



Gambar III.15. *Activity Diagram* Lihat Data Bengkel

8. *Activity Diagram* Tambah Data Bengkel

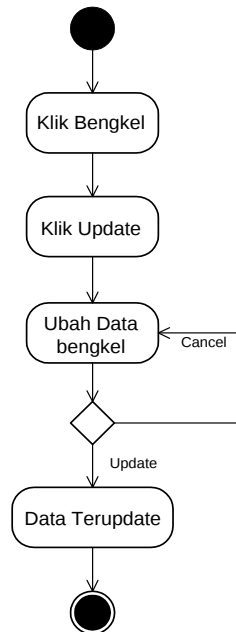
Aktivitas untuk menambah Data Bengkel seperti pada gambar III.17 berikut :



Gambar III.16. *Activity Diagram* menambah Data Bengkel

9. *Activity Diagram* Update Data Bengkel

Aktivitas untuk mengupdate Data Bengkel seperti gambar III.18 berikut

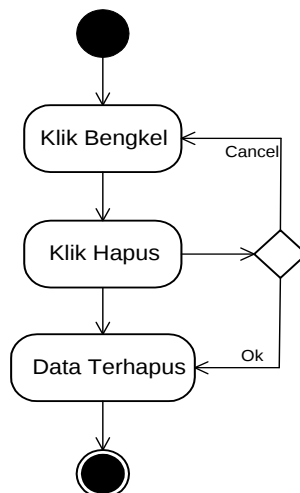


Gambar III.17. *Activity Diagram* mengupdate Data Bengkel

10. *Activity Diagram* Hapus Data Bengkel

Aktivitas untuk menghapus Data Bengkel seperti pada gambar III.19. berikut

:



Gambar III.18. *Activity Diagram* menghapus Data Bengkel

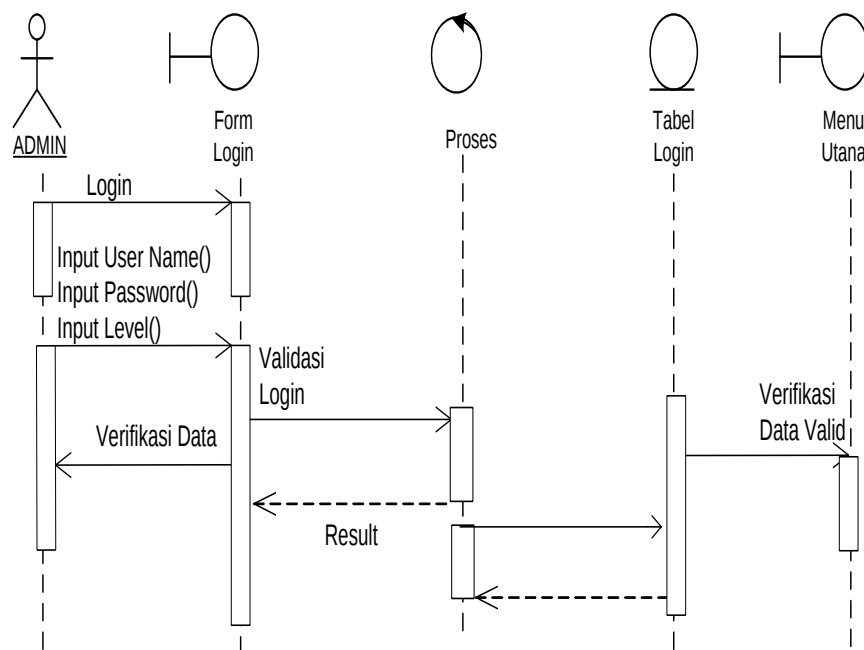
III.3.4. Sequence Diagram

III.3.4.1. Sequence Diagram admin

Rangkaian kegiatan pada setiap terjadi *event* sistem digambarkan pada *sequence diagram* berikut :

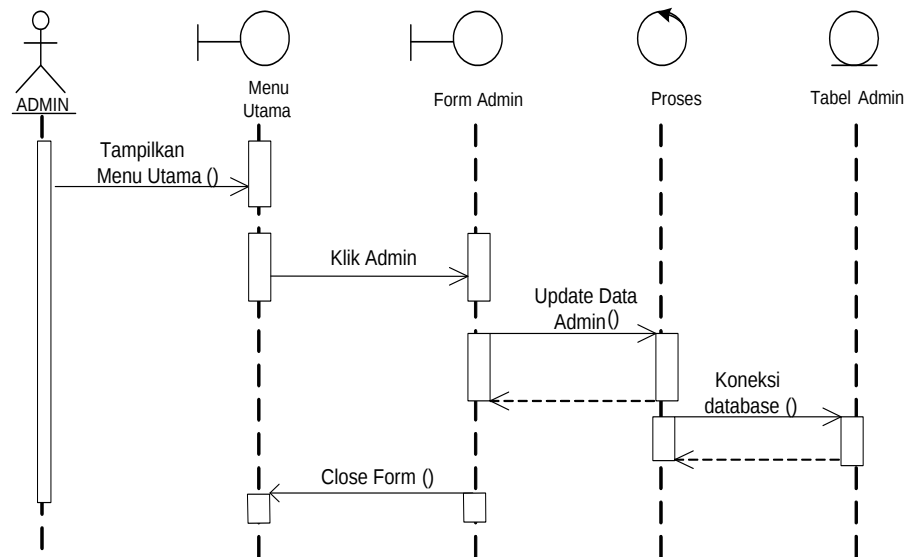
1. Sequence Diagram Login admin

Serangkaian kinerja sistem *login* yang dilakukan oleh *admin* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state*, dimulai dari memasukkan *username* dan memasukkan *password*, jika Akun *valid* maka sistem akan mengaktifkan menu *user*, sedangkan jika tidak *valid*, maka tampilkan pesan kesalahan yang ditunjukkan pada gambar III.20. berikut :



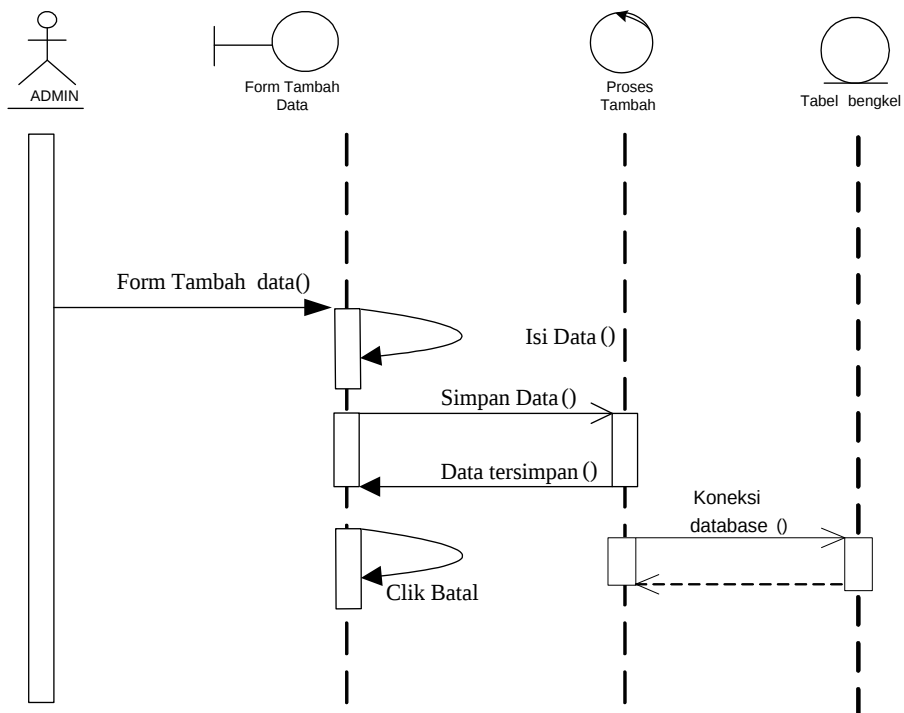
Gambar III.19. Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Update Admin



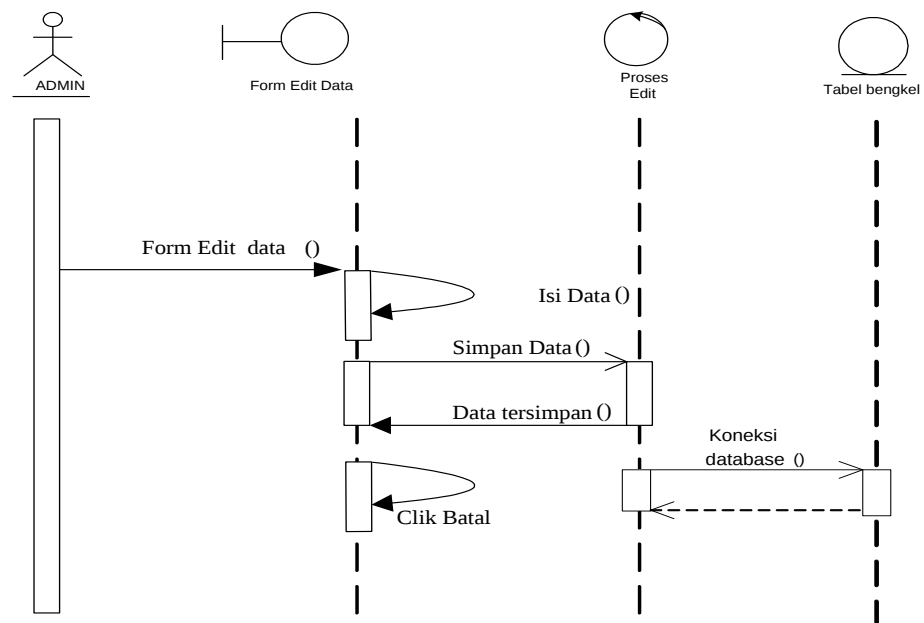
Gambar III.20. Sequence Diagram Update Admin

3. Sequence Diagram Tambah Data



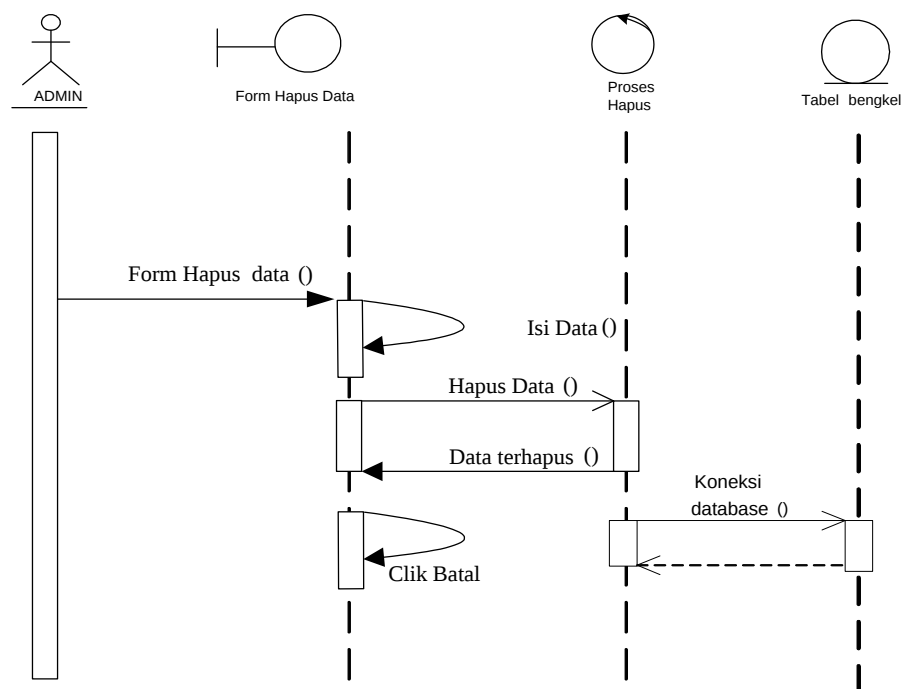
Gambar III.21. Sequence Diagram Tambah Data

4. Sequence Diagram Edit Data



Gambar III.22. Sequence Diagram Edit Data

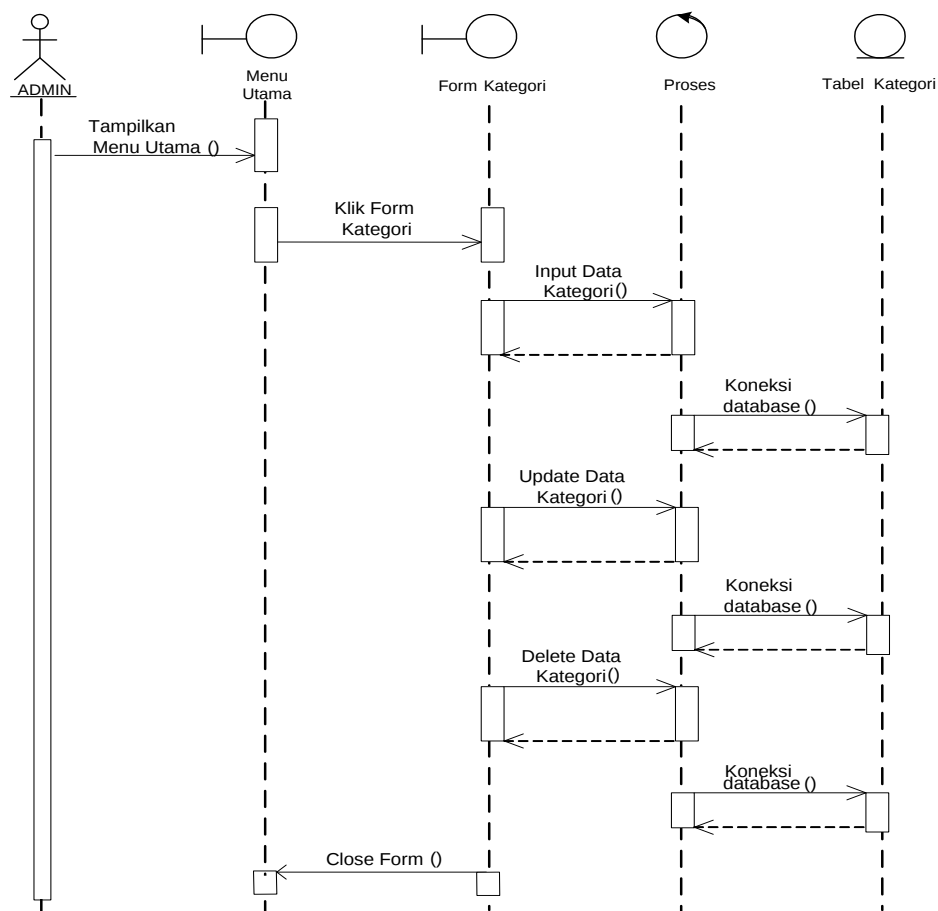
5. Sequence Diagram Delete Data



Gambar III.23. Sequence Diagram Delete Data

6. *Sequence Diagram Form Kategori*

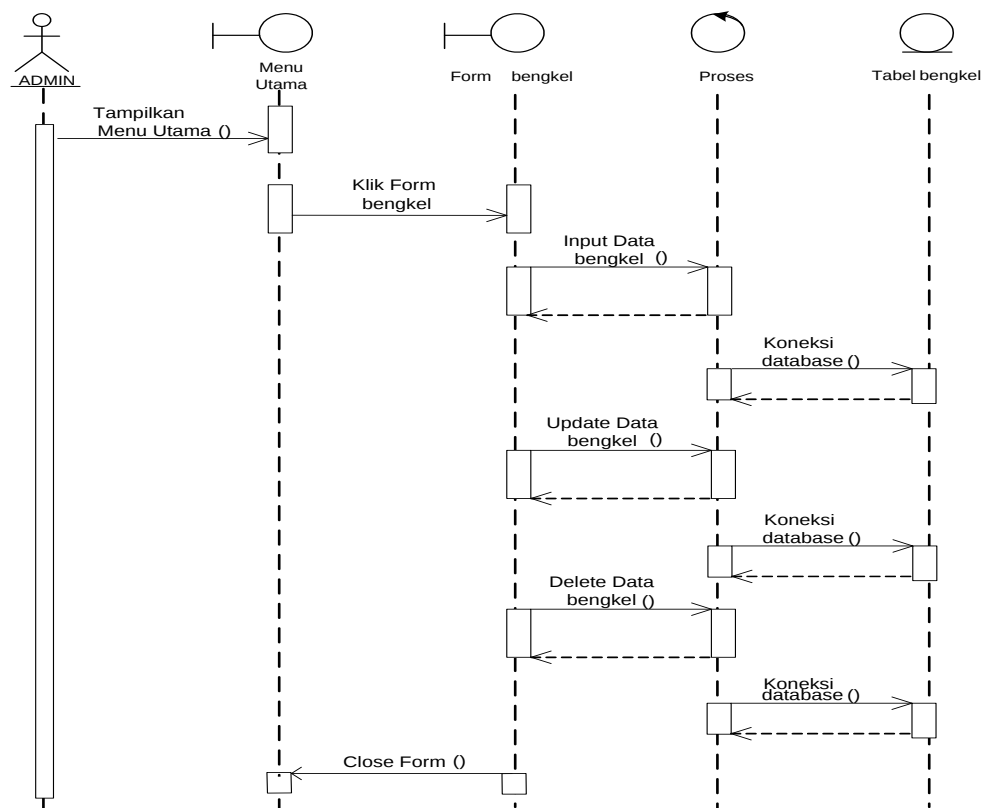
Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan di dalam *form* Kategori dapat dilihat pada *state* berikut, dimulai dari *admin* mengklik menu kategori kemudian *admin* dapat melakukan proses tambah, edit dan hapus data kategori kemudian koneksi ke *database*. maka tampilan *sequence diagram form* kategori dapat dilihat pada gambar III.25. berikut :



Gambar III.24. *Sequence Diagram Form Kategori*

7. Squence Diagram *Form* Lokasi *service* resmi Yamaha

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan di dalam *form* bengkel dapat di lihat pada *state* berikut, dimulai dari *admin* mengklik menu bengkel kemudian *admin* dapat melakukan proses tambah, edit dan hapus data bengkel kemudian koneksi ke *database*. maka tampilan *squence diagram* form bengkel dapat dilihat pada gambar III.26. berikut :



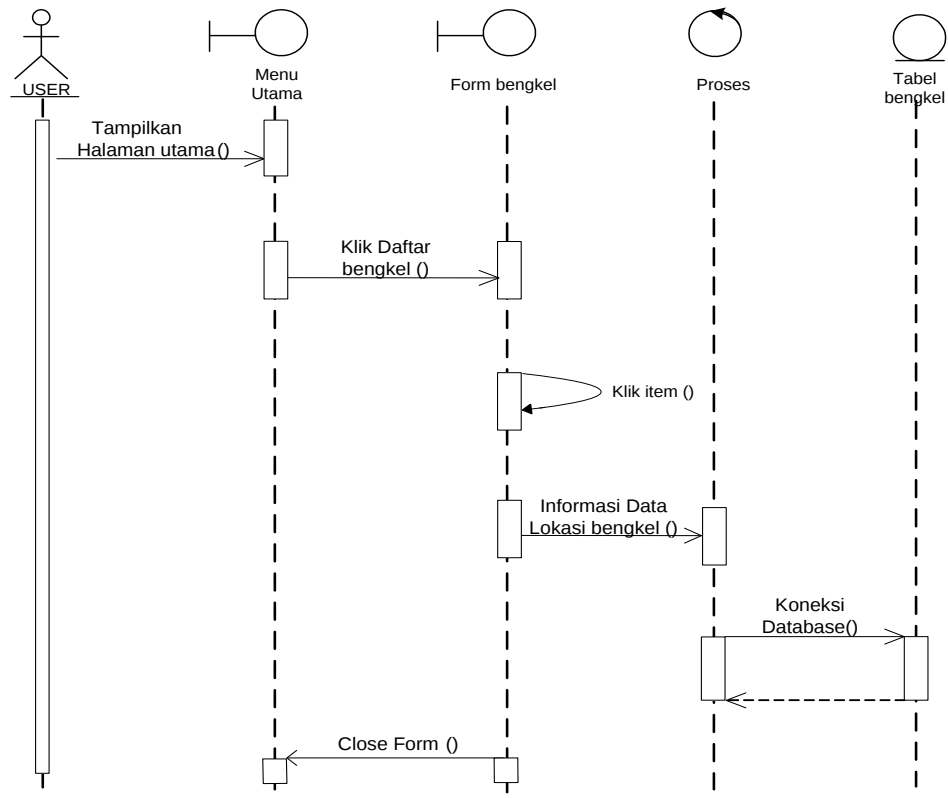
Gambar III.25. Sequence Diagram Form Yamaha

III.3.4.2. Sequence Diagram user

1. Sequence Diagram Daftar Lokasi

Serangkaian kinerja yang dilakukan oleh *user* Aplikasi *service* resmi Yamaha dapat di lihat pada *state* berikut, dimulai dari *user* mengklik menu daftar

bengkel kemudian *user* dapat mengklik salah satu nama bengkel (*item*). setelah itu *user* akan melihat informasi yang ada pada *Yamaha* tersebut melalui *database*. maka tampilan *sequence diagram form* daftar *Yamaha* dapat dilihat pada gambar III.27. berikut :

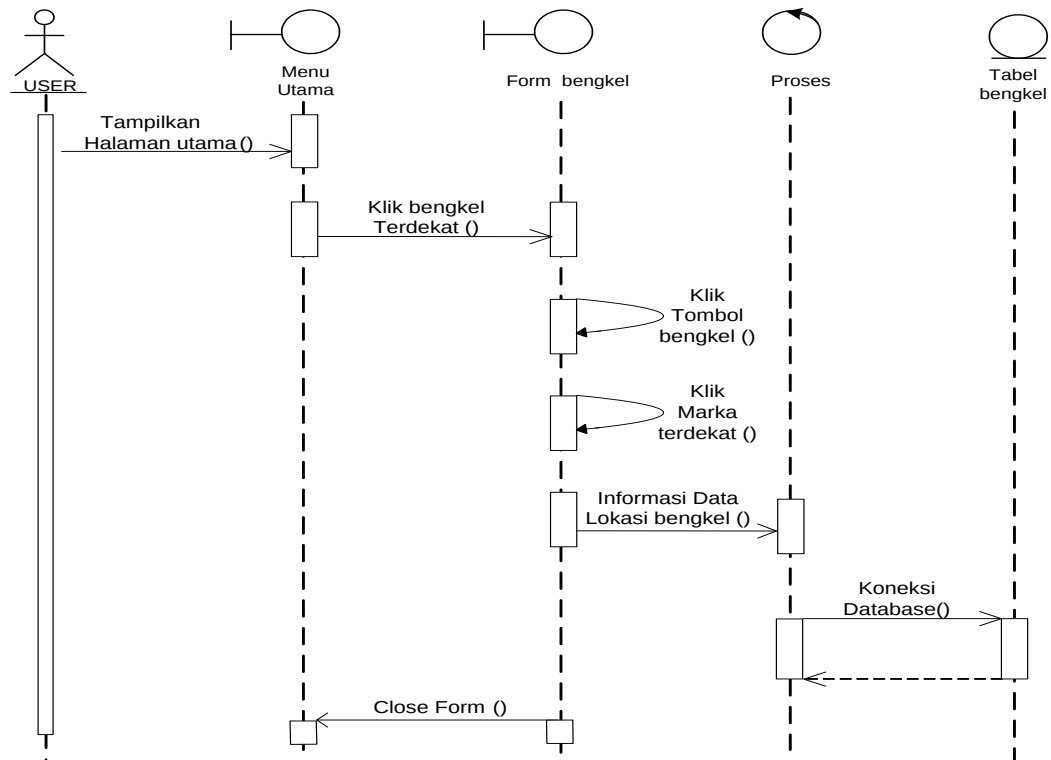


Gambar III.26. Sequence Diagram Melihat Daftar Bengkel

2. Sequence Diagram Form Map

Serangkaian kinerja yang dilakukan oleh *user* Aplikasi *Yamaha* dapat dilihat pada *state* berikut, dimulai dari *user* mengklik menu bengkel Terdekat kemudian *user* dapat melihat marker peta dari beberapa lokasi bengkel yang sudah diinputkan. kemudian klik tombol untuk melihat *service* resmi *Yamaha* yang paling dekat beserta rute lokasi *service* resmi *Yamaha* dan kemudian *user* akan melihat

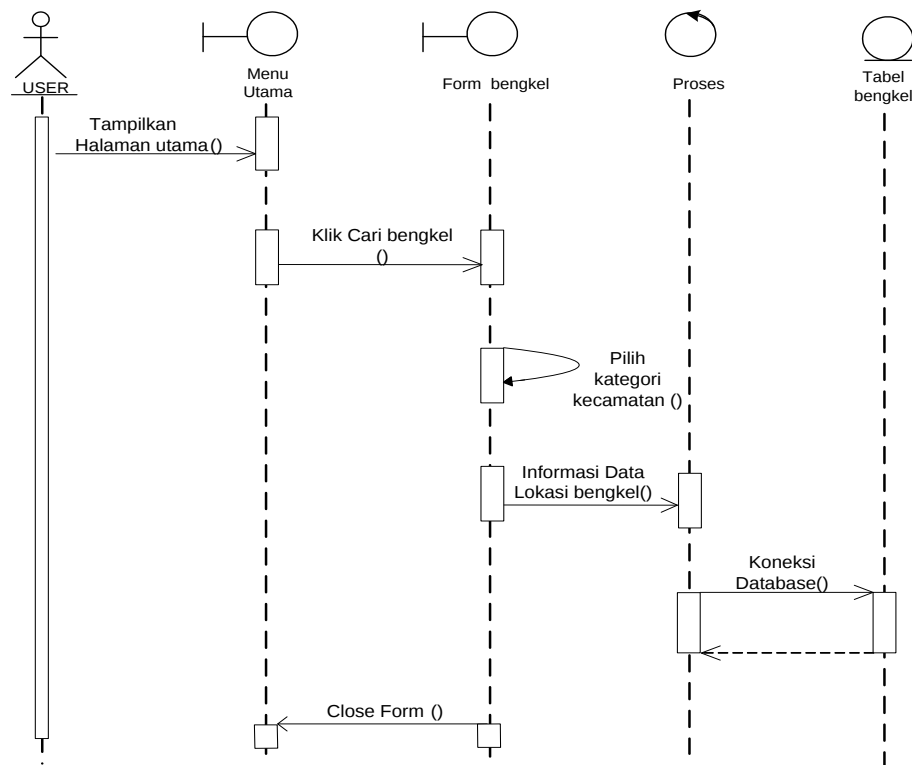
informasi yang ada pada bengkel tersebut melalui *database*. maka tampilan *sequence diagram* form daftar bengkel dapat dilihat pada gambar III.28. berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Melihat Map

3. Sequence Diagram Pencarian

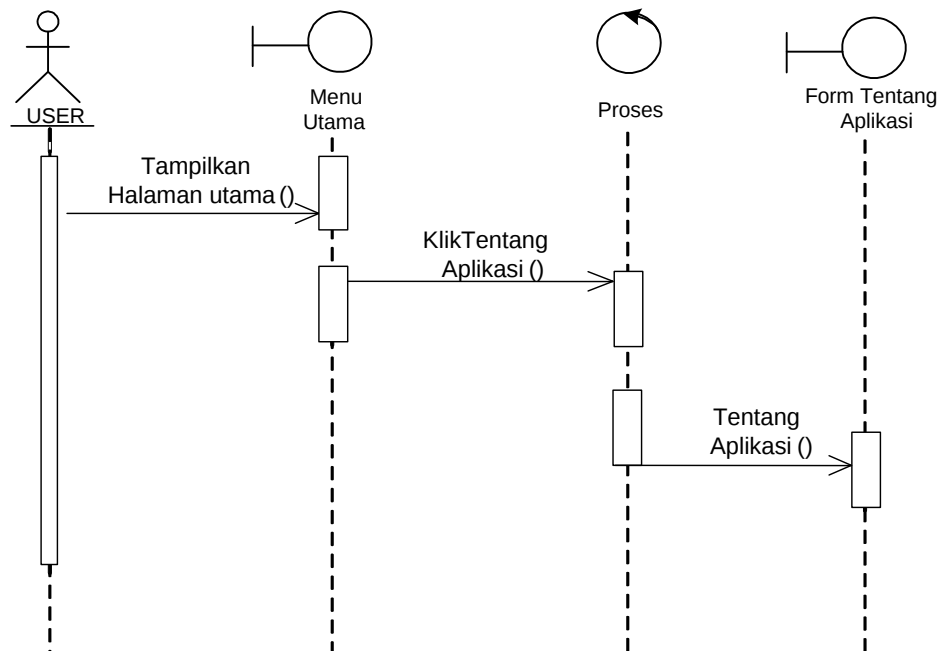
Serangkaian kinerja yang dilakukan oleh *user* Aplikasi *service* resmi Yamaha dapat di lihat pada *state* berikut, dimulai dari *user* mengklik menu Cari bengkel kemudian *user* dapat memilih salah satu kategori kecamatan yang sudah diinputkan. Kemudian *user* akan melihat informasi yang ada pada bengkel tersebut melalui *database*. maka tampilan *sequence diagram* form daftar bengkel dapat dilihat pada gambar III.29. berikut :



Gambar III.28. Sequence Diagram Pencarian

4. Sequence Diagram Tentang Aplikasi

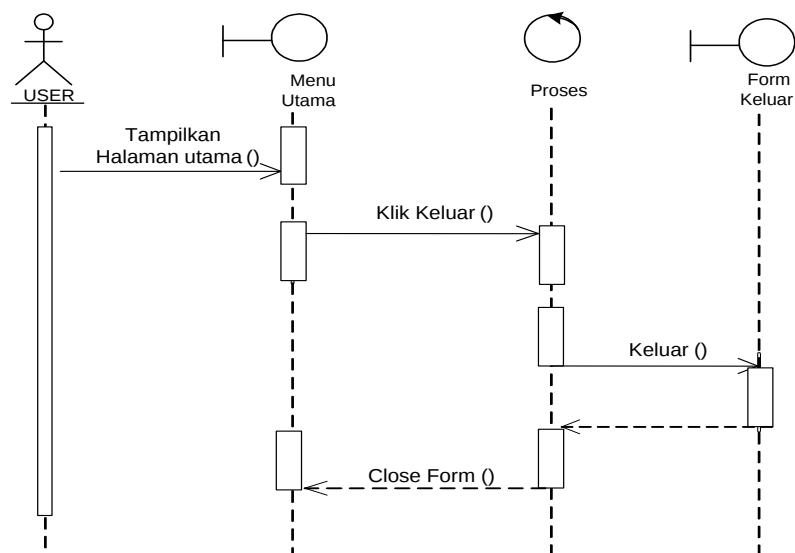
Serangkaian kinerja yang dilakukan oleh *user* Aplikasi *service* resmi Yamaha dapat di lihat pada *state* berikut, dimulai dari *user* mengklik menu Tentang kemudian *user* dapat melihat informasi tentang aplikasi *service* resmi Yamaha dan pengembang. maka tampilan *sequence diagram* Tentang dapat dilihat pada gambar III.30. berikut :



Gambar III.29. Sequence Diagram Tentang Aplikasi

5. Sequence Diagram Keluar

Serangkaian kinerja yang dilakukan oleh *user* Aplikasi *service* resmi Yamaha untuk keluar dari Aplikasi *service* resmi Yamaha.



Gambar III.30. Sequence Diagram Keluar

III.4. Desain Database

Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Untuk merancang *database* secara konseptual tentunya diperlukan alat bantu, baik untuk menggambarkan keterhubungan antar data maupun mengoptimalkan rancangan database. Desain database terdiri dari tahap melakukan normalisasi tabel, dan desain tabel.

III.4.1. Normalisasi

Tahap normalisasi ini bertujuan untuk menghilangkan masalah berupa ketidak konsistenan apabila dilakukannya proses manipulasi data seperti penghapusan, perubahan dan penambahan data sehingga data tidak ambigu.

III.4.1.1. Normalisasi Data Penilaian Normalisasi

Normalisasi data nilai dilakukan dengan beberapa tahap normalisasi sampai data nilai ini masuk ke tahap normal dimana tidak ada lagi redundansi data. Berikut ini adalah tahapan normalisasinya :

1. Bentuk tidak normal

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja tidak lengkap dan terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai keadaanya. bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.2 di bawah ini :

Tabel III.2. Tabel Tidak Normal

No	Nama Bengkel	Alamat lengkap	Kecamatan
1	Yamaha SJKM	Jl.Platina Raya No.1 ABCD Titi Papan Medan	Medan Marelan
2	Yamaha Raja Motor	Jl.Karya Jaya No.170 E Johor	Medan Johor
3	Yamaha Central Rezeki	Jl.M.Nawi Harahap No.7a-7d	Medan Amplas

2. Bentuk normal tahap pertama (1st Normal Form)

Sebuah tabel disebut 1NF jika :

- Tidak ada baris yang duplikat dalam tabel tersebut.
- Masing-masing *cell* bernilai tunggal

Catatan : Permintaan yang menyatakan tidak ada baris yang duplikat dalam sebuah tabel berarti tabel tersebut memiliki sebuah kunci, meskipun kunci tersebut dibuat dari kombinasi lebih dari satu kolom atau bahkan kunci tersebut merupakan kombinasi dari semua kolom.

Tabel III.3. Tabel Normal 1NF

IdBengkel	NamaBengkel	Alamat	IdKategori	Lat	Long
1	Yamaha SJKM	Jl.Platina Raya No.1 ABCD Titi Papan Medan	1	3.687923769 9946863	98.66259016 906736
2	Yamaha Raja Motor	Jl.Karya Jaya No.170 E Johor	2	3.525976	98.676717
3	Yamaha Central Rezeki	Jl.M.Nawi Harahap No.7a-7d	3	3.552865	98.700479
4	Yamaha Alfa Scorpai	Jl.A.R Hakim No.134B-C-D-E	4	3.580432	98.703052
5	CV. Yamaha Brayan Motor	Jl.KL.Yos SudarsoNo.134A-B-C	5	3.623072	98.670189
6	Sentral Yamaha Medan	Jl.HJ Adam Malik No.30-34	6	3.598177	98.6695

3. Bentuk normal tahap kedua (2nd Normal Form)

Bentuk normal kedua (2NF) terpenuhi jika pada sebuah tabel semua atribut yang tidak termasuk dalam primary key memiliki ketergantungan fungsional pada primary key secara utuh.

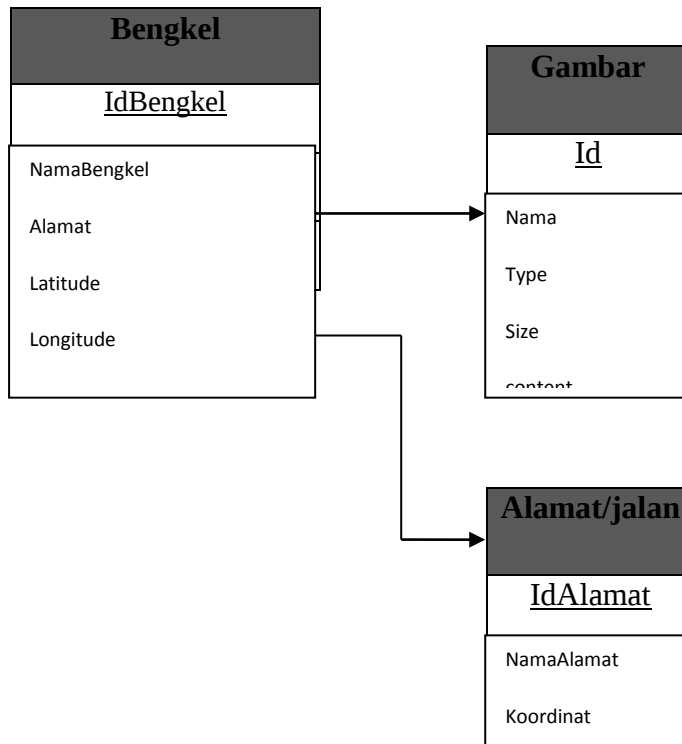
Tabel III.4. Tabel Normal 2NF

IdBengkel	NamaBengkel	Koordinat
<u>1</u>	Yamaha SJKM	3.6879237699946863, -98.66259016906736
<u>2</u>	Yamaha Raja Motor	3.525976, - 98.676717
<u>3</u>	Yamaha Central Rezeki	3.552865, -98.700479
<u>4</u>	Yamaha Alfa Scorpii	3.580432, -98.703052
<u>5</u>	CV. Yamaha Brayan Motor	3.623072, -98.670189
<u>6</u>	Sentral Yamaha Medan	3.598177, -98.6695

4. Bentuk normal tahap ketiga (3rd Normal Form)

Bentuk normal ketiga dari data order merupakan bentuk normal pertama, dimana telah dilakukan pemisahan data sehingga tidak adanya ketergantungan parsial. Setiap data memiliki kunci primer untuk membuat relasi antar data, bentuk ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Tabel III.5. Tabel Normal 3NF



III.5. Perancangan Struktul Tabel

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *database* sebagai tempat penyimpanan data informasi aplikasi. Perancangan struktur *table* diperlukan guna mengidentifikasi kebutuhan aplikasi serta mendefinisikan tabel yang akan digunakan pada *database*. Tabel disini terdiri dari nama *field*, tipe data, dan ukuran. Berikut ini struktur tabel pada aplikasi:

1. Tabel *Admin*

Tabel *admin* adalah tabel yang akan digunakan untuk menampung data *admin*. Struktur dari tabel *admin* adalah sebagai berikut :

Tabel III.4. Struktur Desain Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_admin	varchar	50
Password	varchar	50

2. Tabel Kategori

Tabel kategori adalah tabel yang akan digunakan untuk menampung data kecamatan yang nantinya akan digunakan untuk kategori pencarian suatu lokasi. Struktur dari tabel admin adalah sebagai berikut :

Tabel III.5. Struktur Desain Tabel Kecamatan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_kategori	Int	11
nama_kategori	varchar	100

3. Tabel Lokasi

Tabel lokasi adalah tabel yang akan digunakan untuk menampung data lokasi *service* resmi Yamaha pada aplikasi. Struktur dari tabel lokasi adalah sebagai berikut :

Tabel III.6 Struktur Desain Tabel Lokasi

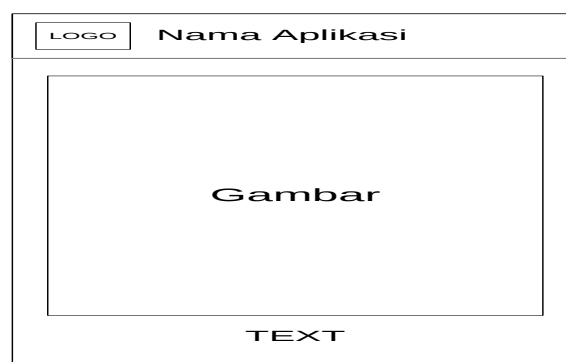
Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id_bengkel	Int	11
nama_bengkel	Varchar	100
alamat	Varchar	text
latitude	Double	-
longitude	Double	-
Id_kategori	int	11
gambar	Varchar	100

III.6. Perancangan Antarmuka

III.6.1. Antarmuka Pengguna

1. Halaman Splash Screen

Halaman *splash screen* merupakan tampilan awal sebagai proses loading atau proses tunggu untuk masuk ke menu utama.



Gambar III.31. Halaman Splash

2. Halaman Menu Utama

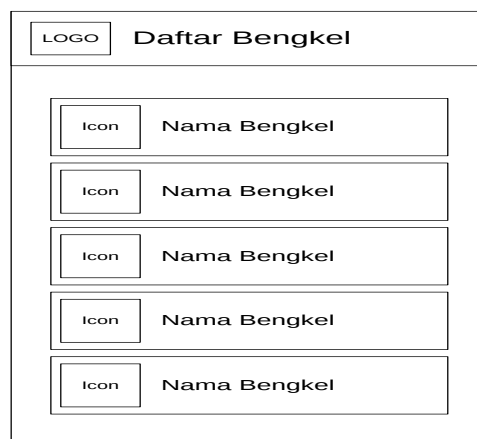
Halaman menu utama adalah menu yang menyediakan *sub* menu yang membawa pengguna *android* ke halaman *sub* menu yang dipilih.



Gambar III.32. Halaman Menu Utama

3. Halaman Daftar Bengkel

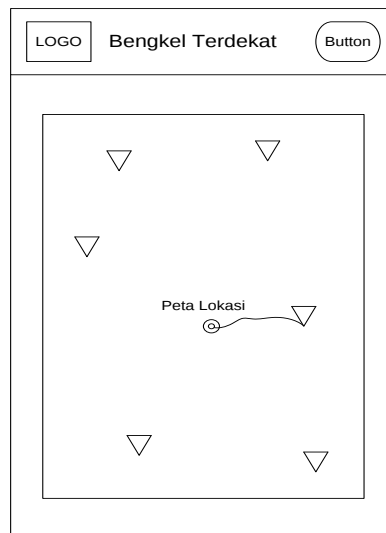
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk memuat data lokasi *Service* resmi Yamaha berupa nama lokasi dan daerahnya.



Gambar III.33. Halaman Daftar Lokasi Bengkel

4. Halaman Rute Lokasi Peta

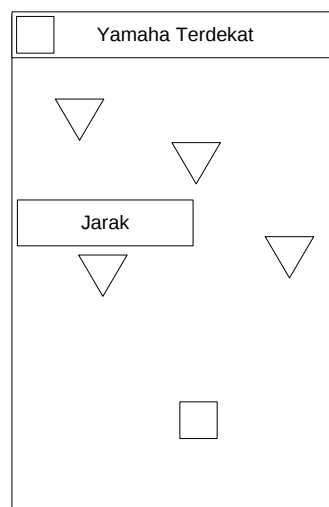
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan rute antara pengguna dan lokasi bengkel.



Gambar III.34. Halaman Rute Lokasi

5. Halaman Peta Lokasi Bengkel Keseluruhan

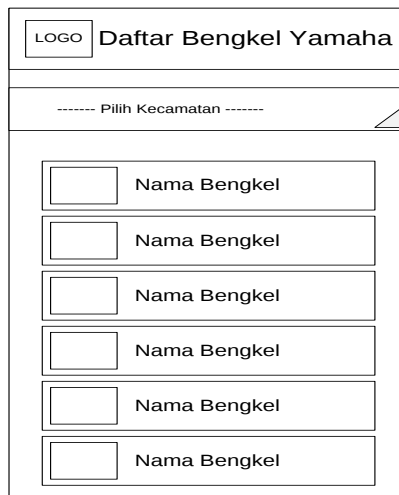
Halaman ini menampilkan semua lokasi bengkel beserta informasi dan jarak lokasi.



Gambar III.35. Halaman Peta Lokasi Yamaha keseluruhan

6. Halaman Pencarian

Halaman ini merupakan halaman untuk mencari lokasi bengkel berdasarkan kategori kecamatan.

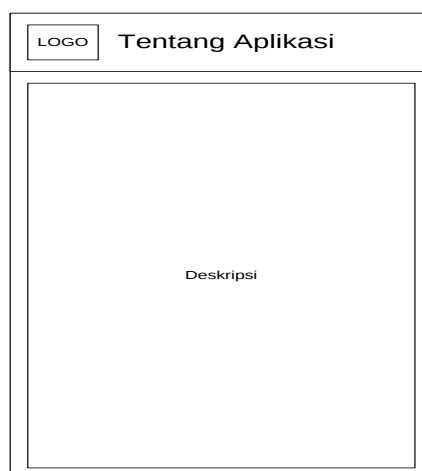


LOGO		Daftar Bengkel Yamaha
----- Pilih Kecamatan -----		
☐	Nama Bengkel	
☐	Nama Bengkel	
☐	Nama Bengkel	
☐	Nama Bengkel	
☐	Nama Bengkel	
☐	Nama Bengkel	

Gambar III.36. Halaman Pencarian Lokasi

7. Halaman Tentang

Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi deskripsi serta pengembang aplikasi.



LOGO	Tentang Aplikasi
Deskripsi	

Gambar III.37. Halaman Tentang

8. Halaman Keluar

Halaman ini digunakan untuk keluar dari Aplikasi *Service Resmi* Yamaha.

The screenshot shows a dialog box titled 'Keluar' (Exit). It contains the text 'Apakah anda benar benar ingin keluar ?' (Are you really really want to exit?). Below the text are two buttons: 'Tidak' (No) and 'Ya' (Yes). The dialog box is centered on a white background. Above the dialog box, there is a header bar with a 'LOGO' placeholder and the text 'Nama Aplikasi'.

Gambar III.38. Halaman Keluar Aplikasi

III.5.2 Antarmuka Admin

1. Halaman *Admin*

Halaman *Admin* digunakan untuk masuk ke dalam sistem. Hak akses ini hanya diperuntukkan untuk *admin*.

The screenshot shows the Admin interface. At the top, there is a header bar with a 'LOGO' placeholder, the text 'Admin Bengkel Yamaha', and a dropdown menu labeled 'Admin'. Below the header bar is a navigation bar with three buttons: 'HOME', 'KECAMATAN', and 'BENGKEL'. The main content area is titled 'HOME' and contains a large rectangular box with a placeholder for content, represented by several lines of 'x' characters.

Gambar III.39. Halaman Admin

2. Halaman *Form* Kategori

Halaman *Form* Kategori merupakan halaman untuk tambah,hapus,edit data kategori yang akan tampil setelah *admin*.

Logo	JUDUL	Admin ▼
HOME	KECAMATAN	BENGKEL
Tambah Data +		
VIEW DATA KECAMATAN		
No	Kecamatan	Aksi
x	xxx	Edit Hapus
x	xxx	Edit Hapus
x	xxx	Edit Hapus
x	xxx	Edit Hapus

Gambar III.40. Halaman Form Utama

3. Halaman *Form* data Bengkel Yamaha

Halaman *form* data bengkel digunakan untuk Tambah,Edit,Hapus data lokasi bengkel.

Logo	JUDUL	Admin ▼			
HOME	KECAMATAN	BENGKEL			
Tambah Data +					
VIEW DATA BENGKEL					
No	Nama	Alamat	Kecamatan	Koordinat	Aksi
x	xxx	xxx	xxx	xxx	Edit Hapus
x	xxx	xxx	xxx	xxx	Edit Hapus
x	xxx	xxx	xxx	xxx	Edit Hapus
x	xxx	xxx	xxx	xxx	Edit Hapus

Gambar III.41. Halaman Form

4. Halaman *Form* Update Admin

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengupdate data Bengkel.

LOGO	JUDUL	Admin ▼
HOME	KECAMATAN	BENGKEL
UPDATE ADMIN		
Username	xxx	
Ubah Password	xxx	
Save Cancel		

Gambar III.42. Halaman Form Update Admin

5. Halaman Form Tambah Kategori

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk Tambah Kategori data bengkel.

LOGO	JUDUL	Admin ▼
HOME	KECAMATAN	BENGKEL
TAMBAH KATEGORI		
Nama Kecamatan	xxx	
Save Cancel		

Gambar III.43. Halaman Form Tambah Kategori

6. Halaman *Form* Update Kategori

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk Update Kategori data bengkel.

Logo JUDUL Admin ▼

HOME KECAMATAN BNEGKEL

UPDATE KATEGORI

Nama Kecamatan xxx

Update Cancel

Gambar III.44. Halaman Form Update Kategori

7. Halaman Form Update Kategori

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk Update Kategori data bengkel.

Logo JUDUL Admin ▼

HOME KECAMATAN BNEGKEL

UPDATE KATEGORI

Nama Kecamatan xxx

Update Cancel

Gambar III.45. Halaman Form Update Kategori