

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 ANALISIS SISTEM

4.1.1 Gambaran Umum Rumah Kost Melan di Sarolangun

Rumah Kost Melan Sarolangun merupakan salah satu bidang usaha akomodasi yang menyediakan pelayanan jasa penginapan serta fasilitas jasa lainnya dimana semua pelayanan itu diperuntukkan bagi masyarakat, baik mereka yang sudah bekerja ataupun mereka yang masih mengenyam pendidikan umum. Rumah Kost Melan Sarolangun beralamat di Jl. Abdul Karim, No. 27, RT. 01, Kelurahan Aur Gading, Kecamatan Sarolangun, Kabupaten Sarolangun, Jambi, saat ini Ibu Winarni selaku pemilik kost

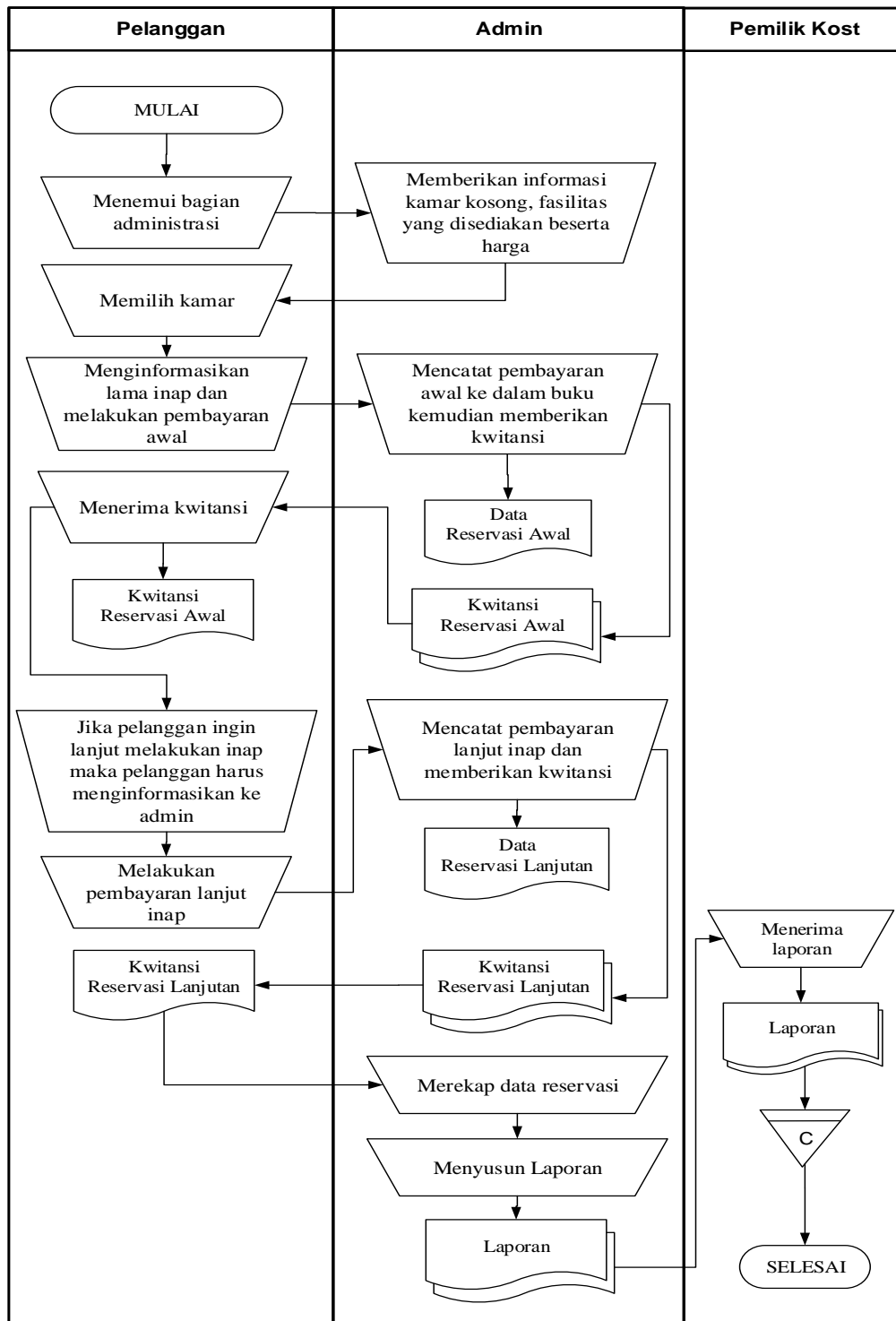
Rumah Kost Melan Sarolangun termasuk Kost umum yang memiliki 31 kamar, harga kamar kompetitif dengan kost kost lainnya di sarolangun. Pada Rumah Kost Melan Sarolangun layanan terbaik akan anda rasakan jika berkunjung ke Sarolangun yang akan memberikan pelayanan yang memuaskan.

4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu cara atau teknik untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang ada atau teknik yang sedang berjalan, apakah tetap dipertahankan atau tidak yang dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Pelanggan mengunjungi rumah kost melan, dan menemui bagian administrasi
2. Admin menanyakan perihal pelanggan kemudian memberikan informasi kamar kosong, fasilitas yang disediakan beserta harga
3. Pelanggan memilih kamar yang diinformasikan admin
4. Pelanggan menginformasikan lama inap dan melakukan pembayaran awal
5. Admin mencatat pembayaran awal ke dalam buku kemudian memberikan kwitansi
6. Pelanggan menerima kwitansi reservasi awal
7. Berikutnya jika pelanggan ingin lanjut melakukan inap maka pelanggan harus menginformasikan ke admin
8. Pelanggan melakukan pembayaran lanjut inap
9. Admin mencatat pembayaran lanjut inap dan memberikan kwitansi
10. Diakhir tahun admin merekap semua data reservasi ke dalam buku, dan memberikan ke pemilik kost atau *owner* sebagai laporan
11. Pemilik kost menerima laporan

Berdasarkan sistem yang berjalan diatas maka disusun gambaran *Flowchart* documentnya sebagai berikut ini :



Gambar 4.1 Bagan Alir Dokumen Reservasi rumah kost

Berdasarkan hasil pengamatan, maka penulis memperoleh kesimpulan bahwa proses pengolahan data Reservasi rumah kost pada Rumah Kost Melan di Sarolangun saat ini masih terdapat beberapa kendala yaitu :

1. Tingkat keamanan data yang masih rendah karena beberapa data masih disimpan dalam bentuk arsip yang beresiko dapat terjadi kerusakan, maupun kehilangan data dan dalam proses pencatatan data Reservasi rumah kost masih menggunakan kertas/arsip sehingga membutuhkan waktu yang lama dan kerap kali terjadi kesalahan selama pencatatan yang tanpa disadari sehingga data yang salah terlanjur tersimpan dan tidak terkoreksi kembali.
2. Proses pencarian data membutuhkan waktu yang relatif lama karena data terdapat pada buku agenda dalam bentuk catatan tertulis yang disimpan dalam lemari arsip yang datanya telah sangat banyak, serta disimpan dalam bentuk arsip yang terpisah.
3. Setiap data dicatat kedalam buku agenda di anggap kurang efektif dan efisien karena data tidak saling terintegrasi sehingga mengalami kesulitan saat harus merekap data dalam pembuatan laporan karena harus menyusun kembali data-data lama.

Dari permasalahan di atas, maka penulis memperoleh kesimpulan dimana proses manual yang butuh waktu cukup lama dalam mengerjakannya serta ketidak keakuratan data yang dihasilkan.

4.1.3 Solusi Pemecahan Masalah

Dari permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat di gunakan oleh Rumah Kost Melan di Sarolangun untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang suatu sistem informasi Reservasi rumah kost pada Rumah Kost Melan di Sarolangun. Adapun solusi dari sistem yang akan dirancang tersebut sebagai berikut :

1. Sistem yang dirancang dilengkapi sistem keamanan data, pencarian data dan fungsi peringatan data yang kosong, sehingga dapat meminimalisir terjadinya pembobolan oleh pihak yang tidak terkait dengan sistem, kehilangan data serta kesalahan *penginputan* data.
2. Proses pencarian data lebih cepat dan langsung dapat digunakan untuk kepentingan tertentu sehingga lebih menghemat waktu, dengan memanfaatkan fungsi pencarian pada sistem.
3. Pengolahan data akan dilakukan secara terkomputerisasi, dimana data-data Reservasi rumah kost saling terintegrasi dan data yang telah *diinput* sebelumnya nanti akan diproses lebih cepat serta akurat sehingga dapat membantu dalam pembuatan laporan.

Berdasarkan dari solusi pemecahan masalah di atas, maka penulis jadikan sebagai landasan dalam pembangunan sistem informasi Reservasi rumah kost pada Rumah Kost Melan di Sarolangun, mengenai fungsi apa saja yang harus ada didalam sistem yang akan dibangun.

4.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, penulis tertarik untuk merekomendasi suatu sistem yang dapat dijadikan sebagai *alternative* dalam mengenalkan serta membantu pengolahan data.

4.2.1 Analisis Proses Sistem

A. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk memenuhi kebutuhan *user* secara rinci mengenai data dan informasi yang berhubungan dengan Admin. Fungsi sistem yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Admin

Fungsi-fungsi yang dapat dilakukan Admin antara lain :

a. Fungsi *Login*

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk masuk kedalam sistem dengan menginput *Username* dan *Password*.

b. Mengelola data Admin

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Admin

c. Mengelola data Bank

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Bank

d. Mengelola data Booking

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Booking

e. Mengelola data Kamar

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Kamar

f. Mengelola data Kategori

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Kategori

g. Mengelola data Komentar

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Komentar

h. Mengelola data Pelanggan

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Pelanggan

i. Mengelola data Profil

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Profil

j. Mengelola data Reservasi

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat, menambah, mengubah dan menghapus data Reservasi

k. Mencetak laporan

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk melihat dan mencetak laporan

l. Fungsi *Logout*

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Admin untuk menutup koneksi atau keluar dari sistem

2. Fungsi Pengunjung Web dan Pelanggan

Fungsi-fungsi yang dapat dilakukan Pengunjung Web dan Pelanggan antara lain :

a. Fungsi *Login*

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Pengunjung Web dan Pelanggan untuk masuk ke dalam sistem dengan menginput *Username* dan *password*.

b. Melihat informasi data Profil

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan untuk melihat informasi data Profil

c. Melihat informasi data Info Kamar

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan untuk melihat informasi data Info Kamar

d. Melihat informasi data Booking

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan untuk melihat informasi data Booking

e. Melihat informasi data Reservasi

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan untuk melihat informasi data Reservasi

f. Melakukan Booking

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan untuk Booking

g. Melihat informasi Melakukan Reservasi

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan untuk reservasi

h. Melakukan pendaftaran

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan aktor untuk Melakukan pendaftaran sehingga memiliki hak akses untuk masuk ke dalam sistem

i. Fungsi *Logout*

Fungsi ini merupakan fungsi yang dilakukan Pengunjung Web dan Pelanggan untuk menutup koneksi atau keluar dari sistem

B. Analisis Kebutuhan *Non Fungsional*

Selain kebutuhan fungsional yang akan dipenuhi, sistem yang dirancang juga diharapkan memenuhi kebutuhan *non fungsional* sebagai berikut :

a. *Usability*

Sistem memiliki rancangan *interface* yang mudah digunakan.

b. *Security*

Memiliki system keamanan menggunakan fitur *login* dan *logout* dengan menginput *Username* dan *Password* dengan benar.

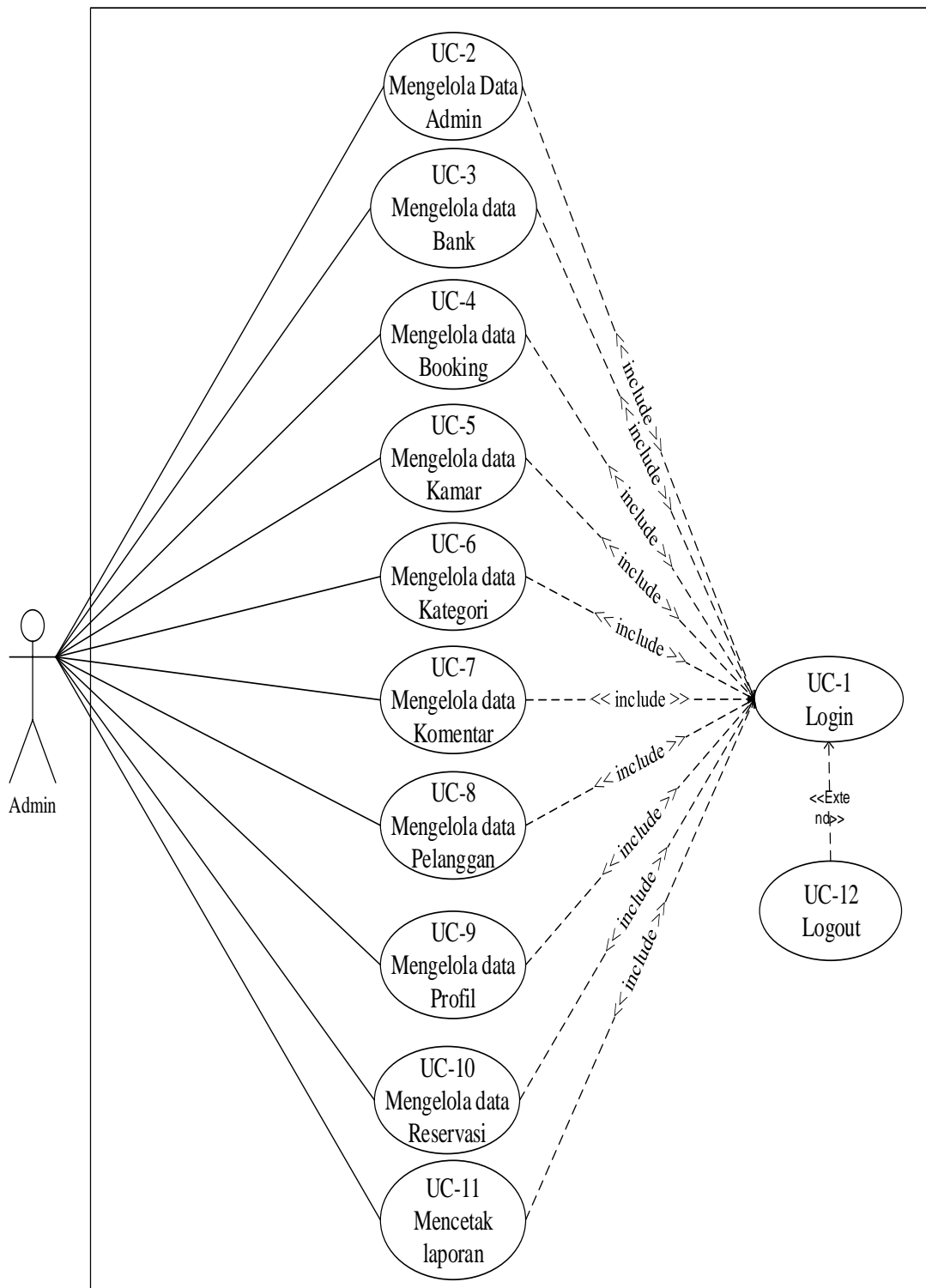
c. *Flexibility*

Kemudahan dalam menemukan data yang diperlukan karena sistem memiliki pengorganisasian data yang baik.

4.2.2 Use case Diagram

A. Use case Diagram Untuk Admin

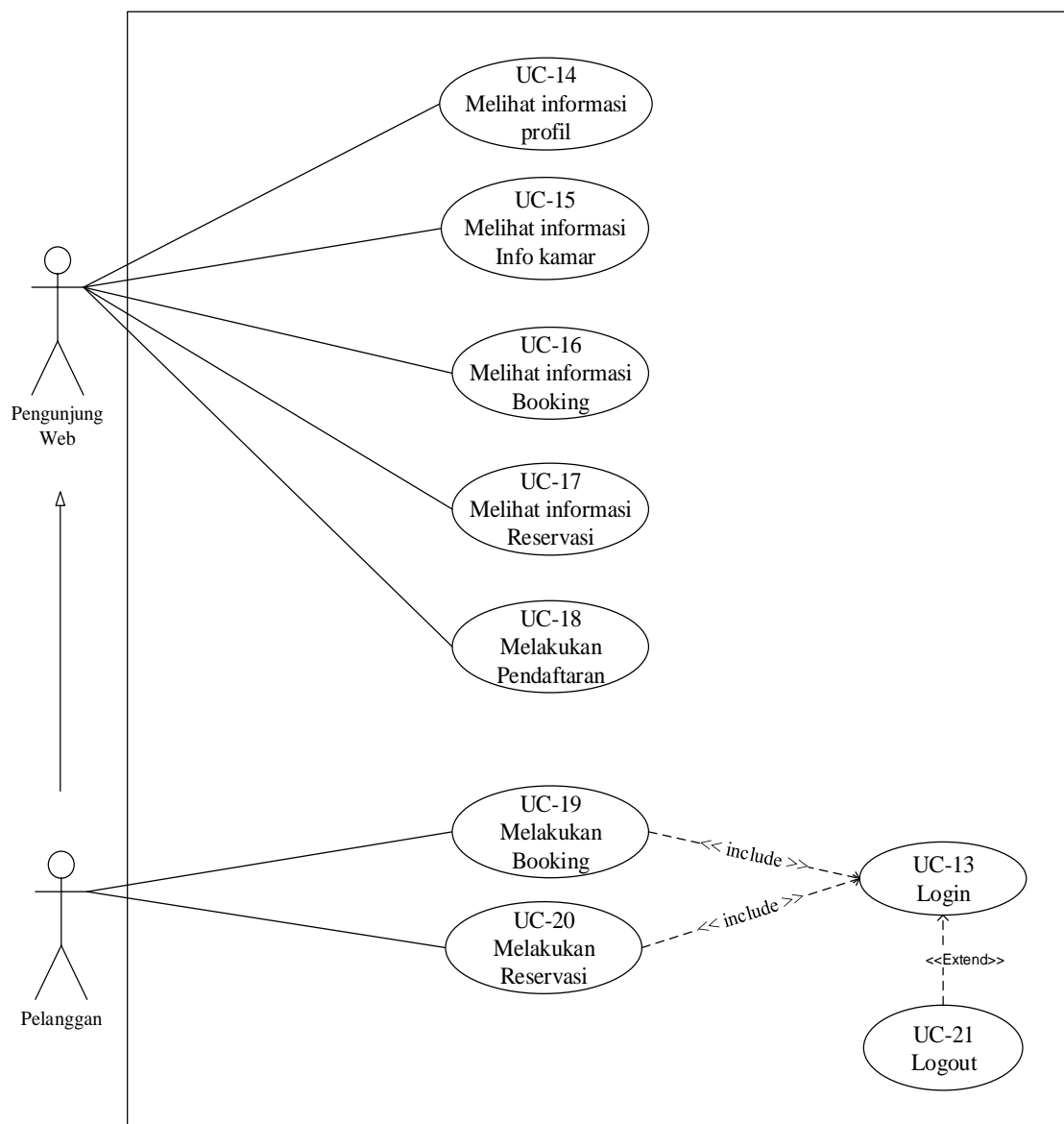
Diagram Use case menyajikan interaksi antara *Use case* dan Admin di dalam sistem yang akan dikembangkan. *Use case* Diagram berikut ini menggambarkan bagaimana Admin sebagai pengguna yang dapat berinteraksi dengan sistem, dan mengoperasikan sistem seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 4.2 Use case Diagram Admin

B. Use case Diagram Untuk Pengunjung Web dan Pelanggan

Diagram Use case menyajikan interaksi antara Use case dan Pengunjung Web dan Pelanggan di dalam sistem yang akan dikembangkan, seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 4.3 Use case Diagram Pengunjung Web dan Pelanggan

4.2.3 Deskripsi Use case

Didalam *Use case* terdapat metode berbasis text untuk menggambarkan dan mendokumentasikan proses yang kompleks sebagai berikut ini :

1. Deskripsi Use case Admin

Deskripsi *Use case* Admin merupakan upaya pengolahan data menjadi sesuatu yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat dengan tujuan agar dapat dimengerti sebagai berikut ini.

a. Deskripsi Use case Login

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case scenario login* adalah alur jalannya proses *use case* dari sisi aktor dan sistem. Berikut adalah format tabel skenario *use case login*.

Tabel 4.1 Deskripsi Use case login

Nama	<i>Login</i>	
ID Use case	Uc.1	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan <i>Login</i> untuk masuk menu utama	
Exception	Proses <i>Login</i> gagal, dikarenakan <i>username</i> atau <i>password</i> <i>invalid</i>	
Pre condition	<i>Username</i> dan <i>Password</i> telah tersimpan dalam <i>database</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
	1. <i>Input Username</i> dan <i>Password</i>	
	2. Klik <i>Login</i>	
		3. Melakukan Validasi
		4. Data valid, tampilkan Halaman menu utama
Skenario alternatif		
4.a	Jika data login (<i>username/password</i>) <i>invalid</i> . Sistem menampilkan pesan peringatan	
4.b	Kembali Ke <i>Section 1</i>	
Post condition	Aktor berhasil <i>Login</i> untuk otentikasi dalam pengecekan dan modifikasi data	

b. Deskripsi *Use case* mengelola data Admin

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case* scenario Admin adalah alur jalannya proses *use case* Admin dari sisi aktor dan sistem.

Berikut adalah format tabel skenario *use case* Admin.

Tabel 4.2 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Admin

Nama	Mengelola data Admin	
<i>Id Use case</i>	Uc.2	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan pengelolaan data Admin	
<i>Exception</i>	Pengolahan data tidak dapat dilakukan jika belum <i>login</i>	
<i>Pre condition</i>	Aktor telah dalam keadaan <i>login</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
1. Pilih menu data Admin		
		2. Tampilkan halaman menu data Admin
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Edit maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku		
S1 – Tombol Tambah		
		4. Tampilkan halaman tambah data Admin
5. Menginput data Admin		
6. Klik tombol simpan		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Edit		
		4. Tampilkan halaman edit data Admin
5. Mengedit data Admin		
6. Klik tombol <i>update</i>		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S3 – Tombol Hapus		

	4. Melakukan Validasi
	5. Tampil pesan konfirmasi hapus data beserta opsi tombol <i>No/Yes</i>
6. Klik tombol <i>Yes</i>	
	7. Menghapus data dari <i>database</i>
Skenario alternatif	
S1-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S1-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S2-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S2-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S3-6a	Klik tombol <i>No</i>
S3-6b	Kembali ke <i>section 3</i>
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil mengelola data Admin

c. Deskripsi *Use case* mengelola data Bank

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case scenario* Bank adalah alur jalannya proses *use case* Bank dari sisi aktor dan sistem. Berikut adalah format tabel skenario *use case* Bank.

Tabel 4.3 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Bank

Nama	Mengelola data Bank	
<i>Id Use case</i>	Uc.3	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan pengelolaan data Bank	
<i>Exception</i>	Pengolahan data tidak dapat dilakukan jika belum <i>login</i>	
<i>Pre condition</i>	Aktor telah dalam keadaan <i>login</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
1. Pilih menu data Bank		2. Tampilkan halaman menu data Bank
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Edit maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku		
S1 – Tombol Tambah		

	4. Tampilkan halaman tambah data Bank
5. Menginput data Bank	
6. Klik tombol simpan	
	7. Melakukan Validasi
	8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Edit	
	4. Tampilkan halaman edit data Bank
5. Mengedit data Bank	
6. Klik tombol <i>update</i>	
	7. Melakukan Validasi
	8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S3 – Tombol Hapus	
	4. Melakukan Validasi
	5. Tampil pesan konfirmasi hapus data beserta opsi tombol <i>No/Yes</i>
6. Klik tombol <i>Yes</i>	
	7. Menghapus data dari <i>database</i>
Skenario alternatif	
S1-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S1-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S2-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S2-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S3-6a	Klik tombol <i>No</i>
S3-6b	Kembali ke <i>section 3</i>
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil mengelola data Bank

d. Deskripsi *Use case* mengelola data Booking

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case scenario* Booking adalah alur jalannya proses *use case* Booking dari sisi aktor dan sistem. Berikut adalah format tabel skenario *use case* Booking.

Tabel 4.4 Deskripsi Use case Mengelola Data Booking

Nama	Mengelola data Booking	
Id Use case	Uc.4	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan pengelolaan data Booking	
Exception	Pengolahan data tidak dapat dilakukan jika belum <i>login</i>	
Pre condition	Aktor telah dalam keadaan <i>login</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
1. Pilih menu data Booking		
		2. Tampilkan halaman menu data Booking
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Edit maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku		
S1 – Tombol Tambah		
		4. Tampilkan halaman tambah data Booking
5. Menginput data Booking		
6. Klik tombol simpan		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Edit		
		4. Tampilkan halaman edit data Booking
5. Mengedit data Booking		
6. Klik tombol <i>update</i>		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S3 – Tombol Hapus		
		4. Melakukan Validasi
		5. Tampil pesan konfirmasi hapus data beserta opsi tombol <i>No/Yes</i>
6. Klik tombol <i>Yes</i>		
		7. Menghapus data dari <i>database</i>
Skenario alternatif		
S1-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap	
S1-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai	

	pada <i>section 8</i>
S2-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S2-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S3-6a	Klik tombol <i>No</i>
S3-6b	Kembali ke <i>section 3</i>
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil mengelola data Booking

e. Deskripsi *Use case* mengelola data Kamar

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case scenario* Kamar adalah alur jalannya proses *use case* Kamar dari sisi aktor dan sistem.

Berikut adalah format tabel skenario *use case* Kamar.

Tabel 4.5 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Kamar

Nama	Mengelola data Kamar
<i>Id Use case</i>	Uc.5
Aktor	Admin
Deskripsi	Aktor melakukan pengelolaan data Kamar
<i>Exception</i>	Pengolahan data tidak dapat dilakukan jika belum <i>login</i>
<i>Pre condition</i>	Aktor telah dalam keadaan <i>login</i>
Aktor	Sistem
Skenario normal	
1. Pilih menu data Kamar	
	2. Tampilkan halaman menu data Kamar
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Edit maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku	
S1 – Tombol Tambah	
	4. Tampilkan halaman tambah data Kamar
5. Menginput data Kamar	
6. Klik tombol simpan	
	7. Melakukan Validasi
	8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Edit	

	2. Tampilkan halaman menu data Kategori
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Edit maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku	
S1 – Tombol Tambah	
	4. Tampilkan halaman tambah data Kategori
5. Menginput data Kategori	
6. Klik tombol simpan	
	7. Melakukan Validasi
	8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Edit	
	4. Tampilkan halaman edit data Kategori
5. Mengedit data Kategori	
6. Klik tombol <i>update</i>	
	7. Melakukan Validasi
	8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S3 – Tombol Hapus	
	4. Melakukan Validasi
	5. Tampil pesan konfirmasi hapus data beserta opsi tombol <i>No/Yes</i>
6. Klik tombol <i>Yes</i>	
	7. Menghapus data dari <i>database</i>
Skenario alternatif	
S1-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S1-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S2-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S2-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S3-6a	Klik tombol <i>No</i>
S3-6b	Kembali ke <i>section 3</i>
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil mengelola data Kategori

g. Deskripsi *Use case* mengelola data Komentar

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case* scenario Komentar adalah alur jalannya proses *use case* Komentar dari sisi aktor dan sistem.

Berikut adalah format tabel skenario *use case* Komentar.

Tabel 4.7 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Komentar

Nama	Mengelola data Komentar	
<i>Id Use case</i>	Uc.7	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan pengelolaan data Komentar	
<i>Exception</i>	Pengolahan data tidak dapat dilakukan jika belum <i>login</i>	
<i>Pre condition</i>	Aktor telah dalam keadaan <i>login</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
1. Pilih menu data Komentar		
		2. Tampilkan halaman menu data Komentar
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Edit maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku		
S1 – Tombol Tambah		
		4. Tampilkan halaman tambah data Komentar
5. Menginput data Komentar		
6. Klik tombol simpan		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Edit		
		4. Tampilkan halaman edit data Komentar
5. Mengedit data Komentar		
6. Klik tombol <i>update</i>		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S3 – Tombol Hapus		

	4. Melakukan Validasi
	5. Tampil pesan konfirmasi hapus data beserta opsi tombol <i>No/Yes</i>
6. Klik tombol <i>Yes</i>	
	7. Menghapus data dari <i>database</i>
Skenario alternatif	
S1-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S1-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S2-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S2-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S3-6a	Klik tombol <i>No</i>
S3-6b	Kembali ke <i>section 3</i>
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil mengelola data Komentar

h. Deskripsi *Use case* mengelola data Pelanggan

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case* scenario Pelanggan adalah alur jalannya proses *use case* Pelanggan dari sisi aktor dan sistem. Berikut adalah format tabel skenario *use case* Pelanggan.

Tabel 4.8 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Pelanggan

Nama	Mengelola data Pelanggan	
<i>Id Use case</i>	Uc.8	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan pengelolaan data Pelanggan	
<i>Exception</i>	Pengolahan data tidak dapat dilakukan jika belum <i>login</i>	
<i>Pre condition</i>	Aktor telah dalam keadaan <i>login</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
1. Pilih menu data Pelanggan		
		2. Tampilkan halaman menu data Pelanggan
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Edit maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku		
S1 – Tombol Tambah		

	4. Tampilkan halaman tambah data Pelanggan
5. Menginput data Pelanggan	
6. Klik tombol simpan	
	7. Melakukan Validasi
	8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Edit	
	4. Tampilkan halaman edit data Pelanggan
5. Mengedit data Pelanggan	
6. Klik tombol <i>update</i>	
	7. Melakukan Validasi
	8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S3 – Tombol Hapus	
	4. Melakukan Validasi
	5. Tampil pesan konfirmasi hapus data beserta opsi tombol <i>No/Yes</i>
6. Klik tombol <i>Yes</i>	
	7. Menghapus data dari <i>database</i>
Skenario alternatif	
S1-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S1-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S2-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S2-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S3-6a	Klik tombol <i>No</i>
S3-6b	Kembali ke <i>section 3</i>
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil mengelola data Pelanggan

i. Deskripsi *Use case* mengelola data Profil

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case scenario* Profil adalah alur jalannya proses *use case* Profil dari sisi aktor dan sistem. Berikut adalah format tabel skenario *use case* Profil.

Tabel 4.9 Deskripsi Use case Mengelola Data Profil

Nama	Mengelola data Profil	
<i>Id Use case</i>	Uc.9	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan pengelolaan data Profil	
<i>Exception</i>	Pengolahan data tidak dapat dilakukan jika belum <i>login</i>	
<i>Pre condition</i>	Aktor telah dalam keadaan <i>login</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
1. Pilih menu data Profil		2. Tampilkan halaman menu data Profil
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Edit maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku		
S1 – Tombol Tambah		
		4. Tampilkan halaman tambah data Profil
5. <i>Menginput</i> data Profil		
6. Klik tombol simpan		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Edit		
		4. Tampilkan halaman edit data Profil
5. <i>Mengedit</i> data Profil		
6. Klik tombol <i>update</i>		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S3 – Tombol Hapus		
		4. Melakukan Validasi
		5. Tampil pesan konfirmasi hapus data beserta opsi tombol <i>No/Yes</i>
6. Klik tombol <i>Yes</i>		
		7. Menghapus data dari <i>database</i>
Skenario alternatif		
S1-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap	
S1-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai	

	pada <i>section 8</i>
S2-7a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap
S2-7b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>
S3-6a	Klik tombol <i>No</i>
S3-6b	Kembali ke <i>section 3</i>
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil mengelola data Profil

j. Deskripsi *Use case* mengelola data Reservasi

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case scenario* Reservasi adalah alur jalannya proses *use case* Reservasi dari sisi aktor dan sistem.

Berikut adalah format tabel skenario *use case* Reservasi.

Tabel 4.10 Deskripsi *Use case* Mengelola Data Reservasi

Nama	Mengelola data Reservasi	
<i>Id Use case</i>	Uc.10	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor melakukan pengelolaan data Reservasi	
<i>Exception</i>	Pengolahan data tidak dapat dilakukan jika belum <i>login</i>	
<i>Pre condition</i>	Aktor telah dalam keadaan <i>login</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
1. Pilih menu data Reservasi		
		2. Tampilkan halaman menu data Reservasi
3. Jika memilih kondisi : – Klik tombol Tambah maka s1 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Konfirmasi maka s2 berlaku – Seleksi data dahulu kemudian klik Hapus maka s3 berlaku		
S1 – Tombol Tambah		
		4. Tampilkan halaman tambah data Reservasi
5. Menginput data Reservasi		
6. Klik tombol simpan		
		7. Melakukan Validasi
		8. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
S2 – Tombol Konfirmasi		

	Reservasi, Pelanggan, Booking
3. Memilih Klik laporan Reservasi	
4. Mengklik <i>print preview</i>	
	5. Tampil halaman laporan
6. Klik cetak	
	7. Tampil <i>Printout</i> Laporan
Skenario alternatif	
3a	Memilih Klik laporan Pelanggan
	Lakukan <i>section 4</i> sampai <i>section 7</i>
3b	Memilih Klik laporan Booking
	Lakukan <i>section 4</i> sampai <i>section 7</i>
<i>Post condition</i>	Aktor Berhasil Mencetak Laporan

1. Deskripsi *Use case Logout*

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case Logout* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk keluar dari sistem.

Tabel 4.12 Deskripsi *Use case Logout*

Nama	<i>Logout</i>	
<i>Id Use case</i>	Uc.12	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Aktor tidak melakukan pengolahan data dan keluar dari sistem	
<i>Exception</i>	Koneksi gagal ditutup	
<i>Precondition</i>	Aktor sudah <i>Login</i>	
Aktor		Sistem
Skenario normal		
1. Aktor klik tombol <i>Logout</i>		
		2. Menutup koneksi ke <i>database</i> aktor
		3. Koneksi berhasil ditutup.
Skenario Alternatif		
-		
<i>Post condition</i>	Aktor keluar dari sistem	

2. Deskripsi *Use case Pengunjung Web dan Pelanggan*

Deskripsi *Use case Pengunjung Web dan Pelanggan* merupakan upaya pengolahan data menjadi sesuatu yang dapat diutarakan secara jelas dan tepat dengan tujuan agar dapat dimengerti sebagai berikut ini.

a. Deskripsi *Use case Login*

Deskripsi *Use case* dilengkapi dengan skenario, *use case scenario login* adalah alur jalannya proses *use case* dari sisi aktor dan sistem. Berikut adalah format tabel skenario *use case login*.

Tabel 4.13 Deskripsi *Use case login*

Nama	<i>Login</i>	
ID Use case	Uc.13	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Aktor melakukan <i>Login</i> untuk masuk menu utama	
Exception	Proses <i>Login</i> gagal, dikarenakan <i>username</i> atau <i>password</i> <i>invalid</i>	
Pre condition	<i>Username</i> dan <i>Password</i> telah tersimpan dalam <i>database</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario normal		
	1. <i>Input Username</i> dan <i>Password</i>	
	2. <i>Klik Login</i>	
		3. Melakukan Validasi
		4. Data valid, tampilkan Halaman menu utama
Skenario alternatif		
4.a	Jika data login (<i>username/password</i>) <i>invalid</i> . Sistem menampilkan pesan peringatan	
4.b	Kembali Ke <i>Section 1</i>	
Post condition	Aktor berhasil <i>Login</i> untuk otentikasi dalam pengecekan dan modifikasi data	

b. Deskripsi *Use case* melihat informasi Profil

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk melihat informasi

Tabel 4.14 Deskripsi *Use case* Melihat Informasi Profil

Nama	Melihat Informasi Profil
Id Use case	Uc.14
Aktor	Pengunjung Web dan Pelanggan
Deskripsi	Aktor dapat melihat informasi Profil
Exception	-
Pre condition	Data Profil sebelumnya telah diinput Admin

Aktor	Sistem
Skenario normal	
1. Klik menu Profil	
	2. Membuka koneksi ke database
	3. Menampilkan halaman menu data Profil
4. Melihat informasi Profil	
Skenario alternatif	
-	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat informasi Profil

c. Deskripsi *Use case* melihat informasi Info Kamar

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk melihat informasi

Tabel 4.15 Deskripsi *Use case* Melihat Informasi Info Kamar

Nama	Melihat Informasi Info Kamar
<i>Id Use case</i>	Uc.15
Aktor	Pengunjung Web dan Pelanggan
Deskripsi	Aktor dapat melihat informasi Info Kamar
<i>Exception</i>	-
<i>Pre condition</i>	Data Info Kamar sebelumnya telah diinput Admin
Aktor	Sistem
Skenario normal	
1. Klik menu Info Kamar	
	2. Membuka koneksi ke database
	3. Menampilkan halaman menu data Info Kamar
4. Melihat informasi Info Kamar	
Skenario alternatif	
-	
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat informasi Info Kamar

d. Deskripsi *Use case* melihat informasi Booking

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk melihat informasi

Tabel 4.16 Deskripsi Use case Melihat Informasi Booking

Nama	Melihat Informasi Booking	
<i>Id Use case</i>	Uc.16	
Aktor	Pengunjung Web dan Pelanggan	
Deskripsi	Aktor dapat melihat informasi Booking	
<i>Exception</i>	-	
<i>Pre condition</i>	Data Booking sebelumnya telah diinput Admin	
Aktor		Sistem
Skenario normal		
1. Klik menu Booking		
		2. Membuka koneksi ke database
		3. Menampilkan halaman menu data Booking
4. Melihat informasi Booking		
Skenario alternatif		
-		
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat informasi Booking	

e. Deskripsi Use case melihat informasi Reservasi

Berikut ini merupakan Deskripsi Use case yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk melihat informasi

Tabel 4.17 Deskripsi Use case Melihat Informasi Reservasi

Nama	Melihat Informasi Reservasi	
<i>Id Use case</i>	Uc.17	
Aktor	Pengunjung Web dan Pelanggan	
Deskripsi	Aktor dapat melihat informasi Reservasi	
<i>Exception</i>	-	
<i>Pre condition</i>	Data Reservasi sebelumnya telah diinput Admin	
Aktor		Sistem
Skenario normal		
1. Klik menu Reservasi		
		2. Membuka koneksi ke database
		3. Menampilkan halaman menu data Reservasi
4. Melihat informasi Reservasi		
Skenario alternatif		
-		
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil melihat informasi Reservasi	

f. Deskripsi *Use case* Melakukan Booking

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk melihat informasi

Tabel 4.18 Deskripsi *Use case* Melakukan Booking

Nama	Melakukan Booking
<i>Id Use case</i>	Uc.18
Aktor	Pelanggan
Deskripsi	Aktor dapat Melakukan Booking
<i>Exception</i>	Kamar tidak tersedia maka booking tidak dapat dilakukan
<i>Pre condition</i>	Data Booking sebelumnya telah diinput Admin
Aktor	Sistem
Skenario normal	
1. Klik menu info kamar	
	2. Membuka koneksi ke database
	3. Menampilkan halaman menu data info kamar
4. Pilih kamar	
5. Klik Booking	
	6. Kamar tersedia, tampil halaman booking
7. Input jumlah reservasi dan catatan	
8. Klik Booking kamar	
	9. Tampil halaman daftar list kamar yang telah dibooking
Skenario alternatif	
6a	Kamar tidak tersedia, sistem menampilkan notifikasi “maaf kamar telah dibooking”
6b	Sistem memberikasn kesempatan untuk pilih kamar lain
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil Melakukan Booking

g. Deskripsi *Use case* Melakukan Reservasi

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk melihat informasi

Tabel 4.19 Deskripsi *Use case* Melakukan Reservasi

Nama	Melakukan Reservasi
<i>Id Use case</i>	Uc.19
Aktor	Pelanggan

Deskripsi	Aktor dapat Melakukan Reservasi	
<i>Exception</i>	-	
<i>Pre condition</i>	Data reservasi sebelumnya telah diinput Admin	
Aktor		Sistem
Skenario normal		
1. Klik menu reservasi		
		2. Membuka koneksi ke database
		3. Menampilkan halaman menu data reservasi
4. Klik Upload bukti pembayaran		
		5. Tampil halaman upload bukti reservasi
6. Pilih nama bank dan pilih file bukti transfer		
7. Klik kirim bukti pembayaran dan tunggu konfirmasi admin		
		8. Menampilkan nomor resi
Skenario alternatif		
-		
<i>Post condition</i>	Aktor berhasil Melakukan Reservasi	

h. Deskripsi *Use case* Melakukan pendaftaran

Deskripsi *Use case* melakukan pendaftaran merupakan tabel yang memaparkan langkah-langkah aktor untuk melakukan pendaftaran, yang dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

Tabel 4.20 Deskripsi *Use case* Melakukan pendaftaran

Nama	Melakukan Pendaftaran	
ID Usecase	Uc.20	
Aktor	Pengunjung Web dan Pelanggan	
Deskripsi	Aktor masuk menampilkan halaman daftar untuk melakukan pendaftaran	
<i>Exception</i>	Pendaftaran tidak dapat dilakukan jika belum menampilkan halaman daftar	
<i>Pre condition</i>	Aktor telah mengakses menu utama	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Memilih menu data Daftar		
		2. Tampilkan halaman daftar
3. Menginput data daftar		

4. Klik tombol daftar		
		5. Melakukan Validasi
		6. Data lengkap, menyimpan data ke dalam <i>database</i>
Skenario Alternative		
5a	Melakukan Validasi, Data tidak lengkap	
5b	Tampil pesan peringatan kemudian Ulangi <i>section 5</i> hingga sampai pada <i>section 8</i>	
<i>Post condition</i>		Aktor Berhasil melakukan pendaftaran

i. Deskripsi *Use case Logout*

Berikut ini merupakan Deskripsi *Use case Logout* yang berfungsi menceritakan langkah-langkah bagaimana user untuk keluar dari sistem.

Tabel 4.21 Deskripsi *Use case Logout*

Nama	<i>Logout</i>	
<i>Id Use case</i>	Uc.21	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Aktor tidak melakukan pengolahan data dan keluar dari sistem	
<i>Exception</i>	Koneksi gagal ditutup	
<i>Precondition</i>	Aktor sudah <i>Login</i>	
Aktor		Sistem
Skenario normal		
Klik tombol <i>Logout</i>		
		Menutup koneksi ke <i>database</i>
		Koneksi berhasil ditutup.
Skenario Alternatif		
-		
<i>Post condition</i>	Aktor keluar dari sistem	

4.3 ACTIVITY DIAGRAM

Activity Diagram adalah sebuah cara untuk memodelkan alur kerja (*workflow*) dari deskripsi *Use case* dalam bentuk grafik. pada *Activity Diagram* berikut ini akan memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktivitas ke aktivitas

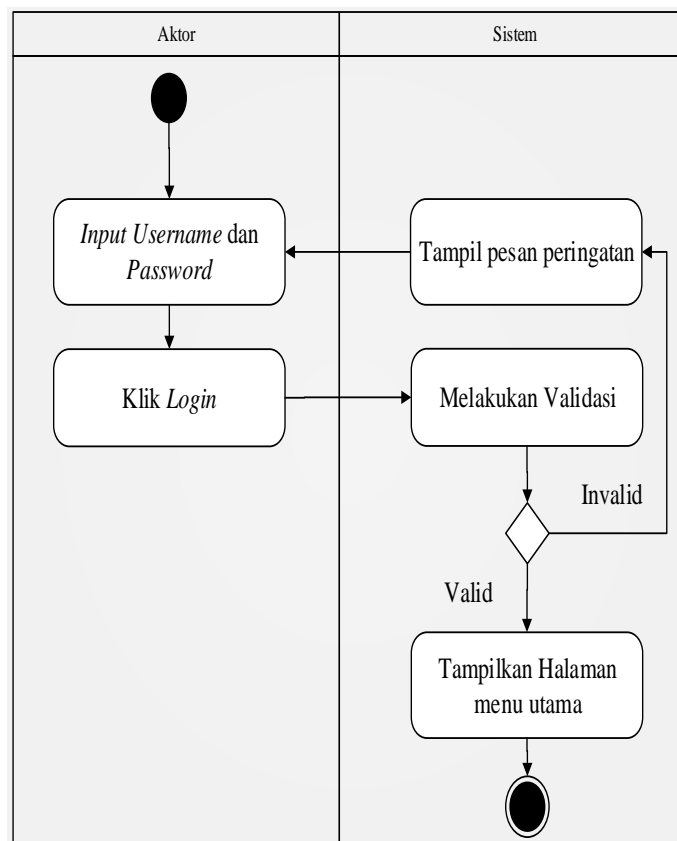
lainnya yang terjadi pada suatu sistem. berikut ini merupakan tampilan *Activity Diagram* yang terjadi pada Rumah Kost Melan di Sarolangun.

4.3.1 Activity Diagram Admin

Pada *Activity Diagram* berikut ini akan memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya yang terjadi khususnya pada Admin sebagai aktornya.

1. Activity Diagram Login

Berikut adalah *Activity diagram* login yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam melakukan login untuk masuk ke dalam sistem :



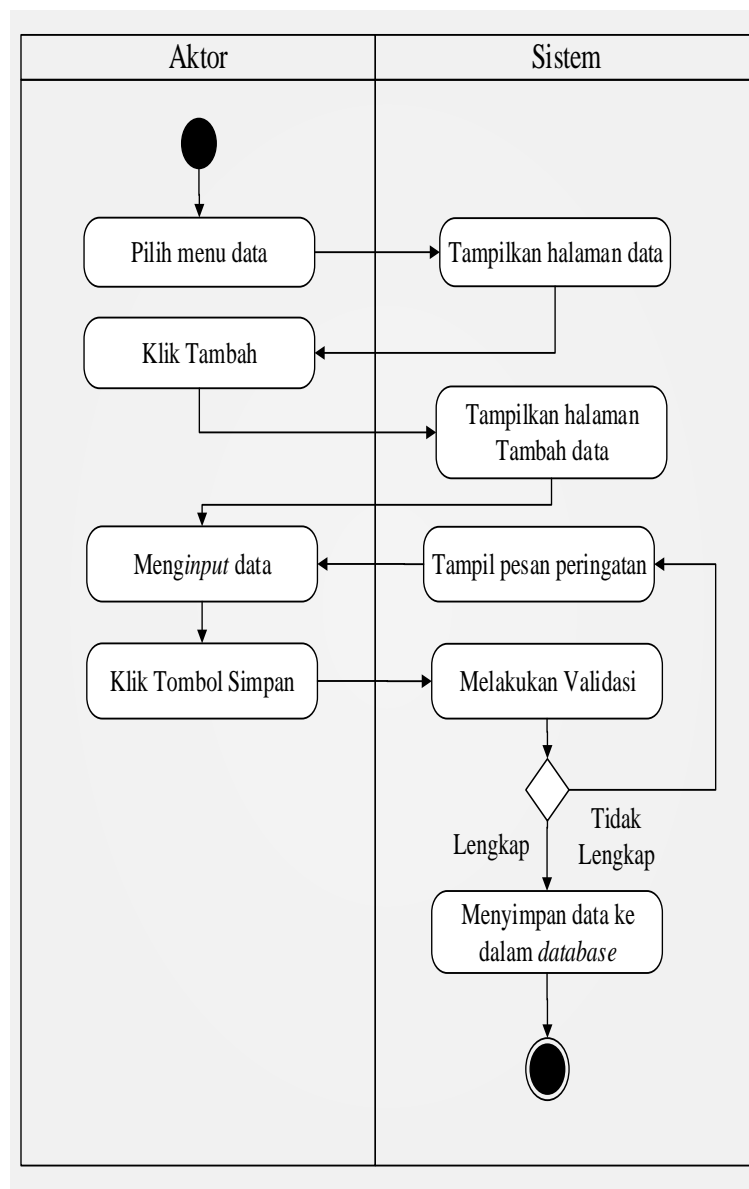
Gambar 4.4 Activity Diagram Login

2. *Activity Diagram* Mengolah Data Admin

Berikut adalah *Activity diagram* Admin yang menggambarkan aliran aktivitas dalam mengelola data Admin .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Admin

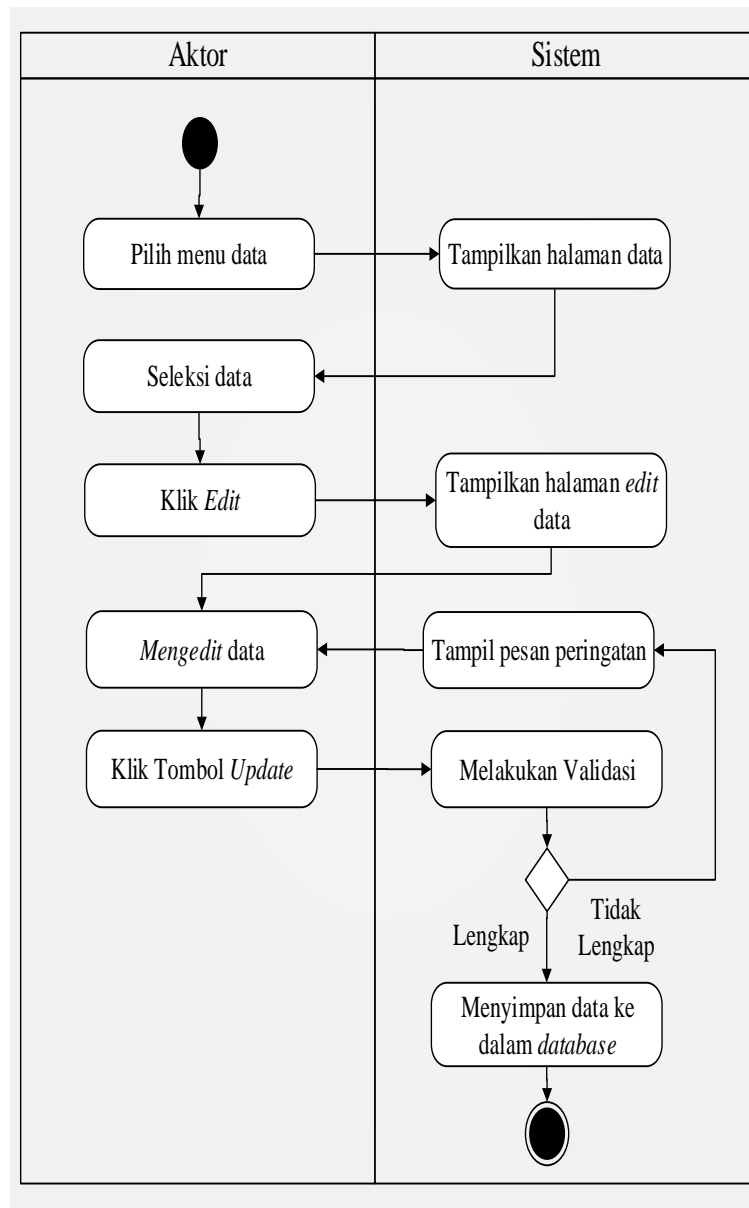
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Admin yang menggambarkan aliran aktivitas dalam menambah data Admin :



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Tambah Data Admin

b. *Activity Diagram* Edit Data Admin

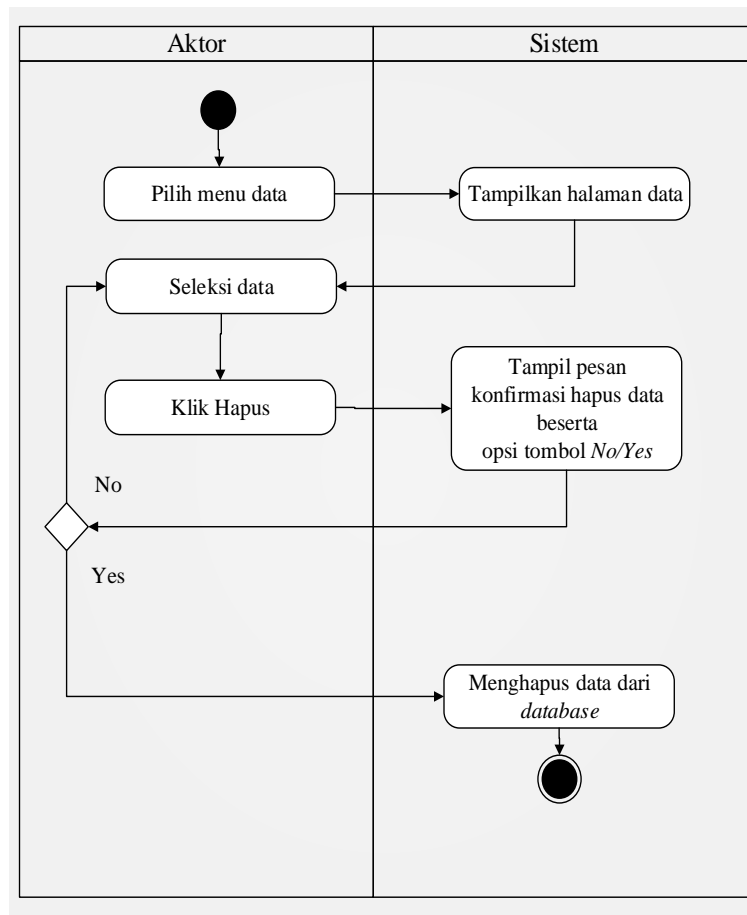
Berikut adalah *Activity diagram* edit Admin yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Admin :



Gambar 4.6 Activity Diagram Edit Data Admin

c. *Activity Diagram* Hapus Data Admin

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Admin yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menghapus data Admin :



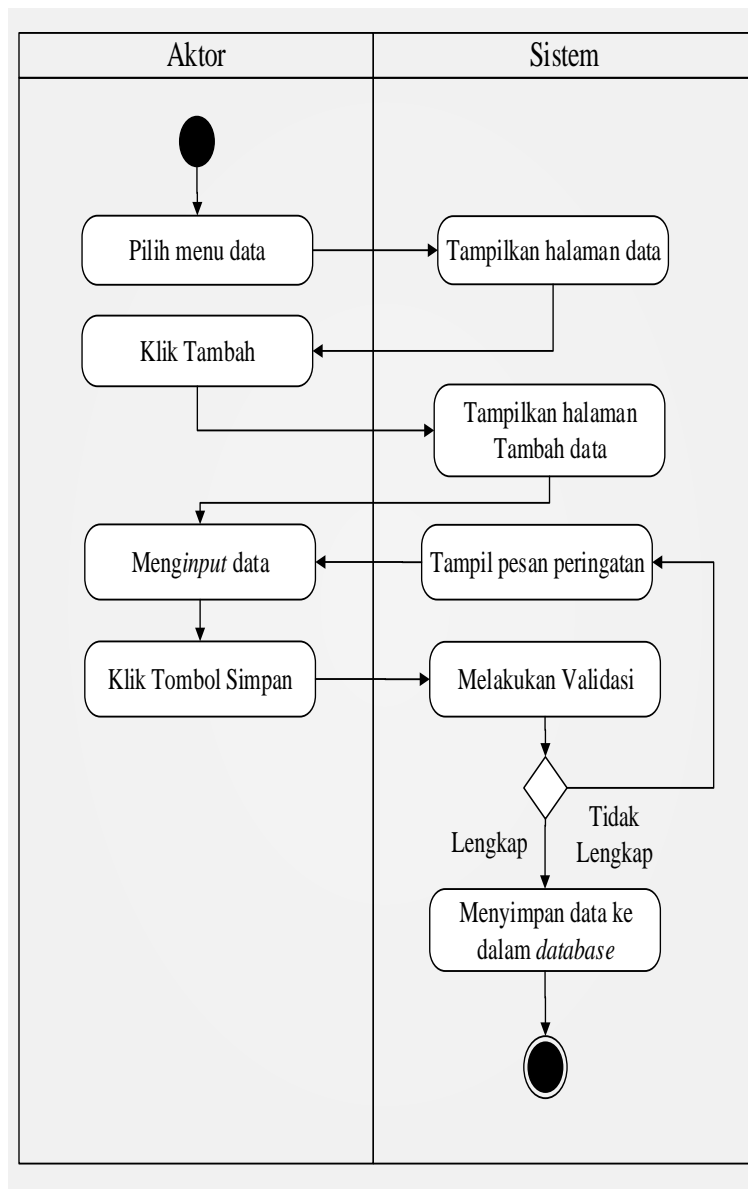
Gambar 4.7 Activity Diagram Hapus Data Admin

3. *Activity Diagram* Mengolah Data Bank

Berikut adalah *Activity diagram* Bank yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengelola data Bank .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Bank

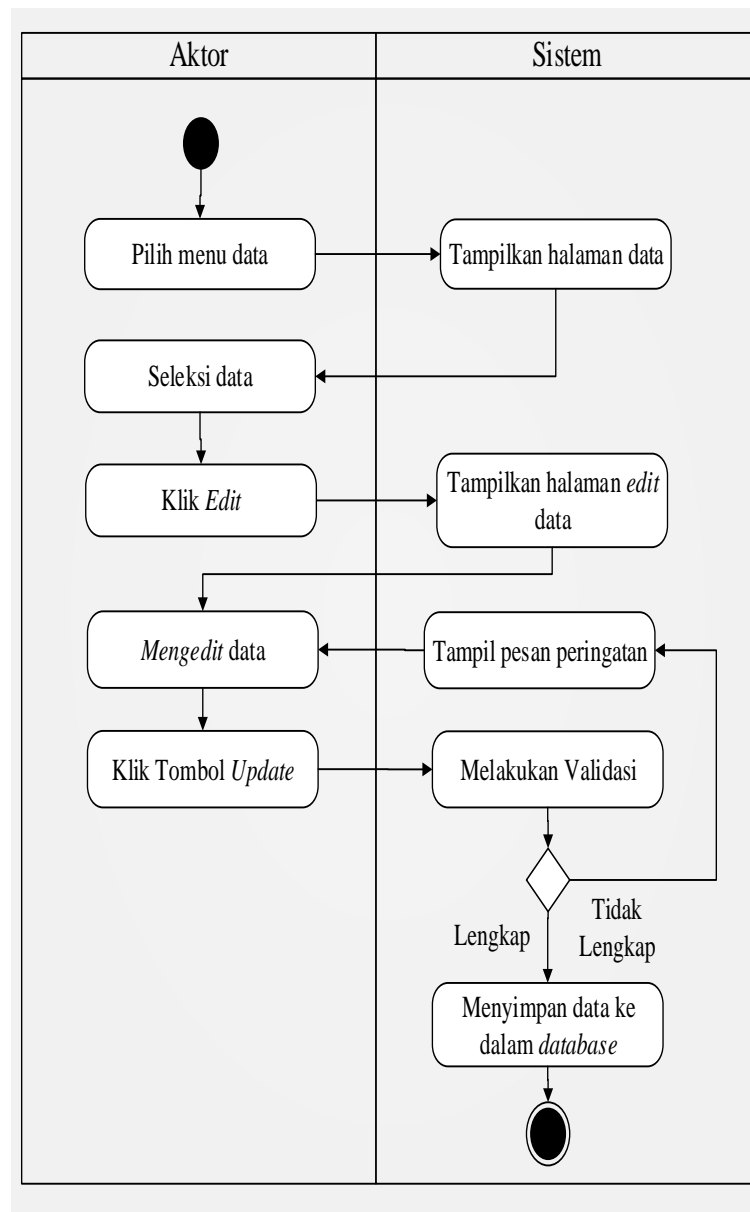
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Bank yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menambah data Bank :



Gambar 4.8 Activity Diagram Tambah Data Bank

b. *Activity Diagram* Edit Data Bank

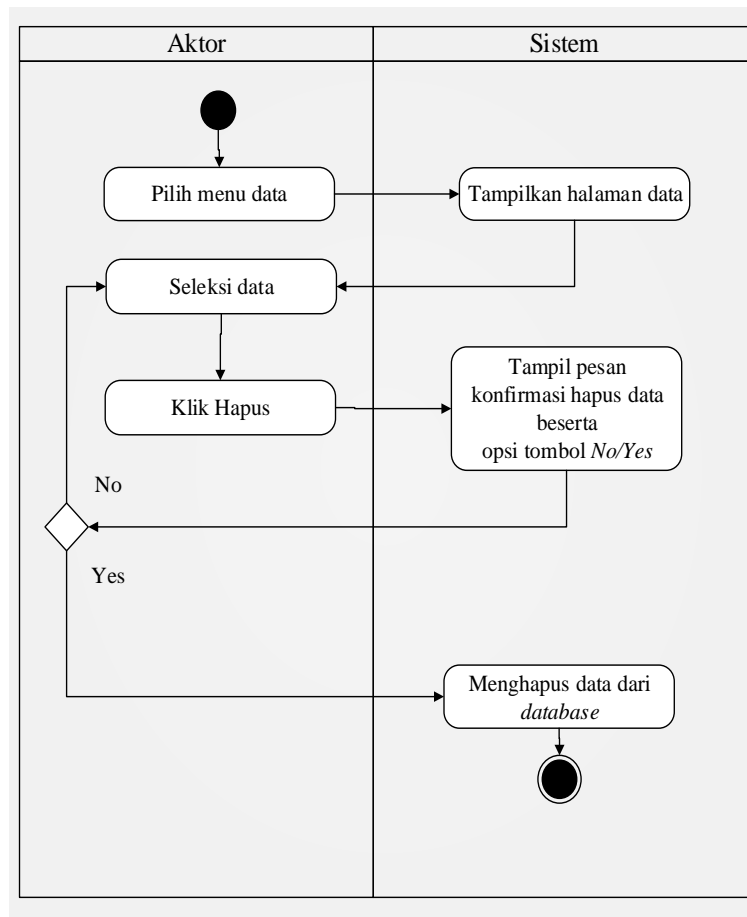
Berikut adalah *Activity diagram* edit Bank yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Bank :



Gambar 4.9 Activity Diagram Edit Data Bank

c. *Activity Diagram Hapus Data Bank*

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Bank yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menghapus data Bank :



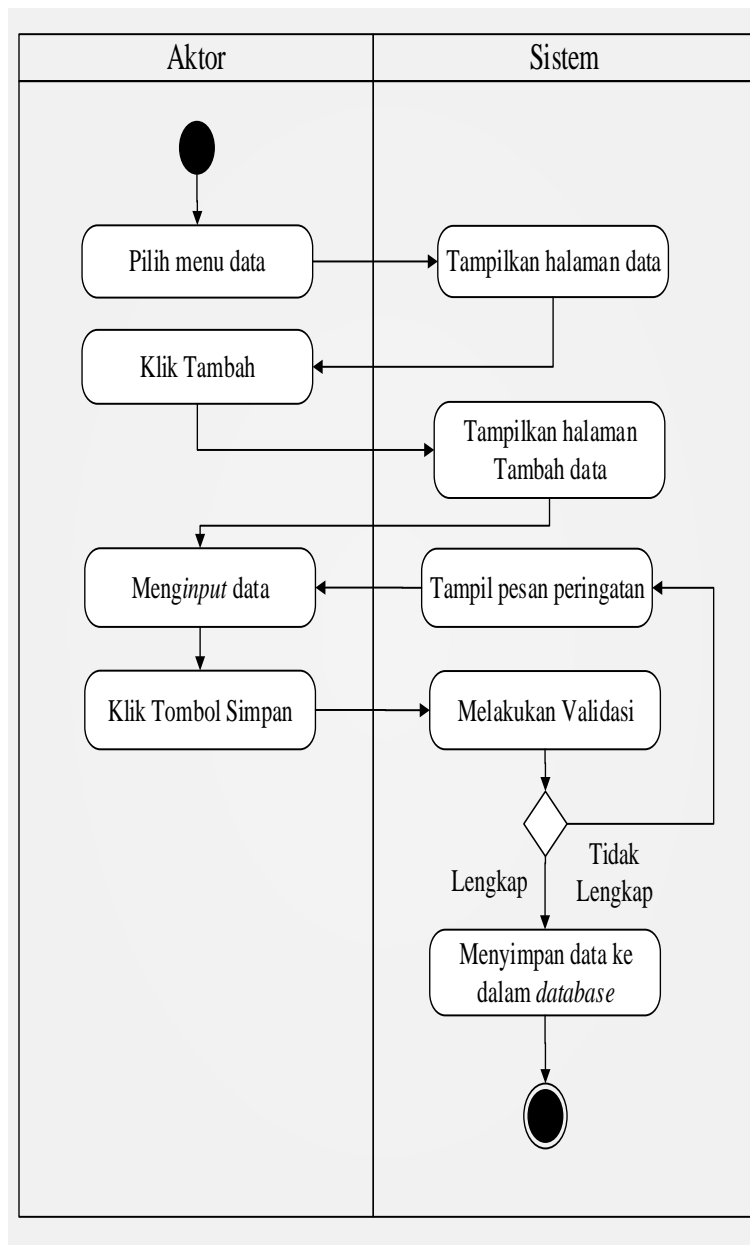
Gambar 4.10 Activity Diagram Hapus Data Bank

4. *Activity Diagram* Mengolah Data Booking

Berikut adalah *Activity diagram* Booking yang menggambarkan aliran aktivitas dalam mengelola data Booking .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Booking

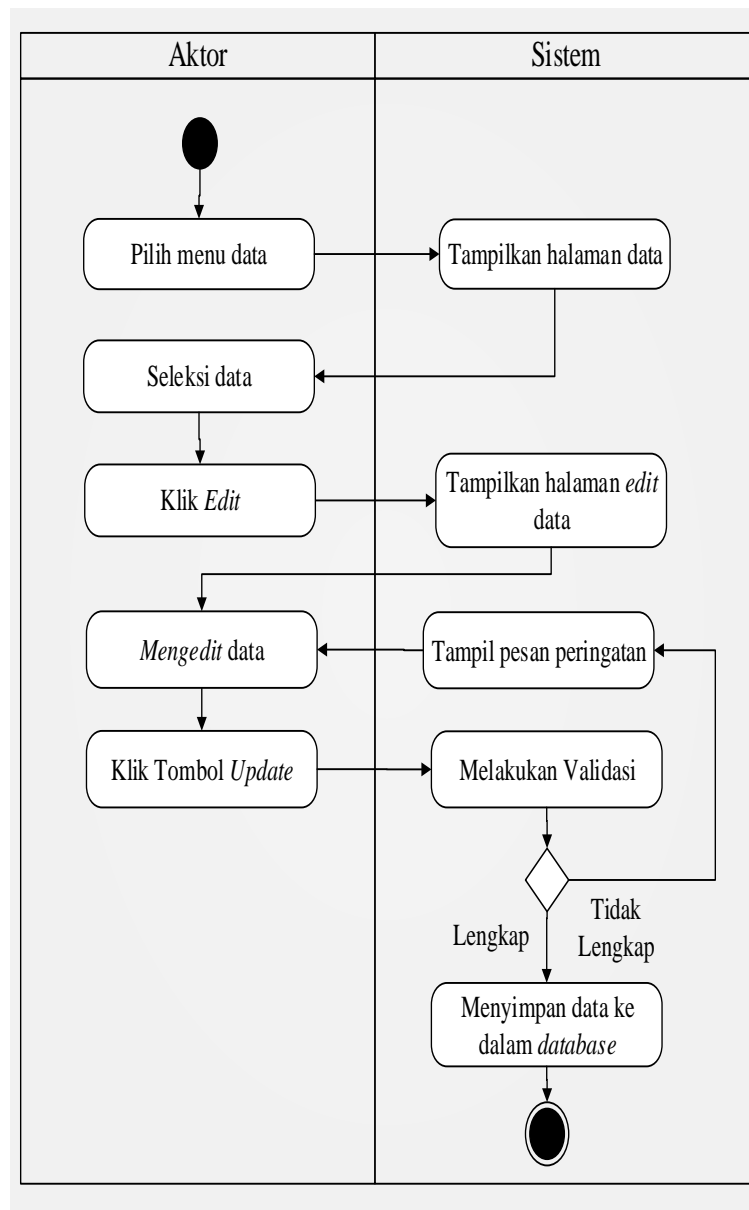
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Booking yang menggambarkan aliran aktivitas dalam menambah data Booking :



Gambar 4.11 Activity Diagram Tambah Data Booking

b. *Activity Diagram* Edit Data Booking

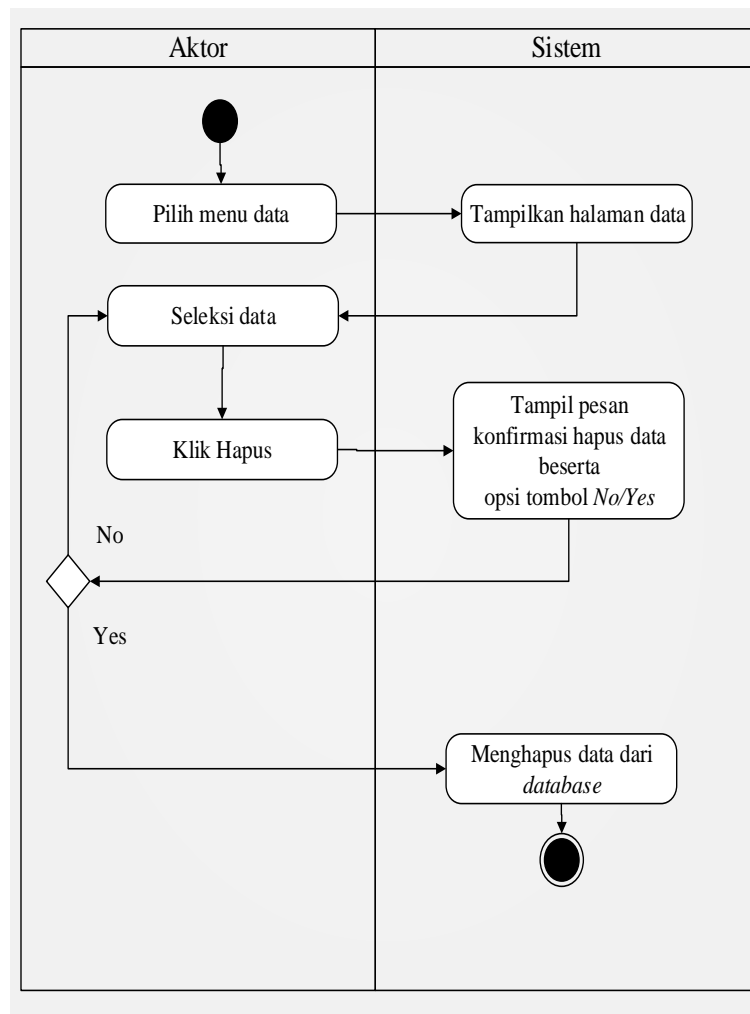
Berikut adalah *Activity diagram* edit Booking yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Booking :



Gambar 4.12 Activity Diagram Edit Data Booking

c. *Activity Diagram* Hapus Data Booking

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Booking yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menghapus data Booking :



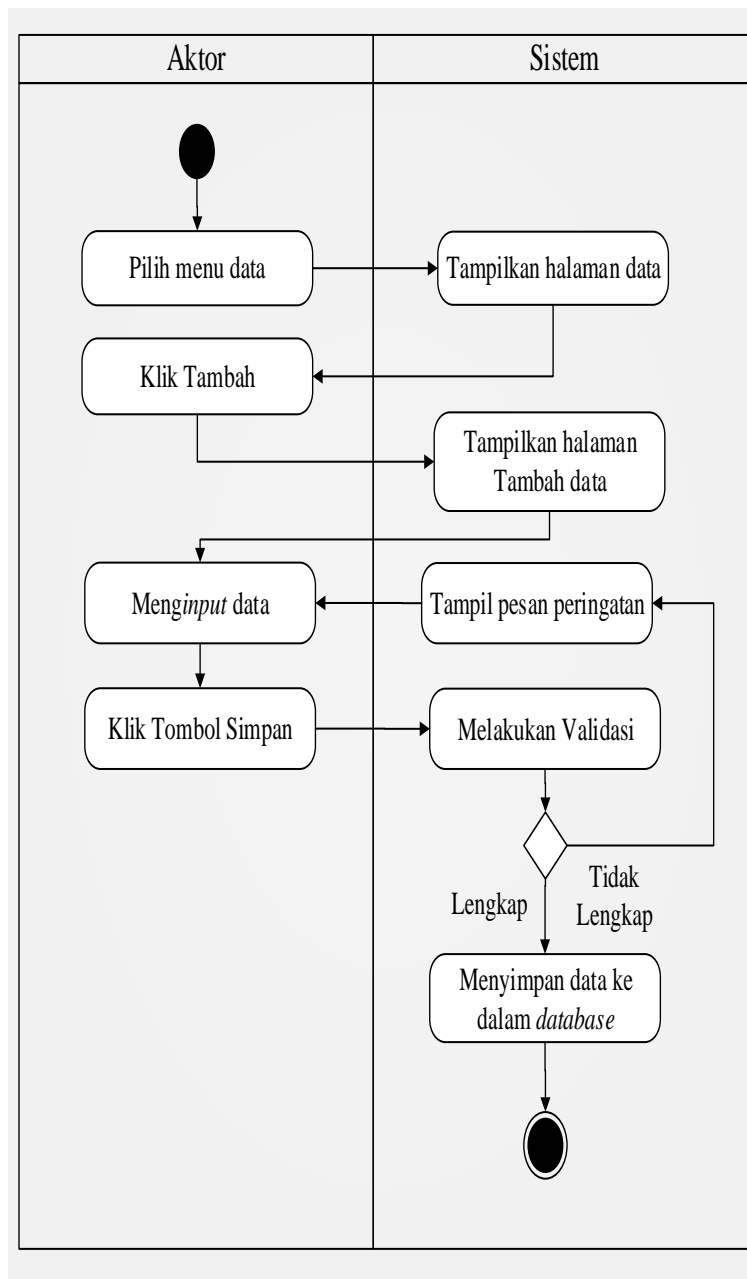
Gambar 4.13 Activity Diagram Hapus Data Booking

5. *Activity Diagram* Mengolah Data Kamar

Berikut adalah *Activity diagram* Kamar yang menggambarkan aliran aktivitas dalam mengelola data Kamar .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Kamar

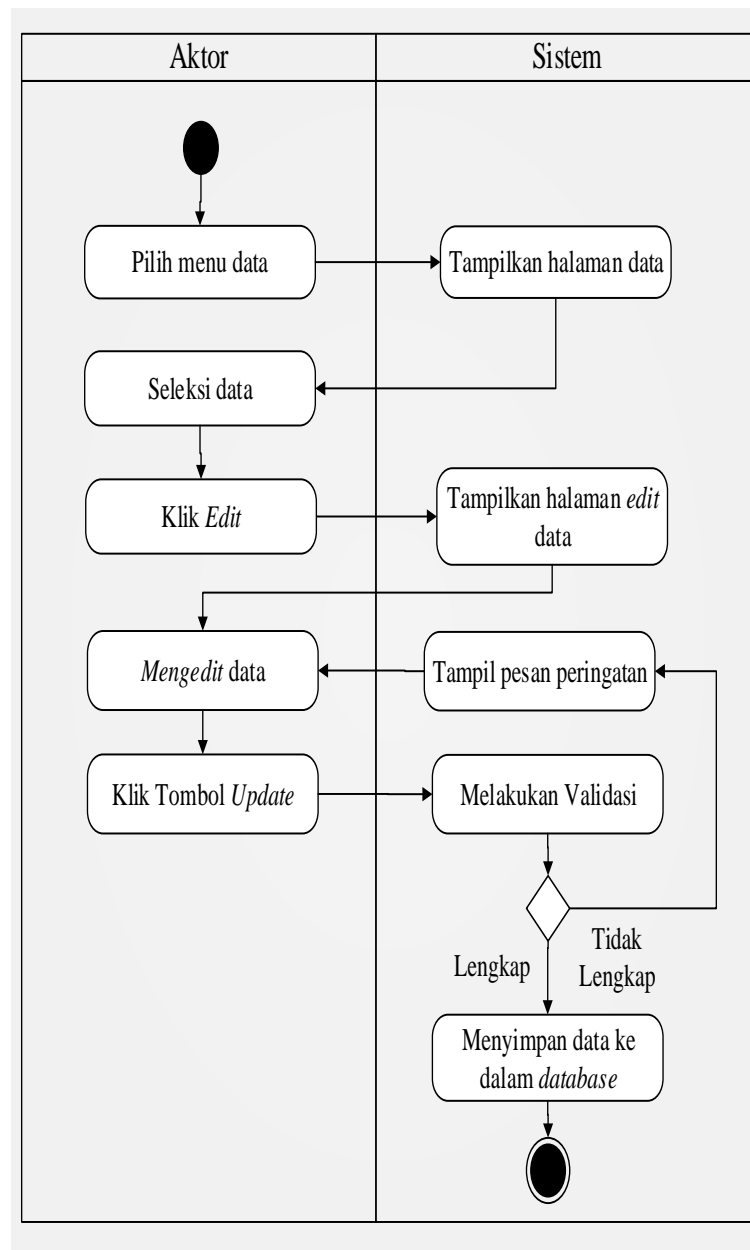
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Kamar yang menggambarkan aliran aktivitas dalam menambah data Kamar :



Gambar 4.14 Activity Diagram Tambah Data Kamar

b. *Activity Diagram* Edit Data Kamar

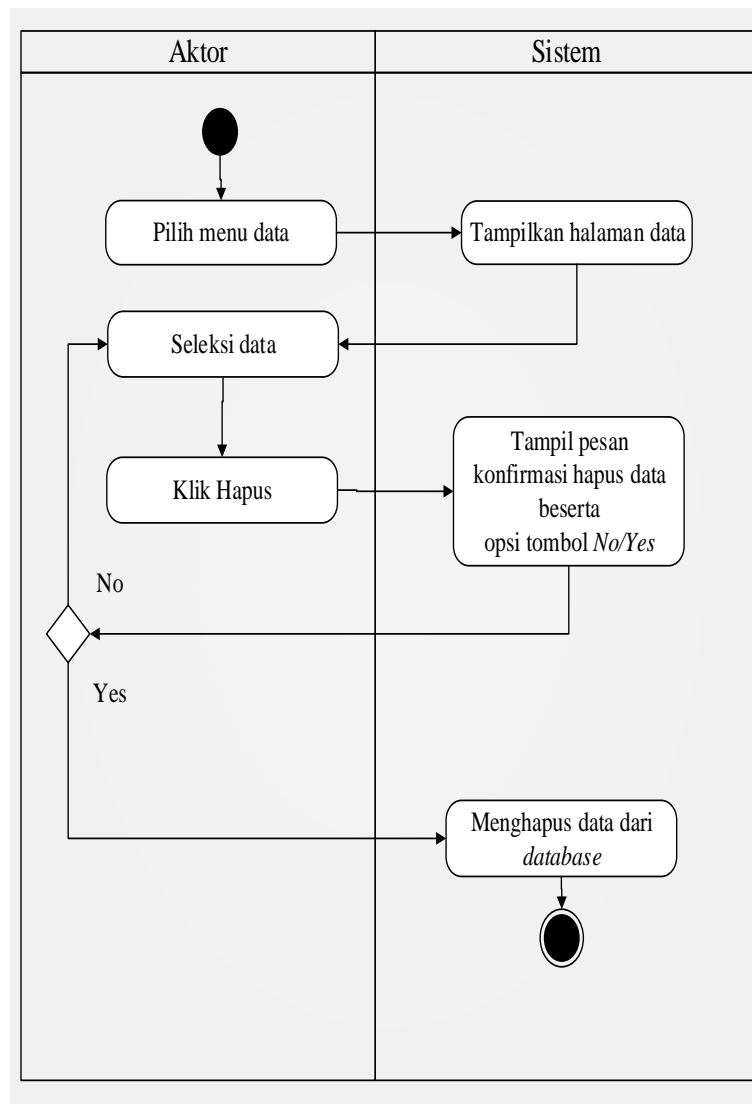
Berikut adalah *Activity diagram* edit Kamar yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Kamar :



Gambar 4.15 Activity Diagram Edit Data Kamar

c. *Activity Diagram* Hapus Data Kamar

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Kamar yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menghapus data Kamar :



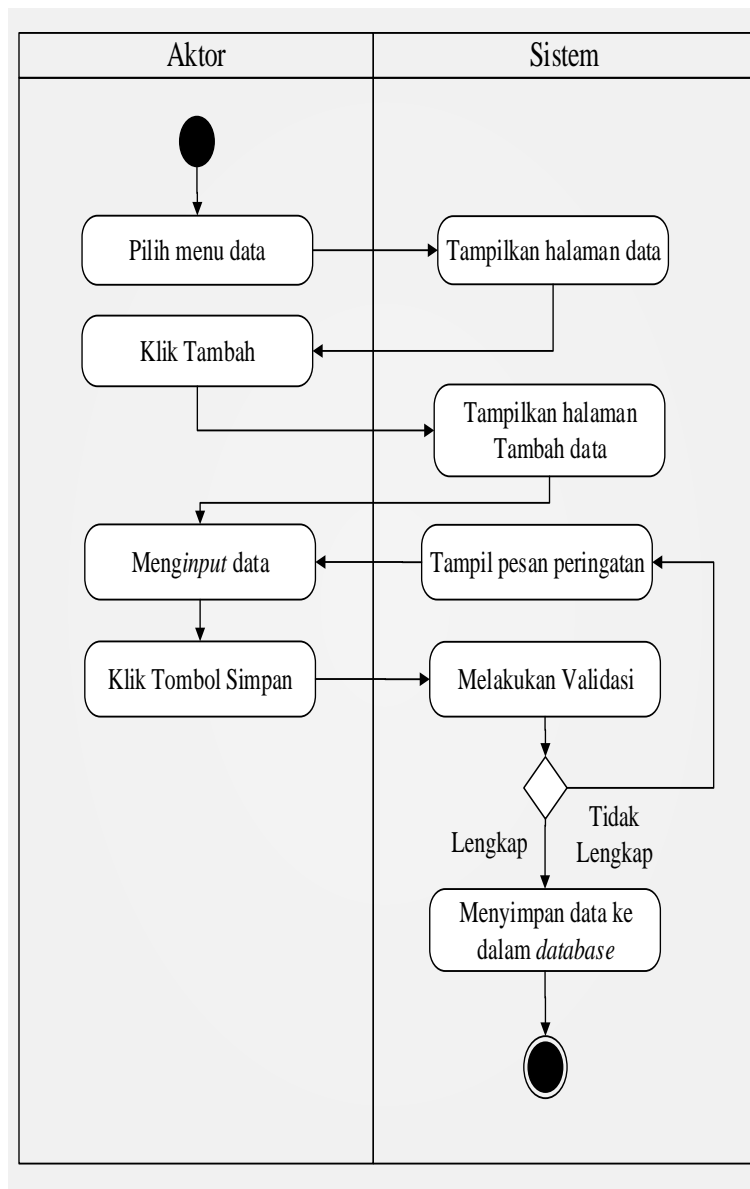
Gambar 4.16 Activity Diagram Hapus Data Kamar

6. *Activity Diagram* Mengolah Data Kategori

Berikut adalah *Activity diagram* Kategori yang menggambarkan aliran aktivitas dalam mengelola data Kategori .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Kategori

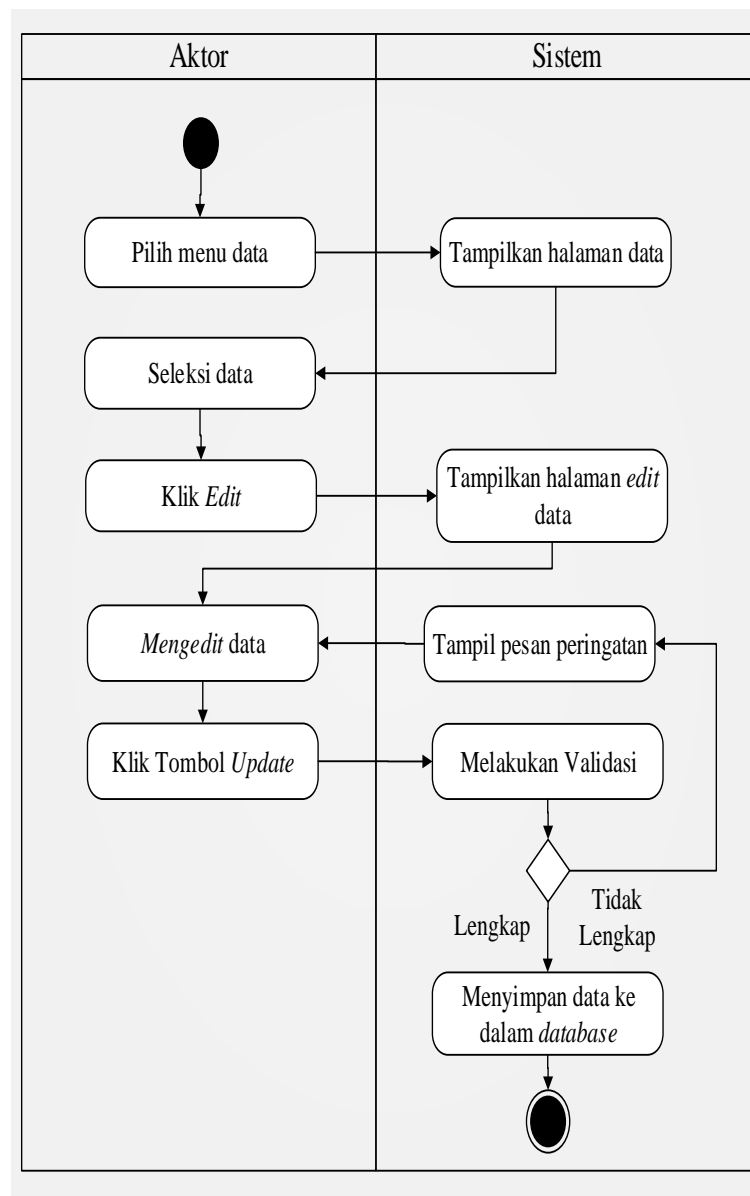
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Kategori yang menggambarkan aliran aktivitas dalam menambah data Kategori :



Gambar 4.17 Activity Diagram Tambah Data Kategori

b. *Activity Diagram* Edit Data Kategori

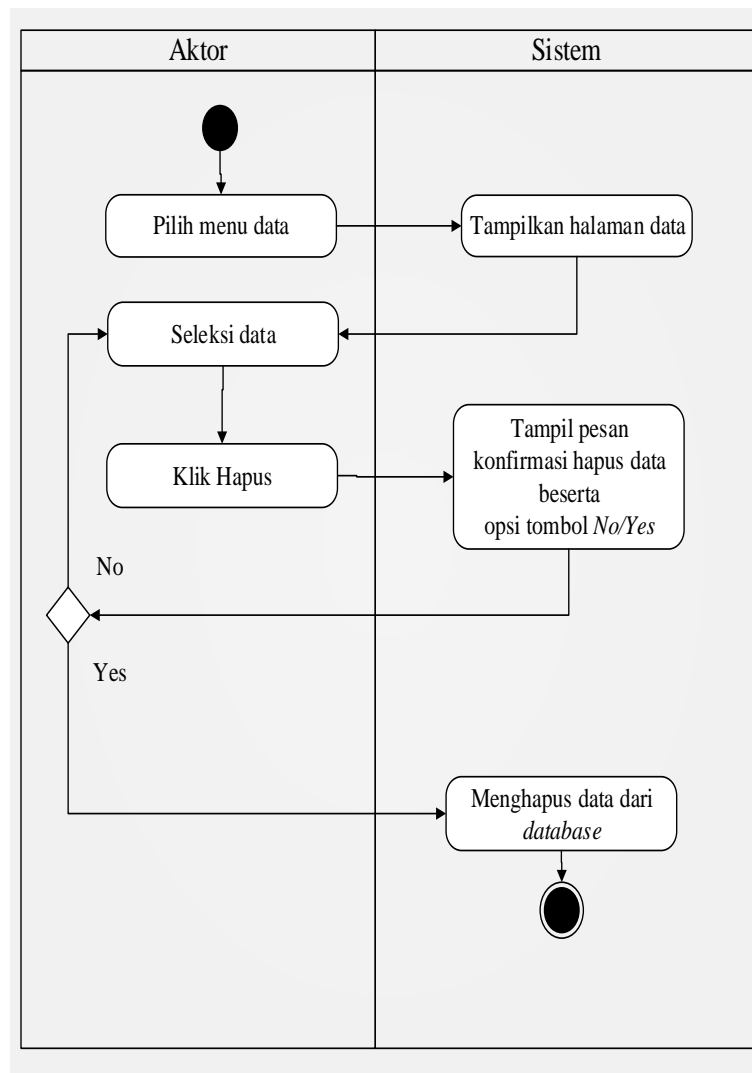
Berikut adalah *Activity diagram* edit Kategori yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Kategori :



Gambar 4.18 Activity Diagram Edit Data Kategori

c. *Activity Diagram* Hapus Data Kategori

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Kategori yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menghapus data Kategori :



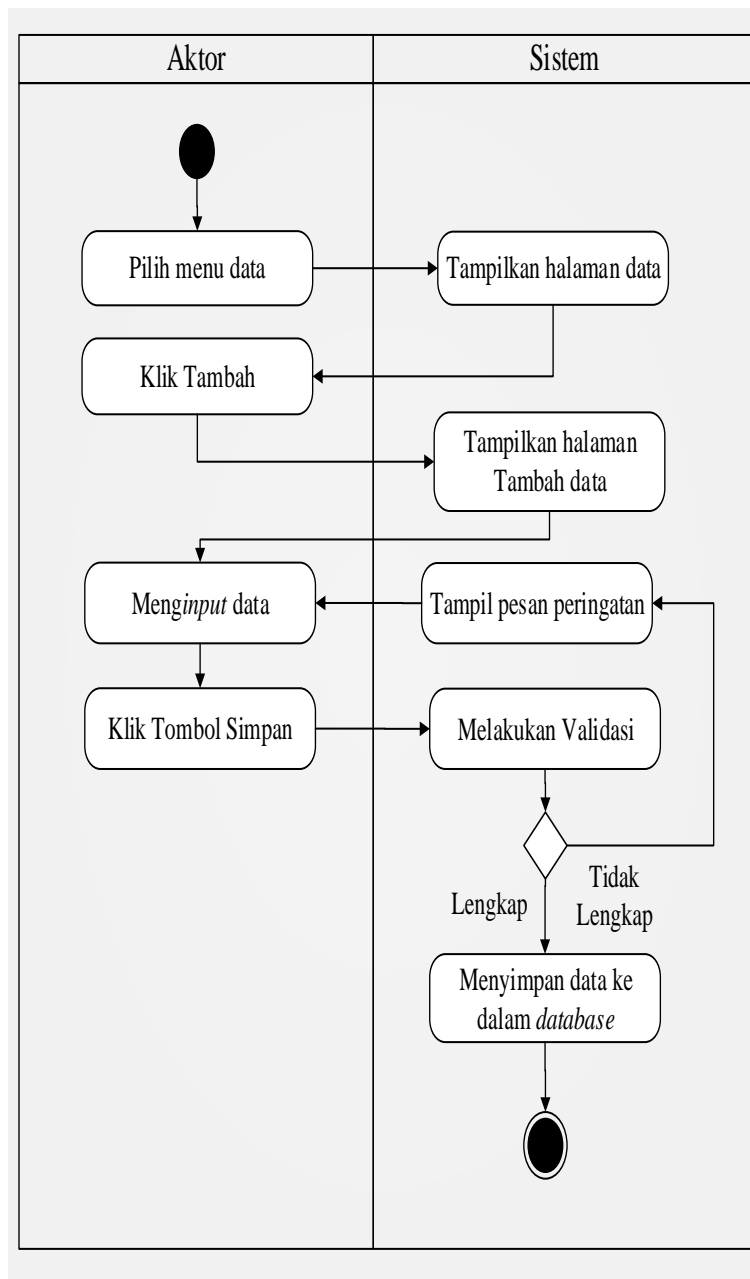
Gambar 4.19 Activity Diagram Hapus Data Kategori

7. *Activity Diagram* Mengolah Data Komentar

Berikut adalah *Activity diagram* Komentar yang menggambarkan aliran aktivitas dalam mengelola data Komentar .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Komentar

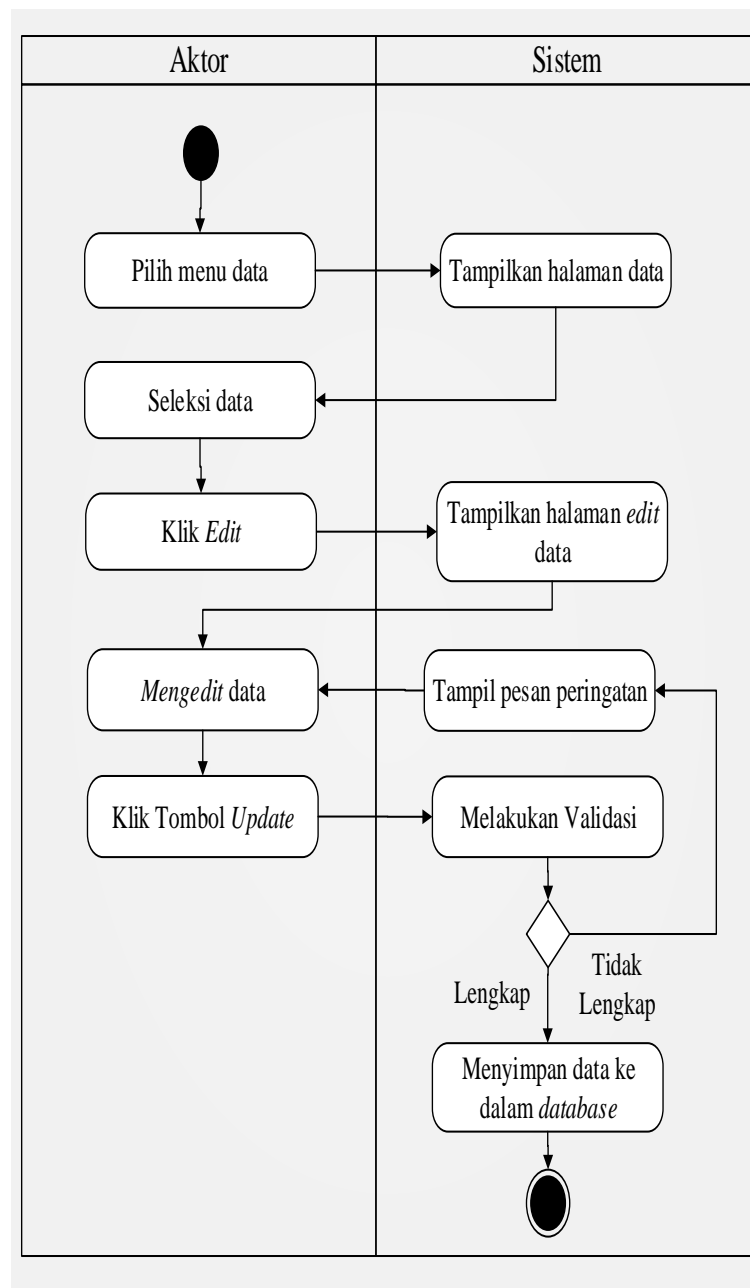
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Komentar yang menggambarkan aliran aktivitas dalam menambah data Komentar :



Gambar 4.20 Activity Diagram Tambah Data Komentar

b. *Activity Diagram* Edit Data Komentar

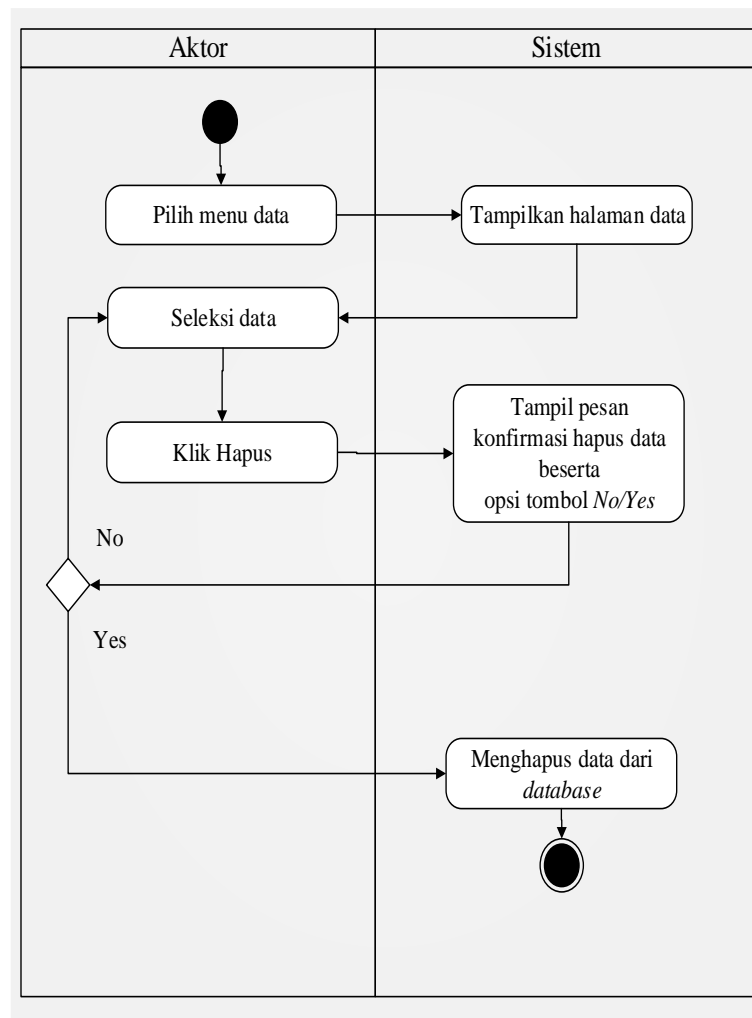
Berikut adalah *Activity diagram* edit Komentar yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Komentar :



Gambar 4.21 Activity Diagram Edit Data Komentar

c. *Activity Diagram* Hapus Data Komentar

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Komentar yang menggambarkan aliran aktivitas dalam menghapus data Komentar :



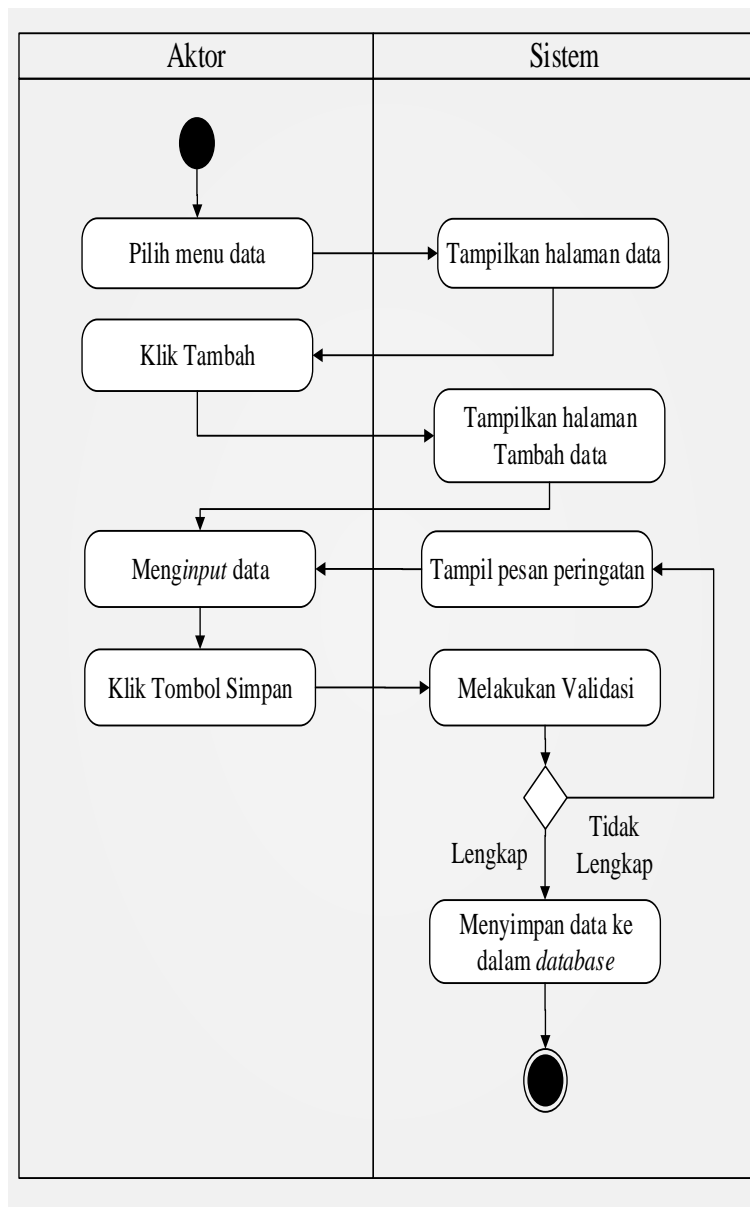
Gambar 4.22 Activity Diagram Hapus Data Komentar

8. *Activity Diagram* Mengolah Data Pelanggan

Berikut adalah *Activity diagram* Pelanggan yang menggambarkan aliran aktivitas dalam mengelola data Pelanggan .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Pelanggan

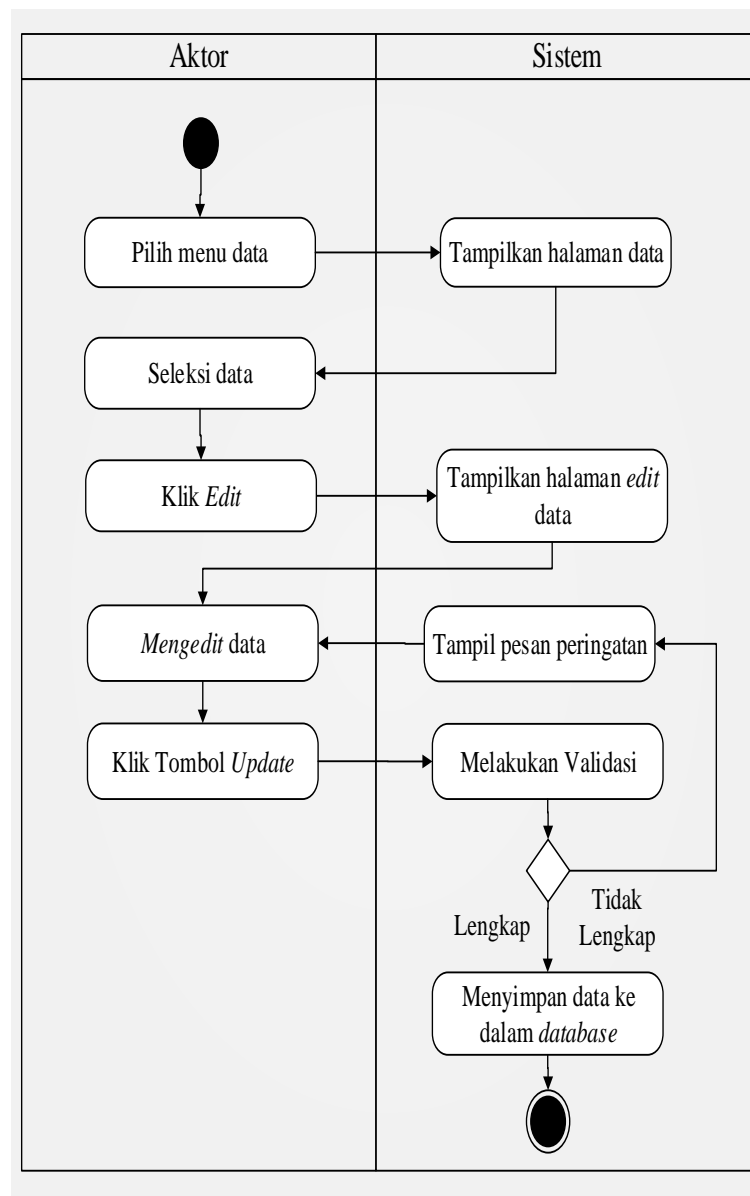
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Pelanggan yang menggambarkan aliran aktivitas dalam menambah data Pelanggan :



Gambar 4.23 Activity Diagram Tambah Data Pelanggan

b. *Activity Diagram* Edit Data Pelanggan

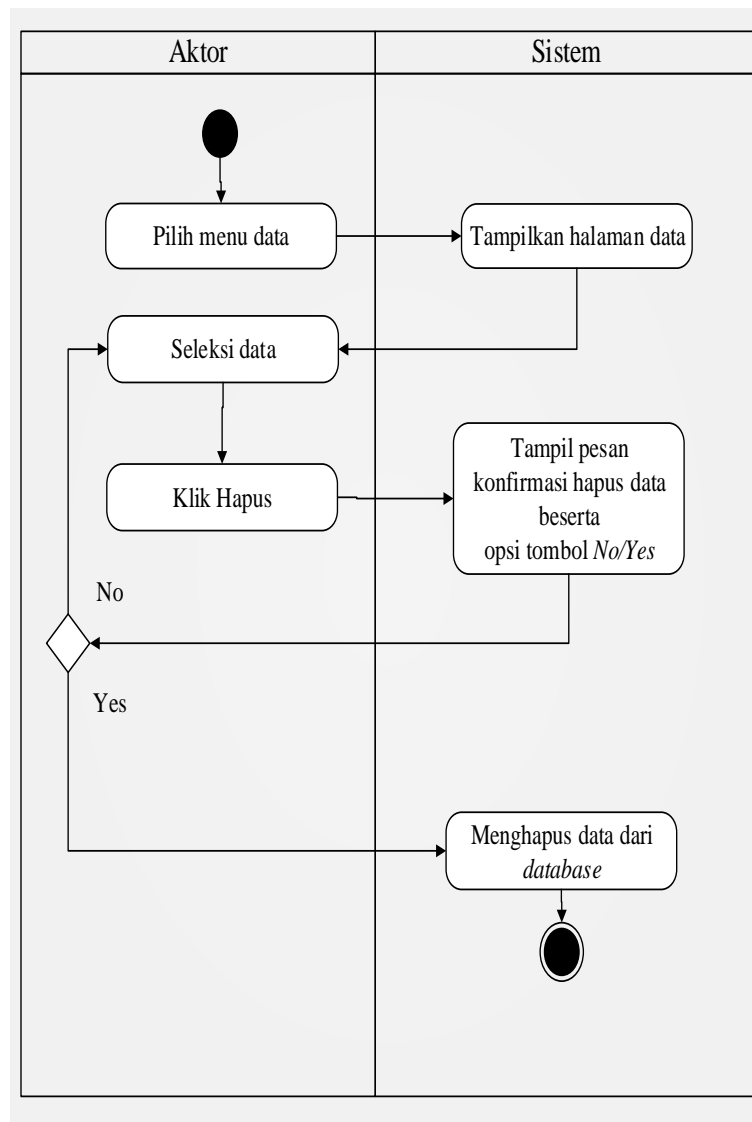
Berikut adalah *Activity diagram* edit Pelanggan yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Pelanggan :



Gambar 4.24 Activity Diagram Edit Data Pelanggan

c. *Activity Diagram* Hapus Data Pelanggan

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Pelanggan yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menghapus data Pelanggan :



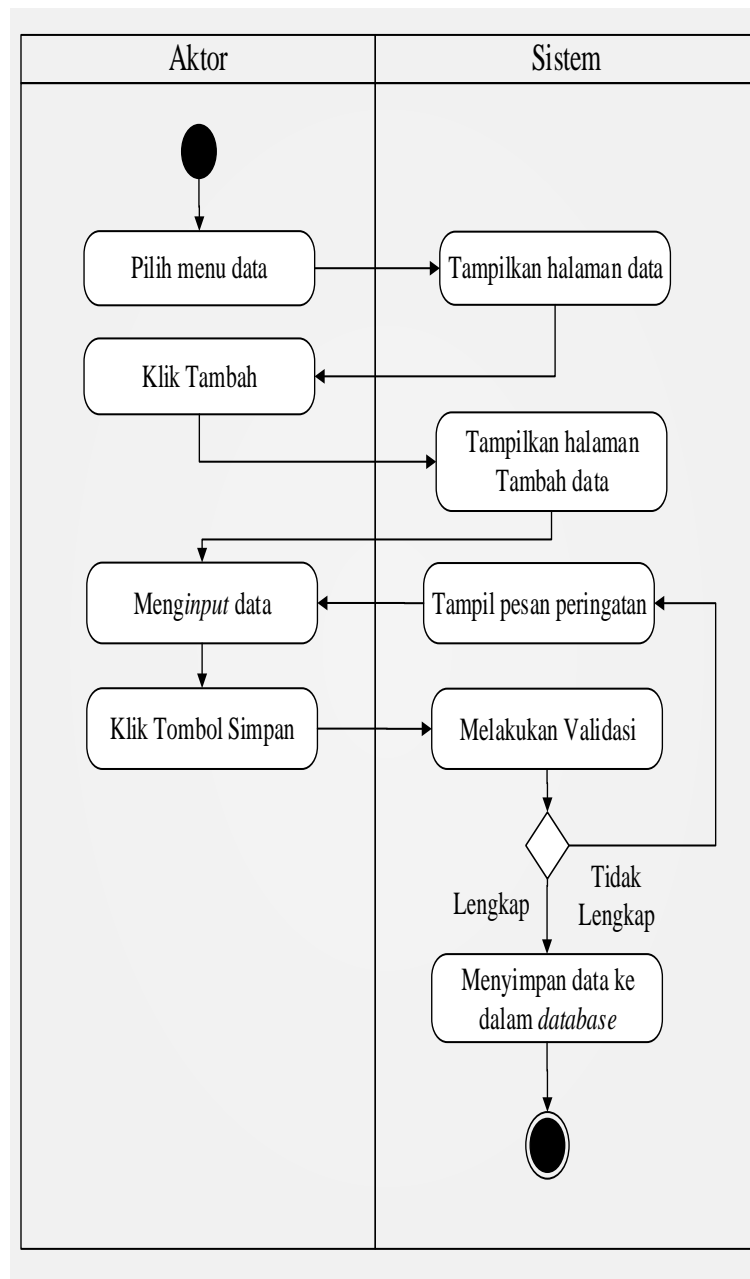
Gambar 4.25 Activity Diagram Hapus Data Pelanggan

9. *Activity Diagram* Mengolah Data Profil

Berikut adalah *Activity diagram* Profil yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengelola data Profil .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Profil

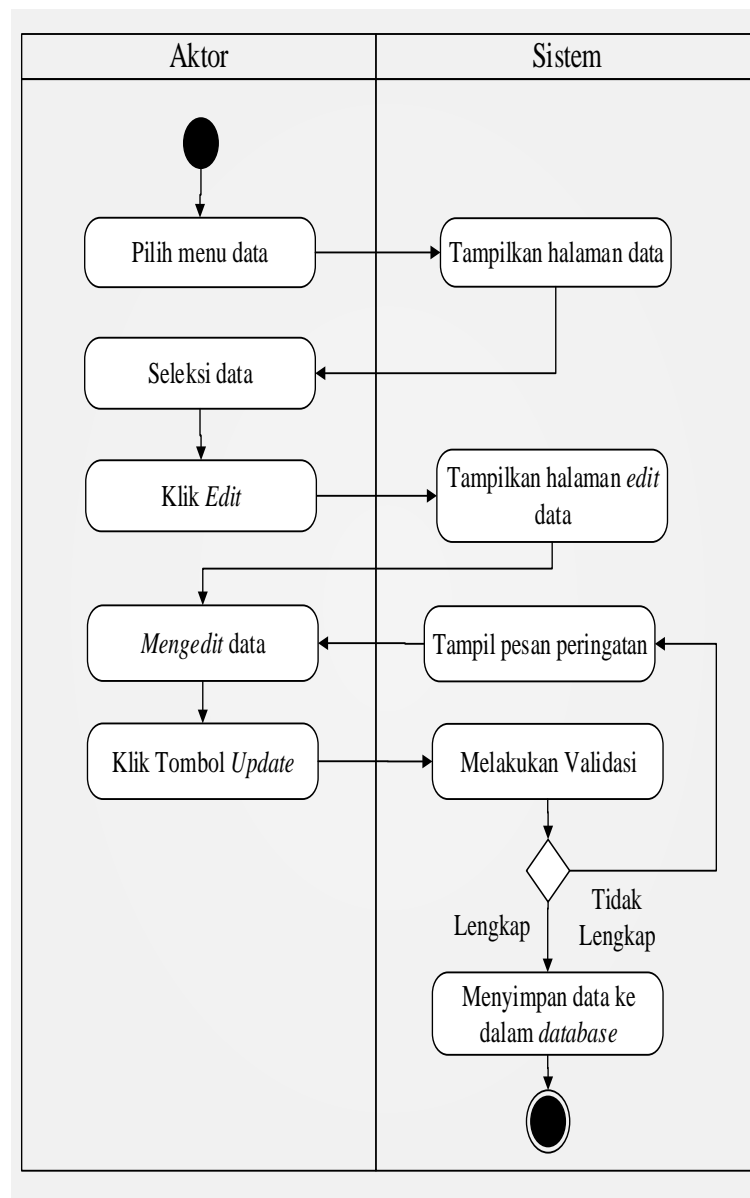
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Profil yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menambah data Profil :



Gambar 4.26 Activity Diagram Tambah Data Profil

b. *Activity Diagram* Edit Data Profil

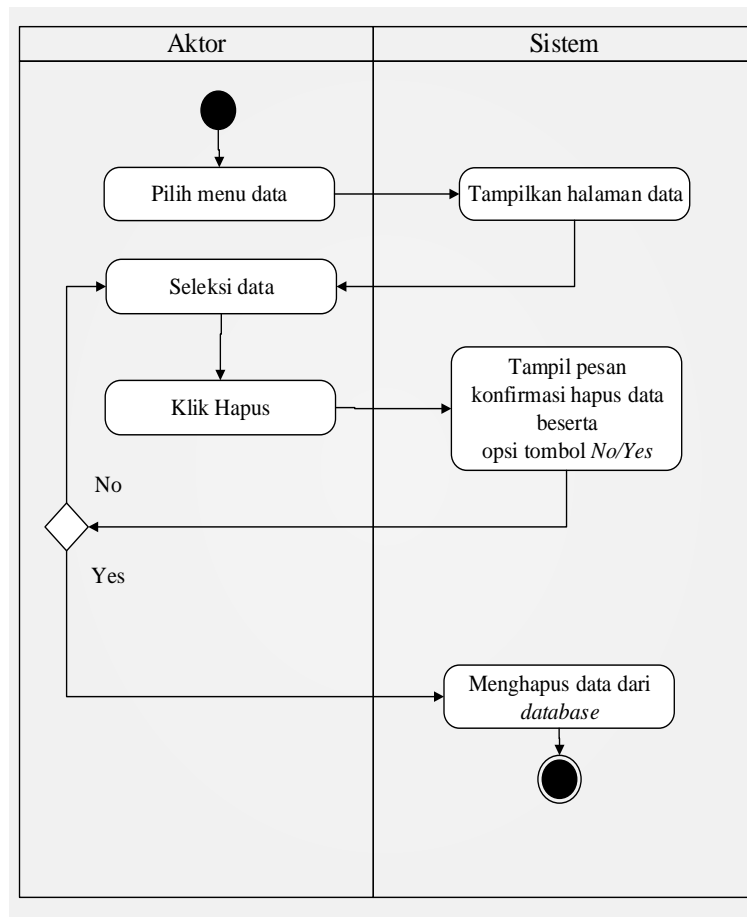
Berikut adalah *Activity diagram* edit Profil yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Profil :



Gambar 4.27 Activity Diagram Edit Data Profil

c. *Activity Diagram* Hapus Data Profil

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Profil yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menghapus data Profil :



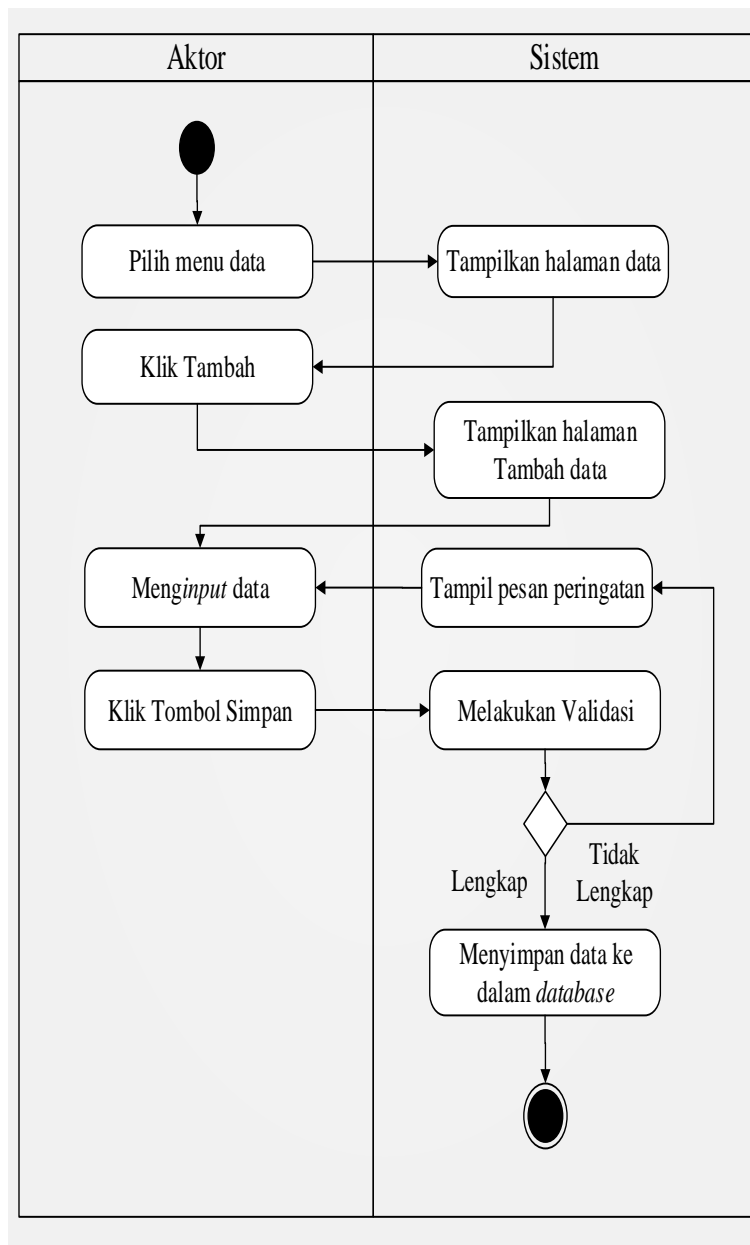
Gambar 4.28 Activity Diagram Hapus Data Profil

10. *Activity Diagram* Mengolah Data Reservasi

Berikut adalah *Activity diagram* Reservasi yang menggambarkan aliran aktivitas dalam mengelola data Reservasi .

a. *Activity Diagram* Tambah Data Reservasi

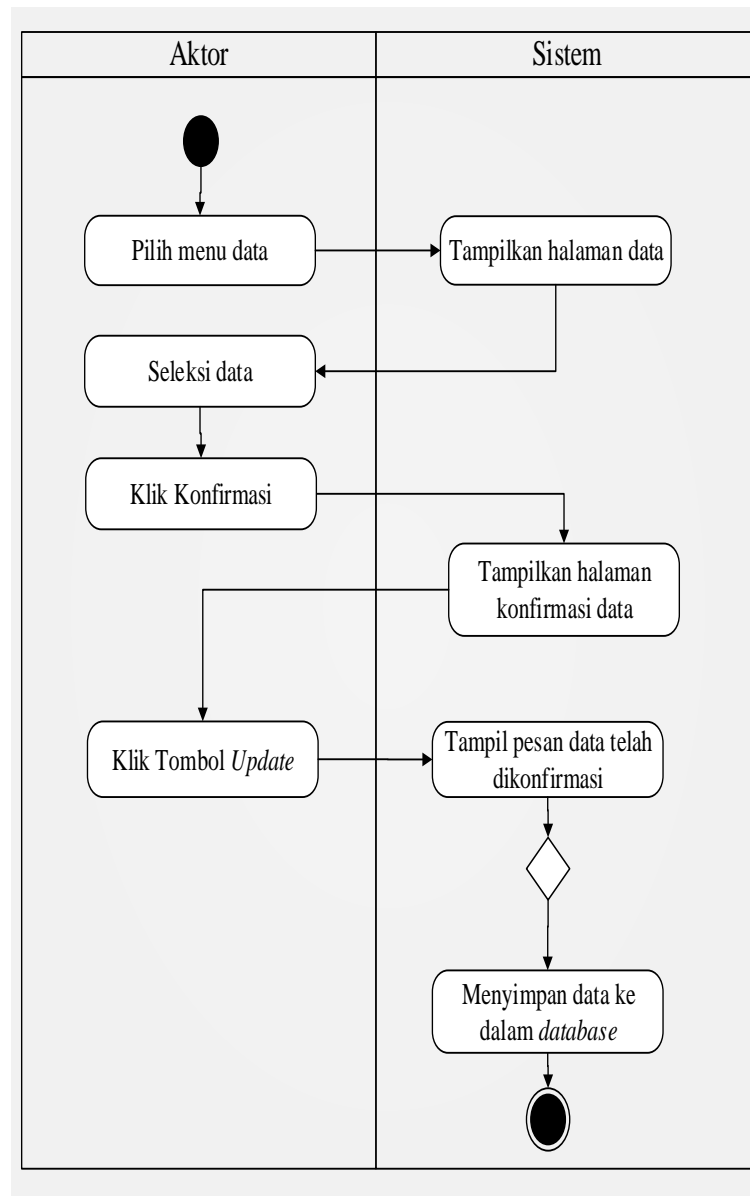
Berikut adalah *Activity diagram* tambah Reservasi yang menggambarkan aliran aktivitas dalam menambah data Reservasi :



Gambar 4.29 Activity Diagram Tambah Data Reservasi

b. *Activity Diagram* Konfirmasi Data Reservasi

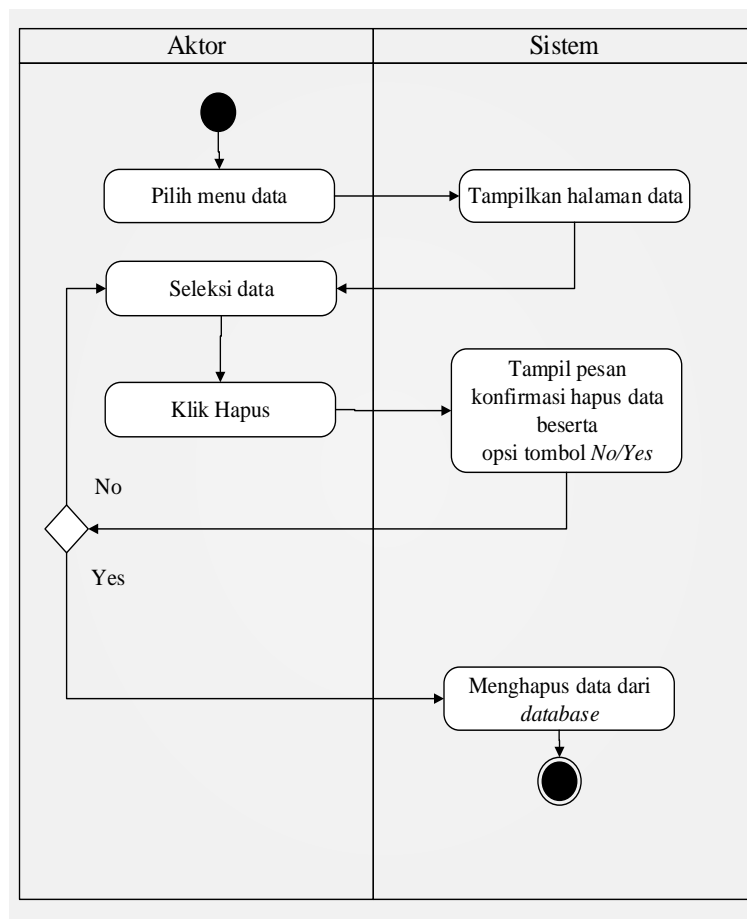
Berikut adalah *Activity diagram* Konfirmasi engkonfirmasiReservasi yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam mengedit data Reservasi :



Gambar 4.30 Activity Diagram Konfirmasi Data Reservasi

c. *Activity Diagram* Hapus Data Reservasi

Berikut adalah *Activity diagram* hapus Reservasi yang menggambarkan aliran aktivitas dalam dalam menghapus data Reservasi :



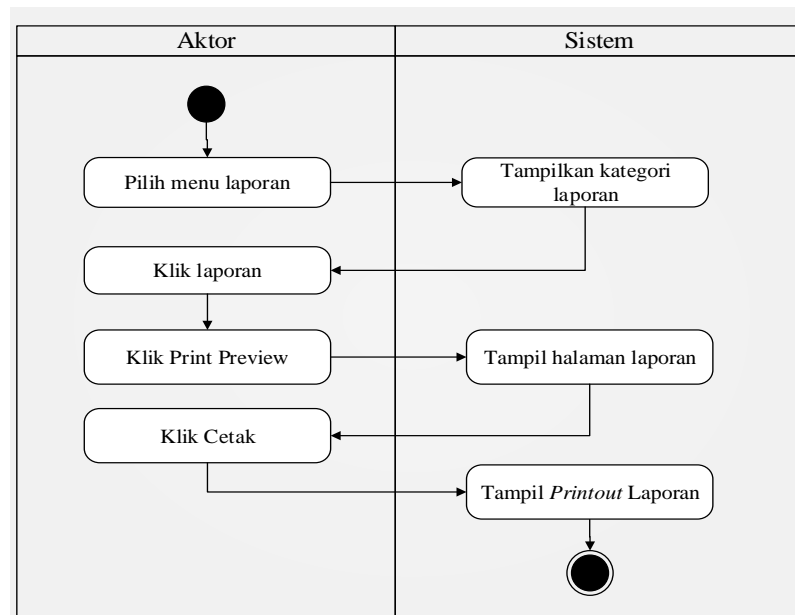
Gambar 4.31 Activity Diagram Hapus Data Reservasi

11. *Activity Diagram* Mencetak Laporan

Activity Diagram Mencetak Laporan merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari Admin untuk dapat menampilkan informasi dan melakukan pengolahan data Mencetak Laporan.

a. *Activity Diagram* Cetak Laporan Reservasi

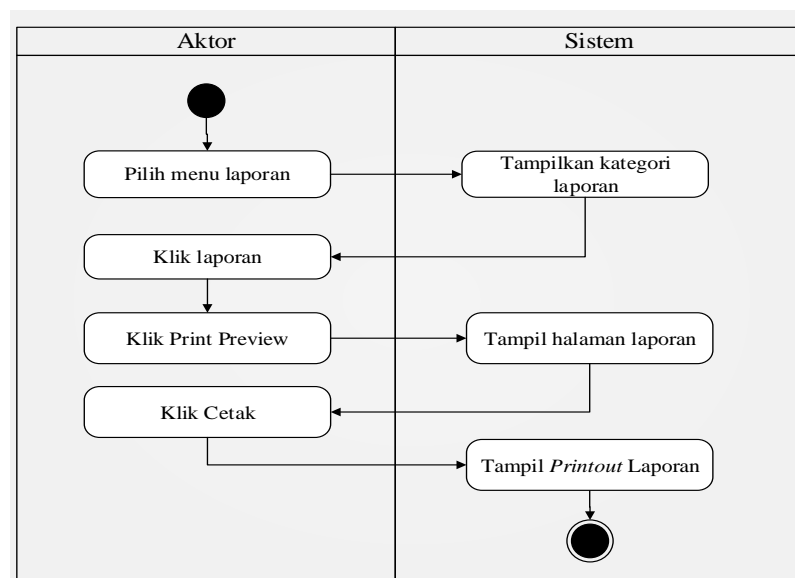
Activity Diagram cetak laporan Reservasi merupakan gambaran alir aktivitas mencetak laporan data Reservasi dalam sistem yang sedang dirancang. berikut *Activity Diagram* cetak laporan Reservasi:



Gambar 4.32 Mencetak Laporan Data Reservasi

b. *Activity Diagram* Cetak Laporan Pelanggan

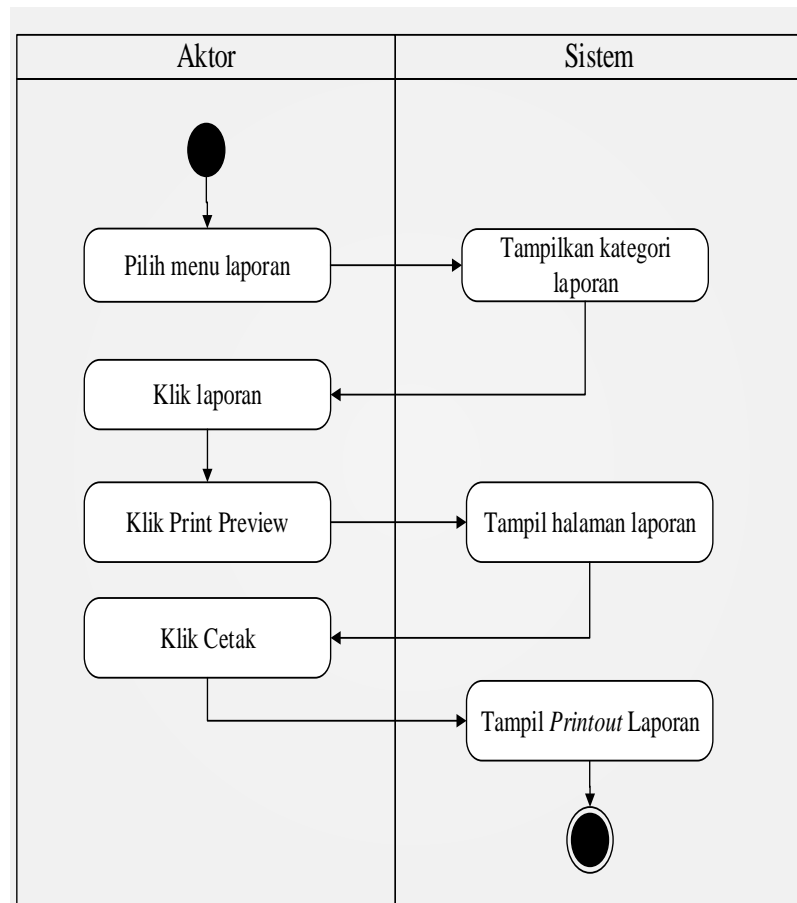
Activity Diagram cetak laporan Pelanggan merupakan gambaran alir aktivitas mencetak laporan data Pelanggan dalam sistem yang sedang dirancang. berikut *Activity Diagram* cetak laporan Pelanggan:



Gambar 4.33 Mencetak Laporan Data Pelanggan

c. *Activity Diagram* Cetak Laporan Booking

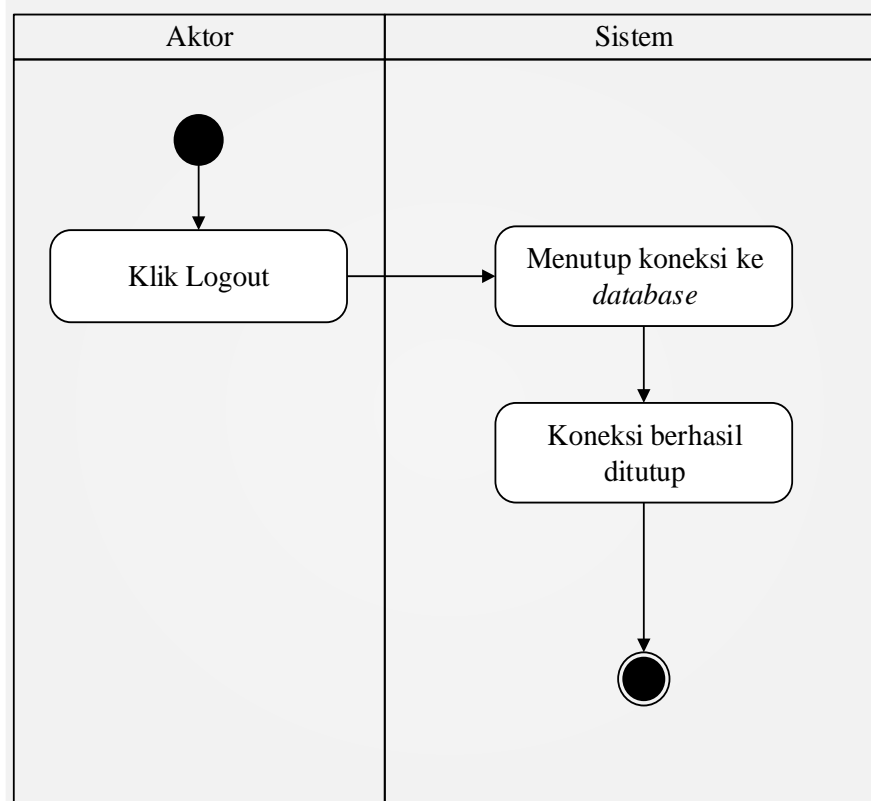
Activity Diagram cetak laporan Booking merupakan gambaran alir aktivitas mencetak laporan data Booking dalam sistem yang sedang dirancang. berikut *Activity Diagram* cetak laporan Booking:



Gambar 4.34 Mencetak Laporan Data Booking

12. *Activity Diagram Logout*

Activity Diagram logout merupakan gambaran berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, pada *Activity Diagram logout* menggambarkan aktor keluar dari sistem.



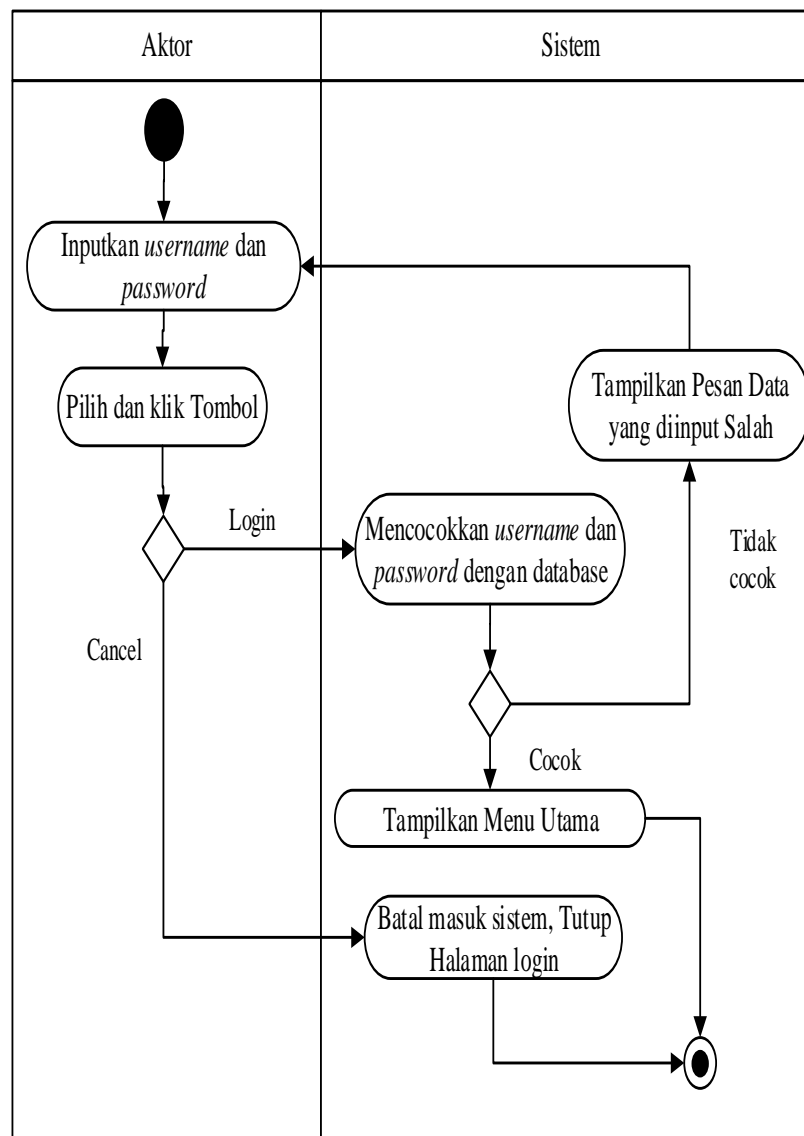
Gambar 4.35 Activity Diagram Logout

4.3.2 Activity Diagram Pengunjung Web dan Pelanggan

Pada *Activity Diagram* berikut ini akan memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya yang terjadi khususnya pada Pengunjung Web dan Pelanggan sebagai aktornya.

13. Activity Diagram Login

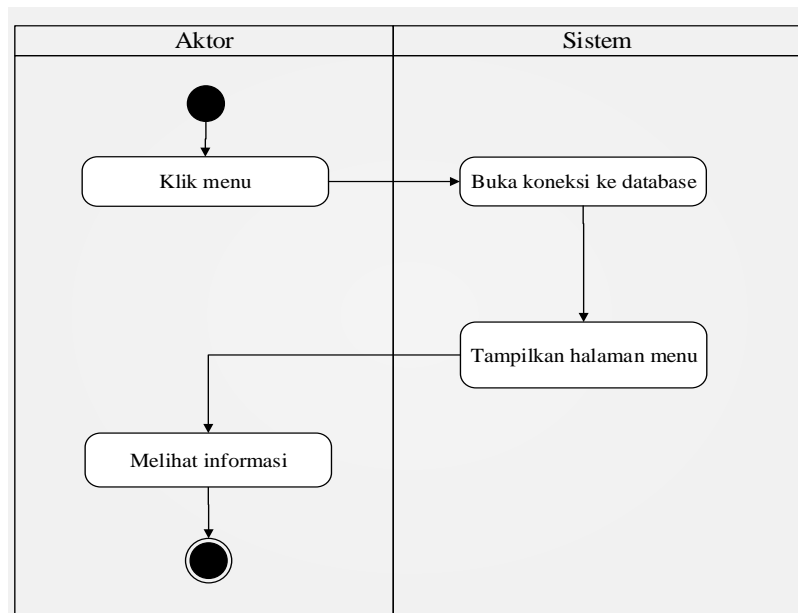
Activity Diagram Login merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari Admin untuk masuk ke sebuah sistem dengan tujuan dapat menampilkan informasi dan melakukan pengolahan data.



Gambar 4.36 Activity Diagram Login

14. *Activity Diagram* Melihat Informasi Profil

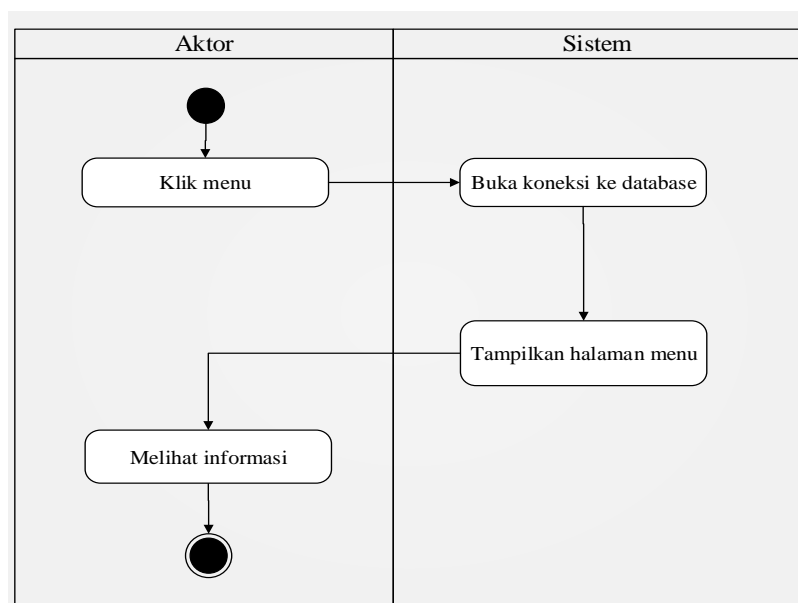
Activity Diagram Melihat informasi Profil merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari aktor untuk dapat melihat informasi Profil



Gambar 4.37 Activity Diagram Melihat Informasi Profil

15. *Activity Diagram* Melihat Informasi Info Kamar

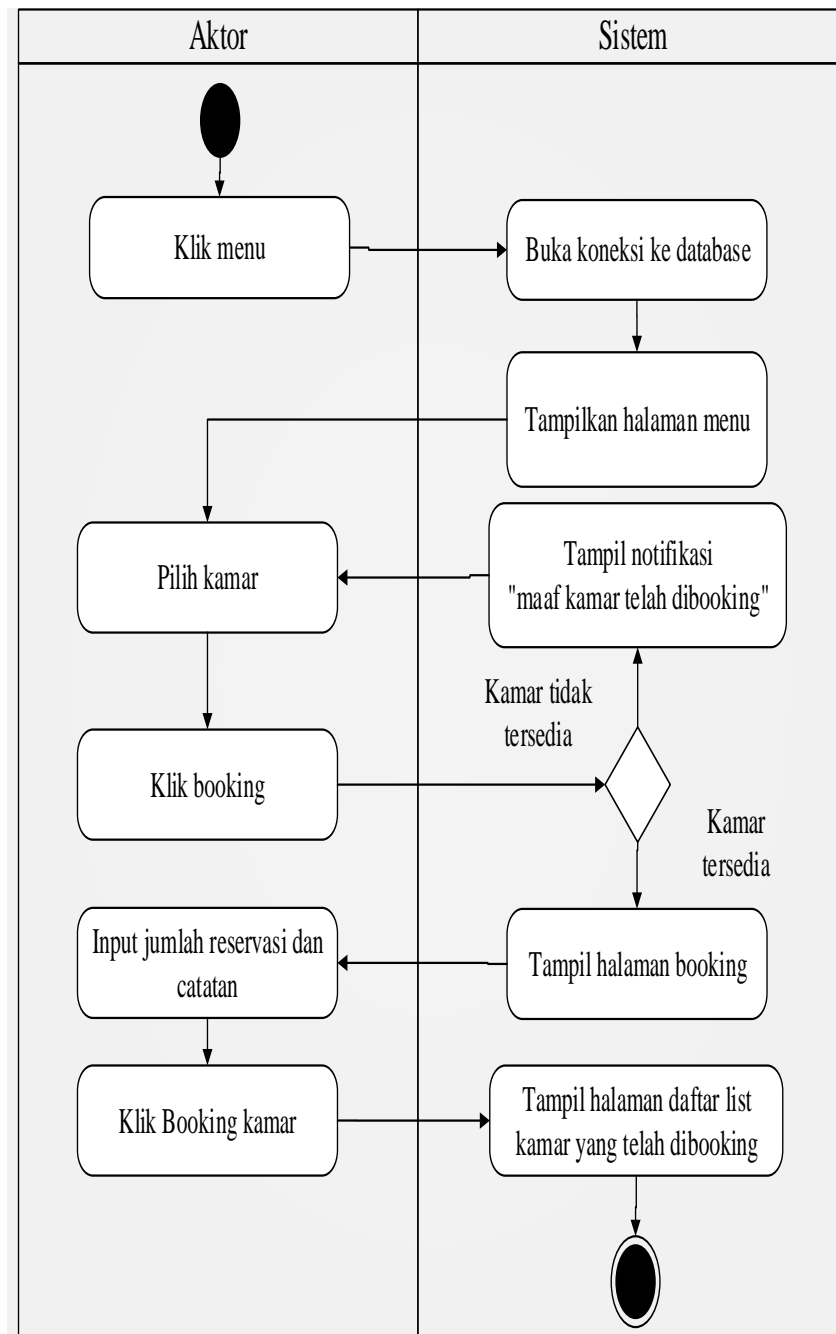
Activity Diagram Melihat informasi Info Kamar merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari aktor untuk dapat melihat informasi Info Kamar



Gambar 4.38 Activity Diagram Melihat Informasi Info Kamar

16. Activity Diagram Melihat Informasi Booking

Activity Diagram Melihat informasi Booking merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari aktor untuk dapat melihat informasi Booking



Gambar 4.39 Activity Diagram Melihat Informasi Booking

17. *Activity Diagram* Melihat Informasi Reservasi

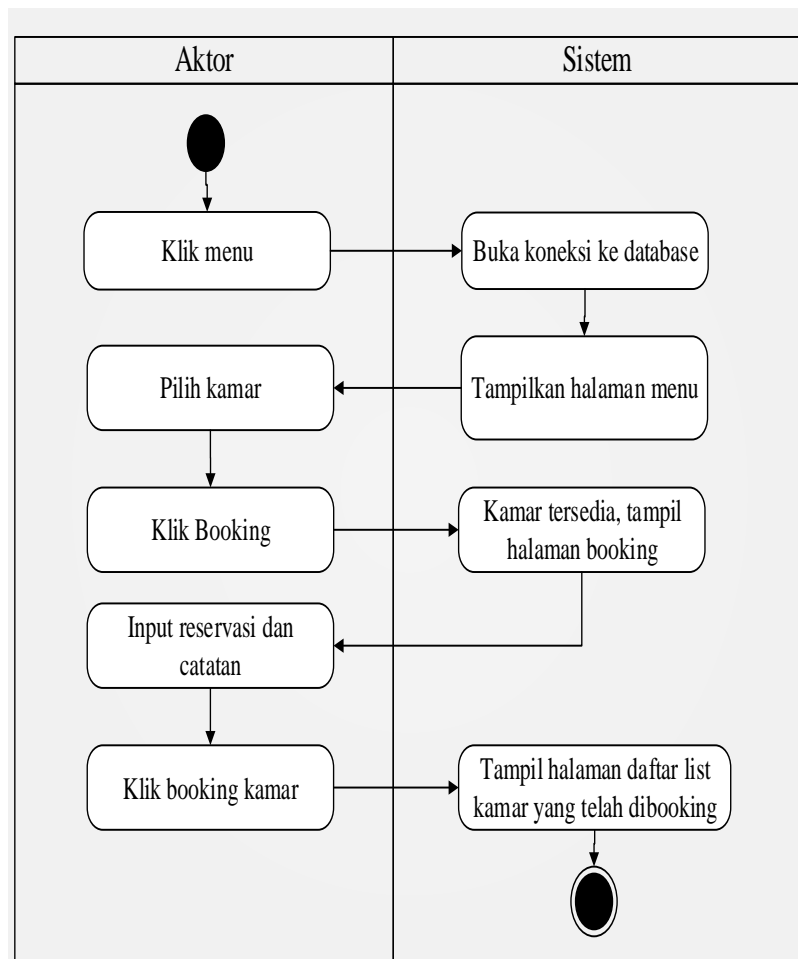
Activity Diagram Melihat informasi Reservasi merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari aktor untuk dapat melihat informasi Reservasi



Gambar 4.40 *Activity Diagram* Melihat Informasi Reservasi

18. *Activity Diagram* Melakukan Booking

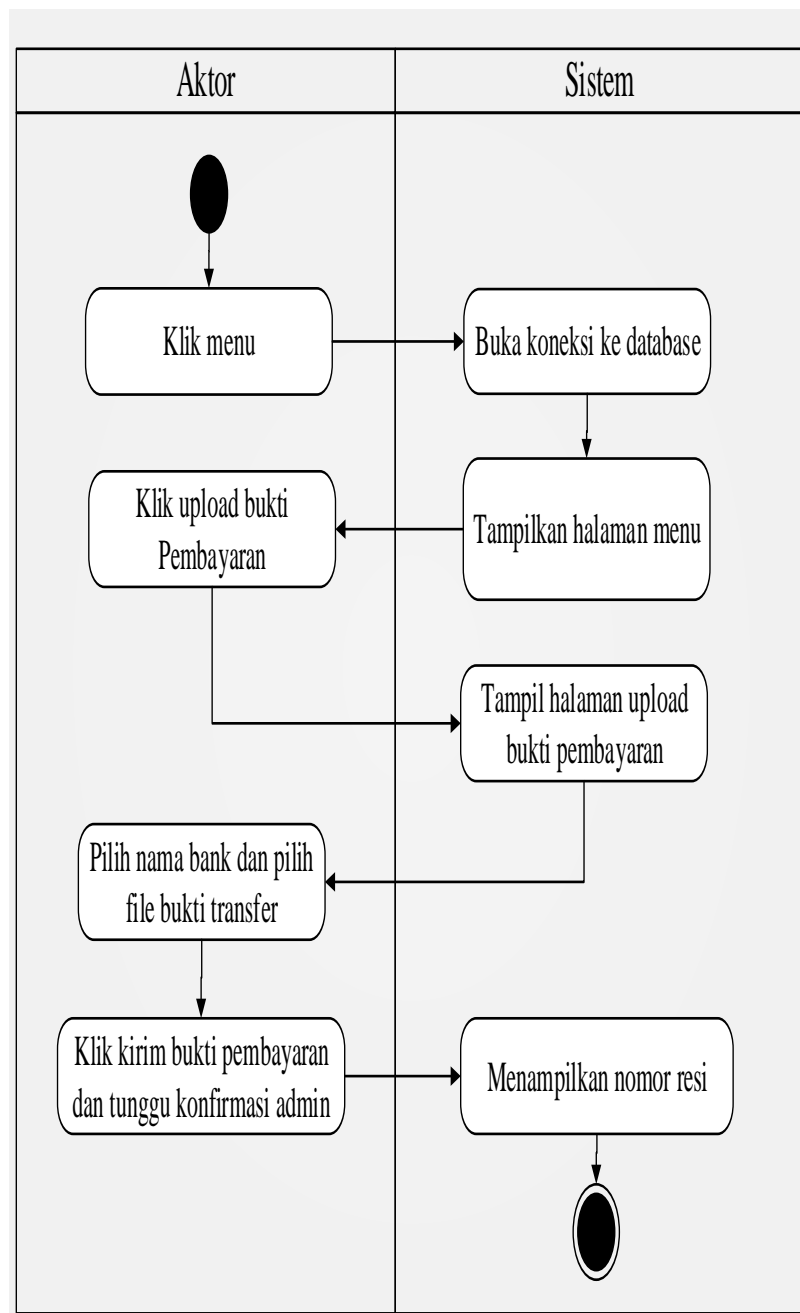
Activity Diagram Melakukan Booking merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari aktor untuk dapat Melakukan Booking



Gambar 4.41 *Activity Diagram* Melakukan Booking

19. *Activity Diagram* Melakukan Reservasi

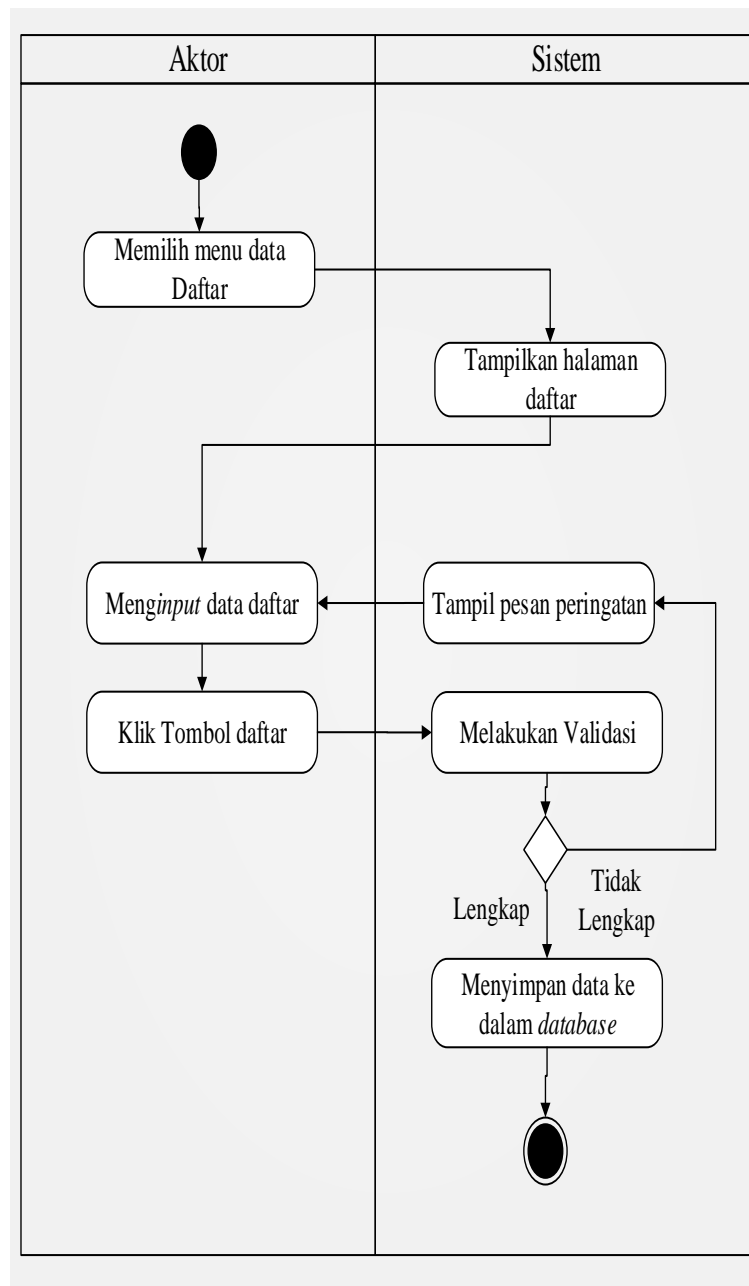
Activity Diagram Melakukan Reservasi merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari aktor untuk dapat Melakukan Reservasi



Gambar 4.42 Activity Diagram Melakukan Reservasi

20. *Activity Diagram* Melakukan pendaftaran

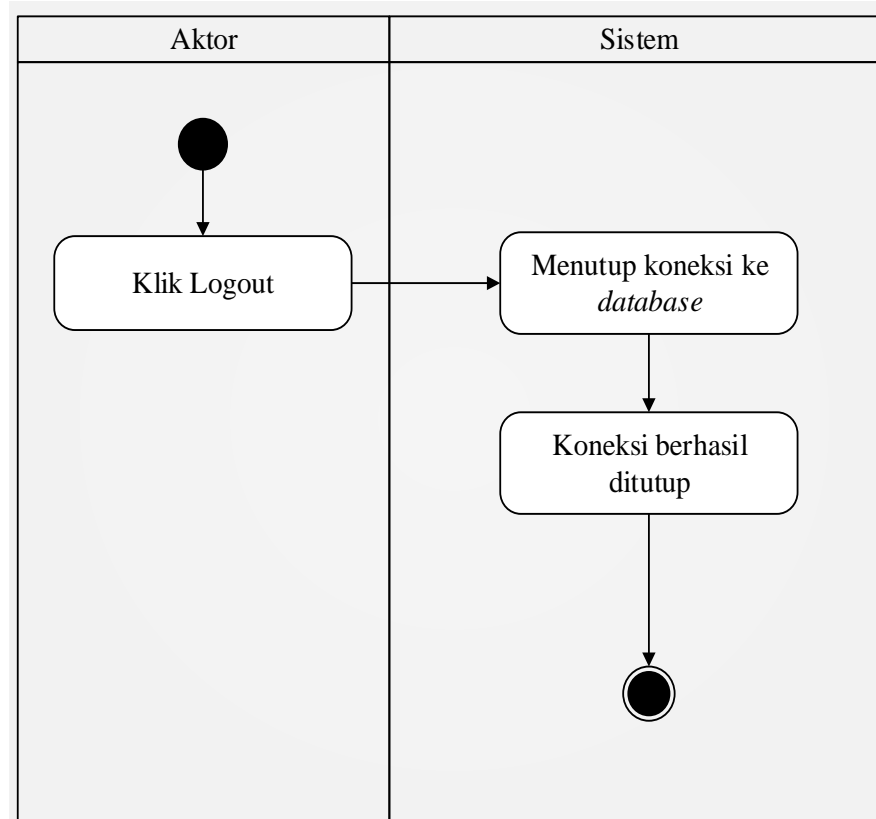
Activity Diagram Melakukan pendaftaran merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari aktor untuk Melakukan pendaftaran



Gambar 4.43 Activity Diagram Melakukan pendaftaran

21. *Activity Diagram Logout*

Activity Diagram logout merupakan gambaran berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, pada *Activity Diagram logout* menggambarkan aktor keluar dari sistem.



Gambar 4.44 Activity Diagram Logout

4.4 ANALISIS MASUKAN *OUTPUT* DAN *INPUT*

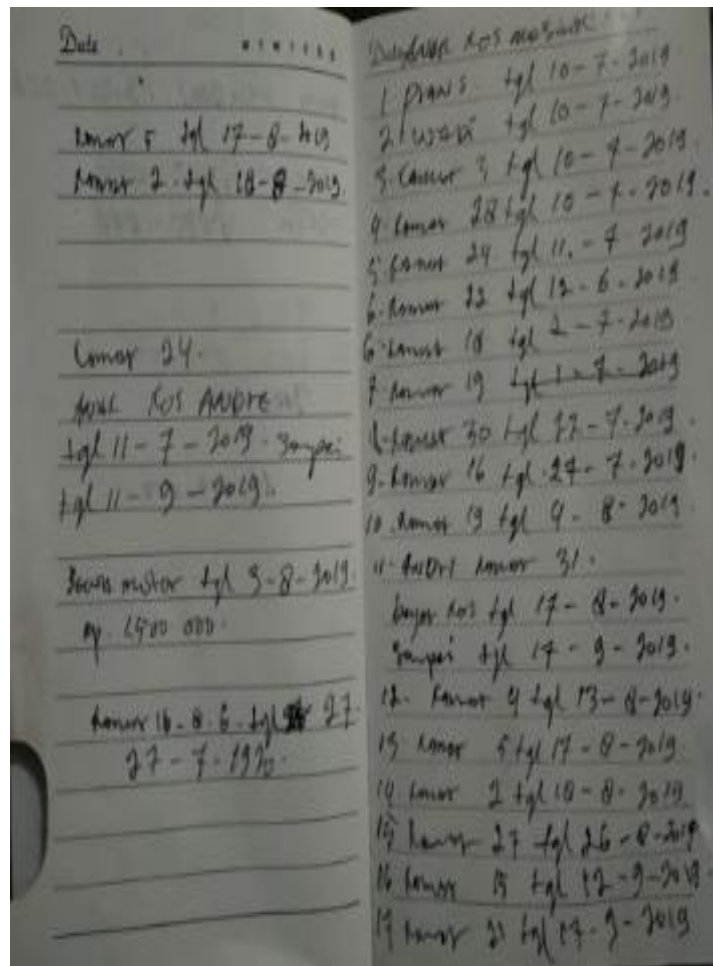
Berikut ini merupakan tahapan menganalisis data yang didapatkan pada tempat penelitian dimana data tersebut terbagi menjadi analisis *input*, analisis *output* dan analisis kebutuhan data.

4.4.1 Analisis Keluaran (*Output*)

Analisis *output* yang dihasilkan berupa informasi yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pada Rumah Kost Melan di Sarolangun. Adapun informasi itu diantaranya sebagai berikut :

1. Data Reservasi

Data Reservasi merupakan data-data Reservasi yang ada pada Rumah Kost Melan di Sarolangun, yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan sistem yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.45 Analisis Input Data Reservasi
Sumber : Rumah Kost Melan di Sarolangun

Keterangan Gambar :

- Nama Masukan : Data Reservasi
- Fungsi : Menyimpan informasi Data Reservasi
- Media : Kertas

Frekuensi : Setiap pendataan Reservasi

Struktur Data : Nama pelanggan dan tanggal reservasi

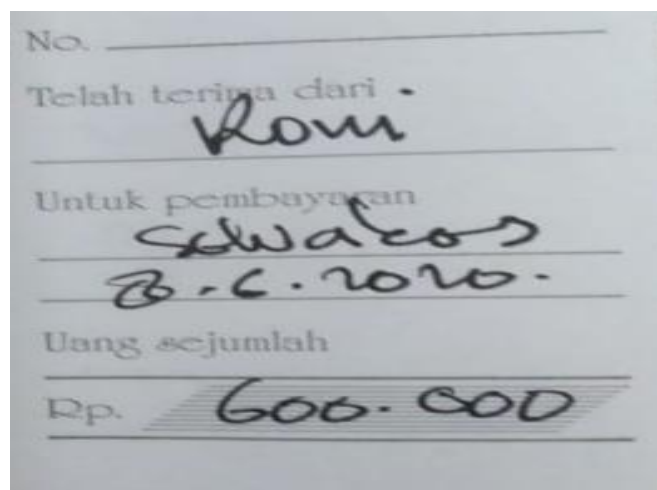
Hasil Analisis : Informasi yang dihasilkan tidak jelas maka untuk mempermudah menghasilkan *output* sama dengan data yang *dinputkan* sebelumnya maka akan diintegrasikan data-data yang ada dengan laporan yang dihasilkan.

4.4.2 Analisis Masukan (*Input*)

Analisis *input* yang dibutuhkan pada Rumah Kost Melan di Sarolangun adalah sebagai berikut :

2. Data Kwitansi

Data Kwitansi merupakan data-data Kwitansi yang ada pada Rumah Kost Melan di Sarolangun, yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan sistem yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.46 Analisis *Input* Data Kwitansi
Sumber : Rumah Kost Melan di Sarolangun

Keterangan Gambar :

Nama Masukan	: Data Kwitansi
Fungsi	: Menyimpan informasi data Kwitansi Rumah Kost Melan di Sarolangun
Media	: Kertas
Frekuensi	: Setiap ada pendataan Kwitansi
Struktur Data	: No, nominal huruf, nominal angka dan tanggal
Hasil Analisis	: Informasi yang dihasilkan cukup jelas, namun dalam proses pendataan Kwitansi beberapa record yang ada pada data Kwitansi tidak terisi atau dibiarkan kosong. Sehingga menjadi tidak bergunanya record tersebut disertakan kedalam struktur data <i>form</i> yang akan dirancang struktur data yang baru untuk mempermudah integrasi antar data yang terkait struktur data akan disusun kembali.

4.4.3 Analisis Kebutuhan Data

Kebutuhan data dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Data Admin

Nama Data	: Admin
Deskripsi	: Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Admin.

Media : Pengarsipan dalam *database*.

Kaitan dengan data masukan : Digunakan untuk menambah data Admin.

Kaitan dengan data keluaran : Digunakan untuk menampilkan data Admin.

2. Data Bank

Nama Data : Bank

Deskripsi : Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Bank.

Media : Pengarsipan dalam *database*.

Kaitan dengan data masukan : Digunakan untuk menambah data Bank.

Kaitan dengan data keluaran : Digunakan untuk menampilkan data Bank.

3. Data Booking

Nama Data : Booking

Deskripsi : Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Booking.

Media : Pengarsipan dalam *database*.

Kaitan dengan data masukan : Digunakan untuk menambah data Booking.

Kaitan dengan data keluaran : Digunakan untuk menampilkan data Booking.

4. Data Kamar

Nama Data : Kamar

Deskripsi : Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Kamar.

Media : Pengarsipan dalam *database*.

Kaitan dengan data masukan : Digunakan untuk menambah data Kamar.

Kaitan dengan data keluaran : Digunakan untuk menampilkan data Kamar.

5. Data Kategori

Nama Data : Kategori

Deskripsi : Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Kategori.

Media : Pengarsipan dalam *database*.

Kaitan dengan data masukan : Digunakan untuk menambah data Kategori.

Kaitan dengan data keluaran : Digunakan untuk menampilkan data Kategori.

6. Data Komentar

Nama Data	:	Komentar
Deskripsi	:	Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Komentar.
Media	:	Pengarsipan dalam <i>database</i> .
Kaitan dengan data masukan	:	Digunakan untuk menambah data Komentar.
Kaitan dengan data keluaran	:	Digunakan untuk menampilkan data Komentar.

7. Data Pelanggan

Nama Data	:	Pelanggan
Deskripsi	:	Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Pelanggan.
Media	:	Pengarsipan dalam <i>database</i> .
Kaitan dengan data masukan	:	Digunakan untuk menambah data Pelanggan.
Kaitan dengan data keluaran	:	Digunakan untuk menampilkan data Pelanggan.

8. Data Profil

Nama Data	:	Profil
-----------	---	--------

Deskripsi	: Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Profil.
Media	: Pengarsipan dalam <i>database</i> .
Kaitan dengan data masukan	: Digunakan untuk menambah data Profil.
Kaitan dengan data keluaran	: Digunakan untuk menampilkan data Profil.

9. Data Reservasi

Nama Data	: Reservasi
Deskripsi	: Kumpulan data yang berisikan informasi-informasi mengenai data Reservasi.
Media	: Pengarsipan dalam <i>database</i> .
Kaitan dengan data masukan	: Digunakan untuk menambah data Reservasi.
Kaitan dengan data keluaran	: Digunakan untuk menampilkan data Reservasi.

Analisis kebutuhan data diatas digambarkan dengan menggunakan Class

Diagram seperti terlihat pada Gambar Berikut ini:

4.5 RANCANGAN SISTEM *OUTPUT* DAN *INPUT*

Berikut ini merupakan tahapan mendesain atau merancang sistem yang akan dibangun dimana pada tahap ini menentukan fungsi-fungsi apa saja yang nantinya akan dimiliki system dan menentukan bagaimana tampilan system yang seharusnya.

4.5.1 RANCANGAN *OUTPUT*

Rancangan-rancangan tampilan *output* dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Laporan Data Reservasi

Rancangan *output* laporan data Reservasi ini menampilkan informasi mengenai data-data Reservasi pada Rumah Kost Melan di Sarolangun. Di bawah ini merupakan rancangan dari *output* data Reservasi:

No	id_reservasi	kode_transaksi_reservasi	tanggal_reservasi	id_pelanggan	id_kamar	jumlah	harga	catatan	status
999	xxx	999	Dd/ mm/ yyyy	999	999	999	999	xxx	xxx

Jambi/tg/tln
TID
xxxxx
Administrator

Gambar 4.48 Rancangan Laporan Data Reservasi

2. Rancangan Laporan Data Pelanggan

Rancangan *output* laporan data Pelanggan ini menampilkan informasi mengenai data-data Pelanggan pada Rumah Kost Melan di Sarolangun. Di bawah ini merupakan rancangan dari *output* data Pelanggan:

No	id_pelanggan	nama_pelanggan	alamat	jenis_kelamin	no_telepon	email	username	password
999	xxx	xxx	xxx	xxx	999	xxx	xxx	xxx

Jambi/tg/tin
TID
xxxx
Administrator

Gambar 4.49 Rancangan Laporan Data Pelanggan

3. Rancangan Laporan Data Booking

Rancangan *output* laporan data Booking ini menampilkan informasi mengenai data-data Booking pada Rumah Kost Melan di Sarolangun. Di bawah ini merupakan rancangan dari *output* data Booking:

No	id_booking	kode_transaksi_reservasi	tanggal_booking	total_bayar	nama_bank	rekening	tanggal_upload_bukti_pembayaran	foto_bukti_pembayaran	tanggal_pemesan
999	xxx	xxx	Dd/ mm/ yyyy	999	xxx	999	Dd/ mm/ yyyy	xxx	Dd/ mm/ yyyy

Jambi/tgl/tm
TTD
xxxx
Administrator

Gambar 4.50 Rancangan Laporan Data Booking

4.5.2 RANCANGAN *INPUT*

Rancangan-rancangan tampilan *input* dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

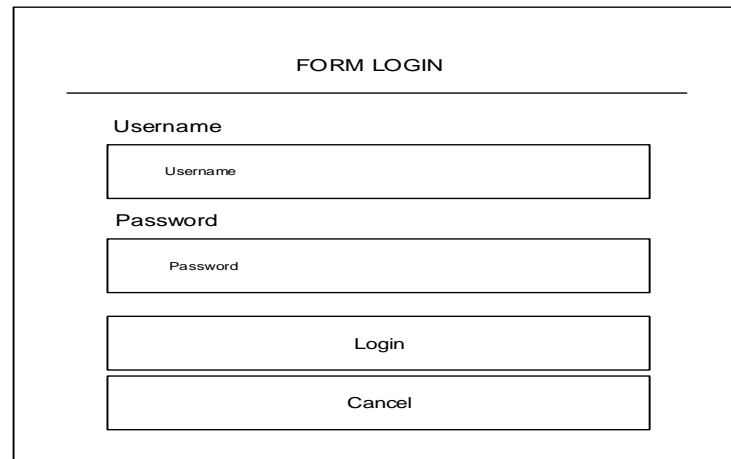
4.5.2.1 Rancangan *Input* Khusus Admin

Rancangan *Input* Khusus Admin merupakan rancangan yang direncanakan untuk Admin sebagai aktor yang melakukan pengelolaan data pada sistem

1. Rancangan *Form Login*

Rancangan *form input login* digunakan untuk membuat *form input login*.

Yang dapat digunakan oleh pemakai yang memiliki hak akses yang mana pemakai memiliki hak sepenuhnya untuk mengoperasikan aplikasi yang dibuat. Adapun rancangan tampilan *form login* adalah sebagai berikut :



FORM LOGIN

Username

Password

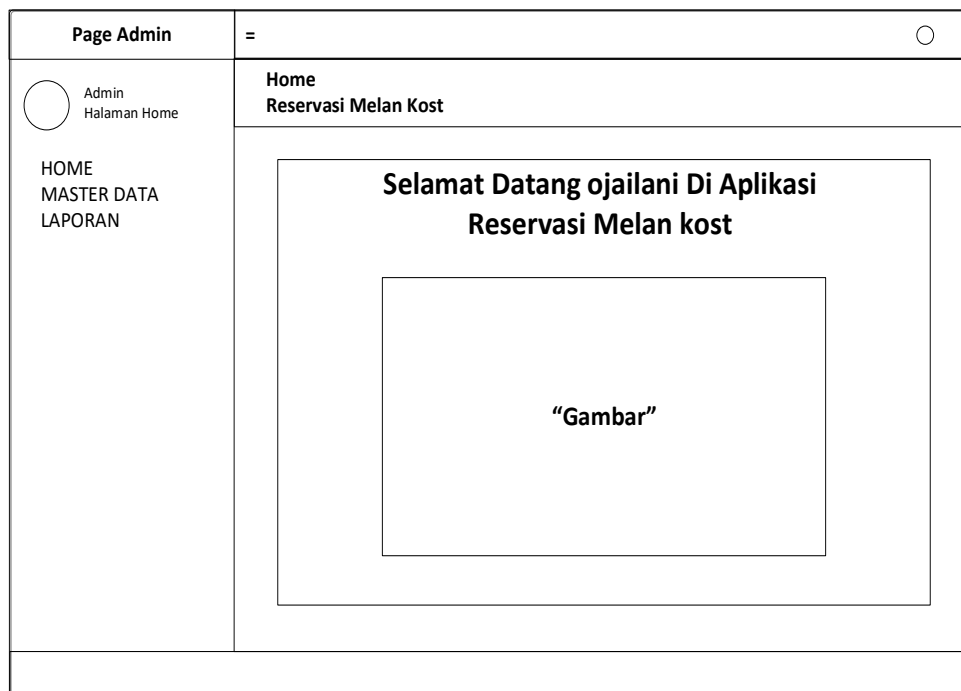
Login

Cancel

Gambar 4.51 Rancangan *Input Login*

2. Rancangan Menu Utama

Rancangan Menu Utama merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.



<p>Page Admin</p> <hr/> <p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p style="text-align: center;">= ○</p> <p>Home Reservasi Melan Kost</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center;"> <p>Selamat Datang ojalani Di Aplikasi Reservasi Melan kost</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80%; margin: 0 auto; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>"Gambar"</p> </div> </div>
--	--

Gambar 4.52 Rancangan *Input Form Menu Utama*

3. Rancangan Menu Admin

Rancangan Menu Admin merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Admin

Rancangan *input form* menu Admin digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Admin. Berikut merupakan rancangan tampilan Admin

Page Admin		=																
Admin Halaman Home HOME MASTER DATA LAPORAN	DATA ADMIN																	
	Reservasi Melan Kost																	
<input type="button" value="TAMBAH"/> <input type="button" value="REFRESH"/>		BERDASARKAN <input type="text"/>																
PENCARIAN <input type="text"/> <input type="button" value="CARI"/>		<table border="1"> <thead> <tr> <th>ACTION</th> <th>NO</th> <th>Id admin</th> <th>Hak akses</th> <th>Username</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		ACTION	NO	Id admin	Hak akses	Username	<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>					<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>				
ACTION	NO	Id admin	Hak akses	Username														
<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>																		
<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>																		
Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman <input type="button" value="SEBELUM"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="BERIKUTNYA"/>																		

Gambar 4.53 Rancangan *Input Form* Menu Admin

b. Rancangan *Input Form* Tambah Admin

Rancangan *input form* Tambah Admin digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Admin. Berikut merupakan rancangan tampilan Admin :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA ADMIN Reservasi Melan Kost</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p><<KEMBALI</p> <p>TAMBAH</p> <p>Id_admin <input type="text"/></p> <p>Hak_akses <input type="text" value="▼"/></p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>Password <input type="password"/></p> <p style="text-align: right;">SIMPAN</p> </div>

Gambar 4.54 Rancangan *Input Form* Tambah Admin

c. Rancangan *Input Form* Edit Admin

Rancangan *input form* Edit Admin digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Admin. Berikut merupakan rancangan tampilan Admin :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA ADMIN Reservasi Melan Kost</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p><<KEMBALI</p> <p>EDIT</p> <p>Id_admin <input type="text"/></p> <p>Hak_akses <input type="text" value="▼"/></p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>Password <input type="password"/></p> <p style="text-align: right;">UPDATE</p> </div>

Gambar 4.55 Rancangan *Input Form* Edit Admin

4. Rancangan Menu Bank

Rancangan Menu Bank merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Bank

Rancangan *input form* menu Bank digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Bank. Berikut merupakan rancangan tampilan Bank :

Page Admin		DATA BANK			
Admin Halaman Home		Reservasi Melan Kost			
HOME MASTER DATA LAPORAN		TAMBAH REFRESH BERDASARKAN <input type="text"/> <input type="button" value="▼"/> PENCARIAN <input type="text"/> <input type="button" value="CARI"/>			
ACTION	NO	id_bank	nama_bank	nama_pemilik	
DETAIL EDIT HAPUS					
DETAIL EDIT HAPUS					
Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman					
SEBELUM 1 BERIKUTNYA					

Gambar 4.56 Rancangan *Input Form* Menu Bank

b. Rancangan *Input Form* Tambah Bank

Rancangan *input form* Tambah Bank digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Bank. Berikut merupakan rancangan tampilan Bank :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA BANK Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>TAMBAH</p> <p>Id_bank <input type="text"/></p> <p>Nama_bank <input type="text"/></p> <p>Nama_pemilik <input type="text"/></p> <p>Rekening <input type="text"/></p> <p>Foto_logo_bank <input type="button" value="Pilih File"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p><input type="button" value="SIMPAN"/></p>

Gambar 4.57 Rancangan *Input Form* Tambah Bank

c. Rancangan *Input Form* Edit Bank

Rancangan *input form* Edit Bank digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Bank. Berikut merupakan rancangan tampilan Bank :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA BANK Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>EDIT</p> <p>Id_bank <input type="text"/></p> <p>Nama_bank <input type="text"/></p> <p>Nama_pemilik <input type="text"/></p> <p>Rekening <input type="text"/></p> <p>Foto_logo_bank <input type="button" value="Pilih File"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p><input type="button" value="UPDATE"/></p>

Gambar 4.58 Rancangan *Input Form* Edit Bank

5. Rancangan Menu Booking

Rancangan Menu Booking merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Booking

Rancangan *input form* menu Booking digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Booking. Berikut merupakan rancangan tampilan Booking

The screenshot shows a web application interface for 'DATA BOOKING' (Reservasi Melan Kost). On the left is a sidebar with 'Page Admin' and navigation links: 'Admin', 'Halaman Home', 'HOME', 'MASTER DATA', and 'LAPORAN'. The main content area has a title 'DATA BOOKING' and subtitle 'Reservasi Melan Kost'. It features a search section with 'BERDASARKAN' and 'PENCARIAN' dropdowns, a 'CARI' button, and 'TAMBAH' and 'REFRESH' buttons. Below is a table with the following structure:

ACTION	NO	id_booking	kode_transaksi reservasi	tanggal_booking
DETAIL EDIT HAPUS				
DETAIL EDIT HAPUS				

At the bottom, there is a pagination bar showing 'Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman' and buttons for 'SEBELUM', '1', and 'BERIKUTNYA'.

Gambar 4.59 Rancangan *Input Form* Menu Booking

b. Rancangan *Input Form* Tambah Booking

Rancangan *input form* Tambah Booking digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Booking. Berikut merupakan rancangan tampilan Booking :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA BOOKING Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>TAMBAH</p> <p>Id_booking <input type="text"/></p> <p>Kode_transaksi_reservasi <input type="text"/></p> <p>Tanggal_booking <input type="text"/></p> <p>Total_bayar <input type="text"/></p> <p>Nama_bank <input type="text"/></p> <p>Rekening <input type="text"/></p> <p>Tanggal_upload_bukti_pembayaran <input type="text"/> <input type="button" value="Pilih File"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p>Foto_bukti_pembayaran <input type="text"/> <input type="button" value="Pilih File"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p>No Telepon Pemesan <input type="text"/></p>

Gambar 4.60 Rancangan *Input Form* Tambah Booking

c. Rancangan *Input Form* Edit Booking

Rancangan *input form* Edit Booking digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Booking. Berikut merupakan rancangan tampilan Booking :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA BOOKING Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>EDIT</p> <p>Id_booking <input type="text"/></p> <p>Kode_transaksi_reservasi <input type="text"/></p> <p>Tanggal_booking <input type="text"/></p> <p>Total_bayar <input type="text"/></p> <p>Nama_bank <input type="text"/></p> <p>Rekening <input type="text"/></p> <p>Tanggal_upload_bukti_pembayaran <input type="text"/> <input type="button" value="Pilih File"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p>Foto_bukti_pembayaran <input type="text"/> <input type="button" value="Pilih File"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p>No Telepon Pemesan <input type="text"/></p>

Gambar 4.61 Rancangan *Input Form* Edit Booking

6. Rancangan Menu Kamar

Rancangan Menu Kamar merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Kamar

Rancangan *input form* menu Kamar digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Kamar. Berikut merupakan rancangan tampilan Kamar

The screenshot shows a web application interface for an administrator. The top left corner displays 'Page Admin' and a search bar. The sidebar on the left contains a circular profile icon, the text 'Admin Halaman Home', and a vertical menu with items: 'HOME', 'MASTER DATA', and 'LAPORAN'. The main content area is titled 'DATA KAMAR' with a subtitle 'Reservasi Melan Kost'. It features a search section with 'TAMBAH' and 'REFRESH' buttons, a 'BERDASARKAN' dropdown menu, a 'PENCARIAN' input field, and a 'CARI' button. Below this is a table with columns: 'ACTION', 'NO', 'id_kamar', 'nama_kamar', and 'kategori'. The table contains two rows, each with 'DETAIL', 'EDIT', and 'HAPUS' buttons in the 'ACTION' column. At the bottom, there is a pagination bar showing 'Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman' and buttons for 'SEBELUM', '1', and 'BERIKUTNYA'.

Gambar 4.62 Rancangan *Input Form* Menu Kamar

b. Rancangan *Input Form* Tambah Kamar

Rancangan *input form* Tambah Kamar digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Kamar. Berikut merupakan rancangan tampilan Kamar :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA KAMAR Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>TAMBAH</p> <p>Id_kamar <input type="text"/></p> <p>Nama_kamar <input type="text"/></p> <p>Kategori <input type="text" value="▼"/></p> <p>Jumlah <input type="text"/></p> <p>Harga_sewa <input type="text"/></p> <p>Foto <input type="button" value="Pilih file"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p>Keterangan <input type="text"/></p> <p>SIMPAN</p>

Gambar 4.63 Rancangan *Input Form* Tambah Kamar

c. Rancangan *Input Form* Edit Kamar

Rancangan *input form* Edit Kamar digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Kamar. Berikut merupakan rancangan tampilan Kamar :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA KAMAR Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>EDIT</p> <p>Id_kamar <input type="text"/></p> <p>Nama_kamar <input type="text"/></p> <p>Kategori <input type="text" value="▼"/></p> <p>Jumlah <input type="text"/></p> <p>Harga_sewa <input type="text"/></p> <p>Foto <input type="button" value="Pilih file"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p>Keterangan <input type="text"/></p> <p>UPDATE</p>


Gambar 4.64 Rancangan *Input Form* Edit Kamar

7. Rancangan Menu Kategori

Rancangan Menu Kategori merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Kategori

Rancangan *input form* menu Kategori digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Kategori. Berikut merupakan rancangan tampilan Kategori :

Page Admin		=		○												
 Admin Halaman Home HOME MASTER DATA LAPORAN	DATA KATEGORI Reservasi Melan Kost															
	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> TAMBAH REFRESH </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 5px;"> BERDASARKAN <input type="text"/> PENCARIAN <input type="text"/> CARI </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">ACTION</th> <th style="width: 10%;">NO</th> <th style="width: 30%;">id_kategori</th> <th style="width: 45%;">kategori</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"> <input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/> </td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> <input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/> </td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 5px;"> Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 5px;"> <input type="button" value="SEBELUM"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="BERIKUTNYA"/> </div>					ACTION	NO	id_kategori	kategori	<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>				<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>		
ACTION	NO	id_kategori	kategori													
<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>																
<input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>																

Gambar 4.65 Rancangan *Input Form* Menu Kategori

b. Rancangan *Input Form* Tambah Kategori

Rancangan *input form* Tambah Kategori digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Kategori. Berikut merupakan rancangan tampilan Kategori :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA KATEGORI Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>TAMBAH</p> <p>Id_kategori <input type="text"/></p> <p>Kategori <input type="text"/></p> <p>SIMPAN</p>

Gambar 4.66 Rancangan *Input Form* Tambah Kategori

c. Rancangan *Input Form* Edit Kategori

Rancangan *input form* Edit Kategori digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Kategori. Berikut merupakan rancangan tampilan Kategori :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA KATEGORI Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>EDIT</p> <p>Id_kategori <input type="text"/></p> <p>Kategori <input type="text"/></p> <p>UPDATE</p>

Gambar 4.67 Rancangan *Input Form* Edit Kategori

8. Rancangan Menu Komentar

Rancangan Menu Komentar merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Komentar

Rancangan *input form* menu Komentar digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Komentar. Berikut merupakan rancangan Komentar :

The screenshot shows an admin interface for 'DATA KOMENTAR' under 'Reservasi Melan Kost'. The interface includes a sidebar with 'Admin Halaman Home', 'HOME', 'MASTER DATA', and 'LAPORAN'. The main content area has a 'TAMBAH' button, a 'REFRESH' button, and search filters for 'BERDASARKAN' and 'PENCARIAN'. Below the filters is a table with the following structure:

ACTION	NO	id_komentar	id_kamar	id_pelanggan
DETAIL EDIT HAPUS				
DETAIL EDIT HAPUS				

At the bottom of the table, there is a pagination bar showing 'Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman' and buttons for 'SEBELUM', '1', and 'BERIKUTNYA'.

Gambar 4.68 Rancangan *Input Form* Menu Komentar

b. Rancangan *Input Form* Tambah Komentar

Rancangan *input form* Tambah Komentar digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Komentar. Berikut merupakan rancangan tampilan Komentar :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA KOMENTAR Reservasi Melan Kost</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><input type="button" value=" <<KEMBALI"/></p> <p>TAMBAH</p> <p>Id_komentar <input type="text"/></p> <p>Id_kamar <input type="text"/></p> <p>Id_pelanggan <input type="text"/></p> <p>Foto <input type="button" value=" Pilih File"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p>Komentar <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value=" SIMPAN"/></p> </div>

Gambar 4.69 Rancangan *Input Form* Tambah Komentar

c. Rancangan *Input Form* Edit Komentar

Rancangan *input form* Edit Komentar digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Komentar. Berikut merupakan rancangan tampilan Komentar :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA KOMENTAR Reservasi Melan Kost</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><input type="button" value=" <<KEMBALI"/></p> <p>EDIT</p> <p>Id_komentar <input type="text"/></p> <p>Id_kamar <input type="text"/></p> <p>Id_pelanggan <input type="text"/></p> <p>Foto <input type="button" value=" Pilih File"/> Tidak ada file yang dipilih</p> <p>Komentar <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value=" UPDATE"/></p> </div>

Gambar 4.70 Rancangan *Input Form* Edit Komentar

9. Rancangan Menu Pelanggan

Rancangan Menu Pelanggan merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Pelanggan


Rancangan *input form* menu Pelanggan digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Pelanggan. Berikut merupakan rancangan Pelanggan :

Page Admin		=																
Admin Halaman Home HOME MASTER DATA LAPORAN	DATA PELANGGAN Reservasi Melan Kost																	
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> TAMBAH REFRESH </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> BERDASARKAN <input type="text"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> PENCARIAN <input type="text"/> CARI </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">ACTION</th> <th style="width: 10%;">NO</th> <th style="width: 20%;">id_pelanggan</th> <th style="width: 30%;">Nama pelanggan</th> <th style="width: 25%;">alamat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DETAIL EDIT HAPUS</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>DETAIL EDIT HAPUS</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> SEBELUM 1 BERIKUTNYA </div>				ACTION	NO	id_pelanggan	Nama pelanggan	alamat	DETAIL EDIT HAPUS					DETAIL EDIT HAPUS			
ACTION	NO	id_pelanggan	Nama pelanggan	alamat														
DETAIL EDIT HAPUS																		
DETAIL EDIT HAPUS																		

Gambar 4.71 Rancangan *Input Form* Menu Pelanggan

b. Rancangan *Input Form* Tambah Pelanggan


Rancangan *input form* Tambah Pelanggan digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Pelanggan. Berikut merupakan rancangan tampilan Pelanggan :

Page Admin	
 Admin Halaman Home HOME MASTER DATA LAPORAN	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>DATA PELANGGAN Reservasi Melan Kost</p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value=" <<KEMBALI"/></p> <p>TAMBAH</p> <p>id_pelanggan <input type="text"/></p> <p>nama_pelanggan <input type="text"/></p> <p>alamat <input type="text"/></p> <p>jenis_kelamin <input type="text" value="♂"/></p> <p>no_telepon <input type="text"/></p> <p>email <input type="text"/></p> <p>username <input type="text"/></p> <p>password <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value=" SIMPAN"/></p> </div>

Gambar 4.72 Rancangan *Input Form* Tambah Pelanggan

c. Rancangan *Input Form* Edit Pelanggan

Rancangan *input form* Edit Pelanggan digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Pelanggan. Berikut merupakan rancangan tampilan Pelanggan :

Page Admin	
 Admin Halaman Home HOME MASTER DATA LAPORAN	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>DATA PELANGGAN Reservasi Melan Kost</p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value=" <<KEMBALI"/></p> <p>EDIT</p> <p>id_pelanggan <input type="text"/></p> <p>nama_pelanggan <input type="text"/></p> <p>alamat <input type="text"/></p> <p>jenis_kelamin <input type="text" value="♂"/></p> <p>no_telepon <input type="text"/></p> <p>email <input type="text"/></p> <p>username <input type="text"/></p> <p>password <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value=" UPDATE"/></p> </div>

Gambar 4.73 Rancangan *Input Form* Edit Pelanggan

10. Rancangan Menu Profil

Rancangan Menu Profil merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Profil

Rancangan *input form* menu Profil digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Profil. Berikut merupakan rancangan Profil :

Page Admin		=																
Admin Halaman Home HOME MASTER DATA LAPORAN	DATA PROFIL Reservasi Melan Kost																	
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> TAMBAH REFRESH </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> BERDASARKAN ▼ </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> PENCARIAN <input type="text"/> CARI </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">ACTION</th> <th style="width: 10%;">NO</th> <th style="width: 20%;">id_profil</th> <th style="width: 25%;">nama</th> <th style="width: 30%;">gambar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DETAIL EDIT HAPUS</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>DETAIL EDIT HAPUS</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> SEBELUM 1 BERIKUTNYA </div>				ACTION	NO	id_profil	nama	gambar	DETAIL EDIT HAPUS					DETAIL EDIT HAPUS			
ACTION	NO	id_profil	nama	gambar														
DETAIL EDIT HAPUS																		
DETAIL EDIT HAPUS																		

Gambar 4.74 Rancangan *Input Form* Menu Profil

b. Rancangan *Input Form* Tambah Profil

Rancangan *input form* Tambah Profil digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Profil. Berikut merupakan rancangan tampilan Profil :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA PROFIL Reservasi Melan Kost</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><input type="button" value=" <<KEMBALI"/></p> <p>TAMBAH</p> <p>Id_profil <input type="text"/></p> <p>Nama <input type="text"/></p> <p>Gambar <input type="text"/></p> <p>No_telepon <input type="text"/></p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Alamat <input type="text"/></p> <p>Deskripsi <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value=" SIMPAN"/></p> </div>

Gambar 4.75 Rancangan *Input Form* Tambah Profil

c. Rancangan *Input Form* Edit Profil

Rancangan *input form* Edit Profil digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Profil. Berikut merupakan rancangan tampilan Profil :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA PROFIL Reservasi Melan Kost</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><input type="button" value=" <<KEMBALI"/></p> <p>EDIT</p> <p>Id_profil <input type="text"/></p> <p>Nama <input type="text"/></p> <p>Gambar <input type="text"/></p> <p>No_telepon <input type="text"/></p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Alamat <input type="text"/></p> <p>Deskripsi <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value=" UPDATE"/></p> </div>

Gambar 4.76 Rancangan *Input Form* Edit Profil

11. Rancangan Menu Reservasi

Rancangan Menu Reservasi merupakan rencana atau kerangka dasar yang digunakan penulis sebelum masuk ke dalam tahap perograman, dengan tujuan agar rencana desain awal sesuai dengan program yang akan dibuat.

a. Rancangan *Input Form* Menu Reservasi

Rancangan *input form* menu Reservasi digunakan untuk mengintegrasikan semua fungsi-fungsi yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Reservasi. Berikut merupakan rancangan Reservasi :

Page Admin		DATA RESERVASI				
Admin Halaman Home HOME MASTER DATA LAPORAN	Reservasi Melan Kost					
	TAMBAH		REFRESH			
	BERDASARKAN		PENCARIAN			
			CARI			
ACTION		NO	id_reservasi	Kode transaksi reservasi	Tanggal reservasi	
DETAIL HAPUS KONFIRMASI						
DETAIL HAPUS KONFIRMASI						
Jumlah 1 data, Halaman 1 Dari 1 Halaman						
SEBELUM		1	BERIKUTNYA			

Gambar 4.77 Rancangan *Input Form* Menu Reservasi

b. Rancangan *Input Form* Tambah Reservasi

Rancangan *input form* Tambah Reservasi digunakan untuk menambah data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Reservasi. Berikut merupakan rancangan tampilan Reservasi :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA RESERVASI Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>TAMBAH</p> <p>Id_reservasi <input type="text"/></p> <p>Kode_transaksi_reservasi <input type="text"/></p> <p>Tanggal_reservasi <input type="text"/></p> <p>Id_pelanggan <input type="text"/></p> <p>Id_kamar <input type="text"/></p> <p>Jumlah <input type="text"/></p> <p>Harga <input type="text"/></p> <p>Catatan <input type="text"/></p> <p>Status <input type="text"/></p> <p style="text-align: right;">SIMPAN</p>

Gambar 4.78 Rancangan *Input Form* Tambah Reservasi

c. Rancangan *Input Form* Edit Reservasi

Rancangan *input form* Edit Reservasi digunakan untuk memodifikasi data-data yang dibutuhkan untuk melakukan pengolahan atau menampilkan data Reservasi. Berikut merupakan rancangan tampilan Reservasi :

Page Admin	
<p>Admin Halaman Home</p> <p>HOME MASTER DATA LAPORAN</p>	<p>DATA RESERVASI Reservasi Melan Kost</p> <p><<KEMBALI</p> <p>EDIT</p> <p style="text-align: center;">Gambar</p> <p>Total Biaya : 999</p> <p>Telah Dibayar : 999</p> <p>Sisa Pembayaran : 999</p> <p>Status : <input type="text" value="Konfirmasi"/></p> <p style="text-align: right;">UPDATE</p>

Gambar 4.79 Rancangan *Input Form* Edit Reservasi

4.5.2.2 Rancangan *Input Khusus Pengunjung Web dan Pelanggan*

Rancangan *Input Khusus Pengunjung Web dan Pelanggan* merupakan rancangan yang direncanakan untuk Pengunjung Web dan Pelanggan sebagai aktor yang melakukan kunjungan pada sistem.

1. Rancangan *Input Login*

Rancangan *form input login* digunakan untuk membuat *form input login*. Yang dapat digunakan oleh pemakai yang memiliki hak akses yang mana pemakai memiliki hak sepenuhnya untuk mengoperasikan aplikasi yang dibuat. Adapun rancangan tampilan *form login* adalah sebagai berikut :

Reservasi Melan Kost	Home Profil Info Kamar Booking Reservasi Login
E-mail: reservasi_melan_kost@gmail.com Telepon: : 085369237896 Alamat : Thehok,Kota Jambi	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"><p>Form Login</p><p>Jika belum memiliki akun silahkan Daftar : Form Pendaftaran</p><p>Username : <input type="text"/></p><p>Password : <input type="password"/></p><p><input type="button" value="LOGIN"/></p></div>	

Gambar 4.80 Rancangan *Input Login*

2. Rancangan *Input* menu utama

Rancangan *input form* menu utama digunakan untuk menampilkan data menu Utama. Berikut merupakan rancangan tampilan menu Utama:

Reservasi Melan Kost	Home Profil Info Kamar Booking Reservasi Login
E-mail: reservasi_melan_kost@gmail.com Telepon: : 085369237896 Alamat : Thehok,Kota Jambi	
<h2>SELAMAT DATANG</h2> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px auto; width: fit-content;">TENTANG KAMI SELENGKAPNYA</div>	

Gambar 4.81 Rancangan *Input Form* Menu utama

3. Rancangan *Input Form* Profil

Rancangan *input form* Profil digunakan untuk menampilkan data Profil.

Berikut merupakan rancangan tampilan Profil:

Reservasi Melan Kost	Home Profil Info Kamar Booking Reservasi Login
E-mail: reservasi_melan_kost@gmail.com Telepon: : 085369237896 Alamat : Thehok,Kota Jambi	
<h2>PROFIL</h2> <div style="border: 1px solid black; width: 200px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <p>MELAN KOST</p> <p>No Telepon : Email : Alamat : Deskripsi :</p>	

Gambar 4.82 Rancangan *Input Form* Profil

4. Rancangan *Input Form* Info Kamar

Rancangan *input form* Info Kamar digunakan untuk menampilkan data Info Kamar. Berikut merupakan rancangan tampilan Info Kamar:

Reservasi Melan Kost	Home Profil Info Kamar Booking Reservasi Login
E-mail: reservasi_melan_kost@gmail.com Telepon: : 085369237896 Alamat : Thehok,Kota Jambi	
<h2>KAMAR</h2> <p>Pencarian : <input type="text"/> <input type="button" value="cari"/></p> <div style="border: 1px solid black; width: 200px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div> <p>Ella Vanya Winarsih S.T. <small>Kategori : Contoh Kategori 1 Tidak Dapat Dibooking Rp. 100.000</small></p> <p><input type="button" value="DETAIL"/> <input type="button" value="BOKING KAMAR"/></p>	

Gambar 4.83 Rancangan *Input Form* Info Kamar

5. Rancangan *Input Form* Booking

Rancangan *input form* Booking digunakan untuk menampilkan data Booking. Berikut merupakan rancangan tampilan Booking:

Reservasi Melan Kost	Home Profil Info Kamar Booking Reservasi Login			
E-mail: reservasi_melan_kost@gmail.com Telepon: : 085369237896 Alamat : Thehok,Kota Jambi				
<h2>BOOKING KAMAR</h2>				
DAFTAR LIST BOOKING				
NO	Nama Kamar, Catatan	harga	jumlah Bulan	Total

Gambar 4.84 Rancangan *Input Form* Booking

6. Rancangan *Input Form* Reservasi

Rancangan *input form* Reservasi digunakan untuk menampilkan data Reservasi. Berikut merupakan rancangan tampilan Reservasi:

Reservasi Melan Kost	Home Profil Info Kamar Booking Reservasi Login				
E-mail: reservasi_melan_kost@gmail.com Telepon: : 085369237896 Alamat : Thehok,Kota Jambi					
RESERVASI					
DAFTAR TRANSAKSI					
KODE TRANSAKSI : Tanggal :					
NO	Nama Kamar, Catatan	harga	jumlah Bulan	Total	Status

Gambar 4.85 Rancangan *Input Form* Reservasi

7. Rancangan *Input Form* pendaftaran

Rancangan *input form* pendaftaran digunakan untuk menampilkan data pendaftaran. Berikut merupakan rancangan tampilan pendaftaran:

Menu xxxx Menu xxxx Menu xxxx Menu xxxx Menu xxxx Menu xxxx Menu xxxx	
DAFTAR	
Sudah Memiliki akun Silahkan login Halaman Login	
XXX	<input type="text"/>
XXX	<input type="text"/>
XXX	<input type="text"/>
XXX	<input type="text"/>
XXX	<input type="text"/>
<input type="button" value="DAFTAR"/>	

Gambar 4.86 Rancangan *Input Form* pendaftaran

4.6 RANCANGAN STRUKTUR DATA

Struktur data yang digunakan dalam rancangan sistem yang akan dibangun dapat dilihat dari tabel-tabel yang tersedia berikut ini.

1. Tabel Admin

Tabel Admin digunakan untuk menyimpan data-data Admin. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Admin. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.22 Rancangan Tabel Admin

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_admin	varchar	50	id_admin
hak_akses	enum	Pemilik ,Admin	hak_akses
username	varchar	20	username
password	varchar	100	password

2. Tabel Bank

Tabel Bank digunakan untuk menyimpan data-data Bank. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Bank. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.23 Rancangan Tabel Bank

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_bank	varchar	50	id_bank
nama_bank	varchar	50	nama_bank
nama_pemilik	varchar	50	nama_pemilik
rekening	varchar	50	rekening
foto_logo_bank	varchar	100	foto_logo_bank

3. Tabel Booking

Tabel Booking digunakan untuk menyimpan data-data Booking. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Booking. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.24 Rancangan Tabel Booking

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_booking	varchar	50	id_booking
kode_transaksi_reservasi	varchar	50	kode_transaksi_reservasi
tanggal_booking	date	-	tanggal_booking
total_bayar	int	10	total_bayar
nama_bank	varchar	30	nama_bank
rekening	varchar	50	rekening
tanggal_upload_bukti_pembayaran	date	-	tanggal_upload_bukti_pembayaran
foto_bukti_pembayaran	varchar	100	foto_bukti_pembayaran
tanggal_pemesan	date	-	tanggal_pemesan

4. Tabel Kamar

Tabel Kamar digunakan untuk menyimpan data-data Kamar. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Kamar. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.25 Rancangan Tabel Kamar

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kamar	varchar	50	id_kamar
nama_kamar	varchar	50	nama_kamar
kategori	varchar	50	kategori
jumlah	int(10)	10	jumlah
harga_sewa	in	10	harga_sewa
foto	varchar	100	foto
keterangan	text	-	keterangan

5. Tabel Kategori

Tabel Kategori digunakan untuk menyimpan data-data Kategori. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Kategori. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.26 Rancangan Tabel Kategori

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kategori	varchar	50	id_kategori
kategori	enum	Premium dan standar	kategori

6. Tabel Komentar

Tabel Komentar digunakan untuk menyimpan data-data Komentar. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Komentar. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.27 Rancangan Tabel Komentar

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_komentar	varchar	50	id_komentar
id_kamar	varchar	50	id_kamar
id_pelanggan	varchar	50	id_pelanggan
foto	varchar	100	foto
komentar	text	-	komentar

7. Tabel Pelanggan

Tabel Pelanggan digunakan untuk menyimpan data-data Pelanggan. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Pelanggan. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.28 Rancangan Tabel Pelanggan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
-------------------	-------------	----------------	-------------------

id_pelanggan	varchar	50	id_pelanggan
nama_pelanggan	varchar	50	nama_pelanggan
alamat	tinytext	-	alamat
jenis_kelamin	enum	Laki-laki, perempuan	jenis_kelamin
no_telepon	varchar	50	no_telepon
email	varchar	50	email
username	varchar	100	username
password	varchar	50	password

8. Tabel Profil

Tabel Profil digunakan untuk menyimpan data-data Profil. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Profil. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.29 Rancangan Tabel Profil

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>id_profil</i>	varchar	50	<i>id_profil</i>
nama	varchar	50	nama
gambar	varchar	100	gambar
no_telepon	varchar	50	no_telepon
email	varchar	20	email
alamat	text	-	alamat
deskripsi	text	-	deskripsi

9. Tabel Reservasi

Tabel Reservasi digunakan untuk menyimpan data-data Reservasi. Nama tabel *login* dalam *database* adalah Reservasi. Rancangan tabel *login* dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.30 Rancangan Tabel Reservasi

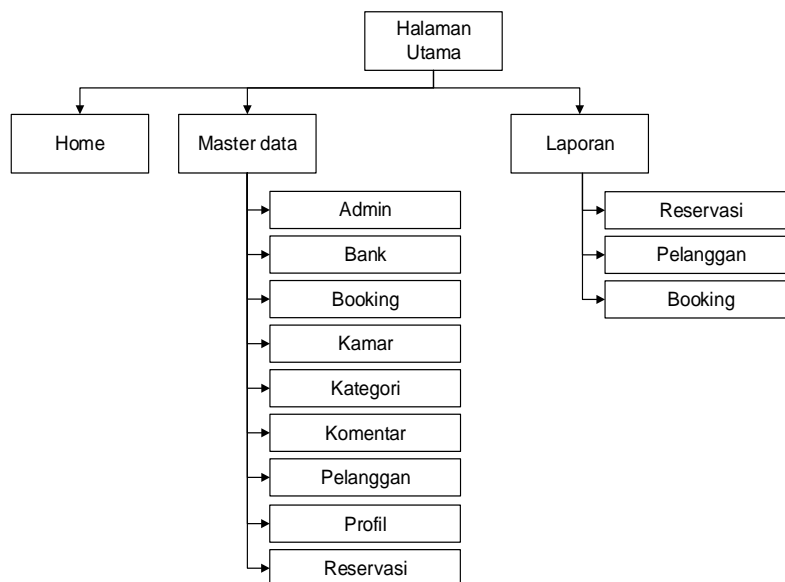
Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id_reservasi	varchar	50	id_reservasi
kode_transaksi_reservasi	varchar	50	kode_transaksi_reservasi

tanggal_reservasi	date	-	tanggal_reservasi
id_pelanggan	varchar	50	id_pelanggan
id_kamar	varchar	50	id_kamar
jumlah	int	10	jumlah
harga	int	10	harga
catatan	text	-	catatan
status	enum	proses, pemesanan, menunggu_konfirm asi, pengiriman, selesai, dibatalkan	status

4.7 RANCANGAN STRUKTUR PROGRAM

4.7.1. Rancangan Struktur Program Khusus Admin

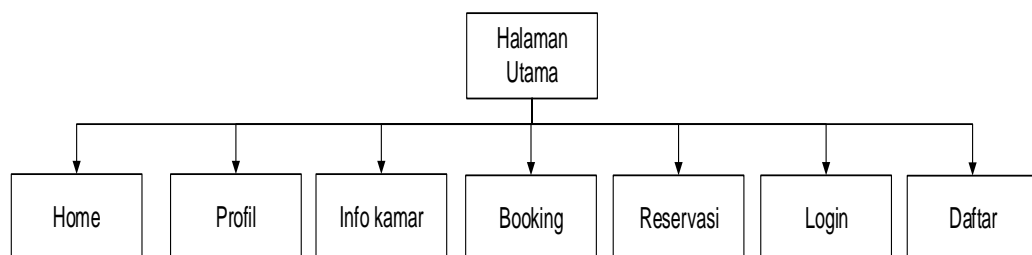
Rancangan struktur program merupakan gambaran mengenai hubungan antara menu utama dengan modul/sub program yang ada. Adapun struktur program dari Halaman utama sistem yang akan di bangun adalah sebagai berikut:



Gambar 4.87 Struktur Program Halaman Utama

4.7.2. Rancangan Struktur Program Khusus Pengunjung Web dan Pelanggan

Rancangan struktur program merupakan gambaran mengenai hubungan antara menu utama dengan modul/sub program yang ada. Adapun struktur program dari Halaman utama sistem yang akan di bangun adalah sebagai berikut:



Gambar 4.88 Struktur Program Halaman Utama