

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1 Analisa Perancangan Sistem

Analisa Perancangan Sistem Informasi merupakan proses menemukan subjek dan memeriksa situasi sebenarnya dari unit entitas atau menemukan referensi ke komponen dan elemen penting dalam membangun sebuah sistem informasi. Analisis perancangan sistem informasi membutuhkan studi proyek yang sistematis, yang berfungsi untuk mengumpulkan data awal kemudian mengolahnya menjadi kesimpulan informasi, menganalisis informasi sistem berjalan untuk menemukan referensi dan kemungkinan subsistem yang akan dibuat atau direvisi, dan mendefinisikan sebuah komponen kebutuhan sistem informasi. Komponen sistem untuk memprioritaskan bagian penting. Mulyani (2017 : 80) Proses perancangan yang dibutuhkan oleh sistem baru didefinisikan dalam perencanaan sistem. Tujuan perencanaan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna sistem dan menyampaikan gambaran yang jelas dan gambaran keseluruhan. Pelaksanaan menganalisa dan merancangn sistem untuk sistem informasi *open trip* dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan metode *agile*. Metode ini dirasa tepat karena dengan metode pendekatan ini diharapkan sistem dapat beradaptasi pada proses bisnis yang dapat mengalami perubahan dimasa yang akan datang.

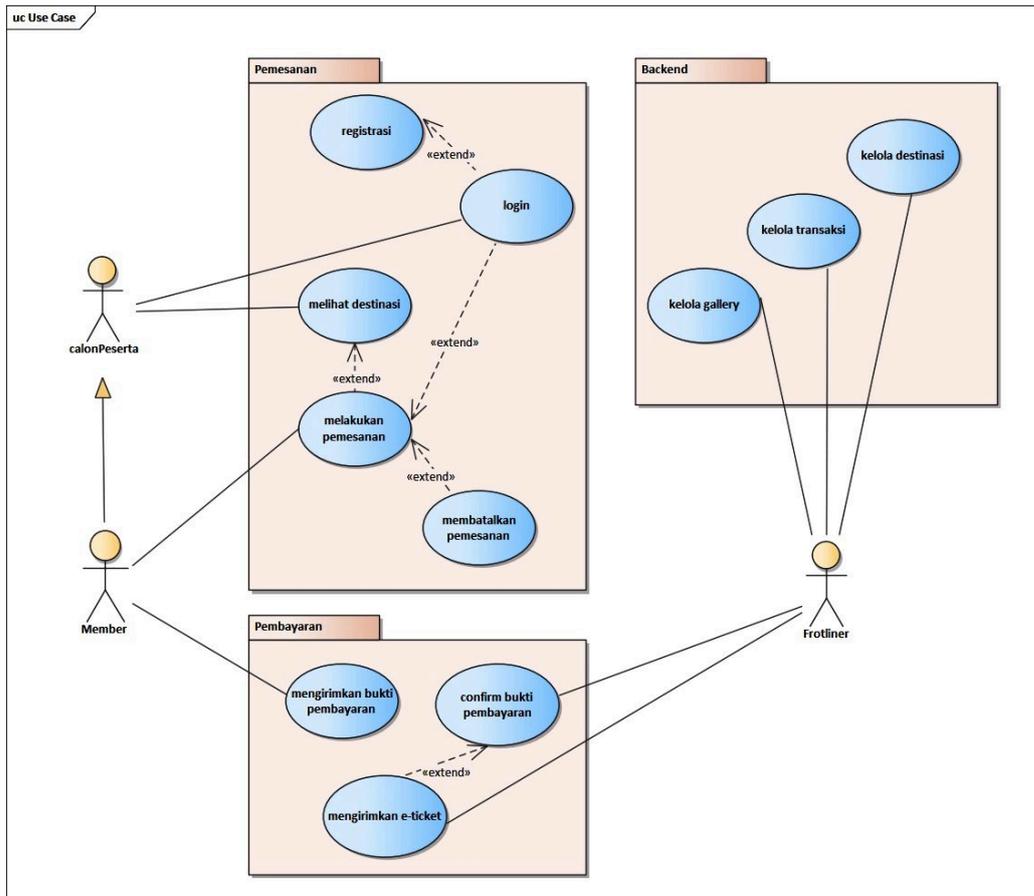
4.2 Perancangan Diagram Sistem Usulan

Perancangan diagram sistem usulan yang digunakan pada pengembangan dan pembuatan sistem informasi open trip adalah dengan menggunakan pendekatan dengan metode *Object Oriented Analysis Design* (OOAD) . Metode ini meliputi beberapa diagram, diantaranya *usecase*, *usecase specification*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class*

diagram, dan table specification. Berikut adalah rancangan diagram usulan pada sistem informasi open trip, diantaranya:

4.2.1 Use Case

Use case diagram adalah teknik yang digunakan dalam software atau pengembangan perangkat lunak yang tujuannya untuk mengetahui kebutuhan fungsional dari sistem yang dirancang. Mendefinisikan *use case* diagram sendiri merupakan proses menggambarkan interaksi yang menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang dirancang. Pada rancangan *use case* sistem informasi *open trip* terdapat 3 aktor yang dapat melakukan interaksi dengan sistem, yaitu Member, calon peserta, dan Frontliner. Aktor calon peserta hanya dapat melakukan melihat destinasi dan melakukan login jika sudah memiliki akun. Untuk melakukan pemesanan calon peserta harus memiliki akun terlebih dahulu lalu peserta dapat melakukan mengirimkan bukti pembayaran. Frontliner dapat melakukan konfirmasi pemesanan dan merubah status pemesanan. Lalu dapat mengelola destinasi, mengelola galeri, mengelola pemesanan, mengelola transaksi, dan mengirimkan e-ticket. Berikut dapat dilihat rancangan use case dari sistem informasi *open trip* pada **Gambar 4.1.**



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Informasi Open Trip

Berdasarkan pada **Gambar 4.1** use case diagram diatas, berikut hal-hal yang dapat dilakukan oleh para aktor pada setiap masing-masing use case, diantaranya:

A. Registrasi

Calon Peserta dapat melakukan registrasi untuk memiliki akun dan dapat mengakses fitur pemesanan pada sistem informasi *open trip*.

B. Login

Calon peserta yang sudah memiliki akun dapat melakukan login untuk dapat mengakses sistem informasi *open trip*.

C. Melihat destinasi

Calon peserta dapat melihat destinasi tanpa melalui proses login terlebih dahulu. Melihat destinasi dapat dilakukan calon peserta dengan mengakses sistem informasi *open trip* dan hanya dapat melihat destinasi yang sudah tersedia.

D. Melakukan pemesanan

Kegiatan melakukan pemesanan hanya dapat dilakukan oleh calon peserta yang memiliki akun atau member. Untuk menjadi *member* calon peserta harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk memiliki akun.

E. Membatalkan pemesanan

Kegiatan membatalkan pemesanan hanya bisa dilakukan ketika sudah terdaftar sebagai pemesan, proses pembatalan pemesanan hanya bisa dilakukan oleh frontliner yang mana jika member ingin melakukan pembatalan pemesanan, maka member harus menghubungi frontliner terlebih dahulu dan selanjutnya pemesanan dapat dibatalkan. Frontliner akan merubah status transaksi menjadi *failed*.

F. Mengirimkan bukti pembayaran

Setelah member melakukan pemesanan, selanjutnya member harus melakukan tahapan proses pembayaran. Dimana bukti pembayaran tersebut harus di upload ketika melakukan pemesanan. Kolom kirim bukti transfer sudah disediakan didalam halaman *checkout*, sehingga member

hanya me-submit bukti transaksi atau pembayaran ketika hendak menyelesaikan pemesanan.

G. Confirm Bukti pembayaran

Ketika member sudah menyelesaikan proses pemesanan, maka data pemesanan akan masuk kedalam database dan dapat diakses oleh frontliner melalui halaman admin/backend. Frontliner akan memeriksa dan memvalidasi apakah proses pemesanan sesuai, jika sesuai maka status pemesanan/transaksi akan diubah menjadi *success*.

H. Mengirimkan *e-ticket*

Jika proses transaksi/pemesanan sudah divalidasi dan *success*, maka selanjutnya frontliner akan mengirimkan *e-ticket* kepada member yang melakukan pemesanan.

I. Kelola destinasi

Pada kegiatan kelola destinasi, frontliner dapat melakukan melihat, menambah, mengedit, dan juga menghapus data destinasi pada database yang terdapat pada tabel destinasi. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah kegiatan penyampaian dan pengelolaan informasi mengenai destinasi.

J. Kelola galeri

Pada kegiatan kelola galeri, frontliner dapat melakukan melihat, menambah, mengedit, dan juga menghapus data galeri pada database yang terdapat pada tabel galeri. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah

kegiatan penyampaian dan pengelolaan informasi mengenai galeri destinasi yang terkini.

K. Kelola transaksi

Pada kegiatan kelola transaksi, frontliner dapat melakukan melihat, mengupdate status transaksi, dan juga menghapus data transaksi pada database yang terdapat pada tabel transaksi. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah kegiatan pengelolaan informasi mengenai transaksi.

4.2.2 Specification Use Case

Spesifikasi *use case* adalah deskripsi alur eksekusi atau langkah-langkah eksekusi dari setiap *use case* sistem melalui skenario. Spesifikasi *use case* biasanya dilakukan setelah *use case* selesai dan sudah mengetahui bagaimana setiap *use case* yang disertakan dalam sistem bekerja. Spesifikasi *use case* dapat dibuat untuk setiap *use case*. Di bawah ini adalah spesifikasi untuk setiap *use case* di *Open Trip Information System*.

Table 4.1 Specification Use Case Registrasi

Name	Registrasi	
Actor	Calon Peserta	
Trigger	Button registrasi	
Pre-Condition	Belum memiliki akun	
Post-Condition	Berhasil registrasi dan memiliki akun	
Success Scenario	aktor	Sistem
	1. Mengunjungi web Puttosea	
		2. Menampilkan halaman homepage

	3. Menekan button login	
		4. Menampilkan halaman login
	5. Menekan button register	
		6. Menampilkan halaman registrasi
	7. Mengisi field pada halaman registrasi	
	8. Menekan button regist	
		9. Memvalidasi data yang diinput
		10. Menyimpan data regist dalam database
		11. Menampilkan halaman homepage dengan kondisi sudah login
Alternative Scenario	Jika validasi gagal, sistem akan menampilkan halaman registrasi kembali dengan alert kesalahan penginputan	

Table 4.2 Specification Use Case Login

Name	Login	
Actor	Member	
Trigger	Button login	
Pre-Condition	Sudah memiliki akun	
Post-Condition	Menampilkan halaman homepage	
Success Scenario	aktor	sistem
	1. Mengunjungi web puttosea	
		2. Menampilkan halaman homepage
	3. Menekan button login	

		4. Menampilkan halaman login
	5. Mengisi field pada halaman login	
		6. Memvalidasi data yang diinput
		7. Menampilkan halaman login dengan kondisi sudah login
Alternative Scenario	Jika validasi gagal, sistem akan menampilkan halaman login kembali dan menampilkan alert “email atau password yang dimasukan salah”.	

Table 4.3 Specification Use Case Melihat Destinasi

Name	Melihat Destinasi	
Actor	Calon Peserta	
Trigger	Menekan button View Details pada destinasi	
Pre-Condition	Berada pada halaman homepage	
Post-Condition	Menampilkan halaman destination detail	
Success Scenario	aktor	Sistem
	1. Menekan button view detail	
		2. Menampilkan halaman destination detail
Alternative Scenario	-	

Table 4.4 Specification Use Case Melakukan Pemesanan

Name	Melakukan Pemesanan
Actor	Member
Trigger	Button “Join Now”
Pre-Condition	Member ingin melakukan pemesanan jasa <i>open trip</i>

Post-Condition	Member mendapatkan e-ticket	
Success Scenario	aktor	sistem
	1. Menekan button "Join Now"	
		2. Include Login
		3. Menampilkan halaman checkout
	4. Dapat menambahkan member untuk menjadi peserta	
		5. Menampilkan jumlah biaya yang ditotalkan dengan member yang sudah ditambahkan
	6. Melakukan pembayaran	
	7. Mengirimkan bukti pembayaran	
	8. Menekan button "I have made a payment"	
		9. Menyimpan data pesanan
Alternative Scenario	-	

Table 4.5 *Specification Use Case Membatalkan Pemesanan*

Name	Membatalkan pemesanan	
Actor	member	
Trigger	Member ingin melakukan pembatalan pemesanan	
Pre-Condition	Member sudah melakukan pemesanan	
Post-Condition	Member berhasil melakukan pembatalan pemesanan	
Success Scenario	aktor	Sistem

	1. Member menghubungi frontliner untuk melakukan pembatalan	
	2. Frontliner akan membuka data pemesanan	
		3. Sistem akan menampilkan data pemesanan
	4. Frontliner akan merubah status pemesanan berdasarkan pemesanan yang ingin dibatalkan oleh member	
		5. Status pemesanan/ transaksi akan berubah
Alternative Scenario	-	

Table 4.6 *Specification Use Mengirimkan Bukti Pembayaran*

Name	Mengirimkan bukti pembayaran	
Actor	member	
Trigger	Button “upload transaction”	
Pre-Condition	Belum mengirimkan Bukti pembayaran	
Post-Condition	Berhasil disimpan Bukti pembayaran	
Success Scenario	aktor	sistem
	1. Menekan button “upload transaction”	
		2. Menampilkan pop-up untuk memilih file Bukti pembayaran
	3. Memilih file Bukti pembayaran	
		4. Menyimpan file gambar bukti pembayaran

Alternative Scenario	-
----------------------	---

Table 4.7 *Specification Use Case Confirm Bukti Pembayaran*

Name	Confirm Bukti Pembayaran	
Actor	Fronliner	
Trigger	Memilih dropdown status transaksi	
Pre-Condition	Status transaksi masih <i>default</i>	
Post-Condition	Status transaksi sudah berhasil berubah	
Success Scenario	Aktor	sistem
	1. Melihat data transaksi	
		2. Menampilkan data transaksi
	3. Menekan button edit	
		4. Menampilkan halaman edit
	4. Merubah status transaksi	
Alternative Scenario	-	

Table 4.8 *Specification Use Case Mengirimkan E-Ticket*

Name	Mengirimkan E-ticket	
Actor	Frontliner	
Trigger	Pemesanan berhasil	
Pre-Condition	Tiket belum dikirimkan	
Post-Condition	Tiket berhasil terkirim	
Success Scenario	aktor	sistem
	1. Melihat data transaksi	

		2. Menampilkan data transaksi
	3. Memvalidasi data transaksi	
	4. Mengirimkan e-ticket	
Alternative Scenario	-	

Table 4.9 *Specification Use Case Kelola Destinasi*

Name	Kelola destinasi	
Actor	Frontliner	
Trigger	Menekan menu destinasi	
Pre-Condition	Frontliner ingin mengelola destinasi	
Post-Condition	Perubahan terjadi pada data destinasi	
Success Scenario	aktor	sistem
	1. Memilih menu destinasi	
		2. Menampilkan halaman kelola destinasi dan data destinasi
	3. Menekan button aksi	
		4. Data akan berubah sesuai dengan button aksi yang dipilih
Alternative Scenario	-	

Table 4.10 *Specification Use Case Kelola Gallery*

Name	Kelola gallery
Actor	Frontliner
Trigger	Menekan menu gallery

Pre-Condition	Frontliner ingin mengelola gallery	
Post-Condition	Perubahan terjadi pada data gallery	
Success Scenario	aktor	sistem
	1. Memilih menu gallery	
		2. Menampilkan halaman kelola gallery dan data gallery
	3. Menekan button aksi	
		4. Data akan berubah sesuai dengan button aksi yang dipilih
Alternative Scenario	-	

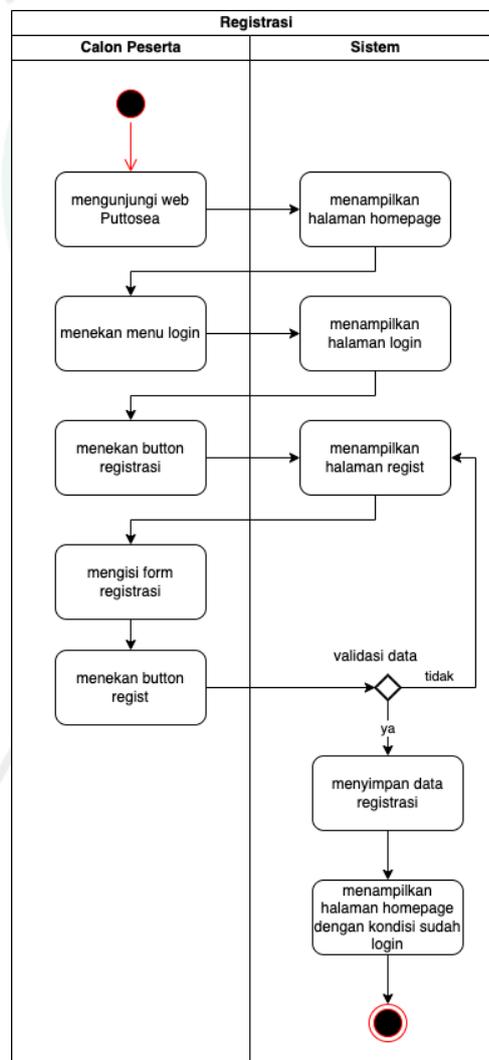
Table 4.11 *Specification Use Case Kelola Transaksi*

Name	Kelola transaksi	
Actor	Frontliner	
Trigger	Menekan menu transakis	
Pre-Condition	Frontliner ingin mengelola transaksi	
Post-Condition	Perubahan terjadi pada data transaksi	
Success Scenario	aktor	sistem
	1. Memilih menu transaksi	
		2. Menampilkan halaman kelola transaksi dan data transaksi
	3. Menekan button aksi	
		4. Data akan berubah sesuai dengan button aksi yang dipilih

Alternative Scenario	-
----------------------	---

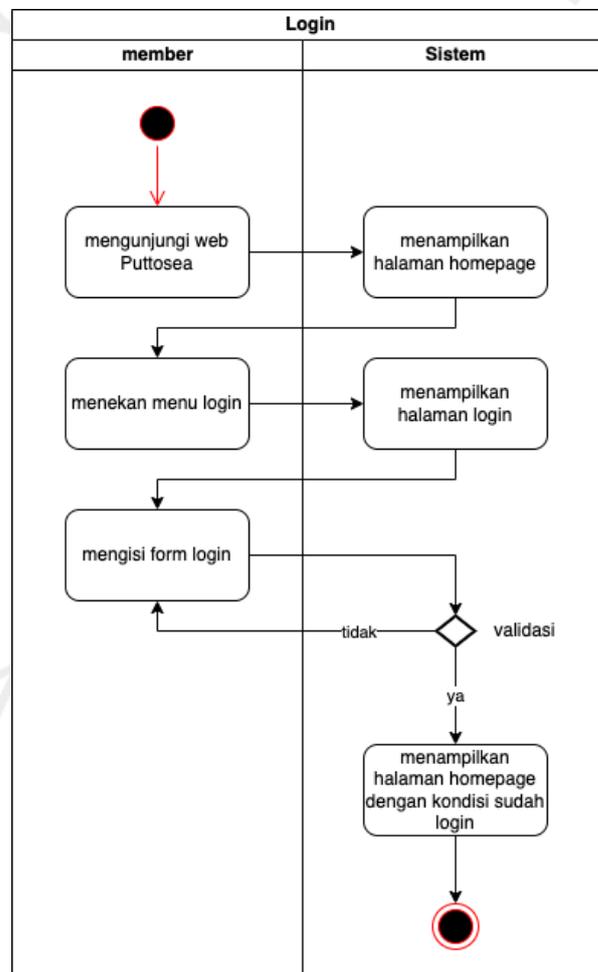
4.2.3 Activity Diagram

Activity diagram merupakan rancangan aliran aktivitas yang dijelaskan secara *general* yang berfungsi untuk menggambarkan alur aktivitas sebuah sistem. Berikut ini adalah desain rancangan *activity diagram* pada sistem informasi *open trip*, diantaranya:



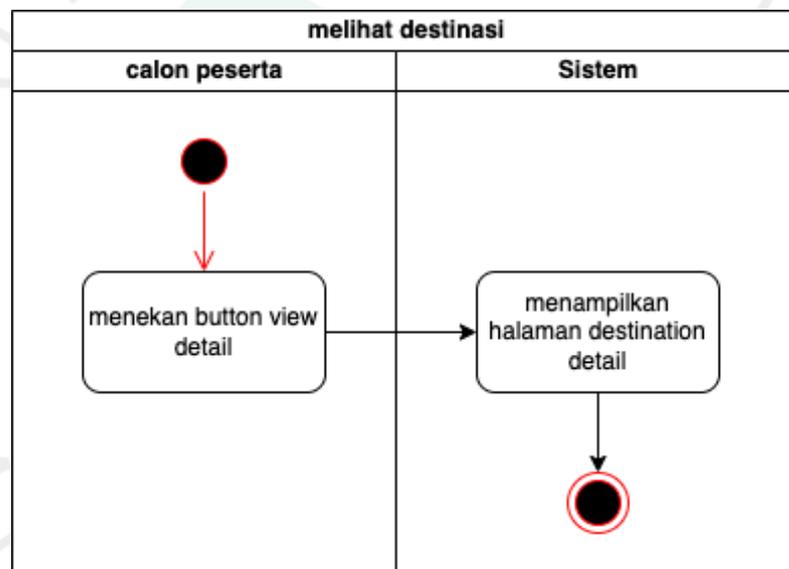
Gambar 4.2 Activity Diagram Registrasi

Kegiatan registrasi akun diawali dengan calon peserta mengunjungi web Puttosea, lalu sistem akan menampilkan halaman homepage. lalu calon peserta menekan button login dan didalam halaman login terdapat button registrasi yang dapat diakses oleh calon peserta untuk melakukan proses registrasi akun. Ketika halaman registrasi muncul calon peserta diharapkan untuk mengisi form registrasi dan menyelesaikan proses registrasi agar terdaftar menjadi member. Alur proses pendaftaran atau registrasi dapat dilihat pada **Gambar 4.2**.



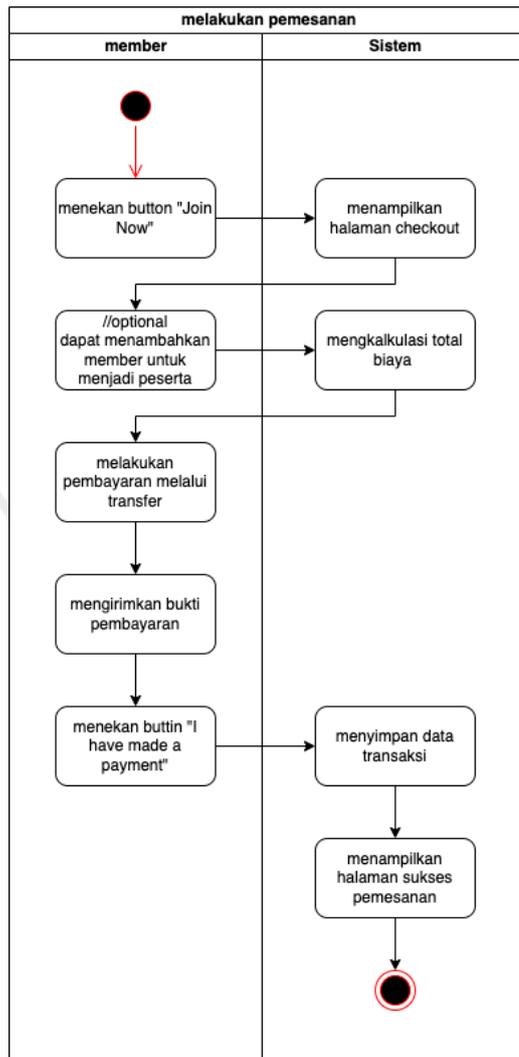
Gambar 4.3 Activity Diagram Login

Kegiatan *login* Diawali dengan member mengunjungi web Puttosea terlebih dahulu, lalu mengakses halaman *login* dengan menekan button *login*. Lalu sistem akan menampilkan halaman *login* dan *form loginnya*. Member diharapkan untuk mengisi *form login* sesuai dengan data yang sudah didaftarkan pada proses registrasi. Jika berhasil *login* maka sistem akan menampilkan tampilan halaman homepage, jika gagal, maka sistem akan menampilkan alert pada halaman *login* tentang kesalahan apa yang dilakukan member sehingga tidak dapat melakukan *login*. Alur proses login dapat dilihat pada **Gambar 4.3**.



Gambar 4.4 Activity Diagram Melihat Destinasi

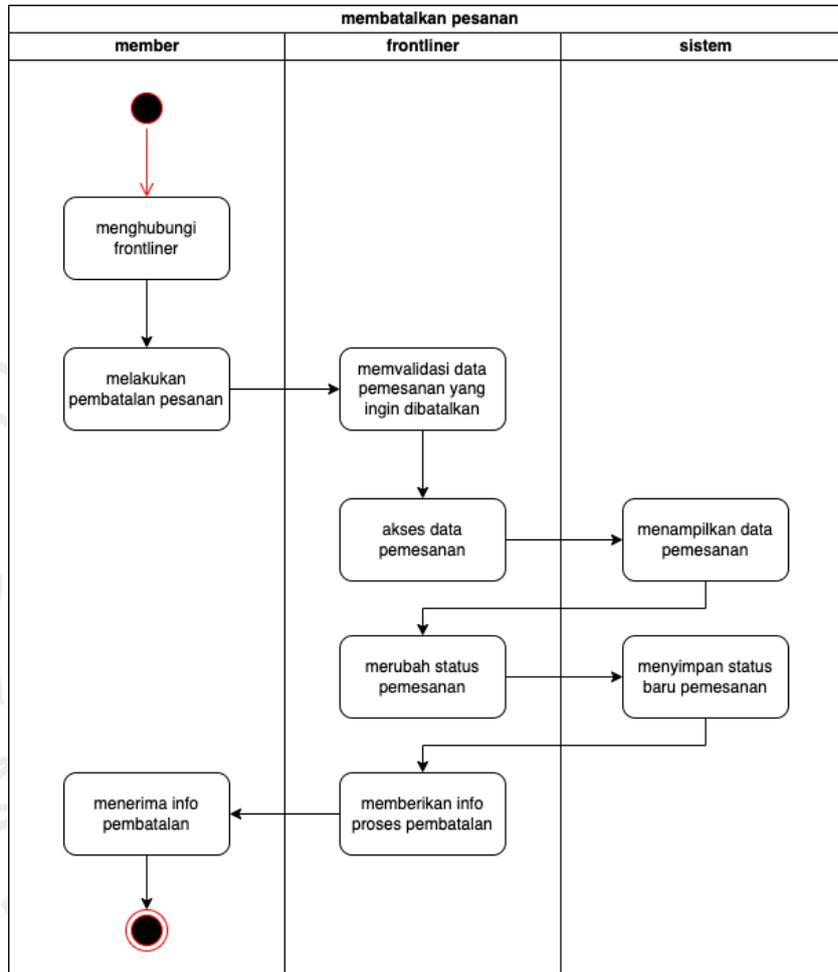
Kegiatan melihat destinasi diawali dengan calon peserta/member mengakses menu destinasi, lalu menekan button *view detail* pada setiap destinasi yang dipilih. Lalu sistem akan menampilkan data-data tentang informasi mengenai destinasi yang sesuai berdasarkan destinasi yang dipilih. Sehingga calon peserta/member dapat melihat informasi mengenai destinasi yang ingin dikunjungi nanti. Alur proses melihat destinasi dapat dilihat pada **Gambar 4.4**.



Gambar 4.5 Activity Diagram Melakukan Pemesanan

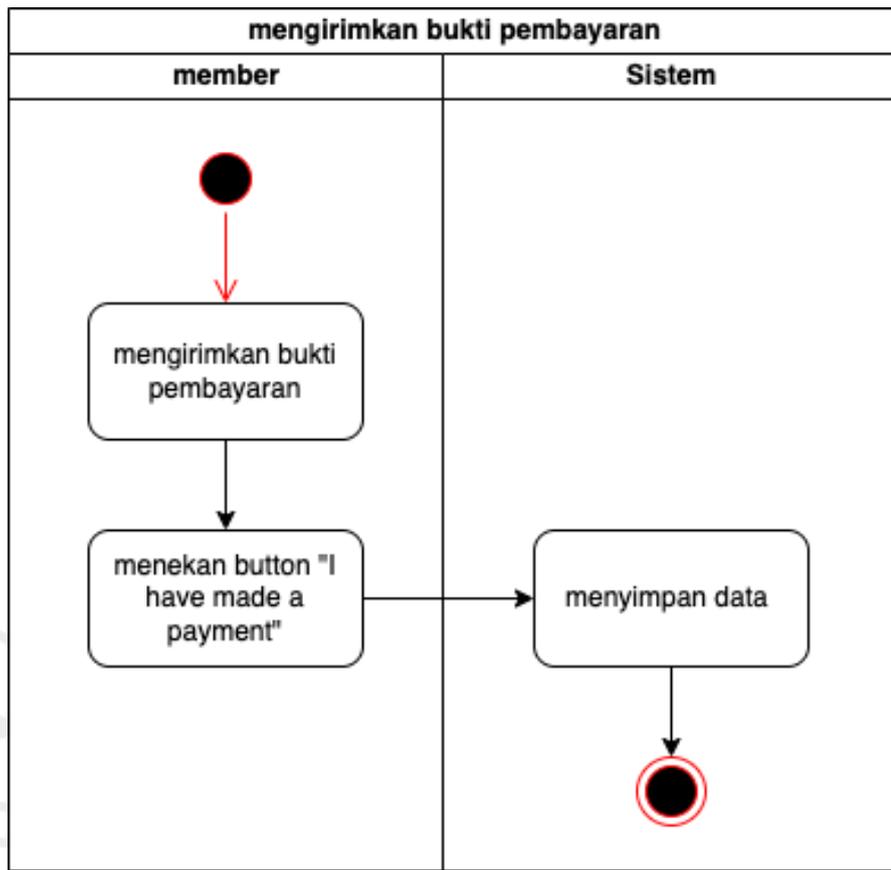
Kegiatan melakukan pemesanan diawali dengan member menekan button “Join Now” pada halaman destinasi yang dipilih. Lalu member akan di arahkan menuju halaman *checkout*. Pada halaman *checkout* member dapat melihat data dan informasi mengenai destinasi yang dipilih. Member juga dapat menambahkan member lain untuk ikut kedalam perjalanan yang dipilih. Lalu member akan menerima informasi mengenai biaya secara keseluruhan yang harus dibayarkan untuk menyelesaikan proses pemesanan. Setelah melakukan pembayaran, member diharapkan untuk mengupload bukti pembayaran tersebut agar dapat divalidasi

oleh *frontliner*. Setelah diupload data pemesanan akan tersimpan kedalam database dan member akan diarahkan ke halaman proses pemesanan telah berhasil. Alur proses melakukan pemesanan dapat dilihat pada **Gambar 4.5**.



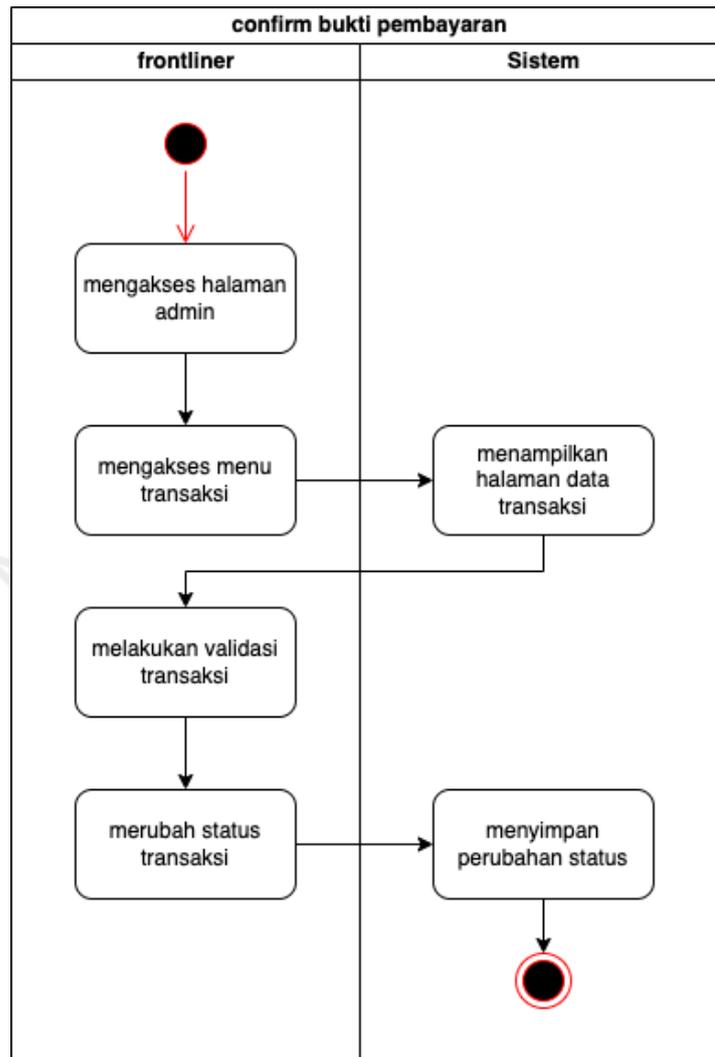
Gambar 4.6 Activity Diagram Membatalkan Pesanan

Kegiatan membatalkan pesanan diawali dengan member menghubungi *frontliner* untuk melakukan pembatalan pesanan. Lalu *frontliner* akan mengakses data transaksi/pemesanan. Selanjutnya *frontliner* akan merubah status transaksi menjadi “CANCEL”. Alur proses membatalkan pesanan dapat dilihat pada **Gambar 4.6**.



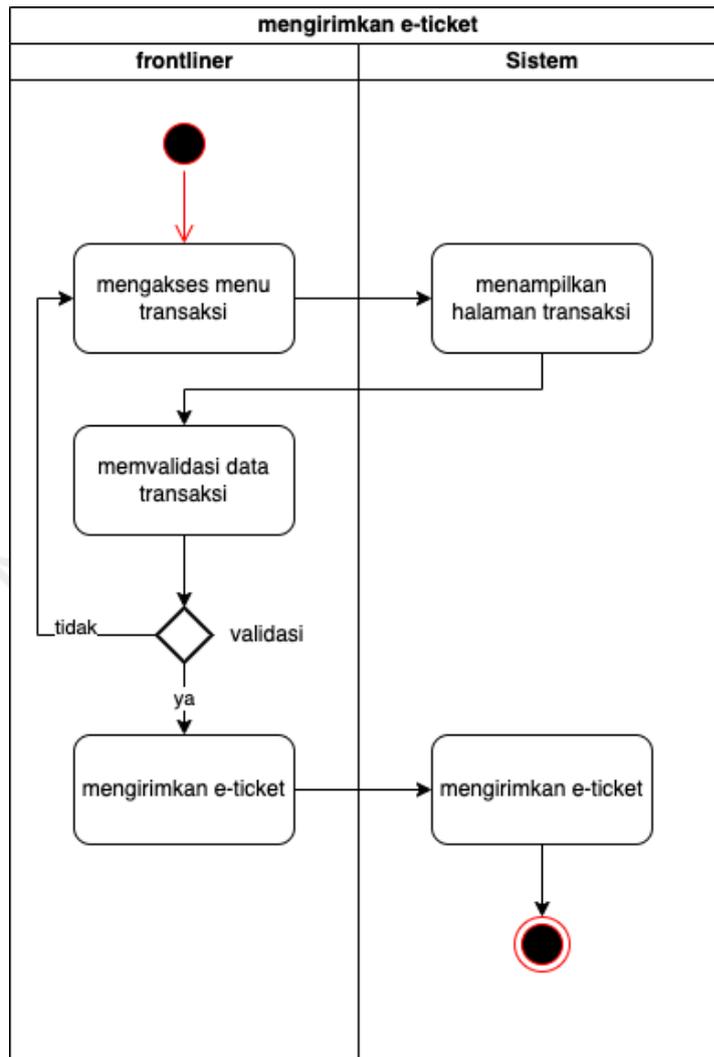
Gambar 4.7 Activity Diagram Mengirimkan Bukti Pembayaran

Kegiatan mengirimkan bukti pembayaran diawali dengan member melakukan pemesanan. Lalu member diharapkan untuk melakukan pembayaran serta mengupload bukti pembayaran tersebut untuk dapat menyelesaikan proses pemesanan. Bukti pembayaran tersebut digunakan untuk divalidasi oleh *frontliner* sebagai tanda keikutsertaan member kedalam perjalanan. Alur proses mengirimkan bukti pembayaran dapat dilihat pada **Gambar 4.7**.



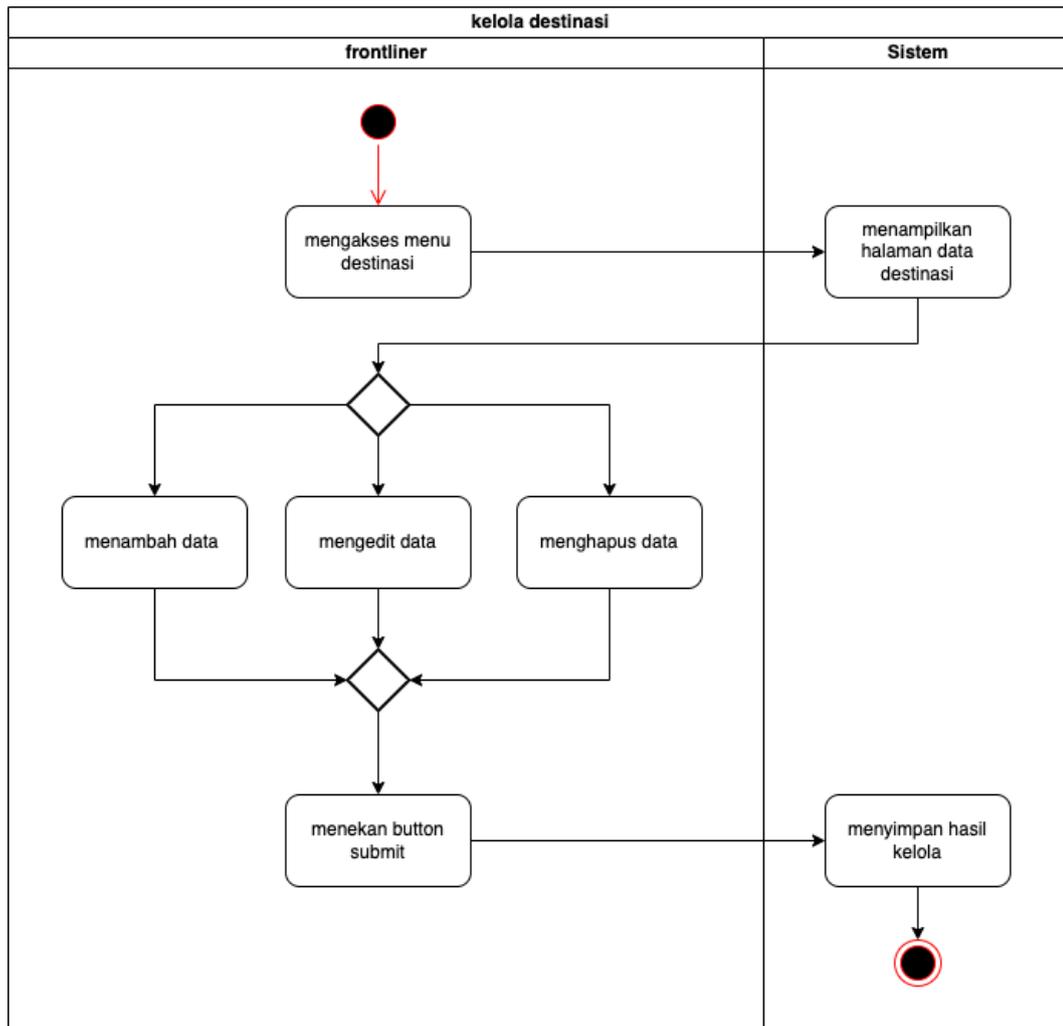
Gambar 4.8 Activity Diagram Confirm Bukti Pembayaran

Kegiatan confirm bukti pembayaran diawali dengan *frontliner* mengakses halaman admin dengan *login* sebagai admin. Lalu mengakses menu transaksi, selanjutnya sistem akan menampilkan data-data transaksi/pemesanan yang masuk. Lalu *frontliner* menekan button aksi edit untuk dapat melakukan perubahan status pemesanan. Terdapat beberapa status yang terdapat pada transaksi diantaranya: *pending*, *success*, *cancel*, dan *failed*. Alur proses confirm bukti pembayaran dapat dilihat pada **Gambar 4.8**.



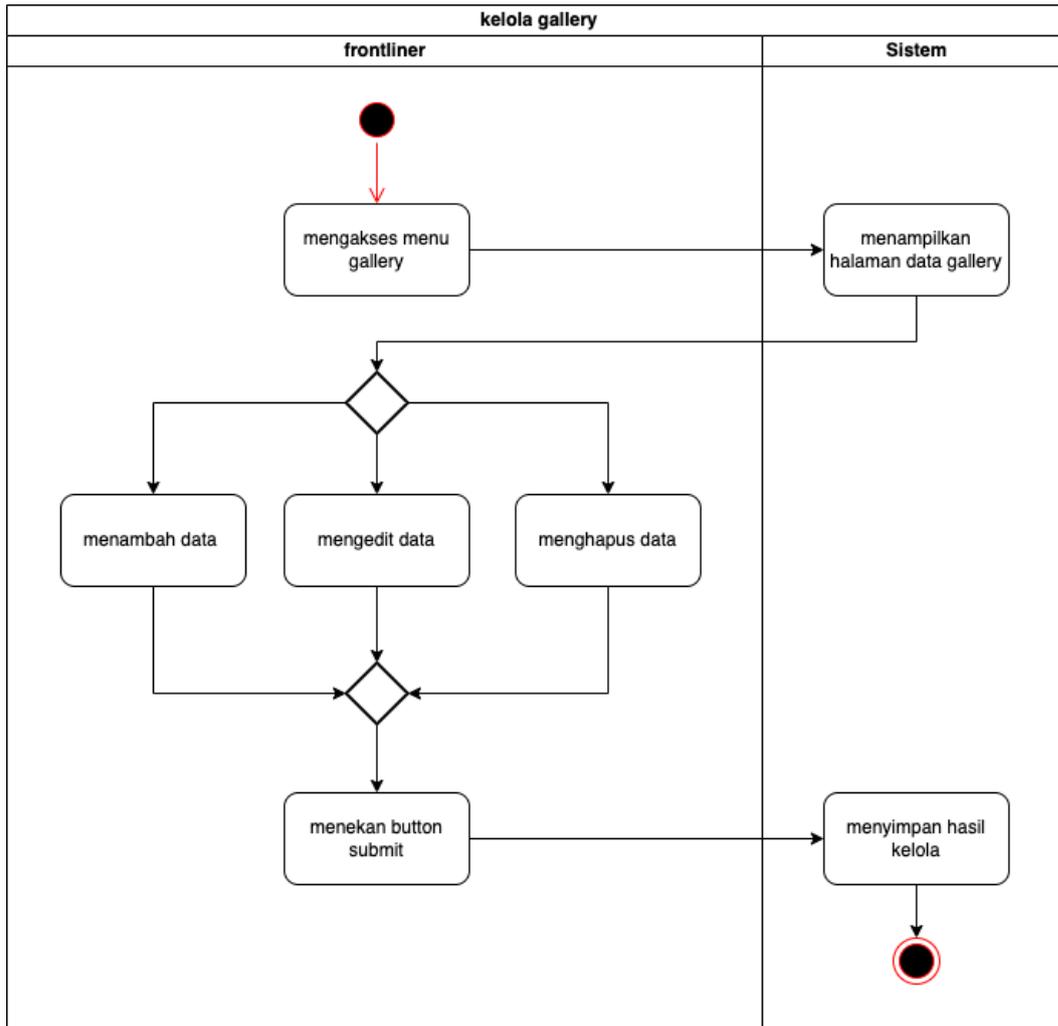
Gambar 4.9 Activity Diagram Mengirimkan E-Ticket

Kegiatan mengirimkan *e-ticket* Diawali dengan frontliner harus memvalidasi data transaski. Jika sudah valid maka frontliner dapat mengirimkan tiket kepada member yang sudah melakuakn pemesanan serta pembayaran. Alur proses mengirimkan *e-ticket* dapat dilihat pada **Gambar 4.9**.



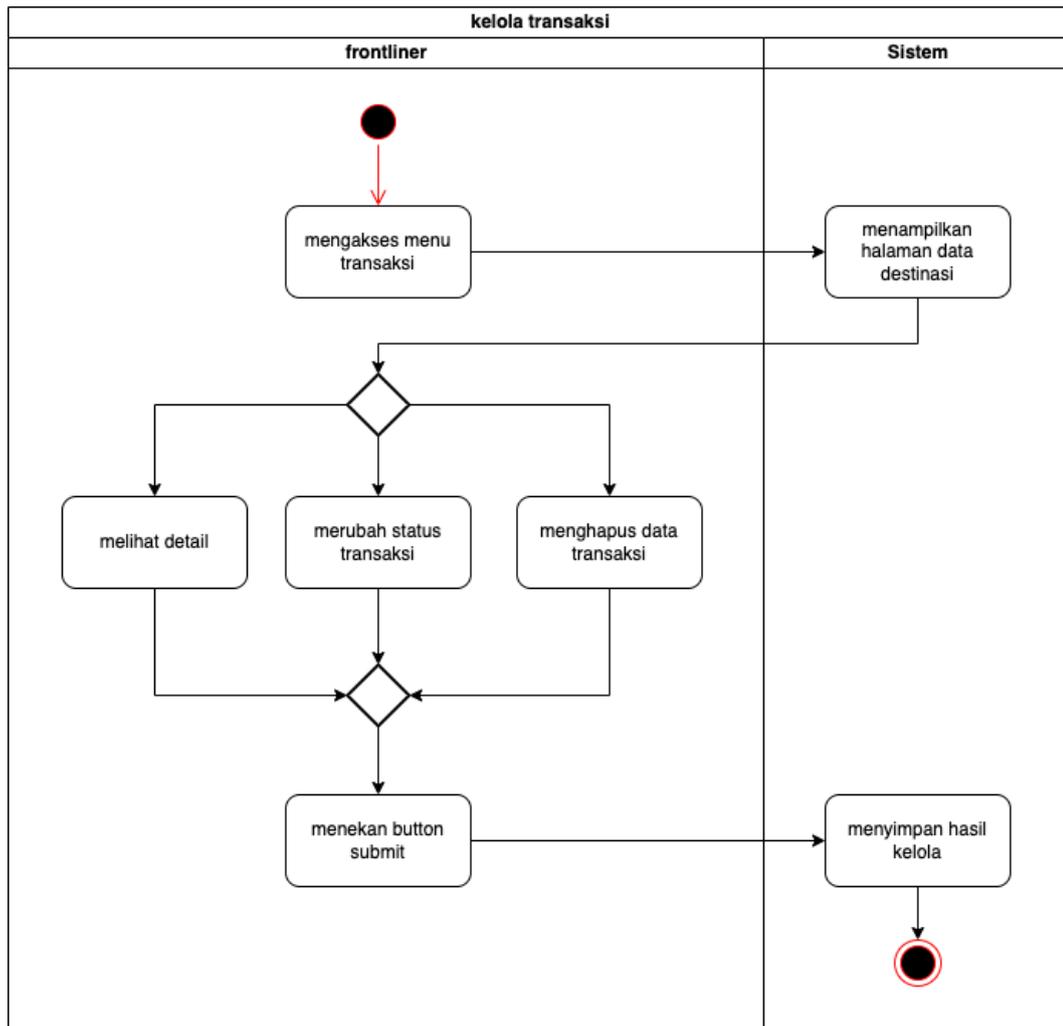
Gambar 4.10 Activity Diagram Kelola Destinasi

Kegiatan kelola destinasi diawali dengan *frontliner* mengakses menu destinasi. Kemudian, sistem akan menampilkan data-data destinasi yang tersedia. *frontliner* dapat melakukan beberapa aksi diantaranya: menambah, mengedit, serta menghapus data. Alur proses pada kegiatan kelola destinasi dapat dilihat pada **Gambar 4.10**.



Gambar 4.11 Activity Diagram Kelola Gallery

Kegiatan kelola Gallery diawali dengan *frontliner* mengakses menu *gallery*. Kemudian, sistem akan menampilkan data-data *gallery* yang tersedia. *frontliner* dapat melakukan beberapa aksi diantaranya: menambah, mengedit, serta menghapus data. Alur proses pada kegiatan kelola *gallery* dapat dilihat pada **Gambar 4.11**.

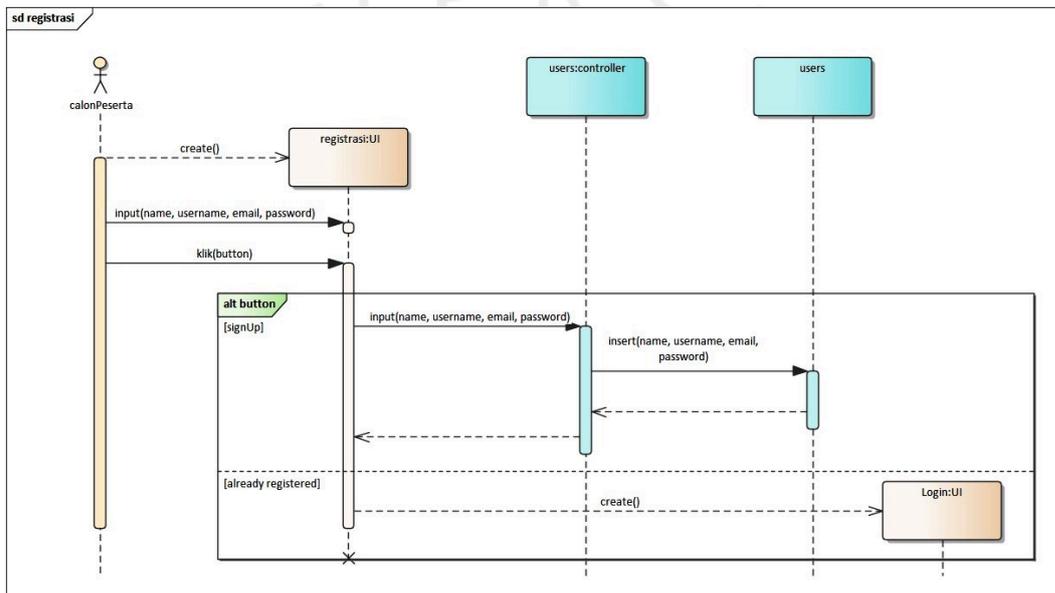


Gambar 4.12 Activity Diagram Kelola Transaksi

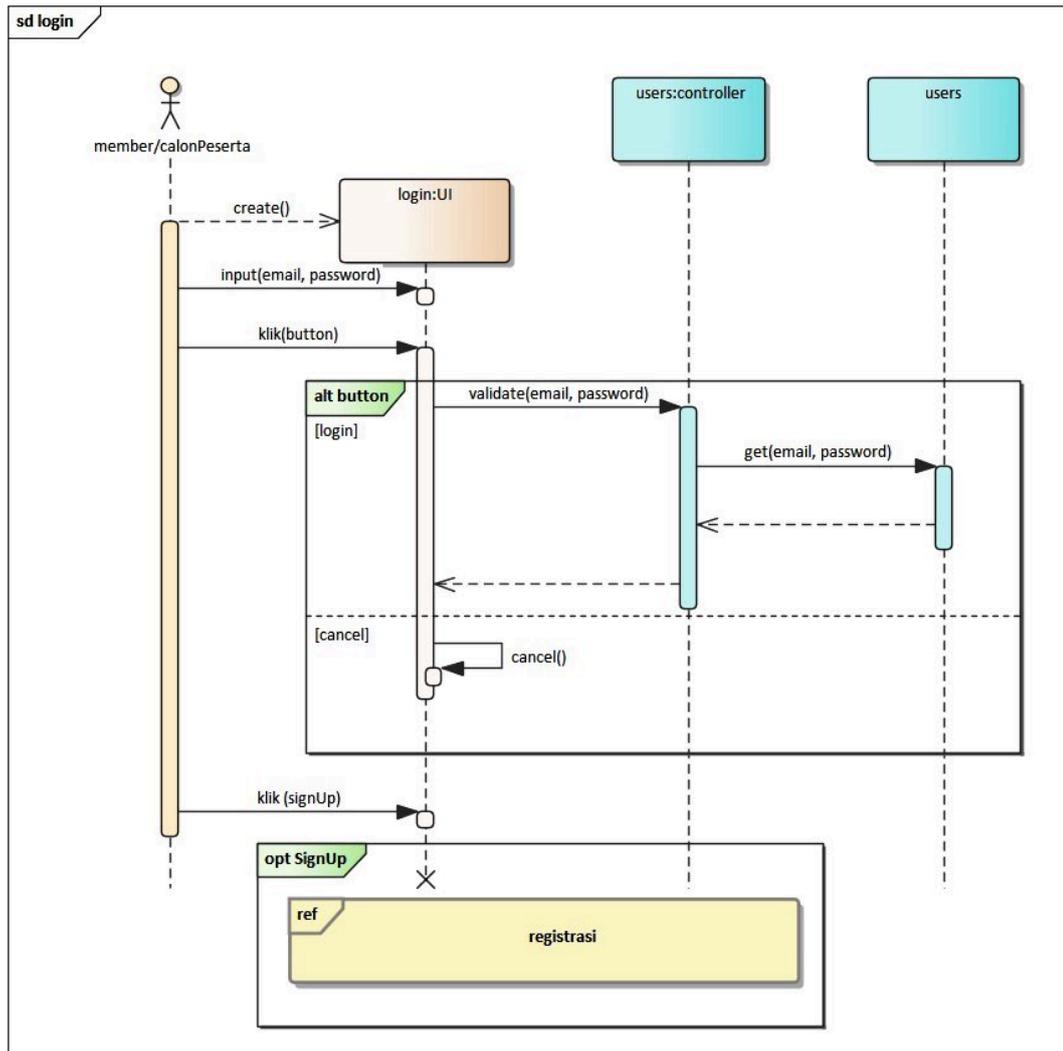
Kegiatan kelola transaksi diawali dengan *frontliner* mengakses menu transaksi. Kemudian, sistem akan menampilkan data-data transaksi yang tersedia. *frontliner* dapat melakukan beberapa aksi diantaranya: melihat detail transaksi, merubah status transaksi, serta menghapus data transaksi. Alur proses pada kegiatan kelola transaksi dapat dilihat pada **Gambar 4.12**.

4.2.4 Sequence Diagram

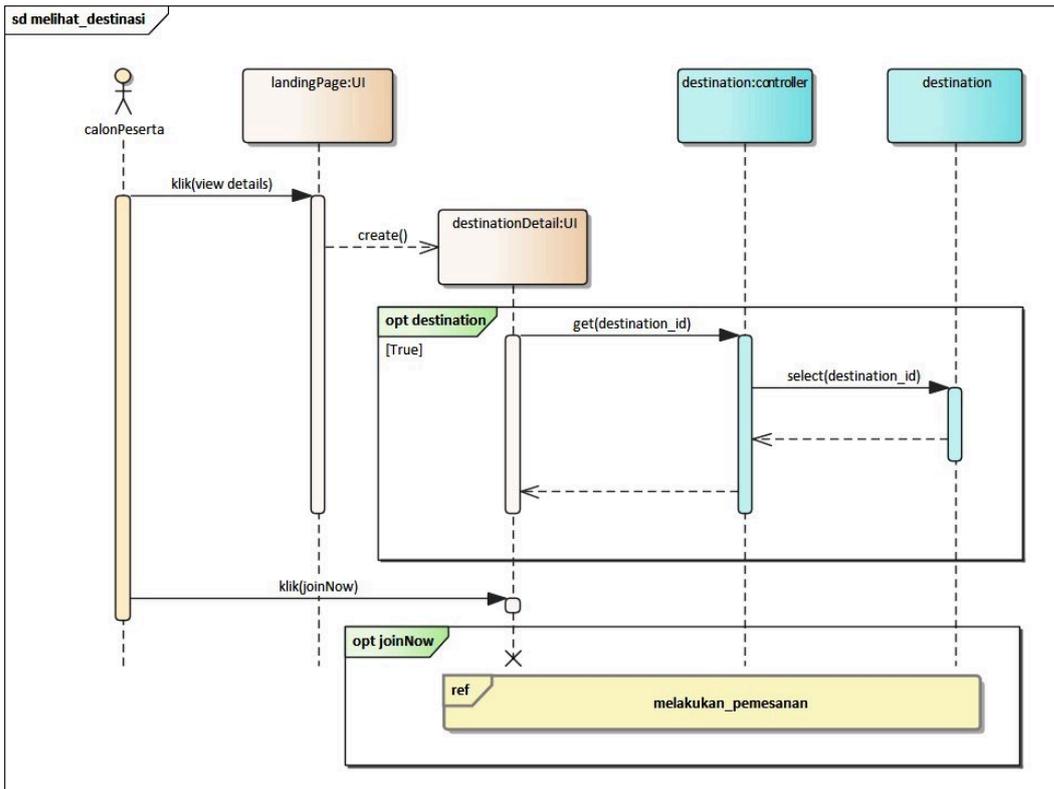
Sequence diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan urutan dan menampilkan hubungan interaksi antar objek dalam sistem, *sequence diagram* juga menampilkan pesan atau perintah yang dikirimkan. Berikut adalah rancangan *sequence diagram* pada sistem informasi *open trip*.



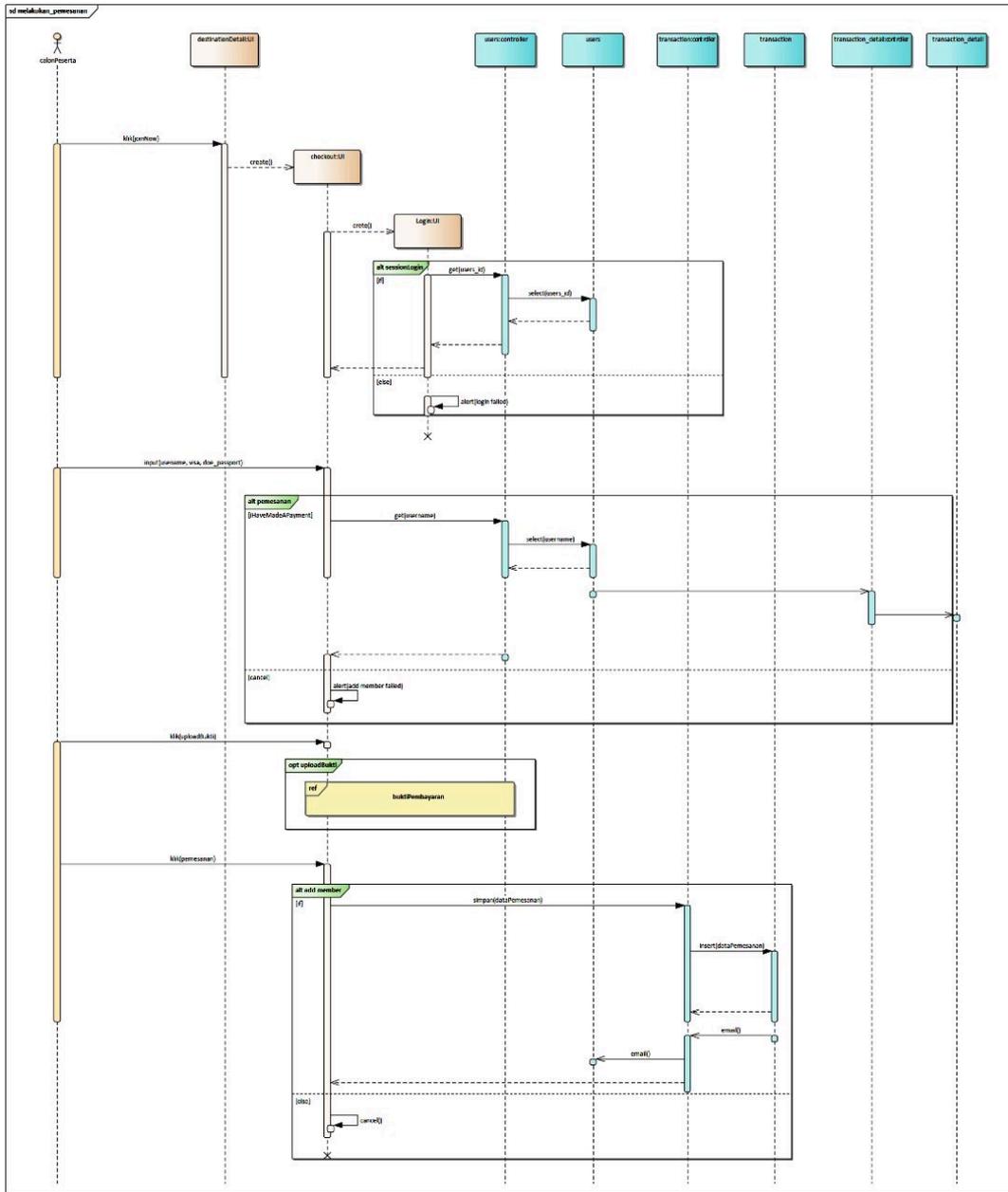
Gambar 4.13 Sequence Diagram Registrasi



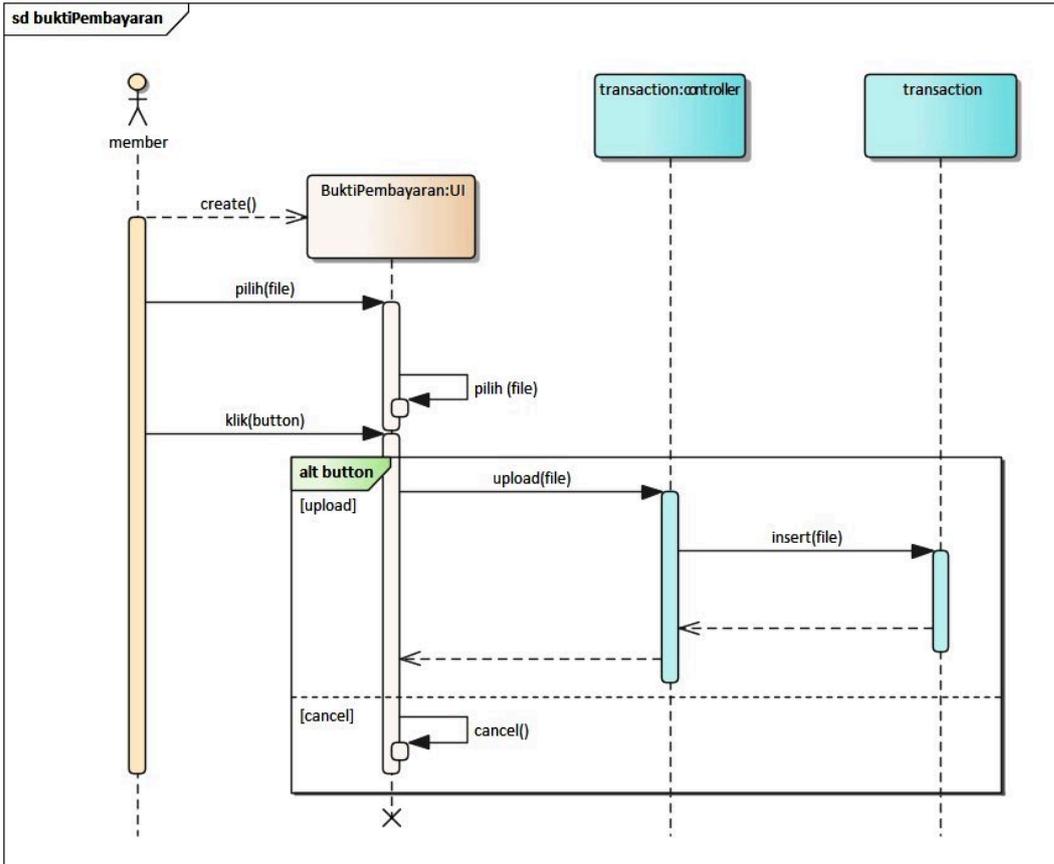
Gambar 4.14 Sequence Diagram Login



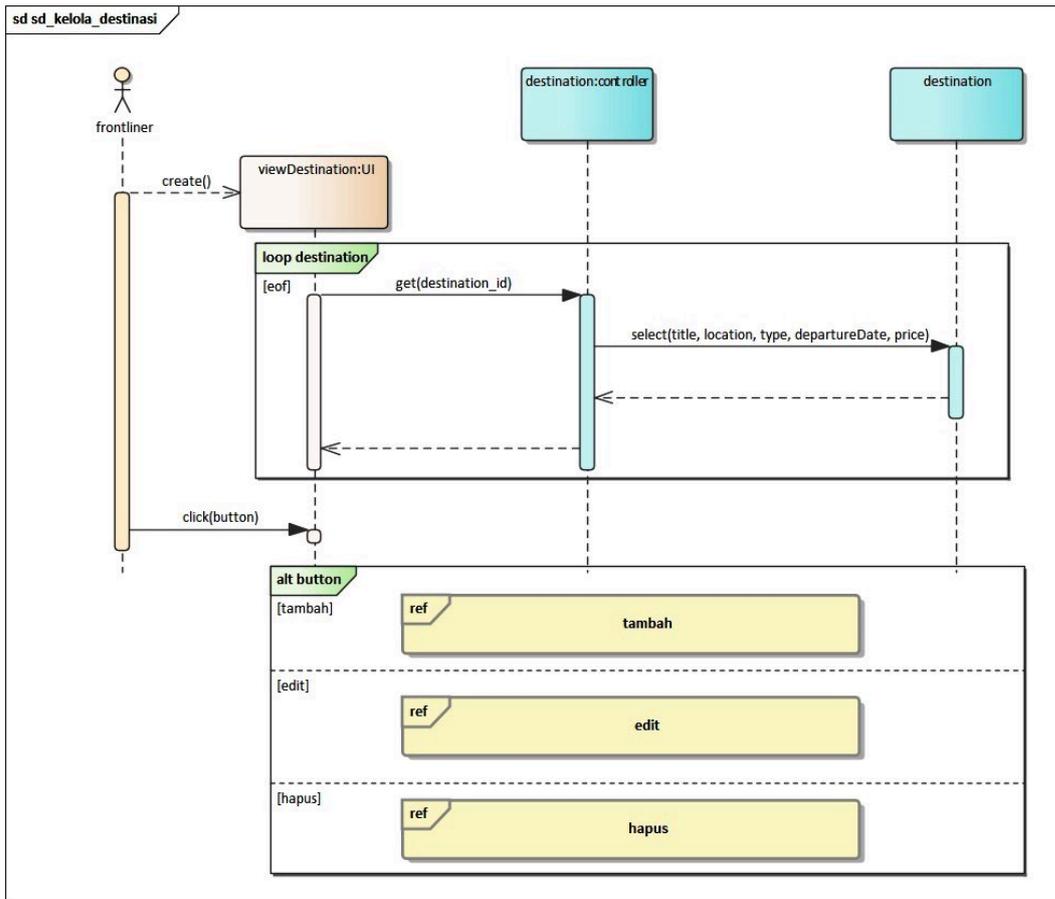
Gambar 4.15 Sequence Diagram Melihat Destinasi



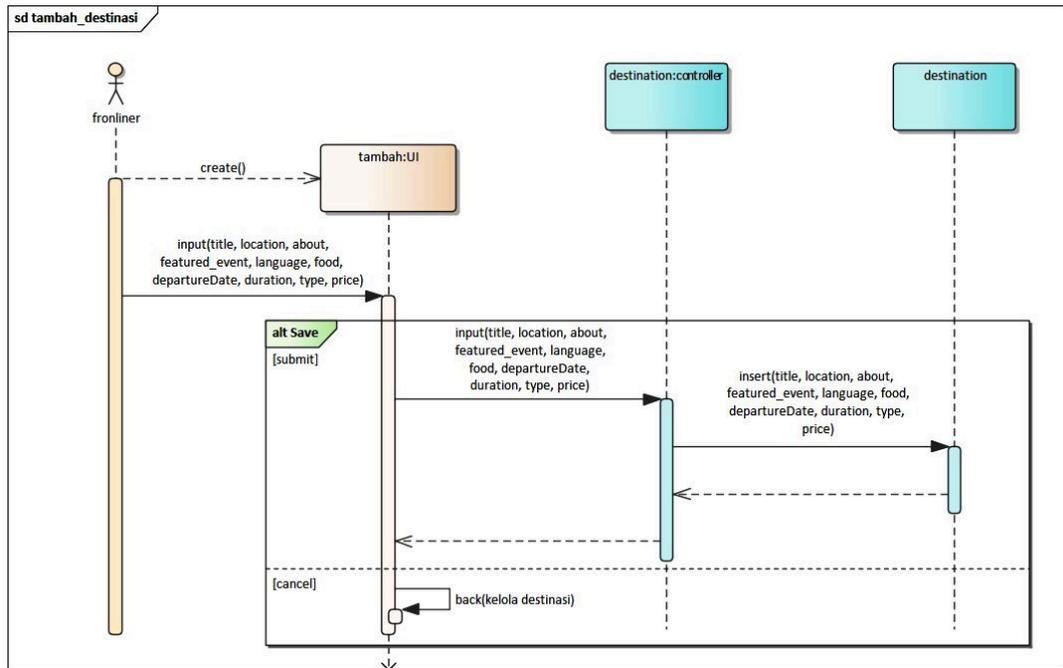
Gambar 4.16 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan



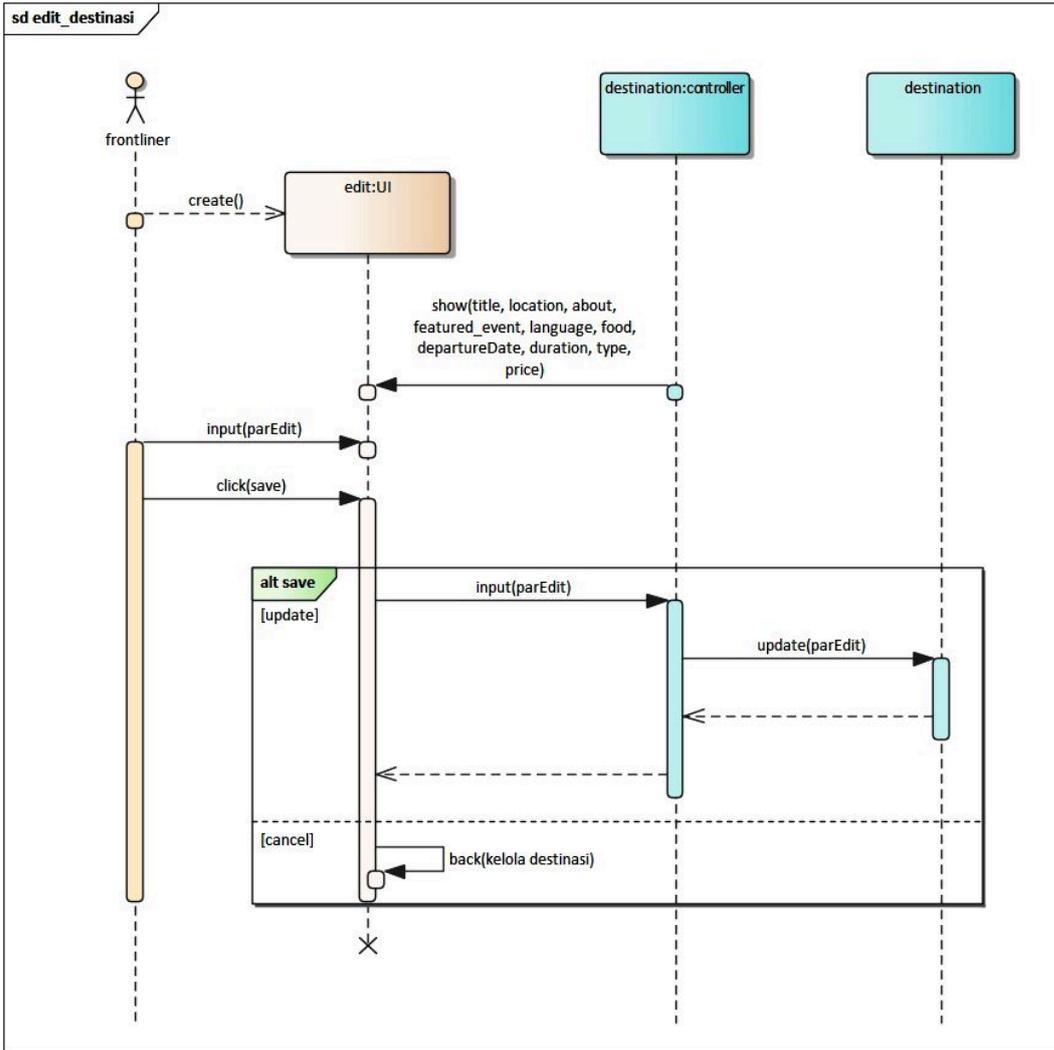
Gambar 4.17 Sequence Diagram Bukti Pembayaran



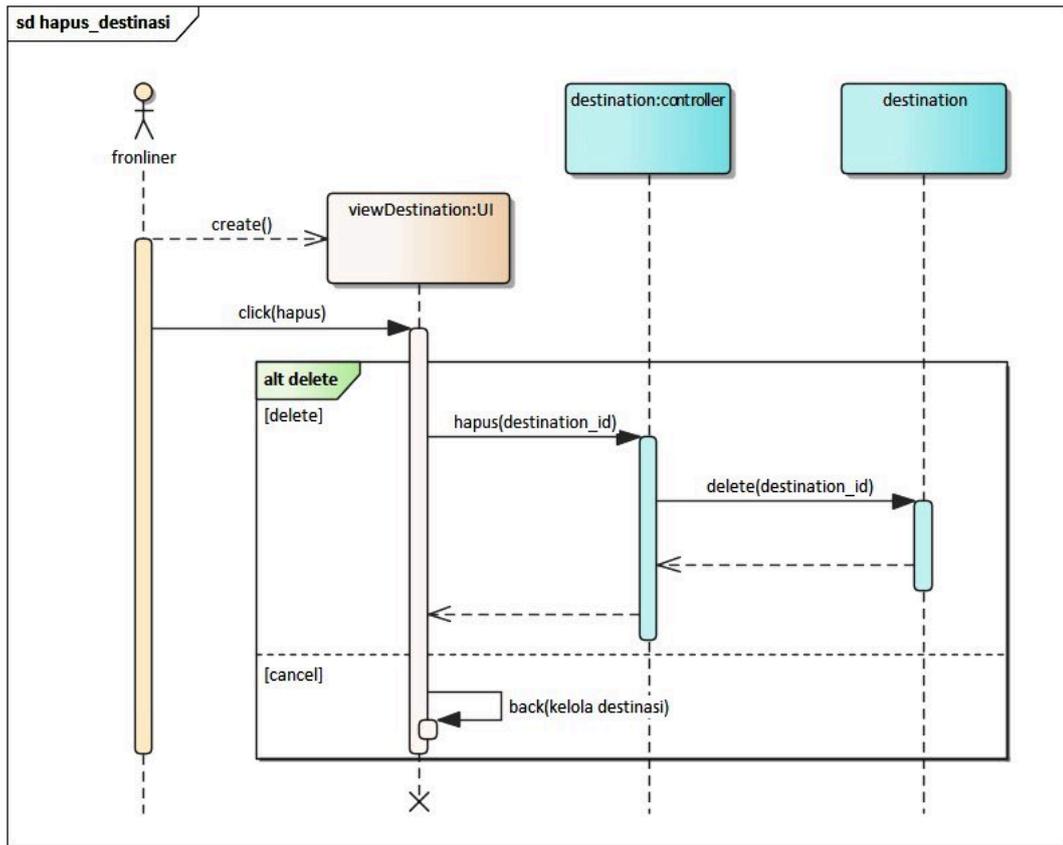
Gambar 4.19 Sequence Diagram Kelola Destinasi



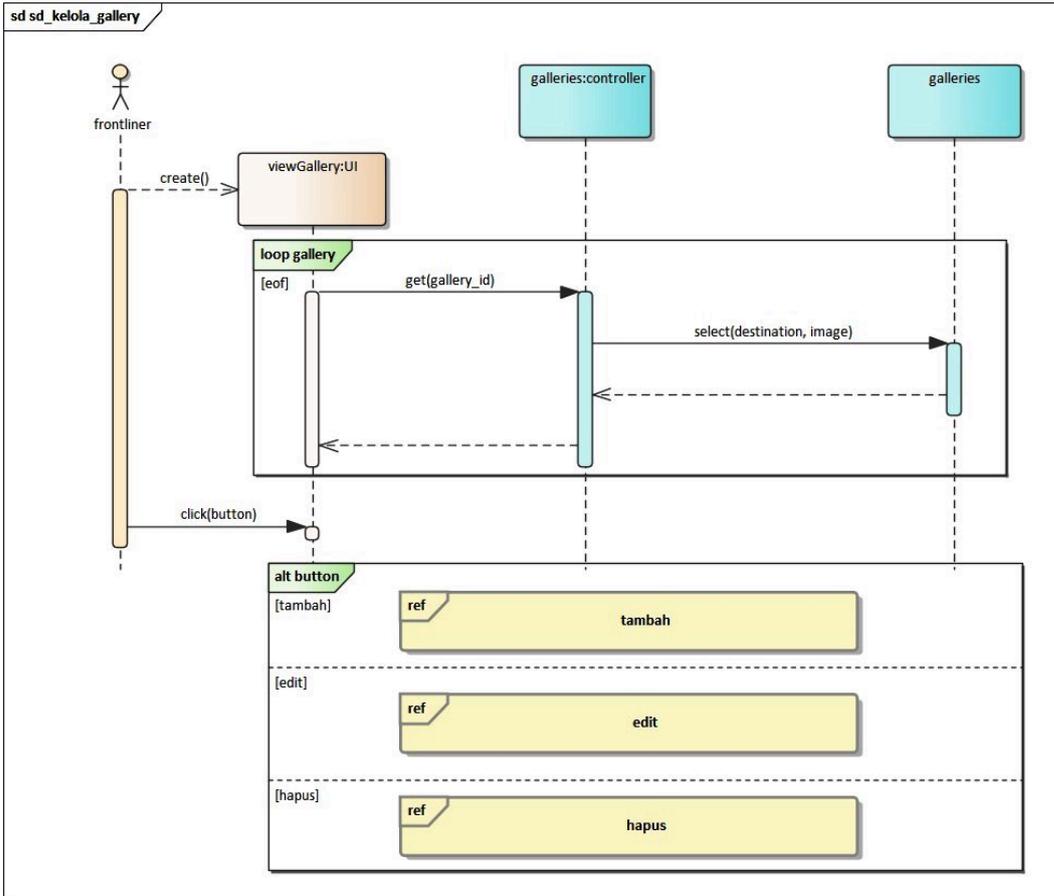
Gambar 4.20 Sequence Diagram Tambah Destinasi



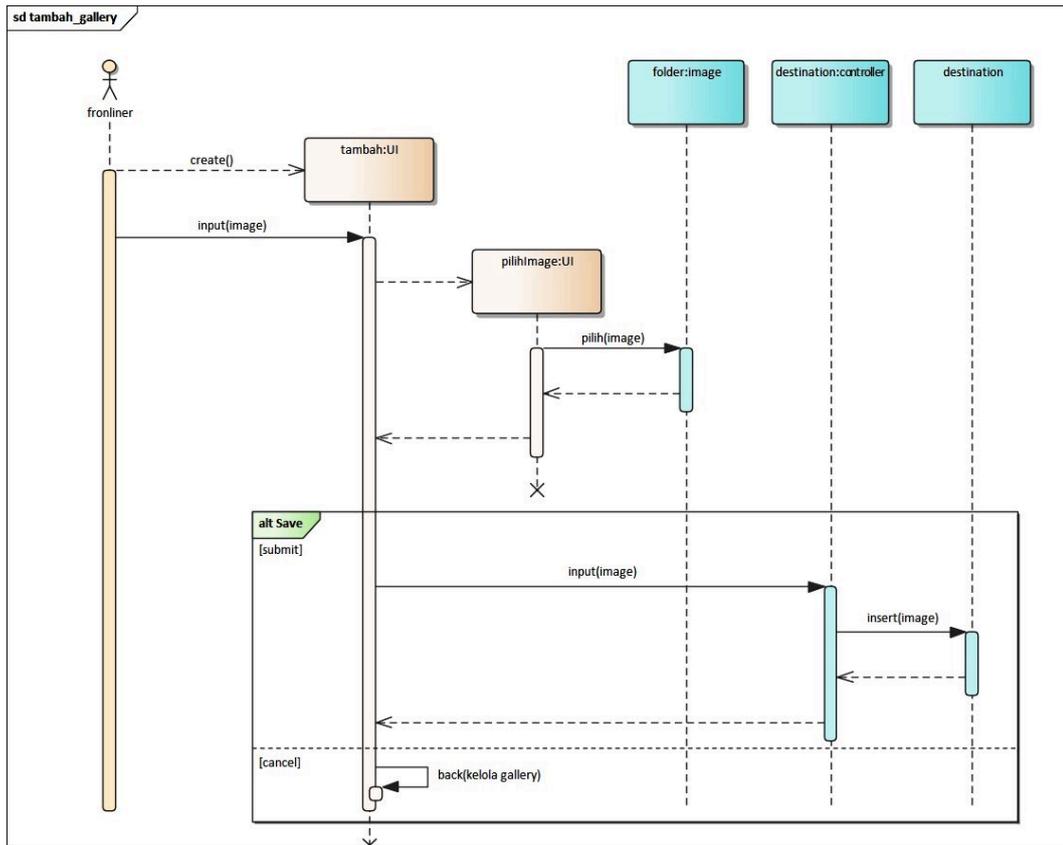
Gambar 4.21 Sequence Diagram Edit Destinasi



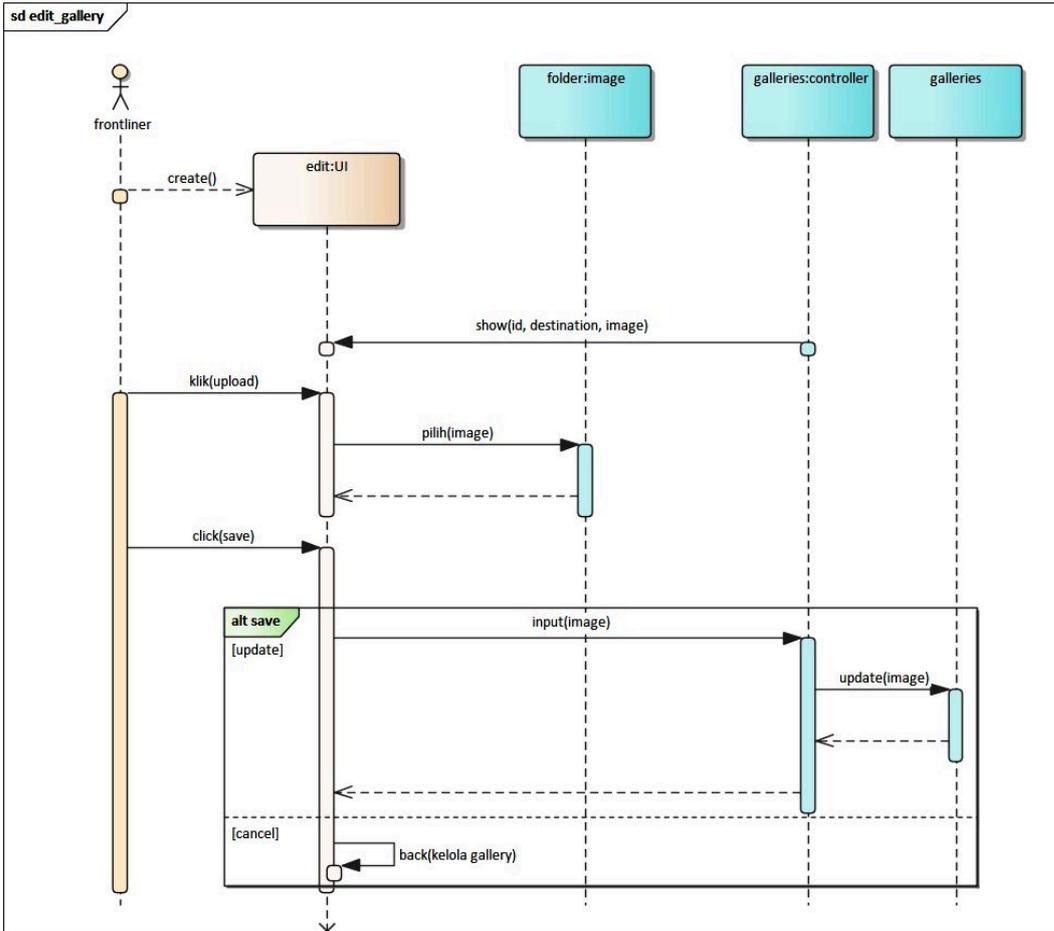
Gambar 4.22 Sequence Diagram Hapus Destinasi



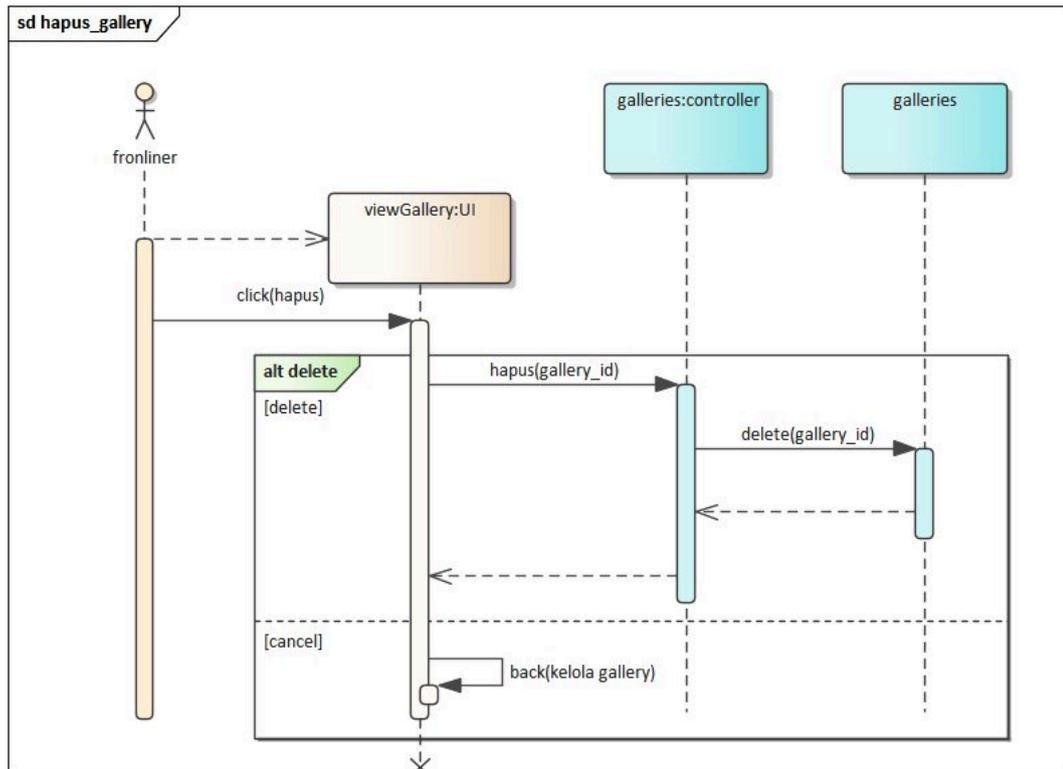
Gambar 4.23 Sequence Diagram Kelola Gallery



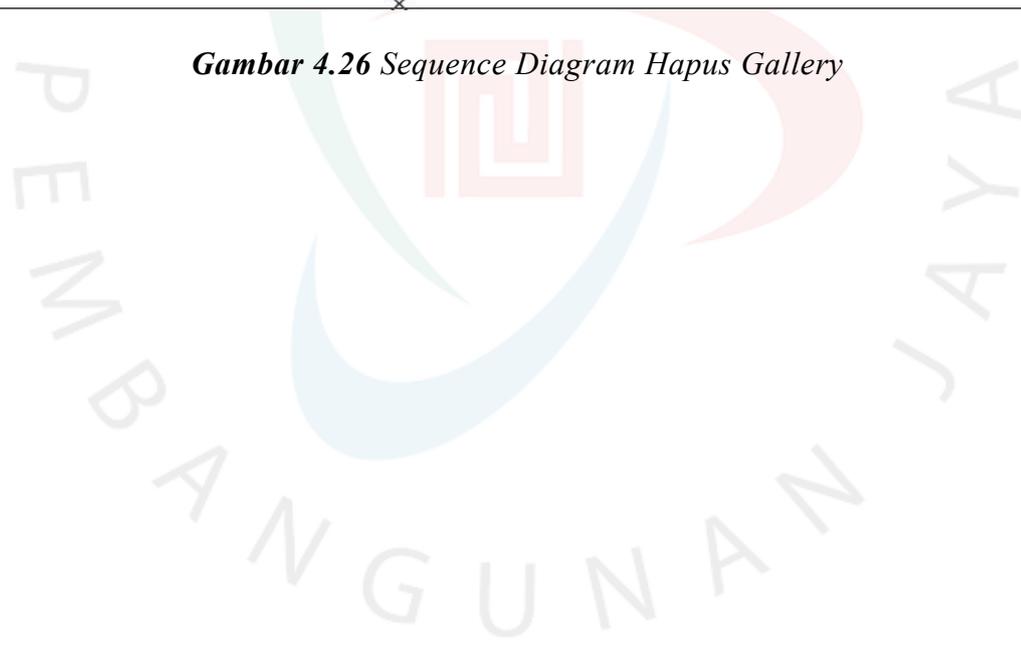
Gambar 4.24 Sequence Diagram Tambah Gallery

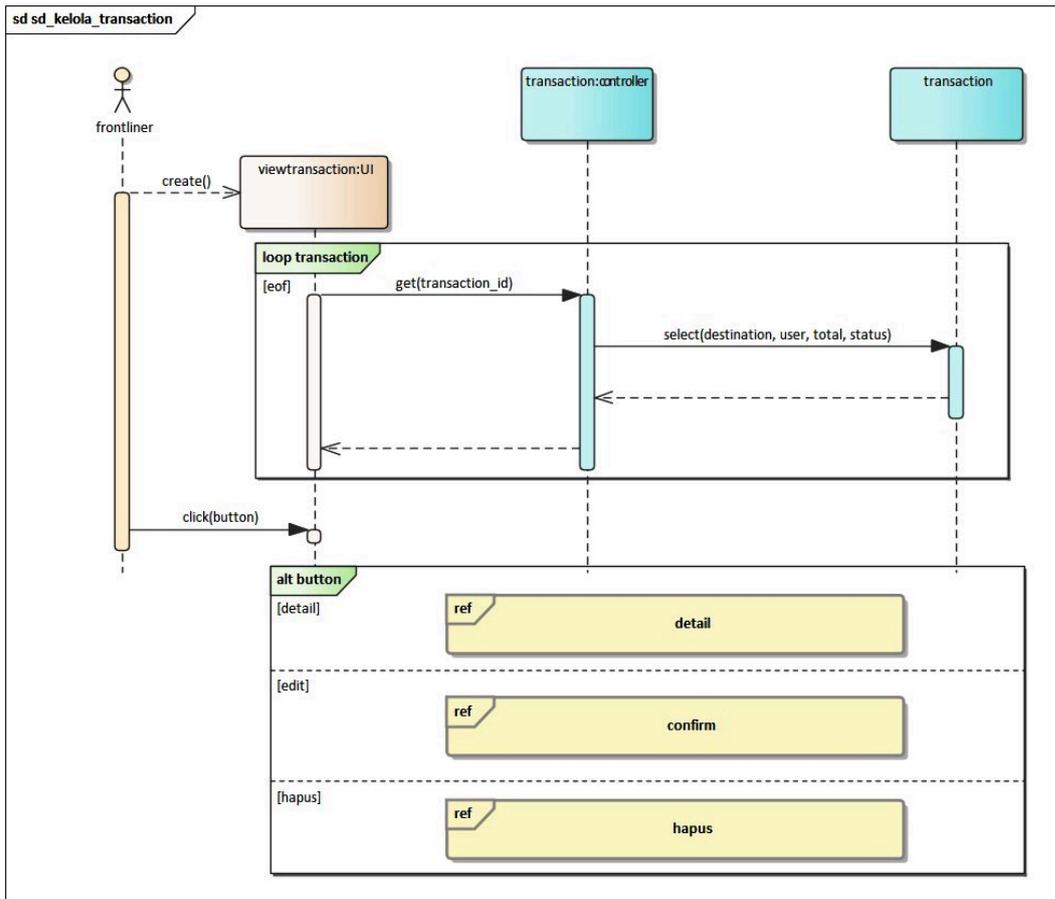


Gambar 4.25 Sequence Diagram Edit Gallery

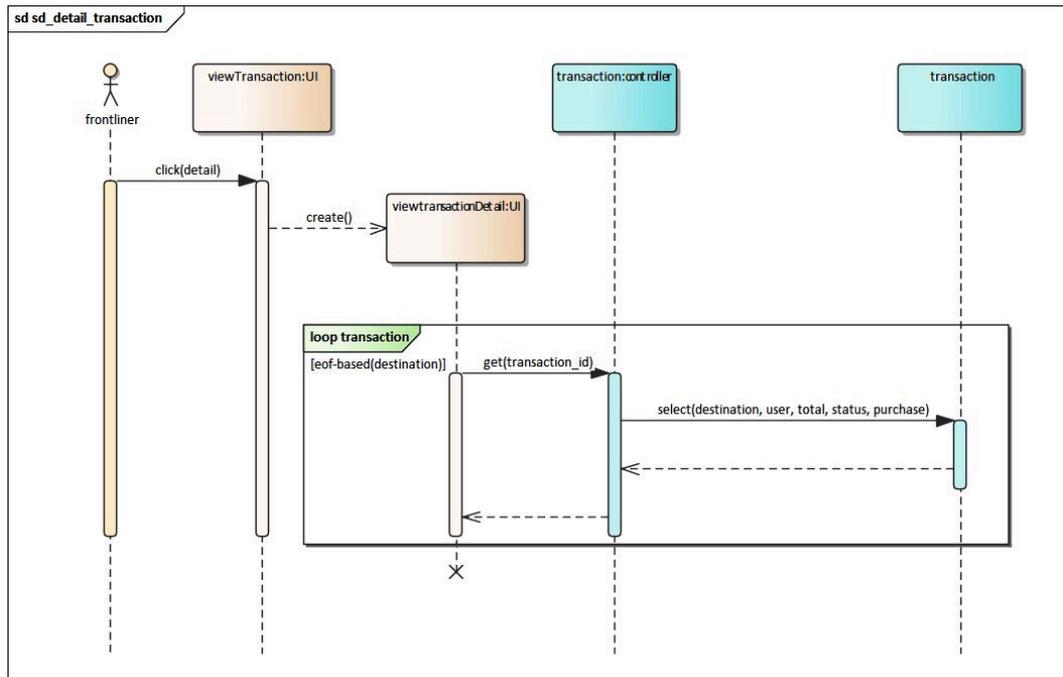


Gambar 4.26 Sequence Diagram Hapus Gallery

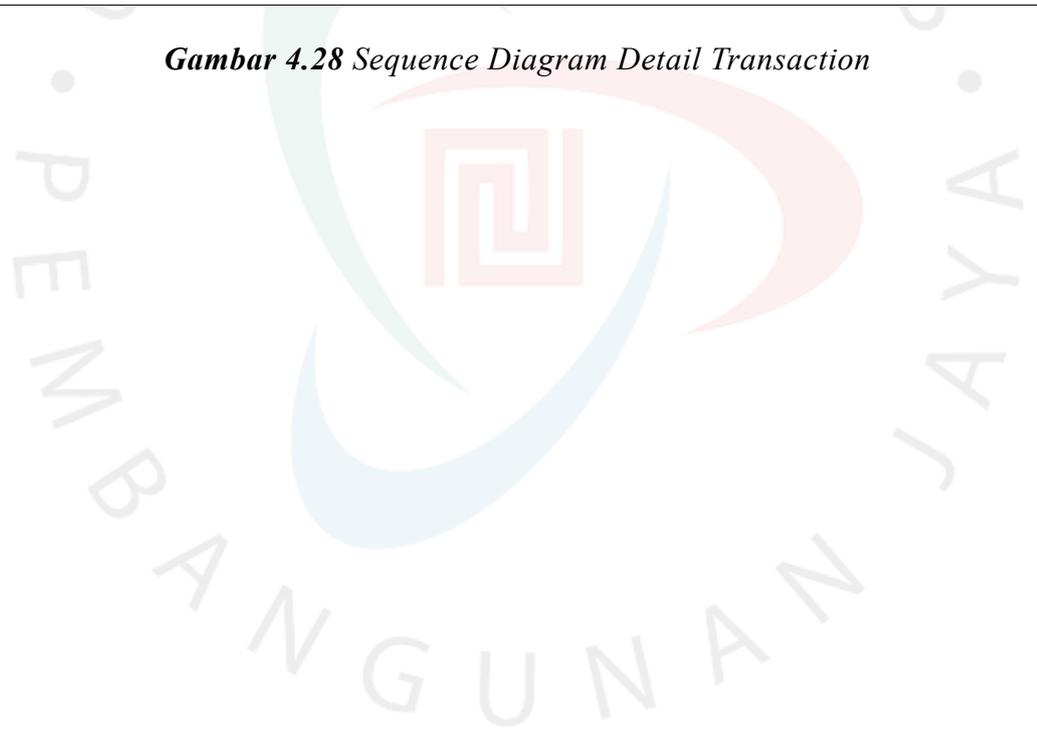


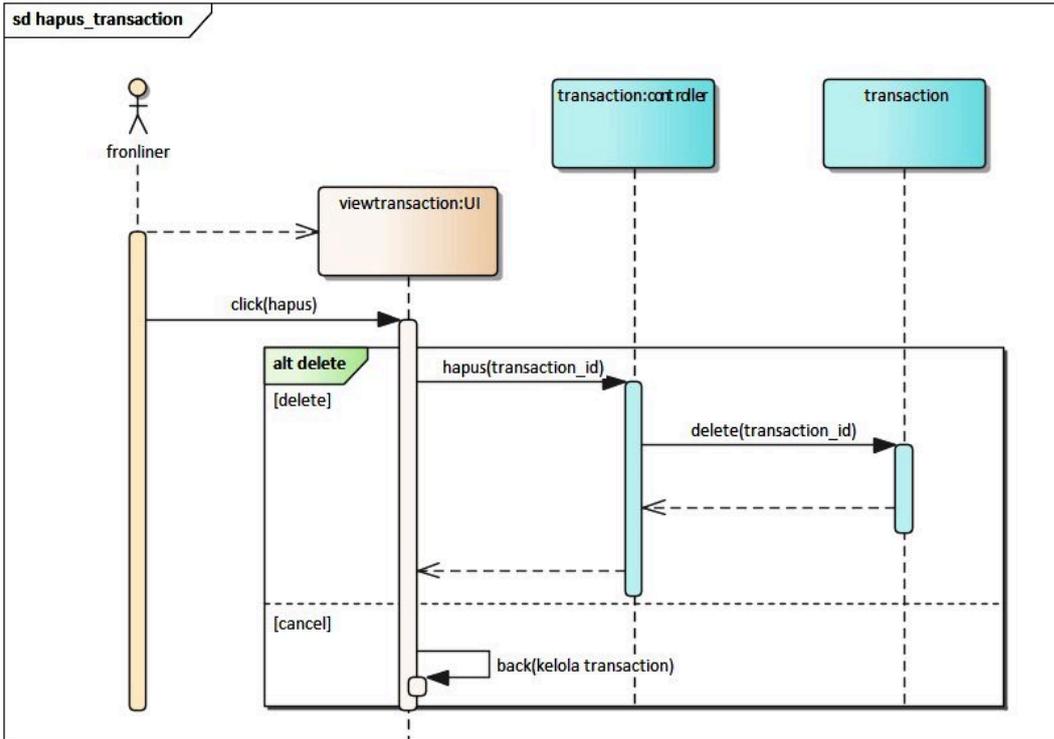


Gambar 4.27 Sequence Diagram Kelola Transaction



Gambar 4.28 Sequence Diagram Detail Transaction

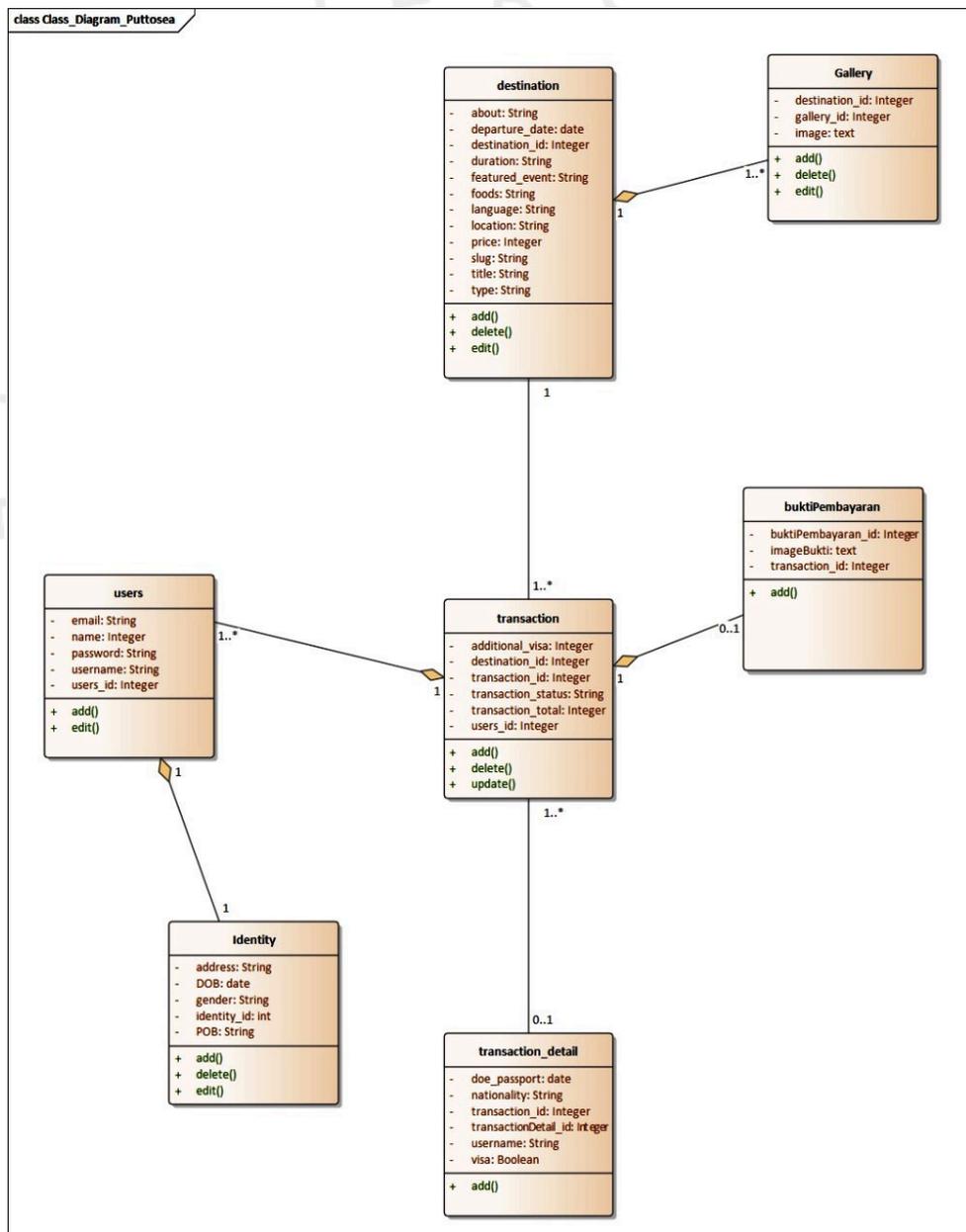




Gambar 4.29 Sequence Diagram Hapus Transaction

4.2.5 Class Diagram

Berikut ini merupakan sebuah rancangan *class diagram* pada sistem informasi *open trip* yang menunjukkan serta menjelaskan struktur sistem dan hubungan antar setiap objek pada database sistem informasi *open trip* yang dibuat. Rancangan *class diagram* pada sistem informasi *open trip* dapat dilihat pada **Gambar 4.30**.



Gambar 4.30 Class Diagram Sistem Informasi Open Trip

4.2.6 Specification Table

Berikut adalah spesifikasi table pada database sistem informasi open trip, diantaranya:

4.2.6.1 Destination

Tabel : Destination

Primary key : id

Foreign key : -

Tabel 4.12 Specification Table Destination

No.	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id	bigint	20	destination_id
2.	title	varchar	255	Judul destinasi
3.	slug	varchar	255	Text URL
4.	location	varchar	255	Lokasi destinasi
5.	about	longtext	-	Penjelasan singkat tentang destinasi
6.	featured_event	varchar	255	Pertunjukan khas destinasi
7.	language	varchar	255	Bahasa yang digunakan di setiap destinasi
8.	food	varchar	255	Makanan khas disetiap destinasi
9.	departure_date	date	-	Tanggal keberangkatan
10.	duration	varchar	255	Durasi layanan
11.	type	varchar	255	Tipe layanan
12.	price	int	11	Harga layanan
13.	delete_at	timestamp	-	Data dihapus per waktu dan tanggal
14.	create_at	timestamp	-	Data ditambahkan per waktu dan tanggal

15.	updated_at	timestamp	-	Data diupdate per waktu dan tanggal
-----	------------	-----------	---	-------------------------------------

4.2.6.2 Galleries

Tabel : Galleries

Primary key : id

Foreign key : destination_id

Table 4.13 Specification Table Galleries

No.	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id	bigint	20	Gallery_id
2.	destination_id	int	11	destination_id
3.	image	text	-	Nama gambar yang disimpan
4.	delete_at	timestamp	-	Data dihapus per waktu dan tanggal
5.	create_at	timestamp	-	Data ditambahkan per waktu dan tanggal
6.	updated_at	timestamp	-	Data diupdate per waktu dan tanggal

4.2.6.3 Users

Tabel : Users

Primary key : id

Foreign key : -

Table 4.14 Specification Table Users

No.	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id	bigint	20	users_id
2.	name	varchar	255	Nama member
3.	email	varchar	255	Email member

4.	email_verified_at	timestamp	-	Verifikasi email dilakuakn pada waktu dan tanggal
5.	password	varchar	255	Password akun
6.	remember_token	varchar	100	-
7.	create_at	timestamp	-	Data ditambahkan per waktu dan tanggal
8.	updated_at	timestamp	-	Data diupdate per waktu dan tanggal
9.	roles	varchar	255	Role akses sistem
10.	username	varchar	255	Username akun

4.2.6.4 Identity

Tabel : Identity

Primary key : id

Foreign key : Users_id

Table 4.15 Specification Table Identity

No.	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id	bigint	20	identity_id
2.	users_id	int	11	users_id
3.	gender	varchar	255	Jenis kelamin
4.	POB	varchar	255	Tempat lahir
5.	DOB	date	-	Tanggal lahir
6.	address	varchar	255	alamat
7.	create_at	timestamp	-	Data ditambahkan per waktu dan tanggal
8.	updated_at	timestamp	-	Data diupdate per waktu dan tanggal
9.	delete_at	timestamp	-	Data dihapus per waktu dan tanggal

4.2.6.5 Transaction

Tabel : Transaction
Primary key : id
Foreign key : destination_id, users_id

Table 4.16 Specification Table Transaction

No.	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id	bigint	20	transaction_id
2.	destination_id	int	11	destination_id
3.	users_id	int	11	users_id
4.	additional_visa	int	11	Biaya tambahan pembuatan visa
5.	transaction_total	int	11	Total biaya transaksi
6.	transaction_status	varchar	255	Status transaksi
7.	delete_at	timestamp	-	Data dihapus per waktu dan tanggal
8.	create_at	timestamp	-	Data ditambahkan per waktu dan tanggal
9.	updated_at	timestamp	-	Data diupdate per waktu dan tanggal

4.2.6.6 Transaction_detail

Tabel : Transaction_detail
Primary key : id
Foreign key : transaction_id, username

Table 4.17 Specification Table Transaction_detail

No.	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id	bigint	20	transactionDetail_id
2.	transaction_id	int	11	transaction_id
3.	username	varchar	255	Username akun

4.	nationality	varchar	255	Kewarganegaraan
5.	is_visa	tinyint	1	status visa
6.	doe_passport	date	-	Status passport
7.	delete_at	timestamp	-	Data dihapus per waktu dan tanggal
8.	create_at	timestamp	-	Data ditambahkan per waktu dan tanggal
9.	updated_at	timestamp	-	Data diupdate per waktu dan tanggal

4.2.6.7 bukti_Pembayaran

Tabel : bukti_pembayaran

Primary key : id

Foreign key : transaction_id

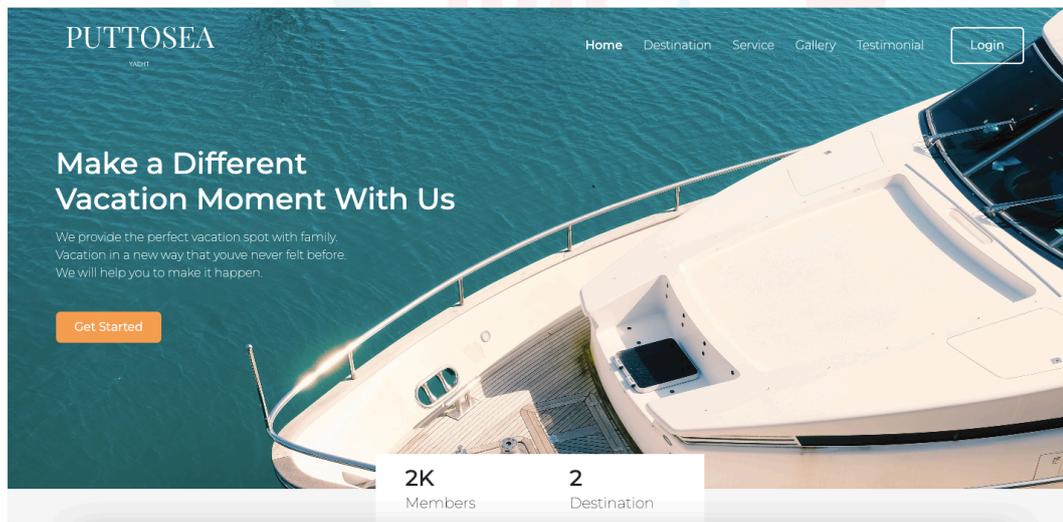
Table 4.18 Specification Table Bukti_Pembayaran

No.	Atribut	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	id	bigint	20	buktiPembayaran_id
2.	transaction_id	int	11	transaction_id
3.	image_bukti	text	-	Nama gambar yang disimpan
4.	delete_at	timestamp	-	Data dihapus per waktu dan tanggal
5.	create_at	timestamp	-	Data ditambahkan per waktu dan tanggal
6.	updated_at	timestamp	-	Data diupdate per waktu dan tanggal

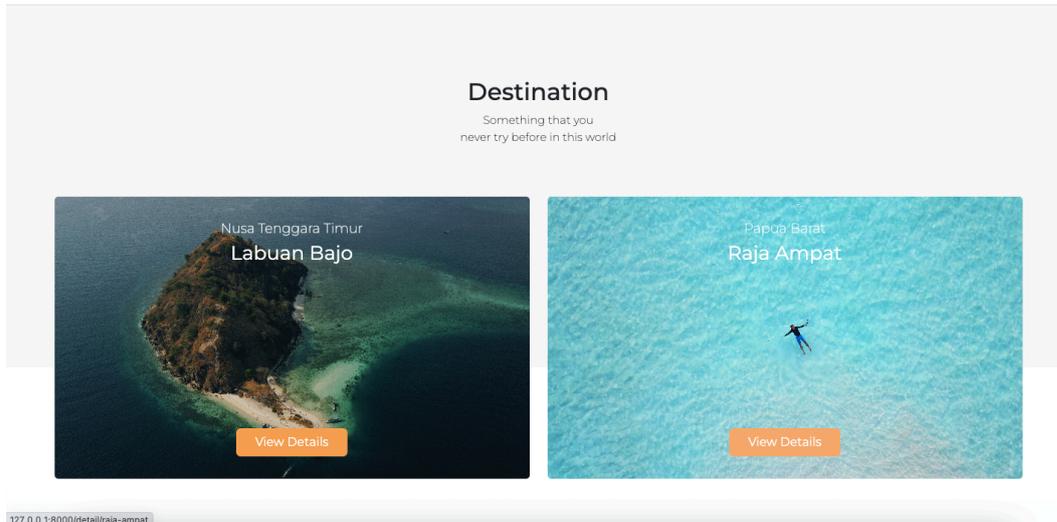
4.3 Perancangan Antar Muka Pengguna

4.3.1 Rancangan Layout Layar atau Tampilan

Rancangan tampilan layar atau *layout* memiliki fungsi untuk menggambarkan tampilan pada sistem informasi yang sudah dirancang. Pada sistem informasi *open trip* kali ini terdapat beberapa layout tampilan untuk role user, diantaranya halaman register, halaman login, halaman homepage, halaman detail destinasi, halaman checkout, dan halaman sukses transaksi. Sedangkan pada role admin terdapat beberapa rancangan layar atau tampilan diantaranya, halaman dashboard, halaman kelola destinasi, halaman kelola gallery, dan halaman kelola transaksi. Berikut adalah beberapa tampilan yang dapat dilihat mulai dari halaman register sampai dengan halaman kelola transaksi pada **Gambar 4.31 Gambar 4.41**.

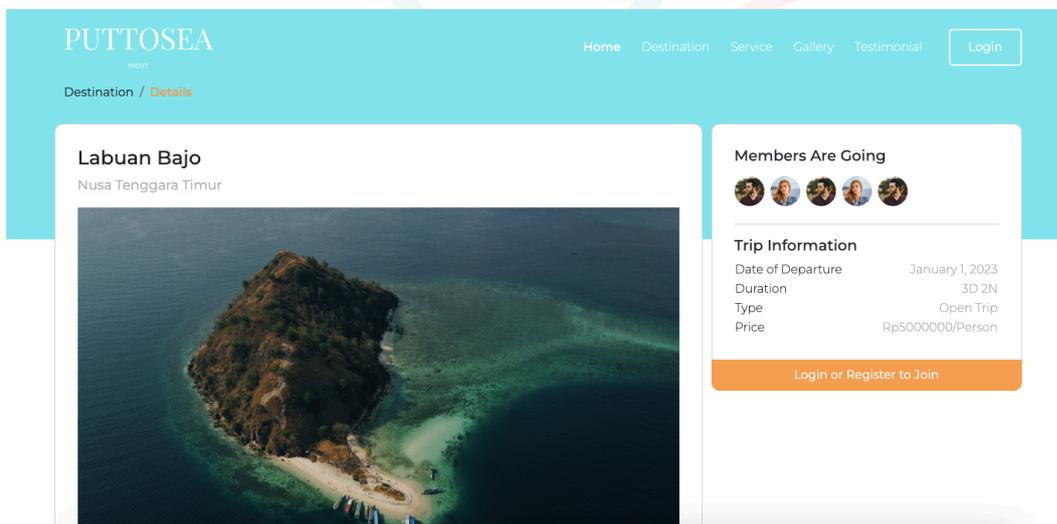


Gambar 4.31 Halaman Home Page



Gambar 4.32 Halaman Home Page Section Destination

Pada tampilan *home page* menampilkan *header* yang terdapat navbar , dimana *user* dapat menekan button *login* untuk dapat melakukan *login*. Pada halaman *home page* juga terdapat *section destination*. Tampilan *home page* dapat dilihat pada **Gambar 4.31 dan Gambar 4.32.**



Gambar 4.33 Halaman Destination Detail

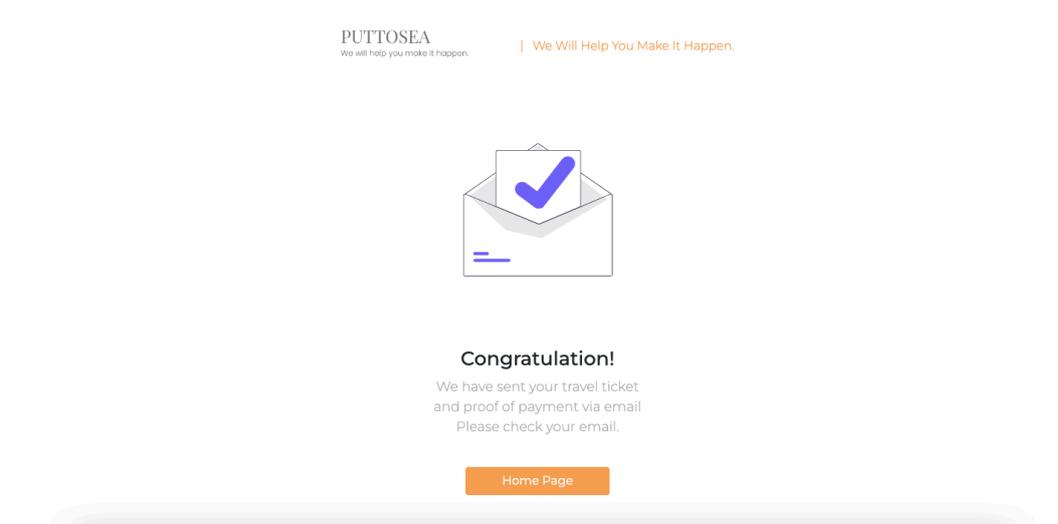
Pada tampilan *destination detail* menampilkan sebuah galeri destinasi sesuai Dengan destinasi yang dipilih dan juga

terdapat sebuah *trip information* yang menginformasikan tanggal keberangkatan, durasi perjalanan, tipe perjalanan, dan juga harga yang harus dibayarkan. Ketika user ingin melakukan pemesanan harus menekan button “*Login or Register to Join*”. Sistem akan memvalidasi *user* sudah melakukan proses *login* atau belum, jika belum maka sebelum melakukan pemesanan *user* diharuskan untuk melakukan *login* terlebih dahulu. Tampilan *destination detail* dapat dilihat pada **Gambar 4.33**.

The screenshot displays a checkout interface with two main panels. The left panel, titled 'Whos Going?', shows a table for the trip 'Trip to Labuan Bajo, Nusa Tenggara Timur'. The table has columns for Picture, Name, Nationality, VISA, and Passport. One member is listed: 'miraz' with ID, N/A for VISA, and Active status. Below the table is an 'Add Member' section with input fields for Username, Name, and DOE Passport, and an 'Add Now' button. A note states: 'You are only able to invite member that has registered in Puttosea.' The right panel, titled 'Checkout Information', shows 1 Person, 0 Additional VISA, Trip Price of Rp5000000/Person, Sub Total of Rp5000000, and Total of Rp5000000,92. Below this is a 'Payment Instructions' section with a note: 'Please complete your payment before to continue the wonderful trip.' Two bank options are listed: PT Puttosea Bank Central Asia (0988383744) and PT Puttosea CIMB NIAGA (0988383744). An 'Upload Transaction' button is present, and a footer bar says 'I Have Made a Payment'.

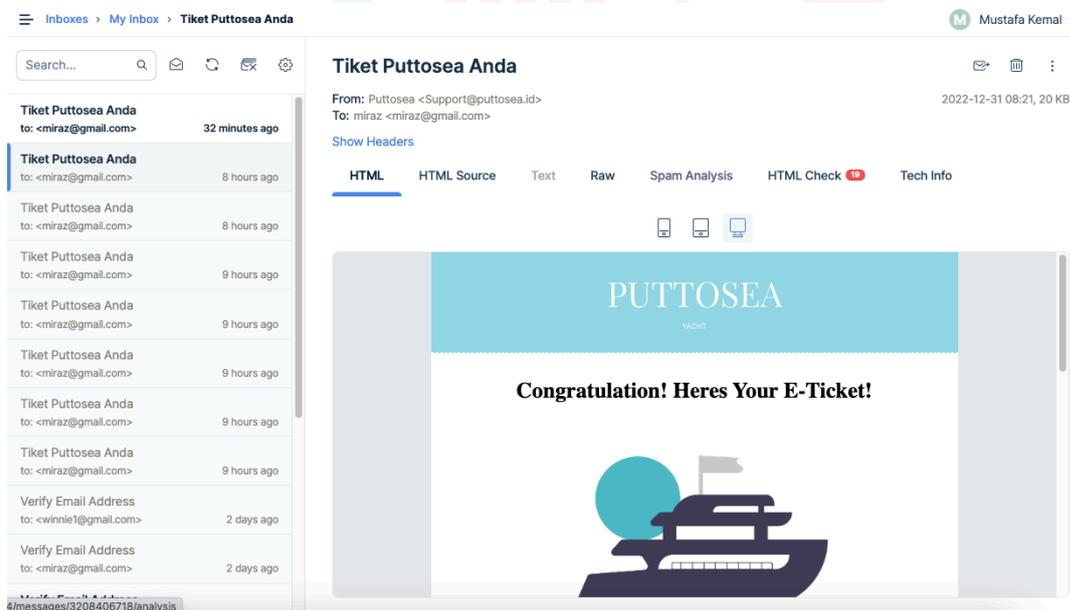
Gambar 4.34 Halaman Checkout

Pada tampilan *checkout* menampilkan *user* yang melakukan pemesanan telah masuk kedalam member peserta, *user* juga dapat menambahkan member lain. Lalu terdapat *checkout information* yang menampilkan informasi member yang terdaftar, *additional visa*, *trip price*, dan total yang harus dibayarkan berdasarkan jumlah member yang terdaftar. Sebelum mengakhiri pemesanan *user* harus melakukan *upload* bukti pembayaran. Tampilan *checkout* dapat dilihat pada **Gambar 4.34**.



Gambar 4.35 Halaman Checkout Success

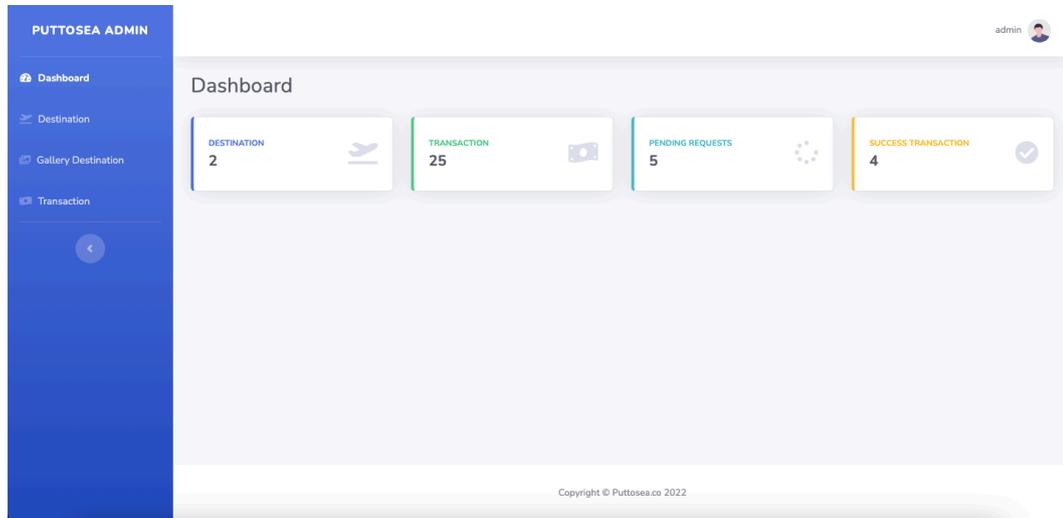
Pada halaman *Checkout success* menampilkan message bahwa pemesanan sudah berhasil dilakukan, dan juga terdapat button yang mengarah kepada halaman *Home Page*.



Gambar 4.36 Halaman Menerima Ticket

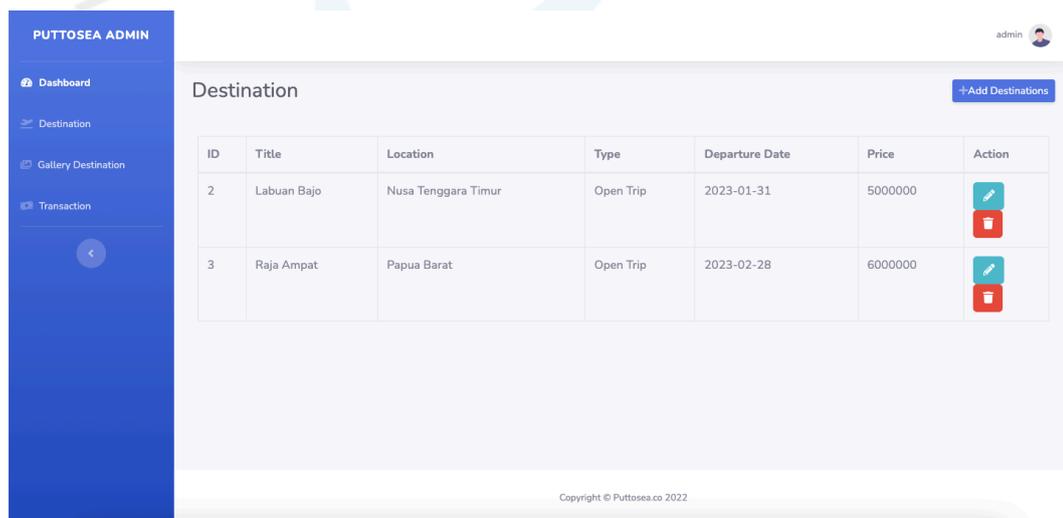
Setelah melakukan pemesanan, user akan dikirimkan sebuah *e-ticket* yang akan disampaikan melalui email. Selanjutnya

adalah halaman untuk sistem informasi yang dapat diakses oleh admin, diantaranya:



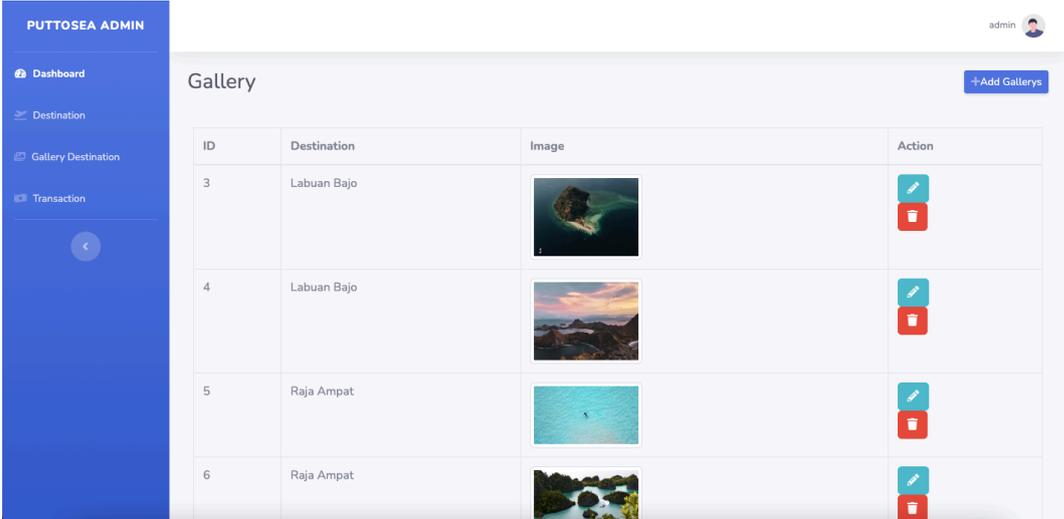
Gambar 4.37 Halaman Dashboard

Pada halaman *dashboard* menampilkan beberapa data yang sudah masuk kedalam data yang sudah diproses dan ingin diproses. Data yang ditampilkan adalah data destinasi, transaksi, pemesanan yang masih pending, dan juga transaksi yang sudah sukses. Tampilan *dashboard* dapat dilihat pada **Gambar 4.37**.



Gambar 4.38 Halaman data Destination

Pada halaman data destinasi menampilkan data destinasi yang sudah ditambahkan. Admin juga dapat menambahkan beberapa destinasi yang lain, mengedit data destinasi dan juga dapat menghapus data destinasi. Tampilan *data destination* dapat dilihat pada **Gambar 4.38**.



The screenshot shows the 'PUTTOSEA ADMIN' interface. On the left is a blue sidebar with navigation options: Dashboard, Destination, Gallery Destination, and Transaction. The main content area is titled 'Gallery' and features a '+Add Gallerys' button. Below the title is a table with four columns: ID, Destination, Image, and Action. The table contains four rows of data, each with a unique ID, a destination name, a representative image, and a set of edit and delete icons.

ID	Destination	Image	Action
3	Labuan Bajo		 
4	Labuan Bajo		 
5	Raja Ampat		 
6	Raja Ampat		 

Gambar 4.39 Halaman Gallery Destination

Pada halaman *gallery destination* menampilkan data gambar yang menampilkan gambar-gambar destinasi untuk meyakinkan user untuk melakukan pemesanan karena melihat gambar yang sangat bagus dan memukau mata sehingga menarik perhatian user untuk melakukan pemesanan. Halaman *gallery destination* dapat dilihat pada **Gambar 4.39**.

ID	Destination	User	Visa	Total	Status	Action
1	Labuan Bajo	miraz	Rp190	Rp290	PENDING	[View] [Edit] [Delete]
4	Labuan Bajo	miraz	Rp190	Rp289	SUCCESS	[View] [Edit] [Delete]
5	Labuan Bajo	miraz	Rp40	Rp100	SUCCESS	[View] [Edit] [Delete]
25	Labuan Bajo	winnie	Rp0	Rp5000000	IN_CART	[View] [Edit] [Delete]
26	Labuan Bajo	winnie	Rp0	Rp5000000	IN_CART	[View] [Edit] [Delete]

Gambar 4.40 Halaman Transaction

Pada halaman *transaction* menampilkan data pemesanan yang sudah masuk, sehingga admin dapat melihat detail pemesanan dan dapat melakukan perubahan status pesanan. Tampilan *transaction* dapat dilihat pada **Gambar 4.40**.

ID	46										
Destination	Labuan Bajo										
Buyer	miraz										
Additional Visa	Rp0										
Transaction Total	Rp5000000										
Transaction Status	PENDING										
Purchase	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ID</th> <th>Name</th> <th>Nationality</th> <th>Visa</th> <th>DOE Passport</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>46</td> <td>miraz</td> <td>ID</td> <td>N/A</td> <td>2027-12-31</td> </tr> </tbody> </table>	ID	Name	Nationality	Visa	DOE Passport	46	miraz	ID	N/A	2027-12-31
ID	Name	Nationality	Visa	DOE Passport							
46	miraz	ID	N/A	2027-12-31							

Gambar 4.41 Halaman Transaction Detail

Pada halaman *transaction detail* memperlihatkan detail data pada transaksi yang sudah terdaftar. Data detail dapat lihat pada **Gambar 4.41**.

4.4 Perancangan Implementasi

Tahap implementasi adalah sebuah pengujian kepada sistem apakah sistem telah siap digunakan. Pada tahap ini juga dilakukan tahap pengujian. Pengujian dilakukan untuk memastikan fitur-fitur yang berada didalam sistem telah berjalan sesuai dengan apa yang sudah dirancang dan menemukan *bug* atau *error*. Pengujian dilakukan dengan cara melakuakn proses input pada sistem dan akan memantau *output* yang dihasilkan apakah sesuai dengan apa yang diharapkan atau tidak. Berikut adalah rancangan pengujian yang dapat dilihat pada **Tabel 4.19**.

Tabel 4.19 Hasil Tahapan Pengujian

No.	Test Name	Test Step	Result
1.	Register	<ol style="list-style-type: none">1. Mengakses halaman register2. Menekan button register3. Mengisi form register4. Menekan button regist	success
2.	Login	<ol style="list-style-type: none">1. Mengakses halaman login2. Mengisi form login3. Menekan button login	success
3.	Melakukan pemesanan	<ol style="list-style-type: none">1. Mengakses halaman destination detail2. Menekan buttin Join Now	success
4.	Melakukan checkout	<ol style="list-style-type: none">1. mengakses halaman checkout2. Menambahkan member baru3. Upload Bukti pembayaran4. Menekan button I have made a payment5. Mengirim e-ticket melalui email	success

4.	Menambah data destinasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses halaman data destinasi 2. Menekan button add destinasi 3. Mengisi form menambah destinasi 4. Menekan button save 	Success
5.	Mengedit data destinasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses halaman data destinasi 2. Menekan button edit 3. Mengedit data destinasi 4. Menekan button update 	success
6.	Menghapus data destinasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses halaman data destinasi 2. Menekan button hapus 3. Data terhapus 	success
7.	Menambah data gallery	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses data gallery 2. Menekan tambah data gallery 3. Memilih gambar yang akan ditambahkan 4. Menekan button save 	success
8.	Mengedit data gallery	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses data gallery 2. Menekan edit gallery 3. Memilih gambar yang akan ditambahkan baru 4. Menekan button update 	success
9.	Menghapus data gallery	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses data gallery 2. Menekan button hapus 3. Data berhasil terhapus 	success

10.	Melihat detail transaksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses halaman transaksi 2. Menekan button detail transaksi 3. Melihat data detail transaksi 	success
11.	Merubah status transaksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses halaman transaksi 2. Menekan button edit transaksi 3. Merubah status transaksi 4. Data berhasil terubah 	success
12.	Menghapus data transaksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengakses halaman transaksi 2. Menekan button hapus 3. Data transaksi berhasil terhapus 	success