

ABSTRAK

Dewasa ini, kebutuhan masyarakat akan kesehatan tidak hanya didominasi oleh kesehatan jasmani, namun juga kesehatan rohani. Untuk menjaga keseimbangan kesehatan jasmani dan rohani, maka retreat adalah solusi yang tepat. Pelaksanaan retreat harus memperhatikan aspek pemilihan lokasi dan berbagai fasilitas lainnya yang akan mendukung pelaksanaan retreat di lokasi pelaksanaan retreat. Retreat Center (RC) Sukamakmur sebagai penyedia layanan retreat menyediakan berbagai kebutuhan untuk mendukung setiap kegiatan retreat demi kenyamanan dan kepuasan pengunjung yang mengadakan retreat.

Untuk menangani pemesanan dan memberikan informasi ketersediaan fasilitas bagi calon pemesan nya, dibangun sebuah aplikasi berbasis web. Aplikasi ini menyediakan informasi fasilitas yang ada di RC Sukamakmur serta mampu memfilter ketersediaannya berdasarkan tanggal yang dipilih oleh pengguna. Tidak hanya itu, pengguna dengan level manager juga dapat melakukan pengelolaan fasilitas baru dan lama melalui aplikasi ini. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk pengolahan basis data nya. Aplikasi ini sudah diuji menggunakan metode blackbox testing. Hasil dari pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebuah aplikasi berbasis web yang mampu memberikan informasi ketersediaan fasilitas dan mampu menangani pemesanan fasilitas retreat di RC. Sukamakmur.

Kata kunci: *Blackbox testing*, MySQL, PHP, RC Sukamakmur, retreat.



ABSTRACT

Nowadays, the needs of people regarding health are not only dominated by physical health but also spiritual health. To maintain the balance of physical and spiritual health, the retreat is the right solution. We must choose the best location and another facilities for support our retreat. Retreat Center (RC) Sukamakmur as a retreat provider provides a variety of service to support every retreat activity that needs to make sure that the guests are satisfied and enjoyed every moment in retreat.

To handle the reservation and provide the information on availability of facilities in RC Sukamakmur to the prospective buyer, a web-based application was developed. This application provides the information about the facilities which exists in RC. Sukamakmur and able to filter the availability based on date that choosed by user. Not only that, the user with user level manager can also manage the new and old facilities via this application.

This application was developed with PHP programming language and MySQL for processing the database. The appication has been tested using blackbox testing method. The final result of this Final Assignment is a web-based application which capable to give information on the availability of facility and also capable to handle retreat reservation in RC Sukamakmur.

Keywords : Blackbox testing, MySQL, PHP, RC Sukamakmur, retreat.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xxiii
DAFTAR SINGKATAN	xxvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Sumber Data.....	4
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2 KAJIAN TEORI	6
2.1 Aplikasi	6
2.2 Informasi.	6
2.3 Unified Modeling Language (UML).....	8
2.3.1 Use case diagram.....	8
2.3.2 Kelas Diagram.....	9

2.3.3 Diagram Aktivitas	10
2.4 Perancangan Basis Data	11
2.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	12
2.4.2 Kardinalitas	12
2.5 PHP	12
2.6 MySQL.....	13
2.7 Web	13
2.8 CSS (Cascading style sheet)	14
2.9 Javascript.....	14
2.10 HTML	15
2.11 DOKU Wallet.....	15
2.12 Blackbox Testing	16
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	18
3.1 Flowchart	18
3.1.1 Sistem yang Sedang Berjalan.....	18
3.1.1.1 Sistem Pemesanan yang Sedang Berjalan Saat Ini	18
3.1.1.2 Sistem Pengelolaan Fasilitas yang Sedang Berjalan.....	19
3.1.2 Sistem yang Diusulkan.....	20
3.1.2.1 Sistem Pemesanan yang Diusulkan.....	20
3.1.2.2 Sistem Pengelolaan Fasilitas yang Diusulkan.....	22
3.1.2.3 Sistem Pembayaran yang Diusulkan.....	23
3.2 Perancangan Basis Data	25
3.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	25
3.2.2 ER to Table	26
3.2.2.1 Tabel Akomodasi	26
3.2.2.2 Tabel Gambar Akomodasi	26

3.2.2.3 Tabel Kegiatan	26
3.2.2.4 Tabel MenuMakanan	26
3.2.2.5 Tabel Pembayaran.....	27
3.2.2.6 Tabel Pemesanan.....	27
3.2.2.7 Tabel Peralatan.....	27
3.2.2.8 Tabel Pesanan Akomodasi	28
3.2.2.9 Tabel Pesanan Kegiatan	28
3.2.2.10 Tabel Pesanan Makanan.....	28
3.2.2.11 Tabel PesananPeralatan.....	29
3.2.2.12 Tabel Petugas	29
3.2.2.13 Tabel Tamu	29
3.2.2.14 Tabel Tipe Makanan	30
3.3 Perancangan UML	30
3.3.1 Usecase Diagram.....	30
3.3.1.1 Usecase Aplikasi	30
3.3.1.2 Usecase Kelola Fasilitas.....	31
3.3.1.3 Usecase Kelola Pemesanan.....	32
3.3.1.4 Usecase Kelola Data Pegawai.....	33
3.3.1.5 Usecase Kelola Akun	33
3.3.2 Activity Diagram (Diagram Aktivitas)	35
3.3.2.1 Diagram Aktivitas Login	35
3.3.2.2 Diagram Aktivitas Cari Fasilitas.....	36
3.3.2.3 Diagram Aktivitas Tambah Akomodasi	37
3.3.2.4 Diagram Aktivitas Ubah Akomodasi	38
3.3.2.5 Diagram Tambah Gambar Akomodasi	39
3.3.2.6 Diagram Aktivitas Tambah Peralatan	40

3.3.2.7 Diagram Aktivitas Lihat Semua Peralatan.....	41
3.3.2.8 Diagram Aktivitas Detail Peralatan	41
3.3.2.9 Diagram Aktivitas Ubah Peralatan	42
3.3.2.10 Diagram Aktivitas Tambah Kegiatan.....	43
3.3.2.11 Diagram Aktivitas Lihat Semua Kegiatan	44
3.3.2.12 Diagram Aktivitas Detail Kegiatan.....	45
3.3.2.13 Diagram Aktivitas Ubah Kegiatan	46
3.3.2.14 Diagram Aktivitas Tambah Tipe Makanan.....	47
3.3.2.15 Diagram Aktivitas Lihat Detail Tipe Makanan.....	48
3.3.2.16 Diagram Aktivitas Ubah Tipe Makanan	49
3.3.2.17 Diagram Aktivitas Tambah Makanan	50
3.3.2.18 Diagram Aktivitas Detail Makanan	51
3.3.2.19 Diagram Aktivitas Ubah Makanan.....	52
3.3.2.20 Diagram Aktivitas Ubah Ketersediaan Makanan.....	53
3.3.2.21 Diagram Aktivitas Buat Akun Pegawai	54
3.3.2.22 Diagram Aktivitas Ubah Pegawai.....	55
3.3.2.23 Diagram Aktivitas Hapus Pegawai	56
3.3.2.24 Diagram Aktivitas Lihat Semua Pesanan.....	57
3.3.2.25 Diagram Aktivitas Detail Pesanan	58
3.3.2.26 Diagram Aktivitas Konfirmasi Pembayaran	59
3.3.2.27 Diagram Aktivitas Upload Bukti Pembayaran.....	60
3.3.2.28 Diagram Aktivitas Tambah Pesanan.....	61
3.3.2.29 Diagram Aktivitas Cetak Invoice.....	62
3.3.2.30 Diagram Aktivitas Buat Akun Baru.....	63
3.3.2.31 Diagram Aktivitas Lihat Detail Akun	64
3.3.2.32 Diagram Aktivitas Ubah Akun Member	65

3.3.2.33 Diagram Aktivitas Hapus Akun Member	66
3.3.2.34 Diagram Aktivitas Hapus Gambar Akomodasi.....	67
3.3.3 Class Diagram	68
3.4 Rancangan User Interface	69
3.4.1 Rancangan User Interface Sebelum Login.....	69
3.4.1.1 Halaman Beranda	69
3.4.1.2 Halaman Login.....	69
3.4.1.3 Halaman Buat Akun	70
3.4.1.4 Halaman Hasil Pencarian Fasilitas.....	70
3.4.2 Rancangan User Interface untuk Pengunjung/Tamu.....	71
3.4.2.1 Halaman Lihat Riwayat Pesanan	71
3.4.2.2 Halaman Pesan Akomodasi	71
3.4.2.3 Halaman Pesan Peralatan	72
3.4.2.4 Halaman Pesan Makanan	72
3.4.2.5 Halaman Pesan Kegiatan	73
3.4.2.6 Halaman Overview Pesanan	73
3.4.2.7 Halaman Upload Bukti Pembayaran.....	74
3.4.2.8 Halaman Invoice	74
3.4.3 Rancangan User Interface untuk Manager	75
3.4.3.1 Halaman Admin – Beranda.....	75
3.4.3.2 Halaman Tambah Akomodasi.....	75
3.4.3.3 Halaman Tambah Kegiatan.....	76
3.4.3.4 Halaman Tambah Makanan	76
3.4.3.5 Halaman Tambah Peralatan	77
3.4.3.6 Halaman Tambah Pegawai.....	77
3.4.3.7 Halaman Lihat Daftar Pegawai	78

3.4.4 Rancangan User Interface untuk Admin Aplikasi	78
3.4.4.1 Halaman Pelunasan Pembayaran	78
3.4.4.2 Halaman Konfirmasi Pembayaran	79
3.4.4.3 Halaman Cetak Invoice	79
3.4.4.4 Halaman Lihat Detail Pesanan	80
3.4.4.5 Halaman Buat Akun Member	80
BAB 4 IMPLEMENTASI.....	81
4.1 User Interface	81
4.1.1 Halaman Beranda Pengunjung.....	81
4.1.2 Halaman Pengunjung Cari Akomodasi.....	82
4.1.3 Halaman Pengunjung Lihat Detail Akomodasi.....	83
4.1.4 Halaman Lihat Total Fasilitas yang Tersedia.....	83
4.1.5 Halaman Pengunjung Cari Ketersediaan Makanan.....	84
4.1.6 Halaman Pengunjung Cari Ketersediaan Peralatan.....	84
4.1.7 Halaman Pengunjung Cari Ketersediaan Kegiatan	85
4.1.8 Halaman Login.....	85
4.1.9 Halaman Registrasi Akun Pengunjung	86
4.1.10 Halaman Lihat Riwayat Pemesanan	86
4.1.11 Halaman Buat Pesanan Baru.....	87
4.1.12 Halaman Tambah Pesanan Akomodasi.....	87
4.1.13 Halaman Tambah Pesanan Makanan	88
4.1.14 Halaman Tambah Pesanan Kegiatan.....	88
4.1.15 Halaman Tambah Pesanan Peralatan	89
4.1.16 Halaman Overview Pesanan Sebelum Pembayaran.....	90
4.1.17 Halaman Pemberitahuan Untuk Metode Pembayaran Bank Transfer	91
4.1.18 Halaman Upload Bukti Pembayaran	91

4.1.19 Halaman Cetak Invoice	92
4.1.20 Halaman Beranda Manager	92
4.1.21 Halaman Admin Buat Member	93
4.1.22 Halaman Manager Tambah Pegawai Baru.....	93
4.1.23 Halaman Manager Tambah Akomodasi.....	94
4.1.24 Halaman Manager Tambah Kegiatan.....	94
4.1.25 Halaman Manager Tambah Peralatan	95
4.1.26 Halaman Manager Tambah Tipe Makanan.....	95
4.1.27 Halaman Manager Lihat Semua Tipe Makanan.....	96
4.1.28 Halaman Manager Lihat Detail Tipe Makanan.....	96
4.1.29 Halaman Manager Tambah Menu Makanan.....	97
4.1.30 Halaman Manager Lihat Semua Menu Makanan.....	97
4.1.31 Halaman Manager Lihat Semua Akomodasi	98
4.1.32 Halaman Manager Lihat Detail Akomodasi	98
4.1.33 Halaman Manager Lihat Semua Kegiatan	99
4.1.34 Halaman Manager Lihat Detail Kegiatan	99
4.1.35 Halaman Manager Lihat Semua Peralatan.....	100
4.1.36 Halaman Manager Lihat Detail Peralatan.....	100
4.1.37 Halaman Manager Lihat Daftar Semua Pegawai	101
4.1.38 Halaman Manager Konfirmasi Hapus Pegawai	101
4.1.39 Halaman Admin Aplikasi Lihat Semua Pesanan	102
4.1.40 Halaman Admin Aplikasi Lihat Detail Pesanan	102
4.1.41 Halaman Admin Aplikasi Cetak Invoice	103
4.1.42 Halaman Admin Aplikasi Approve Pembayaran.....	104
4.1.43 Halaman Admin Aplikasi Buat Member Baru.....	105
4.1.44 Halaman Admin Aplikasi Lihat Semua Member.....	106

4.1.45 Halaman Admin Lihat Detail Member	106
4.2 Relasi Antar Tabel.....	107
BAB 5 PENGUJIAN	108
5.1 Pengujian <i>Black Box</i>	108
5.1.1 Login	108
5.1.2 Buat Akun Baru	108
5.1.3 Cari Fasilitas	109
5.1.4 Buat Pemesanan	109
5.1.5 Request Cara Pembayaran.....	111
5.1.6 Upload Bukti Pembayaran	111
5.1.7 Cetak Invoice	112
5.1.8 Tambah Akomodasi	112
5.1.9 Tambah Gambar Akomodasi	113
5.1.10 Lihat Semua Akomodasi	113
5.1.11 Ubah Akomodasi.....	113
5.1.12 Tambah Tipe Makanan	114
5.1.13 Lihat Semua Tipe Makanan	114
5.1.14 Lihat Detail Tipe Makanan	115
5.1.15 Ubah Tipe Makanan.....	115
5.1.16 Tambah Menu Makanan	115
5.1.17 Lihat Semua Menu Makanan	116
5.1.18 Lihat Detail Menu Makanan	116
5.1.19 Ubah Menu Makanan.....	116
5.1.20 Tambah Peralatan.....	117
5.1.21 Lihat Semua Peralatan	117
5.1.22 Lihat Detail Peralatan.....	117

5.1.23 Ubah Peralatan	118
5.1.24 Tambah Kegiatan	118
5.1.25 Lihat Semua Kegiatan	119
5.1.26 Lihat Detail Kegiatan	119
5.1.27 Ubah Kegiatan.....	119
5.1.28 Tambah Pegawai	120
5.1.29 Lihat Semua Pegawai.....	121
5.1.30 Ubah Pegawai.....	121
5.1.31 Lihat Detail Pegawai	122
5.1.32 Tambah Akun Member	122
5.1.33 Lihat Semua Member.....	123
5.1.34 Lihat Detail Member	123
5.1.35 Ubah Member.....	123
5.1.36 Lihat Semua Pesanan	124
5.1.37 Lihat Detail Pesanan	124
5.1.38 Cetak Invoice Pesanan	124
5.1.39 Konfirmasi Pemesanan	125
5.1.40 Pelunasan Pembayaran.....	125
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	126
6.1 Simpulan	126
6.2 Saran.....	126
6.2.1 Saran Pengembangan Aplikasi.....	126
6.2.2 Saran Pelaksanaan Penelitian.....	127
DAFTAR PUSTAKA	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1 Gambar Bagan Transformasi Data menjadi Informasi	7
Gambar 2-2 Contoh usecase diagram [5].....	9
Gambar 2-3 Contoh Diagram Kelas untuk Penjualan [4]	10
Gambar 2-4 Contoh gambar diagram aktivitas	11
Gambar 3-1 Sistem Pemesanan yang Berjalan Saat Ini	18
Gambar 3-2 Sistem Pengelolaan Fasilitas yang Sedang Berjalan.....	19
Gambar 3-3 Sistem Pemesanan yang Diusulkan	21
Gambar 3-4 Sistem Pengelolaan Fasilitas yang Diusulkan	22
Gambar 3-5 Sistem Pembayaran yang Diusulkan.....	24
Gambar 3-6 Diagram ER	25
Gambar 3-7 Usecase diagram aplikasi.....	30
Gambar 3-8 Diagram Usecase Kelola Fasilitas	31
Gambar 3-9 Diagram Usecase Kelola Pemesanan.....	32
Gambar 3-10 Diagram Usecase Kelola Data Pegawai.....	33
Gambar 3-11 Diagram Usecase Kelola Akun.....	33
Gambar 3-12 Diagram Aktivitas Login	35
Gambar 3-13 Diagram Aktivitas Cari Fasilitas.....	36
Gambar 3-14 Diagram Aktivitas Tambah Akomodasi	37
Gambar 3-15 Diagram Aktivitas Ubah Akomodasi.....	38
Gambar 3-16 Diagram Aktivitas Tambah Gambar Akomodasi	39
Gambar 3-17 Diagram Aktivitas Tambah Peralatan.....	40
Gambar 3-18 Diagram Aktivitas Lihat Semua Peralatan.....	41
Gambar 3-19 Diagram Aktivitas Detail Peralatan	41
Gambar 3-20 Diagram Aktivitas Ubah Peralatan	42
Gambar 3-21 Diagram Aktivitas Tambah Kegiatan	43
Gambar 3-22 Diagram Aktivitas Lihat Semua Kegiatan	44
Gambar 3-23 Diagram Aktivitas Detail Kegiatan.....	45
Gambar 3-24 Diagram Aktivitas Ubah Kegiatan.....	46
Gambar 3-25 Diagram Aktivitas Tambah Tipe Makanan	47
Gambar 3-26 Diagram Aktivitas Lihat Detail Tipe Makanan	48

Gambar 3-27 Diagram Aktivitas Ubah Tipe Makanan	49
Gambar 3-28 Diagram Aktivitas Tambah Makanan	50
Gambar 3-29 Diagram Aktivitas Detail Makanan	51
Gambar 3-30 Diagram Aktivitas Ubah Makanan	52
Gambar 3-31 Diagram Aktivitas Ubah Ketersediaan Makanan	53
Gambar 3-32 Diagram Aktivitas Buat Akun Pegawai	54
Gambar 3-33 Diagram Aktivitas Ubah Pegawai	55
Gambar 3-34 Diagram Aktivitas Hapus Pegawai	56
Gambar 3-35 Diagram Aktivitas Lihat Semua Pesanan	57
Gambar 3-36 Diagram Aktivitas Detail Pesanan	58
Gambar 3-37 Diagram Aktivitas Konfirmasi Pembayaran	59
Gambar 3-38 Diagram Aktivitas Upload Bukti Pembayaran	60
Gambar 3-39 Diagram Aktivitas Tambah Pesanan	61
Gambar 3-40 Diagram Aktivitas Cetak Invoice	62
Gambar 3-41 Diagram Aktivitas Buat Akun Baru	63
Gambar 3-42 Diagram Aktivitas Lihat Detail Akun	64
Gambar 3-43 Diagram Aktivitas Ubah Akun Member	65
Gambar 3-44 Diagram Aktivitas Hapus Akun Member	66
Gambar 3-45 Diagram Aktivitas Hapus Gambar Akomodasi.	67
Gambar 3-46 Diagram Kelas	68
Gambar 3-47 Rancangan User Interface Halaman Beranda	69
Gambar 3-48 Rancangan User Interface untuk Halaman Login	69
Gambar 3-49 Rancangan User Interface untuk Halaman Buat Akun	70
Gambar 3-50 Rancangan User Interface untuk Hasil Pencarian Fasilitas	70
Gambar 3-51 Rancangan User Interface untuk Halaman Lihat Riwayat Pesanan	71
Gambar 3-52 Rancangan User Interface Halaman Pesan Akomodasi	71
Gambar 3-53 Rancangan User Interface untuk Halaman Pesan Peralatan	72
Gambar 3-54 Rancangan User Interface untuk Halaman Pesan Makanan	72
Gambar 3-55 Rancangan User Interface untuk Halaman Pesan Kegiatan	73
Gambar 3-56 Rancangan User Interface untuk Halaman Overview Pesanan	73
Gambar 3-57 Rancangan User Interface Upload Bukti Pembayaran	74
Gambar 3-58 Rancangan User Interface untuk Invoice	74

Gambar 3-59 Rancangan User Interface Halaman Admin – Beranda	75
Gambar 3-60 Rancangan User Interface untuk Halaman Tambah Akomodasi	75
Gambar 3-61 Rancangan User Interface untuk Halaman Tambah Kegiatan	76
Gambar 3-62 Rancangan User Interface Halaman Tambah Makanan.....	76
Gambar 3-63 Rancangan User Interface untuk Halaman Tambah Peralatan	77
Gambar 3-64 Rancangan User Interface untuk Halaman Tambah Pegawai.....	77
Gambar 3-65 Rancangan User Interface untuk Halaman Lihat Daftar Pegawai ..	78
Gambar 3-66 Rancangan User Interface untuk Halaman Pelunasan Pembayaran	78
Gambar 3-67 Rancangan User Interface untuk Halaman Konfirmasi Pembayaran	79
Gambar 3-68 Rancangan User Interface untuk Halaman Cetak Invoice	79
Gambar 3-69 Rancangan User Interface untuk Halaman Lihat Detail Pesanan ...	80
Gambar 3-70 Rancangan User Interface untuk Halaman Buat Akun Member	80
Gambar 4-1 Implementasi User Interface Beranda Pengunjung.....	81
Gambar 4-2 Implementasi User Interface Pengunjung Cari Akomodasi.....	82
Gambar 4-3 Implementasi Halaman Pengunjung Lihat Detail Akomodasi.....	83
Gambar 4-4 Implementasi Halaman Lihat Total Fasilitas yang Tersedia.....	83
Gambar 4-5 Implementasi UserInterface Pengunjung Cari Ketersediaan Makanan	84
Gambar 4-6 Implementasi User Interface Pengunjung Cari Ketersediaan Peralatan	84
Gambar 4-7 Implementasi User Interface Pengunjung Cari Ketersediaan Kegiatan	85
Gambar 4-8 Implementasi User Interface Login	85
Gambar 4-9 Implementasi User Interface Registrasi Akun Pengunjung	86
Gambar 4-10 Implementasi User Interface Lihat Riwayat Pemesanan	86
Gambar 4-11 Implementasi User Interface Buat Pesanan Baru.....	87
Gambar 4-12 Implementasi User Interface Halaman Tambah Pesanan Akomodasi	87
Gambar 4-13 Implementasi Halaman Tambah Pesanan Makanan	88
Gambar 4-14 Implementasi User Interface untuk Halaman Tambah Pesanan Kegiatan	88

Gambar 4-15 Implementasi User Interface untuk Halaman Tambah Pesanan Peralatan.....	89
Gambar 4-16 Implementasi User Interface Halaman Overview Pesanan.....	90
Gambar 4-17 Implementasi User Interface untuk Halaman Pemberitahuan Pembayaran via Bank Transfer	91
Gambar 4-18 Implementasi User Interface untuk Halaman Upload Bukti Pembayaran	91
Gambar 4-19 Implementasi Halaman Cetak Invoice	92
Gambar 4-20 Implementasi User Interface Beranda Manager	92
Gambar 4-21 Implementasi User Interface Admin Buat Member.....	93
Gambar 4-22 Implementasi User Interface Manager Tambah Pegawai Baru	93
Gambar 4-23 Implementasi User Interface Manager Tambah Akomodasi	94
Gambar 4-24 Implementasi User Interface Manager Tambah Kegiatan	94
Gambar 4-25 Implementasi User Interface Halaman Manager Tambah Peralatan	95
Gambar 4-26 Implementasi User Interface Manager Tambah Tipe Makanan	95
Gambar 4-27 Implementasi Halaman Manager Lihat Tipe Makanan	96
Gambar 4-28 Implementasi User Interface Lihat Detail Tipe Makanan.....	96
Gambar 4-29 Implementasi Halaman Manager Tambah Menu Makanan.....	97
Gambar 4-30 Implementasi Halaman Lihat Semua Menu Makanan.....	97
Gambar 4-31 Implementasi Halaman Lihat Semua Akomodasi	98
Gambar 4-32 Implementasi Halaman Manager Lihat Detail Akomodasi	98
Gambar 4-33 Implementasi Halaman Lihat Semua Kegiatan.....	99
Gambar 4-34 Implementasi Halaman Manager Lihat Detail Kegiatan	99
Gambar 4-35 Implementasi Halaman Lihat Semua Peralatan	100
Gambar 4-36 Implementasi User Interface untuk Halaman Manager Lihat Detail Peralatan.....	100
Gambar 4-37 Implementasi Halaman Manager Lihat Daftar Semua Pegawai ...	101
Gambar 4-38 Implementasi Halaman Manager Konfirmasi Hapus Pegawai	101
Gambar 4-39 Implementasi Halaman Admin Lihat Semua Pesanan.....	102
Gambar 4-40 Implementasi Halaman Admin Aplikasi Lihat Detail Pesanan	102
Gambar 4-41 Implementasi Halaman Admin Aplikasi Cetak Invoice	103

Gambar 4-42 Implementasi Halaman Preview Bukti Pembayaran Pesanan	104
Gambar 4-43 Implementasi Halaman Konfirmasi Approve Pembayaran	104
Gambar 4-44 Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran Pesanan Berhasil	105
Gambar 4-45 Implementasi Halaman Admin Buat Member Baru	105
Gambar 4-46 Implementasi Halaman Admin Aplikasi Lihat Semua Member....	106
Gambar 4-47 Implementasi Halaman Admin Lihat Detail Member	106
Gambar 4-48 Implementasi Relasi Antar Tabel Aplikasi.....	107

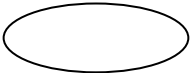
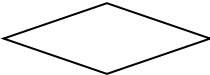
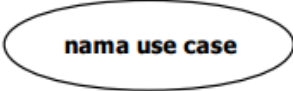


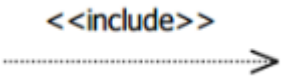
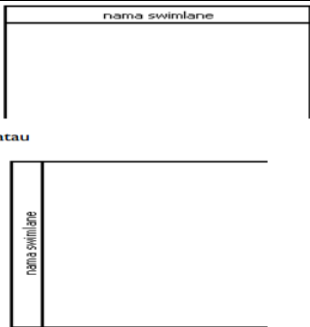
DAFTAR TABEL

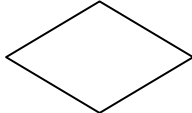
Tabel 3-1 Tabel Akomodasi.....	26
Tabel 3-2 Tabel Gambar Akomodasi.....	26
Tabel 3-3 Tabel Kegiatan.....	26
Tabel 3-4 Tabel MenuMakanan	26
Tabel 3-5 Tabel Pembayaran	27
Tabel 3-6 Tabel Pemesanan	27
Tabel 3-7 Tabel Peralatan	27
Tabel 3-8 Tabel Pesanan Akomodasi.....	28
Tabel 3-9 Tabel Pesanan Kegiatan.....	28
Tabel 3-10 Tabel PesananMakanan	28
Tabel 3-11 Tabel PesananPeralatan	29
Tabel 3-12 Tabel Petugas.....	29
Tabel 3-13 Tabel Tamu.....	29
Tabel 3-14Tabel TipeMakanan	30
Tabel 3-15 Tabel Definisi Aktor	31
Tabel 5-1 Tabel Pengujian Login.....	108
Tabel 5-2 Tabel Pengujian Buat Akun Baru	108
Tabel 5-3 Tabel Pengujian Cari Fasilitas	109
Tabel 5-4 Tabel Pengujian Buat Pesanan	109
Tabel 5-5 Tabel Pengujian Request Cara Pembayaran.....	111
Tabel 5-6 Tabel Upload Bukti Pembayaran.....	111
Tabel 5-7 Tabel Pengujian Cetak Invoice.....	112
Tabel 5-8 Tabel Pengujian Tambah Akomodasi.....	112
Tabel 5-9 Tabel Pengujian Tambah Gambar Akomodasi.....	113
Tabel 5-10 Tabel Pengujian Lihat Semua Akomodasi	113
Tabel 5-11 Tabel Pengujian Ubah Akomodasi	113
Tabel 5-12 Tabel Pengujian Tambah Tipe Makanan.....	114
Tabel 5-13 Tabel Pengujian Lihat Semua Tipe Makanan.....	114
Tabel 5-14 Tabel Pengujian Lihat Detail Tipe Makanan.....	115
Tabel 5-15 Tabel Pengujian Ubah Tipe Makanan	115
Tabel 5-16 Tabel Pengujian Tambah Menu Makanan	115

Tabel 5-17 Tabel Pengujian Lihat Semua Menu Makanan.....	116
Tabel 5-18 Tabel Pengujian Lihat Detail Menu Makanan.....	116
Tabel 5-19 Tabel Pengujian Ubah Menu Makanan	116
Tabel 5-20 Tabel Pengujian Tambah Peralatan	117
Tabel 5-21 Tabel Pengujian Lihat Semua Peralatan.....	117
Tabel 5-22 Tabel Pengujian Lihat Detail Peralatan	117
Tabel 5-23 Tabel Pengujian Ubah Peralatan.....	118
Tabel 5-24 Tabel Pengujian Tambah Kegiatan.....	118
Tabel 5-25 Tabel Pengujian Lihat Semua Kegiatan	119
Tabel 5-26 Tabel Pengujian Lihat Detail Kegiatan.....	119
Tabel 5-27 Tabel Pengujian Ubah Kegiatan	119
Tabel 5-28 Tabel Pengujian Tambah Pegawai.....	120
Tabel 5-29 Tabel Pengujian Lihat Semua Pegawai	121
Tabel 5-30 Tabel Pengujian Ubah Pegawai	121
Tabel 5-31 Tabel Pengujian Lihat Detail Pegawai	122
Tabel 5-32 Tabel Pengujian Tambah Akun Member.....	122
Tabel 5-33 Tabel Pengujian Lihat Semua Member	123
Tabel 5-34 Tabel Pengujian Lihat Detail Member	123
Tabel 5-35 Tabel Pengujian Ubah Member	123
Tabel 5-36 Tabel Pengujian Lihat Semua Pesanan.....	124
Tabel 5-37 Tabel Pengujian Lihat Detail Pesanan.....	124
Tabel 5-38 Tabel Pengujian Cetak Invoice Pesanan.....	124
Tabel 5-39 Tabel Pengujian Konfirmasi Pemesanan.....	125
Tabel 5-40 Tabel Pengujian Pelunasan Pembayaran	125

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
ERD		Entitas	Menyatakan entitas yang melambangkan sebuah benda atau objek di dunia nyata
ERD		Atribut	Menyatakan atribut atau karakteristik dari sebuah entitas.
ERD		Relasi	Menyatakan hubungan atau relasi antara dua buah entitas.
UML – Usecase		Usecase	Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor. Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
UML - Usecase		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan di buat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
UML – Usecase		Asosiasi/asosiation	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
UML – Usecase		Generalisasi	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau

			tanpa use case tambahan itu. Arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan.
UML – Usecase		Incude	Include berarti use case yang di tambahkan akan selalu melakukan pengecekan apakah use case yang di tambahkan telah dijalankan sebelum use case tambahan dijalankan.
UML – Activity		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
UML – Activity		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
UML – Activity		Percabangan	Asosisasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
UML – Activity		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
UML – Activity		Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
Flowchart		Proses	Melambangkan sebuah proses yang terkomputerisasi.
Flowchart		Start/end	Melambangkan start dan finish pada sebuah bisnis proses.
Flowchart		Dokumen	Melambangkan dokumen yang terlibat di dalam proses bisnis

Flowchart		Decision	Melambangkan percabangan untuk kondisi ya atau tidak dalam sebuah proses bisnis.
Flowchart		Database	Menyatakan bahwa terjadi penyimpanan ke dalam basis data.
Flowchart		Manual proses	Melambangkan proses yang dilakukan secara manual.

Referensi:

Notasi/ Lambang ERD dari [1]

Notasi/ Lambang UML dari [2]

Notasi/ Lambang Flowchart dari [2]



DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
GBKP	Gereja Batak Karo Protestan
PHP	Hypertext Preprocessor
RC	Retreat Center
UML	Unified Modelling Language

