

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Sumber Data

Setelah melakukan identifikasi dan membuat alur perancangan dalam proses pengumpulan data, langkah selanjutnya yang dilakukan dalam proses pembuatan aplikasi ini yaitu menentukan sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagian besar merupakan data sekunder yang merupakan data yang sudah diolah, data yang diperoleh dengan mengambil data-data laporan, catatan-catatan dan hasil penelitian atau kajian terdahulu yang berhubungan langsung dengan masalah yang dibahas. Sumber data tersebut diantaranya bersumber dari: buku literasi, wawancara dan website milik beberapa ahli.

3.2 Metode Pengembangan Sistem Prototype

Model prototype (*prototyping model*) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototype agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototype biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototype ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user.

Pada tahap ini, metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode prototype dengan tahapan-tahapan sebagai berikut : :

1. Pengumpulan kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan antara lain sebagai berikut :

- Developer akan menanyakan langsung kepada klien terkait kebutuhan apa saja yang dibutuhkan user pada sistem pencarian guru private ini.
- Developer akan mencatat semua kebutuhan yang diinginkan oleh klien.
- Menggambarkan apa yang dibutuhkan oleh klien untuk kemudian di lakukan tahapan selanjutnya.

2. Perancangan dan Membuat Prototype

Pada tahapan ini akan melanjutkan pada tahapan pengumpulan kebutuhan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- Setelah dilakukan pengumpulan kebutuhan akan dibuatkan gambaran rancangan sesuai yang dibutuhkan oleh user. Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype* dengan menggunakan pendukung pengembangan sistem UML *Unified Modeling Language* yaitu merupakan sebuah langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data. Prosedur kerja sistem yang baru ini akan di gambarkan dalam beberapa bentuk tahapan yaitu: Membuat *Usecase, Activity Diagram* Membuat Rancangan *Input dan Output, ClassDiagram*, Membuat Kamus Data.
- Kemudian melukan desain *prototype* sistem meliputi interface sistem untuk semua pengguna dalam sistem yaitu penyedia jasa, admin, siswa dan orang tua.

3. Evaluasi *prototype*

Pada tahapan ini developer akan menampilkan semua rancangan kepada klien untuk mengevaluasi dan menguji *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk membangun perangkat lunak lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Demi kebutuhan klien lebih baik *prototype* yang dibuat diusahakan dapat dimanfaatkan.

3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi minimum perangkat lunak yang digunakan guna mendukung pembuatan sistem adalah sebagai berikut :

1. Windows 10

Sistem yang digunakan untuk melakukan perancangan dan implementasi pada sistem.

2. *PHP*

Bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan proses sistem.

3. *Sublime Text*

Aplikasi yang digunakan untuk mendesain dan membuat coding sebuah web.

4. *MySQL*

Database yang digunakan.

3.4 Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang digunakan guna mendukung pembuatan sistem adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor Core i3
2. RAM 4 GB.
3. Harddisk 500 GB.

3.5 Pengumpulan Kebutuhan

Developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan yang dilakukan dalam teknik pengumpulan data. Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada proses pencarian guru private secara langsung. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan untuk memenuhi dan mengetahui keinginan dari user yaitu :

3.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah mengumpulkan data-data yang telah di tentukan sebelumnya. Data adalah bahan mentah yang belum di olah menjadi sebuah informasi, penelitian ini kemudian dibagi kedalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan system dengan metode prototype, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan.

- a. Wawancara

Wawancara yang di lakukan adalah dengan mewawancarai salah satu tempat bimbingan belajar untuk mengetahui bagaimana proses bimbingan belajar dan standar guru yang diperbolehkan untuk mengajar secara private.

b. Observasi

Observasi yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan. Observasi di lakukan di Bimbel Primagama yang beralamat di Jl. Gunung Rajabasa Raya No. T 21 Way Halim Perumnas Kota Bandar Lampung. Ini dilakukan sebagai dasar dalam menentukan spesifikasi atau standar guru untuk dapat menjadi guru private serta bagaimana proses bimbingan belajar yang ada di suatu tempat bimbel agar dapat diterapkan pada sistem yang akan dibuat.

c. Studi Pustaka

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan bahan rujukan dari buku-buku, dokumen, yang berhubungan langsung dengan masalah yang sedang dibahas atau referensi sesuai dengan masalah yang ada berguna untuk bahan analisis.

Berdasarkan tahapan diatas akan disimpulkan sistem yang akan dibangun pada sistem marketplace pencarian guru private harus terdapat komponen-komponen user yaitu guru, siswa, admin, orang tua.

3.6 Merancang dan Membangun Prototype

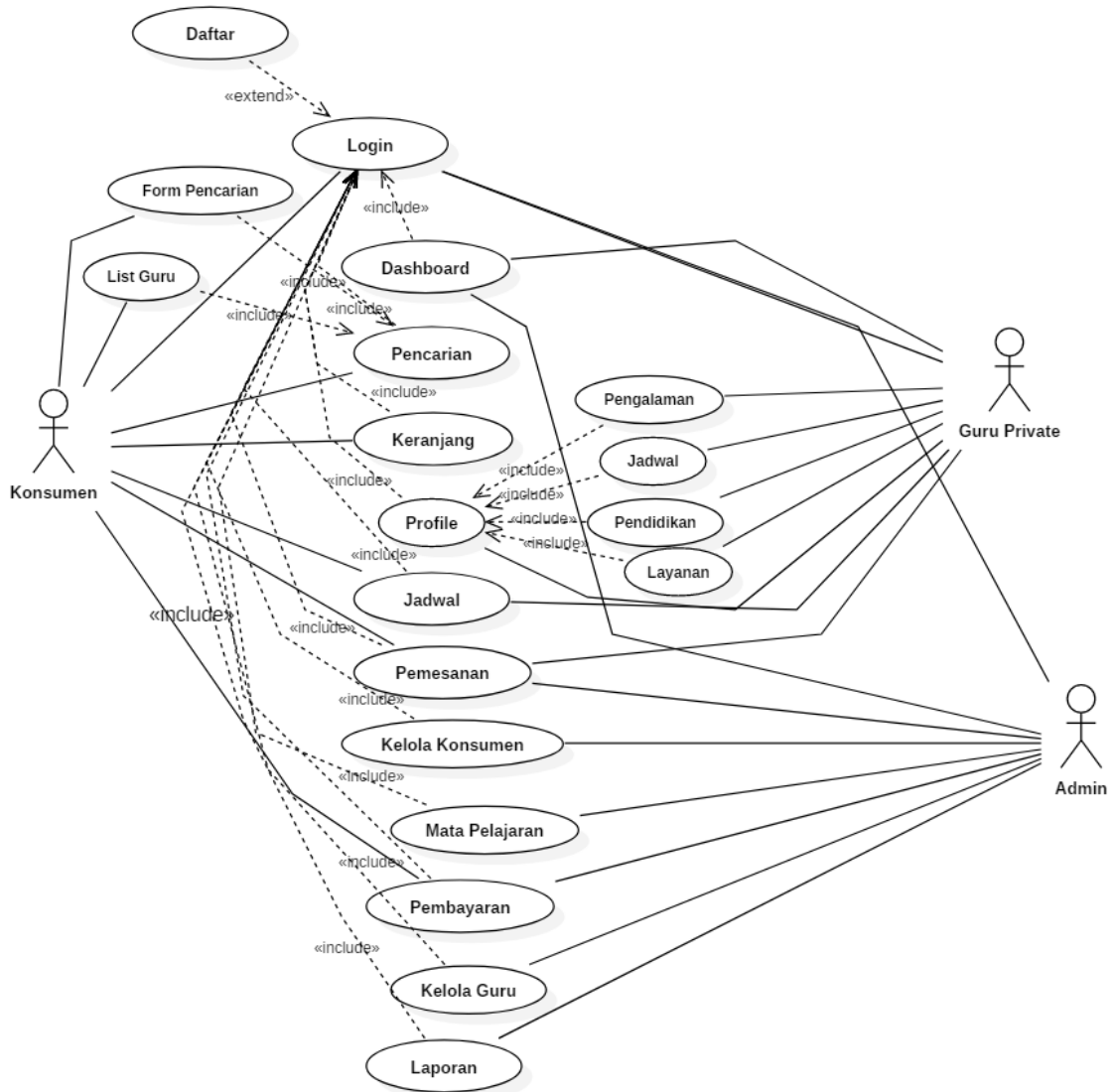
Pada tahapan ini dilakukan perancangan sistem berdasarkan keinginan user dengan menggambarkan dalam bentuk UML dan rancangan database. Setelah itu dibuat prototype rancangan sistem yang akan dibuat. Tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan pada proses-proses dibawah ini :

3.6.1 Usecase Diagram

Usecase diagram pada pada perancangan ini menggambarkan bagaimana fungsi sistem marketplace pencarian guru private untuk memudahkan dalam pencarian dan penentuan guru yang sesuai, dapat dilihat pada penjelasan berikut ini :

1. Usecase Diagram

Usecase diagram pada sistem dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Usecase Diagram

2. Deskripsi Aktor

Deskripsi aktor pada sistem dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	or yang memiliki hak akses untuk mengelola semua data yang ada pada sistem
2	Guru Private	or yang akan menyediakan jasa pada sistem
3	Konsumen	or yang akan mencari jasa pada sistem.

3. Deskripsi Usecase

Deskripsi usecase pada sistem dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Deskripsi Usecase

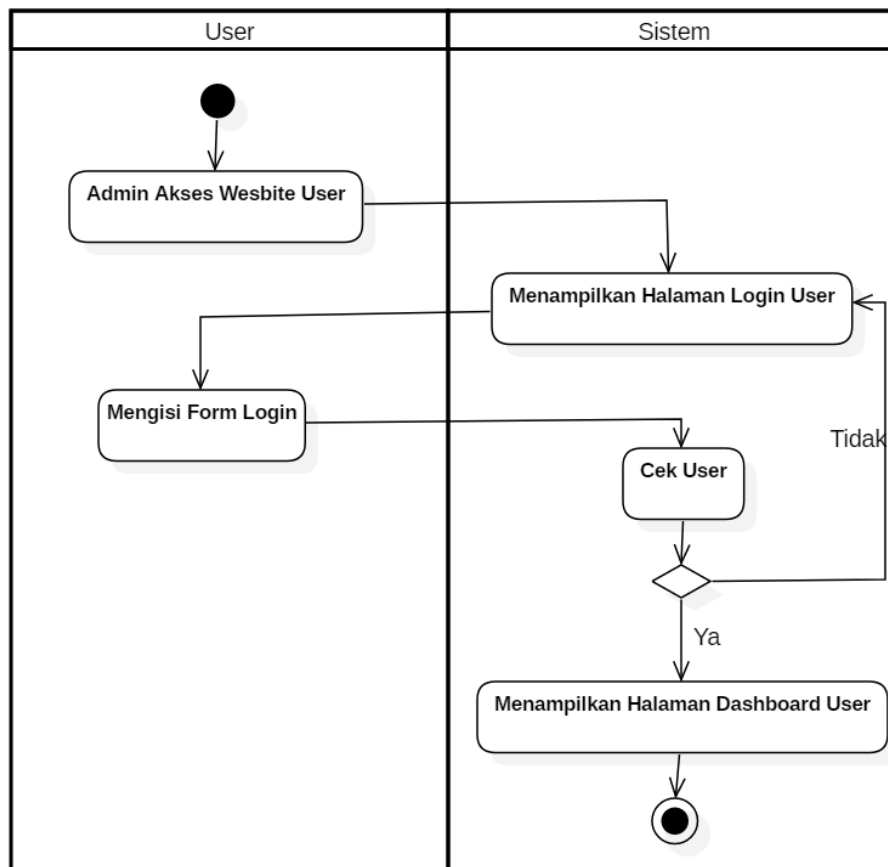
No	Aktor	Deskripsi
1	Login	upakan proses untuk melakukan validasi admin
2	Daftar	upakan Proses untuk pendaftaran baik guru, siswa dan orang tua agar dapat menggunakan aplikasi
3	Keranjang	upakan proses menyimpan guru yang dipilih orang tua
4	Pencarian	upakan proses mencari guru private
5	Jadwal	upakan proses untuk melihat jadwal
6	Pemesanan	upakan proses untuk melakukan pemesanan guru private
7	Profile	upakan proses yang berisi informasi tentang data user baik guru ataupun orang tua
8	Kelola Guru	upakan proses untuk admin dalam mengelola semua data guru
9	Kelola Konsumen	upakan proses untuk admin dalam mengelola semua data Konsumen
10	Laporan	upakan proses untuk admin dalam mengelola semua data laporan-laporan atau report

3.6.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *Activies* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

1. *Activity Diagram Login*

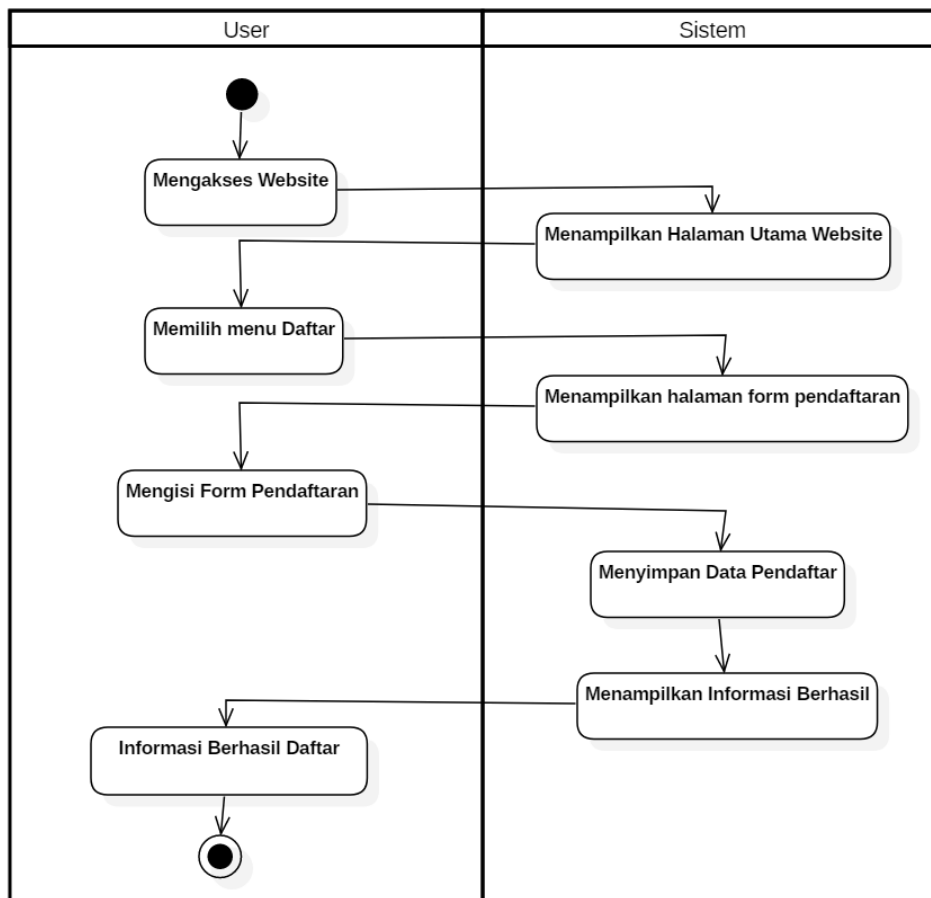
Merupakan aktivitas saat user ingin masuk ke sistem. User harus memasukan username dan password. Kemudian sistem akan melakukan validasi.



Gambar 3.2 *Activity Diagram Login*

2. *Activity Diagram Registrasi*

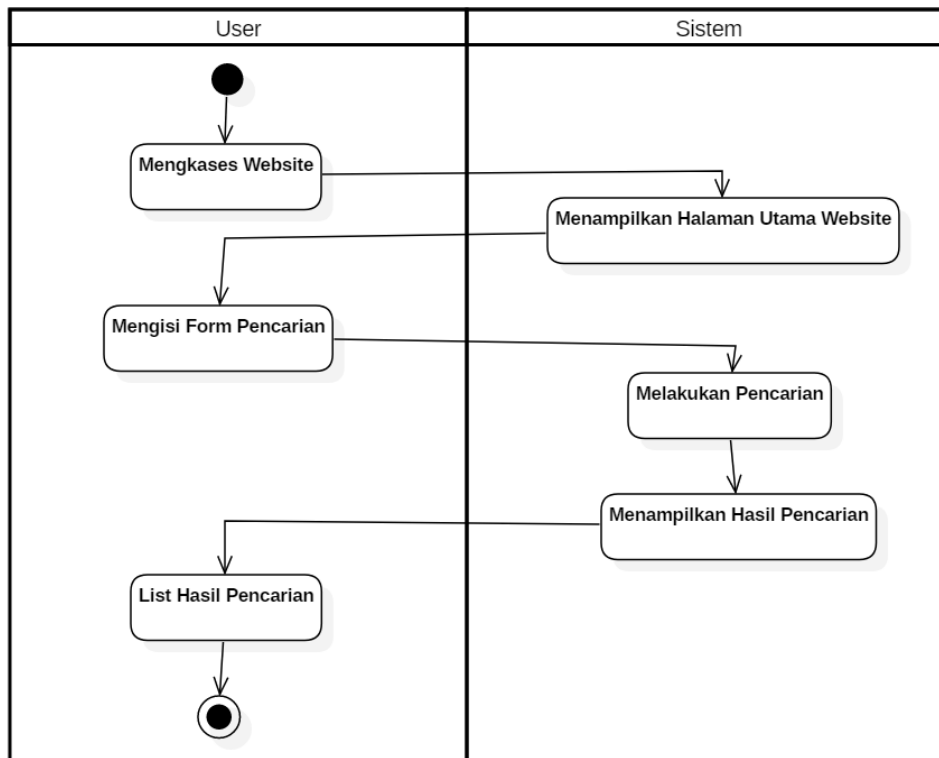
Merupakan aktivitas saat user ingin menggunakan ke sistem yang harus memvalidasi user. User harus melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu.



Gambar 3.3 *Activity Diagram* Registrasi

3. *Activity Diagram* Pencarian

Merupakan aktifitas yang dilakukan oleh user (konsumen) saat melakukan pencarian. User (konsumen) yang akan melakukan pencarian akan mengisi form pencarian dan sistem akan melakukan pencarian pada data yang ada kemudian akan menampilkan informasi hasil pencarian. Penjelasan aktifitas pencarian dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

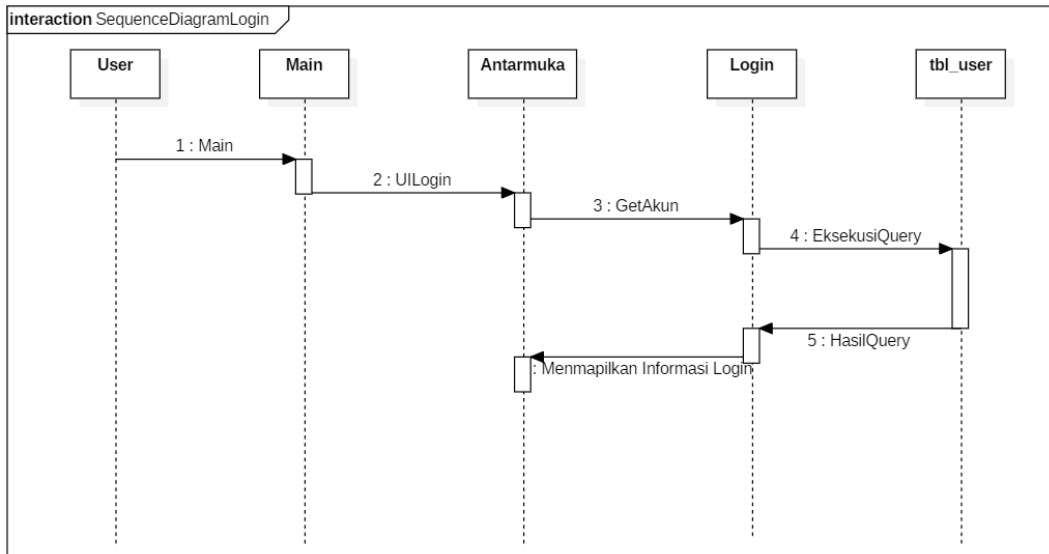


Gambar 3.4 *Activity Diagram Pencarian*

3.6.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode- metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Pada bagian ini, diagram terbagi menjadi beberapa bagian sesuai interaksi yang terjadi dalam sistem yaitu :

1. Sequence Diagram Login

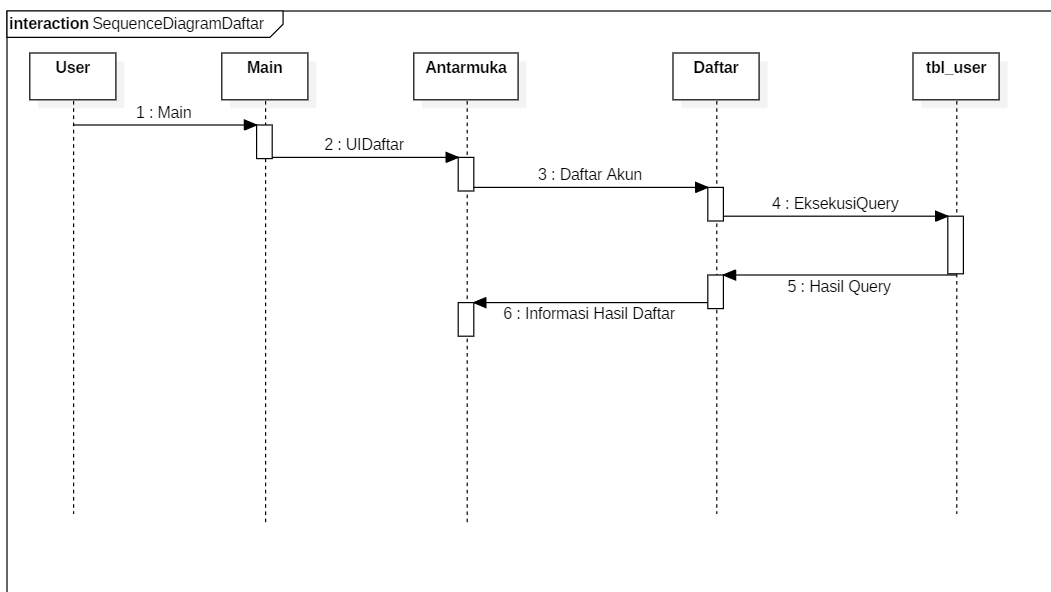


Gambar 3.5 Sequence Diagram Login

Pada gambar 3.5 dapat dilihat proses melakukan login yang dimulai ketika Admin memasukkan username dan password kemudian meneruskan pesan ke login sistem untuk melakukan validasi.

Apabila data yang dimasukkan benar maka pesan akan diteruskan ke menu selanjutnya, tetapi apabila tidak maka akan dikembalikan lagi ke menu login.

2. Sequence Diagram Registrasi



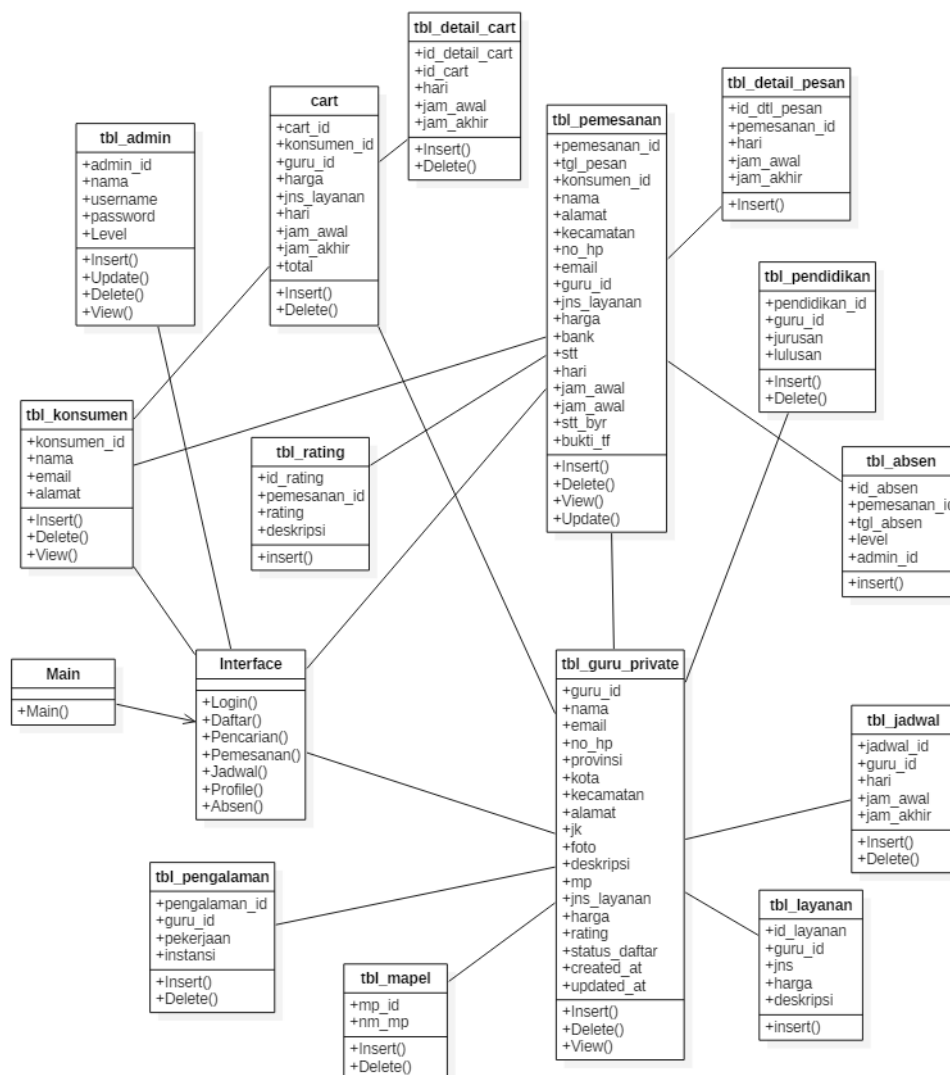
Gambar 3.6 Sequence Diagram Registrasi

Pada gambar 3.6 dapat dilihat proses untuk melakukan pendaftaran akun

user agar dapat menggunakan sistem.

3.6.4 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Terdapat beberapa class pada class diagram yaitu class main yang berfungsi sebagai kelas main itu sendiri, kelas antarmuka yang menangani tampilan, login sistem untuk pendefinisian use case login, begitu juga dengan mengelola data, dan pesan. Koneksi basis data untuk koneksi basis data dan melakukan query serta 9 tabel yang akan digunakan sebagai tabel untuk penggunaan database.



Gambar 3.7 Class Diagram

3.6.5 Rancangan Kamus Data

Rancangan kamus data dari sistem marketplace pencarian guru private adalah sebagai berikut :

1. Kamus Admin

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_admin

Primary Key : admin_id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.3 Tabel Admin

Field Name	Type	Size	Description
Admin_id	BigInt	20	Id admin
Nama	Varchar	100	Nama pengguna
Username	Varchar	100	Username
Password	Varchar	100	Password
Level	Varchar	10	Level User

2. Kamus Guru

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_guru_private

Primary Key : guru_id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.4 Tabel Guru Private

Field Name	Type	Size	Description
Guru_id	BigInt	20	ID Guru
Nama	Varchar	100	Nama Guru
Email	Varchar	100	Email Guru
No_hp	Varchar	13	No Hp Guru
Provinsi	Varchar	50	Provinsi
Kota	Varchar	50	Kota
Kecamatan	Varchar	50	Kecamatan

Alamat	Varchar	100	Alamat Guru
Jk	Varchar	10	Jenis Kelamin
Foto	Varchar	100	Foto Guru
Deskripsi	Text		Deskripsi Guru dan Layanan
Mp	Varchar	50	Mata Pelajaran
Jns_layanan	Varchar	50	Jenis Layanan
Harga	Int	50	Harga Guru pertemuan
Rating	Varchar	11	Rating Guru
Status_daftar	Varchar	10	Status Daftar
Created_at	Timestamp		
Updated_at	Timestamp		

3. Kamus Konsumen

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_konsumen

Primary Key : konsumen_id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.5 Tabel Konsumen

Field Name	Type	Size	Description
Konsumen_id	BigInt	20	Id Konsumen
Nama	Varchar	100	Nama Konsumen
Email	Varchar	100	Email Konsumen
No_hp	Varchar	15	No Hp Konsumen
Alamat	Varchar	100	Alamat

4. Kamus Pendidikan

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_pendidikan

Primary Key : Pendidikan_id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.6 Tabel Pendidikan

Field Name	Type	Size	Description
Pendidikan_id	BigInt	20	Pendidikan Id
Guru_id	BigInt	20	Guru Id
Jurusan	Varchar	100	Jurusan
Lulusan	Varchar	100	Lulusan

5. Kamus Pengalaman

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_pengalaman

Primary Key : Pengalaman_id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.7 Tabel Pengalaman

Field Name	Type	Size	Description
Pengalaman_id	BigInt	20	Pengalaman Id
Guru_id	BigInt	20	Guru Id
Pekerjaan	Varchar	100	Pekerjaan
Instansi	Varchar	100	Instansi

6. Kamus Mata Pelajaran

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_mp

Primary Key : mp_id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.8 Tabel Mata Pelajaran

Field Name	Type	Size	Description
mp_id	BigInt	20	Mata Pelajaran Id
Nm_mp	Varchar	100	Nama Mata Pelajaran

7. Kamus Jadwal

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_jadwal

Primary Key : jadwal_id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.9 Tabel Jadwal

Field Name	Type	Size	Description
Jadwal_id	Int	11	Jadwal Id
Guru_id	Int	11	Guru Id
Hari	Varchar	10	Hari
Jam_awal	Time		
Jam_akhir	Time		

8. Kamus Cart

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : cart

Primary Key : cart_id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.10 Tabel Cart

Field Name	Type	Size	Description
Cart_id	Int	11	Cart ID
Konsumen_id	Int	11	Id Konsumen
Guru_id	Int	11	Id Guru
Harga	Int	11	Harga
Jns_Layanan	Varchar	50	Jenis Layanan
Hari	Varchar	50	Hari
Jam_awal	Time		Jam Awal

Jam_akhir	Time		Jam Akhir
Total	Int	11	Total

9. Kamus Detail Cart

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_detail_cart

Primary Key : id_detail_cart

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.10 Tabel Detail Cart

Field Name	Type	Size	Description
Id_detail_cart	Int	11	Detail Cart ID
Cart_id	Int	11	Cart ID
Hari	Varchar	50	Hari
Jam_awal	Time		Jam Awal
Jam_akhir	Time		Jam Akhir

10. Kamus Absen

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_absen

Primary Key : Id_absen

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.11 Tabel Absen

Field Name	Type	Size	Description
Id_absen	Int	11	Id Absen
Pemesanan_id	Int	11	Pemesanan ID
Tgl_absen	Datetime	-	Tanggal Absensi
Level	Varchar	50	Level User
Admin_id	Int	11	Admin ID

11. Kamus Rating

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : tbl_rating
 Primary Key : Id_rating
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.11 Tabel Rating

Field Name	Type	Size	Description
Id_rating	Int	11	Id Rating
pemesanan_id	Int	11	Pemesanan ID
Rating	Int	11	Rating
Pesan	Varchar	100	Pesan

12. Kamus Layanan

Nama *Database* : marketplace_private
 Nama Tabel : tbl_layanan
 Primary Key : Id_layanan
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.11 Tabel Layanan

Field Name	Type	Size	Description
Id_layanan	Int	11	Id Layanan
guru_id	Int	11	Guru ID
Jns	Varchar	20	Jenis layanan
Harga	Int	11	Harga
Deskripsi	Text		Deskripsi Layanan

13. Kamus Detail Pemesanan

Nama *Database* : marketplace_private
 Nama Tabel : tbl_detail_pesanan
 Primary Key : id_dtl_pesanan
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.10 Tabel Cart

Field Name	Type	Size	Description
Id_dtl_pesan	Int	11	Detail Pemesanan ID
pemesanan_id	Int	11	Pemesanan ID
Hari	Varchar	50	Hari
Jam_awal	Time		Jam Awal
Jam_akhir	Time		Jam Akhir

14. Kamus Pemesanan

Nama *Database* : marketplace_private

Nama Tabel : pemesanan

Primary Key : Id_pemesanan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

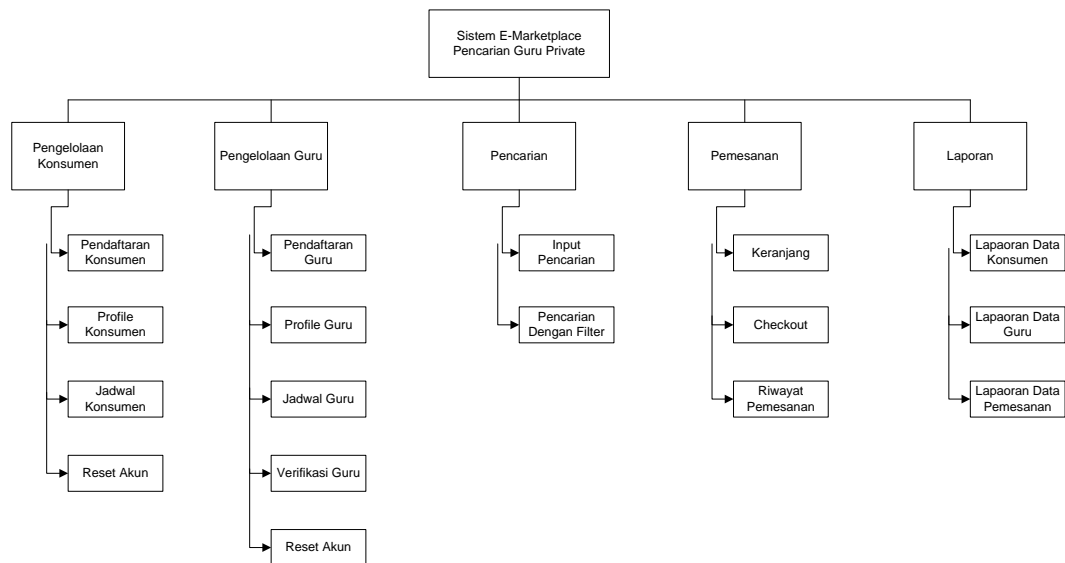
Tabel 3.11 Tabel Pemesanan

Field Name	Type	Size	Description
Pemesanan_id	Int	11	Id Pemesanan
Tgl_pesan	Date	-	Tgl Pesan
Konsumen_id	Int	11	Id Konsumen
Nama	Varchar	100	Jumlah
Alamat	Varchar	100	Total
Kecamatan	Varchar	50	Kecamatan
No_hp	Varchar	50	No Hp
Email	Varchar	50	Email
Guru_id	Int	11	Id Guru
Jns_layanan	Varchar	50	Jenis Layanan
harga	Int	11	Harga
bank	Varchar	100	Bank
Stt	Varchar	50	Status
hari	Varchar	50	Hari
Jam_awal	Time		Jam Awal
Jam_akhir	Time		Jam Akhir

Stt_byr	Varchar	50	Status Bayar
Bukti_tf	Varchar	100	Bukti Transfer

3.6.6 Hirarki Sistem

Dibawah ini akan dijelaskan HIPO (Hierarchy Plus Input-Process-Output) pada sistem e-marketplace adalah sebagai berikut:



Gambar 3.8 Hipo

3.6.7 Rancangan Desain Input/Output Sistem

3.6.6.1 Rancangan Input Sistem

1. Form Login Konsumen

Form ini digunakan ntuk konsumen dapat melakukna akses atau transaksi pada sistem. Tampilan rancangan form login konsumen dapat dilihat pada gambar 3.9

The diagram shows a rectangular box representing a login form. At the top center, the text "FORM LOGIN" is displayed. Below this, there are two horizontal input fields. The first field is labeled "Email" and the second is labeled "Password". Both fields are empty. Below the input fields, centered, is a rectangular button labeled "LOGIN".

Gambar 3.9 Tampilan Form Login Konsumen

2. Form Login Admin

Form ini digunakan untuk melakukan validasi apakah admin valid atau tidak untuk masuk ke dalam dashboard admin. Tampilan rancangan form admin dapat dilihat pada gambar 3.10

The diagram shows a rectangular box representing an admin login form. At the top center, the text "FORM LOGIN" is displayed. Below this, there are two horizontal input fields. The first field is labeled "Username" and the second is labeled "Password". Both fields are empty. Below the input fields, centered, is a rectangular button labeled "LOGIN".

Gambar 3.10 Tampilan Form Login Admin

3. Form Registrasi Konsumen

Form ini digunakan agar konsumen dapat melakukan login ke sistem. Tampilan rancangan halaman registrasi konsumen dapat dilihat pada gambar 3.11

FORM REGISTRASI

Nama

Email

Jenis Akun

Jenis Kelamin

Password

DAFTAR

Gambar 3.11 Tampilan Form Registrasi Konsumen

4. Form Pemesanan

Form ini digunakan untuk melakukan pemesanan yang harus diisi oleh konsumen. Tampilan rancangan halaman form pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.12

The image shows a web form titled "FORM PEMSANAN". It is organized into two main columns. The left column contains four text input fields: "Nama", "Email", "Alamat", and "No HP". Below these is a section titled "Bayar" which contains a "Jenis Pembayaran" input field. The right column contains a "Jasa Produk" section with two sub-inputs: "Nama Guru yang Dipilih" and "Jenis Layanan", followed by a "Total Bayar" input field. A "Pesanan" button is positioned at the bottom right of the form area.

Gambar 3.12 Tampilan Form Pemesanan

5. Form Input Pendidikan

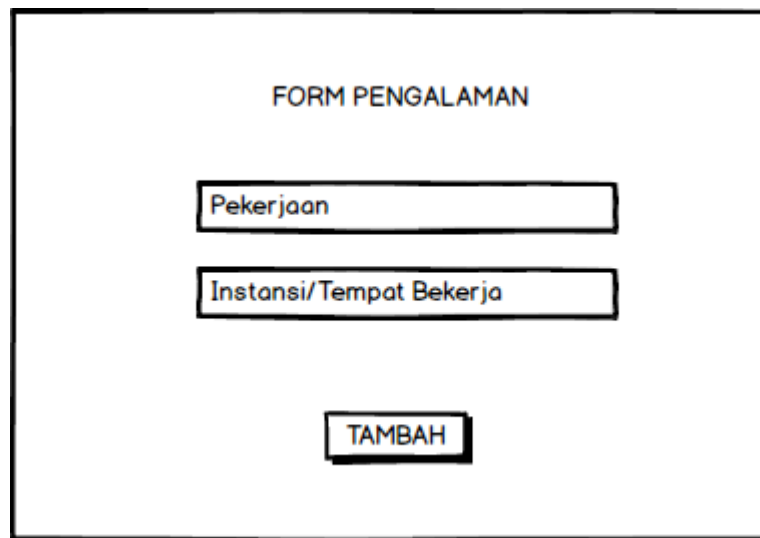
Form ini digunakan untuk menambahkan data pendidikan guru. Tampilan rancangan halaman form input pendidikan dapat dilihat pada gambar 3.13

The image shows a web form titled "FORM PENDIDIKAN". It is centered and contains two text input fields: "Jurusan" and "Instansi/Universitas". Below these fields is a "TAMBAH" button.

Gambar 3.13 Tampilan Form Input Pendidikan

6. Form Input Pengalaman

Form ini digunakan untuk menambahkan data pengalaman guru. Tampilan rancangan halaman form input pengalaman dapat dilihat pada gambar 3.14

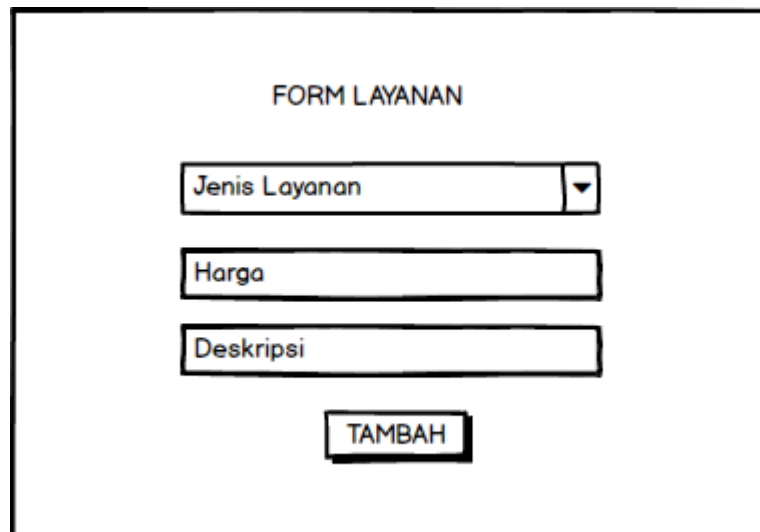


The image shows a rectangular form titled "FORM PENGALAMAN". It contains three input fields stacked vertically: "Pekerjaan", "Instansi/Tempat Bekerja", and a "TAMBAH" button at the bottom.

Gambar 3.14 Tampilan Form Input Pengalaman

7. Form Input Layanan

Form ini digunakan untuk menambahkan data layanan guru. Tampilan rancangan halaman form input layanan dapat dilihat pada gambar 3.15



The image shows a rectangular form titled "FORM LAYANAN". It contains three input fields stacked vertically: "Jenis Layanan" (a dropdown menu), "Harga", and "Deskripsi". A "TAMBAH" button is located at the bottom.

Gambar 3.15 Tampilan Form Input Layanan

8. Form Input Profile Guru

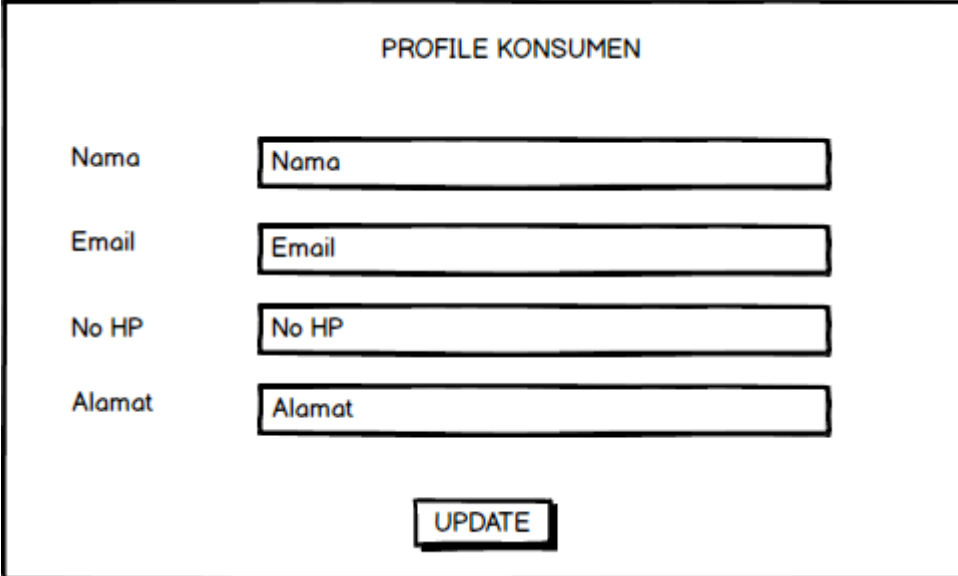
Form ini digunakan untuk melakukan update data guru. Tampilan rancangan halaman form input data guru dapat dilihat pada gambar 3.16

BIODATA GURU	
Nama	<input type="text" value="Nama"/>
Email	<input type="text" value="Email"/>
No HP	<input type="text" value="No HP"/>
Guru Mapel	<input type="text" value="Mata Pelajaran"/>
Alamat	<input type="text" value="Alamat"/>
Jenis Layanan	<input type="text" value="Jenis Layanan"/>
Harga	<input type="text" value="Harga"/>
Deskripsi	<input type="text" value="Deskripsi Layanan"/>
Jenis Kelamin	<input type="text" value="Jenis Kelamin"/>
Foto	<input type="text" value="Foto"/>
<input type="button" value="UPDATE"/>	

Gambar 3.16 Tampilan Form Input Profile Guru

9. Form Input Profile Konsumen

Form ini digunakan untuk melakukan update data konsumen. Tampilan rancangan halaman form input data konsumen dapat dilihat pada gambar 3.17



PROFILE KONSUMEN

Nama

Email

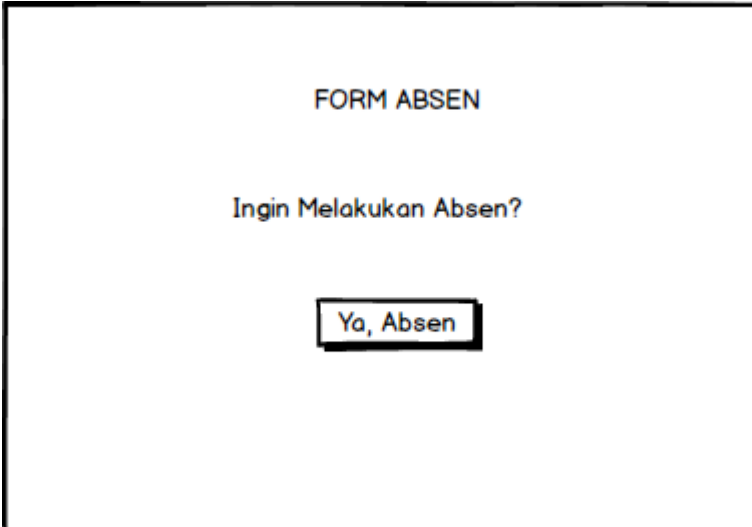
No HP

Alamat

Gambar 3.17 Tampilan Form Input Profile Konsumen

10. Form Input Absensi

Form ini digunakan untuk menambahkan data absensi guru dan konsumen. Tampilan rancangan halaman form input absensi dapat dilihat pada gambar 3.18



FORM ABSEN

Ingin Melakukan Absen?

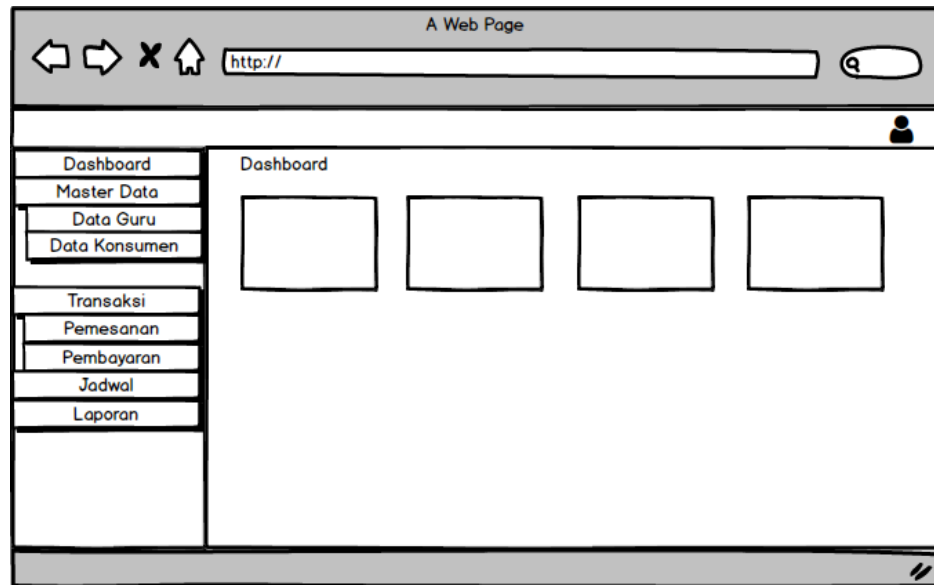
Gambar 3.18 Tampilan Form Input Absensi

3.6.6.2 Rancangan Output Sistem

1. Tampilan Halaman Beranda Admin

Tampilan halaman beranda admin adalah tampilan menu awal yang akan ditampilkan untuk saat admin berhasil login. Tampilan rancangan halaman

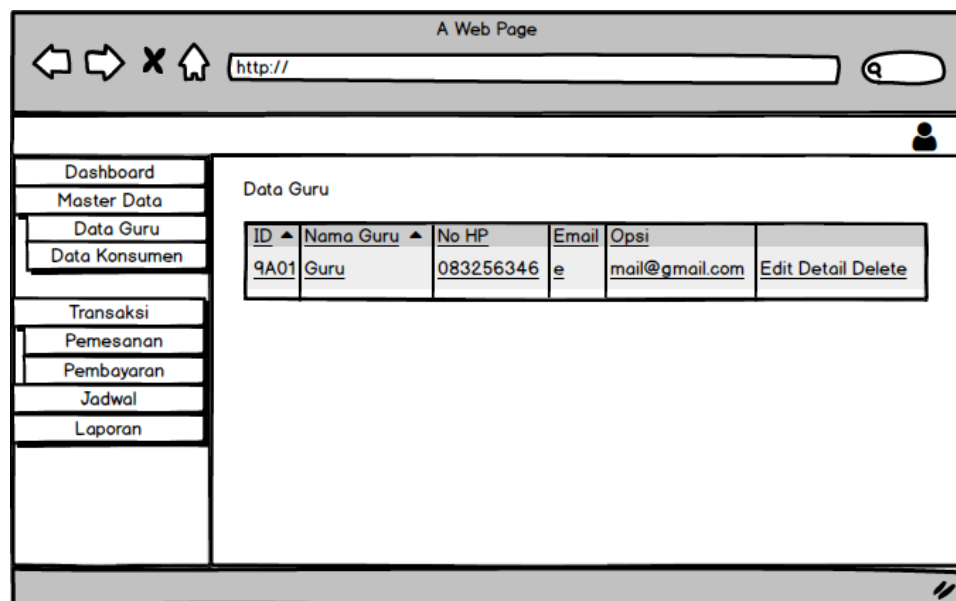
beranda dapat dilihat pada gambar 3.19



Gambar 3.19 Tampilan Halaman Beranda Admin

2. Tampilan Halaman Data Guru

Tampilan halaman data guru adalah tampilan untuk mengelola data guru yang daftar. Tampilan rancangan halaman data guru dapat dilihat pada gambar 3.20

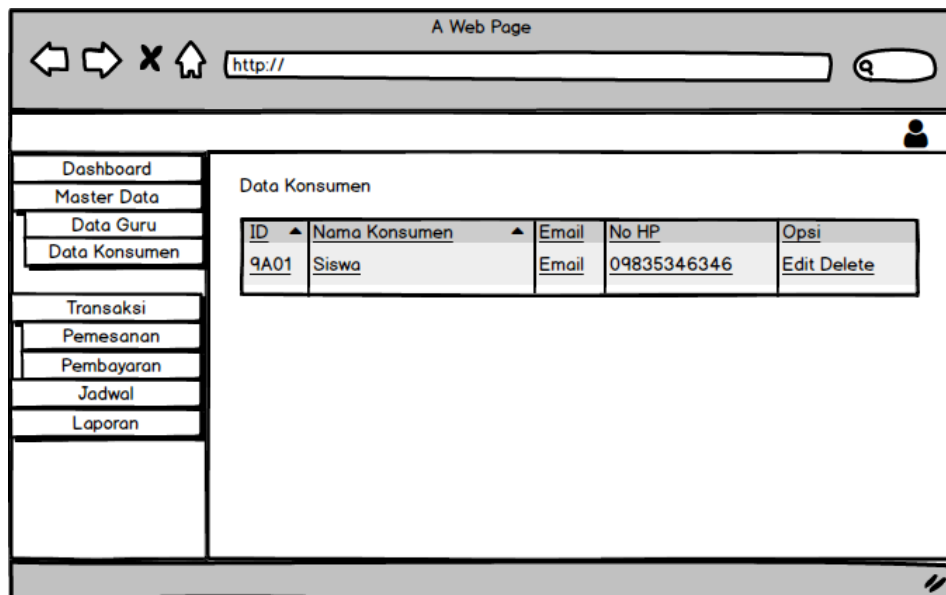


Gambar 3.20 Tampilan Halaman Data Guru

2. Tampilan Halaman Data Konsumen

Tampilan halaman data konsumen adalah tampilan untuk mengelola data

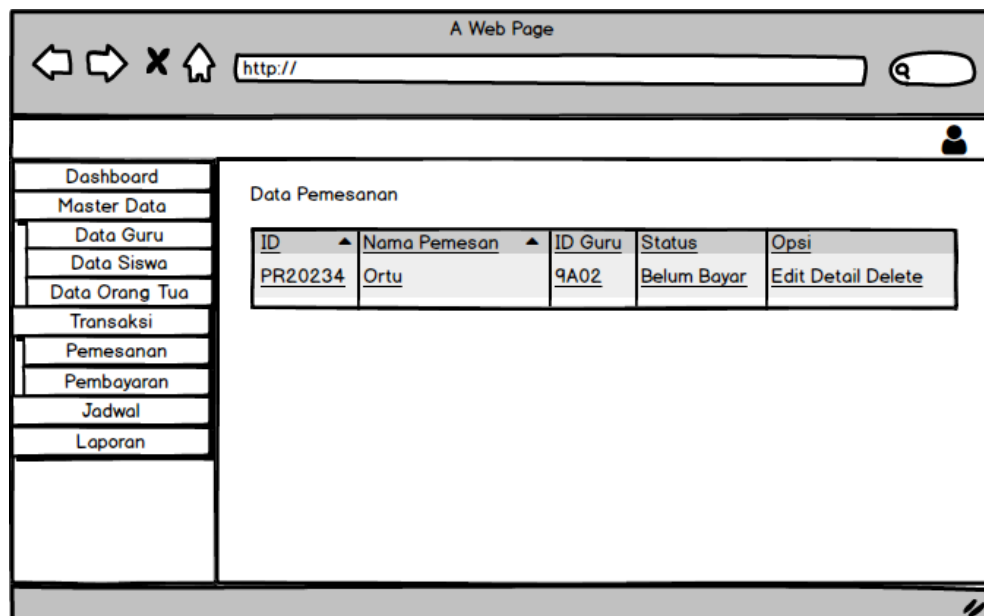
konsumen yang daftar. Tampilan rancangan halaman data konsumen dapat dilihat pada gambar 3.21



Gambar 3.21 Tampilan Halaman Data Konsumen

3. Tampilan Halaman Data Pemesanan

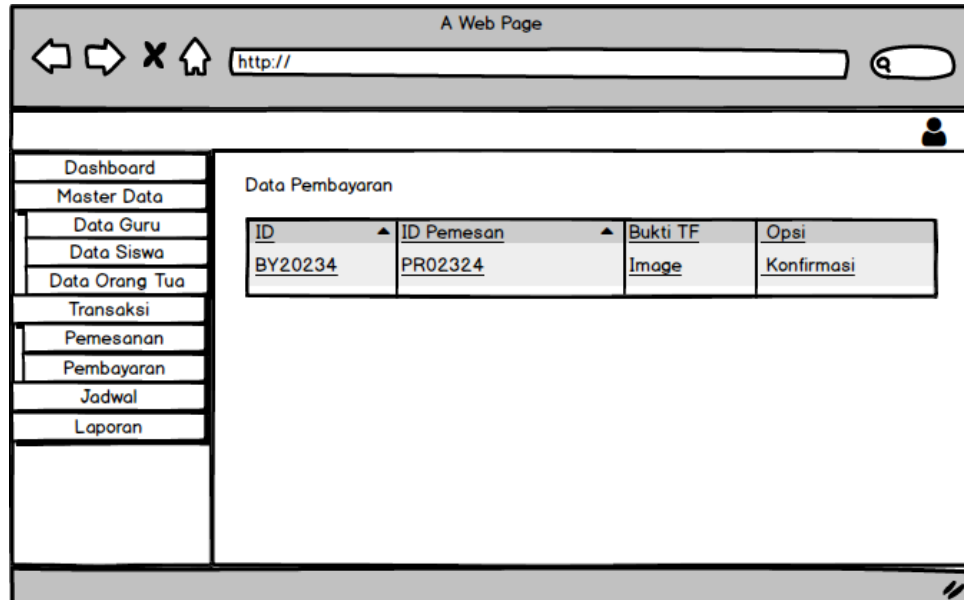
Tampilan halaman data pemesanan adalah tampilan untuk mengelola data pemesanan yang masuk. Tampilan rancangan halaman data pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.22



Gambar 3.22 Tampilan Halaman Data Pemesanan

4. Tampilan Halaman Data Pembayaran

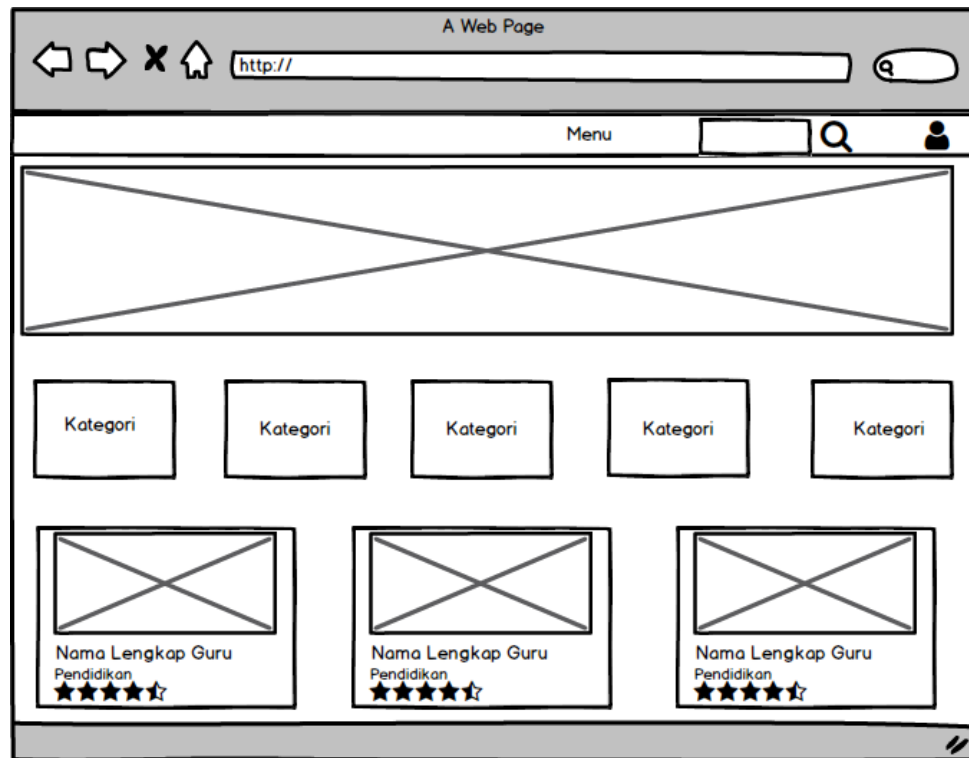
Tampilan halaman data pembayaran adalah tampilan untuk mengelola data pembayaran yang masuk. Tampilan rancangan halaman data pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.23



Gambar 3.23 Tampilan Halaman Data Pembayaran

5. Tampilan Halaman Beranda User

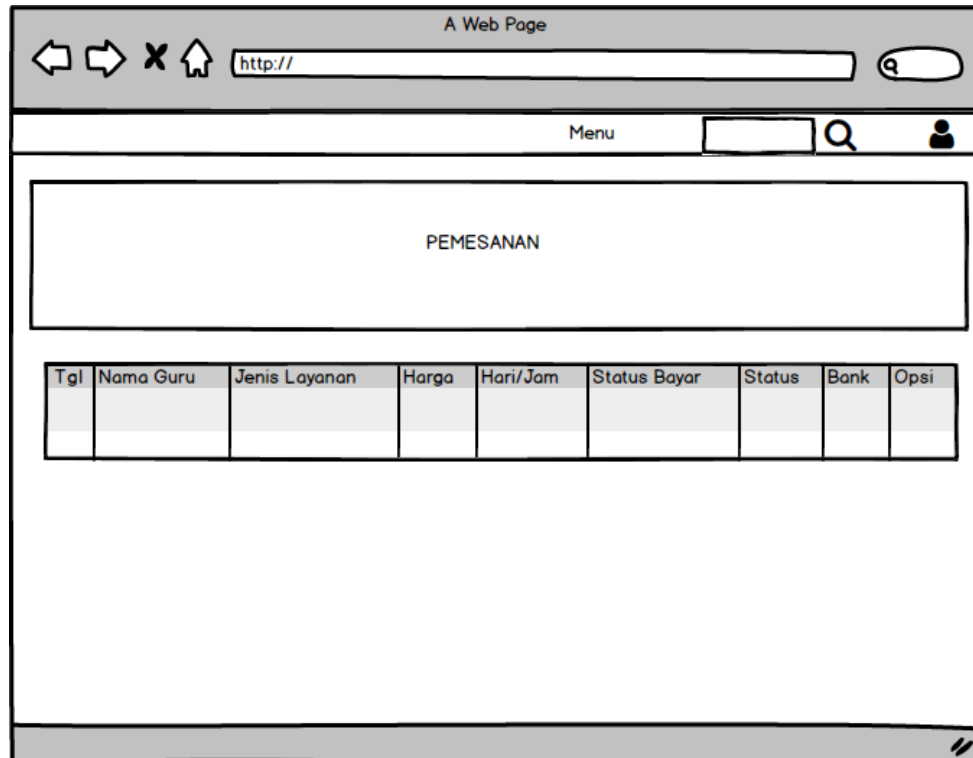
Tampilan halaman beranda user adalah tampilan untuk melakukan pencarian guru oleh user. Tampilan rancangan halaman beranda user dapat dilihat pada gambar 3.24



Gambar 3.24 Tampilan Halaman Beranda User

6. Tampilan Halaman Pemesanan User

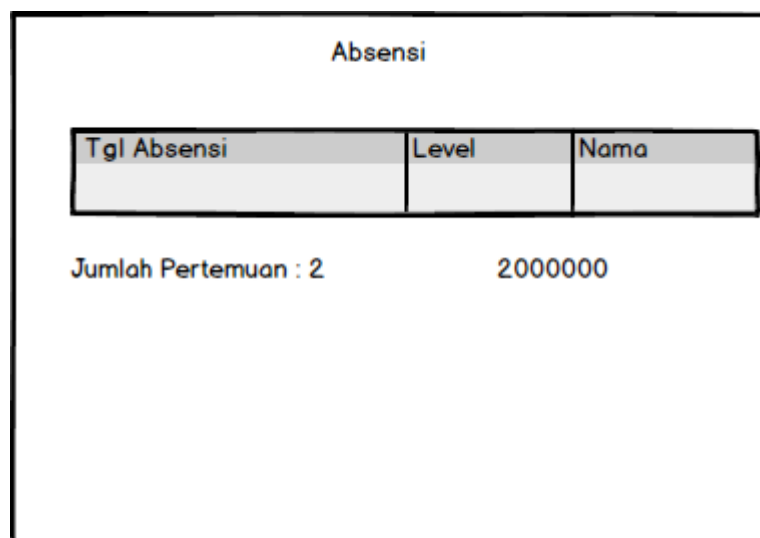
Tampilan halaman pemesanan user adalah tampilan untuk melihat pemesanan yang pernah dilakukan. Tampilan rancangan halaman pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.25



Gambar 3.25 Tampilan Halaman Pemesanan User

7. Tampilan Halaman Absensi

Tampilan halaman output absensi adalah tampilan untuk melihat absensi yang pernah dilakukan. Tampilan rancangan halaman output absensi dapat dilihat pada gambar 3.26



Gambar 3.26 Tampilan Halaman Absensi