

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini meliputi beberapa studi yaitu:

1. Teknik Pengamatan (*Observation*)

Metode pengumpulan data dengan mengamati atau observasi merupakan cara untuk mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang ada saat ini dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung. Dalam hal ini, penulis melakukan pengamatan langsung pada wisata di Kabupaten Pringsewu untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Selama 2 bulan menjalani penelitian, penulis menemukan beberapa kendala terkait minimnya pengetahuan para wisatawan mengenai lokasi-lokasi wisata di Kabupaten Pringsewu. Informasi yang tersebar di media sosial pun tidak selalu dapat diandalkan, dan seringkali dapat memicu kesalahan dalam upaya pencarian lokasi wisata yang diinginkan.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan dinas pariwisata yaitu ibu Shinta Dewi Damayanti, Se (Kepala Bidang Pariwisata), dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat mengenai informasi tempat wisata yang ada di dinas pariwisata Kabupaten Pringsewu.

3. Tinjauan Pustaka (*library research*)

Tinjauan pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara membaca, mengutip, dan mengumpulkan teori-teori dari buku-buku, jurnal, internet serta mempelajari referensi dokumen dan catatan lain yang mendukung proses penelitian. Data yang dihasilkan berkisar pada informasi terkait lokasi destinasi wisata di Kabupaten Pringsewu.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model *prototype*. Model ini dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan dimana penulis dan dinas pariwisata bertemu dan mengidentifikasi objektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan dan kemudian dilakukan perancangan kilat.

3.2.1 Tentukan Kebutuhan

Pada langkah ini, data kebutuhan sistem dikumpulkan melalui pendengaran keluhan dari pelanggan. Untuk membangun sistem yang cocok dengan kebutuhan, penting untuk memahami bagaimana sistem saat ini bekerja dan mengidentifikasi masalah yang muncul. Hal ini dicapai melalui observasi dan wawancara, serta pengumpulan data dan informasi terkait dengan masalah yang dihadapi.

3.2.2 Buat *Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan prototipe sistem. *prototype* yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya berdasarkan keluhan konsumen atau pengguna. Aktivitas yang dilakukan meliputi mendesain sistem yang berjalan, merancang sistem yang diusulkan, dan merancang *input* dan *output* program.

3.2.3 Evaluasi

Pada tahap ini, *prototype* dari sistem diuji coba oleh masyarakat atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi terhadap kekurangan-kekurangan dari kebutuhan konsumen. Pengembangan kemudian kembali mendengarkan keluhan dari konsumen untuk memperbaiki *prototype* yang ada.

3.2.4 Program Sistem

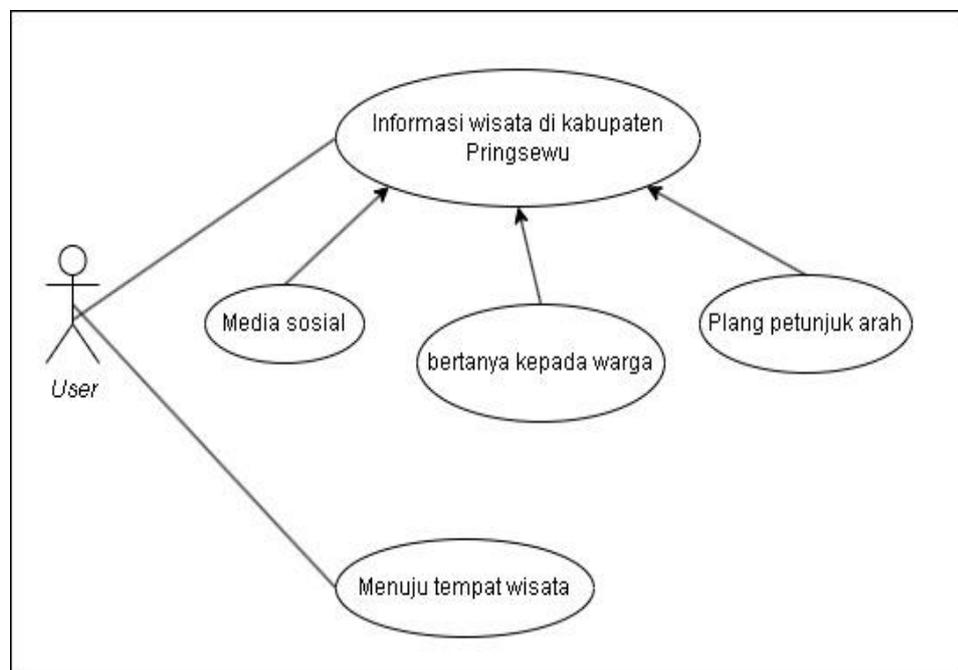
Pembangunan sistem tersebut menggunakan *prototype* yang diusulkan sebagai pedoman untuk membangun sistem dengan menggunakan aplikasi *visual studio code* dengan bahasa pemrograman HTML.

3.3 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang berjalan untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara rinci dengan menggunakan *use case diagram*.

3.3.1 Use Case Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

Secara garis besar *use case diagram* sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Use Case Sistem yang Berjalan

Definisi aktor dan *use case* mengenai sistem berjalan yang dilakukan oleh wisatawan adalah sebagai berikut:

a. Definisi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi wisata yang dilakukan oleh wisatawan di Kabupaten Pringsewu adalah seperti pada Tabel 3.1

Tabel 3. 1 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Berjalan.

No	Aktor	Deskripsi
1	<i>User</i>	Pengunjung atau pihak yang akan melakukan kegiatan wisata

b. Definisi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi wisata yang dilakukan oleh wisatawan di Kabupaten Pringsewu adalah seperti pada Tabel 3.2

Tabel 3. 2 Deskripsi Pendefinisian *Use Case* Sistem Berjalan.

No	<i>Use case</i>	Deskripsi
1	Informasi Wisata di Kabupaten Pringsewu	Wisatawan mencari informasi seputar objek wisata yang ada di Kabupaten Pringsewu melalui penunjuk penunjuk arah yang ada, bertanya dengan warga sekitar yang ada serta mencari melalui <i>platform</i> media sosial.
2	Menuju Tempat Wisata	Setelah informasi diperoleh oleh, maka lokasi wisata baru akan dituju oleh wisatawan.

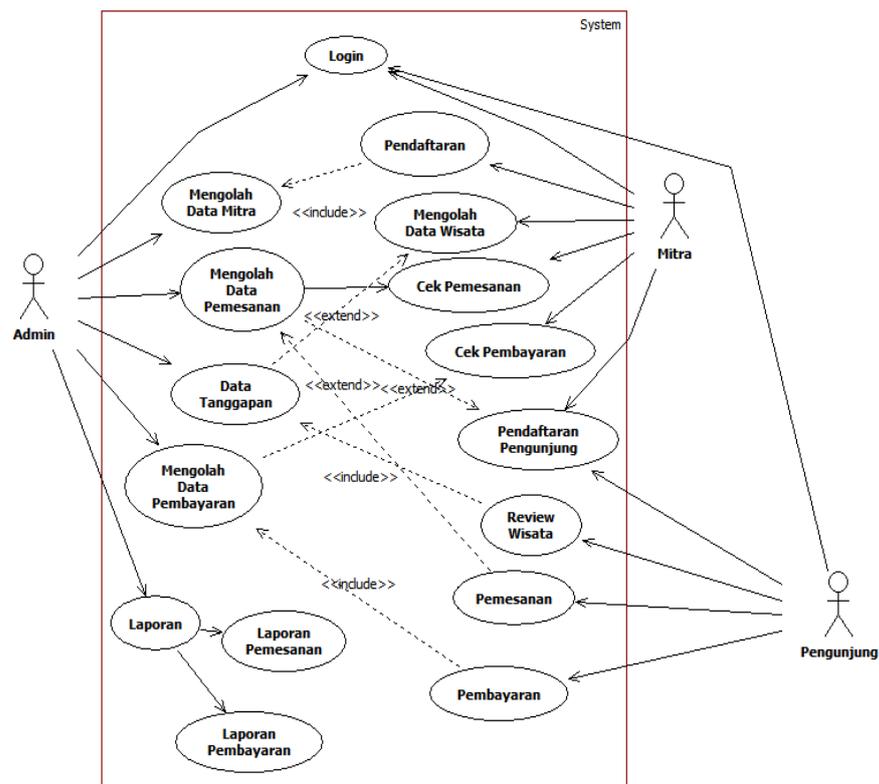
3.3.2 *Use Case Diagram* Sistem Yang Diusulkan

Dari hasil *use case* yang sedang berjalan, ditemukan bahwa masalah yang dihadapi oleh masyarakat atau wisatawan terkait pemberitahuan informasi tempat wisata adalah karena mereka harus menanyakan langsung kepada warga sekitar, mencari petunjuk arah, serta kurangnya informasi mengenai fasilitas yang tersedia di lokasi pariwisata. Selain itu, lokasi tempat wisata

yang belum terpetakan dengan baik juga menjadi kendala. Informasi mengenai tempat wisata yang terdapat di Kabupaten Pringsewu pun kurang mencukupi kebutuhan karena kurangnya pengetahuan masyarakat atau wisatawan mengenai daerah-daerah yang memiliki tempat wisata. Hal ini berakibat pada minimnya opsi atau destinasi wisata yang dapat dikunjungi wisatawan. Oleh karena itu, sebagai solusi dari permasalahan tersebut, diusulkanlah sebuah sistem informasi wisata.

3.3.2.1 Use Case Diagram Interaksi Pengunjung, Mitra, Dan Admin

Secara garis besar *use case diagram* menggambarkan sistem yang diusulkan pada interaksi antara pengunjung, mitra dan admin dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Use Case Diagram Interaksi Pengunjung, Mitra, dan Admin

Definisi aktor mengenai sistem yang diusulkan pada sistem informasi wisata adalah sebagai berikut:

a. Definisi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor mengenai sistem informasi wisata di Kabupaten Pringsewu adalah seperti pada Tabel 3.3

Tabel 3. 3 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Diusulkan.

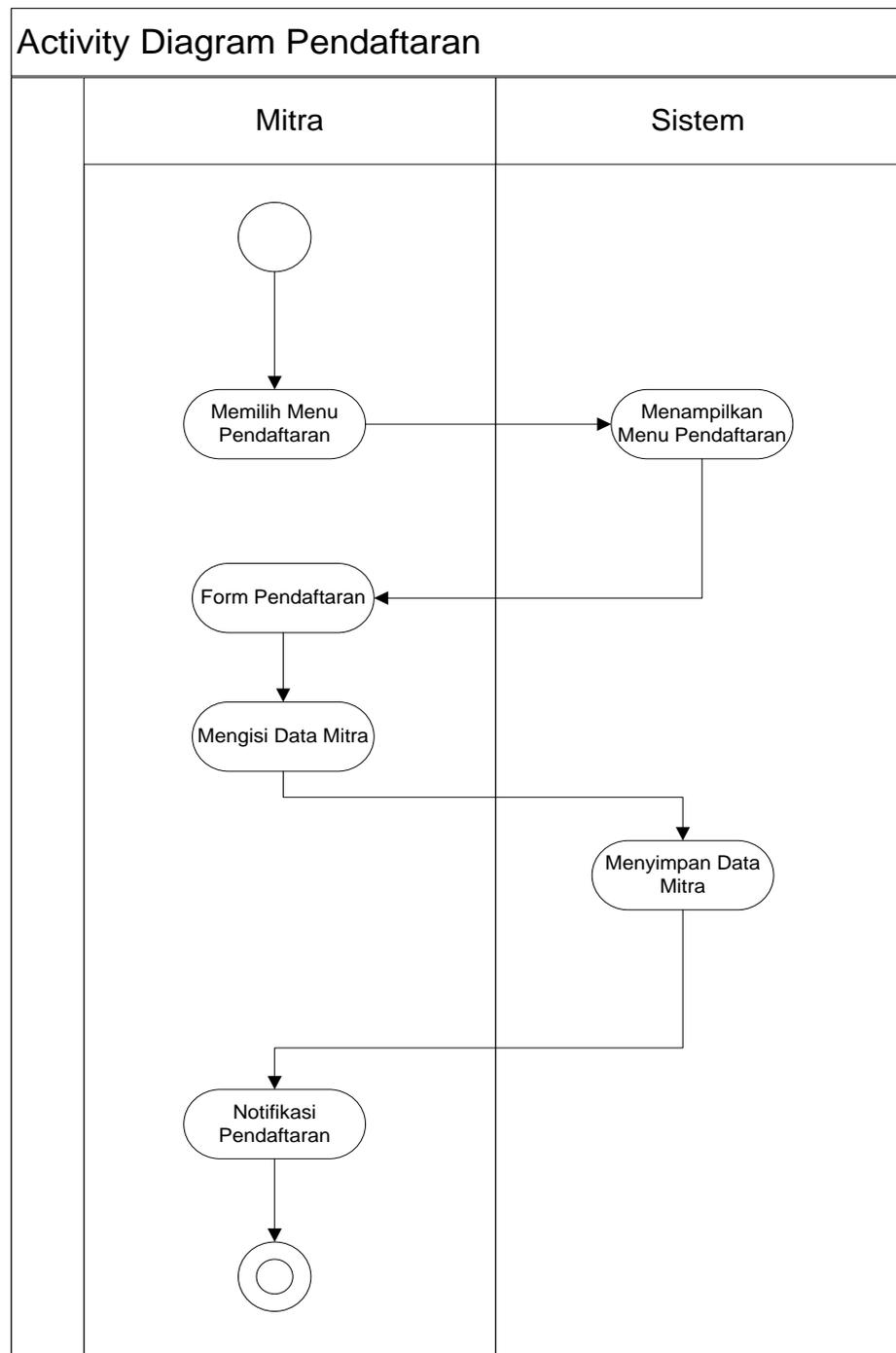
No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Orang yang mengelola data yang ada pada sistem.
2	Mitra	Pemilik tempat wisata atau pihak yang akan melakukan penginputan informasi dan mengolah data wisata.
3	Pengunjung	Pengunjung yang akan melakukan pemesanan atau mencari informasi wisata

3.3.2.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Perancangan *activity diagram* yang terdapat pada sistem informasi wisata yang mengacu pada *use case* yang sudah dibuat sebelumnya adalah sebagai berikut:

a. *Activity Diagram* Pendaftaran Mitra

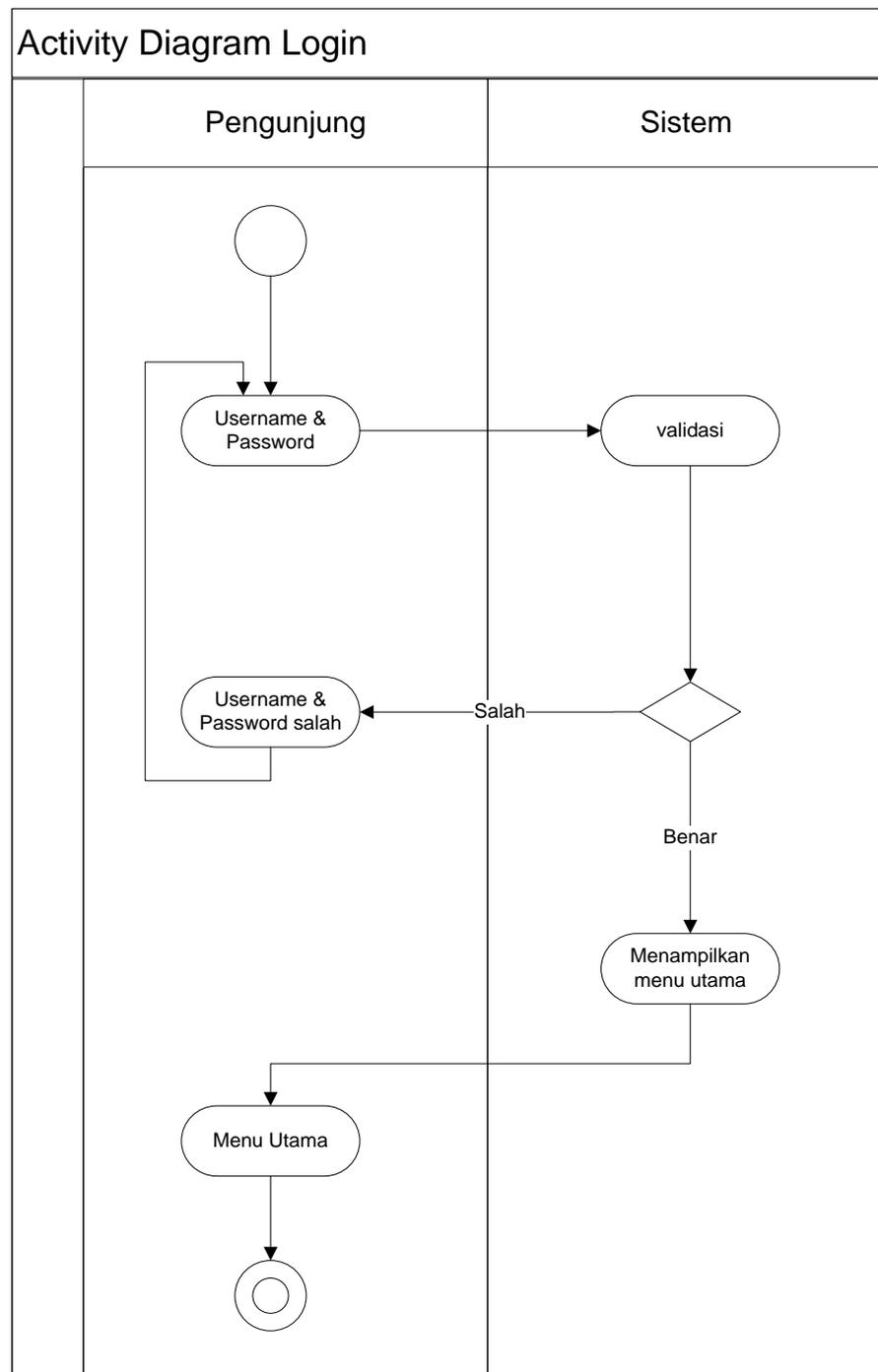
Activity diagram pendaftaran yang diusulkan yaitu seperti yang tampak pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Activity Diagram Pendaftaran.

b. *Activity Diagram Login*

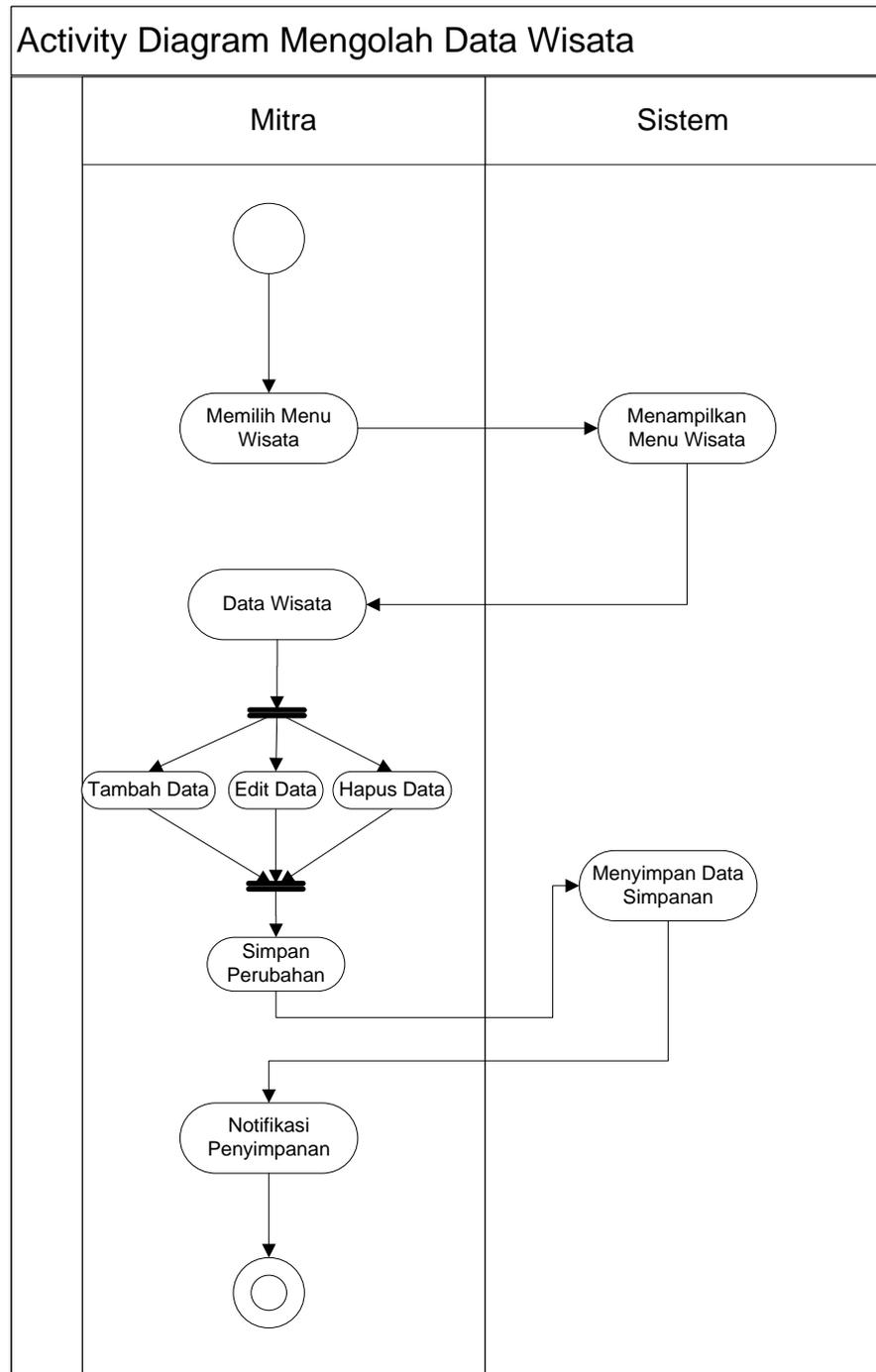
Activity diagram login yang diusulkan yaitu seperti yang tampak pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 *Activity Diagram Login*

c. *Activity Diagram Mengolah Data Wisata*

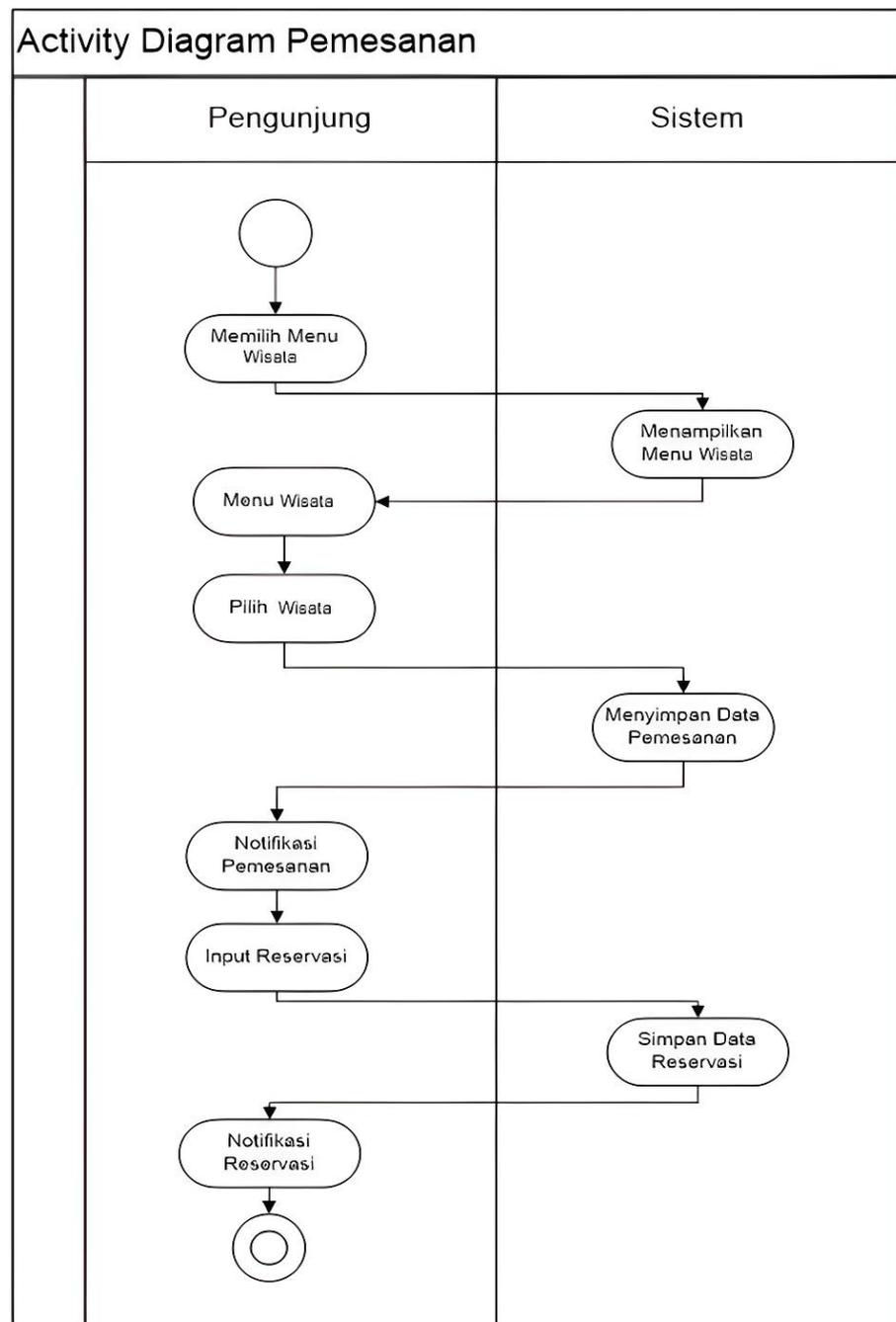
Activity diagram mengolah data wisata yang diusulkan yaitu seperti yang tampak pada gambar 3.5



Gambar 3.5 *Activity Diagram Mengolah Data Wisata*

d. *Activity Diagram Pemesanan*

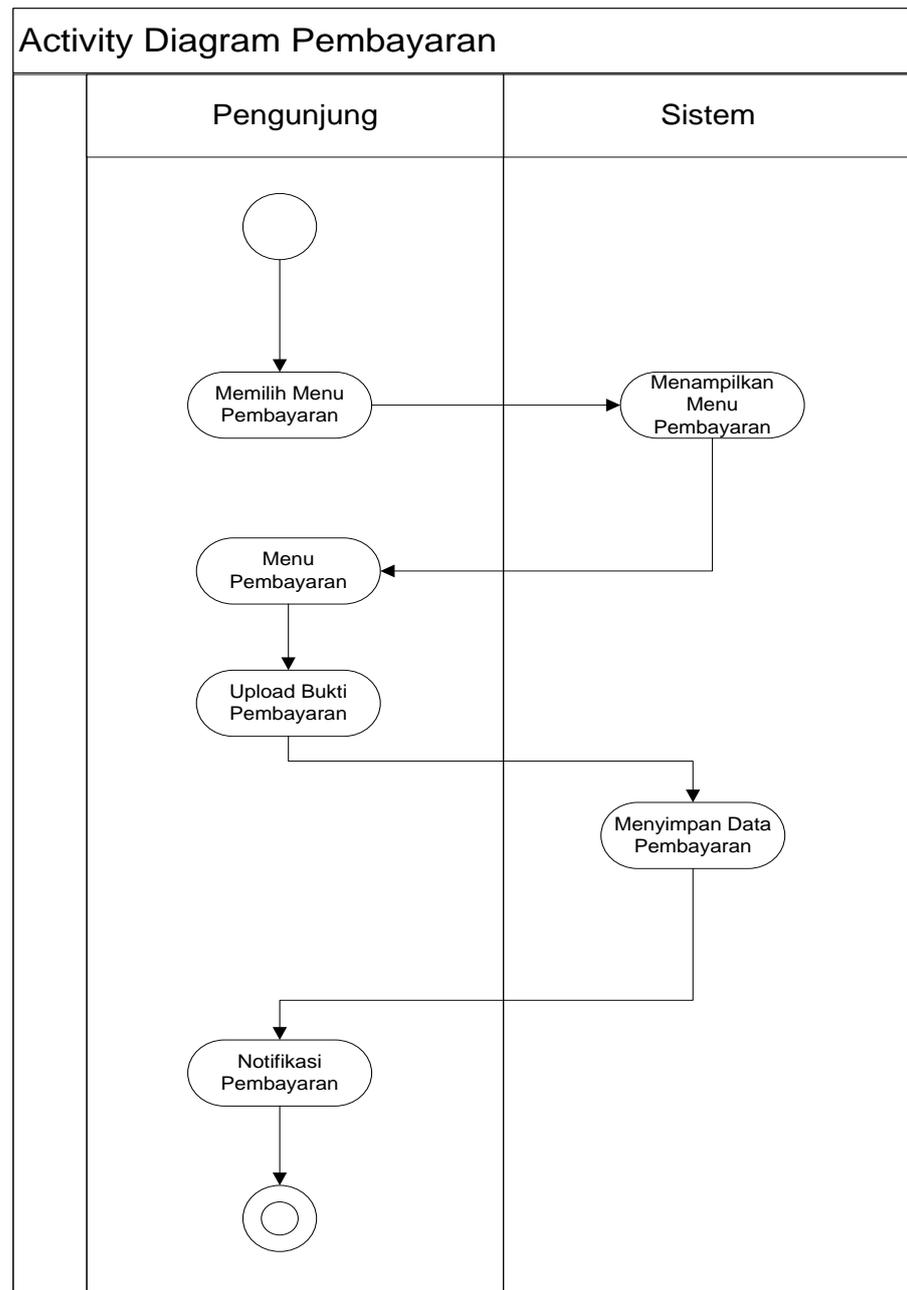
Activity diagram pemesanan yang diusulkan yaitu seperti yang tampak pada gambar 3.6



Gambar 3. 6 *Activity Diagram Pemesanan*

e. *Activity Diagram Pembayaran*

Activity diagram pembayaran yang diusulkan yaitu seperti yang tampak pada gambar 3.7

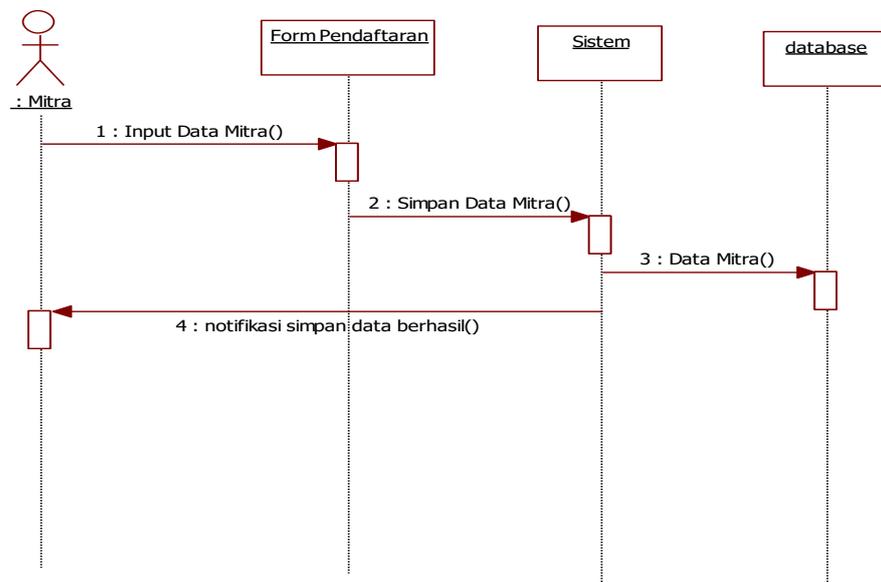


Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Pembayaran

3.3.2.3 Sequence Diagram Login Admin

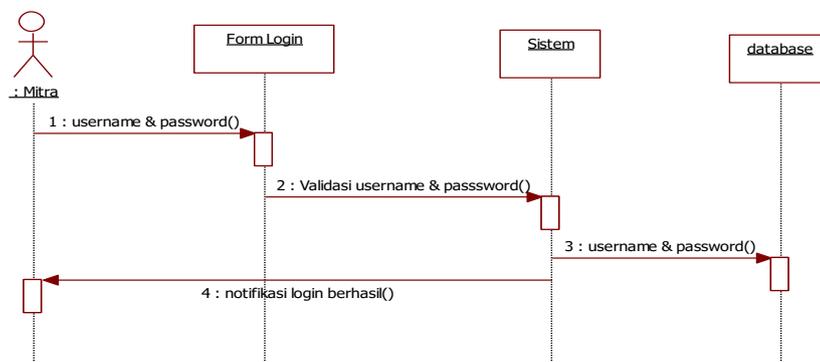
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Berikut merupakan alur *sequence diagram* dari Sistem Informasi Wisata Berbasis *Mobile* di Kabupaten Pringsewu.

a. *Sequence Diagram* Pendaftaran



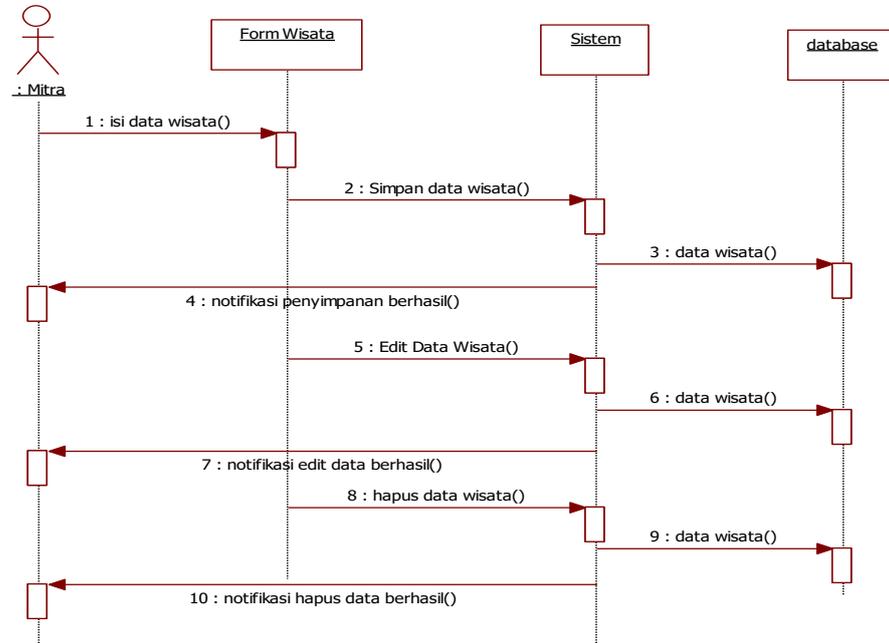
Gambar 3.8 *Sequence Diagram* Pendaftaran

b. *Sequence Diagram* Login



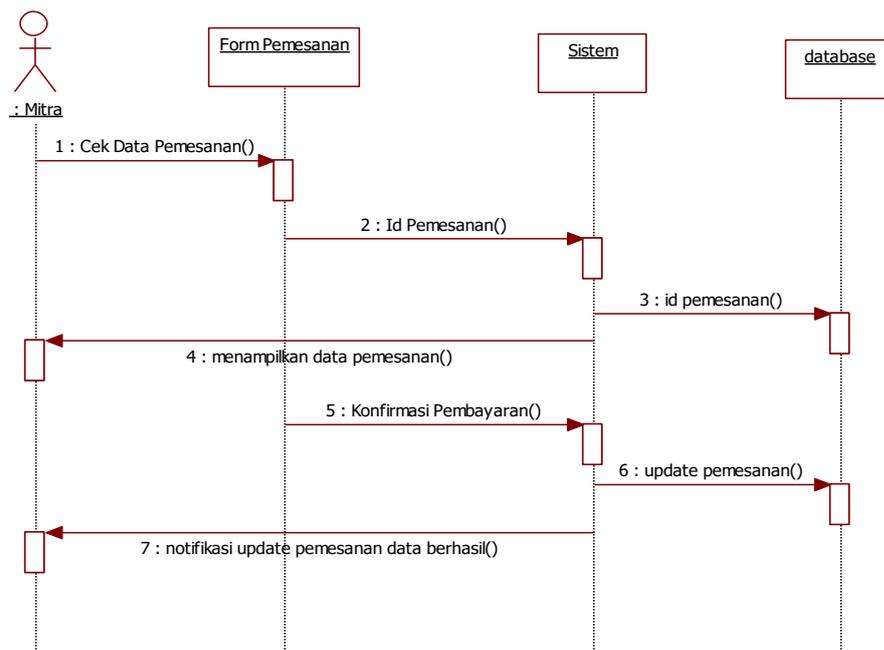
Gambar 3.9 *Sequence Diagram* Login

c. *Sequence Diagram* Mengolah Data Wisata



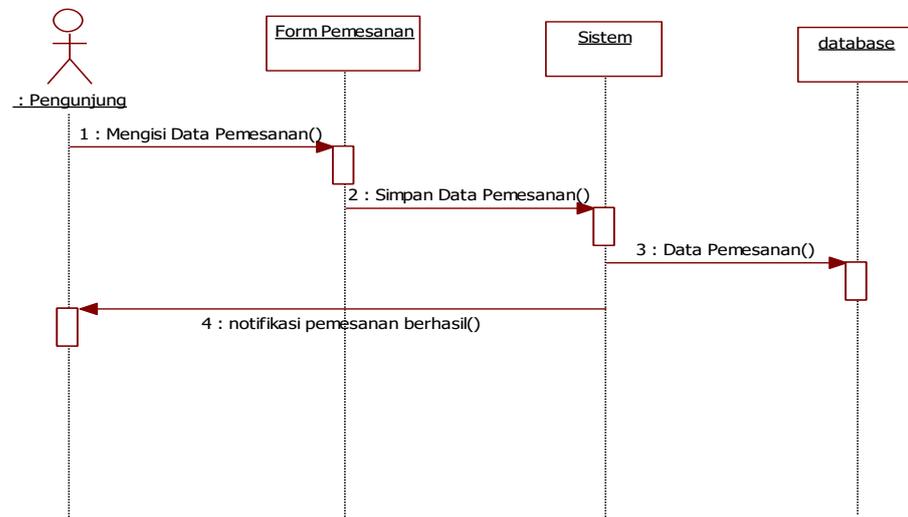
Gambar 3. 10 *Sequence Diagram* Mengolah Data Wisata

d. *Sequence Diagram* Mengolah Data Pemesanan



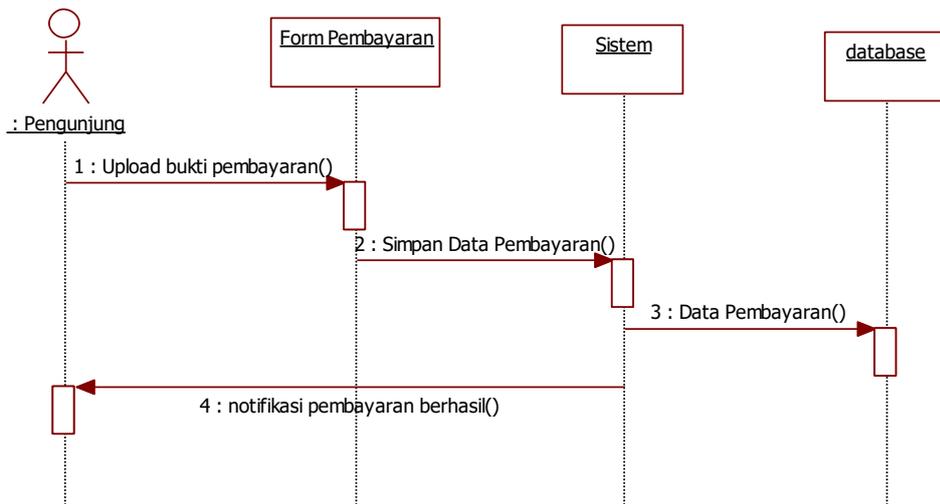
Gambar 3. 11 *Sequence Diagram* Mengolah Data Pemesanan

e. *Sequence Diagram Pemesanan*



Gambar 3. 12 *Sequence Diagram Pemesanan*

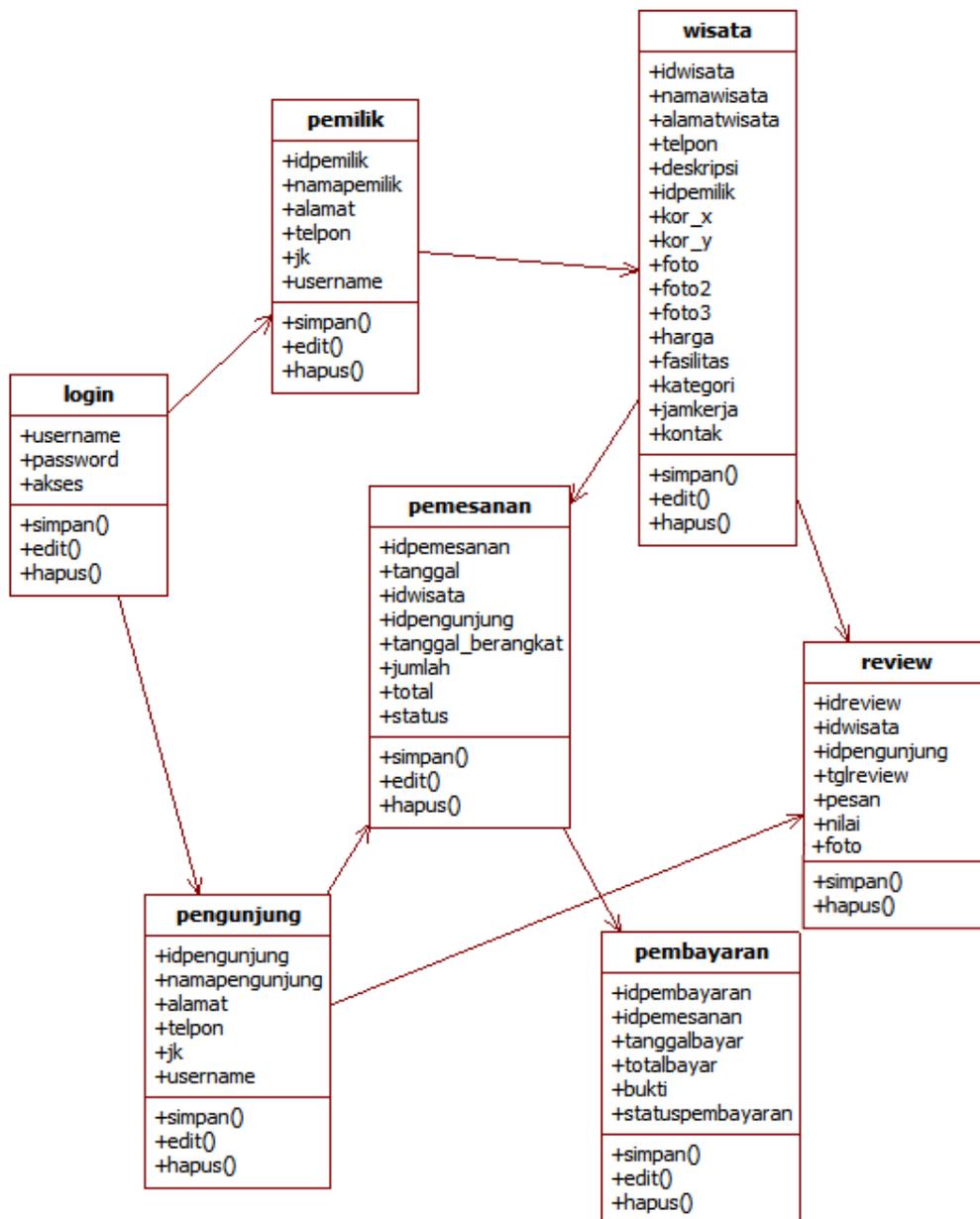
f. *Sequence Diagram Pembayaran*



Gambar 3. 13 *Sequence Diagram Pembayaran*

3.3.2.4 Class Diagram

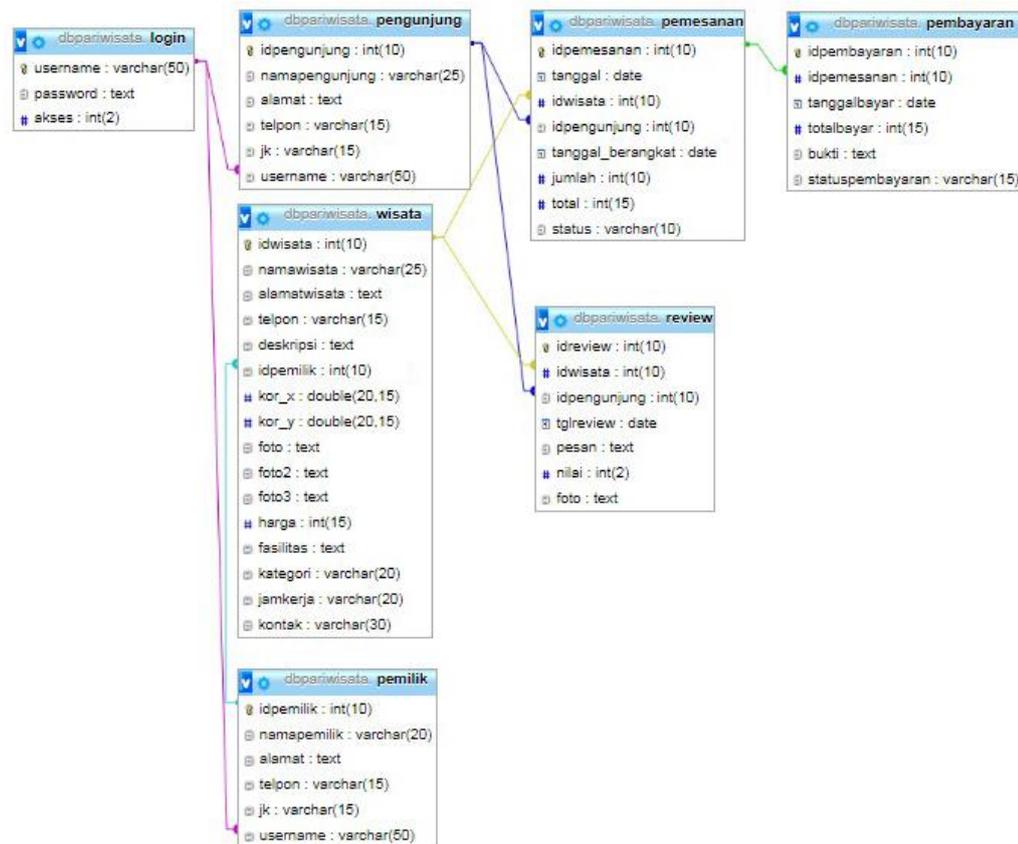
Class Diagram yang akan digunakan sebagai tempat penyimpanan data pada sistem yang digunakan, adapun *class diagram* digambarkan dibawah ini:



Gambar 3. 14 Class Diagram

3.3.2.5 Desain Database

Desain *database* yang akan digunakan untuk sistem informasi wisata yang ada di Kabupaten Pringsewu.



Gambar 3. 15 Desain Database

3.3.2.6 Kamus Data

Kamus data ini berisikan tentang rincian masing-masing *field* dari setiap tabel yang dihasilkan.

1. Tabel *Login*

Nama *Database* : dbWisata

Nama Tabel : *login*

Primary key : *username*

Atribut : (*username, password, akses*).

Tabel 3. 4 Tabel *Login*

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>Primary key</i>
2	<i>Password</i>	<i>Text</i>		
3	Akses	<i>Int</i>	2	

2. Tabel Wisata

Nama *Database* : dbWisata

Nama Tabel : Wisata

Primary key : idWisata

Atribut : (idWisata, namaWisata, alamatwisata, telpon, deskripsi, idpemilik, kor_x, kor_y, foto, foto2, foto3, harga, fasilitas, kategori, jamkerja, kontak).

Tabel 3. 5 Tabel Wisata

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	IdWisata	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
2	Namawisata	<i>Varchar</i>	25	
3	Alamatwisata	<i>Text</i>		
4	Telpon	<i>Varchar</i>	15	
5	Deskripsi	<i>Text</i>		
6	Idpemilik	<i>Int</i>	10	
7	Kor_x	<i>Double</i>	20.15	
8	Kor_y	<i>Double</i>	20.15	
9	Foto	<i>Text</i>		
10	Foto2	<i>Text</i>		
11	Foto3	<i>Text</i>		
12	Harga	<i>Int</i>	15	
13	Fasilitas	<i>Text</i>		

Tabel 3. 6 Tabel Wisata (Lanjutan)

14	Kategori	<i>Varchar</i>	20	
15	Jamkerja	<i>Varchar</i>	20	
16	Kontak	<i>Varchar</i>	30	

3. Tabel Pengunjung

Nama *Database* : dbWisata

Nama Tabel : Pengunjung

Primary key : idPengujung

Atribut : (idPengujung, namaPengujung, alamat, telpon, jk, *username*).

Tabel 3. 7 Tabel Pengujung

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size	Keterangan
1	IdPengujung	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
2	NamaPengujung	<i>Varchar</i>	25	
3	Alamat	<i>Text</i>		
4	Telpon	<i>Varchar</i>	15	
5	Jk	<i>Varchar</i>	15	
6	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	50	

4. Tabel Pemesanan

Nama *Database* : dbWisata

Nama Tabel : pemesanan

Primary key : idpemesanan

Atribut : (idpemesanan, tanggal, idWisata, idPengujung, tanggal_berangkat, jumlah, total, status).

Tabel 3. 8 Tabel Pemesanan

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Idpemesanan	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
2	Tanggal	<i>Date</i>		
3	Idwisata	<i>Int</i>	10	
4	IdPengujung	<i>Int</i>	10	
5	Tanggal_berangkat	<i>Date</i>		
6	Jumlah	<i>Int</i>	10	
7	Total	<i>Int</i>	15	
8	Status	<i>Varchar</i>	10	

5. Tabel Review

Nama *Database* : dbWisata

Nama Tabel : review

Primary key : idreview

Atribut : (idreview, idwisata, idPengujung, tglreview, pesan, nilai, foto).

Tabel 3. 9 Tabel *Review*

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Idreview	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	Idwisata	<i>Int</i>	10	
3	IdPengujung	<i>int</i>	10	
4	Tglreview	<i>Date</i>		
5	Pesan	<i>Text</i>		
6	Nilai	<i>Int</i>	2	
7	Foto	<i>text</i>		

6. Tabel Pembayaran

Nama *Database* : dbWisata

Nama Tabel : pembayaran

Primary key : idpembayaran

Atribut : (idpembayaran, idpemesanan, tanggalbayar, totalbayar, bukti, statuspembayaran).

Tabel 3. 10 Tabel Pembayaran

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Idpembayaran	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
2	Idpemesanan	<i>Int</i>	10	
3	Tanggalbayar	<i>Date</i>		
4	Totalbayar	<i>Int</i>	15	
5	Bukti	<i>text</i>		
6	Statuspembayaran	<i>Varchar</i>	15	

7. Tabel Pemilik

Nama *Database* : dbWisata

Nama Tabel : pemilik

Primary key : idpemilik

Atribut : (idpemilik, namapemilik, alamat, telpon, jk, *username*).

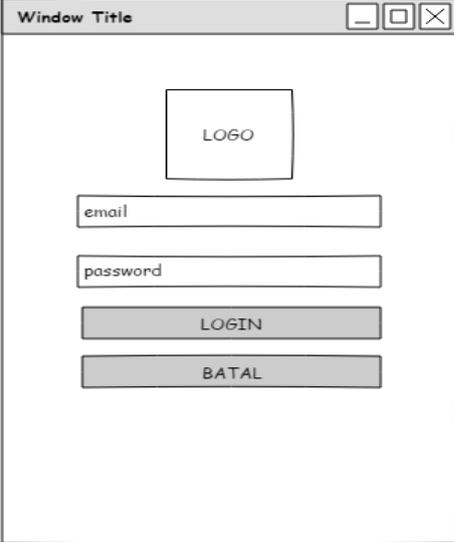
Tabel 3. 11 Tabel Pemilik

No	Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size	Keterangan
1	Idpemilik	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
2	Namapemilik	<i>Varchar</i>	20	
3	Alamat	<i>Text</i>		
4	Telpon	<i>Varchar</i>	15	
5	Jk	<i>Varchar</i>	15	
6	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	50	

3.4 Rancangan Antar Muka (*Interface*) Program

3.4.1 Rancangan *Form Login*

Rancangan *form login* ini dimana *user* dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem. Rancangan *form* ini terdiri dari *input user name*, *password*:



The image shows a window titled "Window Title" with standard minimize, maximize, and close buttons. Inside the window, there is a central box labeled "LOGO". Below the logo are two input fields: the first is labeled "email" and the second is labeled "password". At the bottom of the form are two buttons: "LOGIN" and "BATALL".

Gambar 3. 16 Rancangan *Form Login*

3.4.2 Rancangan *Form Home*

Rancangan *form home* ini adalah *form* yang pertama kali dijalankan oleh program.



The image shows a window titled "Window Title" with standard minimize, maximize, and close buttons. In the top right corner, there are three links: "Home", "Kategori", and "Pendaftaran Login". The main content area of the window is a large empty box with the word "Slide" centered inside it.

Gambar 3. 17 Rancangan *Form Home*

3.4.3 Rancangan *Form* Pendaftaran Pelanggan

Rancangan *form* mengolah data pendaftaran ini dimana pelanggan dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

Pendaftaran

Email	<input type="text" value="text"/>
Nama	<input type="text" value="text"/>
Jenis Kelamin	<input type="text" value="text goes here"/> ▼
Alamat	<input type="text" value="text"/>
Telpon	<input type="text" value="text"/>
Password	<input type="text" value="text"/>

Gambar 3. 18 Rancangan *Form* Data Pendaftaran Pelanggan

3.4.4 Rancangan *Form* Mengolah Data Pendaftaran Mitra

Rancangan *form* mengolah data pendaftaran mitra ini dimana mitra dapat memilih mendaftar dengan mengisi *form* pendaftaran mitra.

Pendaftaran

Email	<input type="text" value="text"/>
Nama	<input type="text" value="text"/>
Jenis Kelamin	<input type="text" value="text goes here"/> ▼
Alamat	<input type="text" value="text"/>
Telpon	<input type="text" value="text"/>
Password	<input type="text" value="text"/>

Gambar 3. 19 Rancangan *Form* Mengelola Data Pendaftaran Mitra

3.4.5 Rancangan *Form* Data Wisata

Rancangan *form* data wisata ini dimana mitra dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

The screenshot shows a software window titled "Window Title" with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes "MITRA", "Beranda", "Data Wisata", "Data Pelanggan", "Data Pemesanan", "Data Pembayaran", and "Laporan". The main content area is titled "Data Wisata" and contains a "Tambah Data" button and a table with the following data:

NO	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 2	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 3	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1

Gambar 3. 20 Rancangan *Form* Data Wisata

3.4.6 Rancangan *Form* Data Pelanggan

Rancangan *form* data pelanggan ini dimana mitra dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

The screenshot shows a software window titled "Window Title" with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes "MITRA", "Beranda", "Data Wisata", "Data Pelanggan", "Data Pemesanan", "Data Pembayaran", and "Laporan". The main content area is titled "Data Pelanggan" and contains a table with the following data:

NO	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 2	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 3	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1

Gambar 3. 21 Rancangan *Form* Pelanggan

3.4.7 Rancangan *Form* Menu Pemesanan

Rancangan *form* menu pemesanan ini memberikan kesempatan bagi mitra untuk dengan mudah memeriksa data pemesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan, serta mengonfirmasi pembayaran sesuai dengan *id* pemesanan yang bersangkutan.

NO	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 2	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 3	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1

Gambar 3. 22 Rancangan *Form* Menu Pemesanan

3.4.8 Rancangan *Form* Data Pembayaran

Rancangan *form* data pembayaran ini dimana mitra dapat melihat data pembayaran yang dilakukan pelanggan untuk di cek bukti pembayarannya.

NO	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 2	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 3	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1

Gambar 3. 23 Rancangan *Form* Data Pembayaran

3.4.9 Rancangan *Form* Data Wisata (Admin)

Rancangan *form* data wisata ini dimana admin dapat melihat data wisata yang sudah di daftarkan mitra.

The screenshot shows a web application window with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes: Admin, Beranda, Data Wisata, Data Pelanggan, Data Pemesanan, Data Pembayaran, Data Tanggapan, Data Pengguna, and Laporan. The main content area is titled 'Data Wisata' and contains a table with the following structure:

NO	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 2	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 3	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1

Gambar 3. 24 Rancangan *Form* Data Wisata (Admin)

3.4.10 Rancangan *Form* Data Pelanggan (Admin)

Rancangan *form* data pelanggan dimana admin bisa melihat data pelanggan yang memesan untuk berkunjung ke tempat wisata yang telah di daftarkan mitra.

The screenshot shows a web application window with a sidebar menu on the left and a main content area. The sidebar menu includes: Admin, Beranda, Data Wisata, Data Pelanggan, Data Pemesanan, Data Pembayaran, Data Tanggapan, Data Pengguna, and Laporan. The main content area is titled 'Data Pelanggan' and contains a table with the following structure:

NO	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 2	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 3	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1

Gambar 3. 25 Rancangan *Form* Data Pelanggan (Admin)

3.4.11 Rancangan *Form* Data Pembayaran (Admin)

Rancangan *form* data pembayaran ini dimana admin dapat memilih berbagai pilihan yang telah disediakan untuk kemudahan dalam menjalankan sistem.

NO	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 2	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 3	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1

Gambar 3. 26 Rancangan *Form* Data Pembayaran (Admin)

3.4.12 Rancangan *Form* Laporan Pemesanan (Admin)

Rancangan *form* laporan pemesanan ini dimana admin dapat melihat dan mencetak laporan pemesanan.

NO	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4
<input type="checkbox"/>	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 2	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1
<input type="radio"/>	Cell content 3	Cell Content 1	Cell Content 1	Cell Content 1

Gambar 3. 27 Rancangan *Form* Laporan Pemesanan (Admin)