

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara:

1. Wawancara

Merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dengan mengadakan dialog langsung terhadap pihak yang berkompeten dan relevan dengan pembahasan dalam penulisan Skripsi ini. Wawancara yang dilakukan mencakup tentang jasa yang ditawarkan proses pembayaran dan terakhir laporan data yang dihasilkan pada Bee Physiotherapy Stroke & Center Bandar Lampung. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sebenarnya terjadi dalam penelitian, proses wawancara dilakukan dengan tanya jawab langsung ke ibu Siti Rumiwati Musrifah yang bertanggung jawab pada Bagian Administrasi pada Bee Physiotherapy Stroke & Center Bandar Lampung .

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung ke tempat penelitian yaitu Bee Physiotherapy Stroke & Center Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Dr. Harun 1 no. 67F Kotabaru Tanjung Karang Timur Bandar Lampung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan observasi maka dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi yang berkaitan dengan sistem serta metode penerapan yang akan dibangun.

3. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan mengutip dan membuat catatan yang bersumber pada bahan-bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian ini.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Tahapan pengembangan sistem menggunakan metodologi *Rational Unified Process*. *Rational Unified Process (RUP)*. RUP adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), proses yang dilakukan dalam penelitian di Bee Physiotherapy Stroke & Center adalah sebagai berikut :

3.2.1 Inception

Inception yang merupakan tahap untuk mengidentifikasi sistem yang akan dikembangkan. Untuk tahap ini berawal dari menentukan tempat penelitian yang diadakan. Penelitian ini dilaksanakan di Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung. Setelah menentukan tempat penelitian, tahap selanjutnya adalah melakukan Analisa permasalahan. Permasalahan yang terjadi adalah pada proses pelayanan termasuk didalamnya proses reservasi pemesanan untuk pelanggan yang akan melakukan fisioterapi dan pembayaran sampai kelaporan pada Bee Physiotherapy stroke dan Center Bandar Lampung masih konvensional sehingga waktu yang diperlukan untuk melakukan seleksi berkas membutuhkan waktu lama.

3.2.2 Elaboration

untuk melakukan desain secara lengkap berdasarkan hasil analisis tahap inception. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain :

1. Use Case

Mendesripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi pada Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung.

2. Activity Diagram

Menggambarkan aliran kerja atau aktivitas Sistem Informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi pada Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung yang akan dibangun.

3. Sequence Diagram

Menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang diirimkan dan diterima antar objek yang terjadi di Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung.

4. Class Diagram

Menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun Sistem Informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi pada Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung.

5. Perancangan Database

Merancang database yang akan digunakan dalam Sistem Informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi pada Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung. Database yang digunakan dalam aplikasi ini adalah MySQL.

6. Perancangan Input/Output

Perancangan input/output merupakan perancangan menu masukan dan menu keluaran (informasi) dari Sistem Informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi pada Bee Physiotherapy Stroke & Center Bandar Lampung . Tahap pengodean dilakukan setelah perancangan. Pengkodean dilakukan untuk mengimplementasikan sistem perangkat lunak yang sudah dirancang pada tahapan desain sebelumnya. Pengodean dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

3.2.3 Construction

Tahapan ini mengarah pada proses pengujian aplikasi web mobile yang dibangun. Pengujian dilakukan untuk menguji perangkat lunak yang seiring dengan pembuatan kode program. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan pada Sistem Informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi pada Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung.

3.2.4 Transition

Tahapan ini mengarah ke instalasi sistem yang dibangun. Sistem Informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi pada Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung yang dibangun berbasis web mobile. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan pelatihan kepada Bagian yang menggunakan Sistem ini pada Bee Physiotherapy Stroke dan Center Bandar Lampung.

3.3 Alat dan Bahan

Untuk kelancaran dalam penelitian ini, berikut penjelasan mengenai alat bantu yang digunakan, yaitu :

3.3.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Keras yaitu :

- a. Laptop Asus Prosesor intel core i7
- b. Memori 4 GB
- c. Harddisk 1 TB
- d. Printer

3.3.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak yaitu :

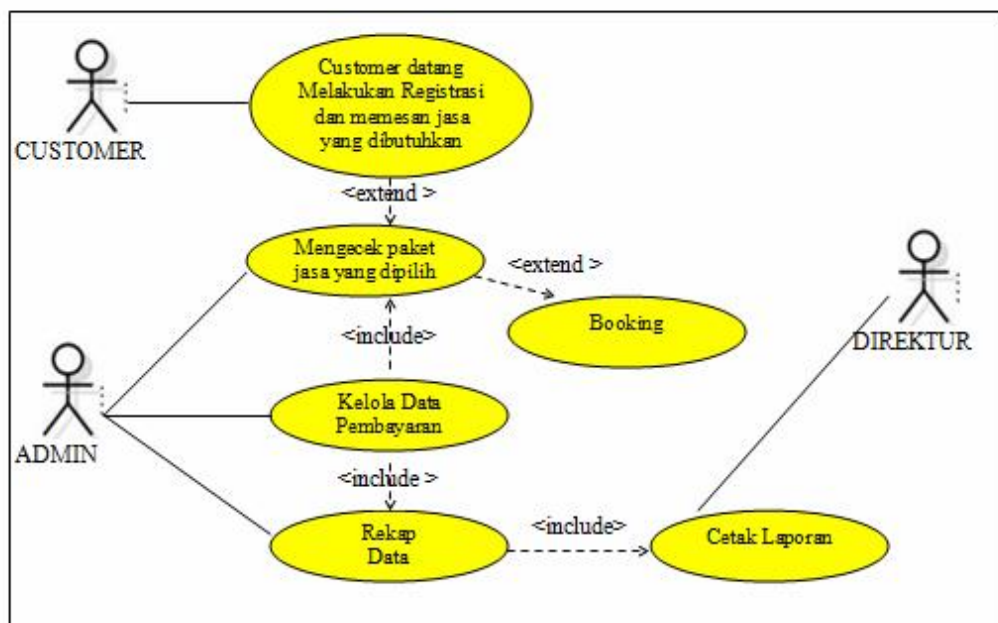
- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
- b. Adobe Dreamweaver
- c. PHP dan MySQL

3.4 Analisis Sistem

Tahap analisis sistem ini, penulis akan memahami kerja dari sistem yang ada baik sistem yang sedang berjalan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut :

3.4.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem berjalan yang berlangsung ditunjukkan pada use case Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Use Case Sistem Berjalan

a. Deskripsi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai kegiatan pemrosesan data adalah seperti pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Customer	Aktor yang melakukan pemesanan paket

		jasa
2	Admin	Aktor yang bertanggung jawab atas pelayanan kepada Customer dan menyusun dokumen serta membuat laporan.
3	Direktur	Aktor yang bertugas dan bertanggung jawab mengawasi proses seluruh Kegiatan perusahaan.

b. Deskripsi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai kegiatan pemrosesan data Customer adalah seperti pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Deskripsi *Use Case* Sistem Berjalan

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Melakukan <i>Registrasi</i> dan memesan jasa yang dibutuhkan	Proses pendaftaran customer dan pemesanan paket jasa untuk ditindaklanjuti oleh Admin.
2	Mengecek paket jasa yang dipilih	Proses pengecekan paket jasa sesuai jasa yang ditawarkan
3	Mengelola data pembayaran	Proses penginputan data pembayaran menggunakan <i>word</i> dan <i>excel</i> yang telah ditentukan sebelumnya oleh bagian Admin.
4	Merekap data	Proses membuat laporan dan melakukan penyimpanan dokumen di dalam berkas.
5	Cetak Laporan	Proses mencetak laporan penjualan untuk diberikan ke Direktur.

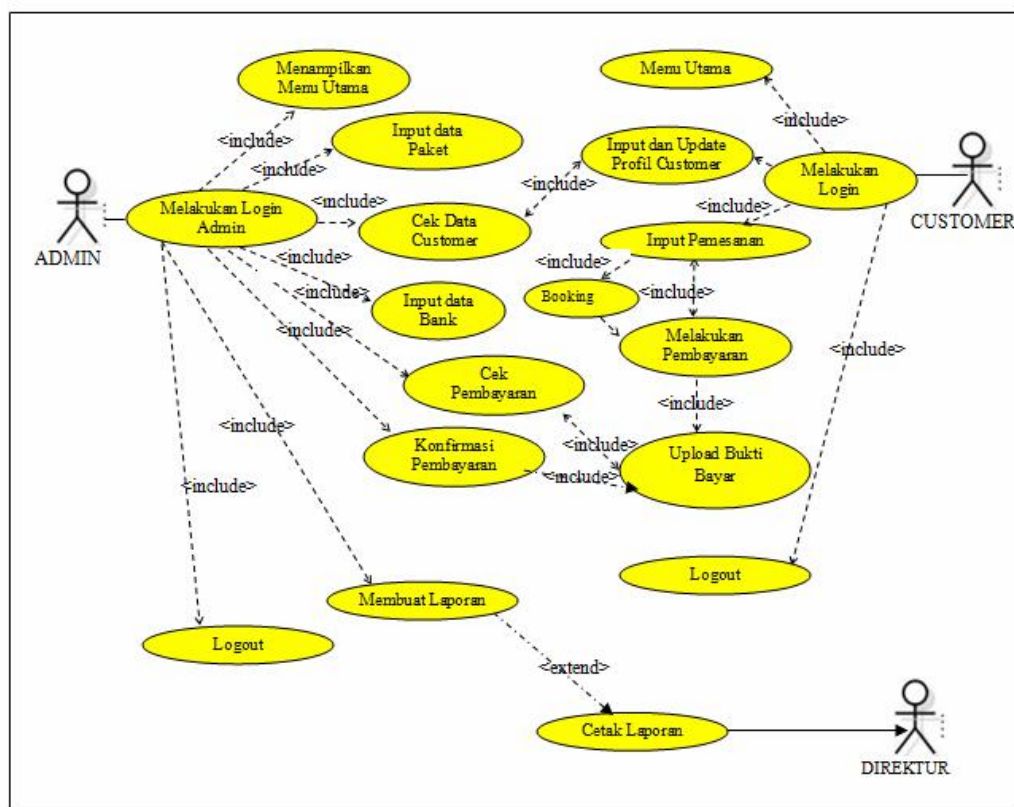
3.4.2 Perancangan Sistem diusulkan

Gambaran secara umum sistem yang diusulkan, dijelaskan pada sub-sub sistem berikut.

3.4.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal atau pengguna. Secara grafis *Use Case Diagram* menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan interaksi dengan sistem.

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case diagram* pada sistem ini dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini:



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Usulkan

Definisi aktor dan *use case* mengenai adalah sebagai berikut :

a. Definisi Aktor

Pendefinisian aktor sistem diusulkan mengenai Sistem ini adalah seperti pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Customer	Aktor yang melakukan pemesanan data paket jasa
2.	Administrasi	Staff atau Orang yang mengelola data pemesanan jasa
3.	Direktur	Aktor yang melihat hasil laporan

b. Definisi *use case*

Pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai Sistem E-Dokumen adalah seperti pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Deskripsi Pendefinisian *use case* Sistem yang diusulkan

No	Use case	Deskripsi
1.	Paket Jasa	Suatu proses input data Paket Jasa oleh administrasi.
2.	Customer	Suatu proses input data Customer oleh administrasi.
3.	Bank	Suatu proses input data Bank oleh administrasi.
4.	Input Pemesanan	Suatu proses input data Pemesanan oleh Customer.
5.	Melakukan Pembayaran	Suatu proses pembayaran yang dilakukan oleh Customer.
6.	Konfirmasi Pembayaran	Suatu proses verifikasi Data penjualan oleh administrasi.
7.	Laporan	Proses pembuatan dan penyimpanan laporan oleh administrasi.
8.	Cetak Laporan	Proses cetak laporan oleh administrasi.

3.4.2.2 Skenario *Use case*

Skenario jalannya masing- masing *Use case* yang telah didefinisikan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Skenario *use case Login*

Nama *use case* : *Login*
 Aktor : Administrasi, Customer
 Tujuan : Mengakses Sistem

Tabel 3.5 Skenario *use case Login*

No	Aktor	Sistem
1	Membuka sistem dengan mengisi data <i>login</i> .	Validasi data <i>login</i> , apabila data sudah benar maka kan masuk ke sistem dan apabila data tidak benar, <i>user</i> diminta <i>login</i> kembali.

2. Skenario *use case* menampilkan menu utama

Nama *use case* : Menampilkan menu utama
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Menampilkan menu utama Admin

Tabel 3.6 Skenario *use case* menampilkan menu utama

No	Aktor	Sistem
1	menampilkan menu utama	Menampilkan data menu utama admin.

3. Skenario *use case input* data paket

Nama *use case* : *input* data paket
 Aktor : Administrasi
 Tujuan : Mengontrol data paket

Tabel 3.7 Skenario *use case* mengelola data Paket

No	Aktor	Sistem
1	Menginput data paket	Menampilkan data paket yang telah terisi.

4. Skenario *use case* mengelola data Customer

Nama *use case* : Cek data Customer

Aktor : Administrasi

Tujuan : Mengontrol data Customer

Tabel 3.8 Skenario *use case* mengelola data Customer

No	Aktor	Sistem
1	Cek data Customer	Menampilkan data Customer yang telah terisi.

5. Skenario *use case* mengelola data Bank

Nama *use case* : mengelola data Bank

Aktor : Administrasi

Tujuan : Mengontrol data bank

Tabel 3.9 Skenario *use case* mengelola data Bank

No	Aktor	Sistem
1	Menginput data Bank	Menampilkan data Bank yang telah terisi.

6. Skenario *Use Case* Cek Pembayaran

Nama *use case* : Cek Pembayaran

Aktor : Administrasi

Tujuan : Mengontrol data yang telah ada di sistem

Tabel 3.10 Skenario *use case* Cek Pembayaran

No	Aktor	Sistem
1	Cek Pembayaran yang telah diinput oleh Customer di sistem oleh administrasi	Menampilkan data pembayaran untuk dilihat Administrasi

7. Skenario *Use Case* konfirmasi Pembayaran

Nama *use case* : Konfirmasi Pembayaran
Aktor : Administrasi
Tujuan : Mengontrol data yang telah ada di sistem

Tabel 3.11 Skenario *use case* Konfirmasi Penjualan

No	Aktor	Sistem
1	Verifikasi data konfirmasi pembayaran penjualan yang telah diinput oleh Customer di sistem oleh administrasi	Menampilkan data konfirmasi pembayaran untuk dilihat Customer.

8. Skenario *use case* Membuat Laporan

Nama *use case* : Membuat Laporan
Aktor : Admin
Tujuan : Membuat laporan yang telah ada di sistem

Tabel 3.12 Skenario *use case* Cetak laporan

No	Aktor	Sistem
1	Pilih data laporan	Menampilkan laporan.

9. Skenario *use case* Cetak Laporan

Nama *use case* : Cetak Laporan
 Aktor : Admin
 Tujuan : Mencetak laporan yang telah ada di sistem

Tabel 3.13 Skenario *use case* Cetak laporan

No	Aktor	Sistem
1	Pilih data laporan berdasarkan pilihan tanggal, klik tombol cetak	Menampilkan laporan yang ingin dicetak.

10. Skenario *use case* Logout

Nama *use case* : Membuat Logout
 Aktor : Admin
 Tujuan : Logout sistem

Tabel 3.14 Skenario *use case* Logout Sistem

No	Aktor	Sistem
1	Pilih Logout	Logout dari sistem

11. Skenario *use case* menu utama

Nama *use case* : Menu utama
 Aktor : Customer
 Tujuan : Menampilkan menu utama customer

Tabel 3.15 Skenario *use case* menampilkan menu utama

No	Aktor	Sistem
1	Menampilkan menu utama	Menampilkan data menu utama customer.

12. Skenario *use case input* dan *update* data Customer

Nama *use case* : Cek *input* dan *update* data Customer
 Aktor : Customer
 Tujuan : Mengontrol data Customer

Tabel 3.16 Skenario *use case* mengelola data Customer

No	Aktor	Sistem
1	<i>input</i> dan <i>update</i> data Customer	Menampilkan data Customer yang telah terisi.

13. Skenario *use case input* data pemesanan

Nama *use case* : *input* data pemesanan
Aktor : Customer
Tujuan : Mengontrol data pemesanan

Tabel 3.17 Skenario *use case* mengelola data pemesanan

No	Aktor	Sistem
1	Menginput data pemesanan	Menampilkan data pemesanan yang telah terisi.

14. Skenario *use case input* data melakukan pembayaran

Nama *use case* : *input* data melakukan pembayaran
Aktor : Customer
Tujuan : Melakukan Pembayaran

Tabel 3.18 Skenario *use case* melakukan pembayaran

No	Aktor	Sistem	Bank
1	melakukan pembayaran	Menampilkan data pembayaran yang telah dibayar.	Menerima Pembayaran

15. Skenario *use case input* data Upload bukti pembayaran

Nama *use case* : melakukan upload bukti pembayaran
Aktor : Customer
Tujuan : Melakukan upload bukti Pembayaran

Tabel 3.19 Skenario *use case* mengelola data upload bukti

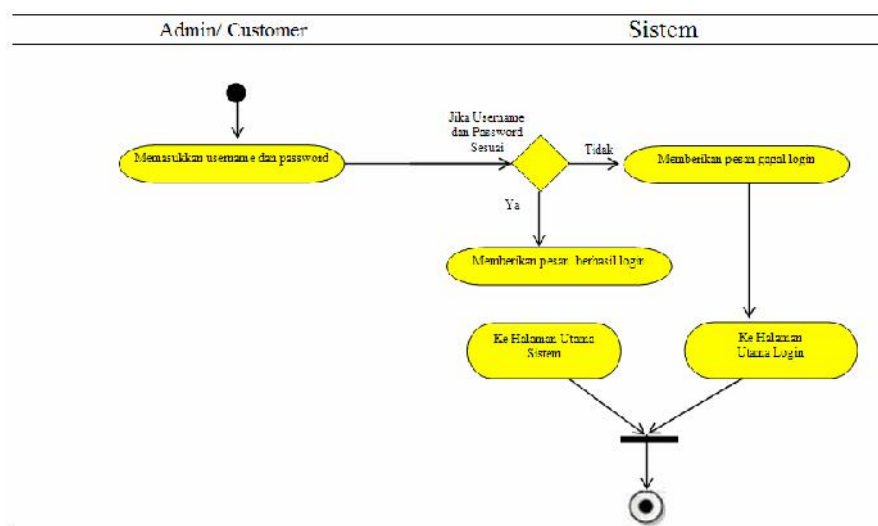
No	Aktor	Sistem
1	melakukan upload bukti pembayaran	Menampilkan upload bukti pembayaran yang telah terisi.

3.4.2.3 Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.

1. Activity Diagram Login

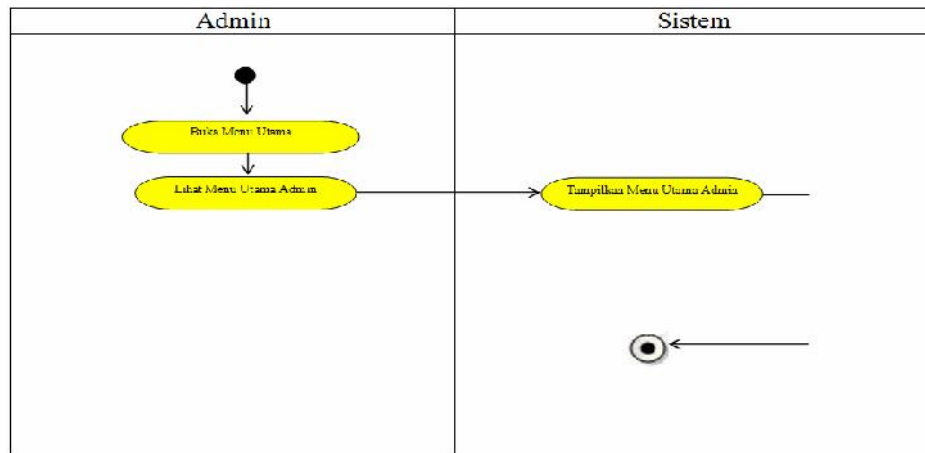
Tampilan *Activity Diagram Login* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.3 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Menampilkan Menu Utama

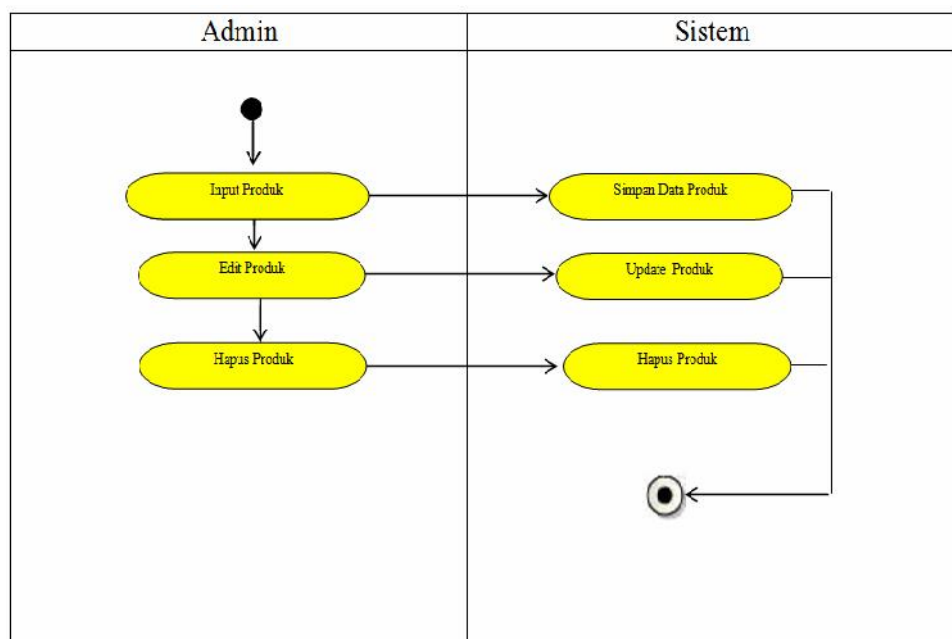
Tampilan *Activity Diagram Tampilkan Menu Utama Admin* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.4 Activity Diagram Menampilkan Menu Utama

3. Activity Diagram Input data Paket

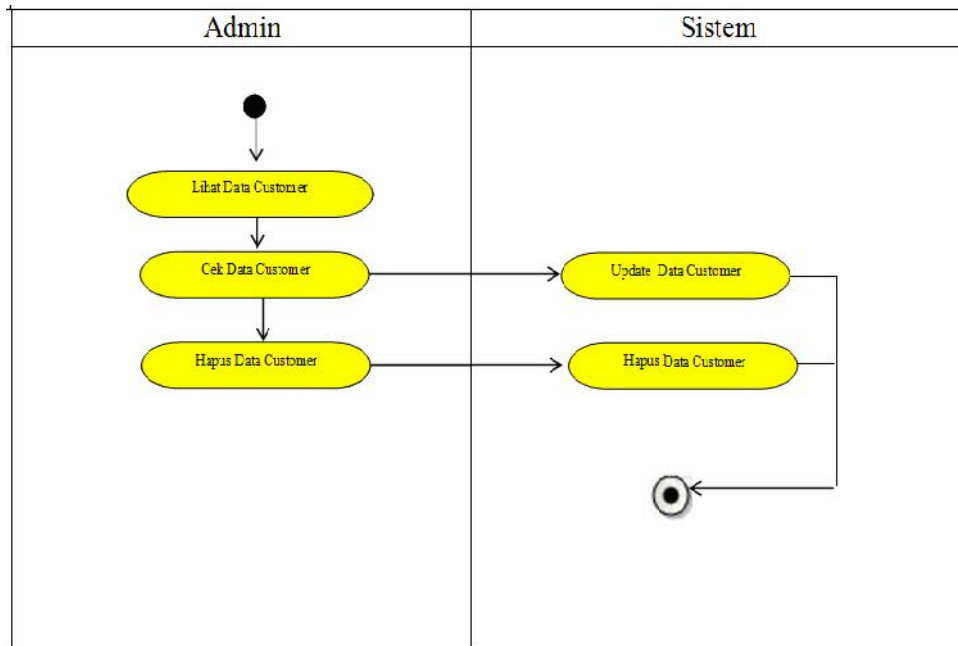
Tampilan Activity Diagram Paket ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.5. Activity Diagram Paket

4. Activity Diagram Cek Customer

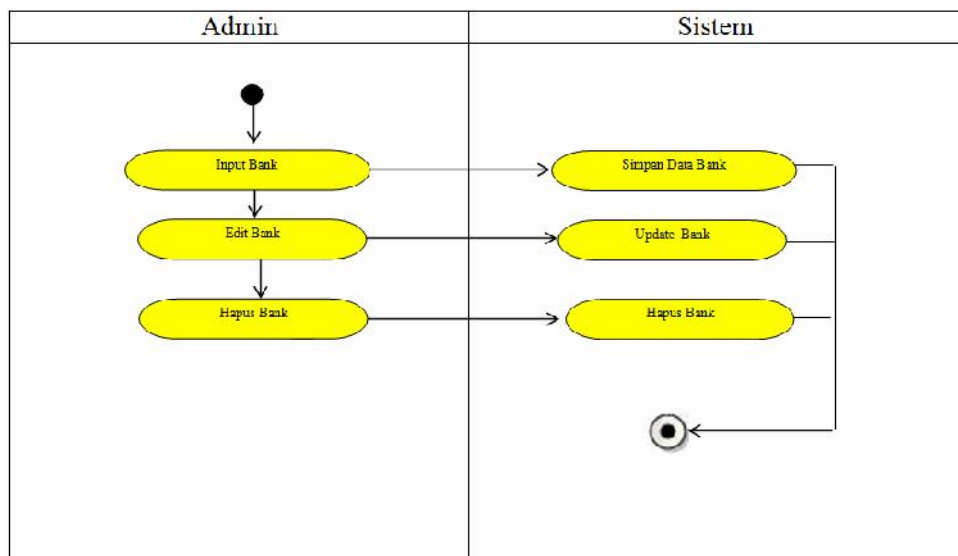
Tampilan Activity Diagram Cek Customer ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.6. Activity Diagram Cek Customer

5. *Activity Diagram Bank*

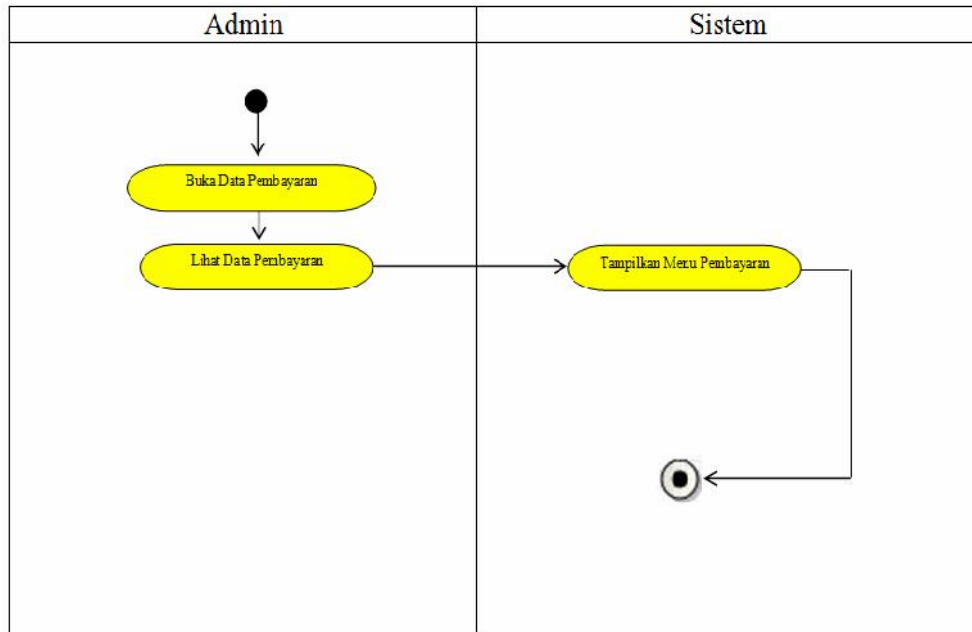
Tampilan *Activity Diagram Bank* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.7. Activity Diagram Bank

6. *Activity Diagram Cek Pembayaran*

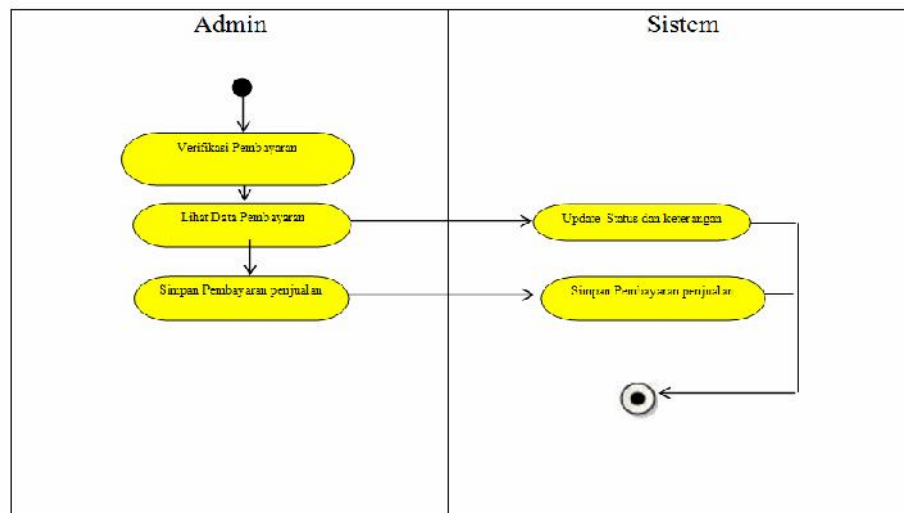
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.8 Activity Diagram Cek Pembayaran

7. *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

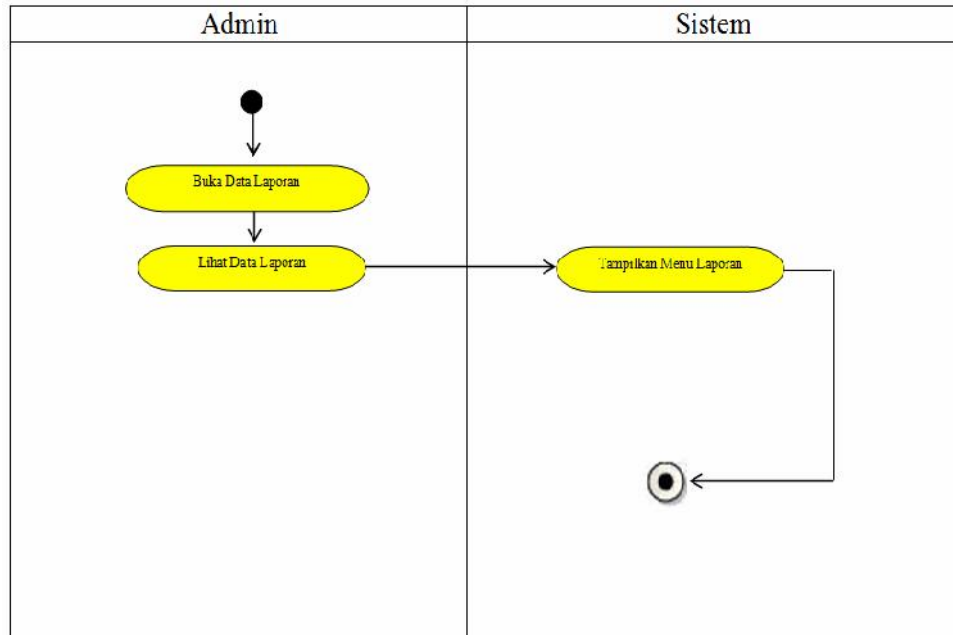
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.9 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

8. *Activity Diagram Laporan*

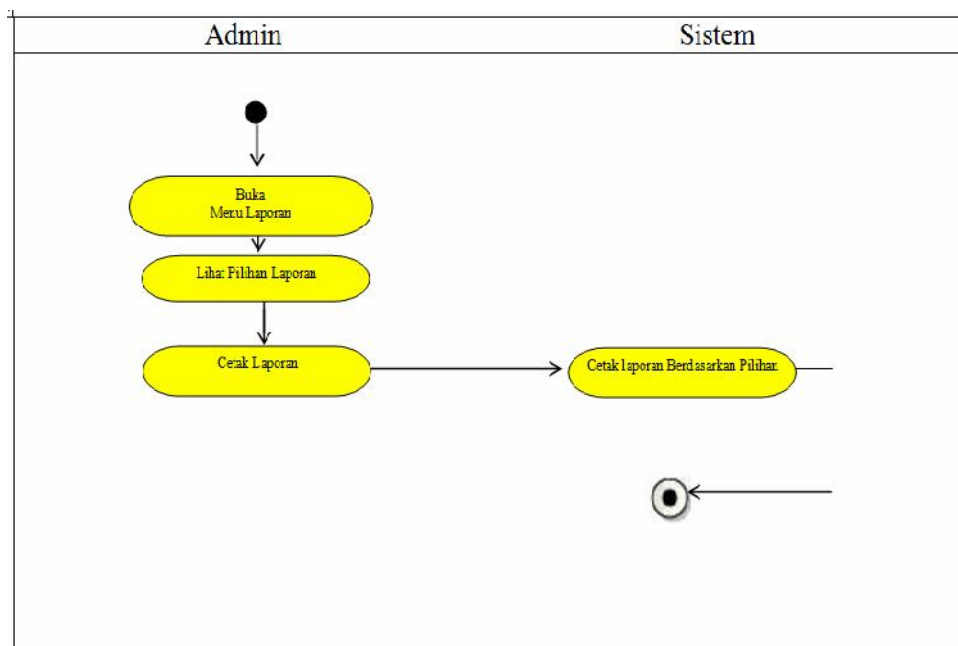
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.10 Activity Diagram Laporan

9. *Activity Diagram Cetak Laporan*

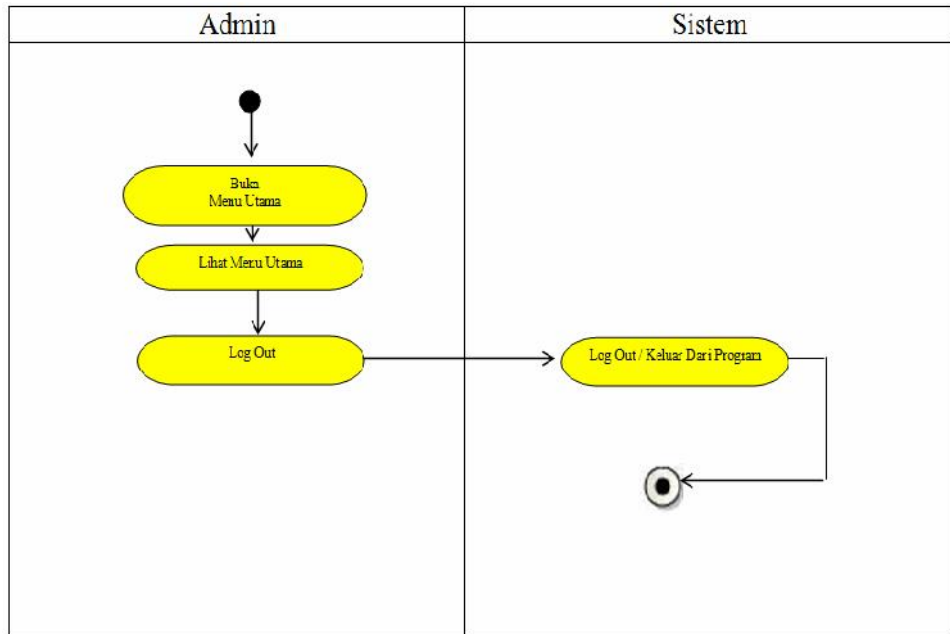
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.11 Activity Diagram Cetak Laporan

10. *Activity Diagram* Input Log Out

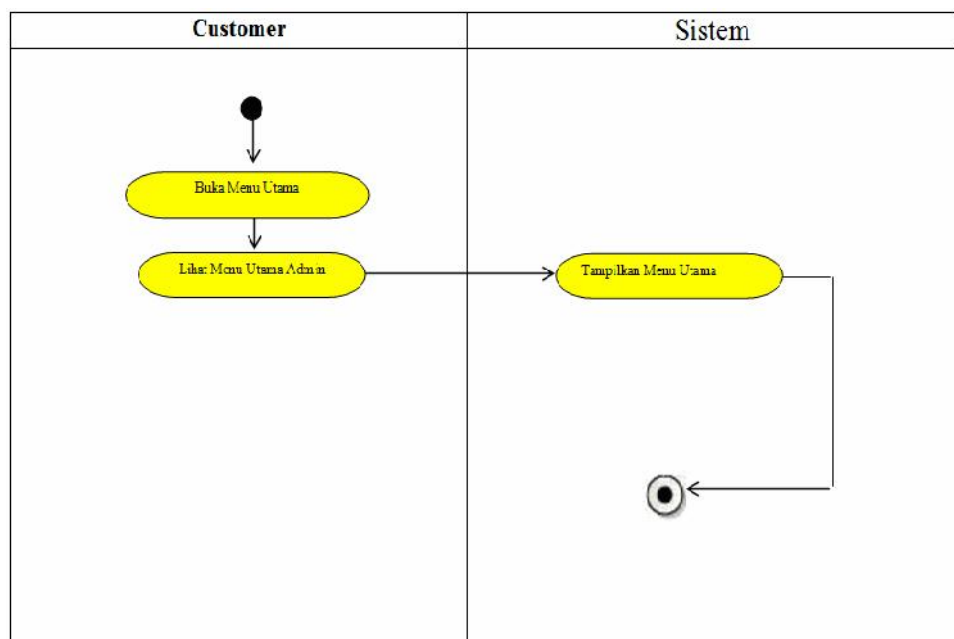
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.12 Activity Diagram Logout

11. *Activity Diagram* Menu Utama

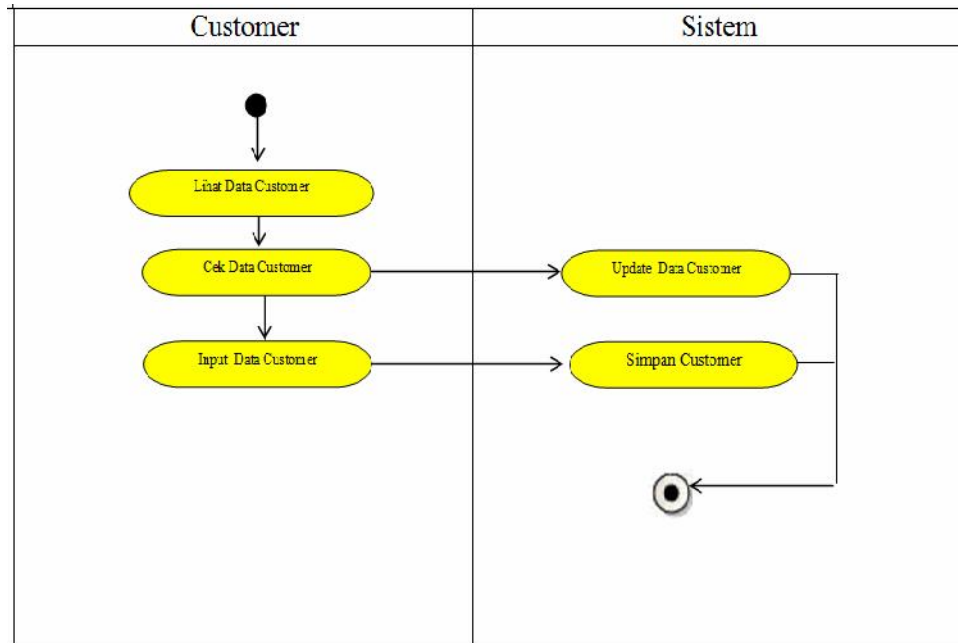
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.13 Activity Diagram Menu Utama

12. *Activity Diagram* Input dan Update Profil Customer

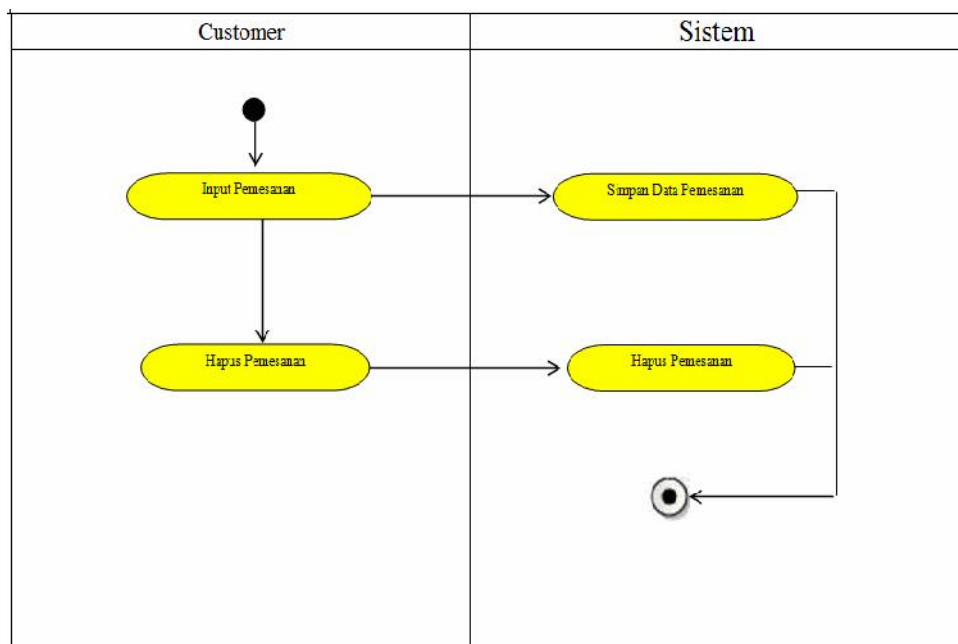
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.14 *Activity Diagram* Input dan Update Profil Customer

13. *Activity Diagram* Input Pemesanan

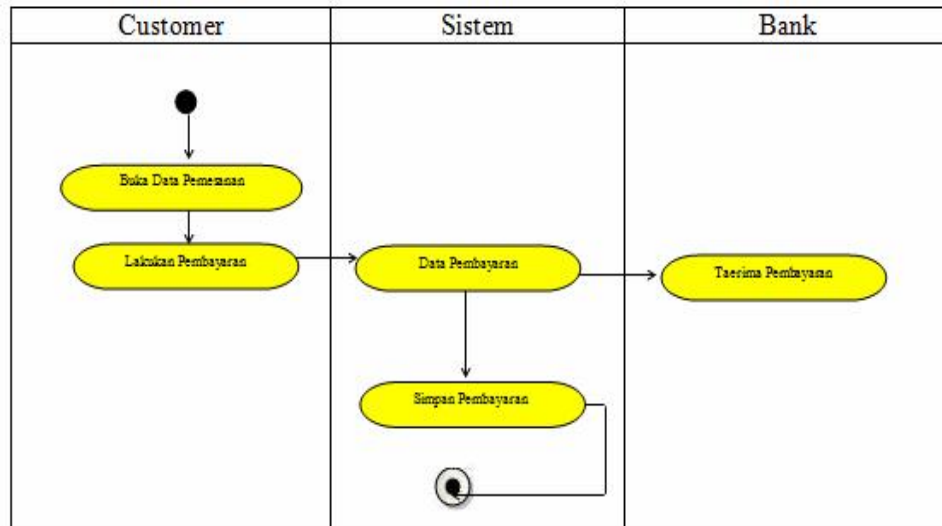
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.15 *Activity Diagram* Input Pemesanan

14. *Activity Diagram* Melakukan Pembayaran

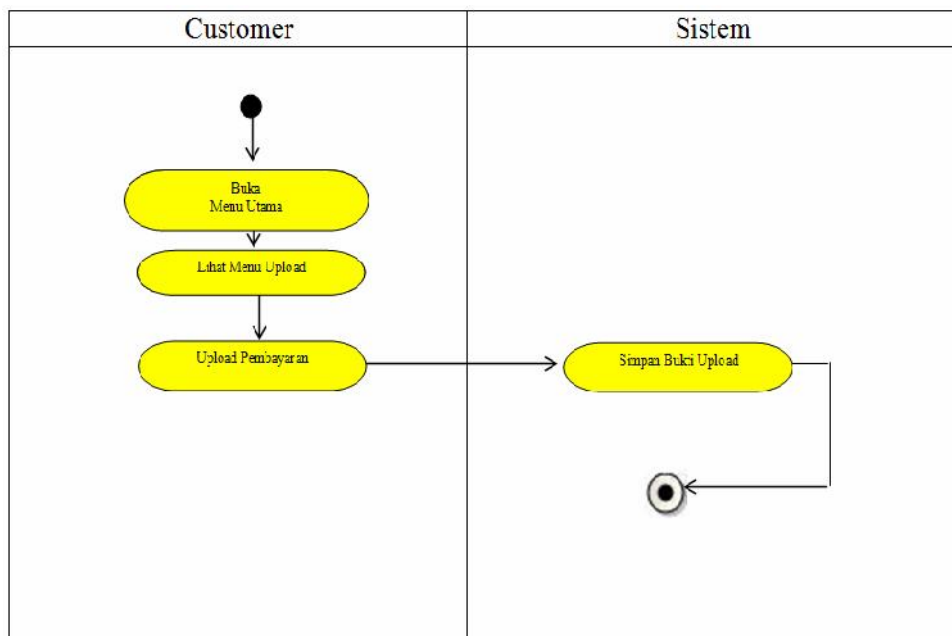
Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



Gambar 3.16 *Activity Diagram* Melakukan Pembayaran

15. *Activity Diagram* Upload Bukti Bayar

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



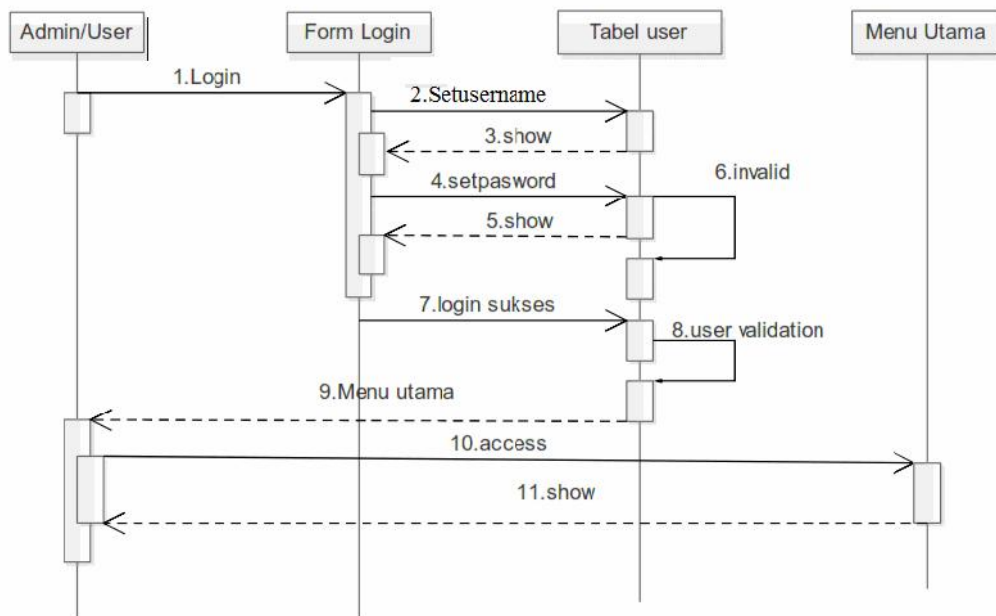
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Upload Bukti Bayar

3.4.2.4 Sequence Diagram

Sequential diagram menjelaskan interaksi *object* yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *Use Case Sequence Diagram*, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *Use Case*. Dalam *UML*, *object* pada diagram *Sequence* digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari *object* yang digaris bawah. Pada *object* terdapat 2 cara untuk menamainya yaitu : nama *object*, dan *class* serta nama *class*. Dalam *diagram Sequence*, setiap *object* hanya memiliki garis yang digambarkan garis putus-putus kebawah. Pesan antar *object* digambarkan dengan anak panah dari *object* yang mengirim pesan ke *object* yang menerima pesan.

1. *Sequence Diagram Login Admin/ User*

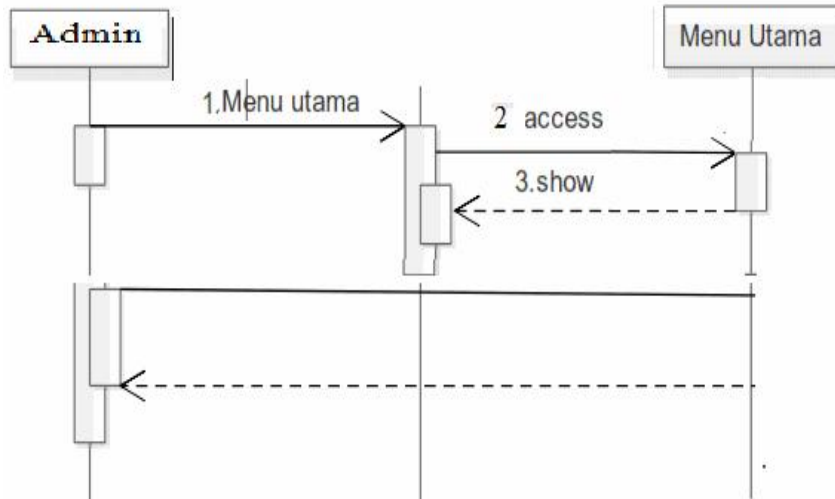
Pada *Sequence diagram Login* ini dijelaskan bahwa seorang aktor harus *Login* terlebih dahulu dengan menginputkan *Username* dan *password*. Berikut gambar *Sequence diagram Login*nya:



Gambar 3.18 Sequence Diagram Login/ User

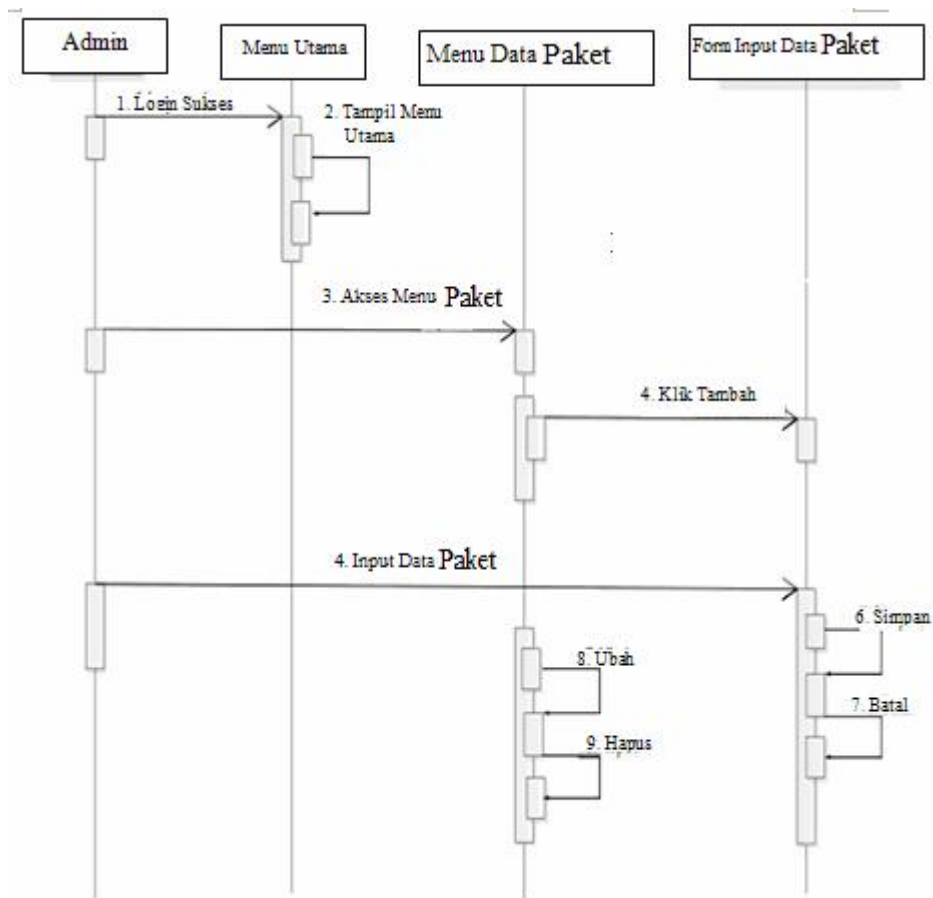
2. *Sequence Diagram Menampilkan Menu Utama*

Pada *Sequence* diagram ini dijelaskan bahwa seorang aktor masuk ke menu utama. Berikut gambar *Sequence* diagram:



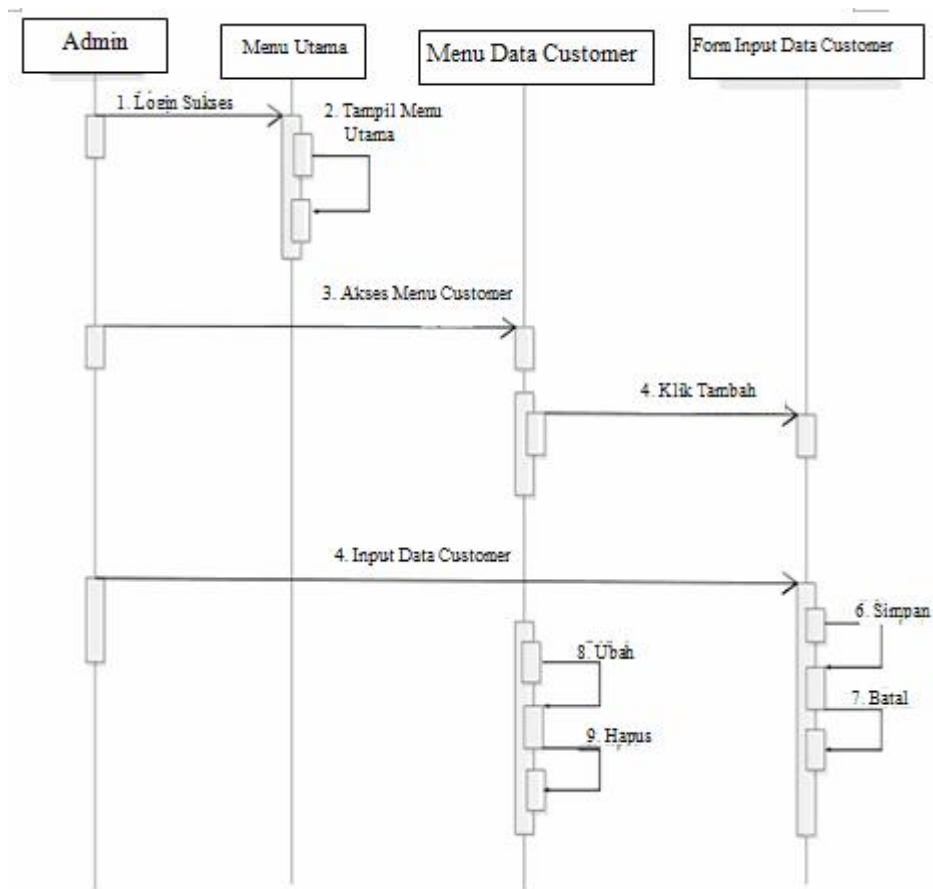
Gambar 3.19 Sequence Diagram Tampilkan Menu Utama

3. Sequence Diagram Input Data Paket



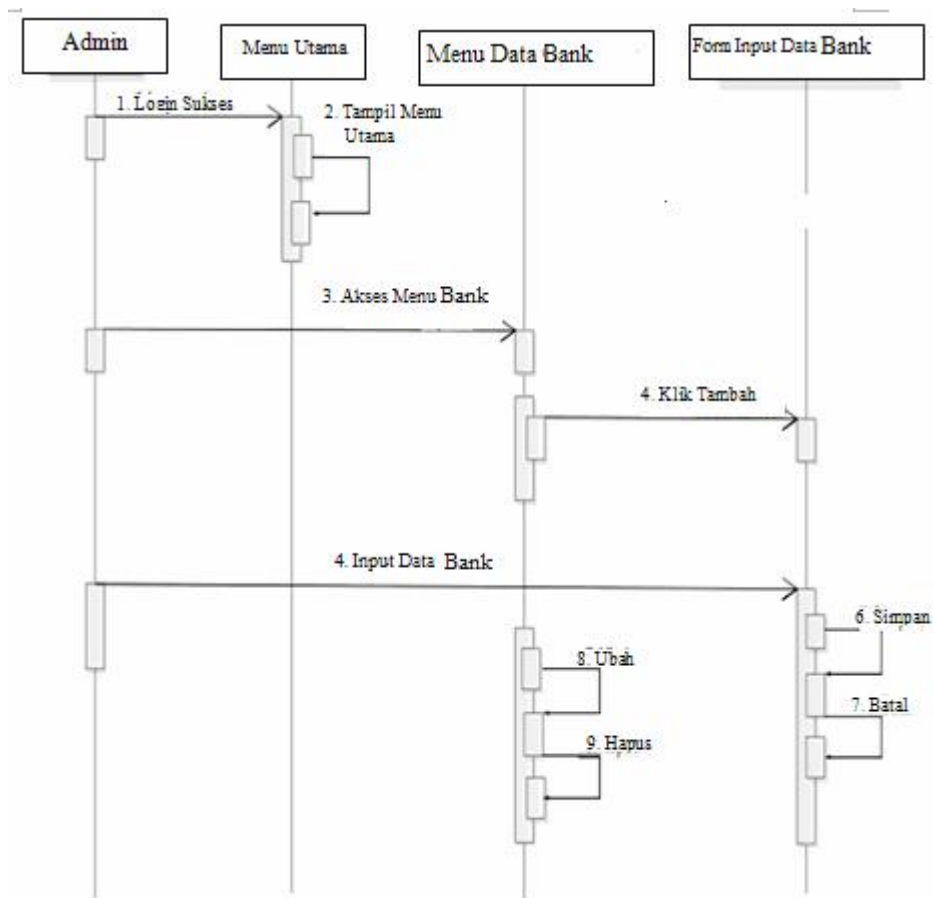
Gambar 3.20 Sequence Diagram Input Data Paket

4. Sequence Diagram Cek Data Customer



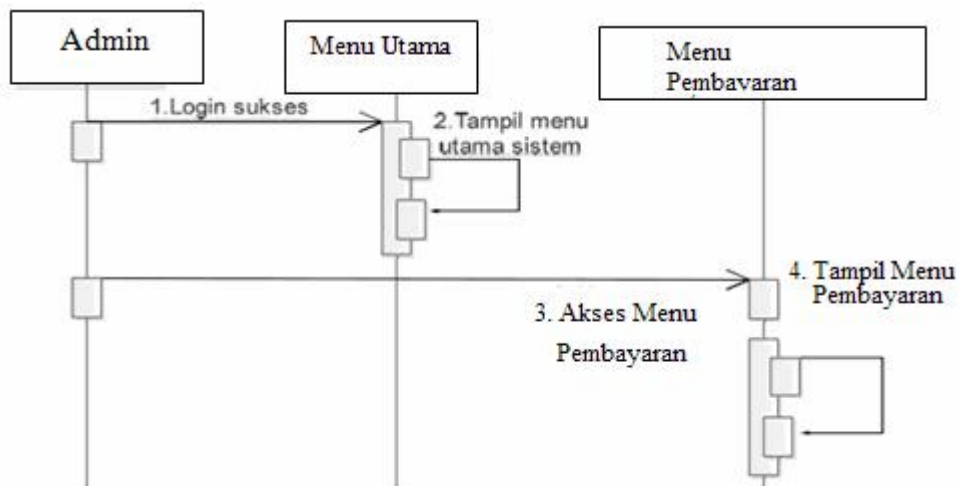
Gambar 3.21 Sequence Diagram Input Data Customer

5. Sequence Diagram Input Data Bank



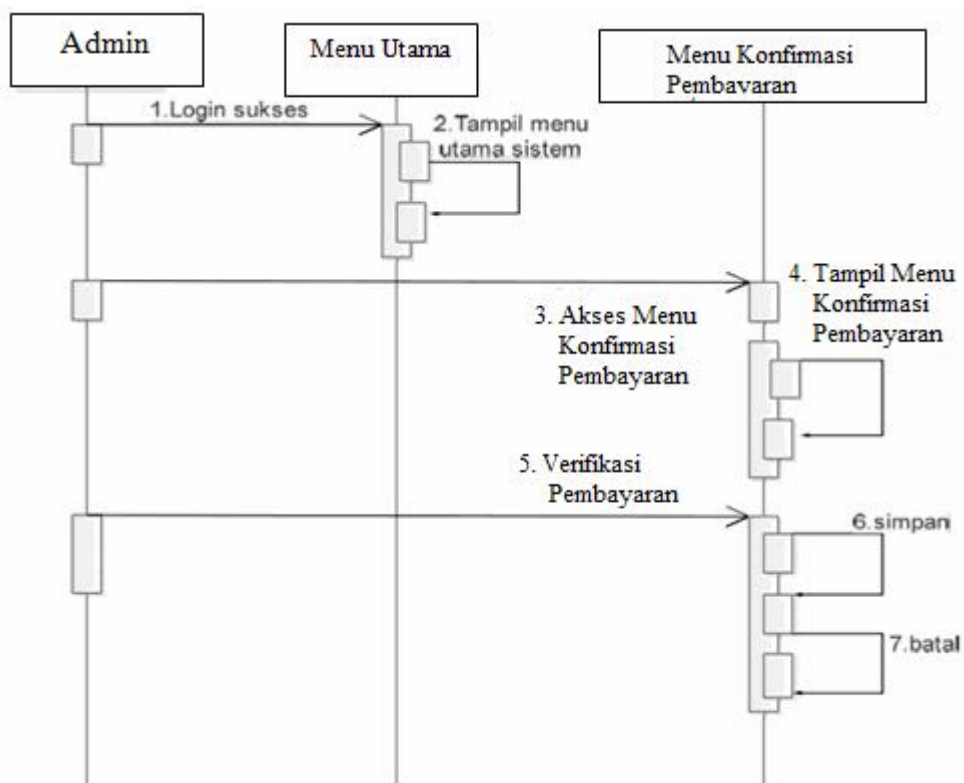
Gambar 3.22 Sequence Diagram Input Data Bank

6. Sequence Diagram Cek Pembayaran



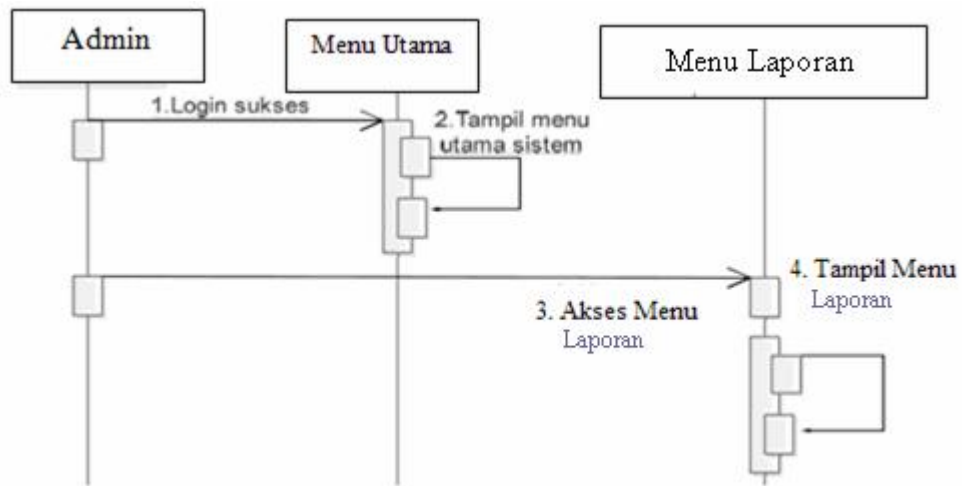
Gambar 3.23 Sequence Diagram Cek Pembayaran

7. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran



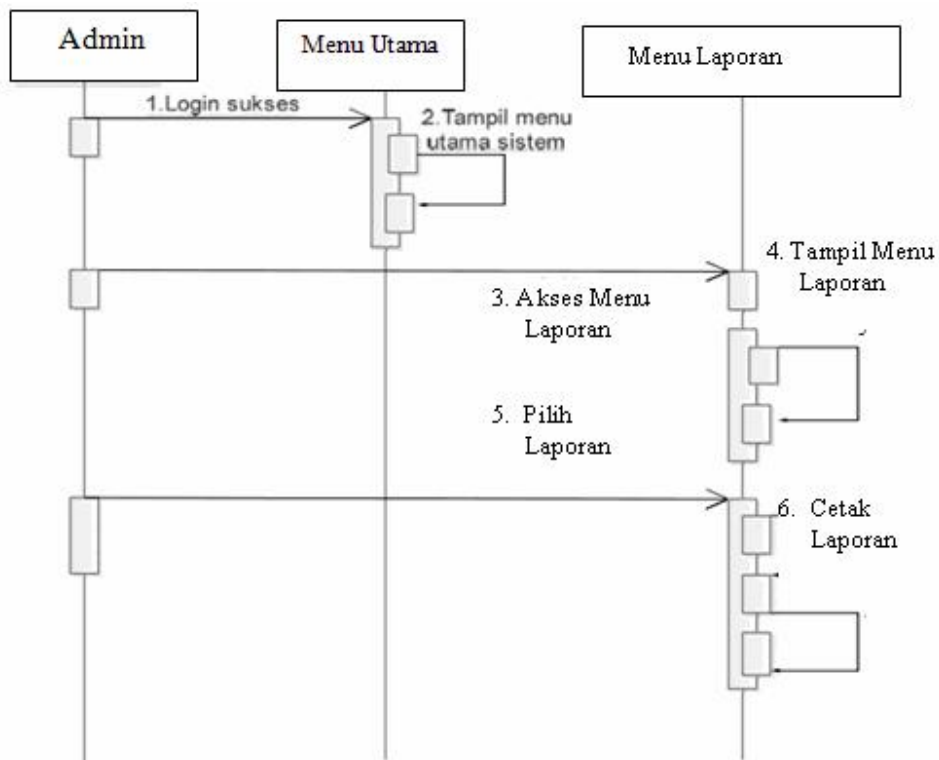
Gambar 3.24 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

8. Sequence Diagram Laporan



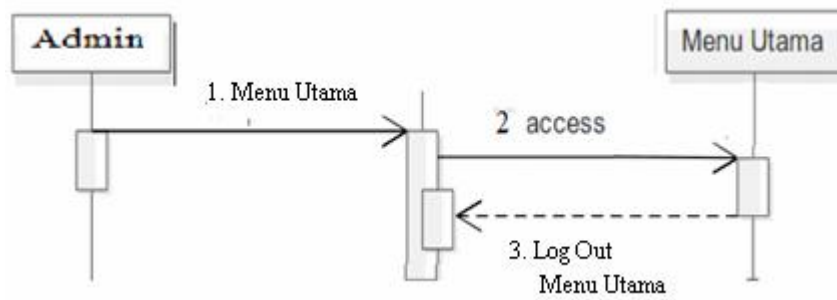
Gambar 3.25 Sequence Diagram Laporan

9. Sequence Diagram Cetak Laporan



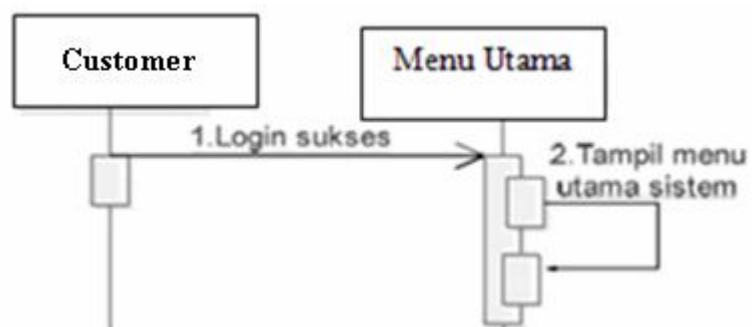
Gambar 3.26 Sequence Diagram Cetak Laporan

10. *Sequence Diagram Log out*



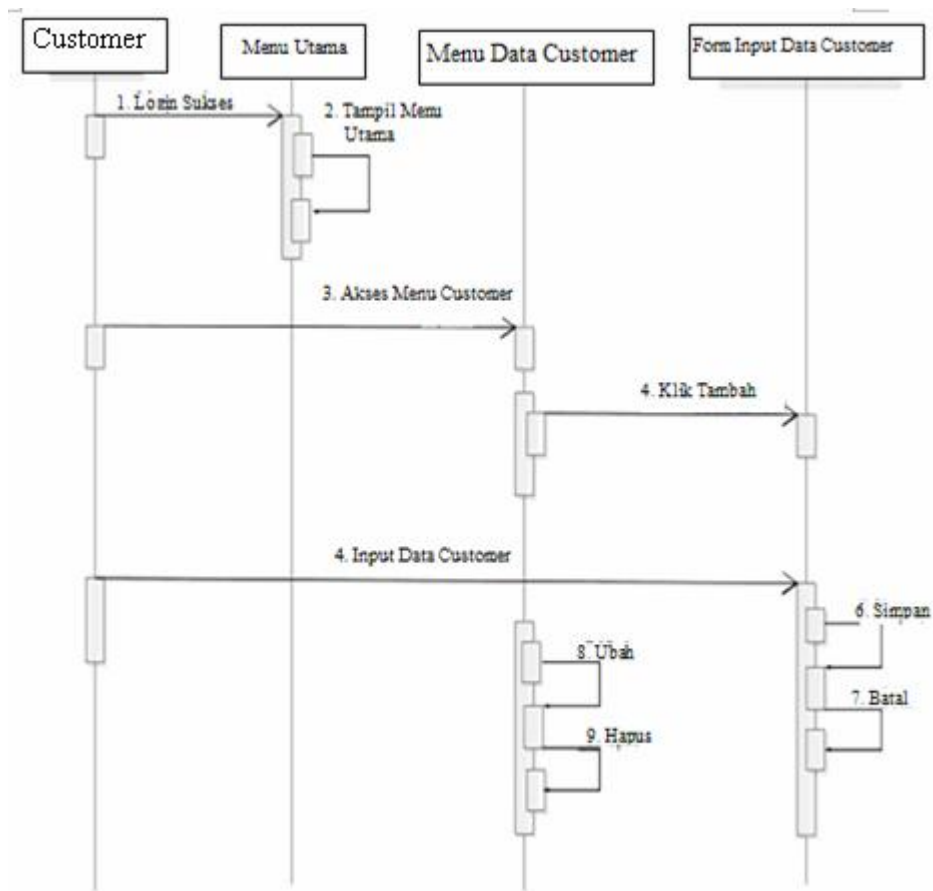
Gambar 3.27 Sequence Diagram Logout

11. *Sequence Diagram Menu Utama*



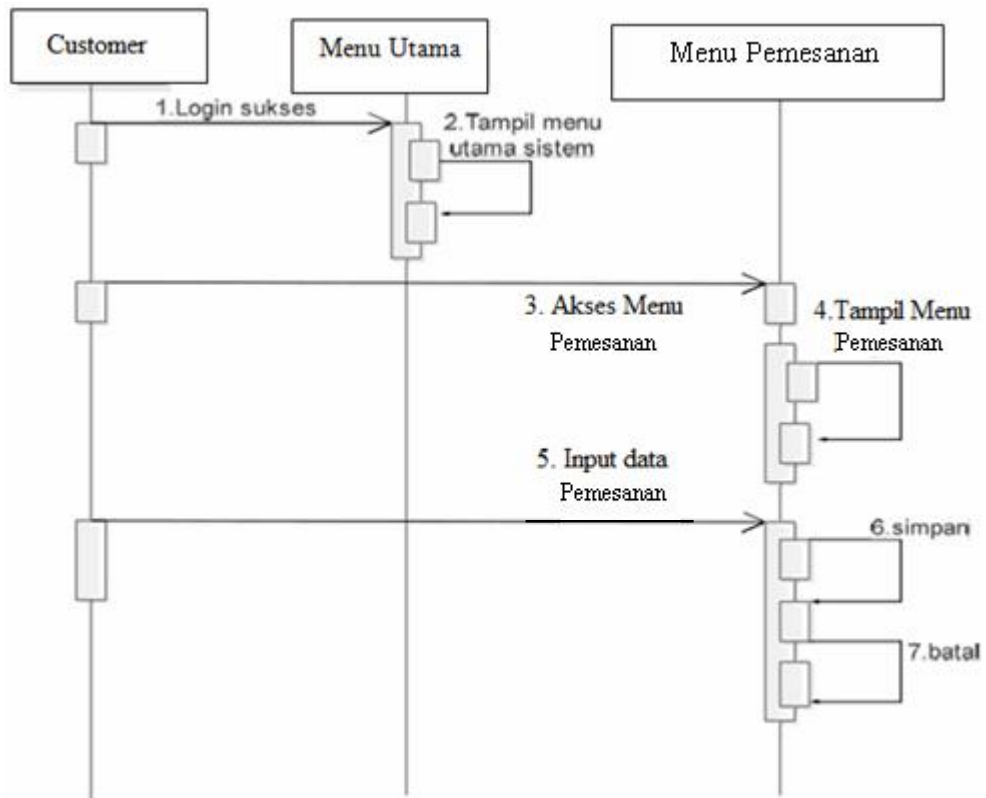
Gambar 3.28 Sequence Diagram Menu Utama

12. Sequence Diagram Input dan Update Profil Customer



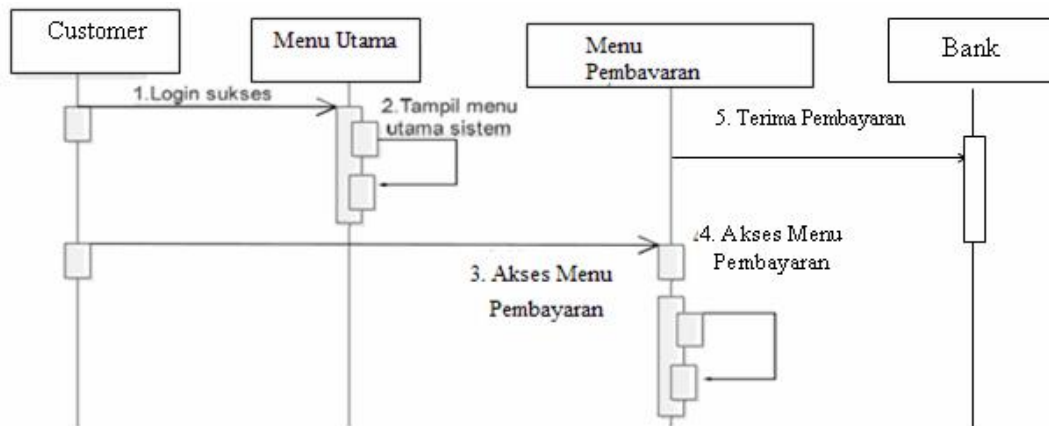
Gambar 3.29 Sequence Diagram Input dan update Profil Data Customer

13. Sequence Diagram Input Pemesanan



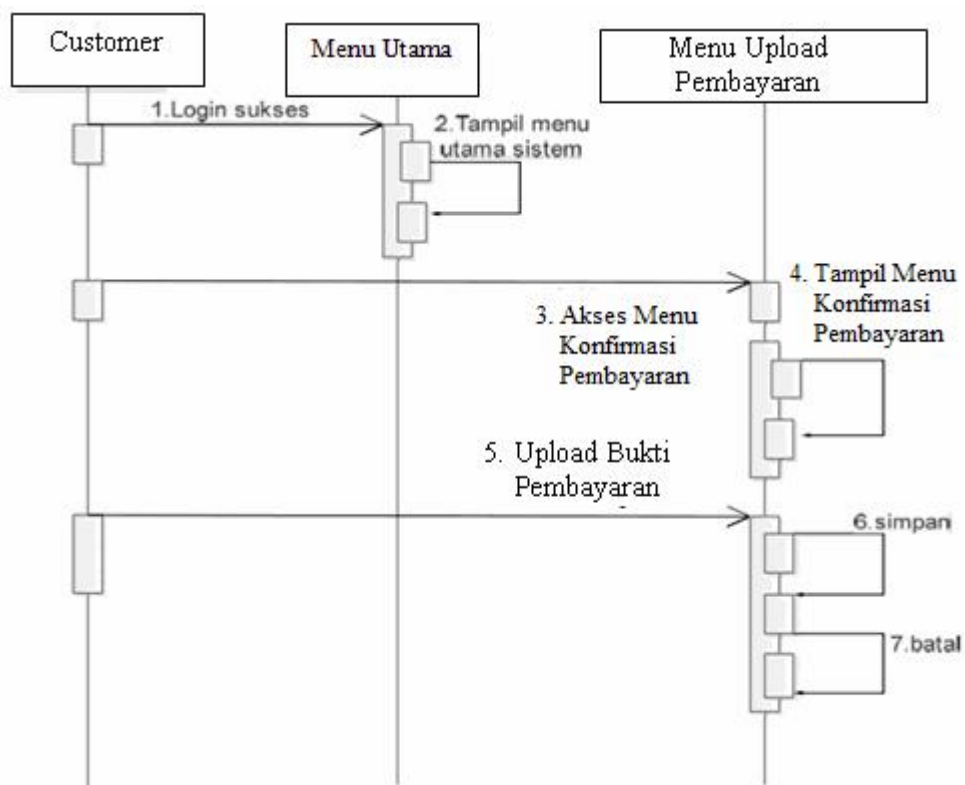
Gambar 3.30 Sequence Diagram Input Pemesanan

14. Sequence Diagram Melakukan Pembayaran



Gambar 3.31 Sequence Diagram Cek Pembayaran

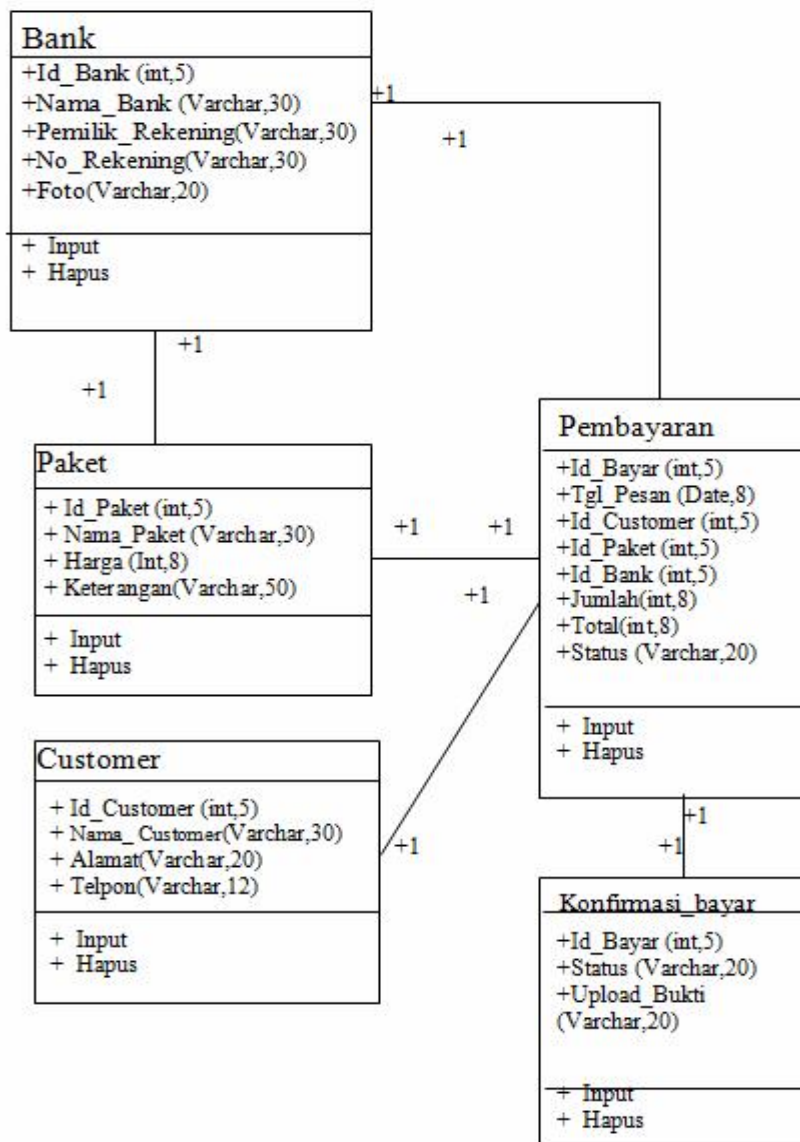
15. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran



Gambar 3.32 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

3.4.2.5 Class Diagram

Analisis terhadap sistem dapat dijadikan sebagai sarana untuk merancang sebuah sistem baru, sistem yang baru diharapkan dapat mengantisipasi kekurangan kekurangan yang timbul pada sistem lama, juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja karyawan. Analisis Data pada sistem ini menggunakan *class diagram* yang dapat dilihat pada Gambar berikut :



Gambar 3.33 Class Diagram

3.4.2.6 Kamus Data

Tabel 3.20 Desain File Customer

Nama Database : DB_Jasa

Nama Tabel : Customer

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_Customer

No	Field name	Type	Width	Description
1	Id_Customer	Int	5	Id_Customer
2	Nama_Customer	Varchar	30	Nama_Customer
3	Alamat	Varchar	20	Alamat
4	Telpon	Varchar	12	Telpon

Tabel 3.21 Desain File Paket

Nama Database : DB_Jasa

Nama Tabel : Paket

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_Paket

No	Field name	Type	Width	Description
1	Id_Paket	Int	5	Id_Paket
2	Nama_Paket	Varchar	30	Nama_Paket
3	Harga	Int	8	Harga
4	Keterangan	Varchar	50	Keterangan

Tabel 3.22 Desain File Bank

Nama Database : DB_Jasa

Nama Tabel : Bank

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_Bank

No	Field name	Type	Width	Description
1	Id_Bank	Int	5	Id_Bank
2	Nama_Bank	Varchar	30	Nama_Bank
3	Pemilik_Rekening	Varchar	30	Pemilik_Rekening

4	No_Rekening	Varchar	30	No_Rekening
5	Foto	Varchar	20	Foto

Tabel 3.23 Desain File Pembayaran

Nama Database : DB_Jasa

Nama Tabel : Pemesanan

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_Bayar

Foreign Key : Id_Customer, Id_Paket, Id_Bank

No	Field name	Type	Width	Description
1	Id_Bayar	Int	5	Id_Pesan
2	Tgl_Pesan	Date	8	Tgl_Pesan
3	Id_Customer	Int	5	Id_Customer
4	Id_Paket	Int	5	Id_Paket
5	Id_Bank	Int	5	Id_Bank
6	Jumlah	Int	8	Jumlah
7	Total	Int	8	Total_Jual
8	Status	Varchar	20	Status

Tabel 3.24 Desain File Konfirmasi_Bayar

Nama Database : DB_Jasa

Nama Tabel : Bayar

Media Penyimpan : Harddisk

Field Kunci : Id_Bayar

Foreign Key : Id_Jual

No	Field name	Type	Width	Description
1	Id_Bayar	Int	5	Id_Bayar
2	Status	Varchar	20	Status
3	Upload_Bukti	Varchar	20	Upload_Bukti

3.5 Rancangan Output dan Input

Dalam pembahasan ini, penulis akan menampilkan *Output* dan *Input* yang akan di rancang dalam pembuatan sistem informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi Pada Bee Physiotherapy Stroke & Center Bandar Lampung

3.5.1 Rancangan Output

a. Laporan Paket

Laporan Paket berfungsi untuk menampilkan laporan data paket.

LAPORAN PAKET JASA			
Id Paket	Nama Paket	Harga	Keterangan

Gambar 3.34. Perancangan Output Laporan Paket

b. Laporan Customer

Laporan customer berfungsi untuk menampilkan laporan data customer

LAPORAN CUSTOMER			
Id Customer	Nama Customer	Alamat	Telpon

Gambar 3.35 Perancangan Output Laporan Customer

c. Laporan Bank

Laporan bank berfungsi untuk menampilkan laporan data bank

LAPORAN BANK			
Id Bank	Pemilik Rekening	Nama Bank	No Rekening

Gambar 3.36. Perancangan Output Laporan Bank

d. Laporan Pembayaran

Laporan pembayaran berfungsi untuk menampilkan laporan data arsip

LAPORAN PEMBAYARAN				
Periode tgl s/d tgl				
No	Tgl	Nama Customer	Paket	Total

Gambar 3.37. Perancangan Output Laporan Pembayaran

3.5.2 Rancangan Input

Dalam pembahasan ini, penulis akan menampilkan *Input* yang akan di rancang dalam pembuatan sistem informasi Pelayanan Jasa Fisioterapi pada Bee Physiotherapy Stroke & Center Bandar Lampung .

3.5.2.1 Rancangan Input Menu Pengunjung

a. Beranda

Halaman beranda berfungsi untuk menampilkan halaman utama.

Beranda	Profil	Jasa yang Ditawarkan	Registrasi	Login

Gambar 3.38 Halaman Beranda

b. Profil

Halaman profil berfungsi untuk menampilkan halaman profil Bee Physiotherapy Stroke & Center Bandar Lampung .

Beranda	Profil	Jasa yang Ditawarkan	Registrasi	Login
Profil Kami				

Gambar 3.39 Halaman Profil

c. Jasa yang Ditawarkan

Halaman jasa yang ditawarkan berfungsi untuk menampilkan jasa.

Beranda	Profil	Jasa yang Ditawarkan	Registrasi	Login
Jasa yang Ditawarkan				
No	Jenis Jasa	Keterangan	Harga	Foto

Gambar 3.40 Halaman Harga Paket

d. Registrasi

Halaman registrasi berfungsi untuk mendaftarkan Customer baru.

Nama Lengkap	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Telpon/HP	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
<input type="button" value="REGISTRASI"/>	

Gambar 3.41 Form Registrasi

3.5.2.2 Rancangan Input Menu

a. Menu Utama Halaman Member/ Home

Halaman home berfungsi untuk menampilkan menu utama Member.

HOME
PROFIL MEMBER
BANK PEMBAYARAN
PEMBAYARAN
KONFIRMASI PEMBAYARAN
BUKTI PEMBAYARAN
LOG OUT

Gambar 3.42 Menu Utama Customer / Home

b. Perancangan Input Profil Member

Perancangan Input Profil berfungsi untuk mengubah data profil.

HOME	Update Profil	
PROFIL MEMBER	Nama Lengkap	<input type="text"/>
BANK PEMBAYARAN	Email/ Username	<input type="text"/>
PEMBAYARAN	No Telpon/ HP	<input type="text"/>
KONFIRMASI PEMBAYARAN	Password	<input type="text"/>
BUKTI PEMBAYARAN	<input type="button" value="Update Profil"/>	<input type="button" value="Batal"/>
LOG OUT		

Gambar 3.43 Perancangan input data Profil Customer

c. Perancangan Pembayaran

Perancangan pembayaran untuk melakukan Pembayaran Paket jasa.

Menu Member	
Bee Physiotherapy Stroke & Center	Dashboard Bee Physiotherapy Stroke & Center
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">HOME</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">PROFIL MEMBER</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">BANK PEMBAYARAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">PEMBAYARAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">KONFIRMASI PEMBAYARAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">BUKTI PEMBAYARAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">LOG OUT</div>	<h3>Form Pembayaran</h3> <p>No Bayar <input type="text"/></p> <p>Tgl <input type="text"/></p> <p>Pilih Paket Jasa <input type="text"/></p> <p>Tgl Periksa <input type="text"/></p> <p>Total Biaya <input type="text"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p>

Gambar 3.44. Perancangan Pembayaran

d. Perancangan Input Konfirmasi Pembayaran

Perancangan Input Konfirmasi Pembayaran untuk konfirmasi atas pemesanan Pembayaran dan upload bukti transfer.

Menu Member	
Bee Physiotherapy Stroke & Center	Dashboard Bee Physiotherapy Stroke & Center
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">HOME</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">PROFIL MEMBER</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">BANK PEMBAYARAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">PEMBAYARAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">KONFIRMASI PEMBAYARAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">BUKTI PEMBAYARAN</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">LOG OUT</div>	<h3>Form Konfirmasi Pembayaran</h3> <p>No bayar <input type="text"/></p> <p>Tgl Periksa <input type="text"/></p> <p>Total Biaya <input type="text"/></p> <p>Bank pembayaran <input type="text"/></p> <p>Bukti Transfer <input type="text"/> <input type="button" value="Choose File"/></p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p>

Gambar 3.45. Perancangan Input Konfirmasi Pembayaran

3.4.4.1.3 Rancangan Input Menu Admin

a. Menu Utama

Halaman Menu Utama berfungsi untuk menampilkan menu utama admin

ADMINISTRATOR	
Bee Physiotherapy Stroke & Center	Dashboard
HOME	
DATA PAKET	
DATA CUSTOMER	
DATA BANK	
KONFIRMASI PEMBAYARAN	
BUKTI BAYAR	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.46 Perancangan Menu Utama Admin

b. Perancangan Tambah Data Paket

Perancangan tambah data paket berfungsi untuk menambah data paket.

ADMINISTRATOR	
Bee Physiotherapy Stroke & Center	Dashboard
HOME	Form Paket
DATA PAKET	Nama Paket <input type="text"/>
DATA CUSTOMER	Harga Paket <input type="text"/>
DATA BANK	Keterangan <input type="text"/>
KONFIRMASI PEMBAYARAN	
BUKTI BAYAR	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.47 Perancangan Tambah Data Paket

c. Perancangan Tambah Data Bank

Perancangan tambah data bank berfungsi untuk menambah data bank

ADMINISTRATOR	
Bee Physiotherapy Stroke & Center	Dashboard
HOME	Form Bank Pemilik Rekening <input type="text"/> Nama Bank <input type="text"/> No Rekening <input type="text"/> Foto/ Icon Bank <input type="button" value="Choose File"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
DATA PAKET	
DATA CUSTOMER	
DATA BANK	
KONFIRMASI PEMBAYARAN	
BUKTI BAYAR	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.48 Perancangan Tambah Data Bank

d. Perancangan Konfirmasi Pembayaran

Perancangan konfirmasi bayar berfungsi untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran.

ADMINISTRATOR	
Bee Physiotherapy Stroke & Center	Dashboard
HOME	Form Konfirmasi Pembayaran No Bayar <input type="text"/> Tanggal Periksa <input type="text"/> Nama Paket <input type="text"/> Total Biaya <input type="text"/> Status Pembayaran <input type="text" value="▼"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
DATA PAKET	
DATA CUSTOMER	
DATA BANK	
KONFIRMASI PEMBAYARAN	
BUKTI BAYAR	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.49 Perancangan Konfirmasi Pembayaran