MEDIA CREATIVE

Travel Ku Project Estimation Document

Version <1.0>

1. System Request

1.1.Project Name

Travel Ku

1.2. Project Sponsor

Nama : Milla Rochmawati No. Kontak : 083811132967

1.3. Business Need

Keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Dalam smartphone saat ini terdapat macam macam platform sebagai sistem operasi yang digunakan untuk berinteraksi antara perangkat dan pengguna. Teknologi informasi yang berkembang mendorong para pelaku bisnis untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan produktifitas. Seperti halnya dengan Aplikasi Travel Ku ini dimana dibuat untuk mempermudah pembeli untuk memesan tiket tanpa harus mengantri membeli tiket atau bisa langsung memesan/membooking terlebih dahulu.

- 1.4. Business Requirements
 - -Aplikasi ini bisa diakses selama 24 jam
 - -Aplikasi mudah diakses
 - -Tidak memerlukan penyimpanan yang besar
- 1.5. Business Value
 - 1.5.1. Tangible Value
 - -Tidak memerlukan banyak biaya
 - -Mempermudah pengguna untuk memesan tiket
 - 1.5.2. Intangible Value
 - -Kita bisa mendapatkan sponsor 5% dengan aplikasi yang kita buat
 - -Kita bisa mendapatkan keuntungan 20% dari iklan yang dipasang pada aplikasi
- 1.6. Special Issues
 - 1.6.1. Budget constraints

Aplikasi ini tidak memerlukan anggaran dikarenakan aplikasi ini dibuat sendiri, dan tidak memerlukan biaya. Untuk mengembangkan aplikasi ini kita memerlukan anggaran dari sponsor.

1.6.2. Deadline

Aplikasi ini bisa langsung digunakan. Dalam pembuatan aplikasi memerlukan waktu kurang lebih 1 minggu.

1.6.3. Legal Requirements

Memastikan bahwa aplikasi ini original milik Media Creative.

2. Feasibility Analysis

2.1. Technical Feasibility

Aplikasi ini bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.

2.2. Economic Feasibility

Tidak memerlukan anggaran dalam pembuatan aplikasi ini.

2.3. Organizational Feasibility

Memerlukan admin untuk mengontrol dan membutuhkan tenaga kerja untuk mengembangkan aplikasi.

3. Project Size Estimation

3.1. Project Size

Aplikasi ini masih ringan untuk digunakan dan tidak memerlukan penyimpanan yang besar.

3.1.1. Function Points

Pada aplikasi ini kita dapat melihat beberapa fungsi yang menjadi poin utama baik dari segi pengguna sampai hasil akhir yang diberikan:

- 1. Menu login, dimana pengguna diminta memasukkan user name dan password sebagai syarat akses pengguna
- 2. Pada menu utama nantinya disediakan fitur mencari tiket lalu akan muncul hasil pencarian tiket.
- 3. Pada bagian proses pemesanan tiket nantinya akan disediakan menu pilihan seperti isi data diri, pesan tiket, transaksi, cetak tiket.
- 4. Ketika selesai dengan aplikasi pengguna dapat keluar dari aplikasi dengan menekan tombol log-out.

3.1.2. Lines of Codes

```
/ style="background: url(image/minimalism_icon_computer_66194_1920x1080.jpg); background-size: cover;" class="trans">
(div class="white-text" style="background-color: rgba(0, 0, 0, 0.75); width: 100%; height:700px; margin-top: -35px;">

(form)

                                                                                                             × keranjang.php
                tle>Travel Ku | Penyedia Tiket</title>
nk rel="stylesheet" href="../css/materialize.min.css">
nk rel="stylesheet" href="../css/ionicons.min.css">
ript src="../js/jquery-3.2.1.min.js"></script>
ript src="../js/materialize.min.js"></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></s
 dy>
</php include "nav.php"; ?>
</php include "koneksi.php";
$s = mysqli_query($conn, 'select * from user where username="' . $_SESSION['user'] . '" ');
$q = mysqli_fetch_array($s);
$id_user = $q['id_user'];
</pre>
<
                          </div>
</div>
</div
</div
</div
</div
</div
</div
</div
</div
</tr>

include "koneksi.php";
$sql = mysqli_query($conn, 'select * from reserv where id_user="' . $id_user . '" ');
while ($query = mysqli_fetch_array($sql)) {
```

```
× Ionicons.css × jquery-3.2.1.js
         ( function( global, factory ) {
                            // For CommonJS and CommonJS-like environments where a proper "window"
// is present, execute the factory and get jQuery.
// For environments that do not have a 'window' with a 'document'
// (such as Node.js), expose a factory as module.exports.
// This accentuates the need for the creation of a real 'window'.
// e.g. var jQuery = require('jquery')(window);
// See ticket #14549 for more info.
module.exports = global.document ?
factory( global, true ):
function( w ) {
   if ( |w.document ) {
        throw new Error( "jQuery requires a window with a document" );
   }
                                     x V Ionicons.css x V login.php
        ead>
<itile>Travel Ku | Sign In</title>
<iink rel="stylesheet" href="../css/materialize.min.css">
<iink rel="stylesheet" href="../css/ionicons.min.css">
<script src="../js/jquery-3.2.1.min.js"></script>
<script src="../js/materialize.min.js"></script>
<style>
h f

<

<
                                                             '\u00e40a'
'\u00e40a'
'a href="signin_p.php" style="font-family: segoe ui light;">\u00e4button class="btn waves-effect" style="
background-color: #2C3E50;">Sign In <i class="ion-log-in"></i></botton></a>
```

```
@font-face { font-family: "Ionicons"; src: url("../fonts/ionicons.eot?v=2.0.0"); src: url("../fonts/ionicons.eot?v=2.0.0#ic.ion, .ionicons, .ion-alert:before, .ion-alert-circled:before, .ion-android-add:before, .ion-android-add-circle:before, .ion-alert-circled:before, .ion-android-add:before, .ion-android-add-circle:before, .ion-alert-circled:before, .ion-android-add:before, .ion-android-add-circle:before, .ion-alert-circled:before, .ion-android-add:before, .ion-android-add-circle:before, .ion-android-add:before, .ion-android-add-circle:before, .ion-android-add:before, .ion-android-add-circle:before, .ion-android-add:before, .ion-an
 .ion-alert-circled:before { content: "\f100"; }
 .ion-android-add:before { content: "\f2c7": }
.ion-android-add-circle:before { content: "\f359"; }
.ion-android-alarm-clock:before { content: "\f35a"; }
.ion-android-apps:before { content: "\f35c"; }
 .ion-android-archive:before { content: "\f2c9"; }
 .ion-android-arrow-back:before { content: "\f2ca"; }
.ion-android-arrow-down:before { content: "\f35d"; }
                 xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">
Created by FontForge 20120731 at Thu Dec 4 09:51:48 2014

By Adam Bradley
Created by Adam Bradley with FontForge 2.0 (http://fontforge.sf.net)
                     id="Ionicons" horiz-adv-x="448" >
               bbox="-0.54049 -64 512.487 448"
underline-thickness="25.6"
underline-position="-51.2"
unicode-range="U+F100-F4F7"
```

3.2.Effort

Dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi ini dibutuhkan 3 orang untuk mengontrol setiap bagian yang akan dikerjakan.

3.3. Project Time

Waktu pengerjaan project ini memakan waktu kurang lebih 1 minggu.

4. Project Scheduling

4.1. Work Breakdown Structure



4.2. Project Schedule

No	Proses	Agustus				September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perancangan dan Persiapan																
2	Proses Pengumpulan Data																
3	Perancangan Aplikasi																
4	Pembangunan Aplikasi																
5	Pengujian Aplikasi																
6	Evaluasi																

5. Requirement Gathering

5.1. Functional Requirements

Aplikasi ini dibuat untuk memesan tiket pesawat dari web

5.2. Nonfunctional Requirements

Aplikasi ini mempermudah pengguna untuk memesan tiket pesawat. Dan fitur-fitur pada aplikasi ini mudah digunakan

- 6. Business Process Modeling
 - 6.1. Business Process As-is System

Pada aplikasi ini terdapat beberapa fitur:

-Sign in, berfungsi untuk login kedalam aplikasi.

- -Isi data diri, berfungsi untuk melengkapi data dari customer.
- -Cari tiket anda, berfungsi untuk melakukan pencarian tiket.
- -Mulai pesan tiket, berfungsi untuk memesan tiket.
- -Cetak tiket, berfungsi untuk mencetak tiket yang sudah dipesan.
- -Log out, berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

6.2. Business Process To-be System

Tampilan pada aplikasi ini masih sederhana dan fitur dalam aplikasi ini masih tergolong sedikit, kedepannya aplikasi ini akan dikembangkan lagi supaya tampilannya lebih menarik dan bisa menambahkan fitur-fitur lain, agar supaya pengguna tidak bosan saat melakukan pemesanan tiket.