

LAPORAN ANALISA
PROYEK SISTEM PEMBELIAN TIKET PESAWAT
BERBASIS DESKTOP

Oleh :

SOYID WAHYU DARMAWAN/1741720151

RIFAUH HILAL SHABRIANSYAH/1741720195



PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG

2019

Analisa

Menentukan Kebutuhan Sistem

Dalam pembuatan Aplikasi pemesanan tiket pesawat berbasis Desktop ini, bertujuan untuk membantu penumpang yang khususnya mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan tiket pesawat melalui web sehingga penumpang bisa datang langsung untuk memesan tiket pesawat dengan mudah dan melakukan pembayaran di kasir jadi transaksi lebih mudah dan aman. Dan tujuan lainnya adalah membangun sistem pembelian tiket pesawat secara terkomputerisasi.

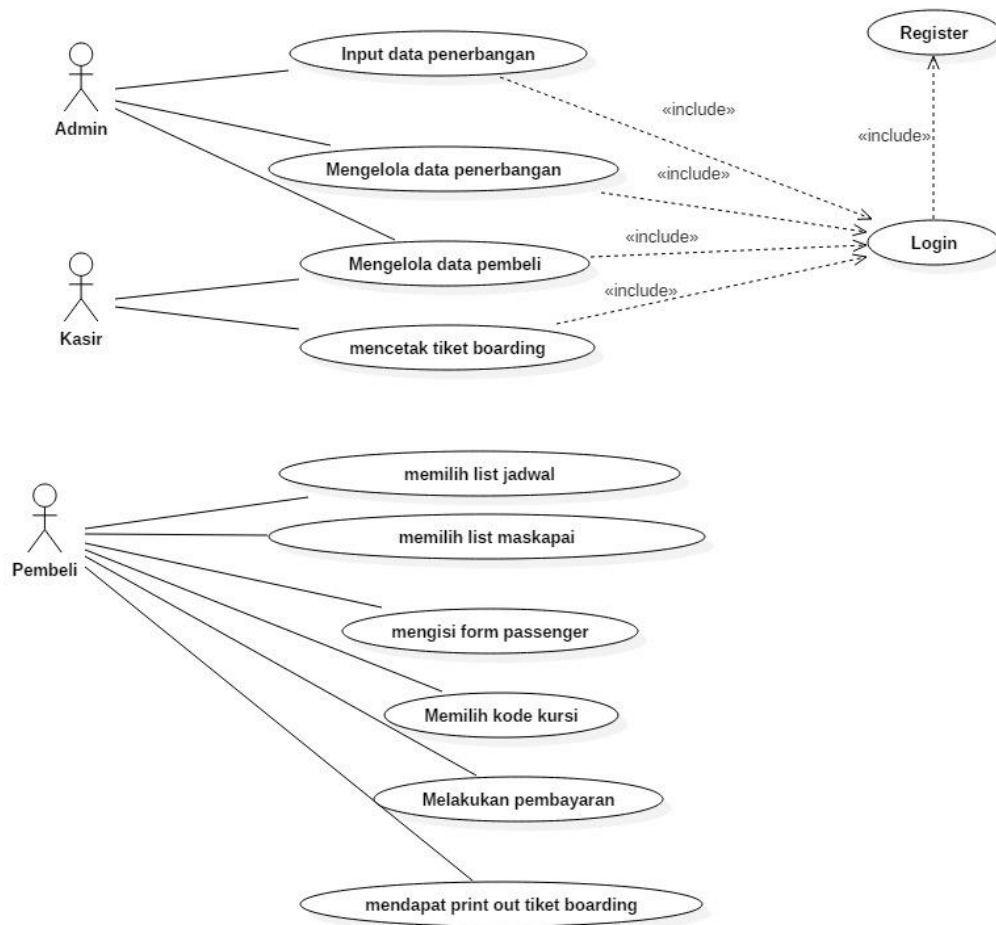
Metode yang dilakukan dalam melakukan pemesanan tiket pesawat ini adalah penggunaan user (pembeli). Kenapa penggunaan? Karena menurut kami dalam melakukan pemesanan tiket pesawat ini adalah untuk semua kalangan sehingga pembeli pasti menemui kendala dan kesulitan jika memesan tiket pesawat melalui web entah user tidak mengerti cara penggunaannya, prosedur yang sesuai dari web tersebut, resiko penipuan pada website tersebut, dan khawatirnya segi keamanan dalam melakukan pembayaran

Oleh sebab itu, kami membuat itu menjadi metode yang cukup mudah dan aman. Dengan cara membuat Aplikasi pemesanan tiket pesawat berbasis Desktop. Yang bertujuan membantu penumpang yang khususnya mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan tiket pesawat melalui web. Serta membantu penumpang mengetahui keberadaan jadwal dan maskapai penerbangan yang akan ia pesan.

Dalam Aplikasi ini, tentunya diperlukan admin untuk selain melakukan pengolahan data serta membuat langkah pemrosesan data tentu saja membantu kasir dalam melakukan pengelolaan data penumpang. Pengolahan data ini terdiri dari input data, melakukan perubahan data berdasarkan jadwal, maskapai, dan booking.

Menyusun kebutuhan sistem

USE CASE



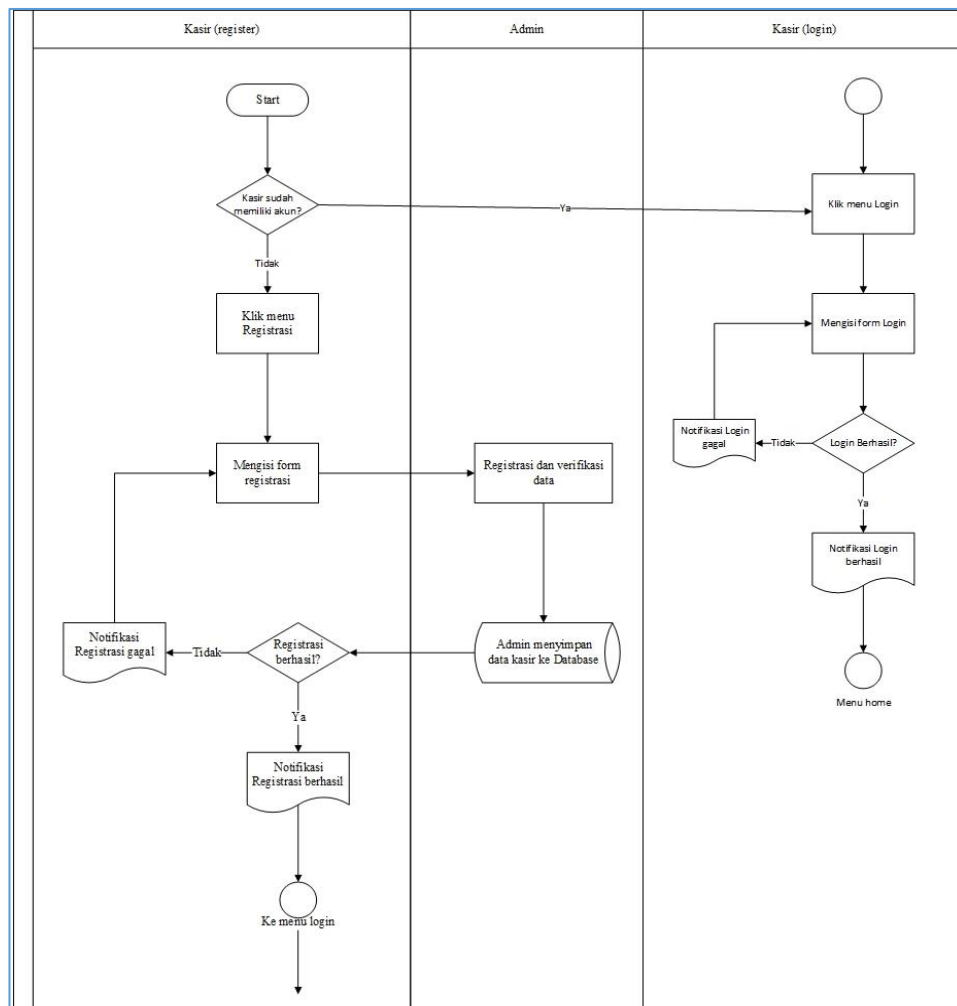
Berikut adalah use case dari aplikasi pemesanan tiket pesawat berbasis Desktop, di aplikasi ini kami menetapkan 3 (tiga) actor yaitu Admin, Kasir, dan Pembeli yang ketiganya memiliki tugas yang berbeda-beda. Untuk Admin, memiliki tugas input data penerbangan, mengelola data penerbangan, dan mengelola data pembeli. Maksud dari input data penerbangan adalah admin dapat melakukan penambahan data jadwal dan maskapai pada sistem ini, mengelola data penerbangan yaitu melakukan pengeditan pada data jika data mengalami kesalahan sebelum disimpan ke sistem, dan untuk mengelola data pembeli hanya sebatas pengecekan setelah pembeli berhasil membooking tiket.

Tugas kasir adalah mengelola data pembeli dan mencetak tiket boarding. Maksud mengelola data pembeli sama seperti yang dilakukan admin pada tugas ini dan untuk mencetak tiket boarding adalah setelah pembeli berhasil membooking tiket, maka kasir akan mencetak tiket untuk diserahkan ke pembeli sebelum Boarding.

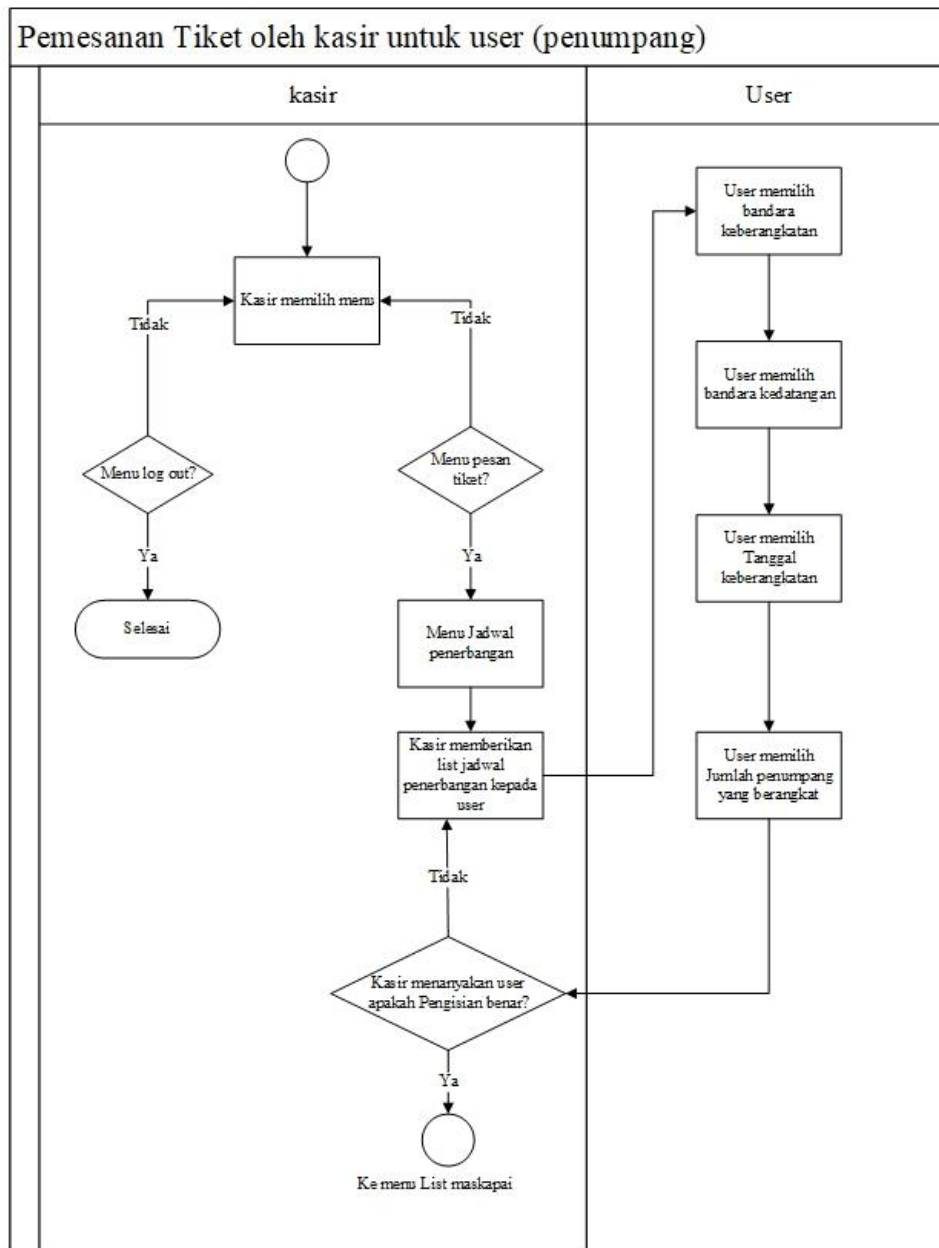
Dan tugas user adalah memilih list jadwal, memilih maskapai, mengisi form data passenger, memilih kode kursi, melakukan pembayaran, dan mendapat print out tiket boarding. User pertama memilih jadwal penerbangan berdasarkan tujuan dan tanggal keberangkatan, kedua memilih maskapai berdasarkan jadwal yang dipilih sebelumnya, lalu mengisi data passenger sebagai persyaratan khusus dalam memesan tiket, lalu memilih kode kursi yang diinginkan berdasar kelas selanjutnya pembayaran dan yang terakhir adalah mendapat print out tiket boarding yang sudah dicetak oleh kasir sebelumnya.

PROSES BISNIS

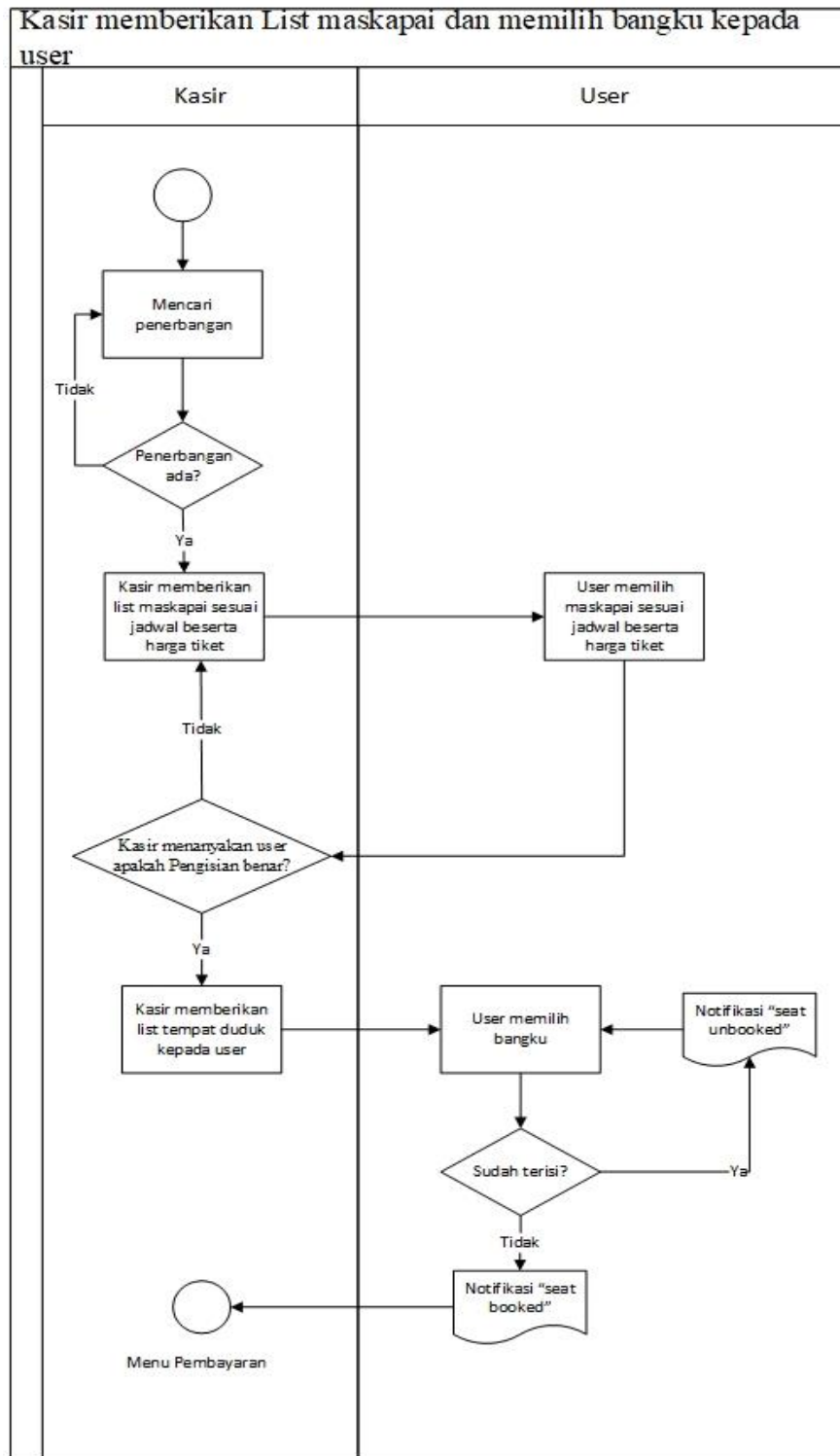
A. Register dan login kasir



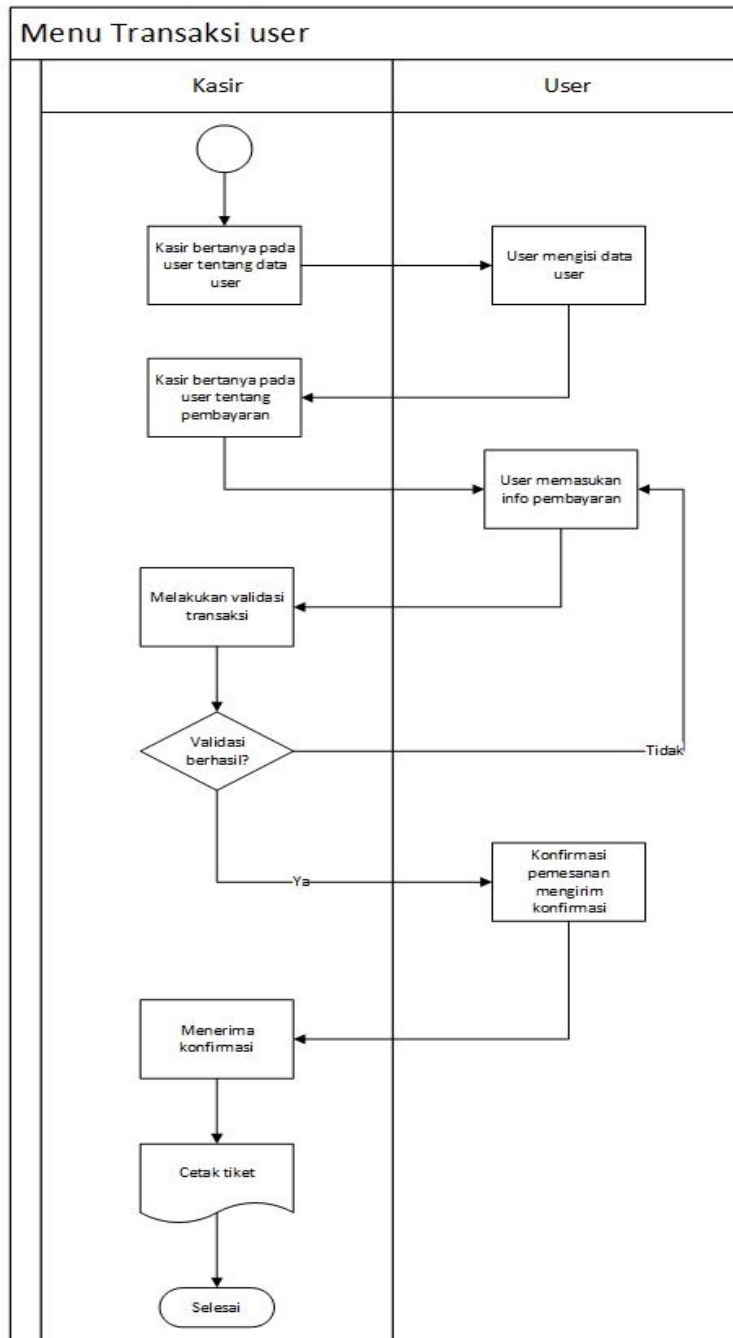
B. Pembelian tiket oleh kasir untuk user (penumpang)



C. Kasir memberikan list maskapai dan booking bangku



D. Menu transaksi user



Berikut adalah proses bisnis dari aplikasi pemesanan tiket pesawat berbasis Desktop. Dari proses bisnis tersebut, terdapat langkah yang diantaranya validasi oleh kasir, pembelian tiket oleh kasir untuk penumpang, memberikan list maskapai dan booking, serta menu transaksi yang sudah kami jelaskan sebelumnya di proposal. Dalam aplikasi ini, kami hanya bisa mencetak satu tiket yang diinclude kan oleh satu user. Secara realita berbeda yang satu user tentu bisa mencetak lebih dari satu tiket sehingga mempersingkat waktu.

Analisis Kebutuhan Sistem

Proses analisis yang dilakukan secara pengamatan langsung terhadap apa yang terjadi di toko perakitan PC.

Terdapat kejadian operasional sebagai berikut:

- a. Mencatat data penerbangan sebelum di pesan oleh penumpang
- b. Pembeli memesan tiket pesawat sesuai kebutuhan pembeli
- c. Kasir memberikan list penerbangan pada pembeli
- d. Kasir dan pembeli melakukan transaksi jual beli

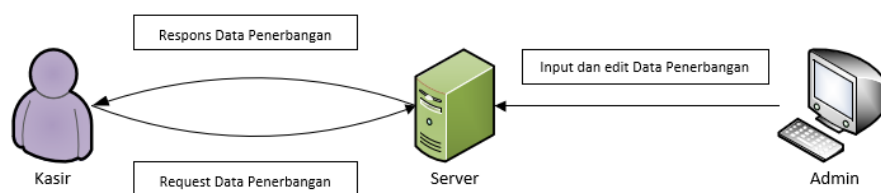
Kebutuhan Proses berbasis komputer berdasarkan kejadian operasional yaitu:

1. Menginputkan List penerbangan (jadwal dan maskapai) yang tersedia
2. Menginputkan pesanan pembeli
3. Mengupdate data penerbangan
4. Membuat laporan booking berdasar pesanan pembeli

Kebutuhan Dokumen dan data (file) berdasarkan kejadian operasional adalah:

1. Formulir validasi kasir yang bisa dikelola oleh admin
2. Formulir booking pembeli dengan kasir yang dikelola kasir dan admin
3. Formulir jadwal dan maskapai
4. Form data passenger yang sudah diisi pembeli
5. Formulir booking berdasar pesanan pembeli

Arsitektur sistem



Berikut adalah Arsitektur sistem dari aplikasi pemesanan tiket pesawat berbasis Desktop. Dari Arsitektur siste tersebut, terdapat penjelasan yang sudah kami jelaskan sebelumnya di proposal.

Menyusun kebutuhan sistem

Permodelan kebutuhan sistem yang dibutuhkan tidak dapat digambarkan tools. Melainkan hanya ditulis input proses dan output yang ada pada Sistem Informasi Persediaan.

Model kebutuhan sistem informasi pembelian tiket pesawat berbasis Desktop adalah sebagai berikut:

1. Proses : mengisi Jadwal penerbangan
Input : formulir jadwal
Output : file di form jadwal
Aktor : Admin
2. Proses : mengisi Maskapai penerbangan
Input : formulir maskapai
Output : file di form maskapai
Aktor : Admin
3. Proses : mengelola data passenger
Input : formulir Data
Output : file di Form data
Aktor : Admin
4. Proses : mengelola data booking
Input : formulir booking
Output : file di form booking
Aktor : Admin dan Kasir
5. Proses : mencetak tiket Boarding
Input : formulir booking
Output : file di form booking
Aktor : Kasir
6. Proses : memilih jadwal, maskapai, dan kode kursi, mengisi data, serta pembayaran
Input : Pembelian
Output : Inputan di pembelian
Aktor : User (Pembeli)

Desain

Metode Desain

Metode perancangan perangkat lunak terdapat beberapa pendekatan yaitu:

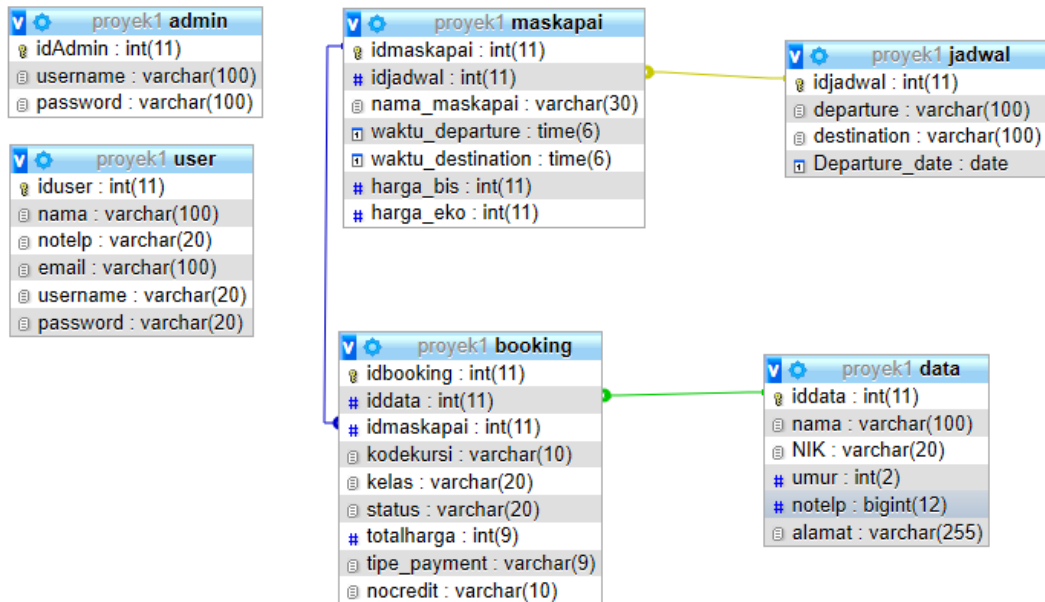
- *Structured Design method* (Constantie and Yourdon, 1979)
- *Structured systems Analysis* (Gane and Sarson, 1999)
- *Jackson System Development* (Jackson, 1983)
- *Object-oriented Design*(Robinson,1992; Booch,1994)

Dalam Metode Struktur melibatkan sejumlah aktifitas, notasi, format laporan , aturan dan panduan desain. Metode Struktural ini didukung oleh beberapa model sistem berikut:

1. Model Aliran data, dimana sistem dimodelkan menggunakan transformasi data yang ditempatkan sebagai proses. Hal ini digambarkan dengan *Data Flow Diagram*
2. Model *Entity-Relationship*, digunakan untuk menggambarkan struktur data secara logika digunakan.
3. Model Struktural, dimana komponen sistem dan antarmukanya didokumentasikan. Pendekatan ini ke arah modular dengan structure charts-nya.
4. Model *Object-oriented*, yang melibatkan model *inheritance* pada sistem. Model ini menggambarkan bagaimana objek disusun dan digunakan oleh objek lain.

DESAIN DATABASE

Dalam pembuatan Aplikasi pembelian tiket pesawat berbasis Desktop, kami menggunakan strategi desain terstruktur. Secara fungsional ini, kami melakukan penyempurnaan desain database yang sudah di relasikan sehingga lebih detail.

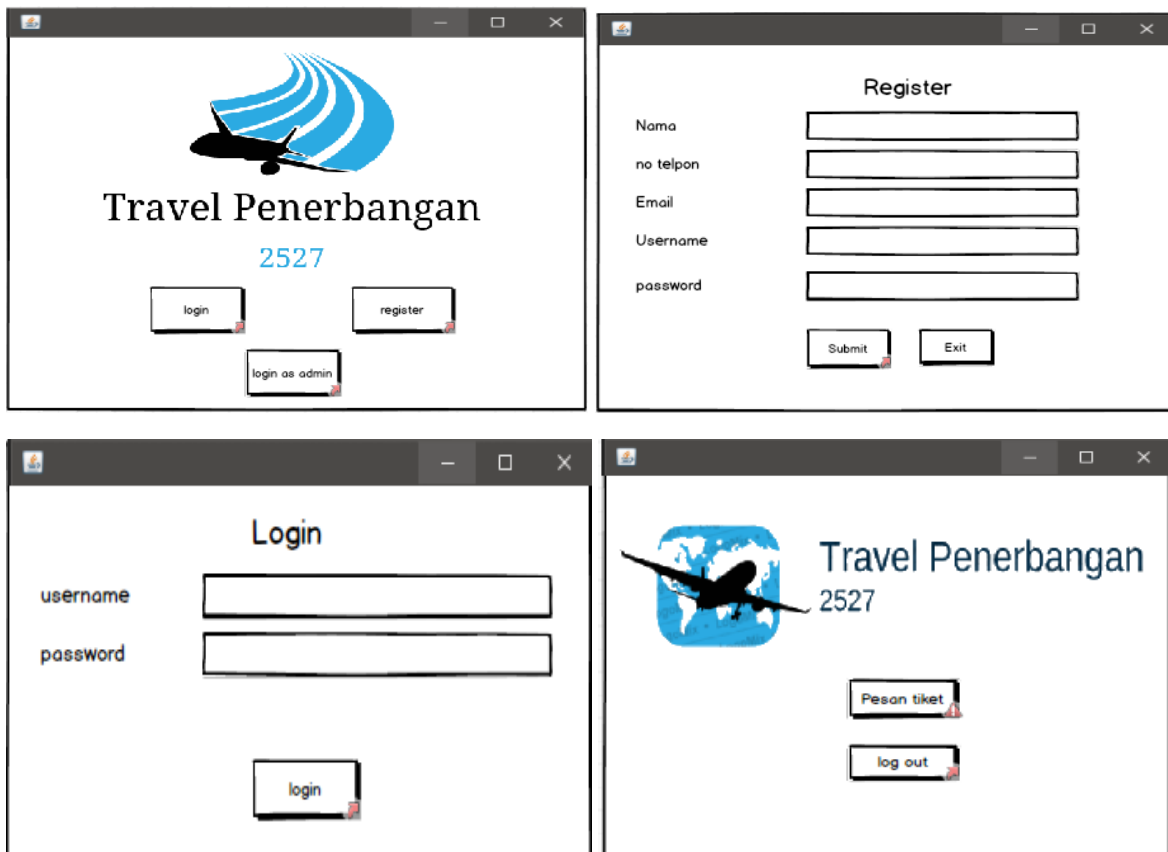


Berikut merupakan Desain database dari aplikasi kami yang sudah kami relasikan sehingga dalam melakukan pengolahan data lebih efektif. Kami membuat 6 tabel yang 4 diantaranya sudah kami relasikan yaitu tabel maskapai, tabel jadwal, tabel booking, dan tabel data lalu duanya hanya untuk kasir dan admin yaitu tabel user (user yang kami maksud ini adalah kasir) dan tabel admin

DESAIN MOCKUP

Dalam penerapan SDLC di bagian desain, tentu sebelum aplikasi diimplementasikan (tahap koding) maka dibuat desain interface itu dalam bentuk apapun bisa mockup atau yang lain. Disini kami membuat desain interface dengan mockup yang kami bagi menjadi 3 yaitu mockup form hanya untuk admin, mockup pembelian untuk kasir dan pembeli, dan mockup tampilan beranda, login, dan register. Mockup seperti ini :

1. Validasi dan beranda



Mockup ini berisi beranda dan validasi dari sistem ini dimulai dari beranda awal untuk kasir dan admin melakukan login atau registrasi jika kasir belum terdaftar di database lalu ada tampilan beranda jika kasir sudah login yang dimana akan ditampilkan jika ada pembeli yang ingin memesan tiket pesawat.

2. Admin

The image displays four separate application windows, each representing a different administrative management form. Each window has a title bar with standard minimize, maximize, and close buttons, and a menu bar with 'File' and 'Edit' options.

- Pengaturan Maskapai:** Features a table with 7 columns and 5 rows. Below the table are input fields for 'Id maskapai', 'Nama Maskapai', 'Keberangkatan', 'Kedatangan', 'Waktu Keberangkatan', and 'Waktu Keberangkatan'. At the bottom are buttons for 'Simpan', 'Tambah', and 'Hapus'.
- Pengaturan jadwal:** Features a table with 5 columns and 5 rows. Below the table are input fields for 'Id Jadwal', 'Departure', 'Destination', and 'Departure Date'. At the bottom are buttons for 'Simpan', 'Tambah', and 'Hapus'.
- Pengaturan data:** Features a table with 7 columns and 5 rows. Below the table are input fields for 'Id data', 'nama', 'NIK', 'Umur', 'No Telepon', 'Nama Maskapai', 'Kedatangan', and 'Alamat'. At the bottom are buttons for 'Simpan', 'Tambah', and 'Hapus'.
- Pengaturan Booking:** Features a table with 5 columns and 5 rows. Below the table are input fields for 'Id booking', 'Kode kursi', 'Kelas', 'Jumlah', and 'Harga Tiket'. At the bottom are buttons for 'Simpan', 'Tambah', and 'Hapus'.

Ini merupakan mockup form yang disediakan hanya untuk admin kami membuat menjadi 4 yaitu pengaturan jadwal, maskapai, data, dan booking yang dimana keempatnya fungsinya mengolah bisa untuk menambah, mengedit atau menghapus data sebelum data tersebut masuk ke database

3. Kasir dan Pembeli

The mockup displays a flight booking interface with two main sections: 'Pesan Tiket' (Book Ticket) and 'Pilih bangku' (Select Seat).

Pesan Tiket Section:

- Destination:** Dropdown menu with 'CGK' selected.
- Departure Date:** Calendar icon and input field.
- Maskapai:** Dropdown menu with 'Garuda Indonesia' selected.
- Data Passenger:**
 - nama: Text input field.
 - NIK: Text input field.
 - Umur: Text input field.
 - No Telepon: Text input field.
 - Nama Maskapai: Text input field.
 - Kedatangan: Text input field.
 - Alamat: Text input field.

Pilih bangku Section:

- Kokpit:** A vertical label on the left side of the seat grid.
- Seat Grid:** A grid of seat icons (represented by airplane seats) for selection.
- Payment type:**
 - ☐ Cash
 - ☐ Credit Card
 - ☐ No Kartu Kredit
- Total Harga Tiket:** Input field.
- Buttons:** 'Book', 'pay', 'back', 'Exit'.

Tampilan mockup ini jika pembeli ingin memesan lalu mengisi jadwal, maskapai, data, kode kursi, dan melakukan pembayaran

4. Tiket

The mockup displays a flight boarding pass with the following information:

- Logo:** Garuda Indonesia logo.
- Title:** Tiket Boarding
- Pemesanan Tiket Pesawat:** 2527
- Table:**

No Pemesanan	\$F{idbooking}
Nama Penumpang	\$F{nama}
Maskapai penerbangan	\$F{nama_maskapai}
kode kursi	\$F{kodekursi}
kelas	\$F{kelas}
- Page Header:** "Page " + \$V{PAGE_NUMBER} + " of
- Footer:** Terima kasih sudah menggunakan layanan kami

Ini merupakan mockup dari tiket boarding jika pembeli berhasil memesan tiket pesawat maka kasir akan mencetak tiket boarding sebelum memberikannya ke pembeli

IMPLEMENTASI

METODE IMPLEMENTASI

Dalam tahap implementasi kami membuat aplikasi ini menggunakan Bahasa pemrograman JAVA dengan Text Editor dan IDE ialah Netbean. Di aplikasi ini kami menggunakan GUI (Graphical User Interface). Semakin kompleks implementasi yang dibuat maka akan semakin banyak pula jumlah source code yang dibuat. Kriteria source code yang baik menurut kami yaitu :

- a. Format
- b. Dokumentasi
- c. Penggunaan #define
- d. Konsisten dalam penulisan

A. Format

Berikanlah indentasi yang konsisten di dalam kode program untuk membuat hubungan yang jelas antara kode blok, kelas, fungsi, serta loop dari mana mereka berasal.

```
package BackEnd;

import java.sql.ResultSet;
import java.util.ArrayList;

/**...4 lines */
public class Maskapai {
    private int idMaskapai;
    private double harga_bis;
    private double harga_eko;
    private String nama;
    private Jadwal jadwal = new Jadwal();
    private String waktuDeparture;
    private String waktuDestination;

    public Maskapai() {...2 lines }

    public int getIdMaskapai() {
        return idMaskapai;
    }

    public void setIdMaskapai(int idMaskapai) {
        this.idMaskapai = idMaskapai;
    }
}
```

B. Dokumentasi

menulis komentar pada program saat Anda menulisnya. Namun, Anda sebaiknya tidak menulis komentar secara berlebihan ataupun terlalu sedikit serta tidak perlu bagi Anda menulis komentar untuk suatu baris program yang sudah jelas ataupun umum diketahui.

C. Penggunaan #define

Untuk mendefinisikan sesuatu nilai yang bernilai default, sebaiknya kita menggunakan #define. Hal itu lebih baik daripada kita menuliskannya secara manual ke beberapa baris program yang menggunakannya.

```
public int getIdMaskapai() {  
    return idMaskapai;  
}  
  
public void setIdMaskapai(int idMaskapai) {  
    this.idMaskapai = idMaskapai;  
}  
  
public double getHarga_bis() {  
    return harga_bis;  
}  
  
public void setHarga_bis(double harga_bis) {  
    this.harga_bis = harga_bis;  
}
```

D. Konsisten dalam penulisan

dalam penamaan variabel, namespace case sensitive, dan ukuran agar mudah dipahami. Untuk penulisan namespace ada dua cara yaitu semua huruf pertama dari setiap kata dikapitalisasi kecuali kata pertama seperti kataSatu atau digunakan underscores (garis bawah)

PENJELASAN IMPLEMENTASI

Dalam implementasi kami membuat BackEnd dan FrontEnd demi memudahkan dalam pengodingan aplikasi ini.

1. BackEnd

Untuk BackEnd kami membuat DBHelper yang gunanya untuk mengkoneksikan ke database sehingga data kami dapat tersimpan di database dengan aman

```
public class DBHelper {  
    private static Connection koneksi;  
    public static void bukaKoneksi() {  
        if (koneksi == null) {  
            try {  
                String url = "jdbc:mysql://localhost/proyek1";  
                DriverManager.registerDriver(new com.mysql.jdbc.Driver());  
                koneksi = DriverManager.getConnection(url, "root", "");  
            } catch (SQLException e) {  
                System.out.println("Error koneksi !");  
            }  
        }  
    }  
  
    public static int insertQueryGetId(String query) {...19 lines }  
    public static boolean executeQuery(String query) {...15 lines }  
    public static ResultSet SelectQuery(String query) {...11 lines }  
}
```

Lalu kami membuat BackEnd lagi dengan nama maskapai, admin, booking, data, jadwal, dan loginAdmin yang masing-masing memiliki kegunaan untuk saling berhubung untuk dibuat FrontEnd nya dan tentu saja masing-masing BackEnd sudah saling berelasi berdasarkan database yang sudah kami buat sebelumnya

```
public class Admin {  
    private int idAdmin;  
    private String username;  
    private String password;  
  
    public Admin() {...2 lines }  
  
    public int getIdAdmin() {...3 lines }  
  
    public void setIdAdmin(int idAdmin) {...3 lines }  
  
    public String getUsername() {...3 lines }  
  
    public void setUsername(String username) {...3 lines }  
  
    public String getPassword() {...3 lines }  
  
    public void setPassword(String password) {...3 lines }  
    public Admin getById(int id) {  
        Admin a = new Admin();  
        ResultSet rs = DBHelper.SelectQuery("SELECT * FROM admin"  
            + "Where idadmin = '" + id + "'");  
        try {  
            while (rs.next()) {  
                a = new Admin();  
                a.setIdAdmin(rs.getInt("idadmin"));  
                a.setUsername(rs.getString("username"));  
                a.setPassword(rs.getString("password"));  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
public class Booking {  
    private int idBooking;  
    private Data data = new Data();  
    private Maskapai maskapai = new Maskapai();  
    private String kodeKursi;  
    private String kelas;  
    private String status;  
    private String tipePayment;  
    private String noCredit;  
    private double totalharga;  
    public Booking() {...2 lines }  
  
    public Data getData() {...3 lines }  
  
    public void setData(Data data) {...3 lines }  
  
    public Maskapai getMaskapai() {...3 lines }  
  
    public void setMaskapai(Maskapai maskapai) {...3 lines }  
  
    public int getIdBooking() {  
        return idBooking;  
    }  
  
    public void setIdBooking(int idBooking) {  
        this.idBooking = idBooking;  
    }  
}
```

Tampilan BackEnd Lainnya :

```
public class Data {
    private int iddata;
    private String nama;
    private String nik;
    private int umur;
    private String notelp;
    private String alamat;

    public Data() {...2 lines }

    public int getIddata() {...3 lines }

    public void setIddata(int iddata) {
        this.iddata = iddata;
    }

    public String getNama() {
        return nama;
    }

    public void setNama(String nama) {
        this.nama = nama;
    }
}
```

```
public class Jadwal {
    private int idjadwal;
    private String depature;
    private String destination;
    private String departuredate;

    public Jadwal() {...2 lines }

    public int getIdjadwal() {
        return idjadwal;
    }

    public void setIdjadwal(int idjadwal) {
        this.idjadwal = idjadwal;
    }

    public String getDepature() {
        return depature;
    }

    public void setDepature(String depature) {
        this.depature = depature;
    }
}
```

```
public class LoginKasir {
    private int id;
    private String username;
    private String password;
    private String nama;
    private String noTlp;
    private String email;

    public LoginKasir() {
    }

    public int getId() {
        return id;
    }

    public String getUsername() {
        return username;
    }

    public String getPassword() {
        return password;
    }

    public String getNama() {
        return nama;
    }
}
```

```
public class Maskapai {
    private int idMaskapai;
    private double harga_bis;
    private double harga_eko;
    private String nama;
    private Jadwal jadwal = new Jadwal();
    private String waktuDeparture;
    private String waktuDestination;

    public Maskapai() {
    }

    public int getIdMaskapai() {
        return idMaskapai;
    }

    public void setIdMaskapai(int idMaskapai) {
        this.idMaskapai = idMaskapai;
    }

    public double getHarga_bis() {
        return harga_bis;
    }

    public void setHarga_bis(double harga_bis) {
        this.harga_bis = harga_bis;
    }
}
```

2. FrontEnd

Setelah pembuatan BackEnd maka kami membuat tampilan FrontEnd nya untuk dilihat oleh pembeli. Kami membuatnya melalui JFrame berdasarkan mockup yang sudah kami buat di desain Mockup

A. FrontEnd Validasi

The image displays four screenshots of the FrontEnd application windows, each with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons).

- Main Menu:** Features a logo of an airplane flying over stylized blue waves. Below the logo, the text "Pemesanan Tiket Pesawat" is displayed in a large, bold font, followed by the number "2527" in a smaller, blue font. At the bottom, there are three buttons: "Login", "Register", and "Login As Admin".
- Login Kasir:** A window titled "Login Kasir" containing two input fields labeled "Username" and "Password", and a "Login" button below them.
- Login Admin:** A window titled "Login Admin" containing two input fields labeled "Username" and "Password", and a "Login" button below them.
- Register:** A window titled "Register" containing five input fields labeled "Nama", "No Telpn", "Email", "Username", and "Password", and two buttons at the bottom: "Sign up" and "Exit".
- Main Menu (Duplicate):** A second instance of the main menu window, showing the same logo, text, and buttons as the first screenshot.

FrontEnd ini berisi beranda dan validasi dari sistem ini dimulai dari beranda awal untuk kasir dan admin melakukan login atau registrasi jika kasir belum terdaftar di database lalu ada tampilan beranda jika kasir sudah login yang dimana akan ditampilkan jika ada pembeli yang ingin memesan tiket pesawat.

B. FrontEnd Admin

Pengaturan jadwal

Id	Departure	Destination	Tanggal
1	Jakarta HLP...	Tangerang ...	2019-04-01
2	Jakarta HLP...	Banyuwangi ...	2019-04-01
3	Jakarta HLP...	Banda Aceh ...	2019-04-01
4	Jakarta HLP...	Yogyakarta J...	2019-04-01

ID jadwal:

Departure:

Destination:

Departure Date:

Pengaturan Maskapai

Id	Maskapai	from	jam depart	derivation	jam sampai	Harga Bis...	Harga Eko...
1	Garuda In...	Jakarta HL...	11:51:00	Tangerang...	13:35:00	2340000.0	1550000.0
2	Garuda In...	Malang ML...	07:20:00	Medan KN...	09:34:00	2750000.0	1899000.0
3	Garuda In...	Yogyakarta...	09:20:00	Labuan Ba...	10:55:00	1565000.0	1253000.0
4	Garuda In...	Surabaya ...	14:30:00	Pontianak...	16:10:00	2345000.0	1732000.0
5	Garuda In...	Jakarta HL...	07:00:00	Banda Ace...	08:45:00	2673000.0	1568000.0
6	Garuda In...	Jakarta HL...	05:20:00	Yogyakarta...	07:00:00	2899000.0	1499000.0
7	Garuda In...	Yogyakarta...	09:45:00	Kupang K...	11:20:00	2355000.0	1250000.0
8	Garuda In...	Yogyakarta...	13:50:00	Kupang K...	15:20:00	2750000.0	1500000.0

ID maskapai:

Nama Maskapai:

Keberangkatan:

Kedatangan:

Waktu Keberangkatan:

Waktu Kedatangan:

Harga Bisnis:

Harga Ekonomi:

Jadwal:

Data Penumpang

Id	nama	NIK	Umur	No Telp	Alamat
18	Paul	223	21	887665	GONE
19	Paul	223	21	887665	GONE
20	RIF	6666	23	777777	TTTT
21	soyid	17417...	20	87885...	JL Sen...
22	cisong	123456	80	87654...	JL Poltek
23	cisong	123455	31	87654...	JL Poltek
24	blba	1234	11	87654...	JL Poltej
25	cosing	123456	11	8765321	JL Polt...
26	cosing	174121	12	8675521	JL Poltek
27	cosino	1212112	12	9876531	JL Polt...

Id Penumpang:

Nama:

NIK:

Umur:

No Telp:

Alamat:

Pengaturan Booking

Id booking	Nama	Nama M...	kode kursi	kelas	status	total harga	tipe paym...	no credit
30	cisong	Air Asia	A5	Ekonomi	book	1250000.0	Cash	
31	Rifaul	Lion Air	C2	Bisnis	book	2879000.0	Cash	
32	Soful	Lion Air	A1	Bisnis	book	2879000.0	Cash	
33	Victor	Lion Air	C2	Ekonomi	book	1699000.0	Credit	723547

ID booking:

Status:

Nama:

Total Harga:

Nama maskapai:

Tipe Payment:

Kode kursi:

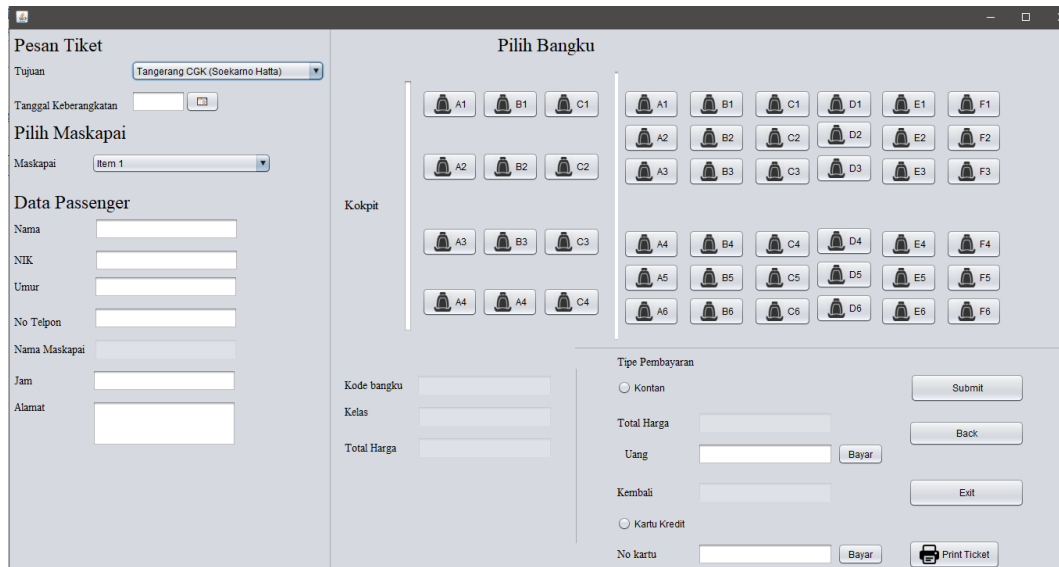
Tipe Payment:

Kelas:

No credit:

Ini merupakan FrontEnd form yang disediakan hanya untuk admin kami membuat menjadi 4 yaitu pengaturan jadwal, maskapai, data, dan booking yang dimana keempatnya fungsinya mengolah bisa untuk menambah, mengedit atau menghapus data sebelum data tersebut masuk ke database

C. FrontEnd Kasir dan Pembeli

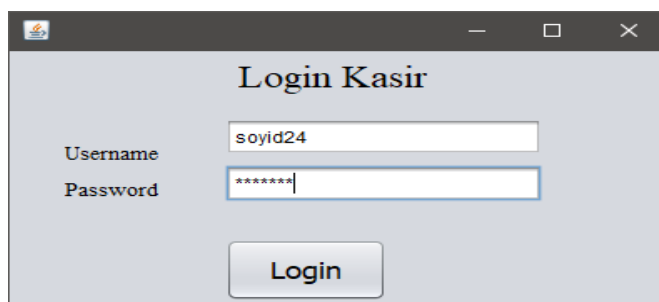


Tampilan FrontEnd ini jika pembeli ingin memesan lalu mengisi jadwal, maskapai, data, kode kursi, dan melakukan pembayaran

JALANNYA PROGRAM



Pertama dengan melakukan login sebagai kasir. Maka klik button login



Di menu login kita mengisi username dan password yang sudah ada di database



Setelah login maka akan muncul tampilan seperti ini. Maka jika ingin melakukan pemesanan maka klik button pesan tiket

Muncul tampilan pembelian maka kita ikuti langkah-langkahnya terlebih dahulu yaitu :

Pertama dengan menentukan jadwal penerbangan dengan mengisi tujuan dari penerbangan lalu mengisi tanggal keberangkatan

Lalu memilih maskapai penerbangan yang pembeli inginkan berdasarkan yang terdapat di bandara tersebut

Data Passenger

Nama

NIK

Umur

No Telpn

Nama Maskapai

Jam

Alamat

Lalu mengisi data passenger sesuai standar prosedural dalam memesan tiket pesawat terbang

Pilih Bangku

Kokpit

A1	B1	C1	A1	B1	C1	D1	E1	F1
A2	B2	C2	A2	B2	C2	D2	E2	F2
A3	B3	C3	A3	B3	C3	D3	E3	F3
A4	A4	C4	A4	B4	C4	D4	E4	F4
			A5	B5	C5	D5	E5	F5
			A6	B6	C6	D6	E6	F6

Lalu pembeli memilih kode kursi berdasarkan denah pesawat pada gambar di atas. Kode kursi berdasarkan dari tiap kelas, kami membuat dua kelas yaitu bisnis dan ekonomi (disini kita ambil contoh bangku D3 pada kelas ekonomi)

Kode bangku

Kelas

Total Harga

Ketika pembeli memilih bangku maka sudah terdapat kode bangku, kelas dan total harga bangku berdasarkan kelasnya

Tipe Pembayaran

☒ Kontan

Total Harga

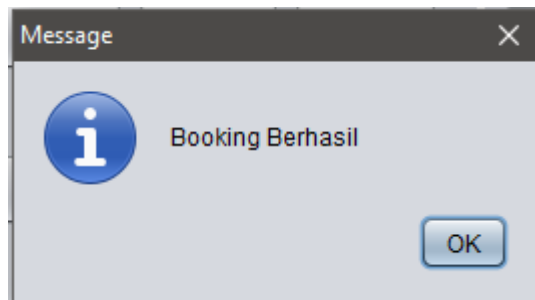
Uang

Kembali

☐ Kartu Kredit


No kartu

Lanjut ke tipe pembayaran (disini kami mengambil contoh tipe pembayaran secara kontan). Uang yang dibayar oleh pembeli yaitu Rp.1200000 maka akan kembali Rp.1000 karena harga tiketnya adalah Rp.1199000



Saat kita meklik tombol submit maka muncul tulisan booking berhasil, itu berarti pengisian transaksi terisi secara prosedural

Setelah booking berhasil, maka kasir akan mencetak tiket boarding untuk diberikan ke pembeli. Tampilan tiket boarding adalah seperti berikut



Tiket Boarding

Pemesanan Tiket Pesawat

2527

No Pemesanan	36
Nama Penumpang	soyid
Maskapai penerbangan	Citilink
kode kursi	D3
kelas	Ekonomi

4/7/19 10:42 PM
Page 1 of

Terima kasih sudah menggunakan layanan kami

Untuk pengecekan apakah sudah disimpan di database apa belum, maka admin melihat di form booking dan setelah dilihat bahwa pemesan dengan nama soyid, maskapai citilink, kode kursi D3 dan kelas ekonomi sudah memiliki status book dengan total harga sesuai harga tiket dan tipe payment sesuai yang dipilih pembeli

Pengaturan Booking								
id booking	Nama	Nama M...	kode kursi	kelas	status	total harga	tipe paym...	no credit
33	Victor	Lion Air	C2	Ekonomi	book	1699000.0	Credit	723547
34	DIYOS	Citilink	A4	Bisnis	book	1999000.0	Cash	
35	Rifaul	Garuda I...	C1	Bisnis	book	2899000.0	Cash	
36	soyid	Citilink	D3	Ekonomi	book	1199000.0	Cash	