



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN TIKET  
PADA PENYEBRANGAN ARIFIN BERBASIS MOBILE**

**PROYEK AKHIR**



**PROGRAM STUDI  
DIII SISTEM INFORMASI**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Rapiudin Arifin**

**1839100056**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN TIKET  
PADA PENYEBRANGAN ARIFIN BERBASIS MOBILE**

**PROYEK AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

Nama : Rapiudin Arifin  
NIM : 18390100056  
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN TIKET PADA  
PENYEBRANGAN ARIFIN BERBASIS MOBILE**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Rapiudin Arifin  
NIM: 18390100056

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas  
pada tanggal 07 Februari 2022

Susunan Dewan Pembahas

**Pembimbing**

**Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom**  
NIDN: 0723037707



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.02.10  
10:03:57 +07'00'

**Pembahas**

**I. Titik Lusiani, M.Kom**  
NIDN: 0714077401



**II. AB. Tjandrarini, S.Si., M.Kom**  
NIDN: 0725127001



Proyek Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
gelar Ahli Madya



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.02.16  
19:52:31 +07'00'

**Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.**  
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena atas limpahan dan Karunia-Nya yang diberikan sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Pada Penyebrangan Arifin Berbasis Mobile".

Laporan ini digunakan sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan program diploma III Sistem *Informasi* Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak eksternal maupun internal yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, kritik dan saran, maupun dukungan kepada Penulis. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Orang tua yang selalu memotivasi, mendukung, mendoakan, dan memberikan semangat kepada Penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Bapak Arifin, selaku pemilik perusahaan yang telah memberikan izin dan informasi untuk membantu menyelesaikan Proyek Akhir.
3. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi maupun dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Ibu Titik Lusiani, M.Kom selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
5. Ibu A.B Tjandrarini, S.Si, M.Kom selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
6. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah memberikan motivasi maupun dukungan dalam penyelesaian Proyek Akhir.
7. Seluruh pihak dan teman-teman yang belum dapat penulis sebutkan yang selama ini memberikan bantuan dan dukungan kepada Penulis.

Penulis menyadari bahwa Proyek Akhir yang telah dilakukan masih banyak terdapat kekurangan, mohon maaf jika ada kesalahan dalam penyusunan penulisan proyek akhir ini. Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi penulis maupun semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang telah diberikan untuk membantu penulis.

Surabaya, 07 Februari 2022

Penulis

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Rapiudin Arifin  
NIM : 18390100056  
Program Studi : DIII Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Proyek Akhir  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN PEMESANAN TIKET PADA  
PENYEBRANGAN ARIFIN BERBASIS MOBILE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya aplikasi saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya aplikasi ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar akademik yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

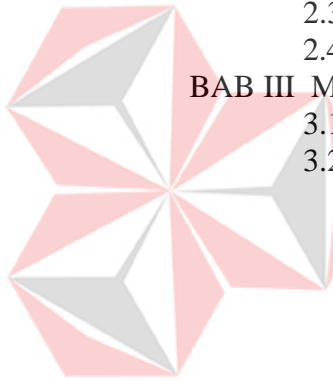
Surabaya, 25 Januari 2022  
Yang menandatangani



Rapiudin Arifin  
NIM. 18390100056

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen .....	1
1.2 Deskripsi Umum Perusahaan .....	1
1.3 Deskripsi Umum Sistem .....	1
1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi .....	1
1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi .....	1
1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar).....	9
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN .....	10
2.1 Perangkat Lunak .....	10
2.2 Perangkat Keras .....	10
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	10
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	10
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN .....	11
3.1 Struktur Menu .....	11
3.2 Penggunaan Aplikasi .....	11
3.2.1 Cara Membuka Situs.....	11
3.2.2 User (Admin).....	12
3.2.3 User (Pelanggan) .....	18



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kebutuhan Aplikasi.....	2
Tabel 1.2 Tabel <i>Login</i> .....	3
Tabel 1.3 Tabel Admin .....	3
Tabel 1.4 Tabel Pelanggan.....	3
Tabel 1.5 Tabel Kapal .....	4
Tabel 1.6 Tabel Jadwal .....	4
Tabel 1.7 Tabel Pembayaran.....	4
Tabel 1.8 Tabel Tiket .....	5



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 BPMN Proses Pendaftaran Pelanggan .....	5
Gambar 1.2 BPMN Proses <i>Login</i> Pelanggan .....	6
Gambar 1.3 BPMN Proses Pemesanan Tiket.....	7
Gambar 1.4 BPMN Proses Pembayaran Tiket Pelanggan .....	8
Gambar 1.5 BPMN Proses Mengelola Data Master .....	9
Gambar 1.6 BPMN Proses Mengelola Data Master .....	9
Gambar 3.1 Halaman <i>Login</i> Admin .....	12
Gambar 3.2 Halaman <i>Dashboard</i> Admin .....	12
Gambar 3.3 Halaman <i>Add</i> kapal .....	13
Gambar 3.4 <i>Button Submit</i> .....	13
Gambar 3.5 <i>Add</i> jadwal.....	13
Gambar 3.6 Simpan Gambar.....	13
Gambar 3.7 Halaman Data Kapal .....	14
Gambar 3.8 <i>Button edit</i> .....	14
Gambar 3.9 Halaman Data Jadwal.....	14
Gambar 3.10 <i>Button Ready</i> Batal Edit Hapus .....	14
Gambar 3.11 Halaman Pembayaran.....	15
Gambar 3.12 <i>Opsi Tolak</i> .....	15
Gambar 3.13 Status Tolak.....	15
Gambar 3.14 <i>Opsi Acc</i> .....	15
Gambar 3.15 Status Diterima.....	16
Gambar 3.16 <i>Button Lihat Bukti</i> .....	16
Gambar 3.17 Bukti Bayar .....	16
Gambar 3.18 Halaman laporan Admin .....	16
Gambar 3.19 Hasil Laporan excel.....	17
Gambar 3.20 Hasil Laporan PDF.....	17
Gambar 3.21 <i>Profile</i> Admin.....	18
Gambar 3.22 <i>Button log out</i> .....	18
Gambar 3.23 Halaman Pembuka Pelanggan.....	18
Gambar 3.24 Halaman Daftar Pelanggan.....	19
Gambar 3.25 Halaman <i>Email</i> Kode Aktifasi .....	20
Gambar 3.26 Halaman Kode OTP .....	20
Gambar 3.27 Halaman <i>Button</i> Simpan.....	21
Gambar 3.28 Halaman <i>Login</i> Pelanggan .....	21
Gambar 3.29 <i>Button Login</i> .....	22
Gambar 3.30 Halaman <i>Invalid Login</i> .....	22
Gambar 3.31 Halaman Utama Pelanggan .....	22
Gambar 3.32 Halaman Pemesanan Tiket.....	23
Gambar 3.33 Halaman Cari Tiket .....	23
Gambar 3.34 Halaman Tiket Tidak Tersedia.....	23
Gambar 3.35 Halaman Tiket Tersedia .....	23
Gambar 3.36 <i>Button</i> Pesan.....	23
Gambar 3.37 Halaman <i>Input-an</i> Pesanan Tiket .....	24
Gambar 3.38 <i>Button submit</i> dan <i>cancel</i> .....	24
Gambar 3.39 Halaman Pembayaran.....	24



Gambar 3.40 <i>Button</i> Bayar dan <i>Button</i> Batal.....	25
Gambar 3.41 Halaman <i>Upload</i> Bukti Bayar .....	25
Gambar 3.42 Halaman Pembayaran Diproses .....	25
Gambar 3.43 Pembayaran Ditolak .....	26
Gambar 3.44 Pembayaran Berhasil.....	26
Gambar 3.45 Halaman <i>History</i> Pelangan.....	26
Gambar 3.46 Halaman Akun Pelanggan.....	27
Gambar 3.47 <i>Button</i> edit .....	27
Gambar 3.48 Halaman edit .....	27
Gambar 3.49 Notifikasi Data Ubah.....	28
Gambar 3.50 <i>Button</i> log out.....	28



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen user manual Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Pada Penyebrangan Arifin ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan dan menjelaskan penggunaan rancang bangun aplikasi pemesanan tiket pada penyebrangan arifin untuk admin dan *User* Pelanggan.
2. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi dan penggunaan rancang bangun aplikasi pemesanan tiket pada penyebrangan arifin ini.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu:

1. Administrator Penyebrangan Arifin

Administrator penyebrangan arifin menggunakan dokumen ini sebagai panduan untuk mereka bagaimana cara menggunakan dan melakukan pemeliharaan untuk aplikasi pemesanan tiket.

2. User Pelanggan

User Pelanggan menggunakan dokumen ini sebagai panduan penggunaan aplikasi ini sebagaimana hak akses yang diberikan kepada user Pelanggan.

## 1.2 Deskripsi Umum Perusahaan

Proses pemesanan tiket di Indonesia saat ini banyak sekali dilakukan oleh masyarakat yang ingin berpergian. Akan tetapi, ketika hendak melakukan pemesanan tiket penyebrangan masih banyak yang mendatangi loket tempat penyebrangan tersebut, meskipun beberapa dari pemilik penyebrangan sudah mempunyai sistem informasi pemesanan tiket berbasis *website*. Namun, di zaman sekarang masyarakat lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk mengisi kegiatan sehari-hari sehingga akan lebih mudah jika perusahaan penyebrangan tersebut mempunyai aplikasi.

Oleh karena itu, dengan permasalahan diatas diperlukan aplikasi pemesanan tiket pada penyebrangan Arifin berbasis *mobile* agar masyarakat lebih cepat mendapatkan informasi secara tepat dan lebih mudah dalam melakukan pemesanan tiket.

## 1.3 Deskripsi Umum Sistem

### 1.3.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Deskripsi umum aplikasi meliputi deskripsi umum Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Pada Penyebrangan Arifin Berbasis Mobile yang dikembangkan, fungsi utama Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Pada Penyebrangan Arifin yang akan diberikan kepada pengguna serta karakteristik pengguna yang meliputi pembagian kelompok pengguna seperti pekerjaan dan hak akses ke aplikasi.

### 1.3.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi.

Berikut adalah kebutuhan aplikasi:

Tabel 1.1 Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Admin	1.Mengelola Data Master 2.Memproses Transaksi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket 3.Membuat Bukti Laporan Pendapatan Pemesanan Tiket
Pelanggan	1.Memilik Hak Akses Penggunaan Aplikasi 2.Melakukan Transaksi Pemesanan Tiket Dan Pembayaran Tiket

#### A. Admin

Admin memiliki 3 fungsional yaitu :

##### 1. Mengelola Data Master

Fungsional mengelola data master yaitu admin dapat menambah, mengubah serta Menghapus data master yang ada pada sistem aplikasi

##### 2. Memproses Transaksi Pemesanan dan Pembayaran Tiket

Fungsional memproses Transaksi Pemesanan dan Pembayaran Tiket yaitu admin bertugas untuk meng-konfirmasi pemesanan tiket pelanggan serta konfirmasi pembayaran tiket

##### 3. Membuat Bukti Laporan Pendapatan Pemesanan Tiket

Fungsional ini membuat bukti laporan pemesanan tiket yaitu admin dapat mencetak laporan pendapatan yang sudah berhasil masuk pada perusahaan setiap hari, bulan dan tahun.

#### B. Pelanggan

Pelanggan memiliki 2 fungsional yaitu :

##### 1. Memilik Hak Akses Penggunaan Aplikasi

Fungsional hak akses penggunaan aplikasi yaitu pelanggan mempunyai hak akses daftar dan *login* ke-aplikasi

##### 2. Melakukan Transaksi Pemesanan Tiket Dan Pembayaran Tiket

Fungsional transaksi pemesanan tiket dan pembayaran tiket yaitu pelanggan dapat melakukan pemesanan tiket serta melakukan transaksi pembayaran tiket dan proses pengecekan tiket.

#### C. Struktur Tabel

Berikut adalah struktur tabel aplikasi penjualan pada Arifin Tiket :

##### 1. Tabel *Login*

Nama Tabel : Tabel *Login*

Primary Key : *Id\_Login*

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk pengecekan data *login* pelanggan

Tabel 1.2 Tabel *Login*

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_LOGIN	INT	11	Primary Key
2.	EMAIL	VARCHAR	30	-
3.	PASSWORD	VARCHAR	225	-

## 2. Tabel Admin

Nama Tabel : Tabel Admin  
 Primary Key : Id\_Admin  
 Foreign Key : -  
 Fungsi : Digunakan untuk *login* admin

Tabel 1.3 Tabel Admin

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_ADMIN	INT	11	Primary Key
2.	NAMA_ADMIN	VARCHAR	25	-
3.	JENIS_KELAMIN	VARCHAR	20	-
4.	EMAL_ADMIN	VARCHAR	30	-
5.	PASSWORD_ADMIN	VARCHAR	225	-

## 3. Table Pelanggan

Nama Tabel : Tabel Pelanggan  
 Primary Key : Id\_Pelanggan  
 Foreign Key : Id\_Login  
 Fungsi : Digunakan untuk *login* pelanggan yang nantinya akan dicek pada tabel *login*

Tabel 1.4 Tabel Pelanggan

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_PELANGGAN	INT	11	Primary Key
2.	ID_LOGIN	INT	11	Foreign Key
3.	NAMA_PELANGGAN	VARCHAR	30	-
4.	JENIS_KELAMIN	VARCHAR	10	-
5.	ALAMAT	VARCHAR	100	-
6.	NO_TELPON	VARCHAR	13	-

## 4. Tabel Kapal

Nama Tabel : Tabel Kapal  
 Primary Key : Id\_Kapal  
 Foreign Key : -  
 Fungsi : Digunakan untuk menambah data kapal

Tabel 1.5 Tabel Kapal

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_KAPAL	INT	11	Primary Key
2.	NAMA_KAPAL	VARCHAR	100	-
3.	KAPASITAS	VARCHAR	30	-

## 5. Tabel Jadwal

Nama Tabel : Tabel Jadwal  
 Primary Key : Id\_Jadwal  
 Foreign Key : Id\_Kapal  
 Fungsi : Digunakan untuk menambahkan jadwal

Tabel 1.6 Tabel Jadwal

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_JADWAL	INT	11	Primary Key
2.	ID_KAPAL	INT	11	Foreign Key
3.	TANGGAL	VARCHAR	15	-
4.	JAM	VARCHAR	5	-

## 6. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : Tabel Pembayaran  
 Primary Key : Id\_Pembayaran  
 Foreign Key : Id\_Tiket  
 Fungsi : Digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dan pengecekan pembayaran

Tabel 1.7 Tabel Pembayaran

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_PEMBAYARAN	INT	11	Primary Key
2.	ID_TIKET	INT	11	Foreign Key
3.	BUKTI TRANSFER	VARCHAR	200	-

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
4.	STATUS_PEMBAYARAN	VARCHAR	10	-
5.	TANGGAL_PEMBAYARAN	VARCHAR	15	-

### 7. Table Tiket

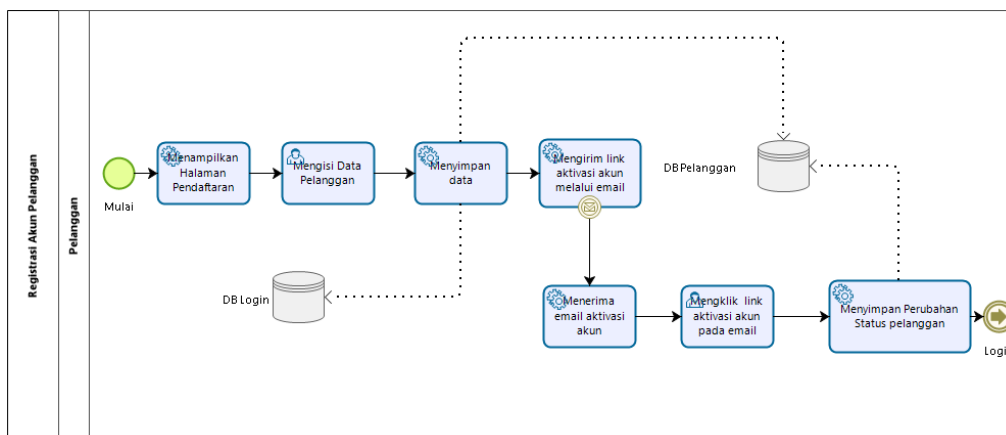
Nama Tabel : Tabel Tiket  
 Primary Key : Id\_Tiket  
 Foreign Key : Id\_Jadwal, Id\_Pelanggan  
 Fungsi : Digunakan untuk membuat tiket pada pelanggan

Tabel 1.8 Tabel Tiket

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_TIKET	INT	11	Primary Key
2.	ID_JADWAL	INT	11	Foreign Key
3.	ID_PELANGGAN	INT	11	Foreign Key
4.	NO_TIKET	VARCHAR	10	-
5.	JUMLAH_PENUMPANG	INT	11	-
6.	JUMLAH_KENDARAAN	INT	11	-
7.	TOTAL_PEMBAYARAN	INT	11	-
8.	STATUS_PEMBAYARAN	VARCHAR	10	-

## D. Business Process Model and Notation (BPMN)

### 1. Registrasi Akun Pelanggan

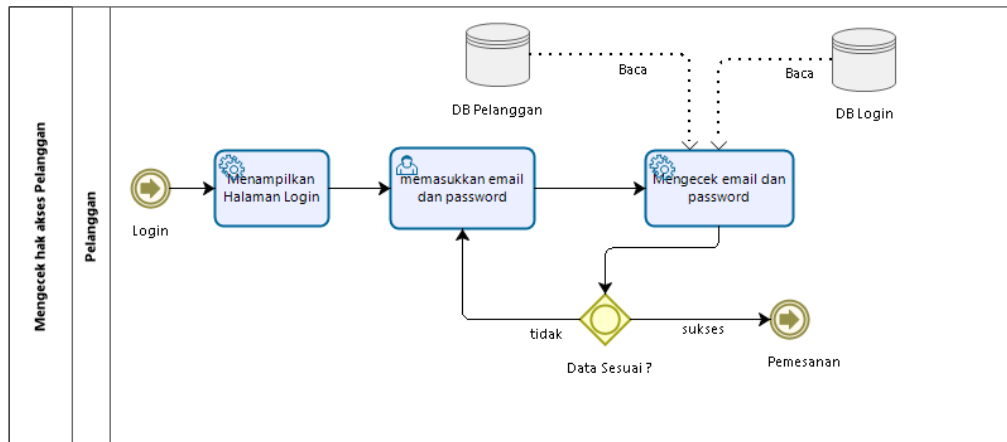


Gambar 1.1 BPMN Proses Pendaftaran Pelanggan

Pada proses pertama pada saat pelanggan melakukan pendaftaran akun. Pelanggan harus mengisi *form* pendaftaran terlebih dahulu yang sudah tersedia pada halaman pendaftaran yang berisi nama, alamat, nomor telephone, jenis kelamin, *email*, dan *password* jika sudah mengisi maka akan di-kirim-kan

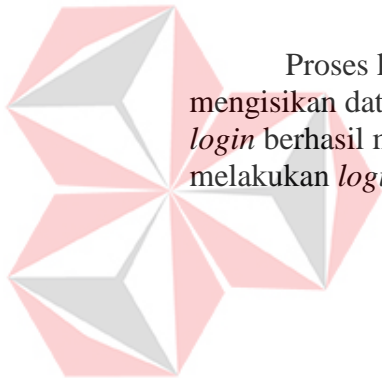
kode verifikasi kode OTP pada *email* yang di-*input*-kan oleh pelanggan saat melakukan mendaftar. Apabila pelanggan sudah mempunyai akun pengguna tidak perlu melakukan pendaftaran tersebut. Jika pelanggan sudah berhasil membuat akun maka akan muncul *pop up* “Akun anda berhasil aktif”.

## 2. Hak Akses Pelanggan



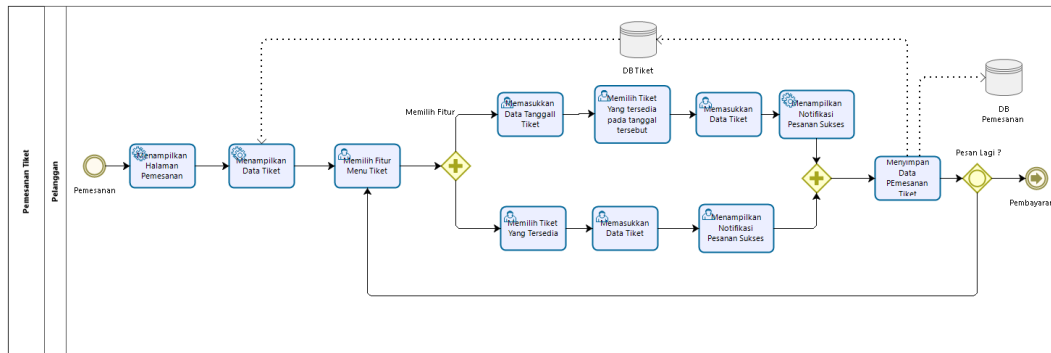
Gambar 1.2 BPMN Proses *Login* Pelanggan

Proses ke-dua saat pelanggan melakukan *login* akun. Pelanggan harus mengisi data pada halaman *login* yang berupa *email* dan *password*. Apa bila *login* berhasil maka akan muncul *pop up* “*Login Sukses*” jika tidak berhasil melakukan *login* maka akan muncul *pop up* yang berisikan “*Login Gagal*”.



Dinamika

### 3. Pemesanan Tiket Pelanggan



Gambar 1.3 BPMN Proses Pemesanan Tiket

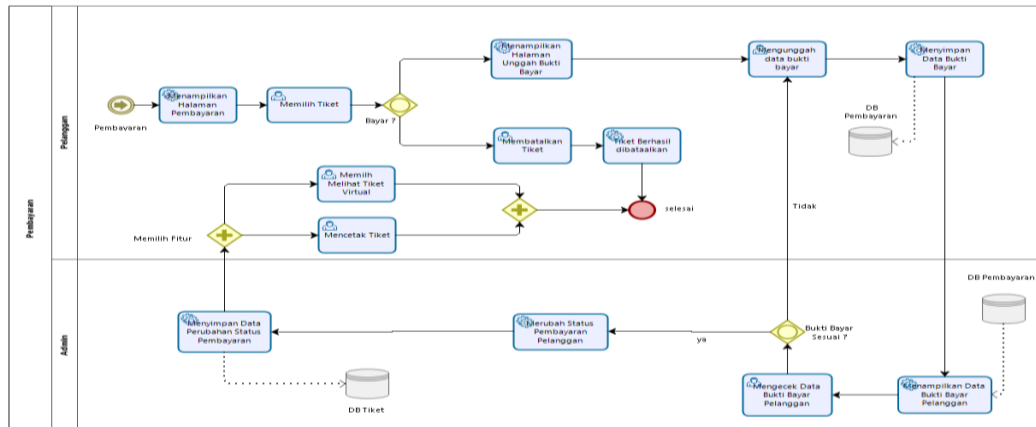
Proses ke-tiga saat pelanggan melakukan pemesanan tiket. Pada proses ini terdapat dua *opsi* yaitu *opsi* pertama, Pelanggan dapat memilih tiket yang telah tersedia pada aplikasi. *Ops*i kedua yaitu pelanggan dapat memilih tanggal tiket yang di-ingin-kan oleh pelanggan.



UNIVERSITAS  
Dinamika

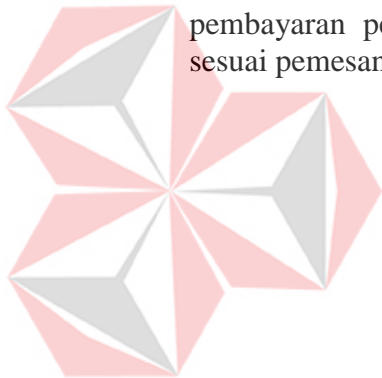


#### 4. Pembayaran Tiket Pelanggan



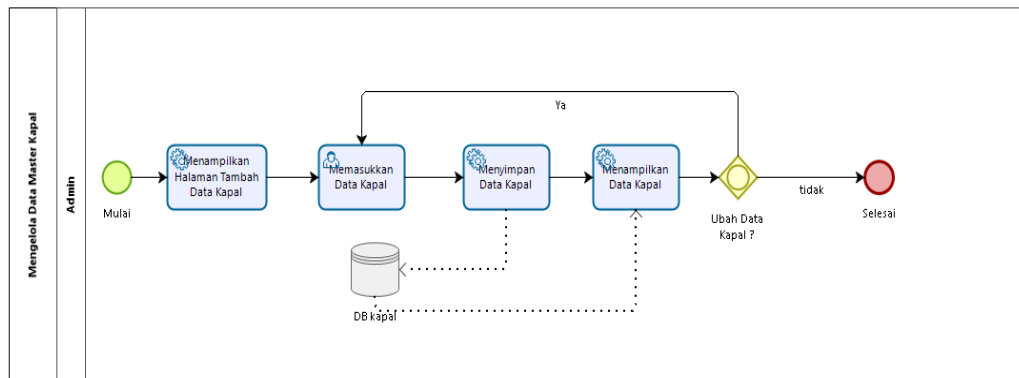
Gambar 1.4 BPMN Proses Pembayaran Tiket Pelanggan

Proses ke-empat saat pelanggan melakukan pembayaran. Pada proses ini pelanggan wajib melakukan pembayaran ke-rekening yang sudah disediakan oleh aplikasi, jika pelanggan sudah melakukan pembayaran maka pelanggan harus meng-upload gambar bukti transfer ke aplikasi kemudian pelanggan menunggu konfirmasi dari sistem untuk pembayaran tiket, setelah itu sistem akan memproses pembayaran pelanggan, jika sukses maka pelanggan akan mendapatkan tiket sesuai pemesanan pelanggan jika tidak maka tiket akan hilang, proses selesai.



## 5. Mengelola Data Master Kapal

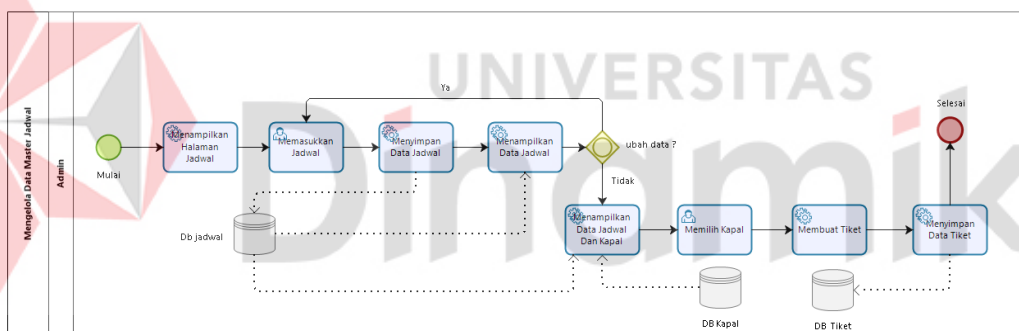
Proses ke-lima yaitu proses dimana admin memasukkan data kapal untuk menambah data kapal yang tersedia serta dapat merubah data kapal



Gambar 1.5 BPMN Proses Mengelola Data Master

## 6. Mengelola Data Master Jadwal

Proses ke-enam yaitu proses dimana admin memasukkan jadwal keberangkatan pada kapal dimana proses ini jadwal dan kapal bisa dipilih sesuai yang ingin di siapkan.



Gambar 1.6 BPMN Proses Mengelola Data Master

### 1.4 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan rancang bangun aplikasi pemesanan tiket pada penyebrangan arifin berbasis mobile. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

#### BAB I

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen.

#### BAB II

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan rancang bangun aplikasi pemesanan tiket pada penyebrangan arifin berbasis mobile meliputi perangkat lunak dan perangkat keras

#### BAB III

Berisi *user manual* rancang bangun aplikasi pemesanan tiket pada penyebrangan arifin berbasis mobile baik *user manual* yang diperuntukkan untuk *administrator* dan *user* (pengguna)

## **BAB II**

### **PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN**

#### **2.1 Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengujian adalah:

1. Windows sebagai *Operating System*.
2. Xamm App
3. Google Chrome sebagai *Tools* Penjelajah (*Web Browser*).
4. Android Studio

#### **2.2 Perangkat Keras**

Perangkat keras yang dilibatkan dalam pengujian aplikasi ini adalah:

1. Server dengan spesifikasi Intel Xeon Processor MP up to 3.66 GHz (single-core) atau 3.50 GHz (dual-core) /667 MHz front-side bus; RAM 4Gb
2. Komputer dengan spesifikasi prosesor Intel(R) Core™ i5- 6500 CPU @ 3.20GHz 2.19 GHz RAM : 4GB
3. Mouse sebagai peralatan antarmuka
4. Monitor sebagai peralatan antarmuka
5. Keyboard sebagai peralatan antarmuka.

#### **2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi**

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi Pegawai adalah sebagai berikut:

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka computer.
2. Memiliki pemahaman proses bisnis data pemesanan tiket.

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini terutama dari sisi Pelanggan adalah sebagai berikut:

1. Memiliki pemahaman tentang antar muka sistem operasi android.
2. Memiliki pemahaman pembayaran pada pemesanan tiket.

#### **2.4 Pengenalan dan Pelatihan**

Sumber daya manusia yang terlibat dalam operasional penggunaan aplikasi ini sehari-hari terlebih dahulu diberikan pengenalan dan pelatihan yang cukup untuk menggunakan “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Pada Penyebrangan Arifin Berbasis Mobile” ini.

## **BAB III**

### **MENU DAN CARA PENGGUNAAN**

#### **3.1 Struktur Menu**

Adapun struktur menu pada Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Pada Penyebrangan Arifin Berbasis Mobile adalah sebagai berikut:

1. Menu Admin
  - a. Dashboard
  - b. Master Tiket
    1. Add Kapal
    2. Add Jadwal
    3. Data Kapal
    4. Data Jadwal
  - c. Pembayaran
  - d. Laporan
2. Menu Pelanggan
  - a. Pemesanan Tiket
  - b. History
  - c. Pembayaran
  - d. Informasi Akun

#### **3.2 Penggunaan Aplikasi**

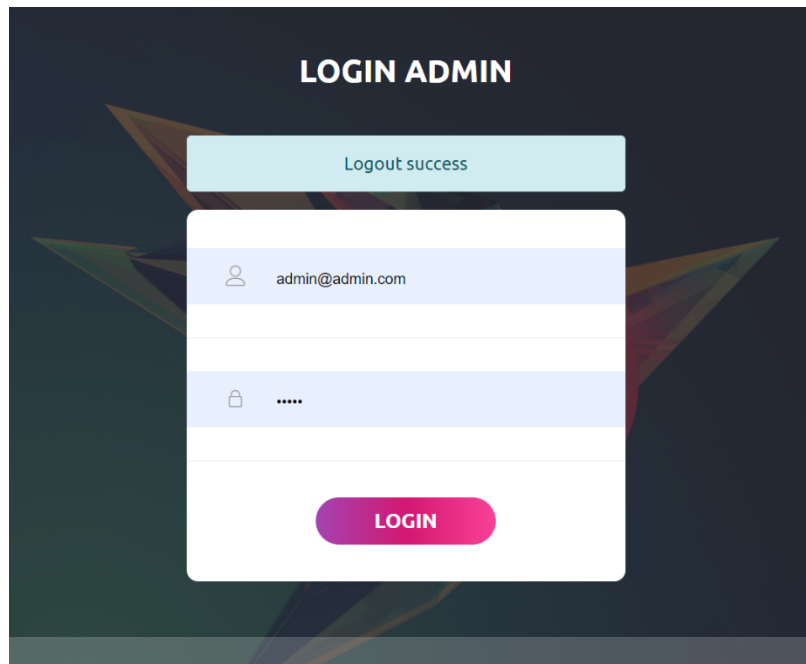
Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tata cara memasukkan data sebagai data sumber melalui alamat situs yang telah disediakan, setiap kapan data harus dimutakhirkan, tata cara penggunaan laporan statis dan dinamis.

##### **3.2.1 Cara Membuka Situs**

Untuk memulai akses menuju website Admin Aplikasi Pemesanan Tiket Arifin sebagai berikut:

1. Nyalakan XAMPP terlebih dahulu.
2. Masukkan *link* 'http://localhost/AripinTiket/' pada browser
3. Akan menampilkan halaman *login* pada *website* Arifin Tiket seperti pada Gambar 3.1.

### 3.2.2 User (Admin)



Gambar 3.1 Halaman *Login* Admin

Halaman *login* menampilkan menampilkan colom *email* dan *password* untuk melakukan *login* ke halaman utama.

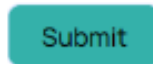


Gambar 3.2 Halaman *Dashboard* Admin

Halaman pada gambar 3.2 menampilkan beberapa fitur yaitu, pemesanan tiket hari ini, pendapatan hari ini dan jumlah kapal yang tersedia serta gambar lokasi perusahaan dari Arifin tiket.

Gambar 3.3 Halaman Add kapal

Halaman *add* kapal ini terdapat beberapa inputan yaitu nama kapal, kapasitas kapal dan foto kapal. *Add* kapal ini menjelaskan tentang fungsi yang mana fungsi tersebut untuk menambahkan data kapal.



Gambar 3.4 Button Submit

Pada Gambar 3.4 ini setelah melakukan inputan data kapal pada gambar 3.3 dan untuk menambah data dengan cara meng-*klik* button submit yang ada pada fitur *add* kapal



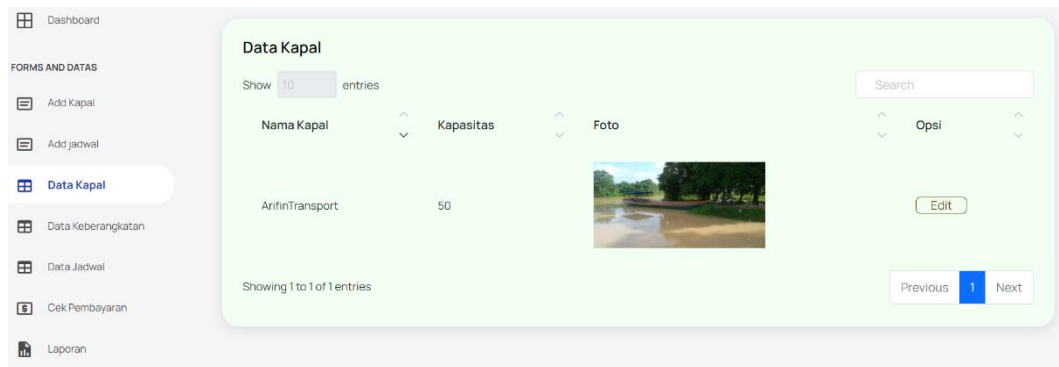
Gambar 3.5 Add jadwal

Pada gambar 3.5. Halaman *add* jadwal terdapat inputan tanggal, bulan, tahun dan jam dimana fungsi ini menjelaskan tentang fungsi untuk menambahkan data jadwal dan menambahkan data kapal.



Gambar 3.6 Simpan Gambar

Pada gambar 3.6. ini setelah melakukan inputan jadwal pada gambar 3.5 dan untuk menambah data dengan cara meng-*klik* button simpan yang ada pada fitur *add* Jadwal



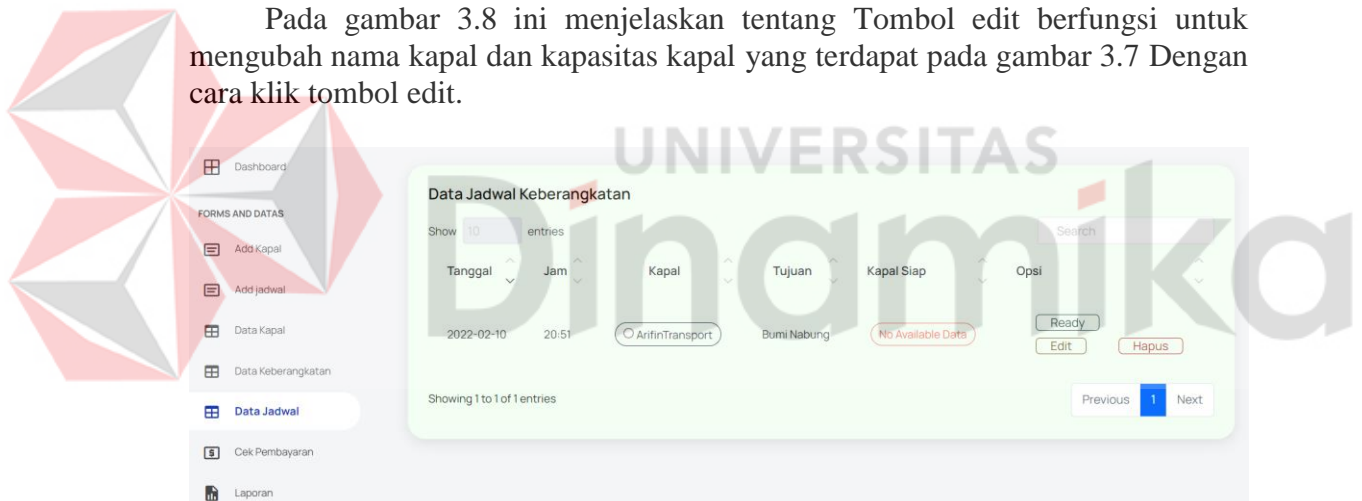
Gambar 3.7 Halaman Data Kapal

Halaman data kapal ini menjelaskan tentang fungsi yang mana fungsi tersebut untuk menampilkan data kapal yang sudah di-input-kan pada menu *add kapal*.



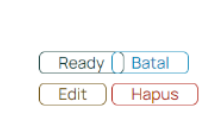
Gambar 3.8 *Button edit*

Pada gambar 3.8 ini menjelaskan tentang Tombol edit berfungsi untuk mengubah nama kapal dan kapasitas kapal yang terdapat pada gambar 3.7 Dengan cara klik tombol edit.



Gambar 3.9 Halaman Data Jadwal

Pada gambar 3.9. yaitu data jadwal fungsi ini menjelaskan tentang untuk menampilkan data jadwal dan data kapal yang sudah di inputkan pada menu *add jadwal* dan *add kapal*.

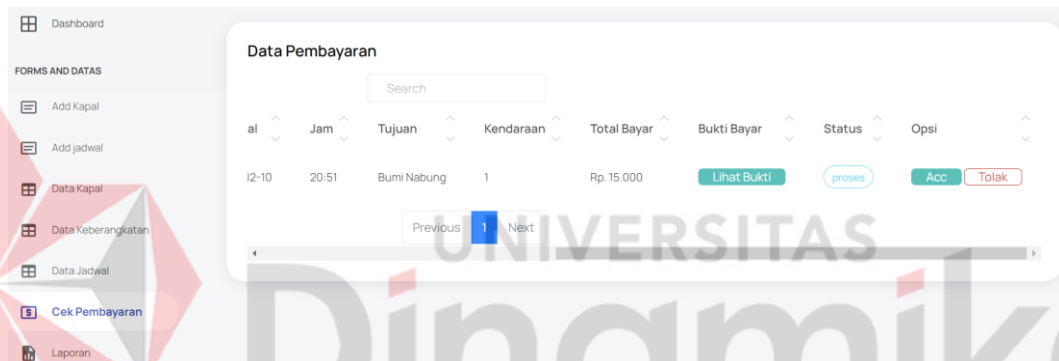
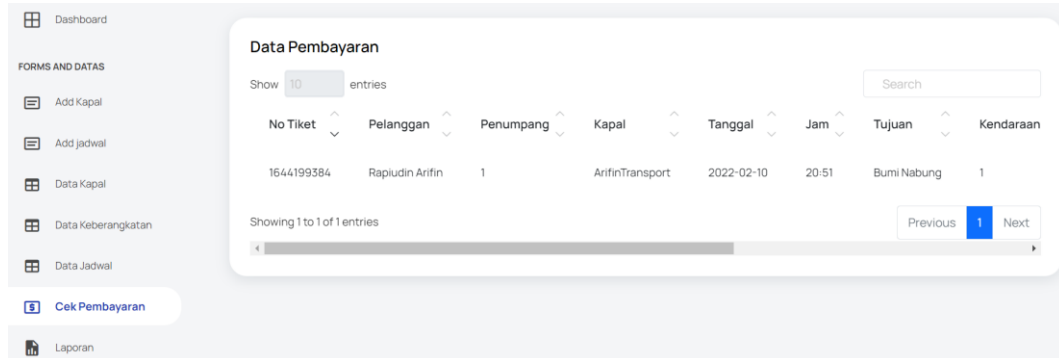


Gambar 3.10 *Button Ready Batal Edit Hapus*

Gambar 3.10 ini terdapat 4 button pada setiap menjelaskan tentang fungsi *button* yang dapat dilihat pada gambar 3.9 yang pertama yaitu, tombol *ready* berfungsi untuk menyiapkan tiket setelah memilih salah satu data kapal yang ingin

disiapkan, ke-dua *button* batal yang berfungsi untuk membatalkan atau meng-*cancel* tiket, ke-tiga *button* edit dimana berfungsi untuk merubah data jadwal dan yang ke-empat *button* hapus berfungsi untuk menghapus data jadwal dan data kapal.

Gambar 3.11 Halaman Pembayaran



Gambar 3.11 ini menjelaskan dan menampilkan bukti pembayaran tiket dan status tiket pelanggan yang mana pada halaman ini terdapat *button* lihat gambar, Acc dan tolak .

Tolak

Gambar 3.12 *Opsi* Tolak

Pada *opsi* pembayaran terdapat *button* tolak dimana *button* ini berfungsi untuk menolak pembayaran.

di tolak

Gambar 3.13 Status Tolak

Gambar 3.13 ini menampilkan colom yang terdapat pada pembayaran yaitu “status ditolak”.

Acc

Gambar 3.14 *Opsi* Acc

Pada *opsi* pembayaran terdapat *button* acc dimana *button* ini berfungsi untuk menerima pembayaran.



di terima

Gambar 3.15 Status Diterima

Gambar 3.15 ini menampilkan colom yang terdapat pada pembayaran yaitu “status diterima”.

Lihat Bukti

Gambar 3.16 *Button* Lihat Bukti

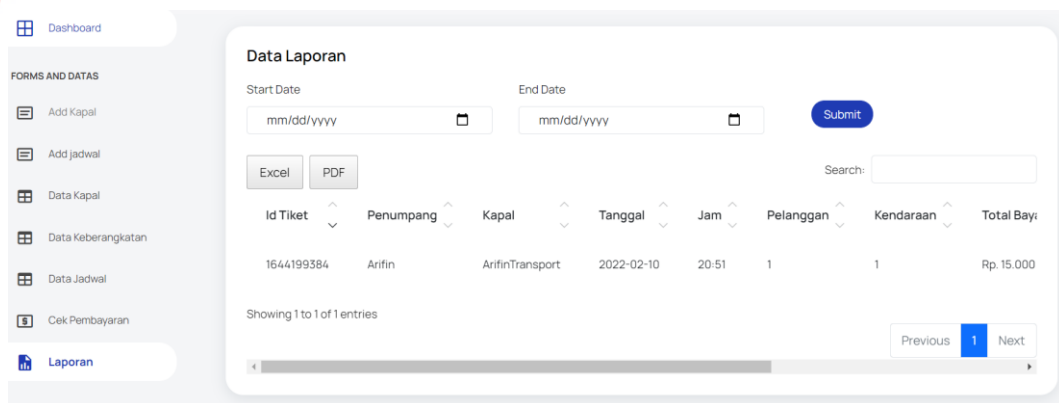
*Button* ini akan menampilkan bukti pembayaran yang dikirimkan oleh pelanggan.



OK

Gambar 3.17 Bukti Bayar

Pada halaman ini menampilkan bukti transaksi pembayaran pelanggan, yang dapat dilihat pada proses sebelumnya.



Gambar 3.18 Halaman laporan Admin

Fitur laporan ini berfungsi untuk mencetak laporan pendapatan yang sukses dari pelanggan dengan cara mendownload tiket pada *excel* dan *PDF*.

Hasil Laporan Pendapatan Arifin Tiket										
Id Tiket	Penumpang	Kapal	Tanggal	Jam	Pelanggan	Kendaraan	Total Bayar	Bukti Bayar	Status	Nama Kapal
1644199384	Arifin	ArifinTransport	10/02/2022	20:51	1	1	Rp. 15.000	Lihat Bukti	di terima	ArifinTransport

Gambar 3.19 Hasil Laporan excel

Pada Gambar 3.19 ini menampilkan dan mencetak laporan hasil penjualan dan pendapatan seluruh tiket

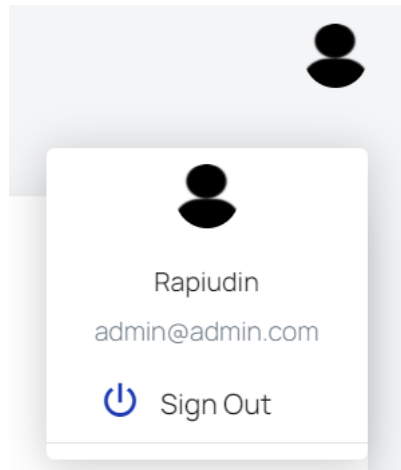
Hasil Laporan Pendapatan Arifin Tiket										
Id Tiket	Penumpang	Kapal	Tanggal	Jam	Pelanggan	Kendaraan	Total Bayar	Bukti Bayar	Status	Nama Kapal
1644199384	Arifin	ArifinTransport	2022-02-10	20:51	1	1	Rp. 15.000	Lihat Bukti	di terima	ArifinTransport

Gambar 3.20 Hasil Laporan PDF

Pada Gambar 3.20 ini menampilkan dan mencetak laporan hasil penjualan dan pendapatan seluruh tiket



UNIVERSITAS  
Dinamika



Gambar 3.21 *Profile Admin*

Gambar 3.21 ini menjelaskan bagaimana cara melakukan *log out* yaitu dengan meng-*klik* tombol Profile.

---

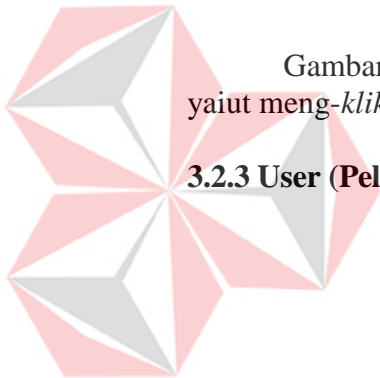
 Sign Out

---

Gambar 3.22 *Button log out*

Gambar 3.22 ini jika sudah melakukan klik profile langkah selanjutnya yaitu meng-*klik* tombol *log out* proses admin selesai.

### 3.2.3 User (Pelanggan)



UNIVERSITAS  
Dinamika  
Aripin Tiket...



Gambar 3.23 Tampilan Halaman Pembuka Pelanggan



**A**tickets  
DERMAGA GROUP

Nama  
Rapiudin Arifin

Alamat  
Lampung Tengah

No.Telpon  
082131183132

Jenis Kelamin  Laki-Laki  Perempuan

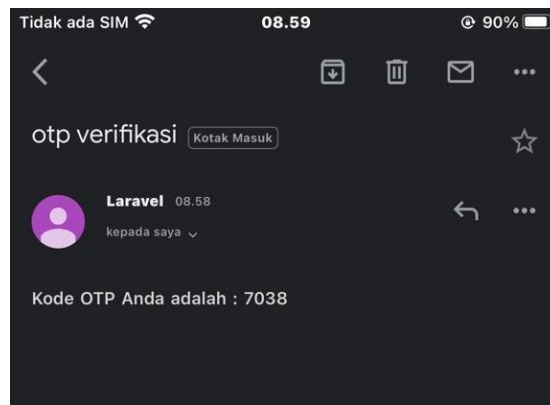
Email  
18390100056@dinamika.ac.id

Password  
...

DAFTAR

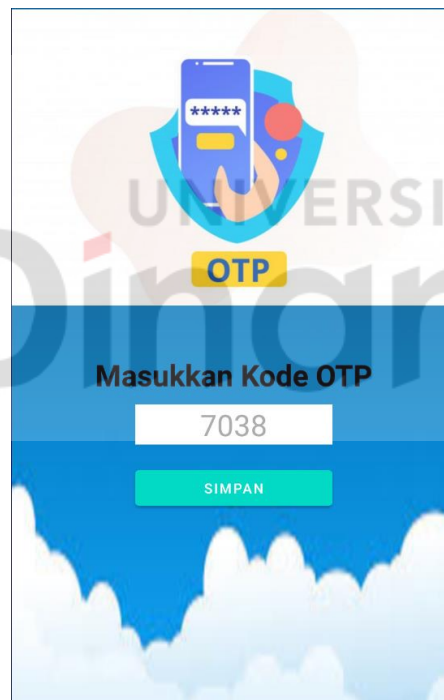
Gambar 3.24 Halaman Daftar Pelanggan

Proses pertama yaitu, proses daftar akun pelanggan, pada proses ini pelanggan harus mengisi *form* pendaftaran dengan cara memasukan nama, alamat, no.telpon, jenis kelamin, *email* dan *password* jika pendaftaran berhasil maka akan mendapatkan kode *link* aktivasi *email* yang didaftarkan.



Gambar 3.25 Halaman *Email* Kode Aktifasi

Pada halaman *link* aktivasi ini setelah pelanggan menyelesaikan proses pendaftaran dan menerima *email* yang berisikan kode aktivasi untuk meng-aktifkan akun pelanggan harus memasukkan kode aktivasi pada halaman OTP terlebih dahulu



Gambar 3.26 Halaman Kode OTP

Pada halaman ini pelanggan diwajibkan untuk mengisi kode otp yang dikirimkan melalui *email* saat melakukan pendaftaran akun.

Gambar 3.27 Halaman *Button* Simpan  
jika pelanggan memasukkan kode yang sudah dikirimkan maka akan dialihkan ke halaman *login* karena akun telah aktif.



Gambar 3.28 Halaman *Login* Pelanggan

Pada halaman *login* jika pelanggan sudah memiliki akun maka langsung mengisi *email* dan *password* yang sesuai saat melakukan pendaftaran jika pelanggan belum memiliki akun maka pelanggan meng-klik “daftar disini”.

LOGIN

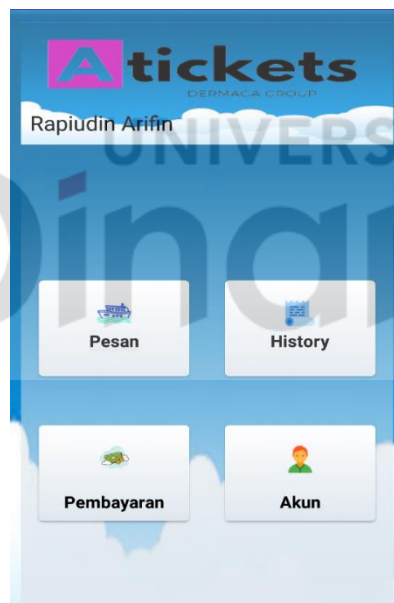
Gambar 3.29 *Button Login*

Pada *button login* ini yaitu setelah mengisi data *login* berupa *email* dan *password* maka lang meng-klik *button login* untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.

The screenshot shows a login interface with a light blue background. It features two input fields: 'Email' containing 'hh' and 'Password' containing '88'. A green 'LOGIN' button is positioned below the password field. Below the button, a dark grey rounded rectangle displays the text 'invalid login'. In the bottom right corner, there is a blue link labeled 'Daftar Disini'.

Gambar 3.30 Halaman *Invalid Login*

Pada halaman ini menjelaskan jika akun tidak sesuai pada saat melakukan pendaftaran maka akun gagal *login*.



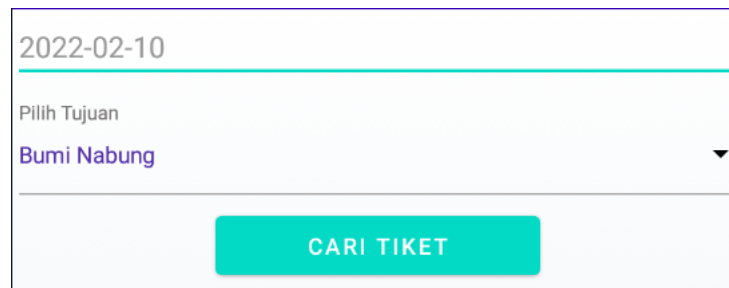
Gambar 3.31 Halaman Utama Pelanggan

Halaman utama pelanggan menampilkan beberapa fitur yaitu pesan tiket, history, pembayaran dan akun yang memiliki fungsi tersendiri.

The screenshot shows a ticket search and booking interface. At the top, the date '2022-02-10' is displayed. Below it, there is a dropdown menu for 'Pilih Tujuan' with 'Bumi Nabung' selected. A green 'CARI TIKET' button is centered below the dropdown. Underneath, a box contains the following details: 'Jadwal : 2022-02-10 20:51', 'Kapal : ArifinTransport', 'Kapasitas : 50', and 'Tujuan : Bumi Nabung'. A blue 'PESAN' button is located at the bottom of this box.

Gambar 3.32 Halaman Pemesanan Tiket

Pada halaman pesan tiket ini pelanggan dapat memilih tiket yang tersedia dan pelanggan dapat mencari tiket yang sesuai dengan yang di inginkan.



Gambar 3.33 Halaman Cari Tiket

Setelah pelanggan memilih tanggal dan tujuan maka pelanggan mengklik tombol cari tiket digunakan untuk mencari tiket yang sesuai berdasarkan dari pilihan pelanggan



Tiket Tidak Tersedia

Gambar 3.34 Halaman Tiket Tidak Tersedia

Jika Tiket yang dicari pelanggan tidak ditemukan maka akan menampilkan text “Tiket Tidak Ditemukan”



Gambar 3.35 Halaman Tiket Tersedia

Halaman ini menampilkan ketersediaan tiket yang dicari oleh pelanggan tersebut jika tiket terdida maka akan menampilkan tiket berdasarkan yang iinputkan oleh pelanggan.



PESAN

Gambar 3.36 *Button* Pesan

Button pesan ini digunakan untuk melakukan proses pemesanan tiket setelah melakukan klik pada button pesan maka akan melanjutkan ke-proses selanjutnya.



**Pesanan Tiket**

Harga per penumpang : Rp 5.000  
 Harga per kendaraan : Rp 10.000

Sisa Tiket : 50 orang

**Masukkan Jumlah Penumpang**

1

**Nama Penumpang**

Rapiudin Arifin

**Sepeda Motor**

Ya  Tidak

1

**Total Bayar : RP.15.000**

CANCEL SUBMIT

Gambar 3.37 Halaman *Input-an* Pesanan Tiket

Pada proses ini pelanggan harus mengisi data penumpang pesanan tiket terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke-proses berikutnya, yaitu calon penumpang harus mengisi kolom jumlah penumpang dan kendaraan sepeda motor jika membawa sepeda motor saat sudah mengisi maka langkah selanjutnya.

CANCEL SUBMIT

Gambar 3.38 *Button submit* dan *cancel*

*Button submit* digunakan untuk menyelesaikan pemesanan dan *button cancel* digunakan untuk membatalkan pesanan tiket. Jika pemesanan sukses maka langkah selanjutnya melakukan pembayaran.

1644199384

Nama Penumpang : Rapiudin Arifin  
 Jumlah Penumpang : 1 Orang  
 Jumlah Kendaraan : 1 Sepeda Motor  
 Waktu Keberangkatan : 20:51 | 2022-02-10  
 Status : Menunggu Pembayaran

**Total Bayar : Rp. 15.000**

BAYAR BATAL

Gambar 3.39 Halaman Pembayaran

Pada halaman pendaftaran ini menampilkan hasil pesanan tiket yang ingin dibayar dan tiket tersebut dapat dibatalkan.



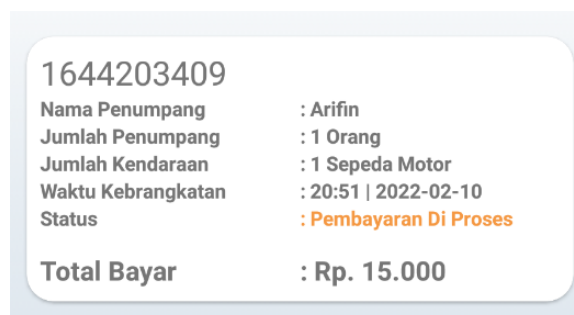
Gambar 3.40 *Button Bayar dan Button Batal*

Button batal digunakan untuk membatalkan pemesanan tiket dan button bayar digunakan untuk melanjutkan transaksi pembayaran tiket.



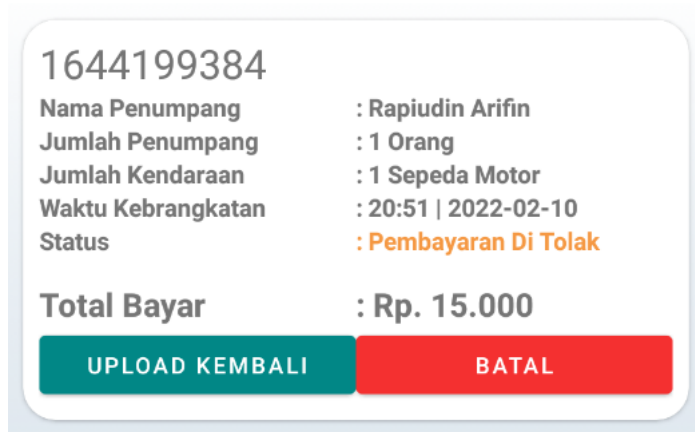
Gambar 3.41 Halaman *Upload Bukti Bayar*

Pada halaman ini setelah pelanggan harus melakukan upload bukti terlebih dahulu sebelum melakukan pembayaran, setelah pelanggan melakukan upload bukti bayar maka pelanggan meng-klik bayar, maka upload akan diproses oleh admin.



Gambar 3.42 Halaman *Pembayaran Diproses*

Pada halaman ini pelanggan menunggu konfirmasi persetujuan pembayaran dari admin



1644199384	
Nama Penumpang	: Rapiudin Arifin
Jumlah Penumpang	: 1 Orang
Jumlah Kendaraan	: 1 Sepeda Motor
Waktu Keberangkatan	: 20:51   2022-02-10
Status	: <b>Pembayaran Di Tolak</b>
Total Bayar : Rp. 15.000	
<a href="#">UPLOAD KEMBALI</a>	<a href="#">BATAL</a>

Gambar 3.43 Pembayaran Ditolak

Pada halaman ini menampilkan status pembayaran ditolak oleh admin yang mana pelanggan akan melakukan upload bukti bayar kembali agar bisa di proses oleh admin.



1644199384	
Nama Penumpang	: Rapiudin Arifin
Jumlah Penumpang	: 1 Orang
Jumlah Kendaraan	: 1 Sepeda Motor
Waktu Keberangkatan	: 20:51   2022-02-10
Status	: <b>Pembayaran Berhasil</b>
Total Bayar : Rp. 15.000	

Gambar 3.44 Pembayaran Berhasil

Halaman ini menampilkan status tiket pelanggan berhasil dikonfirmasi oleh admin yang mana tiket ini siap digunakan.



1644199384	
Tanggal	2022-02-10
Jam	20:51
Kapal	ArifinTransport
Tujuan	Bumi Nabung
<a href="#">DOWNLOAD</a>	

Gambar 3.45 Halaman *History* Pelanggan

Pada menu history ini menampilkan tiket pelanggan yang sudah di acc admin pada pembayaran sukses. Pelanggan dapat mendownload tiket untuk melihat bukti tiket.



Gambar 3.46 Halaman Akun Pelanggan

Pada halaman akun pelanggan ini menampilkan data akun pelanggan berupa nama, alamat, no telpon dan *email*.



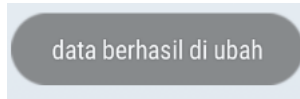
Gambar 3.47 *Button* edit

*Button* edit ini digunakan untuk mengubah data pelanggan yaitu nama, alamat, dan no telpon, untuk *email* itu sendiri tidak bisa diubah.



Gambar 3.48 Halaman edit

Halaman ini menampilkan perubahan data pelanggan yang sudah berhasil diubah.



Gambar 3.49 Notifikasi Data Ubah  
Menampilkan informasi bahwa tiket berhasil untuk diubah.



Gambar 3.50 *Button log out*  
*Button log out* ini digunakan untuk kembali ke halaman *login* pelanggan.



UNIVERSITAS  
Dinamika