

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis, desain dan implementasi perangkat lunak dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi pemesanan ruang karaoke Cherry Karaoke ini dapat memberikan kemudahan dalam pemesanan ruang karaoke kepada pelanggan melalui internet agar mudah diakses dari mana saja.
2. Aplikasi pemesanan ruang karaoke Cherry Karaoke ini dapat memberikan informasi kepada pelanggan mengenai ruang karaoke yang sudah dipesan maupun yang belum dipesan serta tarif ruang karaoke berdasarkan kapasitas dan penyimpanan saldo pemesanan online.

6.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan Cherry Reservation Online di tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fungsi AJAX agar web terlihat lebih interaktif.
2. Mengembangkan aplikasi ini dengan menambahkan fungsi kritik dan saran untuk member Cherry Karaoke.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah, 2005, "Implementasi Basis Data Dalam Realtime System", unpublished, Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Anckar, Bill, 2001, "Overcoming Online Booking Barriers With a Software Agent Approach", Global Co-Operation in the New Millennium The 9th European Conference on Information Systems, Slovenia.
- Anckar, Bill, 2002, "Self-Booking of High- and Low-Complexity Travel Products: Exploratory Findings", Information Technology & Tourism, Vol. 4, pp.151-165, Finland.
- Cook, B.G. 2001, "Land Resource Information System :Use and Display".
- Elidjen, et al, 2005, "Aplikasi Sistem Penjualan Tiket Bioskop 21 Berbasis Web dan WAP", Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI 2005), Universitas Bina Nusantara, ISBN: 979-756-061-6.
- Francois, et al, 2007, "Sistem Aplikasi Pemesanan Tiket Pesawat "M-AirLines System" Berbasis WAP", Jurnal Sistem Informasi ,Vol. 2, No. 2, pp.153-166.
- Gutierrez, Charletta, 2005, "Disability-accessibility of airlines' Web sites for US reservations online", Journal of Air Transport Management, 0969-6997.
- Hartono, Jogiyanto , 2005, "Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis".
- Indra, Faisal, 2010, "Aplikasi Sistem Informasi Kereta Api dan Pemesanan Tiket Berbasis J2ME di Daerah Operasi VI", Fakultas Teknik Jurusan Elektro, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Iwan, H., et al, 2009," Aplikasi Billing Ruang Karaoke Berbasis Jaringan LAN", Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI 2009), Fakultas

Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra,
ISSN: 1907-5022.

Jaenudin, 2005, *Belajar Sendiri .NET dengan Visual C# 2005*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.

Järveläinen, Jonna, 2003, "*Preferring Offline Bookings: An Empirical Study of Channel Choice Motives of Online Information Seekers*", Turku Centre for Computer Science, Turku School of Economics and Business Administration, Finland.

Maslihah, 2009, "Sistem Informasi Pendidikan Berbasis Web", Program Studi MMT-ITS Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Surabaya.

Oludele, Awodele, 2011, "*Application Software for Graphical Interface Online Theatre Booking System*", International Journal of Computer Trends and Technology, Nigeria.

Permatasari, Yani, 2009, "*Sistem Pelayanan Ticketing PT.Sahid Gema Wisata Tour and Travel Surakarta*", Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Setiawan, Elisabet, 2007, "*Aplikasi Komputer Berbasis Web untuk Menangani Reservasi, Check-In, dan Check-Out Secara Online dengan Studi Kasus "Hotel Cipaku Indah" - Bandung*", Jurnal Sistem Informasi, Vol. 2, No. 1, pp.51-68.

Suyanto, Asep Herman, 2004, *BASIS DATA DAN DBMS*, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Wibowo, Yusdianto, 2009, "Pengembangan Aplikasi Karaoke Berbasis Multimedia", Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Wijayanti, Sri, 2010, "*Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Ruangan Berbasis Web dan Aplikasi SMS Gateway di Solomovie Surakarta*", Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Zeyad, M., et al, 2011, "Mobile E-Ticketing Reservation System for Amman International Stadium in Jordan", International Journal of Academic Research, Vol. 3. No.1, Part III.

<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20090713231920AAHIUAs>, penjelasan sistem resevasi online, diakses pada hari sabtu, 5 November 2011.

<http://www.id.wikipedia.org>, Penjelasan Karaoke, diakses pada hari sabtu, 5 November 2011.



SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

CHERIO

(Cherry Reservation Online)

Untuk :

Cherry Karaoke

Dipersiapkan oleh:

Agnes Aprilia Kartika / 080705525

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-CHERIO		1/66
		Revisi		

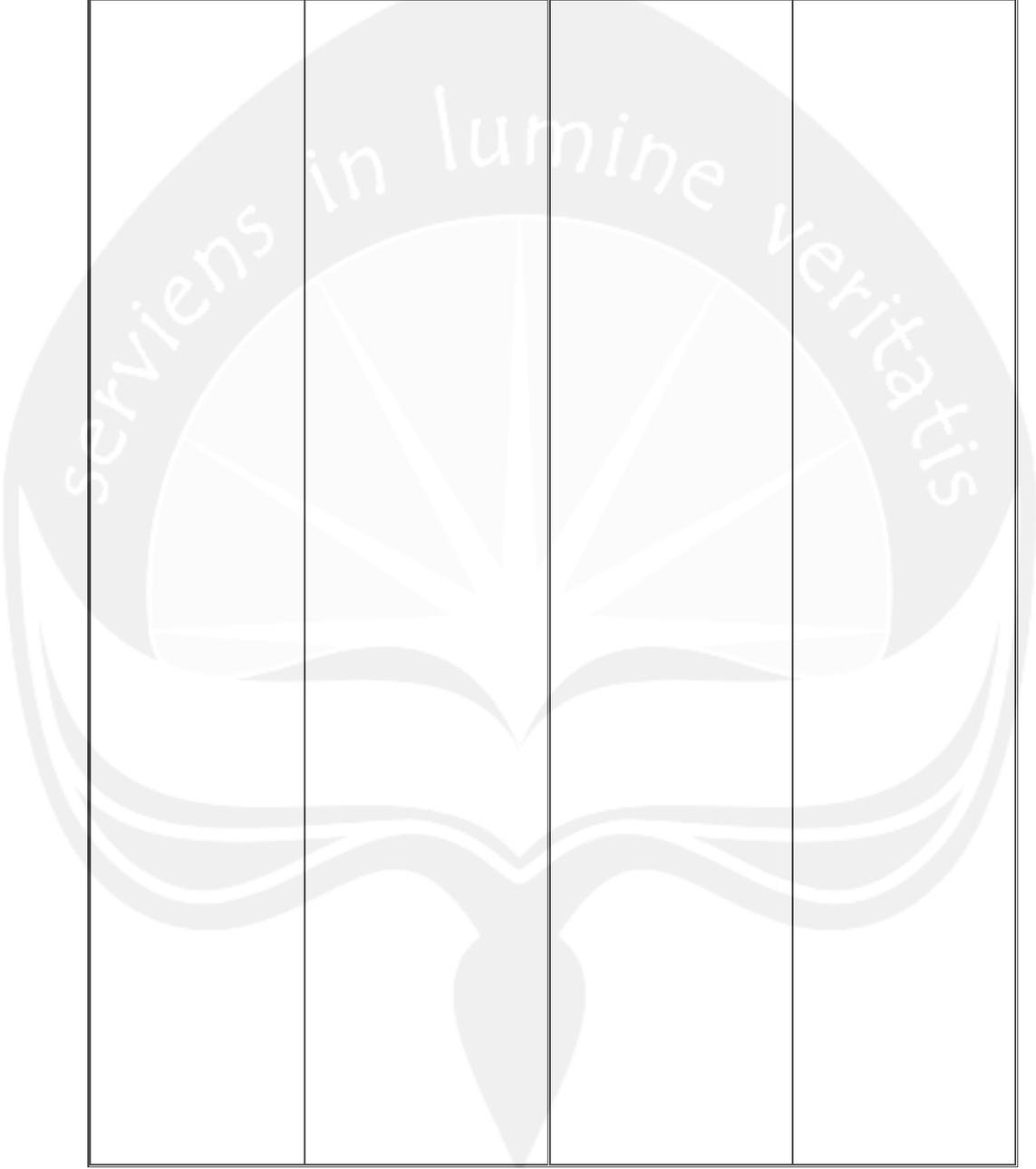
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	1
DAFTAR PERUBAHAN	2
DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	6
1 PENDAHULUAN	7
1.1 TUJUAN	7
1.2 LINGKUP MASALAH	7
1.3 DEFINISI, AKRONIM, DAN SINGKATAN	8
1.4 REFERENSI	8
1.5 DESKRIPSI UMUM (OVERVIEW)	9
2 DESKRIPSI KEBUTUHAN	10
2.1 PERSPEKTIF PRODUK	10
2.2 FUNGSI PRODUK	11
2.2.1 Fungsi Login (SKPL-CHERIO-001)	11
2.2.2 Fungsi Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke (SKPL-CHERIO-002)	11
2.2.3 Fungsi Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke (SKPL-CHERIO-003)	12
2.2.4 Fungsi Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke (SKPL-CHERIO-004)	13
2.2.5 Fungsi Pengelolaan Ruang Karaoke (SKPL-CHERIO-005)	14
2.2.6 Fungsi Pengelolaan Anggota Member Karaoke (SKPL-CHERIO-006)	14
2.2.7 Fungsi Pengelolaan Pulsa Member Karaoke (SKPL-CHERIO-007)	15
2.2.8 Fungsi Pengelolaan Pegawai (SKPL-CHERIO-008)	16
2.2.9 Fungsi Pengelolaan User Sistem Pegawai (SKPL-CHERIO-009)	16
2.2.10 Fungsi Pemesanan (SKPL-CHERIO-010)	17
2.2.11 Fungsi Pengelolaan Genre Music (SKPL-CHERIO-011)	18
2.2.12 Fungsi Pengelolaan Daftar Lagu (SKPL-CHERIO-012)	19
2.2.13 Fungsi Pengelolaan Cetak History Saldo Member (SKPL-CHERIO-013)	19
2.2.14 Fungsi Pengelolaan Cetak Ruang Karaoke Favorit (SKPL-CHERIO-014)	20
2.3 KARAKTERISTIK PENGGUNA	20
2.4 BATASAN	21
2.5 ASUMSI DAN KETERGANTUNGAN	21
3 KEBUTUHAN KHUSUS	21
3.1 KEBUTUHAN ANTARMUKA EKSTERNAL	21
3.1.1 Antarmuka Pemakai	21
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras	22
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak	22

3.1.4	<i>Antarmuka Komunikasi</i>	23
3.2	KEBUTUHAN FUNGSIONALITAS PERANGKAT LUNAK	24
3.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	24
4	SPESIFIKASI RINCI KEBUTUHAN	25
4.1	SPESIFIKASI KEBUTUHAN FUNGSIONALITAS	25
4.1.1	<i>Use Case Spesification : Login</i>	25
4.1.2	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke</i> 26	
4.1.3	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke</i>	29
4.1.4	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke</i> 32	
4.1.5	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Ruang Karaoke</i>	35
4.1.6	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Anggota Member Karaoke</i> 39	
4.1.7	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Pulsa Member Karaoke</i> 43	
4.1.8	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Pegawai</i>	45
4.1.9	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan User Sistem Pegawai</i> 49	
4.1.10	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Pemesanan</i>	53
4.1.11	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Genre Music</i>	57
4.1.12	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Daftar Lagu</i>	60
4.1.13	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Cetak History Saldo Member</i>	64
4.1.14	<i>Use Case Spesification : Pengelolaan Cetak Ruang Karaoke Favorit</i>	64
5	ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM (ERD)	66

Daftar Gambar

<i>Gambar 2.1 Arsitektur Perangkat Lunak Pemesanan Ruang Karaoke.....</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 3.1 Use Case Diagram.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 5.1 Entity Relationship Diagram.....</i>	<i>66</i>



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak CHERIO (Cherry Reservation Online) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-CHERIO ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak CHERIO dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan member pelanggan.
2. Menangani pengelolaan hak akses ke sistem.
3. Menangani pelayanan informasi kepada pihak pelanggan melalui layanan web sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
4. Menangani pengelolaan pegawai.
5. Menangani pengelolaan user sistem.

Dan server akan berjalan pada lingkungan dengan platform Windows yang akan diakses oleh client dengan platform yang memiliki sebuah web browser modern.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	7/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-CHERIO-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada CHERIO (Cherry Reservation Online) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
CHERIO	Perangkat lunak pemesanan ruang karaoke berbasis web.
Admin	Orang yang bertanggung jawab untuk mengatur pengelolaan data dalam suatu sistem.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi penggunaanya

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Juli Sapta Putra Hantana, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SC3(Smart Client for Cyber Community), Universitas Atmajaya Yogyakarta.
2. Hartanto,Budi, Memahami Visual C#.Net Secara Mudah, Andi Offset, 2008.
3. MSDN Library-October 2005, Microsoft, 2005.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	8/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.5 Deskripsi Umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak CHERIO yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak CHERIO tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak CHERIO yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

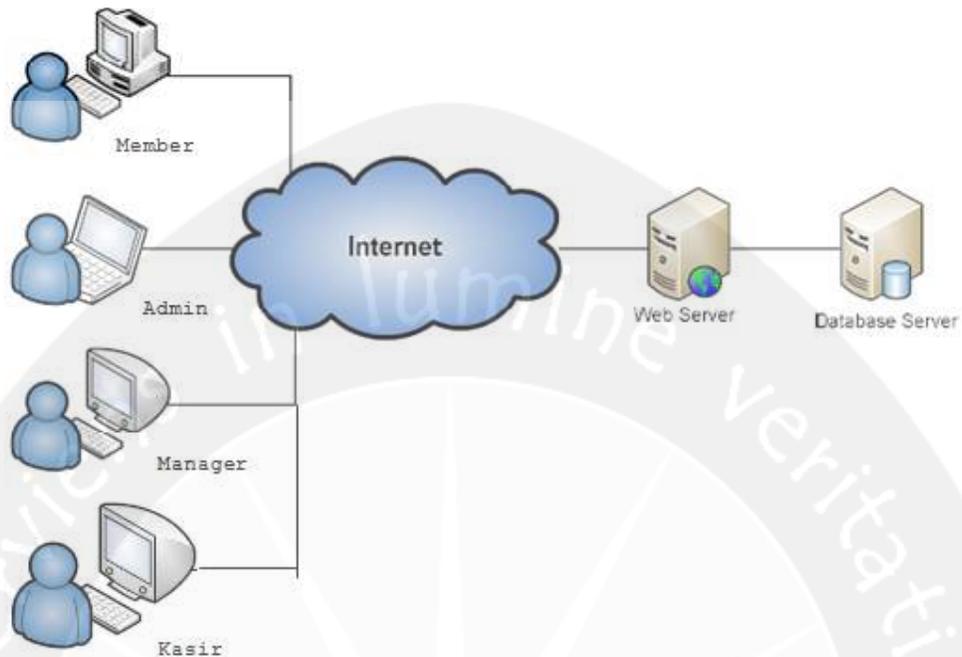
2.1 Perspektif Produk

CHERIO adalah perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu Cherry Karaoke untuk mengelola pemesanan ruang karaoke.

Perangkat lunak CHERIO ini berjalan pada *platform* Windows yang memiliki sebuah web browser modern, yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual C#, untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Microsoft Visual Studio 2005 dan menggunakan database SQL Server 2005.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface) berbasis web. Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 2.1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa aplikasi client server, di mana komputer server yang memiliki database akan memberikan layanan berupa antarmuka untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak berbasis web.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke client yang merequest.



Gambar 2.1 Arsitektur Perangkat Lunak CHERIO

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak CHERIO adalah sebagai berikut :

2.2.1 Fungsi Login (SKPL-CHERIO-001)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2.2.2 Fungsi Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke (SKPL-CHERIO-002)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap data paket pulsa karaoke.

Fungsi Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke meliputi :

- a. Fungsi Entry Paket Pulsa Karaoke (SKPL-CHERIO-002-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data paket pulsa karaoke baru.

- b. Fungsi Edit Paket Pulsa Karaoke (**SKPL-CHERIO-002-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data paket pulsa karaoke.

- c. Fungsi Display Paket Pulsa Karaoke (**SKPL-CHERIO-002-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data paket pulsa karaoke.

- d. Fungsi Delete Paket Pulsa Karaoke (**SKPL-CHERIO-002-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data paket pulsa karaoke.

2.2.3 Fungsi Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke (SKPL-CHERIO-003)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap latar belakang ruang karaoke.

Fungsi Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke meliputi :

- a. Fungsi Entry Latar Belakang Ruang Karaoke (**SKPL-CHERIO-003-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data latar belakang ruang karaoke baru.

- b. Fungsi Edit Latar Belakang Ruang Karaoke (**SKPL-CHERIO-003-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data latar belakang ruang karaoke.

- c. Fungsi Display Latar Belakang Ruang Karaoke (**SKPL-CHERIO-003-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data latar belakang ruang karaoke.

- d. Fungsi Delete Latar Belakang Ruang Karaoke **(SKPL-CHERIO-003-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data latar belakang ruang karaoke.

2.2.4 Fungsi Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke (SKPL-CHERIO-004)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap tipe ruang karaoke.

Fungsi Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke meliputi :

- a. Fungsi Entry Tipe Ruang Karaoke **(SKPL-CHERIO-004-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data tipe ruang karaoke baru.

- b. Fungsi Edit Tipe Ruang Karaoke **(SKPL-CHERIO-004-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tipe ruang karaoke.

- c. Fungsi Delete Tipe Ruang Karaoke **(SKPL-CHERIO-004-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tipe ruang karaoke.

- d. Fungsi Display Tipe Ruang Karaoke **(SKPL-CHERIO-004-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tipe ruang karaoke.

2.2.5 Fungsi Pengelolaan Ruang Karaoke (SKPL-CHERIO-005)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap ruang karaoke.

Fungsi Pengelolaan Ruang Karaoke meliputi :

- a. Fungsi Entry Ruang Karaoke (**SKPL-CHERIO-005-01**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data ruang karaoke baru.
- b. Fungsi Edit Ruang Karaoke (**SKPL-CHERIO-005-02**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data ruang karaoke.
- c. Fungsi Display Ruang Karaoke (**SKPL-CHERIO-005-03**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data ruang karaoke.
- d. Fungsi Delete Ruang Karaoke (**SKPL-CHERIO-005-04**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data ruang karaoke.
- e. Fungsi Search Ruang Karaoke (**SKPL-CHERIO-005-05**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data ruang karaoke yang diinginkan.

2.2.6 Fungsi Pengelolaan Anggota Member Karaoke (SKPL-CHERIO-006)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap daftar anggota member karaoke.

Fungsi Pengelolaan Anggota Member Karaoke meliputi:

- a. Fungsi Entry Data Anggota Member Karaoke (**SKPL-CHERIO-006-01**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data anggota member karaoke baru.

b. Fungsi Edit Data Anggota Member Karaoke (**SKPL-CHERIO-006-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data anggota member karaoke.

c. Fungsi Delete Data Anggota Member Karaoke (**SKPL-CHERIO-006-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data anggota member karaoke.

d. Fungsi Search Data Anggota Member Karaoke (**SKPL-CHERIO-006-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data anggota member karaoke yang diinginkan.

e. Fungsi Display Data Anggota Member Karaoke (**SKPL-CHERIO-006-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data anggota member karaoke.

f. Fungsi Reset Password Anggota Member Karaoke (**SKPL-CHERIO-006-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai password awal yang telah ditentukan dari anggota member karaoke.

2.2.7 Fungsi Pengelolaan Pulsa Member Karaoke (SKPL-CHERIO-007)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap pulsa member karaoke.

Fungsi Pengelolaan Merk Truk meliputi :

a. Fungsi Entry Data Pulsa Member Karaoke (**SKPL-CHERIO-007-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pulsa member karaoke baru.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	15/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.2.8 Fungsi Pengelolaan Pegawai (SKPL-CHERIO-008)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap pegawai.

Fungsi Pengelolaan Pegawai meliputi :

- a. Fungsi Entry Data Pegawai (**SKPL-CHERIO-008-01**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pegawai baru.
- b. Fungsi Edit Data Pegawai (**SKPL-CHERIO-008-02**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pegawai.
- c. Fungsi Delete Data Pegawai (**SKPL-CHERIO-008-03**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pegawai.
- d. Fungsi Display Data Pegawai (**SKPL-CHERIO-008-04**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pegawai.
- e. Fungsi Search Data Pegawai (**SKPL-CHERIO-008-05**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pegawai yang diinginkan.

2.2.9 Fungsi Pengelolaan User Sistem Pegawai (SKPL-CHERIO-009)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap user sistem pegawai.

Fungsi Pengelolaan User Sistem Pegawai meliputi :

- a. Fungsi Entry Data User Sistem Pegawai (**SKPL-CHERIO-009-01**)
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data user sistem pegawai baru.
- b. Fungsi Edit Data User Sistem Pegawai (**SKPL-CHERIO-009-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data user sistem pegawai.

- c. Fungsi Delete Data User Sistem Pegawai (**SKPL-CHERIO-009-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data user sistem pegawai.

- d. Fungsi Display Data User Sistem Pegawai (**SKPL-CHERIO-009-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data user sistem pegawai.

- e. Fungsi Search Data User Sistem Pegawai (**SKPL-CHERIO-009-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data user sistem pegawai yang diinginkan.

- f. Fungsi Reset Password User Sistem Pegawai (**SKPL-CHERIO-009-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengembalikan nilai password awal yang telah ditentukan dari user sistem pegawai.

2.2.10 Fungsi Pemesanan (SKPL-CHERIO-010)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan pemesanan.

Fungsi Pengelolaan Pemesanan meliputi :

- a. Fungsi Entry Data Pemesanan (**SKPL-CHERIO-010-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pemesanan baru.

- b. Fungsi Edit Data Pemesanan (**SKPL-CHERIO-010-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pemesanan.

- c. Fungsi Delete Data Pemesanan (**SKPL-CHERIO-010-03**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	17/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pemesanan.

d. Fungsi Search Data Pemesanan **(SKPL-CHERIO-010-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pemesanan yang diinginkan.

e. Fungsi Display Data Pemesanan **(SKPL-CHERIO-010-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pemesanan.

2.2.11 Fungsi Pengelolaan Genre Music (SKPL-CHERIO-011)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap data genre music.

Fungsi Pengelolaan Genre Music meliputi :

a. Fungsi Entry Data Genre Music **(SKPL-CHERIO-011-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data genre music baru.

b. Fungsi Edit Data Genre Music **(SKPL-CHERIO-011-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data genre music.

c. Fungsi Delete Data Genre Music **(SKPL-CHERIO-011-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data genre music.

d. Fungsi Display Data Genre Music **(SKPL-CHERIO-011-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data genre music.

2.2.12 Fungsi Pengelolaan Daftar Lagu (SKPL-CHERIO-012)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap daftar lagu.

Fungsi Pengelolaan Daftar Lagu meliputi :

a. Fungsi Entry Data Daftar Lagu (**SKPL-CHERIO-012-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data daftar lagu baru.

b. Fungsi Edit Data Daftar Lagu (**SKPL-CHERIO-012-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data daftar lagu.

c. Fungsi Delete Data Daftar Lagu (**SKPL-CHERIO-012-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data daftar lagu.

d. Fungsi Search Data Daftar Lagu (**SKPL-CHERIO-012-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data daftar lagu.

e. Fungsi Display Data Daftar Lagu (**SKPL-CHERIO-012-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data daftar lagu.

2.2.13 Fungsi Pengelolaan Cetak History Saldo Member (SKPL-CHERIO-013)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan cetak history saldo member.

Fungsi Pengelolaan Cetak History Saldo Member meliputi :

a. Fungsi Display Data History Saldo Member **(SKPL-CHERIO-013-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data history saldo member.

2.2.14 Fungsi Pengelolaan Cetak Ruang Karaoke Favorit (SKPL-CHERIO-014)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan cetak ruang karaoke favorit.

Fungsi Pengelolaan cetak ruang karaoke favorit meliputi :

a. Fungsi Display Data Ruang Karaoke Favorit **(SKPL-CHERIO-014-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data ruang karaoke favorit.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak CHERIO adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian *web browser*.
2. Mengetahui dasar-dasar pemrograman dan proses pembuatan sebuah web.
3. Mengetahui cara penggunaan sebuah database dan query-query yang digunakan untuk mengelola database.
4. Mengerti dan memahami cara kerja sistem yang sedang dijalankan.

2.4 Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak CHERIO tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak CHERIO.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat komputer dengan sistem operasi windows minimal windows yang akan diakses oleh client dengan platform yang memiliki sebuah web browser modern.

3 Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak SiPelit meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Secara umum, pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk web (dengan menggunakan web browser yang tersedia).

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam sistem ini antara lain adalah :

1. Mouse, digunakan untuk mengenali input yang dilakukan oleh pengguna yang berkaitan dengan event click.
2. Keyboard, digunakan untuk mengenali input yang dilakukan oleh pengguna untuk menginputkan data berupa karakter, teks, ataupun menu pull down.
3. Monitor, digunakan untuk menampilkan halaman web kepada pengguna.

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak CHERIO adalah sebagai berikut :

1. Nama : SQL Server
Nomor Versi : 2005
Sumber : Microsoft
Sebagai database management system (DBMS) yang dibutuhkan untuk menyimpan data CHERIO di sisi server.
2. Nama : Windows XP
Sumber : Microsoft
Sebagai Sistem Operasi yang digunakan dalam CHERIO.
3. Nama : Internet Explorer
Sumber : Microsoft
Sebagai web browser untuk menjalankan CHERIO.

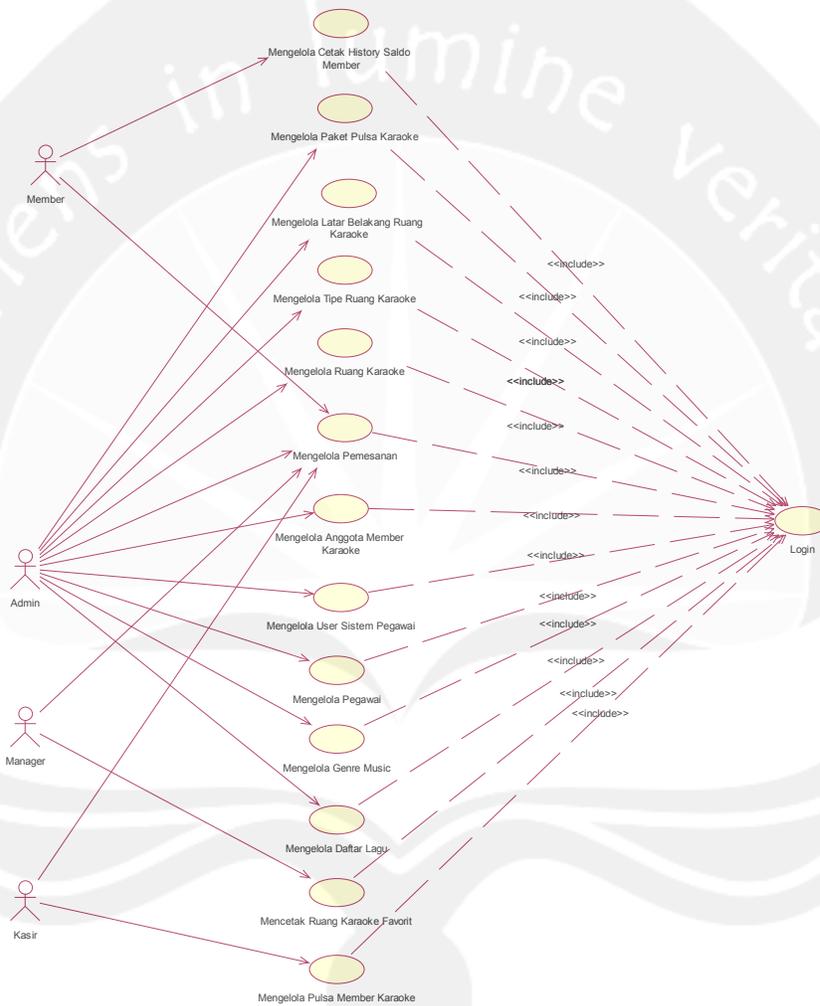
3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak CHERIO menggunakan localhost.



3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3.1 Use Case Diagram

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use Case Specification : Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada username dari user dan password yang berupa rangkaian karakter.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor memasukkan username dan password.
4. Sistem memeriksa username dan password yang diinputkan aktor.

E-1 Password atau username tidak sesuai

5. Sistem memberikan akses ke aktor.
6. Use Case ini selesai.

5. Alternatif Flow

None.

6. Error Flow

E-1 Password atau username tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	25/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

None.

8. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

4.1.2 Use Case Specification : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola paket pulsa karaoke. Aktor dapat entry paket pulsa karaoke, edit paket pulsa karaoke, delete paket pulsa karaoke.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan paket pulsa karaoke.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry paket pulsa karaoke, edit paket pulsa karaoke, delete paket pulsa karaoke.
3. Aktor memilih untuk melakukan entry paket pulsa karaoke.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit paket pulsa karaoke.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete paket pulsa karaoke.
4. Aktor menginputkan data paket pulsa karaoke.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data paket pulsa karaoke yang telah diinputkan.

6. Sistem mengecek data paket pulsa karaoke yang telah diinputkan.

E-1 Data paket pulsa karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap.

E-2 Data paket pulsa karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database.

7. Sistem menyimpan data paket pulsa karaoke ke database.

8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit paket pulsa karaoke.

1. Sistem memilih data paket pulsa karaoke yang ingin di-edit.

2. Sistem menampilkan data paket pulsa karaoke yang telah dipilih.

3. Aktor mengedit data paket pulsa karaoke yang sudah ditampilkan.

4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data paket pulsa karaoke yang telah di-edit.

5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data paket pulsa karaoke yang telah diedit.

E-3 Data paket pulsa karaoke yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data paket pulsa karaoke yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data paket pulsa karaoke yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data paket pulsa karaoke

1. Aktor memilih data paket pulsa karaoke yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data paket pulsa karaoke yang telah dipilih.
3. Aktor menghapus data paket pulsa karaoke yang sudah ditampilkan.
4. Sistem melakukan penghapusan data paket pulsa karaoke dari database.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data paket pulsa karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data paket pulsa karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data paket pulsa karaoke yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data paket pulsa karaoke yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data paket pulsa karaoke di database telah terupdate.

4.1.3 Use Case Spesification : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola latar belakang ruang karaoke. Aktor dapat entri latar belakang ruang karaoke, edit latar belakang ruang karaoke, delete latar belakang ruang karaoke.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan latar belakang ruang karaoke.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry latar belakang ruang karaoke, edit latar belakang ruang karaoke, dan delete latar belakang ruang karaoke.
3. Aktor memilih untuk melakukan entry latar belakang ruang karaoke.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	29/66
----------------------------------	---------------	-------

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data latar belakang ruang karaoke.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data latar belakang ruang karaoke.

4. Aktor menginputkan data latar belakang ruang karaoke.

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data latar belakang ruang karaoke yang telah diinputkan.

6. Sistem mengecek data latar belakang ruang karaoke yang telah diinputkan.

E-1 Data latar belakang ruang karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap.

E-2 Data latar belakang ruang karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database.

7. Sistem menyimpan data latar belakang ruang karaoke ke database.

8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data latar belakang ruang karaoke.

1. Sistem memilih data latar belakang ruang karaoke yang ingin di-edit.

2. Sistem menampilkan data latar belakang ruang karaoke yang telah dipilih.

3. Aktor mengedit data latar belakang ruang karaoke yang sudah ditampilkan.

4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data latar belakang ruang karaoke yang telah di-edit.

5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data latar belakang ruang karaoke yang telah diedit.

E-3 Data latar belakang ruang karaoke yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data latar belakang ruang karaoke yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data latar belakang ruang karaoke yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data latar belakang ruang karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data latar belakang ruang karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data latar belakang ruang karaoke yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data latar belakang ruang karaoke yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

3. PostConditions

1. Data latar belakang ruang karaoke di database telah terupdate.

4.1.4 Use Case Spesification : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data tipe ruang karaoke. Aktor dapat melakukan entry data tipe ruang karaoke, edit data tipe ruang karaoke, delete data tipe ruang karaoke.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data tipe ruang karaoke.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data tipe ruang karaoke, edit data tipe ruang karaoke, delete data tipe ruang karaoke.
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data tipe ruang karaoke.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data tipe ruang karaoke.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data tipe ruang karaoke.

4. Aktor menginputkan data tipe ruang karaoke.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tipe ruang karaoke yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data tipe ruang karaoke yang telah diinputkan.

E-1 Data tipe ruang karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap

E-2 Data tipe ruang karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database

7. Sistem menyimpan data tipe ruang karaoke ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data tipe ruang karaoke

1. Sistem memilih data tipe ruang karaoke yang ingin di-edit.
2. Sistem menampilkan data tipe ruang karaoke yang telah dipilih.
3. Aktor mengedit data tipe ruang karaoke yang sudah ditampilkan.
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tipe ruang karaoke yang telah di-edit.
5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data tipe ruang karaoke yang telah diedit.

E-3 Data tipe ruang karaoke yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data tipe ruang karaoke yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data tipe ruang karaoke yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data tipe ruang karaoke

6. Aktor memilih data tipe ruang karaoke yang ingin dihapus.

7. Sistem menampilkan data tipe ruang karaoke yang telah dipilih.

8. Aktor menghapus data tipe ruang karaoke yang sudah ditampilkan.

9. Sistem melakukan penghapusan data tipe ruang karaoke dari database.

10. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data tipe ruang karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data tipe ruang karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data tipe ruang karaoke yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data tipe ruang karaoke yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data tipe ruang karaoke di database telah terupdate.

4.1.5 Use Case Spesification : Pengelolaan Ruang Karaoke

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola ruang karaoke. Aktor dapat entri data ruang karaoke, edit data ruang karaoke, delete data ruang karaoke, dan search data ruang karaoke.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan ruang karaoke.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data ruang karaoke, edit ruang karaoke, delete ruang karaoke, dan search ruang karaoke.
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data ruang karaoke.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data ruang karaoke.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data ruang karaoke.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data ruang karaoke.
4. Aktor menginputkan data ruang karaoke.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data ruang karaoke yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data ruang karaoke yang telah diinputkan.
 - E-1 Data ruang karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap.
 - E-2 Data ruang karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database.
7. Sistem menyimpan data ruang karaoke ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data ruang karaoke.
 1. Sistem memilih data ruang karaoke yang ingin di-edit.
 2. Sistem menampilkan data ruang karaoke yang telah dipilih.
 3. Aktor mengedit data ruang karaoke yang sudah ditampilkan.

4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data ruang karaoke yang telah di-edit.

5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data ruang karaoke yang telah diedit.

E-3 Data ruang karaoke yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data ruang karaoke yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data ruang karaoke yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data ruang karaoke

1. Aktor memilih data ruang karaoke yang ingin dihapus.

2. Sistem menampilkan data ruang karaoke yang telah dipilih.

3. Aktor menghapus data ruang karaoke yang sudah ditampilkan.

4. Sistem melakukan penghapusan data ruang karaoke dari database.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data ruang karaoke

1. Aktor memasukkan kata kunci data ruang karaoke yang ingin ditampilkan.

2. Sistem melakukan pencarian terhadap data ruang karaoke.

3. Sistem melakukan pengecekan terhadap data ruang karaoke yang dicari dalam database.

E-5 Data ruang karaoke yang dicari tidak ditemukan

4. Sistem menampilkan data ruang karaoke yang dicari pada kotak display yang ada.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data ruang karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data ruang karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data ruang karaoke yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data ruang karaoke yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-5 Data ruang karaoke yang dicari tidak ditemukan

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data tidak ditemukan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data ruang karaoke di database telah terupdate.

4.1.6 Use Case Spesification : Pengelolaan Anggota Member Karaoke

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data anggota member karaoke. Aktor dapat melakukan entry data anggota member karaoke, edit data anggota member karaoke, delete data anggota member karaoke, search data anggota member karaoke, dan reset data anggota member karaoke.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data anggota member karaoke.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data anggota member karaoke, edit data anggota member karaoke, delete data anggota member karaoke, search data anggota member karaoke, dan reset data anggota member karaoke.

3. Aktor memilih untuk melakukan entry data anggota member karaoke.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data anggota member karaoke.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data anggota member karaoke.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data anggota member karaoke.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan reset data anggota member karaoke.

4. Aktor menginputkan data anggota member karaoke.

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data anggota member karaoke yang telah diinputkan.

6. Sistem mengecek data anggota member karaoke yang telah diinputkan.

E-1 Data anggota member karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap

E-2 Data anggota member karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database

7. Sistem menyimpan data anggota member karaoke ke database.

8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data anggota member karaoke

1. Sistem memilih data anggota member karaoke yang ingin di-edit.

2. Sistem menampilkan data anggota member karaoke yang telah dipilih.

3. Aktor mengedit data anggota member karaoke yang sudah ditampilkan.

4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data anggota member karaoke yang telah di-edit.
5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data anggota member karaoke yang telah diedit.

E-3 Data anggota member karaoke yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data anggota member karaoke yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data anggota member karaoke yang telah diedit ke database.
7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data anggota member karaoke

1. Aktor memilih data anggota member karaoke yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data anggota member karaoke yang telah dipilih.
3. Aktor menghapus data anggota member karaoke yang sudah ditampilkan.
4. Sistem melakukan penghapusan data anggota member karaoke dari database.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data anggota member karaoke

6. Aktor memasukkan kata kunci data anggota member karaoke yang ingin ditampilkan.
7. Sistem melakukan pencarian terhadap data anggota member karaoke.
8. Sistem melakukan pengecekan terhadap data anggota member karaoke yang dicari dalam database.

E-5 Data anggota member karaoke yang dicari tidak ditemukan

9. Sistem menampilkan data anggota member karaoke yang dicari pada kotak display yang ada.

10. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan reset data anggota member karaoke.

1. Aktor memilih data anggota member karaoke yang ingin direset.

2. Sistem menampilkan data anggota member karaoke yang telah dipilih.

3. Aktor mereset data anggota member karaoke yang sudah ditampilkan.

4. Sistem melakukan reset data password user dari database.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data anggota member karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data anggota member karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data anggota member karaoke yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data anggota member karaoke yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-5 Data anggota member karaoke yang dicari tidak ditemukan

3. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data tidak ditemukan.
4. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data anggota member karaoke di database telah terupdate.

4.1.7 Use Case Spesification : Pengelolaan Pulsa Member Karaoke

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola pulsa member karaoke. Aktor dapat entri data pulsa member karaoke.

2. Primary Actor

1. Kasir

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	43/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan pulsa member karaoke.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data pulsa member karaoke.
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data pulsa member karaoke.
4. Aktor menginputkan data pulsa member karaoke.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pulsa member karaoke yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data pulsa member karaoke yang telah diinputkan.

E-1 Data pulsa member karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap.

E-2 Data pulsa member karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database.

7. Sistem menyimpan data pulsa member karaoke ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

None

6. Error Flow

E-1 Data pulsa member karaoke yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data pulsa member karaoke yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai kasir.

8. PostConditions

1. Data pulsa member karaoke di database telah terupdate.

4.1.8 Use Case Spesification : Pengelolaan Pegawai

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pegawai. Aktor dapat melakukan entry data pegawai, edit data pegawai, delete data pegawai dan search data pegawai.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data pegawai.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data pegawai, edit data pegawai, delete data pegawai atau search data pegawai.

3. Aktor memilih untuk melakukan entry data pegawai.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data pegawai.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data pegawai.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data pegawai.

4. Aktor menginputkan data pegawai.

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pegawai yang telah diinputkan.

6. Sistem mengecek data pegawai yang telah diinputkan.

E-1 Data pegawai yang diinputkan aktor tidak lengkap

E-2 Data pegawai yang diinputkan aktor telah ada di database

7. Sistem menyimpan data pegawai ke database.

8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data pegawai

1. Sistem memilih data pegawai yang ingin di-edit.

2. Sistem menampilkan data pegawai yang telah dipilih.

3. Aktor mengedit data pegawai yang sudah ditampilkan.

4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pegawai yang telah di-edit.

5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pegawai yang telah diedit.

E-3 Data pegawai yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data pegawai yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data pegawai yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data pegawai

1. Aktor memilih data pegawai yang ingin dihapus.

2. Sistem menampilkan data pegawai yang telah dipilih.

3. Aktor menghapus data pegawai yang sudah ditampilkan.

4. Sistem melakukan penghapusan data pegawai dari database.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data pegawai

1. Aktor memasukkan kata kunci data pegawai yang ingin ditampilkan.

2. Sistem melakukan pencarian terhadap data pegawai.

3. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pegawai yang dicari dalam database.

E-5 Data pegawai yang dicari tidak ditemukan

4. Sistem menampilkan data pegawai yang dicari pada kotak display yang ada.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data pegawai yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data pegawai yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data pegawai yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data pegawai yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-5 Data pegawai yang dicari tidak ditemukan

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data tidak ditemukan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data pegawai di database telah terupdate.

4.1.9 Use Case Spesification : Pengelolaan User Sistem Pegawai

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data user sistem pegawai. Aktor dapat melakukan entry data user sistem pegawai, edit data user sistem pegawai, delete data user sistem pegawai, search data user sistem pegawai, dan reset data user sistem pegawai.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data user sistem pegawai.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data user sistem pegawai, edit data user sistem pegawai, delete data user sistem pegawai, search data user sistem pegawai, dan reset data user sistem pegawai.
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data user sistem pegawai.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data user sistem pegawai.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data user sistem pegawai.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data user sistem pegawai.
 - A-4 Aktor memilih untuk melakukan reset data user sistem pegawai.

4. Aktor menginputkan data user sistem pegawai.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data user sistem pegawai yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data user sistem pegawai yang telah diinputkan.

E-1 Data user sistem pegawai yang diinputkan aktor tidak lengkap

E-2 Data user sistem pegawai yang diinputkan aktor telah ada di database

7. Sistem menyimpan data user sistem pegawai ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data user sistem pegawai

1. Sistem memilih data user sistem pegawai yang ingin di-edit.
2. Sistem menampilkan data user sistem pegawai yang telah dipilih.
3. Aktor mengedit data user sistem pegawai yang sudah ditampilkan.
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data user sistem pegawai yang telah di-edit.
5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data user sistem pegawai yang telah diedit.

E-3 Data user sistem pegawai yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data user sistem pegawai yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data user sistem pegawai yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data user sistem pegawai

1. Aktor memilih data user sistem pegawai yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data user sistem pegawai yang telah dipilih.
3. Aktor menghapus data user sistem pegawai yang sudah ditampilkan.
4. Sistem melakukan penghapusan data user sistem pegawai dari database.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data user sistem pegawai

1. Aktor memasukkan kata kunci data user sistem pegawai yang ingin ditampilkan.
6. Sistem melakukan pencarian terhadap data user sistem pegawai.
7. Sistem melakukan pengecekan terhadap data user sistem pegawai yang dicari dalam database.

E-5 Data user sistem pegawai yang dicari tidak ditemukan

8. Sistem menampilkan data user sistem pegawai yang dicari pada kotak display yang ada.
9. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan reset data user sistem pegawai

1. Aktor memilih data user sistem pegawai yang ingin direset.

2. Sistem menampilkan data user sistem pegawai yang telah dipilih.
 3. Aktor mereset data user sistem pegawai yang sudah ditampilkan.
 4. Sistem melakukan reset data password user sistem pegawai dari database.
- Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data user sistem pegawai yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data user sistem pegawai yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data user sistem pegawai yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data user sistem pegawai yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-5 Data pegawai yang dicari tidak ditemukan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	52/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data tidak ditemukan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data user sistem pegawai di database telah terupdate.

4.1.10 Use Case Spesification : Pengelolaan Pemesanan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pemesanan. Aktor dapat melakukan entry data pemesanan, edit data pemesanan, delete data pemesanan dan search data pemesanan.

2. Primary Actor

1. Admin
2. Manager
3. Kasir
4. Member

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data pemesanan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data pemesanan, edit data pemesanan, delete data pemesanan atau search data pemesanan.

3. Aktor memilih untuk melakukan entry data pemesanan.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data pemesanan.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data pemesanan.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data pemesanan.

4. Aktor menginputkan data pemesanan.

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pemesanan yang telah diinputkan.

6. Sistem mengecek data pemesanan yang telah diinputkan.

E-1 Data pemesanan yang diinputkan aktor tidak lengkap

E-2 Data pemesanan yang diinputkan aktor telah ada di database

7. Sistem menyimpan data pemesanan ke database.

8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data pemesanan

1. Sistem memilih data pemesanan yang ingin di-edit.

2. Sistem menampilkan data pemesanan yang telah dipilih.

3. Aktor mengedit data pemesanan yang sudah ditampilkan.

4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pemesanan yang telah di-edit.

5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pemesanan yang telah diedit.

E-3 Data pemesanan yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data pemesanan yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data pemesanan yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data pemesanan

1. Aktor memilih data pemesanan yang ingin dihapus.

2. Sistem menampilkan data pemesanan yang telah dipilih.

3. Aktor menghapus data pemesanan yang sudah ditampilkan.

4. Sistem melakukan penghapusan data pemesanan dari database.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data pemesanan

1. Aktor memasukkan kata kunci data pemesanan yang ingin ditampilkan.

2. Sistem melakukan pencarian terhadap data pemesanan.

3. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pemesanan yang dicari dalam database.

E-5 Data pemesanan yang dicari tidak ditemukan

4. Sistem menampilkan data pemesanan yang dicari pada kotak display yang ada.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data pemesanan yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data pemesanan yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data pemesanan yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data pemesanan yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-5 Data pemesanan yang dicari tidak ditemukan

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data tidak ditemukan.
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 2.

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	56/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator,manager,kasir atau member.

8. PostConditions

1. Data pemesanan di database telah terupdate.

4.1.11 Use Case Spesification : Pengelolaan Genre Music

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data genre music. Aktor dapat melakukan entry data genre music, edit data genre music, delete data genre music.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data genre music.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data genre music, edit data genre music, delete data genre music
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data genre music.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data genre music.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data genre music.
4. Aktor menginputkan data genre music.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data genre music yang telah diinputkan.

6. Sistem mengecek data genre music yang telah diinputkan.

E-1 Data genre music yang diinputkan aktor tidak lengkap

E-2 Data genre music yang diinputkan aktor telah ada di database

7. Sistem menyimpan data genre music ke database.

8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data genre music

1. Sistem memilih data genre music yang ingin di-edit.

2. Sistem menampilkan data genre music yang telah dipilih.

3. Aktor mengedit data genre music yang sudah ditampilkan.

4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data genre music yang telah di-edit.

5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data genre music yang telah diedit.

E-3 Data genre music yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data genre music yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data genre music yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data genre music

1. Aktor memilih data genre music yang ingin dihapus.
2. Sistem menampilkan data genre music yang telah dipilih.
3. Aktor menghapus data genre music yang sudah ditampilkan.
4. Sistem melakukan penghapusan data genre music dari database.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data genre music yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data genre music yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data genre music yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data genre music yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data genre music di database telah terupdate.

4.1.12 Use Case Spesification : Pengelolaan Daftar Lagu

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data daftar lagu. Aktor dapat melakukan entry data daftar lagu, edit data daftar lagu, delete data daftar lagu dan search data daftar lagu.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data daftar lagu.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data daftar lagu, edit data daftar lagu, delete data daftar lagu atau search data daftar lagu.
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data daftar lagu.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data daftar lagu.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data daftar lagu.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	60/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data daftar lagu.

4. Aktor menginputkan data daftar lagu.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data daftar lagu yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data daftar lagu yang telah diinputkan.

E-1 Data daftar lagu yang diinputkan aktor tidak lengkap

E-2 Data daftar lagu yang diinputkan aktor telah ada di database

7. Sistem menyimpan data daftar lagu ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data daftar lagu

1. Sistem memilih data daftar lagu yang ingin di-edit.
2. Sistem menampilkan data daftar lagu yang telah dipilih.
3. Aktor mengedit data daftar lagu yang sudah ditampilkan.
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data daftar lagu yang telah di-edit.
5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data daftar lagu yang telah diedit.

E-3 Data daftar lagu yang telah diedit belum lengkap

E-4 Data daftar lagu yang telah diedit sudah ada di database

6. Sistem menyimpan data daftar lagu yang telah diedit ke database.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data daftar lagu

1. Aktor memilih data daftar lagu yang ingin dihapus.

2. Sistem menampilkan data daftar lagu yang telah dipilih.

3. Aktor menghapus data daftar lagu yang sudah ditampilkan.

4. Sistem melakukan penghapusan data daftar lagu dari database.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search data daftar lagu

1. Aktor memasukkan kata kunci data daftar lagu yang ingin ditampilkan.

2. Sistem melakukan pencarian terhadap data daftar lagu.

3. Sistem melakukan pengecekan terhadap data daftar lagu yang dicari dalam database.

E-5 Data daftar lagu yang dicari tidak ditemukan

4. Sistem menampilkan data daftar lagu yang dicari pada kotak display yang ada.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data daftar lagu yang diinputkan aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data daftar lagu yang diinputkan aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-3 Data daftar lagu yang diedit aktor tidak lengkap

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa silahkan lengkapi dahulu.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-4 Data daftar lagu yang diedit aktor telah ada di database

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data telah ada di database.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

E-5 Data daftar lagu yang dicari tidak ditemukan

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data tidak ditemukan.

2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data daftar lagu di database telah terupdate.

4.1.13 Use Case Spesification : Pengelolaan Cetak History Saldo Member

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola cetak history saldo member. Aktor dapat melakukan cetak history saldo member.

2. Primary Actor

1. Member

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pencetakan history saldo member.
2. Sistem menampilkan pilihan untuk melakukan pencetakan history saldo member.
3. Sistem mencetak history saldo member.
4. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai member.

8. PostConditions

1. Data history saldo member di database telah tercetak.

4.1.14 Use Case Spesification : Pengelolaan Cetak Ruang Karaoke Favorit

1. Brief Description

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – CHERIO	64/66
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melakukan pencetakan ruang karaoke favorit. Aktor dapat melakukan pencetakan ruang karaoke favorit.

2. Primary Actor

1. Manager

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pencetakan ruang karaoke favorit.
2. Sistem menampilkan pilihan untuk melakukan pencetakan ruang karaoke favorit.
3. Sistem mencetak ruang karaoke favorit.
4. Use Case selesai.

5. Alternatif Flow

None.

6. Error Flow

None

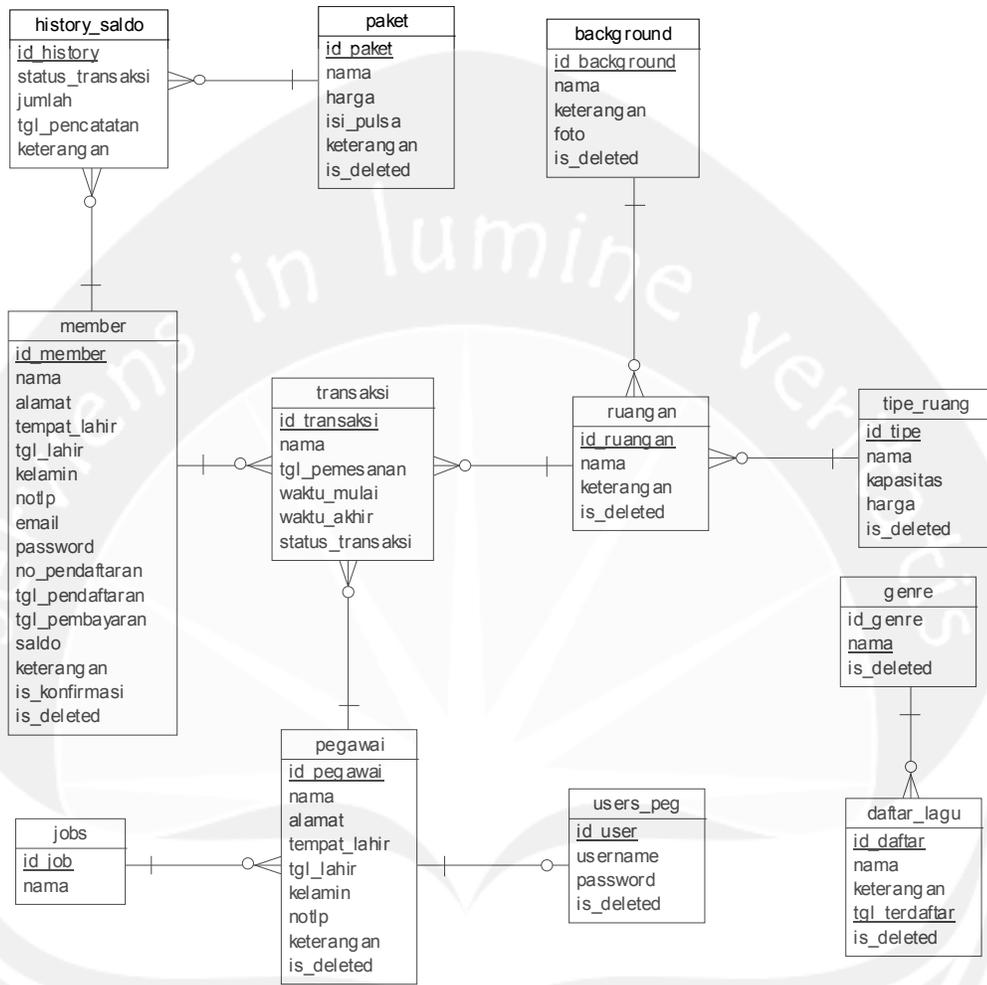
7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem dengan role sebagai manager.

8. PostConditions

1. Data ruang karaoke favorit telah tercetak.

5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 5.1 Entity Relationship Diagram

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

CHERIO

(Cherry Reservation Online)

Untuk :

Cherry Karaoke

Dipersiapkan oleh:

Agnes Aprilia Kartika / 080705525

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-CHERIO		1/56
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	8
1.1	Tujuan	8
1.2	Ruang Lingkup	8
1.3	Definisi dan Akronim	8
1.4	Referensi	9
2	Rancangan Arsitektur	10
3	Design Model	11
3.1	Sequence Diagram	11
3.1.1	Login	11
3.1.2	Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke	12
3.1.3	Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke	14
3.1.4	Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke	16
3.1.5	Pengelolaan Ruang Karaoke	19
3.1.6	Pengelolaan Anggota Member Karaoke	21
3.1.7	Pengelolaan Pulsa Member Karaoke	24
3.1.8	Pengelolaan Pegawai	25
3.1.9	Pengelolaan User Sistem Pegawai	29
3.1.10	Pengelolaan Pemesanan	32
3.1.11	Pengelolaan Genre Music	35
3.1.12	Pengelolaan Daftar Lagu	38
3.1.13	Pengelolaan Cetak History Saldo Member	42
3.1.14	Pengelolaan Cetak Ruang Karaoke Favorit	42
4	Class Diagram	43
4.1	Physical Data Model	44
5	Deskripsi Dekomposisi	45
5.1	Dekomposisi Data	45
5.1.1	Deskripsi Entitas Data History_Saldo	45
5.1.2	Deskripsi Entitas Data Paket	45
5.1.3	Deskripsi Entitas Data Member	45
5.1.4	Deskripsi Entitas Data Transaksi	46
5.1.5	Deskripsi Entitas Data Pegawai	47
5.1.6	Deskripsi Entitas Data Users_Peg	47
5.1.7	Deskripsi Entitas Data Jobs	48
5.1.8	Deskripsi Entitas Data Ruangan	48
5.1.9	Deskripsi Entitas Data Background	48
5.1.10	Deskripsi Entitas Data Tipe_Ruang	49
5.1.11	Deskripsi Entitas Data Genre	49
5.1.12	Deskripsi Entitas Data Daftar_Lagu	49
6	Antarmuka Perangkat Lunak	50
6.1	Beranda	50
6.2	Login	51
6.3	Pengelolaan Registrasi	53
6.4	Pengelolaan Registration Pay	54
6.5	Pengelolaan TopUp	55
6.6	Pengelolaan Transaction List	56

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur CHERIO.....	10
Gambar 3.1 Sequence Diagram : Login.....	11
Gambar 5.2 Sequence Diagram : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke - Entri.....	12
Gambar 5.3 Sequence Diagram : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke - Edit.....	13
Gambar 5.4 Sequence Diagram : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke - Display.....	13
Gambar 5.5 Sequence Diagram : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke - Delete.....	14
Gambar 5.6 Sequence Diagram : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke - Entri.....	15
Gambar 5.7 Sequence Diagram : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke - Edit.....	15
Gambar 5.8 Sequence Diagram : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke - Display.....	15
Gambar 5.9 Sequence Diagram : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke - Delete.....	16
Gambar 5.10 Sequence Diagram : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke - Entri.....	17
Gambar 5.11 Sequence Diagram : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke - Edit.....	17
Gambar 5.12 Sequence Diagram : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke - Delete.....	18
Gambar 5.13 Sequence Diagram : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke - Display.....	18
Gambar 5.14 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Entri	19
Gambar 5.15 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Edit	20
Gambar 5.16 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Delete	20
Gambar 5.17 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Display	20
Gambar 5.18 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Search	21
Gambar 5.19 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Entri.....	21
Gambar 5.20 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Edit.....	22
Gambar 5.21 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Delete.....	23
Gambar 5.22 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Display.....	23

Gambar 5.23 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Search.....	23
Gambar 5.24 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Reset.....	24
Gambar 5.25 Sequence Diagram : Pengelolaan Pulsa Member Karaoke - Entri.....	24
Gambar 5.26 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Entri.....	25
Gambar 5.27 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Edit.....	26
Gambar 5.28 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Delete....	27
Gambar 5.29 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Display...	28
Gambar 5.31 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Entri.....	29
Gambar 5.32 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Edit.....	30
Gambar 5.33 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Delete.....	30
Gambar 5.34 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Display.....	31
Gambar 5.35 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Search.....	31
Gambar 5.36 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Reset.....	32
Gambar 5.37 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Entri...	33
Gambar 5.38 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Edit....	33
Gambar 5.39 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Delete..	34
Gambar 5.40 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Search..	34
Gambar 5.41 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Display.	35
Gambar 5.42 Sequence Diagram : Pengelolaan Genre Music - Entri.	35
Gambar 5.43 Sequence Diagram : Pengelolaan Genre Music - Edit..	36
Gambar 5.44 Sequence Diagram : Pengelolaan Genre Music - Delete	37
Gambar 5.45 Sequence Diagram : Pengelolaan Genre Music - Display	38
Gambar 5.46 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Entri.	38
Gambar 5.47 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Edit..	39
Gambar 5.48 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Delete	40
Gambar 5.49 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Search	41
Gambar 5.50 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Display	41
Gambar 5.51 Sequence Diagram : Pengelolaan Cetak History Saldo Member - Display.....	42
Gambar 5.52 Sequence Diagram : Pengelolaan Cetak Ruang Karaoke Favorit - Display.....	42
Gambar 6.1 Class Diagram CHERIO.....	43
Gambar 4.1 Physical Data Model.....	44

Gambar 6.1 Perancangan Antarmuka Beranda.....	50
Gambar 6.2 Perancangan Antarmuka Login.....	51
Gambar 6.3 Perancangan Antarmuka Pengelolaan Registrasi.....	53
Gambar 6.4 Perancangan Antarmuka Pengelolaan Registration Pay..	54
Gambar 6.5 Perancangan Antarmuka Pengelolaan TopUp.....	55



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak CHERIO dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan member karaoke.
2. Menangani pengelolaan hak akses ke sistem.
3. Menangani pengelolaan pemesanan ruang karaoke.

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform Windows yang akan diakses oleh client dengan platform yang memiliki sebuah web browser modern.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Merupakan deskripsi perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
CHERIO	Perangkat lunak pemesanan ruang karaoke berbasis web.
Admin	Orang yang bertanggung jawab untuk mengatur pengelolaan data dalam suatu sistem.

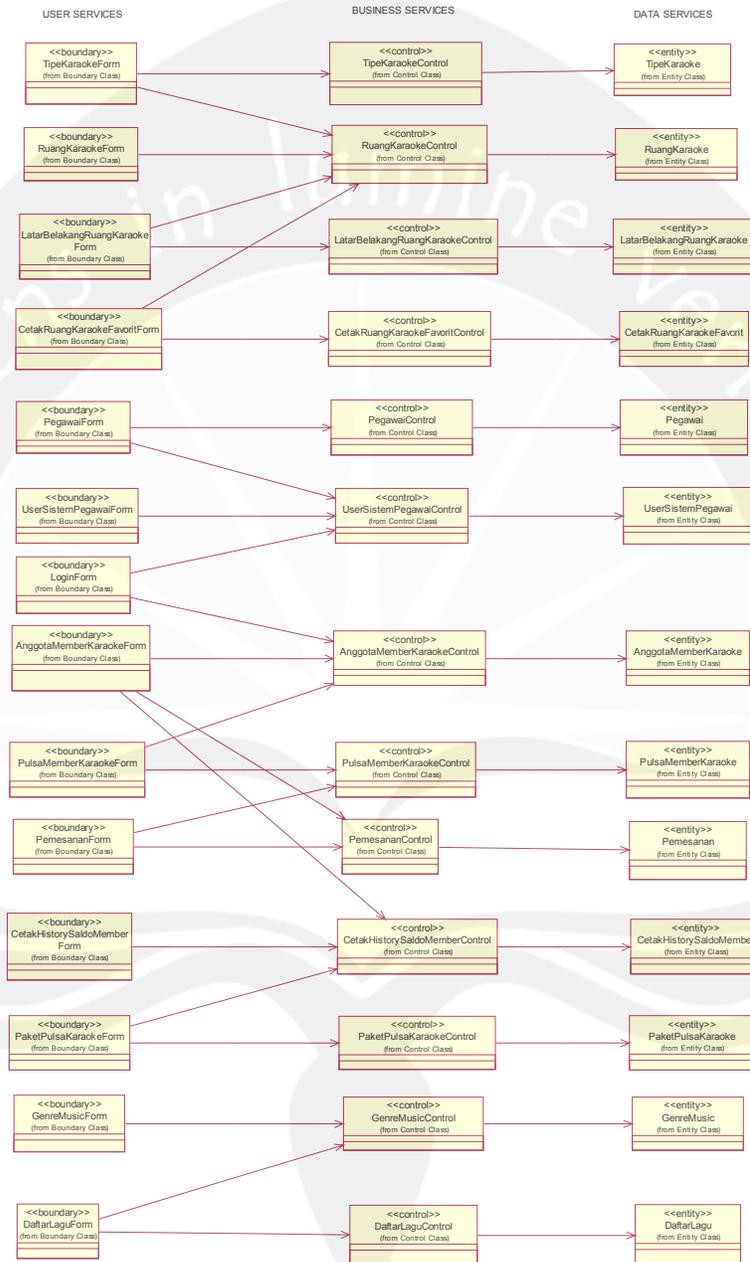
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi penggunaanya
--------	---

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Juli Sapta Putra Hantana, Sepesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SC3(Smart Client for Cyber Community), Universitas Atmajaya Yogyakarta.
2. Nugroho Adi, Algoritma dan Struktur Data dengan C#, Yogyakarta, 2009.
3. Hartanto,Budi, Memahami Visual C#.Net Secara Mudah, Andi Offset, 2008.
4. Aprilia Kartika, Agnes, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak CHERIO(Cherry Reservation Online) untuk Cherry Karaoke, 2011.

2 Rancangan Arsitektur

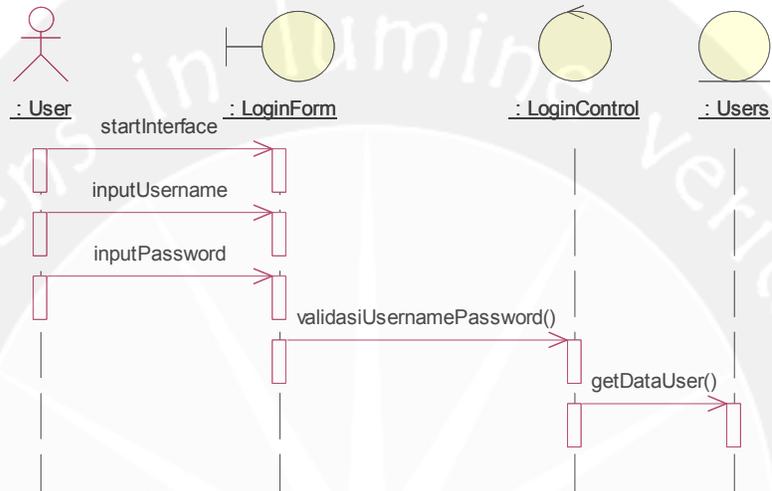


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur CHERIO

3 Design Model

3.1 Sequence Diagram

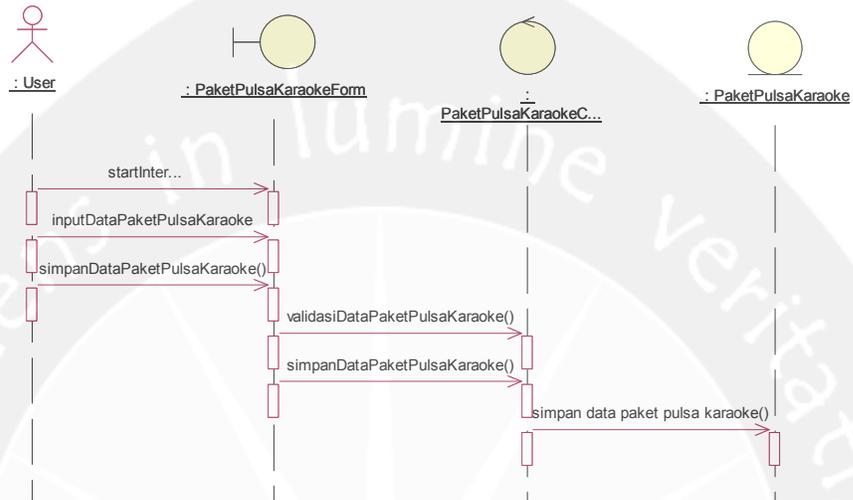
3.1.1 Login



Gambar 3.1 Sequence Diagram : Login

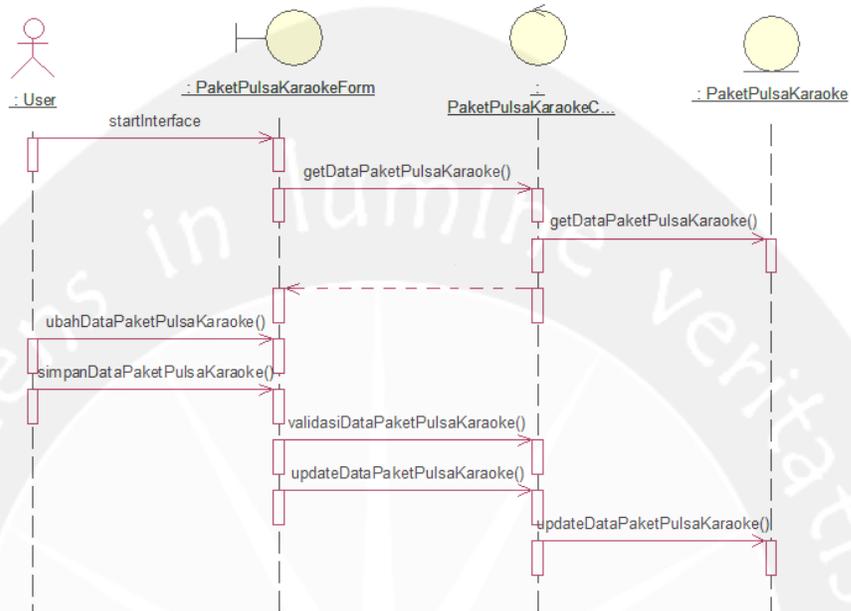
3.1.2 Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke

3.1.2.1 Entri Data Paket Pulsa Karaoke



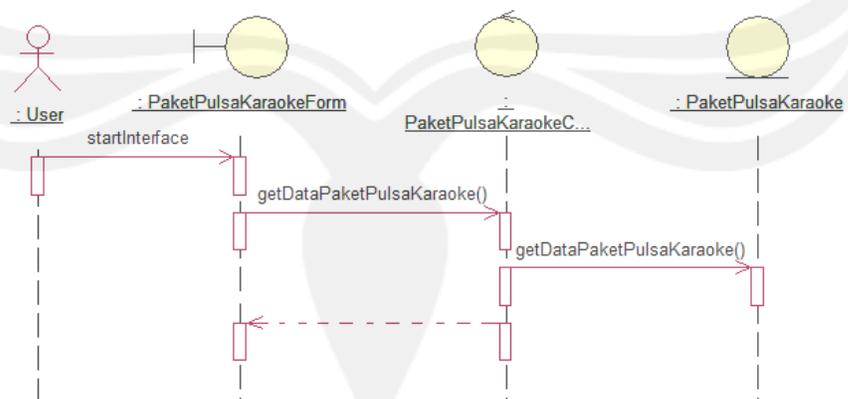
Gambar 5.2 Sequence Diagram : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke - Entri

3.1.2.2 Edit Data Paket Pulsa Karaoke



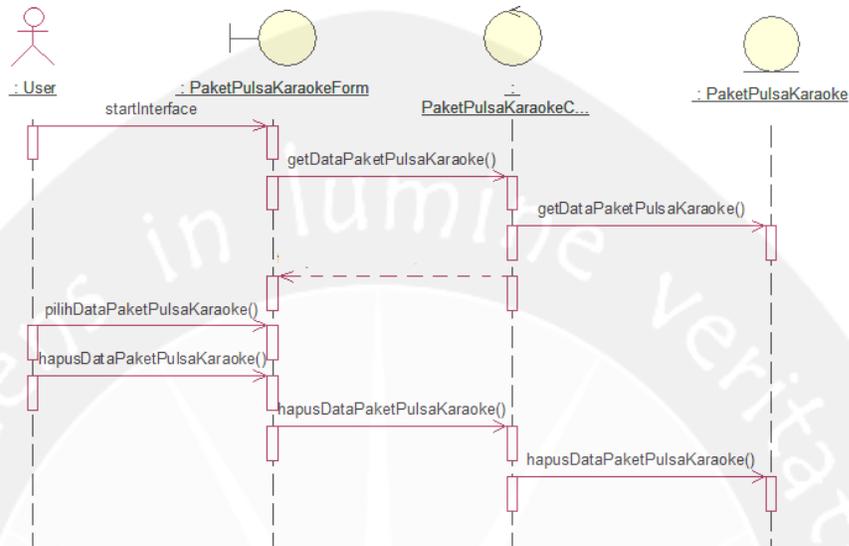
Gambar 5.3 Sequence Diagram : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke - Edit

3.1.2.3 Display Data Paket Pulsa Karaoke



Gambar 5.4 Sequence Diagram : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke - Display

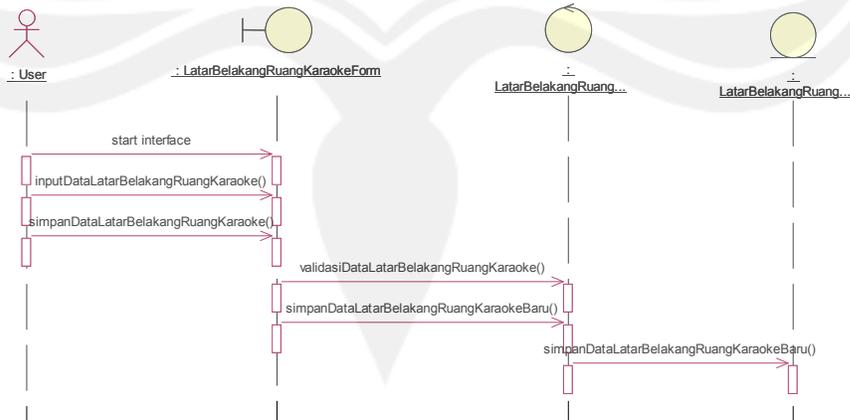
3.1.2.4 Delete Data Paket Pulsa Karaoke



Gambar 5.5 Sequence Diagram : Pengelolaan Paket Pulsa Karaoke - Delete

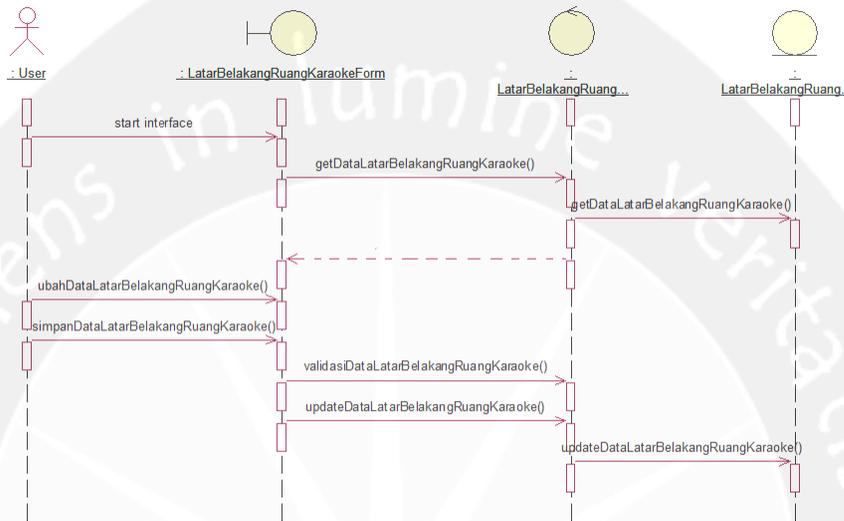
3.1.3 Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke

3.1.3.1 Entri Data Latar Belakang Ruang Karaoke



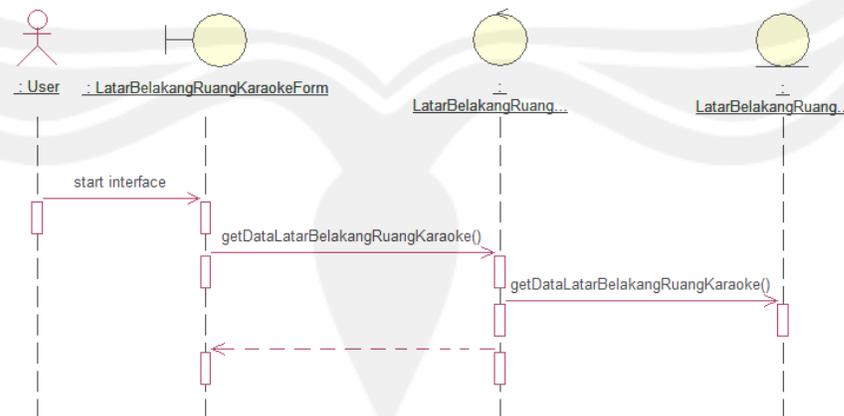
Gambar 5.6 Sequence Diagram : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke - Entri

3.1.3.2 Edit Data Latar Belakang Ruang Karaoke



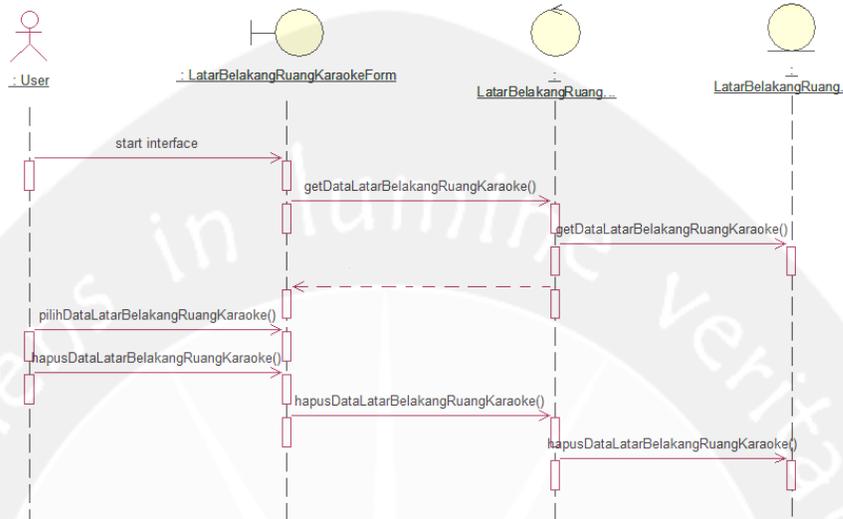
Gambar 5.7 Sequence Diagram : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke - Edit

3.1.3.3 Display Data Latar Belakang Ruang Karaoke



Gambar 5.8 Sequence Diagram : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke - Display

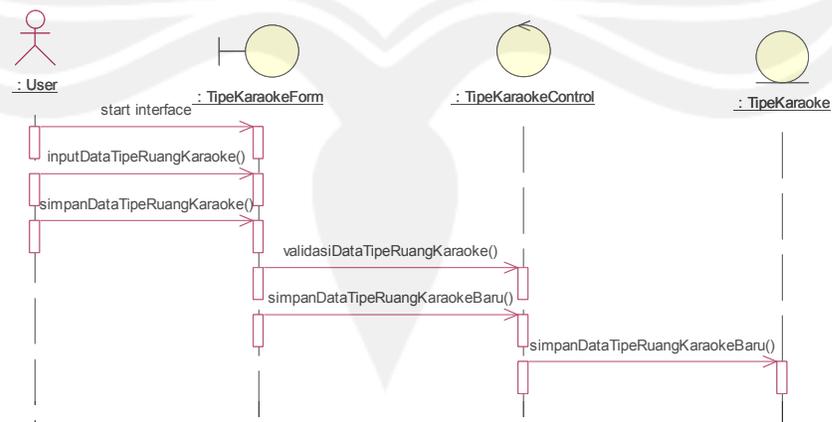
3.1.3.4 Delete Data Latar Belakang Ruang Karaoke



Gambar 5.9 Sequence Diagram : Pengelolaan Latar Belakang Ruang Karaoke - Delete

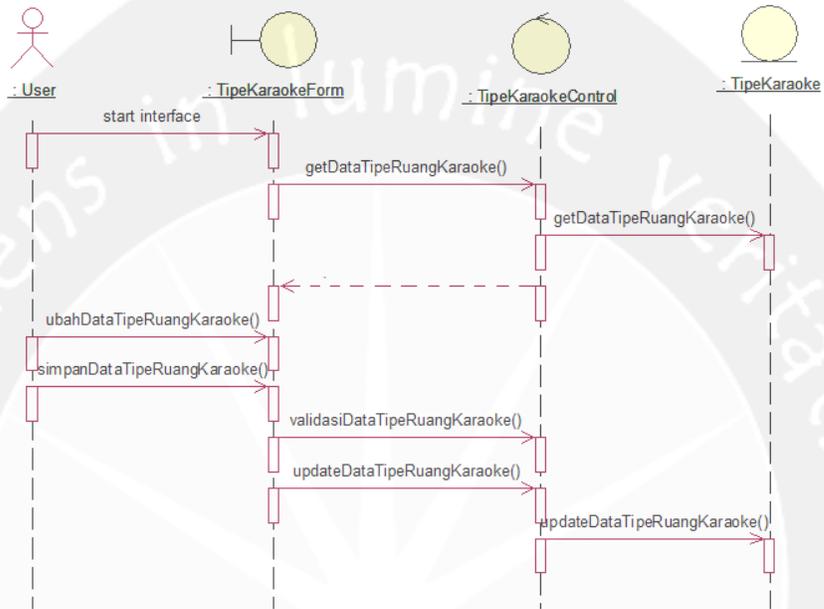
3.1.4 Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke

3.1.4.1 Entri Data Tipe Ruang Karaoke



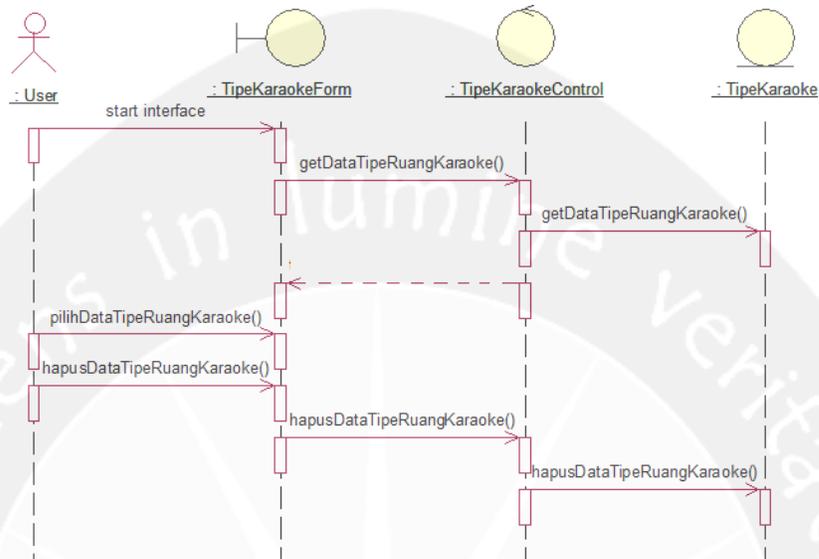
Gambar 5.10 Sequence Diagram : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke -
Entri

3.1.4.2 Edit Data Tipe Ruang Karaoke



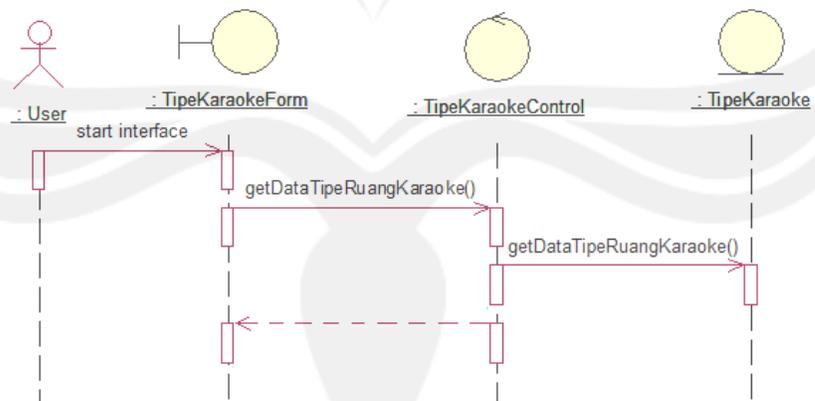
Gambar 5.11 Sequence Diagram : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke -
Edit

3.1.4.3 Delete Data Tipe Ruang Karaoke



Gambar 5.12 Sequence Diagram : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke - Delete

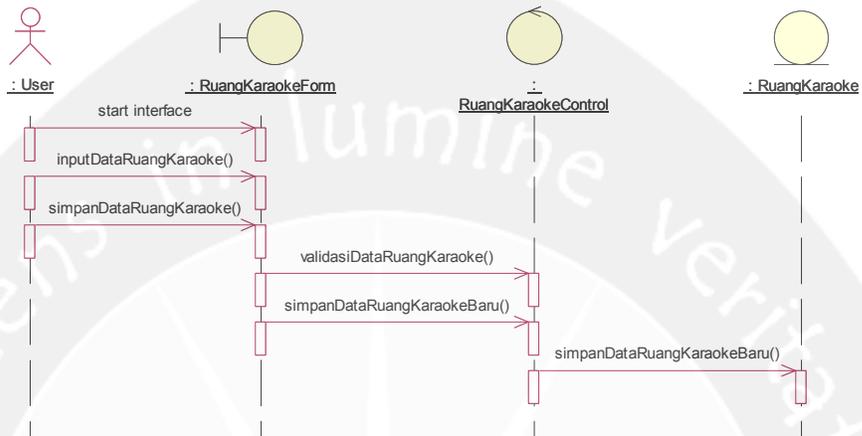
3.1.4.4 Display Data Tipe Ruang Karaoke



Gambar 5.13 Sequence Diagram : Pengelolaan Tipe Ruang Karaoke - Display

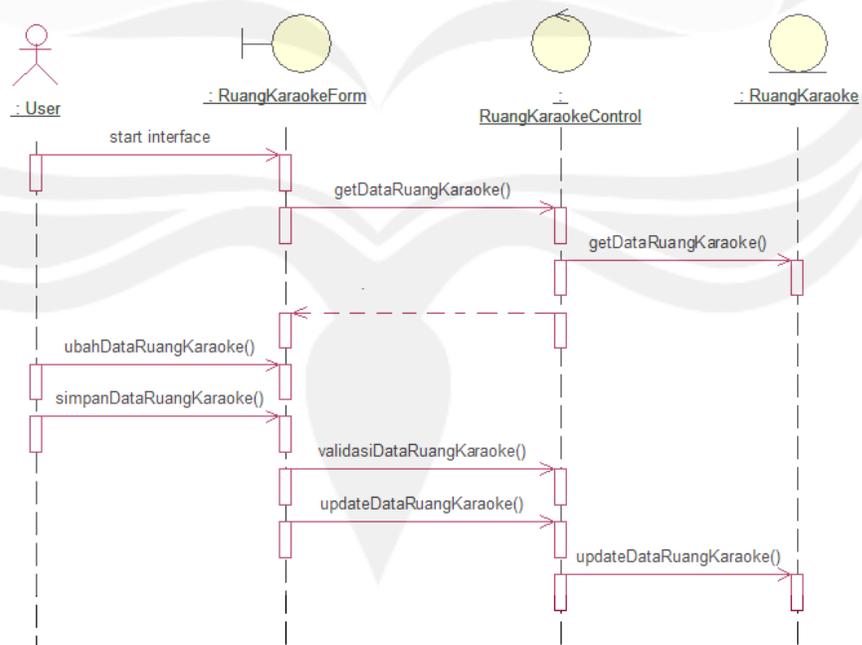
3.1.5 Pengelolaan Ruang Karaoke

3.1.5.1 Entri Data Ruang Karaoke



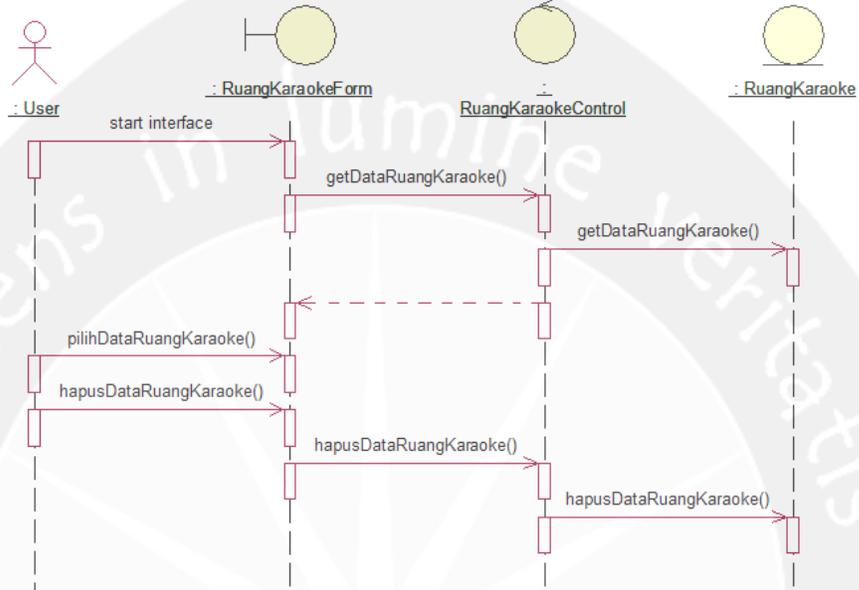
Gambar 5.14 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Entri

3.1.5.2 Edit Data Ruang Karaoke



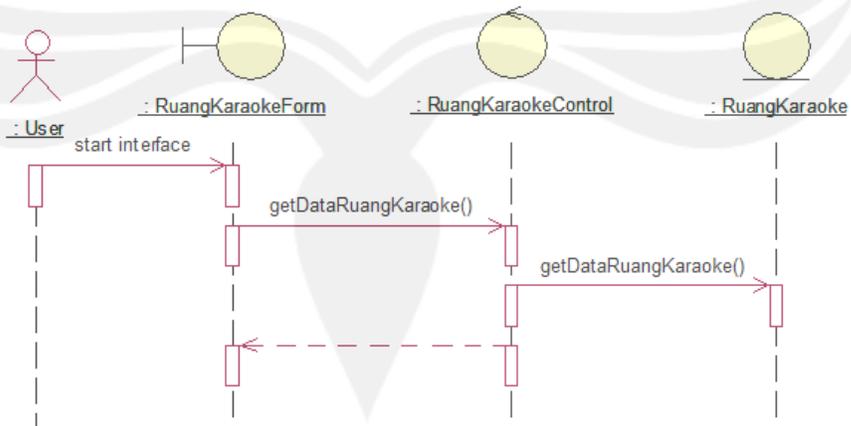
Gambar 5.15 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Edit

3.1.5.3 Delete Data Ruang Karaoke



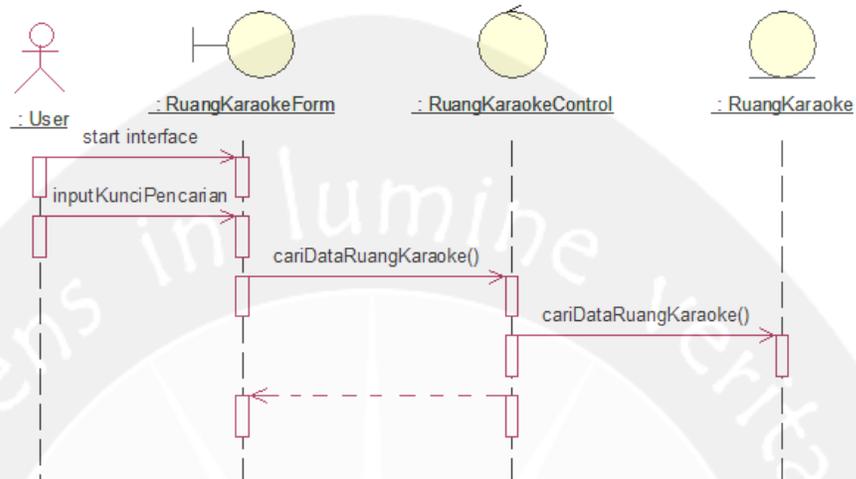
Gambar 5.16 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Delete

3.1.5.4 Display Data Ruang Karaoke



Gambar 5.17 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Display

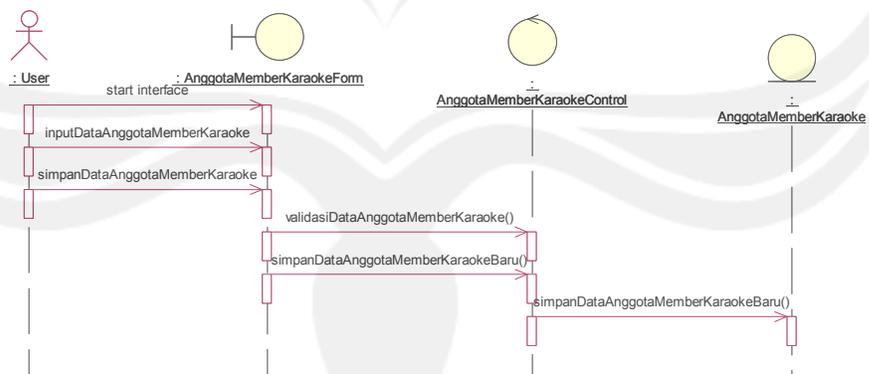
3.1.5.5 Search Data Ruang Karaoke



Gambar 5.18 Sequence Diagram : Pengelolaan Ruang Karaoke - Search

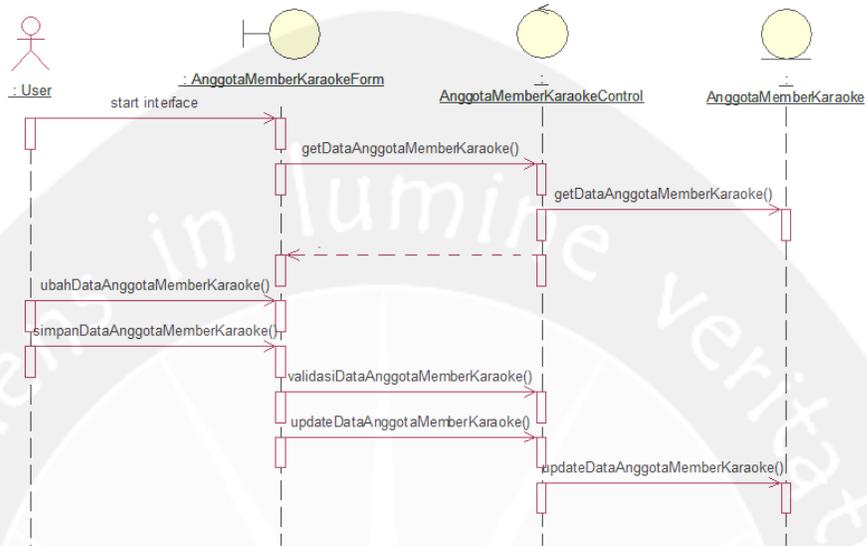
3.1.6 Pengelolaan Anggota Member Karaoke

3.1.6.1 Entri Data Anggota Member Karaoke



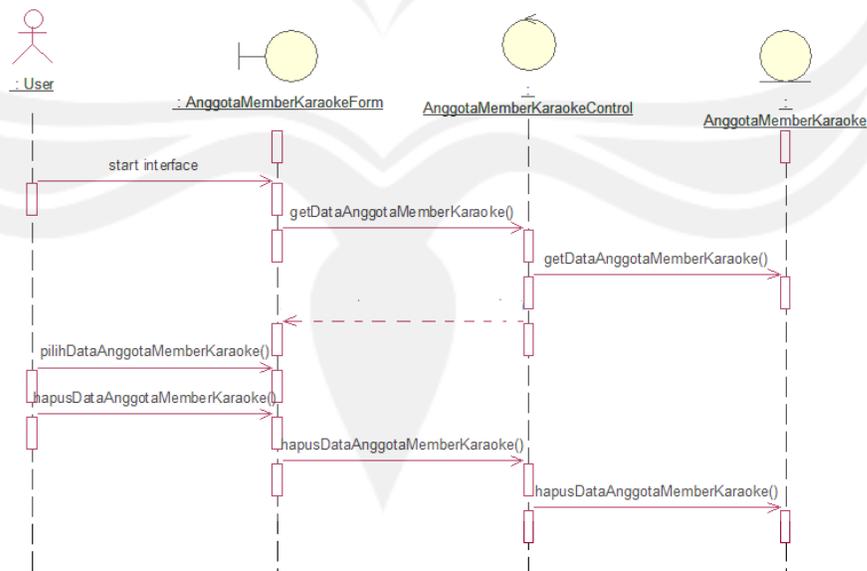
Gambar 5.19 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Entri

3.1.6.2 Edit Data Anggota Member Karaoke



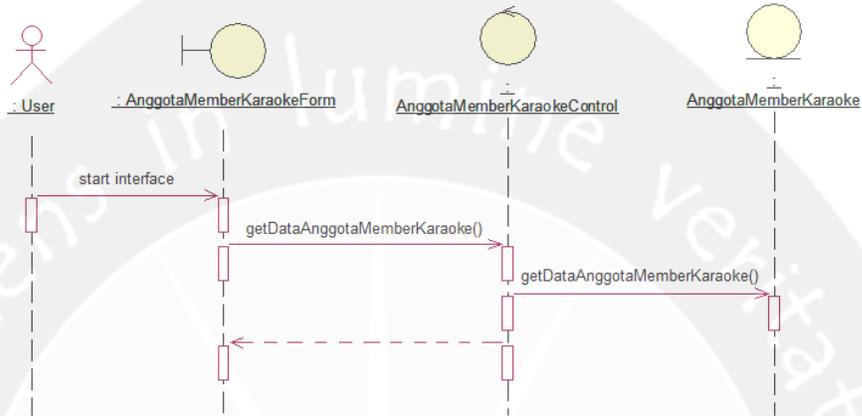
Gambar 5.20 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Edit

3.1.6.3 Delete Data Anggota Member Karaoke



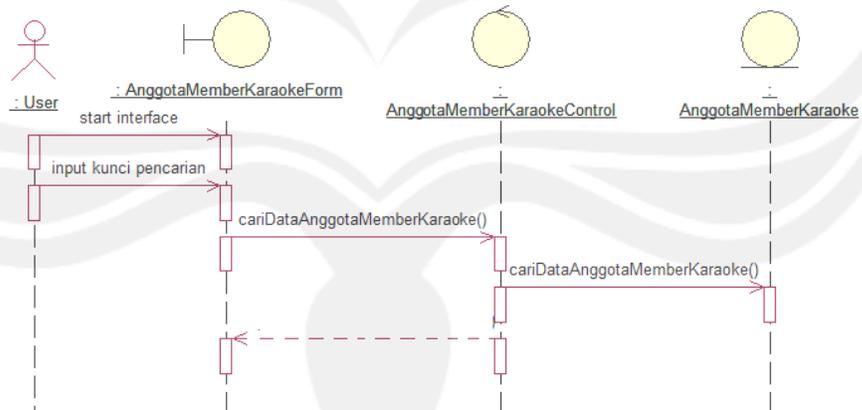
Gambar 5.21 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke
- Delete

3.1.6.4 Display Data Anggota Member Karaoke



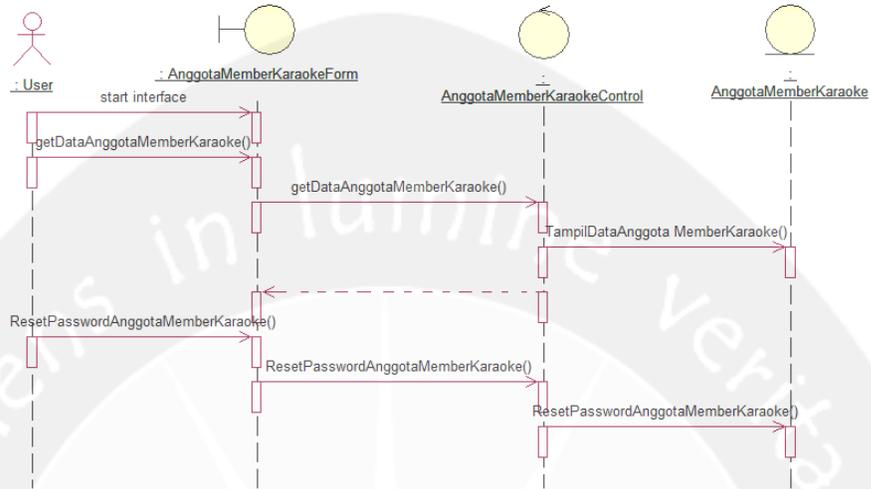
Gambar 5.22 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke
- Display

3.1.6.5 Search Data Anggota Member Karaoke



Gambar 5.23 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke
- Search

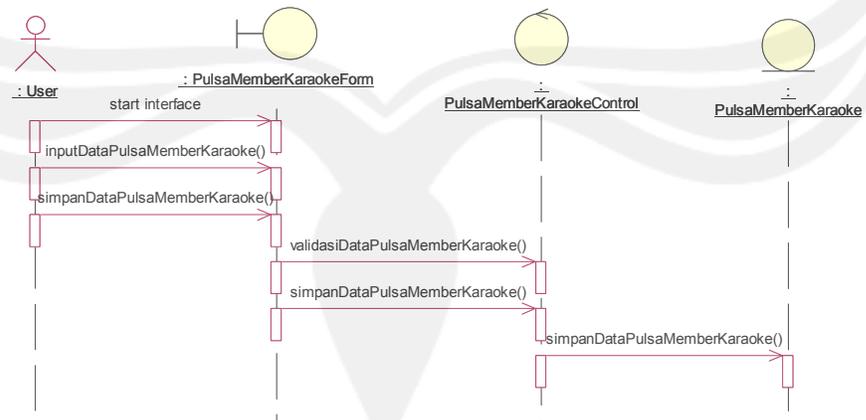
3.1.6.6 Reset Data Anggota Member Karaoke



Gambar 5.24 Sequence Diagram : Pengelolaan Anggota Member Karaoke - Reset

3.1.7 Pengelolaan Pulsa Member Karaoke

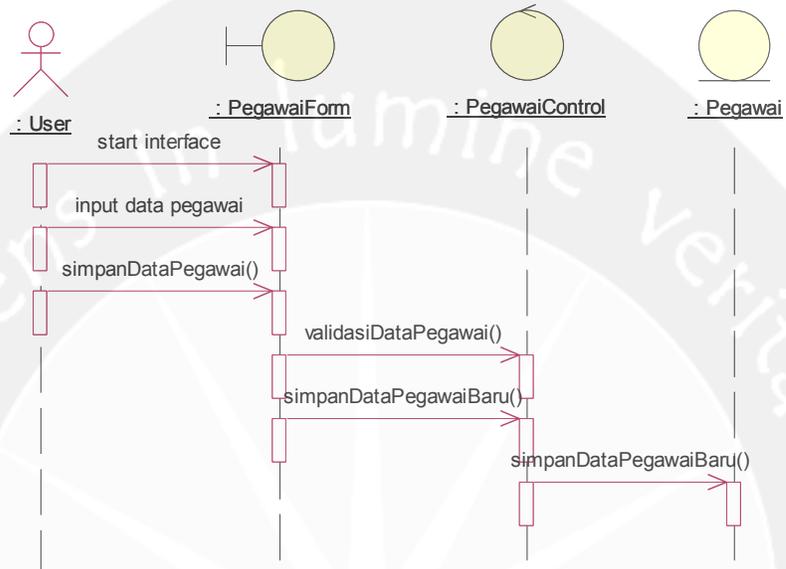
3.1.7.1 Entri Data Pulsa Member Karaoke



Gambar 5.25 Sequence Diagram : Pengelolaan Pulsa Member Karaoke - Entri

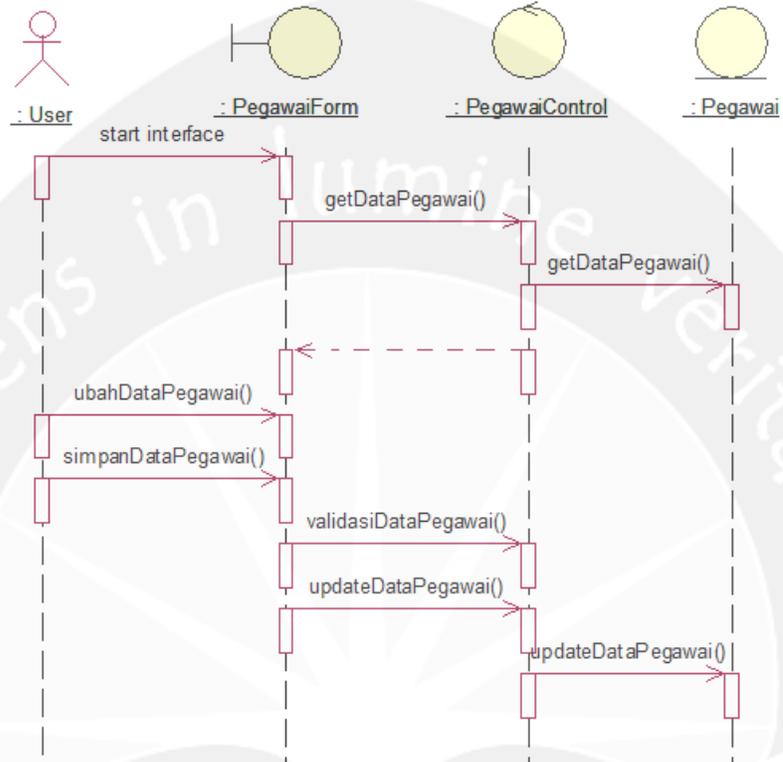
3.1.8 Pengelolaan Pegawai

3.1.8.1 Entri Data Pegawai



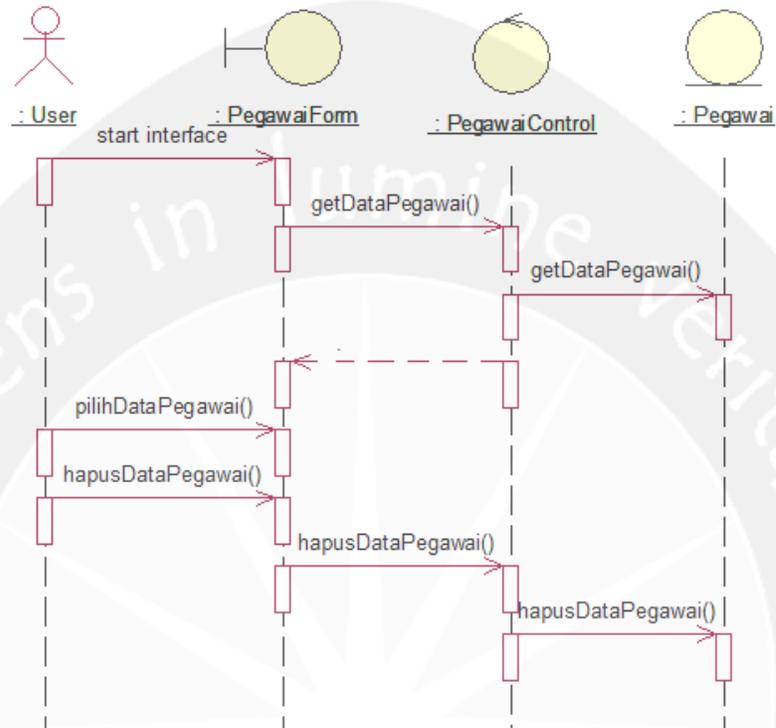
Gambar 5.26 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Entri

3.1.8.2 Edit Data Pegawai



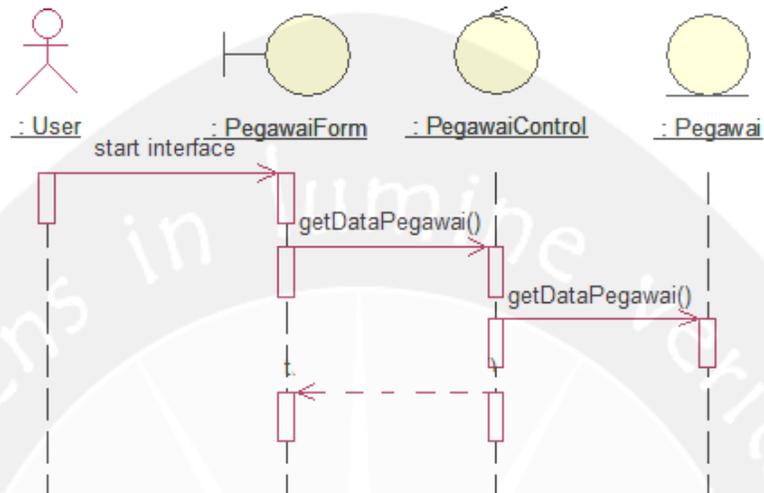
Gambar 5.27 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Edit

3.1.8.3 Delete Data Pegawai



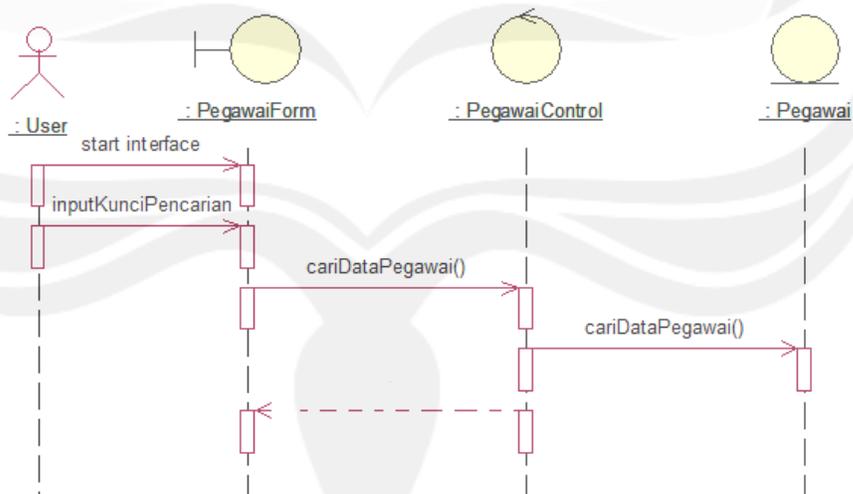
Gambar 5.28 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Delete

3.1.8.4 Display Data Pegawai



Gambar 5.29 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Display

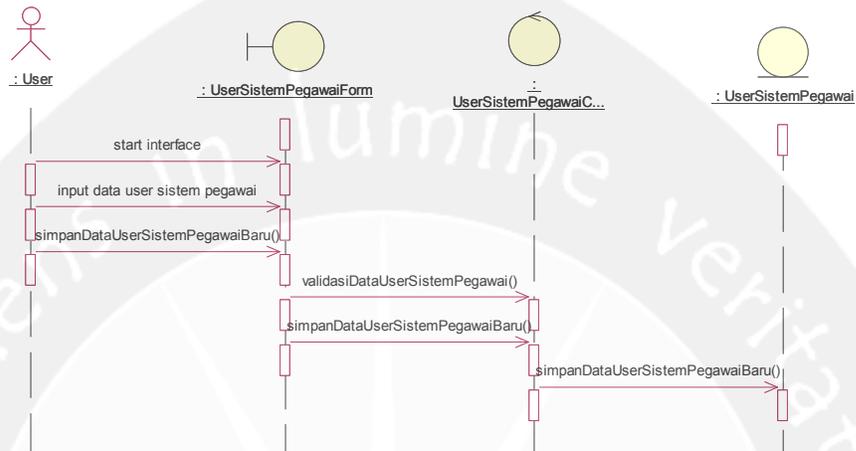
3.1.8.5 Search Data Pegawai



Gambar 5.30 Sequence Diagram : Pengelolaan Pegawai - Search

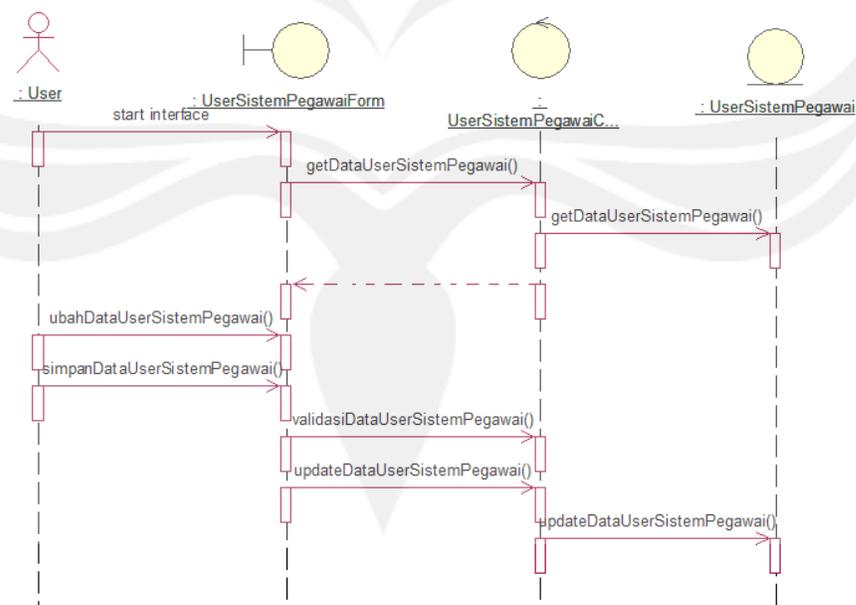
3.1.9 Pengelolaan User Sistem Pegawai

3.1.9.1 Entri Data User Sistem Pegawai



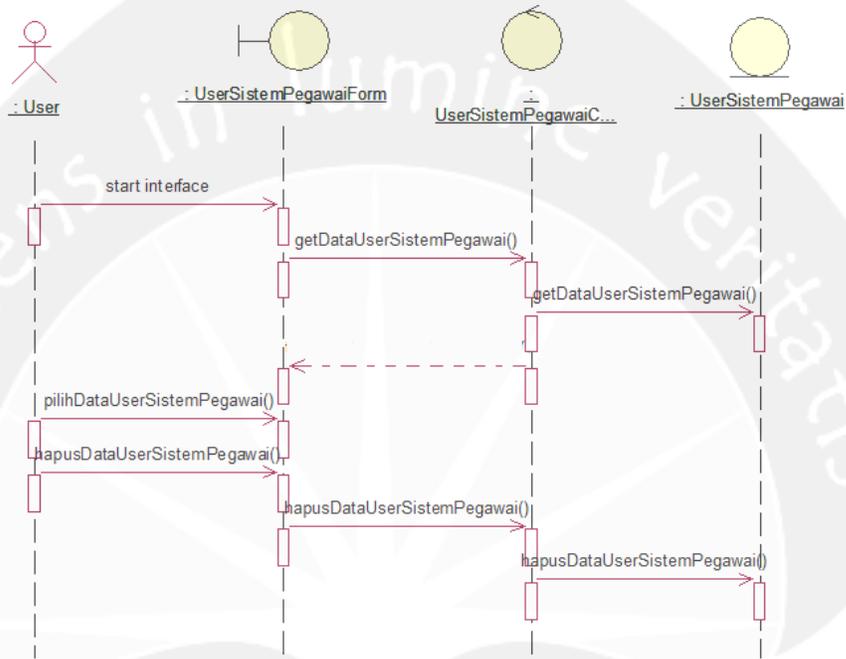
Gambar 5.31 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai – Entri

3.1.9.2 Edit Data User Sistem Pegawai



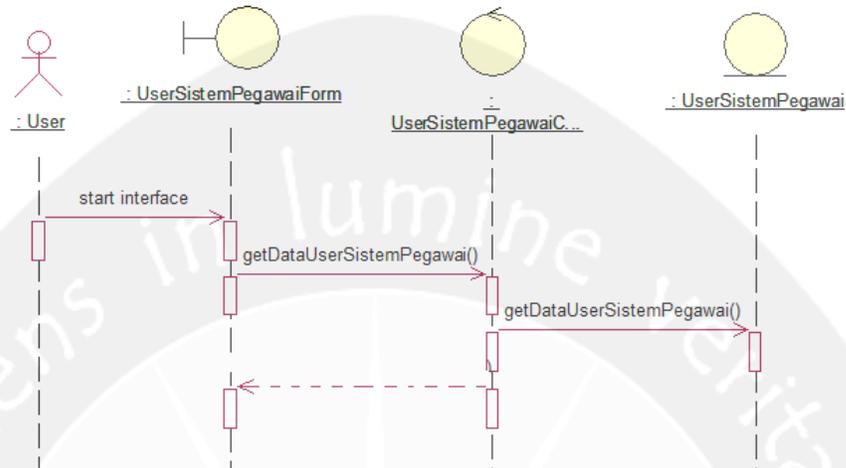
Gambar 5.32 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Edit

3.1.9.3 Delete Data User Sistem Pegawai



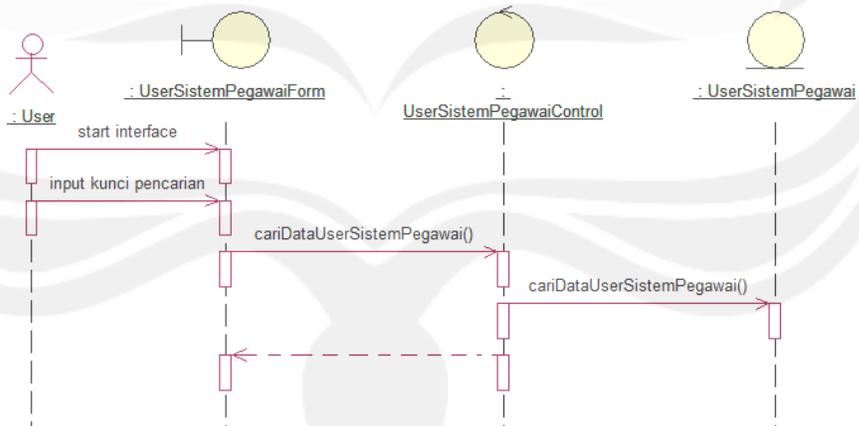
Gambar 5.33 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Delete

3.1.9.4 Display Data User Sistem Pegawai



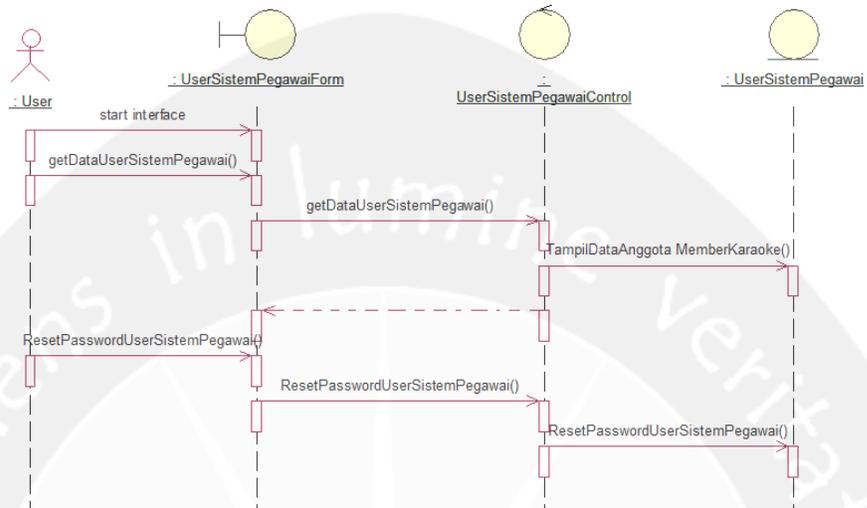
Gambar 5.34 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Display

3.1.9.5 Search Data User Sistem Pegawai



Gambar 5.35 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai - Search

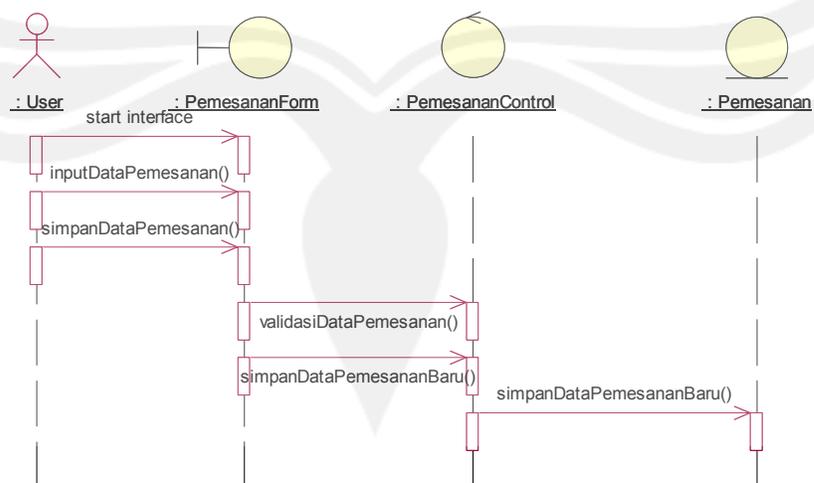
3.1.9.6 Reset Data User Sistem Pegawai



Gambar 5.36 Sequence Diagram : Pengelolaan User Sistem Pegawai – Reset

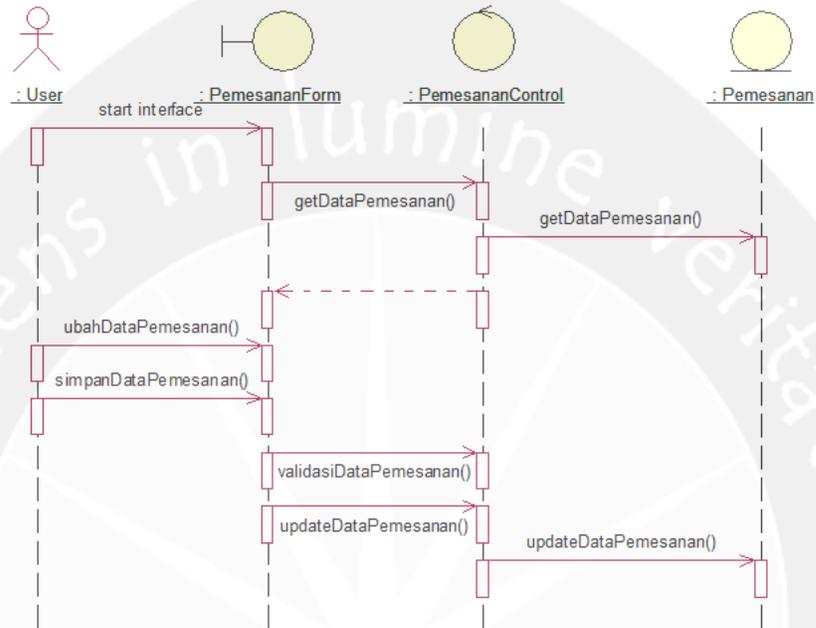
3.1.10 Pengelolaan Pemesanan

3.1.10.1 Entri Data Pemesanan



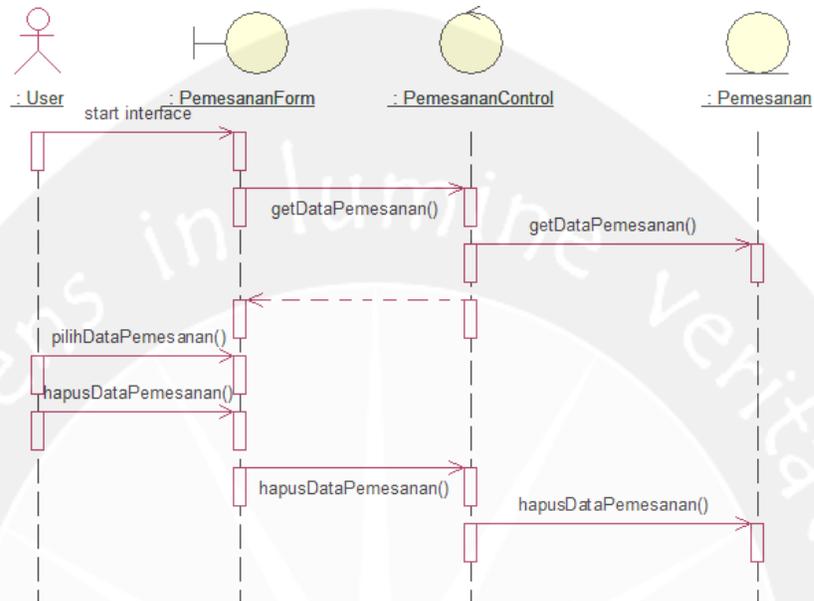
Gambar 5.37 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Entri

3.1.10.2 Edit Data Pemesanan



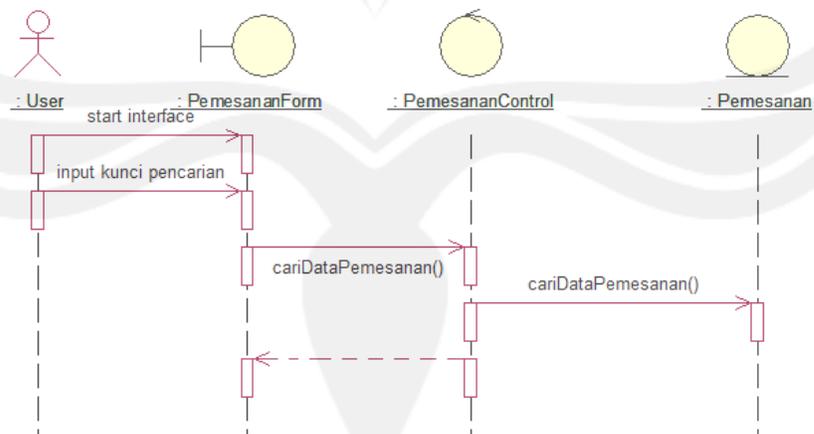
Gambar 5.38 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Edit

3.1.10.3 Delete Data Pemesanan



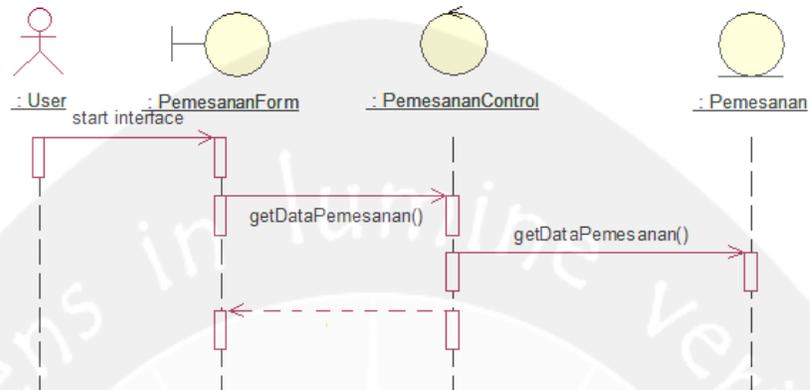
Gambar 5.39 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Delete

3.1.10.4 Search Data Pemesanan



Gambar 5.40 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Search

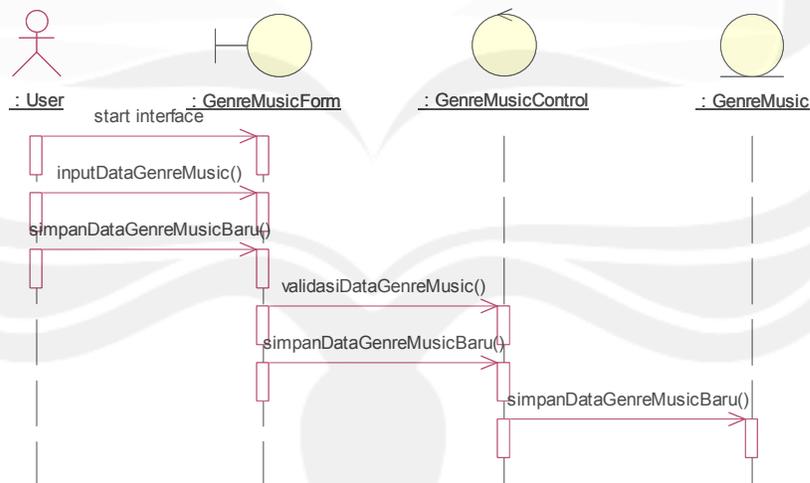
3.1.10.5 Display Data Pemesanan



Gambar 5.41 Sequence Diagram : Pengelolaan Pemesanan - Display

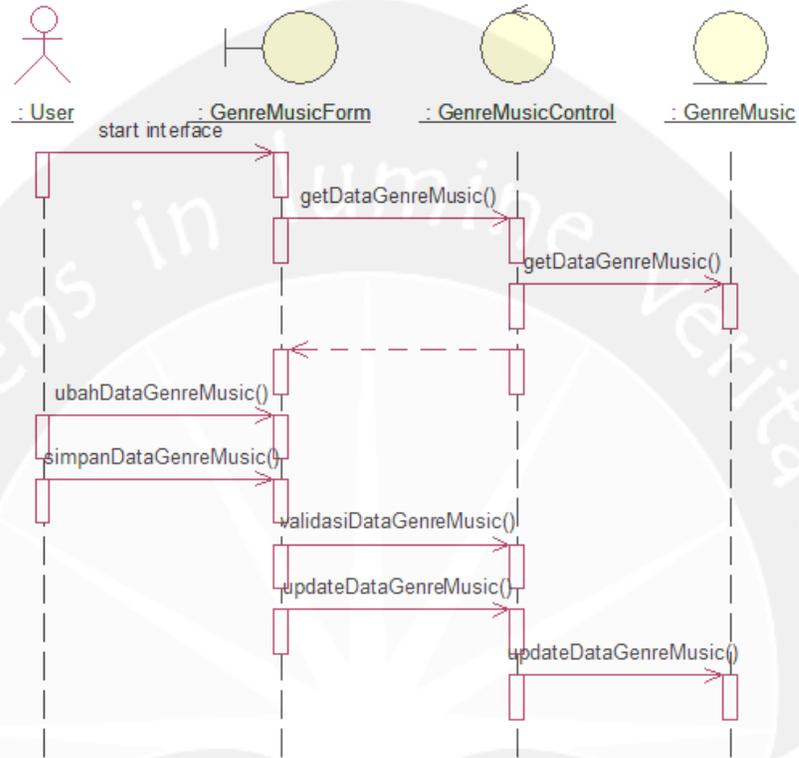
3.1.11 Pengelolaan Genre Music

3.1.11.1 Entri Data Genre Music



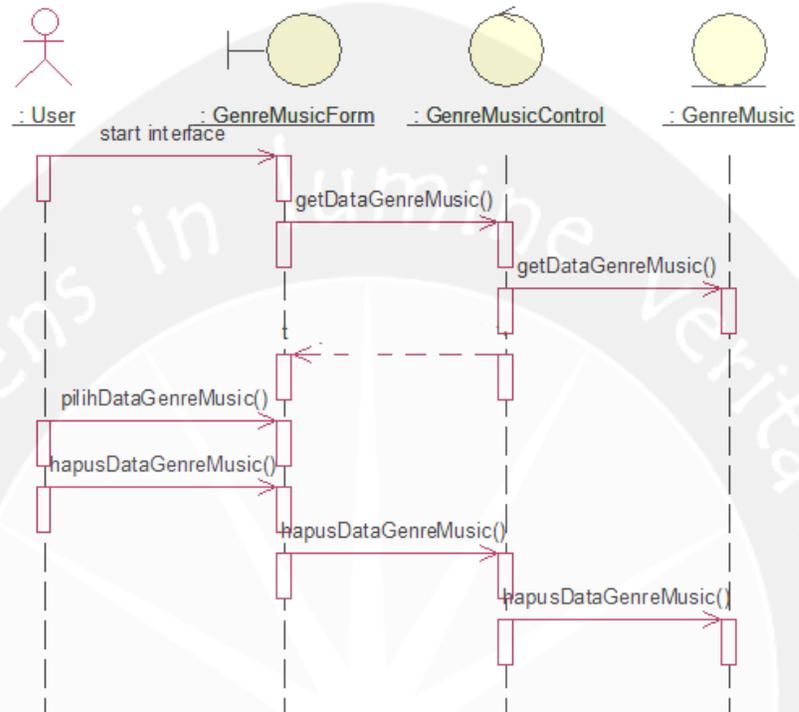
Gambar 5.42 Sequence Diagram : Pengelolaan Genre Music - Entri

3.1.11.2 Edit Data Genre Music



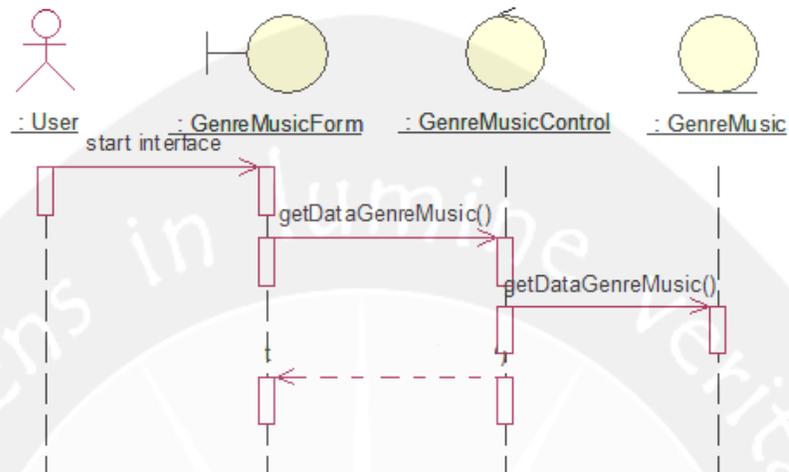
Gambar 5.43 Sequence Diagram : Pengelolaan Genre Music - Edit

3.1.11.3 Delete Data Genre Music



Gambar 5.44 Sequence Diagram : Pengelolaan Genre Music - Delete

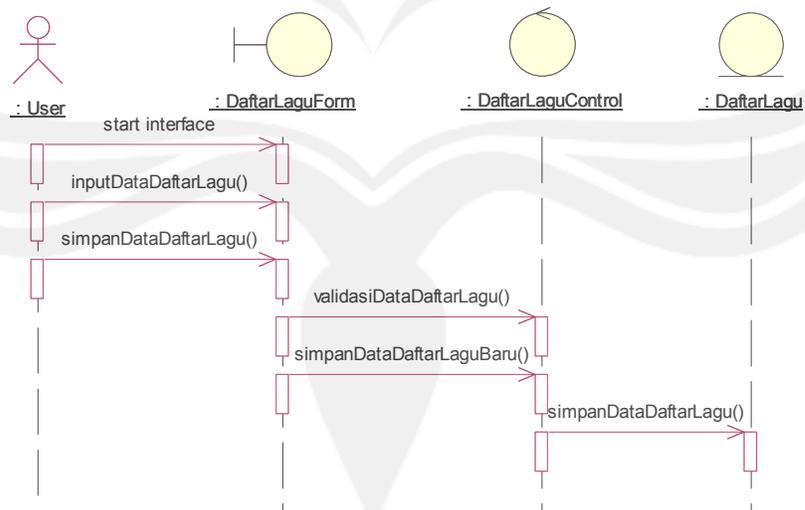
3.1.11.4 Display Data Genre Music



Gambar 5.45 Sequence Diagram : Pengelolaan Genre Music - Display

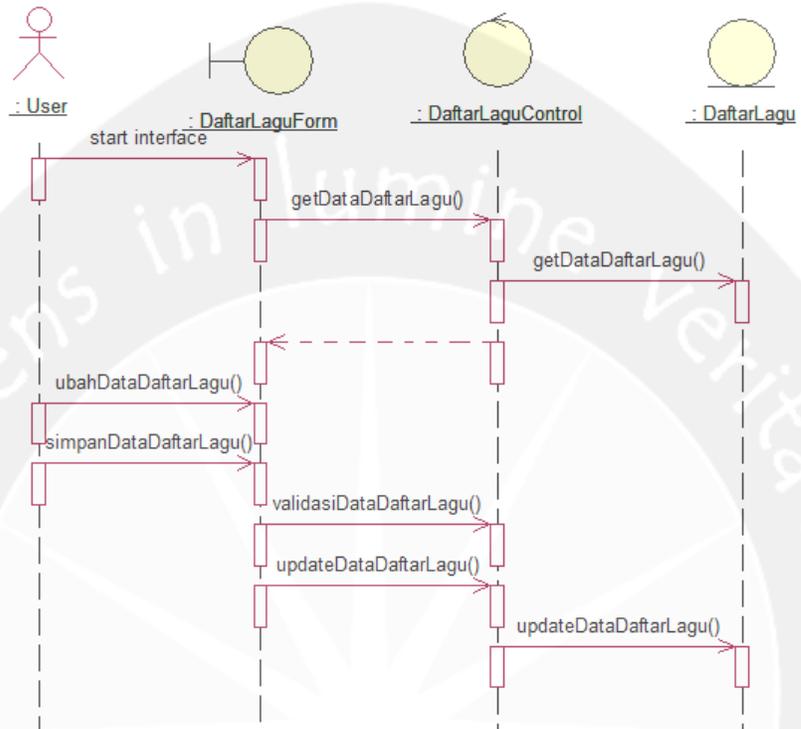
3.1.12 Pengelolaan Daftar Lagu

3.1.12.1 Entri Data Daftar Lagu



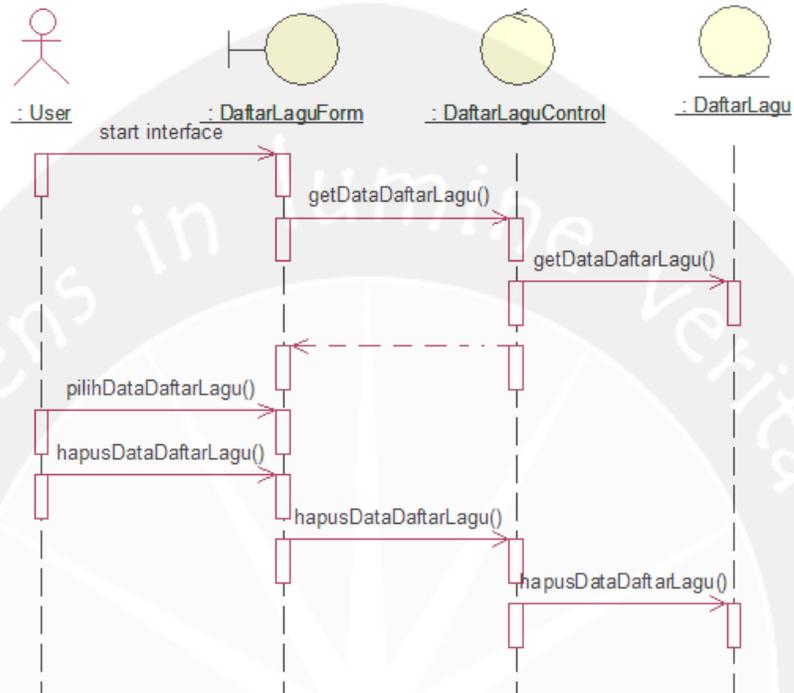
Gambar 5.46 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Entri

3.1.12.2 Edit Data Daftar Lagu



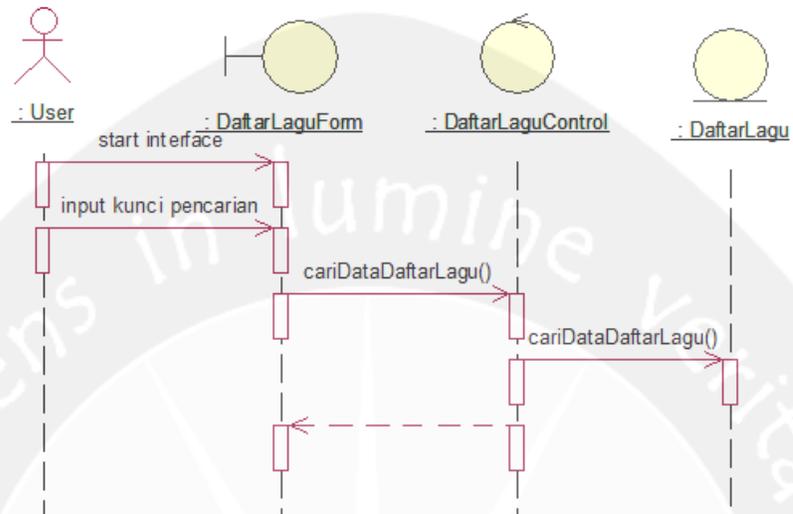
Gambar 5.47 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Edit

3.1.12.3 Delete Data Daftar Lagu



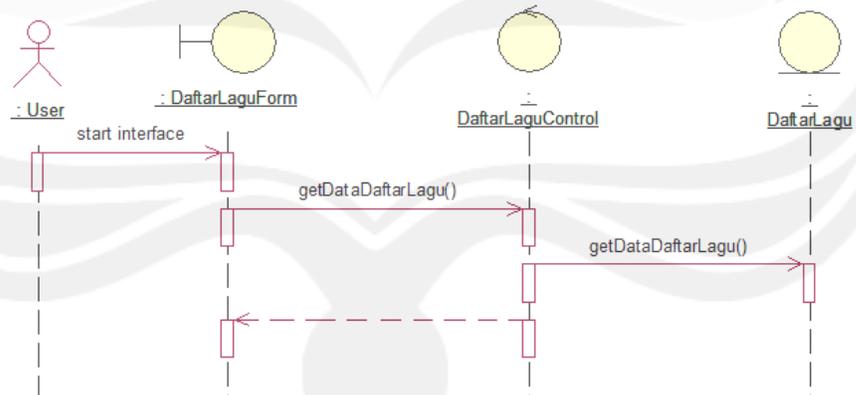
Gambar 5.48 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Delete

3.1.12.4 Search Data Daftar Lagu



Gambar 5.49 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Search

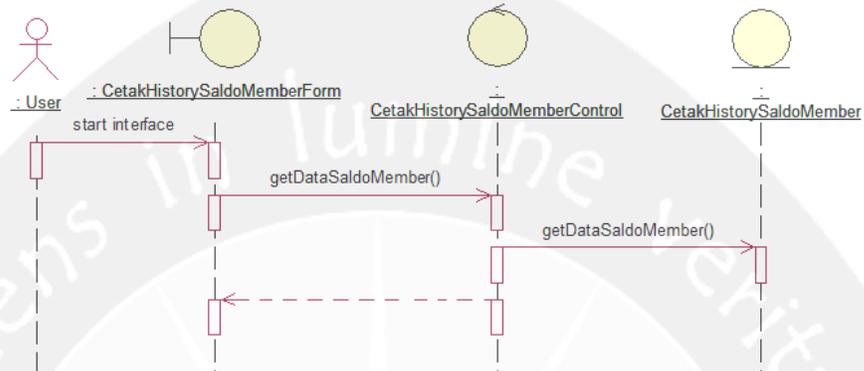
3.1.12.5 Display Data Daftar Lagu



Gambar 5.50 Sequence Diagram : Pengelolaan Daftar Lagu - Display

3.1.13 Pengelolaan Cetak History Saldo Member

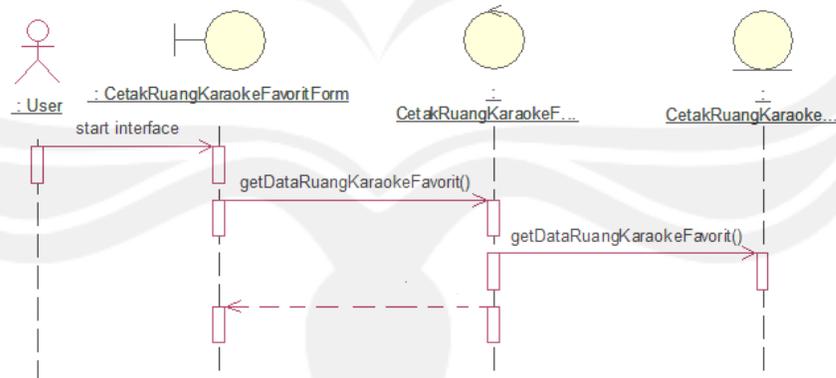
3.1.13.1 Display Data History Saldo Member



Gambar 5.51 Sequence Diagram : Pengelolaan Cetak History Saldo Member - Display

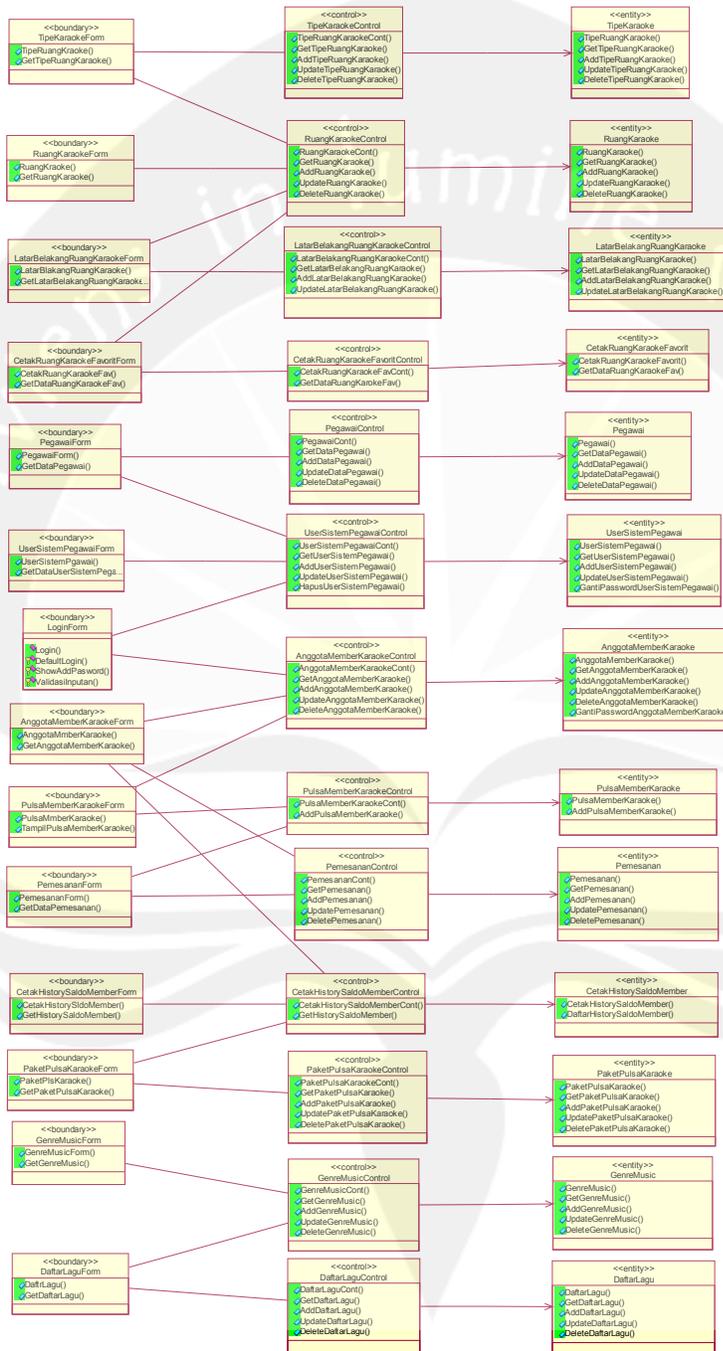
3.1.14 Pengelolaan Cetak Ruang Karaoke Favorit

3.1.14.1 Display Data Ruang Karaoke Favorit



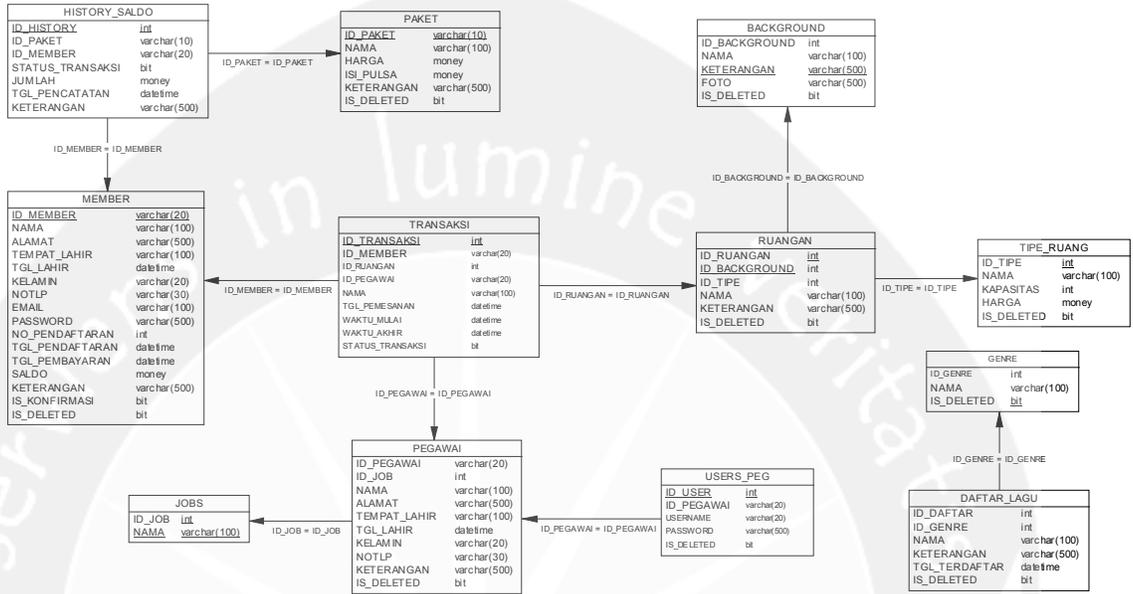
Gambar 5.52 Sequence Diagram : Pengelolaan Cetak Ruang Karaoke Favorit - Display

4 Class Diagram



Gambar 6.1 Class Diagram CHERIO

4.1 Physical Data Model



Gambar 4.1 Physical Data Model

5 Deskripsi Dekomposisi

5.1 Dekomposisi Data

5.1.1 Deskripsi Entitas Data History_Saldo

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_history	Int	-	Id history, primary key
Id_paket	Variable Character	10	Id paket, foreign key
Id_member	Variable Character	20	Id member, foreign key
Status_transaksi	boolean	-	Status_transaksi dari history_saldo, sudah di transaksi atau belum
Jumlah	Money	-	Jumlah history_saldo
Tgl_pencatatan	Date	-	Tanggal pencatatan history_saldo
Keterangan	Variable Character	500	Keterangan history_saldo

5.1.2 Deskripsi Entitas Data Paket

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_paket	Variable Character	10	Id paket, primary key
Nama	Variable Character	100	Nama Paket
Harga	Money	-	Harga Paket
Isi_pulsa	Money	-	Isi pulsa paket
Keterangan	Variable Character	500	Keterangan paket
Is_deleted	boolean	-	Status dari paket, terhapus atau belum

5.1.3 Deskripsi Entitas Data Member

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
------	------	---------	------------

Id_member	Variable Character	20	Id member, primary key
Nama	Variable Character	100	Nama member
Alamat	Variable Character	500	Alamat member
Tempat_Lahir	Variable Character	100	Tempat lahir member
Tgl_Lahir	Date	-	Tanggal lahir member
Kelamin	Variable Character	20	Jenis Kelamin member
NoTlp	Variable Character	30	Nomor Telepon member
Email	Variable Character	100	Email member
Password	Variable Character	500	Password member
No_Pendaftaran	Integer	-	Nomor Pendaftaran member
Tgl_Pendaftaran	Date	-	Tanggal pendaftaran member
Tgl_Pembayaran	Date	-	Tanggal pembayaran member
Saldo	Money	-	Saldo member
Keterangan	Variable Character	500	Keterangan dari member
Is_konfirmasi	Boolean	-	Status dari member, sudah dikonfirmasi atau belum
Id_deleted	Boolean	-	Status dari member, terhapus atau belum

5.1.4 Deskripsi Entitas Data Transaksi

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_transaksi	Integer	-	Id dari transaksi, primary key
Id_member	Variable Character	20	Id member, foreign key
Id_ruangan	Integer	-	Id ruangan, foreign key
Id_pegawai	Variable	20	Id pegawai, foreign key

	Character		
Nama	Variable Character	100	Nama member yang melakukan transaksi
Tgl_Pemesanan	Date	-	Tgl_Pemesanan ruang karaoke
Waktu_Mulai	Date	-	Waktu mulai karaoke
Waktu_Akhir	Date	-	Waktu akhir karaoke
Status_Transaksi	Boolean	-	Status dari transaksi, sudah bertransaksi atau belum

5.1.5 Deskripsi Entitas Data Pegawai

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_pegawai	Variable Character	20	Id pegawai, primary key
Id_Job	Integer	-	Id Job, foreign key
Nama	Variable Character	100	Nama Pegawai
Alamat	Variable Character	500	Alamat Pegawai
Tempat_Lahir	Variable Character	100	Tempat Lahir pegawai
Tgl_Lahir	Date	-	Tanggal lahir pegawai
Kelamin	Variable Character	20	Jenis Kelamin pegawai
NoTlp	Variable Character	30	Nomor Telepon pegawai
Keterangan	Variable Character	500	Keterangan dari pegawai
Is_deleted	boolean	-	Status dari pegawai, terhapus atau belum

5.1.6 Deskripsi Entitas Data Users_Peg

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_user	Integer	-	Id user dari users_peg,

			primary key
Id_pegawai	Variable Character	20	Id pegawai, foreign key
Username	Variable Character	20	Username dari users_peg
Password	Variable Character	500	Password dari users_peg
Is_deleted	Boolean	-	Status users_peg, terhapus atau belum

5.1.7 Deskripsi Entitas Data Jobs

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_job	Integer	-	Id job, primary key
Nama	Variable Character	100	Nama job

5.1.8 Deskripsi Entitas Data Ruangan

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_ruangan	Integer	-	Id ruangan, primary key
Id_background	Integer	-	Id background, foreign key
Id_tipe	Integer	-	Id tipe foreign key
Nama	Variable Character	100	Nama ruangan karaoke
Keterangan	Variable Character	500	Keterangan ruangan karaoke
Is_deleted	Boolean	-	Status dari ruangan, terhapus atau belum

5.1.9 Deskripsi Entitas Data Background

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_background	Integer	-	Id background, primary key
Nama	Variable Character	100	Nama background
Keterangan	Variable	500	Keterangan background

	Character		
Foto	Variable Character	500	Foto background
Is_deleted	Boolean	-	Status background, terhapus atau belum

5.1.10 Deskripsi Entitas Data Tipe_Ruang

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_tipe	Integer	-	Id tipe, primary key
Nama	Variable Character	100	Nama tipe ruang karaoke
Kapasitas	Integer	-	Kapasitas ruang karaoke
Harga	Money	-	Harga ruang karaoke
Is_deleted	Boolean	-	Status tipe ruang karaoke, terhapus atau belum

5.1.11 Deskripsi Entitas Data Genre

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_genre	Integer	-	Id genre, primary key
Nama	Variable Character	100	Nama genre musik
Is_deleted	boolean	-	Status genre, terhapus atau belum

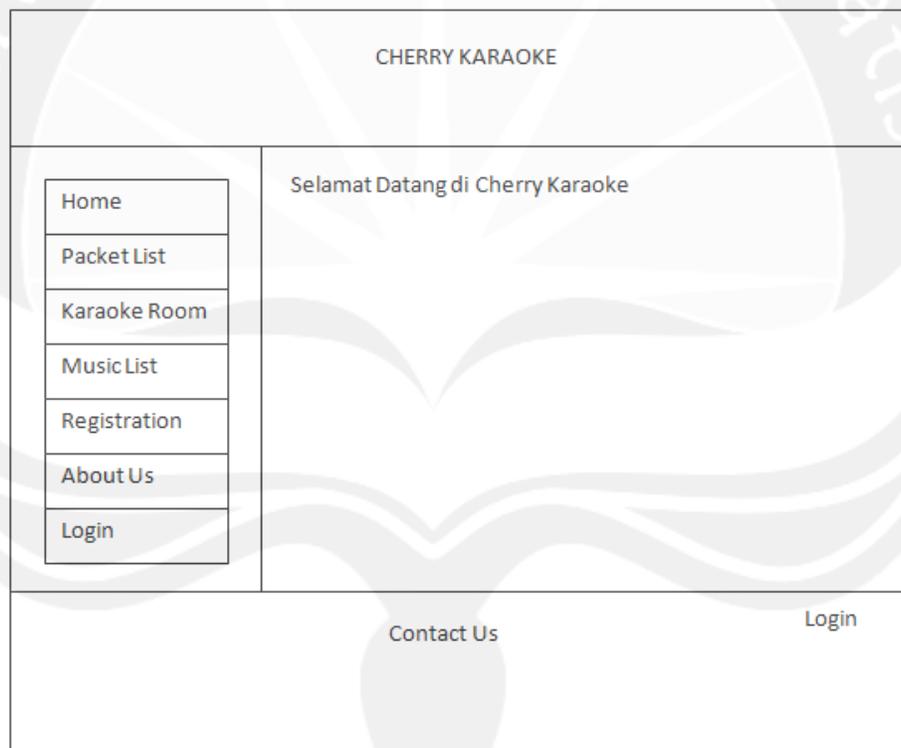
5.1.12 Deskripsi Entitas Data Daftar_Lagu

NAMA	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
Id_daftar	Integer	-	Id daftar, primary key
Id_Genre	Integer	-	Id genre, foreign key
Nama	Variable Character	100	Nama Daftar lagu
Keterangan	Variable Character	500	Keterangan daftar lagu

Tgl_Terdaftar	Date	-	Tanggal daftar lagu masuk sistem
Is_deleted	boolean	-	Status daftar lagu, terhapus atau belum

6 Antarmuka Perangkat Lunak

6.1 Beranda



Gambar 6.1 Perancangan Antarmuka Beranda

Pada antarmuka gambar 6.1 menunjukan rancangan antar muka beranda saat pengguna pertama kali menggunakan sistem, pada antar muka ini pengguna sistem

dapat melakukan proses login dan dapat melakukan pendaftaran untuk pengguna yang ingin menggunakan sistem. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, pengguna harus memasukan nama pengguna dan password dengan benar pada textbox yang telah disediakan. Jika proses login benar maka pengguna akan memasuki sistem.

6.2 Login

CHERRY KARAOKE								
<table border="1"> <tr><td>Home</td></tr> <tr><td>Packet List</td></tr> <tr><td>Karaoke Room</td></tr> <tr><td>Music List</td></tr> <tr><td>Registration</td></tr> <tr><td>About Us</td></tr> <tr><td>Login</td></tr> </table>	Home	Packet List	Karaoke Room	Music List	Registration	About Us	Login	<p>Silakan masukkan email dan password Anda untuk masuk ke dalam sistem !</p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Password <input type="password"/></p>
Home								
Packet List								
Karaoke Room								
Music List								
Registration								
About Us								
Login								
Contact Us	Login							

Gambar 6.2 Perancangan Antarmuka Login

Antarmuka 6.2 ini digunakan untuk melakukan proses login sebagai member ke dalam sistem. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, user harus memasukkan

email dan *password* dengan benar pada *textbox* yang telah disediakan. Pada saat tombol login ditekan, sistem akan mengecek *email* dan *password* yang diinputkan dengan data *email* dan *password* yang telah tersimpan di database. Jika data *email* dan *password* benar atau cocok maka user akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika *email* dan *password* salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan. Setelah login berhasil maka *user* yang bersangkutan akan masuk ke dalam menu utama. Jika login gagal, maka akan muncul peringatan bahwa login gagal untuk dilakukan sehingga *user* harus menginputkan kembali *email* dan *password*.

6.3 Pengelolaan Registrasi

CHERRY KARAOKE

Home
Packet List
Karaoke Room
Music List
Registration
About Us
Login

Silakan mengisi form yang disediakan untuk mendaftar menjadi member Cherry Karaoke. Email dan Password digunakan untuk Login ke dalam sistem jika telah terdaftar sebagai member.

Nama

Alamat

Tempat Lahir

Tgl Lahir

Jenis Kelamin Laki Perempuan

Nomor Telp

Paket Pendaftaran

Email

Password

Ulangi Password

Keterangan

Daftar

Contact Us Login

Gambar 6.3 Perancangan Antarmuka Pengelolaan Registrasi

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pengelolaan registrasi. Didalam antarmuka ini terdapat sembilan buah *textbox* dan tiga buah tombol. *Textbox* digunakan untuk inputan nama, alamat, tempat lahir, usia, nomor telepon, email, password, ulangi password, dan keterangan tambahan. Tombol *listbox* paket pendaftaran digunakan untuk memilih paket pendaftaran. Tombol *Radiobutton Jenis Kelamin* untuk memilih jenis

kelamin. Jika ketika tombol *Daftar* dan *textbox* dalam kondisi kosong, maka akan menampilkan pesan kesalahan.

6.4 Pengelolaan Bayar Registrasi

CHERRY KARAOKE								
<table border="1"><tr><td>Home</td></tr><tr><td>Packet List</td></tr><tr><td>Karaoke Room</td></tr><tr><td>Music List</td></tr><tr><td>Registration</td></tr><tr><td>About Us</td></tr><tr><td>Login</td></tr></table>	Home	Packet List	Karaoke Room	Music List	Registration	About Us	Login	Nomor Pendaftaran <input type="text"/> <input type="button" value="CEK"/>
Home								
Packet List								
Karaoke Room								
Music List								
Registration								
About Us								
Login								
Contact Us	Login							

Gambar 6.4 Perancangan Antarmuka Pengelolaan Bayar Registrasi

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pengelolaan Bayar registrasi. Didalam antarmuka ini terdapat satu buah *textbox* dan satu buah tombol. *Textbox* digunakan untuk inputan nomor pendaftaran. Tombol *Cek* digunakan untuk mencari nomor pendaftaran yang diinput. Jika ketika tombol *Cek* dan *textbox* dalam kondisi kosong, maka akan menampilkan pesan kesalahan.

6.5 Pengelolaan Isi Ulang

CHERRY KARAOKE														
<table border="1"><tr><td>Home</td></tr><tr><td>Packet List</td></tr><tr><td>Karaoke Room</td></tr><tr><td>Music List</td></tr><tr><td>Registration</td></tr><tr><td>About Us</td></tr><tr><td>Login</td></tr></table>	Home	Packet List	Karaoke Room	Music List	Registration	About Us	Login	<table><tr><td>Email</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td>Jenis Paket</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td colspan="2"><input type="button" value="TopUp"/></td></tr></table>	Email	<input type="text"/>	Jenis Paket	<input type="text"/>	<input type="button" value="TopUp"/>	
Home														
Packet List														
Karaoke Room														
Music List														
Registration														
About Us														
Login														
Email	<input type="text"/>													
Jenis Paket	<input type="text"/>													
<input type="button" value="TopUp"/>														
<table><tr><td>Contact Us</td><td>Login</td></tr></table>		Contact Us	Login											
Contact Us	Login													

Gambar 6.5 Perancangan Antarmuka Pengelolaan Isi Ulang

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pengelolaan Isi ulang. Didalam antarmuka ini terdapat satu buah tombol dan satu buah textbox. Tombol *TopUp* digunakan untuk mengisi ulang data pulsa kedalam sistem. Textbox digunakan untuk mengisi data email didalam system. Jika saat tombol *TopUp* dan *textbox* email belum terisi maka akan menampilkan pesan kesalahan.

6.6 Pengelolaan Daftar Transaksi

CHERRY KARAOKE										
<table border="1"><tr><td>Home</td></tr><tr><td>Packet List</td></tr><tr><td>Karaoke Room</td></tr><tr><td>Music List</td></tr><tr><td>Registration Pay</td></tr><tr><td>TopUp</td></tr><tr><td>Transaction List</td></tr><tr><td>About Us</td></tr><tr><td>Logout</td></tr></table>	Home	Packet List	Karaoke Room	Music List	Registration Pay	TopUp	Transaction List	About Us	Logout	<p>Menampilkan data pemesanan ruang karaoke dan member</p> <p>Pencarian berdasarkan <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="button" value="Cari"/></p>
Home										
Packet List										
Karaoke Room										
Music List										
Registration Pay										
TopUp										
Transaction List										
About Us										
Logout										
<p>Contact Us Login</p>										

Gambar 6.6 Perancangan Antarmuka Pengelolaan Daftar Transaksi

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan pengelolaan Daftar Transaksi. Didalam antarmuka ini terdapat satu buah tombol dan satu buah listbox. Tombol *Cari* digunakan untuk mencari data member kedalam sistem. Listbox digunakan untuk memilih data pencarian didalam system berdasarkan email atau ID member. Jika saat tombol *Cari* dan *lisbox* belum terisi maka akan menampilkan pesan kesalahan.