BAB VI

PENUTUP

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

6.1 Kesimpulan

Setelah sistem SPORE ini berhasil diimplementasikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Sistem SPORE-Web telah berhasil dibangun dan dapat digunakan untuk mengelola data master, order transaksi, dan reservasi ruang di Movie Square.
- Sistem SPORE-Android telah berhasil dibangun dan dapat digunakan untuk menangani transaksi pelanggan dengan cepat.
- 3. Dari hasil pengujian perangkat lunak telah dibuktikan bahwa semua fungsionalitas sistem SPORE berjalan dengan benar dan sesuai yang diharapkan.
- 4. Dari hasil pengujian perangkat lunak telah dibuktikan bahwa sistem SPORE berhasil memenuhi kebutuhan penggunanya, yaitu :
 - a. Pelanggan merasa lebih nyaman dan dimanjakan dengan adanya fitur QR Code pada katalog sehingga pelanggan tidak perlu beranjak dari tempat duduk untuk melihat trailer film yang ingin ditonton.
 - b. Ada efisiensi waktu untuk petugas ketika mencatat order pelanggan menggunakan SPORE-Android sehingga memberikan kepuasan bagi pelanggan dan keuntungan bagi Movie Square.

6.2 Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak SPORE ini, yaitu :

- Memperbaiki fasilitas search untuk katalog agar lebih eye-catching.
- Menambahkan fasilitas untuk mengganti tema voucher sehingga model voucher bisa bermacam-macam.
- 3. Menambahkan pengelolaan reservasi online sehingga pelanggan bisa melakukan reservasi tanpa telepon.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia & Setiawan, Jimmy, 2011, Implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Reservasi Hotel berbasis Website dan Desktop, Maranatha Journal, Volume 6, Nomor 2.
- Alonso, Gustavo; Casati, Fabio; Kuno, Harumi; Machiraju, Vijay, 2004, *Web Services*, halaman 123-149.
- Christanto, William; Setiawan P., Arie; & Fibriani, Charitas, 2012, Perancangan dan Implementasi Sistem Reservasi Foodcourt Berbasis Web dengan Memanfaatkan Koneksi Wifi, Jurnal Buana Informatika, Volume 3, Nomor 1.
- Denso Wave, inc, 2012, Zxing Multi format 1D/2D barcode image processing library with clients for Android, Java,

https://code.google.com/p/zxing/downloads/list

- Dinuzzo, Francesco; Pillonetto Gianluigi; De Nicolao, Giuseppe, 2011, Client - Server Multitask Learning From Distributed Datasets, IEEE Transactions on Neural Network, Volume 22, Nomor 2, Halaman 290-303.
- Forlano, Laura, 2009, WiFi Geographies: When Code Meets Place, Information Society, Volume 25, Nomor 5.
- Garret, Tony, 2012, *QR Codes & Libraries*, Florida Libraries, Volume 55, Nomor 2, Halaman 27-30.
- Lilyantika, 2012, Pembangunan Situs Jejaring Sosial Berbasis Lokasi untuk Permintaan dan Penawaran Barang.
- Murphy, Mark L., 2009, *Beginning Android*, New York : Springer-Verlag New York.

- Novela, Danie & Yefta K., Saron, 2010, Sistem Restoran pada Restoran Cinta Alam, Maranatha Journal, Volume 5, Nomor 2.
- Setiyadi, Dwi; Hatfield, Jared; Price, Collin, 2012, Codeigniter-PHP-QR-Code,

http://github.com/dwisetiyadi/CodeIgniter-PHP-QR-Code.

- Skoumbourdis, John, 2012, Download | Grocery CRUD, a
 Codeigniter CRUD, http://www.
 grocerycrud.com/downloads.
- Smith, Dave; Friesen, Jeff, 2011, Android Recipes : A
 Problem-Solution Approach, New York : Springer
 Science+Business Media.
- Steele, James; To, Nelson, 2010, The Android Developer's Cookbook : Building Applications with the Android SDK, United States of America : Pearson Education Inc.

_, 2013, *Codeigniter / EllisLab*, http://ellislab.com/codeigniter, diakses pada tanggal 31 Maret 2013 pukul 22.00.

___, 2013, Discover and Learn | Wi-Fi Alliance, http://www.wi-fi.org/discover-and-learn, diakses pada tanggal 9 April 2013 pukul 09.00.

____, 2013, *JSON*, http://www.json.org, diakses pada tanggal 31 Maret 2013 pukul 22.00.

_____, 2013, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, http://kbbi.web.id/film, diakses pada tanggal 9 April 2013 pukul 07.30.

____, 2013, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, http://kbbi.web.id/order, diakses pada tanggal 9 April 2013 pukul 07.30. _____, 2013, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, http://kbbi.web.id/pesan, diakses pada tanggal 9 April 2013 pukul 07.30.

_____, 2013, ScriptCam - Use your webcam in Javascript jQuery, http://www.scriptcam.com/download.cfm, diakses pada tanggal 31 Maret 2013 pukul 22.00.

LAMPIRAN

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SPORE

(Sistem Pelayanan Order dan Reservasi Movie Square)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh: Ozzi Suria / 09 07 05767

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

aton in lumine verte		Nomor Dokumen	Halaman
	Program Studi Teknik	SKPL-SPORE	1/84
	Informatika	Revisi	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
В	~ \umin
c	
D	
E	
F	

INDEX	-	A	В	С	D	E	F	G
TGL								
Ditulis								
oleh								
Diperiks								
a oleh								
Disetuju								
i oleh								

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
	in lun	nine .	
۶ //			

Daftar Halaman Perubahan

Daftar Isi

Daftar Isi
Daftar Gambar
1 Pendahuluan
1.1 Tujuan
1.2 Lingkup Masalah222
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan223
1.4 Referensi
1.5 Deskripsi umum (Overview)224
2 Deskripsi Kebutuhan226
2.1 Perspektif produk226
2.2 Fungsi Produk SPORE-Web
2.2.1 Fungsi <i>Login</i> (SKPL-SPORE-001)
2.2.2 Fungsi Manage Member (SKPL-SPORE-002)228
2.2.3 Fungsi Manage Room (SKPL-SPORE-003)229
2.2.4 Fungsi Manage Film (SKPL-SPORE-004)229
2.2.5 Fungsi Manage Appetizer (SKPL-SPORE-005)231
2.2.6 Fungsi Manage Reservation (SKPL-SPORE-006)231
2.2.7 Fungsi Manage Today Transaction (SKPL-SPORE-
007). 232
2.2.8 Fungsi Manage Transaction (SKPL-SPORE-008)233
2.2.9 Fungsi Manage Schedule (SKPL-SPORE-009)234
2.2.10Fungsi Manage Staff (SKPL-SPORE-010)234
2.2.11Fungsi Manage Genre Film (SKPL-SPORE-011)235
2.2.12Fungsi Manage Artist Film (SKPL-SPORE-012)236
2.2.13Fungsi Manage Appetizer Category (SKPL-SPORE-
013). 236
2.2.14Fungsi Manage Discount Voucher (SKPL-SPORE-014).237
2.2.15Fungsi Manage Comments (SKPL-SPORE-015)238
2.2.16Fungsi Manage Report (SKPL-SPORE-016)239
2.2.17Fungsi <i>Display Catalog</i> (SKPL-SPORE-017)240
2.2.18Fungsi Display Log Pembatalan Reservasi (SKPL-SPORE-
018). 241
2.2.19Fungsi <i>Logout</i> (SKPL-SPORE-019)

2.3 Fungsi Produk SPORE-Android241
2.3.1 Fungsi <i>Login</i> (SKPL-SPORE-020)
2.3.2 Fungsi Manage Transaction (SKPL-SPORE-021)241
2.3.3 Fungsi Sinkronisasi Data (SKPL-SPORE-022)242
2.3.4 Fungsi Show Nota (SKPL-SPORE-023)242
2.3.5 Fungsi Display <i>Today Reservation</i> (SKPL-SPORE-
024). 242
2.4 Karakteristik Pengguna242
2.5 Batasan-batasan243
2.6 Asumsi dan Ketergantungan243
3 Kebutuhan khusus244
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal244
3.1.1 Antarmuka Pemakai244
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak
3.1.4 Antarmuka Komunikasi245
3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak246
3.2.1 Use Case Diagram untuk Aplikasi Web
3.2.2 Use Case Diagram untuk Aplikasi Android247
4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan
4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas untuk Aplikasi Web
248
4.1.1 Use case Spesification : Login
4.1.2 Use case Spesification : Manage Member249
4.1.3 Use case Spesification : Manage Room251
4.1.4 Use case Spesification : Manage Film254
4.1.5 Use case Spesification : Manage Appetizer 257
4.1.6 Use case Spesification : Manage Reservation259
4.1.7 Use case Spesification : Manage Today
Transaction
4.1.8 Use case Spesification : Manage Transaction 266
4.1.9 Use case Spesification : Manage Schedule268
4.1.10Use case Spesification : Manage Staff270
4.1.11Use case Spesification : Manage Genre Film272

```
4.1.12Use case Spesification : Manage Artist Film .... 274
 4.1.13Use case Spesification : Manage Appetizer
 4.1.14Use case Spesification : Manage Discount Voucher279
 4.1.15Use case Spesification : Manage Comments ......281
 4.1.17Use case Spesification : Display Catalog ......285
 4.1.18Use case Spesification : Display Log Pembatalan
 4.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas untuk Aplikasi
4.2.2 Use case Spesification : Manage Transaction .... 292
 4.2.3 Use case Spesification : Sinkronisasi Data ..... 295
 4.2.5
     Use case Spesification :Display Today
```

Daftar Gambar

Gambar	1.	Arsitektur Perangkat lunak SPORE2	27
Gambar	2.	Use Case Diagram untuk Aplikasi Web2	246
Gambar	3.	Use Case Diagram untuk Aplikasi Android2	247
Gambar	4.	Entity Relationship Diagram (ERD) SPORE2	298



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SPORE (Sistem Pelayanan Order dan Reservasi) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) perfomansi (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-SPORE ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SPORE dikembangkan dengan tujuan untuk :

- Mempermudah pengunjung untuk memilih film yang akan ditonton melalui katalog web yang telah disediakan.
- Mempermudah pengunjung untuk memilih film yang akan ditonton melalui katalog dengan fitur QR Code yang telah disediakan.
- 3. Mempermudah petugas dalam menangani pengelolaan data master staff, member, ruangan, genre, artis, film, makanan, komentar, voucher diskon, reservasi, dan transaksi.
- Mempercepat waktu petugas dalam menangani transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.
- 5. Menyediakan laporan pendapatan, jumlah transaksi lunas dan batal, film favorit dan genre favorit.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPI	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari
	perangkat lunak yang akan dikembangkan.
	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada
CUEL COOPE MAN	SPORE (Sistem Pelayanan Order dan
SKPL-SPORE-XXX	Reservasi) dimana XXX merupakan nomor
	fungsionalitas produk.
CDODE	Perangkat lunak sistem pelayanan order dan
SPORE	reservasi.
APPETIZER	Makanan dan minuman.
ANDROID	Sistem operasi untuk perangkat <i>mobile</i> .
QR CODE	Salah satu jenis <i>barcode</i> .
	Merupakan video berdurasi pendek yang
TRAILER	digunakan untuk menampilkan gambaran atau
	detail film yang akan ditayangkan.
	detail film yang akan ditayangkan.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

- 2. Setiyadi, Dwi; Hatfield, Jared; Price, Collin, 2012, Codeigniter-PHP-QR-Code,

http://github.com/dwisetiyadi/CodeIgniter-PHP-QR-Code.

3. Denso Wave, inc, 2012, Zxing - Multi format 1D/2D barcode image processing library with clients for Android, Java,

https://code.google.com/p/zxing/downloads/list

- 4. Gede Lumbung, Juli 2011, Tutorial Codeigniter : Integrasi Open Flash Chart dengan Codeigniter, http://gedelumbung.com/tutorial-ci-integrasiopen-flash-chart-dengan-codeigniter.
- 5. _____, 2013, ScriptCam Use your webcam in Javascript jQuery, http://www.scriptcam.com/download.cfm.
- 6. ____, 2013, Welcome to Codeigniter : Codeigniter User Guide, http://ellislab.com/codeigniter/user-guide. 7. , 2013, Android Developers,

http://developer.android.com/index.html.

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 SPORE 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 SPORE tersebut.

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

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

SPORE merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu proses pelayanan order dan reservasi ruang dan film. Sistem ini dapat mengelola data ruangan, mengelola data film, mengelola data makanan, mengelola data member, menangani pengelolaan data fungsionalitas pengguna sistem, menyediakan katalog film, menangani pengelolaan data transaksi ruang dan film, menangani pengelolaan data reservasi ruang dan film, mengelola laporan pendapatan, jumlah transaksi, grafik dan genre favorit.

Perangkat lunak SPORE terdiri dari 2 aplikasi dengan *platform* yang berbeda. SPORE-Web digunakan sebagai *server* untuk mengelola data master dan menyimpan seluruh data master. SPORE-Android digunakan sebagai aplikasi *native* untuk mencatat transaksi yang dilakukan oleh pelanggan. SPORE-Android terintegrasi dengan SPORE-Web menggunakan *json web service* dan terhubung melalui koneksi *wifi*.

Perangkat lunak SPORE-Web berjalan di browser yang mendukung *javascript* dan dibuat menggunakan *framework* Codeigniter dengan bahasa pemrograman php dan DBMS (Database Management System) mySQL. Untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan *IDE Netbeans* 7.2. Perangkat lunak SPORE-Android berjalan di perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi Android dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Java*. Untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan *Eclipse Juno*. Arsitektur perangkat lunak berupa *client-server*, di mana semua data disimpan di sebuah *server* lokal (lihat gambar 1). User (Petugas) dapat melakukan pengelolaan data yang ada di server dengan menggunakan PC yang terhubung ke *database server* melalui jaringan lokal (LAN). Petugas dapat melakukan pencatatan transaksi menggunakan perangkat Android dengan menghubungkan perangkat ke jaringan *wifi* lokal. User (Pelanggan) dapat memilih dan melihat *trailer* film melalui PC katalog atau dengan menghubungkan perangkat Android pribadi ke jaringan *wifi* lokal.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak SPORE

2.2 Fungsi Produk SPORE-Web

Fungsi produk perangkat lunak SPORE-Web adalah sebagai berikut :

2.2.1 Fungsi Login (SKPL-SPORE-001).

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

2.2.2 Fungsi Manage Member (SKPL-SPORE-002).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data member. Fungsi *Manage Member* meliputi:

a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-002-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data member baru.

- b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-002-02). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data member yang ada.
- c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-002-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data member.

d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-002-04).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data member yang ada.

e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-002-05).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data member berdasarkan kategori pencarian.

f. Fungsi Export (SKPL-SPORE-002-06).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengekspor semua data member ke excel.

g. Fungsi Print (SKPL-SPORE-002-07).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak semua data member dalam bentuk tabel.

2.2.3 Fungsi Manage Room (SKPL-SPORE-003).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data ruangan. Fungsi *Manage Ruangan* meliputi:

a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-003-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data ruangan baru.

b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-003-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data ruangan yang ada.

- c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-003-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data ruangan.
- d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-003-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data ruangan yang ada.
- e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-003-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data ruangan berdasarkan kategori pencarian.

2.2.4 Fungsi Manage Film (SKPL-SPORE-004).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data film. Fungsi *Manage Film* meliputi:

a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-004-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data film baru.

b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-004-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data film yang ada.

c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-004-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data film.

- d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-004-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data film yang ada.
- e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-004-05).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data film berdasarkan kategori pencarian.

f.Fungsi Generate QR Code Film (SKPL-SPORE-004-06).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk membuat *QR Code* sesuai dengan alamat *IP* dari *server* dan judul *trailer* film yang diupload ke *server*.

- g. Fungsi Show Detail (SKPL-SPORE-004-07). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data film tertentu secara detail.
- h. Fungsi Download Cover (SKPL-SPORE-004-08). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mendownload cover film tertentu dalam bentuk image (.png) yang sudah disertai alamat IP trailer film dalam bentuk QR Code.
- i. Fungsi Export (SKPL-SPORE-004-09). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengekspor semua data film ke excel.

j. Fungsi Print (SKPL-SPORE-004-10).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak semua data film dalam bentuk tabel.

2.2.5 Fungsi Manage Appetizer (SKPL-SPORE-005).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data appetizer. Fungsi Manage Appetizer meliputi:

a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-005-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data *appetizer* baru.

b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-005-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data *appetizer* yang ada.

- c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-005-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data appetizer.
- d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-005-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data appetizer yang ada.
- e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-005-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data appetizer berdasarkan kategori pencarian.

2.2.6 Fungsi Manage Reservation (SKPL-SPORE-006).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data reservasi. Fungsi *Manage Reservation* meliputi:

a. Fungsi *Insert (*SKPL-SPORE-006-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data reservasi baru.

b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-006-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah status dari data reservasi yang ada.

c. Fungsi Display (SKPL-SPORE-006-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data reservasi yang ada.

- d. Fungsi Search (SKPL-SPORE-006-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data reservasi berdasarkan kategori pencarian.
- e. Fungsi Export (SKPL-SPORE-006-05).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengekspor semua data reservasi ke excel.

f. Fungsi Print (SKPL-SPORE-006-06). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak semua data reservasi dalam bentuk tabel.

2.2.7 Fungsi Manage Today Transaction (SKPL-SPORE-007).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola semua data transaksi. Fungsi *Manage Transaction* meliputi:

- a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-007-01). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data transaksi baru.
- b. Fungsi Display (SKPL-SPORE-007-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data transaksi yang ada.

c. Fungsi Search (SKPL-SPORE-007-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data transaksi berdasarkan kategori pencarian.

232

d. Fungsi Pesan Appetizer (SKPL-SPORE-007-04).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data *appetizer* yang dipesan untuk dimasukkan sebagai data detil transaksi.

- e. Fungsi Input Voucher Diskon (SKPL-SPORE-007-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan ID voucher diskon.
- f. Fungsi Print Nota (SKPL-SPORE-007-06). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak nota transaksi.
- g. Fungsi Export (SKPL-SPORE-007-07).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengekspor semua data transaksi hari ini ke excel.

h. Fungsi Print (SKPL-SPORE-007-08). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak semua data transaksi hari ini dalam bentuk tabel.

2.2.8 Fungsi Manage Transaction (SKPL-SPORE-008).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola semua data transaksi. Fungsi *Manage Transaction* meliputi:

- a. Fungsi Display (SKPL-SPORE-008-01). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data transaksi yang ada.
- b. Fungsi Search (SKPL-SPORE-008-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data transaksi berdasarkan kategori pencarian.

c. Fungsi Print Nota (SKPL-SPORE-008-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak nota transaksi.

d. Fungsi Export (SKPL-SPORE-008-04).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengekspor semua data transaksi ke excel.

e. Fungsi Print (SKPL-SPORE-008-05).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak semua data transaksi dalam bentuk tabel.

2.2.9 Fungsi Manage Schedule (SKPL-SPORE-009).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola jadwal reservasi dan informasi pelanggan yang sedang menonton film di ruangan tertentu.

a. Fungsi Display Schedule (SKPL-SPORE-009-01)

Merupakan fungsi yang digunakan menampilkan jadwal reservasi dan informasi pelanggan yang sedang menonton film.

- b. Fungsi Edit Reservasi (SKPL-SPORE-009-02). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengupdate data reservasi pelanggan.
- c. Fungsi Pembatalan Reservasi (SKPL-SPORE-009-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk membatalkan reservasi pelanggan.

2.2.10 Fungsi Manage Staff (SKPL-SPORE-010).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data staff. Fungsi *Manage Staff* meliputi:

a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-010-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data staff baru.

b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-010-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data staff yang ada.

c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-010-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data staff.

- d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-010-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data staff yang ada.
- e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-010-05).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data staff berdasarkan kategori pencarian.

2.2.11 Fungsi Manage Genre Film (SKPL-SPORE-011).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data genre film. Fungsi *Manage Genre* meliputi:

a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-011-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data genre film baru.

- b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-011-02). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data genre film yang ada.
- c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-011-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data genre film.
- d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-011-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data genre film yang ada.

e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-011-05).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data genre film berdasarkan kategori pencarian.

2.2.12 Fungsi Manage Artist Film (SKPL-SPORE-012).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data aktor film. Fungsi *Manage Genre* meliputi:

a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-012-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data aktor film baru.

b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-012-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data aktor film yang ada.

- c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-012-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data aktor film.
- d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-012-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data aktor film yang ada.
- e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-012-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data aktor film berdasarkan kategori pencarian.

2.2.13 Fungsi Manage Appetizer Category (SKPL-SPORE-013).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data kategori *appetizer*. Fungsi *Manage Appetizer Category* meliputi: a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-013-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data kategori *appetizer* baru.

b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-013-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data kategori *appetizer* yang ada.

- c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-013-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kategori appetizer.
- d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-013-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kategori appetizer yang ada.
- e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-013-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data kategori *appetizer* berdasarkan kategori pencarian.

2.2.14 Fungsi Manage Discount Voucher (SKPL-SPORE-014).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data voucher diskon. Fungsi *Manage Discount Voucher* meliputi:

a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-014-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data voucher diskon baru.

b. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-014-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data voucher diskon.

c. Fungsi Display (SKPL-SPORE-014-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data voucher diskon yang ada.

d. Fungsi Search (SKPL-SPORE-014-04).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data voucher diskon berdasarkan kategori pencarian.

e. Fungsi Download Voucher (SKPL-SPORE-014-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk voucher diskon dalam bentuk image (.png) yang sudah

disertai dengan ID voucher dalam bentuk QR Code.

2.2.15 Fungsi Manage Comments (SKPL-SPORE-015).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data kritik dan saran dari pelanggan. Fungsi *Manage Comments* meliputi:

- a. Fungsi Insert (SKPL-SPORE-015-01). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data komentar baru.
- b. Fungsi Edit (SKPL-SPORE-015-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data komentar yang ada.

c. Fungsi Delete (SKPL-SPORE-015-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus

data komentar.

d. Fungsi Display (SKPL-SPORE-015-04).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data komentar yang ada.

e. Fungsi Search (SKPL-SPORE-015-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data komentar berdasarkan kategori pencarian.

f. Fungsi Show Comment (SKPL-SPORE-015-06).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan komentar tertentu.

2.2.16 Fungsi Manage Report (SKPL-SPORE-016).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola laporan. Fungsi *Manage Report* meliputi:

a. Fungsi Display Grafik Pendapatan Per Tahun (SKPL-SPORE-016-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan grafik total pendapatan ruang dan *appetizer* setiap bulan dalam satu tahun.

b. Fungsi Display Grafik Transaksi Per Tahun (SKPL-SPORE-016-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan grafik jumlah transaksi lunas dan batal setiap bulan dalam satu tahun.

c. Fungsi Display Grafik Genre Favorit Per Tahun (SKPL-SPORE-016-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan grafik genre favorit pelanggan dalam satu tahun.

d. Fungsi Display Tabel Film Terlaris Per Tahun (SKPL-SPORE-016-04).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan tabel tiga film yang paling sering ditonton setiap bulan dalam satu tahun.

e. Fungsi Print Report (SKPL-SPORE-016-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak grafik atau tabel yang sudah ditampilkan.

2.2.17 Fungsi Display Catalog (SKPL-SPORE-017).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan katalog film secara detail dan keseluruhan. Fungsi *Manage Catalog* meliputi:

- a. Fungsi Display Film (SKPL-SPORE-017-01). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan daftar film.
- b. Fungsi Show Detail Film (SKPL-SPORE-017-02). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan detail info dari suatu film.
- c. Fungsi Search Film (SKPL-SPORE-017-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan komentar dari pelanggan.
- d. Fungsi Insert Comment (SKPL-SPORE-017-04). Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan komentar dari pelanggan.
- e. Fungsi Display Kontak (SKPL-SPORE-017-05). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan kontak perusahaan.
- f. Fungsi Display Film Baru (SKPL-SPORE-017-06). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan film - film di tahun sekarang.
- g. Fungsi Display Coming Soon Film (SKPL-SPORE-017-07).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan film yang akan datang.

2.2.18 Fungsi Display Log Pembatalan Reservasi (SKPL-SPORE-018).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola log pembatalan reservasi.

a. Fungsi *Dislay Log Pembatalan Reservasi* (SKPL-SPORE-018-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat log pembatalan reservasi.

b. Fungsi Export (SKPL-SPORE-018-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengekspor semua data log pembatalan ke excel.

c. Fungsi Print (SKPL-SPORE-018-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak semua data log pembatalan dalam bentuk tabel.

2.2.19 Fungsi Logout (SKPL-SPORE-019).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk keluar dari sistem.

2.3 Fungsi Produk SPORE-Android

Fungsi produk perangkat lunak SPORE-Android adalah sebagai berikut :

2.3.1 Fungsi Login (SKPL-SPORE-020).

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

2.3.2 Fungsi Manage Transaction (SKPL-SPORE-021).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data transaksi. Fungsi *Manage Transaction* meliputi:

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data transaksi baru.

b. Fungsi Pesan Appetizer (SKPL-SPORE-021-02). Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data appetizer yang dipesan untuk dimasukkan sebagai data detil transaksi.

c. Fungsi Input Voucher Diskon (SKPL-SPORE-021-03). Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan ID voucher diskon.

2.3.3 Fungsi Sinkronisasi Data (SKPL-SPORE-022).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan sinkronisasi data film, member, dan ruang.

2.3.4 Fungsi Show Nota (SKPL-SPORE-023).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menunjukkan jumlah total biaya yang harus dibayarkan oleh pelanggan.

2.3.5 Fungsi Display Today Reservation (SKPL-SPORE-024).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data reservasi hari ini dan mengubahnya menjadi data transaksi.

2.4 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak SPORE adalah sebagai berikut :

- 1. Memahami pengoperasian PC.
- 2. Memahami pengoperasian perangkat Android.
- 3. Memahami penggunaan SPORE.

- 4. Memahami penggunaan wifi.
- 5. Memahami penggunaan QR Code Scanner.
- 6. Memahami penggunaan Webcam.

2.5 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SPORE tersebut adalah :

1. Kebijaksanaan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak SPORE.

2. Keterbatasan perangkat keras

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

2.6 Asumsi dan Ketergantungan

Perangkat lunak SPORE-Web dapat berjalan di PC dengan sistem operasi Windows 7 dan penggunaannya menggunakan aplikasi *browser*. Perangkat lunak SPORE-Android berjalan di perangkat *mobile* Android.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

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

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form, tabel, dan grafik.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak SPORE adalah:

- 1. Personal Komputer (PC)
- 2. Laptop
- 3. Smartphone Android
- 4. Tablet

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

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

1. Nama : mySQL

Sumber : phpMyAdmin

Sebagai *database management system (DBMS)* yang digunakan untuk penyimpan data di sisi *server*.

2. Nama : Windows 7

Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi untuk PC dan digunakan untuk menjalankan perangkat lunak SPORE-Web.

3. Nama : Android
Sumber : Google.

Sebagai sistem operasi untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet* dan digunakan untuk menjalankan perangkat lunak SPORE-Android.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak SPORE menggunakan protocol *HTTP*.

- 3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak
- 3.2.1 Use Case Diagram untuk Aplikasi Web



Gambar 2. Use Case Diagram untuk Aplikasi Web



3.2.2 Use Case Diagram untuk Aplikasi Android

Gambar 3. Use Case Diagram untuk Aplikasi Android

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas untuk Aplikasi Web

4.1.1 Use case Spesification : Login

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik yaitu username dan password yang berupa rangkaian karakter.

2. Primary Aktor

User (Administrator, Petugas, Manager, Pelanggan).

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
- 2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
- 3. Aktor memasukkan username dan password.
- Sistem mengecek username dan password yang dimasukkan aktor.

E-1 Password atau username tidak sesuai.

- 5. Sistem memberikan hak akses kepada aktor.
- 6. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

None.

6. Error Flow

E-1 Username atau password tidak sesuai

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

7. PreConditions

None.

8. PostConditions

Aktor memasuki sistem.

4.1.2 Use case Spesification : Manage Member

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data member. Aktor dapat melakukan *insert*, *edit*, *delete*, *display*, *search*, *export*, dan *print* data member.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager, Petugas.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data member.
- Sistem menampilkan data member dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, dan search data member.
- 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data member.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.
 - A-4 Aktor memilih untuk mengekspor data.
 - A-5 Aktor memilih untuk mencetak data.
- 4. Aktor memasukkan data member.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data member yang telah dimasukkan.
- 6. Sistem mengecek data member yang telah dimasukkan.

E-1 Data member yang dimasukkan aktor salah.

- 7. Sistem menyimpan data member.
- 8. Use Case selesai.
- 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data member tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data member.
- Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data member yang telah diedit.
- 5. Sistem mengecek data member yang telah diedit.
 - E-2 Data member yang dimasukkan aktor salah.
- 6. Sistem meyimpan data member yang telah diedit.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data member tertentu.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data member.
- 3. Sistem menghapus data member.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data member.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- 3. Sistem menampilkan data member yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk mengekspor data

1. Aktor mengindikasikan untuk mengekspor data member.

- Sistem mengekspor data member dan menampilkan ke aktor menggunakan excel.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-5 Aktor memilih untuk mencetak data

- 1. Aktor mengindikasikan untuk mencetak data member.
- Sistem menampilkan dialog untuk mencetak data member.
- 3. Aktor memberikan konfirmasi untuk mencetak.
- 4. Sistem mencetak data member.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Data member telah terupdate.

4.1.3 Use case Spesification : Manage Room

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data ruangan. Aktor dapat melakukan *insert*, *edit*, *delete*, *display*, dan *search* data ruangan.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager, Petugas.

3. Supporting Aktor

None.

- 4. Basic Flow
 - Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data ruangan.
 - Sistem menampilkan data ruangan dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, dan search data ruangan.
 - 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data ruangan.
 A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.
 A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.
 - 4. Aktor memasukkan data ruangan.
 - 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data ruangan yang telah dimasukkan.
 - 6. Sistem mengecek data ruangan yang telah dimasukkan.E-1 Data ruangan yang dimasukkan aktor salah.
 - 7. Sistem menyimpan data ruangan.
 - 8. Use Case selesai.
- 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data ruangan tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data ruangan.
- 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data ruangan yang telah diedit.
- 5. Sistem mengecek data ruangan yang telah diedit.
 E-2 Data ruangan yang dimasukkan aktor salah.
- 6. Sistem meyimpan data ruangan yang telah diedit.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data ruangan tertentu.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data ruangan.
- 3. Sistem menghapus data ruangan.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data ruangan.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- Sistem menampilkan data ruangan yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Data ruangan telah terupdate.

4.1.4 Use case Spesification : Manage Film

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data film. Aktor dapat melakukan *insert*, *edit*, *delete*, *display*, *search*, *show detail*, *download cover*, *generate QR Code*, *export*, dan *print* data film.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager, Petugas.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data film.
- Sistem menampilkan data film dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, search, show detail, dan download cover film.
- 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data film.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.
 - A-4 Aktor memilih untuk melakukan show detail.
 - A-5 Aktor memilih untuk melakukan download cover.
 - A-6 Aktor memilih untuk men-generate QR Code film.
 - A-7 Aktor memilih untuk mengekspor data.
 - A-8 Aktor memilih untuk mencetak data.
- 4. Aktor memasukkan data film.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data film yang telah dimasukkan.
- 6. Sistem mengecek data film yang telah dimasukkan.

E-1 Data film yang dimasukkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data film.

8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data film tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data film.
- Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data film yang telah diedit.
- 5. Sistem mengecek data film yang telah diedit.

E-2 Data film yang dimasukkan aktor salah.

- 6. Sistem meyimpan data film yang telah diedit.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete
- Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data film tertentu.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data film.
- 3. Sistem menghapus data film.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data film.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- 3. Sistem menampilkan data film yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan show detail

 Aktor mengindikasikan untuk melakukan show detail data film tertentu.

- Sistem menampilkan detail data film yang dipilih user.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-5 Aktor memilih untuk melakukan download cover

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan download cover film tertentu.
- Sistem mengirimkan file cover dalam bentuk image (.png) ke komputer user.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- A-6 Aktor memilih untuk men-generate QR Code film
- Aktor mengindikasikan untuk men-generate QR Code.
 E-3 Link trailer tidak ditemukan.
- Sistem mengirimkan file QR Code dalam bentuk image (.png) ke komputer user.
 - 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-7 Aktor memilih untuk mengekspor data

- 1. Aktor mengindikasikan untuk mengekspor data film.
- Sistem mengekspor data film dan menampilkan ke aktor menggunakan excel.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-8 Aktor memilih untuk mencetak data

- 1. Aktor mengindikasikan untuk mencetak data film.
- 2. Sistem menampilkan dialog untuk mencetak data film.
- 3. Aktor memberikan konfirmasi untuk mencetak.
- 4. Sistem mencetak data film.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa link trailer film tidak ditemukan.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-6 langkah ke 1.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Data film telah terupdate.

4.1.5 Use case Spesification : Manage Appetizer

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data appetizer. Aktor dapat melakukan insert, edit, delete, display, dan search data appetizer.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager, Petugas.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data appetizer.
- Sistem menampilkan data appetizer dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, dan search data appetizer.
- 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data appetizer.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.

- A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.
- 4. Aktor memasukkan data appetizer.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data *appetizer* yang telah dimasukkan.
- Sistem mengecek data appetizer yang telah dimasukkan.

E-1 Data appetizer yang dimasukkan aktor salah.

- 7. Sistem menyimpan data appetizer.
- 8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- 1. Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data *appetizer* tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data appetizer.
- 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data *appetizer* yang telah diedit.
- 5. Sistem mengecek data appetizer yang telah diedit.

E-2 Data appetizer yang dimasukkan aktor salah.

- 6. Sistem meyimpan data appetizer yang telah diedit.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data appetizer tertentu.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data appetizer.
- 3. Sistem menghapus data appetizer.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data appetizer.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- 3. Sistem menampilkan data *appetizer* yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- 6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.
- E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.
- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.
- 3. Aktor telah memasukkan data kategori appetizer.

8. Post-Conditions

Data appetizer telah terupdate.

4.1.6 Use case Spesification : Manage Reservation

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data reservasi. Aktor dapat melakukan *insert*, *edit*, *display*, *search*, *export*, dan *print* data reservasi.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager, Petugas.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data reservasi.
- Sistem menampilkan data reservasi dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, dan search data reservasi.
- Aktor memilih untuk melakukan insert data reservasi.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.

- A-2 Aktor memilih untuk melakukan search.
- A-3 Aktor memilih untuk mengekspor data.
- A-4 Aktor memilih untuk mencetak data.
- 4. Aktor memasukkan data reservasi.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data reservasi yang telah dimasukkan.
- Sistem mengecek data reservasi yang telah dimasukkan.
 - E-1 Data reservasi yang dimasukkan aktor salah.
 - E-2 Persediaan ruangan habis
 - E-3 Persediaan film habis.
- 7. Sistem menyimpan data reservasi.
- 8. Use Case selesai.
- 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- 1. Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data reservasi tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data reservasi.
- 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data reservasi yang telah diedit.

- 5. Sistem meyimpan data reservasi yang telah diedit.
- 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data reservasi.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- Sistem menampilkan data reservasi yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk mengekspor data

- Aktor mengindikasikan untuk mengekspor data reservasi.
- Sistem mengekspor data reservasi dan menampilkan ke aktor menggunakan excel.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk mencetak data

- Aktor mengindikasikan untuk mencetak data reservasi.
- Sistem menampilkan dialog untuk mencetak data reservasi.
- 3. Aktor memberikan konfirmasi untuk mencetak.
- 4. Sistem mencetak data reservasi.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Persediaan Ruangan Habis

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa semua ruangan telah digunakan.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-3 Persediaan Film Habis

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa persediaan film habis.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.
- 3. Aktor telah memasukan data member, ruangan, dan film.

8. Post-Conditions

Data reservasi telah terupdate.

4.1.7 Use case Spesification : Manage Today Transaction

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data transaksi hari ini. Aktor dapat melakukan *insert*, *display*, *search*, *pesan appetizer*, *input voucher diskon*, *print nota*, *export*, dan *print* data transaksi.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager, Petugas.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data transaksi.
- Sistem menampilkan data transaksi dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, search, pesan

appetizer, input voucher diskon, dan mencetak nota data transaksi.

- 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data transaksi.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan search.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan pesan appetizer.
 - A-3 Aktor memilih untuk memasukkan voucher diskon.
 - A-4 Aktor memilih untuk mencetak nota transaksi.
 - A-5 Aktor memilih untuk mengekspor data.
 - A-6 Aktor memilih untuk mencetak data.
- 4. Aktor memasukkan data transaksi.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data transaksi yang telah dimasukkan.
- 6.Sistem mengecek data transaksi yang telah dimasukkan.
 - E-1 Data transaksi yang dimasukkan aktor salah.
 - E-2 Persediaan ruangan habis.
 - E-3 Persediaan film habis.
 - 7. Sistem menyimpan data transaksi.
- 8. Use Case selesai.
- 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data transaksi.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- 3. Sistem menampilkan data transaksi yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan pesan appetizer

- 2. Sistem menampilkan form pemesanan.
- 3. Aktor memasukkan nama dan jumlah appetizer.
- Sistem menyimpan data pesanan appetizer yang dimasukkan user.

E-4 Data yang dimasukkan aktor salah.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk memasukkan voucher diskon

- Aktor mengindikasikan untuk memasukkan voucher untuk transaksi tertentu.
- Sistem menampilkan form untuk memasukkan id voucher.
- 3. Aktor memasukkan id voucher.
- 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data.
- 5. Sistem mengecek id voucher yang dimasukkan.
 E-5 Voucher sudah pernah digunakan.
 E-6 Voucher sudah expired.
 E-7 Voucher untuk ruangan lain.
- 6. Sistem mencatat id transaksi yang menggunakan voucher dan memberikan pengurangan harga ruangan sesuai besar voucher diskon yang dimasukkan.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk mencetak nota transaksi

- Aktor mengindikasikan untuk mencetak nota transaksi tertentu.
- Sistem menampilkan nota transaksi yang siap dicetak.
- 3. Aktor mengindikasikan untuk mencetak nota.
- 4. Sistem mencetak nota transaksi.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-5 Aktor memilih untuk mengekspor data

- Aktor mengindikasikan untuk mengekspor data transaksi hari ini.
- 2. Sistem mengekspor data transaksi hari ini dan menampilkan ke aktor menggunakan excel.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-6 Aktor memilih untuk mencetak data

- Aktor mengindikasikan untuk mencetak data transaksi hari ini.
- Sistem menampilkan dialog untuk mencetak data transaksi hari ini.
- 3. Aktor memberikan konfirmasi untuk mencetak.
- 4. Sistem mencetak data transaksi hari ini.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Persediaan Ruangan Habis

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa semua ruangan telah digunakan.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-3 Persediaan Film Habis

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa persediaan film habis.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-4 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-5 Voucher sudah pernah digunakan.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa id voucher yang dimasukkan sudah pernah digunakan.
- 2. Kembali ke Alternatif Flow A-3 langkah ke 3.

E-6 Voucher sudah expired.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa id voucher yang dimasukkan sudah tidak berlaku.
- 2. Kembali ke Alternatif Flow A-3 langkah ke 3.

E-7 Voucher untuk ruangan lain.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa id voucher yang dimasukkan ditujukan untuk transaksi jenis ruangan yang lain.
- 2. Kembali ke Alternatif Flow A-3 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.
- 3. Aktor telah memasukan data member, ruangan, dan film.

8. Post-Conditions

Data transaksi telah dimasukkan.

4.1.8 Use case Spesification : Manage Transaction

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data transaksi. Aktor dapat melakukan *display*, *search*, *print nota*, *export*, dan *print* data transaksi.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data transaksi.
- 2. Sistem menampilkan data transaksi
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan search.
 - A-2 Aktor memilih untuk mencetak nota transaksi.
 - A-3 Aktor memilih untuk mengekspor data.
 - A-4 Aktor memilih untuk mencetak data.
- 3. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data transaksi.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- Sistem menampilkan data transaksi yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
 - 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-2 Aktor memilih untuk mencetak nota transaksi

- Aktor mengindikasikan untuk mencetak nota transaksi tertentu.
- 2. Sistem menampilkan nota transaksi yang siap dicetak.
- 3. Aktor mengindikasikan untuk mencetak nota.
- 4. Sistem mencetak nota transaksi.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-3 Aktor memilih untuk mengekspor data

- 1. Aktor mengindikasikan untuk mengekspor data transaksi.
- Sistem mengekspor data transaksi dan menampilkan ke aktor menggunakan excel.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk mencetak data

- Aktor mengindikasikan untuk mencetak data transaksi.
- Sistem menampilkan dialog untuk mencetak data transaksi.
- 3. Aktor memberikan konfirmasi untuk mencetak.
- 4. Sistem mencetak data transaksi.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

None.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.
- Aktor telah memasukan data member, ruangan, dan film.

8. Post-Conditions

Data transaksi telah ditampilkan.

4.1.9 Use case Spesification : Manage Schedule

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola jadwal reservasi dan informasi pelanggan yang sedang menonton film di ruangan tertentu. Aktor dapat menampilkan jadwal, mengedit dan membatalkan reservasi.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager, Petugas.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan jadwal.
- 2. Sistem menampilkan jadwal.
 - A-1 Aktor memilih untuk mengedit reservasi.

A-2 Aktor memilih untuk membatalkan reservasi.

- 3. Use Case selesai.
- 5. Alternative Flow
 - A-1 Aktor memilih untuk mengedit reservasi
 - Aktor mengindikasikan untuk mengedit data reservasi tertentu.
 - 2. Sistem menampilkan form edit.
 - 3. Aktor mengedit data reservasi.
 - 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data reservasi yang telah diedit.
 - 5. Sistem mengecek data reservasi yang telah diedit.
 E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.
 - 6. Sistem meyimpan data reservasi yang telah diedit.
 - 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-2 Aktor memilih untuk membatalkan reservasi

- 1. Aktor mengindikasikan untuk membatalkan reservasi.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk pembatalan reservasi.
- 3. Aktor membatalkan reservasi.
- 4. Sistem mengubah status reservasi menjadi batal.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.
- 6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

1. Use case login telah dilakukan.

2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Halaman jadwal telah ditampilkan.

4.1.10 Use case Spesification : Manage Staff

2. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data staff yang akan menggunakan sistem. Aktor dapat melakukan *insert, edit, delete, display,* dan *search* data staff.

3. Primary Aktor

Administrator, Manager.

4. Supporting Aktor

None.

- 5. Basic Flow
 - 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data staff.
 - Sistem menampilkan data staff dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, dan search data staff.
 - 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data staff.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.

- A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.
- 4. Aktor memasukkan data staff.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data staff yang telah dimasukkan.
- 6. Sistem mengecek data staff yang telah dimasukkan.

E-1 Data staff yang dimasukkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data staff.

8. Use Case selesai.

6. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data staff tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data staff.
- Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data staff yang telah diedit.
- 5. Sistem mengecek data staff yang telah diedit.

E-2 Data staff yang dimasukkan aktor salah.

- 6. Sistem meyimpan data staff yang telah diedit.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data staff tertentu.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data staff.
- 3. Sistem menghapus data staff.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data staff.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- Sistem menampilkan data staff yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- 7. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

 Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah. 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

8. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

9. Post-Conditions

Data staff telah terupdate.

4.1.11 Use case Spesification : Manage Genre Film

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data genre film. Aktor dapat melakukan *insert, edit, delete, display,* dan *search* data genre film.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager.

3. Supporting Aktor

None.

- 4. Basic Flow
 - Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data genre film.
 - Sistem menampilkan data genre film dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, dan search data genre film.
 - Aktor memilih untuk melakukan insert data genre film.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.

- A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.
- A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.

- 4. Aktor memasukkan data genre film.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data genre film yang telah dimasukkan.
- 6. Sistem mengecek data genre film yang telah dimasukkan.

E-1 Data genre film yang dimasukkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data genre film.

8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data genre film tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data genre film.
- 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data genre film yang telah diedit.
- 5. Sistem mengecek data genre film yang telah diedit.
 E-2 Data genre film yang dimasukkan aktor salah.
- 6. Sistem meyimpan data genre film yang telah diedit.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data genre film tertentu.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data genre film.
- 3. Sistem menghapus data genre film.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data genre film.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.

- Sistem menampilkan data genre film yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- 6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.
- E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.
- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.
- 7. Pre-Conditions
 - 1. Use case login telah dilakukan.
 - 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.
- 8. Post-Conditions

Data genre film telah terupdate.

4.1.12 Use case Spesification : Manage Artist Film

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data aktor film. Aktor dapat melakukan *insert, edit, delete, display,* dan *search* data aktor film.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

 Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data aktor film.

- Sistem menampilkan data aktor film dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, dan search data aktor film.
- Aktor memilih untuk melakukan insert data aktor film.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.
- 4. Aktor memasukkan data aktor film.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data aktor film yang telah dimasukkan.
- 6. Sistem mengecek data aktor film yang telah dimasukkan.
 - E-1 Data aktor film yang dimasukkan aktor salah.
- 7. Sistem menyimpan data aktor film.
- 8. Use Case selesai.
- 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data aktor film tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data aktor film.
- 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data aktor film yang telah diedit.
- 5. Sistem mengecek data aktor film yang telah diedit.

E-2 Data aktor film yang dimasukkan aktor salah.

- 6. Sistem meyimpan data aktor film yang telah diedit.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete

 Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data aktor film tertentu.

- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data aktor film.
- 3. Sistem menghapus data aktor film.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data aktor film.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- Sistem menampilkan data aktor film yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- 6. Error Flow
 - E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.
 - Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
 - 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Data aktor film telah terupdate.

4.1.13 Use case Spesification : Manage Appetizer Category

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data kategori appetizer. Aktor dapat melakukan insert, edit, delete, display, dan search data kategori appetizer.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager.

- 3. Supporting Aktor None.
- 4. Basic Flow
 - Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data kategori appetizer.
 - Sistem menampilkan data kategori appetizer dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, dan search data kategori appetizer.
 - 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data kategori *appetizer*.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.
 - 4. Aktor memasukkan data kategori appetizer.
 - 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data kategori *appetizer* yang telah dimasukkan.
 - Sistem mengecek data kategori appetizer yang telah dimasukkan.

E-1 Data kategori *appetizer* yang dimasukkan aktor salah.

- 7. Sistem menyimpan data kategori appetizer.
- 8. Use Case selesai.
- 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data kategori appetizer tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form edit.
- 3. Aktor mengedit data kategori appetizer.
- 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data kategori appetizer yang telah diedit.
- Sistem mengecek data kategori appetizer yang telah diedit.

E-2 Data kategori *appetizer* yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem meyimpan data kategori appetizer yang telah diedit.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete
- Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data kategori appetizer tertentu.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data kategori appetizer.
- 3. Sistem menghapus data kategori appetizer.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data kategori appetizer.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- 3. Sistem menampilkan data kategori appetizer yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.
- E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.
- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Data kategori appetizer telah terupdate.

4.1.14 Use case Spesification : Manage Discount Voucher

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data voucher diskon. Aktor dapat melakukan *insert*, *delete*, *display*, *search*, *dan download* voucher diskon.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data voucher diskon.
- Sistem menampilkan data voucher diskon dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, delete, search, dan download voucher diskon.
- Aktor memilih untuk melakukan insert data voucher diskon.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan search.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan download.

- 4. Aktor memasukkan data voucher diskon.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data voucher diskon yang telah dimasukkan.
- Sistem mengecek data voucher diskon yang telah dimasukkan.

E-1 Data voucher diskon yang dimasukkan aktor salah.

- 7. Sistem menyimpan data voucher diskon.
- 8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete
 - Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data voucher diskon tertentu.
 - Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data voucher diskon.
 - 3. Sistem menghapus data voucher diskon.
 - 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data voucher diskon.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- Sistem menampilkan data voucher diskon yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan download

 Aktor mengindikasikan untuk melakukan download voucher diskon tertentu.

280
- Sistem mengirimkan file voucher diskon dalam bentuk image (.png) ke komputer user.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- 6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Data voucher diskon telah terupdate.

4.1.15 Use case Spesification : Manage Comments

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data komentar. Aktor dapat melakukan *insert, edit, delete, display, search,* dan *show detail* data komentar.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data komentar.
- 2. Sistem menampilkan data komentar dan memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, delete, search, dan show detail data komentar.
- 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data komentar.

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit.
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete.
- A-3 Aktor memilih untuk melakukan search.
- A-4 Aktor memilih untuk menampilkan detil.
- 4. Aktor memasukkan data komentar.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data komentar yang telah dimasukkan.
- Sistem mengecek data komentar yang telah dimasukkan.

E-1 Data komentar yang dimasukkan aktor salah.

- 7. Sistem menyimpan data komentar.
- 8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit
 - Aktor mengindikasikan untuk melakukan edit data komentar tertentu.
 - 2. Sistem menampilkan form edit.
 - 3. Aktor mengedit data komentar.
 - Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data komentar yang telah diedit.
 - 5. Sistem mengecek data komentar yang telah diedit.
 E-2 Data komentar yang dimasukkan aktor salah.
 - 6. Sistem meyimpan data komentar yang telah diedit.
 - 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan delete data komentar tertentu.
- Sistem menampilkan konfirmasi untuk menghapus data komentar.
- 3. Sistem menghapus data komentar.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan search

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data komentar.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- Sistem menampilkan data komentar yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan detil.

- Aktor mengindikasikan untuk menampilkan detil data komentar.
- Sistem menampilkan detil data komentar yang sesuai dipilih user.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- 6. Error Flow
 - E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.
 - Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
 - 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.
 - E-2 Data yang dimasukkan aktor salah.
 - Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
 - 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Data komentar telah terupdate.

4.1.16 Use case Spesification : Manage Report

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola laporan. Aktor dapat menampilkan grafik pendapatan pertahun, grafik transaksi per tahun, grafik genre favorit per tahun, tabel film terlaris per tahun, dan print grafik atau tabel.

2. Primary Aktor

Manager.

3. Supporting Aktor

None.

- 4. Basic Flow
 - 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan grafik pendapatan per tahun.
 - 2. Sistem menampilkan grafik pendapatan per tahun.
 - A-1 Aktor memilih untuk menampilkan grafik jumlah transaksi per tahun.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan grafik genre favorit per tahun.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan tabel film terlaris per tahun.

A-4 Aktor memilih untuk mencetak grafik atau tabel. 3. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan grafik jumlah transaksi per tahun.

 Aktor mengindikasikan untuk menampilkan grafik jumlah transaksi per tahun.

2. Sistem menampilkan grafik jumlah transaksi.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan grafik genre favorit per tahun.

- Aktor mengindikasikan untuk menampilkan grafik genre favorit per tahun.
- 2. Sistem menampilkan grafik genre favorit.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan tabel film terlaris per tahun.

- Aktor mengindikasikan untuk menampilkan tabel film terlaris per tahun.
- 2. Sistem menampilkan tabel film terlaris.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-4 Aktor memilih untuk mencetak grafik atau tabel

- Aktor mengindikasikan untuk mencetak grafik atau tabel.
- Sistem menampilkan dialog untuk mencetak grafik atau tabel.
- 3. Aktor memberikan konfirmasi untuk mencetak.
- 4. Sistem mencetak grafik atau tabel.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.
- 6. Error Flow

None.

7. Pre-Conditions

1. Use case login telah dilakukan.

2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Data laporan telah ditampilkan.

4.1.17 Use case Spesification : Display Catalog

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melihat katalog film secara detail dan keseluruhan.

2. Primary Aktor

Pelanggan.

3. Supporting Aktor

None.

- 4. Basic Flow
 - Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan daftar film.
 - 2. Sistem menampilkan daftar film.
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan search.
 - A-2 Aktor memilih untuk menampilkan detail film.
 - A-3 Aktor memilih untuk memasukkan komentar.
 - A-4 Aktor memilih untuk menampilkan kontak.
 - A-5 Aktor memilih untuk menampilkan film baru.
 - A-6 Aktor memilih untuk menampilkan film yang akan datang.
 - 3. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan search.
- Aktor mengindikasikan untuk melakukan search data film.
- 2. Aktor memasukkan kategori dan kata kunci pencarian.
- 3. Sistem menampilkan daftar film yang sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.
- 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan detail film.

- Aktor mengindikasikan untuk menampilkan detail film tertentu.
- Sistem menampilkan detail info film yang dipilih aktor.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-3 Aktor memilih untuk memasukkan komentar.

1. Sistem menampilkan halaman detail info film.

- Aktor mengindikasikan untuk memasukkan data komentar.
- 3. Aktor memasukkan data komentar.
- 4. Sistem mengecek data yang dimasukkan aktor.

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- 5. Sistem menyimpan data komentar.
- 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan kontak.

- 1. Aktor mengindikasikan untuk menampilkan kontak.
- 2. Sistem menampilkan kontak perusahaan.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-5 Aktor memilih untuk menampilkan film baru.

- 1. Aktor mengindikasikan untuk menampilkan film baru.
- 2. Sistem menampilkan daftar film baru di tahun ini.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-6 Aktor memilih untuk menampilkan film yang akan datang.

- Aktor mengindikasikan untuk menampilkan film yang akan datang.
- 2. Sistem menampilkan daftar film yang akan datang.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Alternative Flow A-3 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Daftar film telah ditampilkan.

4.1.18 Use case Spesification : Display Log Pembatalan Reservasi

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola log pembatalan reservasi. Aktor dapat menampilkan log pembatalan reservasi, export, dan print data.

2. Primary Aktor

Pelanggan.

3. Supporting Aktor

None.

- 4. Basic Flow
- Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan *log* pembatalan reservasi.
 - 2. Sistem menampilkan log pembatalan reservasi.
 - A-1 Aktor memilih untuk mengekspor data.

A-2 Aktor memilih untuk mencetak data.

- 3. Use Case selesai.
- 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengekspor data

- Aktor mengindikasikan untuk mengekspor data log pembatalan reservasi.
- Sistem mengekspor data log pembatalan reservasi dan menampilkan ke aktor menggunakan excel.
- 3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk mencetak data

- Aktor mengindikasikan untuk mencetak data log pembatalan reservasi.
- Sistem menampilkan dialog untuk mencetak data log pembatalan reservasi.
- 3. Aktor memberikan konfirmasi untuk mencetak.

- 4. Sistem mencetak data log pembatalan reservasi.
- 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

None.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Halaman log pembatalan reservasi telah ditampilkan.

4.1.19 Use case Spesification : Logout

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk keluar dari sistem

2. Primary Aktor

Users (Administrator, Manager, Petugas, Pelanggan).

3. Supporting Aktor

None.

- 4. Basic Flow
 - Use Case dimulai ketika aktor mengindikasikan untuk keluar dari sistem.
 - Sistem mengeluarkan aktor dan kembali ke halaman login.
 - 3. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

None.

6. Error Flow

None.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Post-Conditions

Aktor berhasil keluar dari sistem.



4.2 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas untuk Aplikasi Android

4.2.1 Use case Spesification : Login

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik yaitu username dan password yang berupa rangkaian karakter.

2. Primary Aktor

User (Administrator, Petugas, Manager, Pelanggan).

3. Supporting Aktor

None.

- 4. Basic Flow
 - 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
 - 2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
 - 3. Aktor memasukkan username dan password.
 - 4. Sistem mengecek username dan password yang dimasukkan aktor.

E-1 Password atau username tidak sesuai.

- 5. Sistem memberikan hak akses kepada aktor.
- 6. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

None.

6. Error Flow

E-1 Username atau password tidak sesuai

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

7. PreConditions

None.

8. PostConditions

Aktor memasuki sistem.

4.2.2 Use case Spesification : Manage Transaction

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengelola data transaksi. Aktor dapat melakukan *insert*, *display*, *pesan appetizer*, dan *input voucher diskon* data transaksi.

2. Primary Aktor

Administrator, Manager, Petugas.

- 3. Supporting Aktor
 - None.
- 4. Basic Flow
 - Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data transaksi.
 - Sistem memberikan pilihan untuk melakukan insert, pesan appetizer, dan input voucher diskon data transaksi.
 - 3. Aktor memilih untuk melakukan insert data transaksi.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan pesan appetizer.A-2 Aktor memilih untuk memasukkan voucher diskon.

- 4. Aktor memasukkan data transaksi.
- 5. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data transaksi yang telah dimasukkan.
- Sistem mengecek data transaksi yang telah dimasukkan.
 - E-1 Data transaksi yang dimasukkan aktor salah.
 - E-2 Persediaan ruangan habis.
 - E-3 Persediaan film habis.

- 7. Sistem menyimpan data transaksi.
- 8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan pesan appetizer

- Aktor mengindikasikan untuk melakukan pesan appetizer untuk transaksi tertentu.
- 2. Sistem menampilkan form pemesanan.
- 3. Aktor memasukkan nama dan jumlah appetizer.
- 4. Sistem menyimpan data pesanan appetizer yang dimasukkan user.

E-4 Data yang dimasukkan aktor salah.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk memasukkan voucher diskon

- Aktor mengindikasikan untuk memasukkan voucher untuk transaksi tertentu.
- Sistem menampilkan form untuk memasukkan id voucher.
- 3. Aktor memasukkan id voucher.
- 4. Aktor mengindikasikan untuk menyimpan data.
- 5. Sistem mengecek id voucher yang dimasukkan.
 - E-5 Voucher sudah pernah digunakan.

E-6 Voucher sudah expired.

- E-7 Voucher untuk ruangan lain.
- 6. Sistem mencatat id transaksi yang menggunakan voucher dan memberikan pengurangan harga ruangan sesuai besar voucher diskon yang dimasukkan.
- 7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.
- 6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

 Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah. 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Persediaan Ruangan Habis

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa semua ruangan telah digunakan.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-3 Persediaan Film Habis

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa persediaan film habis.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.
- E-4 Data yang dimasukkan aktor salah.
- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.
- 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.
- E-5 Voucher sudah pernah digunakan.
- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa id voucher yang dimasukkan sudah pernah digunakan.
- 2. Kembali ke Alternatif Flow A-2 langkah ke 3.

E-6 Voucher sudah expired.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa id voucher yang dimasukkan sudah tidak berlaku.
- 2. Kembali ke Alternatif Flow A-2 langkah ke 3.

E-7 Voucher untuk ruangan lain.

- Sistem memberikan pesan peringatan bahwa id voucher yang dimasukkan ditujukan untuk transaksi jenis ruangan yang lain.
- 2. Kembali ke Alternatif Flow A-2 langkah ke 3.

7. Pre-Conditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.
- 3. Aktor telah memasukan data member, ruangan, dan film.

8. Post-Conditions

Data transaksi telah terupdate.

4.2.3 Use case Spesification : Sinkronisasi Data

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan sinkronisasi data member, ruangan, dan film dari server ke perangkat Android.

2. Primary Aktor

Administrator, Petugas, Manager.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan sinkronisasi data.
- Sistem menampilkan pilihan untuk melakukan sinkronisasi data member, film, ruang dan semua data.
- Aktor memilih untuk melakukan sinkronisasi semua data.

A-1 Aktor memilih untuk melakukan sinkronisasi data member.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan sinkronisasi data film.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan sinkronisasi data ruangan.

 Sistem melakukan sinkronisasi data member, film, dan ruang.

5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan sinkronisasi data member.

- 1. Sistem melakukan sinkronisasi data member.
- 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan sinkronisasi data film.

- 1. Sistem melakukan sinkronisasi data member.
- 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan sinkronisasi data ruangan.

- 1. Sistem melakukan sinkronisasi data member.
- 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.
- 3. Aktor telah memasukan data member, ruangan, dan film.

8. PostConditions

Aktor memasuki sistem.

4.2.4 Use case Spesification : Show Nota

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk menunjukkan total biaya yang harus dibayarkan oleh pelanggan.

2. Primary Aktor

Administrator, Petugas, Manager.

3. Supporting Aktor

None.

- 4. Basic Flow
 - 1. Use Case dimulai ketika aktor selesai melakukan transaksi.
 - 2. Sistem menampilkan nota transaksi.
 - 3. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

None.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.
- 3. Aktor telah memasukkan data transaksi.

8. PostConditions

Aktor memasuki sistem.

4.2.5 Use case Spesification :Display Today Reservation

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk mengubah data reservasi hari ini menjadi transaksi.

2. Primary Aktor

Administrator, Petugas, Manager.

3. Supporting Aktor

None.

4. Basic Flow

- 1. Use Case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan list reservasi hari ini.
- 2. Sistem menampilkan data reservasi hari ini.
- 3. Aktor memilih data reservasi yang akan diubah.
- 4. Sistem mengubah data reservasi menjadi transaksi.
- 5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

- 1. Use case login telah dilakukan.
- 2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. PostConditions

Aktor memasuki sistem.



5 Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD) SPORE

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

SPORE

(Sistem Pelayanan Order dan Reservasi Movie Square)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh: Ozzi Suria / 09 07 5767

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

And the lamber in the		Nomor Dokumen	Halaman
	Program Studi Teknik	DPPL-SPORE	1/168
	Informatika	Revisi	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
В	~ \umin
c	
D	
E	5
F	

INDEX	-	A	В	С	D	E	F	G
TGL								
Ditulis								
oleh								
Diperiks								
a oleh								
Disetuju								
i oleh								

Daftar Isi

Daftar Isi 301	
Daftar Gambar 306	
1. Pendahuluan 312	
1.1 Tujuan	12
1.2 Ruang Lingkup	12
1.3 Definisi dan Akronim3	12
1.4 Referensi	13
2. Perancangan Sistem 315	
2.1 Perancangan Arsitektur Aplikasi SPORE-Web	15
2.2 Perancangan Arsitektur SPORE-Android	16
2 3 Perancangan Rinci	17
2.3 1 Sequence Diagram · Aplikasi SPOPE-Web	17
2.3.1.1Sequence Diagram : Login	17 17 22 31 35 38 45 51 557 60 666 70 72
2.3.1.19 Sequence Diagram : Logout	79 80
2.3.2.1Sequence Diagram : Login	80 80 83 84 85 86
2.3.4 Class Diagram : Aplikasi SPORE-Android3	87
2.3.5 Spesifikasi Deskripsi Class Diagram SPORE-Web3	89
2.3.5.1 Spesifikasi Design Kelas showAllStaff 3	89

2.3.5.2	Spesifikasi	Design	Kelas	showAllAppetizer	389 380
2.3.3.3	Spesifilesi	Design	Kelas	showConcolotion	200
2.3.3.4	Spesifikasi	Design	Relas		209
2.3.5.5	Spesifikasi	Design	Kelas	ShowAllArtist	389
2.3.5.6	Spesifikasi	Design	Kelas	showAllArtist	390
2.3.5.7	Spesifikasi	Design	Kelas	showAllMember	390
2.3.5.8	Spesifikasi	Design	Kelas	showAllRoom	390
2.3.5.9	Spesifikasi	Design	Kelas	showDetailFilm	390
2.3.5.10	Spesifikasi	Design	Kelas	cat_showFilmTerbaru.	390
2.3.5.11	Spesifikasi	Design	Kelas	cat_showAllFilm	391
2.3.5.12	Spesifikasi 391	Design	Kelas	cat_showFilmComingSoo	n
2.3.5.13	Spesifikasi	Design	Kelas	showAllFilm	391
2.3.5.14	Spesifikasi	Design	Kelas	cat showDetailFilm	391
2.3.5.15	Spesifikasi	Design	Kelas	showDetailComment	392
2.3.5.16	Spesifikasi	Design	Kelas	cat showKontak	392
2.3.5.17	Spesifikasi	Design	Kelas	showAllComment	392
2.3.5.18	Spesifikasi	Design	Kelas	showAllVoucherDisc	392
2.3.5.19	Spesifikasi	Design	Kelas	showDiscForm	392
2.3.5.20	Spesifikasi	Design	Kelas	showReserv	393
2.3.5.21	Spesifikasi	Design	Kelas	showNota	393
2 3 5 22	Spesifikasi	Design	Kelas	showTransApp	393
2 3 5 23	Spesifikasi	Design	Kelas	showTrans	393
2 3 5 24	Spesifikasi	Design	Kelas	cat homenage	393
2 3 5 25	Specifikasi	Dosign	Kolas		301
2.3.5.25	Spesifikasi	Design	Kelaa		201
2.3.3.20	Spesifikasi	Design	Nelas	showscheduleReserv	204
2.3.3.27	Spesifikasi	Design	Kelas	showfilmieriaris	204
2.3.5.28	spesifikasi	Design	Kelas	snowchartGenre	394
2.3.5.29	Spesifikasi 394	Design	Kelas	showChartRevenuePerre	ar
2.3.5.30	Spesifikasi	Design	Kelas	showChartPerYear	395
2.3.5.31	Spesifikasi	Design	Kelas	staffCont	395
2.3.5.32	Spesifikasi	Design	Kelas	appetizerCont	395
2.3.5.33	Spesifikasi	Design	Kelas	cancelationCont	396
2.3.5.34	Spesifikasi	Design	Kelas	artistCont	396
2 3 5 35	Spesifikasi	Design	Kelas	genreCont	397
2 3 5 36	Spesifikasi	Design	Kelas	memberCont	397
2 3 5 37	Spesifikasi	Design	Kelas	roomCont	398
2 3 5 38	Spesifikasi	Design	Kolae	filmCont	308
2.3.5.30	Spesifikasi	Design	Kolas	commontCont	300
2.3.5.40	Spesifikasi	Design	Kolas	discCont	100
2.3.3.40 2.2.5.11	Spesifikasi	Design	Kelaa	trangBayCont	400
2.3.5.41	Spesifikasi	Design	Kelas		401 401
2.3.5.42	Spesifikasi	Design	Kelas	loginCont	404
2.3.5.43	Spesifikasi	Design	Kelas	scheduleCont	404
2.3.5.44	Spesifikasi	Design	Kelas	chartCont	405
2.3.5.45	Spesifikasi	Design	Kelas	GROCERY_CRUD_MODEL	405
2.3.5.46	Spesifikasi	Design	Kelas	DETAIL_GENRE	406
2.3.5.47	Spesifikasi	Design	Kelas	DETAIL_ARTIST	406
2.3.5.48	Spesifikasi	Design	Kelas	COMMENT	406
2.3.5.49	Spesifikasi	Design	Kelas	FILM	407
2.3.5.50	Spesifikasi	Design	Kelas	DISCOUNT	407
2.3.5.51	Spesifikasi	Design	Kelas	MEMBER	408
2.3.5.52	Spesifikasi	Design	Kelas	DET_TRS_ROOM	408
2.3.5.53	Spesifikasi	Design	Kelas	TRANSACTION	408
2.3.5.54	Spesifikasi	Design	Kelas	APPETIZER	411
2.3.5.55	Spesifikasi	Design	Kelas	CANCELATION	411

્રે

2.3.5.56 Spesifikasi Design Kelas ROOM 411 2.3.5.57 Spesifikasi Design Kelas DET TRS APTZ 412 2.3.5.58 Spesifikasi Design Kelas STAFF 412 2.3.6 Spesifikasi Deskripsi Class Diagram SPORE-Android 413 2.3.6.1 Spesifikasi Design Kelas AppetizerActivity.... 413 2.3.6.2 Spesifikasi Design Kelas DaftarPesananActivity 413 2.3.6.3 Spesifikasi Design Kelas NotaActivity..... 413 2.3.6.4 Spesifikasi Design Kelas FetchDataActivity.... 413 2.3.6.5 Spesifikasi Design Kelas TransactionActivity.. 413 Spesifikasi Design Kelas ScanActivity..... 413 2.3.6.6 2.3.6.7 Spesifikasi Design Kelas LoginActivity..... 414 2.3.6.8 Spesifikasi Design Kelas MainActivity..... 414 2.3.6.9 Spesifikasi Design Kelas RsvActivity..... 414 2.3.6.10 Spesifikasi Design Kelas insert_appetizer 414 2.3.6.11 Spesifikasi Design Kelas get_all_menu 415 2.3.6.12 Spesifikasi Design Kelas get appetizer 415 2.3.6.13 Spesifikasi Design Kelas delete appetizer 415 2.3.6.14 Spesifikasi Design Kelas get_transaction 415 2.3.6.15 Spesifikasi Design Kelas get_all_film 416 2.3.6.16 Spesifikasi Design Kelas get_all_member 416 2.3.6.17 Spesifikasi Design Kelas get_all_room 416 2.3.6.18 Spesifikasi Design Kelas insert_transaction .. 417 2.3.6.19 Spesifikasi Design Kelas get voucher 418 2.3.6.20 Spesifikasi Design Kelas update rsv to trs... 418 2.3.6.21 Spesifikasi Design Kelas get rsv today 419 2.3.6.22 Spesifikasi Design Kelas login 419 2.3.6.23 Spesifikasi Design Kelas APPETIZER 419 2.3.6.24 Spesifikasi Design Kelas DETAIL TRS APTZ 420 2.3.6.25 Spesifikasi Design Kelas FILM 420 2.3.6.26 Spesifikasi Design Kelas MEMBER 420 2.3.6.27 Spesifikasi Design Kelas ROOM 420 2.3.6.28 Spesifikasi Design Kelas DETAIL TRS ROOM 420 2.3.6.29 Spesifikasi Design Kelas TRANSACTION 420 2.3.6.30 Spesifikasi Design Kelas DISCOUNT 421 2.3.6.31 Spesifikasi Design Kelas STAFF 421 3. Perancangan Data 422 3.1.2 Deskripsi Entitas Data Appetizer Category 422 3.1.8 Deskripsi Entitas Data Detail Trs Aptz424

3.1.11Deskripsi	Entitas Data Film	.425
3.1.12Deskripsi	Entitas Data Genre	.426
3.1.13Deskripsi	Entitas Data Member	.426
3.1.14Deskripsi	Entitas Data Room	. 426
3.1.15Deskripsi	Entitas Data Staff	. 427
3.1.16Deskripsi	Entitas Data Transaction	. 427
3.2 Physical Dat	a Model	. 429
4. Perancangan A	Antarmuka 430	
4.1 Sketsa UI Ap	likasi SPORE-Web dan Deskripsinya	. 430
4.1.1 Antarmuka	Login	. 430
4.1.2 Antarmuka	Jadwal Pemakaian Ruang	.431
4.1.3 Antarmuka	Pengelolaan Member	. 433
4.1.4 Antarmuka	Registrasi Staff	. 436
4.1.5 Antarmuka	Pengelolaan Kritik dan Saran	. 438
4.1.6 Antarmuka	Pengelolaan Ruang	. 441
4.1.7 Antarmuka	Pengelolaan Kategori Appetizer	. 444
4.1.8 Antarmuka	Pengelolaan Appetizer	. 446
4.1.9 Antarmuka	Pengelolaan Artist Film	. 448
4.1.10Antarmuka	Pengelolaan Genre Film	.450
4.1.11Antarmuka	Pengelolaan Film	. 452
4.1.12Antarmuka	Transaksi Hari Ini	.456
4.1.13Antarmuka	Pengelolaan Reservasi	.461
4.1.14Antarmuka	Pengelolaan Transaksi	.463
4.1.15Antarmuka	Log Pembatalan Reservasi	.465
4.1.16Antarmuka	Pengelolaan Voucher Diskon	.467
4.1.17Antarmuka	Grafik Pendapatan Per Tahun	.469
4.1.18Antarmuka	Grafik Transaksi Per Tahun	. 470
4.1.19Antarmuka	Grafik Genre Favorit	. 471
4.1.20Antarmuka	Tabel Film Terlaris Per Tahun	. 472
4.1.21Antarmuka	Katalog Film	. 473
4.1.22Antarmuka	Katalog Film Baru	.475
4.1.23Antarmuka	Katalog Film Coming Soon	. 477
4.1.24Antarmuka	Kontak	. 479
4.2 Sketsa UI Ap	likasi SPORE-Android dan deskripsinya .	. 480

4.2.1	Antarmuka	Login
4.2.2	Antarmuka	Menu Utama
4.2.3	Antarmuka	Sinkronisasi Data
4.2.4	Antarmuka	Transaksi
4.2.5	Antarmuka	Pesan Appetizer
4.2.6	Antarmuka	Daftar Pesanan
4.2.7	Antarmuka	Scan Voucher
4.2.8	Antarmuka	Show Nota
4.2.9	Antarmuka	Display Today Reservation

Daftar Gambar

Gambar	1.	Rancangan	Arsitekt	ur	SPORE-Web	.316
Gambar	2.	Rancangan	Arsitekt	ur	SPORE-Android	.316
Gambar	3.	Sequence 1	Diagram :	L	ogin	.317
Gambar	4.	Sequence 1	Diagram :	I	nsert Member	.318
Gambar	5.	Sequence 1	Diagram :	Е	dit Member	.318
Gambar	6.	Sequence 1	Diagram :	D	elete Member	.319
Gambar	7.	Sequence 1	Diagram :	D	isplay Member	. 320
Gambar	8.	Sequence 1	Diagram :	S	earch Member	. 320
Gambar	9.	Sequence 1	Diagram :	E	xport Data Member	.321
Gambar	10.	Sequence	Diagram	:	Print Data Member	. 322
Gambar	11.	Sequence	Diagram	:	Insert Room	. 322
Gambar	12.	Sequence	Diagram	:	Edit Room	323
Gambar	13.	Sequence	Diagram	:	Delete Room	. 324
Gambar	14.	Sequence	Diagram	:	Display Room	. 324
Gambar	15.	Sequence	Diagram	:	Search Room	. 325
Gambar	16.	Sequence	Diagram	:	Insert Film	. 325
Gambar	17.	Sequence	Diagram	:	Edit Film	. 326
Gambar	18.	Sequence	Diagram	;	Delete Film	. 327
Gambar	19.	Sequence	Diagram	:	Display Film	. 327
Gambar	20.	Sequence	Diagram	:	Search Film	. 328
Gambar	21.	Sequence	Diagram	:	Generate QR Code Film	328
Gambar	22.	Sequence	Diagram	:	Show Detail Film	. 329
Gambar	23.	Sequence	Diagram	:	Download Cover Film	. 330
Gambar	24.	Sequence	Diagram	:	Export Data Film	.331
Gambar	25.	Sequence	Diagram	:	Print Data Film	.331
Gambar	26.	Sequence	Diagram	:	Insert Appetizer	. 332
Gambar	27.	Sequence	Diagram	:	Edit Appetizer	. 332
Gambar	28.	Sequence	Diagram	:	Delete Appetizer	. 333
Gambar	29.	Sequence	Diagram	:	Display Appetizer	. 334
Gambar	30.	Sequence	Diagram	:	Search Appetizer	. 335
Gambar	31.	Sequence	Diagram	:	Insert Reservation	. 335
Gambar	32.	Sequence	Diagram	:	Edit Reservation	.336

Gambar	33.	Sequence	Diagram	:	Display Reservation336
Gambar	34.	Sequence	Diagram	:	Search Reservation
Gambar	35.	Sequence	Diagram	:	Export Data Reservation 337
Gambar	36.	Sequence	Diagram	:	Print Data Reservation 338
Gambar	37.	Sequence	Diagram	:	Insert Transaction
Gambar	38.	Sequence	Diagram	:	Display Transaction340
Gambar	39.	Sequence	Diagram	÷	Search Transaction341
Gambar	40.	Sequence	Diagram	:	Pesan Appetizer
Gambar	41.	Sequence	Diagram	:	Input Voucher Diskon 342
Gambar	42.	Sequence	Diagram	:	Print Nota Transaction 343
Gambar	43.	Sequence	Diagram	:	Export Data Transaction 344
Gambar	44.	Sequence	Diagram	:	Print Data Transaction 345
Gambar	45.	Sequence	Diagram	:	Display Transaction345
Gambar	46.	Sequence	Diagram	:	Search Transaction346
Gambar	47.	Sequence	Diagram	:	Print Nota Transaction 347
Gambar	48.	Sequence	Diagram	:	Export Data Transaction 348
Gambar	49.	Sequence	Diagram	:	Print Data Transaction 349
Gambar	50.	Sequence	Diagram	:	Display Schedule
Gambar	51.	Sequence	Diagram	:	Edit Reservasi350
Gambar	52.	Sequence	Diagram	:	Pembatalan Reservasi350
Gambar	53.	Sequence	Diagram	4	Insert Staff
Gambar	54.	Sequence	Diagram	:	Edit Staff
Gambar	55.	Sequence	Diagram	:	Delete Staff
Gambar	56.	Sequence	Diagram	:	Display Staff
Gambar	57.	Sequence	Diagram	:	Search Staff
Gambar	58.	Sequence	Diagram	:	Insert Genre Film354
Gambar	59.	Sequence	Diagram	:	Edit Genre Film
Gambar	60.	Sequence	Diagram	:	Delete Genre Film356
Gambar	61.	Sequence	Diagram	:	Display Genre Film357
Gambar	62.	Sequence	Diagram	:	Search Genre Film357
Gambar	63.	Sequence	Diagram	:	Insert Artist Film358
Gambar	64.	Sequence	Diagram	:	Edit Artist Film
Gambar	65.	Sequence	Diagram	:	Delete Artist Film359
Gambar	66.	Sequence	Diagram	:	Display Artist Film360

Gambar	67.	Sequence	Diagram	:	Search Artist Film 30	60
Gambar	68.	Sequence	Diagram	:	Insert Appetizer Category .30	61
Gambar	69.	Sequence	Diagram	:	Edit Appetizer Category 30	61
Gambar	70.	Sequence	Diagram	:	Delete Appetizer Category .30	62
Gambar	71.	Sequence	Diagram	:	Display Appetizer Category 30	63
Gambar	72.	Sequence	Diagram	:	Search Appetizer Category .30	63
Gambar	73.	Sequence	Diagram	÷	Insert Appetizer Category .30	64
Gambar	74.	Sequence	Diagram	:	Delete Appetizer Category .30	64
Gambar	75.	Sequence	Diagram	:	Display Appetizer Category 30	65
Gambar	76.	Sequence	Diagram	:	Search Appetizer Category .30	65
Gambar	77.	Sequence	Diagram	:	Download Voucher30	66
Gambar	78.	Sequence	Diagram	:	Insert Comments30	67
Gambar	79.	Sequence	Diagram	:	Edit Comments	67
Gambar	80.	Sequence	Diagram	:	Delete Comments	68
Gambar	81.	Sequence	Diagram	:	Display Comments	68
Gambar	82.	Sequence	Diagram	:	Search Comments30	69
Gambar	83.	Sequence	Diagram	:	Show Comment	70
Gambar	84.	Sequence	Diagram	:	Display Grafik Pendapatan Pe	er
Tahun .				•••		70
Gambar	85.	Sequence	Diagram	5	: Display Grafik Transaksi Pe	er
Tahun .	••••	•••••		Ý.,		71
Gambar	86.	Sequence	Diagram	L	Display Grafik Genre Favor:	it
Per Tab	nun .			• •		71
Gambar	87.	Sequence	Diagram	:	Display Tabel Film Terlaris Pe	er
Tahun .	• • • •			•••		72
Gambar	88.	Sequence	Diagram	:	Print Grafik atau Tabel 3	72
Gambar	89.	Sequence	Diagram	:	Display Film3	73
Gambar	90.	Sequence	Diagram	:	Show Detail Film3	74
Gambar	91.	Sequence	Diagram	:	Search Film3	74
Gambar	92.	Sequence	Diagram	:	Insert Comment3	75
Gambar	93.	Sequence	Diagram	:	Display Kontak3	76
Gambar	94.	Sequence	Diagram	:	Display Film Baru3	76
Gambar	95.	Sequence	Diagram	:	Display Film Coming Soon 3	77

Gambar 96. Sequence Diagram : Display Log Pembatalan Reservasi Gambar 97. Sequence Diagram : Export Log Pembatalan Reservasi Gambar 98. Sequence Diagram : Print Log Pembatalan Reservasi Gambar 101. Sequence Diagram : Insert Transaction 381 Gambar 103. Sequence Diagram : Input Voucher Diskon 383 Gambar 104. Sequence Diagram : Sinkronisasi Data384 Gambar 105 b. Sequence Diagram : Display Today Reservation Gambar 108. Physical Data Model429 Gambar 110. Rancangan Antarmuka Jadwal Pemakaian Ruang .. 431 Gambar 111. Rancangan Antarmuka Edit Reservasi432 Gambar 112. Rancangan Antarmuka Konfirmasi Pembatalan Gambar 113. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Member433 Gambar 114. Rancangan Antarmuka Tambah Member434 Gambar 117. Rancangan Antarmuka Registrasi Staff436 Gambar 118. Rancangan Antarmuka Tambah Staff437 Gambar 120. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Kritik dan Saran Gambar 122. Rancangan Antarmuka Show Detail Comment 440

Gambar 123. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Ruang441 Gambar 124. Rancangan Antarmuka Tambah Ruangan442 Gambar 126. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Kategori Gambar 127. Rancangan Antarmuka Tambah Kategori Appetizer445 Gambar 128. Rancangan Antarmuka Ubah Kategori Appetizer .445 Gambar 129. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Appetizer ... 446 Gambar 130. Rancangan Antarmuka Tambah Appetizer447 Gambar 132. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Artist Film .449 Gambar 133. Rancangan Antarmuka Tambah Artist449 Gambar 135. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Genre Film ..451 Gambar 138. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Film453 Gambar 140. Rancangan Antarmuka Ubah Film454 Gambar 141. Rancangan Antarmuka Show Detail Film455 Gambar 142. Rancangan Antarmuka Transaksi Hari Ini456 Gambar 143. Rancangan Antarmuka Tambah Transaksi457 Gambar 144. Rancangan Antarmuka Pesan Appetizer458 Gambar 145. Rancangan Antarmuka Tambah Pesanan Appetizer 459 Gambar 146. Rancangan Antarmuka Input Voucher Diskon 460 Gambar 148. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Reservasi ...461 Gambar 149. Rancangan Antarmuka Tambah Reservasi462 Gambar 150. Rancangan Antarmuka Ubah Reservasi463 Gambar 151. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Transaksi ...464 Gambar 153. Rancangan Antarmuka Log Pembatalan Reservasi 466 Gambar 154. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Voucher Diskon

Gambar 155. Rancangan Antarmuka Tambah Voucher Diskon ... 468 Gambar 156. Rancangan Antarmuka Grafik Pendapatan Per Tahun Gambar 157. Rancangan Antarmuka Grafik Transaksi Per Tahun Gambar 158. Rancangan Antarmuka Grafik Genre Favorit 471 Gambar 159. Rancangan Antarmuka Tabel Film Terlaris Per Tahun Gambar 161. Rancangan Antarmuka Detil Film Katelog474 Gambar 162. Rancangan Antarmuka Katalog Film Baru475 Gambar 163. Rancangan Antarmuka Detail Film Katalog 476 Gambar 164. Rancangan Antarmuka Katalog Film Coming Soon 477 Gambar 165. Rancangan Antarmuka Detail Film Katalog478 Gambar 169. Rancangan Antarmuka Sinkronisasi Data482 Gambar 170. (a) Rancangan Antarmuka Transaksi, (b) Rancangan Gambar 171. (a) Rancangan Antarmuka Pesan Appetizer, (b) Rancangan Antarmuka Pesan Appetizer dengan menu483 Gambar 173. (a) Rancangan Antarmuka Scan Voucher, (b) Tampilan Gambar 174. (a) Rancangan Antarmuka Show Nota, (b) Gambar Gambar 175. Rancangan Antarmuka Display Today Reservation486

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 SPORE dikembangkan dengan tujuan untuk :

- Mempermudah pengunjung untuk memilih film yang akan ditonton melalui katalog web yang telah disediakan.
- 2. Mempermudah pengunjung untuk memilih film yang akan ditonton melalui katalog dengan fitur *QR Code* yang telah disediakan.
- 3. Mempermudah petugas dalam menangani pengelolaan data master staff, member, ruangan, genre, artis, film, makanan, komentar, voucher diskon, reservasi, dan transaksi.
- Mempercepat waktu petugas dalam menangani transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.
- 5. Menyediakan laporan pendapatan, jumlah transaksi lunas dan batal, film favorit dan genre favorit.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak
	disebut juga Software Design Description
DPPL	(SDD) merupakan deskripsi dari perancangan
	produk/perangkat lunak yang akan
	dikembangkan.

SPORE	Perangkat lunak sistem pelayanan order dan reservasi.
APPETIZER	Makanan dan minuman.
ANDROID	Sistem operasi untuk perangkat mobile.
QR CODE	Salah satu jenis <i>barcode</i> .
	Merupakan video berdurasi pendek yang
TRAILER	digunakan untuk menampilkan gambaran atau detail film yang akan ditayangkan.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

- 1. Skoumbourdis, John, 2012, Download | Grocery CRUD, a Codeigniter CRUD, http://www. grocerycrud.com/downloads.
- 2. Setiyadi, Dwi; Hatfield, Jared; Price, Collin, 2012, Codeigniter-PHP-QR-Code, http://github.com/dwisetiyadi/CodeIgniter-PHP-QR-Code.
- 3. Denso Wave, inc, 2012, Zxing Multi format 1D/2D barcode image processing library with clients for Android, Java, https://code.google.com/p/zxing/downloads/list
- 4. Gede Lumbung, Juli 2011, Tutorial Codeigniter : Integrasi Open Flash Chart dengan Codeigniter, http://gedelumbung.com/tutorial-ci-integrasiopen-flash-chart-dengan-codeigniter.

- 5. _____, 2013, ScriptCam Use your webcam in Javascript jQuery, http://www.scriptcam.com/download.cfm.
- 6. _____, 2013, Welcome to Codeigniter : Codeigniter User Guide, http://ellislab.com/codeigniter/user-guide.
- 7. ____, 2013, Android Developers, http://developer.android.com/index.html.

2 Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Arsitektur Aplikasi SPORE-Web







Gambar 2. Rancangan Arsitektur SPORE-Android
- 2.3 Perancangan Rinci
- 2.3.1 Sequence Diagram : Aplikasi SPORE-Web
- 2.3.1.1 Sequence Diagram : Login



Gambar 4. Sequence Diagram : Insert Member 2.3.1.2.2 Edit Member





Gambar 7. Sequence Diagram : Display Member 2.3.1.2.5 Search Member



2.3.1.2.6 Export Data Member



Gambar 9. Sequence Diagram : Export Data Member 2.3.1.2.7 Print Data Member



Gambar 10. Sequence Diagram : Print Data Member 2.3.1.3 Sequence Diagram : Manage Room 2.3.1.3.1 Insert Room



Gambar 11. Sequence Diagram : Insert Room 2.3.1.3.2 Edit Room



Gambar 12. Sequence Diagram : Edit Room 2.3.1.3.3 Delete Room





Gambar 13. Sequence Diagram : Delete Room 2.3.1.3.4 Display Room

Gambar 15. Sequence Diagram : Search Room

2.3.1.4 Sequence Diagram : Manage Film

2.3.1.4.1 Insert Film

2.3.1.4.2 Edit Film









2.3.1.4.5 Search Film



Gambar 21. Sequence Diagram : Generate QR Code Film 2.3.1.4.7 Show Detail Film





2.3.1.4.8 Download Cover Film

Gambar 24. Sequence Diagram : Export Data Film 2.3.1.4.10 Print Data Film



Gambar 25. Sequence Diagram : Print Data Film

2.3.1.5 Sequence Diagram : Manage Appetizer 2.3.1.5.1 Insert Appetizer



Gambar 27. Sequence Diagram : Edit Appetizer 2.3.1.5.3 Delete Appetizer



Gambar 28. Sequence Diagram : Delete Appetizer



Gambar 30. Sequence Diagram : Search Appetizer 2.3.1.6 Sequence Diagram : Manage Reservation 2.3.1.6.1 Insert Reservation



2.3.1.6.2 Edit Reservation



Gambar 32. Sequence Diagram : Edit Reservation 2.3.1.6.3 Display Reservation



Gambar 33. Sequence Diagram : Display Reservation 2.3.1.6.4 Search Reservation

336



Gambar 34. Sequence Diagram : Search Reservation 2.3.1.6.5 Export Data Reservation



Gambar 35. Sequence Diagram : Export Data Reservation 2.3.1.6.6 Print Data Reservation



Gambar 36. Sequence Diagram : Print Data Reservation 2.3.1.7 Sequence Diagram : Manage Today Transaction 2.3.1.7.1 Insert Transaction



Gambar 37. Sequence Diagram : Insert Transaction

2.3.1.7.2 Display Transaction



Gambar 38. Sequence Diagram : Display Transaction 2.3.1.7.3 Search Transaction



Gambar 39. Sequence Diagram : Search Transaction 2.3.1.7.4 Pesan Appetizer



Gambar 40. Sequence Diagram : Pesan Appetizer



2.3.1.7.5 Input Voucher Diskon

Gambar 41. Sequence Diagram : Input Voucher Diskon



2.3.1.7.6 Print Nota Transaction

Gambar 42. Sequence Diagram : Print Nota Transaction



2.3.1.7.7 Export Data Transaction

Gambar 43. Sequence Diagram : Export Data Transaction 2.3.1.7.8 Print Data Transaction



Gambar 44. Sequence Diagram : Print Data Transaction 2.3.1.8 Sequence Diagram : Manage Transaction 2.3.1.8.1 Display Transaction



Gambar 45. Sequence Diagram : Display Transaction 2.3.1.8.2 Search Transaction



Gambar 46. Sequence Diagram : Search Transaction 2.3.1.8.3 Print Nota Transaction



Gambar 47. Sequence Diagram : Print Nota Transaction



2.3.1.8.4 Export Data Transaction

Gambar 48. Sequence Diagram : Export Data Transaction 2.3.1.8.5 Print Data Transaction



Gambar 49. Sequence Diagram : Print Data Transaction 2.3.1.9 Sequence Diagram : Manage Schedule 2.3.1.9.1 Display Schedule



2.3.1.9.2 Edit Reservasi



Gambar 52. Sequence Diagram : Pembatalan Reservasi

2.3.1.10 Sequence Diagram : Manage Staff 2.3.1.10.1 Insert Staff







Gambar 55. Sequence Diagram : Delete Staff


Gambar 57. Sequence Diagram : Search Staff 2.3.1.11 Sequence Diagram : Manage Genre Film 2.3.1.11.1 Insert Genre Film





Gambar 59. Sequence Diagram : Edit Genre Film





Gambar 61. Sequence Diagram : Display Genre Film 2.3.1.11.5 Search Genre Film



Gambar 62. Sequence Diagram : Search Genre Film

2.3.1.12 Sequence Diagram : Manage Artist Film
2.3.1.12.1 Insert Artist Film



Gambar 63. Sequence Diagram : Insert Artist Film 2.3.1.12.2 Edit Artist Film



Gambar 64. Sequence Diagram : Edit Artist Film 2.3.1.12.3 Delete Artist Film



Gambar 66. Sequence Diagram : Display Artist Film 2.3.1.12.5 Search Artist Film



Gambar 67. Sequence Diagram : Search Artist Film 2.3.1.13 Sequence Diagram : Manage Appetizer Category 2.3.1.13.1 Insert Appetizer Category



Gambar 69. Sequence Diagram : Edit Appetizer Category 2.3.1.13.3 Delete Appetizer Category



Gambar 70. Sequence Diagram : Delete Appetizer Category 2.3.1.13.4 Display Appetizer Category



Gambar 71. Sequence Diagram : Display Appetizer Category

2.3.1.13.5 Search Appetizer Category



Gambar 72. Sequence Diagram : Search Appetizer Category

2.3.1.14 Sequence Diagram : Manage Discount Voucher 2.3.1.14.1 Insert Appetizer Category



Gambar 73. Sequence Diagram : Insert Appetizer Category 2.3.1.14.2 Delete Appetizer Category



Gambar 74. Sequence Diagram : Delete Appetizer Category 2.3.1.14.3 Display Appetizer Category



Gambar 76. Sequence Diagram : Search Appetizer Category 2.3.1.14.5 Download Voucher











Gambar 81. Sequence Diagram : Display Comments 2.3.1.15.5 Search Comments



Gambar 83. Sequence Diagram : Show Comment 2.3.1.16 Sequence Diagram : Manage Report 2.3.1.16.1 Display Grafik Pendapatan Per Tahun



Gambar 85. Sequence Diagram : Display Grafik Transaksi Per Tahun

2.3.1.16.3 Display Grafik Genre Favorit Per Tahun



2.3.1.16.4 Display Tabel Film Terlaris Per Tahun



Gambar 88. Sequence Diagram : Print Grafik atau Tabel

2.3.1.17 Sequence Diagram : Display Catalog
2.3.1.17.1 Display Film



Gambar 90. Sequence Diagram : Show Detail Film 2.3.1.17.3 Search Film









2.3.1.17.7 Display Film Coming Soon



Gambar 95. Sequence Diagram : Display Film Coming Soon 2.3.1.18 Sequence Diagram : Display Log Pembatalan Reservasi

2.3.1.18.1 Display Log Pembatalan Reservasi



Gambar 96. Sequence Diagram : Display Log Pembatalan Reservasi

2.3.1.18.2 Export Log Pembatalan Reservasi





Gambar 99. Sequence Diagram : Logout

2.3.2 Sequence Diagram : Aplikasi SPORE-Android

2.3.2.1 Sequence Diagram : Login



Gambar 100. Sequence Diagram : Login

2.3.2.2 Sequence Diagram : Manage Transaction 2.3.2.2.1 Insert Transaction



Gambar 101. Sequence Diagram : Insert Transaction

Image: seperizerActivity : get all menu : insert appetizer : APPETIZER : DET TRS APIZ : TRANSACTON Image: setAfrayMenu() getAll() getAll()

Gambar 102. Sequence Diagram : Pesan Appetizer 2.3.2.2.3 Input Voucher Diskon

Petugas		: det voucher				
	setSimpar	Click() getVoucl update update_ update(used_d	ner(disc_number) update_discount(update_harga_rua total(id_trs, harga_s ate, is_used, id_tran	disc) angan(id_trs, t etelah_diskon)	

2.3.2.2.2 Pesan Appetizer



2.3.2.3 Sequence Diagram : Sinkronisasi Data



Gambar 104. Sequence Diagram : Sinkronisasi Data 2.3.2.4 Sequence Diagram : Show Nota



Gambar 105 a. Sequence Diagram : Show Nota 2.3.2.5 Sequence Diagram : Display Today Reservation



Gambar 105 b. Sequence Diagram : Display Today Reservation



2.3.3 Class Diagram : Aplikasi SPORE-Web

Gambar 106. Class Diagram Aplikasi SPORE-Web 2.3.4 Class Diagram : Aplikasi SPORE-Android






2.3.5 Spesifikasi Deskripsi Class Diagram SPORE-Web

2.3.5.1 Spesifikasi Design Kelas showAllStaff

showAllStaff			< <boundary>></boundary>
	1118	mi.	

2.3.5.2 Spesifikasi Design Kelas showAllAppetizer

showAllAppetizer	< <boundary>></boundary>
	6
$\mathcal{D}(\mathcal{A})$	

2.3.5.3 Spesifikasi Design Kelas showKatAppetizer

showKatAppetizer

<<boundary>>

2.3.5.4 Spesifikasi Design Kelas showCancelation

showCancelation		< <boundary>></boundary>

2.3.5.5 Spesifikasi Design Kelas showAllArtist

showAllArtist	< <boundary>></boundary>

2.3.5.6 Spesifikasi Design Kelas showAllArtist

showAllArtist			< <boundary>></boundary>
	1111	nis	
		···//@	

2.3.5.7 Spesifikasi Design Kelas showAllMember

showAllMember	< <boundary>></boundary>
\mathcal{D} \mathcal{A}	
	ر س

2.3.5.8 Spesifikasi Design Kelas showAllRoom

showAllRoom	< <boundary>></boundary>
V	

2.3.5.9 Spesifikasi Design Kelas showDetailFilm

showDetailFilm	< <boundary>></boundary>

2.3.5.10 Spesifikasi Design Kelas cat_showFilmTerbaru

cat_showFilmTerbaru



2.3.5.11 Spesifikasi Design Kelas cat_showAllFilm

cat_showAllFilm	< <boundary>></boundary>
$\langle n \rangle$	9

2.3.5.12 Spesifikasi

Design

Kelas

cat showFilmComingSoon

< <boundary>></boundary>

2.3.5.13 Spesifikasi Design Kelas showAllFilm

showAllFilm	< <boundary>></boundary>

2.3.5.14 Spesifikasi Design Kelas cat_showDetailFilm

cat_showDetailFilm	< <boundary>></boundary>

2.3.5.15 Spesifikasi Design Kelas showDetailComment

showDetailComment	< <boundary>></boundary>

2.3.5.16 Spesifikasi Design Kelas cat_showKontak

cat_showKontak	< <boundary>></boundary>

2.3.5.17 Spesifikasi Design Kelas showAllComment

showAllComment	< <boundary>></boundary>

2.3.5.18 Spesifikasi Design Kelas showAllVoucherDisc

showAllVoucherDisc	< <boundary>></boundary>

2.3.5.19 Spesifikasi Design Kelas showDiscForm

showDiscForm	< <boundary>></boundary>

2.3.5.20 Spesifikasi Design Kelas showReserv

showReserv	< <boundary>></boundary>

2.3.5.21 Spesifikasi Design Kelas showNota

showNota	< <boundary>></boundary>

2.3.5.22 Spesifikasi Design Kelas showTransApp

showTransApp	< <boundary>></boundary>

2.3.5.23 Spesifikasi Design Kelas showTrans

showTrans	< <boundary>></boundary>

2.3.5.24 Spesifikasi Design Kelas cat_homepage

cat_homepage	< <boundary>></boundary>

2.3.5.25 Spesifikasi Design Kelas loginPage

loginPage	< <boundary>></boundary>

2.3.5.26 Spesifikasi Design Kelas showScheduleReserv

showScheduleReserv	< <boundary>></boundary>

2.3.5.27 Spesifikasi Design Kelas showFilmTerlaris

showFilmTerlaris	< <boundary>></boundary>

2.3.5.28 Spesifikasi Design Kelas showChartGenre

showChartGenre	< <boundary>></boundary>

2.3.5.29 Spesifikasi

Design

Kelas

showChartRevenuePerYear

showChartRevenuePerYear	< <boundary>></boundary>

2.3.5.30 Spesifikasi Design Kelas showChartPerYear

showChartPerYear			< <boundary>></boundary>
	1111	nis	
		<i></i> 6	

2.3.5.31 Spesifikasi Design Kelas staffCont

staffCont	< <control>></control>
$v \in \mathbb{R}^{+}$	
+showStaff()	5
Operasi ini digunakan unt	uk menampilkan tabel yang
berisi data staff beserta :	fungsi standar (CRUD, cari,
ekspor ke Excel, print) da	n fungsi tambahan.
+restrictMenu()	
Operasi ini digunakan un	ntuk membatasi penggunaan
fungsi tabel sesuai dengan	n role pengguna yang login
ke sistem.	

2.3.5.32 Spesifikasi Design Kelas appetizerCont

appetizerCont				< <cont< th=""><th>rol>></th></cont<>	rol>>
+showCategory()					
Operasi ini digunaka	n unti	uk mena	ampilkan	tabel	yang
berisi data kategori .	appeti	.zer bes	serta fur	ngsi st	andar
(CRUD, cari, ekspor	ke I	Excel,	print)	dan f	ungsi
tambahan.					

```
+showAppetizer()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang
berisi data appetizer beserta fungsi standar (CRUD,
cari, ekspor ke Excel, print) dan fungsi tambahan.
+restrictMenu()
Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan
fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login
ke sistem.
```

2.3.5.33 Spesifikasi Design Kelas cancelationCont

cancelationCont	< <contr< th=""></contr<>		
\sim			
+showCancelation()			

Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang berisi data log pembatalan reservasi beserta fungsi standar (CRUD, cari, ekspor ke Excel, print) dan fungsi tambahan. +restrictMenu() Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login ke sistem.

2.3.5.34 Spesifikasi Design Kelas artistCont

artistCont	< <control>></control>
+showArtist()	

```
Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang
berisi data artist film beserta fungsi standar (CRUD,
cari, ekspor ke Excel, print) dan fungsi tambahan.
+restrictMenu()
Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan
fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login
ke sistem.
```

2.3.5.35 Spesifikasi Design Kelas genreCont

genreCont

<<control>>

+showGenre()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang berisi data genre film beserta fungsi standar (CRUD, cari, ekspor ke Excel, print) dan fungsi tambahan. +restrictMenu()

Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login ke sistem.

2.3.5.36 Spesifikasi Design Kelas memberCont

memberCont	< <control>></control>
+showMember()	
Operasi ini digunakan u	ntuk menampilkan tabel yang
berisi data member bes	erta fungsi standar (CRUD,
cari, ekspor ke Excel, p	cint) dan fungsi tambahan.
+restrictMenu()	

Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login ke sistem.

2.3.5.37 Spesifikasi Design Kelas roomCont

roomCont	< <control>></control>
+showRoom()	
Operasi ini digunakan untu	ık menampilkan tabel yang
berisi data ruangan beser	ta fungsi standar (CRUD,
cari, ekspor ke Excel, prim	nt) dan fungsi tambahan.
+restrictMenu()	
Operasi ini digunakan un	tuk membatasi penggunaan
fungsi tabel sesuai dengan	role pengguna yang login
ke sistem.	
2.3.5.38 Spesifikasi Desig	n Kelas filmCont
2.3.5.38 Spesifikasi Desig filmCont	n Kelas filmCont < <control>></control>
2.3.5.38 Spesifikasi Desig filmCont	n Kelas filmCont < <control>></control>
2.3.5.38 Spesifikasi Desig filmCont	n Kelas filmCont < <control>></control>
2.3.5.38 Spesifikasi Desig filmCont +showFilm()	n Kelas filmCont < <control>></control>
2.3.5.38 Spesifikasi Desig filmCont +showFilm() Operasi ini digunakan untu	n Kelas filmCont < <control>></control>
2.3.5.38 Spesifikasi Desig filmCont +showFilm() Operasi ini digunakan untu berisi data film beserta fu	n Kelas filmCont < <control>> ak menampilkan tabel yang angsi standar (CRUD, cari,</control>
2.3.5.38 Spesifikasi Desig filmCont +showFilm() Operasi ini digunakan untu berisi data film beserta fu ekspor ke Excel, print) dar	n Kelas filmCont < <control>> ak menampilkan tabel yang angsi standar (CRUD, cari, h fungsi tambahan.</control>
2.3.5.38 Spesifikasi Desig filmCont +showFilm() Operasi ini digunakan untu berisi data film beserta fu ekspor ke Excel, print) dar +generateQRCode(id_film)	n Kelas filmCont > Ik menampilkan tabel yang Ingsi standar (CRUD, cari, h fungsi tambahan.

film yang dipilih user. Operasi ini merupakan fungsi tambahan.

+showDetailFilm(id film)

```
Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail info
dari film yang dipilih oleh user. Operasi
                                                ini
merupakan fungsi tambahan.
+dlCovQR(id film)
Operasi ini digunakan untuk mendownload cover film
beserta QR Code-nya dari film yang dipilih oleh user.
Operasi ini merupakan fungsi tambahan.
+showFilm catalog()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang
berisi data film beserta fungsi standar (CRUD, cari,
ekspor ke Excel, print) dan fungsi tambahan.
+showFilm terbaru()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang
berisi data film baru di tahun ini beserta fungsi
standar (CRUD, cari, ekspor ke Excel, print) dan
fungsi tambahan.
+showFilm comingSoon()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang
berisi data film yang akan datang beserta fungsi
standar (CRUD, cari, ekspor ke Excel, print) dan
fungsi tambahan.
+restrictMenu()
Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan
fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login
ke sistem.
```

commentCont	< <control>></control>
+showComment()	

2.3.5.39 Spesifikasi Design Kelas commentCont

Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang berisi data komentar beserta fungsi standar (CRUD, cari, ekspor ke Excel, print) dan fungsi tambahan. +detailComment(id comment) Operasi ini digunakan untuk menampilkan data komentar secara detail, yaitu nama pemberi komentar dan isi komentar dari komentar yang dipilih oleh user. +addComment detailFilm(id film) Operasi ini digunakan untuk menampilkan dan menambahkan komentar dari halaman detail film di katalog yang digunakan oleh pelanggan. +showKontak with Comment() Operasi ini digunakan untuk menampilkan dan menambahkan komentar dari halaman kontak di katalog yang digunakan oleh pelanggan. +restrictMenu() Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login ke sistem.

discCont <<<	control>>
+showDiscount()	
Operasi ini digunakan untuk menampilkan ta	bel yang
berisi data voucher diskon beserta fungsi	standar
(CRUD, cari, ekspor ke Excel, print) dan	n fungsi
tambahan.	
+set_before_insert(data_voucher)	

2.3.5.40 Spesifikasi Design Kelas discCont

```
Operasi ini digunakan untuk mempersiapkan data yang
dibutuhkan sebelum dimasukkan ke tabel discount.
+dlVoucher(id voucher)
Operasi ini digunakan untuk mendownload voucher dalam
bentuk image beserta QR Code yang berisi nomor
voucher. Operasi ini merupakan fungsi tambahan.
+showDiscForm(id trs)
Operasi ini digunakan untuk menampilkan form untuk
melakukan scan voucher atau memasukkan nomor voucher
untuk transaksi tertentu.
+inputVoucher(id trs)
Operasi ini digunakan untuk mengecek dan menyimpan
nomor voucher yang sudah dimasukkan dan ditambahkan
ke data transaksi tertentu.
+restrictMenu()
Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan
fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login
ke sistem.
```

transRsvCont	< <control>>></control>
+showTransToday()	
Operasi ini digunakan untu	ık menampilkan tabel yang
berisi data transaksi hari	ini beserta fungsi standar
(CRUD, cari, ekspor ke E	Excel, print) dan fungsi
tambahan.	
+showTrans()	
Operasi ini digunakan untu	ık menampilkan tabel yang
berisi data semua transaks	si beserta fungsi standar

2.3.5.41 Spesifikasi Design Kelas transRsvCont

(CRUD, cari, ekspor ke Excel, print) dan fungsi
tambahan.
+cetakNota(id_trs)
Operasi ini digunakan untuk mencetak nota transaksi
tertentu. Operasi ini merupakan fungsi tambahan.
+time_check(time)
Operasi ini digunakan untuk mengecek kesesuaian waktu
yang dimasukkan untuk data transaksi dengan jadwal
yang ada.
+room_check(room)
Operasi ini digunakan untuk mengecek ketersediaan
ruang yang dimasukkan untuk data transaksi.
+film_check(film)
Operasi ini digunakan untuk mengecek ketersediaan
film yang dimasukkan untuk data transaksi.
+set_before_insert(data_trs)
Operasi ini digunakan untuk mempersiapkan data yang
dibutuhkan sebelum dimasukkan ke tabel transaction.
+set_after_insert(data_trs)
Operasi ini digunakan untuk memasukkan detil
transaksi ruangan dan mengupdate kolom total di tabel
transaction.
+showTransApp(id_trs)
Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang
berisi detil pesanan appetizer beserta fungsi standar
(CRUD, cari, ekspor ke Excel, print) dan fungsi
tambahan.
+update_subTotal(data_det_trs_aptz)
Operasi ini digunakan untuk mengupdate total harga
per detil transaksi appetizer yang dimasukkan.
+update_total(data_trs)

```
Operasi ini digunakan untuk mengupdate total biaya
transaksi tertentu.
+showReserv()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan tabel yang
berisi data reservasi beserta fungsi standar (CRUD,
cari, ekspor ke Excel, print) dan fungsi tambahan.
+date check(tgl)
Operasi ini digunakan untuk mengecek range tanggal
reservasi.
+callback time()
Operasi ini digunakan untuk memasukkan code html dan
javascript timepicker.
+room rsv check(room)
Operasi ini digunakan untuk mengecek ketersediaan
ruang yang dimasukkan untuk data reservasi.
+film rsv check(film)
Operasi ini digunakan untuk mengecek ketersediaan
film yang dimasukkan untuk data reservasi.
+set before insertReserve(data rsv)
Operasi ini digunakan untuk mempersiapkan data yang
dibutuhkan sebelum dimasukkan ke tabel transaction.
+set before updateReserve(data rsv)
Operasi ini digunakan untuk mempersiapkan data yang
dibutuhkan sebelum data transaksi tertentu diupdate.
+set after updateReserve(data rsv,id trs)
Operasi ini digunakan untuk memasukkan detil harga
ruangan dan mengupdate total biaya transaksi apabila
status reservasi diganti menjadi 'LUNAS'.
+updateBatal(id trs)
Operasi ini digunakan untuk membatalkan reservasi
yang sudah dilakukan.
```

+restrictMenu()
Operasi ini digunakan untuk membatasi penggunaan
fungsi tabel sesuai dengan role pengguna yang login
ke sistem.

2.3.5.42 Spesifikasi Design Kelas loginCont

loginCont < <control>></control>
+index()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman login
dan memasukkan user ke dalam sistem apabila username
dan password yang dimasukkan user benar.
+logout()
Operasi ini digunakan untuk keluar dari sistem.
+cekLogin()
Operasi ini digunakan untuk mengecek username dan
password yang dimasukkan user saat login.

2.3.5.43 Spesifikasi Design Kelas scheduleCont

schedule	Cont				< <cont< th=""><th>rol>></th></cont<>	rol>>
+showSch	edule()					
Operasi	ini diguna	akan un	tuk men	ampilkan	tabel	yang
berisi	informasi	jadwal	reserv	vasi yar	ng dis	ertai
fungsi u	ntuk mengu	bah dar	n membat	alkan re	eservas	i dan
jadwal	pelanggan	yang	sedang	menonto	n di	hari
tertentu	•					

2.3.5.44 Spesifikasi Design Kelas chartCont

chartCont	< <control>></control>		
+transaksiChart()			
Operasi ini digunakan untul	k menampilkan grafik jumlah		
transaksi dengan status	lunas dan batal setiap		
bulannya dalam tahun terte	ntu.		
+genreChart()			
Operasi ini digunakan unt	uk menampilkan grafik pie		
chart genre favorit dalam tahun tertentu.			
+terlarisTable()			
Operasi ini digunakan unt	uk menampilkan tabel yang		
berisi 3 film terlaris se	tiap bulannya dalam tahun		
tertentu.			
+pendapatanChart()			
Operasi ini digunakan untu	k menampilkan grafik total		
pendapatan ruang dan to	tal pendapatan appetizer		
setiap bulannya dalam tahu	n tertentu.		

2.3.5.45 Spesifikasi Design Kelas GROCERY_CRUD_MODEL

GROCERY_CRUI	_MODEL		< <entity>></entity>
+insert(data	a)		
Operasi ini	digunakan	untuk	memasukkan data.
+update(data	a)		
Operasi ini	digunakan	untuk	mengubah data.
+delete(data	a)		
Operasi ini	digunakan	untuk	menghapus data.

```
+display()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data.
+search(kategori,keyword)
Operasi ini digunakan untuk mencari data sesuai
dengan kategori pencarian dan kata kunci.
+export()
Operasi ini digunakan untuk mengekspor data ke file
Excel.
+print()
Operasi ini digunakan untuk mencetak data dalam
bentuk tabel.
```

2.3.5.46 Spesifikasi Design Kelas DETAIL_GENRE

DETAIL_GENRE		< <enti< th=""><th>ity>></th></enti<>	ity>>
+get_all_genre(_id_film	.)		
Operasi ini digunakan	untuk mengambil	semua	data
genre film.	V		

2.3.5.47 Spesifikasi Design Kelas DETAIL_ARTIST

DETAIL_ARTIST			< <ent< th=""><th>ity>></th></ent<>	ity>>
+get_all_artist(_id_fil	Lm)			
Operasi ini digunakan	untuk	mengambil	semua	data
artist film.				

2.3.5.48 Spesifikasi Design Kelas COMMENT



2.3.5.49 Spesifikasi Design Kelas FILM

FILM	~~	entity>>
+get_film(_id_film)		
Operasi ini digunakan um	ntuk mengambil da	ta film.
berdasarkan id film yang d	imasukkan.	

2.3.5.50 Spesifikasi Design Kelas DISCOUNT

DISCOUNT			<<	entity>>
+update_discount(used_	_date,io	d_trans,is_u	sed,_	id_disc
)				
Operasi ini digunakan	ı untuk	mengupdate	data	voucher
berdasarkan id voucher	r yang d	dimasukkan.		
+get_voucher_by_vnum(_disc_n	um)		

Operasi ini digunakan untuk mengambil data voucher berdasarkan nomor voucher yang dimasukkan. +get_voucher_by_id(_id_voucher) Operasi ini digunakan untuk mengambil data voucher berdasarkan id voucher yang dimasukkan.

2.3.5.51 Spesifikasi Design Kelas MEMBER

MEMBER		< <e< th=""><th>ntity>></th></e<>	ntity>>
		17	\mathbf{x}
+get_member(_id_member)			ເ <u>ລ</u> ່
Operasi ini digunakan untu	k mengambil	data	member
berdasarkan id member yang (limasukkan.	\sim	

2.3.5.52 Spesifikasi Design Kelas DET_TRS_ROOM

DET_TRS_ROOM	< <en< th=""><th>tity>></th></en<>	tity>>
<pre>+insert_det(id_trs,ruang,harga_ruang)</pre>		
Operasi ini digunakan untuk memasukkan	data	detil
ruangan.		
+get_by_idTrs(_id_trs)		
Operasi ini digunakan untuk mengambil	data	detil
ruangan berdasarkan id transaksi.		
+update_det_by_idTrs(_id_trs,harga)		
Operasi ini digunakan untuk mengupdate	data	detil
ruangan berdasarkan id transaksi.		

2.3.5.53 Spesifikasi Design Kelas TRANSACTION

TRANSACTION < <e< th=""><th><entity>></entity></th></e<>	<entity>></entity>
-------------------------------------------------------------	-----------------------

```
+update total room( id trs, harga)
Operasi ini digunakan untuk mengupdate total
transaksi berdasarkan id transaksi.
+update batal (id trs)
Operasi ini digunakan untuk mengupdate
                                            status
transaksi menjadi 'BATAL' sesuai dengan id transaksi.
+update total all( id trs, total)
Operasi ini digunakan untuk mengupdate total
transaksi berdasarkan id transaksi.
+update disc( id trs, disc)
Operasi ini digunakan untuk mengupdate diskon
transaksi berdasarkan id transaksi.
+get all trs month()
Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data
transaksi yang terjadi di bulan ini.
+get lunas transaction()
Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data
transaksi dengan status 'LUNAS'
+get transaction byID( id trs)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi
berdasarkan id transaksi.
+get month()
Operasi ini digunakan untuk mengambil bulan dari
transaksi yang sudah pernah terjadi.
+get transaksiLunas per m y( tahun)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi
dengan status lunas setiap bulannya per tahun.
+get transaksiBatal per m y( tahun)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi dengan status batal setiap bulannya per tahun. +get genreAll per m y(tahun) Operasi ini digunakan untuk mengambil semua jumlah data genre dari semua film yang sudah pernah ditonton per tahun. +get genreL5 per y(tahun) Operasi ini digunakan untuk mengambil lima jumlah genre terbanyak dari film yang sudah pernah ditonton per tahun. +get genreLL per y(tahun, totalGenre) Operasi ini digunakan untuk mengambil jumlah data genre selain dari 5 genre terbanyak dari film yang sudah pernah ditonton setiap bulannya per tahun. +get film per my(tahun) Operasi ini digunakan untuk mengambil jumlah film yang sudah pernah ditonton setiap bulannya per tahun. +get year() Operasi ini digunakan untuk mengambil tahun dari transaksi yang sudah pernah terjadi. +get rsv bydate(tgl) Operasi ini digunakan untuk mengambil data reservasi berdasarkan tanggal. +get byDateTimeRoom(tgl, time, ruang) Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi berdasarkan tanggal, waktu, dan ruangan. +get byDateTimeFilm(tgl, time, film) Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi berdasarkan tanggal, waktu, dan film. +get pdptRuang per m y(tahun)

```
Operasi ini digunakan untuk mengambil data pendapatan
ruang setiap bulan per tahun dari tabel transaksi.
+get_pdptAptz_per_m_y(_tahun)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data pendapatan
appetizer setiap bulan per tahun dari tabel transaksi
dan detil transaksi appetizer.
```

2.3.5.54 Spesifikasi Design Kelas APPETIZER

APPETIZER	< <entity>></entity>
+get_appetizer(_id_appetiz	er)
Operasi ini digunakan untu	k mengambil data appetizer
berdasarkan id appetizer y	ang dimasukkan.

2.3.5.55 Spesifikasi Design Kelas CANCELATION

CANCELATION	< <enti< th=""><th>ty>></th></enti<>	ty>>
+insert_data(id_trs,username,datetime)		
Operasi ini digunakan untuk memasukkan	data	log
pembatalan ke tabel cancelation.		

2.3.5.56 Spesifikasi Design Kelas ROOM

ROOM	< <entity>></entity>
+get_room(_id_room)	
Operasi ini digunakan unt	uk mengambil data ruangan:
berdasarkan id ruangan yar	ng dimasukkan.

```
+get_all()
Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data
ruangan.
```

2.3.5.57 Spesifikasi Design Kelas DET_TRS_APTZ

DET_TRS_APTZ	< <entity>></entity>
+get_allby_idTrs(_id_trs)	$\mathcal{O}_{\mathbf{A}}$
Operasi ini digunakan untuk mengambil	semua data
detil appetizer berdasarkan id transaksi.	
+get_by_idDet(_id_detail)	
Operasi ini digunakan untuk mengambil	data detil
appetizer berdasarkan id detil appetizer.	

2.3.5.58 Spesifikasi Design Kelas STAFF

STAFF	< <entity>></entity>	
+get_staff(_username,_password)		
Operasi ini digunakan untuk mengambil data staff		
berdasarkan username dan p	assword yang dimasukkan.	

2.3.6 Spesifikasi Deskripsi Class Diagram SPORE-Android

2.3.6.1 Spesifikasi Design Kelas AppetizerActivity

AppetizerActivity	< <boundary>></boundary>

2.3.6.2 Spesifikasi Design Kelas DaftarPesananActivity

DaftarPesananActivity	< <boundary>></boundary>

2.3.6.3 Spesifikasi Design Kelas NotaActivity

NotaActivity	< <boundary>></boundary>

2.3.6.4 Spesifikasi Design Kelas FetchDataActivity

FetchDataActivity	< <boundary>></boundary>

2.3.6.5 Spesifikasi Design Kelas TransactionActivity

TransactionActivity	< <boundary>></boundary>

2.3.6.6 Spesifikasi Design Kelas ScanActivity

ScanActivity	< <boundary>></boundary>		
-	-		

2	3	6	7	Specifikaci	Design	Kolas	LoginActivity	

2.3.6.7 Spesifikasi Design Kelas LoginActivity

LoginActivity			< <boundary>></boundary>
	1111	ni	

2.3.6.8 Spesifikasi Design Kelas MainActivity

MainActivity	< <boundary>></boundary>

2.3.6.9 Spesifikasi Design Kelas RsvActivity

RsvActivity

<<boundary>>

2.3.6.10 Spesifikasi Design Kelas insert_appetizer

insert_appetizer	< <control>></control>
+get_appetizer(_id_aptz)	
Operasi ini digunakan untu	k mengambil data appetizer
berdasarkan id appetizer.	
+insert_det_trs(_id_trs,ap	tz,jml,harga)
Operasi ini digunakan unt	uk memasukkan data detil
appetizer.	

1

2.3.6.11 Spesifikasi Design Kelas get_all_menu

get_all_menu	< <control>></control>
+get_all()	
Operasi ini untuk meng	ambil semua data appetizer.

2.3.6.12 Spesifikasi Design Kelas get_appetizer

get_appetizer			< <cont< th=""><th>rol>></th></cont<>	rol>>
			6, /	2
+get_all_aptz(_id_trs)				Č.,
Operasi ini digunakan	untuk	mengambil	semua	data
detil appetizer berdasar	ckan id	l transaksi		

2.3.6.13 Spesifikasi Design Kelas delete_appetizer

delete_appetizer	< <control>></control>
+get_appetizer(_nama)	
Operasi ini digunakan untu	k mengambil data appetizer
berdasarkan nama appetizer	
+delete_det(_id_trs,_id_ap	tz)
Operasi ini digunakan un	tuk menghapus data detil
appetizer berdasarkan id t	ransaksi dan id appetizer.

2.3.6.14 Spesifikasi Design Kelas get_transaction

get_transaction	< <control>></control>

```
+get_trs(_id_trs)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi
berdasarkan id transaksi.
+get_det_trs_room(_id_trs)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data detil
ruangan berdasarkan id transaksi.
+get_room(_id_room)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data ruangan
berdasarkan id ruangan.
+get_all_aptz(_id_trs)
Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data
detil appetizer berdasarkan id transaksi.
```

2.3.6.15 Spesifikasi Design Kelas get_all_film

get all film

<<control>>

+get_all()

Operasi ini untuk mengambil semua data film.

2.3.6.16 Spesifikasi Design Kelas get_all_member

get_all_member				< <control>></control>
+get_all()				
Operasi ini untuk	mengambil	semua	data	member.

2.3.6.17 Spesifikasi Design Kelas get_all_room

get_all_room	< <control>></control>

+get all()

Operasi ini untuk mengambil semua data ruangan.

2.3.6.18 Spesifikasi Design Kelas insert_transaction

```
<<control>>
insert transaction
+get room( id room)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data ruangan
berdasarkan id ruangan.
+get film( id film)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data film
berdasarkan id film.
+get trs(date, time, room)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi
berdasarkan tanggal, waktu dan ruangan.
+get trs(date,time,film)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi
berdasarkan tanggal, waktu dan film.
+insert trs(id trs, tgl, t start, t end, member,
ruang, film, status)
Operasi ini digunakan untuk memasukkan data transaksi
baru.
+insert det trs room(id trs, ruang, harga)
Operasi ini digunakan untuk memasukkan data detil
ruangan.
+update trs(total, id trs)
Operasi ini digunakan untuk mengupdate total biaya
transaksi berdasarkan id transaksi.
```

2.3.6.19 Spesifikasi Design Kelas get_voucher

get_voucher	< <control>></control>	
+get_discount(_disc_number)		
Operasi ini digunakan unt	uk mengambil data diskon	
berdasarkan nomor voucher.		
+get_trs(_id_trs)		
Operasi ini digunakan untu	k mengambil data transaksi	
berdasarkan id transaksi.		
+get_room(_id_room)		
Operasi ini digunakan unt	uk mengambil data ruangan	
berdasarkan id ruangan.		
+update_trs(discount,_id_tr	cs)	
Operasi ini digunakan unt	uk mengupdate diskon pada	
data transaksi berdasarkan	id transaksi.	
+update_det_trs_room(harga,	id_trs)	
Operasi ini digunakan unt	uk mengupdate harga untuk	
detil ruangan berdasarkan :	id transaksi.	
+update_trs(total,_id_trs)		
Operasi ini digunakan unt	uk mengupdate total biaya	
transaksi berdasarkan id ti	cansaksi.	
+update_discount(used_date,is_used,id_trans,_id_disc		
)		
Operasi ini digunakan unt	uk mengupdate data diskon	
berdasarkan id voucher.		

2.3.6.20 Spesifikasi Design Kelas update_rsv_to_trs

update_rsv_to_trs	< <control>></control>

```
+get transaction( id trs)
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data transaksi tertentu.

+get_room(_id_room)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data ruangan tertentu.

+update_trs(discount, status_trs, total, _id_trs)

Operasi ini digunakan untuk mengupdate data transaksi.

2.3.6.21 Spesifikasi Design Kelas get_rsv_today

qe	t	rs	v	too	day
-	_	-	_		_

```
<<control>>
```

+get all reservasi today()

Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data reservasi hari ini.

2.3.6.22 Spesifikasi Design Kelas login

login	< <control>></control>
+get_staff(_username,_pass	word)
Operasi ini digunakan un	tuk mengambil data staff
berdasarkan username dan p	assword yang dimasukkan.
2.3.6.23 Spesifikasi Desig	n Kelas APPETIZER

APPETIZER <<entity>>

2.3.6.24 Spesifikasi Design Kelas DETAIL_TRS_APTZ

DETAIL_TRS_APTZ	< <entity>></entity>

2.3.6.25 Spesifikasi Design Kelas FILM

FILM	< <en< th=""><th>tity>></th></en<>	tity>>

2.3.6.26 Spesifikasi Design Kelas MEMBER

MEMBER	< <entity>></entity>
	5

2.3.6.27 Spesifikasi Design Kelas ROOM

ROOM	< <entity>></entity>

2.3.6.28 Spesifikasi Design Kelas DETAIL_TRS_ROOM

DETAIL_TRS_ROOM	< <entity>></entity>

2.3.6.29 Spesifikasi Design Kelas TRANSACTION

TRANSACTION	< <entity>></entity>

2.3.6.30 Spesifikasi Design Kelas DISCOUNT

DISCOUNT	< <entity>></entity>

2.3.6.31 Spesifikasi Design Kelas STAFF

STAFF	(n		° ,	< <entity>></entity>
				$\mathbb{C}_{\mathbb{Z}}$

3 Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Data Appetizer

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_APTZ	int	11	id appetizer,
	1 200 3		primary key, auto
in "	л11 <u>7</u> [りゃ	increment
ID_CAT	varchar	2	id kategori
			appetizer,
\frown			foreign key
APTZ_NAME	varchar	30	nama appetizer
APTZ_PRICE	int	11	harga appetizer

3.1.2

1.2 Deskripsi Entitas Data Appetizer Category

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_CAT	varchar	2	id kategori,
			primary key
CATEGORY	varchar	20	nama kategori

3.1.3 Deskripsi Entitas Data Artist

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_ARTIST	int	11	id artist, primary
			key, auto
			increment
ARTIST_NAME	varchar	50	nama artis

3.1.4 Deskripsi Entitas Data Cancelation

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan

ID_CANCELATION	int	11	id pembatalan,
			primary key,
			auto increment
ID_TRS	varchar	30	id transaksi,
			foreign key
USER	varchar	20	username
iniu	n_{b}	9	pengguna
CANCEL_DATE	datetime		tanggal
			pembatalan

3.1.5 Deskripsi Entitas Data Comment

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_COMMENT	int	11	id komentar,
			primary key, auto
			increment
COM_DATE	date	_	tanggal koment ar
GUEST_NAME	varchar	20	nama pelanggan
GUEST_MSG	text	_	isi komentar

3.1.6 Deskripsi Entitas Data Detail_Artist

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_DET_ART	int	11	id detil, primary
			key, auto
			increment
ID_ARTIST	int	11	id artis, foreign
			key
ID_FILM	int	11	id film, foreign
	т		key

3.1.7 Deskripsi Entitas Data Detail_Genre

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
	-		-

ID_DET_GENRE	int	11	id	detil,
			primary	key,
			auto incre	ement
ID_GENRE	int	11	id	genre,
			foreign ke	∋у
ID_FILM	int	11	id film,	foreign
$in \mathcal{U}$	$m_{l'}$	20	key	

3.1.8 Deskripsi Entitas Data Detail_Trs_Aptz

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_TRS_APTZ	int	11	id detil, primary
			key, auto
			increment
ID_TRS	varchar	30	id transaksi,
			foreign key
ID_APTZ	int	11	id appetizer,
			foreign key
PRICE_APTZ	int	11	total harga
	\sim		appetizer se <mark>sua</mark> i
			dengan jumlahn ya
JML	int	11	jumlah pesanan

3.1.9 Deskripsi Entitas Data Detail_Trs_Room

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan	
ID_DET_ROOM	int	11	id detil,	
			primary key,	
			auto increment	
ID_TRS	varchar	30	id transaksi,	
			foreign key	
ID_ROOM	varchar	5	id ruangan,	
			foreign key	
PRICE_ROOM	int	11	harga	ruangan.
------------	-----	----	-------	----------
------------	-----	----	-------	----------

3.1.10 Deskripsi Entitas Data Discount

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_DISC	int	11	id voucher,
1			primary key,
lin lui	n_{lb}		auto increment
ID_ROOM	varchar	5	id ruangan,
			foreign key
DISC_NUMBER	varchar	30	nomor voucher
DISC	Int	11	besar diskon.
IS_USED	tinyint	1	kondisi
			voucher (sudah
			dipakai atau
			belum)
ID_TRANS	varchar	30	id transaksi
			yang memakai
			voucher
USED_DATE	date	-	tanggal
			voucher
			digunakan
GENERATED_DATE	Date	-	tanggal
			voucher
			dibuat

3.1.11 Deskripsi Entitas Data Film

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_FILM	int	11	id film, primary
			key, auto
			increment
TITLE	varchar	50	judul film

DURATION	int	11	durasi film
YEAR	Int	11	tahun rilis film
TRAILER_LINK	text	-	link trailer
			film
POSTER_LINK	text	-	link poster film
QRCODE_LINK	text	-	link QR Code
in 10	111f		film
DESCRIPTION	text	$\sim \iota$	deskripsi film
FILM_QTY	int	11	jumlah
\sim			persediaan film

3.1.12 Deskripsi Entitas Data Genre

Nama	Tipe	Panjang	K	eterangan
ID_GENRE	int	11	id	genre,
			prima	ary key,
			auto	increment
GENRE_NAME	varchar	20	nama	genre

3.1.13 Deskripsi Entitas Data Member

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_MEMBER	varchar	30	id member,
			primary key
MEMBER_NAME	varchar	50	nama member
BIRTHDAY	date	-	tanggal lahir
			member
ALAMAT	varchar	100	alamat member
PHONE	varchar	30	nomor telepon
			member

3.1.14 Deskripsi Entitas Data Room

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan

ID_ROOM	varchar	5	id	ruangan,
			primary	key
ROOM_NAME	varchar	30	nama rua	angan
CAPACITY	int	11	kapasita	as
			ruangan	
ROOM_QTY	int	11	jumlah r	ruangan
ROOM_PRICE	int	11	harga ru	langan

3.1.15 Deskripsi Entitas Data Staff

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan	
USERNAME	varchar	20	username staff,	
			primary key	
PASSWORD	varchar	20	password	
ROLE	varchar	10	role	

3.1.16 Deskripsi Entitas Data Transaction

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_TRS	varchar	30	id transak si ,
	\sim		primary key
ID_MEMBER	varchar	30	id member,
			foreign key
DATE_TRS	date	-	tanggal
			transaksi
DISCOUNT	int	11	diskon
TOTAL	int	11	total pembayaran
			transaksi
STATUS_TRS	varchar	20	status transaksi
			(RESERVASI,
			LUNAS, BATAL)
ID_ROOM	varchar	5	id ruangan,
			foreign key

TIME_START	time	-	jam mulai film
TIME_END	time	_	jam selesai film
ID_FILM	int	11	id film, foreign
			key

\umina



3.2 Physical Data Model

Gambar 108. Physical Data Model

4 Perancangan Antarmuka

4.1 Sketsa UI Aplikasi SPORE-Web dan Deskripsinya

4.1.1 Antarmuka Login



Gambar 109. Rancangan Antarmuka Login

Antarmuka ini digunakan untuk memasukkan username dan password agar user dapat masuk ke dalam sistem. User memasukkan username dan password setelah itu menekan tombol 'Login'. Apabila username dan password valid, maka user akan masuk ke halaman utama sistem yaitu halaman 'Jadwal Pemakaian Ruang' namun bila tidak valid, maka sistem akan meminta user untuk memasukkan username dan password yang valid.



Gambar 110. Rancangan Antarmuka Jadwal Pemakaian Ruang

Antarmuka ini ditampilkan pertama kali setelah login. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada tabel terdapat operasi untuk menampilkan jadwal di tanggal tertentu, mengedit reservasi, dan membatalkan reservasi.

Untuk mengedit reservasi, user menekan huruf E di kolom biru. Kemudian sistem akan mengarahkan user ke halaman edit reservasi.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi					
MENU	Pengelolaan Reservasi					
MENU TRANSAKSI	Ubah Record MEMBER TANGGAL STATUS TRANSAKSI RUANGAN JAM MULAI FILM	NAMA MEMBER TANGGAL STATUS NAMA RUANG JAM MULAI JUDUL FILM				

Gambar 111. Rancangan Antarmuka Edit Reservasi

Untuk membatalkan reservasi, user menekan huruf B di kolom biru. Kemudian sistem akan menampilkan alert box untuk meminta konfirmasi user untuk melakukan pembatalan reservasi.



Gambar 112. Rancangan Antarmuka Konfirmasi Pembatalan Reservasi

4.1.3 Antarmuka Pengelolaan Member

1060	Web & Administrasi		
LUGU	Reservasi & Transaksi		
MENU	Daftar Member		
Jadwal Pemakaian Ruang Transaksi & Reservasi - Transaksi Hari Ini - Pengelolaan Reservasi - Pengelolaan Transaksi	Tambah Record Export Print		
 Log Pembatalan Rearsasi Log Pembatalan Reservasi Pengelolaan Voucher Diskon Pengelolaan Member Data Master Appetizer Pengelolaan Appetizer Pengelolaan Kategori Appetizer Data Master Film Pengelolaan Genre Film Pengelolaan Film Data Master Ruang Data Staff & Comment Registrasi Staff Pengelolaan Kritik & Saran Report Grafik Pendapatan Per Tahun 	TABEL DATA MEMBER Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus		
- Grafik Genre Favorit	Cari : Kategori Pencarian Cari		
- Tabel Film Terlaris Per Tahun Logout - (username)	PAGINATION TOOLS		
	FOOTER		

Gambar 113. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Member

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data member. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk CRUD, pencarian, export, dan print data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user. Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.



Gambar 114. Rancangan Antarmuka Tambah Member Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.

LOGO	Web & Administrasi		
	Reservasi &	Transaksi	
MENU	Daftar Member		
	Ubah Record		
	NAMA MEMBER	NAMA	
	BIRTHDAY	TANGGAL	
MENU TRANSAKSI	ALAMAT	ALAMAT	
	PHONE	NOMOR TELEPON	
	Simpan	Simpan dan Kembali	Batal
FOOTER			

Gambar 115. Rancangan Antarmuka Ubah Member

Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan

menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user menghapus data.



Gambar 116. Rancangan Antarmuka Hapus Member

Lalu untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user. Untuk mengekspor data ke excel, user menekan tombol export dan untuk mencetak data yang ada di tabel, user menekan tombol print.



Gambar 117. Rancangan Antarmuka Registrasi Staff

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data staff. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk CRUD dan pencarian data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
MENU	Daftar Staff	
MENU TRANSAKSI	Tambah Record USERNAME PASSWORD ROLE Simpan Simpan dan Kembali Batal	

Gambar 118. Rancangan Antarmuka Tambah Staff

Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
MENU	Daftar Staff	
MENU TRANSAKSI	MENU TRANSAKSI Ubah Record MENU TRANSAKSI PASSWORD ROLE	
FOOTER		

Gambar 119. Rancangan Antarmuka Ubah Staff

Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data.

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.

4.1.5 Antarmuka Pengelolaan Kritik dan Saran



Gambar 120. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Kritik dan Saran

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data kritik dan saran. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk mengubah, menghapus, show detail, dan melakukan pencarian data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.





Untuk menampilkan detil comment data, user menekan tombol 'Show Detail' pada data yang ingin ditampilkan, kemudian sistem akan menampilkan halaman detail.



Gambar 122. Rancangan Antarmuka Show Detail Comment

Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data.

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.



Gambar 123. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Ruang

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data ruangan. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk CRUD dan pencarian data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
MENU	Daftar Ruangan	
MENU TRANSAKSI	Tambah Record ID RUANGAN NAMA RUANGAN KAPASITAS JUMLAH RUANGAN HARGA Simpan Simpan dan Kembali	
FOOTER		

Gambar 124. Rancangan Antarmuka Tambah Ruangan

Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi		
MENU	Daftar Ruangan		
	Ubah Record ID RUANGAN	ID RUANGAN	
MENU TRANSAKSI	NAMA RUANGAN KAPASITAS	NAMA RUANGAN	
	HARGA	HARGA	
	Simpan Perubahan	Simpan dan Kembali	Batal
FOOTER			

Gambar 125. Rancangan Antarmuka Ubah Ruangan

Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data.

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.



4.1.7 Antarmuka Pengelolaan Kategori Appetizer

Gambar 126. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Kategori Appetizer

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data kategori appetizer. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk CRUD dan pencarian data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user. Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.





Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.



Gambar 128. Rancangan Antarmuka Ubah Kategori Appetizer Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data. Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.

4.1.8 Antarmuka Pengelolaan Appetizer



Gambar 129. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Appetizer Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data appetizer. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk CRUD dan pencarian data. Aksi

tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.



Gambar 130. Rancangan Antarmuka Tambah Appetizer

Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.



Gambar 131. Rancangan Antarmuka Ubah Appetizer

Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data.

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	15
MENU	Daftar Aktor Film	
Jadwal Pemakaian Ruang Transaksi & Reservasi - Transaksi Hari Ini - Pengelolaan Reservasi	Tambah Record	
 Pengelolaan Transaksi Log Pembatalan Reservasi Pengelolaan Voucher Diskon Pengelolaan Member Data Master Appetizer Pengelolaan Appetizer Pengelolaan Kategori Appetizer Data Master Film Pengelolaan Aktor Film Pengelolaan Genre Film Pengelolaan Film Data Master Ruang Data Staff & Comment Registrasi Staff Pengelolaan Kritik & Saran Report Grafik Pendapatan Per Tahun Grafik Genre Favorit Tabel Film Terlaris Per Tahun Logout - (username) 	TABEL DATA AKTOR FILM	Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Cari
EQOTER		

4.1.9 Antarmuka Pengelolaan Artist Film

Gambar 132. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Artist Film

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data artist film. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk CRUD dan pencarian data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
MENU	Daftar Aktor Film	
	Tambah Record NAMA AKTOR	
	Simpan Simpan dan Kembali Batal	
	FOOTER	

Gambar 133. Rancangan Antarmuka Tambah Artist

Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
MENU	Daftar Aktor Film	
MENU TRANSAKSI	Ubah Record NAMA AKTOR Simpan Perubahan Simpan dan Kembali	
FOOTER		

Gambar 134. Rancangan Antarmuka Ubah Artist

Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data.

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.

MENU Daftar Genre Film Jadwal Pemakaian Ruang Transaksi & Reservasi Tambah Record - Transaksi Hari Ini Pengelolaan Reservasi - Pengelolaan Reservasi Ubah Hapus - Pengelolaan Noucher Diskon Ubah Hapus Pengelolaan Noucher Diskon Ubah Hapus Pengelolaan Noucher Diskon Ubah Hapus Pengelolaan Ator Film Ubah Hapus - Pengelolaan Aktor Film Ubah Hapus - Pengelolaan Kategori Appetizer Ubah Hapus - Pengelolaan Aktor Film Ubah Hapus - Pengelolaan Kritik & Saran Ubah Hapus Data Master Ruang Ubah Hapus Data film Data Master Ruang Ubah Hapus Grafik Pendapatan Per Tahun Grafik Genre Favorit - Tabel Film Terlaris Per Tahun Cari : Kategori Pencarian Cari Grafik Genre Favorit Tabel Film Terlaris Per Tahun PAGINATION TOOLS	LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
Jadwal Pemakaian Ruang Transaksi & Reservasi - Transaksi & Reservasi - Pengelolaan Reservasi - Pengelolaan Transaksi - Log Pembatalan Reservasi - Pengelolaan Voucher Diskon Pengelolaan Voucher Diskon Pengelolaan Appetizer - Pengelolaan Appetizer - Pengelolaan Attor Film - Pengelolaan Kategori Appetizer Data Master Film - Pengelolaan Aktor Film - Pengelolaan Genre Film - Pengelolaan Genre Film - Pengelolaan Kitik & Saran Report - Grafik Transaksi Per Tahun - Grafik Genre Favorit - Tabel Film Terlaris Per Tahun Logout - (username)	MENU	Daftar Genre Film	
 Pengelolaan Transaksi Log Pembatalan Reservasi Pengelolaan Voucher Diskon Pengelolaan Member Data Master Appetizer Pengelolaan Appetizer Pengelolaan Kategori Appetizer Dengelolaan Aktor Film Pengelolaan Kategori Appetizer Dengelolaan Aktor Film Pengelolaan Genre Film Pengelolaan Film Data Master Ruang Data Staff & Comment Registrasi Staff Pengelolaan Kritik & Saran Report Grafik Pendapatan Per Tahun Grafik Genre Favorit Tabel Film Terlaris Per Tahun Logout - (username) 	Jadwal Pemakaian Ruang Transaksi & Reservasi - Transaksi Hari Ini - Pengelolaan Reservasi	Tambah Record	
Logout - (username)	 Pengelolaan Transaksi Log Pembatalan Reservasi Pengelolaan Noucher Diskon Pengelolaan Member Data Master Appetizer Pengelolaan Appetizer Pengelolaan Kategori Appetizer Data Master Film Pengelolaan Genre Film Pengelolaan Film Data Master Ruang Data Staff & Comment Registrasi Staff Pengelolaan Kritik & Saran Report Grafik Pendapatan Per Tahun Grafik Genre Favorit Tabel Film Terlaris Per Tahun 	TABEL DATA GENRE FILM	Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus Ubah Hapus
	Logout - (username)		

4.1.10 Antarmuka Pengelolaan Genre Film

Gambar 135. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Genre Film

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data genre film. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk CRUD dan pencarian data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
MENU	Daftar Genre Film	
MENU TRANSAKSI	Tambah Record NAMA GENRE Simpan Simpan dan Kembali Batal	
	FOOTER	

Gambar 136. Rancangan Antarmuka Tambah Genre

Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
MENU	Daftar Genre Film	
MENU TRANSAKSI	Ubah Record NAMA GENRE Simpan Perubahan Simpan dan Kembali Batal	
FOOTER		

Gambar 137. Rancangan Antarmuka Ubah Genre

Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data.

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.



4.1.11 Antarmuka Pengelolaan Film

Gambar 138. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Film

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data film. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk CRUD, generate QR Code, show detail film, download cover, pencarian, export, dan print data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi			
MENU	Daftar Film			
	Tambah Record			
MENU TRANSAKSI	JUDUL			
	Simpan Simpan dan Kembali Batal			
FOOTER				

Gambar 139. Rancangan Antarmuka Tambah Film

Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.

LOGO	Web & Administrasi				
2000	Reservasi & Transaksi				
MENU	Daftar Film				
ier?	Ubah Record				
	JUDUL	JUDUL			
	DURASI	DURASI			
	TAHUN RILIS	TAHUN RILIS			
	TRAILER LINK	TRAILER LINK	UPLOAD		
	POSTER LINK	POSTER LINK	UPLOAD		
MENU TRANSAKSI	QRCODE LINK	QRCODE LINK	UPLOAD		
	DESKRIPSI	DESKRIPSI			
	QTY	QTY			
	GENRE FILM	GENRE FILM			
	AKTOR FILM	AKTOR FILM			
	Simpan Perubahan	Simpan dan Kembali		Batal	
	FOOTER				

Gambar 140. Rancangan Antarmuka Ubah Film

Untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data.

Untuk menampilkan data film secara detil, user menekan tombol 'Show Detail' pada film yang ingin ditampilkan detilnya, kemudian sistem akan menampilkan halaman detail film.



Gambar 141. Rancangan Antarmuka Show Detail Film

Untuk mengenerate QR Code, user menekan tombol 'Generate QR Code', kemudian sistem akan mengenerate QR Code dan mengirimkan file QR Code tersebut dalam bentuk image ke komputer user. Untuk mendownload cover, user menekan tombol 'Download Cover, kemudian sistem akan mengirimkan cover film yang sudah disertai dengan QR Code dalam bentuk image ke komputer user.

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user. Untuk mengekspor data ke excel, user menekan tombol export dan untuk mencetak data yang ada di tabel, user menekan tombol print.



4.1.12 Antarmuka Transaksi Hari Ini

FOOTER

Gambar 142. Rancangan Antarmuka Transaksi Hari Ini

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data transaksi hari ini. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk menambah data transaksi, pesan appetizer, input voucher diskon, print nota, pencarian, export, dan print data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user. Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.



Gambar 143. Rancangan Antarmuka Tambah Transaksi

Untuk menambahkan pesanan appetizer, user menekan tombol 'Pesan Appetizer' pada transaksi yang akan ditambah detil pesanan appetizernya, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk memesan appetizer.



Gambar 144. Rancangan Antarmuka Pesan Appetizer

Apabila user akan memasukkan data pesanan appetizer, maka user menekan tombol 'Tambah Record' di halaman pesan appetizer, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk memasukkan data detil pesanan appetizer.





Untuk memasukkan voucher diskon, user menekan tombol 'Input Voucher Diskon' pada transaksi tertentu, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk memasukkan voucher diskon. Nomor voucher dapat dimasukkan dengan secara manual di tempat yang sudah disediakan atau dengan meletakkan QR Code voucher di depan webcam dan menekan tombol 'Scan Voucher'.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi	
MENU	Scan Voucher Diskon : ID TRANSAKSI – NAMA MEMBER	
MENU TRANSAKSI	WEBCAM UNTUK SCAN QR CODE VOUCHER Scan Voucher ID VOUCHER Simpan	
FOOTER		

Gambar 146. Rancangan Antarmuka Input Voucher Diskon

Untuk mencetak nota transaksi, user menekan tombol 'Print Nota' pada transaksi tertentu, kemudian sistem akan menampilkan halaman nota transaksi yang siap untuk dicetak.



Gambar 147. Rancangan Antarmuka Print Nota

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user. Untuk mengekspor data ke excel, user menekan tombol export dan untuk mencetak data yang ada di tabel, user menekan tombol print.


4.1.13 Antarmuka Pengelolaan Reservasi

Gambar 148. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Reservasi

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data reservasi. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk menambah, mengubah, melakukan pencarian, export, dan print data reservasi. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user. Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.



Gambar 149. Rancangan Antarmuka Tambah Reservasi

Untuk mengubah data, user menekan tombol 'Ubah' pada data yang ingin diubah, kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk mengubah data.



Gambar 150. Rancangan Antarmuka Ubah Reservasi

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user. Untuk mengekspor data ke excel, user menekan tombol export dan untuk mencetak data yang ada di tabel, user menekan tombol print.

MENU Pengelolaan Transaksi Jadwal Pemakaian Ruang Transaksi & Reservasi - Transaksi Hari Ini - Pengelolaan Reservasi - Pengelolaan Transaksi - Log Pembatalan Reservasi - Pengelolaan Voucher Diskon Pengelolaan Member Data Master Appetizer - Pengelolaan Aktor Film - Pengelolaan Aktor Film - Pengelolaan Genre Film - Pengelolaan Film Data Master Ruang Data Staff & Comment - Registrasi Staff - Pengelolaan Kritik & Saran	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi			
Jadwal Pemakaian Ruang Transaksi & Reservasi - Transaksi Hari Ini - Pengelolaan Reservasi - Pengelolaan Transaksi - Log Pembatalan Reservasi - Pengelolaan Voucher Diskon Pengelolaan Member Data Master Appetizer - Pengelolaan Ategori Appetizer - Pengelolaan Aktor Film - Pengelolaan Aktor Film - Pengelolaan Genre Film - Pengelolaan Genre Film - Pengelolaan Film Data Master Ruang Data Staff & Comment - Registrasi Staff - Pengelolaan Kritik & Saran	<u></u>			
Report	Print Nota Print Nota			

4.1.14 Antarmuka Pengelolaan Transaksi

Gambar 151. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Transaksi

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data transaksi hari ini. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk print nota, melakukan pencarian, export, dan print data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk mencetak nota transaksi, user menekan tombol 'Print Nota' pada transaksi tertentu, kemudian sistem akan menampilkan halaman nota transaksi yang siap untuk dicetak.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi					
MENU	Nota Transaksi					
MENU TRANSAKSI	LOGO Tanggal : Nama Member : MEMBER Jam masuk JAM Jam keluar JAM Item Jml Harga AAA X YYYY Total Print Nota					
FOOTER						

Gambar 152. Rancangan Antarmuka Print Nota

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user. Untuk mengekspor data ke excel, user menekan tombol export dan untuk mencetak data yang ada di tabel, user menekan tombol print.



4.1.15 Antarmuka Log Pembatalan Reservasi

Gambar 153. Rancangan Antarmuka Log Pembatalan Reservasi

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan data log pembatalan reservasi. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk melakukan pencarian, export, dan print data. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user. Kemudian, untuk mengekspor data ke excel, user menekan tombol export dan untuk mencetak data yang ada di tabel, user menekan tombol print.



4.1.16 Antarmuka Pengelolaan Voucher Diskon

Gambar 154. Rancangan Antarmuka Pengelolaan Voucher Diskon

Antarmuka ini digunakan untuk mengelola data voucher diskon. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. Pada menu ini terdapat operasi untuk menambah, menghapus, mendownload voucher, dan melakukan pencarian. Aksi tersebut dibatasi penggunaannya sesuai dengan role yang dimiliki oleh user.

Untuk menambah data, user menekan tombol 'Tambah Record', kemudian sistem akan menampilkan halaman untuk menambah data.

LOGO	Web & Administrasi Reservasi & Transaksi			
MENU	Daftar Voucher Diskon			
MENU TRANSAKSI	Tambah Record DISKON UNTUK RUANGAN DISKON (%) Simpan Simpan dan Kembali			
FOOTER				

Gambar 155. Rancangan Antarmuka Tambah Voucher Diskon

Untuk mendownload voucher diskon, user menekan tombol 'Download Voucher Diskon' pada data voucher yang ingin didownload, kemudian sistem akan mengirimkan file voucher dalam bentuk image ke komputer user.

Lalu untuk menghapus data, user menekan tombol 'Hapus' pada data yang ingin dihapus, kemudian sistem akan menampilkan alert box yang meminta konfirmasi user untuk menghapus data.

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.



4.1.17 Antarmuka Grafik Pendapatan Per Tahun



Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan grafik pendapatan setiap bulan dalam tahun tertentu. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. User memilih tahun grafik yang ingin ditampilkan dan menekan tombol 'Tampilkan Grafik' untuk menampilkan grafik sesuai dengan tahun yang dipilih user.

Untuk mencetak grafik, user menekan tombol klik kanan pada mouse dan memilih opsi untuk mencetak grafik.



4.1.18 Antarmuka Grafik Transaksi Per Tahun

Gambar 157. Rancangan Antarmuka Grafik Transaksi Per Tahun

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan grafik transaksi lunas dan batal setiap bulan dalam tahun tertentu. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. User memilih tahun grafik yang ingin ditampilkan dan menekan tombol 'Tampilkan Grafik' untuk menampilkan grafik sesuai dengan tahun yang dipilih user.

Untuk mencetak grafik, user menekan tombol klik kanan pada mouse dan memilih opsi untuk mencetak grafik.



4.1.19 Antarmuka Grafik Genre Favorit

Gambar 158. Rancangan Antarmuka Grafik Genre Favorit

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan grafik genre favorit dalam tahun tertentu. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. User memilih tahun grafik yang ingin ditampilkan dan menekan tombol 'Tampilkan Grafik' untuk menampilkan grafik sesuai dengan tahun yang dipilih user.

Untuk mencetak grafik, user menekan tombol klik kanan pada mouse dan memilih opsi untuk mencetak grafik.



4.1.20 Antarmuka Tabel Film Terlaris Per Tahun



Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan tabel 3 film terlaris setiap bulan dalam tahun tertentu. Ketika antarmuka ditampilkan, menu transaksi yang sesuai dengan role user akan diaktifkan. User memilih tahun tabel yang ingin ditampilkan dan menekan tombol 'Tampilkan Tabel' untuk menampilkan tabel sesuai dengan tahun yang dipilih user.

Untuk mencetak tabel, user menekan tombol 'Print Tabel'.

4.1.21 Antarmuka Katalog Film

LOGO Selamat Datang! Katalog Film Movie Square				
KATALOG FILM	KATALOG FILM FILM BARU COMING SOON KONTAK			
Daftar Film				
TABEL DATA FILM				
Cari :	Kategori Pencarian	Cari		
	PA	GINATION TOOLS		
		FOOTER		

Gambar 160. Rancangan Antarmuka Katalog Film

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman katalog film. Pada menu ini terdapat operasi untuk show detail film dan melakukan pencarian data film.

Untuk menampilkan data film secara detil, user menekan tombol 'Show Detail' pada film yang ingin ditampilkan detilnya, kemudian sistem akan menampilkan halaman detail film.

LOGO Selamat Datang! Katalog Film Movie Square				
KATALOG FILM	FILM BARU	COMING SOON	KONTA	ik Logout
Detail Film	(0)	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	Kri	itik dan Saran
JUDUL (TAHUN) DURASI LINK TRAILER GENRE GENRE FILM AKTOR AKTOR FILM		N)	Nai Pes Ko Ko Ko	masan Masukkan Pesan omentar 10 omentar 9 omentar omentar 1
		FOOTER		

Gambar 161. Rancangan Antarmuka Detil Film Katelog

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.

LOGO Selamat Datang! Katalog Film Movie Square					
KATALOG FILM	KATALOG FILM FILM BARU COMING SOON KONTAK				
Daftar Film Terbaru	l				
Show Detail Show Detail					
Cari :	Kategori Pencarian				
	F /	FOOTER			

4.1.22 Antarmuka Katalog Film Baru

Gambar 162. Rancangan Antarmuka Katalog Film Baru

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman katalog film baru di tahun ini. Pada menu ini terdapat operasi untuk show detail film dan melakukan pencarian data film.

Untuk menampilkan data film secara detil, user menekan tombol 'Show Detail' pada film yang ingin ditampilkan detilnya, kemudian sistem akan menampilkan halaman detail film.

LOGO Selamat Datang! Katalog Film Movie Square			uare	
KATALOG FILM	FILM BARU	COMING SOON	KONTAK	LOGOUT
Detail Film	$(0, \cdot)$	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	Kritik da	n Saran
COVER FILM UUDUL (TAHUN) DURASI LINK TRAILER GENRE GENRE FILM AKTOR AKTOR FILM DESKRIPSI FILM		N)	Nama Pesan Ma Komenta Komenta Komenta	sukkan Pesan r 10 r 9 r r 1
		FOOTER		

Gambar 163. Rancangan Antarmuka Detail Film Katalog

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.



4.1.23 Antarmuka Katalog Film Coming Soon

Gambar 164. Rancangan Antarmuka Katalog Film Coming Soon

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman katalog film coming soon. Pada menu ini terdapat operasi untuk show detail film dan melakukan pencarian data film.

Untuk menampilkan data film secara detil, user menekan tombol 'Show Detail' pada film yang ingin ditampilkan detilnya, kemudian sistem akan menampilkan halaman detail film.

LOGO Selamat Datang! Katalog Film Movie Square			uare	
KATALOG FILM	FILM BARU	COMING SOON	KONTAK	LOGOUT
Detail Film	$(0, \cdot)$	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	Kritik da	n Saran
COVER FILM UUDUL (TAHUN) DURASI LINK TRAILER GENRE GENRE FILM AKTOR AKTOR FILM DESKRIPSI FILM		N)	Nama Pesan Ma Komenta Komenta Komenta	sukkan Pesan r 10 r 9 r r 1
		FOOTER		

Gambar 165. Rancangan Antarmuka Detail Film Katalog

Kemudian untuk mencari data, user memasukkan kategori dan kata kunci pencarian terlebih dahulu, kemudian sistem akan menampilkan data di tabel sesuai dengan kategori dan kata kunci yang dimasukkan user.

4.1.24 Antarmuka Kontak

LOGO Selamat Datang! Katalog Film Movie Square					uare
KATALOG FILM	FILM BARU	FILM BARU COMING SOON KONT		ONTAK	LOGOUT
Kontak Movie Square				Kritik dan Saran	
KONTAK MOVIE SQUARE (ALAMAT, SOCIAL MEDIA, DLL) Masukkan Pesan Komentar 10 Komentar 9					sukkan Pesan r 10 r 9
FOOTER					

Gambar 166. Rancangan Antarmuka Kontak

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman kontak.

4.2 Sketsa UI Aplikasi SPORE-Android dan deskripsinya

4.2.1 Antarmuka Login



Gambar 167. Rancangan Antarmuka Login

Antarmuka ini digunakan untuk memasukkan username dan password agar user dapat masuk ke dalam aplikasi. User memasukkan username dan password setelah itu menekan tombol 'Login'. Apabila username dan password valid, maka user akan masuk ke halaman utama sistem yaitu halaman 'Home' namun bila tidak valid, maka sistem akan meminta user untuk memasukkan username dan password yang valid.



Gambar 168. Rancangan Antarmuka Menu Utama

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman utama. Pada halaman utama terdapat 4 operasi yang bisa dilakukan yaitu membuat transaksi baru, menampilkan data reservasi, melakukan sinkronisasi data, dan logout atau keluar dari aplikasi.

4.2.3 Antarmuka Sinkronisasi Data



Gambar 169. Rancangan Antarmuka Sinkronisasi Data

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman sinkronisasi data. Ada 4 operasi yang bisa dilakukan yaitu sinkronisasi data member, sinkronisasi data ruang, sinkronisasi data film, dan sinkronisasi ketiganya sekaligus. Proses sinkronisasi ini akan mengambil data dari server dan menyimpan data tersebut dalam bentuk file di perangkat yang melakukan sinkronisasi.

4.2.4 Antarmuka Transaksi





Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman pembuatan transaksi. Untuk membuat transaksi baru, user harus memasukkan data transaksi dan menekan tombol 'Simpan'. Antarmuka ini memiliki 3 operasi menu, yaitu pesan appetizer, scan voucher, dan selesai.

	10:43	J 🗢 81% 🖿	III AXIS	10:43	e 🗢 81% 🖿
Pesan Appetizei	r		Pesan Appeti	zer	
۹ 🜔	esan Ap	petizer	Ú.	Pesan App	petizer
Pilih men Jumlah	Tambah		Pilih me Jumlah	enu Tambah	
				Daftar Pesanan	
	а.			b.	

4.2.5 Antarmuka Pesan Appetizer

Gambar 171. (a) Rancangan Antarmuka Pesan Appetizer,(b) Rancangan Antarmuka Pesan Appetizer dengan menu

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman untuk memasukkan appetizer yang dipesan. Untuk memasukkan pesanan, user mengisikan data dan menekan tombol 'Tambah'. Antarmuka ini memiliki 1 operasi menu yaitu daftar pesanan untuk melihat nama appetizer yang dipesan beserta jumlahnya.



Gambar 172. Rancangan Antarmuka Daftar Pesanan

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman daftar pesanan. List pesanan ini ditampilkan dalam listview. Untuk menghapus salah satu pesanan, user menekan list pesanan agak lama, kemudian sistem akan menampilkan pesan konfirmasi untuk menghapus pesanan tersebut.

4.2.7

Antarmuka Scan Voucher



Gambar 173. (a) Rancangan Antarmuka Scan Voucher, (b) Tampilan saat melakukan scan voucher

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman scan voucher. Untuk melakukan scan voucher, user memasukkan nomor voucher manual atau menekan tombol 'Scan' kemudian aplikasi akan mengarahkan ke tampilan untuk melakukan scan QR Code voucher (Gambar 173. b. Kemudian untuk menyimpan voucher yang sudah dimasukkan, user menekan tombol 'Simpan'.

4.2.8 Antarmuka Show Nota



Gambar 174. Rancangan Antarmuka Show Nota

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan halaman nota setelah operasi menu 'Selesai' dilakukan. Untuk menutup transaksi, user menekan tombol 'Tutup' dan aplikasi akan mengarahkan user kembali ke halaman utama.

4.2.9 Antarmuka Display Today Reservation



Gambar 175. Rancangan Antarmuka Display Today Reservation

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan list data reservasi hari ini. Untuk memilih data reservasi yang akan diubah menjadi transaksi user menekan salah satu item.