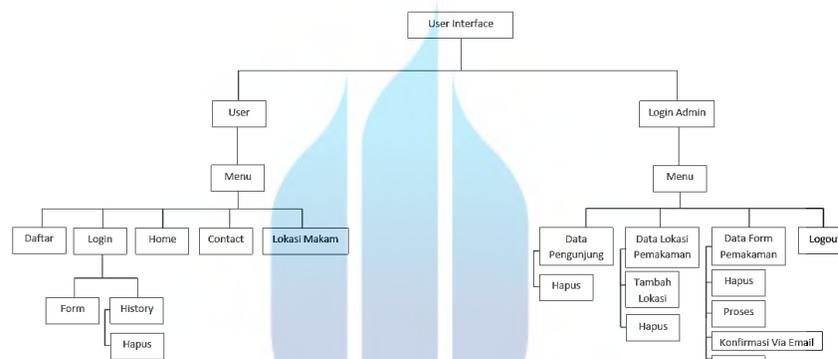


## BAGIAN 2 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini akan menjelaskan perancangan sistem yang membahas *user interface*, *activity diagram*, *class diagram*, *use case*, dan ERD (*Entity relationship Diagram*).

### 1. User Interface

*User interface* adalah bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna, dan *user interface* berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer dapat digunakan.



Gambar 1. *User Interface*

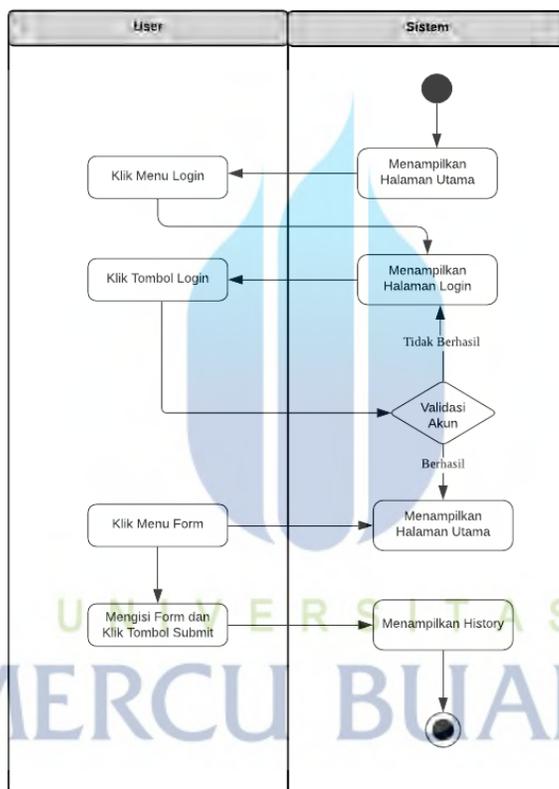
Pada gambar 1 *user interface* terbagi menjadi dua bagian yaitu admin dan user untuk admin bisa menampilkan menu yang berisikan data pengunjung, data lokasi pemakaman, data form pemakaman dan logout dimana setiap tampilan memiliki kegunaan masing-masing seperti di data pengunjung di admin memiliki kegunaan untuk menghapus, kemudian pada tampilan data lokasi pemakaman memiliki kegunaan untuk menambahkan data lokasi dan menghapus, lalu pada tampilan data form memiliki kegunaan untuk menghapus, merubah proses dan mengirimkan email kepada pengguna yang melakukan perizinan untuk mengirimkan surat keterangan pemakaman. Sedangkan pada tampilan user menampilkan *home*, *contact*, lokasi makam, form, *history*. Dimana setiap tampilan memiliki kegunaan masing-masing seperti menu lokasi makam bisa mencari lokasi makam dengan menuliskan nama yang ingin dicari.

Kemudian menu form untuk mengisi data perizinan. Dan menu history untuk melihat data perizinan yang sudah di isi dan untuk melihat sudah sampai mana prosesnya.

## 2. Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan alur kerja atau kegiatan dari sebuah sistem atau menu yang ada pada perangkat lunak. *Activity Diagram* juga digunakan untuk mendefinisikan urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem.

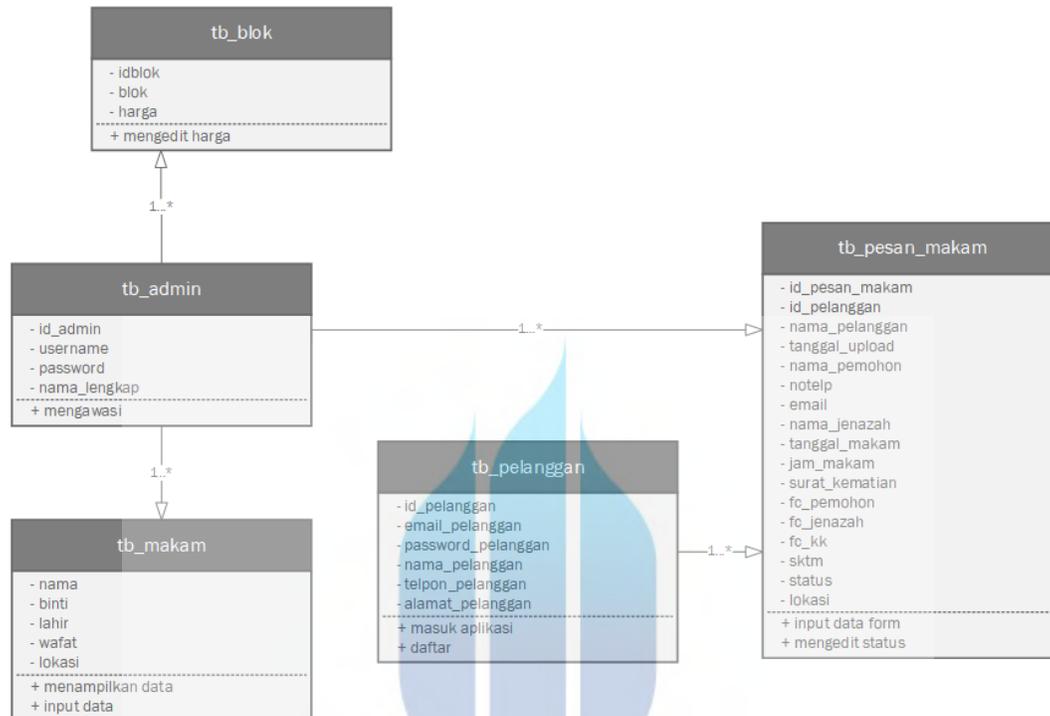
Gambar 2. *Activity Diagram User*



Pada gambar 2 menjelaskan tentang aktivitas user dan sistem, dimana sistem dapat menampilkan halaman utama lalu user pilih login setelah login user memilih menu form perizinan, setelah itu sistem akan menampilkan halaman form perizinan, lalu user mengisi form tersebut dan klik submit maka sistem akan menampilkan *history*, di *history* user dapat melihat status pemesanan.

## 3. Class Diagram

*Class diagram* digunakan untuk menampilkan kelas di dalam sistem. *Class diagram* memberikan gambaran tentang sistem dan relasi yang ada di dalamnya. *Class diagram* menunjukkan kelas-kelas yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika.

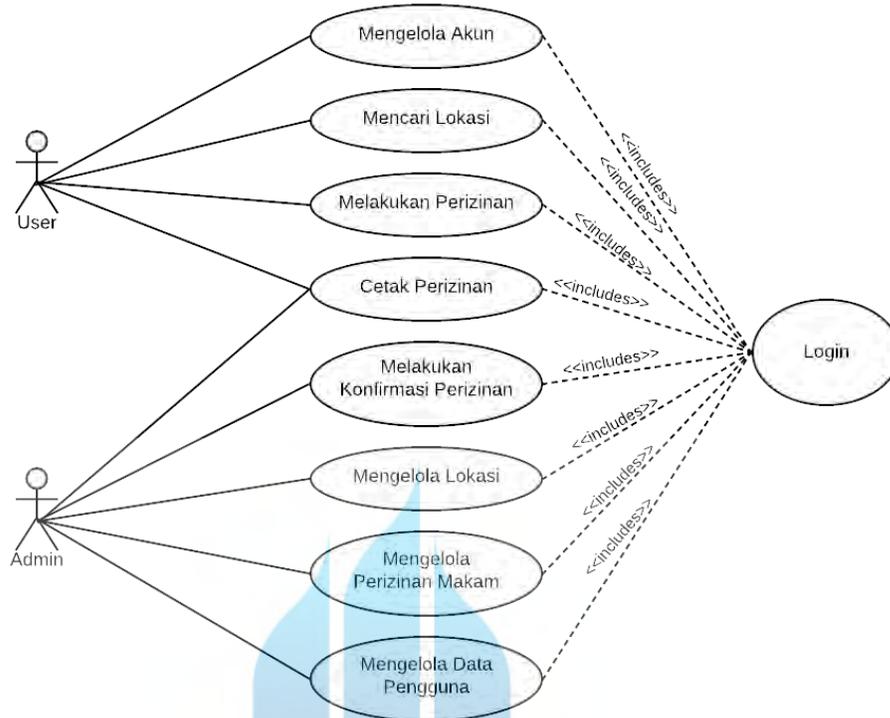


Gambar 3. *Class diagram*

Pada gambar 3 merupakan *class diagram* mengenai sistem perizinan tanah makam, terdapat beberapa database dan metode pada admin, pengguna, lokasi makam dan perizinan makam. Database yang dimaksud adalah atribut seperti id\_admin, username, password, nama\_lengkap dan sebagainya, sedangkan metode adalah mengawasi, mengedit status dan sebagainya.

#### 4. Use Case Diagram

*Use case diagram* adalah sebuah skenario yang menggambarkan langkah-langkah yang menjelaskan interaksi antara pengguna dengan sistem untuk mencapai tujuan dari pengguna atau actor.

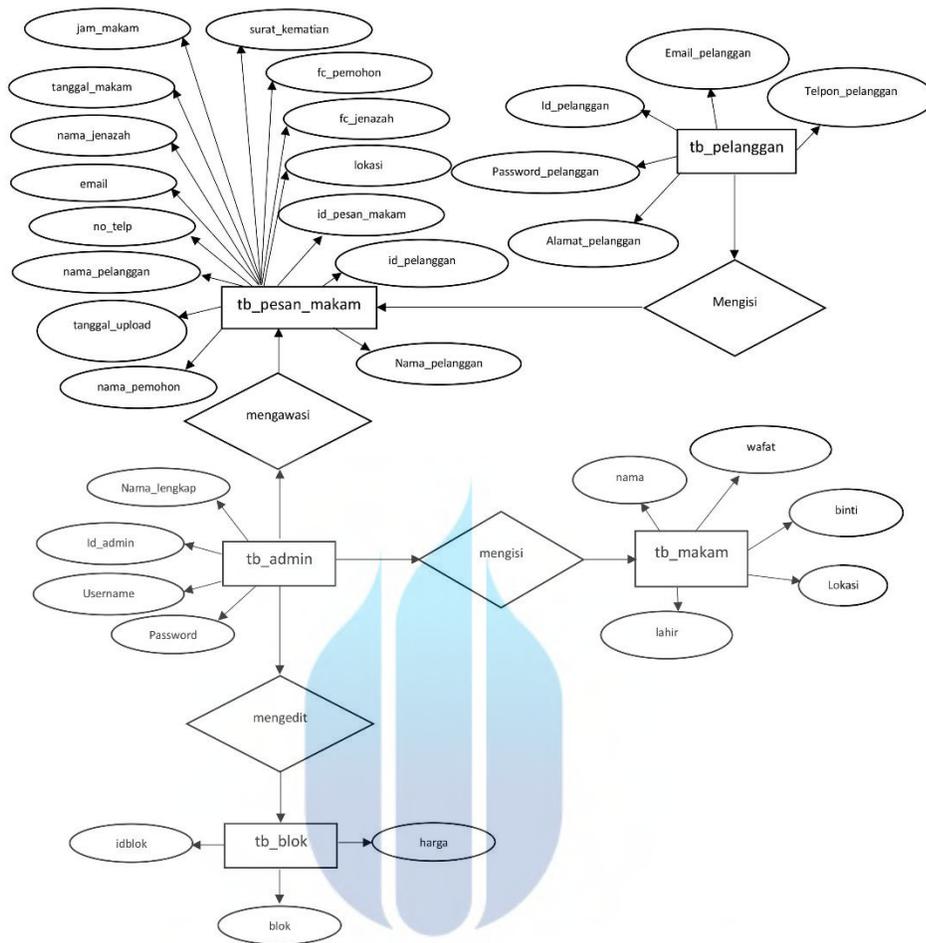


Gambar 4. *Use Case Diagram*

Pada gambar 4 terdapat *use case diagram* yang menggambarkan actor yaitu user dan admin, dimana user dapat login, mengelola akun, mencari lokasi, melakukan perizinan dan cetak perizinan. Sedangkan user dapat login, cetak perizinan, melakukan konfirmasi perizinan, mengelola lokasi, mengelola perizinan makam dan mengelola data pengguna.

### 5. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol.



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada gambar 8 merupakan Entity Relationship Diagram (ERD) yang memiliki dua alur atau multiuser yaitu tb\_admin dan tb\_pelanggan.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA