

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENGOLAHAN DATA CALON JEMAAH HAJI
PADA PT.BAITUSSALAM MANDIRI BERBASIS DESKTOP**



Diajukan Oleh :

ERIKO

021150038

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2019

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : ERIKO
NOMOR POKOK : 021150083
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : PEMROGRMAN DAN DESAIN
**JUDUL PKL : APLIKASI PENGOLAHAN DATA CALON
JEMAAH HAJI PADA PT.BAITUSALAM
MANDIRI BERBASIS DESKTOP**

Tanggal : 31 Desember 2018
Pembimbing,

Mengetahui,
Ketua,

Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0224059102

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : ERIKO
NOMOR POKOK : 021150083
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN
JUDUL : APLIKASI PENGOLAHAN DATA CALON
JEMAAH HAJI PADA PT. BAITUSALAM
MANDIRI BERBASIS DESKTOP

Tanggal : 15 Januari 2019
Penguji 1,

Tanggal : 15 Januari 2019
Penguji 2,

Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0204058604

Deri Susanti, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 1023038403

Menyetujui
Ketua,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“Janganlah menahan kebaikan dari pada orang-orang yang berhak menerimanya, padahal engkau mampu melakukannya. (Amsal 3 :27).”

“Jika kau ingin merubah dunia menjadi lebih baik, lihat sekelilingmu dan lakukan perubahan. (Eriko).”

Kupersembahkan Kepada :

- *Diri Sendiri*
- *Keluarga Tercinta*
- *Dosen Pembimbing Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.*
- *Ketua Program Studi Sistem Informasi Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.*
- *Teman-Teman Seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan dengan baik. PKL ini dilakukan pada PT. Baitussalam Mandiri dengan diberi judul “Aplikasi Pengolahan Data Calon Jemaah Haji Pada PT.Baitusalam Mandiri”.

Laporan PKL ini disusun dalam rangka memenuhi syarat guna penyusunan Laporan PKL. Dalam penulisan Laporan PKL ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak Akademik, Keluarga maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang tulus serta doa dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkah dari Allah SWT.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ketua STMIK PalComTech. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., Pembantu Ketua 1 Bapak D. Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., Ketua Program Studi Sistem Informas, Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., Ibu Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom., selaku pembimbing laporan PKL STMIK PalComTech Palembang, Ibu Hj.Aries Sulastri selaku pembimbing lapangan pada PT. Baitussalam Mandiri Palembang dan para staf, kedua orang tua, dan seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan semangat moril selama pendidikan dan penyusunan laporan ini. Serta sahabat dan rekan-rekan yang turut membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan laporan PKL masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Atas perhatiannya penulis ucapkan banyak terima kasih.

Palembang, 31 Desember 2018.

Penulis,

DAFTAR ISI

Halaman	Hal
Halaman Judul	ii
Halaman Pengesahan Pembimbing	iii
Halaman Pengesahan Penguji	iv
Halaman Motto Dan Persembahan	v
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Ruang Lingkup Praktik Kerja Lapangan (PKL).....	3
1.3	Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
	1.3.1 Tujuan PKL	4
	1.3.2 Manfaat PKL.....	4
	1.3.2.1 Manfaat Untuk Mahasiswa	4
	1.3.2.2 Manfaat Untuk PT. Baitussalam Mandiri	4
	1.3.2.3 Manfaat Untuk Akademik.....	5
1.4	Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	5
	1.4.1 Tempat PKL	5
	1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.5	Teknik Pengumpulan Data	5
	1.5.1 Observasi (Pengamatan).....	5
	1.5.2 <i>Interview</i> (Wawancara).....	6

1.5.3 Studi Pustaka.....	6
--------------------------	---

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Aplikasi.....	8
2.1.2 Aplikasi Dekstop	9
2.1.3 Data.....	10
2.1.4 <i>Database</i>	10
2.1.5 <i>Java</i>	11
2.1.6 <i>Flowchart</i>	12
2.1.7 Alat Pengembangan Sistem	13
2.1.8 Pemodelan Proses.....	13
2.1.8.1 <i>Use Case Diagram</i>	13
2.1.8.2 <i>Activity Diagram</i>	15
2.1.8.3 <i>State Machine Diagram</i>	16
2.2 Gambaran Umum Perusahaan.....	18
2.2.1 Sejarah PT. Baitussalam Mandiri	18
2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan	19
2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	19
2.2.3.1 Struktur Organisasi.....	19
2.2.3.2 Uraian dan Tugas Wewenang.....	21
2.2.3.3 Uraian Kegiatan.....	22

BAB III LAPORAN KEGIATAN

3.1	Hasil Pengamatan	23
3.1.1	<i>Flowchart</i> Prosedur Yang Berjalan.....	23
3.1.2	<i>Flowchart</i> Prosedur Yang Diusulkan.....	25
3.2	Evaluasi Dan Pembahasan.....	26
3.2.1	Evaluasi.....	26
3.2.2	Pembahasan	26
3.2.2.1	<i>Use Case</i>	26
3.2.2.2	<i>Activity Diagram</i>	27
3.2.2.3	<i>State Machine Diagram</i>	31
3.2.2.4	Desain Struktur Tabel.....	33
3.2.2.5	Desain <i>Interface</i>	36
3.2.2.5.1	Rancangan.....	36
3.2.2.5.2	Tampilan	44

BAB IV PENUTUP

4.1.	Kesimpulan.....	42
4.2.	Saran	42

Daftar Pustaka.....	xvii
----------------------------	-------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Yang berjalan.....	24
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Yang diusulkan	25
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> yang diusulkan	27
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Login Admin	28
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Input Data	28
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Keberangkatan	29
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran	29
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Kuota	30
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Cetak Laporan	30
Gambar 3.10 <i>State Machine Diagram</i> Yang diusulkan	32
Gambar 3.11 Desain Login	36
Gambar 3.12 Desain Halaman Utama	37
Gambar 3.13 Desain Halaman Input Data Jemaah	38
Gambar 3.14 Desain Halaman Data Jemaah.....	39
Gambar 3.15 Desain Halaman Keberangkatan	40
Gambar 3.16 Desain Halaman Kuota	41
Gambar 3.17 Desain Halaman Pembayaran	42
Gambar 3.18 Desain Halaman Cetak Laporan.....	43
Gambar 3.19 Tampilan Form Login	44
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Utama	45
Gambar 3.21 Tampilan Halaman Input Data Jemaah	46
Gambar 3.22 Tampilan Halaman Data Jemaah.....	47
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Keberangkatan.....	48
Gambar 3.24 Tampilan Pembayaran.....	49
Gambar 3.25 Tampilan Halaman Kuota	50
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Cetak Laporan	51
Gambar 3.27 Tampilan Laporan Data Jemaah.....	52

Gambar 3.28 Tampilan Laporan Pembayaran	53
Gambar 3.29 Tampilan Laporan Keberangkatan	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	12
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.4 Simbol <i>State Machine Diagram</i>	17
Tabel 3.1 Desain Tabel Jemaah	33
Tabel 3.2 Desain Tabel Kuota.....	34
Tabel 3.3 Desain Tabel Transaksi	34
Tabel 3.4 Desain Tabel admin	35
Tabel 3.5 Desain Tabel Harga.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (fotokopi)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi Bimbingan (fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian PKL (fotokopi)
5. Lampiran 5. Form Nilai dari Perusahaan (fotokopi)
6. Lampiran 6. Form Absensi dari Perusahaan (fotokopi)
7. Lampiran 7. Form Kegiatan Harian PKL (fotokopi)
8. Lampiran 8. Form Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan teknologi di bidang komputer yang semakin meningkat memaksa manusia untuk maju agar dapat berkembang dalam mempermudah kegiatan didalam masing – masing bidang pekerjaan. Pada setiap perkantoran tidak akan lepas dari pengolahan data, baik secara manual ataupun secara elektronik. Dalam pengolahan data suatu perusahaan memerlukan suatu aplikasi yang dapat mempermudah karyawan dalam melakukan pengolahan data, karena pengolahan data merupakan suatu hal rutinitas perkantoran, sehingga perlu dibudayakan dengan baik dan benar supaya menghasilkan suatu informasi yang lebih akurat.

Seiring berjalannya waktu Adapun dampak dari perkembangan dan kemajuan teknologi salah satunya adalah mempermudah pengguna dalam memperoleh dan mengolah informasi. Dengan begitu, pengguna akan dapat lebih cepat dalam memperoleh informasi yang akurat, menghemat waktu, biaya, dan tenaga dimanapun mereka berada. Oleh karena itu,

banyak perusahaan ataupun instansi menuangkan segala informasi melalui sistem, dan tentunya dalam hal tersebut diperlukan sumber daya manusia sebagai penyediannya.

PT. Baitussalam Mandiri *Tour and Travel* berdiri pada tahun 2004 yang dimana pusatnya berada di Jakarta. Sebagai distributor resmi PT. Baitussalam Mandiri menyediakan perjalanan umrah dan haji. PT. Baitussalam Mandiri yang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa *Tour and Travel* di kota Palembang.

Saat ini PT. Baitussalam Mandiri masih belum menggunakan aplikasi khusus untuk melakukan penginputan data jemaah yang ingin mendaftar umroh dan haji. PT. Baitussalam Mandiri masih menggunakan penginputan data jama'ah melalui Aplikasi *Microsoft Excel*. Semua data dari hasil penginputan yang di print out, selanjutnya akan di simpan di lemari arsip. Dikarenakan data calon jemaah masih berupa lembaran kertas menyebabkan seringnya terjadi kehilangan data, oleh karena itu perusahaan ini memerlukan aplikasi yang dikhususkan untuk pengolahan data calon jemaah haji agar data dapat tersimpan dengan baik

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis disini tertarik untuk aplikasi yang memang dapat membantu kinerja staff dalam penginputan dan penyimpanan data sehingga, ketika staff ataupun atasan ingin mengetahui tentang data jama'ah, tidak butuh waktu lama lagi bagi staf dalam melakukan pencarian data yang di inginkan.

Oleh karena itu penulis memberi judul “ **Aplikasi Pengolahan Data Calon Jama’ah Haji Umroh Pada PT.BAITUSSALAM MANDIRI berbasis Dekstop**”.

1.2 Ruang Lingkup Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Agar penelitian ini terarah dan penulis memberikan ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi Pengolahan Data Calon Jamaah Haji Umroh pada PT.Baitussalam Mandiri berbasis *desktop* dapat mengolah data jamaah dalam tampilan sebagai berikut.
 - Menu *login* hanya dapat di lakukan oleh pihak staff dan pimpinan untuk dapat mengakses seluruh data jama’ah haji yang baru mendaftar maupun sudah terdaftar
 - Menu *input* data jemaah bertujuan untuk memasukan data calon jama’ah haji.
 - Menu kuota disini bertujuan untuk mengetahui jumlah jama’ah haji yang tersedia dalam 1 tahun terakhir
 - Menu keberangkatan disini untuk mengetahui kapan jama’ah haji dapat berangkat, sesuai tanggal yang diinginkan calon jama’ah haji yang telah disediakan oleh PT.Baitussalam Mandiri
 - Menu cetak laporan berfungsi untuk hasil *output* berupa tanda bukti pelunasan biaya, persyaratan beserta informasi tentang kloter

keberangkatan serta *guide* yang akan memandu jema'ah haji selama berada di tanah suci

- Menu Pembayaran disini digunakan admin untuk menginput pembayaran yang sudah di lakukan oleh calon jemaah haji.

2. Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *MySQL*

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan PKL

Tujuan dari praktik kerja lapangan ini adalah membuat aplikasi pengolahan data calon jama'ah haji pada PT.Baitussalam Mandiri berbasis *desktop* untuk mempermudah staf dalam mengolah data jamaah haji dan umroh

1.3.2 Manfaat PKL

Adapun Manfaat dari penulisan laporan ini sebagai berikut:

1.3.2.1. Manfaat Mahasiswa

Pelaporan Praktik Kerja Lapangan sebagai penerapan dari teori dan praktikum materi kuliah yang telah di tempuh selama melakukan studi di STMIK PalComTech.

1.3.2.2 Manfaat Bagi PT.Baitussalam Mandiri

1. Membantu staf PT.Baitussalam Mandiri dalam mengelola data jemaah
2. Mempercepat proses penerimaan dan pendataan jemaah haji umroh pada PT.Baitussalam Mandiri

3. Memperkecil kemungkinan untuk kehilangan data

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Bagi akademik laporan praktik kerja Lapangan Ini di harapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya di masa yang akan datang dan dapat menambah pengetahuan bagi pihak yang berkepentingan sebagai informasi dalam membangun sebuah aplikasi *desktop*.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Tempat Praktek Kerja Lapangan Penulis yaitu di PT.Baitussalam Mandiri yang bertempat Jl.Sapta Marga No.A1. Kel.Bukit Sangkal. Kec.Kalidoni

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Penulis melakukan penelitian ini dimulai pada tanggal 20 Agustus 2018 sampai dengan 24 September , di mulai pada pukul 09.00 WIB s/d 16.00 WIB

1.5 Tehnik Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Menurut Nazir dalam buku Metode Penelitian (2014:154), observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan

mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

Penulis melakukan pengamatan dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk dapat mengetahui apa saja yang kurang dan yang dibutuhkan perusahaan PT.Baitussalam Mandiri.

1.5.2 Wawancara

Menurut Sunyoto dalam buku Metodologi Penelitian Akutansi (2013:22), wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara bebas baik terstruktur maupun tidak terstruktur dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara luas mengenai obyek penelitian.

Penulis melakukan wawancara kepada staf yang bersangkutan demi meyakinkan bahwa data calon jama'ah haji yang diperoleh penulis benar – benar akurat.

Data yang diperoleh berupa arsip nama-nama jemaah, jadwal keberangkatan, dan jumlah kloter dalam satu tahun terakhir.

1.5.3 Studi Pustaka

Menurut Nazir dalam buku Metode Penelitian (2014:79), studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan pengkajian yang berkaitan dengan teori pada topik penelitian..

Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah subjek yang diteliti, yaitu khususnya pada buku bacaan yang menjadi referensi dan informasi yang mempunyai hubungan dalam permasalahan yang dihadapi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Adapun teori – teori yang mendukung dalam menyusun Laporan Praktek Kerja Lapangan ini yaitu :

2.1.1 Aplikasi

Menurut Sianturi (2013:43), Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan tugas yang diinginkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolahan kata, lembar kerja, dan pemutaran media.

Menurut Faizah, (2008:30), aplikasi adalah program komputer yang dipakai untuk melakukan pekerjaan tertentu. Program merupakan kumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer. Perintah-perintah komputer digabung menjadi satu, akan menjadi aplikasi. Lalu aplikasi-aplikasi jika digabung akan membentuk sistem informasi.

Menurut jurnal diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, Aplikasi adalah suatu program computer yang dapat mempermudah manusia dalam melakukan suatu pekerjaan

2.1.2 Aplikasi Dekstop

Menurut Elizabeth (2015:166), aplikasi *desktop* adalah suatu aplikasi yang dapat berjalan sendiri atau independen tanpa menggunakan *browser* atau koneksi internet di suatu komputer otonom, dengan sistem operasi atau *platform* tertentu. Bahasa pemrograman yang pada umumnya digunakan dalam membuat aplikasi *desktop* antara lain *Visual Basic*, *Delphi*, *FoxPro*, Bahasa *C*, dan lain-lain. Contoh dari aplikasi *desktop* adalah *Adobe Reader 9*, *ACD See Ori 2.5*, dan *Nero Express*.

Menurut Liana, dkk (2018:40), Aplikasi *Desktop* adalah aplikasi yang dapat berjalan secara sendiri atau independent dalam system *desktop* computer atau laptop dan dapat menjalankan serangkaian aktivitas dengan diatur oleh pengguna.

Menurut jurnal diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, Aplikasi Dekstop adalah sebuah aplikasi yang bisa beroperasi secara *offline*, tidak bergantung pada internet.

2.1.3 Data

Menurut Muslih (2013:50), Data merupakan deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai. Data dapat diartikan suatu bahan mentah yang kelak dapat diolah lebih lanjut untuk menjadi suatu yang lebih bermakna. Dan data inilah yang nantinya akan disimpan dalam *database*.

Menurut Riestiana (2014:33), data adalah kenyataan yang menggambarkan adanya suatu kejadian (*event*), data terdiri dari fakta (*fact*) dan angka yang secara *relative* tidak berarti bagi pemakai.

Menurut jurnal diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, Data adalah kenyataan dari suatu kejadian yang tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai.

2.1.4 Database

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:43), Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Menurut Sutabri (2012:47), Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

2.1.5 *Java*

Menurut Anggrayni (2012:438), *Java* yang merupakan *open standard* yang *portable* telah memberikan dukungan bagi pengembangan aplikasi yang beragam, dari aplikasi *enterprise* berbasis *web* menggunakan *J2EE* sampai aplikasi yang berjalan pada perangkat bergerak dengan *J2ME* dan dapat berjalan pada banyak *platform* mesin, sistem operasi dan divais. Implementasi *m-learning* menggunakan *Java* diharapkan dapat menjamin kompatibilitas yang tinggi mengingat aplikasi *Java* dapat ditanam pada divais dan mesin yang beragam.

Menurut Rusmana (2015:39), *Java* adalah Bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai perangkat komputer, termasuk pada ponsel atau dengan kata lain Bahasa pemrograman yang berorientasi objek (OOP) dan dapat dijalankan pada berbagai *platform* system informasi.



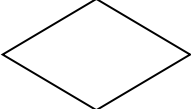

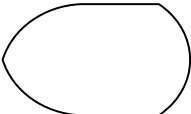


Menurut jurnal diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *Java* adalah Bahasa pemrograman perangkat komputer dan termasuk juga pada ponsel.

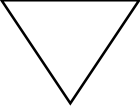
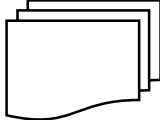
2.1.6 *Flowchart*

Menurut Santoso (2017:86), *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis

masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. *Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah.

Tabel 2.1. Simbol *Flowchart*

Simbol	Fungsi
	Permulaan/akhir program
	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer
	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada
	Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk
	Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya
	Proses input/output data
	Arah aliran program

Simbol	Fungsi
	Berfungsi untuk menunjukkan bahwa data akan disimpan ke media tertentu
	Simbol document yang digunakan lebih dari satu dokumen

Sumber: Santoso (2017)

2.1.7 Alat Pengembangan Sistem

Menurut Salisah (2016:40) UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML merupakan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaingan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. UML lebih cocok untuk penulisan piranti dalam bahasa berorientasi objek seperti *C++*, *Java*, *C#* atau *VB*.


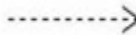




2.1.8. Pemodelan Proses




2.1.8.1 Use Case Diagram

Menurut Salisah (2016:40) *Use Case Diagram* bersifat statis. *Use Case Diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use case* mempresentasikan

sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Iagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna, simbol-simbol *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.2. Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>Use Case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu element mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi element yang bergantung padanya element yang tidak mandiri.
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>Use Case</i> sumber secara eksplisit.
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>Use Case</i> target memperluas perilaku dari <i>Use Case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.






No	Gambar	Nama	Keterangan
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan element lain yang berkerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan element-elementnya (sinergi).

Sumber: Salisah (2016)

2.1.8.1.2 Activity Diagram

Menurut Salisah (2016:40) Diagram ini bersifat dinamis. *Activity Diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang terjadi pada beberapa eksekusi. Simbol-simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.3. Simbol Activity Diagram

No	Nama	Gambar	Keterangan
1			<i>Activity</i> Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2			<i>Action</i> State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari satu aksi
3			<i>Initial Node</i> Bagaimana objek dibentuk dan diawali
4			<i>Activity Final Node</i> Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5			<i>Fork Node</i> Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran




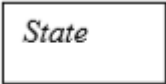
Sumber: Salisah (2016)

2.1.8.1.3 State Machine Diagram

Menurut Rosa A.S M.Salahudin (2015 : 163) State Machine Diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin status digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu graf berarah. State machine diagram merupakan pengembangan dari diagram Finite State autmata dengan penambahan beberapa fitur dan konsep baru. Diagram Finite State

Automata (FSA) ini biasanya diajarkan dalam mata kuliah Automata.

Tabel 2.4 Simbol *State Machine Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Start (Initial State)</i></p> 	<p><i>Start</i> atau <i>initial state</i> adalah <i>state</i> atau keadaan awal pada saat sistem mulai hidup</p>
<p><i>End (Final State)</i></p> 	<p><i>End</i> atau <i>final state</i> adalah state keadaan akhir dari daur hidup suatu sistem.</p>
<p><i>Event</i></p> 	<p><i>Event</i> adalah kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin</p>
<p><i>State</i></p> 	<p><i>State</i> atau status adalah keadaan sistem pada waktu tertentu. <i>State</i> dapat berubah jika ada <i>event</i> tertentu yang memicu perubahan tersebut</p>

Sumber : Rosa A.S M.Shalahuddin 2015 : 163

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah PT.Baitussalam Mandiri

Latar belakang pemilihan nama BAITUSSALAM berasal dari kata Baith Assalam (Rumah yang Penuh Keselamatan), yang tidak lain adalah Baitullah di Makkah al Mukarramah, yang menjadi puncak tujuan para tamu Allah dalam melaksanakan ibadah haji dan umroh.

PT. Baitussalam Mandiri didirikan untuk melayani dan memfasilitasi para tamu Allah menuju Baitullah. Secara legalitas PT. Baitussalam Mandiri didirikan pada tanggal 20 Juli tahun 2004. Namun secara de facto, cikal bakalnya sudah mulai beroperasi sejak tahun 1980 di kota Makkah al Mukarramah.

Dalam perkembangannya, guna untuk mengkhususkan melayani tamu Allah dari Indonesia, didirikanlah PT. Baitussalam Mandiri yang berpusat di Jalan Pedati Jakarta Timur.

PT. Baitussalam Mandiri sudah mendapat izin resmi dari Departemen Agama Republik Indonesia sebagai Biro Perjalanan Penyelenggara Ibadah Umroh, berdasarkan surat keputusan Dirjen Penyelenggaraan Haji dan Umroh No. D/446-2016. Dengan demikian keamanan dan kenyamanan para tamu Allah dalam melaksanakan ibadah umroh dan haji inshaa Allah terjamin.

2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi :

1. Menjadi agen tour and travel ibadah umroh dan haji yang dapat di percaya calon jamaah yang akan mengunjungi rumah Allah.

Misi :

1. Melayani dan memfasilitasi para tamu Allah menuju Baitullah.

2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.3.1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi menjelaskan urutan, tugas dan wewenang setiap jabatan.



Sumber : PT. Baitussalam Mandiri Palembang

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2.3.2. Uraian dan Tugas Wewenang

Adapun uraian tugas wewenang PT. Baitussalam Mandiri Palembang sebagai berikut :

1. Kepala perwakilan

Memiliki tugas untuk mengelola perusahaan serta menjadi perwakilan untuk perusahaan cabang yang di pimpin.

2. Koordinator

Melaksanakan tugasnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

3. Bendahara

Menyimpan dana atau uang pembayaran dari jamaah umroh atau haji

4. Administrasi

Menyapa dan melayani calon jamaah, mengisi data perusahaan, membuat nota atas pembayaran calon jamaah.

5. Anggota

Mengajarkan kepada jamaah sewaktu manasik serta mendampingi jamaah sewaktu menjalankan ibadah umroh dan haji

2.2.3.3 Uraian Kegiatan

Selama menjalani praktek kerja lapangan di PT. Baitussalam Mandiri Palembang, aktivitas kegiatan penulis selama Praktek Kerja Lapangan (PKL) pada PT. Baitussalam Mandiri Palembang yaitu

- Mencari arsip data jemaah
- Mempelajari cara penginputan data jemaah yang sering di gunakan oleh staff menggunakan *Ms.Exel*.

BAB III

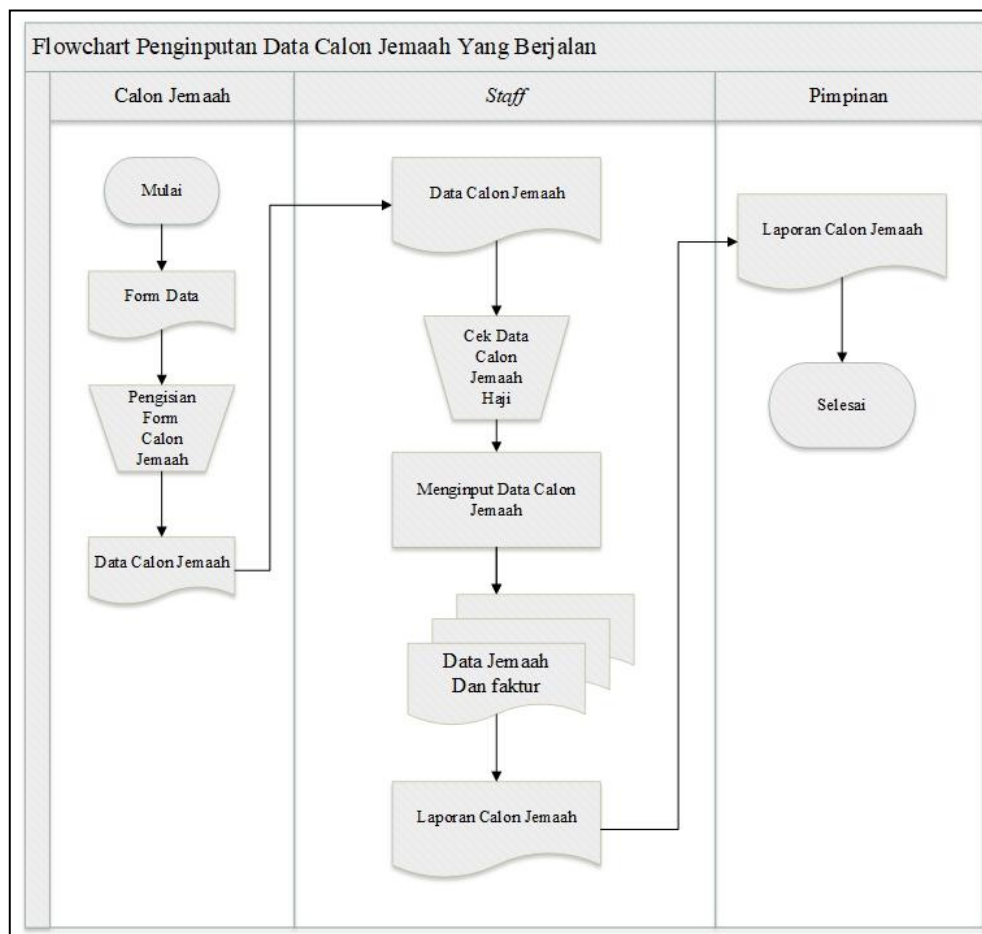
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT.Baitusalam Mandiri , penulis mengambil kesimpulan bahwa di PT.Baitusalam Mandiri belum mempunyai Aplikasi Penginputan untuk digunakan dalam penyimpanan data jemaah haji. selama ini PT.Baitusalam Mandiri masih menggunakan aplikasi *Ms.Excel* yang digunakan untuk menyimpan data calon jemaah haji. Oleh karena itu maka penulis memberikan solusi kepada pihak kecamatan untuk dibuatnya suatu Aplikasi yang nantinya aplikasi desktop tersebut akan digunakan untuk menyimpan data calon jemaah haji.

3.1.1. Prosedur yang Berjalan

Prosedur yang berjalan pada PT.Baitusalam Mandiri ini digambarkan pada *Flowchart* yang menjelaskan bagan alur sistem yang berjalan di PT.Baitusalam Mandiri. Dari prosedur yang berjalan maka penulis dapat mengetahui gambaran proses kerja yang ada pada PT.Baitusalam Mandiri dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowchart prosedur yang berjalan

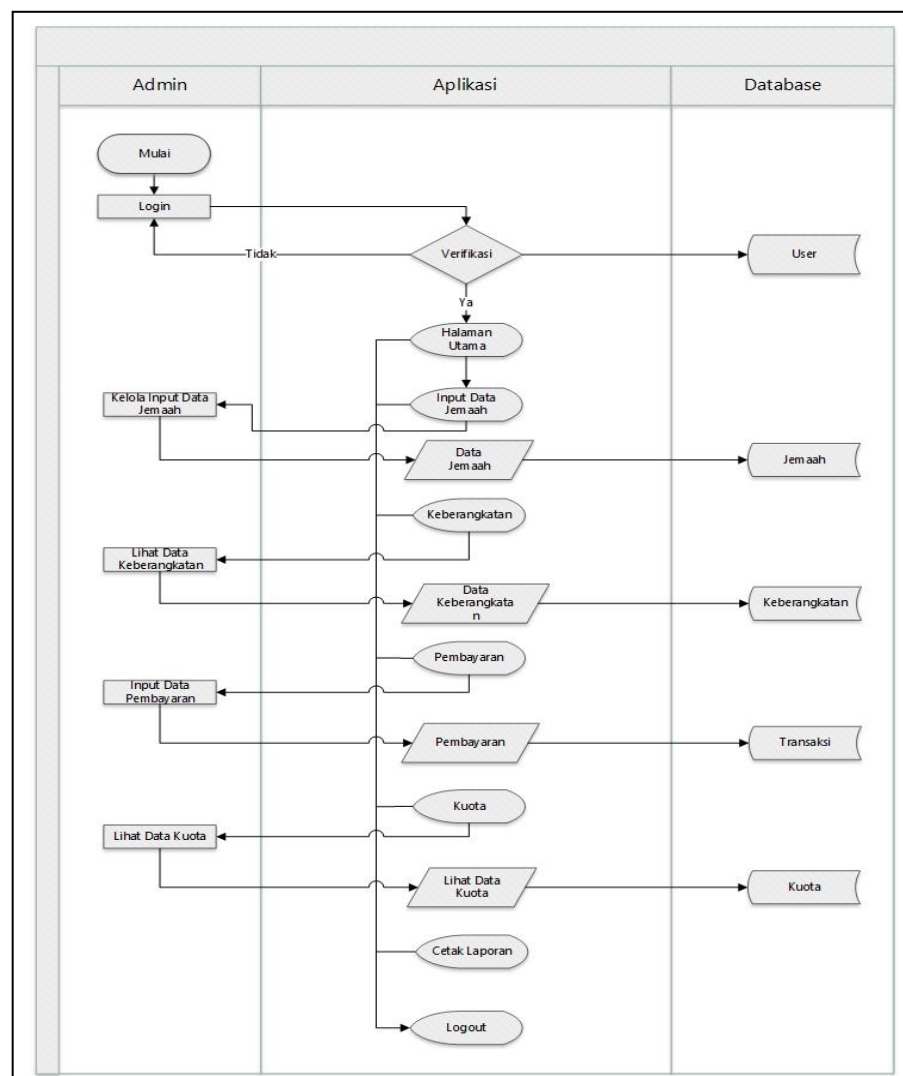
Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Calon jemaah haji datang dan mengisi form pendaftaran.
2. Admin melakukan proses input data berdasarkan data yang sudah di isi oleh calon jemaah.
3. Data jemaah yang sudah di inputkan akan di cetak dan di serahkan selanjutnya kepada pimpinan .
4. Pimpinan memeriksa data jemaah nantinya akan berangkat haji dan umroh dalam belum *hard copy*

Dari *Flowchart* yang berjalan kendala yang ditemukan adalah proses penginputan data masih manual sehingga rentan akan kehilangan data.

3.1.2. Prosedur Yang Diusulkan

Prosedur yang berjalan adalah gambaran proses yang akan diusulkan untuk dijadikan sebuah sistem, dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 *Flowchart* yang diusulkan

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

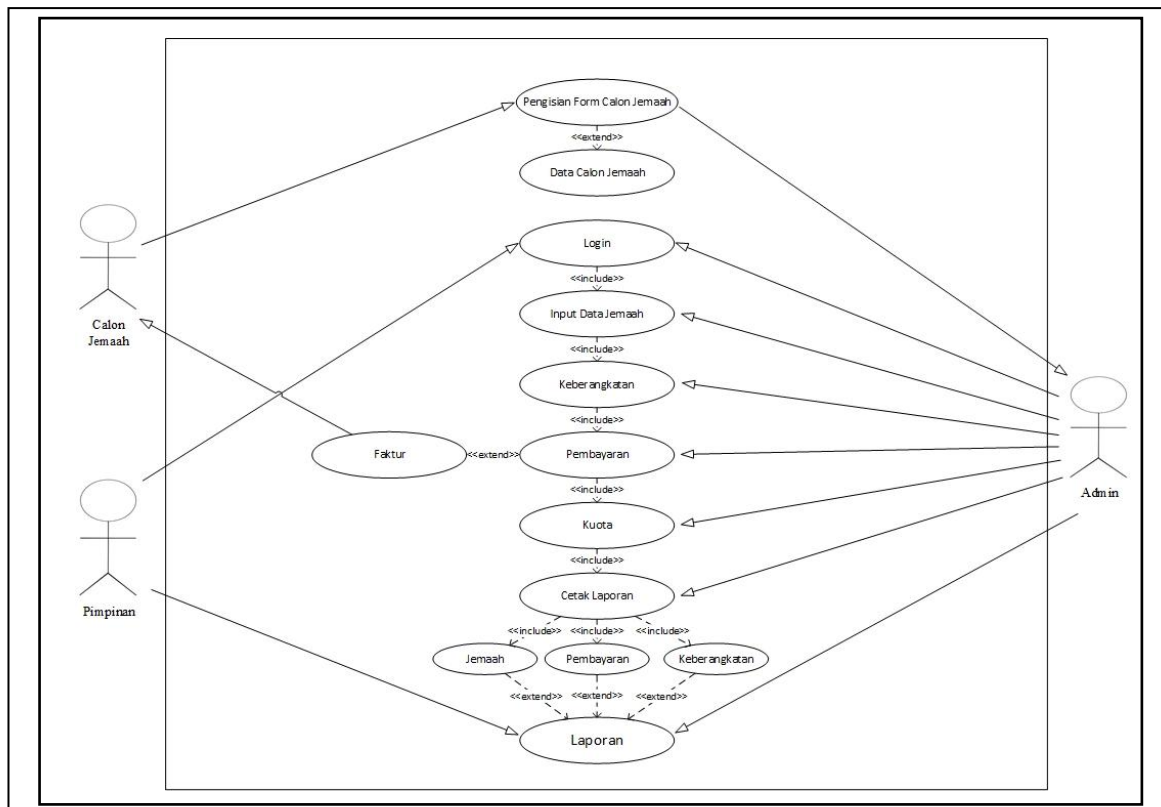
Setelah penulis melakukan pengamatan pada PT.Baitusalam Mandiri, penulis menemukan kendala dalam hal proses penyimpanan data jemaah haji karena membutuhkan banyak waktu dan harus melalui beberapa proses, maka dari permasalahan tersebut penulis memberikan solusi yaitu sebuah *Aplikasi Desktop* yang dapat membantu mempermudah staf dalam memproses data calon jemaah.

3.2.2. Pembahasan

Dengan adanya masalah yang terjadi di PT.Baitusalam Mandiri maka penulis mengusulkan pembuatan *Aplikasi Desktop* untuk penyimpanan data calon jemaah haji. Adapun aliran data yang diusulkan oleh penulis yaitu:

3.2.2.1. Use Case

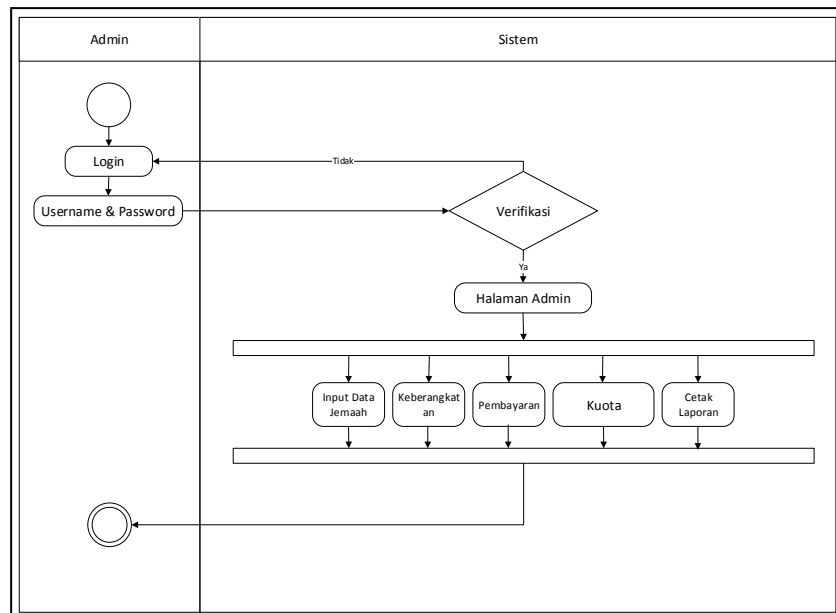
Use case diagram berfungsi untuk menggambarkan sistem dengan pemakai luar (*outside user*) yang disebut *actor*. *Use Case Diagram* digunakan untuk menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan si pemakai (*user*).



Gambar 3.3 Use Case yang diusulkan

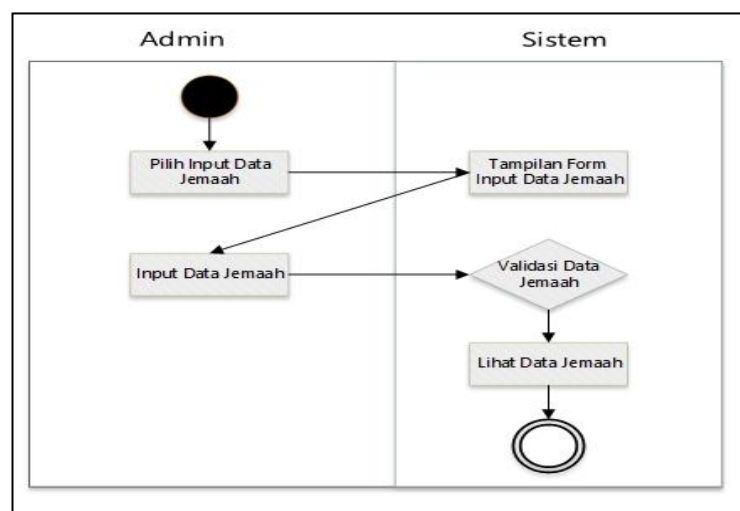
3.2.2.2. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang berjalan, bagaimana masing-masing aliran berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin akan terjadi pada beberapa eksekusi.



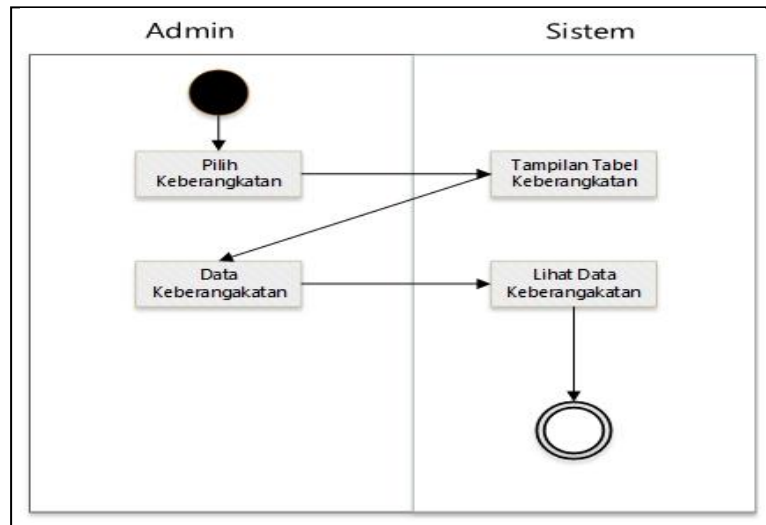
Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin

Berdasarkan gambar 3.4 Activity Diagram dapat dijelaskan dimana *admin* akan melakukan proses *login*, jika berhasil akan menuju halaman *admin* jika tidak akses akan ditolak dan diarahkan ke *form login*.



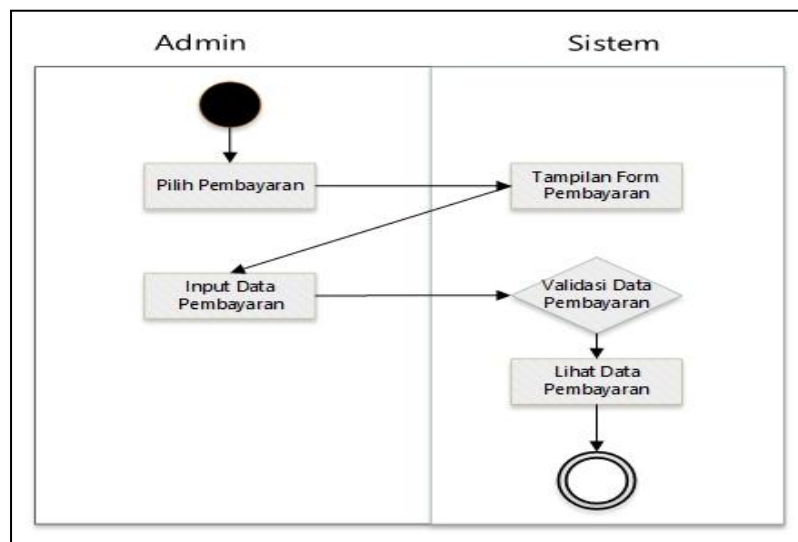
Gambar 3.5 Activity Diagram Input data Jemaah

Berdasarkan gambar 3.5 Activity Diagram dapat dijelaskan proses admin mengelola data Input Data Jemaah.



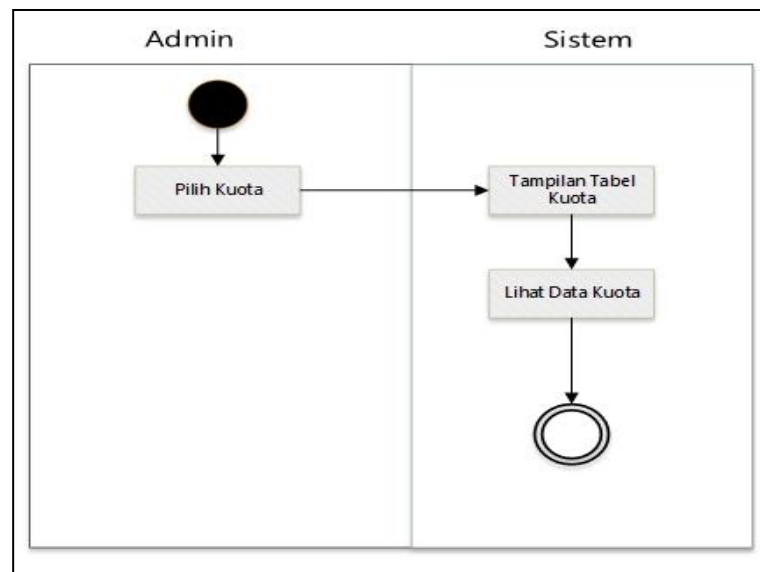
Gambar 3.6 Activity Diagram keberangkatan

Berdasarkan gambar 3.6 Activity Diagram dapat dijelaskan proses admin mengelola Keberangkatan pada aplikasi.



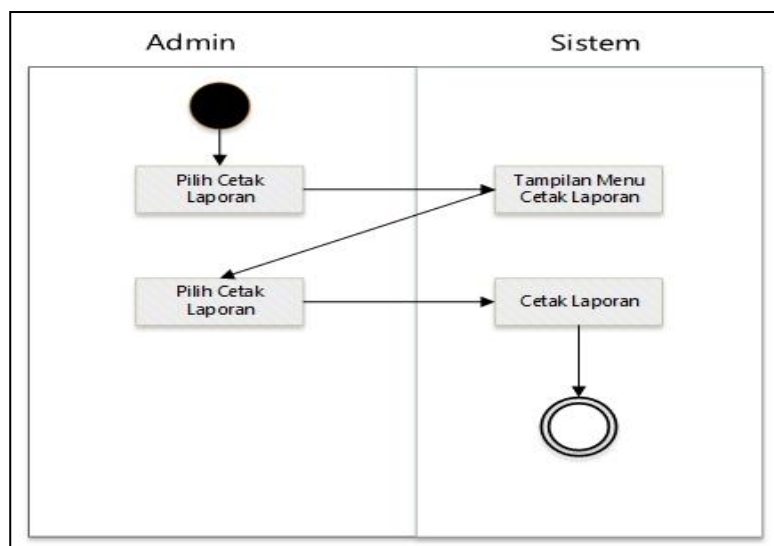
Gambar 3.7 Activity Diagram Pembayaran

Berdasarkan gambar 3.7 Activity Diagram dapat dijelaskan proses admin mengelola data Pembayaran.



Gambar 3.8 Activity Diagram Kuota

Berdasarkan gambar 3.8 *Activity Diagram* dapat dijelaskan proses admin mengelola data Kuota.

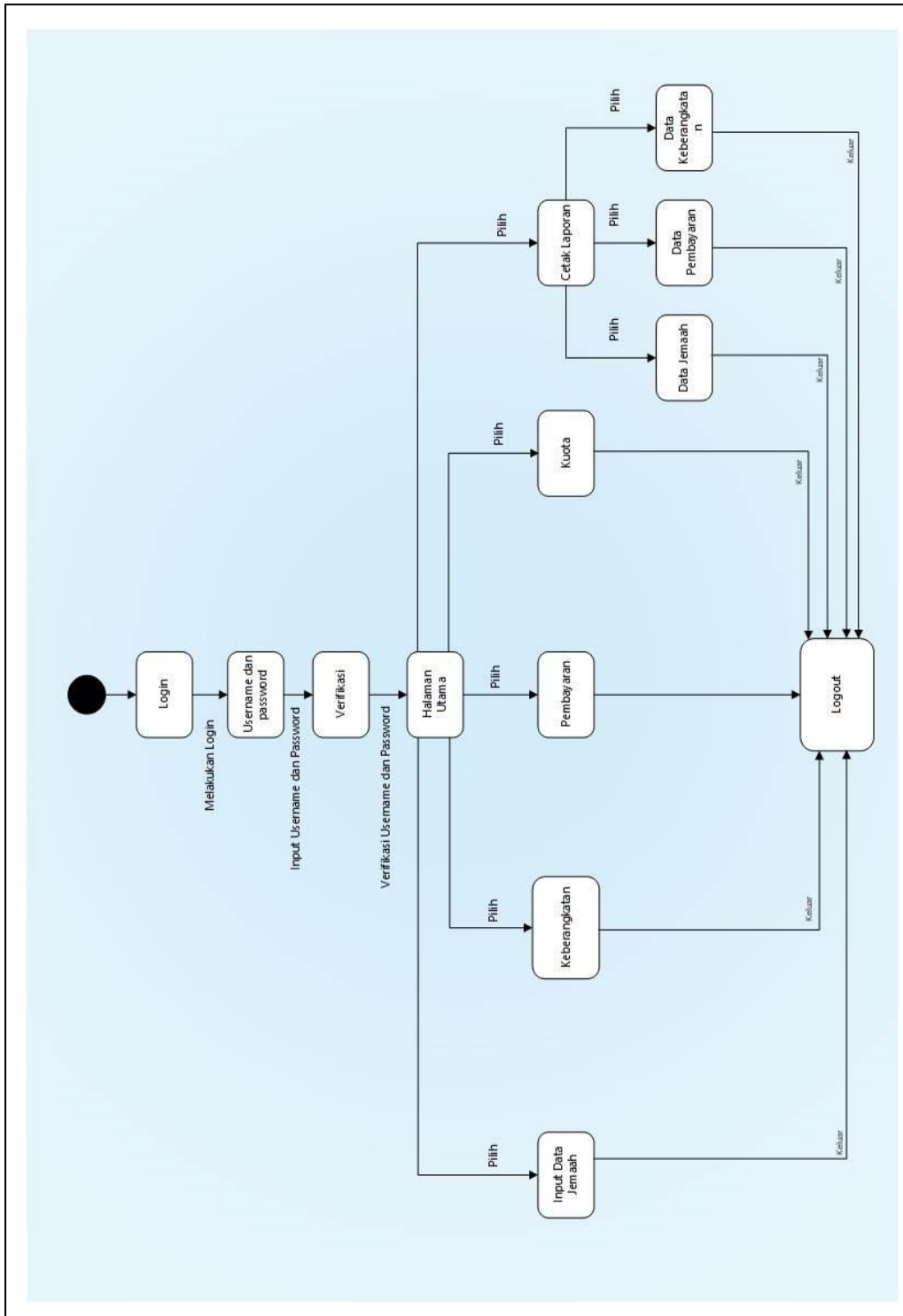


Gambar 3.9 Activity Diagram Cetak Laporan

Berdasarkan gambar 3.9 *Activity Diagram* dapat dijelaskan proses admin mengelola Cetak Laporan.

3.2.2.3. State Machine Diagram

Menurut Rosa A.S M.Salahudin (2015 : 163) *State Machine Diagram* atau *statechart diagram* atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin status atau juga disebut diagram status digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu graf berarah. *State machine diagram* merupakan pengembangan dari diagram *finite state automata* dengan penambahan beberapa fitur dan konsep baru. Diagram *Finite State Automata* (FSA) ini biasanya diajarkan dalam mata kuliah Automata.



Gambar 3.10 State Machine Diagram

3.2.2.4. Desain Struktur Tabel

Berikut adalah tabel untuk desain aplikasi Dekstop pada PT. Baitusalam Mandiri:

1. Tabel Jemaah

Tabel Jemaah merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada tabel 3.1

Nama Tabel : jemaah

Primary Key : nonikktp

Tabel 3.1 Desain tabel jemaah

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	nonikktp	<i>Varchar</i>	16	<i>Primary key</i>
2	nama	<i>Varchar</i>	20	nama
3	tempat_lahir	<i>Varchar</i>	20	tempat_lahir
4	tanggal_lahir	<i>date</i>		Tanggal_lahir
5	umur	<i>Varchar</i>	5	Umur
6	jenis_kelamin	<i>Varchar</i>	10	Jenis_kelamin
7	kewarganegaraan	<i>Varchar</i>	15	Kewarganegaraan
8	alamat	<i>Varchar</i>	100	alamat
9	Kode pos	<i>Varchar</i>	10	Kode_pos
10	email	<i>Varchar</i>	30	email
11	No_hp	<i>Varchar</i>	15	No_hp
12	Pekerjaan	<i>Varchar</i>	15	Pekerjaan
13	Pendidikan_terakhir	<i>Varchar</i>	5	Pendidikan_terakhir
14	Status_pernikahan	<i>Varchar</i>	10	Status_pernikahan
15	No_passport	<i>Varchar</i>	16	No_passport
16	Tempat_passport	<i>Varchar</i>	20	Tempat_passport
17	Tanggal_passport	<i>Date</i>		Tanggal_Passport
18	Pergi	<i>Varchar</i>	10	Pergi
19	status	<i>Varchar</i>	10	status

2. Tabel Kuota

Tabel kuota merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada tabel 3.2

Nama Tabel : Kuota

Primary Key : id

Tabel 3.2 Desain tabel kuota

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	Id	Int	11	Primary key
2	Nama	Varchar	20	nama
3	Jumlah	Double	-	Jumlah

3. Tabel Transaksi

Tabel transaksi merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada tabel 3.3

Nama Tabel : transaksi

Primary Key : id_transaksi

Tabel 3.3 Desain tabel transaksi

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	Id_transaksi	Varchar	11	Nama
2	Nonikktip	Varchar	16	Primary Key
3	bayar	Varchar	15	Tempat_lahir
4	Sisa bayar	Varchar	15	Tanggal_lahir
5	Batas bayar	date		
6	Tanggal Bayar	Varchar	10	Jenis_kelamin
7	status	Varchar	10	Kewarganegaraan
8	Kloter	Varchar	10	Alamat

4. Tabel admin

Tabel admin merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada tabel 3.4

Nama Tabel : admin

Primary Key : id

Tabel 3.4 Desain tabel admin

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	Int	11	id
2	Username	Varchar	10	Username
3	Password	Varchar	10	password

5. Tabel Harga

Tabel Harga merupakan tabel yang memuat *field-field* yang dapat dilihat pada tabel 3.5

Nama Tabel : harga

Primary Key : id_harga

Tabel 3.5 Desain tabel harga

No	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	Id_harga	Int	11	Id_harga
2	Nama	Varchar	20	Nama
3	Harga	Varchar	15	Harga


3.2.2.5. Desain *Interface*

Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* sebuah sistem.

3.2.2.5.1. Rancangan

1. Desain *Login*

Desain *input* data *login* merupakan rancangan *form* untuk masuk kedalam menu utama aplikasi. Adapun file-file dari desain *input data login* berupa *username* dan *password*, dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut ini :

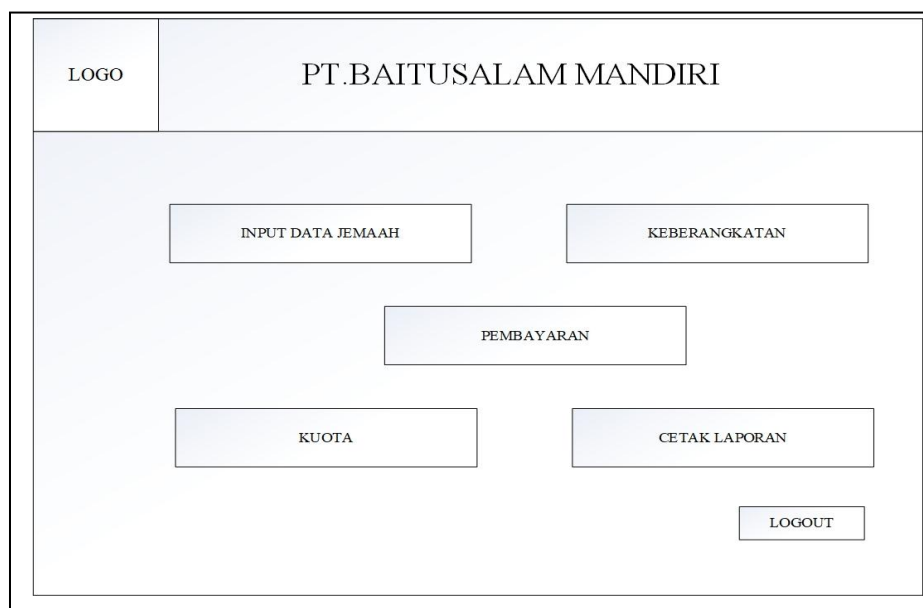


LOGO	PT. BAITUSALAM MANDIRI
LOGIN	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Login"/> <input type="button" value="Exit"/>

Gambar 3.11 Halaman *login*

2. Desain Halaman Utama

Desain halaman utama merupakan rancangan halaman utama Aplikasi Desktop. Menu-menu dari halaman utama berupa, Input data jamaah, Keberangkatan, Pembayaran, Kuota dan Cetak dapat dilihat pada gambar 3.12 berikut :



Gambar 3.12 Halaman Utama

3. Desain Halaman Input Data Jemaah

Desain Halaman Input Data Jemaah merupakan rancangan halaman untuk menginput data Jemaah. Adapun *field-field* berupa nama, NIK, no.passport, dan lihat data jemaah. dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut :

The image shows a web form titled "Formulir Pendaftaran Haji Dan Umroh" for PT. BAITUSALAM MANDIRI. The form is organized into several sections:

- Header:** Contains a "LOGO" placeholder and the company name "PT. BAITUSALAM MANDIRI".
- Navigation:** Includes a "Kembali" button on the left and a "Lihat Data" button on the right.
- Form Fields:**
 - Personal Information:** No.NIK/KTP, Nama (Sesuai Passport), Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Umur, Jenis Kelamin (radio buttons for Laki-Laki and Perempuan), Kewarganegaraan, and Alamat.
 - Contact and Identification:** Kode Pos, Alamat Email, No.Telp/HP, Pekerjaan, Pendidikan Terakhir, Status Pernikahan, No. Passport, and two fields for Tempat Pengeluaran Passport.
- Action Buttons:** A vertical column of buttons on the right side: "Simpan", "Reset", "Cari", "Ubah", and "Hapus".
- Logout:** A "Logout" button located in the bottom right corner.

Gambar 3.13 Halaman Input Data Jemaah

4. Desain Halaman Data Jamaah

Desain Data Jamaah merupakan rancangan halaman untuk melihat data jamaah. Adapun *field-field* berupa, nama, no.*passport*, dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut :

The screenshot shows a web application interface for PT. BAITUSALAM MANDIRI. The header contains the company name and a logo placeholder. Below the header, there are navigation buttons for 'Kembali' and 'Menu Utama'. The main content area is titled 'Data Jamaah Haji Dan Umroh' and features a search bar with a 'Cari' button. A data table is displayed with the following columns: NoNIK K, Nama, Tempat L, Tanggal, Umur, Jenis Kel, Kavarga, Alamat, Kode POS, Email, No HP, Pekerjaan, Pendidik, Status Pe, No Pas, Tempat P, Tanggal, and Pergi. The table is currently empty. A 'Logout' button is located at the bottom right of the page.

NoNIK K	Nama	Tempat L	Tanggal	Umur	Jenis Kel	Kavarga	Alamat	Kode POS	Email	No HP	Pekerjaan	Pendidik	Status Pe	No Pas	Tempat P	Tanggal	Pergi

Gambar 3.14 Halaman Data Jamaah

5. Desain Halaman Keberangkatan

Desain halaman keberangkatan merupakan rancangan untuk melihat halaman keberangkatan Adapun *field-field*, dapat dilihat pada gambar 3.15 berikut :

LOGO		PT.BAITUSALAM MANDIRI												
Kembali		Data Keberangkatan											Lihat Data	
Nama	No.NIK KTP	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Umur	Jenis Kelamin	Kewarganegaraan	Alamat	No Pasport	No HP	Pergi	Bayar			
											Bayar			
											Logout			

Gambar 3.15 Halaman Keberangkatan

6. Desain Halaman Kuota

Desain halaman kuota merupakan rancangan halaman untuk melihat halaman Kuota. Adapun *field-field* berupa , dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut :

No	Nama	Jumlah
1	Haji	300
2	Umroh	300

Gambar 3.16 Halaman Kuota

7. Desain Halaman Pembayaran

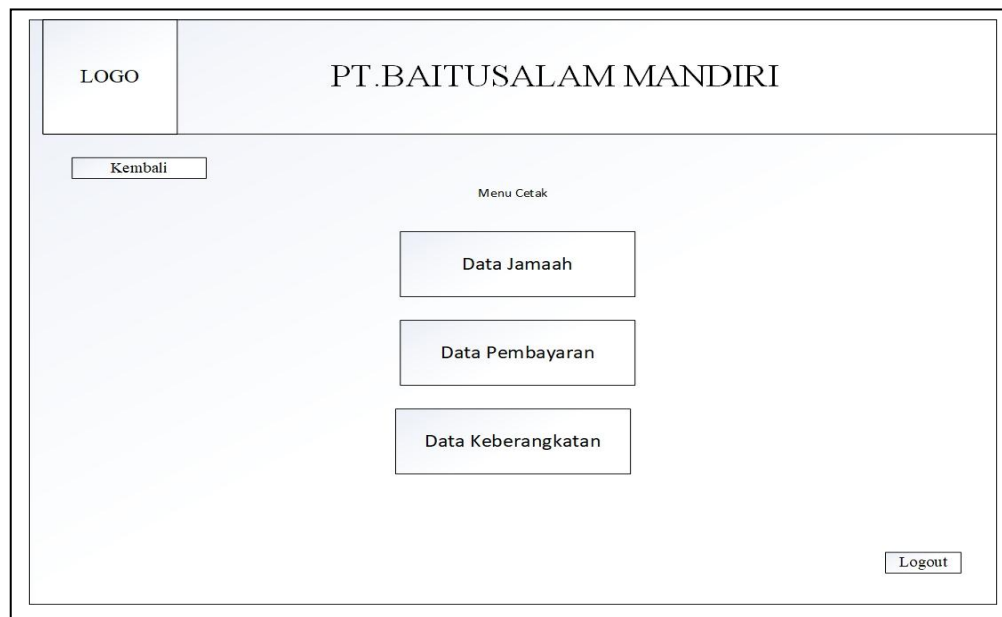
Desain Halaman Pembayaran merupakan rancangan halaman untuk melihat halaman Pembayaran . Adapun *field-field* berupa, , dapat dilihat pada gambar 3.17 berikut :

PT. BAITUSALAM MANDIRI																																	
<p>Kembali Lihat Data</p> <p style="text-align: center;">Pembayaran Pergi Umroh/Haji</p> <table><tr><td>Nama</td><td><input type="text"/></td><td>No. Telp/HP</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td>No. NIK/KTP</td><td><input type="text"/></td><td>No. Passport</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td>Tempat Lahir</td><td><input type="text"/></td><td>Pergi</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td>Tanggal Lahir</td><td><input type="text"/></td><td>Bayar</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td>Umur</td><td><input type="text"/></td><td colspan="2" style="text-align: right;"><input type="button" value="Bayar"/></td></tr><tr><td>Jenis Kelamin</td><td colspan="3"><input type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan</td></tr><tr><td>Kewarganegaraan</td><td colspan="3"><input type="text"/></td></tr><tr><td>Alamat</td><td colspan="3"><input type="text"/></td></tr></table> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Logott"/></p>		Nama	<input type="text"/>	No. Telp/HP	<input type="text"/>	No. NIK/KTP	<input type="text"/>	No. Passport	<input type="text"/>	Tempat Lahir	<input type="text"/>	Pergi	<input type="text"/>	Tanggal Lahir	<input type="text"/>	Bayar	<input type="text"/>	Umur	<input type="text"/>	<input type="button" value="Bayar"/>		Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan			Kewarganegaraan	<input type="text"/>			Alamat	<input type="text"/>		
Nama	<input type="text"/>	No. Telp/HP	<input type="text"/>																														
No. NIK/KTP	<input type="text"/>	No. Passport	<input type="text"/>																														
Tempat Lahir	<input type="text"/>	Pergi	<input type="text"/>																														
Tanggal Lahir	<input type="text"/>	Bayar	<input type="text"/>																														
Umur	<input type="text"/>	<input type="button" value="Bayar"/>																															
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan																																
Kewarganegaraan	<input type="text"/>																																
Alamat	<input type="text"/>																																

Gambar 3.17 Halaman Kelola Pembayaran

8. Desain Halaman Cetak Laporan

Desain kelola Cetak laporan merupakan rancangan halaman untuk mencetak data yang sudah di inputkan. Adapun *field-field* berupa, dapat dilihat pada gambar 3.18 berikut:

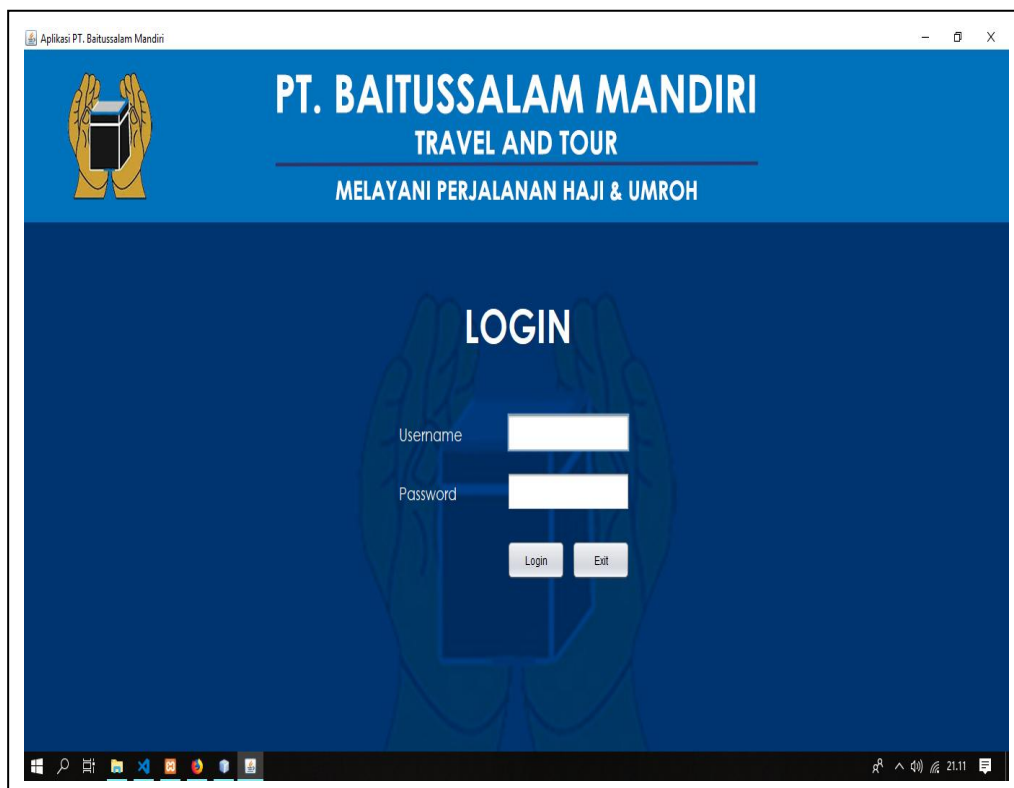


Gambar 3.18 Halaman Cetak Laporan

3.2.2.5.2. Tampilan

1. Tampilan *Form Login*

Tampilan *form login* digunakan untuk masuk kedalam halaman admin, adapun tampilan *form login*, dapat dilihat pada gambar 3.19 berikut ini :



Gambar 3.19 Tampilan *Form Login*

2. Tampilan Halaman Utama

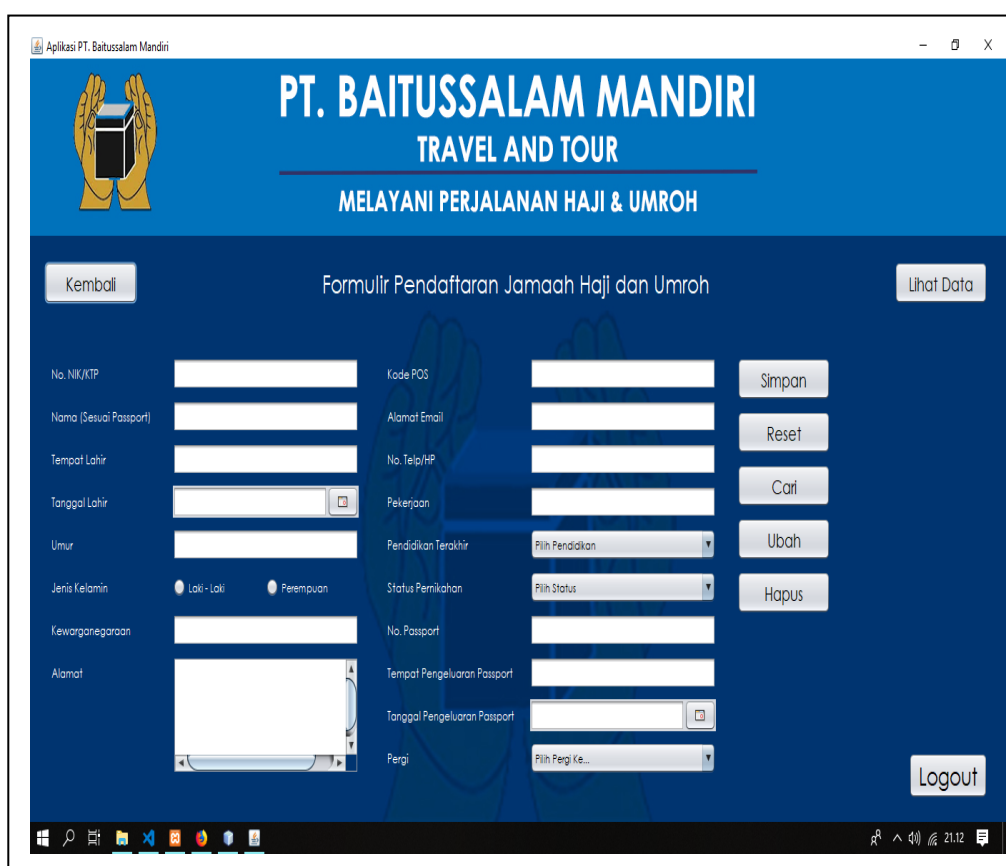
Tampilan halaman utama adalah tampilan beranda saat aplikasi *desktop* pertama kali dibuka, tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.20 berikut ini :



Gambar 3.20 Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Halaman Input Data Jemaah

Tampilan input data jemaah adalah tampilan pengisi data berdasarkan persyaratan untuk mendaftar menjadi calon jemaah haji dan umroh, tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.21 berikut ini :



The screenshot shows a web application window titled "Aplikasi PT. Baitussalam Mandiri". The header features the company logo (hands holding a book) and the text "PT. BAITUSSALAM MANDIRI TRAVEL AND TOUR" and "MELAYANI PERJALANAN HAJI & UMROH". The main content area is titled "Formulir Pendaftaran Jemaah Haji dan Umroh" and contains a registration form with the following fields and controls:

- Buttons:** "Kembali" (Back), "Lihat Data" (View Data), "Logout", "Simpan" (Save), "Reset", "Cari" (Search), "Ubah" (Edit), "Hapus" (Delete).
- Form Fields:**
 - No. NIK/KTP
 - Nama (Sesuai Passport)
 - Tempat Lahir
 - Tanggal Lahir
 - Umur
 - Jenis Kelamin: Laki-Laki, Perempuan
 - Kewarganegaraan
 - Alamat
 - Kode POS
 - Alamat Email
 - No. Telp/HP
 - Pekerjaan
 - Pendidikan Terakhir:
 - Status Pernikahan:
 - No. Passport
 - Tempat Pengeluaran Passport
 - Tanggal Pengeluaran Passport
 - Pergi:

Gambar 3.21 Tampilan Input Data Jemaah

4. Tampilan Halaman Data Jemaah Haji dan Umroh

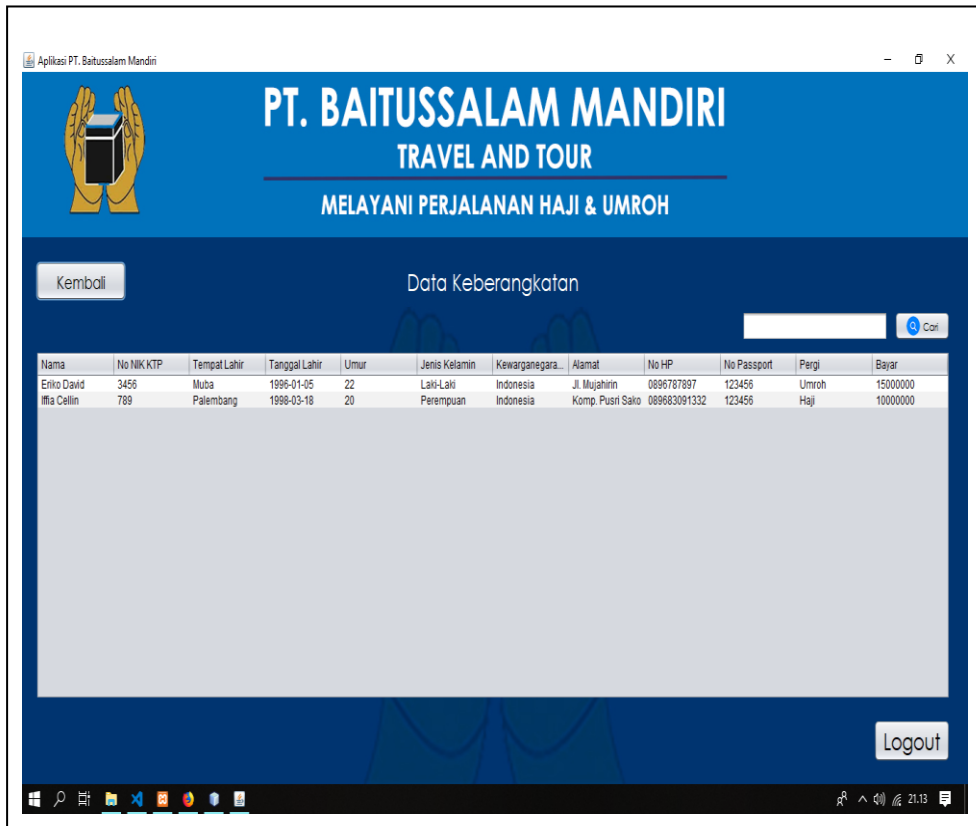
Tampilan halaman data jemaah haji dan umroh adalah tampilan data-data jemaah yang sudah di inputkan kedalam aplikasi, tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.22 berikut ini :

No NIK K.	Nama	Tempat L.	Tanggal L.	Umur	Jenis Kel.	Kewarga.	Alamat	Kode POS	Email	No HP	Pekerjaan	Pendidik.	Status Pe.	No Pass.	Tempat P.	Tanggal P.	Pergi
123456	Baru Aji	Palemba.	1996-12-...	22	Laki-Laki	Indonesia	Komp. Pu. 30163		bayu0912...	0896830...	Mahasiswa	SMA	Belum M.	123456	Palemba.	2019-12-...	Haji
3456	Eriko David	Muba	1996-01-...	22	Laki-Laki	Indonesia	Jl. Mujahid...	11111	eriko_dak...	0896787...	Mahasiswa	SMA	Belum M.	123456	Palemba.	2019-12-...	Umroh
789	Ifia Cellin	Palemba.	1996-03-...	20	Perempu.	Indonesia	Komp. Pu. 30163		ifiacellin...	0896830...	Mahasiswa	SMA	Belum M.	123456	Palemba.	2019-12-...	Haji

Gambar 3.22 Tampilan Halaman Data Jemaah

5. Tampilan Halaman Keberangkatan

Tampilan halaman keberangkatan adalah tampilan data-data calon jemaah haji dan umroh yang siap diberangkatkan berdasarkan tujuannya, tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.23 berikut ini :



PT. BAITUSSALAM MANDIRI
TRAVEL AND TOUR
MELAYANI PERJALANAN HAJI & UMROH

Kembali Data Keberangkatan

Cari

Nama	No NIK/KTP	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Umur	Jenis Kelamin	Kewarganegaraan...	Alamat	No HP	No Passport	Pergi	Bayar
Eniko David	3456	Muba	1996-01-05	22	Laki-Laki	Indonesia	Jl. Mujahirin	0896787897	123456	Umroh	15000000
Mfa Cellin	789	Palembang	1998-03-18	20	Perempuan	Indonesia	Komp. Pusti Sako	089683091332	123456	Haji	10000000

Logout

Gambar 3.23 Tampilan Halaman Keberangkatan

6. Tampilan Halaman Pembayaran

Tampilan halaman pembayaran adalah tampilan penginputan pembayaran berdasarkan bayaran yang telah dilakukan oleh calon jemaah haji dan umroh, tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.24 berikut ini :



The screenshot shows a web application interface for PT. BAITUSSALAM MANDIRI TRAVEL AND TOUR. The page is titled "Pembayaran Pergi Umroh/Haji". It features a blue header with the company logo and name. Below the header, there are navigation buttons for "Kembali" and "Lihat Data". The main content area contains a form with the following fields:

Nama	<input type="text" value="Pilih Nama"/>	No. Telp/HP	<input type="text"/>
No. NIK/KTP	<input type="text"/>	No. Passport	<input type="text"/>
Tempat Lahir	<input type="text"/>	Pergi	<input type="text"/>
Tanggal Lahir	<input type="text"/>	Bayar	<input type="text"/>
Umur	<input type="text"/>		
Jenis Kelamin	<input type="text"/>		
Kewarganegaraan	<input type="text"/>		
Alamat	<input type="text"/>		

At the bottom right of the form area, there is a "Bayar" button. In the bottom right corner of the page, there is a "Logout" button. The Windows taskbar is visible at the bottom of the screenshot.

Gambar 3.24 Tampilan Halaman Pembayaran

7. Tampilan Halaman Kuota

Tampilan halaman kuota adalah tampilan jumlah kuota yang tersedia dalam 1 Tahun. Tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.25 berikut ini :



PT. BAITUSSALAM MANDIRI
TRAVEL AND TOUR
MELAYANI PERJALANAN HAJI & UMROH

Kembali

Kuota Haji dan Umroh

Kuota

Jumlah

Pilih Kuota

Tambah

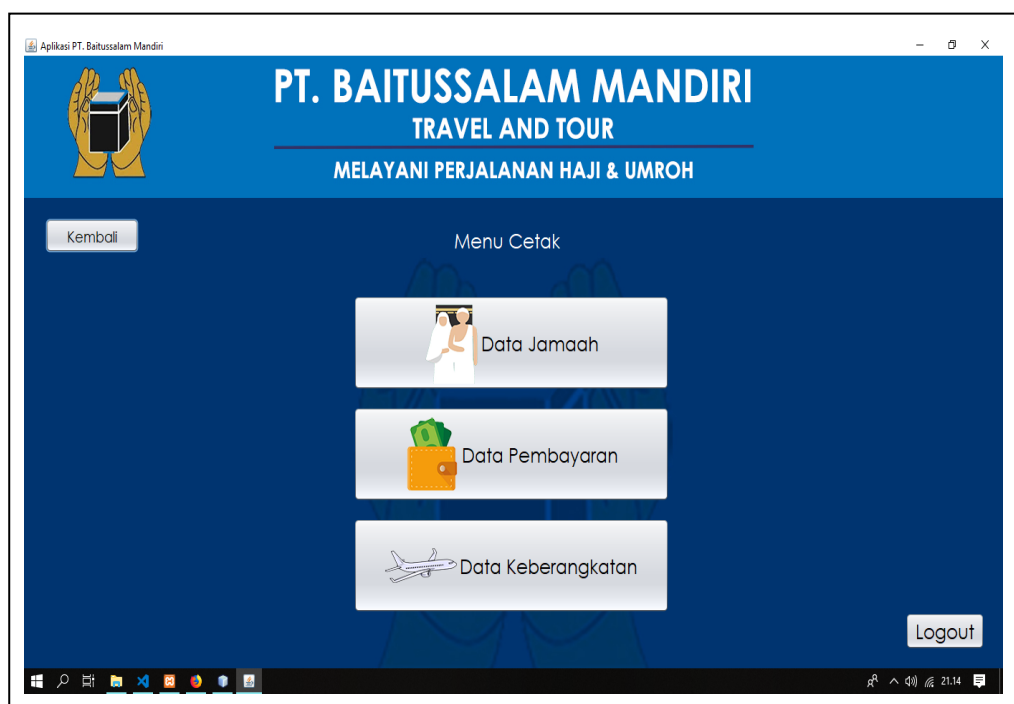
No	Nama	Jumlah
1	Haji	300
2	Umroh	300

Logout

Gambar 3.25 Tampilan Halaman Kuota

8. Tampilan Halaman Menu Cetak

Tampilan halaman cetak adalah tampilan hasil laporan yang dapat di cetak oleh admin untuk diserahkan kepada pimpinan. tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.26 berikut ini :



Gambar 3.26 Tampilan Halaman Menu Cetak

9. Tampilan Laporan Data Jemaah

Laporan Data Jemaah adalah hasil data jemaah yang sudah dicetak oleh admin untuk di serahkan kepada pimpinan. Tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.27 berikut ini :

nonikk	tempat	tanggal	umur	jenis_k	kewarg	alamat	kode_email	no_hp	pekerja	pendidi	status_	no_pas	tempat	tanggal	pergi	status	
Erwan Apriyansa																	
021150 033	Palembang	12/2/18	18	Laki-Laki	Indones	Plaju	30163	baituss alamma091332	089683	Mahasi	SMA	Menika	021150 033	Palembang	12/9/18	Haji	Bayar
ndiri. pim01 @gmail																	
adit																	
12345	Jambi	12/22/9	24	Laki-Laki	Indones	Jln. Demang Lebar Daun	98999	baituss alamma614747	081235	Wirasw	SMP	Menika	712367	Palembang	12/7/16	Umroh	Bayar
ndiri. pim01 @gmail																	
<p>Dibuat Oleh : Rocky Syah Putra</p> <p>Monday 21 January 2019</p> <p>Diketahui Oleh : Pimpinan</p> <p>Hj. Anies Sulastri</p>																	

Gambar 3.27 Tampilan Halaman Data Jemaah

10. Tampilan Laporan Pembayaran

Laporan data pembayaran adalah hasil data pembayaran yang sudah di cetak oleh admin untuk diserahkan kepada pimpinan. Tampilan halaman pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.28 berikut ini :

nonikktp	tempat_lah	tanggal_la	umur	jenis_kela	alamat	no_hp	no_passpo	pergi	bayar	sisabayar	tanggal_ba
adit											
12345	jambi	12/22/94 12:00 AM	24	Laki-Laki	Jln.Demang Lebar Daun 747	081235614 7123678	7123678	Umroh	20000000	0	12/27/18 12:00 AM
Bayu Aji											
123456	Palembang	12/9/96 12: 00 AM	22	Laki-Laki	Komp. Pusri Sako	089683091 332	123456	Haji	30000000	0	12/27/18 12:00 AM
Eriko David											
3456	Muba	1/5/96 12: 00 AM	22	Laki-Laki	Jl. Mujahirin	089678789 7	123456	Umroh	20000000	0	12/27/18 12:00 AM
Iffia Cellin											
Dibuat Oleh :						Monday 21 January 2019					
Rocky Syah Putra						Diketahui Oleh :					
						Pimpinan					
						Hj, Anies Sulastris					

Gambar 3.28 Tampilan Halaman Pembayaran

11. Tampilan Halaman Keberangkatan

Laporan data keberangkatan adalah hasil data keberangkatan yang sudah di cetak oleh admin untuk diserahkan kepada pimpinan. Tampilan halaman keberangkatan dapat dilihat pada gambar 3.29 berikut ini :

Laporan Keberangkatan									
nonikktp	tempat_lahir	tanggal_lahir	umur	jenis_kelamin	kewarganega	alamat	no_hp	no_passport	pergi
adit									
12345	jambi	12/22/94 12:00 AM	24	Laki-Laki	Indonesia	Jln.Demang Lebar Daun	08123561474 7	7 123678	Umroh
Bayu Aji									
123456	Palembang	12/9/96 12:00 AM	22	Laki-Laki	Indonesia	Komp. Pusri Sako	08968309133 2	123456	Haji
Eriko David									
3456	Muba	1/5/96 12:00 AM	22	Laki-Laki	Indonesia	Jl. Mujahirin	0896787897	123456	Umroh
Dibuat Oleh :							Monday 21 January 2019		
Rocky Syah Putra							Diketahui Oleh :		
							Pimpinan		
							Hj. Anies Sulastrri		

Gambar 3.29 Tampilan Halaman Keberangkatan

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada PT.Baitusalam Mandiri dapat di simpulkan bahwa:

1. Dengan adanya aplikasi pengolahan data berbasis desktop, pengolahan data tidak akan terasa sulit lagi. Aplikasi ini bisa memberikan manfaat kepada admin yang akan melakukan proses pengolahan data dan meng-*input* data
2. data yang di-*input* kedalam aplikasi ini akan tersimpan didalam *database*, dengan begitu data tersebut akan aman dan tidak mudah hilang

4.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan pertimbangan bagi PT.Baitusalam Mandiri antara lain :

1. Perlu adanya sosialisasi untuk menerapkan sistem yang baru, agar dapat memaksimalkan kinerja staf terkait aplikasi yang di gunakan
2. Harus adanya *control* pada aplikasi agar tidak terjadi kerusakan yang tidak di inginkan pada sistem.
3. Pada masa yang akan datang sistem dapat dikembangkan untuk menambah ruang lingkup yang lebih luas lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni Yenni. **Perancangan *Mobile Learning* Berbasis J2ME untuk Penyediaan Bahan Ajar Perkuliahan Program Studi Pendidikan Ekonomi** Jurnal Sistem Informasi, ISSN-2085-1588. Vol.4 No.1 April 2012
- Bariah Siti Husnul. **Implementasikan Pendekatan *Semantic Object Model* Pada Rancangan *Database* Penatausahaan Aset Fasilitas.** Jurnal ISSN:2086-4299. Vol. 5 No. 2 April 2015
- Elizabeth Triana dan Darmawan H Stephanie. **Sistem Informasi pemakaian Sparepart Mesin Packing Pada PT. XYZ.** Jurnal. ISSN:2407-4322. Vol. 1. No. 2. Maret 2015
- Faizah Fira Isfatul dan Sophina Evy. **Aplikasi Persediaan Barang Pada Toko Rajawali Malang Berbasis Desktop.** Jurnal. Vol. 7. 2008
- Liana, dkk. **Aplikasi Enkripsi Dan Dekripsi Data Menggunakan *Tiny Encerytion Alogoritma* (TEA) Berbasis *Java*.** Jurnal. ISSN:2502 8928. Vol. 4. No. 1. Januari-Juni 2018
- Muslih Muhammad Taufiq dan Purnama Bambang Eka. **Pengembangan Aplikasi SMS *Gateway* untuk informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru di Sman 1 Jepara.** Jurnal ISSN-2302-5700. Vol.2. No.1. Juli 2013
- Moh. Nazir, Ph.D. **Metode Penelitian.** Bogor. Ghalia Indonesia 2014
- Riestiana, M., dan Sukadi., **Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada *Commenditaire Vennontschap* (CV) RGL Bordir dan Konveksi Pacitan.** Jurnal. ISSN:1979-9330. Vol 6. No 4. 2014
- Rosa A.S M.Salahudin. **Rekayasa Perangkat Lunak.** Bandung. Informatika 2015
- Salisah Febi Nur ada Pertiwi Indri Dian. **Analisis dan Perancangan Aplikasi Surat Pengantar Rujukan Pada Peserta dari Luara Kota Pekanbaru BPJS Kesehatan.** Jurnal-2460-8181. Vol. 2. No. 2. Agustus 2016
- Santoso dan Nurmalina Radna. **Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan *Smart Card* Guna Pengembangan Kampus Cerdas.** Jurnal-ISSN-2546-9828. Vol.9. No.1. April 2017

Sianturi Fricles Ariwisanto. **Perancangan Aplikasi Pengamanan Data Dengan Kriptografi *Advanced Encryption Standar (AES)***. Jurnal ISSN-2301-9425. Vol.5. No.1. Agustus 2013

