

BAB 3

MODEL SISTEM

3.1. Proses Bisnis

3.1.1. Proses Bisnis Saat Ini

Jasa service untuk rumah tangga merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari dimana orang semakin sibuk dengan pekerjaan dan waktu yang dimiliki sangat terbatas, dengan keadaan tersebut maka sangat dibutuhkan informasi pemenuhan kebutuhan jasa service, dimana untuk mendapatkan informasi dibutuhkan teknologi yang dapat cepat melayani (*Nurhadi, 2018*). Namun faktanya saat ini teknologi yang dapat digunakan untuk menghasilkan informasi cepat, akurat dan realtime masih belum digunakan dalam pencarian jasa *babysitter*.

Keselamatan bayi menjadi hal utama dalam penyewaan jasa *babysitter*, sehingga jarak yang jauh tidak menjadi perihalan yang perlu dilirik oleh para pemilik bayi. Selain itu, pemilik bayi lebih memilih untuk mencari *babysitter* melalui yayasan yang terjamin keamanan dan keselamatannya. Dalam studi kasus pada CV Sitiari Kota Malang pengelolaan data penyewaan dan sistem pemesanannya masih dilakukan dengan sistem pencatatan manual. Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

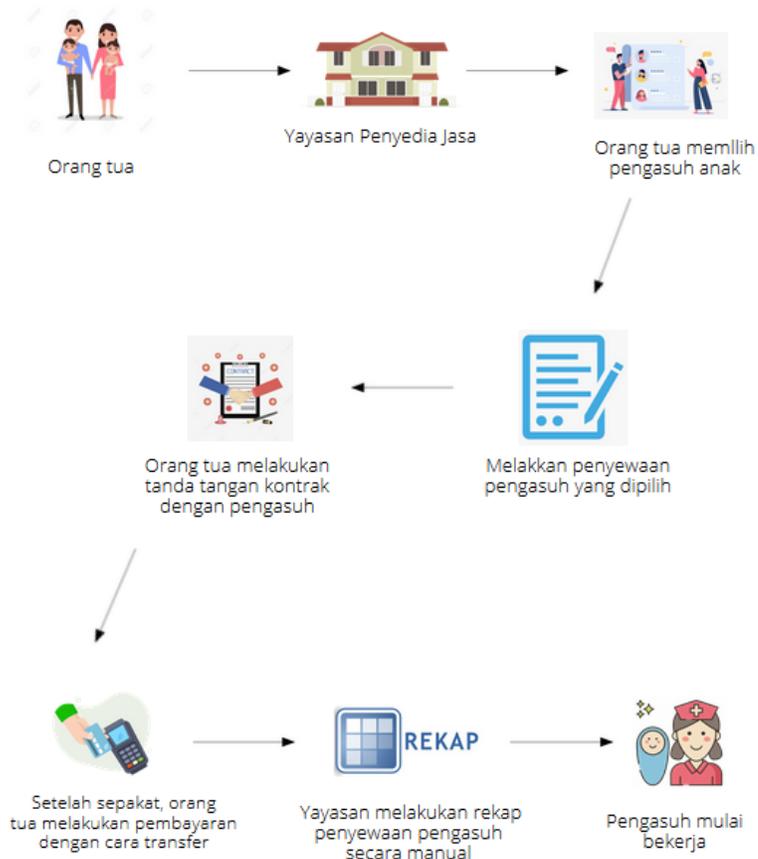
Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis, proses bisnis yang berjalan saat ini digambarkan dalam **Gambar 3.1**. Adapun proses bisnis yang berjalan saat ini adalah sebagai berikut.

- User melakukan penyewaan *babysitter* secara manual dengan menghubungi melalui *message/direct message* dan mengunjungi Yayasan Penyedia Jasa secara langsung.
- Yayasan sebagai penyalur jasa *babysitter* akan menjadi penghubung antara *babysitter* dengan majikan.

- User melakukan pemesanan kriteria *babysitter* secara langsung ataupun melalui sosial media *Instagram* dan *Whatsapp* dengan *message/direct message*.
- User yang mendatangi Yayasan secara langsung dapat melihat daftar jasa *babysitter* yang tersedia saat itu dan dapat melakukan wawancara secara langsung dengan *babysitter*.
- User dapat memilih *babysitter* pada daftar *babysister* sesuai yang diinginkan.
- Ketika yayasan menemukan jasa sesuai kriteria dan kesepakatan user, user dapat melakukan kontrak dan pembayaran di muka.
- Pembayaran di muka kepada Yayasan *babysitter* terdiri dari biaya administrasi dan setengah gaji dari *babysitter* bulan pertama.
- *Babysitter* menerima pembayaran gaji pada bulan kedua sebanyak setengah gaji sisa dari pembayaran gaji bulan pertama.
- *Babysitter* akan menerima pembayaran gaji secara langsung dan utuh pada bulan ketiga.
- User mendapatkan garansi pergantian *babysitter* sebanyak 2 kali selama 1,5 bulan.
- Yayasan melakukan pencatatan laporan pemesanan secara manual dengan menuliskan data *babysitter* pada rekap buku data penyewaam *babysitter*.
- Skema waktu penyewaan *babysitter* dalam hitungan bulanan.
- User dapat memperpanjang kontrak kerja penyewaan dengan persetujuan *babysitter* melalui yayasan dengan biaya sebesar Rp 1.000.000,00.

Berdasarkan sistem proses bisnis yang berjalan saat ini, pemilik bayi dapat memilih *babysitter* sesuai yang diinginkan atau yang sedang tersedia dengan perantara Yayasan Penyedia Jasa. Yang artinya, *babysitter* tidak menerima upah yang utuh dari pemilik bayi dan pembayaran upah awal melalui Yayasan sebagai biaya administrasi sebanyak setengah gaji. Selain itu, skema waktu penyewaan jasa *babysister* dalam hitungan bulanan sehingga tidak bisa digunakan hanya dalam waktu yang dibutuhkan saja. Sedangkan pengelolaan penyewaan *babysitter* pada CV Sitiari Kota Malang masih dilakukan dengan pencatatan manual pada buku yang memiliki banyak resiko kehilangan. Selain resiko kehilangan, memerlukan waktu lebih untuk melakukan pencatatan data baru maupun pencarian catatan data *babysister* maupun data penyewaan.

Berikut merupakan ilustrasi bisnis proses penyewaan *babysitter* yang berjalan saat ini melalui CV Sitiari Kota Malang.



Gambar 3.1 Bisnis Proses Saat Ini

Berdasarkan analisis sistem yang berjalan di atas dapat disimpulkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ada pada sistem tersebut. Adapun permasalahannya adalah sebagai berikut.

- Manajemen pengelolaan penyewaan jasa *babysitter* pada CV Sitiari dilakukan secara manual dengan menuliskan data pada kertas. Hal ini memiliki besar risiko kehilangan dan kesulitan dalam melakukan pencarian data *babysitter* pada buku secara manual.

- Manajemen pemesanan penyewaan jasa *babysitter* pada CV Sitiari dilakukan melalui *message/direct message* dengan kriteria yang diinginkan *user* ataupun dengan datang langsung dan memilih jasa *babysitter* yang tersedia saat itu. Seringkali jasa kriteria yang diinginkan *user* saat itu tidak tersedia pada Yayasan, sehingga jika *user* menginginkan sesuai kriteria harus menunggu. Sedangkan jika datang langsung, *user* hanya dapat memilih *babysitter* yang tersedia di Yayasan pada saat itu saja.
- *User* merasa kesulitan jika melakukan penyewaan jasa *babysitter* secara manual dengan mendatangi yayasan karena membutuhkan waktu khusus untuk dapat mengunjungi yayasan penyedia jasa.
- *User* memiliki sedikit waktu untuk memilih jasa *babysitter* yang diinginkan sesuai dengan kriteria ketika datang langsung ke tempat penyedia jasa .
- *User* tidak bisa mendapatkan *babysitter* dengan memilih jarak terdekat dengan tempat tinggal mereka pada saat membutuhkan jasa *babysitter* secara cepat.
- Yayasan harus menjadi penghubung antara *babysitter* dan majikan secara manual.

3.1.2. Proses Bisnis Usulan

Hasil penelitian pengembangan sistem informasi yang dilakukan (Agung, Kridalukmana, & Windasari, 2016) memperlihatkan bahwa sistem informasi dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah karena sistem dirancang untuk bekerja sesuai dengan bisnis proses yang ada sehingga mempermudah proses adaptasi. Selain itu sistem yang dikembangkan dapat memfasilitasi kegiatan pemesanan jasa oleh pelanggan dan pelayanan sesuai dengan kebutuhan .

Pengembangan sistem informasi ini dibuat untuk mempermudah sistem manual menjadi sistem yang terkomputerisasi. Selain itu, adanya aplikasi ini diharapkan menjadi lapangan pekerjaan dengan inovasi baru bagi tenaga ahli *babysitter*. Diharapkan sistem ini dapat digunakan sebagai media penunjang manajemen pengelolaan penyewaan jasa *babysister* untuk CV Sitiari Kota Malang yang terkomputerisasi. Selain itu, dengan adanya sistem ini, pengguna juga mendapatkan kemudahan dalam pemilihan *babysitter* dan

terjaminnya keamanan bayi dengan tenaga ahli yang terlatih melalui aplikasi yang mudah dan cepat.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada pada bisnis proses saat ini dan sedang dihadapi tersebut, maka diusulkan pemecahan masalah yang digambar pada **Gambar 3.2** sebagai berikut.



Gambar 3.2 Bisnis Proses Usulan

Dapat dijelaskan bahwa sistem yang akan berjalan berdasarkan bisnis proses yang kami usulkan diatas, diilustrasikan seperti di bawah ini:

- Dibuatnya sistem pemesanan jasa *babysitter* dari sistem manual ke sistem pengelolaan secara online.

- *Babysitter* yang terdaftar pada aplikasi adalah *babysitter* yang teruji dan terlatih pada CV Sitiari Kota Malang.
- *User* dapat melakukan register dan login melalui aplikasi.
- *User* dapat melakukan penyewaan jasa *babysitter* dengan lokasi terdekat dan memilih skema waktu penyewaan jasa *babysitter* sesuai kebutuhan.
- Pembayaran jasa *babysitter* dilakukan melalui transfer kepada pengasuh.
- *User* dapat melihat profil *babysitter* dengan nilai rating yang dimiliki.

Sistem yang diusulkan terdiri dari 4 aktor diantaranya yaitu : *User*, *Babysitter*, Super Admin dan Admin. Pengguna dalam aplikasi berbasis mobile ditujukan untuk *user* dan *babysitter* sedangkan pada aplikasi berbasis website digunakan untuk pengelolaan data oleh Super Admin dan Admin. Selain itu juga digunakan admin dan *babysitter*, pada sistem Admin digunakan untuk melakukan pengelolaan data pengguna dan *babysitter*. Gambaran umum sistem yang akan berjalan pada **Gambar 3.3** terdiri dari 3 sistem diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem yang berjalan pada *user* :
 - *User* dapat melakukan registrasi dengan melengkapi data yang diperlukan.
 - *User* dapat melakukan login untuk dapat melakukan pemesanan jasa *babysitter*.
 - *User* dapat melakukan verifikasi data *babysitter* yang dipesan pada aplikasi dengan *babysitter* yang datang berdasarkan data yang tersedia.
 - *User* dapat melakukan pembayaran dengan transfer melalui layanan pembayaran yang tersedia ataupun dengan upload bukti pembayaran.
 - *User* dapat memberikan rating dan testimoni terhadap *babysitter* yang disewa.
 - *User* dapat menerima notifikasi pekerjaan *babysitter* (mulai melakukan tugas mengasuh, menyelesaikan pengasuhan hingga menerima pembayaran).
- b. Sistem yang berjalan pada *babysitter*
 - *Babysitter* dapat melakukan login aplikasi dengan username dan password terdaftar yang diberikan oleh admin.
 - *Babysitter* dapat menerima order dan mengirimkan lokasi domisili terkini.

- Untuk menerima order jasa, *babysitter* harus melakukan verifikasi wajah melalui aplikasi.
 - *Babysitter* dapat melakukan checklock dan presensi pekerjaan.
 - *Babysitter* dapat menerima notifikasi laporan pekerjaannya dan pembayaran.
- c. Sistem yang berjalan pada Admin
- Sistem terdiri dari Super Admin dan Admin.
 - Admin tidak dapat mengelola Super Admin maupun sesama Admin dan hanya Super Admin yang dapat mengelola Admin.
 - Super Admin dapat mengelola laporan transaksi dari Admin.
 - Admin dapat melakukan login.
 - Admin dapat melakukan registrasi dan pengelolaan *babysitter*.
 - Admin dapat mengelola laporan penyewaan.
 - Admin dapat melakukan rekap transaksi yang terjadi.

3.2. Arsitektur dan Desain Usulan

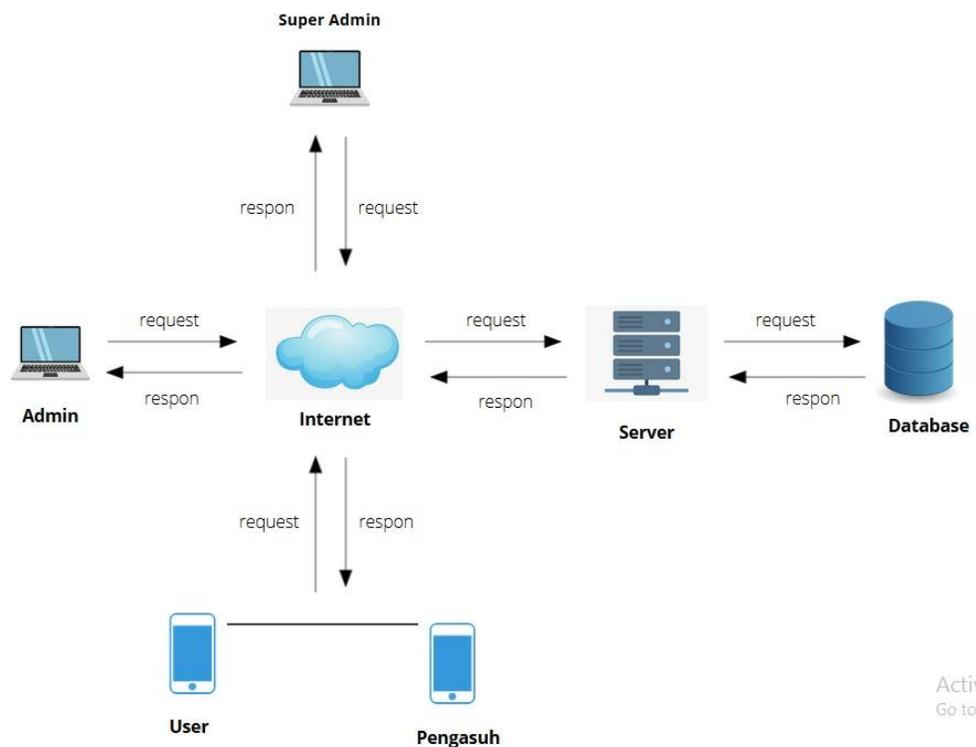
3.2.1. Arsitektur Sistem

Aplikasi menawarkan sistem manajemen pengelolaan penyewaan jasa pencarian *babysitter* pada CV Sitiari Kota Malang berbasis Website. Selain itu sistem ini menawarkan jasa pemilihan *babysitter* untuk memudahkan orangtua dalam menemukan *babysitter* dengan lokasi terdekat serta sesuai dengan skema waktu yang dibutuhkan oleh pengguna. Gambaran umum sistem di atas dimulai dari *babysitter* melakukan registrasi akun dan mendaftarkan jasanya sebagai *babysitter*. Proses registrasi data akun *babysitter* dilakukan oleh Admin sistem. *Customer* dapat melakukan registrasi dan login melalui aplikasi untuk kemudian dapat melakukan pemesanan jasa *babysitter* sesuai lokasi terdekat secara realtime.

Kemudian *customer* dapat melakukan konfirmasi data *babysitter* yang dipesan dengan data *babysitter* yang datang. Pembayaran dilakukan dengan transfer melalui layanan pembayaran yang tersedia ataupun dengan upload bukti pembayaran melalui aplikasi. Pembayaran diterima setelah *babysitter* melakukan presensi laporan data bahwa telah menyelesaikan tugas dan telah mengembalikan anak kepada orang tuanya melalui perantara

yayasan. Pengguna akan mendapatkan notifikasi dan laporan penyewaan setiap pekerjaan yang selesai dilakukan *babysitter*.

Pada sistem yang akan diusulkan memiliki arsitektur sistem yang dapat dilihat pada **Gambar 3.3** di bawah ini. Arsitektur sistem yang tergambar memiliki 4 aktor yang melakukan aktivitas request dan respon melalui aplikasi mobile. Aktor tersebut terdiri dari Super Admin, Admin, *Babysitter*, dan User.



Gambar 3.3 Arsitektur Sistem

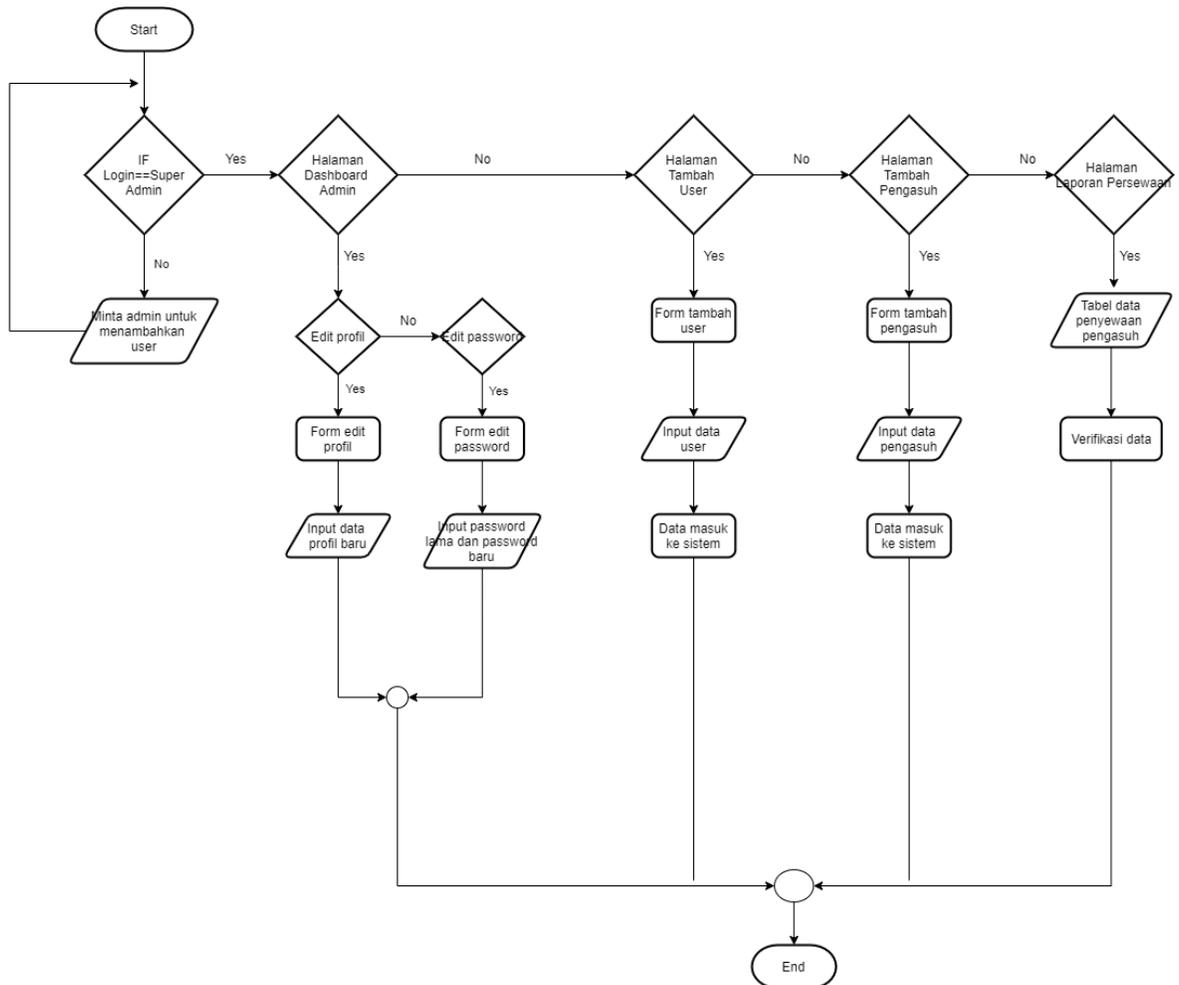
Keterangan :

- Super Admin melakukan request melalui internet dan mendapatkan response agar dapat mengakses sistem.
- Admin melakukan request ke internet dan mendapatkan response agar dapat mengakses sistem.

- User dan *babysitter* melakukan request ke internet melalui Android dan mendapatkan response agar dapat mengakses sistem.
- Sistem melakukan request pengambilan data ke database dan mendapatkan response menampilkan data dalam sistem.

3.2.2. Diagram Alir

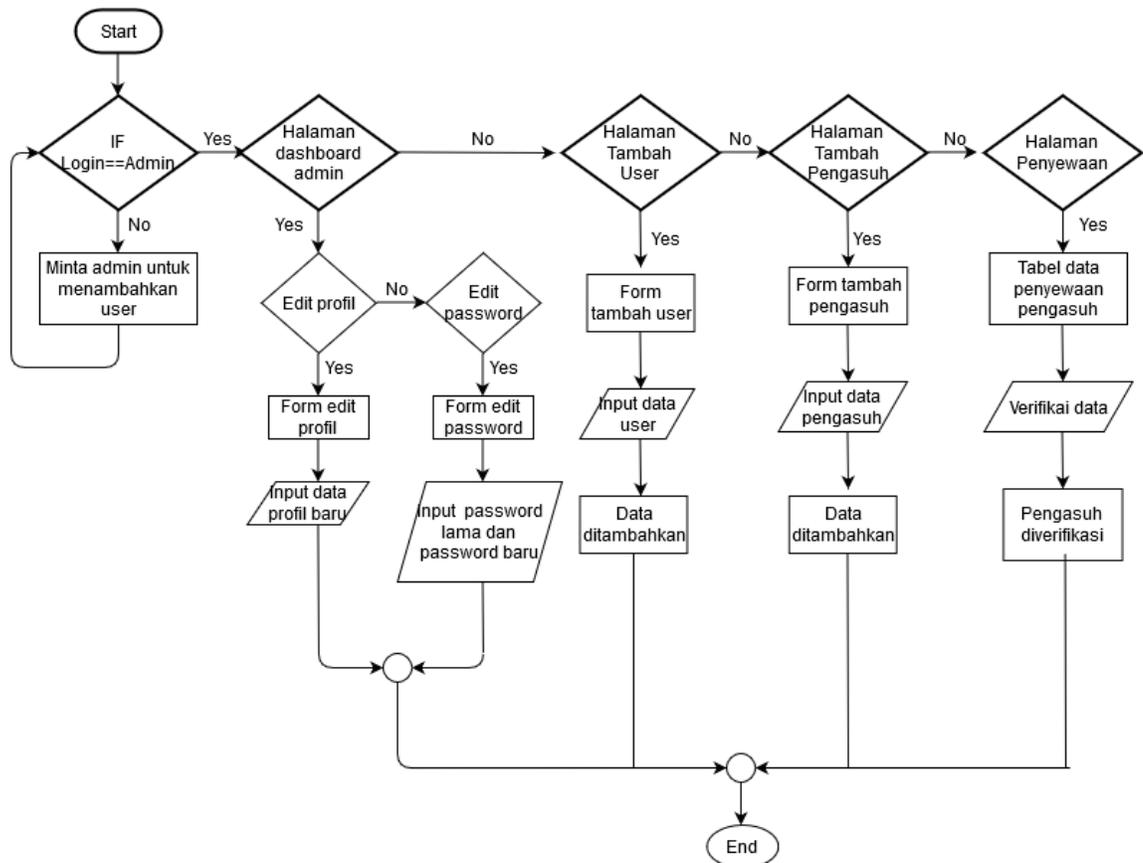
Diagram Alir/ Flowchart merupakan urutan proses kegiatan yang digambarkan dalam bentuk simbol. Melalui flowchart, kita bisa melihat langkah-langkah proses secara mendetail, lengkap dengan aktivitas yang terjadi. Pada penelitian ini dibuat flowchart yang menggambarkan algoritma atau diagram alur pada sistem informasi ini. Diagram alir Super Admin dari sistem terdapat pada **Gambar 3.4** di bawah ini.



Gambar 3.4 Diagram Alir Super Admin

Dengan dimulai dari Super Admin masuk ke aplikasi, Super Admin harus login sebagai Super Admin terlebih dahulu. Kemudian akan masuk pada halaman dashboard super admin untuk melakukan maintenance Admin. Super Admin dapat melakukan CRUD pada semua aktor yang terdapat pada sistem. Hanya Super Admin yang dapat melakukan maintenance terhadap para Admin. Selain CRUD, Super Admin dapat mengelola laporan penyewaan.

Selain Diagram Alir Admin, sistem pengolahan Admin tergambar dalam **Gambar 3.5** di bawah ini. Pada diagram alir dibawah ini menggambarkan alur yang bisa dilakukan oleh *babysitter*.

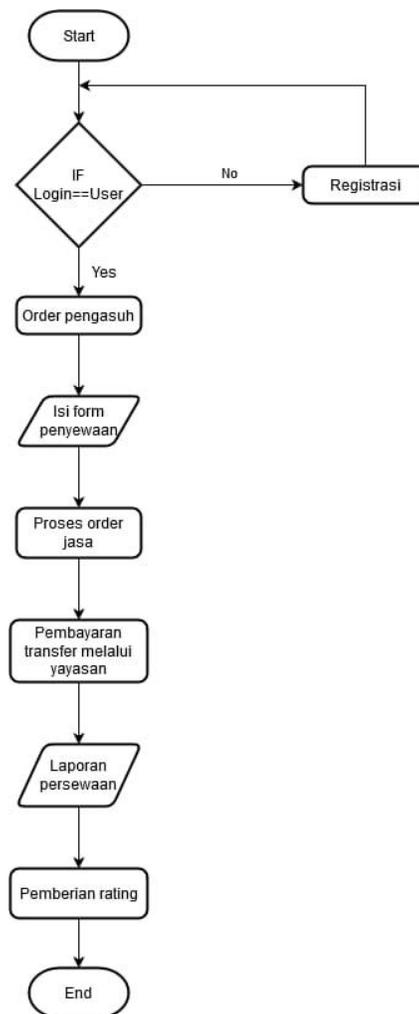


Gambar 3.5 Diagram Alir Admin

Tujuan dibuatnya diagram alir ini adalah untuk memudahkan dalam menentukan fitur fitur apa saja yang akan dibuat dengan alur yang terstruktur. Diagram alir di atas menjelaskan urutan proses kegiatan yang terdapat pada Admin. Aktor yang dapat berinteraksi pada proses

ini yaitu Admin yang dapat melakukan pengelolaan seluruh data *babysitter* dan pengguna. Selain itu, Admin dapat melakukan registrasi *babysitter* baru yang teruji pada sistem sedangkan *babysitter* dapat melihat report data penyewaan menggunakan username dan password yang diberikan oleh Admin.

Selain Diagram Alir Admin, sistem pengolahan Admin tergambar dalam **Gambar 3.6** di bawah ini. Pada diagram alir dibawah ini menggambarkan alur yang bisa dilakukan oleh *user*.

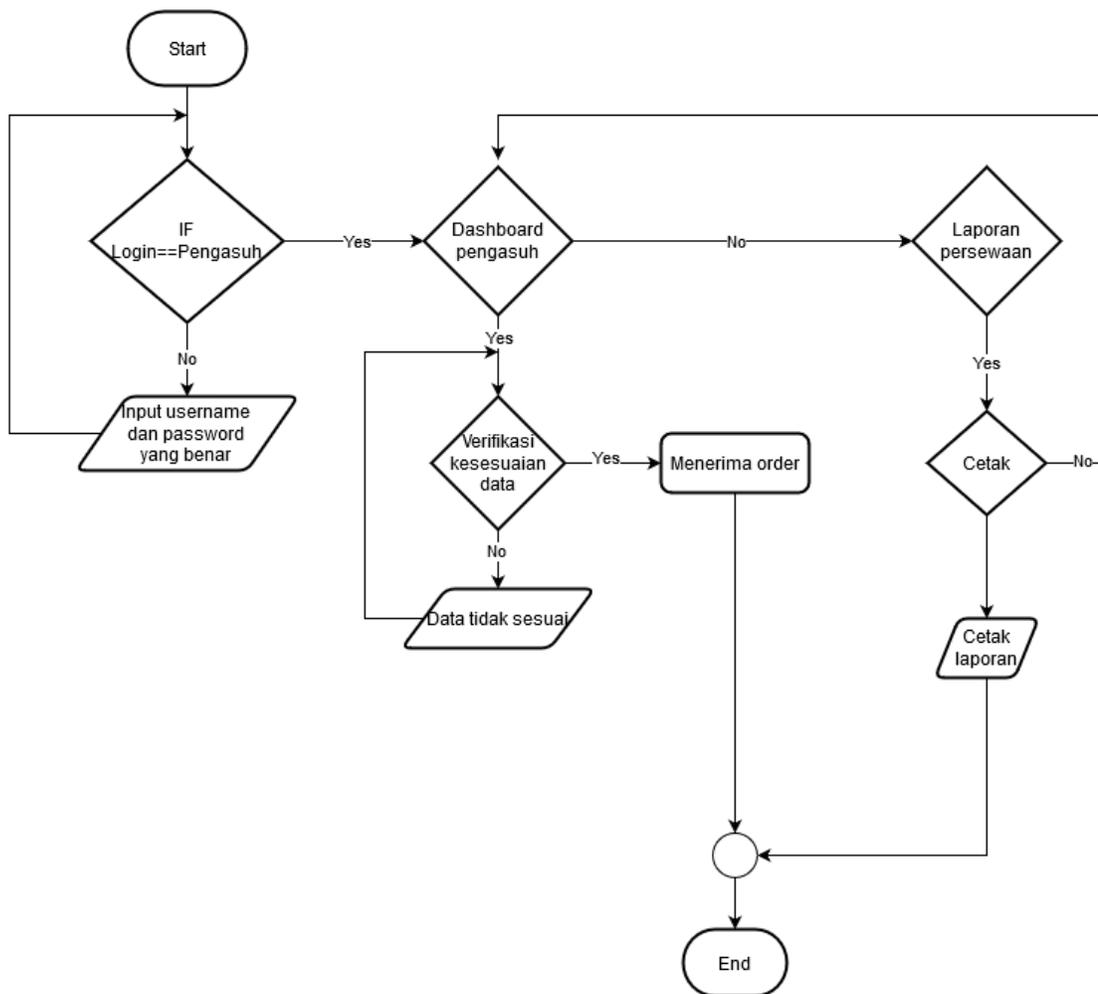


Gambar 3.6 Diagram Alir User

Dimulai *user* masuk ke aplikasi, jika user sudah memiliki akun *user* dapat langsung melakukan login, jika belum maka harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Kemudian

user bisa mengorder *babysitter* dan mengisi form penyewaan *babysitter*, bisa memilih lokasi terdekat dan juga merequest waktu jam kerja *babysitter* sesuai kebutuhan *user*. Setelah itu jika sudah disetujui oleh admin, *babysitter* dapat melakukan pekerjaan dan setelah *babysitter* menyelesaikan pekerjaannya, *user* bisa membayar dan dapat memberikan rating.

Selain Diagram Alir Admin dan *User*, berikut digambarkan Diagram Alir dari *babysitter* pada **Gambar 3.7** dibawah ini.



Gambar 3.7 Diagram Alir *Babysitter*

Diagram alir *babysitter* yang menjelaskan alur pada *babysitter* dimulai dari *babysitter* masuk ke aplikasi, jika *babysitter* sudah memiliki akun *babysitter* langsung melakukan login. Kemudian jika *babysitter* belum terdaftar di aplikasi maka *babysitter* harus daftar terlebih

dahulu. Lalu, jika sudah terdaftar *babysitter* bisa masuk ke halaman dashboard *babysitter* untuk memverifikasi kesesuaian data. Jika data sudah benar maka akan langsung bisa menerima order, dan jika data tidak sesuai maka akan kembali lagi. Adapun menu laporan persewaan dimana *babysitter* juga dapat mencetak laporan persewaan tersebut.

3.2.1 Use Case Diagram

Use Case diagram menggambarkan hubungan antara pengguna aplikasi dengan kegiatan atau interaksi terhadap aplikasi. Pada sistem yang dirancang ini, terdapat 4 aktor di antaranya adalah super admin, admin, pengasuh, dan pelanggan. Secara umum, penyusunan use case diagram melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Definisi Aktor

Tabel 3. 1 Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Super Admin	Super admin adalah orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk mengelola aplikasi.
2	Admin	Admin adalah orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk mengelola seluruh data literasi.
3	Pengasuh	Pengasuh adalah orang yang memiliki hak akses untuk menerima pesanan dan melihat hasil penilaian dari pelanggan atas kinerjanya.
4	Pelanggan	Pelanggan adalah orang yang memiliki hak akses untuk melakukan pemesanan pengasuh yang diinginkan juga memberikan penilaian atas kinerja pengasuh yang di sewa.

b. Definisi Use Case

Tabel 3. 2 Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
1	<i>Login</i>	Merupakan proses autentikasi oleh semua <i>user</i> sebelum masuk ke sistem.
2	Register	Merupakan proses pembuatan akun pelanggan dan pengasuh sebelum menggunakan sistem.
3	Melakukan Edit Profil	Merupakan proses mengubah data diri <i>user</i> yang ada di dalam <i>database</i> .
4	Menambah Data Pengguna	Merupakan proses pengelolaan data pengguna yaitu menambahkan pengguna baru oleh super admin

5	Mengedit Data Pengguna	Merupakan proses pengelolaan data pengguna yaitu menambahkan pengguna baru oleh super admin
6	Melihat Detail Data Pengguna	Merupakan proses pengelolaan data admin yang meliputi melihat data admin, edit data admin dan hapus data admin.
7	Melihat Laporan Transaksi Superadmin	Merupakan proses melihat seluruh data transaksi persewaan pengasuh yang terdaftar mitranya oleh admin perusahaan.
8	Menambah Paket	Merupakan proses pengelolaan data paket yaitu menambahkan paket baru yang tersedia di Baby Care.
9	Mengedit Paket	Merupakan proses pengelolaan data paket yaitu mengubah data paket yang tersedia di Baby Care.
10	Menambah Kategori	Merupakan proses pengelolaan data kategori yaitu menambahkan kategori baru yang tersedia di Baby Care.
11	Mengedit Kategori	Merupakan proses pengelolaan data kategori yaitu mengubah data kategori yang tersedia di Baby Care.
12	Menambah Pengasuh	Merupakan proses pengelolaan data pengasuh yaitu menambahkan pengasuh baru yang terdaftar mitra dengan perusahaan oleh admin di Baby Care.
13	Melihat Detail Pengasuh	Merupakan proses melihat detail data pengasuh yang terdaftar pada halaman Admin
14	Mengedit Pengasuh	Merupakan proses pengelolaan data pengasuh yaitu mengubah data pengasuh yang terdaftar di Baby Care.
15	Menambah Pelanggan	Merupakan proses pengelolaan data pelanggan yaitu menambahkan pelanggan baru oleh admin pada sistem Baby Care.
16	Melihat Detail Pelanggan	Merupakan proses melihat detail data pelanggan yang terdaftar pada halaman Admin.
17	Mengedit Pelanggan	Merupakan proses pengelolaan data pelanggan yaitu mengubah data pelanggan yang terdaftar di Baby Care.
18	Verifikasi Akun	Merupakan proses pengelolaan akun pengasuh yang terdaftar yang meliputi aktivasi pengasuh, nonaktifkan pengasuh dan blokir pengasuh.
19	Melihat Laporan Transaksi	Merupakan proses melihat data transaksi persewaan pengasuh yang terdaftar mitranya oleh admin perusahaan.
20	Mencetak Laporan Transaksi	Merupakan proses pengelolaan data transaksi yaitu mencetak laporan transaksi oleh admin.
21	Melihat Penilaian	Merupakan proses melihat data penilaian pelanggan yang telah di sewa.
22	Register Pengasuh	Merupakan proses pembuatan akun pengasuh sebelum menggunakan sistem.
23	Aktivasi Akun	Merupakan proses aktivasi akun pengasuh sebelum menggunakan sistem, pengasuh dapat mengaktifkan akun jika dapat menerima

		persewaan dan menonaktifkan akun jika tidak dapat menerima pesanan persewaan.
24	Melihat Riwayat Pesanan	Merupakan proses melihat data riwayat pesanan yang telah selesai dikerjakan.
25	Konfirmasi Pesanan	Merupakan proses konfirmasi pesanan yang masuk meliputi menerima pesanan atau menolak pesanan.
26	Verifikasi Jam Kerja	Merupakan proses verifikasi jam kerja yang dilakukan oleh pengasuh melalui sistem yang meliputi proses mulai bekerja, menyelesaikan pekerjaan, dan menerima pembayaran.
27	Melihat Notifikasi Pesanan	Merupakan proses melihat notifikasi pesanan yang ditujukan untuk pengasuh jika terdapat pesanan jasanya dan notifikasi pekerjaan.
28	Melakukan Pemesanan Pengasuh	Merupakan proses pemesanan pengasuh dengan memasukkan lokasi, kategori pengasuh yang diinginkan dan paket yang dipilih.
29	Melakukan Pembayaran	Merupakan proses pembayaran pesanan dengan melakukan upload bukti pembayaran melalui sistem.
30	Melihat Pesanan	Merupakan proses melihat data dan riwayat pesanan terhadap pengasuh yang telah disewa maupun yang sedang disewa.
31	Menambahkan Penilaian	Merupakan proses memberikan penilaian dengan memberikan rating dan review terhadap pengasuh melalui sistem atas kinerja yang selesai dilakukan.
32	Melihat Penilaian	Merupakan proses melihat penilaian terhadap pengasuh yang telah di sewa.
33	Melihat Notifikasi Pesanan	Merupakan proses melihat notifikasi pemberitahuan yang masuk atas persewaan.

c. Skenario *Use Case*

- Login

Tabel 3. 4 Skenario Use Case Login

Use case	Login	
Aktor	Admin, Pengasuh dan Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin, pengasuh, dan pelanggan hendak melakukan proses login untuk masuk ke dalam halaman <i>user</i> .	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Admin, pengasuh dan pelanggan diarahkan pada halaman utama/awal lalu diarahkan pada button login	Step 2: Sistem menampilkan halaman login.

	Step 3: Admin, pengasuh dan pelanggan menginputkan <i>username</i> dan <i>password</i> pada form login.	Step 4: Sistem memvalidasi data, dimana: a. Jika <i>username</i> dan <i>password</i> salah, maka akan menampilkan pesan error. b. Jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar, maka sistem akan menampilkan halaman utama.
	Step 5: Jika terdapat pesan error, maka peserta diminta memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan data valid.	Step 6: Jika sudah lengkap dan valid semua data-data, maka akan masuk dalam halaman utama.

- Register

Tabel 3. 5 Skenario Use Case Register

Use case	Register	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat calon pelanggan hendak melakukan register.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Peserta diarahkan pada halaman utama/awal lalu diarahkan pada menu register.	Step 2: Sistem menampilkan halaman register.
	Step 3: Peserta akan menginputkan data-data yang diperlukan untuk register.	Step 4: Sistem memvalidasi data, dimana: a. Jika ada field yang kosong, maka akan menampilkan pesan error. b. Jika field pada form register terisi semua dan valid, maka sistem akan menampilkan halaman utama.
	Step 5: Jika ada pesan <i>error</i> field masih kosong, maka pelanggan diminta untuk melengkapi data tersebut.	Step 6: Jika sudah lengkap semua data-data, maka sistem akan menampilkan pesan sukses dan mengirimkan verifikasi melalui email yang dicantumkan.

- Mengelola Profil

Tabel 3. 6 Skenario Use Case Mengedit Profil

Use case	Mengedit Profil	
Aktor	Admin, Pengasuh dan Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat Admin, Pengasuh dan Pelanggan hendak melakukan perubahan data diri.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Admin, Pengasuh dan Pelanggan diarahkan pada halaman dashboard peserta, lalu <i>user</i> memilih menu “Profil”.	Step 2: Sistem menampilkan halaman profil atau data diri.
	Step 3: Admin, Pengasuh dan Pelanggan dapat mengubah data-data yang akan diubah dan menekan tombol submit, contoh: Ubah Informasi Pribadi (no telp, email, alamat)	Step 4: Sistem memvalidasi data, dimana: a. Jika ada field yang kosong, maka akan menampilkan pesan error. b. Jika field pada form ubah profil terisi semua dan valid, maka sistem akan menampilkan keterangan data sudah perubahan berhasil disimpan.

- Menambah Data Pengguna

Tabel 3. 7 Skenario Use Case Menambah Pengguna

Use case	Mengelola Pengguna	
Aktor	Super Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat super admin hendak menambah pengguna pada halaman super admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Super Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pengguna”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pengguna.
	Step 3:	Step 4:

	Super Admin menambahkan data pengguna baru	Aplikasi menampilkan halaman tambah data pengguna baru.
	Step 5: Super Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data pengguna dan memunculkan data baru yang ditambahkan.

- Mengedit Data Pengguna

Tabel 3. 8 Skenario Use Case Mengedit Pengguna

Use case	Mengelola Pengguna	
Aktor	Super Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat super admin hendak mengedit pengguna pada halaman super admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Super Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pengguna”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pengguna.
	Step 3: Super Admin mengubah data pengguna baru	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman edit data pengguna baru.
	Step 5: Super Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data pengguna dan memunculkan data baru yang diubah..

- Melihat Detail Data Pengguna

Tabel 3. 9 Skenario Use Case Melihat Detail Pengguna

Use case	Mengelola Pengguna	
Aktor	Super Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat super admin hendak mengelola pengguna pada halaman super admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Super Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pengguna”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pengguna.

	Step 3: Super Admin melihat detail data pengguna dengan menekan detail	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman detail data pengguna terpilih.
--	---	--

- Melihat Laporan Transaksi

Tabel 3. 10 Skenario Use Case Melihat Laporan Transaksi

Use case	Mengelola Laporan Transaksi	
Aktor	Super Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat super admin hendak melihat laporan transaksi pada halaman super admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Super Admin diarahkan pada halaman “Laporan Transaksi”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data transaksi.

- Menambah Data Paket

Tabel 3. 11 Skenario Use Case Menambah Paket

Use case	Mengelola Paket	
Aktor	Super Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat super admin hendak menambah paket baru pada halaman super admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Super Admin diarahkan pada halaman “Kelola Paket”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data paket.
	Step 3: Super Admin menambahkan data paket baru	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman tambah data paket baru.
	Step 5: Super Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data paket dan memunculkan data baru yang ditambahkan.

- Mengedit Data Paket

Tabel 3. 12 Skenario Use Case Mengedit Paket

Use case	Mengelola Paket	
Aktor	Super Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat super admin hendak mengubah data paket pada halaman super admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Super Admin diarahkan pada halaman “Kelola Paket”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data paket.
	Step 3: Super Admin mengedit data paket	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman edit data paket.
	Step 5: Super Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data paket dan memunculkan data baru yang diubah.

- Menambah Data Kategori

Tabel 3. 13 Skenario Use Case Menambah Kategori

Use case	Mengelola Kategori	
Aktor	Super Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat super admin hendak menambah kategori baru pada halaman super admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Super Admin diarahkan pada halaman “Kelola Kategori”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data kategori.
	Step 3: Super Admin menambahkan data kategori baru	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman tambah data kategori baru.
	Step 5: Super Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data kategori dan memunculkan data baru yang ditambahkan.

- Mengedit Data Kategori

Tabel 3. 14 Skenario Use Case Mengedit Kategori

Use case	Mengelola Kategori	
Aktor	Super Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat super admin hendak menambah kategori baru pada halaman super admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Super Admin diarahkan pada halaman “Kelola Kategori”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data kategori.
	Step 3: Super Admin mengedit data kategori baru	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman edit data kategori baru.
	Step 5: Super Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data kategori dan memunculkan data baru yang diubah.

- Menambah Data Pengasuh

Tabel 3. 15 Skenario Use Case Menambah Pengasuh

Use case	Mengelola Pengasuh	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak menambah pengasuh baru pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pengasuh”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pengasuh.
	Step 3: Admin menambahkan data pengasuh baru	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman tambah data pengasuh baru.
	Step 5: Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data pengasuh dan memunculkan data baru yang ditambahkan.

- Melihat Detail Data Pengasuh

Tabel 3. 16 Skenario Use Case Melihat Detail Pengasuh

Use case	Mengelola Pengasuh	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak melihat detail pengasuh pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pengasuh”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pengasuh.
	Step 3: Admin melihat detail data pengasuh	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman detail data pengasuh.

- Mengedit Data Pengasuh

Tabel 3. 17 Skenario Use Case Menambah Pengasuh

Use case	Mengelola Pengasuh	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak mengedit pengasuh pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pengasuh”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pengasuh.
	Step 3: Admin menambahkan data pengasuh baru	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman tambah data pengasuh baru.
	Step 5: Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data pengasuh dan memunculkan data baru yang ditambahkan.

- Menambah Data Pelanggan

Tabel 3. 18 Skenario Use Case Menambah Pelanggan

Use case	Mengelola Pelanggan	
Aktor	Admin	

Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak menambah pelanggan baru pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pelanggan”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pelanggan.
	Step 3: Admin menambahkan data pelanggan baru	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman tambah data pelanggan baru.
	Step 5: Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data pelanggan dan memunculkan data baru yang ditambahkan.

- Melihat Detail Data Pelanggan

Tabel 3. 19 Skenario Use Case Melihat Detail Pelanggan

Use case	Mengelola Pelanggan	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak melihat detail pelanggan pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pelanggan”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pelanggan.
	Step 3: Admin melihat detail data pelanggan baru	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman detail data pelanggan baru.

- Mengedit Data Pelanggan

Tabel 3. 20 Skenario Use Case Menambah Pelanggan

Use case	Mengelola Pelanggan	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak mengedit pelanggan pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Kelola Pelanggan”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pelanggan.
	Step 3: Admin mengedit data pelanggan	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman edit data pelanggan.
	Step 5: Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data pelanggan dan memunculkan data baru yang diubah.

- Verifikasi Akun

Tabel 3. 21 Skenario Use Case Verifikasi Akun

Use case	Verifikasi akun	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak memverifikasi akun pengasuh pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Verifikasi Akun”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman verifikasi.
	Step 3: Admin memverifikasi akun baru pengasuh yang mendaftar dengan menekan tombol terima atau tolak	Step 4: Aplikasi menampilkan verifikasi dengan mengubah warna tombol verifikasi yang pilih.

- Melihat Laporan Transaksi

Tabel 3. 22 Skenario Use Case Melihat Laporan Transaksi

Use case	Mengelola Laporan Transaksi	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak melihat laporan transaksi pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Laporan Transaksi”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data transaksi.

- Mencetak Laporan Transaksi

Tabel 3. 23 Skenario Use Case Mencetak Laporan Transaksi

Use case	Mengelola Laporan Transaksi	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak mencetak laporan transaksi pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Laporan Transaksi”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data transaksi.
	Step 3: Admin mencetak data laporan transaksi	Step 4: Aplikasi menampilkan preview laporan data transaksi.

- Melihat Penilaian

Tabel 3. 24 Skenario Use Case Melihat Penilaian

Use case	Melihat Penilaian	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak melihat penilaian pengasuh pada halaman admin.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Admin diarahkan pada halaman “Penilaian”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman penilaian pelanggan.

- Register Pengasuh

Tabel 3. 25 Skenario Use Case Register Pengasuh

Use case	Register Pengasuh	
Aktor	Pengasuh	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat calon pengasuh hendak melakukan register.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Peserta diarahkan pada halaman utama/awal lalu diarahkan pada menu register pengasuh.	Step 2: Sistem menampilkan halaman register.
	Step 3: Pengasuh akan menginputkan data-data yang diperlukan untuk register.	Step 4: Sistem memvalidasi data, di mana: <ul style="list-style-type: none"> c. Jika ada field yang kosong, maka akan menampilkan pesan error. d. Jika field pada form register terisi semua dan valid, maka sistem akan menampilkan halaman utama.
	Step 5: Jika ada pesan <i>error</i> field masih kosong, maka pelanggan diminta untuk melengkapi data tersebut.	Step 6: Jika sudah lengkap semua data-data, maka sistem akan mengarahkan pengasuh pada halaman login di mana: <ul style="list-style-type: none"> a. Jika akun belum diverifikasi admin maka akan menampilkan pesan pemberitahuan “Pendaftaran akun Anda menunggu verifikasi”. b. Jika akun telah diverifikasi admin maka akan menampilkan pesan pemberitahuan “Pendaftaran akun Anda telah diverifikasi” dan sistem akan dikirimkan <i>username</i> dan <i>password</i> melalui email terdaftar .

- Aktivasi Akun

Tabel 3. 26 Skenario Use Case Aktivasi Akun

Use case	Aktivasi akun	
Aktor	Pengasuh	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat pengasuh hendak mengaktivasi akun pengasuh pada halaman pengasuh.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, pengasuh diarahkan pada halaman “Dashboard”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman aktivasi akun.
	Step 3: Admin memverifikasi akun baru pengasuh dengan menekan aktifkan ketersediaan atau menonaktifkan ketersediaan.	Step 4: Aplikasi menampilkan aktivasi dan warna sesuai pilihan pengasuh.

- Melihat Riwayat Pesanan

Tabel 3. 27 Skenario Use Case Melihat Riwayat Pesanan

Use case	Melihat Riwayat Pesanan	
Aktor	Pengasuh	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak melihat riwayat persewaan pengasuh pada halaman pengasuh.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, pengasuh diarahkan pada halaman “Riwayat Pesanan”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman riwayat pesanan.
	Step 3: Pengasuh dapat melihat detail pesanan dengan mengklik kode pesanan	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman detail pesanan yang dipilih.

- Melihat Konfirmasi Pesanan

Tabel 3. 28 Skenario Use Case Melihat Riwayat Pesanan

Use case	Melihat Konfirmasi Pesanan	
Aktor	Pengasuh	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak melakukan konfirmasi persewaan pengasuh pada halaman pengasuh.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, pengasuh diarahkan pada halaman “Konfirmasi Pesanan”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman konfirmasi pesanan.
	Step 3: Pengasuh dapat menerima / menolak pesanan	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman sesuai masukan.

- Verifikasi Jam Kerja

Tabel 3. 29 Skenario Use Case Verifikasi Jam Kerja

Use case	Verifikasi Jam Kerja	
Aktor	Pengasuh	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat pengasuh hendak melakukan verifikasi jam kerja yang dilakukan.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Pengasuh diarahkan pada halaman “Verifikasi Jam Kerja”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman verifikasi jam kerja pengasuh
	Step 3: Pengasuh memverifikasi jam kerja sesuai dengan kegiatan yang berlangsung	Step 4: Aplikasi akan menampilkan perubahan tanda kosong menjadi centang dan waktu verifikasi.

- Notifikasi Pesanan

Tabel 3. 30 Skenario Use Case Notifikasi Pesanan

Use case	Notifikasi Pesanan	
Aktor	Pengasuh	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat pengasuh hendak melihat notifikasi pesanan yang masuk.	

Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Pengasuh diarahkan pada halaman “Notifikasi Pesanan”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman notifikasi pesanan.
	Step 3: Pengasuh melihat notifikasi pesanan yang masuk dan <i>babysitter</i> terpilih	Step 4: Aplikasi akan menampilkan notifikasi yang dipilih dan menampilkan pesan terbaca jika sudah dibaca.

- Melakukan Pemesanan

Tabel 3. 31 Skenario Use Case Pemesanan

Use case	Pesanan Pengasuh	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat pelanggan hendak melakukan pesanan	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Pelanggan diarahkan pada halaman “Pesanan Pengasuh”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman form pemesanan
	Step 3: Pelanggan memasukkan lokasi terkini dan melakukan pencarian <i>babysitter</i> dengan jarak terdekat dari pelanggan	Step 4: Aplikasi menampilkan kolom pencarian <i>babysitter</i> dengan jarak terdekat
	Step 5: Pelanggan melakukan pemesanan	Step 6: Aplikasi menampilkan form pemesanan

- Melakukan Pembayaran

Tabel 3. 32 Skenario Use Case Melakukan Pembayaran

Use case	Melakukan Pembayaran	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat pelanggan hendak melakukan pembayaran persewaan.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1:	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman pembayaran

	Setelah login, Pelanggan diarahkan pada halaman “Melakukan Pembayaran”.	
	Step 3: Pelanggan mengisi kode persewaan, nominal tagihan, dan memilih metode transfer	Step 4: Aplikasi akan menampilkan form pembayaran
	Step 5: Pelanggan mengunggah bukti pembayaran pada kolom tersedia	Step 6: Aplikasi akan menampilkan pesan pembayaran menunggu konfirmasi, setelah dikonfirmasi admin maka pesan berubah menjadi pembayaran berhasil dilakukan.

- Melihat Pesanan

Tabel 3. 33 Skenario Use Case Melihat Pesanan

Use case	Melihat Pesanan	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak melihat pesanan pada halaman pelanggan.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Pelanggan diarahkan pada halaman “Melihat Pesanan”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data pesanan.
	Step 3: Pelanggan melihat detail dengan mengklik kode pesan yang dipilih.	Step 4: Aplikasi menampilkan detail pesanan sesuai pilihan.

- Menambah Penilaian

Tabel 3. 34 Skenario Use Case Menambah Penilaian

Use case	Penilaian	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat admin hendak menambah penilaian baru pada halaman pelanggan.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, pengasuh diarahkan pada halaman “Penilaian”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman penilaian.

	Step 3: Pengasuh menambahkan data penilaian terhadap pengasuh yang di sewa.	Step 4: Aplikasi menampilkan halaman tambah data penilaian.
	Step 5: Admin menekan tombol submit	Step 6: Aplikasi menampilkan halaman data penilaian dan memunculkan data baru yang ditambahkan.

- Melihat Penilaian

Tabel 3. 35 Skenario Use Case Melihat Penilaian

Use case	Melihat Penilaian	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat pelanggan hendak melihat penilaian pada halaman pelanggan.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Pelanggan diarahkan pada halaman “Melihat Penilaian”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman data penilaian.

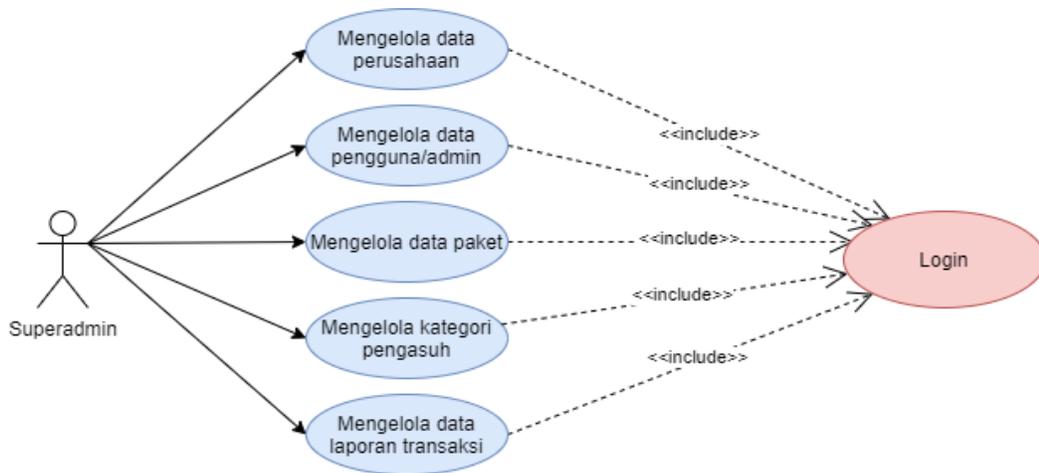
- Notifikasi Pesanan

Tabel 3. 38 Skenario Use Case Notifikasi Pesanan

Use case	Notifikasi Pesanan	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Use case ini berjalan saat pelanggan hendak melihat notifikasi pesanan yang masuk.	
Skenario	Aktor	Sistem
	Step 1: Setelah login, Pelanggan diarahkan pada halaman “Notifikasi Pesanan”.	Step 2: Aplikasi menampilkan halaman notifikasi pesanan.
	Step 3: Pelanggan melihat notifikasi pesanan yang masuk dan <i>babysitter</i> terpilih	Step 4: Aplikasi akan menampilkan notifikasi yang dipilih dan menampilkan pesan terbaca jika sudah dibaca.

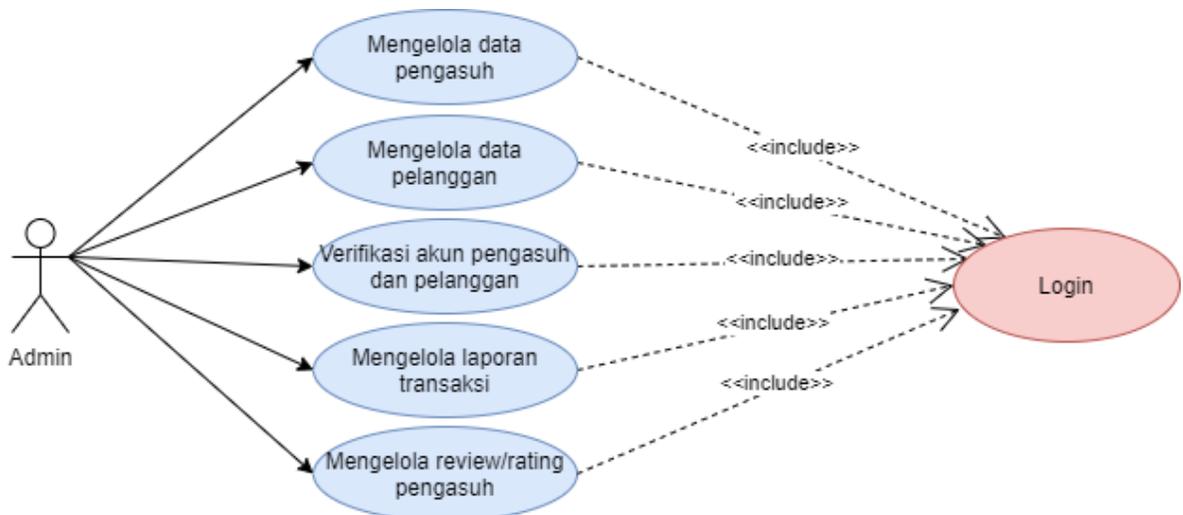
c. Use Case Diagram

Pada sistem yang dirancang ini, terdapat 4 aktor di antaranya adalah super admin, admin, pengasuh, dan pelanggan. Use case diagram yang pertama adalah use case diagram dari super admin ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



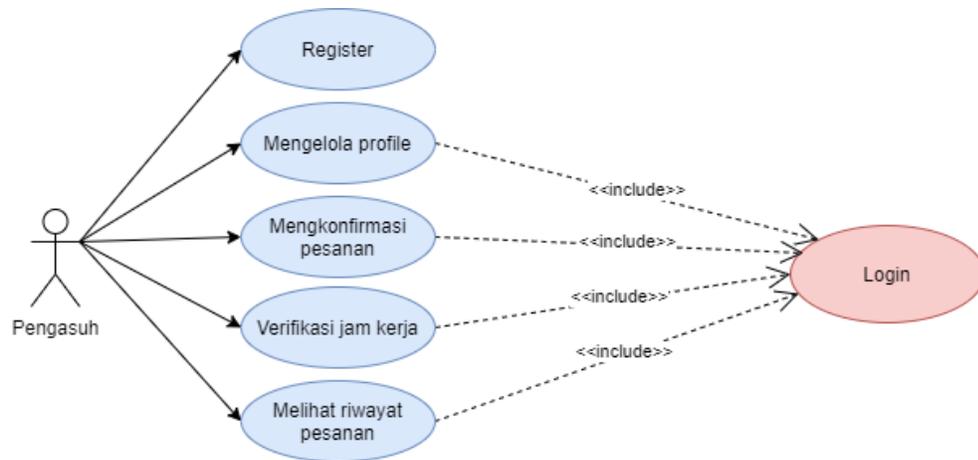
Gambar 3.8 Use Case Diagram Super Admin

Pada gambar di atas ditunjukkan bahwa Super admin memiliki 4 aktivitas diantaranya dapat mengelola data perusahaan, data pengguna, data paket, kategori pengasuh yang tersedia dan data laporan transaksi dengan melakukan autentifikasi login dahulu.



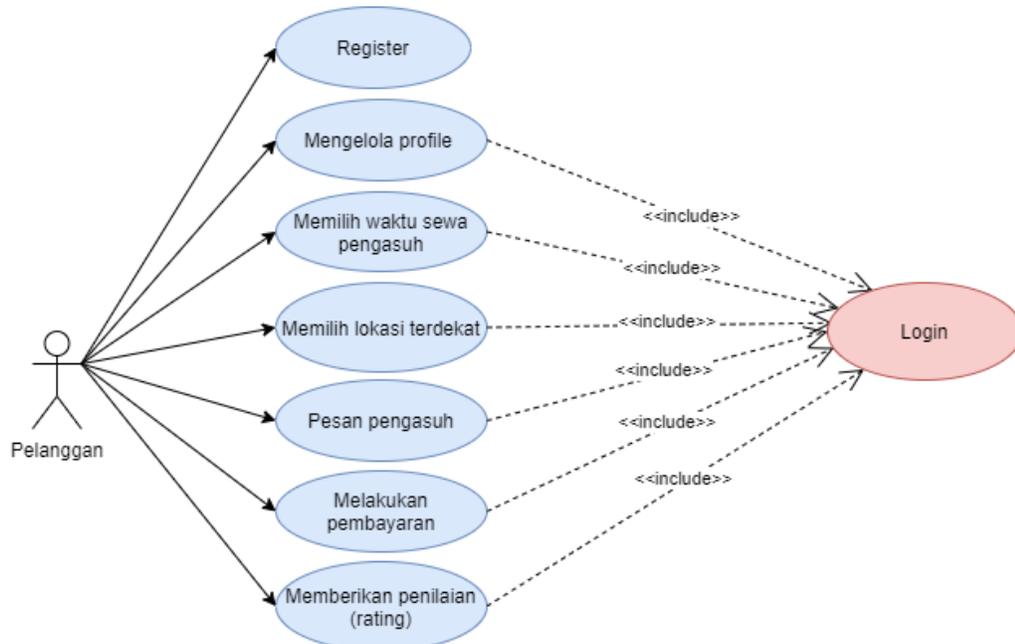
Gambar 3.9 Use Case Diagram Admin

Use case diagram yang kedua adalah use case diagram dari admin yang memiliki 6 aktivitas seperti pada gambar dengan semua akses bisa dilakukan setelah melakukan login. Use case diagram yang ketiga adalah use case diagram dari pengasuh dengan 5 aktivitas yang dapat diakses pengasuh yang akan ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 10 Use Case Diagram Pengasuh

Use case diagram yang keempat adalah use case diagram dari pelanggan dengan 8 aktivitas yang akan ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



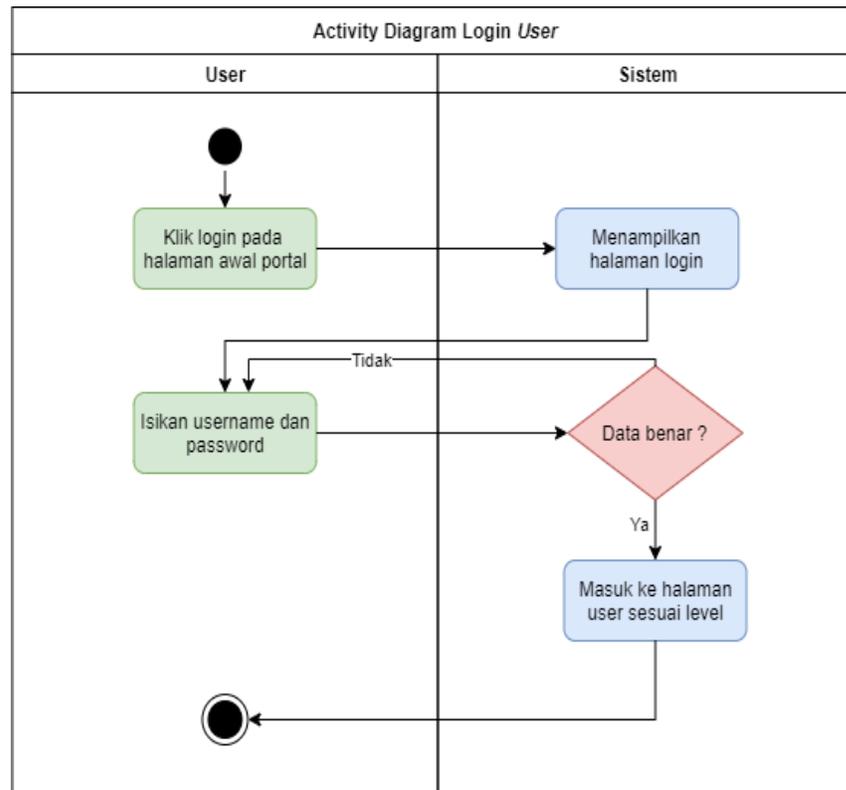
Gambar 3. 11 Use Case Diagram Pelanggan

3.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. *Activity Diagram* juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aliran tampilan dari sistem tersebut.

1. Activity Diagram Login User

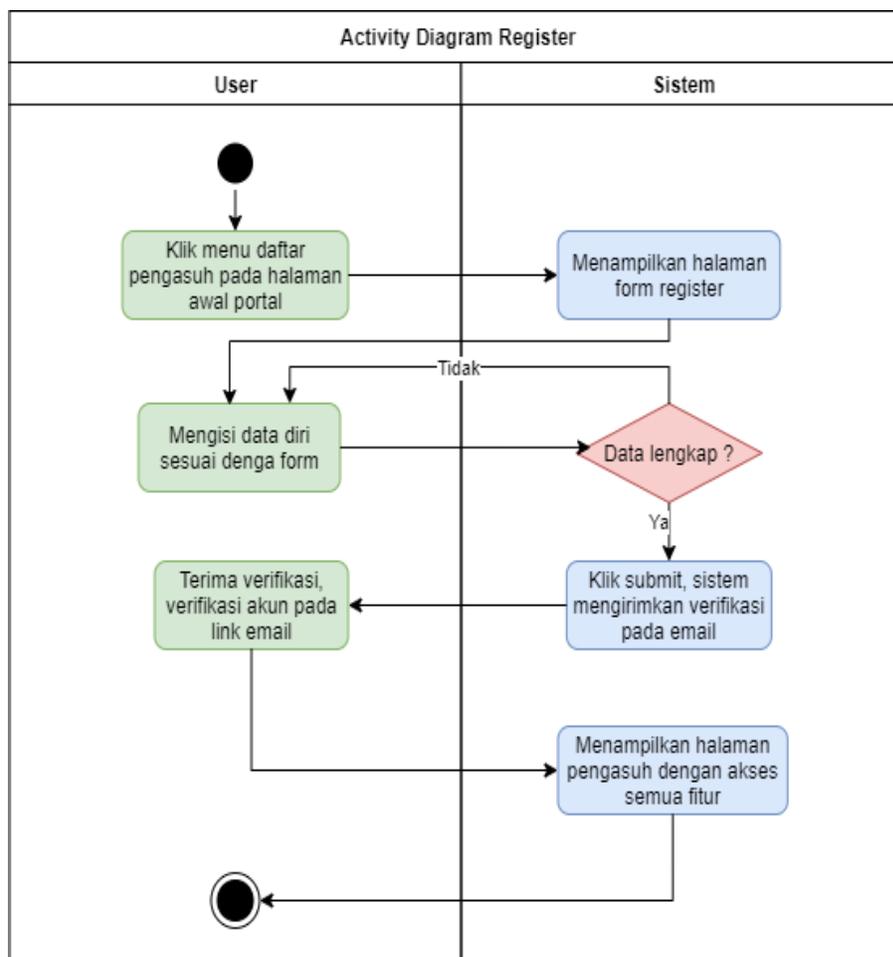
Pada gambar 3.12 di bawah, merupakan sebuah alur dimana *user* melakukan login untuk masuk ke dalam halaman *user*. Alur dari *Activity Diagram* login *user* yaitu dimulai dari *user* masuk ke halaman utama sistem atau aplikasi, lalu klik tombol login. Sistem atau aplikasi akan menampilkan halaman login, *user* perlu memasukkan *username* dan *password* untuk dapat mengakses halaman *user* sesuai level. Jika data *username* dan *password* benar, maka akan masuk ke halaman beranda *user* masing-masing. Namun, jika *username* dan *password* salah maka akan ada pesan error dimana *user* tidak dapat masuk ke dalam halaman beranda *user*.



Gambar 3. 12 Activity Diagram Login User

2. Activity Diagram Register User

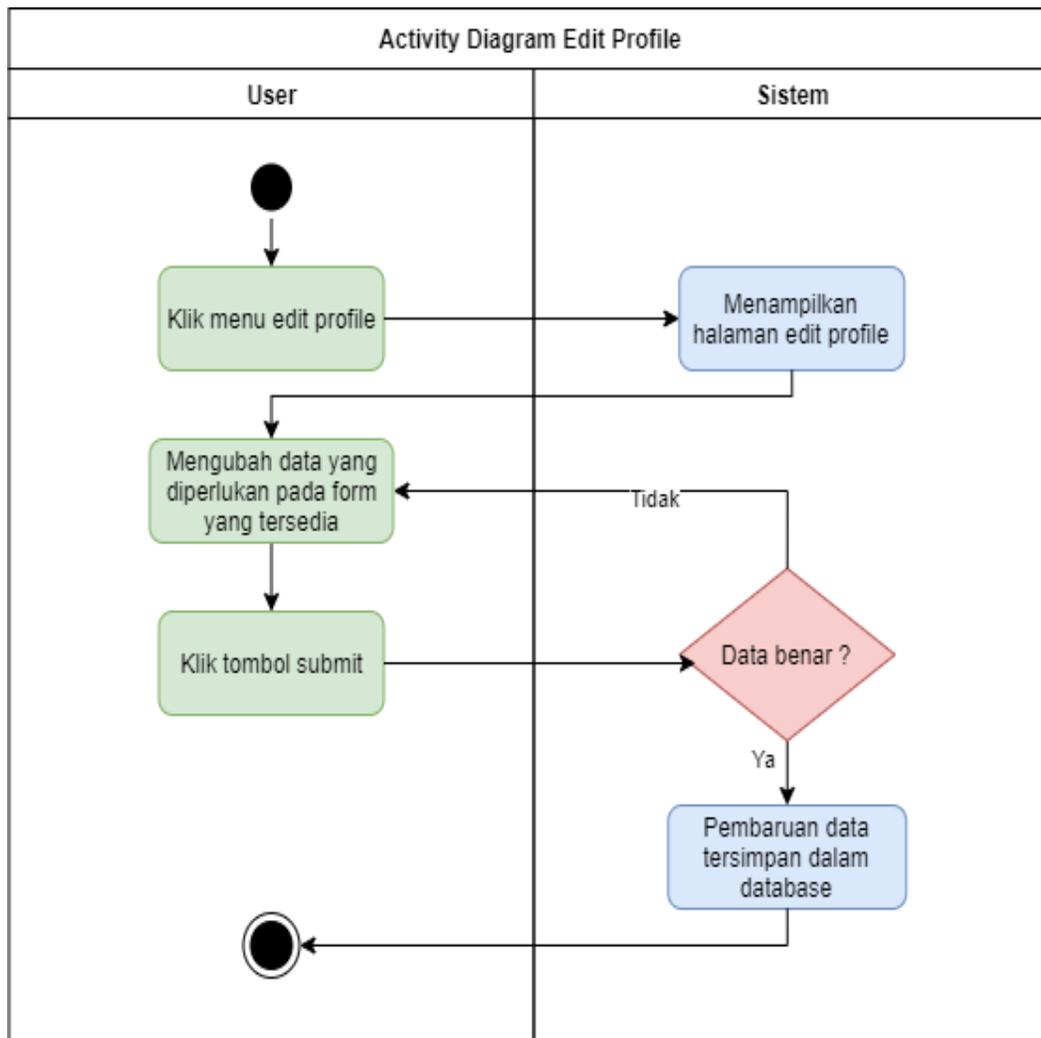
Pada gambar 3.13 di atas, merupakan sebuah alur dimana pelanggan dapat melakukan register jika belum memiliki akun. *Activity Diagram* register dimulai dari pelanggan klik link “Daftar Baru” pada form login. Sistem akan menampilkan halaman form register, kemudian pelanggan dapat menginputkan data diri dengan benar sesuai dengan form yang tersedia. Kemudian klik “Daftar”, jika data yang diinputkan sudah lengkap, maka verifikasi akun akan dikirimkan ke email. Jika belum lengkap, maka akan kembali ke form register. Sistem mengirimkan verifikasi pada email yang valid sesuai dengan data register, setelah pelanggan menerima pesan verifikasi, peserta klik link yang ada pada pesan email untuk mengaktifkan akun.



Gambar 3. 13 Activity Diagram Register User

3. Activity Diagram Mengedit Profile User

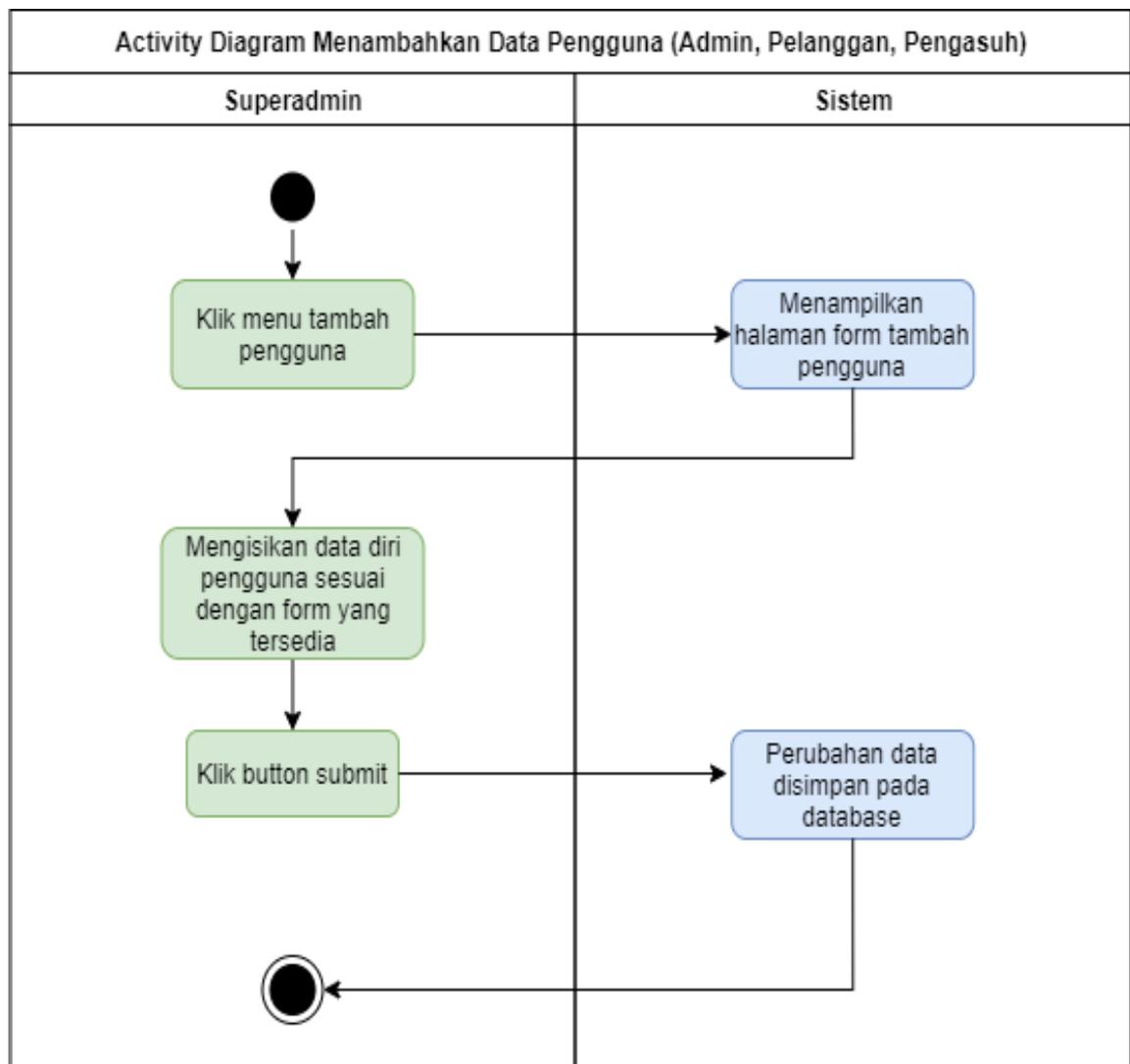
Pada gambar 3. 14 di bawah, merupakan sebuah alur dimana *user* melakukan edit data diri atau edit profil. Alur dari *Activity Diagram* edit profil yaitu dimulai dari *user* klik menu “Edit Profil” , sistem akan menampilkan halaman profil. *User* dapat merubah data diri yang ada pada form, seperti nama, alamat, dan lain-lain. Setelah perubahan selesai, *user* klik tombol submit untuk menyimpan data perubahan.



Gambar 3. 14 Activity Diagram Edit Profile User

4. Activity Diagram Menambah Data Pengguna(Super Admin)

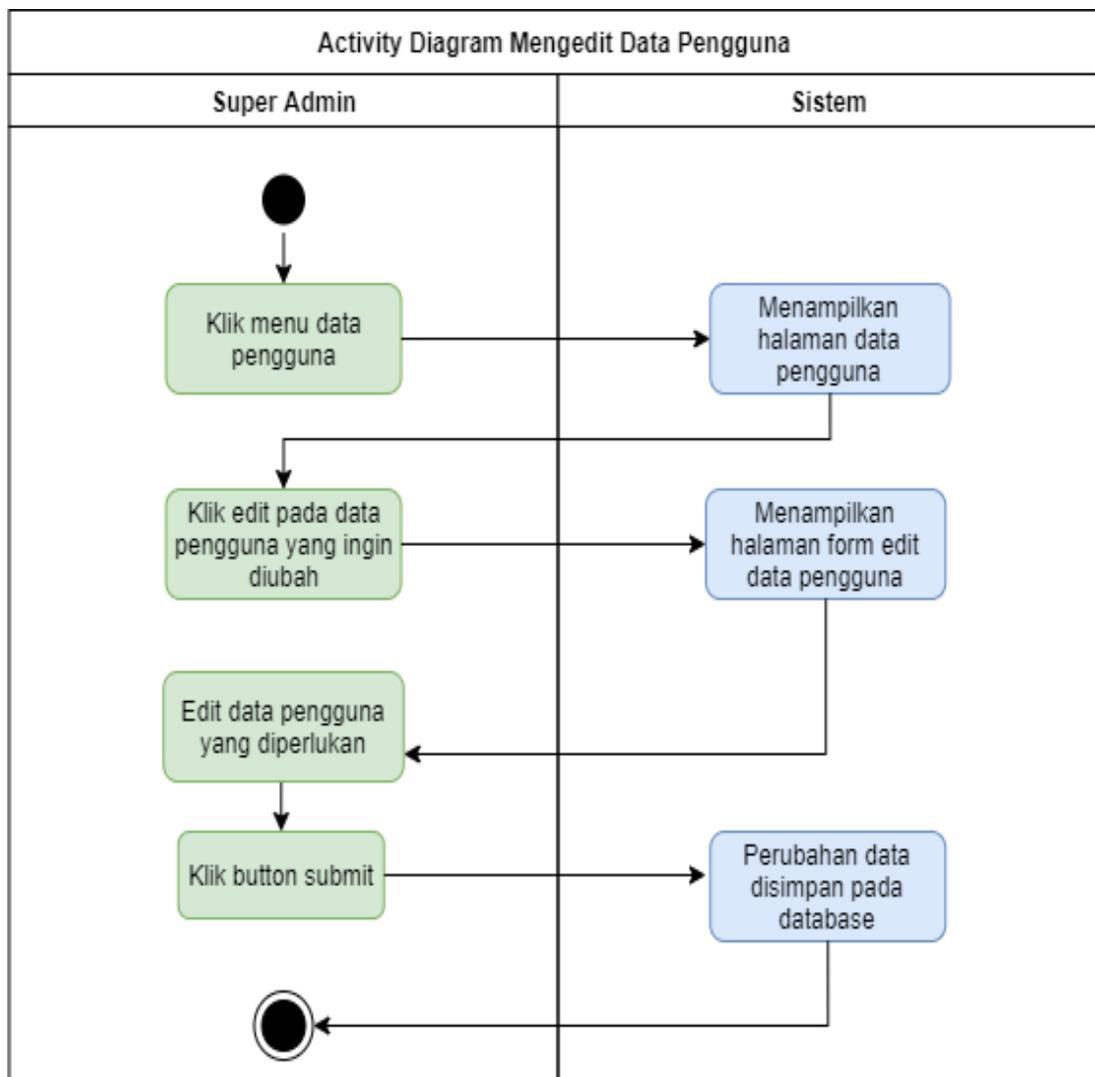
Pada gambar 3.15 di bawah, merupakan sebuah alur dimana super admin dapat menambahkan akun pengguna baru. Alur *Activity Diagram* menambahkan *user* dimulai dari super admin klik menu “Kelola Pengguna” lalu pilih aksi tambah pengguna. Sistem menampilkan halaman tambah pengguna, kemudian superadmin mengisi data-data pengguna sesuai dengan form yang ada. Setelah klik submit, maka sistem akan menyimpan data akun baru pada *database* .



Gambar 3. 15 Activity Diagram Menambahkan Pengguna

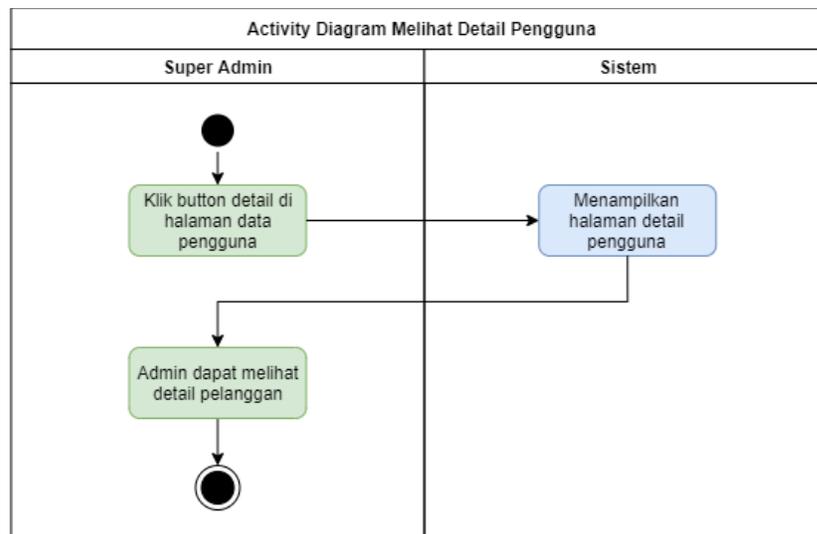
5. Activity Diagram Mengedit Data Pengguna(Super Admin)

Pada gambar 3.16 di bawah, merupakan sebuah alur dimana super admin dapat mengubah data akun pengguna. Alur *Activity Diagram* mengedit data pelanggan dimulai dari super admin klik menu “Kelola Pengguna” lalu pilih aksi edit pengguna. Sistem menampilkan halaman edit pengguna, kemudian superadmin mengubah data-data pengguna sesuai kebutuhan pada form yang ada. Setelah klik submit, maka sistem akan menyimpan data baru pada *database*.



Gambar 3. 16 Activity Diagram Mengedit Data Pengguna

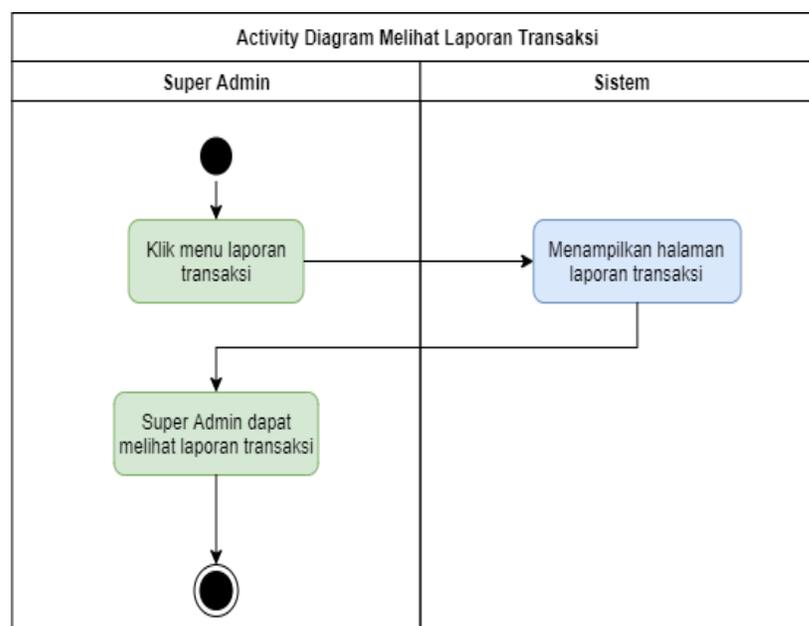
6. Activity Diagram Melihat Detail Data Pengguna(Super Admin)



Gambar 3. 17 Activity Diagram Melihat Detail Pengguna

Pada gambar 3.17 di atas, merupakan sebuah alur dimana super admin dapat melihat detail akun pengguna. Alur *Activity Diagram* melihat detail pengguna dimulai dari super admin klik menu “Kelola Pengguna” kemudian pilih aksi detail dan sistem akan menampilkan halaman detail pengguna yang dipilih.

7. Activity Diagram Melihat Laporan Transaksi(Super Admin)

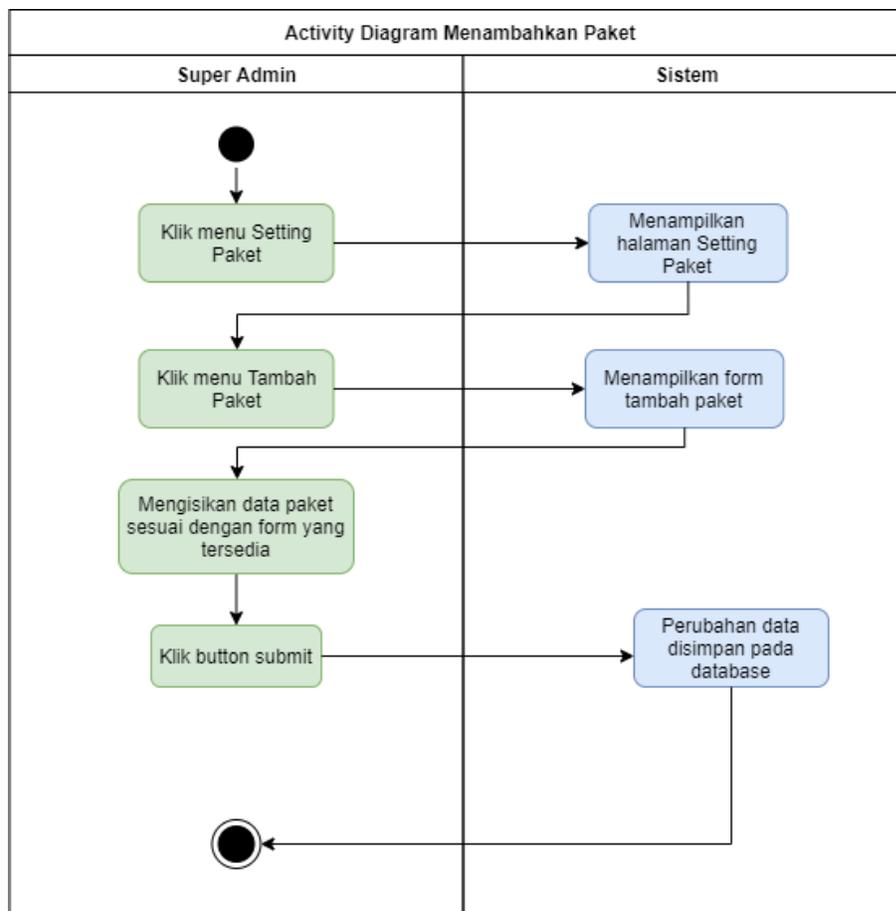


Gambar 3. 18 Activity Diagram Melihat Laporan Transaksi

Pada gambar 3.18 di atas, merupakan sebuah alur dimana super admin dapat melihat laporan transaksi. Alur *Activity Diagram* melihat laporan transaksi dimulai dari super admin klik menu “Laporan Transaksi” dan sistem akan menampilkan laporan transaksi persewaan.

8. *Activity Diagram* Menambah Paket(Super Admin)

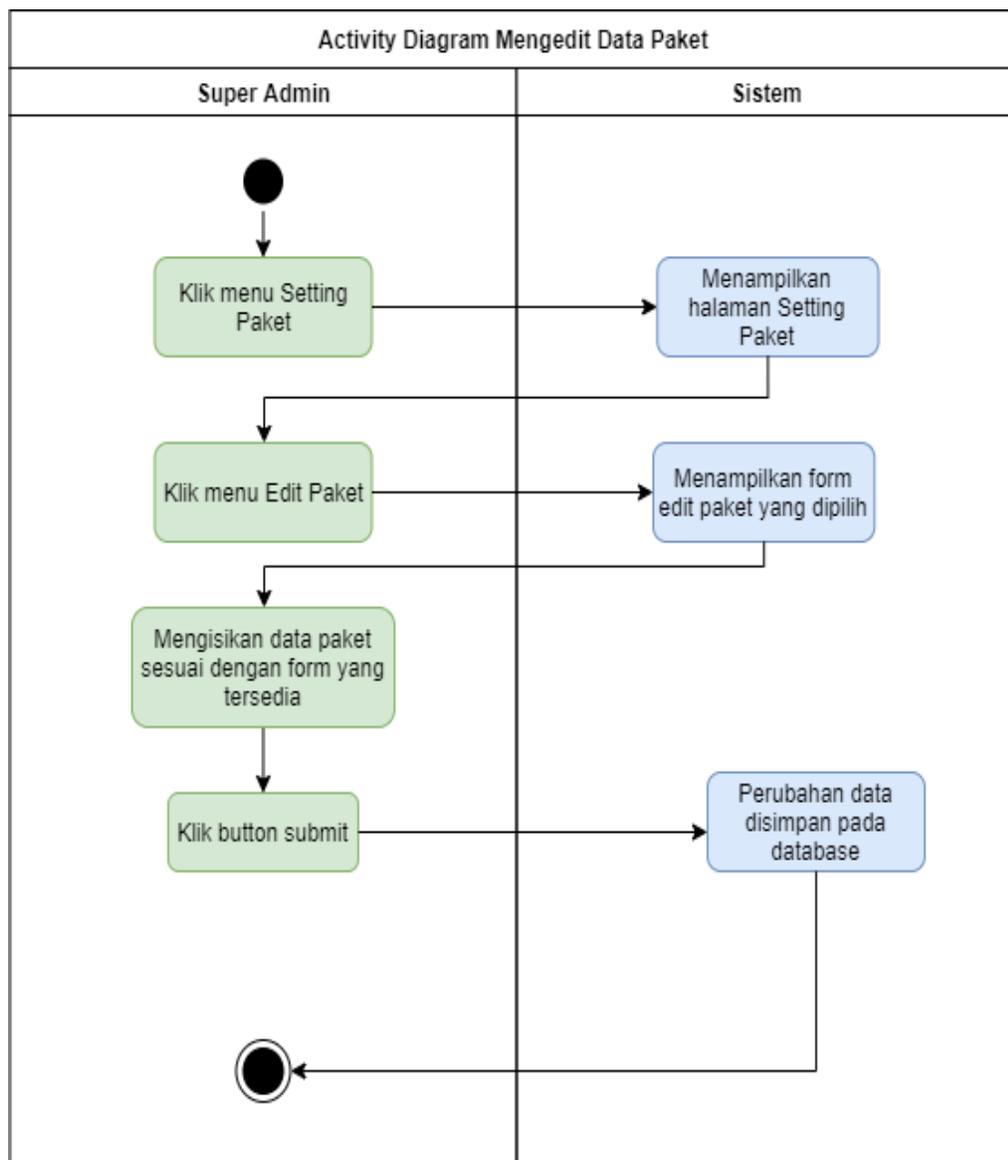
Pada gambar 3.19 di bawah, merupakan sebuah alur dimana super admin dapat menambahkan paket baru. Alur *Activity Diagram* menambahkan paket baru dimulai dari super admin klik menu “Setting Paket” lalu pilih aksi tambah paket. Sistem menampilkan halaman tambah paket, kemudian superadmin mengisi data-data paket sesuai dengan form yang ada. Setelah itu klik submit, maka sistem akan menyimpan data paket baru pada *database*.



Gambar 3. 19 *Activity Diagram* Menambah Paket

9. Activity Diagram Mengedit Paket(Super Admin)

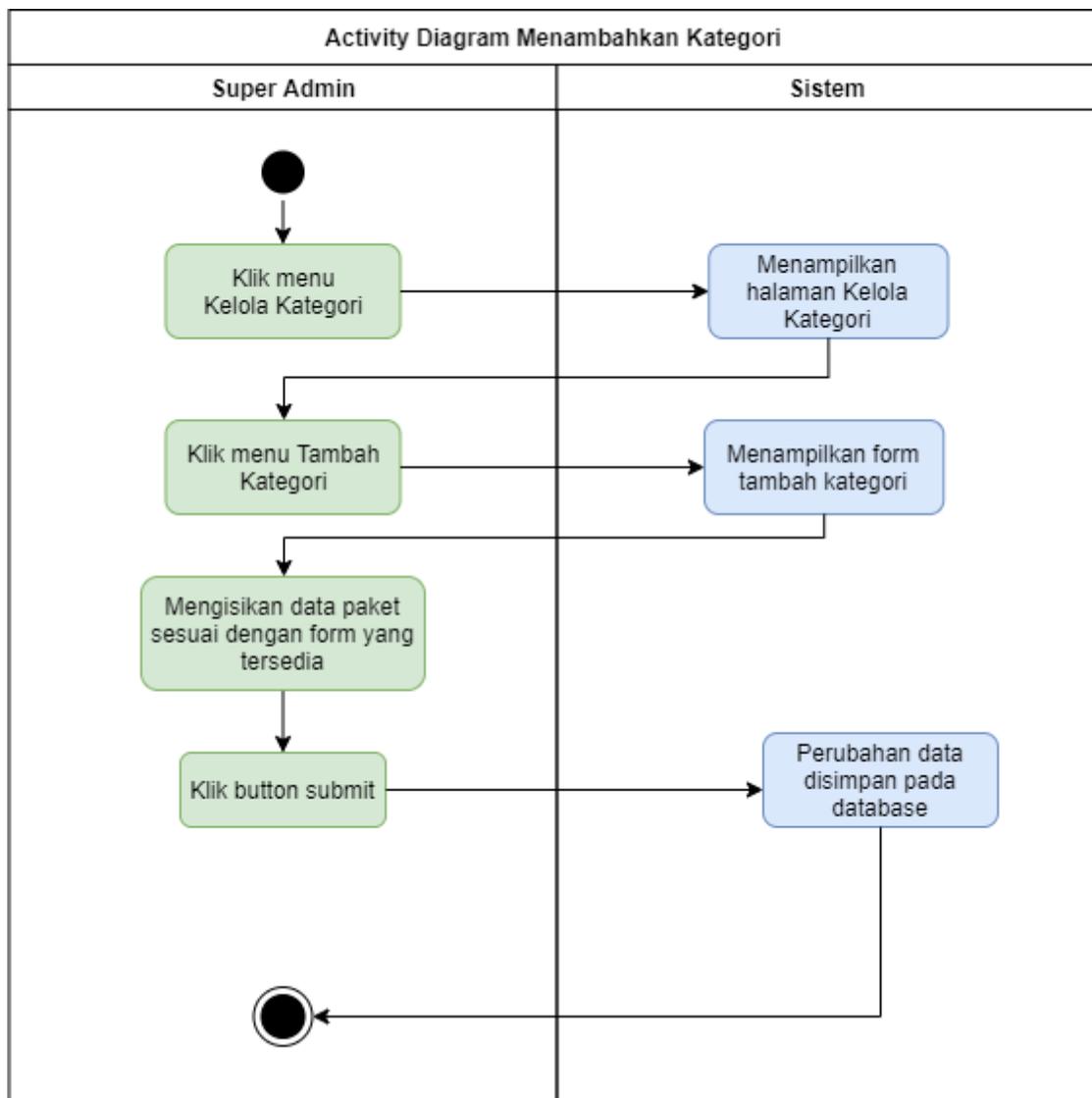
Pada gambar 3.20 di atas, merupakan sebuah alur dimana super admin dapat mengubah data paket. Alur *Activity Diagram* mengedit paket dimulai dari super admin klik menu “Setting Paket” lalu pilih aksi edit paket. Sistem menampilkan halaman edit paket, kemudian superadmin mengubah data-data paket yang dibutuhkan sesuai dengan form yang ada. Setelah itu klik submit, maka sistem akan menyimpan data paket baru pada *database*.



Gambar 3. 20 Activity Diagram Mengedit Paket

10. Activity Diagram Menambah Kategori (Super Admin)

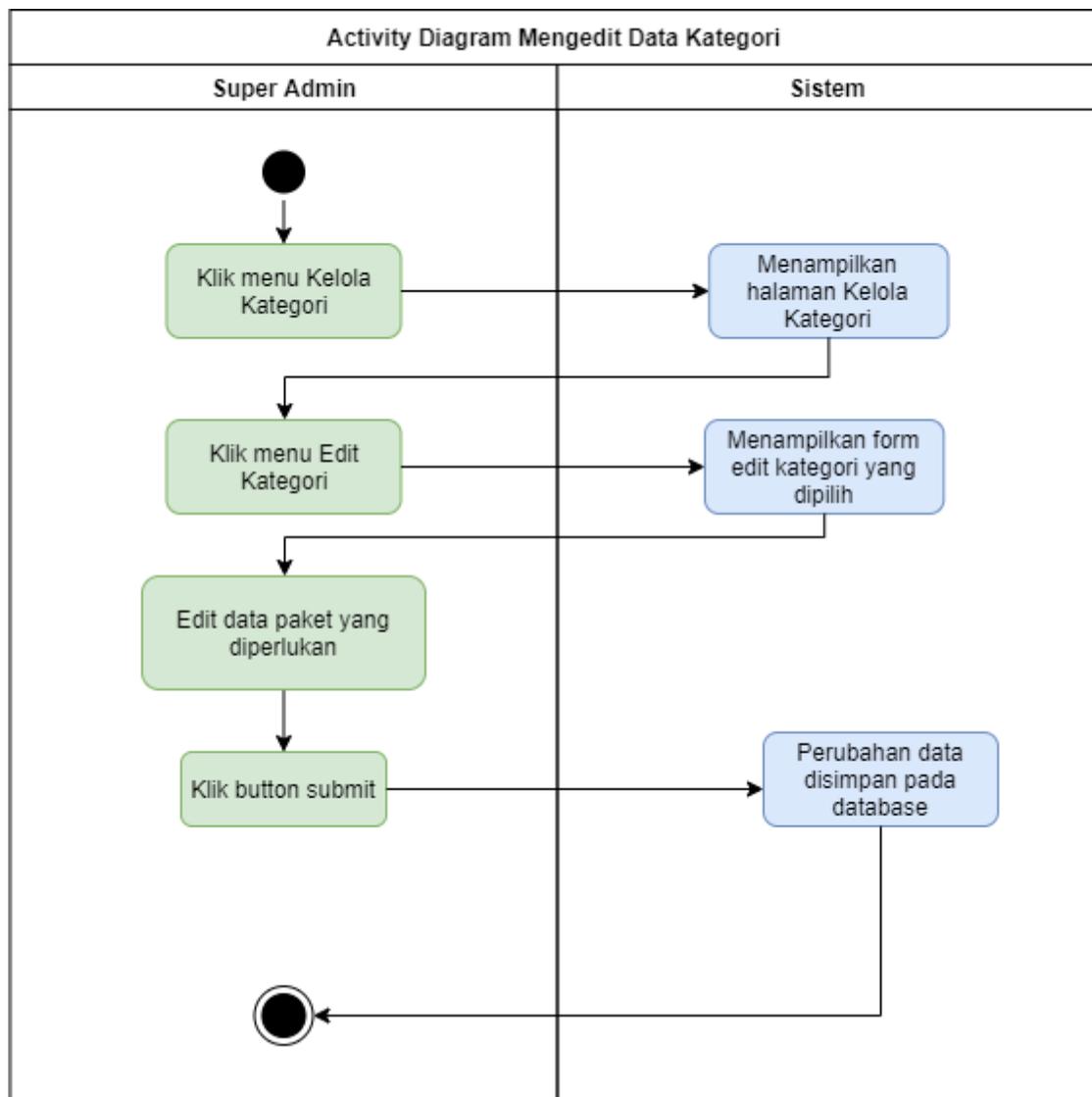
Pada gambar 3.21 di bawah, merupakan sebuah alur dimana super admin dapat menambahkan kategori baru. Alur *Activity Diagram* menambahkan kategori baru dimulai dari super admin klik menu “Kelola Kategori” lalu pilih aksi tambah kategori. Sistem menampilkan halaman tambah kategori, kemudian superadmin mengisi data-data kategori sesuai dengan form yang ada. Setelah itu klik submit, maka sistem akan menyimpan data kategori baru pada *database*.



Gambar 3. 21 Activity Diagram Menambah Kategori

11. Activity Diagram Mengedit Kategori(Super Admin)

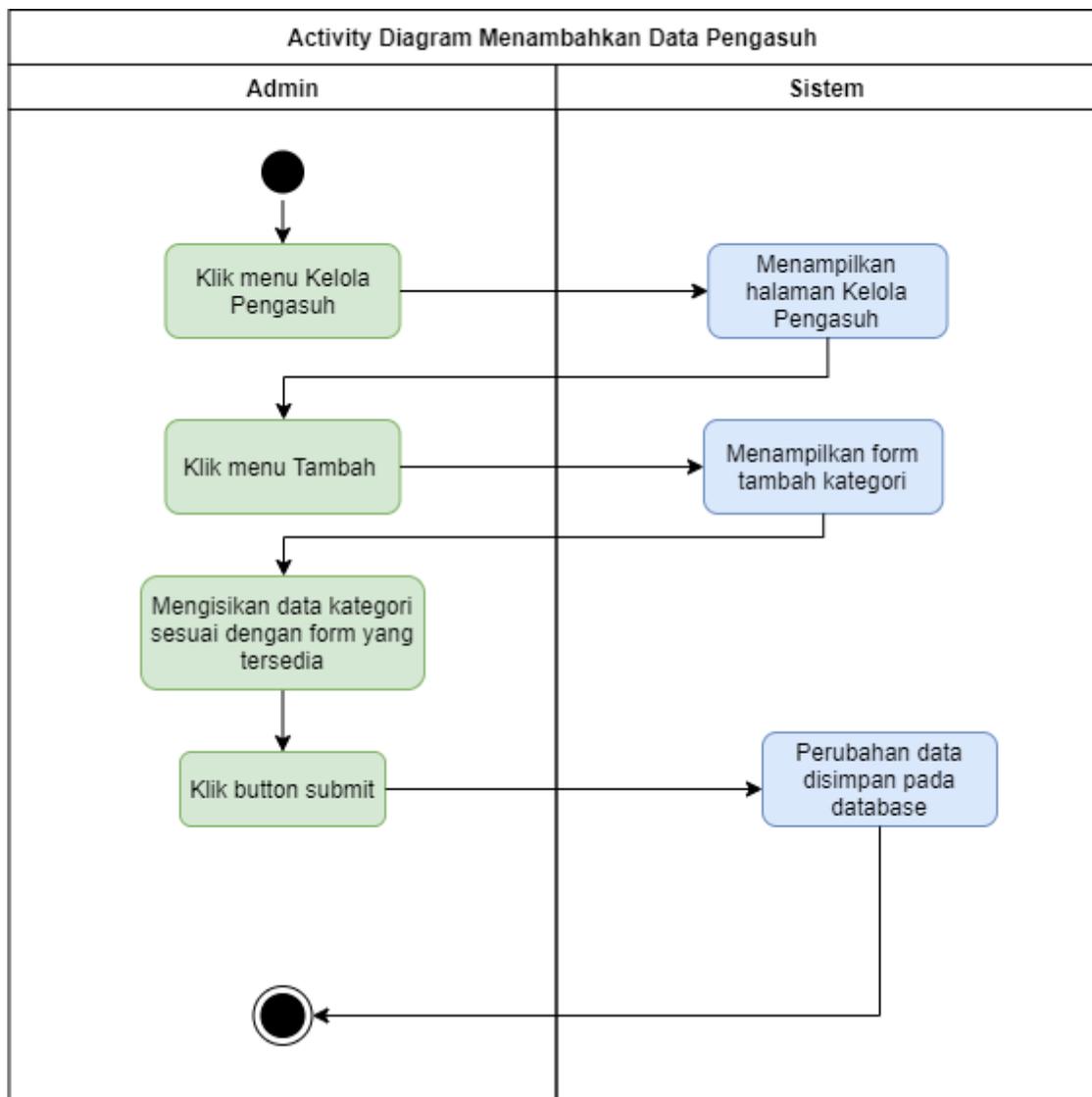
Pada gambar 3.22 di bawah, merupakan sebuah alur dimana super admin dapat mengubah data kategori. Alur *Activity Diagram* mengedit kategori dimulai dari super admin klik menu “Kelola Kategori” lalu pilih aksi edit kategori. Sistem menampilkan halaman edit kategori, kemudian superadmin mengubah data-data kategori sesuai dengan kebutuhan pada form yang ada. Setelah itu klik submit, maka sistem akan menyimpan data kategori baru pada *database*.



Gambar 3. 22 Activity Diagram Mengedit Kategori

12. Activity Diagram Menambah Pengasuh (Admin)

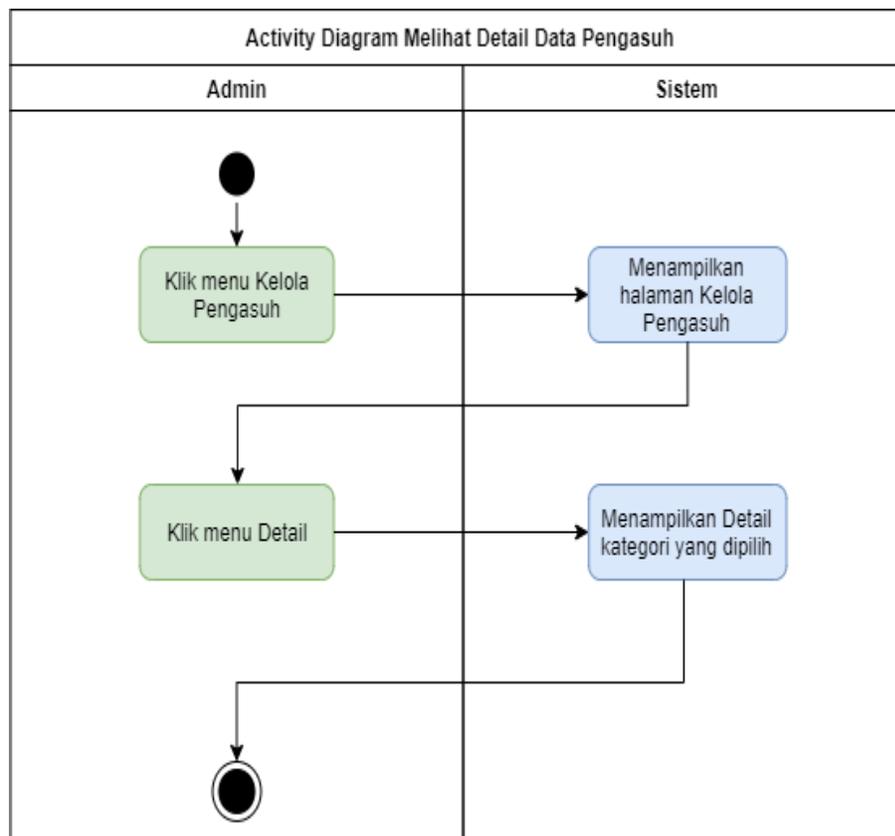
Pada gambar 3.23 di bawah, merupakan sebuah alur dimana admin dapat menambahkan pengasuh baru. Alur *Activity Diagram* menambahkan pengasuh baru dimulai dari admin klik menu “Kelola Pengguna” lalu pilih aksi tambah pengasuh. Sistem menampilkan halaman tambah pengasuh, kemudian admin mengisi data-data pengasuh sesuai dengan form yang ada. Setelah itu klik submit, maka sistem akan menyimpan data pengasuh baru pada *database*.



Gambar 3. 23 Activity Diagram Menambah Pengasuh

13. Activity Diagram Melihat Detail Pengasuh (Admin)

Pada gambar 3.24 di bawah, merupakan sebuah alur dimana admin dapat melihat detail data pengasuh. Alur *Activity Diagram* melihat detail pengasuh dimulai dari admin klik menu “Kelola Pengguna” lalu pilih aksi detail pengasuh dan sistem akan menampilkan halaman detail pengasuh terpilih.

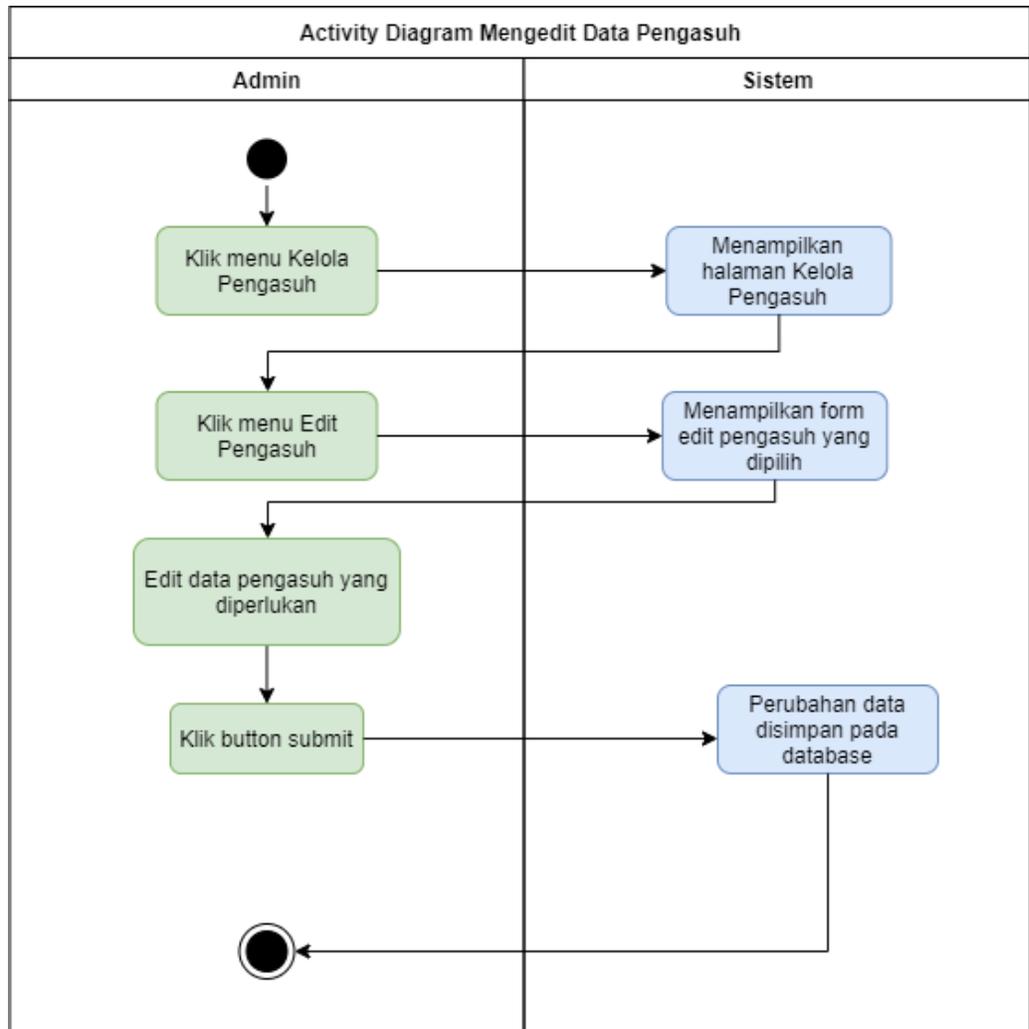


Gambar 3. 24 Activity Diagram Melihat Detail Pengasuh

14. Activity Diagram Mengedit Pengasuh (Admin)

Pada gambar 3.25 di atas, merupakan sebuah alur dimana admin dapat mengubah data pengasuh. Alur *Activity Diagram* mengubah data pengasuh dimulai dari admin klik menu “Kelola Pengguna” lalu pilih aksi edit pengasuh. Sistem menampilkan halaman edit pengasuh, kemudian admin mengubah data-data pengasuh sesuai kebutuhan pada form yang

ada. Setelah itu klik submit, maka sistem akan menyimpan data pengasuh baru pada *database*.

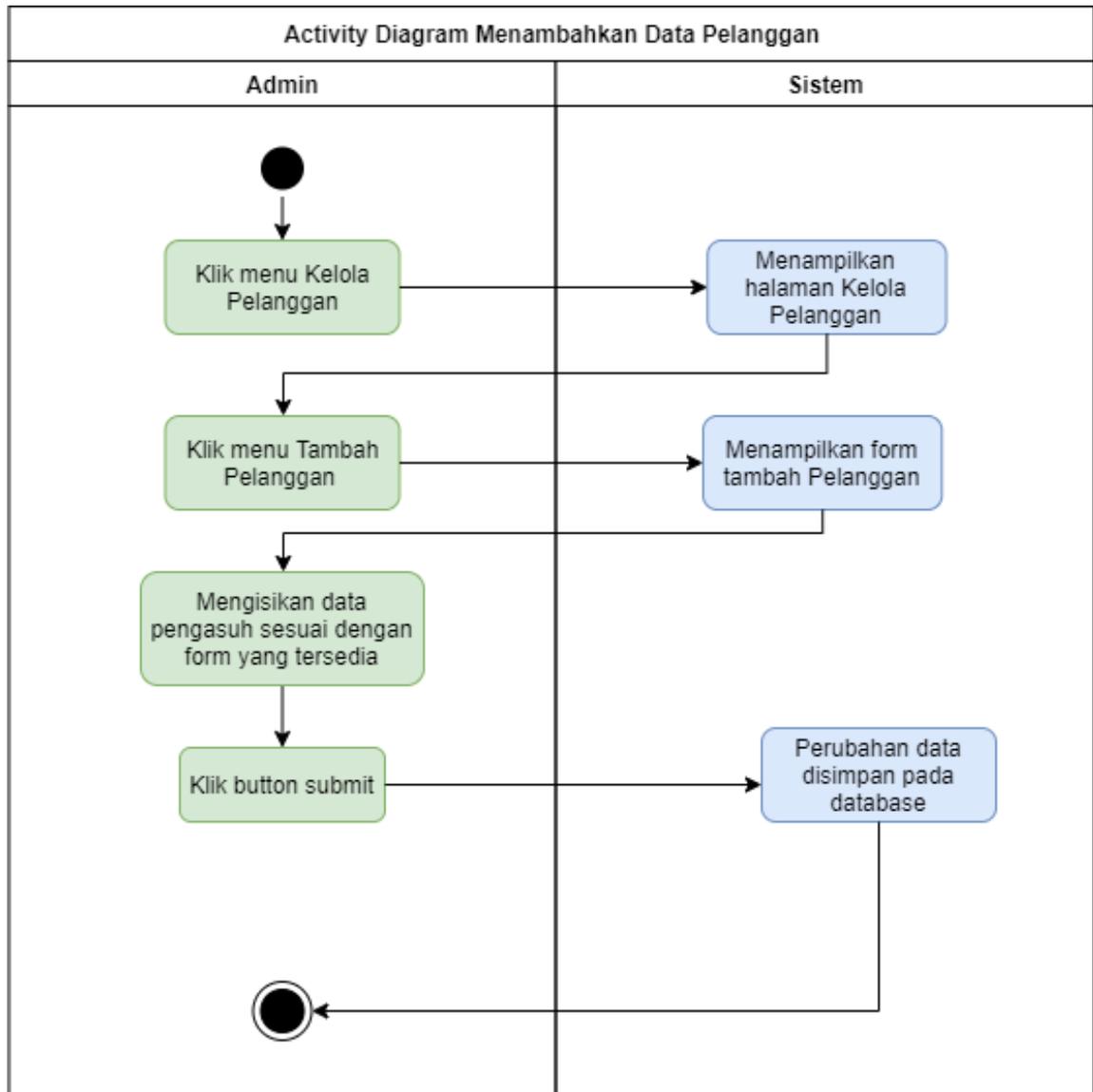


Gambar 3. 25 *Activity Diagram* Mengedit Data Pengasuh

15. *Activity Diagram* Menambah Pelanggan (Admin)

Pada gambar 3.26 di bawah, merupakan sebuah alur dimana admin dapat menambahkan pelanggan baru. Alur *Activity Diagram* menambahkan pelanggan baru dimulai dari admin klik menu "Kelola Pelanggan" lalu pilih aksi tambah pelanggan. Sistem menampilkan halaman tambah pelanggan, kemudian admin mengisi data-data pelanggan

sesuai dengan form yang ada. Setelah itu klik submit, maka sistem akan menyimpan data pelanggan baru pada *database*.

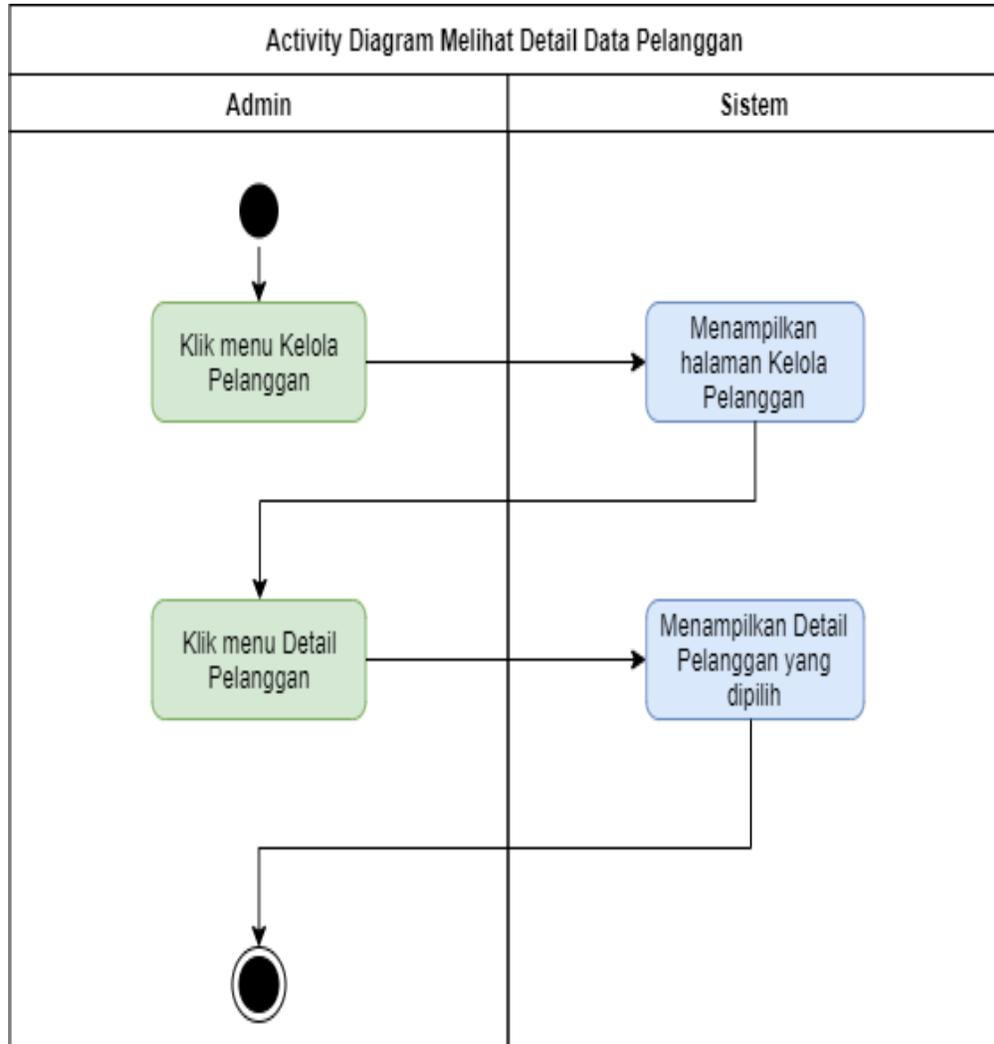


Gambar 3. 26 Activity Diagram Menambah Pelanggan

16. Activity Diagram Melihat Detail Pelanggan (Admin)

Pada gambar 3.27 di bawah, merupakan sebuah alur dimana admin dapat melihat detail data pelanggan. Alur *Activity Diagram* melihat detail pelanggan dimulai dari admin

klik menu “Kelola Pelanggan” lalu pilih aksi detail pelanggan dan sistem akan menampilkan halaman detail pelanggan terpilih.

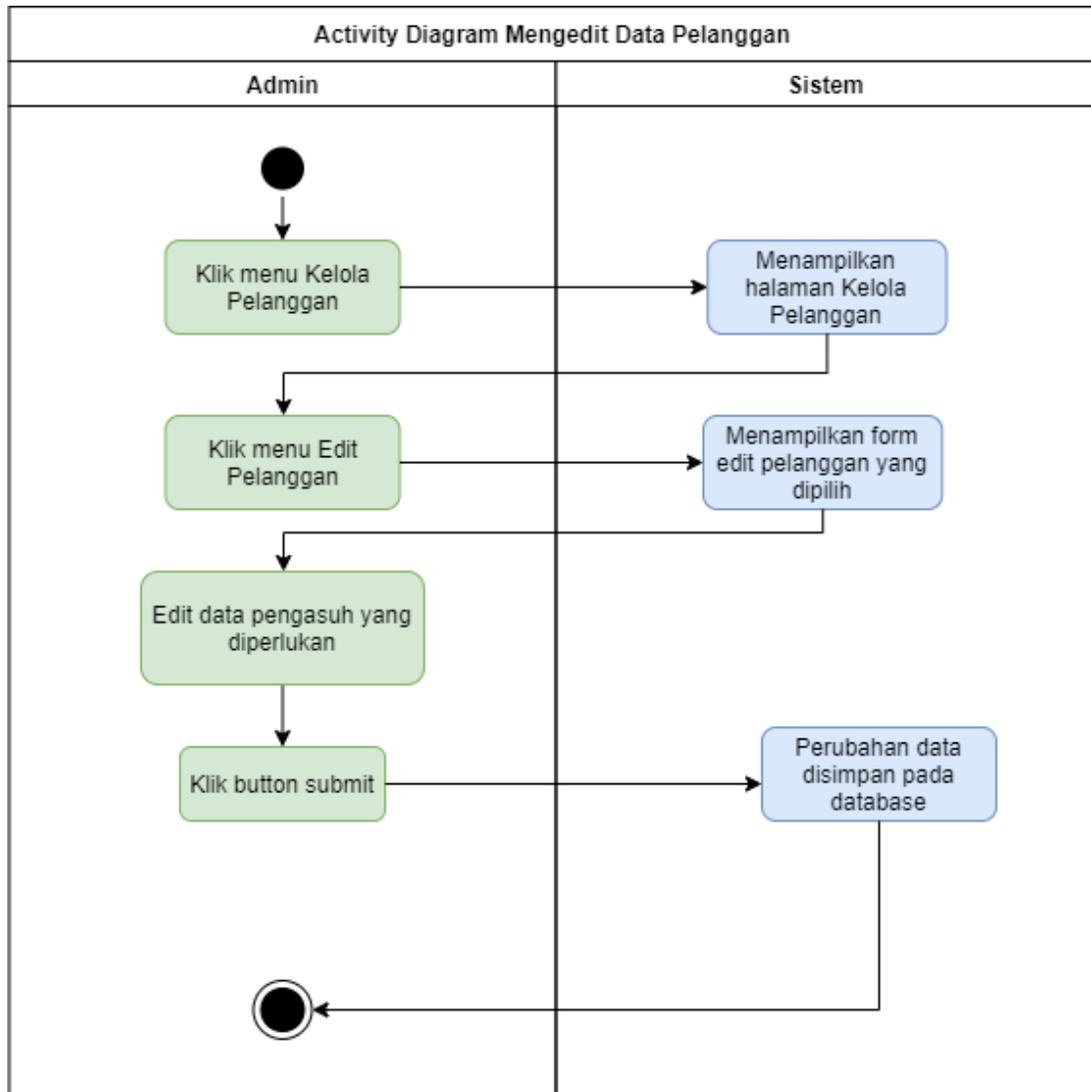


Gambar 3. 27 Activity Diagram Melihat Detail Pelanggan

17. Activity Diagram Mengedit Pelanggan (Admin)

Pada gambar 3.28 di bawah, merupakan sebuah alur dimana admin dapat mengubah data pelanggan. Alur *Activity Diagram* mengubah data pelanggan dimulai dari admin klik menu “Kelola Pelanggan” lalu pilih aksi edit pelanggan. Sistem menampilkan halaman edit pelanggan, kemudian admin mengubah data-data pelanggan sesuai kebutuhan pada form

yang ada. Setelah itu klik submit, maka sistem akan menyimpan data pelanggan baru pada *database*.

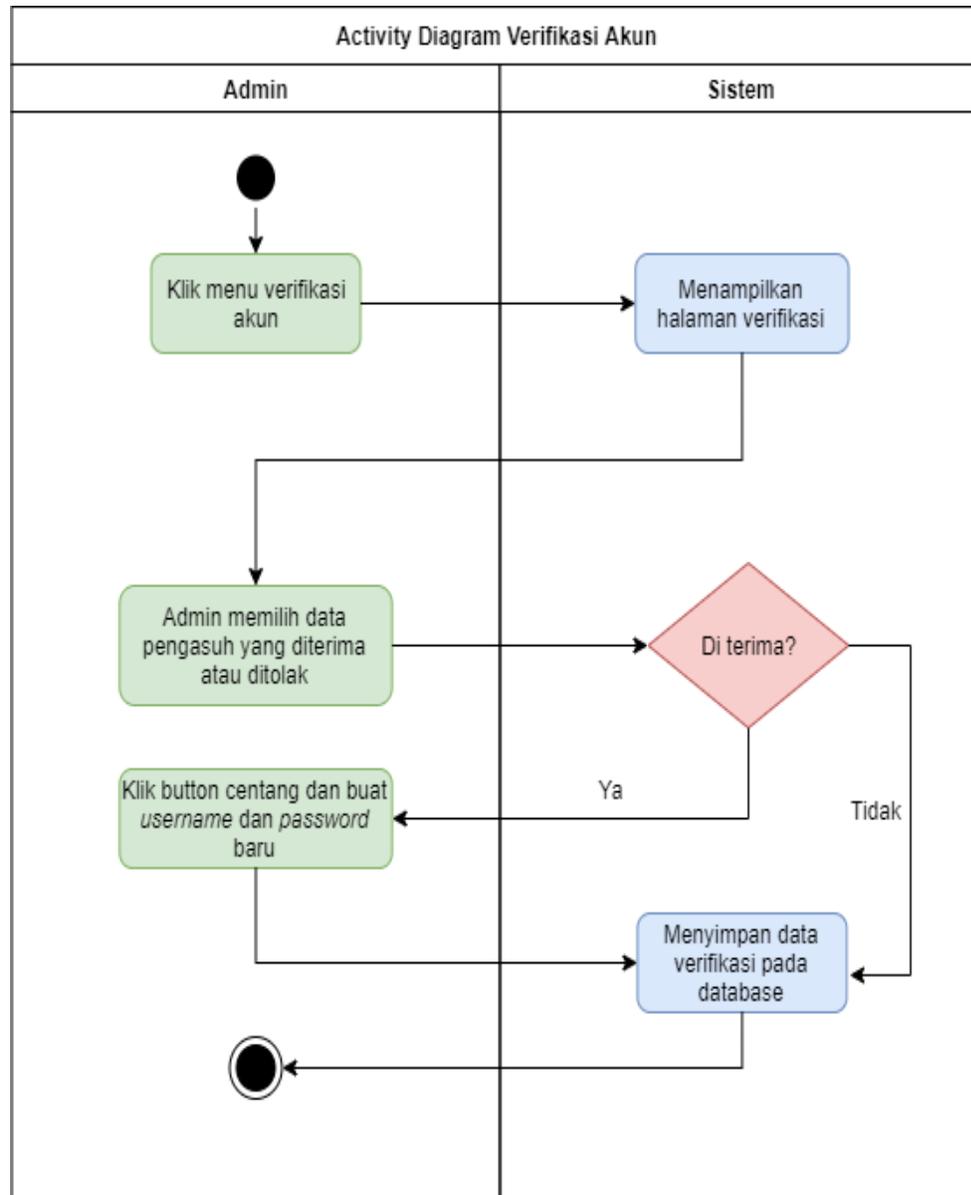


Gambar 3. 28 *Activity Diagram* Mengedit Data Pelanggan

18. *Activity Diagram* Verifikasi Akun (Admin)

Pada gambar 3.29 di bawah, merupakan sebuah alur dimana admin dapat melakukan verifikasi akun pengasuh baru yang mendaftar. Alur *Activity Diagram* verifikasi akun data pengasuh dimulai dari admin klik menu “Verifikasi Akun” lalu pilih aksi tolak/terima. Sistem

menampilkan status sesuai aksi, kemudian sistem akan menyimpan data pengasuh baru pada *database*.

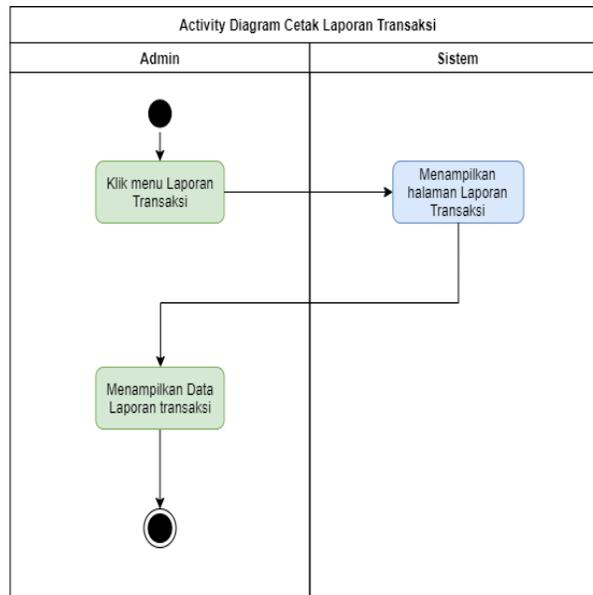


Gambar 3. 29 Activity Diagram Verifikasi Akun

19. Activity Diagram Melihat Laporan Transaksi (Admin)

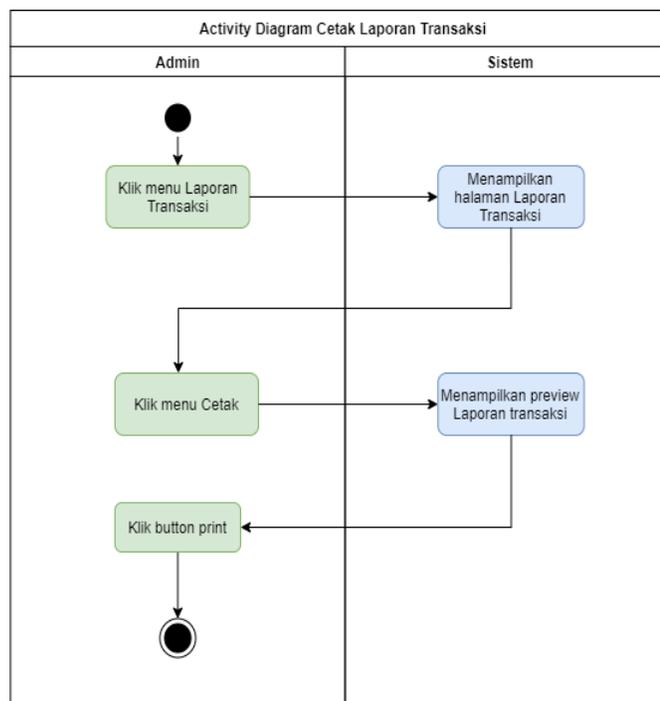
Pada gambar 3.30 di bawah, merupakan sebuah alur dimana admin dapat melihat laporan transaksi. Alur *Activity Diagram* melihat laporan transaksi dimulai dari admin klik

menu “Laporan Transaksi” dan sistem akan menampilkan laporan transaksi persewaan.



Gambar 3. 30 Activity Diagram Melihat Laporan Transaksi

20. Activity Diagram Mencetak Laporan Transaksi (Admin)

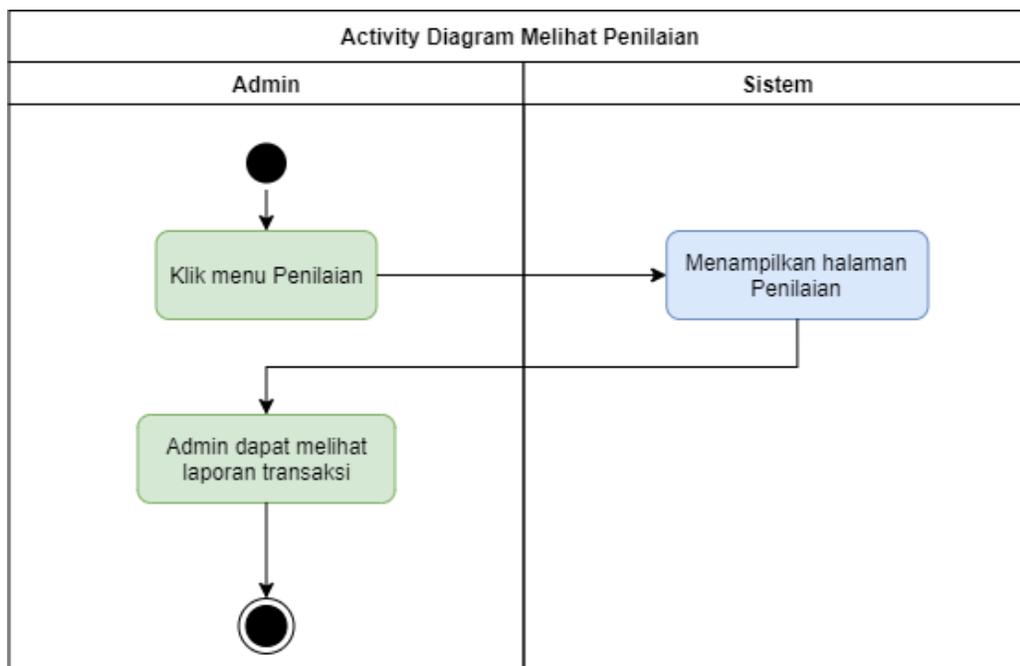


Gambar 3. 31 Activity Diagram Cetak Laporan Transaksi

Pada gambar 3.31 di atas, merupakan sebuah alur dimana admin dapat mencetak laporan transaksi. Alur *Activity Diagram* mencetak laporan transaksi dimulai dari admin klik menu “Laporan Transaksi” lalu pilih aksi cetak dan sistem akan menampilkan preview laporan transaksi persewaan dan user dapat mencetaknya.

21. *Activity Diagram* Melihat Penilaian (Admin)

Pada gambar 3.32 di bawah, merupakan sebuah alur dimana admin dapat melihat penilaian. Alur *Activity Diagram* melihat penilaian dimulai dari admin klik menu “Penilaian” dan sistem akan menampilkan data penilaian terhadap pengasuh yang telah di sewa.

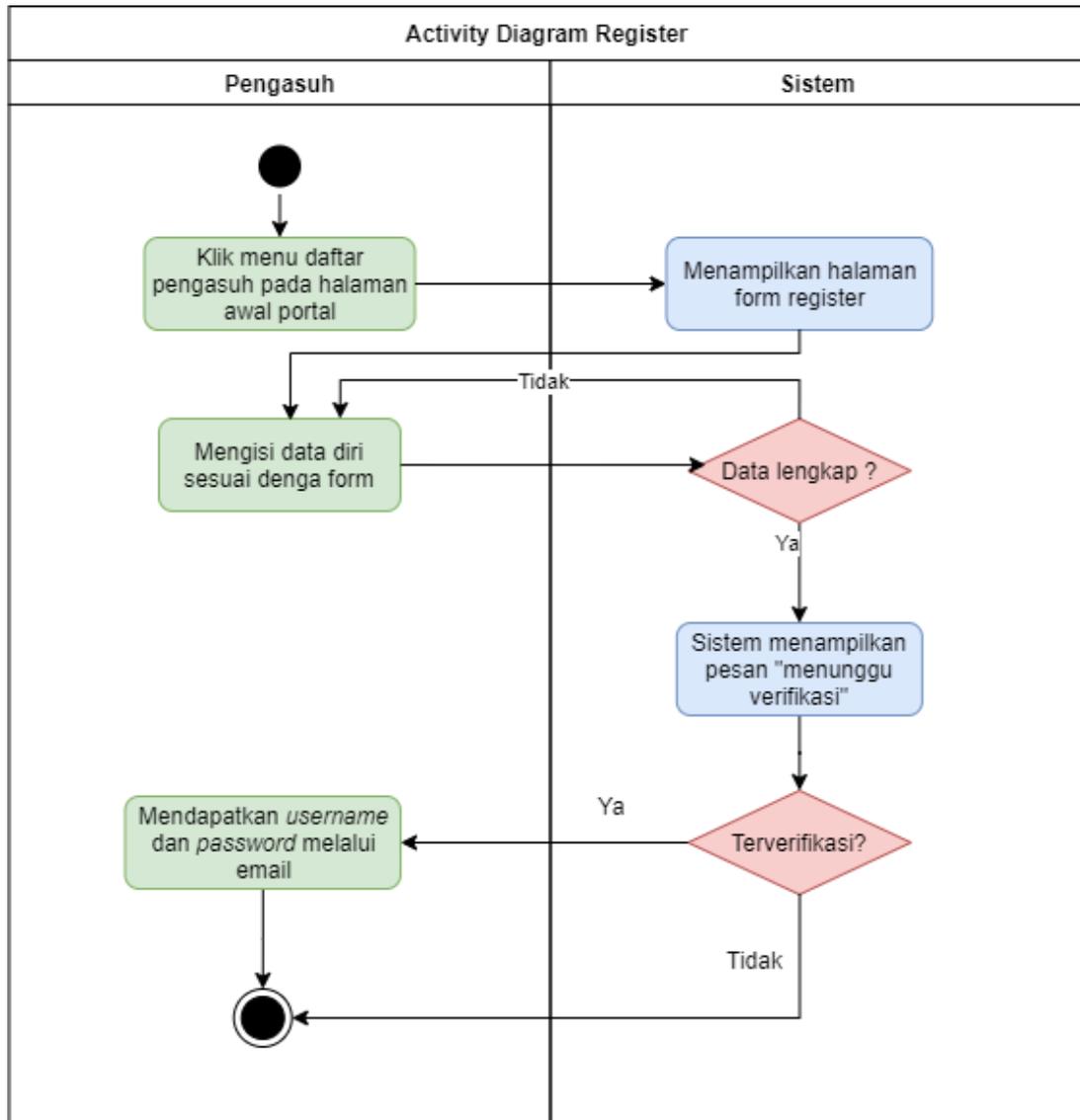


Gambar 3. 32 Activity Diagram Melihat Penilaian

22. *Activity Diagram* Register Pengasuh (Pengasuh)

Pada gambar 3.33 di bawah, merupakan sebuah alur dimana pengasuh dapat melakukan register jika belum memiliki akun. *Activity Diagram* register dimulai dari pengasuh klik link “Register Pengasuh” pada form login. Sistem akan menampilkan halaman form register, kemudian pengasuh dapat menginputkan data diri dengan benar sesuai dengan form yang tersedia. Kemudian klik “Daftar”, jika data yang diinputkan sudah lengkap maka

pengasuh akan di arahkan menuju halaman login dan mendapatkan pesan bahwa proses registrasi berhasil menunggu verifikasi akun oleh admin. Kemudian *username* dan *password* akan dikirimkan melalui email pengasuh yang terdaftar.

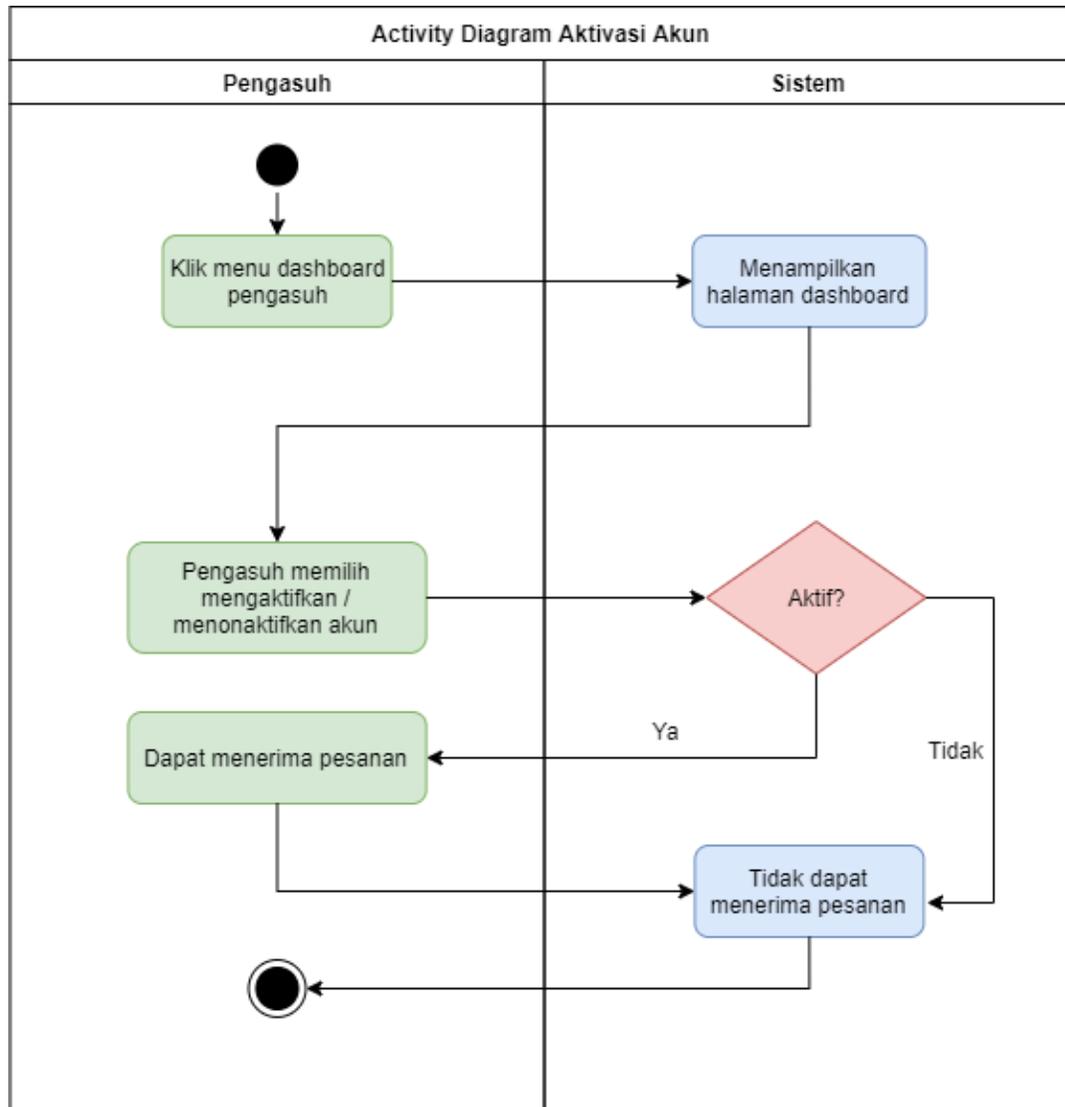


Gambar 3. 33 Activity Diagram Register Pengasuh

23. Activity Diagram Aktivasi Akun(Pengasuh)

Pada gambar 3.34 di bawah, merupakan sebuah alur dimana pengasuh dapat melakukan aktifasi akun. Alur *Activity Diagram* aktifasi akun dimulai dari pengasuh

melakukan login, pada halaman dashboard klik icon non-aktifkan atau mengaktifkan akun sistem akan menampilkan aktivasi akun sesuai dengan aksi.

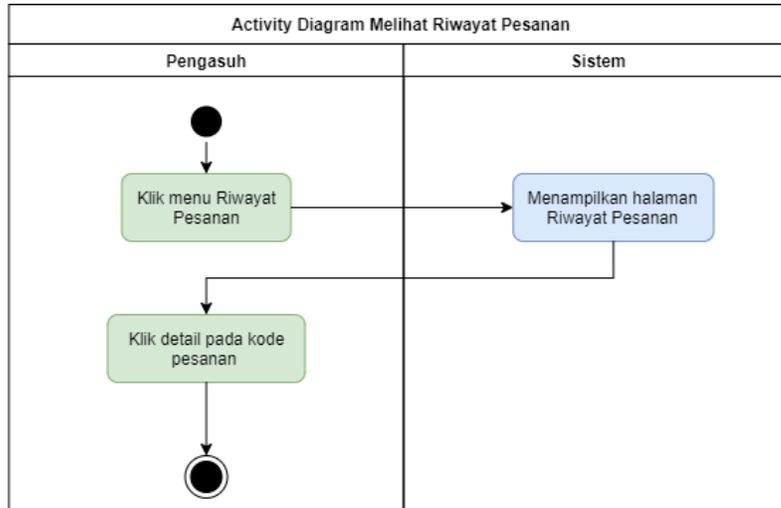


Gambar 3. 34 Activity Diagram Aktivasi Akun

24. Activity Diagram Melihat Riwayat Pengasuh (Pengasuh)

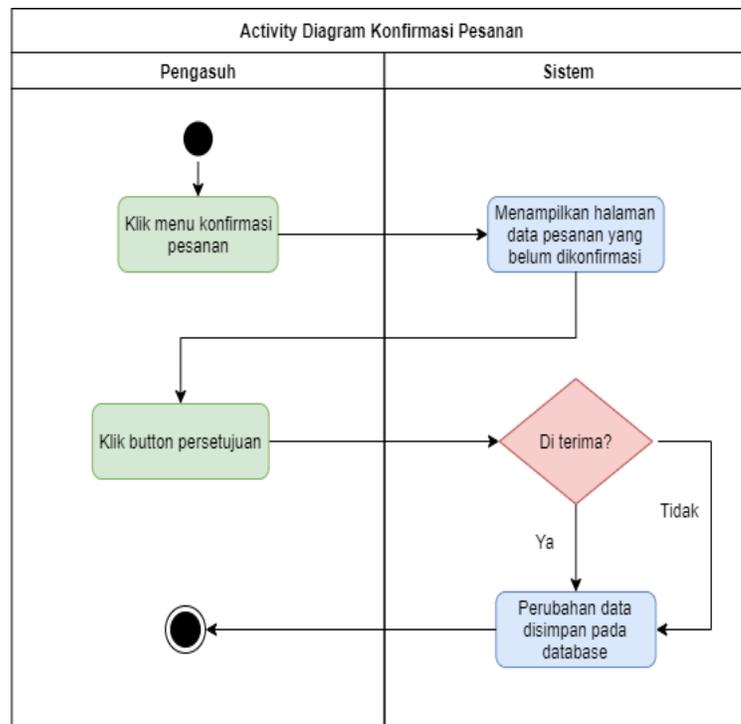
Pada gambar 3.35 di bawah, merupakan sebuah alur dimana pengasuh dapat melihat riwayat pengasuh. Alur *Activity Diagram* melihat riwayat pengasuh dimulai dari pengasuh

klik menu “Riwayat Pengasuh” dan sistem akan menampilkan data pesanan yang telah dikerjakan oleh pengasuh.



Gambar 3. 35 Activity Diagram Riwayat Pesanan

25. Activity Diagram Konfirmasi Pesanan (Pengasuh)

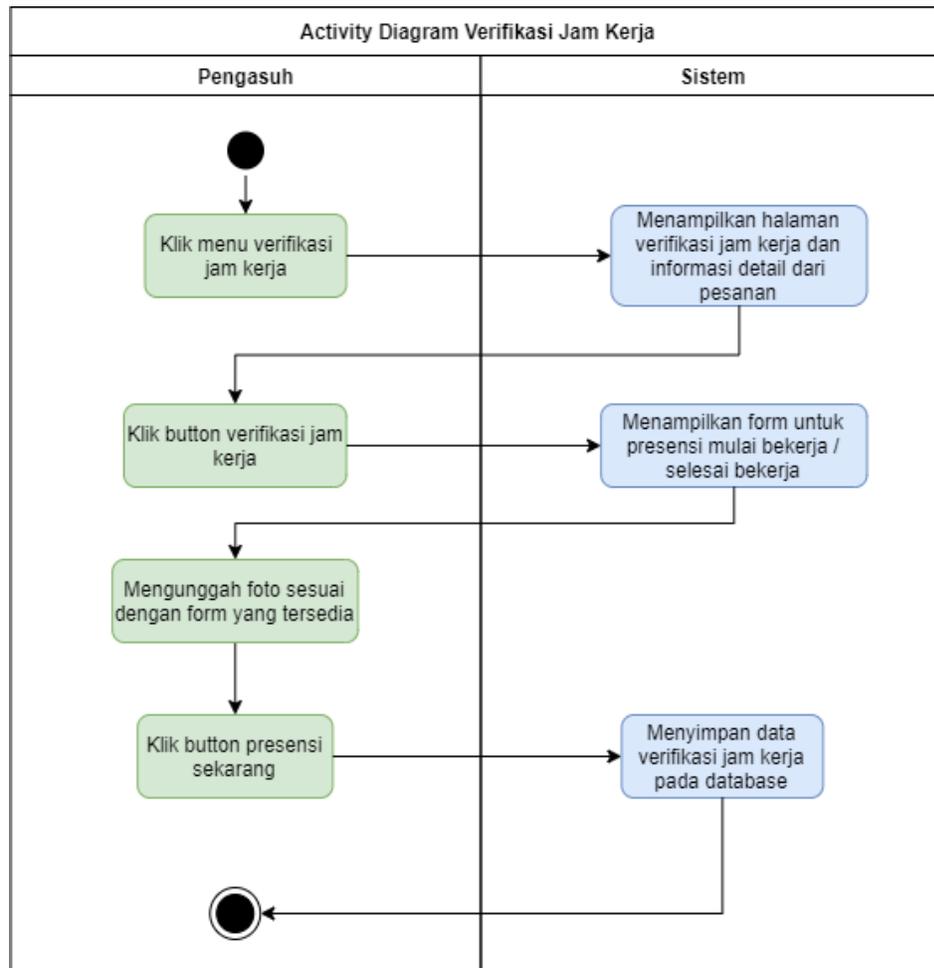


Gambar 3. 36 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan

Pada gambar 3.36 di atas, merupakan sebuah alur dimana pengasuh dapat mengkonfirmasi pesanan yang masuk. Alur *Activity Diagram* mengkonfirmasi pesanan dimulai dari pengasuh klik menu “Konfirmasi Pesanan” dan sistem akan menampilkan data pesanan yang membutuhkan aksi konfirmasi.

26. *Activity Diagram* Verifikasi Jam Kerja(Pengasuh)

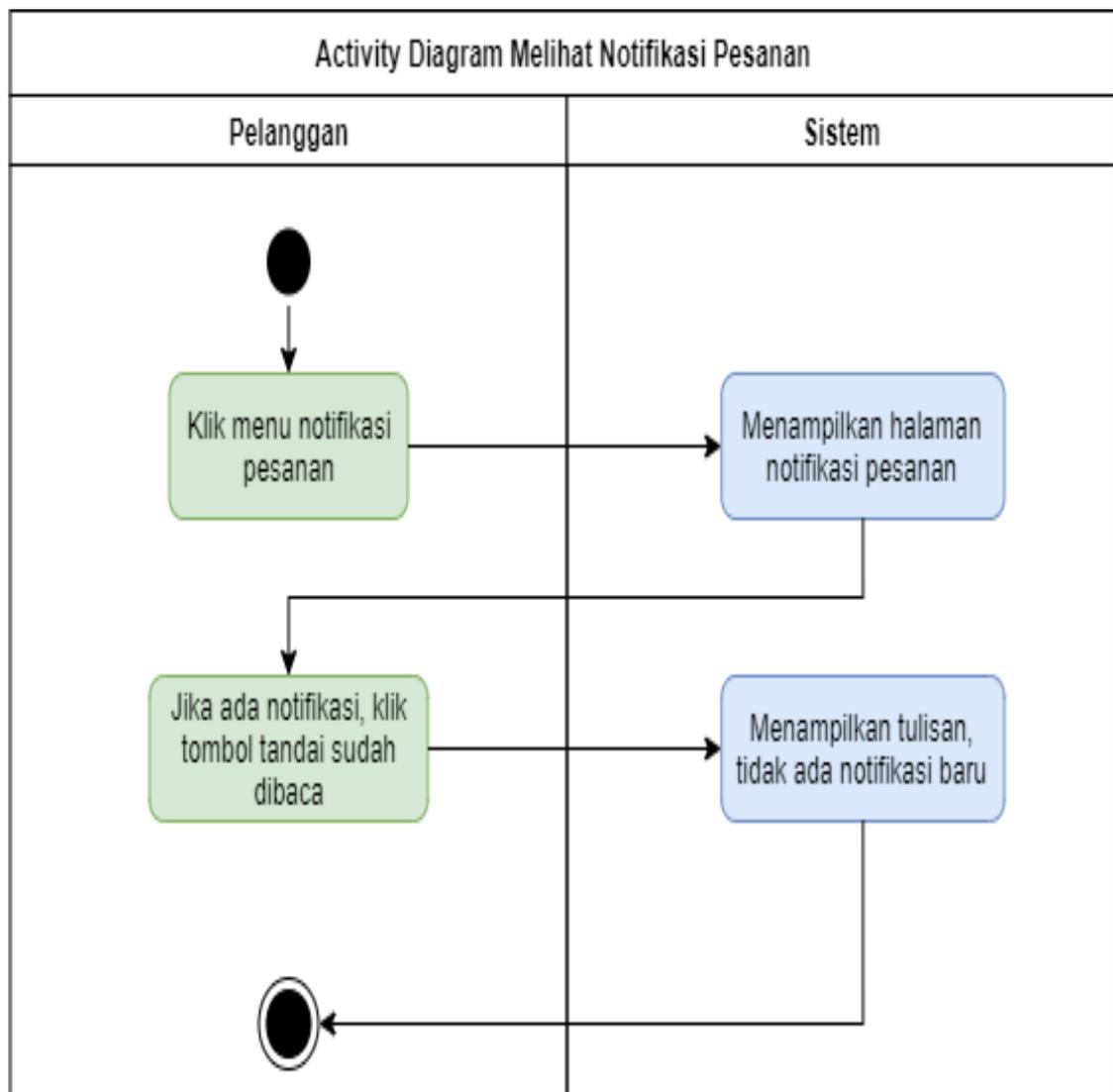
Pada gambar 3.37 di bawah, merupakan sebuah alur dimana pengasuh dapat melakukan verifikasi jam kerja atas pekerjaannya. Alur *Activity Diagram* melakukan verifikasi jam kerja dimulai dari pengasuh klik menu “Verifikasi Pesanan” dan sistem akan menampilkan jam kerja dimulai dan jam kerja di akhiri serta detail pekerjaan.



Gambar 3. 37 *Activity Diagram* Verifikasi Jam Kerja

27. Activity Diagram Melihat Notifikasi Pesanan (Pengasuh)

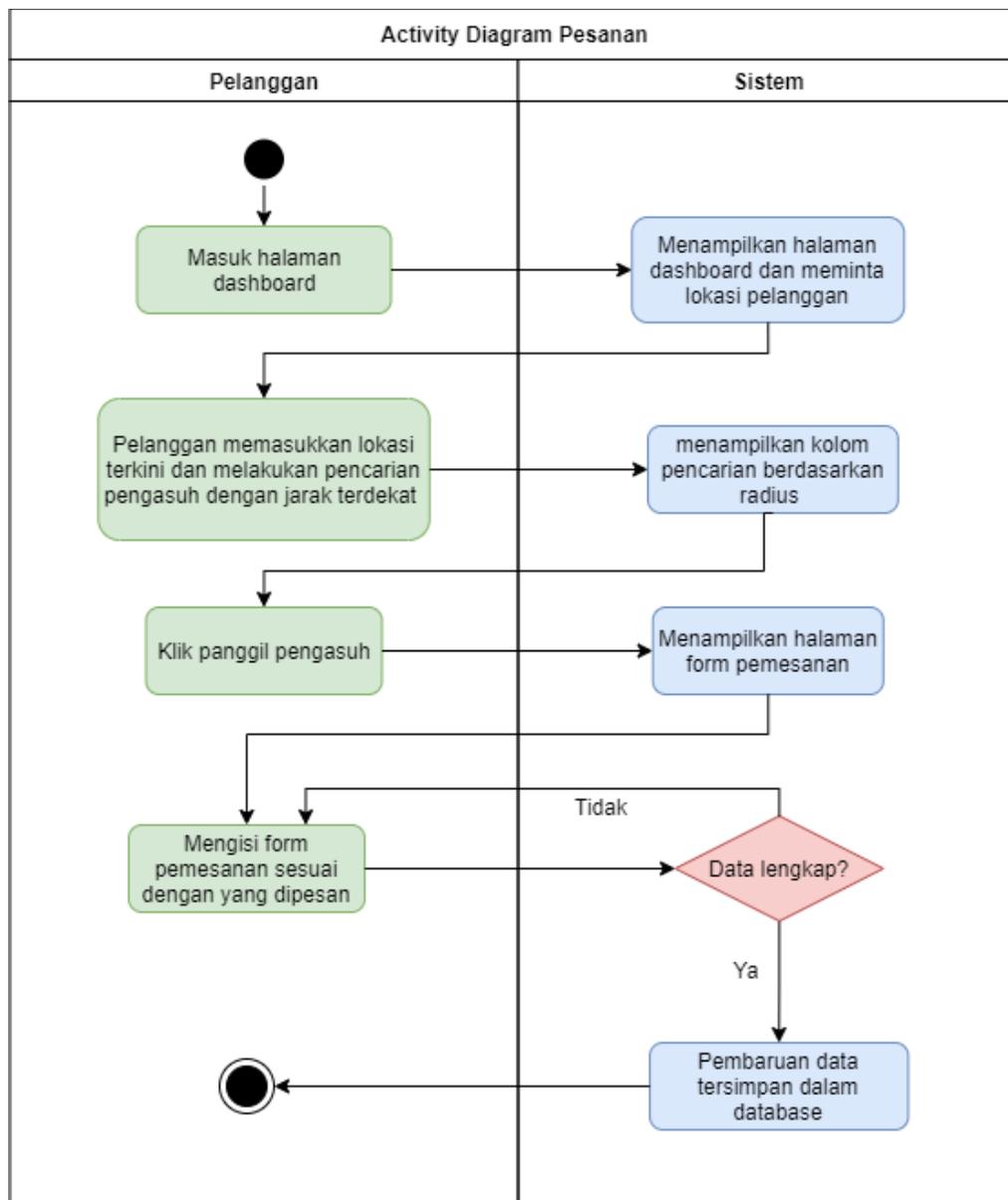
Pada gambar 3.38 di bawah, merupakan sebuah alur dimana pengasuh dapat melihat notifikasi yang masuk atas pekerjaan yang dilakukannya dan pesanan yang masuk. Alur *Activity Diagram* melihat notifikasi pesanan dimulai dari pengasuh klik menu “Notifikasi Pesanan” dan sistem akan menampilkan notifikasi yang masuk di mana pengasuh dapat melakukan tandai pesan yang telah dibaca.



Gambar 3. 38 Activity Diagram Notifikasi Pesanan

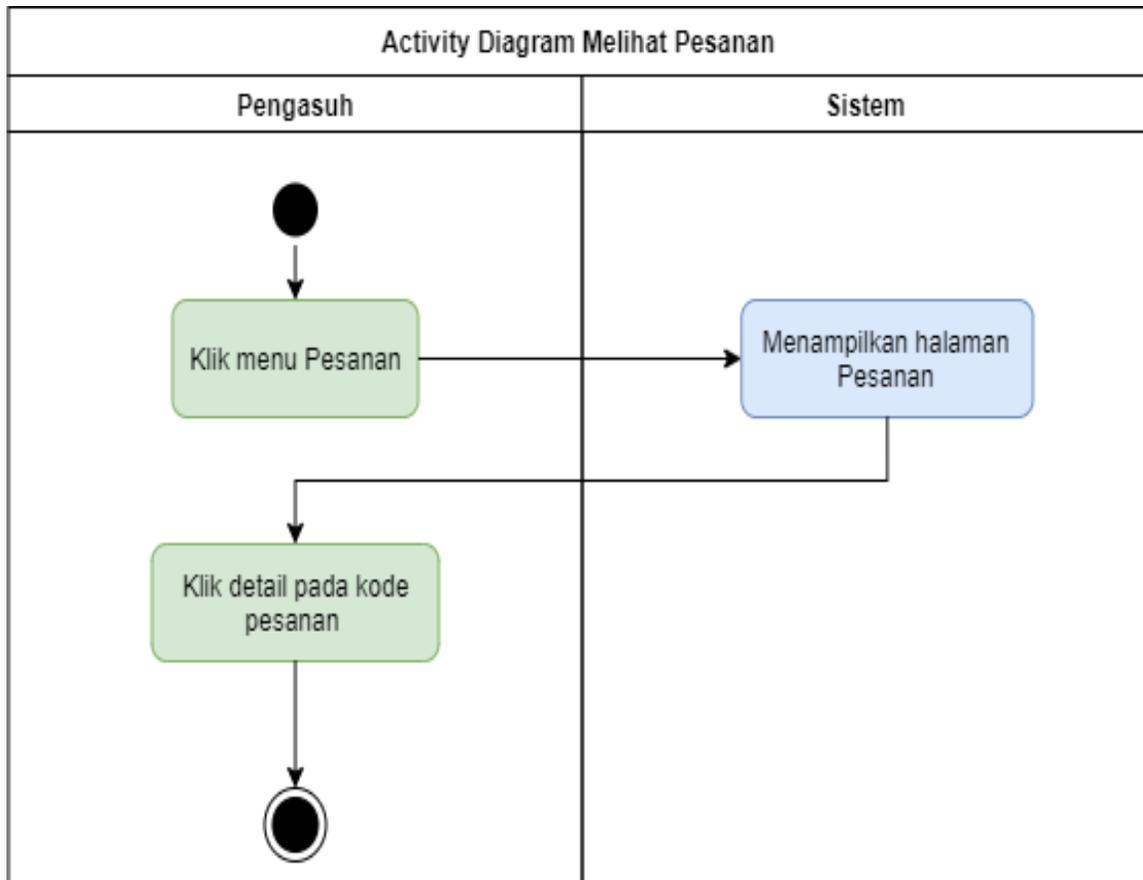
28. Activity Diagram Melakukan Pemesanan Pengasuh (Pelanggan)

Pada gambar 3.39 di bawah, merupakan sebuah alur dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan pengasuh dengan lokasi terdekat sesuai dengan kategori yang dibutuhkan. Alur *Activity Diagram* melihat notifikasi pesan dimulai dari pengasuh klik menu “Notifikasi Pesanan” dan sistem akan menampilkan notifikasi yang masuk di mana pengasuh dapat melakukan tandai pesan yang telah dibaca.



Gambar 3. 39 *Activity Diagram* Melakukan Pemesanan

29. Activity Diagram Melihat Pesanan (Pelanggan)



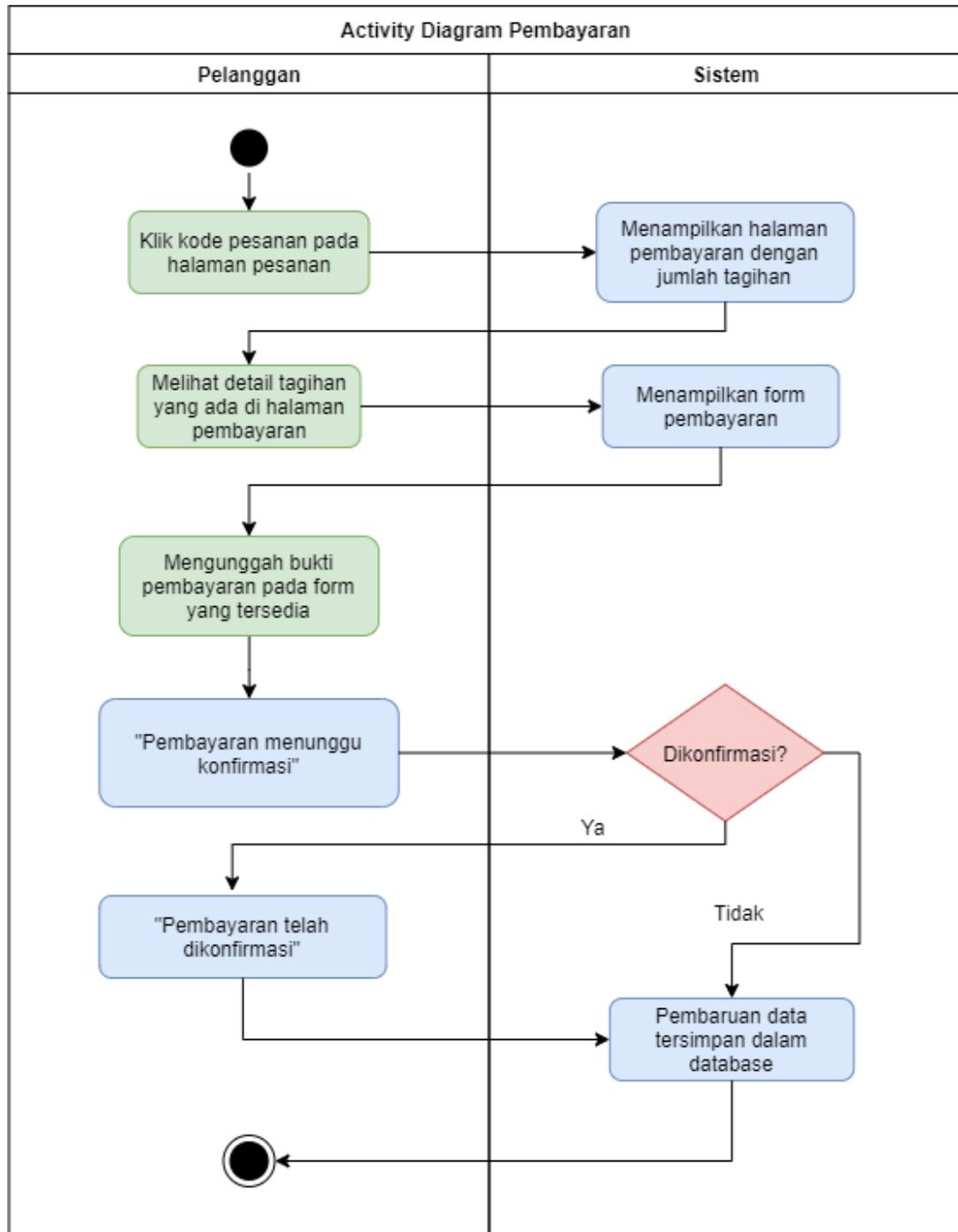
Gambar 3. 40 Activity Diagram Melihat Pesanan

Pada gambar 3.40 di atas, merupakan sebuah alur dimana pelanggan dapat melihat pesanan. Alur *Activity Diagram* melihat pesanan dimulai dari pengasuh klik menu “Pesanan” dan sistem akan menampilkan rincian pesanan.

30. Activity Diagram Melakukan Pembayaran (Pelanggan)

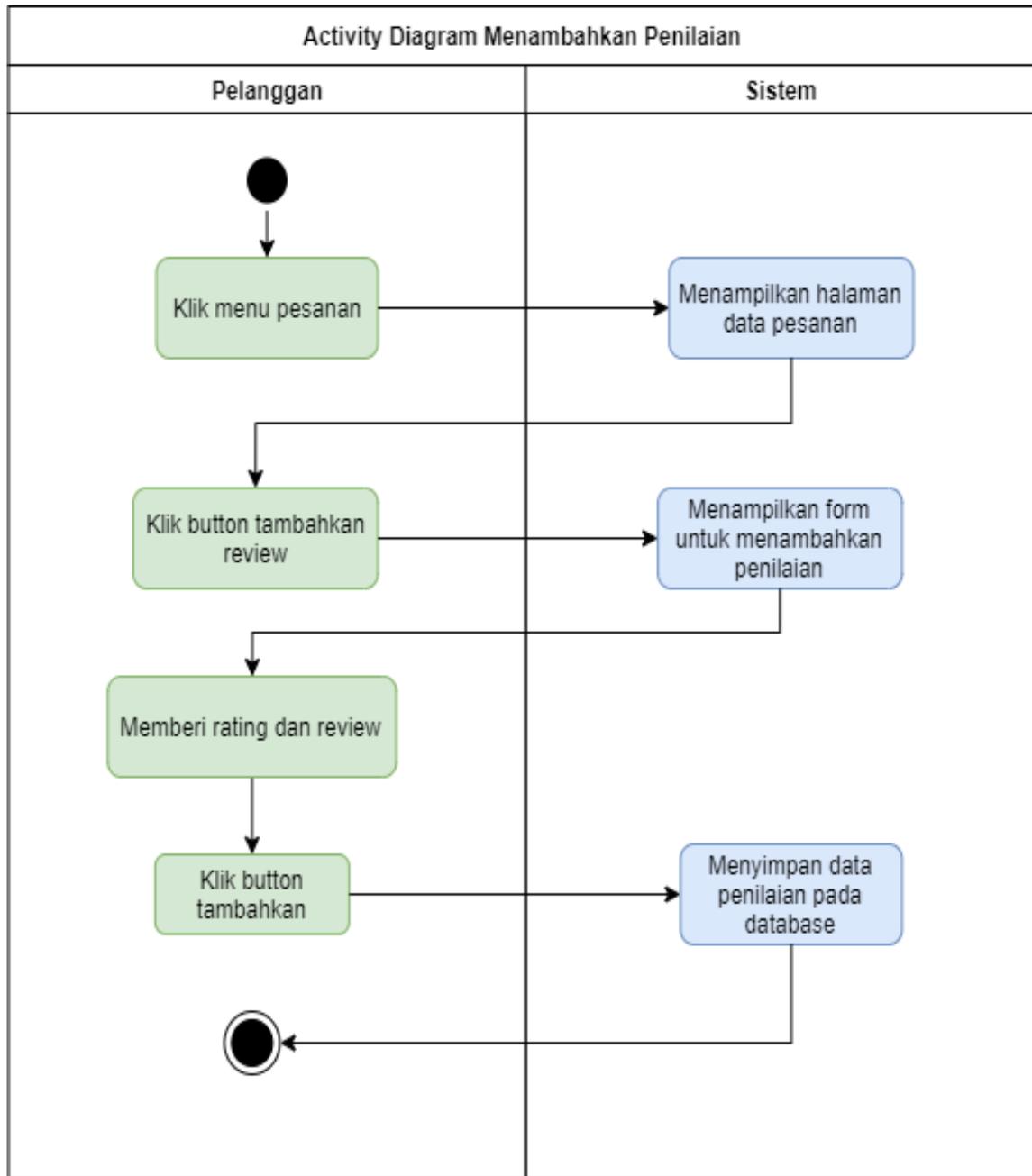
Pada gambar 3.41 di bawah, merupakan sebuah alur dimana pelanggan dapat melakukan pembayaran atas persewaan pengasuh. Alur *Activity Diagram* melakukan pembayaran dimulai dari pengasuh klik menu “Pesanan” dan sistem akan menampilkan rincian pesanan. Untuk melakukan pembayaran klik pada kode pesanan kemudian lakukan pembayaran dengan mengunggah bukti pembayaran sesuai dengan nominal tagihan

kemudian pelanggan menunggu konfirmasi pembayaran ketika telah sukses maka pelanggan dapat menambahkan penilaian.



Gambar 3. 41 Activity Diagram Melakukan Pembayaran

31. *Activity Diagram* Menambahkan Penilaian(Pelanggan)

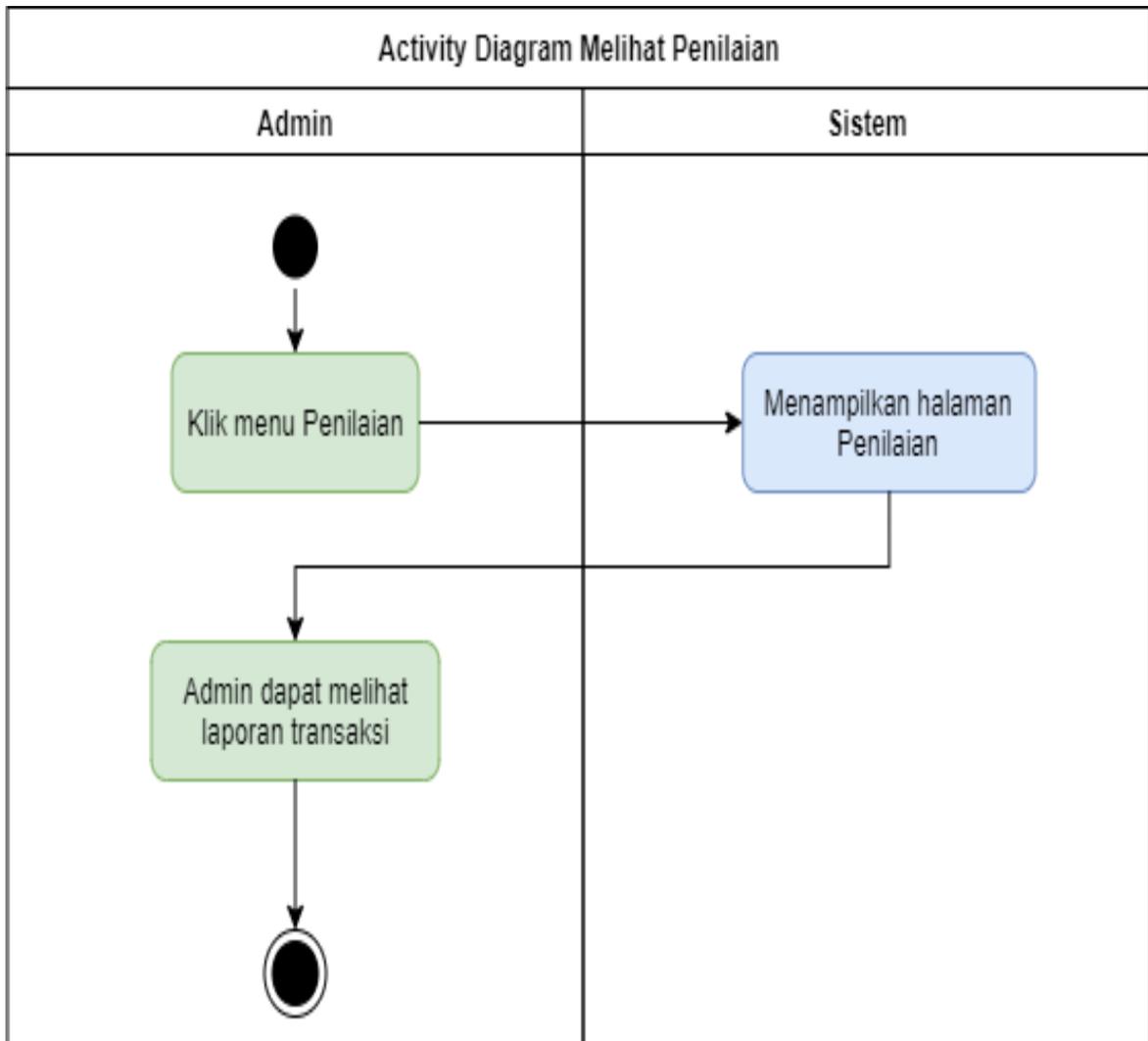


Gambar 3. 42 Activity Diagram Menambah Penilaian

Pada gambar 3.42 di atas, merupakan sebuah alur dimana pelanggan dapat menambahkan penilaian atas persewaan pengasuh. Alur *Activity Diagram* menambahkan

penilaian dimulai ketika pelanggan telah melakukan pembayaran pada menu “Pesanan” dan sistem akan menampilkan rincian pesanan. Untuk menambahkan penilaian klik menu tambahkan review pada pesanan yang baru selesai dilakukan.

32. Activity Diagram Melihat Penilaian(Pelanggan)

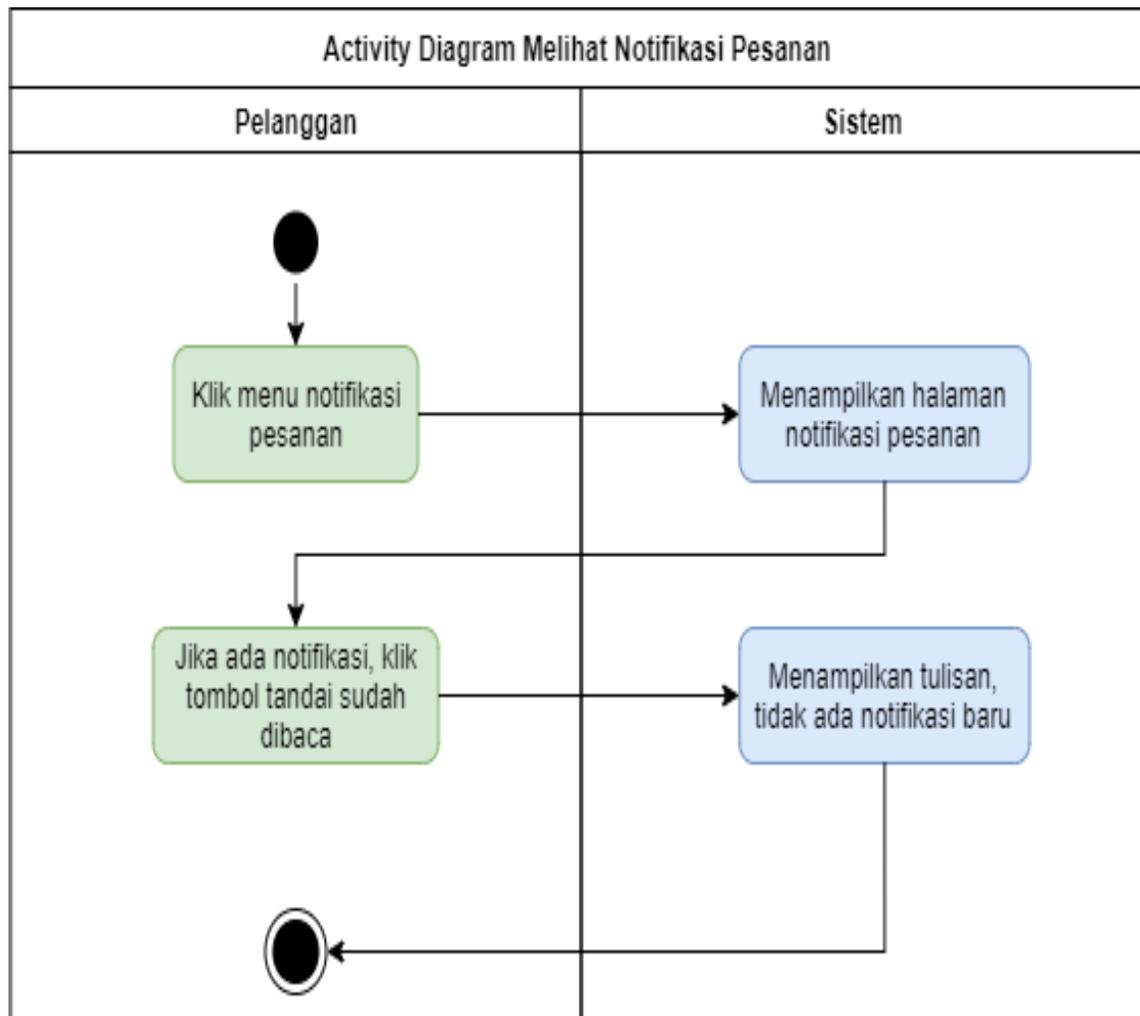


Gambar 3. 43 Activity Diagram Melihat Penilaian

Pada gambar 3.43 di atas, merupakan sebuah alur dimana pelanggan dapat melihat penilaian atas persewaan pengasuh. Alur Activity Diagram melihat penilaian dimulai ketika pelanggan klik menu “Penilaian” dan sistem akan menampilkan data penilaian.

33. Activity Diagram Melihat Notifikasi Pesanan (Pelanggan)

Pada gambar 3.44 di atas, merupakan sebuah alur dimana pelanggan dapat melihat notifikasi yang masuk atas pekerjaan yang dilakukan pengasuh dan pesanan yang di terima. Alur *Activity Diagram* melihat notifikasi pesanan dimulai dari pelanggan klik menu “Notifikasi Pesanan” dan sistem akan menampilkan notifikasi yang masuk di mana pelanggan dapat melakukan tandai pesan yang telah dibaca.

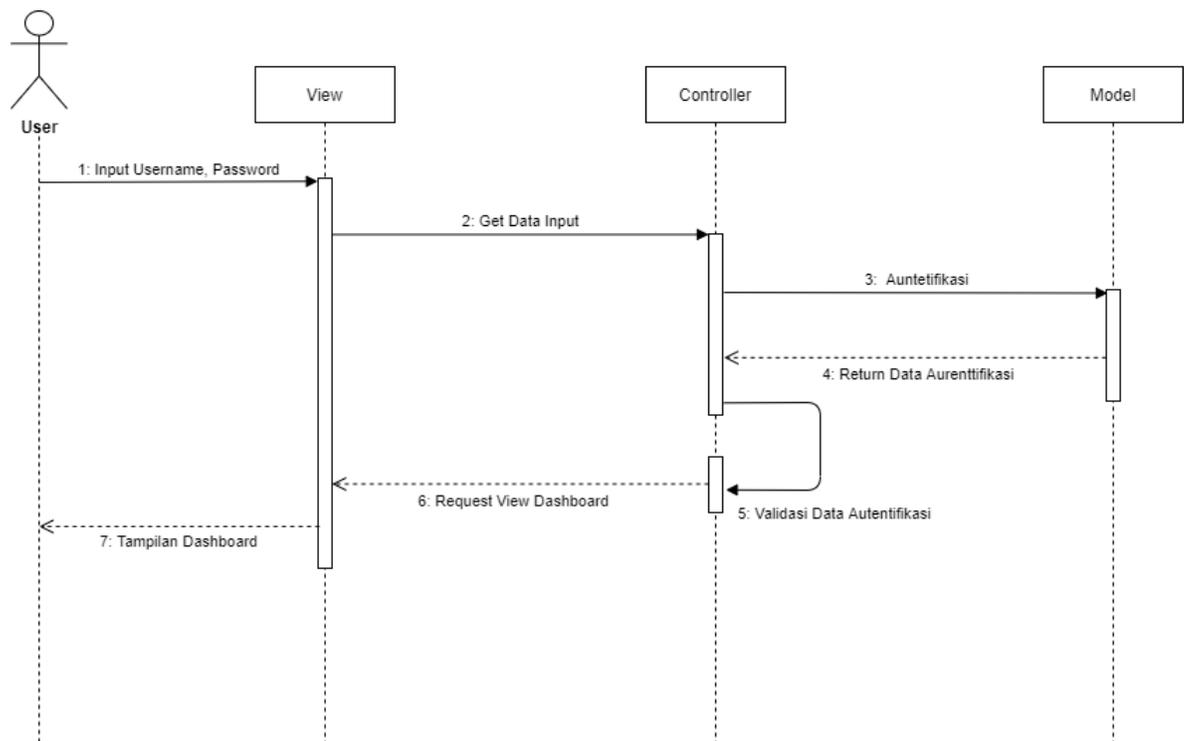


Gambar 3. 44 Activity Diagram Melihat Notifikasi Pesanan

3.2.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram biasa digunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai response dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang *mentrigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan.

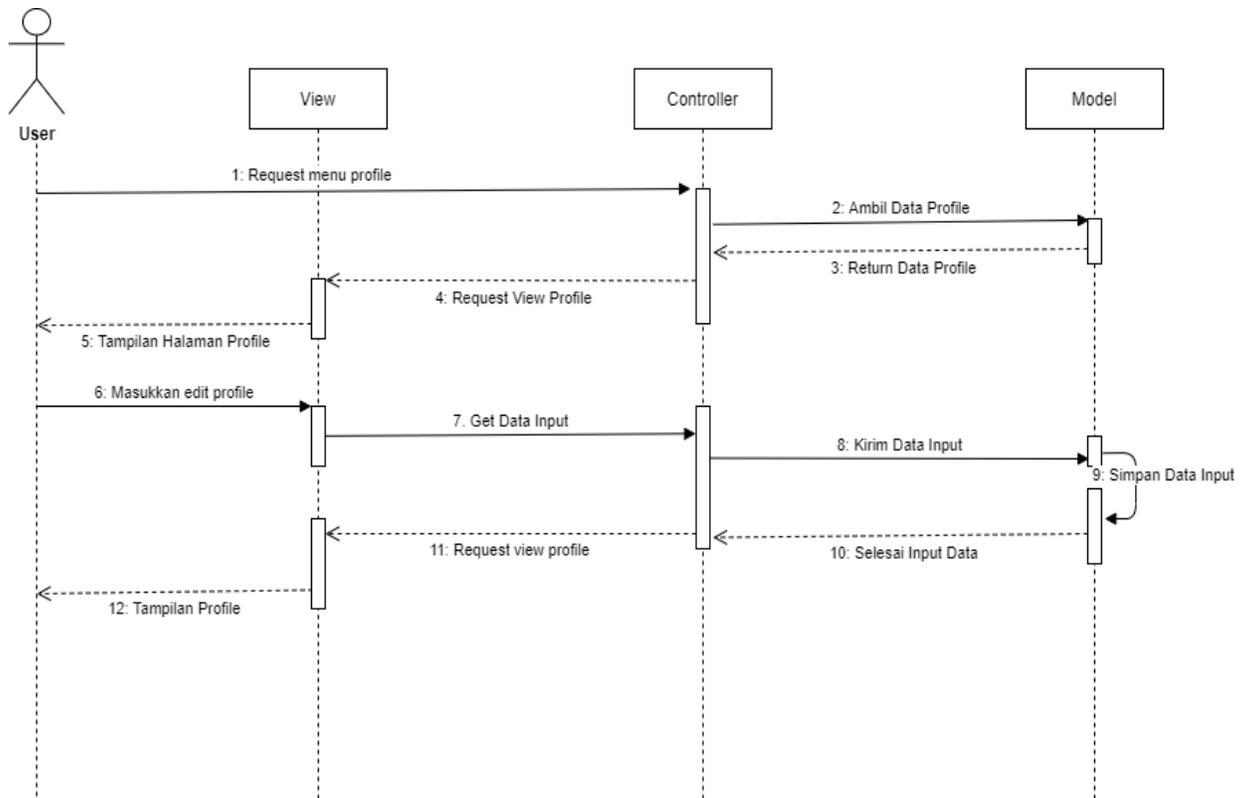
1. Sequence Diagram Login User



Gambar 3. 45 Sequence Diagram Login User

Pada gambar 3. 45 di atas merupakan *Sequence Diagram* login user. Tujuan dari login tersebut yaitu agar semua *user*, meliputi super admin, admin, pengasuh dan pelanggan dapat masuk ke dalam sistem atau aplikasi sesuai dengan hak akses masing-masing. Saat melakukan login, *user* terlebih dahulu memasukkkan *username* dan *password* lalu sistem akan memvalidasi. Jika proses login berhasil, maka akan diarahkan pada halaman dashboard *user* masing-masing dan selanjutnya user dapat menggunakan sistem sesuai dengan hak akses masing-masing.

2. Sequence Diagram Mengedit Profile User



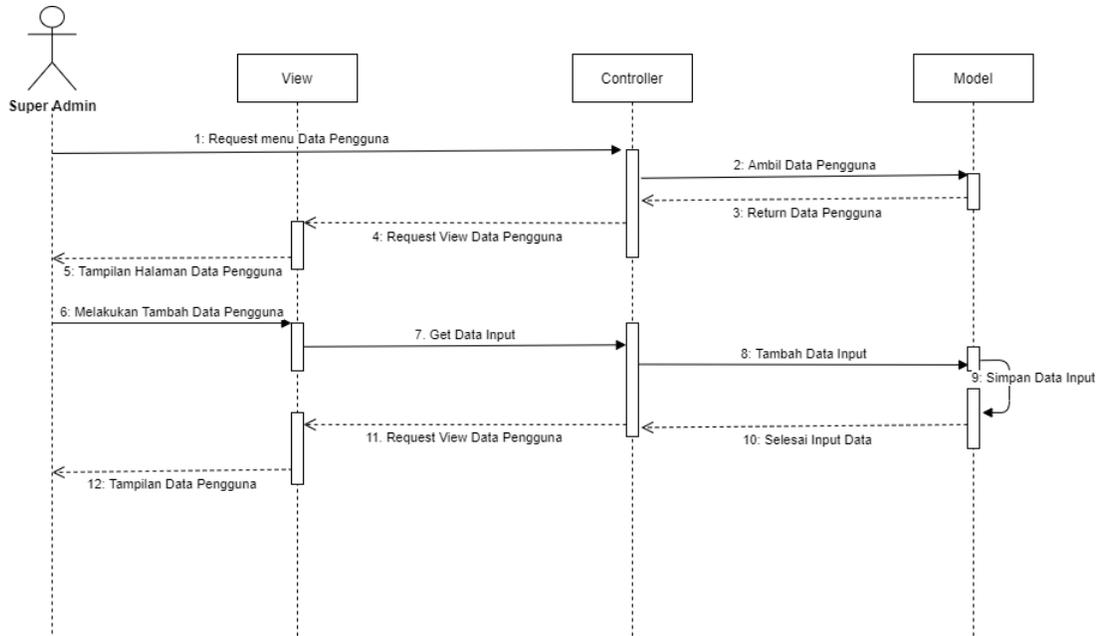
Gambar 3. 46 Sequence Diagram Mengedit Profile User

Pada gambar 3. 46 di atas merupakan *Sequence Diagram* mengedit profil. Tujuan dari mengedit profil tersebut yaitu agar semua *user* yang meliputi super admin, admin, pengasuh dan pelanggan dapat melakukan perubahan data diri sesuai yang dibutuhkan. Saat melakukan perubahan data, *user* terlebih dahulu masuk ke dalam halaman profil dan memilih data diri yang ingin diubah pada form yang tersedia lalu klik simpan dan data tersimpan dalam *database*.

3. Sequence Diagram Menambah Data Pengguna(Super Admin)

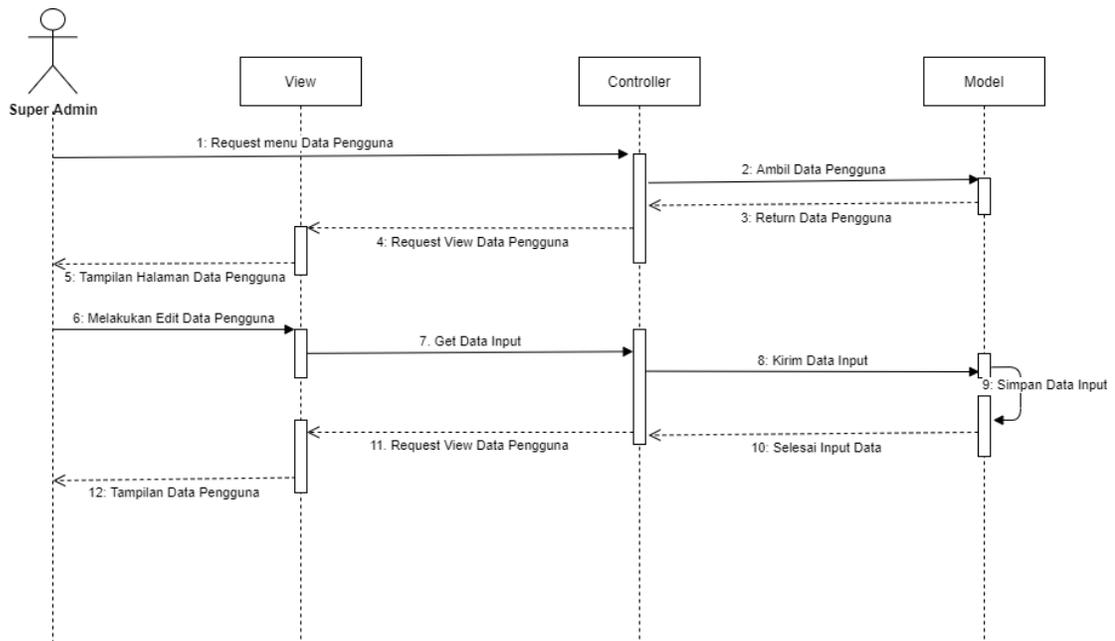
Pada gambar 3.47 di bawah merupakan *Sequence Diagram* menambahkan akun admin. Tujuan dari menambahkan akun admin yaitu untuk menambah akun admin. Setelah masuk pada halaman tambah *user*, super admin dapat menambahkan data admin sesuai

dengan form yang tersedia. Setelah menambahkan akun, maka data akun tersimpan dalam *database* dan superadmin diarahkan pada Halaman Kelola Data Pengguna.



Gambar 3. 47 Sequence Diagram Menambah Data Pengguna

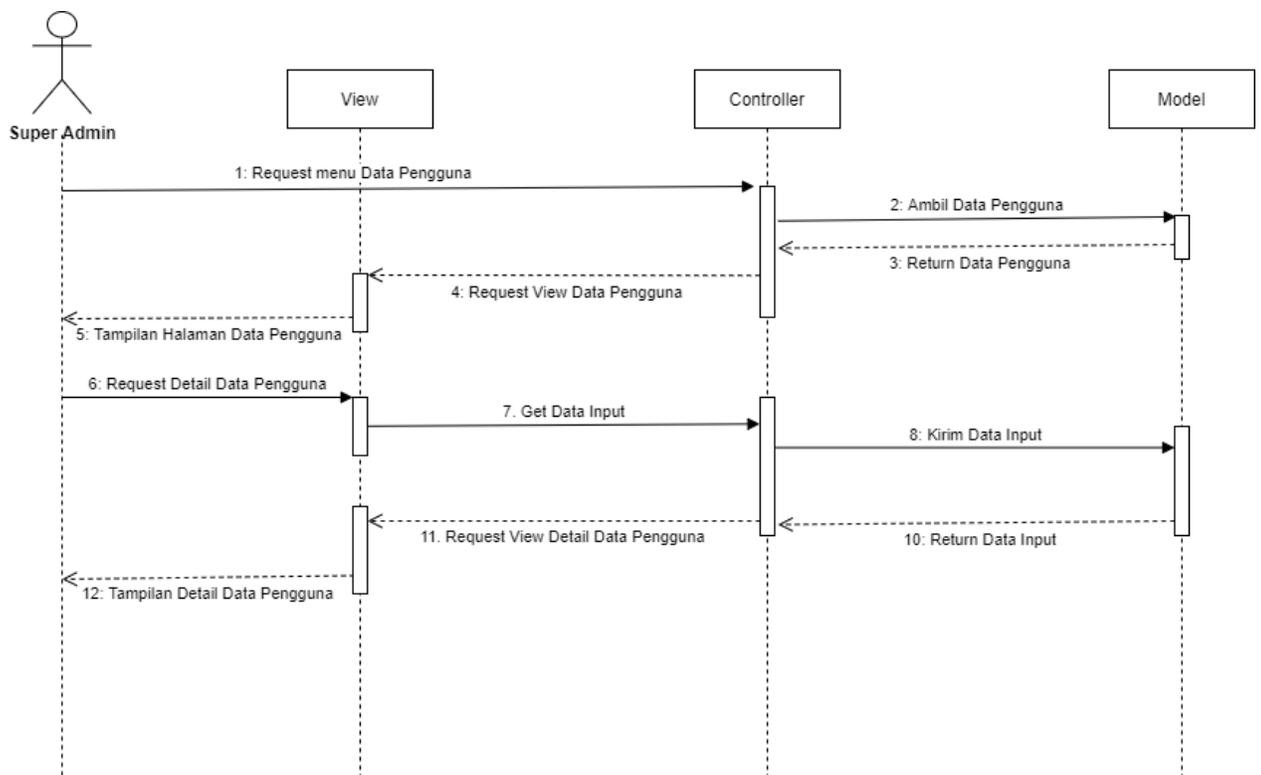
4. *Sequence Diagram* Mengedit Data Pengguna(Super Admin)



Gambar 3. 48 *Sequence Diagram* Mengedit Data Pengguna

Pada gambar 3.48 di atas merupakan *Sequence Diagram* mengedit akun pengguna. Tujuan dari mengedit akun admin yaitu untuk mengubah data akun admin yang dibutuhkan. Setelah masuk pada halaman Kelola Data Pelanggan, super admin dapat mengedit data admin sesuai kebutuhna pada form yang tersedia. Setelah mengubah data akun, maka data akun tersimpan dalam *database* dan superadmin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Data Pengguna.

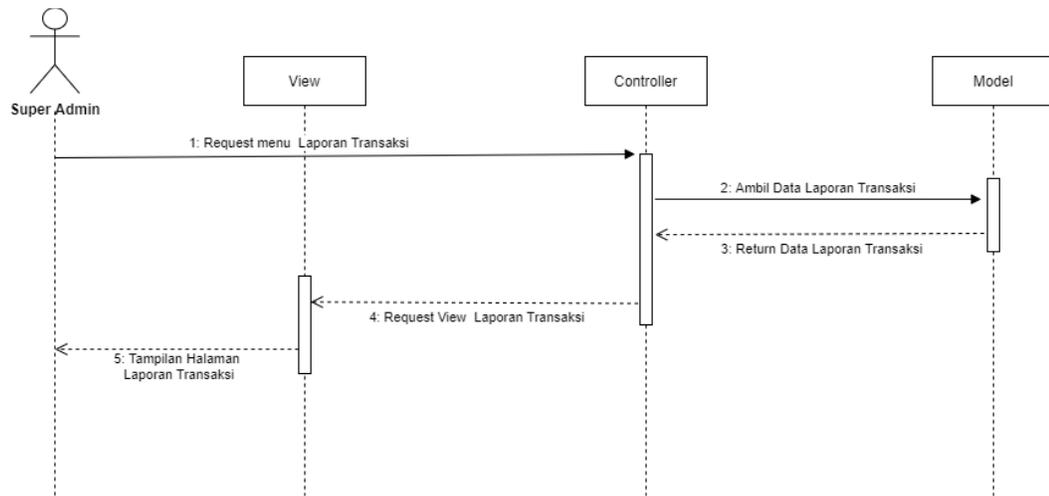
5. *Sequence Diagram* Melihat Detail Data Pengguna(Super Admin)



Gambar 3. 49 *Sequence Diagram* Melihat Detail Data Pengguna

Pada gambar 3.49 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat detail akun pengguna. Tujuan dari melihat detail akun pengguna yaitu untuk melihat detail data akun pengguna yang dibutuhkan. Setelah masuk pada halaman Kelola Data Pelanggan, super admin dapat melihat detail data admin yang dibutuhkan. Setelah melihat data akun lalu superadmin dapat kembali pada Halaman Kelola Data Pengguna.

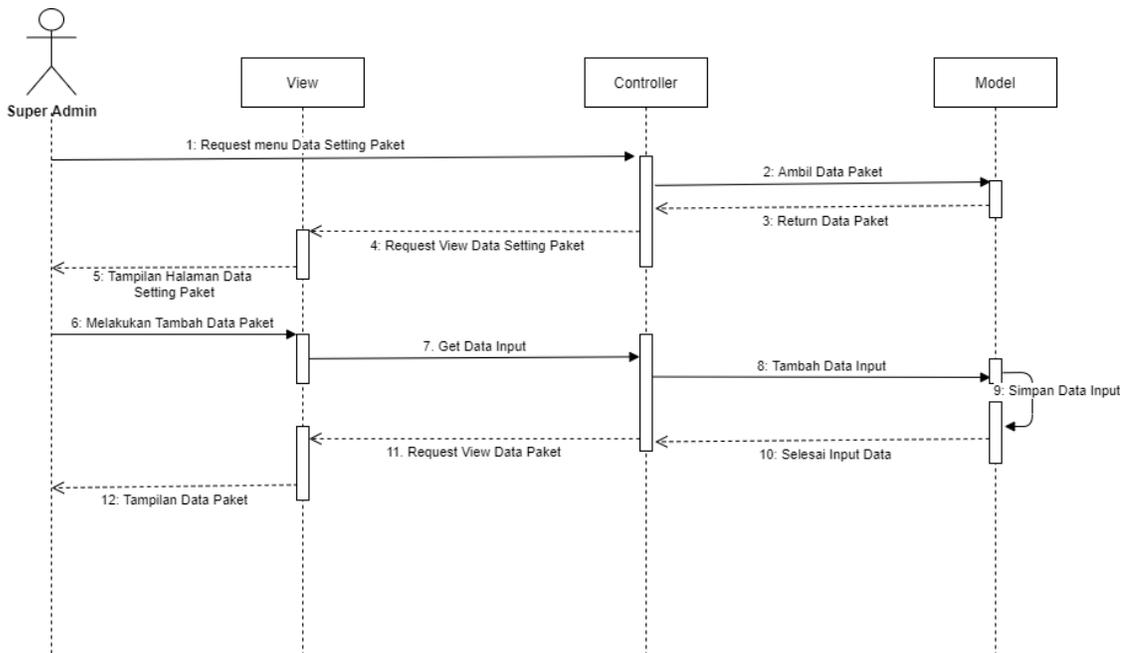
6. Sequence Diagram Melihat Laporan Transaksi (Super Admin)



Gambar 3. 50 Sequence Diagram Melihat Laporan Transaksi

Pada gambar 3.50 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat laporan transaksi persewaan. Tujuan dari melihat laporan transaksi yaitu untuk melihat laporan transaksi yang terjadi. Setelah masuk pada halaman laporan transaksi, super admin dapat melihat transaksi yang telah terjadi melalui sistem Baby Care.

7. Sequence Diagram Menambah Paket(Super Admin)

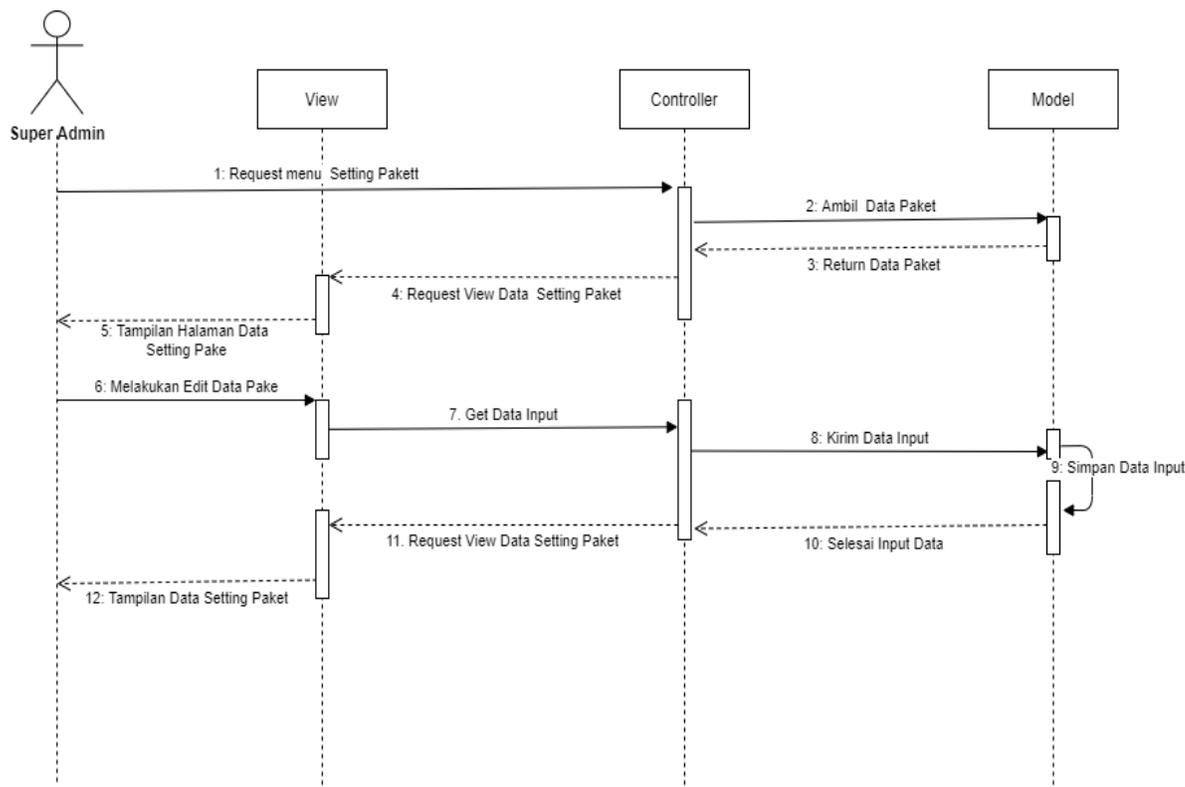


Gambar 3. 51 Sequence Diagram Menambah Paket

Pada gambar 3.51 di atas merupakan *Sequence Diagram* menambahkan paket persewaan Baby Care. Tujuan dari menambahkan paket yaitu untuk menambah paket baru yang tersedia pada Baby Care. Setelah masuk pada halaman tambah paket, super admin dapat menambahkan data paket baru sesuai dengan form yang tersedia. Setelah menambahkan paket baru, maka data paket tersimpan dalam *database* dan superadmin diarahkan pada kembali pada Halaman Setting Paket.

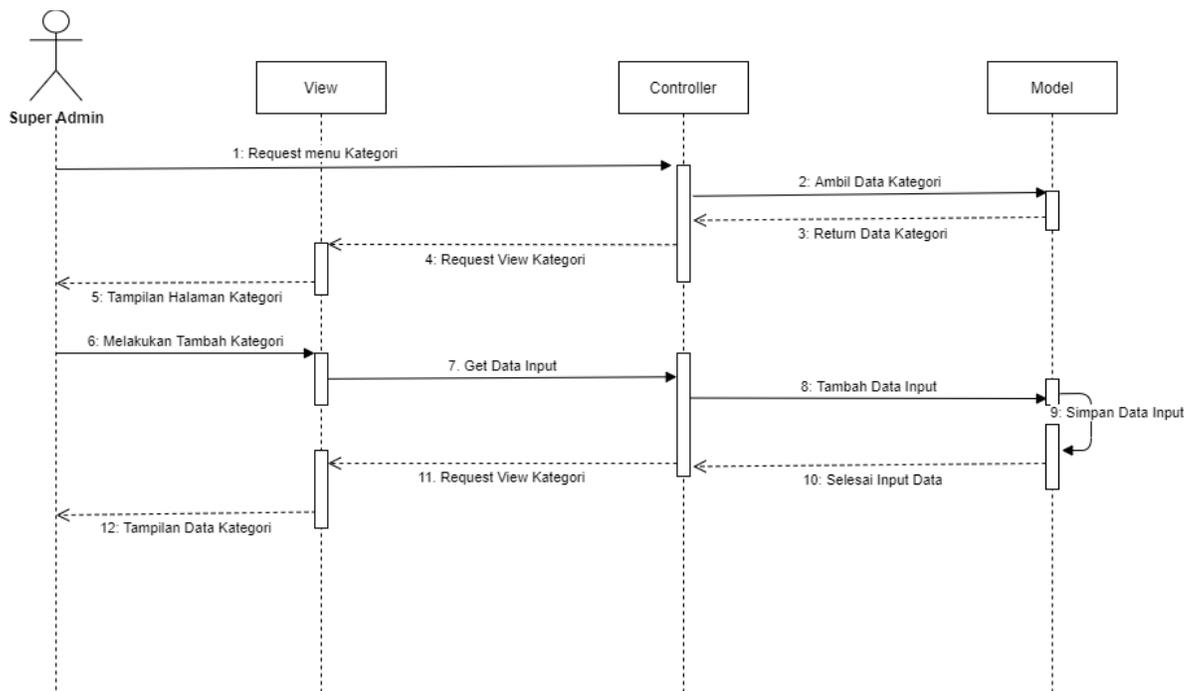
8. *Sequence Diagram* Mengedit Paket(Super Admin)

Pada gambar 3.52 di atas merupakan *Sequence Diagram* mengedit paket persewaan Baby Care. Tujuan dari mengedit paket yaitu untuk mengubah data paket yang tersedia pada Baby Care. Setelah masuk pada halaman edit paket, super admin dapat mengubah data paket sesuai dengan kebutuhan pada form yang tersedia. Setelah mengubah informasi paket, maka data paket tersimpan dalam *database* dan superadmin diarahkan kembali pada Halaman Setting Paket.



Gambar 3. 52 *Sequence Diagram* Edit Paket

9. Sequence Diagram Menambah Kategori(Super Admin)

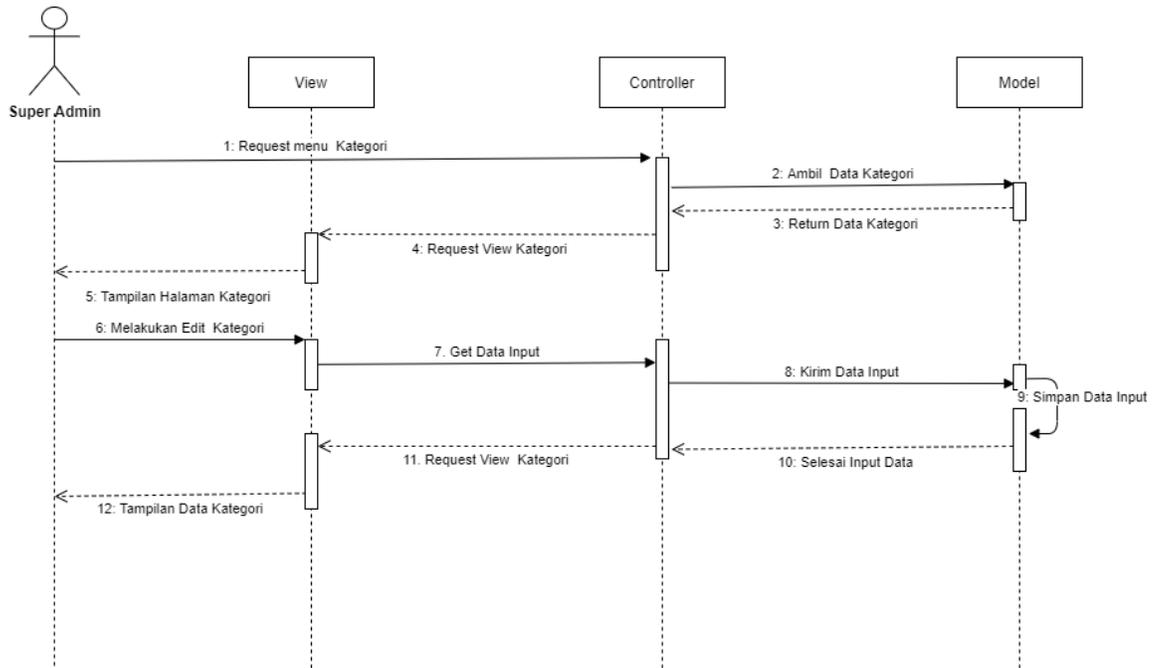


Gambar 3. 53 Sequence Diagram Tambah Kategori

Pada gambar 3.53 di atas merupakan *Sequence Diagram* menambahkan kategori pengasuh pada Baby Care. Tujuan dari menambahkan kategori yaitu untuk menambah kategori baru yang tersedia pada Baby Care. Setelah masuk pada halaman tambah kategori, super admin dapat menambahkan data kategori baru pada form yang tersedia. Setelah menambahkan kategori baru, maka data kategori tersimpan dalam *database* dan superadmin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Kategori Pengasuh.

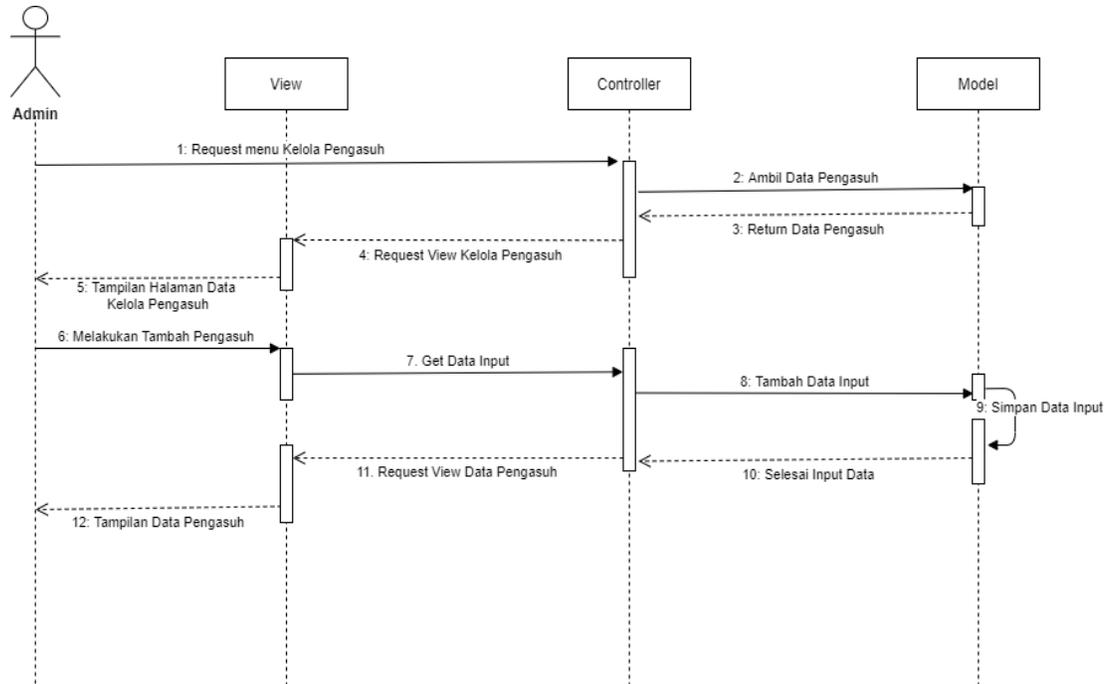
10. Sequence Diagram Mengedit Kategori(Super Admin)

Pada gambar 3.54 di bawah merupakan *Sequence Diagram* mengedit kategori pengasuh pada Baby Care. Tujuan dari mengedit kategori yaitu untuk mengubah informasi kategori yang tersedia pada Baby Care. Setelah masuk pada halaman edit kategori, super admin dapat mengubah data kategori pengasuh sesuai dengan kebutuhan pada form yang tersedia. Setelah mengubah informasi kategori pengasuh, maka data kategori tersimpan dalam *database* dan superadmin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Kategori Pengasuh.



Gambar 3. 54 Sequence Diagram Edit Kategori

11. Sequence Diagram Menambah Pengasuh (Admin)

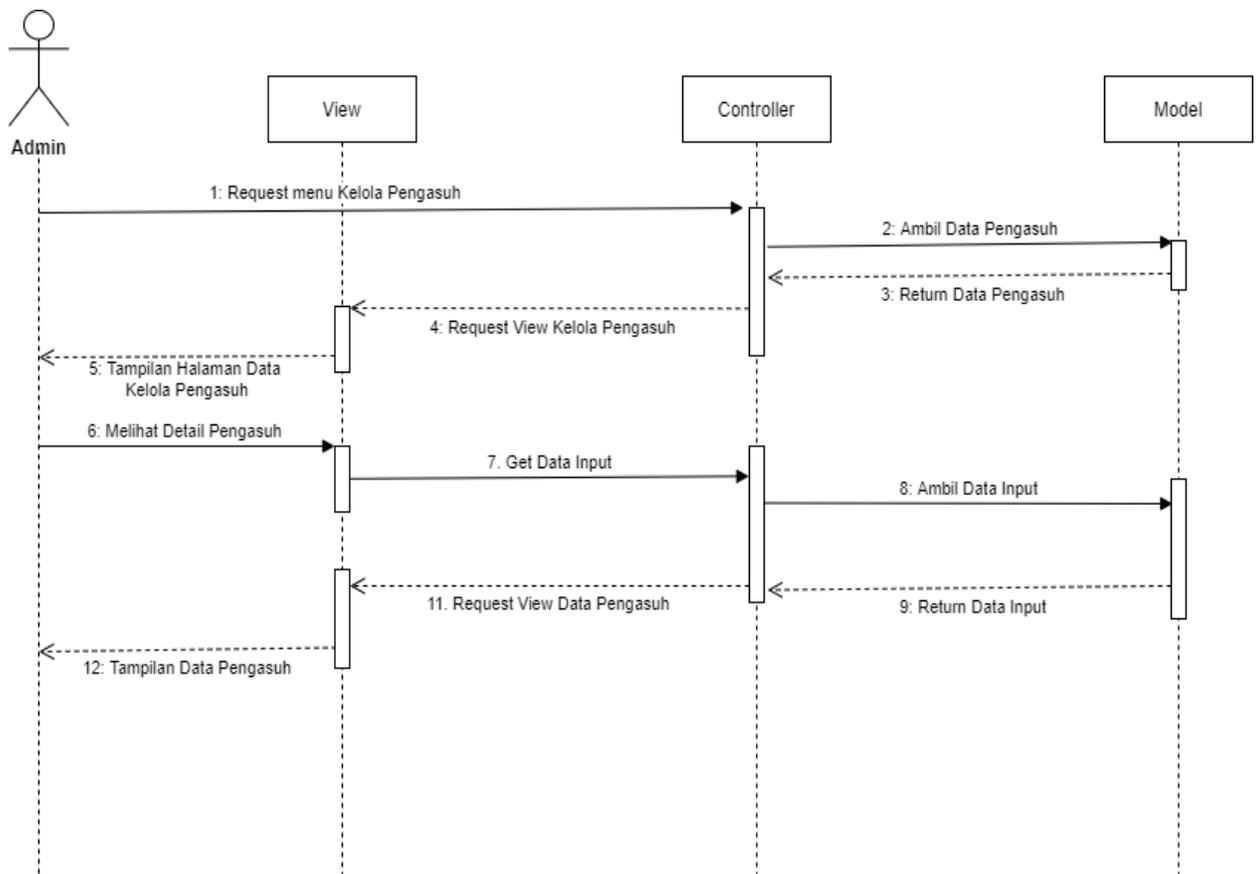


Gambar 3. 55 Sequence Diagram Tambah Pengasuh

Pada gambar 3.55 di atas merupakan *Sequence Diagram* menambahkan pengasuh pada Baby Care. Tujuan dari menambahkan pengasuh yaitu untuk menambah pengasuh baru yang terdaftar mitra pada sistem Baby Care. Setelah masuk pada halaman Kelola Pengasuh, admin dapat menambahkan data pengasuh baru pada form yang tersedia. Setelah menambahkan pengasuh baru, maka data pengasuh baru tersimpan dalam *database* dan admin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Pengasuh.

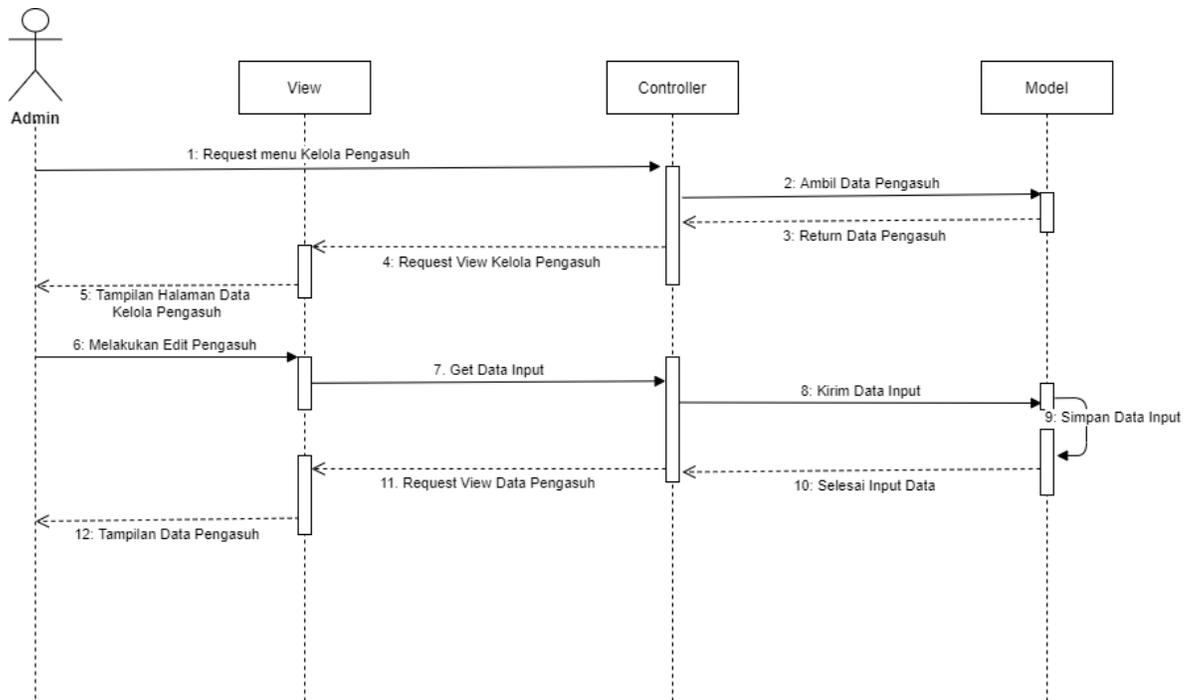
12. *Sequence Diagram* Melihat Detail Pengasuh (Admin)

Pada gambar 3.56 di bawah merupakan *Sequence Diagram* melihat detail pengasuh pada Baby Care. Tujuan dari melihat pengasuh yaitu untuk melihat detail pengasuh yang dibutuhkan pada sistem Baby Care. Setelah masuk pada halaman Kelola Pengasuh, admin dapat melihat detail data pengasuh pada form yang tersedia. Setelah melihat detail data pengasuh terpilih, maka admin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Pengasuh.



Gambar 3. 56 *Sequence Diagram* Detail Pengasuh

13. *Sequence Diagram* Mengedit Pengasuh (Admin)

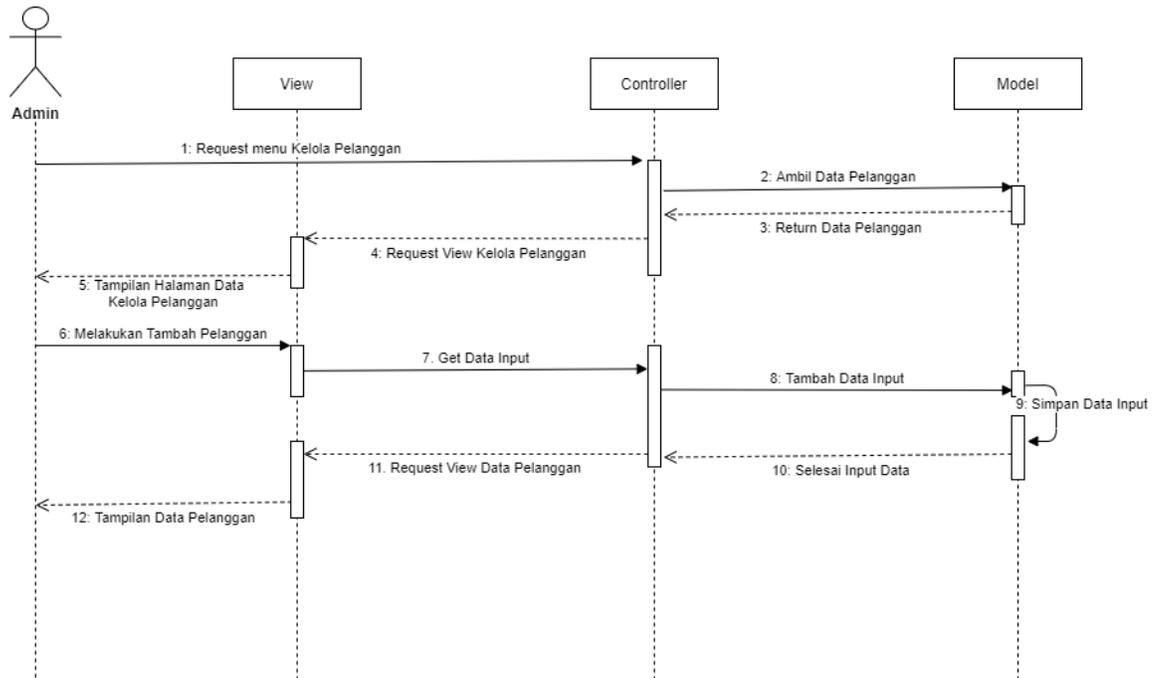


Gambar 3. 57 *Sequence Diagram* Edit Pengasuh

Pada gambar 3.57 di atas merupakan *Sequence Diagram* mengedit data pengasuh pada Baby Care. Tujuan dari mengedit pengasuh yaitu untuk mengubah data pengasuh yang terdaftar mitra pada sistem Baby Care. Setelah masuk pada halaman Kelola Pengasuh, admin dapat mengubah data pengasuh pada form yang tersedia. Setelah mengubah data pengasuh, maka data pengasuh baru tersimpan dalam *database* dan admin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Pengasuh.

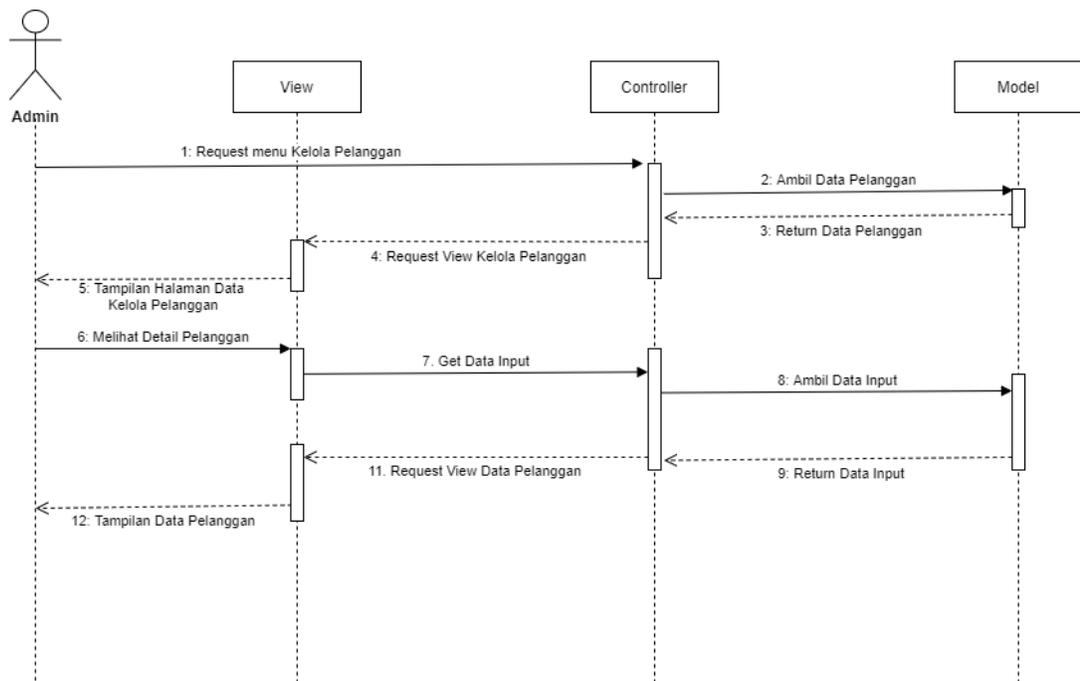
14. *Sequence Diagram* Menambah Pelanggan (Admin)

Pada gambar 3.58 di bawah merupakan *Sequence Diagram* menambahkan pelanggan pada Baby Care. Tujuan dari menambahkan pelanggan yaitu untuk menambah pelanggan baru pada sistem Baby Care. Setelah masuk pada halaman Kelola Pelanggan, admin dapat menambahkan data pelanggan baru pada form yang tersedia. Setelah menambahkan pelanggan baru, maka data pelanggan baru tersimpan dalam *database* dan admin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Pelanggan.



Gambar 3. 58 *Sequence Diagram* Tambah Pelanggan

15. *Sequence Diagram* Melihat Detail Pelanggan (Admin)

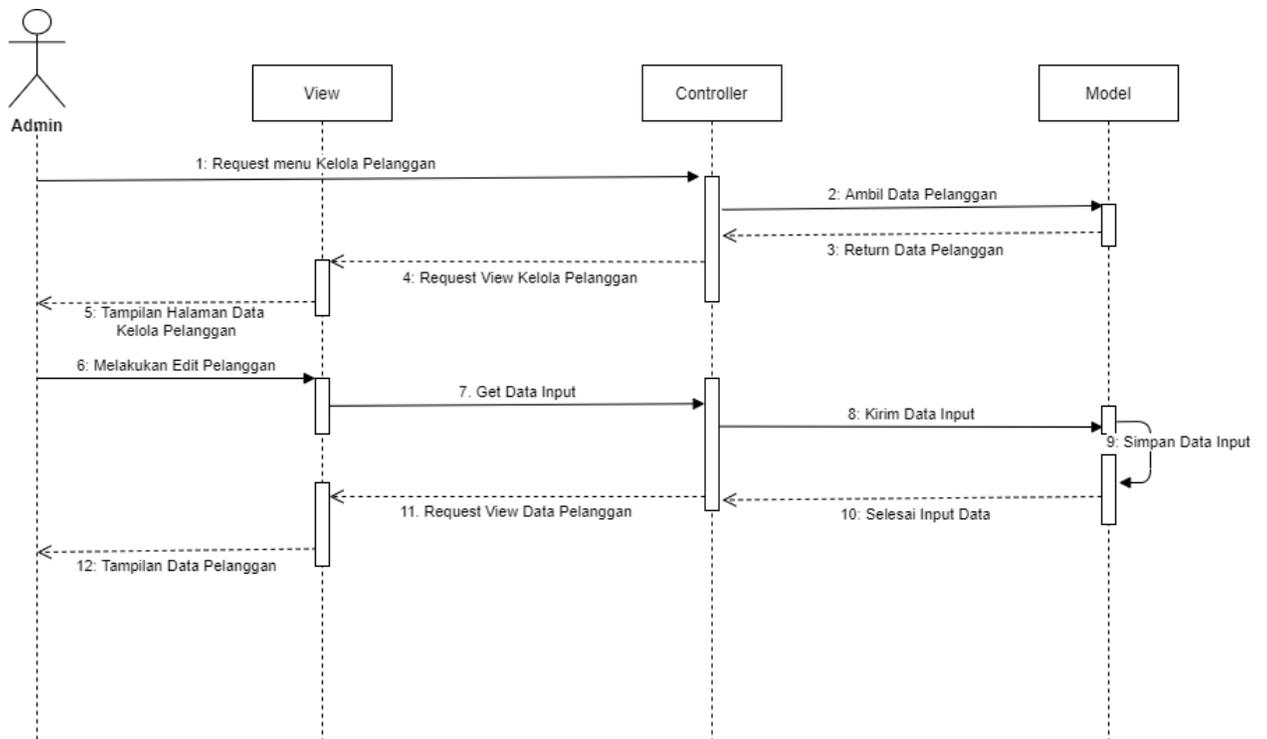


Gambar 3. 59 *Sequence Diagram* Melihat Detail Pelanggan

Pada gambar 3.59 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat detail pelanggan pada Baby Care. Tujuan dari melihat pelanggan yaitu untuk melihat detail pelanggan yang dibutuhkan pada sistem Baby Care. Setelah masuk pada halaman Kelola Pelanggan, admin dapat melihat detail data pelanggan pada form yang tersedia. Setelah melihat detail data pelanggan terpilih, maka admin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Pelanggan.

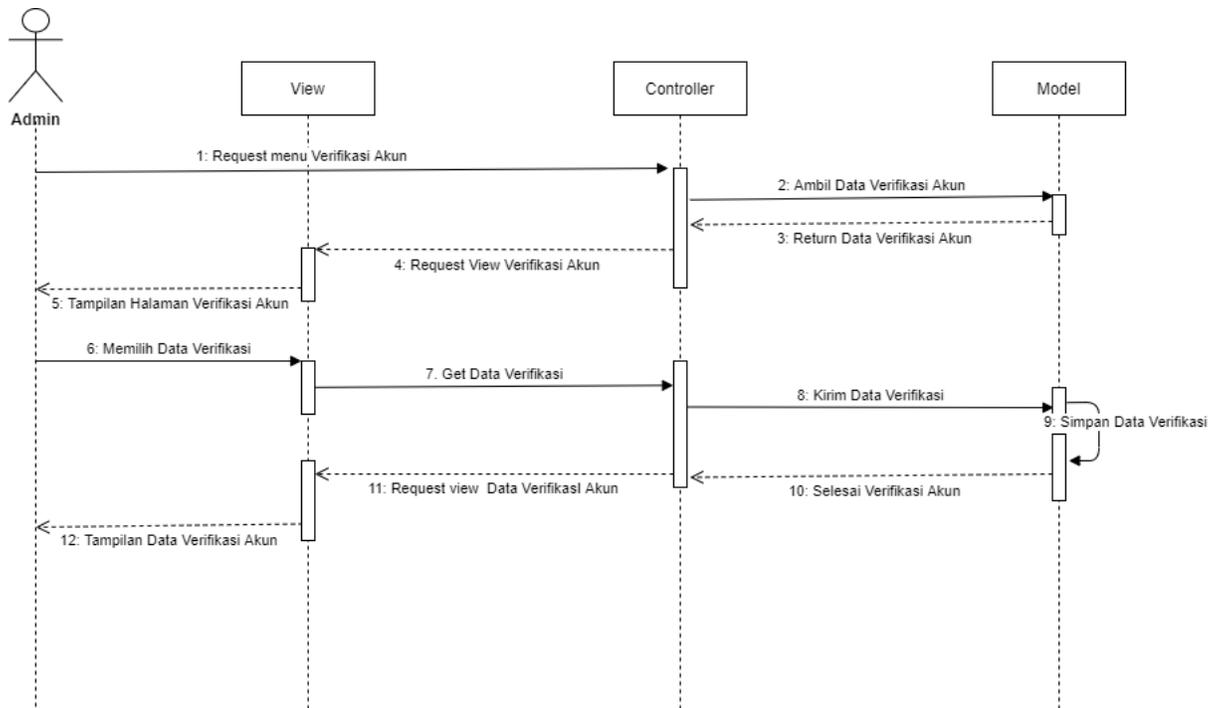
16. *Sequence Diagram* Mengedit Pelanggan (Admin)

Pada gambar 3.60 di bawah merupakan *Sequence Diagram* mengedit data pelanggan pada Baby Care. Tujuan dari mengedit pelanggan yaitu untuk mengubah data pelanggan yang terdaftar pada sistem Baby Care. Setelah masuk pada halaman Kelola Pelanggan, admin dapat mengubah data pelanggan pada form yang tersedia. Setelah mengubah data pelanggan, maka data pelanggan baru tersimpan dalam *database* dan admin diarahkan kembali pada Halaman Kelola Pelanggan.



Gambar 3. 60 *Sequence Diagram* Melihat Data Pelanggan

17. Sequence Diagram Verifikasi Akun (Admin)

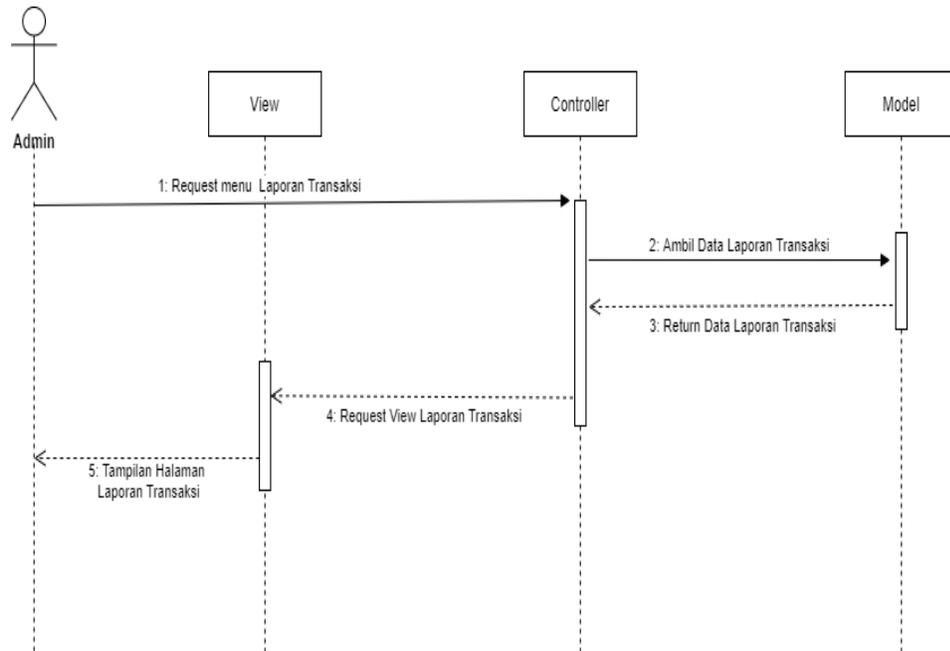


Gambar 3. 61 Sequence Diagram Verifikasi Akun

Pada gambar 3.61 di atas merupakan *Sequence Diagram* verifikasi akun. Tujuan dari verifikasi akun pengasuh yaitu agar *user* admin dapat melakukan verifikasi akun pengasuh baru yang mendaftar apakah terdaftar mitra atau bukan. Setelah masuk pada halaman verifikasi akun, admin memilih data pengasuh yang ingin diverifikasi. Admin mengecek kesesuaian data pengasuh yang mendaftar. Jika data benar dan sesuai, admin dapat menerima verifikasi akun pengasuh dan memberikan username dan sandi yang akan dikirimkan melalui email.

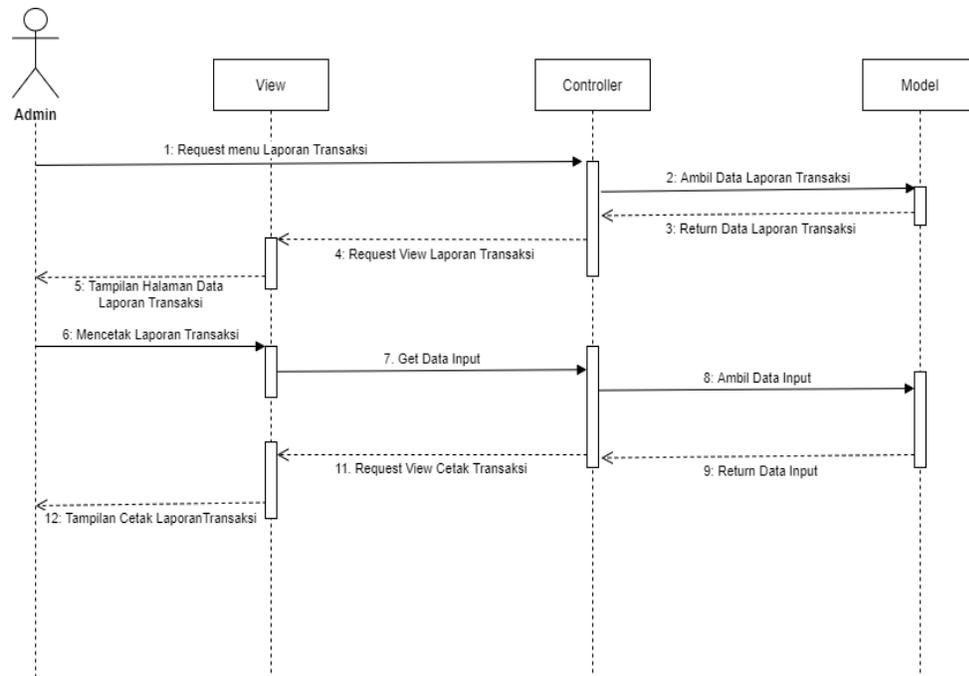
18. Sequence Diagram Melihat Laporan Transaksi (Admin)

Pada gambar 3.62 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat laporan transaksi pada Baby Care. Tujuan dari melihat laporan transaksi yaitu untuk melihat laporan transaksi yang terjadi pada sistem Baby Care. Setelah masuk pada halaman Laporan Transaksi, admin dapat melihat laporan transaksi yang terjadi.



Gambar 3. 62 *Sequence Diagram* Verifikasi Akun

19. *Sequence Diagram* Mencetak Laporan Transaksi (Admin)

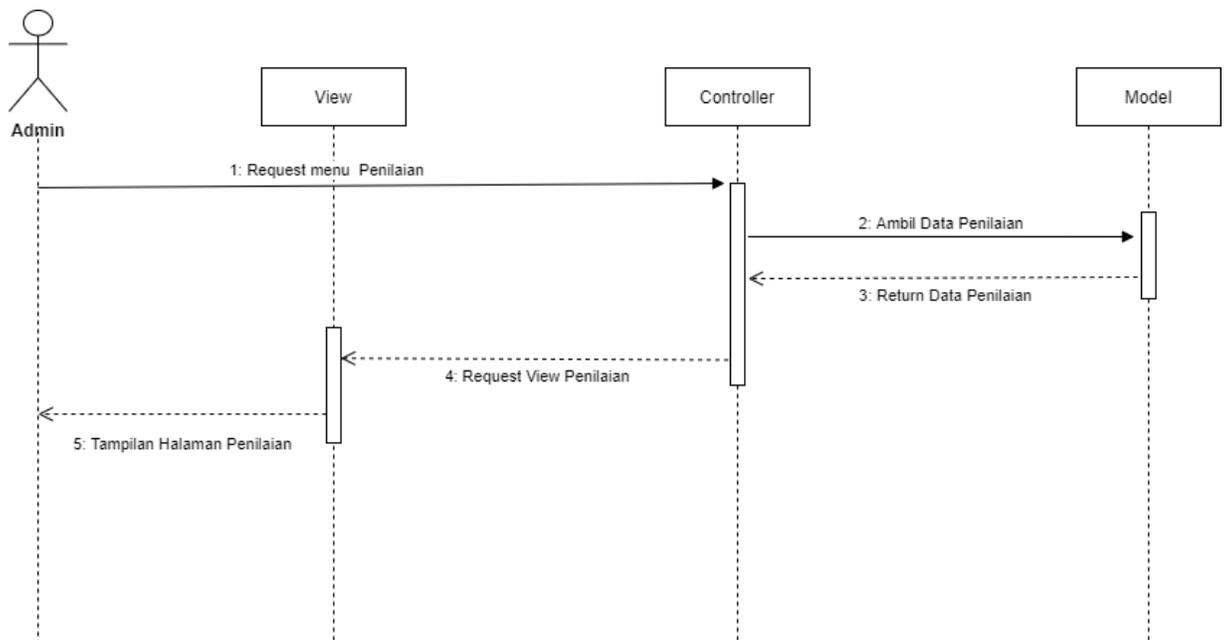


Gambar 3. 63 *Sequence Diagram* Cetak Laporan Transaksi

Pada gambar 3.63 di atas merupakan *Sequence Diagram* mencetak laporan transaksi pada Baby Care. Tujuannya agar admin dapat mencetak laporan transaksi yang telah terjadi melalui sistem Baby Care. Setelah masuk pada halaman Laporan Transaksi, admin dapat melihat preview dan mencetak laporan transaksi.

20. *Sequence Diagram* Melihat Penilaian (Admin)

Pada gambar 3.64 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat penilaian pengasuh pada Baby Care. Tujuannya agar admin dapat melihat penilaian pengasuh yang terdaftar sebagai mitra yang telah di sewa melalui sistem Baby Care.

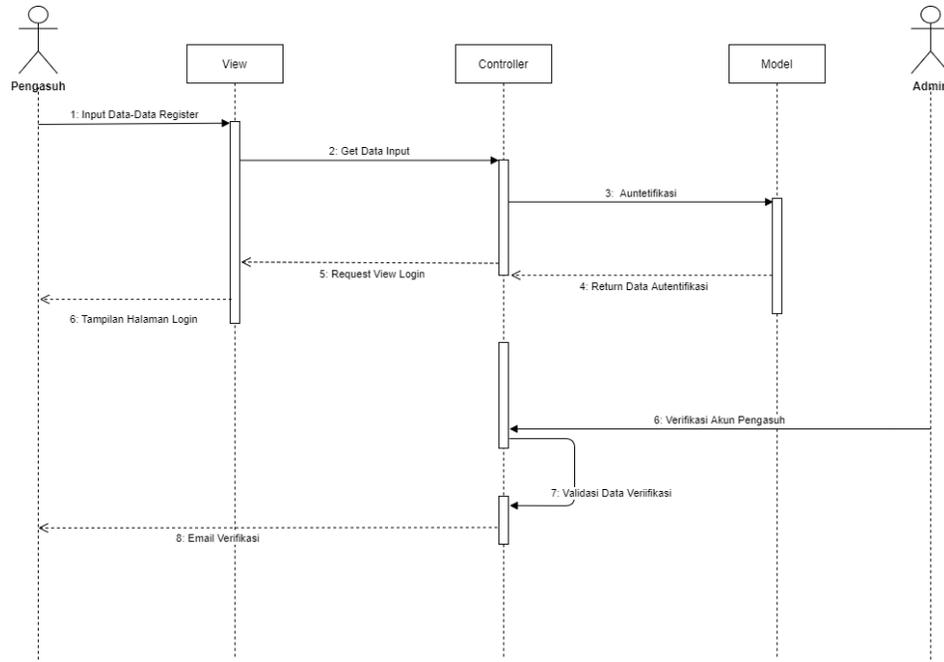


Gambar 3. 64 *Sequence Diagram* Melihat Penilaian

21. *Sequence Diagram* Register Pengasuh (Pengasuh)

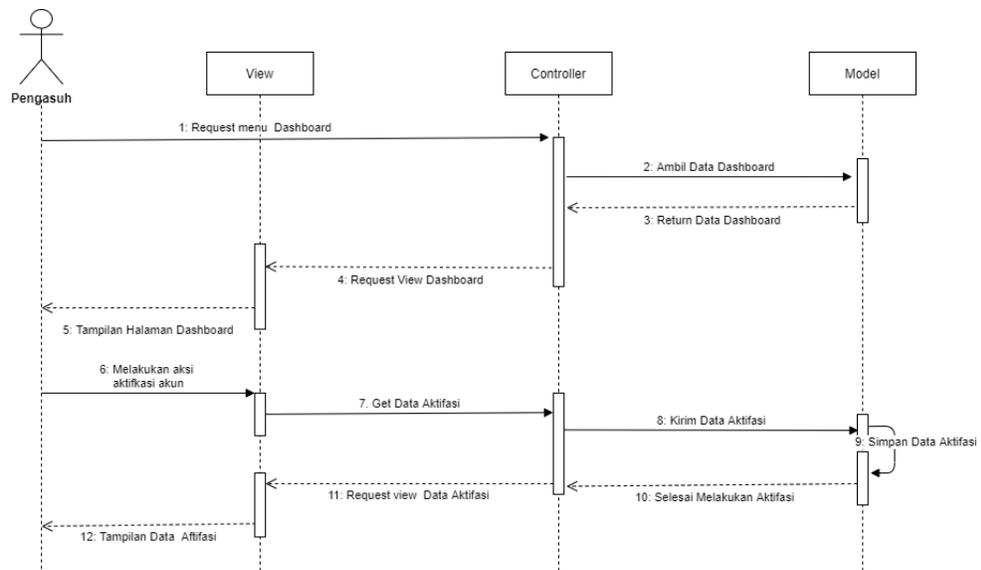
Pada gambar 3.65 diatas merupakan *Sequence Diagram* register pengasuh. Tujuan dari register tersebut yaitu agar *user* pengasuh dapat melakukan pembuatan akun baru melalui sistem. Saat melakukan register, pengasuh harus memasukkan data diri sesuai dengan form yang tersedia. Lalu sistem akan mengarahkan user masuk pada Halaman Login data menampilkan pesan menunggu verifikasi akun oleh admin. Setelah admin melakukan

verifikasi pendaftaran akun, admin akan mengirimkan *username* dan *password* pada email pengasuh yang valid untuk Login.



Gambar 3. 65 Sequence Diagram Register Pengasuh

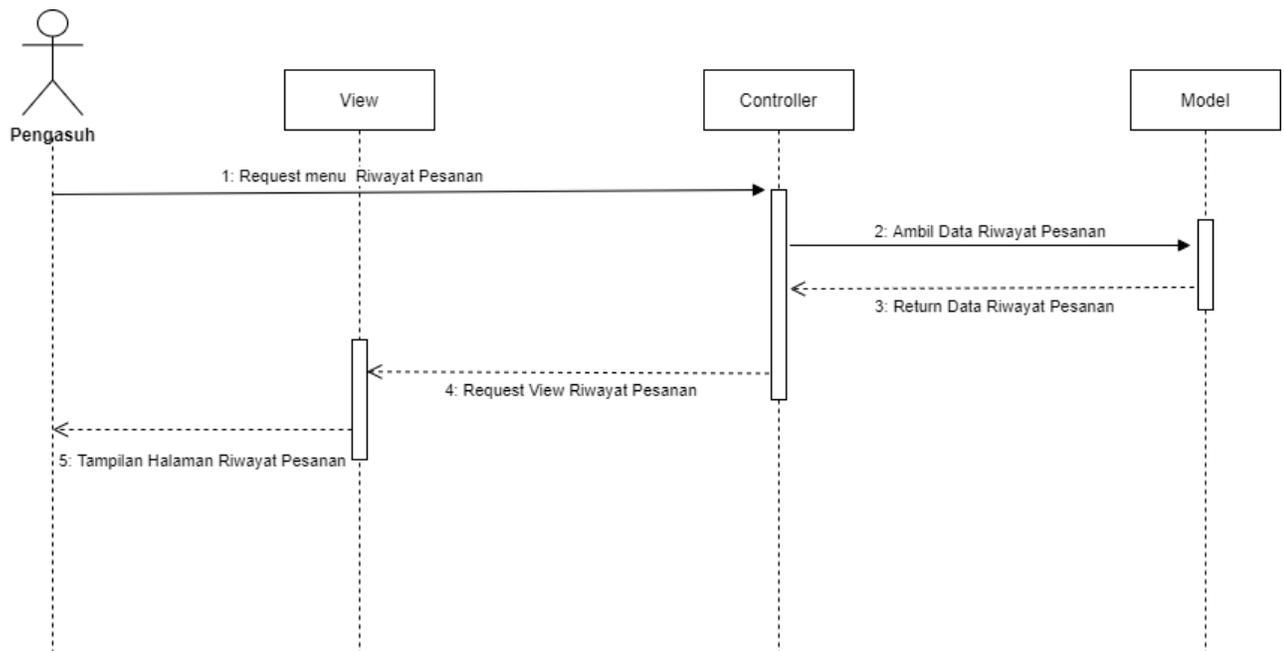
22. Sequence Diagram Aktifasi Akun(Pengasuh)



Gambar 3. 66 Sequence Diagram Aktifasi Akun

Pada gambar 3.66 di atas merupakan *Sequence Diagram* aktivasi akun. Tujuan dari aktivasi akun pengasuh yaitu agar pengasuh dapat melakukan aktivasi akun pengasuh jika pengasuh dapat menerima pesanan persewaan dan menonaktifkan jika pengasuh tidak dapat menerima pesanan. Untuk melakukan aktivasi pengasuh akan diarahkan masuk pada Halaman Dashboard Pengasuh.

23. *Sequence Diagram* Melihat Riwayat Pesanan (Pengasuh)

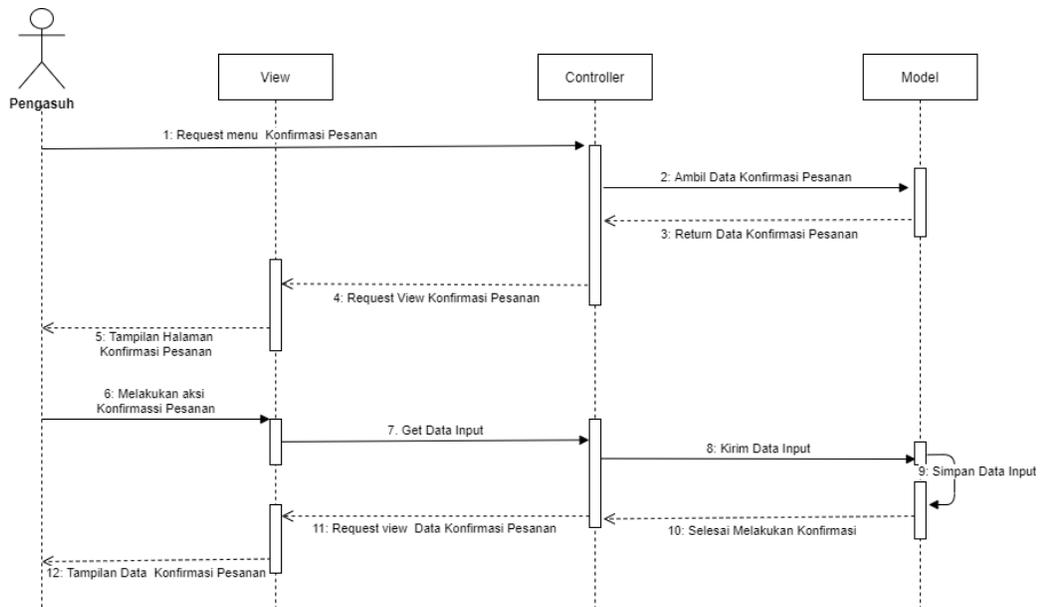


Gambar 3. 67 *Sequence Diagram* Melihat Riwayat Pesanan

Pada gambar 3.67 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat riwayat pesanan pengasuh. Tujuan dari melihat riwayat pengasuh yaitu agar pengasuh dapat melihat persewaan yang telah dikerjakan beserta detail yang tersedia di dalamnya.

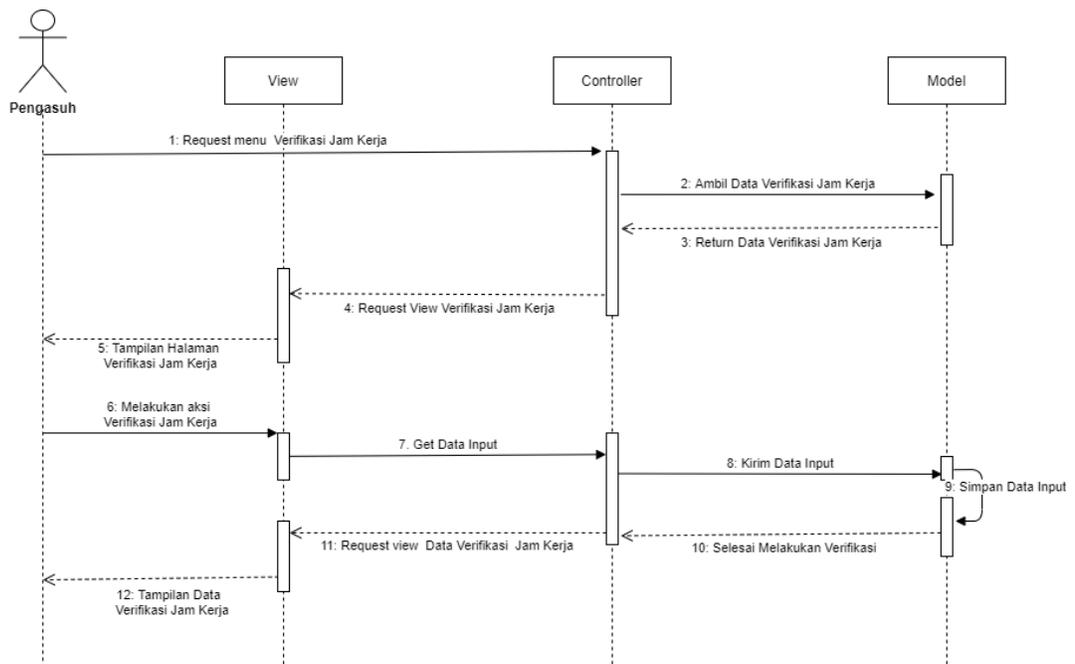
24. *Sequence Diagram* Konfirmasi Pesanan (Pengasuh)

Pada gambar 3.68 di atas merupakan *Sequence Diagram* konfirmasi pesanan. Tujuan dari konfirmasi pesanan pengasuh yaitu agar pengasuh dapat menerima atau menolak pekerjaan. Untuk melakukan konfirmasi pesanan, pengasuh akan diarahkan masuk pada Halaman Konfirmasi Pesanan.



Gambar 3. 68 *Sequence Diagram* Konfirmasi Pesanan

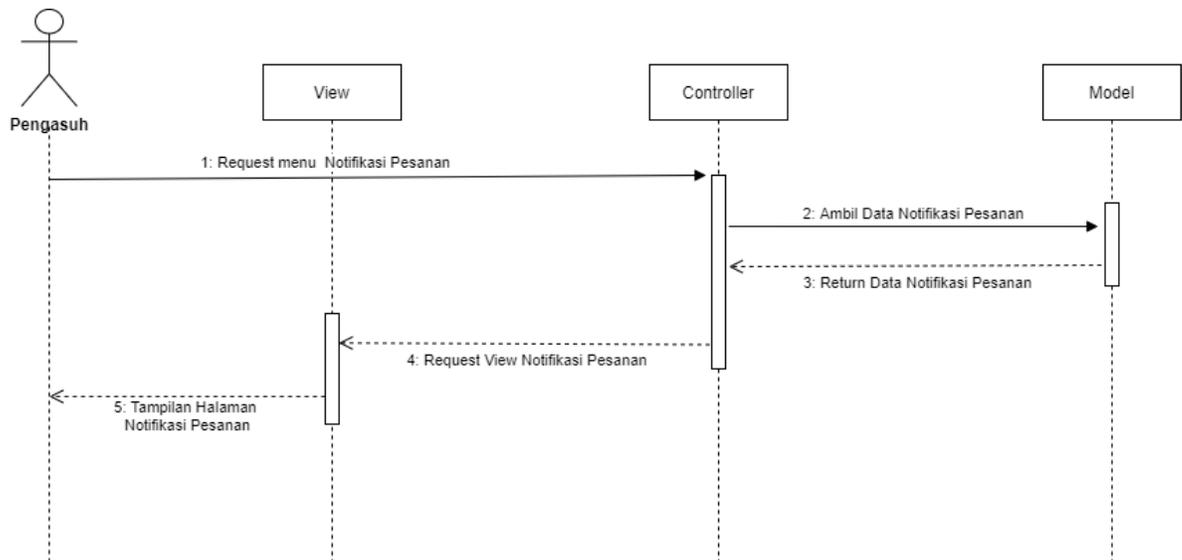
25. *Sequence Diagram* Verifikasi Jam Kerja(Pengasuh)



Gambar 3. 69 *Sequence Diagram* Verifikasi Jam Kerja

Pada gambar 3.69 di atas merupakan *Sequence Diagram* verifikasi jam kerja. Tujuan dari verifikasi jam kerja pengasuh adalah sebagai presensi pekerjaan yang dilakukan oleh pengasuh melalui sistem untuk menghitung upah sewa yang diterima. Pengasuh dan pelanggan akan mendapatkan pesan notifikasi ketika pengasuh melakukan pekerjaan.

26. *Sequence Diagram* Melihat Notifikasi Pesanan (Pengasuh)



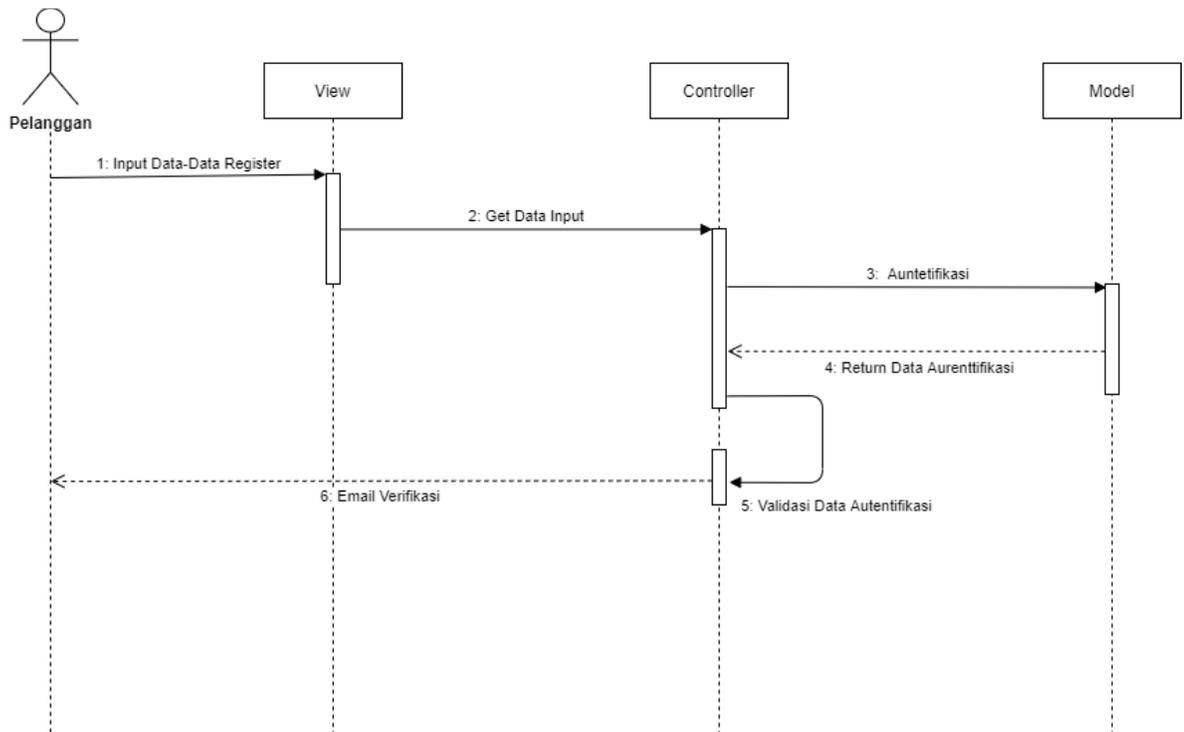
Gambar 3. 70 *Sequence Diagram* Melihat Notifikasi Pesanan

Pada gambar 3. 70 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat notifikasi pesanan. Tujuan dari melihat notifikasi pesanan adalah melihat pesan notifikasi yang masuk meliputi pesan notifikasi pekerjaan yang dilakukan maupun pesan notifikasi jika terdapat pesanan pengasuh yang masuk melalui sistem. Pengasuh dapat melakukan aksi menandai pesan yang telah dibaca.

27. *Sequence Diagram* Register User (Pelanggan)

Pada gambar 3. 71 di bawah merupakan *Sequence Diagram* register. Tujuan dari register tersebut yaitu agar *user* pelanggan dapat melakukan pembuatan akun baru. Saat melakukan register, pelanggan memasukkan data diri sesuai dengan form yang tersedia. Lalu sistem akan memvalidasi data, dan mengirimkan verifikasi pada email peserta yang valid.

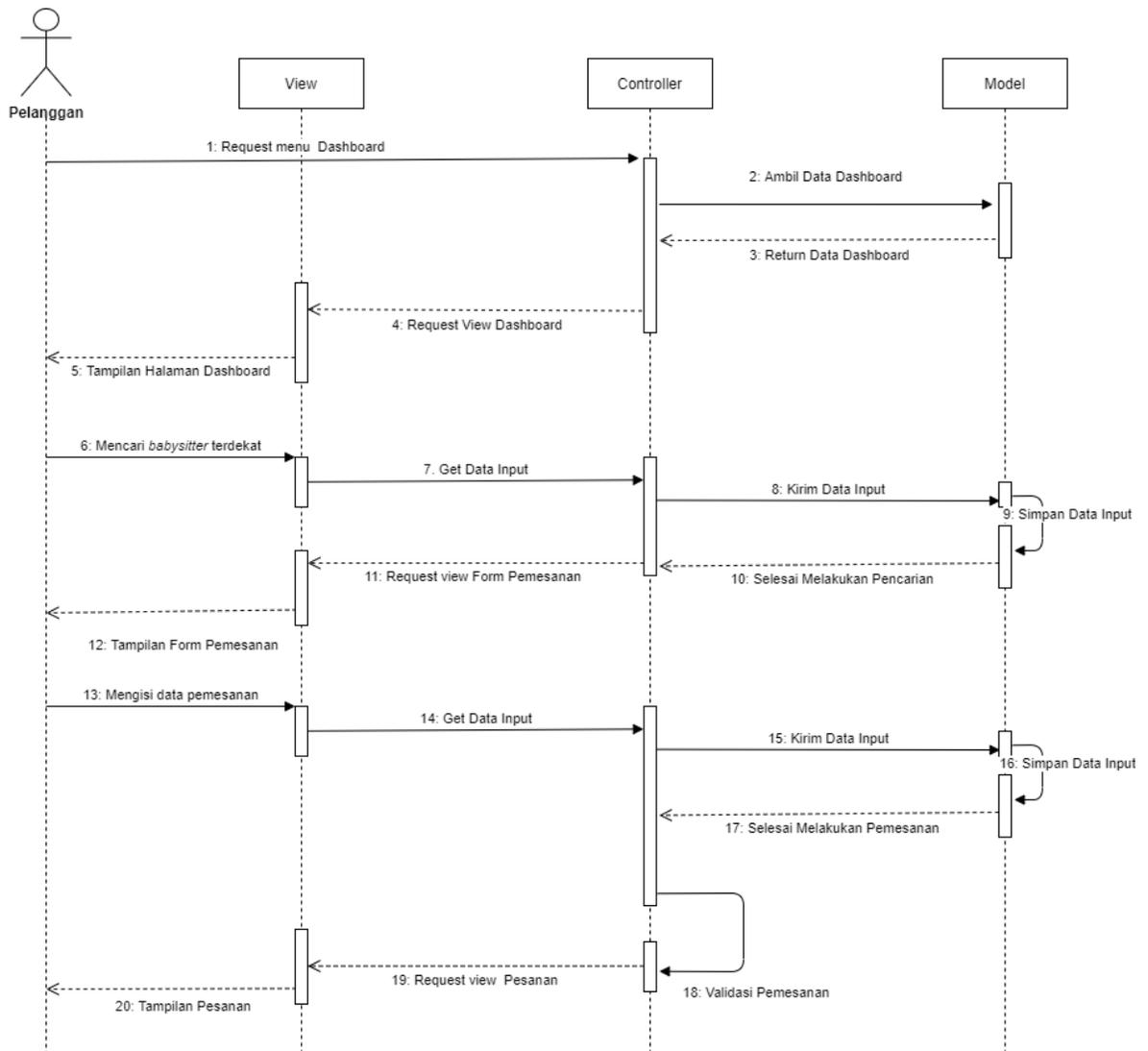
Peserta melakukan verifikasi pada email masing-masing agar dapat mengakses sistem dengan semua menu dan fitur yang ada pada halaman pelanggan.



Gambar 3. 71Sequence Diagram Register Pelanggan

28. Sequence Diagram Melakukan Pemesanan Pengasuh (Pelanggan)

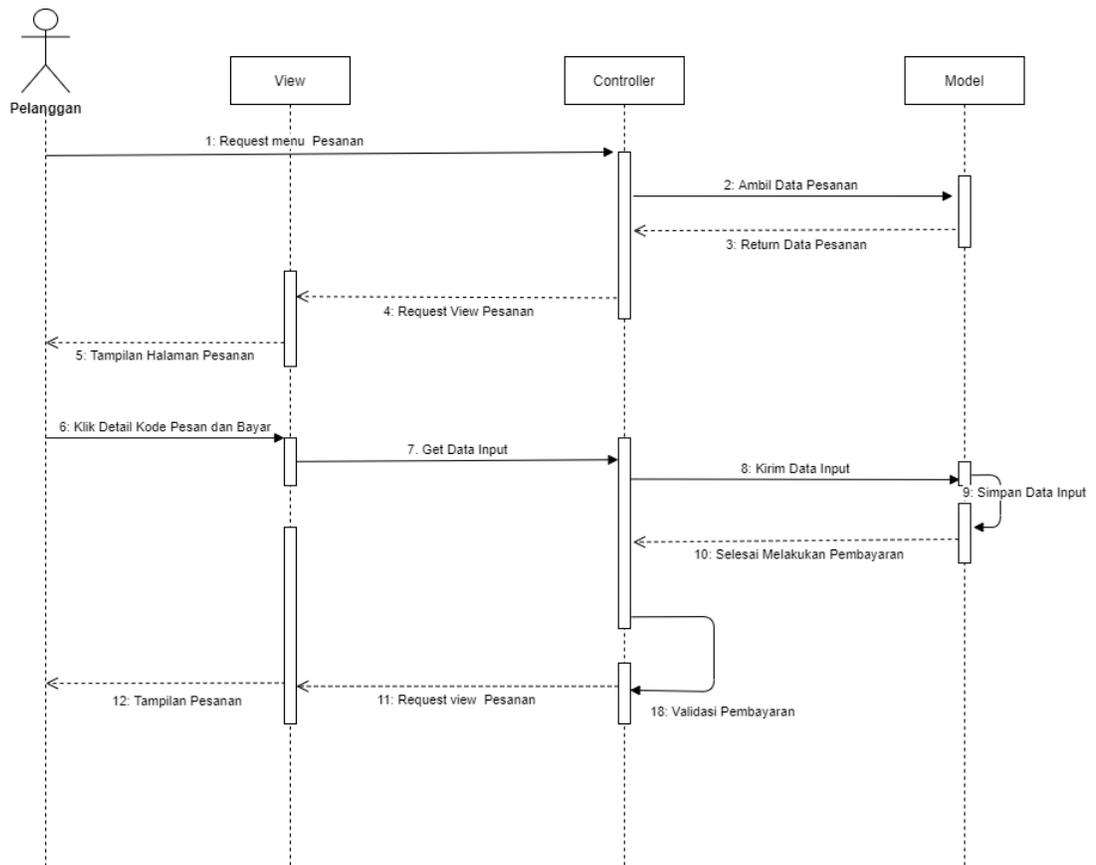
Pada gambar 3. 72 di bawah merupakan *Sequence Diagram* melakukan pemesanan pengasuh. Tujuannya adalah pelanggan dapat melakukan pemesanan pengasuh yang tersedia. Saat melakukan pemesanan, pelanggan memasukkan lokasi terkini melalui sistem secara otomatis. Lalu sistem akan memberikan rekomendasi pengasuh yang terdekat dengan jarak pelanggan. Pelanggan dapat melakukan pemesannya dengan menekan tombol Panggil Pengasuh dan mengisi form pemesanan dan ajukan. Pelanggan harus menunggu konfirmasi pesanan dan akan mendapatkan notifikasi jika pesanan diterima atau ditolak sehingga pelanggan dapat melakukan pencarian lagi.



Gambar 3. 72 *Sequence Diagram* Melakukan Pemesanan Pengasuh

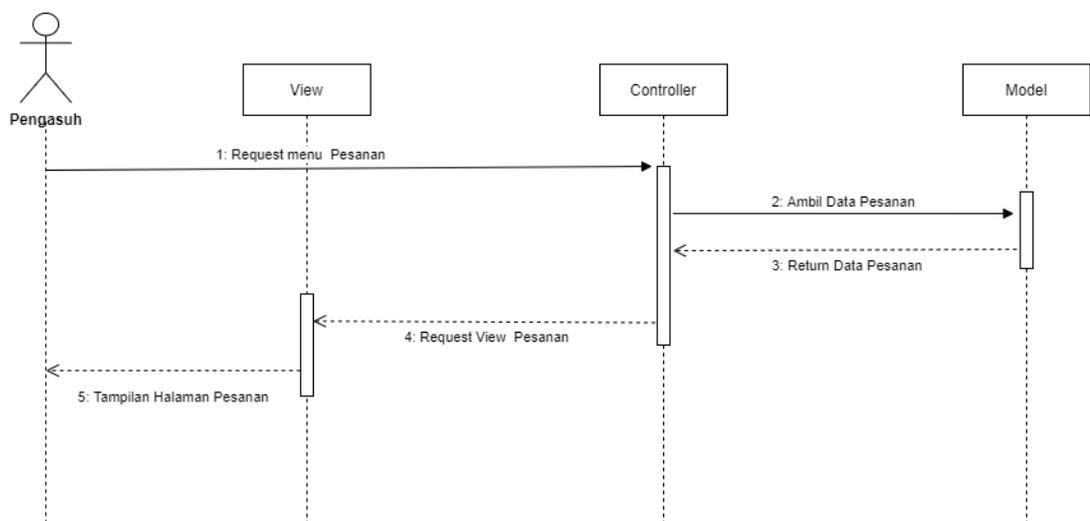
29. *Sequence Diagram* Melakukan Pembayaran (Pelanggan)

Pada gambar 3. 73 di bawah merupakan *Sequence Diagram* melakukan pembayaran. Tujuan dari melakukan pembayaran tersebut yaitu agar *user* pelanggan dapat melakukan pembayaran persewaan yang selesai dilakukan. Pelanggan dapat melakukan pembayaran pada menu pesanan dan menekan kode order yang tersedia sesuai dengan tagihan. Pelanggan diwajibkan mengunggah bukti pembayaran melalui sistem dan menunggu konfirmasi pengasuh.



Gambar 3. 73 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran

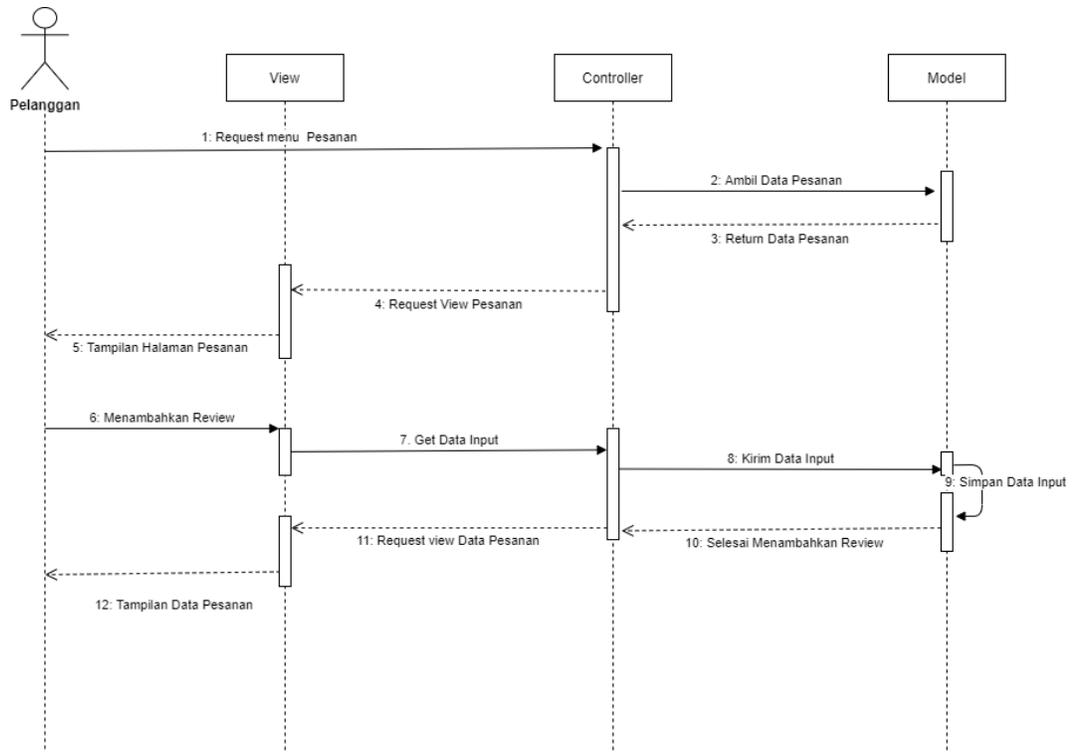
30. Sequence Diagram Melihat Pesanan (Pelanggan)



Gambar 3. 74 Sequence Diagram Melihat Pesanan

Pada gambar 3. 74 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat pesanan. Tujuan agar pelanggan dapat melihat riwayat pesanan dan pesanan yang sedang berjalan melalui sistem Baby Care.

31. *Sequence Diagram* Menambahkan Penilaian(Pelanggan)



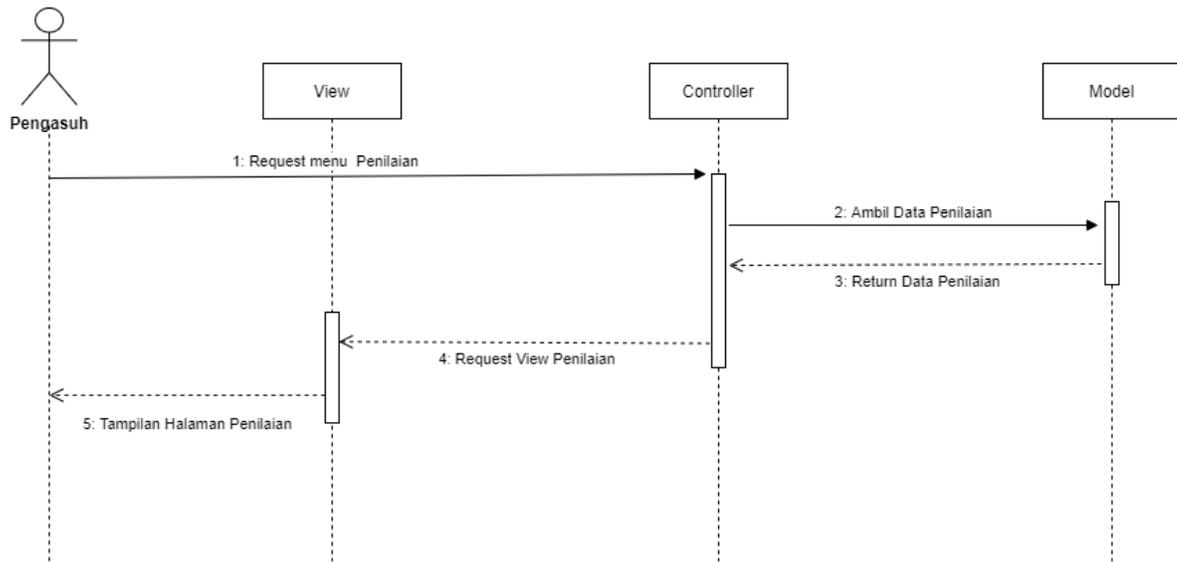
Gambar 3. 75 *Sequence Diagram* Menambahkan Penilaian

Pada gambar 3. 75 di atas merupakan *Sequence Diagram* menambahkan penilaian. Tujuan dari menambahkan penilaian tersebut yaitu agar *user* pelanggan dapat penilaian terhadap pesanan persewaan yang selesai dilakukan. Pelanggan dapat melakukan penilaian setelah melakukan pembayaran dengan menekan tombol tambahkan review. Pelanggan diwajibkan mengisikan nilai rating dan review terhadap pengasuh yang di sewa.

32. *Sequence Diagram* Melihat Penilaian(Pelanggan)

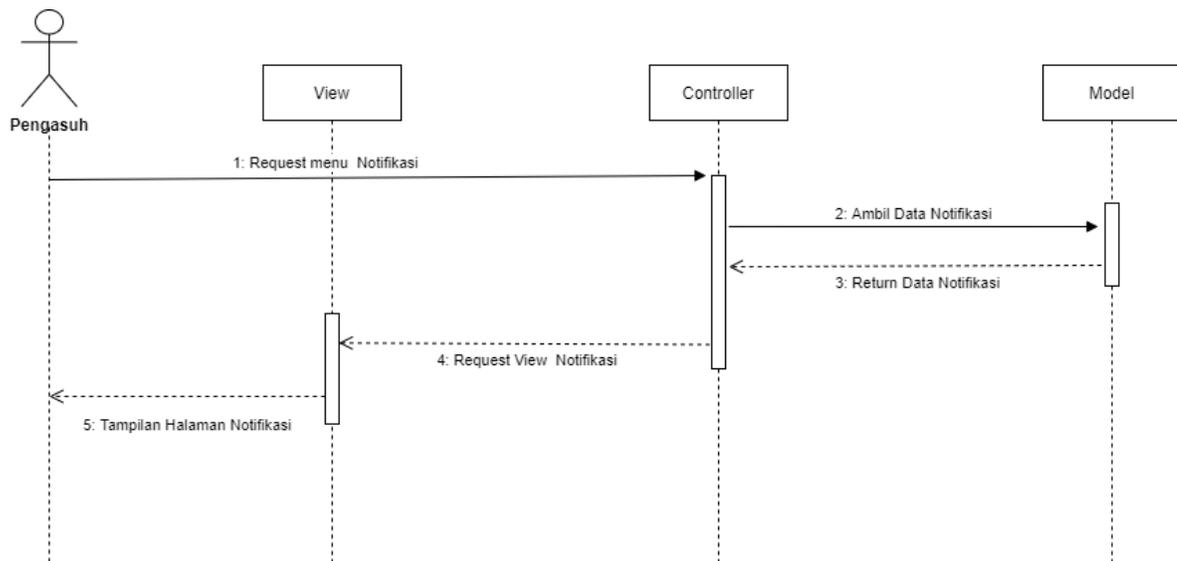
Pada gambar 3. 76 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat penilaian. Tujuan dari menambahkan penilaian tersebut yaitu agar *user* pelanggan dapat penilaian terhadap

pesanan persewaan yang selesai dilakukan. Pelanggan dapat melakukan penilaian setelah melakukan pembayaran dengan menekan tombol tambahkan review. Pelanggan diwajibkan mengisi nilai rating dan review terhadap pengasuh yang di sewa.



Gambar 3. 76 *Sequence Diagram* Melihat Penilaian

33. *Sequence Diagram* Melihat Notifikasi Pesanan (Pelanggan)

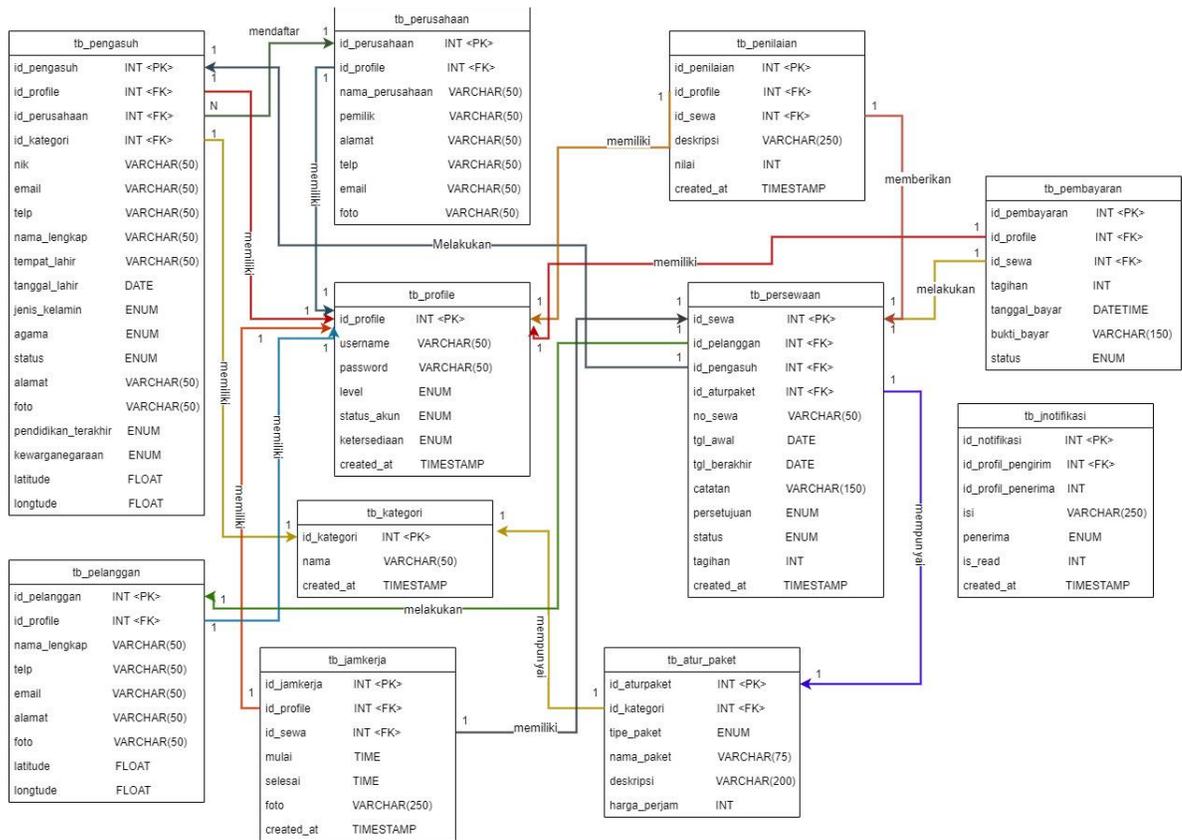


Gambar 3. 77 *Sequence Diagram* Melihat Notifikasi

Pada gambar 3.77 di atas merupakan *Sequence Diagram* melihat notifikasi pesan. Tujuan dari melihat notifikasi pesan adalah melihat pesan notifikasi yang masuk meliputi pesan notifikasi pekerjaan yang dilakukan maupun pesan notifikasi jika terdapat pesanan pengasuh di terima melalui sistem. Pelanggan dapat melakukan aksi menandai pesan yang telah dibaca.

3.2.4 Physical Data Model

PDM atau *Physical Data Model* menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang untuk suatu sistem. Pada gambar 3.78 di bawah ini merupakan *Physical Data Model* dari sistem Baby Care.



Gambar 3. 78 *Physical Data Model*

3.2.5 Rencana Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat lunak ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat diandalkan. Biasanya pengujian software akan menguji bagaimana cara kerja unit-unit aplikasi tersebut ketika sudah dikombinasikan, bukan lagi sebagai suatu single unit atau individual.

User Acceptance Test (UAT) merupakan pengujian yang dilakukan oleh *end-user*, pihak yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian UAT dilakukan dengan menggunakan *in-depth interview*, yang hal tersebut dilakukan wawancara terhadap responden (*Fitriana et al., 2018*). Pada pembuatan aplikasi ini, UAT dilakukan dengan metode survei, yaitu menyebar kuesioner kepada pengguna yang sebelumnya diberi tutorial penggunaan sistem Baby Care ini.