

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN SISTEM *RESERVASI* TEMPAT KEMAH PADA TAMAN PINUS CAMPERVAN PARK MENGGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL*



**RONAL ANGGARA
NPM 21120034**

**DOSEN PEMBIMBING
DR. NOVEN INDRA PRASETYA, S.KOM., M.KOM.**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
SURABAYA
2025**

TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN SISTEM *RESERVASI* TEMPAT KEMAH PADA TAMAN PINUS CAMPERVAN PARK MENGGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL*



**RONAL ANGGARA
NPM 21120034**

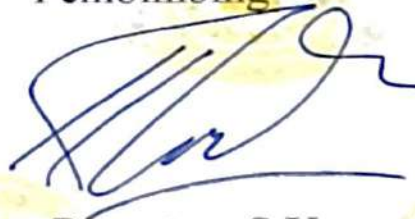
**DOSEN PEMBIMBING
DR. NOVEN INDRA PRASETYA, S.KOM., M.KOM.**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
SURABAYA
2025**

Tugas Akhir Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer (S.Kom)
di
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Oleh :
RONAL ANGGARA
NPM : 21120034
Hari/Tanggal Sidang :
Selasa, 8 Juli 2025

Pembimbing



Dr. Noven Indra Prasetya, S.Kom., M.Kom.
NIK : 09414-ET

Ketua Program Studi
Informatika



Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.
NIK : 11563-ET

Dekan
Fakultas Teknik



Johan Pang Heru Waskito, ST., MT.
NIP : 196903102005011002

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : PENGEMBANGAN SISTEM *RESERVASI* TEMPAT KEMAH
PADA TAMAN PINUS CAMPERVAN PARK MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL.
Oleh : Ronal Anggara.
NPM : 21120034.
Program Studi : Informatika.
Fakultas : Fakultas Teknik.

Telah diuji pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 8 Juli 2025
Tempat : Ruang Asistensi

Menyetujui :

Dosen Penguji

Dosen Pembimbing



1. Firman Wadi Sukma Pratama, ST., MT.
NIK : 15734-ET



1. Dr. Noven Indra Prasetya, S.Kom., M.Kom.
NIK : 09414-ET



2. Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom.
NIK : 11563-ET

PENGEMBANGAN SISTEM *RESERVASI* TEMPAT KEMAH PADA TAMAN PINUS CAMPERVAN PARK MENGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL*

Ronal Anggara

Program Studi Informatika

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

driverronal@gmail.com

ABSTRAK

Taman Pinus Campervan Park (Tampin) adalah tempat kemah yang menyediakan area berkemah luas dengan fasilitas lengkap, termasuk area khusus untuk *campervan* dan *motorhome*. Meskipun memiliki berbagai keunggulan seperti pemandangan yang indah dan perlengkapan kemah yang lengkap, Tampin menghadapi kendala kapasitas terbatas yang menyebabkan pengunjung tidak selalu mendapatkan tempat atau *ground*. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan sistem *reservasi* tempat kemah berbasis *website* menggunakan *framework Laravel*. Sistem ini dilengkapi dengan fitur informasi ketersediaan tempat atau *ground* dan pembayaran melalui *virtual account*. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *waterfall*. Hasil dari pengembangan sistem ini mencakup halaman *Login* untuk *autentikasi* pengguna, halaman *ground reservasi* yang menampilkan status tempat (tersedia atau *booked*), serta integrasi pembayaran menggunakan *virtual account*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sistem yang dikembangkan berhasil membantu pengunjung dalam melakukan reservasi dengan mudah dan cepat, serta memudahkan pengelola dalam memantau ketersediaan tempat dan proses pembayaran secara efisien.

Kata Kunci : Sistem *Reservasi*, Taman Pinus Campervan Park, *Framework Laravel*, Metode *Waterfall*.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Teknik Program Studi Informatika, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Dalam kesempatan ini, Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak dan Ibu serta kakak saya yang selalu memberikan dukungan moral dan material selama peneliti menjalani studi ini.
2. Bapak Johan Paing, ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik.
3. Bapak Nonot Wisnu Karyanto, ST., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Bapak Noven Indra Prasetya selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Firman Hadi Sukma Pratama, ST., MT. selaku dosen penguji yang telah memberikan saya arahan dan motivasi yang sangat berharga untuk sistem saya.
6. Bapak H. Cakra Negara S.pd selaku pemilik Taman Pinus Campervan Park yang membantu saya dengan memperbolehkan menjadikan Taman Pinus Campervan Park sebagai topik utama pada Tugas Akhir saya, dan memberikan arahan untuk penelitian saya.
7. Ibu Nurul Ulfa S.pd selaku pemilik Taman Pinus Campervan Park dan istri dari bapak cakra yang juga membantu saya untuk menjadi narahubung dengan bapak cakra serta memberikan dukungan agar penelitian saya berjalan dengan lancar.
8. Saudara saya Krisna Juan Fernando yang memberikan semangat serta motivasi kepada saya.
9. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang turut memberikan semangat dan bantuan selama proses penyusunan laporan ini.

Peneliti menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan lebih lanjut. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti sendiri maupun bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Informatika.

Surabaya, 15 Juli 2025

Ronal Anggara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
KODE PROGRAM.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Sistem <i>Reservasi</i>	6
2.2 Taman Pinus Campervan Park.....	7
2.3 <i>Framework Laravel</i>	9
2.4 Metode <i>Waterfall</i>	10
2.5 <i>Hyper Text Mark Up Language (HTML)</i>	11
2.6 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	11
2.7 <i>JavaScript</i>	11
2.8 <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	11
2.9 XAMPP	12
2.10 Visual Studio <i>Code</i>	12
2.11 <i>Flowchart</i>	12
2.12 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Langkah-langkah Penelitian	15
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	15
3.1.2 Desain Sistem	18
3.1.3 Implementasi Sistem	29
3.1.4 Pengujian Sistem dan Pengguna.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64

4.1	Pengujian Sistem Menggunakan <i>Black Box</i>	64
4.1.1	Halaman Registrasi	64
4.1.2	Halaman <i>Login</i>	68
4.1.3	Halaman Data Diri	72
4.1.4	Halaman Pemilihan <i>Package</i> atau <i>Campsite</i>	75
4.1.5	Halaman Pemilihan <i>Ground</i>	79
4.1.6	Halaman Item Tambahan	81
4.1.7	Halaman Ringkasan <i>Order</i>	82
4.1.8	Halaman Setelah Pembayaran Berhasil dan Gagal	86
4.1.9	Halaman <i>User Profile</i>	88
4.1.10	Halaman Riwayat Transaksi <i>User</i>	89
4.1.11	Halaman <i>Dashboard Admin</i>	91
4.1.12	Halaman <i>Package Admin</i>	92
4.1.13	Halaman <i>Campsite Admin</i>	95
4.1.14	Halaman <i>Ground Admin</i>	98
4.1.15	Halaman Item <i>Admin</i>	101
4.1.16	Halaman <i>Transaction Admin</i>	103
4.1.17	Halaman <i>Person Entry Admin</i>	107
4.1.18	Halaman <i>User Admin</i> Bagian <i>Admin</i>	109
4.1.19	Halaman <i>User Admin</i> Bagian <i>Customer</i>	112
4.2	Pengujian Sistem Menggunakan <i>End-User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	114
4.2.1	Pengujian Variabel Akurasi (<i>Accuracy</i>)	115
4.2.2	Pengujian Variabel Konten (<i>Content</i>)	116
4.2.3	Pengujian Variabel <i>Format</i>	118
4.2.4	Pengujian Variabel Kemudahan Pengguna (<i>Ease Of Use</i>)	119
4.2.5	Pengujian Variabel Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>)	120
BAB V	KESIMPULAN	122
5.1	Kesimpulan	122
DAFTAR PUSTAKA		123
LAMPIRAN		125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prosedur Pemesanan <i>Offline</i>	8
Gambar 3. 1 Metode <i>Waterfall</i>	15
Gambar 3. 2 Alur Analisis Kebutuhan	15
Gambar 3. 3 Alur Desain Sistem.....	18
Gambar 3. 4 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3. 5 Proses Bisnis Pemesanan <i>Online</i>	22
Gambar 3. 6 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	24
Gambar 3. 7 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	26
Gambar 3. 8 <i>Mockup Sign in (Login)</i>	27
Gambar 3. 9 <i>Mockup Register</i>	27
Gambar 3. 10 <i>Mockup Denah Ground</i>	28
Gambar 3. 11 Halaman <i>Register</i>	29
Gambar 3. 12 Halaman <i>Login</i>	31
Gambar 3. 13 Halaman <i>Input Informasi</i>	32
Gambar 3. 14 Halaman Pemilihan Paket	34
Gambar 3. 15 Halaman Pemilihan Ground.....	36
Gambar 3. 16 Halaman Item Tambahan.....	38
Gambar 3. 17 Halaman Ringkasan <i>Order</i>	39
Gambar 3. 18 Halaman Pembayaran Berhasil	42
Gambar 3. 19 Halaman <i>Dashboard User</i>	43
Gambar 3. 20 Halaman Riwayat Transaksi <i>User</i>	45
Gambar 3. 21 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	46
Gambar 3. 22 Halaman <i>Package Admin</i>	48
Gambar 3. 23 Halaman <i>Campsite Admin</i>	50
Gambar 3. 24 Halaman <i>Ground Admin</i>	51
Gambar 3. 25 Halaman Item <i>Admin</i>	53
Gambar 3. 26 Halaman <i>Transaction Admin</i>	54
Gambar 3. 27 Halaman <i>Person Entry Admin</i>	57
Gambar 3. 28 Halaman <i>User Admin</i> bagian <i>Admin</i>	58
Gambar 3. 29 Halaman <i>User Admin</i> Bagian <i>Customer</i>	60
Gambar 3. 30 Halaman <i>User Admin</i> Bagian <i>Account</i>	61
Gambar 4. 1 Hasil Pengujian Skenario 1 Ketika Semua Kolom <i>Input</i> Tidak Diisi	65
Gambar 4. 2 Hasil Pengujian Skenario 1 Ketika Salah Satu Kolom <i>Input</i> Tidak Diisi ..	65

Gambar 4. 3 Hasil Pengujian Skenario 2 Ketika Semua Kolom <i>Input</i> Diisi dan <i>Username</i> sudah Digunakan	66
Gambar 4. 4 Hasil Pengujian Skenario 2 Ketika Semua Kolom <i>Inputan</i> Diisi dan <i>Email</i> Sudah Digunakan	66
Gambar 4. 5 Hasil Pengujian Skenario 3 Ketika <i>Password</i> dan <i>Confirm Password</i> Tidak Cocok	67
Gambar 4. 6 Hasil Pengujian Skenario Ke 4 Ketika Registrasi Berhasil.....	68
Gambar 4. 7 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Ketika <i>Form Input</i> Tidak diisi.....	69
Gambar 4. 8 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Ketika <i>Email</i> atau <i>Username</i> dan <i>Password</i> Tidak <i>Valid</i> atau Belum Terdaftar	70
Gambar 4. 9 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Ketika <i>Login</i> dengan <i>Role User</i>	71
Gambar 4. 10 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Ketika <i>Login</i> dengan <i>Role Admin</i>	71
Gambar 4. 11 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Ketika Mengunjungi Halaman Data Diri dan Sebagian Otomatis Terisi.....	72
Gambar 4. 12 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Ketika Tidak Mengisi <i>Input</i> Yang Belum Terisi.....	73
Gambar 4. 13 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Ketika Menekan <i>Button Add Row</i>	74
Gambar 4. 14 Hasil Pengujian Skenario Ke 4 Ketika <i>Form Input</i> Sudah Terisi.....	74
Gambar 4. 15 Hasil Pengujian Skenario Ke 5 Ketika Data Diri Tersimpan Kedalam <i>Session</i>	75
Gambar 4. 16 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Ketika Berada Di Halaman Pemilihan <i>Package</i> atau <i>Campsite</i>	76
Gambar 4. 17 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Ketika Menekan <i>Button Detail Package</i>	77
Gambar 4. 18 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Ketika Menekan <i>Button Detail Campsite</i>	77
Gambar 4. 19 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Ketika Memilih <i>Package</i> dan Menyimpan Data <i>Package</i> di <i>Session</i>	78
Gambar 4. 20 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Ketika Memilih <i>Campsite</i> dan Menyimpan Data <i>Campsite</i> di <i>Session</i>	78
Gambar 4. 21 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Ketika Memilih <i>Package</i> dan Hanya Bisa Memilih Beberapa <i>Ground</i>	80
Gambar 4. 22 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Setelah Memilih <i>Ground</i> dan Data Disimpan Kedalam <i>Session</i>	80
Gambar 4. 23 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Ketika Menekan <i>Button Add Row</i>	81

Gambar 4. 24 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Ketika Menekan <i>Button Next</i> dan Data Disimpan Kedalam <i>Session</i>	82
Gambar 4. 25 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Menampilkan Seluruh <i>Order</i> Sebelum Pembayaran	83
Gambar 4. 26 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Menampilkan <i>Payment Gateaway Midtrans</i>	84
Gambar 4. 27 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Tampilan Ketika <i>Payment Success</i> dan <i>Payment Has Expired</i>	85
Gambar 4. 28 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Menampilkan Halaman Pembayaran Gagal	86
Gambar 4. 29 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Tampilan Halaman Pembayaran Berhasil	87
Gambar 4. 30 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Ketika <i>User</i> Menuju Halaman <i>Profile</i> ...	88
Gambar 4. 31 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Ketika <i>User</i> Menekan <i>Button Edit</i>	89
Gambar 4. 32 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Tampilan Halaman Riwayat Transaksi <i>User</i>	90
Gambar 4. 33 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Menekan <i>Button</i> Dengan Gambar Mata	90
Gambar 4. 34 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Tampilan Halaman <i>Dashboard Admin</i> ...	91
Gambar 4. 35 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Fungsi <i>Create</i> dan Menampilkan <i>Form</i> Untuk Menambahkan <i>Package</i> Baru	93
Gambar 4. 36 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Fungsi Edit Untuk Mengedit <i>Package</i> ...	94
Gambar 4. 37 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Fungsi <i>Delete</i> Untuk Menghapus Data <i>Package</i>	94
Gambar 4. 38 Hasil Pengujian Skenario Ke 4 Menampilkan Detail <i>Package</i>	95
Gambar 4. 39 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Fungsi <i>Create</i> Untuk Menambahkan <i>Campsite</i> baru	96
Gambar 4. 40 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Fungsi <i>Edit</i> Untuk Mengedit <i>Campsite</i> ..	97
Gambar 4. 41 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Fungsi <i>Delete</i> Untuk Menghapus Data <i>Campsite</i>	98
Gambar 4. 42 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Fungsi <i>Create</i> Untuk Menambahkan <i>Ground</i>	99
Gambar 4. 43 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Fungsi <i>Edit</i> Untuk Mengedit <i>Ground</i> ..	100
Gambar 4. 44 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Fungsi <i>Delete</i> Untuk Menghapus Data <i>Ground</i>	100

Gambar 4. 45 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Fungsi <i>Create</i> Untuk Menambahkan Item	101
Gambar 4. 46 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Fungsi <i>Edit</i> Untuk Mengedit Item	102
Gambar 4. 47 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Fungsi <i>Delete</i> Untuk Menghapus Data Item	103
Gambar 4. 48 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Fungsi <i>Create</i> Untuk Menambahkan Transaksi Baru.....	104
Gambar 4. 49 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Fungsi <i>Edit</i> Untuk Mengedit Transaksi	105
Gambar 4. 50 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Fungsi <i>Delete</i> Untuk Menghapus Data Transaksi	106
Gambar 4. 51 Hasil Pengujian Skenario Ke 4 Menampilkan <i>Detail</i> Transaksi Yang Tersedia	107
Gambar 4. 52 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Fungsi <i>Create</i> Untuk Menambahkan <i>Person Entry Type</i>	108
Gambar 4. 53 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Fungsi <i>Edit</i> Untuk Mengedit <i>Person Entry</i>	108
Gambar 4. 54 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Fungsi <i>Delete</i> Untuk Menghapus Data <i>Person Entry</i>	109
Gambar 4. 55 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Fungsi <i>Create</i> Untuk Menambahkan Data <i>Admin</i>	110
Gambar 4. 56 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Fungsi <i>Edit</i> Untuk Mengedit Data <i>Admin</i>	111
Gambar 4. 57 Hasil Pengujian Skenario Ke 3 Fungsi <i>Delete</i> Untuk Menghapus Data <i>Admin</i>	111
Gambar 4. 58 Hasil Pengujian Skenario Ke 4 Tampilan <i>Detail Admin</i>	112
Gambar 4. 59 Hasil Pengujian Skenario Ke 1 Fungsi <i>Create</i> Untuk Menambahkan <i>Customer</i>	113
Gambar 4. 60 Hasil Pengujian Skenario Ke 2 Fungsi <i>Delete</i> Untuk Menghapus Data <i>Customer</i>	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol simbol <i>Flowchart</i>	13
Tabel 2. 2 Simbol simbol <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	14
Tabel 3. 1 Wawancara dengan pihak pengelola Tampin	17
Tabel 4. 1 Pengujian Sistem Halaman Registrasi.....	64
Tabel 4. 2 Pengujian Sistem Halaman <i>Login</i>	68
Tabel 4. 3 Pengujian Sistem Halaman Data Diri.....	72
Tabel 4. 4 Pengujian Sistem Halaman Pemilihan Paket atau <i>Campsite</i>	75
Tabel 4. 5 Pengujian Halaman Pemilihan <i>Ground</i>	79
Tabel 4. 6 Pengujian Halaman Item Tambahan.....	81
Tabel 4. 7 Pengujian Halaman Ringkasan <i>Order</i>	82
Tabel 4. 8 Pengujian Halaman Setelah Pembayaran Berhasil dan Gagal	86
Tabel 4. 9 Pengujian Halaman <i>User Profile</i>	88
Tabel 4. 10 Pengujian Halaman Riwayat Transaksi <i>User</i>	89
Tabel 4. 11 Pengujian Halaman <i>Dashboard Admin</i>	91
Tabel 4. 12 Pengujian Halaman <i>Package Admin</i>	92
Tabel 4. 13 Pengujian Halaman <i>Campsite Admin</i>	95
Tabel 4. 14 Pengujian Halaman <i>Ground Admin</i>	98
Tabel 4. 15 Pengujian Halaman Item <i>Admin</i>	101
Tabel 4. 16 Pengujian Halaman <i>Transaction Admin</i>	103
Tabel 4. 17 Pengujian Halaman <i>Person Entry Admin</i>	107
Tabel 4. 18 Pengujian Halaman <i>User Admin Bagian Admin</i>	109
Tabel 4. 19 Pengujian Halaman <i>User Admin Bagian Customer</i>	112
Tabel 4. 20 Rata - rata Kepuasan	115
Tabel 4. 21 12 Pertanyaan Yang Ada Pada Kuesioner	115
Tabel 4. 22 Hasil Analisis Kuesioner Variabel Akurasi (<i>Accuracy</i>).....	116
Tabel 4. 23 Hasil Analisis Kuesioner Variabel Konten (<i>Content</i>).....	117
Tabel 4. 24 Hasil Analisis Kuesioner Variabel <i>Format</i>	118
Tabel 4. 25 Hasil Analisis Kuesioner Variabel Kemudahan Pengguna (<i>Ease Of Use</i>).....	119
Tabel 4. 26 Hasil Analisis Variabel Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>)	120

KODE PROGRAM

Kode Program 3. 1 Potongan Kode Program Halaman Registrasi <i>Function Store()</i>	30
Kode Program 3. 2 Potongan Kode Program Halaman <i>Login</i>	32
Kode Program 3. 3 Potongan Kode Program Halaman Pengisian Data Diri	33
Kode Program 3. 4 Potongan Kode Program Halaman Pemlihan Paket atau <i>Campsite</i>	35
Kode Program 3. 5 Potongan Program Halaman <i>Ground</i>	38
Kode Program 3. 6 Potongan Kode Program Halaman Item Tambahan	39
Kode Program 3. 7 Potongan Kode Program Halaman Ringkasan <i>Order</i>	41
Kode Program 3. 8 Potongan Kode Program Halaman Pembayaran Berhasil	43
Kode Program 3. 9 Potongan Kode Program Dashboard <i>User</i>	44
Kode Program 3. 10 Potongan Kode Program Halaman Riwayat Transaksi <i>User</i>	46
Kode Program 3. 11 Potongan Kode Program Halaman <i>Dashboard Admin</i>	47
Kode Program 3. 12 Potongan Kode Program Halaman <i>Package Admin</i>	49
Kode Program 3. 13 Potongan Kode Program Halaman <i>Campsite Admin</i>	51
Kode Program 3. 14 Potongan Kode Program Halaman <i>Ground Admin</i>	52
Kode Program 3. 15 Potongan Kode Program Halaman Item <i>Admin</i>	53
Kode Program 3. 16 Potongan Kode Program Halaman <i>Transaction Admin</i>	57
Kode Program 3. 17 Potongan Kode Program Halaman <i>Person Entry Admin</i>	58
Kode Program 3. 18 Potongan Kode Program Halaman <i>User Admin</i> Bagian <i>Admin</i>	59
Kode Program 3. 19 Potongan Kode Program Halaman <i>User Admin</i> Bagian <i>Customer</i>	61
Kode Program 3. 20 Potongan Kode Program Halaman <i>User Admin</i> Bagian <i>Account</i> ..	62