

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Pada perancangan sistem kali ini akan membahas tahap selanjutnya dari analisis sistem yang sedang berjalan, dimana pada perancangan sistem sebelumnya menggambarkan arah sistem yang akan dibangun sebelum dilakukannya pengkodean di dalam suatu bahasa pemrograman yang akan diterapkan pada sistem yang akan dikembangkan. Dalam perancangan sistem ini akan menghasilkan suatu sistem yang baru yang akan menjadi kenyamanan dan kemudahan untuk pelanggan khususnya dalam bertransaksi, dari perihal tersebut dapat memenuhi hasil yang diinginkan dari apa yang menjadi objek penelitian dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia di perusahaan. Pada bab ini penulis akan membahas dan memberikan usulan yang akan menjadi sebuah sistem informasi secara komputerisasi dan diharapkan dapat membantu serta mempermudah pekerjaan yang sudah ada sebelumnya baik untuk pelanggan atau perusahaan yang menggunakan sistem ini.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini yaitu untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna tentang gambaran yang sesuai dengan kebutuhan perancangan sistem yang akan diusulkan serta arahan dalam membangun sebuah sistem. Dalam membangun sebuah sistem informasi ini, penulis mengharapkan sistem informasi yang akan dibangun menjadi lebih mudah dalam penggunaannya dan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna baik itu Pelanggan dan perusahaannya sendiri.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

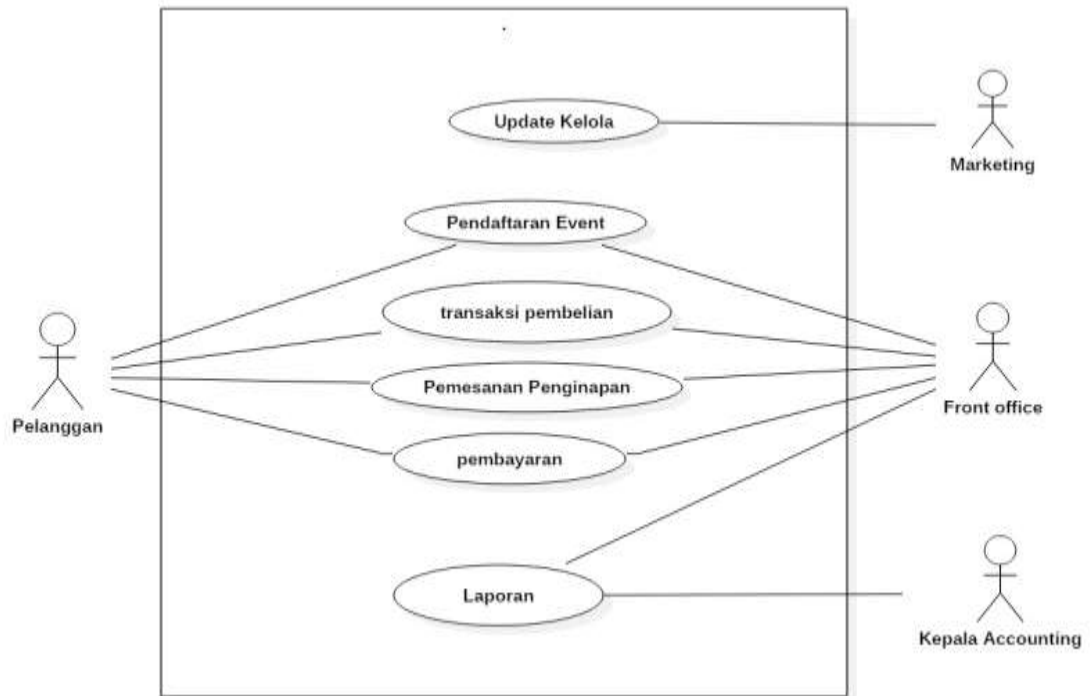
Sistem yang akan diusulkan ini memiliki sedikit perbedaan dengan sistem yang sedang berjalan sebelumnya, sistem yang diusulkan ini diharapkan sudah terkomputerisasi dan memiliki *database*, dengan sistem ini diharapkan pekerjaan dapat menjadi lebih mudah dari pada dengan sistem yang sedang berjalan sebelumnya. Memanfaat teknologi komputer ini diharapkan pelanggan dapat mengakses kegiatan perusahaan dengan mudah dan membantu para pekerja dalam menjalankan tugasnya dan untuk *Accounting* dapat dengan mudah mendapatkan laporannya di setiap transaksi nanti dan akan langsung diberikan kepada *operational manager* Pemancingan Panorama Lembah Gunung Kujang.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Beberapa perancangan prosedur yang diusulkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

4.1.3.1. Use Case Diagram

Untuk mengetahui setiap proses yang dilakukan dalam sistem yang diusulkan dari semua aktor yang ada pada sistem ini maka digambarkan dengan menggunakan sebuah *use case diagram* yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.1. Use case Diagram yang diusulkan

a. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Dibawah ini yaitu tabel mengenai definisi aktor dan deskripsinya, sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Marketing	Orang yang bertugas mengenai pengupdatean kelola informasi terbaru mengenai kegiatan yang ada diperusahaan.
2.	Pelanggan	Orang yang bertindak sebagai pelaku pendaftar dan pemesan baik untuk mengikuti lomba memancing, memancing umum, pemesan hotel atau villa.
3.	Front Office	Orang yang bertugas untuk melakukan proses pengkonfirmasi, pengecekan, dan pembuat laporan mengenai pelanggan kepada atasan.
4.	Kepala Accounting	Orang yang bertugas untuk menerima laporan dari data pengunjung.

b. Definisi *use case* dan deskripsinya

Berikut adalah pendefinisian *use case* dan deskripsi pada sistem informasi penjualan dan pembelian.

Tabel 4.2 Definisi *Use case*

No	Use Case	Deskripsi
1	<i>Update</i> Kelola	Merupakan proses pemberitahuan terbaru kepada pelanggan mengenai <i>event</i> , harga, dan kegiatan lainnya yang sedang berlangsung didalam perusahaan.
2	Pendaftaran <i>Event</i>	Merupakan proses pendaftaran pelanggan untuk melakukan lomba memancing, memancing ikan monster
3	Transaksi Pembelian	Merupakan kegiatan untuk pembelian ikan
4	Pemesanan Penginapan	Merupakan kegiatan untuk memesan hotel ataupun villa
5	Pembayaran	Merupakan suatu syarat wajib pembayaran untuk bisa mendapatkan tiket agar bisa mengikuti <i>event</i> lomba memancing, memancing umum dan penyewaan hotel ataupun villa
6	Laporan	Merupakan sekumpulan data mengenai pengunjung yang akan di serahkan kepada pimpinan.

4.1.3.2. Skenario

Dibawah ini yaitu tabel-tabel skenario *use case* yang diusulkan, sebagai berikut :

Tabel 4.3 Skenario *update* Kelola

Nama Usecase	<i>Update Kelola</i>	
Tujuan	Memberikan suatu Promosi berita terbaru baik mengenai kegiatan perusahaan, harga, dan kelola gambar untuk menarik perhatian pela	
Deskripsi	Kegiatan untuk mempromosikan perusahaan kepada pelanggan agar mengikuti kegiatan yang ada diperusahaan	
Aktor	Marketig	
SKENARIO UTAMA		
Kondisi Awal: Berita belum di <i>update</i>		
Marketing		Reaksi Sistem
1. Menyiapkan berita terbaru kemudian di <i>update</i>		2. Menampilkan berita yang telah di <i>update</i>
KONDISI AKHIR: Promosi berita ter <i>update</i>		

Tabel 4.4 Skenario Pendaftaran *Event*

Nama Usecase	<i>Pendaftaran event</i>	
Tujuan	Agar dapat mengikuti lomba memancing, memancing ikan moster dan memancing Umum	
Deskripsi	Sebagai syarat agar bisa mengikuti lomba atau pemancingan umum	
Aktor	pelanggan, <i>Front office</i>	
SKENARIO UTAMA		
Kondisi Awal: pelanggan belum mendaftar		
Pelanggan	Front office	Reaksi Sistem
1. Memilih menu <i>event</i> memancing		2. Menampilkan halaman <i>event</i>
3. Memilih daftar <i>event</i>		4. Menampilkan jadwal dan harga untuk <i>event</i>
5. Melakukan pendafran	6. Pengecekan ulang kembali pendaftaran	7. Menunggu konfirmasi
KONDISI AKHIR: Pelanggan Menunggu konfirmasi		

Tabel 4.5 Skenario Tarnsaksi Pembelian

Nama Usecase	Transaksi Pembelian	
Tujuan	Membeli ikan baik hasil pancing ataupun tidak	
Deskripsi	Membeli ikan untuk dibawa pulang	
Aktor	Pelanggan, <i>front office</i>	
SKENARIO UTAMA		
Kondisi Awal: Pelanggan belum memesan		
Pelanggan	Front office	Reaksi Sistem
1. Memilih ikan yang akan di beli	2. Memilih menu kelola transaksi pemancingan	3. Menampilkan halaman transaksi pemancingan
4. Melakukan pendataan dan pembayaran	5. Input data sesuai pembelian	6. Data berhasil disimpan
8. Menerima struk	7. Cetak Struk pembelian	
KONDISI AKHIR: transaksi pembelian berhasil		

Tabel 4.6 Skenario Pemesanan Penginapan

Nama Usecase	Transaksi Pemesanan Penginapan	
Tujuan	Memesan hotel atau villa untuk tempat beristirahat para Pelanggan	
Deskripsi	Sebagai syarat agar bisa menempati hotel atau villa	
Aktor	Pelanggan, <i>front office</i>	
SKENARIO UTAMA		
Kondisi Awal: Pelanggan belum memesan		
Pelanggan	Front office	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu Penginapan		2. Menampilkan menu penginapan daftar kamar dan harga
4. Memilih penjadwalan <i>chek-in</i> dan <i>chek-out</i> pemesana kamar		3. Menampilkan tanggal dan jadwal
5. Memesan kamar hotel atau villa	6. pengecekan kembali kamar	7. Menunggu konfirmasi
KONDISI AKHIR: Pelanggan Menunggu konfirmasi		

Tabel 4.7 Skenario Pembayaran

Nama Usecase	Pembayaran	
Tujuan	Pembayaran untuk bisa mendapatkan fasilitas yang diinginkan	
Deskripsi	Sebagai syarat selanjutnya agar bisa mengikuti kegiatan yang diinginkan	
Aktor	Pelanggan, <i>front office</i>	
SKENARIO UTAMA		
Kondisi Awal: Pelanggan belum melakukan pembayaran		
Pelanggan	Front office	Reaksi Sistem
1. Melakukan pembayaran pendaftaran <i>event</i> ataupun pemesanan penginapan		2. Menampilkan status sedang di proses
	3. Mengecek kembali pembayaran	
	4. Melakukan konfirmasi pembayaran	
5. Menerima hasil konfirmasi Pembayaran		6. Menampilkan Status terbaru
7. Cetak bukti Pembayaran (struk atau tiket)		
KONDISI AKHIR: Pelanggan sudah berhasil melakukan pembayaran		

Tabel 4.8 Skenario Laporan

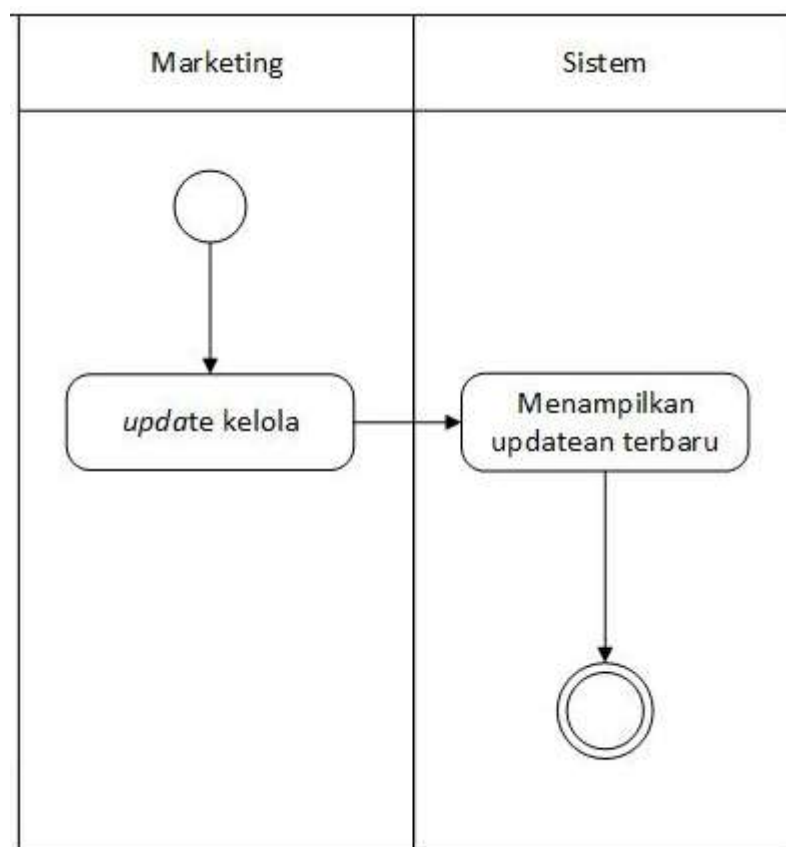
Nama Usecase	Laporan	
Tujuan	Melaporkan mengenai data pengunjung kepada pimpinan	
Deskripsi	Sebuah data yang berisikan mengenai data pengunjung	
Aktor	<i>Front office</i> , Kepala <i>Accounting</i>	
SKENARIO UTAMA		
Kondisi Awal: <i>operational manager</i> belum menerima laporan		
Front office	Kepala Accounting	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu laporan		2. Menampilkan halaman hasil laporan
3. Memilih menu cetak laporan		4. proses cetak
6. Menerima hasil cetakan laporan		5. laporan tercetak
7. Memberikan hasil laporan	8. Menerima laporan	
KONDISI AKHIR: Kepala <i>Accounting</i> sudah menerima laporan		

4.1.3.3. Activity diagram

Berikut adalah diagram aktivitas dari sistem informasi promosi pariwisata pemancingan panorama lembah gunung kujang :

1. Diagram Aktifitas *update* Kelola

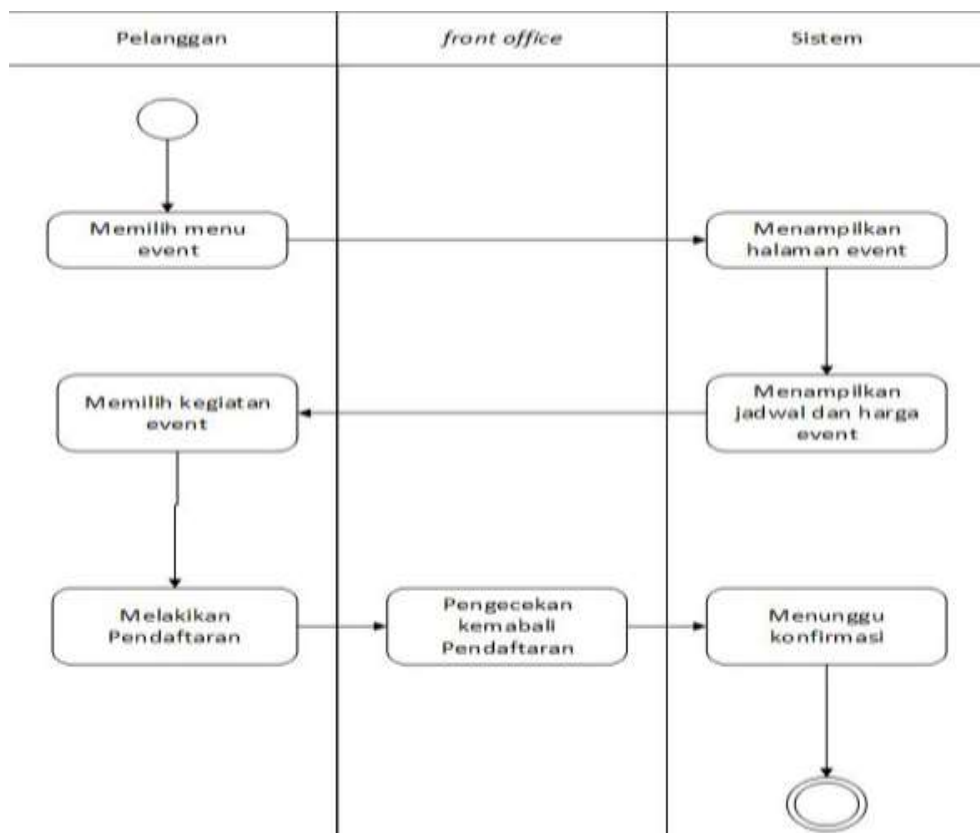
Diagram Aktifitas ini menjelaskan alur kerja dimana Admin merupakan seseorang yang bertugas untuk menyampaikan pesannya mengenai kegiatan - kegiatan yang ada di perusahaan melalui promosi promosi yang di lakukan di web dengan tujuan untuk menarik perhatian para pelanggan, bisa dilihat dalam diagram aktifitas berikut :



Gambar 4. 2 Activity Diagram Update Kelola

2. Diagram Aktifitas Pendaftaran *Event*

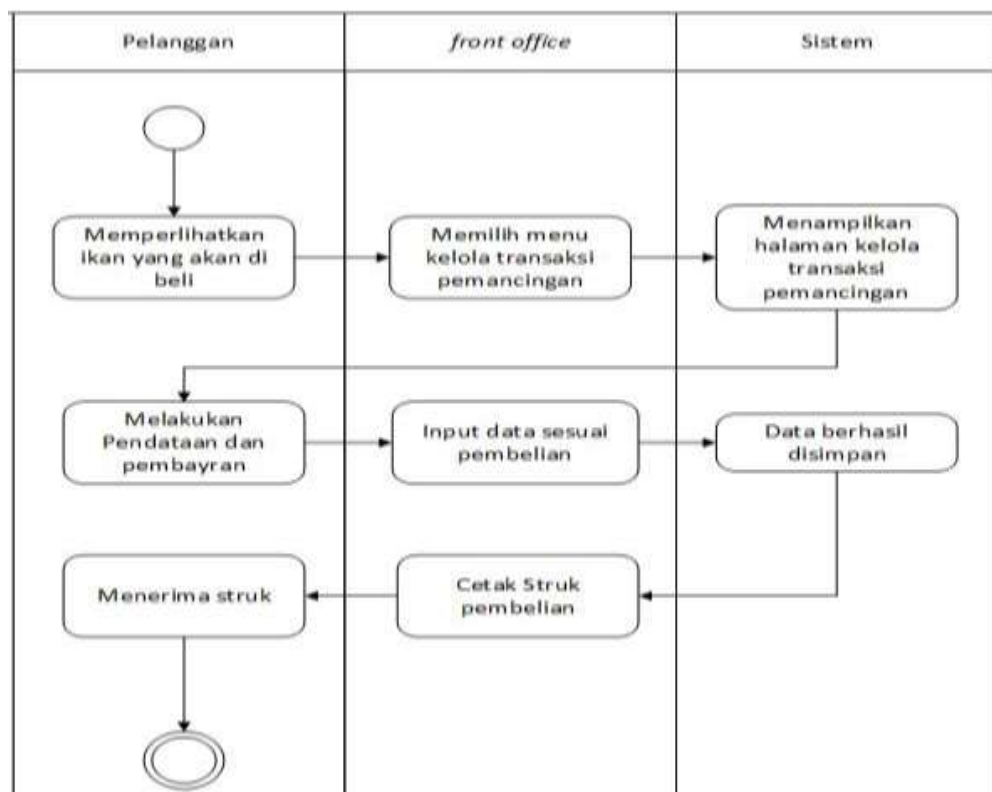
Diagram aktifitas ini menjelaskan kegiatan pendaftaran *event* memancing yang ada di Panorama Lembah Gunung Kujang dimana pelanggan akan mendaftar secara online untuk mengikuti *event* tersebut kemudian *front office* bertugas untuk mengkonfirmasi pendafrtran tersebut, berikut diagram aktifitas tersebut :



Gambar 4. 3 Activity Diagram Pendaftaran *event*

3. Diagram Aktifitas Transaksi Pembelian

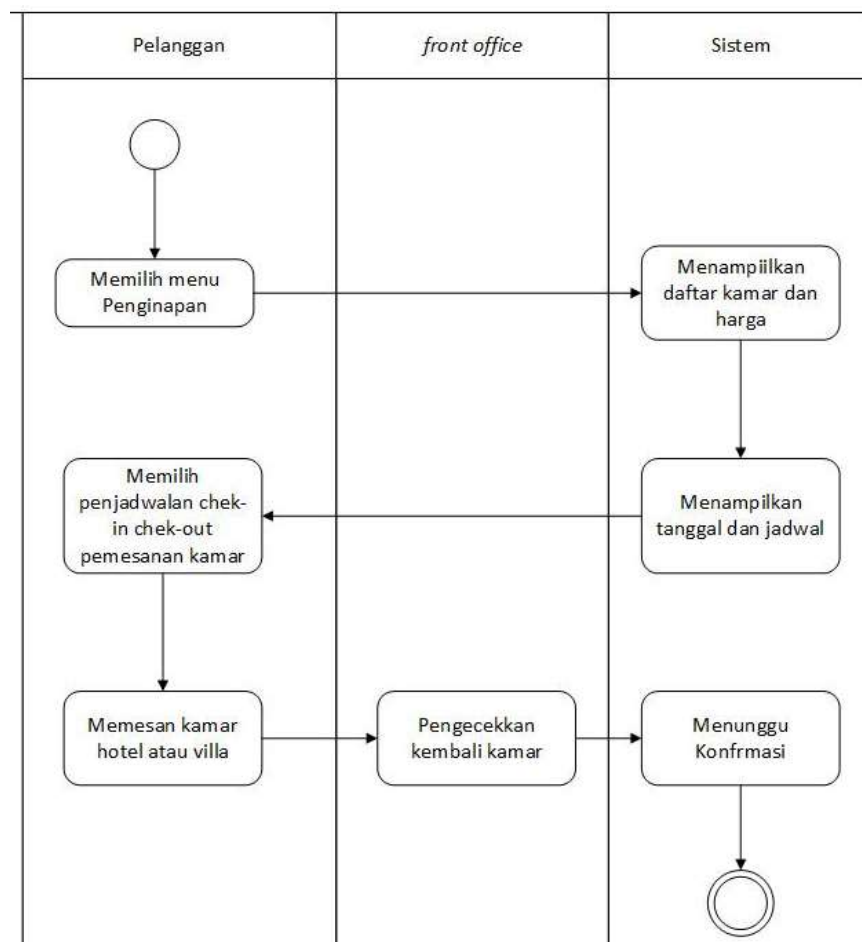
Diagram aktifitas ini menjelaskan kegiatan pelanggan pada saat akan membeli ikan baik hasil pancinganya ataupun tidak, berikut diagram aktifitasnya :



Gambar 4. 4 Activity Diagram Transaksi Pembelian

4. Diagram Aktifitas Pemesanan Penginapan

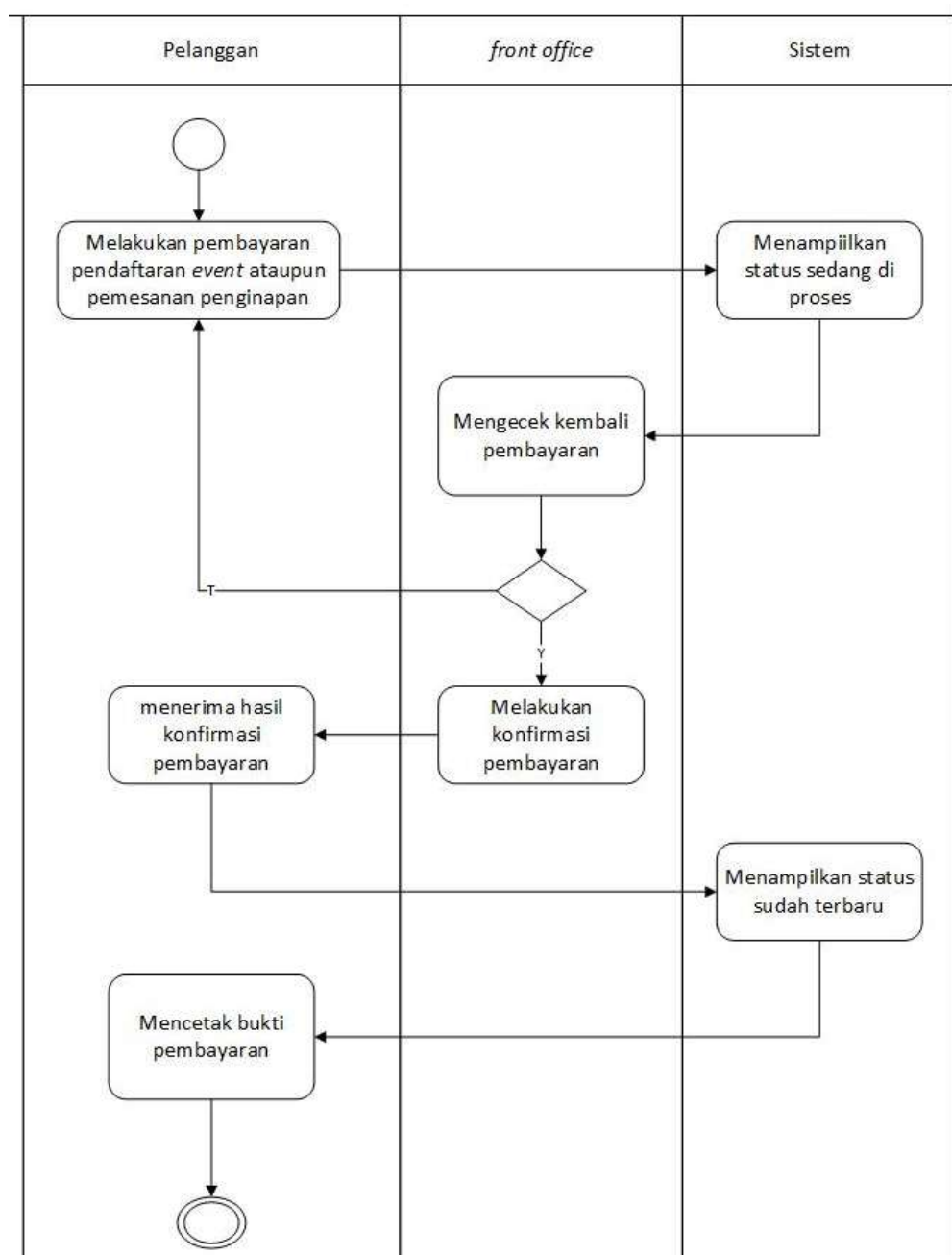
Diagram aktifitas ini menjelaskan kegiatan pelanggan untuk memesan kamar hotel ataupun villa secara *online*, berikut diagram aktifitasnya :



Gambar 4.5 Activity Diagram Pemesanan Penginapan

5. Diagram Aktifitas Pembayaran

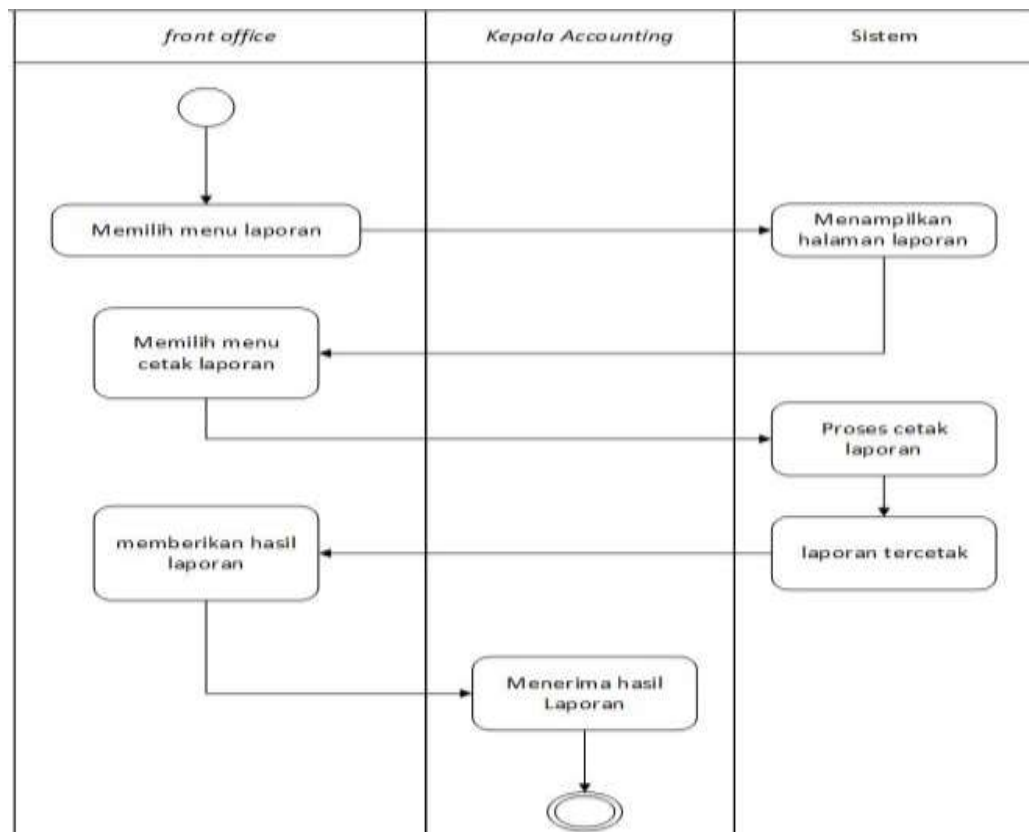
Diagram aktifitas yang menjelaskan kegiatan pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan baik dalam membayar *event* ataupun membayar kamar hotel ataupun villa, berikut diagram aktifitasnya :



Gambar 4. 6 Activity Diagram Pembayaran

6. Diagram Aktifitas laporan

Diagram aktifitasn yang menjelaskan alur dari kegiatan pembuatan laporan oleh *front office* sesuai data pengujung untuk di laorkan kepada kepala *Accounting* berikut diagram aktifitasnya :



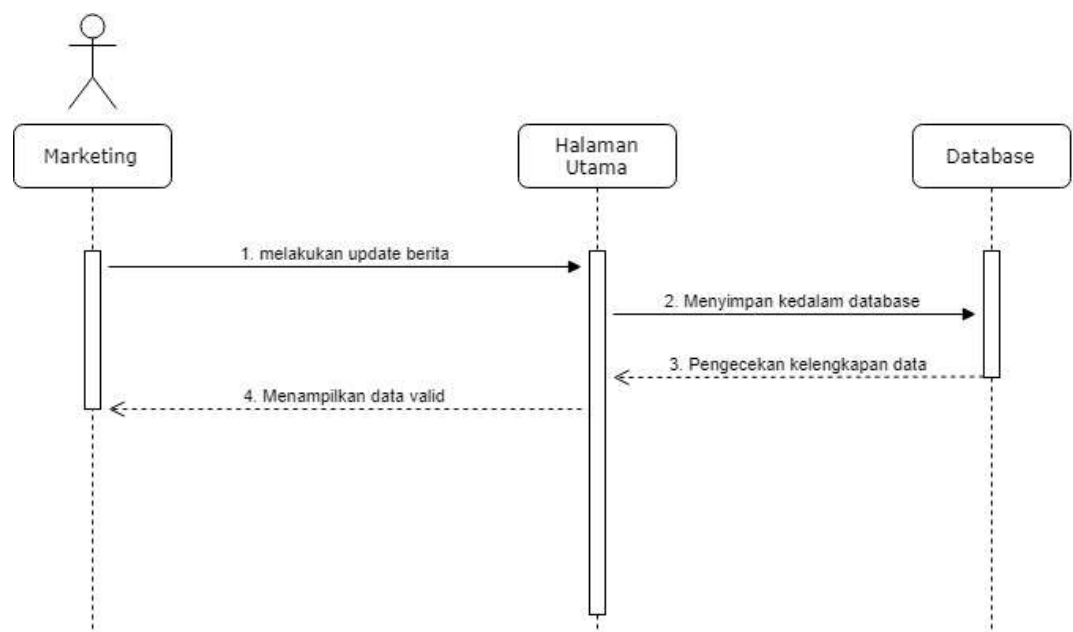
Gambar 4. 7 Activity Diagram Laporan

4.1.3.4. Sequence Diagram

Berikut adalah diagram *sequence* dari sistem informasi promosi berbasis web di pariwisata pemancingan lembah gunung kujang yang diusulkan :

1. Diagram *Sequence update*

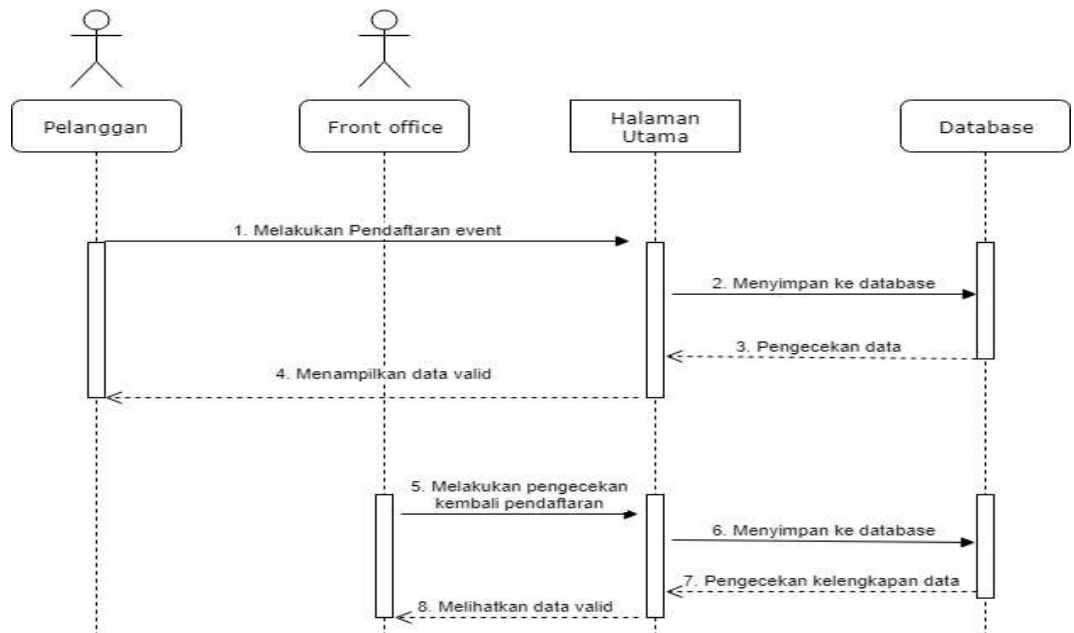
Diagram *sequence* ini menunjukkan proses *pengupdatean* kepada sistem untuk melakukan pembaharuan informasi terbaru oleh pihak perusahaan, Diagram *sequence update* ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 8 Diagram *Sequence Update* kelola

2. Diagram *Sequence* Pendaftaran

Diagram *sequence* pendaftaran ini menunjukkan proses pendaftaran kepada sistem untuk bisa mengikuti *event* selanjutnya. Diagram *sequence* pendaftaran ini dapat dilihat pada gambar berikut :

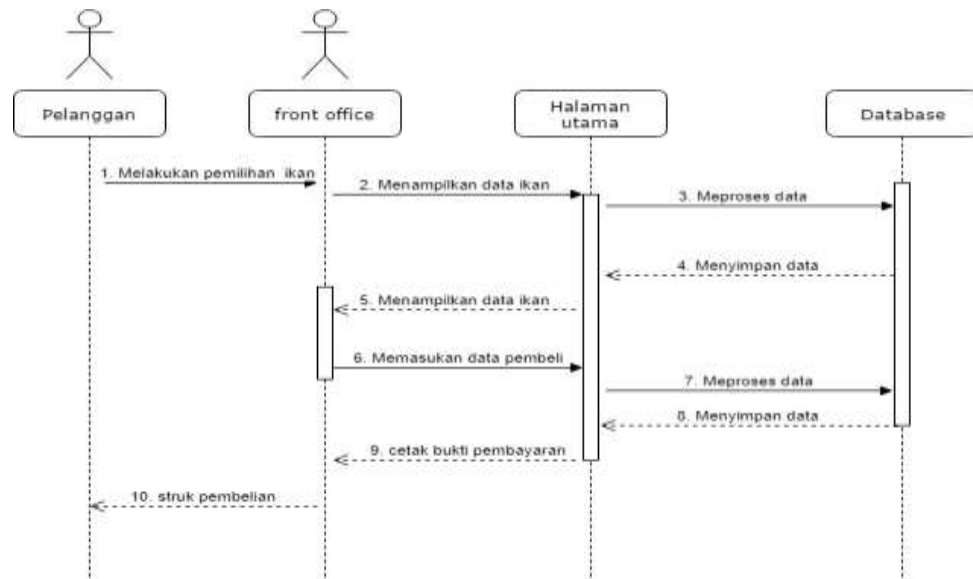


Gambar 4. 9 Diagram Sequence Pendaftaran

3. Diagram *Sequence* Pembelian

Diagram *sequence* pembelian ini menunjukkan proses transaksi pembelian yang dilakukan pelanggan dan diproses oleh *front office* kepada sistem.

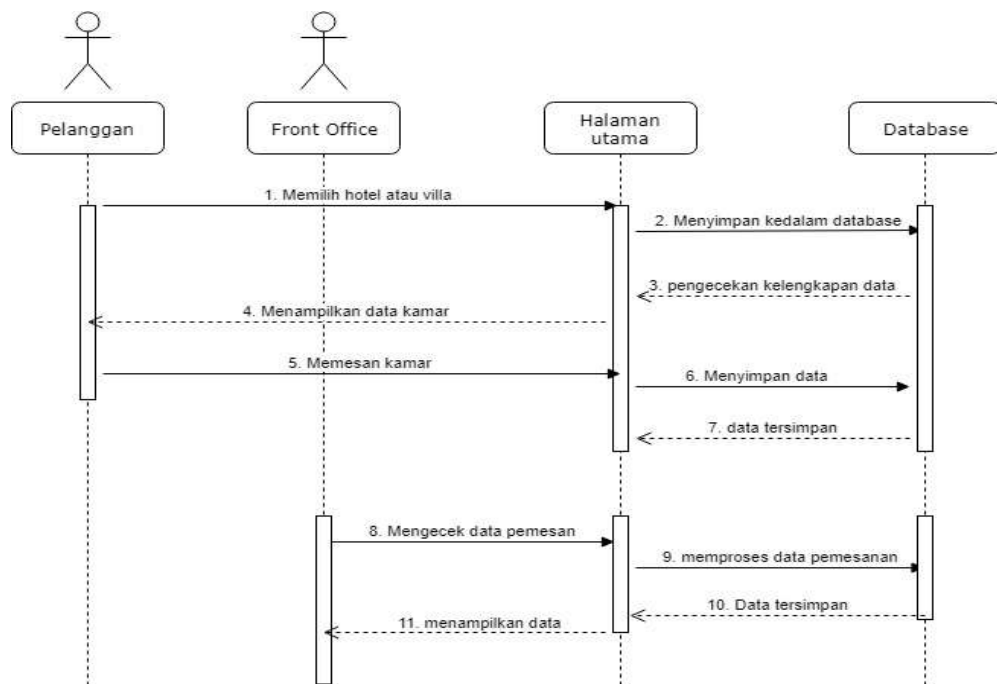
Diagram *sequence* pembelian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 10 Diagram Sequence Pembelian

4. Diagram *Sequence* Pemesanan Peninapan

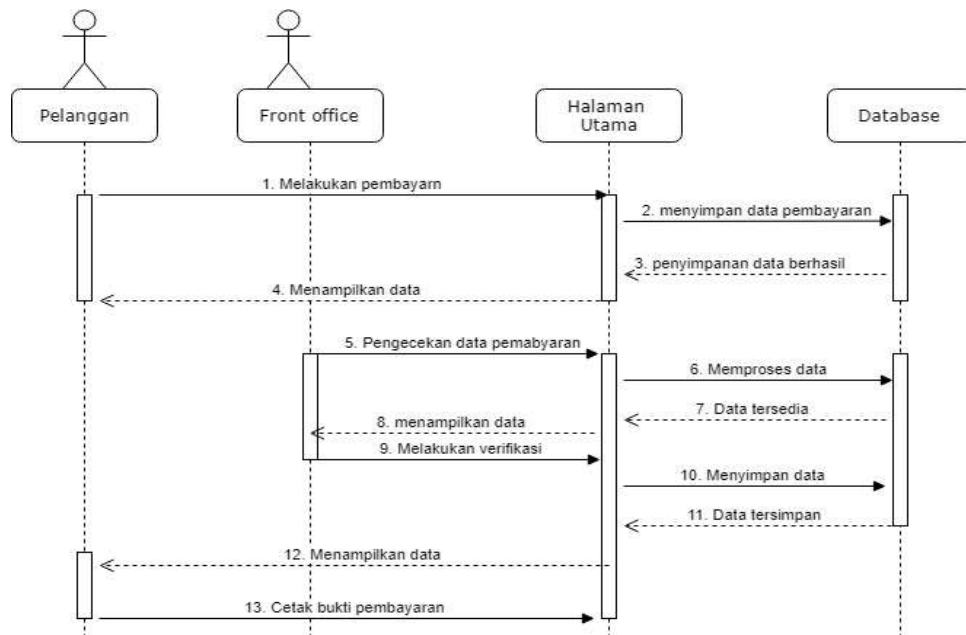
Diagram *sequence* pemesanan ini menunjukkan proses transaksi pemesanan yang dilakukan pelanggan kepada sistem. Diagram *sequence* pemesanan ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 11 Diagram Sequence Pemesanan Penginapan

5. Diagram *Sequence* Pembayaran

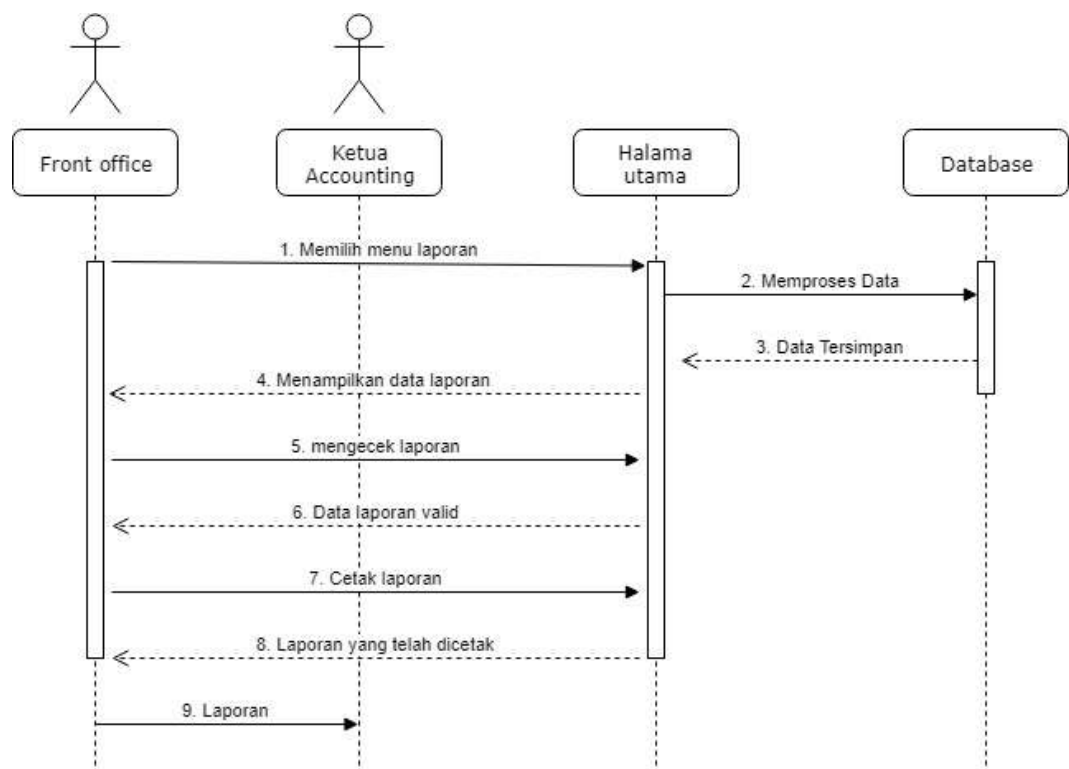
Diagram *sequence* pemesanan ini menunjukkan proses transaksi pembayaran yang dilakukan pelanggan kepada sistem. Diagram *sequence* pemesanan ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 12 Diagram Sequence Pembayaran

6. Diagram *Sequence* laporan

Diagram *sequence* Laporan ini menunjukkan proses pembuatan laporan yang dilakukan *front office* kepada sistem. Diagram *sequence* Laporan ini dapat dilihat pada gambar berikut :



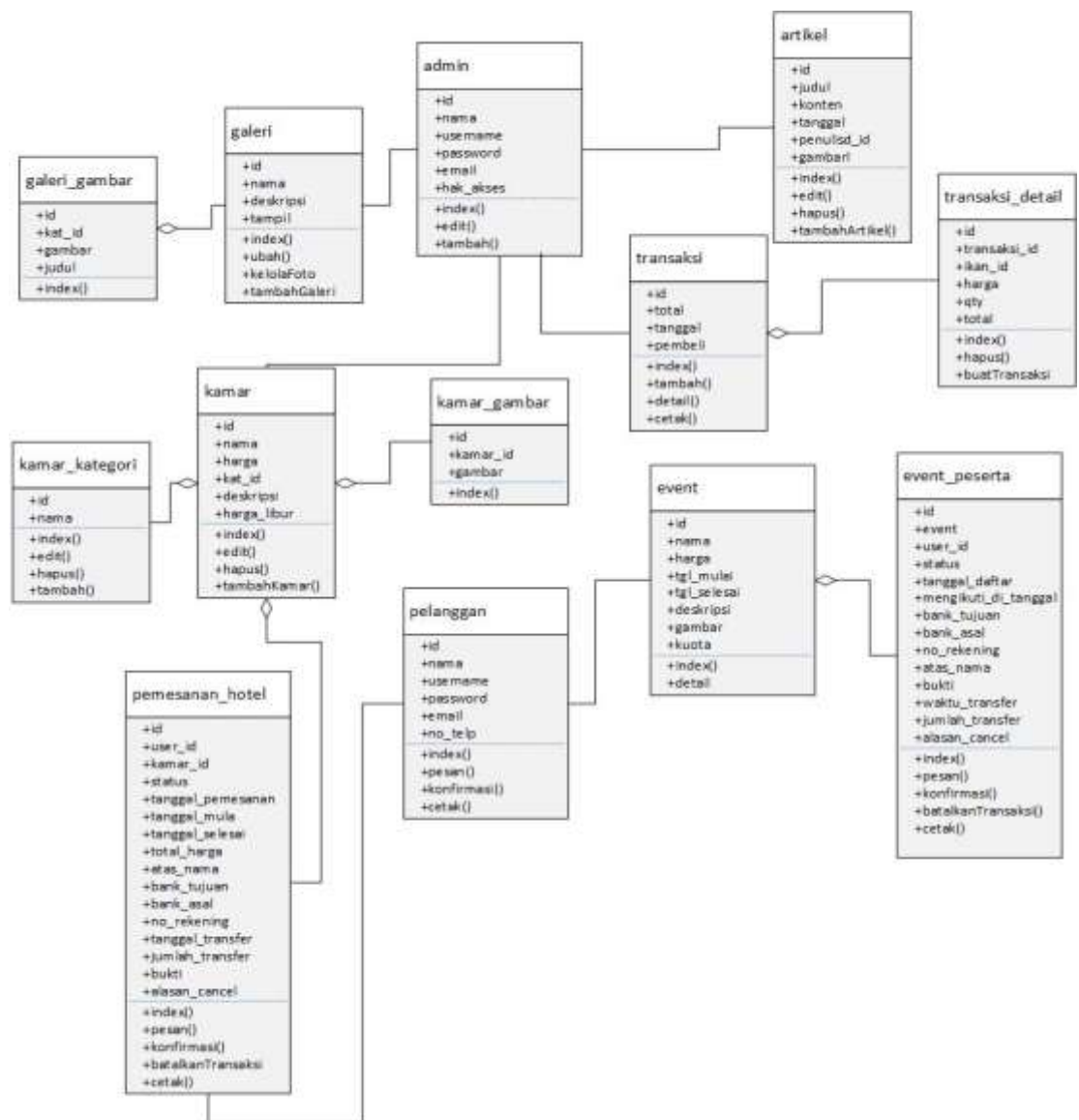
Gambar 4.13 Diagram Sequence Laporan

4.1.4. Perancangan Data

Dibawah ini bagian dari sebuah perancangan data yang akan dipaparkan sebagai berikut :

4.1.4.1. Class Diagram

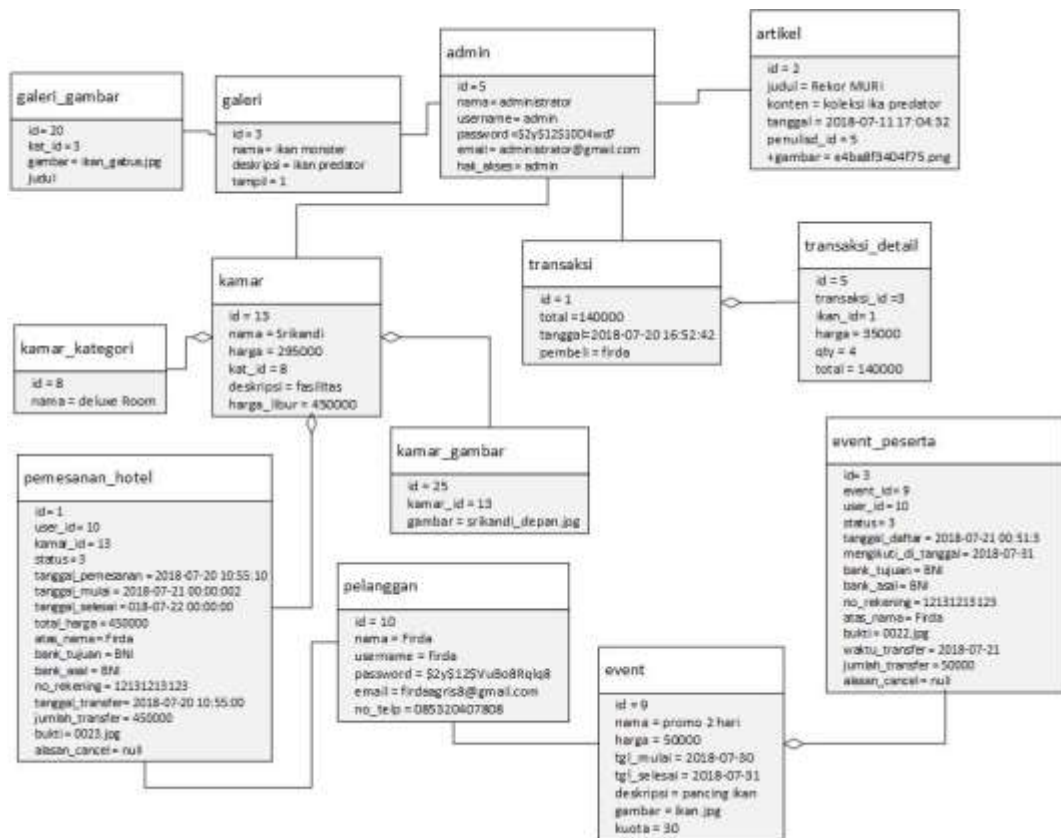
Berikut ini adalah diagram kelas dari sistem informasi Sistem Informasi Promosi berbasis web di Pariwisata Pemancingan Panorama Lembah Gunung Kujang yang diusulkan :



Gambar 4. 14 Class Diagram Pariwisata

4.1.4.2. Object Diagram

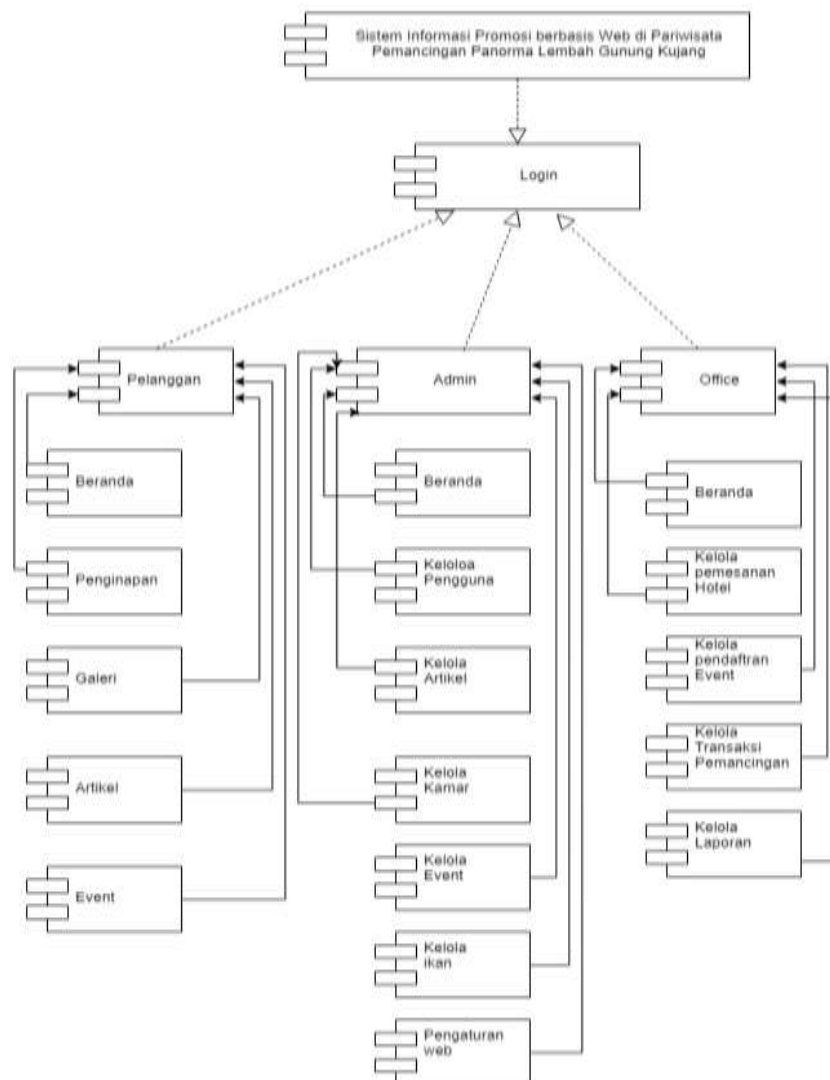
Berikut adalah diagram objek dari Sistem Informasi Promosi Berbasis Web di Pariwisata Pemancingan Panorma Lembah Gunung Kujang yang diusulkan :



Gambar 4. 15 Object Diagram Pariwisata

4.1.4.3. Component Diagram

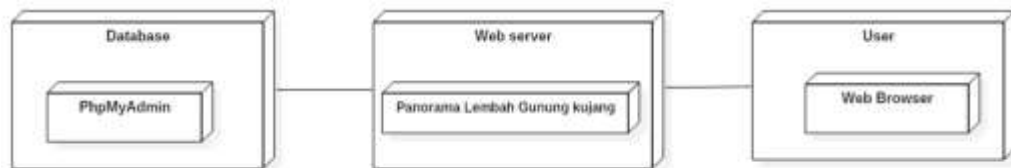
Berikut adalah diagram komponen dari Sistem Informasi Promosi Berbasis Web di Pariwisata Pemancingan Panorma Lembah Gunung Kujang yang diusulkan :



Gambar 4.16 Component Diagram

4.1.4.4. *Deployment Diagram*

Berikut adalah diagram *Deployment* dari Sistem Informasi Promosi Berbasis Web di Pariwisata Pemancingan Panorma Lembah Gunung Kujang yang diusulkan :



Gambar 4.17 Deployment Diagram

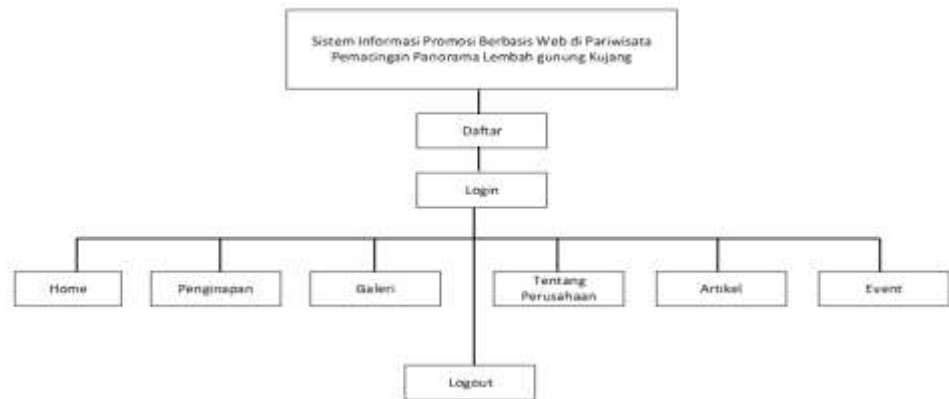
4.2. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka yang diperlukan pada sistem ini memiliki tujuan untuk mempermudah *user* dalam menggunakan Sistem Informasi Promosi berbasis web di Pariwisata Pemancingan Panorama Lambah Gunung Kujang.

4.2.1. Struktur Menu

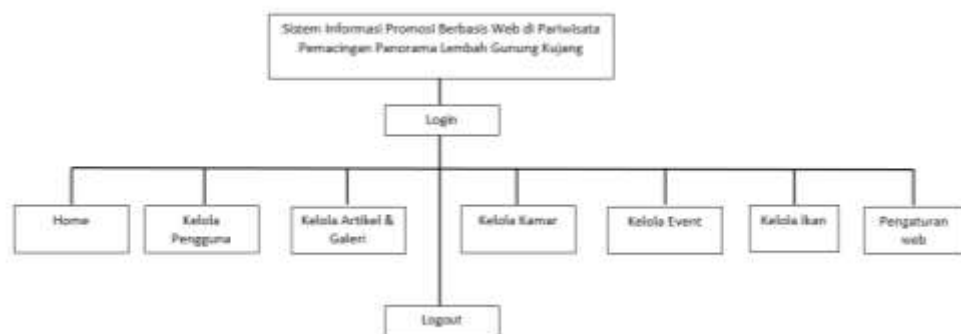
Struktur menu yang dibuat dalam menggambarkan sebuah perancangan dalam menu yang akan diproses ini dapat digunakan oleh pengguna atau *user* tadi. Struktur menu yang digunakan dalam Sistem Informasi Promosi berbasis web di Pariwisata Pemancingan Panorama Lambah Gunung Kujang ini adalah sebagai berikut:

a. Struktur Menu User



Gambar 4.18 Struktur Menu User

b. Struktur Menu Admin



Gambar 4.19 Struktur Menu Admin

c. Struktur Menu Office



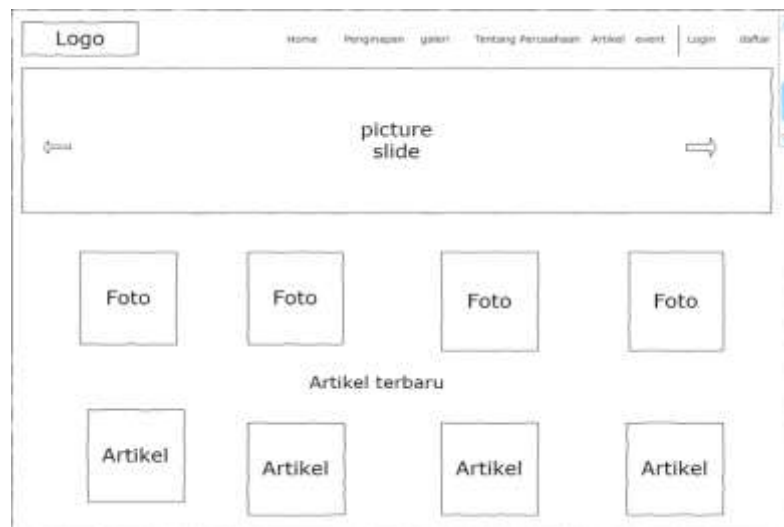
Gambar 4.20 Struktur Menu Office

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan masukan ini merupakan sebuah gambaran atau sketsa *form* saat pengguna ingin melakukan sebuah proses masukan data (*input*) yang akan dieksekusi oleh sistem yang diusulkan. Perancangan masukan pada sistem yang diusulkan ini yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan Tampilan Utama

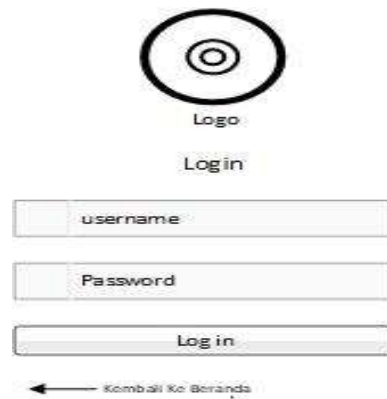
Tampilan ini menggambarkan halaman utama pada web Panorama Lembah Gunung Kujang, dimana pengunjung dapat melihat seputaran artikel, galeri, daftar harga, daftar event bahkan bisa membuat akun jika ingin melakukan pemesanan atau pendaftaran.




Gambar 4. 21 Perancangan Tampilan Utama

2. Perancangan input *Login*

Halaman ini menjelaskan bagian *login* pengunjung yang akan melakukan pemesanan penginapan atau pendaftaran *event*.




 Logo
 Login

[← Kembali ke Beranda](#)

Gambar 4. 22 Perancangan Input *login*

3. Perancangan Input daftar

Halaman Pendaftaran ini berfungsi sebagai syarat pendaftaran untuk pelanggan baru yang ingin memiliki akun pribadi.

Pendaftaran

Selamat data di Panorama Lembah Gunung Kujang, silahkan anda mendaftar baru jika sudah punya akun [Klik disini](#)

Nama

Username

Email

Password

Ulangi Password

No Telepon

Gambar 4. 23 Perancangan Input Daftar

4. Perancangan Input *chek-in chek-out* penginapan

Input *chek-in chek out* ini berfungsi untuk penjadwalan sesuai yang kita inginkan.

The form contains two date input fields. The first is labeled 'Tanggal Chek In' and the second is labeled 'Tanggal Chek Out'. Below these fields are two buttons: 'Close' and 'Pesan Sekarang'.

Gambar 4. 24 Perancangan *Input chekin checkout* penginapan

5. Perancangan input Pemabayaran Penginapan

Halaman ini berfungsi untuk melakukan transaksi pembayaran penginapan sesuai yang telah kita pesan sebelumnya.

The form displays a table of bank accounts for transfer, followed by a 'Total tagihan' field and several input fields for payment details.

Silahkan transfer ke salah satu rekening dibawah ini Booking harus minimal sebelum 3 hari. Silahkan konfirmasi transfer sebelum 1x24jam atau transaksi akan dibatalkan secara otomatis.	
BNI 4242xxxxx A.N. pariwisata	BRI 4242xxxxx A.N. pariwisata
BCA 4242xxxxx A.N. pariwisata	Mandiri 4242xxxxx A.N. pariwisata

Total tagihan: [input field]

Bank tujuan: [dropdown menu: Pilih Bank Tujuan]

Bank Asal: [input field]

Atas Nama: [input field]

No. Rekening: [input field]

Tanggal Transfer: [input field]

Jumlah: [input field]

[button: Bukti Transfer] [button: Telausuri] Tidak ada biaya admin
Hanya diperlihatkan bagi pengguna yang login

[button: Konfirmasi Transfer]

Gambar 4. 25 Perancangan *Input pembayaran* penginapan

6. Perancangan Input Konfirmasi daftar Event

Halaman ini berfungsi sebagai pemilihan penjadwalan untuk *event* memancing.

Konfirmasi daftar Event x

Pilih antara tanggal mulai dan tanggal selesai

Text

Close Pesan Sekarang

Gambar 4. 26 Perancangan *Input* Konfirmasi daftar Event

7. Perancangan Input Bayar Event

Halaman ini berfungsi untuk melakukan transaksi pembayaran *event* sesuai yang telah kita pesan sebelumnya.

Silahkan transfer ke salah satu rekening dibawah ini

BNI 4242xxxxx A.N. pariwisata	BRI 4242xxxxx A.N. pariwisata
BCA 4242xxxxx A.N. pariwisata	Mandiri 4242xxxxx A.N. pariwisata

Total tagihan

Bank tujuan
Pilih Bank Tujuan

Bank Asal

Atas Nama

No. Rekening

Tanggal Transfer

Jumlah

Bukti Transfer
Telusuri Tidak ada berkas dipilih
Hanya diperbolehkan jpg, jpeg, gif, png, bmp

Konfirmasi Transfer

Gambar 4. 27 Perancangan Input Pembayaran event

8. Perancangan Input Ubah Profil User

Nama	<input type="text" value="Pilih Bank Tujuan"/>	Password	<input type="text"/>
		<small>Kosongkan password jika tidak ingin diubah.</small>	
Username	<input type="text"/>	Ulangi Password	<input type="text"/>
		<small>Kosongkan password jika tidak ingin diubah.</small>	
Email	<input type="text"/>		
Nomor telepon	<input type="text"/>		
	<input type="button" value="Simpan Perubahan"/>		

Gambar 4. 28 Perancangan *Input* Ubah Profil User

9. Perancangan Input Tambah Admin

Berfungsi sebagai penambahan untuk marketing atau office.

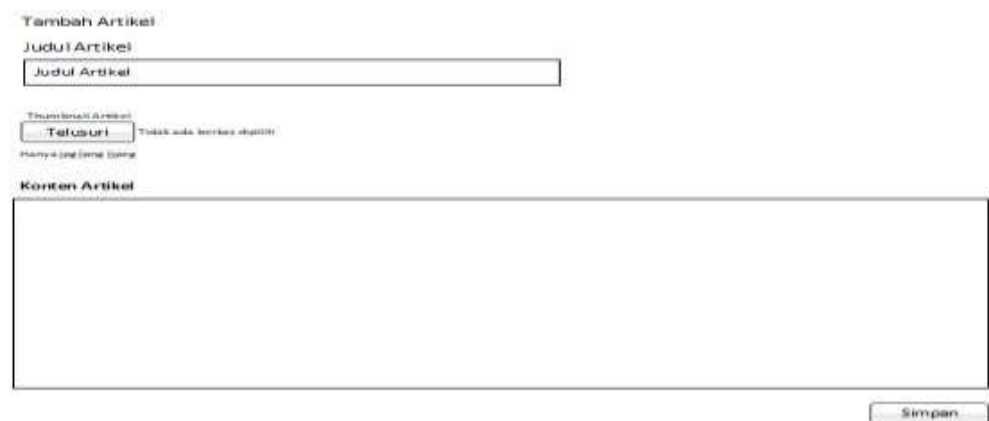
Tambah admin

Nama	<input type="text" value="Pilih Bank Tujuan"/>	Password	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>	Ulangi Password	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>		
Hak Akses	<input type="text" value="Admin"/> <input type="button" value="v"/>		
	<input type="button" value="Tambah Admin"/>		

Gambar 4. 29 Perancangan *Input* Tambah Admin

10. Perancangan Input Tambah Artikel

Halaman ini berfungsi sebagai penambahan artikel yang nantinya akan di *update* oleh Marketing untuk memberikan informasi kepada pelanggan.



Tambah Artikel

Judul Artikel

Judul Artikel

Tambah Artikel

Tafusuri Tidak ada berita apapun

Hanya yang lama saja

Konten Artikel

Simpan

Gambar 4. 30 Perancangan *Input* Tambah Artikel

11. Perancangan Input Tambah Kategori Galeri

Halaman ini berfungsi sebagai penambahan galeri yang nantinya akan di *update* oleh Marketing untuk memberikan informasi mengenai gambar kepada pelanggan.



Tambah Kategori

Nama

Deskripsi

Tampilkan

Cancel Simpan

Gambar 4. 31 Perancangan *Input* Tambah kategori Galeri

12. Perancangan Input Tambah Kamar

Halaman ini berfungsi sebagai penambahan informasi mengenai kamar yang nantinya akan di *update* oleh Marketing untuk memberikan informasinya kepada pelanggan.

Gambar 4. 32 Perancangan *Input* Tambah Kamar

13. Rancangan Input Tambah Event

Halaman ini berfungsi sebagai penambahan informasi mengenai *event* memancing yang nantinya akan di *update* oleh Marketing untuk memberikan informasinya kepada pelanggan.

Gambar 4. 33 Perancangan *Input* Tambah Event

14. Perancangan Input Tambah Ikan

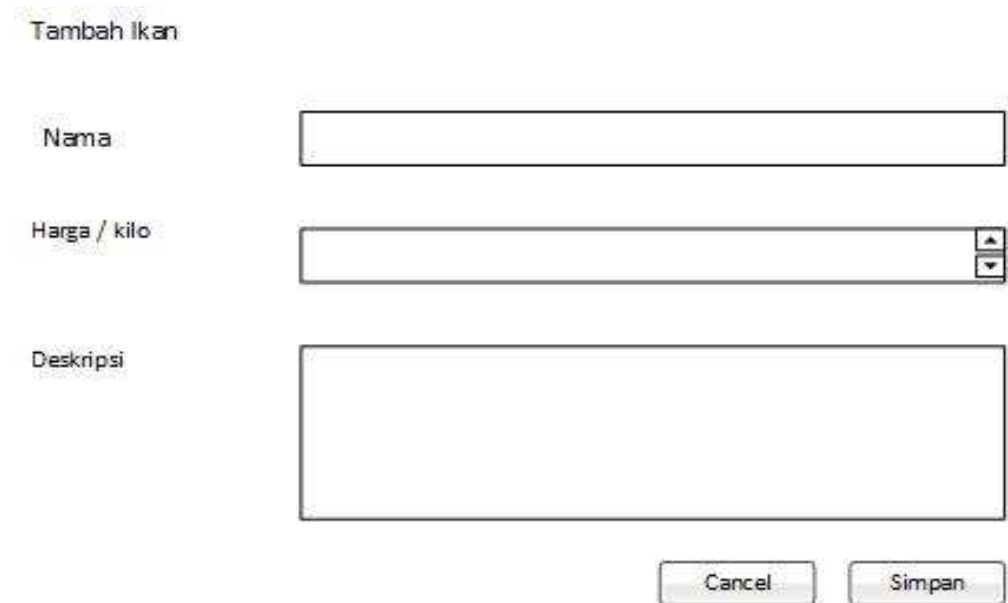
Halaman ini berfungsi sebagai penambahan informasi mengenai jenis ikan dan harganya untuk transaksi pembelian ikan.

Tambah Ikan

Nama

Harga / kilo

Deskripsi



Gambar 4. 34 Perancangan *Input* Tambah Ikan

15. Perancangan Input Transaksi Ikan

Halaman ini berfungsi sebagai alat transaksi pembelian ikan yang dilakukan oleh office dengan pelanggan.

Tambah Ikan

Cari Ikan

Nama Pembeli

Kode Ikan	Nama Ikan	Harga	Kuantitas	
			<input type="text"/>	Hapus

Buat Transaksi

Gambar 4. 35 Perancangan *Input* Transaksi Ikan

4.2.3. Perancangan *output*

Perancangan keluaran ini merupakan hasil akhir yang menunjukkan gambaran dari eksekusi data yang paling ujung atau proses yang telah diinputkan ke dalam sistem dan ini adalah hasil keluarannya. Dimana data akan menampilkan proses *output* dalam bentuk informasi. Perancangan keluaran pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *output* Struk Penginapan


Struk ini merupakan bukti transaksi penginapan yang telah di pesan oleh pelanggan.

 Panorama Lembah Gunung Kujang <small>Jl Raya Gunung Tua No.11 Km. 8 Cijambe Subang Jawa Barat Telp. (0260) 7422771</small>	
Tanggal Pemesanan	: 20 Juli 2018
No Pemesanan	: 1
Nama	: Firda
Kamar	: Srikandi
Tanggal Checkin	: 21 Juli 2018
Tanggal CheckOut	: 22 Juli 2018
Status	: Sudah Dibayar
Total Harga	: Rp. 450.000 (sudah termasuk PPN 10%)
Subang, Sabtu, 21 Juli 2018	
Penerima Firda	
Terimakasih telah Berkunjung	

Gambar 4. 36 Perancangan *Output* Struk Penginapan

2. Perancangan *Output*un tiket *event*

Struk ini merupakan bukti transaksi pendaftaran *event* yang telah di pesan oleh pelanggan.

 Panorama Lembah Gunung Kujang <small>Jl Raya Gunung Tua No.11 Km. 8 Cijambe Subang Jawa Barat Telp. (0260) 7422771</small>	
No Registrasi	: 9
Nama Event	: Promo 2 hari
Nama Peserta	: Firda
Mengikuti di tanggal	: 31 Juli 2018
Tanggal Mulai	: 30 Juli 2018
Tanggal Selesai	: 31 Juli 2018
Terimakasih telah Berkunjung	

Gambar 4. 37 Perancangan *Output* Tiket *Event*

3. Perancangan *output* Tiket Transaksi Pemancingan

tiket ini merupakan bukti atas pembelian ikan yang telah di beli oleh pelanggan.

 Panorama Lembah Gunung Kujang <small>Jl Raya Gunung Tus No.11 Km. 8 Cijambe Subang Jawa Barat Telp. (0260) 7422771</small>			
Tanggal Transaksi		:	20-07-2018
No Transaksi		:	1
Nama Pelanggan		:	Firda
Total Harga		:	Rp. 140.000
Ikan	Qty	Harga	Total
Nila	2	Rp. 35.000	Rp. 70.000
Mas	2	Rp. 35.00	Rp. 70.000
Total			Rp. 140.000
Terimakasih telah Berkunjung			

Gambar 4. 38 Perancangan *Output* Tiket Transaksi Pemancingan

4. Perancangan *output* Laporan *Event*

Bukti cetak Laporan *event* pelanggan selama 1 bulan

 Panorama Lembah Gunung Kujang <small>Jl Raya Gunung Tus No.11 Km. 8 Cijambe Subang Jawa Barat Telp. (0260) 7422771</small>					
LAPORAN EVENT					
No. Ref	Nama Pelanggan	Event	Status	Tanggal daftar	Harga Event
1	Abdullah Maajid	Perlimbaan Mancing 17 Agustus	Sudah Dibayar	20-07-2018	Rp. 150.000
2	Firda	Promo 2 hari	Sudah Dibayar	21-07-2018	Rp. 50.000
Total					Rp. 200.000

Mengetahui

Subang Sabtu, 21 Juli 2018 ketua
pimpinan accounting

Office

Fitri Farida

Gambar 4. 39 Perancangan *Output* Laporan *event*

5. Perancangan *output* Laporan Penginapan

Bukti cetak Laporan Penginapan pelanggan selama 1 bulan

 Panorama Lembah Gunung Kujang <small>Jl Raya Gunung Tua No.11 Km. 8 Cijambe Subang Jawa Barat Telp. (0260) 7422771</small>				
LAPORAN PENGINAPAN				
No. Ref	Nama Pelanggan	Kamar	Tanggal daftar	Total
1	Firda	Srikandi	21.07.2018 - 22.07.2018	Rp. 450.000
2	Abdullah Meajid	Bima	24.07.2018 - 26.07.2018	Rp. 590.000
Total				Rp. 1.040.000

Mengetahui

Subang Sabtu, 21 Juli 2018 ketua
pimpinan accounting

Office

Fitri Farida

Gambar 4. 40 Perancangan *Output* Laporan Penginapan6. Perancangan *Output* Laporan Pemancingan

Bukti cetak Laporan Pembelian ikan oleh pelanggan selama 1 bulan

 Panorama Lembah Gunung Kujang <small>Jl Raya Gunung Tua No.11 Km. 8 Cijambe Subang Jawa Barat Telp. (0260) 7422771</small>				
LAPORAN PEMANCIAN				
No. Ref	Pembeli	Tanggal	Total Ikan	Total Harga
1	Firda	2018.07.20 16:52:42	2	Rp. 140.000
2	Aceng	2018.07.20 16:53:26	2	Rp. 135.000
3	Aceng	2018.07.20 23:10:02	1	Rp. 140.000
4	Lika	2018.07.20 23:11:56	2	Rp. 100.000
Total				Rp. 515.000

Mengetahui

Subang Sabtu, 21 Juli 2018 ketua
pimpinan accounting

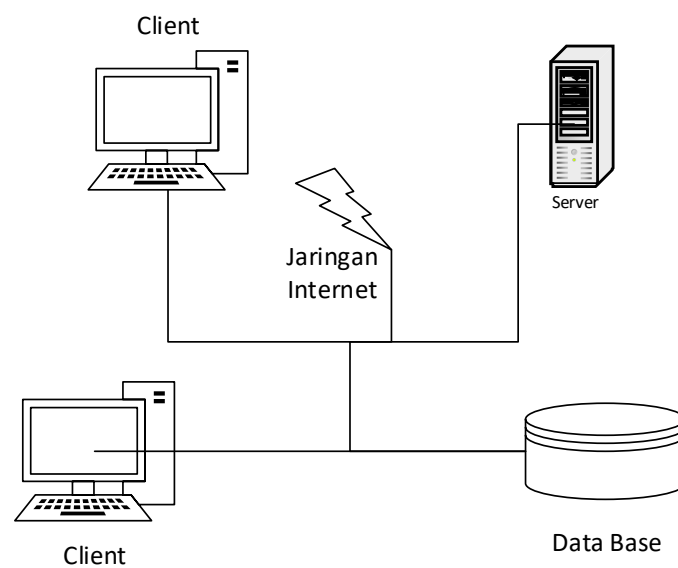
Office

Fitri Farida

Gambar 4. 41 Perancangan *Output* Laporan Pemancingan

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan yang digunakan pada sistem Informasi Promosi berbasis web di Pariwisata Pemancingan Lembah Gunung Kujang menggunakan metode *client server*.



Gambar 4.42 Perancangan Arsitektur Jaringan

Gambar diatas menggunakan satu *server* yang digunakan untuk menyimpan sebuah data dan menjelaskan bahwa aplikasi disimpan di *server* Panorama Lembah Gunung Kujang. Pada *server* tersebut juga berguna untuk menyimpan data ke dalam sebuah *database*.

4.4. Pengujian

Pengujian pada *software* ini merupakan sebuah tahapan yang paling penting dalam membangun suatu perangkat lunak, pada pengujian ini diketahui kelemahan atau kesalahan yang akan terjadi dari perangkat lunak yang sudah dibangun sebelumnya.

Pada pengujian sistem informasi kali ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian ini dilakukan dengan memperhatikan proses masukan dan keluaran dari perangkat lunak yang telah dibangun sebelumnya.

4.4.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian pada pembangunan sistem informasi yang ada pada Panorma Lembah Gunung Kujang ini dilakukan dengan memasukan sebuah data pada perangkat lunak dan memperhatikan keluarannya. Dimana pengujian ini akan dikelompokan dalam suatu tabel pengujian yang menggambarkan data masukan dan keluaran sesuai dari data yang telah diproses, tabel pengujian tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 9 Rencana Pengujian

Item Pengujian	Deskripsi	Jenis Pengujian
<i>Login</i>	Melakukan proses <i>login</i> apakah sudah bisa <i>login</i> dan sesuai dengan yang dirancang.	<i>Blackbox</i>
Pendaftaran	Melakukan proses pendaftaran apakah sudah bisa <i>berhasil</i> mendaftar dan sesuai dengan yang sudah dirancang	<i>Blackbox</i>

Penginapan	Melakukan proses pemesanan penginapan untuk kamar hotel ataupun villa apakah sudah sesuai dengan yang dirancang.	<i>Blackbox</i>
Event	Melakukan proses pemesanan event untuk kegiatan memancing apakah sudah sesuai dengan yang dirancang.	<i>Blackbox</i>
Pembayaran	Melakukan proses pemesanan event untuk kegiatan memancing apakah sudah sesuai dengan yang dirancang	<i>Blackbox</i>
Kelola Galeri dan artikel	Melakukan proses <i>update</i> mengenai galeri dan artikel sesuai dengan yang dirancang	<i>Blackbox</i>
Kelola kamar	Melakukan proses <i>update</i> mengenai kamar penginapan baik hotel maupun villa beserta harga sesuai dengan yang dirancang	<i>Blackbox</i>
Kelola Event	Melakukan proses <i>update</i> mengenai <i>event</i> pemancingan beserta harga sesuai dengan yang dirancang	<i>Blackbox</i>
Kelola Ikan	Melakukan proses <i>update</i> keterangan harga ikan dan jenis ikan sesuai dengan yang dirancang	<i>Blackbox</i>
Kelola Pemesanan penginapan	Melakukan proses kelola penginapan yang telah di pesan sesuai dengan yang dirancang	<i>Blackbox</i>
Kelola Pendaftaran <i>Event</i>	Melakukan proses kelola Pendaftaran <i>Event</i> yang telah di pesan sesuai dengan yang dirancang	<i>Blackbox</i>
Kelola Transaksi Pemancingan	Melakukan proses kelola transaksi pembelian ikan	<i>Blackbox</i>

	hasil pancing sesuai dengan yang dirancang	
Kelola laporan	Melakukan proses pencetakan laporan pengunjung dan Pembelian	<i>Blackbox</i>

4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Tabel 4. 10 Hasil Pengujian

Item Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
<i>Login</i>	<i>Input username dan password yang benar</i>	Akan masuk ke halaman utama sesuai dengan hak aksesnya	[√] Berhasil [] Gagal
Pendaftaran	<i>Input data diri</i>	Data diri yang di- <i>input</i> -kan masuk ke dalam <i>database</i>	[√] Berhasil [] Gagal
Penginapan	<i>Input jadwal chek-in dan chek-out</i>	Data <i>chek -in</i> dan <i>chek-out</i> masuk ke dalam <i>database</i>	[√] Berhasil [] Gagal
<i>Event</i>	Klik daftar <i>event</i> dan <i>Input detail</i>	Masuk kedalam hak akses pelanggan untuk melakukan pemenuhan syarat	[√] Berhasil [] Gagal
Pembayaran	<i>Input bukti transfer</i>	Data bukti pembayaran masuk ke dalam <i>database</i>	[√] Berhasil [] Gagal
Kelola Galeri dan Artikel	<i>Input tambah galeri dan tambah artikel</i>	Data tambah Galeri dan Artikel masuk ke dalam <i>database</i>	[√] Berhasil [] Gagal

Kelola kamar	<i>Input</i> tambah kategori dan tambah kamar	Data tambah kategori dan kamar masuk ke dalam <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Kelola <i>event</i>	<i>Input</i> tambah <i>event</i>	Data tambah <i>event</i> masuk ke dalam <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Kelola ikan	<i>Input</i> tambah ikan	Data tambah ikan masuk ke dalam <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Kelola Pemesanan Penginapan	<i>Input update</i> status	Data tambah kategori dan kamar masuk ke dalam <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Kelola Pendaftaran <i>event</i>	<i>Input update</i> status	Data <i>update</i> status masuk ke dalam <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Kelola Transaksi Pemancingan	<i>Input</i> tambah transaksi	Data tambah transaksi ke dalam <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Kelola Laporan	Cetak Laporan	Data laporan berhasil tercetak	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang ada pada Panorama Lembah Gunung Kujang ini telah dibangun sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna.

4.5. Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan tahap selanjutnya dari perancangan sebelumnya. Tahapan implementasi ini bertujuan untuk mengimplementasikan hasil dari perancangan sistem informasi yang ada pada Panorama Lembah Gunung Kujang.

4.5.1. Implementasi Perangkat Lunak

Berikut adalah spesifikasi dari perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan sistem informasi yang ada pada Panorama Lembah Gunung Kujang :

Tabel 4. 11 Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 10
Bahasa Pemograman	PHP, HTML, CSS
<i>Web Server</i>	XAMPP
<i>Database Server</i>	MySQL
<i>Web Browser</i>	Google Chrome, Mozilla firefox
<i>Core Editor</i>	Sublime Text 3

4.5.2. Implementasi Perangkat Keras

Berikut ini adalah pembahasan implementasi perangkat keras dimana spesifikasi dari perangkat keras tersebut untuk mengimplementasikan sistem informasi yang ada pada Panorama Lembah Gunung Kujang :

Tabel 4. 12 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Intel(R) Celeron(R) CPU 1017U @1.60GHz. 1.60GHz.
RAM	2 GB
VGA	Intel(R) HD graphics
HDD	500 GB

4.5.3. Implementasi Basis Data

1. Tabel admin

```
CREATE TABLE `admin` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `nama` varchar(255) NOT NULL,
  `username` varchar(255) NOT NULL,
  `password` varchar(255) NOT NULL,
  `email` varchar(255) NOT NULL,
  `hak_akses` enum('admin','office') NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Tabel artikel

```
CREATE TABLE `artikel` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `judul` varchar(255) NOT NULL,  
  `konten` text NOT NULL,  
  `tanggal` datetime NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,  
  `penulis_id` int(11) DEFAULT NULL,  
  `gambar` varchar(255) DEFAULT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Tabel event

```
CREATE TABLE `event` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `nama` varchar(255) NOT NULL,  
  `harga` int(11) NOT NULL,  
  `tgl_mulai` date NOT NULL,  
  `tgl_selesai` date NOT NULL,  
  `deskripsi` text NOT NULL,  
  `gambar` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `kuota` int(6) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Tabel event_peserta

```
CREATE TABLE `event_peserta` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `event_id` int(11) NOT NULL,  
  `user_id` int(11) NOT NULL,  
  `status` int(1) NOT NULL,  
  `tanggal_daftar` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,  
  `bank_tujuan` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `bank_asal` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `no_rekening` varchar(20) DEFAULT NULL,  
  `atas_nama` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `bukti` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `waktu_transfer` date DEFAULT NULL,  
  `jumlah_transfer` int(11) DEFAULT NULL,  
  `alasan_cancel` text  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

7. Tabel galeri

```
CREATE TABLE `galeri` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `nama` varchar(255) NOT NULL,  
  `deskripsi` text NOT NULL,  
  `tampil` varchar(1) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6. Tabel galeri_gambar

```
CREATE TABLE `galeri_gambar` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `kat_id` int(11) NOT NULL,  
  `gambar` varchar(255) NOT NULL,  
  `judul` varchar(255) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

7. Tabel ikan

```
CREATE TABLE `ikan` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `nama` varchar(255) NOT NULL,  
  `harga` int(11) NOT NULL,  
  `deskripsi` text NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

8. Tabel kamar

```
CREATE TABLE `kamar` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `nama` varchar(255) NOT NULL,  
  `harga` int(11) NOT NULL,  
  `kat_id` int(11) DEFAULT NULL,  
  `deskripsi` text NOT NULL,  
  `harga_libur` int(11) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

9. Tabel kamar_gambar

```
CREATE TABLE `kamar_gambar` (  
  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  
  `kamar_id` int(11) DEFAULT NULL,  
  
  `gambar` varchar(255) NOT NULL  
  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

10. Tabel kamar_kategori

```
CREATE TABLE `kamar_kategori` (  
  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  
  `nama` varchar(255) NOT NULL  
  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

11. Tabel logs_browser

```
CREATE TABLE `logs_browser` (  
  
  `browser` varchar(255) NOT NULL,  
  
  `platform` varchar(255) NOT NULL,  
  
  `ip` varchar(15) NOT NULL,  
  
  `tanggal` date NOT NULL  
  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

12. Tabel logs_uri

```
CREATE TABLE `logs_uri` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `uri` varchar(255) NOT NULL,  
  `tanggal` date NOT NULL,  
  `hits` int(11) NOT NULL DEFAULT '1'  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

13. Tabel logs_visitor

```
CREATE TABLE `logs_visitor` (  
  `ip` varchar(15) NOT NULL,  
  `tanggal` date NOT NULL,  
  `hits` int(11) NOT NULL DEFAULT '1',  
  `online` varchar(255) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

14. Tabel pelanggan

```
CREATE TABLE `pelanggan` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `nama` varchar(255) NOT NULL,  
  `username` varchar(255) NOT NULL,  
  `password` varchar(255) NOT NULL,  
  `email` varchar(255) NOT NULL,  
  `no_telp` varchar(16) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```


15. Tabel pemesanan_hotel

```
CREATE TABLE `pemesanan_hotel` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `user_id` int(11) NOT NULL,  
  `kamar_id` int(11) NOT NULL,  
  `status` int(1) NOT NULL,  
  `tanggal_pemesanan` datetime NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,  
  `tanggal_mulai` datetime NOT NULL,  
  `tanggal_selesai` datetime NOT NULL,  
  `total_harga` int(11) NOT NULL,  
  `atas_nama` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `bank_tujuan` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `bank_asal` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `no_rekening` varchar(30) DEFAULT NULL,  
  `tanggal_transfer` datetime DEFAULT NULL,  
  `jumlah_transfer` int(11) DEFAULT NULL,  
  `bukti` varchar(255) DEFAULT NULL,  
  `alasan_cancel` text  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

16. Tabel pengaturan

```
CREATE TABLE `pengaturan` (  
  `profil` text NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

17. Tabel transaksi

```
CREATE TABLE `transaksi` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `total` int(11) NOT NULL,  
  `tanggal` datetime NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,  
  `pembeli` varchar(255) DEFAULT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

18. Tabel transaksi_detail

```
CREATE TABLE `transaksi_detail` (  
  `id` int(11) NOT NULL,  
  `transaksi_id` int(11) NOT NULL,  
  `ikan_id` int(11) NOT NULL,  
  `harga` int(9) NOT NULL,  
  `qty` int(4) NOT NULL,  
  `total` int(11) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.5.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan implementasi dari sebuah tampilan yang berfungsi sebagai tampilan antarmuka antara aplikasi yang digunakan oleh *user* atau pengguna. Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari sistem informasi yang ada pada Panorama Lembah Gunung Kujang.

1. Implementasi Antar Muka Home



Gambar 4.43 Antar Muka Home Pelanggan

2. Implementasi Antar Muka Pendaftaran

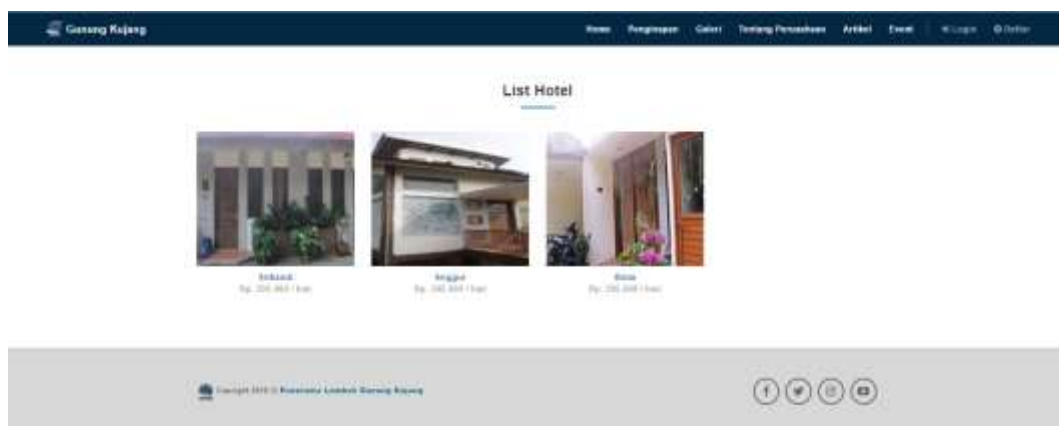
Gambar 4.44 Antar Muka Pendaftaran Pelanggan

3. Implementasi Antar Muka Login



Gambar 4.45 Antar Muka Login

4. Implementasi Antar Muka Penginapan



Gambar 4.46 Antar Muka Penginapan

5. Implementasi Antar Muka Galeri



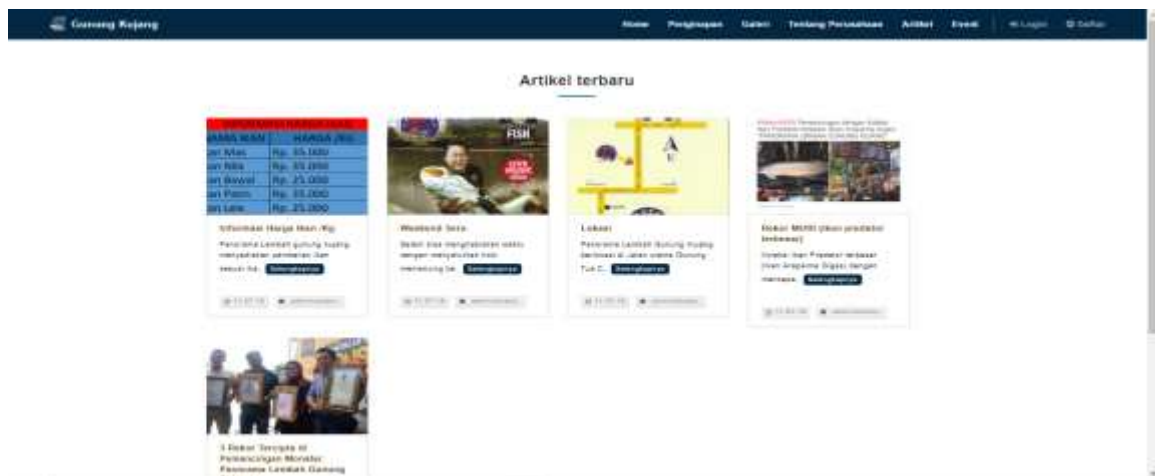
Gambar 4.47 Antar Muka Galeri

6. Implementasi Antar Muka Tentang Perusahaan



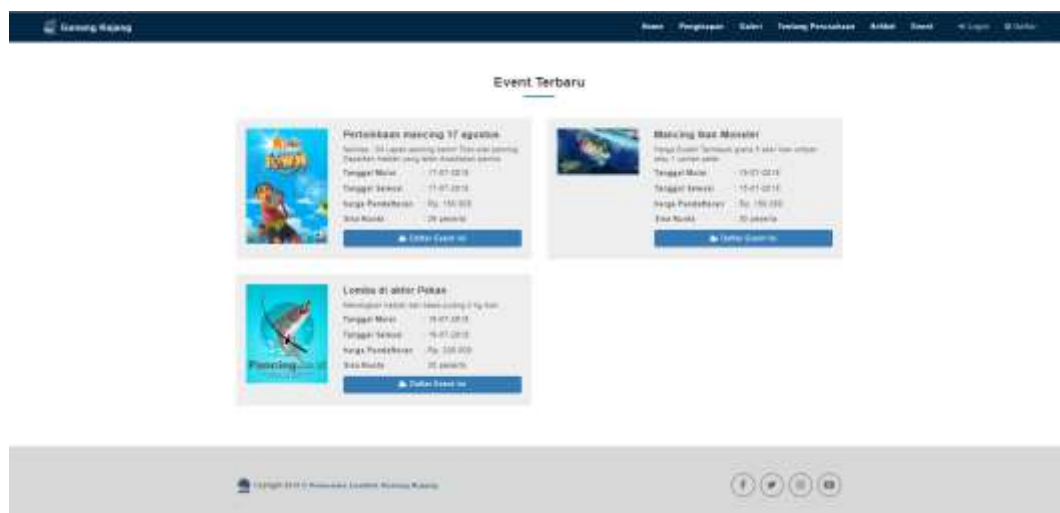
Gambar 4.48 Antar Muka Tentang Perusahaan

7. Implementasi Antar Muka Artikel



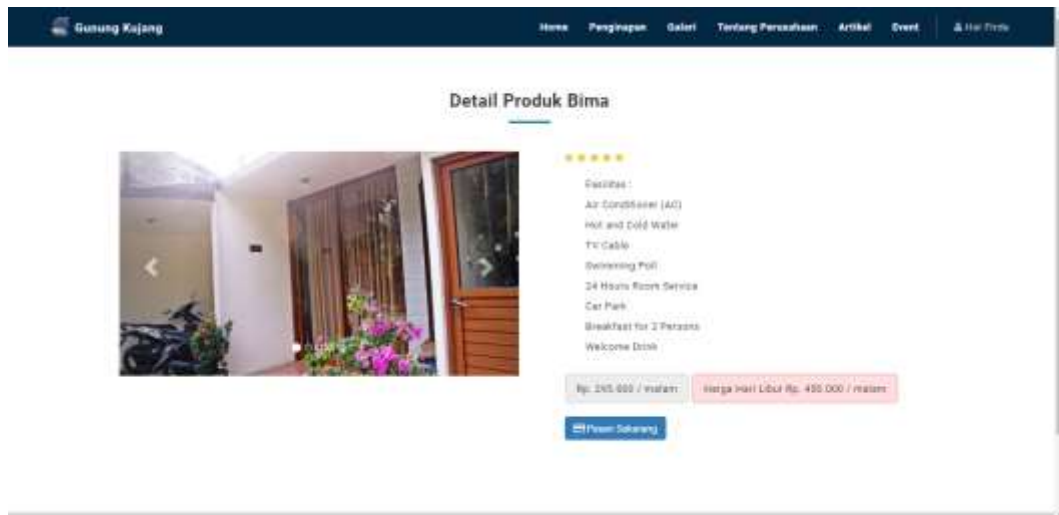
Gambar 4.49 Antar Muka Artikel

8. Implementasi Antar Muka Event



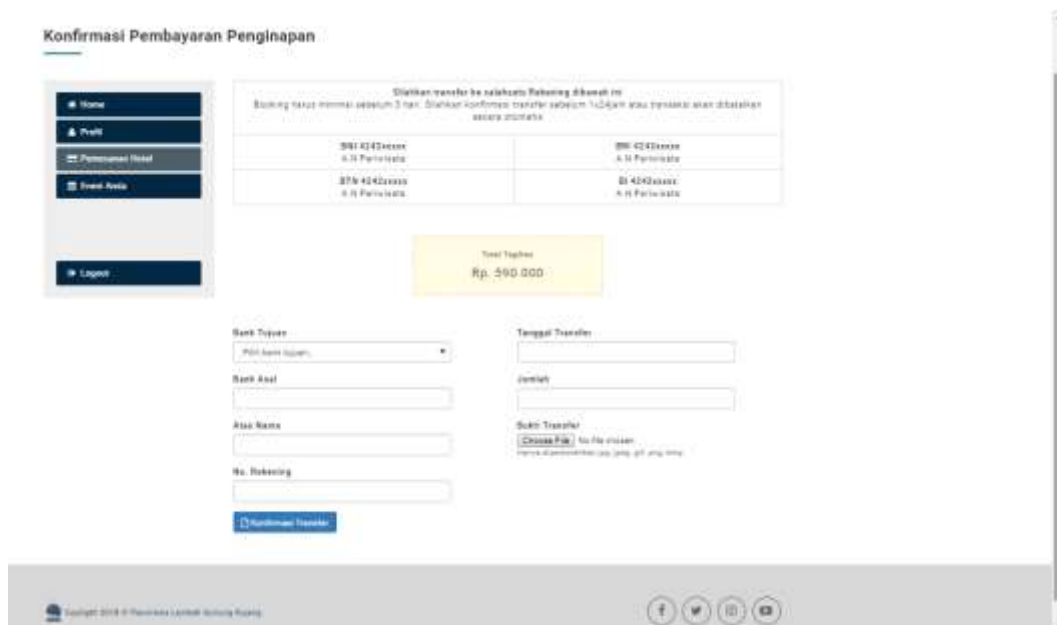
Gambar 4.50 Antar Muka Event

9. Implementasi Antar Muka Pesan Penginapan



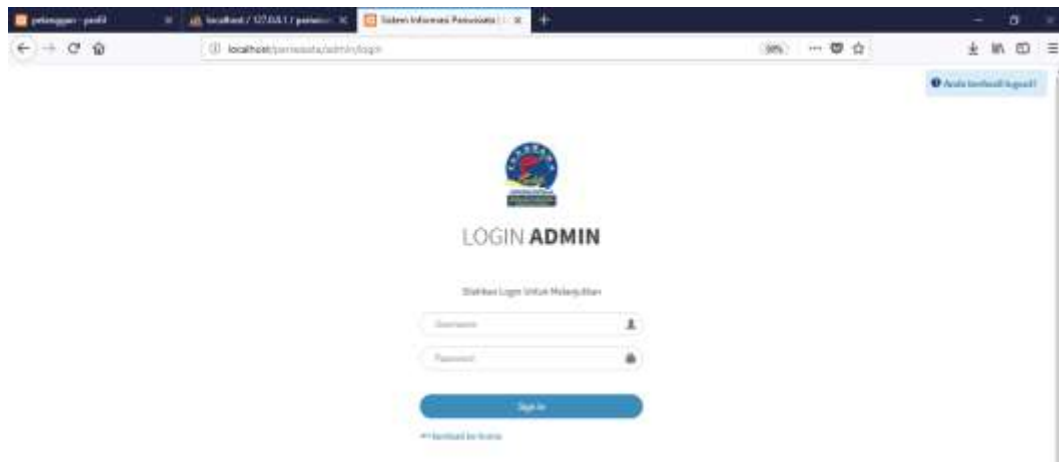
Gambar 4.51 Antar Muka Pemesanan Penginapan

10. Implementasi Antar Muka Pembayaran Penginapan



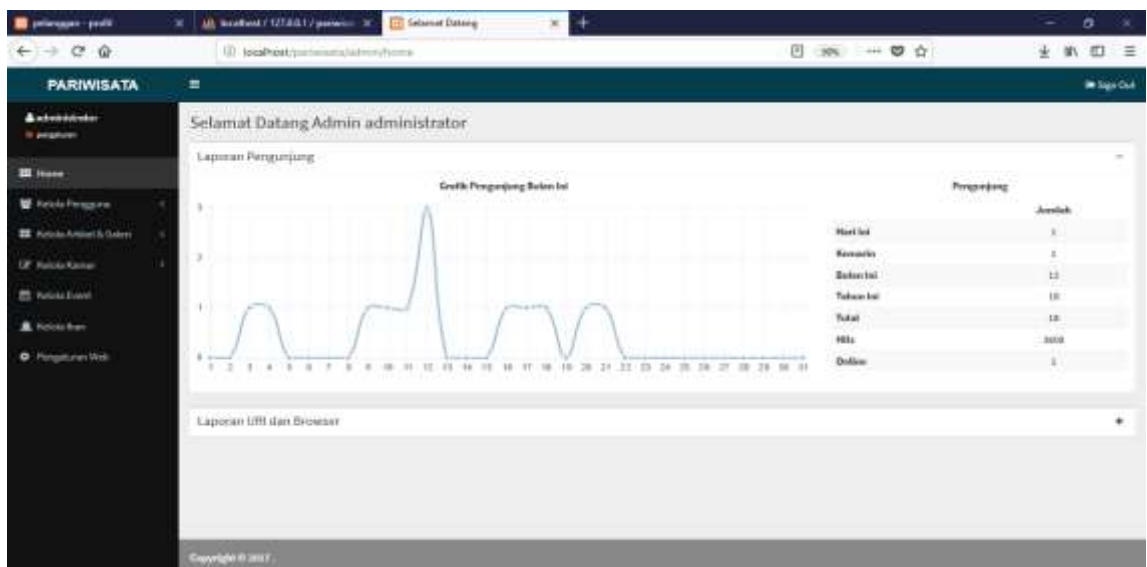
Gambar 4.52 Antar Muka Pembayaran Penginapan

11. Implementasi Antar Muka *login* Admin



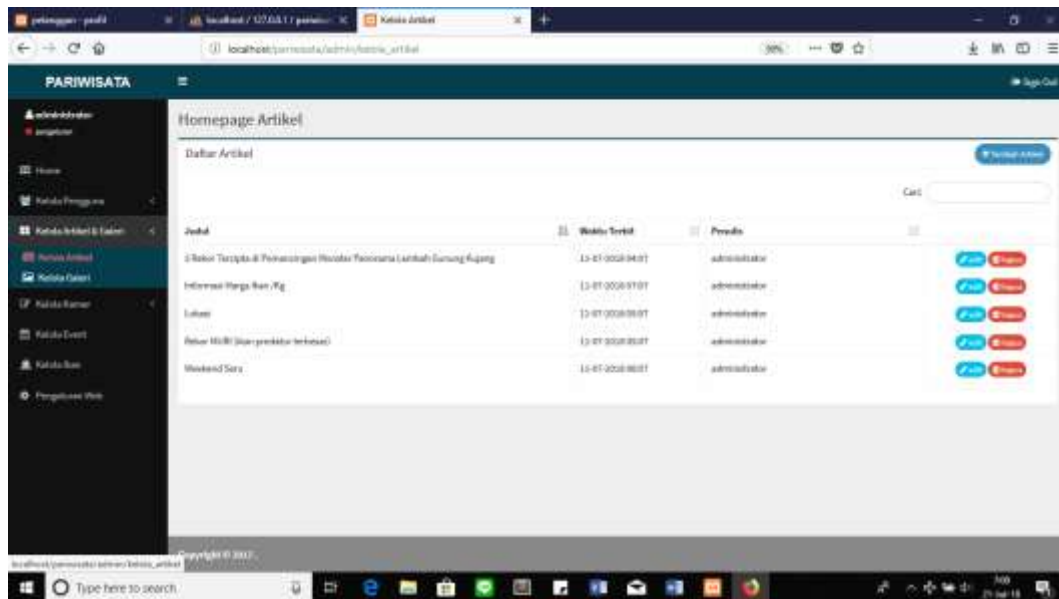
Gambar 4.53 Antar Muka *login* Admin

12. Implementasi Antar Muka *Home* Admin



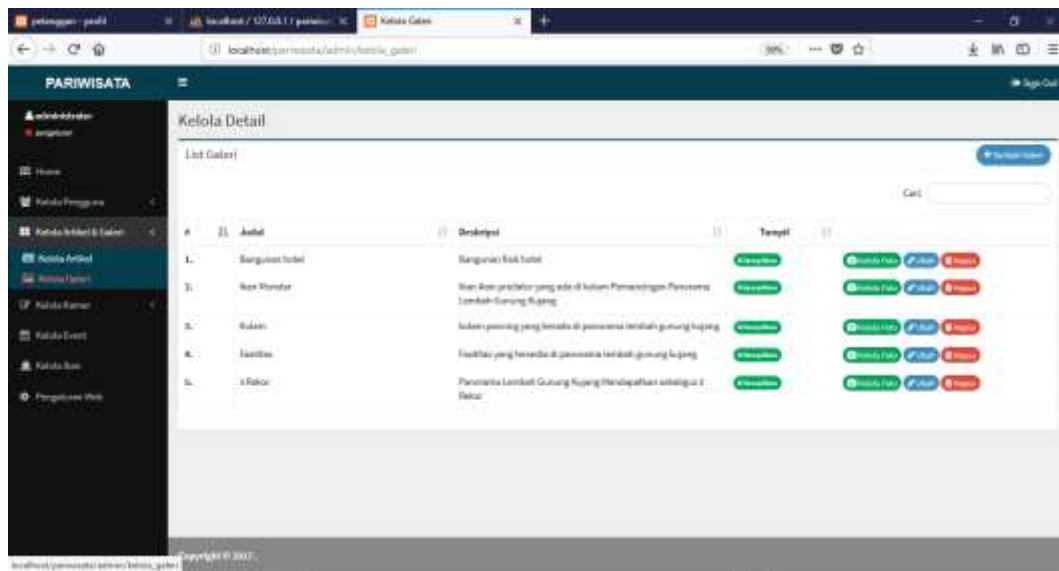
Gambar 4.54 Antar Muka *Home* Admin

13. Implementasi Antar Muka kelola Artikel



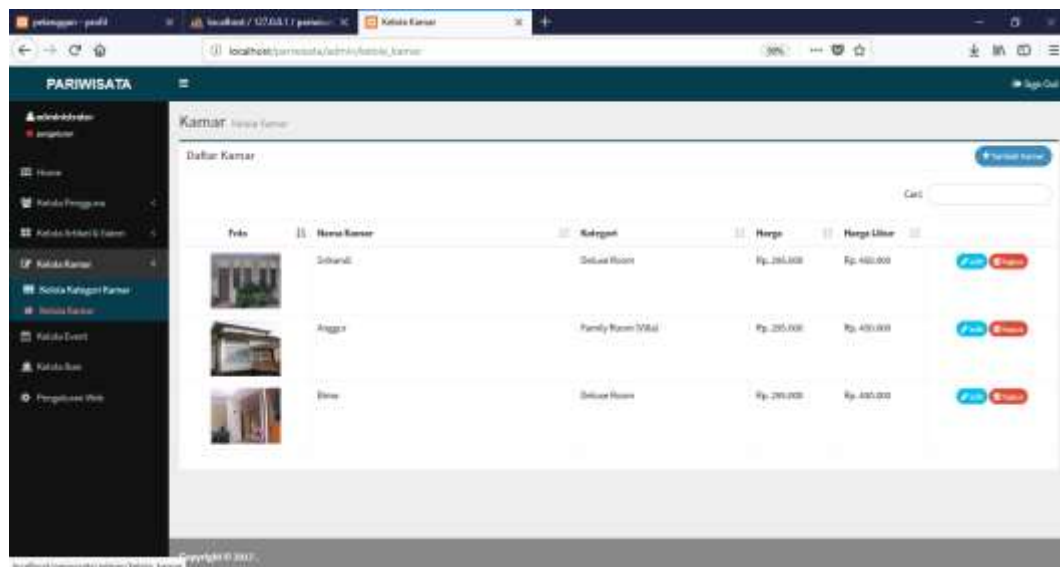
Gambar 4.55 Antar Muka Kelola Artikel

14. Implementasi Antar Muka kelola Galery



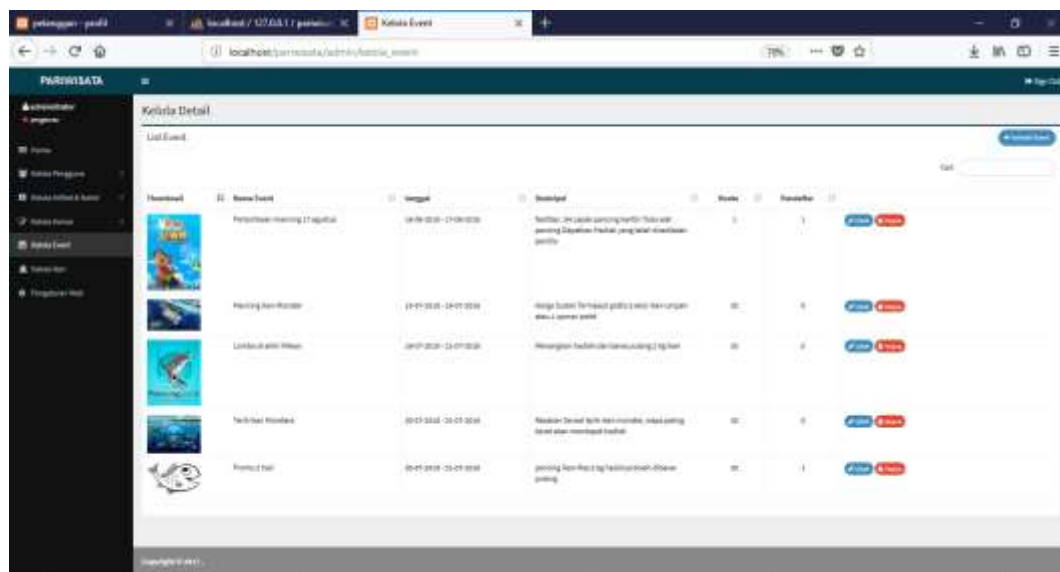
Gambar 4.56 Antar Muka Kelola Galeri

15. Implementasi Antar Muka kelola Kamar



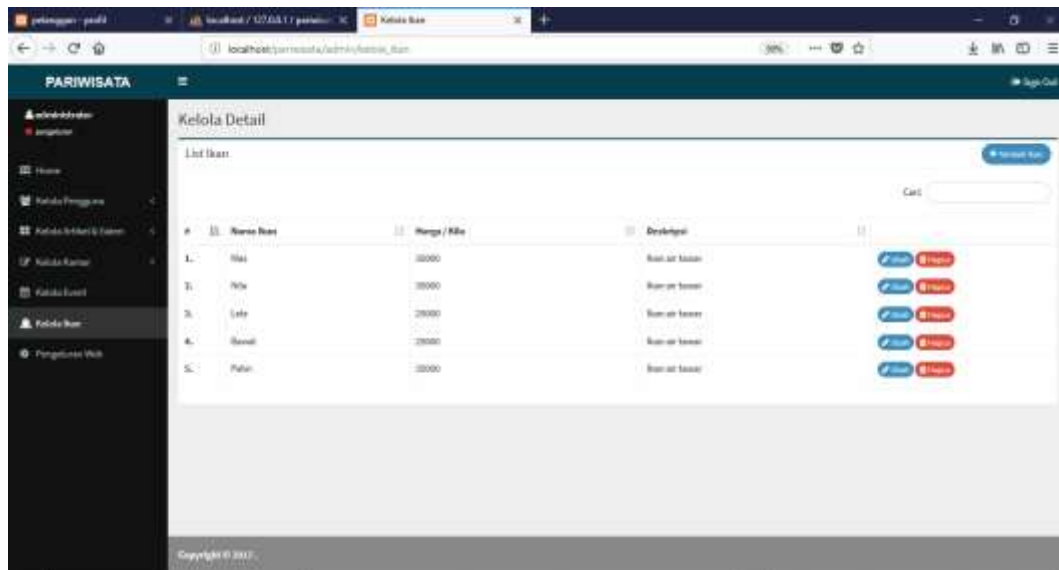
Gambar 4.57 Antar Muka Kelola Kamar

16. Implementasi Antar Muka kelola *Event*



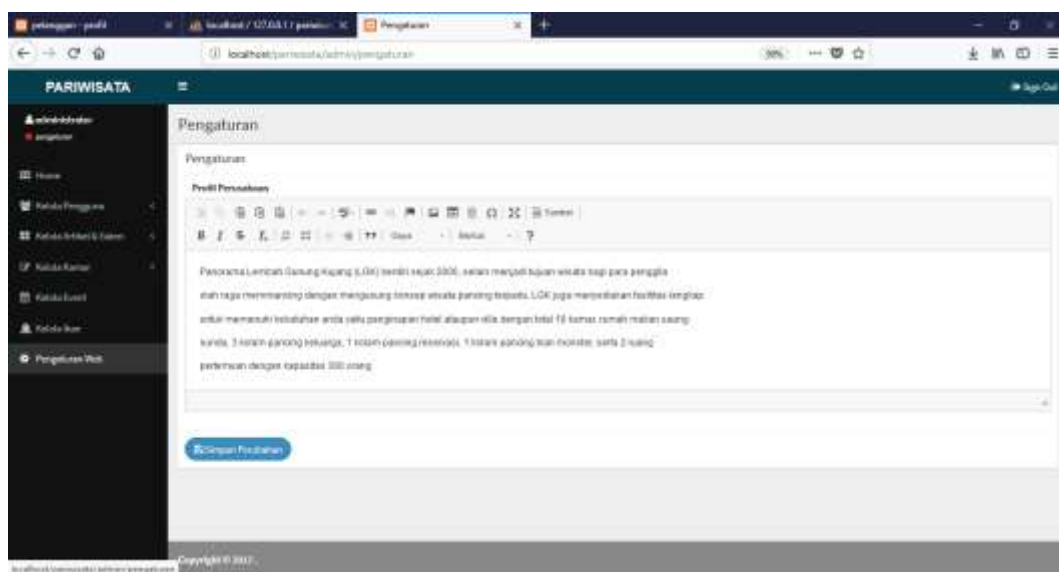
Gambar 4.58 Antar Muka Kelola *Event*

17. Implementasi Antar Muka kelola Ikan



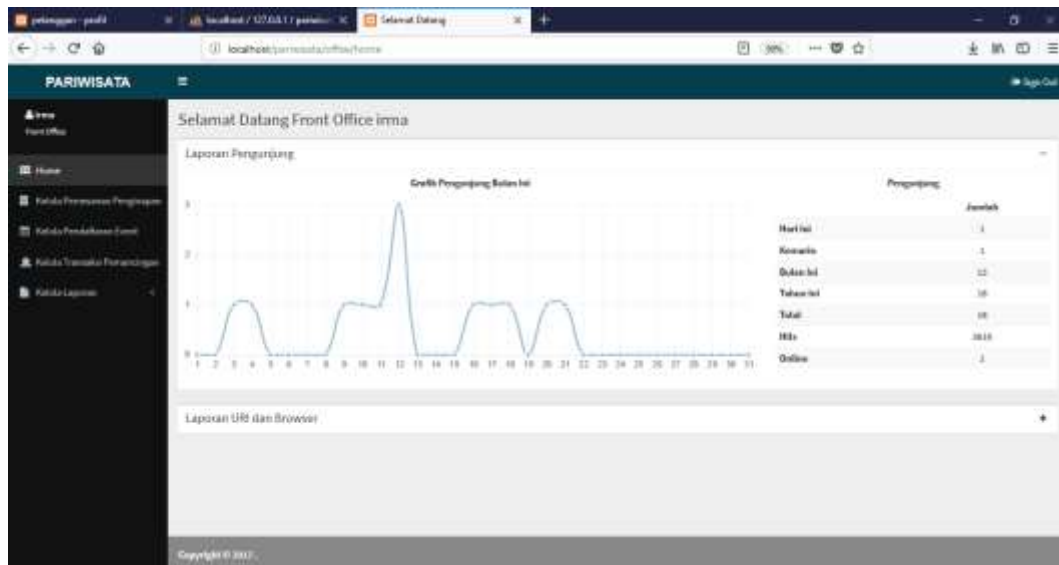
Gambar 4.59 Antar Muka Kelola Ikan

18. Implementasi Antar Muka Pengaturan web



Gambar 4.60 Antar Muka Pengaturan web

19. Implementasi Antar Muka *Home office*



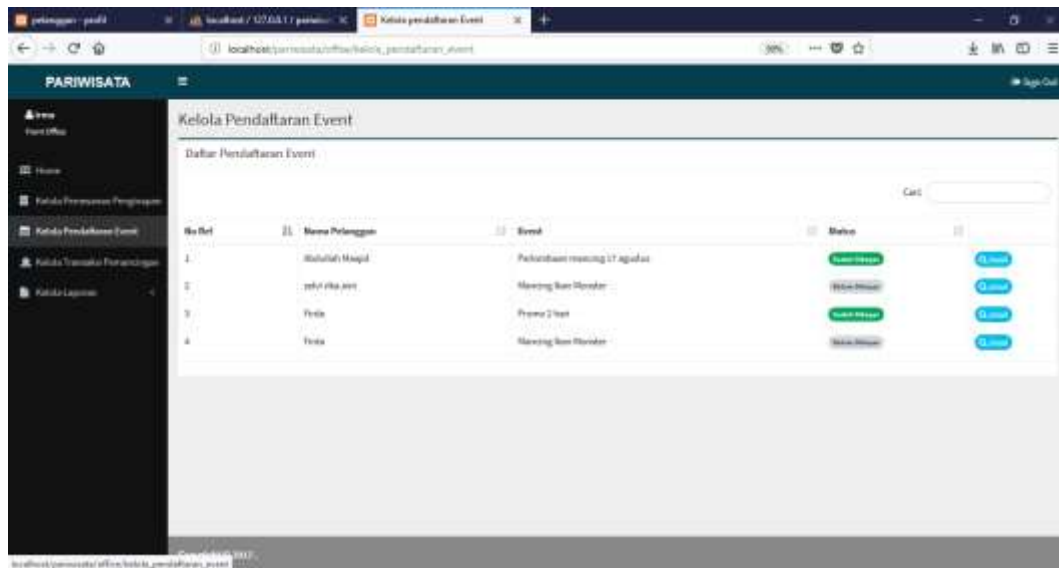
Gambar 4.61 Antar Muka *Home office*

20. Implementasi Antar Muka Kelola Pemesanan Penginapan

No Ref	Nama Pelanggan	Kamar	Tanggal	Total	Matri
1.	Fada	Selaras	22-01-2024 - 23-01-2024	Rp. 400.000	Detail
2.	setiwa xmi	Selaras	20-01-2025 - 21-01-2025	Rp. 250.000	Detail
3.	setiwa xmi	Pinggir	21-01-2024 - 22-01-2024	Rp. 400.000	Detail
4.	Fada	Selaras	27-01-2024 - 28-01-2024	Rp. 1.100.000	Detail
5.	Abdullah Masjid	Dima	24-01-2024 - 24-01-2024	Rp. 500.000	Detail

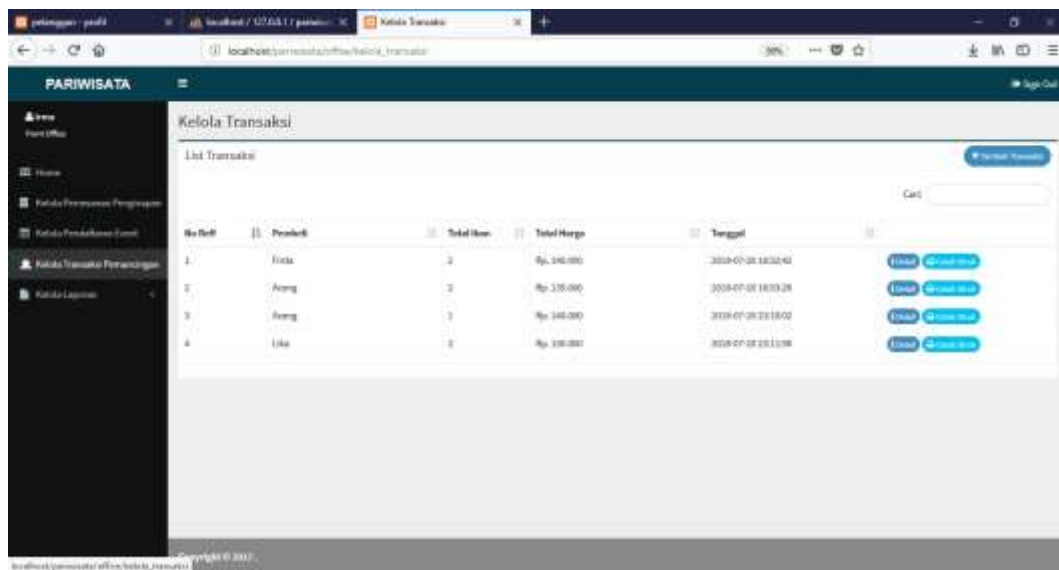
Gambar 4.62 Antar Muka Kelola Pemesanan penginapan

21. Implementasi Antar Muka Kelola Pendaftaran *event*



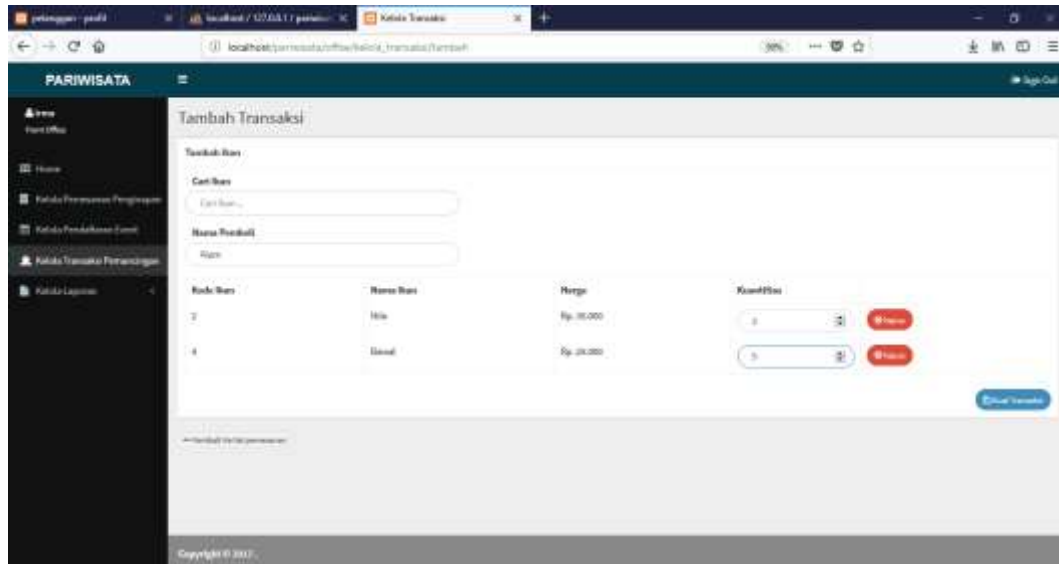
Gambar 4.63 Antar Muka Kelola Pendaftaran *Event*

22. Implementasi Antar Muka Kelola Transaksi Pemancingan



Gambar 4.64 Antar Muka Kelola Transaksi Pemancingan

23. Implementasi Antar Muka Tambah Transaksi



Gambar 4.65 Antar Muka Tambah Transaksi

24. Implementasi Antar Muka Cetak Struk



Gambar 4.66 Antar Muka Cetak struk

25. Implementasi Antar Muka Kelola Laporan

No Staff	Pondok	Tanggal	Total Ikan	Total Hasil
1	Vide	2018-07-20 18:00:00	0	Rp. 140.000
2	Awang	2018-07-20 18:00:00	2	Rp. 130.000
3	Awang	2018-07-20 18:00:00	1	Rp. 140.000
4	Lila	2018-07-20 18:00:00	0	Rp. 130.000
5	Alan	2018-07-21 07:11:07	0	Rp. 130.000

Gambar 4.67 Antar Muka Laporan

4.5.5. Implementasi Instalasi Program

Implementasi ini menjelaskan tentang sebuah cara memasang sebuah program meliputi *server*, memasukan data kedalam *database* (*import database*) dan *import* data sistem informasi.

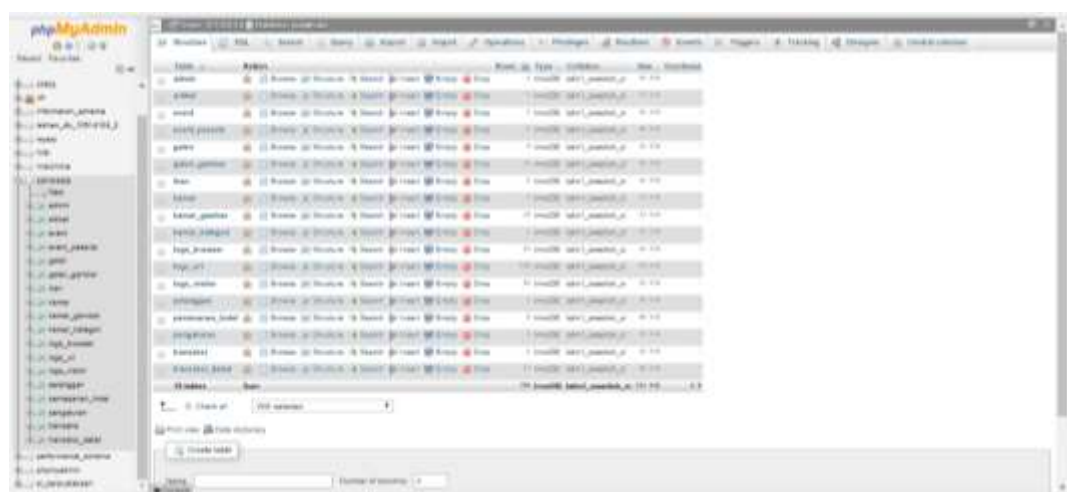
Tahapan pemasangan sebuah program ini sebagai berikut :

1. Instalasi server lokal, menggunakan XAMPP Control Panel v3.2.1
2. Klik *Apache* untuk menginstall *webserver*
3. Klik *Mysql* untuk menginstall *database*
4. Jika sudah terinstall maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 68 XAMPP Control Panel

5. *Copy* atau *import* folder pariwisata ke dalam folder htdocs yang terdapat di folder utama XAMPP
6. *Import database* yang berupa format .sql



Gambar 4. 69 Import Database

4.5.6. Penggunaan Program

Penggunaan program merupakan urutan tata cara penggunaan yang ditujukan kepada *user*. Berikut ini merupakan penggunaan program Sistem

Informasi Promosi Berbasis Web di Pariwisata Pemancingan Panorama Lembah Gunung Kujang.

1. Home

Halaman *Home* pertama kali akan muncul ketika membuka sistem ini.



Gambar 4. 70 Home

2. Login

Masukan *username* dan *password* untuk masuk ke dalam sistem



Gambar 4. 71 Login

3. Pendaftaran

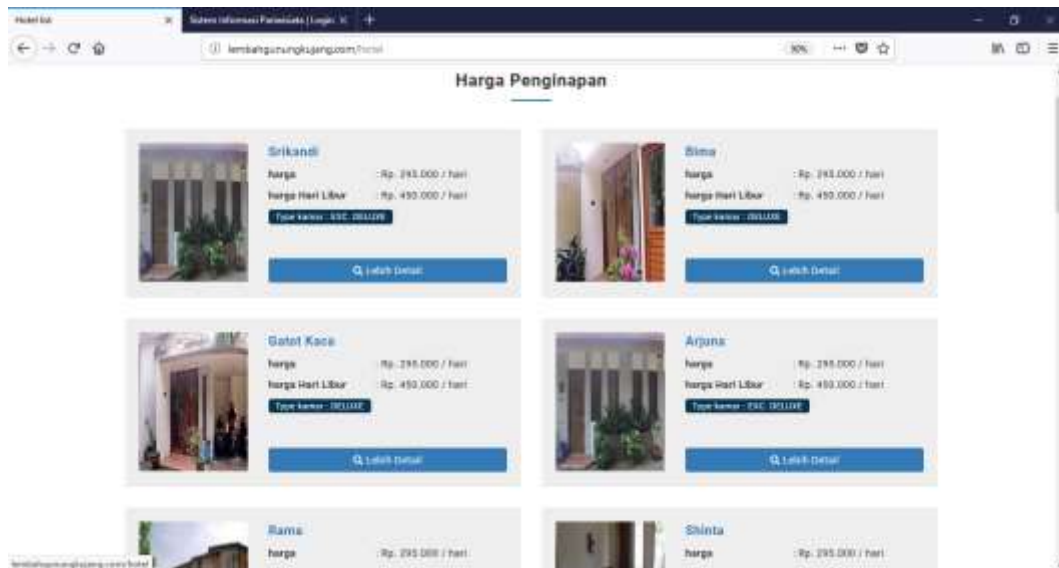
Jika Pelanggan yang belum memiliki hak akses untuk memalukan pendaftaran ataupun pemesanan terlebih dahulu harus melakukan pendaftaran.



Gambar 4. 72 Pendaftaran

4. Penginapan

Pelanggan bisa memilih kamar mana yang cocok dan akan dipesan untuk dijadikan tempat beristirahat



Gambar 4. 73 Penginapan

5. Galeri

Pelanggan bisa melihat koleksi foto yang telah di sediakan oleh tempat wisata



Gambar 4. 74 Galeri

6. Tentang Perusahaan

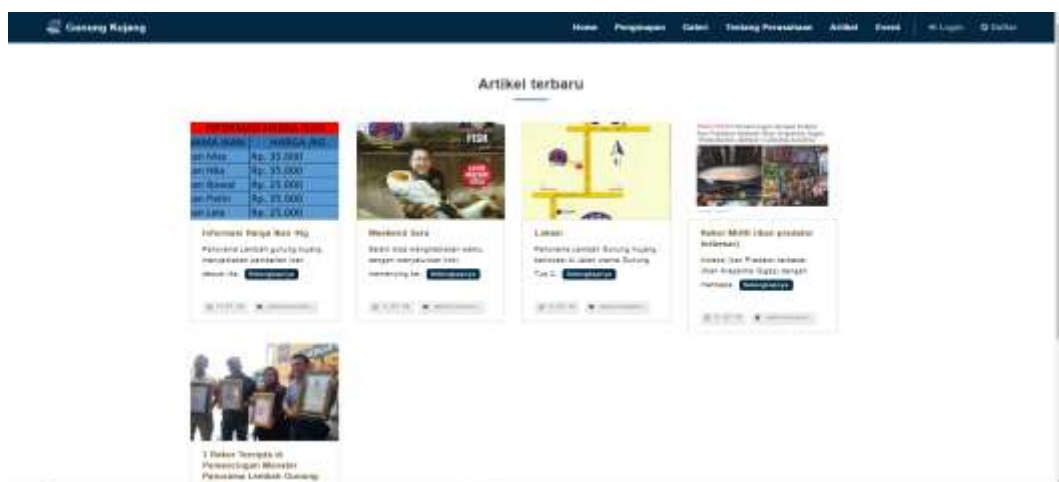
Menceritakan tentang Panorama Lembah Gunung Kujang



Gambar 4. 75 Tentang Perusahaan

7. Artikel

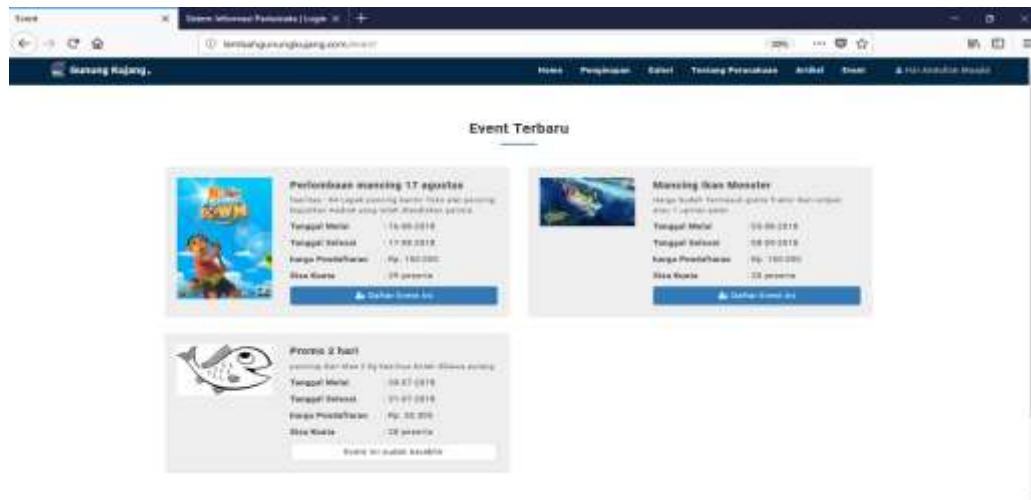
Menjelaskan setiap Informasi terbaru mengenai kegiatan di Panorama Lembah Gunung Kujang



Gambar 4. 76 Artikel

8. Event

Kegiatan *event* yang bisa di ikut sertakan para pelanggan yang sudah mempunyai hak akses



Gambar 4.77 Event

9. Home Pelanggan

Tampilan *home* ketika sudah berhasil melakukan login



Gambar 4.78 Home Pelanggan

10. Ubah Profil

Edit profil jika ada kesalahan data atau lupa *password*

Gambar 4. 79 Ubah Profil

11. Pemesanan Penginapan

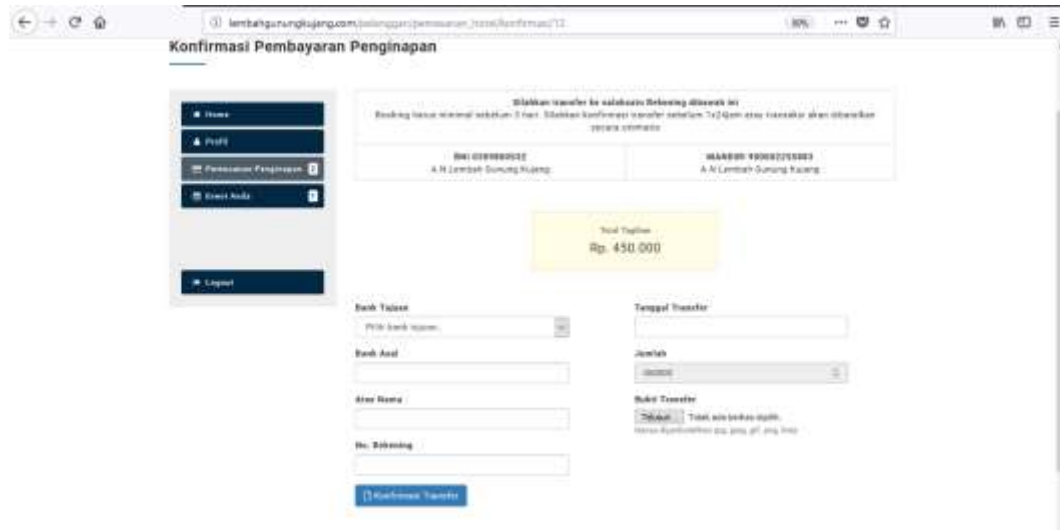
Tabel yang menunjukkan informasi mengenai status pemesanan yang telah dilakukan dan melakukan konfirmasi pembayaran

No Ref	Jenis Kamar	Total	Status
1	Sirkon	Rp. 180.000	Belum Dibayar
2	Sirkon	Rp. 180.000	Belum Dibayar
3	Angkor	Rp. 480.000	Belum Dibayar
4	Angkor	Rp. 480.000	Belum Dibayar

Gambar 4. 80 Pemesanan Penginapan

12. Konfirmasi Pembayaran Penginapan

Melakukan proses pembayarn Untuk penginapan



Gambar 4. 81 Konfirmasi Pembayaran Penginapan

13. Cetak struk Penginapan

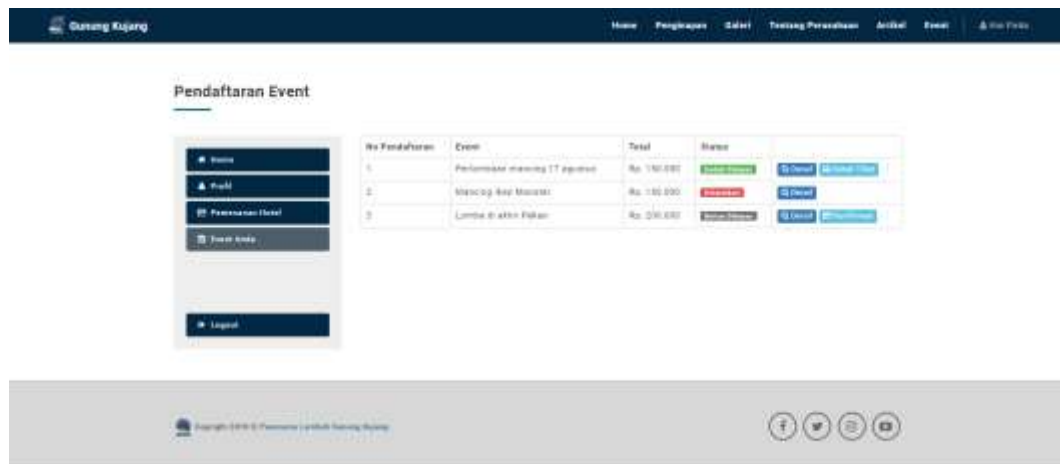
Setelah pembayaran selesai dan telah di konfirmasi oleh *office* maka bisa melakukan cetak struk



Gambar 4. 82 Cetak struk

14. Pendaftaran *Event*

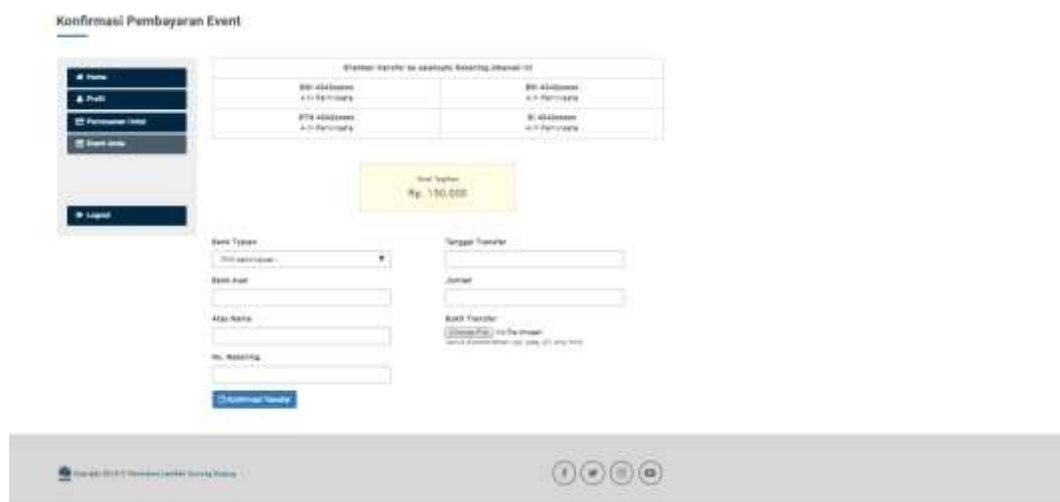
Tabel yang menunjukkan keikutsertaan *event* dan status pembayaran



Gambar 4. 83 Pendaftaran *Event*

15. Pembayaran *Event*

Proses pembayaran event



Gambar 4. 84 Pembayaran *Event*

16. Cetak Tiket *Event*

Jika telah di konfirmasi oleh *office* maka akan bisa melakukan proses cetak tiket



Gambar 4. 85 Cetak Tiket

