BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Setelah dilakukan tahap analisis sistem, tahap selanjutnya adalah perancangan sistem yang dilanjutkan berdasarkan kebutuhan manajemen dan memperbaiki kelemahan yang ada.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan baru perancangan sistem secara global adalah membentuk kerangka sistem pengolahan data dengan bantuan komputer. Rancangan sistem yang baru akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metode-metode prosedur dan proses suatu data agar suatu tujuan dari organisasi dapat tercapai. Sedangkan tujuan utama dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada (*user*) mengenai sistem yang baru. Adapun suatu rencana perancangan sistem baru mempunyai tujuan utama yaitu sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem
2. Agar sistem komputerisasi dapat lebih meningkatkan efektif dan efisiensi kerja pada bagian pelayanan perpustakaan.
3. Memperkecil kesalahan dan permasalahan yang timbul di dalam proses reservasi yang terjad *double booking* di Wisma Pembina Asri.

4. Hasil program pengolahan datanya akan lebih efektif dan efesien dan mudah digunakan.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan mengalami banyak perubahan dari sistem yang berjalan, karena sistem yang berjalan sebelumnya masih belum terkomputerisasi dan pemesanan secara *offline*. Namun dengan sistem yang diusulkan berikut memberikan sistem informasi yang terkomputerisasi dan pemesanan secara *online*. sehingga dapat mengatasi permasalahan yang sering terjadi pada sistem informasi yang sedang berjalan sebelumnya. Adapun gambaran umum sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

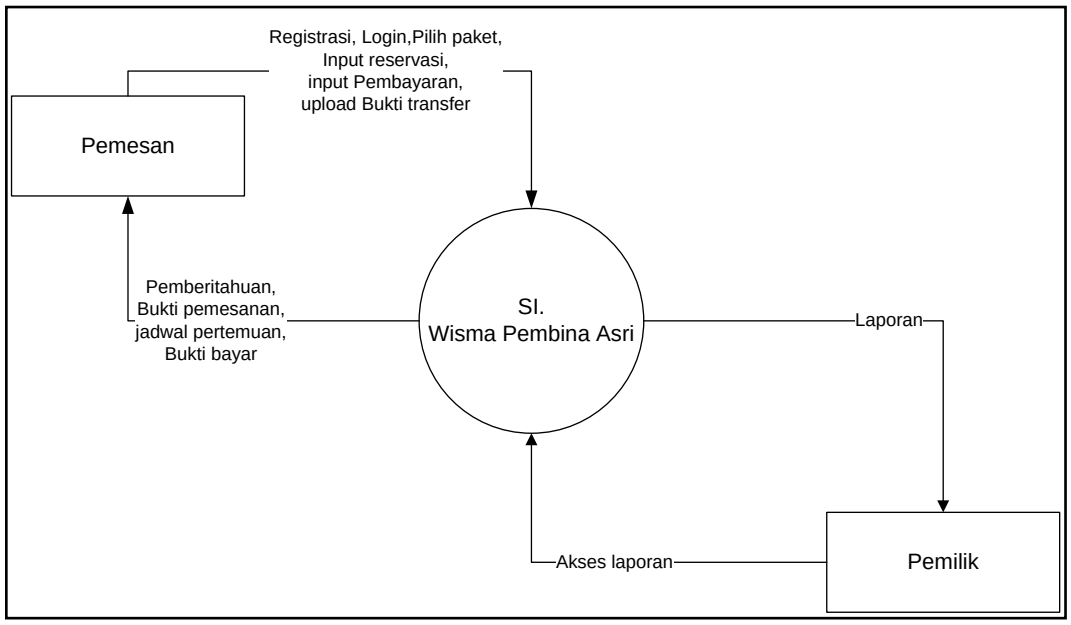
1. Perancangan prosedur (*Flow* Map, Diagram Konteks, DFD, Kamus Data).
2. Perancangan basis data (Normalisasi, Relasi Tabel, ERD, Struktur *File*, Kodifikasi).
3. Perancangan antar muka (Struktur Menu, Perancangan *Input* dan *Output*).

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan proses ini akan memberikan gambaran mengenai dokumen-dokumen, proses-proses dan aliran data apa saja yang akan terlibat dalam sistem yang akan diusulkan.

4.1.3.1. Diagram Konteks

Diagram konteks sistem informasi *GUESTHOUSE, COTTAGE* pembina asri yang diusulkan adalah sebagai berikut :



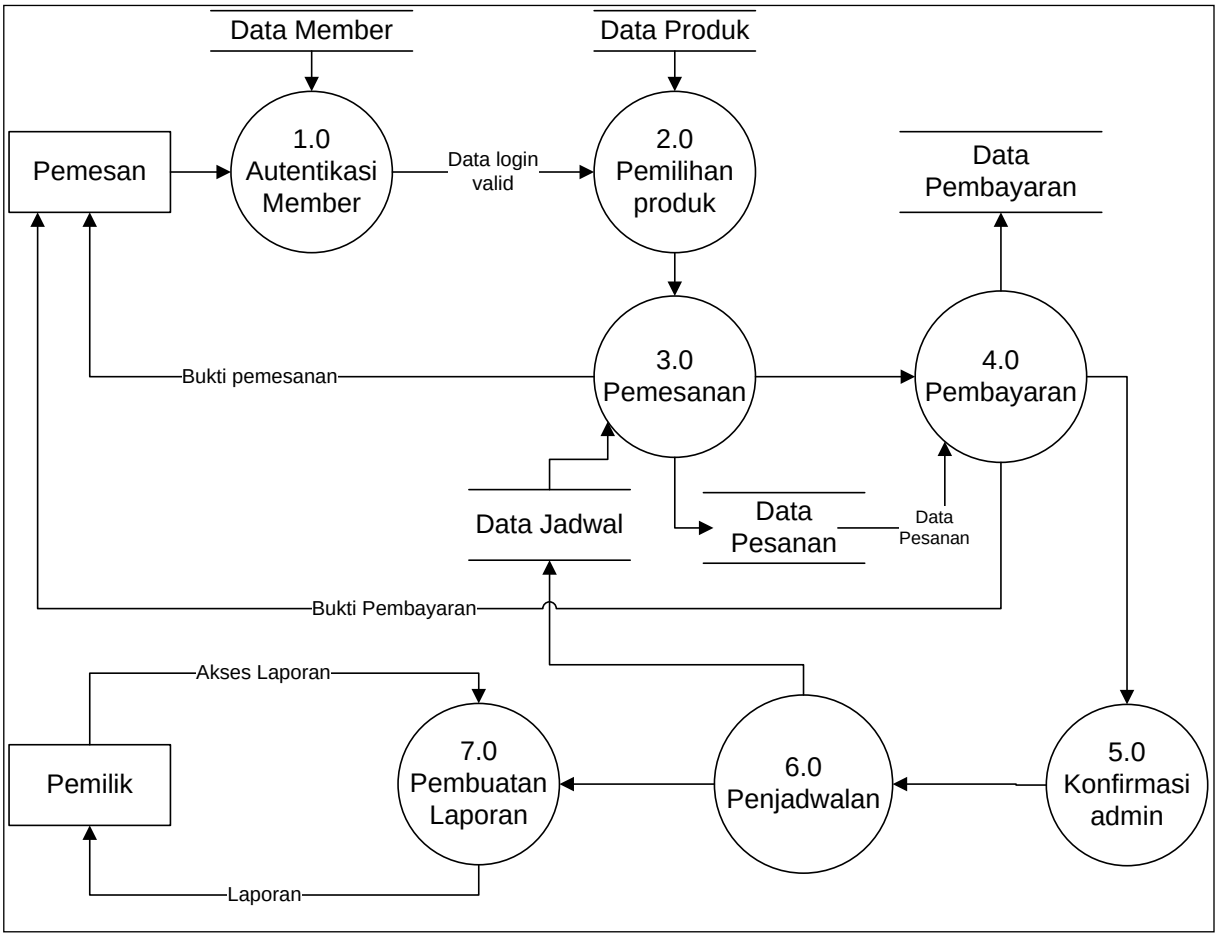
Gambar 11 Diagram Konteks Sistem Informasi Yang Diajukan

4.1.3.2. Data *Flow* Diagram

4.1.3.3.1. DFD Level 1

Data *Flow* Diagram menggambarkan sebuah yang akan dikembangkan secara logika tanpa pertimbangan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan.

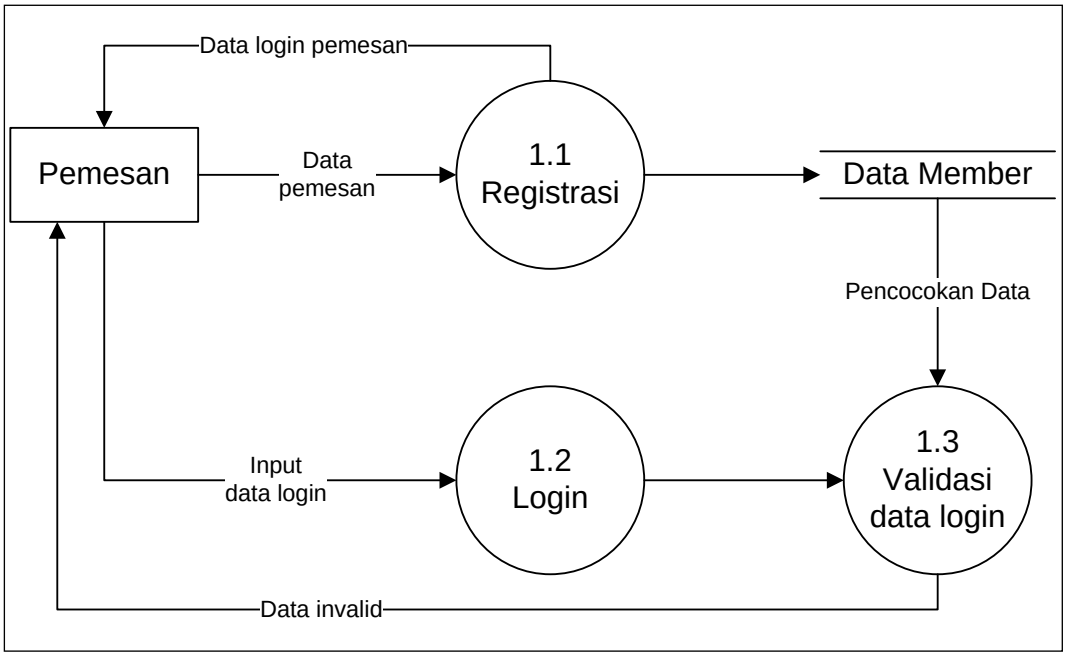
Gambar dibawah ini menjelaskan Data *Flow* Diagran level 1 sistem informasi reservasi *GUESTHOUSE* Pembina Asri yang diusulkan:



Gambar 4.2 DFD Sistem Informasi yang diajukan

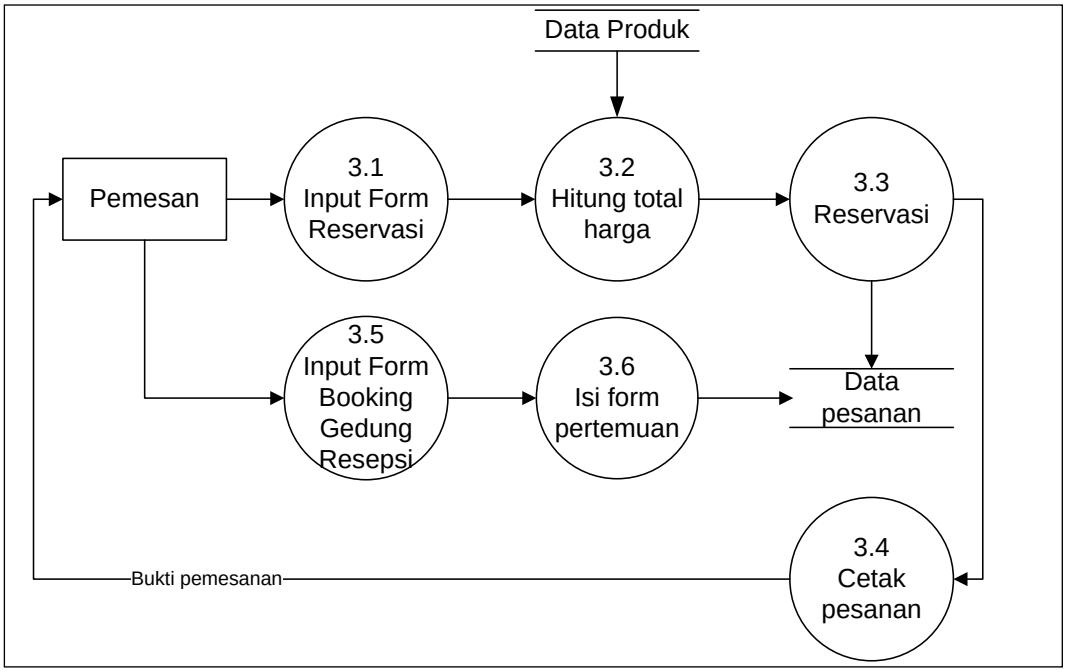
4.1.3.3.2. DFD Level 2

Gambar dibawah ini menjelaskan Data *Flow* Diagran level 2 proses 1.0 sistem informasi yang diusulkan:



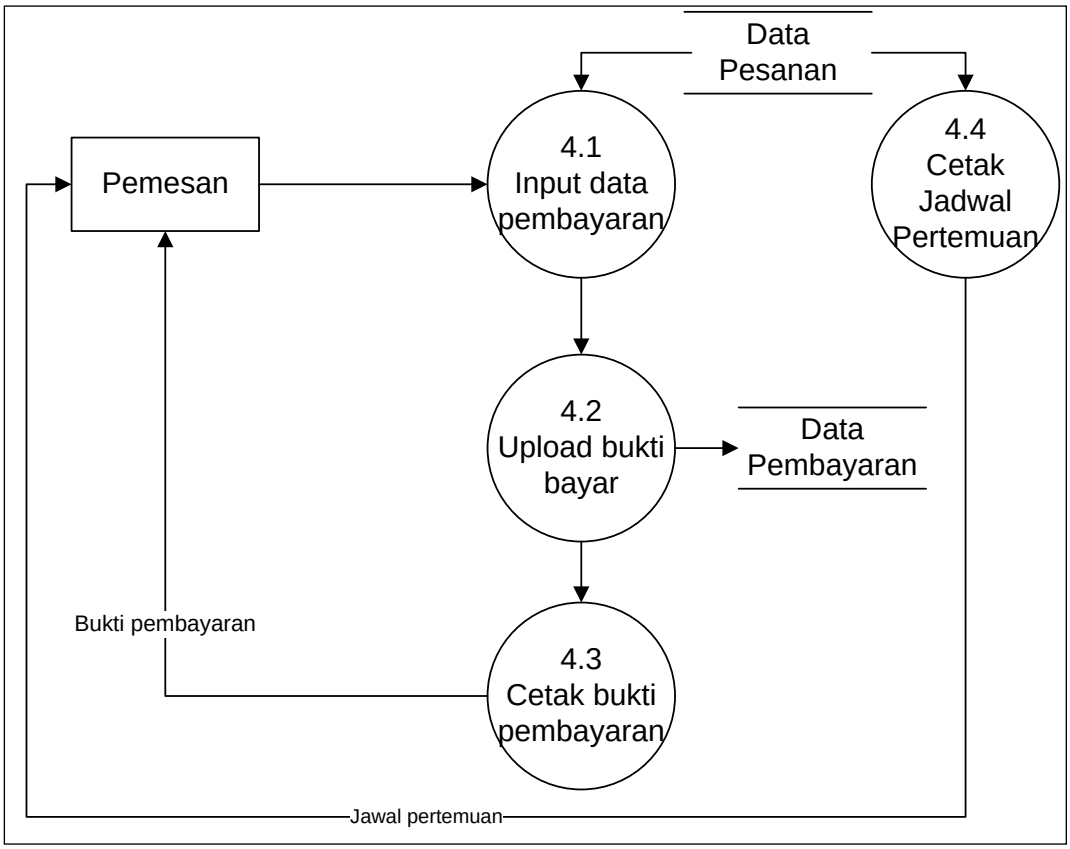
Gambar 23 DFD Level 2 dari proses 1.0

Gambar dibawah ini menjelaskan Data *Flow* Diagran level 2 proses 3.0 sistem informasi yang diusulkan:



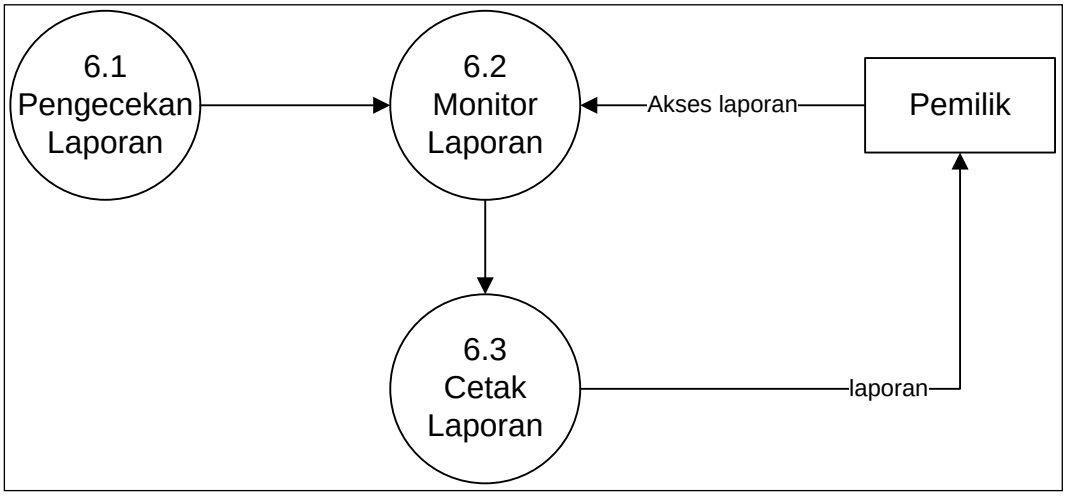
Gambar 34DFD Level 2 dari proses 3.0

Gambar dibawah ini menjelaskan Data *Flow* Diagran level 2 proses 4.0 sistem informasi yang diusulkan:



Gambar 4 DFD Level 2 Proses 4.0

Gambar dibawah ini menjelaskan Data *Flow* Diagram level 2 proses 6.0 sistem informasi yang diusulkan:



Gambar 5 DFD Level 2 Proses 6.0

4.1.3.3. Kamus Data

Kamus data atau data *dictionary* adalah katalog data tentang fakta dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mengidentifikasikan data yang mengalir dalam sistem dengan lengkap.

Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di *Data Flow Diagram*.

Arus data yang ada di *Data Flow Diagram* sifatnya adalah global, hanya ditujukan

arus datanya saja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini :

1. Nama Arus Data : Data *Login*

   Deskripsi : Berisikan data *login* valid

   Aliran data : Pemesan - proses 1.2 , proses 1.2– proses1.3
2. Nama Arus Data : Data Pemesanan

   Deskripsi : Berisikan data pemesanan

   Aliran data : Pemesan - proses 3.1 ,proses 3.1- proses 3.2, proses 3.2-proses3.3, proses3.3 -proses3.4, proses3.4- pemesan

   Pemesan- proses3.5, proses3.5-proses3.6
3. Nama Arus Data : Data Pembayaran

   Deskripsi : Berisikan data pembayaran

   Aliran data : Pemesan - proses 4.1 ,proses 4.1- proses 4.2, proses 4.2–proses4.3, proses4.3- pemesan

   proses3.5- pemesan.

4. Nama Arus Data : Data Pembuatan Laporan

   Deskripsi : Berisikan data Laporan

   Aliran data : proses 6.1-proses 6.2,proses 6.2-proses 6.3,proses 6.3-pemilik. Pemilik - proses 6.2,proses 6.2-proses 6.3, proses 6.3-pemilik

4.1.4. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan langkah-langkah untuk menentukan basis data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. Penyusunan basis data ini berlandaskan kamus aliran data yang telah dibuat sebelumnya.

4.1.4.1. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi sebagai tujuan menghilangkan kerangkapan data, mengurangi kompleksitas dan mempermudah pemodifikasian data. Berikit normalisasi sistem informasi akademik yang di usulkan: .

a) *Unnormal*:

   Bentuk ini merupakan bentuk gabungan dari seluruh data yang ada didalam kamus data. Berikut adalah atribut-atribut pada bentuk unnormal:

   (id_kamar, id_paket, id_galeri, gambar, keterangan, id_hubungi, nama, *e-mail*, No phone, pesan, id_kategori, nama_kategori, keterangan,

id_member, user, pass,no_telp, alamat, id_paket, id_kategori, nama_paket, harga,, keterangan, sedia_kamar, temp_kamar, id_pembayaran, id_member, noref, bank, transfer, tgl_transfer, bukti_bayar, bank_tujuan, note, id_pesan, tgl_order, id_paket, id_member, banyak , jml_hari, jml_bayar, namapasangan, jam_reservasi, request, tanggal_pesan, status, id_pembayaran, tgl_bayarid_user, user, pass)

b) Bentuk normal ke-1:

(id_kamar, id_paket, id_galeri, gambar, keterangan, id_hubungi, nama, email, phone, pesan, id_kategori, nama_kategori, id_member, user, pass, no_telp, alamat, nama_paket, harga, sedia_kamar, temp_kamar, id_pembayaran, noref, bank, transfer, tgl_transfer, bukti_bayar, bank_tujuan, note, id_pesan, tgl_order, banyak , jml_hari, jml_bayar, namapasangan, jam_reservasi, request, tanggal_pesan, status, tgl_bayarid_user)

c) Bentuk normal ke-2:

Kategori:{ id_kategori* , nama_kategori , keterangan }

Paket: {id_pakett*, id_kategori,nama_paket, harga, gambar, keterangan,sedia_kamar,temp_kamar,id_paket *}

Member:{id_member*,user, pass, nama,email, no_telp, alamat, }

Pesanan:{ id_pesan*, tgl_order, id_paket, id_member, banyak, jml_hari, jml_bayar, namapasangan,jam_reservasi,request, tanggal_pesan, status, id_pembayaran, tgl_bayar, id_paket,id_member}

Pembayaran:{id_pembayaran*, id_member, noref, nama, bank, transfer,tgl_transfer, bukti_bayar,bank_tujuan, note,status_pembayaran,id_pembayaran*}

d) Bentuk normal ke-3 :

Kategori:{ id_kategori* , nama_kategori , keterangan }

Paket: {id_paket*, id_kategori**,nama_paket, harga, gambar, sedia_kamar,temp_kamar }

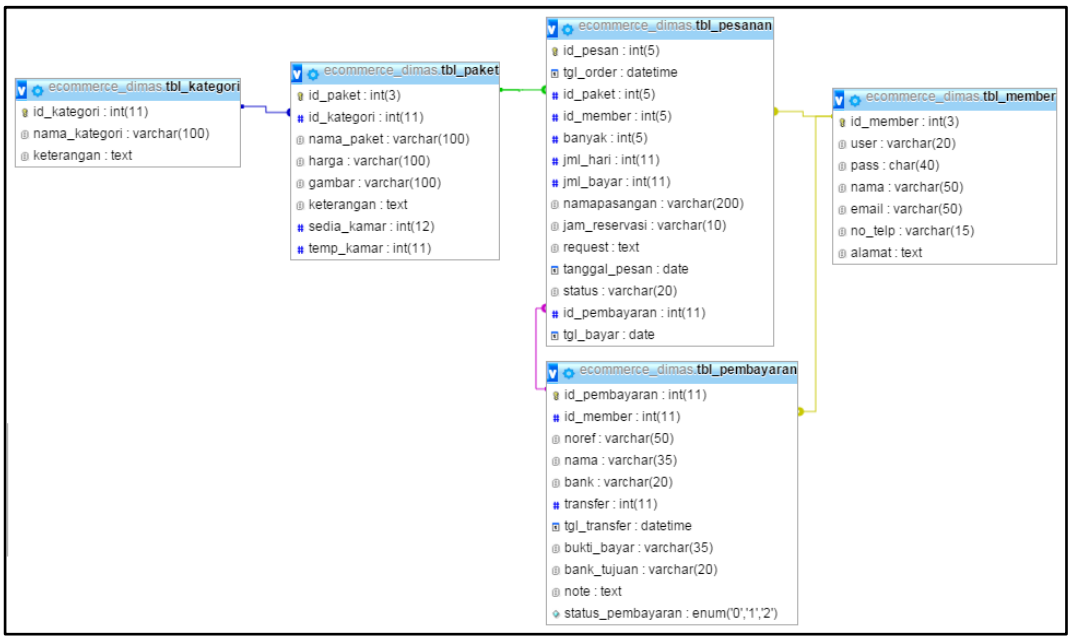
Member:{id_member*,user, pass, nama,email, no_telp, alamat}

Pesanan:{ id_pesan*, tgl_order, id_paket**, banyak, jml_hari, jml_bayar, namapasangan,jam_reservasi,request, tanggal_pesan, status, id_pembayaran**, tgl_bayar, id_paket**,id_member**}

Pembayaran:{id_pembayaran*, id_member**, noref, nama, bank, transfer,tgl_transfer, bukti_bayar,bank_tujuan, note,status_pembayaran}

4.1.4.2. Relasi Tabel

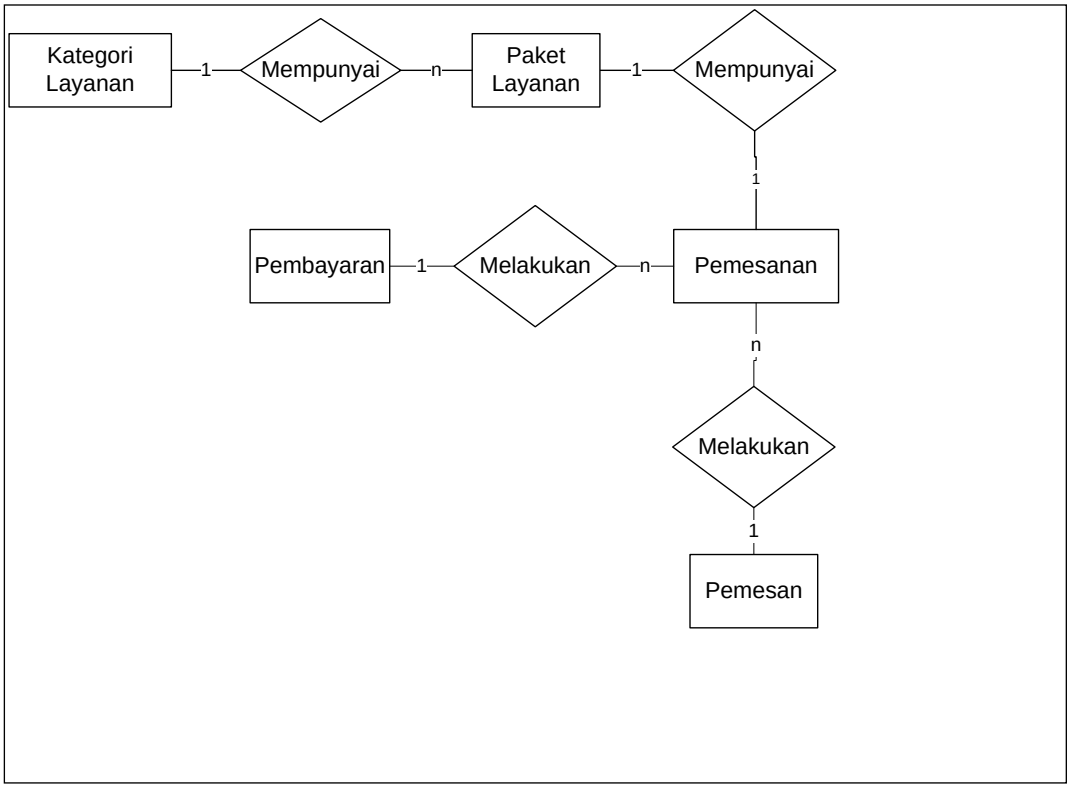
Tabel relasi digunakan untuk mengelompokkan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data, sehingga databases tersebut mudah di modifikasi.



Tabel 4.7 Relasi Tabel

4.1.4.3. Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram digunakan untuk menggambarkan relasi antar tabel dengan tujuan untuk memperjelas hubungan antar tabel penyimpanan. ERD terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas dan hubungan antar entitasentitas yang saling berhubungan.



Gambar 6 ERD Sistem Informasi yang Diusulkan

4.1.4.4. Struktur *File*

Struktur *file* digunakan dalam perancangan sistem karena data ini akan menentukan struktur fisik data base yang menunjukan struktur dari elemenelemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis-jenis datanya. Untuk mempermudah dalam program maka struktur database dapat dilihat pada tabel berikut :

detail_kamar

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_kamar	varchar(3)	No		
id_paket	int(11)	No		

tbl_galeri

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_galeri	int(3)	No		
gambar	varchar(50)	No		
keterangan	*text*	No		

tbl_hubungi

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_hubungi	int(5)	No		
nama	varchar(100)	No		
email	varchar(100)	No		
phone	varchar(20)	No		
pesan	*text*	No		

tbl_kategori

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_kategori	int(11)	No		
nama_kategori	varchar(100)	No		
keterangan	*text*	Yes	*NULL*	

tbl_member

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_member	int(3)	No		
User	varchar(20)	No		
pass	char(40)	No		
nama	varchar(50)	No		
email	varchar(50)	No		
no_telp	varchar(15)	No		
alamat	*text*	No		

tbl_paket

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_paket	int(3)	No		
id_kategori	int(11)	Yes	*NULL*	

nama_paket	varchar(100)	No		
harga	varchar(100)	No		
gambar	varchar(100)	No		
keterangan	*text*	No		
sedia_kamar	int(12)	No		
temp_kamar	int(11)	Yes	*NULL*	

tbl_pembayaran

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_pembayaran	int(11)	No		
id_member	int(11)	No		
noref	varchar(50)	No		
nama	varchar(35)	No		
bank	varchar(20)	No		
transfer	int(11)	No		
tgl_transfer	datetime	No		
bukti_bayar	varchar(35)	No		
bank_tujuan	varchar(20)	No		
note	*text*	Yes	*NULL*	
status_pembayaran	enum('0', '1', '2')	No		0=lunas, 1=belum lunas,

				2=cancel order(uang kembali 50%tidak dikembalikan)

tbl_pesanan

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_pesan	int(5)	No		
tgl_order	datetime	No		
id_paket	int(5)	No		
id_member	int(5)	No		
banyak	int(5)	No		
jml_hari	int(11)	No		
jml_bayar	int(11)	No		
namapasangan	varchar(200)	Yes	*NULL*	untuk pemesanan resepsi
jam_reservasi	varchar(10)	Yes	*NULL*	untuk pemesanan resepsi
request	*text*	Yes	*NULL*	untuk pemesanan resepsi
tanggal_pesan	date	No		
status	varchar(20)	No		status: belum lunas, proses(sudah bayar belum konfirmasi admin),lunas,cancel, book(utk wedding)

id_pembayaran	int(11)	Yes	*NULL*	
tgl_bayar	date	Yes	*NULL*	

tbl_user

Kolom	Jenis	Kosong	Bawaan	Komentar
id_user	int(3)	No		
user	varchar(20)	No		
pass	char(40)	No		

4.1.4.5. Kodifikasi

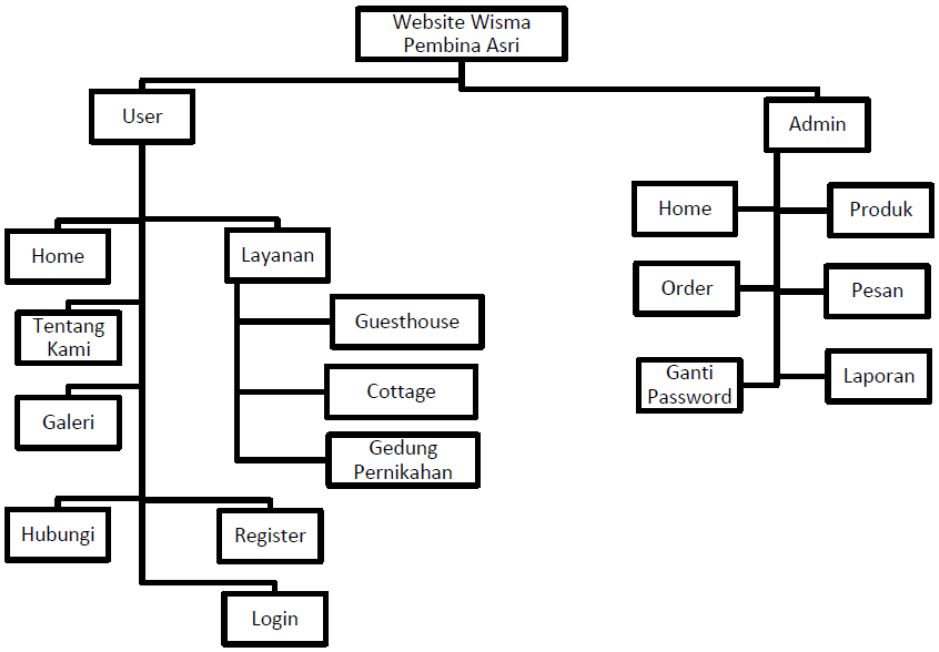
Sistem pengkodean pada umumnya bertujuan untuk memudahkan pemasukan data, penyusunan data dan pencarian data. Kode dapat di bentuk dari 75 kumpulan huruf, angka atau karakter khusus lainnya.

4.2 Perancangan Antar Muka

Program dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari intruksi-intruksi atau perintah-perintah terperinci yang sudah disiapkan oleh komputer sehingga dapat melakukan fungsi sesuai dengan yang telah ditentukan. Tujuan dari pembuatan 77 program ini adalah untuk mempermudah dan mempercepat aktivitas yang berhubungan dengan pengolahan data dan untuk membentuk suatu sistem yang lebih baik.

4.2.1. Struktur Menu

Struktur menu merupakan bentuk umum dari suatu rancangan program untuk mempermudah pemakai dalam menjalankan program, sehingga pada saat menjalankan program, *user* dengan mudah dapat memiliki *sub menu* yang digunakan.

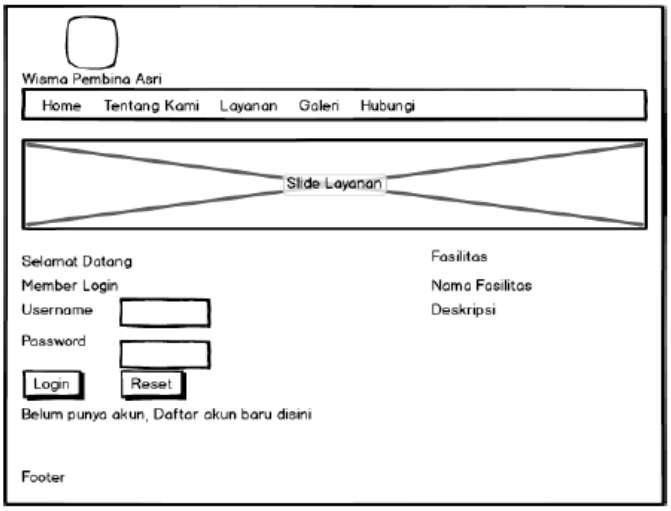


Gambar 4.8 Struktur Menu

4.2.2. Perancangan *Input*

Perancangan *input* diperlukan untuk menghasilkan informasi, dimana perancangan *input* menghasilkan perancangan bentuk dokumen dasar yang akan digunakan untuk mendapatkan data dalam perancangan sistem.

1. *Form Login*

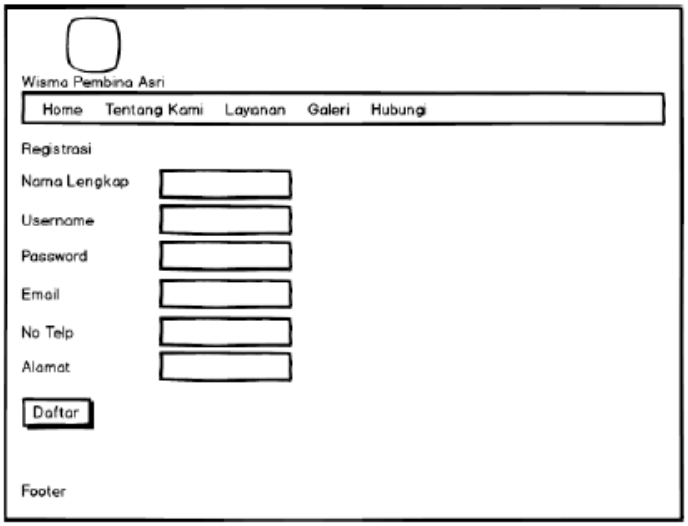


Gambar 4.9 *Form Login*

Keterangan:
a) Mengisi *Form Username* dan *Password* terlebih dahulu.

b) Kemudian klik tombol "*Login*" .

2. Registrasi Member

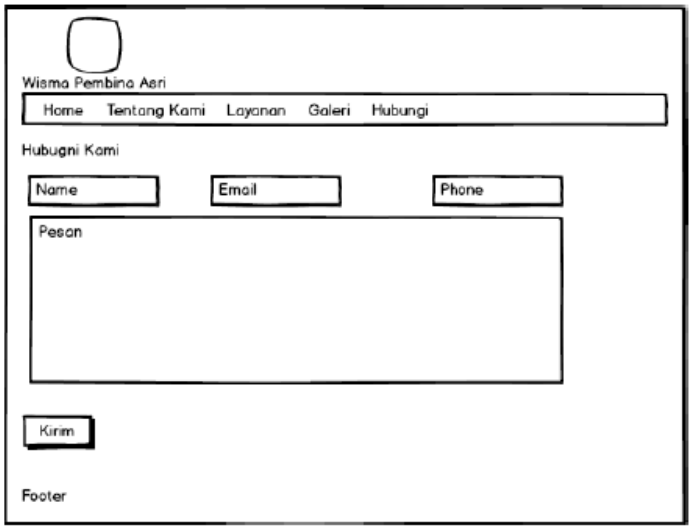


Gambar 4.10 *Form Register*

Keterangan:
a) Mengisi *Form* Nama Lengkap,alamat, *username*, *Password*, telp dan *email* terlebih dahulu.

b) Kemudian klik tombol “Daftar“ .

3. Hubungi Kami

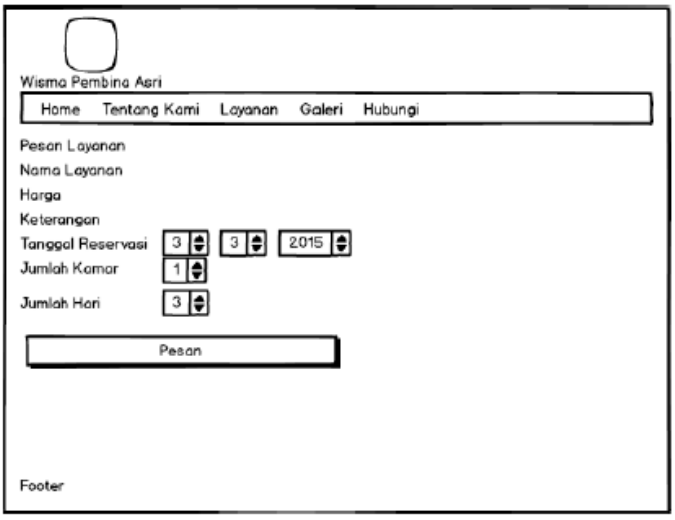


Gambar 4.11 *Form* hubungi

Keterangan:
a) Mengisi nama, *e-mail*, *phone* dan pesan.

b) Kemudian klik tombol “Kirim“
.

4. Pemesanan Produk

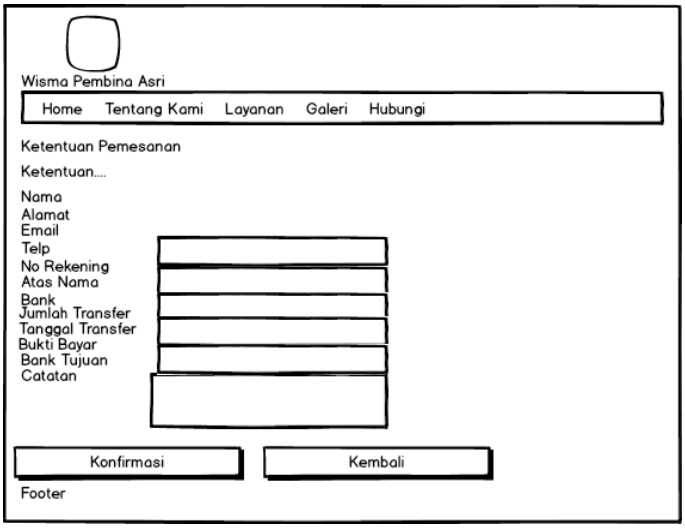


Gambar 7.12 *Form* Pemesanan

Keterangan:
a) Mengisi tanggal reservasi, jumlah kamar, dan jumlah hari

b) Kemudian klik tombol “Pesan“
.

5. pembayaran Produk



Gambar 8 Form Pembayaran

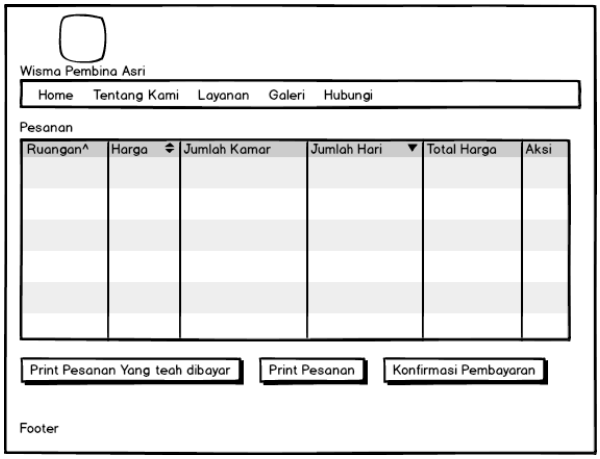
Keterangan:
a) Mengisi tanggal reservasi, jumlah kamar, dan jumlah hari

b) Kemudian klik tombol “Pesan“

4.2.3 Perancangan *Output*

Perancangan *Output* merupakan hasil dari pengolahan data setelah suatu masukan lengkap, dan diproses hingga menghasilkan keluaran (*Output*). Dalam perancangan aplikasi ini yang paling penting adalah *output* yang dihasilkan harus sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pemakai atau *User*.

1. *Form Checkout*



Gambar 4.14Perancangan Pemesanan

Keterangan:

a) Data Pemesanan akan muncul, pemesan bisa menghapus pesanannya atau menambah pesanan baru

5.2 Perancangan Arsitektur Jaringan

Adapun Kebutuhan Jaringan untuk mendukung program ini adalah sebagai berikut ;

1. Media transmisi menggunakan kabel *twisted pair,* yang tipe Unshielded *twisted pair* (UTP). Dan dengan konektor RJ 45.

2. Enthernet Card (Karu Jaringan Enthernet), Peerangkat keras yang menyediakan port untuk media transmisi (Kabel).

3. *Network Interface Cards* (Kartu Jaringan), Perangkat keras yang berfungsi sebagai media penghubung antar komputer.

4. Hub, Alat penghubung antar komputdaftarer.

5. Modem, lebih dikenal sebagai Perangkat keras yang sering digunakan untuk komunikasi pada komputer.



Gambar 4.15Rancangan Arsitektur Penunjang Perangkat Lunak

Sumber:[14]

5.3 Implementasi

Implementasi merupakan kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem dan dapat dipandang sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang dirancang. Langkah-langkah dari proses implementasi adalah urutan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir yang harus dilakukan dalam mewujudkan sistem yang dirancang. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik.

4.4.1. Batasan Implementasi

Sistem operasi yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah Windows XP Proffesional. Tidak ada alasan khusus mengapa dalam pembuatan aplikasi penulis menggunakan sistem operasi tersebut (selain bentuk tampilan Windows XP yang mudah dimengerti).

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak ini menggunakan XAMPP, PHP, dan MySQL. XAMPP dipilih sebagai perangkat lunak untuk web *server* . PHP dipilih sebagai perangkat lunak pengembang karena menyediakan fasilitas yang memadai dan membuat perangkat lunak yang berbasis web. Sementara MySQL digunakan sebagai perangkat lunak dalam pembuatan basis data (database).

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras terpenting untuk membuat aplikasi ini dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

a. Menggunakan minimal *processor Intel Pentium 4* atau sekelasnya.

b. Menggunakan RAM minimal 128 MB.

c. Tersedianya *hard drive* untuk media penyimpanan, minimal 400 MB untuk *server* , diluar basis data.

d. Mouse, keyboard, dan monitor (CRT dan touch screen) sebagai peralatan antarmuka.

4.4.4. Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan MySQL adalah sebagai berikut :

```
-- Basis data: `ecommerce_dimas`
CREATE DATABASE IF NOT EXISTS `ecommerce_dimas` BAWAAN CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_swedish_ci;
USE `ecommerce_dimas`;
-- Struktur dari tabel `tbl_galeri`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_galeri` (
  `id_galeri` int(3) NOT KOSONG AUTO_INCREMENT,
  `gambar` varchar(50) NOT KOSONG,
  `keterangan` text NOT KOSONG,
  PRIMARY KEY (`id_galeri`)
) ENGINE=MyISAM  BAWAAN CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=15 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_hubungi` (
  `id_hubungi` int(5) NOT KOSONG AUTO_INCREMENT,
```

```
  `nama` varchar(100) NOT KOSONG,
  `email` varchar(100) NOT KOSONG,
  `alamat` varchar(100) NOT KOSONG,
  `pesan` text NOT KOSONG,
  PRIMARY KEY (`id_hubungi`)
) ENGINE=MyISAM  BAWAAN CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=12 ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_kategori` (
  `id_kategori` int(11) NOT KOSONG AUTO_INCREMENT,
  `nama_kategori` varchar(100) NOT KOSONG,
  `keterangan` text,
  PRIMARY KEY (`id_kategori`)
) ENGINE=InnoDB  BAWAAN CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=4 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_member` (
  `id_member` int(3) NOT KOSONG AUTO_INCREMENT,
  `user` varchar(20) NOT KOSONG,
  `pass` char(40) NOT KOSONG,
  `nama` varchar(50) NOT KOSONG,
  `email` varchar(50) NOT KOSONG,
  `no_telp` varchar(15) NOT KOSONG,
  `alamat` text NOT KOSONG,
  PRIMARY KEY (`id_member`)
) ENGINE=MyISAM  BAWAAN CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=31 ;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_paket` (
  `id_paket` int(3) NOT KOSONG AUTO_INCREMENT,
  `id_kategori` int(11) BAWAANKOSONG,
  `nama_paket` varchar(100) NOT KOSONG,
  `harga` varchar(100) NOT KOSONG,
  `gambar` varchar(100) NOT KOSONG,
  `keterangan` text NOT KOSONG,
  `sedia_kamar` int(12) NOT KOSONG,
  `temp_kamar` int(11) BAWAANKOSONG,
  PRIMARY KEY (`id_paket`)
) ENGINE=MyISAM  BAWAAN CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=8 ;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_pembayaran` (
  `id_pembayaran` int(11) NOT KOSONG AUTO_INCREMENT,
  `id_member` int(11) NOT KOSONG,
  `norek` varchar(50) NOT KOSONG,
  `nama` varchar(35) NOT KOSONG,
  `bank` varchar(20) NOT KOSONG,
  `transfer` int(11) NOT KOSONG,
  `tgl_transfer` datetime NOT KOSONG,
  `bukti_bayar` varchar(35) NOT KOSONG,
  `bank_tujuan` varchar(20) NOT KOSONG,
  `note` text,
  PRIMARY KEY (`id_pembayaran`)
```

```
) ENGINE=InnoDB  BAWAAN CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=4 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_pesanan` (
  `id_pesan` int(5) NOT KOSONG AUTO_INCREMENT,
  `tgl_order` datetime NOT KOSONG,
  `id_paket` int(5) NOT KOSONG,
  `id_member` int(5) NOT KOSONG,
  `banyak` int(5) NOT KOSONG,
  `jml_hari` int(11) NOT KOSONG,
  `jml_bayar` int(11) NOT KOSONG,
  `tanggal_pesan` date NOT KOSONG,
  `status` varchar(20) NOT KOSONG,
  `tgl_bayar` date BAWAANKOSONG,
  PRIMARY KEY (`id_pesan`),
  KEY `id_paket` (`id_paket`),
  KEY `id_member` (`id_member`)
) ENGINE=MyISAM  BAWAAN CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=77 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbl_user` (
  `id_user` int(3) NOT KOSONG AUTO_INCREMENT,
  `user` varchar(20) NOT KOSONG,
  `pass` char(40) NOT KOSONG,
  PRIMARY KEY (`id_user`)
```

) ENGINE=MyISAM BAWAAN CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3 ;

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Tahap implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem agar dapat dioperasikan secara optimal sesuai kebutuhan. Implementasi antarmuka yang dibuat pada tahap perancangan, diimplementasikan menjadi bentuk halaman web yang dibangun dengan menggunakan perangkat lunak yang dijelaskan pada implementasi program.

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

Kegiatan pembuatan program terdiri dari pembentukan programprogram yang akan saling mendukung dalam pembuatan aplikasi penjualan menggunakan web.Implementasi instalasi program untuk dapat menjalankan *prototype website* sistem informasi ini diantaranya yaitu :

1. Install MySQL database, pada implementasi yang penulis lakukan yaitu menginstal program xampp yang didalamnya terdapat PhpMyAdmin sebagai *server* dan *database* MySQL.
2. Pindahkan folder wismapembinaasri yang berisi *prototype content website* ke folder dimana program xampp *diinstalkan* yaitu pada lokasi D:\xampp\htdocs.
3. Pindahkan juga folder ecommerce_dimas yang berisikan database *prototype website* lokasi folderprogram xampp, pada kasus ini penulis menyimpannya di D:\xampp\mysql\data.

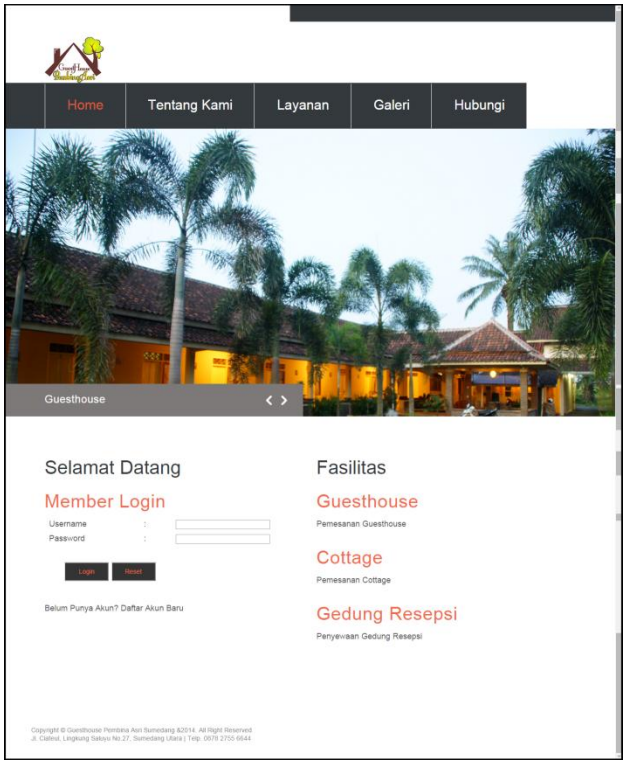
4. Set ulang koneksi.php yang berada di folder wismapembinaasri menggunakan program pembuatan *website*, atau menggunakan notepad.
5. Sesuaikan setting nama *host*, *user*, dan *password* sebagaimana sebelumnya saat menginstalkan xampp.
6. Gunakan program *browser*, seperti Mozilla FireFox atau Chrome.
7. Lalu ketikan alamat sebagai berikut : http://localhost/wismapembinaasri.

4.4.7. Penggunaan Program

Tata cara penggunaan program ini ditujukan untuk pemesan, admin dan kasir, seperti yang ditunjukan dibawah ini :

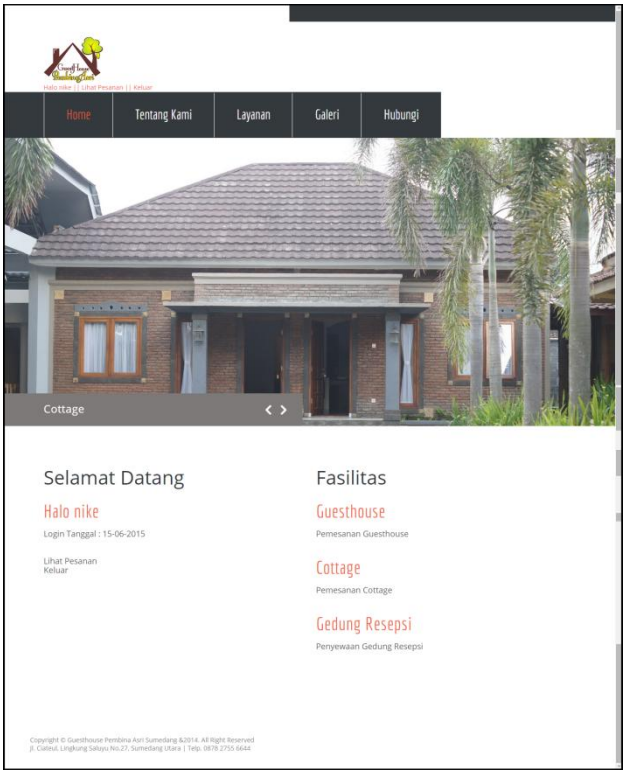
4.4.7.1 Penggunaan Halaman Pemesan

Halaman utama



Halaman utama adalah halaman index yang tampil, halaman tersebut memiliki menu bar diatasnya, tampilan *slide show* dan tampilan produk dibawahnya.

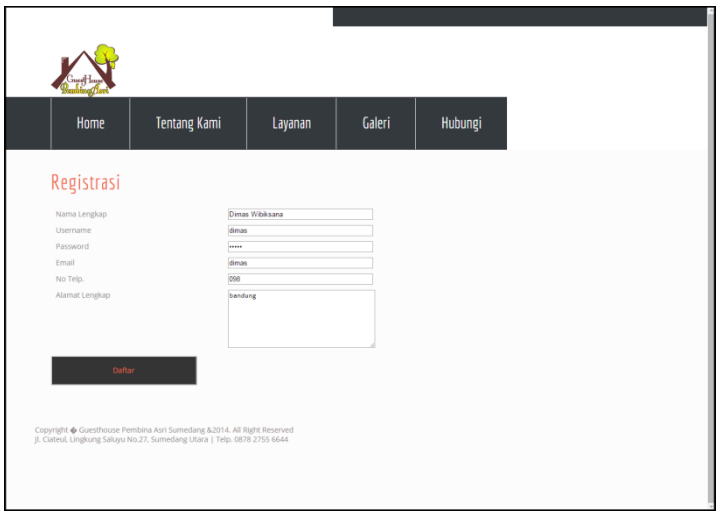
Halaman *login*:



Gambar 4.19Halaman *Login*

Halaman *login* member merupakan tampilan bagi pengguna yang ingin masuk sebagai member.

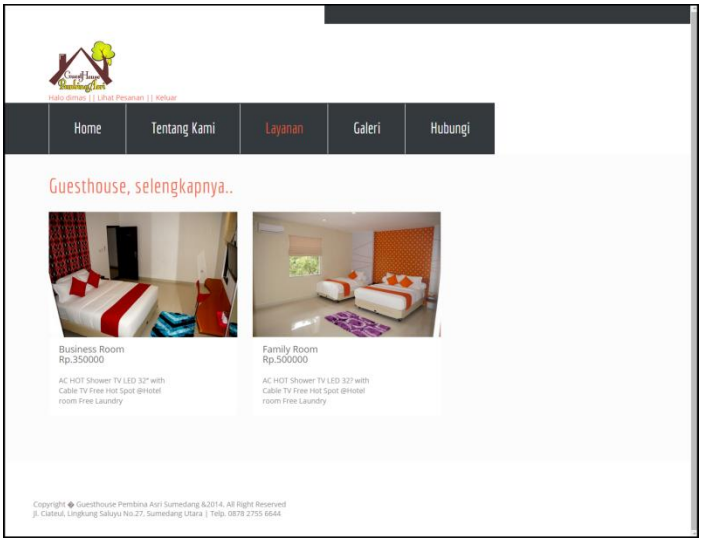
Halaman *register*:



Gambar 4.20Halaman Register

Berbeda denga halaman *login* sebelumnya, halaman *register* berisi halaman registrasi bagi pengguna yang belum memiliki akun.

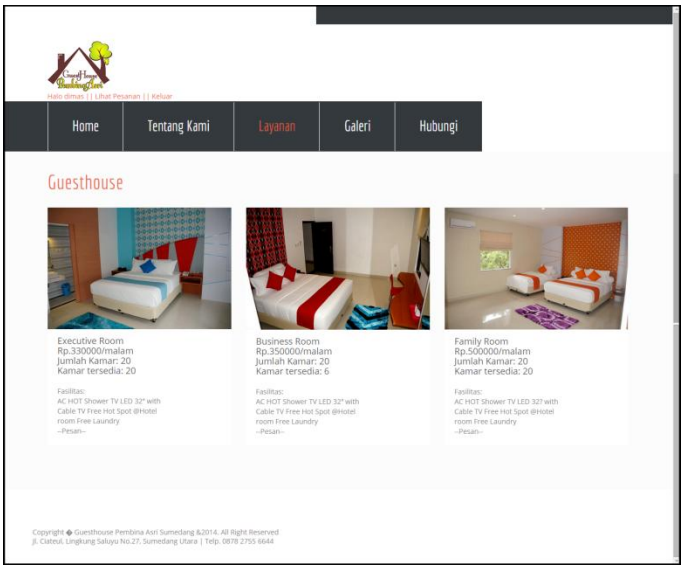
Halaman layanan:



Gambar 4.21 Halaman Kategori

Halaman layanan berisi tampilan produk berdasarkan kategorinya.

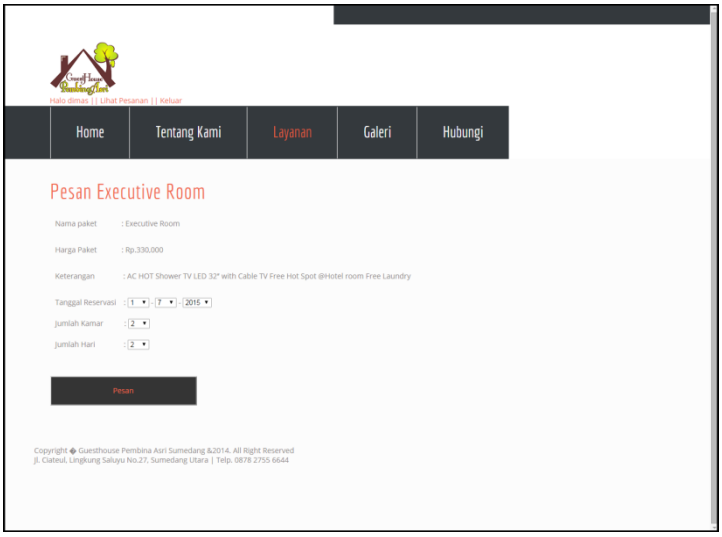
Halaman produk:



Gambar 4.22 Halaman Produk

Halaman produk berisi info produk dan pengguna bisa memesan produk tersebut dengan menekan “Pesan”.

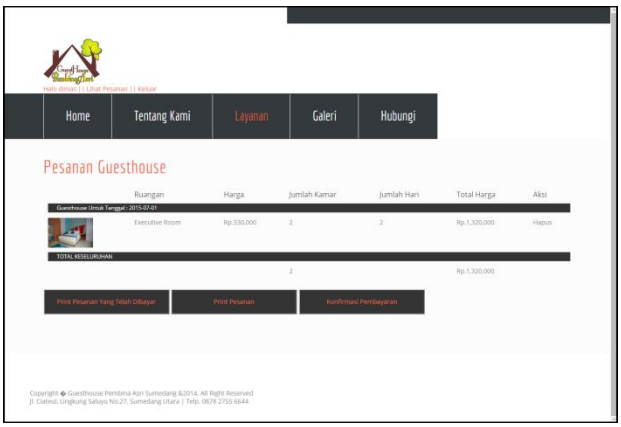
Halaman pesanan:



Gambar 9 Halaman Pesanan

Halaman pemesanan berupa *form* yang harus diisi pemesan untuk reservasi tempat.

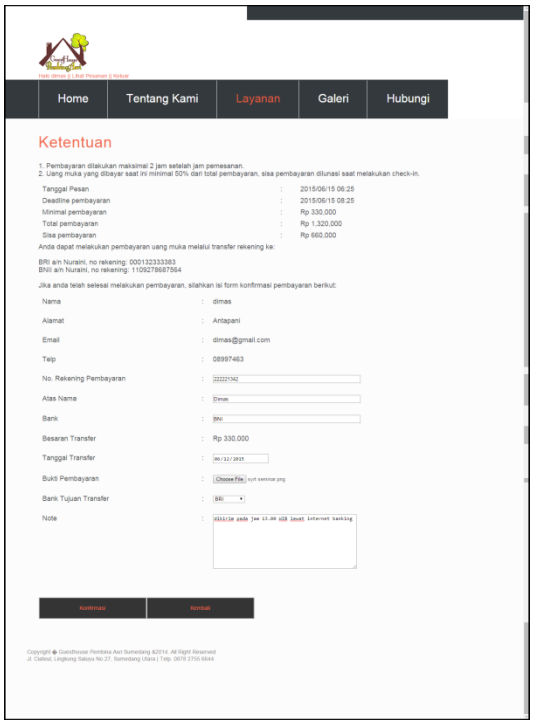
List Pesanan:



Gambar 4.23 Halaman List Pesanan

Checkout menampilkan list pesanan yang dipesan member.

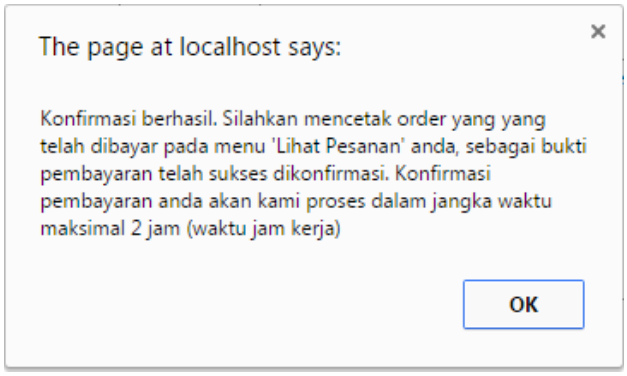
Pembayaran:



Gambar 10 Gambar Form Pembayaran

Pembayaran berisi *form* pembayaran pesanan.

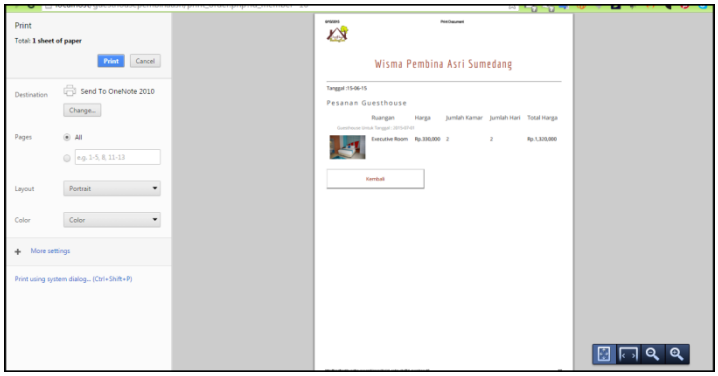
Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.24 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Jika selesai pembayaran, maka *pop up* konfirmasi akan muncul.

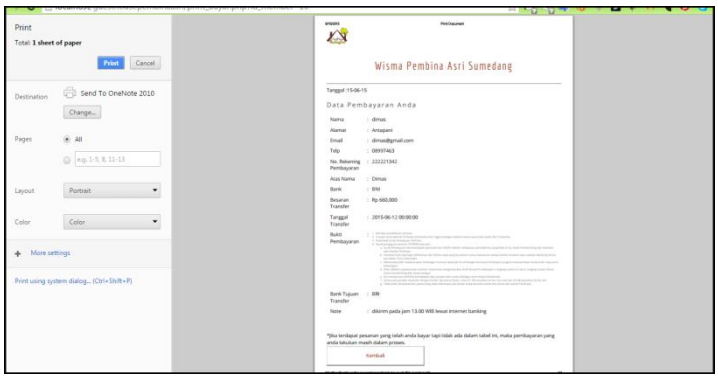
Cetak pesananr:



Gambar 4.25 Halaman Cetak Pesanan

Cetak pesanan merupakan fitur bagi pemesan untuk mencetak pesanan.

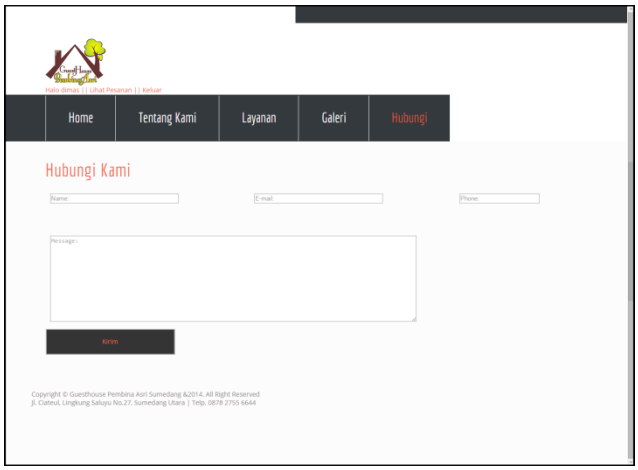
Cetak pembayaran:



Gambar 4.25 Halaman Cetak Pesanan yang telah dibayar

Cetak pembayaran merupakan fitur bagi pemesan untuk mencetak pesanan yang telah dibayar.

Hubungi Kami:

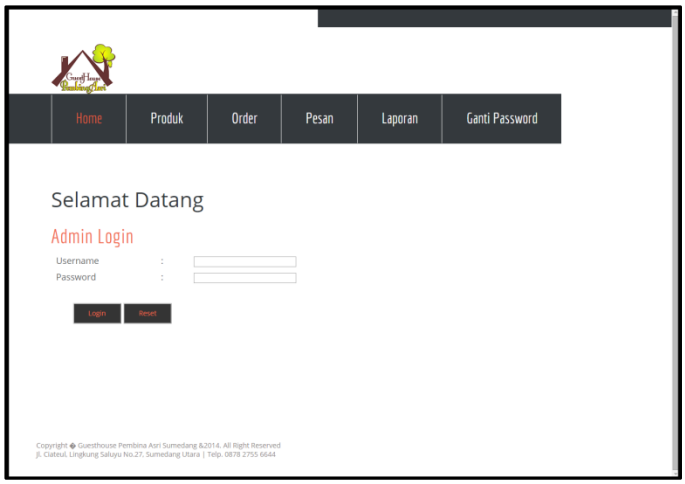


Gambar 4.26 Halaman Hubungi

Hubungi kami adalah layanan bagi pemesan untuk berkomentar yang nantinya akan dimunculkan pada *form* admin.

1.4.7.1 Penggunaan Halaman Admin

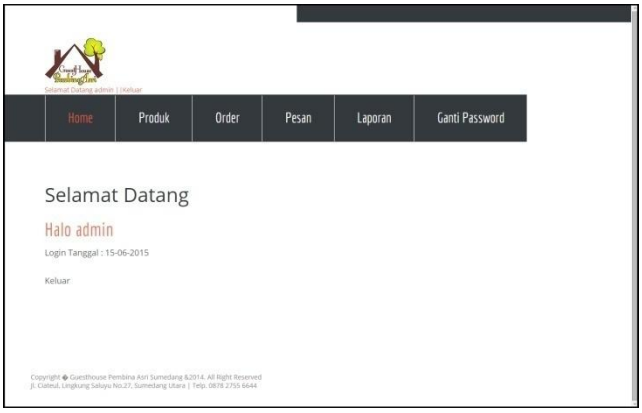
Halaman *login*:



Gambar 4.27 Halaman Login Admin

Halaman *login* admin adalah faslitas admin untuk masuk ke dalam sistem.

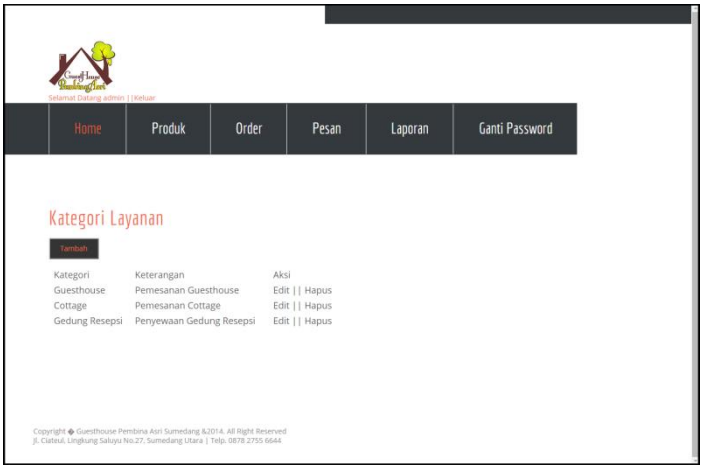
Halaman utama:



Gambar 4.28 Halaman Utama Admin

Tampilan halaman utama admin, meliputi pemberitahuan bahwa admin suah *login* ke dalam sistem.

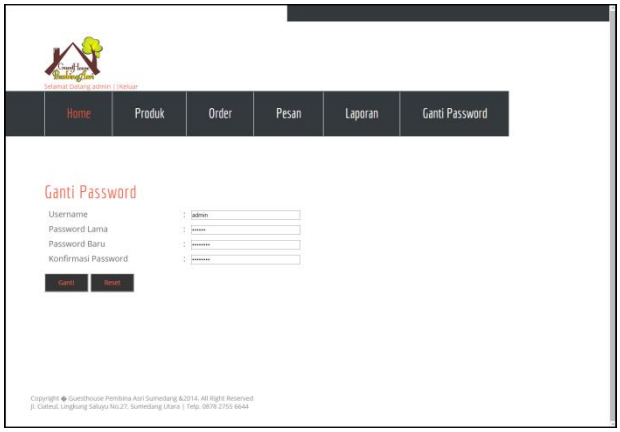
Halaman menu:



Gambar 4.29Halaman menu

Halaman menu merupakan list menu yang bisa digunakan oleh admin untuk mengolah data. Di halaman ini terdapat fitur untuk menambah, mengedit dan menghapus data. Fitur tersebut terdapat di berbagai menu admin.

Halaman ganti *password*:



Gambar 4.33 Halaman Ubah *Password*

Data *password* yang bisa diganti dengan data *password* baru.

5.4 Pengujian

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.Tujuannya adalah untuk memperkecil kesalahan pada saat pengembangan dan dengan mudah melakukan perbaikan terhadap kekurangan aplikasi yang telah dibuat. Faktor pengujian yang dilakukan adalah *access control* dan *ease of use*.

4.5.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Rencana Pengujian

Item pengujian	Desktipsi	*File* yang diuji
Login	*Login* Member dan *login* admin	Log-member.php admin.php
Registrasi	Registrasi member	registrasi.php
Pemilihan Layanan	Memilih layanan	kategori.php
Reservasi	Melakukan pemesanan	pesan.php
List pesanan	Menampilkan list pesanan dan menghapusnya	detail.php
Pembayaran pesanan	Melakukan konfirmasi pembayaran terhadap pesanan dan meng-*upload*bukti pembayaran pesanan	Pembayaran.php
Print Data Pesanan	Meliputi pencetakan data pesanan dan data pesanan yang telah dibayar untuk member dan mencetak laporan bagi admin	print_order.php print_laporan.php
Penambahan Data oleh Admin	Penambahan data yang berkenaan sistem informasi oleh admin	tambah_produk.php tambah_layanan.php
Pengeditan Data oleh Admin	Pengeditan data yang berkenaan sistem informasi oleh admin	edit_produk.php edit_status.php edit_layanan.php edit_hubungi.php
Penghapusan Data oleh admin	Penghapusan data yang berkenaan sistem informasi oleh admin	Hapus_pesanan.php Hapus_produk.php Hapus_layanan.php hapus_komentar.php
Ubah *Password*	Pengubahan *Password* admin	*Password*.php

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut merupakan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan.

1.5.2.1 Kasus dan Hasil Uji *Register*, *Login* dan Ubah *Password*

Tabel 4.2 Tabel Kasus Uji *Register*, *Login* dan Ubah *Password*

Data *Input*	Yang diharapkan	Pengamatan	Faktor Uji	Kesimpulan
Username dan *password*	Ketika di submit masuk ke halaman index	Dapat masuk ke halaman index	*Access Control*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Nama lengkap, *username*, *password*, alamat, *e-mail*, nomor telp	Data masuk ke dalam data *register*	Masuk ke dalam data *register*	*Access Control*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Password lama, *password* baru, konfirmasi *password* baru	*Password* lama berubah menjadi *password* baru	*Update Password* berhasil	*Access Control*	[X] Diterima [ ] Ditolak

1.5.2.2 Kasus dan Hasil Uji Pemesanan

Tabel 4.3 Kasus dan Hasil Uji Reservasi

Data *Input*	Yang diharapkan	Pengamatan	Faktor Uji	Kesimpulan
Data Reservasi	Ketika di submit mengirim data ke admin dan memiliki status	Data pesanan terkirim dan memiliki status	*Ease of use*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data Reservasi	Data reservasi masuk ke admin	Data reservasi tampil di order admin	*Ease of use*	[X] Diterima [ ] Ditolak

1.5.2.3 Kasus dan Hasil Uji Pembayaran

Tabel 4.4 Kasus dan Hasil Uji Pembayaran

Data *Input*	Yang diharapkan	Pengamatan	Faktor Uji	Kesimpulan
Data Pembayaran	Ketika di submit mengirim data ke pembayaran ke admin dan status order berganti	Data pembayaran terkirim dan status order berganti	*Ease of use*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data Pembayaran	Data pembayaran masuk ke admin dan status order berganti	Data pembayaran tampil di admin dan status order berganti	*Ease of use*	[X] Diterima [ ] Ditolak

1.5.2.4 Kasus dan Hasil Uji Cetak Data dan Laporan

Tabel 4.5 Kasus dan Hasil Uji Cetak Data dan Laporan

Data *Input*	Yang diharapkan	Pengamatan	Faktor Uji	Kesimpulan
Data Reservasi	Data muncul dan bisa dicetak format PDF atau di print	Data Reservasi muncul dan bisa dicetak	*Ease of use*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data Pembayaran	Data pembayaran muncul dan bisa dicetak format PDF atau di print	Data pembayaran muncul dan bisa dicetak	*Ease of use*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data Layanan	Data Layanan muncul dan bisa dicetak format PDF atau di print	Data Layanan muncul dan bisa dicetak	*Ease of use*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data Ruangan	Data Ruangan muncul dan bisa dicetak format PDF	Data Ruangan muncul dan bisa dicetak	*Ease of use*	[X] Diterima [ ] Ditolak

	atau di print			

1.5.2.5 Kasus dan Hasil Uji Pengolahan Data Oleh Admin

Tabel 4.6 Kasus dan Hasil Uji Pengolahan Data Oleh Admin

Data *Input*	Yang diharapkan	Pengamatan	Faktor Uji	Kesimpulan
Data reservasi	Edit status dan menghapus data	Data reservasi bisa diedit statusnya dan bisa dihapus	*Access Control*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data Pembayaran	Edit status dan menghapus data	Data pembayaran bisa diedit statusnya dan bisa dihapus	*Access Control*	[X] Diterima [ ] Ditolak
Data layanan	Menambah, Edit dan menghapus data	Data layanan bisa ditambah, diedit statusnya dan bisa dihapus	*Access Control*	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.1. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.