BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Inplementasi merupakan tahapan dalam perancangan suatu sistem informasi, implementasi merupakan tahapan dimana sistem diletakan dan siap untuk dioperasikan. Pada tahapan ini akan dijelaskan mengenai sistem yang telah dirancang dan bagaimana cara penggunaannya.

5.1.1 Batasan Implementasi (Optional)

Dalam proses implementasi perangkat lunak ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan dalam implementasi yaitu:

1. Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah MySQL baik untuk basis data utama maupun ekstraksi basis data yang disebarkan ke *client* secara terpusat.
2. Tampilan untuk website ini lebih dominan menggunakan bahasa indonesia namun ada sebagian menggunakan bahasa inggris yang sudah bisa digunakan dalam bahasa indonesia.

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Adapun beberapa perangkat lunak yang harus disiapkan dalam pembangunan aplikasi ini yaitu melakukan beberapa proses instalasi beberapa *development tools* yang digunakan, antara lain:

1. Xampp

   Penulis menggunakan xampp web server untuk mengolah kode PHP atau HTML yang akan dikirim ke *client.*

2. Database Server

   Database server yang dugunakan oleh penulis adalah server database MySQLuntuk menyimpan sumber data aplikasi.

3. Macromedia Dreamweaver 8

   Untuk membuat aplikasi pelayanan reservasi penulis menggunakan Macromedia Dreamweaver 8 sebagai script.

4. Mozzila Firefox

   Mozzila Firefox, sebagai media untuk menampilkan program pelayanan reservasi.

5. ArGoSoft Mail Server

   ArGoSoft Mail Server, digunakan sebagai media server yang menghubungkan pengiriman email ke Microsoft Office Outlook.

6. Microsoft Office Outlook

   Digunakan sebagai media untuk mengecek email yang masuk dan untuk mengaktifkan member baru pada aplikasi pelayanan reservasi.

5.1.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain :

1. *Server*
    a. Menggunakan minimal prosessor Intel Pentium atau yang sekelasnya
    b. Menggunakan RAM minimal 128 MB.
    c. Tersedianya *Hard Drive* untuk media penyimpanan, minimal 10 MB untuk *server*, diluar basis data.
    d. *Mouse, Keyboard*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.
2. *Client*
    a. Menggunakan minimal prosessor Intel Pentium atau yang sekelasnya
    b. Menggunakan RAM minimal 64 MB
    c. *Mouse, Keyboard*, dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka

5.1.4 Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana DBMS yang digunakan adalah MySQL. Implementasi basis datanya dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut :

```
# Database : `ta_akung`
# ------------------------------------------------------

# Table structure for table `tbl_admin`

CREATE TABLE `tbl_admin` (
  `id_admin` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `nama_admin` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `vpassword` varchar(50) NOT NULL,
  `status_aktif` smallint(5) unsigned NOT NULL,
  `status_admin` smallint(5) unsigned NOT NULL,
  `log_admin` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_admin`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# ------------------------------------------------------
```

```
# Table structure for table `tbl_bungalow`

CREATE TABLE `tbl_ bungalow ` (
  `id_ bungalow ` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `id_kelas_ bungalow ` smallint(5) unsigned NOT NULL,
  `nomor_ bungalow ` varchar(10) NOT NULL,
  `status_ bungalow ` smallint(5) unsigned NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_ bungalow `)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# --------------------------------------------------------


# Table structure for table `tbl_fasilitas`

CREATE TABLE `tbl_fasilitis` (
  `id_fasilitas` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `nama_fasilitas` text NOT NULL,
  `keterangan_fasilitas` text NOT NULL,
  `gambar_fasilitas` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_fasilitas`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# --------------------------------------------------------


# Table structure for table `tbl_kelas_bungalow`

CREATE TABLE `tbl_kelas_ bungalow ` (
  `id_kelas` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `nama_kelas` text NOT NULL,
  `keterangan_kelas` text NOT NULL,
  `harga_kelas`int(10) unsigned NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_kelas`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# --------------------------------------------------------


# Table structure for table `tbl_ pemesanan_bungalow `

CREATE TABLE `tbl_ pemesanan_bungalow ` (
  `id_ pemesanan_bungalow ` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
   `id_transaksi` int(10) unsigned NOT NULL,
  `id_bungalow` int(10) unsigned NOT NULL,
  `tgl_checkin` date NOT NULL,
  `tgl_checkout` date NOT NULL,
  `lama_menginap`smallint(5) unsigned NOT NULL,
```

```
  `harga_pemesanan_bungalow`int(10) unsigned NOT NULL,
  `total_ pemesanan_bungalow `int(10) unsigned NOT NULL,
  `status_booking` smallint(5) unsigned NOT NULL,
      PRIMARY KEY  (`id_ pemesanan_bungalow `)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# ------------------------------------------------------------



# Table structure for table `tbl_ pemesanan_makanan `

CREATE TABLE `tbl_ pemesanan_ makanan ` (
  `id_ pemesanan_ makanan ` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
   `id_transaksi` int(10) unsigned NOT NULL,
  `id_ paket ` int(10) unsigned NOT NULL,
  ` jumlah_makanan `smallint(5) unsigned NOT NULL,
  ` harga_makanan `int(10) unsigned NOT NULL,
  `total harga_makanan `int(10) unsigned NOT NULL,
      PRIMARY KEY  (`id_ pemesanan_makanan `)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# ------------------------------------------------------------


# Table structure for table `tbl_member`

CREATE TABLE `tbl_member` (
  `id_member` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `identitas_member` varchar(50) NOT NULL,
  `nama_member` varchar(50) NOT NULL,
  `alamat_member` text NOT NULL,
  `telepon_member` varchar(20) NOT NULL,
  `email` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `vpassword` varchar(50) NOT NULL,
  `tgl_reg` date NOT NULL,
  `status_member` smallint(5) unsigned NOT NULL,
  `log_member` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_member`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# ------------------------------------------------------------
```

```
# Table structure for table `tbl_transaksi`

CREATE TABLE `tbl_transaksi` (
  `id_transaksi` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `file_infoice` text NOT NULL,
  `id_member` int(10) unsigned NOT NULL,
  `total_transaksi` int(10) unsigned NOT NULL,
  `tgl_transaksi` date NOT NULL,
  `tgl_exp` date NOT NULL,
  `status_transaksi` smallint(5) unsigned NOT NULL,
  PRIMARY KEY  (`id_transaksi`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# --------------------------------------------------------


# Table structure for table `tbl_transfer`

CREATE TABLE `tbl_transfer` (
  `id_transfer` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `id_transaksi` int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
  `ke_bank` varchar(10) NOT NULL,
  `dari_bank` varchar(10) NOT NULL,
  `no_rekening` int(10) unsigned NOT NULL,
  `atasnama` varchar(50) NOT NULL,
  `jml_transfer` int(10) unsigned NOT NULL,
  `tgl_transfer` date NOT NULL,
    PRIMARY KEY  (`id_transfer`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
# --------------------------------------------------------
```

5.1.5 Implementasi Antarmuka

Dalam PHP implementasi antarmuka dilakukan dengan sebuah *webpage* yang berekstensi PHP. Setiap halaman dalam perangkat lunak dibuat file program yang ditulis dengan berekstensi.php. Berikut ini adalah implementasi dari setiap halaman yang dibuat dan dibedakan berdasarkan *use*r atau pengguna dan admin.

5.1.5.1 Implementasi Halaman Utama

Implementasi halaman utama yang dibuat bentuk file program dengan berekstensi PHP dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5.1 Halaman Utama

Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama	File program untuk menangani halaman utama	index.php

5.1.5.2 Implementasi Halaman Pengguna

Implementasi halaman yang terdapat pada user yang dibuat bentuk file program dengan berekstensi PHP dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5.2 Halaman Pengguna

Menu	Deskripsi	Nama File
Beranda	File program untuk menangani halaman user	index.php
Buat Akun Baru	File program untuk menangani halaman pendaftaran pengguna	signup.php
Booking	File program untuk menangani halaman booking untuk pengguna (online)	booking.php
Profile Pengguna	File program untuk merubah dan menampilkan data pengguna atau identitas pengguna	member.php
Histori Reservasi	File program untuk menampilkann histori reservasi bungalow yang telah dilakukan oleh pengguna	member.php
Profil Kami	File program untuk menampilkan profil perusahaan	profil.php
Fasilitas Kami	File program untuk menampilkan daftar fasilitas hotel yang tersedia	facilities.php
Kontak Kami	File program untuk menampilkan alamat perusahaan dan nomer-nomer yang bisa dihubungi.	contact.php

Cara Pemesanan	File program untuk menampilkan cara pemesanan bungalow hotel.	hto.php
Cara Pembayaran	File program untuk menampilkan cara pembayaran bungalow hotel.	htp.php
Syarat & Ketentuan	File program untuk menampilkan syarat dan ketentuan di perusahaan.	toc.php

5.1.5.3 Implementasi Halaman Admin

Implementasi halaman yang terdapat pada admin yang dibuat bentuk file program dengan berekstensi PHP dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 5.3 Halaman Admin

Menu	Deskripsi	Nama File
Beranda	File program untuk menangani halaman admin	index.php
Data Member	File program untuk menampilkan dan menginputkan data member	member.php
Data Kelas Bungalow	File program untuk menampilkan menambah data kelas bungalow	classroom.php
Data Bungalow	File program untuk menampilkan data bungalow yang kosong dan bungalow yang terisi dan menambah data bungalow	room.php
Data Fasilitas	File program untuk menampilkan data fasilitas, menambahkan, dan mengubah data fasilitas	facilities.php
Data Booking	File program untuk menampilkan data yang membooking bungalow	booking.php
Data Checkout	File program untuk menampilkan data yang sudah checkout	checkout.php
Data Transaksi	File program untuk menampilkan data transaksi reservasi bungalow hotel	order.php
Laporan Transaksi	File program untuk menampilkan laporan hasil transaksi reservasi bungalow hotel	report.php

5.1.6 Implementasi Instalasi Program

Untuk proses instalasi program dilakukan seperti biasa tanpa ada perbedaan ketika menginstalasi program-program pada umumnya.

5.1.6.1 Cara Melakukan *Hosting*

Hosting adalah tempat meletakkan file-file website di sebuah server yang terhubung dengan jaringan internet. Jadi agar website bisa ditampilkan, maka file-file website perlu disimpan di sebuah server *hosting*. Perlu dibeli paket *hosting*. Harga dari sebuah paket *hosting* bermacam-macam, tergantung fasilitas yang diberikan baik di luar negeri maupun di Indonesia.

Berikut ini langkah-langkah melakukan *hostin*g :

1. Buka halaman baru pada browser Firefox atau Internet Explorer dan ketikkan alamat website yang akan dipakai untuk melakukan hosting contonhnya :http://www.pemasarinternet.com/go/hostinggratis
2. Kemudian Klik tombol ”Sign Up” untuk memulainnya.
3. Isikan nama domain yang telah dipilih sebelumnya contoh namadoman.co.cc, kemudianisikan data-data lainnya dengan lengkap dan benar
4. Selanjutnya perlu melakukan konfirmasi melalui email, cek pada inbox maupun bulkmail account Email.
5. Kemudian Klik “*Setup My Account*”.
6. Proses *Setup web hosting* sedang dilakukan, biarkan sampai proses setup selesai

Proses *Setup Hosting* sudah selesai, sebaiknya catat data-data untuk mengakses member area dan account detail, untuk mudahnya simpan saja halaman ini (*File>Save Page as* pada *browser*). Selanjutnya catat *NameServer* yang diberikan, dan masukkan data tersebut pada *account domain* untuk meng*update* data DNS (*Domain Name Server*), Catat *nameservers* yang diberikan: *dns1.000webhost.com dan dns2.000webhost.com*.

7. Kembali ke halaman *account domain*, masukkan data DNS (*Domain Name Server*) yang diberikan oleh *web hosting* tersebut pada *account do*main, kemudian klik "*Set up*".
8. Proses pendaftaran dan menghubungkan *domain* dan *hosting* gratis sudah selesai. Bisa menunggu sampai proses penyebaran DNS selesai, proses ini bisa cepat dan bisa lambat sampai dengan 2x24jam. Bila proses penyebaran DNS sudah selesai bisa mengeceknya dengan mengetikkan nama *domain* pada *browser.*

5.1.7 Penggunaan Program

Aplikasi pelayanan reservasi online merupakan sebuah software yang dirancang untuk mempermudah proses-proses yang terjadi dalam kegiatan di kampoeng strawberry bungalow & restoran khususnya pada bagian pemesanan bungalow. Software ini dirancang untuk mempermudah pengunjung hotel dalam melihat fasilitas hotel sekaligus proses booking bungalow. Di samping itu, software ini juga ditujukan untuk meningkatkan kinerja bagian operasional yang bekerja dalam reservasi bungalow.

5.1.7.1 Halaman Beranda

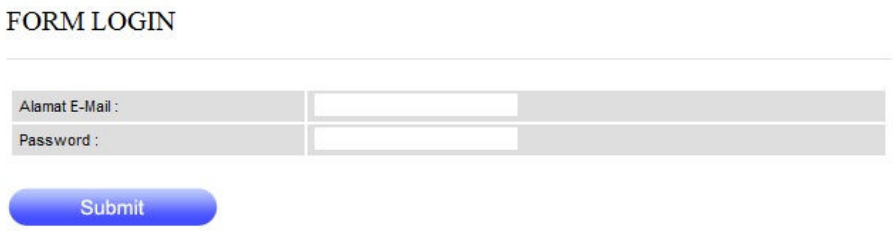
Halaman Beranda merupakan halaman utama dari website kampoeng strawberry bungalow & restoran.



Gambar 5.1 *Tampilan beranda*

5.1.7.2 Halaman *Login* Pengguna

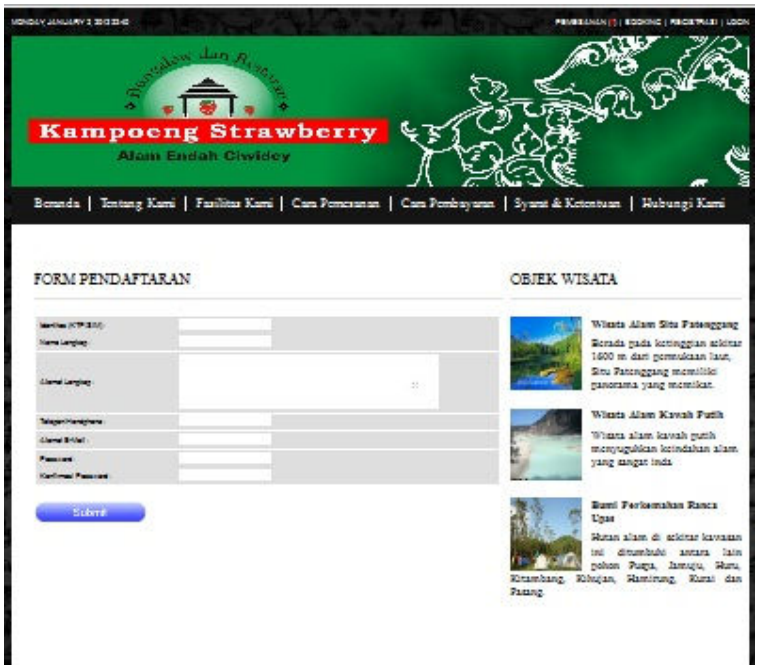
Halaman *Login* merupakan halaman untuk pengguna melakukan proses *login* ke dalam sistem.



Gambar 5.2 *Tampilan login pengguna*

5.1.7.3 Halaman Registrasi Pengguna

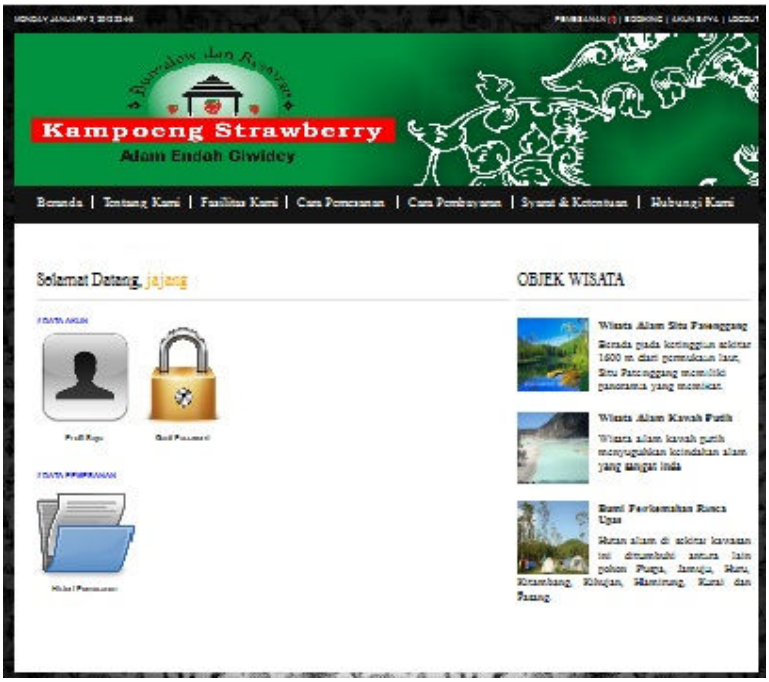
Halaman Daftar merupakan halaman untuk Pengguna melakukan proses pendaftaran agar dapat melakukan proses *login* ke dalam sistem.



Gambar 5.3 *Tampilan registrasi pengguna*

5.1.7.4 Halaman Profil Member

Halaman profil member merupakan halaman untuk melihat data dari member dan untuk merubah jika ada perubahan data member.



Gambar 5.4 *Tampilan Halaman Profil Member*

5.1.7.5 Halaman Histori Reservasi

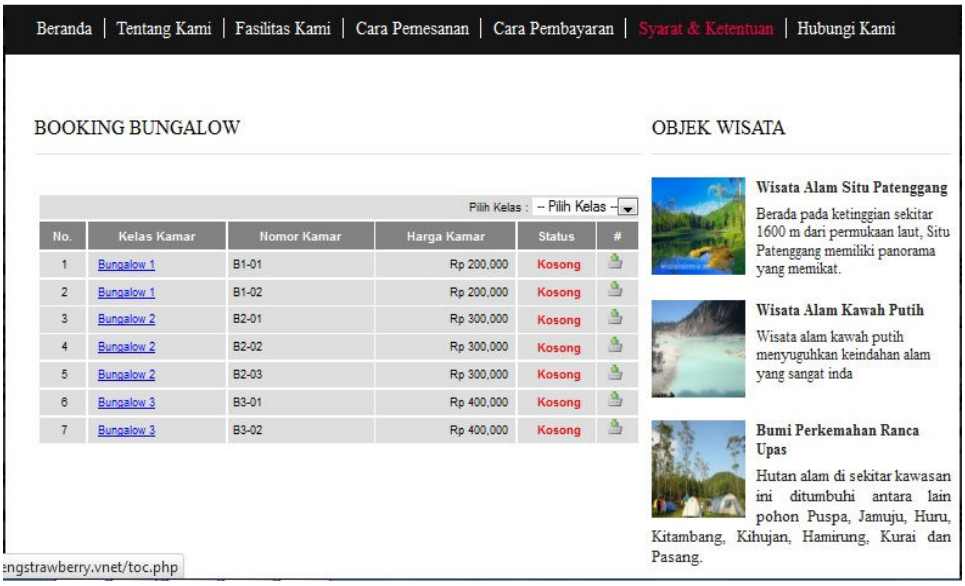
Halaman histori reservasi bungalow merupakan halaman untuk melihat data reservasi yang sudah dilakukan oleh member.



Gambar 5.5*Tampilan Halaman Histori Reservasi*

5.1.7.6 Halaman Booking Bungalow

Halaman booking bungalow merupakan halaman untuk pengguna melakukan proses booking bungalow melalui web Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran .



Gambar 5.6 *Tampilan Booking Bungalow*

5.1.7.7 Halaman Keranjang Pesanan Bungalow

Halaman keranjang pesanan bungalow merupakan halaman untuk menampilkan hasil dari proses booking bungalow melalui web Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran .



Gambar 5.7 *Tampilan Keranjang Pesanan Bungalow*

5.1.7.8 Halaman Detail Booking

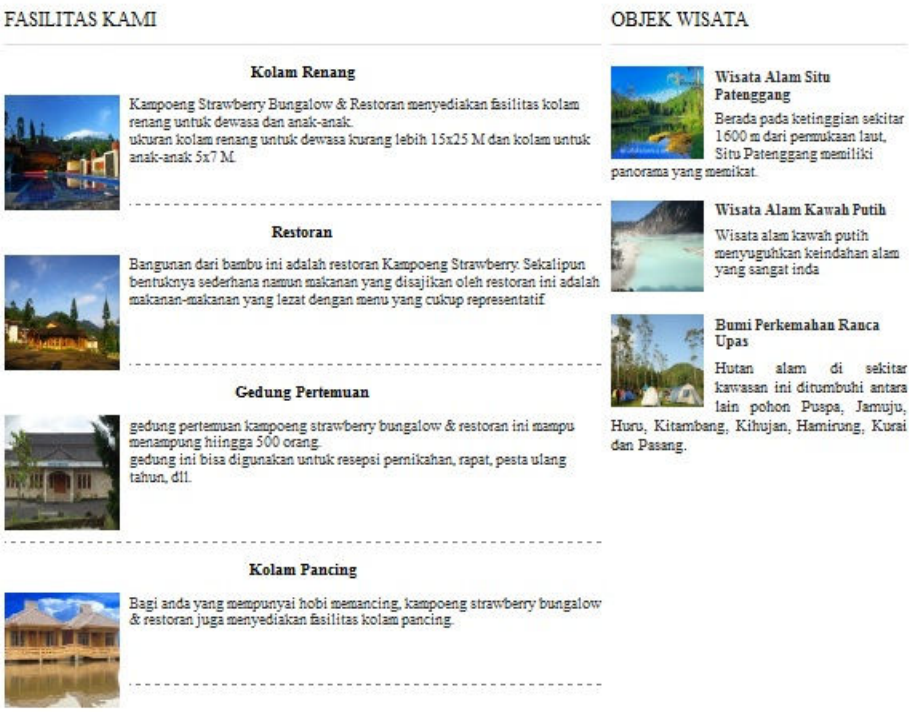
Halaman detail booking bungalow merupakan halaman untuk menginputkan waktu checkin dan lamanya menginap di Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran .



Gambar 5.8 *Tampilan Halaman Detail Booking*

5.1.7.9 Halaman Fasilitas Hotel

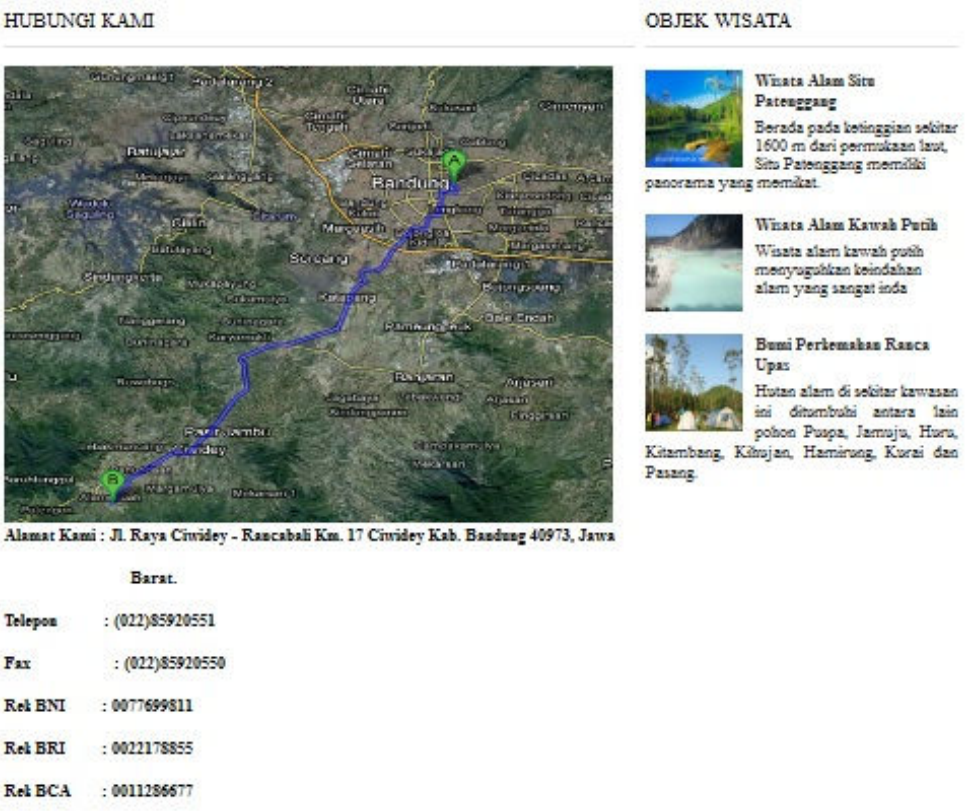
Halaman fasilitas hotel merupakan halaman yang menampilkan fasilitas yang tersedia pada Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran.



Gambar 5.9 *Tampilan Fasilitas Hotel*

5.1.7.10 Halaman Kontak Kami

Halaman kontak kami merupakan halaman untuk menampilkan lamat dan nomor-nomor telepon Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran yang bisa di hubungi.



Gambar 5.10 *Tampilan Kontak Kami*

5.1.7.11Halaman *Login* Admin

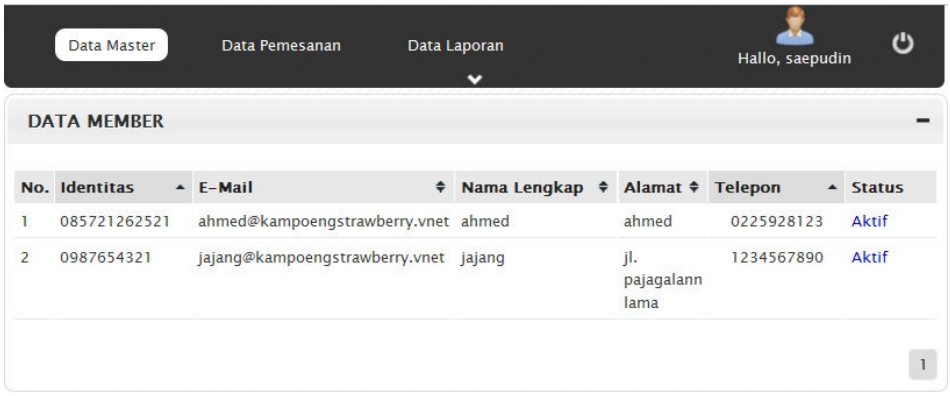
Halaman *Login* admin merupakan halaman untuk admin melakukan proses *login* ke dalam sistem.



Gambar 5.11 *Tampilan Login Admin*

5.1.7.12 Halaman Data Member

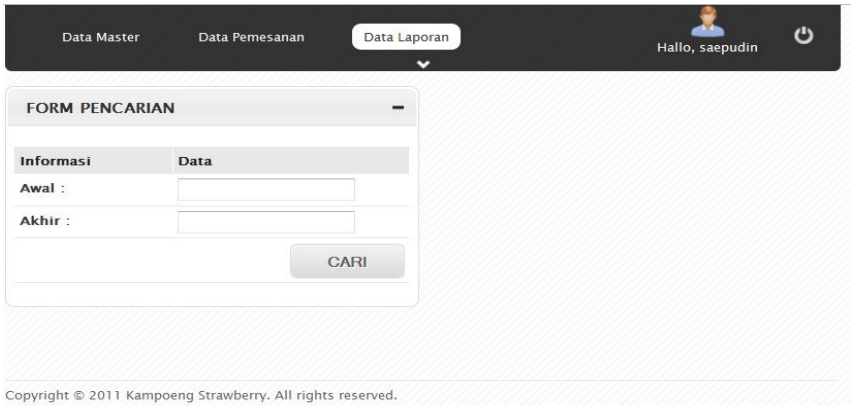
Halaman data member merupakan halaman untuk operator melakukan proses menambah atau melihat data member.



Gambar 5.12 *Tampilan Data Member*

5.1.7.13 Halaman Laporan Pemesanan

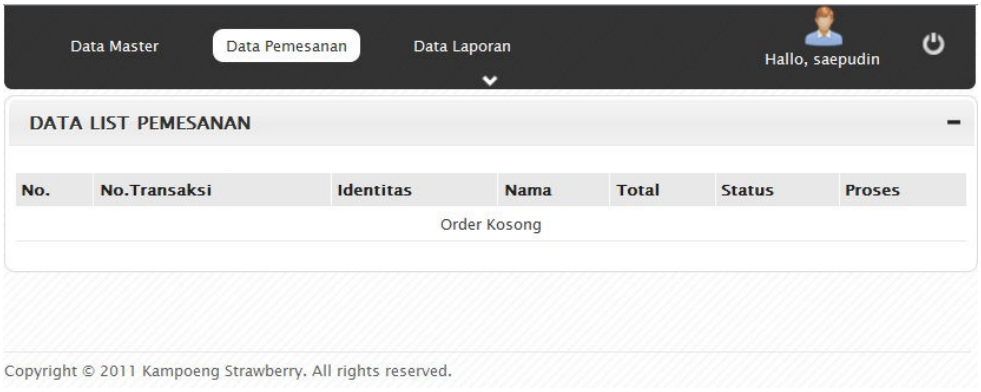
Halaman laporan pemesanan merupakan halaman untuk operator mencetak laporan transaksi menurut periode yang ditentukan yang nantinya akan diserahkan kepada Admin.



Gambar 5.13 *Tampilan Laporan Transaksi*

5.1.7.14 Halaman Data Pemesanan

Halaman data pemesanan merupakan halaman untuk operator mengetahui data transaksi member dan mencetak kwitansi reservasi yang nantinya akan diserahkan kepada member untuk bukti reservasi yang telah dilakukan member.



Gambar 5.14 *Tampilan Data Transaksi*

5.2 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun.

Metode yang diambil adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pada metode ini data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor Pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

5.2.1 Rencana Pengujian

Pengujian Aplikasi Pelayanan Reservasi Pada Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dari menu aplikasi yang telah dibuat.

Tabel 5.4 Rencana Pengujian

Item Pengujian	Deskripsi	Jenis Pengujian
Proses Login	Memeriksa proses login	Integrasi
Proses Daftar Member	Memeriksa proses daftar member	Integrasi

Proses Booking	Memeriksa proses booking	Integrasi
Proses Tampil Laporan	Memeriksa proses tampil laporan	Integrasi

5.2.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Brikut ini akan dijelaskan mengenai kasus dan hasil dari pengujian.

5.2.2.1 Pengujian Proses Login

Pengujian proses login dilakukan pada tahapan input form login

Tabel 5.5 Pengujian Proses Login

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
LOGIN (Sukses)	1. Pengguna harus berada di halaman login 2. Pada Textbox ”Username” Isi User yang Valid (misal : firda) 3. Pada Textbox ”Password” Isi Password yang Valid (misal : 123456) 4. Klik Tombol Login	Akan Terdisplay Sistem dengan menu – menu sesuai hak akses pengguna	Akan Terdisplay Sistem dengan menu – menu sesuai hak akses pengguna	[X] Diterima [ ] Ditolak
LOGIN (kata e-mail atau password)	1. Pengguna harus berada di halaman login 2. Pada Textbox ” e-mail” Isi User yang Tidak Valid (misal : abcd) 3. Pada Textbox ”Password” Isi Password yang Tidak Valid (misal : 654321)	Akan terdisplay pesan “e-mail Atau Password Salah “	Akan terdisplay pesan “e-mail Atau Password Salah “	[ ] Diterima [X] Ditolak

5.2.2.2 Pengujian Proses Registrasi Member

Pengujian proses pendaftran member dilakukan pada tahapan input form pendaftaran member.

Tabel 5.6 Pengujian Proses Registrasi Member

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
Registrasi Member (Sukses)	1. Pengguna harus berada di halaman registrasi 2. Pada semua Textbox pendaftaran pengguna harus mengisi semua data tanpa ada satupun yang dikosongkan 3. Pada Textbox ”Email” Isi Email harus menggunakan @ (contoh : akunqq@gmail.com) 4. Pada Textbox ”Telepon” pengguna memasukan no. telpon min 2 karakter dan max 12 karakter (misal : 085724808877) 5. Pada Textbox ”Password” pengguna memasukan password min 5 karakter (misal : firda) 6. Klik Tombol Daftar	Akan tersimpan dalam Database dan dapat melakukan login dengan menggunakan e-mail dan password yang terdaftar	Akan tersimpan dalam Database dan dapat melakukan login dengan menggunakan e-mail dan password yang terdaftar	[X] Diterima [ ] Ditolak
Registrasi Member (Tidak Sukses)	1. Pengguna harus berada di halaman registrasi 2. Pada semua Textbox pendaftaran pengguna mengosongkan salah satu data 3. Pada Textbox ”Email” Isi Email harus menggunakan @ (contoh : akunqq) 4. Pada Textbox ”Telepon” pengguna memasukan no. telpon min 2 karakter dan max 12 karakter (misal : 1) 5. Pada Textbox ”Password” pengguna memasukan password min 5 karakter (misal : 123) 6. Klik Tombol Daftar	Akan terdisplay pesan salah pada sebelah textbox yang tidak sesuai ketentuan yang diberikan	Akan terdisplay pesan salah pada sebelah textbox yang tidak sesuai ketentuan yang diberikan	[X] Diterima [ ] Ditolak

5.2.2.3 Pengujian Proses Booking Bungalow

Pengujian proses booking dilakukan pada tahapan input form booking.

Tabel 5.7 Pengujian Proses Booking

Kasus Uji	**Langkah Pengujian**	**Hasil yang Diharapkan**	**Hasil Aktual**	**Kesimpulan**
Booking (Sukses)	1. Pengguna harus berada di halaman booking bungalow 2. Pada Textbox ”Tgl Checkin dan Lama Menginap” Isi Sesuai Dengan Kebutuhan 3. Deposit mencukupi untuk melakukan proses booking 4. Klik Tombol Pesan	Akan tersimpan dalam Database dan muncul pesan booking berhasil dilakukan.	Akan tersimpan dalam Database dan muncul pesan booking berhasil dilakukan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Booking (Tidak Sukses)	1. Pengguna harus berada di halaman booking bungalow 2. Pada Textbox ”Tgl Checkin dan Lama Menginap” pengguna tidak mengisi dengan benar 3. Deposit tidak mencukupi untuk melakukan proses booking 4. Klik Tombol Pesan	Akan terdisplay pesan salah atau error pada sebelah textbox yang tidak sesuai ketentuan yang diberikan	Akan terdisplay pesan salah atau error pada sebelah textbox yang tidak sesuai ketentuan yang diberikan	[ ] Diterima [X] Ditolak

5.2.2.4 Pengujian Proses Tampil Laporan

Pengujian proses tampil laporan dilakukan pada tahapan data laporan.

Tabel 5.8 Pengujian Proses Tampil Laporan

Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mencari laporan pemesanan bungalow berdasarkan periode bulan	Menampilkan data transaksi sesuai dengan inputan yang diharapkan	Sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mencari laporan pemesanan bungalow berdasarkan periode bulan	Tidak menampilkan data transaksi sesuai dengan inputan yang diharapkan	Tidak sesuai dengan inputan yang diberikan	[ ] Diterima [X] Ditolak

5.2.2.5 Hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus sampel uji di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak Pembangunan Aplikasi Sebagai Media Promosi Dan Pemesanan Bungalow Pada Kampoeng Strawberry Bungalow & Restoran dapat berjalan dengan baik dan secara fungsional sistem dapat menghasilkan output yang diharapkan

5.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

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