BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang telah ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem yang merupakan pembaharuan dan penyempurnaan.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Adapun tujuan perancangan sistem dari aplikasi pencarian informasi dan lokasi hotel adalah sebagai berikut :

1. Memberi kemudahan kepada wisatawan dalam mencari informasi dan lokasi hotel secara cepat dan efektif.
2. Memberikan informasi terbaru seputar hotel yang ada di kota Bandung.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan Aplikasi Mobile Pencarian Informasi dan Lokasi Hotel merupakan suatu aplikasi sederhana yang berfungsi dalam proses pencarian informasi lokasi hotel di kota Bandung. Sistem aplikasi ini akan digunakan oleh 2 (dua) kategori pengguna yaitu admin dan user. Kedua pengguna ini memiliki

perbedaan hak akses maupun tugas. Perbedaan tersebut dapat dari perancangan sistem yang peneliti usulkan.

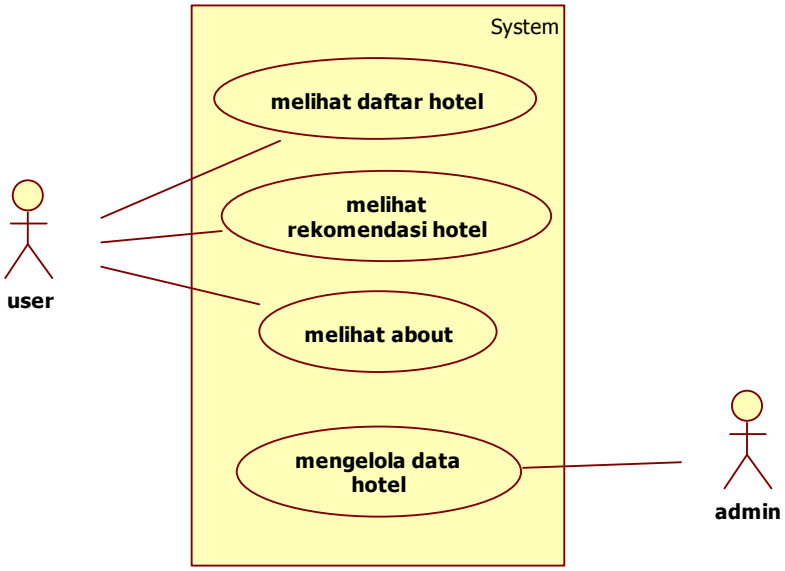
4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Prosedur kerja aplikasi pencarian informasi dan lokasi hotel berbasis Android yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Admin melakukan manipulasi data atau mengelola data hotel kota Bandung yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
2. Pengguna membuka aplikasi pencarian hotel pada *ponsel* Android.
3. Pengguna mengakses menu utama yang berisi menu kategori hotel dari bintang 5 sampai bintang 1.
4. Pengguna mengakses menu kategori hotel yang menampilkan deskripsi singkat hotel seperti nama, alamat, harga, dll.
5. Pengguna mengakses menu Cari Tempat yang menampilkan lokasi hotel melaui google maps.
6. Pengguna mengakses menu About pada aplikasi hotel untuk mendapatkan informasi seputar petunjuk penggunaan aplikasi dan informasi singkat mengenai aplikasi.

4.1.3.1. *Use Case* Diagram

Hasil dari evaluasi sistem berjalan dan dari masalah-masalah yang telah dianalisis dicari solusi dari permasalahan tersebut dengan merancang *use case Perancangan* Aplikasi Mobile Pencarian Informasi dan lokasi Hotel Kota Bandung Berbasis Android. Diagram *use case* pada aplikasi yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan

1. Identifikasi Aktor

Aktor yang terlibat dalam menjalankan sistem yang diusulkan ini dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.1 Identifikasi aktor yang diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
A-01	user	Merupakan aktor yang menggunkan aplikasi mobile pencarian informasi dan lokasi hotel
A-02	admin	Merupakan aktor yang mengelola data aplikasi hotel melalui mysql

2. Identifikasi Use Case

Identifikasi *use case* sistem yang diusulkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Identifikasi Use Case yang diusulkan

No	Use Case	Deskripsi
UC-01	Melihat daftar hotel	Fungsionalitas untuk melihat data dan detail hotel
UC-02	Melihat rekomendasi hotel	Funngsionalitas untuk melihat hotel yang sering dikujungi
UC-03	Melihat about	Fungsionalitas untuk melihat info aplikasi hotel
UC-04	Mengelola data	Fungsionalitas untuk memanipulasi data mengelola data hotel

3. Skenario Use Case Melihat daftar

Tabel 4.3 Skenario Use Case Melihat daftar

Identifikasi	
Nomor	UC-01
Nama Use Case	Melihat daftar hotel
Fungsi	Melihat kategori hotel
Keadaan awal	Menampilkan menu utama
Skenario	
1. User mengakses menu hotel	
	2. Sistem menampilkan halaman kategori hotel
3. User memilih kategori yang di cari	
	4. Sistem menampilkan halaman daftar hotel
5. User memilih hotel yang di cari	
	6. Sitem menampilkan halaman detail hotel yang berisi nama, alamat, harga, deskripsi, foto dan tombol cari tempat
7. User memilih tombol cari tempat	
	8. Sistem menampilkan peta lokasi hotel yang dipilih oleh user

Kondisi akhir	Menampilkan halaman peta lokasi hotel yang berisi nama dan alamat

4. Skenario Use Case Melihat rekomendasi hotel

Tabel 4.4 Skenario Use Case Melihat rekomendasi hotel

Identifikasi	
Nomor	UC-02
Nama Use Case	Melihat rekomendasi hotel
Fungsi	Melihat hotel yang sering dikunjungi
Keadaan awal	Menampilkan menu utama
Skenario	
1. User mengakses menu rekomendasi hotel	
	2. Sistem menampilkan halaman daftar rekomendasi hotel
3. User memilih hotel yang di cari	
	4. Sitem menampilkan halaman detail rekomendasi hotel yang berisi nama, alamat, harga, dekripsi, foto dan tombol cari tempat
5. User memilih tombol cari tempat	
	6. Sistem menampilkan peta lokasi hotel yang dipilih oleh user

Kondisi	Menampilkan halaman peta lokasi hotel yang berisi nama dan alamat

5. Skenario Use Case Melihat About

Tabel 4.5 Skenario Use Case Melihat About

Identifikasi	
Nomor	UC-03
Nama Use Case	Melihat About
Fungsi	Melihat info aplikasi hotel
Keadaan awal	Menampilkan menu utama
Skenario	
1. User mengakses menu about	
	2. Sistem menampilkan halaman about
Kondisi	Sistem menampilkan halaman about yang berisi informasi tentang aplikasi hotel

6. Skenario Use Case Mengelola Data Hotel

Tabel 4.6 Skenario Use Case Mengelola Data Hotel

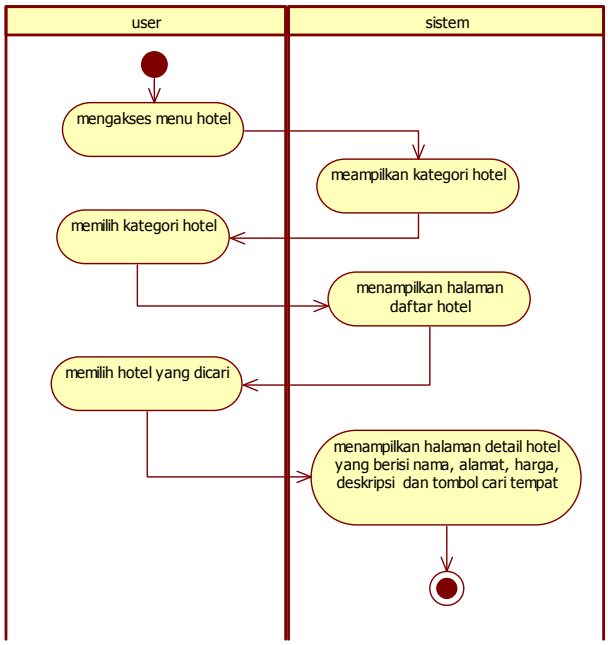
Identifikasi	
Nomor	UC-04
Nama Use Case	Mengelola data hotel
Fungsi	Menanipulasi data
Keadaan awal	Menampilkan halaman login
Skenario	
1. Admin membuka aplikasi server	
	2. Sistem menampilkan halaman utama
3. Admin melakukan login, mengisi username dan password	
	4. Sistem memvalidasi username dan password yang dimasukan admin
	5. Jika username dan password telah sesuai, makan sistem menampilkan halaman pengelola data hotel
6. Admin mengelola data hotel, dapat berupa namabah, mengedit, menghapus, atau	

mencari data hotel	
7. Admin menyimpan data hotel yang telah dimanipulasi pada database	
Kondisi	Menyimpan data hotel yang telah dimanipulasi pada database

4.1.3.2. *Activity Diagram*

Activity diagram yaitu salah satu cara untuk memodelkan event- event yang terjadi dalam suatu *use case*. Dalam aplikasi pengolahan data hotel yang diusulkan dapat digambarkan *activity* nya sebagai berikut

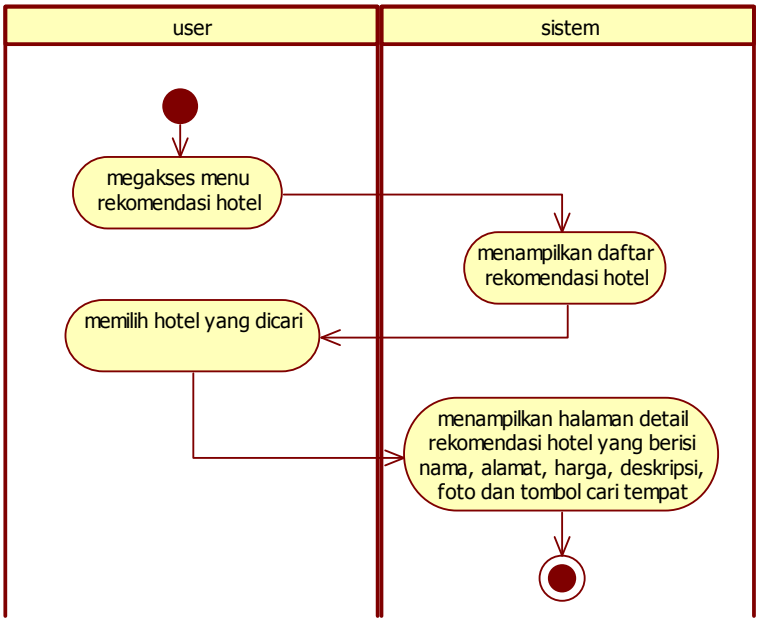
1. *Activity Diagram* Melihat Daftar Hotel



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Melihat Daftar Hotel

Gambar 4.2 di atas menjelaskan tentang *activity diagram* melihat daftar hotel yaitu aktivitas yang terjadi pada sistem diusulkan yang dilakukan oleh user yang bertujuan untuk melihat daftar hotel. Aktivitas ini dimulai ketika user memilih menu hotel pada sistem, kemudian sistem akan menampilkan kategori hotel, kemudian user memilih kategori hotel, kemudian sistem menampilkan halaman daftar hotel, kemudian user memilih hotel yang dicari atau diinginkan untuk selanjutnya sistem menampilkan halaman detail hotel yang berisi nama, alamat, harga, deskripsi, foto dan tombol cari tempat hotel.

2. *Activity Diagram* Melihat Rekomendasi Hotel

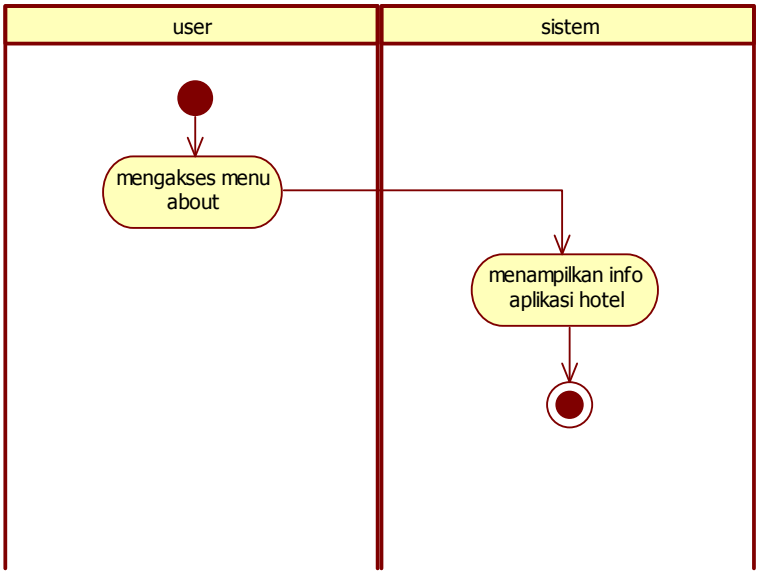


Gambar 4.3 *Activity Diagram* Melihat Rekomendasi Hotel

Gambar 4.3 di atas menjelaskan tentang *activity diagram* melihat rekomendasi hotel yaitu aktivitas yang terjadi pada sistem diusulkan yang

dilakukan oleh user yang bertujuan untuk melihat hotel yang sering dikunjungi wisatawan. Aktivitas ini dimulai ketika user memilih menu rekomendasi hotel sistem, kemudian sistem akan menampilkan daftar hotel, kemudian user memilih hotel yang dicari atau diinginkan untuk selanjutnya sistem menampilkan halaman detail hotel yang berisi nama, alamat, harga, deskripsi, foto dan tombol cari tempat hotel.

3. *Activity Diagram* Melihat About



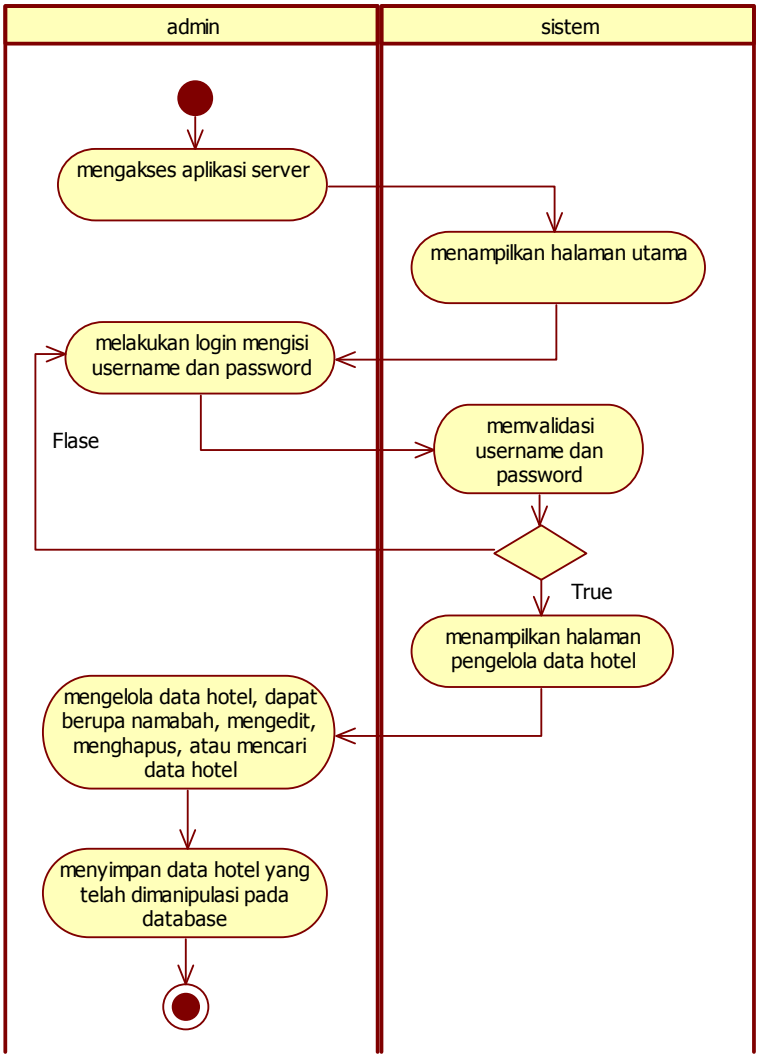
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Melihat About

Gambar 4.4 di atas menjelaskan tentang *activity diagram* melihat about yaitu aktivitas yang terjadi pada sistem diusulkan yang dilakukan oleh user yang bertujuan untuk melihat informasi aplikasi hotel tersebut. Aktivitas ini dimulai ketika user mengakses menu about pada sistem, kemudian sistem akan

menampilkan halaman informasi aplikasi hotel yang berisi penjelasan tentang aplikasi tersebut

.

4. *Activity Diagram* Mengelola Data Hotel



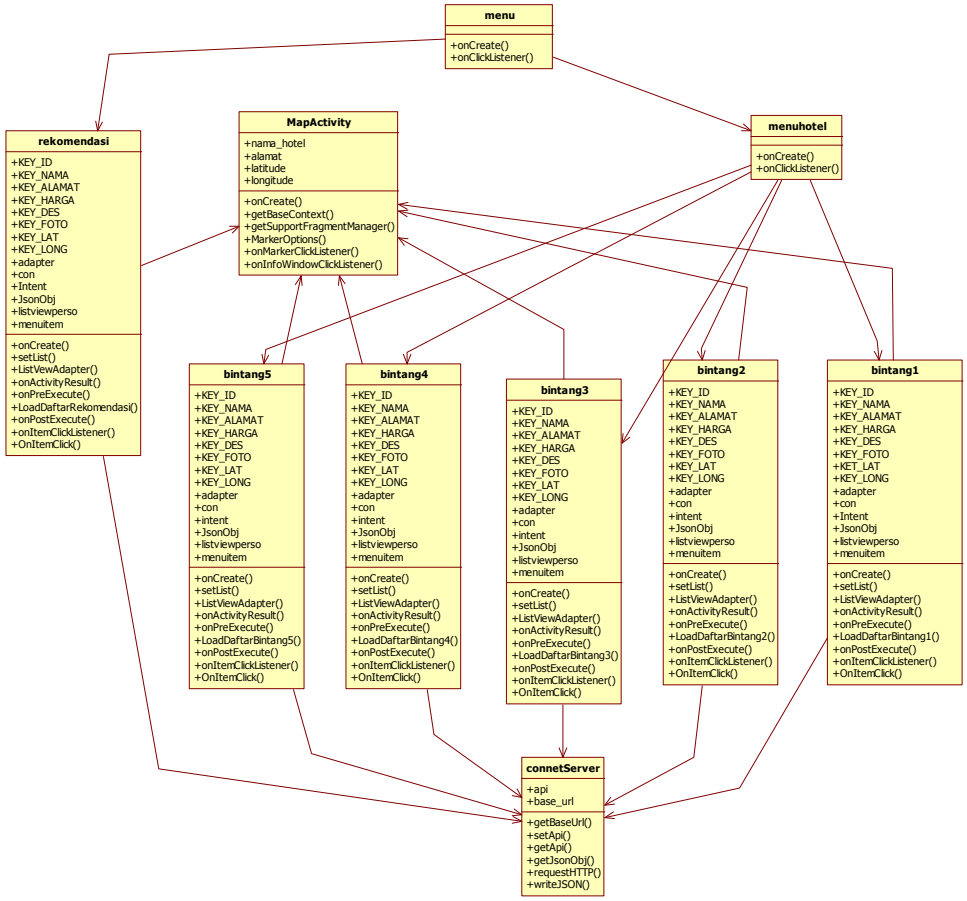
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Mengelola Data Hotel

Gambar 4.5 di atas menjelaskan tentang *activity diagram* mengelola data hotel yaitu aktivitas yang terjadi pada sistem diusulkan yang dilakukan oleh

admin yang bertujuan untuk memanipulasi atau mengelola data hotel. Aktivitas dimulai ketika admin membuka aplikasi *server*, kemudian sistem menampilkan halaman utama atau home. Selanjutnya, admin melakukan *login* mengisi *username dan password*, selanjutnya sistem memvalidasi *username* dan *password* yang dimasukkan *admin*. Jika *username* atau *password* tidak sesuai, maka sistem akan kembali melakukan *login* dan *admin* harus mengisi *username* dan *password* tersebut dengan data yang benar. Jika *username* dan *password* telah sesuai, maka sistem akan menampilkan halaman pengelola data hotel, selanjutnya admin mengelola data hotel. Mengelola data dapat berupa menambah, mengedit, menghapus atau mencari data hotel, selanjutnya admin menyimpan data yang telah dimanipulasi ke dalam *database.*

4.1.3.3. *Class Diagram*

Class diagram merupakan inti dari proses pemodelan objek. *Class diagram* adalah kumpulan kelas-kelas objek yang menggambarkan atribut yang melakukan fungsi atau operasi pada sistem.

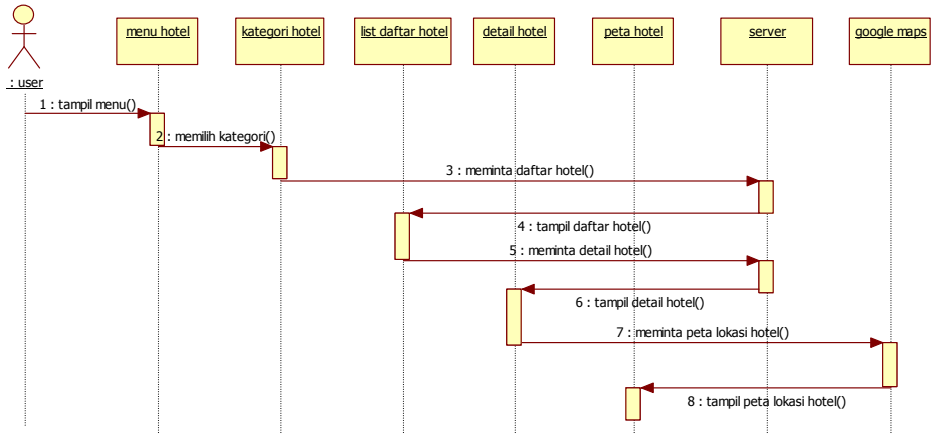


Gambar 4.6 ***Class Diagram***

4.1.3.4. *Sequence Diagram*

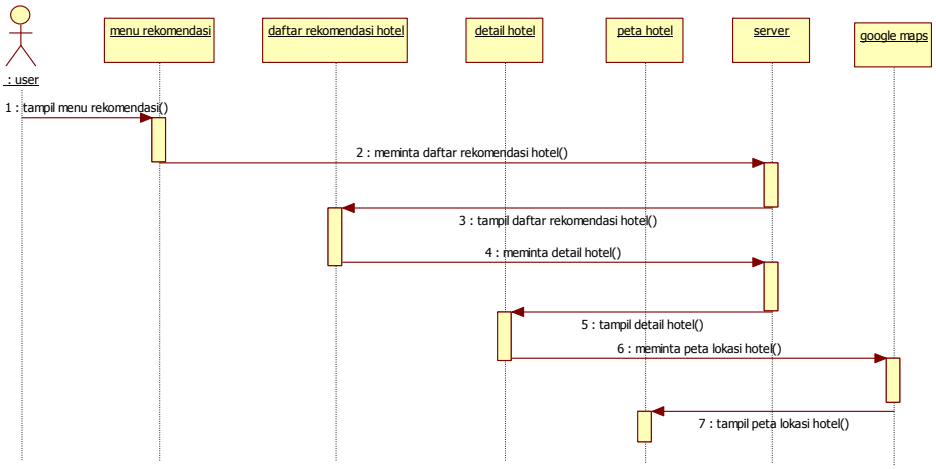
Sequence diagram menggambarkan suatu diagram yang berinteraksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Berikut adalah *sequence* diagram yang digunakan :

1. ***Sequence Diagram*** **Melihat Daftar Hotel**



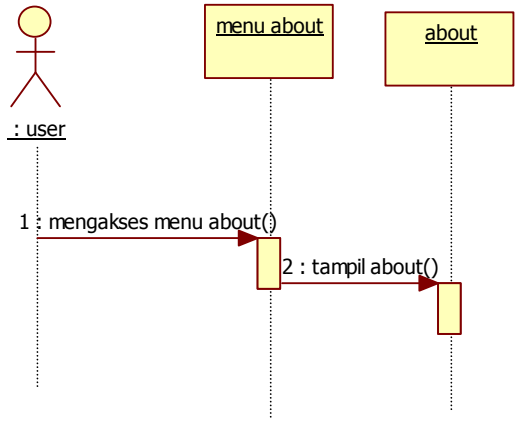
Gambar 4.7 ***Sequence Diagram*** **Melihat Daftar Hotel**

2. ***Sequence Diagram*** **Melihat Rekomendasi Hotel**



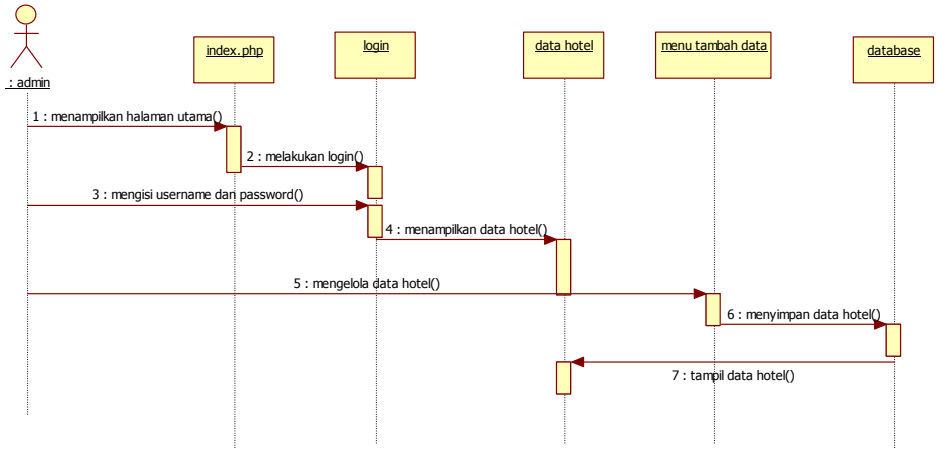
Gambar 4.8 ***Sequence Diagram*** **Melihat Rekomendasi Hotel**

3. *Sequence Diagram* Melihat About



Gambar 4.9 *Sequence Diagram* Melihat About

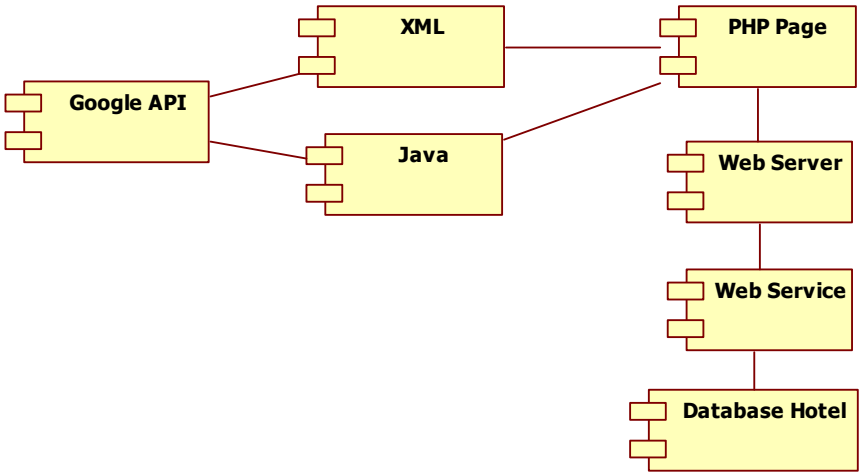
4. *Sequence Diagram* Mengelola data hotel



Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Mengelola data hotel

4.1.3.5. *Component Diagram*

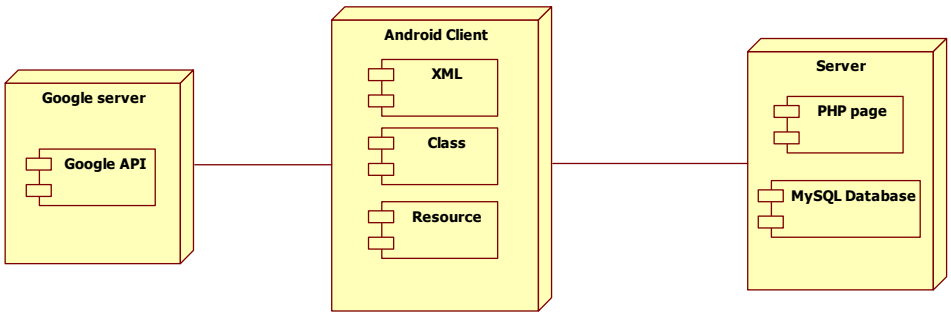
Component Diagram menggambarkan alokasi semua *class* dan *objec*t ke dalam komponen dalam desain fisik *system software*, termasuk pengaturan dan kebergantungan antar komponen *software.*



Gambar 4.11 ***Component Diagram***

4.1.3.6. *Deployment Diagram*

Deployment diagram menggambarkan arsitektur sistem. Model *deployment diagram* memetakan bagian-bagian perangkat lunak suatu sistem ke perangkat keras yang akan mengeksekusinya. Elemen-elemen perangkat lunak seperti komponen, kelas, paket dan sebagainya dimanifestasikan menggunakan artifak serta dipetakan ke perangkat keras yang akan menjalankannya dengan titik (*nodes*). Berikut *deployment diagram* pada sistem yang diusulkan.



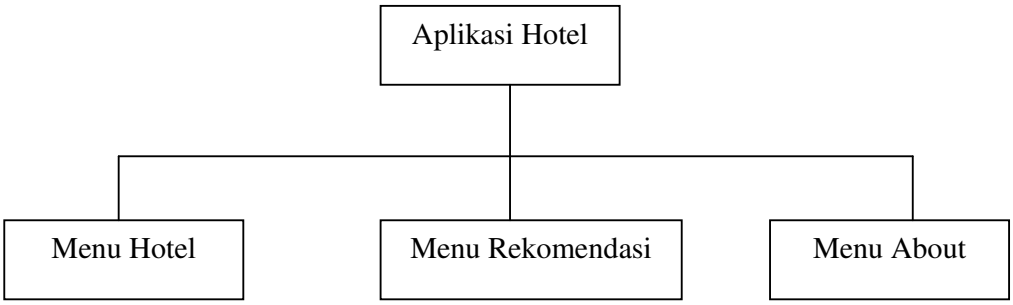
Gambar 4.12 ***Deployment Diagram***

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan suatu langkah dalam membuat sebuah program aplikasi. Program dirancang sesuai dengan kebutuhannya. Perancangan program dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

4.2.1. Struktur Menu

Berikut ini merupakan struktur menu yang ada dalam Aplikasi Pencarian Informasi dan Lokasi Hotel.



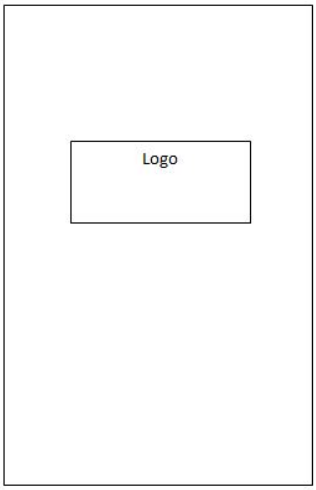
Gambar 4.13 Struktur Menu

4.2.2. Perancangan Aplikasi *Client*

Perancangan antarmuka aplikasi *client* merupakan perancangan antarmuka aplikasi pada ponsel android yang digunakan oleh *user*. Berikut adalah tampilan-tampilan perancangan antarmuka aplikasi untuk client :

1. Perancangan *Splash Screen*

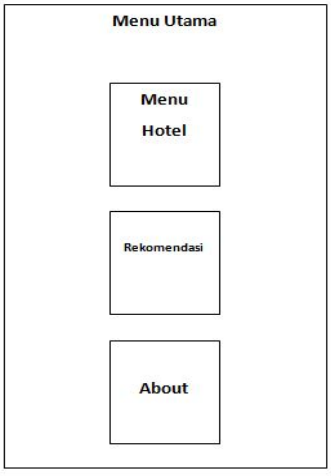
Splash screen adalah tampilan layar awal saat pengguna membuka aplikasi yang berdurasi beberapa detik.



Gambar 4.14 Tampilan *Splash Screen*

2. Perancangan Menu Utama

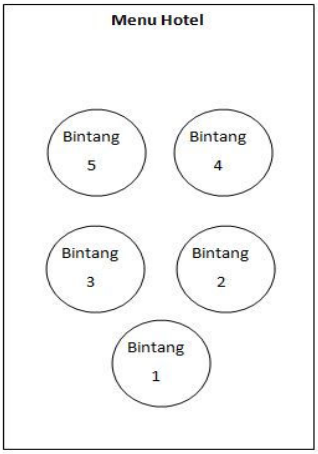
Pada menu utama disini terdapat tombol-tombol yang berfungsi untuk pindah ke halaman lain.



Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama

3. Perancangan Menu Hotel

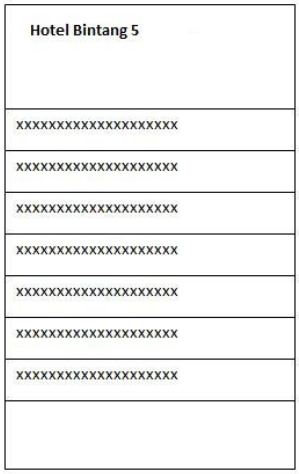
Halaman menu hotel berisi kategori hotel dari bintang 5 sampai dengan bintang 1.



Gambar 4.16 Tampilan Menu Hotel

4. Perancangan Tampilan List Hotel

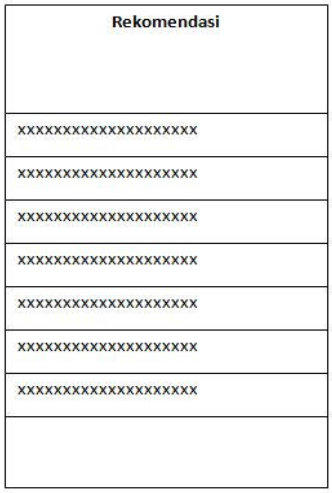
Halaman list hotel berisi daftar semua hotel yang ada di database, dimana pengguna bisa melihat semua daftar hotel dengan mengklik scroll dan menariknya ke bawah. Berikut adalah tampilannya.



Gambar 4.17 Tampilan List Hotel

5. Perancangan Menu Rekomendasi

Pada halaman rekomendasi menampilkan daftar hotel yang sering dikunjungi oleh wisatawan.



Gambar 4.18 Tampilan Rekomendasi

6. Perancangan Menu About

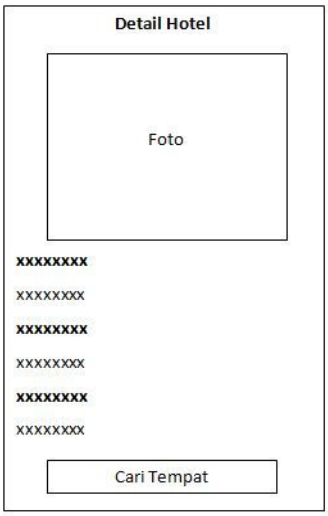
Halaman menu about menampilkan informasi seputar aplikasi.



Gambar 4.19 Tampilan Menu About

7. Perancangan Detail Hotel

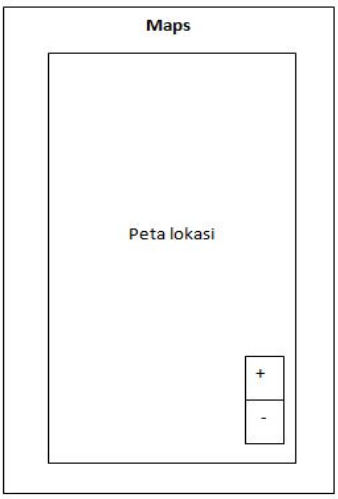
Halaman detail hotel ini berisi informasi mengenai nama hotel, alamat hotel, harga per malam hotel, deskripsi, foto, dan tombol cari tempat.



Gambar 4.20 Tampilan Detail Hotel

8. Perancangan Maps

Halaman ini menunjukkan peta lokasi keberadaan hotel yang ditunjukkan dengan adanya gambar merah dan akan ada alert yang berisi alamat lokasi.



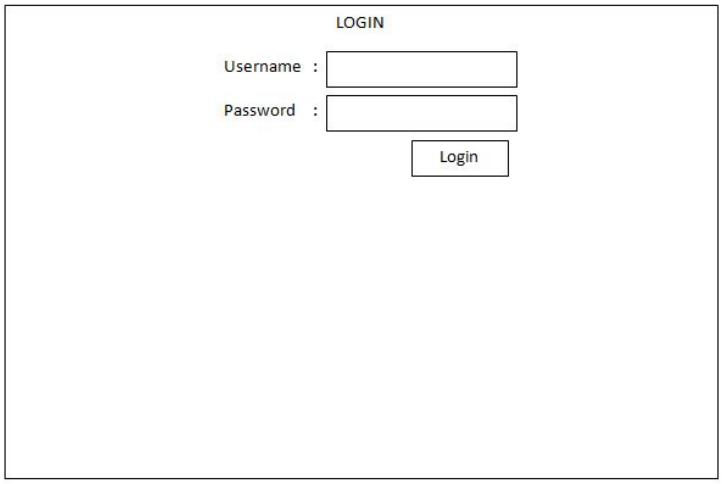
Gambar 4.21 Tampilan Peta Lokasi Hotel

4.2.3. Perancangan Aplikasi *Server*

Perancangan antarmuka aplikasi *server* merupakan perancangan antarmuka aplikasi *web php* dengan menggunakan basisdata sebagai media penyimpanannya dimana aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh admin. Berikut adalah tampilan-tampilan perancangan antarmuka aplikasi untuk *server* :

1. Perancangan Halaman Login

Pada halaman *login* ini admin diminta untuk menginputkan *username* dan *password*. Halaman *login* ini digunakan agar tidak semua orang dapat mengakses dan mengelola data hotel, melainkan aplikasi ini hanya dapat di akses oleh bagian admin.

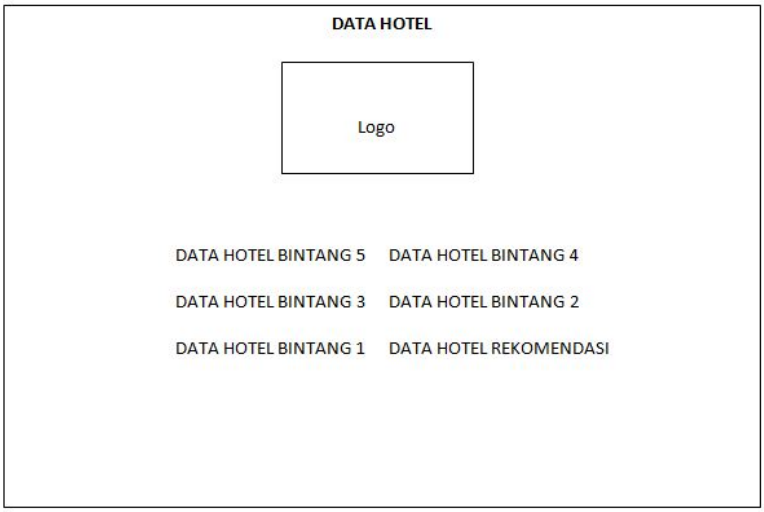


Gambar 4.22 Tampilan Halaman Login

2. Perancangan Halaman Menu Utama

Halaman menu utama menampilkan 6 pilihan menu data hotel, yaitu menu data hotel bintang 5 sampai dengan menu data hotel bintang 1 untuk melihat

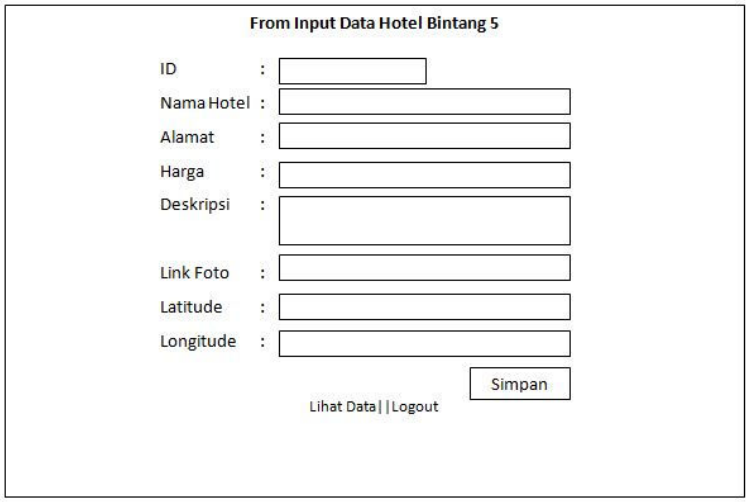
daftar hotel yang ada di database dan menu data hotel rekomendasi untuk melihat daftar hotel rekomendasi.



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Utama

3. Perancangan Halaman Input Data

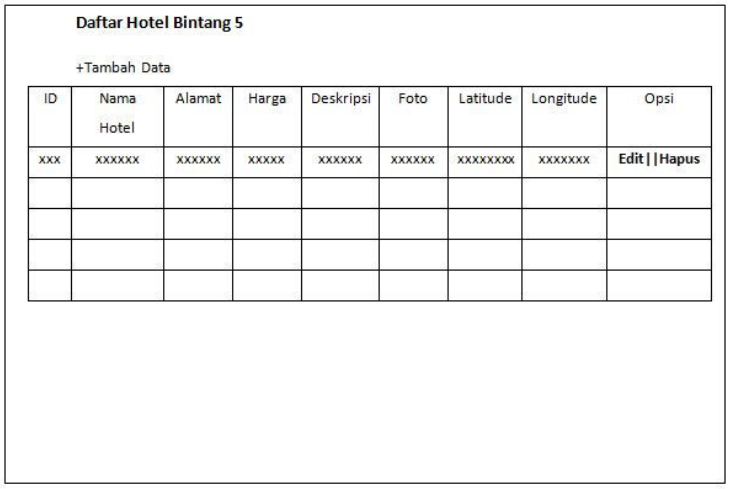
Pada halaman input data ini berfungsi untuk menambahkan data hotel yang baru. Halaman ini menampilkan from untuk mengisi data hotel.



Gambar 4.24 Tampilan Halaman Input Data

4. Perancangan Halaman Daftar Hotel

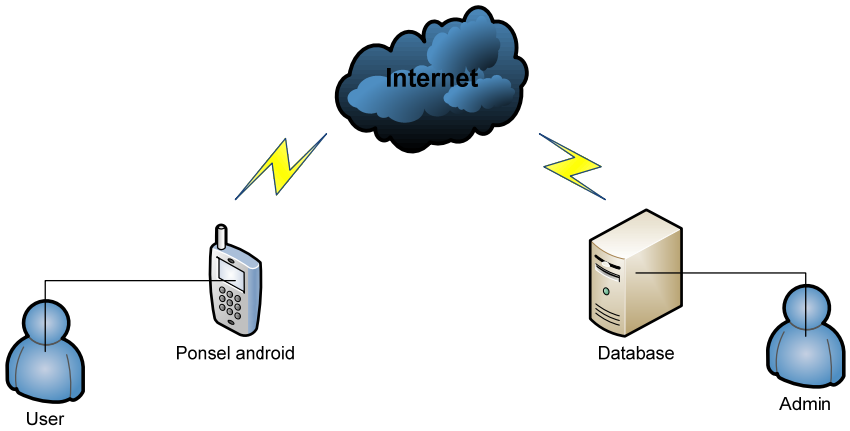
Pada halaman daftar hotel menampilkan list daftar hotel yang telah diinputkan. Pada halaman ini admin dapat melakukan 2 tindakan yaitu edit dan hapus data.



Gambar 4.25 Tampilan Halaman Daftar Hotel

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan dari aplikasi hotel adalah sebagai berikut :



Gambar 4.26 Arsitektur Jaringan

Gambar 4.26 merupakan gambar arsitektur jaringan dimana Admin bertugas mengelola data-data hotel sedangkan User hanya bisa melihat informasi yang ada didalam aplikasi.

4.4 Implementasi

Implementasi sistem adalah suatu tahap penerapan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci, dalam hal ini yang diimplementasikan adalah program yang telah rancang pada tahap sebelumnya.

4.4.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplemetasikan perangkat lunak Aplikasi Hotel ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Basis data yang digunakan dalam Implementasi sistem ini adalah MySql baik untuk basisdata utama maupun ekstraksi basisdata yang disebarkan ke *user*. Pengaksesan basisdata di *server* dilakukan melalui Cpanel.
2. Tidak semua kebutuhan aplikasi pencarian hotel dikerjakan, tetapi hanya subsistem-subsistem yang mendukung khususnya informasi hotel.
3. Tampilan untuk aplikasi menggunakan bahasa Indonesia.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada aplikasi komputer yang digunakan untuk membangun Aplikasi Pencarian Hotel adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi *Windows 7* 64bit
2. *Xampp* untuk *local* internet dan penyimpanan *database*.
3. *Macromedia Dreamweaver* 8 untuk penulisan kode program PHP.
4. *Eclipse JUNO* untuk penulisan kode program android.
5. *www.idwebhost.com* sebagai web hosting
6. *Mozilla Firefox* atau *Google Chrome* sebagai *browser*.

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada aplikasi komputer yang digunakan untuk membangun Aplikasi Pencarian Hotel adalah sebagai berikut:

1. Processor : Dengan Kecepatan Minimum 2.0 GHZ
2. Memory / RAM : Minimum 1GB
3. Hardisk : Minimum Kapasitas 40 GB
4. VGA : Dengan Kecepatan Minimum 512 MB

4.4.4. Implementasi Basis Data

Pembuatan *database* dilakukan dengan menggunakan aplikasi MySQL Server, berikut adalah implementasi dari struktur tabel pada basis data :

Struktur dari tabel `bintang_lima`

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bintang_lima` (
  `id` varchar(6) NOT NULL,
  `nama_hotel` varchar(100) NOT NULL,
```

```
 `alamat` varchar(100) NOT NULL,
 `harga` varchar(15) NOT NULL,
 `deskripsi` text NOT NULL,
 `foto` varchar(100) NOT NULL,
 `latitude` decimal(65,18) NOT NULL,
 `longitude` decimal(65,18) NOT NULL,
`foto1` varchar(100) NOT NULL,
 `foto2` varchar(100) NOT NULL,
 `foto3` varchar(100) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel `bintang_empat`

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bintang_empat` (
 `id` varchar(6) NOT NULL,
 `nama_hotel` varchar(100) NOT NULL,
 `alamat` varchar(100) NOT NULL,
 `harga` varchar(20) NOT NULL,
 `deskripsi` text NOT NULL,
 `foto` varchar(100) NOT NULL,
 `latitude` decimal(65,18) NOT NULL,
 `longitude` decimal(65,18) NOT NULL,
`foto1` varchar(100) NOT NULL,
```

```
  `foto2` varchar(100) NOT NULL,
  `foto3` varchar(100) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel `bintang_tiga`

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bintang_tiga` (
 `id` varchar(6) NOT NULL,
 `nama_hotel` varchar(100) NOT NULL,
 `alamat` varchar(100) NOT NULL,
 `harga` varchar(15) NOT NULL,
 `deskripsi` text NOT NULL,
 `foto` varchar(100) NOT NULL,
 `latitude` decimal(65,18) NOT NULL,
 `longitude` decimal(65,18) NOT NULL,
`foto1` varchar(100) NOT NULL,
 `foto2` varchar(100) NOT NULL,
 `foto3` varchar(100) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel `bintang_dua`

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bintang_dua` (
```

```
  `id` varchar(6) NOT NULL,
  `nama_hotel` varchar(100) NOT NULL,
  `alamat` varchar(100) NOT NULL,
  `harga` varchar(15) NOT NULL,
  `deskripsi` text NOT NULL,
  `foto` varchar(100) NOT NULL,
  `latitude` decimal(65,18) NOT NULL,
  `longitude` decimal(65,18) NOT NULL,
 `foto1` varchar(100) NOT NULL,
  `foto2` varchar(100) NOT NULL,
  `foto3` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel `bintang_satu`

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bintang_satu` (
  `id` varchar(6) NOT NULL,
  `nama_hotel` varchar(100) NOT NULL,
  `alamat` varchar(100) NOT NULL,
  `harga` varchar(15) NOT NULL,
  `deskripsi` text NOT NULL,
  `foto` varchar(100) NOT NULL,
  `latitude` decimal(65,18) NOT NULL,
```

```
  `longitude` decimal(65,18) NOT NULL,
 `foto1` varchar(100) NOT NULL,
  `foto2` varchar(100) NOT NULL,
  `foto3` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Struktur dari tabel `rekomendasi`

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `rekomendasi` (
  `id` varchar(6) NOT NULL,
  `nama_hotel` varchar(100) NOT NULL,
  `alamat` varchar(100) NOT NULL,
  `harga` varchar(15) NOT NULL,
  `deskripsi` text NOT NULL,
  `foto` varchar(100) NOT NULL,
  `latitude` decimal(65,18) NOT NULL,
  `longitude` decimal(65,18) NOT NULL,
  `foto1` varchar(100) NOT NULL,
  `foto2` varchar(100) NOT NULL,
  `foto3` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
 `id` int(5) NOT NULL,
 `username` varchar(30) NOT NULL,
 `password` varchar(30) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka di buat berdasarkan aplikasi yang sudah dibangun, berikut adalah beberapa tampilan implementasi antarmuka :

4.4.5.1. Implementasi Antar Muka Aplikasi *Client*

Tampilan antarmuka aplikasi *Client* ini terdiri dari beberapa halaman yaitu :

1. Tampilan *Splash screen*

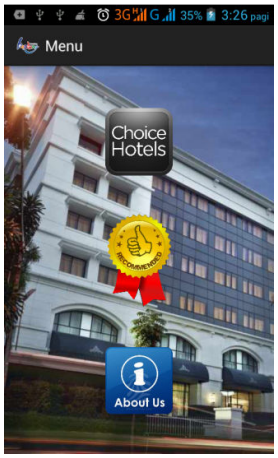
Splash screen adalah tampilan layar awal saat pengguna membuka aplikasi yang menampilkan logo berdurasi beberapa detik.



Gambar 4.27 *Splash screen*

2. Tampilan Menu Utama

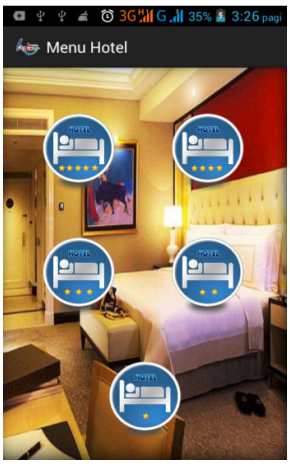
Pada menu utama disini terdapat tombol-tombol yang berfungsi untuk pindah ke halaman lain. Tombol yang digunakan ada tiga yaitu menu hotel, rekomendasi, dan about.



Gambar 4.28 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Hotel

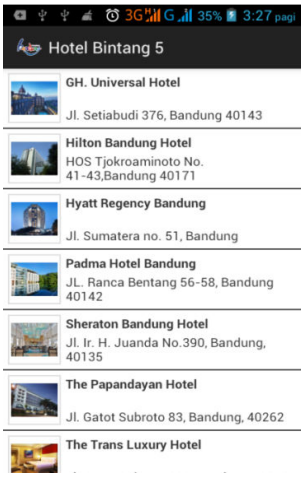
Pada menu hotel disini terdapat tombol-tombol yang berfungsi untuk pindah ke halaman kategori hotel dari bintang 5 sampai bintang 1.



Gambar 4.29 Tampilan Menu Hotel

4. Tampilan List Hotel

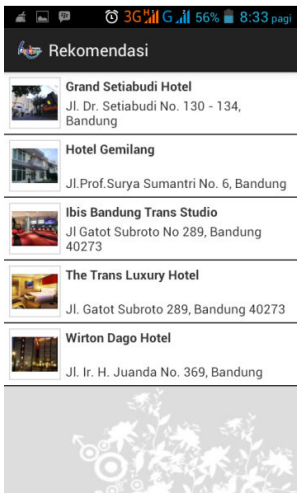
Halaman list hotel berisi daftar semua hotel yang ada di database, dimana pengguna bisa melihat semua daftar hotel dengan mengklik scroll dan menariknya ke bawah. Berikut adalah tampilannya.



Gambar 4.30 Tampilan List Hotel

5. Tampilan Menu Rekomendasi

Halaman ini berisi daftar hotel yang sering dikunjungi oleh wisatawan. Berikut adalah tampilannya.



Gambar 4.31 Tampilan Rekomendasi

6. Tampilan Menu About

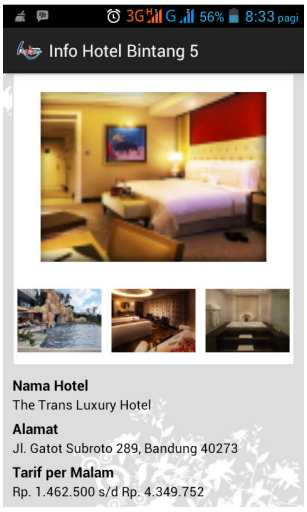
Halaman menu about menampilkan informasi seputar aplikasi.



Gambar 4.32 Tampilan Menu About

7. Tampilan Detail Hotel

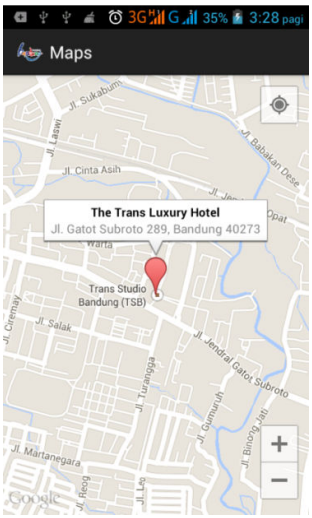
Halaman detail hotel ini berisi informasi mengenai nama hotel, alamat hotel, harga per malam hotel, deskripsi, foto, dan tombol cari tempat.



Gambar 4.33 Tampilan Detail Hotel

8. Tampilan Maps

Halaman ini menunjukkan peta lokasi keberadaan hotel yang ditunjukkan dengan adanya gambar merah dan akan ada alert yang berisi alamat lokasi.



Gambar 4.34 Tampilan Peta Lokasi

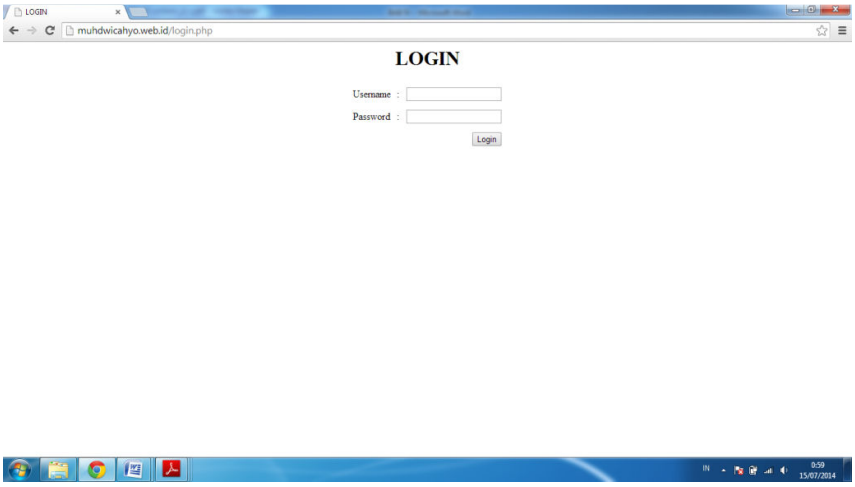
4.4.5.2. Implementasi Antar Muka Aplikasi *Server*

Tampilan antarmuka aplikasi Server ini terdiri dari beberapa halaman yaitu :

1. Halaman Login

Pada halaman *login* ini admin diminta untuk menginputkan *username* dan *password*. Halaman *login* ini digunakan agar tidak semua orang dapat mengakses dan mengelola data hotel, melainkan aplikasi ini hanya dapat di akses oleh bagian admin.

.



Gambar 4.35 Tampilan Login

2. Halaman Menu Utama

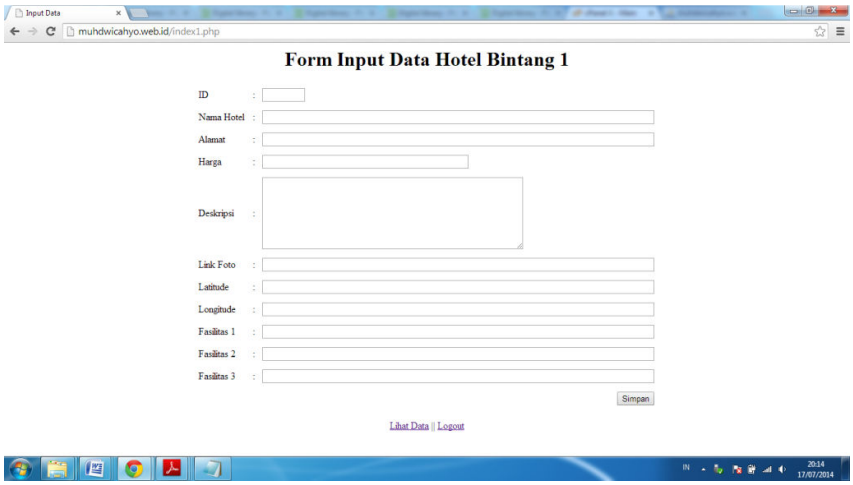
Halaman menu utama menampilkan 6 pilihan menu data hotel, yaitu menu data hotel bintang 5 sampai dengan menu data hotel bintang 1 untuk melihat daftar hotel yang ada di database dan menu data hotel rekomendasi untuk melihat daftar hotel rekomendasi.



Gambar 4.36 Tampilan Menu Utama

3. Halaman Input Data

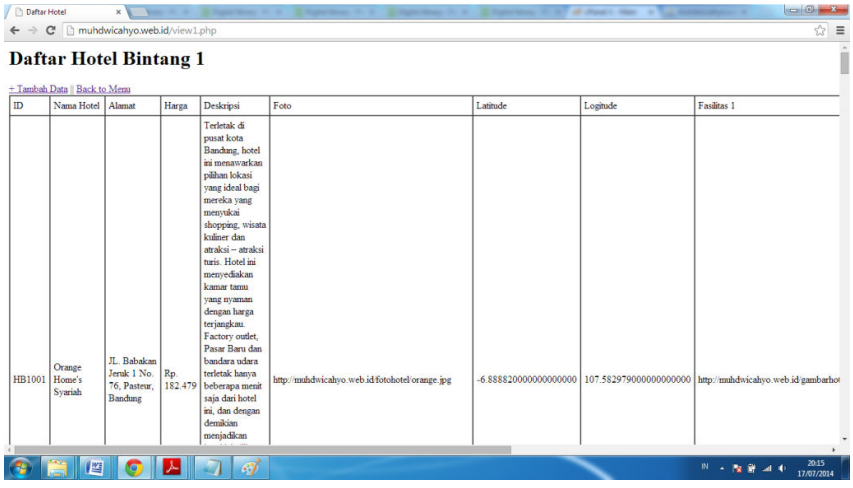
Pada halaman input data ini berfungsi untuk menambahkan data hotel yang baru. Halaman ini menampilkan from untuk mengisi data hotel.



Gambar 4.37 Tampilan Halaman Input Data

4. Halaman Daftar Hotel

Pada halaman daftar hotel menampilkan list daftar hotel yang telah diinputkan. Pada halaman ini admin dapat melakukan 2 tindakan yaitu edit dan hapus data.

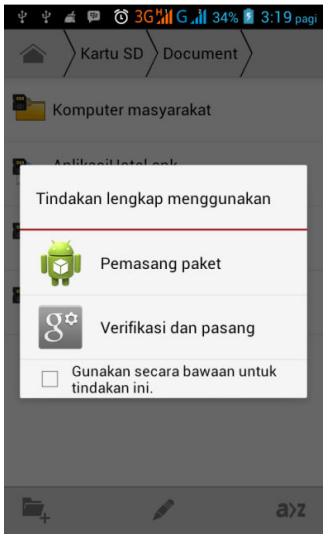


Gambar 4.38 Tampilan Halaman Daftar Hotel

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

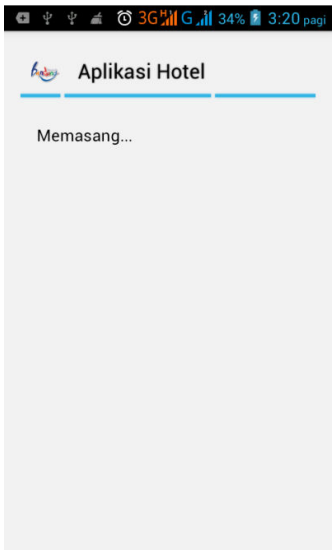
Pada implementasi instalasi program di jelaskan mengenai cara untuk menginstall program aplikasi hotel pada ponsel android, yaitu sebagai berikut :

1. Pilih Pemasangan Paket untuk mulai instal aplikasi.



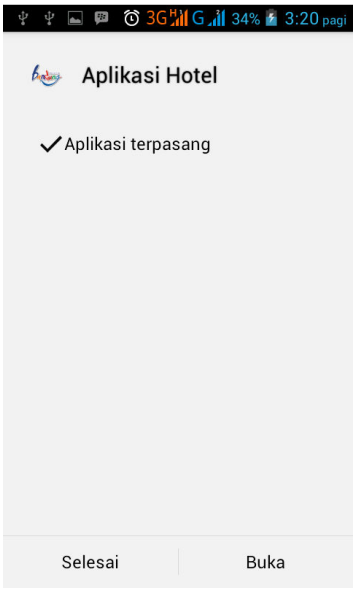
Gambar 4.39 Pemasangan Paket Apk

2. Tahap proses menginstal aplikasi di ponsel android.



Gambar 4.40 Proses menginstal

3. Tahap menginstal sudah selesai dan aplikasi siap digunakan oleh user.



Gambar 4.41 Proses menginstal aplikasi selesai

4.4.7. Penggunaan Program

Kegiatan ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan aplikasi hotel. Adapun cara pengoperasiannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk memulai klik icon aplikasi hotel untuk membuka aplikasi tersebut. Tunggu beberapa saat sampai aplikasi menampilkan halaman menu utama pada layar ponsel android.
2. Pilih menu hotel untuk menampilkan halaman kategori hotel dari bintang 5 – bintang 1.
3. Pilih salah satu menu kategori hotel untuk menampilkan halaman list hotel yang ada pada database.

4. Pilih list hotel untuk menampilkan detail atau informasi hotel yang dipilih, halaman ini berisi nama hotel, alamat, harga, deskripsi, foto, dan tombol cari tempat.
5. Pilih tombol cari tempat untuk mencari lokasi hotel yang telah dipilih melalui google maps.

4.5 Pengujian

Pengujian merupakan bagian terpenting dalam pengembangan perangkat lunak. Dalam penelitian ini pengujian dilakukan terhadap sistem yaitu pengujian secara fungsional (*alpha*) dan betha. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah pengujian *blackbox* yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

4.5.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian adalah pengujian terhadap fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem, apakah fungsi tersebut berfungsi sesuai yang diharapkan atau tidak. Rencana pengujian dilakukan menggunakan pengujian *black box*. Berikut tabel rencana pengujian:

Tabel 4.7 Rencana Pengujian

Pengujian Aplikasi		
Item Uji	**Detail Uji**	**Jenis Uji**
Pilih menu hotel	Link ke kategori hotel	*Blackbox*
Kategori hotel	Link ke list daftar hotel	*Blackbox*

Detail hotel	Link ke detail hotel	*Blackbox*
Cari tempat	*Marker* *Zoom in* *Zoom out*	*Blackbox*
Rekomendasi	Link ke list daftar hotel	*Blackbox*
About	Link ke halaman informasi tentang aplikasi hotel	*Blackbox*

4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Berdasarkan rencana pengujian, maka dapat dilakukan pengujian pada Aplikasi Hotel sebagai berikut:

4.5.2.1. Pengujian Pilih Menu Hotel

Pengujian ini dilakukan pada saat pengguna memilih menu hotel maka Aplikasi akan menampilkan kategori hotel.

Tabel 4.8 Pengujian Pilih Menu Hotel

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih menu hotel	Menampilkan kategori hotel	Menampilkan semua kategori hotel	[√] diterima [ ] ditolak

4.5.2.2. Pengujian Kategori Hotel

Pengujian ini dilakukan pada saat user memilih salah satu kategori hotel maka aplikasi akan memanggil data hotel tersebut dari database dan kemudian menampilkannya dalam list daftar hotel.

Tabel 4.9 Pengujian Kategori Hotel

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih Kategori Hotel "Bintang 5"	Menampilkan list daftar hotel	Menampilkan list daftar hotel bintang 5	[√] diterima [ ] ditolak

4.5.2.3. Pengujian Detail Hotel

Pengujian ini dilakukan pada saat user memilih salah satu hotel pada list daftar hotel maka aplikasi akan memanggil data hotel tersebut dari database dan kemudian menampilkannya dalam halaman detail hotel.

Tabel 4.10 Pengujian Detail Hotel

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih Hotel "The Trans Luxury"	Menampilkan detail hotel yang dipilih	Menampilkan semua detail hotel tentang "The Trans Luxury"	[√] diterima [ ] ditolak

4.5.2.4. Pengujian Cari Tempat

Pengujian ini dilakukakan pada saat pengguna memilih *button* lihat cari tempat pada halaman detail hotel yang telah dipilih sebelumnya oleh user. rute ini menampilkan posisi keberadaan user dan lokasi hotel yang akan dituju.

Tabel 4.11. Pengujian Cari Tempat

Kasus dan hasil pengujian (Koneksi GPS tersedia)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih Cari Tempat pada halaman detail hotel "The Trans Luxury"	Menampilkan posisi keberadaan user dan lokasi yang akan dituju pada halaman peta lokasi.	Menampilkan posisi keberadaan user dan lokasi The Trans Luxury pada halaman peta lokasi."	[√] diterima [ ] ditolak
Kasus dan hasil pengujian (Koneksi GPS tidak tersedia)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih Cari Tempat pada halaman detail hotel "The Trans Luxury"	Menampilkan "Mencari lokasi anda"	Menammpilkan "Mencari lokasi anda" secara terus menerus dan tidak menampilkan peta lokasi	[√] diterima [ ] ditolak

4.5.2.5. Pengujian Rekomendasi

Pengujian ini dilakukan pada saat user memilih menu rekomendasi pada halaman utama maka aplikasi akan memanggil data hotel tersebut dari database dan kemudian menampilkannya dalam halaman list daftar hotel.

Tabel 4.12 Pengujian Rekomendasi

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih Kategori Hotel "Bintang 5"	Menampilkan list daftar hotel	Menampilkan list daftar hotel bintang 5	[√] diterima [ ] ditolak

4.5.2.6. Pengujian About

Pengujian ini dilakukan pada saat pengguna memilih menu about pada halaman menu utama. Menu about ini menampilkan informasi singkat mengenai aplikasi.

Tabel 4.13 Pengujian About

Kasus dan hasil pengujian (data benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih About pada menu utama	Menampilkan informasi singkat tentang aplikasi	Menampilkan informasi singkat tentang aplikasi	[√] diterima [ ] ditolak

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi sudah berjalan cukup maksimal, tetapi tidak menutupkemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat, pada saat aplikasi digunakan,sehingga membutuhkan proses perbaikan untuk mengetahui kekurangan dari aplikasi ini.