BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu proses dimana sebuah sistem dirancang dan nantinya untuk dilakukan pengembangan sistem. Perancangan ini akan dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah dilakukan, selain itu perancangan sistem dapat untuk menggambarkan bagaimana sistem akan dibentuk, berupa penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh serta berfungsi dan menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk memberikan suatu gambaran yang jelas tentang sistem yang sedang dibangun, selain itu perancangan sistem ini juga bertujuan untuk membantu para pengunjung atau tamu hotel dalam melakukan proses reservasi kamar dan mengetahui informasi tentang hotel secara *online* menggunakan akses internet.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

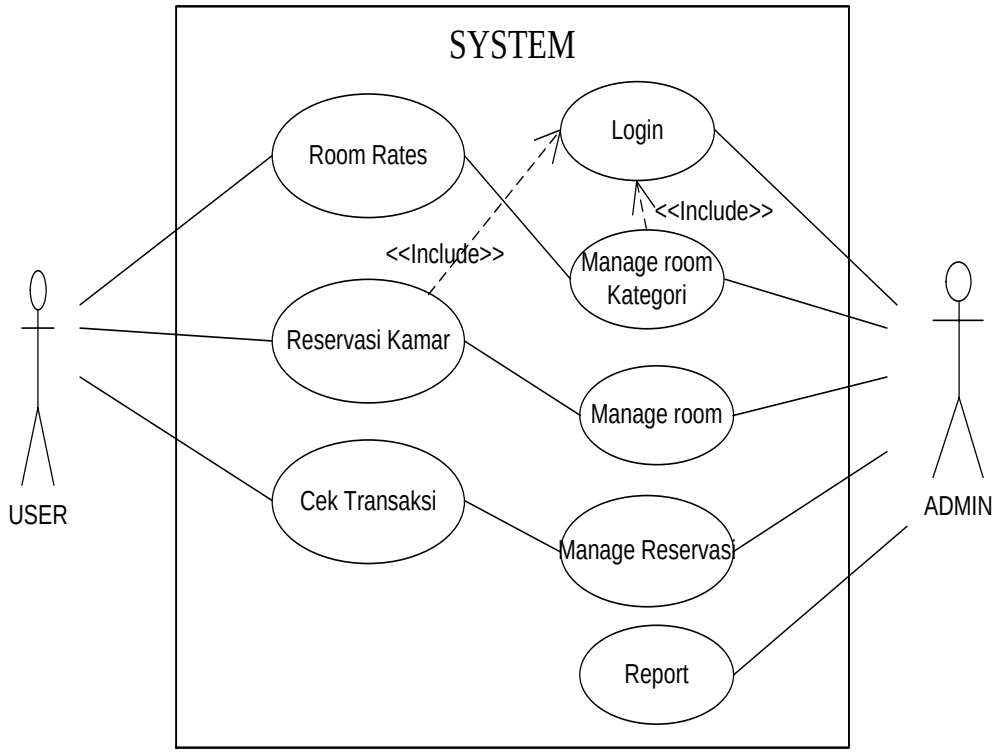
Sistem yang diusulkan dalam Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android ini dilakukan secara *online,* dimana aplikasi ini dapat membantu para pengunjung hotel untuk melakukan reservasi kamar dengan

menggunakan akses internet dari provider internet, sedangkan dalam penyajian aplikasinya pengunjung dapat menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone* yang berbasis android.

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Adapun perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram,* skenario *use case, sequence diagram, class diagram, component diagram* dan *deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Tahapan proses perancangan ini dapat memberikan gambaran mengenai aliran informasi dan proses – proses yang terjadi dalam sistem.

4.1.3.1 *Use Case Diagram*



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Yang Diusulkan

Use case diagram di gunakan untuk mempersentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem, sehingga pengguna bisa mengetahui sistem aplikasi yang akan dirancang. Gambar diatas merupakan *use case diagram* dari Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android yang diusulkan.

4.1.3.2 Skenario *Use Case* Yang Diusulkan

Berikut beberapa skenario *use case* yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.

1. Skenario *Use Case Room Rates* Yang Diusulkan

Tabel 4.1 Skenario *Use Case Room Rates* Yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	*Room Rates*
Tujuan	Untuk menampilkan informasi *Room Rates* dan Fasilitas Kamar.
Deskripsi	
Aktor	*User* atau tamu hotel
Skenario Utama	
Kondisi Awal	*User* memilih menu *Room Rates*.
***User*/Tamu Hotel**	**Sistem**
1. *User* menjalankan aplikasi. 3. *User* memilih menu *Room Rates*.	2. Sistem menampilkan menu utama.

***User*/Tamu Hotel**	**Sistem**
6. *User* menekan salah satu *list* tipe kamar.	4. Sistem Cek data *Roomrates* 5. Sistem menampilkan *list* tipe kamar. 7.Sistem menampilkan detail *roomrates.*
Kondisi Akhir	*User* melihat informasi *Room Rates* dan Fasilitas kamar.

2. Skenario *Use Case* Reservasi Hotel Yang Diusulkan

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Reservasi Hotel Yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	Reservasi
Tujuan	Untuk melakukan proses reservasi kamar pada hotel Kanira.
Deskripsi	
Aktor	*User* atau tamu hotel
Skenario Utama	
Kondisi Awal	*User* memilih menu reservasi.

***User*/Tamu Hotel**	**Sistem**
1. *User* menjalankan aplikasi.	
	2. Sistem menampilkan menu utama.
3. *User* memilih menu reservasi hotel.	
	4. Sistem menampilkan menu *login* (jika *user* sudah terdaftar maka *user* harus *login* terlebih dahulu sebelum melakukan proses reservasi dan apabila belum terdaftar maka *user* harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu).
5.*User* yang sudah mendaftar melakukan penginputan *username* dan *password*, setelah itu klik *login*.	
	6. Sistem akan menampilkan form tampilan penginputan reservasi kamar.
7. *User* akan melakukan penginputan untuk reservasi kamar dan klik *booking*.	
	8. Sistem akan mengecek ketersediaan kamar yang telah dipesan oleh *user*.

***User*/Tamu Hotel**	**Sistem**
	9. Sistem akan menampilkan data pemesanan (tipe kamar yang dipesan dalam status ada) jika kamar penuh maka sistem tidak akan menampilkan tipe kamar yang ada di hotel.
10. *User* akan menkonfirmasi data pemesanan kamar dengan mengklik *button confirm* atau *cancel.*	11. Sistem akan menampilkan bukti pemesanan.
Kondisi Akhir	*User* sudah melakukan proses reservasi kamar.

3. Skenario *Use Case* Cek Transaksi Yang Diusulkan

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Cek Transaksi Yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	Cek Transaksi
Tujuan	Untuk melakukan proses cek transaksi dan konfirmasi pembayaran
Deskripsi	
Aktor	*User* atau tamu hotel
Skenario Utama	
Kondisi Awal	*User* memilih menu cek transaksi.

***User*/Tamu Hotel**	**Sistem**
1. *User* menjalankan aplikasi. 3. *User* memilih menu cek transaksi. 5. *User* menekan *form list* data transaksi untuk melakukan konfirmasi setelah melakukan pembayaran. 7. User menekan *button* konfirmasi.	2. Sistem menampilkan menu Utama. 4. Sistem menampilkan *list* transaksi reservasi kamar yang telah dilakukan oleh *user* sebelumnya. 6. Sistem menampilkan data detail transaksi. 8. Sistem menampilkan status transaksi.
Kondisi Akhir	*User* melihat informasi status transaksi reservasi kamar.

4. Skenario *Use Case Login Admin* Yang Diusulkan

Tabel 4.4 Skenario *Use Case Login* Admin Yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	*Login* Admin
Tujuan	Untuk masuk ke halaman menu utama admin.

Deskripsi	
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin membuka aplikasi *web* admin.
Admin	**Sistem**
1. Membuka aplikasi *web* admin. 3. Admin memasukkan *username* dan *password.* 4. Klik *Button Login*	2. Menampilkan halaman *login.* 5. Sistem memvalidasi *username* dan *password*. 6. Jika *username* dan *password* telah sesuai, maka sistem menampilkan halaman utama admin.
Kondisi Akhir	Admin masuk ke halaman menu utama.

5. Skenario *Use Case Manage Room* Kategori Admin Yang Diusulkan

Tabel 4.5 Skenario *Use Case Manage Room* Kategori Admin Yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	*Manage room* kategori
Tujuan	Untuk melakukan proses tambah, edit dan hapus tipe kamar.
Deskripsi	
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin memilih menu *manage room* kategori
Admin	**Sistem**
1. Memilih menu *Manage room* kategori. 3. Klik *button add room type* untuk menambah tipe kamar. 5.Melakukan *input* data tipe kamar dan klik *submit*.	2. Menampilkan halaman *Manage room* kategori 4. Menampilkan halaman *Add room type.* 6. Sistem mengecek valid tidaknya inputan data. 7. Sistem memproses dan menyimpan data ke *database*.

Admin	Sistem
	8. Sistem menampilkan pesan data tipe kamar sukses di tambah dan kembali ke halaman *manage room* kategori.
9. Admin klik *button* edit data tipe kamar.	10. Menampilkan halaman Edit tipe kamar.
11. Melakukan edit data tipe kamar dan klik *submit*.	12. Sistem mengecek valid tidaknya *inputan* data. 13. Sistem memproses dan menyimpan data ke *database*. 14. Sistem menampilkan pesan sukses perubahan berhasil dilakukan dan kembali ke halaman *manage room* kategori.
15. Admin klik *button* hapus data tipe kamar.	16. Sistem menghapus data tipe kamar dan kembali ke halaman *manage room* kategori.
Kondisi Akhir	Admin berhasil menambah, edit.dan hapus data tipe kamar.

6. Skenario *Use Case Manage Room* Admin Yang Diusulkan

Tabel 4.6 Skenario *Use Case Manage Room* Admin Yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	*Manage room*
Tujuan	Untuk melakukan proses tambah, edit status dan hapus data kamar.
Deskripsi	
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin memilih menu *manage room.*
Admin	**Sistem**
1. Memilih menu *Manage room.* 3. Klik *button add room* untuk menambah kamar. 5. Melakukan pilihan data tipe kamar dan klik *submit*.	2. Menampilkan halaman *Manage room.* 4. Menampilkan halaman *Add new room.* 6.Sistem memproses dan menyimpan data ke *database*.

Admin	Sistem
	7. Sistem menampilkan pesan data kamar sukses di tambah dan kembali ke halaman *manage room.*
8.Admin klik *button* edit data kamar.	9. Menampilkan halaman Edit *room.*
10. Melakukan edit data kamar dan klik *submit*.	11. Sistem memproses dan menyimpan data ke *database*. 12. Sistem menampilkan pesan sukses perubahan berhasil dilakukan dan kembali ke halaman *manage room.*
13. Admin klik *button* hapus data tipe kamar.	14. Sistem menghapus data kamar dan kembali ke halaman *manage room*.
Kondisi Akhir	Admin berhasil menambah, edit.dan hapus data kamar.

7. Skenario *Use Case Manage* Reservasi Admin Yang Diusulkan

Tabel 4.7 Skenario *Use Case Manage* Reservasi Admin Yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	*Manage* Reservasi
Tujuan	Untuk melakukan proses edit data reservasi
Deskripsi	
Aktor	*Admin*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin memilih menu *manage* reservasi.
Admin	**Sistem**
1. Memilih menu *Manage* reservasi. 3. Admin klik *button* edit data reservasi. 5. Melakukan edit data reservasi dan klik *submit*.	2. Menampilkan halaman *Manage reservasi.* 4.Menampilkan halaman Edit reservasi.

Admin	Sistem
	6. Sistem memproses dan menyimpan data ke *database*. 7. Sistem menampilkan pesan sukses perubahan berhasil dilakukan dan kembali ke halaman *manage* reservasi.
Kondisi Akhir	Admin berhasil mengedit. data reservasi.

8. Skenario *Use Case Report* Admin Yang Diusulkan

Tabel 4.8 Skenario *Use Case Report* Admin Yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	*Report*
Tujuan	Untuk melihat dan cetak laporan data reservasi.
Deskripsi	
Aktor	Admin

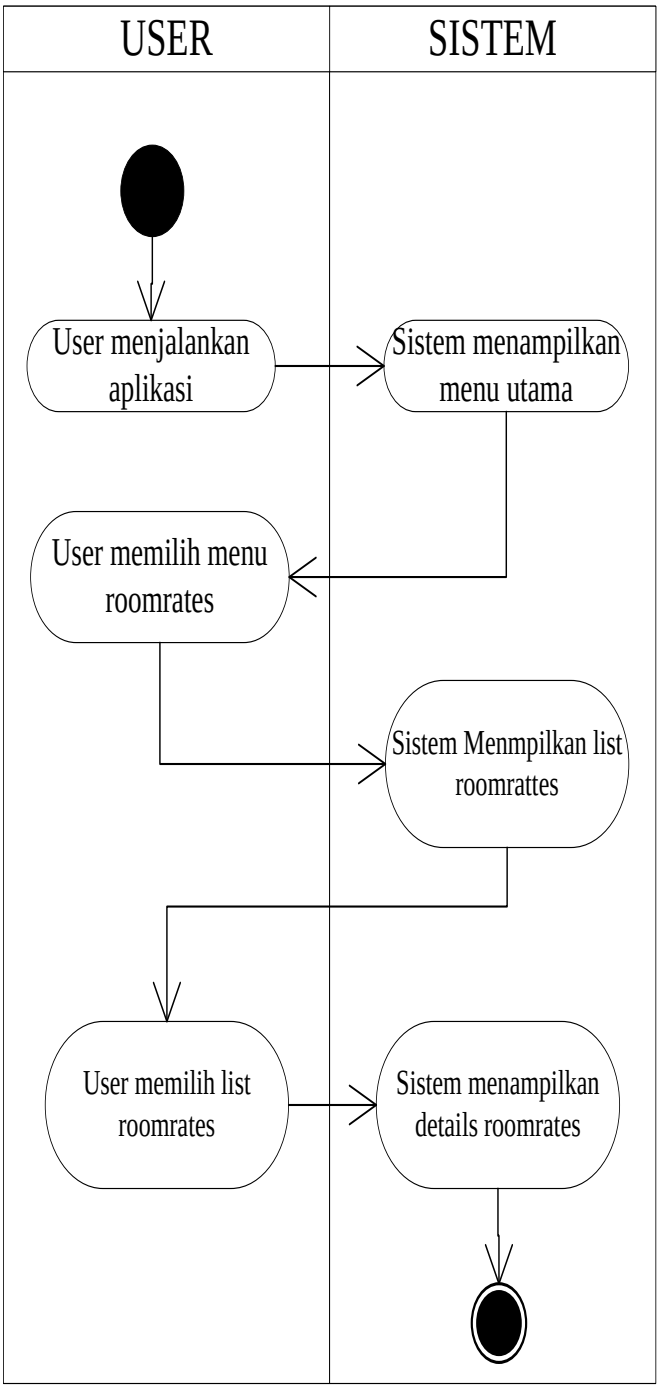
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Admin memilih menu *report.*
Admin	**Sistem**
1. Memilih menu *report*. 3. Admin memilih tanggal laporan yang akan di cetak dan klik *submit* 6.Klik *Button* Cetak.	2. Menampilkan halaman *report.* 4. Sistem mngecek ke *database*. 5. Sistem menampilkan halaman *reservation report*. 7. Sistem menampilkan *print* laporan reservasi.
Kondisi Akhir	Admin berhasil mencetak laporan data reservasi.

4.1.3.3 *Activity Diagram* Yang Diusulkan

Activity Diagram merupakan suatu cara dalam menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, hal itu dapat dilihat dari bagaimana sistem tersebut berawal dan bagaimana sistem tersebut berakhir. Berikut beberapa *activity diagram* yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.

1. *Activity Diagram Room Rates* Yang Diusulkan

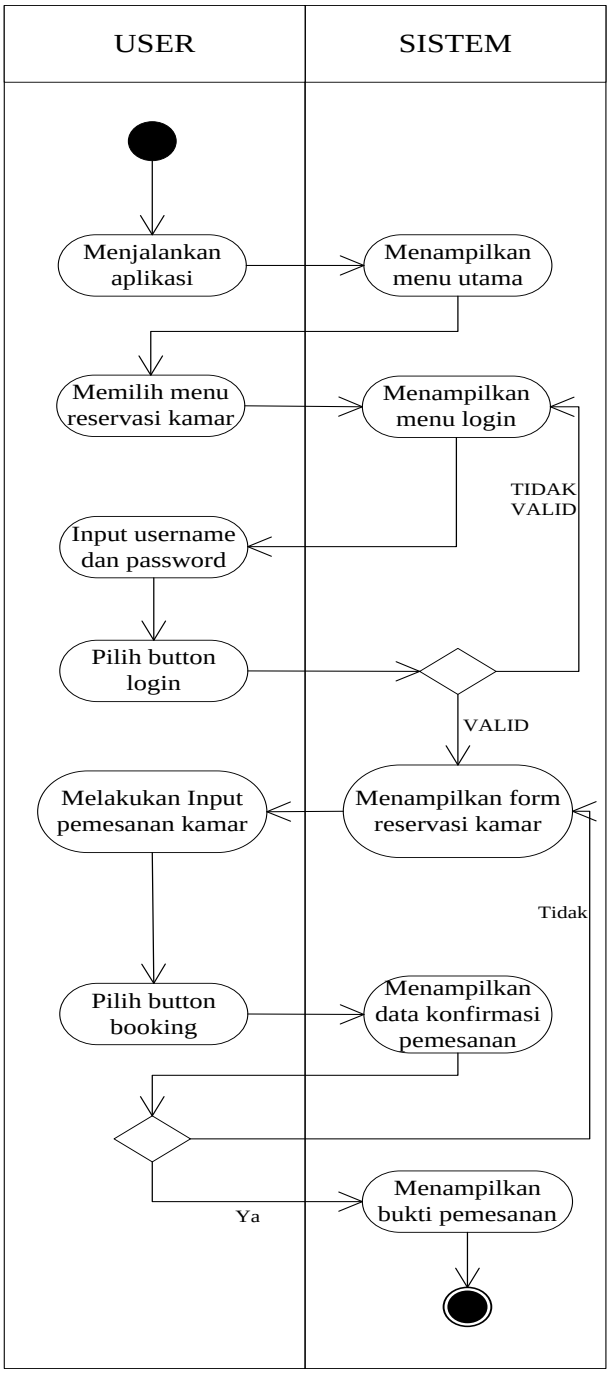
Berikut *activity diagram room rates* yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



Gambar 4.2 *Activity Diagram Room Rates* Yang Diusulkan

2. *Activity Diagram* Reservasi Yang Diusulkan

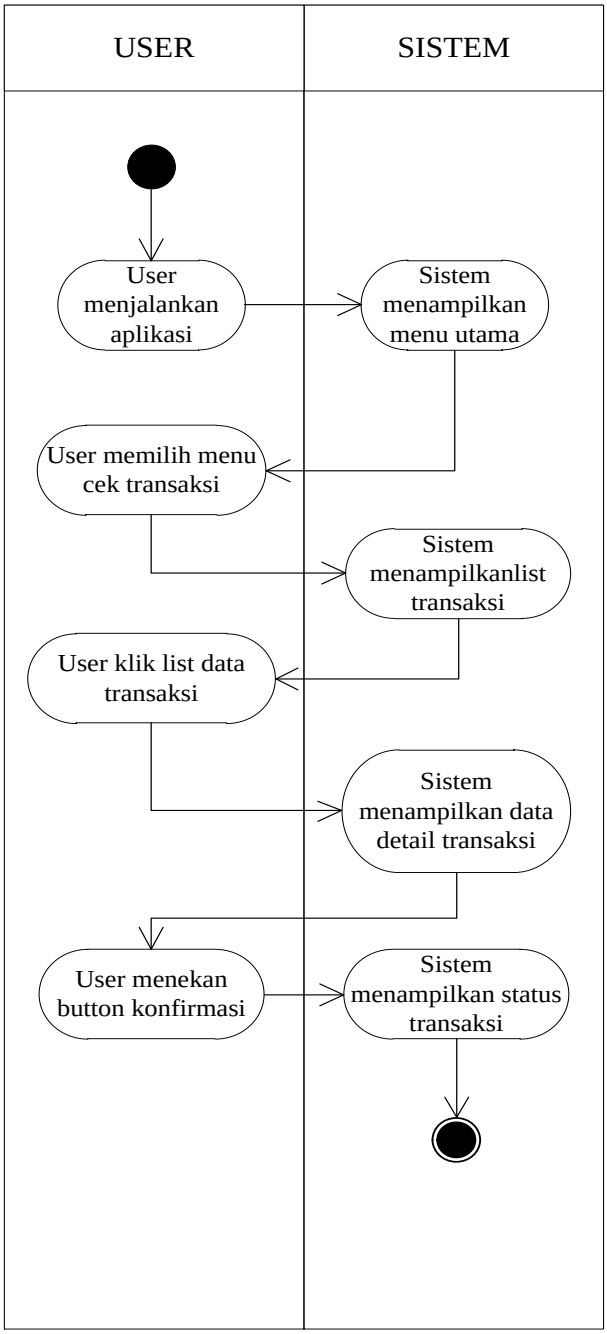
Berikut *activity diagram* reservasi yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Reservasi Yang Diusulkan

3. *Activity Diagram* Cek Transaksi Yang Diusulkan

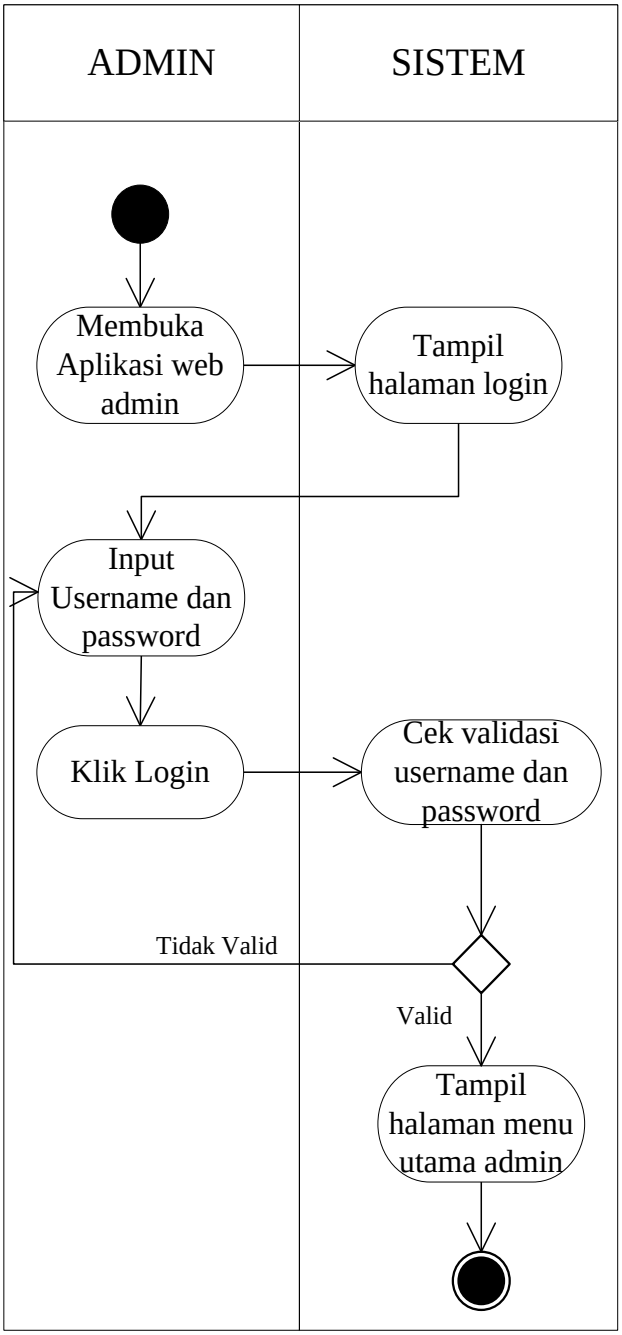
Berikut *activity diagram* cek transaksi yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Cek Transaksi Yang Diusulkan

4. *Activity Diagram Login* Admin Yang Diusulkan

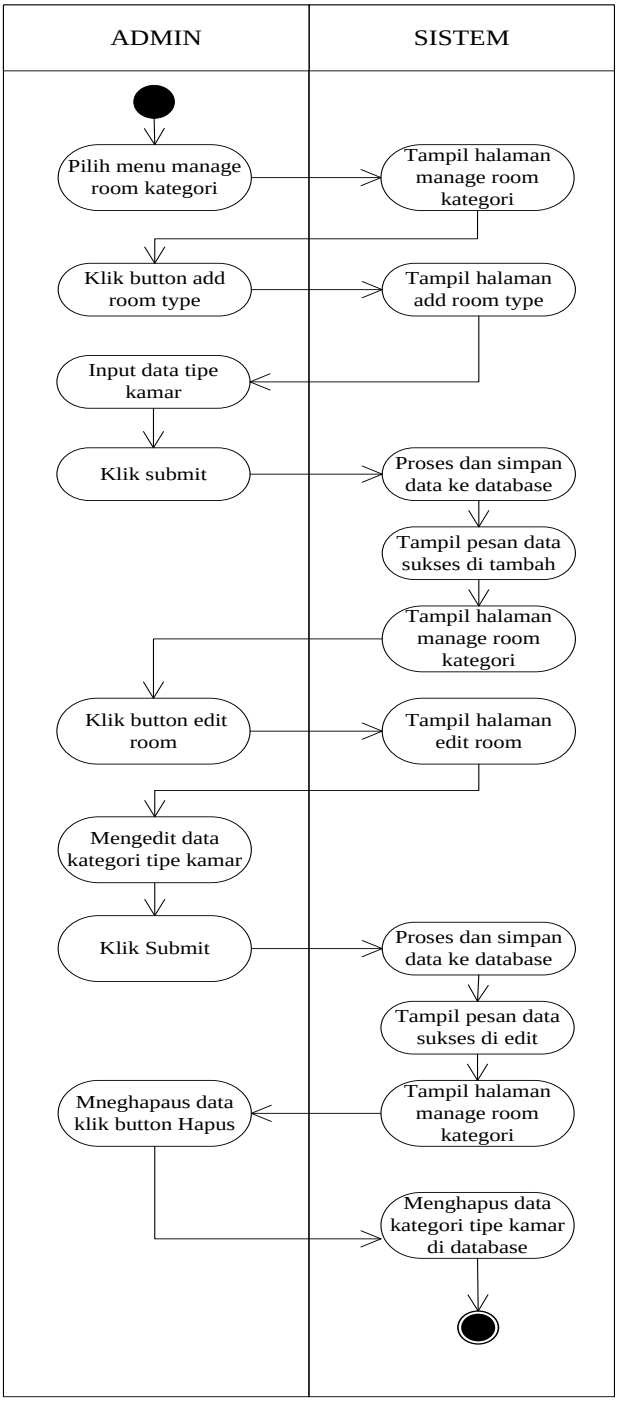
Berikut *activity Login* admin yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



Gambar 4.5 *Activity Diagram Login* Admin Yang Diusulkan

5. *Activity Diagram Manage Room* Kategori Yang Diusulkan

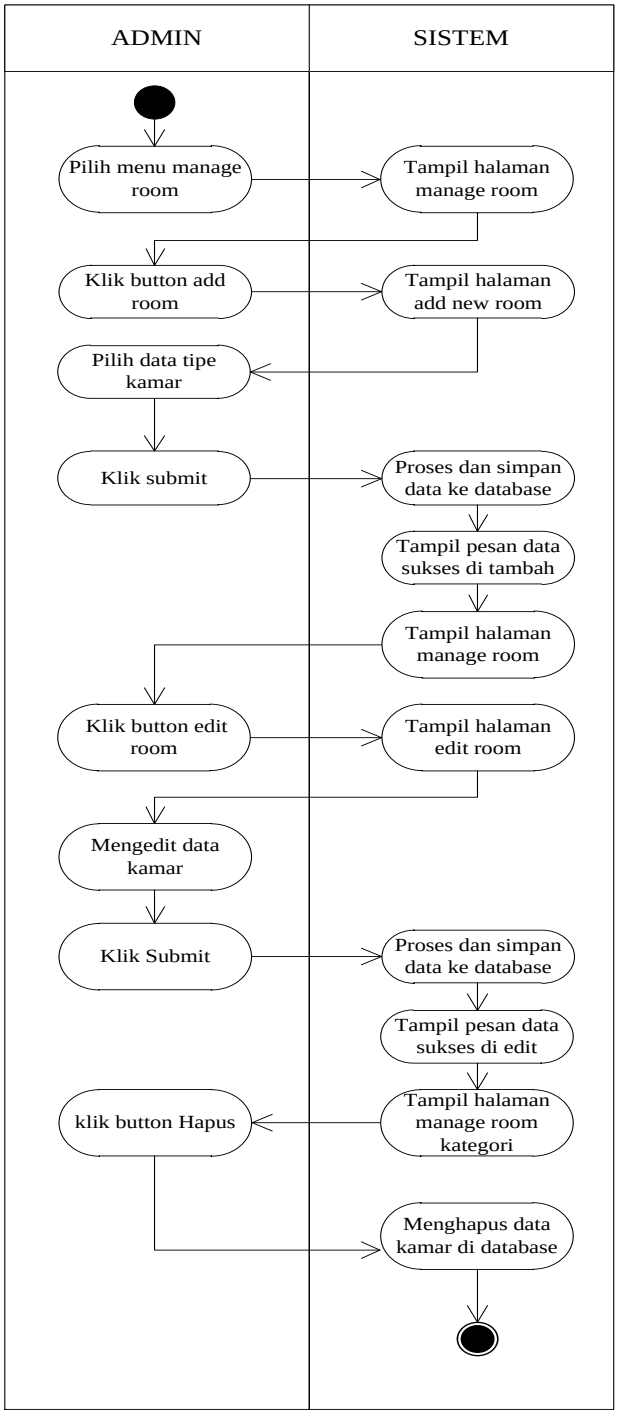
Berikut *activity manage room* kategori yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



Gambar 4.6 *Activity Diagram Manage Room* Kategori Yang Diusulkan

6. *Activity Diagram Manage Room* Yang Diusulkan

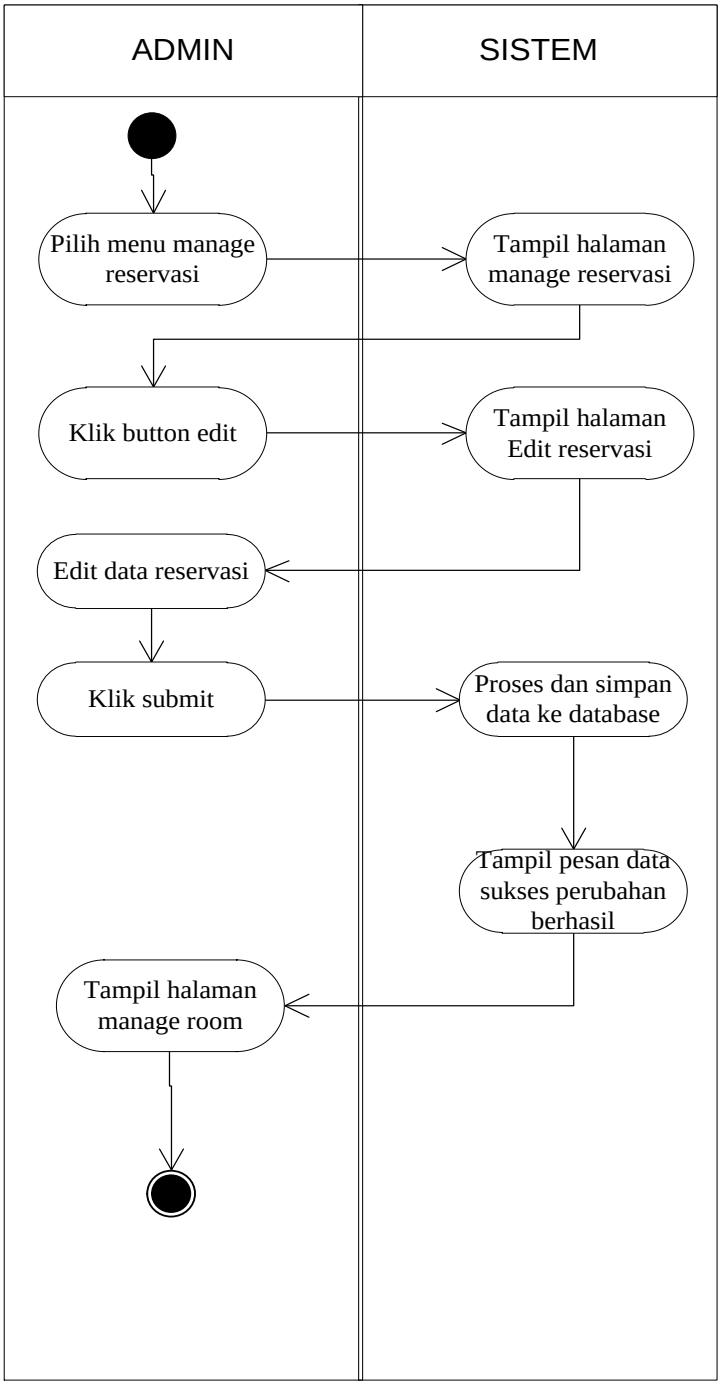
Berikut *activity manage room* yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



Gambar 4.7 *Activity Diagram Manage Room* Yang Diusulkan

7. *Activity Diagram Manage Reservation* Yang Diusulkan

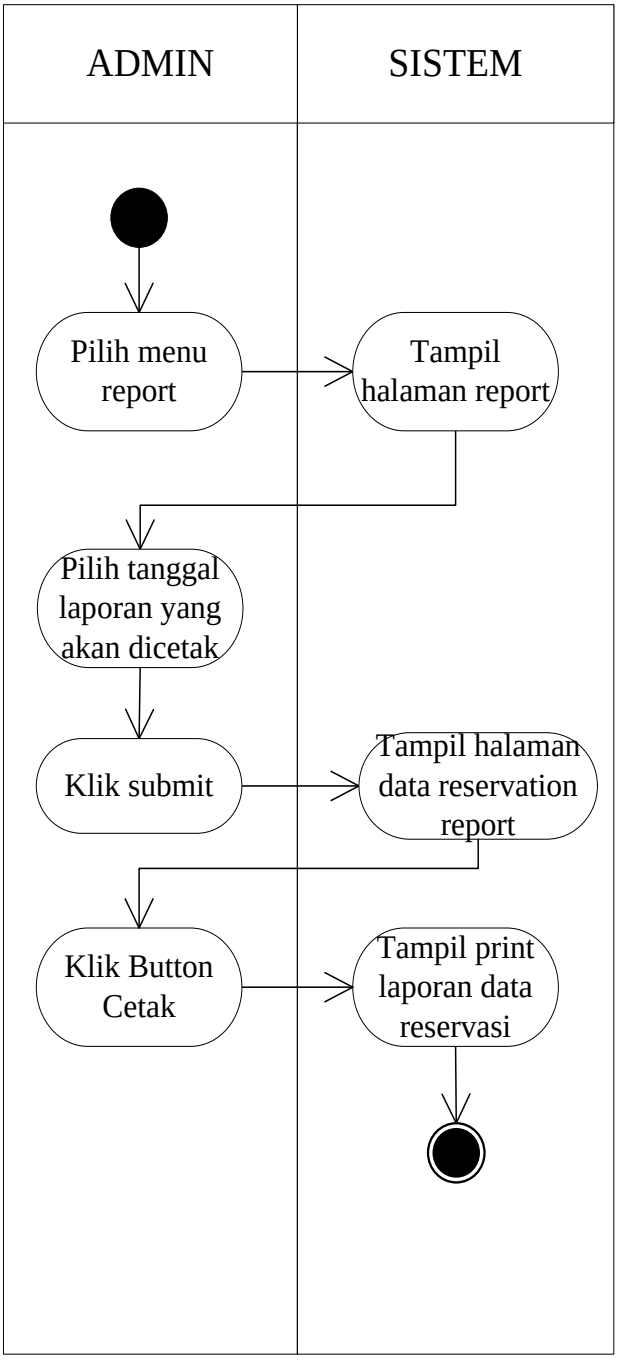
Berikut *activity manage reservation* yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



Gambar 4.8 *Activity Diagram Manage Reservation* Yang Diusulkan

8. *Activity Diagram Manage Report* Yang Diusulkan

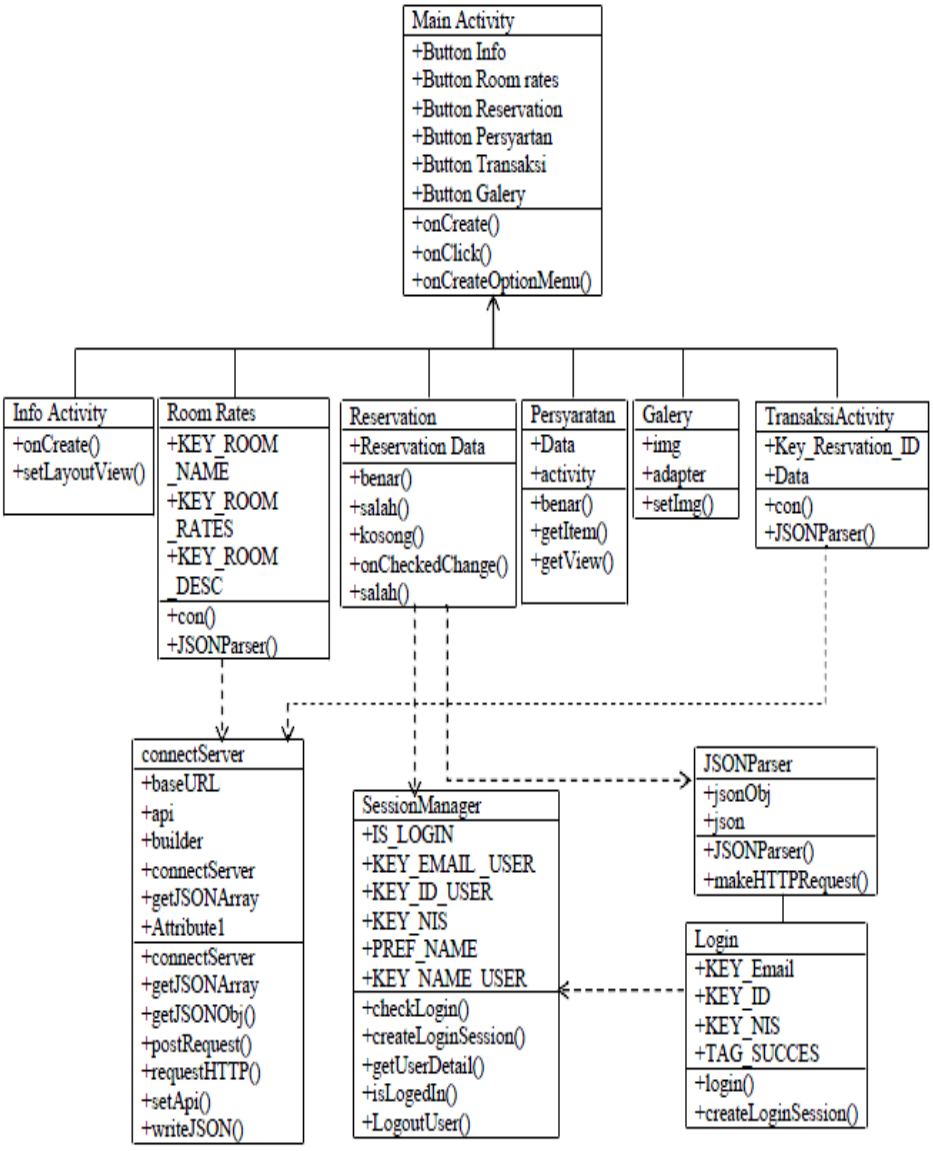
Berikut *activity manage report* yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



Gambar 4.9 *Activity Diagram Manage Report* Yang Diusulkan

4.1.3.4 *Class Diagram* Yang Diusulkan

Class diagram merupakan suatu kumpulan kelas - kelas objek yang menggambarkan atribut yang melakukan fungsi atau operasi pada sistem. Berikut ini gambar *class diagram* yang diusulkan pada Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.



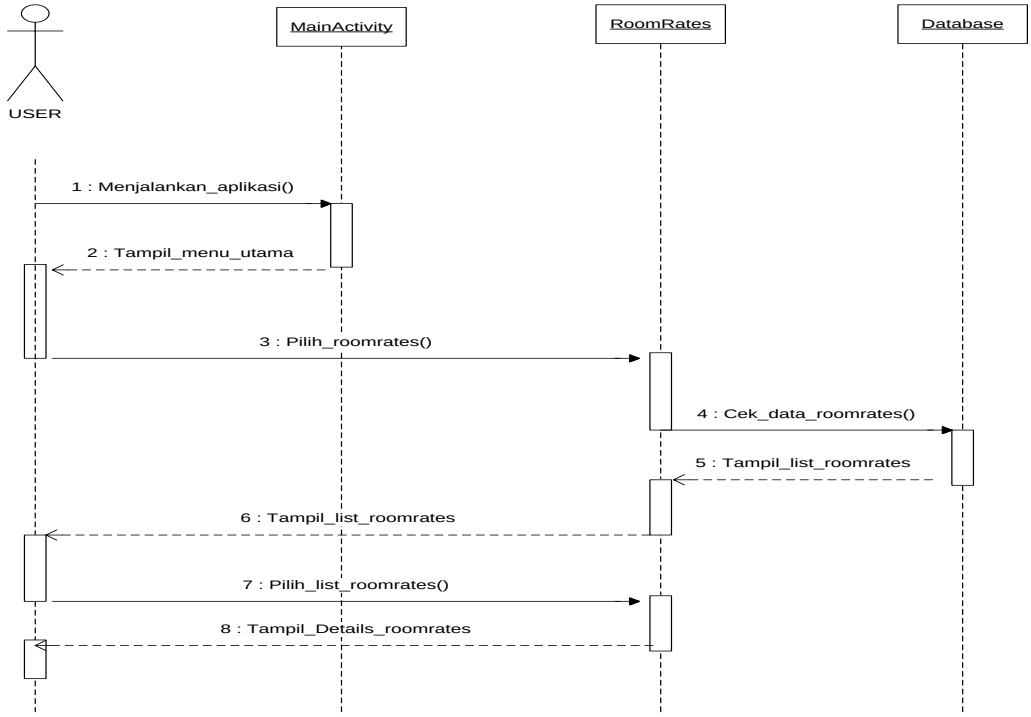
Gambar 4.10 *Class Diagram* Yang Diusulkan

4.1.3.5 *Sequence Diagram* Yang Diusulkan

Sequence diagram merupakan metode dalam menggambarkan suatu diagram yang saling berinteraksi antar objek dan tersusun dalam suatu urutan waktu atau kejadian. Diagram ini juga memeperlihatkan tahap - tahapan yang seharusnya terjadi sehingga dapat menghasilkan sesuatu di dalam *use case.* Berikut gambar *sequence diagram* yang ada di Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android.

1. *Sequence Diagram Room Rates* Yang Diusulkan

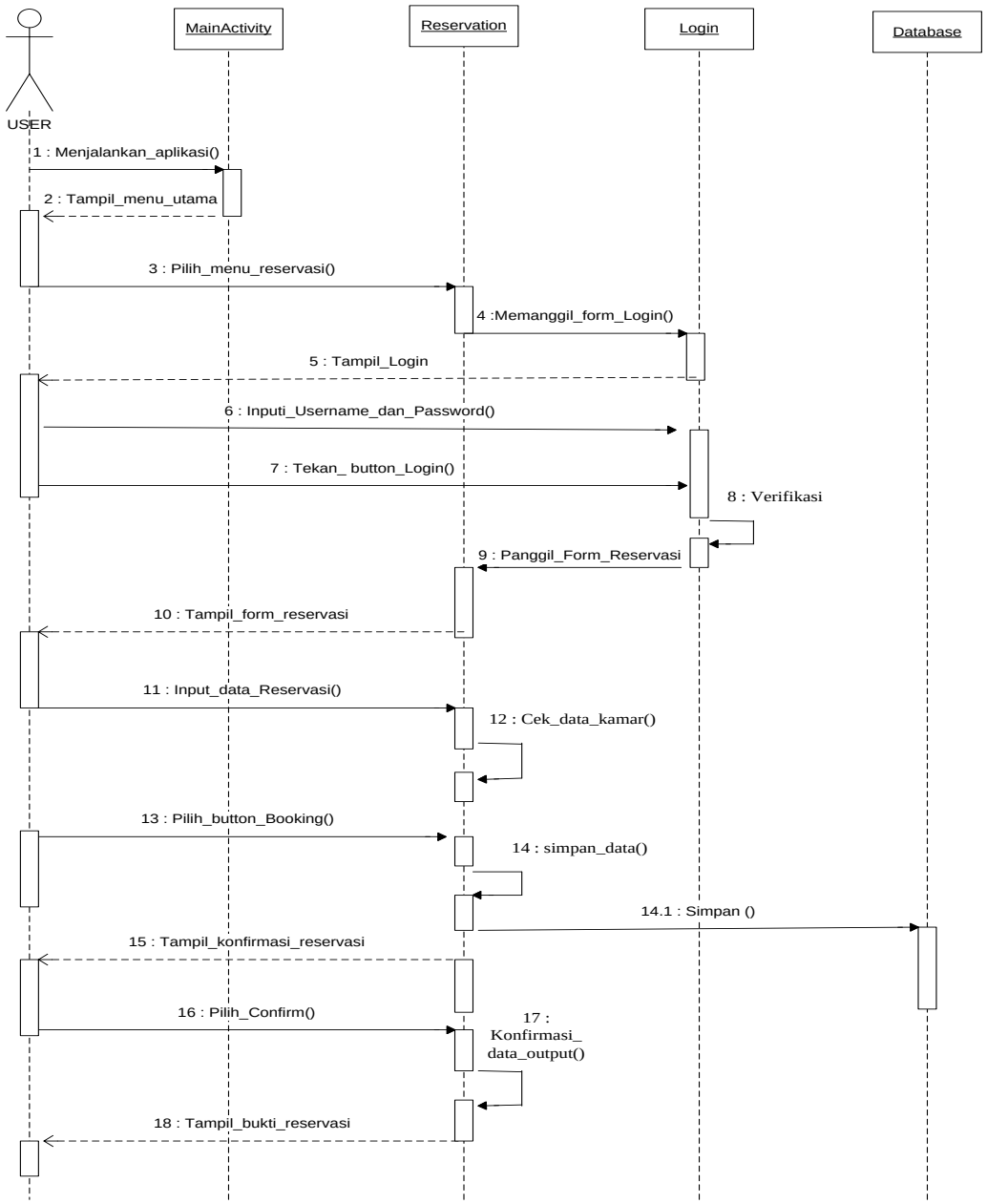
Berikut ini adalah *sequence diagram room rates* untuk mengambarkan proses dalam melihat atau untuk mengetahui informasi - informasi tentang harga kamar dan fasilitas - fasilitas yang ada dihotel.



Gambar 4.11 *Sequence Diagram Room Rates* Yang Diusulkan

2. *Sequence Diagram* Reservasi Kamar Yang Diusulkan

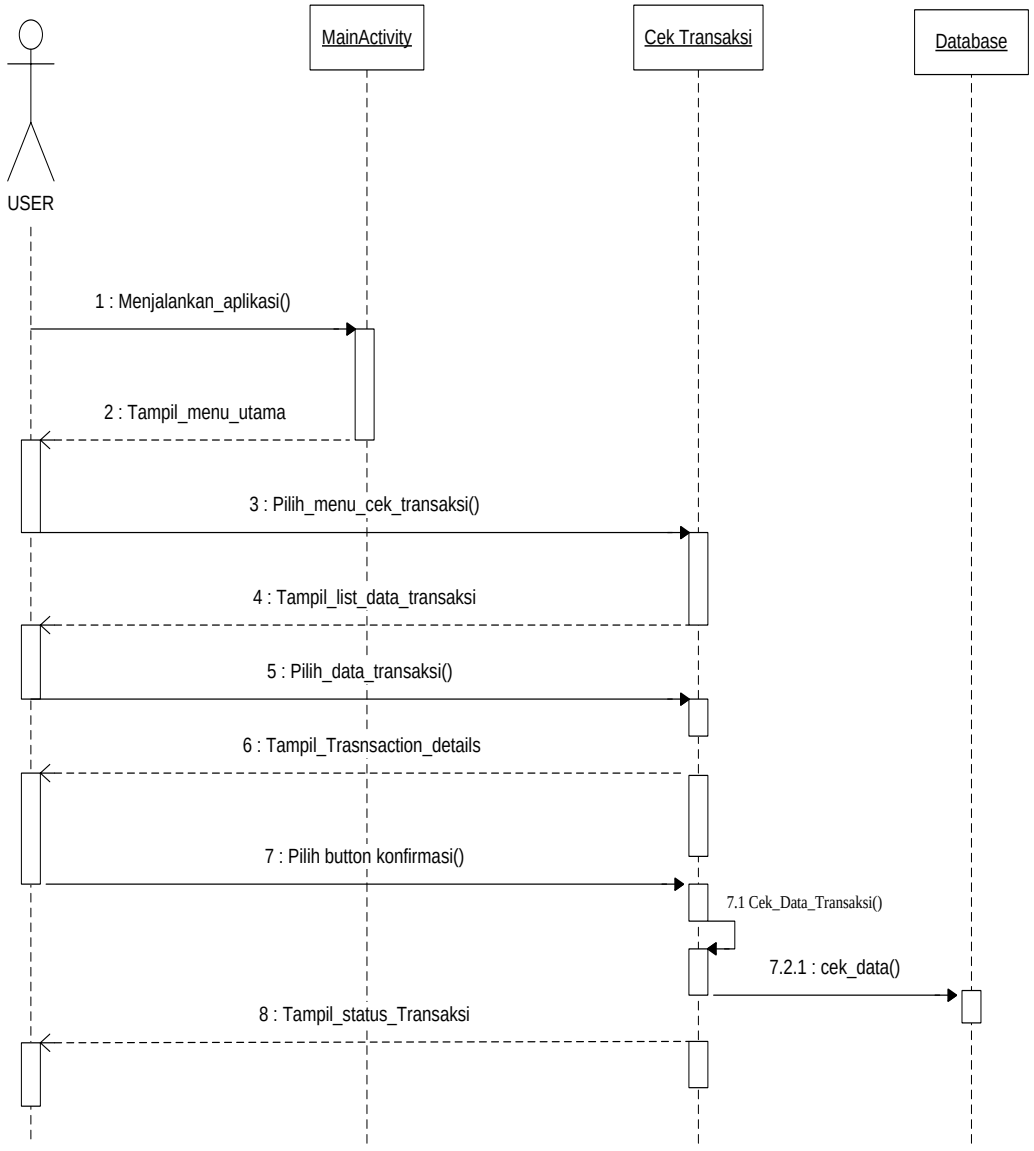
Berikut ini adalah *sequence diagram* reservasi kamar yang digunakan untuk mengambarkan proses dalam mengetahui bagaimana cara ataupun prosedur dalam melakukan reservasi kamar hotel melalui *mobile smartphone* android.



Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Reservasi Kamar Yang Diusulkan

3. *Sequence Diagram* Cek Transaksi Yang Diusulkan

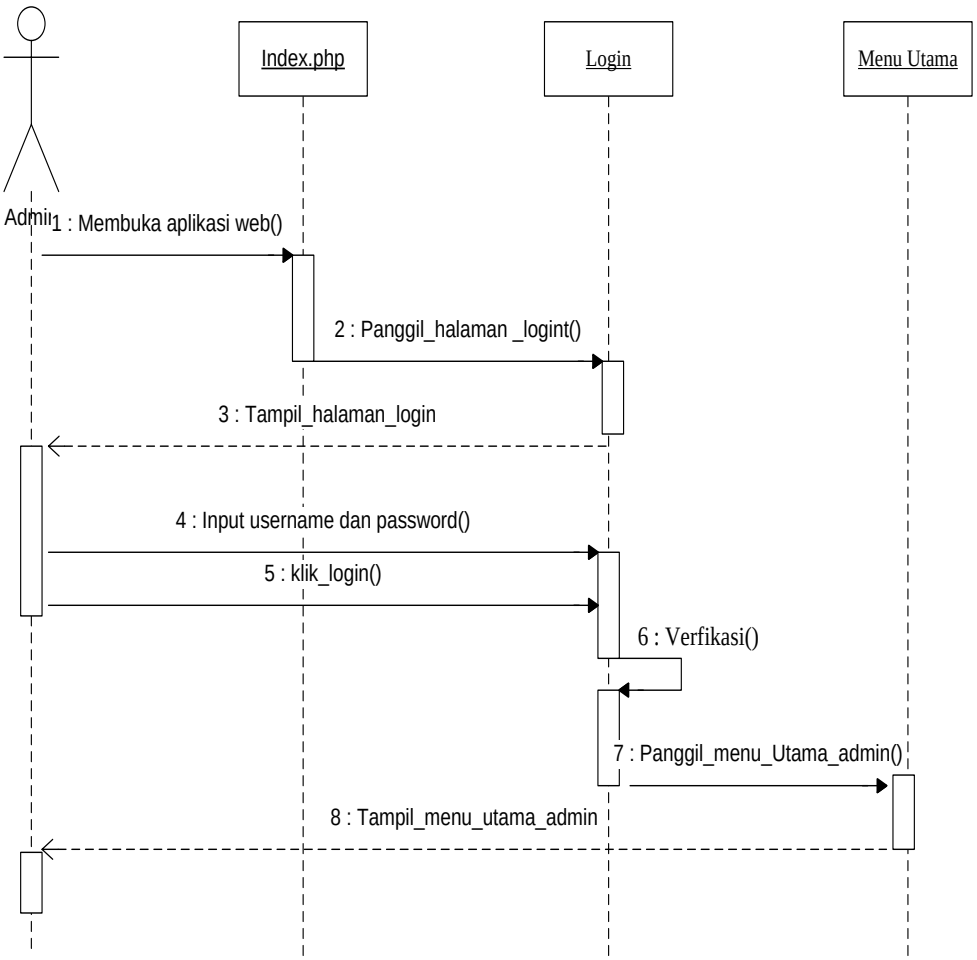
Berikut ini adalah *sequence diagram* cek transaksi untuk menggambarkan proses dalam melakukan pengecekkan status pembayaran pada saat setelah melakukan pembayaran.



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Cek Transaksi Yang Diusulkan

4. *Sequence Diagram Login* Admin Yang Diusulkan

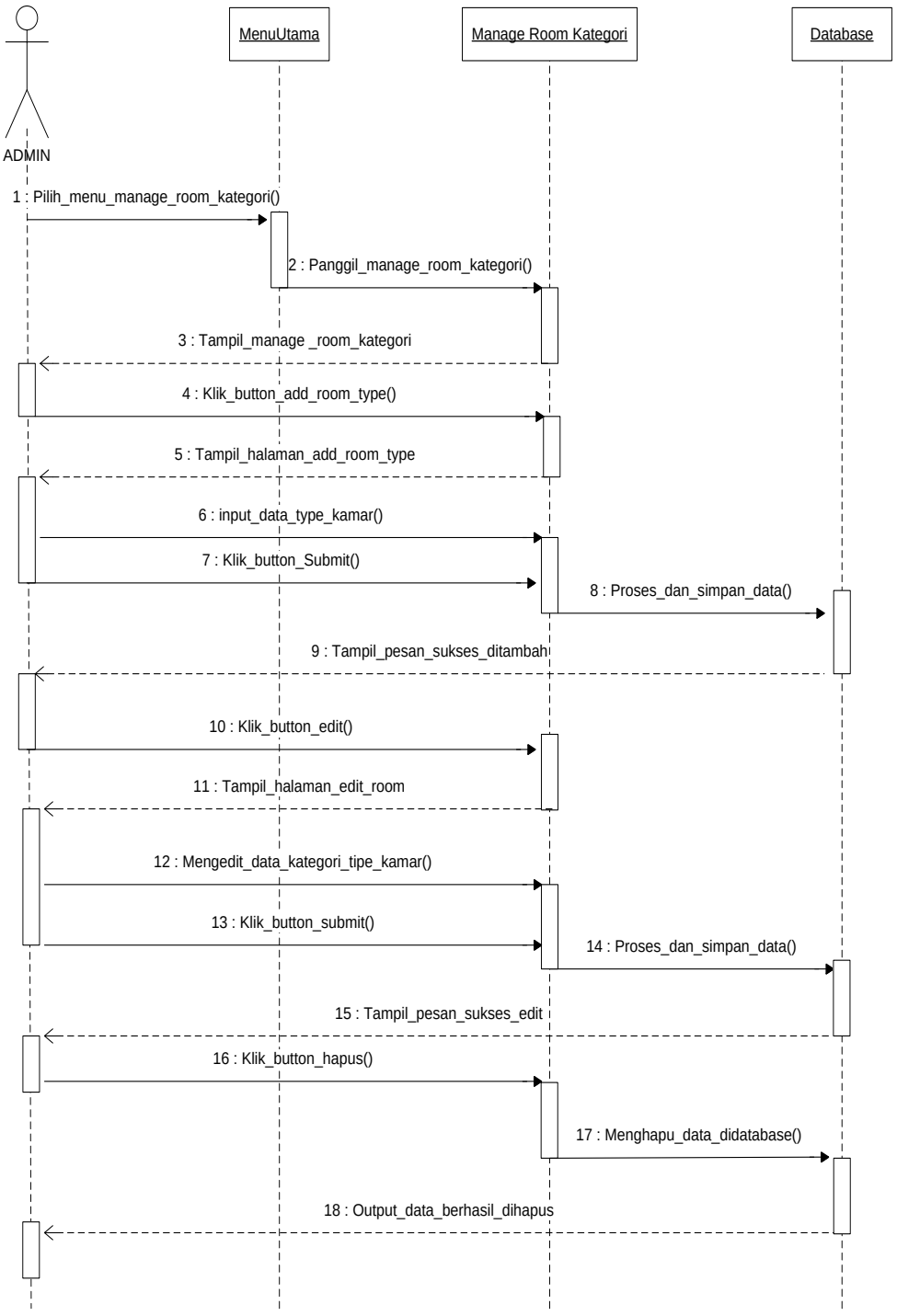
Berikut ini adalah *sequence diagram login* admin untuk mengambarkan proses dalam melakukan proses *input* data *usernasme dan password login* admin.



Gambar 4.14 *Sequence Diagram Login* Admin Yang Diusulkan

5. *Sequence Diagram Manage Room* Kategori Admin Yang Diusulkan

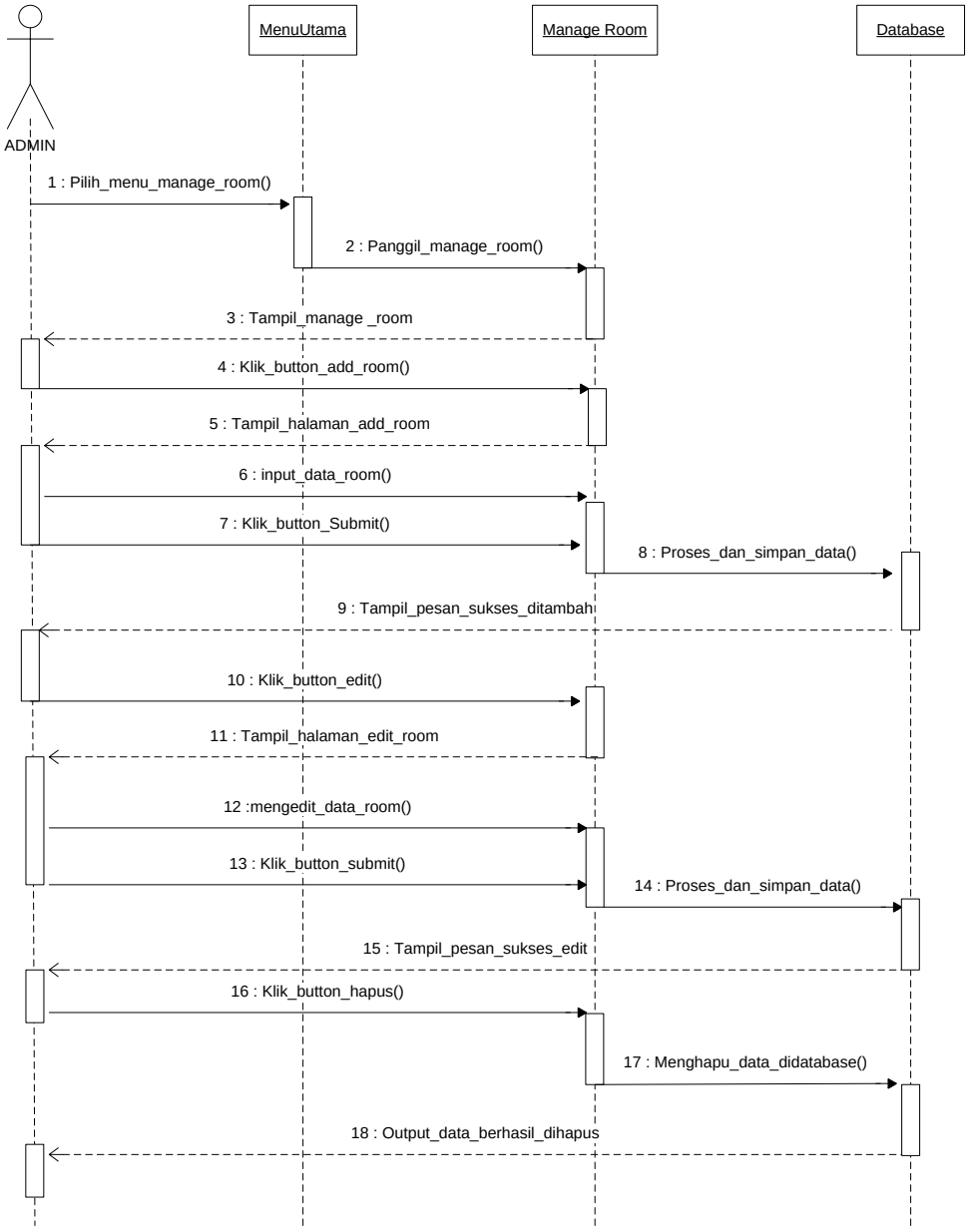
Berikut ini adalah *sequence diagram manage room* kategori admin untuk mengambarkan proses dalam melakukan penambahan tipe kamar, pengeditan dan hapus tipe kamar yang ada di hotel.



Gambar 4.15 *Sequence Diagram Manage Room* Kategori Admin Yang Diusulkan

6. *Sequence Diagram Manage Room* Admin Yang Diusulkan

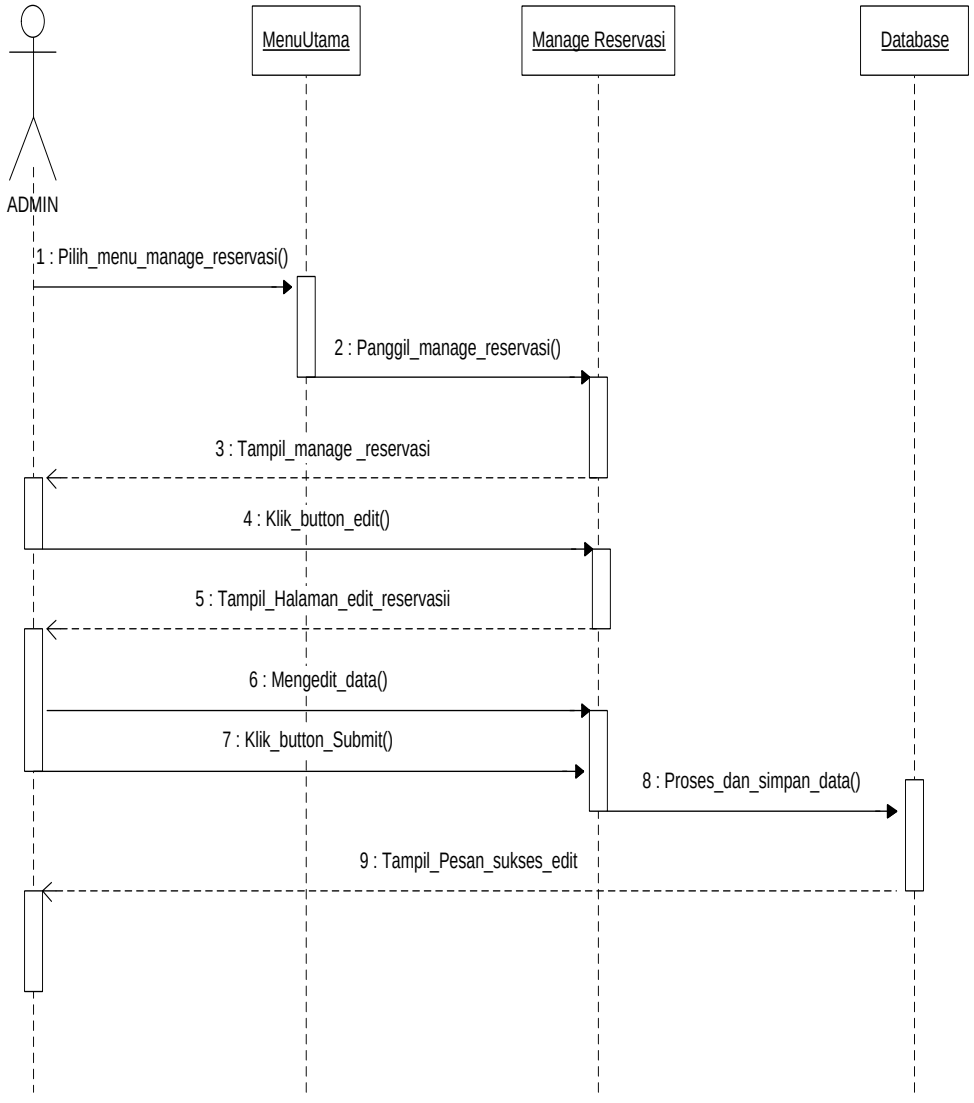
Berikut ini adalah *sequence diagram Manage Room* Admin untuk mengambarkan proses dalam melakukan tambah data kamar, edit status kamar dan hapus tipe kamar yang ada di hotel.



Gambar 4.16 *Sequence Diagram Manage Room* Admin Yang Diusulkan

7. *Sequence Diagram Manage Reservation* Admin Yang Diusulkan

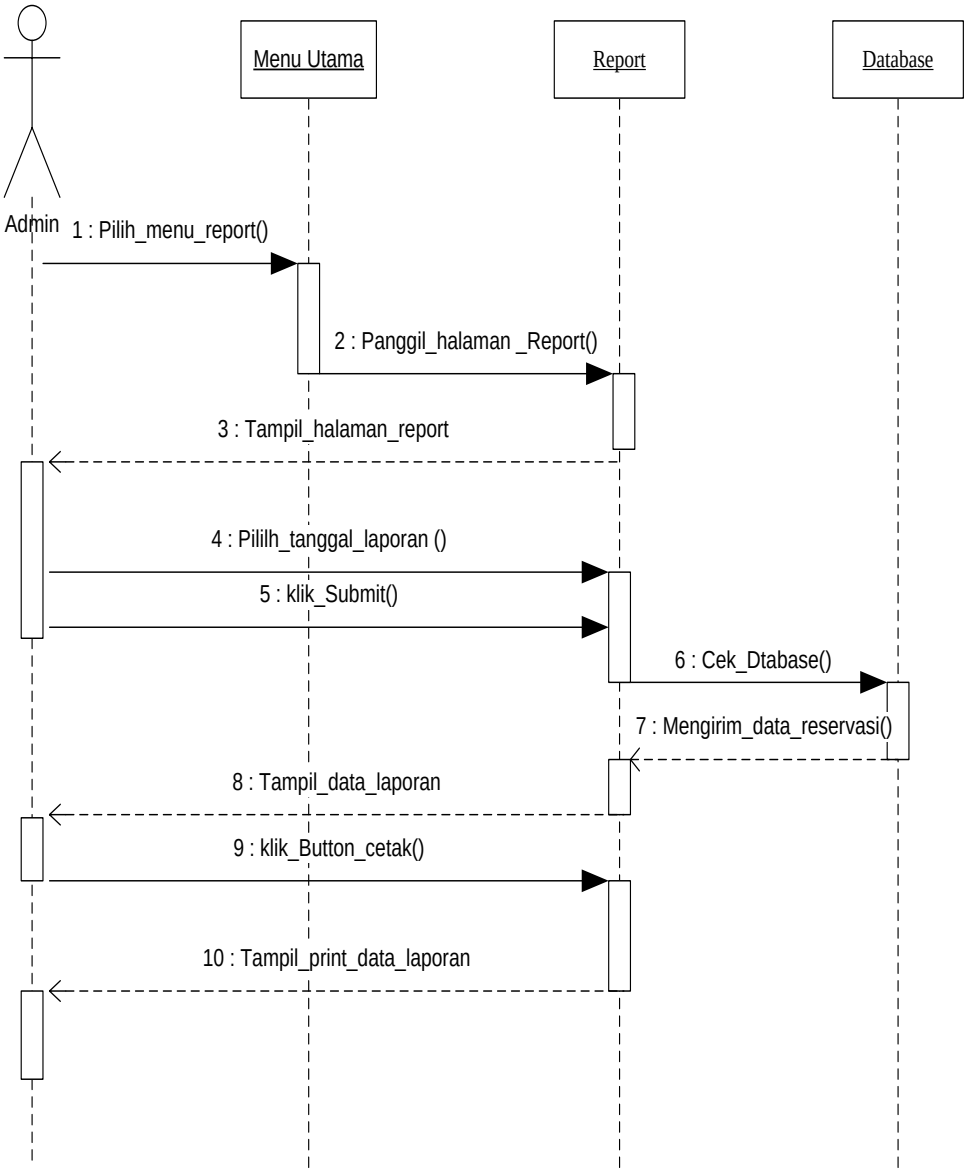
Berikut ini adalah *sequence diagram manage reservation* admin untuk mengambarkan proses dalam melakukan konfirmasi transaksi pembayaran yang telah dilakukan oleh *user* sebelumnya.



Gambar 4.17 *Sequence Diagram Manage Reservation* Admin Yang Diusulkan

8. *Sequence Diagram Report* Admin Yang Diusulkan

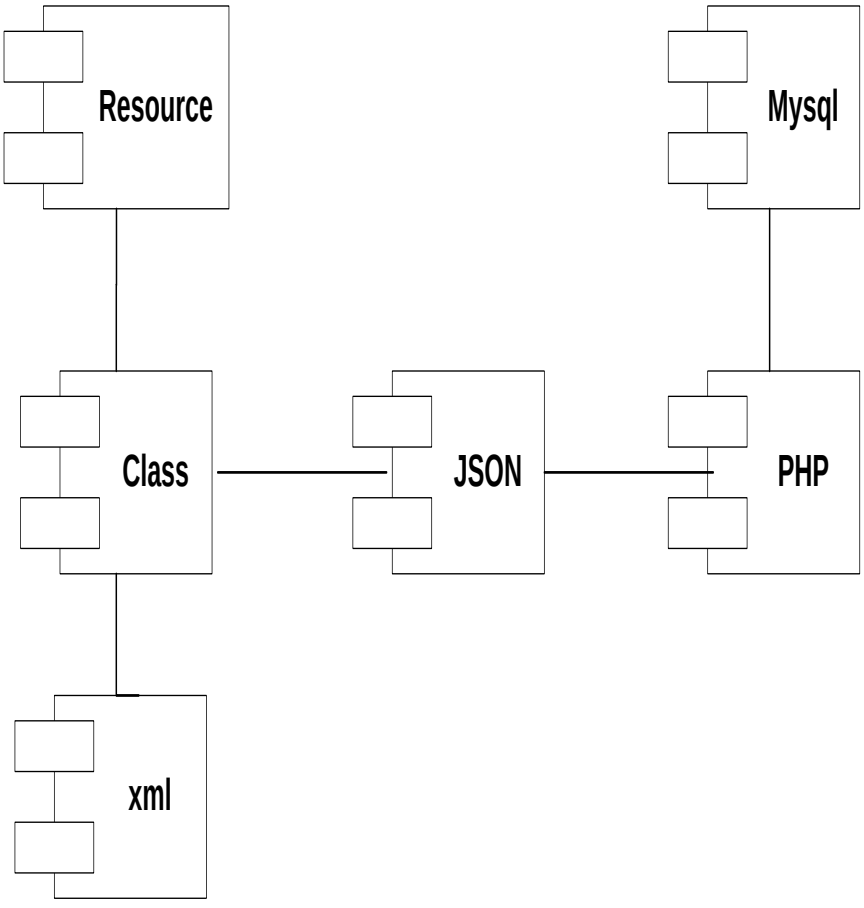
Berikut ini adalah *sequence diagram report* Admin untuk mengambarkan proses dalam melakukan atau menyajikan laporan transaksi reservasi kamar pada waktu tertentu.



Gambar 4.18 *Sequence Diagram Report* Admin Yang Diusulkan

4.1.3.6 *Component Diagram* Yang Diusulkan

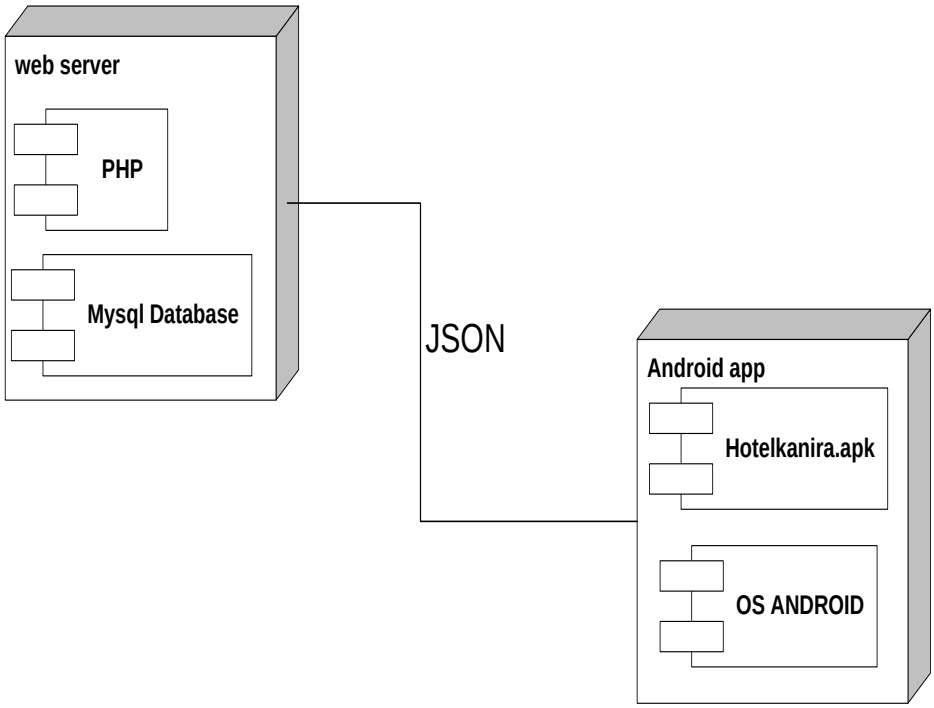
Componet diagram merupakan suatu tahapan dimana menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak termasuk ketergantungan (*dependency*). Selain itu c*omponent diagram* juga merupakan suatu cara dalam memetakan komponen - komponen ke masing-masing *class* sesuai dengan bahasa untuk implementasi dan *source code*nya. Berikut adalah gambar *component diagram* pada sistem aplikasi yang di usulkan.



Gambar 4.19 *Component Diagram* Yang Diusulkan

4.1.3.7 *Deployment Diagram* Yang Diusulkan

Deployment diagram merupakan suatu proses dalam meggambarkan suatu detail bagaimana komponen - komponen yang ada tersebut di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak.



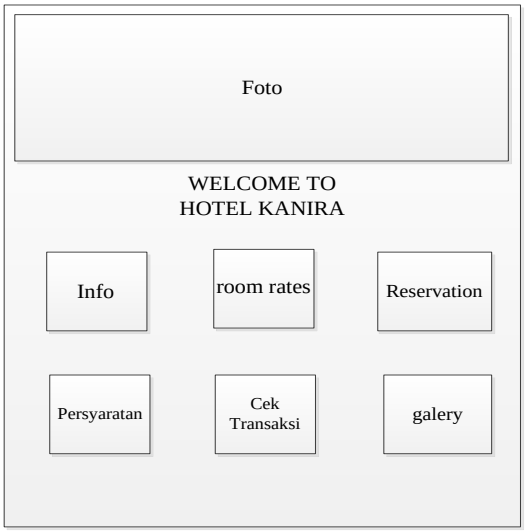
Gambar 4.20 *Deployment Diagram* Yang Diusulkan

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan dalam membuat suatu tampilan ataupun *design* dari sistem yang akan dibuat. Beberapa rancangan tampilan yang dibuat dalam aplikasi reservasi kamar ini meliputi rancangan struktur menu, rancangan *input*, rancangan *output* dari sistem yang dibuat.

1. Tampilan Menu Utama

   Tampilan menu utama merupakan tampilan awal pada saat kita membuka aplikasi reservasi kamar. Berikut ini adalah tampilan rancangan menu utama.



Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Info

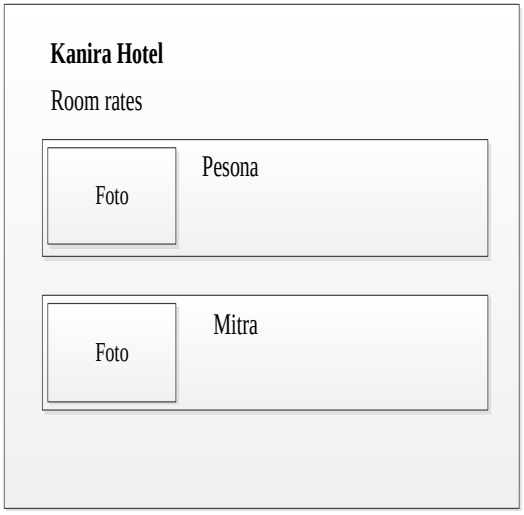
   Tampilan Info merupakan tampilan yang berisi tentang informasi hotel seperti visi, misi, dan alamat hotel. Berikut ini adalah tampilan rancangan info.



Gambar 4.22 Rancangan Tampilan Info

3. Tampilan *list Room rates*

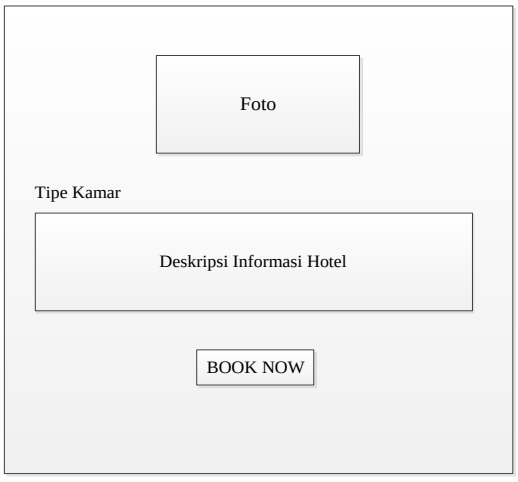
Tampilan *list room rates* merupakan tampilan yang didalamnya terdapat *list* dari tipe-tipe kamar yang ada di hotel. Berikut adalah tampilan *list roomrates*.



Gambar 4.23 Rancangan Tampilan *list Roomrates*

4. Tampilan *Room rates Details*

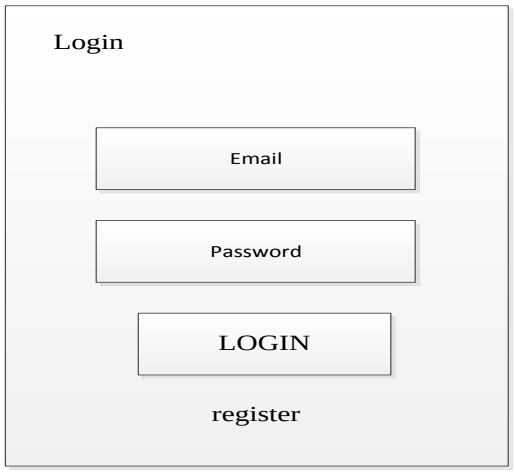
Tampilan *room rates details* merupakan tampilan yang didalamnya terdapat informasi seperti harga kamar, dan fasilitas - fasilitas kamar. Berikut ini adalah tampilan *room rates details*.



Gambar 4.24 Rancangan Tampilan *Room rates Details*

5. Tampilan *Login*

Pada menu reservasi kamar, *user* harus *login* terlebih dahulu sebelum melakukan reservasi. Berikut ini adalah tampilan *login user*.



Gambar 4.25 Rancangan Tampilan *Login*

6. Tampilan *Reservation*

Halaman reservasi merupakan tampilan yang digunakan *user* dalam melakukan reservasi kamar secara *online*, yaitu dengan cara menginputkan data reservasi kamar. Berikut ini adalah tampilan *form reservation*.



Gambar 4.26 Rancangan Tampilan *Reservation*

7. Tampilan Konfirmasi *Reservation*

Konfirmasi *Reservation* merupakan *form* yang menampilkan konfirmasi data reservasi. Berikut ini adalah tampilan konfirmasi *reservation*.



Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Konfirmasi *Reservation*

8. Tampilan Persyaratan

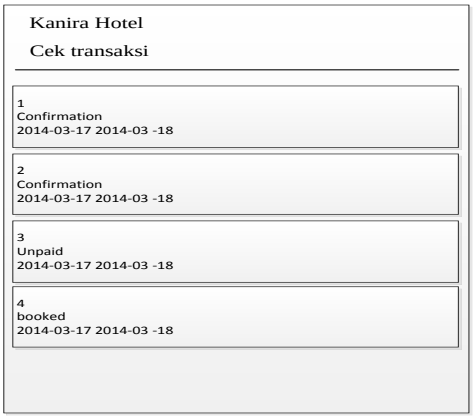
Tampilan persyaratan merupakan menu yang menampilkan segala persyaratan yang berlaku dalam reservasi kamar. Berikut ini adalah tampilan persyaratan.



Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Persyaratan

9. Tampilan *list* cek transaksi

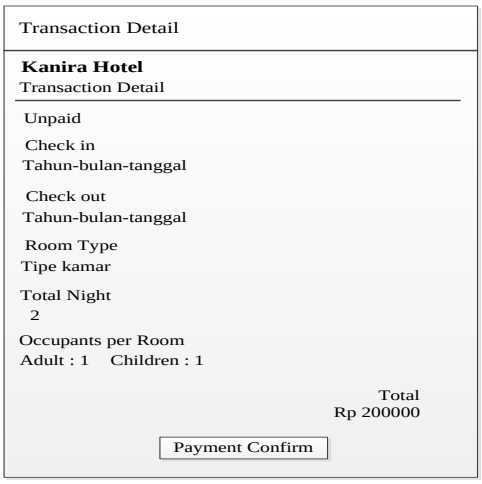
   List cek transaksi merupakan tampilan dari bukti reservasi yang telah dilakukan oleh *user*, dan *list* ini juga menampilkan transaksi - transaksi reservasi *user* sebelumnya. Berikut ini adalah tampilan *list* cek transaksi.



Gambar 4.29 Rancangan Tampilan *list* cek transaksi

10. Tampilan *Transaction details*

    Transaction details merupakan tampilan yang digunakan oleh *user* untuk mengecek data kamar yang telah dipesan dan melakukan konfirmasi pembayaran. Berikut ini adalah tampilan *transaction details*.



Gambar 4.30 Rancangan Tampilan *Transaction details*

11. Tampilan Galeri

Galeri merupakan tampilan yang didalamnya terdapat gambar atau foto - foto tentang hotel. Berikut ini adalah tampilan galeri.



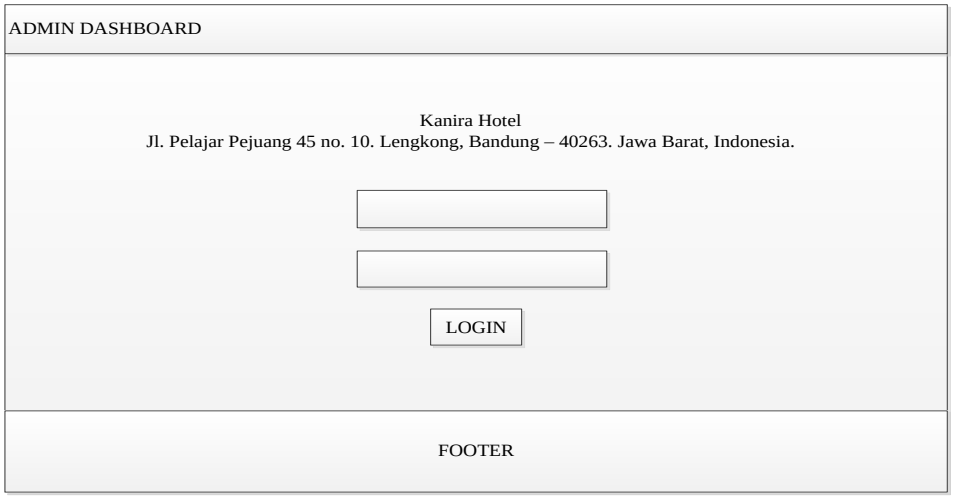
Gambar 4.31 Rancangan Tampilan Galeri

4.2.1 Perancangan Antar Muka *Web* Admin

Perancangan anatar muka *web* admin terdiri dari beberpa halaman yaitu, halaman *login*, halaman menu utama, halaman *manage room* kategori, halaman *manage room*, halaman *reservation*, dan halaman *report*. Berikut ini beberapa rancangan tampilan *web* admin.

1. Tampilan halaman *Login* Admin

Perancangan tampilan halaman *login* merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk masuk ke menu utama. Berikut ini tampilan rancangan *login* admin.



Gambar 4.32 Rancangan Tampilan Halaman *Login* Admin

2. Tampilan Halaman Menu Utama

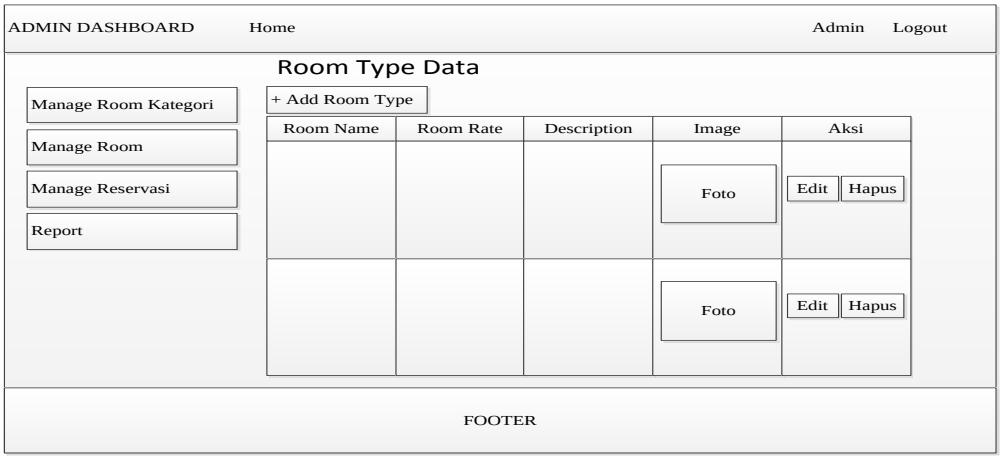
Perancangan tampilan halaman menu utama merupakan rancangan tampilan yang pertama kali muncul setelah admin melakukan *login*. Berikut ini tampilan rancangan menu utama admin.



Gambar 4.33 Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama

3. Tampilan Halaman *Manage Room* Kategori

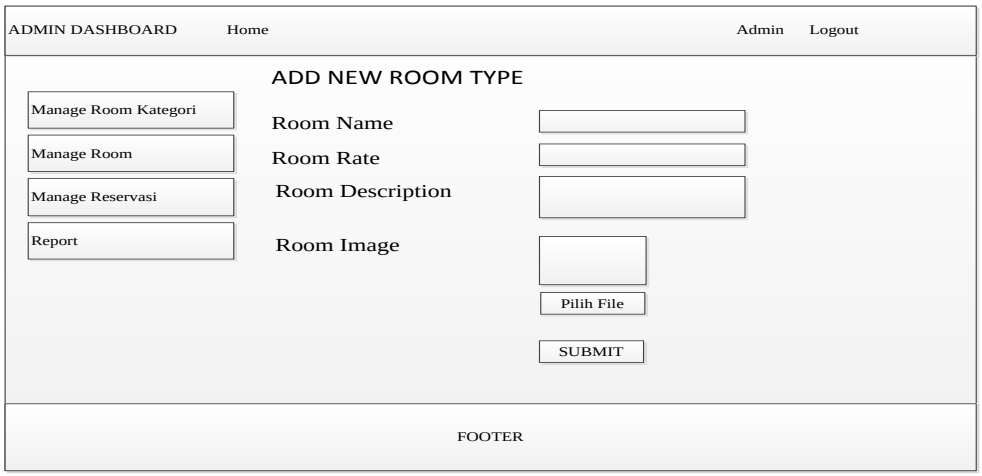
Perancangan halaman *manage room* kategori merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk mengelola data tipe kamar. Berikut ini tampilan rancangan menu *manage room* kategori.



Gambar 4.34 Rancangan Tampilan Halaman *Manage Room* Kategori

4. Tampilan Halaman *Add Room Type*

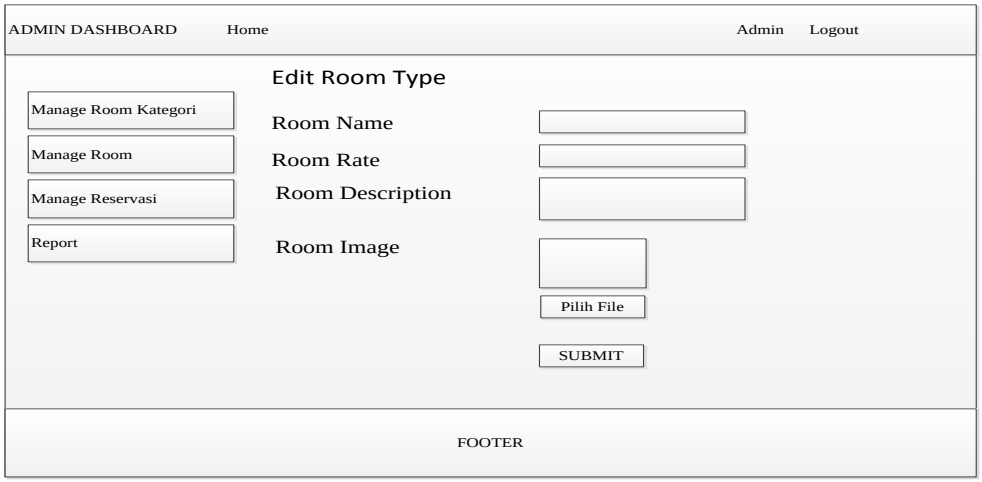
Perancangan halaman *add room type* merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk menambah data tipe kamar. Berikut ini tampilan rancangan *add room type*.



Gambar 4.35 Rancangan Tampilan Halaman *Add Room Type*

5. Tampilan Halaman Edit *Room Type*

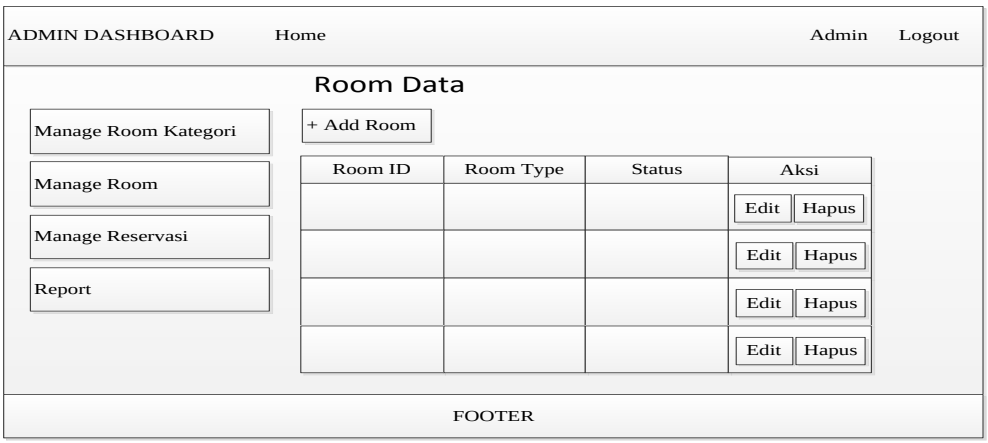
Perancangan halaman edit *room type* merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk mengedit data kamar. Berikut ini tampilan rancangan edit *room type*.



Gambar 4.36 Rancangan Tampilan Halaman Edit *Room Type*

6. Tampilan Halaman *Manage Room*

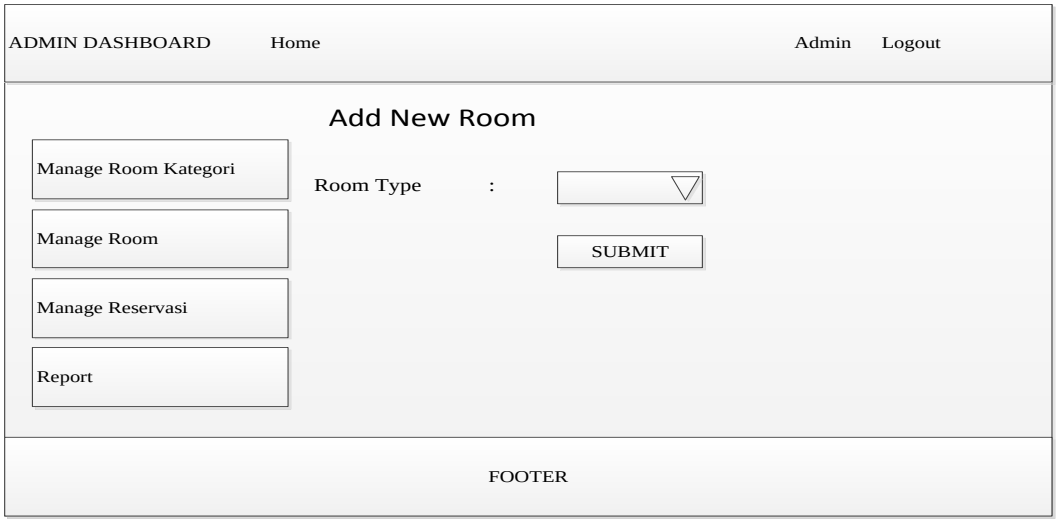
Perancangan halaman *manage room* merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk menambah dan merubah status kamar. Berikut ini tampilan rancangan *manage room*.



Gambar 4.37 Rancangan Tampilan Halaman *Manage room*

7. Tampilan Halaman *Add Room*

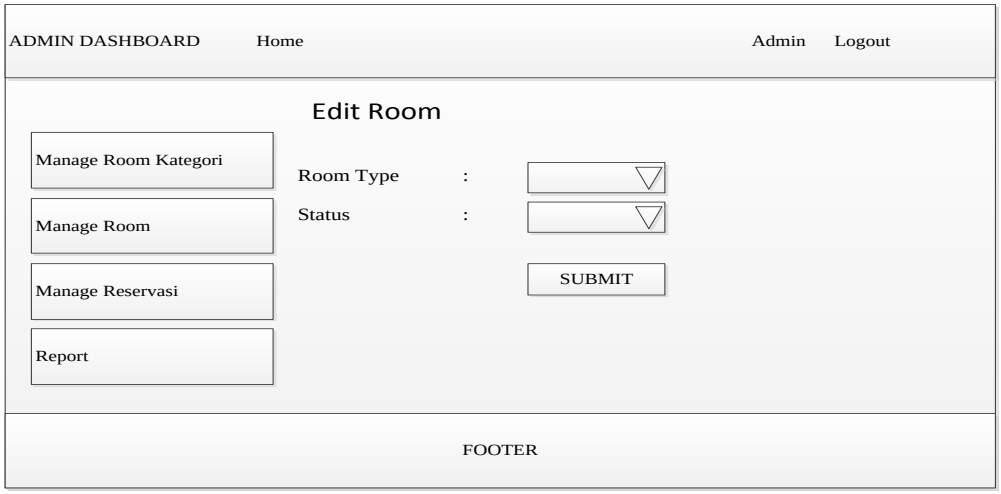
Perancangan halaman *add room* merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk menambah kamar. Berikut ini tampilan rancangan *add room*.



Gambar 4.38 Rancangan Tampilan Halaman *Add Room*

8. Tampilan Halaman Edit *Room*

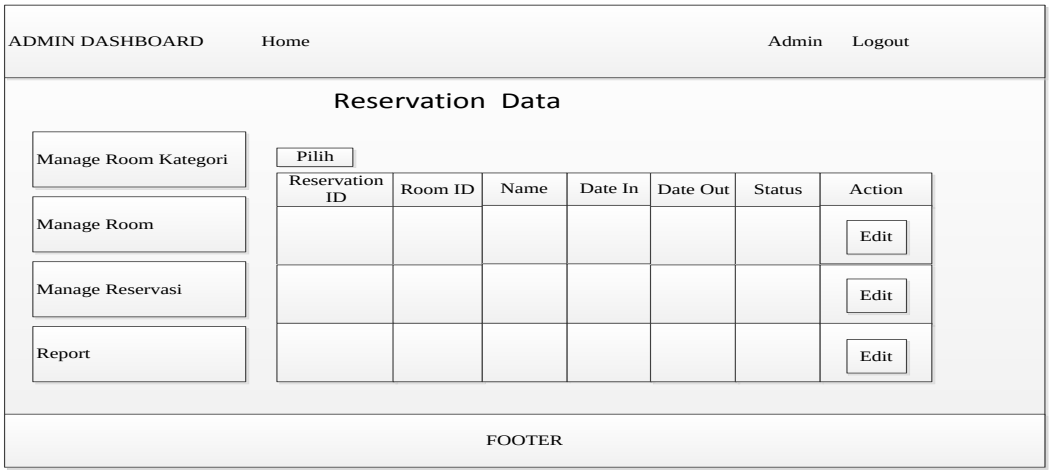
Perancangan halaman edit *room* merupakan tampilan yang digunakan admin untuk mengedit tipe dan status kamar. Berikut tampilan rancangan edit *room*.



Gambar 4.39 Rancangan Tampilan Halaman Edit *room*

9. Tampilan Halaman *Manage Reservation*

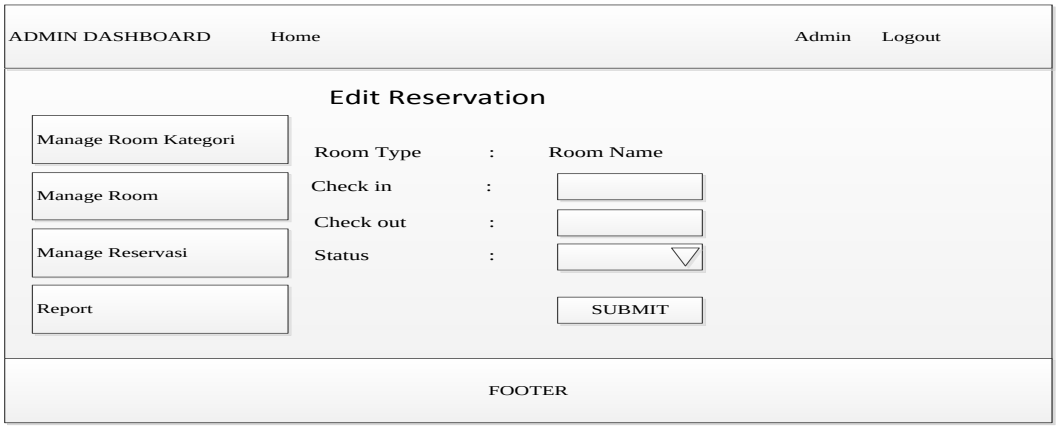
Perancangan halaman *manage reservation* merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk melihat dan mengedit status transaksi pembayaran *user*. Berikut ini tampilan rancangan *manage reservation*.



Gambar 4.40 Rancangan Tampilan Halaman *Manage Reservation*

10. Tampilan Halaman Edit *Reservation*

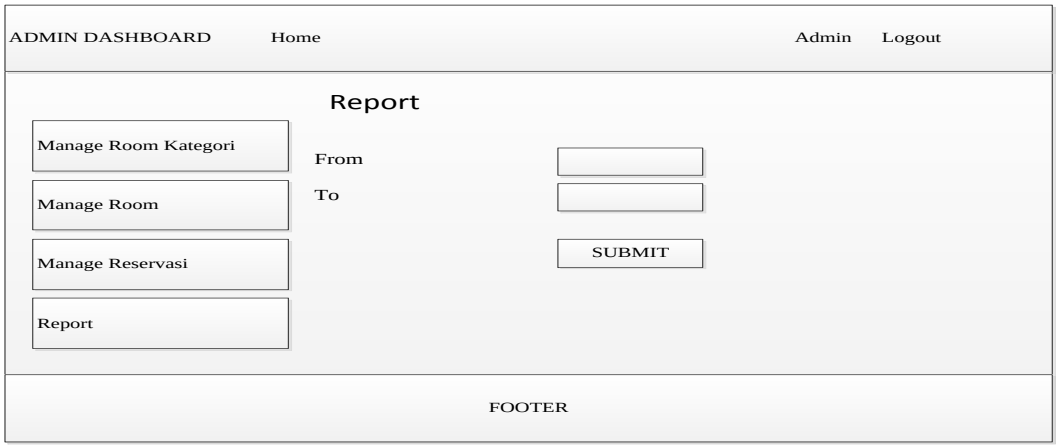
Perancangan halaman edit *reservation* merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk mengedit status transaksi pembayaran *user*. Berikut ini tampilan rancangan edit *reservation*.



Gambar 4.41 Rancangan Tampilan Halaman Edit *Reservation*

11. Tampilan Halaman *Report*

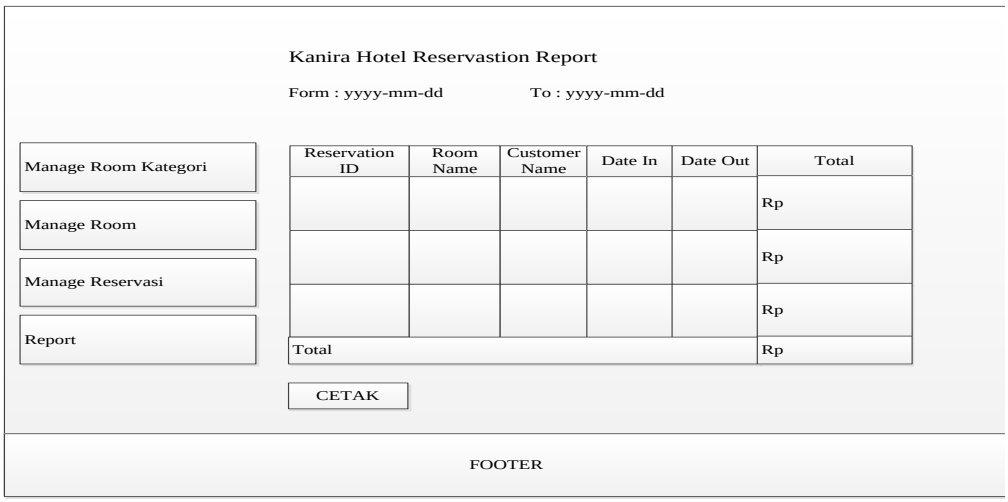
Perancangan halaman *report* merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk mencari atau membuat laporan reservasi selama beberapa periode. Berikut ini tampilan rancangan *report*.



Gambar 4.42 Rancangan Tampilan Halaman *Report*

12. Tampilan *Report* Reservasi

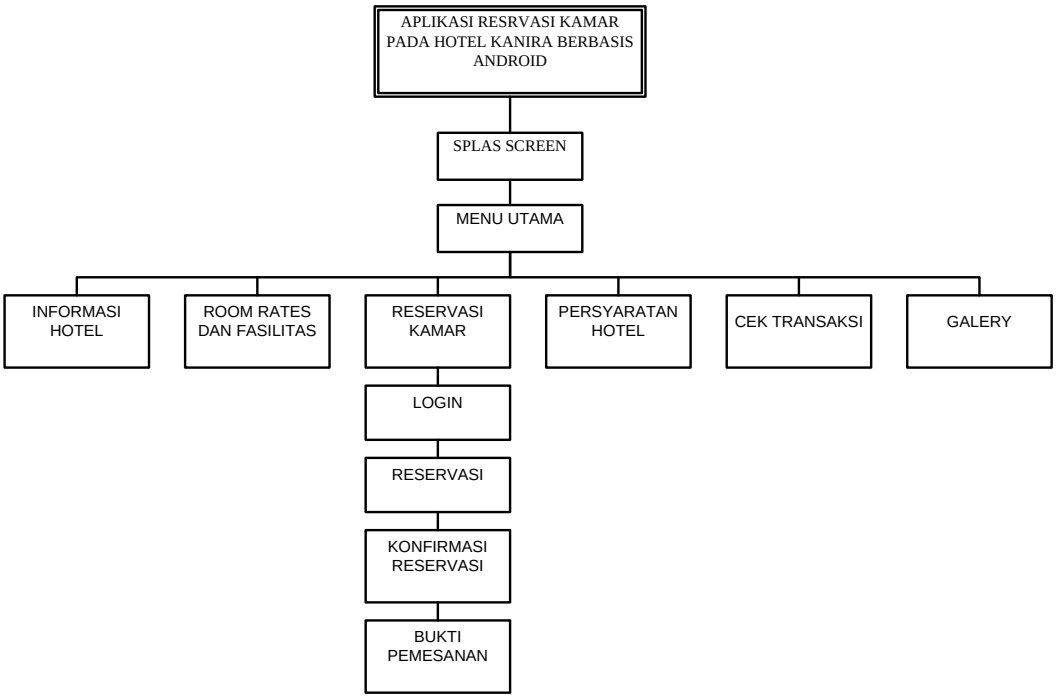
Perancangan halaman *report* reservasi merupakan rancangan tampilan yang digunakan admin untuk melihat dan mencetak laporan data reservasi selama beberapa periode. Berikut ini tampilan rancangan *report* reservasi.



Gambar 4.43 Rancangan Tampilan *Report* Reservasi

4.2.2 Struktur Menu

Struktur menu merupakan bentuk umum dari suatu rancangan aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mempermudah *user* dalam menjalankan dan menggunakan aplikasi, pada saat menjalankan aplikasi, maka *user* akan lebih mudah dalam mengakases submenu yang ada di aplikasi tersebut.



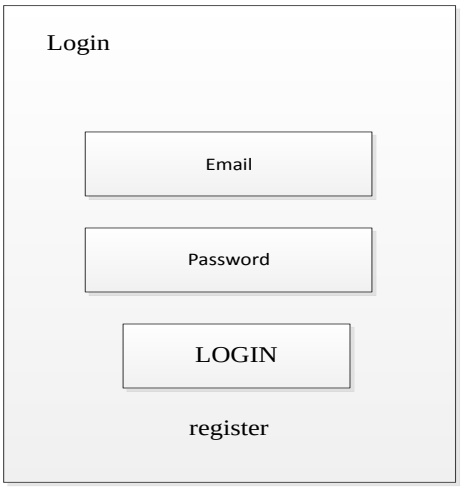
Gambar 4.44 Struktur Menu Aplikasi Reservasi Kamar Pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android Yang Diusulkan

4.2.3 Perancangan *Input*

Perancangan *input* merupakan suatu perancangan antar muka yang digunakan untuk melakukan pemasukan data atau *input* data (data *entry*). Dibawah ini beberapa tampilan rancangan *input* yang ada di aplikasi reservasi kamar pada hotel Kanira Bandung berbasis android.

1. Tampilan *Login user*

Pada menu reservasi kamar, *user* harus *login* terlebih dahulu sebelum melakukan reservasi. Berikut tampilan *interface login user*.



Gambar 4.45 Rancangan Tampilan *Login User*

2. Tampilan Reservasi

Form reservasi kamar akan muncul pada saat kita telah melakukan proses *login*, *form* ini digunakan untuk menginputkan data pemesanan kamar yang akan di pesan oleh *user*. Berikut ini tampilan *interface* reservasi kamar.



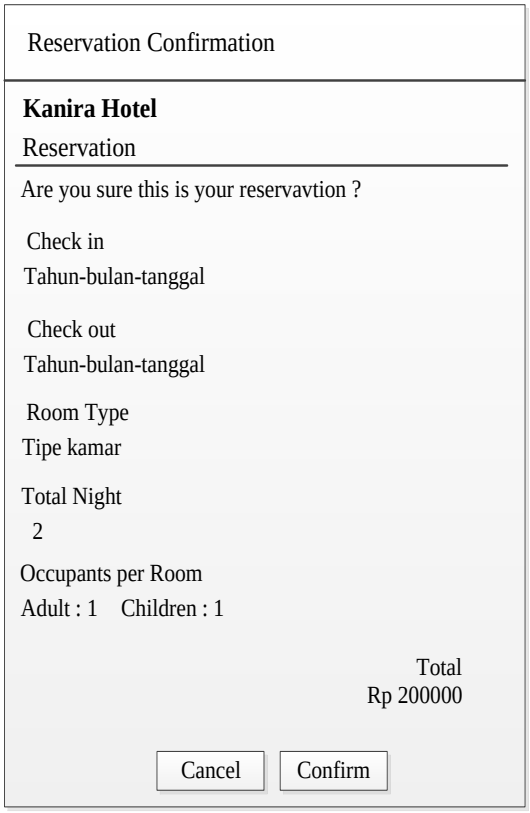
Gambar 4.46 Rancangan Tampilan Reservasi

4.2.4 Perancangan *Output*

Perancangan *output* merupakan suatu perancangan yang digunakan untuk menampilkan rancangan keluaran atau laporan yang diinginkan untuk siap melakukan percetakan dengan sumber data. Berikut ini beberapa bentuk tampilan *output* dari aplikasi reservasi kamar pada hotel kanira Bandung berbasis android.

1. Konfirmasi Reservasi

Konfirmasi data reservasi merupakan suatu proses yang berisikan tentang data - data tamu dan kamar yang telah dipesan, halaman ini akan tampil setelah kita melakukan proses pengisian reservasi kamar. Berikut ini adalah tampilan konfirmasi data pemesanan pada hotel Kanira Bandung.



Gambar 4.47 Rancangan Tampilan Konfirmasi Reservasi

2. Cek Transaksi

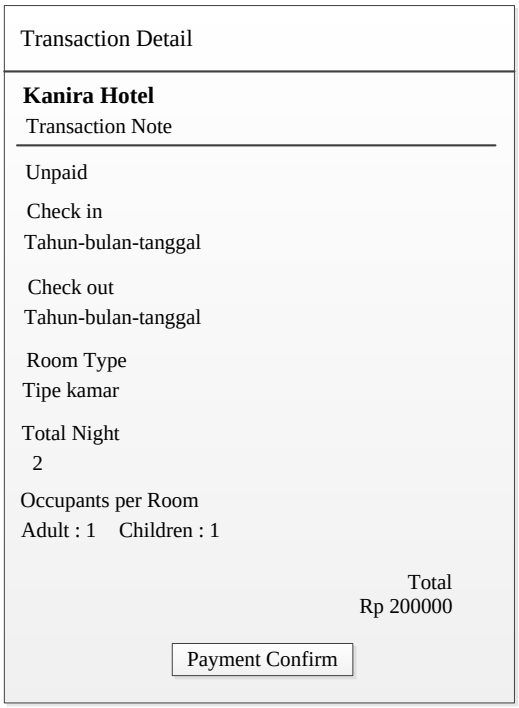
Cek transaksi merupakan suatu proses *output* setelah kita melakukan konfirmasi data reservasi kamar. Berikut tampilan dari *list* cek transaksi pada hotel Kanira Bandung.



Gambar 4.48 Rancangan Tampilan Cek Transaksi

3. *Transaction details*

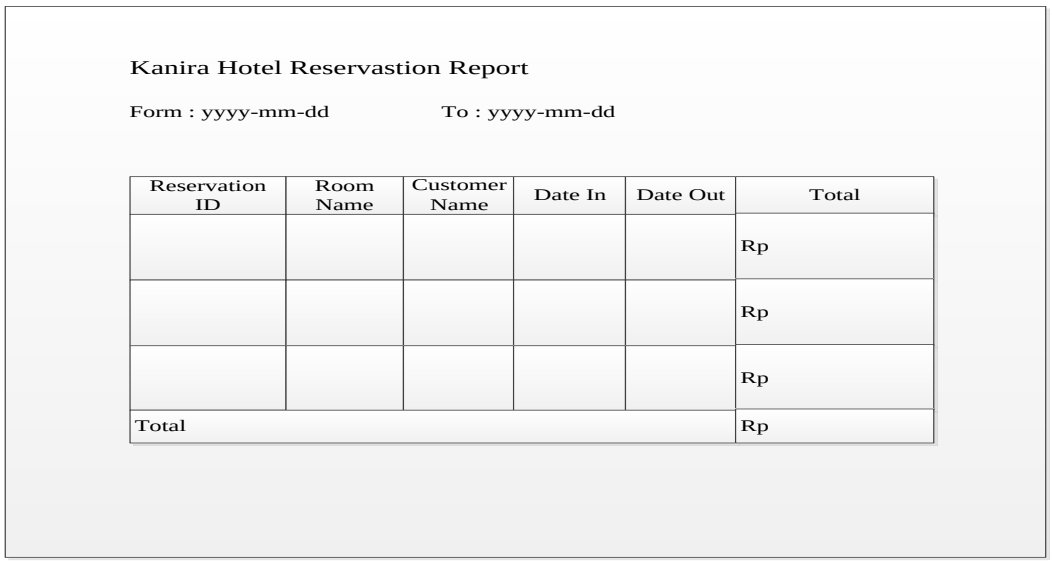
Halaman ini merupakan informasi yang berisikan tentang bukti catatan transaksi, status transaksi pembayaran dan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh tamu hotel sebelumnya. Berikut tampilan dari detail transakasi pembayaran pada hotel Kanira Bandung.



Gambar 4.49 Rancangan Tampilan *Transaction details*

4. Laporan

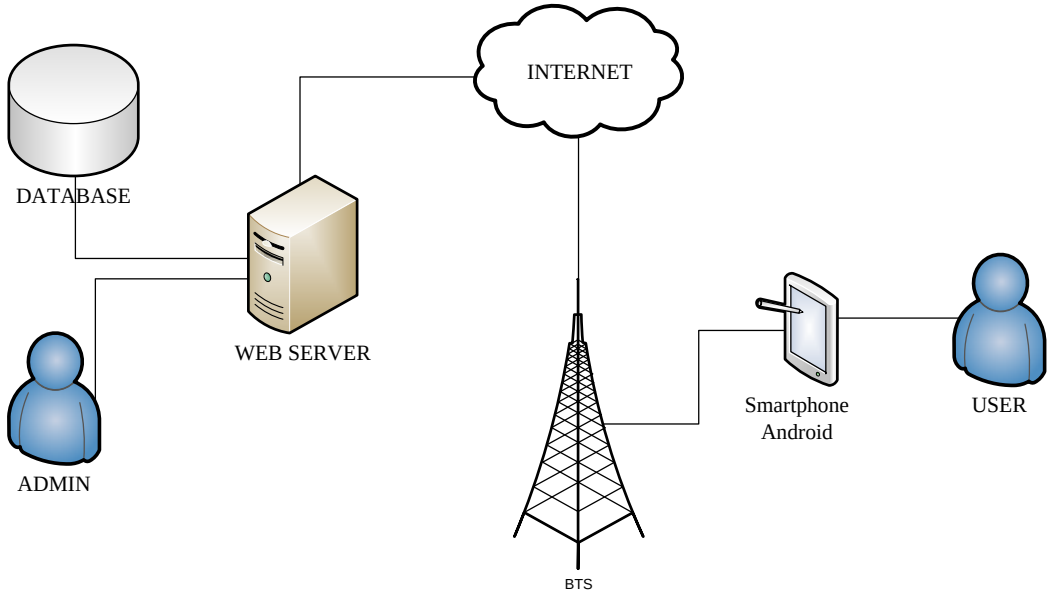
Laporan digunakan admin untuk membuat suatu ringkasan tentang kegiatan reservasi di hotel. Berikut tampilan dari laporan reservasi pada hotel Kanira.



Gambar 4.50 Rancangan Tampilan Laporan

4.3. Perancangan Arsitektur

Pada perancangan arsitektur yang diusulkan ini terdapat beberapa fungsi aplikasi yang digunakan oleh penulis dalam merancang aplikasi reservasi kamar pada hotel Kanira berbasis android, sehingga pengguna dapat menjadi lebih terbantu dengan adanya aplikasi tersebut. Gambar dibawah ini merupakan prinsip kerja sistem yang diusulkan.



Gambar 4.51 Perancangan Arsitektur Yang Diusulkan

4.4 Implementasi

Implementasi merupakan suatu tahapan dalam menerapkan sistem yang sedang dibuat, dimana sistem diletakkan dan siap untuk dioperasikan. Pada tahapan ini akan dijelaskan mengenai sistem yang telah dirancang dan bagaimana cara menggunakannya.

4.4.1 Batasan Implementasi (*Optional*)

Dalam melakukan pengimplementasian perangkat lunak ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

1. Basis data yang digunakan dalam mengimplementasikan aplikasi reservasi kamar pada hotel Kanira Bandung berbasis android adalah MySql.
2. Aplikasi reservasi kamar hotel ini dapat dijalankan pada *smartphone* android yang memiliki sistem operasi versi minimum *Gingerbread 2.3*.
3. Aplikasi yang digunakan harus menggunakan koneksi internet.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Dalam membangun aplikasi reservasi kamar hotel ini terdapat beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan oleh penulis, yaitu :

1. Sistem Operasi yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *Windows 7* (32 atau 64 bit).
2. *Database Server* yang digunakan adalah *server database* Mysql untuk menyimpan sumber data aplikasi.
3. Eclipse merupakan IDE (*Integrated Development Environment*) yang membantu dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi.
4. JDK (*Java Development Kit*) versi 8 yang merupakan bahasa yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.
5. SDK (*Software Development Kit*), android SDK menyediakan *development environment* dengan semua komponen yang diperlukan. Antara lain *tools* pengembangan, *libraries*, dokumentasi, dan contoh aplikasi serta disertakan pula emulator untuk mensimulasikan aplikasi berjalan pada perangkat.

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Adapun beberapa perangkat keras yang dibutuhkan dalam membuat dan menjalankan program ini adalah sebagai berikut :

1. *Smartphone* Android

   Adapun *smartphone* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah Lenovo A300 dengan spesifikasi sebagai berikut :

   a. Model : Lenovo IdeaTab A3000
   b. Sistem Operasi : *OS Android 4.2.2 Jellybean*
   c. CPU : *Quad-core 1.2 GHz Cortex-A7*
   d. Memori : 16 GB (*internal*) dan RAM 1GB
   e. Dimensi Layar : IPS LCD *capacitive touchscreen*, 16M *color*, 600 x 1024 *pixels*, 7.0 *inches* (~170 ppi *pixel density*)
   f. Konektivitas : Wifi, 3G, HSDPA

2. Spesifikasi laptop

   Adapun spesifikasi laptop yang digunakan dalam menjalankan program adalah sebagai berikut:

   a. Sistem Operasi : *Windows 7 Ultimate 64-bit*
   b. *Processor* : AMD Athlon(tm) II *Dual-Core* M320 2.10 GHz
   c. RAM : 4 GB
   d. *Harddisk* : 220 GB
   e. *Mouse*

4.4.4 Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Berikut ini merupakan sintaks SQL yang digunakan dalam membuat tabel – tabel di dalam *database* pada aplikasi reservasi kamar pada Hotel Kanira Bandung Berbasis Android :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `menu` (
  `menu_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `menu_nama` varchar(100) NOT NULL,
  `menu_uri` varchar(100) NOT NULL,
  `menu_allowed` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`menu_id`),
  KEY `menu_id` (`menu_id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=5;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `reservation` (
  `reservation_id` int(8) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `room_id` int(8) DEFAULT NULL,
  `user_id` int(8) NOT NULL,
  `date_in` date NOT NULL,
  `date_out` date NOT NULL,
  `night_count` int(5) NOT NULL,
  `adult` int(5) NOT NULL,
  `child` int(5) DEFAULT '0',
  `total` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  `reservation_status` varchar(20) DEFAULT 'unpaid',
  PRIMARY KEY (`reservation_id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=8 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `room` (
  `room_id` int(8) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `type_id` int(8) DEFAULT NULL,
  `status` varchar(30) NOT NULL DEFAULT 'available',
  PRIMARY KEY (`room_id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=16 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `room_type` (
  `type_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `room_name` varchar(100) NOT NULL,
  `room_rate` int(12) NOT NULL,
  `room_desc` text NOT NULL,
  `room_img` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`type_id`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
  `user_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `user_nama` varchar(100) NOT NULL,
  `user_username` varchar(100) NOT NULL,
  `user_password` varchar(100) NOT NULL,
```

```
  `email` varchar(200) NOT NULL,
  `telpon` varchar(12) NOT NULL,
  `user_level` varchar(8) NOT NULL DEFAULT 'user',
  PRIMARY KEY (`user_id`),
  UNIQUE KEY `user_nama` (`user_nama`),
  KEY `user_id` (`user_id`),
  KEY `user_level` (`user_level`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=41 ;
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengubah hasil dari rancangan sistem menjadi bentuk nyata. Berikut ini adalah tampilan antar muka aplikasi resrvasi kamar pada hotel Kanira Bandung berbasis android yang dijalankan pada *smartphone*.

1. Tampilan *Splashscreen*

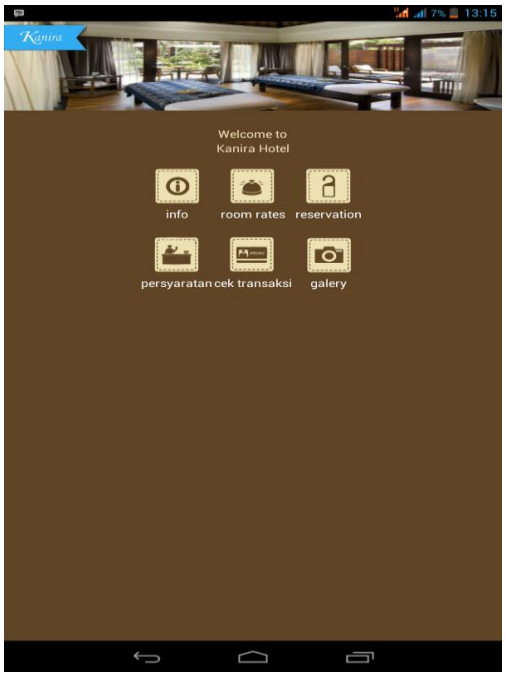
Tampilan *splashscreen* merupakan tampilan yang akan muncul pada saat program aplikasi pertama kali dijalankan oleh *user*.



Gambar 4.52 Tampilan *Splashscreen*

2. Tampilan Menu Utama

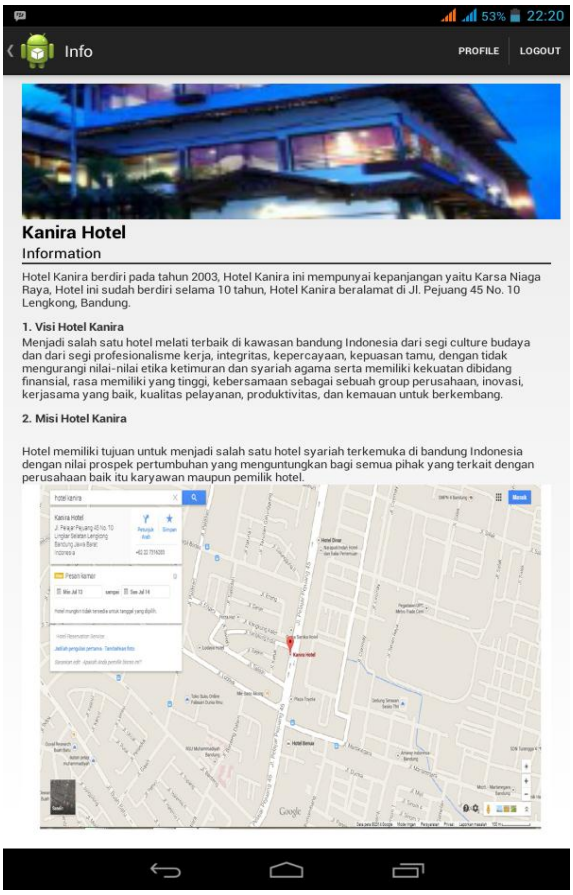
Tampilan Menu Utama merupakan tampilan menu utama pada saat masuk ke dalam aplikasi, dimana ditampilan ini terdapat menu - menu berikutnya.



Gambar 4.53 Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Info Hotel

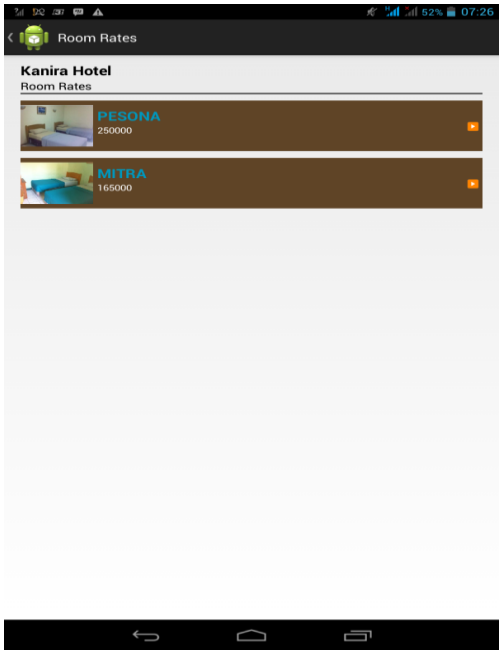
Menu info hotel merupakan menu yang didalamnya memberikan informasi tentang hotel, informasi tersebut berupa alamat, visi dan misi hotel.



Gambar 4.54 Tampilan Menu Info

4. Tampilan Menu *Room Rates*

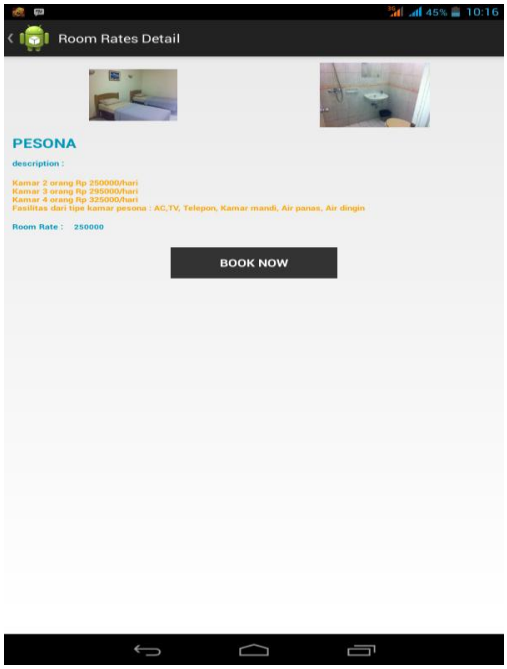
Menu *room rates* merupakan menu yang akan menampilkan *list* tipe kamar yang ada di hotel.



Gambar 4.55 Tampilan Menu *RoomRates*

5. Tampilan Menu Informasi Tipe Kamar

Pada saat salah satu *list* tipe kamar di klik maka akan muncul informasi dari tipe kamar , informasi yanag ada berupa foto, fasilitas dan harga kamar.



Gambar 4.56 Tampilan Menu Informasi Tipe Kamar

6. Tampilan *Login*

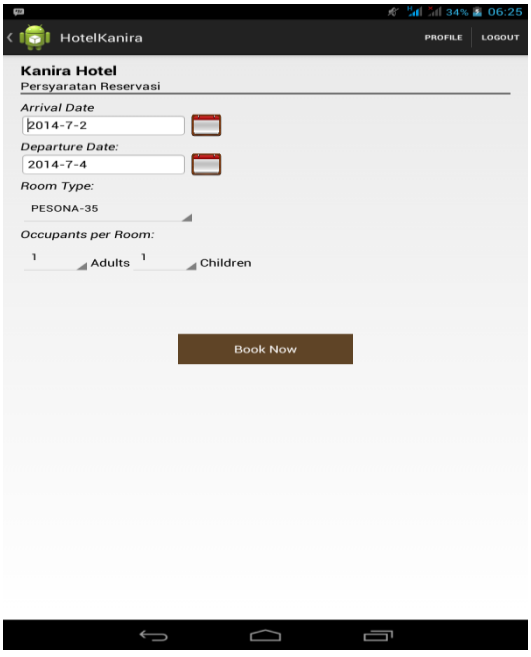
Tampilan *login* merupakan *form* yang pertama kali muncul ketika *user* mengakses menu reservasi kamar hotel.



Gambar 4.57 Tampilan *Login*

7. Tampilan Menu Reservasi

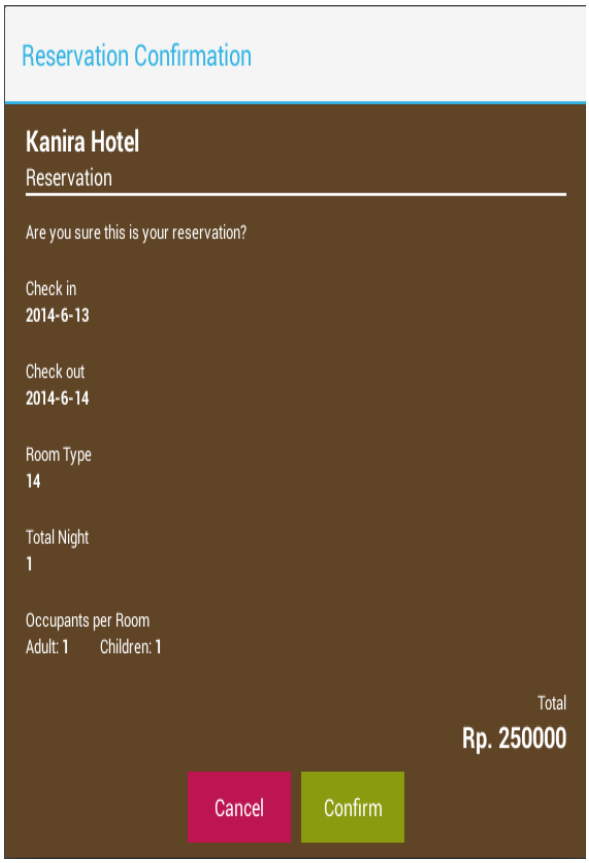
Menu reservasi merupakan menu yang menampilkan *form* reservasi kamar.



Gambar 4.58 Tampilan Menu Reservasi

8. Tampilan Konfirmasi Reservasi

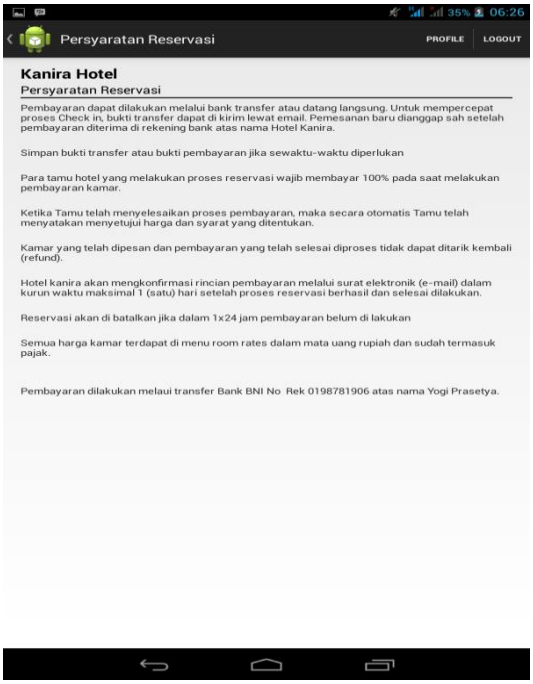
Konfirmasi Reservasi merupakan tampilan yang dimana *user* melakukan konfirmasi data reservasi kamar yang telah diinputkan sebelumnya.



Gambar 4.59 Tampilan Konfirmasi Reservasi

9. Tampilan Persyaratan

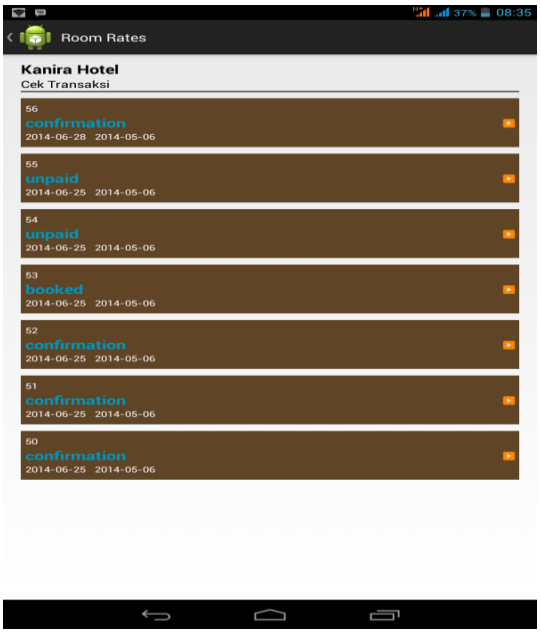
Menu Persyaratan merupakan menu yang menampilkan segala informasi tentang persyaratan yang berlaku dalam melakukan reservasi kamar hotel.



Gambar 4.60 Tampilan Menu Persyaratan

10. Tampilan Menu Cek Transaksi

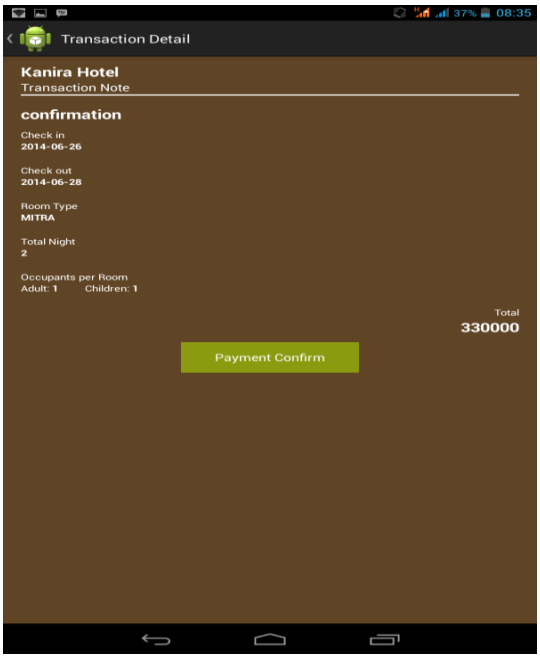
Menu cek transaksi merupakan menu yang menampilkan data transaksi setelah *user* melakukan proses reservasi.



Gambar 4.61 Tampilan Menu Cek Transaksi

11. Tampilan *Transaction Details*

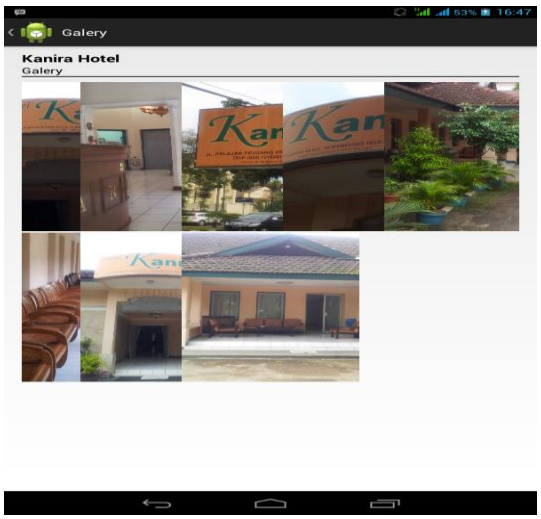
Tampilan *transaction details* merupakan informasi yang berisikan tentang bukti catatan transaksi, status transaksi pembayaran dan konfirmasi pembayaran.



Gambar 4.62 Tampilan *Transaction Details*

12. Tampilan Menu Galeri

Menu galeri merupakan menu yang menampilkan foto-foto tentang hotel.



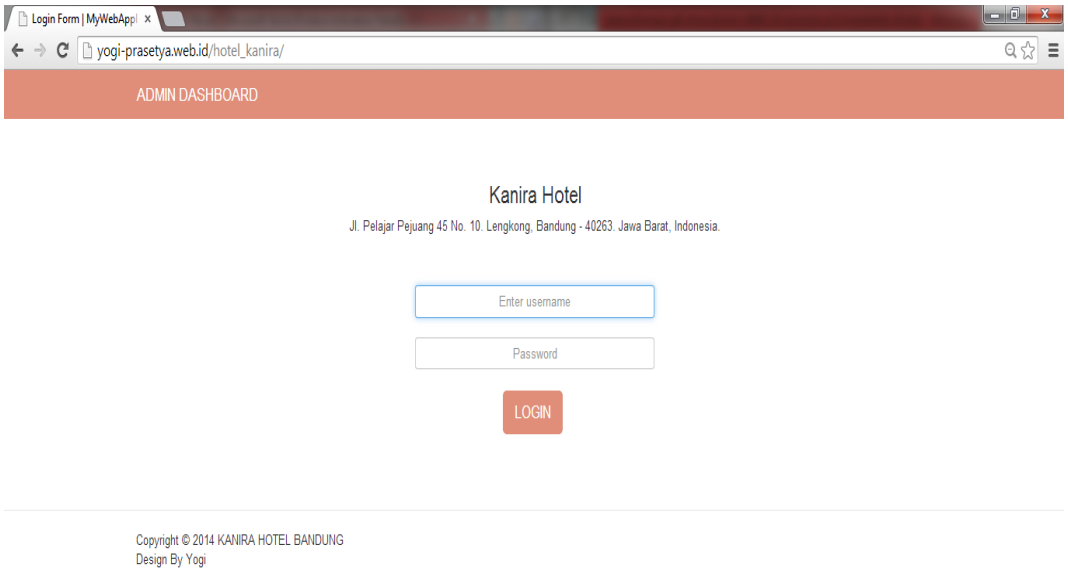
Gambar 4.63 Tampilan Galeri

4.4.5.1 Antar Muka *Web* Admin

Adapun beberapa tampilan antar muka *web* admin yaitu terdiri dari menu *login*, halaman utama, halaman *manage room* kategori, halaman *manage room*, halaman *manage* reservasi dan halaman *report*.

1. Halaman *Login* Admin

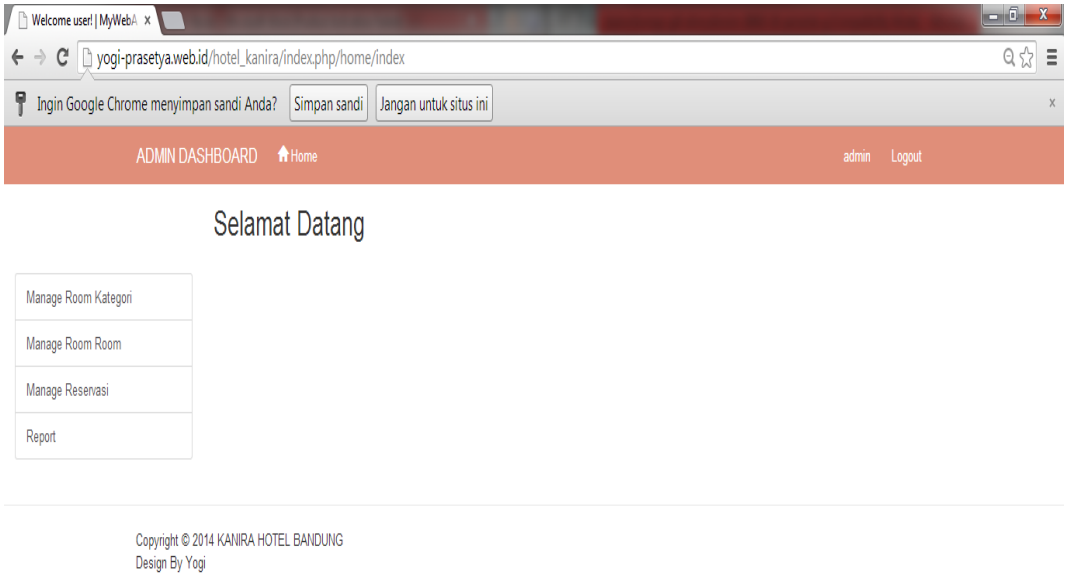
Halaman *login* merupakan halaman yang pertama kali muncul pada saat diakses oleh admin. Berikut ini adalah tampilan hasil implementasi dari halaman *login* admin.



Gambar 4.64 Tampilan *Login* Admin

2. Halaman Menu Utama

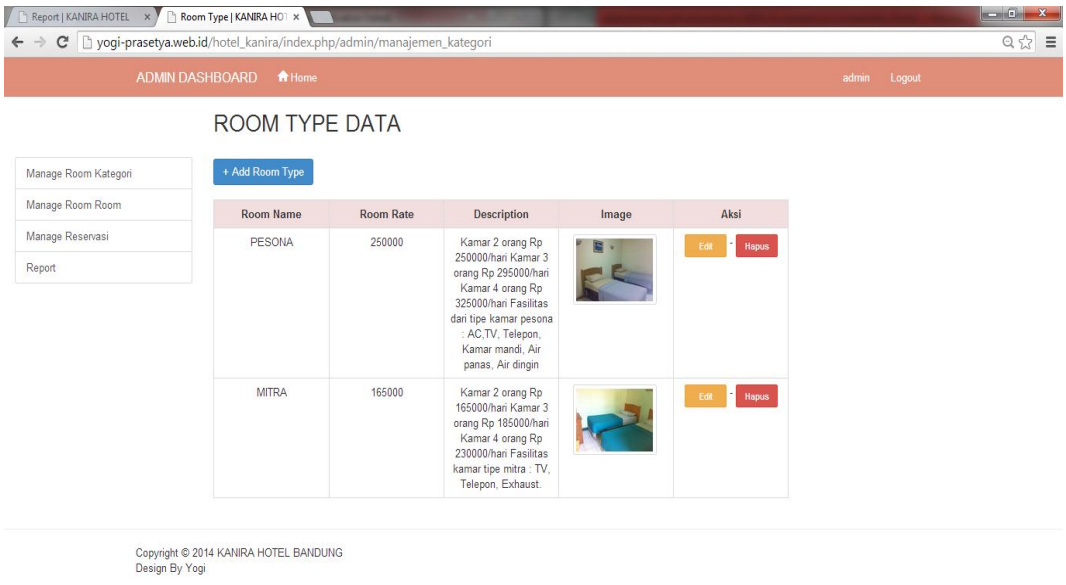
Halaman menu utama merupakan halaman yang muncul setelah admin melakukan proses *login*, halaman ini terdapat 4 submenu yang dapat diakses oleh admin. Berikut ini adalah tampilan hasil implementasi dari halaman menu utama.



Gambar 4.65 Tampilan Menu Utama

3. Halaman Menu *Manage Room* Kategori

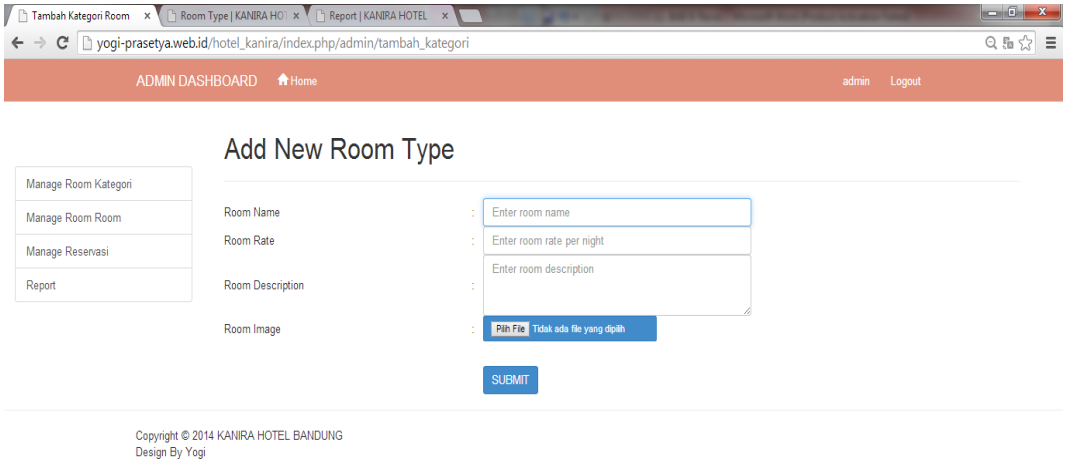
Halaman menu *Manage Room* Kategori ini merupakan submenu yang dimana admin dapat melakukan *input*, edit, dan hapus tipe kamar. Berikut ini adalah tampilan hasil implementasi dari halaman menu *Manage Room* Kategori



Gambar 4.66 Tampilan Menu *Manage Room* Kategori

4. Halaman *Add Room Type*

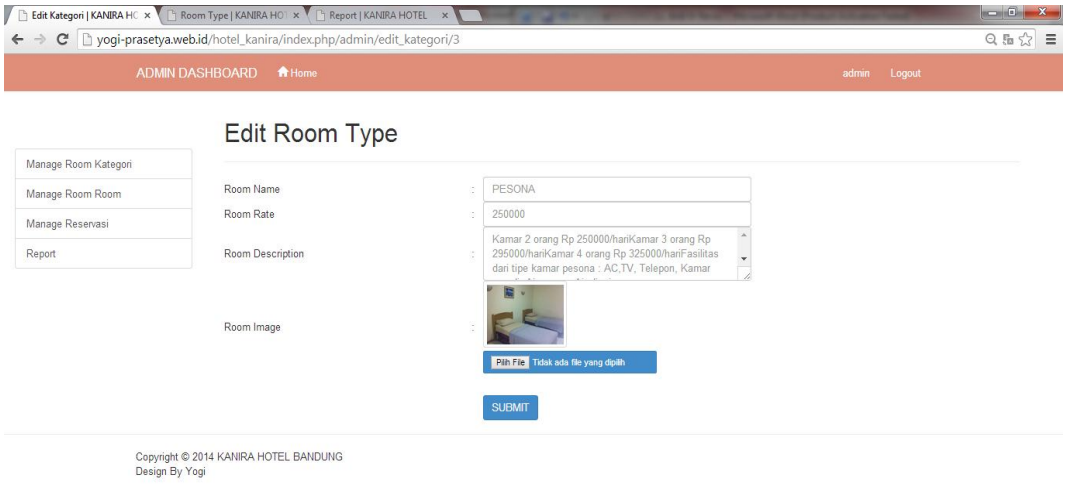
Halaman *add room type* merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk menambah tipe atau kategori kamar baru. Berikut ini adalah tampilan halaman *add room type.*



Gambar 4.67 Tampilan *Add Room Type*

5. Halaman Edit *Room Type*

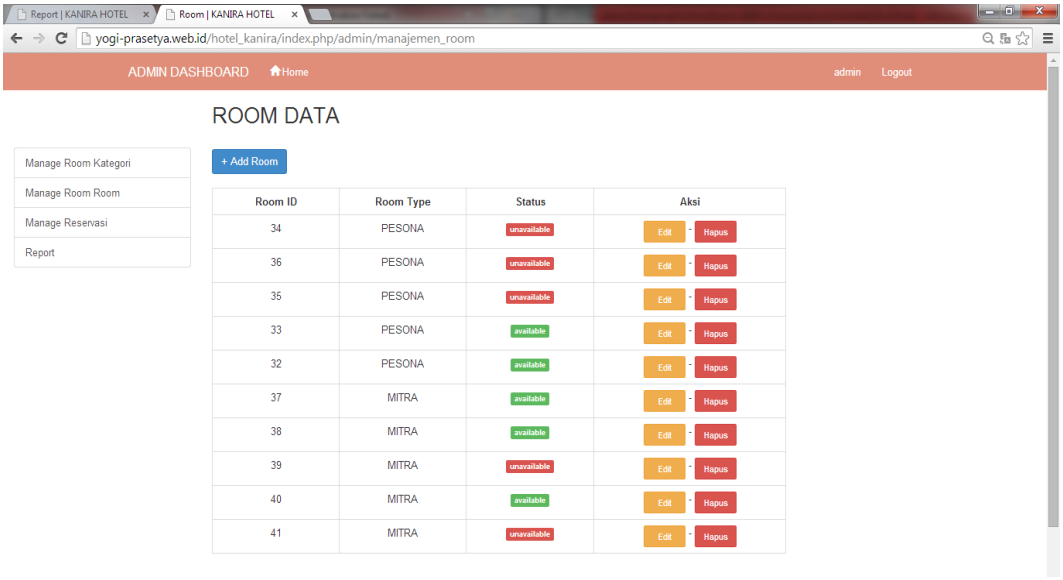
Halaman edit *room type* merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melakukan perubahan tipe kamar.



Gambar 4.68 Tampilan Edit *Room Type*

6. Halaman Menu *Manage Room*

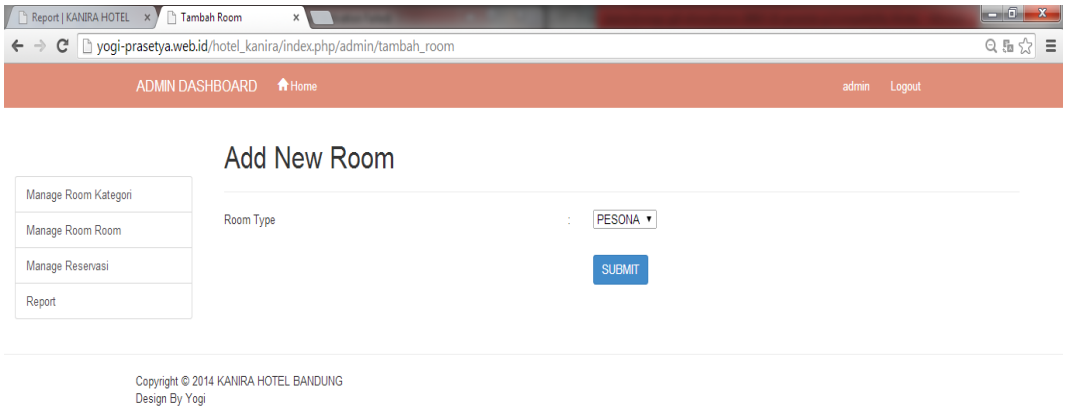
Halaman *manage room* merupakan menu yang dimana admin bisa melakukan edit tipe kamar, status, dan hapus tipe kamar. Berikut ini adalah tampilan halaman menu *manage rooom.*



Gambar 4.69 Tampilan Menu *Manage Room*

7. Halaman *Add Room*

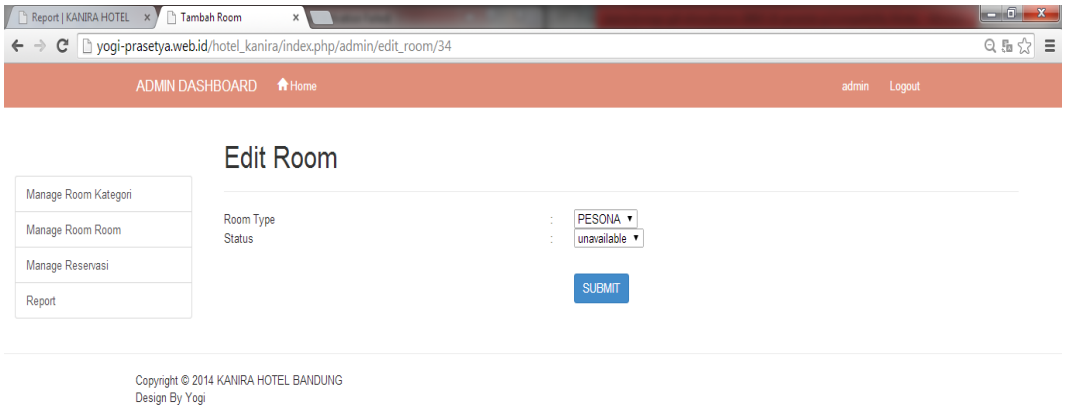
Halaman *add room* merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk menambah kamar baru. Berikut ini adalah tampilan halaman *add room.*



Gambar 4.70 Tampilan *Add Room*

8. Halaman Edit *Room*

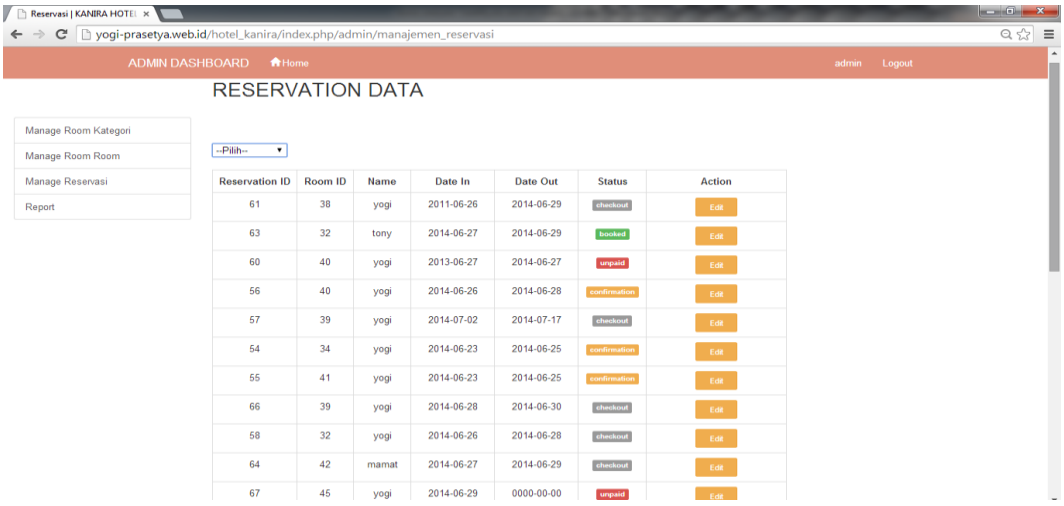
Halaman edit *room* merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melakukan edit tipe kamar dan status kamar. Berikut adalah tampilan Edit *Room.*



Gambar 4.71 Tampilan Edit *Room*

9. Halaman Menu *Manage* Reservasi

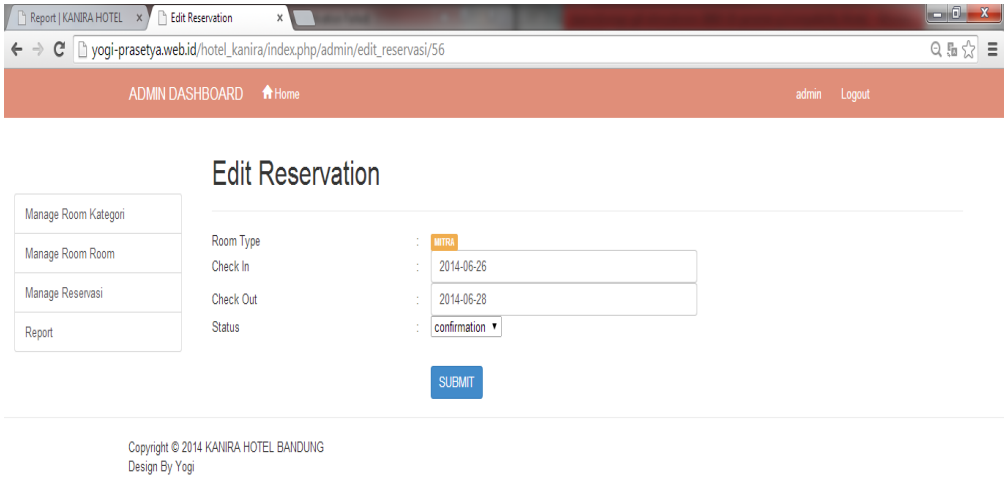
Halaman *Manage* Reservasi merupakan menu yang menampilkan data reservasi dan transaksi pembayaran yang telah dilakukan oleh *user*, dimana di halaman ini admin bisa melakukan perubahan status data reservasi. Berikut ini adalah tampilan dari halaman menu *manage* reservasi.



Gambar 4.72 Tampilan Menu *Manage* Reservasi

10. Halaman Edit *Reservation*

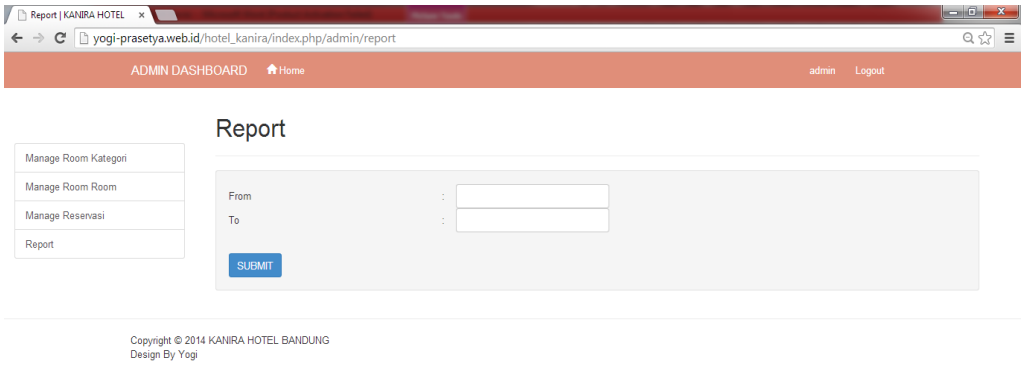
Halaman edit *reservation* merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk melakukan edit status pembayaran dan status kamar. Berikut adalah tampilan edit *reservation.*



Gambar 4.73 Tampilan Edit *Reservation*

11. Halaman *Report*

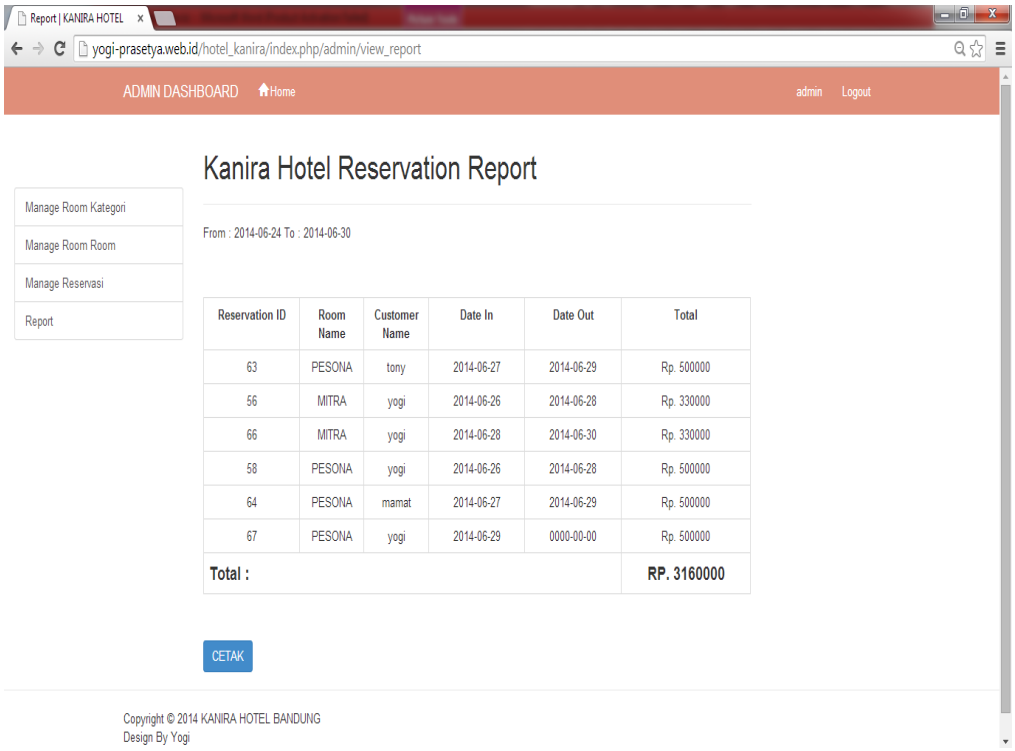
Report merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk menyajikan laporan transaksi reservasi kamar pada waktu tertentu.



Gambar 4.74 Tampilan *Report*

12. Halaman *Report* Reservasi

Report Laporan merupakan halaman yang digunakan admin untuk melihat data-data reservasi yang terjadi pada tanggal atau periode tertentu.

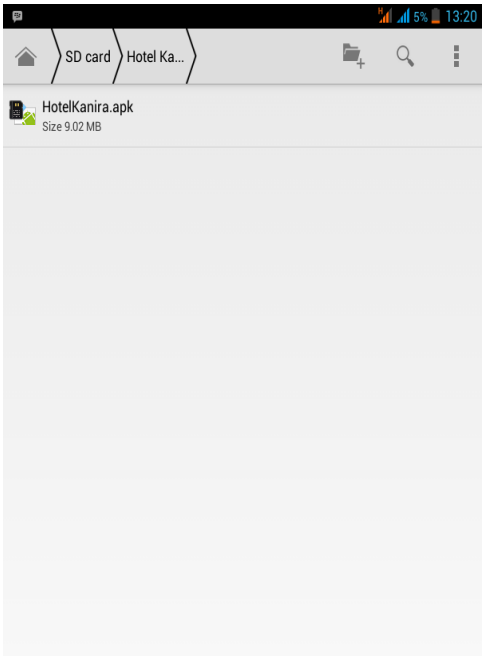


Gambar 4.75 Tampilan *Report* Reservasi

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

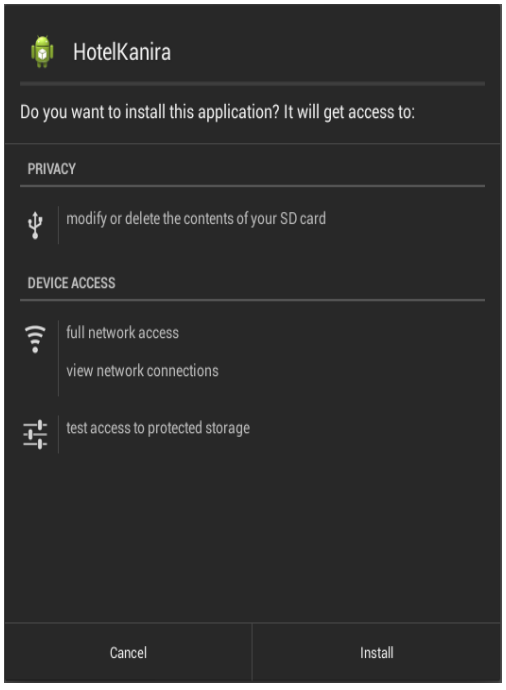
Pada tahap ini proses instalasi program pada *smartphone* android dilakukan seperti cara menginstal program- program pada umumnya. Adapun langkah – langkah dalam menginstal program aplikasi reservasi kamar hotel pada *smartphone* Lenovo IdeaTab A3000 adalah sebagai berikut :

a. Klik *icon file* HotelKanira.apk yang ada di *smartphone*.



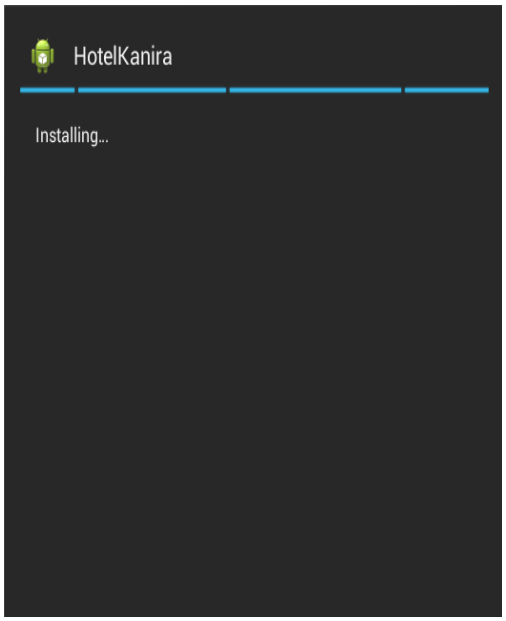
Gambar 4.76 Tampilan *File* Aplikasi Hotel Kanira

b. Kemudian akan muncul tampilan pilihan instalasi. Selanjutnya pilih *install*.



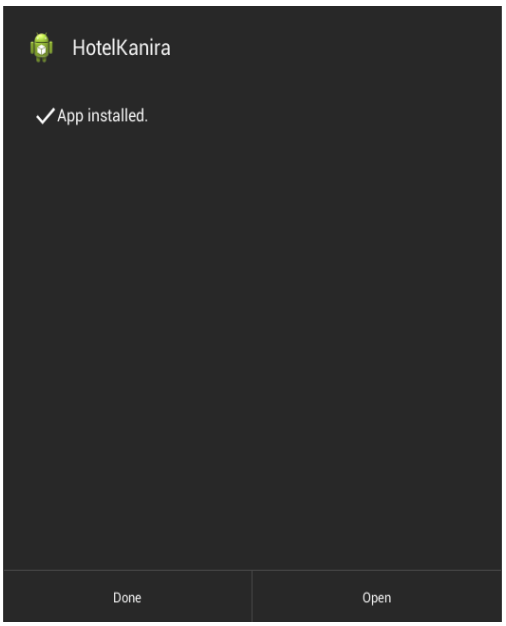
Gambar 4.77 Tampilan Pilihan Instalasi

c. Setelah tombol *install* di klik maka akan muncul tampilan proses penginstalan aplikasi.



Gambar 4.78 Tampilan Proses Instalasi

d. Setelah proses instalasi selesai maka akan muncul tampilan *app installed*, kemudian *user* tinggal memilih *open* atau memilih *done.*



Gambar 4.79 Tampilan Instalasi Berhasil

4.4.7 Penggunaan Program

Cara penggunaan program pada aplikasi reservasi kamar pada hotel kanira berbasis android ini adalah dengan cara mengklik *icon* dari aplikasi tersebut untuk menjalankan program, setelah itu akan muncul tampilan *splash screen* sebelum masuk ke menu utama, pada menu utama akan tampil beberapa menu seperti menu info hotel, *room rates* dan fasilitas, reservasi kamar, cek transaksi dan galeri. Pada menu reservasi, pada saat *user* mengklik *button* reservasi kamar maka akan muncul tampilan *login*, dimana *user* harus melakukan *login* terlebih dahulu sebelum *user* dapat melakukan proses reservasi kamar.

4.5 Pengujian

Pengujian merupakan salah satu tahapan yang diperlukan oleh penulis untuk mengetahui bahwa komponen sistem telah berfungsi dengan baik, sehingga pada saat *user* menggunakan program tersebut tidak ada kendala maupun kesalahan yang terjadi. Oleh karena itu pengujian bertujuan untuk menemukan *bugs*, *error*, dan kesalahan-kesalahan yang mungkin akan terjadi pada program tersebut, kesalahan yang terjadi seperti kesalahan pada kode pemrograman, kesalahan proses dan kesalahan logika.

4.5.1 Rencana Pengujian

Pengujian aplikasi reservasi kamar pada hotel kanira Bandung berbasis android ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. Pengujian *black box* bertujuan untuk menunjukkan fungsi dari perangkat lunak tentang cara beroperasi, apakah masukan data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan.

Berikut ini adalah tabel rencana pengujian yang dilakaukan oleh penulis pada program aplikasi reservasi kamar pada hotel kanira Bandung berbasis android.

Tabel 4.9 Rencana Pengujian

No	Item Uji	Detail Uji	Jenis Pegujian
1	Info	Menampilkan Informasi hotel.	*Black Box*
2	*Room rates*	Menampilkan *list* tipe kamar, dan ketika salah satu *list* tersebut di klik maka akan muncul informasi harga, foto dan fasilitas kamar.	*Black Box*
3	Reservasi	Menampilkan halaman *login*, ketika *user* sudah *login* maka akan tampil *form* reservasi kamar untuk *user*, pilih *booking* dan akan tampil konfirmasi reservasi.	*Black Box*
4	Persyaratan	Menampilkan Informasi persyaratan reservasi kamar.	*Black Box*
5	Cek Transaksi	Menampilkan *list* transaksi, dan ketika diklik oleh *user* maka akan muncul tampilan detail transaksi untuk konfirmasi pembayaran.	*Black Box*
6	Galeri	Menampilkan foto-foto hotel.	*Black Box*

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian perangkat lunak yang telah dilakukan, maka dapat dilakukan pengujian. Adapun pengujian yang dilakukan sebagai berikut.

4.5.2.1 Kelas Uji Info

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah informasi tentang hotel muncul pada saat menu info di klik.

Tabel 4.10 Pengujian Info

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu Info	Menampilkan Informasi tentang hotel.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.2 Kelas Uji *Roomrates*

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah informasi *list roomrates* muncul saat di klik dan pada saat *list* tipe kamar diklik tampil deskripsi kamar.

Tabel 4.11 Pengujian *Roomrates*

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu *room rates*	Menampilkan *list* tipe kamar hotel.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih salah satu dari tipe kamar.	Menampilkan informasi kamar seperti harga, foto dan fasilitas - fasilitas kamar.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang di harapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.3 Kelas Uji Reservasi

Pengujian ini merupakan pengujian yang digunakan untuk melakukan pengecekkan *input login* serta *inputan* dalam melakukan reservasi kamar, selain itu pengujian ini juga untuk mengecek *button* yang ada.

Tabel 4.12 Pengujian Reservasi

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu Reservasi	Menampilkan *Login*.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Input Username dan *password* yang dimasukkan benar. (*Valid*)	Dapat masuk dan mengakses *form* reservasi kamar.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang di harapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Isi data reservasi kamar dengan lengkap dan klik *button booking*.	Akan menampilkan data reservasi kamar dan *button confirm* dan *cancel.*	Fungsi berjalan sesuai dengan yang di harapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Memilih *button confirm.*	Data tersimpan kedalam *database* dan muncul pesan konfirmasi sukses dan akan muncul tampilan cek transaksi.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang di harapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.4 Kelas Uji Persyaratan

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah informasi tentang persyaratan reservasi muncul pada saat menu persyaratan di klik.

Tabel 4.13 Pengujian Persyaratan

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu Persyaratan	Menampilkan informasi persyaratan reservasi kamar hotel.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.5 Kelas Uji Cek Transaksi

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *list* cek transaksi muncul saat di klik dan pada saat *list* cek transaksi dipilih apakah akan tampil detail transaksi dan *button* konfirmasi pembayaran.

Tabel 4.14 Pengujian Cek Transaksi

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu Cek Transaksi	Menampilkan *list* cek transaksi reservasi kamar hotel.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Memilih salah satu *list* dari cek transaksi.	Menampilkan catatan detail transaksi dan *button* konfirmasi pembayaran.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak
Memilih *button* konfirmasi pembayaran	Menampilkan pesan untuk konfirmasi atau tidak, ketika di klik ya maka akan muncul pesan konfirmasi sukses dan status transaksi akan berubah.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.2.6 Kelas Uji Galeri

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah gambar atau foto tentang hotel muncul pada saat menu Galeri di klik.

Tabel 4.15 Pengujian Galeri

Kasus dan Hasil Uji (Data normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memilih menu Galeri	Menampilkan gambar atau foto-foto hotel.	Fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dari beberapa kasus yang ada diatas, maka dapat disimpulkan bahwa program ataupun aplikasi harus dilakukan pengujian terlebih dahulu sehingga program dapat berfungsi dan berjalan dengan baik. Tetapi kesalahan atau gangguan itu bisa terjadi atau ditemukan pada jangka waktu yang akan datang, sehingga program ini akan membutuhkan proses perbaikan (*maintenance*).