

**SKRIPSI**

**WEBSITE PEMESANAN PENGINAPAN DI PALANGKA RAYA**



**DISUSUN OLEH :**

**ADI NOVARI CHANDRA**

**DBC 115 074**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

# UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

2020

## WEBSITE PEMESANAN PENGINAPAN DI PALANGKARAYA

**Adi Novari Chandra DBC 115 074**

Jurusan Teknik Informatika Universitas Palangka Raya  
Kampus Tunjung Nyaho Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112  
Email : adi-novari@mhs.it.upr.ac.id

### ABSTRAK

Internet sebagai sarana media informasi yang cepat dan mudah bagi masyarakat umum , dalam hal ini juga dapat digunakan untuk mencari penginapan di Palangka Raya, Website pemesanan penginapan di Palangka Raya juga untuk mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan penginapan dimana pelanggan dapat mengetahui ketersediaan kamar, fasilitas kamar dan harga kamar lalu juga mempermudah bagi pihak penginapan menggunakannya sebagai media informasi yang di tampilkan pada website. Pihak penginapan dapat mengelola penginapan , kamar , fasilitas kamar dan juga konfirmasi order dari pelanggan, lalu tugas admin sebagai pengelola website tersebut.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu metodologi waterfall yang tahapannya yaitu analisis, desain, koding dan pengujian. Pada tahap analisis, terdapat analisis sistem lama dan sistem baru dan analisis database menggunakan metodologi DFD setelah itu desain. Pada tahap pengujian(*testing*) menggunakan metode Black box testing, dimana merupakan strategi testing yang hanya memfokuskan/memperhatikan kepada faktor fungsionalitas dan spesifikasi perangkat lunak.

Pada website ini terdapat 4 aktor yaitu admin sebagai pengelola website, pihak penginapan sebagai orang yang bertugas untuk mengurus penginapan/mengelola penginapan dimana ada penginapan, kamar, fasilitas kamar

dan menerima informasi pesanan kamar, lalu berikutnya ada pengunjung yaitu aktor yang mendapatkan informasi dari website ini, tetapi jika pengunjung ingin melakukan pemesanan pengunjung harus mendaftarkan diri menjadi pelanggan terlebih dahulu ada pada fitur Daftar/Login. Saran untuk pengembangan website ini dengan menambahkan fitur *filtering* dengan konsep map berdasarkan rute atau lokasi terdekat.

**Kata kunci : *website,Pemesanan,Penginapan,Palangka Raya, waterfall,***

## ***WEBSITE BOOKING ACCOMMODATION IN PALANGKARAYA***

**Adi Novari Chandra DBC 115 074**

Jurusan Teknik Informatika Universitas Palangka Raya  
Kampus Tunjung Nyaho Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112  
Email : adi-novari@mhs.it.upr.ac.id

### **ABSTRACT**

*Internet as a means of fast and easy information media for the general public, in this case can also be used to find accommodation in Palangka Raya, Website booking accommodation in Palangka Raya also to facilitate customers in the process of booking a stay where customers can know the availability of room, room facilities and last room price also make it easier for the property to use it as a media information on the The property can manage the accommodation, rooms, room facilities as well as confirmation of orders from customers, then admin tasks as the manager of the website.*

*The method of software development used is the advanced waterfall methodology, namely analysis, design, coding and testing. At the analysis stage, there was an analysis of old systems and new systems and analysis of databases using the DFD methodology after that design. In testing stage using Black Box testing method,*

*which is a testing strategy that focuses solely on the functionality factor and software specifications.*

*On this website is the most populous 4 actors, namely admin as a website manager, the Inn as a person who is tasked to take care of lodging/manage lodging where there are lodging, rooms, room facilities and receive the room booking information, then there is a visitor who is the actor who get information from this website, but if visitors want to book a visitor must register to be a customer Suggestion for development of this website by adding filtering feature with map concept based on route or nearby location.*

***Keyword : Website, Booking,Accomodation,Palangka Raya, waterfall,***

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan kasih karunia-Nya maka Laporan Kerja Praktek ini dapat dikerjakan dengan baik dan diselesaikan tepat pada waktunya.

Adapun judul dari Skripsi/Tugas Akhir yang diambil yaitu “*Website Pemesanan Penginapan di Palangka Raya*”. Tujuan dari pengambilan judul ini diharapkan dapat membantu pihak penginapan dan pengunjung yang ada di Palangka Raya dalam melakukan proses pemesanan penginapan secara *online*.

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini, khususnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus karena berkat-Nya dan kasih karunia-Nya maka tugas ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
2. Orang Tua yang sudah memberi dukungan baik berupa doa maupun dukungan secara materi selama menyelesaikan tugas ini.
3. Ibu Felicia Sylviana, ST., MM dan Nahumi Nugrahaningsih, Ph.D yang sudah membimbing dan memberi masukan untuk pengerjaan tugas ini, sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.

4. Kepada teman-teman saya karena sudah memberi semangat dan selalu mendukung saya.
5. Rekan-rekan Teknik Informatika angkatan 2015 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
6. Dan orang-orang yang saya kasihi yang ada disekitar saya yang sudah membantu saya dalam doa dan dukungannya.

Besar harapan saya, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terkhusus bagi semua mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya serta saya mengharapkan kritik dan saran untuk pengembangan Skripsi/Tugas Akhir ini ini.

Palangka Raya, 2020

Adi Novari Chandra

## **DAFTAR ISI**

<b>COVER DEPAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1

1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
1.8 Jadwal Kegiatan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 <i>Website</i> .....	9
2.1.1 Sejarah <i>Website</i> .....	9
2.1.2 Pengertian <i>Website</i> .....	10
2.2 Pengertian Penginapan atau Akomodasi.....	11
2.3 <i>Flowchart</i> .....	12
2.3.1 Simbol-simbol <i>Flowchart</i> .....	12
2.4 Metodologi DFD .....	13
2.4.1 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) .....	13
2.4.2 Fungsi DFD .....	14
2.5 <i>Entity Relational Diagram</i> (ERD) .....	15
2.5.1 Pengertian <i>Entity Relational Diagram</i> (ERD).....	15
2.5.2 Entitas( <i>Entity</i> ) .....	16

2.5.3 Relasi/Hubungan Antar Entitas ( <i>Relationship</i> ) .....	16
2.5.4 Atribut .....	16
2.5.5 Alur .....	17
2.5.6 Dalam ERD terdapat 3 komponen yang akan dibentuk.....	17
2.6 Perangkat Lunak Pendukung .....	18
2.6.1 Sublime Text .....	18
2.6.2 SQLyog .....	19
2.6.3 XAMPP.....	19
2.6.4 Edraw Max .....	19
2.7 Bahasa Pemrograman .....	20
2.7.1 HTML .....	20
2.7.2 CSS .....	20
2.7.3 Javascript .....	21
2.7.4 PHP .....	21
2.8 Tinjauan Pustaka .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 <i>Requirements Definition</i> .....	27
3.1.1 Analisis Sistem Lama.....	27
3.1.1.1. Bisnis Proses Sistem Lama.....	27
3.1.1.2. <i>Flowchart</i> Sistem Lama .....	28

3.1.1.3. Kesimpulan .....	28
3.1.2 Analisis Sistem Baru .....	29
3.1.2.1. Bisnis Proses Sistem Baru .....	29
3.1.2.2. <i>Flowchart</i> Sistem Baru.....	30
3.1.2.3. Kesimpulan .....	30
3.2 <i>System dan Software Design</i> .....	31
3.2.1 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) .....	31
3.2.1.1. Diagram Konteks .....	31
3.2.1.2. DFD <i>Level 0</i> .....	32
3.2.1.3. DFD <i>Level 1</i> .....	34
3.2.1.4 <i>Conceptual Data Model</i> .....	39
3.3 Desain Database .....	41
3.3.1 Desain Tabel .....	41
3.3.2 Desain <i>User Interface</i> .....	49
3.3.2.1. <i>Sitemap</i> .....	49
3.3.2.2. Desain <i>Interface</i> .....	49
3.3.2.2.1 <i>Desain Interface</i> Halaman Login.....	51
3.3.2.2.2 <i>Desain Interface</i> Halaman Utama Admin .....	51
3.3.2.2.3 <i>Desain Interface</i> Halaman Konfigurasi Website ...	51
3.3.2.2.4 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Utama.....	52

3.3.2.2.5 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Menu Utama..	52
3.3.2.2.6 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Menu Utama.....	52
3.3.2.2.7 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Member .....	53
3.3.2.2.8 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Menu Member	53
3.3.2.2.9 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Menu Member ..	54
3.3.2.2.10 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Penginapan .....	54
3.3.2.2.11 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Tambah Penginapan.....	55
3.3.2.2.12 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Penginapan .....	55
3.3.2.2.13 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Kamar.....	56
3.3.2.2.14 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Tambah Kamar	56
3.3.2.2.15 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Kamar.... .....	57
3.3.2.2.16 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Fasilitas Kamar	58
3.3.2.2.17 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Tambah Fasilitas Kamar .....	58
3.3.2.2.18 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Fasilitas Kamar .....	58
3.3.2.2.19 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Album Foto.....	59
3.3.2.2.20 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Tambah Album Foto .....	59

3.3.2.2.21 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Galeri Foto.....	60
3.3.2.2.22 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Tambah Galeri Foto .....	60
3.3.2.2.23 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Pelanggan .....	60
.....	
3.3.2.2.24 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Pelanggan .....	61
3.3.2.2.25 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Order Masuk ... ..	61
3.3.2.2.26 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Order Masuk .....	62
3.3.2.2.27 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Logo Website..	62
3.3.2.2.28 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Edit Logo Website .....	63
3.3.2.2.29 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Background Website.....	63
3.3.2.2.30 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Header Website	64
3.3.2.2.31 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Tambah Header Website.....	64
3.3.2.2.32 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Header Website.....	64
3.3.2.2.33 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Rekening Bank	65

3.3.2.2.34 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Tambah Rekening Bank .....	65
3.3.2.2.35 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Rekening Bank .....	66
3.3.2.2.36 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Manajemen User	66
3.3.2.2.37 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Tambah Manajemen User .....	67
3.3.2.2.38 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Ubah Manajemen User .....	67
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>79</b>
4.1 <i>Integration and System Testing</i> .....	79
4.1.1 Integrasi dan Implementasi Program .....	79
4.1.1.1. Tampilan Website Untuk Admin .....	79
1) Halaman Login.....	79
2) Halaman Konfigurasi Website .....	80
3) Halaman Menu Utama .....	80
4) Halaman Menu Member .....	81
5) Halaman Penginapan .....	81
6) Halaman Kamar .....	82
7) Halaman Fasilitas Kamar .....	82
8) Halaman Album Foto .....	83
9) Halaman Galeri Foto .....	83

10) Halaman Pelanggan .....	83
11) Halaman Order Masuk .....	84
12) Halaman Manajemen User .....	84
4.1.1.2. Tampilan Website Untuk Pihak Penginapan.....	84
1) Halaman Login.....	85
2) Halaman Penginapan .....	85
3) Halaman Kamar .....	85
4) Halaman Order Masuk.....	86
5) Halaman Manajemen User .....	86
4.1.1.3. Tampilan Website Pelanggan .....	86
1) Halaman Beranda .....	86
2) Halaman Penginapan .....	87
3) Halaman Galeri Foto .....	88
4) Halaman Kontak.....	88
5) Halaman Login/Daftar .....	89
6) Pesan Masuk Pelanggan.....	89
7) Bar Akun Pelanggan.....	89
4.1.1.4. Tampilan Website Pelanggan .....	90
1) Halaman Beranda .....	90
2) Halaman Penginapan .....	90

3) Halaman Galeri Foto .....	91
4) Halaman Kontak.....	91
5) Halaman Login/Daftar .....	92
4.1.2 Pengujian Sistem .....	92
4.1.2.1. <i>Blackbox Testing</i> oleh Pihak Penginapan .....	92
1) Proses Login Pihak Penginapan .....	92
2) Halaman <i>Dashboard</i> Pihak Penginapan .....	93
3) Halaman Manajemen Penginapan .....	94
4) Halaman Menu Kamar .....	94
5) Halaman Order Masuk.....	95
6) Halaman Manajemen User .....	96
4.1.2.1. <i>Blackbox Testing</i> oleh Pengunjung dan Pelanggan .....	97
1) Menu Beranda .....	97
2) Menu Penginapan .....	97
3) Menu Galeri Foto .....	97
4) Menu Kontak .....	98
5) Menu Daftar .....	98
6) Menu Login .....	99
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>100</b>
5.1 Kesimpulan .....	100

5.2 Saran ..... 100

**DAFTAR PUSTAKA ..... xviii**

**LEMBAR PERSETUJUAN .....**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....	8
Tabel 2.1 <i>Flow Directions Symbols</i> .....	12
Tabel 2.2 Komponen DFD .....	14
Tabel 2.3 Analisis Pembanding .....	23
Tabel 3.1 Tabel Indentitas .....	41
Table 3.2 Tabel Menu .....	42
Table 3.3 Tabel Menumember .....	42
Table 3.4 Tabel User .....	43
Table 3.5 Tabel Logo.....	43
Table 3.6 Tabel Background .....	44
Tabel 3.7 Tabel Header .....	44
Table 3.8 Tabel Penginapan .....	45
Table 3.9 Tabel Kamar .....	45
Table 3.10 Tabel Fasilitas .....	46

Table 3.11 Tabel Bank.....	46
Table 3.12 Tabel Gallery .....	47
Tabel 3.13 Tabel Album .....	47
Table 3.14 Tabel Order .....	48
Table 3.15 Tabel Kustomer.....	48
Table 4.1 Blackbox Testing Admin Menu Login Pihak Penginapan .....	93
Tabel 4.2 Blackbox Testing Halaman Dashboard Pihak Penginapan .....	93
Tabel 4.3 Blackbox Testing Manajemen Penginapan .....	94
Tabel 4.4 Blackbox Testing Admin Halaman Menu Kamar .....	95
Tabel 4.5 Blackbox Testing Admin Halaman Order Masuk.....	96
Tabel 4.6 Blackbox Testing Admin Halaman Manajemen User .....	96
Tabel 4.7 Blackbox Testing Akses Menu Beranda .....	97
Tabel 4.8 Blackbox Testing Akses Menu Penginapan .....	97
Tabel 4.9 Blackbox Testing Akses Menu Galeri Foto.....	98
Tabel 4.10 Blackbox Testing Akses Menu Kontak.....	98
Tabel 4.11 Blackbox Testing Akses Menu Daftar .....	98
Tabel 4.12 Blackbox Testing Akses Menu Login.....	99



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Waterfall Model</i> .....	6
Gambar 2.1 Entitas ( <i>Entity</i> ).....	15
Gambar 2.2 Relasi/Hubungan Antar Entitas ( <i>Relationship</i> ) .....	15
Gambar 2.3 Atribut.....	16
Gambar 2.4 Alur.....	16
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem Lama .....	28
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Sistem Baru .....	30
Gambar 3.3 Diagram Konteks .....	32
Gambar 3.4 DFD Level 0.....	33
Gambar 3.5 DFD <i>Level 1</i> Proses Konfigurasi Website .....	34
Gambar 3.6 DFD <i>Level 1</i> Proses Menu website .....	34
Gambar 3.7 DFD <i>Level 1</i> Proses Menu Pelanggan .....	34
Gambar 3.8 DFD <i>Level 1</i> Proses Manajemen User .....	35
Gambar 3.9 DFD <i>Level 1</i> Proses Logo Website .....	35

Gambar 3.10 DFD <i>Level 1</i> Proses Background .....	35
Gambar 3.11 DFD <i>Level 1</i> Proses Header .....	36
Gambar 3.12 DFD <i>Level 1</i> Proses Penginapan .....	36
Gambar 3.13 DFD <i>Level 1</i> Proses Kamar .....	36
Gambar 3.14 DFD <i>Level 1</i> Proses Fasilitas Kamar .....	37
Gambar 3.15 DFD <i>Level 1</i> Proses Rekening Bank .....	37
Gambar 3.16 DFD <i>Level 1</i> Proses Galeri .....	38
Gambar 3.17 DFD <i>Level 1</i> Proses Album .....	38
Gambar 3.18 DFD <i>Level 1</i> Proses Order Masuk .....	38
Gambar 3.19 DFD <i>Level 1</i> Proses Pelanggan .....	39
Gambar 3.20 <i>Entity Relational Diagram (ERD)</i> .....	40
Gambar 3.21 Site Map Akses Halaman Utama Pengunjung.....	49
Gambar 3.22 Site Map Akses Halaman Utama Pelanggan.....	50
Gambar 3.23 Site Map Akses Halaman Utama Pihak Penginapan .....	50
Gambar 3.24 Site Map Akses Halaman Utama Admin .....	50
Gambar 3.25 Desain Interface Halaman Login.....	51
Gambar 3.26 Desain Interface Halaman Utama Admin .....	51
Gambar 3.27 Desain Interface Halaman Konfigurasi Website .....	51
Gambar 3.28 Desain Interface Halaman Menu Utama .....	52

Gambar 3.29 Desain Interface Halaman Tambah Menu Utama.....	52
Gambar 3.30 Desain Interface Halaman Ubah Menu Utama.....	53
Gambar 3.31 Desain Interface Halaman Menu Member .....	53
Gambar 3.32 Desain Interface Halaman Tambah Menu Member .....	54
Gambar 3.33 Desain Interface Halaman Ubah Menu Member .....	54
Gambar 3.34 Desain Interface Halaman Menu Penginapan .....	55
Gambar 3.35 Desain Interface Halaman Tambah Penginapan.....	55
Gambar 3.36 Desain Interface Halaman Ubah Penginapan.....	56
Gambar 3.37 Desain Interface Halaman Menu Kamar.....	56
Gambar 3.38 Desain Interface Halaman Tambah Kamar .....	57
Gambar 3.39 Desain Interface Halaman Ubah Kamar .....	57
Gambar 3.40 Desain Interface Halaman Fasilitas Kamar.....	58
Gambar 3.41 Desain Interface Halaman Tambah Fasilitas Kamar.....	58
Gambar 3.42 Desain Interface Halaman Ubah Fasilitas Kamar.....	58
Gambar 3.43 Desain Interface Halaman Album Foto .....	59
Gambar 3.44 Desain Interface Halaman Tambah Album Foto.....	59
Gambar 3.45 Desain Interface Halaman Galeri Foto .....	59
Gambar 3.46 Desain Interface Halaman Tambah Galeri Foto .....	60
Gambar 3.47 Desain Interface Halaman Menu Pelanggan .....	60
Gambar 3.48 Desain Interface Halaman Ubah Pelanggan.....	61

Gambar 3.49 Desain Interface Halaman Order Masuk.....	61
Gambar 3.50 Desain Interface Halaman Ubah Order Masuk.....	62
Gambar 3.51 Desain Interface Halaman Logo Website .....	62
Gambar 3.52 Desain Interface Halaman Ubah Logo Website .....	63
Gambar 3.53 Desain Interface Halaman Ubah Background .....	63
Gambar 3.54 Desain Interface Halaman Menu Header .....	64
Gambar 3.55 Desain Interface Halaman Tambah Header .....	64
Gambar 3.56 Desain Interface Halaman Ubah Header.....	65
Gambar 3.57 Desain Interface Halaman Rekening Bank .....	65
Gambar 3.58 Desain Interface Halaman Tambah Rekening Bank .....	66
Gambar 3.59 Desain Interface Halaman Ubah Rekening Bank .....	66
Gambar 3.60 Desain Interface Halaman Manajemen User.....	67
Gambar 3.61 Desain Interface Halaman Tambah Manajemen User.....	67
Gambar 3.62 Desain Interface Halaman Ubah Manajemen User.....	68
Gambar 4.1 Halaman Login .....	79
Gambar 4.2 Halaman Konfigurasi Website.....	80
Gambar 4.3 Menu Utama .....	80
Gambar 4.4 Menu Member .....	81
Gambar 4.5 Halaman Penginapan .....	81
Gambar 4.6 Halaman Kamar.....	82

Gambar 4.7 Fasilitas Kamar .....	82
Gambar 4.8 Album foto .....	83
Gambar 4.9 Galeri Foto .....	83
Gambar 4.10 Halaman Pelanggan .....	83
Gambar 4.11 Halaman Order Masuk .....	84
Gambar 4.12 Manajemen User .....	84
Gambar 4.13 Halaman Login .....	85
Gambar 4.14 Halaman Penginapan.....	85
Gambar 4.15 Halaman Kamar .....	85
Gambar 4.16 Halaman Order Masuk .....	86
Gambar 4.17 Halaman Manajemen User .....	86
Gambar 4.18 Halaman Beranda .....	86
Gambar 4.19 Halaman Penginapan .....	87
Gambar 4.20 Halaman Galeri foto.....	88
Gambar 4.21 Halaman Kontak .....	88
Gambar 4.22 Login/Daftar .....	89
Gambar 4.23 Bar Akun Pelanggan .....	89
Gambar 4.24 Halaman Beranda .....	90
Gambar 4.25 Halaman Penginapan .....	90
Gambar 4.26 Halaman Galeri foto.....	91
Gambar 4.27 Halaman Kontak .....	92
Gambar 4.28 Login/Daftar .....	92



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi dan internet dapat digunakan sebagai sarana memperoleh informasi-informasi mengenai website. Internet merupakan sarana yang cepat dan mudah dalam menyebarkan informasi dan mencari informasi yang dibutuhkan dengan mengunjungi situs atau *website*.

Adapun cara lama untuk menyampaikan informasi yang masih kebanyakan menggunakan media cetak dan lainnya sangat terbatas sehingga informasi yang diperoleh kurang akurat dan biaya yang dikeluarkan lebih mahal di bandingkan melalui *website*, dalam kasus ini termasuk adalah proses pemesanan penginapan yang kebanyakan masih dilakukan secara manual baik datang langsung ke penginapan atau pemesanan dengan kertas formulir atau pembukuan yang terkadang dapat menyebabkan terjadinya kesalahan data. Oleh karena itu *Website* dianggap efektif untuk melakukan publikasi dan pemasaran informasi baik organisasi, lembaga, instansi pemerintahan atau yang bersifat informasi untuk umum yang juga pemesanan penginapan ini termasuk diantaranya.

Menimbang pengguna internet pada saat ini berkembang sangat pesat dan kebutuhan informasi yang cepat dan untuk kemudahan mengakses informasi

untuk pemesanan penginapan dan membantu juga proses pihak penginapan tersebut untuk mendata proses penginapan penginapan maka dibuatlah proposal ini dengan mengambil judul **“RANCANG BANGUN WEBSITE PEMESANAN PENGINAPAN DI PALANGKARAYA”** sehingga diharapkan dengan menggunakan sistem informasi yang berbasis website ini *User* dapat mengakses informasi dan proses pendataan pemesanan penginapan dapat mempermudah dan mempercepat proses pemesanan serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa mengenal jarak dan waktu, serta yang diharapkan dapat menampilkan informasi ataupun menampilkan fitur yang terkait yang dibutuhkan oleh *User* .

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas,maka perumusan masalah yang muncul adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah Website pemesanan penginapan di Palangkaraya?

## **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari pembuatan website Pemesanan Penginapan yaitu :

1. *Website* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*
2. Pemesanan dilakukan dengan melakukan transfer sejumlah uang dengan di tambahkan 3 digit angka ,lalu pihak admin mengkonfirmasi pembayaran setelah itu admin membayar ke pihak penginapan tersebut.
3. Penginapan yang diambil adalah penginapan kelas melati contoh seperti wisma,guest house,mess,kost,losmen.
4. Fitur dan menu yang terdapat pada website ini memiliki fitur-fitur sebagai berikut:
  - A. Admin.
    - a) Dashboard, merupakan halaman *website* setelah admin login.

- b) Halaman Utama, merupakan halaman kelola menu pada website bagian menu utama dan member.
  - c) Manajemen Penginapan, merupakan halaman untuk mengelola data penginapan seperti fasilitas,kamar dan fasilitas kamar lalu dapat menambah,mengubah dan menghapus data.
  - d) Galeri Foto, merupakan halaman untuk mengelola data galeri foto dan album lalu dapat menambah, mengubah dan menghapus data.
  - e) Manajemen Pelanggan, merupakan halaman konfirmasi data bagi pelanggan yang telah memesan kamar dan informasi tentang akun pelanggan.
  - f) Kelola Modul Website, merupakan halaman untuk mengelola data seperti logo,*background,header* dan rekening bank admin.
  - g) Manajemen *User*, merupakan halaman untuk mengelola data semua *user*, dimana admin dapat menambah,mengubah dan menghapus data.
- B. Pengurus Penginapan
- a) Manajemen Penginapan, merupakan halaman untuk mengelola data penginapan seperti fasilitas,kamar dan fasilitas kamar lalu dapat menambah,mengubah dan menghapus data.
  - b) Manajemen Pelanggan, merupakan halaman konfirmasi data bagi pelanggan yang telah memesan kamar dan informasi tentang akun pelanggan.
  - c) Manajemen User, merupakan halaman untuk mengelola data akun pihak penginapan untuk mengubah data.
- C. Pelanggan
- a) Beranda, fitur yang menampilkan halaman utama saat pengunjung mengakses *website* dan sekilas info mengenai fitur-fitur yang ada.
  - b) Penginapan, fitur yang menampilkan profil-profil penginapan yang ada di *website*

- c) Galeri Foto, fitur yang menampilkan data foto yang ada di *website*.
- d) Kontak, fitur yang menampilkan kontak dari admin yang mengelola *website*.
- e) Fitur Akun Pelanggan, merupakan halaman untuk mengubah profil dan daftar order.

#### D. Pengunjung

- a) Beranda, fitur yang menampilkan halaman utama saat pengunjung mengakses *website* dan sekilas info mengenai fitur-fitur yang ada.
- b) Penginapan, fitur yang menampilkan profil-profil penginapan yang ada di *website*.
- f) Galeri Foto, Galeri Foto, fitur yang menampilkan data foto yang ada di *website*.
- c) Login/Daftar, merupakan halaman untuk *login* akun atau mendaftar menjadi pelanggan.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat diperoleh dari sebuah perancangan dan pengembangan sebuah *website* adalah sebagai berikut :

1. Membantu masyarakat untuk memperoleh informasi dan pemesanan mengenai Penginapan yang ada di Palangka Raya melalui sistem informasi *website*.
2. Membantu pekerjaan Pihak Pengelola Penginapan dalam pemesanan penginapan dengan cara *online*.
3. Memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari sebuah perancangan dan pengembangan sebuah *website* adalah sebagai berikut :

1. Untuk menyediakan informasi dan pemesanan Penginapan bagi masyarakat yang ingin mencari Penginapan di Palangka Raya.

2. Untuk mempermudah pendataan dan pemesanan pihak Penginapan yang ada di Palangka Raya
3. Juga sebagai pembelajaran bagaimana membangun dan merancang sebuah website.

## 1.6 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi yang saya gunakan adalah Waterfall, Menurut Ian Sommerville (2011), tahapan utama dari waterfall model langsung mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Terdapat 5 tahapan pada waterfall model, yaitu:

### 1) *Requitments Definition* (Definisi Kebutuhan)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan “Pemesanan Penginapan berbasis website”, untuk mendapatkan pilihan dan solusi fitur apa yang akan dirancang. Sehingga kebutuhan tersebut yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman, di mana menetapkan fitur-fitur, kendala dan tujuan sistem. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan *flowchart* atau bisnis proses sistemnya.

### 2) *System dan Software Design* (Desain Sistem dan Software)

Pada tahap ini dilakukan desain aplikasi yang meliputi desain interface atau tampilan *website* dengan menterjemahkan sesuai dengan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi aplikasi yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pengkodean. Pada tahap desain ini juga dilakukan pembuatan *Diagram Konteks, Diagram level 0 dan Diagram Rinci*.

### 3) *Implementation and Unit Testing* (Implementasi dan pengujian unit)

Tahapan inilah merupakan mengerjakan suatu sistem. Dimana desain sistem dan desain interface aplikasi yang dirancang sebelumnya di implementasikan dengan melakukan pembangunan aplikasi yang diterjemahkan ke kode-kode dalam satu set program atau unit program.

Pengembangan Perangkat Lunak yang digunakan dalam membuat website ini dengan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML* dan *MySQL* sebagai database server Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi secara unit. Tujuan testing untuk menemukan kesalahan – kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

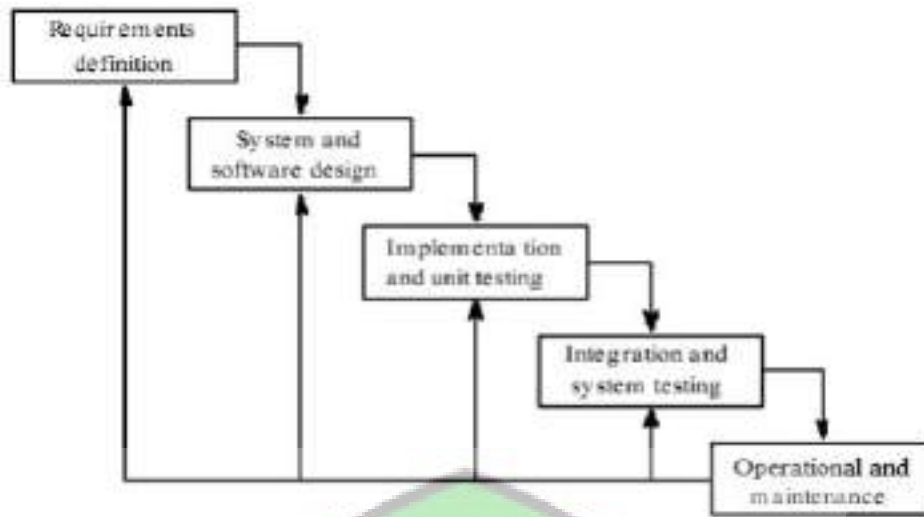
4) *Integration and System Testing* (Integrasi dan Pengujian Sistem)

Dalam tahapan ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain atau menyatukan semua unit program untuk diuji secara keseluruhan untuk mendeteksi apakah ada bug atau error didalam *website* ini agar terjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi atau sudah memenuhi spesifikasi aplikasinya. Metode Pengujian Sistem dilakukan dengan metode *Blackbox*. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim ke pengguna.

5) *Operation and Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan)

Pada tahapan ini sistem diinstal atau mulai digunakan. Melakukan juga pemeliharaan yang mencakup koreksi dan berbagai kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan sistem sebagai penemuan kebutuhan baru, penambahan fitur dan fungsi baru. Tetapi pada tahap ini tidak akan dibahas pada laporan.

Berikut adalah gambar *Waterfall Model* diperlihatkan pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Waterfall Model (Ian Sommerville, 2011)

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini disusun dalam lima bab, dengan menggunakan sistematika sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengembangan perangkat lunak, metode penulisan dan tinjauan pustaka.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori berisi teori yang digunakan untuk menguraikan mengenai suatu pedoman atau teori yang dikemukakan oleh pakar-pakar dalam suatu bidang tertentu untuk memecahkan masalah.

#### **BAB III ANALISIS DAN DESAIN**

Bab ini menjelaskan proses desain/perancangan program yang dilakukan dalam menyelesaikan proyek mata kuliah Tugas Akhir.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini menampilkan hasil pembuatan program dan menjelaskan bagaimana program ini dijalankan/digunakan.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat kesimpulan dan saran dari awal sampai terbentuknya aplikasi.

### **5.1 Kesimpulan**

Bagian ini memuat jawaban atau ringkasan atas permasalahan yang di jabarkan pada Rumusan Masalah.

### **5.2 Saran**

Bagian ini berisi saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan – keterbatasan yang ditemukan dan asumsi-asumsi yang dibuat selama pengembangan perangkat lunak.





## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Website**

Dalam mencari informasi dari internet, pengguna akan menuju ke sebuah alamat unik internet (misal : [www.namawebsite.com](http://www.namawebsite.com)) yang disebut nama domain (*Domain Name/URL – Uniform Resource Locator*) dan menemukan informasi berbentuk teks, gambar diam atau bergerak, animasi bergerak, suara ataupun video dalam sebuah media, yang disebut dengan website atau situs. Website ini dibuka melalui sebuah program *Browser* (penjelajah) yang berada di sebuah komputer. Program penjelajah yang bisa digunakan dalam komputer diantaranya: IE (Internet Explorer), Mozilla, Firefox, Netscape, Opera.

##### **2.1.1 Sejarah Website**

Penemu website adalah Sir Timothy John "Tim" Berners-Lee, sedangkan website yang tersambung dengan jaringan, pertama kali muncul pada tahun 1991. Web merupakan sebuah database jaringan komputer diseluruh dunia yang menggunakan sebuah arsitektur pengambilan informasi yang umum. Secara konsep web merupakan sebuah client atau server manajemen database. (Anne Ahira, 2009).

Web sekarang ini berkembang dari ide dan konsep yang dicetuskan oleh Tim Berners-Lee, seorang peneliti pada CERN Particle Physics Lab di Jenewa, Swiss. Pada tahun 1989 Berners-Lee merumuskan suatu proposal tentang sebuah system hypertext yang memiliki tiga komponen sebagai berikut:

- a. Antarmuka yang konsisten untuk semua platform. Antarmuka ini harus menyediakan akses yang dapat digunakan oleh berbagai jenis komputer.
- b. Akses informasi yang universal. Setiap pengguna harus dapat mengakses setiap informasi yang tersedia.
- c. Antarmuka yang menyediakan akses terhadap berbagai jenis dokumen dan protokol.

Perkembangan selanjutnya dari konsep Berners-Lee ini melahirkan Mosaic, sebuah web browser grafis yang pertama. Web memiliki banyak kemungkinan

hubungan antar dokumen tanpa awal dan akhir. Dokumen web harus ditulis dalam suatu format khusus yang memungkinkan hypertext saling terjalin untuk bekerja. Format ini adalah Hypertext Markup Language (HTML). HTML merupakan bagian dari Standard Generalized Markup Language (SGML). SGML merupakan standar penggunaan dari International Standard Organization (ISO), untuk mendefinisikan format pada dokumen teks. (Anne Ahira, 2009).

### **2.1.2 Pengertian Website**

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). (nurjaman solih, 2010).

Secara garis besar, website bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

#### **a. Website Statis**

Website statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari website tersebut.

#### **b. Website Dinamis**

Website dinamis merupakan website yang secara struktur diperuntukkan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman backend untuk mengedit konten dari website. Biasanya sebuah website dinamis terhubung ke database sehingga dapat dengan mudah menyimpan dan menarik informasi dengan cara yang terorganisir dan terstruktur. Contoh umum mengenai website dinamis adalah web berita atau web portal yang didalamnya terdapat kebudayaan berita, polling dan sebagainya.

#### **c. Website Interaktif**

Website Interaktif adalah web yang saat ini memang sedang populer. Salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum. Di website ini user

bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya website seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur.

## 2.2 Pengertian Penginapan atau Akomodasi

Akomodasi atau yang biasa kita sebut dengan “Penginapan” adalah sebuah tempat yang dijadikan atau difungsikan sebagai tempat tinggal sementara bagi orang yang sedang berada dalam perjalanan, dimana orang tersebut diharuskan untuk berada atau tinggal jauh dari rumah lebih dari 1 hari. Penginapan haruslah menyediakan keperluan dan memenuhi standar minimal seperti tempat tidur, tempat istirahat, faktor keselamatan, berlindung dari suhu dingin atau hujan dan panas, fasilitas penyimpanan barang, hingga akses ke kebutuhan umum rumah tangga. Pada hakikatnya, ada banyak sekali jenis penginapan. (Kanal Wisata, 2017)

Berikut ini adalah berbagai jenis penginapan beserta kriterianya masing-masing :

### a. *Guest House* atau Wisma Tamu

Pada dasarnya guest house merupakan versi mini dari hotel. Fasilitas yang ditawarkan oleh guest house biasanya lebih sederhana dari hotel.

### b. Mess

Jenis penginapan tanpa fasilitas makan yang difungsikan sebagai tempat tinggal bagi karyawan, pegawai, dan anggota lain dalam suatu instansi untuk kelompok tertentu (single atau trainee).

### c. *Home stay*

Adalah jenis penginapan yang mulanya berasal dari rumah penduduk yang kemudian ditingkatkan sarana dan prasarannya hingga memenuhi standar kebersihan, kelayakan, dan kesehatan.

### d. Hostel atau Asrama

Penginapan milik suatu badan nonkomersil yang umumnya digunakan untuk kaum muda, dimana pria dan wanita diletakkan pada area yang terpisah. Asrama biasanya disewakan dengan harga sangat murah dan juga menyediakan fasilitas.

## 2.3 Flowchart

**Flowchart** adalah representasi grafis dari langkah – langkah yang harus diikuti dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri atas sekumpulan simbol, dimana masing – masing simbol merepresentasikan kegiatan tertentu. **Flowchart** diawali dengan penerimaan input dan diakhiri dengan penampilan *output*. Bagan alir program merupakan bagian yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program.

### 2.3.1 Simbol-simbol Flowchart

Berikut simbol flowchart terlihat pada tabel 2.1 :

**Tabel 2.1 Flow Directions Symbols**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Dokumen	Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
2		Proses Manual	Merupakan proses manual dalam <i>flowchart</i> .
3		Simbol Proses Komputerisasi	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
4		File Hardisk/ Database	Menunjukkan kegiatan <i>input</i> atau <i>output</i> menggunakan <i>hardisk</i> .
5		Offline Storage	Menunjukkan tfile non-komputer yang diarsip urut tanggal (cronological)
6		Simbol Keyboard	Merupakan <i>input</i> data yang menggunakan <i>online keyboard</i> .
7		Arus dokumen/ pemrosesan	Menunjukkan arus dari proses.
8		Keputusan	Menunjukkan tahapan pembuatan keputusan
9		Terminal	Menunjukkan awal dan akhir dari bagan alir dokumen.
10		Input/Output	Mewakili data <i>input/output</i> .
11		Penjelasan	Menunjukkan penjelasan dari suatu proses
12		Connector	Menunjukkan penghubung ke halaman yang sama atau ke halaman lain
13		Arus dari Jaringan	Data melalui channel komunikasi

Sumber: (Prof.Dr. Jogiyanto HM,MBA,Akt. (2010:700),Analisis dan Desain)

## 2.4 Metodologi DFD

### 2.4.1 Data Flow Diagram ( DFD )

Adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas, Diagram ini digunakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan proses kerja suatu sistem. Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah sistem yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak pada sebuah sistem nantinya. Dalam pembuatan Sistem Informasi, DFD sering digunakan. DFD dibuat oleh para analis untuk membuat sebuah sistem yang baik. Dimana DFD ini nantinya diberikan kepada para programmer untuk melakukan proses coding. Dimana para programmer melakukan sebuah coding sesuai dengan DFD yang dibuat oleh para analis sebelumnya.

Komponen DFD (Data Flow Diagram):

1. User / Terminator: Kesatuan diluar sistem (external entity) yang memberikan input sistem atau menerima output dari sistem berupa orang, organisasi, atau sistem lain.
2. Process: Aktivitas yang mengolah input menjadi output.
3. Data Flow: Aliran data pada sistem (antar proses, antara terminator & proses, serta antara proses & data store).
4. Data Store: Penyimpanan data pada database, biasanya berupa tabel.
5. Didalam DFD terdapat 3 level, yaitu :
  - a) Diagram Konteks : Menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat di dalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.

- b) Diagram Nol (diagram level-1) : Merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran-lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram Konteks ke diagram Nol. di dalam diagram ini memuat penyimpanan data.
- c) Diagram Rinci : Merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram Nol.

#### 2.4.2. Fungsi DFD

Fungsi dari Data Flow Diagram adalah sebagai berikut:

- a) Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.
- b) DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.
- c) DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program

**Tabel 2.2 Komponen DFD**

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Proses	Memunjukkan kegiatan/kerja yang dilakukan oleh orang, mesin dan komputer
2		Simbol Data Flow ( arus data)	Memunjukkan arus dari proses
3		Eksternal Entity	Memunjukkan entitas/entry
4		Data Store	Simpanan data pada komputer

Sumber: (Prof.Dr. Jogyanto HM,MBA,Akt. (2010:700),Analisis dan Desain)

## 2.5. Entity Relational Diagram (ERD)

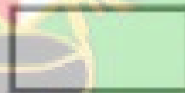
### 2.5.1 Pengertian Entity Relational Diagram (ERD)

Menurut salah satu para ahli, Brady dan Loonam (2010), Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analysts dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database (Ramdan Agi, 2014).

### 2.5.2 Entitas (Entity)

Entitas ialah suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Entitas berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama. Entitas memiliki bentuk persegi panjang.

Berikut gambar Entitas di perlihatkan pada Gambar 2.1 :

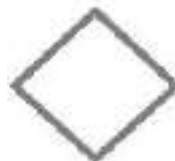


Gambar 2.1 Entitas (Entity)

### 2.5.3 Relasi/Hubungan Antar Entitas (Relationship)

Relasi ialah hubungan yang terjadi antara 1 entitas atau lebih yang tidak mempunyai fisik tetapi hanya sebagai konseptual. Dan berfungsi untuk mengetahui jenis hubungan yang ada antara 2 file. Relasi memiliki bentuk belah ketupat.

Berikut gambar *Relationship* di perlihatkan pada Gambar 2.2 :



Gambar 2.2 Relasi/Hubungan Antar Entitas (Relationship)

#### 2.5.4 Atribut

Atribut ialah karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas atau relasi tersebut. Dan berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas. Atribut memiliki bentuk lingkaran lebih tepatnya elips.

Berikut gambar Atribut di perlihatkan pada Gambar 2.3 :



Gambar 2.3 Atribut

#### 2.5.5 Alur

Alur memiliki fungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi. Dan berbentuk garis.

Berikut gambar Alur di perlihatkan pada Gambar 2.4 :



Gambar 2.4 Alur

#### 2.5.6 Dalam ERD terdapat 3 komponen yang akan dibentuk

##### a. Entitas

Pada post sebelumnya mengenai basis data telah dijelaskan sedikit tentang pengertian entity (entitas) yaitu suatu obyek yang dapat dibedakan dari lainnya yang dapat diwujudkan dalam basis data.

##### b. Hubungan (relasi/relationship)

Suatu hubungan adalah hubungan antara dua jenis entitas dan direpresentasikan sebagai garis lurus yang menghubungkan dua entitas.

##### c. Atribut

Atribut memberikan informasi lebih rinci tentang jenis entitas. Atribut memiliki struktur internal berupa tipe data. Jenis-jenis atribut :

##### a. Atribut Key

Atribut Key adalah satu atau gabungan dari beberapa atribut yang dapat membedakan semua baris data ( Row/Record ) dalam tabel secara unik.

Dikatakan unik jika pada atribut yang dijadikan key tidak boleh ada baris data dengan nilai yang sama.

**b. Atribut simple**

Atribut yang bernilai atomic, tidak dapat dipecah/ dipilah lagi.

**c. Atribut Multivalue**

Nilai dari suatu attribute yang mempunyai lebih dari satu (multivalue) nilai dari attribute yang bersangkutan.

**d. Atribut Composite**

Atribut composite adalah suatu atribut yang terdiri dari beberapa atribut yang lebih kecil yang mempunyai arti tertentu yang masih bisah dipecah lagi atau mempunyai sub attribute.

**e. Atribut Derivatif**

Atribut yang tidak harus disimpan dalam database Ex. Total. atau atribut yang dihasilkan dari atribut lain atau dari suatu relationship. Atribut ini dilambangkan

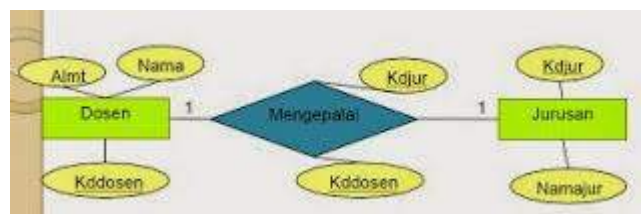
**2.5.7 Derajat Relasi atau Kardinalitas ERD**

Menjelaskan jumlah maksimum hubungan antara satu entitas dengan entitas lainnya

**a. One to One (1:1)**

Setiap anggota entitas A hanya boleh berhubungan dengan satu anggota entitas B, begitu pula sebaliknya.

Contoh Relasi One to One perhatikan pada Gambar 2.5 :

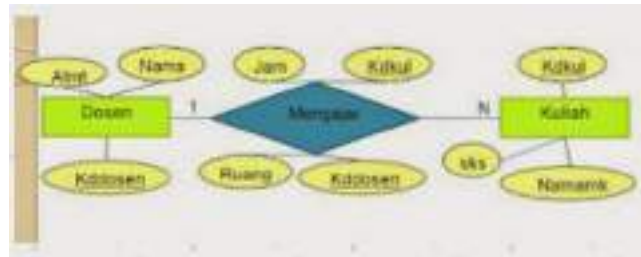


Gambar 2.5 Relasi One to One

**b. One to many (1:M / Many)**

Setiap anggota entitas A dapat berhubungan dengan lebih dari satu anggota entitas B tetapi tidak sebaliknya.

Contoh Relasi *One to Many* perlihatkan pada Gambar 2.6 :



Gambar 2.6 Relasi One to Many

### c. Many to Many (M:M)

Setiap entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas himpunan entitas B dan demikian pula sebaliknya

Contoh Relasi *Many to Many* perlihatkan pada Gambar 2.5 :



Gambar 2.7 Relasi Many to Many

## 2.6 Perangkat Lunak Pendukung

### 2.6.1 Sublime Text

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi Phyton API. Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML.(Hasan Tarmizi,2017).

### 2.6.2 SQLyog

SQLYog adalah aplikasi client MySQL yang sangat populer digunakan di Indonesia. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna melakukan administrasi maupun melakukan pengolahan data MySQL. Versi aplikasi ini ada yang gratis dan open source dan ada yang berbayar. MySQL digunakan untuk membuat dan mengelola suatu database secara terstruktur dan otomatis menggunakan suatu Bahasa khusus. Namun lebih jelasnya lagi MySQL ini memberikan kemudahan bagi para pengguna yang ingin mengelola suatu data yang berisi informasi secara String (*text based*) dan dapat diakses secara pribadi maupun untuk umum dalam suatu web.

### 2.6.3 XAMPP

XAMPP adalah software aplikasi pengembang yang digunakan untuk pengembangan website berbasis PHP dan juga sebagai server untuk local dalam pembuatan database dengan MySQL. XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl.

### 2.6.4 Edraw Max

Edraw Max adalah software diagram yang dapat membantu anda membuat bagan organisasi, presentase bisnis, diagram jaringan, rencana pembangunan, peta pikiran, ilmu ilustrasi, desain fashion, UML diagram, workflow, struktur Program, diagram desain web, dan masih banyak lagi yang lainnya yang berhubungan dengan diagram. Dengan software ini anda akan lebih mudah membuat berbagai macam diagram apa saja dengan menggunakan template, struktur dan bentuk serta alatalat menggambar lainnya dan anda dapat mengekspornya ke format lainnya

seperti; PDF, Word, Excel, file PowerPoint, SVG atau EPS. Dan software ini sudah mendukung semua jenis Operating System yang anda gunakan.

## **2.7 Bahasa Pemrograman**

### **2.7.1 HTML**

HTML ( HyperTex Markup Language ) adalah Sebuah bahasa markup/tanda yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkannya di web browser. HTML berupa kode-kode tag yang menginstruksikan browser internet untuk menghasilkan tampilan sesuai yang diinginkan. HTML adalah bahasa standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan sebuah halaman web. Filefile HTML dapat dibukan menggunakan web browser seperti Mozilla Firefox, Microsoft Internet Explorer, Opera. Bisa juga dibuka menggunakan aplikasi email atau juga menggunakan programprogram yang memiliki kemampuan browser. Teks HTML hampir mirip dengan teks biasa, akan tetapi didalamnya memuat intruksi yang ditandai dengan adanya kode-kode ( Tag ). (Nurjaman Solih, 2010)

### **2.7.2 CSS**

CSS(Cascading Style Sheet) digunakan dalam kode HTML untuk menciptakan suatu kumpulan style, sebagai contoh untuk mengatur ukuran font yang diterapkan pada setiap sel. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML. CSS dapat mengatur ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

### 2.7.3 Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman web yang bersifat Client Side Programming Language. Client Side Programming Language adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh client. Aplikasi client yang dimaksud merujuk kepada web browser seperti Google Chrome dan Mozilla Firefox. Bahasa pemrograman Client Side berbeda dengan bahasa pemrograman Server Side seperti PHP, dimana untuk server side seluruh kode program dijalankan di sisi server. Untuk menjalankan JavaScript, kita hanya membutuhkan aplikasi text editor dan web browser. JavaScript memiliki fitur: highlevel programming language, client-side, loosely typed dan berorientasi objek. (Andre, 2014) Javascript adalah sebuah bahasa komputer atau kode pemrograman yang digunakan pada website agar website tersebut menjadi lebih interaktif dan dinamis. Javascript adalah jenis bahasa pemrograman client side. Penggunaan kode javascript pada sebuah website bersifat opsional, artinya tidak harus selalu ada. Namun, website-website maupun blog modern saat ini hampir semuanya menggunakan kode javascript walaupun sedikit.

### 2.7.4 PHP

PHP atau PHP:Hypertext Processor merupakan salah satu bahasa pemrograman di sisi server untuk membuat web dinamis (Nufan Balafif, 2013). Bahasa pemrograman PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf, pada tahun 1995 Lerdorf membuat sebuah alat untuk yang kemudian disebut “Personal Home Page”. PHP sendiri merupakan bahasa pemrograman yang bebas dipergunakan (open source), dan sudah banyak digunakan oleh pengembang website. PHP juga berdiri sebagai platform yang mampu dijalankan di berbagai sistem operasi, baik di Windows, UNIX, Linux maupun Mac, dan juga mendukung penggunaan beberapa database, salah satunya adalah MySQL. (Fahrizal Irawan, 2011). Perbedaan PHP dan HTML adalah HTML hanya digunakan untuk menampilkan content Website didalam Browser (IE,Opera, Firefox), karena singkatan dari

HTML itu Hypertext Markup Language, jadi sudah jelas kalau HTML tidak dapat digunakan untuk menerapkan logika Pemrograman seperti I/O, Conditional, Looping dan sebagainya. Sedangkan PHP bersemayam didalam sebuah Sever / Web Server (Apche, IIS, dsb). PHP Parser akan mem-Parse-kan Sintaks-Sintaks dalam Bahasa PHP dan mengeluarkan Outputnya di Web Server, misalkan mengeluarkan output berbentuk HTML. PHP memiliki sifat yang sama dengan Bahasa Pemrograman pada umumnya seperti C Perl dan PASCAL, sehingga kita bisa melakukan berbagai manipulasi logika didalamnya, hanya bedanya, PHP berada didalam Server, sehingga Client / Orang lain tidak bisa melihat apa yang terjadi dengan program kita, program kita hanya kita yang tahu bukan orang lain. (Nurjaman Solih, 2010)



## 2.8 Tinjauan Pustaka

Dalam pengembangan penelitian yang berjudul “**RANCANG BANGUN WEBSITE PEMESANAN PENGINAPAN DI PALANGKARAYA**” ini akan dilakukan analisis sebagai pembanding dengan aplikasi yang telah ada sebelumnya.

Berikut Tabel Analisis Pembanding terlihat pada Tabel 2.3 :

Tabel 2.3 Tabel Analisis Pembanding

	I	II	III
<b>Judul</b>	<b>Aplikasi Pengelolaan Pemesanan Hotel Di Bandung Berbasis Web</b>	<b>Aplikasi Pemesanan Kamar Penginapan Berbasis Web Studi Kasus: Penginapan Imbalo Group Rantau Parapat Sumatera Utara</b>	<b>RANCANG BANGUN WEBSITE PEMESANAN PENGINAPAN DI PALANGKARAYA</b>
<b>(Nama, Universitas, Tahun)</b>	(Fakhrunnisa Nur Afra, Universitas Telkom, 2018)	(Hardian Jungjungan Sitanggung, Universitas Telkom, 2017)	(Adi Novari Chandra, Universitas Palangka Raya, 2019)
<b>Pengguna</b>	Admin, Pengelola Hotel, Pelanggan	Admin, Front Office, Tamu	Admin, Pihak Penginapan, Pelanggan
<b>Tujuan Aplikasi</b>	1) Membantu dan mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan hotel secara online serta	1) Memberikan informasi tentang layanan penginapan yang tersedia yang bermanfaat bagi konsumen. 2) Mengelola proses pemesanan kamar hotel secara online.	1) Mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi dan pemesanan mengenai Penginapan yang ada di Palangka Raya melalui

	<p>mempermudah admin aplikasi dalam melakukan validasi pengajuan hotel yang telah dilakukan oleh pengelola hotel, dan memantau transaksi hotel.</p>	<p>3) Membangun aplikasi yang dapat menyediakan fungsi yang dibutuhkan dalam kegiatan operasional dipenginapan seperti kamar yang tersedia, informasi fasilitas yang disediakan, pemesanan kamar, transaksi pembayaran, menghitung jumlah tagihan pelanggan di penginapan, menghitung denda keterlambatan pada saat check out, melakukan check in serta pembuatan laporan.</p>	<p>sistem informasi website.</p> <p>2) Membantu pekerjaan Pihak Pengelola Penginapan dalam pemesanan penginapan dengan cara <i>online</i>.</p> <p>3) Memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir.</p>
<b>Teknologi</b>	<p>Teknologi Pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman <i>PHP</i>, <i>database MySQL</i>.</p>	<p>Teknologi yang digunakan dalam website ini adalah database mysql dan bahasa pemrograman PHP.</p>	<p>Teknologi Pengembangan perangkat lunak pada <i>website</i> ini menggunakan bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i> sebagai <i>database server</i>.</p>
<b>Metodologi</b>	<p>Metode Pengembangan</p>	<p>Metode Pengerjaan aplikasi ini</p>	<p>Metode Pengembangan</p>

	Perangkat Lunak dengan Waterfall Model : 1) Analisis Perancangan 2) Desain Sistem 3) Kode Program 4) Pengujian	menggunakan <i>waterfall model</i> : 1) Analisis Kebutuhan 2) Desain Sistem 3) Penulisan Kode Program 4) Pengujian Sistem	Perangkat Lunak dengan Waterfall Model : 1) <i>Requitments Definition</i> (Definisi Kebutuhan) 2) <i>System dan Software Design</i> (Desain Sistem dan Software) 3) <i>Implementation and Unit Testing</i> (Implementasi dan pengujian unit) 4) <i>Integration and System Testing</i> (Integrasi dan Pengujian Sistem) 5) <i>Operation and Maintenance</i> (Operasi dan Pemeliharaan)
<b>Fitur</b>	Fitur yang terdapat dalam website : 1) Halaman Registrasi 2) Halaman Login	Fitur yang terdapat dalam website : 1) Antar muka Login 2) Antar muka Registrasi 3) Antar muka Booking Kamar	Fitur yang terdapat dalam aplikasi website : 1) Halaman Utama 2) Manajemen Penginapan

	3) Halaman Utama Pelanggan 4) Halaman List Kamar 5) Halaman Detail Hotel 6) Halaman Input Pemesanan 7) Halaman Bukti Pembayaran 8) Halaman Daftar Pemesan 9) Halaman Input Informasi dan Fasilitas Kamar 10) Dashboard Admin	4) Antar muka Konfirmasi Pembayaran 5) Antar muka Admin	3) Modul Galeri Foto 4) Manajemen Pelanggan 5) Modul Website 6) Menu User 7) Beranda 8) Penginapan 9) Galeri Foto 10) Kontak Kami 11) Login/Daftar
--	---	--	--



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Requirements Definition**

Analisis yang dilakukan meliputi analisis sistem yang lama atau yang sedang berjalan dan sistem baru yang direkomendasikan. Dalam analisis sistem yang sedang berjalan (sistem lama), akan dilakukan analisis kelemahan sistem yang sedang berjalan serta akan dianalisis rekomendasi sistem barunya. Analisis sistem yang sedang berjalan ini berguna untuk mengetahui kelemahan dari sistem lama, sehingga dapat diketahui siapa saja pengguna sistem dan aktifitas yang dilakukan didalam sistem. Sehingga nantinya dapat diketahui sistem baru seperti apa yang diperlukan.

##### **3.1.1 Analisis Sistem Lama**

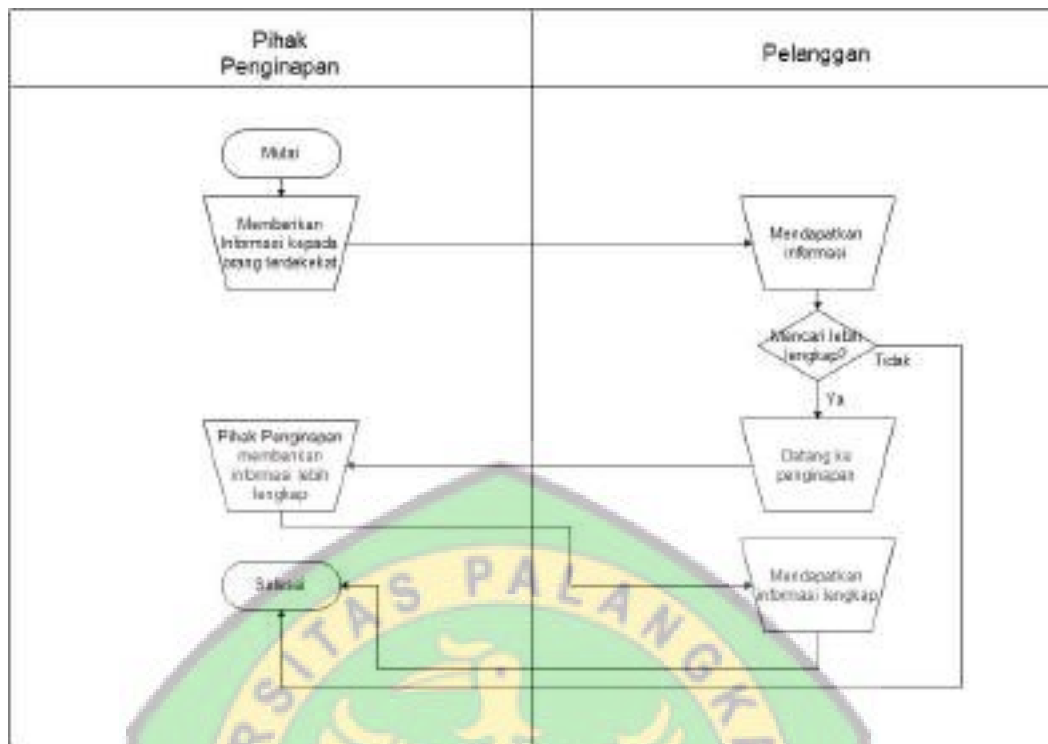
###### **A. Bisnis Proses Sistem Lama**

Pelanggan harus datang ke Pihak Penginapan langsung untuk memperoleh informasi lengkap tentang penginapan tersebut.

Bisnis Proses sistem lama :

1. Pihak Penginapan memberikan informasi kepada orang terdekat
2. Pengunjung atau pelanggan mendapatkan informasi
3. Pengunjung atau pelanggan datang ke penginapan
4. Informasi lengkap penginapan hanya di dapatkan dengan menanyakan pihak penginapan
5. Pihak Penginapan memberikan informasi lengkap
6. Pengunjung atau pelanggan mendapatkan informasi lengkap mengenai penginapan.

## B. Flowchart Sistem Lama



Gambar 3.1 *Flowchart* Sistem Lama

## C. Kesimpulan

### 1. Kelemahan Sistem Lama

- Pengunjung harus datang untuk mendapatkan informasi secara lengkap mengenai penginapan.
- Pengunjung bisa saja hanya membagikan informasi pada kenalan/pengunjung lain yang hanya dikenal.
- Pihak penginapan tidak bisa memperkenalkan informasi penginapan lebih jauh keluar
- Pihak penginapan harus berjaga jika ada pengunjung yang ingin mengetahui atau melihat fasilitas yang ada dipenginapan

### 2. Rekomendasi Sistem Baru

Rekomendasi Sistem Baru yang direkomendasikan dalam menyikapi kelemahan sistem lama ini adalah :

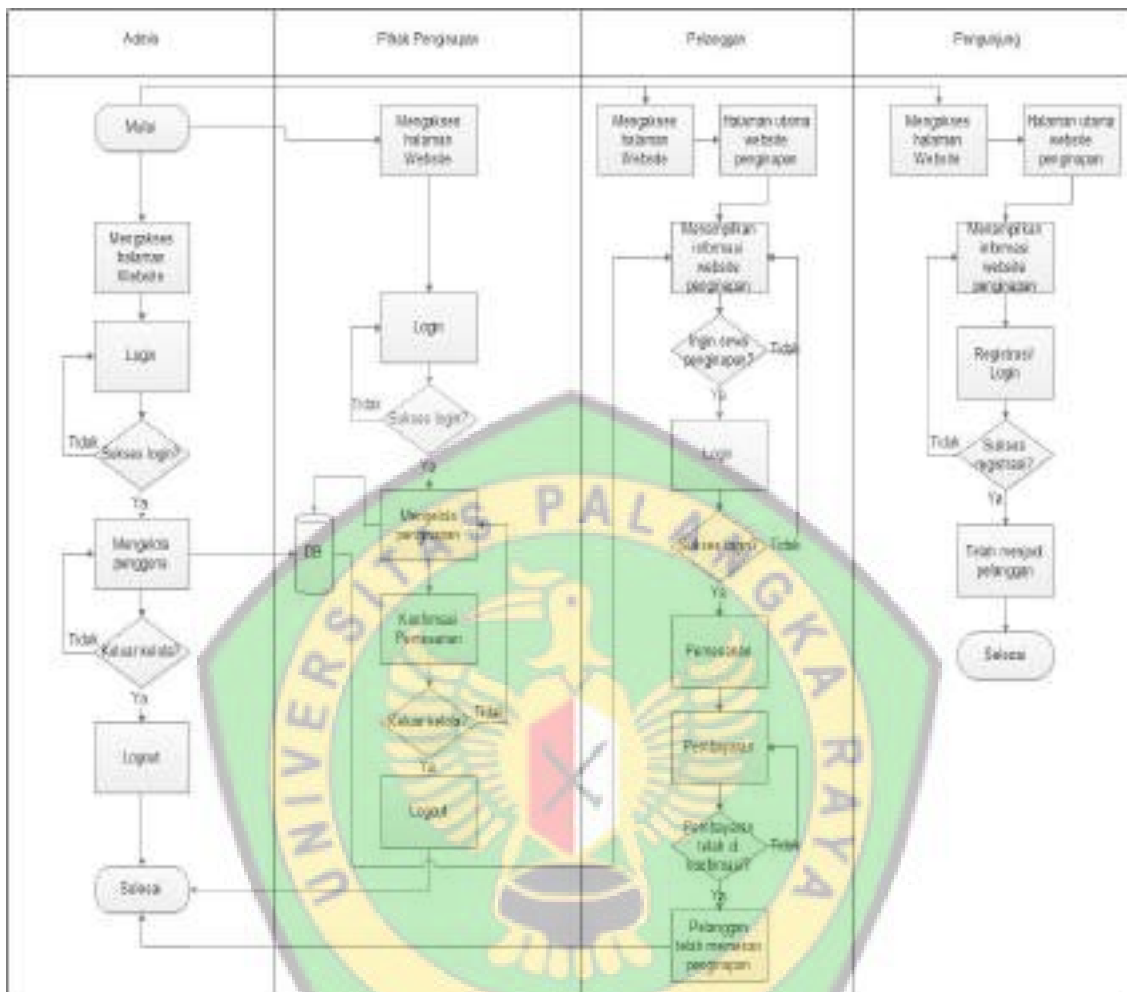
- a) Pengunjung atau pelanggan dapat melihat informasi di mana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke penginapan cukup dengan melihat informasi di web.
- b) Pengunjung atau pelanggan dapat pesan kamar dengan mengakses web dapat dimana saja dan kapan saja.
- c) Pihak penginapan dapat memperkenalkan dan menginformasikan penginapannya melalui web.

### 3.1.2 Analisis Sistem Baru

#### A. Bisnis Proses Sistem Baru

1. Admin mengakses ke halaman Website
2. Admin melakukan login pada website
3. Admin mengelola website
4. Pihak penginapan mengakses website
5. Pihak penginapan melakukan login pada website
6. Pihak penginapan mengelola informasi website
7. Pengunjung mengakses website
8. Pengunjung ke halaman utama website
9. Pengunjung mencari informasi penginapan
10. Pengunjung dapat melakukan *login* atau *registrasi*
11. Pelanggan mengakses website
12. Pelanggan ke halaman utama website
13. Pelanggan mencari informasi penginapan
14. Pelanggan memesan kamar pada penginapan
15. Pelanggan membayar penginapan
16. Pihak penginapan mengkonfirmasi pemesanan kamar
17. Jika *user* ingin keluar halaman website maka pilih *logout*
18. *User* keluar dari website.

## B. Flowchart Sistem Baru



Gambar 3.2 Flowchart Sistem Baru

## C. Kesimpulan

1. *User*, yang menggunakan *website* penginapan adalah admin , pihak penginapan, pengunjung dan pelanggan.
2. Kegiatan admin di dalam *website* yaitu mengelola user baik itu menambah, mengedit, atau menghapus data.
3. Kegiatan pihak penginapan di dalam *website* yaitu mengelola informasi *website* baik itu menambah, mengedit, atau menghapus data.

4. Informasi yang didapat akan lebih lengkap dan terperinci yang terdapat fitur yang sesuai keperluan pengunjung untuk mencari informasi lengkap penginapan.

### **3.2 System dan Software Design**

Desain sistem merupakan langkah awal untuk menentukan perangkat lunak seperti apa yang akan dihasilkan.. Adapun desain sistem yang akan dibuat yaitu *DFD (Data Flow Diagram)*, dan *ERD (Entity Relationship Diagram)*.

#### **3.2.1 DFD (Data Flow Diagram)**

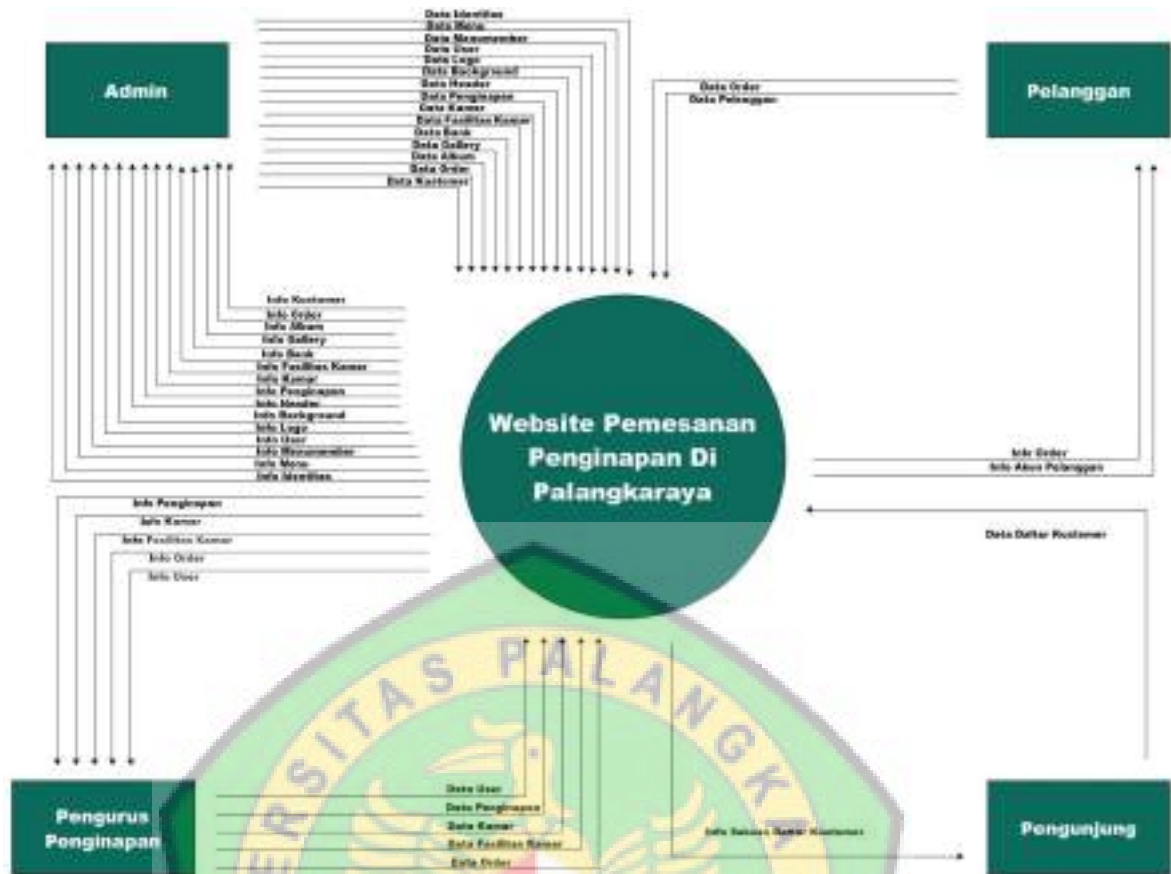
DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. Didalam DFD terdapat 2 level, yaitu :

##### **3.2.1.1. Diagram Konteks**

Diagram Konteks dibawah menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem. Penjelasan dari diagram konteks di bawah adalah sebagai berikut :

1. Admin dapat melakukan pengelolaan data-data *website* seperti informasi beranda, penginapan, galeri dan kontak lalu mendapatkan informasi yang telah di olah pada halaman utama *website*.
2. Pihak Penginapan dapat melakukan pengelolaan data *website* seperti penginapan dan galeri lalu mendapat informasi pada halaman utama *website*.
3. Pengunjung mengakses halaman utama *website* dan mendapatkan informasi tentang beranda, penginapan, galeri, kontak dan halaman daftar akun pelanggan.
4. Pelanggan mengakses halaman utama *website* dan mendapatkan informasi beranda, penginapan, galeri, kontak, akun pelanggan.

Berikut adalah gambar Diagram Konteks diperlihatkan pada gambar 3.3 :

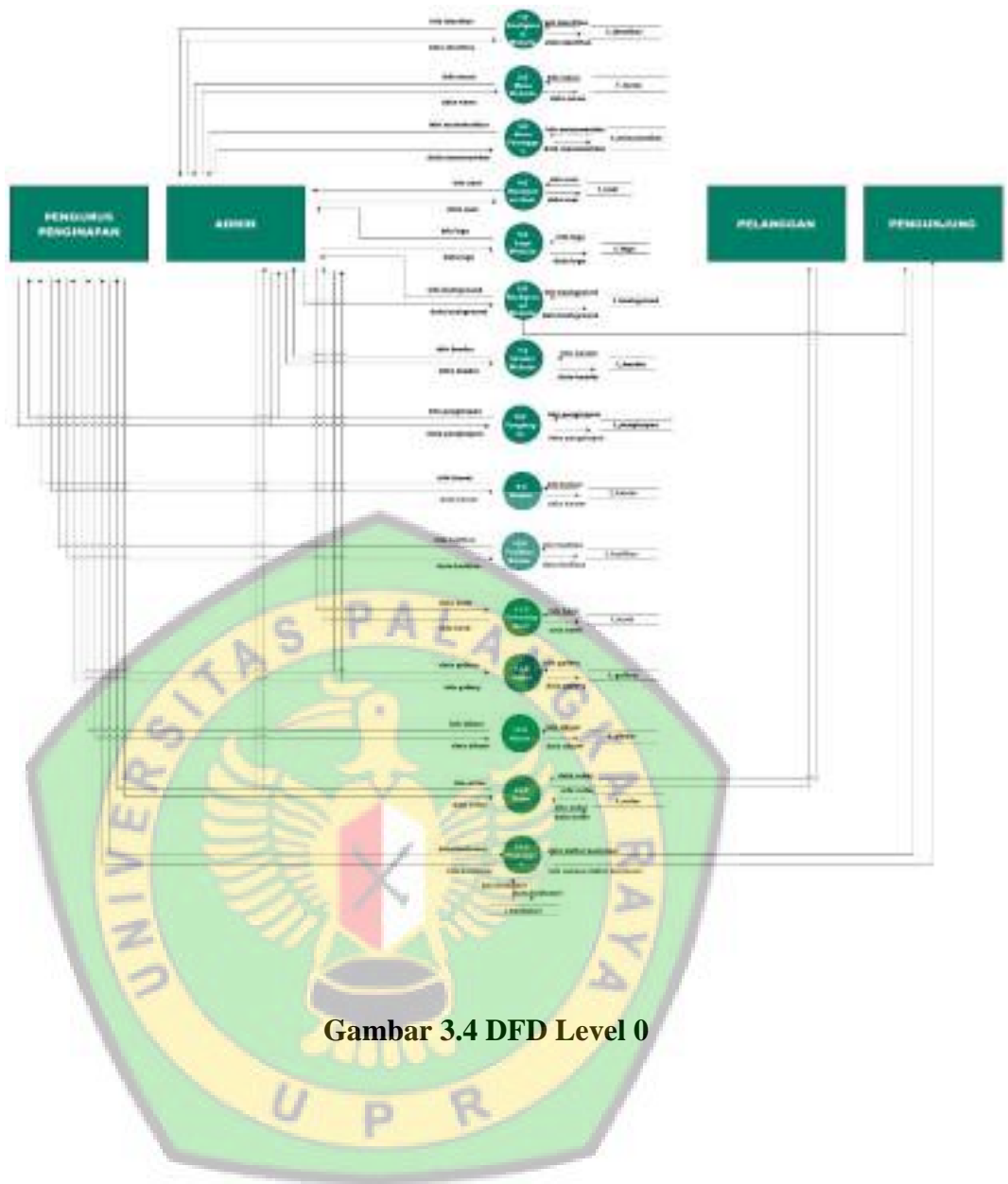


**Gambar 3.3 Diagram Konteks**

**3.2.1.2. DFD Level 0**

Bagian ini menjelaskan tentang aliran data yang terjadi dalam sistem pada sistem baru yang diusulkan, tentang apa saja yang dilakukan oleh *User* terhadap sistem secara keseluruhan. Dimana DFD Level 0 ini menggambarkan proses-proses dan aliran data di dalam sistem. Pada DFD Level 0 ini terlihat proses-proses yang dilakukan pada sistem serta penyimpanan database yang digunakan.

Berikut gambar DFD level 0 terlihat pada gambar 3.4 :



Gambar 3.4 DFD Level 0

### 3.2.1.3. DFD Level 1

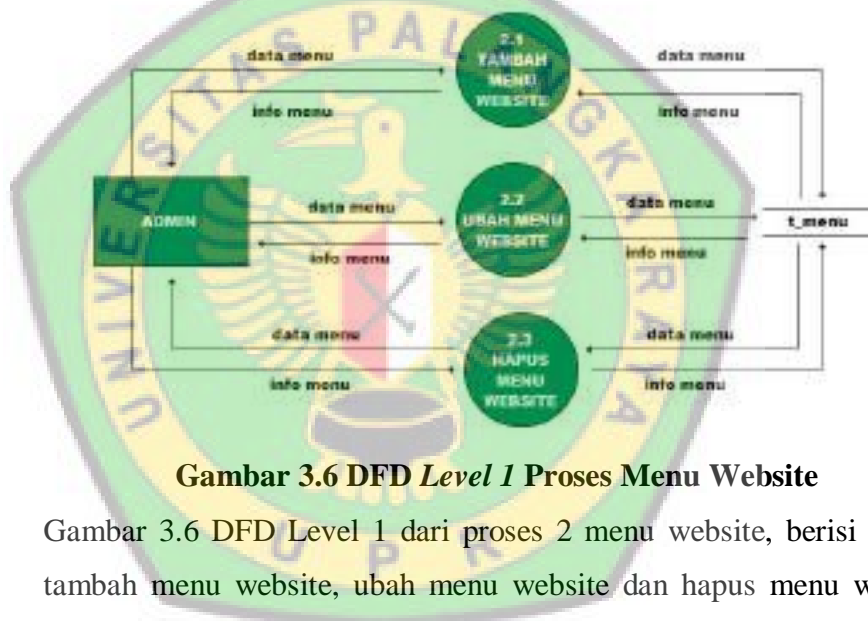
#### 3.1 DFD Level 1 Proses Konfigurasi Website



Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses Konfigurasi Website

Gambar 3.5 DFD Level 1 dari proses 1 konfigurasi website, di mana berisi proses ubah konfigurasi website yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel identitas.

#### 3.2 DFD Level 1 Proses Menu Website



Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses Menu Website

Gambar 3.6 DFD Level 1 dari proses 2 menu website, berisi proses tambah menu website, ubah menu website dan hapus menu website yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel menu.

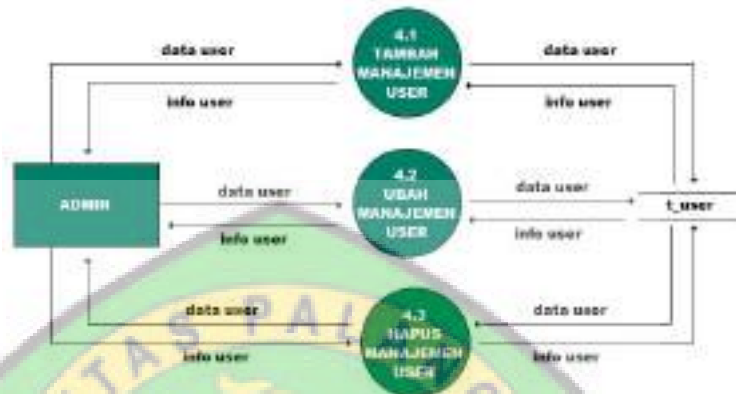
#### 3.3 DFD Level 1 Proses Menu Pelanggan



### Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses Menu Pelanggan

Gambar 3.7 DFD Level 1 dari proses 3 menu pelanggan, berisi proses tambah menu pelanggan, ubah menu pelanggan dan hapus menu pelanggan yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel menumember.

### 3.4 DFD Level 1 Proses Manajemen User



### Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses Manajemen User

Gambar 3.8 DFD Level 1 dari proses 4 manajemen user berisi proses tambah user, ubah user dan hapus user yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel user.

### 3.5 DFD Level 1 Proses Logo Website



### Gambar 3.9 DFD Level 1 Proses Logo Website

Gambar 3.9 DFD Level 1 dari proses 5 menu logo website, berisi proses ubah logo website yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel logo.

### 3.6 DFD Level 1 Proses Background Website

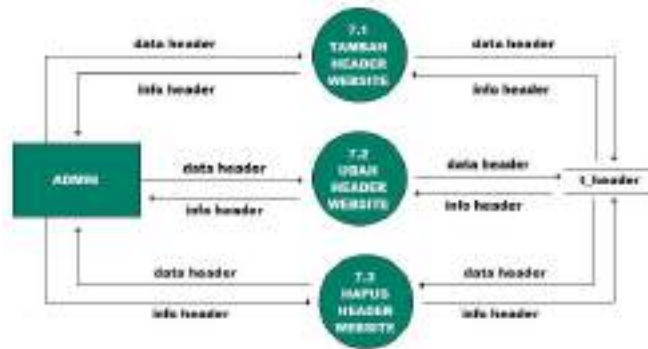


### Gambar 3.10 DFD Level 1 Proses Background Website

Gambar 3.10 DFD Level 1 dari proses 5 background website, berisi proses ubah logo website yang kemudian data-data tersebut di simpan

di dalam tabel logo.

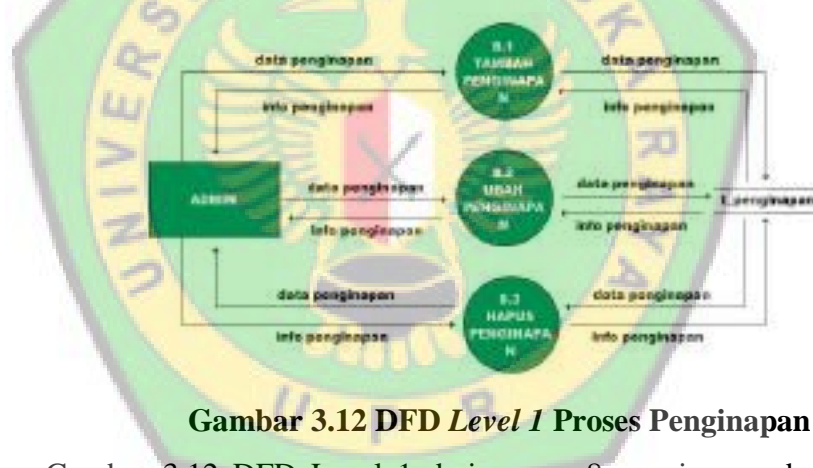
### 3.7 DFD Level 1 Proses Header Website



Gambar 3.11 DFD Level 1 Proses Header Website

Gambar 3.11 DFD Level 1 dari proses 7 header website, berisi proses tambah header website, ubah header website dan hapus header website yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel header.

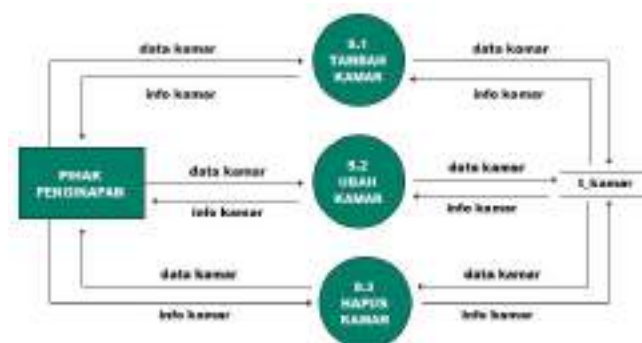
### 3.8 DFD Level 1 Proses Penginapan



Gambar 3.12 DFD Level 1 Proses Penginapan

Gambar 3.12 DFD Level 1 dari proses 8 penginapan, berisi proses tambah penginapan, ubah penginapan dan hapus penginapan yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel penginapan.

### 3.9 DFD Level 1 Proses Kamar



### Gambar 3.13 DFD Level 1 Proses Kamar

Gambar 3.13 DFD Level 1 dari proses 9 menu kamar, berisi proses tambah kamar, ubah kamar dan hapus kamar yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel kamar.

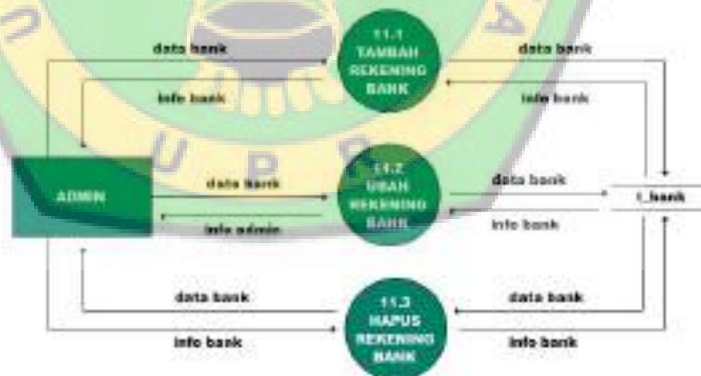
### 3.10 DFD Level 1 Proses Fasilitas Kamar



### Gambar 3.14 DFD Level 1 Proses Fasilitas Kamar

Gambar 3.14 DFD Level 1 dari proses 10 menu fasilitas kamar, berisi proses tambah fasilitas kamar, ubah fasilitas kamar dan hapus fasilitas kamar yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel fasilitas.

### 3.11 DFD Level 1 Proses Rekening Bank



### Gambar 3.15 DFD Level 1 Proses Rekening Bank

Gambar 3.15 DFD Level 1 dari proses 11 menu rekening bank, berisi proses tambah rekening bank, ubah rekening bank dan hapus rekening bank yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel bank.

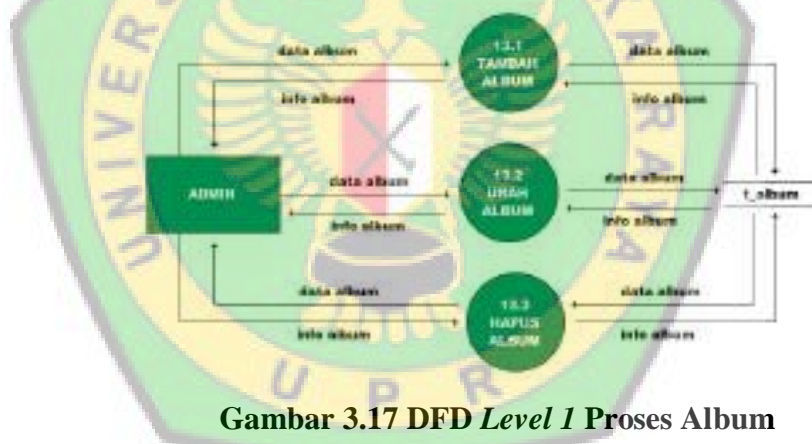
### 3.12 DFD Level 1 Proses Galeri



Gambar 3.16 DFD Level 1 Proses Galeri

Gambar 3.16 DFD Level 1 dari proses 12 menu galeri, berisi proses tambah galeri, ubah galeri dan hapus galeri yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel galeri.

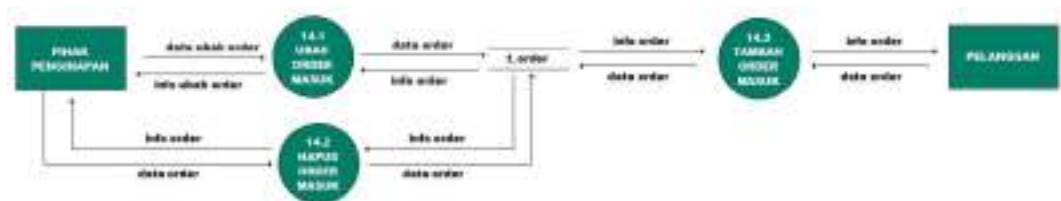
### 3.13 DFD Level 1 Proses Album



Gambar 3.17 DFD Level 1 Proses Album

Gambar 3.17 DFD Level 1 dari proses 13 menu album, berisi proses tambah album, ubah album dan hapus album yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel album.

### 3.14 DFD Level 1 Proses Order Masuk

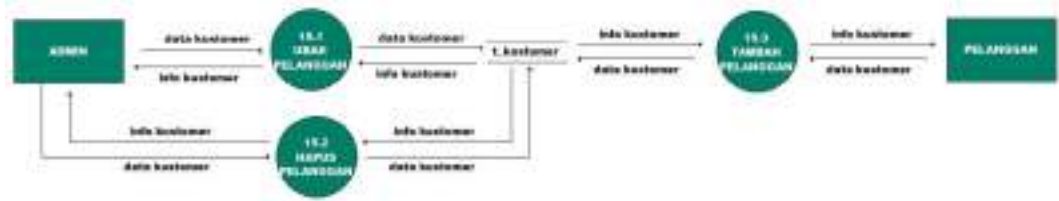


Gambar 3.18 DFD Level 1 Proses Order Masuk

Gambar 3.18 DFD Level 1 dari proses 14 menu order masuk, berisi

proses tambah order masuk, ubah order masuk dan hapus order masuk yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel order.

### 3.15 DFD Level 1 Proses Pelanggan

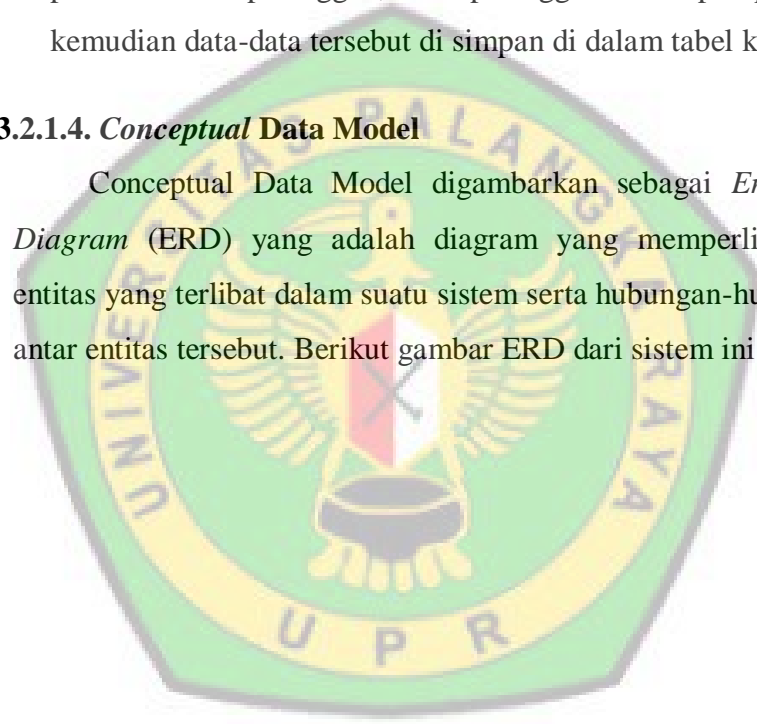


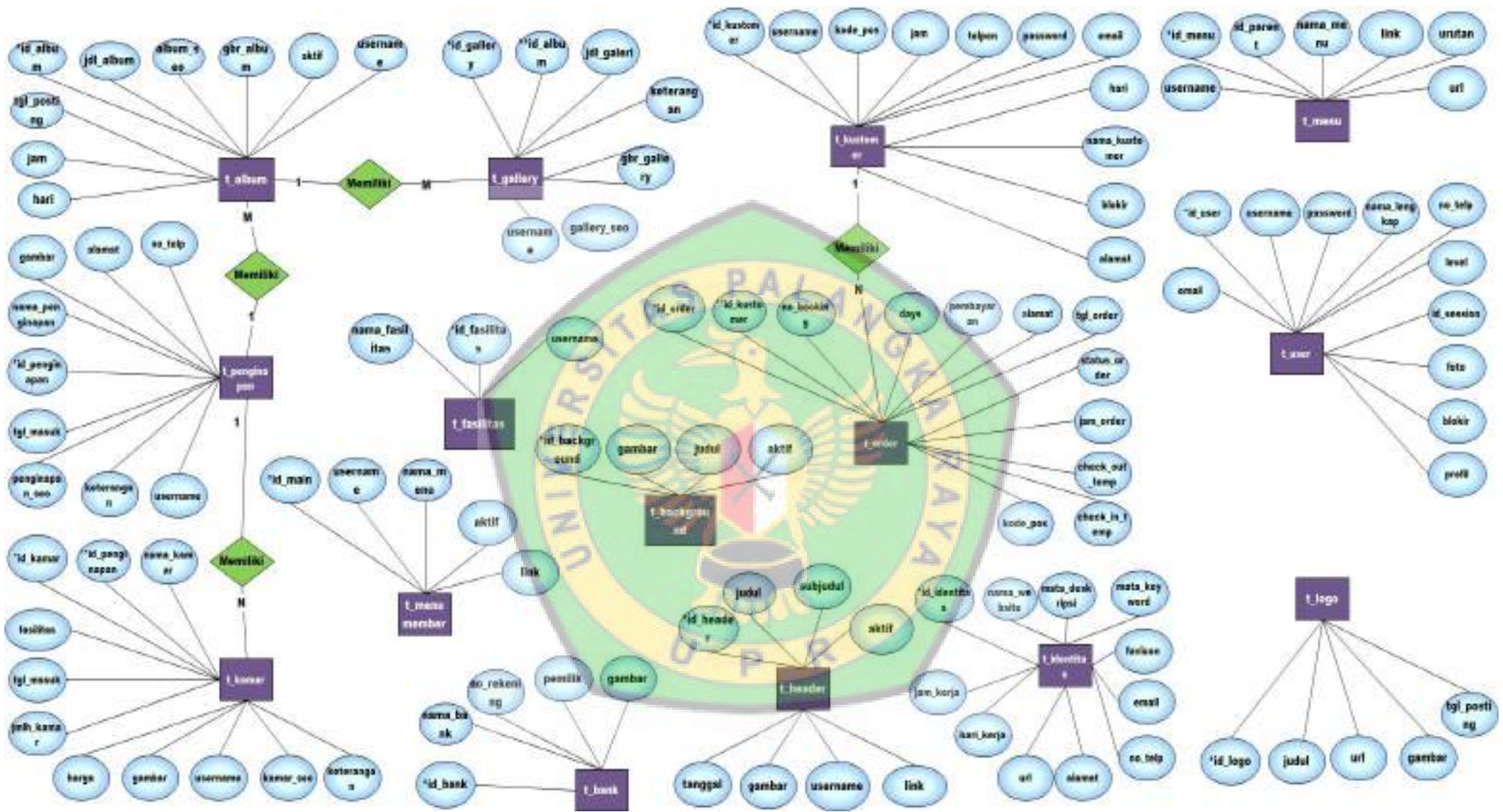
**Gambar 3.19 DFD Level 1 Proses Pelanggan**

Gambar 3.19 DFD Level 1 dari proses 15 menu pelanggan, berisi proses tambah pelanggan, ubah pelanggan dan hapus pelanggan yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel kostumer.

#### 3.2.1.4. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model digambarkan sebagai *Entity Relational Diagram* (ERD) yang adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan (relasi) antar entitas tersebut. Berikut gambar ERD dari sistem ini:





Gambar 3.20 Entity Relational Diagram (ERD)

### 3.3 Desain Database

Dalam proses perancangan *Website Pemesanan Penginapan di Palangkaraya* ini, mempunyai beberapa tahapan yaitu Desain Tabel dan Struktur Tabel, Desain Navigasi dan Desain *Interface*.

#### 3.3.1. Desain Tabel

Dalam perancangan *Website Pemesanan Penginapan di Palangkaraya* memerlukan *database* dalam pembuatannya. *Website* ini dirancang menggunakan program *PHP* dan *MySQL* sebagai *databasenya*. Desain Tabel adalah model data yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut dengan penyimpanan (dalam *DFD*). Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom dimana setiap kolom memiliki nama yang unik. Adapun penjelasan dan keterangan dari masing-masing *field* dan table yang ada di *database Website Pemesanan Penginapan di Palangkaraya* adalah sebagai berikut :

##### 1. Tabel Identitas

Tabel Identitas digunakan untuk menyimpan data identitas *website*.

Tabel 3.1 berikut adalah struktur tabel identitas :

**Tabel 3.1 Tabel Identitas**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_identitas	Int	5	Primary key
2	Nama_website	Varchar	100	Not Null
3	Meta_deskripsi	Varchar	250	Not Null
4	Meta_keyword	Varchar	250	Not Null
5	Favicon	Varchar	50	Not Null
6	Email	Varchar	50	Not Null
7	No_telp	Varchar	50	Not Null
8	Jam_kerja	Varchar	250	Not Null

**Tabel 3.1 Lanjutan Tabel Identitas**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
9	Hari_kerja	varchar	250	Not Null
10	Alamat	Text	-	Not Null
11	url	varchar	50	Not Null

## 2. Tabel Menu

Tabel keterangan digunakan untuk menyimpan data menu website.

Tabel 3.2 berikut adalah struktur tabel menu :

**Tabel 3.2 Tabel Menu**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_menu	Int	5	Primary key
2	Id_parent	Int	5	Not Null
3	Username	Varchar	50	Not Null
4	Nama_menu	Varchar	30	Not Null
5	Link	Varchar	100	Not Null
6	Urutan	Varchar	10	Not Null
7	Aktif	enum	Y,N	Not Null

## 3. Tabel Menumember

Tabel Menumember digunakan untuk menyimpan data menu pada kelola website. Tabel 3.3 berikut adalah tabel menumember :

**Tabel 3.3 Tabel Menumember**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_main	Int	5	Primary key
2	Nama_menu	Varchar	50	Null

3	Link	Varchar	100	Null
---	------	---------	-----	------

**Tabel 3.3 Lanjutan Tabel Menumember**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
4	Username	Varchar	100	Not Null
5	Aktif	Enum	Y,N	Not Null

#### 4. Tabel User

Tabel User adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data akun admin dan pengelola penginapan. Tabel 3.4 berikut adalah struktur tabel user:

**Tabel 3.4 Tabel User**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_user	Int	5	Primary Key
2	Username	Varchar	50	Not Null
3	Password	Varchar	50	Not Null
4	Nama_lengkap	Varchar	100	Not Null
5	Email	Varchar	100	Not Null
6	No_telp	Varchar	20	Not Null
7	Level	Varchar	20	Not Null
8	Blokir	Enum	Y,N	Not Null
9	Profil	Text	-	Not Null
10	Foto	Varchar	50	Not Null
11	Id_session	Varchar	100	Not Null

#### 5. Tabel Logo

Tabel logo merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data logo website. Tabel 3.5 berikut adalah struktur tabel logo :

**Tabel 3.5 Tabel Logo**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_logo	Int	5	Primary Key
2	Judul	Varchar	100	Not Null
3	url	Varchar	100	Not Null
4	Gambar	Varchar	100	Not Null
5	Tgl_posting	Date	-	Not Null

**6. Tabel Background**

Tabel Background merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data background website. Tabel 3.6 berikut adalah struktur tabel background :

**Tabel 3.6 Tabel Background**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_background	Int	5	Primary key
2	Judul	Varchar	100	Not Null
3	Aktif	Enum	Y,N	Not Null
4	Gambar	Varchar	100	Not Null

**7. Tabel Header**

Tabel Header digunakan untuk menyimpan data header website.

Tabel 3.7 berikut adalah struktur tabel header:

**Tabel 3.7 Tabel Header**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_header	Int	5	Primary key
2	Judul	Varchar	100	Not Null

3	Username	Varchar	50	Not Null
4	Sub_judul	Varchar	100	Not Null
5	Link	Varchar	200	Not Null
6	Gambar	Varchar	100	Not Null

**Tabel 3.7 Lanjutan Tabel Header**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
7	Aktif	Enum	Y,N	Not Null
8	Tanggal	Date	-	Not Null

### 8. Tabel Penginapan

Tabel Penginapan merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data penginapan. Tabel 3.8 berikut adalah struktur tabel penginapan :

**Tabel 3.8 Tabel Penginapan**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_penginapan	Int	5	Primary key
2	Nama_penginapan	Varchar	100	Null
3	Alamat	Text	-	Null
4	No_telp	Varchar	50	Null
5	Keterangan	Text	-	Null
6	Tgl_masuk	Date	-	Null
7	Gambar	Varchar	100	Null
8	Penginapan_seo	Varchar	100	Null
9	Username	Varchar	255	Null

### 9. Tabel Kamar

Tabel Kamar merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data kamar penginapan. Tabel 3.9 berikut adalah struktur tabel kamar :

**Tabel 3.9 Tabel Kamar**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_kamar	Int	5	Primary key
2	Id_penginapan	Int	5	Foreign key
3	Nama_kamar	Varchar	100	Null

**Tabel 3.9 Lanjutan Tabel Kamar**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
4	Fasilitas	Varchar	250	Null
5	Kamar_seo	Varchar	100	Null
6	Keterangan	Text	-	Null
7	Harga	Int	20	Null
8	Jmlh_kamar	Int	5	Null
9	Tgl_masuk	Date	-	Null
10	Gambar	Varchar	100	Null
11	Username	Varchar	255	Null

#### 10. Tabel Fasilitas

Tabel yang digunakan untuk menyimpan data fasilitas penginapan. Tabel 3.10 berikut adalah struktur tabel penginapan:

**Tabel 3.10 Tabel Background**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_fasilitas	Int	5	Primary key
2	Nama_fasilitas	Varchar	50	Not Null
3	Username	Varchar	50	Not Null

#### 11. Tabel Bank

Tabel bank merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data bank. Tabel 3.11 berikut adalah struktur tabel bank :

**Tabel 3.11 Tabel Bank**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_bank	Int	5	Primary key
2	Nama_bank	Varchar	100	Not Null
3	No_rekening	Varchar	100	Not Null
4	Pemilik	Varchar	100	Not Null
5	Gambar	Varchar	100	Not Null

## 12. Tabel Gallery

Tabel gallery merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data galeri website. Tabel 3.12 berikut adalah struktur tabel gallery :

**Tabel 3.12 Tabel Gallery**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_gallery	Int	5	Primary key
2	Id_album	Int	5	Foreign key
3	Jdl_gallery	Varchar	100	Not Null
4	Gallery_seo	Varchar	100	Not Null
5	Keterangan	Text	-	Not Null
6	Gbr_gallery	Varchar	100	Not Null
7	Username	Varchar	100	Not Null

## 13. Tabel Album

Tabel Album merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data Album website. Tabel 3.13 berikut adalah struktur tabel album :

**Tabel 3.13 Tabel Album**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_album	Int	5	Primary key
2	Jdl_album	Varchar	100	Not Null
3	Album_seo	Varchar	100	Not Null

4	Gbr_album	Varchar	100	Not Null
5	Username	Varchar	100	Not Null
6	Aktif	Enum	Y,N	Not Null
7	Tgl_posting	Date	-	Not Null
8	Jam	Time	-	Not Null
9	Hari	Varchar	20	Not Null

#### 14. Tabel Order

Tabel Order merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data order. Tabel 3.14 berikut adalah struktur tabel order :

**Tabel 3.14 Tabel Order**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_order	Int	5	Primary key
2	Id_kostumer	Int	11	Foreign key
3	No_booking	Varchar	50	Not Null
4	Alamat	Text	-	Not Null
5	Kode_pos	Char	6	Not Null
6	days	Int	10	Not Null
7	Status_order	Varchar	50	Not Null
8	Pembayaran	Text	-	Not Null
9	Tgl_order	Date	-	Not Null
10	Jam_order	Time	-	Not Null
11	Check_in_temp	Varchar	50	Not Null
12	Check_out_temp	Varchar	50	Not Null

#### 15. Tabel Kustomer

Tabel kustomer merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data kustomer pelanggan. Tabel 3.15 berikut adalah

struktur tabel kustomer :

**Tabel 3.15 Tabel Kustomer**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
1	Id_kustomer	Int	5	Primary key
2	Username	Varchar	50	Not Null
3	Password	Varchar	150	Not Null
4	Nama_kustomer	Varchar	100	Not Null

**Tabel 3.15 Lanjutan Tabel Kustomer**

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Keterangan
5	Alamat	Text	-	Not Null
6	Kode_pos	Char	6	Not Null
7	Telpon	Varchar	20	Not Null
8	Hari	Varchar	20	Not Null
9	Email	Varchar	50	Not Null
10	jam	time	-	Not Null
11	Blokir	Enum	Y,N	Not Null

### 3.3.2. Desain *User Interface*

#### 3.3.2.1. *Sitemap*

Dalam merancang *sitemap* (peta situs), seperti kerangka *website* yang menggambarkan denah dari *website*, memuat informasi mengenai setiap halaman yang ada di dalam *website* :

Peta Situs *Website Pemesanan Penginapan di Palangkaraya* :

1. Beranda
2. Penginapan
3. Galeri Foto
4. Kontak
5. Halaman Login/Daftar



**Gambar 3.21 Site Map Akses Halaman Utama Pengunjung**



**Gambar 3.22 Site Map Akses Halaman Utama Pelanggan**



**Gambar 3.23 Site Map Akses Halaman Pihak Penginapan**



**Gambar 3.24 Site Map Akses Halaman Admin**

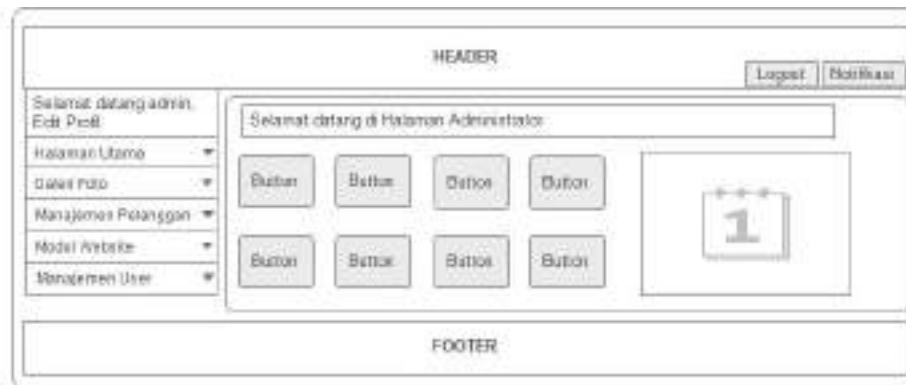
### **3.3.2.2 Desain Interface Halaman Admin**

#### **3.3.2.2.1 Desain Interface Halaman Login**



**Gambar 3.25 Desain Interface Halaman Login**

#### **3.3.2.2.2 Desain Interface Halaman Utama Admin**



**Gambar 3.26 Desain Interface Halaman Utama Admin**

### 3.3.2.2.3 Desain Interface Halaman Konfigurasi Website



**Gambar 3.27 Desain Interface Halaman Konfigurasi Website**

### 3.3.2.2.4 Desain Interface Halaman Menu Utama



Gambar 3.28 Desain Interface Halaman Menu Utama

### 3.3.2.2.5 Desain Interface Halaman Tambah Menu Utama



Gambar 3.29 Desain Interface Halaman Tambah Menu Utama

### 3.3.2.2.6 Desain Interface Halaman Ubah Menu Utama

HEADER

Logout | Notifikasi

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Halaman Utama ▾

Konfigurasi Website

**Menu Utama**

Menu Member

Halaman Statis

Edisi Menu Website

Nama Menu:

Level Menu: Menu Utama ▾

Blokir:  Ya  Tidak

Urutan:

Link Menu:

Simpan | Batal

FOOTER

**Gambar 3.30 Desain Interface Halaman Ubah Menu Utama**

**3.3.2.2.7 Desain Interface Halaman Menu Member**

HEADER

Logout | Notifikasi

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Halaman Utama ▾

Konfigurasi Website

Menu Utama

**Menu Member**

Halaman Statis

Menu Member

Tambah Menu Member | Hapus

No.	Menu Utama	Link	Aktif	Aksi
1				Ubah   Hapus

FOOTER

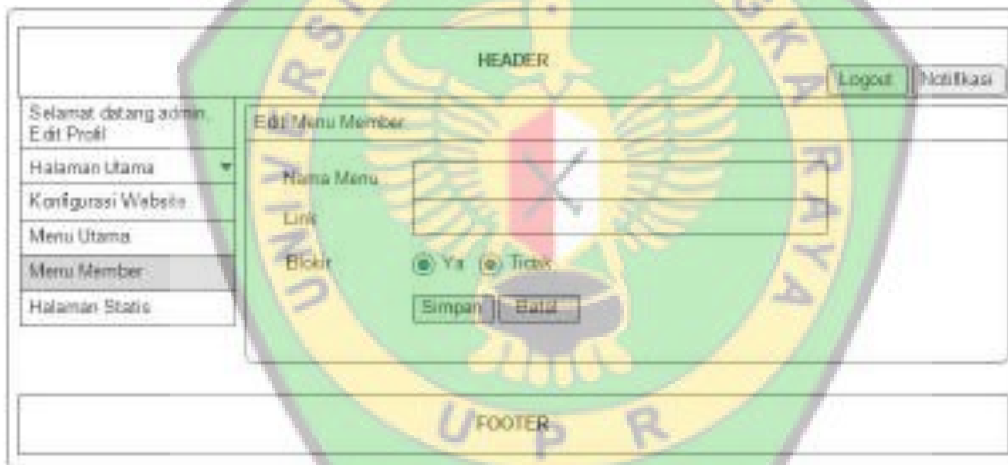
**Gambar 3.31 Desain Interface Halaman Menu Member**

**3.3.2.2.8 Desain Interface Halaman Tambah Menu Member**



**Gambar 3.32 Desain Interface Halaman Tambah Menu Member**

### 3.3.2.2.9 *Desain Interface* Halaman Ubah Menu Member



**Gambar 3.33 Desain Interface Halaman Ubah Menu Member**

### 3.3.2.2.10 *Desain Interface* Halaman Menu Penginapan



Gambar 3.34 Desain Interface Halaman Menu Penginapan

### 3.3.2.2.11 Desain Interface Halaman Menu Tambah Penginapan



Gambar 3.35 Desain Interface Halaman Menu Tambah Penginapan

### 3.3.2.2.12 Desain Interface Halaman Menu Ubah Penginapan

HEADER

Logout Notifikasi

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Penginapan ▾

Penginapan

Kamar

Fasilitas Kamar

Edt Penginapan

Nama Penginapan

Alamat

No Telpon

Keterangan

Maps

Upload

FOOTER

**Gambar 3.36 Desain Interface Halaman Menu Ubah Penginapan**

**3.3.2.2.13 Desain Interface Halaman Menu Kamar**

HEADER

Logout Notifikasi

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Penginapan ▾

Penginapan

Kamar

Fasilitas Kamar

No	Nama Penginapan	Kamar	Harga	Jumlah Kamar	Tgl masuk	Aksi
1						<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

FOOTER

**Gambar 3.37 Desain Interface Halaman Menu Kamar**

**3.3.2.2.14 Desain Interface Halaman Menu Tambah Kamar**

HEADER	
Logout   Notifikasi	
<p>Selamat datang admin, Edit Profil</p> <p>Manajemen Penginapan ▾</p> <p>Penginapan</p> <p><b>Kamar</b></p> <p>Fasilitas Kamar</p>	<p>Kamar</p> <p>Nama Penginapan: <input type="text" value="- Pilih Penginapan -"/></p> <p>Nama Kamar: <input type="text"/></p> <p>Fasilitas Kamar:</p> <p><input type="checkbox"/> AC</p> <p><input type="checkbox"/> Free Wifi</p> <p><input type="checkbox"/> TV LED</p> <p>Harga: <input type="text"/></p> <p>Jumlah Kamar: <input type="text"/></p> <p>Keterangan: <input type="text"/></p> <p>Upload: <input type="button" value="Choose File"/></p> <p><input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/></p>
FOOTER	

**Gambar 3.38 Desain Interface Halaman Menu Tambah Kamar**

### 3.3.2.2.15 Desain Interface Halaman Menu Ubah Kamar

HEADER	
Logout   Notifikasi	
<p>Selamat datang admin, Edit Profil</p> <p>Manajemen Penginapan ▾</p> <p>Penginapan</p> <p><b>Kamar</b></p> <p>Fasilitas Kamar</p>	<p>Edt Kamar:</p> <p>Nama Penginapan: <input type="text" value="- Pilih Penginapan -"/></p> <p>Nama Kamar: <input type="text"/></p> <p>Fasilitas Kamar:</p> <p><input type="checkbox"/> AC</p> <p><input type="checkbox"/> Free Wifi</p> <p><input type="checkbox"/> TV LED</p> <p>Harga: <input type="text"/></p> <p>Jumlah Kamar: <input type="text"/></p> <p>Keterangan: <input type="text"/></p> <p>Upload: <input type="button" value="Choose File"/></p> <p><input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/></p>
FOOTER	

**Gambar 3.39 Desain Interface Halaman Menu Ubah Kamar**

**3.3.2.2.16 Desain Interface Halaman Menu Fasilitas Kamar**

The screenshot shows a web interface for managing room facilities. It features a header with 'Logout' and 'Notifikasi' buttons. A sidebar on the left contains a menu with 'Fasilitas Kamar' selected. The main content area has a 'Tambah Fasilitas Kamar' button and a table with the following data:

No.	Nama Fasilitas	Aksi
1		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

**Gambar 3.40 Desain Interface Halaman Menu Fasilitas Kamar**

**3.3.2.2.17 Desain Interface Halaman Menu Tambah Fasilitas Kamar**

The screenshot shows the 'Tambah Fasilitas Kamar' form. It includes a header with 'Logout' and 'Notifikasi' buttons. The sidebar menu has 'Fasilitas Kamar' selected. The form contains a 'Nama Fasilitas' input field and two buttons: 'Simpan' and 'Batal'.

**Gambar 3.41 Desain Interface Halaman Menu Tambah Fasilitas Kamar**

**3.3.2.2.18 Desain Interface Halaman Menu Ubah Fasilitas Kamar**



**Gambar 3.42 Desain Interface Halaman Menu Ubah Fasilitas Kamar**

**3.3.2.2.19 Desain Interface Halaman Menu Album Foto**



**Gambar 3.43 Desain Interface Halaman Menu Album Foto**

**3.3.2.2.20 Desain Interface Halaman Menu Tambah Album Foto**



**Gambar 3.44 Desain Interface Halaman Halaman Menu Tambah Album Foto**

### 3.3.2.2.21 Desain Interface Halaman Menu Galeri Foto

No	Foto Galeri	Judul Galeri	Judul Album	Aksi
1				<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3.45 Desain Interface Halaman Menu Galeri Foto

### 3.3.2.2.22 Desain Interface Halaman Menu Tambah Galeri Foto

No	Username	Nama Lengkap	Email	No Telp	Dokter	Aksi
1						<input type="button" value="Ubah"/>

Gambar 3.46 Desain Interface Halaman Menu Tambah Galeri Foto

### 3.3.2.2.23 Desain Interface Halaman Menu Pelanggan

No	Username	Nama Lengkap	Email	No Telp	Dokter	Aksi
1						<input type="button" value="Ubah"/>

**Gambar 3.47 Desain Interface Halaman Menu Pelanggan**

**3.3.2.2.24 Desain Interface Halaman Menu Ubah Pelanggan**

HEADER

Logout Notifikasi

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Pelanggan

Pelanggan

Order Masuk

Pesan Masuk

Pelanggan

Username

Password

Nama Lengkap

Alamat Lengkap

Kode Pos

Provisi

Kota

Email

No.Telp/Hp

Bekerja  Ya  Tidak

Simpan Batal

FOOTER

**Gambar 3.48 Desain Interface Halaman Menu Ubah Pelanggan**

**3.3.2.2.25 Desain Interface Halaman Menu Order Masuk**

HEADER

Logout Notifikasi

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Pelanggan

Pelanggan

Order Masuk

Pesan Masuk

Order Masuk

No	Nama Pelanggan	Tgl Order	Jam	Pembayaran	Status	Aksi
1						Ubah Hapus

FOOTER

**Gambar 3.49 Desain Interface Halaman Menu Order Masuk**

**3.3.2.2.26 Desain Interface Halaman Menu Ubah Order Masuk**

HEADER Logout | Refresh

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Pelanggan ▾

Pelanggan

**Order Masuk**

Pesan Masuk

Data Order Pembayaran Pelanggan

No. Booking	
Tgl & Jam Order	
Pembayaran	
Status Order	Dibayar ▾ <input type="button" value="Ubah Status"/>

Gambar	Booking	Jumlah	Harga Kamar	Sub Total
Grand Total				

Data Kostumer

Nama Pembeli

No.Telp/HP

Email

FOOTER

**Gambar 3.50 Desain Interface Halaman Menu Ubah Order Masuk**

### 3.3.2.2.28 *Desain Interface* Halaman Menu Logo Website

HEADER Logout | Refresh

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Website ▾

**Logo Website**

Template Website

Background Website

Header Website

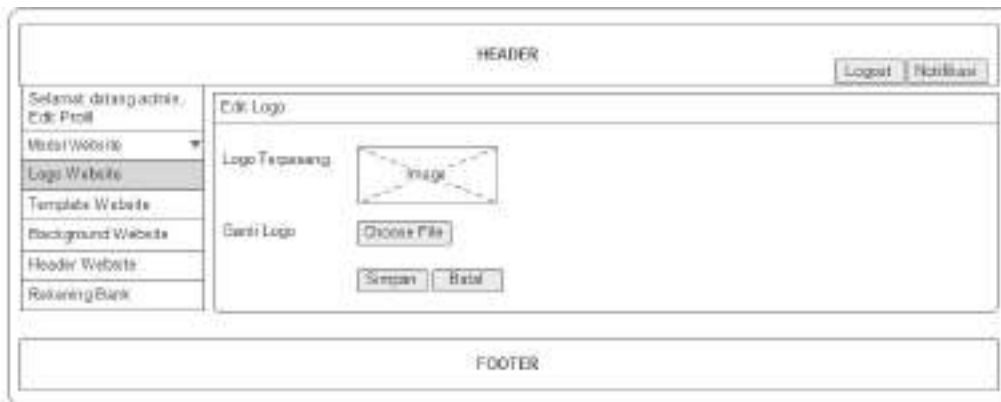
Footer Website

No.	Logo	Aksi
1		<input type="button" value="Ubah"/>

FOOTER

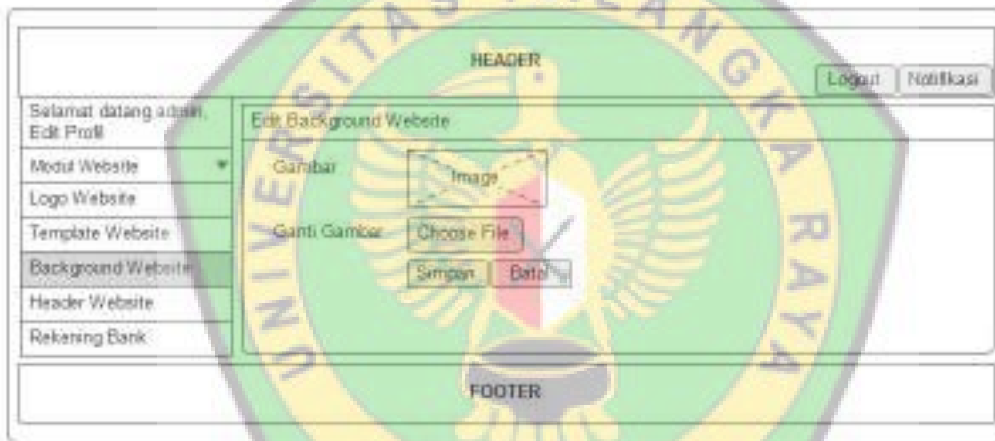
**Gambar 3.52 Desain Interface Halaman Menu Logo Website**

### 3.3.2.2.29 *Desain Interface* Halaman Menu Ubah Logo Website



**Gambar 3.53 Desain Interface Halaman Menu Edit Logo Website**

### 3.3.2.2.30 *Desain Interface* Halaman Menu Ubah Background Website



**Gambar 3.54 Desain Interface Halaman Menu Ubah Background Website**

### 3.3.2.2.31 *Desain Interface* Halaman Menu Header Website



**Gambar 3.55 Desain Interface Halaman Menu Header Website**

### 3.3.2.2.32 *Desain Interface* Halaman Menu Tambah Header Website



**Gambar 3.56 Desain Interface Halaman Menu Tambah Header Website**

### 3.3.2.2.33 *Desain Interface* Halaman Menu Ubah Header Website



**Gambar 3.57 Desain Interface Halaman Menu Ubah Header Website**

### 3.3.2.2.34 Desain Interface Halaman Menu Rekening Bank



**Gambar 3.58 Desain Interface Halaman Menu Rekening Bank**

### 3.3.2.2.35 Desain Interface Halaman Menu Tambah Rekening Bank

HEADER	
Logout   Notifikasi	
Selamat datang admin, Edit Profil	<b>Tambah Rekening Bank</b>
Modul Website ▾	Nama Bank: <input type="text"/>
Logo Website	Nomor Rekening: <input type="text"/>
Template Website	Nama Pemilik: <input type="text"/>
Background Website	Upload: <input type="button" value="Choose File"/>
Header Website	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
<b>Rekening Bank</b>	
FOOTER	

**Gambar 3.59** Desain Interface Halaman Menu Tambah Rekening Bank

### 3.3.2.2.36 *Desain Interface* Halaman Menu Ubah Rekening Bank

HEADER	
Logout   Notifikasi	
Selamat datang admin, Edit Profil	<b>Edit Rekening Bank</b>
Modul Website ▾	Nama Bank: <input type="text"/>
Logo Website	Nomor Rekening: <input type="text"/>
Template Website	Nama Pemilik: <input type="text"/>
Background Website	Gambar: <input type="text" value="Image"/>
Header Website	Upload: <input type="button" value="Choose File"/>
<b>Rekening Bank</b>	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
FOOTER	

**Gambar 3.60** Desain Interface Halaman Menu Ubah Rekening Bank

### 3.3.2.2.37 *Desain Interface* Halaman Menu Manajemen User



**Gambar 3.61 Desain Interface Halaman Menu Manajemen User**

**3.3.2.2.38 Desain Interface Halaman Menu Tambah Manajemen User**



**Gambar 3.62 Desain Interface Halaman Menu Tambah Manajemen User**

**3.3.2.2.39 Desain Interface Halaman Menu Ubah Manajemen User**

**Gambar 3.63 Desain Interface Halaman Menu Ubah Manajemen User**

## **2.3 Desain Interface Penginapan**

### **2.3.1 Desain Interface Halaman Menu Penginapan**

No	Nama Penginapan	Alamat	Ketersediaan	Gambar	Tgl masuk	Username	Aksi
1							Ubah Hapus

**Gambar 3.64 Desain Interface Halaman Menu Penginapan**

### **2.3.2 Desain Interface Halaman Menu Tambah Penginapan**

HEADER	
Logout    Notifikasi	
Selamat datang admin, Edit Profil Manajemen Penginapan ▾ Penginapan Kamar Fasilitas Kamar	Tambah Penginapan Nama Penginapan <input type="text"/> Alamat <input type="text"/> No Telpn <input type="text"/> Keterangan <input type="text"/> Maps <input type="text"/> Upload <input type="button" value="Choose File"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
FOOTER	

Gambar 3.65 Desain Interface Halaman Menu Tambah Penginapan

### 2.3.3 Desain Interface Halaman Menu Ubah Penginapan

HEADER	
Logout    Notifikasi	
Selamat datang admin, Edit Profil Manajemen Penginapan ▾ Penginapan Kamar Fasilitas Kamar	Edit Penginapan Nama Penginapan <input type="text"/> Alamat <input type="text"/> No Telpn <input type="text"/> Keterangan <input type="text"/> Maps <input type="text"/> Upload <input type="button" value="Choose File"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
FOOTER	

**Gambar 3.66 Desain Interface Halaman Menu Ubah Penginapan**

### 2.3.4 Desain Interface Halaman Menu Kamar

HEADER

Logout Notifikasi

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Penginapan ▾

Penginapan

**Kamar**

Fasilitas Kamar

Tambah Kamar Hapus

No	Nama Penginapan	Kamar	Harga	Jumlah Kamar	Tgl masuk	Aksi
1						Ubah Hapus

FOOTER

**Gambar 3.67 Desain Interface Halaman Menu Kamar**

### 2.3.5 Desain Interface Halaman Menu Tambah Kamar

HEADER

Logout Notifikasi

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Penginapan ▾

Penginapan

**Kamar**

Fasilitas Kamar

Kamar

Nama Penginapan -Pilih Penginapan-

Nama Kamar

Fasilitas Kamar

AC

Free Wifi

TV LED

Harga

Jumlah Kamar

Keterangan

Upload

Choose File

Simpan Batal

FOOTER

**Gambar 3.68 Desain Interface Halaman Menu Tambah Kamar**

### 2.3.6 Desain Interface Halaman Menu Ubah Kamar

HEADER

Logout Notifikasi

Selamat datang admin.  
Edit Profil

Manajemen Penginapan ▾  
Penginapan  
Kamar  
Fasilitas Kamar

Edit Kamar:

Nama Penginapan: - Pilih Penginapan -

Nama Kamar:

Fasilitas Kamar:  AC  
 Free Wifi  
 TV LED

Harga:

Jumlah Kamar:

Keterangan:

Upload:

FOOTER

Gambar 3.69 Desain Interface Halaman Menu Ubah Kamar

### 2.3.7 Desain Interface Halaman Menu Order Masuk

HEADER

Logout Notifikasi

Selamat datang admin.  
Edit Profil

Manajemen Pelanggan ▾  
Pelanggan  
Order Masuk  
Pesanan Masuk

Order Masuk

No	Nama Pelanggan	Tgl Order	Jenis	Pembayaran	Status	Aksi
1						<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

FOOTER

Gambar 3.70 Desain Interface Halaman Menu Order Masuk

### 2.3.8 Desain Interface Halaman Menu Ubah Order Masuk

HEADER Logout | Refresh

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Manajemen Pelanggan ▾

Pelanggan

**Order Masuk**

Pesan Masuk

Data Order Pembayaran Pelanggan

No. Booking	
Tgl & Jam Order	
Pembayaran	
Status Order	Dibayar ▾ <input type="button" value="Ubah Status"/>

Gambar	Booking	Jumlah	Harga Kamar	Sub Total
Grand Total				

Data Kostumer

Nama Pembeli

No.Telp/pon/HP

Email

FOOTER

**Gambar 3.71 Desain Interface Halaman Menu Ubah Order Masuk**

### 2.3.9 Desain Interface Halaman Menu Manajemen User

HEADER Logout | Refresh

Selamat datang admin,  
Edit Profil

Menu User ▾

**Manajemen User**

Manajemen User Admin

No	Username	Nama Lengkap	Email	Gambar	Bekerja	Aksi
1						<input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/>

FOOTER

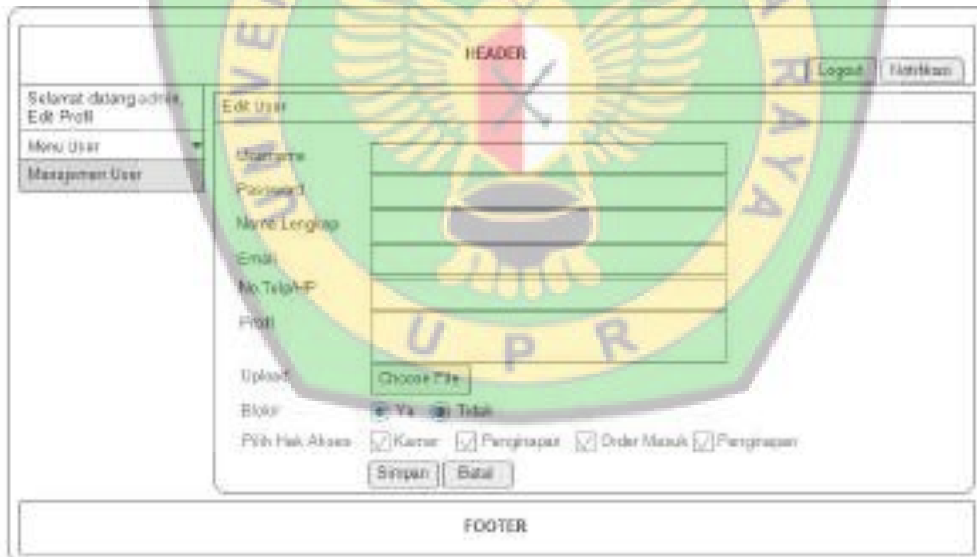
**Gambar 3.72 Desain Interface Halaman Manajemen User**

### 2.3.10 Desain Interface Halaman Menu Tambah Manajemen User



**Gambar 3.73 Desain Interface Halaman Menu Tambah Manajemen User**

### 2.3.11 Desain Interface Halaman Menu Ubah Manajemen User



**Gambar 3.74 Desain Interface Halaman Menu Ubah Manajemen User**

## 2.4 Desain Interface Pengunjung

### 2.4.1 Desain Interface Halaman Beranda



**Gambar 3.75 Desain Interface Halaman Beranda**

**2.4.2 Desain Interface Halaman Penginapan**



**Gambar 3.76 Desain Interface Halaman Penginapan**

**2.4.3 Desain Interface Halaman Galeri Foto**



Gambar 3.77 Desain Interface Halaman Galeri Foto

#### 2.4.4 Desain Interface Halaman Kontak Kami



Gambar 3.78 Desain Interface Halaman Kontak Kami

## 2.4.5 Desain Interface Halaman Login dan Daftar Pelanggan

No. Telp:    Email:    Tanggal: [Cal] [Dn] [Bn] [Tn]

BERANDA    DAFTAR PELANGGAN    GALERI FOTO    KONTAK    LOGIN/DAFTAR

LOGO

Beranda / Daftar Pelanggan

Daftar Pelanggan

Pelanggan Terdaftar    Pelanggan Tendaftar

Siapa anda saat ini?  Pelanggan Terdaftar     Pelanggan Tendaftar

Apakah anda sudah memiliki akun di sistem login?

Nama Lengkap \*

Username \*

Password \*

Email \*

No. Telp/Hp \*

Coba \*

Daftar

Copyright © 2018 Universitas Palangka Raya. All Rights Reserved. UPR

Gambar 3.79 Desain Interface Halaman Login dan Daftar pelanggan

## 2.5 Desain Interface Pelanggan

### 2.5.1 Desain Interface Halaman Beranda



**Gambar 3.80 Desain Interface Halaman Beranda**

### 2.5.2 Desain Interface Halaman Pendaftaran



**Gambar 3.81 Desain Interface Halaman Pendaftaran**

### 2.5.3 Desain Interface Halaman Galeri Foto



Gambar 3.82 Desain Interface Halaman Galeri Foto

### 2.5.4 Desain Interface Halaman Kontak Kami



**Gambar 3.83 Desain Interface Halaman Kontak Kami**

### **2.5.5 Desain Interface Halaman Login dan Daftar Pelanggan**

The image shows a web interface for a customer registration and login system. The interface is overlaid with the logo of Universitas Palangka Raya (UPR). The logo is a green shield with a yellow border, featuring a yellow bird with its wings spread, holding a red and white shield in its beak. The text 'UNIVERSITAS PALANGKA RAYA' is written in yellow around the top of the shield, and 'U P R' is written in yellow at the bottom.

The web interface includes a header with a logo and navigation links. The main content area has two tabs: 'Daftar Pelanggan' and 'Daftar Pelanggan'. Below the tabs, there are two columns of form fields. The left column is for 'Pelanggan Terdaftar' and the right column is for 'Pelanggan Tendaftar'. The left column has fields for 'Nama Lengkap\*', 'Username\*', 'Password\*', 'Alamat\*', 'Kode Pos\*', 'No Telp\*', 'Email\*', and a 'Daftar' button. The right column has fields for 'No Telp\*', 'Username\*', 'Password\*', and a 'Daftar' button. At the bottom of the interface, there is a copyright notice: 'Copyright © 2018. Semua hak dilindungi. Dibuat oleh Team KIR di universitas UPR'.

**Gambar 3.84 Desain Interface Halaman Login dan Daftar pelanggan**

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. *Integration and System Testing*

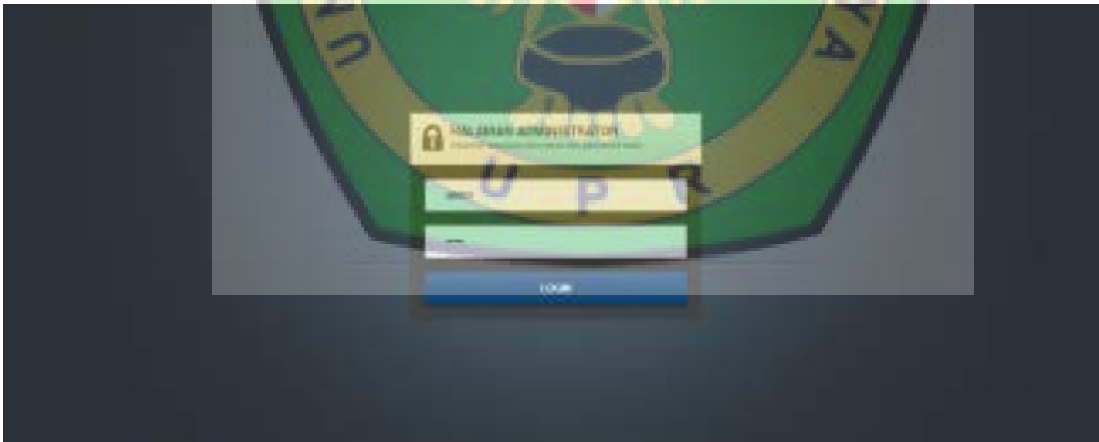
Setelah melakukan analisis dan desain selanjutnya yaitu penulisan program, Web yang telah dibuat akan di implementasikan. Web yang dibuat akan *testing* terlebih dahulu, jika ada kesalahan, maka akan kembali ke metodologi sebelumnya yaitu pembuatan Kode Program Web. Metode *testing* yang digunakan pada pembuatan Web ini menggunakan Metode *Blackbox*.

#### 4.1.1. Integrasi dan Implementasi Program

Tahap implementasi adalah tahapan untuk membuktikan bahwa website yang dibangun telah berfungsi dengan baik, maka diperlukan skenario uji coba yang dapat menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dalam uji coba tersebut telah berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

##### 4.1.1.1 Tampilan Halaman Website Admin

###### 1. Halaman Login



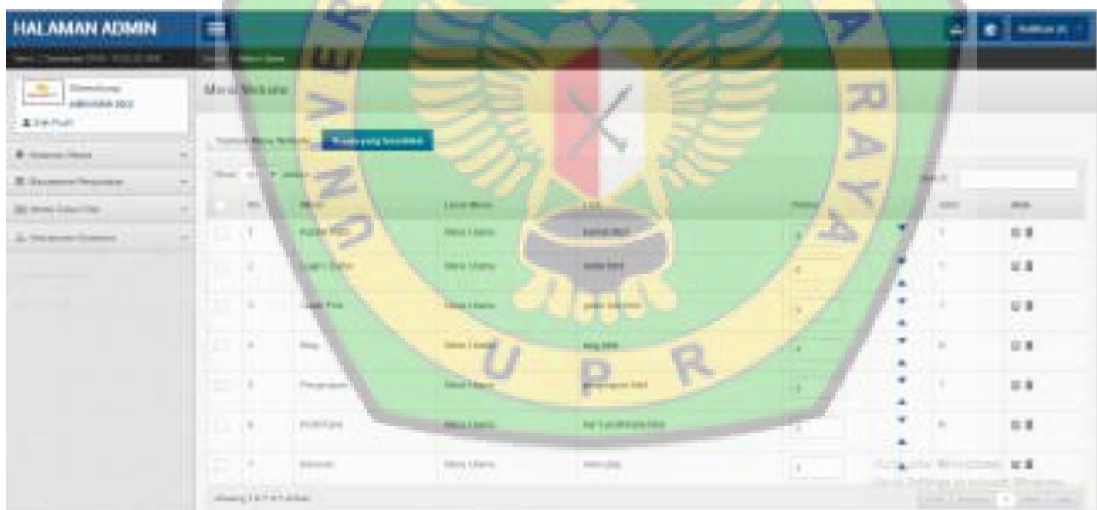
**Gambar 4.1 Halaman Login**

## 2. Halaman Konfigurasi Website



Gambar 4.2 Konfigurasi Website

## 3. Halaman Menu Utama



Gambar 4.3 Halaman Menu Utama

#### 4. Halaman Menu Member



Gambar 4.4 Halaman Menu Member

#### 5. Halaman Penginapan



Gambar 4.5 Halaman Penginapan

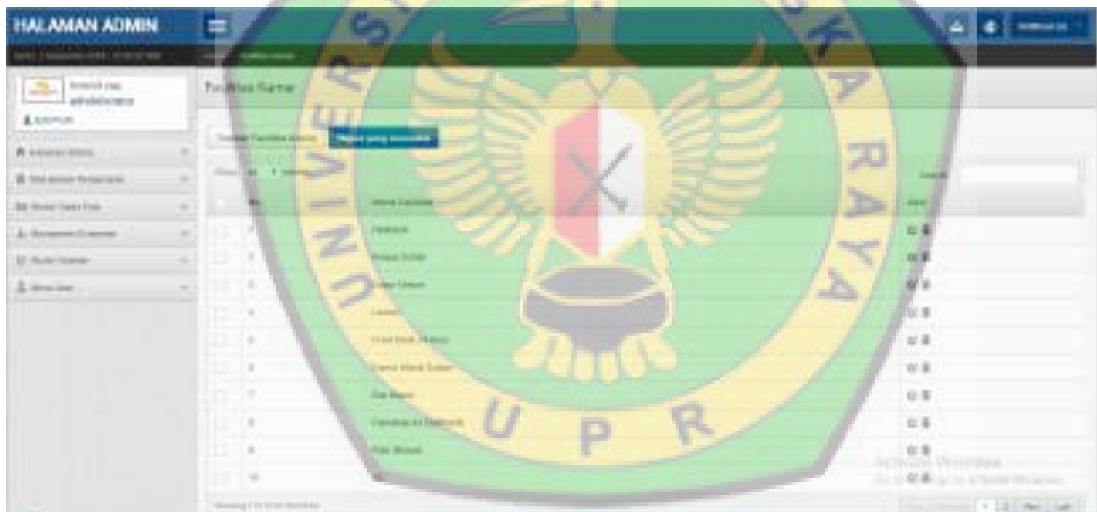
## 6. Halaman Kamar



No.	Kategori Kamar	Amin	Harga	Status Kamar	Tgl. Input	Aksi
1	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
2	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	20-April-2020	✕
3	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	0	22-April-2020	✕
4	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
5	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
6	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
7	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
8	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
9	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
10	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
11	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
12	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
13	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
14	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
15	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
16	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
17	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
18	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
19	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
20	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕

Gambar 4.7 Halaman Kamar

## 7. Halaman Fasilitas Kamar



No.	Kategori Kamar	Amin	Harga	Status Kamar	Tgl. Input	Aksi
1	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
2	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	20-April-2020	✕
3	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	0	22-April-2020	✕
4	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
5	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
6	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
7	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
8	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
9	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
10	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
11	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
12	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
13	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
14	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
15	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
16	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
17	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
18	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
19	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕
20	Kamar Standar	Tempat Tidur	100000	1	22-April-2020	✕

Gambar 4.8 Halaman Fasilitas Kamar

## 8. Halaman Album Foto



Gambar 4.9 Halaman Album Foto

## 9. Halaman Galeri Foto



Gambar 4.10 Halaman Galeri Foto

## 10. Halaman Pelanggan



Gambar 4.11 Halaman Pelanggan

## 11. Halaman Order Masuk

No	Nama Konsumen	Tgl. Order	Jumlah	Penyusutan	Status	Aksi
1	Kuliner	15 Agustus 2019	111100		Pending	0/0
2	Kuliner	15 Agustus 2019	111100		Pending	0/0
3	Kuliner	15 Agustus 2019	111100		Pending	0/0
4	0	15 Agustus 2019	111100		Pending	0/0
5	0	15 Agustus 2019	111100		Pending	0/0
6	0	15 Agustus 2019	111100		Pending	0/0
7	0	15 Agustus 2019	111100		Pending	0/0

Gambar 4.12 Halaman Order Masuk

## 12. Halaman Manajemen User

No	Nama Pengguna	Email	Status	Aksi
1	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
2	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
3	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
4	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
5	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
6	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
7	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
8	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
9	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0
10	Admin	admin@upr.ac.id	Aktif	0/0

Gambar 4.14 Halaman Manajemen User

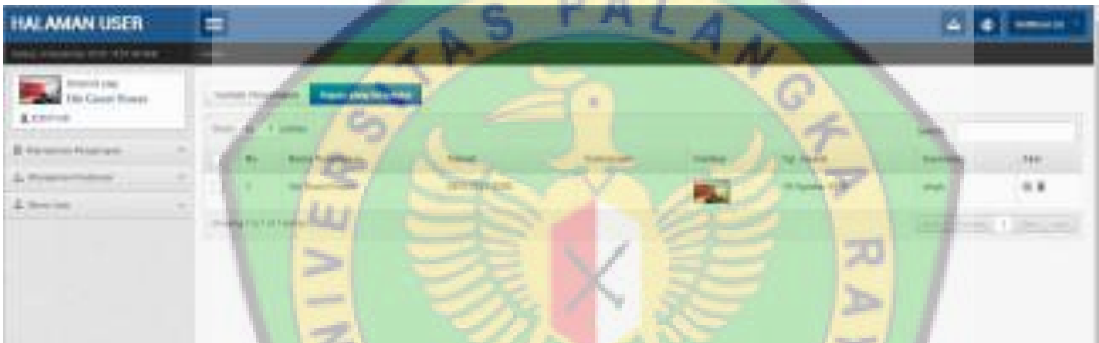
### 4.1.1.2 Tampilan Halaman Website Pihak Penginapan

## 1. Halaman Login



Gambar 4.15 Halaman Login

## 2. Halaman Penginapan



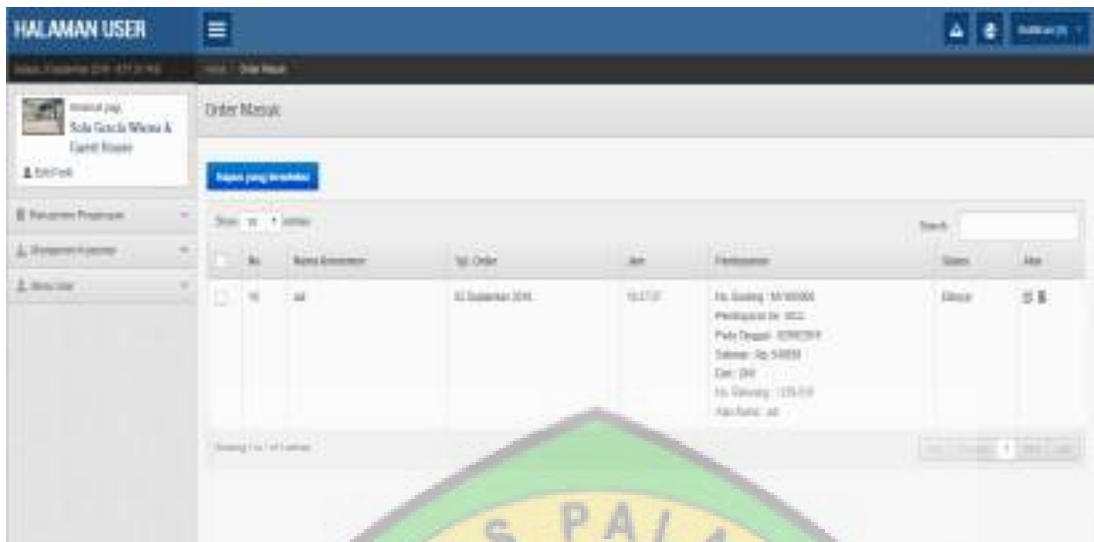
Gambar 4.16 Halaman Penginapan

## 3. Halaman Kamar



Gambar 4.17 Halaman Kamar

#### 4. Halaman Order Masuk



Gambar 4.18 Halaman Order Masuk

#### 5. Halaman Manajemen User



Gambar 4.19 Halaman Manajemen User

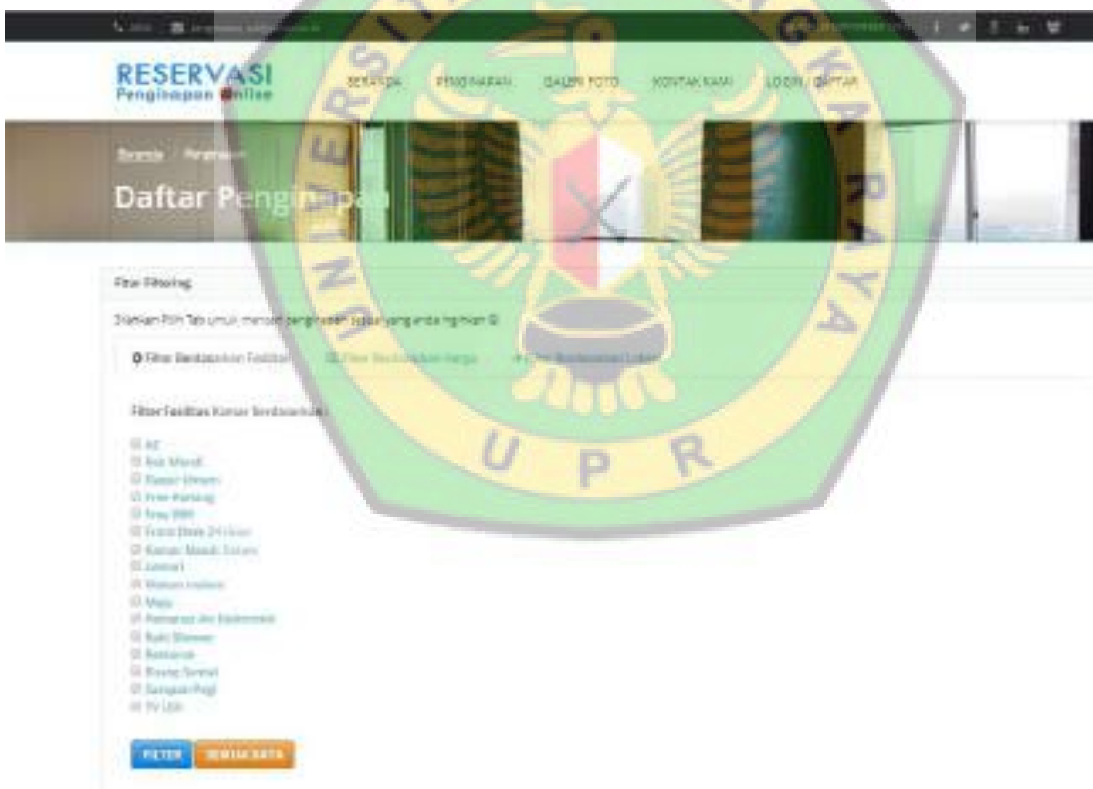
#### 4.1.1.3 Tampilan Halaman Website Pelanggan

##### 1. Halaman Beranda



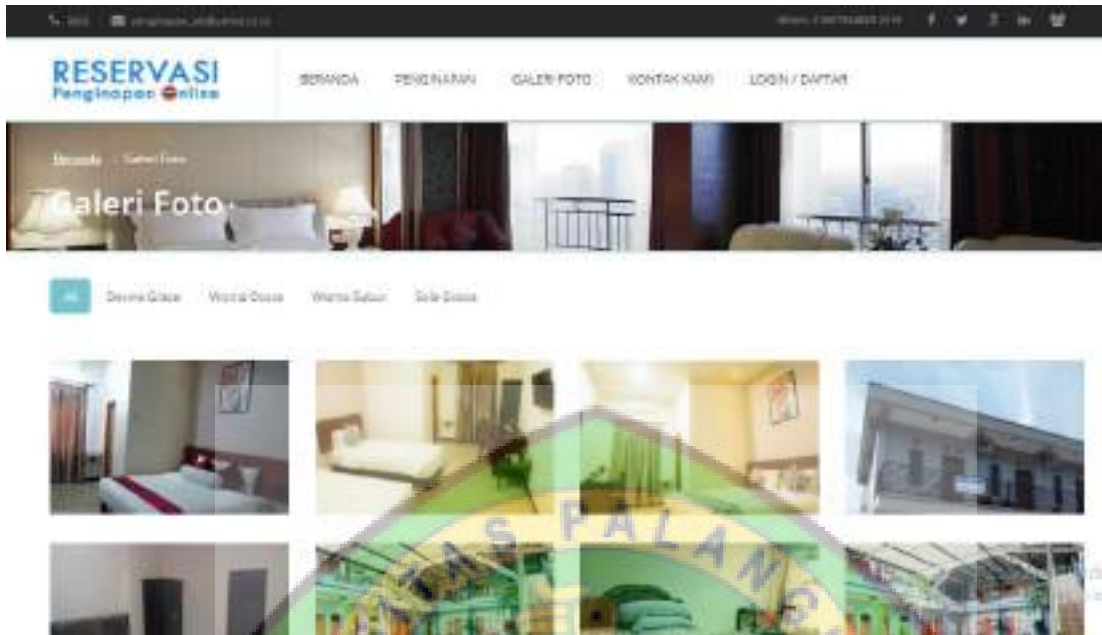
Gambar 4.20 Halaman Beranda

## 2. Halaman Penginapan



Gambar 4.21 Halaman Penginapan

### 3. Halaman Galeri Foto



Gambar 4.22 Halaman Galeri Foto

### 4. Halaman Kontak



Gambar 4.23 Halaman Kontak

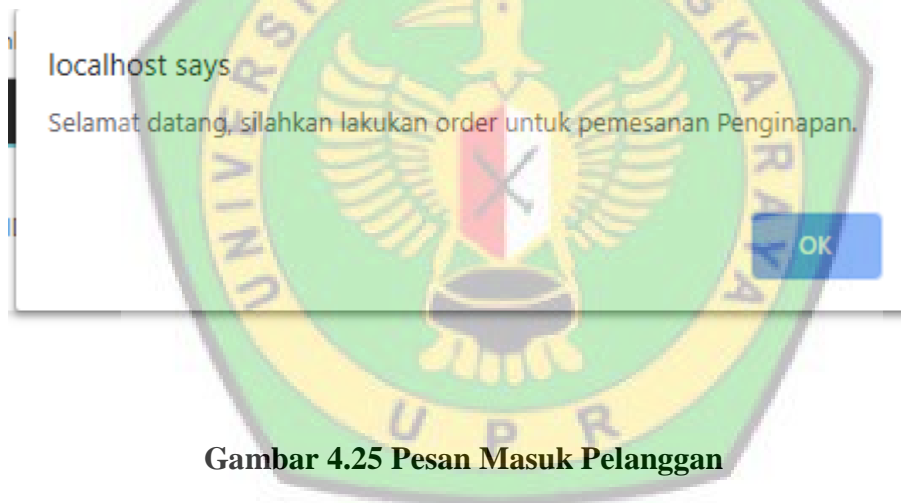
## 5. Halaman Login/Daftar



The screenshot shows the 'RESERVASI Penginapan' website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and menu items: 'BERANDA', 'PENGINAPAN', 'DAFTAR ANGGOTA', 'KARTU ANGGOTA', and 'LOGIN / DAFTAR'. Below the navigation bar is a banner image with the text 'Daftar Anggota'. The main content area is divided into two sections: 'PELANGGAN BARU' (New Customer) and 'PELANGGAN TERDAFTAR' (Registered Customer). The 'PELANGGAN BARU' section has a heading 'Silahkan isi data yang diperlukan!' and a form with fields for 'Nama Anggota\*', 'No. Anggota\*', 'Nama\*', 'Alamat\*', 'No. HP\*', and 'No. Telp\*'. The 'PELANGGAN TERDAFTAR' section has a heading 'Silahkan isi data anggota yang bersangkutan' and a form with fields for 'No. Anggota\*', 'Nama\*', and 'No. HP\*'. There is a 'LOGIN' button at the bottom right of the 'PELANGGAN TERDAFTAR' section.

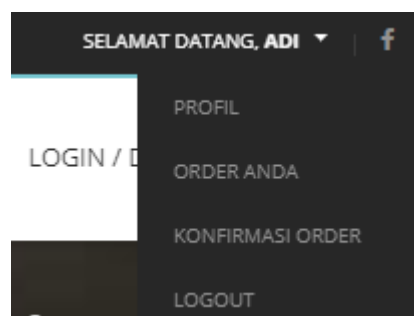
Gambar 4.24 Halaman Login/Daftar

## 6. Pesan Masuk Pelanggan



Gambar 4.25 Pesan Masuk Pelanggan

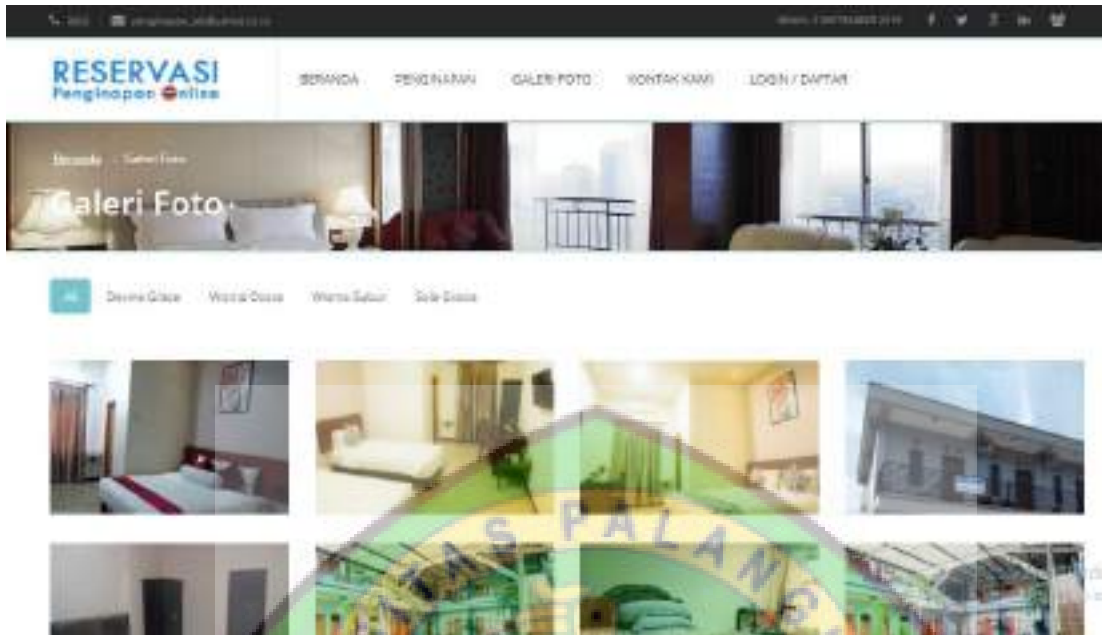
## 7. Bar Akun Pelanggan



Gambar 4.26 Bar Akun Pelanggan



### 3. Halaman Galeri Foto



Gambar 4.29 Halaman Galeri Foto

### 4. Halaman Kontak



Gambar 4.30 Halaman Kontak

## 5. Halaman Login/Daftar



Gambar 4.31 Halaman Login/Daftar

### 4.1.2. Pengujian Sistem

Setelah melakukan implementasi, dilakukan pengujian terhadap sistem dengan tujuan untuk melihat semua kesalahan dan kekurangan yang ada pada sistem. Pengujian sistem pada website ini dilakukan dengan menggunakan metode Black Box. Pada pengujian ini fokus pada kebutuhan fungsional dan outputnya sesuai dengan yang diharapkan atau sebaliknya. Dalam pengujian sistem ini digunakan metode *Black Box* yaitu dilakukan dengan membuat kasus yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah. Berikut beberapa proses yang akan dilakukan pengujian yaitu :

1. Blackbox yang dilakukan oleh Pihak Penginapan.
2. Blackbox yang dilakukan oleh Pengunjung dan Pelanggan

#### 4.1.2.1 *Blackbox Testing* oleh Pihak Penginapan

##### 1. Proses Login Pihak Penginapan

Pengujian halaman Login Admin saat setelah telah *login* dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut (Valid) merupakan tanda yang berarti halaman yang diuji berhasil.

**Tabel 4.1. Blackbox Testing Admin Menu Login Pihak Penginapan.**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Masuk Menu Login Admin	Tampilkan menu login	Di tampilkan nya menu login Admin	Valid
2.	Memasukan username dan password	Username dan password berhasil login	Username dan password berhasil dimasukan	Valid
3	Username dan password benar	Berhasil Masuk ke Menu	Menu berhasil di akses	Valid
4	Username atau password salah	Tidak Berhasil Masuk ke Menu Admin	Menu Admin tidak berhasil di akses	Valid

## 2. Halaman *Dashboard* Pihak Penginapan

Merupakan hasil uji *Blackbox Website* pada saat melakukan Manajemen Halaman Pihak Penginapan terlihat pada tabel 4.2.

**Tabel 4.2. Blackbox Testing Halaman Dashboard Pihak Penginapan.**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Mengakses menu dashboard agenda	Masuk ke Halaman agenda	Masuk ke Halaman agenda	Valid

### 3. Halaman Manajemen Penginapan

Merupakan hasil uji *Blackbox Website* pada saat melakukan Manajemen Penginapan terlihat pada tabel 4.3

**Tabel 4.3. Blackbox Testing Admin Halaman Menu Penginapan.**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Memasukan data untuk penginapan	Data yang ingin dimasukan ke dalam menu Penginapan berhasil di masukan	Di tampilkan nya data yang telah dimasukan	Valid
2.	Menambah data untuk Penginapan	Data yang ingin ditambah ke dalam menu Penginapan berhasil di masukan	Di tampilkan nya data yang telah ditambah	Valid
3.	Mengubah data untuk Penginapan	Data yang ingin diubah ke dalam menu Penginapan berhasil di ubah	Di tampilkan data yang telah diubah	Valid
4.	Menghapus data Penginapan	Data yang ingin dihapus ke dalam menu Penginapan berhasil dihapus	Data telah dihapus	Valid

### 4. Halaman Menu Kamar

Merupakan hasil uji *Blackbox Website* pada saat melakukan manajemen Kamar terlihat pada tabel 4.4

**Tabel 4.4. Blackbox Testing Admin Halaman Menu Kamar.**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Memasukan data untuk mengisi Kamar	Data yang ingin di tampilkan di menu Kamar berhasil dimasukan	Di tampilkan nya data yang telah dimasukan	Valid
2.	Menambah data untuk Kamar	Data yang ingin ditambah ke dalam menu Kamar berhasil di masukan	Di tampilkan nya data Kamar yang telah ditambah	Valid
3.	Mengubah data untuk Kamar	Data yang ingin diubah ke dalam menu Kamar berhasil di ubah	Di tampilkan nya nama data yang telah diubah	Valid
4.	Menghapus data untuk Kamar	Data yang ingin dihapus ke dalam menu Kamar berhasil dihapus	Data telah dihapus	Valid

### 5. Halaman Menu Order Masuk

Merupakan hasil uji *Blackbox Website* pada saat melakukan Manajemen Order Masuk terlihat pada tabel 4.5

**Tabel 4.5. Blackbox Testing Admin Halaman Manajemen Order Masuk.**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Mengubah data untuk Order Masuk	Data yang ingin diubah ke dalam menu Order Masuk berhasil di ubah	Di tampilkan nya Data yang telah diubah	Valid
2.	Menghapus data Order Masuk	Data yang ingin dihapus di dalam Order berhasil dihapus	Data telah dihapus	Valid

## 6. Halaman Menu Manajemen User

Merupakan hasil uji *Blackbox Website* pada saat melakukan Halaman Manajemen User terlihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6. Blackbox Testing Admin Halaman Menu Manajemen User.**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Mengubah data untuk <i>User</i>	Data yang ingin diubah ke dalam menu Manajemen <i>User</i> berhasil di ubah	Di tampilkan nya data <i>User</i> yang telah diubah	Valid

#### 4.1.2.2 Blackbox Testing oleh Pengunjung dan Pelanggan

##### 1) Menu Beranda

Merupakan hasil uji *Blackbox Website* pada saat mengakses Beranda terlihat pada tabel 4.7

**Tabel 4.7 Blackbox Testing Akses Menu Beranda**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Mengakses menu beranda	Menu Beranda di tampilkan	Di tampilkan nya Menu Beranda	Valid

##### 2) Menu Penginapan

Merupakan hasil uji *Blackbox Website* pada saat mengakses Penginapan terlihat pada tabel 4.8

**Tabel 4.8. Blackbox Testing Akses Menu Penginapan**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Pengunjung dan pelanggan ingin mengakses Menu Penginapan	Menu Penginapan Di tampilkan	Di tampilkan nya Menu Penginapan	Valid

##### 3) Menu Galeri Foto

Hasil uji *Blackbox Website* pada saat mengakses Galeri Foto terlihat pada tabel 4.9

**Tabel 4.9. Blackbox Testing Akses Menu Galeri**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Pengunjung dan pelanggan ingin mengakses Menu Galeri	Menu Galeri Di tampilkan	Di tampilkan nya Menu Galeri	Valid

#### 4) Menu Kontak

Hasil uji *Blackbox Website* pada saat mengakses Kontak terlihat pada tabel 4.10

**Tabel 4.10. Blackbox Testing Akses Menu Kontak**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Pengunjung dan pelanggan ingin mengakses Menu Kontak	Menu Kontak Di tampilkan	Di tampilkan nya Menu Kontak	Valid

#### 5. Menu Daftar

Hasil uji *Blackbox Website* pada saat mengakses Daftar terlihat pada tabel 4.11

**Tabel 4.11. Blackbox Testing Akses Menu Kontak**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Pengunjung ingin mengakses Menu Daftar	Menu Daftar Di tampilkan	Di tampilkan nya Menu Daftar	Valid

## 6. Menu Login

Hasil uji *Blackbox Website* pada saat mengakses Login terlihat pada tabel 4.12

**Tabel 4.12. Blackbox Testing Akses Menu Login**

No	Kondisi Awal	Hasil yang diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Pengunjung ingin mengakses Menu Login	Menu Login Di tampilkan	Di tampilkan nya Menu Login	Valid



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dapat di simpulkan bahwa dalam merancang dan membangun website pemesanan penginapan, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan MySQL sebagai database. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu metodologi waterfall yang tahapannya yaitu analisis, desain, koding dan pengujian. Pada tahap analisis, terdapat analisis sistem lama dan sistem baru dan flowchart, lalu menggunakan metodologi DFD setelah itu desain. Pada tahap pengujian (*testing*) menggunakan metode Black box testing, dimana merupakan strategi testing yang hanya memfokuskan/memperhatikan kepada faktor fungsionalitas dan spesifikasi perangkat lunak.

Jadi pada website ini terpadat 4 aktor yaitu admin sebagai pengelola website, pihak penginapan sebagai orang yang bertugas untuk mengurus penginapan/mengelola penginapan dimana ada penginapan, kamar, fasilitas kamar dan menerima informasi pesanan kamar, lalu berikutnya ada pengunjung yaitu aktor yang mendapatkan informasi dari website ini, tetapi jika pengunjung ingin melakukan pemesanan pengunjung harus mendaftarkan diri menjadi pelanggan terlebih dahulu ada pada fitur Daftar/Login. Setelah pelanggan berhasil mendaftarkan diri pelanggan dapat masuk ke dalam fitur Penginapan lalu pelanggan dapat memilih penginapan dengan filter berdasarkan fasilitas, berdasarkan harga, dan berdasarkan nama jalan/lokasi, setelah itu pelanggan dapat melihat informasi kamar, ketersediaan kamar dan harga kamar. Apabila telah dapat penginapan/kamar yang diinginkan terdapat *button booking* dengan memilih tanggal check-in dan check-out kamar lalu memilih jumlah kamar yang di pesan, setelah itu lanjut pada konfirmasi pembayaran dengan membayarkan sejumlah uang ke rekening yang ada di website lalu mengisi form konfirmasi pembayaran dan memasukan foto bukti pembayaran. Setelah itu pihak penginapan atau admin dapat memproses

konfirmasi pembayaran dan pelanggan tinggal datang ke harinya telah di tentukan.

## 5.2 Saran

Saran untuk *Website* Website Pemesanan Penginapan di Palangka Raya ini dapat dikembangkan ke pengguna Android. Juga Menambahkan konsep *filtering* pencarian penginapan map berdasarkan rute terdekat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agi Ramdhan,2014,Pengertian ERD,*newbie-21.blogspot.com* › 2014/08 › *penjelasan-tentang-erd-entity*(Diakses pada 28 September 2019)
- Ahira Anne,2009.Pengertian Website,<https://anneahira.com/pengertian-website>(Diakses pada 28 September 2019)
- Alfaris HBI. *Implementasi Black Box Testing Pada Sistem Informasi Pendaftaran Santri Berbasis Web Dengan Menggunakan Php Dan Mysql*(*ejournal.unwaha.ac.id /index.php/saintek/article/download/64 ArticleText-127-2-10-20180508.pdf*)
- Jogiyanto,2010,Simbol-simbol flowchart,*Buku Analisis dan Desain*
- NN.*Simbol Flowchart*.([elib.unikom.ac.id/files/disk1/440/jbptunikompp-gdl-jullia-ria-21957-12-11dafta-1.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/440/jbptunikompp-gdl-jullia-ria-21957-12-11dafta-1.pdf))
- Puspita Ade,2013.*Pengertian DFD*.<https://adepuspita28.wordpress.com/2013/10/26/pengertian-data-flow-diagram-dfd-dan-contoh-gambar-dfd/>,(Diakses pada 17 April 2019)
- Sagitajoz,2013.*Pengertian CSS dan Javascript*.<https://sagitajoz.wordpress.com/2013/10/07/pengertian-css-dan-javascript/>,(Diakses pada 17 April 2019)
- Solih Nurjaman,2010. Pengertian website,<http://nurjamansolih.com/>(Diakses pada 28 September 2019)
- Tarmizi Hasan,2017.*Pengertian Sublime Text*.<http://hasantarmizi.blogspot.co.id/2017/04/pengertian-sublimetext.html>,(Diakses pada 17 April 2019)
- Tarmizi Hasan,2017.*Pengertian Xampp*.<http://hasantarmizi.blogspot.co.id/2017/04/pengertian-xampp.html>,(Diakses pada 17 April 2019)
- Wisata Kanal,2017,Pengertian Penginapan,Akomodasi ,<http://kanalwisata.com/>  
(Diakses pada 28 September 2019)