

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

3.1.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada Nuris Hotel adalah sebagai berikut :

1. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan metode *interview* yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan karyawan Galaxy Tour Lampung. Melakukan pertanyaan seputar sistem yang berjalan mengenai reservasi.

2. Pengamatan (*Observation*)

Peneliti melakukan pengamatan langsung ke karyawan Galaxy Tour Lampung. mengamati secara langsung lingkungan sistem atau tempat yang diteliti. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang jelas dimana proses masih dilakukan secara manual.

3. Dokumentasi (*Documentation*)

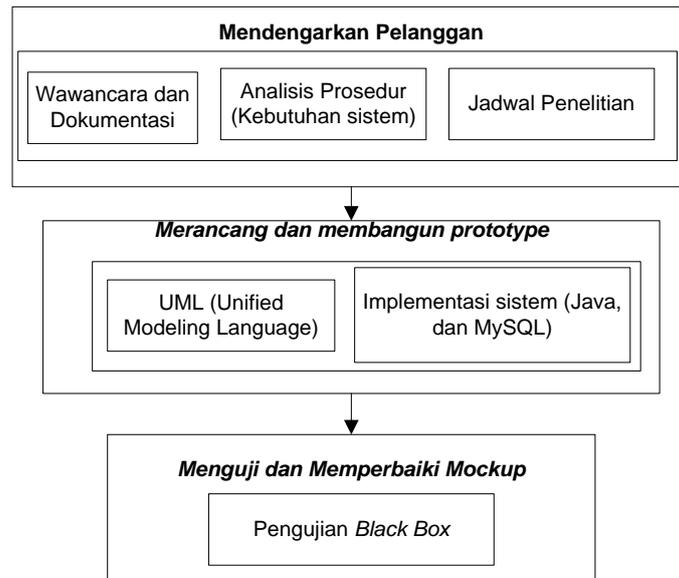
Peneliti melakukan pengumpulan data sebagai bukti penelitian dengan merekap dokumen hasil kegiatan penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang jelas dimana proses penelitian bersifat jelas.

4. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Proses pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari berbagai bentuk bahan tertulis yang berupa buku-buku, artikel

3.1.2. Metode Pengembangan Sistem

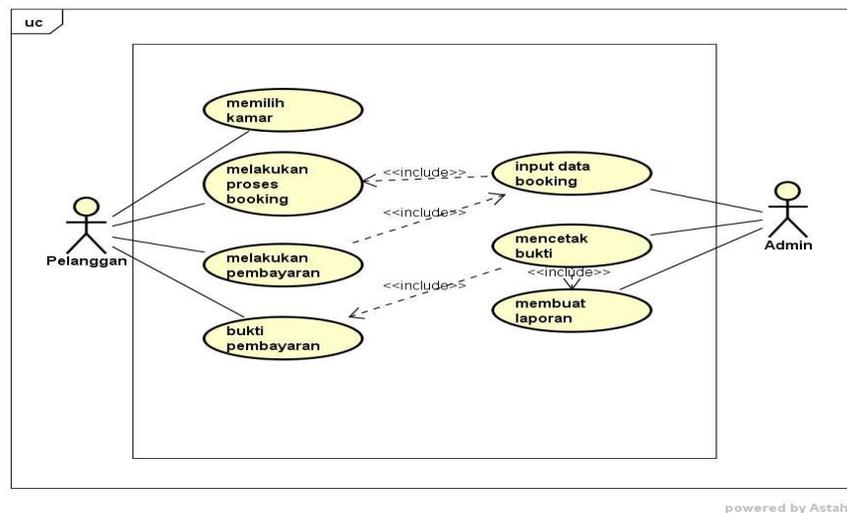
Dalam pengembangan system menggunakan pemodelan *prototype* diperlukan sebagai panduan dalam proses pengerjaan proposal skripsi. Berikut gambar tahapan *prototype* yang diajukan penulis dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Sistem

3.2. Analisis Sistem Yang Berjalan

Dibawah ini adalah hasil pengamatan tentang sistem manajemen hotel yaitu:



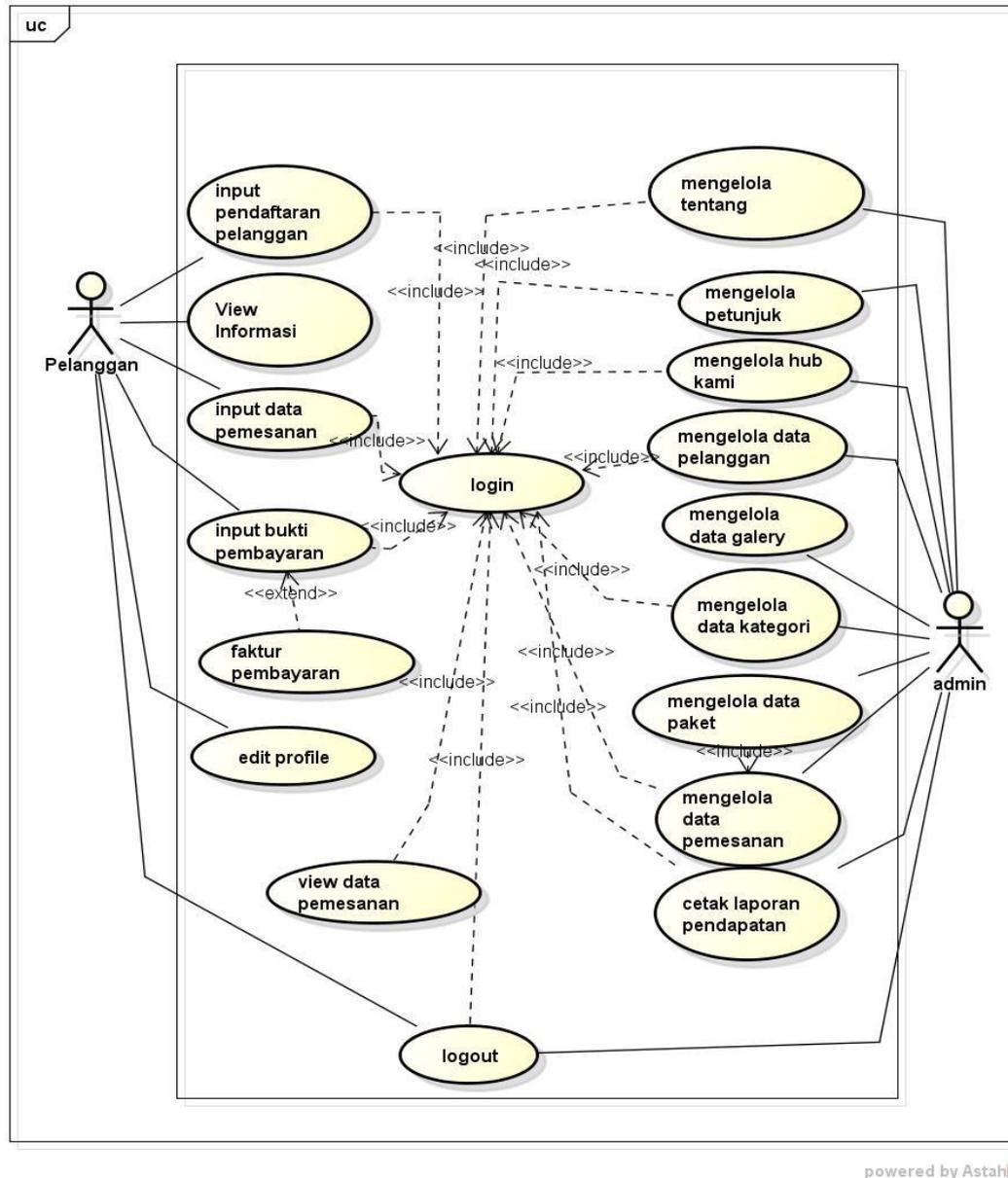
Gambar 3. 2 Usecase Sistem Berjalan

3.3. Gambaran Umum Sistem Yang Diajukan

Metode pengembangan sistem yang dipilih dalam penelitian ini adalah UML. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pengembangan sistem aplikasi ini adalah.

A. Usecase Diagram

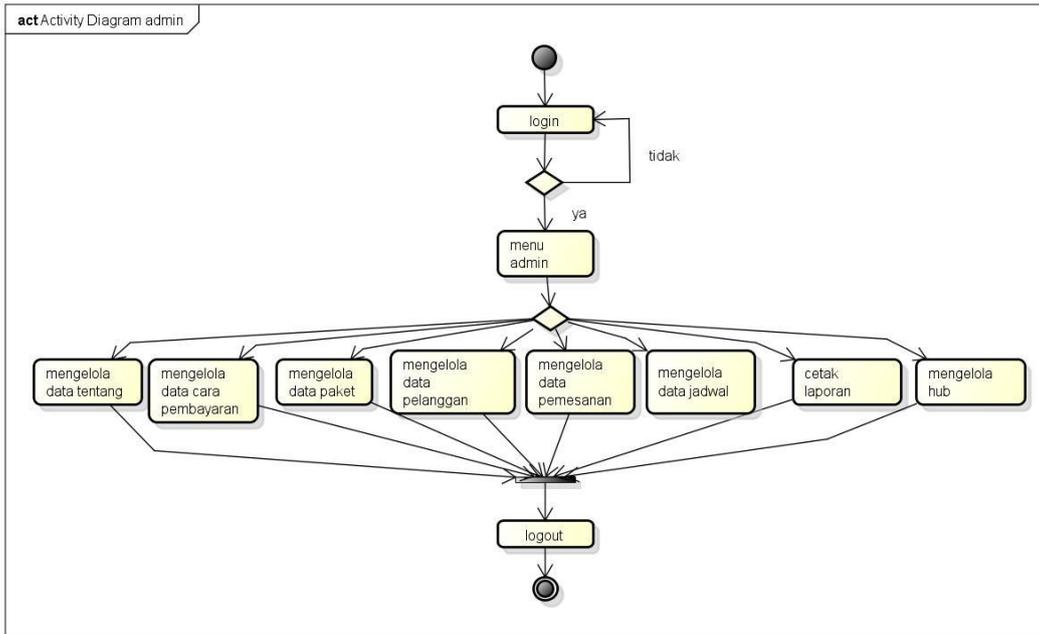
Use case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Adapun gambar *Usecase diagram* dapat dilihat pada gambar 3.3:



Gambar 3. 3 Usecase Diagram

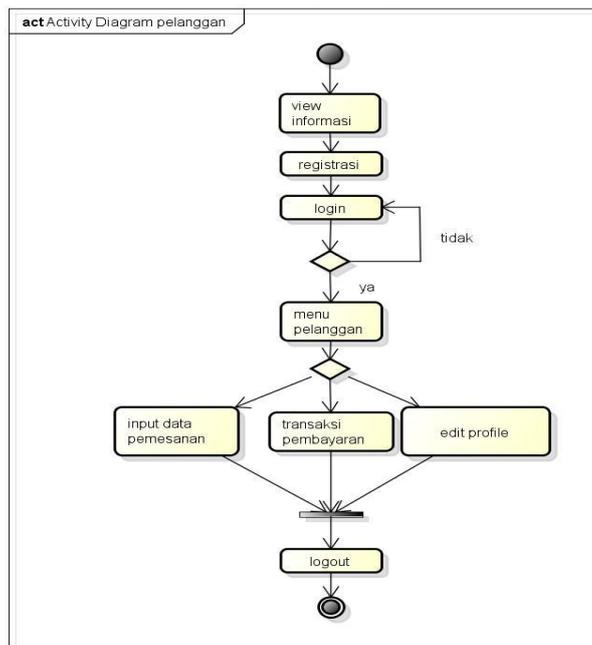
B. Activity Diagram

Activity diagram atau Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.



powered by Astah

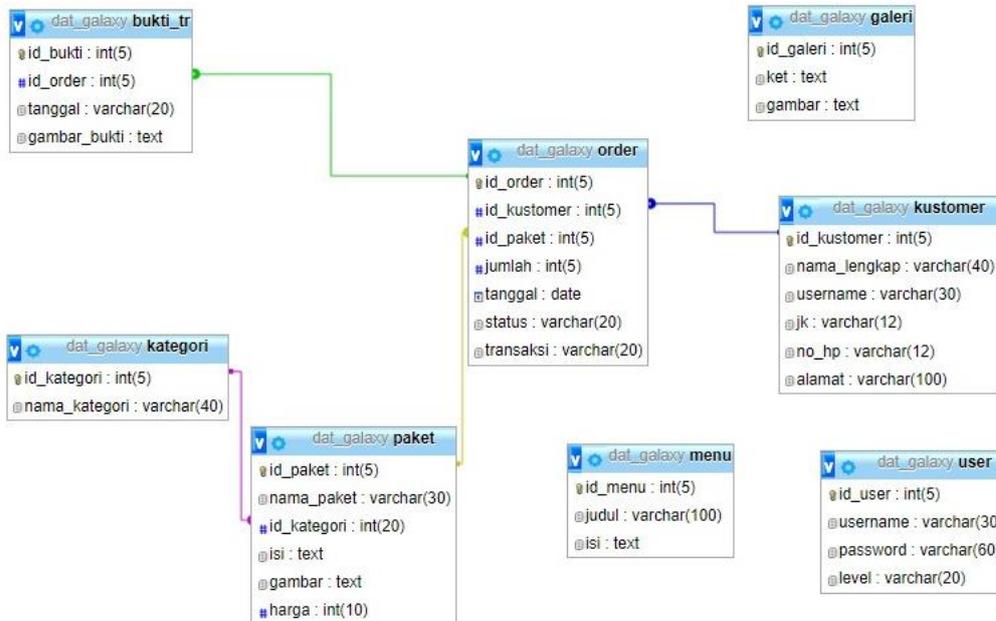
Gambar 3. 4 Activity Diagram Admin



powered by Astah

C. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

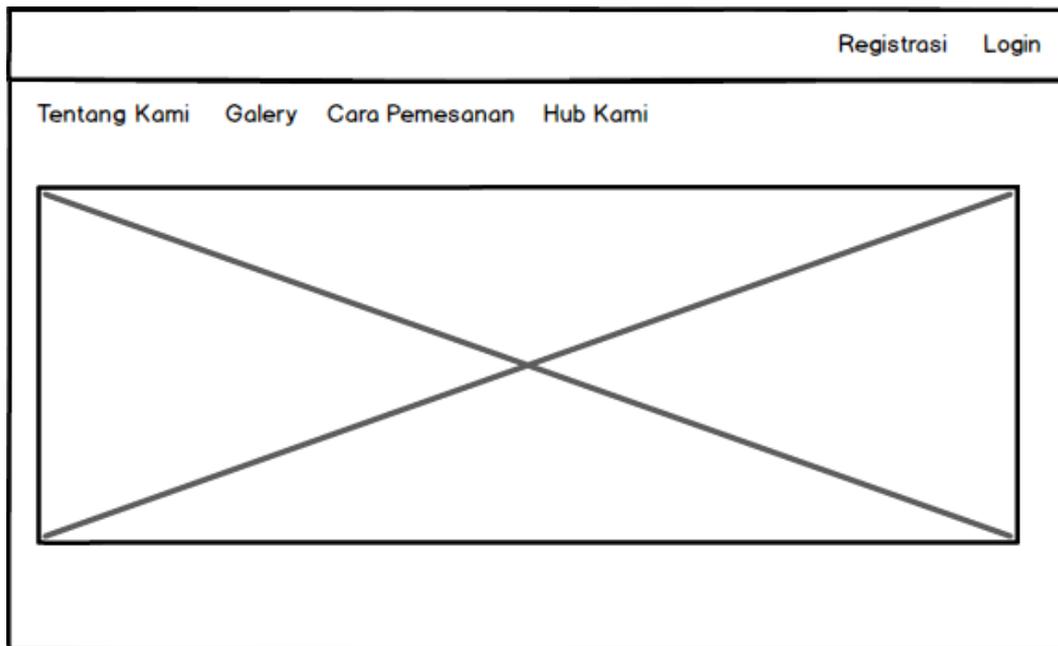


Gambar 3. 5 Class Diagram

3.4. Desain Sistem

3.4.1. Rancangan *Interface* Menu Utama

Pada halaman menu utama dalam aplikasi ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten di dalam aplikasi untuk melihat paket harga yang ditawarkan. Pada menu utama ini terdapat menu informasi yaitu informasi mengenai perusahaan, menu registrasi berfungsi untuk melakukan pendaftaran akun, menu login untuk masuk ke dalam sistem dan menu chatting digunakan untuk melakukan chatting kepada admin. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.6 :



Gambar 3. 6 *Interface* Menu Utama

3.4.2. Rancangan *Interface* Menu Pendaftaran

Form pendaftaran yang dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam aplikasi. Pelanggan bisa langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui *form* pendaftaran dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam *form* pendaftaran. Pada menu ini terdapat tombol kirim ulang untuk melakukan pengiriman ulang kode verifikasi, tombol simpan dilakukan untuk menyimpan, dan tombol batal digunakan untuk membatalkan pendaftaran. Adapun tampilannya sebagai berikut pilihan menu pendaftaran untuk menjadi member dapat dilihat pada Gambar 3.7 :

REGISTRASI

Username

Alamat

Jenis Kelamin

Handphone

Password

Ulangin Password

Saya setuju dengan semua aturan

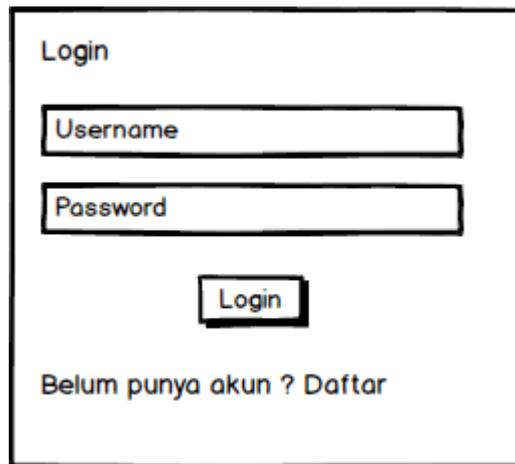
sudah punya akun ? [Login](#)

Gambar 3. 7 Interface Menu Pendaftaran

3.4.3. Tampilan yang Diakses Pelanggan

1. Rancangan *Interface Menu Login*

Menu *login* adalah tampilan untuk masuk ke dalam sistem, disini pelanggan dapat memasukan *username* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Tombol *login* digunakan untuk masuk ke dalam sistem. Pada menu ini jika pelanggan belum memiliki akun silahkan klik daftar untuk melakukan pembuatan hak akses login. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.10 :

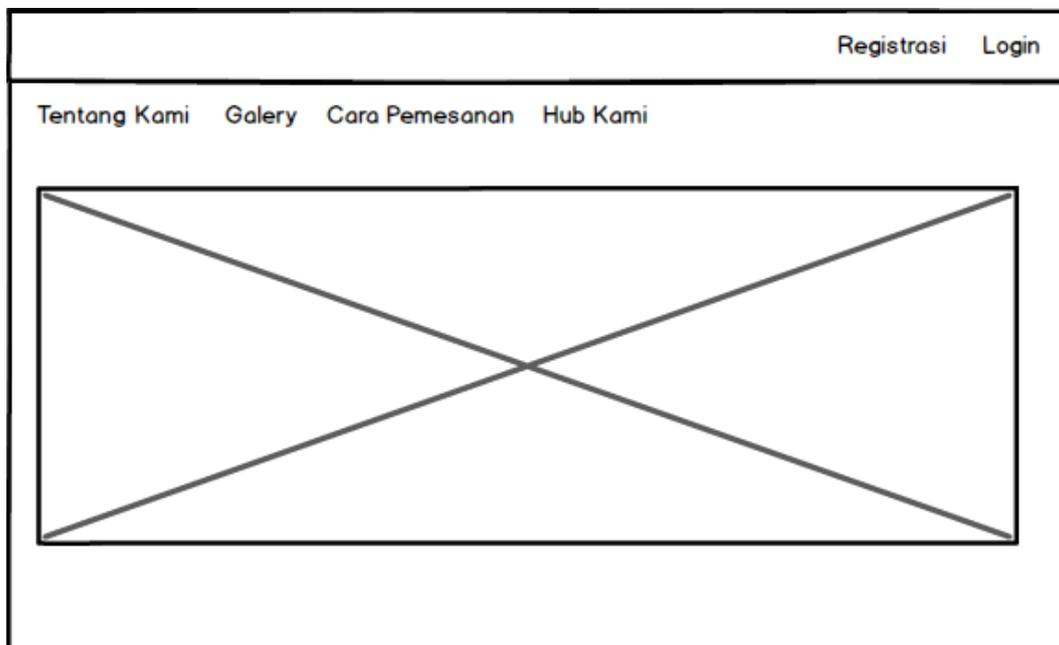


A diagram of a login interface. At the top, the word "Login" is written. Below it are two input fields: the first is labeled "Username" and the second is labeled "Password". Underneath the input fields is a button labeled "Login". At the bottom of the interface, there is a link that says "Belum punya akun ? Daftar".

Gambar 3. 8 *Interface Menu Login*

2. Rancangan *Interface* Menu Utama

Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program pelanggan dapat melihat paket yang ditawarkan. Pada menu ini terdapat menu pesanan yaitu tampilan pesanan yang dilakukan oleh pelanggan, menu pembayaran berfungsi untuk melakukan transaksi pembayaran dan menu *logout* untuk keluar dari sistem. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.11 :

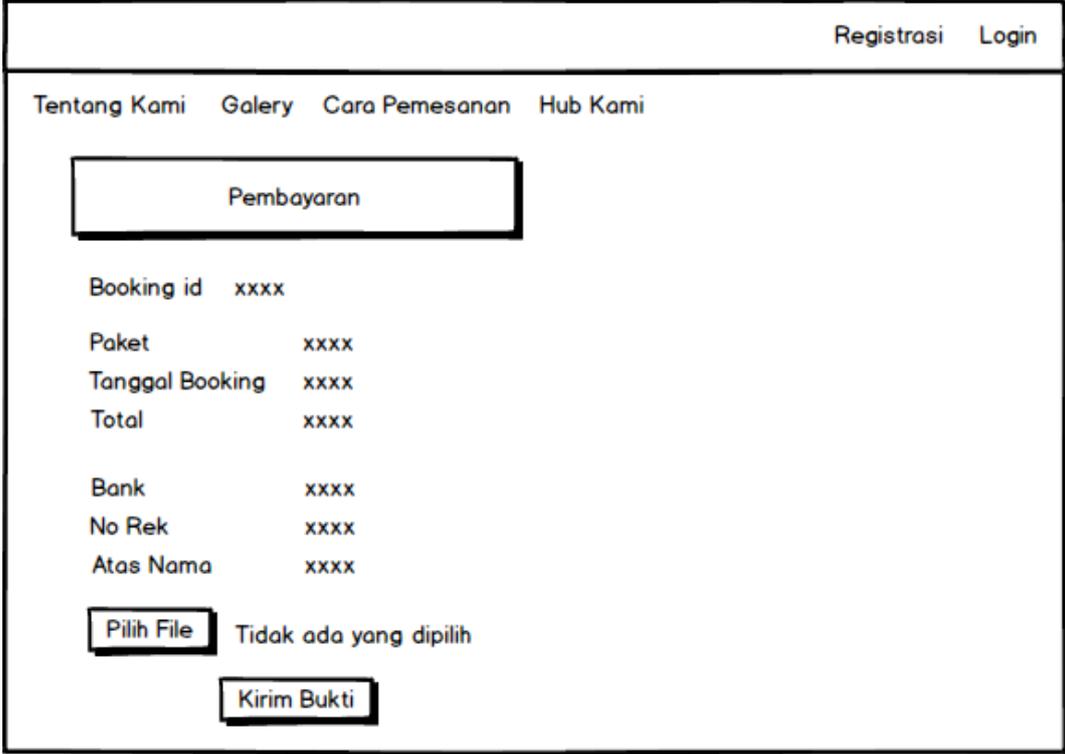


A diagram of a main menu interface. At the top right, there are two links: "Registrasi" and "Login". Below these links is a horizontal navigation bar with four items: "Tentang Kami", "Galery", "Cara Pemesanan", and "Hub Kami". The main content area below the navigation bar is a large rectangle with a diagonal cross (X) drawn across it, indicating that the content is currently blank or under construction.

Gambar 3. 9 *Interface Menu Utama*

3. Rancangan *Interface* Menu Pemesanan

Setelah mengklik gambar pada riwayat belanja maka akan melakukan transaksi pembayaran. Di dalam menu ini akan menampilkan tombol *upload* bukti pembayaran, dan tombol kirim yaitu untuk melakukan pengiriman bukti transaksi. Dapat dilihat pada gambar 3.11 :



The screenshot shows a web interface for a payment menu. At the top right, there are links for "Registrasi" and "Login". Below these are navigation links: "Tentang Kami", "Galery", "Cara Pemesanan", and "Hub Kami". The main content area is titled "Pembayaran" and contains the following information:

Booking id	xxxx
Paket	xxxx
Tanggal Booking	xxxx
Total	xxxx
Bank	xxxx
No Rek	xxxx
Atas Nama	xxxx

Below the table, there is a "Pilih File" button and the text "Tidak ada yang dipilih". At the bottom, there is a "Kirim Bukti" button.

Gambar 3. 10 *Interface* Menu Pembayaran

4. Rancangan *Interface* Menu Profile

Menu profile adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan pengeditan data pelanggan. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.12 :

Gambar 3. 11 *Interface* Menu Profile

3.4.4. Tampilan yang Diakses Admin

1. Rancangan *Interface* Menu *Login*

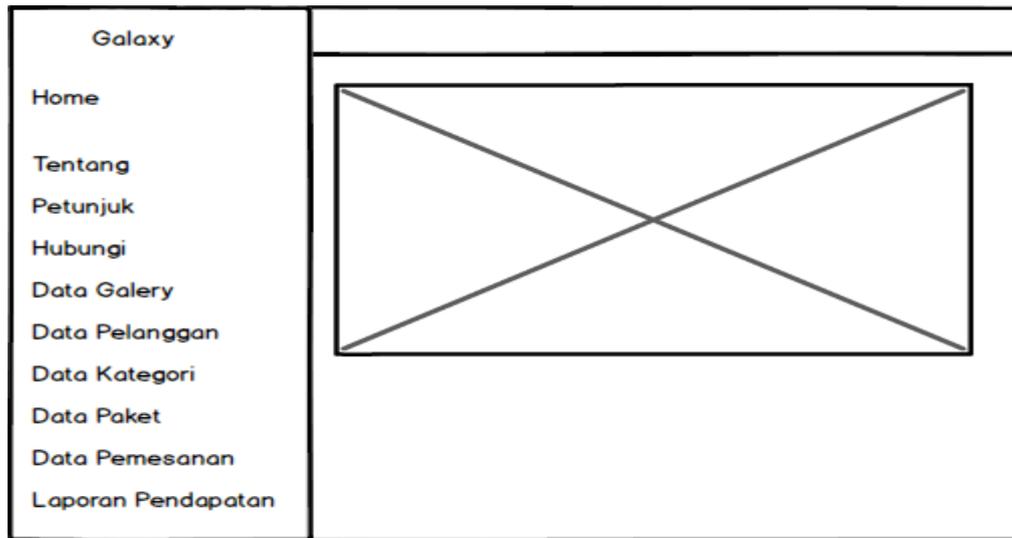
Menu login adalah hak akses admin untuk masuk ke dalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan *username* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Menu *login* ini terdapat tombol login yang nantinya akan masuk ke dalam sistem. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.13:

Gambar 3. 12 *Interface* Menu *Login* Admin

2. Rancangan *Interface* Menu Utama

Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program di menu

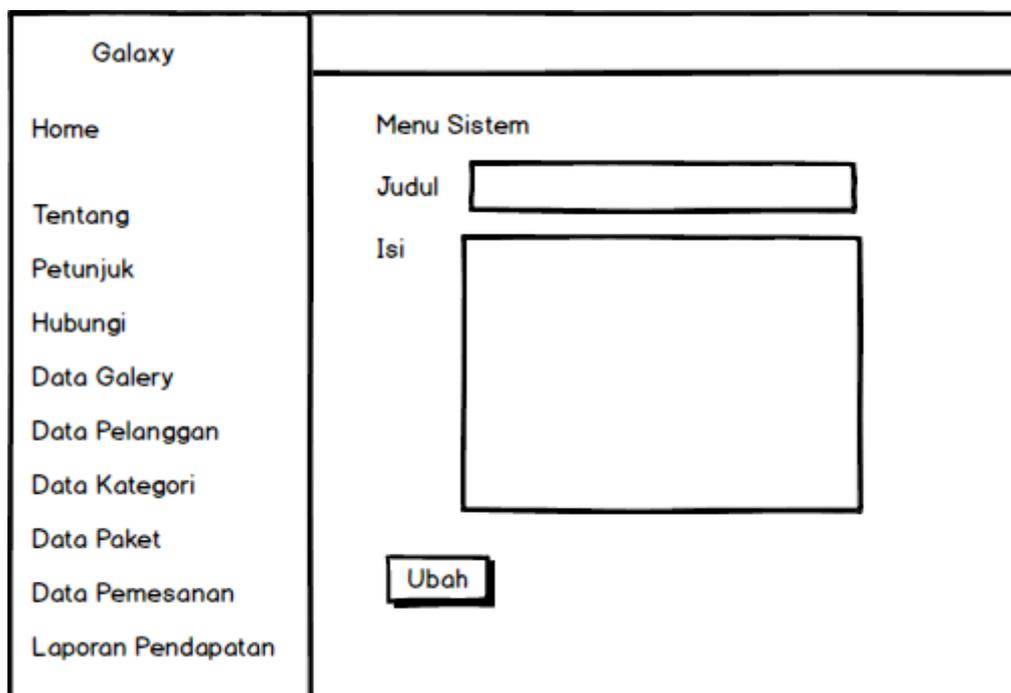
admin. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.17 :



Gambar 3. 13 *Interface* Menu Utama Admin

4. Rancangan *Interface* Menu Profile

Tampilan menu profile adalah menu untuk melakukan pengeditan profile. Adapun tampilan menu input data profile dapat dilihat pada Gambar 3.15:



Gambar 3. 14 *Interface* Menu Profile

5. Rancangan *Interface* Menu Petunjuk

Tampilan menu petunjuk adalah menu untuk melakukan pengeditan petunjuk penggunaan aplikasi. Adapun tampilan menu input data petunjuk dapat dilihat pada Gambar

3.16:

The screenshot shows a web application interface. On the left is a vertical sidebar with the title 'Galaxy' and a list of menu items: Home, Tentang, Petunjuk, Hubungi, Data Galery, Data Pelanggan, Data Kategori, Data Paket, Data Pemesanan, and Laporan Pendapatan. The 'Petunjuk' item is highlighted. The main content area is titled 'Menu Sistem' and contains a form with two input fields: 'Judul' (a single-line text box) and 'Isi' (a larger multi-line text box). Below these fields is a button labeled 'Ubah'.

Gambar 3. 15 *Interface* Menu Petunjuk

6. Rancangan *Interface* Menu Hubungi Kami

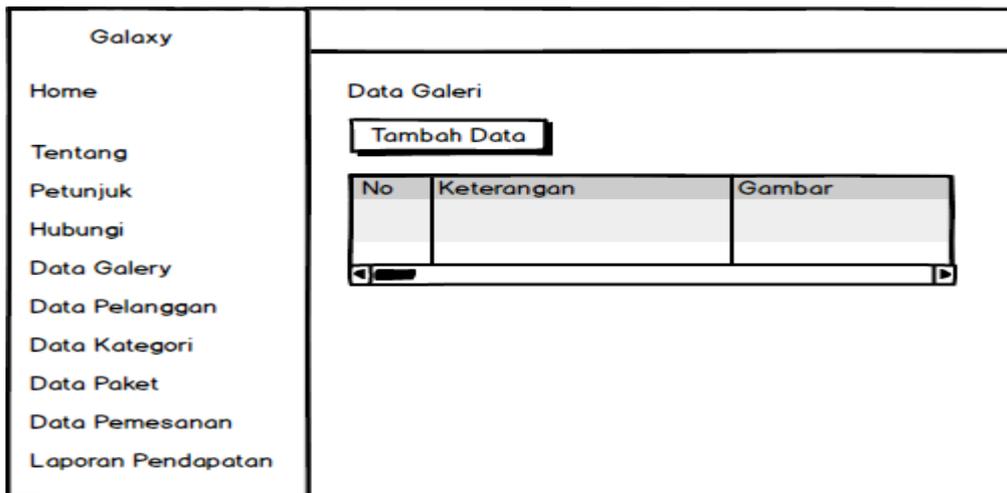
Tampilan menu hub kami adalah menu untuk melakukan pengeditan profile. Adapun tampilan menu input data hub kami dapat dilihat pada Gambar 3.17 :

This screenshot is identical in layout to Gambar 3.15. The sidebar menu items are the same, but the 'Hubungi' item is highlighted. The main content area, titled 'Menu Sistem', contains the same form with 'Judul' and 'Isi' input fields and an 'Ubah' button.

Gambar 3. 16 *Interface* Menu Hubungi Kami

5. Rancangan *Interface* Menu Galeri

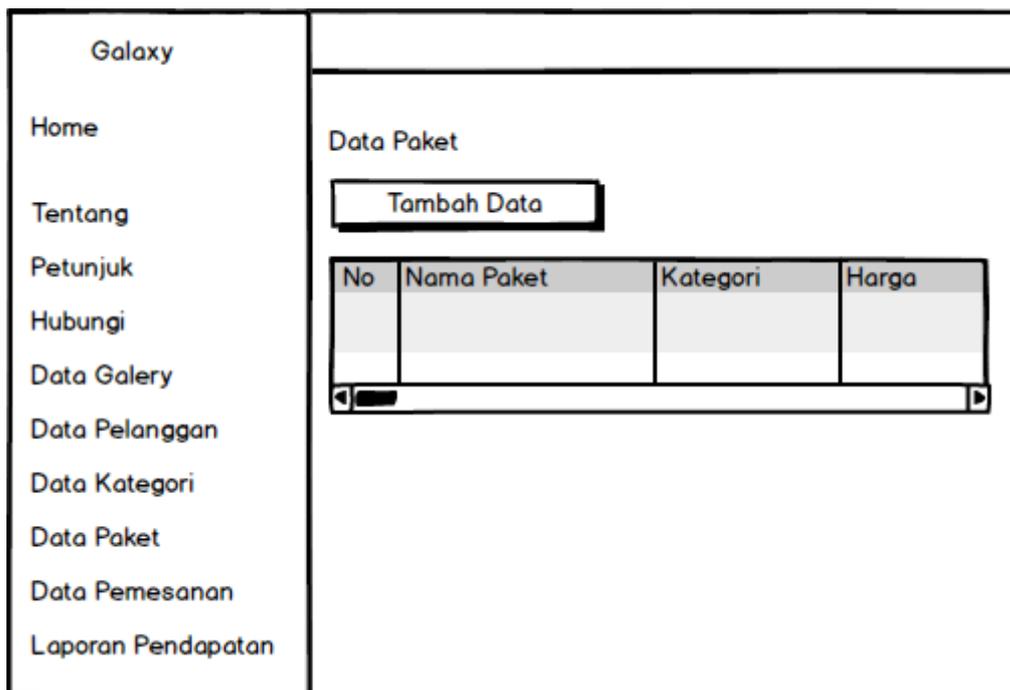
Menu galeri adalah tampilan yang menampilkan untuk mengelola data galeri. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.18 :



Gambar 3. 17 *Interface* Menu Galeri

6. Rancangan *Interface* Menu Kategori

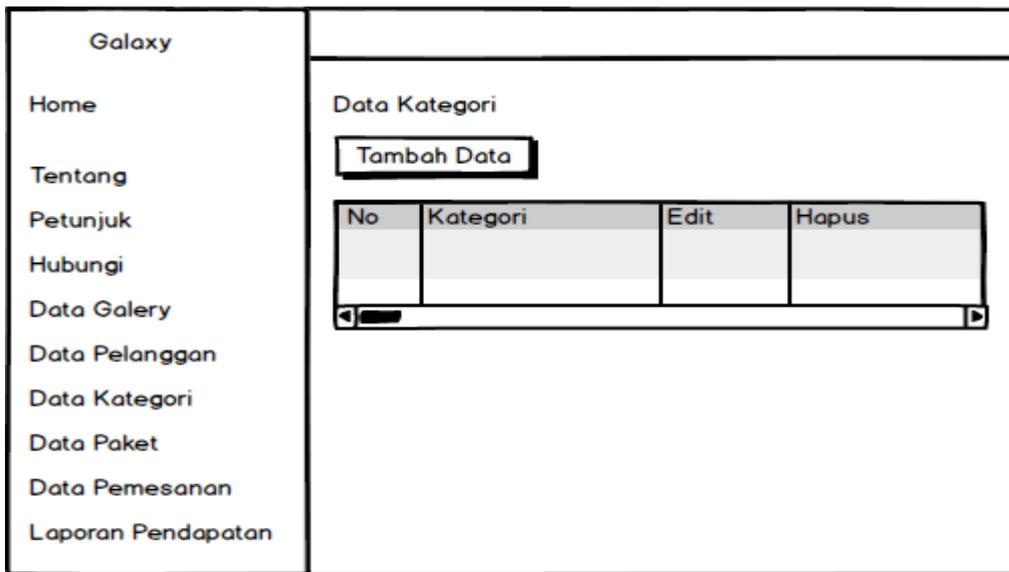
Tampilan menu data kategori adalah menu untuk melakukan pengeditan kategori. Adapun tampilan menu input data kategori dapat dilihat pada Gambar 3.19:



Gambar 3. 18 *Interface* Menu Kategori

7. Rancangan *Interface* Menu Paket

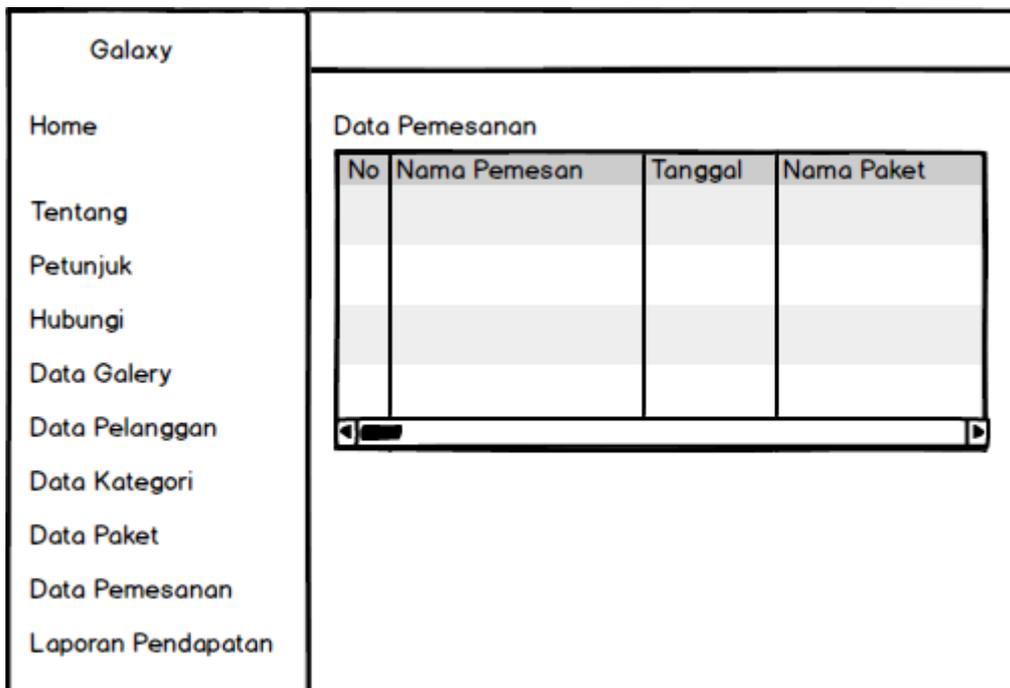
Tampilan menu paket digunakan untuk menambah data yang ditawarkan. Adapun tampilan menu input data paket dapat dilihat pada Gambar 3.22 :



Gambar 3. 19 *Interface* Menu Produk

8. Rancangan *Interface* Menu Pemesanan

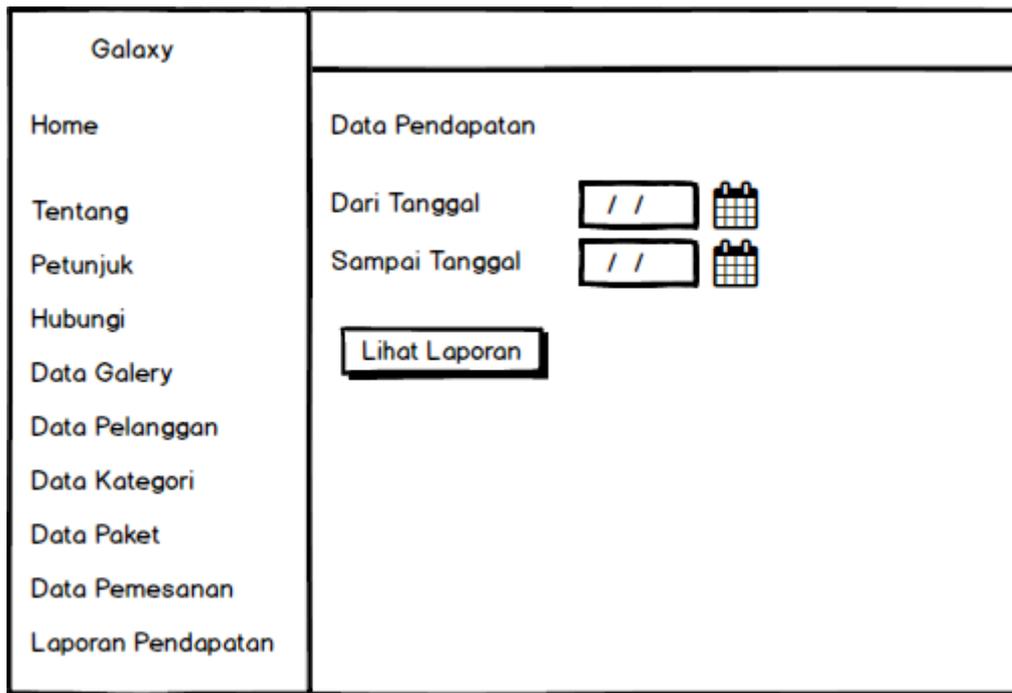
Tampilan data pesanan bertujuan melihat data pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Adapun tampilan order masuk dapat dilihat pada Gambar 3.21:



Gambar 3. 20 *Interface* Input Pemesanan

9. Rancangan *Interface* Menu Laporan

Laporan adalah tampilan yang menampilkan laporan. Laporan ini dapat dicetak sesuai dengan periode yaitu dengan cara menginputkan tanggal yang ingin dilakukan pencetakan lalu menekan tombol simpan. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.22:



Gambar 3. 21 *Interface* Menu Laporan Pendapatan

3.5. Pengujian Sistem

Rancangan pengujian, penulis menggunakan metode pengujian *black box* (*black box testing*). *Black box testing* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum