

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

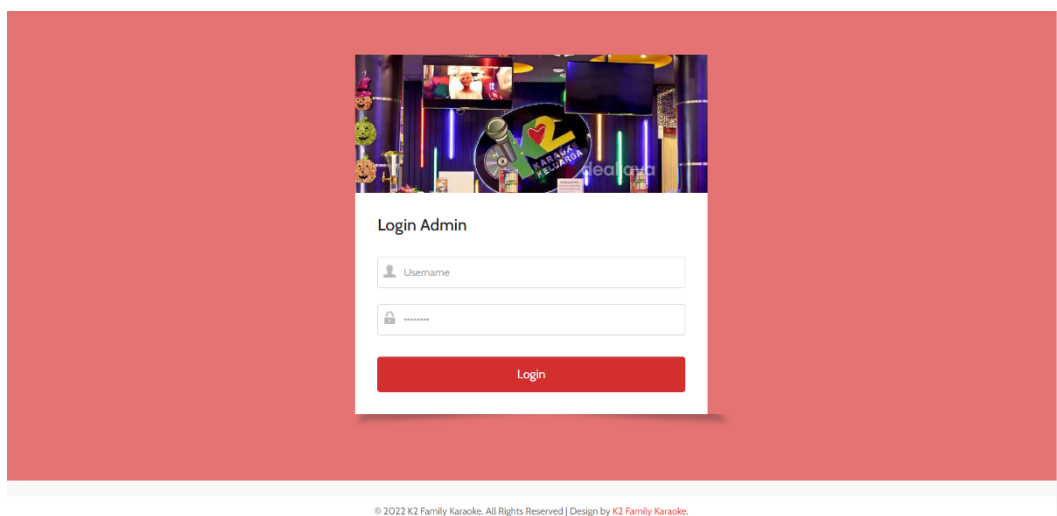
IV.1. Tampilan Hasil

Pada bab ini akan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Ruang Karaoke Pada K2 Karaoke Berbasis Android. Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat sesuai dengan hasil program yang telah dibuat. Dibawah ini akan dijelaskan tiap-tiap tampilan yang ada pada program.

IV.1.1. Tampilan Menu Aplikasi Pada Admin

1. Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar IV.1 :



Gambar IV.1 Tampilan *Form Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Implementasi tampilan form login ini berfungsi sebagai penentu bagi pengguna program aplikasi dan juga sebagai sarana keamanan bagi sistem untuk memberikan hak akses sesuai pada bagiannya, sehingga tidak sembarang orang dapat mengakses program ini. Dengan memasukan Username dan Password yang telah di validasi sebelumnya agar dapat masuk ke dalam Aplikasi.

2. Tampilan *Form Data Paket*

Form ini menampilkan pilihan data paket, ketika memilih data paket maka program akan menampilkan data paket. Gambar tampilan *form* data paket dapat pada gambar IV.2:

K2 Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Ruang Karaoke Pada K2 Karaoke Berbasis Android						
Paket						
Nama Paket	Tipe Room	Kapasitas	Durasi	Deskripsi	Harga	Aksi
Small 2 Jam • Makan Minum	Small	4 Org	2 Jam	Gratis makan dan minum sesuai harga paket, anda diwajibkan memesan makanan dan minuman sesuai harga paket.	70.000	Pilih ▾
Medium 2 Jam • Makan Minum	Medium	6 Org	2 Jam	Gratis makan dan minum sesuai harga paket, anda diwajibkan memesan makan,minum sesuai harga paket.	100.000	Pilih ▾
Large 2 Jam • Makan Minum	Large	8 Org	2 Jam	Gratis makan dan minum sesuai harga paket, anda diwajibkan memesan makan,minum sesuai harga paket.	150.000	Pilih ▾

Gambar IV.2 Tampilan *Form Paket*

Keterangan:

Tampilan ini merupakan tampilan Form Data paket yang berfungsi untuk mengetahui data paket. Adapun fungsi dari setiap tombol yang terdapat dalam *form* paket adalah :

Tambah : Menambah data pada tampilan grid.

Simpan : Berfungsi untuk menyimpan data paket kedalam database.

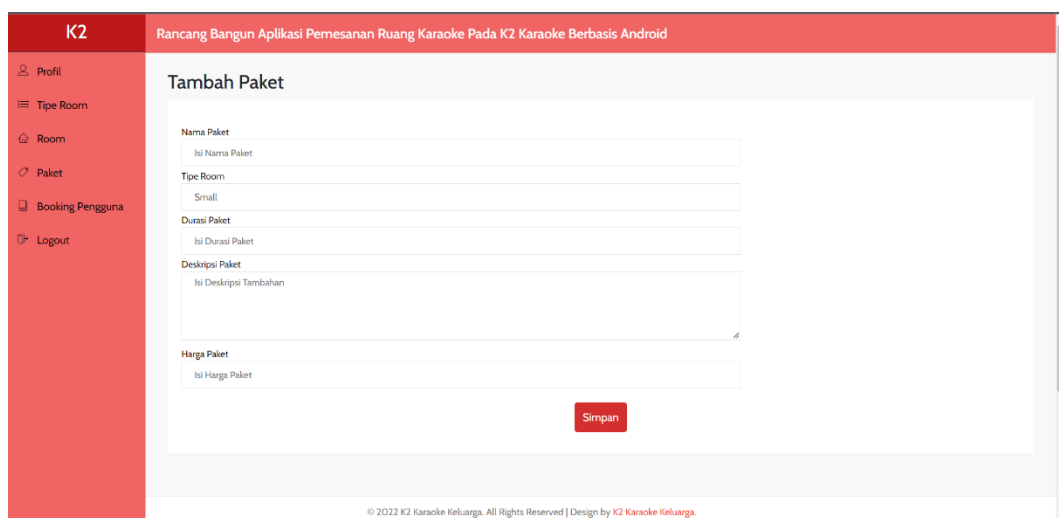
Edit : Berfungsi untuk edit data paket

Hapus : menghapus data teks yang ingin di paket.

Kembali : Keluar dari sistem.

3. Tampilan *Form* Input Data Paket

Form ini menampilkan pilihan input data paket, ketika memilih data input data paket maka program akan menampilkan input data paket. Gambar tampilan *form* data input data paket dapat pada gambar IV.3:

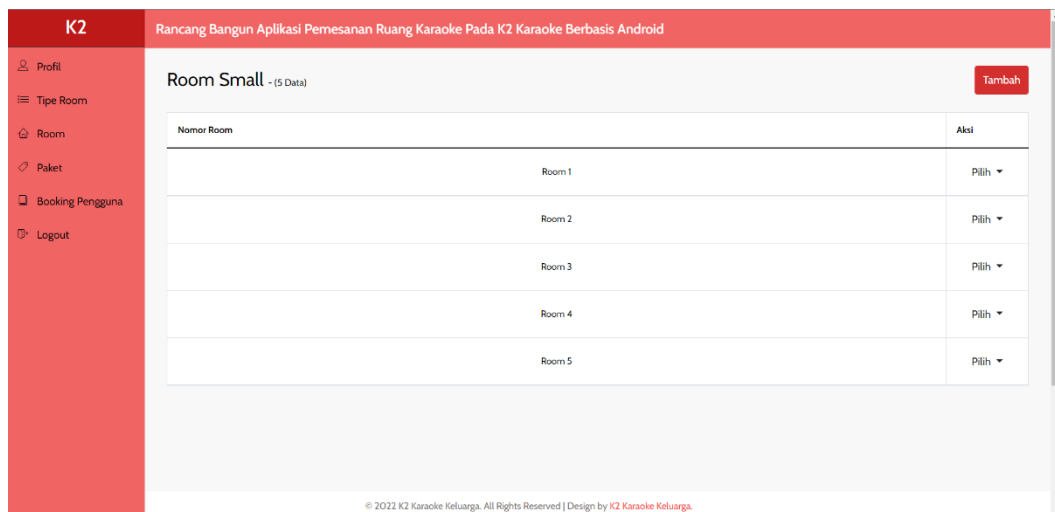


The screenshot displays the 'Tambah Paket' (Add Package) form within the K2 Karaoke application. The interface features a red sidebar on the left with navigation options: Profil, Tipe Room, Room, Paket, Booking Pengguna, and Logout. The main content area is titled 'Tambah Paket' and contains several input fields: 'Nama Paket' (with placeholder 'Isi Nama Paket'), 'Tipe Room' (with placeholder 'Small'), 'Durasi Paket' (with placeholder 'Isi Durasi Paket'), 'Deskripsi Paket' (with placeholder 'Isi Deskripsi Tambahan'), and 'Harga Paket' (with placeholder 'Isi Harga Paket'). A red 'Simpan' (Save) button is positioned at the bottom right of the form. The footer of the application shows the copyright notice: '© 2022 K2 Karaoke Keluarga. All Rights Reserved | Design by K2 Karaoke Keluarga.'

Gambar IV.3 Tampilan *Form* Input Data Paket

4. Tampilan *Form Data Room*

Form ini menampilkan pilihan data room, ketika memilih data studio maka program akan menampilkan data room. Gambar tampilan *form* data room dapat pada gambar IV.4:



Gambar IV.4 Tampilan *Form Room*

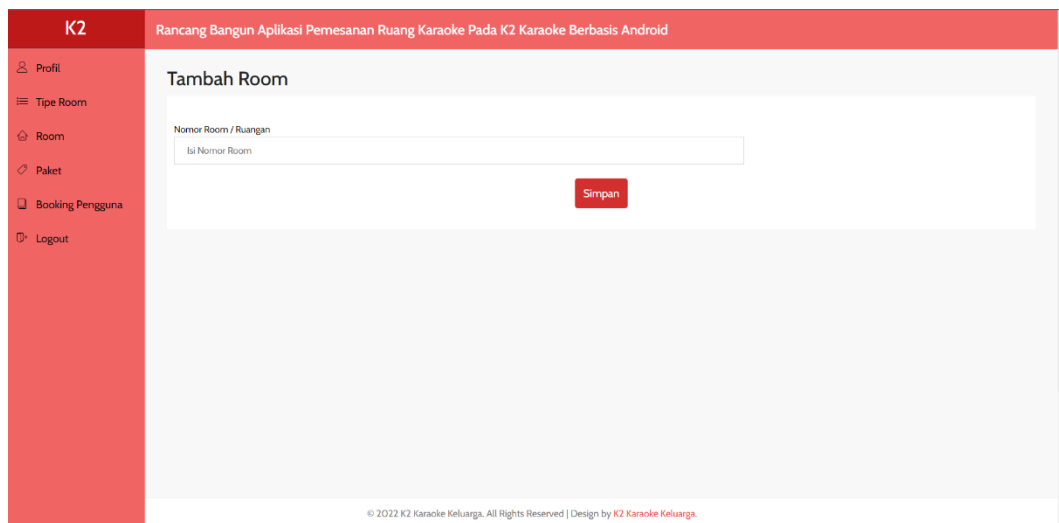
Keterangan:

Tampilan ini merupakan tampilan Form Data room yang berfungsi untuk mengetahui data room. Adapun fungsi dari setiap tombol yang terdapat dalam *form* room adalah :

- Tambah : Menambah data pada tampilan grid.
- Simpan : Berfungsi untuk menyimpan data room kedalam database.
- Edit : Berfungsi untuk edit data room
- Hapus : menghapus data teks yang ingin di room.
- Kembali : Keluar dari sistem.

5. Tampilan *Form Input Data Room*

Form ini menampilkan pilihan input data room, ketika memilih data input data studio maka program akan menampilkan input data room. Gambar tampilan *form* data input data room dapat pada gambar IV.5:



The screenshot shows the 'Tambah Room' (Add Room) form within the K2 Karaoke application. The interface features a red sidebar on the left with navigation options: Profil, Tipe Room, Room, Paket, Booking Pengguna, and Logout. The main content area has a red header with the text 'K2' and 'Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Ruang Karaoke Pada K2 Karaoke Berbasis Android'. Below the header, the title 'Tambah Room' is displayed. The form contains a single input field labeled 'Nomor Room / Ruangan' with the placeholder text 'Isi Nomor Room'. A red 'Simpan' (Save) button is positioned to the right of the input field. At the bottom of the screen, a small copyright notice reads: '© 2022 K2 Karaoke Keluarga. All Rights Reserved | Design by K2 Karaoke Keluarga.'

Gambar IV.5 Tampilan *Form Input Data Room*

6. Tampilan *Form Data Tipe Room*

Form ini menampilkan pilihan data tipe room, ketika memilih data tipe room maka program akan menampilkan data tipe room. Gambar tampilan *form* data tipe room dapat pada gambar IV.6:



Gambar IV.6 Tampilan *Form* Tipe Room

Keterangan:

Tampilan ini merupakan tampilan Form Data tipe room yang berfungsi untuk mengetahui data tipe room. Adapun fungsi dari setiap tombol yang terdapat dalam *form* tipe room adalah :

- Tambah : Menambah data pada tampilan grid.
- Simpan : Berfungsi untuk menyimpan data tipe room kedalam database.
- Edit : Berfungsi untuk edit data tipe room
- Hapus : menghapus data teks yang ingin di tipe room.
- Kembali : Keluar dari sistem.

7. Tampilan *Form* Data Input Tipe Room

Form ini menampilkan pilihan data tipe room, ketika memilih data tipe room maka program akan menampilkan data tipe room. Gambar tampilan *form* data tipe room dapat pada gambar IV.7:

K2 Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Ruang Karaoke Pada K2 Karaoke Berbasis Android

Tambah Tipe

Nama Tipe Room
Isi Nama Tipe

Kapasitas Tipe Room
Isi Kapasitas Tipe

Deskripsi Tipe Room
Isi Deskripsi Tambahan

Harga Siang
Isi Harga Siang

Harga Malam
Isi Harga Malam

Foto Tipe Room
Choose File No file chosen

Simpan

© 2022 K2 Karaoke Keluarga. All Rights Reserved | Design by K2 Karaoke Keluarga.

Gambar IV.7 Tampilan *Form* Input Tipe Room

8. Tampilan *Form* Data Pesanan

Form ini menampilkan pilihan data pesanan, ketika memilih data pesanan maka program akan menampilkan data pesanan. Gambar tampilan *form* data pesanan dapat pada gambar IV.8:

K2 Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Ruang Karaoke Pada K2 Karaoke Berbasis Android

Booking Pengguna

No Booking	Tgl Booking	Pengguna	Tgl & Jam Masuk	Tipe & No Room	Durasi	Keterangan	Harga	Total	Status	Aksi
29	27 Apr 2022 20:31	Agung S	28 Apr 2022 11:00	Small - Room 2	2 jam	Harga Normal	25.000	50.000	Sudah Dibayar	Pilih ▼
28	27 Apr 2022 20:27	Agung S	28 Apr 2022 11:00	Small - Room 1	2 jam	Harga Normal	25.000	50.000	Sudah Dibayar	Pilih ▼

© 2022 K2 Karaoke Keluarga. All Rights Reserved | Design by K2 Karaoke Keluarga.

Gambar IV.8 Tampilan *Form* Pesanan

Keterangan:

Tampilan ini merupakan tampilan Form Data pesanan yang berfungsi untuk mengetahui data pesanan. Adapun fungsi dari setiap tombol yang terdapat dalam *form* pesanan adalah :

Tambah : Menambah data pada tampilan grid.

Simpan : Berfungsi untuk menyimpan data pesanan kedalam database.

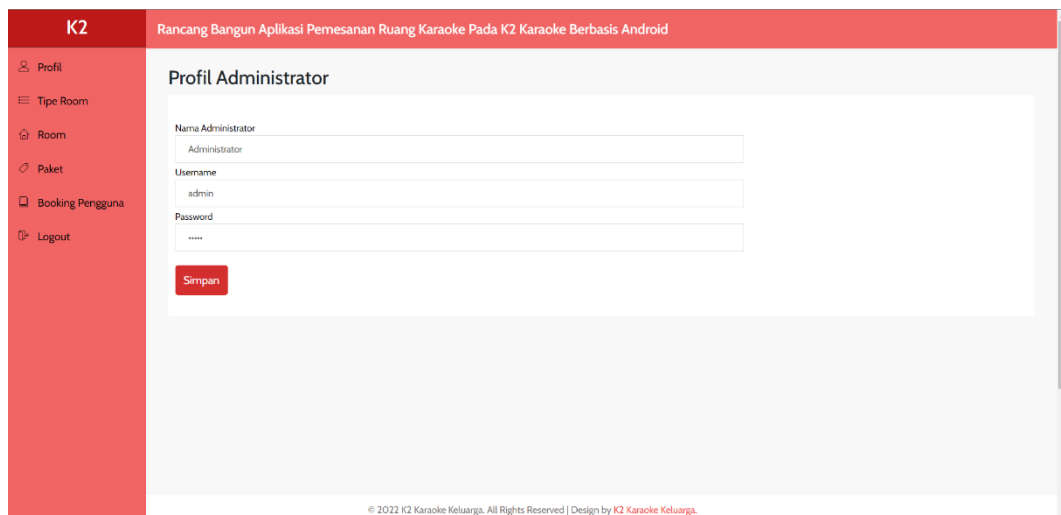
Edit : Berfungsi untuk edit data pesanan

Hapus : menghapus data teks yang ingin di pesanan.

Kembali : Keluar dari sistem.

9. Tampilan *Form* Data Edit Profil

Form ini menampilkan pilihan data edit profil, ketika memilih data edit profil maka program akan menampilkan data edit profil. Gambar tampilan *form* data edit profil dapat pada gambar IV.9:



The screenshot displays the 'K2' application interface. On the left is a red sidebar menu with options: Profil, Tipe Room, Room, Paket, Booking Pengguna, and Logout. The main content area has a red header with the text 'Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Ruang Karaoke Pada K2 Karaoke Berbasis Android'. Below the header, the title 'Profil Administrator' is shown. The form contains three input fields: 'Nama Administrator' (with 'Administrator' entered), 'Username' (with 'admin' entered), and 'Password' (with masked characters). A red 'Simpan' button is positioned below the password field. At the bottom of the screen, a small copyright notice reads: '© 2022 K2 Karaoke Keluarga. All Rights Reserved | Design by K2 Karaoke Keluarga.'

Gambar IV.9 Tampilan *Form* Edit Profil

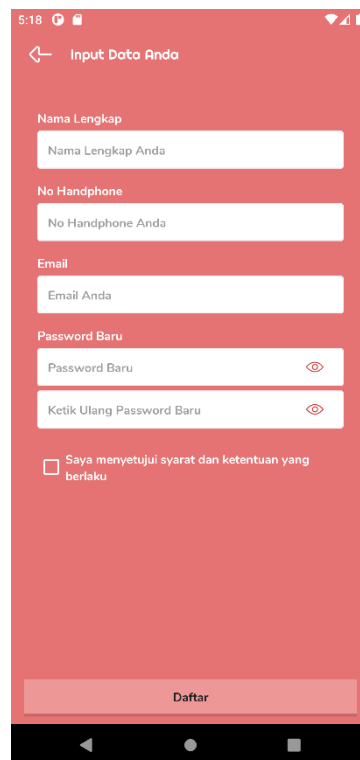
Adapun fungsi dari setiap tombol yang terdapat dalam *form* menu utama adalah :

Tampilan form menu utama terdiri dari edit profil yang ada, dan edit profil berfungsi untuk menampilkan username dan password dari pengguna.

IV.1.2. Tampilan Menu Aplikasi Pada Pelanggan

1. Tampilan Menu *Registrasi*

Tampilan *Registrasi* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form* biodata pelanggan program. Gambar tampilan *registrasi* dapat ditunjukkan pada gambar IV.10

The image shows a mobile application interface for user registration. The screen has a red background. At the top, there is a status bar with the time 5:18 and various icons. Below the status bar, there is a navigation bar with a back arrow and the text 'Input Data Anda'. The main content area contains several input fields: 'Nama Lengkap' with a placeholder 'Nama Lengkap Anda', 'No Handphone' with a placeholder 'No Handphone Anda', 'Email' with a placeholder 'Email Anda', 'Password Baru' with a placeholder 'Password Baru' and an eye icon, and 'Ketik Ulang Password Baru' with a placeholder 'Ketik Ulang Password Baru' and an eye icon. Below these fields, there is a checkbox labeled 'Saya menyetujui syarat dan ketentuan yang berlaku'. At the bottom, there is a red button labeled 'Daftar'. The bottom of the screen shows the Android navigation bar.

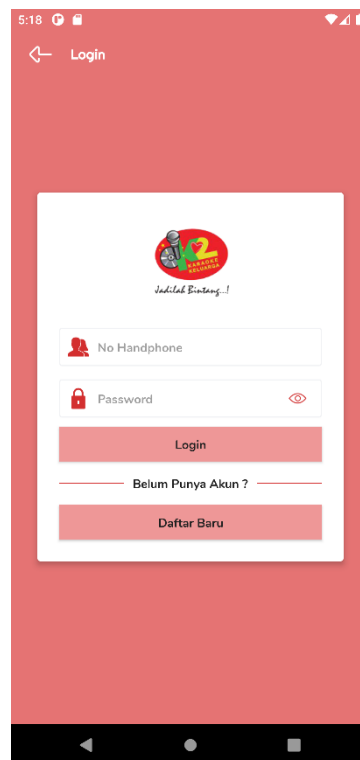
Gambar IV.10 Tampilan *Form Registrasi*

Adapun fungsi dari setiap tombol yang terdapat dalam *form* menu utama adalah :

Tampilan form menu utama terdiri dari tampilan mengisi identitas dari konsumen yang ingin memesan meja makanan kemudian bisa akses menu makanan yang akan di pesan di room studio yang telah di pesan

2. Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar IV.11:



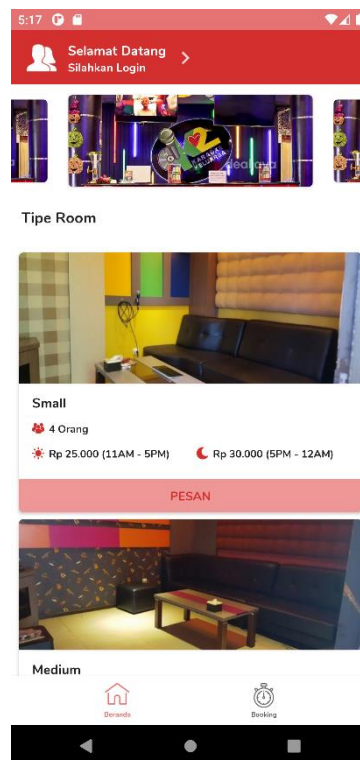
Gambar IV.11 Tampilan *Form Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Implementasi tampilan form login ini berfungsi sebagai penentu bagi pengguna program aplikasi dan juga sebagai sarana keamanan bagi sistem untuk memberikan hak akses sesuai pada bagiannya, sehingga tidak

sembarang orang dapat mengakses program ini. Dengan memasukan Username dan Password yang telah di validasi sebelumnya agar dapat masuk ke dalam Aplikasi.

3. Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan ini merupakan tampilan menu utama yang berfungsi untuk halaman awal aplikasi. Gambar tampilan menu utama ditunjukkan pada gambar IV.12 :



Gambar IV.12 Tampilan *Form* Menu Utama

4. Tampilan *Form* Data Booking

Tampilan ini merupakan tampilan data booking yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data booking. Gambar tampilan booking ditunjukkan pada gambar IV.13 :

5:20

← Pilih Room

Small

🛏 Kapasitas 4 Orang

🕒 Harga Siang : Rp 25.000 /jam | 11AM - 5PM

🌙 Harga Malam : Rp 30.000 /jam | 5PM - 12AM

Info Tambahan
Ruang AC, 2 Microphone

Pilih Tanggal dan Jam Masuk

21 Jul 2022 19:00

Pilih Nomor Ruangan / Room

1 2 3 4 5

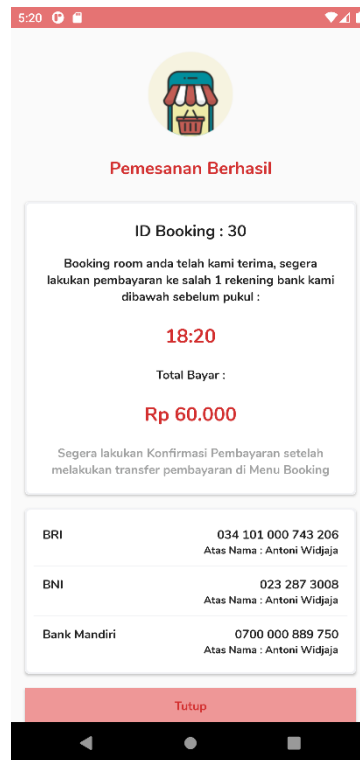
TOTAL HARGA : Rp 0

Gambar IV.13 Tampilan *Form Booking*

Keterangan gambar diatas menampilkan proses booking dan pesanan dari konsumen dengna jenis dan tipe room yang diinginkan oleh konsumen.

5. Tampilan *Form Data Pembayaran*

Tampilan ini merupakan tampilan data pembayaran yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pembayaran. Gambar tampilan pembayaran ditunjukkan pada gambar IV.14 :

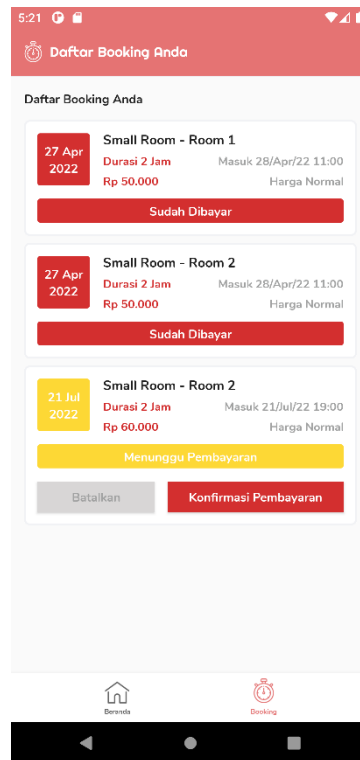


Gambar IV.14 Tampilan *Form* Pembayaran

Keterangan gambar diatas menampilkan proses pembayaran dari pesanan dari konsumen dengan jenis dan tipe room yang diinginkan oleh konsumen, proses pembayaran dilakukan dengan via transfer dengan jumlah pembayaran pesanan.

6. Tampilan *Form* Riwayat Transaksi

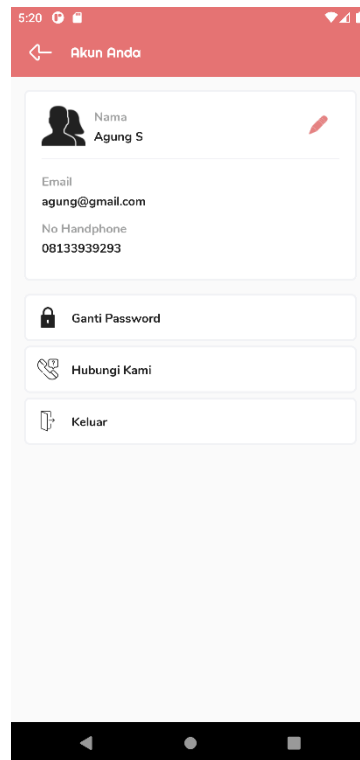
Tampilan ini merupakan tampilan *form* riwayat transaksi yang berfungsi untuk mengisi data-data riwayat transaksi. Berikut gambar *form* riwayat transaksi ditunjukkan pada IV.15 :



Gambar IV.15 Tampilan *Form* Riwayat Transaksi

8. Tampilan *Form* Contact Person

Tampilan ini merupakan tampilan *form* Contact Person yang berfungsi untuk mengisi data-data Contact Person. Berikut gambar *form* Contact Person ditunjukkan pada IV.16 :



Gambar IV.16 Tampilan *Form Contact Person*

IV.2. Uji Coba Hasil

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan :

1. Satu unit laptop atau PC dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. *Processor* Core I3
 - b. *Memory* 8 GB
 - c. *Hardisk* 320 GB
2. Perangkat lunak dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. *Android*
 - b. *MySql*

c. Dreamweaver

IV.2.1. Skenario Pengujian

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. Instrument yang di gunakan untuk melakukan pengujian ini yaitu dengan menggunakan :

Tabel IV.1 Pengujian Sistem Login

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Username:Pengguna Password:Pengguna Klik tombol login	Form menampilkan masuk untuk bagian Penguna, sebagai halaman pusat data sistem akuntansi	Dapat masuk ke tampilan utama Pengguna	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Username:pengguna Password:pengguna Klik tombol login	Tidak dapat login dan masuk kehalaman pengguna dan pesan error	Pindah ke halaman pesan error	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.2 Pengujian Sistem data Room

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data room yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka Data masuk pada server database	Data room yang akan dimasukkan ke dalam database, klik simpan maka Data masuk pada server database	[✓] diterima [] ditolak
2	Ubah data	Data room yang akan diubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data room yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[✓] diterima [] ditolak

3	Hapus data	Data room yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data room yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.3 Pengujian Sistem Data Paket

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data paket yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data paket yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	[✓] diterima [] ditolak
2	Ubah data	Data paket yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data paket yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[✓] diterima [] ditolak
3	Hapus data	Data paket yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data paket yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.4 Pengujian Sistem data Booking

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data booking yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data booking yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	[✓] diterima [] ditolak
2	Ubah data	Data booking yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data booking yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	[✓] diterima [] ditolak
3	Hapus data	Data booking yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data booking yang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	[✓] diterima [] ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

Tabel IV.5 Pengujian Sistem data Pembayaran

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data pembayaran yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data pembayaran yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	[✓] diterima [] ditolak

2	Ubah data	Data pembayaran yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data pembayaran yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	☒ diterima ☐ ditolak
3	Hapus data	Data pembayaran yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data pembayaran ang akan terhapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	☒ diterima ☐ ditolak
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	☒ diterima ☐ ditolak

Tabel IV.5 Pengujian Sistem data Tipe Room

Kasus hasil uji (Data normal)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Tambah data	Data tipe room yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	Data tipe room yang akan dimasukkan ke dalam database, klik tambah maka Data masuk pada server database	☒ diterima ☐ ditolak
2	Ubah data	Data tipe room yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	Data tipe room yang akan dirubah di dalam database, klik simpan maka Data pada server Database akan berubah	☒ diterima ☐ ditolak
3	Hapus data	Data tipe room yang akan hapus dari dalam database, klik hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	Data tipe room ang akan terhapus dari dalam database, klik	☒ diterima ☐ ditolak

			hapus, maka Data pada server Database akan terhapus	
Kasus hasil uji (Data salah)				
No	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
	Masukkan data tidak sesuai dengan type data	Ada pesan bahwa pengisian data salah	Muncul pesan bahwa pengisian data tidak lengkap	[✓] diterima [] ditolak

IV.2.2. Hasil Pengujian

Setelah melakukan uji coba terhadap sistem, maka dapat di simpulkan hasil yang di dapat yaitu:

1. *Performance* menjadi lebih baik.
2. Sistem memberikan informasi yang lebih akurat.
3. Sistem dapat menyediakan informasi lebih cepat dan tepat.

IV.2.3 Kelebihan Sistem

Adapun kesimpulan penulis mengenai kelebihan dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Proses pendataan dan pemesanan ruangan karaoke dan pembayaran pemesanan ruangan karaoke bisa dilakukan sekaligus dengan jenis pembayaran yang diinginkan yang diinginkan.
2. Sistem yang dibuat mempunyai tampilan yang sangat mudah untuk digunakan dan mampu berinteraksi dengan *user*.
3. Sistem yang dibuat sudah mampu dalam menampilkan proses pemesanan, dan pembayaran ruangan karaoke.

IV.2.4 Kekurangan Sistem

Adapun kekurangan dari sistem yang diusulkan adalah:

1. Aplikasi ini hanya memunculkan data dan transaksi yang berkaitan dengan data pemesanan dan pembayaran ruangan karaoke.
2. Pada sistem ini belum mencakup sampai ke laporan transaksi pemesanan ruangan karaoke saja setiap kali dibutuhkan.