

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Peralatan Pendukung**

Dalam penelitian ini dibutuhkan peralatan pendukung sistem informasi yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat yang digunakan dalam penelitian sebagai penunjang keberhasilan perancangan dan pengimplementasian *website*, antara lain:

##### **3.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)**

- a. PC (*Personal Computer*) / Laptop
- b. 32/64 bit architecture processor
- c. 2 GB RAM (*Random Access Memory*)
- d. Operation System Windows XP/7/8

##### **3.1.2 Perangkat Lunak (*Software*)**

Pembuatan desain pada *website* Restoran Joglo Pari Sewu ini dikembangkan menggunakan WordPress. Sedangkan untuk penyempurnaan desain grafis agar *website* ini terlihat menarik maka digunakanlah Adobe Photoshop sebagai pengembang multimedia pada *website* ini.

Selain *software* tersebut, dibutuhkan pula sebuah *database* yang nantinya akan digunakan sebagai tempat penyimpanan data pada *website* ini. *Database* yang digunakan adalah MySQL, serta *web server* XAMPP dan *web browser*.

#### **3.2. Bahan Penelitian**

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, sebagai berikut:

##### **3.2.1 Data Primer**

Data primer adalah data yang berasal dari individu, kelompok, panel atau data terselubung. Dalam memperoleh data primer perlu dilakukan observasi dan wawancara.

1. Observasi

Sudjana mengemukakan bahwa pengamatan adalah salah satu yang

banyak digunakan alat penilaian dalam mengukur proses dan pelaku individu dalam suatu kegiatan yang dapat diamati. Jadi, untuk mengatakan bahwa pengamatan ini mampu mengukur dan menilai hasil dari proses belajar.

Pada pengamatan berperan serta, pengamat melakukan dua peran sekaligus, yaitu sebagai pengamat dan sekaligus menjadi anggota resmi dari kelompok yang diamati. Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data dengan mengamati objek yang akan diteliti secara langsung di tempat penelitian, yaitu Restoran Joglo Pari Sewu pada tanggal 28 Mei 2016.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Dalam metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (tatap muka) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan mendapatkan data tujuan yang dapat menjelaskan masalah penelitian (Lexy J Moelong, 1991:135).

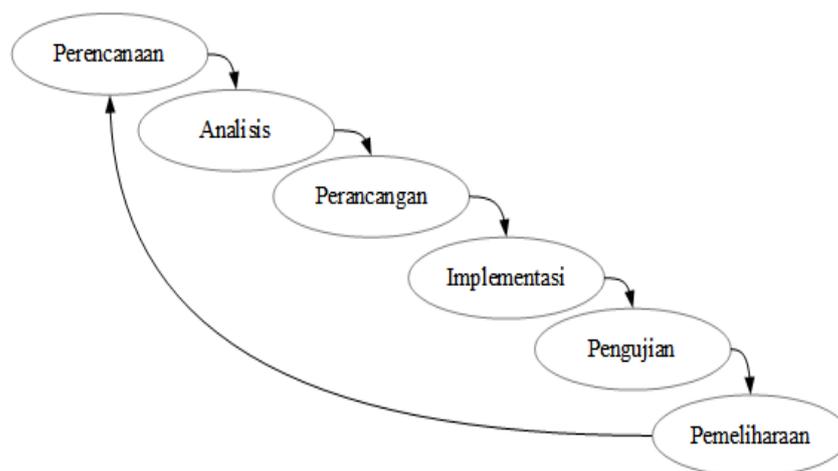
Proses wawancara ini dilakukan di Restoran Joglo Pari Sewu untuk mendapatkan data dengan melakukan dialog / tanya jawab langsung dengan pihak restoran yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis. Tujuan melakukan wawancara adalah untuk mengetahui data dan informasi, serta sistem yang dibutuhkan oleh restoran dari segi arsitektur aplikasi, teknologi yang digunakan serta pemanfaatannya.

### **3.2.2. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkan, data ini diperoleh melalui data yang telah diteliti dan dikumpulkan oleh pihak lain yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan dan landasan teori melalui berbagai jurnal, laporan, artikel dan referensi yang diambil dari perpustakaan maupun internet untuk mendapatkan data yang diperlukan.

### 3.3. Tahap Penelitian

Sebagai pengembangan pada sistem penelitian ini maka akan digunakan model SDLC (*Software Development life Cycle*) pengembangan atau rekayasa *website*, berikut ini adalah gambaran dari model SDLC:



**Gambar 3.1** Alur Penelitian Dengan Model SLDC

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini membahas studi tentang kebutuhan pengguna, serta kelayakan baik secara teknis maupun secara teknologi. Pada tahap ini pula dilakukan perencanaan tentang sistem yang akan dibangun. Dalam hal ini *website* Restoran Joglo Pari Sewu.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan proses pendalaman mengenai segala permasalahan dan resiko pada pengguna.

c. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan ini menyangkut sistem dimana akan diberikannya solusi dari segala masalah yang ada setelah dilakukannya tahap analisis.

d. Tahap Implementasi

Pada tahapan ini akan dilakukannya implementasi yang ada pada tahap perencanaan kesituasi nyata dengan pemilihan perangkat keras (*hardware*) dan penyusunan desain. Untuk implementasi yaitu dengan mengkombinasikan *template* yang tersedia di WordPress dengan

proses desain yang hasilnya akan dimasukkan kedalam *hosting* server yang disediakan.

e. Tahap Pengujian

Tahap pengujian adalah tahap yang menentukan apakah desain yang sudah dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Tujuan dari tahap pengujian ini adalah untuk meminimalisir cacat pada desain *website* ini, sehingga apa saja yang ada pada sistem yang dikembangkan dapat berjalan sebaik mungkin. Dan pada tahap ini dilakukan pula pengujian sesuai dengan tujuan serta manfaat mengapa *website* ini dibuat. Lalu dilakukan pengujian dengan meninjau langsung peningkatan kinerja sebelum dan sesudah adanya *website* ini yang mendukung perkembangan Restoran Joglo Pari Sewu.

f. Tahap Pemeliharaan

Pada tahap ini dimana dilakukannya perawatan dan penelitian *website*. Jika diperlukan akan dilakukan perbaikan kecil kemudian jika periode sudah habis maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan.

### **3.4. Pengembangan Website**

Pengembangan *website* dilakukan dengan membuat *website* untuk Restoran Joglo Pari Sewu yang dimulai dari perencanaan lalu analisis kebutuhan sebagai penunjang, agar dapat mencapai tujuan penggunaan *website* untuk meningkatkan kinerja serta pemasaran Restoran Joglo Pari Sewu. *Website* yang dikembangkan untuk Restoran Joglo Pari Sewu merupakan jenis *website* dinamis.

#### **3.4.1 Perencanaan Website**

Pada perencanaan pertama kali *website* ini dibuat, ditunjukan untuk menjadi media promosi *online* yang menjelaskan layanan yang diberikan Restoran Joglo Pari Sewu untuk mempromosikan produk atau menu yang ditawarkan. Selain itu *website* ini berguna untuk memperluas jangkauan promosi serta meningkatkan daya tarik pengunjung terhadap Restoran Joglo Pari Sewu. Agar *website* ini dapat lebih berkembang maka *website* untuk Restoran Joglo Pari Sewu ini memberikan layanan reservasi meja secara *online* serta menampilkan

berbagai macam hidangan menu yang tersedia di restoran. Terdiri dari 2 (dua) sisi *website* yaitu *admin site* dan *client site*. Pada *dashboard admin site* terdapat halaman *gallery* dan *reservation* yang akan digunakan oleh admin. Lalu pada *client site* terdapat halaman *home*, *menu*, *food*, *drink*, *herbs*, *package*, *about us*, *reservations*, *confirmations* dan *contact us*.

### 3.4.2 Analisis Kebutuhan Website

Dari hasil kebutuhan yang didapat dari berbagai sumber dan diskusi bersama dengan Joglo Pari Sewu, maka didapatkanlah beberapa masukan untuk mengembangkan aplikasi berbasis web ini agar sesuai dengan tujuan dan manfaatnya, seperti berikut:

- a. Halaman *Login* admin untuk masuk ke *dashboard* admin.
- b. Halaman *Home* sebagai halaman utama *website* Restoran Joglo Pari Sewu.
- c. Halaman Menu *Food* untuk memberikan informasi berupa daftar menu makanan yang berisi gambar dan nama mengenai makanan yang tersedia di Restoran Joglo Pari Sewu.
- d. Halaman Menu *Drink* untuk memberikan informasi berupa daftar menu minuman yang berisi gambar dan nama mengenai minuman yang tersedia di Restoran Joglo Pari Sewu.
- e. Halaman Menu *Herbs* untuk memberikan informasi berupa daftar menu jamu tradisional yang berisi gambar dan nama mengenai jamu tradisional yang tersedia di Restoran Joglo Pari Sewu.
- f. Halaman Menu *Package* untuk memberikan informasi berupa daftar menu paket yang berisi gambar dan nama mengenai paket-paket apa saja yang tersedia di Restoran Joglo Pari Sewu.
- g. Halaman *About Us* untuk menyampaikan informasi dan alamat yang terkait tentang Joglo Pari Sewu.
- h. Halaman *Reservations* untuk memberikan *form reservations* yang dapat diisi oleh pengunjung untuk melakukan *booking* meja di Joglo Pari Sewu.
- i. Halaman *Confirmations* untuk memberikan *form confirmations* yang dapat diisi oleh pengunjung untuk melakukan konfirmasi reservasi di

Joglo Pari Sewu.

- j. Halaman *Contact Us* untuk menyampaikan informasi kontak dari Joglo Pari Sewu yang dapat dihubungi.

### 3.4.3 Rancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*). Model UML yang dipakai dalam pengembangan adalah model *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*. Selain itu dilakukan perancangan basis data dengan menggunakan ER Diagram.

#### 3.4.3.1 Use Case Diagram

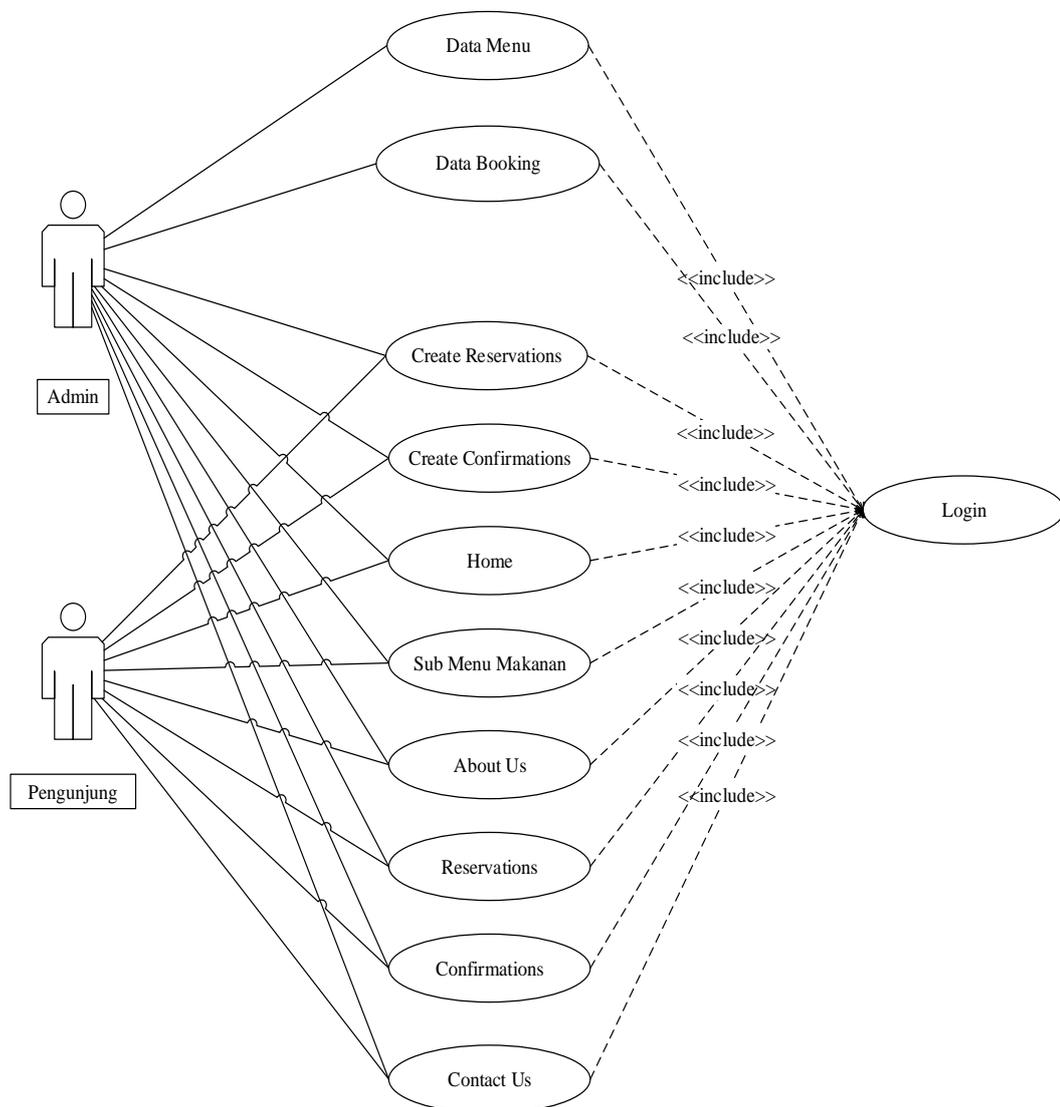
Berdasarkan analisis kebutuhan dibuatlah *use case* diagram untuk membantu perancangan aplikasi *website* ini. Terdapat 2 aktor, yaitu:

- a. Admin adalah yang berperan sebagai penanggung jawab penuh untuk mengurus operasional *website*. Admin juga memiliki otoritas untuk menambah, mengedit dan menghapus artikel dan data yang terdapat pada *website*.
- b. Pengunjung adalah pengunjung *web* yang hak aksesnya hanya dapat melihat isi dari konten *web* tersebut dan dapat melakukan reservasi / *request booking* meja.

Berikut adalah *use case* yang telah teridentifikasi untuk dibuat pada *use case* diagram:

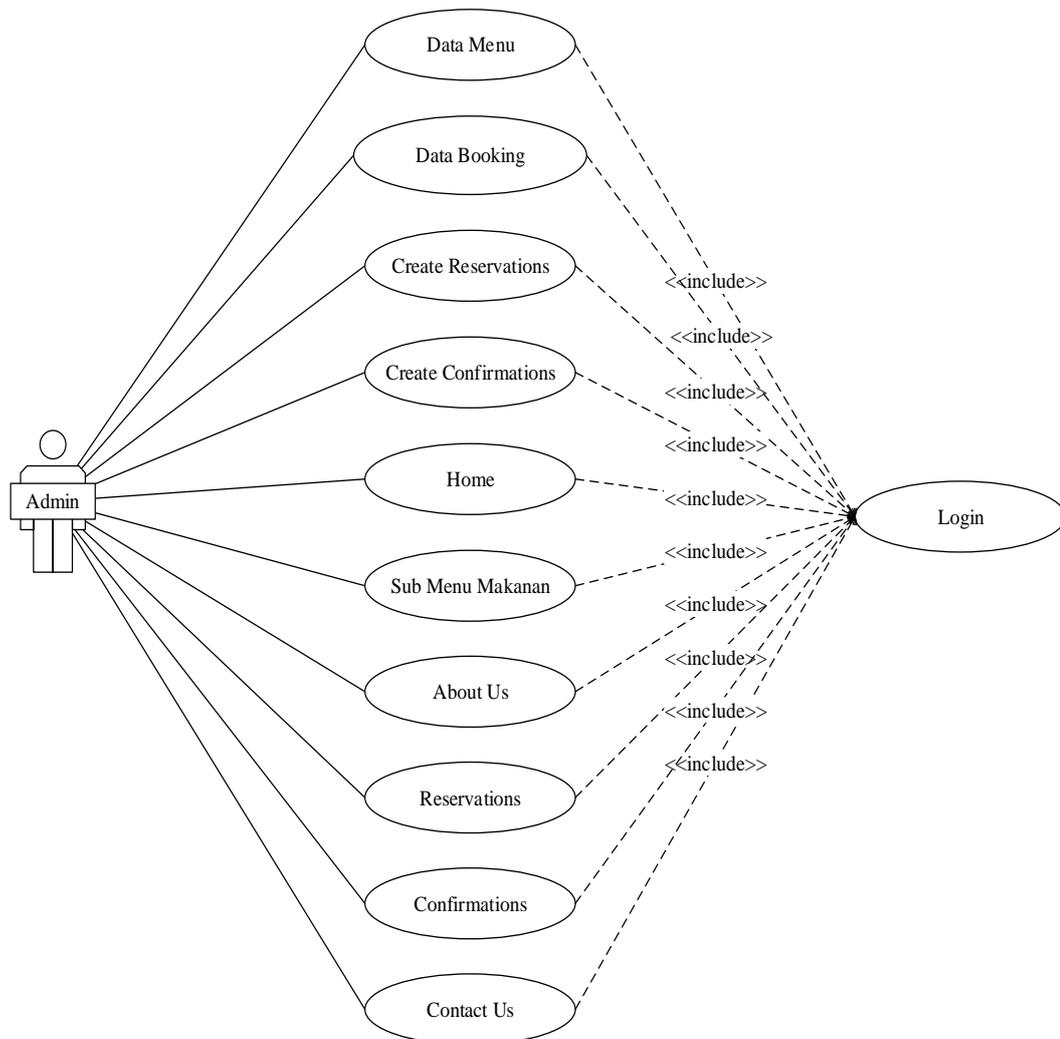
- *Login*: untuk autentikasi admin untuk dapat mengakses *dashboard* admin.
- *Data Menu*: untuk menambahkan, memperbaharui atau menghapus data gambar yang dimasukkan.
- *Data Booking*: untuk menambahkan, mengedit atau menghapus data *reservations*.
- *Create Reservations*: untuk membuat permintaan reservasi baru.
- *Create Confirmations*: untuk mengkonfirmasi data reservasi.
- *Home*: untuk melihat info yang ada di halaman *Home*.
- *Sub Menu Makanan*: untuk melihat menu-menu makanan, minuman, jamu tradisional dan pilihan paket apa saja yang tersedia di Joglo Pari Sewu.

- *About Us*: untuk melihat informasi mengenai Joglo Pari sewu.
- *Reservations*: untuk melihat *form reservations* yang telah tersedia di *website*.
- *Confirmations*: untuk melihat form konfirmasi yang telah tersedia di *website*.
- *Contact Us*: untuk melihat kontak dan alamat Joglo Pari sewu.



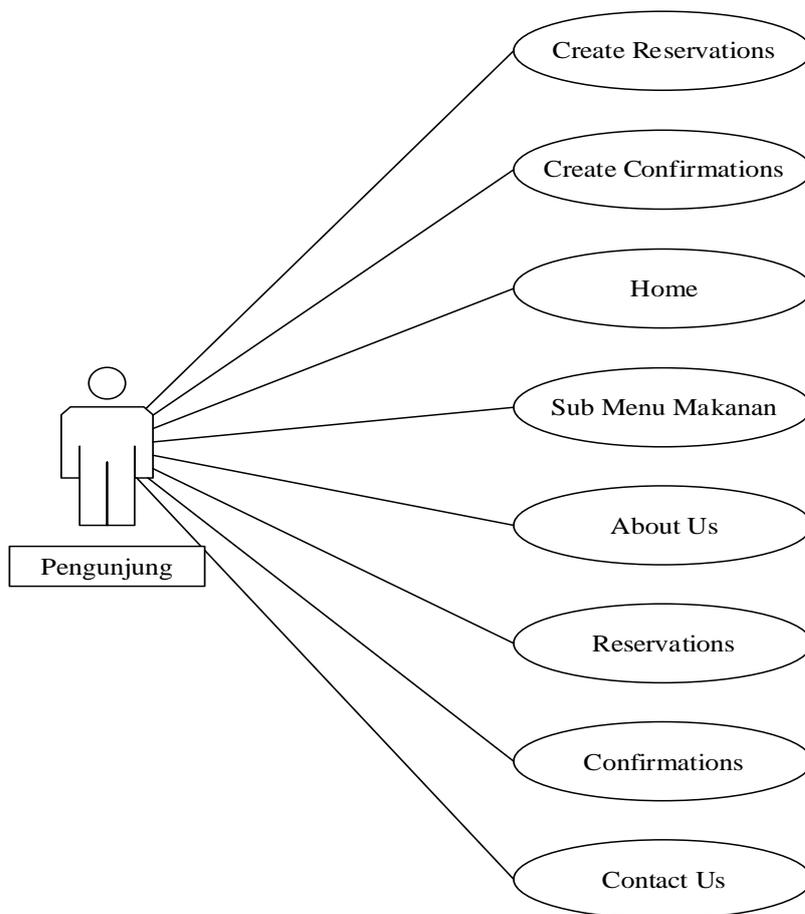
**Gambar 3.2** Hubungan Aktor Dalam *Use Case* Diagram

Pada gambar 3.2 menunjukkan bagaimana hubungan antara aktor dan *use case*. Pada Gambar tersebut dapat dilihat perbedaan otoritas admin dan pengunjung. Karena pengunjung hanya dapat melihat saja. Sedangkan admin dapat melakukan *login*, memasukan data dan memperbaharui data.



**Gambar 3.3** Use Case Diagram Admin

Pada gambar 3.3 admin melakukan login pada dashboard wordpress, admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data. Pada saat pengunjung melakukan reservasi dan konfirmasi maka admin akan segera merekap data kemudian melakukan tindakan untuk memberikan konfirmasi via email kepada pengunjung.



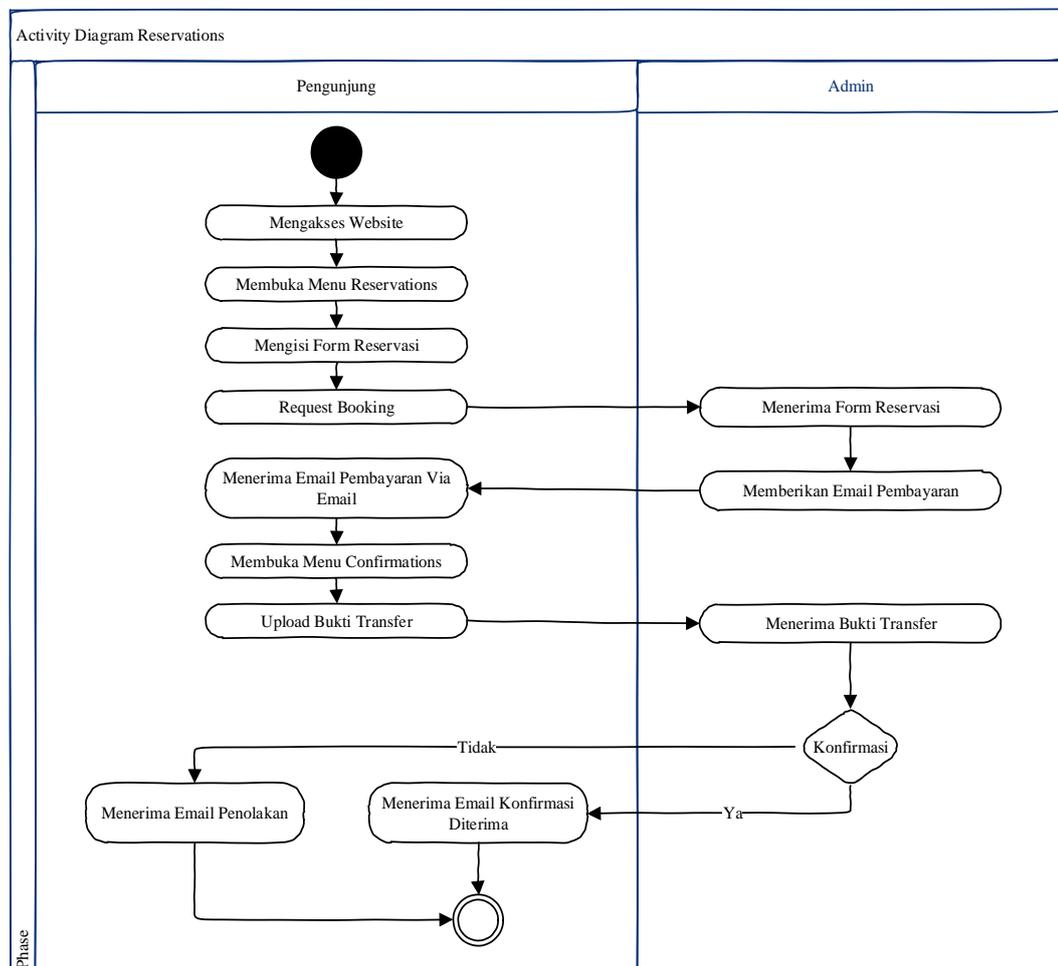
**Gambar 3.4** Use Case Diagram Pengunjung

Pada gambar 3.4 pengunjung mengakses halaman *websites* Joglo Pari Sewu, kemudian pengunjung dapat melihat menu-menu dan sub menu yang ada pada *websites* dan pengunjung dapat melakukan reservasi *online*. Setelah melakukan reservasi secara *online* pengunjung dapat melakukan pembayaran biaya reservasi dan pengunjung dapat melakukan konfirmasi pembayaran di *websites* Joglo Pari Sewu. Konfirmasi pemesanan serta pembayaran akan secara langsung dikirimkan melalui *e-mail*.

#### 3.4.3.2 Activity Diagram

Gambar berikut menjelaskan kegiatan yang bisa dilakukan pengunjung dan admin pada *website*. Pengunjung dapat melihat semua halaman pada situs

klien yang ada di *website* ini. Dengan desain dinamis, pengunjung dapat memilih menu *item* untuk melihat menu halaman yang ingin dilihat. Dimulai dengan halaman *Home*, lalu halaman Menu makanan dimana terdapat sub menu yang berisi gambar-gambar berupa menu apa saja yang tersedia di Joglo Pari Sewu. Kemudian halaman *About Us* yang isinya berupa informasi mengenai restoran dan alamat Joglo Pari Sewu. Kemudian menuju ke halaman *Reservations* yang berisi *form reservations* dan *form confirmations* yang dapat diisi oleh pengunjung. Kemudian halaman terakhir yaitu halaman *Contact Us* untuk mengetahui kontak dari Joglo Pari Sewu.

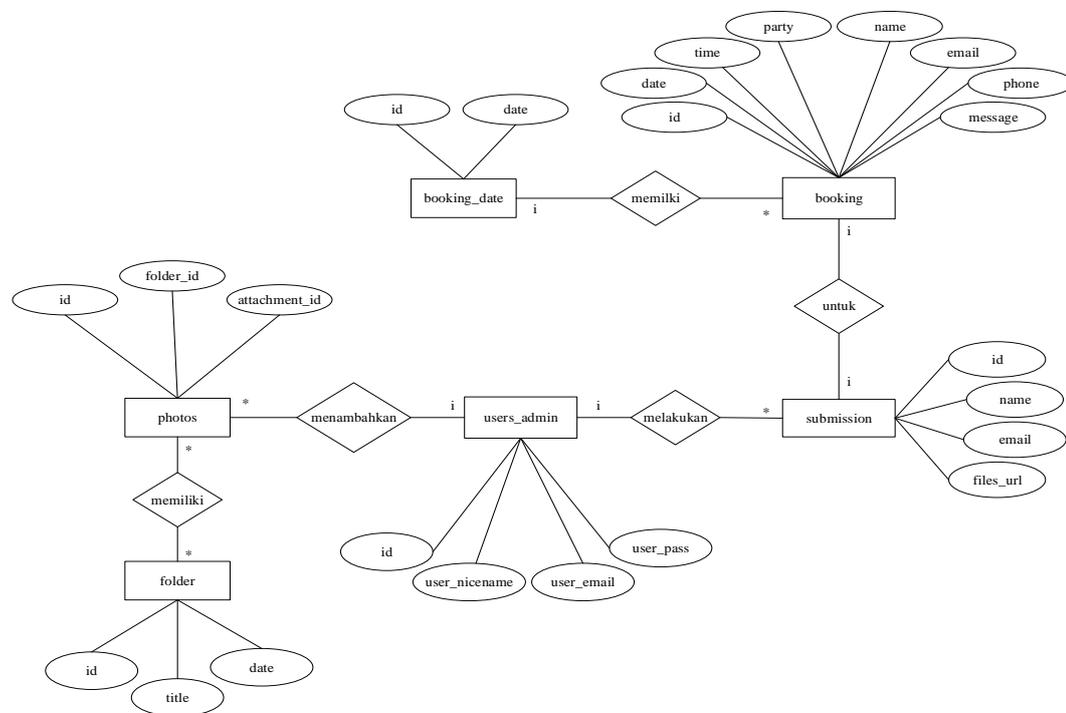


**Gambar 3.5** Activity Diagram Proses *Reservations* dan *Confirmations*

Pada gambar 3.5 dijelaskan pengunjung mengakses *website* dan membuka halaman *Reservations* yang kemudian akan ditampilkan oleh *website*. Lalu pengunjung diminta untuk mengisi *form* reservasi yang telah tersedia jika pengunjung ingin melakukan reservasi secara *online*. Kemudian pengunjung akan menerima *e-mail* pembayaran reservasi, setelah melakukan pembayaran pengunjung akan melakukan konfirmasi dengan meng-*upload* bukti transfer pada halaman *Confirmations*. Reservasi dan konfirmasi yang dilakukan pengunjung akan berhasil jika pengunjung menerima *e-mail* konfirmasi balasan dari admin.

### 3.4.3.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Untuk pengembangan aplikasi pemodelan basis data yang digunakan adalah ER Diagram. ER Diagram merupakan diagram yang digunakan untuk merancang basis data dan memperlihatkan relasi antar entitas atau object dengan atributnya. Tujuan ER Diagram ini adalah untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang akan dikembangkan sehingga mempermudah perancangan basis data. Gambar berikut ini menjelaskan hubungan relasi antar data dalam basis data yang terdapat di dalam sistem Joglo Pari Sewu.



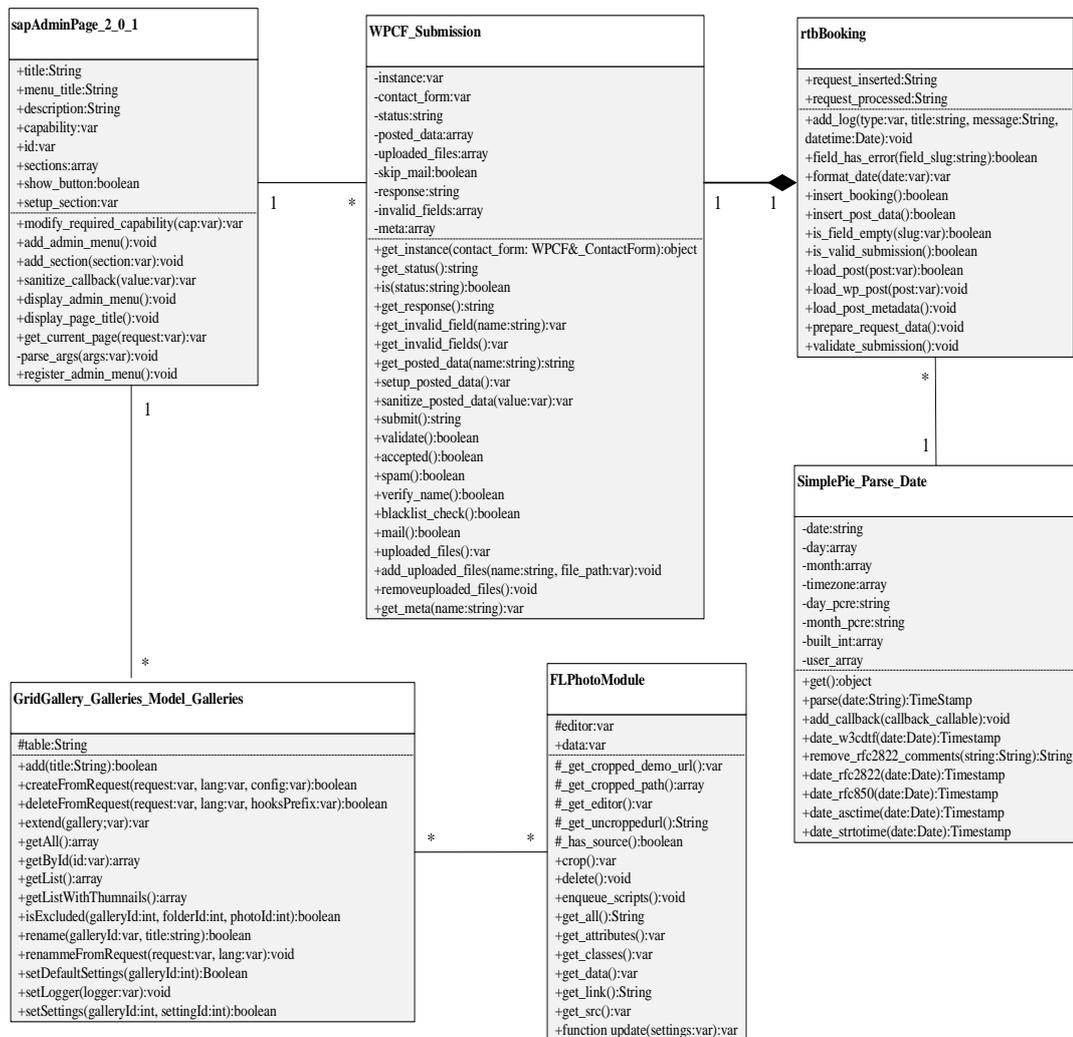
**Gambar 3.6** *Entity Relationship Diagram*

Gambar 3.6 menunjukkan *Entity Relationship Diagram* dan memiliki 6 buah entitas yang masing-masing memiliki atribut dan relasi:

1. Entitas `users_admin` memiliki relasi *one-to-many* dengan `submission`, artinya admin dapat melakukan banyak konfirmasi untuk reservasi yang dilakukan pengunjung.
2. Entitas `submissions` memiliki relasi *one-to-one* dengan `booking`, artinya satu konfirmasi hanya dapat dilakukan untuk satu booking (reservasi).
3. Entitas `booking` memiliki relasi *many-to-one* dengan `booking_date`, artinya dalam satu tanggal, dapat dilakukan banyak reservasi.
4. Entitas `user_admin` memiliki relasi *one-to-many* dengan `photos`, artinya admin dapat mengunggah banyak gambar ke dalam website.
5. Entitas `photos` memiliki relasi *many-to-many* dengan `folder`, artinya gambar yang diunggah oleh admin bisa dimasukkan ke banyak album dan satu album bisa menyimpan banyak gambar.

### 3.4.3.4 Class Diagram

Class Diagram yang digunakan dalam aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Class Diagram Aplikasi

Berikut penjelasan tentang gambar 3.7:

- Class sapAdminPage\_2\_0* digunakan untuk admin yang memiliki atribut *title*, *menu\_title*, *description*, *capability*, *id*, *sections*, *show button* dan *setup\_function*. Memiliki *method modify\_required\_capability* yang digunakan untuk memodifikasi kemampuan untuk menyimpan perubahan

pengaturan, *method register\_admin\_menu* digunakan untuk pengaturan *callback* dan *method get\_current\_page* yang digunakan untuk menampilkan halaman baru.

- b. *Class WPCF\_Submission* digunakan untuk konfirmasi yang memiliki atribut *instance*, *contact\_form*, *status*, *posted\_date*, *uploaded\_files*, *skip\_mail*, *response*, *invalid\_fields* dan *meta*. Memiliki *method submit* yang digunakan untuk memasukkan data yang diinput dan *method uploaded\_files* yang digunakan untuk meng-*upload* file yang ingin diunggah sebagai bukti pembayaran.
- c. *Class rtbBooking* digunakan untuk reservasi yang memiliki atribut *request\_processed*, dan *request\_inserted*. Memiliki *method load\_post* yang digunakan untuk menampilkan informasi booking dari *method WP\_post*, *method prepare\_request\_data* digunakan untuk menyiapkan data *booking* dari *database* untuk ditampilkan di *booking form* dan *insert\_booking* digunakan untuk memasukkan *booking* baru ke *database*.
- d. *Class SimplePie\_Parse\_Date* digunakan untuk mendapatkan tanggal yang memiliki atribut *date*, *day*, *month*, *timezone*, *built\_in*, *day\_pcre*, *month\_pcre* dan *user*. Memiliki *method parse* yang digunakan untuk menguraikan tanggal, *method date\_asctime* yang digunakan untuk menguraikan format tanggal dan *method get* yang digunakan untuk mendapatkan objek.
- e. *Class GridGallery\_Galleries\_Model\_Galleries* digunakan untuk album gambar yang memiliki atribut *table*. Memiliki *method getById* yang digunakan untuk mengembalikan data dari galeri berdasarkan Id, *method getAll* untuk mengembalikan semua susunan dari galeri, *method add* digunakan untuk menambahkan galeri kosong ke *database* dan *method delete* digunakan untuk menghapus galeri berdasarkan Id.
- f. *Class FLPhotoModule* digunakan untuk gambar yang memiliki atribut *\_editor* dan *data*. Memiliki *method update* yang digunakan untuk memperbaharui gambar, *method delete* yang digunakan untuk menghapus gambar dan *method get\_data* yang digunakan untuk mendapatkan data gambar berdasarkan *url* dan bisa dimasukkan ke *library*.

Kelas admin memiliki asosiasi dengan kelas *submission* konfirmasi. Admin boleh tidak melakukan konfirmasi dan melakukan konfirmasi lebih dari satu kali.

Kelas *booking* memiliki *composite* dengan kelas *submission* konfirmasi, artinya kelas konfirmasi merupakan bagian dari kelas *booking*. Kelas konfirmasi tidak dapat berdiri sendiri apabila kelas *booking* tidak ada.

Kelas *date* memiliki asosiasi dengan kelas *booking*. Date boleh digunakan oleh *booking* lebih dari satu kali. Dalam satu tanggal bisa terdapat banyak *booking*.

Kelas admin memiliki asosiasi dengan kelas *photos*. Admin boleh menambahkan banyak gambar.

Kelas *photos* memiliki asosiasi dengan kelas folder. Folder dapat terdiri dari banyak gambar.

### **3.5. Rancangan Antarmuka (*User Interface*)**

Rancangan antarmuka atau tampilan yang akan dirancang harus dapat memberikan gambaran dari setiap bagian dalam *website*. Rancangan antarmuka ini menjelaskan keterkaitan setiap halaman menu dan penjelasan cara kerja dari setiap menu dari *website*. Adanya rancangan antarmuka pada suatu aplikasi merupakan bagian yang sangat penting. Rancangan antarmuka ini menjadi dasar untuk membuat tampilan pada *website* yang akan dibuat.

#### **3.5.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama (*Home*)**

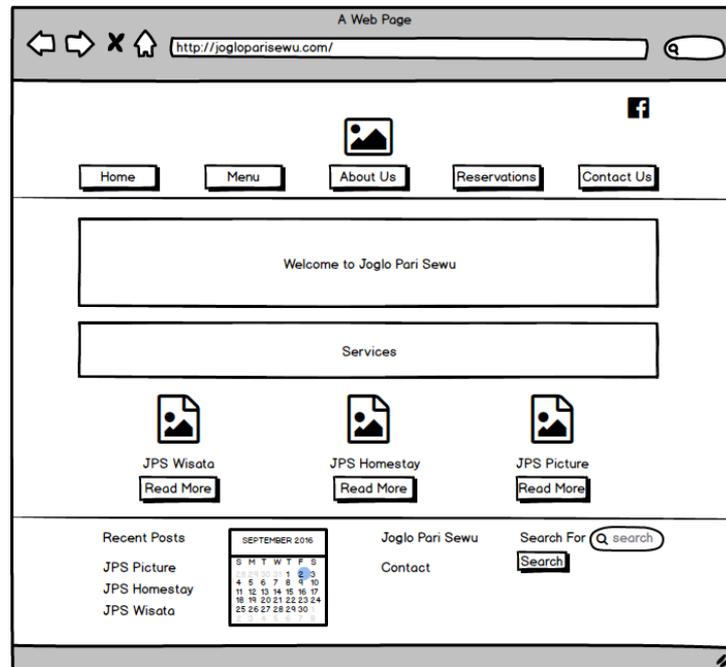
Rancangan antarmuka halaman utama (*Home*) ini merupakan tampilan utama dari aplikasi yang dapat dilihat oleh admin dan *customer*. Gambar rancangan antarmuka halaman utama (*Home*) aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.8.

Pada halaman utama (*Home*) terdapat menu-menu yang dapat dibuka sesuai dengan keinginan pengguna. Jika pengguna sudah masuk pada halaman utama (*Home*), semua menu akan aktif sesuai dengan fungsinya.

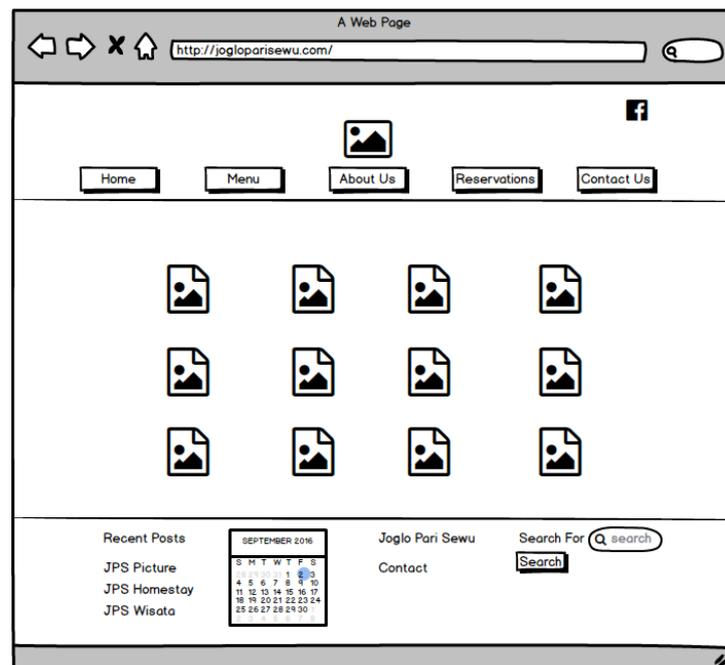
#### **3.5.2 Rancangan Antarmuka Menu *Food***

Rancangan antarmuka halaman Menu *Food* berisi informasi berupa gambar, nama, serta informasi mengenai makanan yang tersedia di Restoran Joglo

Pari Sewu. Dimana pengunjung dapat melihat menu-menu makanan apa saja yang tersedia di Joglo Pari Sewu, yang dapat dilihat pada gambar 3.9.



**Gambar 3.8** Rancangan Antarmuka Halaman Utama (*Home*)



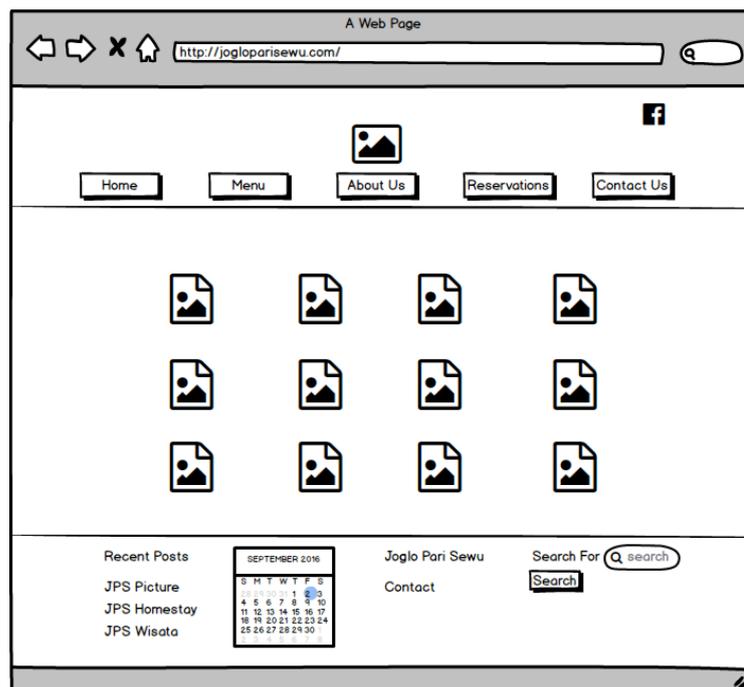
**Gambar 3.9** Rancangan Antarmuka Menu *Food*

### 3.5.3 Rancangan Antarmuka Menu *Drink*

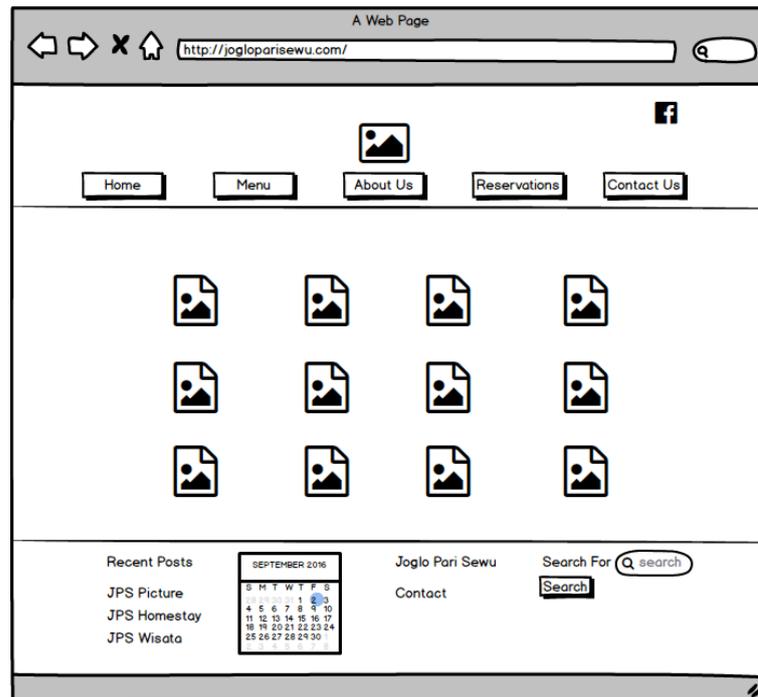
Rancangan antarmuka halaman Menu *Drink* berisi informasi berupa gambar, nama, serta informasi mengenai minuman yang tersedia di Restoran Joglo Pari Sewu. Dimana pengunjung dapat melihat menu-menu minuman apa saja yang tersedia di Joglo Pari Sewu, yang dapat dilihat pada gambar 3.10.

### 3.5.4 Rancangan Antarmuka Menu *Herbs*

Rancangan antarmuka halaman Menu *Herbs* berisi informasi berupa gambar, nama, serta informasi mengenai jamu-jamu tradisional *homemade* yang tersedia di Restoran Joglo Pari Sewu. Dimana pengunjung dapat melihat gambar dan informasi mengenai jamu tradisional apa saja yang tersedia di Joglo Pari Sewu, yang dapat dilihat pada gambar 3.11.



**Gambar 3.10** Rancangan Antarmuka Menu *Drink*



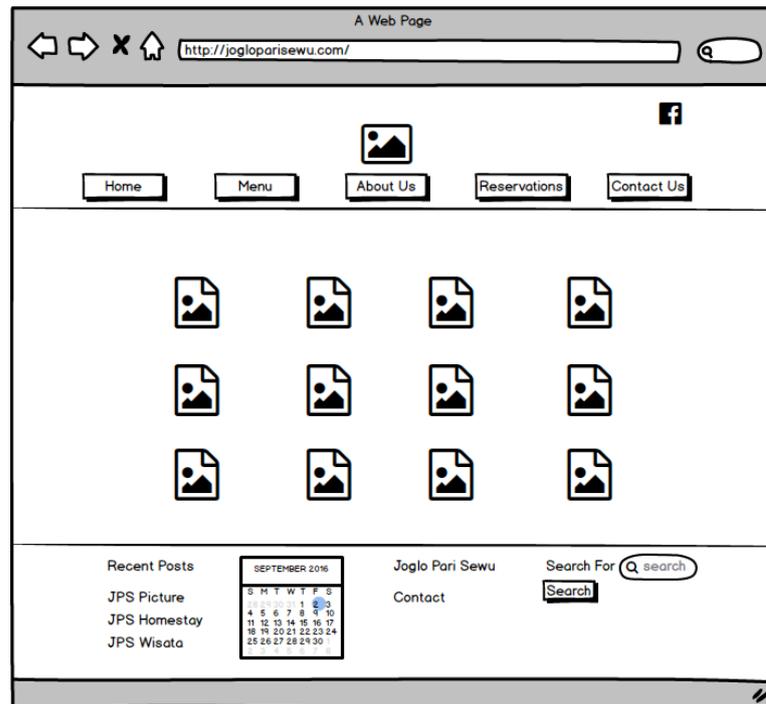
**Gambar 3.11** Rancangan Antarmuka Menu *Herbs*

### 3.5.5 Rancangan Antarmuka Menu *Package*

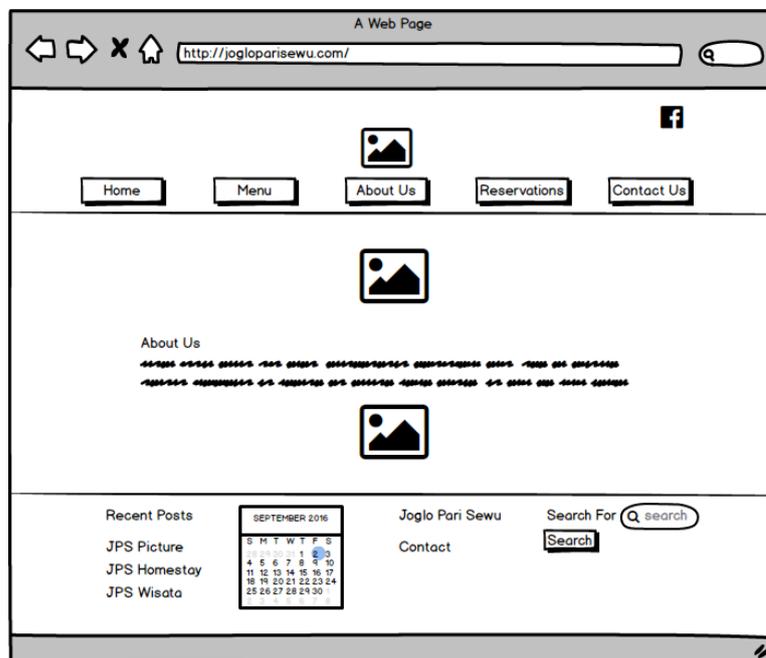
Rancangan antarmuka halaman Menu *Package* berisi informasi berupa gambar, nama, serta informasi mengenai paket apa saja yang telah disediakan oleh Restoran Joglo Pari Sewu. Dimana pengunjung dapat melihat gambar dan informasi paket apa saja yang tersedia di Joglo Pari Sewu, yang dapat dilihat pada gambar 3.12.

### 3.5.6 Rancangan Antarmuka *About Us*

Rancangan antarmuka halaman *About Us* berisi *header*, *content About Us*, serta gambar dan *link* mengenai informasi yang terkait tentang Joglo Pari Sewu yang dapat dilihat pada gambar 3.13.



**Gambar 3.12** Rancangan Antarmuka Menu *Package*



**Gambar 3.13** Rancangan Antarmuka *About Us*

### 3.5.7 Rancangan Antarmuka *Reservations*

Rancangan antarmuka halaman *Reservations* berisi form *reservations* yang dapat diisi, dimana terdapat juga kalender dan waktu untuk memilih hari dan waktu yang pengunjung inginkan untuk melakukan reservasi, serta gambar dari pilihan paket yang tersedia agar pengunjung tidak bingung pada saat ingin memilih paket. Kemudian ada *add message* yang dapat diisi oleh pengunjung dengan pilihan paket. Disini pengunjung diwajibkan untuk mengisi *form reservations* dengan lengkap agar data dapat di *input* untuk melakukan *booking* reservasi meja di Joglo Pari Sewu yang dapat dilihat pada gambar 3.14.

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://jogloparisewu.com/>. The page layout includes a navigation bar with buttons for Home, Menu, About Us, Reservations, and Contact Us. The main content area is titled "Reservations" and contains a "Book a table" form. The form fields are: Date (with a calendar icon), Time (with a dropdown arrow), Party (with a dropdown arrow showing '1'), and Contact Details (Name, Email, and Phone, each with a text input field). Below the form is an "Add a Message" section with a "Request Booking" button. The footer features a "Recent Posts" section with links to "JPS Picture", "JPS Homestay", and "JPS Wisata"; a calendar for "SEPTEMBER 2016"; "Joglo Pari Sewu Contact" information; and a search bar with a "Search" button.

**Gambar 3.14** Rancangan Antarmuka *Reservations*

### 3.5.8 Rancangan Antarmuka *Confirmations*

Rancangan antarmuka halaman *Confirmations* berisi form konfirmasi yang dapat diisi serta tempat untuk mengunggah foto dari bukti tansfer sebagai bukti bahwa pengunjung telah melakukan pembayaran untuk reservasi yang dilakukan oleh pengunjung untuk melakukan *booking* reservasi meja di Joglo Pari Sewu yang dapat dilihat pada gambar 3.15.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://jogloparisewu.com/'. The page layout includes a navigation bar with buttons for 'Home', 'Menu', 'About Us', 'Reservations', and 'Contact Us'. The central section is titled 'Confirmations' and contains a form with the following elements:

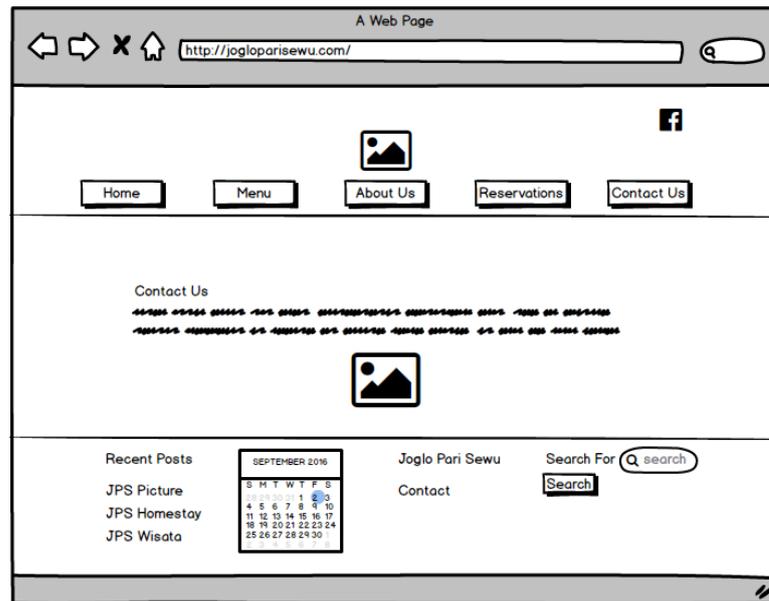
- 'Your Name' text input field
- 'Your Email' text input field
- 'File' section with a 'Pilih File' button
- 'Your Message' text area
- 'Send' button

The footer area contains a 'Recent Posts' section listing 'JPS Picture', 'JPS Homestay', and 'JPS Wisata'. To the right of this is a calendar for 'SEPTEMBER 2016'. Further right is the 'Joglo Pari Sewu Contact' section with a 'Search' button. On the far right of the footer is a search bar labeled 'Search For' with a magnifying glass icon and a 'search' button.

**Gambar 3.15** Rancangan Antarmuka *Confirmations*

### 3.5.9 Rancangan Antarmuka *Contact Us*

Rancangan antarmuka halaman *Contact Us* berisi informasi mengenai kontak yang dapat dihubungi jika pengunjung membutuhkan informasi lebih mengenai Joglo Pari Sewu yang dapat dilihat pada gambar 3.16.



**Gambar 3.16** Rancangan Antarmuka *Contact Us*

### 3.5.10 Rancangan Antarmuka *Posts (Content Post)*

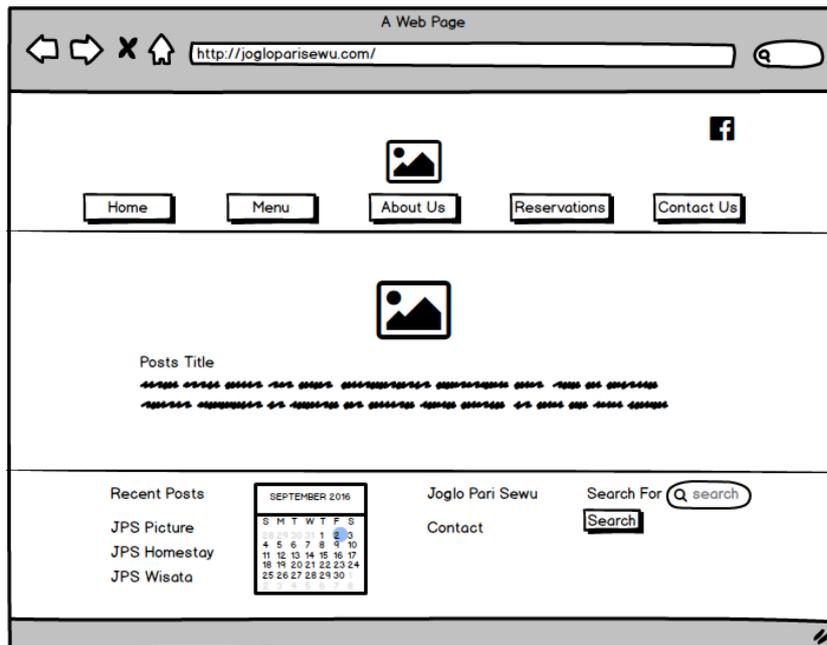
Rancangan antarmuka *Posts (Content Post)* berisi data dan informasi dari *posts-post* yang ditambahkan oleh admin. *Content* dari *post-post* ini hanya dapat ditambahkan, diubah dan diatur sesuai kebutuhan oleh admin Joglo Pari Sewu yang dapat dilihat pada gambar 3.17.

### 3.5.11 Rancangan Antarmuka *Footer*

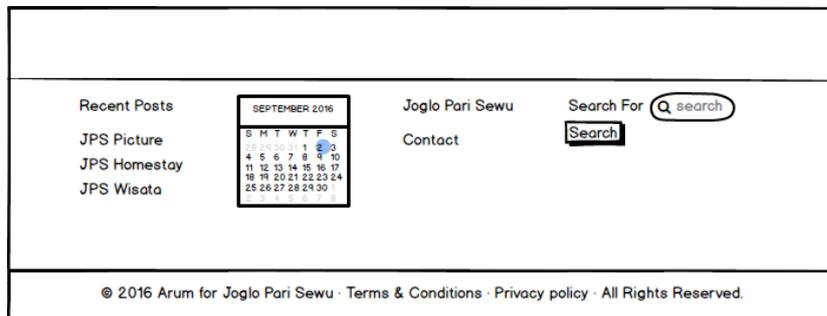
Rancangan antarmuka *Footer* berisi data dan informasi singkat dari *posts-post* yang ditambahkan oleh admin di Joglo Pari Sewu, serta kalender, *contact person* dan *search* yang dapat dilihat pada gambar 3.18.

### 3.5.12 Rancangan Antarmuka *Search*

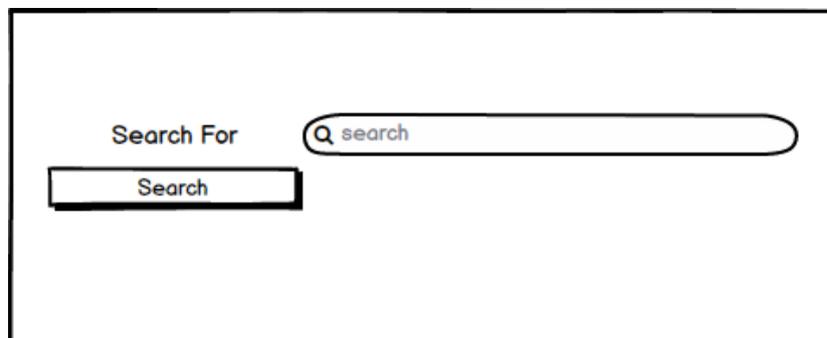
Rancangan antarmuka *Search* berisi sebuah *textbox* untuk memasukan kata kunci yang ingin dicari dan sebuah *button* untuk melakukan validasi saat mencari kata kunci yang diinginkan di *websites* Joglo Pari Sewu yang dapat dilihat pada gambar 3.19.



**Gambar 3.17** Rancangan Antarmuka *Posts (Content Post)*



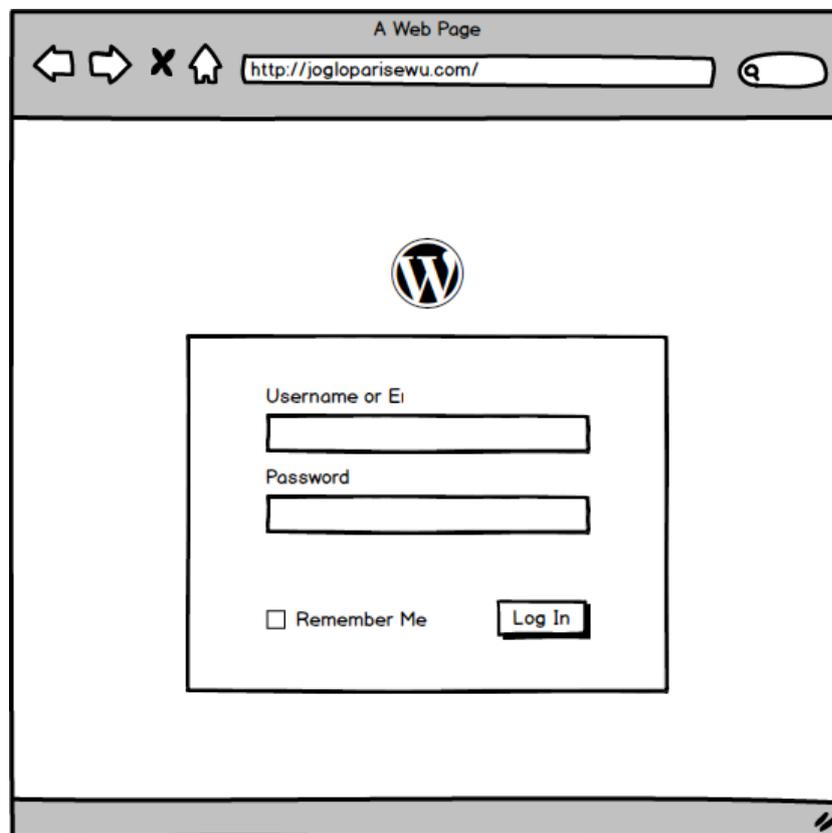
**Gambar 3.18** Rancangan Antarmuka *Footer*



**Gambar 3.19** Rancangan Antarmuka *Search*

### 3.5.13 Rancangan Antarmuka *Login Admin*

Rancangan antarmuka *Login* untuk admin berisi sebuah *textbox* untuk *username* dan *textbox* untuk *password*. Selanjutnya terdapat tombol button untuk *submit* dan akan dilakukan validasi sesuai dengan apa yg dimasukan dengan data *user* yang ada pada database server. Setelah dapat masuk admin akan langsung diarahkan pada halaman *dashboard* untuk admin. Dmin juga dapat mengakses semua halaman yang diakses oleh pengunjung. *Login* untuk admin Joglo Pari Sewu dapat dilihat pada gambar 3.20.



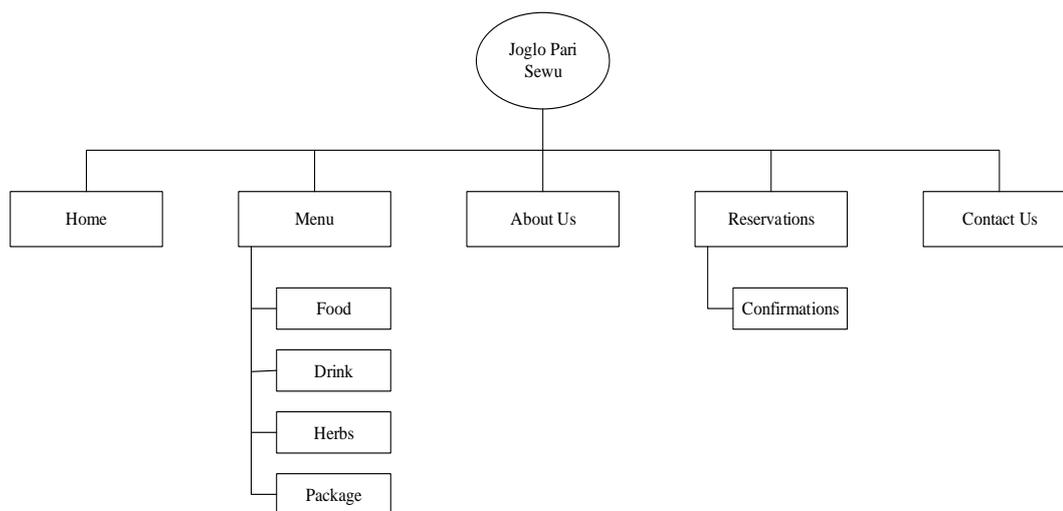
The image shows a web browser window titled "A Web Page" with the address bar containing "http://jogloparisewu.com/". The main content area features a WordPress logo at the top center. Below the logo is a login form with the following elements:

- A text input field labeled "Username or E-mail".
- A text input field labeled "Password".
- A checkbox labeled "Remember Me".
- A button labeled "Log In".

**Gambar 3.20** Rancangan Antarmuka *Login Admin*

### 3.6. Site Map

Dalam perancangan pembuatan *website* terdapat *site map*. *Site map* merupakan suatu gambaran sederhana dari *website* yang akan dibuat. *Site map* ini berisi menu utama yang dirancang memiliki beberapa sub menu. Perancangan struktur menu dapat dilihat pada gambar 3.21.



**Gambar 3.21** Perancangan Struktur Menu Joglo Pari Sewu

### 3.7. Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam aplikasi administrator sementara hanya memiliki satu orang yaitu yang bertugas dan bertanggung jawab sebagai admin, yang berperan penting dalam pengelolaan data serta sistem reservasi restoran.

Berikut ini beberapa prosedur dalam pengembangan perangkat lunak:

1. Menyiapkan perangkat keras dan perangkat lunak pendukung yang dibutuhkan dan menyiapkan kebutuhan sistem dalam *website*.
2. Merancang *User Interface website* sehingga diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam mengakses *website*.
3. Membuat sistem kedalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.
4. Membuat sistem reservasi *online* pada *website* restoran.

### 3.8. Pengujian

Pada penelitian ini digunakan suatu metode untuk menguji serta mengevaluasi bagaimana *website* ini berjalan. Tujuan pengujian pada *website* ini adalah untuk mengetahui apakah *website* Restoran Joglo Pari Sewu telah memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh perusahaan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Metode yang dipakai dalam pengembangan aplikasi ini adalah *black box testing*. *Black box testing* atau tes fungsional adalah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari aplikasi tersebut.

Pengujian program dalam aplikasi *web* ini dilakukan oleh pengembang dan pemilik restoran yang terlibat untuk memberikan data yang akan di-*input*. Setelah itu pengunjung dapat melihat bagaimana *website* tersebut berjalan untuk menyampaikan informasi mengenai profil restoran serta info terkini mengenai restoran dan pelayanan reservasi *online* yang dapat diakses melalui *internet*.

Hal-hal yang menjadi perhatian dalam pengujian adalah sebagai berikut:

- a. *Website* dapat memberi kenyamanan pada pengguna dan dapat memberikan kemudahan dalam melakukan reservasi pada pelanggan.
- b. *Website* Restoran Joglo Pari Sewu sebagai situs *client* dapat menyajikan info yang dibutuhkan pengunjung, berupa informasi tentang perusahaan.
- c. Situs admin dan situs *client* dapat terhubung dengan *database* yang berada di server.