

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari pembahasan penelitian secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, design, implementasi dan pengujian dapat diambil kesimpulan :

1. Sistem Rekomendasi Pariwisata Yogyakarta dapat memberikan rekomendasi pariwisata sesuai dengan wilayah, tipe, dan aktivitas pariwisata yang dipilih wisatawan.
2. Sistem Rekomendasi Pariwisata Yogyakarta berbasis *web* berhasil dibangun menggunakan metode *User-Based Collaborative Filtering*.

6.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan aplikasi SIREPAY selanjutnya adalah aplikasi SIREPAY diharapkan dapat dikembangkan dengan basis *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adomavicius, G. and Tuzhilin, A., 2011. Context-aware recommender systems. In *Recommender systems handbook* (pp. 217-253). Springer US.
- Apache Friends, 2015. *Apache Friends*. [Online] Available at: www.apachefriends.org [Diakses 20 Maret 2016].
- Arief, A., W. & Hantono, B. S., 2012. Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Pariwisata Mobile dengan Menggunakan Metode *Collaborative Filtering* dan *Location Based Filtering*. *JNTETI*, I(3), pp. 1-6.
- Burke, R., 2007. Hybrid web recommender systems. In *The adaptive web* (pp. 377-408). Springer Berlin Heidelberg.
- EllisLab, 2015. *CodeIgniter*. [Online] Available at: www.codeigniter.com [Diakses 20 Maret 2016].
- Haroen, Q. N., S. & Akbar, R. J., 2013. Ziarah: Aplikasi Berbagi Informasi dan Rekomendasi Urutan Kunjungan Tempat Wisata Ziarah. *Jurnal Teknik POMITS*, II(1), pp. 1-3.
- Ho, D., 2015. *Notepad++*. [Online] Available at: notepad-plus-plus.org [Diakses 20 Maret 2016].
- Jannach, D., Zanker, M., Felfernig, A. and Friedrich, G., 2010. *Recommender systems: an introduction*. Cambridge University Press.
- Oracle Corporation, 2015. *MySQL*. [Online] Available at: www.mysql.com [Diakses 20 Maret 2016].
- Parwita, W. G. S. & Winarko, E., 2015. *Hybrid Recommendation System*. *IJCCS*, IX(2), pp. 167-176.
- Purwanto, A., 2009. *Metode Analisis Rekomendasi Pada Sistem Rekomendasi*. Bandung.
- Ricci, F., Rokach, L. and Shapira, B., 2011. *Introduction to recommender systems handbook* (pp. 1-35). Springer US.
- Subhan, M., 2012. *Analisa Perancangan Sistem*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Tantra, R., 2012. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- The PHP Group, 2015. *PHP*. [Online] Available at: www.php.net [Diakses 20 Maret 2016].

- Ting, S.L., Ip, W., & Tsang, A.H.C. 2011. Is Naive Bayes a Good Classifier for Document Classification? *International Journal of Software Engineering and Its Applications*, 5(3):37-46.
- Ungkawa, U., Rosmala, D. & Aryanti, F., 2013. Pembangunan Aplikasi Travel Recommender dengan Metode Case Base Reasoning. *Jurnal Informatika Itenas*, IV(2), pp. 21-29.
- Wahyo U, B. T. & Anggriawan, A. W., 2015. Sistem Rekomendasi Paket Wisata Se-Malang Raya Menggunakan Metode Hybrid Content Based dan Collaborative. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA*, IX(1), pp. 6-13.
- Yakub, Y., 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

LAMPIRAN



SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SIREPAY

(Sistem Rekomendasi Pariwisata
Daerah Istimewa Yogyakarta)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Ivonne Lidya Hendrayani / 6968

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-SIREPAY		1/27
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



DAFTAR ISI

1. Pendahuluan.....	6
1.1 Tujuan	6
1.2 Lingkup Masalah	6
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan	7
1.4 Referensi	8
1.5 Deskripsi Umum (overview)	9
2. Deskripsi Kebutuhan.....	10
2.1 Perspektif Produk	10
2.2 Fungsi Produk	11
2.3 Karakteristik Pengguna	12
2.4 Batasan - Batasan	12
2.5 Asumsi dan Ketergantungan	13
3. Kebutuhan Khusus.....	14
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal	14
3.1.1 Antarmuka Pemakai.....	14
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras.....	14
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak.....	15
3.1.4 Antarmuka Komunikasi.....	16
3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak	17
4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan.....	18
4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	18

DAFTAR GAMBAR

1. Arsitektur Perangkat Lunak SIREPAY	10
2. Use Case Diagram	17
3. ERD	27



1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SIREPAY (Sistem Rekomendasi Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-SIREPAY ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SIREPAY dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan data pariwisata di Yogyakarta.
2. Memberikan rekomendasi pariwisata.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-SIREPAY-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIREPAY (Sistem Rekomendasi Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
SIREPAY	Perangkat lunak pengelolaan <i>website</i> .
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Basis Data	Kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah untuk menghasilkan suatu informasi.

Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Pariwisata	Suatu aktivitas perjalanan yang bertujuan untuk rekreasi.
Wisatawan	Seseorang yang melakukan perjalanan dengan tujuan rekreasi.
Rekomendasi	Saran yang bersifat menganjurkan.
<i>Back-End</i>	Merupakan halaman <i>website</i> yang digunakan oleh Administrator untuk mengelola data pariwisata.
<i>Front-End</i>	Merupakan halaman <i>website</i> yang digunakan oleh Wisatawan untuk melihat informasi pariwisata, mengelola data user dan mendapatkan rekomendasi pariwisata.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Ivonne Lidya Hendrayani / 6968, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) BEAVIRES*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 Deskripsi Umum (overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian pertama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

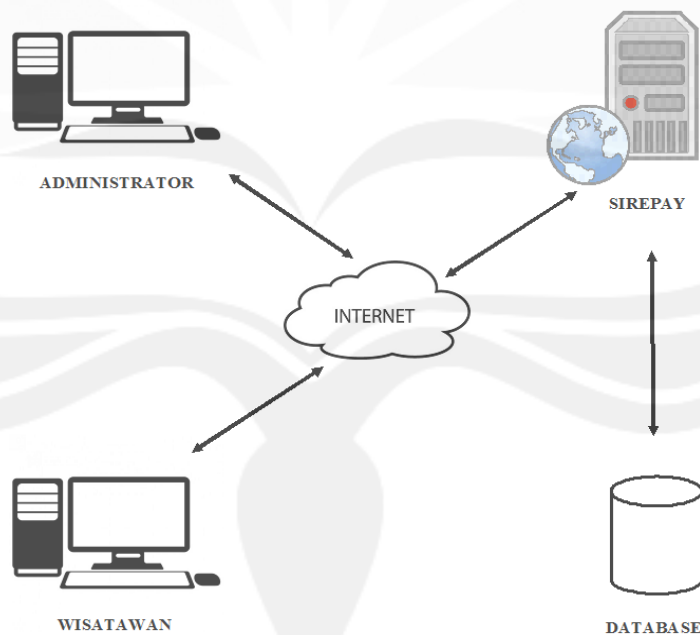
Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak SIREPAY yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak SIREPAY tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak SIREPAY yang akan dikembangkan.

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

SIREPAY merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan data pariwisata di Yogyakarta dan membantu merekomendasikan pariwisata bagi pengguna sistem. Sistem ini dibagi menjadi dua jenis halaman, yaitu: halaman *back-end* dan halaman *front-end*. Halaman *back-end* digunakan oleh Administrator yang bertugas melakukan pengelolaan data pariwisata. Sedangkan Halaman *front-end* digunakan oleh Wisatawan untuk mendapatkan informasi pariwisata dan meminta rekomendasi pariwisata.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat Lunak SIREPAY

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak SIREPAY adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Login* (**SKPL-SIREPAY-001**) .

Fungsi *Login* merupakan fungsi yang digunakan oleh Administrator untuk masuk ke situs *website* sesuai dengan *username* dan *password*.

2. Fungsi *Ubah Password* (**SKPL-SIREPAY-002**) .

Fungsi *Ubah Password* merupakan fungsi yang digunakan oleh Administrator untuk mengubah atau mengganti *password* dari akunnnya sendiri.

3. Fungsi *Pengelolaan Pariwisata* (**SKPL-SIREPAY-003**) .

Fungsi *Pengelolaan Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan oleh Administrator untuk mengelola data pariwisata yang ada di Yogyakarta.

Fungsi *Pengelolaan Pariwisata* mencakup:

a. Fungsi *Tambah Data Pariwisata* (**SKPL-SIREPAY-003-01**) .

Fungsi *Tambah Data Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data pariwisata Yogyakarta.

b. Fungsi *Ubah Data Pariwisata* (**SKPL-SIREPAY-003-02**) .

Fungsi *Ubah Data Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pariwisata Yogyakarta.

c. Fungsi *Hapus Data Pariwisata* (**SKPL-SIREPAY-003-03**).

Fungsi *Hapus Data Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pariwisata Yogyakarta.

d. Fungsi *Tampil Data Pariwisata* (**SKPL-SIREPAY-003-04**).

Fungsi *Tampil Data Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pariwisata Yogyakarta.

4. Fungsi *Rekomendasi Pariwisata* (**SKPL-SIREPAY-004**).

Fungsi *Rekomendasi Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan oleh wisatawan untuk menginputkan data guna mendapatkan rekomendasi pariwisata yang sesuai.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak SIREPAY adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian Microsoft Windows.
2. Mengerti tentang internet dan *website*.
3. Memahami penggunaan aplikasi SIREPAY.

2.4 Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SIREPAY tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak SIREPAY.
2. Keterbatasan perangkat keras

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIREPAY	12/27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat desktop yang menggunakan sistem operasi Windows XP/Vista/7, serta aplikasi website browser apapun.



3. Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak SIREPAY meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk halaman *website*.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak SIREPAY adalah:

1. Monitor.
2. Keyboard.
3. Mouse.
4. CPU Client, dengan spesifikasi:
 - a) Processor : Intel Core i3
CPU @2.30GHz
 - b) Memory : 2 GB RAM
 - c) Operating System : Windows 7 64-bit
 - d) Optical Drive : DVD-RW
5. CPU Server, dengan spesifikasi:
 - a) Processor : Intel Xeon
Processor E5-2603v3 (15M Cache,
1.60 GHz)
 - b) Chipset : Intel C600 Chipset
 - c) Memory : 8 GB

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIREPAY	14/27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

- d) Hard drive : 1 TB SATA
- e) Optical Drive : DVD-RW
- f) Interface Provided : 1 x Video (Rear), 2 x GbE NIC, 1 x Micro SD Slot (Internal), 5 x USB 3.0 (2 rear, 1 internal, 2 front), 3 x USB 2.0 (2 rear, 1 internal)
- g) Power Supply Typer : 350w
- h) Validated System : Microsoft Windows Server, Canocial Ubuntu, Red Hat Enterprise Linux (RHEL), SUSE Linux Enterprise Server (SLES), Vmware

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak SIREPAY adalah sebagai berikut :

1. Nama : Apache
Sumber : XAMPP
Sebagai web server (*localhost*).
2. Nama : PHP
Sumber : The PHP Group
Sebagai bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem rekomendasi pariwisata Yogyakarta.
3. Nama : MySQL
Sumber : Oracle
Sebagai *database management system* (DBMS) yang digunakan untuk mengelola dan menyimpan *database*

sistem rekomendasi pariwisata Yogyakarta.

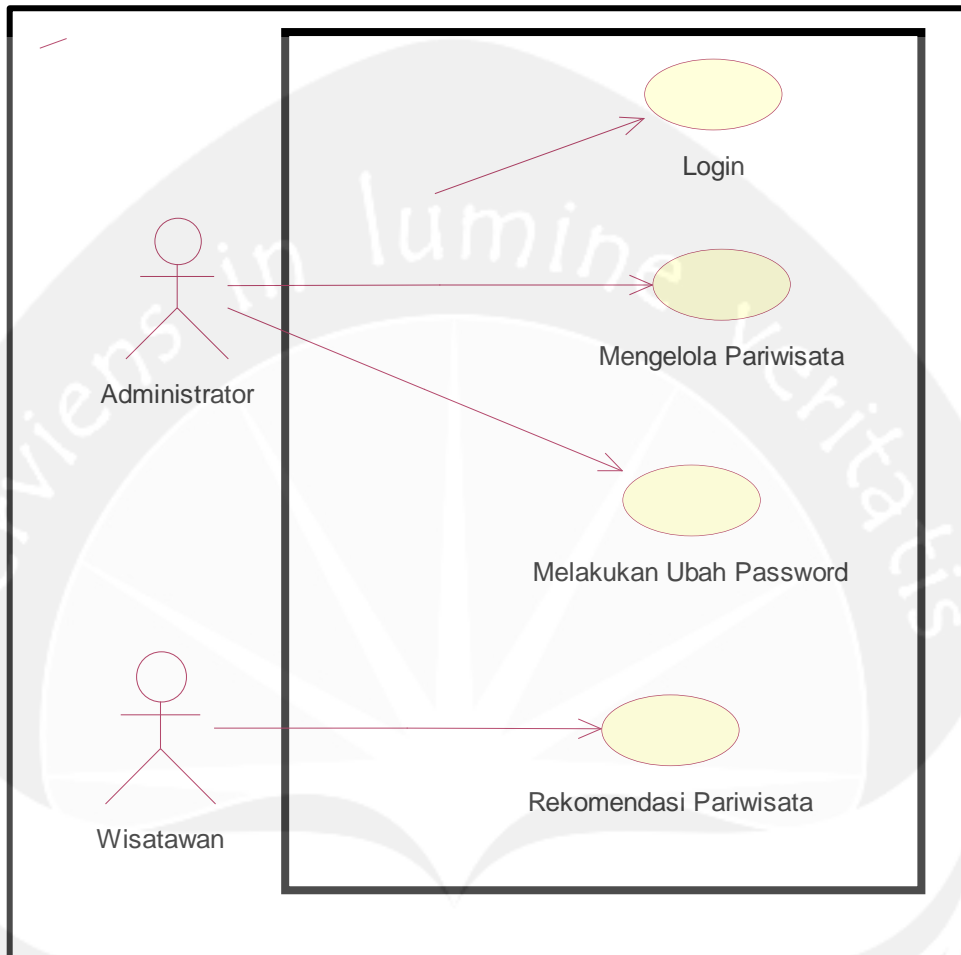
4. Nama : CodeIgniter
Sumber : British Columbia Institute of Technology
Sebagai *framework* PHP yang digunakan untuk membangun sistem rekomendasi pariwisata Yogyakarta dengan menggunakan konsep MVC (Model, View, Controller).
5. Nama : Windows 7
Sumber : Microsoft
Sebagai sistem operasi untuk perangkat dekstop.
6. Nama :
IE/Firefox/Chrome/Opera/dll
Sumber : Berbagai Sumber
Sebagai aplikasi web browser untuk membuka sistem web.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi yang digunakan dalam perangkat lunak SIREPAY menggunakan protocol HTTP.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use Case Specification : Login

1. Brief Description

Use case ini digunakan untuk memperoleh akses masuk ke sistem yang digunakan oleh Administrator yang telah terdaftar.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor menginputkan *username* dan *password*.
4. Sistem melakukan validasi terhadap *username* dan *password* yang telah diinputkan.
E-1 *Username* atau *password* yang diinputkan aktor salah.
5. Sistem memberikan akses masuk ke dalam sistem.
6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIREPAY	18/27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Error Flow

E-1 *Username* atau *password* yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-
- 3.

7. PreConditions

1. Aktor telah melakukan pendaftaran.

8. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem sesuai *role* yang dimilikinya.

4.1.2 Use Case Spesification : Ubah Password

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengubah *password*.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah *password*.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah *password*.
3. Aktor menginputkan *password* lama, *password* baru, dan konfirmasi *password* baru.

4. Sistem melakukan validasi terhadap *password* lama, *password* baru, dan konfirmasi *password* baru.

E-1 *Password* lama yang diinputkan aktor salah.

E-2 Konfirmasi *password* baru yang diinputkan aktor salah.

5. Sistem menyimpan *password* baru ke *database*.

6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 *Password* lama yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diinputkan salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

E-2 Konfirmasi *password* baru yang diinputkan aktor salah.

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diinputkan salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

7. PreConditions

1. Use case Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. *Password* user telah terupdate di *database*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIREPAY	20/27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.3 Use Case Spesification : Pengelolaan Pariwisata

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pariwisata. Aktor dapat melakukan tambah data pariwisata, ubah data pariwisata, hapus data pariwisata, cari data pariwisata atau tampil data pariwisata.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data pariwisata.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan tambah data pariwisata, ubah data pariwisata, hapus data pariwisata, atau cari data pariwisata.
3. Aktor memilih untuk melakukan tambah data pariwisata.
A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data pariwisata.
A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data pariwisata.
A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data pariwisata.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan tampil data pariwisata.

4. Aktor menambahkan data pariwisata.

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pariwisata yang telah dimasukan.

E-1 Data Pariwisata yang dimasukan oleh aktor salah.

6. Sistem menyimpan data pariwisata ke database.

7. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan ubah data pariwisata.

1. Sistem menampilkan data pariwisata.

2. Aktor memilih data pariwisata yang akan diubah.

3. Aktor mengubah data pariwisata yang sudah dipilih.

4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pariwisata yang telah diubah.

5. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pariwisata yang telah diubah.

E-2 Data pariwisata yang dimasukan aktor salah.

6. Sistem menyimpan data pariwisata yang telah diubah ke *database*.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data pariwisata.

1. Sistem menampilkan data pariwisata.
2. Aktor memilih data pariwisata yang akan dihapus.
3. Aktor menghapus data pariwisata yang sudah dipilih.
4. Sistem menghapus data pariwisata ke *database*.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7.

A-3 Aktor memilih untuk melakukan cari data pariwisata.

1. Sistem menampilkan semua data pariwisata.
2. Aktor memasukkan nama pariwisata yang hendak dicari.
3. Sistem menampilkan data pariwisata yang dicari oleh aktor.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan tampil data pariwisata.

1. Sistem menampilkan semua data pariwisata.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-7.

6. Error Flow

E-1 Data Pariwisata yang dimasukan oleh aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data pariwisata yang dimasukan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data pariwisata yang diubah aktor salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data pariwisata yang diubah aktor salah
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 3

7. PreConditions

1. Use case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

- a. Data Pariwisata di database telah terupdate.

4.1.4 Use Case Spesification : Rekomendasi Pariwisata

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menginputkan data guna mendapatkan hasil rekomendasi pariwisata yang sesuai.

2. Primary Aktor

1. Wisatawan

3. Supporting Aktor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menginputkan data guna mendapatkan rekomendasi pariwisata.
2. Sistem menampilkan form input data.
3. Sistem meminta aktor memasukkan inputan data.
4. Aktor memasukan inputan data.
5. Sistem mengecek inputan aktor.
E-1 Inputan aktor yang dimasukan salah.
6. Sistem menyimpan inputan aktor ke *database* dan sistem mengolah inputan aktor.
7. Sistem menampilkan rekomendasi pariwisata.
8. Aktor memilih rekomendasi pariwisata yang disukai.
9. Sistem menyimpan data pariwisata yang disukai aktor.
10. Use case selesai

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Inputan aktor yang dimasukkan salah.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa inputan aktor yang dimasukkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke-4.

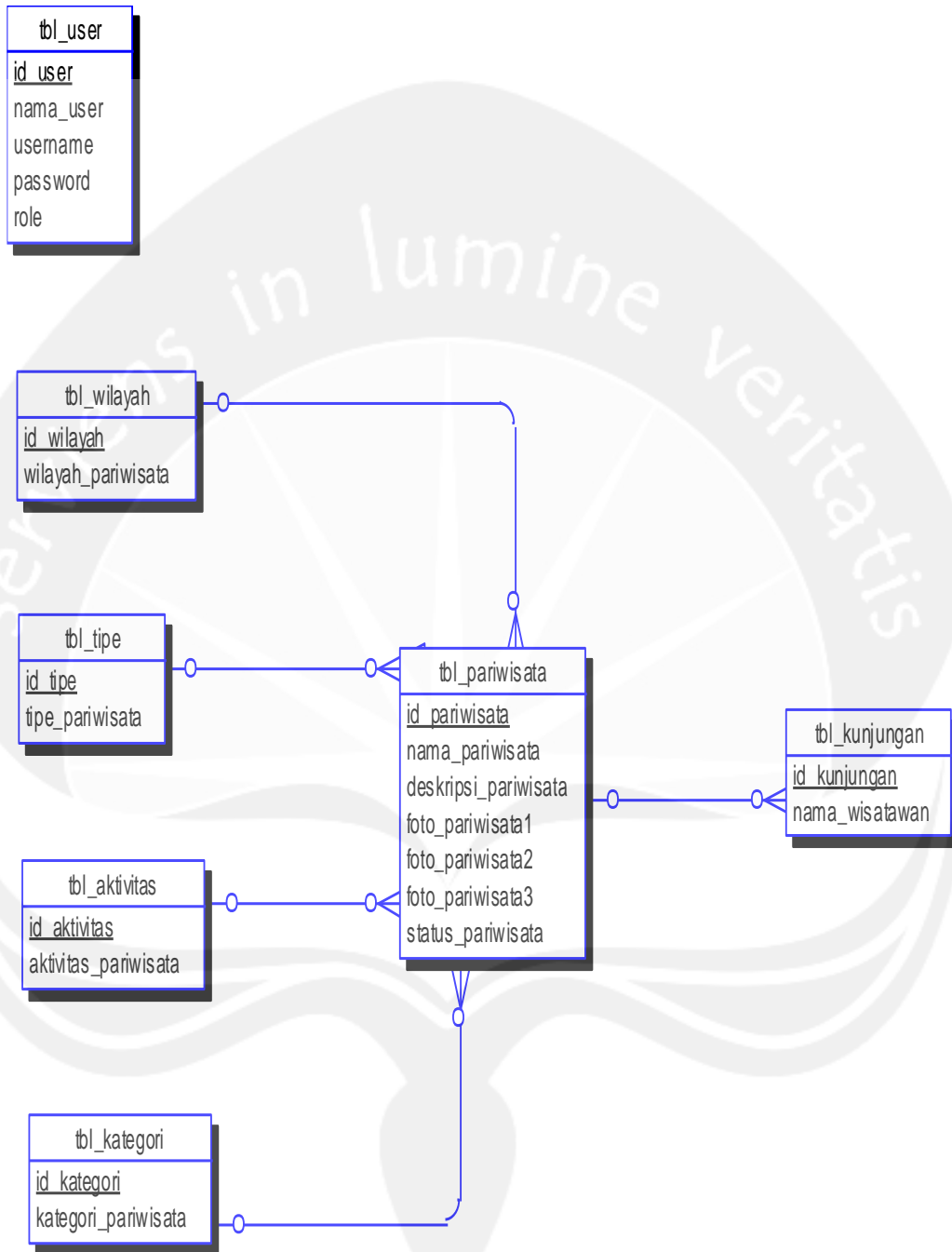
7. PreConditions

1. Use case Login telah dilakukan.
2. Aktor telah menggunakan sistem.

8. PostConditions

Rekomendasi sudah berhasil dilakukan.

5. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. ERD

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

SIREPAY

(Sistem Rekomendasi Pariwisata
Daerah Istimewa Yogyakarta)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Ivonne Lidya Hendrayani / 6968

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	Fakultas Teknologi Industri	DPPL-SIREPAY		1/74
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1	Pendahuluan	10
1.1	Tujuan	10
1.2	Lingkup Masalah	10
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	10
1.4	Referensi	12
2	Perancangan Sistem	13
2.1	Perancangan Arsitektur	13
2.2	Perancangan Rinci	14
2.2.1	Sequence Diagram.....	14
2.2.1.1	Login Administrator.....	14
2.2.1.2	Ubah Password Administrator.....	15
2.2.1.3	Beranda Administrator.....	16
2.2.1.4	Tambah Data Pariwisata.....	17
2.2.1.5	Tampil Semua Data Pariwisata.....	18
2.2.1.6	Tampil Detail Pariwisata.....	19
2.2.1.7	Tampil Data Pariwisata per Wilayah.....	20
2.2.1.8	Ubah Data Pariwisata.....	21
2.2.1.9	Hapus Data Pariwisata.....	22
2.2.1.10	Tampil Beranda Wisatawan.....	23
2.2.1.11	Tampil Kabupaten Bantul.....	23
2.2.1.12	Tampil Kabupaten Gunung Kidul.....	24
2.2.1.13	Tampil Kota Yogyakarta.....	24
2.2.1.14	Tampil Kabupaten Kulon Progo.....	25
2.2.1.15	Tampil Kabupaten Sleman.....	25
2.2.1.16	Tampil Kategori Pariwisata.....	26
2.2.1.17	Tampil Detail Kategori Pariwisata.....	27
2.2.1.18	Tampil Galeri.....	28
2.2.1.19	Rekomendasi.....	29
2.2.2	Class Diagram.....	30
2.2.3	Class Diagram Specific Descriptions.....	31

2.2.3.1	Spesific Design Class v_login.....	31
2.2.3.2	Spesific Design Class v_ubahPassword...	31
2.2.3.3	Spesific Design Class v_pariwisata.....	32
2.2.3.4	Spesific Design Class v_detailPariwisata	32
2.2.3.5	Spesific Design Class v_berandaAdmin...	32
2.2.3.6	Spesific Design Class v_pengelolaanPariwisata	33
2.2.3.7	Spesific Design Class v_ubahPariwisata	33
2.2.3.8	Spesific Design Class v_tambahPariwisata	33
2.2.3.9	Spesific Design Class v_berandaWisatawan	34
2.2.3.10	Spesific Design Class v_bantul	34
2.2.3.11	Spesific Design Class v_gunungKidul ...	34
2.2.3.12	Spesific Design Class v_yogyakarta	35
2.2.3.13	Spesific Design Class v_kulonProgo	35
2.2.3.14	Spesific Design Class v_sleman	35
2.2.3.15	Spesific Design Class v_galeri	36
2.2.3.16	Spesific Design Class v_kategoriPariwisata	36
2.2.3.17	Spesific Design Class v_detailKategoriPariwisata	36
2.2.3.18	Spesific Design Class v_rekomendasi ...	37
2.2.3.19	Spesific Design Class c_login	37
2.2.3.20	Spesific Design Class c_ubahPassword ..	37
2.2.3.21	Spesific Design Class c_admin	38
2.2.3.22	Spesific Design Class c_pariwisata	39
2.2.3.23	Spesific Design Class c_pengelolaanPariwisata	39
2.2.3.24	Spesific Design Class c_ubahPariwisata	40

2.2.3.25	Spesific Design Class c_tambahPariwisata	40
2.2.3.26	Spesific Design Class c_sirepay	41
2.2.3.27	Spesific Design Class c_kategoriPariwisata	41
2.2.3.28	Spesific Design Class c_galeri	42
2.2.3.29	Spesific Design Class c_rekomendasi	42
2.2.3.30	Spesific Design Class m_user	42
2.2.3.31	Spesific Design Class m_wilayah	44
2.2.3.32	Spesific Design Class m_tipe	44
2.2.3.33	Spesific Design Class m_aktivitas	45
2.2.3.34	Spesific Design Class m_kategori	45
2.2.3.35	Spesific Design Class m_pariwisata	46
2.2.3.36	Spesific Design Class m_kunjungan	48
3	Perancangan Data	49
3.1	Dekomposisi Data	49
3.1.1	Deskripsi Entitas Data User	49
3.1.2	Deskripsi Entitas Data Wilayah Pariwisata	49
3.1.3	Deskripsi Entitas Data Tipe Pariwisata	50
3.1.4	Deskripsi Entitas Data Aktivitas Pariwisata	50
3.1.5	Deskripsi Entitas Data Kategori Pariwisata	50
3.1.6	Deskripsi Entitas Data Pariwisata	51
3.1.7	Deskripsi Entitas Data Kunjungan	52
3.2	Physical Data Model	53
4	Perancangan Antarmuka	54
4.1	Antarmuka Login Admin	54
4.2	Antarmuka Beranda Admin 1	55
4.3	Antarmuka Beranda Admin 2	56
4.4	Antarmuka Beranda Admin 3	58
4.5	Antarmuka Pariwisata	59
4.6	Antarmuka Pengelolaan Pariwisata per Wilayah	60

4.7	Antarmuka Tambah Data Pariwisata	61
4.8	Antarmuka Beranda Wisatawan	62
4.9	Antarmuka Bantul	63
4.10	Antarmuka Gunung Kidul	64
4.11	Antarmuka Yogyakarta	65
4.12	Antarmuka Kulon Progo	66
4.13	Antarmuka Sleman	67
4.14	Antarmuka Kategori Pariwisata	68
4.15	Antarmuka Detail Kategori Pariwisata	69
4.16	Antarmuka Rekomendasi Bagian 1	70
4.17	Antarmuka Galeri	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur.....	13
Gambar 2.2 Sequence Diagram: Login Administator.....	15
Gambar 2.3 Sequence Diagram: Ubah Password Administrator.....	16
Gambar 2.4 Sequence Diagram: Beranda Administrator.....	17
Gambar 2.5 Sequence Diagram: Tambah Data Pariwisata.....	18
Gambar 2.6 Sequence Diagram: Tampil Semua Data Pariwisata.....	19
Gambar 2.7 Sequence Diagram: Tampil Detail Pariwisata.....	20
Gambar 2.8 Sequence Diagram: Tampil Data Pariwisata per Wilayah.....	21
Gambar 2.9 Sequence Diagram: Ubah Data Pariwisata.....	22
Gambar 2.10 Sequence Diagram: Hapus Data Pariwisata.....	23
Gambar 2.11 Sequence Diagram: Tampil Beranda Wisatawan.....	24
Gambar 2.12 Sequence Diagram: Tampil Kabupaten Bantul.....	24
Gambar 2.13 Sequence Diagram: Tampil Kabupaten Gunung Kidul.....	25
Gambar 2.14 Sequence Diagram: Tampil Kota Yogyakarta.....	25
Gambar 2.15 Sequence Diagram: Tampil Kabupaten Kulon Progo.....	26
Gambar 2.16 Sequence Diagram: Tampil Kabupaten Sleman.....	26
Gambar 2.17 Sequence Diagram: Tampil Kategori Pariwisata.....	27
Gambar 2.18 Sequence Diagram: Tampil Detail Kategori Pariwisata.....	28
Gambar 2.19 Sequence Diagram: Tampil Galeri.....	28
Gambar 2.20 Sequence Diagram: Rekomendasi.....	29
Gambar 2.21 Class Diagram.....	30

Gambar 3.1 Rancangan Physical Data Model.....	53
Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka Login Admin.....	54
Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Beranda Admin 1.....	55
Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Beranda Admin 2.....	56
Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Ubah Password.....	57
Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Beranda Admin 3.....	58
Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Pariwisata.....	59
Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Pariwisata per Wilayah	60
Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Tambah Data Pariwisata.....	61
Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Beranda Wisatawan.....	62
Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka Bantul.....	63
Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Gunung Kidul.....	64
Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka Yogyakarta.....	65
Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Kulon Progo.....	66
Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Sleman.....	67
Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Kategori Pariwisata.....	68
Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Detail Kategori Pariwisata.....	69
Gambar 4.17 Rancangan Antarmuka Rekomendasi Bagian 1.....	70
Gambar 4.18 Rancangan Antarmuka Rekomendasi Bagian 2.....	71
Gambar 4.19 Rancangan Antarmuka Rekomendasi Bagian 3.....	72
Gambar 4.20 Rancangan Antarmuka Rekomendasi Bagian 4.....	73
Gambar 4.21 Rancangan Antarmuka Galeri.....	74

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak SIREPAY dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan data pariwisata di Yogyakarta.
2. Menangani rekomendasi pariwisata.

Perangkat lunak SIREPAY berjalan pada lingkungan *website*.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk / perangkat lunak yang akan dikembangkan.

DPPL-SIREPAY-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIREPAY (Sistem Rekomendasi Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
SIREPAY	Perangkat lunak pengelolaan website.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Basis Data	Kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah untuk menghasilkan suatu informasi.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Pariwisata	Suatu aktivitas perjalanan

	yang bertujuan untuk rekreasi.
Wisatawan	Seseorang yang melakukan perjalanan dengan tujuan rekreasi.
Back-End	Merupakan halaman <i>website</i> yang digunakan oleh Administrator untuk mengelola data pariwisata.
Front-End	Merupakan halaman <i>website</i> yang digunakan oleh Wisatawan untuk melihat informasi pariwisata, mengelola data user dan mendapatkan rekomendasi pariwisata.

1.4 Referensi

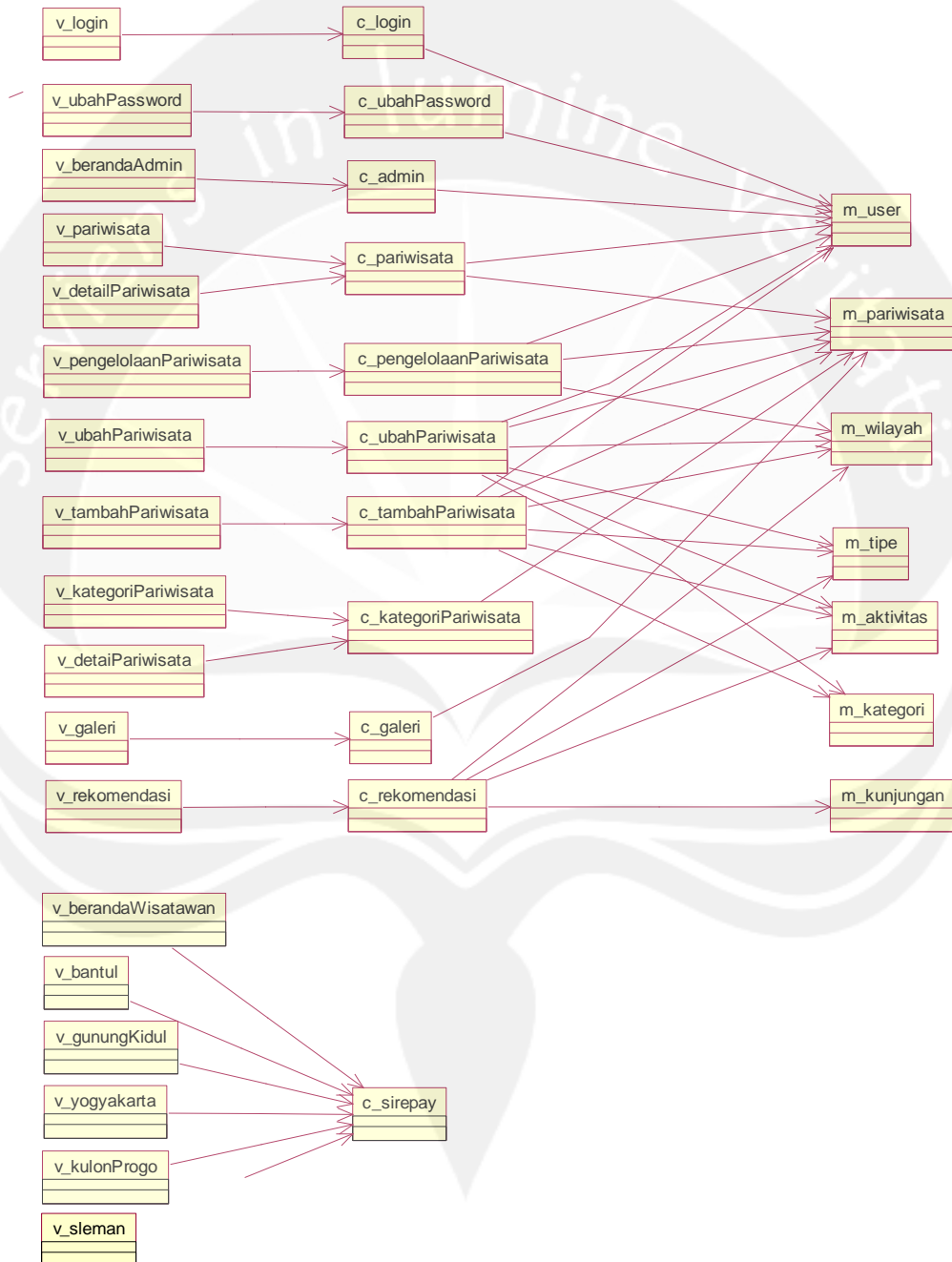
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Ivonne Lidya Hendrayani / 6968, *Dokumen Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) BEAVIRES*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

2 Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Arsitektur

Boundary Control Entity

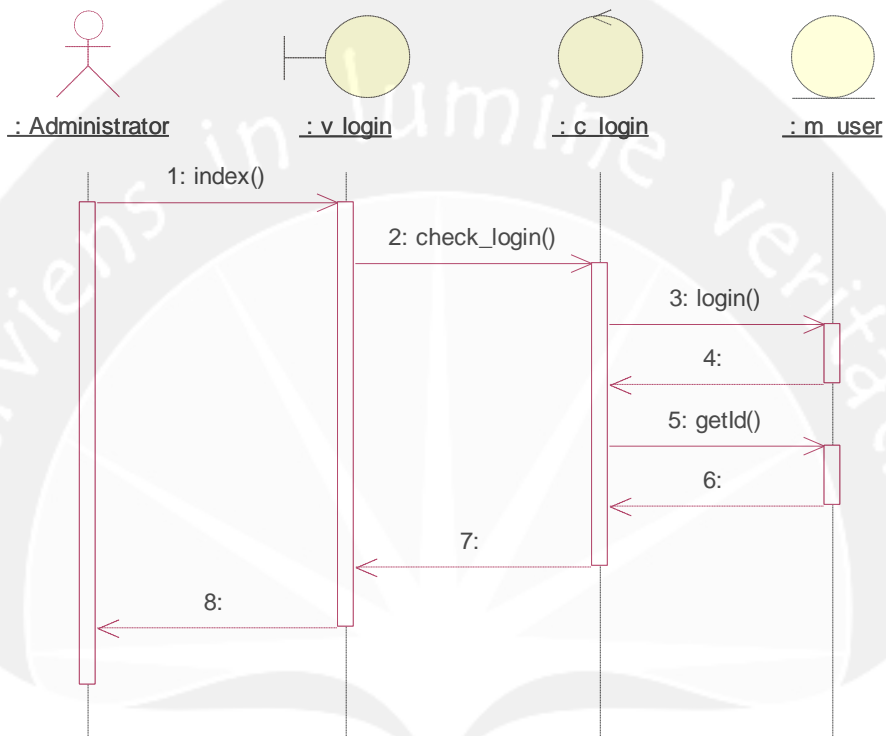


Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur

2.2 Perancangan Rinci

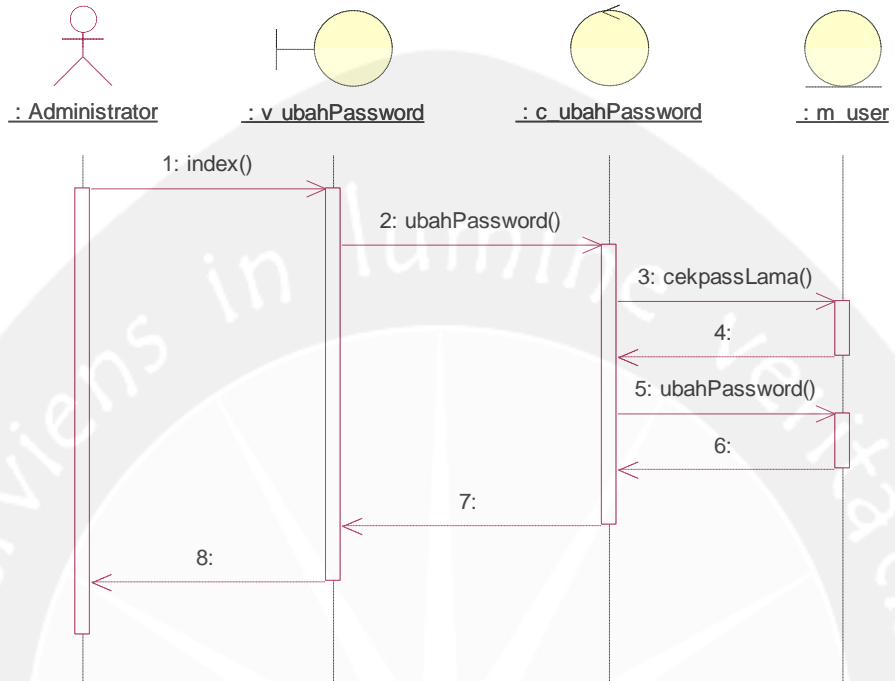
2.2.1 Sequence Diagram

2.2.1.1 Login Administrator



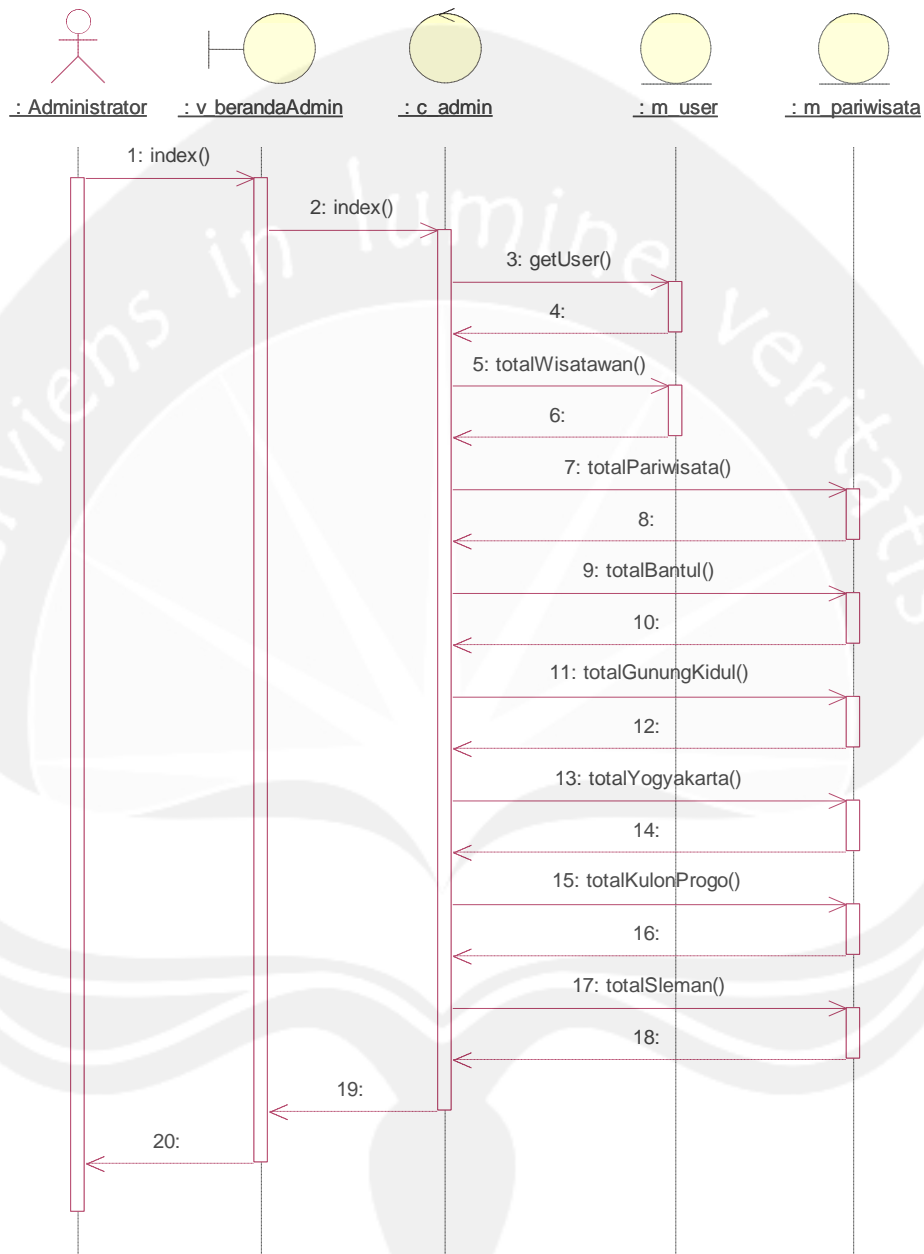
Gambar 2.2 Sequence Diagram: Login Administrator

2.2.1.2 Ubah Password Administrator



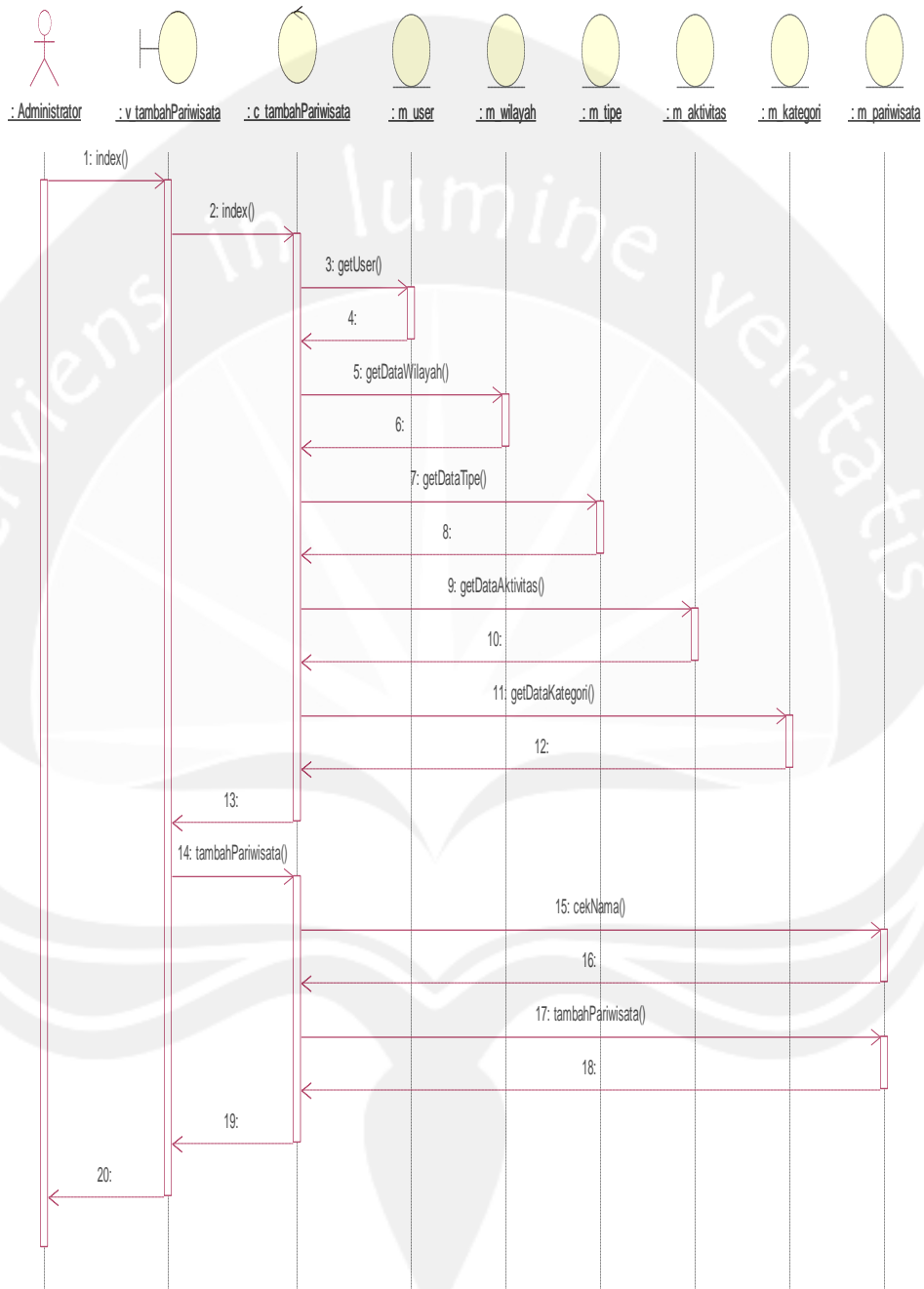
Gambar 2.3 Sequence Diagram: Ubah Password Administrator

2.2.1.3 Beranda Administrator



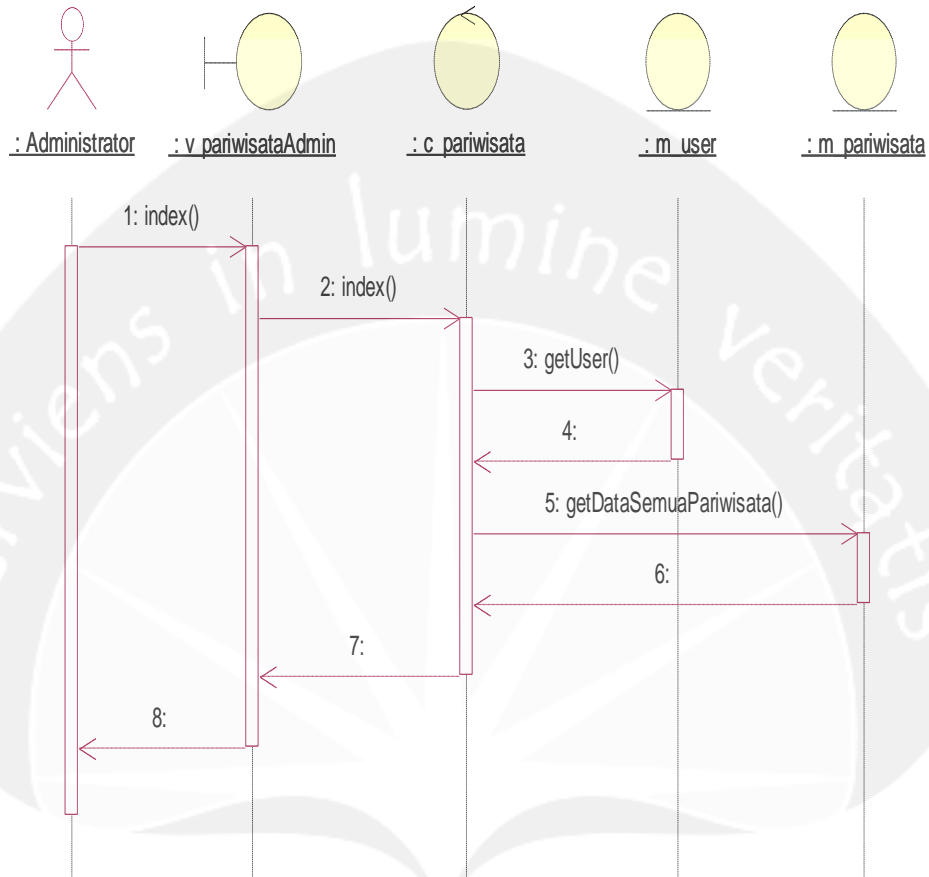
Gambar 2.4 Sequence Diagram: Beranda Administrator

2.2.1.4 Tambah Data Pariwisata



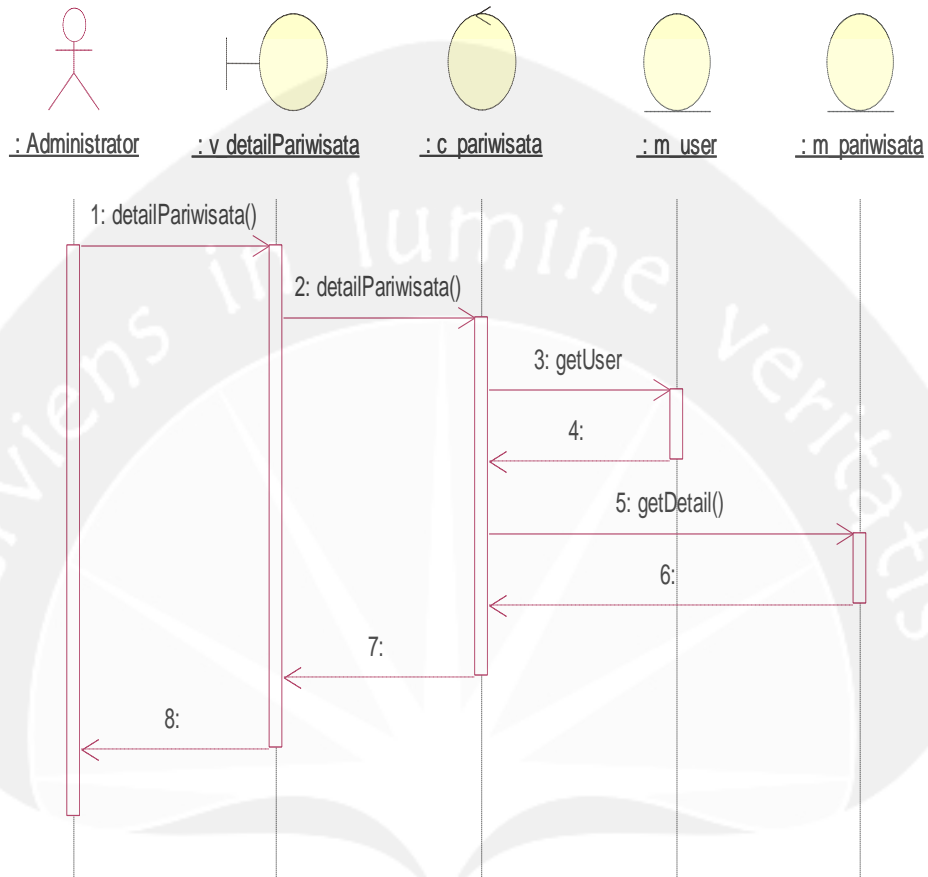
Gambar 2.5 Sequence Diagram: Tambah Data Pariwisata

2.2.1.5 Tampil Semua Data Pariwisata



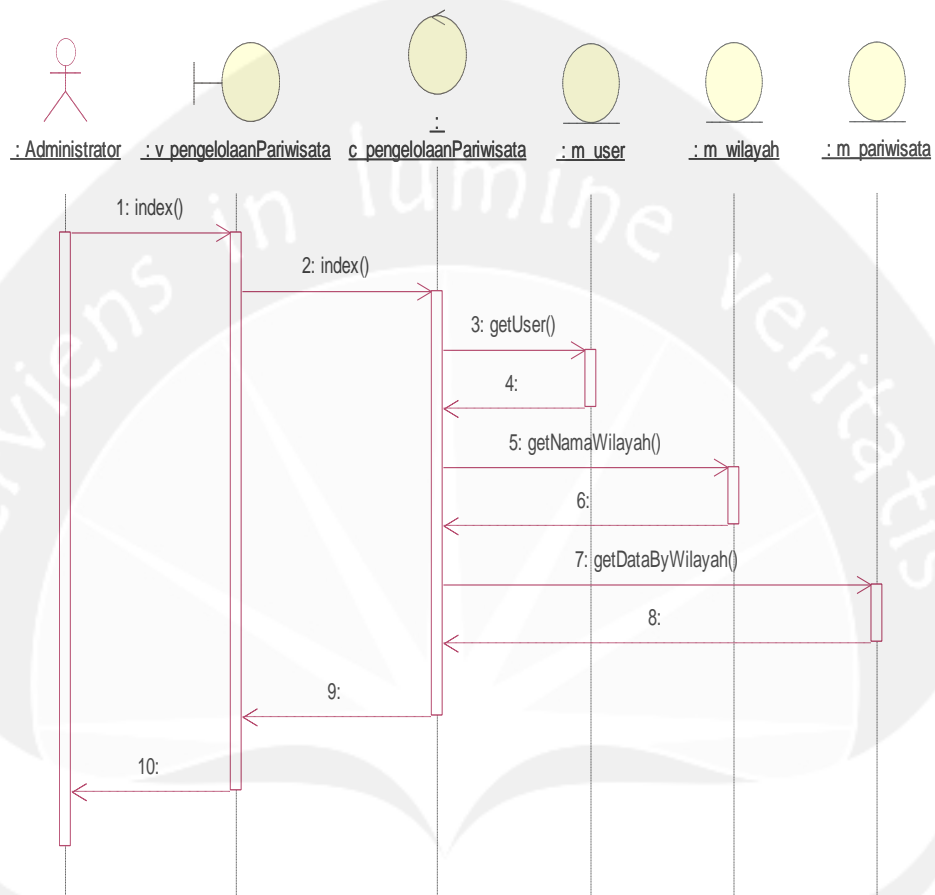
Gambar 2.6 Sequence Diagram: Tampil Semua Data Pariwisata

2.2.1.6 Tampil Detail Pariwisata



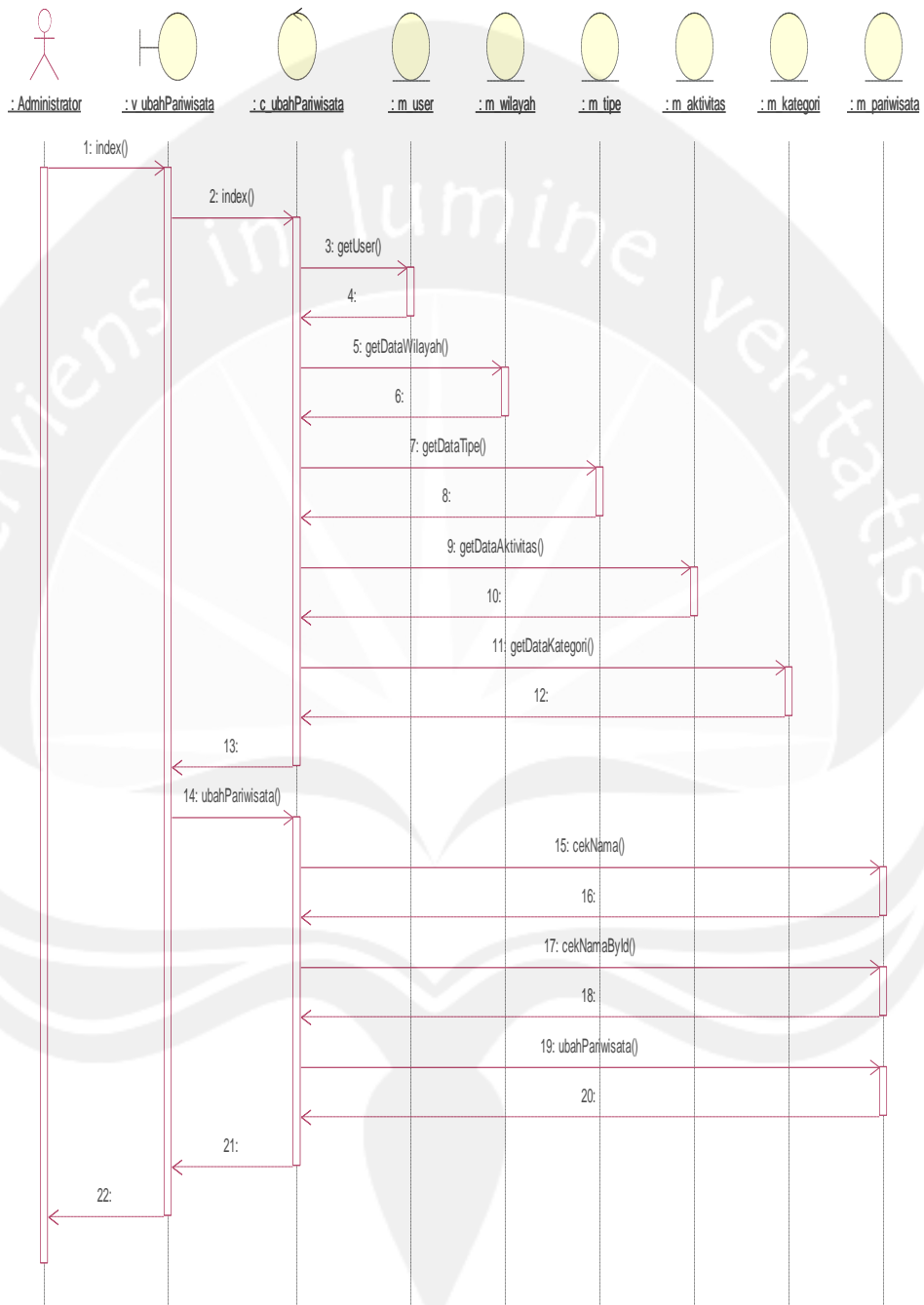
Gambar 2.7 Sequence Diagram: Tampil Detail Data Pariwisata

2.2.1.7 Tampil Data Pariwisata per Wilayah



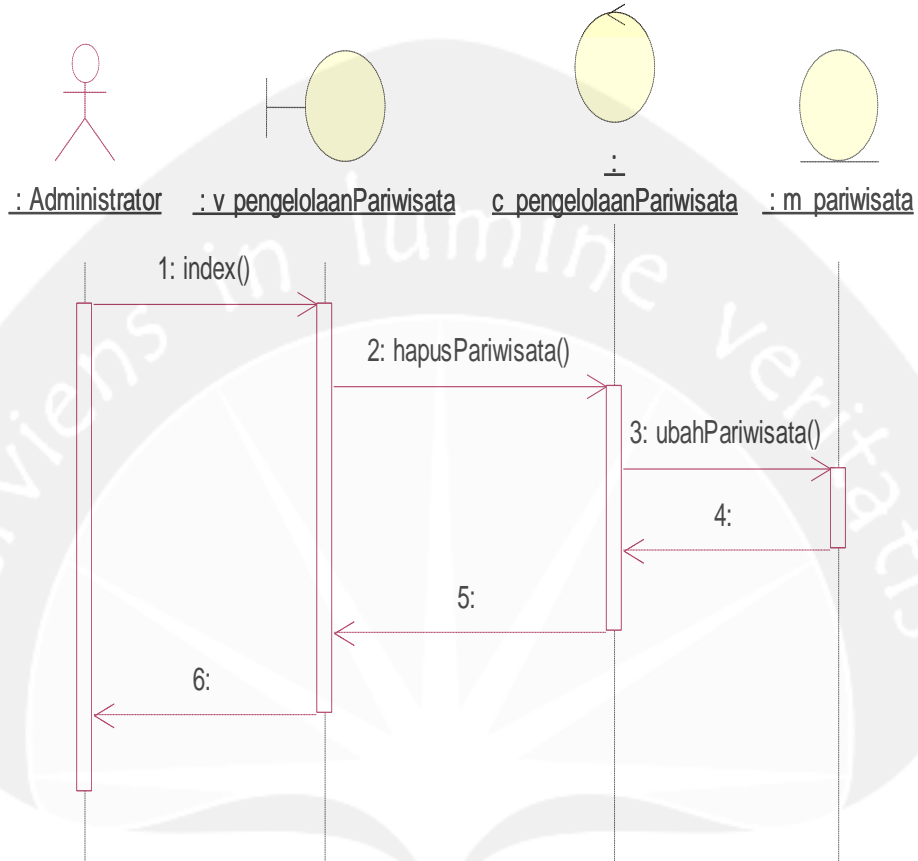
Gambar 2.8 Sequence Diagram: Tampil Data Pariwisata per Wilayah

2.2.1.8 Ubah Data Pariwisata



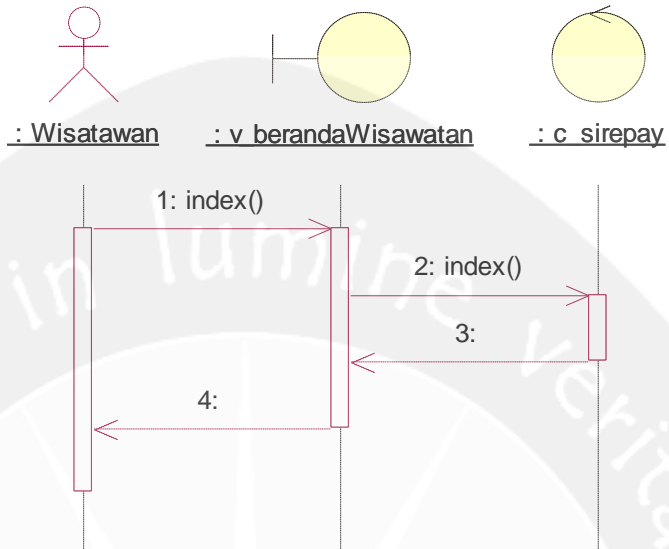
Gambar 2.9 Sequence Diagram: Ubah Data Pariwisata per Wilayah

2.2.1.9 Hapus Data Pariwisata



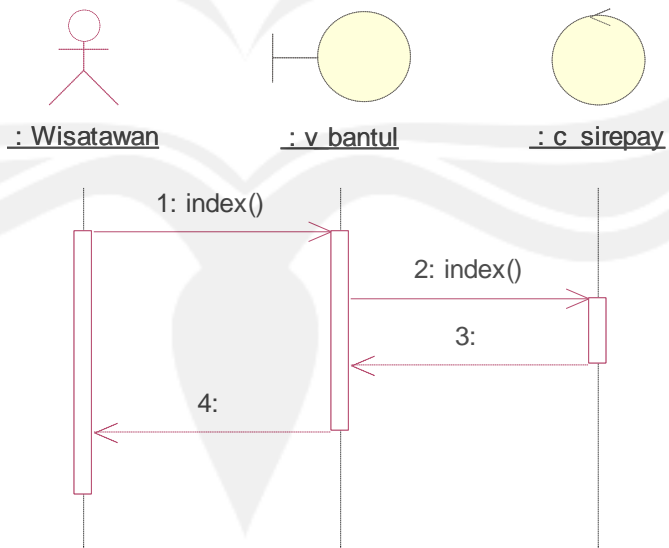
Gambar 2.10 Sequence Diagram: Hapus Data Pariwisata per Wilayah

2.2.1.10 Tampil Beranda Wisatawan



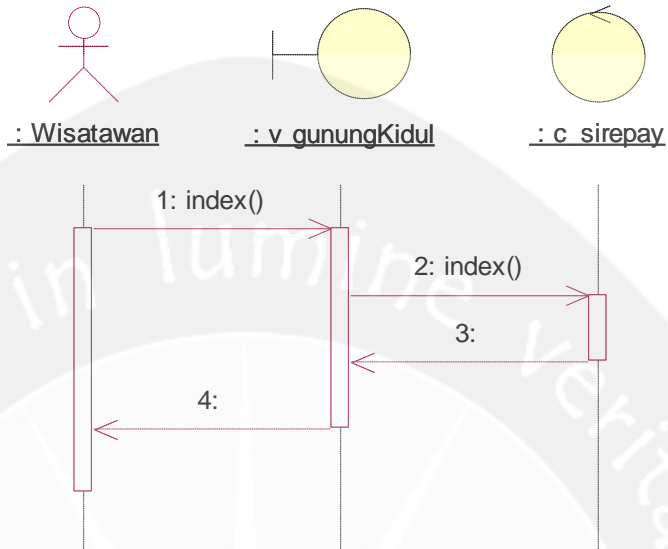
Gambar 2.11 Sequence Diagram: Tampil Beranda Wisatawan

2.2.1.11 Tampil Kabupaten Bantul



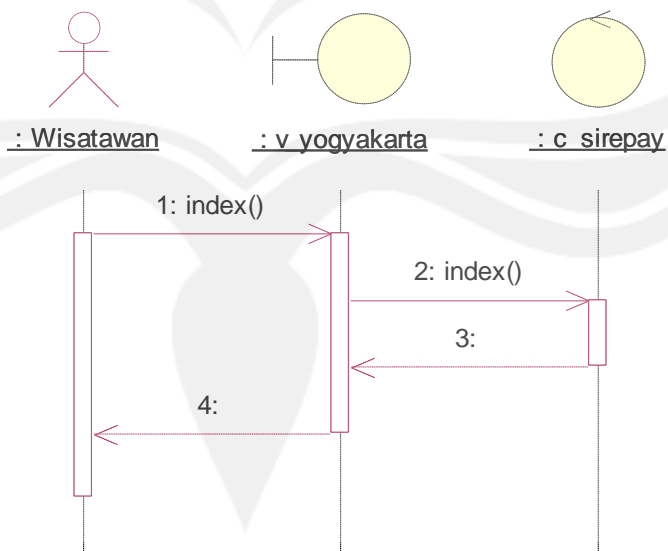
Gambar 2.12 Sequence Diagram: Tampil Kabupaten Bantul

2.2.1.12 Tampil Kabupaten Gunung Kidul



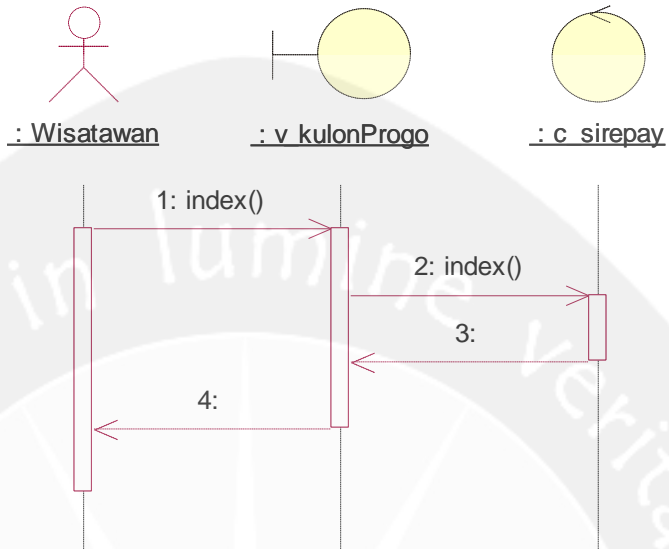
Gambar 2.13 Sequence Diagram: Tampil Kabupaten Gunung Kidul

2.2.1.13 Tampil Kota Yogyakarta



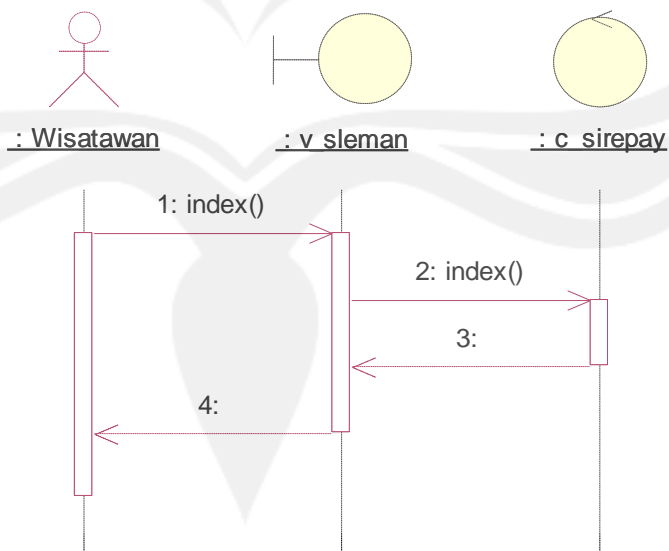
Gambar 2.14 Sequence Diagram: Tampil Kota Yogyakarta

2.2.1.14 Tampil Kabupaten Kulon Progo



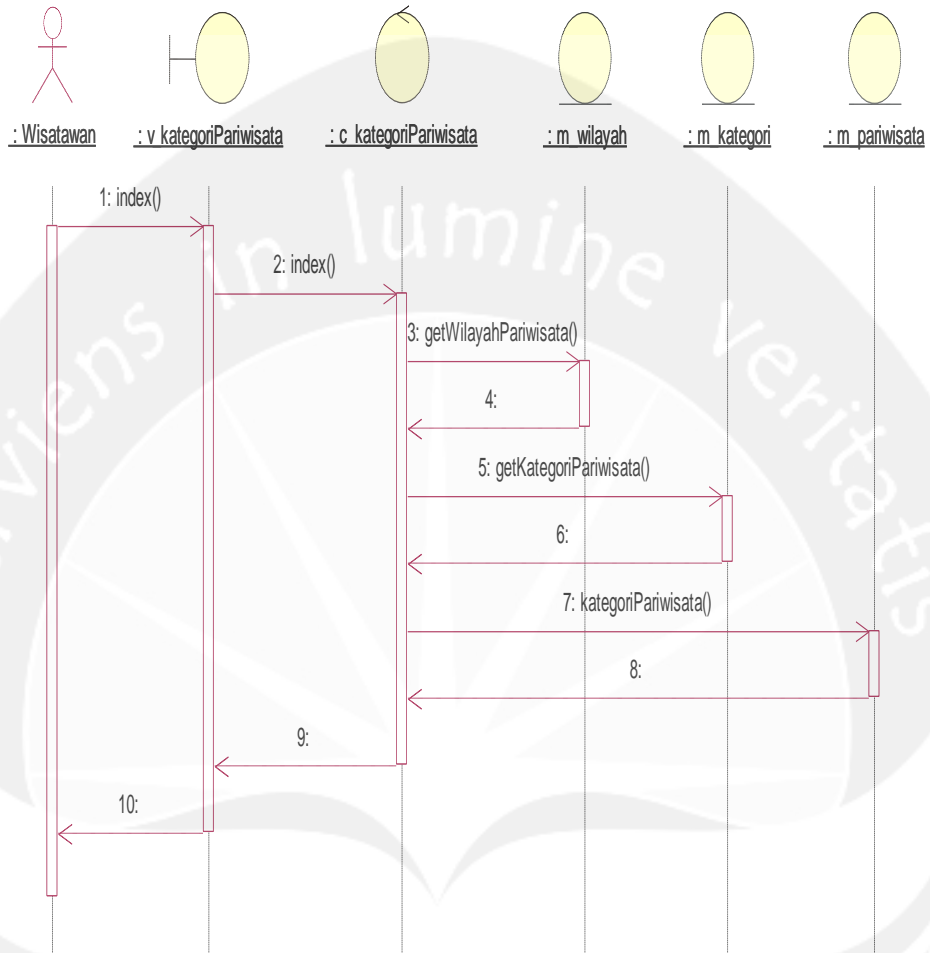
Gambar 2.15 Sequence Diagram: Tampil Kabupaten Kulon Progo

2.2.1.15 Tampil Kabupaten Sleman



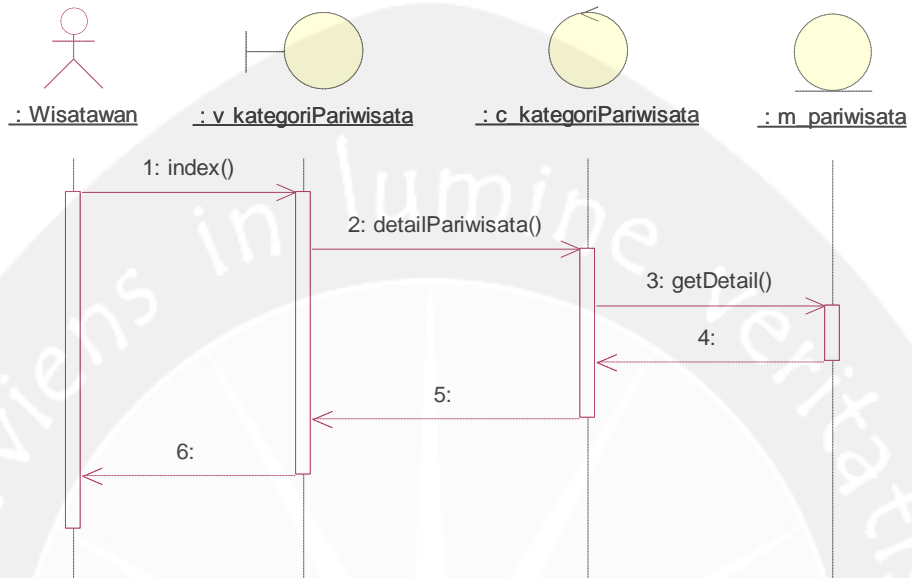
Gambar 2.16 Sequence Diagram: Tampil Kabupaten Sleman

2.2.1.16 Tampil Kategori Pariwisata



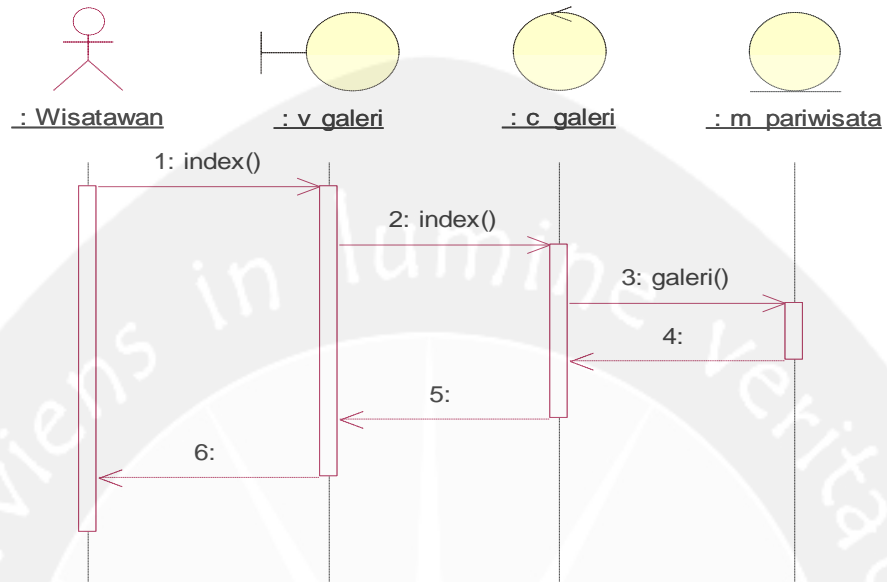
Gambar 2.17 Sequence Diagram: Tampil Kategori Pariwisata

2.2.1.17 Tampil Detail Kategori Pariwisata



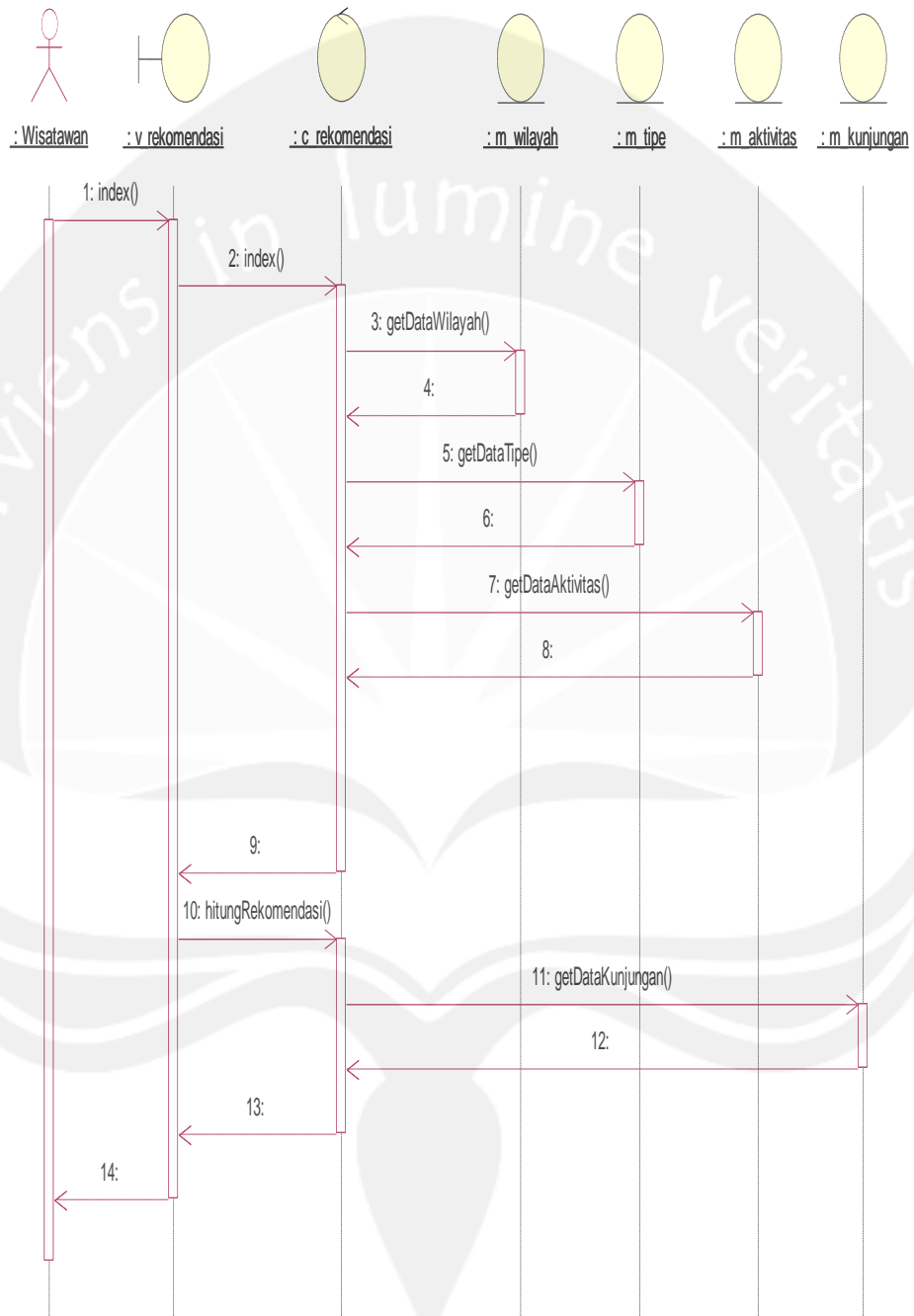
Gambar 2.18 Sequence Diagram: Tampil Detail Kategori Pariwisata

2.2.1.18 Tampil Galeri



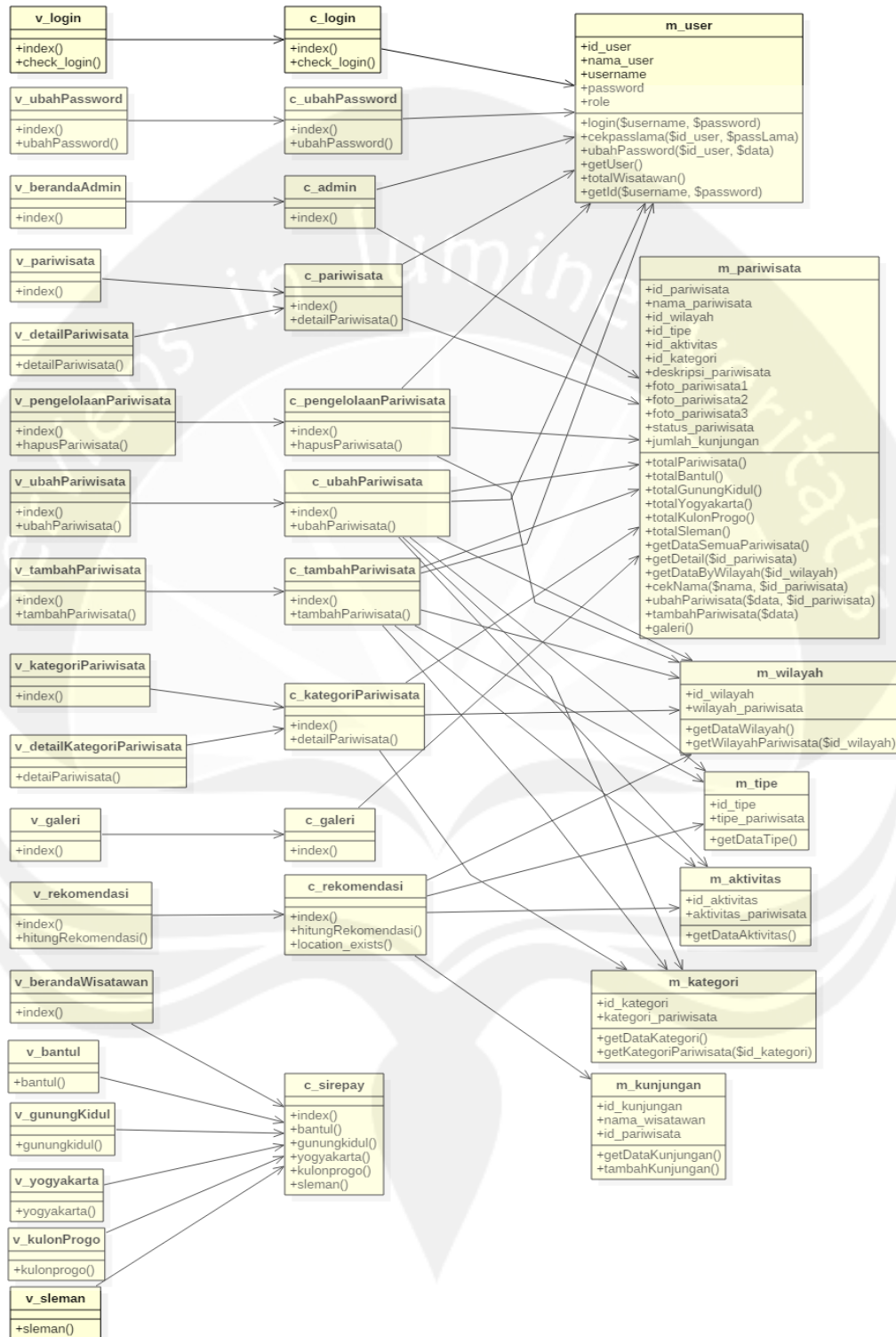
Gambar 2.19 Sequence Diagram: Tampil Galeri

2.2.1.19 Rekomendasi



Gambar 2.20 Sequence Diagram: Ubah Password Wisatawan

2.2.2 Class Diagram



Gambar 2.21 Class Diagram

2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

2.2.3.1 Specific Design Class `v_login`

<code>v_login</code>	<code><<boundary>></code>
<code>+index():</code> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
<code>+check_login():</code> Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah <code>username</code> dan <code>password</code> benar atau salah.	

2.2.3.2 Specific Design Class `v_ubahPassword`

<code>v_ubahPassword</code>	<code><<boundary>></code>
<code>+index():</code> Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
<code>+ubahPassword():</code> Operasi ini digunakan untuk mengubah <code>password</code> user.	

2.2.3.3 Specific Design Class

v_pariwisata

v_pariwisata	<<boundary>>
+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.4 Specific Design Class

v_detailPariwisata

v_detailPariwisata	<<boundary>>
+detailPariwisata(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.5 Specific Design Class

v_berandaAdmin

v_berandaAdmin	<<boundary>>
+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.6 Specific Design Class
v_pengelolaanPariwisata

v_pengelolaanPariwisata	<<boundary>>
<pre> +index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +hapusPariwisata(): Operasi ini digunakan untuk menghapus data pariwisata. </pre>	

2.2.3.7 Specific Design Class
v_ubahPariwisata

v_ubahPariwisata	<<boundary>>
<pre> +index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +ubahPariwisata(): Operasi ini digunakan untuk mengubah data pariwisata. </pre>	

2.2.3.8 Specific Design Class
v_tambahPariwisata

v_tambahPariwisata	<<boundary>>
<pre> +index(): Default konstruktor, digunakan untuk </pre>	

inisialisasi semua atribut dari kelas ini.
 +tambahPariwisata():
 Operasi ini digunakan untuk menambahkan data pariwisata.

2.2.3.9 Specific Design Class v_berandaWisatawan

v_berandaWisatawan	<<boundary>>
<pre>+index():</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p>	

2.2.3.10 Specific Design Class v_bantul

v_bantul	<<boundary>>
<pre>+bantul():</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p>	

2.2.3.11 Specific Design Class v_gunungKidul

v_gunungKidul	<<boundary>>
<pre>+gunungkidul():</pre> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p>	

2.2.3.12 Spesific Design Class

v_yogyakarta

v_yogyakarta	<<boundary>>
+yogyakarta(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.13 Spesific Design Class

v_kulonProgo

v_kulonProgo	<<boundary>>
+kulonprogo(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.14 Spesific Design Class v_sleman

v_sleman	<<boundary>>
+sleman(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.15 Specific Design Class v_galeri

v_galeri	<<boundary>>
+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.16 Specific Design Class v_kategoriPariwisata

v_kategoriPariwisata	<<boundary>>
+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.17 Specific Design Class v_detailKategoriPariwisata

v_detailKategoriPariwisata	<<boundary>>
+detailPariwisata(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

**2.2.3.18 Specific Design Class
v_rekomendasi**

v_rekomendasi	<<boundary>>
<pre>+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +hitungRekomendasi(): Operasi ini digunakan untuk menghitung rekomendasi.</pre>	

2.2.3.19 Specific Design Class c_login

c_login	<<control>>
<pre>+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +check_login(): Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah <i>username</i> dan <i>password</i> benar atau salah.</pre>	

**2.2.3.20 Specific Design Class
c_ubahPassword**

c_ubahPassword	<<control>>
<pre>+index(): Default konstruktor, digunakan untuk</pre>	

```

inisialisasi semua atribut dari kelas ini.
+ubahPassword():
Operasi ini digunakan untuk mengubah
password user.

```

2.2.3.21 Specific Design Class c_admin

c_admin	<<control>>
<pre> + getUser(): Operasi ini digunakan untuk mengambil data user dengan role Administrator. +totalWisatawan(): Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah user dengan role Wisatawan. +totalPariwisata(): Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. +totalBantul(): Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kabupaten Bantul. +totalGunungKidul(): Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kabupaten Gunung Kidul. +totalYogyakarta(): Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kota Yogyakarta. +totalKulonProgo(): Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kabupaten Kulon Progo. </pre>	

```
+totalSleman() :
```

Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kabupaten Sleman.

2.2.3.22 Specific Design Class

c_pariwisata

c_pariwisata	<<control>>
<pre>+getUser() : Operasi ini digunakan untuk mengambil data user dengan role Administrator. +getDataSemuaPariwisata() : Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data pariwisata dengan status pariwisata bernilai 1. +getDetail() : Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pariwisata berdasarkan id pariwisata yang dipilih.</pre>	

2.2.3.23 Specific Design Class

c_pengelolaanPariwisata

c_pengelolaanPariwisata	<<control>>
<pre>+index() : Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +hapusPariwisata() :</pre>	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data pariwisata.

2.2.3.24 Specific Design Class

c_ubahPariwisata

c_ubahPariwisata	<<control>>
+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
+ubahPariwisata(): Operasi ini digunakan untuk mengubah data pariwisata.	

2.2.3.25 Spesific Design Class

c_tambahPariwisata

c_tambahPariwisata	<<control>>
+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
+tambahPariwisata(): Operasi ini digunakan untuk menambahkan data pariwisata.	

2.2.3.26 Specific Design Class c_sirepay

c_sirepay	<<control>>
<pre> +index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +bantul(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +gunungkidul(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +yogyakarta(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +kulonprogo(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +sleman(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. </pre>	

2.2.3.27 Specific Design Class c_kategoriPariwisata

c_kategoriPariwisata	<<control>>
<pre> +index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. </pre>	


```
+detailPariwisata():
```

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.

2.2.3.28 Specific Design Class c_galeri

c_galeri	<<control>>
+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	

2.2.3.29 Specific Design Class c_rekomendasi

c_rekomendasi	<<control>>
+index(): Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +hitungRekomendasi(): Operasi ini digunakan untuk menghitung rekomendasi.	

2.2.3.30 Specific Design Class m_user

m_user	<<entity>>
+id_user: int Id dari user. +nama_user: string	

Nama dari user.

+username: string

Username dari *user* yang digunakan untuk *login*.

+password: string

Password dari *user* yang digunakan untuk *login*.

+role: string

Peran dari user.

+login(\$username, \$password):

Operasi ini digunakan untuk mengecek *username* dan *password* yang dimasukkan valid atau tidak sebelum memasuki sistem sesuai dengan *role* pengguna masing-masing.

+getId(\$username, \$password):

Operasi ini digunakan untuk mengambil id dari *user* sesuai dengan *username* dan *password*.

+cekpasslama(\$id_user, \$passLama):

Operasi ini digunakan untuk mengambil *password* lama dari user.

+ubahPassword(\$id_user, \$data):

Operasi ini digunakan untuk mengubah *password* user.

+getUser():

Operasi ini digunakan untuk mengambil data user dengan *role* Administrator.

+totalWisatawan():

Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah user dengan *role* Wisatawan.

2.2.3.31 Specific Design Class m_wilayah

m_wilayah	<<entity>>
<pre>+id_wilayah: int Id dari wilayah pariwisata. +wilayah_pariwisata: string Wilayah dari pariwisata.</pre>	
<pre>+getDataWilayah(): Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data wilayah pariwisata. +getWilayahPariwisata(\$id_wilayah): Operasi ini digunakan untuk mengambil nama wilayah dari pariwisata berdasarkan id_wilayah.</pre>	

2.2.3.32 Specific Design Class m_tipe

m_tipe	<<entity>>
<pre>+id_tipe: int Id dari tipe pariwisata. +tipe_pariwisata: string Tipe dari pariwisata.</pre>	
<pre>+getDataTipe(): Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data tipe pariwisata.</pre>	

2.2.3.33 Spesific Design Class

m_aktivitas

m_aktivitas	<<entity>>
<code>+id_aktivitas: int</code> Id dari aktivitas pariwisata.	
<code>+aktivitas_pariwisata: string</code> Aktivitas dari pariwisata.	
<code>+getDataAktivitas():</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data aktivitas pariwisata.	

2.2.3.34 Spesific Design Class

m_kategori

m_kategori	<<entity>>
<code>+id_kategori: int</code> Id dari kategori pariwisata.	
<code>+kategori_pariwisata: string</code> Kategori dari pariwisata.	
<code>+getDataKategori():</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data kategori pariwisata.	
<code>+getKategoriPariwisata(\$id_kategori):</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil nama kategori dari pariwisata berdasarkan id_kategori.	

2.2.3.35 Specific Design Class

m_pariwisata

m_pariwisata	<<entity>>
<pre> +id_pariwisata: int Id dari pariwisata. +nama_pariwisata: string Nama dari pariwisata. +id_wilayah: int Id dari wilayah pariwisata. +id_tipe: int Id dari tipe pariwisata. +id_aktivitas: int Id dari aktivitas pariwisata. +id_kategori: int Id dari kategori pariwisata. +deskripsi_pariwisata: string Deskripsi dari pariwisata. +foto_pariwisata1: string Foto dari pariwisata bagian 1. +foto_pariwisata2: string Foto dari pariwisata bagian 2. +foto_pariwisata3: string Foto dari pariwisata bagian 3. +status_pariwisata: bool Status dari pariwisata. </pre>	
<pre> +totalPariwisata(): Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. +totalBantul(): </pre>	

Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kabupaten Bantul.

+totalGunungKidul():
Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kabupaten Gunung Kidul.

+totalYogyakarta():
Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kota Yogyakarta.

+totalKulonProgo():
Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kabupaten Kulon Progo.

+totalSleman():
Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah pariwisata kabupaten Sleman.

+getDataSemuaPariwisata():
Operasi ini digunakan untuk menampilkan semua data pariwisata dengan status pariwisata bernilai 1.

+getDetail():
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pariwisata berdasarkan id pariwisata yang dipilih.

+getDataByWilayah(\$id_wilayah):
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pariwisata berdasarkan id wilayah dan status pariwisata bernilai 1.

+cekNama(\$nama, \$id_pariwisata):
Operasi ini digunakan untuk mengambil data pariwisata berdasarkan nama dari pariwisata berdasarkan nama dari pariwisata dan id pariwisata.

```

+ubahPariwisata($data, $id_pariwisata):
Operasi ini digunakan untuk mengubah data
pariwisata berdasarkan id_pariwisata.
+tambahPariwisata($data):
Operasi ini digunakan untuk menambahkan
data pariwisata.
+galeri():
Operasi ini digunakan untuk menampilkan
foto-foto pariwisata.

```

2.2.3.36 Specific Design Class m_kunjungan

m_kunjungan	<<entity>>
<pre> +id_kunjungan: int Id dari kunjungan. +nama_wisatawan: string Nama dari wisatawan. +id_pariwisata: int Id dari pariwisata. </pre>	
<pre> +getDataKunjungan(): Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data kunjungan. +tambahKunjungan(): Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kunjungan. </pre>	

3 Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Data User

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_user	integer	-	id user, primary key
nama_user	varchar	50	Nama dari user
username	varchar	50	Username dari user
password	varchar	50	Password dari user
role	varchar	20	Peran user

3.1.2 Deskripsi Entitas Data Wilayah Pariwisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_wilayah	integer	-	id wilayah pariwisata, primary key
Wilayah_pariwisata	varchar	30	Wilayah dari pariwisata

3.1.3 Deskripsi Entitas Data Tipe Pariwisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_tipe	integer	-	id tipe pariwisata, primary key
tipe_pariwisata	varchar	10	Tipe dari Pariwisata

3.1.4 Deskripsi Entitas Data Aktivitas Pariwisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_aktivitas	integer	-	id aktivitas pariwisata, primary key
aktivitas_pariwisata	varchar	20	Aktivitas dari pariwisata

3.1.5 Deskripsi Entitas Data Kategori Pariwisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kategori	varchar	10	id kategori pariwisata, primary key
kategori_pariwisata	varchar	50	Kategori dari pariwisata

3.1.6 Deskripsi Entitas Data Pariwisata

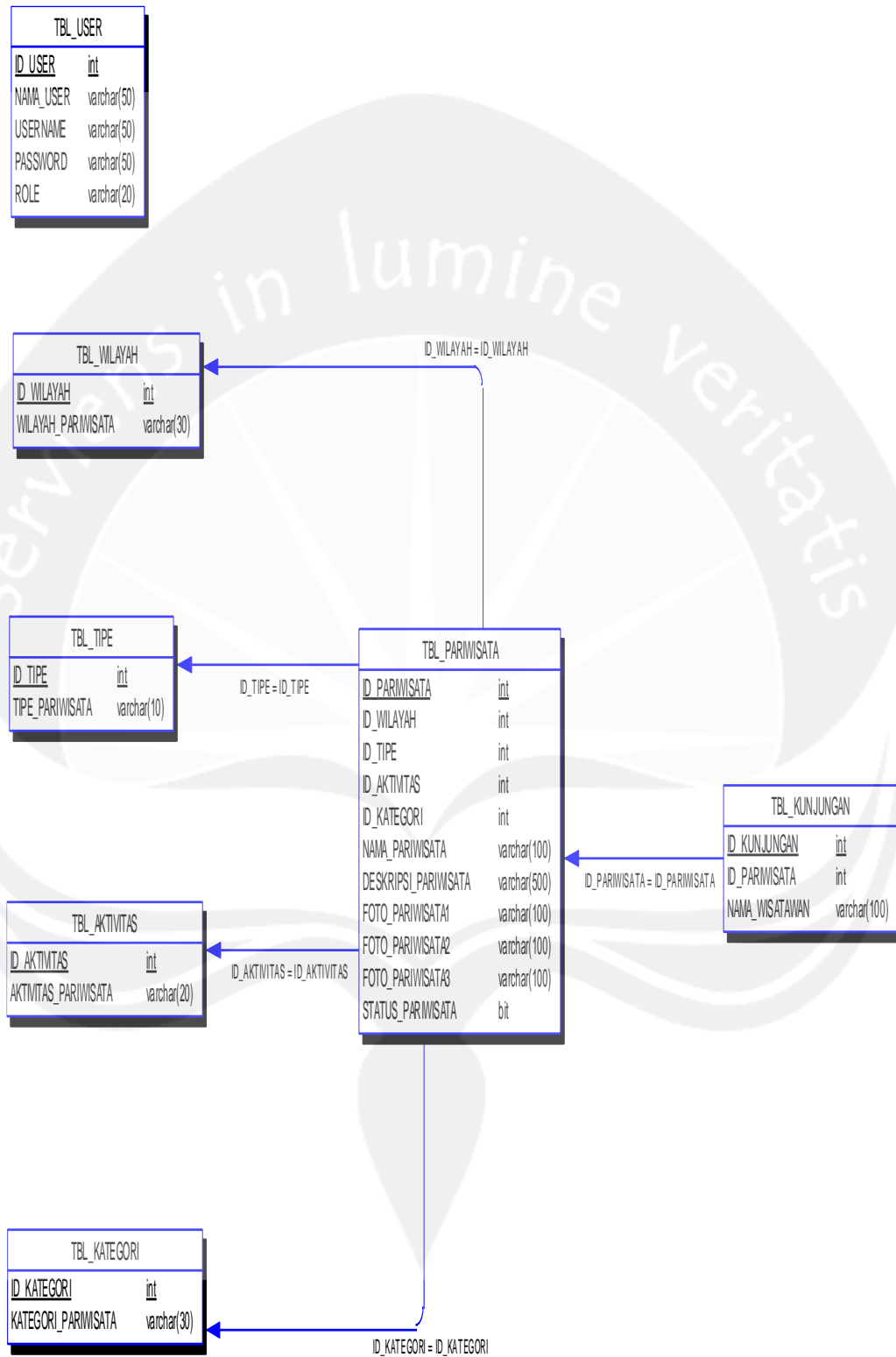
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pariwisata	Integer	-	id pariwisata, primary key
nama_pariwisata	varchar	100	Nama dari pariwisata
id_wilayah	integer	-	id wilayah dari wilayah pariwisata, foreign key
id_tipe	integer	-	id tipe dari tipe pariwisata, foreign key
id_aktivitas	integer	-	id aktivitas dari aktivitas pariwisata, foreign key
id_kategori	integer	-	id kategori dari kategori pariwisata, foreign key
deskripsi_pariwisata	varchar	500	Deskripsi dari pariwisata
foto_pariwisata1	varchar	100	Foto dari

			pariwisata bagian 1
foto_pariwisata2	varchar	100	Foto dari pariwisata bagian 2
foto_pariwisata3	varchar	100	Foto dari pariwisata bagian 3
Status_pariwisata	boolean	-	Status dari pariwisata
Jumlah_kunjungan	integer	-	Jumlah kunjungan pariwisata

3.1.7 Deskripsi Entitas Data Kunjungan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kunjungan	integer	-	id kunjungan, primary key
id_wisatawan	integer	-	id wisatawan dari wisatawan, foreign key
id_pariwisata	integer	-	id pariwisata dari pariwisata, foreign key

3.2 Physical Data Model

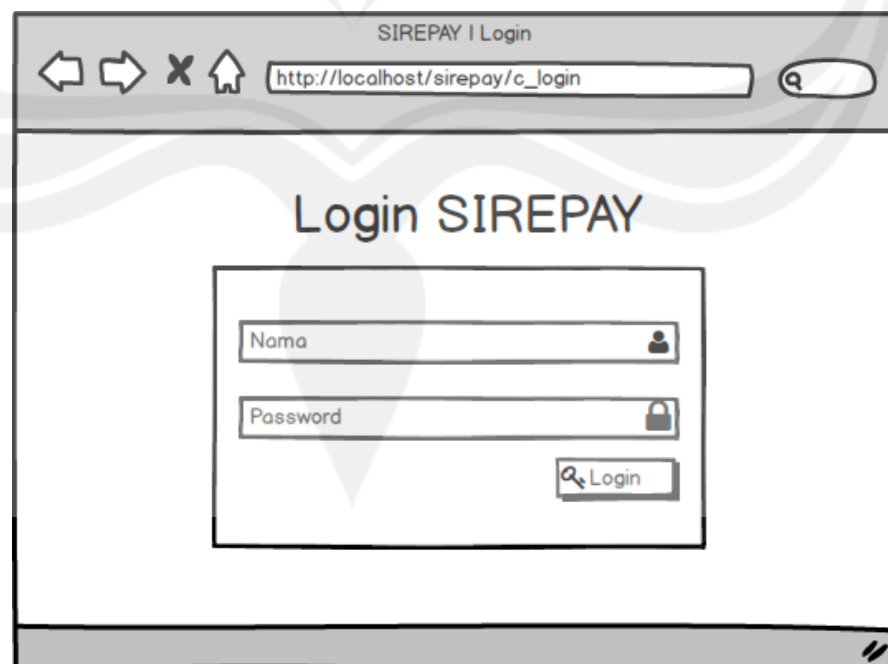


Gambar 3.2 Physical Data Model

4 Perancangan Antarmuka

4.1 Antarmuka Login Admin

Antarmuka pada gambar 4.1 digunakan untuk melakukan proses *login* ke dalam sistem. Untuk dapat mengakses sistem, administrator harus menginputkan *username* dan *password* dengan benar pada *textbox* yang telah disediakan oleh halaman *login*. Saat *button login* ditekan, maka sistem akan melakukan pengecekan nama dan *password* yang diinputkan dengan data nama dan *password* yang tersimpan pada *database*. Jika *username* dan *password* yang diinputkan benar atau sesuai, maka administrator akan masuk ke dalam sistem. Akan tetapi, jika *username* dan *password* yang diinputkan tidak benar atau tidak sesuai, maka administrator tidak akan masuk ke dalam sistem dan akan muncul pesan peringatan jika *username* atau *password* yang diinputkan salah.



The image shows a web browser window titled "SIREPAY | Login". The address bar contains the URL "http://localhost/sirepay/c_login". The main content area displays the heading "Login SIREPAY". Below the heading is a login form with two input fields: "Nama" (with a user icon) and "Password" (with a lock icon). A "Login" button is located below the password field.

Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka Login

4.2 Antarmuka Beranda Admin 1

Antarmuka pada gambar 4.2 merupakan halaman awal yang akan ditampilkan setelah administrator melakukan *login*. Halaman ini memiliki menu utama di sebelah kiri, yaitu: Beranda, Pariwisata, Pengelolaan Pariwisata, dan Tambah Data Pariwisata. Halaman ini akan menampilkan 7 data dan 2 grafik, yaitu: data jumlah pariwisata kabupaten Bantul, data jumlah pariwisata kabupaten Gunung Kidul, data jumlah pariwisata kabupaten Kulon Progo, data jumlah pariwisata kabupaten Sleman, data jumlah pariwisata kota Yogyakarta, dan data jumlah pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, serta grafik data pariwisata wilayah DIY dan grafik data kunjungan wisatawan per tahun.



Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Beranda Admin 1

4.3 Antarmuka Beranda Admin 2

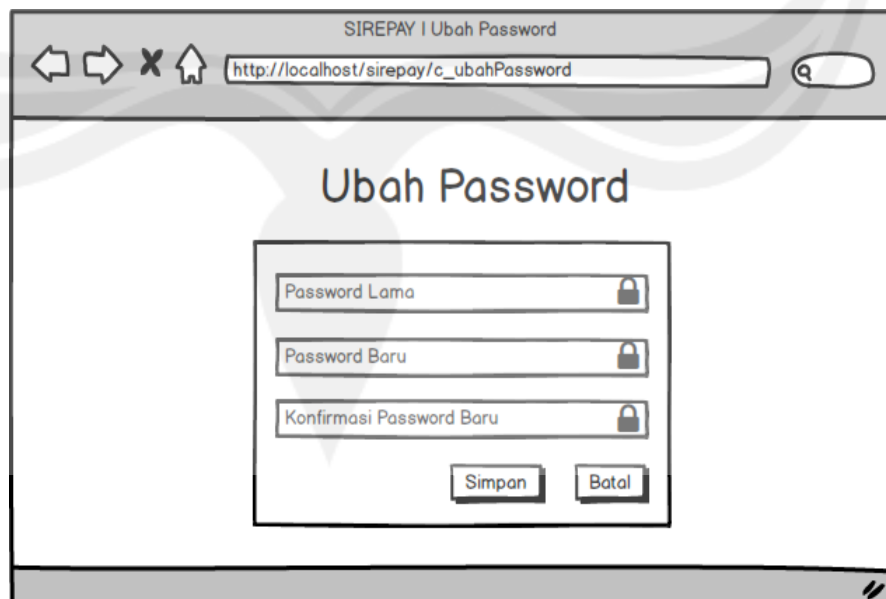
Pada antarmuka gambar 4.3 terdapat menu untuk menampilkan profil administrator, ubah *password*, dan logout sebelah kanan atas. Jika menu ubah *password* dipilih, maka akan tampil halaman seperti gambar 4.4.



Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Beranda Admin 2

4.4 Antarmuka Ubah Password Admin

Antarmuka pada gambar 4.4 digunakan untuk mengubah *password* dari Administrator yang sudah login. Halaman ini memiliki inputan *password* lama, *password* baru, dan konfirmasi *password* baru. Saat button simpan ditekan, maka sistem akan melakukan pengecekan *password* lama yang diinputkan terdapat di *database* atau tidak. Lalu, dilakukan pengecekan untuk *password* baru yang diinputkan dengan konfirmasi *password* baru sama atau tidak. Jika *password* lama yang diinputkan terdapat di *database* dan *password* baru dengan konfirmasi *password* baru sama, maka *password* berhasil diubah. Akan tetapi, jika *password* lama yang diinputkan tidak terdapat di *database* dan *password* baru dengan konfirmasi *password* baru tidak sama, maka *password* gagal diubah dan muncul pesan peringatan.



The image shows a web browser window with the title "SIREPAY | Ubah Password". The address bar contains the URL "http://localhost/sirepay/c_ubahPassword". The main content area displays the heading "Ubah Password" and a form with three input fields: "Password Lama", "Password Baru", and "Konfirmasi Password Baru". Each field has a lock icon on the right. Below the fields are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Ubah Password

4.4 Antarmuka Beranda Admin 3

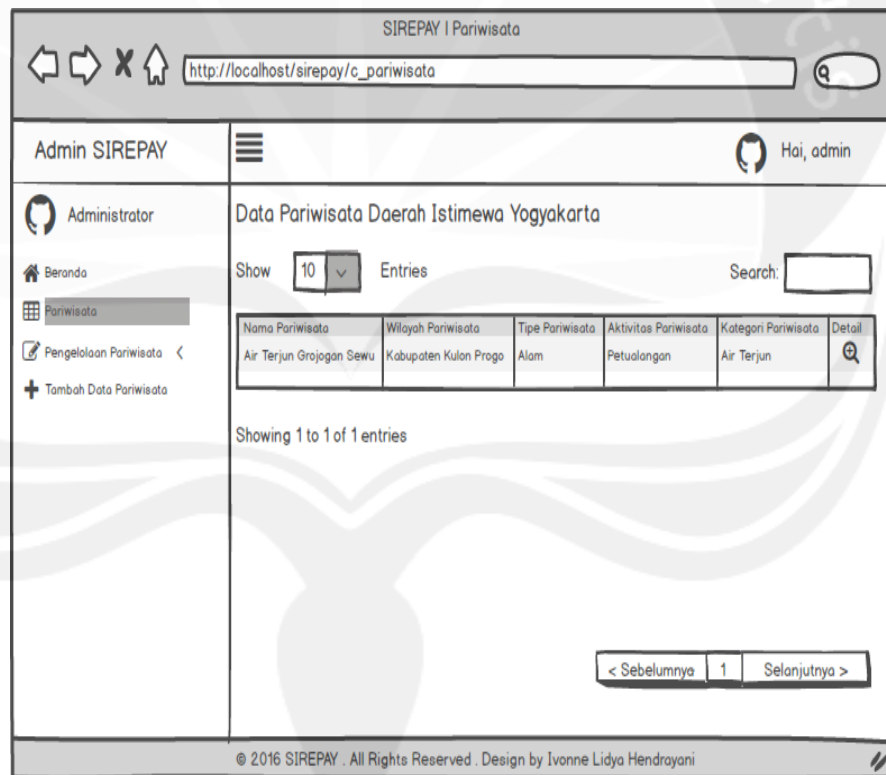
Pada antarmuka gambar 4.3 terdapat menu untuk menampilkan profil administrator, ubah *password*, dan logout sebelah kanan atas. Jika logout dipilih, maka akan keluar dari halaman beranda dan akan tampil halaman seperti gambar 4.1.



Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Beranda Admin 3

4.5 Antarmuka Pariwisata

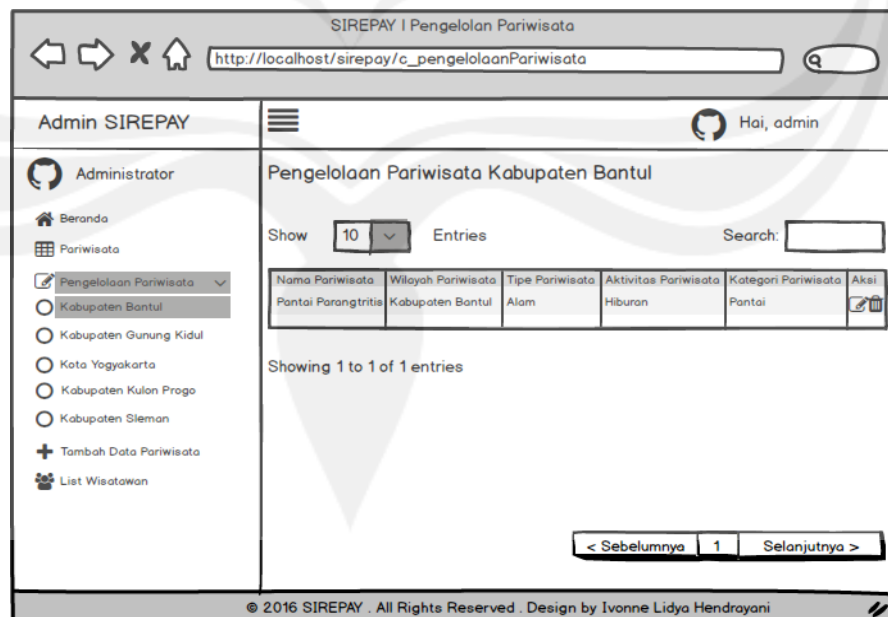
Antarmuka pada gambar 4.6 digunakan untuk menampilkan seluruh data pariwisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk mencari data pariwisata, dapat dilakukan dengan cara menginputkan kata pencarian pada search box. Untuk menampilkan data lebih detail, dapat dilakukan dengan mengklik icon detail. Setelah mengklik icon detail, maka akan muncul halaman seperti gambar 4.8. Akan tetapi, pada halaman tersebut sudah terisi data yang telah dipilih untuk dilihat detailnya.



Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Pariwisata

4.6 Antarmuka Pengelolaan Pariwisata per Wilayah

Antarmuka pada gambar 4.7 digunakan untuk mencari, menampilkan, mengubah, dan menghapus data pariwisata per wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk mencari data pariwisata per wilayah, dapat dilakukan dengan cara menginputkan nama pariwisata pada search box. Untuk mengubah atau menghapus data pariwisata, dapat dilakukan dengan mengklik icon ubah atau hapus yang ada. Jika icon ubah dipilih, maka akan tampil halaman seperti gambar 4.8. Akan tetapi, halaman tersebut sudah telah terisi data pariwisata yang akan diubah dan data pariwisata yang telah diubah dapat disimpan dengan mengklik button simpan. Jika icon hapus dipilih, maka akan muncul konfirmasi penghapusan. Jika administrator memilih 'Ya', maka data pariwisata akan terhapus.



Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Pariwisata per Wilayah

4.7 Antarmuka Tambah Data Pariwisata

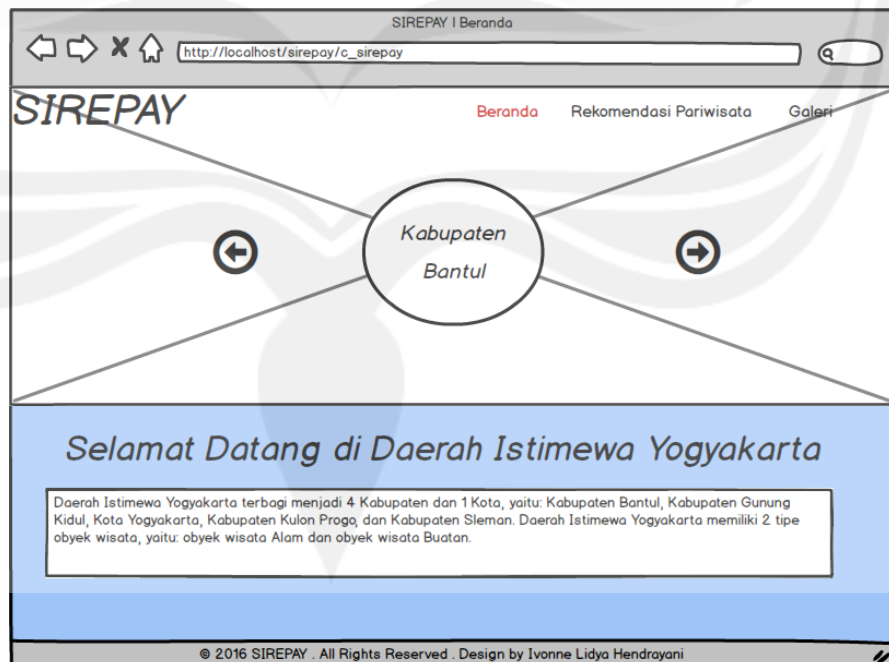
Antarmuka pada gambar 4.8 merupakan halaman untuk menambahkan data pariwisata. Halaman ini menampilkan input nama pariwisata, aktivitas pariwisata, wilayah pariwisata, deskripsi pariwisata, pariwisata aman untuk anak-anak atau tidak, foto pariwisata 1, foto pariwisata 2, dan foto pariwisata 3. Penambahan data ini hanya dilakukan oleh administrator. Jika data pariwisata yang diinputkan benar, maka data pariwisata baru akan ditambahkan pada database. Akan tetapi, jika data pariwisata yang diinputkan tidak benar, maka akan muncul pesan peringatan jika tambah pariwisata gagal.

Screenshot of the SIREPAY web application interface for adding tourism data. The page title is "SIREPAY | Tambah Data Pariwisata" and the URL is "http://localhost/sirepay/c_tambahPariwisata". The user is logged in as "Hai, admin". The left sidebar shows the user role as "Administrator" and navigation options: Beranda, Pariwisata, Pengelolaan Pariwisata, and Tambah Data Pariwisata. The main content area is titled "Tambah Data Pariwisata" and contains several input fields: "Nama Pariwisata" (text input), "Wilayah Pariwisata" (dropdown menu), "Tipe Pariwisata" (dropdown menu), "Aktivitas Pariwisata" (dropdown menu), and "Kategori Pariwisata" (dropdown menu). Below these is a "Deskripsi Pariwisata" text area. At the bottom, there are three photo upload sections: "Foto Pariwisata 1", "Foto Pariwisata 2", and "Foto Pariwisata 3", each with a "Pilih" button and the text "Belum memilih foto". A "Simpan" button is located at the bottom right of the form area. The footer of the page reads "© 2016 SIREPAY . All Rights Reserved . Design by Ivonne Lidya Hendrayani".

Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka
Tambah Data Pariwisata

4.8 Antarmuka Beranda Wisatawan

Antarmuka pada gambar 4.9 merupakan halaman awal untuk website wisatawan. Halaman ini menampilkan 3 menu utama, yaitu: Beranda, Rekomendasi Pariwisata, dan Galeri. Halaman ini berisi tentang wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), tipe pariwisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), aktivitas pariwisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), kategori pariwisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan tentang kami. Pada halaman ini, terdapat slider wilayah dimulai dari Kabupaten Bantul, Kabupaten Gunung Kidul, Kota Yogyakarta, Kabupaten Kulon Progo, dan kabupaten Sleman. Tulisan tersebut jika diklik maka akan menampilkan halaman sesuai dengan wilayah mana yang diklik.

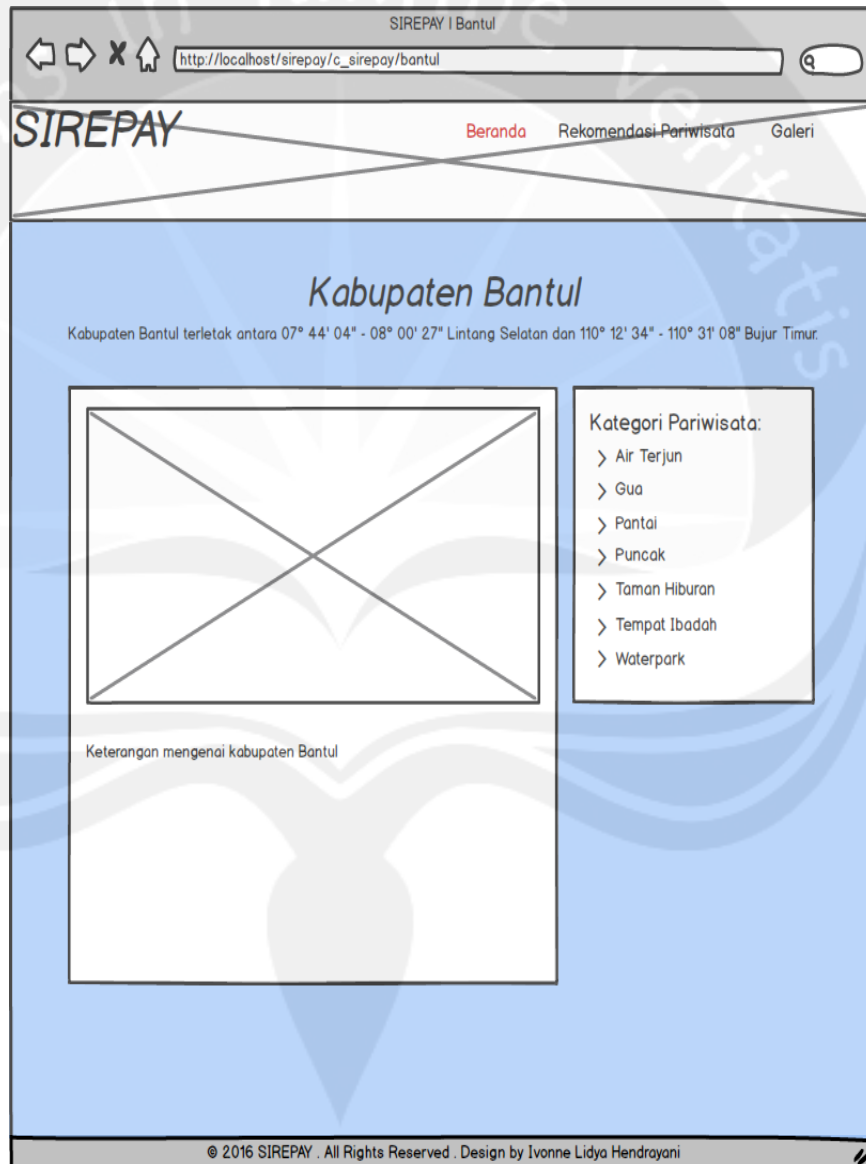


Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Beranda Wisatawan

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – SIREPAY	62/74
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.9 Antarmuka Bantul

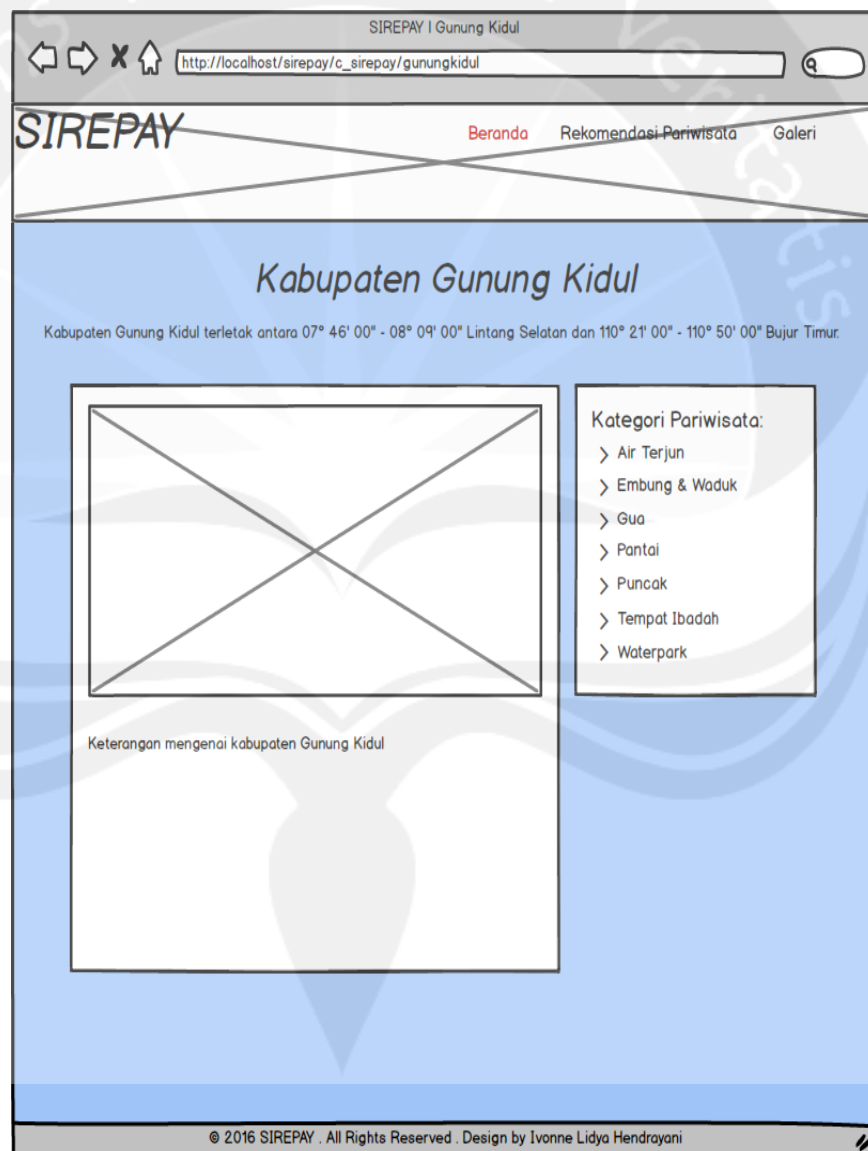
Antarmuka pada gambar 4.10 akan muncul jika button Lihat disini Kabupaten Bantul. Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang kabupaten Bantul dan kategori pariwisata apa saja yang ada di kabupaten Bantul, serta foto kabupaten Bantul.



Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka Bantul

4.10 Antarmuka Gunung Kidul

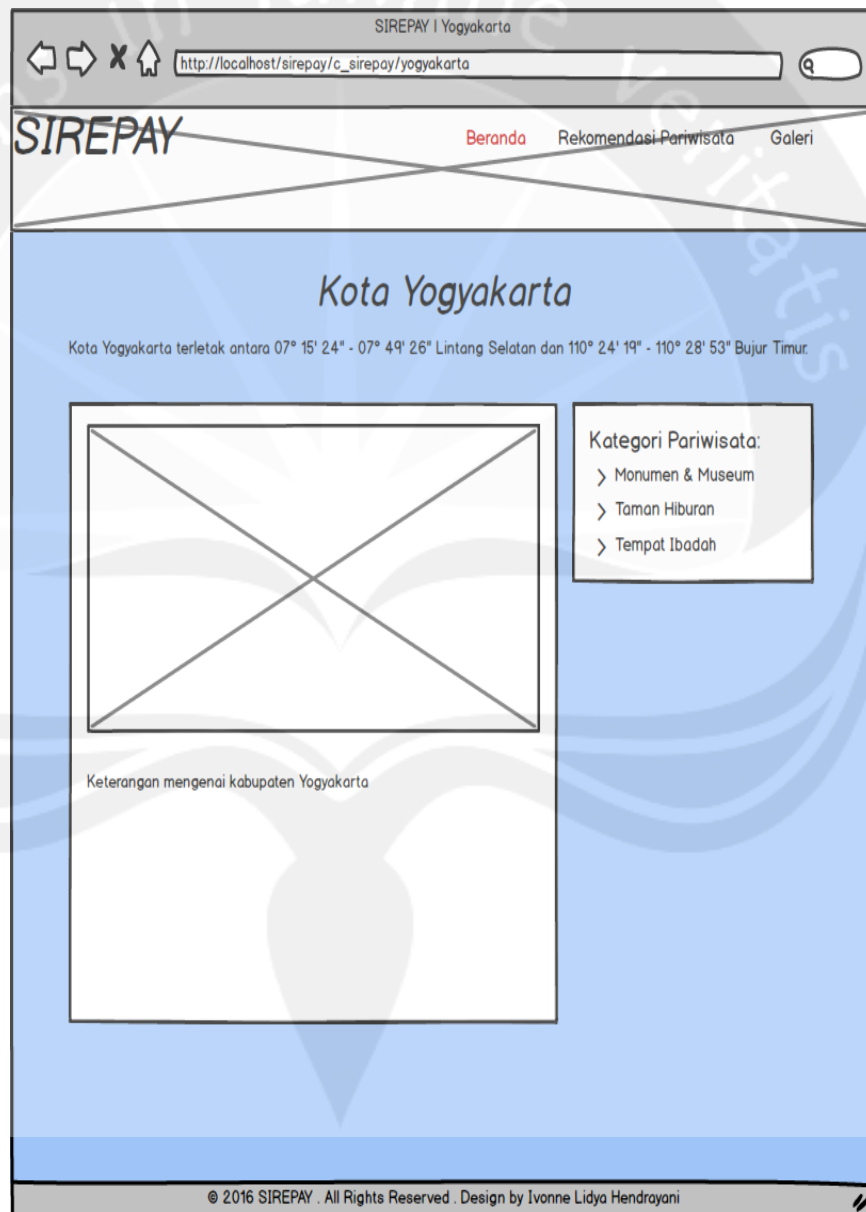
Antarmuka pada gambar 4.11 akan muncul jika button Lihat disini Kabupaten Gunung Kidul. Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang kabupaten Gunung Kidul dan kategori pariwisata apa saja yang ada di kabupaten Gunung Kidul, serta foto kabupaten Gunung Kidul.



Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Gunung Kidul

4.11 Antarmuka Yogyakarta

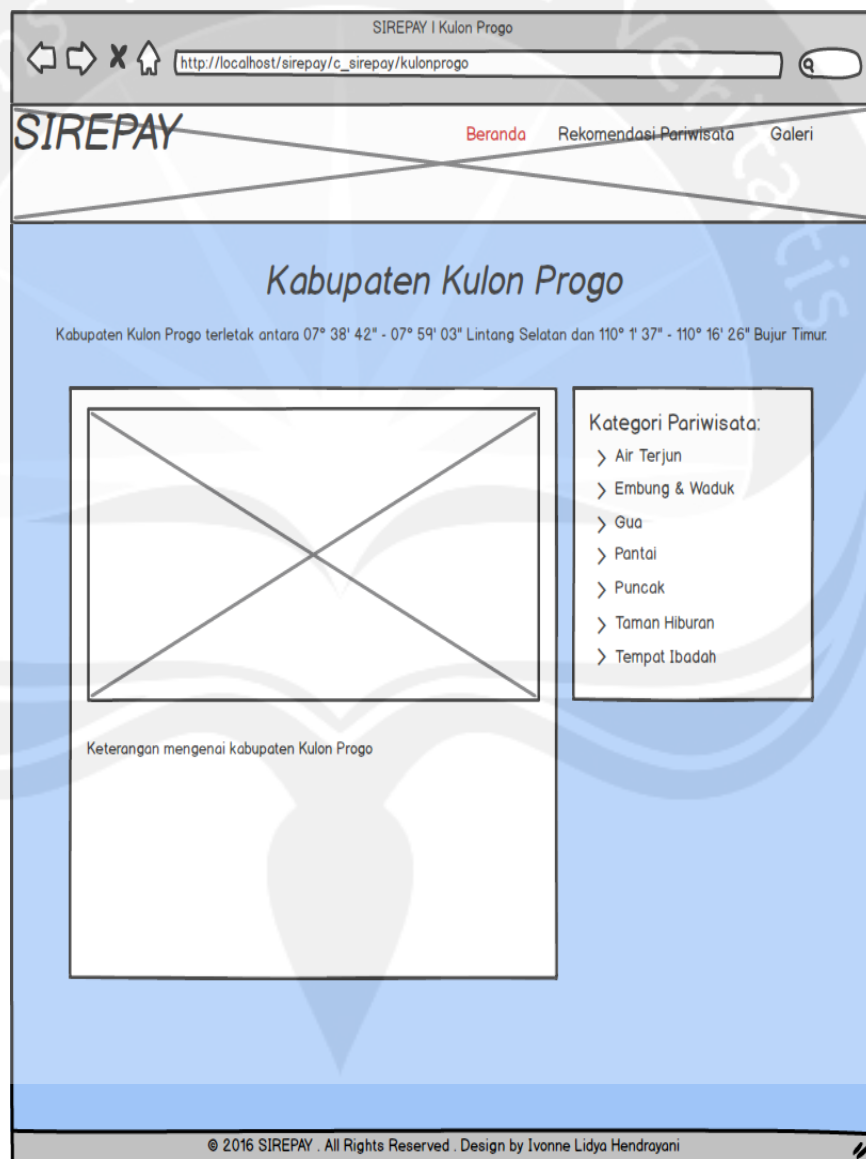
Antarmuka pada gambar 4.12 akan muncul jika button Lihat disini Kota Yogyakarta. Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kota Yogyakarta dan kategori pariwisata apa saja yang ada di Kota Yogyakarta, serta foto Kota Yogyakarta.



Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka Yogyakarta

4.12 Antarmuka Kulon Progo

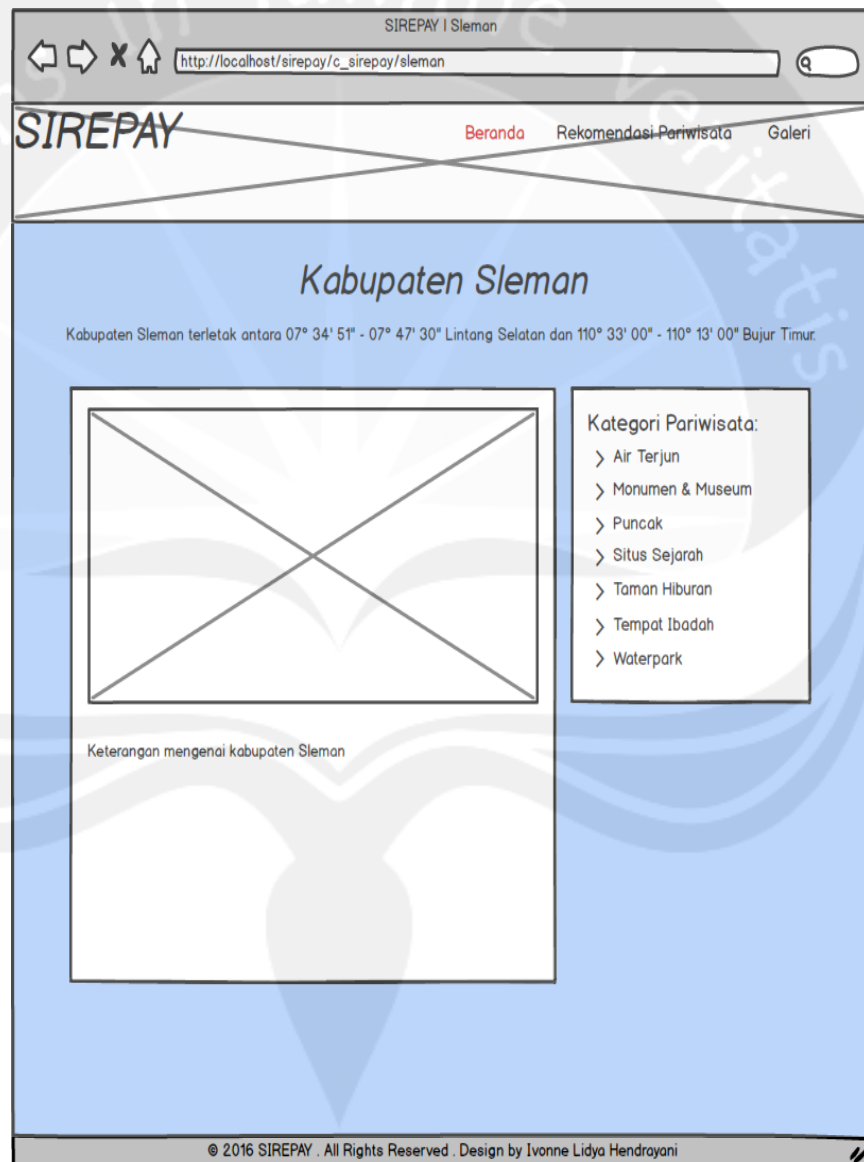
Antarmuka pada gambar 4.13 akan muncul jika button Lihat disini Kabupaten Kulon Progo. Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kabupaten Kulon Progo dan kategori pariwisata apa saja yang ada di Kabupaten Kulon Progo, serta foto Kabupaten Kulon Progo.



Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Kulon Progo

4.13 Antarmuka Sleman

Antarmuka pada gambar 4.14 akan muncul jika button Lihat disini Kabupaten Sleman. Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kabupaten Sleman dan kategori pariwisata apa saja yang ada di Kabupaten Sleman, serta foto Kabupaten Sleman.



Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Sleman

4.14 Antarmuka Kategori Pariwisata

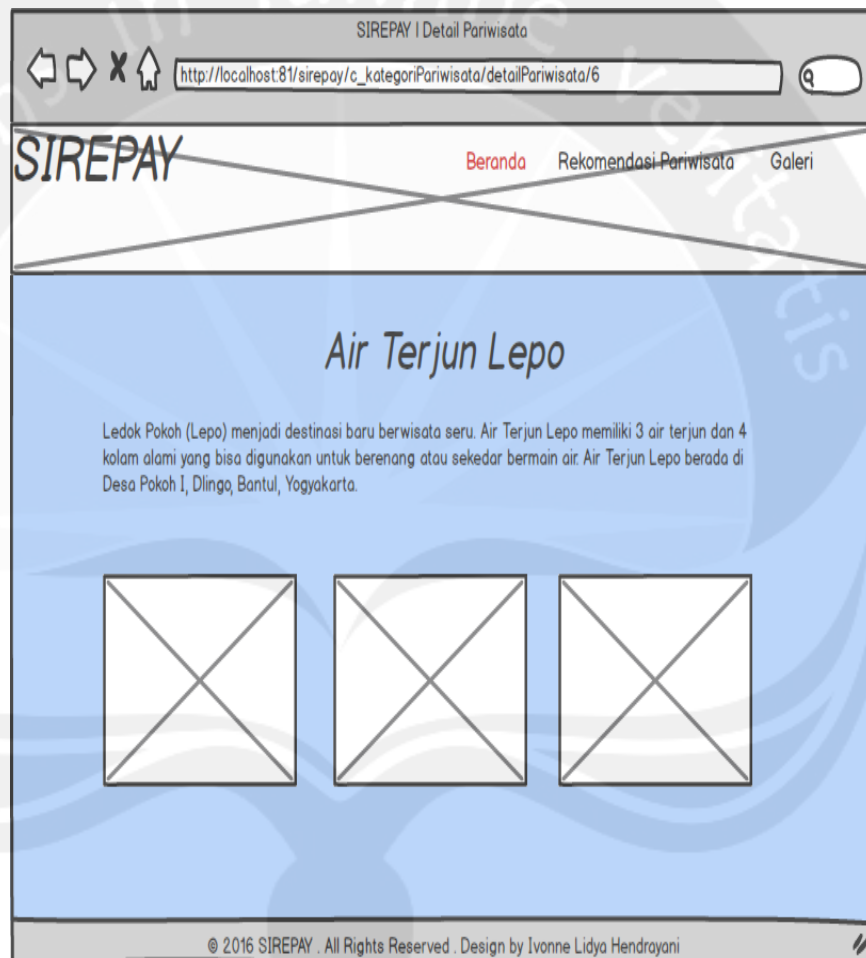
Antarmuka pada gambar 4.15 akan muncul setelah wisatawan mengklik salah satu kategori pariwisata dari halaman Kabupaten Bantul/Kabupaten Gunung Kidul/Kota Yogyakarta/Kabupaten Kulon Progo/Kabupaten Sleman. Halaman ini digunakan untuk menampilkan data kategori pariwisata yang dipilih wisatawan pada halaman Kabupaten Bantul/Kabupaten Gunung Kidul/Kota Yogyakarta/Kabupaten Kulon Progo/Kabupaten Sleman. Sebagai contoh pada halaman Bantul, wisatawan memilih kategori pariwisata air terjun maka akan tampil gambar 4.15.



Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Kategori Pariwisata

4.15 Antarmuka Detail Kategori Pariwisata

Antarmuka pada gambar 4.16 akan muncul setelah wisatawan mengklik icon detail pada gambar 4.15. Halaman ini digunakan untuk menampilkan detail pariwisata yang telah dipilih wisatawan dan menampilkan foto tentang pariwisata yang dipilih wisatawan.



Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Detail Kategori Pariwisata

4.16 Antarmuka Rekomendasi Bagian 1

Antarmuka pada gambar 4.17 digunakan wisatawan untuk meminta rekomendasi dengan menginputkan beberapa informasi seperti gambar 4.18.

The image shows a web browser window displaying the 'SIREPAY | Rekomendasi Pariwisata' page. The browser's address bar shows 'http://localhost/sirepay/c_rekomendasi'. The website's navigation menu includes 'Beranda', 'Rekomendasi-Pariwisata', and 'Galeri'. The main content area is titled 'Minta Rekomendasi Pariwisata' and contains a form with the following fields: 'Nama Lengkap' (text input), 'Wilayah Pariwisata' (dropdown menu with 'Kabupaten Bantul' selected), 'Tipe Pariwisata' (dropdown menu with 'Alam' selected), and 'AKtivitas Pariwisata' (dropdown menu with 'Hiburan' selected). A 'Minta Rekomendasi' button is located at the bottom right of the form. The footer of the page reads '© 2016 SIREPAY . All Rights Reserved . Design by Ivonne Lidya Hendrayani'.

Gambar 4.17 Rancangan Antarmuka Rekomendasi Bagian 1

Jika button minta rekomendasi diklik, maka akan tampil beberapa pariwisata yang direkomendasikan sistem seperti gambar 4.19.

The screenshot shows a web browser window with the title "SIREPAY | Rekomendasi Pariwisata". The address bar shows "http://localhost/sirepay/c_rekomendasi". The navigation menu includes "Beranda", "Rekomendasi Pariwisata", and "Galeri". The main content area has a blue background with the heading "Minta Rekomendasi Pariwisata". A white form box contains the following fields:

Nama Lengkap	<input type="text" value="Clara Maria"/>
Wilayah Pariwisata	<input type="text" value="Kabupaten Kulon Progo"/>
Tipe Pariwisata	<input type="text" value="Alam"/>
AKtivitas Pariwisata	<input type="text" value="Petualangan"/>

Below the form is a button labeled "Minta Rekomendasi". The footer of the page reads "© 2016 SIREPAY . All Rights Reserved . Design by Ivonne Lidya Hendrayani".

Gambar 4.18 Rancangan Antarmuka Rekomendasi Bagian 2

Setelah tampil rekomendasi pariwisata, maka wisatawan akan diminta untuk memilih pariwisata yang akan dikunjungi pertama kali dengan mengklik button 'Ya'.

The screenshot shows a web browser window titled "SIREPAY | Rekomendasi Pariwisata" with the URL "http://localhost/sirepay/c_rekomendasi". The navigation menu includes "Beranda", "Rekomendasi Pariwisata", and "Galeri". The main content area has a blue background with the heading "Minta Rekomendasi Pariwisata". Below this is a form with four input fields: "Nama Lengkap" (Clara Maria), "Wilayah Pariwisata" (Kabupaten Kulon Progo), "Tipe Pariwisata" (Alam), and "Aktivitas Pariwisata" (Petualangan). A "Minta Rekomendasi" button is located below the form. Below the form is a confirmation dialog box with the text "Berikut adalah rekomendasi tempat wisata untuk Anda:" followed by "Kalibiru" and "Hutan Mangrove Congot". It asks "Jika Anda berkenan, maukah Anda menjawab pertanyaan berikut?" and has a "Ya" button.

Gambar 4.19 Rancangan Antarmuka
Rekomendasi Bagian 3

Setelah mengklik button 'Ya', maka akan tampil gambar 4.20. Lalu Wisatawan dapat memilih pariwisata yang akan dikunjungi pertama kali dari rekomendasi pariwisata yang diberikan. Setelah selesai memilih, maka wisatawan dapat mengklik button simpan untuk menyimpan pilihan tersebut.

SIREPAY | Rekomendasi Pariwisata

http://localhost/sirepay/c_rekomendasi

SIREPAY Beranda **Rekomendasi Pariwisata** Galeri

Minta Rekomendasi Pariwisata

Nama Lengkap

Wilayah Pariwisata

Tipe Pariwisata

Tempat wisata manakah yang akan Anda kunjungi pertama kali?

Kalibiru

Hutan Mangrove Congot

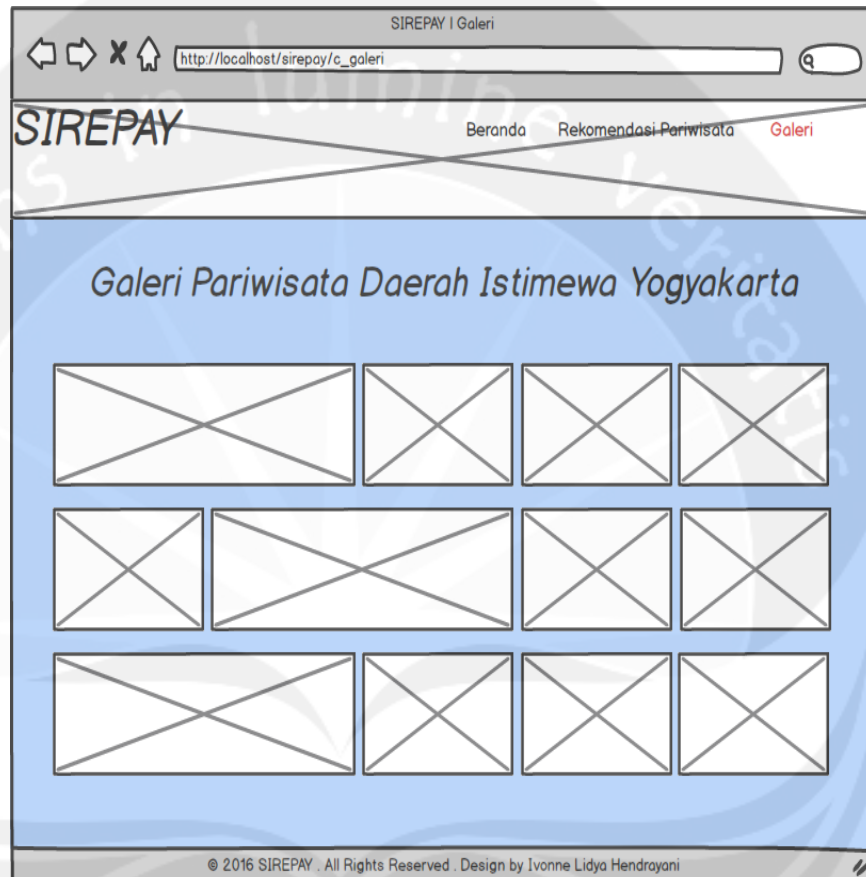
Jika Anda berkenan, maukah Anda menjawab pertanyaan berikut?

© 2016 SIREPAY . All Rights Reserved . Design by Ivonne Lidya Hendrayani

Gambar 4.20 Rancangan Antarmuka
Rekomendasi Bagian 4

4.17 Antarmuka Galeri

Antarmuka pada gambar 4.21 digunakan untuk menampilkan galeri pariwisata yang terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Foto pariwisata yang ditampilkan hanya foto pariwisata terpopuler.



Gambar 4.21 Rancangan Antarmuka Galeri