

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi dan pengujian sistem yang telah dibuat, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi mobile yang dapat membantu wisatawan untuk mengenal pariwisata Kota Manado dengan baik berhasil dibangun.
2. Aplikasi mobile yang dapat membantu wisatawan dalam navigasi objek wisata di Kota Manado berhasil dibangun.

6.2. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan Aplikasi *PASIAR Mobile* ini yaitu menambah lagi fitur-fitur pada aplikasi *PASIAR Mobile* seperti animasi dan gambar-gambar di perbanyak agar aplikasi dapat lebih menarik dan kedepannya aplikasi dikembangkan lagi dan dapat dimasukkan ke App store sehingga dapat digunakan oleh semua pengguna.

6.3. Penutup

Aplikasi pariwisata Kota Manado ini masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak kekurangan pada aplikasi ini. Untuk itu penulis memohon maaf atas kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi ini. Seperti kata pepatah "Tak ada gading yang tak retak", demikian juga dengan aplikasi pariwisata Kota Manado ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, H., 2007. *Modul-3 : GPS Positioning*. [Online]
Available at: <http://geodesy.gd.itb.ac.id/hzabidin/wp-content/uploads/2007/02/gps-3-upd.pdf>
[Accessed 22 11 2016].
- Adnyana, I. B. M. Y. & Efendi, R., 2014. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERSEBARAN LOKASI OBYEK PARIWISATA BERBASIS WEB DAN MOBILE ANDROID (STUDI KASUS DI DINAS PARIWISATA KABUPATEN GIANYAR). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* , 1 Maret. Volume 5.
- Anindito, K., Julianto, E. & Purnomo W.P., S., 2015. Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Mobile Web dan Location-Based Service Secara Kolaboratif. *Jurnal Buana Informatika*, pp. 73-82.
- Annisa, D. M. S. & Irawan, B., 2014. Analisis Dan Implementasi Mobile Forensik Pemulihan Data Yang Hilang Pada Smartphone Berbasis Sistem Operasi iOS. *Jurnal Eproc*.
- Anonim, 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia No.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan*. Jakarta: s.n.
- Darwin, S., Samuel, E., Anggawijaya, J. & YL, P., 2012. *Pengembangan Aplikasi Supermarket Online Pada Platform Android dan iOS*, Jakarta: Binus University.
- Dewi, E. K., 2013. PENGEMBANGAN APLIKASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN TUJUAN WISATA DI YOGYAKARTA BERBASIS MOBILE WEBSITE.
- Joewono, B. N., 2011. *Kunjungan Wisman ke Sulut Turun Drastis*. [Online]
Available at:
<http://regional.kompas.com/read/2011/05/23/2245484/Kunjungan.Wisman.ke.Sulut..Turun.Drastis>
- Khasani, 2014. Faktor Yang Mempengaruhi Kunjungan Wisatawan di Pantai Cahaya, Weleri, Kabupaten Kendal.
- kochan, S. G., 2013. *Programming In Objective C*. 6th ed. Boston: Addison-Wesley Professional.

Küpper, A., 2005. *Location-based services: fundamentals and operation*. s.l.:Wiley & Sons.

Kurniansah, R., 2014. [Online] Available at: http://www.academia.edu/8290344/definisi_pariwisata_dari_beberapa_ahli [Accessed 23 Januari 2017].

Kusadhi, S. D., 2016. PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN KLATEN BERBASIS WEB. 7 Juni.

Maslim, M. & Kusumawati, L., 2014. Pembangunan Aplikasi Buku Resep Makanan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Multimedia. *Jurnal Buana Informatika*.

Millward, S., 2014. *Indonesia diproyeksi lampau 100 juta pengguna smartphone di 2018, keempat di dunia*. [Online] Available at: <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>

Pangemanan, P., Luntungan, J., Waworuntu, J. & Pangkey, H., 2002. *PROFIL PARIWISATA PESISIR KABUPATEN MINAHASA, KOTA MANADO dan KOTA BITUNG, SULAWESI UTARA*, Manado: s.n.

P, I. G. N. D., Purnomo, S. & Anindito, K., 2012. Perancangan Aplikasi Mobile City Directory Yogyakarta berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA)*.

Prayoga, S. N., 2016. Aplikasi Multimedia Pengenalan Kebudayaan Provinsi Papua Barat Berbasis Android.

Putra, A. A., 2014. *Sistem Operasi Berbasis IOS dan Android*, Jambi: Makalah, Program Studi Farmasi, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Harapan Ibu.

Rachman, A. F., 2015. *Android Kuasai Asia Tenggara, di Indonesia Paling Juara*. [Online] Available at: <https://inet.detik.com/consumer/d-3054169/android-kuasai-asia-tenggara-di-indonesia-paling-juara> [Accessed 12 juli 2017].

Solikhan, A. & Putri, E. D. H., 2014. UPAYA MENINGKATKAN PELAYANAN RESTORAN DALAM MELAYANI. *Jurnal Khasanah Ilmu*, Maret, V(1), pp. 1-7.

Suryadi, R. S. R., 2016. PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE KEPARIWISATAAN RAJA AMPAT BERBASIS MULTIMEDIA. April.

Take, G. Y., 2015. PEMBANGUNAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS LOKASI UNTUK MENCARI SENTRA BATIK DI YOGYAKARTA BERBASIS MOBILE. 17 February.

W, C. S. I. & Kurniawanto, A., 2011. *Belajar Gamelan Jawa Menggunakan Platform iOS*, Surabaya: Electronic Engineering Polytechnic Institute of Surabaya (EEPIS).

Yudistira, I. P. S., 2007. *Pembangunan Aplikasi LBS Kota Yogyakarta pada Perangkat Mobile Berbasis J2ME*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

LAMPIRAN



SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata Berbasis
Lokasi Untuk Kota Manado

(PASIAR)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Yurri Rolly Wagiu / 12 07 06777

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

| | | | | |
|---|-------------------------------------|---------------|--|---------|
|  | Program Studi Teknik Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| | | SKPL-PASIAR | | 1/72 |
| | Fakultas Teknologi Industri | Revisi | | |

DAFTAR PERUBAHAN

| Revisi | Deskripsi |
|--------|-----------|
| A | |
| B | |
| C | |
| D | |
| E | |
| F | |

| INDEX TGL | - | A | B | C | D | E | F | G |
|--------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Ditulis oleh | SP | | | | | | | |
| Diperik sa oleh | SYT WIL | | | | | | | |
| Disetuj ui oleh | SYT WIL | | | | | | | |

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 | 9 |
| 2.1 | Perspektif produk | 9 |
| 2.2 | Fungsi Produk | 10 |
| 2.3 | Karakteristik Pengguna | 54 |
| 2.4 | Batasan-batasan | 54 |
| 2.5 | Asumsi dan Ketergantungan | 54 |
| 3 | Kebutuhan khusus | 55 |
| 3.1 | Kebutuhan antarmuka eksternal | 55 |
| 3.2 | Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak | 56 |
| 4 | Spesifikasi Rinci Kebutuhan | 57 |
| 4.1 | Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas | 57 |

Daftar Gambar

Gambar 1. Use Case Diagram56



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

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

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PASIAR dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Membangun aplikasi mobile yang dapat membantu wisatawan untuk dapat mengenal pariwisata Kota Manado dengan baik.
2. Membangun aplikasi mobile yang dapat membantu wisatawan dalam navigasi objek wisata di Kota Manado.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

| Keyword/Phrase | Definisi |
|--------------------|---|
| SKPL | Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. |
| PASIAR | Perangkat lunak mobile pariwisata berbasis lokasi di Kota Manado. |
| SKPL-PASIAR-XXX | Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PASIAR (Nama Aplikasi Mobile) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk. |
| SKPL-PASIAR-XXX-YY | Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PASIAR (Nama Aplikasi Mobile) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk, sedangkan YY merupakan nomor fungsi sub-produk. |
| Swift | Swift adalah bahasa pemrograman yang kokoh dan intuitif yang diciptakan Apple untuk mengembangkan aplikasi untuk iOS, Mac, Apple TV, dan Apple Watch. Bahasa ini didesain untuk memberikan lebih banyak kebebasan kepada pengembang. Swift mudah digunakan dan bersifat sumber terbuka (open source). |
| Kota Manado | Kota manado merupakan ibu kota provinsi Sulawesi Utara, yang terletak di ujung utara pulau Sulawesi dan berbatasan langsung dengan Filipina. Kota Manado menempati urutan kedua sebagai kota yang sangat ramai di Sulawesi setelah kota Makassar. |
| 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. |
| iOS | Sistem operasi perangkat mobile yang dikembangkan dan didistribusikan oleh Apple Inc, sistem operasi ini hanya dilisensikan khusus untuk perangkat buatan Apple. Sistem ini merupakan platform yang digunakan dalam pembuatan aplikasi. |
| Xcode | Tools atau SDK yang digunakan untuk pembuatan perangkat lunak. |
| Iphone | Piranti mobile yang merupakan target berjalannya aplikasi. |

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Patrick Sahertian, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Pembangunan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Jayapura Berbasis Multimedia, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Fransiskus Karbiya, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) PLPLTA, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

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

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak PASIAR 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 PASIAR tersebut.

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

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

PASIAR merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengembangan pariwisata di Kota Manado dengan memanfaatkan Layanan Berbasis Lokasi. Selain itu juga sistem ini diharapkan agar nantinya dapat menjadi sarana untuk mendapatkan informasi tentang objek-objek wisata apa saja yang ada di Kota Manado sehingga Kota Manado semakin dikenal oleh wisatawan, baik wisatawan lokal maupun mancanegara.

| | | |
|--|---------------|-------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 9/ 72 |
| 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 | | |

Perangkat lunak mobile ini dikembangkan untuk ditanamkan pada sisi client di lingkungan sistem operasi iOS. Perangkat lunak ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Swift 3 dan menggunakan lingkungan pemrograman Xcode.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak PASIAR adalah sebagai berikut:

APLIKASI MOBILE

1. Fungsi Menampilkan Objek Wisata (SKPL-PASIAR-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk Menampilkan menu - menu objek wisata PASIAR ini.

1.1. Fungsi Wisata Alam (SKPL-PASIAR-01-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang wisata alam yang ada di kota Manado.

Fungsi Wisata Alam meliputi:

1.1.1. Fungsi Air Terjun Kima Atas (SKPL-PASIAR-01-01-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pantai Malalayang.

1.1.1.1. Fungsi Peta (SKPL-PASIAR-01-01-01-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 10/ 72 |
| 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 | | |

1.1.1.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.1.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.2. Fungsi Danau Linow (**SKPL-PASIR-01-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Danau Linow.

1.1.2.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-01-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.2.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.2.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.3. Fungsi Danau Tondano (**SKPL-PASIR-01-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Danau Tondano.

1.1.3.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-01-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.3.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.3.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.4. Fungsi Gunung Mahawu (**SKPL-PASIR-01-01-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Gunung Mahawu.

1.1.4.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-01-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.4.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.4.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.5. Fungsi Gunung Tumpa (**SKPL-PASIR-01-01-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Gunung Tumpa.

1.1.5.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-01-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.5.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.5.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.6. Fungsi Air Terjun Rataan Telu (**SKPL-PASIR-01-01-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Air Terjun Rataan Telu.

1.1.6.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-01-06-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.6.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-06-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.6.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-06-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.7. Fungsi Pantai Malalayang (SKPL-PASIR-01-01-07)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pantai Malalayang.

1.1.7.1. Fungsi Peta (SKPL-PASIR-01-01-07-01)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.7.2. Fungsi Facebook (SKPL-PASIR-01-01-07-02)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.7.3. Fungsi Twitter (SKPL-PASIR-01-01-07-03)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.8. Fungsi Pulau Lihaga (SKPL-PASIR-01-01-08)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pulau Lihaga.

1.1.8.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-01-08-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.8.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-08-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.8.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-08-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.9. Fungsi Pulau Manado Tua (**SKPL-PASIR-01-01-09**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pulau Manado Tua.

1.1.9.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-01-09-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.9.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-09-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.9.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-09-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.1.10. Fungsi Pulau Siladen (**SKPL-PASIR-01-01-10**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pulau Siladen.

1.1.10.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-01-10-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.1.10.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-01-10-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.1.10.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-01-10-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.2. Fungsi Wisata Sejarah dan Budaya (**SKPL-PASIR-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang wisata sejarah dan budaya yang ada di kota Manado.

Fungsi Wisata Sejarah dan Budaya meliputi:

1.2.1. Fungsi GMIM Sentrum Manado (**SKPL-PASIR-01-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang GMIM Sentrum Manado.

1.2.1.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-02-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.2.1.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-02-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.2.1.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-02-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.2.2. Fungsi Gua Jepang (**SKPL-PASIR-01-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Gua Jepang.

1.2.2.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-02-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.2.2.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-02-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.2.2.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-02-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.2.3. Fungsi Klenteng Ban Hin Kiong (**SKPL-PASIR-01-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Klenteng Ban Hin Kiong.

1.2.3.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-02-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.2.3.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-02-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.2.3.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-02-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.2.4. Fungsi Museum Negeri Manado (**SKPL-PASIR-01-02-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Museum Negeri Manado.

1.2.4.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-02-04-01**)

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 20/ 72 |
| 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 | | |

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.2.4.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-02-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.2.4.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-02-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.2.5. Fungsi Tugu Dotu Lolong Lasut (**SKPL-PASIR-01-02-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Tugu Dotu Lolong Lasut.

1.2.5.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-02-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.2.5.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-02-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.2.5.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-02-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.2.6. Fungsi Waruga (**SKPL-PASIR-01-02-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Waruga.

1.2.6.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-02-06-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.2.6.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-02-06-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.2.6.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-02-06-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.3. Fungsi Wisata Buatan (**SKPL-PASIR-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang wisata buatan yang ada di kota Manado.

Fungsi Wisata Rekreasi meliputi:

1.3.1. Fungsi Bukit Doa (**SKPL-PASIR-01-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Bukit Doa.

1.3.1.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-03-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.3.1.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-03-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.3.1.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-03-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.3.2. Fungsi Bukit Kasih (**SKPL-PASIR-01-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Bukit Kasih.

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 23/ 72 |
| 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 | | |

1.3.2.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-03-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.3.2.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-03-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.3.2.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-03-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.3.3. Fungsi Monumem Lilin (**SKPL-PASIR-01-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Monumem Lilin.

1.3.3.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-03-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.3.3.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-03-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.3.3.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-03-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.3.4. Fungsi Patung Yesus (**SKPL-PASIR-01-03-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Patung Yesus.

1.3.4.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-03-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.3.4.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-03-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.3.4.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-03-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

1.3.5. Fungsi Patung Worang (**SKPL-PASIR-01-03-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Patung Worang.

1.3.5.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-01-03-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

1.3.5.2. Fungsi Facebook (**SKPL-PASIR-01-03-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs facebook.

1.3.5.3. Fungsi Twitter (**SKPL-PASIR-01-03-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan share pada situs twitter.

2. Fungsi Akomodasi (**SKPL-PASIR-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu akomodasi pada perangkat lunak PASIR.

2.1. Fungsi Hotel (**SKPL-PASIR-02-01**)

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 26/ 72 |
| 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 | | |

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Hotel yang ada di kota Manado.

Fungsi Hotel meliputi:

2.1.1. Fungsi Arya Duta Manado (**SKPL-PASIR-02-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Arya Duta Manado.

2.1.1.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-01-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.1.1.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-01-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.1.1.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-01-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.1.2. Fungsi Aston Manado Hotel (**SKPL-PASIR-02-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Aston Manado Hotel.

2.1.2.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-01-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.1.2.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-01-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.1.2.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-01-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.1.3. Fungsi Grand Luley Manado (**SKPL-PASIR-02-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Grand Luley Manado.

2.1.3.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-01-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.1.3.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-01-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.1.3.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-01-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.1.4. Fungsi Gran Puri Manado Hotel (**SKPL-PASIR-02-01-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Gran Puri Manado Hotel.

2.1.4.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-01-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.1.4.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-01-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.1.4.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-01-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.1.5. Fungsi Mercure Manado Tateli Beach Resort (**SKPL-PASIR-02-01-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Mercure Manado Tateli Beach Resort.

2.1.5.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-01-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.1.5.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-01-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.1.5.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-01-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.1.6. Fungsi Novotel Manado Golf Resort and Convention Center (**SKPL-PASIR-02-01-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Novotel Manado Golf Resort and Convention Center.

2.1.6.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-01-06-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.1.6.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-01-06-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.1.6.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-01-06-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.1.7. Fungsi Sintesa Peninsula Hotel Manado (**SKPL-PASIR-02-01-07**)

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 31/ 72 |
| 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 | | |

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Sintesa Peninsula Hotel Manado.

2.1.7.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-01-07-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.1.7.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-01-07-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.1.7.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-01-07-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.1.8. Fungsi Swiss-Belhotel Maleosan Manado (**SKPL-PASIR-02-01-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Swiss-Belhotel Maleosan Manado.

2.1.8.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-01-08-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.1.8.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-01-08-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.1.8.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-01-08-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.2. Fungsi Resort (**SKPL-PASIR-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Resort yang ada di kota Manado.

Fungsi Resort meliputi:

2.2.1. Fungsi Bobocha Siladen (**SKPL-PASIR-02-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Bobocha Siladen.

2.2.1.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-02-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 33/ 72 |
| 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 | | |

2.2.1.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-02-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.2.1.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-02-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.2.2. Fungsi Bunaken Beach Resort (**SKPL-PASIR-02-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Bunaken Beach Resort.

2.2.2.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-02-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.2.2.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-02-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.2.2.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-02-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.2.3. Fungsi Bunaken Oasis Dive Resort and SPA
(**SKPL-PASIR-02-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Bunaken Oasis Dive Resort and SPA.

2.2.3.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-02-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.2.3.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-02-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.2.3.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-02-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.2.4. Fungsi Cakalang Resort (**SKPL-PASIR-02-02-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Cakalang Resort.

2.2.4.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-02-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.2.4.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-02-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.2.4.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-02-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.2.5. Fungsi Kuda Laut Boutique Dive Resort (**SKPL-PASIR-02-02-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kuda Laut Boutique Dive Resort.

2.2.5.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-02-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.2.5.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-02-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.2.5.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-02-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.2.6. Fungsi Mamaling Resort Bunaken (**SKPL-PASIR-02-02-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Mamaling Resort Bunaken.

2.2.6.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-02-06-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.2.6.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-02-06-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.2.6.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-02-06-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.2.7. Fungsi Raja Laut Dive Resort (**SKPL-PASIR-02-02-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Raja Laut Dive Resort.

2.2.7.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-02-07-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.2.7.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-02-07-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.2.7.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-02-07-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.2.8. Fungsi Siladen Resort and SPA (**SKPL-PASIR-02-02-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Siladen Resort and SPA.

2.2.8.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-02-08-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.2.8.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-02-08-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke hotel tersebut.

2.2.8.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-02-08-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada hotel tersebut.

2.3. Fungsi Guest House (**SKPL-PASIR-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Guest House yang ada di kota Manado.

Fungsi Homestay meliputi:

2.3.1. Fungsi Daniel's Homestay (**SKPL-PASIR-02-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Daniel's Homestay.

2.3.1.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-03-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.3.1.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-03-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke guest house tersebut.

2.3.1.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-03-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada guest house tersebut.

2.3.2. Fungsi Hash Inn Ranotana (**SKPL-PASIR-02-03-02**)

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 40/ 72 |
| 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 | | |

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Hash Inn Ranotana.

2.3.2.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-03-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.3.2.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-03-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke guest house tersebut.

2.3.2.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-03-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada guest house tersebut.

2.3.3. Fungsi Istanaku Guesthouse 2 (**SKPL-PASIR-02-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Istanaku Guesthouse 2.

2.3.3.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-03-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.3.3.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-03-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke guest house tersebut.

2.3.3.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-03-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada guest house tersebut.

2.3.4. Fungsi Kolongan Beach Indah Hotel (**SKPL-PASIR-02-03-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kolongan Beach Indah Hotel.

2.3.4.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-03-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.3.4.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-03-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke guest house tersebut.

2.3.4.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-03-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada guest house tersebut.

2.3.5. Fungsi Libra Homestay (**SKPL-PASIR-02-03-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Libra Homestay.

2.3.5.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-03-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.3.5.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-03-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke guest house tersebut.

2.3.5.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-03-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada guest house tersebut.

2.3.6. Fungsi Maleosan Inn Manado Hotel (**SKPL-PASIIAR-02-03-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Maleosan Inn Manado Hotel.

2.3.6.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIIAR-02-03-06-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.3.6.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIIAR-02-03-06-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke guest house tersebut.

2.3.6.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIIAR-02-03-06-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada guest house tersebut.

2.3.7. Fungsi Manado Grace Inn (**SKPL-PASIIAR-02-03-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Manado Grace Inn.

2.3.7.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-03-07-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.3.7.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-03-07-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke guest house tersebut.

2.3.7.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-03-07-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada guest house tersebut.

2.3.8. Fungsi Metropolitan Inn (**SKPL-PASIR-02-03-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Metropolitan Inn.

2.3.8.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-03-06-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

2.3.8.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-03-06-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke guest house tersebut.

2.3.8.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-03-06-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada guest house tersebut.

3. Fungsi Makanan khas (**SKPL-PASIR-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu Makanan Khas pada perangkat lunak PASIR.

Fungsi Makanan Khas meliputi:

3.1. Fungsi Bubur Manado (**SKPL-PASIR-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Bubur Manado.

3.2. Fungsi Ayam Tuteuruga (**SKPL-PASIR-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Ayam Tuteuruga.

3.3. Fungsi Nasi Jaha (**SKPL-PASIR-03-03**)

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 46/ 72 |
| 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 | | |

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Nasi Jaha.

3.4. Fungsi Ayam Woku (**SKPL-PASIR-03-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Ayam Woku.

3.5. Fungsi Sambal Roa (**SKPL-PASIR-03-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Sambal Roa.

3.6. Fungsi Dabu - Dabu (**SKPL-PASIR-03-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Dabu - Dabu.

3.7. Fungsi Tinoransak (**SKPL-PASIR-03-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Tinoransak.

3.8. Fungsi Pangi (**SKPL-PASIR-03-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Pangi.

3.9. Fungsi Rica Rodo (**SKPL-PASIR-03-09**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Rica Rodo.

3.10. Fungsi Paniki (**SKPL-PASIR-03-10**)

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 47/ 72 |
| 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 | | |

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Paniki.

4. Fungsi Souvenir (**SKPL-PASIR-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Souvenir pada perangkat lunak PASIR.

Fungsi Souvenir meliputi:

4.1. Fungsi Bagea Kenari (**SKPL-PASIR-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Bagea Kenari.

4.2. Fungsi Cakalang Fufu (**SKPL-PASIR-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Cakalang Fufu.

4.3. Fungsi Dodol Amurang (**SKPL-PASIR-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Dodol Amurang.

4.4. Fungsi Halua Kenari (**SKPL-PASIR-04-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Halua Kenari.

4.5. Fungsi Kacang Goyang (**SKPL-PASIR-04-05**)

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 48/ 72 |
| 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 | | |

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Kacang Goyang.

4.6. Fungsi Kain Bentenan (**SKPL-PASIR-04-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Kain Bentenan.

4.7. Fungsi Klappertaart (**SKPL-PASIR-04-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Klappertaart.

4.8. Fungsi Gantungan Kunci (**SKPL-PASIR-04-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Gantungan Kunci.

4.9. Fungsi Manisan Pala (**SKPL-PASIR-04-09**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Manisan Pala.

4.10. Fungsi Panada (**SKPL-PASIR-04-10**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Panada.

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 49/ 72 |
| 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 | | |

5. Fungsi Menampilkan Transportasi (**SKPL-PASIR-05**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk Menampilkan menu - menu Transportasi PASIR ini.

5.1. Fungsi Transportasi Darat (**SKPL-PASIR-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Transportasi Darat yang ada di kota Manado.

Fungsi Transportasi Darat meliputi:

5.1.1. Fungsi Taksi Blue Bird (**SKPL-PASIR-05-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Taksi Blue Bird.

5.1.1.1. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-01-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke Taksi Blue Bird tersebut.

5.1.2. Fungsi Taksi Dian (**SKPL-PASIR-05-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Taksi Dian.

5.1.2.1. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-01-01-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke Taksi Dian tersebut.

5.1.3. Fungsi Ojek (**SKPL-PASIR-05-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Ojek.

5.1.4. Fungsi Rental Mobil (**SKPL-PASIR-05-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Rental Mobil.

Fungsi Rental Mobil meliputi :

5.1.4.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-05-01-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

5.1.4.2. Fungsi telepon (**SKPL-PASIR-05-01-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan.

5.2. Fungsi Transportasi Laut (**SKPL-PASIR-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Transportasi Laut yang ada di kota Manado.

Fungsi Transportasi Laut meliputi:

5.2.1. Fungsi Kapal Laut (**SKPL-PASIR-05-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kapal Laut.

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 51/ 72 |
| 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 | | |

5.2.1.1. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-05-02-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada kapal laut tersebut.

5.2.2. Fungsi Kapal Cepat (**SKPL-PASIR-02-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kapal Cepat.

5.2.2.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-02-03-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

5.2.2.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-02-03-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke kapal cepat tersebut.

5.2.2.3. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-02-03-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada kapal cepat tersebut.

5.3. Fungsi Transportasi Udara (**SKPL-PASIR-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Transportasi Udara untuk ke kota Manado.

5.3.1. Fungsi Pesawat Terbang (**SKPL-PASIR-05-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pesawat Terbang.

5.3.1.1. Fungsi Pesan (**SKPL-PASIR-05-03-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada pesawat terbang tersebut.

6. Fungsi Medis (**SKPL-PASIR-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi Medis yang ada pada Kota Manado.

Fungsi Medis meliputi:

6.1. Fungsi Peta (**SKPL-PASIR-06-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengetahui jarak lokasi tersebut.

6.2. Fungsi Telepon (**SKPL-PASIR-06-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan panggilan ke medis tersebut.

7. Fungsi Gallery (**SKPL-PASIR-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan video - video wisata di kota Manado.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak PASIR adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan perangkat lunak PASIR adalah semua umur.
2. Memahami pengoperasian telepon seluler dengan sistem operasi *iOS*.
3. Mengerti tentang internet.
4. Memahami penggunaan aplikasi PASIR.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak PASIR tersebut adalah:

1. Kebijakan Umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak PASIR.
2. Keterbatasan perangkat keras
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak PASIR yaitu:

1. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan mengembangkan perangkat lunak PASIR.
2. Tersedia *device* telepon seluler *iOS*.

| | | |
|--|--------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIR | 54/ 72 |
| 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 | | |

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak PASIAR meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk page atau form.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak PASIAR adalah:

1. Smartphone iPhone minimal OS iOS 8.
2. Memori minimal 270MB.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

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

1. Nama : *iOS ver 10 keatas*
Sumber : *Apple Inc.*
Sebagai sistem operasi pada iPhone.
2. Nama : *Xcode*
Sumber : *Apple Inc.*
Sebagai *tools* pengembangan program PASIAR dan dapat digunakan untuk menjalankan program.
3. Nama : *Swift*
Sumber : *Apple Inc.*

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 55/ 72 |
| 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 | | |

Sebagai *library* pada *native programming*.

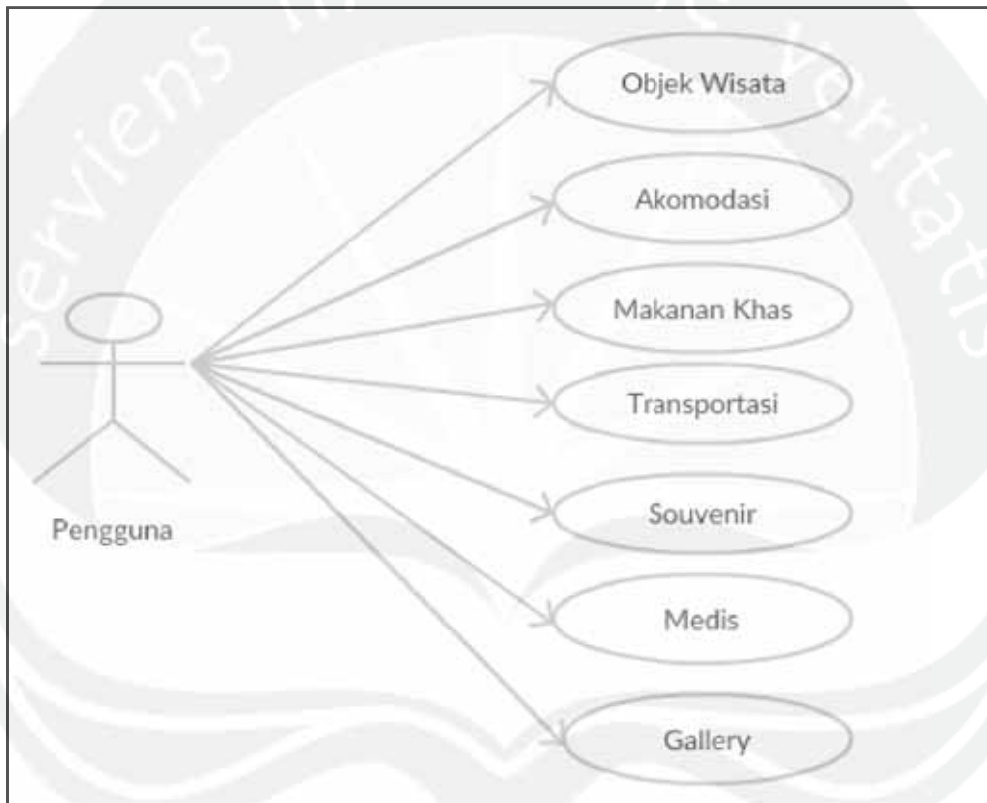
4. Nama : *Photoshop*

Sumber : *Adobe*

Sebagai perangkat lunak pembuatan *editing* foto.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram aplikasi PASIAR

Pada usecase diagram diatas menjelaskan tentang bagaimana pengguna dapat mengakses perangkat lunak PASIAR diantaranya menampilkan objek wisata, menampilkan akomodasi, menampilkan makanan khas, menampilkan transportasi, menampilkan souvenir, menampilkan medis, menampilkan gallery dan menampilkan tentang aplikasi.

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

APLIKASI MOBILE

4.1.1 Use case Spesification: Fungsi objek wisata.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi-informasi mengenai objek wisata yang meliputi Wisata Alam, Sejarah dan Budaya, dan Wisata Buatan.

2. Primary Actor

Pengguna

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan objek wisata.
2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan materi pembelajaran yaitu Wisata Alam, Wisata Sejarah dan Budaya, serta Wisata Buatan.
3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi objek wisata.
 - A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Wisata Alam.
 - A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Wisata Sejarah dan Budaya.
 - A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Wisata Buatan.
4. Sistem Menampilkan pilihan Wisata Alam tentang Air Terjun Kima Atas, Danau Linow, Danau Tondano, Gunung Mahawu, Gunung Tumpa, Air Terjun Ratahan Telu, Pantai Malalayang, Pulau Lihaga, Pulau Manado Tua, Pulau Siladen dan kembali ke menu objek wisata.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 57/ 72 |
| 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 | | |

5. Aktor Memilih untuk menampilkan Air Terjun kima Atas.
 - A-4 Aktor memilih untuk menampilkan Danau Linow.
 - A-5 Aktor memilih untuk menampilkan Danau Tondano.
 - A-6 Aktor memilih untuk menampilkan Pulau Gunung Mahawu.
 - A-7 Aktor memilih untuk menampilkan Gunung Tumpa.
 - A-8 Aktor memilih untuk menampilkan Air Terjun Ratahan Telu.
 - A-9 Aktor memilih untuk menampilkan Pantai Malalayang.
 - A-10 Aktor memilih untuk menampilkan Pulau Lihaga.
 - A-11 Aktor memilih untuk menampilkan Pulau Manado Tua.
 - A-12 Aktor memilih untuk menampilkan Pulau Siladen.
6. Sistem menampilkan informasi tentang Air Terjun Kima Atas dan kembali ke menu objek wisata.
 - A-13 Aktor memilih untuk kembali ke menu objek wisata.
7. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Wisata Sejarah dan Budaya.
 1. Sistem menampilkan informasi wisata sejarah dan budaya mengenai GMIM Sentrum Manado, Gua Jepang, Klenteng Ban Hin Kiong, Museum Negeri Manado, Tugu Dotu Lolong Lasut, Waruga, dan tombol objek wisata (kembali ke menu objek wisata).
 2. Aktor memilih untuk menampilkan informasi wisata Sejarah Dan Buatan.
 - A-1-1 Aktor memilih untuk menampilkan GMIM Sentrum Manado.
 - A-1-2 Aktor memilih untuk menampilkan Gua Jepang.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 58/ 72 |
| 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 | | |

A-1-3 Aktor memilih untuk menampilkan Klenteng Ban Hin Kiong.

A-1-4 Aktor memilih untuk menampilkan Museum Negeri Manado.

A-1-5 Aktor memilih untuk menampilkan Tugu Dotu Lolong Lasut.

A-1-6 Aktor memilih untuk menampilkan Tugu Dotu Waruga.

3. Berlangsung ke *basic flow* 7.

A-2 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Wisata Buatan.

1 Sistem menampilkan informasi wisata buatan mengenai Bukit Doa, Bukit Kasih, Monumen Lilin, Patung Yesus, Tugu Worang, dan tombol objek wisata (kembali ke menu objek wisata).

2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi wisata buatan.

A-2-1 Aktor memilih untuk menampilkan Bukit Doa.

A-2-2 Aktor memilih untuk menampilkan Bukit Kasih.

A-2-3 Aktor memilih untuk menampilkan Monumen Lilin.

A-2-4 Aktor memilih untuk menampilkan Patung Yesus.

A-2-5 Aktor memilih untuk menampilkan Waruga.

3 Berlanjut ke *basic flow* 7.

6. Error Flow

-

7. PreConditions

Aktor Telah memasuki system.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 59/ 72 |
| 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 | | |

8. PostConditions

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai objek wisata.

4.1.2 Use case Spesification: Fungsi akomodasi.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi-informasi mengenai Akomodasi yang meliputi Hotel, Resort, dan Guest House.

2. Primary Actor

Pengguna

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Akomodasi.
2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan Hotel, Resort, serta Guest House.
3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi Akomodasi.
 - A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Hotel.
 - A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Resort.
 - A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Guest House.
4. Sistem Menampilkan pilihan Hotel tentang Aryaduta Manado, Aston Manado Hotel, Grand Luley Manado, Gran Puri Manado Hotel, Mercure Manado Tateli Beach Resort, Novotel Manado Golf Resort & Convention Center, Sintesa Peninsula Manado, Swiss-Belhotel Maleosan, dan kembali ke menu Akomodasi.
5. Aktor Memilih untuk menampilkan Aryaduta Manado.
 - A-4 Aktor memilih untuk menampilkan Hotel Aryaduta.
 - A-5 Aktor memilih untuk menampilkan Aston Manado Hotel.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 60/ 72 |
| 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 | | |

- A-6 Aktor memilih untuk menampilkan Grand Luley Manado.
- A-7 Aktor memilih untuk menampilkan Gran Puri Manado Hotel.
- A-8 Aktor memilih untuk menampilkan Novotel Manado Golf Resort & Convention Center.
- A-9 Aktor memilih untuk menampilkan Sintesa Peninsula Manado.
- A-10 Aktor memilih untuk menampilkan Swiss-Belhotel Maleosan.
- 6. Sistem menampilkan informasi tentang Aryaduta Manado dan kembali ke menu Akomodasi.
 - A-11 Aktor memilih untuk kembali ke menu Akomodasi.
- 7. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Resort.
 1. Sistem menampilkan informasi Resort mengenai Bobocha Siladen, Bunaken Beach Resort, Bunaken Oasis Dive Resort and SPA, Cakalang Resort, Kuda Laut Bountique Dive Resort, Mamaling Resort Bunaken, Raja Laut Dive Resort, Siladen Resort and SPA, dan tombol akomodasi (kembali ke menu akomodasi).
 2. Aktor memilih untuk menampilkan informasi Resort.
 - A-1-1 Aktor memilih untuk menampilkan Bobocha Siladen.
 - A-1-2 Aktor memilih untuk menampilkan Bunaken Beach Resort.
 - A-1-3 Aktor memilih untuk menampilkan Bunaken Oasis Dive Resort and SPA.
 - A-1-4 Aktor memilih untuk menampilkan Cakalang Resort.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 61/ 72 |
| 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 | | |

A-1-5 Aktor memilih untuk menampilkan Kuda Laut Bountique Dive Resort.

A-1-6 Aktor memilih untuk menampilkan Mamaling Resort Bunaken.

A-1-7 Aktor memilih untuk menampilkan Raja Laut Dive Resort.

A-1-8 Aktor memilih untuk menampilkan Siladen Resort and SPA.

3. Berlangsung ke *basic flow* 7.

A-2 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Guest House.

1. Sistem menampilkan informasi Guest House mengenai Daniel's Homestay, Hash Inn Ranotana, Istanaku Guesthouse 2, Kolongan Beach Indah Hotel, Libra Homestay, Maleosan Inn Manado Hotel, Manado Grace Inn, Metropolitan Inn, dan tombol akomodasi (kembali ke menu akomodasi).

2. Aktor memilih untuk menampilkan informasi Guest House.

A-2-1 Aktor memilih untuk menampilkan Daniel's Homestay.

A-2-2 Aktor memilih untuk menampilkan Hash Inn Ranotana.

A-2-3 Aktor memilih untuk menampilkan Istanaku Guesthouse 2.

A-2-4 Aktor memilih untuk menampilkan Kolongan Beach Indah Hotel.

A-2-5 Aktor memilih untuk menampilkan Libra Homestay.

A-2-6 Aktor memilih untuk menampilkan Maleosan Inn Manado Hotel.

A-2-7 Aktor memilih untuk menampilkan Manado grace Inn.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 62/ 72 |
| 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 | | |

A-2-8 Aktor memilih untuk menampilkan Metropolitan Inn.

Berlanjut ke *basic flow* 7.

6. Error Frow

-

7. PreConditions

Aktor telah memasuki system.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai Akomodasi.

4.1.3 Use case Spesification: Fungsi Makanan Khas.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi-informasi mengenai Makanan Khas.

2. Primary Actor

Pengguna

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Makanan Khas.
2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan Bubur Manado, Ayam Tuteuruga, Nasi Jaha, Ayam Woku, Sambal Roa, Dabu - Dabu, Tinoransak, Pangi, Rica Rodo, dan Paniki.
3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi Bubur Manado.
4. Sistem Menampilkan informasi Bubur Manado dan kembali ke menu Makanan Khas.
5. Fungsi selesai.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 63/ 72 |
| 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 | | |

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Ayam Tuteuruga.
1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Ayam Tuteuruga dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-2 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Nasi Jaha.
1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Nasi Jaha dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-3 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Ayam Woku.
1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Ayam Woku dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-4 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Sambal Roa.
1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Sambal Roa dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-5 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Dabu - Dabu.
1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Dabu - Dabu dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-6 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Tinoransak.

1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Tinoransak dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).

2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

A-7 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Pangi.

1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Pangi dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).

2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

A-8 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Rica Rodo.

1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Rica Rodo dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).

2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

A-9 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Paniki.

1. Sistem menampilkan informasi Makanan Khas mengenai Paniki dan tombol Makanan Khas (kembali ke menu Makanan Khas).

2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

6. Error Frow

-

7. PreConditions

Aktor telah memasuki system.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai Makanan Khas.

4.1.4 Use case Spesification: Fungsi Souvenir.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi-informasi mengenai Souvenir.

2. Primary Actor

Pengguna

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 65/ 72 |
| 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 | | |

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Souvenir.
2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan Bagea Kenari, Cakalang Fufu, Dodol Amurang, Halua Kenari, Kacang Goyang, Kain Bentenan, Klappertaart, Gantungan Kunci, Manisan Pala, dan Panada.
3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi Bagea kenari.
4. Sistem Menampilkan informasi Bagea Kenari dan kembali ke menu Souvenir.
5. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Cakalang Fufu.

1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Cakalang Fufu dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

A-2 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Dodol Amurang.

1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Dodol Amurang dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

A-3 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Halua Kenari.

1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Halua Kenari dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 66/ 72 |
| 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 | | |

- A-4 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Kacang Goyang.
1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Kacang Goyang dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-5 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Kain Bententenan.
1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Kain Bentenan dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-6 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Klappertaart.
1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Klappertaart dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-7 Aktor Memilih untuk menampilkan Gantungan Kunci.
1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Gantungan Kunci dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-8 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Manisan Pala.
1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Manisan Pala dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-9 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Panada.
1. Sistem menampilkan informasi Souvenir mengenai Panada dan tombol Souvenir (kembali ke menu Souvenir).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

6. Error Frow

-

7. PreConditions

Aktor telah memasuki system.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai Souvenir.

4.1.5 Use case Spesification: Fungsi Transportasi.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi-informasi mengenai Transportasi yang meliputi Transportasi Darat, Transportasi Laut, dan Transportasi Udara.

2. Primary Actor

Pengguna

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Transportasi.
2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan Transportasi Darat, Transportasi Laut, serta Transportasi Udara.
3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi Transportasi.
 - A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Transportasi Darat.
 - A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Transportasi Laut.
 - A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Transportasi Udara.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 68/ 72 |
| 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. Sistem Menampilkan pilihan Transportasi Darat tentang Taksi Blue Bird, Taksi Dian, Ojek, Rental Mobil, dan kembali ke menu Transportasi.
5. Aktor Memilih untuk menampilkan Taksi Blue Bird.
 - A-4 Aktor memilih untuk menampilkan Taksi Blue Bird.
 - A-5 Aktor memilih untuk menampilkan Taksi Dian.
 - A-6 Aktor memilih untuk menampilkan Ojek.
 - A-7 Aktor memilih untuk menampilkan Rental Mobil.
6. Sistem menampilkan informasi tentang Taksi Blue Bird dan kembali ke menu Transportasi.
 - A-11 Aktor memilih untuk kembali ke menu Transportasi.
7. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Transportasi Laut.
 1. Sistem menampilkan informasi Transportasi Laut mengenai Kapal Laut, Kapal Cepat, dan tombol Transportasi (kembali ke menu Transportasi).
 2. Aktor memilih untuk menampilkan informasi Transportasi Laut.
 - A-1-1 Aktor memilih untuk menampilkan Kapal Laut.
 - A-1-2 Aktor memilih untuk menampilkan Kapal Cepat.
 3. Berlangsung ke *basic flow* 7.

- A-2 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi Transportasi Udara.
 1. Sistem menampilkan informasi Transportasi Udara mengenai Pesawat Terbang dan tombol Transportasi (kembali ke menu Transportasi).
 2. Aktor memilih untuk menampilkan informasi Transportasi Udara.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 69/ 72 |
| 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 | | |

A-2-1 Aktor memilih untuk menampilkan Pesawat Terbang.

3. Berlanjut ke *basic flow* 7.

6. Error Frow

-

7. PreConditions

Aktor telah memasuki system.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai Transportasi.

4.1.6 Use case Spesification: Fungsi Medis.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi-informasi mengenai Medis.

2. Primary Actor

Pengguna

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Medis.

2. Sistem menampilkan Medis dan Kembali Ke menu Halaman Utama.

3. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

-

6. Error Frow

-

7. PreConditions

Aktor telah memasuki system.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai Medis.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 70/ 72 |
| 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 | | |

4.1.7 Use case Spesification: Fungsi Gallery.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan Gallery.

2. Primary Actor

Pengguna

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Gallery.
2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan video 1, video 2, video 3, video 4, video 5, video 6, video 7.
3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi video 1.
4. Sistem Menampilkan informasi video 1 dan kembali ke menu Gallery.
5. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi video 1.
1. Sistem menampilkan informasi Gallery mengenai video 1 dan tombol Gallery (kembali ke menu Gallery).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-2 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi video 2.
1. Sistem menampilkan informasi Gallery mengenai video 2 dan tombol Gallery (kembali ke menu Gallery).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-3 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi video 3.
1. Sistem menampilkan informasi Gallery mengenai video 3 dan tombol Gallery (kembali ke menu Gallery).

| | | |
|--|---------------|-------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 71/72 |
| 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 | | |

2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-4 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi video 4.
1. Sistem menampilkan informasi Gallery mengenai video 4 dan tombol Gallery (kembali ke menu Gallery).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-5 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi video 5.
1. Sistem menampilkan informasi Gallery mengenai video 5 dan tombol Gallery (kembali ke menu Gallery).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-6 Aktor Memilih untuk menampilkan informasi video 6.
1. Sistem menampilkan informasi Gallery mengenai video 6 dan tombol Gallery (kembali ke menu Gallery).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.
- A-7 Aktor Memilih untuk menampilkan video 7.
1. Sistem menampilkan informasi Gallery mengenai video 7 dan tombol Gallery (kembali ke menu Gallery).
 2. Berlangsung ke *basic flow* 7.

6. Error Frow

-

7. PreConditions

Aktor telah memasuki system.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai Souvenir.

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | SKPL – PASIAR | 72/ 72 |
| 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 | | |

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

**Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata Berbasis
Lokasi Untuk Kota Manado**

(PASIAR)

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Yurri Rolly Wagiu / 12 07 06777

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

| | | | | |
|---|-------------------------------------|--------------------|--|---------|
|  | Program Studi Teknik Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| | | <i>DPPL-PASIAR</i> | | 1/102 |
| | Fakultas Teknologi Industri | Revisi | | |

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 1/ 102 |
| 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 | | |

DAFTAR PERUBAHAN

| Revisi | Deskripsi |
|----------|-----------|
| A | |
| B | |
| C | |
| D | |
| E | |
| F | |

| INDEX TGL | - | A | B | C | D | E | F | G |
|--------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Ditulis oleh | SP | | | | | | | |
| Diperik sa oleh | SYT WIL | | | | | | | |
| Disetuj ui oleh | SYT WIL | | | | | | | |

Daftar Halaman Perubahan

| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
|---------|--------|---------|--------|
| | | | |

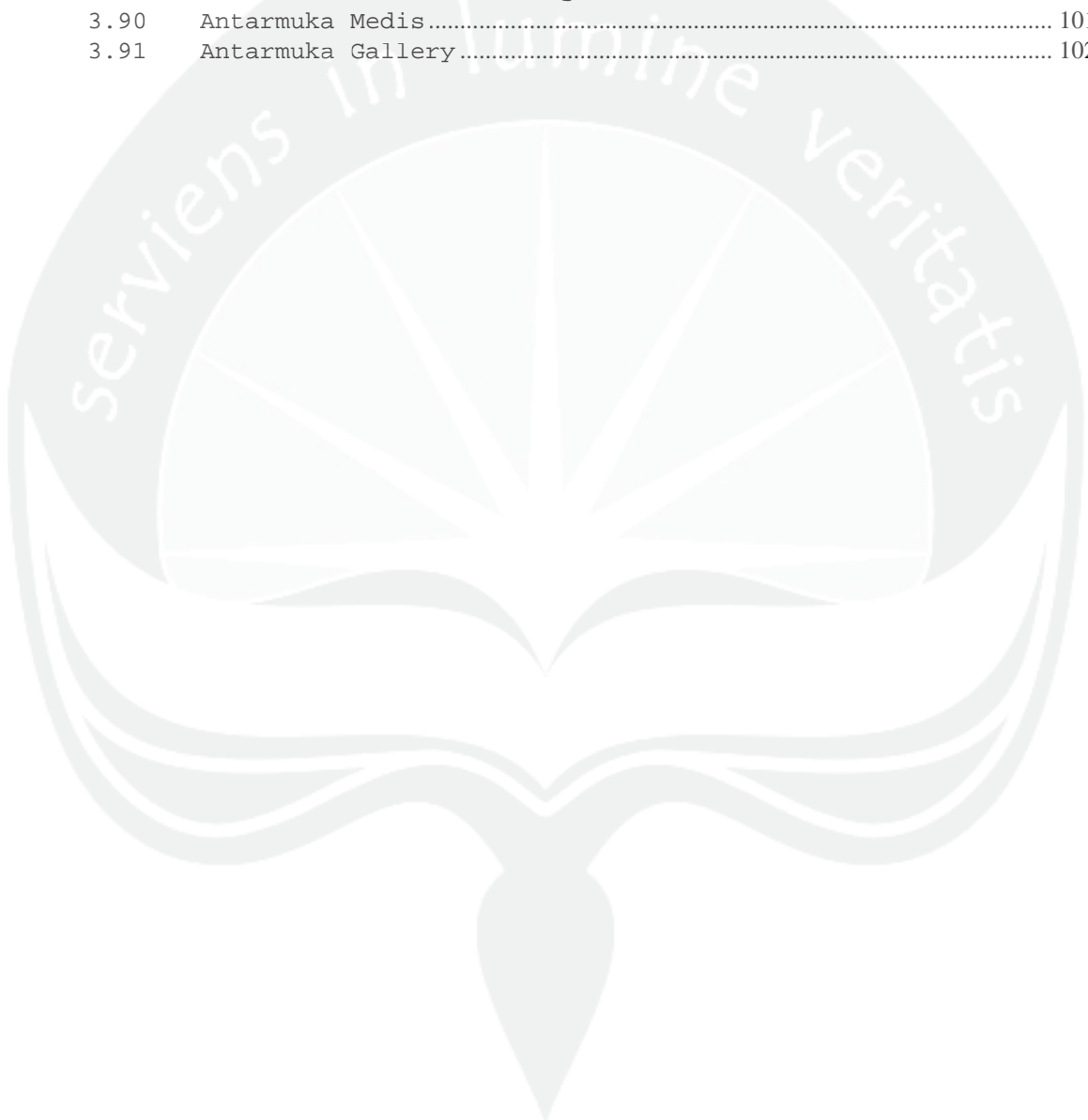
Daftar Isi

| | | |
|------|--|----|
| 1 | Pendahuluan | 8 |
| 1.1 | Tujuan..... | 8 |
| 1.2 | Lingkup Masalah..... | 8 |
| 1.3 | Definisi, Akronim dan Singkatan..... | 8 |
| 1.4 | Referensi..... | 10 |
| 2 | Perancangan Sistem..... | 11 |
| 2.1 | Perancangan arsitektur..... | 11 |
| 3 | Deskripsi Perancangan Antarmuka..... | 12 |
| 3.1 | Antarmuka Tampilan Pembuka | 12 |
| 3.2 | Antarmuka Halaman Utama | 13 |
| 3.3 | Antarmuka Objek Wisata..... | 14 |
| 3.4 | Antarmuka Wisata Alam..... | 15 |
| 3.5 | Antarmuka Air Terjun Kima Atas..... | 16 |
| 3.6 | Antarmuka Danau Linow..... | 17 |
| 3.7 | Antarmuka Danau Tondano | 18 |
| 3.8 | Antarmuka Gunung Mahawu | 19 |
| 3.9 | Antarmuka Gunung Tumpa..... | 20 |
| 3.10 | Antarmuka Air Terjun Ratahan Telu..... | 21 |
| 3.11 | Antarmuka Hutan Pantai Malalayang..... | 22 |
| 3.12 | Antarmuka Pulau Lihaga | 23 |
| 3.13 | Antarmuka Pulau Manado Tua..... | 24 |
| 3.14 | Antarmuka Pulau Siladen..... | 25 |
| 3.15 | Antarmuka Wisata Sejarah dan Budaya | 26 |
| 3.16 | Antarmuka GMIM Sentrum Manado..... | 27 |
| 3.17 | Antarmuka Gua Jepang..... | 28 |
| 3.18 | Antarmuka Klenteng Ban Hin Kiong..... | 29 |
| 3.19 | Antarmuka Museum Negeri Manado | 30 |
| 3.20 | Antarmuka Tugu Dotu Lolong Lasut..... | 31 |
| 3.21 | Antarmuka Waruga..... | 32 |
| 3.22 | Antarmuka Wisata Buatan..... | 33 |
| 3.23 | Antarmuka Bukit Doa | 34 |
| 3.24 | Antarmuka Bukit Kasih..... | 35 |
| 3.25 | Antarmuka Monumen Lilin..... | 36 |
| 3.26 | Antarmuka Patung Yesus | 37 |
| 3.27 | Antarmuka Tugu Worang..... | 38 |
| 3.28 | Antarmuka Akomodasi | 39 |
| 3.29 | Antarmuka Hotel..... | 40 |
| 3.30 | Antarmuka Aryaduta Manado | 41 |
| 3.31 | Antarmuka Aston Manado Hotel | 42 |
| 3.32 | Antarmuka Grand Luley Manado..... | 43 |
| 3.33 | Antarmuka Gran Puri Manado Hotel..... | 44 |
| 3.34 | Antarmuka Mercure Manado Tateli Beach Resort..... | 45 |
| 3.35 | Antarmuka Novotel Manado Golf Resort & Convention Center ... | 46 |

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 4/ 102 |
| 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 | | |

| | | |
|------|--|----|
| 3.36 | Antarmuka Sintesa Penisula Manado..... | 47 |
| 3.37 | Antarmuka Swiss-Belhotel Maleosan Manado | 48 |
| 3.38 | Antarmuka Hotel..... | 49 |
| 3.39 | Antarmuka Bobocha Siladen..... | 50 |
| 3.40 | Antarmuka Bunaken Beach Resort | 51 |
| 3.41 | Antarmuka Bunaken Oasis Dive Resort and SPA..... | 52 |
| 3.42 | Antarmuka Cakalang Resort..... | 53 |
| 3.43 | Antarmuka Kuda Laut Bountique Dive Resort..... | 54 |
| 3.44 | Antarmuka Mamaling Resort Bunaken..... | 55 |
| 3.45 | Antarmuka Raja Laut Dive Resort..... | 56 |
| 3.46 | Antarmuka Siladen Resort and SPA..... | 57 |
| 3.47 | Antarmuka Guest House..... | 58 |
| 3.48 | Antarmuka Daniel's Homestay | 59 |
| 3.49 | Antarmuka Hash Inn Ranotana | 60 |
| 3.50 | Antarmuka Istanaku Guesthouse 2..... | 61 |
| 3.51 | Antarmuka Kolongan Beach Indah Hotel..... | 62 |
| 3.52 | Antarmuka Libra Homestay..... | 63 |
| 3.53 | Antarmuka Maleosan Inn Manado Hotel | 64 |
| 3.54 | Antarmuka Manado Grace Inn..... | 65 |
| 3.55 | Antarmuka Metropolitan Inn..... | 66 |
| 3.56 | Antarmuka Makanan Khas | 67 |
| 3.57 | Antarmuka Bubur Manado | 68 |
| 3.58 | Antarmuka Ayam Tuteuruga..... | 69 |
| 3.59 | Antarmuka Nasi Jaha | 70 |
| 3.60 | Antarmuka Ayam Woku | 71 |
| 3.61 | Antarmuka Sambal Roa..... | 72 |
| 3.62 | Antarmuka Dabu - Dabu..... | 73 |
| 3.63 | Antarmuka Tinoransak..... | 74 |
| 3.64 | Antarmuka Tinoransak..... | 75 |
| 3.65 | Antarmuka Pangi..... | 76 |
| 3.66 | Antarmuka Rica Rodo | 77 |
| 3.67 | Antarmuka Paniki..... | 78 |
| 3.68 | Antarmuka Souvenir..... | 79 |
| 3.69 | Antarmuka Bagea Kenari | 80 |
| 3.70 | Antarmuka Cakalang Fufu..... | 81 |
| 3.71 | Antarmuka Dodol Amurang..... | 82 |
| 3.72 | Antarmuka Halua Kenari | 83 |
| 3.73 | Antarmuka Kacang Goyang..... | 84 |
| 3.74 | Antarmuka Kain Bentenan..... | 85 |
| 3.75 | Antarmuka Klappertaart | 86 |
| 3.76 | Antarmuka Gantungan Kunci..... | 87 |
| 3.77 | Antarmuka Manisan Pala | 88 |
| 3.78 | Antarmuka Panada..... | 89 |
| 3.79 | Antarmuka Transportasi | 90 |
| 3.80 | Antarmuka Transportasi Darat..... | 91 |
| 3.81 | Antarmuka Taksi Blue Bird..... | 92 |
| 3.82 | Antarmuka Taksi Dian..... | 93 |

| | | |
|------|-----------------------------------|-----|
| 3.83 | Antarmuka Ojek | 94 |
| 3.84 | Antarmuka Rental Mobil | 95 |
| 3.85 | Antarmuka Transportasi Laut | 96 |
| 3.86 | Antarmuka Kapal Laut | 97 |
| 3.87 | Antarmuka Kapal Cepat..... | 98 |
| 3.88 | Antarmuka Transportasi Udara..... | 99 |
| 3.89 | Antarmuka Pesawat Terbang | 100 |
| 3.90 | Antarmuka Medis | 101 |
| 3.91 | Antarmuka Gallery | 102 |



Daftar Gambar

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur | 11 |
| Gambar 3.1 Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka | 12 |



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Pembangunan Perangkat Lunak (DPPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak PARIAR yang akan dikembangkan. Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PASIAR dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Membangun aplikasi mobile yang dapat membantu wisatawan untuk dapat mengenal pariwisata Kota Manado dengan baik.
2. Membangun aplikasi mobile yang dapat membantu wisatawan dalam navigasi objek wisata di Kota Manado.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

| Keyword/Phrase | Definisi |
|-----------------|--|
| DPPL | Merupakan deskripsi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. |
| PASIAR | Perangkat lunak mobile pariwisata berbasis lokasi di Kota Manado. |
| DPPL-PASIAR-XXX | Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PASIAR (Nama Aplikasi Mobile) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk. |

| | | |
|--|---------------|--------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 8/ 102 |
| 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 | | |

| | |
|------------------------|---|
| DPPL-PASIAR- XXX-YY | Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PASIAR (Nama Aplikasi Mobile) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk, sedangkan YY merupakan nomor fungsi sub-produk. |
| Swift | Swift adalah bahasa pemrograman yang kokoh dan intuitif yang diciptakan Apple untuk mengembangkan aplikasi untuk iOS, Mac, Apple TV, dan Apple Watch. Bahasa ini didesain untuk memberikan lebih banyak kebebasan kepada pengembang. Swift mudah digunakan dan bersifat sumber terbuka (open source). |
| Kota Manado | Kota manado merupakan ibu kota provinsi Sulawesi Utara, yang terletak di ujung utara pulau Sulawesi dan berbatasan langsung dengan Filipina. Kota Manado menempati urutan kedua sebagai kota yang sangat ramai di Sulawesi setelah kota Makassar. |
| Internet | n istilah umum yang dipakai untuk menunjuk ng terdiri dari komputer dan layanan servis 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World |

| | |
|--------|---|
| iOS | Sistem operasi perangkat mobile yang dikembangkan dan didistribusikan oleh Apple Inc, sistem operasi ini hanya dilisensikan khusus untuk perangkat buatan Apple. Sistem ini merupakan platform yang digunakan dalam pembuatan aplikasi. |
| Xcode | Tools atau SDK yang digunakan untuk pembuatan perangkat lunak. |
| Iphone | Piranti mobile yang merupakan target berjalannya aplikasi. |

1.4 Referensi

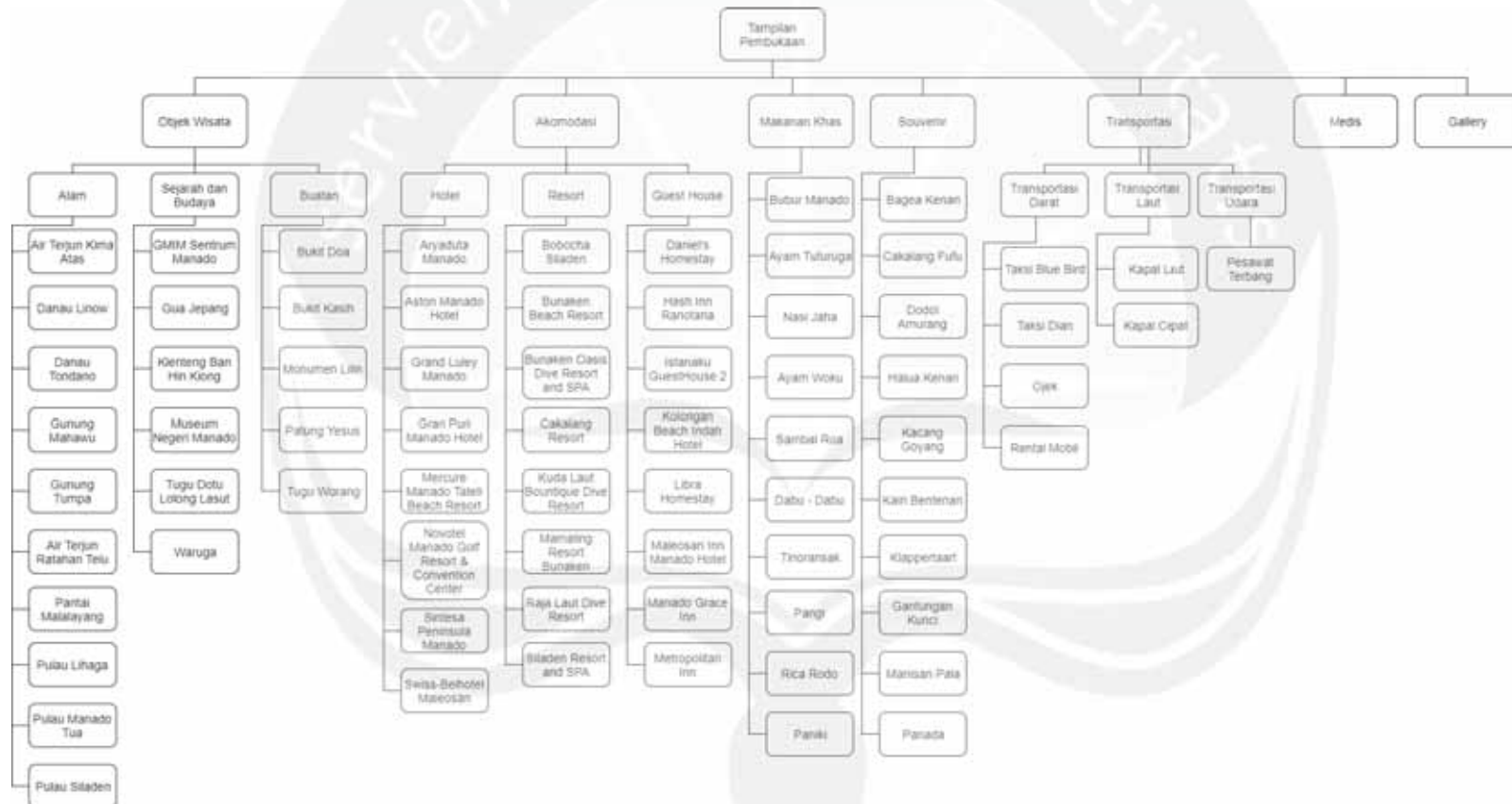
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Rafael Sultan Rendy Suryadi, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) Pembangunan Aplikasi Mobile Kepariwisata Raja Ampat Berbasis Multimedia, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

2 Perancangan Sistem

2.1 Perancangan arsitektur

Perancangan arsitektur pada sistem PASIAR pada gambar 2.1 dibawah ini:



Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur PASIAR

3 Deskripsi Perancangan Antarmuka

3.1 Antarmuka Tampilan Pembuka

Halaman tampilan pembuka seperti yang terlihat gambar 3.1, merupakan tampilan awal ketika aplikasi pertama kali di jalankan, gambar tampilan pembuka akan tampil selama dua detik.



Gambar 3.1 Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 12/ 102 |
| 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 | | |

3.2 Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama seperti terlihat pada gambar 3.2, terdapat sebuah list yang berisi tujuh tombol menu dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol obyek wisata memiliki fungsi untuk menampilkan obyek wisata yang berada di Manado. Tombol Akomodasi memiliki fungsi untuk menampilkan penginapan dan Deskripsi singkat yang berada di Manado. Tombol Makanan Khas untuk menampilkan jenis-jenis makanan khas yang berada di Manado. Tombol Souvenir untuk menampilkan souvenir apa saja yang dapat kita bawa ketika berkungkung ke Manado. Tombol transportasi menampilkan transportasi apa saja yang dapat kita gunakan ketika Ke Manado. Tombol Medis untuk menampilkan rumah sakit yang berada di Manado. Tombol Galery untuk menampilkan video wisata di Manado.

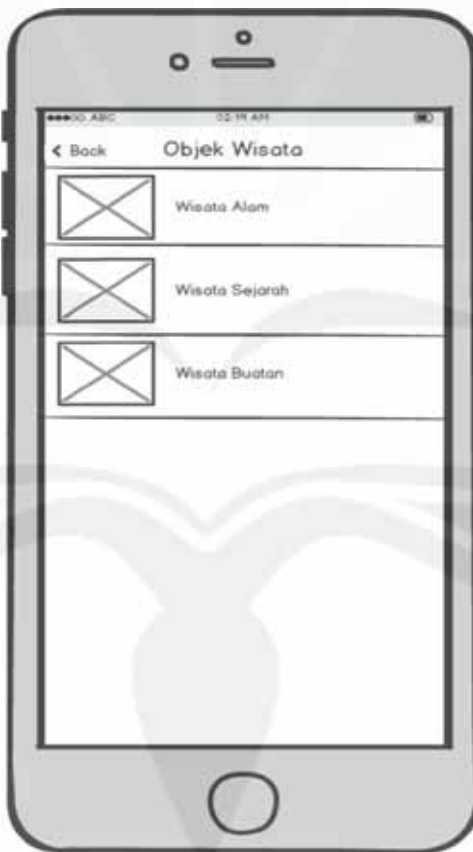


Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 13/ 102 |
| 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 | | |

3.3 Antarmuka Objek Wisata

Halaman obyek wisata seperti gambar 3.3, terdapat tiga tombol dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol wisata alam digunakan untuk menampilkan informasi wisata alam yang terdapat di Manado. Tombol sejarah dan budaya digunakan untuk menampilkan informasi wisata sejarah dan budaya di Manado. Tombol wisata Buatan digunakan untuk menampilkan wisata Buatan yang terdapat di Manado.



Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Objek Wisata

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 14/ 102 |
| 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 | | |

3.4 Antarmuka Wisata Alam

Halaman Wisata Alam seperti gambar 3.4, terdapat sebuah list yang berisikan sepuluh tempat wisata alam. List yang terdapat di wisata alam antara lain, Air Terjun Kima Atas, Danau Linow, Danau Tondano, Gunung Mahawu, Gunung Tumpa, Air Terjun Ratahan Telu, Pantai Malalayang, Pulau Lihaga, Pulau Manado Tua, dan Pulau Siladen.



Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Wisata Alam

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 15/ 102 |
| 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 | | |

3.5 Antarmuka Air Terjun Kima Atas

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Air Terjun Kima Atas, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.5, Disini terdapat sebuah gambar Air Terjun Kima Atas, juga terdapat informasi singkat mengenai Air Terjun Kima Atas, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Air Terjun Kima Atas

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 16/ 102 |
| 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 | | |

3.6 Antarmuka Danau Linow

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Danau Linow, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.6, Disini terdapat sebuah gambar Danau Linow, juga terdapat informasi singkat mengenai Danau Linow, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Danau Linow

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 17/ 102 |
| 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 | | |

3.7 Antarmuka Danau Tondano

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Danau Tondano, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.7, Disini terdapat sebuah gambar Danau Tondano, juga terdapat informasi singkat mengenai Danau Tondano, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Danau Tondano

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 18/ 102 |
| 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 | | |

3.8 Antarmuka Gunung Mahawu

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Gunung Mahawu, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.8, Disini terdapat sebuah gambar Gunung Mahawu, juga terdapat informasi singkat mengenai Gunung Mahawu, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.

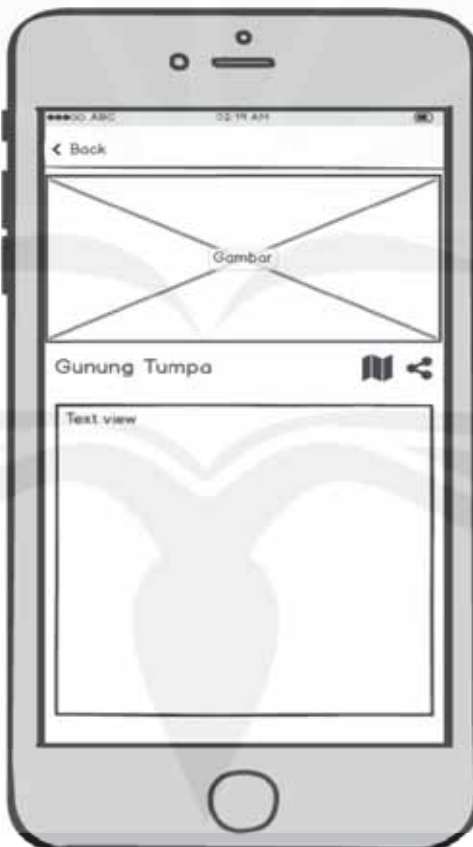


Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Gunung Mahawu

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 19/ 102 |
| 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 | | |

3.9 Antarmuka Gunung Tumpa

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Gunung Tumpa, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.9, Disini terdapat sebuah gambar Gunung Tumpa, juga terdapat informasi singkat mengenai Gunung Tumpa, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Gunung Tumpa

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 20/ 102 |
| 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 | | |

3.10 Antarmuka Air Terjun Ratahan Telu

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Air Terjun Ratahan Telu, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.10, Disini terdapat sebuah gambar Air Terjun Ratahan Telu, juga terdapat informasi singkat mengenai Air Terjun Ratahan Telu, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol *peta* yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Air Terjun Ratahan Telu

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 21/ 102 |
| 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 | | |

3.11 Antarmuka Hutan Pantai Malalayang

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Pantai Malalayang, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.11, Disini terdapat sebuah gambar Pantai Malalayang, juga terdapat informasi singkat mengenai Pantai Malalayang, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Pantai Malalayang

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 22/ 102 |
| 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 | | |

3.12 Antarmuka Pulau Lihaga

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Pulau Lihaga, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.12, Disini terdapat sebuah gambar Pulau Lihaga, juga terdapat informasi singkat mengenai Pulau Lihaga, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Pulau Lihaga

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 23/ 102 |
| 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 | | |

3.13 Antarmuka Pulau Manado Tua

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Pulau Manado Tua, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.13, Disini terdapat sebuah gambar Pulau Manado Tua, juga terdapat informasi singkat mengenai Pulau Manado Tua, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Pulau Manado Tua

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 24/ 102 |
| 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 | | |

3.14 Antarmuka Pulau Siladen

Halaman Wisata Alam sebelumnya, ketika kita membuka pada list Pulau Siladen, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.14, Disini terdapat sebuah gambar Pulau Siladen, juga terdapat informasi singkat mengenai Pulau Siladen, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Pulau Siladen

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 25/ 102 |
| 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 | | |

3.15 Antarmuka Wisata Sejarah dan Budaya

Halaman Wisata Sejarah dan Budaya seperti gambar 3.15, terdapat sebuah list yang berisikan enam tempat wisata Sejarah dan Budaya. List yang terdapat di wisata Sejarah dan Budaya antara lain, GMIM Sentrum Manado, Gua Jepang, Klenteng Ban Hin Kiong, Museum Negeri Manado, Tugu Dotu Lolong Lasut, dan Waruga.



Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Wisata Sejarah dan Budaya

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 26/ 102 |
| 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 | | |

3.16 Antarmuka GMIM Sentrum Manado

Halaman Wisata Sejarah dan Budaya sebelumnya, ketika kita membuka pada list GMIM Sentrum Manado, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.16, Disini terdapat sebuah gambar GMIM Sentrum Manado, juga terdapat informasi singkat mengenai GMIM Sentrum Manado, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka GMIM Sentrum Manado

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 27/ 102 |
| 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 | | |

3.17 Antarmuka Gua Jepang

Halaman Wisata Sejarah dan Budaya sebelumnya, ketika kita membuka pada list Gua Jepang, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.17, Disini terdapat sebuah gambar Gua Jepang, juga terdapat informasi singkat mengenai Gua Jepang, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Gua Jepang

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 28/ 102 |
| 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 | | |

3.18 Antarmuka Klenteng Ban Hin Kiong

Halaman Wisata Sejarah dan Budaya sebelumnya, ketika kita membuka pada list Klenteng Ban Hin Kiong, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.18, Disini terdapat sebuah gambar Klenteng Ban Hin Kiong, juga terdapat informasi singkat mengenai Klenteng Ban Hin Kiong, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Klenteng Ban Hin Kiong

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 29/ 102 |
| 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 | | |

3.19 Antarmuka Museum Negeri Manado

Halaman Wisata Sejarah dan Budaya sebelumnya, ketika kita membuka pada list Museum Negeri Manado, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.19, Disini terdapat sebuah gambar Museum Negeri Manado, juga terdapat informasi singkat mengenai Museum Negeri Manado, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Museum Negeri Manado

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 30/ 102 |
| 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 | | |

3.20 Antarmuka Tugu Dotu Lolong Lasut

Halaman Wisata Sejarah dan Budaya sebelumnya, ketika kita membuka pada list Tugu Dotu Lolong Lasut, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.20, Disini terdapat sebuah gambar Tugu Dotu Lolong Lasut, juga terdapat informasi singkat mengenai Tugu Dotu Lolong Lasut, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Tugu Dotu Lolong Lasut

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 31/ 102 |
| 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 | | |

3.21 Antarmuka Waruga

Halaman Wisata Sejarah dan Budaya sebelumnya, ketika kita membuka pada list Waruga, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.21, Disini terdapat sebuah gambar Waruga, juga terdapat informasi singkat mengenai Waruga, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.

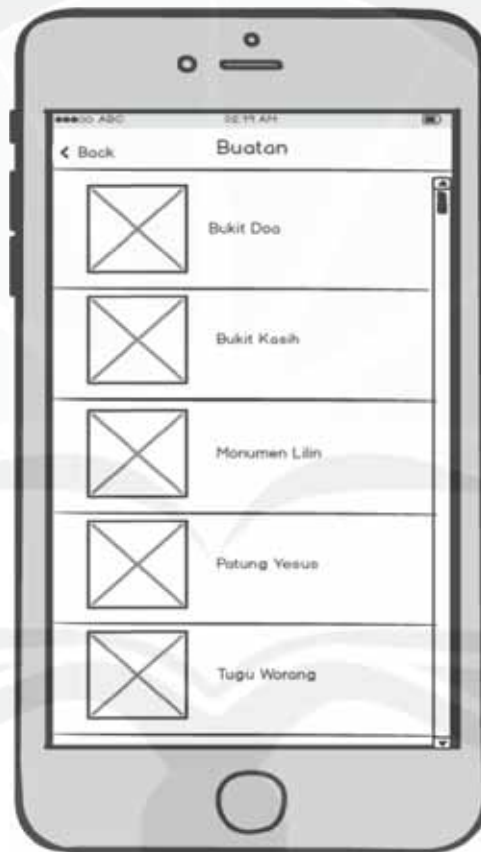


Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Waruga

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 32/ 102 |
| 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 | | |

3.22 Antarmuka Wisata Buatan

Halaman Wisata Buatan seperti gambar 3.22, terdapat sebuah list yang berisikan lima tempat wisata Buatan. List yang terdapat di wisata Buatan antara lain, Bukit Doa, Bukit Kasih, Monumen Lilin, Patung Yesus, dan Tugu Worang.



Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Wisata Buatan

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 33/ 102 |
| 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 | | |

3.23 Antarmuka Bukit Doa

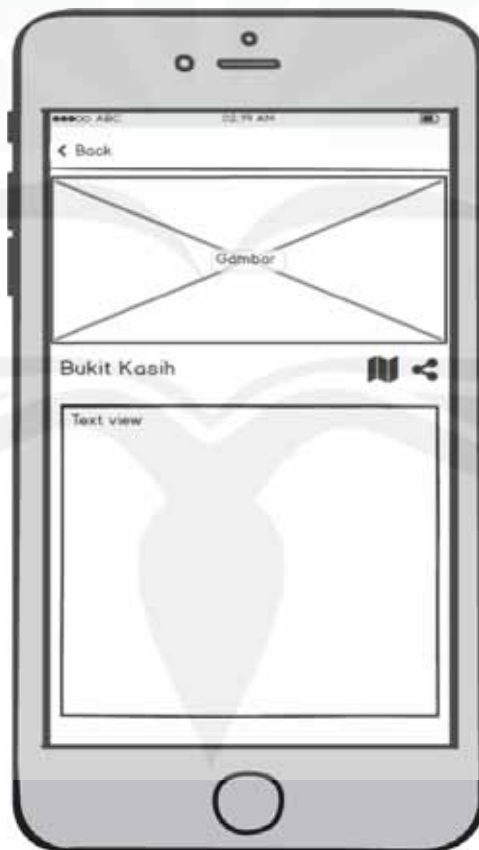
Halaman Wisata Buatan sebelumnya, ketika kita membuka pada list Bukit Doa, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.23, Disini terdapat sebuah gambar Bukit Doa, juga terdapat informasi singkat mengenai Bukit Doa, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Bukit Doa

3.24 Antarmuka Bukit Kasih

Halaman Wisata Buatan sebelumnya, ketika kita membuka pada list Bukit Kasih, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.24, Disini terdapat sebuah gambar Bukit Kasih, juga terdapat informasi singkat mengenai Bukit Kasih, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.

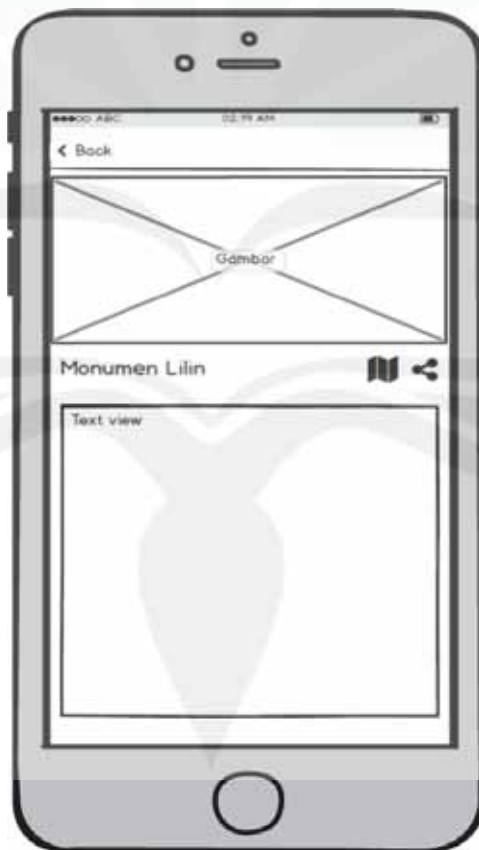


Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Bukit Kasih

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 35/ 102 |
| 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 | | |

3.25 Antarmuka Monumen Lilin

Halaman Wisata Buatan sebelumnya, ketika kita membuka pada list Monumen Lilin, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.25, Disini terdapat sebuah gambar Monumen Lilin, juga terdapat informasi singkat mengenai Monumen Lilin, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.

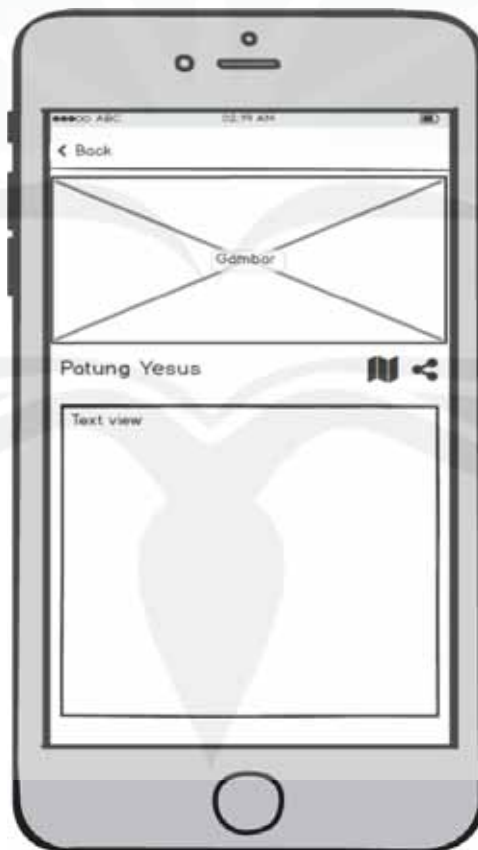


Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Monumen Lilin

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 36/ 102 |
| 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 | | |

3.26 Antarmuka Patung Yesus

Halaman Wisata Buatan sebelumnya, ketika kita membuka pada list Patung Yesus, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.26, Disini terdapat sebuah gambar Patung Yesus, juga terdapat informasi singkat mengenai Patung Yesus, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.



Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Patung Yesus

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 37/ 102 |
| 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 | | |

3.27 Antarmuka Tugu Worang

Halaman Wisata Buatan sebelumnya, ketika kita membuka pada list Tugu Worang, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.27, Disini terdapat sebuah gambar Tugu Worang, juga terdapat informasi singkat mengenai Tugu Worang, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut.

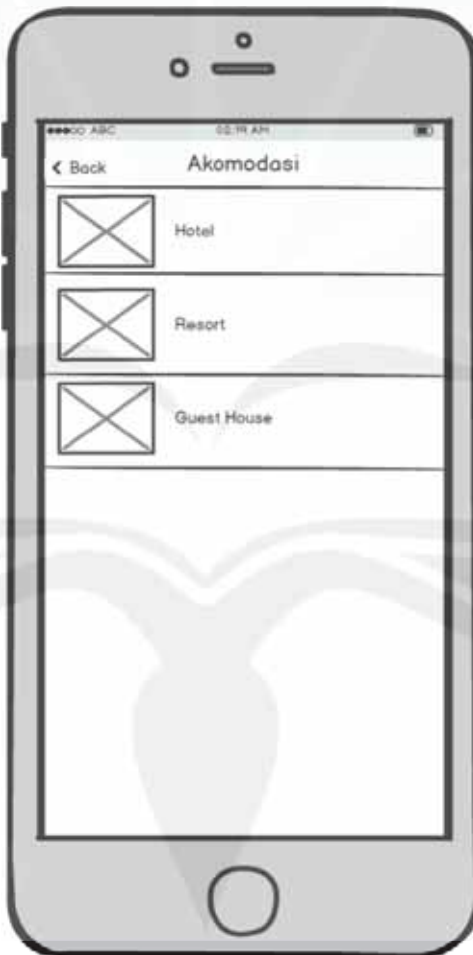


Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Tugu Worang

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 38/ 102 |
| 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 | | |

3.28 Antarmuka Akomodasi

Halaman obyek wisata seperti gambar 3.28, terdapat tiga tombol dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol Hotel digunakan untuk menampilkan informasi Hotel yang terdapat di Manado. Tombol *Resort* digunakan untuk menampilkan informasi *Resort* di Manado. Tombol wisata *Guest House* digunakan untuk menampilkan wisata *Guest House* yang terdapat di Manado.

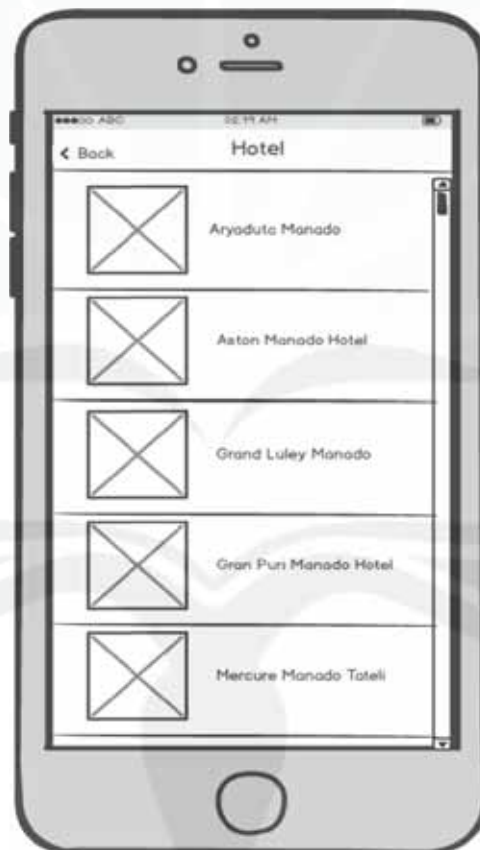


Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Akomodasi

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 39/ 102 |
| 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 | | |

3.29 Antarmuka Hotel

Halaman Hotel seperti gambar 3.29, terdapat sebuah list yang berisikan delapan tempat Hotel. List yang terdapat di Hotel antara lain, Aryaduta Manado, Aston Manado Hotel, Grand Luley Manado, Gran Puri Manado Hotel, Mercure Manado Tateli Beach Resort, Novotel Manado Golf Resort & Convention Center, Sintesa Peninsula Manado, dan Swiss-Belhotel Maleosan Manado.



Gambar 3.29 Rancangan Antarmuka Hotel

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 40/ 102 |
| 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 | | |

3.30 Antarmuka Aryaduta Manado

Halaman Hotel sebelumnya, ketika kita membuka pada list Aryaduta Manado, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.30, Disini terdapat sebuah gambar Aryaduta Hotel Manado, juga terdapat informasi singkat mengenai Aryaduta Hotel Manado, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Hotel tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Hotel.



Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Aryaduta Manado

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 41/ 102 |
| 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 | | |

3.31 Antarmuka Aston Manado Hotel

Halaman Hotel sebelumnya, ketika kita membuka pada list Aston Manado Hotel, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.31, Disini terdapat sebuah gambar Aston Manado Hotel, juga terdapat informasi singkat mengenai Aston Manado Hotel, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Hotel tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Hotel.



Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Aston Manado Hotel

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 42/ 102 |
| 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 | | |

3.32 Antarmuka Grand Luley Manado

Halaman Hotel sebelumnya, ketika kita membuka pada list Grand Luley Manado, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.32, Disini terdapat sebuah gambar Grand Luley Manado, juga terdapat informasi singkat mengenai Grand Luley Manado, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Hotel tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Hotel.



Gambar 3.32 Rancangan Antarmuka Grand Luley Manado

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 43/ 102 |
| 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 | | |

3.33 Antarmuka Gran Puri Manado Hotel

Halaman Hotel sebelumnya, ketika kita membuka pada list Gran Puri Manado Hotel, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.33, Disini terdapat sebuah gambar Gran Puri Manado Hotel, juga terdapat informasi singkat mengenai Gran Puri Manado Hotel, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Hotel tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Hotel.



Gambar 3.33 Rancangan Antarmuka Gran Puri Manado Hotel

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 44/ 102 |
| 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 | | |

3.34 Antarmuka Mercure Manado Tateli Beach Resort

Halaman Hotel sebelumnya, ketika kita membuka pada list Mercure Manado Tateli Beach Resort, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.34, Disini terdapat sebuah gambar Mercure Manado Tateli Beach Resort, juga terdapat informasi singkat mengenai Mercure Manado Tateli Beach Resort, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Hotel tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Hotel.



Gambar 3.33 Rancangan Antarmuka Mercure Manado Tateli Beach Resort

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 45/ 102 |
| 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 | | |

3.35 Antarmuka Novotel Manado Golf Resort & Convention Center

Halaman Hotel sebelumnya, ketika kita membuka pada list Novotel Manado Golf Resort & Convention Center, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.35, Disini terdapat sebuah gambar Novotel Manado Golf Resort & Convention Center, juga terdapat informasi singkat mengenai Novotel Manado Golf Resort & Convention Center, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Hotel tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Hotel.



Gambar 3.35 Rancangan Antarmuka Novotel Manado Golf Resort & Convention Center

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 46/ 102 |
| 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 | | |

3.36 Antarmuka Sintesa Penisula Manado

Halaman Hotel sebelumnya, ketika kita membuka pada list Sintesa Peninsula Manado, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.36, Disini terdapat sebuah gambar Sintesa Peninsula Manado, juga terdapat informasi singkat mengenai Sintesa Peninsula Manado, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Hotel tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Hotel.



Gambar 3.36 Rancangan Antarmuka Sintesa Peninsula Manado

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 47/ 102 |
| 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 | | |

3.37 Antarmuka Swiss-Belhotel Maleosan Manado

Halaman Hotel sebelumnya, ketika kita membuka pada list Swiss-Belhotel Maleosan Manado, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.37, Disini terdapat sebuah gambar Swiss-Belhotel Maleosan Manado, juga terdapat informasi singkat mengenai Swiss-Belhotel Maleosan Manado, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Hotel tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Hotel.

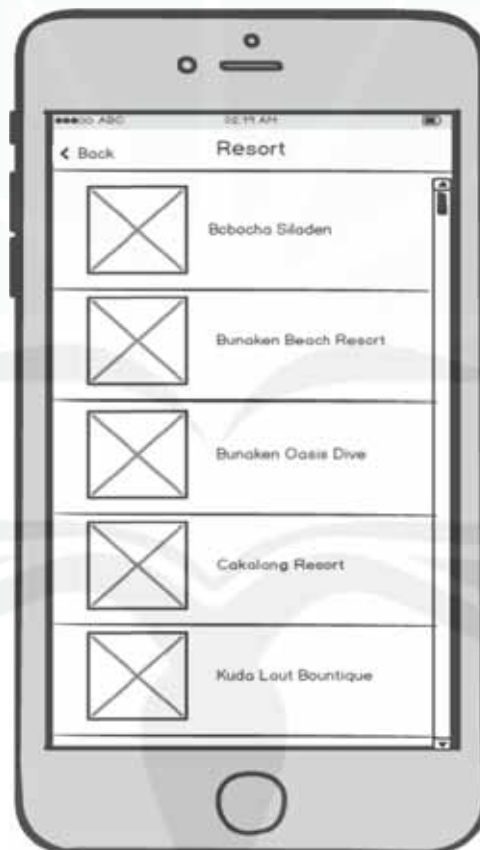


Gambar 3.37 Rancangan Antarmuka Swiss-Belhotel Maleosan Manado

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 48/ 102 |
| 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 | | |

3.38 Antarmuka Hotel

Halaman Hotel seperti gambar 3.38, terdapat sebuah list yang berisikan delapan tempat Resort. List yang terdapat di Resort antara lain, Bobocha Siladen, Bunaken Beach Resort, Bunaken Oasis Dive Resort and SPA, Cakalang Resort, Kuda Laut Bountique Dive Resort, Mamaling Resort Bunaken, Raja Laut Dive Resort, dan Siladen Resort and SPA.



Gambar 3.38 Rancangan Antarmuka Resort

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 49/ 102 |
| 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 | | |

3.39 Antarmuka Bobocha Siladen

Halaman Resort sebelumnya, ketika kita membuka pada list Bobocha Siladen, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.39, Disini terdapat sebuah gambar Bobocha Siladen, juga terdapat informasi singkat mengenai Bobocha Siladen, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Resort tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Resort.



Gambar 3.39 Rancangan Antarmuka Bobocha Siladen

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 50/ 102 |
| 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 | | |

3.40 Antarmuka Bunaken Beach Resort

Halaman Resort sebelumnya, ketika kita membuka pada list Bunaken Beach Resort, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.40, Disini terdapat sebuah gambar Bunaken Beach Resort, juga terdapat informasi singkat mengenai Bunaken Beach Resort, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Resort tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Resort.



Gambar 3.40 Rancangan Antarmuka Bunaken Beach Resort

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 51/ 102 |
| 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 | | |

3.41 Antarmuka Bunaken Oasis Dive Resort and SPA

Halaman Resort sebelumnya, ketika kita membuka pada list Bunaken Oasis Dive Resort and SPA, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.41, Disini terdapat sebuah gambar Bunaken Oasis Dive Resort and SPA, juga terdapat informasi singkat mengenai Bunaken Oasis Dive Resort and SPA, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Resort tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Resort.



Gambar 3.41 Rancangan Antarmuka Bunaken Beach Resort

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 52/ 102 |
| 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 | | |

3.42 Antarmuka Cakalang Resort

Halaman Resort sebelumnya, ketika kita membuka pada list Cakalang Resort, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.42, Disini terdapat sebuah gambar Cakalang Resort, juga terdapat informasi singkat mengenai Cakalang Resort, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Resort tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Resort.



Gambar 3.42 Rancangan Antarmuka Cakalang Resort

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 53/ 102 |
| 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 | | |

3.43 Antarmuka Kuda Laut Bountique Dive Resort

Halaman Resort sebelumnya, ketika kita membuka pada list Kuda Laut Bountique Dive Resort, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.43, Disini terdapat sebuah gambar Kuda Laut Bountique Dive Resort, juga terdapat informasi singkat mengenai Kuda Laut Bountique Dive Resort, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Resort tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Resort.



Gambar 3.43 Rancangan Antarmuka Cakalang Resort

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 54/ 102 |
| 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 | | |

3.44 Antarmuka Mamaling Resort Bunaken

Halaman Resort sebelumnya, ketika kita membuka pada list Mamaling Resort Bunaken, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.44, Disini terdapat sebuah gambar Mamaling Resort Bunaken, juga terdapat informasi singkat mengenai Mamaling Resort Bunaken, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Resort tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Resort.



Gambar 3.44 Rancangan Antarmuka Mamaling Resort Bunaken

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 55/ 102 |
| 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 | | |

3.45 Antarmuka Raja Laut Dive Resort

Halaman Resort sebelumnya, ketika kita membuka pada list Raja Laut Dive Resort, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.45, Disini terdapat sebuah gambar Mamaling Resort Bunaken, juga terdapat informasi singkat mengenai Mamaling Resort Bunaken, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Resort tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Resort.



Gambar 3.45 Rancangan Antarmuka Raja Laut Dive Resort

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 56/ 102 |
| 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 | | |

3.46 Antarmuka Siladen Resort and SPA

Halaman Resort sebelumnya, ketika kita membuka pada list Siladen Resort and SPA, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.46, Disini terdapat sebuah gambar Siladen Resort and SPA, juga terdapat informasi singkat mengenai Siladen Resort and SPA, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Resort tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Resort.

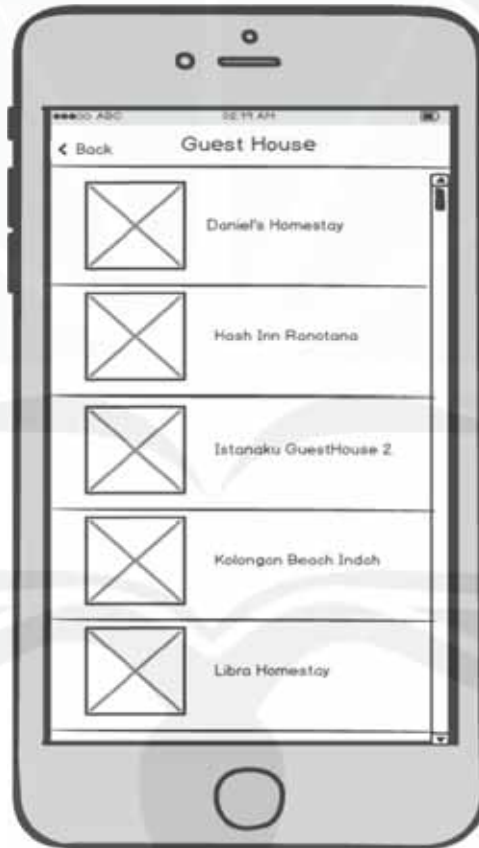


Gambar 3.46 Rancangan Antarmuka Siladen Resort and SPA

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 57/ 102 |
| 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 | | |

3.47 Antarmuka Guest House

Halaman Guest House seperti gambar 3.47, terdapat sebuah list yang berisikan delapan tempat Guest House. List yang terdapat di Guest House antara lain, Daniel's Homestay, Hash Inn Ranotana, Istanaku Guesthouse 2, Kolongan Beach Indah Hotel, Libra Homestay, Maleosan Grace Inn, dan Metropolitan Inn.



Gambar 3.47 Rancangan Antarmuka Resort

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 58/ 102 |
| 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 | | |

3.48 Antarmuka Daniel's Homestay

Halaman Guest House sebelumnya, ketika kita membuka pada list Daniel's Homestay, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.48, Disini terdapat sebuah gambar Daniel's Homestay, juga terdapat informasi singkat mengenai Daniel's Homestay, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Guest House tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Guest House.



Gambar 3.48 Rancangan Antarmuka Daniel's Homestay

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 59/ 102 |
| 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 | | |

3.49 Antarmuka Hash Inn Ranotana

Halaman Guest House sebelumnya, ketika kita membuka pada list Hash Inn Ranotana, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.49, Disini terdapat sebuah gambar Hash Inn Ranotana, juga terdapat informasi singkat mengenai Hash Inn Ranotana, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Guest House tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Guest House.



Gambar 3.49 Rancangan Antarmuka Hash Inn Ranotana

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 60/ 102 |
| 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 | | |

3.50 Antarmuka Istanaku Guesthouse 2

Halaman Guest House sebelumnya, ketika kita membuka pada list Istanaku Guesthouse 2, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.50, Disini terdapat sebuah gambar Istanaku Guesthouse 2, juga terdapat informasi singkat mengenai Istanaku Guesthouse 2, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Guest House tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Guest House.



Gambar 3.50 Rancangan Antarmuka Istanaku Guesthouse 2

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 61/ 102 |
| 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 | | |

3.51 Antarmuka Kolongan Beach Indah Hotel

Halaman Guest House sebelumnya, ketika kita membuka pada list Kolongan Beach indah Hotel, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.51, Disini terdapat sebuah gambar Kolongan Beach indah Hotel, juga terdapat informasi singkat mengenai Kolongan Beach indah Hotel, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Guest House tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Guest House.



Gambar 3.50 Rancangan Antarmuka Kolongan Beach indah Hotel

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 62/ 102 |
| 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 | | |

3.52 Antarmuka Libra Homestay

Halaman Guest House sebelumnya, ketika kita membuka pada list Libra Homestay, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.52, Disini terdapat sebuah gambar Libra Homestay, juga terdapat informasi singkat mengenai Libra Homestay, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Guest House tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Guest House.



Gambar 3.52 Rancangan Antarmuka Libra Homestay

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 63/ 102 |
| 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 | | |

3.53 Antarmuka Maleosan Inn Manado Hotel

Halaman Guest House sebelumnya, ketika kita membuka pada list Maleosan Inn Manado Hotel, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.53, Disini terdapat sebuah gambar Maleosan Inn Manado Hotel, juga terdapat informasi singkat mengenai Maleosan Inn Manado Hotel, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Guest House tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Guest House.



Gambar 3.53 Rancangan Antarmuka Maleosan Inn Manado Hotel

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 64/ 102 |
| 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 | | |

3.54 Antarmuka Manado Grace Inn

Halaman Guest House sebelumnya, ketika kita membuka pada list Manado Grace Inn, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.54, Disini terdapat sebuah gambar Manado Grace Inn, juga terdapat informasi singkat mengenai Manado Grace Inn, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Guest House tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Guest House.



Gambar 3.54 Rancangan Antarmuka Manado Grace Inn

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 65/ 102 |
| 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 | | |

3.55 Antarmuka Metropolitan Inn

Halaman Guest House sebelumnya, ketika kita membuka pada list Metropolitan Inn, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.55, Disini terdapat sebuah gambar Metropolitan Inn, juga terdapat informasi singkat mengenai Metropolitan Inn, dan ada tombol telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Guest House tersebut. Selain itu terdapat juga tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui jarak antara pengguna dan lokasi tersebut. Ada Juga tombol pesan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pemesanan Guest House.

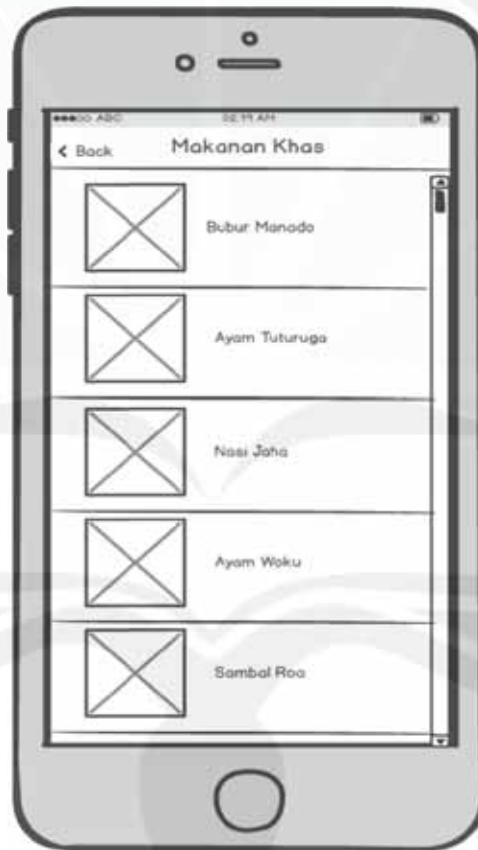


Gambar 3.55 Rancangan Antarmuka Manado Grace Inn

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 66/ 102 |
| 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 | | |

3.56 Antarmuka Makanan Khas

Halaman Makanan Khas seperti gambar 3.56, terdapat sebuah list yang berisikan sepuluh Makanan Khas yang terdapat di Manado. List yang terdapat di Makanan Khas antara lain Bubur Manado, Ayam Tukuruga, Nasi Jaha, Ayam Woku, Sambal Roa, Dabu - Dabu, Tinoransak, Pangi, Rica Rodo, dan Paniki.



Gambar 3.56 Rancangan Antarmuka Makanan Khas

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 67/ 102 |
| 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 | | |

3.57 Antarmuka Bubur Manado

Tampak Halaman Bubur Manado seperti pada gambar 3.57, Disini terdapat sebuah gambar Bubur Manado, juga terdapat informasi singkat mengenai Bubur Manado, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.57 Rancangan Antarmuka Bubur Manado

3.58 Antarmuka Ayam Tuteuruga

Tampak Halaman Ayam Tuteuruga seperti pada gambar 3.58, Disini terdapat sebuah gambar Ayam Tuteuruga, juga terdapat informasi singkat mengenai Ayam Tuteuruga, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.58 Rancangan Antarmuka Ayam Tuteuruga

3.59 Antarmuka Nasi Jaha

Tampak Halaman Nasi Jaha seperti pada gambar 3.59, Disini terdapat sebuah gambar Nasi Jaha, juga terdapat informasi singkat mengenai Nasi Jaha, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.59 Rancangan Antarmuka Nasi Jaha

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 70/ 102 |
| 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 | | |

3.60 Antarmuka Ayam Woku

Tampak Halaman Ayam Woku seperti pada gambar 3.60, Disini terdapat sebuah gambar Ayam Woku, juga terdapat informasi singkat mengenai Ayam Woku, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.

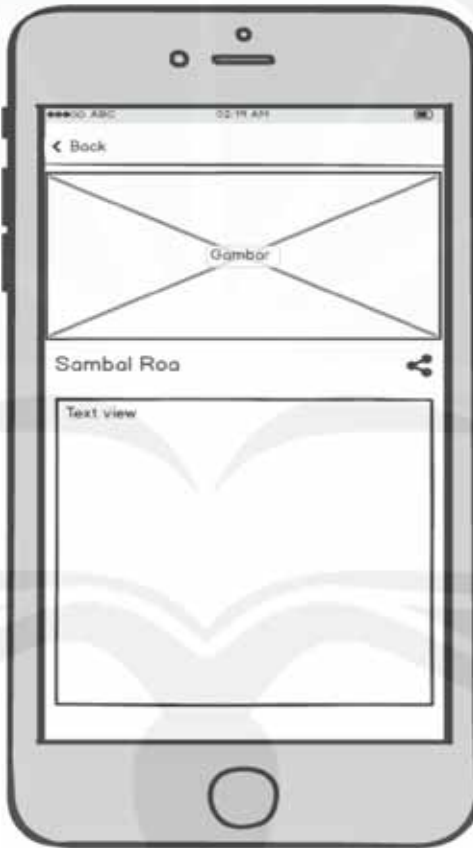


Gambar 3.60 Rancangan Antarmuka Ayam Woku

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 71/ 102 |
| 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 | | |

3.61 Antarmuka Sambal Roa

Tampak Halaman Sambal Roa seperti pada gambar 3.61, Disini terdapat sebuah gambar Sambal Roa, juga terdapat informasi singkat mengenai Sambal Roa, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.61 Rancangan Antarmuka Sambal Roa

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 72/ 102 |
| 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 | | |

3.62 Antarmuka Dabu - Dabu

Tampak Halaman Dabu - Dabu seperti pada gambar 3.62, Disini terdapat sebuah gambar Dabu - Dabu, juga terdapat informasi singkat mengenai Dabu - Dabu, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.62 Rancangan Antarmuka Dabu - Dabu

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 73/ 102 |
| 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 | | |

3.63 Antarmuka Tinoransak

Tampak Halaman Tinoransak seperti pada gambar 3.63, Disini terdapat sebuah gambar Tinoransak, juga terdapat informasi singkat mengenai Tinoransak, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.63 Rancangan Antarmuka Tinoransak

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 74/ 102 |
| 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 | | |

3.64 Antarmuka Tinoransak

Tampak Halaman Tinoransak seperti pada gambar 3.64, Disini terdapat sebuah gambar Tinoransak, juga terdapat informasi singkat mengenai Tinoransak, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.

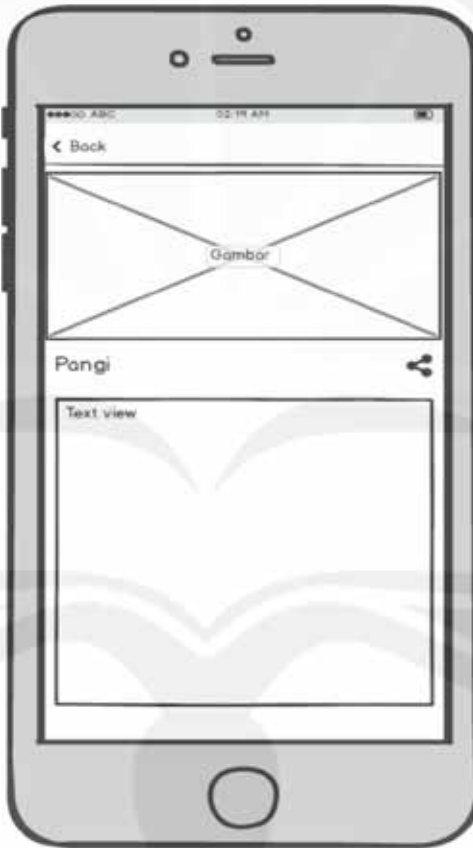


Gambar 3.64 Rancangan Antarmuka Tinoransak

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 75/ 102 |
| 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 | | |

3.65 Antarmuka Pangi

Tampak Halaman Pangi seperti pada gambar 3.65, Disini terdapat sebuah gambar Pangi, juga terdapat informasi singkat mengenai Pangi, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.65 Rancangan Antarmuka Pangi

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 76/ 102 |
| 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 | | |

3.66 Antarmuka Rica Rodo

Tampak Halaman Rica Rodo seperti pada gambar 3.66, Disini terdapat sebuah gambar Rica Rodo, juga terdapat informasi singkat mengenai Rica Rodo, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.

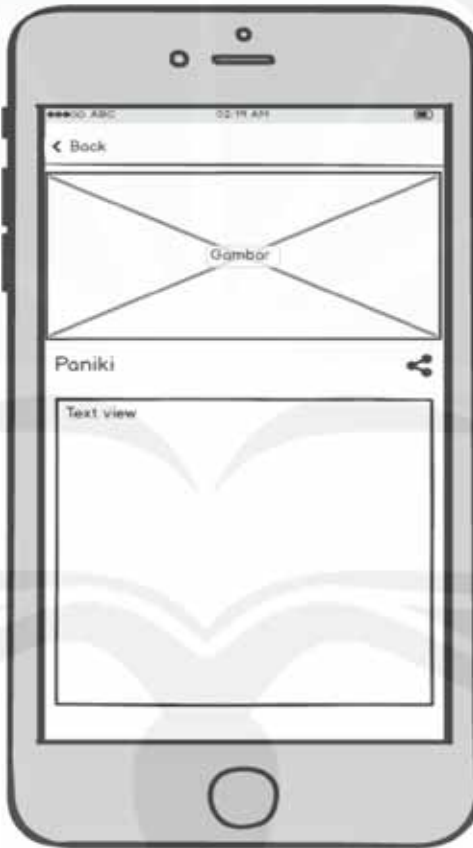


Gambar 3.66 Rancangan Antarmuka Rica Rodo

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 77/ 102 |
| 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 | | |

3.67 Antarmuka Paniki

Tampak Halaman Paniki seperti pada gambar 3.67, Disini terdapat sebuah gambar Paniki, juga terdapat informasi singkat mengenai Paniki, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.67 Rancangan Antarmuka Paniki

3.68 Antarmuka Souvenir

Halaman Souvenir seperti gambar 3.68, terdapat sebuah list yang berisikan sepuluh Souvenir yang terdapat di Manado. List yang terdapat di Souvenir antara lain Bagea Kenari, Cakalang Fufu, Dodol Amurang, Halua Kenari, Kacang Goyang, Kain Bentenan, Klappertaart, Gantungan Kunci, Manisan Pala dan Panada.



Gambar 3.68 Rancangan Antarmuka Souvenir

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 79/ 102 |
| 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 | | |

3.69 Antarmuka Bagea Kenari

Tampak Halaman Bagea Kenari seperti pada gambar 3.69, Disini terdapat sebuah gambar Bagea Kenari, juga terdapat informasi singkat mengenai Bagea Kenari, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.69 Rancangan Antarmuka Bagea Kenari

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 80/ 102 |
| 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 | | |

3.70 Antarmuka Cakalang Fufu

Tampak Halaman Cakalang Fufu seperti pada gambar 3.70, Disini terdapat sebuah gambar Cakalang Fufu, juga terdapat informasi singkat mengenai Cakalang Fufu, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.

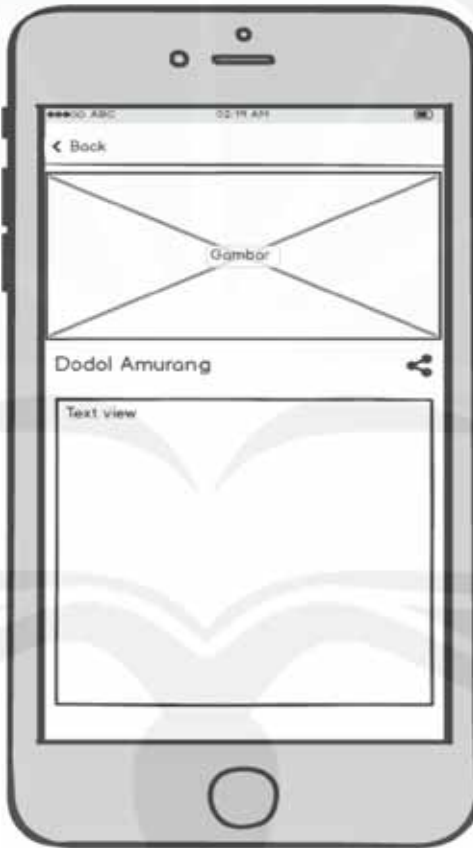


Gambar 3.70 Rancangan Antarmuka Cakalang Fufu

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 81/ 102 |
| 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 | | |

3.71 Antarmuka Dodol Amurang

Tampak Halaman Dodol Amurang seperti pada gambar 3.71, Disini terdapat sebuah gambar Dodol Amurang, juga terdapat informasi singkat mengenai Dodol Amurang, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.

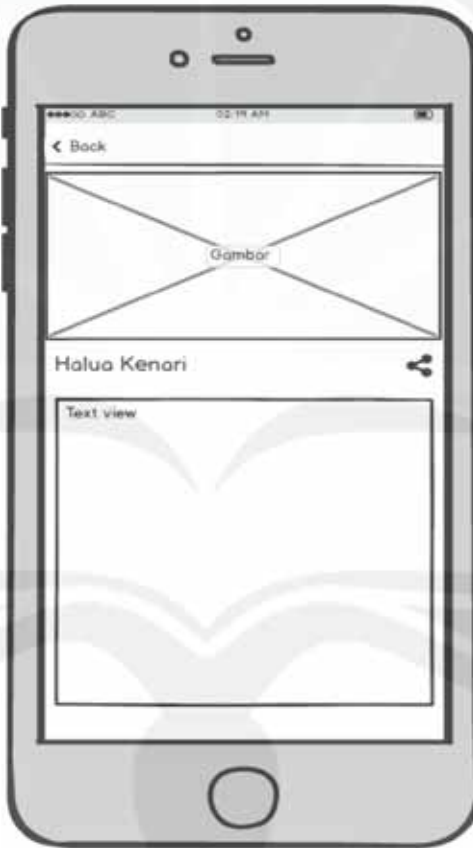


Gambar 3.71 Rancangan Antarmuka Dodol Amurang

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 82/ 102 |
| 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 | | |

3.72 Antarmuka Halua Kenari

Tampak Halaman Halua Kenari seperti pada gambar 3.72, Disini terdapat sebuah gambar Halua Kenari, juga terdapat informasi singkat mengenai Halua Kenari, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.72 Rancangan Antarmuka Halua Kenari

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 83/ 102 |
| 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 | | |

3.73 Antarmuka Kacang Goyang

Tampak Halaman Kacang Goyang seperti pada gambar 3.73, Disini terdapat sebuah gambar Kacang Goyang, juga terdapat informasi singkat mengenai Kacang Goyang, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.73 Rancangan Antarmuka Kacang Goyang

3.74 Antarmuka Kain Bentenan

Tampak Halaman Kain Bentenan seperti pada gambar 3.74, Disini terdapat sebuah gambar Kain Bentenan, juga terdapat informasi singkat mengenai Kain Bentenan, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis.

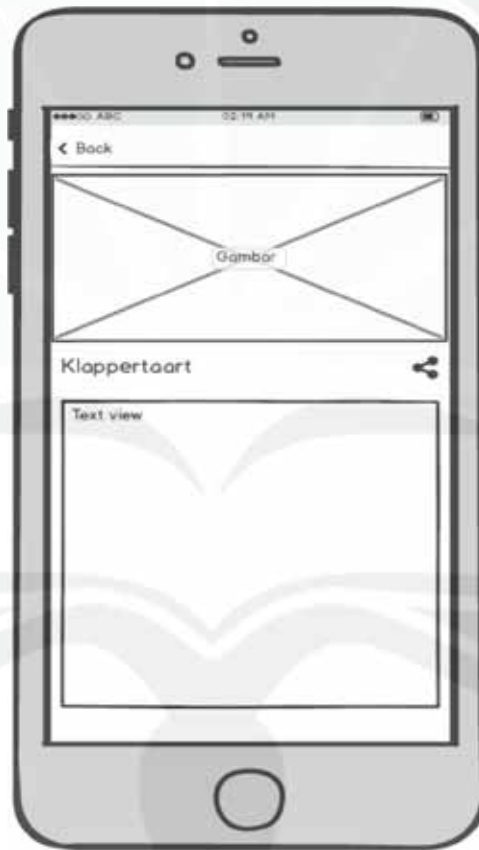


Gambar 3.74 Rancangan Antarmuka Kain Bentenan

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 85/ 102 |
| 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 | | |

3.75 Antarmuka Klappertaart

Tampak Halaman Klappertaart seperti pada gambar 3.75, Disini terdapat sebuah gambar Klappertaart, juga terdapat informasi singkat mengenai Klappertaart, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.75 Rancangan Antarmuka Klappertaart

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 86/ 102 |
| 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 | | |

3.76 Antarmuka Gantungan Kunci

Tampak Halaman Gantungan Kunci seperti pada gambar 3.76, Disini terdapat sebuah gambar Gantungan Kunci, juga terdapat informasi singkat mengenai Gantungan Kunci, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.76 Rancangan Antarmuka Gantungan Kunci

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 87/ 102 |
| 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 | | |

3.77 Antarmuka Manisan Pala

Tampak Halaman Manisan Pala seperti pada gambar 3.77, Disini terdapat sebuah gambar Manisan Pala, juga terdapat informasi singkat mengenai Manisan Pala, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag* *visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.77 Rancangan Antarmuka Manisan Pala

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 88/ 102 |
| 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 | | |

3.78 Antarmuka Panada

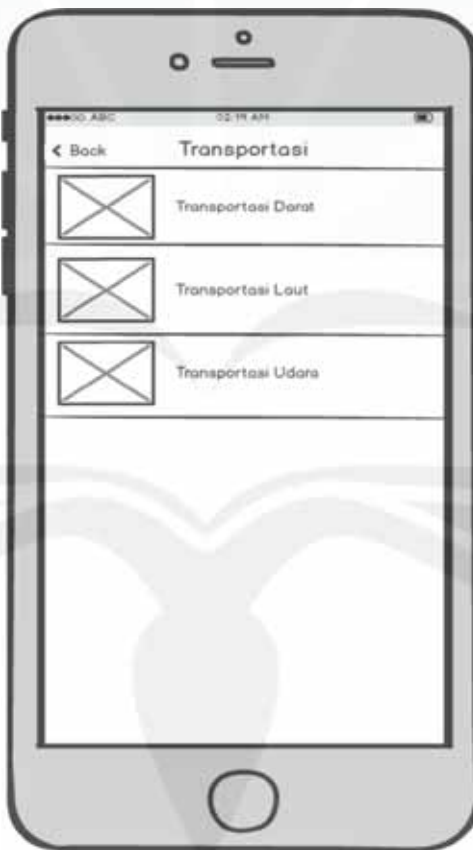
Tampak Halaman Panada seperti pada gambar 3.78, Disini terdapat sebuah gambar Panada, juga terdapat informasi singkat mengenai Panada, dan ada tombol *share* yang berfungsi untuk melakukan posting di *facebook* atau *twitter* pengguna dengan *hashtag visit manado* secara otomatis.



Gambar 3.78 Rancangan Antarmuka Panada

3.79 Antarmuka Transportasi

Halaman Transportasi seperti gambar 3.79, terdapat tiga tombol dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol Transportasi Darat digunakan untuk menampilkan informasi Transportasi Darat yang terdapat di Manado. Tombol Transportasi Laut digunakan untuk menampilkan informasi Transportasi Laut di Manado. Tombol Transportasi Udara digunakan untuk menampilkan informasi Transportasi Udara untuk pergi ke Manado.

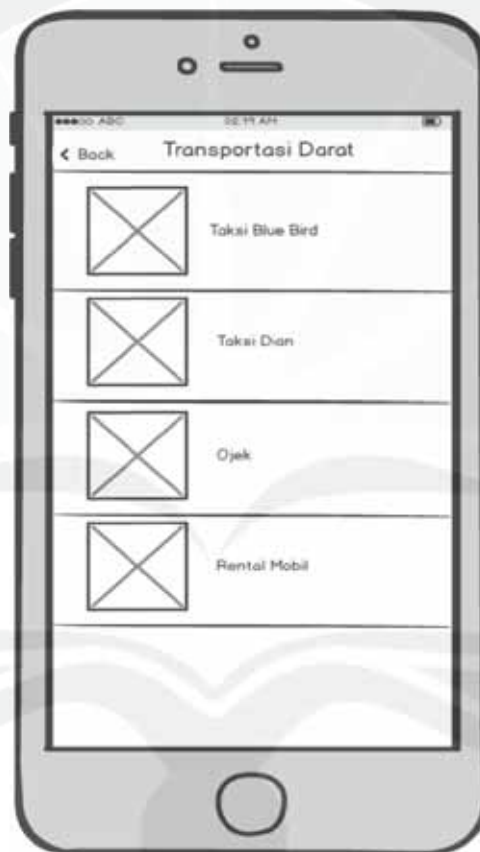


Gambar 3.79 Rancangan Antarmuka Transportasi

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 90/ 102 |
| 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 | | |

3.80 Antarmuka Transportasi Darat

Halaman Transportasi Darat seperti gambar 3.80, terdapat sebuah list yang berisikan empat transportasi darat yang berada di Manado. List yang terdapat di Transportasi Darat antara lain, Taksi Blue Bird, Taksi Dian, Ojek, dan Rental Mobil.



Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Transportasi Darat

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 91/ 102 |
| 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 | | |

3.81 Antarmuka Taksi Blue Bird

Tampak Halaman Taksi Blue Bird seperti pada gambar 3.81, Disini terdapat sebuah gambar Taksi Blue Bird, juga terdapat informasi singkat mengenai Taksi Blue Bird, dan ada tombol Telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke transportasi tersebut.



Gambar 3.81 Rancangan Antarmuka Panada

3.82 Antarmuka Taksi Dian

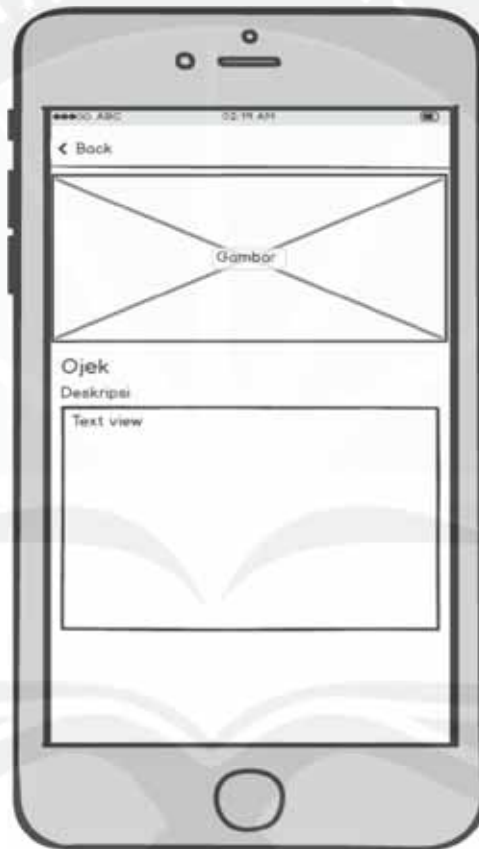
Tampak Halaman Taksi Dian seperti pada gambar 3.82, Disini terdapat sebuah gambar Taksi Dian, juga terdapat informasi singkat mengenai Taksi Dian, dan ada tombol Telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke transportasi tersebut.



Gambar 3.82 Rancangan Antarmuka Taksi Dian

3.83 Antarmuka Ojek

Tampak Halaman Ojek seperti pada gambar 3.83, Disini terdapat sebuah gambar Ojek, juga terdapat informasi singkat mengenai Ojek.



Gambar 3.83 Rancangan Antarmuka Taksi Dian

3.84 Antarmuka Rental Mobil

Tampak Halaman Rental Mobil seperti pada gambar 3.84, Disini terdapat sebuah gambar Rental Mobil, juga terdapat tombol peta untuk mengetahui jarak antara pengguna dengan lokasi tersebut, dan ada tombol Telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke transportasi tersebut.

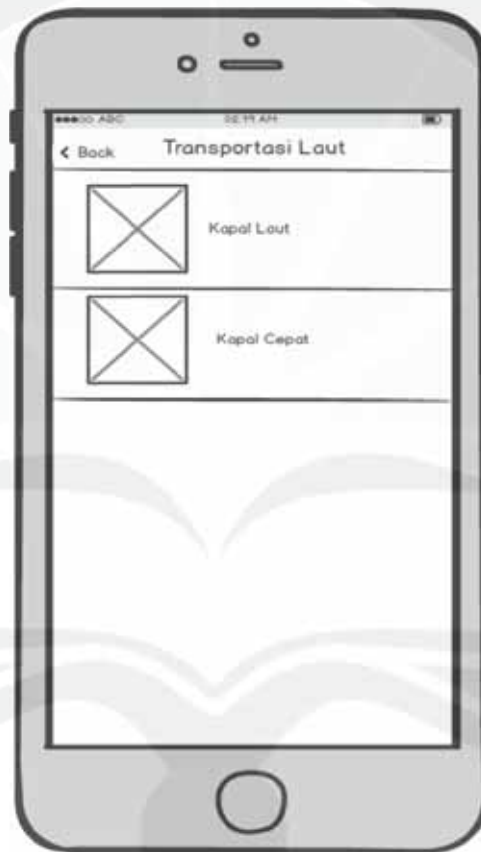


Gambar 3.84 Rancangan Antarmuka Rental Mobil

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 95/ 102 |
| 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 | | |

3.85 Antarmuka Transportasi Laut

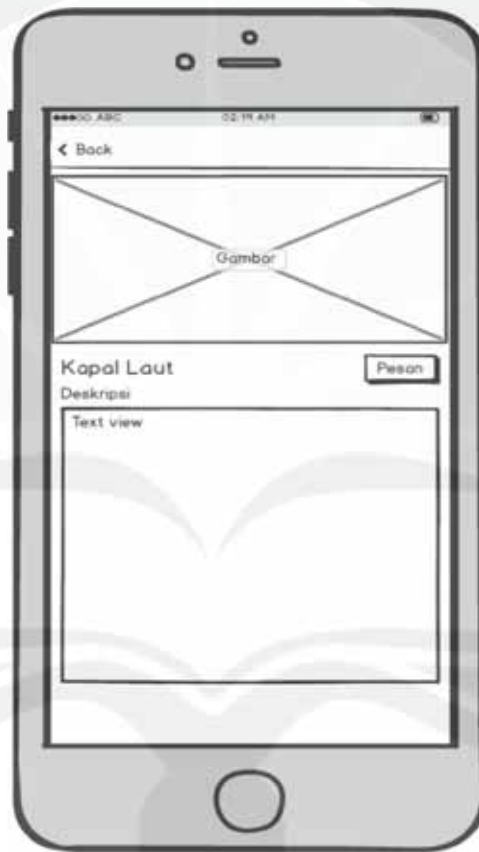
Halaman Transportasi Laut seperti gambar 3.85, terdapat sebuah list yang berisikan dua transportasi laut untuk berwisata ke Manado. List yang terdapat di Transportasi Laut antara lain, Kapal Laut dan Kapal Cepat.



Gambar 3.85 Rancangan Antarmuka Transportasi Laut

3.86 Antarmuka Kapal Laut

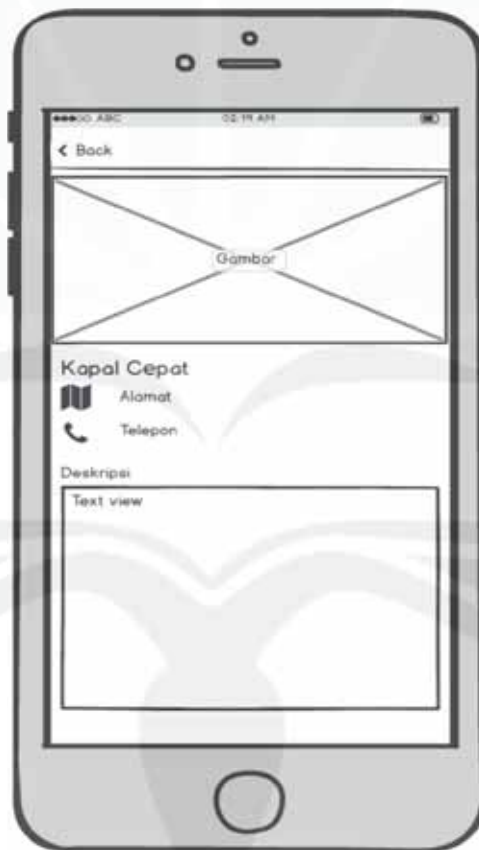
Tampak Halaman Kapal Laut seperti pada gambar 3.86, Disini terdapat sebuah gambar Kapal Laut, juga terdapat informasi singkat mengenai Kapal Laut, dan ada tombol pesan yang berfungsi untuk melakukan pemesanan tiket transportasi tersebut.



Gambar 3.86 Rancangan Antarmuka Kapal Laut

3.87 Antarmuka Kapal Cepat

Tampak Halaman Kapal Cepat seperti pada gambar 3.87, Disini terdapat sebuah gambar Kapal Cepat, juga terdapat informasi singkat mengenai Kapal Cepat, dan ada tombol peta yang berfungsi untuk mengetahui lokasi dermaga untuk Transportasi Laut tersebut. Selain itu juga ada tombol telepon untuk melakukan panggilan ke transportasi tersebut.



Gambar 3.87 Rancangan Antarmuka Kapal Cepat

| | | |
|--|---------------|---------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 98/ 102 |
| 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 | | |

3.88 Antarmuka Transportasi Udara

Halaman Transportasi Darat seperti gambar 3.88, terdapat sebuah tombol transportasi udara yang digunakan ketika ingin berwisata ke Manado yaitu Pesawat Terbang.



Gambar 3.88 Rancangan Antarmuka Transportasi Udara

3.89 Antarmuka Pesawat Terbang

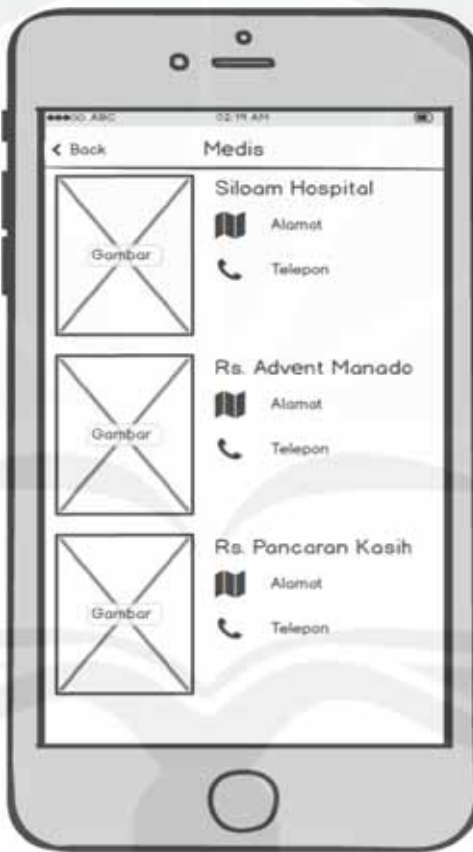
Tampak Halaman Pesawat Terbang seperti pada gambar 3.89, Disini terdapat sebuah gambar Pesawat Terbang, juga terdapat informasi singkat mengenai Pesawat Terbang, dan ada tombol pesan yang berfungsi untuk melakukan pemesanan tiket transportasi tersebut.



Gambar 3.89 Rancangan Antarmuka Pesawat Terbang

3.90 Antarmuka Medis

Tampak Halaman Medis seperti pada gambar 3.90, Disini terdapat sebuah gambar Medis, juga terdapat tombol peta untuk mengetahui jarak antara pengguna dengan lokasi tersebut, dan ada tombol Telepon yang berfungsi untuk melakukan panggilan ke Medis tersebut.



Gambar 3.90 Rancangan Antarmuka Medis

| | | |
|--|---------------|----------|
| Program Studi Teknik Informatika | DPPL – PASIAR | 101/ 102 |
| 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 | | |

3.91 Antarmuka Gallery

Halaman Gallery seperti terlihat pada gambar 3.91, terdapat sebuah list yang berisikan 7 video tentang berwisata di Manado.



Gambar 3.91 Rancangan Antarmuka Gallery