

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis, desain, dan implementasi perangkat lunak dan pengujian sistem, penulis menarik kesimpulan bahwa perangkat lunak WBH telah berhasil dibangun untuk mencari hotel yang dekat dengan lokasi tujuan dan sesuai dengan anggaran biaya hotel saat berwisata ke kota Yogyakarta menggunakan piranti desktop maupun mobile.

#### **6.2. Saran**

Beberapa hal yang disarankan untuk pengembangan lebih lanjut **Website Pencarian Hotel Berdasarkan Jarak Lokasi dan Budget** adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan agar pengembangan website ini dapat mendukung berbagai kota di Indonesia.
2. Website dapat melayani pemesan kamar hotel dan melakukan transaksi pembayaran sewa kamar kamar hotel.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afwani, R. dan Fiarni, C., 2011, *Perancangan location based service untuk mobile cloud reminder system Penyakit Tuberkulosis di Indonesia*, Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung.
- Danova, A. G., 2011, *Transportasi dan Pariwisata*, [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR.\\_PEND.\\_GEOGRAFI/197210242001121-BAGJA\\_WALUYA/GEOGRAFI\\_PARIWISATA/Transportasi\\_dan\\_Pariwisata.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/197210242001121-BAGJA_WALUYA/GEOGRAFI_PARIWISATA/Transportasi_dan_Pariwisata.pdf) (diakses pada november 2012).
- Eko, B., 2002, *Sistem Informasi Geografis Menggunakan ArcView GIS*, Andi , Yogyakarta.
- Gregorius, A., 2000, *ASP Programming*, Cetakan Pertama, MITSAQ, Yogyakarta.
- Hernawati, K., 2012, *Aplikasi Perhitungan Jarak Antara Dua Waypoint Pada Google Maps*, <http://seminar.uny.ac.id/semnasmipa/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmipa/files/paper/Matematika/Kuswari%20Hernawati-Semnas%20MIPA%202012%20Googlemaps.docx>.
- Kadir, A., 2008, *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.
- Karuniawati, S. I., *Situs Pemetaan Pariwisata Kabupaten Bantul Berbasis Google Maps API*, <http://repository.upnyk.ac.id/3584/> (diakses pada november 2012).

Kupper, A., 2005, *Location-based Services Fundamental and Operation*, John Wiley & Sons: England.

Mazharuddin, A., 2011, *Penentuan Jalur Terpendek Menggunakan Teknologi Google Maps Mashups Dengan Mobile System Android*, ITS Library.

Microsoft Encarta Reference Library, 2005, 1993-2004 Microsoft Cooperation.

Nandiroh, S. dan Haryanto, 2009, *Penentuan Rute Terpendek Jalan dan Lokasi Pariwisata di Kota Surakarta Menggunakan Algoritma Dijkstra dan WAP Pada Handphone*, [http://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/123456789/1888/11.%20Paper\\_I-016.pdf?sequence=1](http://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/123456789/1888/11.%20Paper_I-016.pdf?sequence=1) (diakses pada november 2012).

Prahasta, E., 2004, *Sistem Informasi Geografis: Tutorial ArcView*, Informatika, Bandung.

Putra, C. I. Y. S., 2012, *Integrasi Microsoft Sharepoint Server dengan PHP Dalam Studi Kasus Pengumpulan Data Wisatawan dan Hotel Oleh Departemen Kebudayaan dan Pariwisata*, ITS Library.

Ramadhanniar, A. T., 2011, *Pusat Apresiasi Mode di Yogyakarta*, ITS Library.

Rizkiah, S. W., 2011, *Aplikasi Jalur Terpendek Dalam Pencarian Rute Situs Pariwisata*, [http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/computer-science/2009/Artikel\\_11104533.pdf](http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/computer-science/2009/Artikel_11104533.pdf)

Rudianto, A., M., 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.

Sari, P. N., 2008, *Sistem Informasi Pariwisata dan Kebudayaan di Jawa Timur Berbasis Web*, ITS Library.

Saputra, A., 2011, *Trik Kolaborasi Codeigniter & jQuery*, Lokomedia.

\_\_\_\_\_, 2012, *Discount Hotel Reservations - Smarter Hotel Booking*, <http://www.agoda.com> (diakses pada november 2012)

\_\_\_\_\_, 2012, *Travelers Paradise in Java Indonesia*, <http://www.yogyes.com> (diakses pada november 2012)

\_\_\_\_\_, 2012, *Hotel Murah, Tiket Pesawat, Paket Wisata Wego Indonesia*, <http://www.wego.co.id> (diakses pada november 2012)

\_\_\_\_\_, 2012, *Static Maps API V3 Developer Guide*, <https://developers.google.com> (diakses pada november 2012)



# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

### WEBSITE BidikHotel (WBH)

Pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget

Untuk :


Tugas Akhir

Dipersiapkan oleh:

Ferik / 09070 6036

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika  Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>SKPL-WBH</b>		1/28
		Revisi		



Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi





## Daftar Isi

1	Pendahuluan .....	12
1.1	Tujuan .....	12
1.2	Lingkup Masalah .....	12
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan .....	12
1.4	Referensi .....	13
1.5	Deskripsi umum (Overview) .....	13
2	Deskripsi Kebutuhan .....	14
2.1	Perspektif produk .....	14
2.2	Fungsi Produk .....	16
2.3	Karakteristik Pengguna .....	20
2.4	Batasan-batasan .....	20
2.5	Asumsi dan Ketergantungan .....	21
3	Kebutuhan khusus .....	21
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal .....	21
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak .....	23
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan .....	24
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas .....	24
5	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	34

## Daftar Gambar

2.1	Arsitektur Perangkat Lunak WBH.....	10
3.1	Use Case Diagram.....	17
5.1	ERD WBH.....	28



# 1 Pendahuluan

## 1.1 Tujuan

Tujuan dari dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dalam pembangunan perangkat lunak Website BidikHotel (WBH) untuk pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget yaitu mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

## 1.2 Lingkup Masalah

Website BidikHotel (WBH) Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget dikembangkan dengan tujuan memberikan pilihan hotel untuk para wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal yang paling dekat dengan lokasi tujuan mereka dan sesuai dengan jangkauan biaya yang dikehendaki menggunakan piranti desktop maupun mobile.

## 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

SKPL-WBH-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada WBH ( <i>Website BidikHotel</i> ) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
Database	Kumpulan data yang terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat.
WBH	Website BidikHotel
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.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Web Browser	Aplikasi yang digunakan untuk mengakses halaman situs internet.
Framework PHP	Kerangka kerja untuk pemrograman menggunakan bahasa PHP.

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Ferik, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak - SPP (Sistem Pengelolaan Perabot)*, Program Studi Teknik Informatika - Universitas Atma Jaya, 2012.
2. Ferik, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak - WIH (Website InsanHusada)*, Program Studi Teknik Informatika - Universitas Atma Jaya, 2012.

#### 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 WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget 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 WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget yang akan dikembangkan.

## **2 Deskripsi Kebutuhan**

### **2.1 Perspektif produk**

WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget adalah sebuah sistem informasi berbasis aplikasi WEB yang dibangun untuk membantu para wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal untuk mencari hotel yang terdekat dengan lokasi tujuan mereka dan sesuai dengan budget yang dikehendaki. Solusi yang ditawarkan berupa kemudahan bagi para wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal untuk mendapatkan informasi tentang hotel yang dapat dipilih dari yang terdekat dengan

lokasi tujuan dan dilengkapi dengan detail hotel serta rute jalan ke setiap lokasi tujuan yang dipilih.

Adapun tersaji list lokasi wisata yang terletak di kota Yogyakarta yang dapat dilihat oleh para wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal dan dapat ditambah oleh siapa saja dengan tujuan agar list lokasi akan semakin lengkap. Selain itu, tersaji beberapa peta wisata dalam bentuk gambar yang sangat memudahkan pengguna untuk mengetahui letak geografisnya.

Pengguna juga dapat melakukan *tracking* untuk mengetahui rute jalan dari hotel ataupun lokasi tujuan ke arah hotel ataupun lokasi tujuan yang lainnya, serta dilengkapi dengan informasi satuan jarak dan waktu tempuh.

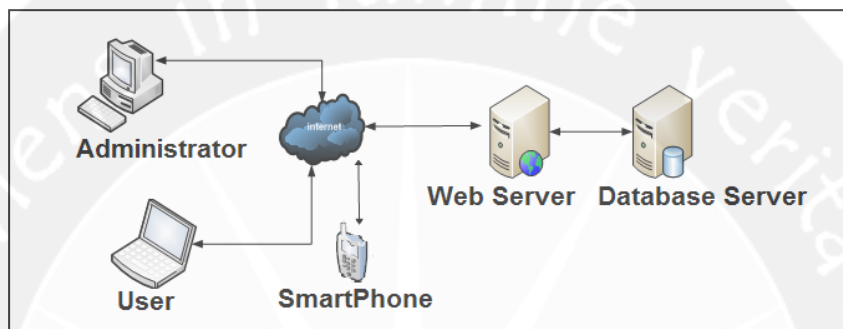
Perangkat lunak WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework codeigniter untuk website desktop dan bahasa pemrograman PHP dengan framework jquery mobile untuk website mobile.

Perangkat lunak WBH ini berjalan pada platform Windows untuk perangkat desktop dan berjalan pada platform mobile untuk perangkat mobile yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, JavaScript dan PHP. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Notepad++.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Pada sistem ini, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server, di mana semua data disimpan di server.

User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara online.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke client yang merequest melalui web server.



Gambar 2.1. Arsitektur Perangkat lunak WBH

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsionalitas produk perangkat lunak WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget tersebut adalah sebagai berikut :

### 1. Fungsi *Login* (**SKPL-WBH-001**).

Login adalah fungsi yang digunakan oleh admin untuk masuk ke sistem dan memiliki hak akses untuk mengelola seluruh data pada website.

### 2. Fungsi *Pencari Hotel Berdasarkan lokasi dan budget* (**SKPL-WBH-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh umum untuk mendapatkan rekomendasi hotel yang terdekat dengan lokasi tujuan dan budget yang telah ditentukan. Fungsi pencarian hotel berdasarkan lokasi dan budget meliputi :

#### a. Fungsi *Cari Hotel* (**SKPL-WBH-002-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menyortir hotel yang terdekat dengan lokasi tujuan dan sesuai dengan budget yang telah ditentukan, kemudian hasil hotel akan ditampilkan maksimal 5 hotel yang termasuk dalam kategori pencarian.

b. Fungsi *Tracking* (**SKPL-WBH-002-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mendapatkan rute jalan antara 2 lokasi pada peta dan menampilkan deskripsinya.

3. Fungsi *Tampil List Hotel* (**SKPL-WBH-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh umum untuk menampilkan hotel-hotel yang terdapat pada database. Fungsi tampil list hotel meliputi :

a. Fungsi *Tampil Hotel* (**SKPL-WBH-003-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan seluruh hotel yang terdapat didalam database.

b. Fungsi *Detail Hotel* (**SKPL-WBH-003-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan detail sebuah hotel yang telah dipilih.

4. Fungsi *Pencarian Lokasi* (**SKPL-WBH-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh umum untuk melakukan pencarian lokasi wisata yang telah terdaftar pada database. Fungsi pencarian lokasi WBH meliputi :

a. Fungsi *Cari Lokasi* (**SKPL-WBH-004-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari lokasi wisata yang terdapat didalam database.



b. Fungsi *Tampil Lokasi* (**SKPL-WBH-004-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan lokasi-lokasi yang telah terdaftar pada database.

c. Fungsi *Detail Lokasi* (**SKPL-WBH-004-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan detail sebuah lokasi yang telah dipilih.

5. Fungsi *Tampil List Lokasi* (**SKPL-WBH-005**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh umum untuk menampilkan list lokasi yang terdapat didalam database. Fungsi tampil list lokasi meliputi :

a. Fungsi *Tampil Lokasi* (**SKPL-WBH-005-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan seluruh hotel yang terdapat didalam database.

b. Fungsi *Detail Lokasi* (**SKPL-WBH-005-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan detail sebuah lokasi yang telah dipilih.

6. Fungsi *Tampil Peta Wisata* (**SKPL-WBH-006**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh umum untuk menampilkan peta wisata pada kota Yogyakarta.

7. Fungsi *Pengelolaan Kontak Kami* (**SKPL-WBH-007**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh umum untuk mengirim pesan kepada administrator. Pesan yang dikirim akan di forward ke email pengguna dan dimasukkan ke database.

8. Fungsi *Pengelolaan Hotel* (**SKPL-WBH-008**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data hotel pada database. Fungsi pengelolaan hotel meliputi :

a. Fungsi *Tambah Hotel* (**SKPL-WBH-008-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data hotel ke dalam database.

b. Fungsi *Edit Hotel* (**SKPL-WBH-008-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data hotel yang terdapat di database.

c. Fungsi *Hapus Hotel* (**SKPL-WBH-008-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data hotel yang terdapat di database.

9. Fungsi *Pengelolaan Lokasi* (**SKPL-WBH-009**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data lokasi pada database. Fungsi pengelolaan lokasi meliputi :

a. Fungsi *Tambah Lokasi* (**SKPL-WBH-009-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh umum untuk menambah data lokasi ke dalam database.

b. Fungsi *Edit Lokasi* (**SKPL-WBH-009-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengubah data lokasi yang terdapat di database.

c. Fungsi *Hapus Lokasi* (**SKPL-WBH-009-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menghapus data lokasi yang terdapat di database.

10. Fungsi *Pengelolaan Balas Pesan* (**SKPL-WBH-010**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menampilkan pesan yang dikirim oleh pengguna

dan membalas pesan yang ada pada database. Fungsi pengelolaan balas pesan meliputi :

a. Fungsi *Send Email* (**SKPL-WBH-010-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk membalas email yang terdapat pada databse.

b. Fungsi *Tampil Pesan* (**SKPL-WBH-010-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan pesan-pesan yang terdapat didalam database.

### **2.3 Karakteristik Pengguna**

Terdapat dua jenis pengguna yang terdefinisi dalam *role* setiap pengguna, yaitu:

1. Administrator
2. Umum

Untuk semua *role*, harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memahami pengoperasian PC dan Smart Phone.
2. Mengerti tentang internet.

### **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget.

## 2. Keterbatasan perangkat keras

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

3. Hotel hanya yang berlokasi disekitar Yogyakarta.

4. Lokasi tujuan hanya yang berlokasi disekitar Yogyakarta.

### **2.5 Asumsi dan Ketergantungan**

Aplikasi Desktop pada sistem ini dapat dijalankan pada perangkat seperti Personal Computer dan Laptop yang mempunyai aplikasi browser yang terhubung dengan internet, serta Aplikasi Mobile pada sistem ini dapat dijalankan pada perangkat mobile seperti handphone, tablet maupun smartphone yang mempunyai aplikasi browser yang terhubung dengan internet.

## **3 Kebutuhan khusus**

### **3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal**

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak dan antarmuka komunikasi.

#### **3.1.1 Antarmuka pemakai**

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form dan gambar.

### 3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget adalah:

1. Perangkat komputer seperti (PC, Laptop, Netbook).
2. Perangkat mobile seperti (HP, Smartphone, Tablets).
3. Infrastruktur jaringan.

### 3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Kebutuhan minimal perangkat lunak yang dibutuhkan dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Nama : XAMPP 1.7.3  
Sumber : ApacheFriends

Sebagai aplikasi PHP *all in One Package*. Dimana aplikasi ini terdiri dari beberapa aplikasi berikut :

- a. Nama : PHP/5.3.1  
Sumber : PHP  
Sebagai dasar Server PHP.

- b. Nama : Apache 2.2.14  
Sumber : Apache  
Sebagai dasar HTTP Web Server.

- c. Nama : MySQL 5.1.41  
Sumber : MySQL  
Sebagai dasar Server MySQL (database server).

- d. Nama : phpMyAdmin 3.2.4  
Sumber : PhpMyAdmin

Sebagai user interface dalam pembuatan database.

2. Nama : Notepad++ 5.9.2

Sumber : Notepad++

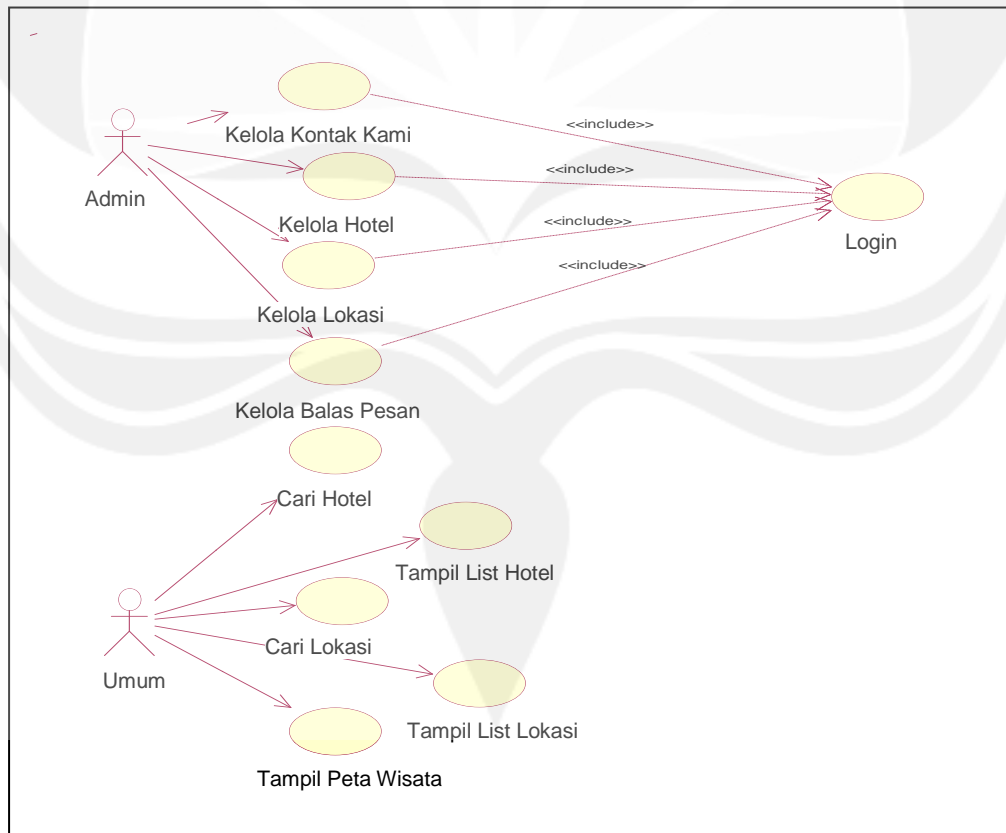
Sebagai user interface dalam pembuatan program.

### 3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak WBH Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget menggunakan protocol TCP/IP.

## 3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

### 3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 3.1 Use Case Diagram

## **4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan**

### **4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas**

#### **4.1.1 Use case Spesification : Login**

##### **1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik dari user dan password yang berupa rangkaian karakter.

##### **2. Primary Actor**

Administrator

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan username dan password
4. Sistem memeriksa username dan password yang diinputkan aktor
- E-1 Password atau username tidak sesuai
5. Sistem memberikan akses ke aktor
6. Use case selesai

##### **5. Alternative Flow**

none

##### **6. Error Flow**

- E-1 Password atau username tidak sesuai
1. Sistem menampilkan halaman login
  2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

##### **7. PreConditions**

Aktor telah memasuki website

##### **8. PostConditions**

Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem

#### **4.1.2 Use case Spesification : Pencarian Hotel**

##### **1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mendapatkan rekomendasi hotel yang terdekat dengan lokasi tujuan dan budget yang telah ditentukan. Aktor dapat melakukan cari hotel dan tracking.

##### **2. Primary Actor**

Umum

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pencarian hotel
2. Sistem menampilkan antar muka cari hotel
3. Aktor memilih lokasi dan budget untuk pencarian
  - A-1 Aktor memilih lokasi untuk pencarian
  - A-2 Aktor memilih budget untuk pencarian
4. Aktor meminta sistem untuk mencari hotel berdasarkan inputan yang dimasukkan oleh aktor
5. Sistem melakukan sorting hotel berdasarkan inputan yang dimasukkan oleh aktor
6. Sistem menampilkan hotel hasil sorting
7. Use case selesai

##### **5. Alternative Flow**

- A-1 Aktor memilih lokasi untuk pencarian
  1. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4
- A-2 Aktor memilih budget untuk pencarian
  1. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4

##### **6. Error Flow**

none

##### **7. PreConditions**



Aktor telah memasuki website

**8. PostConditions**

Hotel telah tertampil berdasarkan inputan aktor

**4.1.3 Use case Spesification : Tampil List Hotel**

**1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan list hotel yang terdapat di database. Aktor dapat melakukan tampil hotel dan melihat detail hotel.

**2. Primary Actor**

Umum

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan hotel yang tersimpan pada database
2. Sistem menampilkan antar muka list hotel
3. Sistem menampilkan hotel yang terdapat pada database
4. Aktor memilih hotel yang akan ditampilkan detailnya
5. Sistem menampilkan detail hotel berdasarkan pilihan aktor
6. Use case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

**7. PreConditions**

Aktor telah memasuki website

**8. PostConditions**

Data hotel telah tertampil

#### **4.1.4 Use case Spesification : Pencarian Lokasi**

##### **1. Brief Description**

Fungsi ini digunakan oleh aktor untuk melakukan pencarian lokasi. Aktor dapat melakukan cari lokasi, tampil lokasi dan menampilkan detail lokasi.

##### **2. Primary Actor**

Umum

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pencarian lokasi
2. Sistem menampilkan antar muka cari lokasi
3. Aktor memasukkan kata kunci pada form yang telah disediakan
4. Sistem menampilkan lokasi berdasarkan inputan kata kunci yang dimasukkan oleh aktor
5. Aktor memilih lokasi yang akan ditampilkan detail lokasinya
6. Sistem menampilkan lokasi berdasarkan lokasi yang dipilih oleh aktor
7. Use case selesai

##### **5. Alternative Flow**

none

##### **6. Error Flow**

none

##### **7. PreConditions**

Aktor telah memasuki website

##### **8. PostConditions**

Data lokasi telah tertampil

#### **4.1.5 Use case Spesification : Tampil List Lokasi**

##### **1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan list lokasi yang terdapat didalam database. Aktor dapat melakukan tampil lokasi dan melihat detail lokasi.

**2. Primary Actor**

Umum

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan list lokasi
2. Sistem menampilkan list lokasi yang berada pada database
3. Aktor memilih lokasi yang akan ditampilkan detailnya
4. Sistem menampilkan detail lokasi yang telah dipilih oleh aktor
5. Use case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

**7. PreConditions**

Aktor telah memasuki website

**8. PostConditions**

Data lokasi telah tertampil

**4.1.6 Use case Spesification : Tampil Peta Wisata**

**1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan peta wisata pada kota Yogyakarta.

**2. Primary Actor**

Umum

**3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan peta wisata
2. Sistem menampilkan antar muka peta wisata
3. Aktor memilih peta wisata yang akan dilihat
4. Sistem menampilkan peta wisata sesuai dengan pilihan aktor
5. Use case selesai

#### **5. Alternative Flow**

none

#### **6. Error Flow**

none

#### **7. PreConditions**

Aktor telah memasuki website

#### **8. PostConditions**

Peta wisata telah tertampil

### **4.1.7 Use case Spesification : Pengelolaan Kontak Kami**

#### **1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengirimkan pesan kepada administrator.

#### **2. Primary Actor**

Umum

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghubungi administrator
  2. Sistem menampilkan antar muka kontak kami
  3. Aktor memasukkan data sesuai dengan form kontak kami
- E-1 Data yang dimasukkan oleh aktor salah

4. Aktor menekan tombol kirim
5. Sistem mengirimkan pesan yang dimasukkan oleh aktor
6. Use case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

E-1 Data yang dimasukkan oleh aktor salah

1. Sistem menampilkan pesan error
2. Berlanjut pada Basic Flow langkah ke-3

**7. PreConditions**

Aktor telah memasuki website

**8. PostConditions**

Pesan telah terkirim ke administrator

**4.1.8 Use case Spesification : Pengelolaan Hotel**

**1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data hotel. Aktor dapat melakukan tambah hotel, edit hotel maupun hapus hotel.

**2. Primary Actor**

Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola hotel
2. Sistem menampilkan antar muka list hotel
3. Aktor memilih menu tambah hotel
  - A-1 Aktor memilih edit hotel pada hotel tertentu
  - A-2 Aktor memilih hapus hotel pada hotel tertentu
4. Sistem menampilkan antar muka tambah hotel
5. Aktor memasukkan data hotel pada form yang ditampilkan

- E-1 Data hotel yang dimasukkan salah
6. Sistem menambahkan data yang dimasukkan aktor ke dalam database
  7. Use case selesai

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih edit hotel pada hotel tertentu

1. Sistem menampilkan antar muka edit hotel
2. Aktor mengubah informasi hotel yang tertampil berdasarkan pilihan aktor
3. Sistem mengubah informasi hotel berdasarkan informasi yang telah dimasukkan aktor
4. Berlanjut pada Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih hapus hotel pada hotel tertentu

1. Sistem meminta konfirmasi hapus hotel
2. Aktor mengkonfirmasi hapus hotel
3. Sistem menghapus informasi hotel pada database berdasarkan pilihan actor
4. Berlanjut pada Basic Flow langkah ke-7

#### **6. Error Flow**

E-1 Data hotel yang dimasukkan salah

1. Sistem menampilkan pesan error
2. Berlanjut pada Basic Flow langkah ke-5

#### **7. PreConditions**

1. Aktor telah melakukan login
2. Aktor telah memasuki website

#### **8. PostConditions**

Data Hotel telah dikelola

### **4.1.9 Use case Spesification : Pengelolaan Lokasi**

#### **1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data lokasi pada database. Aktor dapat melakukan tambah lokasi, edit lokasi dan hapus lokasi.

## **2. Primary Actor**

Admin

## **3. Supporting Actor**

none

## **4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola lokasi
2. Sistem menampilkan antar muka list lokasi
3. Aktor memilih menu tambah lokasi
  - A-1 Aktor memilih edit lokasi pada lokasi tertentu
  - A-2 Aktor memilih hapus lokasi pada lokasi tertentu
4. Sistem menampilkan antar muka tambah lokasi
5. Aktor memasukkan data lokasi baru
  - E-1 Data lokasi yang dimasukkan salah
6. Sistem menambahkan lokasi baru ke dalam database
7. Use case selesai

## **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih edit lokasi pada lokasi tertentu

1. Sistem menampilkan antar muka edit lokasi
2. Aktor mengubah data lokasi sesuai data yang tertampil pada form
3. Aktor menekan tombol edit
4. Sistem mengubah data lokasi sesuai dengan inputan aktor
5. Berlanjut pada Basic Flow langkah ke-7

A-2 Aktor memilih hapus lokasi pada lokasi tertentu

1. Sistem meminta konfirmasi hapus lokasi
2. Aktor mengkonfirmasi hapus lokasi
3. Sistem menghapus informasi lokasi pada database berdasarkan pilihan actor
4. Berlanjut pada Basic Flow langkah ke-7

#### **6. Error Flow**

E-1 Data yang dimasukkan oleh aktor salah

1. Sistem menampilkan pesan error
2. Berlanjut pada Basic Flow langkah ke-5

#### **7. PreConditions**

1. Aktor telah melakukan login
2. Aktor telah memasuki website

#### **8. PostConditions**

Data lokasi telah dikelola

### **4.1.10 Use case Spesification : Pengelolaan Balas Pesan**

#### **1. Brief Description**

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola balas pesan yang dikirim oleh umum. Aktor dapat melakukan send email dan tampil pesan.

#### **2. Primary Actor**

Admin

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola balas pesan kontak kami
2. Sistem menampilkan antar muka kontak kami admin
3. Sistem menampilkan pesan-pesan yang terdapat pada database
4. Aktor memilih pesan yang akan dibalas
5. Sistem menampilkan antar muka untuk membalas pesan
6. Aktor memasukkan balasan pesan



7. Aktor menekan tombol kirim
8. Sistem memasukkan pesan yang dimasukkan aktor ke dalam database dan mengirimkan ke email pengguna
9. Use case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

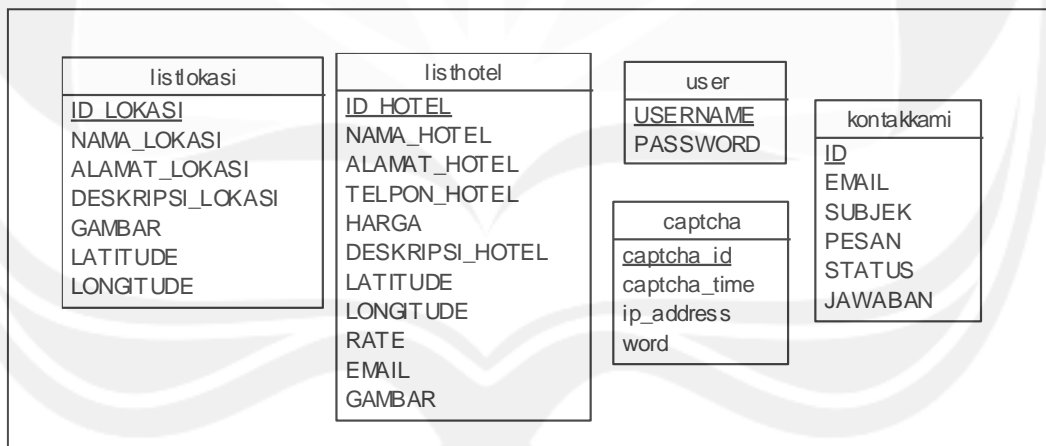
**7. PreConditions**

1. Aktor telah melakukan login
2. Aktor telah memasuki website

**8. PostConditions**

Pesan pengguna telah dibalas

**5 Entity Relationship Diagram (ERD)**



Gambar 5.1 Entity Relationship Diagram WBH

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Website BidikHotel (WBH)

Pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget

Untuk :


Tugas Akhir

Dipersiapkan oleh:

Ferik / 09070 6036

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halam
		<b>DPPL-WBH</b>		1/61
		Revisi		



Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## DAFTAR ISI

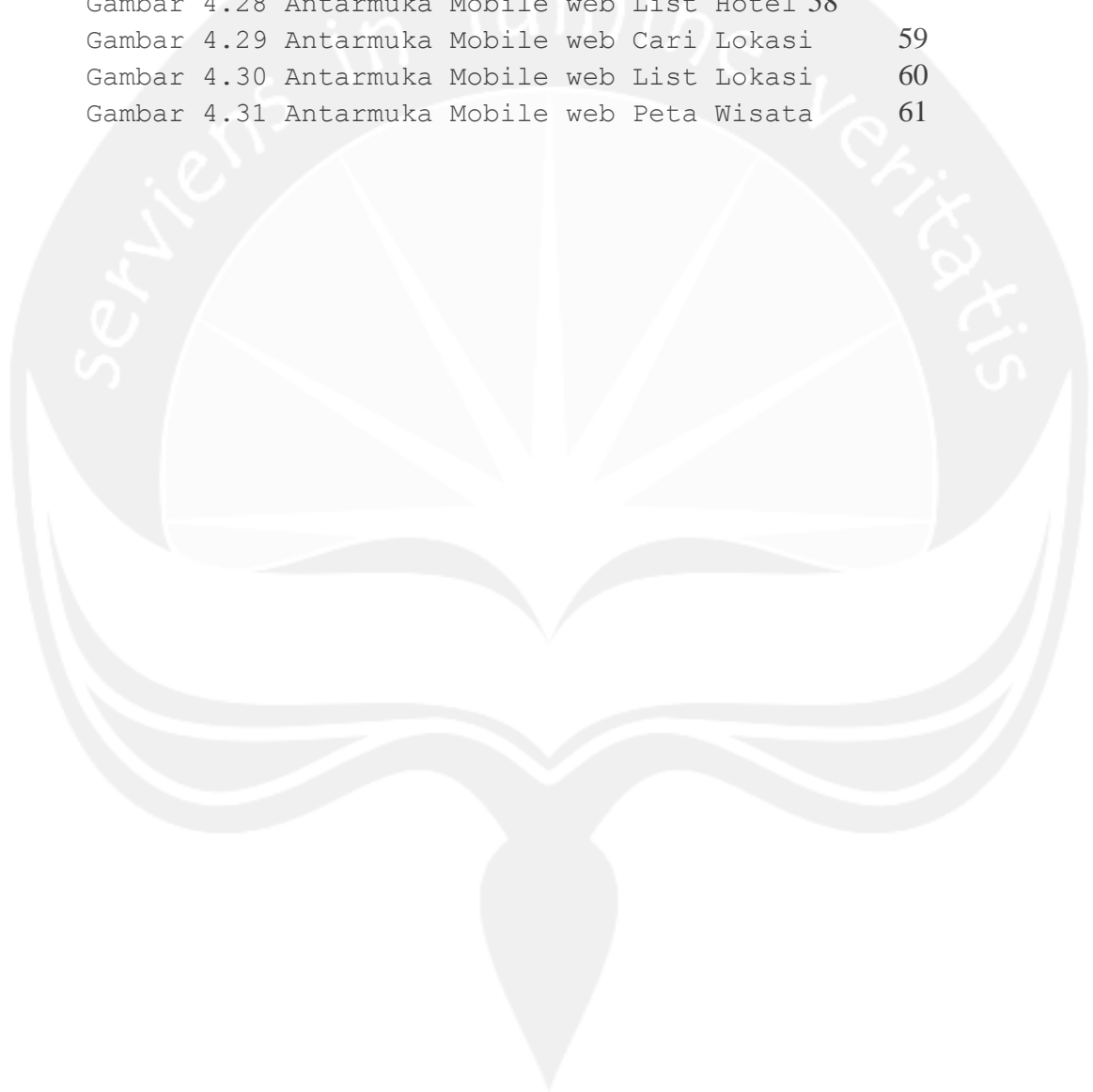
1	Pendahuluan	41
1.1	Tujuan	41
1.2	Ruang Lingkup	41
1.3	Definisi dan Akronim	42
1.4	Referensi	43
2	Perancangan Sistem	44
2.1	Perancangan Arsitektur	44
2.2	Perancangan Rinci	45
2.2.1	Sequence Diagram	45
2.2.2	Class Diagram	57
2.2.3	Spesifikasi Deskripsi Kelas Diagram	67
3	Deskripsi Dekomposisi	68
3.1	Dekomposisi Data	68
3.1.1	Deskripsi Entitas User	68
3.1.2	Deskripsi Entitas Data ListHotel	69
3.1.3	Deskripsi Entitas Data ListLokasi	69
3.1.4	Deskripsi Entitas Data KontakKami	70
3.1.5	Deskripsi Entitas Data Captcha	70
3.2	Physical Data Model	70
4	Deskripsi Perancangan Antarmuka	71
4.1	Login	71
4.2	Beranda	72
4.3	Cari Hotel	73
4.4	Detail Cari Hotel	74
4.5	Tampil Peta Lihat Rute	75
4.6	Tampil Peta Hotel	77
4.7	Tracking	79
4.8	Hasil Tracking	81
4.9	Tampil List Hotel	82
4.10	Tampil Detail Hotel	82
4.11	Cari Lokasi	83
4.12	Detail Lokasi	84
4.13	Peta Lokasi	85
4.14	Tampil List Lokasi	86
4.15	Tampil Peta Wisata	87
4.16	Kontak Kami	88
4.17	Daftar Hotel	89
4.18	Edit Hotel	90
4.19	Hapus Hotel	91
4.20	Daftar Lokasi	89
4.21	Edit Lokasi	90
4.22	Hapus Lokasi	91
4.23	Tampil Kontak Kami Admin	92
4.24	Balas Pesan Kontak Kami	93
4.25	Ganti Password	94
4.26	Mobile web Beranda	77
4.27	Mobile web Cari Hotel	57
4.28	Mobile web List Hotel	81
4.29	Mobile web Cari Lokasi	82

4.30	Mobile web List Lokasi	60
4.31	Mobile web Peta Wisata	83

## Daftar Gambar

Gambar 2.1	Rancangan Arsitektur WBH	10
Gambar 2.2	Sequence Diagram : Login	11
Gambar 2.3	Sequence Diagram : Tampil Beranda	11
Gambar 2.4	Sequence Diagram : Cari Hotel	12
Gambar 2.5	Sequence Diagram : Tampil List Hotel	13
Gambar 2.6	Sequence Diagram : Cari Lokasi	13
Gambar 2.7	Sequence Diagram : Tampil List Lokasi	14
Gambar 2.8	Sequence Diagram : Daftar Lokasi	14
Gambar 2.9	Sequence Diagram : Tampil Peta Wisata	15
Gambar 2.10	Sequence Diagram : Tampil Kontak Kami	15
Gambar 2.11	Sequence Diagram : Daftar Hotel	16
Gambar 2.12	Sequence Diagram : Edit Hotel	17
Gambar 2.13	Sequence Diagram : Hapus Hotel	18
Gambar 2.14	Sequence Diagram : Tambah Lokasi	18
Gambar 2.15	Sequence Diagram : Edit Lokasi	19
Gambar 2.16	Sequence Diagram : Hapus Lokasi	19
Gambar 2.17	Sequence Diagram : Pengelolaan Balas Pesan	20
Gambar 2.18	Class Diagram	21
Gambar 3.1	Physical Data Model WBH	35
Gambar 4.1	Antarmuka Halaman Login	36
Gambar 4.2	Antarmuka Beranda	36
Gambar 4.3	Antarmuka Cari Hotel	37
Gambar 4.4	Antarmuka Detail Cari Hotel	38
Gambar 4.5	Antarmuka Tampil Peta Lihat Rute	39
Gambar 4.6	Antarmuka Tampil Peta Hotel	40
Gambar 4.7	Antarmuka Tracking	40
Gambar 4.8	Antarmuka Hasil Tracking	41
Gambar 4.9	Antarmuka Tampil List Hotel	42
Gambar 4.10	Antarmuka Tampil Detail Hotel	43
Gambar 4.11	Antarmuka Detail Cari Lokasi	44
Gambar 4.12	Antarmuka Detail Lokasi	45
Gambar 4.13	Antarmuka Tampil Peta Lokasi	45
Gambar 4.14	Antarmuka Tampil List Lokasi	46
Gambar 4.15	Antarmuka Tampil Peta Wisata	47
Gambar 4.16	Antarmuka Kontak Kami	47
Gambar 4.17	Antarmuka Daftar Hotel	48
Gambar 4.18	Antarmuka Edit Hotel	49
Gambar 4.19	Antarmuka Hapus Hotel	50

Gambar 4.20	Antarmuka Daftar Lokasi	51
Gambar 4.21	Antarmuka Edit Lokasi	52
Gambar 4.22	Antarmuka Hapus Lokasi	53
Gambar 4.23	Antarmuka Tampil Kontak Kami Admin	54
Gambar 4.24	Antarmuka Balas Pesan Kontak Kami	55
Gambar 4.25	Antarmuka Ganti Password	56
Gambar 4.26	Antarmuka Mobile web Beranda	57
Gambar 4.27	Antarmuka Mobile web Cari Hotel	57
Gambar 4.28	Antarmuka Mobile web List Hotel	58
Gambar 4.29	Antarmuka Mobile web Cari Lokasi	59
Gambar 4.30	Antarmuka Mobile web List Lokasi	60
Gambar 4.31	Antarmuka Mobile web Peta Wisata	61



# **1 Pendahuluan**

## **1.1 Tujuan**

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak WBH Pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

## **1.2 Ruang Lingkup**

Perangkat Lunak yang dibangun adalah sebuah sistem Pencarian Hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget adalah sebuah sistem informasi berbasis aplikasi WEB yang dibangun untuk membantu para wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal untuk mencari hotel yang terdekat dengan lokasi tujuan mereka dan sesuai dengan budget yang dikehendaki.

Website BidikHotel (WBH) Pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget dikembangkan dengan tujuan :

1. Memudahkan wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal dalam mencari informasi hotel
2. Memudahkan wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal dalam mencari informasi lokasi wisata

WBH Pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget ini berjalan pada lingkungan dengan platform yang dapat menjalankan browser. Semua deskripsi perancangan yang dijelaskan pada dokumen ini dibatasi oleh spesifikasi fungsional perangkat lunak yang



mengacu pada dokumen SKPL-WBH Pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget.

### 1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk atau perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
Database	Kumpulan data yang terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat.
WBH	Situs internet untuk pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget
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.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Web Browser	Aplikasi yang digunakan untuk mengakses halaman situs internet.
Framework PHP	Kerangka kerja untuk pemrograman menggunakan bahasa PHP.

Umum	Pengguna yang menggunakan website BidikHotel
------	--

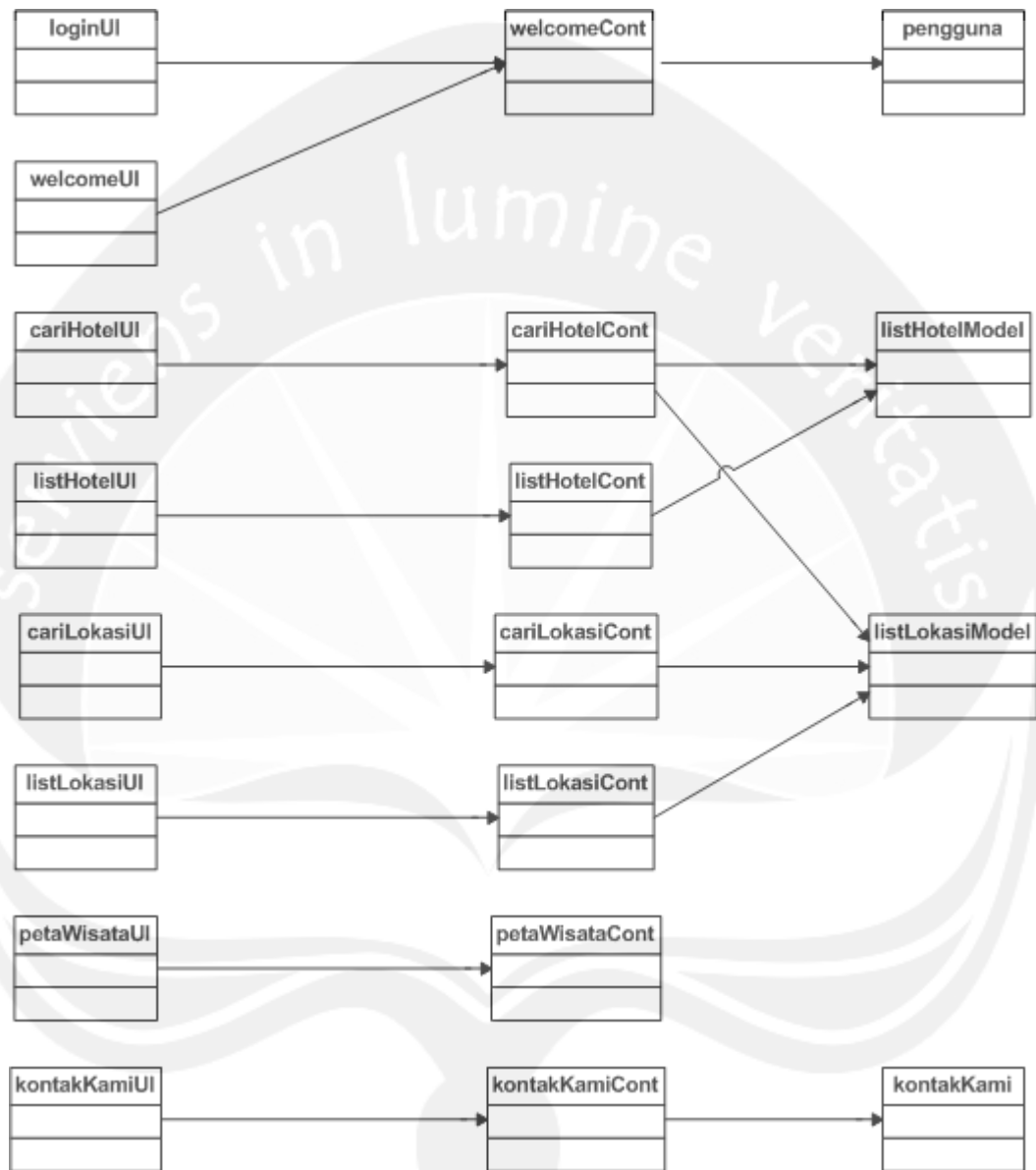
#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Wibisono Aryo, *Deskripsi perancangan Perangkat Lunak SIAMA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010.
2. Ferik, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak WBH Pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.

## 2 Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Arsitektur

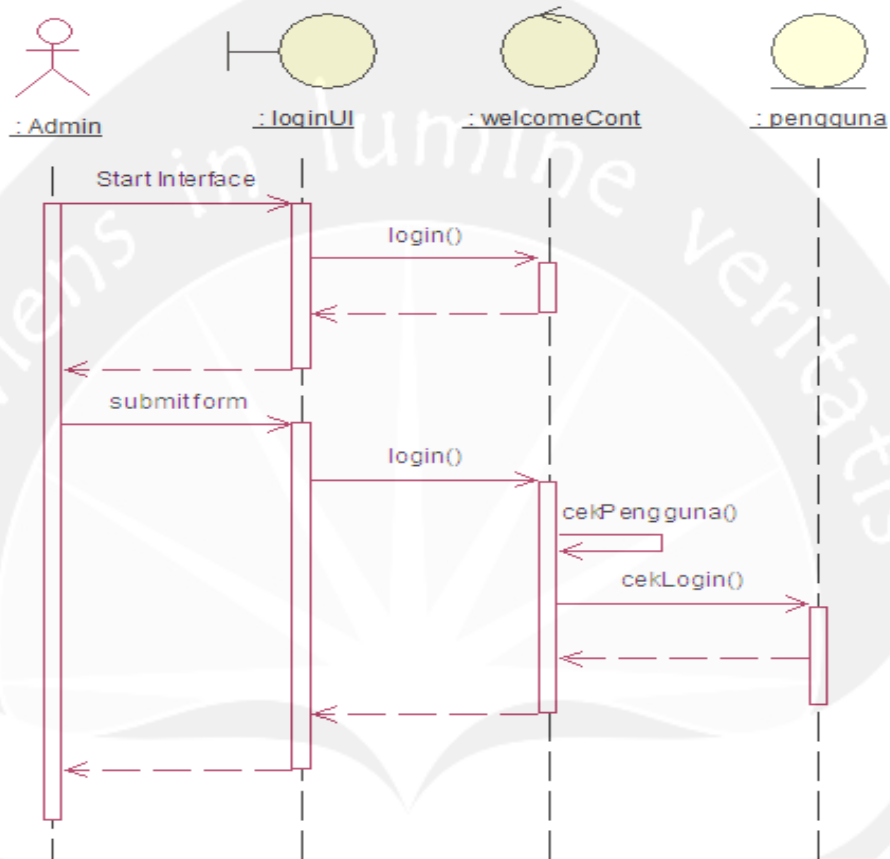


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur WBH

## 2.2 Perancangan Rinci

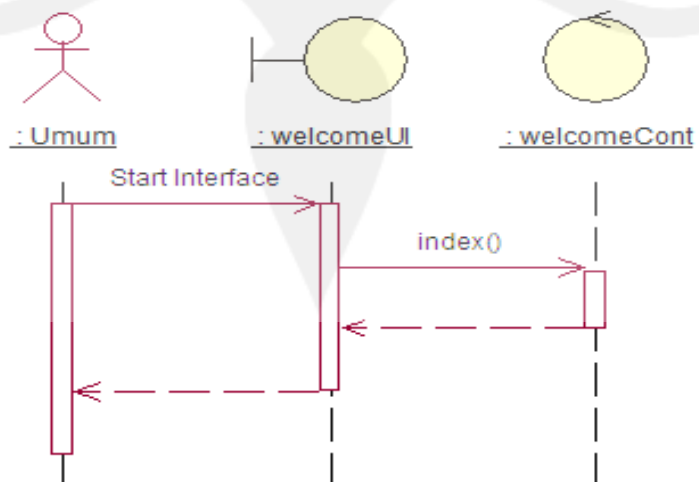
### 2.2.1 Sequence Diagram

#### 2.2.1.1 Login



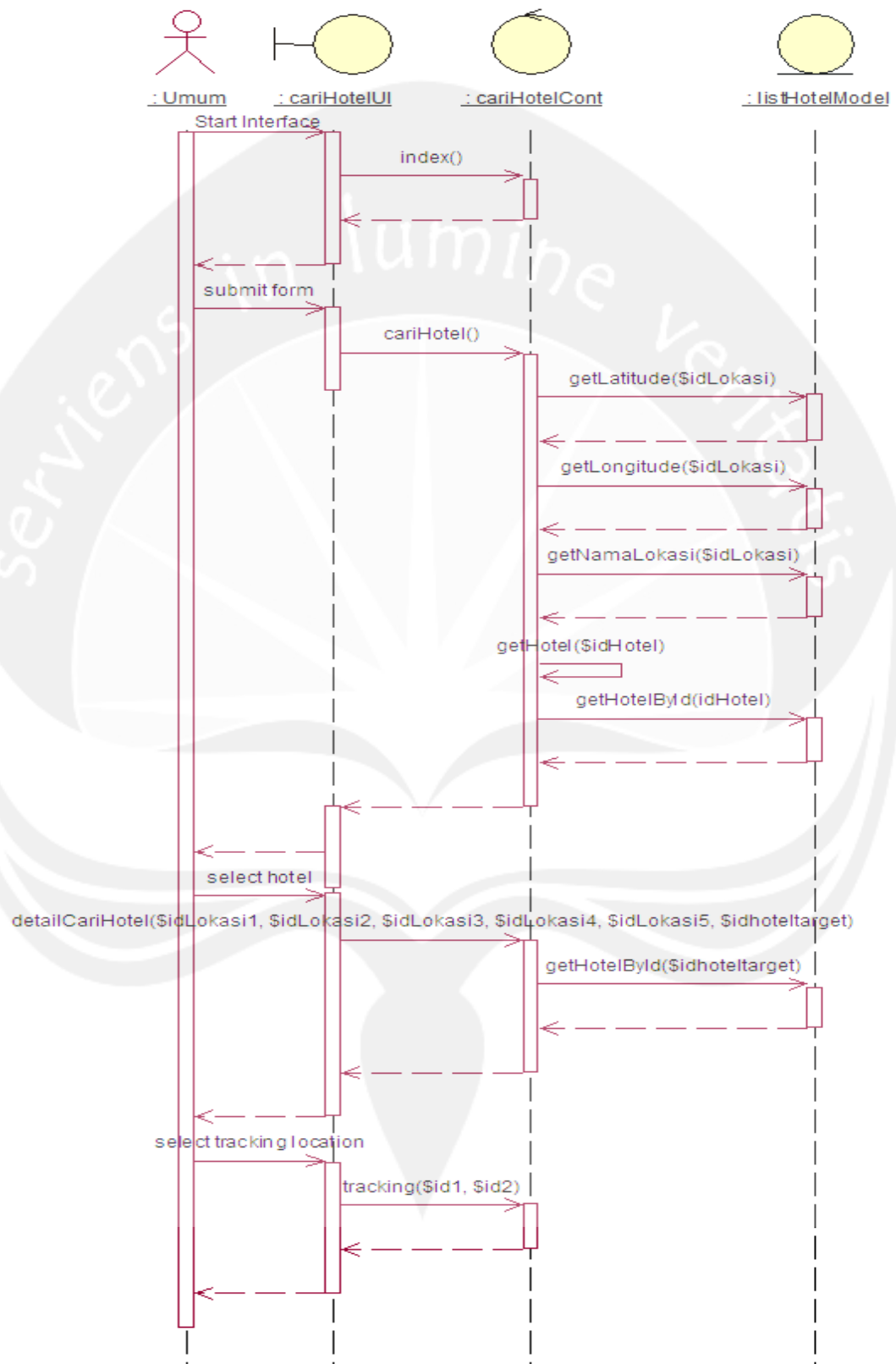
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Login

#### 2.2.1.2 Tampil Beranda



Gambar 2.3 Sequence Diagram : Tampil Beranda

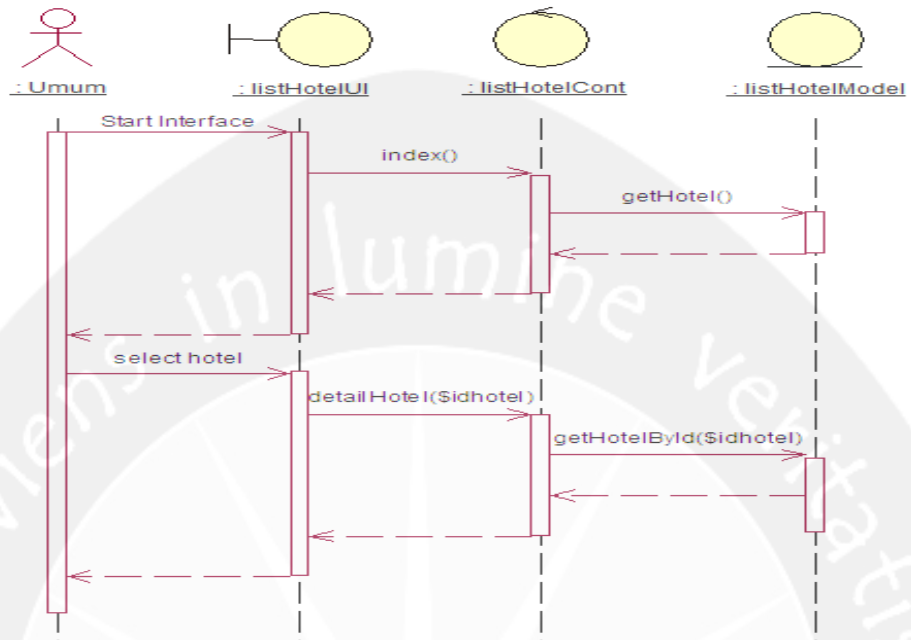
### 2.2.1.3 Cari Hotel



*Gambar 2.4 Sequence Diagram : Cari Hotel*

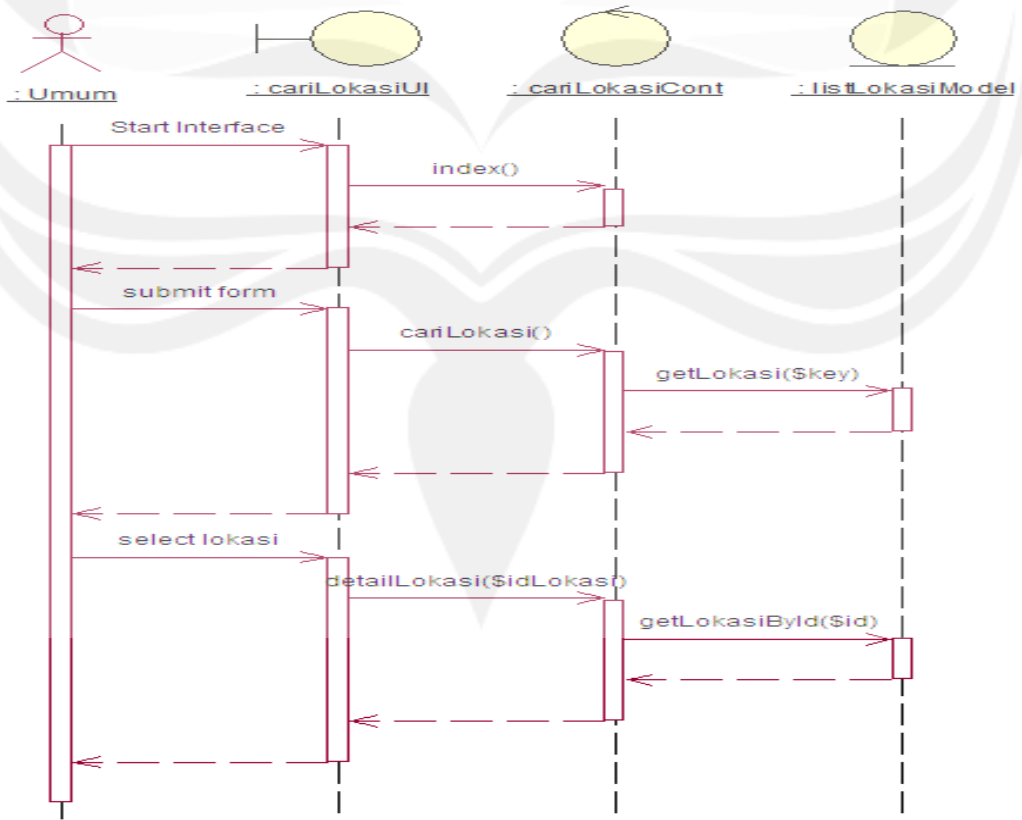


### 2.2.1.4 Tampil List Hotel



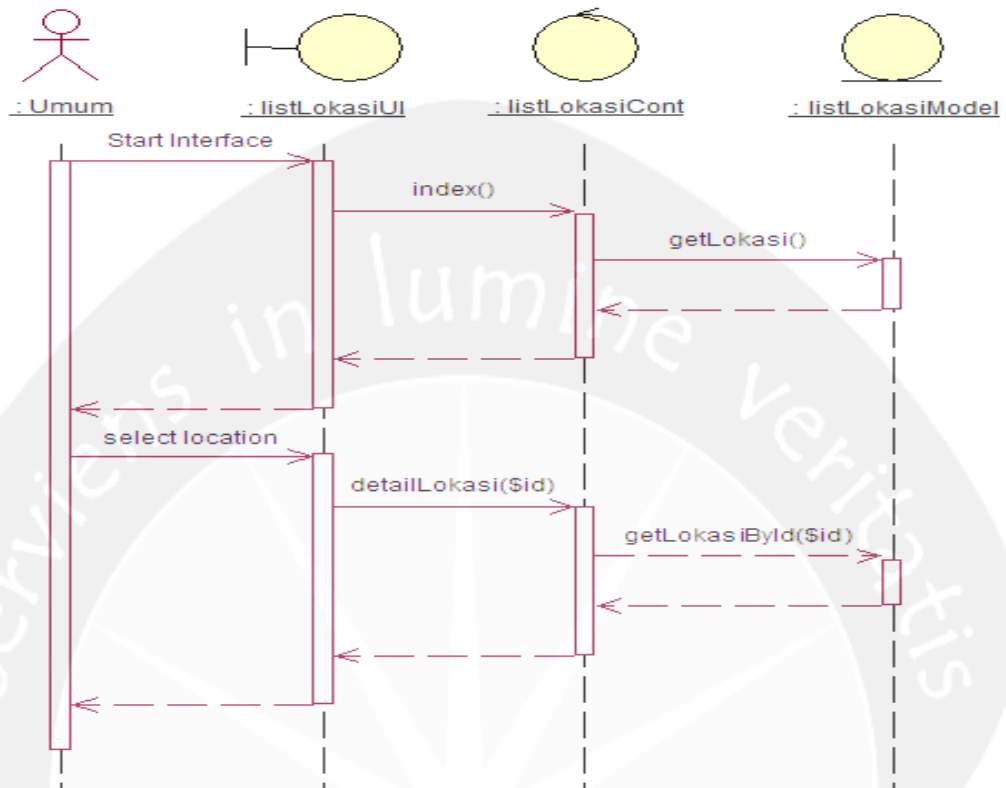
Gambar 2.5 Sequence Diagram : Tampil List Hotel

### 2.2.1.5 Cari Lokasi



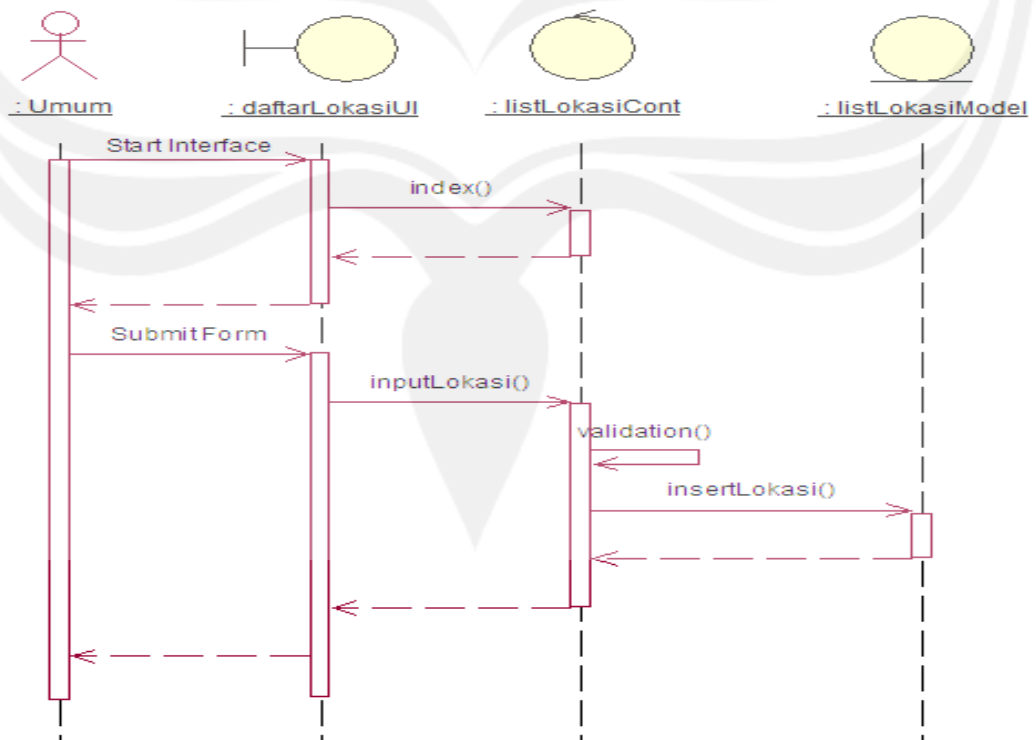
Gambar 2.6 Sequence Diagram : Cari Lokasi

### 2.2.1.6 Tampil List Lokasi



Gambar 2.7 Sequence Diagram : Tampil List Lokasi

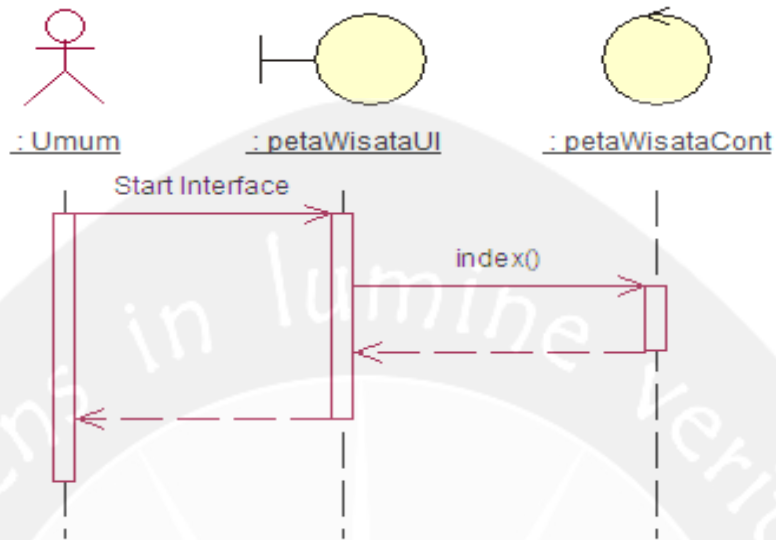
### 2.2.1.7 Daftar Lokasi



Gambar 2.8 Sequence Diagram : Daftar Lokasi

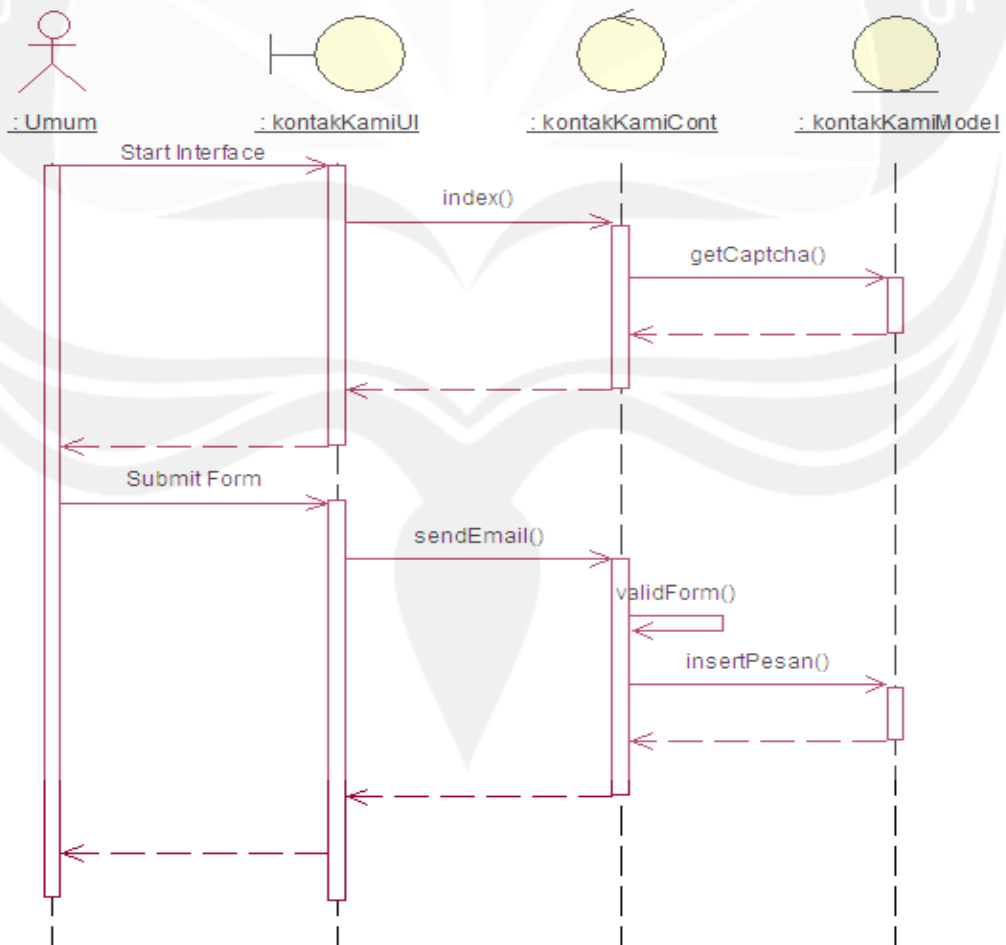


### 2.2.1.8 Tampil Peta Wisata



Gambar 2.9 Sequence Diagram : Tampil Peta Wisata

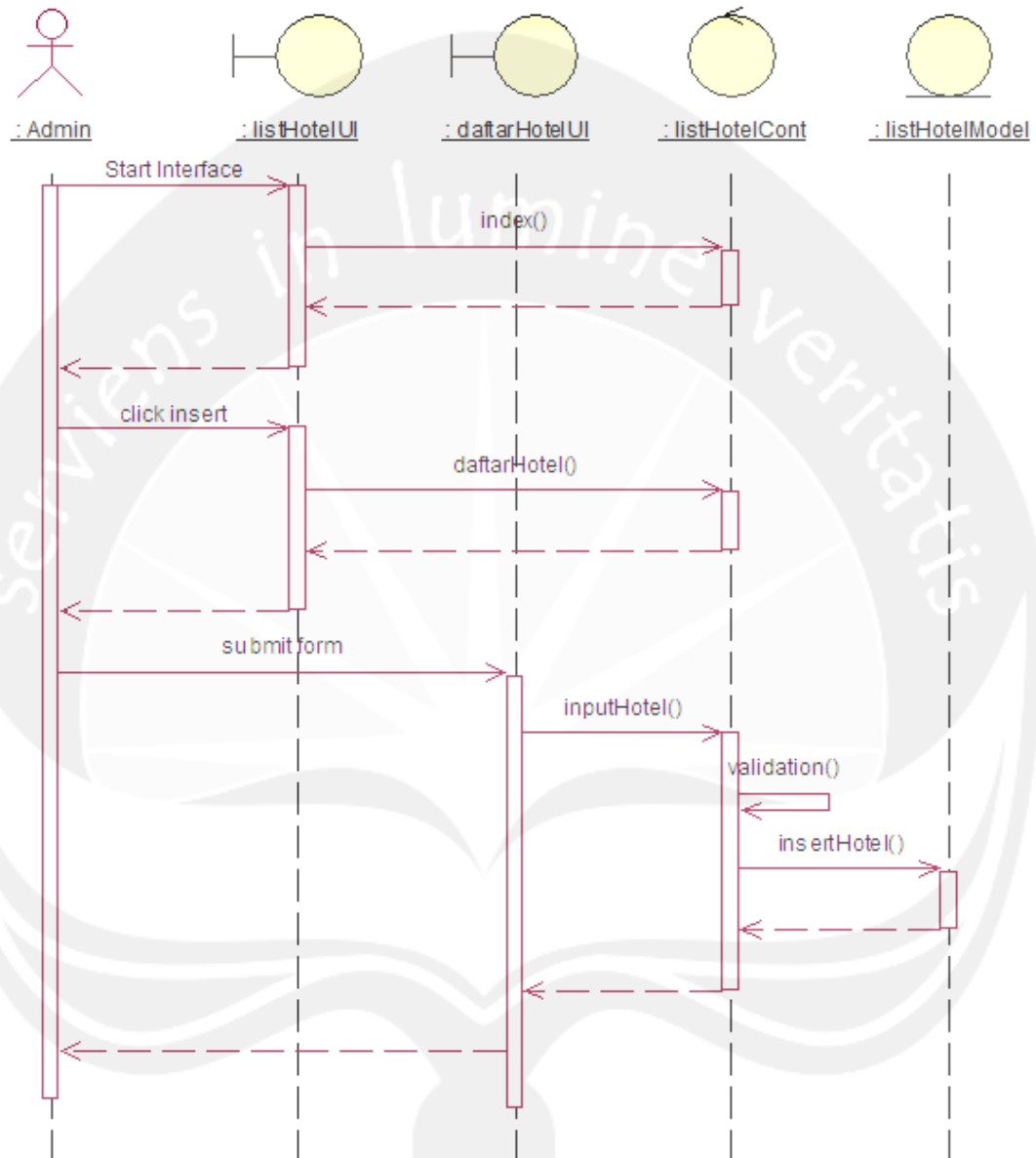
### 2.2.1.9 Tampil Kontak Kami



Gambar 2.10 Sequence Diagram : Tampil Kontak Kami

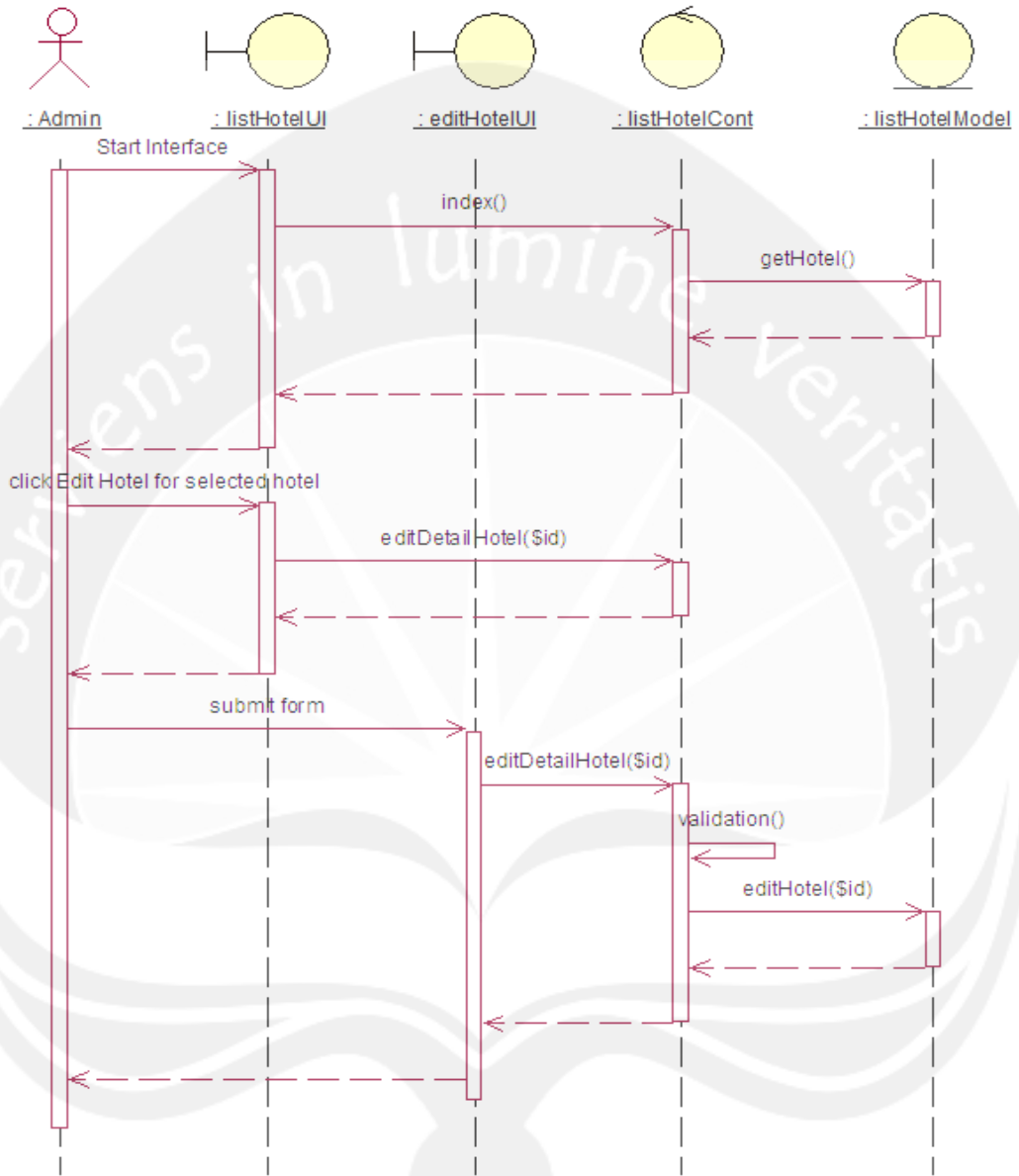
## 2.2.1.10 Pengelolaan Hotel

### 2.2.1.10.1 Daftar Hotel



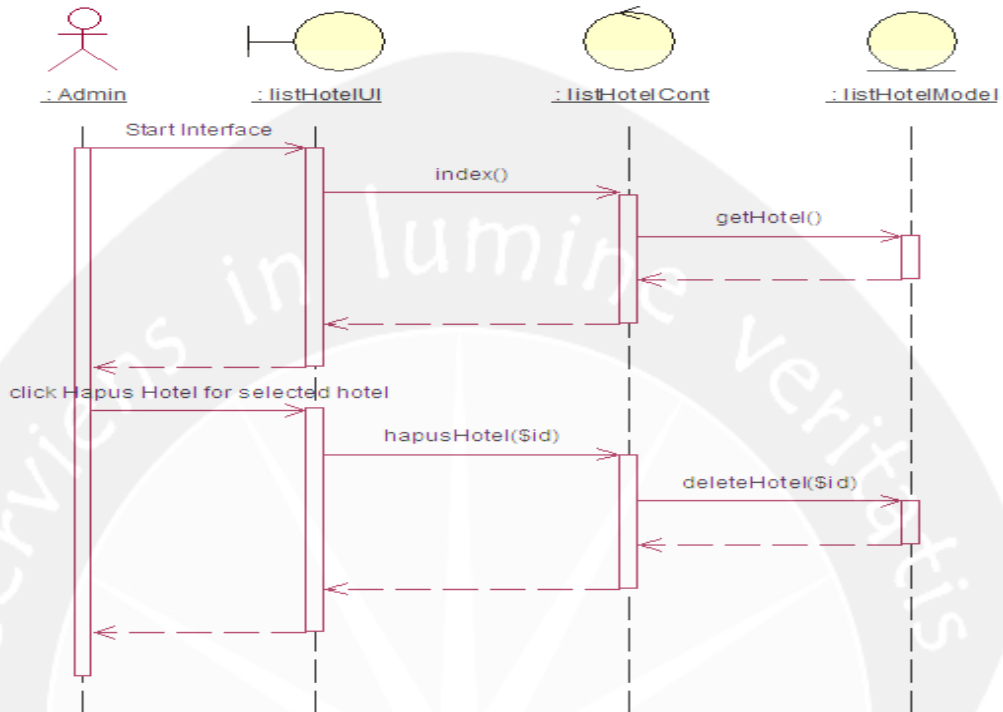
Gambar 2.11 Sequence Diagram : Pengelolaan hotel - Daftar Hotel

### 2.2.1.10.2 Edit Hotel



Gambar 2.12 Sequence Diagram : Pengelolaan Hotel - Edit Hotel

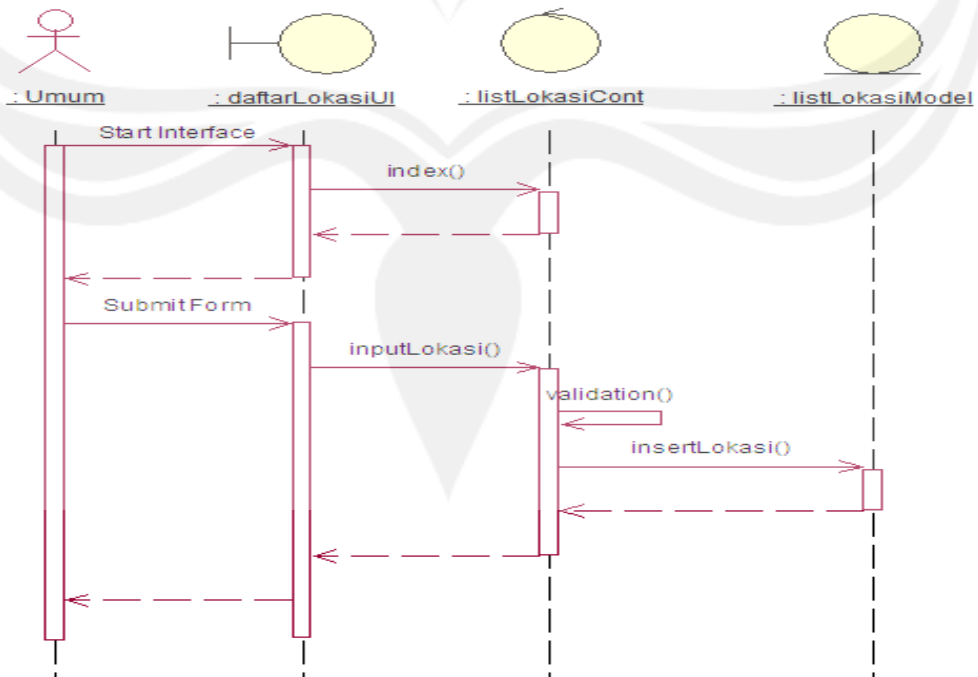
### 2.2.1.10.3 Hapus Hotel



Gambar 2.13 Sequence Diagram : Pengelolaan Hotel - Hapus Hotel

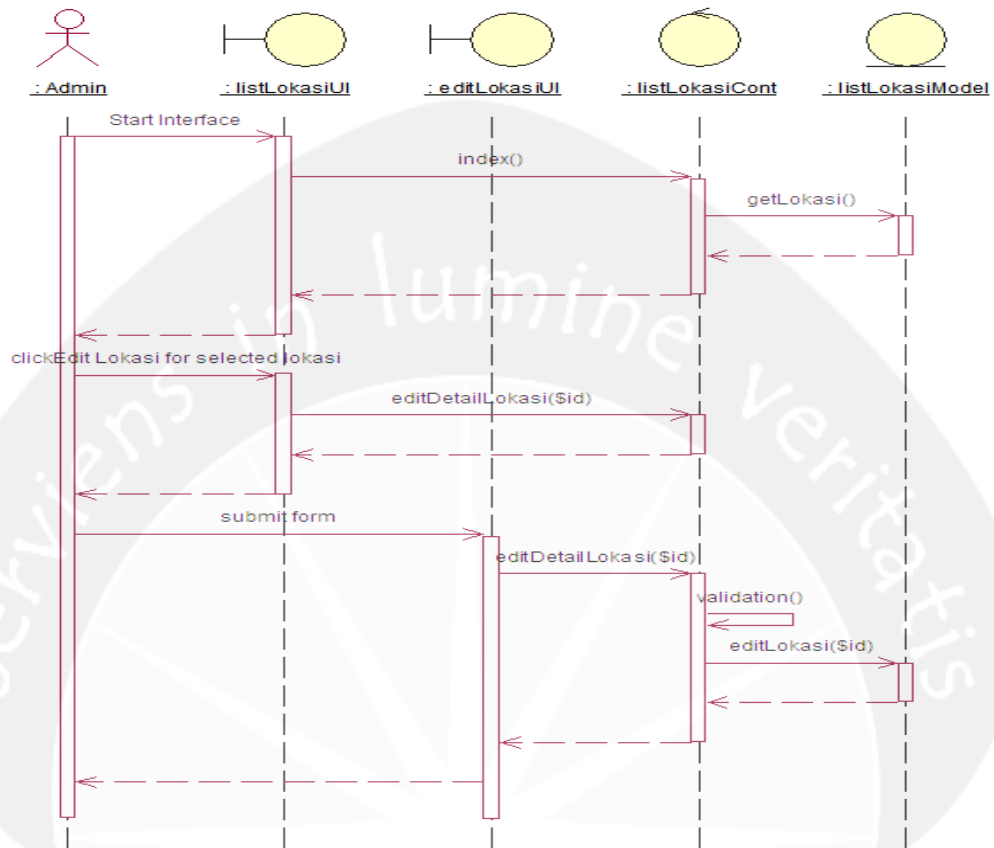
### 2.2.1.11 Pengelolaan Lokasi

#### 2.2.1.11.1 Tambah Lokasi



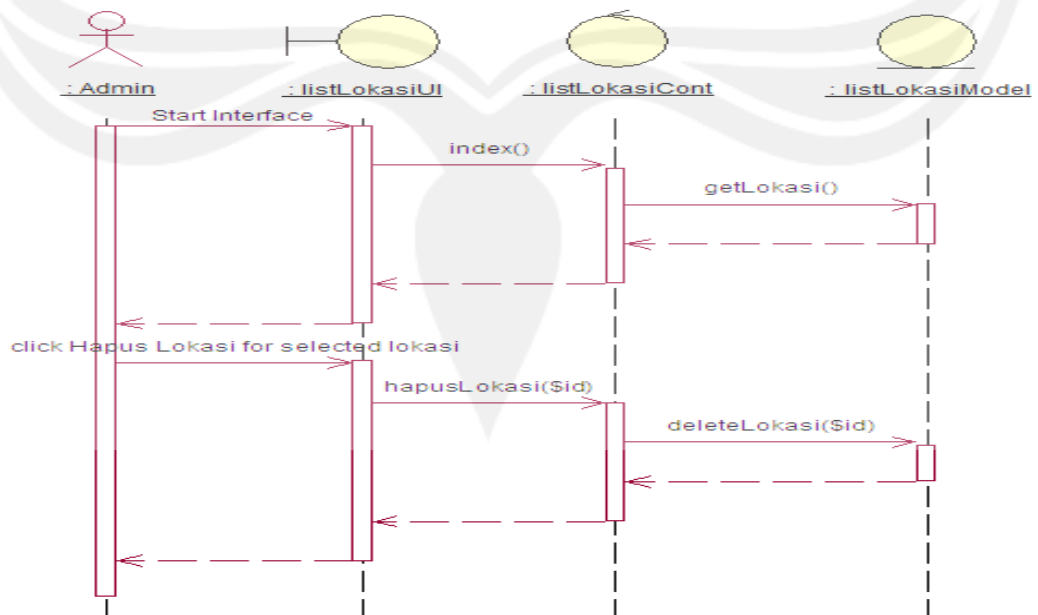
Gambar 2.14 Sequence Diagram : Pengelolaan Lokasi - Tambah Lokasi

### 2.2.1.11.2 Edit Lokasi



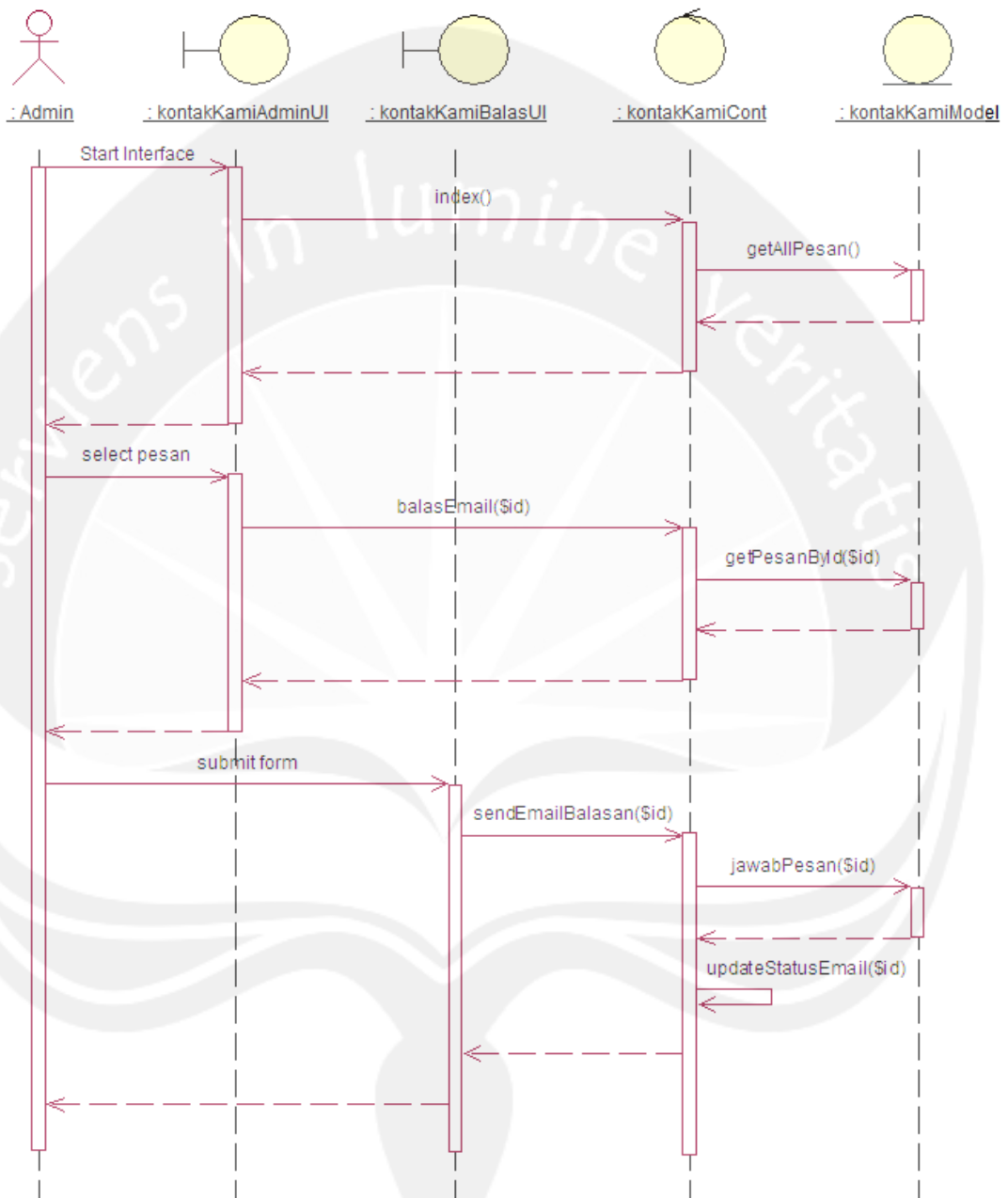
Gambar 2.15 Sequence Diagram : Pengelolaan Lokasi - Edit Lokasi

### 2.2.1.11.3 Hapus Lokasi



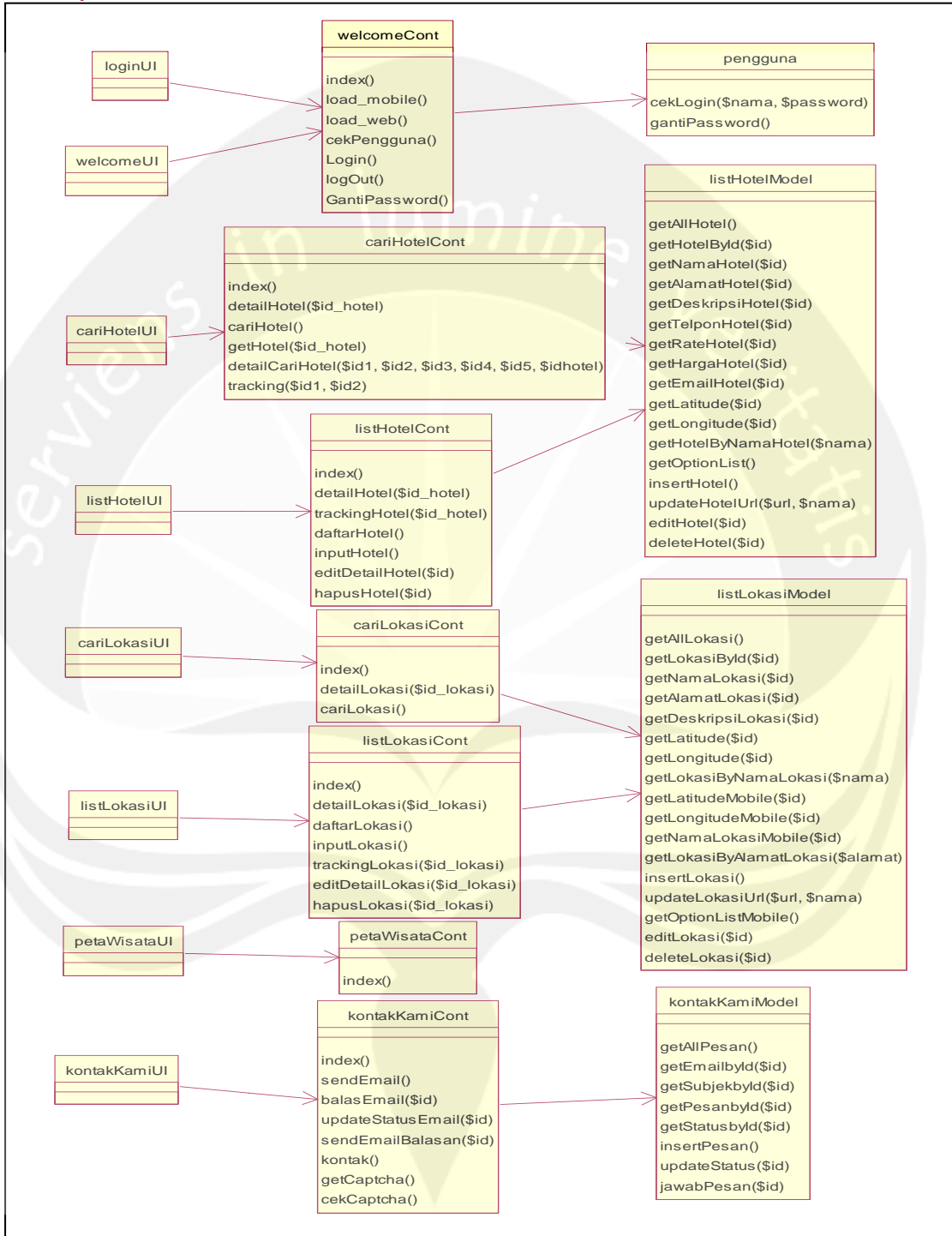
Gambar 2.16 Sequence Diagram : Pengelolaan Lokasi - Hapus Lokasi

### 2.2.1.12 Pengelolaan Balas Pesan



Gambar 2.17 Sequence Diagram : Pengelolaan Balas Pesan

### 2.2.2. Class Diagram



Gambar 2.18 Class Diagram

### 2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

#### 2.2.3.1 Specific Design Class loginUI

<b>loginUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ loginUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ document_ready() Fungsi dasar yang berjalan saat tampilan diakses.	

#### 2.2.3.2 Specific Design Class welcomeUI

<b>welcomeUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ welcomeUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ document_ready() Fungsi dasar yang berjalan saat tampilan diakses.	

#### 2.2.3.3 Specific Design Class cariHotelUI

<b>cariHotelUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ cariHotelUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ document_ready() Fungsi dasar yang berjalan saat tampilan diakses.	

#### 2.2.3.4 Specific Design Class listHotelUI

<b>listHotelUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>



```
+ listHotelUI()
```

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

```
+ document_ready()
```

Fungsi dasar yang berjalan saat tampilan diakses.

#### 2.2.3.5 Specific Design Class cariLokasiUI

<b>cariLokasiUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
---------------------	---------------------------------

```
+ cariLokasiUI()
```

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

```
+ document_ready()
```

Fungsi dasar yang berjalan saat tampilan diakses.

#### 2.2.3.6 Specific Design Class listLokasiUI

<b>listLokasiUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
---------------------	---------------------------------

```
+ listLokasiUI()
```

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

```
+ document_ready()
```

Fungsi dasar yang berjalan saat tampilan diakses.

#### 2.2.3.7 Specific Design Class petaWisataUI

<b>petaWisataUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
---------------------	---------------------------------

```
+ petaWisataUI()
```

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

```
+ document_ready()
```

Fungsi dasar yang berjalan saat tampilan diakses.

### 2.2.3.8 Specific Design Class kontakKamiUI

<b>kontakKamiUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+ kontakKamiUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + document_ready() Fungsi dasar yang berjalan saat tampilan diakses.</pre>	

### 2.2.3.9 Specific Design Class welcomeCont

<b>welcomeCont</b>	<b>&lt;&lt;controller&gt;&gt;</b>
<pre>+ __construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + index() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data antar muka welcome. + load_mobile() Operasi ini digunakan untuk menampilkan website mobile. + load_web() Operasi ini digunakan untuk menampilkan website desktop. + cekPengguna() Operasi ini digunakan mengecek ketersediaan pengguna pada database saat data pengguna diinputkan oleh user. + login() Operasi ini digunakan untuk masuk ke website dan mendapatkan hak ases untuk mengelola website. + logout() Operasi ini digunakan untuk keluar dari website dan menghilangkan sesi admin untuk mengelola website. + gantiPassword() Operasi ini digunakan untuk mengganti password pada username</pre>	

yang digunakan untuk login.

#### 2.2.3.10 Specific Design Class cariHotelCont

<b>cariHotelCont</b>	<b>&lt;&lt;controller&gt;&gt;</b>
<pre>+ __construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + index() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data antar muka cari hotel. + detailHotel(\$id_hotel) Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail suatu hotel. + cariHotel () Operasi ini digunakan untuk mencari hotel. + getHotel(\$id_hotel) Operasi ini digunakan mengambil detail hotel berdasarkan parameter id hotel. + detailCariHotel(\$id1, \$id2, \$id3, \$id4, \$id5, \$idhotel) Operasi ini digunakan untuk mengambil detail hotel setelah dilakukannya pencarian hotel. + tracking(\$id1, \$id2) Operasi ini digunakan untuk menghitung dan menampilkan hasil tracking dari lokasi satu ke lokasi lainnya.</pre>	

#### 2.2.3.11 Specific Design Class listHotelCont

<b>listHotelCont</b>	<b>&lt;&lt;controller&gt;&gt;</b>
<pre>+ __construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + index() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data antar muka list hotel.</pre>	

+ detailHotel(\$id\_hotel)

Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail suatu hotel.

+ trackingHotel(\$id\_hotel)

Operasi ini digunakan untuk menghitung dan menampilkan hasil tracking hotel.

+ daftarHotel()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan antarmuka daftar hotel.

+ inputHotel()

Operasi ini digunakan untuk mendaftarkan data hotel baru ke dalam database.

+ editDetailHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengubah data hotel pada database berdasarkan id hotel yang dipilih.

+ hapusHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel pada database berdasarkan id hotel yang dipilih

#### 2.2.3.12 Specific Design Class cariLokasiCont

<b>cariLokasiCont</b>	<b>&lt;&lt;controller&gt;&gt;</b>
<p>+ __construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ index() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data antarmuka cari lokasi.</p> <p>+ detailLokasi(\$id_lokasi) Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail lokasi berdasarkan id lokasi yang dipilih.</p> <p>+ cariLokasi() Operasi ini digunakan untuk mencari lokasi wisata.</p>	

### 2.2.3.13 Specific Design Class listLokasiCont

listLokasiCont	<<controller>>
<pre>+ __construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + index() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data antarmuka list lokasi. + detail_lokasi(\$id_lokasi) Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail lokasi berdasarkan id lokasi yang dipilih. + daftarLokasi() Operasi ini digunakan untuk menampilkan antarmuka daftar lokasi. + inputLokasi() Operasi ini digunakan untuk mendaftarkan lokasi baru pada database. + trackingLokasi(\$id_lokasi) Operasi ini digunakan untuk menghitung dan menampilkan hasil tracking lokasi. + editDetailLokasi(\$id_lokasi) Operasi ini digunakan untuk mengubah detail lokasi berdasarkan id lokasi yang dipilih. + hapusLokasi(\$id_lokasi) Operasi ini digunakan untuk menghapus data lokasi wisata pada database berdasarkan id lokasi yang telah dipilih.</pre>	

### 2.2.3.14 Specific Design Class petaWisataCont

petaWisataCont	<<controller>>
<pre>+ __construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</pre>	

```
+ index()
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data antarmuka peta wisata.

### 2.2.3.15 Specific Design Class kontakKamiCont

kontakKamiCont	<<controller>>
<pre>+ __construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + index() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data antarmuka kontak kami. + sendEmail() Operasi ini digunakan untuk menampilkan antarmuka balas pesan oleh admin. + balasEmail(\$id) Operasi ini digunakan untuk membalas pesan yang telah dikirimkan oleh pengguna. + updateStatusEmail(\$id) Operasi ini digunakan untuk mengubah status pesan saat admin membuka ataupun membalas pesan dari pengguna. + sendEmailBalasan(\$id) Operasi ini digunakan untuk mengirimkan pesan ke email admin bidikhotel dan ke email pengguna berdasarkan id pesan yang telah dipilih. + kontak() Operasi ini digunakan untuk menampilkan antarmuka kontak untuk admin. + getCaptcha() Operasi ini digunakan untuk mengambil captcha baru setiap kali antarmuka ditampilkan. + cekCaptcha()</pre>	

Operasi ini digunakan untuk mengecek kesesuaian captcha yang tertampil dan captcha yang dimasukkan oleh pengguna.

#### 2.2.3.16 Specific Design Class Pengguna

Pengguna	<<entity>>
<pre>+__construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + cekLogin() Operasi ini digunakan untuk mengambil dan mencocokkan data pengguna dengan data yang diinputkan oleh pengguna. + gantiPassword() Operasi ini digunakan untuk mengedit data password yang diinputkan oleh pengguna ke dalam database.</pre>	

#### 2.2.3.17 Specific Design Class listHotelModel

listHotelModel	<<entity>>
<pre>+__construct() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + getAllHotel() Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data hotel yang berada pada database. + getHotelById(\$id) Operasi ini digunakan untuk mengambil data hotel berdasarkan id hotel. + getNamaHotel(\$id) Operasi ini digunakan untuk mengambil data nama hotel berdasarkan id hotel. + getAlamatHotel(\$id) Operasi ini digunakan untuk mengambil data alamat hotel</pre>	

berdasarkan id hotel.

+ getDeskripsiHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data deskripsi hotel berdasarkan id hotel.

+ getTelponHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data telpon hotel berdasarkan id hotel.

+ getRateHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data rate hotel berdasarkan id hotel.

+ getHargaHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data harga hotel berdasarkan id hotel.

+ getEmailHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data email hotel berdasarkan id hotel.

+ getLatitude(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data latitude hotel berdasarkan id hotel.

+ getLongitude(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data longitude hotel berdasarkan id hotel.

+ getHotelByNamaHotel(\$nama)

Operasi ini digunakan untuk mengambil data hotel berdasarkan nama hotel.

+ getOptionList()

Operasi ini digunakan untuk mengambil list data hotel untuk ditampilkan pada combobox.

+insertHotel()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data hotel ke dalam database.

+ updateHotelUrl(\$url,\$nama)

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data url gambar hotel ke dalam database berdasarkan nama hotel.



+ editHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk mengubah data hotel berdasarkan id hotel yang terdapat dalam database.

+ deleteHotel(\$id)

Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel yang terdapat dalam database berdasarkan id hotel.

### 2.2.3.18 Specific Design Class listLokasiModel

listLokasiModel	<<entity>>
<p>+ __construct()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ getAllLokasi()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data lokasi yang berada pada database.</p> <p>+ getLocationById(\$id)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data lokasi berdasarkan id lokasi.</p> <p>+ getNamaLokasi(\$id)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data nama lokasi berdasarkan id lokasi.</p> <p>+ getAlamatLokasi(\$id)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data alamat lokasi berdasarkan id lokasi.</p> <p>+ getDeskripsiLokasi(\$id)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data deskripsi lokasi berdasarkan id lokasi.</p> <p>+ getLatitude(\$id)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data latitude lokasi berdasarkan id lokasi.</p> <p>+ getLongitude(\$id)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data longitude lokasi</p>	

berdasarkan id lokasi.

+ getNamaLokasiMobile(\$id)  
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data nama lokasi berdasarkan id lokasi.

+ getLocationByAlamatLokasi(\$alamat)  
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data alamat lokasi berdasarkan alamat lokasi.

+ insertLokasi()  
 Operasi ini digunakan untuk memasukkan data lokasi ke dalam database.

+ updateLokasiUrl(\$url,\$nama)  
 Operasi ini digunakan untuk memasukkan data url gambar lokasi ke dalam database berdasarkan nama lokasi.

+ getOptionListMobile()  
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data lokasi untuk ditampilkan pada combobox.

+ editLokasi(\$id)  
 Operasi ini digunakan untuk mengubah data lokasi berdasarkan id lokasi yang terdapat dalam database.

+ deleteLokasi(\$id)  
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data lokasi yang terdapat dalam database berdasarkan id lokasi.

### 2.2.3.19 Specific Design Class kontakKamiModel

<b>kontakKamiModel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p>+__construct()          Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ getAllPesan()          Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data pesan yang berada pada database.</p>	

```

+ getEmailById($id)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data pesan berdasarkan id pesan.
+ getSubjekById($id)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data subjek pesan berdasarkan id pesan.
+ getPesanById($id)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data pesan berdasarkan id pesan.
+ getStatusById($id)
Operasi ini digunakan untuk mengambil data status pesan berdasarkan id pesan.
+insertPesan()
Operasi ini digunakan untuk memasukkan data pesan ke dalam database.
+ updateStatus($id)
Operasi ini digunakan untuk mengubah status pesan ke dalam database berdasarkan id pesan.
+ jawabPesan($id)
Operasi ini digunakan untuk memasukkan data balasan pesan dari admin dan mengirimkan pesan tersebut ke email pengguna yang terdaftar.

```

### 3 Deskripsi Dekomposisi

#### 3.1 Dekomposisi Data

##### 3.1.1 Deskripsi Entitas User

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
<b>USERNAME</b>	<b>Variable Character</b>	<b>12</b>	<b>Id pengguna, Primary key</b>
PASSWORD	Variable Character	32	Kata sandi pengguna

### 3.1.2 Deskripsi Entitas Data ListHotel

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_HOTEL	Integer	-	Id hotel, Primary key
NAMA_HOTEL	Variable Character	100	Nama hotel
ALAMAT_HOTEL	Variable Character	200	Alamat hotel
TELPON_HOTEL	Variable Character	500	Nomor telepon hotel
HARGA	FLOAT	-	Harga sewa kamar
DESKRIPSI_HOTEL	Variable Character	50	Deskripsi detail hotel
LATITUDE	DOUBLE	-	Latitude hotel
LONGITUDE	DOUBLE	-	Longitude hotel
RATE	INTEGER	-	Bintang hotel
EMAIL	Variable Character	20	Email hotel
GAMBAR	Variable Character	500	Link alamat gambar hotel

### 3.1.3 Deskripsi Entitas Data ListLokasi

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_LOKASI	Integer	-	ID komentar, Primary key
NAMA_LOKASI	Variable Character	100	Nama lokasi wisata
ALAMAT_LOKASI	Variable Character	200	Alamat lokasi wisata
DESKRIPSI_LOKASI	Variable Character	500	Deskripsi lokasi wisata
GAMBAR	Variable Character	500	Link alamat gambar lokasi
LATITUDE	DOUBLE	-	Latitude lokasi
LONGITUDE	DOUBLE	-	Longitude lokasi

### 3.1.4 Deskripsi Entitas Data KontakKami

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID	Integer	-	ID pesan, Primary key
EMAIL	Variable Character	20	Email pengirim pesan
SUBJEK	Variable Character	200	Subjek pesan
PESAN	Variable Character	500	Deskripsi pesan yang dikirim
STATUS	INTEGER	-	Status pesan
JAWABAN	Variable Character	500	Jawaban dari administrator

### 3.1.5 Deskripsi Entitas Data Captcha

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
CAPTCHA_ID	Integer	-	ID captcha, Primary key
CAPTCHA_TIME	Integer	-	Waktu captcha ditampilkan
IP_ADDRESS	Variable Character	16	Ip address yang mengakses website
WORD	Variable Character	20	Kata captcha yang ditampilkan

## 3.2 Physical Data Model

LISTHOTEL		LISTLOKASI		KONTAKKAMI	
ID_HOTEL	int	ID_LOKASI	int	ID	int
NAMA_HOTEL	varchar(50)	NAMA_LOKASI	varchar(30)	EMAIL	varchar(20)
ALAMAT_HOTEL	varchar(100)	ALAMAT_LOKASI	varchar(200)	SUBJEK	varchar(200)
TELPON_HOTEL	varchar(15)	DESKRIPSI_LOKASI	varchar(500)	PESAN	varchar(500)
HARGA	int	GAMBAR	varchar(500)	STATUS	int
DESKRIPSI_HOTEL	varchar(500)	LATITUDE	float	JAWABAN	varchar(500)
LATITUDE	float	LONGITUDE	float		
LONGITUDE	float				
RATE	int				
EMAIL	varchar(20)				
GAMBAR	varchar(500)				

USER		CAPTCHA	
USERNAME	varchar(12)	CAPTCHA_ID	int
PASSWORD	varchar(32)	CAPTCHA_TIME	int
		IP_ADDRESS	varchar(16)
		WORD	varchar(20)

**Gambar 3.1. Physical Data Model WBH Pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget**

## **4 Deskripsi Perancangan Antarmuka**

### **4.1 Login**



**Gambar 4.1. Antarmuka Halaman Login**

Rancangan antarmuka gambar 4.1 digunakan untuk login yang berisi menu login untuk masuk kedalam sistem. User login dengan menggunakan username dan password yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah user mengisi username dan password, user menekan tombol login untuk masuk kedalam sistem WBH.

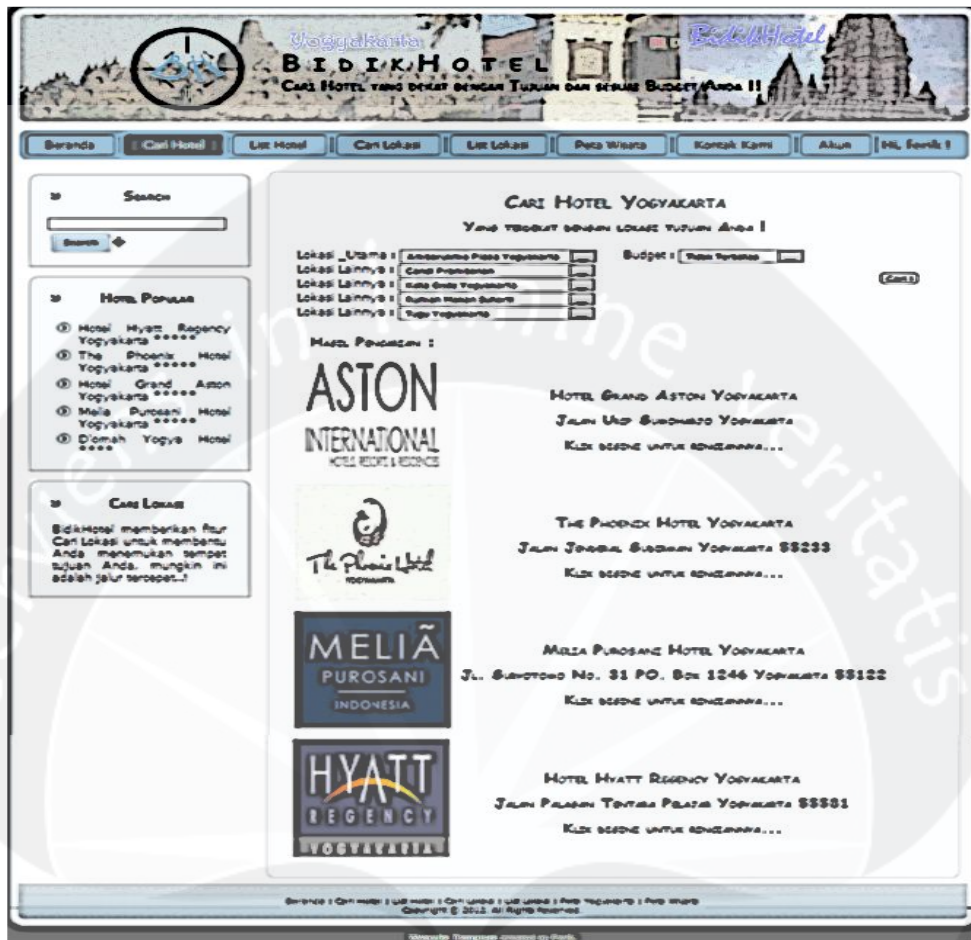
## 4.2 Beranda



Gambar 4.2. Antarmuka Beranda

Rancangan antarmuka gambar 4.2 adalah landing page website BidikHotel untuk pengguna umum dimana ketika browser ditujukan ke alamat website bidikhotel, maka antarmuka ini yang akan ditampilkan kepada pengguna umum.

### 4.3 Cari Hotel



Gambar 4.3. Antarmuka Cari Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.3 digunakan untuk menampilkan form cari hotel. Pengguna dapat memilih lokasi tujuan dan budget harga sewa kamar pada combobox yang disediakan kemudian menekan button cari, maka hotel yang paling dekat dengan lokasi tujuan akan ditampilkan maksimal 10 hotel rekomendasi.



#### 4.4 Detail Cari Hotel

**BIDIKHOTEL**  
CARI HOTEL YANG DEKAT DENGAN TUJUAN DAN SESUAI BUDGET ANDA !!

Beranda | Cari Hotel | List Hotel | Cari Lokasi | List Lokasi | Peta Wisata | Kontak Kami | Akun | Hi, Feri !!

**SEARCH**  
[Search Box] [Search]

**HOTEL POPULAR**

- 1 Hotel Hyatt Regency Yogyakarta \*\*\*\*\*
- 2 The Phoenix Hotel Yogyakarta \*\*\*\*\*
- 3 Hotel Grand Aston Yogyakarta \*\*\*\*\*
- 4 Mela Purosani Hotel Yogyakarta \*\*\*\*\*
- 5 D'omah Yogya Hotel \*\*\*\*\*

**CARA LOKASI**  
BidikHotel memberikan fitur Cari Lokasi untuk membantu Anda menemukan tempat tujuan Anda, mungkin ini adalah jalur tercepat.

**CARI HOTEL YOGYAKARTA**  
YANG TERDEKAT DENGAN LOKASI TUJUAN ANDA !

Lokasi Utama :  Budget :  [Clear]

Lokasi Lainnya :  [Clear]

Lokasi Lainnya :  [Clear]

Lokasi Lainnya :  [Clear]

Lokasi Lainnya :  [Clear]

**HOTEL GRAND ASTON YOGYAKARTA**  
@ Jalan Urd Surongro Yogyakarta  
Kisaran Harga 500000

**\*\*\* CARILAU JALUR TERDEKAT KE HOTEL GRAND ASTON YOGYAKARTA**

ASAL :	TUJUAN :	JARAK :	WAKTU	TEMPAN :
Ambarukmo Plaza Yogyakarta	Candi Prambanan	12.1 km	19 menit	Lihat Rute !
Ambarukmo Plaza Yogyakarta	Kota Gede Yogyakarta	6.4 km	11 menit	Lihat Rute !
Ambarukmo Plaza Yogyakarta	Rumah Makan Suhart	1.0 km	1 menit	Lihat Rute !
Ambarukmo Plaza Yogyakarta	Tugu Yogyakarta	5.2 km	11 menit	Lihat Rute !
Ambarukmo Plaza Yogyakarta	Hotel Grand Aston Yogyakarta	4.3 km	9 menit	Lihat Rute !
Candi Prambanan	Ambarukmo Plaza Yogyakarta	12.5 km	21 menit	Lihat Rute !
Candi Prambanan	Kota Gede Yogyakarta	17.3 km	28 menit	Lihat Rute !
Candi Prambanan	Rumah Makan Suhart	11.7 km	20 menit	Lihat Rute !
Candi Prambanan	Tugu Yogyakarta	16.4 km	29 menit	Lihat Rute !
Candi Prambanan	Hotel Grand Aston Yogyakarta	15.5 km	28 menit	Lihat Rute !
Kota Gede Yogyakarta	Ambarukmo Plaza Yogyakarta	6.7 km	11 menit	Lihat Rute !
Kota Gede Yogyakarta	Candi Prambanan	17.2 km	27 menit	Lihat Rute !
Kota Gede Yogyakarta	Rumah Makan Suhart	6.1 km	10 menit	Lihat Rute !
Kota Gede Yogyakarta	Tugu Yogyakarta	6.9 km	18 menit	Lihat Rute !
Kota Gede Yogyakarta	Hotel Grand Aston Yogyakarta	6.4 km	17 menit	Lihat Rute !
Rumah Makan Suhart	Ambarukmo Plaza Yogyakarta	1.4 km	3 menit	Lihat Rute !
Rumah Makan Suhart	Candi Prambanan	11.1 km	17 menit	Lihat Rute !
Rumah Makan Suhart	Kota Gede Yogyakarta	6.1 km	11 menit	Lihat Rute !
Rumah Makan Suhart	Tugu Yogyakarta	5.2 km	11 menit	Lihat Rute !
Rumah Makan Suhart	Hotel Grand Aston Yogyakarta	4.3 km	10 menit	Lihat Rute !
Tugu Yogyakarta	Ambarukmo Plaza Yogyakarta	5.6 km	12 menit	Lihat Rute !
Tugu Yogyakarta	Candi Prambanan	17.7 km	31 menit	Lihat Rute !
Tugu Yogyakarta	Kota Gede Yogyakarta	7.0 km	16 menit	Lihat Rute !
Tugu Yogyakarta	Rumah Makan Suhart	6.6 km	13 menit	Lihat Rute !
Tugu Yogyakarta	Hotel Grand Aston Yogyakarta	2.9 km	8 menit	Lihat Rute !
Hotel Grand Aston Yogyakarta	Ambarukmo Plaza Yogyakarta	3.5 km	8 menit	Lihat Rute !
Hotel Grand Aston Yogyakarta	Candi Prambanan	15.6 km	27 menit	Lihat Rute !
Hotel Grand Aston Yogyakarta	Kota Gede Yogyakarta	6.4 km	17 menit	Lihat Rute !
Hotel Grand Aston Yogyakarta	Rumah Makan Suhart	4.5 km	9 menit	Lihat Rute !
Hotel Grand Aston Yogyakarta	Tugu Yogyakarta	2.3 km	6 menit	Lihat Rute !

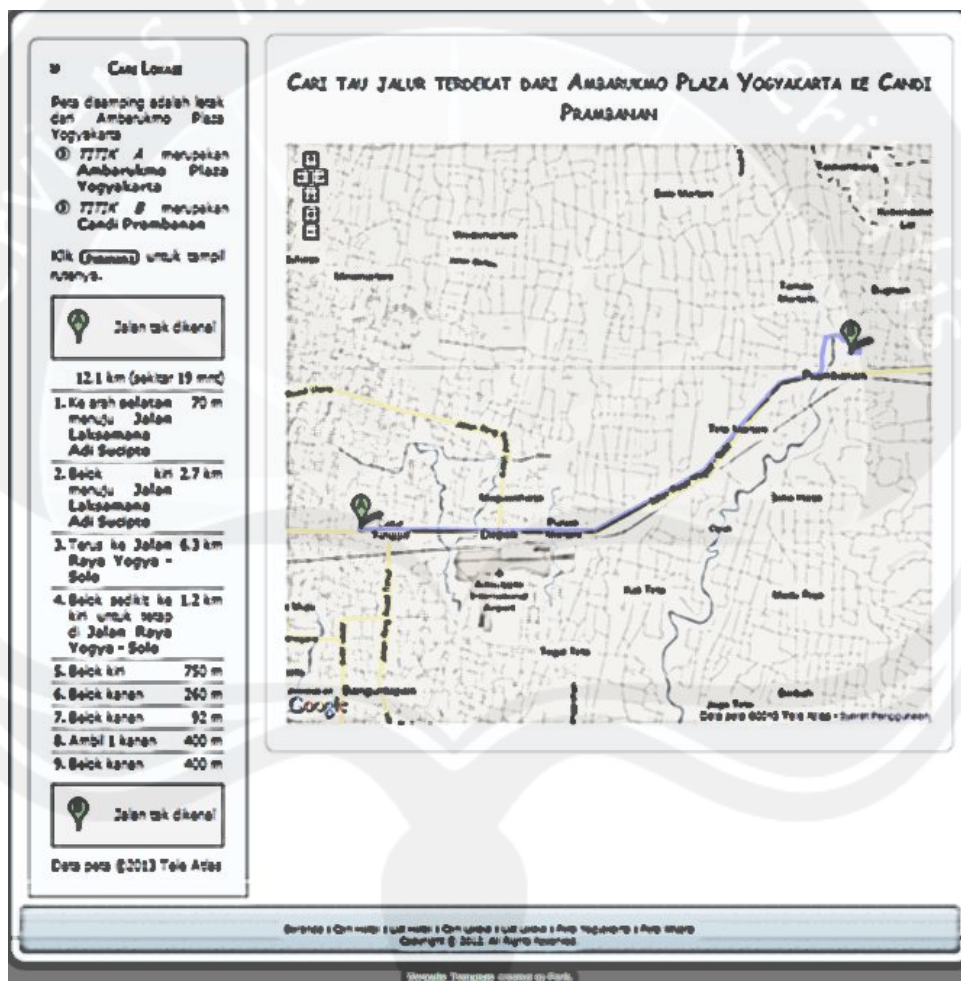
Brand | Cari Hotel | List Hotel | Cari Lokasi | List Lokasi | Peta Wisata | Kontak Kami | Akun | Hi, Feri !!  
Copyright © 2022. All Rights Reserved.

Gambar 4.4. Antarmuka Detail Cari Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.4 digunakan untuk menampilkan detail hotel yang dipilih dari hasil pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi dan budget harga sewa kamar. Data hotel yang ditampilkan berasal

dari database yang telah terdaftar sebelumnya. Terdapat juga rute jalan dari lokasi ke lokasi lainnya ataupun hotel berdasarkan yang telah dipilih oleh pengguna, jika pengguna menekan link 'Lihat Rute !' maka akan ditampilkan rute jalan dan detail jalan yang harus dilewati.

#### 4.5 Tampil Peta Lihat Rute

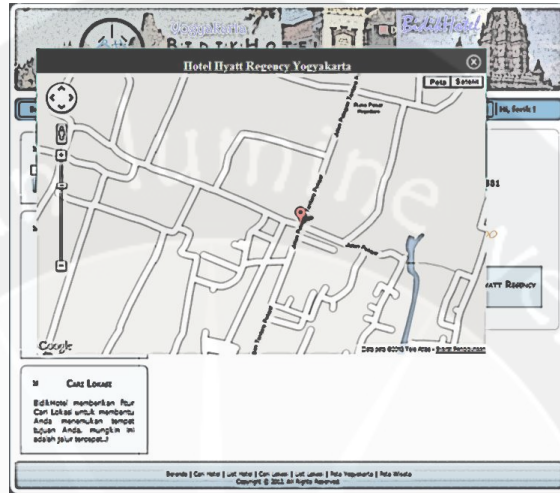


Gambar 4.5. Antarmuka Tampil Peta Lihat Rute

Rancangan antarmuka gambar 4.5 digunakan untuk menampilkan peta dari link 'Lihat Rute !' pada antarmuka detail cari hotel. Peta ini menampilkan rute jalan dari satu lokasi ke lokasi lainnya berdasarkan pilihan dari pengguna. Peta bersifat dinamis sehingga

dapat digeser maupun diperbesar untuk melihat detailnya.

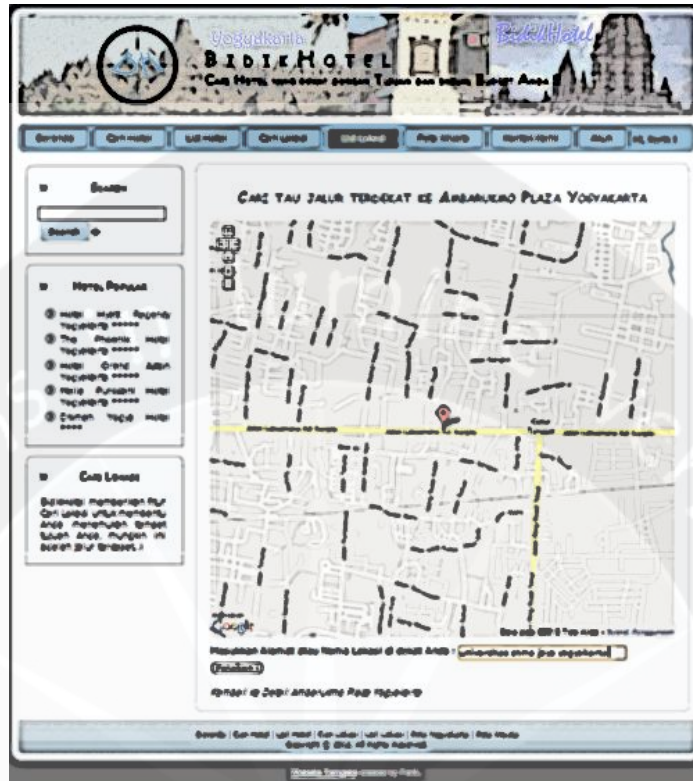
#### 4.6 Tampil Peta Hotel



Gambar 4.6. Antarmuka Tampil Peta Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.6 digunakan untuk menampilkan peta posisi hotel yang dipilih dari detail hotel. Peta yang ditampilkan berasal dari peta google dan ditampilkan menggunakan jquery pada halaman detail hotel.

#### 4.7 Tracking

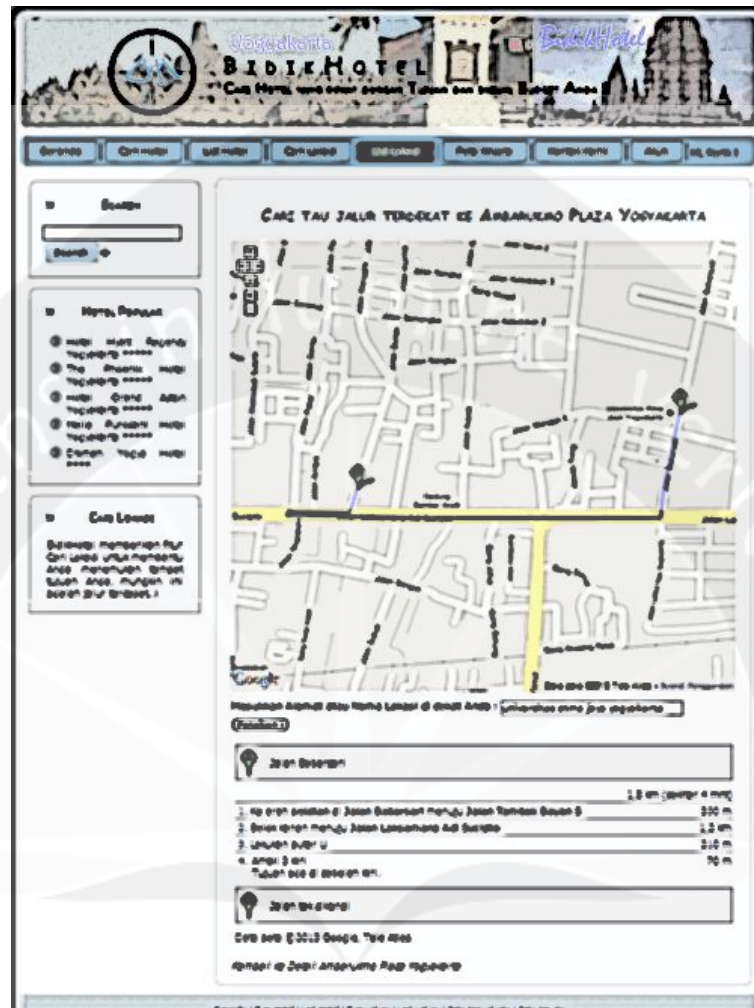


Gambar 4.7. Antarmuka Tracking

Rancangan antarmuka gambar 4.7 digunakan untuk menampilkan tracking rute dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Antarmuka ini akan menampilkan detail dan semua jalur yang harus dilewati untuk menuju ke lokasi lainnya. Pada saat detail jalur ditekan, maka pada peta akan muncul perbesaran peta dan jalur yang harus dilewati.



#### 4.8 Hasil Tracking



Gambar 4.8. Antarmuka Tracking

Rancangan antarmuka gambar 4.8 digunakan untuk menampilkan hasil tracking rute dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Antarmuka ini menampilkan detail dan semua jalur yang harus dilewati untuk menuju ke lokasi lainnya.

#### 4.9 Tampil List Hotel

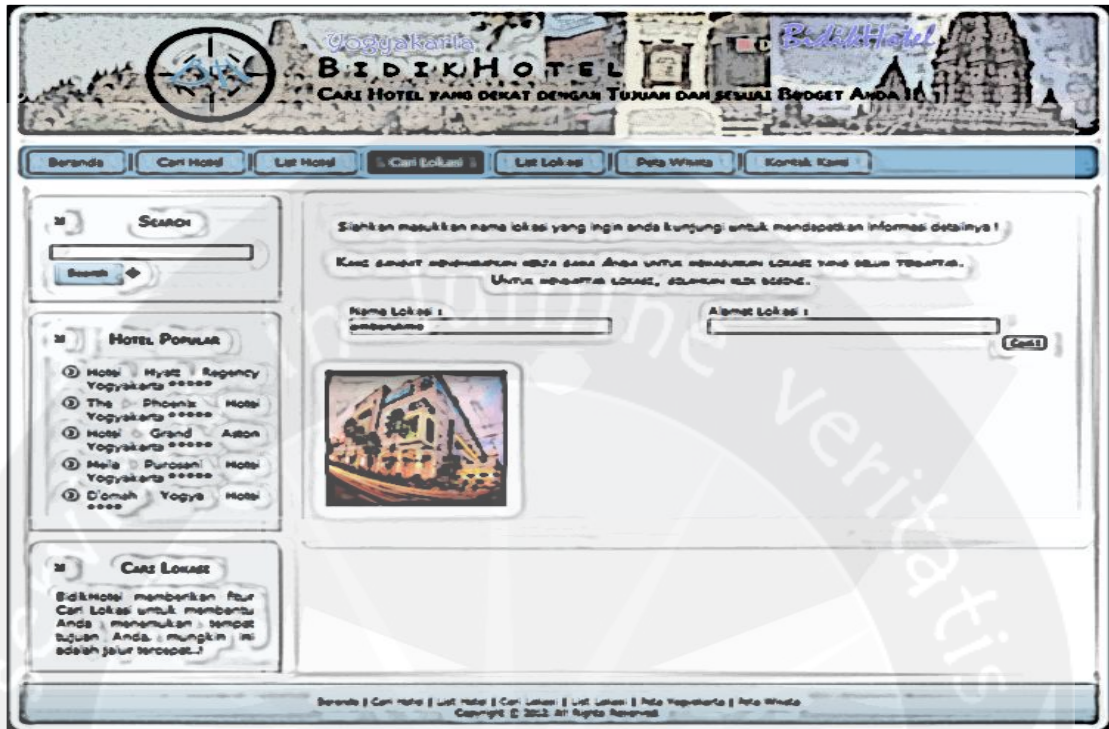


Gambar 4.9. Antarmuka Tampil List Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.9 digunakan untuk menampilkan list hotel yang terdapat di database. Hotel yang ditampilkan sebanyak 8 *thumbnail* hotel per halaman.



#### 4.11 Cari Lokasi



Gambar 4.11. Antarmuka Detail Cari Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.11 digunakan untuk menampilkan form cari lokasi. Pengguna dapat memasukkan nama lokasi ataupun alamat lokasi dan menekan tombol cari. Hasil pencarian lokasi yang sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna akan ditampilkan sebanyak 8 lokasi per halaman.



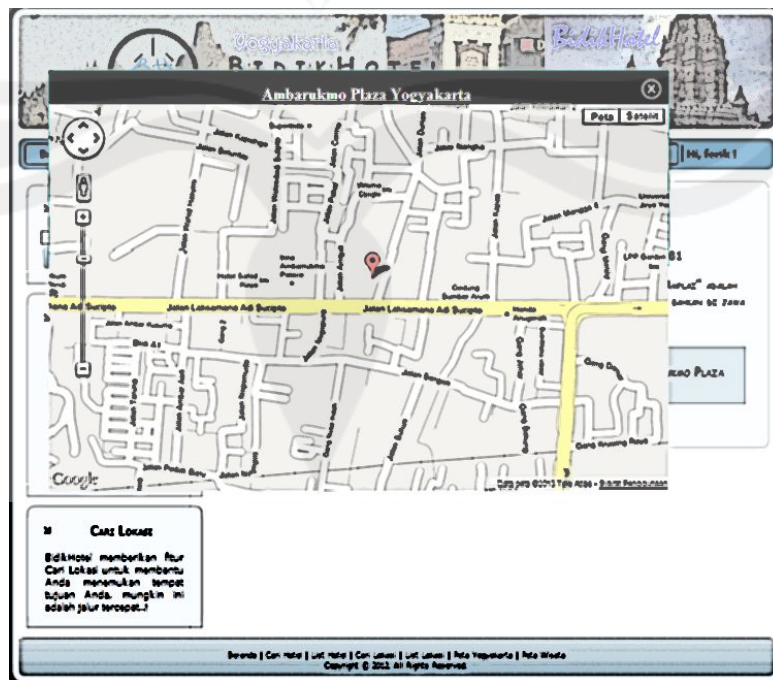
#### 4.12 Detail Lokasi



Gambar 4.12. Antarmuka Detail Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.12 digunakan untuk menampilkan detail lokasi. Data lokasi yang ditampilkan berasal dari database yang telah terdaftar sebelumnya.

#### 4.13 Tampil Peta Lokasi



Gambar 4.13. Antarmuka Tampil Peta Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.13 digunakan untuk menampilkan peta posisi lokasi berdasarkan detail lokasi yang sedang tertampil pada antarmuka detail lokasi. Peta yang ditampilkan berasal dari peta google dan ditampilkan menggunakan jquery pada halaman detail lokasi.

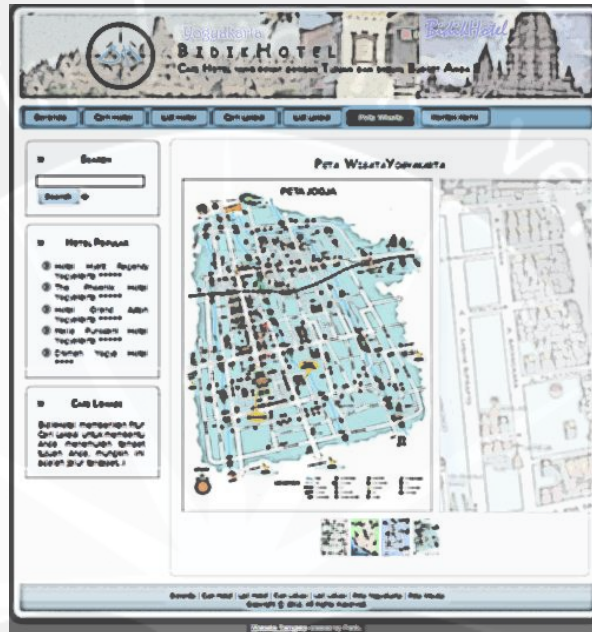
#### 4.14 Tampil List Lokasi



Gambar 4.14. Antarmuka Tampil List Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.14 digunakan untuk menampilkan list lokasi yang terdapat di database. Lokasi yang ditampilkan sebanyak 8 *thumbnail* lokasi per halaman.

#### 4.15 Tampil Peta Wisata



Gambar 4.15. Antarmuka Tampil Peta Wisata

Rancangan antarmuka gambar 4.15 digunakan untuk menampilkan peta wisata yang terdapat 4 jenis peta wisata. Pengguna dapat memilih jenis peta wisata dan menggeser kursor pada daerah peta, maka peta akan diperbesar agar dapat terlihat detail dari peta tersebut.

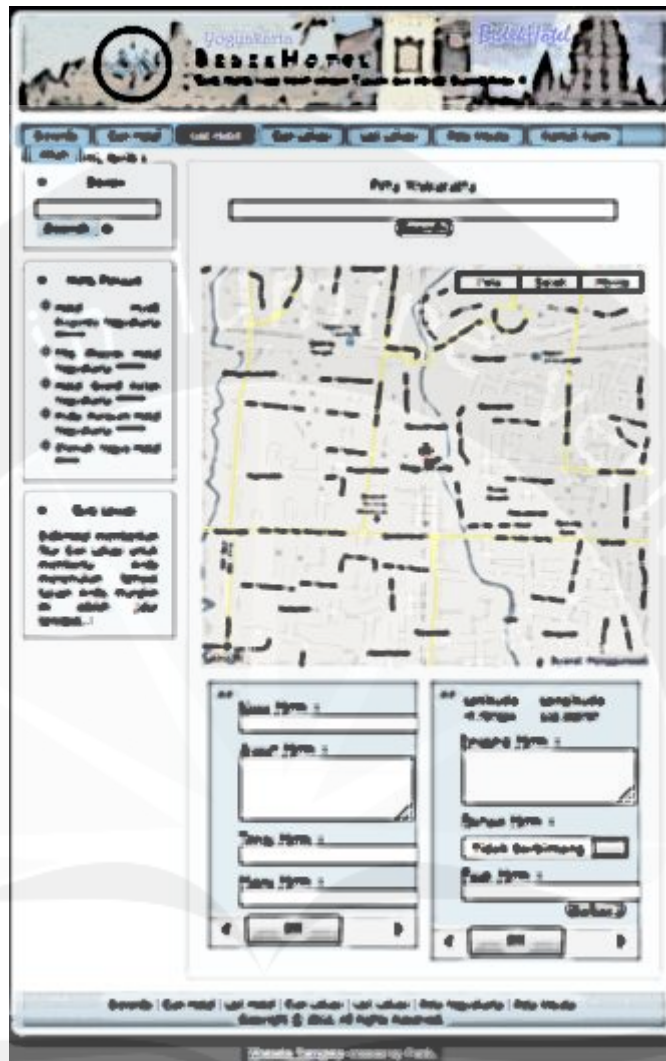
#### 4.16 Kontak Kami

Gambar 4.16. Antarmuka Kontak Kami

Rancangan antarmuka gambar 4.16 digunakan untuk menghubungi administrator dengan cara melengkapi form-form dan menekan tombol kirim. Form kontak kami telah dilengkapi dengan validasi untuk setiap text field dan captcha untuk menghindari pengiriman kontak kami yang berlebihan.



#### 4.17 Daftar Hotel

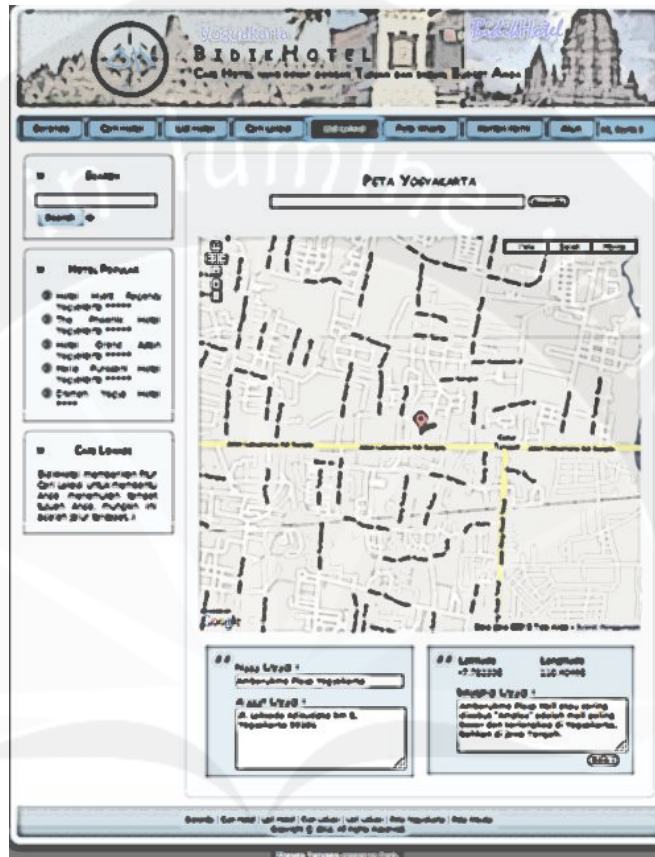


Gambar 4.17. Antarmuka Daftar Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.17 digunakan untuk mendaftarkan hotel baru ke dalam database. Antarmuka ini menampilkan form-form tentang detail hotel beserta peta kota Yogyakarta untuk menunjukkan letak dari hotel. Terdapat juga kotak pencarian diatas peta yang memudahkan pengguna untuk mencari letak dari hotel, pengguna dapat memasukkan nama jalan maupun nama hotel untuk pencarian latitude dan longitude, hasil yang didapat tidak bersifat mutlak dimana pengguna masih dapat memindahkan point pada peta dan memindahkan ke

lokasi lainnya. Pada form ini terdapat validasi bahwa setiap text field harus terisi.

#### 4.18 *Edit Hotel*



Gambar 4.18. Antarmuka Edit Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.18 digunakan untuk mengubah data detail hotel yang terdapat pada database. Antarmuka ini menampilkan form-form tentang detail hotel yang telah terisi sesuai dengan data yang terdapat didalam database, dan pengguna dapat mengubah data tersebut kemudian diakhiri dengan menekan tombol edit. Pada form ini terdapat validasi bahwa setiap text field harus terisi.

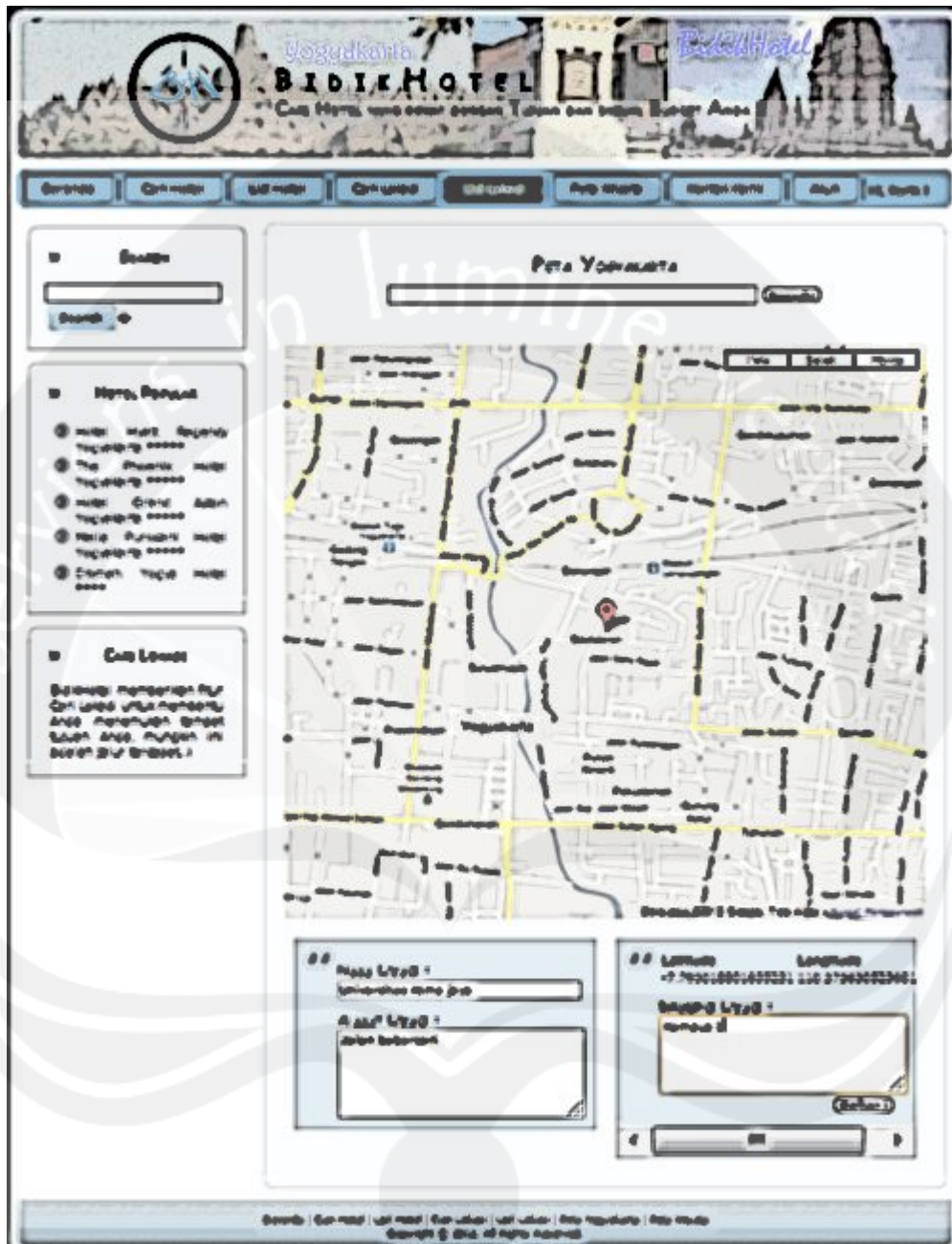
#### 4.19 Hapus Hotel



Gambar 4.19. Antarmuka Hapus Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.19 digunakan untuk menghapus data hotel. Antarmuka ini adalah halaman list hotel, tetapi hanya pengguna yang memiliki role sebagai administrator yang mendapat hak akses untuk menjalankan fungsi hapus hotel. Sebelum data hotel dihapus, sistem akan melakukan konfirmasi untuk mengurangi terjadi kesalahan dalam menghapus hotel.

#### 4.20 Daftar Lokasi



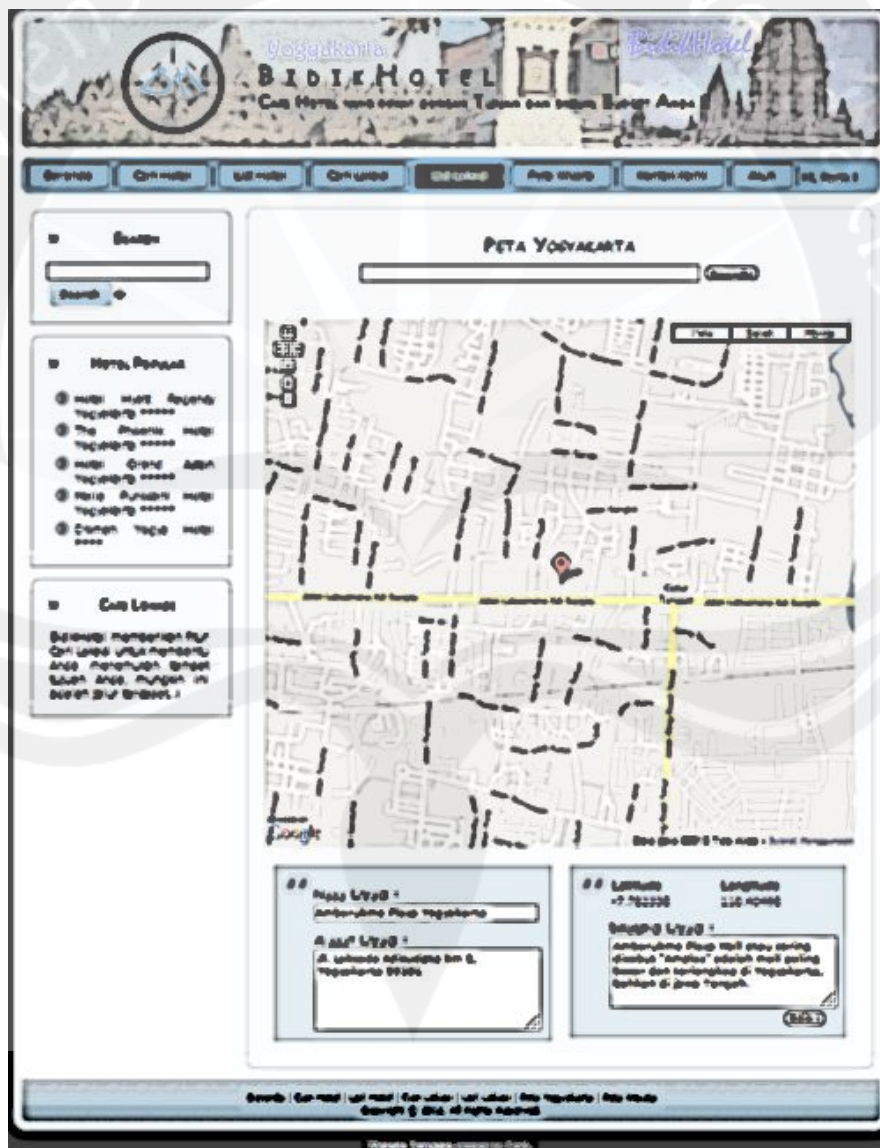
Gambar 4.20. Antarmuka Daftar Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.20 digunakan untuk mendaftarkan lokasi baru ke dalam database. Antarmuka ini menampilkan form-form tentang detail lokasi beserta peta kota Yogyakarta untuk menunjukkan letak dari lokasi. Terdapat juga kotak pencarian diatas peta yang



memudahkan pengguna untuk mencari letak dari lokasi, pengguna dapat memasukkan nama jalan maupun nama lokasi untuk pencarian latitude dan longitude, hasil yang didapat tidak bersifat mutlak dimana pengguna masih dapat memindahkan point pada peta dan memindahkan ke lokasi lainnya. Pada form ini terdapat validasi bahwa setiap text field harus terisi.

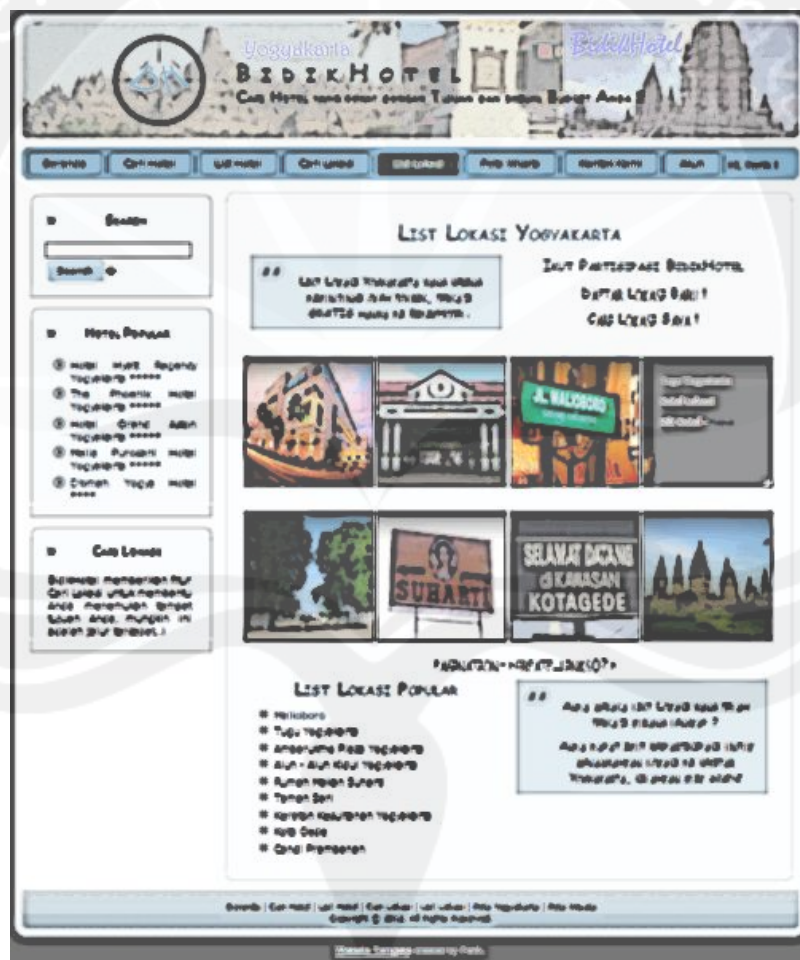
#### 4.21 Edit Lokasi



Gambar 4.21. Antarmuka Edit Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.21 digunakan untuk mengubah data detail lokasi yang terdapat pada database. Antarmuka ini menampilkan form-form tentang detail lokasi yang telah terisi sesuai dengan data yang terdapat didalam database, dan pengguna dapat mengubah data tersebut kemudian diakhiri dengan menekan tombol edit. Pada form ini terdapat validasi bahwa setiap text field harus terisi.

#### 4.22 Hapus Lokasi



Gambar 4.22. Antarmuka Hapus Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.22 digunakan untuk menghapus data lokasi. Antarmuka ini adalah halaman list lokasi, tetapi hanya pengguna yang memiliki role

sebagai administrator yang mendapat hak akses untuk menjalankan fungsi hapus lokasi. Sebelum data lokasi dihapus, sistem akan melakukan konfirmasi untuk mengurangi terjadi kesalahan dalam menghapus lokasi.

#### 4.23 Tampil Kontak Kami Admin

The screenshot shows the admin interface for BidikHotel. The main content area is titled 'KONTAK BIDIK HOTEL' and contains a table of messages. The table has two columns: 'Email' and 'Subjek'. The messages are as follows:

Email	Subjek
ferkyo@yahoo.com	Ucapan
ferkyo@yahoo.com	Lokasi yang berstatus
ferkyo@yahoo.com	Peta tidak bertampl

Below the table, there is a legend for message status:

- Ucapan** = Pesan Baru belum dibuka
- text** = Pesan telah dibuka tetapi belum dibalas
- text** = Pesan telah dibalas

The interface also includes a search bar, a list of popular hotels, and a 'CARA LOKASI' section. The footer contains navigation links and copyright information: 'Beranda | Cari Hotel | List Hotel | Cari Lokasi | List Lokasi | Peta Wisata | Peta Wisata Yogyakarta | Peta Wisata Copyright © 2012 All Rights Reserved'.

Gambar 4.23. Antarmuka Tampil Kontak Kami Admin

Rancangan antarmuka gambar 4.23 digunakan untuk menampilkan pesan-pesan yang dikirim oleh pengguna dan telah tersimpan didalam database. Terdapat 3 jenis kategori pesan, yaitu pesan baru yang belum dibuka yang ditandai dengan background warna abu-abu tua dengan tulisan cetak tebal, pesan telah dibuka tetapi belum dibalas yang ditandai dengan background warna abu-abu muda dengan tulisan cetak miring, dan pesan telah

dibalas yang ditandai dengan tulisan tanpa format. Untuk kategori pesan baru yang belum dibuka dan kategori pesan telah dibuka tetapi belum dibalas, admin dapat melihat pesan tersebut dengan cara memilih pesan tersebut. Tetapi untuk kategori pesan telah dibalas, admin tidak dapat membalas pesan tersebut lagi.

#### 4.24 Balas Pesan Kontak Kami

The screenshot displays the 'KONTAK BIDIK HOTEL' contact form on the BidikHotel website. The form is titled 'KONTAK BIDIK HOTEL' and contains the following fields and elements:

- EMAIL:** A text input field containing 'bidikyo@yahoo.com'.
- SUBJEK:** A text input field containing 'Ungapan'.
- PESAN:** A large text area for the message content, currently empty.
- JAWAB:** A text area for the response, containing the text: 'Saya Menikmati webulangnya dan sangat bermanfaat. Salam BidikHotel-!'
- Kirim:** A button to submit the form.
- Kembali:** A link to return to the previous page.

The website header includes the BidikHotel logo and the tagline 'CARI HOTEL YANG DEKAT DENGAN TUJUAN DAN SESUAI BUDGET ANDA !!'. The navigation menu includes: Beranda, Cari Hotel, List Hotel, Cari Lokasi, List Lokasi, Peta Wisata, Kontak Kami, Akun, and Mi, Ferah !. The footer contains: Beranda | Cari Hotel | List Hotel | Cari Lokasi | List Lokasi | Peta Yogyakarta | Peta Wisata | Copyright © 2012 All Rights Reserved.

Gambar 4.24. Antarmuka Balas Pesan Kontak Kami

Rancangan antarmuka gambar 4.24 digunakan untuk membalas pesan yang telah masuk ke dalam database oleh administrator. Administrator tidak dapat mengubah data yang terdapat pada text field email, subjek dan pesan karena data tersebut merupakan data yang dikirim oleh pengguna, sehingga sistem akan menampilkan data



tersebut secara otomatis saat antarmuka ini ditampilkan. Administrator dapat memasukkan balasan pesan pada text field jawaban dan diakhiri dengan menekan tombol kirim. Balasan pesan tersebut akan dikirim ke email pengguna dan masuk ke dalam database, serta status pesan akan diupdate.

#### 4.25 Ganti Password

The screenshot shows a web interface for changing a password. At the top, there is a banner for 'Yogyakarta BIDIK HOTEL' with the tagline 'CARI HOTEL YANG DEKAT DENGAN TUJUAN DAN SESUAI BUDGET ANDA !!'. Below the banner is a navigation menu with buttons: 'Beranda', 'Cari Hotel', 'List Hotel', 'Cari Lokasi', 'List Lokasi', 'Peta Wisata', 'Kontak Kami', 'Akun', and 'Hi, Ferik!'. The main content area is titled 'GANTI PASSWORD' and contains the following form elements:

- USERNAME :
- PASSWORD SEKARANG :
- PASSWORD BARU :
- KONFIRMASI PASSWORD BARU :
- A red error message: *Password Sekarang Salah !*
- A 'Ganti Password' button.

At the bottom of the page, there is a footer with the text: 'Beranda | Cari Hotel | List Hotel | Cari Lokasi | List Lokasi | Peta Yogyakarta | Peta Wisata Copyright © 2012. All Rights Reserved.' and a small note: 'Website Template created by Ferik.'

Gambar 4.25. Antarmuka Ganti Password

Rancangan antarmuka gambar 4.25 digunakan untuk mengubah password oleh administrator. Antarmuka ini akan menampilkan text field username yang telah terisi berdasarkan username akun yang digunakan saat login dan text field ini tidak dapat diubah valuenya. Value password baru dan konfirmasi password baru harus sama dan setiap text field telah terdapat validasinya.

#### 4.26 Mobile web Beranda



Gambar 4.26. Antarmuka Mobile web Beranda

Rancangan antarmuka gambar 4.26 adalah landing page website mobile BidikHotel untuk pengguna umum ketika browser mobile ditujukan ke alamat website BidikHotel, maka antarmuka ini yang akan ditampilkan.

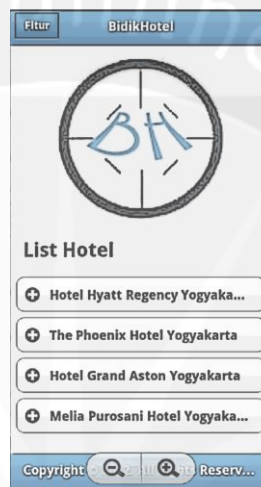
#### 4.27 Mobile web Cari Hotel

Gambar 4.27. Antarmuka Mobile web Cari Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.27 digunakan untuk menampilkan form cari hotel untuk pengguna yang membuka website menggunakan *device mobile*. Pengguna dapat

memilih lokasi tujuan dan budget harga sewa kamar pada combobox yang disediakan kemudian menekan button cari, maka hotel yang paling dekat dengan lokasi tujuan akan ditampilkan maksimal 10 hotel rekomendasi.

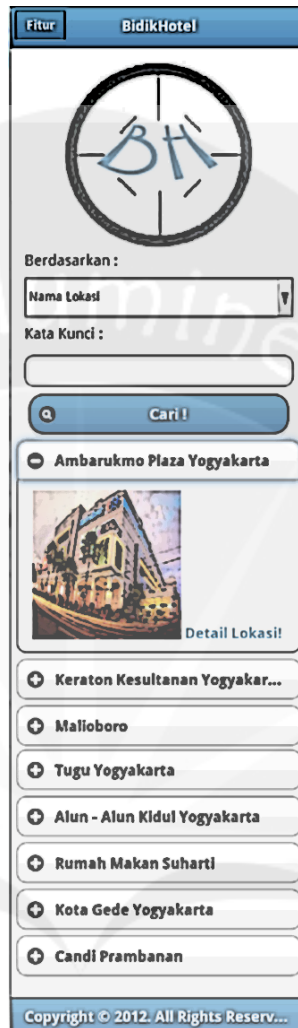
#### 4.28 Mobile web List Hotel



Gambar 4.28. Antarmuka Mobile web List Hotel

Rancangan antarmuka gambar 4.28 digunakan untuk menampilkan list hotel yang telah terdaftar pada database ketika pengguna menggunakan *device mobile*. Detail hotel ditampilkan dalam bentuk collapsible.

#### 4.29 Mobile web Cari Lokasi

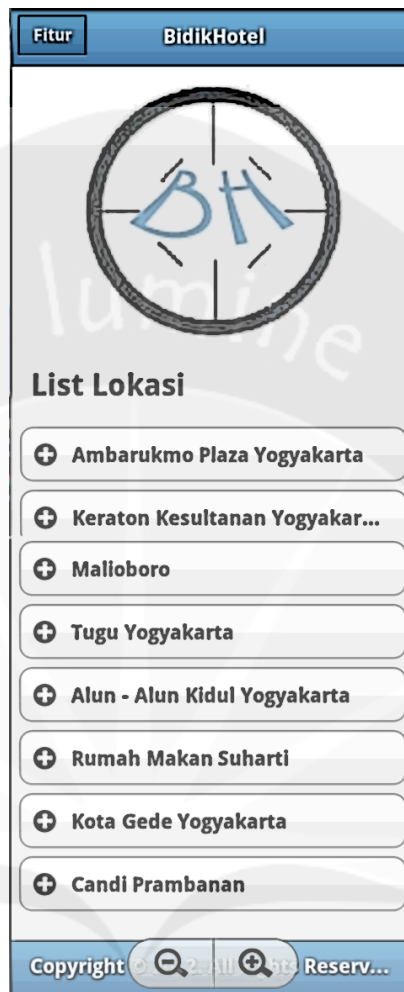


Gambar 4.29. Antarmuka Mobile web Cari Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.29 digunakan untuk mencari lokasi yang telah terdaftar pada database ketika pengguna menggunakan *device mobile*. Pengguna dapat memilih akan melakukan pencarian berdasarkan kategori nama lokasi ataupun alamat lokasi, kemudian pengguna memasukkan kata kunci pencarian dan menekan tombol cari, maka akan muncul hasil pencarian lokasi berdasarkan kata kunci inputan pengguna.



#### 4.30 Mobile web List Lokasi



Gambar 4.30. Antarmuka Mobile web List Lokasi

Rancangan antarmuka gambar 4.30 digunakan untuk menampilkan list lokasi yang telah terdaftar pada database ketika pengguna menggunakan *device mobile*. Detail lokasi ditampilkan dalam bentuk collapsible.

#### 4.31 Mobile web Peta Wisata



Gambar 4.31. Antarmuka Mobile web Peta Wisata

Rancangan antarmuka gambar 4.31 digunakan untuk menampilkan peta wisata yang terdapat 4 jenis peta wisata ketika pengguna menggunakan *device mobile*. Pengguna dapat memilih jenis peta wisata dan menggeser kursor pada daerah peta, maka peta akan diperbesar agar dapat terlihat detail dari peta tersebut.