

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1. Kesimpulan

Setelah aplikasi IWTT ini selesai diimplementasikan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Perangkat Lunak IWTT telah berhasil dikembangkan dengan mengimplementasikan teknologi *web service* dalam pencarian dan reservasi akomodasi user.
2. *Web service* telah berhasil dikembangkan dalam membantu user mendapatkan biaya akomodasi yang sesuai dengan *budget*.
3. Perangkat Lunak IWTT telah berhasil dibangun sebagai aplikasi web untuk pengelolaan lokasi, pengelolaan WSDL, pencarian dan reservasi akomodasi berbasis PHP.
4. Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa fungsi-fungsi yang disediakan oleh perangkat lunak IWTT berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

VI.2. Saran

Penulis ingin memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak IWTT ini:

1. Sistem diharapkan pengguna untuk bisa dikembangkan lebih lanjut dengan fungsionalitas yang lebih baik, dalam hal ini akomodasi dapat memberikan pilihan lebih banyak dalam menentukan transportasi dan penginapan.
2. *Web service* IWTT diharapkan dapat mengolah informasi-informasi yang berasal dari *web service* lain dengan deskripsi layanan akomodasi yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

Hartono, Jogiyanto, 2005, *Analisis & Desain: Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.

Kristanto, Andi, 2003, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gaya Media, Klaten.

Laura, Lemay, 2001, *Desain Grafik dan Halaman Web*, Informatika, Bandung.

Deitel, H.M., Deitel, P.J., & Goldberg A.B., 2004, *Internet & World Wide Web How To Program Third Edition*, New Jersey : Prentice Hall.

Lianto, Ricky, 2010, *Pembangunan Aplikasi Simulasi Kredit Berbasis Web Service*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Aditthana Paravita, Antonius, 2008, *Pembangunan Aplikasi Ticketing Menggunakan Teknologi Agent*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Dwijayanti, Ni Made, 2009, *Sistem Informasi Travelling Berbasis Internet dengan Teknologi XML (Integrasi Travel, Hotel, dan Perusahaan Penerbangan)*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer, Surabaya.

Putri Wibowo, Krisika, 2009, *Implementasi Web Service Dan Google Maps API Dalam Aplikasi Pencarian Kos Di Yogyakarta*, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta.

Supono, 2010, *CodeIgniter Framework PHP*, supono.wordpress.com/2010/04/16/codeigniter-framework-php/, diakses pada tanggal 10 November 2010.

Prasetyo, Herlambang, 2009, *Codeigniter Lightweight PHP Framework*, <http://herlambangprasetyo.net/2009/02/codeigniter-lightweight-php-framework>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2010.

Jorgensen, David, 2002, *Developing .NET Web Services with XML*, Syngress.

Short, Scott, 2002, *Building XML Web Service for the Microsoft .NET Platform*, Microsoft Press.

Siswoutomo, Wiwit, 2004, *Membangun Web Service Open Source Menggunakan PHP*, Elex Media Komputindo.

Kreger, Heather, 2001, *Web Services Conceptual Architecture*, IBM Software Group.

Lucky, 2008, *XML Web Service : Aplikasi Desktop, Internet dan Handphone*, Jasakom.

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

IWTT

(Indonesia Website Tour Travel)

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Wisanggeni Adhi Wibowo / 4948

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-IWTT		1/36
		Revisi		

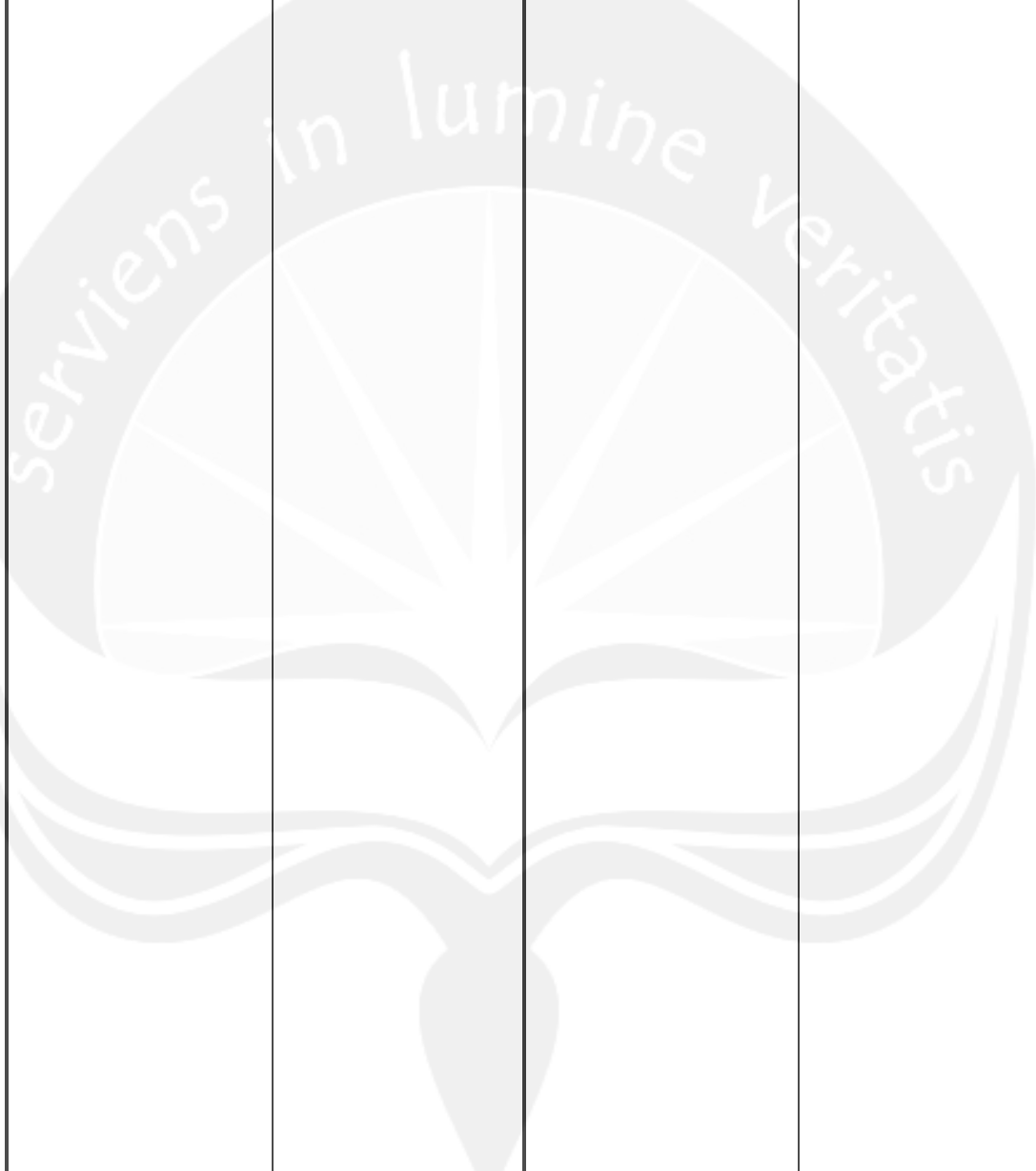
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	6
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi umum (Overview)	7
2	Deskripsi Kebutuhan	8
2.1	Perspektif Produk	8
2.2	Fungsi Produk	10
2.3	Karakteristik Pengguna	14
2.4	Batasan-Batasan	14
2.5	Asumsi dan Ketergantungan	14
3	Kebutuhan khusus	14
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	14
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak ...	17
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan	17
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	17
5	Entity Relationship Diagram	32
6	Kamus Data	33

Daftar Gambar

1. Arsitektur Perangkat Lunak IWTT	10
2. Use Case Diagram	17
3. Entity Relationship Diagram	32



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak IWTT (Indonesia Website Tour Travel) untuk 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-IWTT ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak IWTT dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan data WSDL.
2. Menangani pengelolaan data lokasi.
3. Menangani reservasi akomodasi.
4. Menangani pencarian akomodasi yang sesuai budget user via web service.

Dan berjalan pada lingkungan web dengan platform Windows XP.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	6/ 36
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		

SKPL-IWTT-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada IWTT (Indonesia Website Tour Travel) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
IWTT	Perangkat lunak pengelolaan reservasi akomodasi berbasis web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
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.
PHP	<i>PHP Hypertext Preprocessor</i> , merupakan bahasa yang bersifat <i>server side</i> yang didesain khusus untuk aplikasi web.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Bennet Simon, McRobb Steve, Farmer Ray, *Object-Oriented System Analysis and Design Using UML*, McGraw-Hill Companies, 2002.
2. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.

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 IWTT 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 IWTT tersebut.

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

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

IWTT merupakan perangkat lunak berbasis web yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan reservasi akomodasi tour. Sistem ini pada intinya menangani pemesanan penginapan dan transportasi bagi user yang akan melakukan tour. Selain itu disediakan juga layanan bagi user untuk memperoleh pilihan akomodasi yang disesuaikan dengan budget yang dimiliki user. Nantinya sistem ini diharapkan dapat mempermudah user dalam mekanisme reservasi akomodasi. Aplikasi ini juga memiliki hak akses administrator bagi beberapa user yang telah ditentukan. Pada hak akses administrator, user memiliki hak untuk mengelola data WSDL dan data lokasi. Sehingga administrator bisa selalu mengupdate informasi-informasi yang berkaitan dengan lokasi.

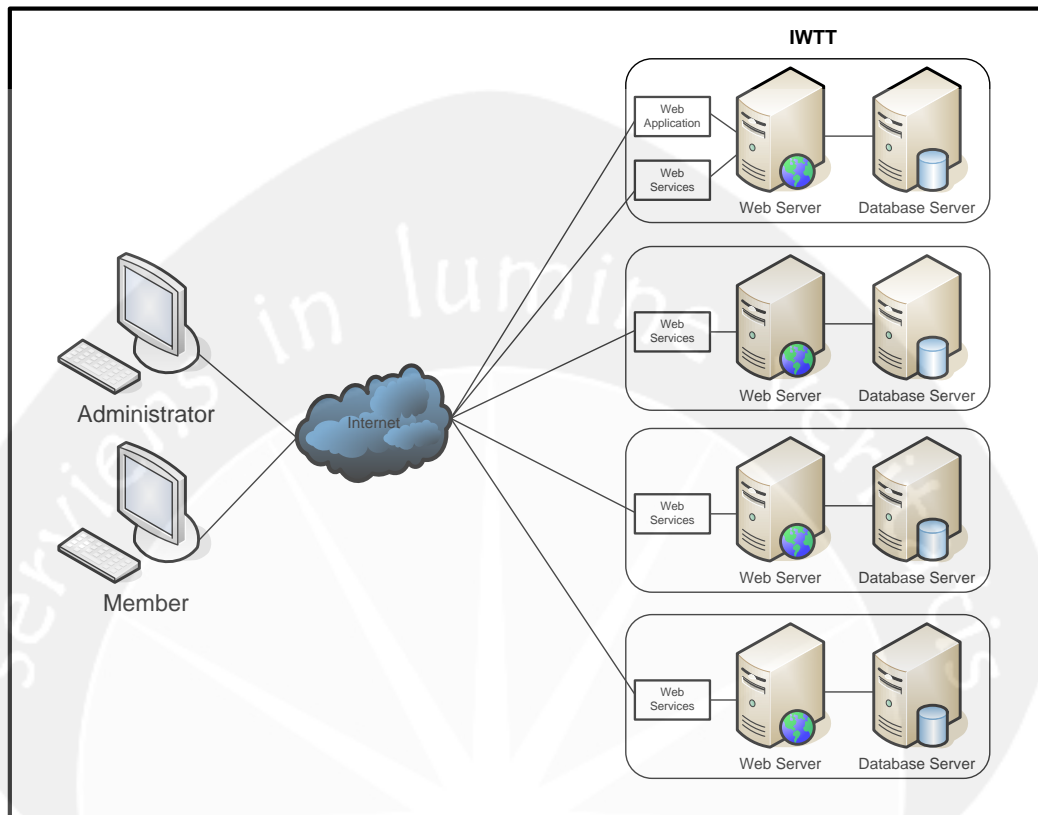
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	8/ 36
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Selain itu, user di luar hak akses administrator dapat melakukan reservasi akomodasi penginapan dan transportasi. Dalam menentukan akomodasi yang dipilih, user dapat menggunakan layanan yang disediakan oleh sistem. Layanan ini akan menampilkan seluruh data akomodasi yang telah disesuaikan dengan budget user. User hanya tinggal menginputkan data berupa lokasi awal, lokasi tujuan, tanggal berangkat, tanggal kembali, dan budget yang dimilikinya. Layanan yang disediakan ini nantinya akan menerapkan teknologi web service.

Perangkat lunak IWTT ini berbasis web dan dalam pengembangannya akan menggunakan bahasa pemrograman PHP *Framework* Codeigniter 1.7.2. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Macromedia Dreamweaver 8. Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server, di mana perangkat lunak akan diinstal pada komputer yang berperan sebagai web server. User dapat mengakses data yang ada di web server tersebut secara on-line.

Untuk seluruh data yang akan diolah disimpan didalam 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. Sedangkan untuk web service yang telah disediakan oleh aplikasi dapat diakses oleh user melalui jaringan secara on-line. Permintaan yang datang dari user akan dieksekusi di server untuk kemudian dihasilkan *response*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	9/36
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		



Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak IWTT

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak IWTT adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Login Administrator* (**SKPL-IWTT-001**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk dapat masuk dalam sistem dengan hak akses administrator.

2. Fungsi *Pengelolaan Data WSDL* (**SKPL-IWTT-002**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data WSDL oleh administrator.

Fungsi Pengelolaan Data WSDL mencakup :

a. *Entry Data WSDL Flight* (**SKPL-IWTT-002-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data WSDL flight.

b. *Entry Data WSDL Hotel* (**SKPL-IWTT-002-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data WSDL hotel.

c. *Edit Data WSDL Flight* (**SKPL-IWTT-002-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data WSDL flight.

d. *Edit Data WSDL Hotel* (**SKPL-IWTT-002-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data WSDL hotel.

e. *Delete Data WSDL Flight* (**SKPL-IWTT-002-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data WSDL flight.

f. *Delete Data WSDL Hotel* (**SKPL-IWTT-002-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data WSDL hotel.

g. *Search Data WSDL Flight* (**SKPL-IWTT-002-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan proses pencarian data WSDL flight.

h. *Search Data WSDL Hotel* (**SKPL-IWTT-002-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan proses pencarian data WSDL hotel.

i. *Display Data WSDL Flight* (**SKPL-IWTT-002-09**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data WSDL flight.

j. *Display Data WSDL Hotel* (**SKPL-IWTT-002-10**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data WSDL hotel.

3. *Fungsi Pengelolaan Data Lokasi* (**SKPL-IWTT-003**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	11/36
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 mengelola data lokasi oleh administrator.

Fungsi Pengelolaan Data Lokasi meliputi:

a. *Entry Data Lokasi Negara* (**SKPL-IWTT-003-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data lokasi negara.

b. *Entry Data Lokasi Kota* (**SKPL-IWTT-003-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data lokasi kota.

c. *Entry Data Lokasi Obyek Wisata* (**SKPL-IWTT-003-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data lokasi obyek wisata.

d. *Edit Data Lokasi Kota* (**SKPL-IWTT-003-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data lokasi kota.

e. *Edit Data Lokasi Obyek Wisata* (**SKPL-IWTT-003-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data lokasi obyek wisata.

f. *Delete Data Lokasi Negara* (**SKPL-IWTT-003-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data lokasi negara.

g. *Delete Data Lokasi Kota* (**SKPL-IWTT-003-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data lokasi kota.

h. *Delete Data Lokasi Obyek Wisata* (**SKPL-IWTT-003-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data lokasi obyek wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	12/ 36
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		

- i. *Display Data Lokasi Negara (SKPL-IWTT-003-09)*
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data lokasi negara.
- j. *Display Data Lokasi Kota (SKPL-IWTT-003-10)*
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data lokasi kota.
- k. *Display Data Lokasi Obyek Wisata (SKPL-IWTT-003-11)*
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data lokasi obyek wisata.
4. *Fungsi Reservasi Akomodasi (SKPL-IWTT-004)*.
Merupakan fungsi untuk menangani pemesanan akomodasi penginapan dan transportasi yang dilakukan user. Disini user harus sudah memilih data akomodasi penginapan dan transportasi yang akan dipesan. Kemudian user diwajibkan melakukan registrasi, dan melakukan pembayaran yang dilakukan melalui kartu kredit.
5. *Fungsi Report Data Reservasi Akomodasi (SKPL-IWTT-005)*.
Merupakan fungsi untuk menampilkan data reservasi penginapan dan reservasi transportasi yang telah dipesan, sehingga user dapat mengetahui bahwa proses reservasi akomodasi sukses dilakukan.
6. *Fungsi Search Akomodasi Via Web Service (SKPL-IWTT-006)*.
Merupakan layanan yang menggunakan teknologi web service untuk mencari tarif akomodasi yang sesuai dengan budget yang dimiliki user. User hanya tinggal menginputkan data berupa lokasi awal,

lokasi tujuan, tanggal berangkat, tanggal kembali, dan budget yang dimilikinya.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak IWTT adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian komputer.
2. Mengerti tentang internet.
3. Memahami pengelolaan data bagi administrator.

2.4 Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak IWTT tersebut adalah :

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

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Aplikasi berbasis web ini dapat dijalankan pada browser (Mozilla Firefox 3.6.13) dengan best view 1024 x 768.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

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

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna akan berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk halaman-halaman web.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	14/ 36
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		

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak IWTT adalah:

1. Perangkat komputer dengan platform windows.
2. Perangkat komputer yang terhubung dengan jaringan sistem.
3. Perangkat komputer dengan spesifikasi minimal yang akan ditentukan setelah sistem berjalan

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

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

1. Nama : PHP 3.01
Sumber : PHP
Sebagai *platform environment* pada web server.
2. Nama : CodeIgniter 1.7.2
Sumber : CodeIgniter
Sebagai *framework* dalam pembangunan aplikasi berbasis PHP.
3. Nama : MySQL
Nomor Versi : 5.0
Sumber : MySQL
Sebagai DBMS yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak IWTT.
4. Nama : Apache
Nomor Versi : 2.0
Sumber : Apache
Sebagai Web Server yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak IWTT.
5. Nama : Windows
Sumber : Microsoft.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	15/ 36
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 sistem operasi untuk menjalankan web application.

6. Nama : Mozilla Firefox 3.6.13

Sumber : Mozilla.

Sebagai browser untuk menjalankan web application.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak IWTT menggunakan protocol HTTP. Sebab perangkat lunak ini digunakan untuk mendukung model sistem *client-server* dengan media komunikasi internet. Sedangkan untuk antarmuka komunikasi web service digunakan Web Service Description Language (WSDL). Maka sistem yang akan berinteraksi dengan web service dengan mengacu pada antarmuka tersebut, akan melalui suatu protokol Simple Object Access Protocol (SOAP).

3. Sistem memeriksa username dan password yang diinputkan aktor

E-1 Password atau username tidak sesuai

E-2 Username tidak ada

4. Sistem memberikan akses ke aktor

5. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 Password atau username user tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2

E-2 Username tidak ada

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa member tidak terdaftar

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2

7. PreConditions

none

8. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

4.1.2 Use case Spesification : Pengelolaan Data WSDL

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data WSDL. Aktor dapat melakukan entry data WSDL flight, entry data WSDL hotel, edit data WSDL flight, edit data WSDL hotel, delete data WSDL flight, delete data WSDL hotel, search data WSDL flight, search data WSDL hotel, display data WSDL flight atau display data WSDL hotel.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	18/ 36
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		

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data WSDL
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data WSDL flight, entry data WSDL hotel, edit data WSDL flight, edit data WSDL hotel, delete data WSDL flight, delete data WSDL hotel, search data WSDL flight, search data WSDL hotel, display data WSDL flight atau display data WSDL hotel
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data WSDL flight
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan entry data WSDL hotel
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan edit data WSDL flight
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan edit data WSDL hotel
 - A-4 Aktor memilih untuk melakukan delete data WSDL flight
 - A-5 Aktor memilih untuk melakukan delete data WSDL hotel
 - A-6 Aktor memilih untuk melakukan search data WSDL flight
 - A-7 Aktor memilih untuk melakukan search data WSDL hotel
 - A-8 Aktor memilih untuk melakukan display data WSDL flight
 - A-9 Aktor memilih untuk melakukan display data WSDL hotel
4. Aktor menginputkan data WSDL flight
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data WSDL flight yang telah diinputkan

6. Sistem mengecek data WSDL flight yang telah diinputkan

E-1 Data WSDL flight yang diinputkan aktor salah

7. Sistem menyimpan data WSDL flight ke database

8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan entry data WSDL hotel

1. Aktor menginputkan data WSDL hotel
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data WSDL hotel yang telah diinputkan
3. Sistem mengecek data WSDL hotel yang telah diinputkan

E-2 Data WSDL hotel yang diinputkan aktor salah

4. Sistem menyimpan data WSDL hotel ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan edit data WSDL flight

1. Sistem menampilkan data WSDL flight
2. Aktor mengedit data WSDL flight yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data WSDL flight yang telah diedit
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data WSDL flight yang telah diedit

E-3 Data WSDL flight yang telah diedit salah

5. Sistem menyimpan data WSDL flight yang telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-3 Aktor memilih untuk melakukan edit data WSDL hotel

1. Sistem menampilkan data WSDL hotel
2. Aktor mengedit data WSDL hotel yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data WSDL hotel yang telah diedit
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data WSDL hotel yang telah diedit

E-4 Data WSDL hotel yang telah diedit salah

5. Sistem menyimpan data WSDL hotel yang telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-4 Aktor memilih untuk melakukan delete data WSDL flight

1. Sistem menampilkan data WSDL flight
2. Aktor meminta sistem untuk menghapus data yang dipilih oleh aktor
3. Sistem menghapus data yang diminta oleh aktor
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-5 Aktor memilih untuk melakukan delete data WSDL hotel

1. Sistem menampilkan data WSDL hotel
2. Aktor meminta sistem untuk menghapus data yang dipilih oleh aktor
3. Sistem menghapus data yang diminta oleh aktor
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-6 Aktor memilih untuk melakukan search data WSDL flight

1. Aktor memasukkan kata kunci
2. Aktor meminta sistem untuk mencari data WSDL flight berdasarkan kata kunci
3. Sistem melakukan pengecekan terhadap data WSDL flight yang telah dicari

E-5 Data WSDL flight yang dicari tidak ada didalam database

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	21/36
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 data WSDL flight yang diinginkan aktor
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-7 Aktor memilih untuk melakukan search data WSDL hotel
1. Aktor memasukkan kata kunci
 2. Aktor meminta sistem untuk mencari data WSDL hotel berdasarkan kata kunci
 3. Sistem melakukan pengecekan terhadap data WSDL hotel yang telah dicari
- E-6 Data WSDL hotel yang dicari tidak ada didalam database
4. Sistem menampilkan data WSDL hotel yang diinginkan aktor
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-8 Aktor memilih untuk melakukan display data WSDL flight
1. Sistem menampilkan data WSDL flight
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-9 Aktor memilih untuk melakukan display data WSDL hotel
1. Sistem menampilkan data WSDL hotel
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

- E-1 Data WSDL flight yang diinputkan aktor salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4
- E-2 Data WSDL hotel yang diinputkan aktor salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4
- E-3 Data WSDL flight yang telah diedit salah

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah
 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2
- E-4 Data WSDL hotel yang telah diedit salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah
 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2
- E-5 Data WSDL flight yang dicari tidak ada didalam database
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1
- E-6 Data WSDL hotel yang dicari tidak ada didalam database
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang dicari tidak ada
 2. Kembali ke Alternative Flow A-3 Langkah ke 1

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data WSDL di database telah terupdate

4.1.3 Use case Spesification : Pengelolaan Data Lokasi

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data lokasi. Aktor dapat melakukan entry data lokasi negara, entry data lokasi kota, entry data lokasi obyek wisata, edit data lokasi kota, edit data lokasi obyek wisata, delete data lokasi negara, delete data lokasi kota, delete data lokasi obyek wisata, display data lokasi negara, display data lokasi kota atau display data lokasi obyek wisata.

2. Primary Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	23/ 36
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. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data lokasi
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data lokasi negara, entry data lokasi kota, entry data lokasi obyek wisata, edit data lokasi kota, edit data lokasi obyek wisata, delete data lokasi negara, delete data lokasi kota, delete data lokasi obyek wisata, display data lokasi negara, display data lokasi kota atau display data lokasi obyek wisata
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data lokasi negara
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan entry data lokasi kota
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan entry data lokasi obyek wisata
 - A-3 Aktor memilih untuk melakukan edit data lokasi kota
 - A-4 Aktor memilih untuk melakukan edit data lokasi obyek wisata
 - A-5 Aktor memilih untuk melakukan delete data lokasi negara
 - A-6 Aktor memilih untuk melakukan delete data lokasi kota
 - A-7 Aktor memilih untuk melakukan delete data obyek wisata
 - A-8 Aktor memilih untuk melakukan display data lokasi negara
 - A-9 Aktor memilih untuk melakukan display data lokasi kota

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	24/ 36
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-10 Aktor memilih untuk melakukan display data lokasi obyek wisata

4. Aktor menginputkan data lokasi negara
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lokasi negara yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data lokasi negara yang telah diinputkan

E-1 Data lokasi negara yang diinputkan aktor salah

7. Sistem menyimpan data lokasi negara ke database
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan entry data lokasi kota

1. Aktor menginputkan data lokasi kota
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lokasi kota yang telah diinputkan
3. Sistem mengecek data lokasi kota yang telah diinputkan

E-2 Data lokasi kota yang diinputkan aktor salah

4. Sistem menyimpan data lokasi kota ke data
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan entry data lokasi obyek wisata

1. Aktor menginputkan data lokasi obyek wisata
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lokasi obyek wisata yang telah diinputkan
3. Sistem mengecek data lokasi obyek wisata yang telah diinputkan

E-3 Data lokasi obyek wisata yang diinputkan aktor salah

4. Sistem menyimpan data lokasi obyek wisata ke data

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	25/ 36
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. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-3 Aktor memilih untuk melakukan edit data lokasi kota

1. Sistem menampilkan data lokasi kota
2. Aktor mengedit data lokasi kota yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lokasi kota yang telah diedit
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data lokasi kota yang telah diedit

E-4 Data lokasi kota yang telah diedit salah

5. Sistem menyimpan data lokasi kota yang telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-4 Aktor memilih untuk melakukan edit data lokasi obyek wisata

1. Sistem menampilkan data lokasi obyek wisata
2. Aktor mengedit data lokasi obyek wisata yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lokasi obyek wisata yang telah diedit
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data lokasi obyek wisata yang telah diedit

E-5 Data lokasi obyek wisata yang telah diedit salah

5. Sistem menyimpan data lokasi obyek wisata yang telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-5 Aktor memilih untuk melakukan delete data lokasi negara

1. Aktor memilih data yang ditampilkan
2. Aktor meminta sistem untuk menghapus data yang dipilih oleh aktor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	26/ 36
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. Sistem menghapus data yang diminta oleh aktor
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-6 Aktor memilih untuk melakukan delete data lokasi kota
1. Sistem menampilkan data lokasi kota
 2. Aktor meminta sistem untuk menghapus data yang dipilih oleh aktor
 3. Sistem menghapus data yang diminta oleh aktor
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-7 Aktor memilih untuk melakukan delete data lokasi obyek wisata
1. Sistem menampilkan data lokasi obyek wisata
 2. Aktor meminta sistem untuk menghapus data yang dipilih oleh aktor
 3. Sistem menghapus data yang diminta oleh aktor
 4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-8 Aktor memilih untuk melakukan display data lokasi negara
1. Sistem menampilkan data lokasi negara
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-9 Aktor memilih untuk melakukan display data lokasi kota
1. Sistem menampilkan data lokasi kota
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-10 Aktor memilih untuk melakukan display data lokasi obyek wisata
1. Sistem menampilkan data lokasi obyek wisata
 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

6. Error Flow

- E-1 Data lokasi negara yang diinputkan aktor salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4
- E-2 Data lokasi kota yang diinputkan aktor salah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	27/ 36
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. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4
- E-3 Data lokasi obyek wisata yang diinputkan aktor salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4
- E-4 Data lokasi kota yang telah diedit salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah
 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2
- E-5 Data lokasi obyek wisata yang telah diedit salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diedit salah
 2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data lokasi di database telah terupdate

4.1.4 Use case Spesification : Reservasi Akomodasi

1. Brief Description

Use Case ini menangani pemesanan akomodasi penginapan dan transportasi yang dilakukan user. Disini user telah memilih akomodasi penginapan dan transportasi yang akan dipesan. Kemudian user melakukan registrasi dengan cara mengisi data pribadi, serta melakukan pembayaran yang dilakukan melalui kartu kredit.

2. Primary Actor

1. Customer

3. Supporting Actor

none

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	28/ 36
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. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan reservasi
2. Aktor melakukan input data pribadi
 - E-1 Data pribadi dan pemesanan yang diinputkan aktor salah
3. Sistem memerintahkan aktor untuk melakukan input daftar kartu kredit
 - E-2 Data kartu kredit yang diinputkan aktor salah
4. Sistem menyimpan data-data aktor untuk pemesanan akomodasi
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

-

6. Error Flow

- E-1 Data pribadi dan pemesanan yang diinputkan aktor salah
 1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2
- E-2 Data kartu kredit yang diinputkan aktor salah
 1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

1. Aktor telah memilih akomodasi penginapan dan transportasi

8. PostConditions

1. Data reservasi akomodasi di database telah terupdate

4.1.5 Use case Spesification : Report Data Reservasi Akomodasi

1. Brief Description

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	29/ 36
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		

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengetahui bahwa proses akomodasi berhasil dilakukan. Nantinya sistem akan menampilkan data reservasi penginapan dan data reservasi transportasi yang dipesan user.

2. Primary Actor

1. Customer

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor telah melakukan reservasi akomodasi
2. Sistem akan melakukan report data reservasi akomodasi serta menampilkan data reservasi penginapan dan data reservasi transportasi
3. Use case selesai

5. Alternative Flow

-

6. Error Flow

-

7. PreConditions

1. Aktor telah melakukan reservasi akomodasi

8. PostConditions

1. Data reservasi akomodasi dan nomor booking tertampil

4.1.6 Use case Spesification : Search Akomodasi Via Web Service

1. Brief Description

Use Case ini merupakan layanan web service untuk mencari tarif akomodasi yang sesuai dengan budget yang dimiliki user. User hanya tinggal menginputkan data berupa lokasi awal, lokasi tujuan, jumlah hari (akomodasi penginapan), dan budget yang dimilikinya.

2. Primary Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – IWTT	30/ 36
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. Customer

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan search akomodasi via web service
2. Aktor menginputkan data yang nantinya digunakan sistem untuk mencari tarif akomodasi yang sesuai
3. Aktor meminta sistem untuk mencari data akomodasi yang sesuai dengan input data
4. Sistem mengecek data yang telah diinputkan
E-1 Data yang diinputkan aktor salah
5. Sistem menampilkan seluruh data akomodasi yang sesuai dengan kebutuhan user
6. Use Case selesai

5. Alternative Flow

-

6. Error Flow

- E-1 Data yang diinputkan aktor salah
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan salah
 2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 2

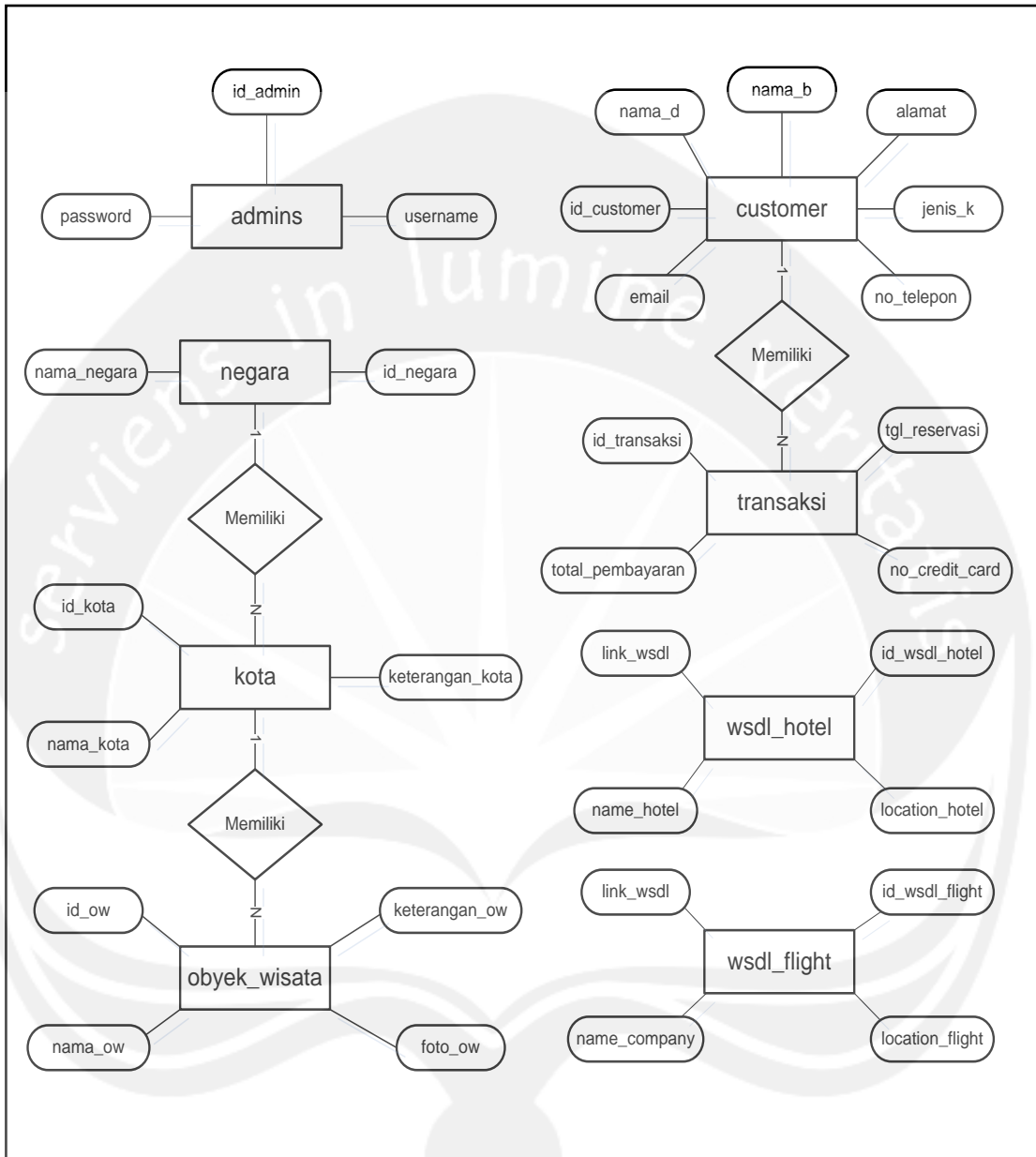
7. PreConditions

-

8. PostConditions

1. Data akomodasi yang sesuai dengan kebutuhan aktor tertampil

5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

6 Kamus Data

6.1 Data admins

6.1.1 Elemen Data id_admin

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk id dari users	number	-	-	-	Integer

6.1.2 Elemen Data username

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama dari users	text	-	-	-	Varchar(8)

6.1.3 Elemen Data password

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk password dari user	text	-	-	-	Varchar(8)

6.2 Data wsdl_hotel

6.2.1 Elemen Data id_wsdl_hotel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk id dari WSDL hotel	number	-	-	-	Integer

6.2.2 Elemen Data link_wsdl

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk link dari WSDL hotel	text	-	-	-	Varchar(50)

6.2.3 Elemen Data location_hotel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk lokasi dari hotel	text	-	-	-	Varchar(30)

6.2.4 Elemen Data name_hotel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama dari hotel	text	-	-	-	Varchar(15)

6.3 Data wsdl_flight

6.3.1 Elemen Data id_wsdl_flight

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk id dari WSDL flight	number	-	-	-	Integer

6.3.2 Elemen Data link_wsdl

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk url dari WSDL flight	text	-	-	-	Varchar(50)

6.3.3 Elemen Data location_flight

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk lokasi dari maskapai	text	-	-	-	Varchar(30)

6.3.4 Elemen Data name_company

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama dari maskapai	text	-	-	-	Varchar(15)

6.4 Data customer

6.4.1 Elemen Data id_customer

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk id dari customer	number	-	-	-	Integer

6.4.2 Elemen Data nama_d

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama depan dari customer	text	-	-	-	Varchar(50)

6.4.3 Elemen Data nama_b

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama belakang dari customer	text	-	-	-	Varchar(50)

6.4.4 Elemen Data alamat

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk alamat dari customer	text	-	-	-	Varchar(100)

6.4.5 Elemen Data jenis_k

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk jenis kelamin dari customer	text	-	-	-	Varchar(8)

6.4.6 Elemen Data no_telepon

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nomor telepon dari customer	text	-	-	-	Varchar(15)

6.4.7 Elemen Data email

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk email dari customer	text	-	-	-	Varchar(30)

6.5 Data transaksi

6.5.1 Elemen Data id_transaksi

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari transaksi	number	-	-	-	Integer

6.5.2 Elemen Data tgl_reservasi

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk tanggal pemesanan	date	-	YYYY-MM-	-	Date

dari transaksi			DD		
----------------	--	--	----	--	--

6.5.3 Elemen Data no_credit_card

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nomor kartu kredit dari transaksi	text	-	-	-	Varchar(16)

6.5.4 Elemen Data total_pembayaran

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk total pembayaran dari transaksi	number	-	-	-	Float(10,2)

6.6 Data negara

6.6.1 Elemen Data id_negara

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari negara	number	-	-	-	Integer

6.6.2 Elemen Data nama_negara

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama dari negara	text	-	-	-	Varchar(20)

6.7 Data kota

6.7.1 Elemen Data id_kota

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari kota	number	-	-	-	Integer

6.7.2 Elemen Data nama_kota

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama dari kota	text	-	-	-	Varchar(30)

6.7.3 Elemen Data keterangan_kota

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk keterangan dari kota	text	-	-	-	Text

6.8 Data obyek_wisata

6.8.1 Elemen Data id_ow

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari obyek wisata	number	-	-	-	Integer

6.8.2 Elemen Data nama_ow

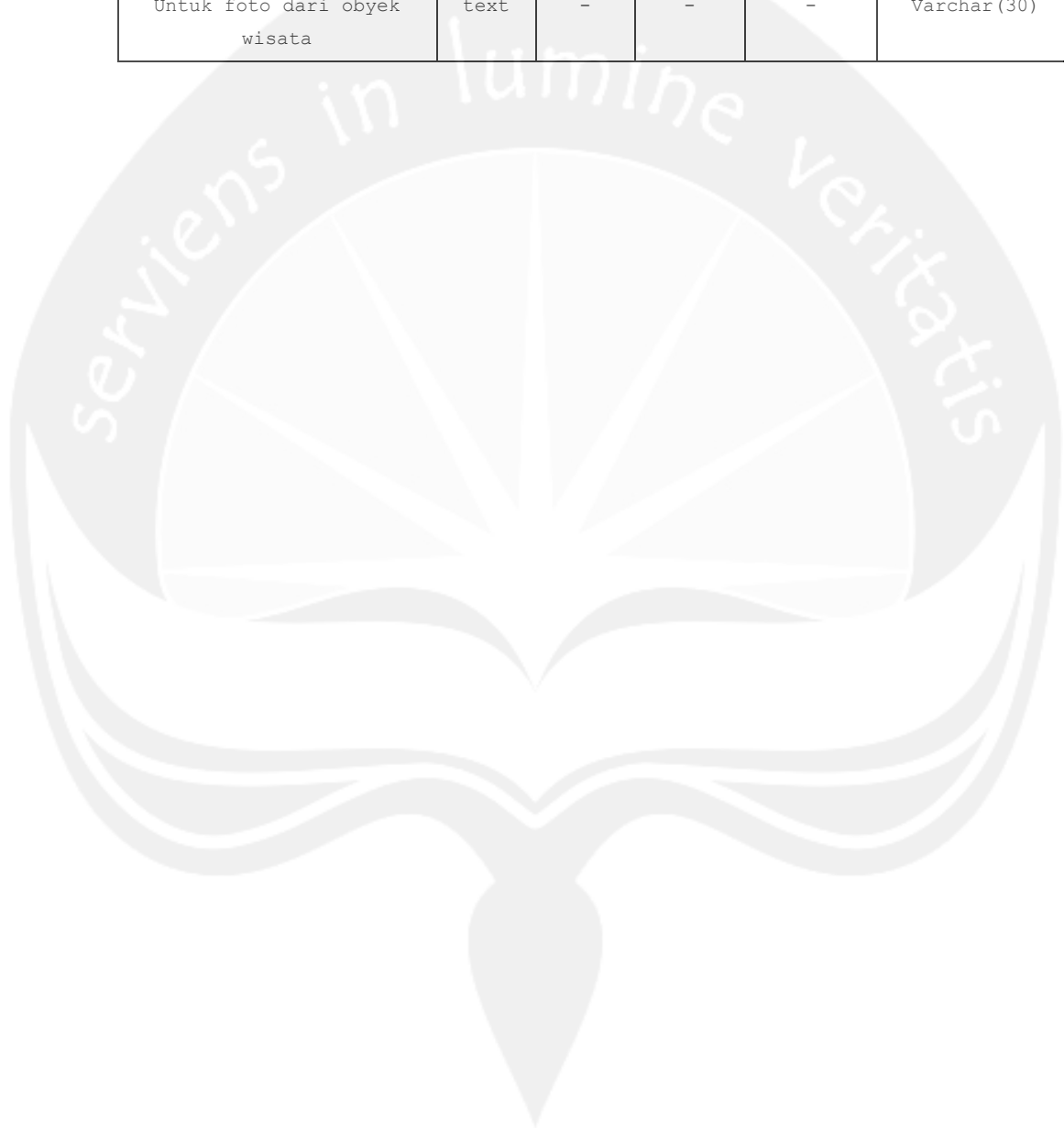
Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama dari obyek wisata	Text	-	-	-	Varchar(30)

6.8.3 Elemen Data keterangan_ow

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk keterangan dari obyek wisata	text	-	-	-	Text

6.8.4 Elemen Data foto_ow

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk foto dari obyek wisata	text	-	-	-	Varchar(30)



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

IWTT

(Indonesia Website Tour Travel)

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Wisanggeni Adhi Wibowo / 4948

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	Fakultas Teknologi Industri	DPPL-IWTT		1/61
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	5
1.1	Tujuan.....	5
1.2	Ruang Lingkup.....	6
1.3	<i>Definisi dan Akronim</i>	6
1.4	Referensi.....	7
2	Analysis Model.....	7
2.1	<i>Realisasi Class Diagram</i>	7
2.1.1	Login Administrator.....	7
2.1.2	Pengelolaan Data WSDL.....	8
2.1.3	Pengelolaan Data Lokasi.....	9
2.1.4	Reservasi Akomodasi.....	10
2.1.5	Search Akomodasi.....	11
2.2	<i>Collaboration Diagram</i>	11
2.2.1	Login Administrator.....	11
2.2.2	Pengelolaan Data WSDL.....	11
2.2.3	Pengelolaan Data Lokasi.....	16
2.2.4	Reservasi Akomodasi.....	22
2.2.5	Search Akomodasi.....	22
3	Rancangan Arsitektur.....	23
4	Deskripsi Dekomposisi.....	24
4.1	Dekomposisi Data.....	24
4.1.1	Deskripsi Entitas Data Admins.....	24
4.1.2	Deskripsi Entitas Data WSDL Hotel.....	24
4.1.3	Deskripsi Entitas Data WSDL Flight.....	24
4.1.4	Deskripsi Entitas Data Customer.....	24
4.1.5	Deskripsi Entitas Data Transaksi.....	25
4.1.6	Deskripsi Entitas Data Negara.....	25
4.1.7	Deskripsi Entitas Data Kota.....	25
4.1.8	Deskripsi Entitas Data Obyek Wisata.....	25
4.2	Conceptual Data Model.....	26
5	Design Model.....	27
5.1	Sequence Diagram.....	27
5.1.1	Login Administrator.....	27
5.1.2	Pengelolaan Data WSDL Hotel.....	27
5.1.3	Pengelolaan Data WSDL Flight.....	32
5.1.4	Reservasi Akomodasi.....	39
5.1.5	Search Akomodasi.....	39
5.2	Class Diagram.....	40
5.3	Class Diagram Specific Descriptions.....	41
5.3.1	Specific Design Class login_view.....	41
5.3.2	Specific Design Class wsdل_view.....	41
5.3.3	Specific Design Class lokasi_view.....	42
5.3.4	Specific Design Class reservasi_view.....	43

5.3.5	Specific Design Class akomodasi_view....	43
5.3.6	Specific Design Class login_admin.....	44
5.3.7	Specific Design Class pengelolaan_wsdl..	44
5.3.8	Specific Design Class pengelolaan_lokasi	45
5.3.9	Specific Design Class iwttService.....	46
5.3.10	Specific Design Class reservasi_akomodasi	46
5.3.11	Specific Design Class search_akomodasi.	46
5.3.12	Specific Design Class admins_model.....	47
5.3.13	Specific Design Class flight_wsdl_mpdel	47
5.3.14	Specific Design Class hotel_wsdl_model.	48
5.3.15	Specific Design Class customer_model...	48
5.3.16	Specific Design Class transaksi_model..	49
5.3.17	Specific Design Class negara_model.....	50
5.3.18	Specific Design Class kota_model.....	50
5.3.19	Specific Design Class obyekwisata_model	51
6	Deskripsi Perancangan AntarMuka.....	52
6.1	Home Page.....	52
6.2	Login Administrator.....	53
6.3	Pengelolaan Data Lokasi.....	54
6.4	Pengelolaan Data WSDL.....	59
6.5	Reservasi Akomodasi.....	61

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak IWTT dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan data WSDL.
2. Menangani pengelolaan data lokasi.
3. Menangani reservasi akomodasi.
4. Menangani pencarian akomodasi yang sesuai budget user via web service.

Dan berjalan pada lingkungan web dengan platform Windows XP.

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/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
IWTT	Perangkat lunak pengelolaan reservasi akomodasi berbasis web.

1.4 Referensi

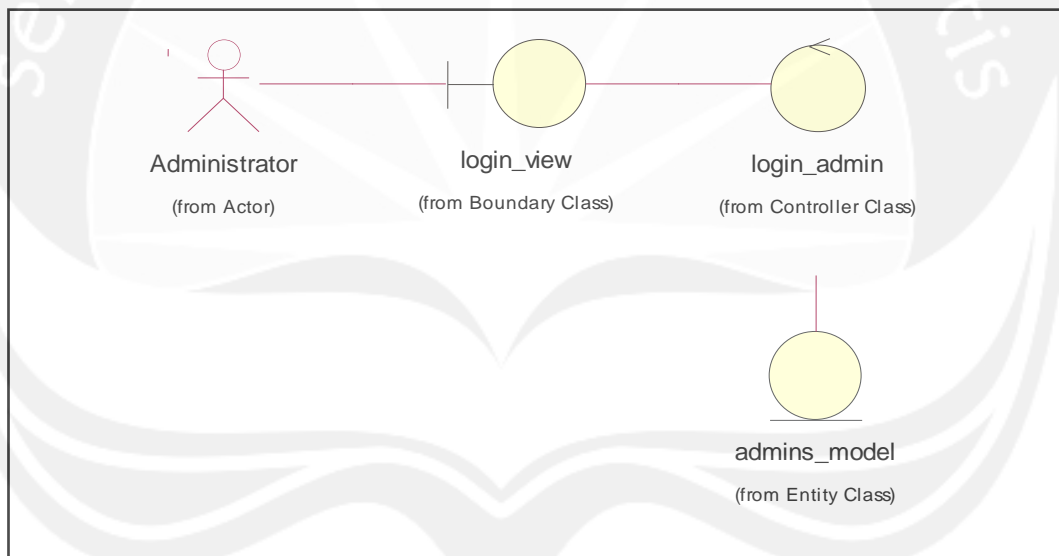
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Bennet Simon, McRobb Steve, Farmer Ray, *Object-Oriented System Analysis and Design Using UML*, McGraw-Hill Companies, 2002.
2. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.

2 Analysis Model

2.1 Realisasi Class Diagram

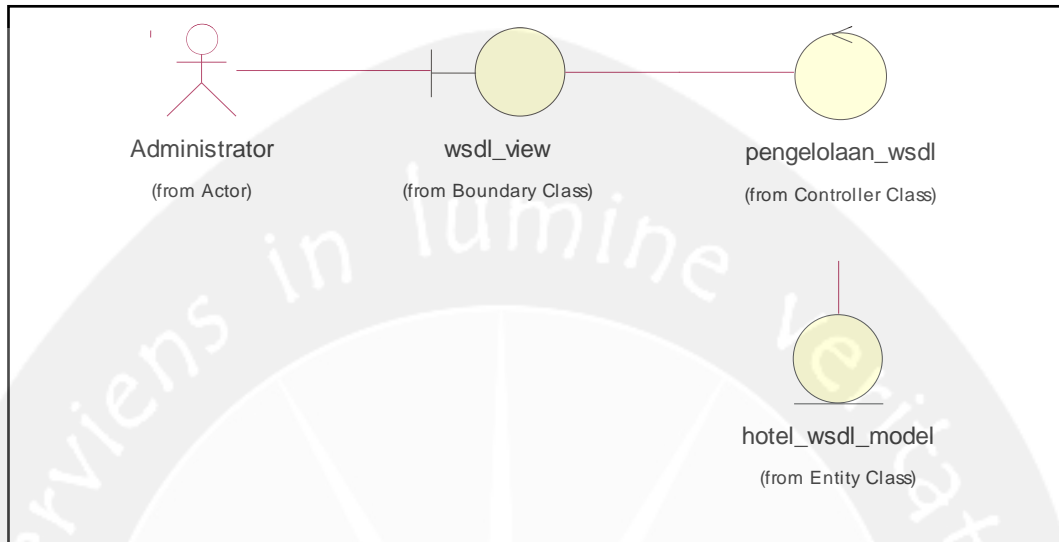
2.1.1 Login Administrator



Gambar 2.1 Realisasi Class Diagram : Login Administrator

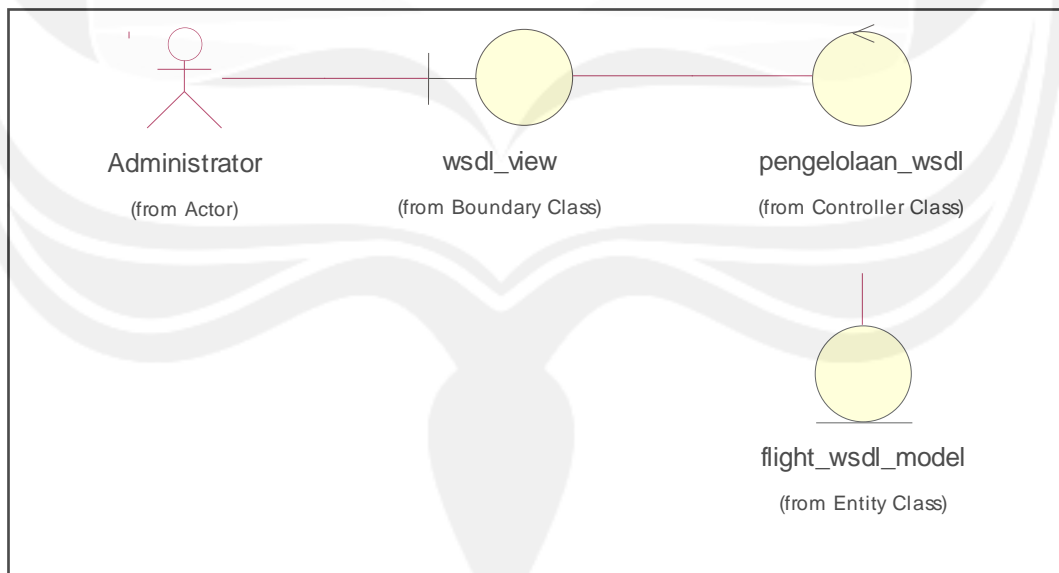
2.1.2 Pengelolaan Data WSDL

2.1.2.1 Pengelolaan Data WSDL Hotel



Gambar 2.2 Realisasi Class Diagram : Pengelolaan Data WSDL Hotel

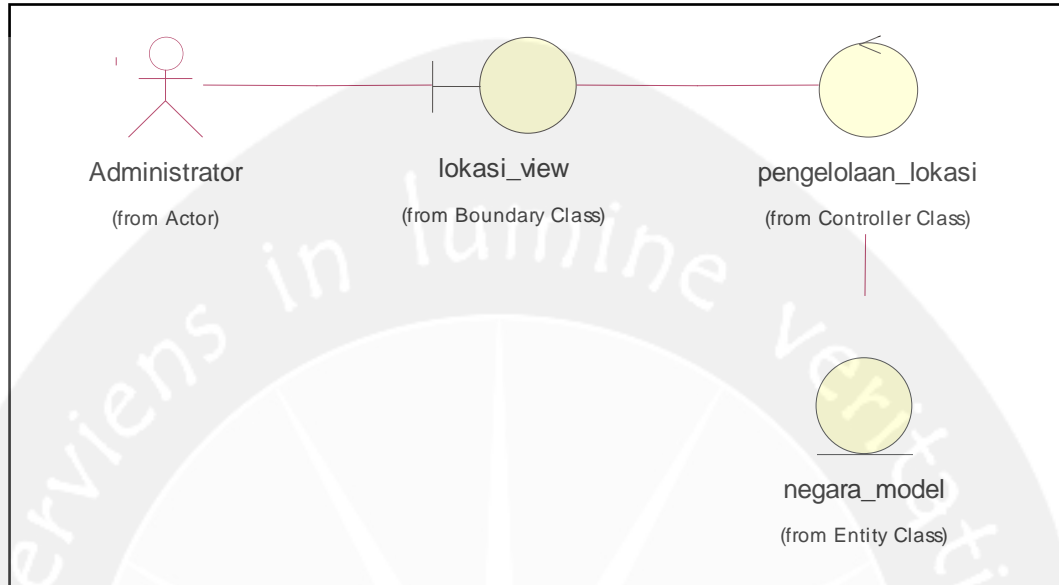
2.1.2.2 Pengelolaan Data WSDL Flight



Gambar 2.3 Realisasi Class Diagram : Pengelolaan Data WSDL Flight

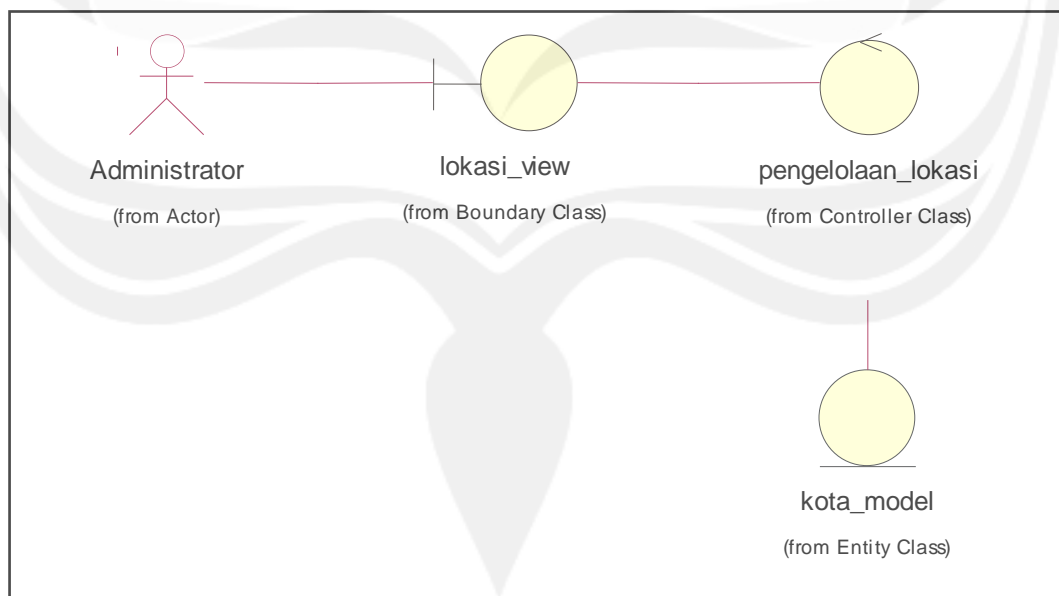
2.1.3 Pengelolaan Data Lokasi

2.1.3.1 Pengelolaan Data Negara



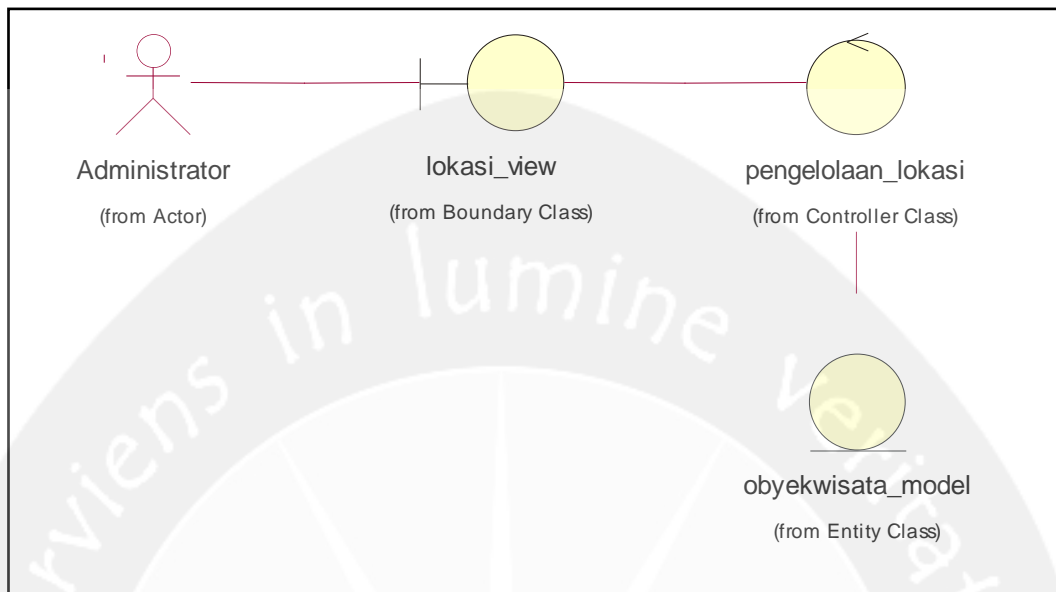
Gambar 2.4 Realisasi Class Diagram : Pengelolaan Data Negara

2.1.3.2 Pengelolaan Data Kota



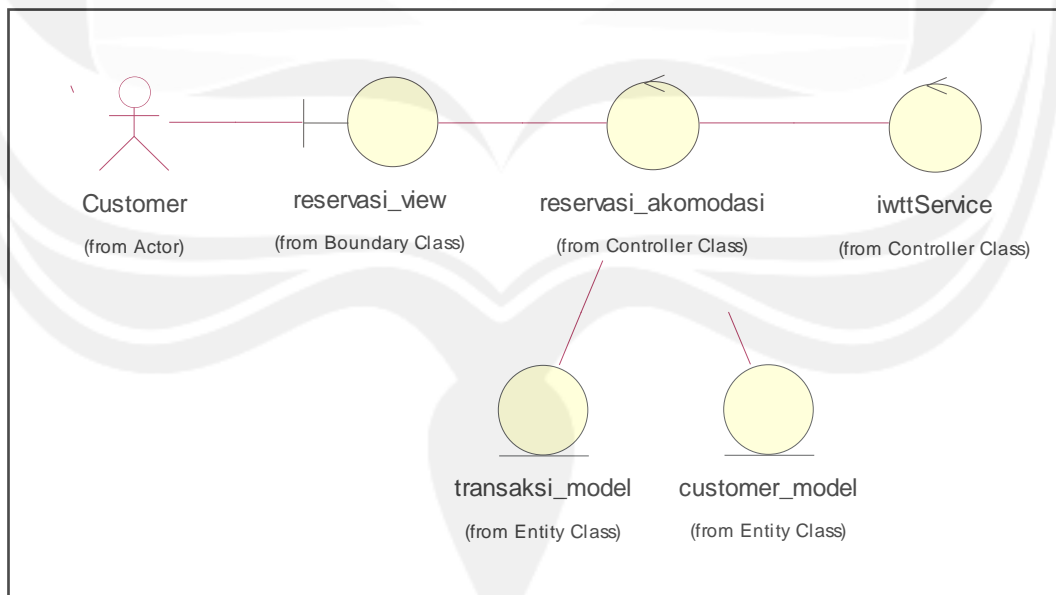
Gambar 2.5 Realisasi Class Diagram : Pengelolaan Data Kota

2.1.3.3 Pengelolaan Data Obyek Wisata



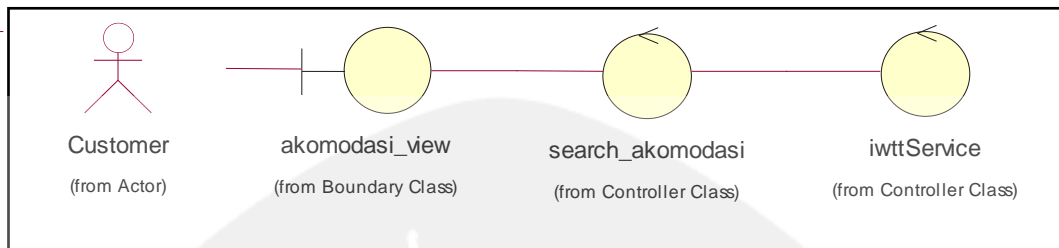
Gambar 2.6 Realisasi Class Diagram : Pengelolaan Data Obyek Wisata

2.1.4 Reservasi Akomodasi



Gambar 2.7 Realisasi Class Diagram : Reservasi Akomodasi

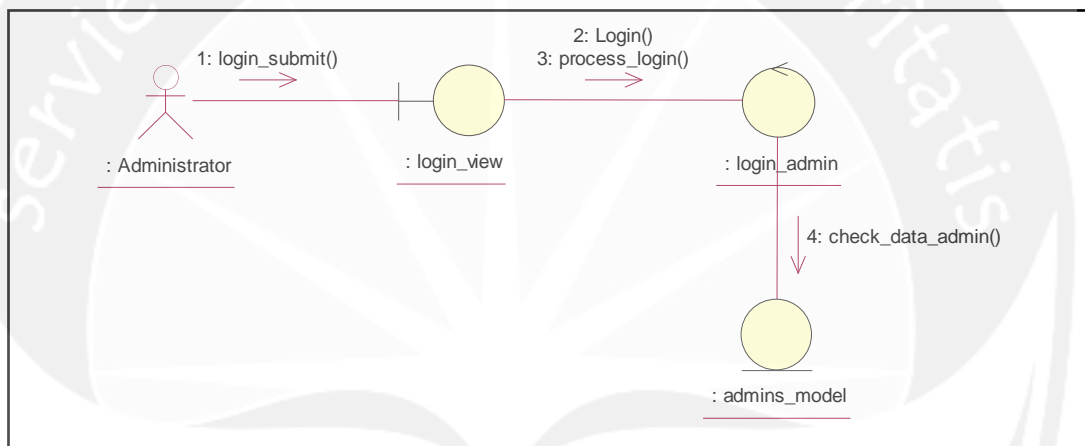
2.1.5 Search Akomodasi



Gambar 2.8 Realisasi Class Diagram : Search Akomodasi

2.2 Collaboration Diagram

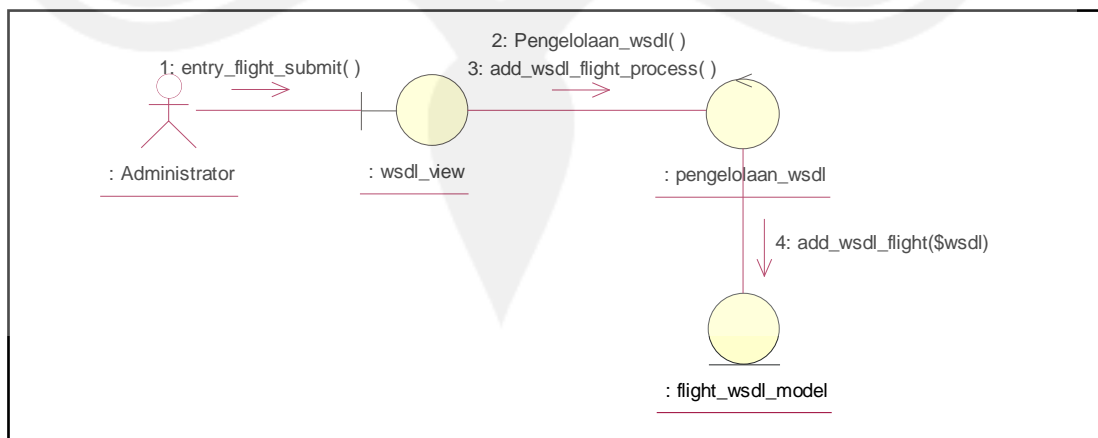
2.2.1 Login Administrator



Gambar 2.9 Collaboration Diagram : Login Administrator

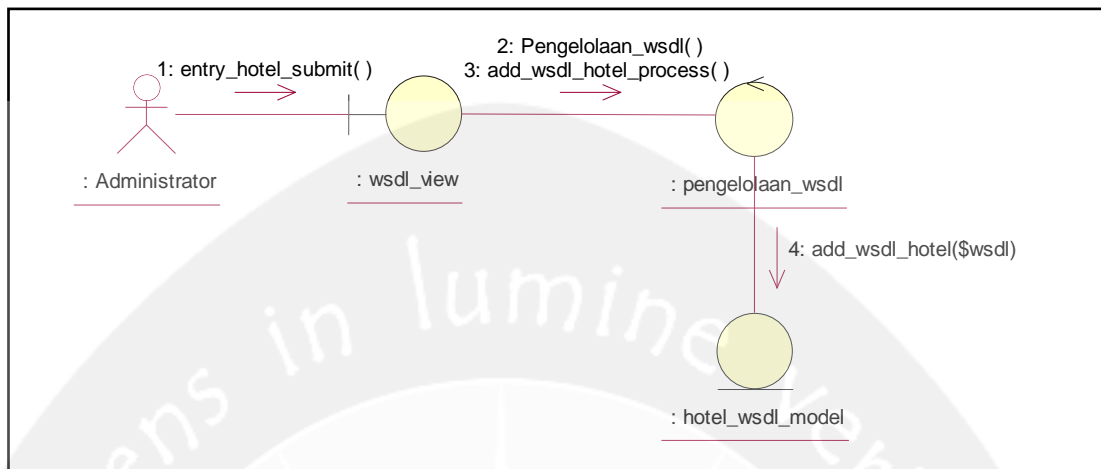
2.2.2 Pengelolaan Data WSDL

2.2.2.1 Entry Data WSDL Flight



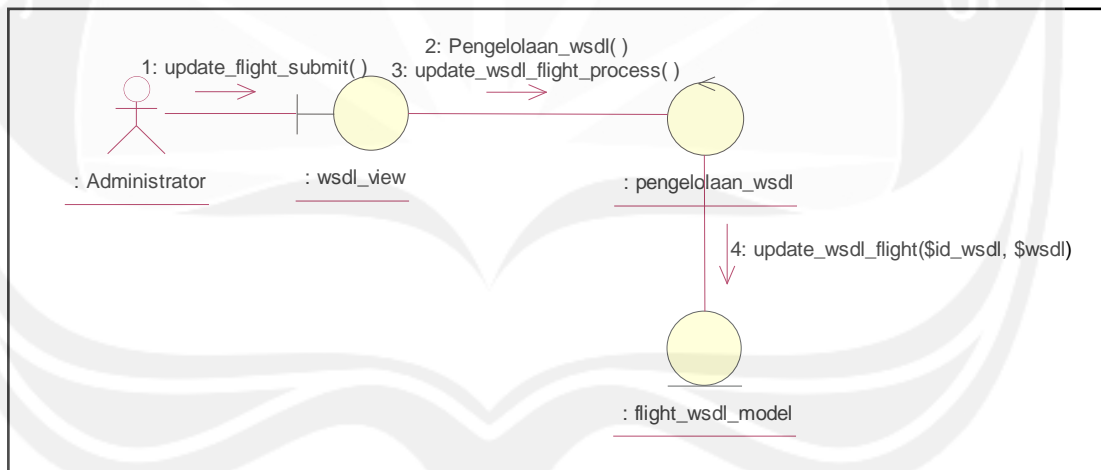
Gambar 2.10 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Entry Data WSDL Flight

2.2.2.2 Entry Data WSDL Hotel



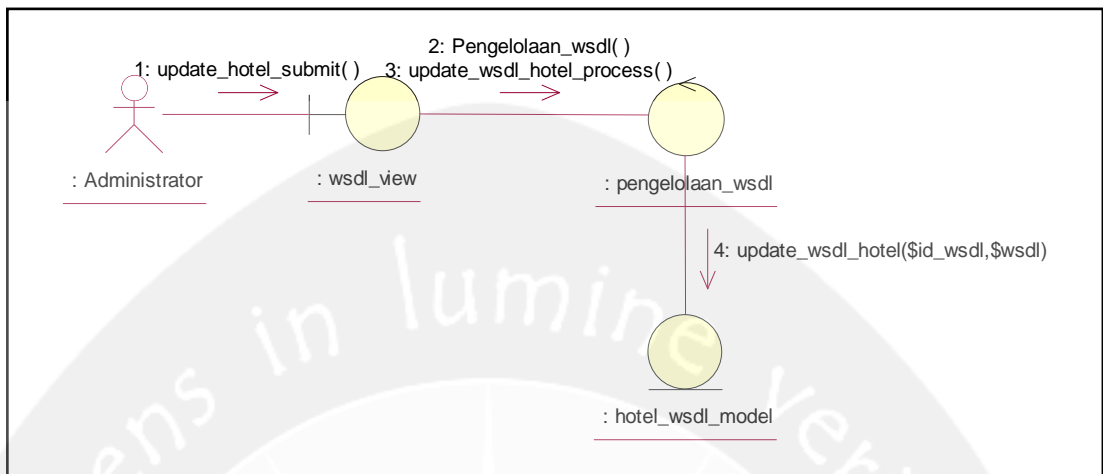
Gambar 2.11 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Entry Data WSDL Hotel

2.2.2.3 Edit Data WSDL Flight



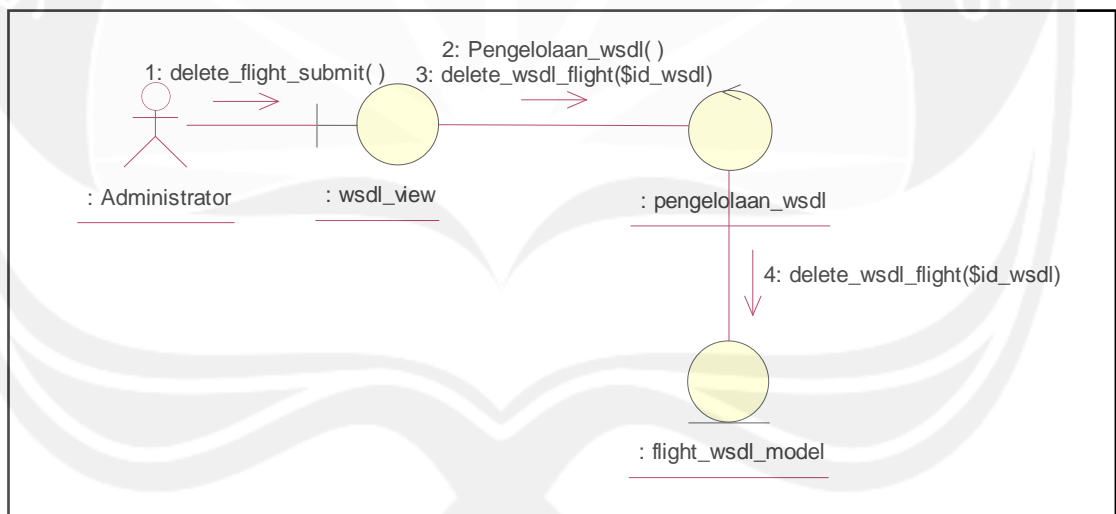
Gambar 2.12 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Edit Data WSDL Flight

2.2.2.4 Edit Data WSDL Hotel



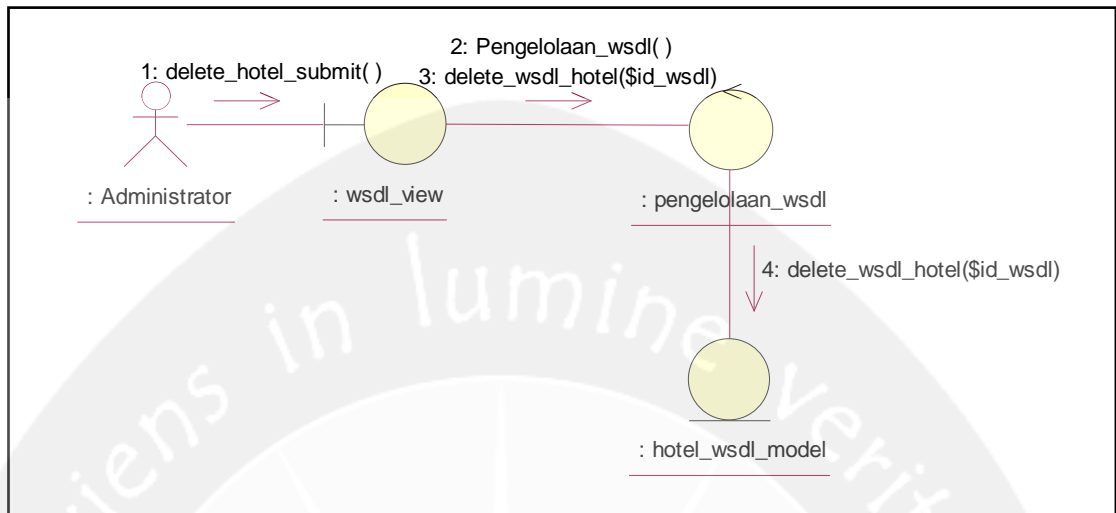
Gambar 2.13 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Edit Data WSDL Hotel

2.2.2.5 Delete Data WSDL Flight



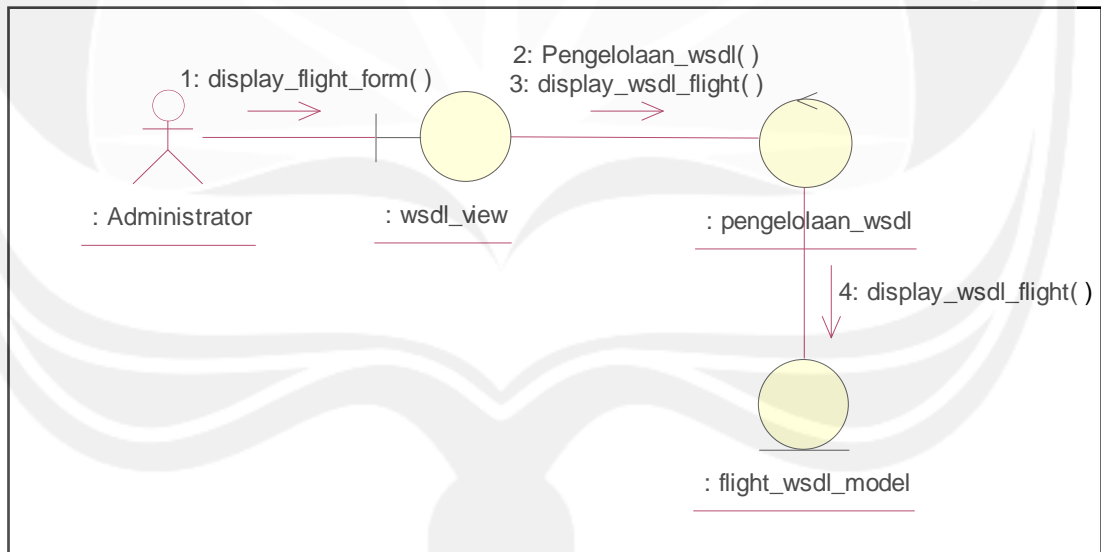
Gambar 2.14 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Delete Data WSDL Flight

2.2.2.6 Delete Data WSDL Hotel



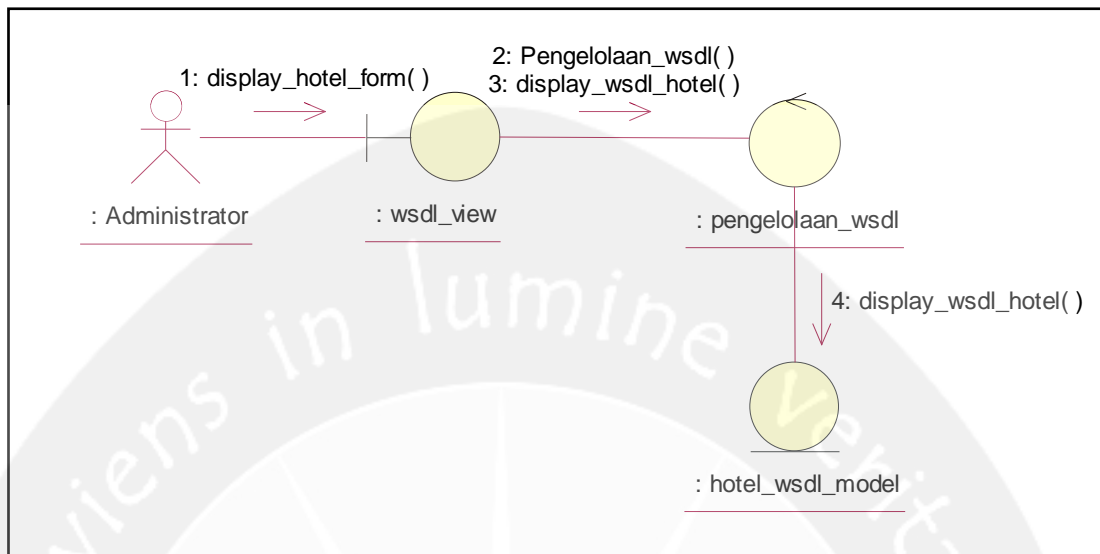
Gambar 2.15 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Delete Data WSDL Hotel

2.2.2.7 Display Data WSDL Flight



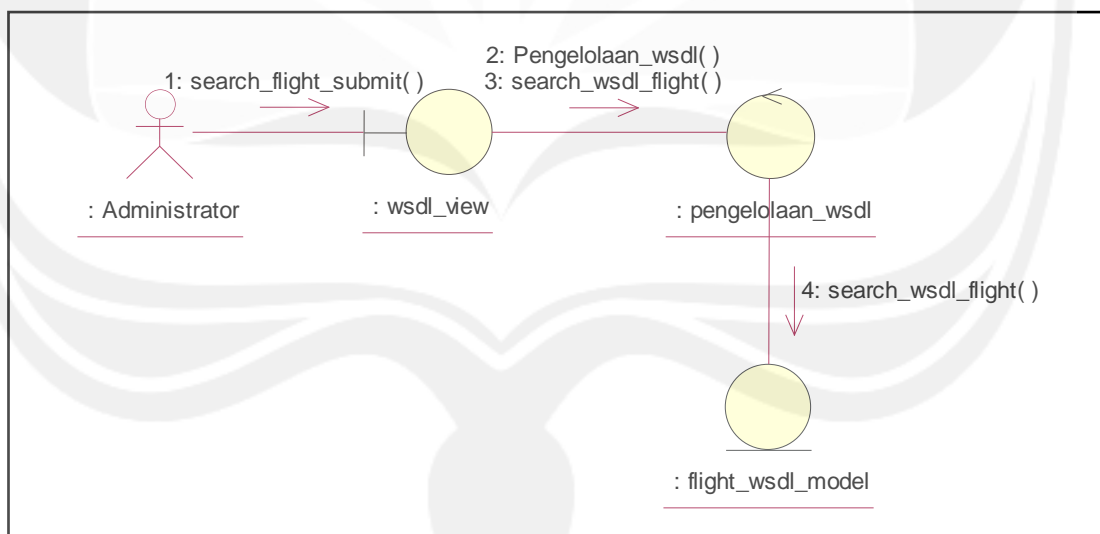
Gambar 2.16 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Display Data WSDL Flight

2.2.2.8 Display Data WSDL Hotel



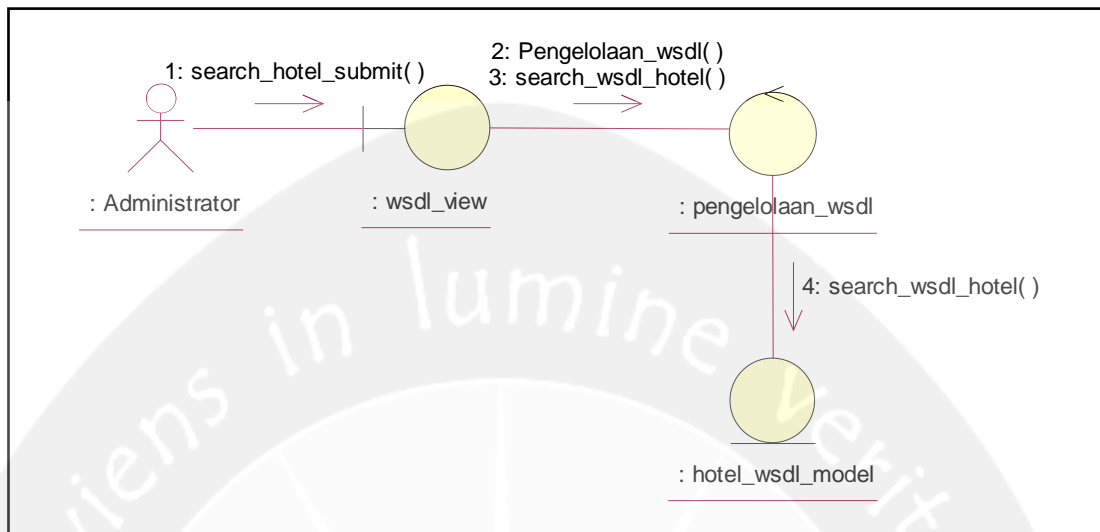
Gambar 2.17 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Display Data WSDL Hotel

2.2.2.9 Search Data WSDL Flight



Gambar 2.18 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Search Data WSDL Flight

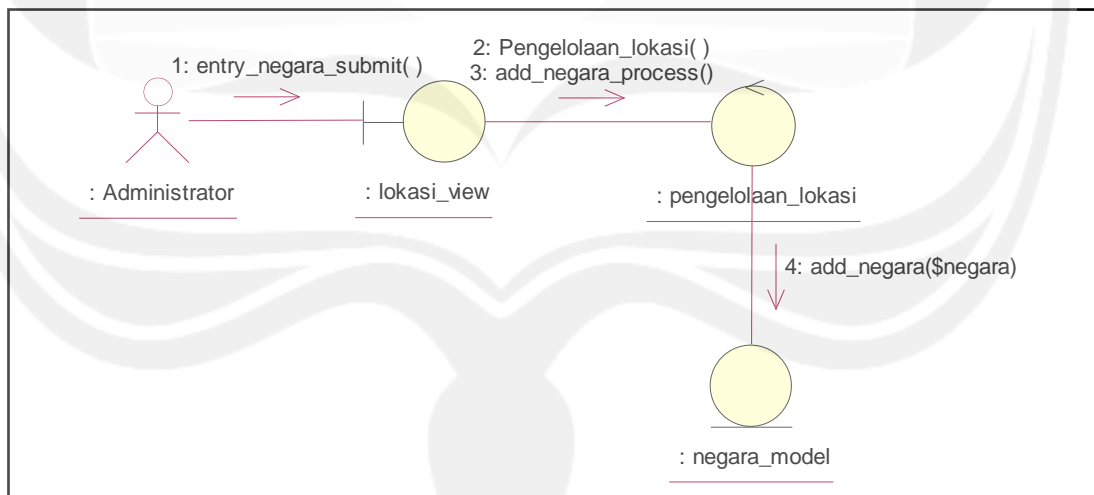
2.2.2.10 Search Data WSDL Hotel



Gambar 2.19 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Search Data WSDL Hotel

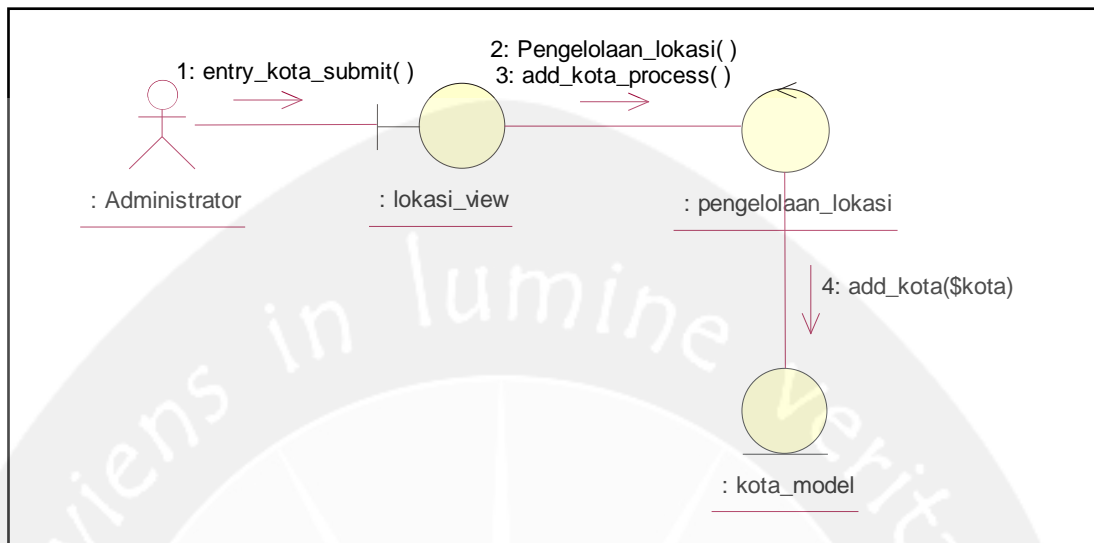
2.2.3 Pengelolaan Data Lokasi

2.2.3.1 Entry Data Lokasi Negara



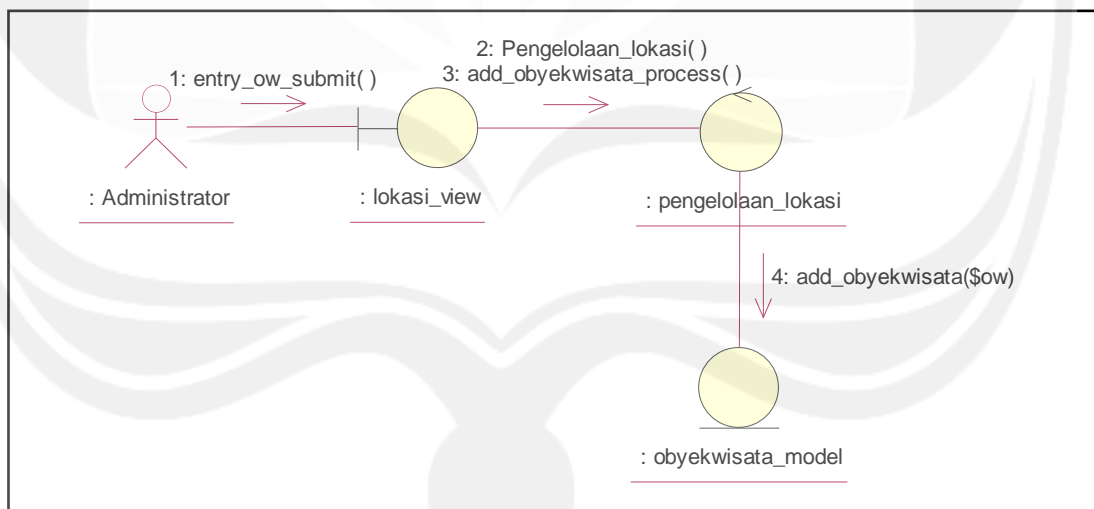
Gambar 2.20 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Entry Data Lokasi Negara

2.2.3.2 Entry Data Lokasi Kota



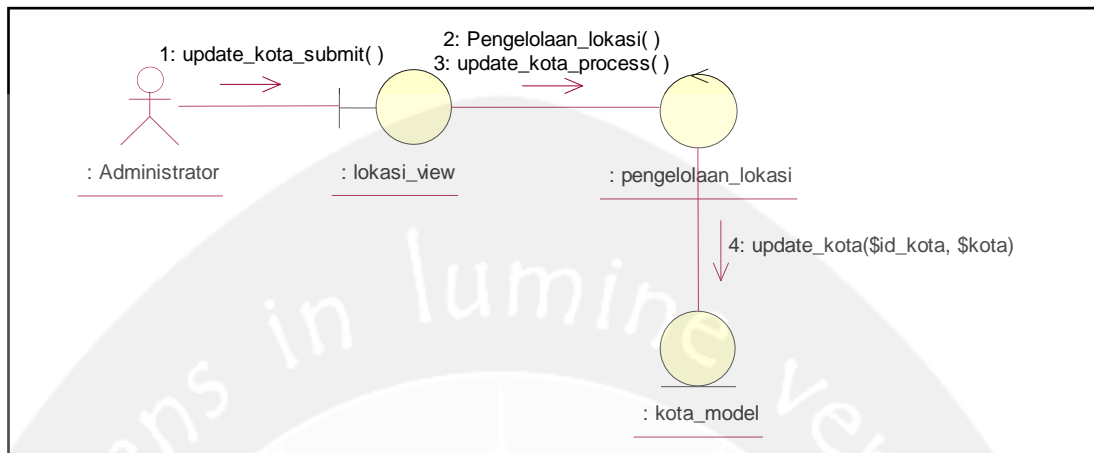
Gambar 2.21 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Entry Data Lokasi Kota

2.2.3.3 Entry Data Lokasi Obyek Wisata



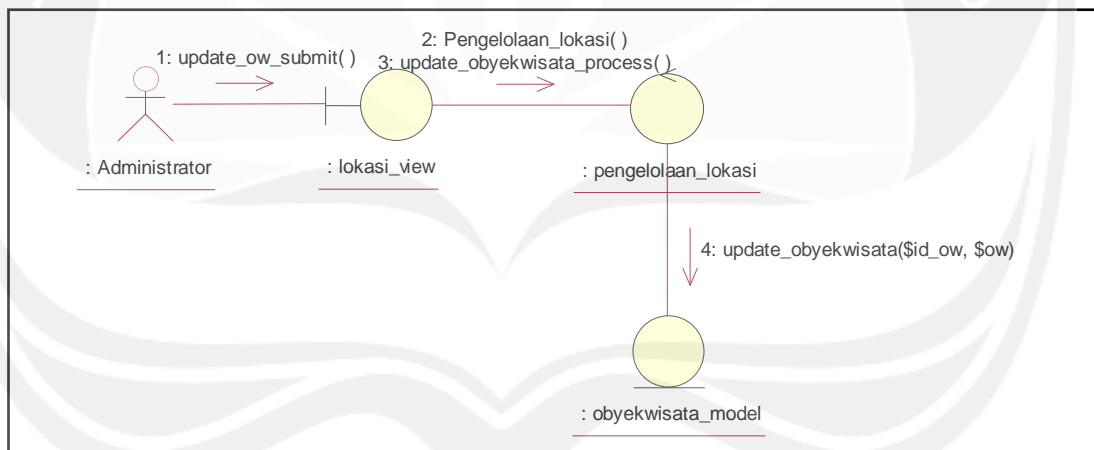
Gambar 2.22 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Entry Data Lokasi Obyek Wisata

2.2.3.4 Edit Data Lokasi Kota



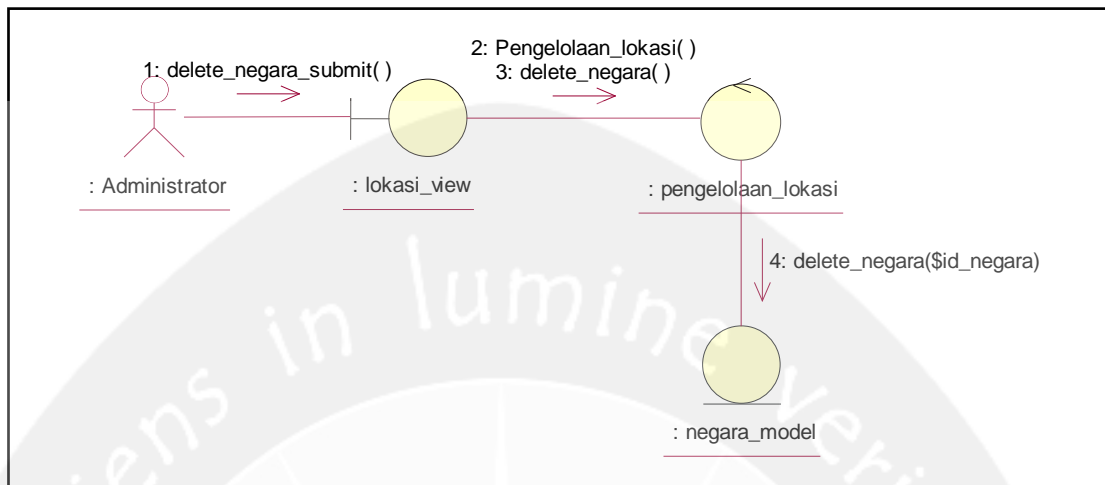
Gambar 2.23 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Edit Data Lokasi Kota

2.2.3.5 Edit Data Lokasi Obyek Wisata



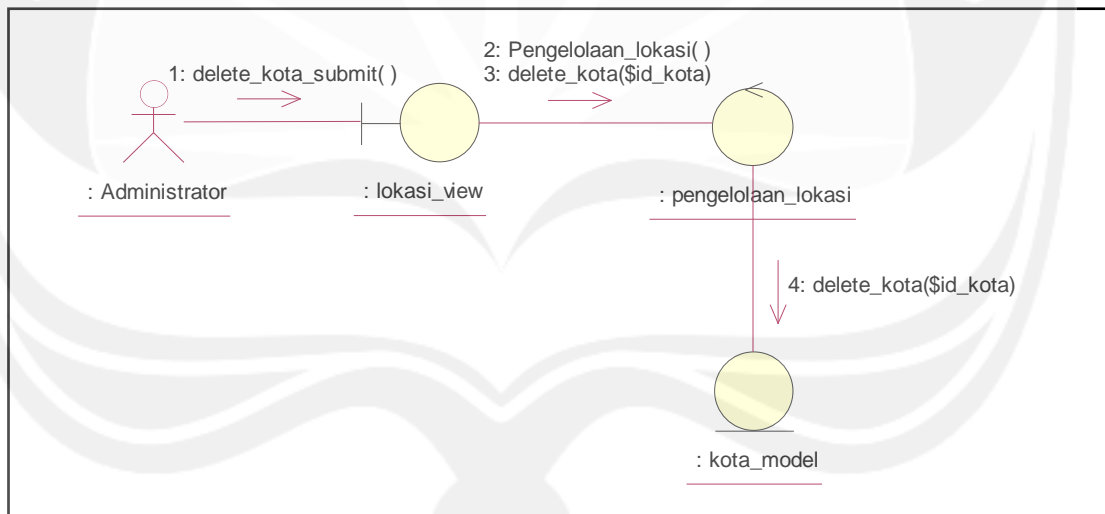
Gambar 2.24 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Edit Data Lokasi Obyek Wisata

2.2.3.6 Delete Data Lokasi Negara



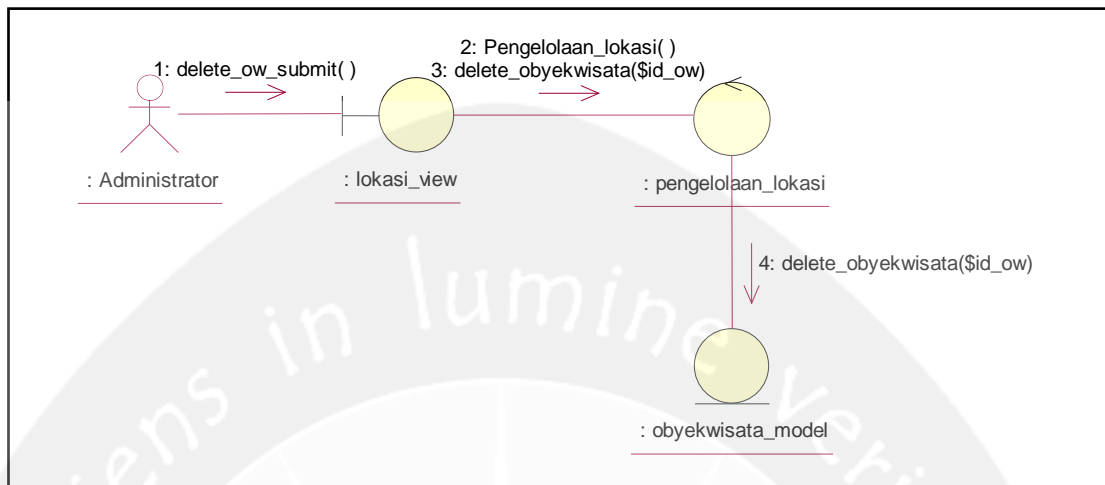
Gambar 2.25 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Delete Data Lokasi Negara

2.2.3.7 Delete Data Lokasi Kota



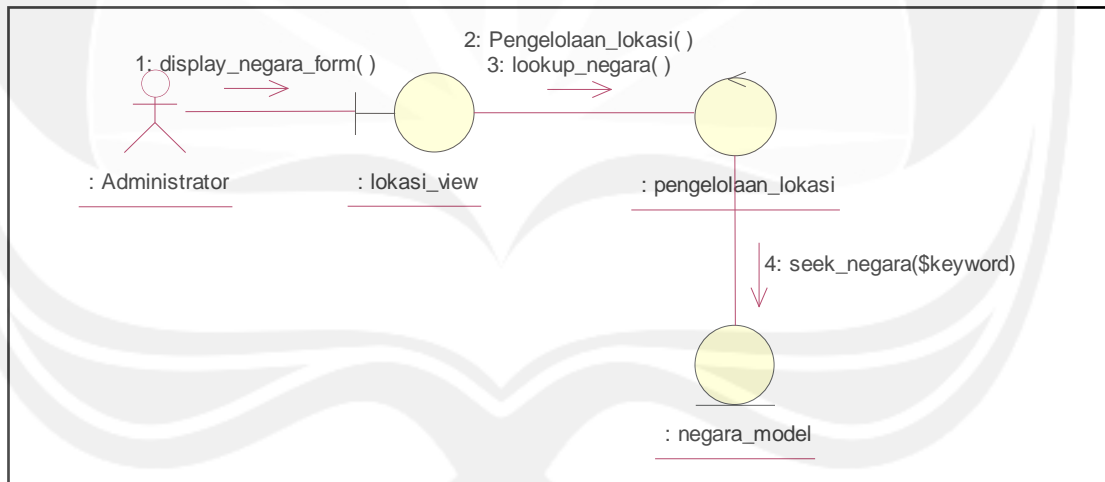
Gambar 2.26 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Delete Data Lokasi Kota

2.2.3.8 Delete Data Lokasi Obyek Wisata



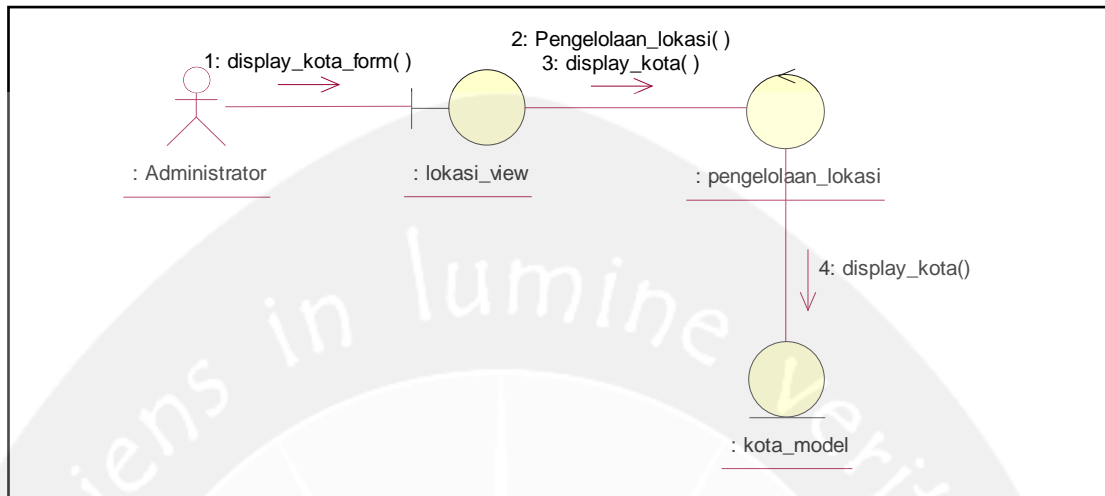
Gambar 2.27 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Delete Data Lokasi Obyek Wisata

2.2.3.9 Display Data Lokasi Negara



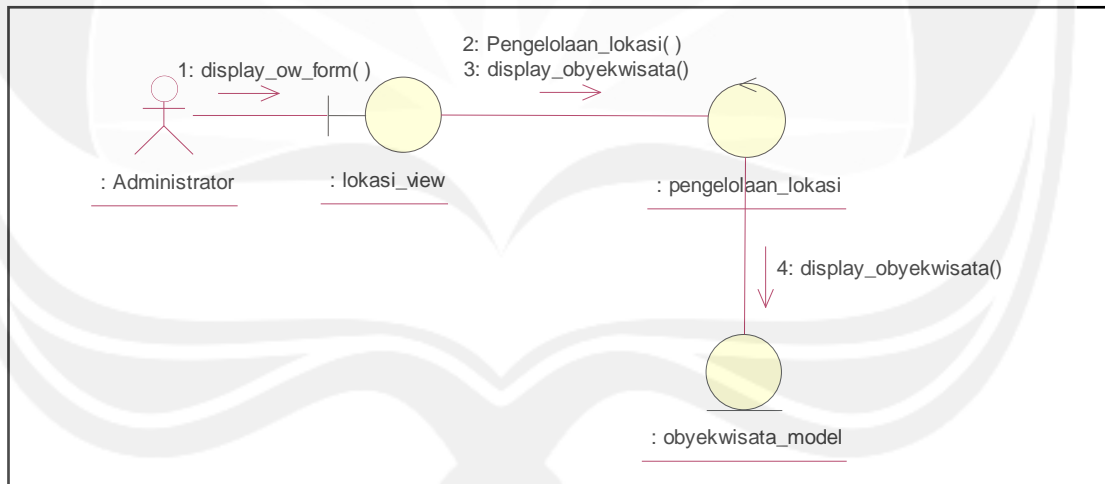
Gambar 2.28 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Display Data Lokasi Negara

2.2.3.10 Display Data Lokasi Kota



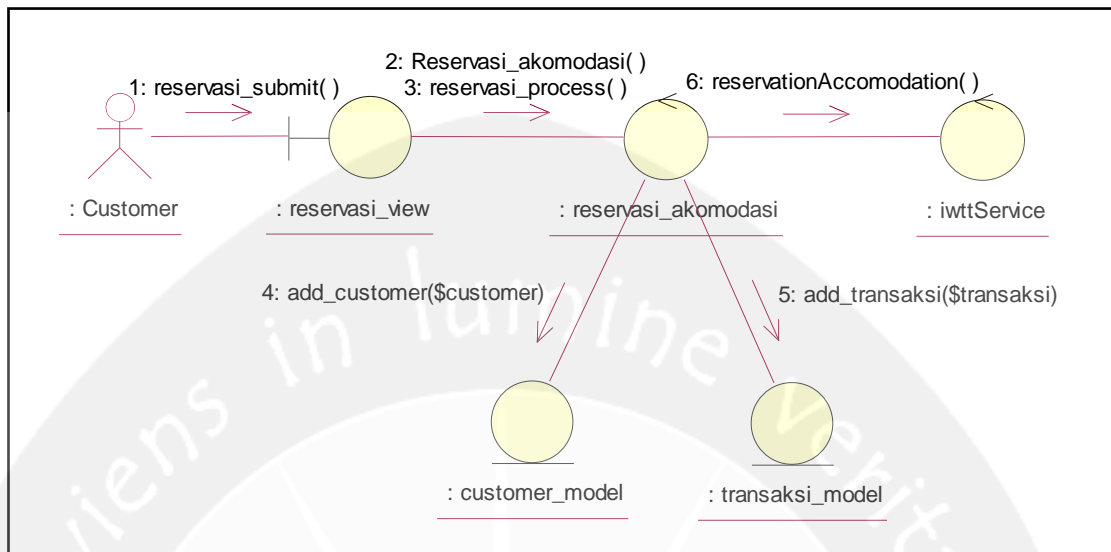
Gambar 2.29 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Display Data Lokasi Kota

2.2.3.11 Display Data Lokasi Obyek Wisata



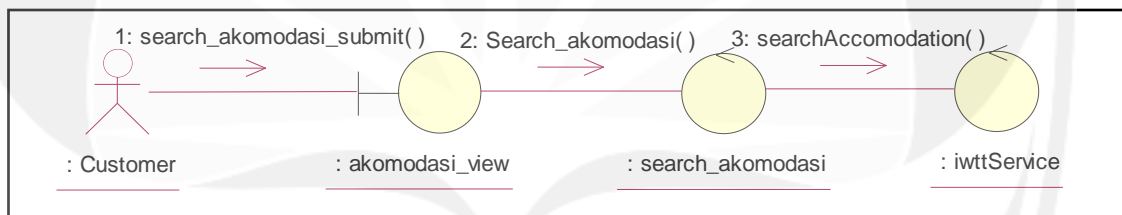
Gambar 2.30 Collaboration Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Display Data Lokasi Obyek Wisata

2.2.4 Reservasi Akomodasi



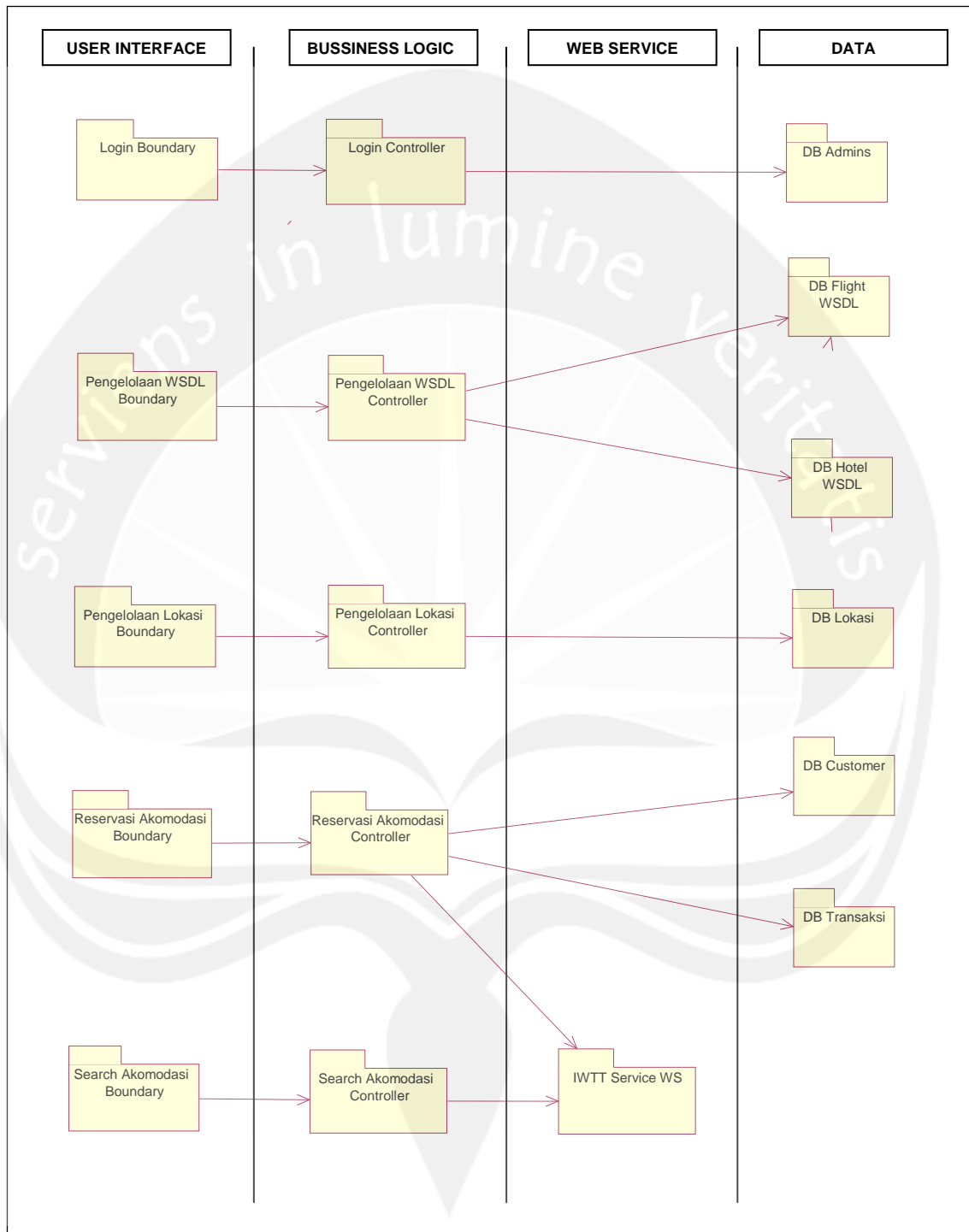
Gambar 2.31 Collaboration Diagram : Reservasi Akomodasi

2.2.5 Search Akomodasi



Gambar 2.32 Collaboration Diagram : Search Akomodasi

3 Rancangan Arsitektur



Gambar 3 Rancangan Arsitektur IWTT

4 Deskripsi Dekomposisi

4.1 Dekomposisi Data

4.1.1 Deskripsi Entitas Data Admins

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_admin	Integer	-	ID Admin, Primary Key
username	Character	8	Username dari admins
password	Character	8	Password dari admins

4.1.2 Deskripsi Entitas Data WSDL Hotel

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_wsdh_hotel	Integer	-	ID WSDL Hotel, Primary Key
link_wsdh	Character	50	Link dari WSDL hotel
location_hotel	Character	30	Lokasi dari hotel
name_hotel	Character	15	Nama dari hotel

4.1.3 Deskripsi Entitas Data WSDL Flight

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_wsdh_flight	Integer	-	ID WSDL Flight, Primary Key
link_flight	Character	50	Link dari WSDL flight
location_wsdh	Character	30	Lokasi dari maskapai
name_company	Character	15	Nama dari maskapai

4.1.4 Deskripsi Entitas Data Customer

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_customer	Integer	-	ID Member, Primary Key
nama_d	Character	50	Nama Depan dari member
nama_b	Character	50	Nama Belakang dari member
alamat	Character	100	Alamat dari member
jenis_k	Character	8	Jenis Kelamin dari member
no_telepon	Character	15	No Telepon dari member
email	Character	30	Email dari member

4.1.5 Deskripsi Entitas Data Transaksi

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_transaksi	Integer	-	ID Transaksi, Primary Key
tgl_reservasi	Date	-	Tanggal Reservasi dari transaksi
no_credit_card	Character	16	No Credit Card dari transaksi
total_pembayaran	Float	-	Total Pembayaran dari transaksi

4.1.6 Deskripsi Entitas Data Negara

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_negara	Integer	-	ID Negara, Primary Key
nama_negara	Character	20	Nama Negara dari negara

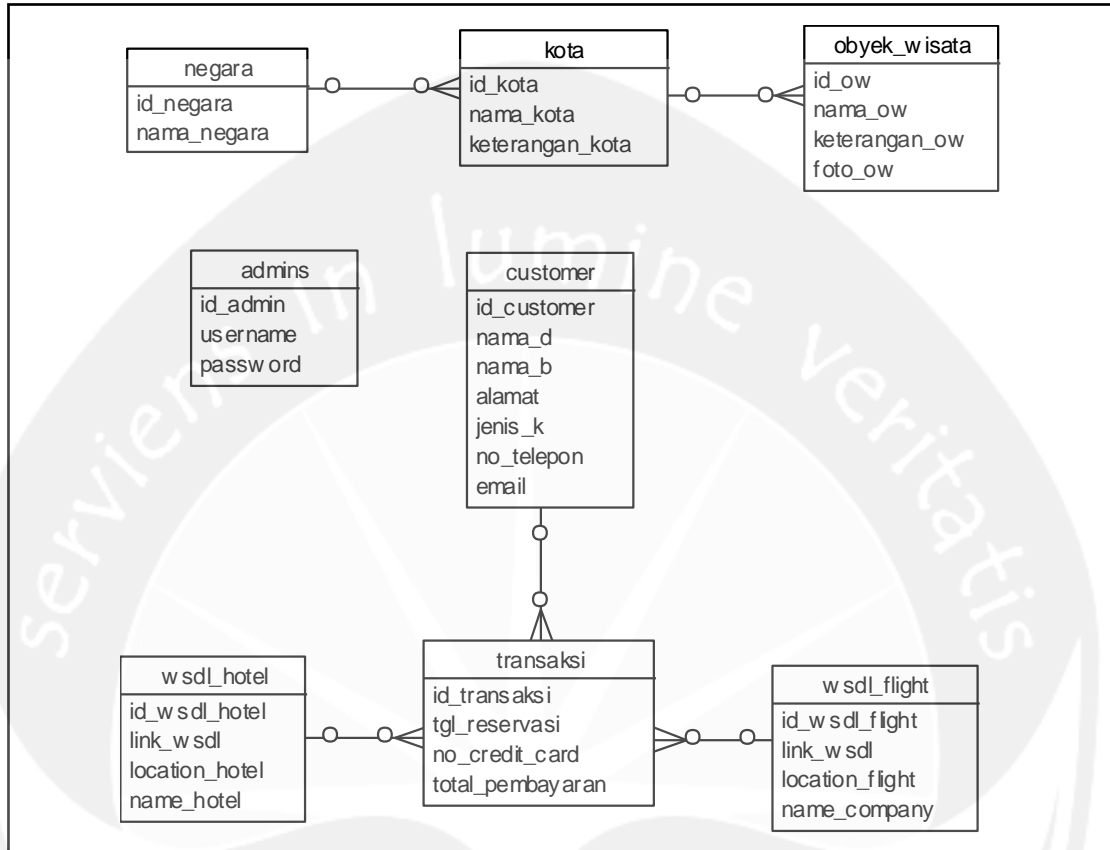
4.1.7 Deskripsi Entitas Data Kota

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kota	Integer	-	ID Kota, Primary Key
nama_kota	Character	30	Nama Kota dari kota
keterangan_kota	Character	500	Keterangan Kota dari kota

4.1.8 Deskripsi Entitas Data Obyek Wisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_ow	Integer	-	ID Obyek Wisata, Primary Key
nama_ow	Character	30	Nama Obyek Wisata dari obyek wisata
keterangan_ow	Character	500	Keterangan Obyek Wisata dari obyek wisata
foto_ow	Character	30	Foto Obyek Wisata dari obyek wisata

4.2 Conceptual Data Model

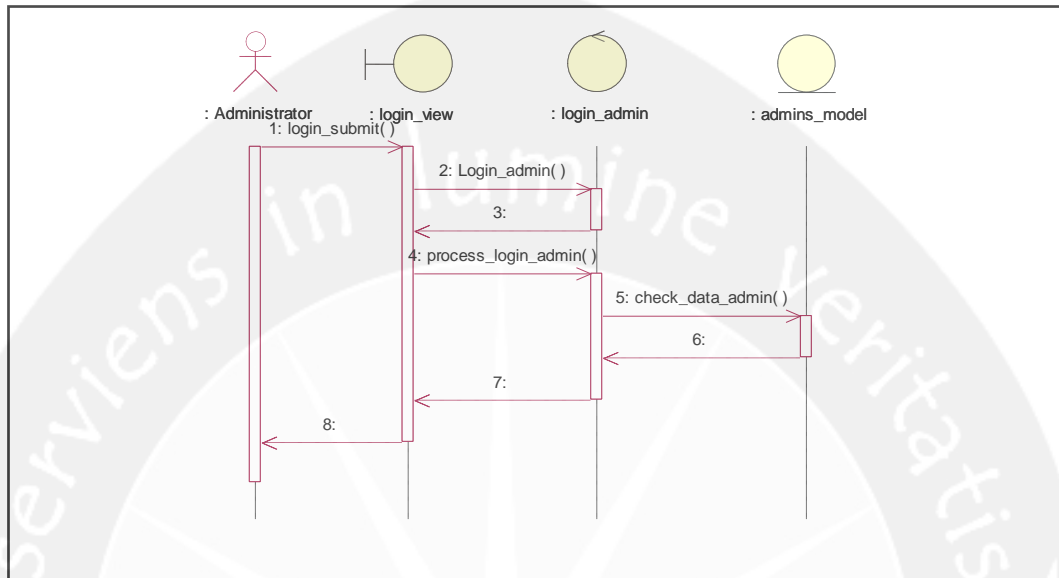


Gambar 4 Conceptual Data Model

5 Design Model

5.1 Sequence Diagram

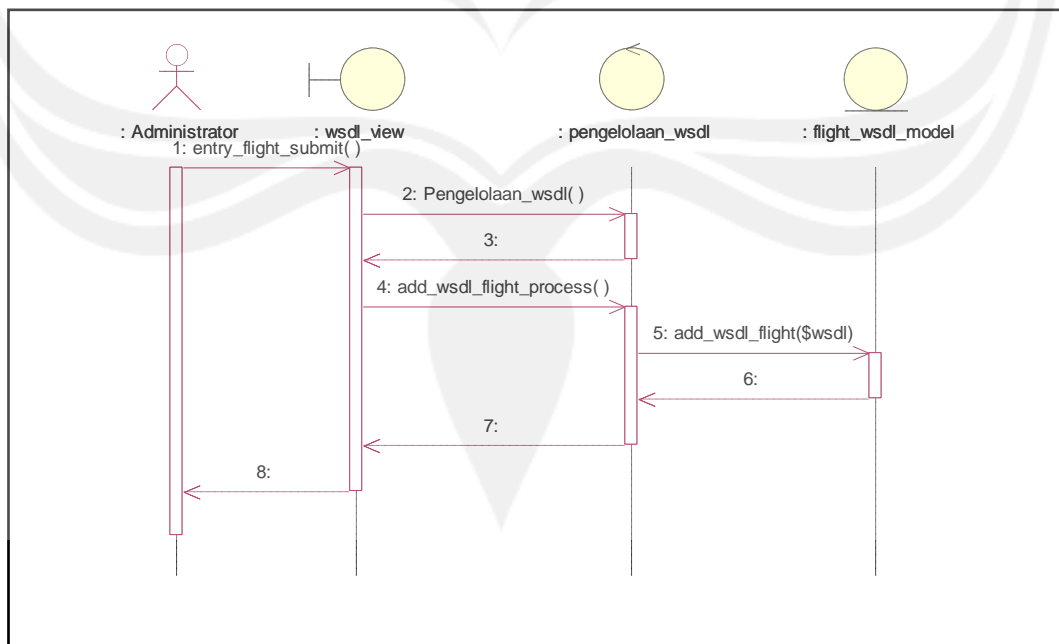
5.1.1 Login Administrator



Gambar 5.1 Sequence Diagram : Login Administrator

5.1.2 Pengelolaan Data WSDL

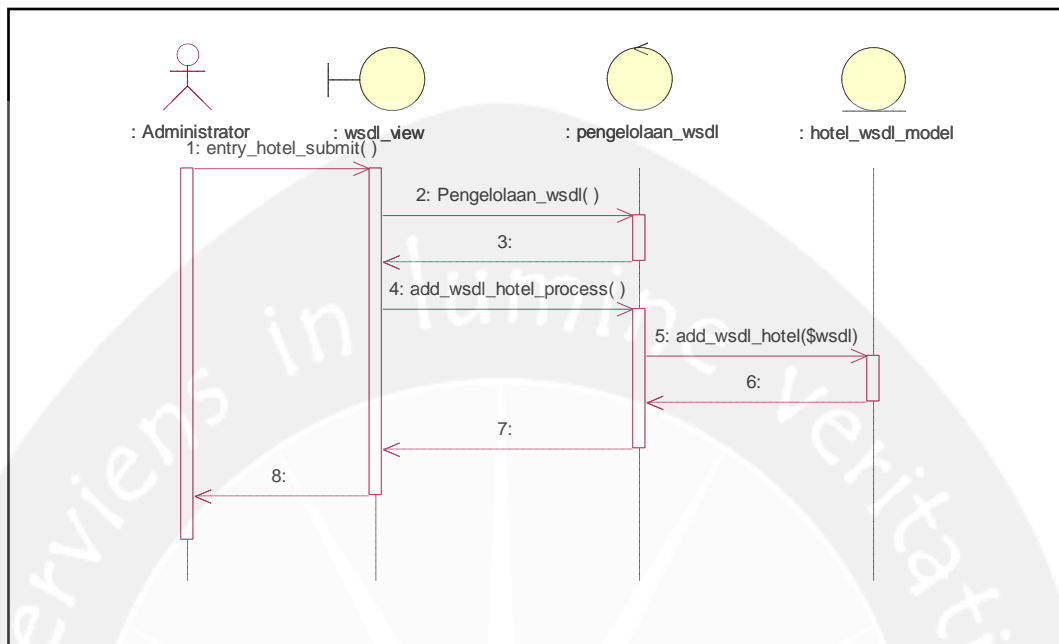
5.1.2.1 Entry Data WSDL Flight



Gambar 5.2 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Entry Data

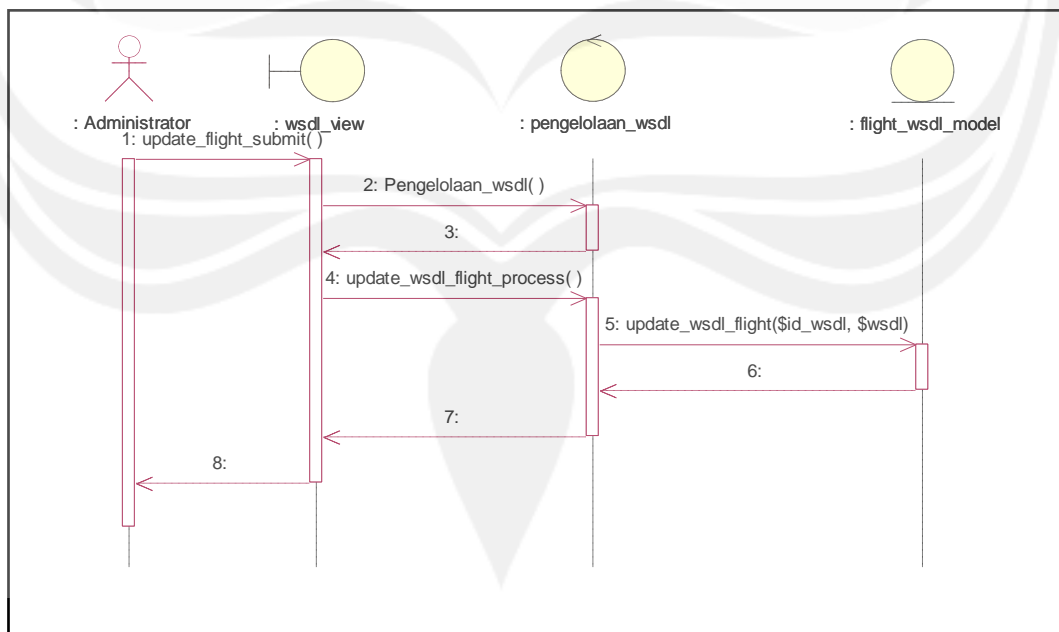
WSDL Flight

5.1.2.2 Entry Data WSDL Hotel



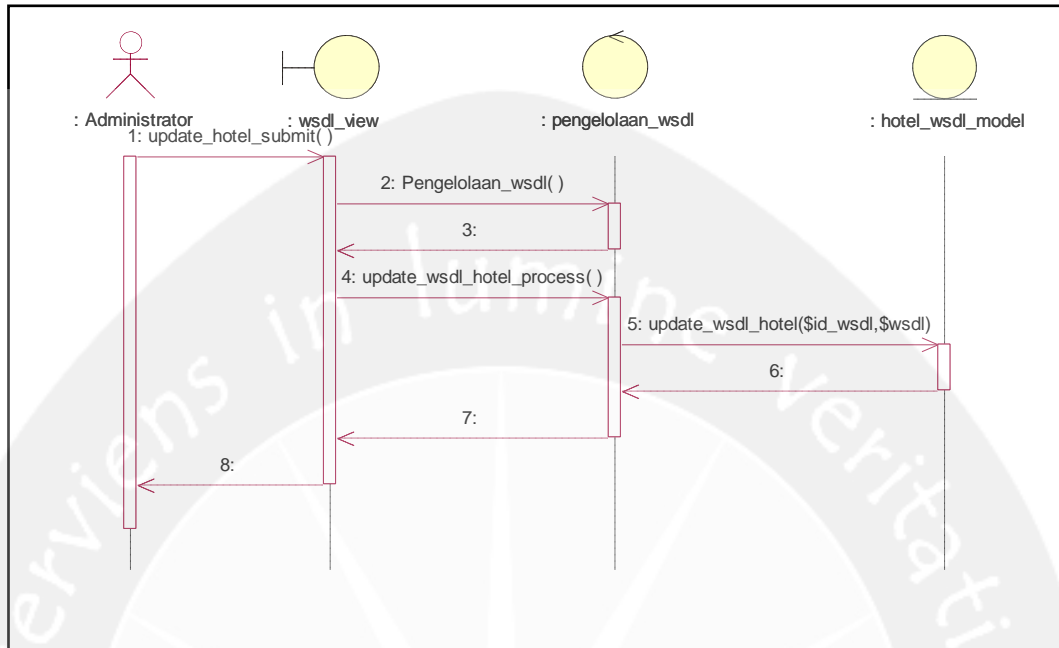
Gambar 5.3 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Entry Data WSDL Hotel

5.1.2.3 Edit Data WSDL Flight



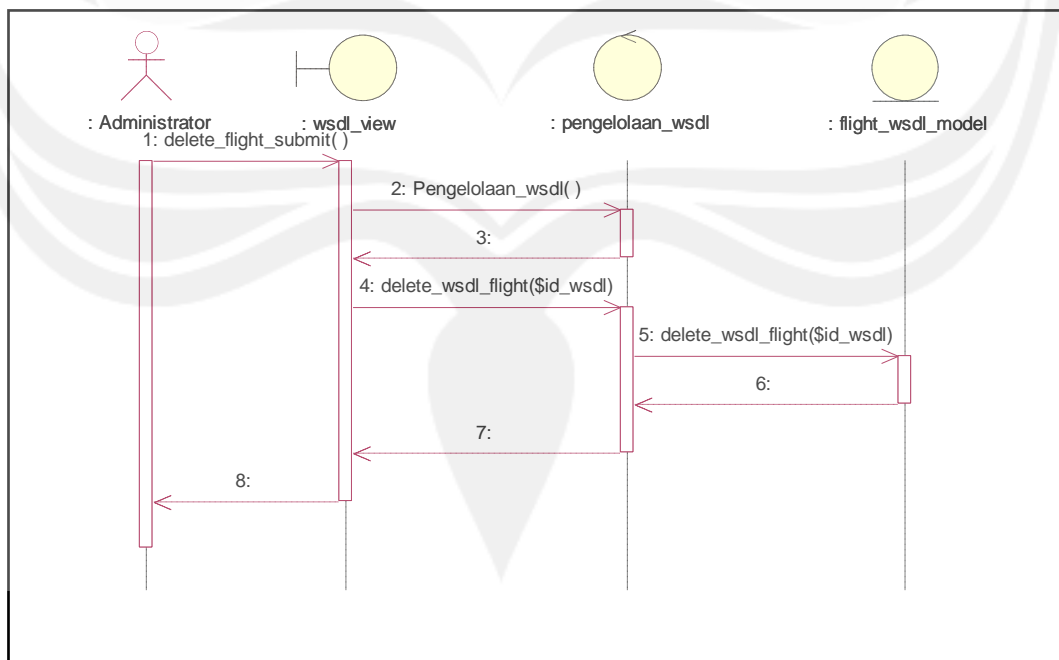
Gambar 5.4 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Edit Data WSDL Flight

5.1.2.4 Edit Data WSDL Hotel



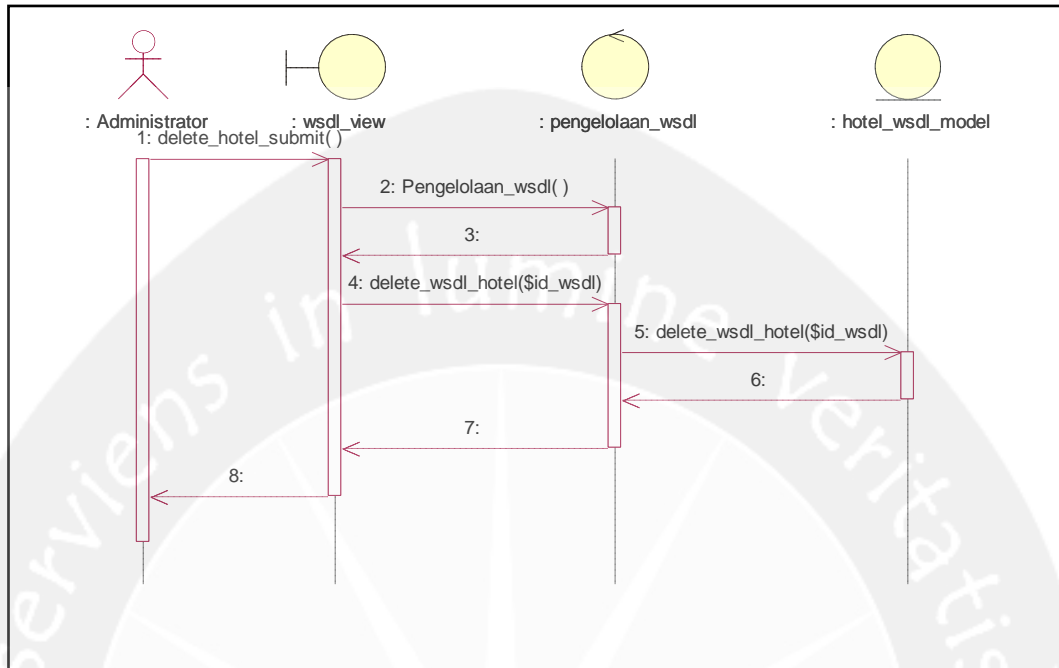
Gambar 5.5 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Edit Data WSDL Hotel

5.1.2.5 Delete Data WSDL Flight



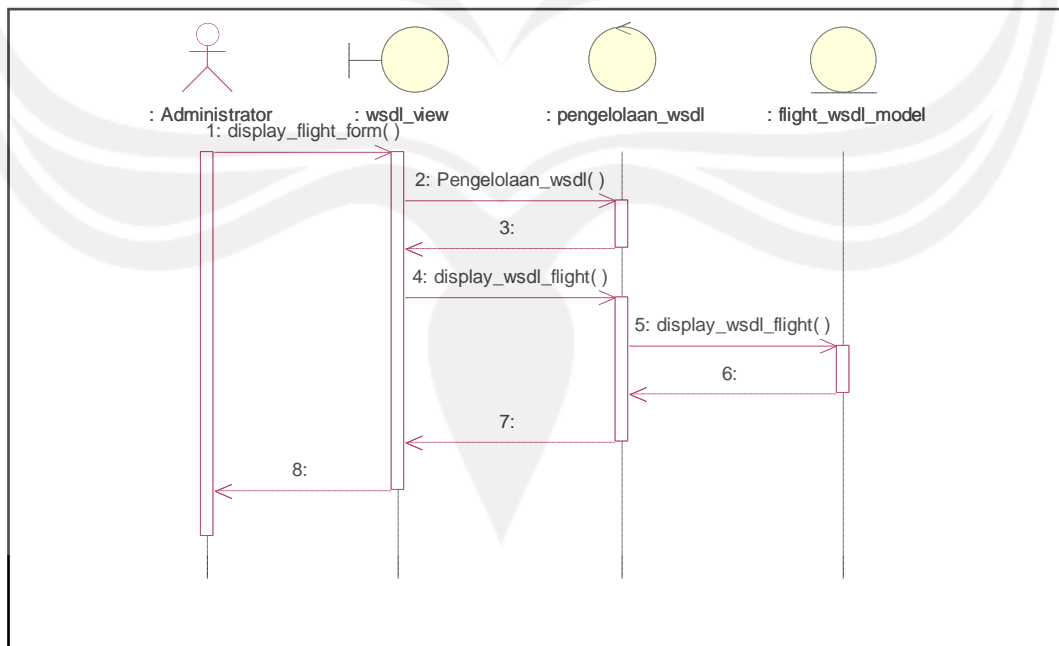
Gambar 5.6 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Delete Data WSDL Flight

5.1.2.6 Delete Data WSDL Hotel



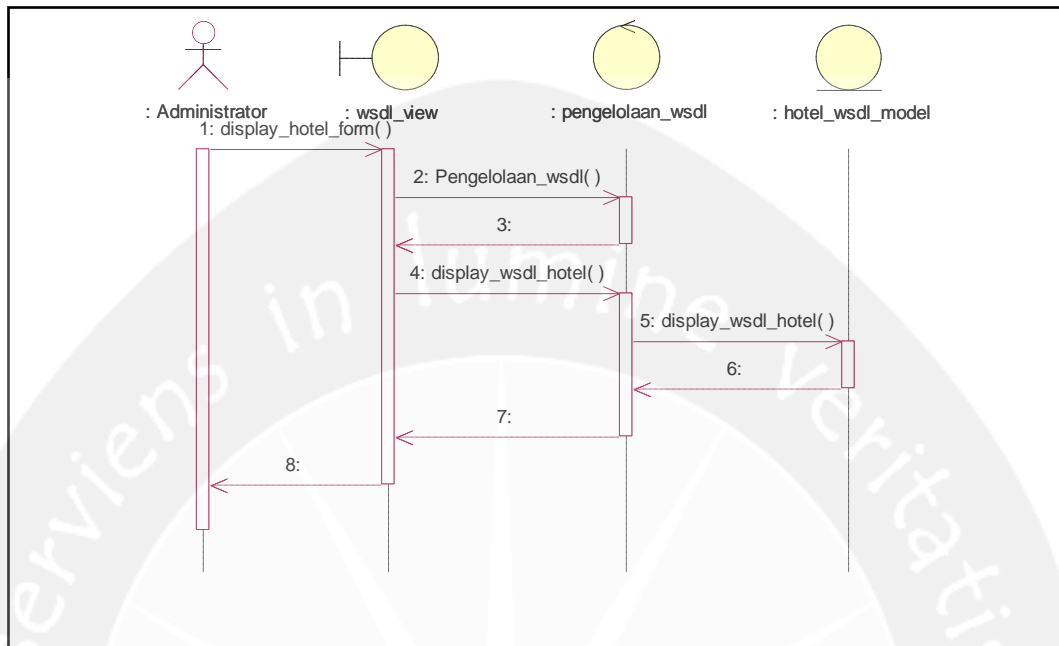
Gambar 5.7 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Delete Data WSDL Hotel

5.1.2.7 Display Data WSDL Flight



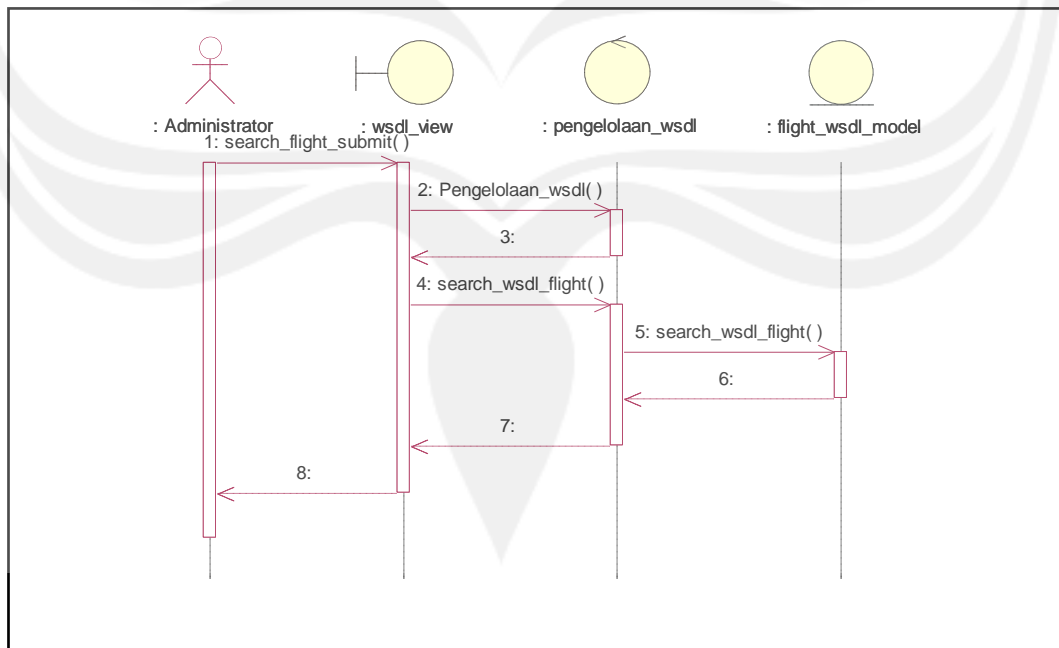
Gambar 5.8 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Display Data WSDL Flight

5.1.2.8 Display Data WSDL Hotel



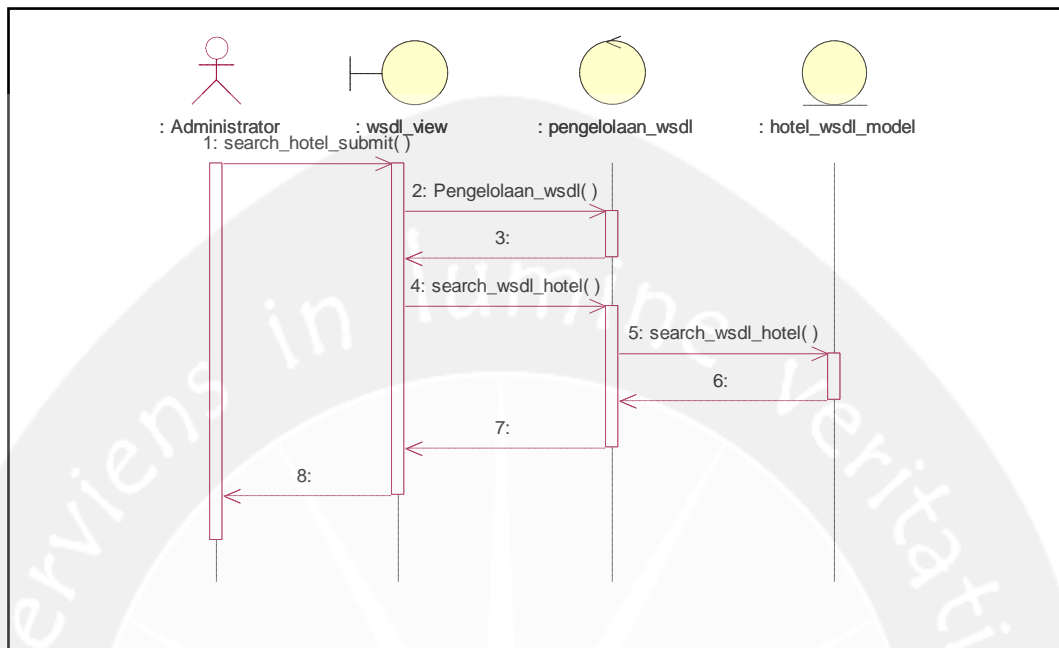
Gambar 5.9 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Display Data WSDL Hotel

5.1.2.9 Search Data WSDL Flight



Gambar 5.10 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Search Data WSDL Flight

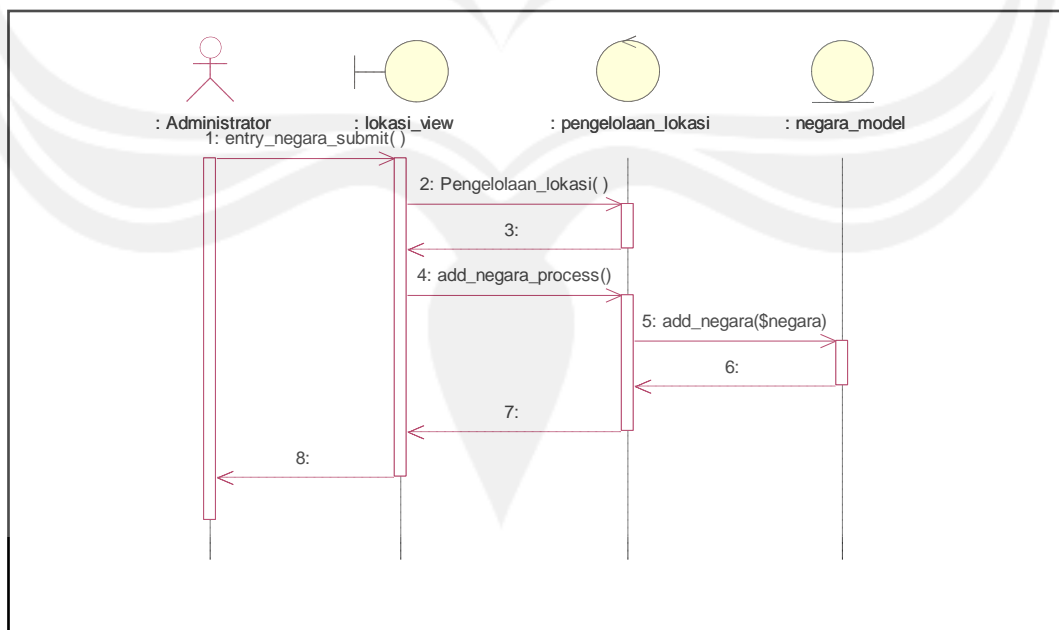
5.1.2.10 Search Data WSDL Hotel



Gambar 5.11 Sequence Diagram : Pengelolaan Data WSDL - Search Data WSDL Hotel

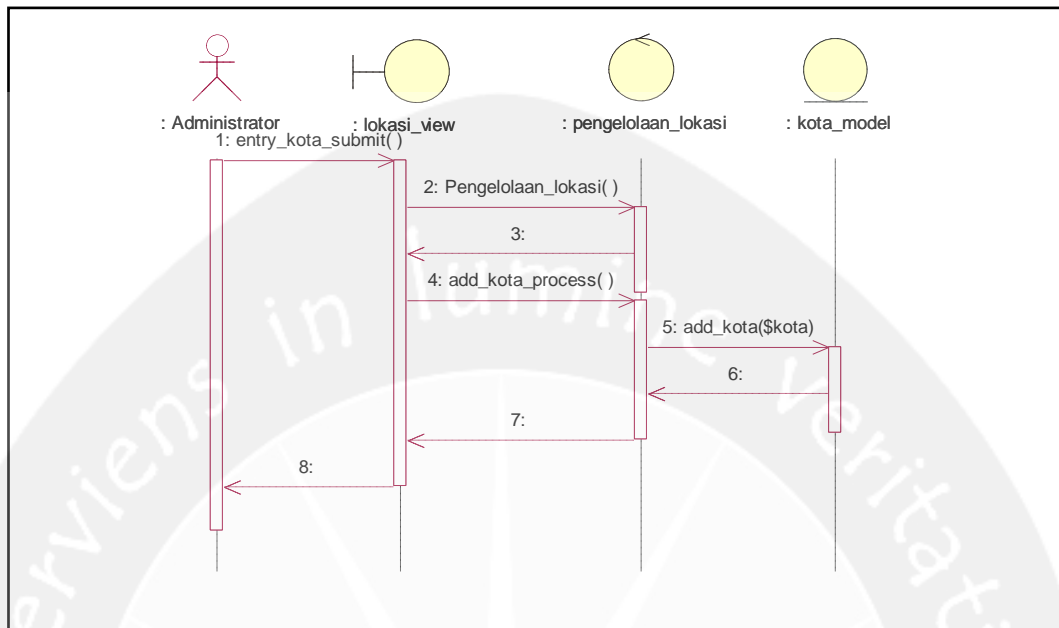
5.1.3 Pengelolaan Data Lokasi

5.1.3.1 Entry Data Lokasi Negara



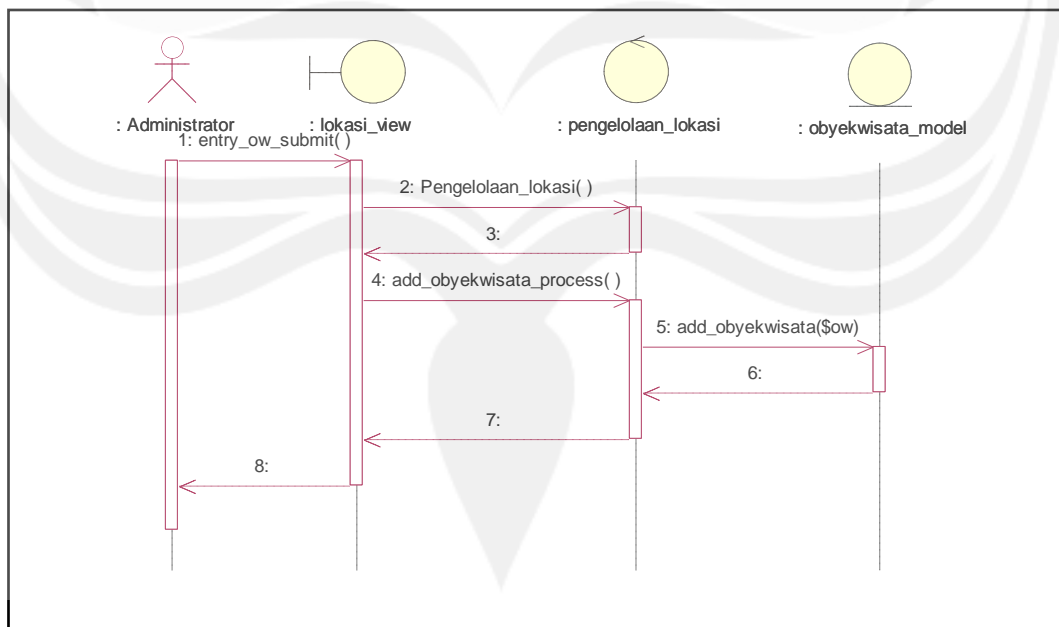
Gambar 5.12 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Entry Data Lokasi Negara

5.1.3.2 Entry Data Lokasi Kota



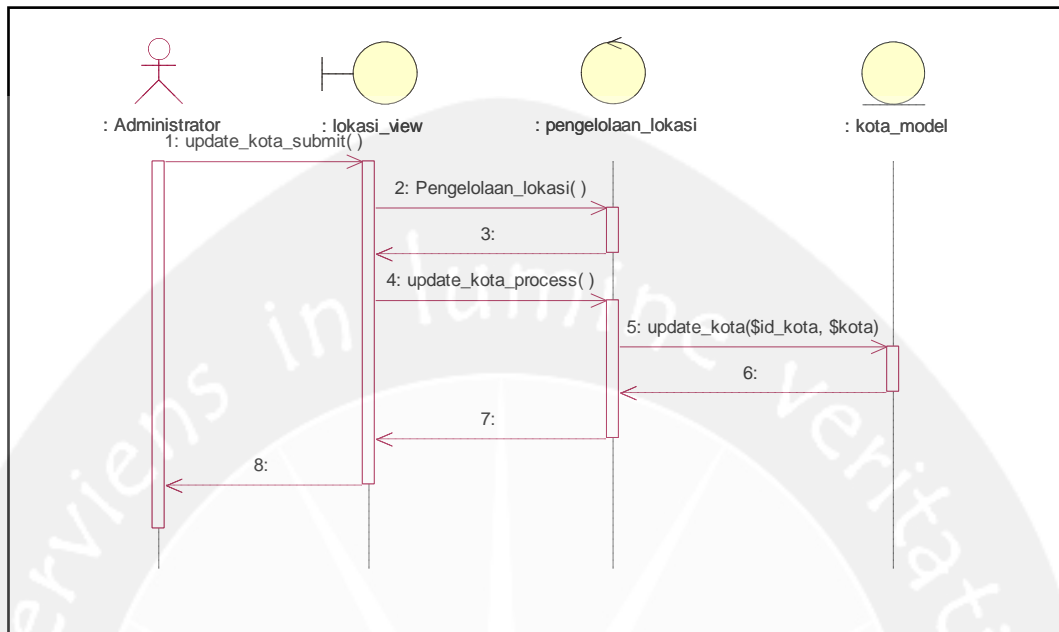
Gambar 5.13 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Entry Data Lokasi Kota

5.1.3.3 Entry Data Lokasi Obyek Wisata



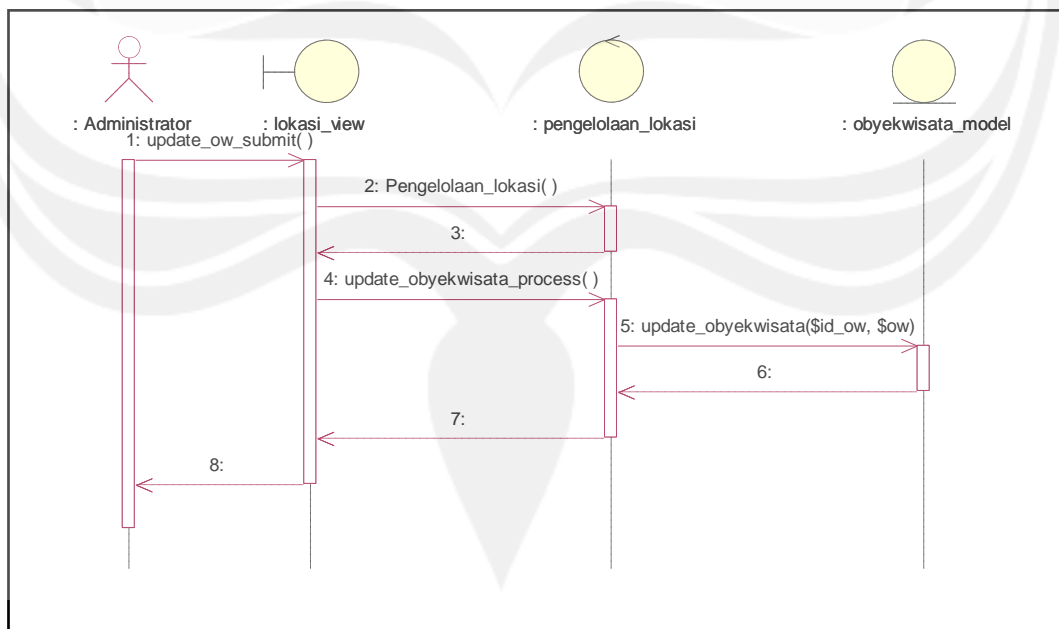
Gambar 5.14 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Entry Data Lokasi Obyek Wisata

5.1.3.4 Edit Data Lokasi Kota



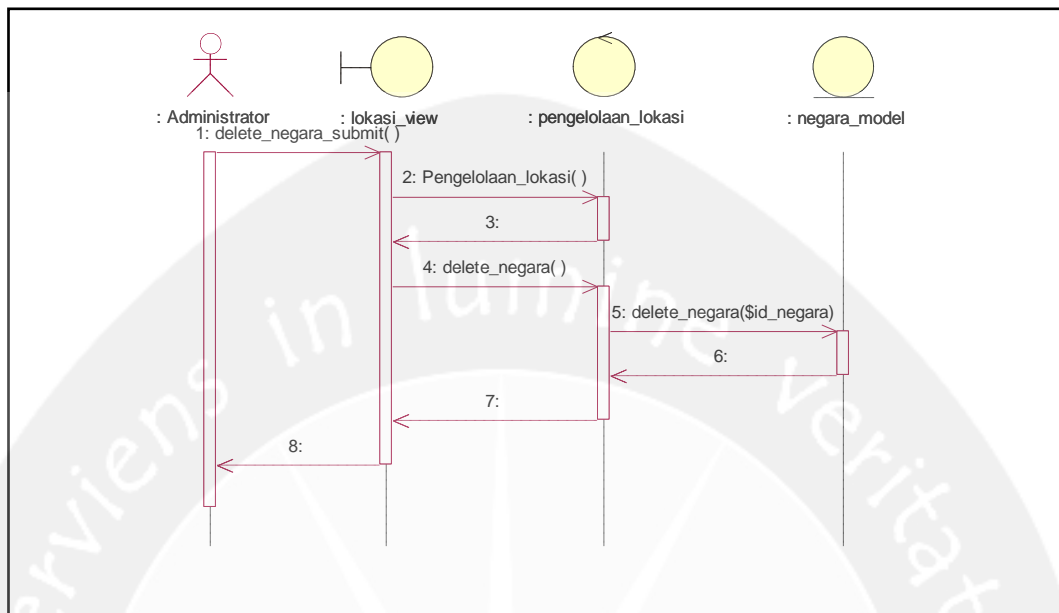
Gambar 5.15 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Edit Data Lokasi Kota

5.1.3.5 Edit Data Lokasi Obyek Wisata



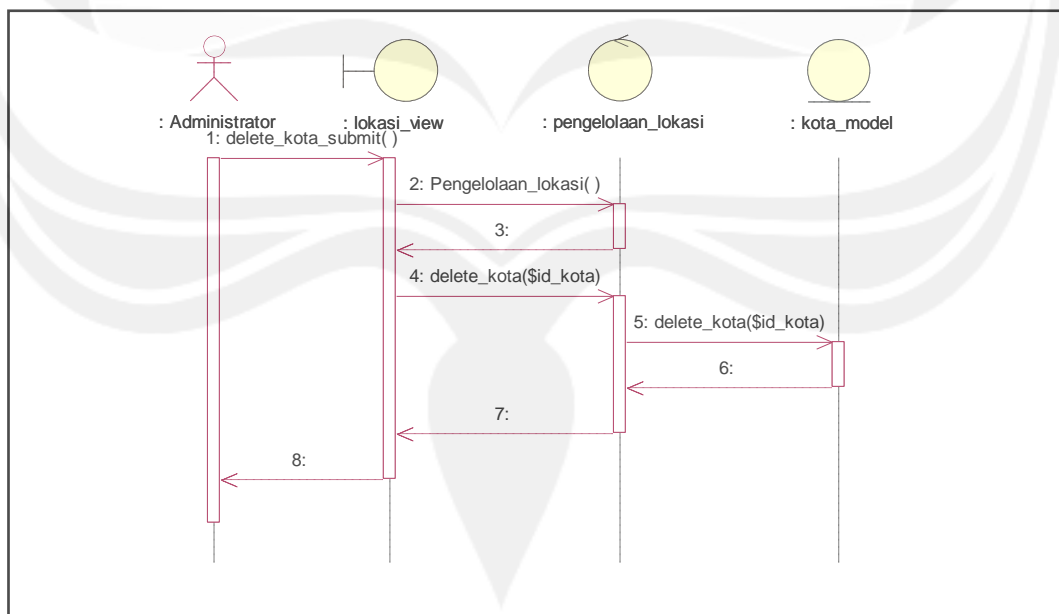
Gambar 5.16 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Edit Data Lokasi Obyek Wisata

5.1.3.6 Delete Data Lokasi Negara



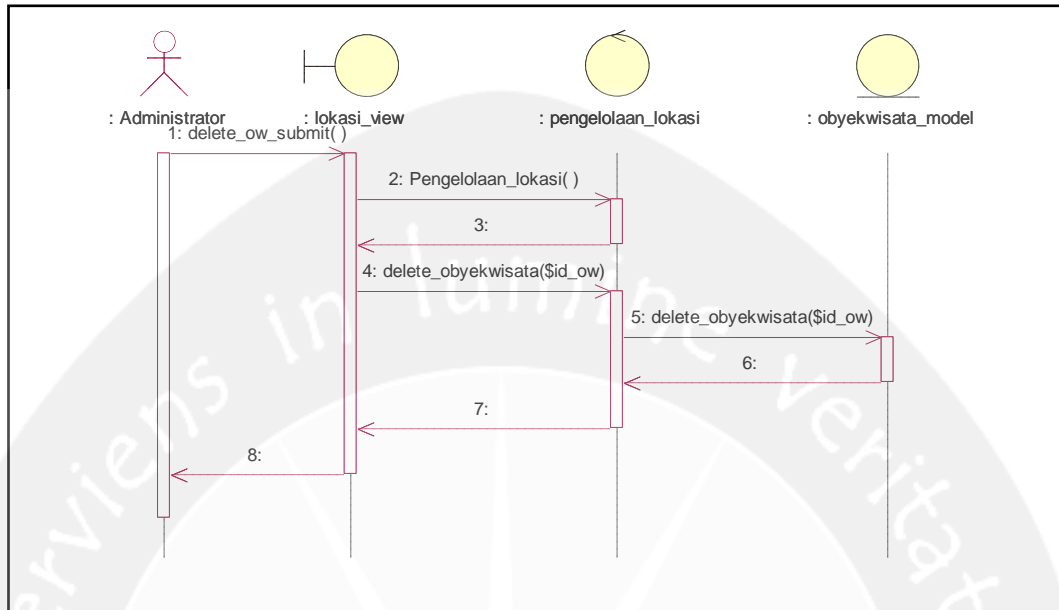
Gambar 5.17 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Delete Data Lokasi Negara

5.1.3.7 Delete Data Lokasi Kota



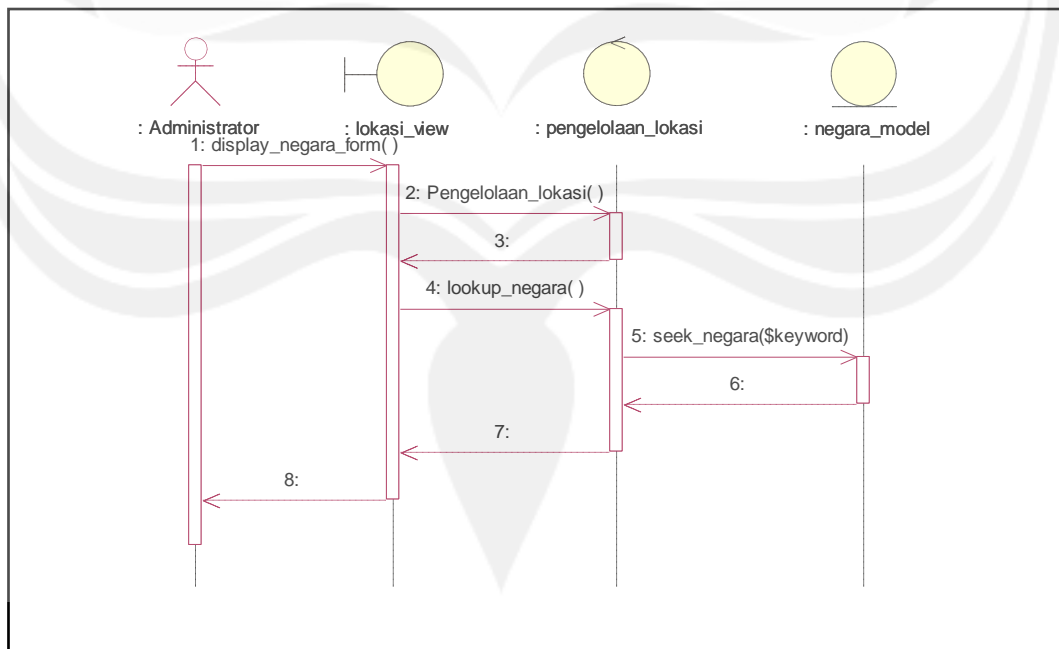
Gambar 5.18 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Delete Data Lokasi Kota

5.1.3.8 Delete Data Lokasi Obyek Wisata



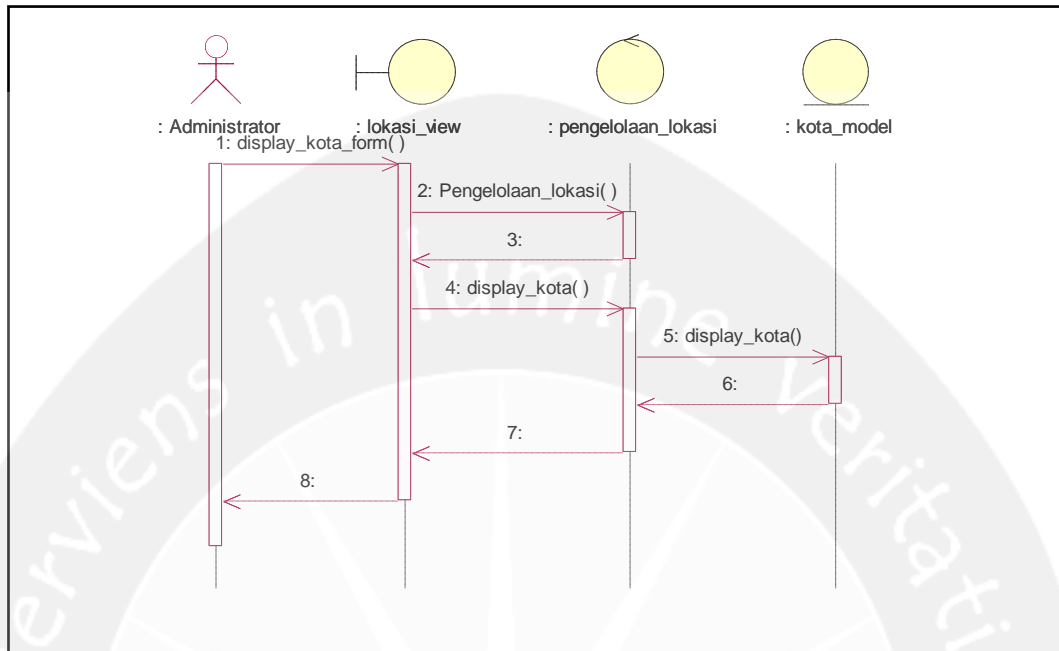
Gambar 5.19 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Delete Data Lokasi Obyek Wisata

5.1.3.9 Display Data Lokasi Negara



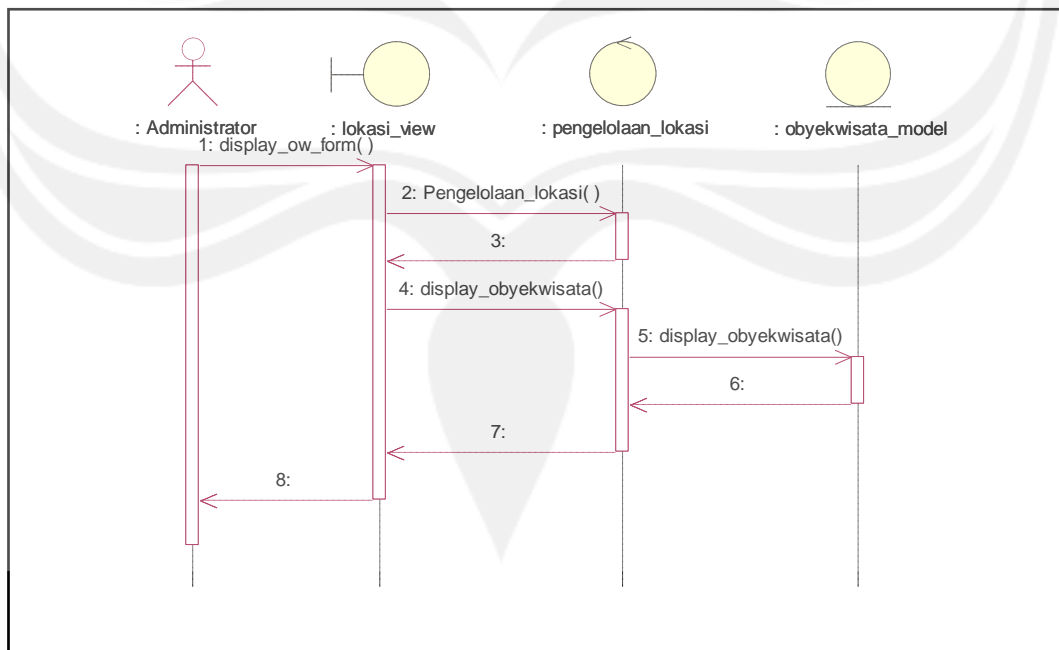
Gambar 5.20 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Display Data Lokasi Negara

5.1.3.10 Display Data Lokasi Kota



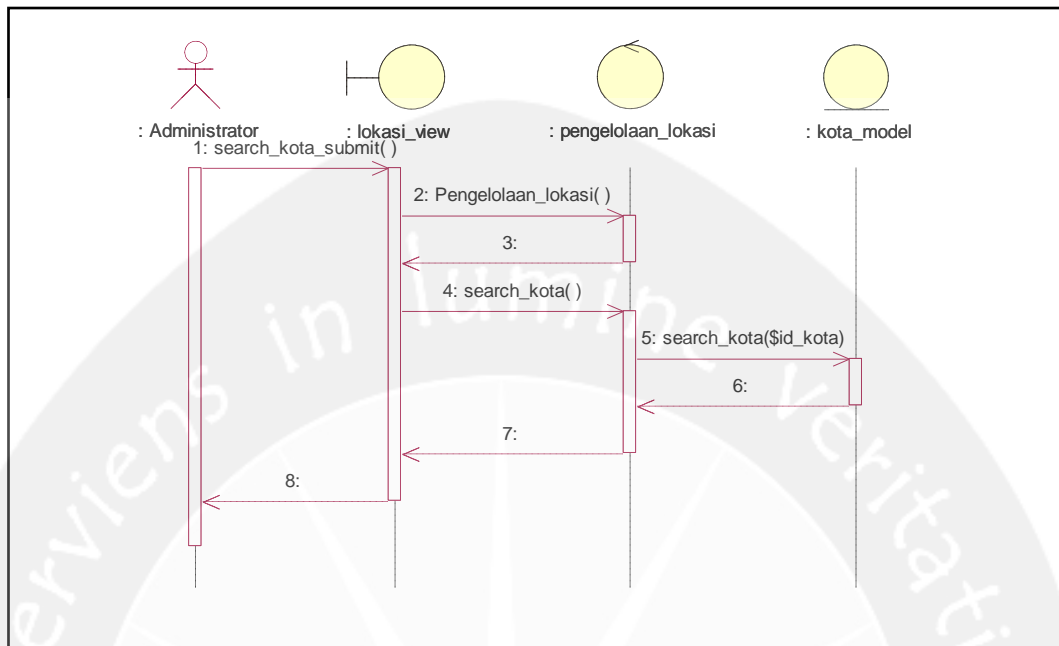
Gambar 5.21 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Display Data Lokasi Kota

5.1.3.11 Display Data Lokasi Obyek Wisata



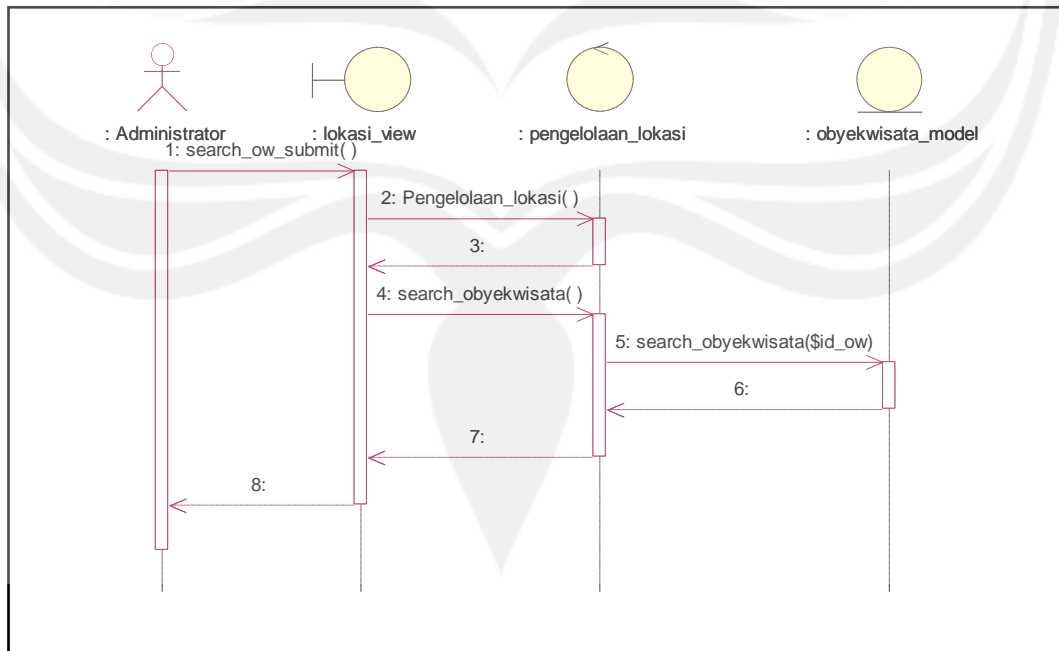
Gambar 5.22 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Display Data Lokasi Obyek Wisata

5.1.3.12 Search Data Lokasi Kota



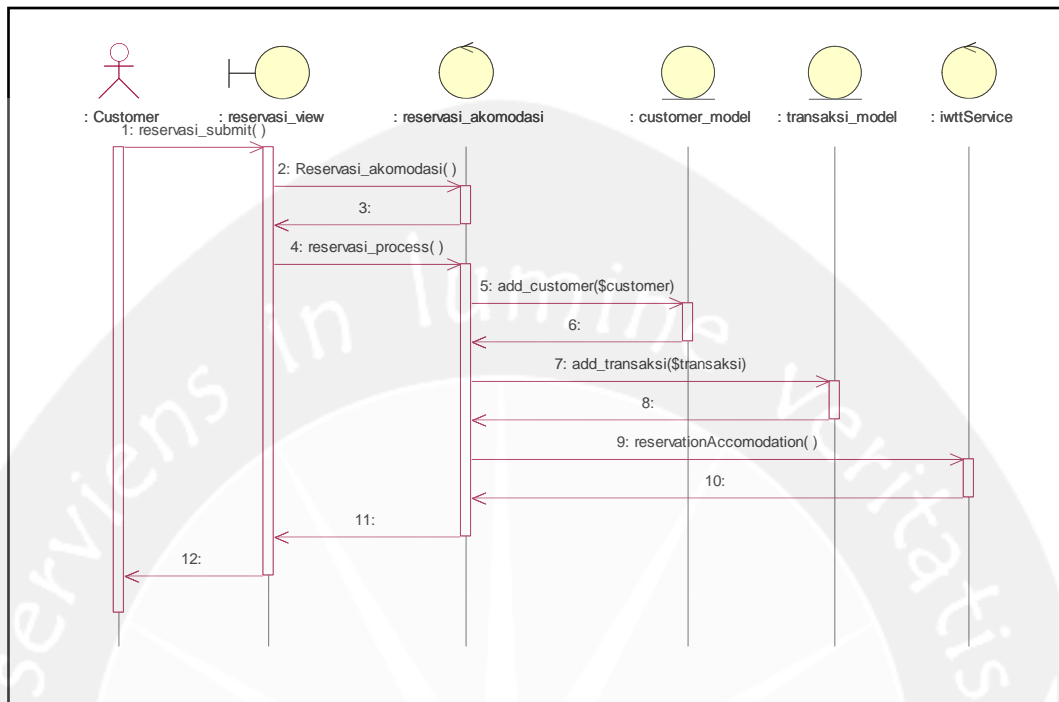
Gambar 5.23 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Search Data Lokasi Kota

5.1.3.13 Search Data Lokasi Obyek Wisata



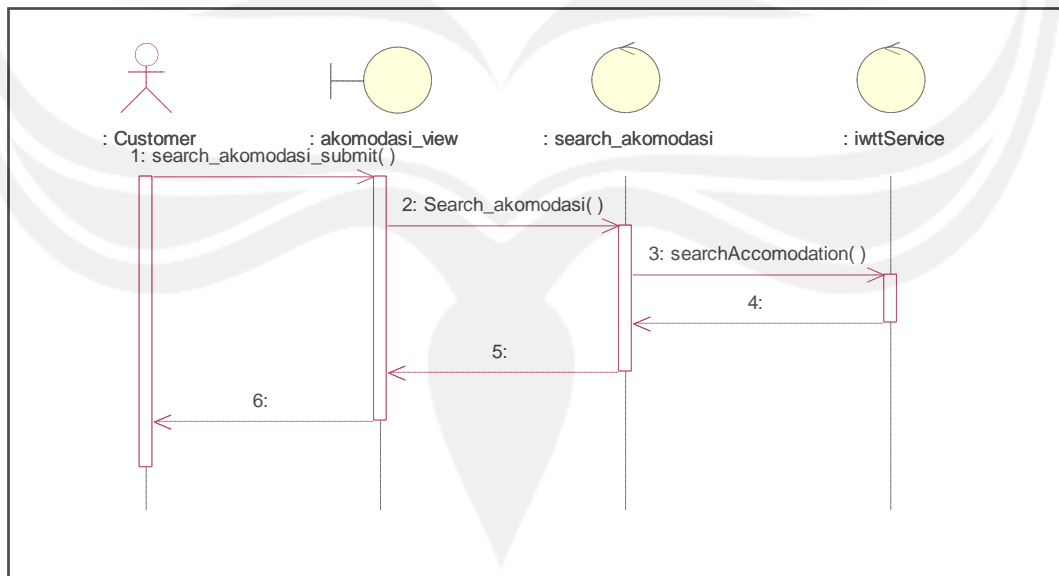
Gambar 5.24 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Lokasi - Search Data Lokasi Obyek Wisata

5.1.4 Reservasi Akomodasi



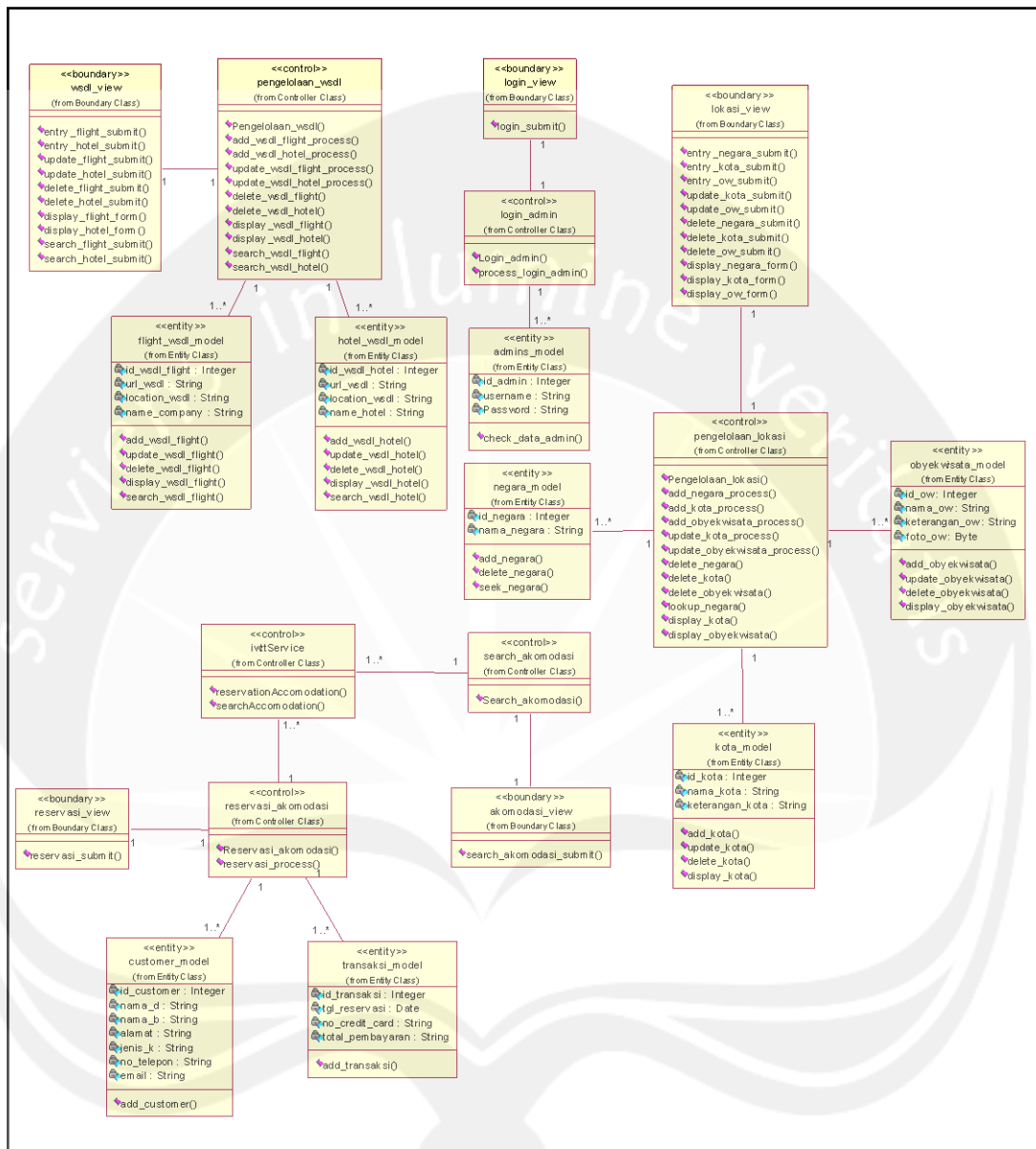
Gambar 5.25 Sequence Diagram : Reservasi Akomodasi

5.1.5 Search Akomodasi



Gambar 5.26 Sequence Diagram : Search Akomodasi

5.2 Class Diagram



Gambar 5.27 Class Diagram

5.3 Class Diagram Specific Descriptions

5.3.1 Specific Design Class login_view

login_view	<<boundary>>
+login_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action login pada controller.	

5.3.2 Specific Design Class wsdl_view

wsdl_view	<<boundary>>
+entry_flight_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action entry data WSDL flight pada controller. +entry_hotel_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action entry data WSDL hotel pada controller. +update_flight_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action update data WSDL flight pada controller. +update_hotel_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action update data WSDL hotel pada controller. +delete_flight_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action delete data WSDL flight pada controller. +delete_hotel_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action delete data WSDL hotel pada controller. +display_flight_form() Operasi ini digunakan untuk inisialisasi form display data WSDL flight pada boundary. +display_hotel_form()	

Operasi ini digunakan untuk inisialisasi form display data WSDL hotel pada boundary.

+search_flight_submit()

Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action search data WSDL flight pada controller.

+search_hotel_submit()

Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action search data WSDL hotel pada controller.

5.3.3 Specific Design Class lokasi_view

lokasi_view	<<boundary>>
<p>+entry_negara_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action add data negara pada controller.</p> <p>+entry_kota_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action add data kota pada controller.</p> <p>+entry_ow_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action add data obyek wisata pada controller.</p> <p>+update_kota_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action update data kota pada controller.</p> <p>+update_ow_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action update data obyek wisata pada controller.</p> <p>+delete_negara_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action delete data negara pada controller.</p> <p>+delete_kota_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action delete data kota pada controller.</p>	

```
+delete_ow_submit()
Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action delete
data obyek wisata pada controller.
+display_negara_form()
Operasi ini digunakan untuk inisialisasi form display data
negara pada boundary.
+display_kota_form()
Operasi ini digunakan untuk inisialisasi form display data
kota pada boundary.
+display_ow_form()
Operasi ini digunakan untuk inisialisasi form display data
obyek wisata pada boundary.
+search_kota_submit()
Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action search
data kota pada controller.
+search_ow_submit()
Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action search
data obyek wisata pada controller.
```

5.3.4 Specific Design Class reservasi_view

reservasi_view	<<boundary>>
<pre>+reservasi_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action reservasi pada controller.</pre>	

5.3.5 Specific Design Class akomodasi_view

registrasi_view	<<boundary>>
<pre>+search_akomodasi_submit() Operasi ini digunakan untuk menjalankan form action search akomodasi pada controller.</pre>	

5.3.6 Specific Design Class login_admin

Login_admin	<<control>>
<pre>+Login_admin() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +process_login_admin() Operasi ini digunakan untuk validasi data login yang diinputkan user dan akan menentukan role yang dimiliki oleh user.</pre>	

5.3.7 Specific Design Class pengelolaan_wsdl

pengelolaan_wsdl	<<control>>
<pre>+Pengelolaan_wsdl() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +add_wsdl_flight_process() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data WSDL flight. +add_wsdl_hotel_process() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data WSDL hotel. +update_wsdl_flight_process() Operasi ini digunakan untuk mengubah data WSDL flight. +update_wsdl_hotel_process() Operasi ini digunakan untuk mengubah data WSDL hotel. +delete_wsdl_flight() Operasi ini digunakan untuk menghapus data WSDL flight. +delete_wsdl_hotel() Operasi ini digunakan untuk menghapus data WSDL hotel. +display_wsdl_flight() Operasi ini digunakan untuk mengambil seluruh data WSDL flight. +display_wsdl_hotel()</pre>	

Operasi ini digunakan untuk mengambil seluruh data WSDL hotel.

+search_wsdl_flight()

Operasi ini digunakan untuk mencari data WSDL flight.

+search_wsdl_hotel()

Operasi ini digunakan untuk mencari data WSDL hotel.

5.3.8 Specific Design Class pengelolaan_lokasi

pengelolaan_lokasi	<<control>>
<p>+Pengelolaan_lokasi() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+add_negara_process() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data lokasi negara.</p> <p>+add_kota_process() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data lokasi kota.</p> <p>+add_obyekwisata_process() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data lokasi obyek wisata.</p> <p>+update_kota_process() Operasi ini digunakan untuk mengubah data lokasi kota.</p> <p>+update_obyekwisata_process() Operasi ini digunakan untuk mengubah data lokasi obyek wisata.</p> <p>+delete_negara() Operasi ini digunakan untuk menghapus data lokasi negara.</p> <p>+delete_kota() Operasi ini digunakan untuk menghapus data lokasi kota.</p> <p>+delete_obyekwisata() Operasi ini digunakan untuk menghapus data lokasi obyek wisata.</p> <p>+lookup_negara()</p>	

Operasi ini digunakan untuk mengambil seluruh data lokasi negara.

+display_kota()

Operasi ini digunakan untuk mengambil seluruh data lokasi kota.

+display_obyekwisata()

Operasi ini digunakan untuk mengambil seluruh data lokasi obyek wisata.

5.3.9 Specific Design Class iwttService

iwttService	<<control>>
<p>+searchAccomodation() Operasi ini diakses melalui teknologi web service dan digunakan untuk mencari akomodasi yang sesuai dengan kebutuhan user.</p> <p>+reservationAccomodation() Operasi ini diakses melalui teknologi web service dan digunakan untuk melakukan pemesanan akomodasi customer.</p>	

5.3.10 Specific Design Class reservasi_akomodasi

reservasi_akomodasi	<<control>>
<p>+Reservasi_akomodasi() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+reservasi_process() Operasi ini digunakan untuk melakukan reservasi akomodasi.</p>	

5.3.11 Specific Design Class search_akomodasi

reservasi_akomodasi	<<control>>

+Search_akomodasi()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. Dan nantinya akan menampilkan seluruh hasil pencarian akomodasi user.

5.3.12 Specific Design Class admins_model

admins_model	<<entity>>
-id_admin : Integer Attribute ini digunakan untuk menyimpan ID dari admin.	
-Username : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan username dari admin.	
-password: String Attribute ini digunakan untuk menyimpan password dari admin.	
+ check_data_admin() Operasi ini digunakan untuk mengambil data admin yang ada.	

5.3.13 Specific Design Class flight_wsd1_model

flight_wsd1_model	<<entity>>
-id_wsd1_flight : Integer Attribute ini digunakan untuk menyimpan ID dari WSDL flight.	
-link_wsd1 : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan URL dari WSDL flight.	
-location_flight : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan lokasi dari maskapai.	
-name_company : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan nama dari maskapai.	
+add_wsd1_flight() Operasi ini digunakan untuk menambah data WSDL flight.	
+update_wsd1_flight() Operasi ini digunakan untuk mengubah data WSDL flight.	
+delete_wsd1_flight()	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data WSDL flight.

+display_wsdl_flight()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan seluruh data WSDL flight.

+search_wsdl_flight()

Operasi ini digunakan untuk mencari data WSDL flight.

5.3.14 Specific Design Class hotel_wsdl_model

hotel_wsdl_model	<<entity>>
<p>-id_wsdl_hotel : Integer Attribute ini digunakan untuk menyimpan ID dari WSDL hotel.</p> <p>-link_wsdl : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan URL dari WSDL hotel.</p> <p>-location_hotel : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan lokasi dari hotel.</p> <p>-name_hotel : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan nama dari hotel.</p>	
<p>+add_wsdl_hotel() Operasi ini digunakan untuk menambah data WSDL hotel.</p> <p>+update_wsdl_hotel() Operasi ini digunakan untuk mengubah data WSDL hotel.</p> <p>+delete_wsdl_hotel() Operasi ini digunakan untuk menghapus data WSDL hotel.</p> <p>+display_wsdl_hotel() Operasi ini digunakan untuk menampilkan seluruh data WSDL hotel.</p> <p>+search_wsdl_hotel() Operasi ini digunakan untuk mencari data WSDL hotel.</p>	

5.3.15 Specific Design Class customer_model

customer_model	<<entity>>
<p>-id_customer : Integer Attribute ini digunakan untuk menyimpan ID dari customer.</p>	

<p>-nama_d : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan nama depan dari customer.</p> <p>-nama_b : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan nama belakang dari customer.</p> <p>-alamat : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan alamat dari customer</p> <p>-jenis_k : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan jenis kelamin dari customer</p> <p>-no_telepon : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan nomor telepon dari customer.</p> <p>-email : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan email dari customer.</p>
<p>+add_customer() Operasi ini digunakan untuk menambah data customer.</p>

5.3.16 Specific Design Class transaksi_model

transaksi_model	<<entity>>
<p>-id_transaksi : Integer Attribute ini digunakan untuk menyimpan ID dari transaksi.</p> <p>-tgl_reservasi : Date Attribute ini digunakan untuk menyimpan tanggal reservasi dari transaksi.</p> <p>-no_credit_card : String Attribute ini digunakan untuk menyimpan nomor kartu kredit dari transaksi.</p> <p>-total_pembayaran : Double Attribute ini digunakan untuk menyimpan total biaya akomodasi dari transaksi.</p>	
<p>+add_transaksi()</p>	

Operasi ini digunakan untuk menambah data transaksi.

5.3.17 Specific Design Class negara_model

negara_model	<<entity>>
<code>-id_negara : Integer</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan ID dari negara.	
<code>-nama_negara : String</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan nama dari negara.	
<code>+add_negara()</code> Operasi ini digunakan untuk menambah data negara.	
<code>+delete_negara()</code> Operasi ini digunakan untuk menghapus data negara.	
<code>+seek_negara()</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil seluruh data negara.	

5.3.18 Specific Design Class kota_model

kota_model	<<entity>>
<code>-id_kota : Integer</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan ID dari kota.	
<code>-nama_kota : String</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan nama dari kota.	
<code>-keterangan_kota : String</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan keterangan dari kota.	
<code>+add_kota()</code> Operasi ini digunakan untuk menambah data kota.	
<code>+update_kota()</code> Operasi ini digunakan untuk mengubah data kota.	
<code>+delete_kota()</code> Operasi ini digunakan untuk menghapus data kota.	
<code>+display_kota()</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil seluruh data kota.	

5.3.19 Specific Design Class `obyekwisata_model`

<code>obyekwisata_model</code>	<code><<entity>></code>
<p><code>-id_ow : Integer</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan ID dari obyek wisata.</p> <p><code>-nama_ow : String</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan nama dari obyek wisata.</p> <p><code>-keterangan_ow : String</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan keterangan dari obyek wisata.</p> <p><code>-foto_ow : String</code> Attribute ini digunakan untuk menyimpan foto dari obyek wisata.</p>	
<p><code>+add_obyekwisata()</code> Operasi ini digunakan untuk menambah data obyek wisata.</p> <p><code>+update_obyekwisata()</code> Operasi ini digunakan untuk mengubah data obyek wisata.</p> <p><code>+delete_obyekwisata()</code> Operasi ini digunakan untuk menghapus data obyek wisata.</p> <p><code>+display_obyekwisata()</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil seluruh data obyek wisata.</p>	

6 Deskripsi Perancangan Antarmuka

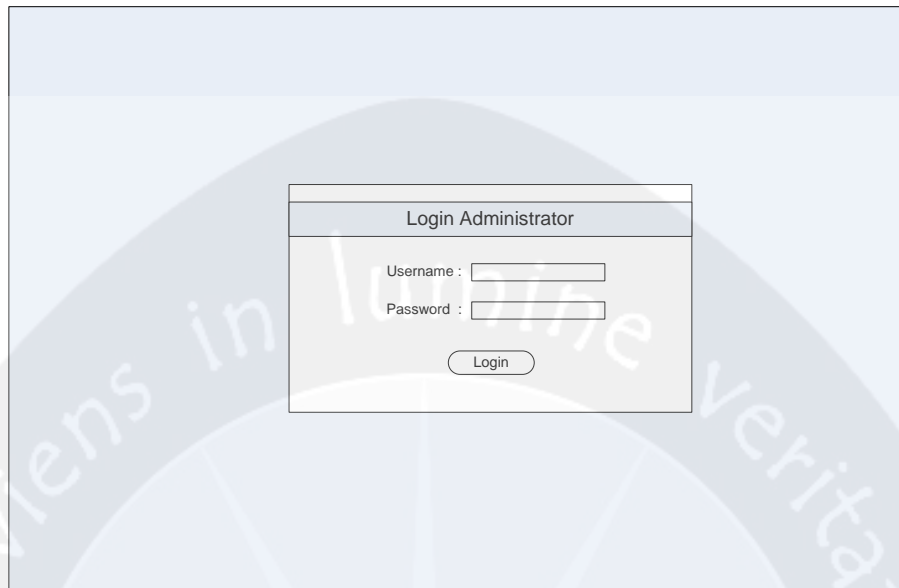
6.1 Home Page

HEADER	
QUICK LINK	RIGHT CONTENT
SEARCH	
From [City] : <input type="text"/> <input type="button" value="v"/> To [City] : <input type="text"/> <input type="button" value="v"/> Departing : <input type="text"/> Returning : <input type="text"/> Budget : <input type="text"/> <input type="button" value="Search"/>	
NAVIGATION MENU	
FOOTER	

Gambar 6.1 Rancangan Antarmuka Home

Antarmuka ini merupakan halaman awal dari aplikasi web IWTT. Terdapat 5 bagian utama pada aplikasi ini, yaitu : header, content kiri, content kanan, navigasi menu, dan footer. Pada bagian content kiri terdapat menu quick link dan menu search akomodasi. Pada menu search akomodasi, user harus menginputkan lokasi awal (From), lokasi tujuan (To), tanggal keberangkatan (Departing), tanggal kembali (Returing) dan budget yang dimiliki pada label input yang telah disediakan. Pada saat tombol search ditekan, sistem akan mengolah data inputan dan menampilkan data akomodasi travel sesuai dengan budget user.

6.2 Login Administrator



Gambar 6.2 Rancangan Antarmuka Login Administrator

Antarmuka ini merupakan antarmuka aplikasi web yang digunakan untuk melakukan login administrator. Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, user harus mengisikan username dan password dengan benar pada textbox yang telah disediakan. Pada saat button login diklik, sistem akan mengecek username dan password yang diisi dengan data username dan password yang telah tersimpan di database. Jika data username dan password benar atau cocok maka user akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika username dan password salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan kesalahan.

6.3 Pengelolaan Data Lokasi

HEADER	
STATUS	Pengelolaan Lokasi
<p style="text-align: center;">Logut</p>	<div style="text-align: right;"> <input type="button" value="Delete Country"/> <input type="button" value="New Country"/> </div> <div style="text-align: right;"> Country : <input type="text"/> <input type="button" value="Entry"/> </div>
MENU	Country : <input type="text"/> <input type="button" value="Display"/>
Pengelolaan Lokasi	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> [City] - [Country] </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="Add City"/> </div>
Pengelolaan WSDL	
NAVIGATION MENU	
FOOTER	

Gambar 6.3 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Data Lokasi

Antarmuka ini digunakan administrator untuk melakukan pengelolaan data lokasi. Didalam antarmuka pengelolaan lokasi, pada pojok kanan atas terdapat tab box yang memiliki pilihan untuk menambahkan data negara baru atau menghapus data negara yang telah ada. Jika administrator memilih tab New Country, maka akan ditampilkan textbox input nama negara. Pada saat button Entry diklik, sistem akan menambahkan data negara baru di database. Tetapi jika administrator memilih tab Delete Country, tab box akan menampilkan textbox input nama negara yang akan dihapus. Pada saat button Delete diklik, sistem akan menampilkan form konfirmasi penghapusan data negara, jika administrator memilih Ya maka data negara dihapus, jika dipilih Tidak maka data negara tidak dihapus.

Dibawah kiri tab box terdapat textbox input nama negara dan button Display. Jika textbox tersebut

diisikan dengan nama negara dan selanjutnya button Display diklik, maka sistem akan menampilkan seluruh data kota yang dimiliki negara tersebut. Data kota tersebut akan ditampilkan didalam filedset [City]-[Country]. Jika nama kota yang terdapat didalam filedset [City]-[Country] tersebut diklik, maka sistem akan menampilkan seluruh data obyek wisata yang dimiliki kota tersebut. Data obyek wisata tersebut akan ditampilkan didalam filedset [Tourist Place]-[City]. Dimasing-masing filedset baik itu filedset [City]-[Country] atau filedset [Tourist Place]-[City] terdapat link add data, delete data, dan edit data. Jika pada filedset [City]-[Country] link Add City diklik maka ditampilkan antarmuka entry data kota.

HEADER	
STATUS	Add City
<p>Logut</p>	<p>Data City</p> <p>Name : <input type="text"/></p> <p>Information : <input type="text"/></p> <p>Submit</p>
MENU	
Pengelolaan Lokasi	
Pengelolaan WSDL	
NAVIGATION MENU	
FOOTER	

Gambar 6.4 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Entry Data Kota

Pada antarmuka Entry Data Kota ini terdapat textbox Name dan textbox Information. Administrator memasukan data kota pada textbox Name dan Information. Jika

tombol Submit ditekan maka data kota akan dimasukkan ke database. Pada filedset [City]-[Country] juga terdapat link Edit yang terletak pada masing-masing data kota. Jika link Edit tersebut diklik maka ditampilkan antarmuka edit data kota.

Gambar 6.5 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Lokasi - Edit Data Kota

Antarmuka gambar 6.5 merupakan antarmuka aplikasi web yang digunakan untuk mengedit data kota. Pada antarmuka ini ditampilkan data kota berupa textbox Name dan textbox Information. Administrator dapat mengubah data kota yang ada pada textbox Name dan Information tersebut. Jika tombol Update ditekan maka data kota yang baru akan disimpan ke database. Administrator juga dapat melakukan add data obyek wisata dengan cara menekan link Add Add Tourist Places yang ada pada filedset [Tourist Place]-[City].

HEADER	
STATUS	Add Tourist Place
<input type="button" value="Logout"/>	Data Tourist Place Name : <input type="text"/> Information : <input type="text"/> Picture : <input type="text"/> <input type="button" value="Upload"/> <input type="button" value="Submit"/>
MENU	
Pengelolaan Lokasi	
Pengelolaan WSDL	
NAVIGATION MENU	
FOOTER	

Gambar 6.6 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Lokasi - Entry Data Obyek Wisata

Pada antarmuka Entry Data Obyek Wisata ini terdapat textbox Name, textbox Information, dan textbox Picture. Administrator memasukan data obyek wisata pada textbox Name, textbox Information, dan textbox Picture. Jika tombol Submit ditekan maka data obyek wisata akan dimasukan ke database. Pada filedset [Tourist Place]-[City] juga terdapat link Edit yang terletak pada masing-masing data obyek wisata. Jika link Edit tersebut diklik maka ditampilkan antarmuka edit data obyek wisata.

HEADER	
STATUS	Update Tourist Place
<input type="button" value="Logout"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Data Tourist Place Name : <input type="text"/> Information : <input style="width: 100%; height: 40px;" type="text"/> Picture : <input type="text"/> <input type="button" value="Upload"/> <input type="button" value="Update"/> </div>
MENU	
Pengelolaan Lokasi	
Pengelolaan WSDL	
NAVIGATION MENU	
FOOTER	

Gambar 6.7 Rancangan Antarmuka Pengelolaan Lokasi - Edit Data Obyek Wisata

Antarmuka gambar 6.7 merupakan antarmuka aplikasi web yang digunakan untuk mengedit data obyek wisata. Pada antarmuka ini ditampilkan data obyek wisata berupa textbox Name, textbox Information, dan textbox Picture. Administrator dapat mengubah data obyek wisata yang ada pada textbox Name, textbox Information, dan textbox Picture tersebut. Jika tombol Update ditekan maka data obyek wisata yang baru akan disimpan ke database.

6.4 Pengelolaan Data WSDL

HEADER					
STATUS	Pengelolaan WSDL - Hotel				
<p style="text-align: center;">Logut</p>	<p style="text-align: right;">Search</p> <p>Category : <input type="text"/></p> <p>Keyword : <input type="text"/> <input type="button" value="Search"/></p> <p style="text-align: center;">Add WSDL Hotel</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">ACTION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 100px;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); opacity: 0.3; font-size: 48px; pointer-events: none;">lumine</div> </td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right; font-size: small;">Flight WSDL</p>		ACTION	<div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); opacity: 0.3; font-size: 48px; pointer-events: none;">lumine</div>	
	ACTION				
<div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); opacity: 0.3; font-size: 48px; pointer-events: none;">lumine</div>					
MENU					
Pengelolaan Lokasi					
Pengelolaan WSDL					
NAVIGATION MENU					
FOOTER					

Gambar 6.8 Rancangan Antarmuka Pengelolaan WSDL Hotel

Antarmuka ini digunakan administrator untuk melakukan pengelolaan data WSDL. Dalam antarmuka pengelolaan WSDL ini administrator dapat melakukan pengelolaan data WSDL hotel dan data WSDL flight. Antarmuka gambar 6.8 merupakan antarmuka pengelolaan WSDL data hotel. Pada antarmuka ini terdapat filedset pencarian yang terdiri dari combobox untuk memilih kriteria jenis pencarian dan textbox untuk memasukkan kata kunci serta tombol Search untuk melakukan proses pencarian. Antarmuka ini akan menampilkan data WSDL hotel yang terdapat pada IWTT yang ditampilkan sejumlah 10 data WSDL per halaman. Data WSDL hotel terdiri dari ID WSDL, Link WSDL, Hotel Location, dan Name Hotel.

Pada tabel yang menampilkan data WSDL hotel tersebut, juga terdapat kolom action untuk melakukan pengelolaan data. Jika link Edit ditekan maka ditampilkan antarmuka edit data WSDL hotel. Jika link

Delete ditekan maka ditampilkan form konfirmasi penghapusan data WSDL hotel, jika pengguna memilih Ya maka data WSDL hotel dihapus, jika dipilih Tidak maka data WSDL hotel tidak dihapus. Jika link Add WSDL hotel ditekan maka ditampilkan antarmuka penambahan data WSDL hotel. Dibawah tabel tampil data WSDL hotel juga terdapat link Flight WSDL. Jika link tersebut ditekan maka ditampilkan antarmuka pengelolaan WSDL data flight.

HEADER					
STATUS	Pengelolaan WSDL - Flight				
<p>Logut</p>	<p>Search</p> <p>Category : <input type="text"/></p> <p>Keyword : <input type="text"/> <input type="button" value="Search"/></p> <p>Add WSDL Flight</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>ACTION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Hotel WSDL</p>		ACTION		
	ACTION				
MENU					
Pengelolaan Lokasi					
Pengelolaan WSDL					
NAVIGATION MENU					
FOOTER					

Gambar 6.9 Rancangan Antarmuka Pengelolaan WSDL Flight

Antarmuka gambar 6.9 merupakan antarmuka pengelolaan WSDL data flight. Pada antarmuka ini terdapat filedset pencarian yang terdiri dari combobox untuk memilih kriteria jenis pencarian dan textbox untuk memasukkan kata kunci serta tombol Search untuk melakukan proses pencarian. Antarmuka ini akan menampilkan data WSDL flight yang terdapat pada IWTT yang ditampilkan sejumlah 10 data WSDL per halaman.

Data WSDL flight terdiri dari ID WSDL, Link WSDL, Flight Location, dan Name Company.

Pada tabel yang menampilkan data WSDL flight tersebut, juga terdapat kolom action untuk melakukan pengelolaan data. Jika link Edit ditekan maka ditampilkan antarmuka edit data WSDL flight. Jika link Delete ditekan maka ditampilkan form konfirmasi penghapusan data WSDL flight, jika pengguna memilih Ya maka data WSDL flight dihapus, jika dipilih Tidak maka data WSDL flight tidak dihapus. Jika link Add WSDL flight ditekan maka ditampilkan antarmuka penambahan data WSDL flight. Dibawah tabel tampil data WSDL flight juga terdapat link Hotel WSDL. Jika link tersebut ditekan maka ditampilkan antarmuka pengelolaan WSDL data hotel.

6.5 Reservasi Akomodasi

HEADER					
QUICK LINK	RESULT ACCOMODATION				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>ACTION</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		ACTION		
	ACTION				
SEARCH					
From [City] : <input type="text"/> <input type="button" value="v"/> To [City] : <input type="text"/> <input type="button" value="v"/> Departing : <input type="text"/> Returning : <input type="text"/> Budget : <input type="text"/> <input type="button" value="Search"/>					
NAVIGATION MENU					
FOOTER					

Gambar 6.10 Rancangan Antarmuka Result Akomodasi

Antarmuka gambar 6.10 merupakan salah satu antarmuka yang dibutuhkan user dalam melakukan reservasi akomodasi. Antarmuka ini digunakan user untuk memilih data akomodasi yang ditampilkan pada tabel. Data akomodasi tersebut terdiri dari data Hotel, Flight Departing, dan Flight Returning. Pada tabel yang menampilkan data akomodasi tersebut, juga terdapat kolom action untuk melakukan reservasi akomodasi. Jika link Reservation ditekan maka ditampilkan antarmuka Reservasi Akomodasi.

HEADER										
QUICK LINK	RESERVATION ACCOMODATION									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Data Akomodasi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Data Akomodasi								
Data Akomodasi										
SEARCH	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Data Customer</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>First Name : <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Last Name : <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Address : <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Gender : <input type="radio"/> Male <input type="radio"/> Female</td> </tr> <tr> <td>Contact : <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Email : <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Credit Card : <input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><input type="button" value="Process"/></td> </tr> </tbody> </table>	Data Customer	First Name : <input type="text"/>	Last Name : <input type="text"/>	Address : <input type="text"/>	Gender : <input type="radio"/> Male <input type="radio"/> Female	Contact : <input type="text"/>	Email : <input type="text"/>	Credit Card : <input type="text"/>	<input type="button" value="Process"/>
Data Customer										
First Name : <input type="text"/>										
Last Name : <input type="text"/>										
Address : <input type="text"/>										
Gender : <input type="radio"/> Male <input type="radio"/> Female										
Contact : <input type="text"/>										
Email : <input type="text"/>										
Credit Card : <input type="text"/>										
<input type="button" value="Process"/>										
From [City]: <input type="text"/> ▾ To [City]: <input type="text"/> ▾ Departing: <input type="text"/> Returning: <input type="text"/> Budget: <input type="text"/> <input type="button" value="Search"/>										
NAVIGATION MENU										
FOOTER										

Gambar 6.11 Rancangan Antarmuka Reservasi Akomodasi

Antarmuka gambar 6.11 merupakan salah satu antarmuka yang dibutuhkan customer dalam melakukan reservasi akomodasi. Antarmuka ini digunakan customer untuk melakukan reservasi akomodasi pilihannya. Pada antarmuka Reservation Accomodation ini terdapat textbox First Name, textbox Last Name, textarea Address, radio button Gender, textbox Contact, textbox Email dan

textbox Credit Card. Customer harus memasukan data customer pada textbox First Name, textbox Last Name, textarea Address, radio button Gender, textbox Contact, textbox Email dan textbox Credit Card. Jika tombol Process ditekan maka sistem akan menangani proses reservasi akomodasi.

HEADER	
QUICK LINK	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Report Reservation Hotel</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Report Reservation Flight Departing</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Report Reservation Flight Returning</div>
SEARCH	
From [City] : <input type="text"/> <input type="checkbox"/> To [City] : <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Departing : <input type="text"/> Returning : <input type="text"/> Budget : <input type="text"/> <input type="button" value="Search"/>	
NAVIGATION MENU	
FOOTER	

Gambar 6.12 Rancangan Antarmuka Report Akomodasi

Antarmuka gambar 6.12 merupakan antarmuka yang menampilkan hasil reservasi akomodasi dari customer. Jika proses reservasi akomodasi berhasil maka antarmuka Report Accomodation ini ditampilkan. Didalam antarmuka ini akan menampilkan report reservasi hotel, report reservasi penerbangan berangkat, dan report reservasi penerbangan kembali.