

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembangunan web API terintegrasi untuk destinasi pariwisata Yogyakarta adalah:

1. Web API JogjaParadise telah berhasil dibangun untuk menyediakan web service pariwisata Yogyakarta berupa API tempat wisata, hotel, restaurant, fasilitas umum lainnya, kabupaten, kecamatan, fasilitas di sekitar tempat wisata di Yogyakarta bagi developer dan informasi pariwisata Yogyakarta bagi pengunjung web JogjaParadise.
2. Web service untuk mengunggah data pariwisata dari aplikasi client telah berhasil dibangun untuk memperkaya data yang disediakan oleh web service JogjaParadise.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan setelah pembangunan aplikasi melalui tahap analisis sampai pada selesai pembuatan Tugas Akhir ini adalah agar dilakukan survey secara langsung untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, 2015. *Culture: Pata Indonesia News*. [Online] Available at: [Alasan Jogja jadi tujuan wisata/Wisata Budaya Jawa Mengajak Wisman ke Yogya PATA Indonesia News - Pasar Pariwisata dan Investasi.html](#) [Accessed 19 April 2016].
- Anindito, K., Julianto, E. & P, Y.S.P.W., 2014. Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Mobile Web dan Location-Based Service Secara Kolaboratif. *Jurnal Buana Informatika*.
- Anugraheni, E., 2014. *Regional: Tribunnews.com*. [Online] Available at: [Yogya Masuk Daftar Tempat Wajib Dikunjungi Versi New York Times - Tribunnews.com.html](#) [Accessed 18 April 2016].
- Bhae, B.Y., 2014. *Analisis dan Perancangan Aplikasi Augmented Reality pada Lokasi Pariwisata Flores Berbasis Android*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta : Tesis.
- Bray, T., 2014. *RFC 7159*. [Online] Google, Inc. Available at: [RFC 7159 - The JavaScript Object Notation \(JSON\) Data Interchange Format.html](#) [Accessed 23 February 2016].
- Chan, V., 2010. *Mergent API to Boost Data Access*. [Online] [Accessed 9 March 2016].
- De Lucia, A., Francese, R., Passero, I. & Tortora, G., 2012. A Collaborative Augmented Campus Based on Location-Aware Mobile Technology. *International Journal of Distance Education Technologies*, pp.55-73.
- Hamad, H., Saad, M. & Abed, R., 2010. Performance Evaluation of RESTful Web Services. *International Arab Journal of e-Technology*, 1, pp.72-78.
- Hsu, J.-M., 2010. Introduction to Global Satellite Positioning System. *IGI Global*, pp.108-18.
- Hu, W.-C., Kaabouch, N., Chen, L. & Yang, M., 2012. Essential Technologies for Location-Aware Mobile,

Online Map Prefetching, and Caching. *IGI Global*, pp.303-23.

Id, D.I., 2011. *Framework CodeIgniter Sebuah Panduan dan Best Practice*. Pekanbaru.

Jayathilaka, H., Krintz, C. & Wolski, R., 2014. Service-Driven Computing with APIs. *IGI Global*, pp.355-79.

Karimi, H. & Ghafourian, M., 2011. CampusLocator: A Mobile Location-Based Service for Learning Resources. *IGI Global*, pp.298-313.

Kebudayaan, K.P.d., 2015. *Kamus Besar*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id> [Accessed 31 May 2015].

Lutfie, A., 2014. kota Yogyakarta: krjogja.com. [Online] Available at: Horee.Yogya.Dinobatkan.Jadi.Kota.Batik.Dunia.html [Accessed 18 April 2016].

Newmarch, J., 2009. An Overview of REST. *International Journal of Web Portals*, 1(2), pp.18-24.

Newmarch, J., 2009. An Overview of REST. *International Journal of Web Portals*, 1(2).

Noviyanti, S., 2015. *Tekno: Kompas.com*. [Online] Kompas Available at: <http://tekno.kompas.com/read/2015/11/19/23084827/Mau.Tahu.Hasil.Riset.Google.soal.Penggunaan.Smartphone.di.Indonesia>. [Accessed 20 April 2016].

P, Y.S.P.W., Anindito, K., Indriasari, T.D. & Suyoto, S., 2014. Pengembangan Prototype E-Directory Batik Berbasis Mobile Web dan Location Based-Service. *Jurnal Buana Informatika*.

Pariwisata, K., 2014. *Ranking Devisa Pariwisata: Kementerian Pariwisata*. [Online] Available at: <http://www.parekraf.go.id/userfiles/file/Ranking%20Devisa%20Pariwisata%202009%20-%202013.pdf> [Accessed 31 May 2015].

Prammanee, S., Siltanen, P., Luukkainen, M. & Karhela, T., n.d. An Industrial Environment Augmented Reality Sytem.

Purwadi, D., 2013. *Nasional: News*. [Online] (Alasan Wisman Suka Kunjungi Yogyakarta _ Republika Online.html) [Accessed 18 April 2016].

Putra, Y.N.A., 2012. *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Lokasi pada Android*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta : Tugas Akhir.

Rani, M.M.L., 2015. *Teknologi: Merdeka.com*. [Online] Available at: <http://www.merdeka.com/teknologi/ini-persentase-pengguna-android-dan-ios-di-dunia-lebih-besar-siapa.html> [Accessed 18 April 2016].

Rizkia, C., 2015. *Home:Selular.ID*. [Online] Available at: <http://selular.id/news/2015/06/tahun-ini-pengguna-mobile-samai-jumlah-penduduk-dunia/> [Accessed 15 Oktober 2015].

Salminen, A., Mikkonen, T. & Nyrhinen, F., 2013. Developing Client-Side Mashups: Experiences, Guidelines and Reference Architecture. *International Journal of Ambient Computing and Intelligence*, pp.34-52.

Saquicela, V., Vilches-Blazquez, L.M. & Corcho, O., 2012. Semantic Annotation of Geospatial RESTful Services Using External Resources. *IGI Global*, pp.156-71.

Selular, 2014. *Home: News: Riset: Pengguna Android Paling Intensif Mengakses Web: Selular.ID*. [Online] Available at: <http://selular.id/news/2014/11/riset-pengguna-android-paling-intensif-mengakses-web/> [Accessed 18 October 2015].

Selular, 2014. *Home: Selular.ID*. [Online] Available at: <http://selular.id/news/2014/11/fantastis-per-hari-13-juta-perangkat-android-diaktivasi/> [Accessed 18 October 2015].

Statistik, B.P., 2015. *Berita Resmi Statistik*. [Online] BPS Available at: <https://www.bps.go.id/Brs/view/id/1104> [Accessed 11 April 2016].

Tian, W., 2001. *WEB BASED CINDI SYSTEM: DATABASE DESIGN AND IMPLEMENTATION*. Master of Computer Science. Canada: ProQuest Information and Learning Concordia University.

Ulysses, J.F., 2014. *Analisis dan Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Layanan Publik Berbasis Mobile Web Studi Kasus: Kota Palangka Raya*. Thesis. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Upton, D., 2007. *CodeIgniter for Rapid PHP Application Development*. 1st ed. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

Wibowo, A.W., 2011. *Pembangunan Sistem Informasi E-Travel dengan Integrasi Web Service*. Tugas Akhir. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Wicaksi, A.S., 2011. *Pengembangan Sistem Pemesanan Lukisan Berbasis Web Menggunakan Framework CodeIgniter dan JQuery dengan pembangkit efek lukisan menggunakan imagemagick API*. Tugas Akhir. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Wijanarko, A., 2013. *Integrasi Aplikasi Perpustakaan untuk Berbagi Informasi Penelitian Perguruan Tinggi Berbasis Web Service*. Thesis. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Wijaya, K.K., 2015. *id.techinasia.com*. [Online] Techinasia Available at: <https://id.techinasia.com/android-opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014> [Accessed 20 April 2016].

Wisata, A.T., 2015. *10 tempat wisata yang wajib dikunjungi: anekatempatwisata.com*. [Online] Available at: <http://anekatempatwisata.com/10-tempat-wisata-di-yogyakarta-yang-wajib-dikunjungi/> [Accessed 31 May 2015].

Yulianto, B., 2010. TEKNOLOGI LOCATION BASED SERVICE (GLOBAL POSITIONING SYSTEM) PADA PERANGKAT MOBILE. *ComTech*, 1(1), pp.61-74.

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK


PEMBANGUNAN WEB API TERINTEGRASI UNTUK DESTINASI PARIWISATA YOGYAKARTA (JOGJA PARADISE)

Untuk:
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:
Devina Carolina/ 120707125

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-JogjaParadise</i>		1/94
	Fakultas Teknologi Industri	<i>Revisi</i>		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

1. PENDAHULUAN	8
1.1 TUJUAN.....	8
1.2 LINGKUP MASALAH.....	8
1.3 DEFINISI, AKRONIM, DAN SINGKATAN	8
1.4 REFERENSI.....	10
1.5 DESKRIPSI UMUM (OVERVIEW)	10
2. DESKRIPSI KEBUTUHAN	10
2.1 PERSPEKTIF PRODUK.....	10
2.2 FUNGSI PRODUK.....	12
2.3 KARAKTERISTIK PENGGUNA.....	30
2.4 BATASAN-BATASAN.....	31
2.5 ASUMSI DAN KETERGANTUNGAN.....	31
3. KEBUTUHAN KHUSUS	31
3.1 KEBUTUHAN ANTARMUKA EKSTERNAL.....	31
3.1.1 Antarmuka pemakai	31
3.1.2 Antarmuka perangkat keras.....	32
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak.....	32
3.1.4 Antarmuka komunikasi.....	33
4. SPESIFIKASI RINCI KEBUTUHAN.....	35
4.1 SPESIFIKASI KEBUTUHAN FUNGSIONALITAS APLIKASI WEB.....	35
4.1.1 Use case Specification : Daftar.....	35
4.1.2 Use case Specification : Verifikasi Email.....	36
4.1.3 Use case Specification : Login.....	37
4.1.4 Use case Specification : Ubah Kata Sandi.....	38
4.1.5 Use case Specification : Ubah Data Diri.....	39
4.1.6 Use case Spesification : Mengelola data tempat wisata	40
4.1.7 Use case Spesification : Mengelola data hotel.....	43
4.1.8 Use case Spesification : Mengelola Data Restaurant.....	45
4.1.9 Use case Spesification : Mengelola Data Fasilitas Umum	47
4.1.10 Use case Spesification : Browse Site.....	50
4.1.11 Use case Spesification : Menambahkan hotel di sekitar	52
tempat wisata.....	52
4.1.12 Use case Spesification : Menambahkan restaurant di	53
sekitar tempat wisata.....	53
4.1.13 Use case Spesification : Menambahkan data tempat	54
wisata di sekitar tempat wisata.....	54
4.1.14 Use case Spesification : Menambahkan data fasilitas	55
umum lain di sekitar tempat wisata.....	55
4.1.15 Use case Spesification : Melakukan permintaan API key	56
56	56
4.1.16 Use case Spesification : Pengelolaan konfirmasi API	57
key	57

4.1.17	Use case Spesifikasi : Memperoleh data tempat wisata (kategori) dengan API key.....	58
4.1.18	Use case Spesifikasi : Memperoleh data hotel dengan API key	59
4.1.19	Use case Spesifikasi : Memperoleh data restaurant dengan API key.....	60
4.1.20	Use case Spesifikasi : Memperoleh data fasilitas umum lain dengan API key.....	61
4.1.21	Use case Spesifikasi : Memperoleh data restaurant sekitar t_wisata.....	62
4.1.22	Use case Spesifikasi : Memperoleh data hotel sekitar t_wisata.....	64
4.1.23	Use case Spesifikasi : Memperoleh t_wisata sekitar t_wisata.....	65
4.1.24	Use case Spesifikasi : Memperoleh data fasilitas umum di sekitar t_wisata.....	67
4.1.25	Use case Spesifikasi : Menambahkan data tempat wisata di sekitar tempat wisata.....	68
4.1.26	Use case Spesifikasi : Menambahkan hotel by t_wisata	69
4.1.27	Use case Spesifikasi : Menambahkan restaurant di sekitar tempat wisata.....	70
4.1.28	Use case Spesifikasi : Menambahkan fasilitas umum di sekitar tempat wisata.....	71
1.6	SPESIFIKASI KEBUTUHAN FUNGSIONALITAS APLIKASI MOBILE.....	72
4.2.1	Use case Spesifikasi : Mengakses data tempat wisata.	72
4.2.2	Use case Spesifikasi : Mengakses data restaurant.....	74
4.2.3	Use case Spesifikasi : Mengakses data hotel.....	75
4.2.4	Use case Spesifikasi : Mengakses data fasilitas umum lainnya.....	76
4.2.5	Use case Spesifikasi : Mengakses detil t_wisata.....	77
4.2.6	Use case Spesifikasi : Mengakses detil hotel.....	78
4.2.7	Use case Spesifikasi : Mengakses detil restaurant...	79
4.2.8	Use case Spesifikasi : Mengakses detil informasi lain.	80
4.2.9	Use case Spesifikasi : Mengakses arah menuju tempat wisata	81
4.2.10	Use case Spesifikasi : Mengakses arah menuju hotel	82
4.2.11	Use case Spesifikasi : Mengakses arah menuju restaurant.....	83
4.2.12	Use case Spesifikasi : Mengakses arah menuju fasilitas lain.....	84
4.2.13	Use case Spesifikasi : Mengakses wisata by wisata...	85
4.2.14	Use case Spesifikasi : Mengakses hotel by t_wisata	86
4.2.15	Use case Spesifikasi : Mengakses restaurant by t_wisata.....	87
4.2.16	Use case Spesifikasi : Mengakses fasilitas lain by t_wisata.....	88
4.2.17	Use case Spesifikasi : Upload t_wisata by t_wisata	89
4.2.18	Use case Spesifikasi : Upload hotel by t_wisata.....	90
4.2.19	Use case Spesifikasi : Upload restaurant by t_wisata	91

4.2.20	Use case Spesification : Upload fasilitas umum by t_wisata.....	92
4.3	ERD	94



Daftar Gambar

GAMBAR 2.1 ARSITEKTUR PERANGKAT LUNAK JOGJAPARADISE.....	12
GAMBAR 3.1 USE CASE DIAGRAM APLIKASI MOBILE JOGJA WISATA.....	33
GAMBAR 3.2 USE CASE DIAGRAM APLIKASI WEB JOGJAPARADISE	34
GAMBAR 3.3 USE CASE DIAGRAM API WEB JOGJAPARADISE.....	34



1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

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

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak JogjaParadise dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Membangun API yang dapat digunakan oleh pengguna/developer.
2. Membangun web pariwisata yang menyediakan API bagi pengguna/developer.
3. Menerapkan integrasi antara aplikasi web (server) dan mobile (client).

1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL- JogjaParadise-	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada JogjaParadise dimana XXX merupakan nomor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	8/ 94
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		

XXX	fungsi produk.
JogjaParadise	Layanan pariwisata yang menyediakan informasi mengenai pariwisata Yogyakarta serta menyediakan API key untuk mengakses informasi yang telah ditetapkan, berjalan pada platform web.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Framework	Suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah kompleks.
PHP	Hypertext Preprocessor merupakan bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML dan banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis.
API key	Kode unik yang dapat digunakan oleh program computer untuk autentikasi layanan web service.
Code Igniter	Aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada SKPL perangkat lunak tersebut adalah:

1. Irene Deandra Indarto, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GMSW*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

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

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

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

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

JogjaParadise merupakan perangkat lunak pada platform web yang dikembangkan untuk menyediakan layanan dan *web service* mengenai informasi pariwisata Yogyakarta. Jogja Wisata adalah aplikasi mobile yang

menggunakan layanan dari web JogjaParadise. Aplikasi web digunakan oleh administrator untuk menangani proses bisnisnya, menyediakan layanan bagi pengguna untuk mencari informasi mengenai situs pariwisata Yogyakarta, serta menyediakan layanan API (*web service*) bagi *developer*. Pada platform mobile, aplikasi ini digunakan oleh pihak pengguna untuk memperoleh informasi umum mengenai tempat wisata, restaurant, hotel, dan fasilitas umum lainnya di Yogyakarta. Menyediakan informasi mengenai restaurant, hotel, tempat wisata, atau fasilitas umum lainnya yang berada pada jarak maksimal 3 km dari lokasi tempat wisata. Aplikasi mobile menyediakan fitur unggah restaurant, hotel, tempat wisata, fasilitas umum lainnya di sekitar lokasi tempat wisata oleh pengguna aplikasi mobile.

Aplikasi web dapat digunakan oleh administrator, pengunjung web, maupun *developer*. Administrator dapat melakukan pengelolaan informasi yang disediakan oleh web JogjaParadise, pengelolaan permintaan API key, dan pengelolaan data yang diunggah oleh pengguna aplikasi mobile. Pengunjung website/ *developer* dapat melakukan pendaftaran, login, memperoleh API key (bagi pengguna yang telah terdaftar), serta melihat informasi yang disediakan pada web JogjaParadise.

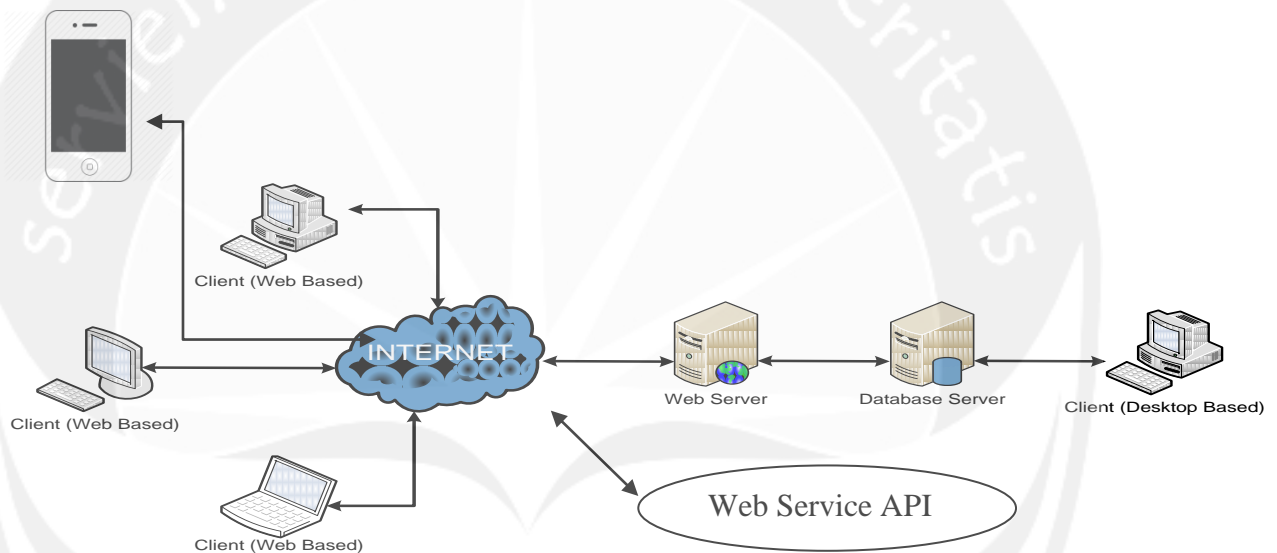
Aplikasi mobile dapat digunakan oleh pengguna yang telah memasang aplikasi JogjaParadise pada perangkat ponsel pintar pengguna. Melalui sistem tersebut pengguna dapat memperoleh informasi pariwisata di Yogyakarta.

Perangkat lunak web JogjaParadise ini berjalan pada semua web browser, untuk mobile dapat berjalan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	11/ 94
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		

pada sistem operasi Android minimal versi 4.4.2 dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Code Igniter. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Notepad++. Untuk *database*, akan dipergunakan MySQL.

Sedangkan untuk mobile, akan menggunakan Android Studio. Basis data pada aplikasi mobile akan mengacu pada basis data dari aplikasi web.



Gambar 2.1 Arsitektur Perangkat Lunak JogjaParadise

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak JogjaParadise adalah sebagai berikut :

APLIKASI WEB

1. Fungsi Daftar (**SKPL-JogjaParadise-001**) .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan pendaftaran pada sistem.

2. Fungsi Verifikasi Email (**SKPL-JogjaParadise-002**) .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna yang telah mendaftar untuk mengaktifkan akun Web JogjaParadise melalui verifikasi email.

3. Fungsi *Login* (**SKPL-JogjaParadise-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk dapat masuk ke dalam sistem yang akan digunakan.

4. Fungsi *Ubah Kata Sandi* (**SKPL-JogjaParadise-005**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengganti kata sandi pengguna.

5. Fungsi *Ubah Data Pengguna* (**SKPL-JogjaParadise-005**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah/mengganti data dari pengguna yang telah login ke sistem.

6. Fungsi *Pengelolaan Informasi Tempat Wisata* (**SKPL-JogjaParadise -006**).

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola data informasi tempat wisata di Yogyakarta.

Fungsi *Pengelolaan Informasi Tempat Wisata* meliputi:

a. Fungsi *Tambah Informasi Tempat Wisata* (**SKPL-JogjaParadise -006-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data tempat wisata.

b. Fungsi *Ubah Informasi Tempat Wisata* (**SKPL-JogjaParadise-006-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tempat wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	13/ 94
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		

c. Fungsi *Hapus Informasi Tempat Wisata* (**SKPL-JogjaParadise-006-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tempat wisata.

d. Fungsi *Tampil Informasi Tempat Wisata* (**SKPL-JogjaParadise-006-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat wisata.

7. Fungsi *Pengelolaan Informasi Hotel* (**SKPL-JogjaParadise -007**).

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola data informasi hotel di Yogyakarta.

Fungsi *Pengelolaan Informasi Hotel* meliputi:

a. Fungsi *Tambah Informasi Hotel* (**SKPL-JogjaParadise -007-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data hotel.

b. Fungsi *Ubah Informasi Hotel* (**SKPL-JogjaParadise-007-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data hotel.

c. Fungsi *Hapus Informasi Hotel* (**SKPL-JogjaParadise-007-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data hotel.

d. Fungsi *Tampil Informasi Hotel* (**SKPL-JogjaParadise-007-04**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	14/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data hotel.

8. Fungsi *Pengelolaan Informasi Restaurant* (**SKPL-JogjaParadise-008**).

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola data informasi restaurant di Yogyakarta.

Fungsi *Pengelolaan Informasi Restaurant* meliputi:

1. Fungsi *Tambah Informasi Restaurant* (**SKPL-JogjaParadise -008-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data restaurant.

2. Fungsi *Ubah Informasi Restaurant* (**SKPL-JogjaParadise-008-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data restaurant.

3. Fungsi *Hapus Informasi Restaurant* (**SKPL-JogjaParadise-008-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data restaurant.

4. Fungsi *Tampil Informasi Restaurant* (**SKPL-JogjaParadise-008-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data restaurant.

9. Fungsi *Pengelolaan Informasi Fasilitas Umum Lain* (**SKPL- JogjaParadise-009**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	15/ 94
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 Administrator untuk mengelola data informasi fasilitas umum lain di Yogyakarta.

Fungsi *Pengelolaan Informasi Fasilitas Umum Lain* meliputi:

a. Fungsi *Tambah Informasi Fasilitas Umum Lain (SKPL-JogjaParadise -009-01)*.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data fasilitas umum lain.

b. Fungsi *Ubah Informasi Fasilitas Umum Lain (SKPL-JogjaParadise-009-02)*.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data fasilitas umum lain.

c. Fungsi *Hapus Informasi Fasilitas Umum Lain (SKPL-JogjaParadise-009-03)*.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data fasilitas umum lain.

d. Fungsi *Tampil Informasi Fasilitas Umum Lain (SKPL- JogjaParadise-009-04)*.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data fasilitas umum lain.

10. Fungsi *Pengelolaan Informasi Tempat Wisata, Restaurant, Hotel, dan Fasilitas Umum Lain di sekitar Tempat Wisata (SKPL- JogjaParadise -010)*.

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola data restaurant, hotel, tempat wisata, dan fasilitas umum lain terdekat dari tempat wisata.

Fungsi *Pengelolaan Informasi Tempat Wisata, Restaurant, Hotel, dan Fasilitas Umum Lain di sekitar Tempat Wisata* meliputi:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	16/ 94
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. Fungsi Hitung Jarak (**SKPL-JogjaParadise-010-01**).

Merupakan fungsi untuk menghitung jarak antara dua koordinat lokasi.

b. Fungsi Tambah Data Tempat Wisata Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-02**).

Merupakan fungsi untuk menambahkan data dua tempat wisata yang berdekatan (jika berada pada jarak maksimal 3 km).

c. Fungsi Tambah Data Restaurant Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-03**).

Merupakan fungsi untuk menambahkan data tempat wisata dengan restaurant yang berdekatan (jika berada pada jarak maksimal 3 km).

d. Fungsi Tambah Data Hotel Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-04**).

Merupakan fungsi untuk menambahkan data tempat wisata dengan hotel yang berdekatan (jika berada pada jarak maksimal 3 km).

e. Fungsi Tambah Data Fasilitas Umum Lain Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-05**).

Merupakan fungsi untuk menambahkan data tempat wisata dengan fasilitas umum lain yang berdekatan (jika berada pada jarak maksimal 3 km).

f. Fungsi Ubah Data Tempat Wisata Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-06**).

Merupakan fungsi untuk mengubah data dua tempat wisata yang berdekatan (sesuai dengan data yang diubah).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	17/ 94
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		

- g. Fungsi Ubah Data Restaurant Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-07**) .
Merupakan fungsi untuk mengubah data tempat wisata dengan restaurant yang berdekatan (sesuai dengan data yang diubah).
- h. Fungsi Ubah Data Hotel Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-08**) .
Merupakan fungsi untuk mengubah data tempat wisata dengan hotel yang berdekatan (sesuai dengan data yang diubah).
- i. Fungsi Ubah Data Fasilitas Umum Lain Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-09**) .
Merupakan fungsi untuk mengubah data tempat wisata dengan fasilitas umum lain yang berdekatan (sesuai dengan data yang diubah).
- j. Fungsi Hapus Data Tempat Wisata Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-10**) .
Merupakan fungsi untuk menghapus data dua tempat wisata yang berdekatan (sesuai dengan data yang dihapus).
- k. Fungsi Hapus Data Restaurant Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-11**) .
Merupakan fungsi untuk menghapus data tempat wisata dengan restaurant yang berdekatan (sesuai dengan data yang dihapus).
- l. Fungsi Hapus Data Hotel Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-12**) .
Merupakan fungsi untuk menghapus data tempat wisata dengan hotel yang berdekatan (sesuai dengan data yang dihapus).

m. Fungsi Hapus Data Fasilitas Umum Lain Terdekat dari Tempat Wisata (**SKPL-JogjaParadise-010-13**).

Merupakan fungsi untuk menghapus data tempat wisata dengan fasilitas umum lain yang berdekatan (sesuai dengan data yang dihapus).

11. Fungsi *Pengelolaan API Key* (**SKPL-JogjaParadise-011**).

Merupakan fungsi yang digunakan Administrator untuk mengelola API key yang akan digunakan oleh developer.

Fungsi *Pengelolaan API Key* meliputi:

- a. Generate API Key (**SKPL-JogjaParadise-011-01**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghasilkan API Key dari basis data.
- b. Permintaan API Key (**SKPL-JogjaParadise-011-02**).
Merupakan fungsi yang digunakan *developer* (pengguna yang telah mendaftar) untuk memperoleh API Key dari web JogjaParadise.
- c. Konfirmasi API Key (**SKPL-JogjaParadise-011-03**).
Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk mengkonfirmasi permintaan API Key dan memberikan email API key kepada *developer* yang melakukan permintaan API key.
- d. API Key *get_hotel* (**SKPL-JogjaParadise-011-04**).
Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data hotel dari basis data aplikasi JogjaParadise.
- e. API Key *get_wisata_alam* (**SKPL-JogjaParadise-011-05**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata kategori alam dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- f. API Key `get_wisata_bangunan` (**SKPL-JogjaParadise-011-06**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata kategori bangunan dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- g. API Key `get_wisata_buatan` (**SKPL-JogjaParadise-011-07**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata kategori buatan dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- h. API Key `get_restaurant` (**SKPL-JogjaParadise-011-08**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data restaurant dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- i. API Key `get_fasilitas_umum` (**SKPL-JogjaParadise-011-09**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data restaurant dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- j. API Key `get_restaurant_by_wisata` (**SKPL-JogjaParadise-011-10**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data restaurant terdekat

berdasarkan lokasi tempat wisata tertentu dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- k. API Key `get_hotel_by_wisata` **(SKPL-JogjaParadise-011-11)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data hotel terdekat berdasarkan lokasi tempat wisata tertentu dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- l. API Key `get_wisata_by_wisata` **(SKPL-JogjaParadise-011-12)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata lainnya yang berada di sekitar lokasi tempat wisata tertentu dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- m. API Key `get_fasilitas_by_wisata` **(SKPL-JogjaParadise-011-12)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data fasilitas umum lainnya yang berada di sekitar lokasi tempat wisata tertentu dari basis data aplikasi JogjaParadise.

- n. API Key `get_kecamatan` **(SKPL-JogjaParadise-011-13)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh kecamatan di Yogyakarta dari web JogjaParadise

- o. API Key `get_kabupaten` **(SKPL-JogjaParadise-011-14)** .

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	21/ 94
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 memperoleh kabupaten di Yogyakarta dari web JogjaParadise

p. API Key `get_wisata_by_kecamatan` **(SKPL-JogjaParadise-011-15)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata berdasarkan kecamatan di Yogyakarta dari web JogjaParadise

q. API Key `get_wisata_by_kabupaten` **(SKPL-JogjaParadise-011-16)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata berdasarkan kabupaten di Yogyakarta dari web JogjaParadise

r. API Key `tambah tempat wisata` **(SKPL-JogjaParadise-011-17)** .

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna JogjaParadise pada ponsel pintar untuk mengunggah data tempat wisata yang berada di sekitar tempat wisata tertentu.

s. API Key `tambah restaurant` **(SKPL-JogjaParadise-011-18)** .

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna JogjaParadise pada ponsel pintar untuk mengunggah data restaurant yang berada di sekitar tempat wisata tertentu.

t. API Key `tambah hotel` **(SKPL-JogjaParadise-011-19)** .

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna JogjaParadise pada ponsel pintar untuk

mengunggah data hotel yang berada di sekitar tempat wisata tertentu.

u. API Key tambah fasilitas lain (**SKPL-JogjaParadise-011-20**).

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna JogjaParadise pada ponsel pintar untuk mengunggah data fasilitas umum lain yang berada di sekitar tempat wisata tertentu.

12. Fungsi *Konfirmasi Unggah Tempat Wisata* (**SKPL-JogjaParadise-012**).

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk melakukan konfirmasi tempat wisata yang diunggah dari aplikasi mobile.

a. Tampil Data Tempat Wisata Unggah (**SKPL-JogjaParadise-012-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk melihat data tempat wisata yang diunggah dari aplikasi mobile.

b. Ubah Data Tempat Wisata Unggah (**SKPL-JogjaParadise-012-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk mengubah dan mengkonfirmasi data tempat wisata yang diunggah dari aplikasi mobile.

c. Hapus Data Tempat Wisata Unggah (**SKPL-JogjaParadise-012-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk menghapus data tempat wisata yang diunggah dari aplikasi mobile.

13. Fungsi *Konfirmasi Unggah Restaurant* (**SKPL-JogjaParadise-013**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	23/ 94
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 administrator untuk melakukan konfirmasi restaurant yang diunggah dari aplikasi mobile.

a. Tampil Data Restaurant Unggah (**SKPL-JogjaParadise-013-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk melihat data restaurant yang diunggah dari aplikasi mobile.

b. Ubah Data Restaurant Unggah (**SKPL-JogjaParadise-013-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk mengubah dan mengkonfirmasi data restaurant yang diunggah dari aplikasi mobile.

c. Hapus Data Unggah (**SKPL-JogjaParadise-013-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk menghapus data restaurant yang diunggah dari aplikasi mobile.

14. Fungsi Konfirmasi Unggah Hotel (**SKPL-JogjaParadise-014**).

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk melakukan konfirmasi hotel yang diunggah dari aplikasi mobile.

a. Tampil Data Hotel Unggah (**SKPL-JogjaParadise-014-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk melihat data hotel yang diunggah dari aplikasi mobile.

b. Ubah Data Hotel Unggah (**SKPL-JogjaParadise-014-02**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	24/ 94
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 administrator untuk mengubah dan mengkonfirmasi data hotel yang diunggah dari aplikasi mobile.

c. Hapus Data Hotel Unggah (**SKPL-JogjaParadise-014-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk menghapus data hotel yang diunggah dari aplikasi mobile.

15. Fungsi *Konfirmasi Unggah Fasilitas Lain* (**SKPL-JogjaParadise-015**).

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk melakukan konfirmasi fasilitas umum lain yang diunggah dari aplikasi mobile.

a. Tampil Data Fasilitas Umum Unggah (**SKPL-JogjaParadise-015-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk melihat data fasilitas umum yang diunggah dari aplikasi mobile.

b. Ubah Data Fasilitas Umum Unggah (**SKPL-JogjaParadise-015-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk mengubah dan mengkonfirmasi data fasilitas umum yang diunggah dari aplikasi mobile.

c. Hapus Data Fasilitas Umum Unggah (**SKPL-JogjaParadise-015-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan administrator untuk menghapus data fasilitas umum yang diunggah dari aplikasi mobile.

16. Fungsi *Browse Site* (**SKPL-JogjaParadise-016**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat informasi pada Web JogjaParadise.

a. Fungsi *Tampil Informasi Tempat Wisata* (**SKPL-JogjaParadise-016-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat informasi mengenai tempat wisata yang di Yogyakarta

b. Fungsi *Tampil Informasi Restaurant di Yogyakarta* (**SKPL-JogjaParadise-016-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat informasi mengenai tempat makan yang ada di Yogyakarta.

c. Fungsi *Tampil Informasi Hotel di Yogyakarta* (**SKPL-JogjaParadise-016-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat informasi mengenai hotel yang ada di Yogyakarta.

d. Fungsi *Tampil Informasi Fasilitas Umum Lain di Yogyakarta* (**SKPL-JogjaParadise-016-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat informasi mengenai hotel yang ada di Yogyakarta.

APLIKASI MOBILE

17. Fungsi *Menampilkan Informasi Tempat Wisata Yogyakarta* (**SKPL-JogjaParadise-017**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan tempat wisata yang berada di Yogyakarta. Informasi ditampilkan dalam bentuk:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	26/ 94
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. Fungsi Tampil Daftar Tempat Wisata di Yogyakarta berdasarkan kategori tempat wisata **(SKPL-JogjaParadise-017-01)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan tempat wisata di Yogyakarta dalam bentuk daftar gambar dan nama tempat wisata sesuai kategori tempat wisata yang dipilih.

b. Fungsi Tampil Detil Tempat Wisata **(SKPL-JogjaParadise-017-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan detil tempat wisata, meliputi nama, gambar, alamat, serta deskripsi singkat tempat wisata. Pada detil, terdapat fungsi untuk:

(a) Menampilkan Arah dari lokasi pengguna.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan arah dari lokasi pengguna ke tempat wisata dengan layanan dari Google Map.

(b) Menampilkan Hotel terdekat dari lokasi tempat wisata.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data hotel yang berada di sekitar lokasi tempat wisata yang dipilih pengguna.

(c) Menampilkan Restaurant terdekat dari lokasi tempat wisata.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data restaurant yang berada di sekitar lokasi wisata yang dipilih oleh pengguna.

(d) Menampilkan Tempat Wisata lain terdekat dari lokasi tempat wisata.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat wisata lain yang berada di sekitar lokasi wisata yang dipilih oleh pengguna.

(e) Menampilkan Fasilitas Umum lain terdekat dari lokasi tempat wisata.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data fasilitas umum lain yang berada di sekitar lokasi wisata yang dipilih oleh pengguna.

(f) Menambahkan data tempat wisata lain yang berada di sekitar tempat wisata.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data tempat wisata di sekitar tempat wisata tertentu dengan menggunakan *web service* dan internet.

(g) Menambahkan data hotel yang berada di sekitar tempat wisata.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data hotel di sekitar tempat wisata tertentu dengan menggunakan *web service* dan internet.

(h) Menambahkan data restaurant yang berada di sekitar tempat wisata.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data restaurant di sekitar tempat wisata tertentu dengan menggunakan *web service* dan internet.

(i) Menambahkan data fasilitas umum lain yang berada di sekitar tempat wisata. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data fasilitas umum lain di sekitar tempat wisata tertentu dengan menggunakan *web service* dan internet.

18. Fungsi Menampilkan Informasi Restaurant di Yogyakarta (**SKPL-JogjaParadise-018**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data restaurant di Yogyakarta. Informasi ditampilkan dalam bentuk:

a. Fungsi Tampil daftar restaurant di Yogyakarta (**SKPL-JogjaParadise-018-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan restaurant Yogyakarta dalam bentuk daftar gambar dan nama restaurant.

b. Fungsi Tampil Detil Restaurant (**SKPL-JogjaParadise-018-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan nama, gambar, alamat, serta deskripsi singkat restaurant. Pada detil, terdapat fungsi untuk:

(a) Menampilkan Arah dari lokasi pengguna.

Merupakan fungsi untuk menampilkan arah dari lokasi pengguna ke restaurant yang dipilih dengan layanan dari Google Map.

19. Fungsi Menampilkan Informasi Hotel Yogyakarta (**SKPL-JogjaParadise-019**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan hotel yang berada di Yogyakarta. Informasi ditampilkan dalam bentuk:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	29/ 94
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. Fungsi Tampil Daftar Hotel di Yogyakarta (**SKPL-JogjaParadise-019-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan hotel Yogyakarta dalam bentuk daftar gambar dan nama hotel.

b. Fungsi Tampil Detil Hotel (**SKPL-JogjaParadise-019-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan detil hotel, meliputi nama, gambar, alamat, serta deskripsi singkat hotel. Pada detil, terdapat fungsi untuk:

- i. Menampilkan Arah dari lokasi pengguna.
Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan arah dari lokasi pengguna ke hotel yang dipilih dengan layanan dari Google Map

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak web JogjaParadise adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian web browser.
2. Mengerti tentang internet dan web.

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak mobile Jogja Wisata adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengoperasikan ponsel pintar android.
2. Mengerti internet.
3. Mengerti perangkat lunak yang digunakan.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak JogjaParadise tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak JogjaParadise.

2. Keterbatasan perangkat keras

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

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Aplikasi web, sistem ini dapat dijalankan pada web browser apapun. Pada aplikasi mobile, system ini berjalan pada ponsel pintar dengan system operasi android minimal versi 4.4.2 yang telah terinstal aplikasi ini. Beberapa fitur yang digunakan memerlukan GPS pada ponsel pintar yang akan digunakan.

3. Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

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

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk halaman web (aplikasi web) dan dalam bentuk layer-layer (aplikasi mobile).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	31/94
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 JogjaParadise adalah:

1. Perangkat Desktop.
2. Perangkat Server Basis Data.
3. Perangkat Web Server.
4. Perangkat Ponsel Pintar.

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak JogjaParadise dan Jogja Wisata adalah sebagai berikut :

1. Nama : spesifikasi minimum yaitu Windows XP
Sumber : Microsoft.
Sebagai sistem operasi pada perangkat desktop.
2. Nama : MySQL
Sumber : Oracle.
Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.
3. Nama : Apache
Sumber : The Apache Software Foundation
Sebagai aplikasi open source http server.
4. Nama : Code Igniter
Sumber : EllisLab, Inc.
Sebagai framework aplikasi web JogjaParadise.
5. Nama : IE/Firefox/Chrome/Opera/dll
Sumber : Microsoft/Mozilla/Google/Opera/dll
Sebagai web browser untuk membuka aplikasi web.
6. Nama : Android
Sumber : Google
Sebagai sistem operasi untuk mengakses Jogja Wisata

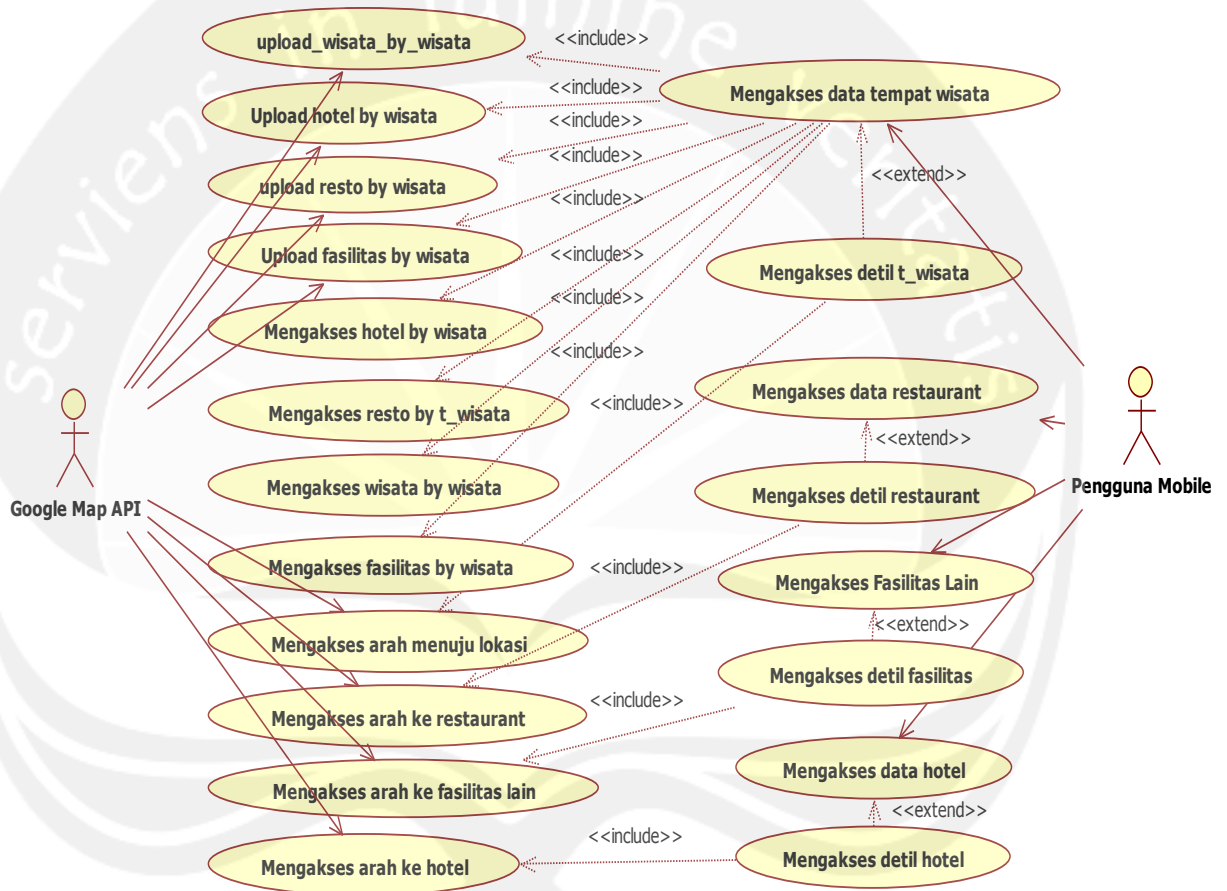
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	32/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak JogjaParadise menggunakan protocol HTTP.

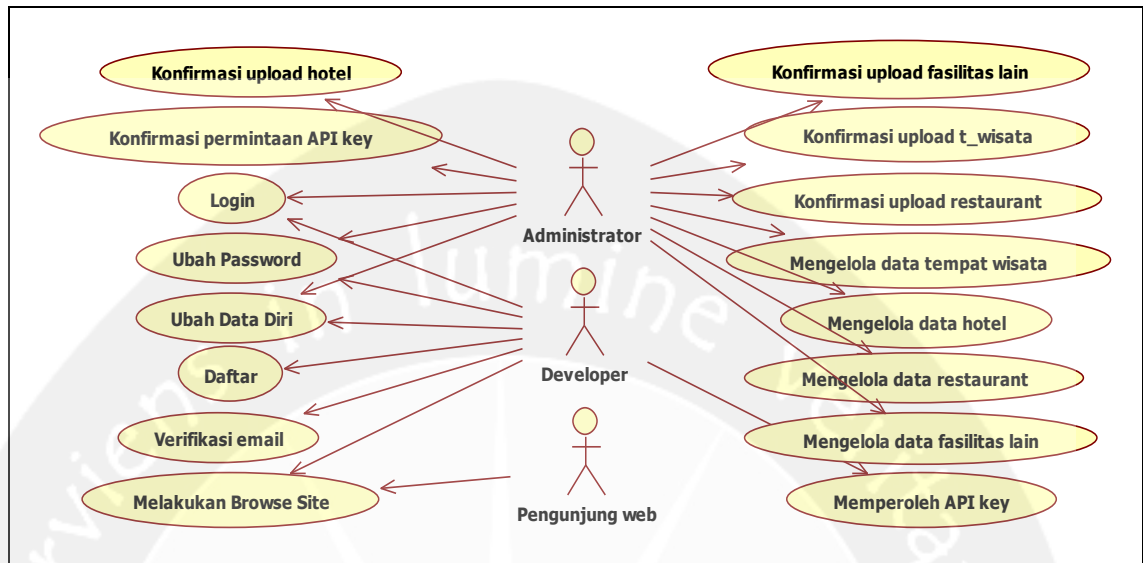
3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram Aplikasi Mobile Jogja Wisata



Gambar 3.1 Use Case Diagram Aplikasi Mobile Jogja Wisata

3.2.2 Use Case Diagram Aplikasi Web JogjaParadise



Gambar 3.2 Use Case Diagram Aplikasi Web JogjaParadise

3.2.3 Use Case Diagram API JogjaParadise



Gambar 3.3 Use Case Diagram API Web JogjaParadise

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas Aplikasi Web

4.1.1 Use case Specification : Daftar

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pendaftaran.
2. Sistem meminta user memasukkan data-data yang diperlukan.
3. Aktor menginputkan data pada form yang telah disediakan.
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data user yang telah diinputkan.
5. Sistem melakukan pengecekan data user yang telah diinputkan.
E-1 Data user yang diinputkan aktor salah
6. Sistem menyimpan data user ke database.
7. Use case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 Data yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diinputkan salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

7. PreConditions

none

8. PostConditions

1. Data user telah terupdate di database.

4.1.2 Use case Specification : Verifikasi Email

1 Deskripsi Singkat

Usecase ini digunakan untuk mengaktifkan akun web JogjaParadise setelah pengguna melakukan pendaftaran web JogjaParadise.

2 Pemeran Utama

1 Anggota/Developer

3 Pemeran Pendukung

None

4 Basic Flow

- 1 Usecase ini dimulai ketika actor membuka pesan masuk pada email yang digunakan untuk melakukan pendaftaran.
- 2 Aktor mengklik link yang terdapat pada pesan masuk tersebut.
- 3 Sistem mengubah data actor menjadi aktif.

5 Alternative Flow

None

6 Error Flow

None

7 PreConditions

1 Aktor telah melakukan pendaftaran.

8 PostConditions

1 Aktor dapat melakukan login ke sistem.

4.1.3 Use case Specification : Login

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan untuk memperoleh akses masuk ke sistem yang digunakan oleh Administrator dan pengguna yang telah melakukan pendaftaran (*sign up*).

2. Pemeran Utama

1. Administrator
2. Anggota

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor memasukkan nama pengguna dan kata sandi.
4. Sistem melakukan validasi terhadap nama pengguna dan kata sandi yang telah dimasukkan.
E-1 nama pengguna atau kata sandi yang dimasukkan aktor salah.
5. Sistem memberikan akses masuk ke dalam sistem.
6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 Nama pengguna atau kata sandi yang dimasukkan aktor salah

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

7. PreConditions

1. Aktor telah melakukan pendaftaran (*sign up*).

8. PostConditions

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

4.1.4 Use case Specification : Ubah Kata Sandi

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengubah kata sandi.

2. Pemeran Utama

2. Administrator

2. Anggota

3. Pemeran Pendukung

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah kata sandi.

2. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah kata sandi.

3. Aktor menginputkan kata sandi lama dan kata sandi baru.

4. Sistem melakukan validasi terhadap kata sandi lama dan kata sandi baru yang telah dimasukkan.

E-1 Kata sandi yang dimasukkan aktor salah.

5. Sistem menyimpan kata sandi baru ke basis data.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	38/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 Kata sandi yang dimasukkan aktor salah

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

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Kata sandi anggota telah berubah di basis data.

4.1.5 Use case Specification : Ubah Data Diri

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengubah data diri.

2. Pemeran Utama

1. Administrator
2. Anggota

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data diri.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk ubah data diri.
3. Aktor memasukkan data baru.

4. Sistem melakukan validasi terhadap data baru yang telah dimasukkan.

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah.

5. Sistem menyimpan data baru ke basis data.

6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 Data yang dimasukkan aktor salah

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang dimasukkan salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

7. PreConditions

1. Use case Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data pengguna yang login telah berhasil diubah di basis data.

4.1.6 Use case Spesification : Mengelola data tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Usecase ini dipergunakan oleh administrator untuk mengelola data informasi tempat wisata yang disediakan oleh web JogjaParadise. Aktor dapat menambahkan data informasi tempat wisata baru, mengubah data tempat wisata, menghapus data tempat wisata, dan tampil data tempat wisata.

2. Pemeran Utama

1. Administrator

3. Pemeran Pendukung

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	40/ 94
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 pengelolaan data tempat wisata.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk pengelolaan tempat wisata. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data informasi tempat wisata baru, mengubah data tempat wisata, menghapus data tempat wisata, dan tampil data tempat wisata.
3. Aktor memilih memasukkan data.
 - A-1 Aktor memilih melakukan ubah data.
 - A-2 Aktor memilih melakukan hapus data.
 - A-3 Aktor memilih melakukan tampil data.
4. Aktor memasukkan data informasi tempat wisata ke dalam form.
5. Aktor meminta sistem untuk menambah data tempat wisata.
6. Sistem melakukan pengecekan data tempat wisata yang dimasukkan.
7. Sistem menampilkan pesan data berhasil ditambahkan
8. Usecase selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih melakukan ubah data.
1. Aktor memilih data informasi tempat wisata.
 2. Sistem menampilkan detail data informasi tempat wisata pada website.
 3. Aktor mengubah data tempat wisata pada website.
 4. Aktor meminta sistem menyimpan data baru.

5. Sistem melakukan pengecekan data baru.

E-1 Data baru salah.

6. Sistem mengubah data.

7. lanjut ke basic flow langkah 8.

A-2 Aktor memilih melakukan hapus data.

1. Aktor memilih data informasi tempat wisata.

2. Sistem menampilkan detail data informasi tempat wisata pada website.

3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data.

4. Sistem menghapus data yang dipilih

5. Lanjut ke basic flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih melakukan lihat data.

1. Aktor memilih data informasi tempat wisata.

1. Sistem menampilkan detail data informasi tempat wisata pada website.

2. Lanjut ke basic flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data Baru Salah

1. Sistem menampilkan pesan peringatan.

2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data tempat wisata di basis data telah berhasil ditambahkan, diubah, ditampilkan, atau dihapus.

4.1.7 Use case Spesification : Mengelola data hotel

1. Deskripsi Singkat

Usecase ini dipergunakan oleh administrator untuk mengelola data informasi hotel yang disediakan oleh web JogjaParadise. Aktor dapat menambahkan data informasi hotel, mengubah data hotel, menghapus data hotel, dan tampil data hotel.

2. Pemeran Utama

1. Administrator

3. Pemeran Pendukung

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data hotel.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk pengelolaan hotel. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data informasi hotel, mengubah data hotel, menghapus data hotel, dan tampil data hotel.
3. Aktor memilih memasukkan data.
 - A-1 Aktor memilih melakukan ubah data.
 - A-2 Aktor memilih melakukan hapus data.
 - A-3 Aktor memilih melakukan tampil data.
4. Aktor memasukkan data informasi hotel ke dalam form.
5. Aktor meminta sistem untuk menambah data hotel.
6. Sistem melakukan pengecekan data hotel yang dimasukkan.
7. Sistem menampilkan pesan data berhasil ditambahkan

8. Usecase selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih melakukan ubah data.

1. Aktor memilih data informasi hotel.
2. Sistem menampilkan detail data informasi hotel pada website.
3. Aktor mengubah data pada website.
4. Aktor meminta sistem menyimpan data baru.
5. Sistem melakukan pengecekan data baru.

E-1 Data baru salah.

6. Sistem mengubah data.
7. lanjut ke basic flow langkah 8.

A-2 Aktor memilih melakukan hapus data.

1. Aktor memilih data informasi hotel.
2. Sistem menampilkan detail data informasi hotel pada website.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data.
4. Sistem menghapus data yang dipilih
5. Lanjut ke basic flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih melakukan lihat data.

1. Aktor memilih data informasi hotel.
2. Sistem menampilkan detail data informasi hotel pada website.
3. Lanjut ke basic flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data Baru Salah

1. Sistem menampilkan pesan peringatan.
2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	44/ 94
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. Use case login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data hotel di basis data telah berhasil ditambahkan, diubah, dihapus, atau ditampilkan.

4.1.8 Use case Spesification : Mengelola Data Restaurant

1. Deskripsi Singkat

Usecase ini dipergunakan oleh administrator untuk mengelola data informasi restaurant yang disediakan oleh web JogjaParadise. Aktor dapat menambahkan data informasi restaurant, mengubah data restaurant, menghapus data restaurant, dan tampil data restaurant.

2. Pemeran Utama

1. Administrator

3. Pemeran Pendukung

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data restaurant.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk pengelolaan restaurant. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data informasi restaurant baru, mengubah data restaurant, menghapus data restaurant, dan tampil data restaurant.
3. Aktor memilih memasukkan data.
 - A-1 Aktor memilih melakukan ubah data.
 - A-2 Aktor memilih melakukan hapus data.
 - A-3 Aktor memilih melakukan tampil data.

4. Aktor memasukkan data informasi restaurant ke dalam form.
5. Aktor meminta sistem untuk menambah data restaurant.
6. Sistem melakukan pengecekan data restaurant yang dimasukkan.
7. Sistem menampilkan pesan data berhasil ditambahkan
8. Usecase selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih melakukan ubah data.

1. Aktor memilih data informasi restaurant.
2. Sistem menampilkan detail data informasi restaurant pada website.
3. Aktor mengubah data pada website.
4. Aktor meminta sistem menyimpan data baru.
5. Sistem melakukan pengecekan data baru.

E-1 Data baru salah.

6. Sistem mengubah data.
7. lanjut ke basic flow langkah 8.

A-2 Aktor memilih melakukan hapus data.

1. Aktor memilih data informasi restaurant.
2. Sistem menampilkan detail data informasi restaurant pada website.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data.
4. Sistem menghapus data yang dipilih
5. Lanjut ke basic flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih melakukan lihat data.

1. Aktor memilih data informasi restaurant.

2. Sistem menampilkan detail data informasi restaurant pada website.

3. Lanjut ke basic flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data Baru Salah

1. Sistem menampilkan pesan peringatan.
2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3

7. PreConditions

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

8. PostConditions

1. Data restaurant di basis data berhasil ditambahkan, diubah, dihapus, atau ditampilkan.

4.1.9 Use case Spesification : Mengelola Data Fasilitas Umum Lain

1. Deskripsi Singkat

Usecase ini dipergunakan oleh administrator untuk mengelola data informasi fasilitas umum lainnya yang disediakan oleh web JogjaParadise. Aktor dapat menambahkan data informasi fasilitas umum lainnya, mengubah data fasilitas umum lainnya, menghapus data fasilitas umum lainnya, dan tampil data fasilitas umum lainnya.

2. Pemeran Utama

1. Administrator

3. Pemeran Pendukung

None

4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	47/ 94
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. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data fasilitas umum lainnya.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk pengelolaan fasilitas umum lainnya. Sistem memberikan pilihan untuk menambahkan data informasi fasilitas umum lainnya baru, mengubah data fasilitas umum lainnya, menghapus data fasilitas umum lainnya, dan tampil data fasilitas umum lainnya.
3. Aktor memilih memasukkan data.
 - A-1 Aktor memilih melakukan ubah data.
 - A-2 Aktor memilih melakukan hapus data.
 - A-3 Aktor memilih melakukan tampil data.
4. Aktor memasukkan data informasi fasilitas umum lainnya ke dalam form.
5. Aktor meminta sistem untuk menambah data fasilitas umum lainnya.
6. Sistem melakukan pengecekan data fasilitas umum lainnya yang dimasukkan.
7. Sistem menampilkan pesan data berhasil ditambahkan
8. Usecase selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih melakukan ubah data.
1. Aktor memilih data informasi fasilitas umum lainnya.
 2. Sistem menampilkan detail data informasi fasilitas umum lainnya pada website.
 3. Aktor mengubah data pada website.
 4. Aktor meminta sistem menyimpan data baru.

5. Sistem melakukan pengecekan data baru.

E-1 Data baru salah.

6. Sistem mengubah data.

7. lanjut ke basic flow langkah 8.

A-2 Aktor memilih melakukan hapus data.

1. Aktor memilih data informasi fasilitas umum lainnya.

2. Sistem menampilkan detail data informasi fasilitas umum lainnya pada website.

3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data.

4. Sistem menghapus data yang dipilih

5. Lanjut ke basic flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih melakukan lihat data.

1. Aktor memilih data informasi fasilitas umum lainnya.

2. Sistem menampilkan detail data informasi fasilitas umum lainnya pada website.

3. Lanjut ke basic flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data Baru Salah

1. Sistem menampilkan pesan peringatan.

2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data fasilitas umum lainnya di basis data berhasil ditambahkan, diubah, dihapus, atau ditampilkan.

4.1.10 Use case Spesification : Browse Site

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk melihat informasi mengenai tempat wisata, hotel, restaurant, dan fasilitas umum lainnya yang ada di Yogyakarta pada web JogjaParadise.

2. Pemeran Utama

1. Semua aktor

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat informasi tempat wisata pada website.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melihat tempat wisata, restaurant, hotel, atau fasilitas umum lain di Yogyakarta.
3. Aktor memilih untuk melihat tempat wisata.
A-1 Aktor memilih untuk melihat restaurant.
A-2 Aktor memilih untuk melihat hotel.
A-3 Aktor memilih untuk melihat fasilitas lain.
4. Sistem menampilkan tempat wisata di Yogyakarta.
5. Sistem menampilkan pilihan restaurant, hotel, tempat wisata, dan fasilitas lain yang berada di sekitar tempat wisata.
6. Aktor memilih melihat restaurant terdekat dari tempat wisata.
A-4 Aktor memilih melihat hotel terdekat dari tempat wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	50/ 94
----------------------------------	----------------------	--------

- A-5 Aktor memilih melihat tempat wisata terdekat dari tempat wisata.
- A-6 Aktor memilih melihat fasilitas umum lain terdekat dari tempat wisata.
- 7. Sistem menampilkan restaurant yang berada di sekitar tempat wisata tertentu.
- 8. Use case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melihat restaurant
 - 1. Sistem menampilkan informasi restaurant di Yogyakarta
 - 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.
- A-2 Aktor memilih untuk melihat hotel
 - 1. Sistem menampilkan informasi hotel di Yogyakarta
 - 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.
- A-3 Aktor memilih untuk melihat fasilitas lain
 - 1. Sistem menampilkan informasi fasilitas lain di Yogyakarta
 - 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.
- A-4 Aktor memilih untuk melihat hotel terdekat dari tempat wisata
 - 1. Sistem menampilkan informasi hotel terdekat dari tempat wisata tertentu.
 - 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.
- A-5 Aktor memilih untuk melihat tempat wisata terdekat dari tempat wisata.
 - 1. Sistem menampilkan informasi tempat wisata terdekat di sekitar tempat wisata tertentu.
 - 2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

A-6 Aktor memilih untuk melihat fasilitas lain terdekat dari tempat wisata.

1. Sistem menampilkan informasi fasilitas lain di sekitar tempat wisata tertentu.

2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

6. Error Flow

None

7. PreConditions

None

8. PostConditions

1. User telah mengetahui informasi mengenai tempat wisata, restaurant, hotel, dan fasilitas umum lainnya di Yogyakarta.

4.1.11 Use case Spesification : Menambahkan hotel di sekitar tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data hotel di sekitar tempat wisata pada Web JogjaParadise.

2. Pemeran Utama

1. Sistem

3. Pemeran Pendukung

Administrator

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika administrator memasukkan data hotel atau tempat wisata atau restaurant

2. Sistem melakukan penghitungan jarak antara data hotel yang akan disimpan dengan tempat wisata yang ada pada basis data.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	52/ 94
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. Jika jarak kurang dari 3 km maka data hotel dan tempat wisata dimasukkan ke tabel untuk menyimpan data hotel terdekat dari tempat wisata.

4. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

1. None

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Data hotel terdekat telah disimpan.

4.1.12 Use case Spesification : Menambahkan restaurant di sekitar tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data restaurant di sekitar tempat wisata pada Web JogjaParadise.

2. Pemeran Utama

1. Sistem

3. Pemeran Pendukung

Administrator

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika administrator memasukkan data restaurant atau tempat wisata.

2. Sistem melakukan penghitungan jarak antara data restaurant yang akan disimpan dengan tempat wisata yang ada pada basis data.

3. Jika jarak kurang dari 3 km maka data restaurant dan tempat wisata dimasukkan ke tabel untuk menyimpan data restaurant terdekat dari tempat wisata.

4. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

1. None

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Data restaurant terdekat telah disimpan.

4.1.13 Use case Spesification : Menambahkan data tempat wisata di sekitar tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data tempat wisata di sekitar tempat wisata lain pada Web JogjaParadise.

2. Pemeran Utama

1. Sistem

3. Pemeran Pendukung

Administrator

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika administrator memasukkan data tempat wisata.

2. Sistem melakukan penghitungan jarak antara data tempat wisata yang akan disimpan dengan tempat wisata yang ada pada basis data.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	54/ 94
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. Jika jarak kurang dari 3 km maka kedua data tempat wisata dimasukkan ke tabel untuk menyimpan data tempat wisata yang berdekatan.
4. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

1. None

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Data tempat wisata terdekat telah disimpan.

4.1.14 Use case Spesification : Menambahkan data fasilitas umum lain di sekitar tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data fasilitas umum lain di sekitar tempat wisata pada Web JogjaParadise.

2. Pemeran Utama

1. Sistem

3. Pemeran Pendukung

Administrator

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika administrator memasukkan data tempat wisata atau fasilitas umum.
2. Sistem melakukan penghitungan jarak antara data tempat wisata atau fasilitas umum yang akan disimpan dengan fasilitas umum atau tempat wisata yang ada pada basis data.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	55/ 94
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. Jika jarak kurang dari 3 km maka data tempat wisata dan fasilitas umum dimasukkan ke tabel untuk menyimpan data tempat wisata dan fasilitas umum yang berdekatan.

4. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

1. None

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Data tempat wisata terdekat telah disimpan

4.1.15 Use case Spesification : Melakukan permintaan API key

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh API key.

2. Pemeran Utama

1. Anggota/*Developer*

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih meminta API key.

2. Sistem meminta aktor untuk mengisikan nama aplikasi yang akan diberi API key.

3. Aktor mengisikan nama aplikasi dan meminta sistem menyimpan data permintaan API key.

4. Use case selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	56/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem sebagai anggota

8. PostConditions

1. Permintaan API key telah disimpan pada basis data.

4.1.16 Use case Spesification : Pengelolaan konfirmasi API key

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengkonfirmasi permintaan API key.

2. Pemeran Utama

1. Administrator

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih mengkonfirmasi API key.
2. Sistem menampilkan daftar permintaan API key.
3. Aktor melakukan konfirmasi/menyetujui permintaan API key.
A-1 Aktor menghapus data/tidak menyetujui permintaan API key.
4. Sistem men-generate API key dan mengirimkan email berisi API key pada anggota yang melakukan permintaan API key.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	57/ 94
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. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor menghapus data/tidak menyetujui permintaan API key.

1. Aktor memilih menghapus permintaan API key.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-5.

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem sebagai administrator.

8. PostConditions

1. Data API key pada basis data telah diubah atau dihapus.

4.1.17 Use case Spesification : Memperoleh data tempat wisata (kategori) dengan API key

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh data tempat wisata berdasarkan kategori tempat wisata.

2. Pemeran Utama

1. API JogjaParadise

3. Pemeran Pendukung

Sistem

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor meminta data tempat wisata berdasarkan kategori tempat wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	58/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem melakukan validasi API key yang digunakan.

E-1 API Key tidak terdaftar pada Web JogjaParadise

3. Sistem memberikan data tempat wisata dengan format json.

4. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 API Key tidak terdaftar pada web JogjaParadise

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan
2. Kembali ke basic flow langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use case memperoleh API Key telah dilakukan

8. PostConditions

1. Data tempat wisata berdasarkan kategori telah dihasilkan dengan format json.

4.1.18 Use case Spesification : Memperoleh data hotel dengan API key

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh data hotel yang ada pada web JogjaParadise.

2. Pemeran Utama

1. API JogjaParadise

3. Pemeran Pendukung

Sistem

4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	59/ 94
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. Use Case ini dimulai ketika aktor meminta data hotel
2. Sistem melakukan validasi API key yang digunakan.
E-1 API Key tidak terdaftar pada Web JogjaParadise
3. Sistem memberikan data hotel dengan format json.
4. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 API Key tidak terdaftar pada web JogjaParadise

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan
2. Kembali ke basic flow langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use case memperoleh API Key telah dilakukan

8. PostConditions

1. Data hotel telah dihasilkan dengan format json.

4.1.19 Use case Spesification : Memperoleh data restaurant dengan API key

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh data restaurant pada Web JogjaParadise.

2. Pemeran Utama

1. API JogjaParadise

3. Pemeran Pendukung

none

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	60/ 94
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 meminta data restaurant.
2. Sistem melakukan validasi API key yang digunakan.
E-1 API Key tidak terdaftar pada Web JogjaParadise
3. Sistem memberikan data restaurant dengan format json.
4. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

- E-1 API Key tidak terdaftar pada web JogjaParadise
1. Sistem menampilkan pesan kesalahan
 2. Kembali ke basic flow langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use case memperoleh API Key telah dilakukan

8. PostConditions

1. Data restaurant telah dihasilkan dengan format json.

4.1.20 Use case Spesification : Memperoleh data fasilitas umum lain dengan API key

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh data fasilitas umum lain pada Web JogjaParadise.

2. Pemeran Utama

1. API JogjaParadise

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	61/94
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. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor meminta data fasilitas umum lainnya.
2. Sistem melakukan validasi API key yang digunakan.
E-1 API Key tidak terdaftar pada Web JogjaParadise.
3. Sistem memberikan data fasilitas umum lainnya dengan format json.
4. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 API Key tidak terdaftar pada web JogjaParadise

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan
2. Kembali ke basic flow langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use case memperoleh API Key telah dilakukan

8. PostConditions

1. Data fasilitas umum lainnya telah dihasilkan dengan format json.

4.1.21 Use case Spesification : Memperoleh data restaurant sekitar t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh data restaurant terdekat dari tempat wisata tertentu

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	62/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Pemeran Utama

1. API JogjaParadise

3. Pemeran Pendukung

Sistem

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor meminta data restaurant terdekat dari tempat wisata tertentu
2. Aktor memberikan API key dan id wisata yang diinginkan.
3. Sistem melakukan validasi API key yang diberikan.
E-1 API Key tidak terdaftar pada Web JogjaParadise
4. Sistem melakukan pengecekan id wisata pada basis data.
E-2 id wisata tidak ditemukan.
5. Sistem memberikan data restaurant di sekitar tempat wisata tertentu dengan format json.
6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 API Key tidak terdaftar pada web JogjaParadise

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan
2. Kembali ke basic flow langkah ke 6.

E-2 Id Wisata tidak ditemukan

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 6.

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	63/ 94
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. Use case memperoleh memperoleh API Key telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Data restaurant di sekitar tempat wisata tertentu telah dihasilkan dengan format json.

4.1.22 Use case Spesification : Memperoleh data hotel sekitar t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh data hotel terdekat dari tempat wisata tertentu

2. Pemeran Utama

1. API JogjaParadise

3. Pemeran Pendukung

Sistem

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor meminta data hotel terdekat dari tempat wisata tertentu
2. Aktor memberikan API key dan id wisata yang diinginkan.
3. Sistem melakukan validasi API key yang diberikan.
E-1 API Key tidak terdaftar pada Web JogjaParadise
4. Sistem melakukan pengecekan id wisata pada basis data.
E-2 id wisata tidak ditemukan.
5. Sistem memberikan data hotel di sekitar tempat wisata tertentu dengan format json.
6. Use case selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	64/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 API Key tidak terdaftar pada web
JogjaParadise

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan
2. Kembali ke basic flow langkah ke 6.

E-2 Id Wisata tidak ditemukan

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 6.

7. PreConditions

1. Use case memperoleh API Key telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Data hotel di sekitar tempat wisata tertentu telah dihasilkan dengan format json.

4.1.23 Use case Spesification : Memperoleh t_wisata sekitar t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh data tempat wisata terdekat dari tempat wisata tertentu

2. Pemeran Utama

1. API JogjaParadise

3. Pemeran Pendukung

Sistem

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor meminta data tempat wisata terdekat dari tempat wisata tertentu

2. Aktor memberikan API key dan id wisata yang diinginkan.

3. Sistem melakukan validasi API key yang diberikan.

E-1 API Key tidak terdaftar pada Web JogjaParadise

4. Sistem melakukan pengecekan id wisata pada basis data.

E-2 id wisata tidak ditemukan.

5. Sistem memberikan data tempat wisata di sekitar tempat wisata tertentu dengan format json.

6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 API Key tidak terdaftar pada web JogjaParadise

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan
2. Kembali ke basic flow langkah ke 6.

E-2 Id Wisata tidak ditemukan

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 6.

7. PreConditions

1. Use case memperoleh API Key telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Data tempat wisata di sekitar tempat wisata tertentu telah dihasilkan dengan format json.

4.1.24 Use case Spesification : Memperoleh data fasilitas umum di sekitar t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh data fasilitas umum terdekat dari tempat wisata tertentu.

2. Pemeran Utama

1. API JogjaParadise

3. Pemeran Pendukung

Sistem

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor meminta data fasilitas umum terdekat dari tempat wisata tertentu.
2. Aktor memberikan API key dan id wisata yang diinginkan.
3. Sistem melakukan validasi API key yang diberikan.
E-1 API Key tidak terdaftar pada Web JogjaParadise
4. Sistem melakukan pengecekan id wisata pada basis data.
E-2 id wisata tidak ditemukan.
5. Sistem memberikan data fasilitas umum di sekitar tempat wisata tertentu dengan format json.
6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 API Key tidak terdaftar pada web JogjaParadise

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan
2. Kembali ke basic flow langkah ke 6.

E-2 Id Wisata tidak ditemukan

1. Sistem menampilkan pesan kesalahan.
2. Kembali ke basic flow langkah ke 6.

7. PreConditions

1. Use case memperoleh API Key telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Data hotel di sekitar tempat wisata tertentu telah dihasilkan dengan format json.

4.1.25 Use case Spesification : Menambahkan data tempat wisata di sekitar tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data tempat wisata terdekat dari tempat wisata tertentu.

2. Pemeran Utama

1. Aplikasi Mobile Jogja Wisata

3. Pemeran Pendukung

Pengguna Aplikasi Mobile Jogja Wisata

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika pengguna aplikasi mobile memilih menambahkan data tempat wisata terdekat dari tempat wisata tertentu.
2. Aktor memberikan data tempat wisata yang akan ditambahkan dan id wisata acuan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	68/ 94
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. Pengguna aplikasi mobile memberikan permintaan untuk mengirim data tempat wisata tersebut ke web JogjaParadise.
4. Sistem menambahkan data tempat wisata tersebut ke tabel sementara sebelum dikonfirmasi.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

None

8. PostConditions

1. Data tempat wisata yang diunggah pengguna aplikasi mobile berhasil ditambahkan pada basis data web JogjaParadise.

4.1.26 Use case Spesification : Menambahkan hotel by t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data hotel terdekat dari tempat wisata tertentu.

2. Pemeran Utama

1. Aplikasi Mobile Jogja Wisata

3. Pemeran Pendukung

Pengguna Aplikasi Mobile Jogja Wisata

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika pengguna aplikasi mobile memilih menambahkan data hotel di sekitar tempat wisata tertentu.

2. Aktor memasukkan data hotel yang akan ditambahkan dan id wisata acuan.
3. Pengguna aplikasi mobile memberikan permintaan untuk mengirim data hotel tersebut ke web JogjaParadise.
4. Sistem menambahkan data tempat wisata tersebut ke tabel sementara sebelum dikonfirmasi.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

None

8. PostConditions

1. Data hotel yang diunggah pengguna aplikasi mobile berhasil ditambahkan pada basis data web JogjaParadise.

4.1.27 Use case Spesification : Menambahkan restaurant di sekitar tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data restaurant terdekat dari tempat wisata tertentu.

2. Pemeran Utama

1. Aplikasi Mobile Jogja Wisata

3. Pemeran Pendukung

Pengguna Aplikasi Mobile Jogja Wisata

4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	70/ 94
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. Use Case ini dimulai ketika pengguna aplikasi mobile memilih menambahkan data restaurant di sekitar tempat wisata tertentu.
2. Aktor memasukkan data restaurant yang akan ditambahkan dan id wisata acuan.
3. Pengguna aplikasi mobile memberikan permintaan untuk mengirim data restaurant tersebut ke web JogjaParadise.
4. Sistem menambahkan data restaurant tersebut ke tabel sementara sebelum dikonfirmasi.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

None

8. PostConditions

1. Data restaurant yang diunggah pengguna aplikasi mobile berhasil ditambahkan pada basis data web JogjaParadise.

4.1.28 Use case Spesification : Menambahkan fasilitas umum di sekitar tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data fasilitas umum terdekat dari tempat wisata tertentu.

2. Pemeran Utama

1. Aplikasi Mobile Jogja Wisata

3. Pemeran Pendukung

Pengguna Aplikasi Mobile Jogja Wisata

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	71/94
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 pengguna aplikasi mobile memilih menambahkan data fasilitas umum di sekitar tempat wisata tertentu.
2. Aktor memasukkan data fasilitas umum yang akan ditambahkan dan id wisata acuan.
3. Pengguna aplikasi mobile memberikan permintaan untuk mengirim data fasilitas umum tersebut ke web JogjaParadise.
4. Sistem menambahkan data fasilitas umum tersebut ke tabel sementara sebelum dikonfirmasi.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

None

8. PostConditions

1. Data fasilitas umum yang diunggah pengguna aplikasi mobile berhasil ditambahkan pada basis data web JogjaParadise.

1.6 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas Aplikasi Mobile

- #### **4.2.1 Use case Spesification : Mengakses data tempat wisata.**

1. Deskripsi Singkat

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	72/ 94
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 mengakses informasi tempat wisata pada aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor menjalankan aplikasi.
2. Sistem meminta actor untuk memilih informasi tempat wisata alam, tempat wisata bangunan, tempat wisata buata, restaurant, hotel, atau fasilitas lain.
3. Aktor memilih tempat wisata alam.
A-1 Aktor memilih tempat wisata bangunan.
A-2 Aktor memilih tempat wisata buatan.
4. Sistem menampilkan daftar tempat wisata alam yang tersedia.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih tempat wisata bangunan.

1. Sistem menampilkan daftar tempat wisata bangunan.
2. Berlanjut ke basic flow langkah ke-5.

A-2 Aktor memilih tempat wisata buatan

1. Sistem menampilkan daftar tempat wisata buatan.
2. Berlanjut ke basic flow langkah ke-5.

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Aplikasi telah terpasang pada perangkat mobile yang telah ditentukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses informasi tempat wisata.

4.2.2 Use case Spesification : Mengakses data restaurant

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses informasi restaurant pada aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor menjalankan aplikasi.
2. Sistem meminta aktor untuk memilih informasi tempat wisata alam, tempat wisata bangunan, tempat wisata buata, restaurant, hotel, atau fasilitas lain.
3. Aktor memilih informasi restaurant.
4. Sistem menampilkan daftar restaurant yang ada pada basis data.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	74/ 94
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. Aplikasi telah terpasang pada perangkat mobile yang telah ditentukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses informasi restaurant.

4.2.3 Use case Spesification : Mengakses data hotel

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses informasi hotel pada aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor menjalankan aplikasi.
2. Sistem meminta aktor untuk memilih informasi tempat wisata alam, tempat wisata bangunan, tempat wisata buata, restaurant, hotel, atau fasilitas lain.
3. Aktor memilih informasi hotel.
4. Sistem menampilkan daftar hotel yang ada pada basis data.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Aplikasi telah terpasang pada perangkat mobile yang telah ditentukan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	75/ 94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. PostConditions

1. User telah mengakses informasi hotel.

4.2.4 Use case Spesification : Mengakses data fasilitas umum lainnya.

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses informasi fasilitas umum lainnya pada aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor menjalankan aplikasi.
2. Sistem meminta aktor untuk memilih informasi tempat wisata alam, tempat wisata bangunan, tempat wisata buata, restaurant, hotel, atau fasilitas lain.
3. Aktor memilih informasi fasilitas lain.
4. Sistem menampilkan daftar fasilitas lain yang ada pada basis data.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Aplikasi telah terpasang pada perangkat mobile yang telah ditentukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses informasi hotel.

4.2.5 Use case Spesification : Mengakses detail t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses informasi tempat wisata tertentu pada aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih salah satu tempat wisata yang tersedia pada daftar tempat wisata di aplikasi mobile JogjaParadise.
2. Sistem menampilkan informasi tempat wisata yang dipilih kepada aktor.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. Aktor telah mengakses detail informasi tempat wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	77/ 94
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		

4.2.6 Use case Spesification : Mengakses detail hotel

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses informasi hotel tertentu pada aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih salah satu hotel yang tersedia pada daftar hotel di aplikasi mobile JogjaParadise.
2. Sistem menampilkan informasi hotel yang dipilih kepada aktor.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data hotel telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses detail informasi hotel.

4.2.7 Use case Spesification : Mengakses detail restaurant

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses informasi restaurant tertentu pada aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih salah satu restaurant yang tersedia pada daftar restaurant di aplikasi mobile JogjaParadise.
2. Sistem menampilkan informasi restaurant yang dipilih kepada aktor.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data restaurant telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses detail informasi restaurant.

4.2.8 Use case Spesification : Mengakses detail informasi lain.

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses informasi fasilitas lain tertentu pada aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih salah satu fasilitas lain yang tersedia pada daftar fasilitas lain di aplikasi mobile JogjaParadise.
2. Sistem menampilkan informasi fasilitas lain yang dipilih kepada aktor.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data fasilitas lain telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses detail informasi fasilitas lain.

4.2.9 Use case Spesification : Mengakses arah menuju tempat wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses arah menuju lokasi tempat wisata yang dipilih.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat arah menuju lokasi tempat wisata.
2. Sistem menampilkan arah dari lokasi pengguna menuju lokasi tempat wisata dengan layanan dari Google Map.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.
2. Use case mengakses detail t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses arah menuju lokasi tempat wisata.

4.2.10 Use case Spesification : Mengakses arah menuju hotel

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses arah menuju lokasi hotel yang dipilih.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat arah menuju lokasi hotel.
2. Sistem menampilkan arah dari lokasi pengguna menuju lokasi hotel dengan Google Map.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data hotel telah dilakukan.
2. Use case mengakses detil hotel telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses arah menuju lokasi hotel.

4.2.11 Use case Spesification : Mengakses arah menuju restaurant

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses arah menuju lokasi restaurant yang dipilih.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat arah menuju lokasi restaurant.
2. Sistem menampilkan arah dari lokasi pengguna menuju lokasi restaurant dengan Google Map.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data restaurant telah dilakukan.
2. Use case mengakses detil restaurant telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses arah menuju lokasi restaurant.

4.2.12 Use case Spesification : Mengakses arah menuju fasilitas lain.

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses arah menuju lokasi fasilitas lain yang dipilih.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat arah menuju lokasi fasilitas lain.
2. Sistem menampilkan arah dari lokasi pengguna menuju lokasi fasilitas lain dengan Google Map.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data fasilitas lain telah dilakukan.
2. Use case mengakses detil fasilitas lain telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses arah menuju lokasi fasilitas lain.

4.2.13 Use case Spesification : Mengakses wisata by wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses tempat wisata lain yang berada di sekitar tempat wisata tertentu.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan tempat wisata terdekat dari tempat wisata yang dipilih.
2. Sistem menampilkan daftar tempat wisata lain yang berada di sekitar tempat wisata yang dipilih.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.
2. Use case mengakses detail t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses daftar tempat wisata yang berada di sekitar tempat wisata lain.

4.2.14 Use case Spesification : Mengakses hotel by t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses hotel yang berada di sekitar tempat wisata tertentu.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan hotel terdekat dari tempat wisata yang dipilih.
2. Sistem menampilkan daftar hotel yang berada di sekitar tempat wisata yang dipilih.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.
2. Use case mengakses detail t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses daftar hotel yang berada di sekitar tempat wisata yang dipilih.

4.2.15 Use case Spesification : Mengakses restaurant by t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses restaurant yang berada di sekitar tempat wisata.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan restaurant terdekat dari tempat wisata yang dipilih.
2. Sistem menampilkan daftar restaurant yang berada di sekitar tempat wisata yang dipilih.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.
2. Use case mengakses detail t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses daftar restaurant yang berada di sekitar tempat wisata yang dipilih.

4.2.16 Use case Spesification : Mengakses fasilitas lain by t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengakses fasilitas lain yang berada di sekitar tempat wisata.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan fasilitas lain terdekat dari tempat wisata yang dipilih.
2. Sistem menampilkan daftar fasilitas lian yang berada di sekitar tempat wisata yang dipilih.
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.
2. Use case mengakses detail t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengakses daftar fasilitas lain yang berada di sekitar tempat wisata yang dipilih.

4.2.17 Use case Spesification : Upload t_wisata by t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data tempat wisata lain yang berada di sekitar tempat wisata dengan menggunakan aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna aplikasi mobile

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat daftar tempat wisata yang berada di sekitar tempat wisata.
2. Sistem menampilkan pilihan untuk menambahkan data tempat wisata.
3. Aktor memasukkan data informasi tempat wisata ke dalam form.
4. Aktor meminta sistem untuk menambah data tempat wisata.
5. Sistem melakukan pengecekan data tempat wisata yang dimasukkan.
6. Sistem menampilkan pesan data berhasil dikirimkan.
7. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	89/ 94
----------------------------------	----------------------	--------

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. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.
2. Use case mengakses detil t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengirimkan data tempat wisata kepada administrator web JogjaParadise.

4.2.18 Use case Spesification : Upload hotel by t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data hotel yang berada di sekitar tempat wisata dengan menggunakan aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna aplikasi mobile

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat daftar hotel yang berada di sekitar tempat wisata.
2. Sistem menampilkan pilihan untuk menambahkan data tempat wisata.
3. Aktor memasukkan data informasi hotel ke dalam form.
4. Aktor meminta sistem untuk menambah data hotel.
5. Sistem melakukan pengecekan data hotel yang dimasukkan.

6. Sistem menampilkan pesan data berhasil dikirimkan.

7. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.

2. Use case mengakses detail t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengirimkan data hotel kepada administrator web JogjaParadise.

4.2.19 Use case Spesification : Upload restaurant by t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data restaurant yang berada di sekitar tempat wisata dengan menggunakan aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

1. Pengguna aplikasi mobile

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat daftar restaurant yang berada di sekitar tempat wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	91/94
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan pilihan untuk menambahkan data restaurant.
3. Aktor memasukkan data informasi restaurant ke dalam form.
4. Aktor meminta sistem untuk menambah data restaurant.
5. Sistem melakukan pengecekan data restaurant yang dimasukkan.
6. Sistem menampilkan pesan data berhasil dikirimkan.
7. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.
2. Use case mengakses detail t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengirimkan data restaurant kepada administrator web JogjaParadise.

4.2.20 Use case Spesification : Upload fasilitas umum by t_wisata

1. Deskripsi Singkat

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menambahkan data fasilitas umum yang berada di sekitar tempat wisata dengan menggunakan aplikasi mobile.

2. Pemeran Utama

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JogjaParadise	92/ 94
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. Pengguna aplikasi mobile

3. Pemeran Pendukung

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat daftar fasilitas umum yang berada di sekitar tempat wisata.
2. Sistem menampilkan pilihan untuk menambahkan data fasilitas umum.
3. Aktor memasukkan data informasi fasilitas umum ke dalam form.
4. Aktor meminta sistem untuk menambah data fasilitas umum.
5. Sistem melakukan pengecekan data fasilitas umum yang dimasukkan.
6. Sistem menampilkan pesan data berhasil dikirimkan.
7. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

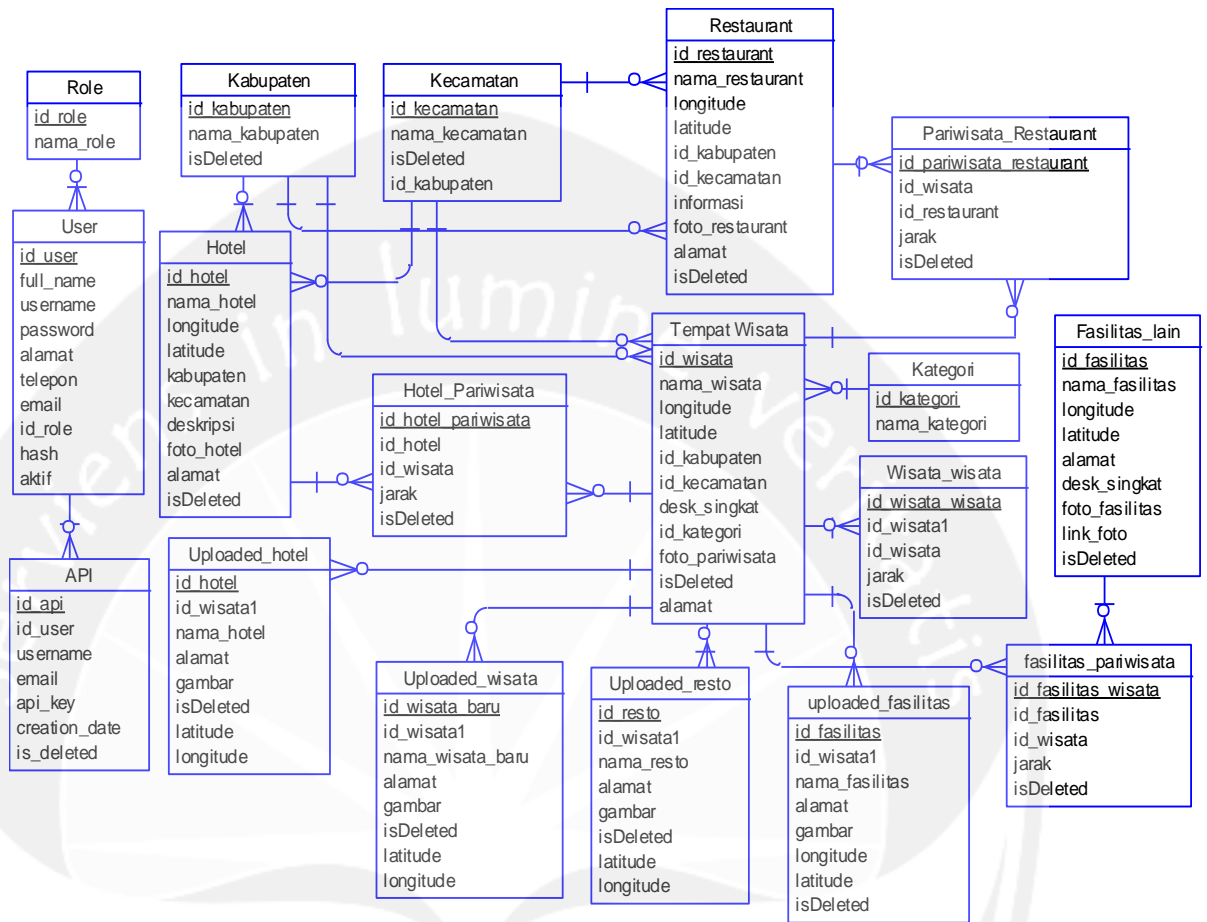
7. PreConditions

1. Use case mengakses data tempat wisata telah dilakukan.
2. Use case mengakses detail t_wisata telah dilakukan.

8. PostConditions

1. User telah mengirimkan data fasilitas umum kepada administrator web JogjaParadise.

4.3 ERD



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

**PEMBANGUNAN WEB API TERINTEGRASI UNTUK
DESTINASI PARIWISATA YOGYAKARTA
(JOGJA PARADISE)**

Untuk:

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan Oleh :

Devina Carolina/ 12.07.07125

**Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL -JogjaParadise</i>		1 / 162
		Revisi		

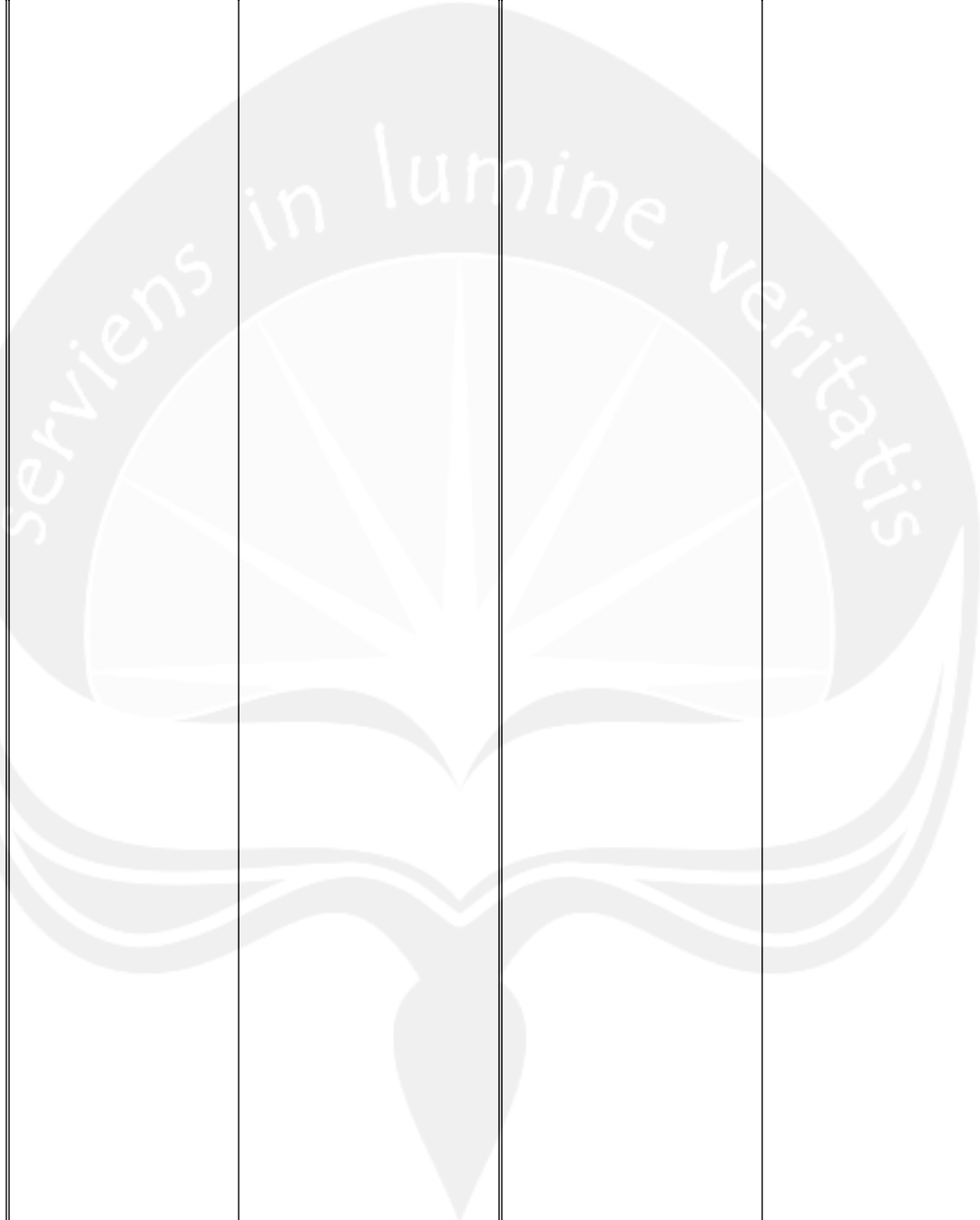
DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH							
DIPERIKSA OLEH							
DISETUJUI OLEH							

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



DAFTAR ISI

1. PENDAHULUAN.....	9
1.1 TUJUAN.....	9
1.2 LINGKUP MASALAH.....	9
1.3 DEFINISI, AKRONIM, DAN SINGKATAN.....	9
1.4 REFERENSI.....	11
2. PERANCANGAN SISTEM.....	12
2.1 PERANCANGAN ARSITEKTUR WEB JOGJAPARADISE.....	12
2.2 PERANCANGAN ARSITEKTUR APLIKASI MOBILE JOGJA WISATA.....	14
2.3 PERANCANGAN RINCI.....	16
2.3.1 <i>Sequence Diagram</i>	16
2.3.1.1 Aplikasi Web.....	16
2.3.1.1.1 Fungsi Daftar Anggota.....	16
2.3.1.1.2 Fungsi Ubah Data Anggota.....	17
2.3.1.1.3 Fungsi Ubah Password.....	18
2.3.1.1.4 Fungsi Login.....	18
2.3.1.1.5 Fungsi Permintaan API key.....	19
2.3.1.1.6 Fungsi Konfirmasi Permintaan API key.....	19
2.3.1.1.7 Fungsi Tampil Tempat Wisata berdasar Kategori.....	20
2.3.1.1.8 Fungsi Tampil Semua Tempat Wisata.....	20
2.3.1.1.9 Fungsi Tampil Detil Tempat Wisata.....	21
2.3.1.1.10 Fungsi Tambah Tempat Wisata.....	22
2.3.1.1.11 Fungsi Ubah Tempat Wisata.....	23
2.3.1.1.12 Fungsi Hapus Tempat Wisata.....	24
2.3.1.1.13 Fungsi Tampil Restaurant.....	25
2.3.1.1.14 Fungsi Tampil Detil Restaurant.....	25
2.3.1.1.15 Fungsi Tambah Data Restaurant.....	26
2.3.1.1.16 Fungsi Ubah Data Restaurant.....	27
2.3.1.1.17 Fungsi Hapus Data Restaurant.....	28
2.3.1.1.18 Fungsi Tampil Hotel.....	29
2.3.1.1.19 Fungsi Tampil Detil Hotel.....	29
2.3.1.1.20 Fungsi Tambah Hotel.....	30
2.3.1.1.21 Fungsi Ubah Data Hotel.....	31
2.3.1.1.22 Fungsi Hapus Data Hotel.....	32
2.3.1.1.23 Fungsi Tampil Hotel Upload Acuan Tempat Wisata.....	32
2.3.1.1.24 Fungsi Tampil Restaurant Upload Acuan Tempat Wisata.....	33
2.3.1.1.25 Fungsi Tampil Tempat Wisata Upload Acuan Tempat Wisata.....	33
2.3.1.1.26 Fungsi Konfirmasi Hotel Upload.....	34
2.3.1.1.27 Fungsi Konfirmasi Restaurant Upload.....	34
2.3.1.1.28 Fungsi Konfirmasi Tempat Wisata Upload.....	35
2.3.1.1.29 Fungsi Hapus Hotel Upload.....	35
2.3.1.1.30 Fungsi Hapus Restaurant Upload.....	36
2.3.1.1.31 Fungsi Hapus Tempat Wisata Upload.....	36
2.3.1.2 Aplikasi Mobile.....	37
2.3.1.2.1 Fungsi Tampil Wisata Alam.....	37
2.3.1.2.2 Fungsi Tampil Wisata Buatan.....	38
2.3.1.2.3 Fungsi Tampil Wisata Bangunan.....	38
2.3.1.2.4 Fungsi Tampil Hotel.....	39
2.3.1.2.5 Fungsi Tampil Restaurant.....	39
2.3.1.2.6 Fungsi Tampil Detil Wisata Alam.....	40
2.3.1.2.7 Fungsi Tampil Detil Wisata Bangunan.....	41
2.3.1.2.8 Fungsi Tampil Detil Wisata Buatan.....	42
2.3.1.2.9 Fungsi Tampil Detil Restaurant.....	43

2.3.1.2.10	Fungsi Tampil Detil Hotel.....	44
2.3.1.2.11	Fungsi Tampil Hotel di sekitar Tempat Wisata.....	45
2.3.1.2.12	Fungsi Tampil Restaurant di sekitar Tempat Wisata.....	46
2.3.1.2.13	Fungsi Tampil Tempat Wisata di sekitar Tempat Wisata.....	47
2.3.1.2.14	Fungsi Upload Restaurant di sekitar Tempat Wisata.....	48
2.3.1.2.15	Fungsi Upload Tempat Wisata sekitar Tempat Wisata.....	49
2.3.1.2.16	Fungsi Upload Hotel Sekitar Tempat Wisata.....	50
2.3.1.2.17	Fungsi Tampil Rute Restaurant.....	51
2.3.1.2.18	Fungsi Tampil Rute Tempat Wisata Alam.....	52
2.3.1.2.19	Fungsi Tampil Rute Tempat Wisata Bangunan.....	53
2.3.1.2.20	Fungsi Tampil Rute Tempat Wisata Buatan.....	54
2.3.1.2.21	Fungsi Tampil Rute Hotel.....	55
2.4	CLASS DIAGRAM.....	56
2.5	CLASS DIAGRAM SPECIFIC DESCRIPTION.....	60
2.5.1	Specific Design Class Login_ui.....	60
2.5.2	Specific Design Pengelolaan_user_ui.....	60
2.5.3	Specific Design Class pengelolaan_w_alam_ui.....	61
2.5.4	Specific Design Class Pengelolaan_w_bangunan_ui.....	61
2.5.5	Specific Design Class pengelolaan_w_buatan_ui.....	62
2.5.6	Specific Design Class Pengelolaan_kab_ui.....	62
2.5.7	Specific Design Class Pengelolaan_kec_ui.....	63
2.5.8	Specific Design Class pengelolaan_resto_ui.....	64
2.5.9	Specific Design Class Pengelolaan_hotel_ui.....	64
2.5.10	Specific Design Class pengelolaan_api_key_ui.....	65
2.5.11	Specific Design Class Pengelolaan_hotel_upload_ui.....	65
2.5.12	Specific Design Class Pengelolaan_wisata_upload_ui.....	66
2.5.13	Specific Design Class resto_upload_ui.....	66
2.5.14	Specific Design Class C_user.....	67
2.5.15	Specific Design Class Verify_login.....	68
2.5.16	Specific Design Class C_home.....	68
2.5.17	Specific Design Class C_tempat_wisata.....	68
2.5.18	Specific Design Class C_kabupaten.....	70
2.5.19	Specific Design Class C_kecamatan.....	70
2.5.20	Specific Design Class C_restaurant.....	71
2.5.21	Specific Design Class C_hotel.....	72
2.5.22	Specific Design Class API.....	72
2.5.23	Specific Design Class C_konfirmasi_hotel.....	74
2.5.24	Specific Design Class C_konfirmasi_restaurant.....	74
2.5.25	Specific Design Class C_konfirmasi_wisata.....	75
2.5.26	Specific Design Class M_user.....	75
2.5.27	Specific Design Class M_tempat_wisata.....	76
2.5.28	Specific Design Class M_kab.....	78
2.5.29	Specific Design Class M_hotel.....	79
2.5.30	Specific Design Class M_kec.....	81
2.5.31	Specific Design Class M_restaurant.....	82
2.5.32	Specific Design Class M_wisata_wisata.....	84
2.5.33	Specific Design Class M_wisata_resto.....	85
2.5.34	Specific Design Class M_hotel_wisata.....	86
2.5.35	Specific Design Class M_api.....	87
2.5.36	Specific Design Class M_upload_wisata.....	88
2.5.37	Specific Design Class M_upload_hotel.....	89
2.5.38	Specific Design Class M_upload_resto.....	91
2.5.39	Specific Design Class Main_ui.....	92
2.5.40	Specific Design Class Kategori_wisata_ui.....	92
2.5.41	Specific Design Class List_wisata_alam_ui.....	93
2.5.42	Specific Design Class List_wisata_bangunan_ui.....	93
2.5.43	Specific Design Class List_wisata_buatan_ui.....	93
2.5.44	Specific Design Class List_restaurant_ui.....	93
2.5.45	Specific Design Class List_hotel_ui.....	93

2.5.46	Specific Design Class	Detil_wisata_alam_ui	93
2.5.47	Specific Design Class	Detil_Wisata_bangunan_ui	94
2.5.48	Specific Design Class	Detil_wisata_buatan_ui	94
2.5.49	Specific Design Class	Detil_hotel_ui	94
2.5.50	Specific Design Class	Detil_restaurant_ui	94
2.5.51	Specific Design Class	Nearby_hotel_ui	94
2.5.52	Specific Design Class	Nearby_restaurant_ui	94
2.5.53	Specific Design Class	Nearby_wisata_ui	95
2.5.54	Specific Design Class	Upload_hotel_ui	95
2.5.55	Specific Design Class	Upload_resto_ui	95
2.5.56	Specific Design Class	Upload_wisata_ui	95
2.5.57	Specific Design Class	Main_activity	95
2.5.58	Specific Design Class	Kategori_Wisata_Activity	96
2.5.59	Specific Design Class	List_Resto_Activity	96
2.5.60	Specific Design Class	List_Hotel_Activity	96
2.5.61	Specific Design Class	Wisata_Alam_Activity	96
2.5.62	Specific Design Class	Wisata_Bangunan_Activity	97
2.5.63	Specific Design Class	Wisata_Buatan_Activity	97
2.5.64	Specific Design Class	Get_Wisata_Alam	97
2.5.65	Specific Design Class	Get_Wisata_Bangunan	98
2.5.66	Specific Design Class	Get_Wisata_Buatan	98
2.5.67	Specific Design Class	Get_Restaurant	98
2.5.68	Specific Design Class	Get_Hotel	99
2.5.69	Specific Design Class	Detil_hotel_Activity	99
2.5.70	Specific Design Class	Detil_restaurant_Activity	99
2.5.71	Specific Design Class	Detil_w_alam_Activity	100
2.5.72	Specific Design Class	Detil_w_bangunan_Activity	100
2.5.73	Specific Design Class	Detil_w_buatan_Activity	101
2.5.74	Specific Design Class	Nearby_Hotel_Activity	101
2.5.75	Specific Design Class	Nearby_Resto_Activity	101
2.5.76	Specific Design Class	Nearby_Wisata_Activity	102
2.5.77	Specific Design Class	Get_hotel_by_wisata	102
2.5.78	Specific Design Class	Get_resto_by_wisata	102
2.5.79	Specific Design Class	Get_wisata_by_wisata	103
2.5.80	Specific Design Class	Upload_hotel_Activity	103
2.5.81	Specific Design Class	Upload_resto_Activity	104
2.5.82	Specific Design Class	Upload_wisata_Activity	104
2.5.83	Specific Design Class	Upload_hotel	105
2.5.84	Specific Design Class	Upload_resto	105
2.5.85	Specific Design Class	Upload_wisata	105
2.5.86	Specific Design Class	M_tempat_wisata_API	106
2.5.87	Specific Design Class	M_restaurant_API	107
2.5.88	Specific Design Class	M_hotel_API	108
2.5.89	Specific Design Class	M_API	109
2.5.90	Specific Design Class	Resto_wisata	109
2.5.91	Specific Design Class	Hotel_Wisata	110
2.5.92	Specific Design Class	Wisata_wisata	111
2.5.93	Specific Design Class	M_upload_resto	113
2.5.94	Specific Design Class	M_upload_hotel	114
2.5.95	Specific Design Class	M_upload_wisata	115

3. PERANCANGAN DATA..... 117

3.1.1	Deskripsi Entitas Role	117
3.1.2	Deskripsi Entitas User	117
3.1.3	Deskripsi Entitas Kategori	117
3.1.4	Deskripsi Entitas API	117
3.1.5	Deskripsi Entitas Kabupaten	118
3.1.6	Deskripsi Entitas Kecamatan	118
3.1.7	Deskripsi Entitas Tempat wisata	118

3.1.8	Deskripsi Entitas Hotel.....	118
3.1.9	Deskripsi Entitas Restaurant.....	119
3.1.10	Deskripsi Entitas Wisata_wisata.....	119
3.1.11	Deskripsi Entitas Pariwisata_restaurant.....	120
3.1.12	Deskripsi Entitas Hotel_pariwisata.....	120
3.1.13	Deskripsi Entitas Uploaded_hotel.....	120
3.1.14	Deskripsi Entitas Uploaded_wisata.....	121
3.1.15	Deskripsi Entitas Uploaded_restaurant.....	121
3.1.16	Deskripsi Entitas Uploaded Fasilitas.....	121
3.1.17	Deskripsi Entitas Fasilitas_pariwisata.....	122
3.1.18	Deskripsi Entitas Fasilitas_lain.....	122
4.	PERANCANGAN ANTARMUKA.....	124
4.1	SKETSA UI DAN DESKRIPSI.....	124
4.1.1	Antarmuka Aplikasi Web.....	124
4.1.1.1	Antarmuka Login Web.....	124
4.1.1.2	Antarmuka Ubah Profil.....	125
4.1.1.3	Antarmuka Ubah Kata Sandi.....	126
4.1.1.4	Antarmuka Daftar Anggota.....	127
4.1.1.5	Antarmuka Pengelolaan Tempat Wisata.....	128
4.1.1.6	Antarmuka Tampil Detil Wisata.....	129
4.1.1.7	Antarmuka Tambah Tempat Wisata.....	130
4.1.1.8	Antarmuka Ubah Tempat Wisata.....	131
4.1.1.9	Antarmuka Pengelolaan Restaurant.....	132
4.1.1.10	Antarmuka Tampil Detil Restaurant.....	133
4.1.1.11	Antarmuka Tambah Restaurant.....	134
4.1.1.12	Antarmuka Ubah Data Restaurant.....	135
4.1.1.13	Antarmuka Pengelolaan Hotel.....	136
4.1.1.14	Antarmuka Tampil Detil Hotel.....	137
4.1.1.15	Antarmuka Tambah Data Hotel.....	138
4.1.1.16	Antarmuka Ubah Data Hotel.....	139
4.1.1.17	Antarmuka Pengelolaan Data Kabupaten.....	140
4.1.1.18	Antarmuka Tambah Kabupaten.....	141
4.1.1.19	Antarmuka Ubah Data Kabupaten.....	142
4.1.1.20	Antarmuka Pengelolaan Data Kecamatan.....	143
4.1.1.21	Antarmuka Tambah Data Kecamatan.....	144
4.1.1.22	Antarmuka Ubah Data Kecamatan.....	145
4.1.1.23	Antarmuka Permintaan API Key.....	146
4.1.1.24	Antarmuka Pengelolaan Hotel Upload.....	147
4.1.1.25	Antarmuka Pengelolaan Wisata Upload.....	148
4.1.1.26	Antarmuka Pengelolaan Restaurant Upload.....	149
4.1.1.27	Antarmuka Konfirmasi Restaurant Upload.....	150
4.1.1.28	Antarmuka Konfirmasi Tempat Wisata Upload.....	151
4.1.1.29	Antarmuka Konfirmasi Restaurant Upload.....	152
4.1.2	Antarmuka Aplikasi Mobile.....	153
4.1.2.1	Antarmuka Menu Utama.....	153
4.1.2.2	Antarmuka Tampil Daftar Tempat Wisata Alam.....	154
4.1.2.3	Antarmuka Tampil Tempat Wisata Bangunan.....	155
4.1.2.4	Antarmuka Menu Tampil Tempat Wisata Buatan.....	156
4.1.2.5	Antarmuka Tampil Detil Hotel.....	157
4.1.2.6	Antarmuka Tampil Detil Restaurant.....	158
4.1.2.7	Antarmuka Tampil dan Tambah Tempat Wisata Terdekat.....	159
4.1.2.8	Antarmuka Tampil dan Tambah Hotel Terdekat.....	160
4.1.2.9	Antarmuka Tampil dan Tambah Restaurant Terdekat.....	161
4.1.2.10	Antarmuka Tampil Rute.....	162

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1.1 ARSITEKTUR WEB JOGJAPARADISE	13
GAMBAR 2.2.1 ARSITEKTUR MOBILE JOGJAWISATA	15
GAMBAR 2.4.1 CLASS DIAGRAM WEB JOGJAPARADISE	57
GAMBAR 2.4.2 CLASS DIAGRAM APLIKASI MOBILE JOGJA WISATA.....	59
GAMBAR 4.1.1 ANTARMUKA LOGIN WEB.....	124
GAMBAR 4.1.2 ANTARMUKA UBAH PROFIL.....	125
GAMBAR 4.1.3 ANTARMUKA UBAH KATA SANDI.....	126
GAMBAR 4.1.4 ANTARMUKA DAFTAR ANGGOTA	127
GAMBAR 4.1.5 ANTARMUKA PENGELOLAAN TEMPAT WISATA.....	128
GAMBAR 4.1.6 ANTARMUKA TAMPIL DETIL TEMPAT WISATA.....	129
GAMBAR 4.1.7 ANTARMUKA TAMBAH TEMPAT WISATA.....	130
GAMBAR 4.1.8 ANTARMUKA UBAH TEMPAT WISATA	131
GAMBAR 4.1.9 ANTARMUKA PENGELOLAAN RESTAURANT	132
GAMBAR 4.1.10 ANTARMUKA TAMPIL DETIL RESTAURANT	133
GAMBAR 4.1.11 ANTARMUKA TAMBAH RESTAURANT	134
GAMBAR 4.1.12 ANTARMUKA UBAH DATA RESTAURANT	135
GAMBAR 4.1.13 ANTARMUKA PENGELOLAAN HOTEL	136
GAMBAR 4.1.14 ANTARMUKA TAMPIL DETIL HOTEL.....	137
GAMBAR 4.1.15 ANTARMUKA TAMBAH DATA HOTEL.....	138
GAMBAR 4.1.16 ANTARMUKA UBAH DATA HOTEL.....	139
GAMBAR 4.1.17 ANTARMUKA PENGELOLAAN DATA KABUPATEN.....	140
GAMBAR 4.1.18 ANTARMUKA TAMBAH KABUPATEN	141
GAMBAR 4.1.19 ANTARMUKA UBAH DATA KABUPATEN.....	142
GAMBAR 4.1.20 ANTARMUKA PENGELOLAAN DATA KECAMATAN.....	143
GAMBAR 4.1.21 ANTARMUKA TAMBAH DATA KECAMATAN	144
GAMBAR 4.1.22 ANTARMUKA UBAH DATA KECAMATAN.....	145
GAMBAR 4.1.23 ANTARMUKA PERMINTAAN API KEY.....	146
GAMBAR 4.1.24 ANTARMUKA PENGELOLAAN HOTEL UPLOAD.....	147
GAMBAR 4.1.25 ANTARMUKA PENGELOLAAN WISATA UPLOAD.....	148
GAMBAR 4.1.26 ANTARMUKA PENGELOLAAN RESTAURANT UPLOAD.....	149
GAMBAR 4.1.27 ANTARMUKA KONFIRMASI RESTAURANT UPLOAD.....	150
GAMBAR 4.1.28 ANTARMUKA KONFIRMASI TEMPAT WISATA UPLOAD.....	151
GAMBAR 4.1.29 ANTARMUKA KONFIRMASI RESTAURANT UPLOAD.....	152
GAMBAR 4.1.30 ANTARMUKA MENU UTAMA (1), KATEGORI TEMPAT WISATA (2), DAFTAR RESTAURANT (3), DAFTAR HOTEL (4)	153
GAMBAR 4.1.31 ANTARMUKA TAMPIL TEMPAT WISATA ALAM (KIRI) DAN TAMPIL DETIL TEMPAT WISATA ALAM (KANAN)	154
GAMBAR 4.1.32 ANTARMUKA TAMPIL TEMPAT WISATA BANGUNAN (KIRI) DAN TAMPIL DETIL TEMPAT WISATA BANGUNAN (KANAN)	155
GAMBAR 4.1.33 ANTARMUKA TAMPIL TEMPAT WISATA BUATAN (KIRI) DAN TAMPIL DETIL TEMPAT WISATA BUATAN (KANAN)	156
GAMBAR 4.1.34 ANTARMUKA TAMPIL DETIL HOTEL.....	157
GAMBAR 4.1.35 ANTARMUKA TAMPIL DETIL RESTAURANT	158
GAMBAR 4.1.36 ANTARMUKA TAMPIL NEARBY TEMPAT WISATA (KIRI) DAN ANTARMUKA TAMBAH NEARBY TEMPAT WISATA (KANAN)	159
GAMBAR 4.1.37 ANTARMUKA TAMPIL NEARBY HOTEL (KIRI) DAN ANTARMUKA TAMBAH NEARBY HOTEL (KANAN)	160
GAMBAR 4.1.38 ANTARMUKA TAMPIL NEARBY RESTAURANT (KIRI) DAN ANTARMUKA TAMBAH NEARBY RESTAURANT (KANAN)	161
GAMBAR 4.1.39 ANTARMUKA TAMPIL RUTE.....	162

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

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

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak JogjaParadise dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menyediakan layanan informasi mengenai pariwisata Yogyakarta pada platform website.
2. Menyediakan API Key yang dapat digunakan untuk mengakses data dari layanan website JogjaParadise.
3. Menyediakan integrasi layanan website JogjaParadise pada platform mobile aplikasi Jogja Wisata.

1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dibangun.
DPPL- JogjaParadise- XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada JogjaWisata dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
JogjaParadise	Layanan pariwisata yang menyediakan informasi mengenai pariwisata Yogyakarta

	serta menyediakan API key untuk mengakses informasi yang telah ditetapkan, berjalan pada platform web. Memberikan integrasi pada platform mobile.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Framework	Suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah kompleks.
PHP	Hypertext Preprocessor merupakan bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML dan banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis.
API key	Kode yang dapat digunakan oleh program computer untuk memanggil API.
Code Igniter	Aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP.
LBS	Location Based Services (LBS) adalah layanan yang memberikan informasi yang telah dibuat, disusun, dipilih, atau disaring mengenai posisi pengguna atau

	orang lain atau objek yang bersifat mobile.
Android	Android adalah system operasi mobile yang berbasis Linux versi modifikasi
Basis Data	Kumpulan data yang terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat
RESTful	REST(Representational State Transfer) adalah arsitektur web service yang memungkinkan klien/pengguna untuk meminta informasi dari server dan kemudian menerima respon yang tepat dalam format data yang berbeda

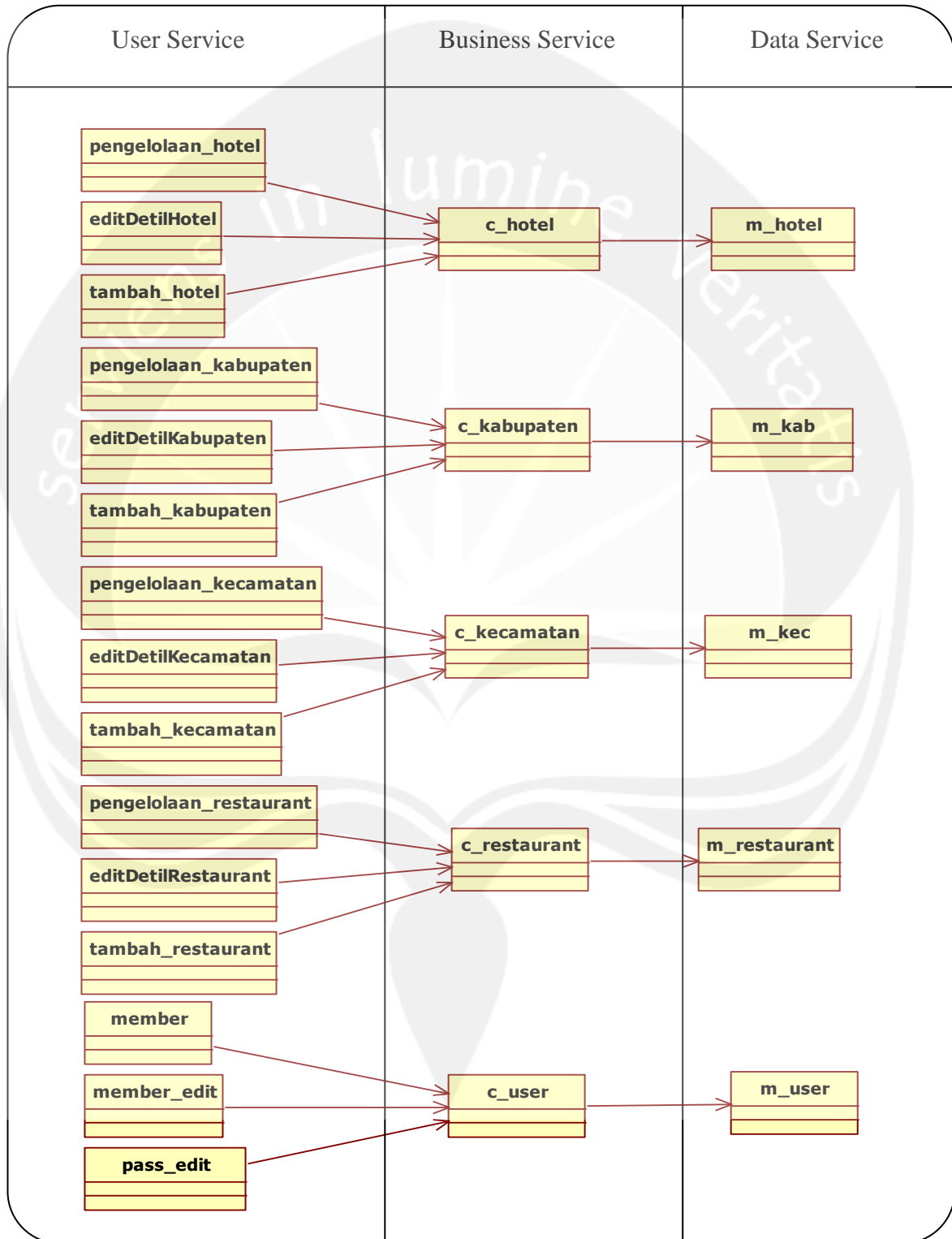
1.4 Referensi

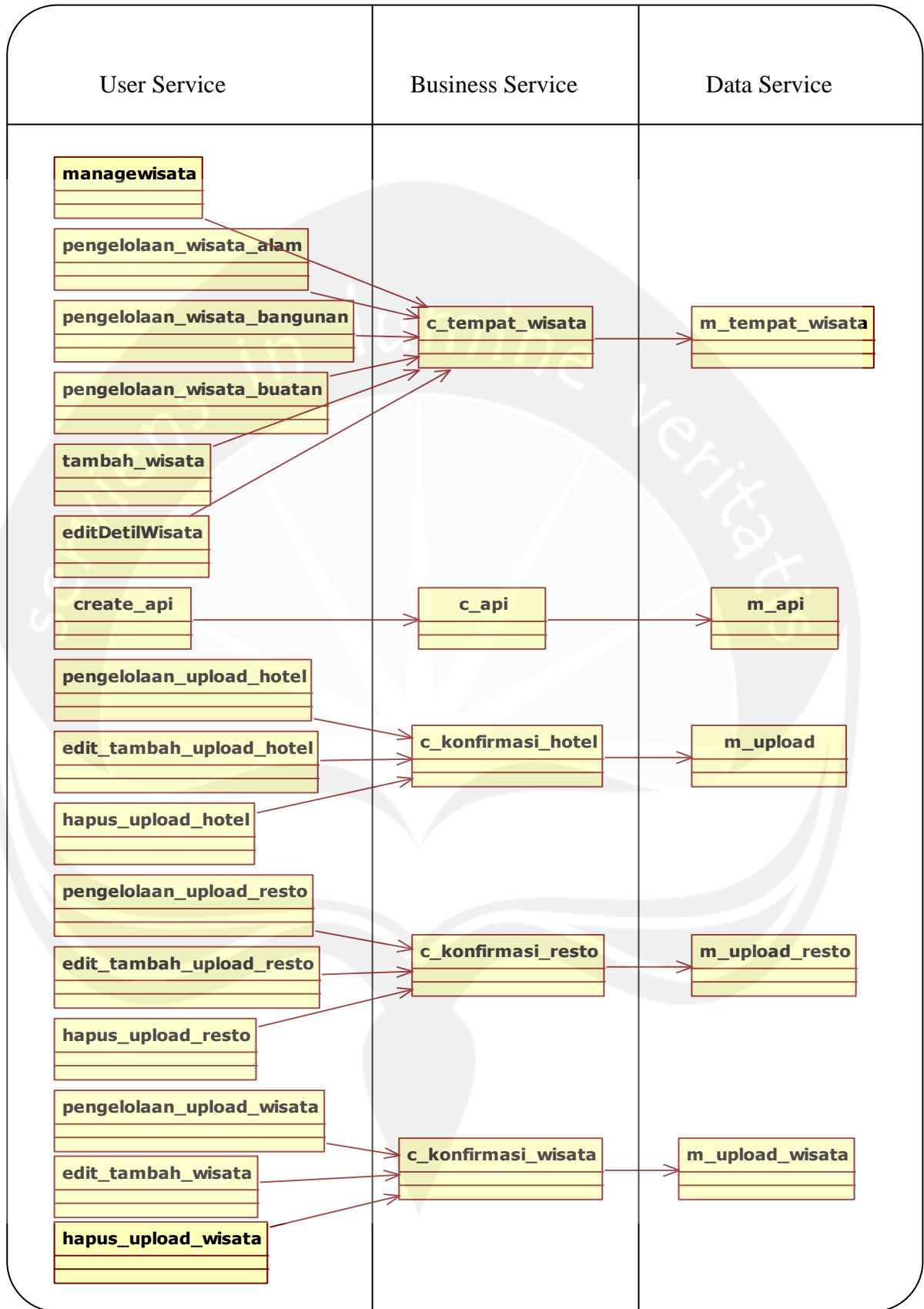
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

- 1 Emanuel Ristian Handoyo, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak TOUTR*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013.
- 2 Irene Deandra Indarto, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak GMSW*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2014.

2. Perancangan Sistem

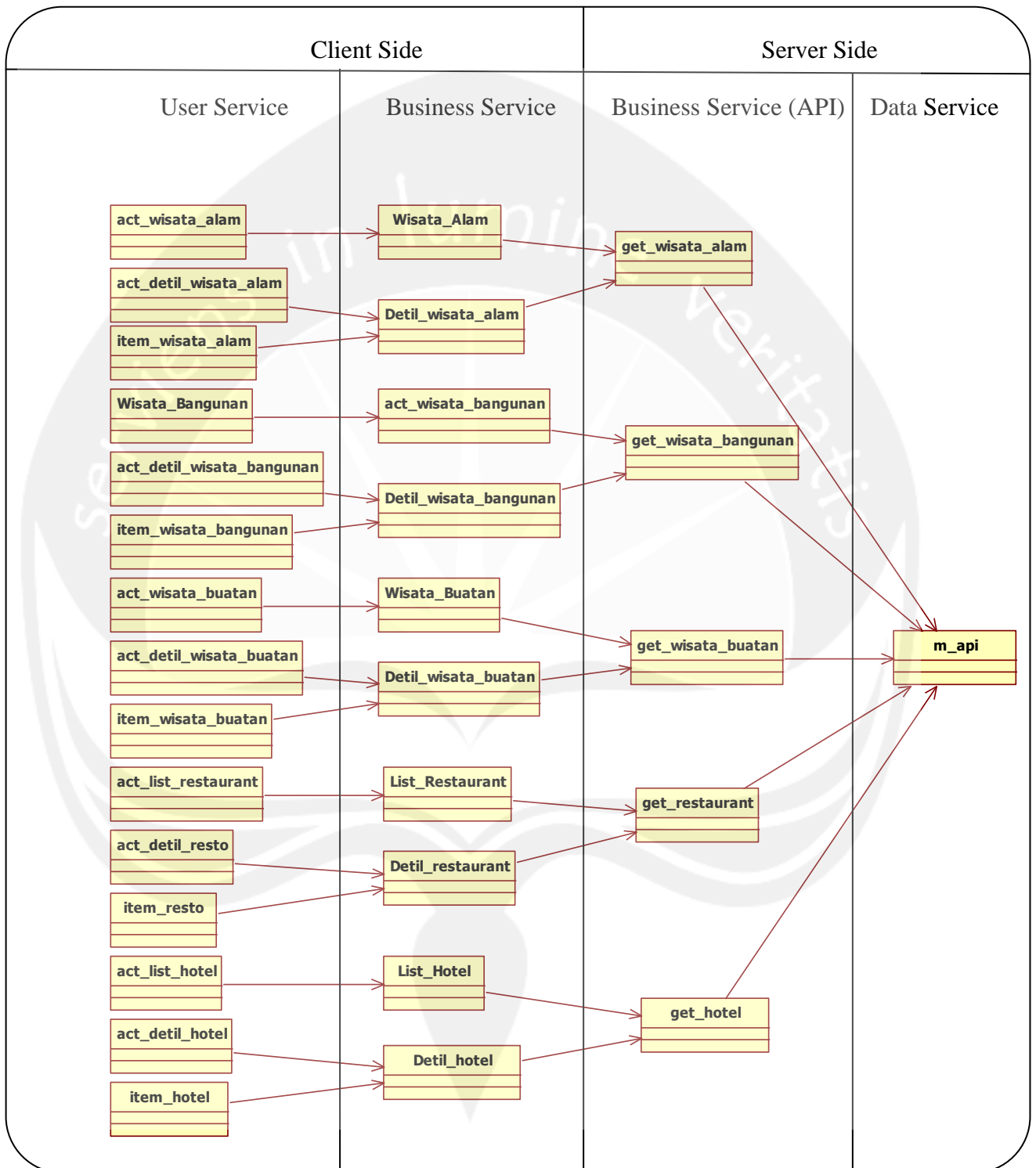
2.1 Perancangan Arsitektur Web JogjaParadise

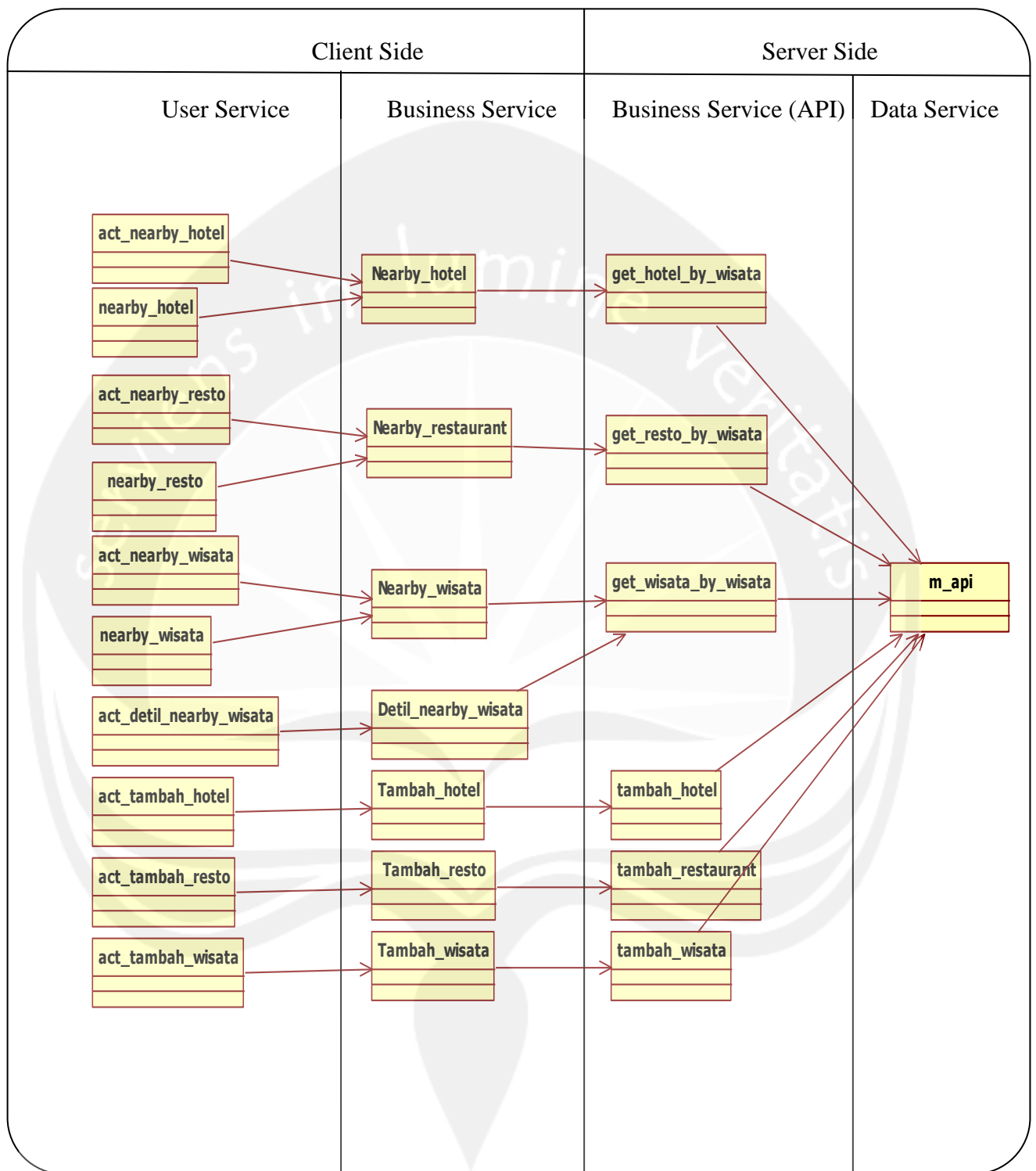




Gambar 1.1 Arsitektur Web JogjaParadise

2.2 Perancangan Arsitektur Aplikasi Mobile Jogja Wisata





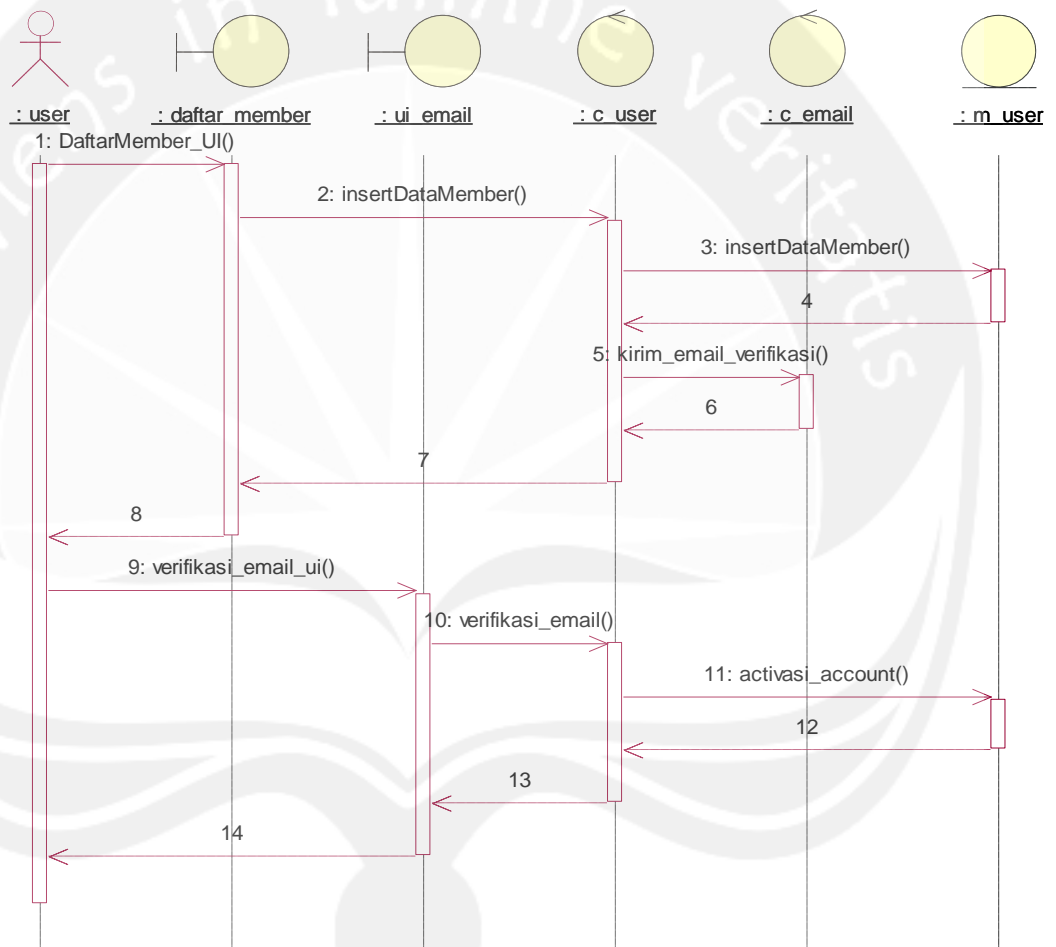
Gambar 2.1 Arsitektur Mobile JogjaWisata

2.3 Perancangan Rinci

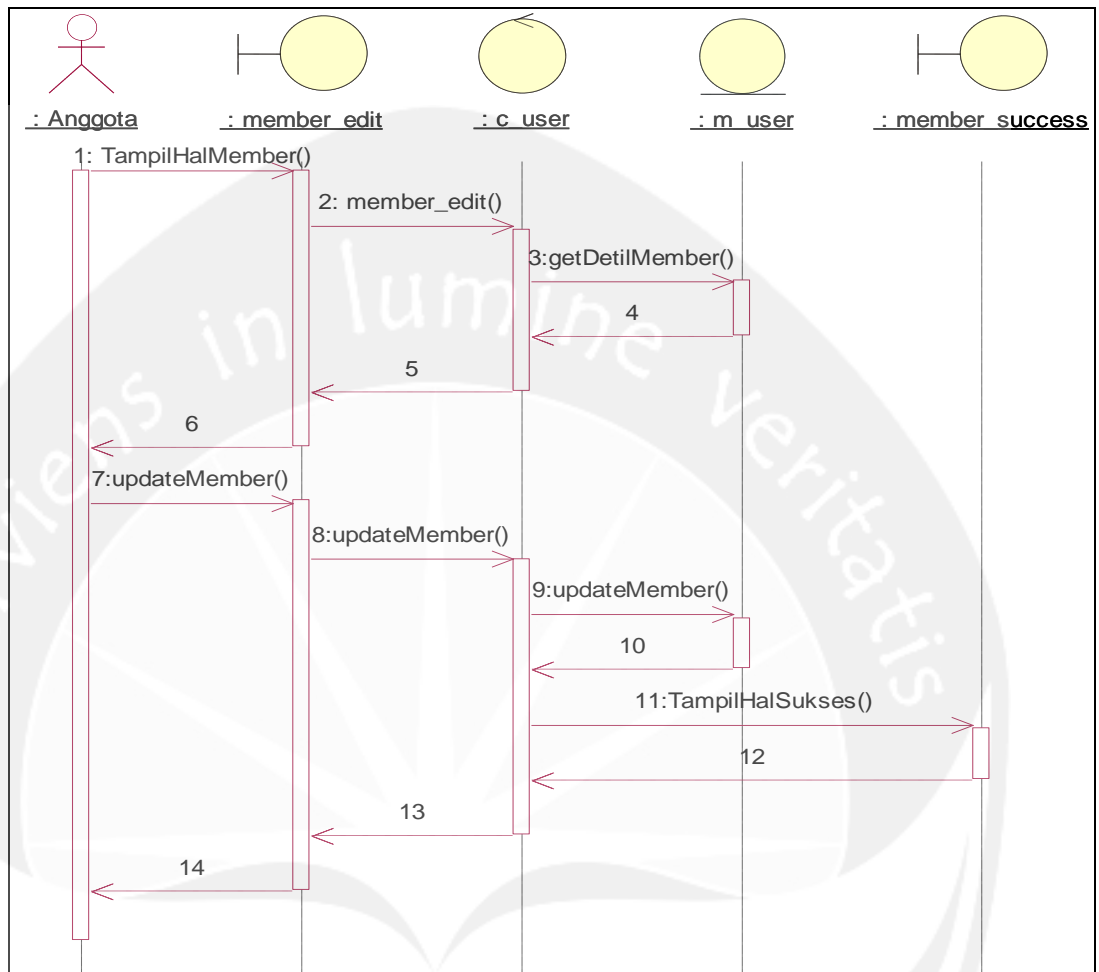
2.3.1 Sequence Diagram

2.3.1.1 Aplikasi Web

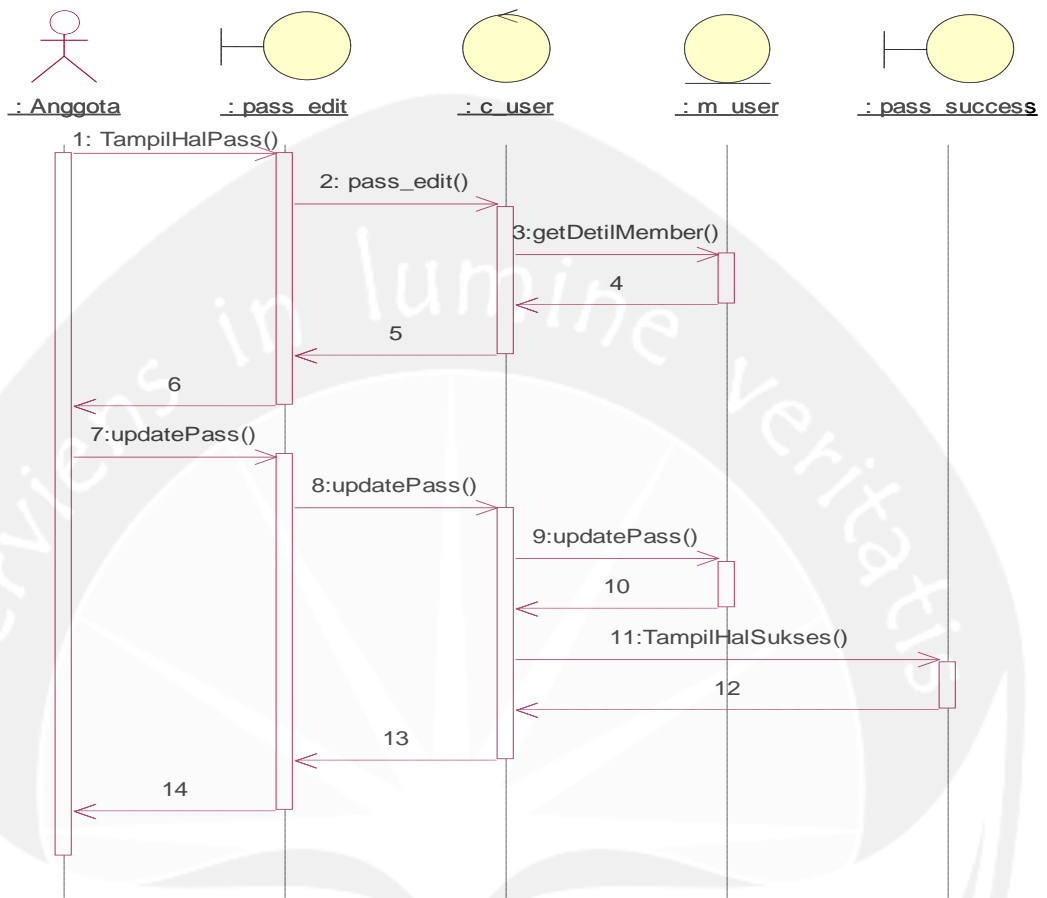
2.3.1.1.1 Fungsi Daftar Anggota



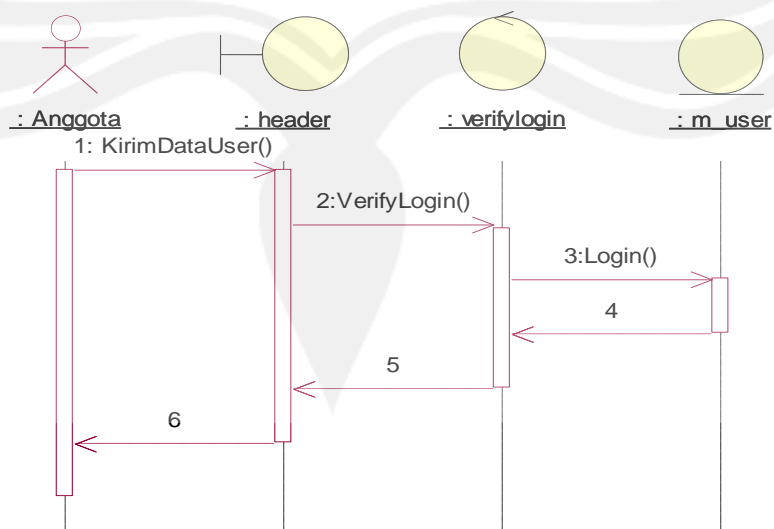
2.3.1.1.2 Fungsi Ubah Data Anggota



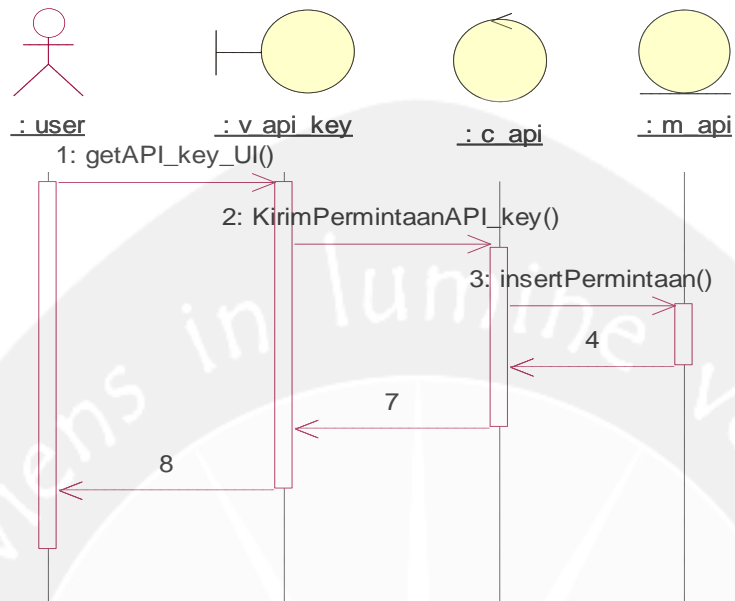
2.3.1.1.3 Fungsi Ubah Password



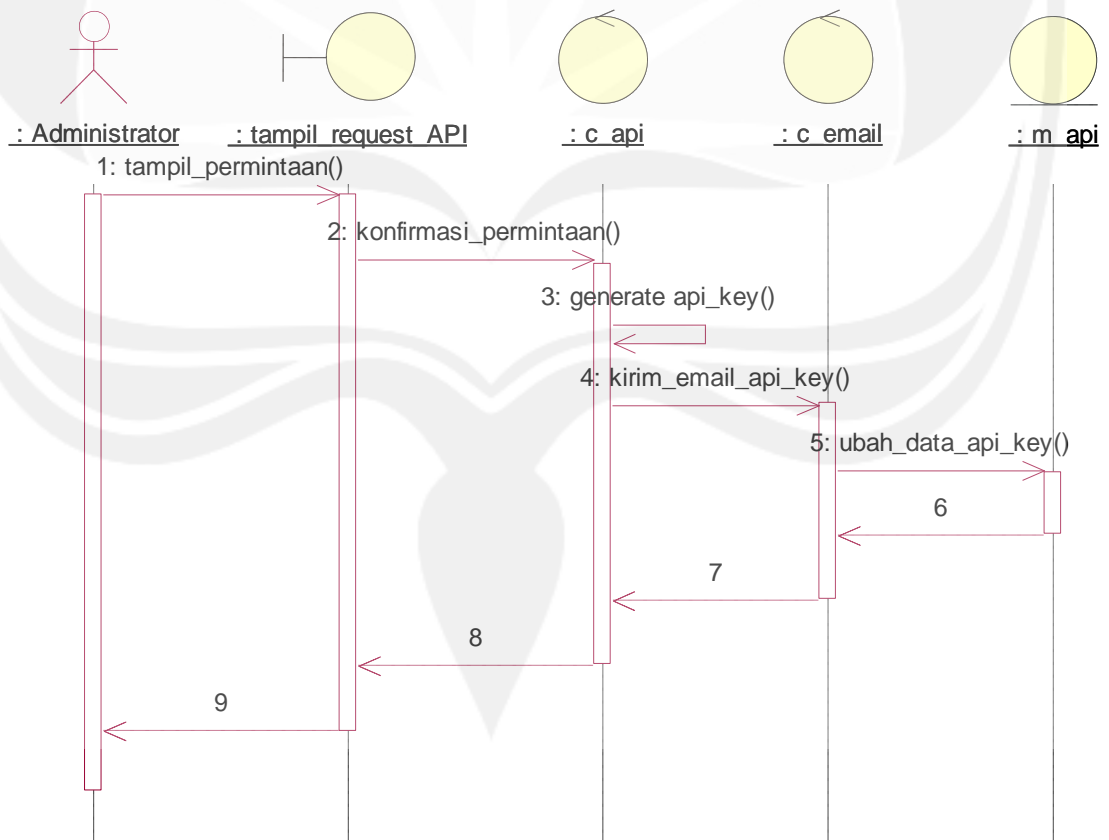
2.3.1.1.4 Fungsi Login



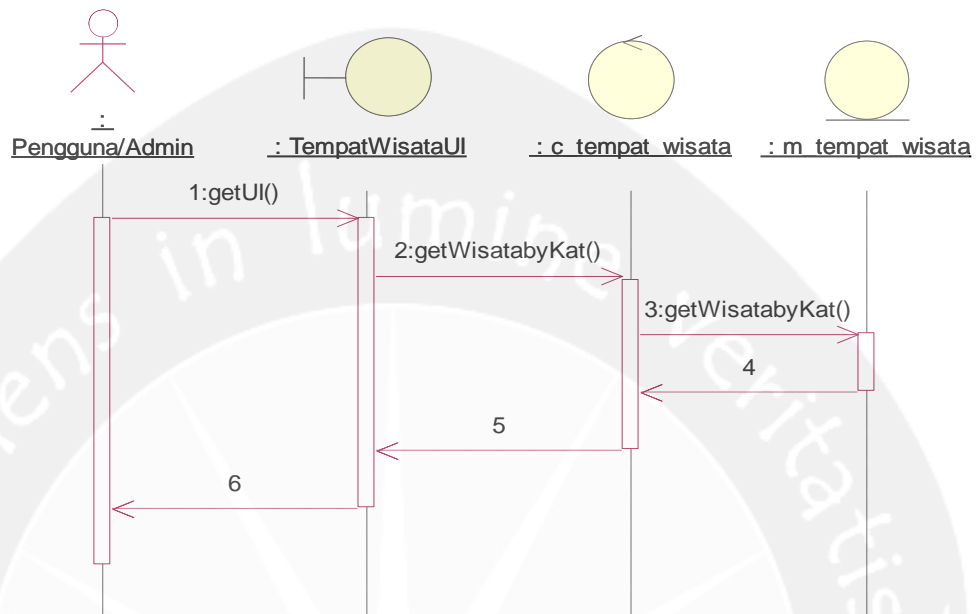
2.3.1.1.5 Fungsi Permintaan API key



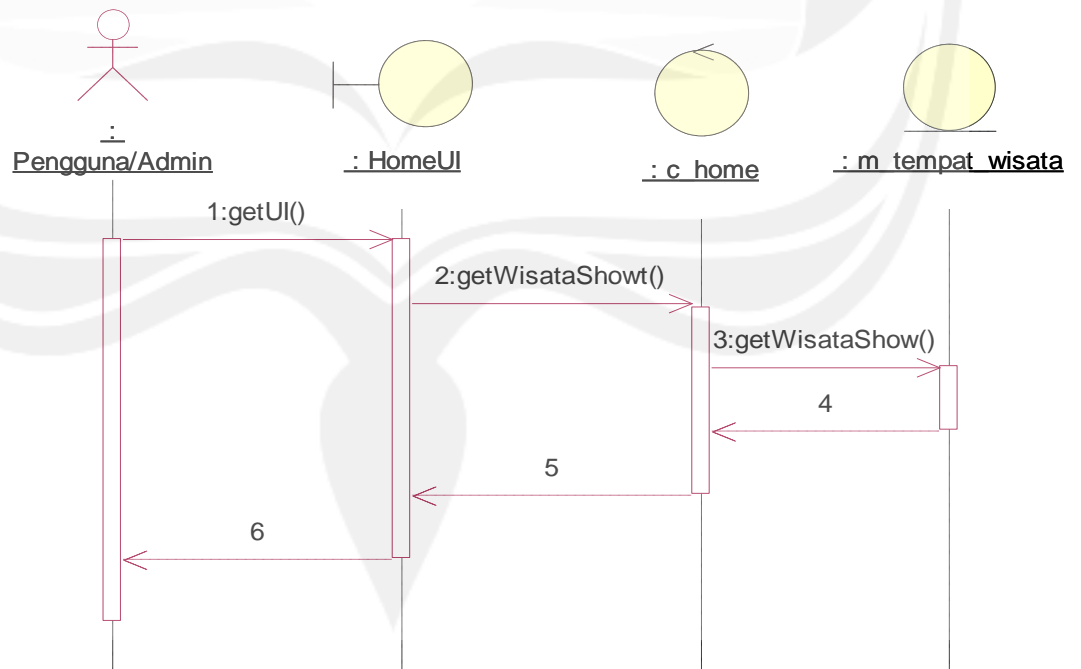
2.3.1.1.6 Fungsi Konfirmasi Permintaan API key



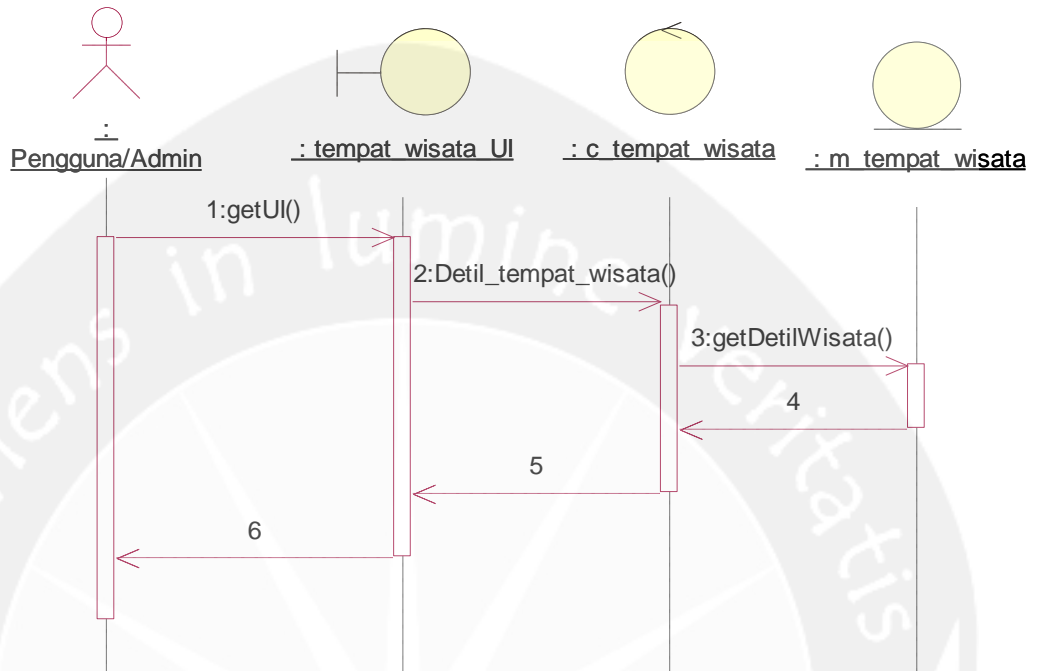
2.3.1.1.7 Fungsi Tampil Tempat Wisata berdasar Kategori



2.3.1.1.8 Fungsi Tampil Semua Tempat Wisata

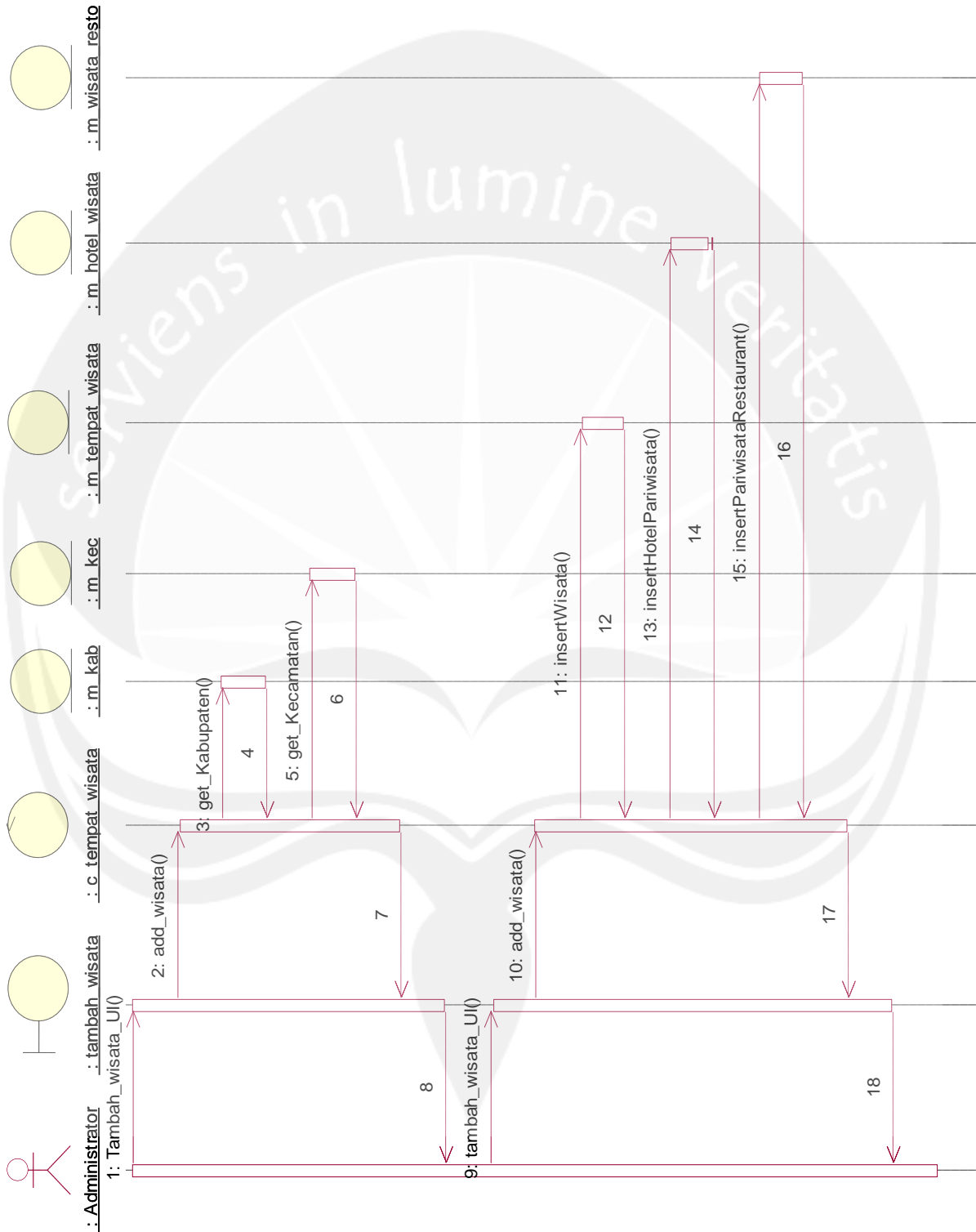


2.3.1.1.9 Fungsi Tampil Detil Tempat Wisata

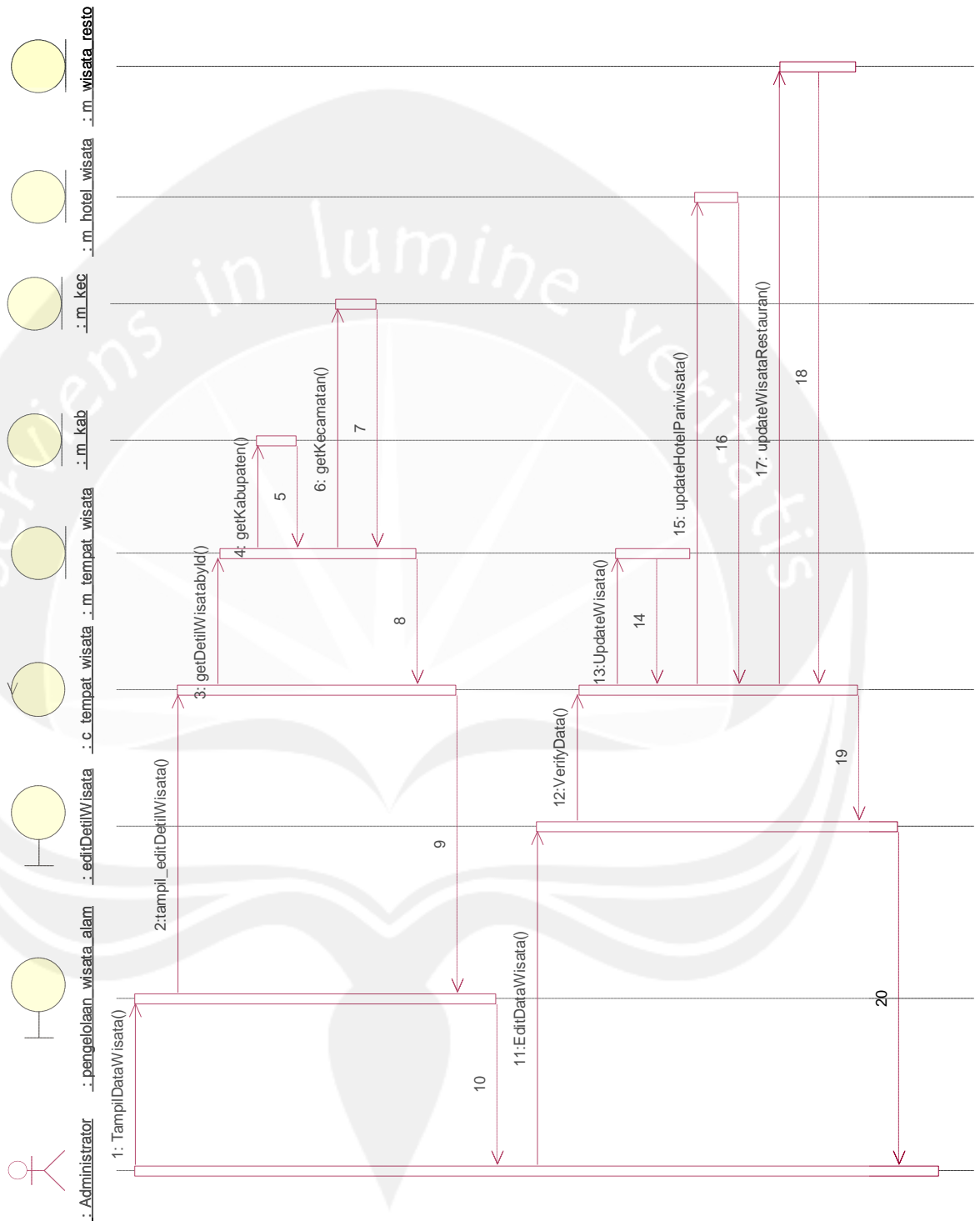


2.3.1.1.10

Fungsi Tambah Tempat Wisata

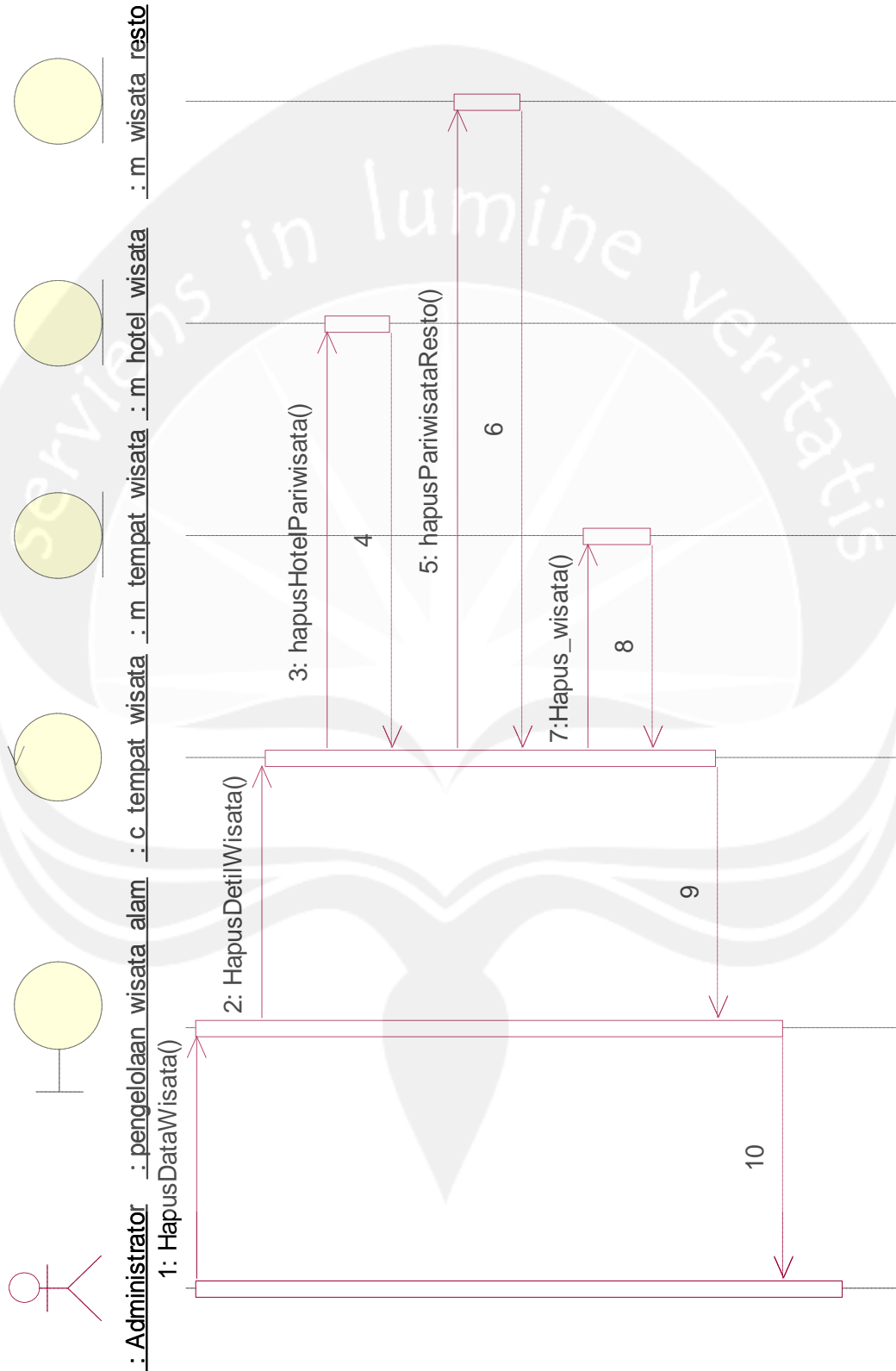


2.3.1.1.11 Fungsi Ubah Tempat Wisata

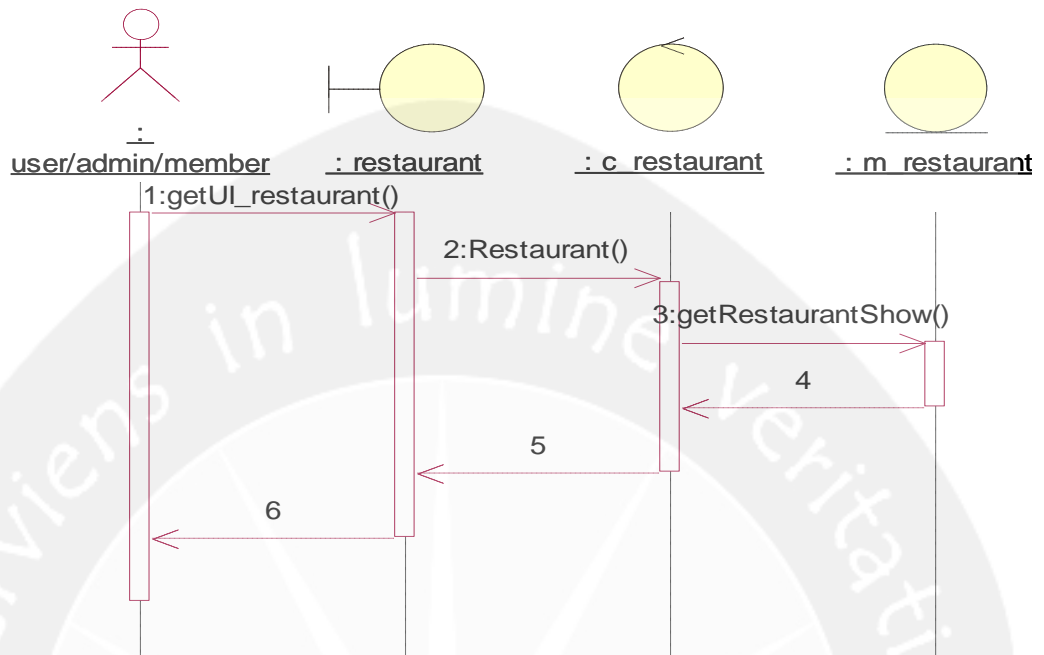


2.3.1.1.12

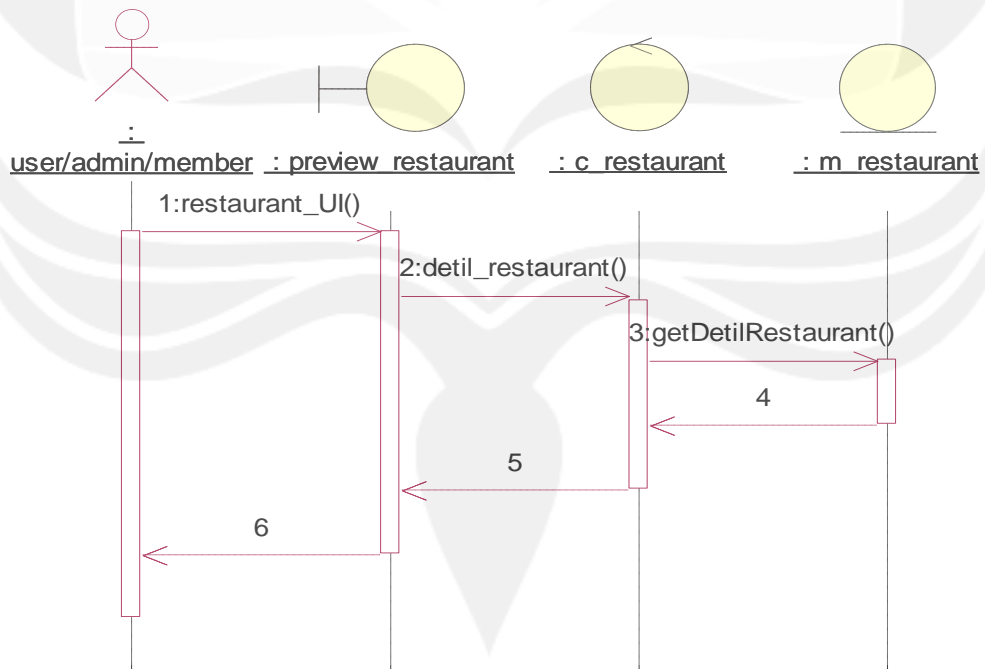
Fungsi Hapus Tempat Wisata



2.3.1.1.13 Fungsi Tampil Restaurant

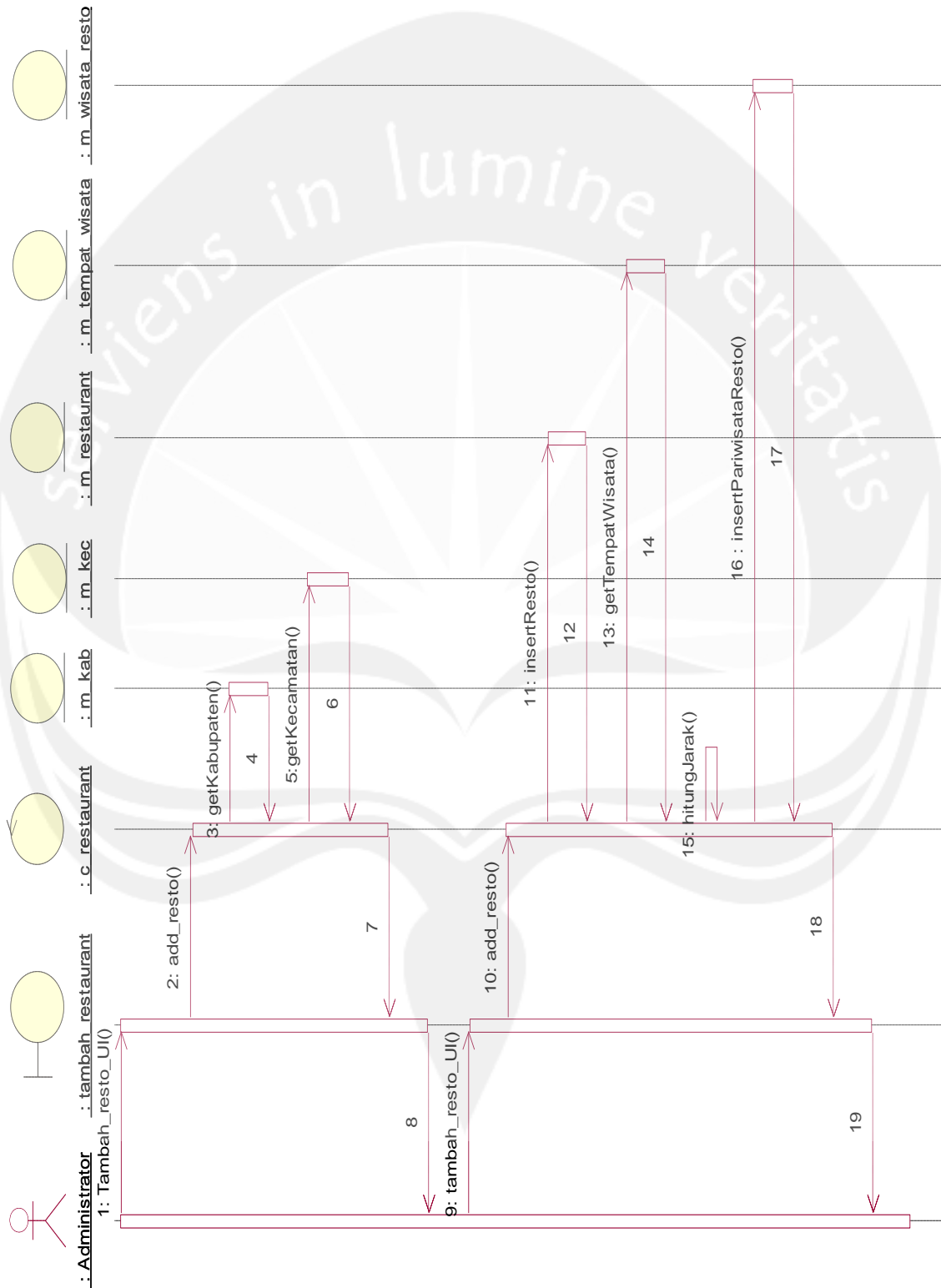


2.3.1.1.14 Fungsi Tampil Detil Restaurant

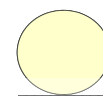
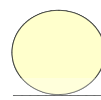
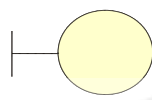


2.3.1.1.15

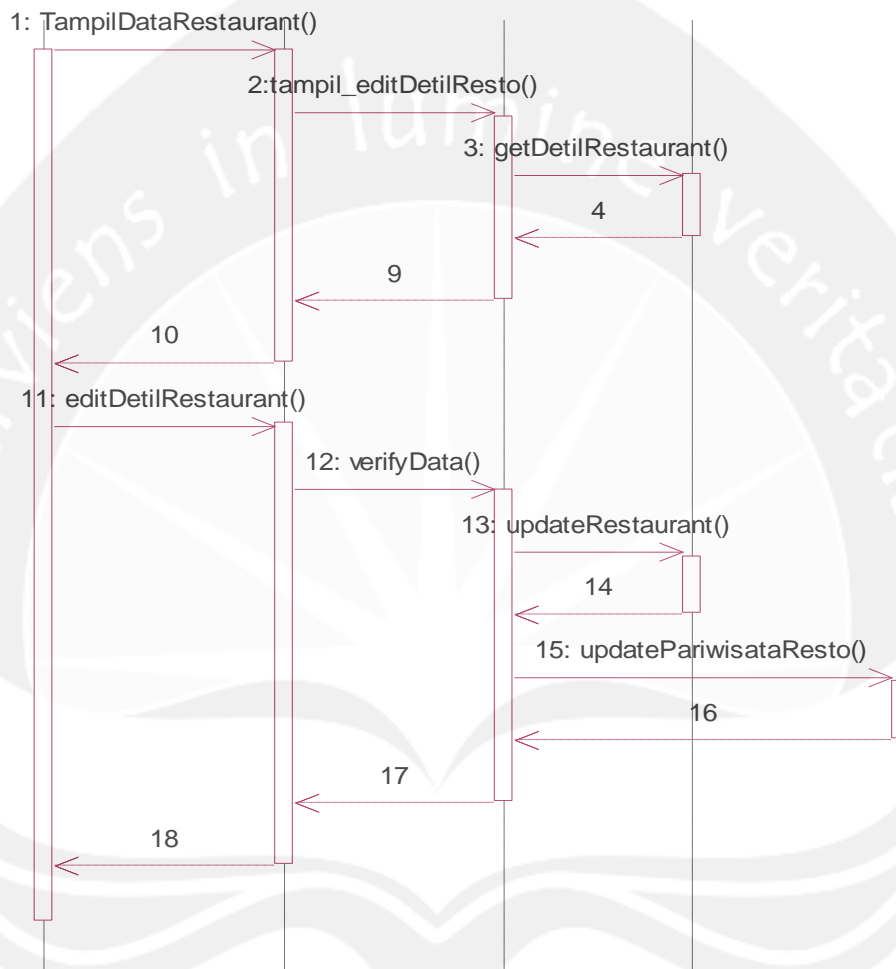
Fungsi Tambah Data Restaurant



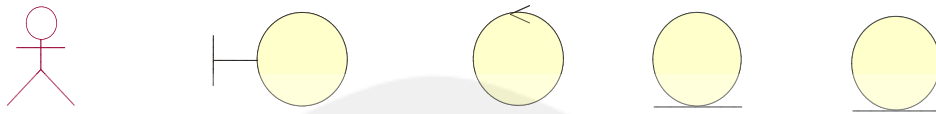
2.3.1.1.16 Fungsi Ubah Data Restaurant



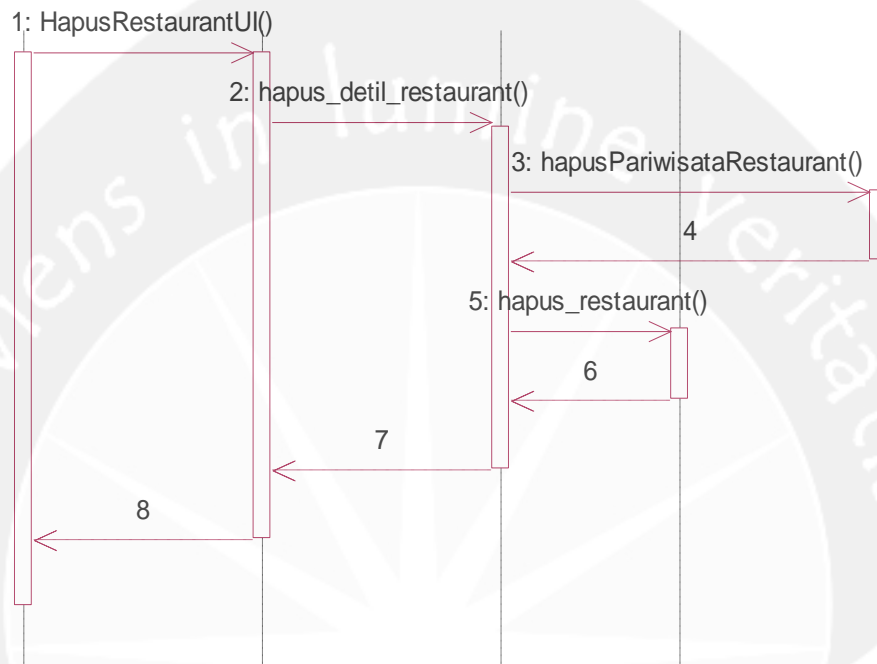
: Administrator : editDetilRestaurant : c restaurant : m restaurant : m wisata resto



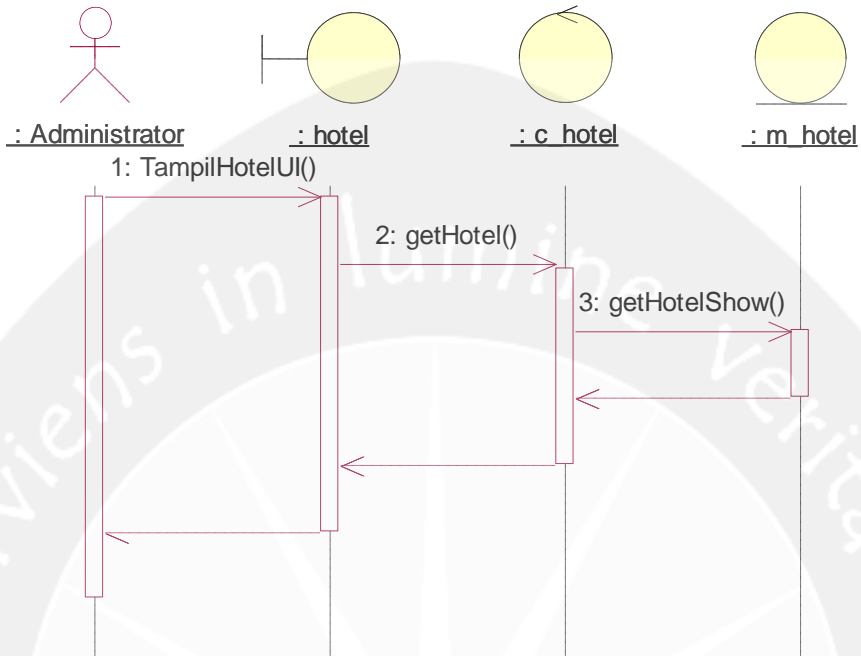
2.3.1.1.17 Fungsi Hapus Data Restaurant



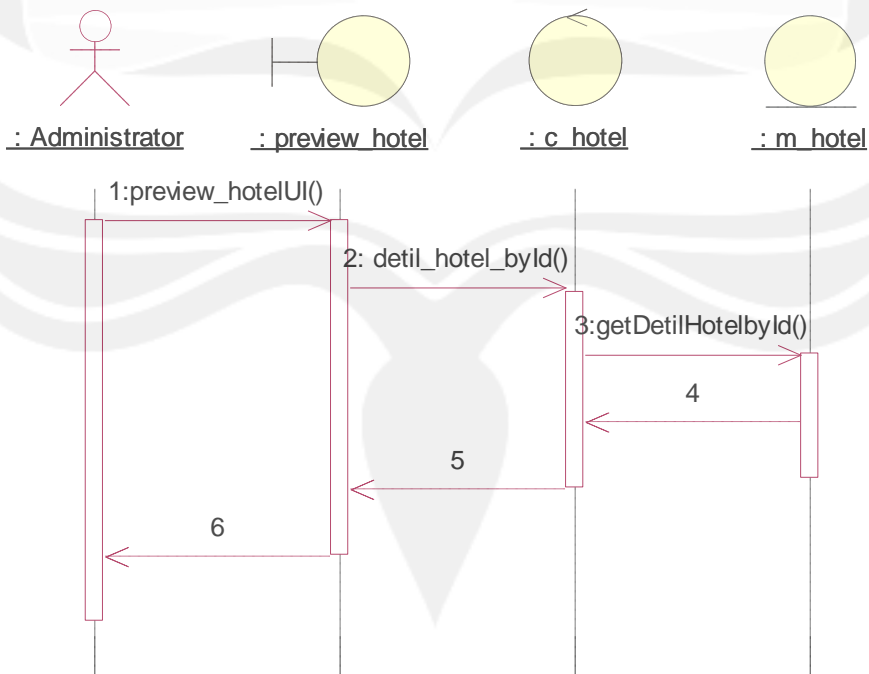
: Administrator : pengelolaan restaurant : c restaurant : m restaurant : m wisata resto



2.3.1.1.18 Fungsi Tampil Hotel

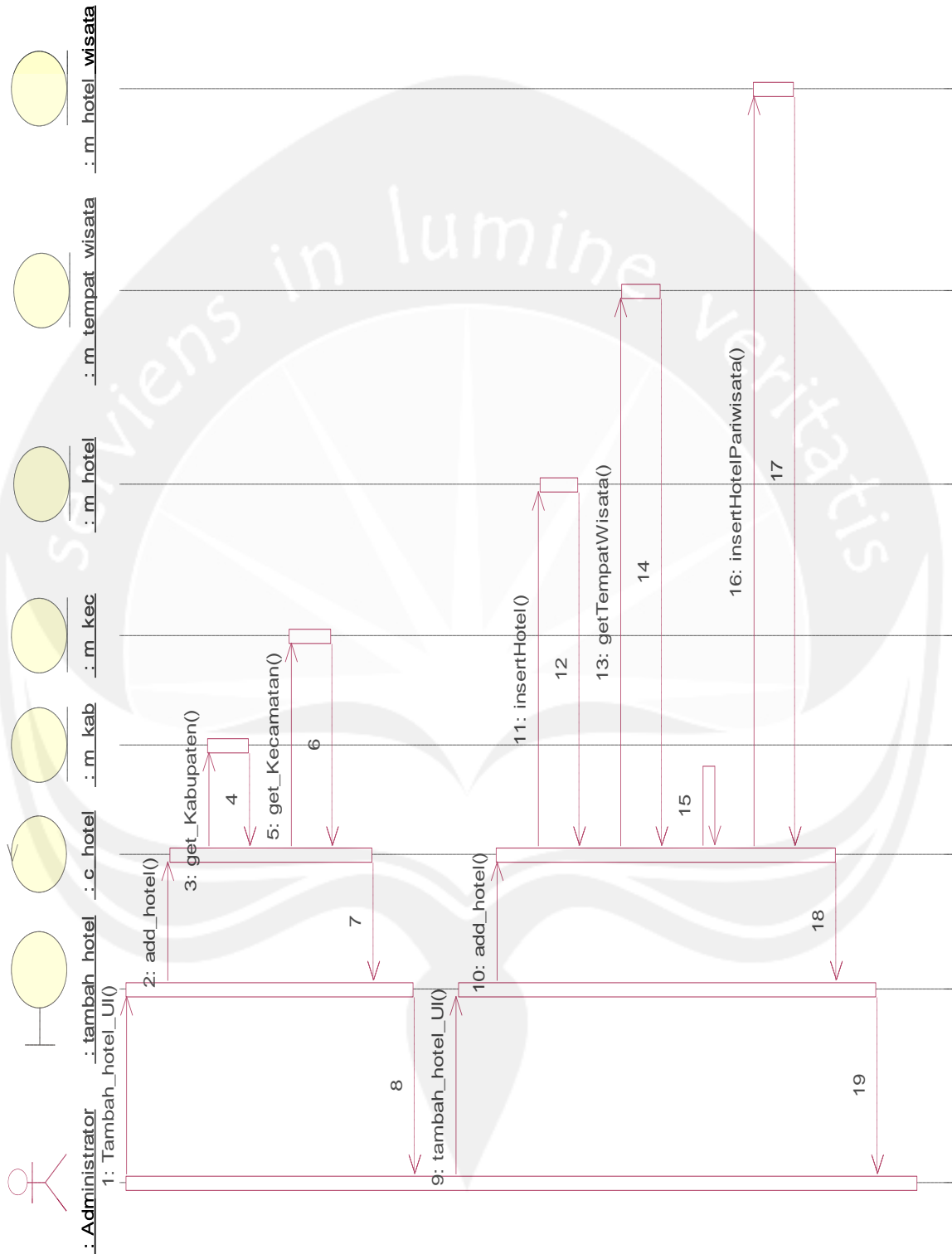


2.3.1.1.19 Fungsi Tampil Detil Hotel

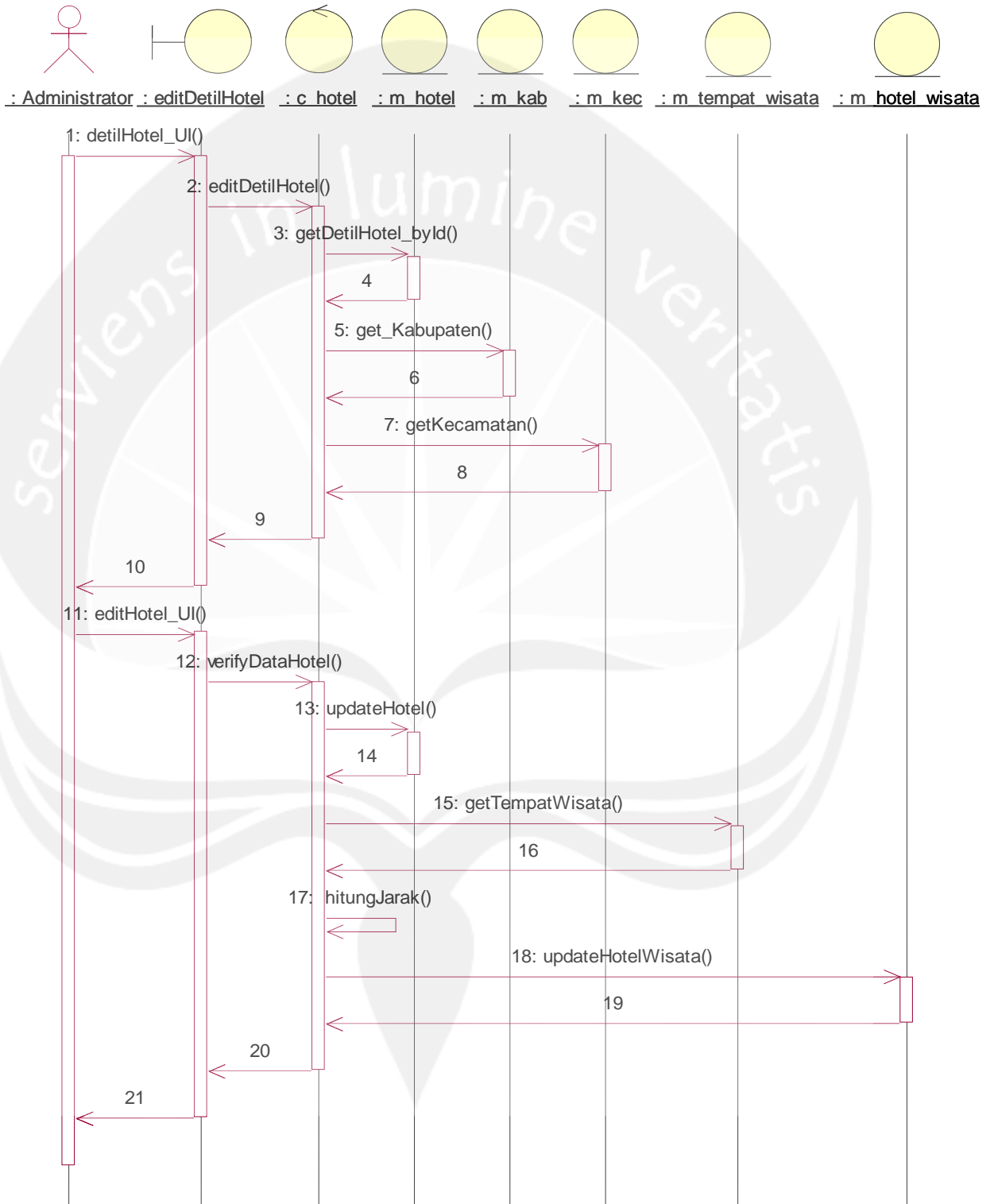


2.3.1.1.20

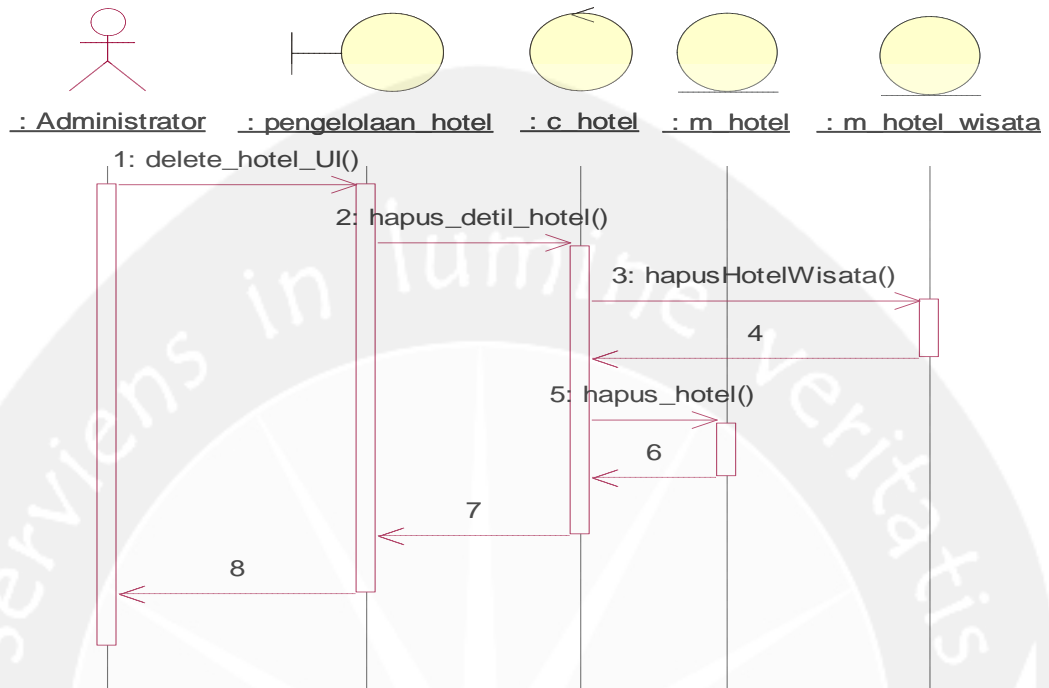
Fungsi Tambah Hotel



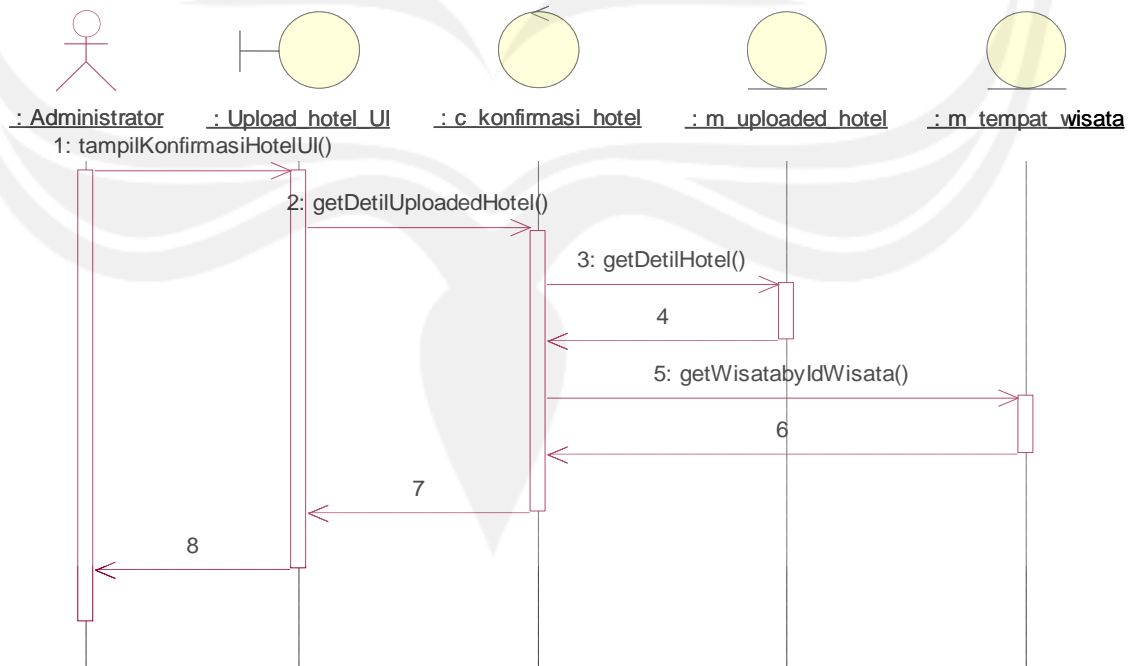
2.3.1.1.21 Fungsi Ubah Data Hotel



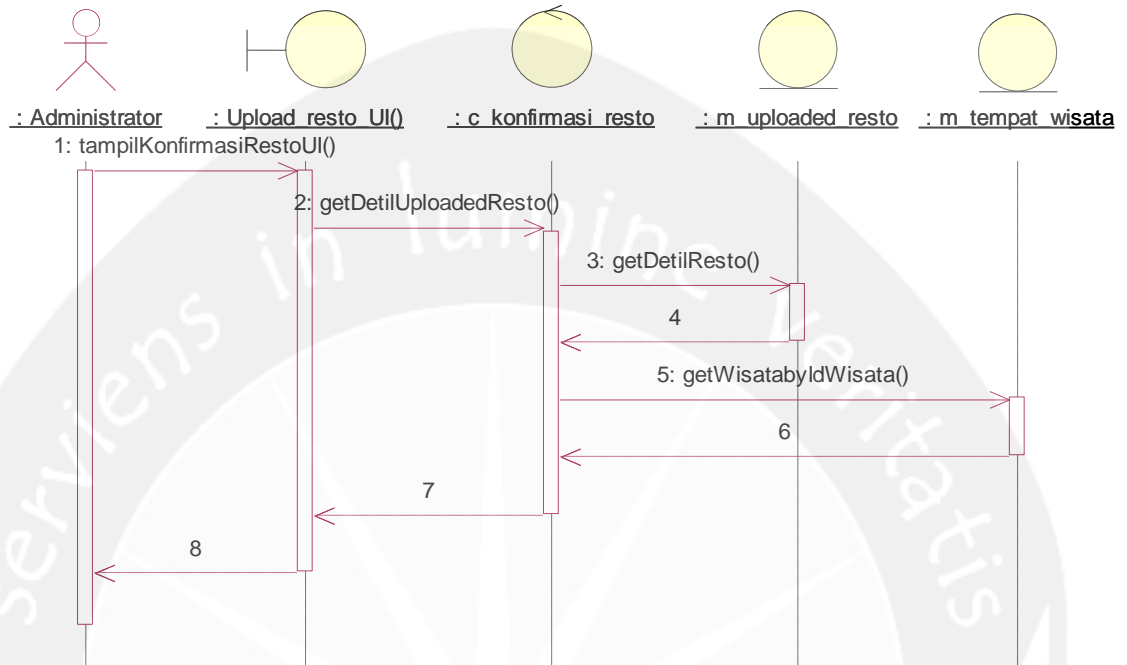
2.3.1.1.22 Fungsi Hapus Data Hotel



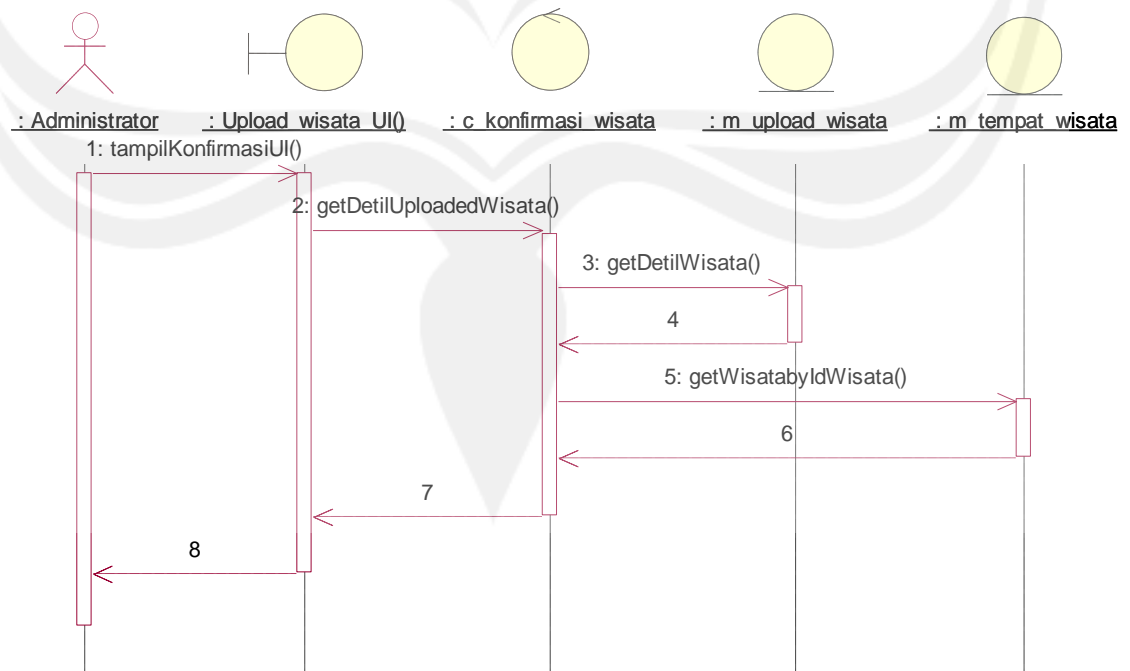
2.3.1.1.23 Fungsi Tampil Hotel Upload Acuan Tempat Wisata



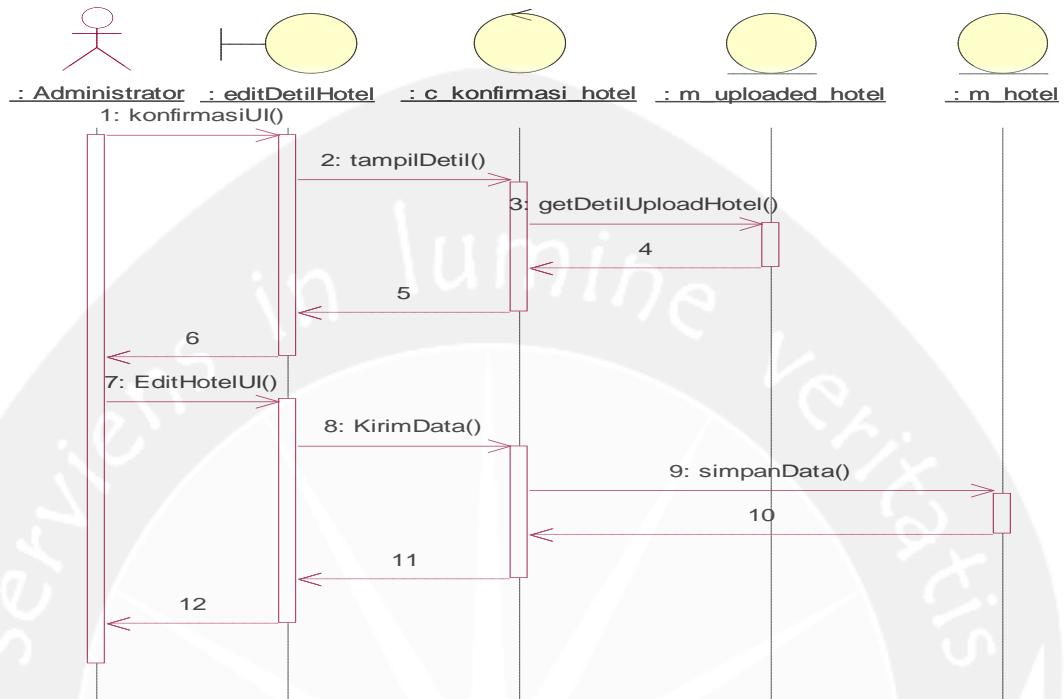
2.3.1.1.24 Fungsi Tampil Restaurant Upload Acuan Tempat Wisata



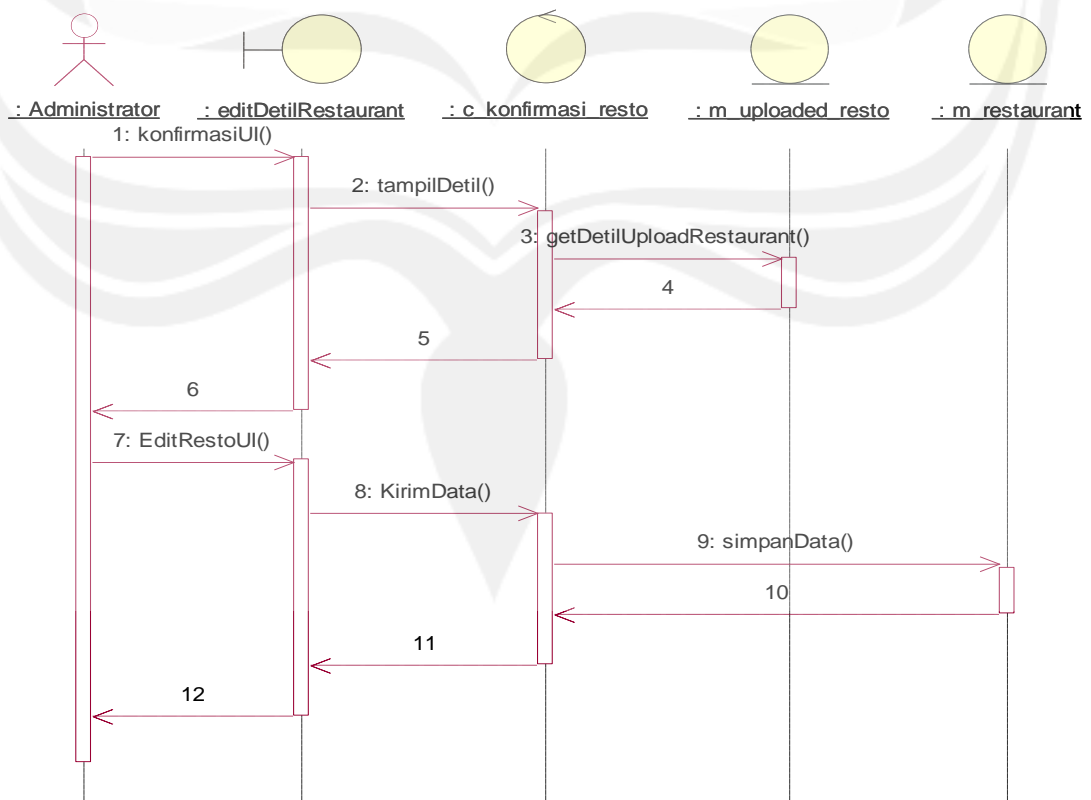
2.3.1.1.25 Fungsi Tampil Tempat Wisata Upload Acuan Tempat Wisata



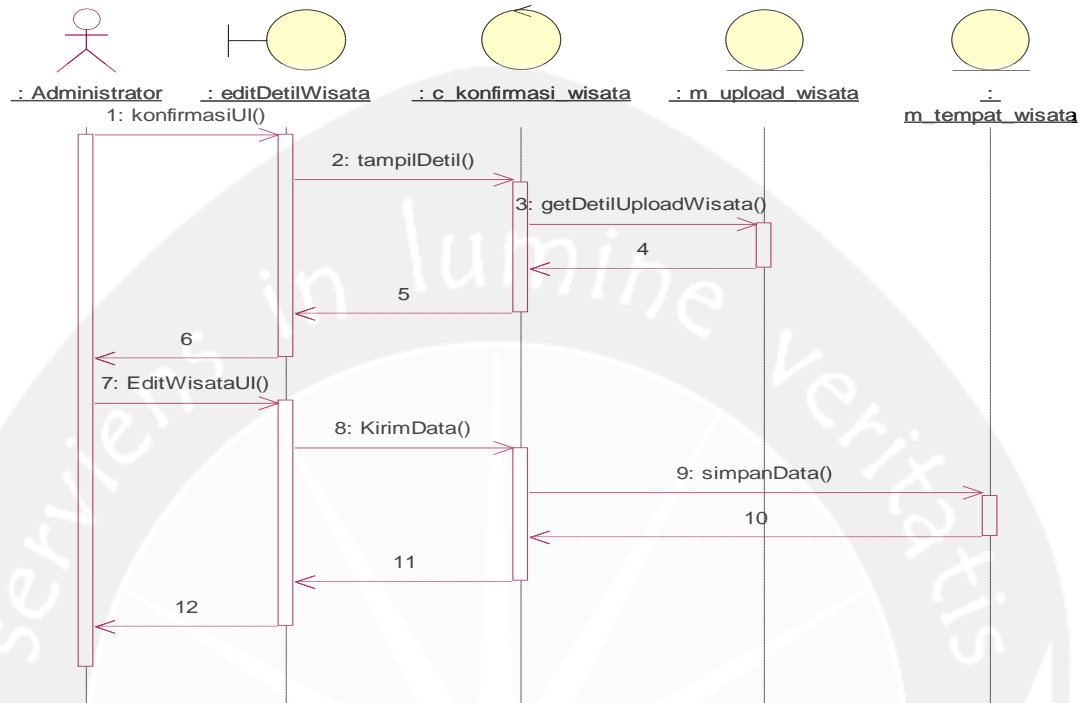
2.3.1.1.26 Fungsi Konfirmasi Hotel Upload



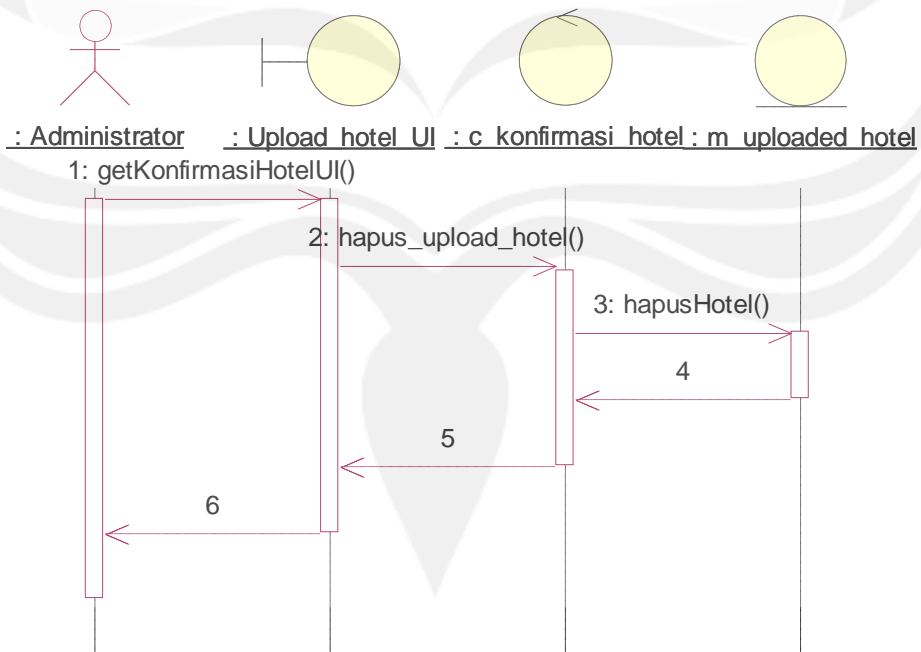
2.3.1.1.27 Fungsi Konfirmasi Restaurant Upload



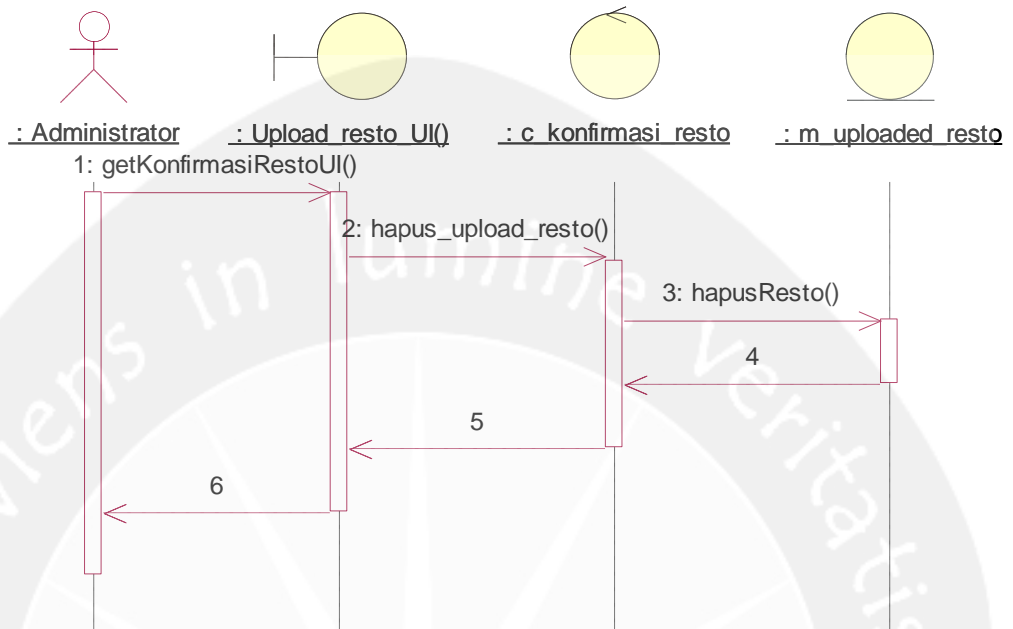
2.3.1.1.28 Fungsi Konfirmasi Tempat Wisata Upload



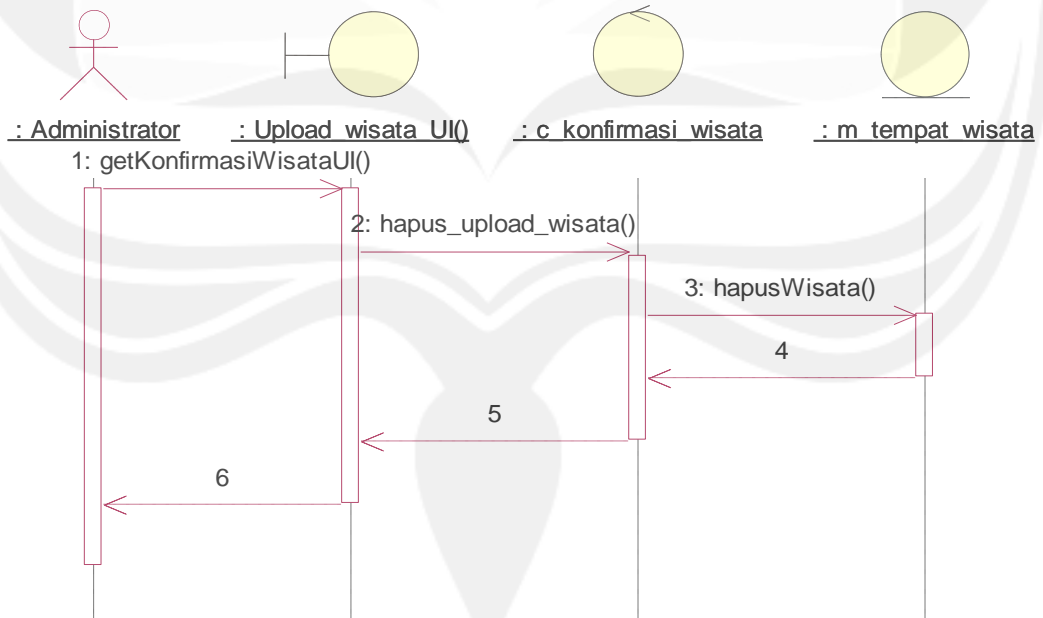
2.3.1.1.29 Fungsi Hapus Hotel Upload



2.3.1.1.30 Fungsi Hapus Restaurant Upload

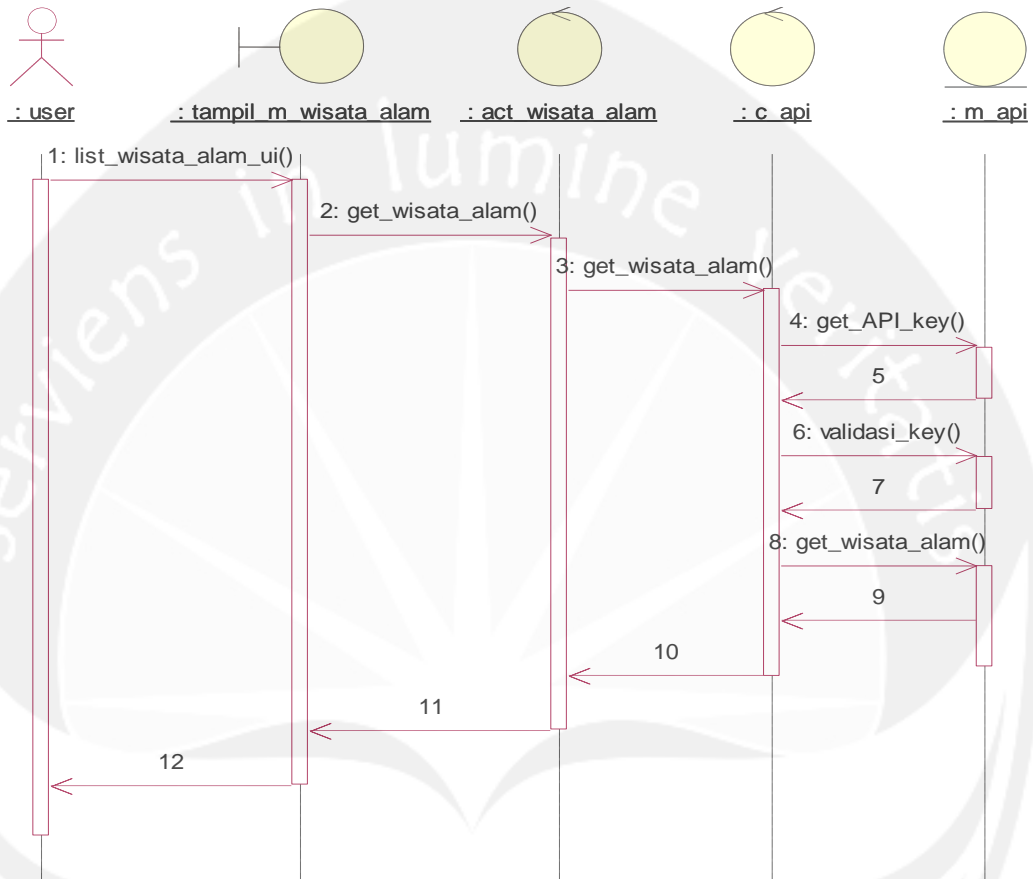


2.3.1.1.31 Fungsi Hapus Tempat Wisata Upload

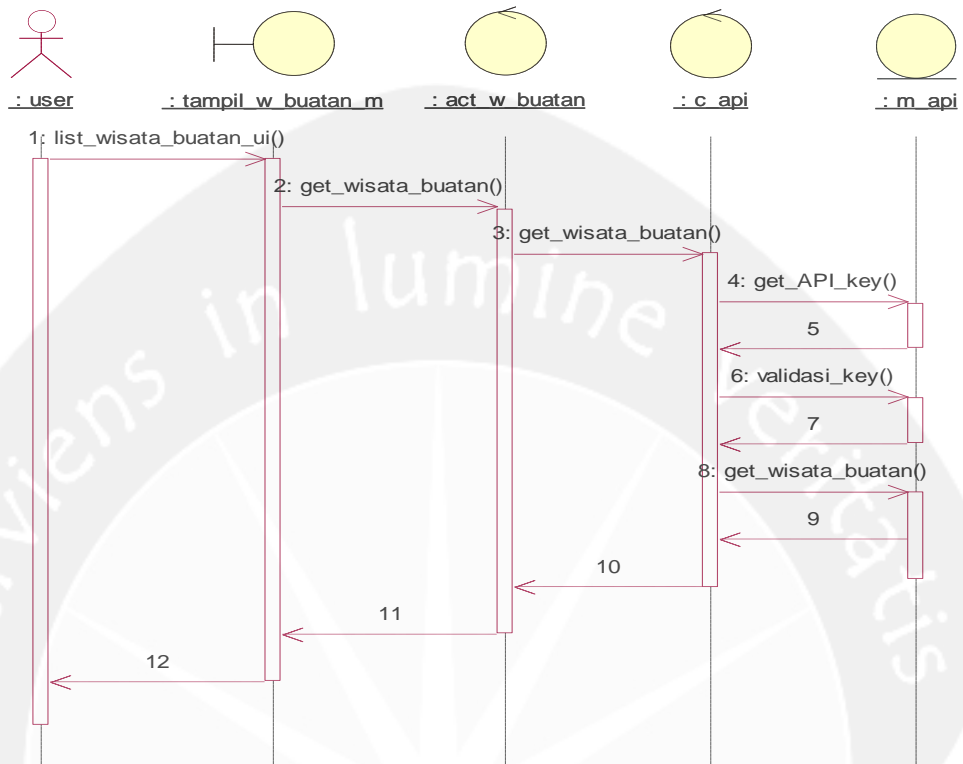


2.3.1.2 Aplikasi Mobile

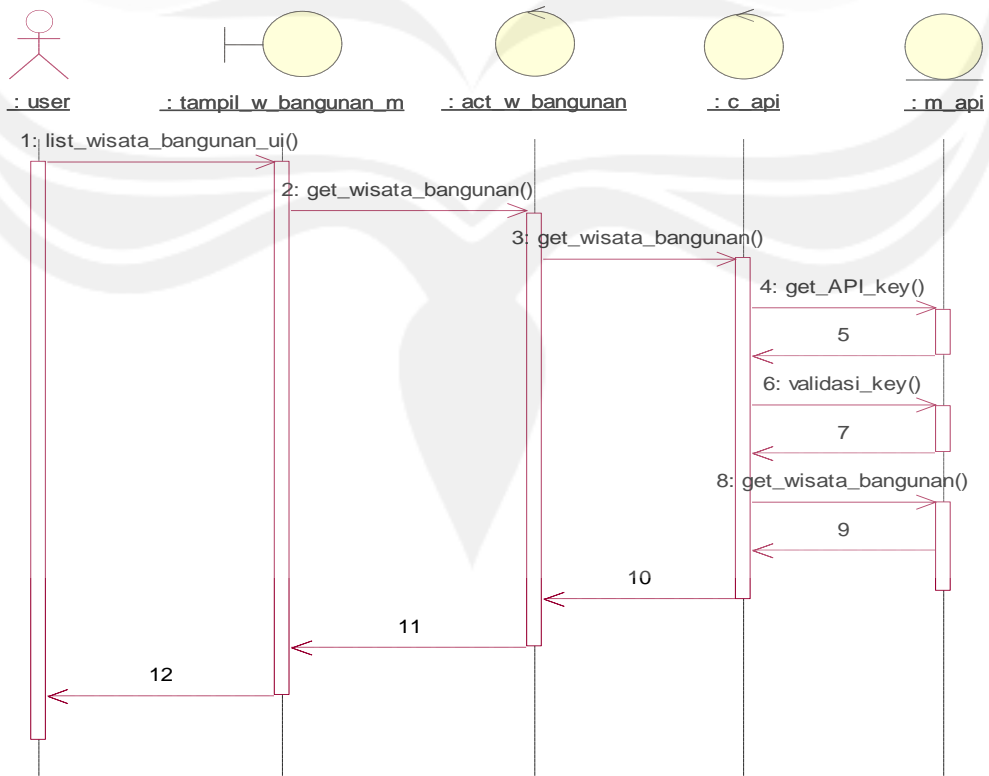
2.3.1.2.1 Fungsi Tampil Wisata Alam



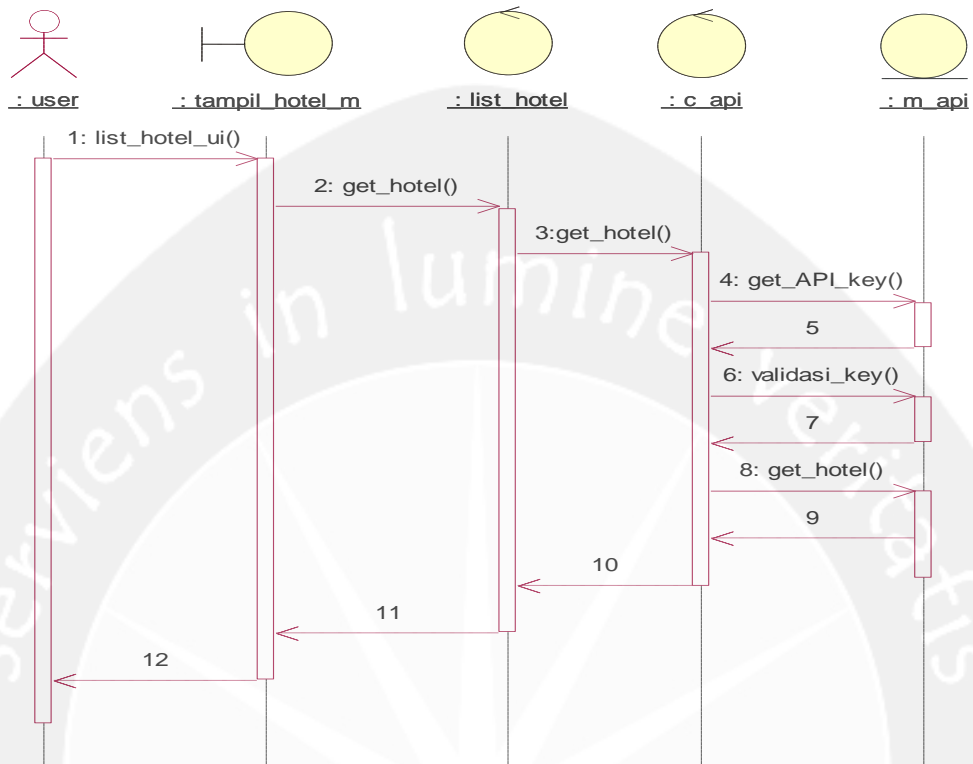
2.3.1.2.2 Fungsi Tampil Wisata Buatan



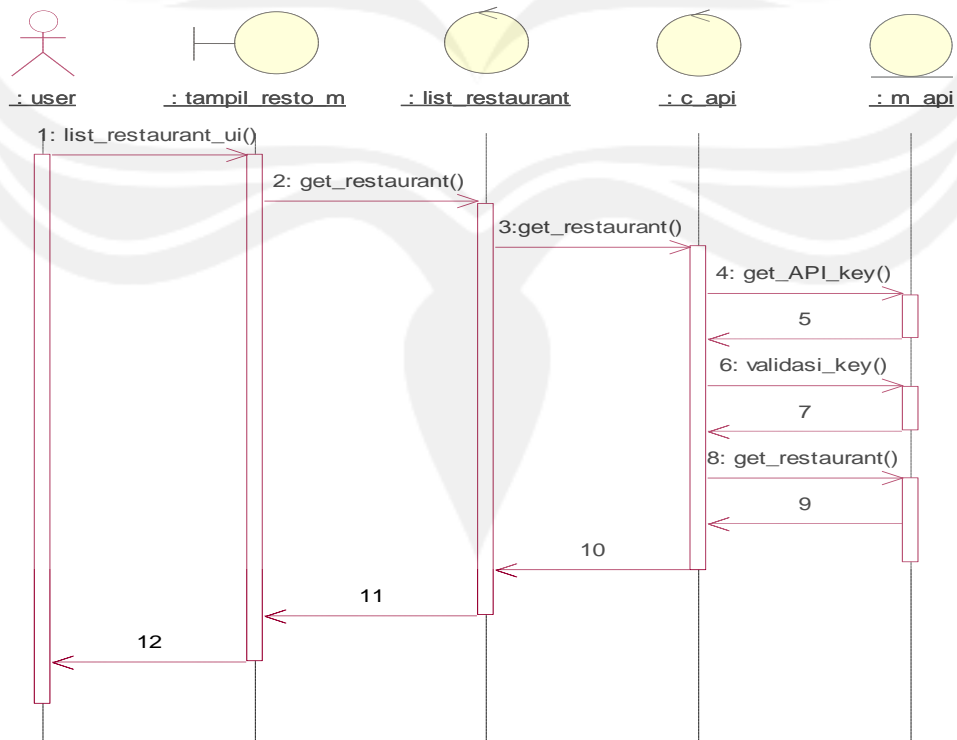
2.3.1.2.3 Fungsi Tampil Wisata Bangunan



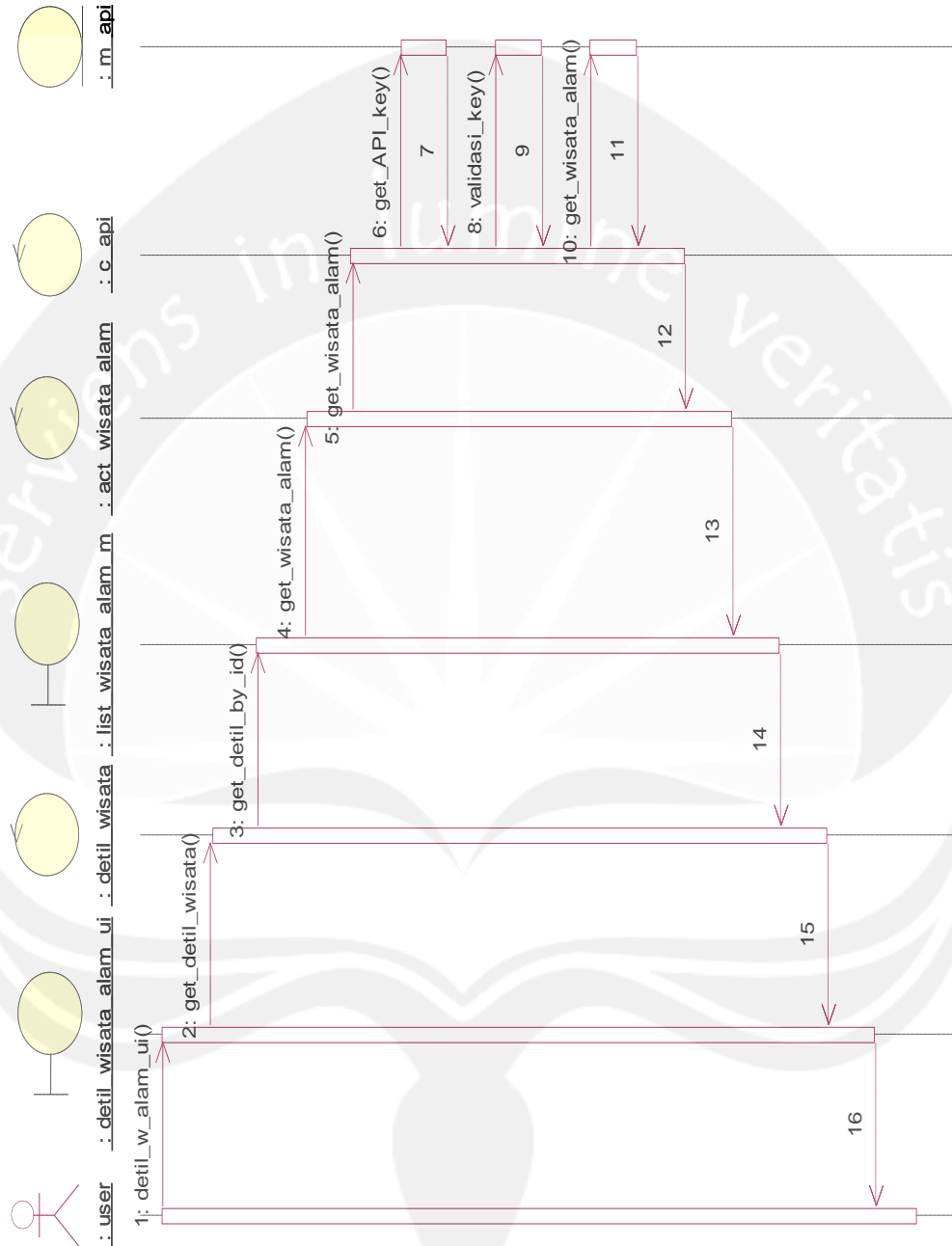
2.3.1.2.4 Fungsi Tampil Hotel



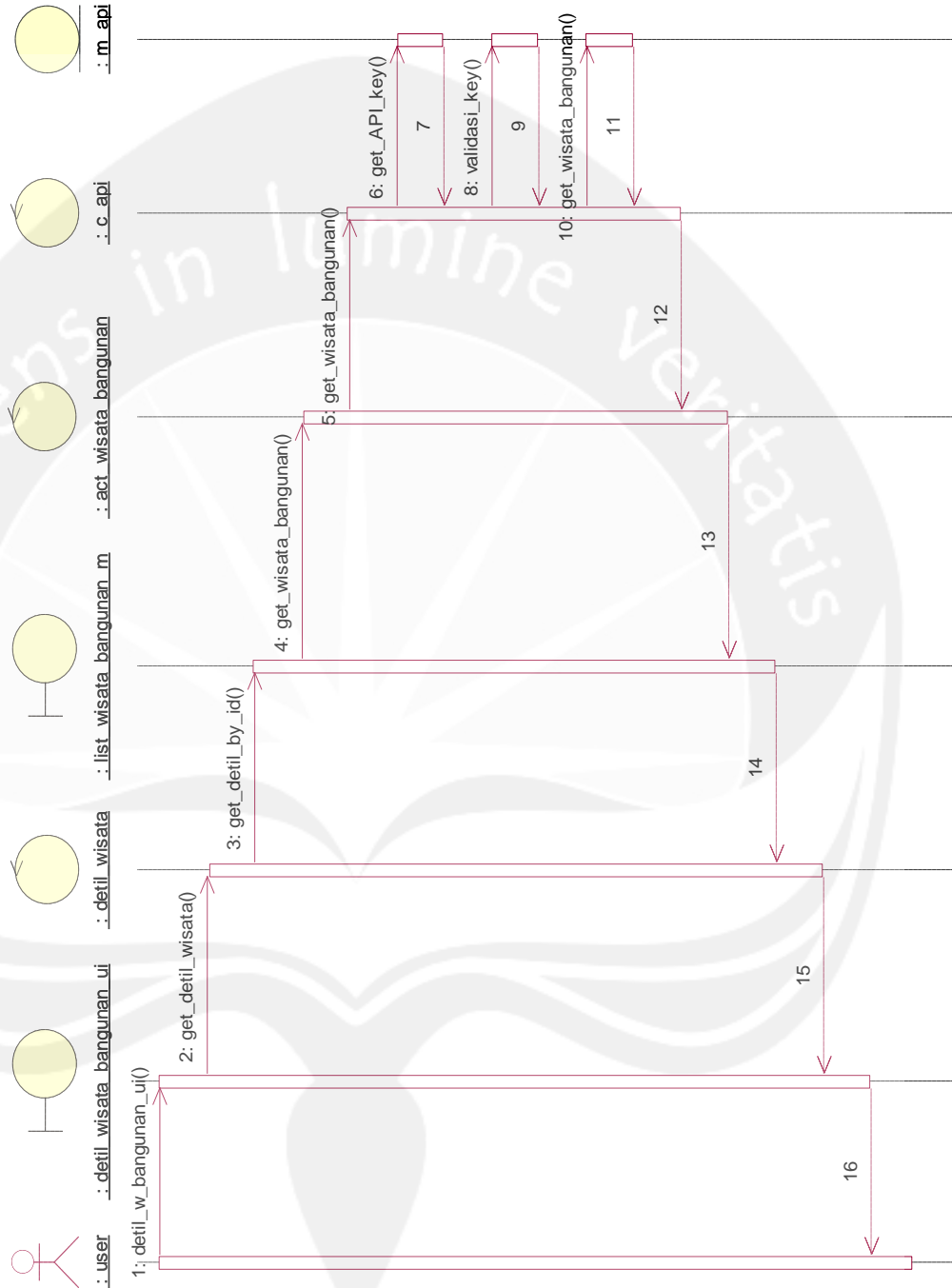
2.3.1.2.5 Fungsi Tampil Restaurant



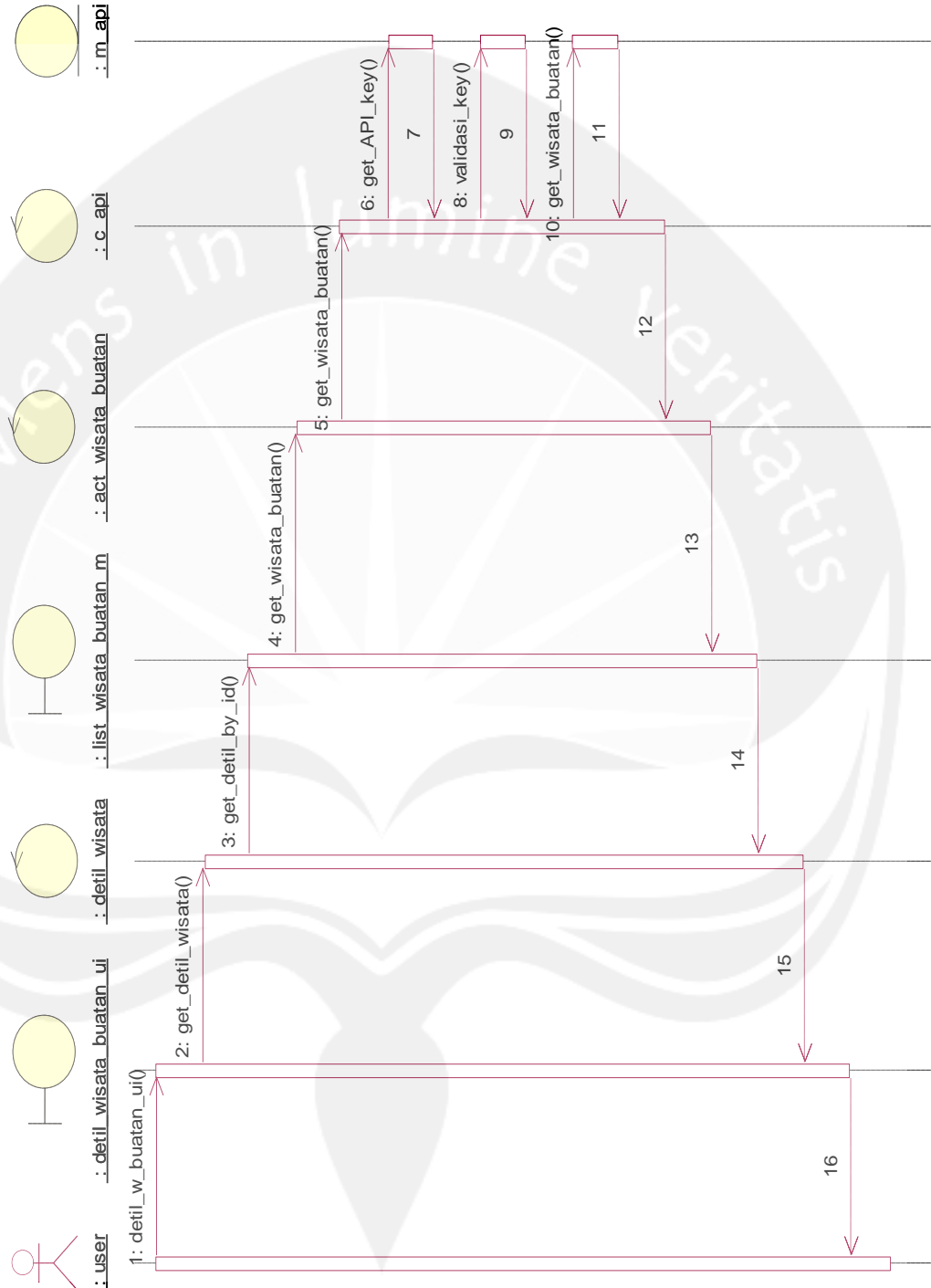
2.3.1.2.6 Fungsi Tampil Detil Wisata Alam



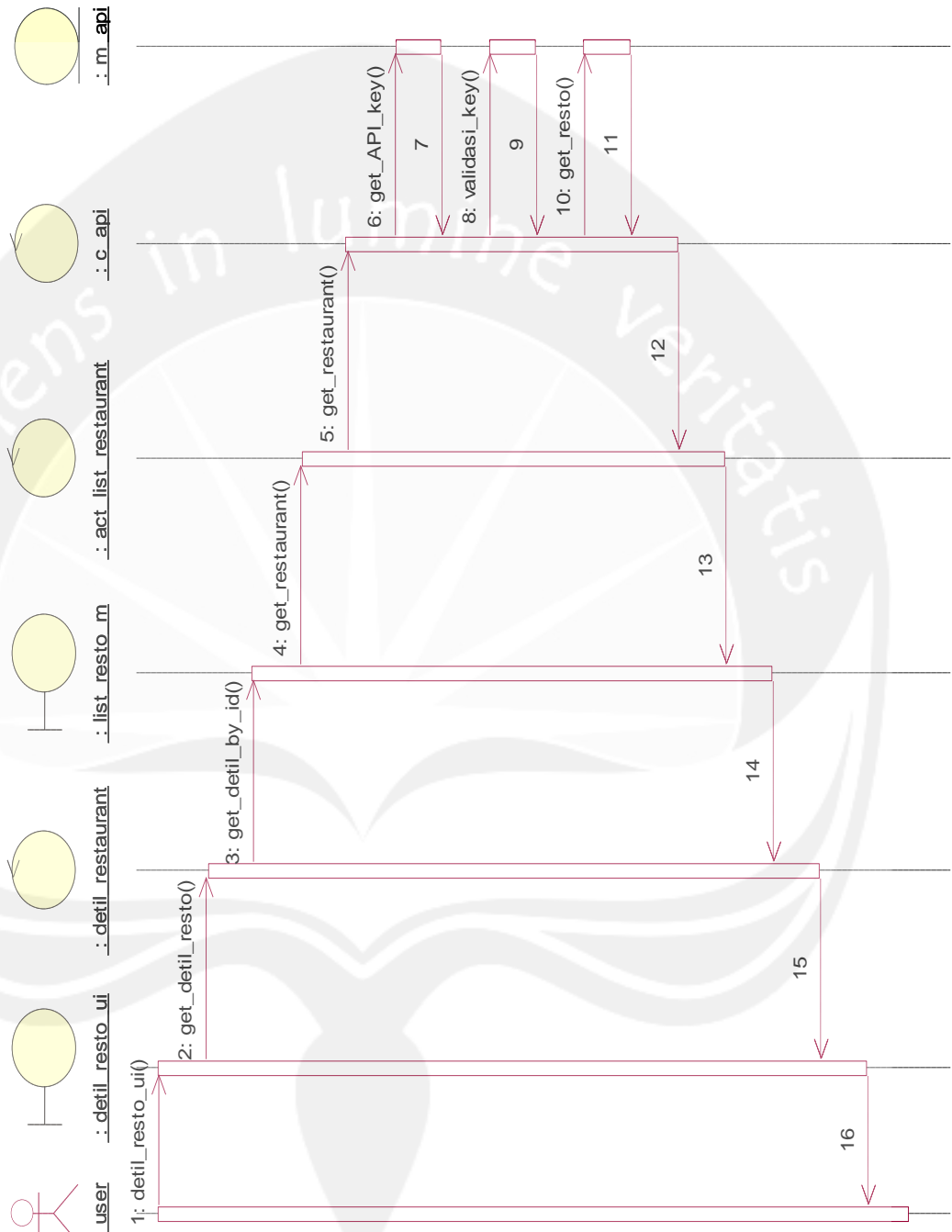
2.3.1.2.7 Fungsi Tampil Detil Wisata Bangunan



2.3.1.2.8 Fungsi Tampil Detil Wisata Buatan

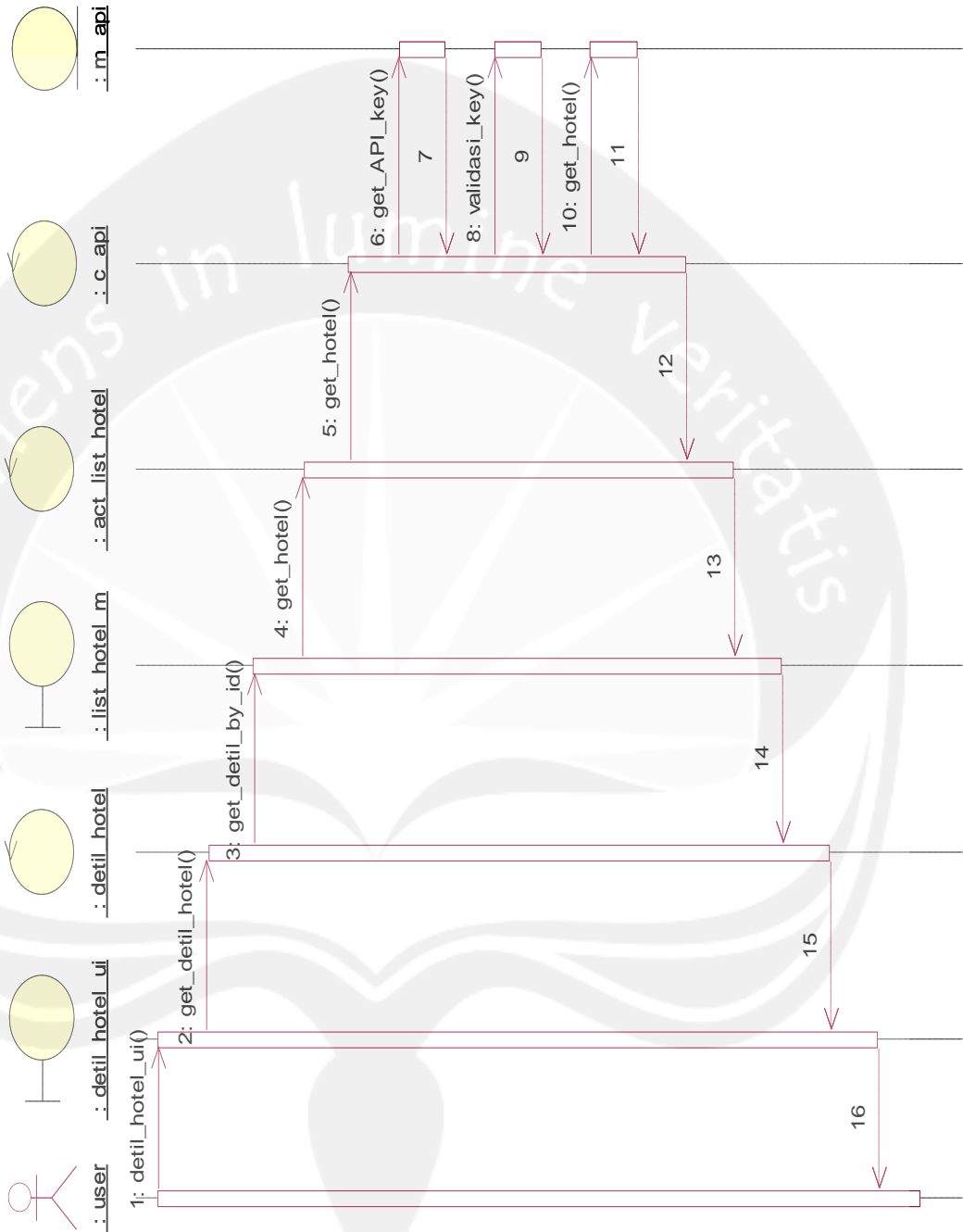


2.3.1.2.9 Fungsi Tampil Detil Restaurant

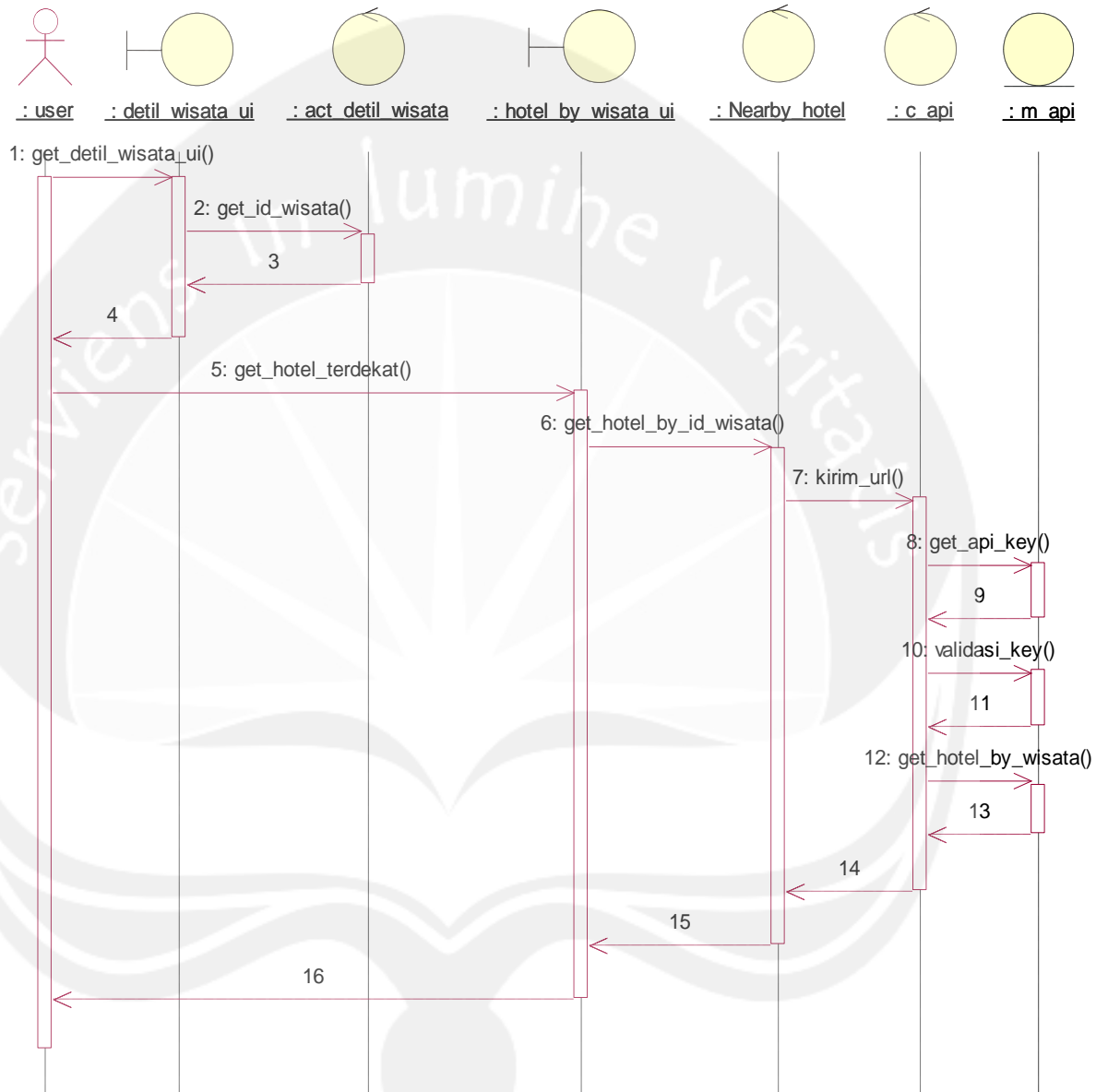


2.3.1.2.10

Fungsi Tampil Detil Hotel

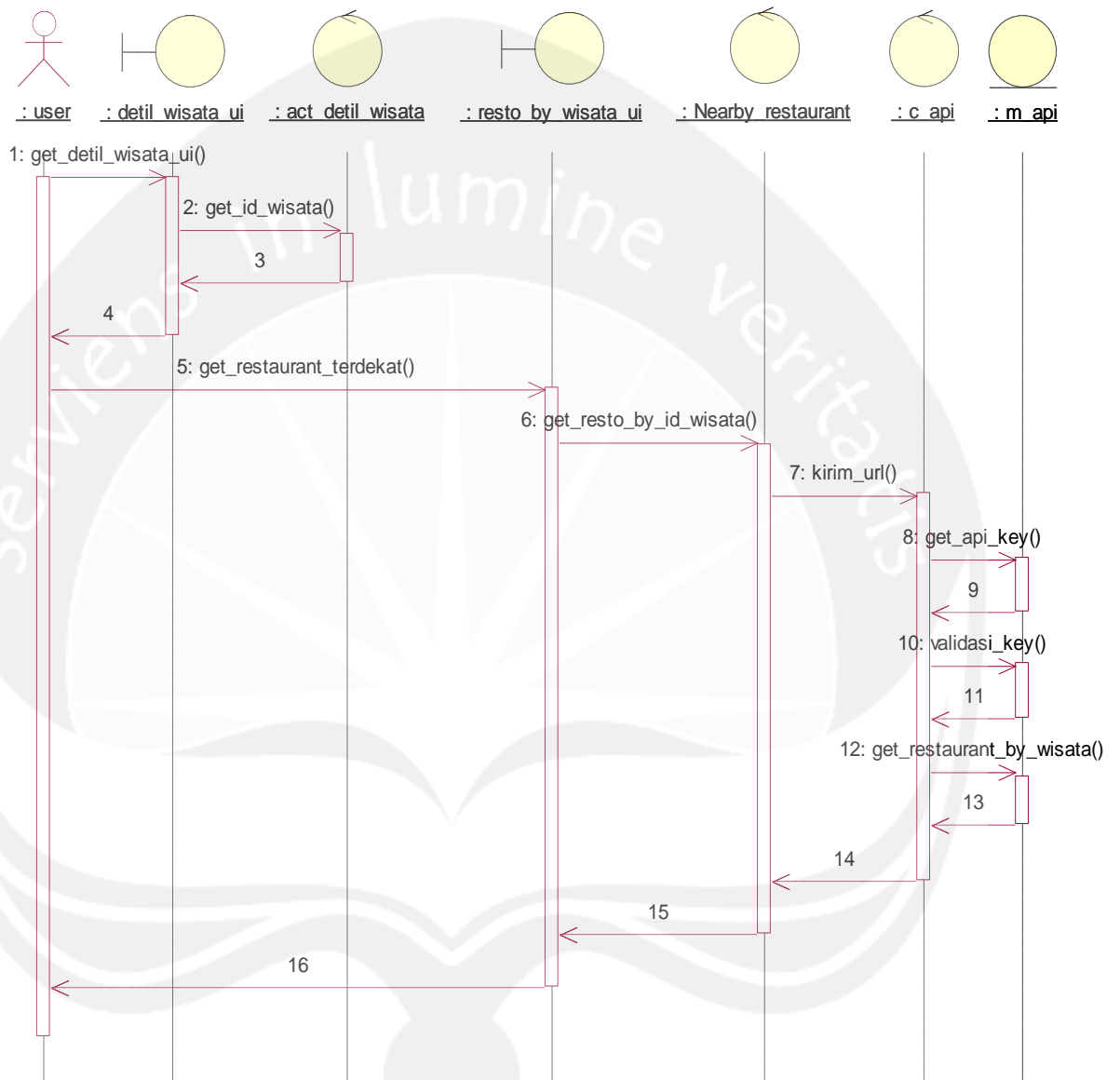


2.3.1.2.11 Fungsi Tampil Hotel di sekitar Tempat Wisata

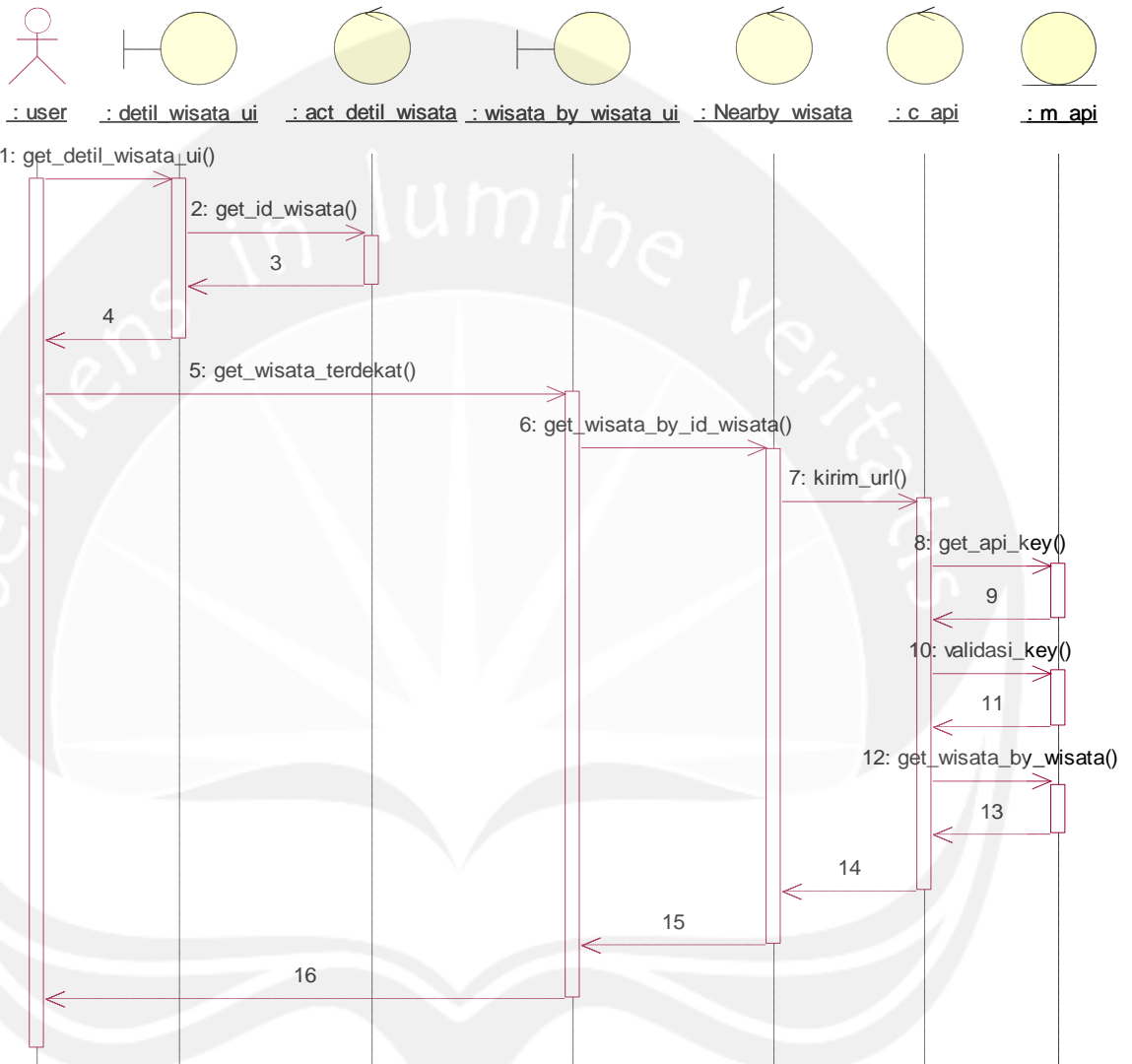


2.3.1.2.12

Fungsi Tampil Restaurant di sekitar Tempat Wisata

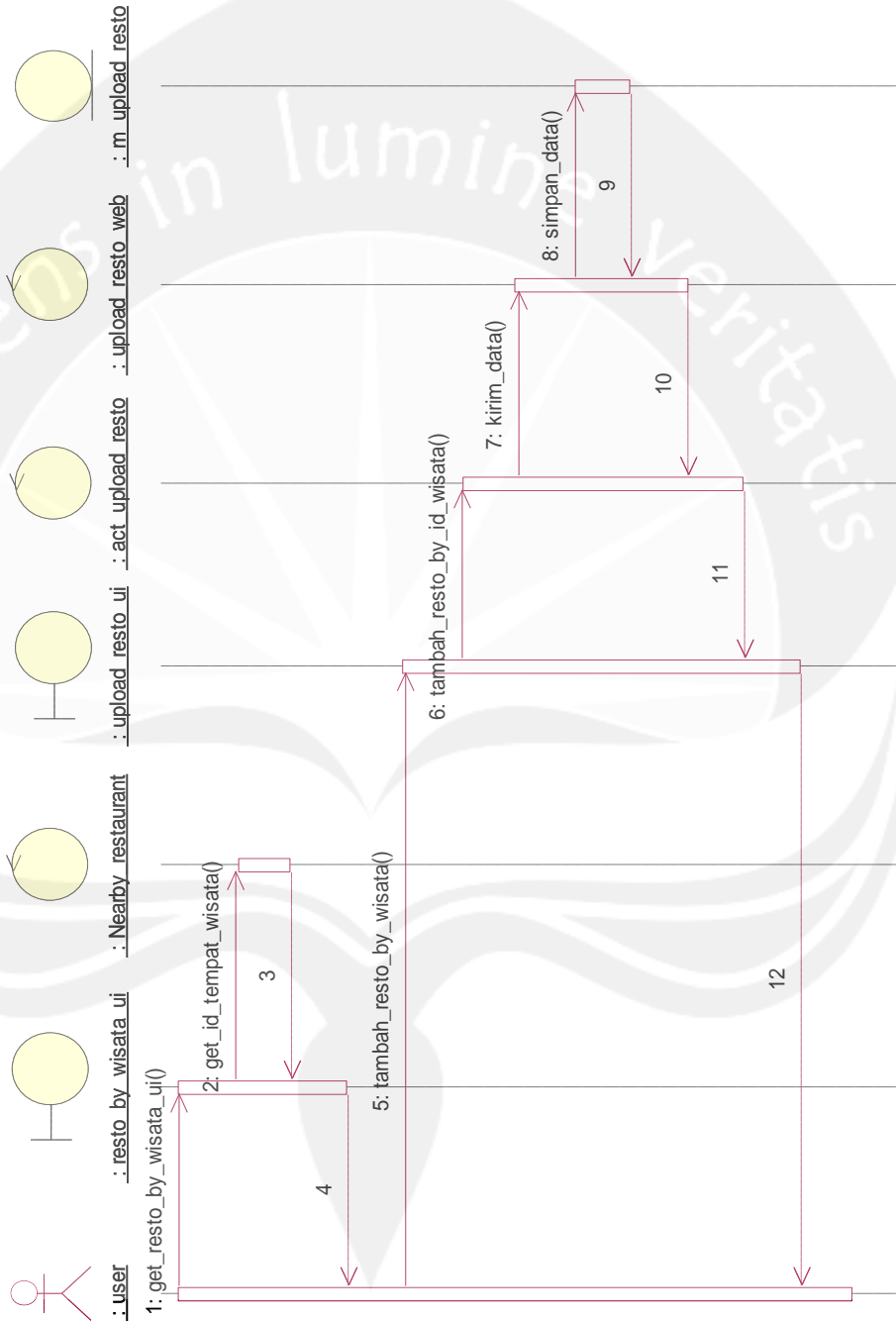


2.3.1.2.13 Fungsi Tampil Tempat Wisata di sekitar Tempat Wisata



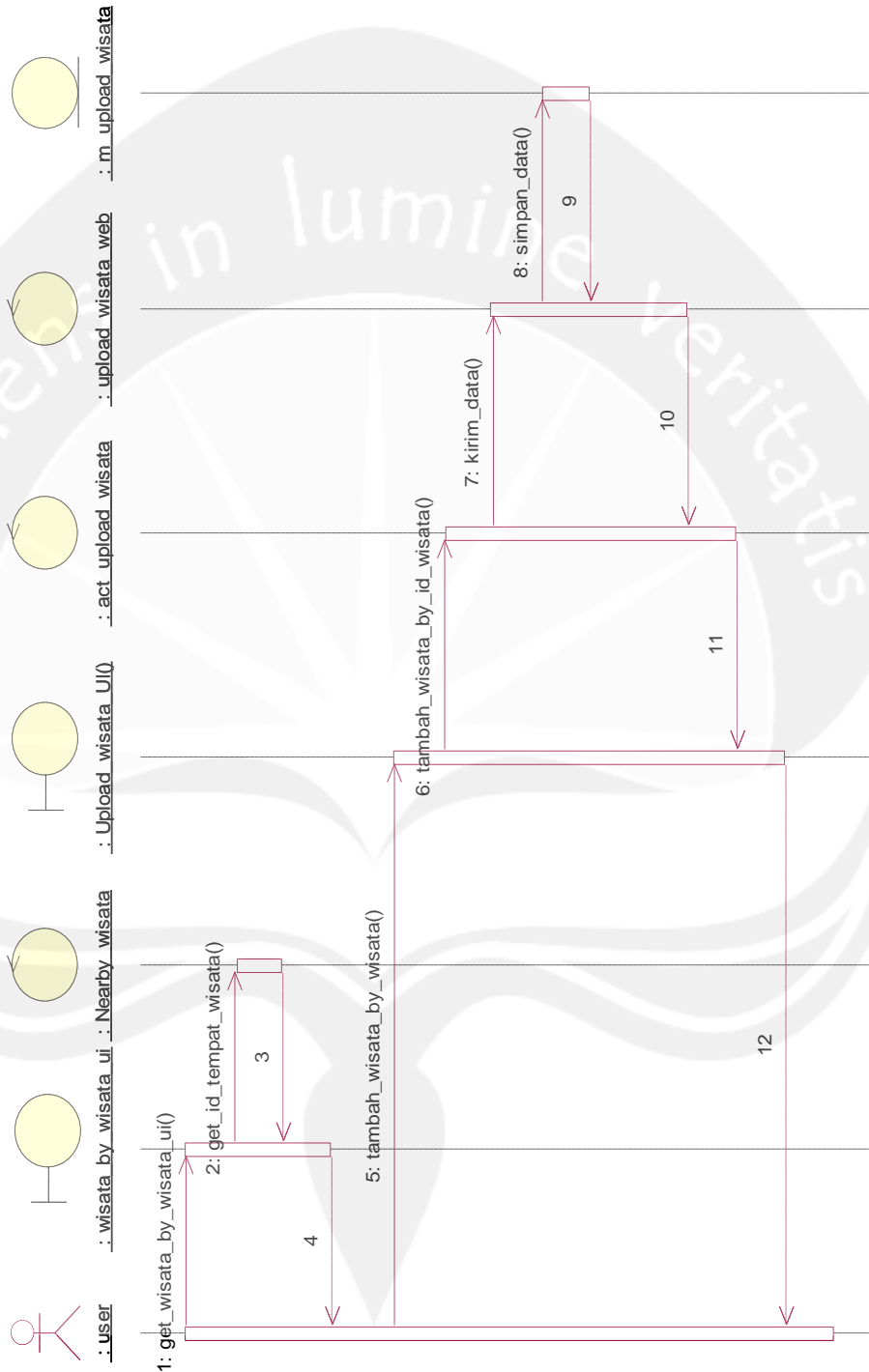
2.3.1.2.14

Fungsi Upload Restaurant di sekitar Tempat Wisata



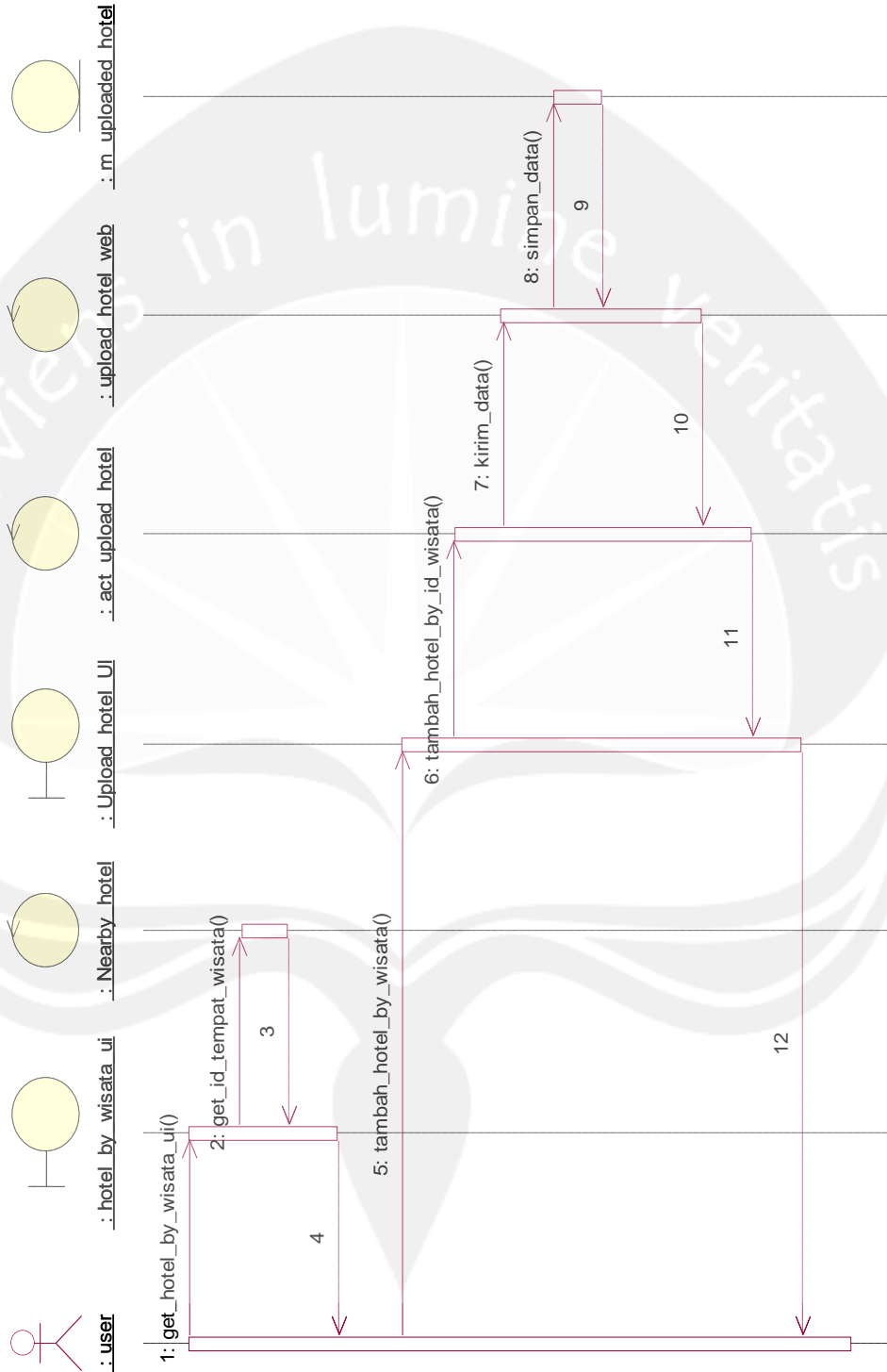
2.3.1.2.15

Fungsi Upload Tempat Wisata sekitar Tempat Wisata

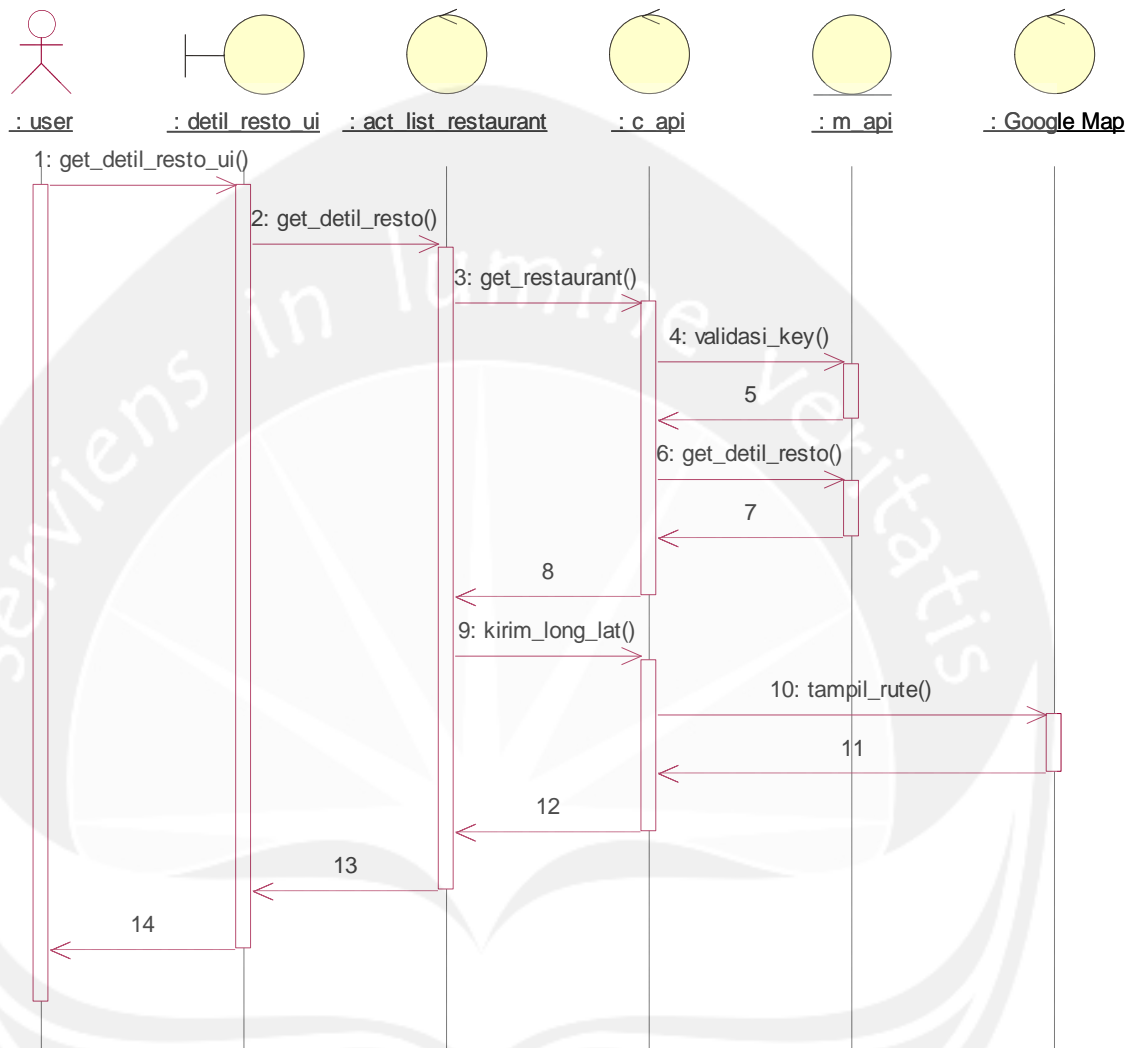


2.3.1.2.16

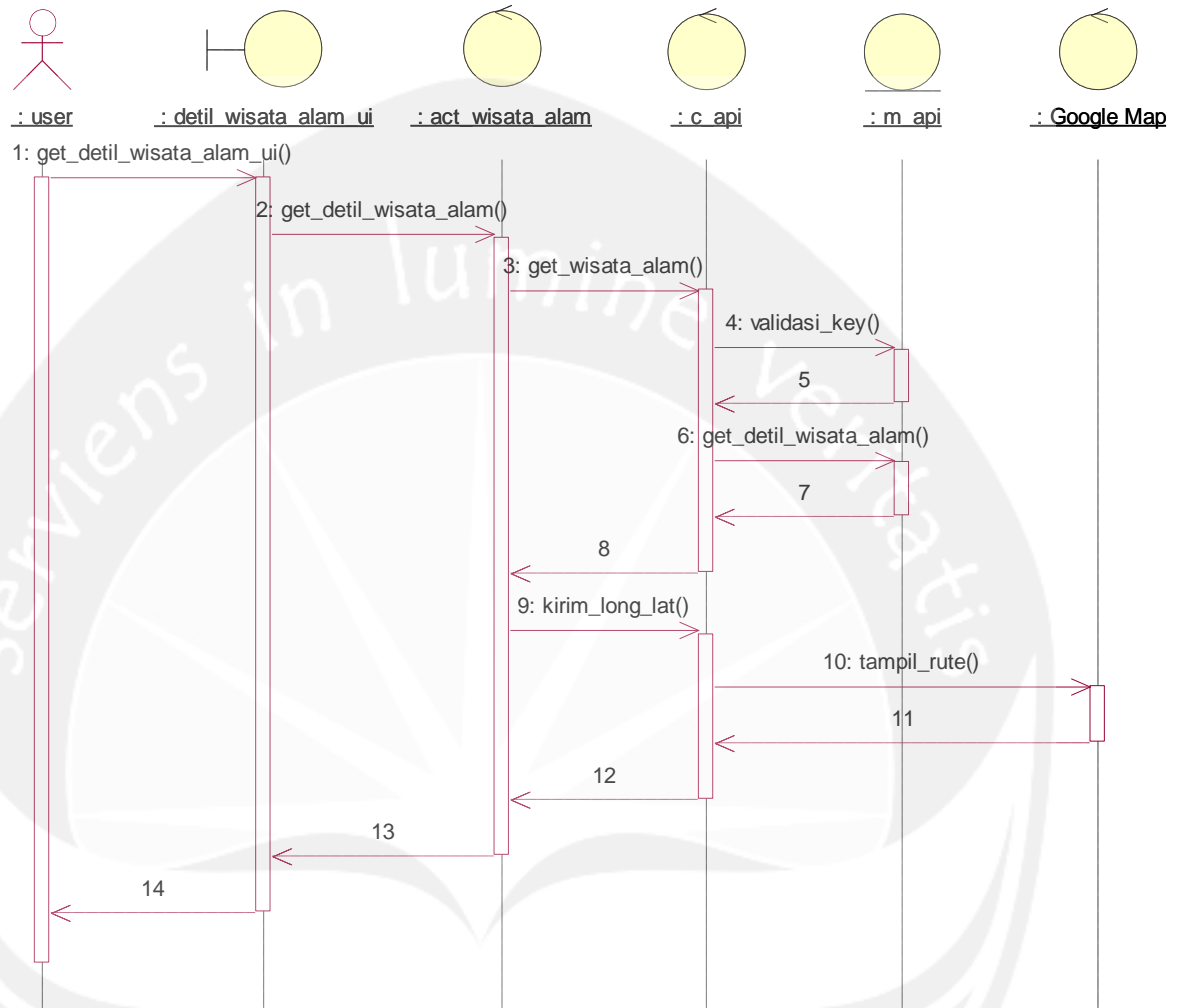
Fungsi Upload Hotel Sekitar Tempat Wisata



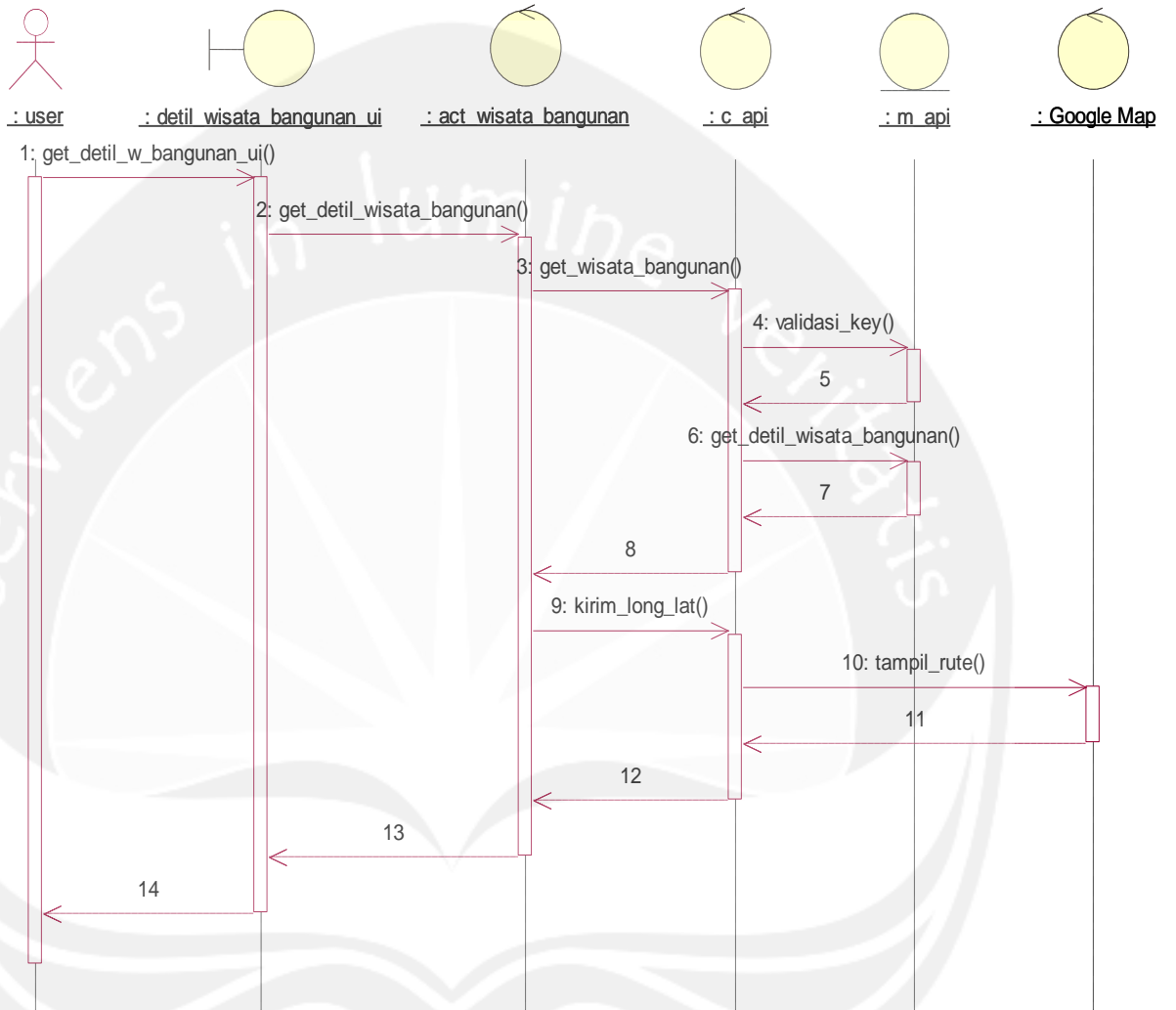
2.3.1.2.17 Fungsi Tampil Rute Restaurant



2.3.1.2.18 Fungsi Tampil Rute Tempat Wisata Alam

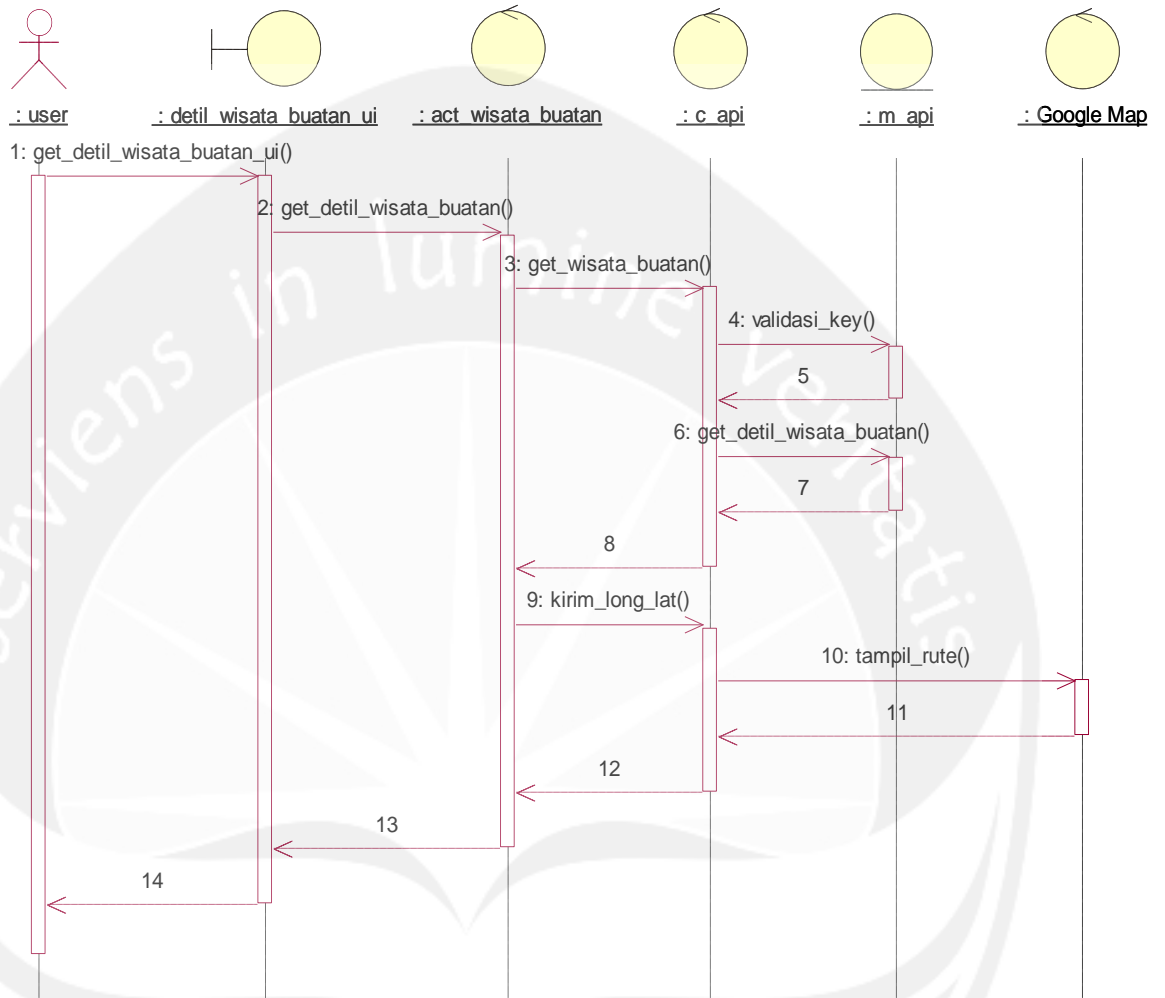


2.3.1.2.19 Fungsi Tampil Rute Tempat Wisata Bangunan

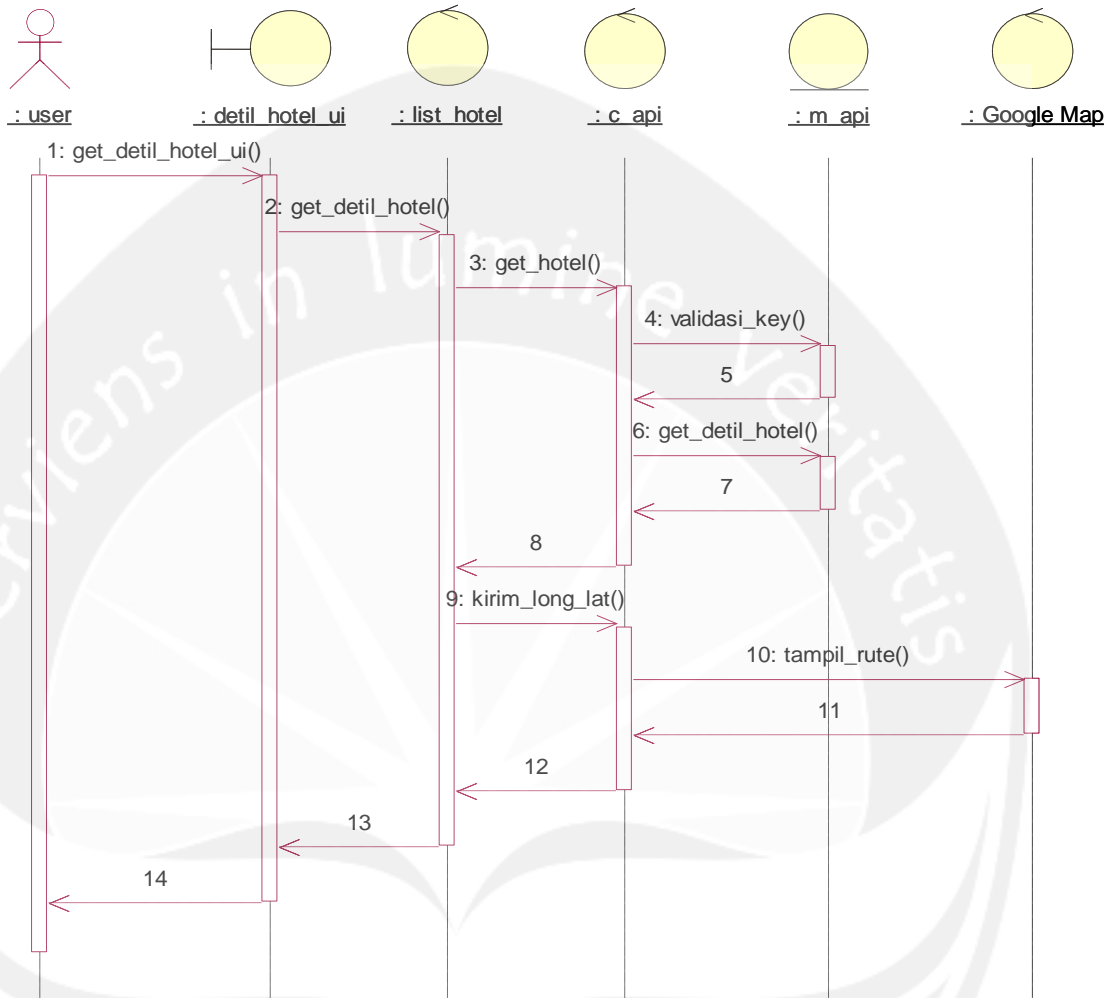


2.3.1.2.20

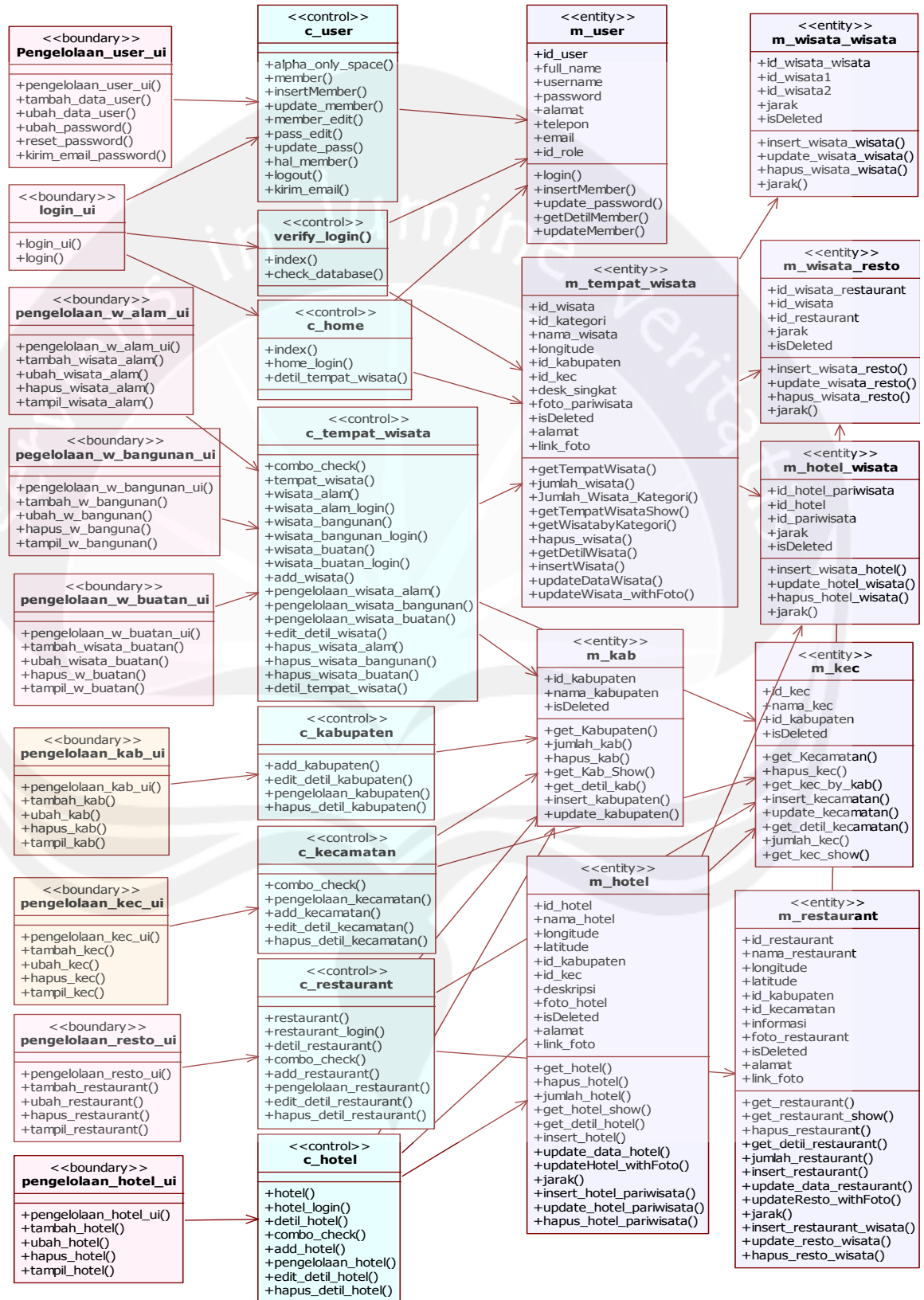
Fungsi Tampil Rute Tempat Wisata Buatan

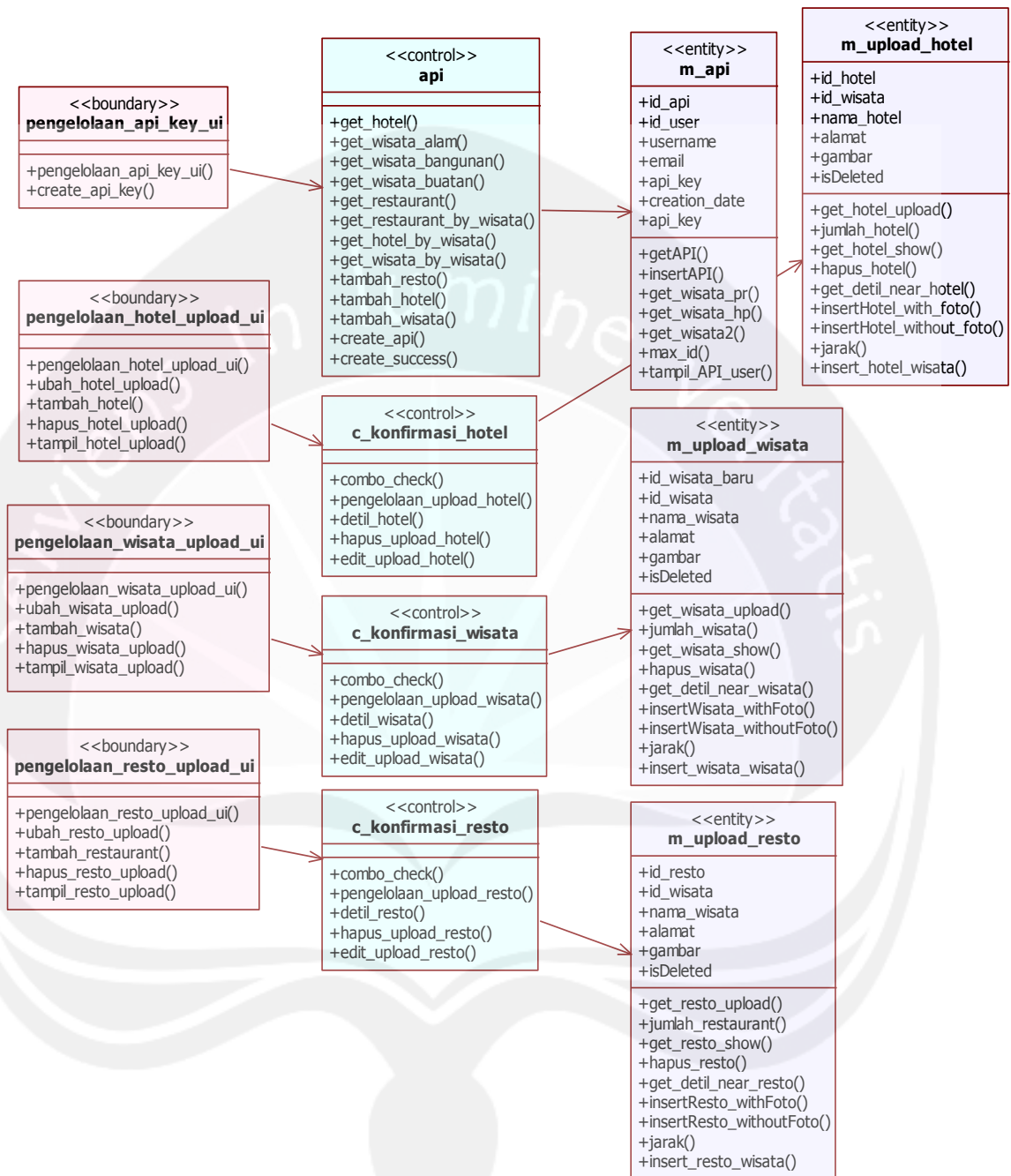


2.3.1.2.21 Fungsi Tampil Rute Hotel

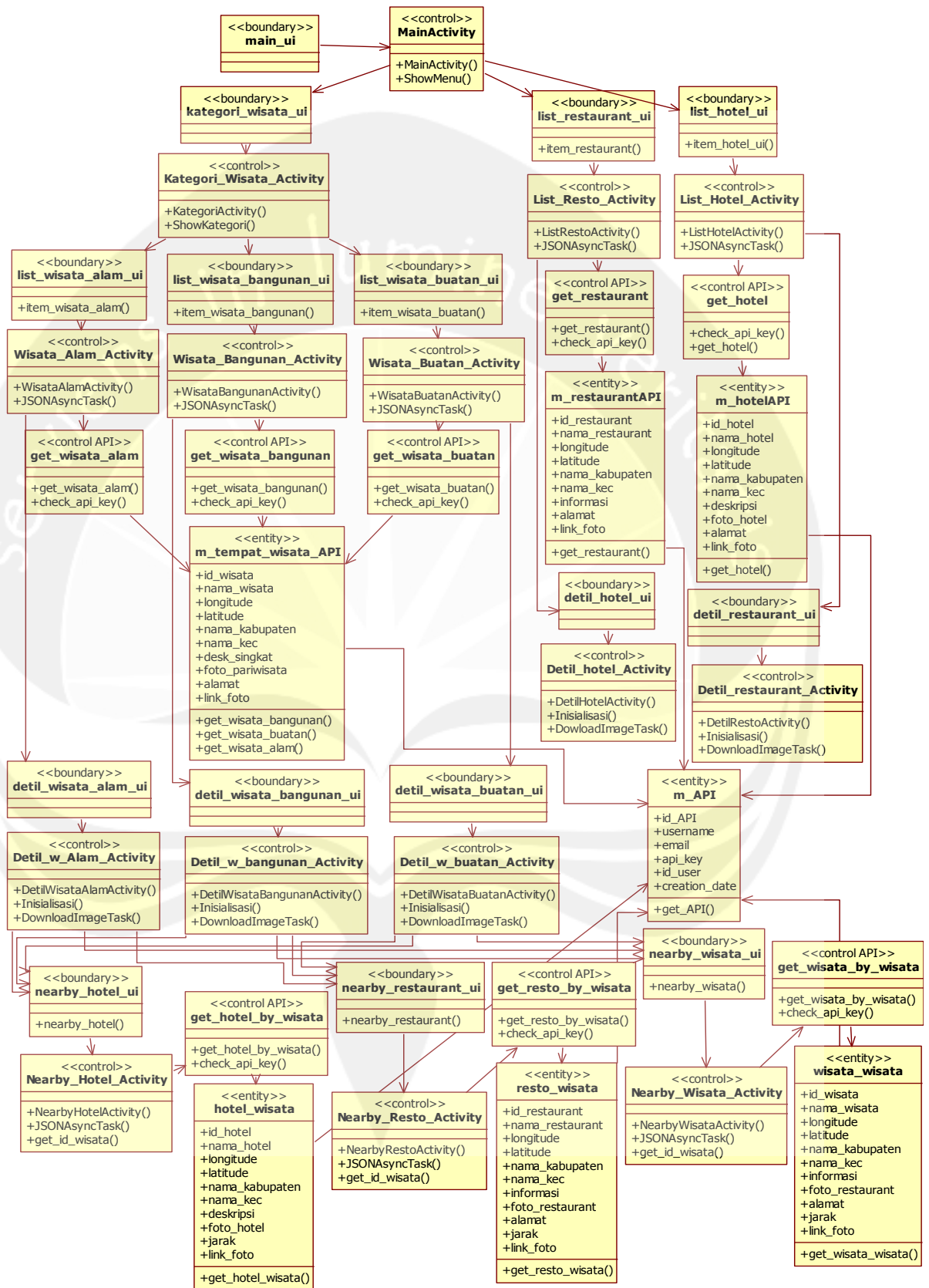


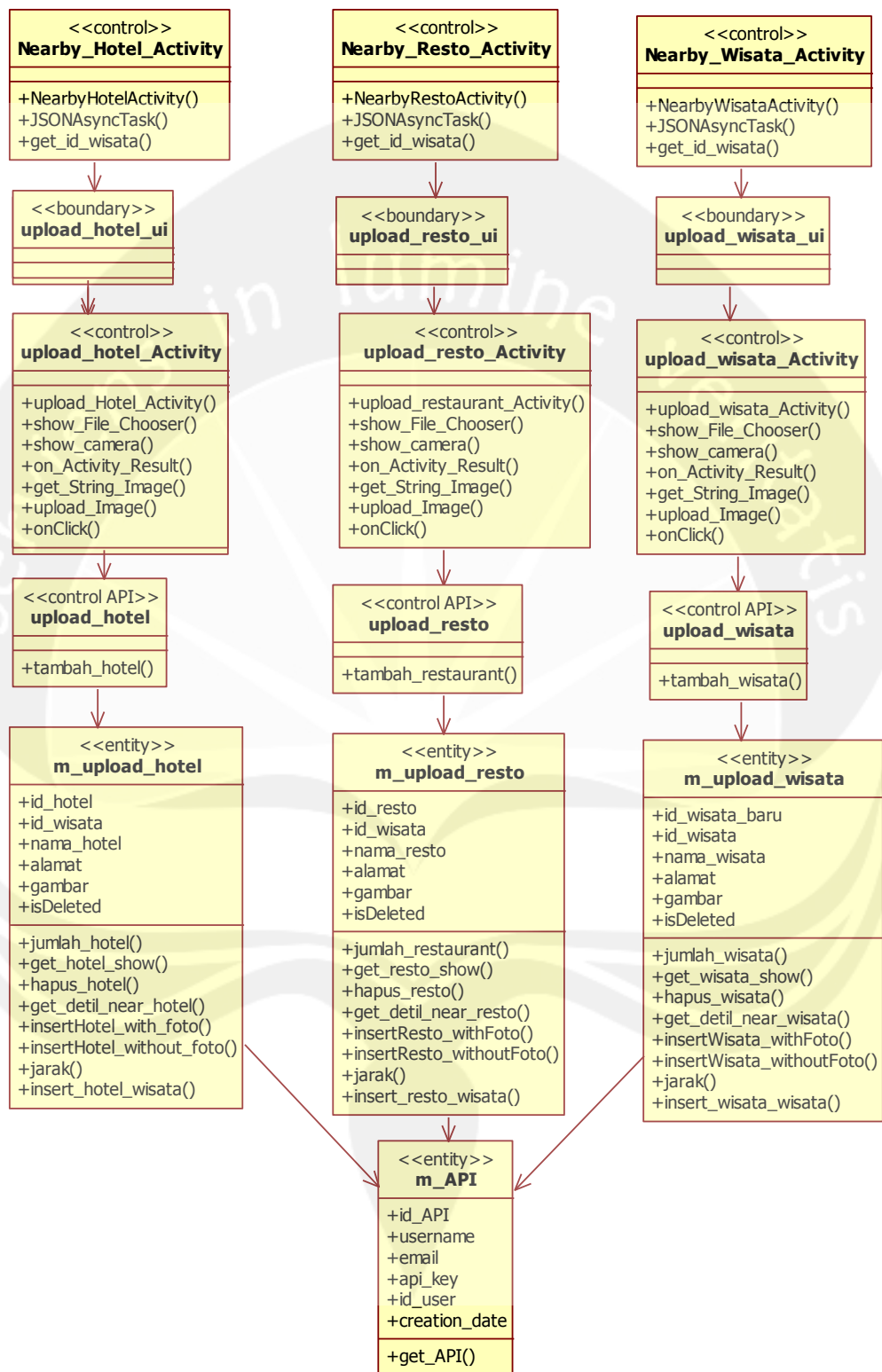
2.4 Class Diagram





Gambar 4.1 Class Diagram Web JogjaParadise





Gambar 4.2 Class Diagram Aplikasi Mobile Jogja Wisata

2.5 Class Diagram Specific Description

2.5.1 Specific Design Class Login_ui

Login_ui	<<boundary>>
<pre>+LoginUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +Login() Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh user, yaitu login username dan password, yang digunakan sebagai parameter untuk memanggil fungsi login dari pengelolaan login.</pre>	

2.5.2 Specific Design Pengelolaan_user_ui

Pengelolaan_user_ui	<<boundary>>
<pre>+pengelolaanUserUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +Tambah_data_user() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data user ke basis data. +ResetPassword() Operasi ini digunakan untuk mengganti password user menjadi password yang dihasilkan oleh sistem. +Kirim_email() Operasi ini digunakan untuk mengirimkan email password baru kepada user. +Ubah_data_user() Fungsi ini digunakan untuk mengubah data user di</pre>	

database +Ubah_password() Fungsi untuk mengubah password user.
--

2.5.3 Specific Design Class pengelolaan_w_alam_ui

Pengelolaan_w_alam_ui	<<boundary>>
+Pengelolaan_w_alam_ui() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini +Tambah_wisata_alam() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data wisata alam ke basis data. +Ubah_wisata_alam() Operasi ini digunakan untuk mengubah data wisata alam pada basis data. +Tampil_wisata_alam() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data wisata alam dari basis data kepada user. +Hapus_wisata_alam() Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata alam dari basis data.	

2.5.4 Specific Design Class Pengelolaan_w_bangunan_ui

Pengelolaan_w_bangunan_ui	<<boundary>>
+Pengelolaan_w_bangunan_ui() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini +Tambah_wisata_bangunan() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data wisata bangunan ke basis data. +Ubah_wisata_alam()	

Operasi ini digunakan untuk mengubah data wisata bangunan pada basis data.

+Tampil_wisata_alam()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data wisata bangunan dari basis data kepada user.

+Hapus_wisata_alam()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata bangunan dari basis data.

2.5.5 Specific Design Class pengelolaan_w_buatan_ui

Pengelolaan_w_buatan_ui	<<boundary>>
<p>+Pengelolaan_w_buatan_ui()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini</p> <p>+Tambah_wisata_buatan()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menambahkan data wisata buatan ke basis data.</p> <p>+Ubah_wisata_buatan()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data wisata buatan pada basis data.</p> <p>+Tampil_wisata_buatan()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data wisata buatan dari basis data kepada user.</p> <p>+Hapus_wisata_buatan()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata buatan dari basis data.</p>	

2.5.6 Specific Design Class Pengelolaan_kab_ui

Pengelolaan_kab_ui	<< boundary >>
<p>+Pengelolaan_kab_ui()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua</p>	

attribute dari kelas ini

+Tambah_kab()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kabupaten ke basis data.

+Ubah_kab()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data kabupaten pada basis data.

+Tampil_kab()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kabupaten dari basis data kepada user.

+Hapus_kab()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kabupaten dari basis data.

2.5.7 Specific Design Class Pengelolaan_kec_ui

Pengelolaan_kec_ui	<< boundary >>
+Pengelolaan_kec_ui() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini	
+Tambah_kec() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kecamatan ke basis data.	
+Ubah_kec() Operasi ini digunakan untuk mengubah data kecamatan pada basis data.	
+Tampil_kec() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kecamatan dari basis data kepada user.	
+Hapus_kec() Operasi ini digunakan untuk menghapus data kecamatan dari basis data.	

2.5.8 Specific Design Class pengelolaan_resto_ui

Pengelolaan_resto_ui	<< boundary >>
<pre> +Pengelolaan_resto_ui() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini +Tambah_resto() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data restaurant ke basis data. +Ubah_resto() Operasi ini digunakan untuk mengubah data restaurant pada basis data. +Tampil_resto() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data restaurant dari basis data kepada user. +Hapus_resto() Operasi ini digunakan untuk menghapus data restaurant dari basis data. </pre>	

2.5.9 Specific Design Class Pengelolaan_hotel_ui

Pengelolaan_hotel_ui	<< boundary >>
<pre> +Pengelolaan_hotel() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini +Tambah_hotel() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data hotel ke basis data. +Ubah_hotel() Operasi ini digunakan untuk mengubah data hotel pada basis data. +Tampil_hotel() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data hotel dari </pre>	

basis data kepada user.

+Hapus_hotel()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel dari basis data.

2.5.10 Specific Design Class pengelolaan_api_key_ui

Pengelolaan_api_key_ui	<< boundary >>
+Pengelolaan_api_key_ui()	
Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
+Create_api_key()	
Operasi ini digunakan untuk user meminta API key Web JogjaParadise.	

2.5.11 Specific Design Class Pengelolaan_hotel_upload_ui

Pengelolaan_hotel_upload_ui	<<boundary>>
+Pengelolaan_hotel_upload_ui()	
Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.	
+Tampil_hotel_upload()	
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data hotel di sekitar tempat wisata yang di-upload oleh user.	
+Ubah_hotel_upload()	
Operasi ini digunakan untuk mengubah data hotel upload yang dimasukkan oleh user.	
+Tambah_hotel()	
Operasi ini digunakan untuk memasukkan data hotel upload yang telah diubah ke basis data.	
+Hapus_hotel_upload()	
Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel yang di-upload oleh user.	

2.5.12 Specific Design Class Pengelolaan_wisata_upload_ui

Pengelolaan_wisata_upload_ui	<<boundary>>
<pre> +Pengelolaan_wisata_upload_ui() Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +Tampil_wisata_upload() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data wisata di sekitar tempat wisata yang di-upload oleh user. +Ubah_wisata_upload() Operasi ini digunakan untuk mengubah data wisata upload yang dimasukkan oleh user. +Tambah_wisata() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data wisata upload yang telah diubah ke basis data. +Hapus_wisata_upload() Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata yang di-upload oleh user. </pre>	

2.5.13 Specific Design Class resto_upload_ui

Resto_upload_ui	<<boundary>>
<pre> +Pengelolaan_resto_upload_ui() Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +Tampil_resto_upload() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data resataurant di sekitar tempat wisata yang di-upload oleh user. +Ubah_resto_upload() Operasi ini digunakan untuk mengubah data restaurant yang di-upload oleh user. +Tambah_resto() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data restaurant </pre>	

upload yang telah diubah ke basis data.

+Hapus_resto_upload()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data restaurant yang di-upload oleh user.

2.5.14 Specific Design Class C_user

C_user	<<control>>
<pre>+alpha_only_spaces() Operasi ini digunakan untuk memberikan validasi masukkan username hanya berupa angka atau spasi. +member() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman pendaftaran anggota baru . +insert_member() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data anggota ke basis data. +member_edit() Operasi ini digunakan untuk mengambil data user dari basis data. +updateMember() Operasi ini digunakan untuk mengubah data user pada basis data. +pass_edit() Operasi ini digunakan untuk mengambil data user dari basis data. +update_pass() Operasi ini digunakan untuk mengubah data password user pada basis data. +hal_member() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman pengelolaan user yaitu edit profit atau edit password. +logout()</pre>	

Operasi ini digunakan user untuk keluar dari system.
 +kirim_email()
 Operasi ini digunakan untuk memberikan password baru kepada user.

2.5.15 Specific Design Class Verify_login

Verify_login	<<control>>
+index() Operasi ini digunakan untuk melakukan login ke sistem. +check_database() Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi username dan password yang dimasukkan user dengan data pada basis data.	

2.5.16 Specific Design Class C_home

C_home	<<control>>
+index() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman home pada user. +home_login() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman home pada user yang telah melakukan login ke sistem. +detil_tempat_wisata() Operasi ini digunakan untuk menampilkan detil tempat wisata sesuai dengan id_wisata.	

2.5.17 Specific Design Class C_tempat_wisata

C_tempat_wisata	<<control>>
+combo_check() Operasi untuk memberikan validasi user memilih dengan benar	

salah satu pilihan dari combo box.

+tempat_wisata()

Operasi untuk menampilkan pilihan kategori tempat wisata.

+wisata_alam()

Operasi untuk menampilkan data wisata alam dari basis data kepada user.

+wisata_alam_login()

Operasi untuk menampilkan data wisata alam dari basis data kepada user yang telah melakukan login.

+wisata_bangunan()

Operasi untuk menampilkan data wisata bangunan dari basis data kepada user.

+wisata_bangunan_login()

Operasi untuk menampilkan data wisata bangunan dari basis data kepada user yang telah melakukan login.

+wisata_buatan()

Operasi untuk menampilkan data wisata buatan dari basis data kepada user.

+wisata_buatan_login()

Operasi untuk menampilkan data wisata bangunan dari basis data kepada user yang telah melakukan login.

+add_wisata()

Operasi untuk menambahkan data tempat wisata ke basis data.

+pengelolaan_wisata_alam()

Operasi untuk menampilkan halaman pengelolaan wisata alam, yaitu tampil, tambah, ubah, dan hapus wisata alam.

+pengelolaan_wisata_bangunan()

Operasi untuk menampilkan halaman pengelolaan wisata bangunan, yaitu tampil, tambah, ubah, dan hapus wisata bangunan.

+pengelolaan_wisata_buatan()

Operasi untuk menampilkan halaman pengelolaan wisata buatan, yaitu tampil, tambah, ubah, dan hapus wisata bangunan.

+edit_detil_wisata()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data tempat wisata pada basis data.

+hapus_wisata_alam()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata alam pada basis data.

+hapus_wisata_bangunan()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata bangunan pada basis data.

+hapus_wisata_buatan()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata buatan pada basis data.

+detil_wisata()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan detil tempat wisata kepada user.

2.5.18 Specific Design Class C_kabupaten

C_kabupaten	<<control>>
<p>+pengelolaan_kabupaten() Operasi untuk menampilkan pengelolaan kabupaten, meliputi tampil, tambah, ubah, dan hapus kabupaten.</p> <p>+add_kabupaten() Operasi untuk menambahkan data kabupaten pada basis data.</p> <p>+edit_detil_kabupaten() Operasi untuk mengubah data kabupaten pada basis data.</p> <p>+hapus_detil_kabupaten() Operasi untuk menghapus data kabupaten pada basis data.</p>	

2.5.19 Specific Design Class C_kecamatan

C_kecamatan	<<control>>
<p>+pengelolaan_kecamatan()</p>	

Operasi untuk menampilkan pengelolaan kecamatan, meliputi tampil, tambah, ubah, dan hapus kecamatan.

+add_kecamatan ()

Operasi untuk menambahkan data kecamatan pada basis data.

+edit_detil_kecamatan()

Operasi untuk mengubah data kecamatan pada basis data.

+hapus_detil_kecamatan()

Operasi untuk menghapus data kecamatan pada basis data.

+combo_check()

Operasi untuk memberikan validasi user memilih dengan benar salah satu pilihan dari combo box.

2.5.20 Specific Design Class C_restaurant

C_restaurant	<<control>>
<p>+restaurant()</p> <p>Operasi untuk menampilkan data restaurant dari basis data kepada user.</p> <p>+restaurant_login()</p> <p>Operasi untuk menampilkan data restaurant dari basis data kepada user yang telah login.</p> <p>+detil_restaurant()</p> <p>Operasi untuk menampilkan detil restaurant kepada user.</p> <p>+pengelolaan_restaurant()</p> <p>Operasi untuk menampilkan pengelolaan restaurant, meliputi tampil, tambah, ubah, dan hapus restaurant.</p> <p>+add_restaurant ()</p> <p>Operasi untuk menambahkan data restaurant pada basis data.</p> <p>+edit_detil_restaurant()</p> <p>Operasi untuk mengubah data restaurant pada basis data.</p> <p>+hapus_detil_restaurant()</p> <p>Operasi untuk menghapus data restaurant pada basis data.</p> <p>+combo_check()</p>	

Operasi untuk memberikan validasi user memilih dengan benar salah satu pilihan dari combo box.

2.5.21 Specific Design Class C_hotel

C_hotel	<<control>>
<pre> +hotel() Operasi untuk menampilkan data hotel dari basis data kepada user. +hotel_login() Operasi untuk menampilkan data hotel dari basis data kepada user yang telah login. +detil_hotel() Operasi untuk menampilkan detil hotel kepada user. +pengelolaan_hotel() Operasi untuk menampilkan pengelolaan hotel, meliputi tampil, tambah, ubah, dan hapus hotel. +add_hotel () Operasi untuk menambahkan data hotel pada basis data. +edit_detil_hotel() Operasi untuk mengubah data hotel pada basis data. +hapus_detil_hotel() Operasi untuk menghapus data hotel pada basis data. +combo_check() Operasi untuk memberikan validasi user memilih dengan benar salah satu pilihan dari combo box. </pre>	

2.5.22 Specific Design Class API

API	<<control>>
<pre> +get_hotel() </pre>	

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data hotel dari basis data.

+get_wisata_alam()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata alam dari basis data.

+get_wisata_bangunan()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata bangunan dari basis data.

+get_wisata_buatan()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata buatan dari basis data.

+get_restaurant()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data restaurant dari basis data.

+get_hotel_by_wisata()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data hotel di sekitar tempat wisata dari basis data.

+get_restaurant_by_wisata()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data restaurant di sekitar tempat wisata dari basis data.

+get_wisata_by_wisata()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata di sekitar tempat wisata dari basis data.

+tambah_resto()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data restaurant berdasarkan tempat wisata ke basis data.

+tambah_hotel()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data hotel berdasarkan tempat wisata ke basis data.

+tambah_wisata()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data tempat wisata berdasarkan tempat wisata ke basis data.

+create_api()

Operasi yang digunakan untuk menampilkan halaman permintaan

API key.

+create_success()

Operasi yang digunakan untuk memasukkan API key ke basis data dan menampilkannya kepada user.

2.5.23 Specific Design Class C_konfirmasi_hotel

C_konfirmasi_hotel	<<control>>
+pengelolaan_hotel_upload() Operasi untuk menampilkan pengelolaan hotel_upload, meliputi tampil, ubah, dan hapus hotel_upload.	
+detil_hotel_upload () Operasi untuk menampilkan detil hotel_upload kepada user.	
+edit_hotel_upload() Operasi untuk mengubah data hotel_upload pada basis data.	
+hapus_hotel_upload() Operasi untuk menghapus data hotel_upload pada basis data.	
+combo_check() Operasi untuk memberikan validasi user memilih dengan benar salah satu pilihan dari combo box.	

2.5.24 Specific Design Class C_konfirmasi_restaurant

C_konfirmasi_restaurant	<<control>>
+pengelolaan_resto_upload() Operasi untuk menampilkan pengelolaan resto_upload, meliputi tampil, ubah, dan hapus resto_upload.	
+detil_resto_upload () Operasi untuk menampilkan detil resto_upload kepada user.	
+edit_resto_upload() Operasi untuk mengubah data resto_upload pada basis data.	

```
+hapus_hotel_upload()
```

Operasi untuk menghapus data resto_upload pada basis data.

```
+combo_check()
```

Operasi untuk memberikan validasi user memilih dengan benar salah satu pilihan dari combo box.

2.5.25 Specific Design Class C_konfirmasi_wisata

C_konfirmasi_wisata	<<control>>
<pre>+pengelolaan_wisata_upload()</pre> <p>Operasi untuk menampilkan pengelolaan wisata_upload, meliputi tampil, ubah, dan hapus wisata_upload.</p> <pre>+detil_wisata_upload ()</pre> <p>Operasi untuk menampilkan detil wisata_upload kepada user.</p> <pre>+edit_wisata_upload()</pre> <p>Operasi untuk mengubah data wisata_upload pada basis data.</p> <pre>+hapus_hotel_upload()</pre> <p>Operasi untuk menghapus data wisata_upload pada basis data.</p> <pre>+combo_check()</pre> <p>Operasi untuk memberikan validasi user memilih dengan benar salah satu pilihan dari combo box.</p>	

2.5.26 Specific Design Class M_user

M_user	<<entity>>
<pre>#id_user: integer</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan id_user.</p> <pre>-fullname: string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama lengkap user.</p> <pre>-username: string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan username yang akan digunakan untuk login ke system.</p> <pre>-password: string</pre>	

<p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan password yang akan digunakan untuk login ke system.</p> <p>-alamat :string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat user.</p> <p>-telepon :string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nomor telepon user.</p> <p>-email :string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat email user yang akan digunakan untuk reset password dan memperoleh api key.</p> <p>-id_role :integer</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan peran user dalam system.</p>
<p>+login()</p> <p>Operasi yang digunakan user untuk melakukan login ke system.</p> <p>+insertMember()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menambahkan data user ke basis data.</p> <p>+update_password()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah password user.</p> <p>+get_detil_member()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk memperoleh data user.</p> <p>+update_member()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data user.</p>

2.5.27 Specific Design Class M_tempat_wisata

M_tempat_wisata	<<entity>>
<p>#id_wisata: integer</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan id tempat wisata.</p> <p>-id_kategori: integer</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan id kategori wisata.</p> <p>-nama_wisata: string</p> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama tempat wisata.</p> <p>-longitude: float</p>	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur tempat wisata.

-latitude: float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang tempat wisata.

-id_kabupaten: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan kabupaten tempat wisata.

-id_kec: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan kecamatan tempat wisata.

-desk_singkat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai tempat wisata.

-foto_pariwisata: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar tempat wisata di website.

-isDeleted: string

Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data tempat wisata dihapus atau ada.

-alamat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat tempat wisata.

-link_foto: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar tempat wisata pada website.

+getTempatWisata()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata dari basis data.

+jumlah_wisata()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh jumlah tempat wisata pada basis data.

+jumlah_wisata_kategori()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh jumlah tempat wisata berdasarkan id_kategori.


```

+getTempatWisataShow()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tempat wisata
dengan pagination.
+getWisata_byKategori()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tempat wisata
berdasarkan id_wisata.
+hapus_wisata()
Operasi ini digunakan untuk menghapus data tempat wisata
pada basis data.
+getDetil_wisata()
Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil tempat wisata
berdasarkan id_wisata.
+insert_wisata()
Operasi ini digunakan untuk menambahkan data tempat wisata
ke basis data.
+update_wisata()
Operasi ini digunakan untuk mengubah data tempat wisata
tanpa foto_pariwisata pada basis data.
+updateWisata_withFoto()
Operasi ini digunakan untuk mengubah data tempat wisata
dengan foto_pariwisata pada basis data.

```

2.5.28 Specific Design Class M_kab

M_kab	<<entity>>
<pre> #id_kabupaten : integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id kabupaten. -nama_kabupaten : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama kabupaten. -isDeleted : string Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data kabupaten dihapus atau ada. </pre>	
<pre> +get_kabupaten() Operasi ini digunakan untuk memperoleh data kabupaten dari </pre>	

basis data.

+jumlah_kab()
Operasi ini digunakan untuk memperoleh jumlah data kabupaten pada basis data.

+hapus_kab()
Operasi ini digunakan untuk menghapus data kabupaten dari basis data.

+get_Kab_Show()
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kabupaten dengan menggunakan pagination.

+get_detil_kab()
Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil kabupaten berdasarkan id_kabupaten.

+insert_kabupaten()
Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kabupaten ke basis data.

+update_kabupaten()
Operasi ini digunakan untuk mengubah data kabupaten pada basis data.

2.5.29 Specific Design Class M_hotel

M_hotel	<<entity>>
<pre>#id_hotel: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id hotel. -nama_hotel: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama hotel. -longitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur hotel. -latitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang hotel. -id_kabupaten: integer</pre>	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan kabupaten hotel.

-id_kec: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan kecamatan hotel.

-deskripsi: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai hotel.

-foto_hotel: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar hotel di website.

-isDeleted: string

Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data hotel dihapus atau ada.

-alamat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat hotel.

-link_foto: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar hotel pada website.

+get_hotel()

Operasi untuk memperoleh data hotel dari basis data.

+hapus_hotel()

Operasi untuk menghapus data hotel dari basis data.

+jumlah_hotel()

Operasi untuk menghitung jumlah hotel pada basis data.

+get_hotel_show()

Operasi untuk menampilkan data hotel dari basis data kepada user dengan pagination.

+get_detil_hotel()

Operasi untuk memperoleh detil hotel berdasarkan id_hotel.

+insert_hotel()

Operasi untuk memasukkan data hotel ke basis data.

+update_data_hotel()

Operasi untuk mengubah data hotel pada basis data.

+updateHotel_withFoto()

Operasi untuk mengubah data hotel dan foto_hotel pada basis

```

data.
+jarak()
Operasi untuk menghitung jarak hotel yang dimasukkan dengan
data tempat wisata yang terdapat pada basis data.
+insert_hotel_pariwisata()
Operasi untuk memasukkan data hotel dan tempat wisata dengan
jarak ≤ 3 km ke basis data.
+update_hotel_pariwisata()
Operasi untuk mengubah data hotel pariwisata pada basis
data.
+hapus_hotel_pariwisata()
Operasi untuk menghapus data hotel pariwisata pada basis
data.

```

2.5.30 Specific Design Class M_kec

M_kec	<<entity>>
<pre> #id_kec: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id kecamatan. -nama_kec : string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama kecamatan. -id_kabupaten : integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data kabupaten tempat kecamatan berada. -isDeleted : string Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data kecamatan dihapus atau ada. </pre>	
<pre> +get_kecamatan() Operasi ini digunakan untuk memperoleh data kecamatan dari basis data. +jumlah_kecamatan() Operasi ini digunakan untuk memperoleh jumlah data kecamatan pada basis data. +hapus_kecamatan() </pre>	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kecamatan dari basis data.

+get_Kec_Show()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kecamatan dengan menggunakan pagination.

+get_detil_kec()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil kecamatan berdasarkan id_kecamatan.

+insert_kecamatan()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kecamatan ke basis data.

+update_kecamatan()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data kecamatan pada basis data.

+get_kec_by_kab()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data kecamatan berdasarkan id_kabupaten.

2.5.31 Specific Design Class M_restaurant

M_restaurant	<<entity>>
#id_restaurant: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id restaurant.	
-nama_restaurant: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama restaurant.	
-longitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur restaurant.	
-latitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang restaurant.	
-id_kabupaten: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data kabupaten tempat restaurant berada.	

-id_kec: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan kecamatan restaurant.

-informasi: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai restaurant.

-foto_restaurant: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar restaurant di website.

-isDeleted: string

Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data restaurant dihapus atau ada.

-alamat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat restaurant.

-link_foto: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar restaurant pada website.

+get_restaurant()

Operasi untuk memperoleh data restaurant dari basis data.

+hapus_restaurant()

Operasi untuk menghapus data restaurant dari basis data.

+jumlah_restaurant()

Operasi untuk memperoleh jumlah restaurant pada basis data.

+get_restaurant_show()

Operasi untuk menampilkan data restaurant dari basis data kepada user dengan pagination.

+get_detil_restaurant()

Operasi untuk memperoleh detil restaurant berdasarkan id_restaurant.

+insert_restaurant()

Operasi untuk memasukkan data restaurant ke basis data.

+update_data_restaurant()

Operasi untuk mengubah data restaurant pada basis data.

+updateRestaurant_withFoto()

Operasi untuk mengubah data restaurant dan foto_restaurant

pada basis data.

+jarak()
Operasi untuk menghitung jarak restaurant yang dimasukkan dengan data tempat wisata yang terdapat pada basis data.

+insert_restaurant_pariwisata()
Operasi untuk memasukkan data restaurant dan tempat wisata dengan jarak ≤ 3 km ke basis data.

+update_restaurant_pariwisata()
Operasi untuk mengubah data restaurant pariwisata pada basis data.

+hapus_restaurant_pariwisata()
Operasi untuk menghapus data restaurant pariwisata pada basis data.

2.5.32 Specific Design Class M_wisata_wisata

C_kecamatan	<<control>>
<pre>#id_wisata_wisata: int Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id tempat wisata yang berada pada jarak ≤ 3 km dengan tempat wisata lainnya. -id_wisata1: int Atribut ini digunakan untuk menyimpan data tempat wisata yang telah disimpan pada basis data. -id_wisata2: int Atribut ini digunakan untuk menyimpan data tempat wisata yang baru dimasukkan oleh admin. -jarak : float Atribut ini digunakan untuk menyimpan jarak antara tempat wisata pada id_wisata1 dan id_wisata2. -isDeleted : string Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data wisata_wisata dihapus atau ada.</pre>	
<pre>+insert_wisata_wisata() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data tempat wisata</pre>	

dengan tempat wisata lainnya yang memiliki jarak ≤ 3 km ke basis data.

+update_wisata_wisata()

Operasi ini digunakan untuk mengubah data wisata_wisata pada basis data.

+hapus_wisata_wisata()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata_wisata pada basis data.

+jarak()

Operasi ini digunakan untuk menghitung jarak antara tempat wisata pada basis data.

2.5.33 Specific Design Class M_wisata_resto

M_wisata_resto	<<entity>>
<p>#id_pariwisata_restaurant: int Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id tempat wisata dan restaurant yang berada pada jarak ≤ 3 km.</p> <p>-id_wisata: int Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id tempat wisata yang berdekatan dengan restaurant tertentu.</p> <p>-id_restaurant: int Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id restaurant yang berdekatan dengan tempat wisata tertentu.</p> <p>-jarak : float Atribut ini digunakan untuk menyimpan jarak antara tempat wisata dan restaurant.</p> <p>-isDeleted : string Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data pariwisata_restaurant dihapus atau ada.</p>	
<p>+insert_wisata_resto() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data restaurant dan tempat wisata yang memiliki jarak ≤ 3 km ke basis data.</p> <p>+update_wisata_resto()</p>	

Operasi ini digunakan untuk mengubah data wisata_resto pada basis data.

```
+hapus_wisata_resto()
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata_resto pada basis data.

```
+jarak()
```

Operasi ini digunakan untuk menghitung jarak antara tempat wisata dengan restaurant pada basis data.

2.5.34 Specific Design Class M_hotel_wisata

M_hotel_wisata	<<entity>>
<pre>#id_hotel_pariwisata: int</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id tempat wisata dan hotel yang berada pada jarak ≤ 3 km.</p> <pre>-id_wisata: int</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id tempat wisata yang berdekatan dengan hotel tertentu.</p> <pre>-id_hotel: int</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id hotel yang berdekatan dengan tempat wisata tertentu.</p> <pre>-jarak : float</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan jarak antara tempat wisata dan hotel.</p> <pre>-isDeleted : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data hotel_pariwisata dihapus atau ada.</p>	
<pre>+insert_hotel_wisata()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk memasukkan data hotel dan tempat wisata yang memiliki jarak ≤ 3 km ke basis data.</p> <pre>+update_hotel_wisata()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data hotel_wisata pada basis data.</p> <pre>+hapus_hotel_wisata()</pre>	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel_wisata pada basis data.

+jarak()

Operasi ini digunakan untuk menghitung jarak antara tempat wisata dengan hotel pada basis data.

2.5.35 Specific Design Class M_api

M_api	<<entity>>
<p>#id_api: integer Atribut ini digunakan untuk meyimpan id API key.</p> <p>-id_user: integer Atribut ini digunakan untuk meyimpan id_user.</p> <p>-username: string Atribut ini digunakan untuk meyimpan username user.</p> <p>-email: string Atribut ini digunakan untuk meyimpan alamat email user.</p> <p>-api_key: string Atribut ini digunakan untuk meyimpan api_key user.</p> <p>-creation_date: timestamp Atribut ini digunakan untuk meyimpan tanggal pembuatan api key.</p> <p>-isDeleted : string Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data api_key dihapus atau ada.</p>	
<p>+get_api() Operasi ini digunakan untuk memperoleh data api key dari basis data.</p> <p>+insert_api() Operasi ini digunakan untuk menambahkan Api key ke basis data.</p> <p>+get_wisata_pr() Operasi ini digunakan untuk memperoleh data dari table pariwisata_restaurant.</p>	

```
+get_wisata2()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data dari table wisata_wisata.

```
+get_wisata_hp()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data dari table hotel_pariwisata.

```
+max_id()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh id_api yang dimasukkan terakhir pada basis data.

```
+tampil_api_user()
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan api key berdasarkan id_user dan id_api.

2.5.36 Specific Design Class M_upload_wisata

M_upload_wisata	<<entity>>
<pre>#id_wisata_baru: integer</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id wisata yang diupload oleh pengguna aplikasi mobile.</p>	
<pre>-id_wisata: integer</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan id tempat wisata yang menjadi acuan.</p>	
<pre>-nama_wisata_baru: string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama tempat wisata yang diupload user.</p>	
<pre>-alamat: string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat tempat wisata.</p>	
<pre>-gambar: string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar tempat wisata.</p>	
<pre>-isDeleted : string</pre> <p>Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data uploaded_wisata dihapus atau ada.</p>	
<pre>+get_wisata_upload()</pre>	

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data wisata_upload dari basis data.

+jumlah_wisata()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh jumlah wisata_upload dari basis data.

+get_wisata_show()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data wisata upload dengan pagination pada user.

+hapus_wisata()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data wisata upload dari basis data.

+get_detil_near_wisata()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil wisata upload berdasarkan id_wisata_baru.

+insertWisata_withFoto()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data tempat wisata dan foto_pariwisata ke table tempat_wisata.

+insertWisata_withoutFoto()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data tempat wisata ke table tempat_wisata.

+jarak()

Operasi untuk menghitung jarak antara wisata_upload dengan data tempat wisata pada basis data.

+insert_wisata_wisata()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data ke table wisata_wisata jika jarak antara tempat wisata ≤ 3 km.

2.5.37 Specific Design Class M_upload_hotel

M_upload_hotel	<<entity>>
#id_hotel: integer	
Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id hotel yang diupload oleh pengguna aplikasi mobile.	
-id_wisata: integer	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan id tempat wisata yang menjadi acuan.

-nama_hotel: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama hotel yang diupload user.

-alamat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat hotel.

-gambar: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar hotel.

-isDeleted : string

Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data uploaded_hotel dihapus atau ada.

+get_hotel_upload()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data hotel_upload dari basis data.

+jumlah_hotel()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh jumlah hotel_upload dari basis data.

+get_hotel_show()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data hotel upload dengan pagination pada user.

+hapus_hotel()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel upload dari basis data.

+get_detil_near_hotel()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil hotel upload berdasarkan id_hotel.

+insertHotel_withFoto()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data hotel dan gambar ke table hotel pada basis data.

+insertHotel_withoutFoto()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data hotel ke table hotel pada basis data.

+jarak()

Operasi untuk menghitung jarak antara hotel_upload dengan data tempat wisata pada basis data.

+insert_hotel_wisata()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data ke table hotel_pariwisata jika jarak hotel dan tempat wisata \leq 3 km.

2.5.38 Specific Design Class M_upload_resto

M_upload_resto	<<entity>>
-----------------------	-------------------------------

#id_resto: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id resto yang diupload oleh pengguna aplikasi mobile.

-id_wisata: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan id tempat wisata yang menjadi acuan.

-nama_resto: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama resto yang diupload user.

-alamat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat restaurant.

-gambar: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar restaurant.

-isDeleted : string

Atribut ini digunakan untuk menunjukkan data uploaded_resto dihapus atau ada.

+get_resto_upload()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data restaurant_upload dari basis data.

+jumlah_resto()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh jumlah restaurant_upload dari basis data.

+get_resto_show()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data restaurant_upload dengan pagination pada user.

+hapus_resto()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data restaurant_upload dari basis data.

+get_detil_near_resto()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil restaurant_upload berdasarkan id_resto.

+insertResto_withFoto()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data restaurant dan gambar ke table restaurant pada basis data.

+insertResto_withoutFoto()

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data restaurant ke table restaurant pada basis data.

+jarak()

Operasi untuk menghitung jarak antara resto_upload dengan data tempat wisata pada basis data.

+insert_resto_wisata()

Operasi ini digunakan untuk memasukkan data ke table resto_pariwisata jika jarak resto dan tempat wisata ≤ 3 km.

2.5.39 Specific Design Class Main_ui

Main_ui	<<boundary>>

2.5.40 Specific Design Class Kategori_wisata_ui

Kategori_wisata_ui	<<boundary>>

2.5.41 Specific Design Class List_wisata_alam_ui

Main_ui	<<boundary>>
+item_wisata_alam()	

2.5.42 Specific Design Class List_wisata_bangunan_ui

Main_ui	<<boundary>>
+item_wisata_bangunan()	

2.5.43 Specific Design Class List_wisata_buatan_ui

Main_ui	<<boundary>>
+item_wisata_buatan()	

2.5.44 Specific Design Class List_restaurant_ui

List_restaurant_ui	<<boundary>>
+item_restaurant()	

2.5.45 Specific Design Class List_hotel_ui

List_hotel_ui	<<boundary>>
+item_hotel_ui()	

2.5.46 Specific Design Class Detil_wisata_alam_ui

Detil_wisata_alam_ui	<<boundary>>

2.5.47 Specific Design Class Detil_Wisata_bangunan_ui

Detil_Wisata_bangunan_ui	<<boundary>>

2.5.48 Specific Design Class Detil_wisata_buatan_ui

Detil_wisata_buatan_ui	<<boundary>>

2.5.49 Specific Design Class Detil_hotel_ui

Detil_hotel_ui	<<boundary>>

2.5.50 Specific Design Class Detil_restaurant_ui

Detil_restaurant_ui	<<boundary>>

2.5.51 Specific Design Class Nearby_hotel_ui

Nearby_hotel_ui	<<boundary>>
+nearby_hotel()	

2.5.52 Specific Design Class Nearby_restaurant_ui

Nearby_restaurant_ui	<<boundary>>
+nearby_restaurant()	

2.5.53 Specific Design Class Nearby_wisata_ui

Nearby_wisata_ui	<<boundary>>
+nearby_hotel()	

2.5.54 Specific Design Class Upload_hotel_ui

Upload_hotel_ui	<<boundary>>

2.5.55 Specific Design Class Upload_resto_ui

Upload_resto_ui	<<boundary>>

2.5.56 Specific Design Class Upload_wisata_ui

Upload_wisata_ui	<<boundary>>

2.5.57 Specific Design Class Main_activity

Main_activity	<<control>>
+MainActivity Konstruktor default, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +ShowMenu() Operasi ini digunakan untuk menampilkan pilihan menu utama, yaitu Kategori Wisata, Restaurant, dan Hotel.	

2.5.58 Specific Design Class Kategori_Wisata_Activity

Kategori_Wisata_Activity	<<control>>
<pre>+Kategori_Activity Konstruktor default, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +Show_Kategori() Operasi ini digunakan untuk menampilkan pilihan menu kategori tempat wisata.</pre>	

2.5.59 Specific Design Class List_Resto_Activity

List_Resto_Activity	<<control>>
<pre>+List_Resto_Activity() Konstruktor default, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini dan mengirimkan data ke Detil_restaurant_Activity. +JSONAsyncTask() Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data restaurant.</pre>	

2.5.60 Specific Design Class List_Hotel_Activity

List_Hotel_Activity	<<control>>
<pre>+List_Hotel_Activity() Konstruktor default, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini dan mengirimkan data ke Detil_hotel_Activity. +JSONAsyncTask() Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data hotel.</pre>	

2.5.61 Specific Design Class Wisata_Alam_Activity

Wisata_Alam_Activity	<<control>>
-----------------------------	--------------------------------

<pre>+Wisata_Alam_Activity()</pre> <p>Konstruktor default, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini dan mengirimkan data ke Detil_w_alam_Activity.</p> <pre>+JSONAsynctask()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data wisata alam.</p>

2.5.62 Specific Design Class Wisata_Bangunan_Activity

Wisata_Bangunan_Activity	<<control>>
<pre>+Wisata_Bangunan_Activity()</pre> <p>Konstruktor default, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini dan mengirimkan data ke Detil_w_bangunan_Activity.</p> <pre>+JSONAsynctask()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data wisata bangunan.</p>	

2.5.63 Specific Design Class Wisata_Buatan_Activity

Wisata_Buatan_Activity	<<control>>
<pre>+Wisata_Buatan_Activity()</pre> <p>Konstruktor default, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini dan mengirimkan data ke Detil_w_buatan_Activity.</p> <pre>+JSONAsynctask()</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data wisata buatan.</p>	

2.5.64 Specific Design Class Get_Wisata_Alam

Get_Wisata_Alam	<<control API>>

```
+get_wisata_alam()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata alam dalam format JSON.

```
+check_api_key()
```

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi API key yang digunakan oleh aplikasi client.

2.5.65 Specific Design Class Get_Wisata_Bangunan

Get_Wisata_Bangunan	<<control API>>
----------------------------	------------------------------------

```
+get_wisata_bangunan()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata bangunan dalam format JSON.

```
+check_api_key()
```

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi API key yang digunakan oleh aplikasi client.

2.5.66 Specific Design Class Get_Wisata_Buatan

Get_Wisata_Buatan	<<control API>>
--------------------------	------------------------------------

```
+get_wisata_buatan()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata buatan dalam format JSON.

```
+check_api_key()
```

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi API key yang digunakan oleh aplikasi client.

2.5.67 Specific Design Class Get_Restaurant

Get_Restaurant	<<control API>>
-----------------------	------------------------------------

```
+get_restaurant()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data restaurant dalam

format JSON.
+check_api_key()
Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi API key yang digunakan oleh aplikasi client.

2.5.68 Specific Design Class Get_Hotel

Get_Hotel	<<control API>>
<pre>+get_hotel() Operasi ini digunakan untuk memperoleh data hotel dalam format JSON. +check_api_key() Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi API key yang digunakan oleh aplikasi client.</pre>	

2.5.69 Specific Design Class Detil_hotel_Activity

Detil_hotel_Activity	<<control>>
<pre>+DetilHotelActivity() Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil hotel dari List_Hotel_Activity. +Inisialisasi() Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +DownloadImageTask() Operasi ini digunakan untuk mengubah format url menjadi bitmap untuk ditampilkan pada ImageView.</pre>	

2.5.70 Specific Design Class Detil_restaurant_Activity

Detil_restaurant_Activity	<<control>>
<pre>+DetilRestoActivity() Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil resto dari List_Restaurant_Activity.</pre>	

<pre>+Inisialisasi() Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +DownloadImageTask() Operasi ini digunakan untuk mengubah format url menjadi bitmap untuk ditampilkan pada ImageView.</pre>
<pre>+nearby_hotel()</pre>

2.5.71 Specific Design Class Detil_w_alam_Activity

Detil_w_alam_Activity	<<control>>
<pre>+DetilWisataAlamActivity() Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil wisata alam dari Wisata_Alam_Activity. +Inisialisasi() Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +DownloadImageTask() Operasi ini digunakan untuk mengubah format url menjadi bitmap untuk ditampilkan pada ImageView.</pre>	
<pre>+nearby_hotel()</pre>	

2.5.72 Specific Design Class Detil_w_bangunan_Activity

Detil_w_bangunan_Activity	<<control>>
<pre>+DetilWisataBangunanActivity() Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil wisata bangunan dari Wisata_Bangunan_Activity. +Inisialisasi() Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +DownloadImageTask() Operasi ini digunakan untuk mengubah format url menjadi bitmap untuk ditampilkan pada ImageView.</pre>	

2.5.73 Specific Design Class Detil_w_buatan_Activity

Detil_w_buatan_Activity	<<control>>
<pre>+DetilWisataBuatanActivity() Operasi ini digunakan untuk memperoleh detil wisata buatan dari Wisata_Buatan_Activity. +Inisialisasi() Operasi ini digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +DownloadImageTask() Operasi ini digunakan untuk mengubah format url menjadi bitmap untuk ditampilkan pada ImageView.</pre>	

2.5.74 Specific Design Class Nearby_Hotel_Activity

Nearby_Hotel_Activity	<<control>>
<pre>+Nearby_Hotel_Activity() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +JSONAsyncTask() Operasi ini digunakan untuk memperoleh data hotel dari hotel_pariwisata berdasarkan id_wisata. +get_id_wisata() Operasi ini digunakan untuk memperoleh id_wisata acuan.</pre>	

2.5.75 Specific Design Class Nearby_Resto_Activity

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

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data restaurant pariwisata_restaurant berdasarkan id_wisata.

+get_id_wisata()

Operasi ini digunakan untuk memperoleh id_wisata acuan.

2.5.76 Specific Design Class Nearby_Wisata_Activity

Nearby_Wisata_Activity	<<control>>
<pre>+Nearby_Wisata_Activity() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +JSONAsyncTask() Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata dari wisata_wisata berdasarkan id_wisata1. +get_id_wisata() Operasi ini digunakan untuk memperoleh id_wisata acuan.</pre>	

2.5.77 Specific Design Class Get_hotel_by_wisata

Get_hotel_by_wisata	<<control API>>
<pre>+get_hotel_by_wisata() Operasi ini digunakan untuk memperoleh data hotel berdasarkan id_wisata dari hotel_pariwisata dalam format JSON. +check_api_key() Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi API key yang digunakan oleh aplikasi client.</pre>	

2.5.78 Specific Design Class Get_resto_by_wisata

Get_resto_by_wisata	<<control API>>
<pre>+get_restaurant_by_wisata()</pre>	

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data restaurant berdasarkan id_wisata dari pariwisata_restaurant dalam format JSON.

+check_api_key()

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi API key yang digunakan oleh aplikasi client.

2.5.79 Specific Design Class Get_wisata_by_wisata

Get_wisata_by_wisata	<<control API>>
<p>+get_wisata_by_wisata()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata berdasarkan id_wisata1 dari wisata_wisata dalam format JSON.</p> <p>+check_api_key()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi API key yang digunakan oleh aplikasi client.</p>	

2.5.80 Specific Design Class Upload_hotel_Activity

Upload_hotel_Activity	<<control>>
<p>+Upload_hotel_Activity()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini dan menampilkan pilihan menu.</p> <p>+showFileChooser ()</p> <p>Operasi untuk menampilkan dialog pemilihan gambar dari gallery.</p> <p>+show_camera()</p> <p>Operasi untuk menampilkan pengambilan gambar melalui kamera.</p> <p>+onActivityResult()</p> <p>Operasi untuk memproses gambar yang dipilih ke aplikasi.</p> <p>+get_string_image()</p> <p>Operasi untuk mengubah gambar menjadi string.</p> <p>+upload_image()</p>	

Operasi untuk melakukan upload gambar ke url yang telah ditentukan.

+onClick()

Operasi untuk melakukan operasi upload_image.

2.5.81 Specific Design Class Upload_resto_Activity

Upload_resto_Activity	<<control>>
<pre>+Upload_resto_Activity() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini dan menampilkan pilihan menu. +showFileChooser () Operasi untuk menampilkan dialog pemilihan gambar dari gallery. +show_camera () Operasi untuk menampilkan pengambilan gambar melalui kamera. +onActivityResult() Operasi untuk memproses gambar yang dipilih ke aplikasi. +get_string_image() Operasi untuk mengubah gambar menjadi string. +upload_image() Operasi untuk melakukan upload gambar ke url yang telah ditentukan. +onClick() Operasi untuk melakukan operasi upload_image.</pre>	

2.5.82 Specific Design Class Upload_wisata_Activity

Upload_wisata_Activity	<<control>>
<pre>+Upload_wisata_Activity() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini dan menampilkan pilihan menu. +showFileChooser ()</pre>	

Operasi untuk menampilkan dialog pemilihan gambar dari gallery.

```
+show_camera()
```

Operasi untuk menampilkan pengambilan gambar melalui kamera.

```
+onActivityResult()
```

Operasi untuk memproses gambar yang dipilih ke aplikasi.

```
+get_string_image()
```

Operasi untuk mengubah gambar menjadi string.

```
+upload_image()
```

Operasi untuk melakukan upload gambar ke url yang telah ditentukan.

```
+onClick()
```

Operasi untuk melakukan operasi upload_image.

2.5.83 Specific Design Class Upload_hotel

Upload_hotel	<<control API>>
<pre>+upload_hotel()</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk menambahkan data hotel yang diupload user ke table uploaded_hotel.</p>	

2.5.84 Specific Design Class Upload_resto

Upload_resto	<<control API>>
<pre>+upload_resto()</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk menambahkan data restaurant yang diupload user ke table uploaded_resto.</p>	

2.5.85 Specific Design Class Upload_wisata

Upload_wisata	<<control API>>
<pre>+upload_wisata()</pre>	

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data tempat wisata yang diupload user ke table uploaded_wisata.

2.5.86 Specific Design Class M_tempat_wisata_API

M_tempat_wisata_API	<<entity>>
<pre> #id_wisata: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id tempat wisata. -nama_wisata: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama tempat wisata. -longitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur tempat wisata. -latitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang tempat wisata. -id_kabupaten: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan kabupaten tempat wisata. -id_kec: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan kecamatan tempat wisata. -desk_singkat: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai tempat wisata. -foto_pariwisata: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar tempat wisata di website. -alamat: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat tempat wisata. -link_foto: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar tempat wisata pada website. </pre>	
<pre> +get_wisata_bangunan() </pre>	

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata kategori bangunan dalam format JSON.

```
+get_wisata_buatan()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata kategori buatan dalam format JSON.

```
+get_wisata_alam()
```

Operasi ini digunakan untuk memperoleh data tempat wisata kategori alam dalam format JSON.

2.5.87 Specific Design Class M_restaurant_API

M_restaurant_API	<<entity>>
<pre>#id_restaurant: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id restaurant. -nama_restaurant: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama restaurant. -longitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur restaurant. -latitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang restaurant. -id_kabupaten: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data kabupaten tempat restaurant berada. -id_kec: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan kecamatan restaurant. -informasi: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai restaurant. -foto_restaurant: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar restaurant di website. -alamat: string</pre>	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat restaurant.

-link_foto: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar restaurant pada website.

+get_restaurant()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data restaurant dalam format JSON.

2.5.88 Specific Design Class M_hotel_API

M_hotel_API	<<entity>>
<p>#id_hotel: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id hotel.</p> <p>-nama_hotel: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama hotel.</p> <p>-longitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur hotel.</p> <p>-latitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang hotel.</p> <p>-id_kabupaten: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan kabupaten hotel.</p> <p>-id_kec: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan kecamatan hotel.</p> <p>-deskripsi: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai hotel.</p> <p>-foto_hotel: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar hotel di website.</p> <p>-alamat: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat hotel.</p> <p>-link_foto: string</p>	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar hotel pada website.

+get_hotel()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data hotel dalam format JSON.

2.5.89 Specific Design Class M_API

M_API	<<entity>>
#id_API: integer Atribut untuk menyimpan id API key. -username: string Atribut untuk menyimpan username user. -email: string Atribut untuk menyimpan email user. -api_key: string Atribut untuk menyimpan api_key user. -id_user: integer Atribut untuk menyimpan id_user. -creation_date: timestamp Atribut untuk menyimpan tanggal pembuatan API_key.	
+get_API() Operasi yang digunakan untuk memperoleh API key dari basis data.	

2.5.90 Specific Design Class Resto_wisata

Resto_wisata	<<entity>>
#id_restaurant: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id restaurant. -nama_restaurant: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama restaurant. -longitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur restaurant.	

<p>-latitude: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang restaurant.</p> <p>-nama_kabupaten: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama kabupaten tempat restaurant berada.</p> <p>-nama_kec: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama kecamatan restaurant.</p> <p>-informasi: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai restaurant.</p> <p>-foto_restaurant: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar restaurant di website.</p> <p>-alamat: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat restaurant.</p> <p>-jarak: float Atribut ini digunakan untuk menyimpan jarak tempat wisata acuan dengan restaurant.</p> <p>-link_foto: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar restaurant pada website.</p>
<p>+get_resto_wisata() Operasi yang digunakan untuk memperoleh data restaurant sekitar tempat wisata acuan berdasarkan id_wisata, disimpan dalam format JSON.</p>

2.5.91 Specific Design Class Hotel_Wisata

Hotel_Wisata	<<entity>>
<p>#id_hotel: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id hotel.</p> <p>-nama_hotel: string</p>	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama hotel.

-longitude: float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur hotel.

-latitude: float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang hotel.

-nama_kabupaten: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama kabupaten hotel.

-nama_kec: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama kecamatan hotel.

-deskripsi: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai hotel.

-foto_hotel: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar hotel di website.

-alamat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat hotel.

-jarak: float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data jarak antara hotel dengan tempat wisata acuan.

-link_foto: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar hotel pada website.

+get_hotel_wisata()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data hotel sekitar tempat wisata acuan berdasarkan id_wisata, disimpan dalam format JSON.

2.5.92 Specific Design Class Wisata_wisata

Wisata_wisata	<<entity>>
#id_wisata: integer	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan id tempat wisata.

-nama_wisata: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama tempat wisata.

-longitude: float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis bujur tempat wisata.

-latitude: float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan derajat garis lintang tempat wisata.

-nama_kabupaten: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama kabupaten tempat wisata.

-nama_kec: integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama kecamatan tempat wisata.

-desk_singkat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan deskripsi singkat mengenai tempat wisata.

-foto_pariwisata: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama file gambar tempat wisata di website.

-alamat: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat tempat wisata.

-jarak: float

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data jarak antara tempat wisata lain dengan tempat wisata acuan.

-link_foto: string

Atribut ini digunakan untuk menyimpan link gambar tempat wisata pada website.

+get_wisata_wisata()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh data tempat wisata sekitar tempat wisata acuan berdasarkan id_wisata, disimpan dalam format JSON.

2.5.93 Specific Design Class M_upload_resto

M_upload_resto	<<entity>>
<p>#id_resto: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id uploaded_resto.</p> <p>-id_wisata: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id_wisata acuan.</p> <p>-nama_resto: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama restaurant.</p> <p>-alamat: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat restaurant.</p> <p>-gambar: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan string gambar resto.</p> <p>-isDeleted: string Atribut ini digunakan untuk menunjukkan bahwa data telah dihapus atau tidak dihapus.</p>	
<p>+jumlah_restaurant() Operasi yang digunakan untuk mengetahui jumlah data uploaded_resto yang tidak dihapus.</p> <p>+get_resto_show() Operasi yang digunakan untuk menampilkan data uploaded_resto kepada admin.</p> <p>+hapus_resto() Operasi yang digunakan untuk menghapus data restaurant pada uploaded_resto.</p> <p>+get_detil_near_resto() Operasi yang digunakan untuk memperoleh detil restaurant berdasarkan id_resto.</p> <p>+insertResto_withFoto() Operasi yang digunakan untuk menambahkan data dan foto restaurant ke basis data.</p> <p>+insertResto_withoutFoto() Operasi yang digunakan untuk menambahkan data restaurant ke basis data.</p>	

+jarak()

Operasi yang digunakan untuk menghitung jarak antara tempat wisata dan restaurant.

+insert_resto_wisata()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data restaurant di sekitar tempat wisata jika jarak \leq 3 km.

2.5.94 Specific Design Class M_upload_hotel

M_upload_hotel	<<entity>>
<p>#id_hotel: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id uploaded_hotel.</p> <p>-id_wisata: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id_wisata acuan.</p> <p>-nama_hotel: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama hotel.</p> <p>-alamat: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat hotel.</p> <p>-gambar: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan string gambar hotel.</p> <p>-isDeleted: string Atribut ini digunakan untuk menunjukkan bahwa data telah dihapus atau tidak dihapus.</p>	
<p>+jumlah_hotel() Operasi yang digunakan untuk mengetahui jumlah data uploaded_hotel yang tidak dihapus.</p> <p>+get_hotel_show() Operasi yang digunakan untuk menampilkan data uploaded_hotel kepada admin.</p> <p>+hapus_hotel() Operasi yang digunakan untuk menghapus data hotel pada uploaded_hotel.</p> <p>+get_detil_near_hotel() Operasi yang digunakan untuk memperoleh detil hotel</p>	

berdasarkan id_hotel.

+insertHotel_withFoto()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data dan foto hotel ke basis data.

+insertResto_withoutFoto()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data hotel ke basis data.

+jarak()

Operasi yang digunakan untuk menghitung jarak antara tempat wisata dan hotel.

+insert_hotel_wisata()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data hotel di sekitar tempat wisata jika jarak ≤ 3 km.

2.5.95 Specific Design Class M_upload_wisata

M_upload_wisata	<<entity>>
<p>#id_wisata_baru: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id uploaded_wisata.</p> <p>-id_wisata: integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id_wisata acuan.</p> <p>-nama_wisata: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama tempat wisata.</p> <p>-alamat: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat tempat wisata.</p> <p>-gambar: string Atribut ini digunakan untuk menyimpan string gambar tempat wisata.</p> <p>-isDeleted: string Atribut ini digunakan untuk menunjukkan bahwa data telah dihapus atau tidak dihapus.</p>	
<p>+jumlah_wisata() Operasi yang digunakan untuk mengetahui jumlah data uploaded_wisata yang tidak dihapus.</p>	

+get_wisata_show()

Operasi yang digunakan untuk menampilkan data uploaded_wisata kepada admin.

+hapus_wisata()

Operasi yang digunakan untuk menghapus data wisata pada uploaded_wisata.

+get_detil_near_wisata()

Operasi yang digunakan untuk memperoleh detil tempat wisata berdasarkan id_wisata_baru.

+insertWisata_withFoto()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data dan foto tempat wisata ke basis data.

+insertWisata_withoutFoto()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data tempat wisata ke basis data.

+jarak()

Operasi yang digunakan untuk menghitung jarak antara tempat wisata satu dengan lainnya.

+insert_wisata_wisata()

Operasi yang digunakan untuk menambahkan data tempat wisata di sekitar tempat wisata jika jarak ≤ 3 km.

3. Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Role

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_role	Integer	-	Id peran, primary key
Nama_role	Varchar	50	Nama peran

3.1.2 Deskripsi Entitas User

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_user	Integer	-	Id pengguna, primary key
Full_name	Varchar	100	Nama lengkap pengguna
Username	Varchar	100	Nama yang digunakan untuk login ke sistem
Password	Varchar	100	Kata kunci yang digunakan untuk login ke sistem
Alamat	Varchar	200	Alamat pengguna
Telepon	Varchar	50	Nomor telepon pengguna
Email	Varchar	100	Alamat email pengguna
Id_role	Integer	-	Id peran, foreign key
Hash	Varchar	50	Identitas user untuk melakukan aktivasi account
Active	Integer	-	Status user dalam sistem

3.1.3 Deskripsi Entitas Kategori

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kategori	Integer	-	Id kategori, primary key
Nama_kategori	Varchar	100	Nama kategori tempat wisata

3.1.4 Deskripsi Entitas API

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_api	Integer	-	Id API, primary key
Id_user	Integer	-	Id user, foreign key
Username	Varchar	100	Nama yang digunakan untuk login ke sistem

Email	Varchar	150	Email user
API_key	Varchar	200	API key
Creation_date	Timestamp	50	Tanggal pembuatan API key
isDeleted	Varchar	11	Status data API

3.1.5 Deskripsi Entitas Kabupaten

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kabupaten	Integer	-	Id kabupaten, primary key
Nama_kabupaten	Varchar	100	Nama kabupaten
isDeleted	varchar	20	Status data kabupaten

3.1.6 Deskripsi Entitas Kecamatan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kec	Integer	-	Id kecamatan, primary key
Nama_kec	Varchar	100	Nama kecamatan
isDeleted	varchar	20	Status data kecamatan
Id_kabupaten	Integer	-	Id kabupaten, foreign ke

3.1.7 Deskripsi Entitas Tempat_wisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_wisata	Integer	-	Id wisata, primary key
Id_kategori	Integer	-	Id kategori, foreign key
Nama_wisata	Varchar	200	Nama tempat wisata
Longitude	Float	-	Garis bujur tempat wisata
Latitude	Float	-	Garis lintang tempat wisata
Id_kabupaten	Integer	-	Id kabupaten, foreign key
Id_kec	Integer	-	Id kecamatan, foreign key
Desk_singkat	text	-	Deskripsi tempat wisata
Foto_pariwisata	Varchar	200	Nama file gambar tempat wisata
isDeleted	Varchar	20	Status data dalam basis data
Link_foto	Varchar	200	Url untuk mengakses gambar tempat wisata
alamat	Varchar	500	Alamat tempat wisata

3.1.8 Deskripsi Entitas Hotel

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_hotel	Integer	-	Id hotel, primary key

Nama_hotel	Varchar	200	Nama hotel
Longitude	Float	-	Garis bujur hotel
Latitude	Float	-	Garis lintang hotel
Id_kabupaten	Integer	-	Id kabupaten, foreign key
Id_kec	Integer	-	Id kecamatan, foreign key
Deskripsi	text	-	Deskripsi hotel
Foto_hotel	Varchar	200	Nama file gambar hotel
isDeleted	Varchar	20	Status data dalam basis data
Link_foto	Varchar	200	Url untuk mengakses gambar hotel
Alamat	Varchar	500	Alamat hotel

3.1.9 Deskripsi Entitas Restaurant

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_restaurant	Integer	-	Id restaurant, primary key
Nama_restaurant	Varchar	200	Nama restaurant
Longitude	Float	-	Garis bujur restaurant
Latitude	Float	-	Garis lintang restaurant
Id_kabupaten	Integer	-	Id kabupaten, foreign key
Id_kecamatan	Integer	-	Id kecamatan, foreign key
Informasi	text	-	Deskripsi hotel
Foto_restaurant	Varchar	200	Nama file gambar restaurant
isDeleted	Varchar	20	Status data dalam basis data
Link_foto	Varchar	200	Url untuk mengakses gambar restaurant
Alamat	Varchar	500	Alamat restaurant

3.1.10 Deskripsi Entitas Wisata_wisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_wisata_wisata	Integer	-	Id wisata_wisata, primary key
Id_wisata1	Integer	-	Id wisata acuan, foreign key
Id_wisata2	Integer	-	Id wisata sekitar acuan, foreign key
jarak	float	-	Jarak tempat wisata antara id_wisata1 dan id_wisata2
isDeleted	varchar	20	Status data wisata_wisata

3.1.11 Deskripsi Entitas Pariwisata_restaurant

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_pariwisata_restaurant	Integer	-	Id pariwisata_restaurant, primary key
Id_wisata	Integer	-	Id wisata acuan, foreign key
Id_restaurant	Integer	-	Id restaurant sekitar tempat wisata, foreign key
Jarak	float	-	Jarak tempat wisata (id_wisata) dan restaurant (id_restaurant)
isDeleted	varchar	20	Status data pariwisata_restaurant

3.1.12 Deskripsi Entitas Hotel_pariwisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_hotel_pariwisata	Integer	-	Id pariwisata_hotel, primary key
Id_wisata	Integer	-	Id wisata acuan, foreign key
Id_hotel	Integer	-	Id hotel sekitar acuan, foreign key
Jarak	float	-	Jarak tempat wisata (id_wisata) dan hotel (id_hotel)
isDeleted	varchar	20	Status data hotel_pariwisata

3.1.13 Deskripsi Entitas Uploaded_hotel

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_hotel	Integer	-	Id hotel upload, primary key
Id_wisata	Integer	-	Id wisata acuan, foreign key
Nama_hotel	Varchar	500	Nama hotel upload
Alamat	Varchar	500	Alamat hotel upload
Gambar	Varchar	500	Nama file gambar hotel upload
Longitude	Float	-	Posisi garis bujur lokasi pada peta
Latitude	Float	-	Posisi garis lintang lokasi pada peta
isDeleted	Varchar	20	Status data uploaded hotel

3.1.14 Deskripsi Entitas Uploaded_wisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_wisata_baru	Integer	-	Id wisata upload, primary key
Id_wisata	Integer	-	Id wisata acuan, foreign key
Nama_wisata_baru	Varchar	500	Nama wisata upload
Alamat	Varchar	500	Alamat wisata upload
Gambar	Varchar	500	Nama file gambar wisata upload
Longitude	Float	-	Posisi garis bujur lokasi pada peta
Latitude	Float	-	Posisi garis lintang lokasi pada peta
isDeleted	varchar	20	Status data uploaded_wisata

3.1.15 Deskripsi Entitas Uploaded_restaurant

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_resto	Integer	-	Id restaurant upload, primary key
Id_wisata	Integer	-	Id wisata acuan, foreign key
Nama_resto	Varchar	500	Nama restaurant upload
Alamat	Varchar	500	Alamat restaurant upload
Longitude	Float	-	Posisi garis bujur lokasi pada peta
Latitude	Float	-	Posisi garis lintang lokasi pada peta
Gambar	Varchar	500	Nama file gambar restaurant upload
isDeleted	varchar	20	Status data uploaded_resto

3.1.16 Deskripsi Entitas Uploaded Fasilitas

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_fasilitas	Integer	-	Id fasilitas upload, primary key
Id_wisata	Integer	-	Id wisata acuan, foreign key
Nama_fasilitas	Varchar	500	Nama fasilitas upload
Alamat	Varchar	500	Alamat fasilitas upload
Longitude	Float	-	Posisi garis bujur lokasi

			pada peta
Latitude	Float	-	Posisi garis lintang lokasi pada peta
Gambar	Varchar	500	Nama file gambar fasilitas upload
isDeleted	varchar	20	Status data uploaded_fasilitas

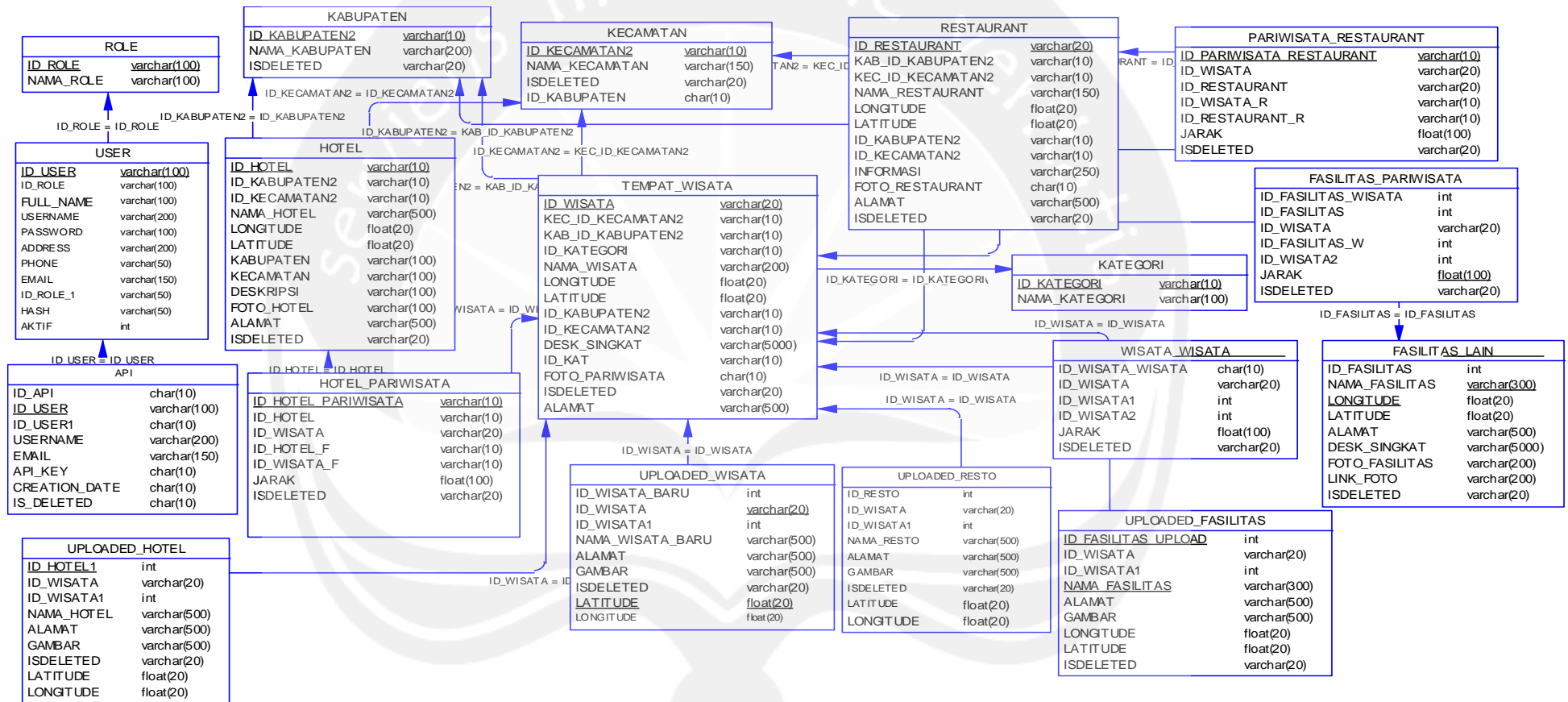
3.1.17 Deskripsi Entitas Fasilitas_pariwisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_fasilitas_wisata	Integer	-	Id fasilitas_pariwisata, primary key
Id_wisata	Integer	-	Id wisata acuan, foreign key
Id_fasilitas	Integer	-	Id fasilitas sekitar acuan, foreign key
Jarak	float	-	Jarak tempat wisata (id_wisata) dan fasilitas umum (id_fasilitas)
isDeleted	varchar	20	Status data fasilitas_pariwisata

3.1.18 Deskripsi Entitas Fasilitas_lain

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_fasilitas	Integer	-	Id fasilitas, primary key
Nama_fasilitas	Varchar	200	Nama fasilitas umum
Longitude	Float	-	Garis bujur restaurant
Latitude	Float	-	Garis lintang restaurant
Desk_singkat	text	-	Deskripsi fasilitas umum
Foto_fsilitas	Varchar	200	Nama file gambar fasilitas umum
isDeleted	Varchar	20	Status data dalam basis data
Link_foto	Varchar	200	Url untuk mengakses gambar fasilitas umum
Alamat	Varchar	500	Alamat fasilitas umum

3.2 Physical Data Model



Gambar 3.2 Physical Data Model

4. Perancangan Antarmuka

4.1 Sketsa UI dan Deskripsi

4.1.1 Antarmuka Aplikasi Web

4.1.1.1 Antarmuka Login Web



Gambar 4.1.1 Antarmuka Login Web

Antarmuka pada Gambar 4.1.1 digunakan untuk melakukan proses login ke dalam system Aplikasi Web. Untuk mendapatkan akses masuk ke dalam sistem, pengguna harus memasukkan username dan password dengan benar pada kolom yang telah disediakan. Pada saat tombol login ditekan, sistem akan mengecek username dan password yang dimasukkan dengan data username dan password yang telah tersimpan pada basis data. Jika data username dan password benar atau cocok maka pengguna akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika username dan password salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan.

4.1.1.2 Antarmuka Ubah Profil

The image shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The page content includes a navigation menu with items: "Home", "Tempat Wisata", "Hotel", "Restaurant", "Pengelolaan Data", "Konfirmasi Upload", and "API key". A user profile section shows a placeholder for a profile picture and the name "JogjaParadise". Below this is a section titled "Ubah Profil" (Change Profile) with four input fields labeled "Nama Lengkap", "Alamat", "Telepon", and "Email". A "Simpan" (Save) button is located below the "Email" field.

Gambar 4.1.2 Antarmuka Ubah Profil

Antarmuka pada Gambar 4.1.2 digunakan untuk mengubah profil pengguna. Kolom nama lengkap, alamat, telepon, dan email akan berisi data yang akan diubah. Pengguna dapat mengubah data pada kolom tersebut. Kemudian pengguna menekan tombol Simpan setelah selesai memasukkan data dan ingin menyimpannya ke dalam sistem. Sistem akan melakukan pengecekan data yang dimasukkan pengguna. Jika data valid maka system akan mengubah data pengguna dalam basis data. Jika sebaliknya, system akan meminta pengguna untuk memasukkan data kembali.

4.1.1.3 Antarmuka Ubah Kata Sandi

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The page content includes a navigation menu with links: Home, Tempat Wisata, Hotel, Restaurant, Pengelolaan Data, Konfirmasi Upload, and API Key. A user greeting "Selamat datang Admin" is visible. Below the navigation is a logo for "JogjaParadise" and a section titled "Ubah Kata Sandi". This section contains three input fields: "Kata Sandi Lama", "Kata Sandi Baru", and "Ulangi Kata Sandi Baru". A "Simpan" button is located below the input fields. A large watermark "Veritas in lumine" is overlaid on the page.

Gambar 4.1.3 Antarmuka Ubah Kata Sandi

Antarmuka pada Gambar 4.1.3 digunakan untuk mengubah kata sandi pengguna dengan memasukkan kata sandi lama, kata sandi baru, dan konfirmasi kata sandi baru pada kolom yang telah disediakan. Setelah selesai memasukkan data, pengguna menekan tombol Simpan untuk memasukkan data ke dalam sistem. Sistem akan melakukan pengecekan data yang dimasukkan pengguna dengan data basis data. Jika kata sandi lama benar, kata sandi baru dan ulangi kata sandi cocok maka sistem akan mengubah data pada basis data. Pengguna harus melakukan login kembali ke dalam sistem dengan kata sandi yang baru.

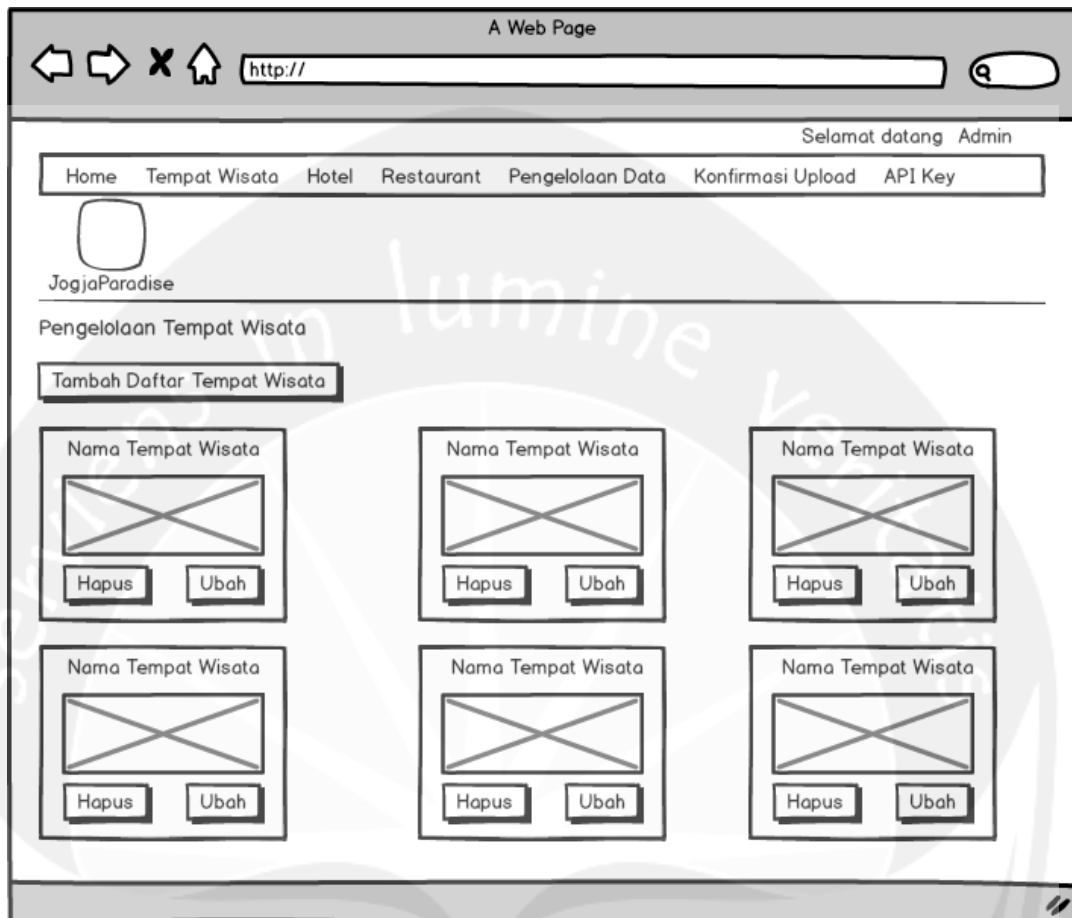
4.1.1.4 Antarmuka Daftar Anggota

The image shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". Below the address bar, there are input fields for "Nama Pengguna" and "Kata Sandi", followed by a "Login" button. A navigation menu includes "Home", "Tempat Wisata", "Hotel", and "Restaurant". The main content area features a logo for "JogjaParadise" and the heading "Daftar Anggota". The registration form consists of the following fields: "Nama lengkap", "Alamat", "Telepon", "Email", "Kata Sandi", "Ulangi Kata Sandi", and "Nama Pengguna". A "Simpan" button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.1.4 Antarmuka Daftar Anggota

Antarmuka pada Gambar 4.1.4 digunakan untuk melakukan pengelolaan pengguna, yaitu tambah/daftar anggota. Pengguna yang akan mendaftarkan diri, memasukkan data nama lengkap, nama pengguna, alamat, telepon, email, dan kata sandi pada kolom yang disediakan. Setelah selesai mengisi data, pengguna menekan tombol simpan untuk menyimpan data pada basis data jika data valid.

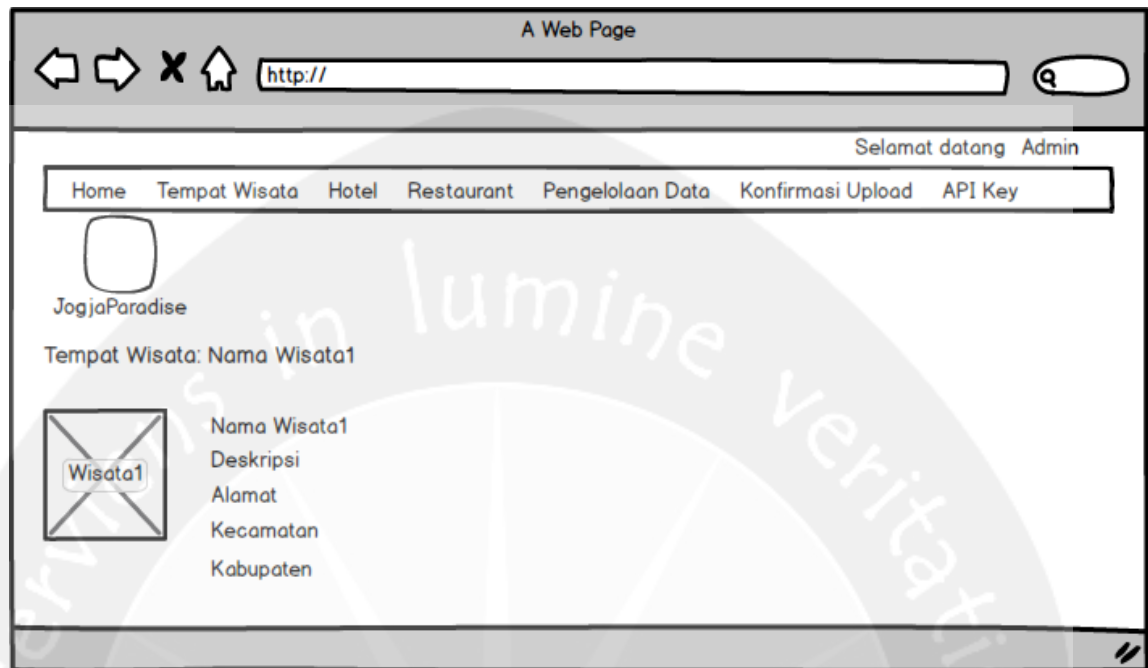
4.1.1.5 Antarmuka Pengelolaan Tempat Wisata



Gambar 4.1.5 Antarmuka Pengelolaan Tempat Wisata

Antarmuka pada Gambar 4.1.5 digunakan untuk melakukan pengelolaan tempat wisata, yakni tampil, tambah, ubah, dan hapus tempat wisata. Tambah data dilakukan dengan menekan tombol Tambah Daftar Tempat Wisata. Hapus data dilakukan dengan menekan tombol Hapus. Ubah data dilakukan dengan menekan tombol Ubah. Tampil detail dengan mengklik gambar tempat wisata.

4.1.1.6 Antarmuka Tampil Detil Wisata



Gambar 4.1.6 Antarmuka Tampil Detil Tempat Wisata

Antarmuka pada Gambar 4.1.6 digunakan untuk menampilkan detail tempat wisata yang dipilih, meliputi gambar, nama, deskripsi, alamat, kecamatan, dan kabupaten tempat wisata yang diperoleh dari basis data. Pengguna dapat memperbesar dan melihat detail gambar tempat wisata dengan menggerakkan cursor pada gambar tempat wisata.

4.1.1.7 Antarmuka Tambah Tempat Wisata

A Web Page

http://

Selamat datang Admin

Home Tempat Wisata Hotel Restaurant Pengelolaan Data Konfirmasi Upload API Key

JogjaParadise

Tambah Tempat Wisata

Nama tempat wisata

Longitude

Latitude

Alamat

Kabupaten SELECT

Kecamatan SELECT

Foto Pilih File

Deskripsi

Simpan

Gambar 4.1.7 Antarmuka Tambah Tempat Wisata

Antarmuka pada Gambar 4.1.7 digunakan untuk menambahkan data tempat wisata pada basis data dengan memasukkan data nama, longitude, latitude, alamat, dan deskripsi tempat wisata pada kolom yang telah disediakan, memilih kabupaten dan kecamatan pada combo box serta memilih file gambar dengan menekan tombol Pilih File. Setelah selesai mengisikan data, administrator menekan tombol simpan. Sistem akan melakukan validasi data yang dimasukkan. Jika data valid, maka system akan menambahkan data tempat wisata pada basis data.

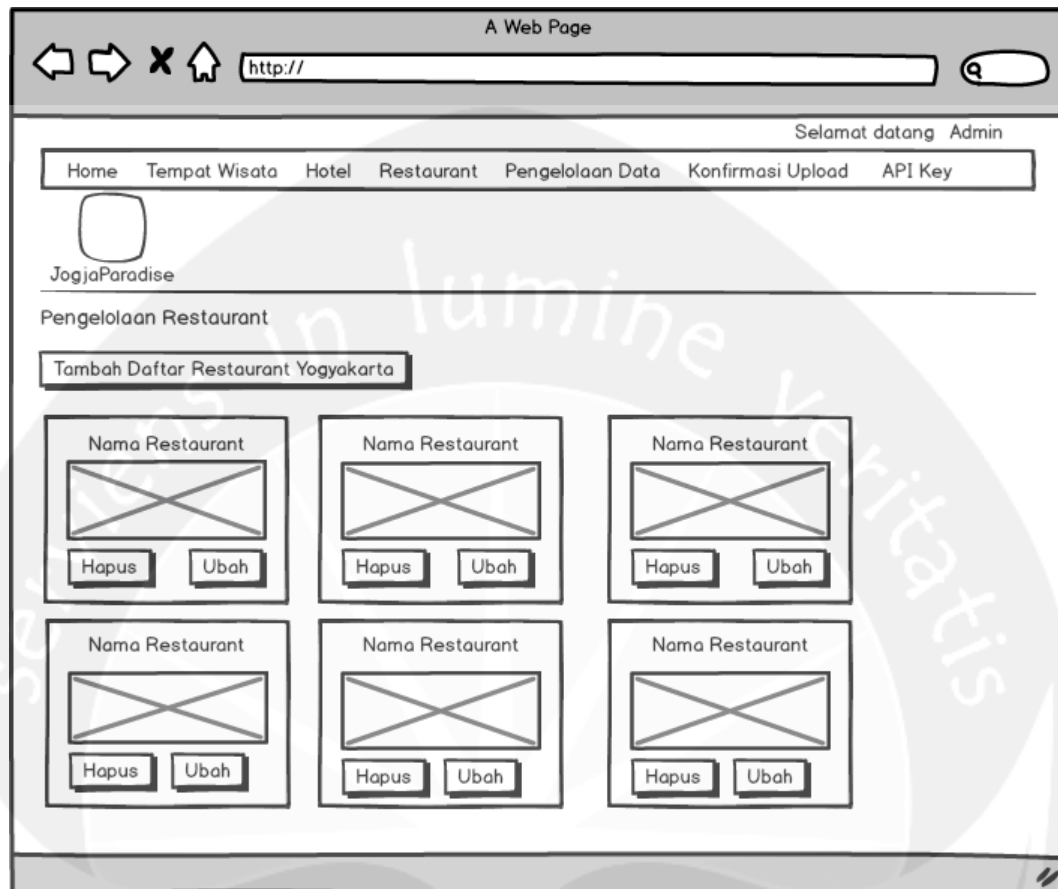
4.1.1.8 Antarmuka Ubah Tempat Wisata

The screenshot displays a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The page header features a navigation menu with items: Home, Tempat Wisata, Hotel, Restaurant, Pengelolaan Data, Konfirmasi Upload, and API Key. Below the menu is a user greeting "Selamat datang Admin" and a profile picture placeholder for "JogjaParadise". The main content area is titled "Ubah Tempat Wisata" and contains a form with the following fields: "Nama tempat wisata" (text input), "Longitude" (text input), "Latitude" (text input), "Alamat" (text input), "Kabupaten" (dropdown menu with "SELECT"), "Kecamatan" (dropdown menu with "SELECT"), "Foto" (button labeled "Pilih File"), and "Deskripsi" (text input). A "Simpan" button is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 4.1.8 Antarmuka Ubah Tempat Wisata

Antarmuka pada Gambar 4.1.8 ini digunakan untuk melakukan pengelolaan tempat wisata, yakni ubah data tempat wisata. Pengelolaan ini hanya dapat dilakukan oleh Administrator. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data tempat wisata, seperti nama, longitude, latitude, alamat, kabupaten, kecamatan, foto, dan deskripsi. Kotak inputan tersebut akan berisi data tempat wisata yang akan diubah. Foto dipilih dengan menekan tombol Pilih File. Kecamatan dan kabupaten dipilih pada combo box. Tombol Simpan berguna untuk mengubah data tempat wisata pada basis data jika data yang dimasukkan valid.

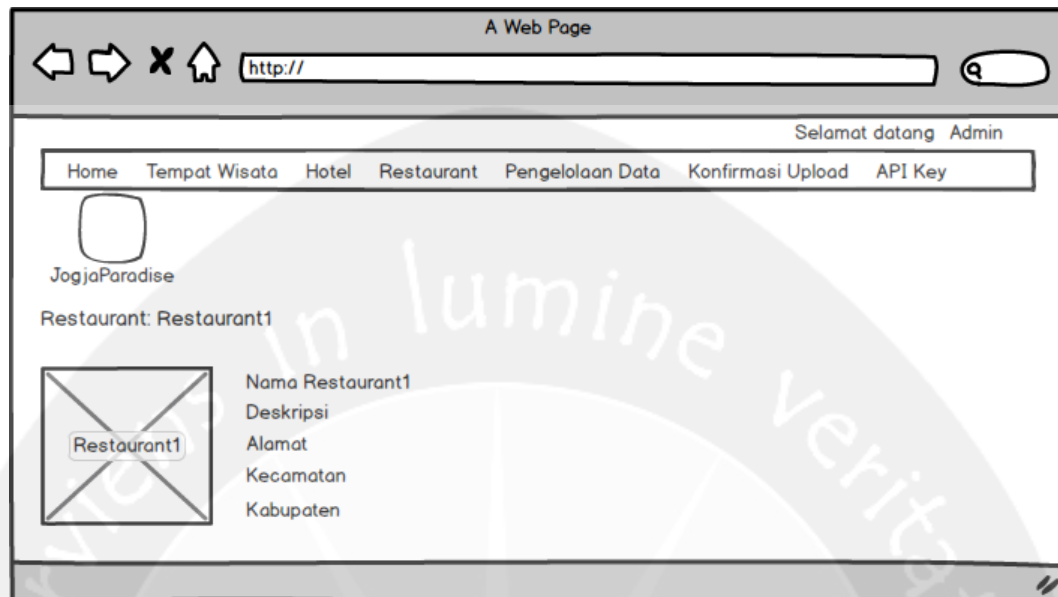
4.1.1.9 Antarmuka Pengelolaan Restaurant



Gambar 4.1.9 Antarmuka Pengelolaan Restaurant

Antarmuka pada Gambar 4.1.9 digunakan untuk melakukan pengelolaan restaurant, yaitu tampil, tambah, ubah, dan hapus restaurant. Tambah data dilakukan dengan menekan tombol Tambah Daftar Restaurant Yogyakarta. Hapus data dilakukan dengan menekan tombol Hapus. Ubah data dilakukan dengan menekan tombol Ubah. Tampil detail dengan mengklik gambar restaurant.

4.1.1.10 Antarmuka Tampil Detil Restaurant



Gambar 4.1.10 Antarmuka Tampil Detil Restaurant

Antarmuka pada Gambar 4.1.10 digunakan untuk menampilkan detail restaurant yang dipilih, meliputi gambar, nama, deskripsi, alamat, kecamatan, dan kabupaten restaurant yang diperoleh dari basis data. Pengguna dapat memperbesar dan melihat detail gambar restaurant dengan menggerakkan cursor pada gambar restaurant.

4.1.1.11 Antarmuka Tambah Restaurant

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser title: A Web Page
- Address bar: http://
- Page header: Selamat datang Admin
- Navigation menu: Home, Tempat Wisata, Hotel, Restaurant, Pengelolaan Data, Konfirmasi Upload, API Key
- User profile: JogjaParadise
- Form title: Tambah Restaurant
- Form fields:
 - Nama restaurant: text input
 - Longitude: text input
 - Latitude: text input
 - Alamat: text input
 - Kabupaten: dropdown menu (SELECT)
 - Kecamatan: dropdown menu (SELECT)
 - Foto: button (Pilih File)
 - Deskripsi: text area
- Submit button: Simpan

Gambar 4.1.11 Antarmuka Tambah Restaurant

Antarmuka pada Gambar 4.1.11 digunakan untuk menambahkan data restaurant pada basis data dengan memasukkan data nama, longitude, latitude, alamat, dan deskripsi tempat wisata pada kolom yang telah disediakan, memilih kabupaten dan kecamatan pada combo box serta memilih file gambar dengan menekan tombol Pilih File. Setelah selesai mengisi data, administrator menekan tombol simpan. Sistem akan melakukan validasi data yang dimasukkan. Jika data valid, maka sistem akan menambahkan data restaurant pada basis data.

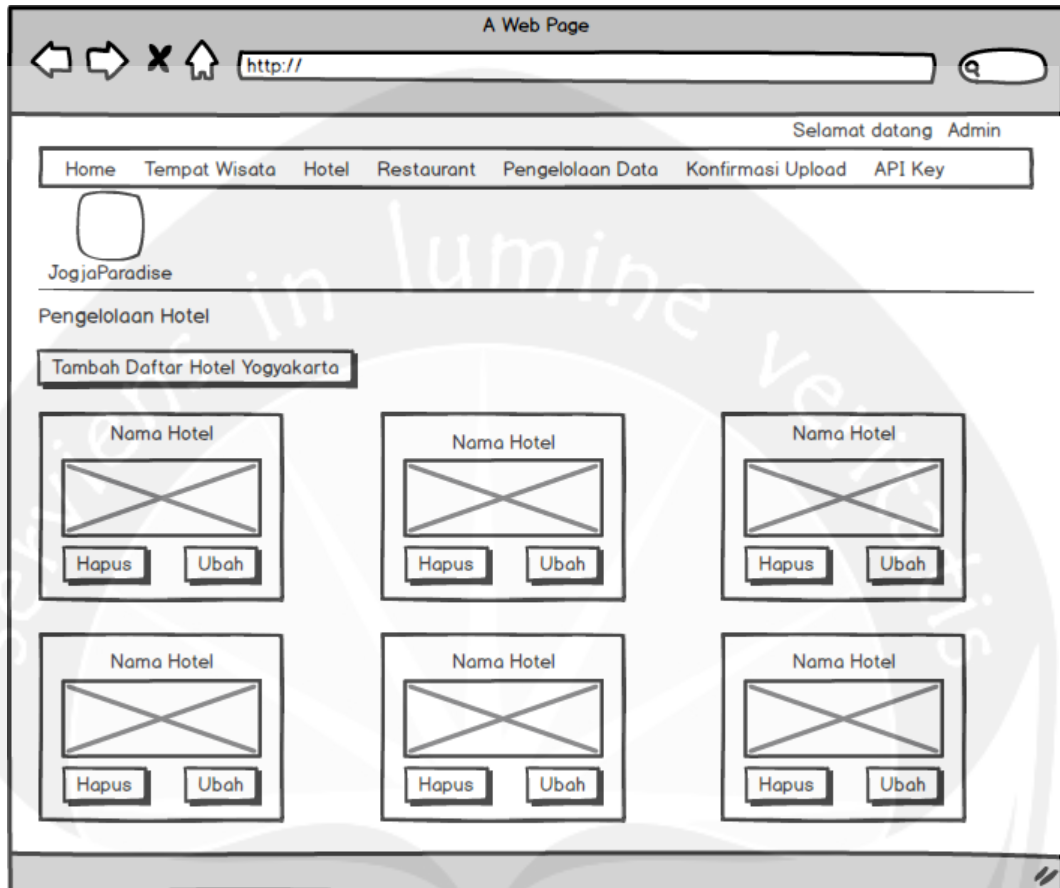
4.1.1.12 Antarmuka Ubah Data Restaurant

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The page content includes a navigation menu with items: Home, Tempat Wisata, Hotel, Restaurant, Pengelolaan Data, Konfirmasi Upload, and API Key. A user greeting "Selamat datang Admin" is displayed. Below the menu is a logo for "JogjaParadise". The main section is titled "Ubah Restaurant" and contains several input fields: "Nama restaurant", "Longitude", "Latitude", "Alamat", "Kabupaten" (with a "SELECT" dropdown), "Kecamatan" (with a "SELECT" dropdown), "Foto" (with a "Pilih File" button), and "Deskripsi". A "Simpan" button is located at the bottom right of the form area.

Gambar 4.1.12 Antarmuka Ubah Data Restaurant

Antarmuka pada Gambar 4.1.12 digunakan untuk melakukan pengelolaan restaurant, yakni ubah data restaurant. Pengelolaan ini hanya dapat dilakukan oleh Administrator. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data tempat wisata, seperti nama, longitude, latitude, alamat, kabupaten, kecamatan, foto, dan deskripsi. Kotak inputan tersebut akan berisi data restaurant yang akan diubah. Foto dipilih dengan menekan tombol Pilih File. Kecamatan dan kabupaten dipilih pada combo box. Tombol Simpan berguna untuk mengubah data restaurant pada basis data jika data yang dimasukkan valid.

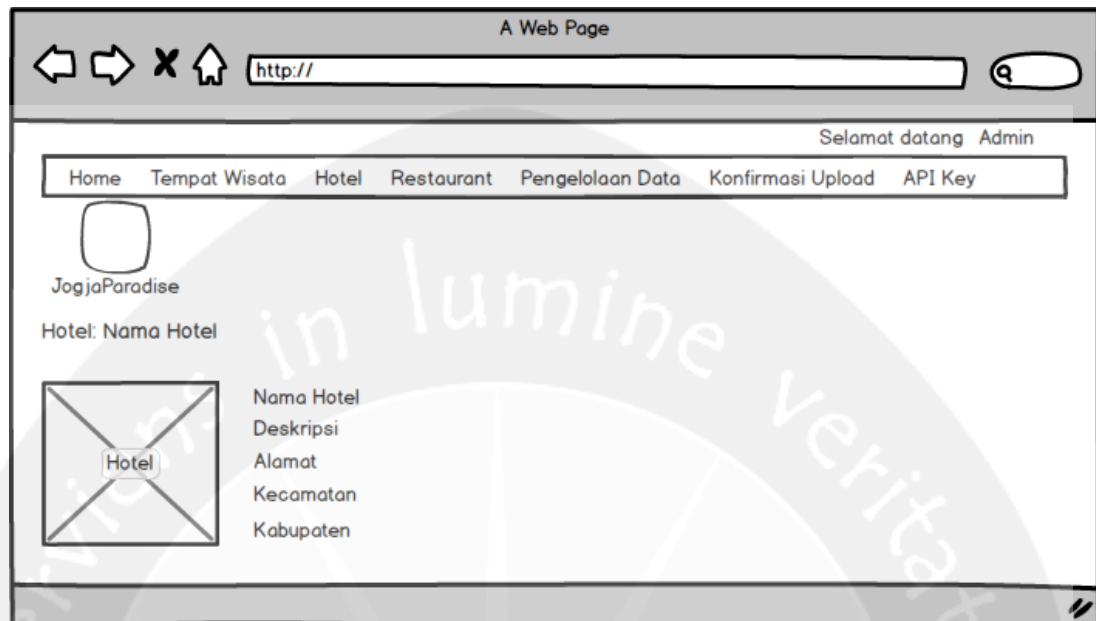
4.1.1.13 Antarmuka Pengelolaan Hotel



Gambar 4.1.13 Antarmuka Pengelolaan Hotel

Antarmuka pada Gambar 4.1.13 digunakan untuk melakukan pengelolaan hotel, yaitu tampil, tambah, ubah, dan hapus hotel. Tambah data dilakukan dengan menekan tombol Tambah Daftar Hotel Yogyakarta. Hapus data dilakukan dengan menekan tombol Hapus. Ubah data dilakukan dengan menekan tombol Ubah. Tampil detail dengan mengklik gambar hotel.

4.1.1.14 Antarmuka Tampil Detil Hotel



Gambar 4.1.14 Antarmuka Tampil Detil Hotel

Antarmuka pada Gambar 4.1.14 digunakan untuk menampilkan detail hotel yang dipilih, meliputi gambar, nama, deskripsi, alamat, kecamatan, dan kabupaten hotel yang diperoleh dari basis data. Pengguna dapat memperbesar dan melihat detail gambar hotel dengan menggerakkan cursor pada gambar hotel.

4.1.1.15 Antarmuka Tambah Data Hotel

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The page content includes a navigation menu with links: Home, Tempat Wisata, Hotel, Restaurant, Pengelolaan Data, Konfirmasi Upload, and API Key. A greeting "Selamat datang Admin" is displayed. Below the menu is a logo for "JogjaParadise". The main section is titled "Tambah Hotel" and contains the following form elements:

- Input field for "Nama hotel"
- Input field for "Longitude"
- Input field for "Latitude"
- Input field for "Alamat"
- Dropdown menu for "Kabupaten" with a "SELECT" button
- Dropdown menu for "Kecamatan" with a "SELECT" button
- File selection button labeled "Pilih File" for "Foto"
- Text area for "Deskripsi"
- "Simpan" button at the bottom right

Gambar 4.1.15 Antarmuka Tambah Data Hotel

Antarmuka pada Gambar 4.1.15 digunakan untuk menambahkan data hotel pada basis data dengan memasukkan data nama, longitude, latitude, alamat, dan deskripsi hotel pada kolom yang telah disediakan, memilih kabupaten dan kecamatan pada combo box serta memilih file gambar dengan menekan tombol Pilih File. Setelah selesai mengisikan data, administrator menekan tombol Simpan. Sistem akan melakukan validasi data yang dimasukkan. Jika data valid, maka sistem akan menambahkan data hotel pada basis data.

4.1.1.16 Antarmuka Ubah Data Hotel

A Web Page

http://

Selamat datang Admin

Home Tempat Wisata Hotel Restaurant Pengelolaan Data Konfirmasi Upload API Key

JogjaParadise

Ubah Hotel

Nama Hotel

Longitude

Latitude

Alamat

Kabupaten

Kecamatan

Foto

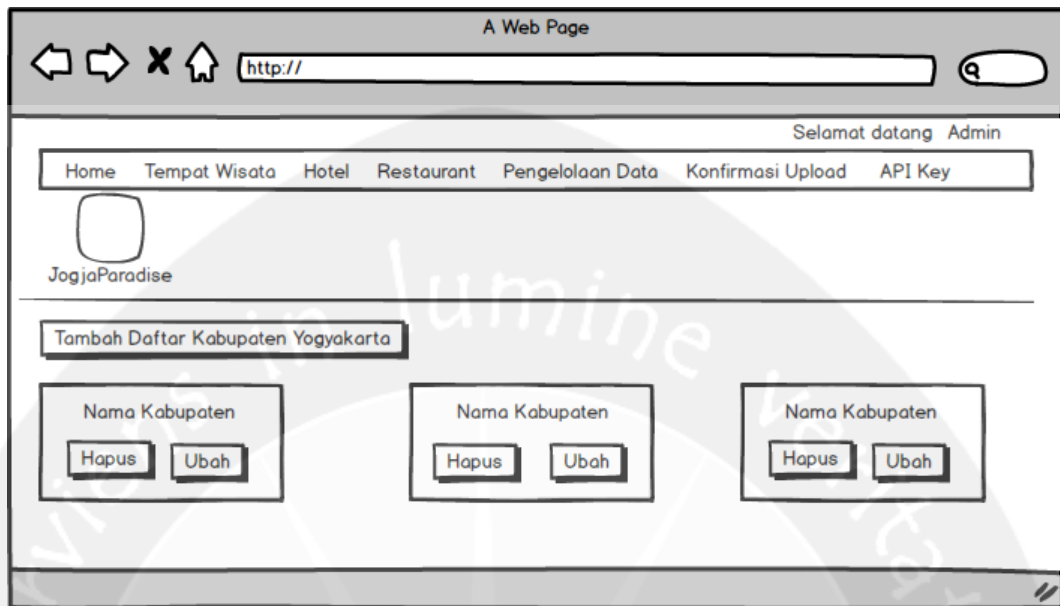
Deskripsi

Simpan

Gambar 4.1.16 Antarmuka Ubah Data Hotel

Antarmuka pada Gambar 4.1.16 digunakan untuk melakukan pengelolaan hotel, yakni ubah data hotel. Pengelolaan ini hanya dapat dilakukan oleh Administrator. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data hotel, seperti nama, longitude, latitude, alamat, kabupaten, kecamatan, foto, dan deskripsi. Kotak inputan tersebut akan berisi data hotel yang akan diubah. Foto dipilih dengan menekan tombol Pilih File. Kecamatan dan kabupaten dipilih pada combo box. Tombol Simpan berguna untuk mengubah data hotel pada basis data jika data yang dimasukkan valid.

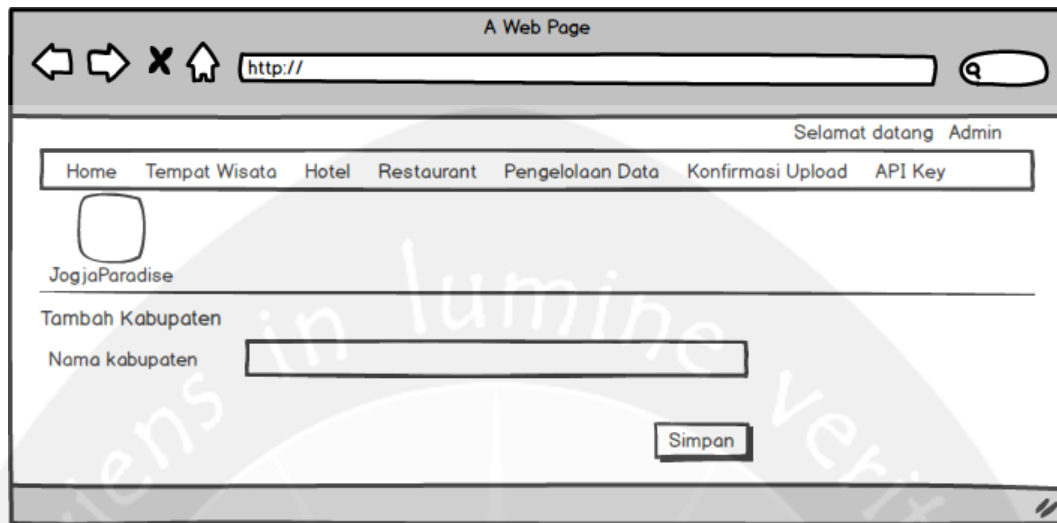
4.1.1.17 Antarmuka Pengelolaan Data Kabupaten



Gambar 4.1.17 Antarmuka Pengelolaan Data Kabupaten

Antarmuka pada Gambar 4.1.17 digunakan untuk melakukan pengelolaan kabupaten, yaitu tampil, tambah, ubah, dan hapus kabupaten. Tambah data dilakukan dengan menekan tombol Tambah Daftar Kabupaten Yogyakarta. Hapus data dilakukan dengan menekan tombol Hapus. Ubah data dilakukan dengan menekan tombol Ubah.

4.1.1.18 Antarmuka Tambah Kabupaten



A Web Page

http://

Selamat datang Admin

Home Tempat Wisata Hotel Restaurant Pengelolaan Data Konfirmasi Upload API Key

JogjaParadise

Tambah Kabupaten

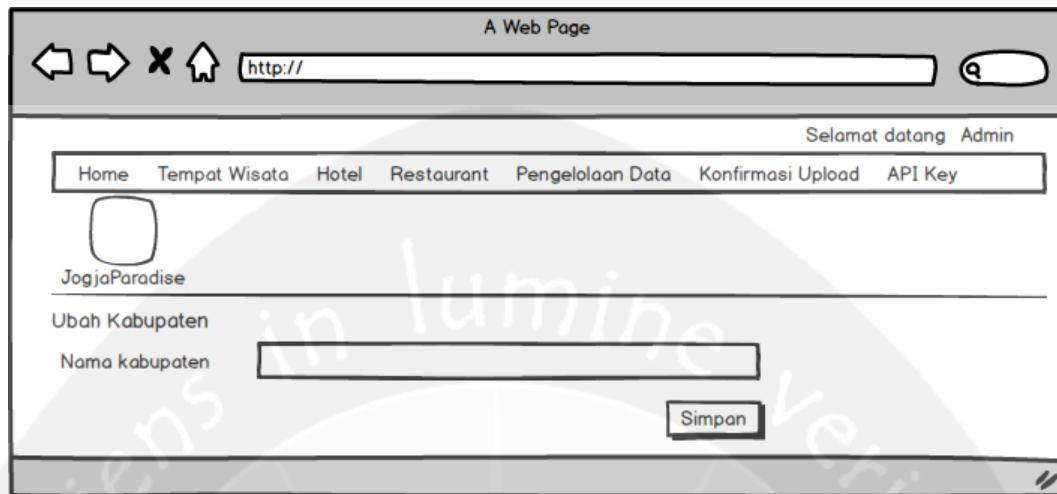
Nama kabupaten

Simpan

Gambar 4.1.18 Antarmuka Tambah Kabupaten

Antarmuka pada Gambar 4.1.18 digunakan untuk menambahkan data kabupaten pada basis data dengan memasukkan data nama kabupaten pada kolom yang telah disediakan. Setelah selesai mengisikan data, administrator menekan tombol Simpan. Sistem akan melakukan validasi data yang dimasukkan. Jika data valid, maka sistem akan menambahkan data kabupaten pada basis data.

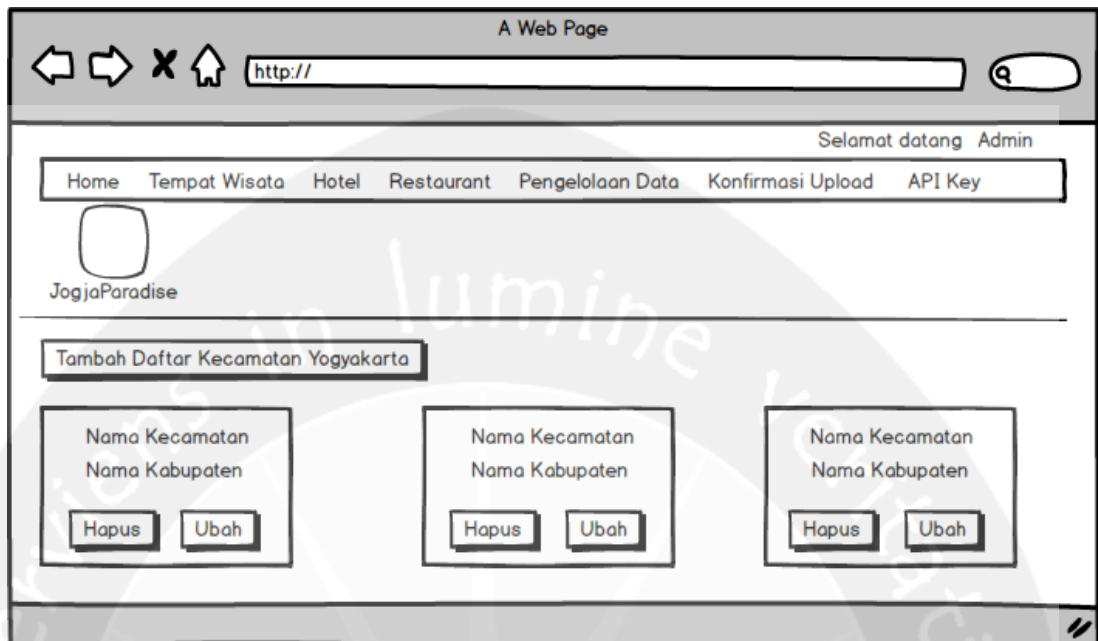
4.1.1.19 Antarmuka Ubah Data Kabupaten



Gambar 4.1.19 Antarmuka Ubah Data Kabupaten

Antarmuka pada Gambar 4.1.19 digunakan untuk melakukan pengelolaan kabupaten, yakni ubah data kabupaten. Pengelolaan ini hanya dapat dilakukan oleh Administrator. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data nama kabupaten. Kotak inputan tersebut akan berisi data kabupaten yang akan diubah. Setelah selesai mengisikan data, Administrator menekan tombol Simpan. Sistem akan melakukan validasi data yang dimasukkan. Jika data valid, maka sistem akan mengubah data kabupaten pada basis data.

4.1.1.20 Antarmuka Pengelolaan Data Kecamatan



Gambar 4.1.20 Antarmuka Pengelolaan Data Kecamatan

Antarmuka pada Gambar 4.1.20 digunakan untuk melakukan pengelolaan kabupaten, yaitu tampil, tambah, ubah, dan hapus kabupaten. Tambah data dilakukan dengan menekan tombol Tambah Daftar Kabupaten Yogyakarta. Hapus data dilakukan dengan menekan tombol Hapus. Ubah data dilakukan dengan menekan tombol Ubah.

4.1.1.21 Antarmuka Tambah Data Kecamatan

A Web Page

http://

Selamat datang Admin

Home Tempat Wisata Hotel Restaurant Pengelolaan Data Konfirmasi Upload API Key

JogjaParadise

Tambah Kecamatan

Nama kecamatan

Nama kabupaten

Simpan

Gambar 4.1.21 Antarmuka Tambah Data Kecamatan

Antarmuka pada Gambar 4.1.21 digunakan untuk menambahkan data kecamatan pada basis data dengan memasukkan data nama kecamatan pada kolom yang telah disediakan dan memilih nama kabupaten pada combo box. Setelah selesai mengisikan data, administrator menekan tombol Simpan. Sistem akan melakukan validasi data yang dimasukkan. Jika data valid, maka sistem akan menambahkan data kabupaten pada basis data.

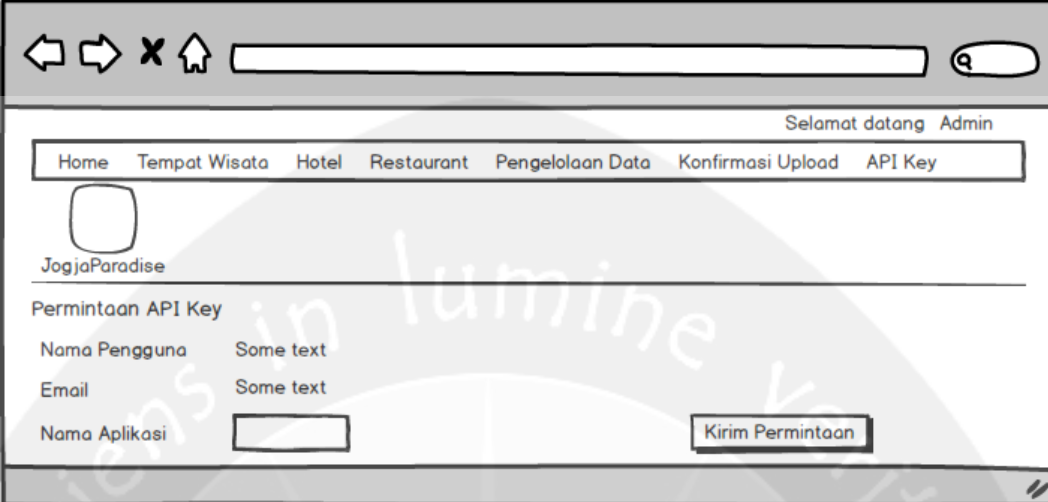
4.1.1.22 Antarmuka Ubah Data Kecamatan

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The page content includes a navigation menu with links: "Home", "Tempat Wisata", "Hotel", "Restaurant", "Pengelolaan Data", "Konfirmasi Upload", and "API Key". A "Selamat datang Admin" (Welcome Admin) message is displayed. Below the navigation menu is a logo for "JogjaParadise". The main form area is titled "Ubah Kecamatan" and contains two input fields: "Nama kecamatan" (District Name) with a text input box, and "Nama kabupaten" (District Name) with a dropdown menu showing "SELECT". A "Simpan" (Save) button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.1.22 Antarmuka Ubah Data Kecamatan

Antarmuka pada Gambar 4.1.22 digunakan untuk melakukan pengelolaan kecamatan, yakni ubah data kecamatan. Pengelolaan ini hanya dapat dilakukan oleh Administrator. Terdapat tempat untuk inputan yang berisi data nama kecamatan dan nama kabupaten. Kotak inputan tersebut akan berisi data kecamatan yang akan diubah. Nama kabupaten diisikan dengan memilih pada combo box. Setelah selesai mengisikan data, Administrator menekan tombol Simpan. Sistem akan melakukan validasi data yang dimasukkan. Jika data valid, maka sistem akan mengubah data kecamatan pada basis data.

4.1.1.23 Antarmuka Permintaan API Key

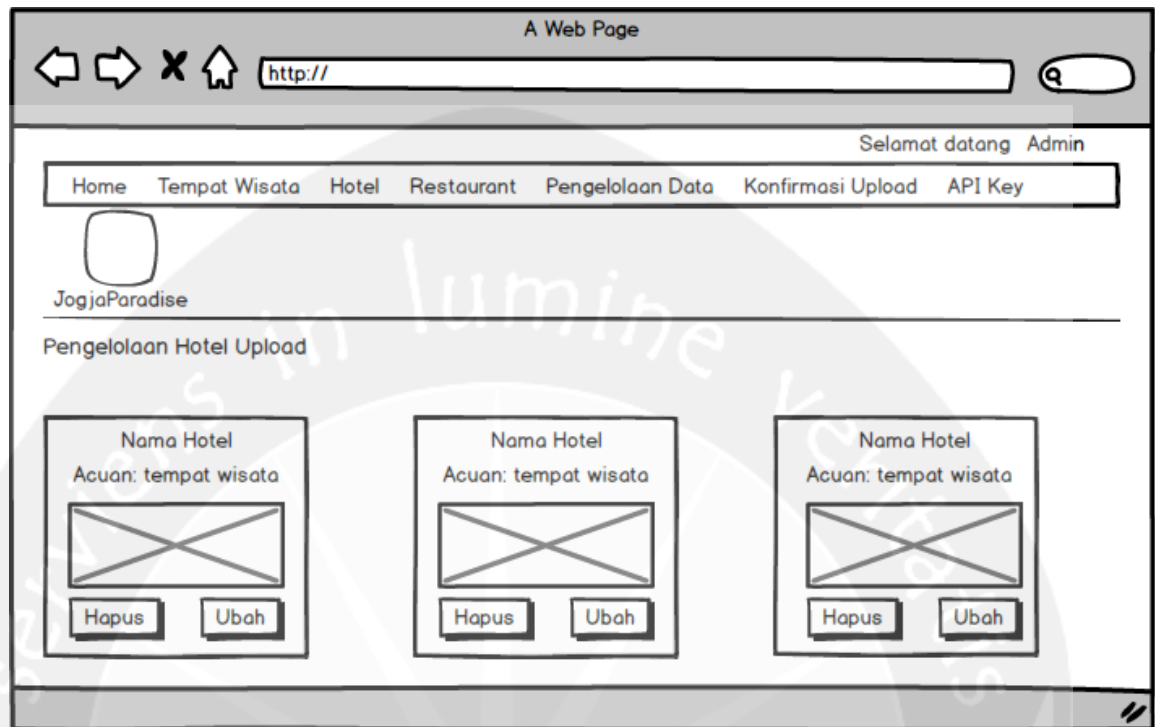


Screenshot of a web application interface for requesting an API key. The interface includes a navigation menu with items like Home, Tempat Wisata, Hotel, Restaurant, Pengelolaan Data, Konfirmasi Upload, and API Key. Below the menu is a header for 'JogjaParadise' and a section titled 'Permintaan API Key'. This section contains three input fields: 'Nama Pengguna' (Some text), 'Email' (Some text), and 'Nama Aplikasi' (empty). A 'Kirim Permintaan' button is located to the right of the 'Nama Aplikasi' field.

Gambar 4.1.23 Antarmuka Permintaan API Key

Antarmuka pada Gambar 4.1.23 digunakan pengguna untuk melakukan permintaan API Key. Nama Pengguna dan Email akan terisi dari basis data. Pengguna menekan tombol Kirim Permintaan untuk memasukkan permintaan API Key ke basis data. Setelah itu, sistem akan menampilkan API Key milik pengguna.

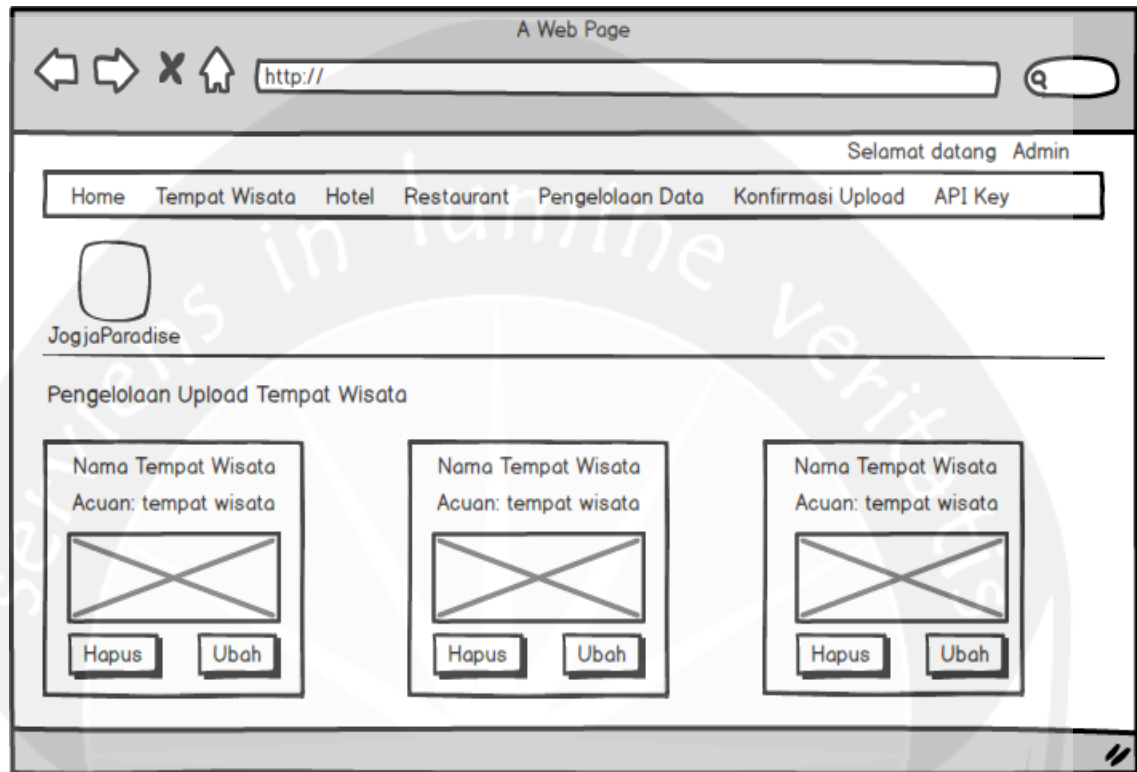
4.1.1.24 Antarmuka Pengelolaan Hotel Upload



Gambar 4.1.24 Antarmuka Pengelolaan Hotel Upload

Antarmuka pada Gambar 4.1.24 digunakan Administrator untuk melakukan pengelolaan hotel yang diupload pengguna dari aplikasi mobile Jogja Wisata. Halaman ini menampilkan data hotel dari basis data. Tombol Hapus digunakan untuk melakukan pengelolaan hapus data. Tombol Ubah untuk melakukan pengelolaan ubah data. Administrator menekan tombol Ubah jika akan mengkonfirmasi data dan menyimpan data dalam basis data.

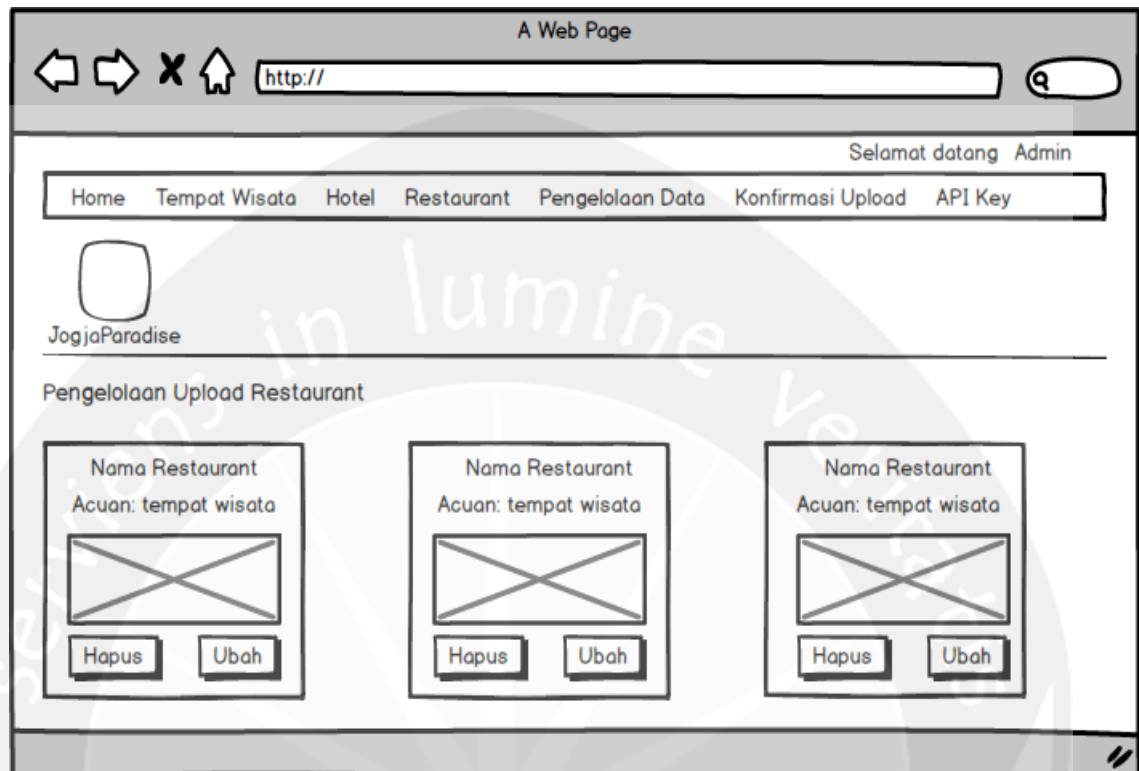
4.1.1.25 Antarmuka Pengelolaan Wisata Upload



Gambar 4.1.25 Antarmuka Pengelolaan Wisata Upload

Antarmuka pada Gambar 4.1.25 digunakan Administrator untuk melakukan pengelolaan tempat wisata yang diupload pengguna dari aplikasi mobile Jogja Wisata. Halaman ini menampilkan data tempat wisata dari basis data. Tombol Hapus digunakan untuk melakukan pengelolaan hapus data. Tombol Ubah untuk melakukan pengelolaan ubah data. Administrator menekan tombol Ubah jika akan mengkonfirmasi data dan menyimpan data dalam basis data.

4.1.1.26 Antarmuka Pengelolaan Restaurant Upload



Gambar 4.1.26 Antarmuka Pengelolaan Restaurant Upload

Antarmuka pada Gambar 4.1.26 digunakan Administrator untuk melakukan pengelolaan tempat wisata yang diupload pengguna dari aplikasi mobile Jogja Wisata. Halaman ini menampilkan data tempat wisata dari basis data. Tombol Hapus digunakan untuk melakukan pengelolaan hapus data. Tombol Ubah untuk melakukan pengelolaan ubah data. Administrator menekan tombol Ubah jika akan mengkonfirmasi data dan menyimpan data dalam basis data.

4.1.1.27 Antarmuka Konfirmasi Restaurant Upload

Screenshot of a web browser showing the 'Ubah Restaurant Upload' form. The browser address bar shows 'http://'. The page title is 'A Web Page'. The navigation menu includes 'Home', 'Tempat Wisata', 'Hotel', 'Restaurant', 'Pengelolaan Data', 'Konfirmasi Upload', and 'API Key'. The user is logged in as 'Admin'. The form fields are: 'Nama restaurant' (text input), 'Longitude' (text input), 'Latitude' (text input), 'Alamat' (text input), 'Kabupaten' (dropdown menu with 'SELECT'), 'Kecamatan' (dropdown menu with 'SELECT'), 'Foto' (file selection button 'Pilih File'), and 'Deskripsi' (text area). A 'Simpan' button is at the bottom right.

Gambar 4.1.27 Antarmuka Konfirmasi Restaurant Upload

Antarmuka pada Gambar 4.1.27 digunakan Administrator untuk melakukan konfirmasi data restaurant sekitar tempat wisata yang di-upload pengguna aplikasi mobile. Kolom nama restaurant, alamat, dan foto diisi dari basis data. Administrator dapat mengubah data tersebut dan mengisi data longitude, latitude, alamat, dan deskripsi pada kolom yang disediakan. Kabupaten dan kecamatan diisi dengan memilih data dari combo box. Setelah selesai mengisi/mengubah data, administrator menekan tombol Simpan untuk menyimpan data tersebut pada basis data.

4.1.1.28 Antarmuka Konfirmasi Tempat Wisata Upload

A Web Page

http://

Selamat datang Admin

Home Tempat Wisata Hotel Restaurant Pengelolaan Data Konfirmasi Upload API Key

JogjaParadise

Ubah Tempat Wisata Upload

Nama tempat wisata

Longitude

Latitude

Alamat

Kabupaten

Kecamatan

Foto

Deskripsi

Simpan

Gambar 4.1.28 Antarmuka Konfirmasi Tempat Wisata Upload

Antarmuka pada Gambar 4.1.28 digunakan Administrator untuk melakukan konfirmasi data tempat wisata sekitar tempat wisata yang di-upload pengguna aplikasi mobile. Kolom nama tempat wisata, alamat, dan foto diisi dari basis data. Administrator dapat mengubah data tersebut dan mengisikan data longitude, latitude, alamat, dan deskripsi pada kolom yang disediakan. Kabupaten dan kecamatan diisi dengan memilih data dari combo box. Setelah selesai mengisi/mengubah data, administrator menekan tombol Simpan untuk menyimpan data tersebut pada basis data.

4.1.1.29 Antarmuka Konfirmasi Restaurant Upload

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

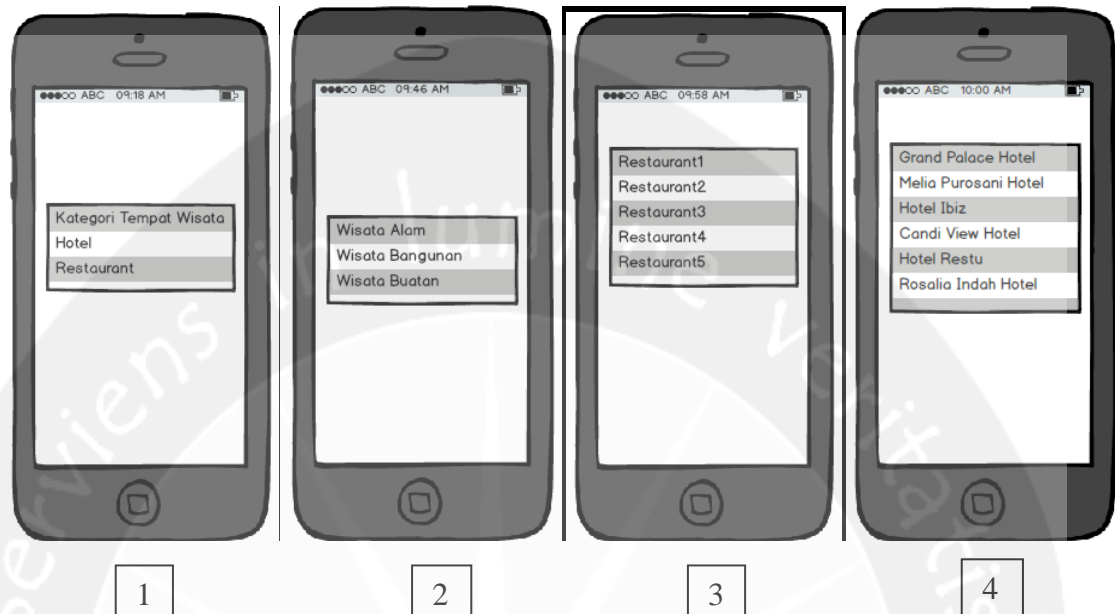
- Browser title: A Web Page
- Address bar: http://
- Page content: Selamat datang Admin
- Navigation menu: Home, Tempat Wisata, Hotel, Restaurant, Pengelolaan Data, Konfirmasi Upload, API Key
- User profile: JogjaParadise
- Form title: Ubah Restaurant Upload
- Form fields:
 - Nama restaurant:
 - Longitude:
 - Latitude:
 - Alamat:
 - Kabupaten:
 - Kecamatan:
 - Foto:
 - Deskripsi:
- Submit button:

Gambar 4.1.29 Antarmuka Konfirmasi Restaurant Upload

Antarmuka pada Gambar 4.1.29 digunakan Administrator untuk melakukan konfirmasi data hotel sekitar tempat wisata yang di-upload pengguna aplikasi mobile. Kolom nama hotel, alamat, dan foto diisi dari basis data. Administrator dapat mengubah data tersebut dan mengisi data longitude, latitude, alamat, dan deskripsi pada kolom yang disediakan. Kabupaten dan kecamatan diisi dengan memilih data dari combo box. Setelah selesai mengisi/mengubah data, administrator menekan tombol Simpan untuk menyimpan data tersebut pada basis data.

4.1.2 Antarmuka Aplikasi Mobile

4.1.2.1 Antarmuka Menu Utama



Gambar 4.1.30 Antarmuka Menu Utama (1), Kategori Tempat Wisata (2), Daftar Restaurant (3), Daftar Hotel (4)

Antarmuka pada Gambar 4.1.30 digunakan pengguna untuk memilih menu utama. Ketika kategori tempat wisata di-tap, program akan menampilkan antarmuka kategori tempat wisata Gambar 4.1.30 (2). Item pada antarmuka kategori tempat wisata dapat dipilih untuk menampilkan daftar tempat wisata berdasarkan kategori yang dipilih pengguna. Jika pengguna memilih Hotel maka antarmuka daftar hotel akan ditampilkan Gambar 4.1.30(4). Jika pengguna memilih Restaurant maka antarmuka daftar restaurant akan ditampilkan Gambar 4.1.30(3). Pada daftar restaurant dan hotel, pengguna dapat memilih item yang ada pada daftar untuk melihat detail hotel atau restaurant.

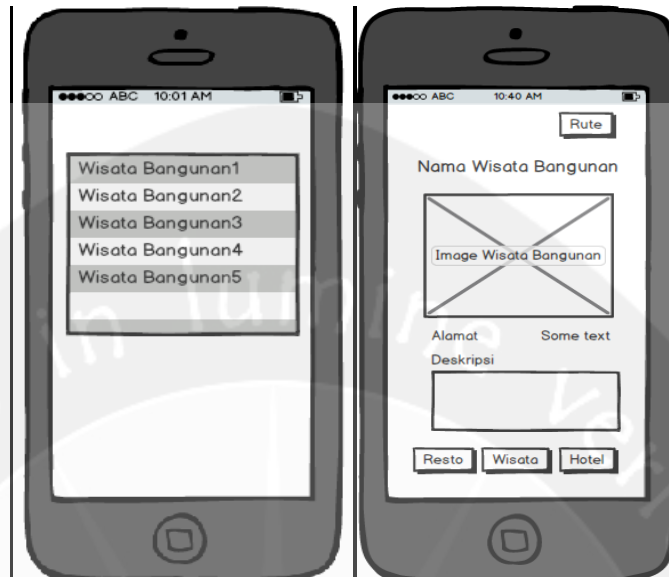
4.1.2.2 Antarmuka Tampil Daftar Tempat Wisata Alam



Gambar 4.1.31 Antarmuka Tampil Tempat Wisata Alam (kiri) dan Tampil Detil Tempat Wisata Alam (kanan)

Antarmuka pada Gambar 4.1.31 digunakan pengguna untuk melihat daftar tempat wisata alam (Gambar 4.1.31 kiri). Pengguna dapat memilih tempat wisata yang ada pada gambar tersebut dan di-tap untuk menampilkan detail tempat wisata alam (Gambar 4.1.31 kanan). Pada antarmuka detail tempat wisata alam, pengguna dapat melihat data nama, gambar, alamat, dan deskripsi tempat wisata. Tombol Rute digunakan untuk menampilkan rute dari lokasi pengguna ke lokasi tempat wisata pada detail tempat wisata tersebut. Tombol Resto digunakan untuk menampilkan daftar restaurant terdekat dengan tempat wisata. Tombol Wisata digunakan untuk menampilkan daftar tempat wisata lain terdekat dari tempat wisata. Tombol hotel digunakan untuk menampilkan daftar hotel terdekat dari tempat wisata.

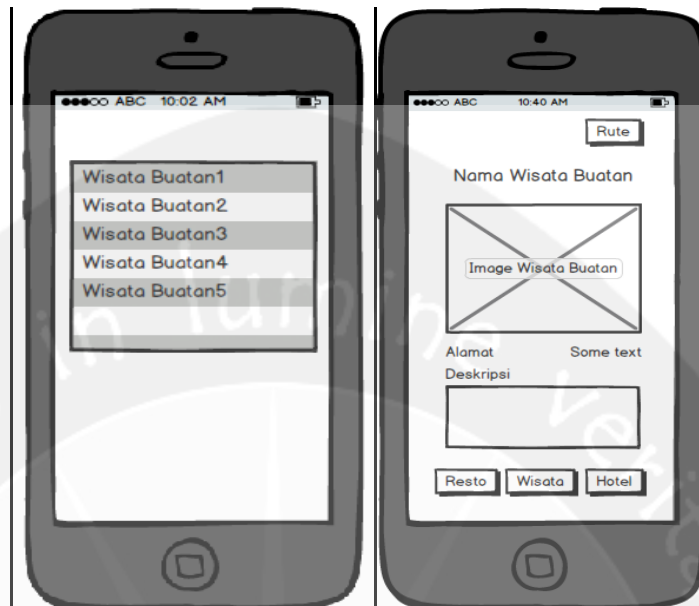
4.1.2.3 Antarmuka Tampil Tempat Wisata Bangunan



Gambar 4.1.32 Antarmuka Tampil Tempat Wisata Bangunan (kiri) dan Tampil Detil Tempat Wisata Bangunan (kanan)

Antarmuka pada Gambar 4.1.32 digunakan pengguna untuk melihat daftar tempat wisata bangunan (Gambar 4.1.32 kiri). Pengguna dapat memilih tempat wisata yang ada pada gambar tersebut dan di-tap untuk menampilkan detail tempat wisata bangunan (Gambar 4.1.32 kanan). Pada antarmuka detail tempat wisata bangunan, pengguna dapat melihat data nama, gambar, alamat, dan deskripsi tempat wisata. Tombol Rute digunakan untuk menampilkan rute dari lokasi pengguna ke lokasi tempat wisata pada detail tempat wisata tersebut. Tombol Resto digunakan untuk menampilkan daftar restaurant terdekat dengan tempat wisata. Tombol Wisata digunakan untuk menampilkan daftar tempat wisata lain terdekat dari tempat wisata. Tombol hotel digunakan untuk menampilkan daftar hotel terdekat dari tempat wisata.

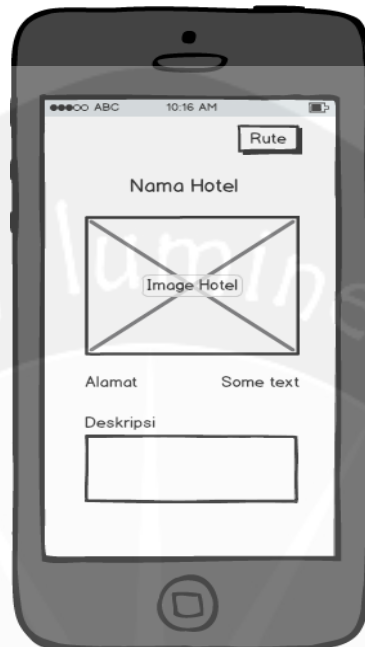
4.1.2.4 Antarmuka Menu Tampil Tempat Wisata Buatan



Gambar 4.1.33 Antarmuka Tampil Tempat Wisata Buatan (kiri) dan Tampil Detil Tempat Wisata Buatan (kanan)

Antarmuka pada Gambar 4.1.33 digunakan pengguna untuk melihat daftar tempat wisata buatan (Gambar 4.1.33 kiri). Pengguna dapat memilih tempat wisata yang ada pada gambar tersebut dan di-tap untuk menampilkan detil tempat wisata buatan (Gambar 4.1.33 kanan). Pada antarmuka detil tempat wisata buatan, pengguna dapat melihat data nama, gambar, alamat, dan deskripsi tempat wisata. Tombol Rute digunakan untuk menampilkan rute dari lokasi pengguna ke lokasi tempat wisata pada detil tempat wisata tersebut. Tombol Resto digunakan untuk menampilkan daftar restaurant terdekat dengan tempat wisata. Tombol Wisata digunakan untuk menampilkan daftar tempat wisata lain terdekat dari tempat wisata. Tombol hotel digunakan untuk menampilkan daftar hotel terdekat dari tempat wisata.

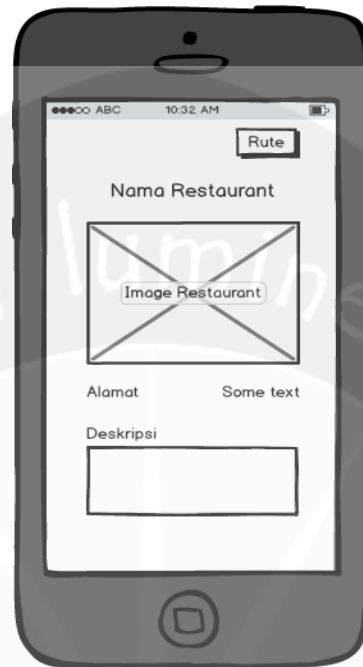
4.1.2.5 Antarmuka Tampil Detil Hotel



Gambar 4.1.34 Antarmuka Tampil Detil Hotel

Pengguna dapat memilih daftar hotel yang ada pada Gambar 4.1.30(4) dan di-tap untuk menampilkan detail hotel (Gambar 4.1.34). Pada antarmuka detail hotel, pengguna dapat melihat data nama, gambar, alamat, dan deskripsi hotel. Tombol Rute digunakan untuk menampilkan rute dari lokasi pengguna ke lokasi hotel pada detail hotel tersebut.

4.1.2.6 Antarmuka Tampil Detil Restaurant



Gambar 4.1.35 Antarmuka Tampil Detil Restaurant

Pengguna dapat memilih daftar restaurant yang ada pada Gambar 4.1.30(3) dan di-tap untuk menampilkan detil restaurant (Gambar 4.1.35). Pada antarmuka detil restaurant, pengguna dapat melihat data nama, gambar, alamat, dan deskripsi restaurant. Tombol Rute digunakan untuk menampilkan rute dari lokasi pengguna ke lokasi restaurant pada detil restaurant tersebut.

4.1.2.7 Antarmuka Tampil dan Tambah Tempat Wisata Terdekat

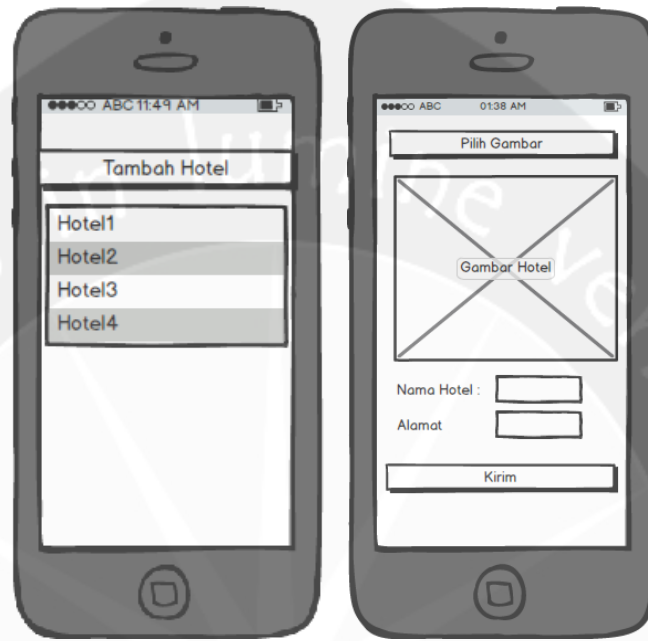


Gambar 4.1.36 Antarmuka Tampil Nearby Tempat Wisata (kiri) dan Antarmuka Tambah Nearby Tempat Wisata (kanan)

Antarmuka pada Gambar 4.1.36 digunakan untuk menampilkan tempat wisata lain terdekat dari tempat wisata pada antarmuka detail tempat wisata (Gambar 4.1.31 kanan, Gambar 4.1.32 kanan, Gambar 4.1.33 kanan). Daftar nearby tempat wisata (Gambar 4.1.36 kiri) di-tap untuk melihat detail tempat wisata yang dipilih tersebut. Tombol Tambah Tempat Wisata digunakan pengguna untuk menambahkan data tempat wisata terdekat lainnya dan menuju pada Gambar 4.1.36 kanan. Pada antarmuka tambah tempat wisata, pengguna memasukkan data gambar, nama, dan alamat tempat wisata. Pada saat tombol Pilih Gambar dipilih, akan tampil popup untuk mengambil gambar dari Gallery atau kamera. Nama dan alamat tempat wisata diisikan pada kolom yang tersedia. Tombol Kirim

digunakan untuk mengirimkan data yang dimasukkan pengguna ke internet (Web JogjaParadise).

4.1.2.8 Antarmuka Tampil dan Tambah Hotel Terdekat

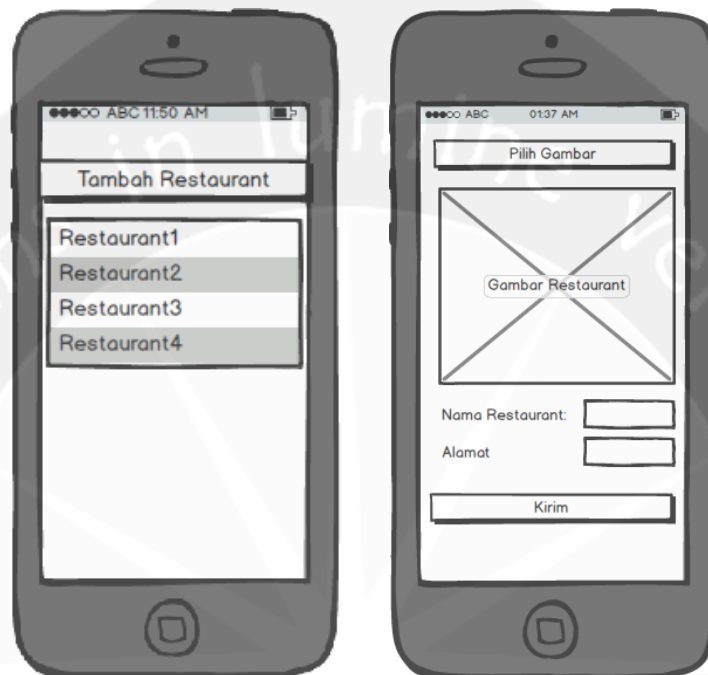


Gambar 4.1.37 Antarmuka Tampil Nearby Hotel (kiri) dan Antarmuka Tambah Nearby Hotel (kanan)

Antarmuka pada Gambar 4.1.37 digunakan untuk menampilkan hotel terdekat dari tempat wisata pada antarmuka detail tempat wisata (Gambar 4.1.31 kanan, Gambar 4.1.32 kanan, Gambar 4.1.33 kanan). Daftar nearby hotel (Gambar 4.1.37 kiri) di-tap untuk melihat detail hotel yang dipilih tersebut. Tombol Tambah Hotel digunakan pengguna untuk menambahkan data hotel terdekat lainnya dan menuju pada Gambar 4.1.37 kanan. Pada antarmuka tambah nearby hotel (Gambar 4.1.37 kanan), pengguna memasukkan data gambar, nama, dan alamat hotel. Pada saat tombol Pilih Gambar dipilih, akan tampil popup untuk mengambil gambar dari Gallery atau kamera. Nama dan alamat hotel diisikan pada kolom yang tersedia. Tombol Kirim digunakan untuk

mengirimkan data yang dimasukkan pengguna ke internet (Web JogjaParadise).

4.1.2.9 Antarmuka Tampil dan Tambah Restaurant Terdekat



Gambar 4.1.38 Antarmuka Tampil Nearby Restaurant (kiri) dan Antarmuka Tambah Nearby Restaurant (kanan)

Antarmuka pada Gambar 4.1.38 digunakan untuk menampilkan hotel terdekat dari tempat wisata pada antarmuka detail tempat wisata (Gambar 4.1.31 kanan, Gambar 4.1.32 kanan, Gambar 4.1.33 kanan). Daftar nearby restaurant (Gambar 4.1.38 kiri) di-tap untuk melihat detail restaurant yang dipilih tersebut. Tombol Tambah Restaurant digunakan pengguna untuk menambahkan data restaurant terdekat lainnya dan menuju pada Gambar 4.1.37 kanan. Pada antarmuka tambah nearby hotel (Gambar 4.1.38 kanan), pengguna memasukkan data gambar, nama, dan alamat restaurant. Pada saat tombol Pilih Gambar dipilih, akan tampil popup untuk mengambil gambar dari Gallery atau kamera. Nama dan alamat restaurant diisikan pada kolom

yang tersedia. Tombol Kirim digunakan untuk mengirimkan data yang dimasukkan pengguna ke internet (Web JogjaParadise).

4.1.2.10 Antarmuka Tampil Rute



Gambar 4.1.39 Antarmuka Tampil Rute

Antarmuka ini digunakan untuk menampilkan rute dari lokasi pengguna ke tempat wisata, hotel, atau restaurant yang dipilih pengguna dari antarmuka detail tempat wisata (Gambar 4.1.33), detail hotel (Gambar 4.1.34), atau detail restaurant (Gambar 4.1.35).