BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

4.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis Sistem merupakan sebuah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

4.1.1 Analisis Prosedur Siatem Berjalan

Kebutuhan akan tempat tinggal saat berlibur atau dinas diluar kota membuat hotel banyak dicari, untuk membantu wisatawan yang datang maka dinas pariwisata membuat fasilitas web informasi mengenai hotel yang ada di bandung. Dimana web ini memberikan informasi mengenai fasilitas, kisaran harga, lokasi, dll. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telahdilakukan maka di dapat gambaran sistem informasi yang sedang berjalan pada web layanan informasi mengenai hotel yang ada di Kota Bandung, berikut gambarannya :

1. Bagian divisi sarana wisata mengumpulkan datahotel yang ada di bandung dengan memberikan form isian kepada pemilik hotel.

2. Data yang ada kemudian diberikan kepada admin dimana data tersebut akan di masukkan ke dalam database yang nantinya bisa di akses oleh wisatawan melalui web browser di alamat www.bandungtourism.com.
3. Pada web site tersebut wisatawan bisa mengakses informasi hotel seperti nama hotel, alamat, wilayah, no telp, kelas, kisaran harga,deskripsi dan lokasi hotel. Pada web inipun pengunjung diberikan kemudahan dengan di tambahkannya form pencarian hotel, tetapi sayangnya pencarian hanya bias dilakukan berdasarkan nama saja.

4.1.2 Pemodelan Sistem yang sedang berjalan

Pemodelan adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat. Berikut diagram yang menggambarkan sistem informasi hotel yang sedang berjalan :

1. Use Case Diagram

Diagram ini mendeskripsikan apayang akan dilakukan oleh aplikasi. *Use Case* terdiri dari tiga bagian yaitu identifikasi aktor, identifikasi *Use Case* dan skenario *Use Case*.

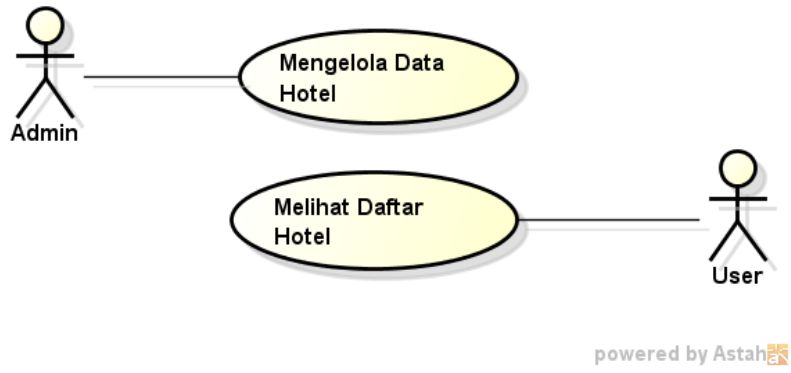
a. Identifikasi aktor

Aktor yang berperan dalam menjalankan aplikasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Pengguna (*User*)	Merupakan user yang menggunakan web browser sebagai media untuk mencari informasi mengenai hotel.
2	Admin	Merupakan aktor yang akan mengelola data informasi hotel. Admin akan melakukan administrasi melalui web.

Gambar 4.1 dibawah ini menunjukan interaksi antara aktor dan sistem.Dimana aktor terdiri dari dua orang actor yaitu pengguna/user aplikasi yang berinteraksi dengan sistem informasi hotel melalui web browser, sedangkan aktor kedua yang berperan adalah admin yang bertugas untuk mengelola data hotel.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* Sistem Berjalan

b. Identifikasi Use Case

Identifikasi *use case* dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* Pengguna (*User*)

No	*Use Case*	Deskripsi
UC-01	Mengelola data hotel	Fungsionalitas untuk melihat manipulasi data hotel
UC-02	Memilih daftar hotel	Fungsionalitas untuk menampilkan halaman yang berisi daftar semua hotel

c. Skenario Use Case

Skenario proses – proses yang terdapat didalam *Use Case* sapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini.

Table 4.3 Skenario *Use Case* Mengelola Data Hotel

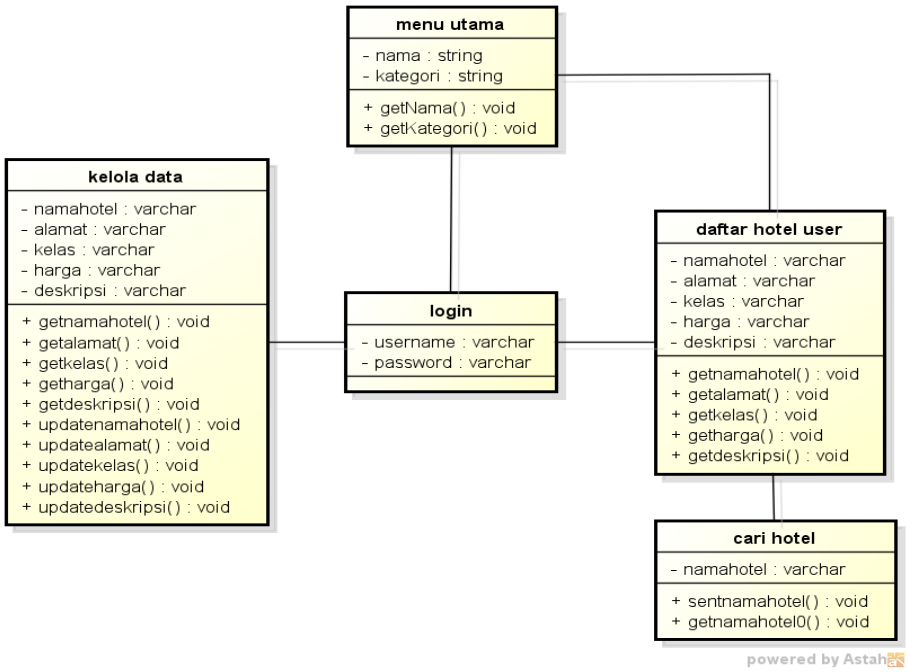
Identifikasi	
Nama Use Case	Mengelola data hotel
Aktor	Admin
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data Hotel
Keadaan Awal	Aplikasi menampilkan halaman menu utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Aplikasi**
1. Memilih link pengolahan data hotel pada pilihan menu	
	2. Menampilkan halaman pengolahan data hotel yang berisi daftar hotel dan fungsi tambah, hapus, rubah dan cari data
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman pengolahan data hotel yang berisi daftar hotel dan fungsi tambah, hapus, rubah dan cari data

Table 4.4 Skenario *Use Case* Melihat daftar Hotel

Identifikasi	
Nama Use Case	Lihat daftar Hotel
Aktor	Pengguna
Tujuan	Melihat DafatarHotel
Keadaan Awal	Web browser menampilkan halaman daftarhotel
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Aplikasi**
1. Menekan/memilih salah satu nama hotel di daftar hotel	
	2. Menampilkan halaman detail hotel yang berisi alamat, no telp, fasilitas hotel,dll
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman detail hotel yang dipilih

2. Class Diagram

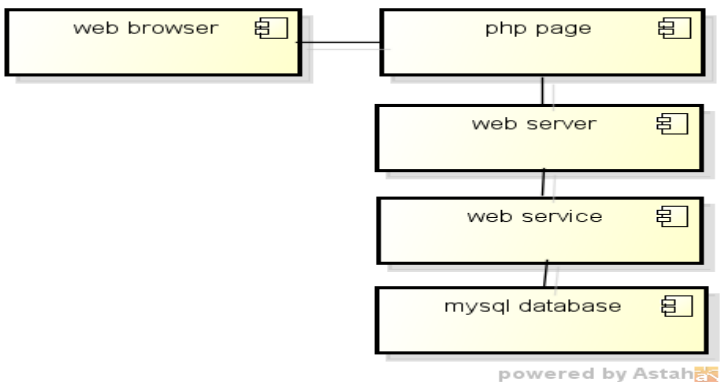
Berikut ini adalah gambar class diagram yang memperlihatkan aktifitas admin dan user yang sedang mengakses system dimana admin harus login terlebih dahulu agar bias mengelola data sedangkan user bias langsung melihat daftara hotel tanpa harus login terlebih dahulu.



Gambar 4.2 *Class Diagram* Sistem Berjalan

3. *Component Diagram*

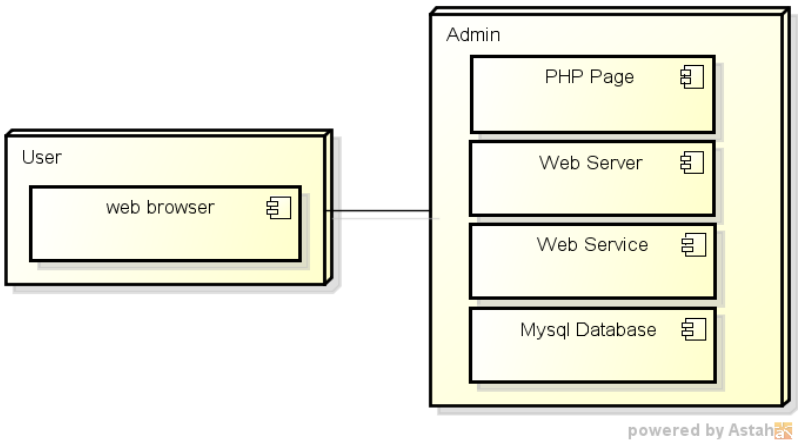
Pada tahap ini, *Component Diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak termasuk ketergantungan (*dependency*). Berikut adalah *gambar component diagram* pada system yang sedang berjalan :



Gambar 4.3 *Component* Diagram Sistem Berjalan

4. *Deployment Diagram*

Gambar berikut merupakan deployment diagram yang memperlihatkan hubungan anatar user dan admin. *Deployment* diagram menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian*hardware*. *Deployment diagram* menggambarkan detail bagaimana komponen dibentuk dan didistribusikan (*deploy*) dalam infrastruktur sistem.

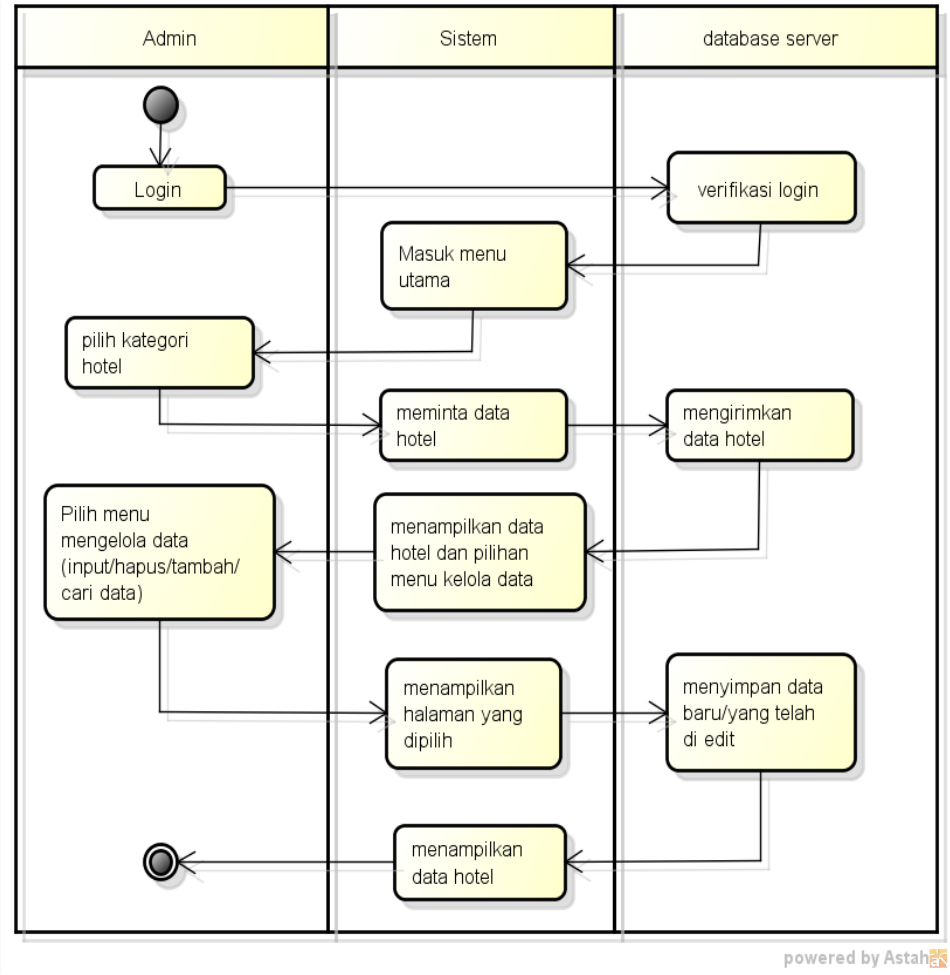


Gambar 4.4 *Deployment Diagram* Sistem Berjalan

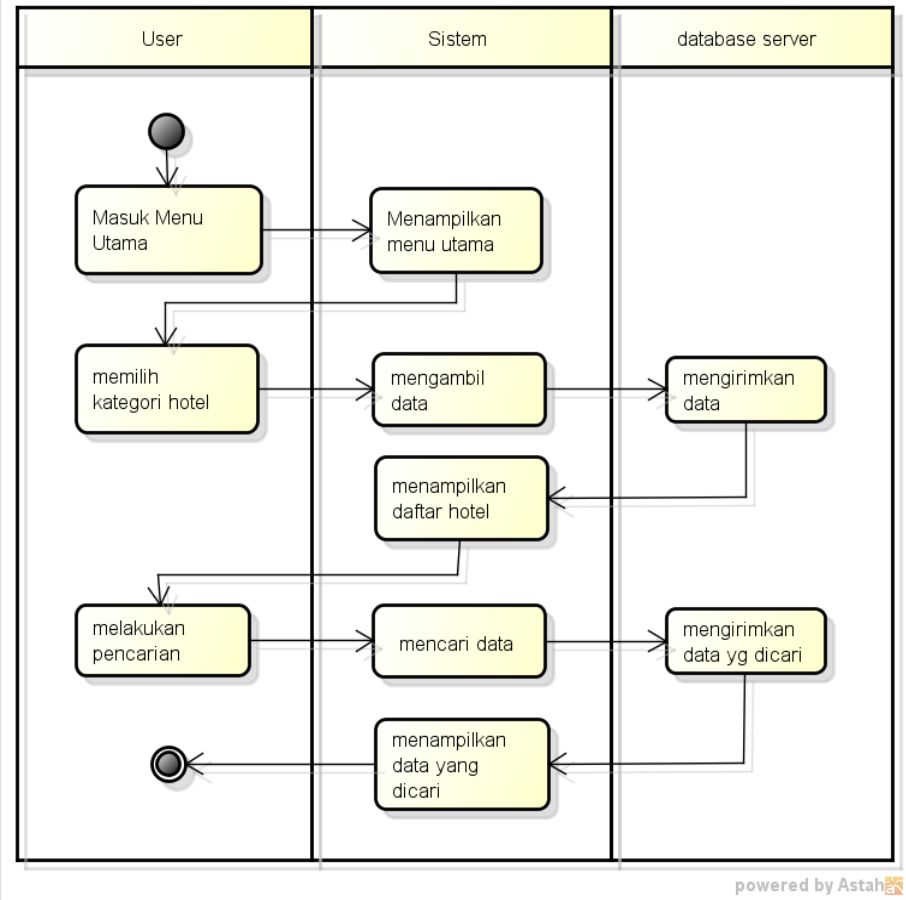
5. *Activity Diagram*

Gambar 4.5 dibawah memperlihatkan admin yang sudah *login* masuk ke menu utama, memilih menu hotel untuk melihat daftar hotel yang ada dalam *database*. Pada halaman ini admin diberikan fasilitas untuk mengelola data seperti tambah data, hapus data, rubah data, dan cari data.Sedangkan gambar 4.5.b menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh *user*. Saat masuk ke menu utama *user*

diberikan pilihan untuk memilih kategori disini *user* memilih kategori hotel maka selanjutkan sistem akan menampilkan semua data hotel yang ada pada halaman ini disediakan menu cari untuk mencari hotel berdasarkan nama hotel.



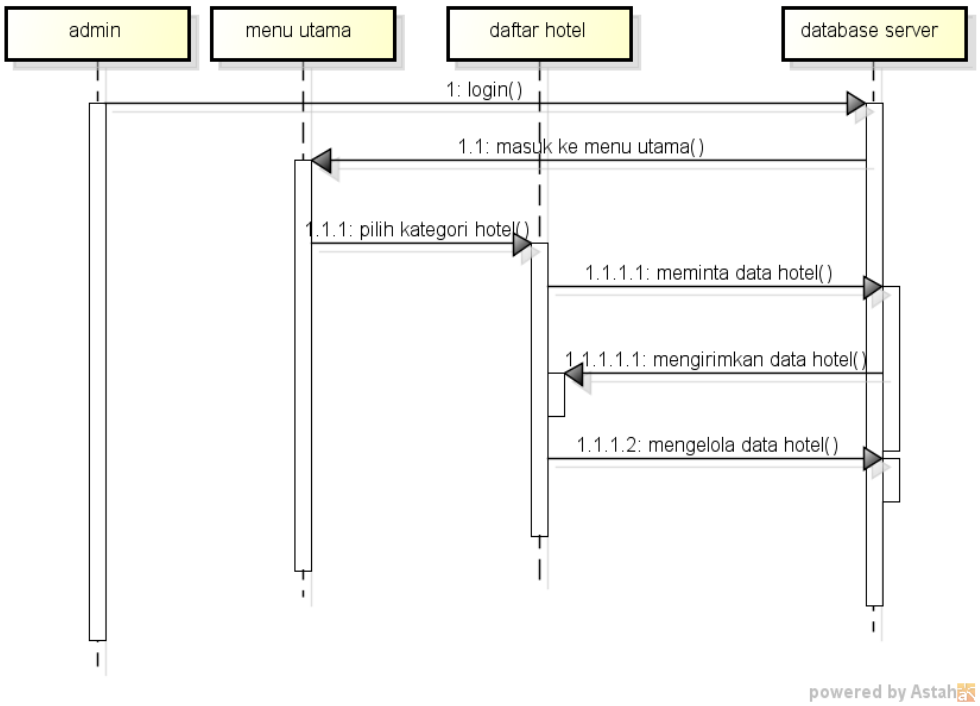
Gambar 4.5.a *Activity* Diagram Admin Sistem Berjalan



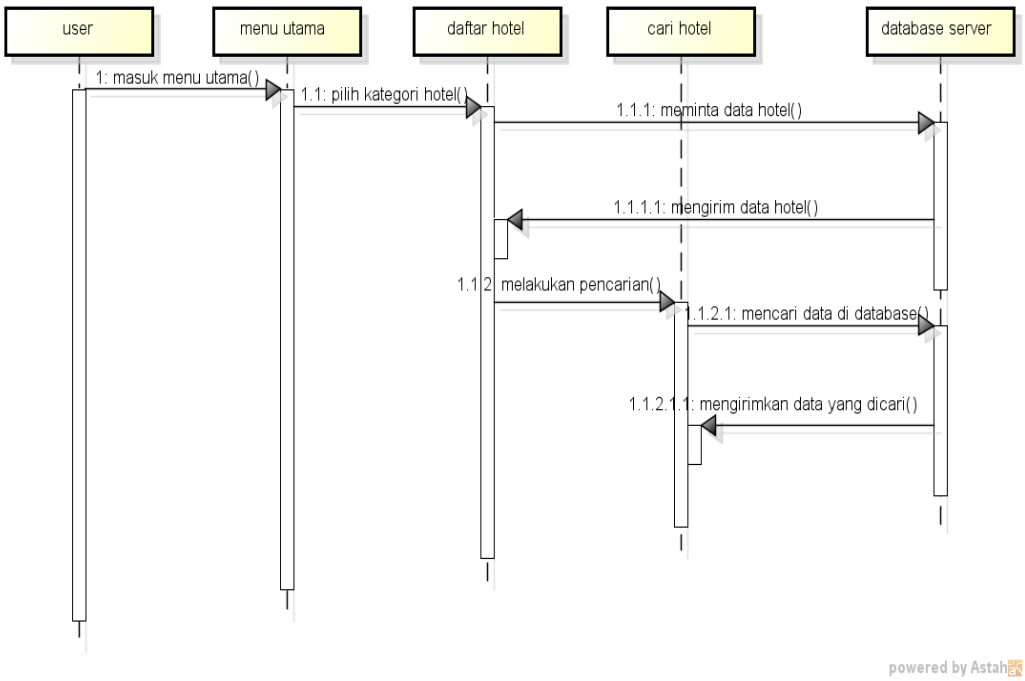
Gambar 4.5.b *Activity* Diagram User Sistem Berjalan

6. Sequence Diagram

Gambar 4.6.a menunjukkan gambar *sequence diagram admin* pada sistem yang sedang berjalan. Pada gamabar terlihat aktifitas admin yang akan mengelola data dimana sebelumnya admin diminta *login* terlebih dahulu. Sedangkan gambar 4.6.b menunjukan aktifitas *user* saat membuka halaman web. Dimana user akan dibawa ke menu utama dan memilih kategori hotel untuk menampilkan semua data hotel.



Gambar 4.6.a *Sequence Diagram* Admin Sistem Berjalan



Gambar 4.6.b *Sequence Diagram* User Sistem Berjalan

4.2Analisis Sistem Diusulkan

Analisis Sistem sebuah teknik pemecahan masalah yang menguraikan sebuah sistem menjadi bagian-bagian komponen dengan tujuan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk meraih tujuan mereka.

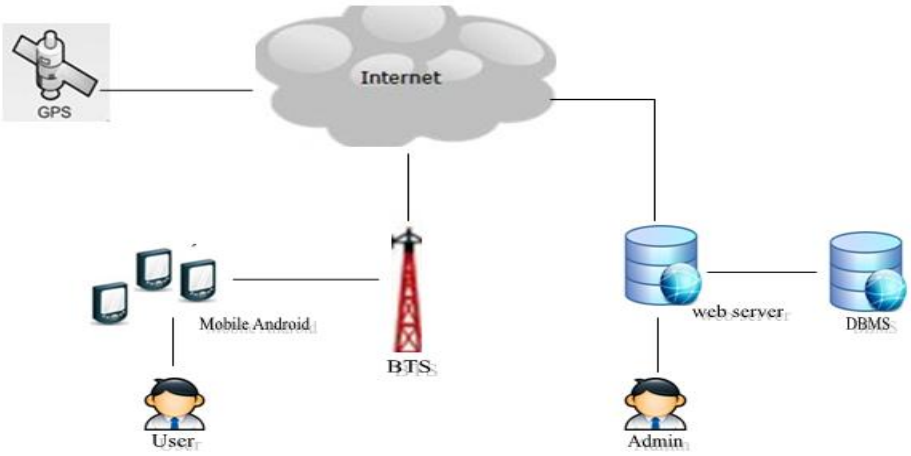
4.2.1 Analisis Masalah

Di bandung banyak terdapat hotel mulai dari hotel bintang 1 sampai hotel melati, bagi wisatawan yang mengunakan jasa travel, hotel biasanya sudah disediakan sehingga wisatawan tidak perlu susah payah mencari hotel mana yang sesuai kebutuhan mereka. Berbeda dengan wisatawan yang datang menggunakan kendaraan pribadi atau transportasi umum, untuk mendapatkan informasi akses ke hotel biasanya wisatawan menggunakan koneksi internet sebagai sarana pencarian mereka tapi sayangnya tidak semua informasi yang didapat bisa sesuai dengan harapan.karena ada beberapa informasi yang kurang jelas atau malah tidak sesuai dengan fakta yang ada. Selain itu tidak sedikit wisatawan yang datang ke Bandung tetapi belum tahu mau akan menginap dimana, dan merasa kesulitan mnemukan hotel yang dekat dengan daerah objek wisata yang akan di kunjungi. Ada juga wisatawan yang sudah mengetahui akan menginap dimana tetapi tidak mengetahui lokasi hotel tersebut dimana.

Untuk menjawab kebutuhan akan informasi yang lebih cepat dan lebih efesien mengenaiinformasi hotel-hotel yang ada di Bandung. Kita bisa menggunakan aplikasi *mobile* pearlban dimana saja dan kapanpun hanya dengan adanya koneksi internet. aplikasi ini bisa sudah bisa memberikan informasi yang bisa memudahkan wisatawan dalam mencari hotel saat sedang berlibur di bandung karena aplikasi ini dilengkapi dengan peta lokasi keberadaan pengguna dan juga peta lokasi keberadaan hotel sehngga pengguna bisa mengetahui rute untuk mencapai tempat tujuan dengan melihat map yang telah disediakan.

4.2.2 Analisis Arsitektur

Arsitektur aplikasi pearlban terdiri dari tiga komponen utama yaitu *Client (Frontend)*, application *Server* (Web Admin), dan database *Server*. Arsitektur dalam pembangunan Aplikasi *Mobile* Informasi dan Pencarian Lokasi Hotel di Kota Bandung ini dtitunjukan pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 Arsitektur aplikasi pencarian hotel

Pada gambar diatas dijelaskan admin yang menginput data ke *database* melalui *web server*. Data yang tersimpan di *database* bisa dipanggil kembali oleh *web server* dimana data yang dipanggil oleh *web server* akan dikirimkan ke aplikasi *mobile* android yang sedang meminta data menggunakan koneksi internet.

4.2.3 Analisis Alur Data Aplikasi

Data hotel disimpan ke database oleh admin melalui web server, data yang tersimpan di database bisa dipanggil melalui aplikasi yang sudah diinstall pada mobile android yang terkoneksi internet.

4.2.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras/hardware,analisis perangkat lunak/software, analisis pengguna/*user*.

4.2.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras minimum yang mendukungaplikasi fasilitas umum dengan baik, yaitu :

1. Perangkat Keras Aplikasi *Server/Backend*

   Processor : Minimum 2.0 GHZ

   Memori : Minimum 512MB

VGA : Minimum 32 MB

Hardisk : Minimum Kapasitas 20 GB

Network Interface Card

2. Perangkat Keras Aplikasi*Client/Frontend*

Resolusi : 240 x 320 pixels

Memori : 100 MB

CPU : 300 MHz

WLAN : Wi-fi 802.11 b/g/n

GPS : A-GPS

4.2.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat lunak yang digunakandalam membangun dan mengimplementasikan aplikasi pencarian hotel ini :

1. Aplikasi Operasi Windows XP SP2
2. Aplikasi IDE Eclipse Galileo
3. JDK v 1.6 dan Android SDK windows
4. ADT v.8.0.0
5. Platform Android versi. 2.1 keatas.

4.2.4.3 Analisis Pengguna/*User*

Analisis pengguna/*user* dilakukan untuk mengetahui apa saja aktor yang terlibat dalam penggunaan aplikasi. Pengguna aplikasi dibagi atas dua bagian, yaitu :

1. Pengguna aplikasi pencarian hotel atau *end user* yaitu para pengguna *platform* android. Dalam menggunakan aplikasi ini, pengguna diharuskan memiliki koneksi GRPS/EDGE/UMTS dan fasilitas GPS untuk bisa menggunakan aplikasi ini.
2. Admin sebagai pengelola konten secara keseluruhan yang bertugas untuk menambah, mengubah dan menghapus konten informasi dalam menjalankan aplikasi.

4.2.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berhubungan dengan fitur perangkat lunak yang ingin dibuat, seprti kebutuhan aplikasi, kebutuhan data untuk aplikasi, spesifikasi aplikasi, dan pemodelan aplikasi.

4.2.5.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi

Sebelum melakukan perancangan aplikasi hal yang perlu dilakukan adalah menganalisis kebutuhan aplikasi. Adapun kebutuhan aplikasi yang diperlukan antara lain :

1. Menampilkan informasi mengenai data hotel yang ada dibandung secara lengkap.

2. Menampilkan peta bandung secara keseluruhan dengan menunjukan posisilokasi hotel.
3. Menampilkan peta lokasi keberadaan pengguna dan menampilkan pesan yang berisi alamat keberadaan pengguna.
4. Dapat melakukan Pencarian fasilitas umum dengan cepat.

4.2.5.2 Analisis Kebutuhan Data

Untuk mempermudah dalam proses perancangan/ pemodelan perlu dilakukan analisis kebutuhan data. Kriterian data hotel ang diperlukan untuk merancang aplikasi pencarian hotel ini yaitu, nama hotel, alamat, no telp, wilayah, deskripsi, kisaran harga, longitude, dan latitude. Sedangkan kriteria data hotel yang akan ditampilkan yaitu, nama hotel, alamat, no telp, deskripsi dan kisaran harga.

4.2.5.3 Spesifikasi Aplikasi

Dibawah ini adalah spesifikasi aplikasi yang dibutuhkan, diantaranya yaitu :

1. Aplikasi dikembangkan dengan model arsitektur *client server*. Dimana *client* adalah perangkat lunak aplikasi

pencarian hotel berbasis android sedangkan servernya adalah *web administrator* berbasis php.

2. Konektivitas antara aplikasi pencarian hotel pada platformandroid ini dengan aplikasi *backend* di s*erver* menggunakan koneksi protocol HTTP dengan memanfaatkan jaringan GPRS/EDGE/UMTS.
3. Aplikasi informasi yang disediakan dibatasi pada informasi hotel yang berada di daerah sekitar bandung.
4. Spesifikasi aplikasi disisi *client* yaitu :
    a. Perangkat yang digunakan harus memiliki akses internet.
    b. Aplikasi ini menyediakan informasi tentang data hotel, petalokasimenggunakan *google maps*, dan peta lokasi *realtime* keberadaanpenggunadengan perangkat GPS yang telah terintegrasi.
5. Spesifikasi aplikasi di *server* yaitu:
    a. Aplikasi dapat memfasilitasi pengelolahan konten informasi.
    b. Aplikasi dapat memfasilitasi Admin untuk melakukan tambah, ubah, danhapus konten informasi fasilitas umum serta kategorinya.

4.2.6 Pemodelan Sistem yang Diusulkan

Pemodelan adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat. pemodelan aplikasi ini menggunskan UML dimana dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, aplikasi operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. UML mendefinisikan diagram-diagram yaitu *use case diagram, class diagram, statechart diagram, activity diagram, sequence diagram, collaboration diagram, component diagram, deployment diagram.* Tetapi dalam pemodelan aplikasi pearlban ini hanya akan digunakan 5 diagram dari diagram yang ada, karena kelima diagram tersebut sudah mewakili semua diagram yang ada. Berikut diagram-diagram yang digunakan :

1. Use Case Diagram

Diagram ini mendeskripsikan apayang akan dilakukan oleh aplikasi. *Use Case* terdiri dari tiga bagian yaituidentifikasi aktor, identifikasi *Use Case* dan skenario *Use Case*.

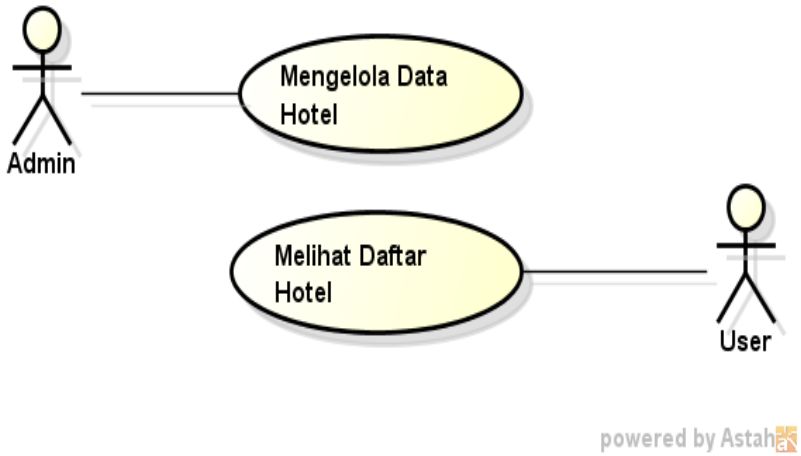
d. Identifikasi aktor

Aktor yang berperan dalam menjalankan aplikasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Pengguna (*User*)	Merupakan aktor yang menggunakan Aplikasi pencarian hotel sebagai media untuk informasi mengenai hotel serta peta lokasinya.
2	Admin	Merupakan aktor yang akan mengelola data informasi hotel. Admin akan melakukan administrasi melalui web *php*.

Gambar 4.9 dibawah ini menunjukan interaksi antara aktor dan aplikasi.Dimana aktor terdiri dari dua pengguna dan aplikasi terdiri dari aplikasi *frontend* dan *backend*. Aktor pertama yang berperan yaitu pengguna aplikasi *frontend* (*Android Client*), yang berinteraksi dengan aplikasi *frontend* yang bergerak pada *mobile*. Sedangkan aktor kedua yang berperan adalah admin yang berinteraksipada aplikasi *backend* pada web *php*.



Gambar 4.8 *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

e. Identifikasi *Use Case*

Identifikasi *use case* dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.6 Deskripsi *Use Case* Pengguna (*User*)

No	*Use Case*	Deskripsi
UC-01	Mengelola data hotel	Fungsionalitas untuk melihat manipulasi data hotel
UC-02	Melihat Daftar Hotel	Fungsionalitas untuk melihat daftar hotel yang ada di bandung

f. Skenario *Use Case*

Skenario proses – proses yang terdapat didalam *Use Case* sapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini.

Table 4. 7 Skenario *Use Case* Mengelola Data Hotel

Identifikasi	
Nama Use Case	Mengelola data hotel
Aktor	Admin
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data Hotel
Keadaan Awal	Aplikasi menampilkan halaman menu utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Aplikasi**
3. Memilih link pengolahan data hotel pada pilihan menu	
	4. Menampilkan halaman pengolahan data hotel yang berisi daftar hotel dan fungsi tambah, hapus, rubah dan cari data
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman pengolahan data hotel yang berisi daftar hotel dan fungsi tambah, hapus, rubah dan cari data

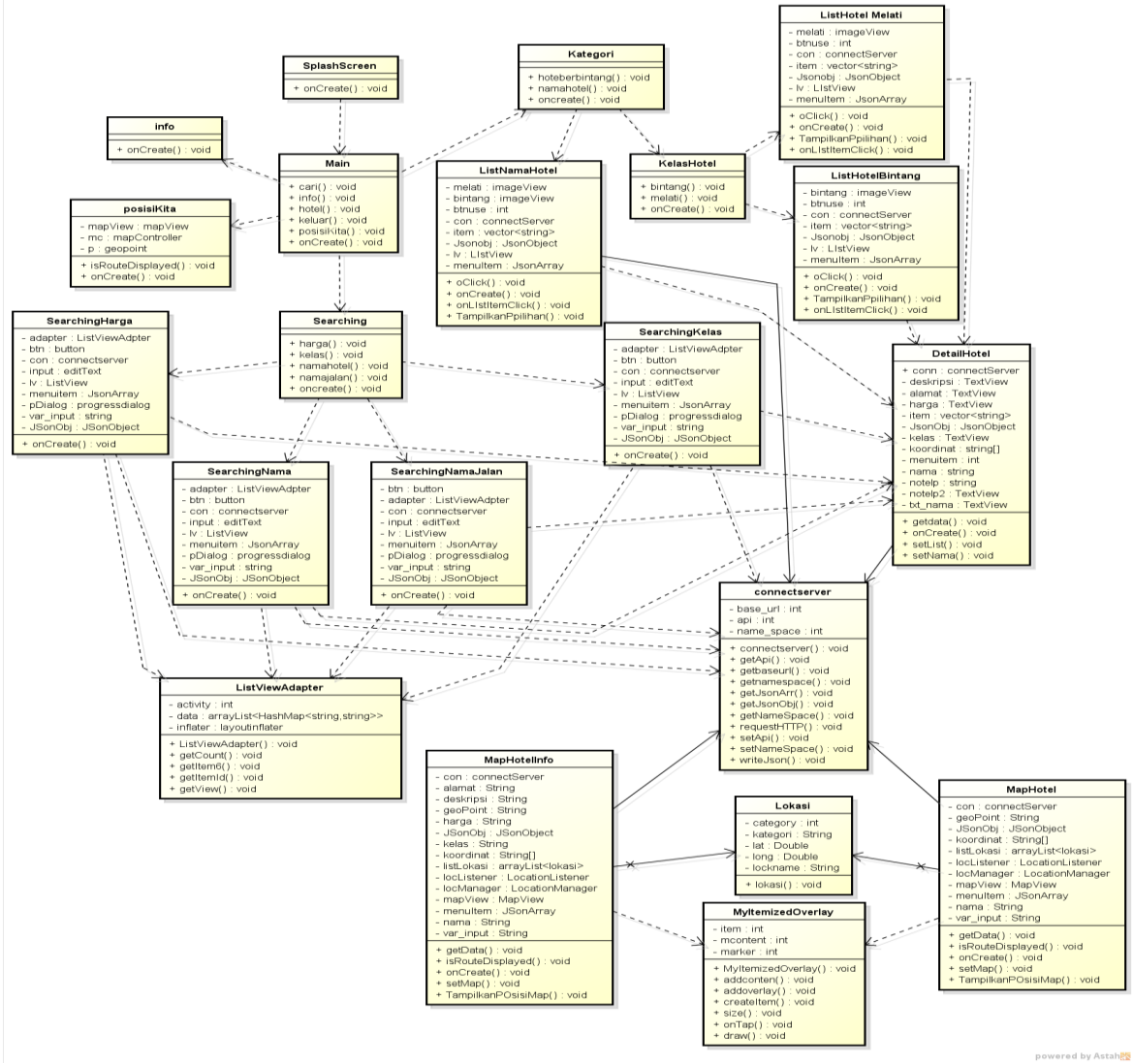
Table 4.8 Skenario *Use Case* Melihat Daftar Hotel

Identifikasi	
Nama Use Case	Lihat Daftar Hotel
Aktor	Pengguna
Tujuan	Melihat daftar hotel
Keadaan Awal	Aplikasi menampilkan halaman daftar hotel
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi Aplikasi**
1. Menekan tombol “hotel” pada menu utama	
	2. Menampilkan halaman semua daftar hotel.
Kondisi AKhir	Menampilkan halaman daftar hotel.

2. Class Diagram

Aplikasi yang menggunakan perancangan berorientasi obyek dapatdiilustrasikan dalam struktur kelas-kelas dan hubungan antar kelas yang ada.Dalam UML digunakan notasi diagram kelas untuk

menggambarkan hal tersebut. Dibawah ini merupakan gambar *class diagram* :

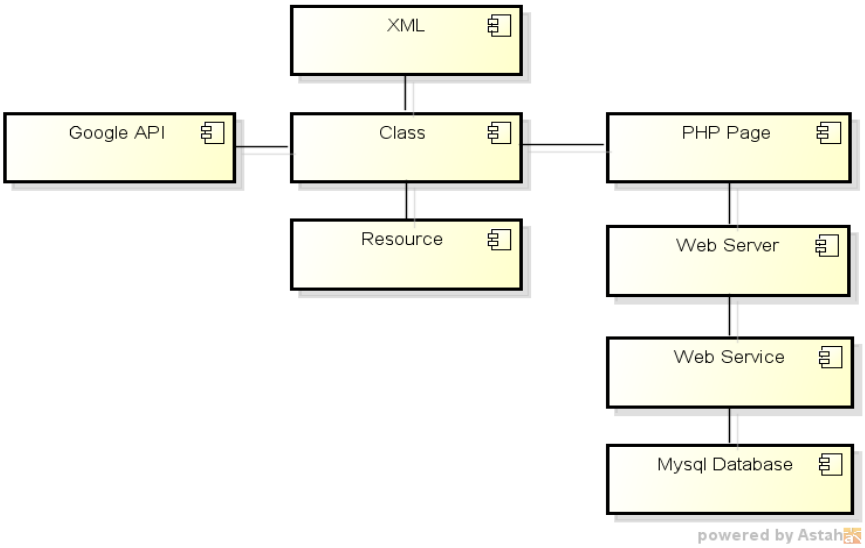


Gambar 4.9 *Class Diagram* yang diusulkan

3. Component Diagram

Pada tahap ini, *Component Diagram* menggambarkan struktur dan hubunganantar komponen piranti lunak termasuk

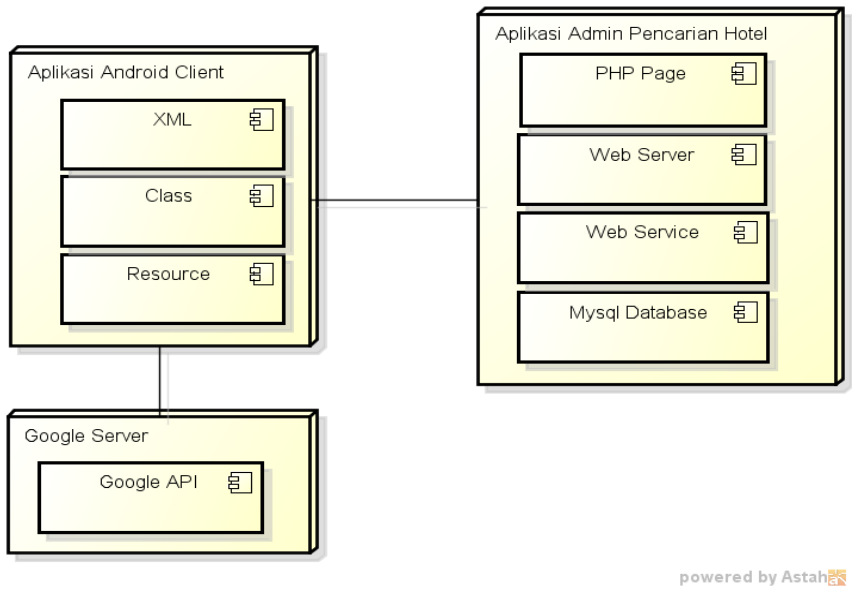
ketergantungan (*dependency*). Berikut adalah gambar *component diagram* pada sistem yang sedang berjalan :



Gambar 4.10 *Component Diagram*yang diusulkan

4. Deployment Diagram

Gambar berikut merupakan *deployment diagram* yang memperlihatkan hubungan antara aplikasi user berbasis mobile android dan web admin. *Deployment* diagram menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*. Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponendibentuk dan didistribusikan (*deploy*) dalam infrastruktur sistem.



Gambar 4.11 *Deployment Diagram* yang diusulkan

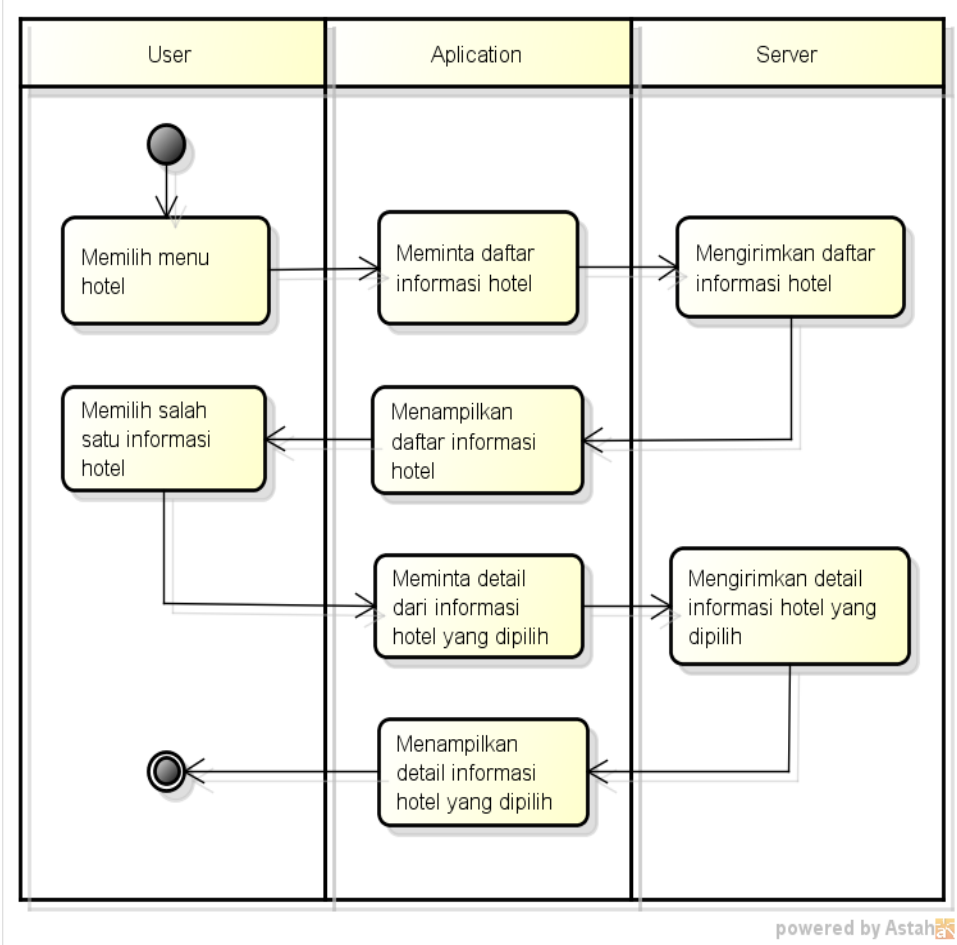
5. Activity Diagram

Diagram activity merupakan bagian dari penggambaran aplikasi secarafungsional menjelaskan proses-proses logika atau fungsi yang terimplementasioleh kode program. *Activity Diagram* memodelkan event-event yang terjadididalam suatu *Use Case* dan digunakan untuk pemodelan aspek dinamis dariaplikasi. Berikut gambar-gambar *activity diagram*

5.1 *Activity Diagram User* Melihat Daftar Hotel

Gambar dibawah memperlihatkan aktivitas memilih menu hotel oleh pengguna. Setelah menekan tombol menu hotel selanjutnya aplikasi akanmemintadaftar hotelyang tersimpan di basisdata pada *Server*.

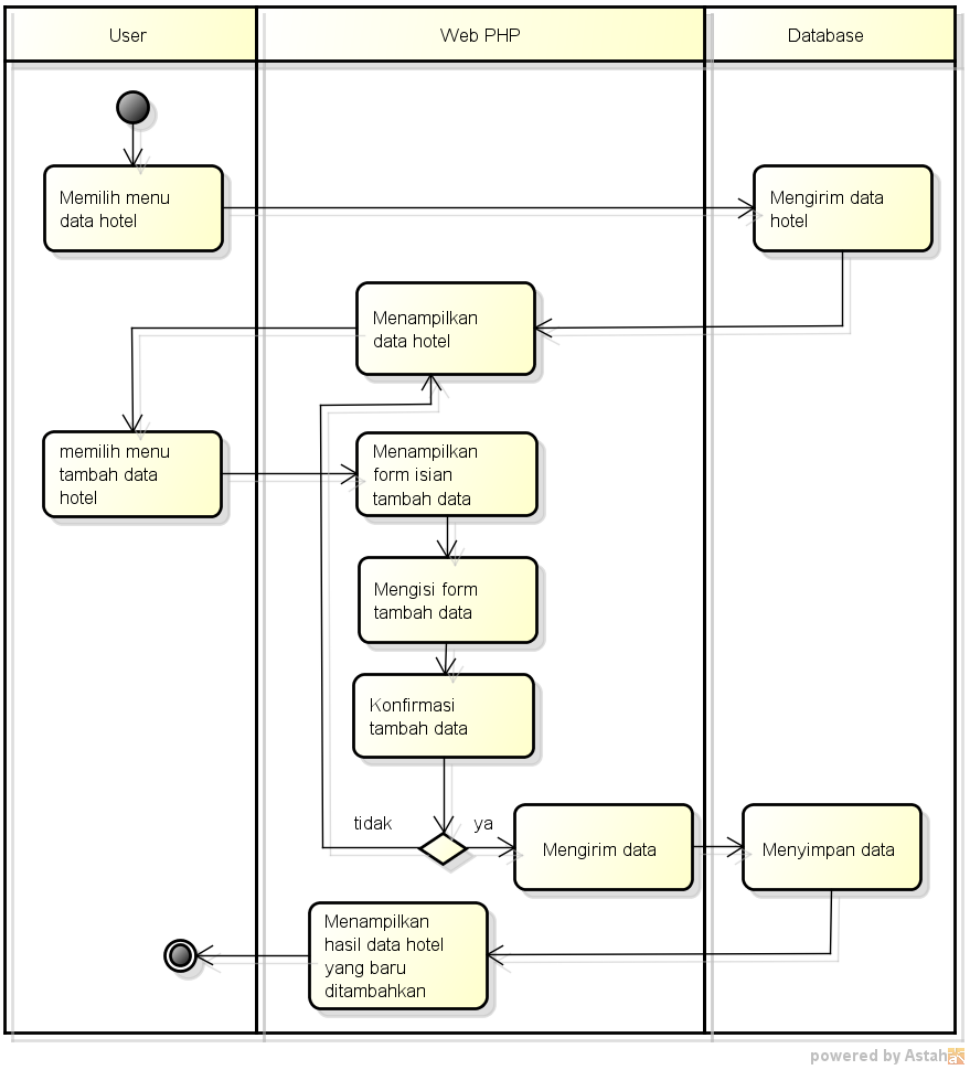
Kemudian *Server* akan mengirimkan daftar hoteltersimpan pada basis datayang ada. Setelah itu pengguna dapat memilih kontentertentu untuk mendapatkan hasil informasi yang lebih mendetail. Aplikasi akan meminta datakonten yang terpilih pada *Server*, kemudian *Server* akan mengirimkankembali ke aplikasi untuk ditampilkan kepada pengguna.



Gambar 4.12 *Activity Diagram User* Melihat Daftar Hotel

5.2 *Activity Diagram Admin* Mengelola Data

Gambar dibawah ini memperlihatkan aktivitas admin yang memilih menu mengelola data, kemudian web akan menampilkan submenu dari menu mengelola data dan menampilkan data hotel dimana data tersebut didapat dari basisdata. Setelah itu admin dapat memilih salah satu sub menu yang terdiri dari tambah data, hapus data dan rubah data.

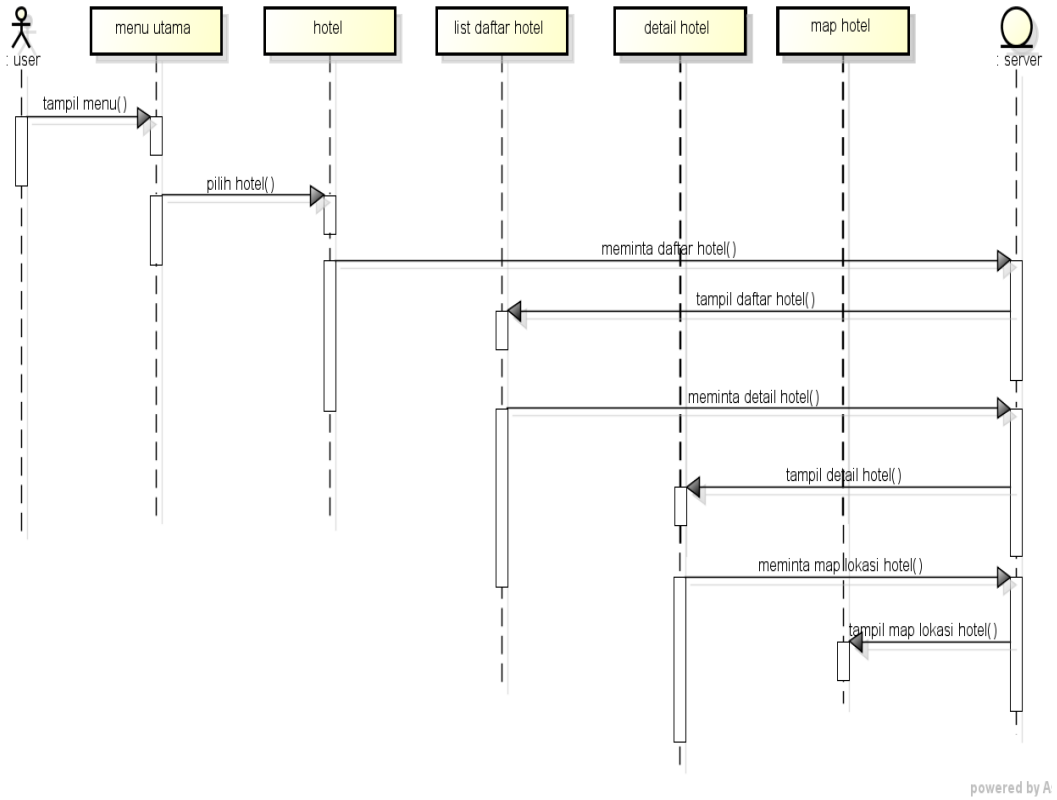


Gambar 4.13 *Activity Diagram User* Mengelola Data Hotel

6. *Sequence Diagram*

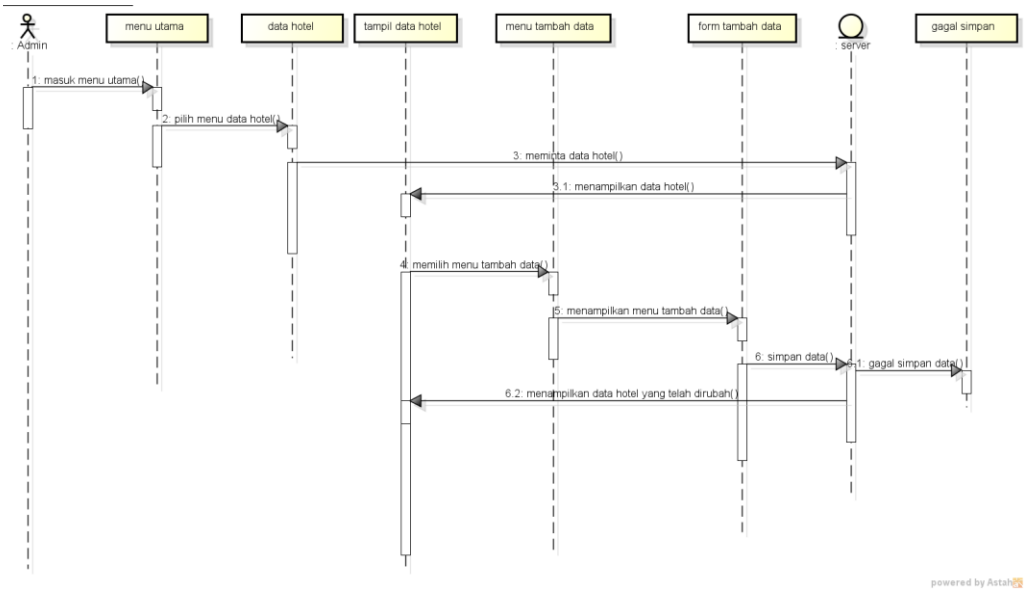
Sequence diagram menggambarkan suatu diagram yang berinteraksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. Berikut adalah *sequence* diagram yang digunakan :

6.1 *Sequence Diagram User* Melihat Daftar Hotel



Gambar 4.14 *Sequence* Diagram User Melihat Daftar Hotel

6.2 Sequence Diagram Admin Mengelola Data Hotel



Gambar 4.15 Sequence Diagram Admin Mengelola Data

4.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi

Perancangan antarmuka adalah proses membuat perancangan form – form tampilan layar. Perancangan antar muka pada aplikasi pencarian hotel dibedakan menjadi dua, yaitu perancangan antarmuka aplikasi pada *client* dan perancangan antarmuka aplikasi pada *server*.

4.3.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi *Client*

Perancangan antarmuka aplikasi *client* merupakann perancangan antarmuka aplikasi *handphone* yang digunakan oleh *user*. Berikut adalah tampilan-tampilan perancangan antarmuka aplikasi untuk client :

1. Perancangan *Splash Screen*

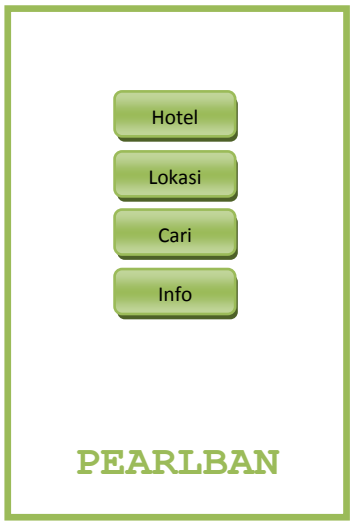
Splash screen adalah tampilan awal yang hanya berdurasi sebentar.*Splash screen* biasanya digunakan untuk menampilkan informasi yang bersifat sekilas pada user. Selain informasi splash screen ini juga bisa digunakan sebagai pemanis aplikasi kita.



Gambar 4.16 Tampilan *Splash Screen*

2. Perancangan Halaman Menu Utama

Pada menu utama disini terdapat tombol-tombol yang berfungsi untuk pindah ke halaman lain. Tombol yang digunakan ada empat yaitu hotel, lokasi, cari, dan info.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Utama

3. Perancangan Halaman Daftar Hotel

Halaman daftar hotel berisi daftar semua hotel yang ada di database, dimana pengguna bisa melihat semua daftar hotel dengan mengklik scroll dan menariknya ke bawah. Berikut adalah rancangan tampilannya



Gambar 4.18 Tampilan Daftar Hotel

4. Perancangan Halaman Detail Hotel

Halaman detail hotel ini berisi informasi mengenai alamat hotel, no telp hotel, fasilitas yang disediakan hotel dan peta lokasi hotel tersebut.



Gambar 4.19 Tampilan Detail Hotel

5. Perancangan Halaman Pencarian

Halaman pencarian ini digunakan apabila pengguna ingin mencari hotel sesuai dengan kategori, kategori yang disediakan ada nama jalan, nama hotel dan kelas. Kelas disini mengacu pada penggolongan hotel atau jenis hotel, contohnya hotel kelas bintang 1, kelas hotel melati, dan lain lain.



Gambar 4.20 Tampilan Menu Pencarian Hotel

6. Perancangan Halaman Peta Lokasi

Halaman ini menunjukkan lokasi keberadaan kita yang ditunjukkan dengan adanya gambar merah dan akan ada alert yang berisi alamat lokasi kita.



Gambar 4.21 Tampilan Peta Lokasi Keberadaan *User*

7. Perancangan Halaman Info

Pada halaman ini akan ditampilkan sedikit informasi mengenai aplikasi pencarian hotel dan keterangan pembuat aplikasi tersebut.



Gambar 4.22 Tampilan Menu Informasi

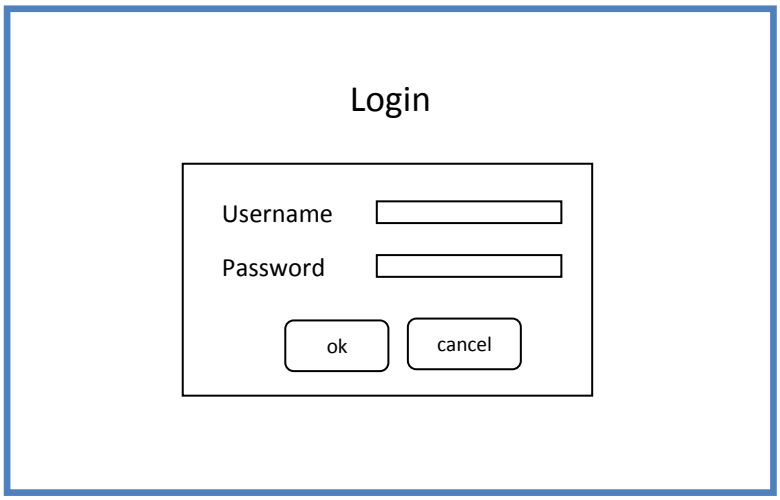
4.3.2 Perancangan Antarmuka Aplikasi *Server*

Perancangan antarmuka aplikasi *server* merupakan perancangan antarmuka aplikasi *web php* dengan menggunakan basisdata sebagai media penyimpanannya dimana aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh admin. Berikut adalah tampilan-tampilan perancangan antarmuka aplikasi untuk *server* :

1. Halaman *Login*

Pada halaman ini petugas atau admin diminta memasukkan *username* dan *password* untuk *login*, agar bisa masuk ke menu utama.Menu ini digunakan supaya tidak semua orang bisa masuk dan mengakses data hotel tetapi hanya pengurus yang sudah valid

yang bisa mengakses data hotel baik itu menambah, menghapus, atau merubah data.



Gambar 4.23 Tampilan Menu *Login*

2. Halaman Menu Utama

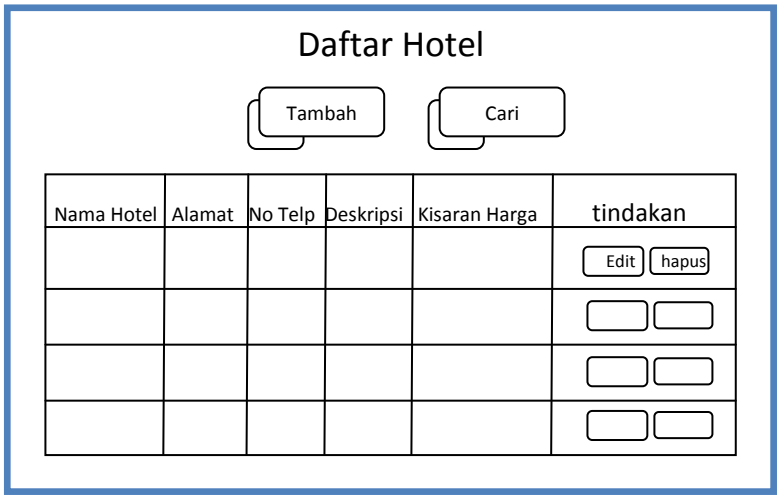
halaman menu utama menampilkan dua pilihan, yang pertama yaitu “hotel” untuk melihat daftar hotel yang ada di database dan mengelolanya, dan “cari” untuk melakukan pencarian data hotel.



Gambar 4.24 Tampilan Menu Utama

3. Halaman Mengelola Data

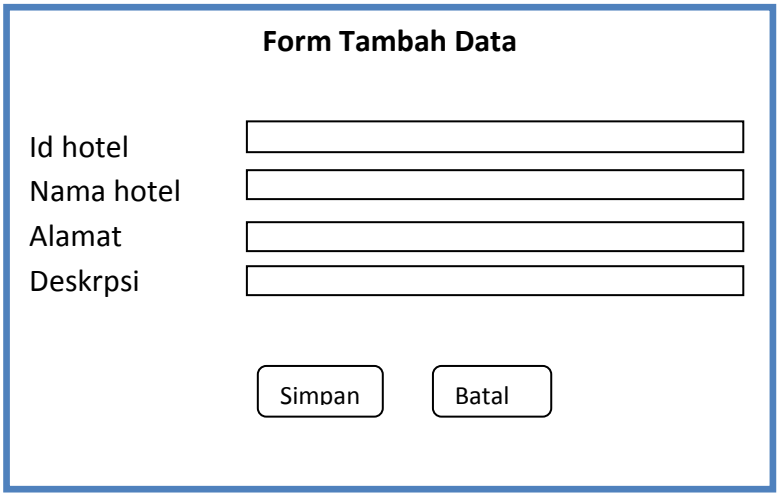
Pada halaman ini menampilkan daftar hotel dimana disamping data tersebut ditambahkan pilihan tindakan yaitu edit untuk merubah data dan hapus untuk menghapus data. Dan ada juga button tambah untuk menambah data dan cari untuk mencari data hotel.



Gambar 4.25 Tampilan Menu Daftar Hotel

4. Halaman Tambah Data

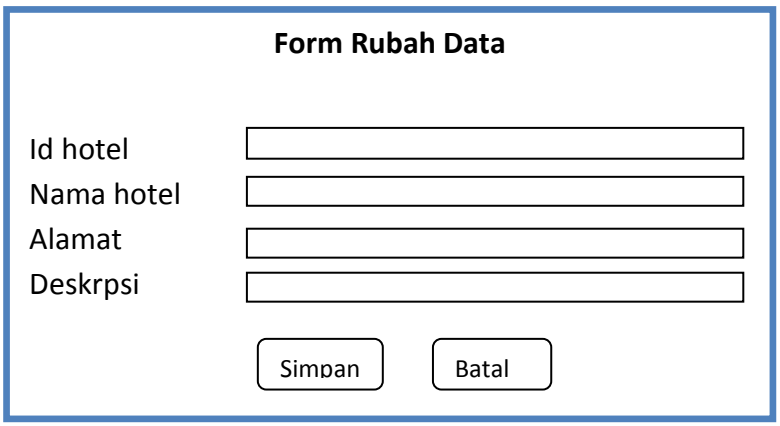
Pada halaman ini menampilkan form tambah data yang harus diisi oleh admin untuk menambahkan data hotel, untuk menyimpan data hotel *admin* tinggal menekan tombol simpan dan untuk membatalkannya tekan tombol batal.



Gambar 4.26 Tampilan Menu Tambah Hotel

5. Halaman Rubah Data

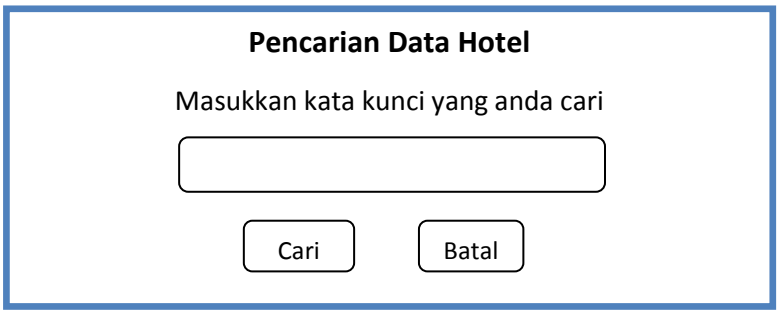
Pada halamanakan ditampilkan form rubah data dimana data id hotel tidak bisa dirubah tetapi data yang lain bisa dirubah. Untuk menyimpan data yang sudah dirubah admin tinggal menekan tombol simpan sedangkan untuk membatalkan perubahan data tekan batal.



Gambar 4.27 Tampilan Menu Rubah Data

6. Halaman Pencarian

Pada halaman ini *admin* memasukkan kata kunci dari data yang akan dicari, setelah di tekan tombol cari maka akan muncul data yang dicari.



Gambar 4.28 Tampilan Menu Pencarian