BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Menurut Sugiyono(2009:38) menyatakan bahwa, definisi objek penelitian adalah sebagai berikut: "Objek penelitian merupakan Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya." Berdasarkan definisi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa objek penelitian merupakan sesuatu hal yang akan diteliti dengan mendapatkan data untuk tujuan tertentu dan kemudian dapat ditarik kesimpulan.

Objek yang diteliti adalah sebuah badan pemerintahan yang menangani dalam bidang pariwisata dan kebudayaan yaitu Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung. Untuk melihat gambaran yang lebih jelas, maka berikut pembahasan mengenai sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi serta *job description* dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu jabatan segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata atau perpelancongan. Pemerintah Pusat dalam mengantur kepariwisataan di seluruh Indonesia mengeluarkan Keputusan Presiden No. 30 Tahun 1986 yang berisi tentang pembentukan Dewan Pertimbangan Kepariwisataan Nasional. Lembaga ini mempunyai tugas utama yaitu membantu

Presiden dalam menetapkan kebijaksanaan umum di bidang kepariwisataan nasional. Di dalam keputusan ini dicantumkan pula tentang pembentukkan Direktorat Jenderal Pariwisata dalam suatu Struktur Organisasi Departemen Perhubungan.

Pada tahun 1969, pemerintah mengeluarkan Intruksi Presiden No. 9 /1969 yang berisi tentang pembentukan Badan Pariwisata Nasional (BAPARNAS) dalam rangka untuk menjamin pembinaan dan pembangunan yang efektif dan berlanjut dalam pelaksanaan yang diusahakan oleh pihak pemerintah dan swasta. BAPARNAS bertugas untuk membantu Menteri Perhubungan dan Dirjen Pariwisata.

Kemudian berdasarkan Surat Keputusan Menteri Perhubungan No. SK. 71/ 11/ 1969, dibentuklah Dinas Pariwisata di tingkat daerah (Dinas Pariwisata Daerah/ DISPARDA). Kemudian Pemerintah Daerah Tingkat I Jawa Barat membentuk Dinas Pariwisata Tingkat I Jawa Barat, setelah itu dibentuklah Dinas Pariwisata Kotamadya Tingkat II Bandung berdasarkan Peraturan Daerah No. II/ 1969. Pada tahun 1971 sampai dengan 1987 tercatat dengan nama Kantor Pariwisata Daerah (KAPARDA).

Sejak keluarnya Peraturan Daerah No. II/ 1985 tentang pembentukan Dinas Pariwisata Kotamaya Daerah Tingakat II Bandung, maka sejak tahun 1987 KAPARDA diganti menjadi Dinas Pariwisata Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung. Sejalan dengan adanya otonomi daerah Indonesia, seluruh tingkat Pemerintahan di Indonesia baik di pusat, propinsi, maupun kota dan kabupaten mengalami beberapa perubahan. Berdasarkan UU No. 22/ 1999, Dinas Pariwisata

Daerah Tingkat II Kotamadya mengalami perubahan menjadi Dinas Pariwisata Kota Bandung dan mendapatkan penambahan kewenangan yang lebih luas terhadap urusan Biro Perjalanan dan Hotel Berbintang.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dalam upaya memenuhi kewenangan yang diberikan berdasarkan UU No. 22/ 1999 struktur organisasi dan tata kerja Dinas Pariwisata Kota Bandung pun mengalami beberapa Perubahan yang diatur dalam Peraturan Daerah No. 5 tanggal 7 maret 2001 mengenai struktur organisasi Dinas Pariwisata Kota Bandung. Kemudian pada tanggal 4 Desember 2007 melalui Peraturan Daerah Nomor 13 Tahun 2007 Dinas Pariwisata Daerah Kota Bandung dirubah lagi menjadi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung sampai sekarang.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi adalah rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan pada akhir periode perencanaan, sedangkan Misi adalah rumusan umum mengenai upaya-upaya yang akan dilaksanakan untuk mewujudkan Visi. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata memiliki visi dan misi sebagai berikut.

3.1.2.1. Visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Daerah Kota Bandung

Visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Tahun 2009–2013 adalah **”MEMANTAPKAN KOTA BANDUNG SEBAGAI KOTA SENI BUDAYA DAN TUJUAN WISATA TAHUN 2013”**

Visi di atas mengandung pengertian bahwa Kota Bandung sebagai Kota Seni Budaya (Puseur Budaya) dan Kota Tujuan Wisata saat ini merupakan upaya yang secara intens di lakukan pada periode 2004 – 2008 akan dan perlu dimantapkan keberadaannya pada periode 2009 – 2013. Sehingga Kota Bandung ke depan benar-benar menjadi Kota Seni Budaya dan Tujuan Wisata yang berdaya saing tinggi sejajar dengan kota-kota lain di dalam dan luar negeri yang selama ini telah menunjukkan kiprahnya di bidang Budaya dan Pariwisata.

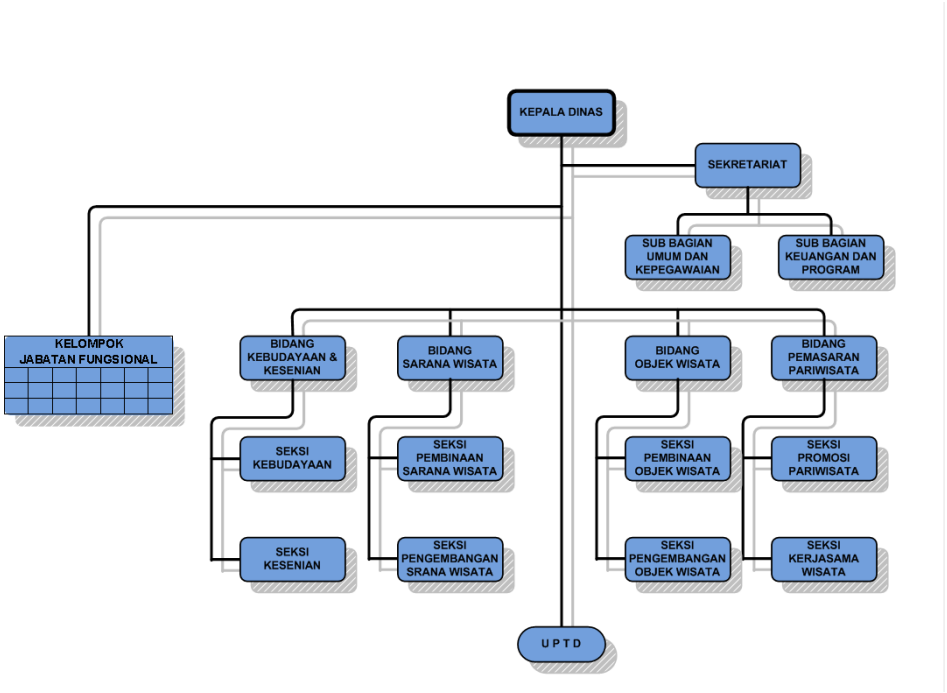
3.1.2.1. Misi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung

Misi dari Dinas Kebudayaan dan Parwisata Kota Bandung adalah:

1. Mengembangkan Sumber Daya Manusia dan Kelembagaan Kepariwisataan yang Profesional, Berkarakteristik Sunda dan Berwawasan Global.
2. Meningkatkan pelestarian, pemberdayaan, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan dan kesenian.
3. Mengembangkan industri pariwisata yang kreatif, inovatif dengan memperhatikan terlaksananya sapta pesona.
4. Meningkatkan destinasi pariwisata kota yang berdaya saing tinggi baik pada tingkat regional, nasional maupun internasional.
5. Meningkatkan pemasaran melalui kemitraan dan kerjasama budaya dan pariwisata dengan pemangku kepentingan dan/atau Kab/kota/negara lain.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 10 Tahun 2007 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Dinas Daerah, Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah sebagai :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berdasarkan Perda 13 Tahun 2007, Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah melaksanakan sebagaian urusan Daerah di Bidang Kebudayaan dan Pariwisata. Sedangkan Rincian Tugas Pokok dan Fungsinya ditentukan dengan Peraturan Walikota Bandung Nomor: 475 Tahun 2008. Pada dasarnya kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan

dan Pariwisata adalah melakukan pembinaan dan pengembangan bidang-bidang kebudayaan dan kepariwisataan. Adapun deskripsi tugas dari Bidang Sarana Wisata adalah sebagai berikut :

1. Bidang Sarana Wisata
    a. Penyusun rencana dan program lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata.
    b. Penyusun petunjuk teknis lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata.
    c. Pelaksanaan lingkup pembinaan wisata dan pengembangan sarana wisata.
    d. Pembinaan monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan wisata.
2. Seksi Pembinaan Sarana Wisata
    a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pembinaan sarana wisata.
    b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pembinaa sarana.
    c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pembinaan sarana wisata.
3. Seksi Pengembangan Sarana Wisata
    a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pengembangan sarana wisata.
    b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pengembangan sarana wisata.

c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pengembangan sarana wisata.

3.2. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:2) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metodologi penelitian dapat dikatakan sebagai suatu cara atau metode yang digunakan untuk melaksanakan penelitian untuk memperoleh sesuatu atau tujuan tertentu.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, desain penelitian yang baik dapat memudahkan kita dalam melakukan penelitian dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan atau menguraikan keadaan situasi pada tempat observasi, melakukan penelitian dan kemudian melakukan analisis sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung (observasi) dan wawancara, sedangkan sumber data sekunder, yaitu diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang berhubungan dengan penelitian.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan penelitian yang mengumpulkan data langsung dari lapangan penelitian atau tempat penelitian untuk mengetahui keadaan penelitian yang akan dijalankan. Metode yang dipakai dibagi 2 cara sebagai berikut :

1. Wawancara

   Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan objek penelitian yaitu tentang daftar hotel yang berada di wilayah kota Bandung. Metode ini dilakukan agar mendapatkan data serta informasi secara langsung dari narasumbernya. Penulis melakukan wawancara di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang dapat disimpulkan bahwa mereka sudah mempunya situs web tetapi situs *web* yang dimiliki belum dapat menjadi perantara dalam pemberian informasi.

2. Observasi

   Observasi merupakan proses untuk mendapatkan data dengan mengadakan pengamatan ditempat lokasi penelitian secara langsung yaitu di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, kemudian hasil dari pengamatan

tersebut dicatat dan dianalisis lebih lanjut. Penulis melakukan observasi secara langsung dimana penulis mengamati bagaimana proses pengembangan, pembuatan media informasi, serta pemasaran hotel yang sedang bejalan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung pada bagian Bidang Pemasaran.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

Sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen – dokumen yang diperlukan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

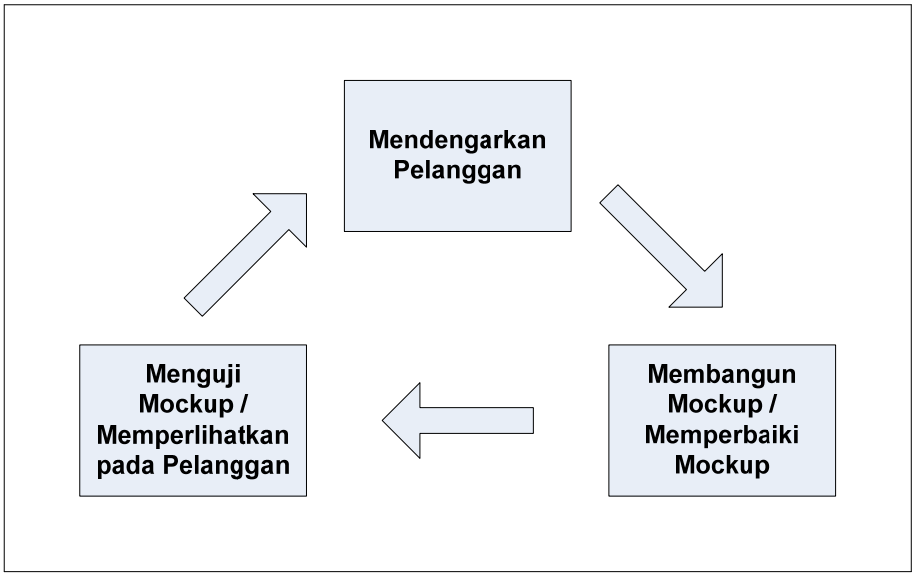
Dalam pembuatan aplikasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan berorientasi objek dan untuk pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan model *prototype.*

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *object oriented*. Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Alat yang digunakan dalam pendeketan analisis dan perancangan berorientasi objek yaitu mengunakan *Unified Modelling Language (UML)* dengan membuat diagram yaitu, *use case diagram, activity diagram, squence diagram, class diagram, object diagram* dan *deployment diagram.*

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam pengembangan sistem adalah metode *prototype*. Prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap, sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Mengingat kebanyakan pemakai mengalami kesulitan dalam memahami spesifikasi sistem berakibat bahwa pemakai tidak begitu paham sampai pengujian dilakukan. Selain itu, prototype membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pemakai sulit untuk diidentifikasi. Pada pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode penelitian *prototyping* yang meliputi beberapa tahapan proses.



Gambar 3.2 Model Proses Prototype

Sumber : (Rosa A.S. – M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. 2011:30)

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi atau keperluan lain. Sebuah *mock-up* disebut sebagai prototipe jiga mampu menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagaian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak.

Berikut tahapan-tahapan proses prototype :

1. Mendengarkan pelanggan (*Listen to customer*)

Pada tahapan pertama ini pengembang dan pelanggan bertemu, pengembang mewawancarai pelanggan untuk menentukan tujuan umum dari aplikasi yang akan dibangun berdasarkan kebutuhan pelanggan/*user*, hingga membicarakan ide tentang bagaimana bentuk akhir dari sistem akan bekerja.

2. Membangun/memperbaiki perangkat lunak yang dibuat (*Build/revise mock-up*)

Pada tahapan ini pemgembang merancang setiap aspek *software* yang diketahui oleh pelanggan/*user*, misalnya dengan membuat *input* dan format *output* yang dihasilkan. Dimana tahap ini akan menjadi tahapan pengembangan *prototype* dari model awal suatu sistem atau bagian dari suatu sistem dikembangkan secara terus menerus hingga menjadi sistem yang utuh.

3. Pelanggan menguji perangkat lunak yang telah dibuat (*Customer test drives mock-up*)

Pada tahapan terakhir, *Prototype* dievaluasi oleh pelanggan/*user* untuk mengetahui kekurangan dari *software* yang dibangun. Sehingga memperjelas kebutuhan dari software yang dibutuhkan pelanggan/*user*.

Dari penjelasan tahapan proses di atas, metode *prototyping* ini memiliki keunggulan yaitu pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem serta *prototype* mempunyai prinsip yang mudah dikerjakan terlebih dahulu dan disampaikan hasilnya kepada pelanggan/*user*.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisa dan Perancangan

Dengan metode pendekatan sistem yang berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik sistem tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut *Unifield Modelling Language* (UML).

1. Use Case Diagram

Use case mendepkripsikan interaksi tipikal antara para pengguna system dengan system itu sendiri, dengan member sebuah narasi tentang bagaimana system tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan actor mana yang menggunakan *Use Case* mana, *Use Case* mana yang memasukan *Use Case* lain dan hubungan antara actor dan *Use Case.*

2. Activity Diagram

Diagram ini menjelaskan alur kerja suatu sistem. *Activity diagram* mirip dengan *state diagram* karena sejumlah aktifitas menggambarkan keadaan suatu proses dengan memperlihatkan urutan aktifitas yang dijalankan baik berupa pilihan maupun paralel. Diagram ini juga berguna untuk menganalisis sebuah *usecase* dengan menggambarkan aksi-aksi yang diperlukan dan kapan aksi-aksi tersebut dijalankan. Selain itu, *activity diagram* dapat menjelaskan urutan algoritma yang kompleks dan memodelkan sejumlah aplikasi dengan proses paralel.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram secara khusus menjabarkan *behavior* sebuah sekenario tunggal. *Sequence diagram* menunjukan sebuah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek dalam *use case.*

4. Class Diagram

Class diagram mendepkripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka. *Class diagram*

juga menunjukan property dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

5. Componen Diagram

Component diagram menggambarkan sruktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan *(dependency)* diantaranya. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan atau *package,* tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil.

6. Object Diagram

Object Diagram adalah sebuah gambaran tentang objek – objek dalam sebuah sistem pada satu titik waktu. Karena lebih menonjolkan perintah-perintah daripada *class*. *Object* Diagram lebih sering disebut sebagai sebuah diagram perintah. *Object* Diagram berguna untuk menampilkan contoh – contoh objek yang saling berhubungan. *Object diagram* berasal dari kelas objek diagram sehingga tergantung pada diagram kelas. Diagram objek yang lebih konkret daripada diagram kelas, dan sering digunakan untuk memberikan contoh, atau bertindak sebagai kasus uji untuk diagram kelas.

7. Deployment Diagram

Deployment diagram digunakan untuk menunjukkan konfigurasi dari runtime proses dan software component, dan proses yang ada padanya. *Deployment* diagram terdiri dari nodes dan communication association. Nodes digunakan untuk menunjukkan sumber proses lain.

3.2.4. Pengujian Software

Menurut Roger Pressman (2002 : 59). Pengujian Software (perangkat Lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean.

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *black-box tasting*. Black Box Tasting digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkain kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Pengujian black box merupakan pendekatan komlementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan.

Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalm kategori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi kesalahan terminasi

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis Sistem merupakan sebuah penguraian dari suatu sistem informasi ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan

dan mengevaluasi permasalahan akan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

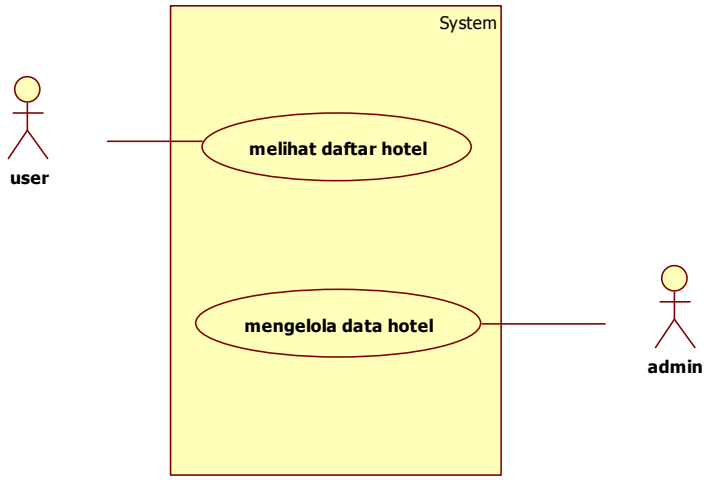
3.3.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut, bagaimana proses itu dapat dikerjakan dan dokumen apa yang dilibatkan. Berikut adalah Analisis yang berjalan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung :

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 ini pengunjung diberikan kemudahan dengan di tambahkannya form pencarian hotel, tetapi sayangnya pencarian hanya bias dilakukan berdasarkan nama saja.

3.3.2.1 *Use Case Diagram*

Diagram ini mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh aplikasi. Berikut diagram yang menggambarkan sistem informasi hotel yang sedang berjalan :



Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem Berjalan

Gambar 3.3 menunjukan interaksi antara aktor dan sistem. Dimana aktor terdiri dari dua orang actor yaitu user aplikasi yang berinteraksi dengan sistem informasi hotel melalui web browser, sedangkan aktor kedua yang berperan adalah admin yang bertugas untuk mengelola data hotel.

a. Identifikasi aktor

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

Tabel 3.1 Identifikasi aktor sistem yang berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1.	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.

b. Identifikasi Use Case

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

Tabel 3.2 Identifikasi Use Case sistem yang berjalan

No	Use Case	Deskripsi
1.	Mengelola data hotel	Fungsionalitas untuk manipulasi data hotel
2.	Memilih daftar hotel	Fungsionalitas untuk menampilkan halaman yang berisi daftar semua hotel

c. Sekenario Use Case

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

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Melihat daftar hotel

Identifikasi	
Nama Use Case :	Lihat daftar hotel
Aktor :	User
Tujuan :	Melihat daftar hotel
Keadaan Awal :	Sistem menampilkan halaman utama
Sekenario Utama	
Aktor	**Sistem**
1. User mengakses halaman hotel	
	2. Sistem menampilkan halaman hotel
3. User memilih hotel yang diinginkan	
	4. Sistem menampilkan halaman detail holet yang berisi nama kelas, alamat, no tlep, fax, dan fasilitas hotel
Kondisi Akhir :	Sistem menampilkan halaman detail hotel yang dipilih

Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Mengelola Data Hotel

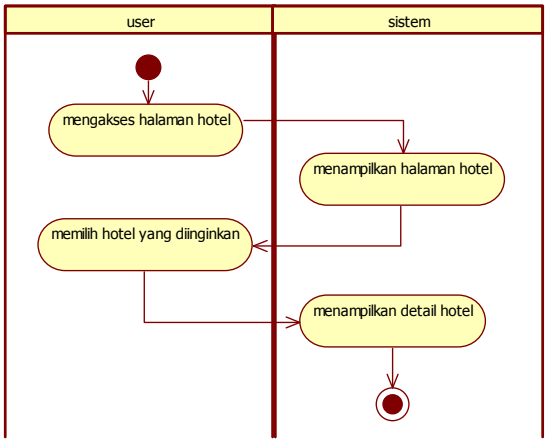
Identifikasi	
Nama Use Case :	Mengelola data hotel
Aktor :	Admin
Tujuan :	Untuk memanipulasi data hotel
Keadaan Awal :	Sistem menampilkan halaman login
Sekenario Utama	
Aktor	**Sistem**
1. Admin mengakses aplikasi server	
	2. Sistem menampilkan halaman login
3. Admin mengisi form login dengan memasukkan username dan password	
	4. Sistem memvalidasi username dan password yang dimasukkan admin
	5. Jika *username* dan *password* telah sesuai, maka sistem menampilkam halaman admin.

6. Admin mengakses data hotel	
	7. Sistem menampilkan halaman pengelola data hotel
8. Admin mengelola data hotel, dapat berupa menambah, mengedit, menghapus atau mencari data hotel	
9. Admin menyimpan data hotel yang telah dimanipulasi pada *database*	
Kondisi Akhir :	Menyimpan data hotel pada *database*

3.3.2.2 *Activity Diagram*

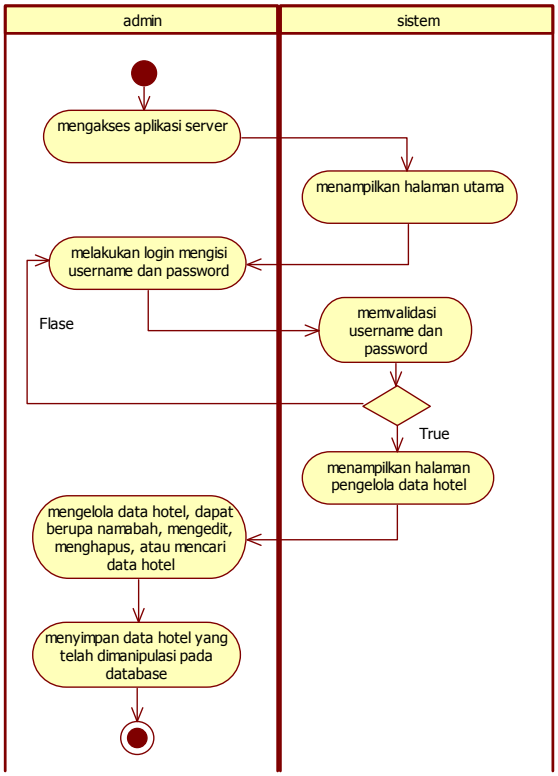
Activity diagram pada *website* bandungtourism.com dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini:

1. Activity Diagram Melihat Daftar Hotel



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Melihat Daftar Hotel Sistem Berjalan

2. Activity Diagram Mengelola Daftar Hotel



Gambar 3.5 *Activity* Diagram Mengelola Data Hotel Sistem Berjalan

3.3.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dapat dilihat di tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Evaluasi Sistem yang Berjalan

No.	Permasalahan	Aktor	Pemecahan
1.	Belum lengkapnya informasi mengenai lokasi hotel di kota Bandung berbasis android.	Pengguna	Membuat aplikasi pencarian hotel berbasis *mobile* android yang mempunyai informasi lokasi lebih lengkap.
2.	Sulitnya menemukan lokasi hotel yang akan dituju karena peta tidak menunjukan rute hotel yang dituju	Pengguna	Membuat aplikasi mobile android yang dapat menampilkan rute menuju hotel.