

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari penelitian yang diadakan berupa aplikasi android wisata kuliner yang terdiri dari restaurant dan kafe di wilayah Bandar Lampung. Isi di dalam aplikasi tersebut berupa informasi lokasi restaurant dan kafe, menu-menu yang disajikan dan booking tempat. Adapun pembahasan dalam tahapan pembuatan aplikasi tersebut dijelaskan secara rinci pada bagian sub bab pembahasan sesuai dengan metode yang digunakan.

4.2 Pembahasan

Pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi wisata kuliner dengan metode pengembangan sistem RUP (*Rational Unified Process*) yang terdiri dari permulaan (*inception*), perluasan/perencanaan (*elaboration*), konstruksi (*construction*) dan transisi (*transition*) adalah sebagai berikut :

4.2.1 Permulaan (*Inception*)

Permulaan berawal dari menentukan tempat penelitian yang diadakan. Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang berada di Kota Bandar Lampung. Setelah menentukan tempat penelitian, tahap selanjutnya adalah melakukan analisa permasalahan. Permasalahan yang terjadi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata tersebut berupa pemberitahuan informasi mengenai wisata kuliner di Bandar Lampung kepada masyarakat luas atau wisatawan melalui pamflet, brosur, koran dan informasi *face to face*. Jika ada wisatawan yang datang mengunjungi Bandar Lampung, wisatawan tersebut sulit mendapatkan informasi mengenai wisata kuliner yang terdapat di Bandar Lampung disebabkan kurangnya wawasan wisatawan mengenai daerah Bandar Lampung. Namun seringkali ketika wisatawan membicarakan dan meminta penduduk lokal menunjukkan letak suatu lokasi kuliner atau rumah makan, keterangan yang didapat terkadang terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-

ciri kawasannya saja. Sedangkan kejelasan dimana lokasi rumah makan tersebut berada, tidak terpetakan secara baik.

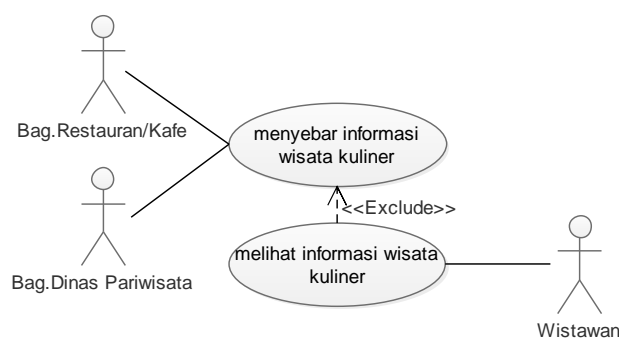
Maraknya penggunaan *smartphone* android dikalangan masyarakat, maka didapatkan pemecahan masalah dengan membuat aplikasi wisata kuliner yang terdiri dari restaurant dan kafe berbasis android. Setelah didapat pemecahan permasalahan tersebut, maka tahap selanjutnya adalah merencanakan pembuatan aplikasi android wisata kuliner Bandar Lampung.

4.2.2 Perluasan/Perencanaan (Elaboration)

Tahapan ini lebih mengarah pada analisis, desain atau perancangan dan implementasi. Sebelum beranjak ketahapan perancangan, maka dilakukan terlebih dahulu analisa sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi wisata kuliner kepada masyarakat atau wisatawan. Analisa sistem berjalan dilakukan guna menganalisa sistem yang berjalan dengan menggunakan pemodelan UML berupa *use case*. Analisa terhadap sistem yang berjalan, nantinya akan menghasilkan usulan sistem yang baru.

4.2.2.1 Analisa Sistem Berjalan

Analisa sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi wisata kuliner kepada masyarakat atau wisatawan adalah seperti dijelaskan pada *use case* Gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Use Case* Sistem Berjalan

Definisi aktor dan *use case* sistem berjalan mengenai penyebaran informasi wisata kuliner adalah sebagai berikut :

a. Definisi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai penyebaran informasi wisata kuliner adalah seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Bag. Dinas Pariwisata	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas seluruh informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan di Bandar Lampung.
2.	Bag.Restauran/Kafe	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas seluruh pelayan dan ketersediaan makanan atau minuman di restoran/kafe miliknya.
3.	Wisatawan	Orang yang mencari informasi dan ingin berkunjung ke tempat wisata kuliner.

b. Definisi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai penyebaran informasi wisata kuliner adalah seperti pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Deskripsi Pendefinisian *Use Case* Sistem Berjalan

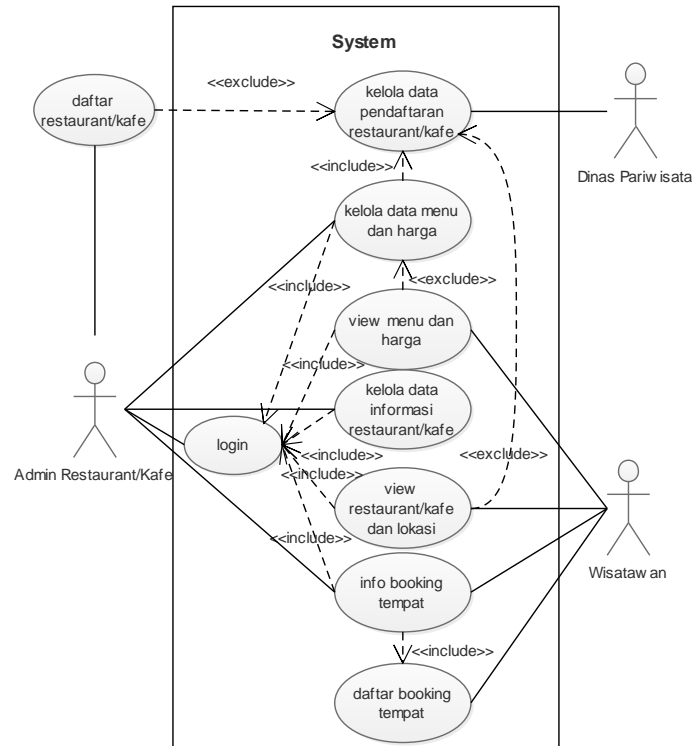
No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Menyebarkan informasi wisata kuliner	Suatu proses dimana Bag.Dinas Pariwisata dan Bag.Resturant/kafe memberitahu informasi mengenai lokasi wisata kuliner dan menu-menu yang tersedia dalam tiap restoran/kafe masing-masing. Pemberitahuan informasi dilakukan melalui media pamflet, brosur, koran dan informasi <i>face to face</i> .
2.	Melihat informasi wisata kuliner	Suatu proses dimana wisatawan menerima informasi lokasi wisata kuliner serta menu-menu yang terdapat pada restoran/kafe masing-masing. Informasi wisata kuliner yang didapat wisatawan adalah dari media pamflet, brosur, koran dan informasi <i>face to face</i> .

4.2.2.2 Perancangan Sistem Diusulkan

Dari hasil analisa sistem yang berjalan, maka masalah yang dihadapi oleh Bag. Dinas Pariwisata dan Bag. Restoran/Kafe mengenai pemberitahuan informasi wisata kuliner adalah jika ada wisatawan yang datang mengunjungi Bandar Lampung, wisatawan tersebut sulit mendapatkan informasi mengenai wisata kuliner yang terdapat di Bandar Lampung disebabkan kurangnya wawasan wisatawan mengenai daerah Bandar Lampung. Namun seringkali ketika wisatawan membicarakan dan meminta penduduk lokal menunjukkan letak suatu lokasi kuliner atau rumah makan, keterangan yang didapat terkadang terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya saja. Sedangkan kejelasan dimana lokasi rumah makan tersebut berada, tidak terpetakan secara baik. Dengan adanya permasalahan dari analisa sistem yang berjalan, maka diusulkanlah sebuah aplikasi wisata kuliner yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Perancangan sistem yang diusulkan terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan perancangan basis data.

4.2.2.2.1 Use Case Diagram

Perancangan *use case* diagram aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Use Case Aplikasi Wisata Kuliner Diusulkan

Definisi aktor, definisi *use case* dan skenario *use case* aplikasi wisata kuliner sistem diusulkan adalah sebagai berikut :

a. Definisi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor aplikasi wisata kuliner diusulkan adalah seperti pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Deskripsi Pendefinisian Aktor Aplikasi Wisata Kuliner

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin Restaurant/Kafe	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas pengolahan data menu dan harga di restaurant/kafe yang sebelumnya telah didaftarkan di Dinas Pariwisata.
2.	Wisatawan	Pengunjung yang mencari informasi dan ingin berkunjung ke tempat wisata kuliner.
3.	Dinas Pariwisata	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas pendaftaran restaurant/kafe.

b. Definisi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* aplikasi wisata kuliner diusulkan adalah seperti pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Deskripsi Pendefinisian *Use Case* Aplikasi Wisata Kuliner

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Daftar restaurant/kafe	Suatu proses dimana Admin Restaurant/Kafe mendaftarkan usaha miliknya dengan datang ke Dinas Pariwisata untuk mendapatkan <i>login</i> agar dapat mengakses aplikasi wisata kuliner.
2.	Kelola pendaftaran restaurant/kafe	Suatu proses dimana Dinas Pariwisata mengelola pendaftaran restaurant/kafe dan memberikan login kepada Admin Restaurant/Kafe yang telah mendaftar.
3.	<i>Login</i>	Suatu proses dimana Admin Restaurant/Kafe <i>login</i> terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi wisata kuliner.
4.	Kelola menu dan harga	Suatu proses dimana Admin Restaurant/Kafe memasukkan data harga dan menu hidangan restaurant/kafe yang dikelolanya.

5.	View menu dan harga	Suatu proses dimana wisatawan melihat informasi menu dan harga di restaurant/kafe.
6.	Kelola data informasi restaurant/kafe	Suatu proses dimana admin restaurant/kafe memasukkan data informasi restaurant/kafe yang dikelolanya.
7.	View restaurant/kafe dan lokasi	Suatu proses dimana wisatawan melihat restaurant/kafe yang tersedia di Bandar Lampung dan melihat lokasinya.
8.	Pendaftaran booking tempat	Suatu proses dimana wisatawan dapat memesan tempat berdasarkan tersedianya meja beserta menu di restaurant/kafe yang diinginkan.
9.	Info booking tempat	Suatu proses dimana Admin Restaurant/Kafe mendapat informasi booking tempat dan menu yang dilakukan oleh wisatawan.

c. *Skenario Use Case*

Skenario jalannya masing-masing *use case* yang telah didefinisikan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Daftar Restaurant/Kafe

Aktor : Admin Restaurant/Kafe dan Dinas Pariwisata.

Deskripsi : Mendaftarkan restoran/kafe yang dikelola ke Dinas pariwisata.

Pre-condition : Admin Restaurant/Kafe belum memiliki akses ke aplikasi wisata kuliner.

Tabel 4.5 Deskripsi Skenario *Use Case* Daftar Restaurant/Kafe

Aksi Admin Restaurant/Kafe	Aksi Dinas Pariwisata
Skenario Normal	
1. Mendaftar restaurant/kafe dengan datang ke Dinas Pariwisata	
	2. Kelola pendaftaran restaurant/kafe dan memberikan <i>username</i> dan <i>password</i> .
3. Mendapat <i>username</i> dan <i>password</i> untuk dapat mengakses aplikasi wisata kuliner.	

2. *Login*

Aktor : Admin Restaurant/Kafe.

Deskripsi : Memasukkan *username* dan *password* untuk dapat mengakses aplikasi wisata kuliner.

Pre-condition : Mendapatkan *username* dan *password* dari Dinas Pariwisata.

Tabel 4.6 Deskripsi Skenario *Use Case Login*

Aksi Admin Restaurant/Kafe	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka aplikasi wisata kuliner dan <i>input</i> data <i>username</i> dan <i>password</i> .	
	2. Validasi data <i>login</i> , apabila data sudah benar masuk ke menu utama dan apabila data tidak benar, pengguna diminta <i>login</i> kembali.

3. Kelola Data Pendaftaran Restaurant/Kafe

Aktor : Dinas Pariwisata.

Deskripsi : Memasukkan data pendaftaran restaurant/kafe ke dalam sistem.

Pre-condition : Admin Restuarant/Kafe melakukan pendaftaran.

Tabel 4.7 Deskripsi Sekenario *Use Case* Kelola Data Pendaftaran Restaurant/Kafe

Aksi Dinas Pariwisata	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masuk ke dalam menu pendaftaran restaurant/kafe.	
	2. Menampilkan <i>form</i> pendaftaran restaurant/kafe.

Tabel 4.7 Deskripsi Sekenario *Use Case* Kelola Data Pendaftaran Restaurant/Kafe (Lanjutan)

Aksi Dinas Pariwisata	Reaksi Sistem
3. <i>Input</i> data pendaftaran restaurant/kafe dan simpan.	
	4. Menyimpan data pendaftaran restaurant/kafe ke <i>database</i> .

4. Kelola Data Menu dan Harga

Aktor : Admin restaurant/Kafe.

Deskripsi : Memasukkan data menu dan harga ke dalam sistem.

Pre-condition : Login berhasil.

Tabel 4.8 Deskripsi Skenario *Use Case* Kelola Data Menu dan Harga

Aksi Admin Restaurant/Kafe	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masuk ke dalam menu hidangan.	
	2. Menampilkan <i>form</i> hidangan restaurant/kafe.
3. <i>Input</i> data menu dan harga serta simpan.	
	4. Menyimpan data menu dan harga ke <i>database</i> .

5. *View* Menu dan Harga

Aktor : Wisatawan.

Deskripsi : Melihat menu dan harga.

Pre-condition : Pilih restaurant/kafe yang dikehendaki.

Tabel 4.9 Deskripsi Skenario *Use Case* *View* Menu dan Harga

Aksi Wisatawan	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. <i>View</i> menu dan harga yang terdapat di restaurant/kafe yang dikehendaki.	
	2. Menampilkan menu dan harga.

6. Kelola Data Informasi Restaurant/Kafe

Aktor : Admin Restaurant/Kafe.

Deskripsi : Memasukkan data informasi mengenai restaurant/kafe yang dikelolanya.

Pre-condition : *Login* berhasil.

Tabel 4.10 Deskripsi Skenario *Use Case* Kelola Data Informasi
Restaurant/Kafe

Aksi Admin Restaurant/Kafe	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masuk ke dalam menu informasi.	
	2. Menampilkan <i>form</i> informasi restaurant/kafe.
3. <i>Input</i> data informasi dan simpan.	
	4. Menyimpan data informasi ke <i>database</i> .

7. *View* Restaurant/Kafe dan Lokasi

Aktor : Wisatawan.

Deskripsi : Melihat informasi restaurant/kafe dan lokasinya.

Pre-condition : Mencari restaurant/kafe yang dikehendaki.

Tabel 4.11 Deskripsi Skenario *Use Case View* Restaurant/Kafe dan
Lokasi

Aksi Wisatawan	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. <i>View</i> restaurant/kafe yang tersedia dan lihat lokasinya.	
	2. Menampilkan restaurant/kafe beserta lokasinya.

8. Daftar *Booking* Tempat

Aktor : Wisatawan.

Deskripsi : Mendaftar booking tempat beserta pemesanan menu di restaurant/kafe yang diinginkan.

Pre-condition : Memilih restaurant/kafe yang diinginkan.

Tabel 4.12 Deskripsi Skenario *Use Case* Daftar *Booking* Tempat

Aksi Wisatawan	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masuk ke dalam menu <i>booking</i> tempat.	
	2. Menampilkan <i>form booking</i> tempat beserta menu.
3. <i>Input</i> data <i>booking</i> tempat beserta menu, kemudian simpan.	
	4. Menyimpan data <i>booking</i> tempat beserta menu ke <i>database</i> .

9. Info *Booking* Tempat

Aktor : Admin Restaurant/Kafe.

Deskripsi : Melihat informasi data *booking* tempat beserta menu yang dipesan.

Pre-condition : Pendaftaran *booking* tempat yang dilakukan oleh wisatawan.

Tabel 4.13 Deskripsi Skenario *Use Case* Info *Booking* Tempat

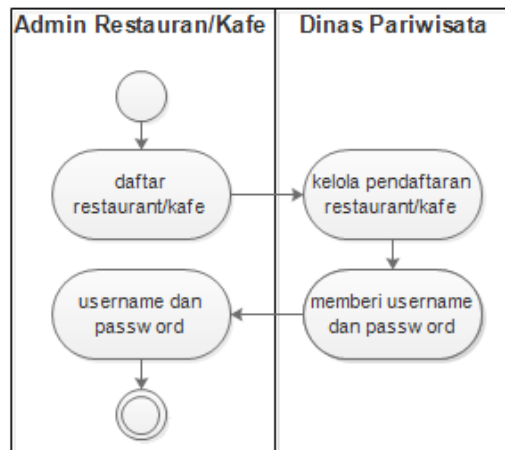
Aksi Wisatawan	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. View pendaftaran <i>booking</i> tempat serta menu yang dipesan.	
	2. Menampilkan data pendaftaran <i>booking</i> tempat beserta menu yang dipesan.

4.2.2.2.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Perancangan *activity diagram* yang terdapat pada aplikasi wisata kuliner yang mengacu pada *use case* yang sudah dibuat sebelumnya adalah sebagai berikut :

a. Activity Diagram Daftar Restaurant/Kafe

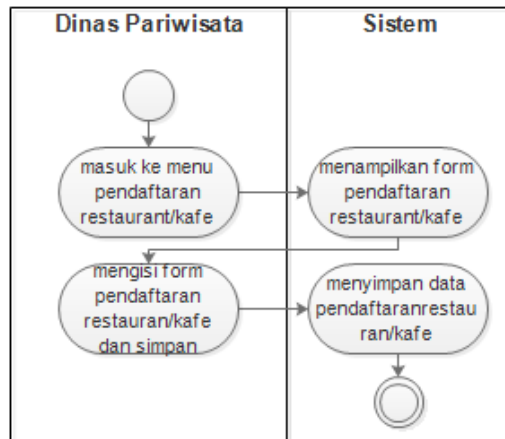
Perancangan *activity diagram* daftar restoran/kafe aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Activity Diagram Daftar Restaurant/Kafe

b. *Activity Diagram* Kelola Data Pendaftaran Restoran/Kafe

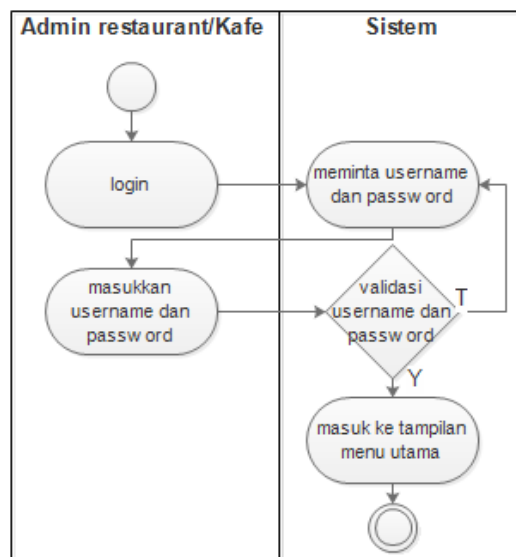
Perancangan *activity diagram* kelola data pendaftaran restoran/kafe aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Kelola Data Pendaftaran Restoran/Kafe

c. *Activity Diagram* Login

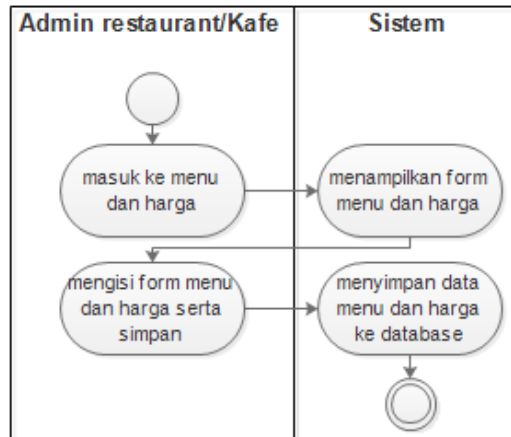
Perancangan *activity diagram* aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Login

d. *Activity Diagram* Kelola Data Menu dan Harga

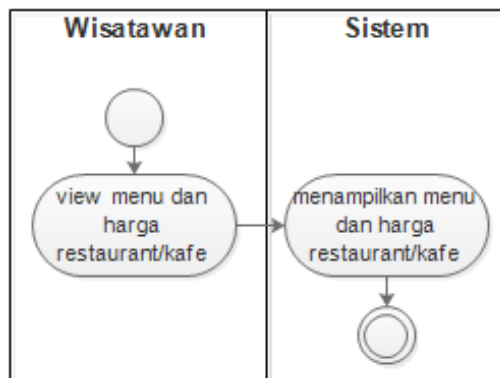
Perancangan *activity diagram login* aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Kelola Data Menu dan Harga

e. *Activity Diagram* View Menu dan Harga

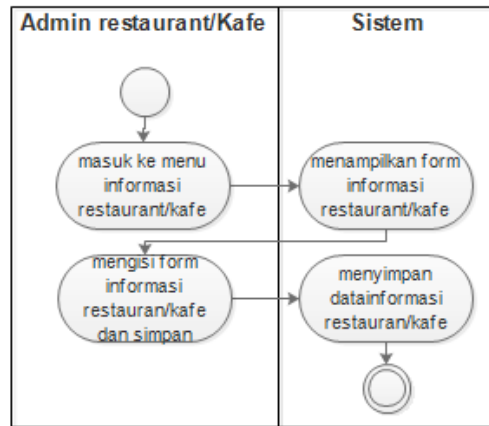
Perancangan *activity diagram view* menu dan harga aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 *Activity Diagram* View Menu dan Harga

f. *Activity Diagram* Kelola Data Informasi Restaurant/Kafe

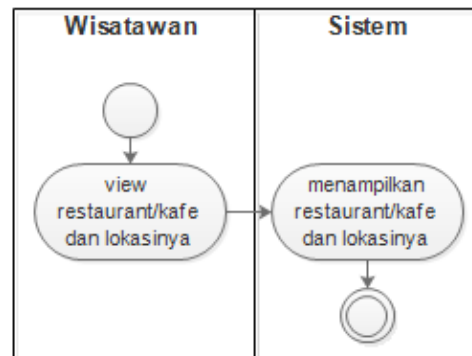
Perancangan *activity diagram* kelola data informasi restaurant/kafe aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Kelola Data Informasi Restaurant/Kafe

g. *Activity Diagram* View Restaurant/Kafe dan Lokasi

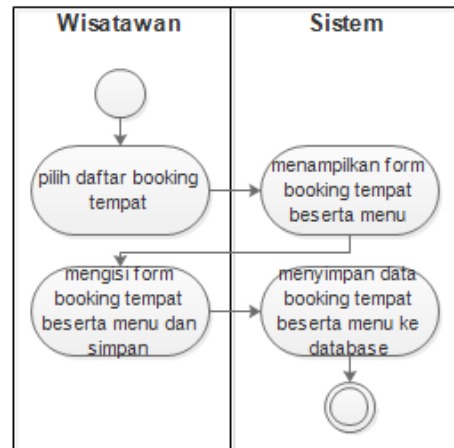
Perancangan *activity diagram* view restaurant/kafe dan lokasi aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 *Activity Diagram* View Restaurant/Kafe dan Lokasi

h. Activity Diagram Daftar Booking Tempat

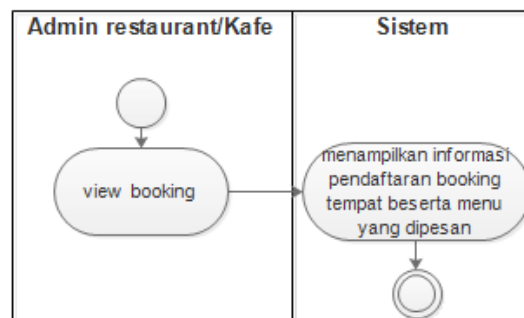
Perancangan *activity diagram* daftar *booking* tempat beserta pemesanan menu pada aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Activity Diagram Daftar Booking Tempat

i. Activity Diagram Info Booking Tempat

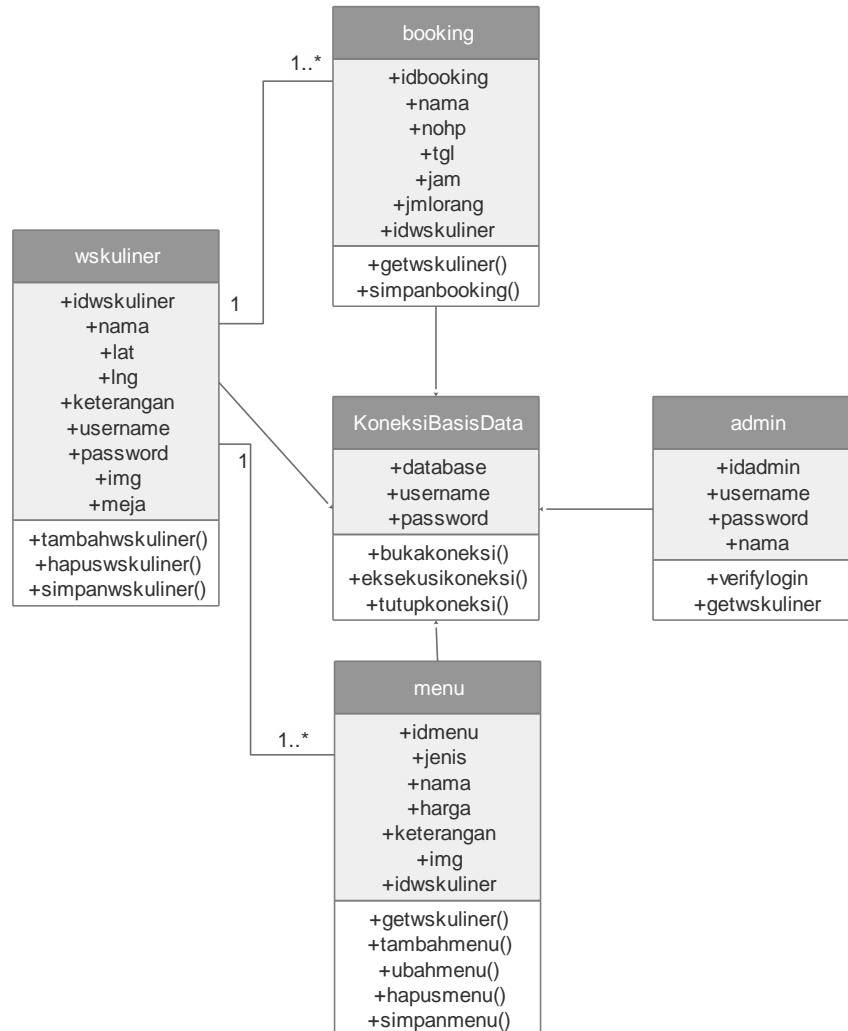
Perancangan *activity diagram* info *booking* tempat aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Activity Diagram Info Booking Tempat

4.2.2.2.3 Class Diagram

Perancangan *class diagram* aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.12.



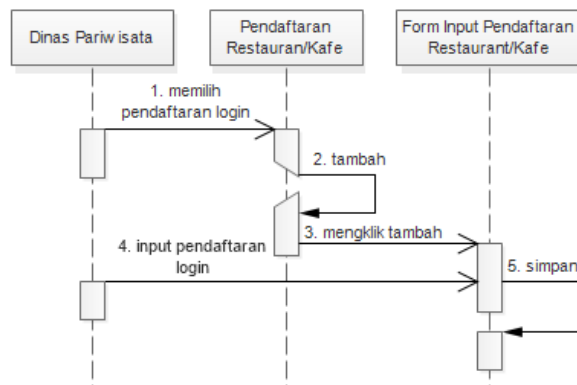
Gambar 4.12 *Class Diagram*

4.2.2.2.4 Sequence Diagram

Perancangan *sequence diagram* berdasarkan *use case* sistem yang diusulkan sebelumnya adalah sebagai berikut :

a. Sequence Diagram Kelola Data Pendaftaran Restaurant/Kafe

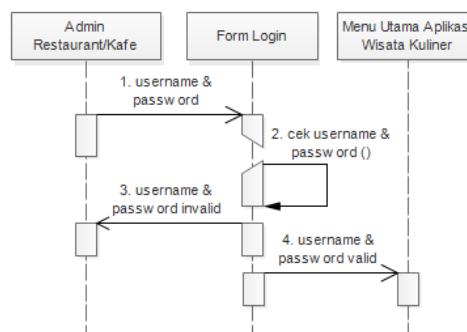
Perancangan *sequence diagram* kelola data pendaftaran restoran/kafe aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Kelola Data Pendaftaran Restaurant/Kafe

b. Sequence Diagram Login

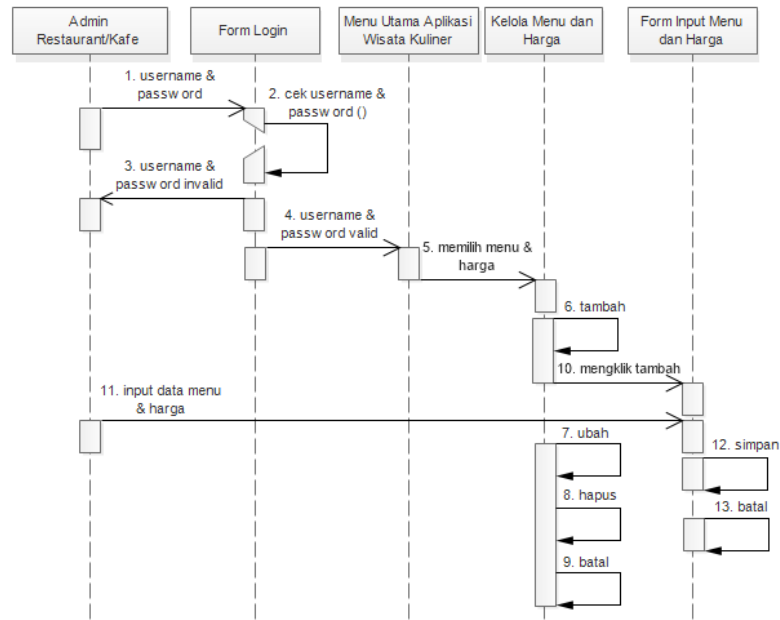
Perancangan *sequence diagram login* aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Login

c. *Sequence Diagram* Kelola Data Menu dan Harga

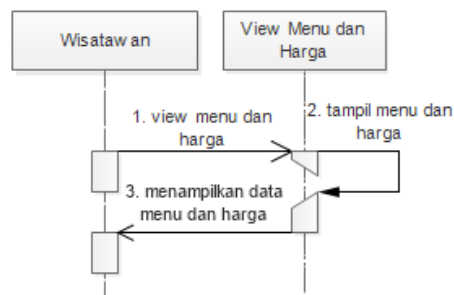
Perancangan *sequence diagram* kelola data menu dan harga aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Kelola Data Menu dan Harga

d. *Sequence Diagram* View Menu dan Harga

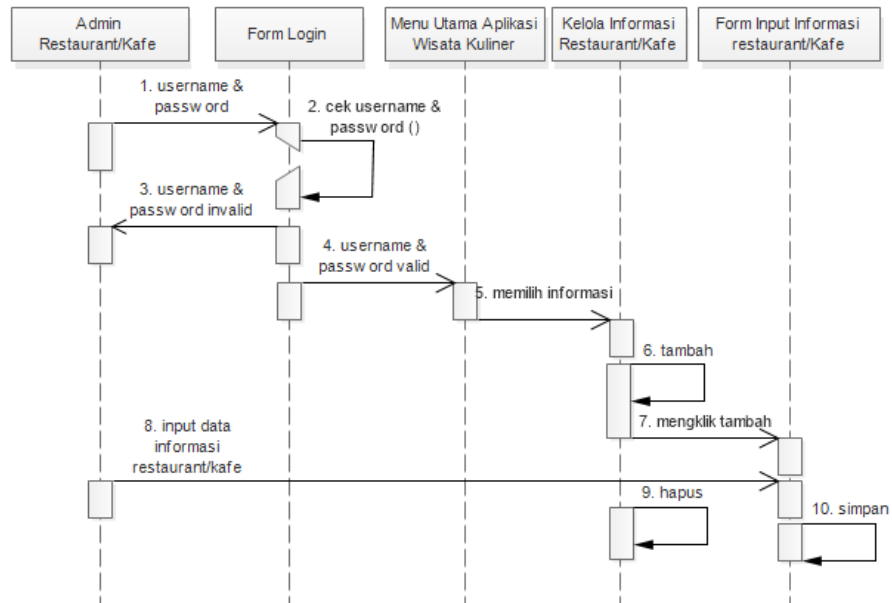
Perancangan *sequence diagram* view menu dan harga aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 *Sequence Diagram* View Menu dan Harga

e. *Sequence Diagram* Kelola Data Informasi Restaurant/Kafe

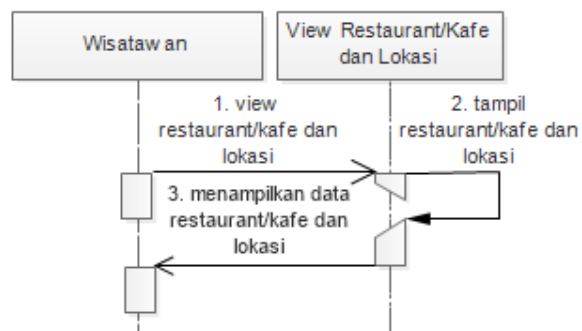
Perancangan *sequence diagram* kelola data informasi restaurant/kafe aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 *Sequence Diagram* Kelola Data Informasi Restaurant/Kafe

f. *Sequence Diagram* View Restaurant/Kafe dan Lokasi

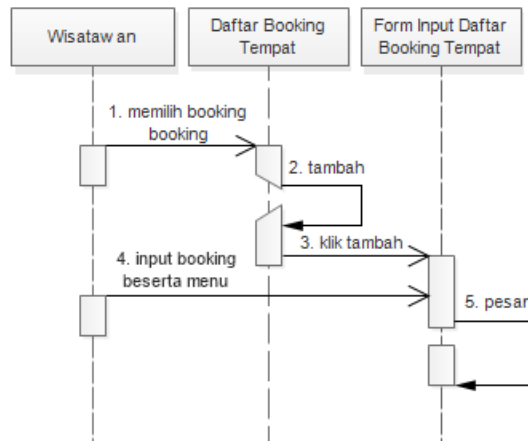
Perancangan *sequence diagram* view restaurant/kafe dan lokasi aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 *Sequence Diagram* View Restaurant/Kafe dan Lokasi

g. *Sequence Diagram* Daftar Booking Tempat

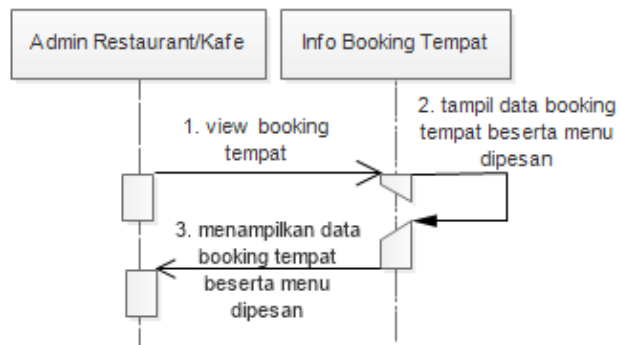
Perancangan *sequence diagram* daftar booking tempat beserta menu pada aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 *Sequence Diagram* Daftar Booking Tempat

h. *Sequence Diagram* Info Booking Tempat

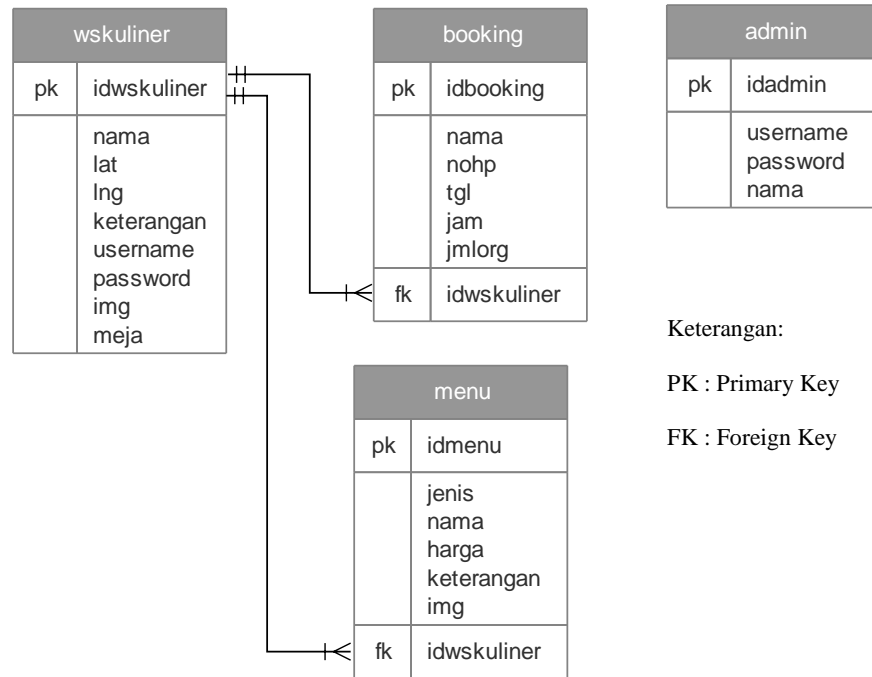
Perancangan *sequence diagram* info booking tempat aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Info Booking Tempat

4.2.2.2.5 Basis Data

Perancangan tabel database aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Perancangan Basis Data Aplikasi Wisata Kuliner

Kamus data dari tabel *database* yang terdapat pada Gambar 4.21 adalah sebagai berikut :

a. Kamus Data Tabel Admin

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data admin.

Nama *database* : wskuliner

Nama tabel : admin

Primary key : idadmin

Tabel 4.14 Kamus Data Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
Idadmin	int	default	kode admin
Username	varchar	8	username
Password	varchar	8	password
Nama	varchar	45	nama

b. Kamus Data Tabel Wisata Kuliner

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data wisata kuliner.

Nama *database* : wskuliner

Nama tabel : wskuliner

Primary key : idwskuliner

Tabel 4.15 Kamus Data Tabel Wisata Kuliner

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idwskuliner	int	default	kode wisata kuliner
nama	varchar	45	nama
lat	float	(12,8)	latitude
lng	float	(12,8)	longitude
keterangan	tiny text	default	keterangan
username	varchar	8	username
password	varchar	8	password
img	mediumblob	default	gambar
meja	enum	('tersedia', 'tidak tersedia')	meja tersedia dan tidak tersedia

c. Kamus Data Tabel *Booking*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data booking yang dilakukan oleh wisatawan.

Nama *database* : wskuliner

Nama tabel : booking

Primary key : idbooking

Foreign key : idwskuliner

Tabel 4.16 Kamus Data Tabel *Booking*

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idbooking	int	default	kode booking
nama	varchar	45	nama
nohp	varchar	16	nomor telepon
tgl	date	default	tanggal
jam	varchar	5	jam
jmlorang	int	default	jumlah orang
idwskuliner	int	default	kode wisata kuliner

d. Kamus Data Tabel Menu

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data menu tiap wisata kuliner.

Nama *database* : wskuliner

Nama tabel : menu

Primary key : idmenu

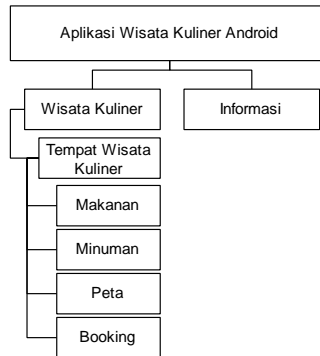
Foreign key : idwskuliner

Tabel 4.17 Kamus Data Tabel *Booking*

Nama Field	Tipe Data	Size	Deskripsi
idmenu	Int	default	kode menu
jenis	Enum	('makanan', 'minuman')	jenis
nama	varchar	25	nama
harga	Int	default	harga
keterangan	tinytext	default	keterangan
img	mediumblob	default	gambar
kdwskuliner	Int	default	kode wisata kuliner

4.2.2.2.6 Perancangan Struktur HIPO

Perancangan struktur HIPO aplikasi wisata kuliner berbasis android adalah seperti pada Gambar 4.22.



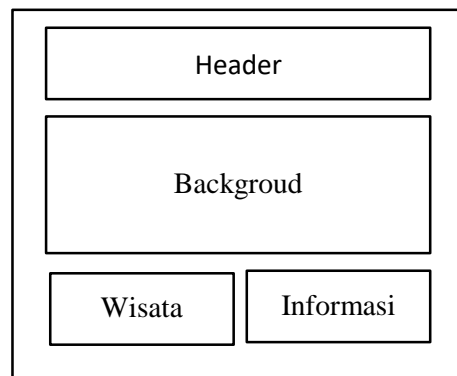
Gamabr 4.22 Perancangan Aplikasi Wisata Kuliner

4.2.2.2.7 Perancangan *Input/Output Interface*

Perancangan menu *input/output* pada aplikasi wisata kuliner adalah sebagai berikut :

a. Perancangan Menu Utama Aplikasi Wisata Kuliner

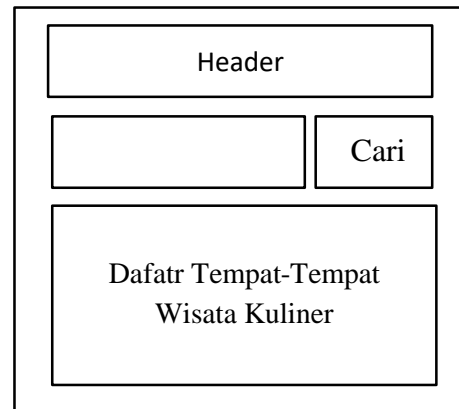
Perancangan menu utama aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Perancangan Menu Utama Aplikasi

b. Perancangan Menu Kumpulan Tempat Wisata Kuliner

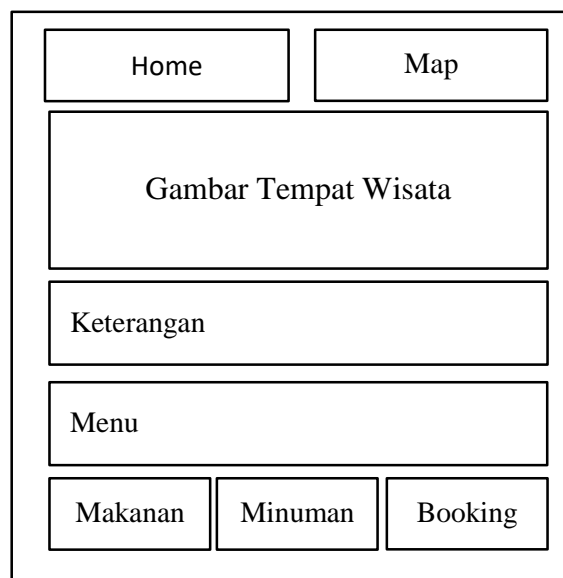
Perancangan menu kumpulan tempat wisata kuliner yang terdapat pada aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Perancangan Menu Kumpulan Tempat Wisata Kuliner

c. Perancangan Tempat Wisata Kuliner

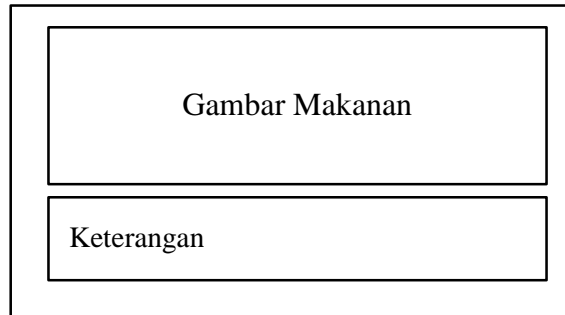
Perancangan menu tempat wisata kuliner yang terdapat pada aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Perancangan Menu Tempat Wisata Kuliner

d. Perancangan Menu Makanan

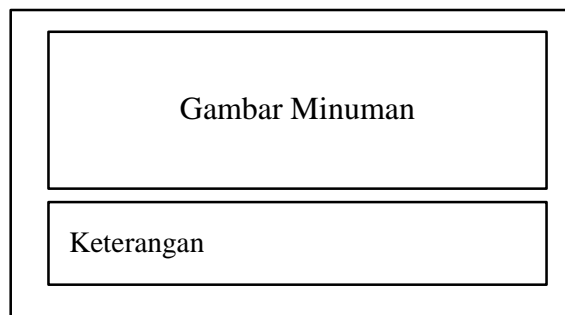
Perancangan menu makanan yang terdapat di dalam aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Perancangan Menu Makanan

e. Perancangan Menu Minuman

Perancangan menu minuman yang terdapat di dalam aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Perancangan Menu Minuman

f. Perancangan Menu Map

Perancangan menu map pada tempat wisata yang ada di dalam aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.28.

Home	Map
Gambar Map	

Gambar 4.28 Perancangan Menu Map

g. Perancangan Menu *Booking*

Perancangan menu *booking* tempat di dalam aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.29.

Booking		
Meja	<input type="text"/>	Cek
Nama	<input type="text"/>	
No Hp	<input type="text"/>	
Jumlah Orang	<input type="text"/>	
Tanggal	<input type="text"/>	
Jam	<input type="text"/>	
Pesanan	<input type="text"/>	
Total Bayar	<input type="text"/>	
Jumlah	<input type="text"/>	
Tambah Pesanan		
Pesan		

Gambar 4.29 Perancangan menu *Booking* Tempat

4.2.2.3 Implementasi

Implementasi dari menu yang telah dirancang sebelumnya adalah sebagai berikut :

a. Implementasi Menu Utama Aplikasi

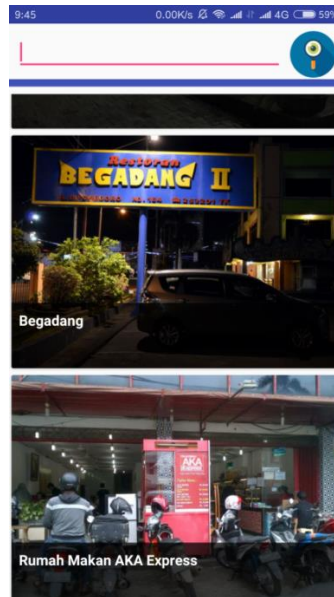
Menu yang dapat dilihat pertama kali oleh wisatawan ketika mengakses atau membuka aplikasi wisata kuliner adalah seperti pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Implementasi Menu Utama Aplikasi

b. Implementasi Menu Kumpulan Tempat Wisata Kuliner

Ketika wisatawan menekan tombol yang bergambar hidangan, maka wisatawan akan disuguhkan dengan tempat-tempat wisata yang terdapat di dalam aplikasi seperti pada Gambar 4.31. Tombol pencarian digunakan jika wisatawan ingin mencari tempat wisata kuliner yang diinginkan atau makanan dan minuman yang diinginkan.



Gambar 4.31 Implementasi Menu Kumpulan Tempat Wisata Kuliner

c. Implementasi Menu Tempat Wisata Kuliner

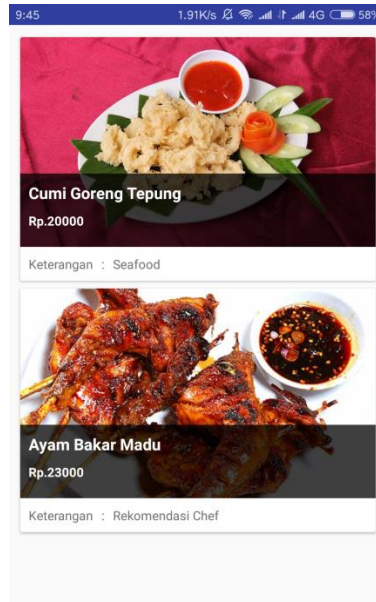
Ketika wisatawan menekan salah satu tempat wisata kuliner yang diinginkan, maka akan muncul informasi yang di dalamnya terdapat menu makanan, minuman dan *booking* tempat.



Gambar 4.32 Implementasi Menu Tempat Wisata Kuliner

d. Implementasi Menu Makanan

Ketika wisatawan menekan gambar makanan pada tempat wisata kuliner yang telah ditekan sebelumnya, maka akan muncul menu makanan yang tertera beserta harganya seperti pada Gambar 4.33.



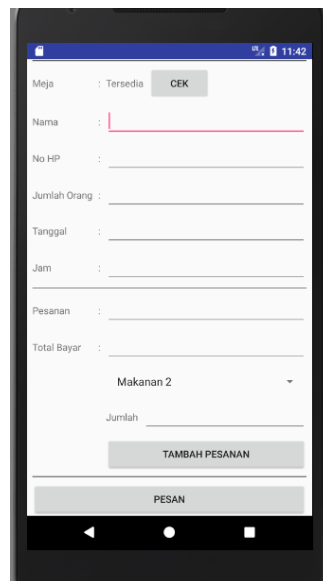
Gambar 4.33 Implementasi Menu Makanan

e. Implementasi Menu Minuman

Ketika wisatawan menekan gambar minuman pada tempat wisata kuliner yang telah ditekan sebelumnya, maka akan muncul menu minuman yang tertera beserta harganya seperti pada Gambar 4.34.

g. Implementasi Menu *Booking* Tempat

Ketika wisatawan menekan gambar *booking* pada tempat wisata kuliner yang telah ditekan sebelumnya, maka akan muncul menu *booking* tempat seperti pada Gambar 4.36. Pada menu ini, wisatawan tidak hanya dapat memesan meja saja, akan tetapi wisatawan dapat memesan menu yang akan disantap.

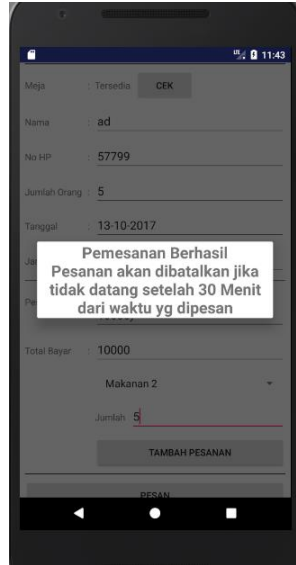


The image shows a mobile application interface for booking a table. The form contains the following elements:

- Meja**: Tersedia
- Nama**:
- No HP**:
- Jumlah Orang**:
- Tanggal**:
- Jam**:
- Pesanan**:
- Total Bayar**:
- Makanan 2**:
- Jumlah**:
-
-

Gambar 4.36 Implementasi Menu *Booking* Tempat

Ketika pemesanan berhasil, maka akan tampil pop up yang memberitahukan bahwa jika wisatawan yang telah melakukan *booking* tempat tidak datang selang waktu 30 menit dari jam pemesanan, maka *booking* akan dibatalkan seperti pada Gambar 4.37.



Gambar 4.37 *Pop Up* Pesan Pemberitahuan Pembatalan *Booking* Tempat

4.2.3 Konstruksi (*Construction*)

Tahapan ini mengarah pada proses pengujian aplikasi yang dibangun yang berbarengan dengan implementasi. Pengujian dilakukan untuk menguji perangkat lunak yang seiring dengan pembuatan kode program. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

4.2.4 Transisi (*Transition*)

Tahapan ini mengarah ke instalasi aplikasi yang dibangun. Aplikasi wisata kuliner berbasis android yang dibangun berformat .apk dan tidak dihosting ke internet.