

BAB III

DESAIN

3.1 Requirement Gathering

Untuk mendapatkan *requirement gathering* penulis menyebarkan kuesioner secara *online* melalui media sosial selama 1 bulan pada tabel 3.1 menunjukkan modus(hasil paling tinggi) dari setiap pertanyaan untuk hasil lebih lengkap.

3.1.1 Tabel Hasil Kuesioner

Berikut ini adalah hasil kuesioner dari *user* melalui media sosial yang didapatkan.

Tabel 3.1 Tabel Hasil Kuesioner.

Pertanyaan	Hasil
1. Apakah saya laki-laki atau perempuan ?	
Laki - Laki	46
Perempuan	118
2. Usia saya adalah ...	
< 21	11
21 - 30	96
30 - 40	42
40 - 50	13
> 50	2
3. Dalam satu tahun saya berlibur atau berwisata ...	
1 - 2	63
3 - 5	66
> 5	35
4. Saya sering berlibur atau berwisata di ...	
Dalam Kota	21
Luar Kota	99
Luar Negeri	44
5. Apakah anda berlibur atau berwisata menggunakan rencana (<i>Planning</i>) sebelumnya ?	
Sangat Jarang	2
Jarang	29
Netral	35
Sering	70
Sangat Sering	28

6. Dalam membuat perencanaan liburan atau wisata, saya lebih suka untuk membuat detail rencana wisata per hari ...	
Sangat Jarang	11
Jarang	40
Netral	30
Sering	66
Sangat Sering	17
7. Ketika membuat rencana berlibur atau berwisata saya menggunakan website ...	
Tidak	23
Ya	141
8. Apakah anda perlu membuka banyak website ketika membuat rencana berlibur atau berwisata ?	
Tidak	21
Ya	143
9. Apakah membuka banyak website ketika membuat rencana berlibur atau berwisata menyulitkan anda ?	
Tidak	131
Ya	33
10. Saya merencanakan perjalanan berlibur atau berwisata di rumah ...	
Sangat Jarang	10
Jarang	33
Netral	51
Sering	53
Sangat Sering	17
11. Apakah anda ketika berlibur atau berwisata merencanakan budget ?	
Sangat Jarang	1
Jarang	20
Netral	16
Sering	69
Sangat Sering	58
12. Dalam membuat perencanaan liburan atau wisata, saya perlu mengetahui rute perjalanan antar objek wisata yang akan saya kunjungi ?	
Sangat Jarang	1
Jarang	13
Netral	9
Sering	80
Sangat Sering	61
13. Dalam membuat perencanaan liburan atau wisata, saya perlu mengetahui lama perjalanan antar objek wisata yang akan saya kunjungi ?	
Sangat Jarang	4
Jarang	9
Netral	23
Sering	88
Sangat Sering	40
14. Saya perlu rute perjalanan saat berlibur atau berwisata ...	
Tidak Setuju	2
Netral	14
Setuju	84

Sangat Setuju	64
15. Saya perlu tahu jenis transportasi saat berlibur atau berwisata ...	
Tidak Setuju	1
Netral	7
Setuju	81
Sangat Setuju	75
16. Dalam membuat perencanaan liburan atau wisata, saya perlu informasi mengenai tarif transportasi yang ada di tempat tujuan wisata ...	
Tidak Setuju	2
Netral	10
Setuju	84
Sangat Setuju	68
17. Saya perlu Informasi tentang lokasi tempat berlibur atau berwisata ...	
Netral	1
Setuju	76
Sangat Setuju	87
18. Dalam membuat perencanaan liburan atau wisata, saya perlu mengetahui informasi mengenai kegiatan yang bisa dilakukan di objek wisata yang akan saya kunjungi ...	
Tidak Setuju	1
Netral	13
Setuju	87
Sangat Setuju	63
19. Dalam membuat perencanaan liburan atau wisata, saya perlu mengetahui rata-rata lama kunjungan selama di objek wisata yang akan saya kunjungi ?	
Sangat Jarang	3
Jarang	27
Netral	40
Sering	68
Sangat Sering	26
20. Saya perlu Informasi tentang biaya tiket masuk ke tempat berlibur atau berwisata ...	
Netral	17
Setuju	80
Sangat Setuju	67
21. Dalam membuat perencanaan liburan atau wisata, saya perlu melihat foto-foto mengenai obyek wisata yang akan saya kunjungi ...	
Netral	19
Setuju	82
Sangat Setuju	63
22. Dalam membuat perencanaan liburan atau wisata, saya perlu mengetahui review dari turis lain yang pernah mengunjungi objek wisata yang akan saya kunjungi ?	
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	5
Netral	30
Setuju	71
Sangat Setuju	57

23. Saya perlu bantuan teman atau orang lain ketika membuat rencana berlibur atau berwisata ...	
Sangat Jarang	23
Jarang	49
Netral	42
Sering	44
Sangat Sering	6
25. Saya perlu informasi tempat makan terdekat dari lokasi tempat berlibur atau berwisata ...	
Tidak Setuju	7
Netral	30
Setuju	74
Sangat Setuju	53
24. Saya perlu informasi tentang tempat menginap ...	
Netral	14
Setuju	86
Sangat Setuju	64

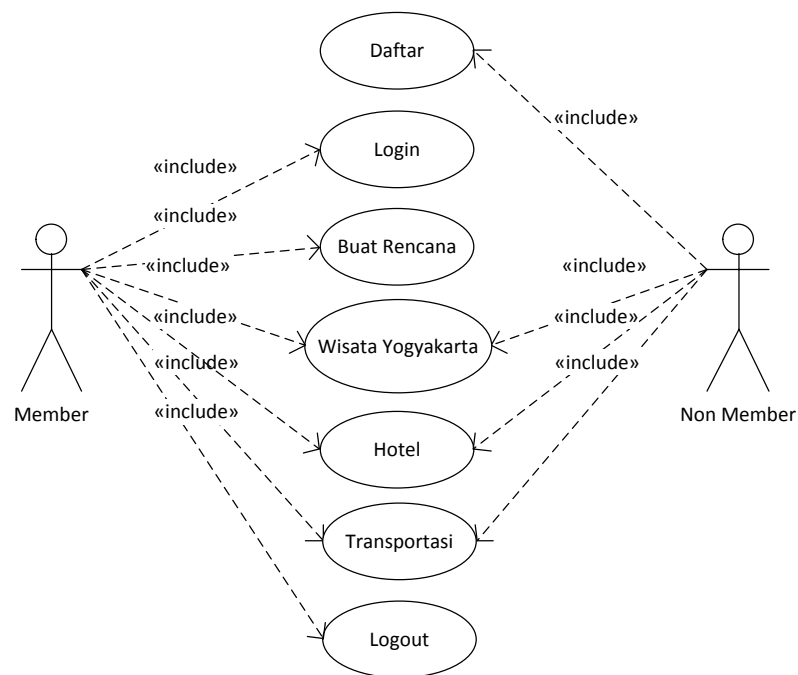
3.2 Requirement Analysis

Berdasarkan Tabel 3.1 maka fitur yang diperlukan *user* dalam wisata adalah dapat menentukan rencana per hari menyesuaikan tanggal yang direncanakan dalam menentukan wisata yang di pilih *user* butuh penyesuaian harga budget dalam berlibur maupun tempat hotel. Untuk transportasi umum *user* sangat membantu dalam berlibur jika tidak mempunyai kendaraan dengan menyesuaikan jarak dan waktu yang ditempuh maka tempat yang sudah direncanakan tersebut dapat ditempuh membutuhkan rute perjalanan peta dalam berlibur. Situs perencanaan dapat membantu perjalanan wisata maupun hotel yang ada di Yogyakarta dan mendapatkan informasi yang detail sehingga *user* dapat melakukan liburan yang ingin direncanakan.

3.3 Desain UI

3.1.1 Use Case Diagram

Gambar *Use case diagram* ini digunakan terhadap pandangan *user* pada situs perencanaan dari gambar berikut di bawah ini:



Gambar 3.1 *Use Case Diagram*

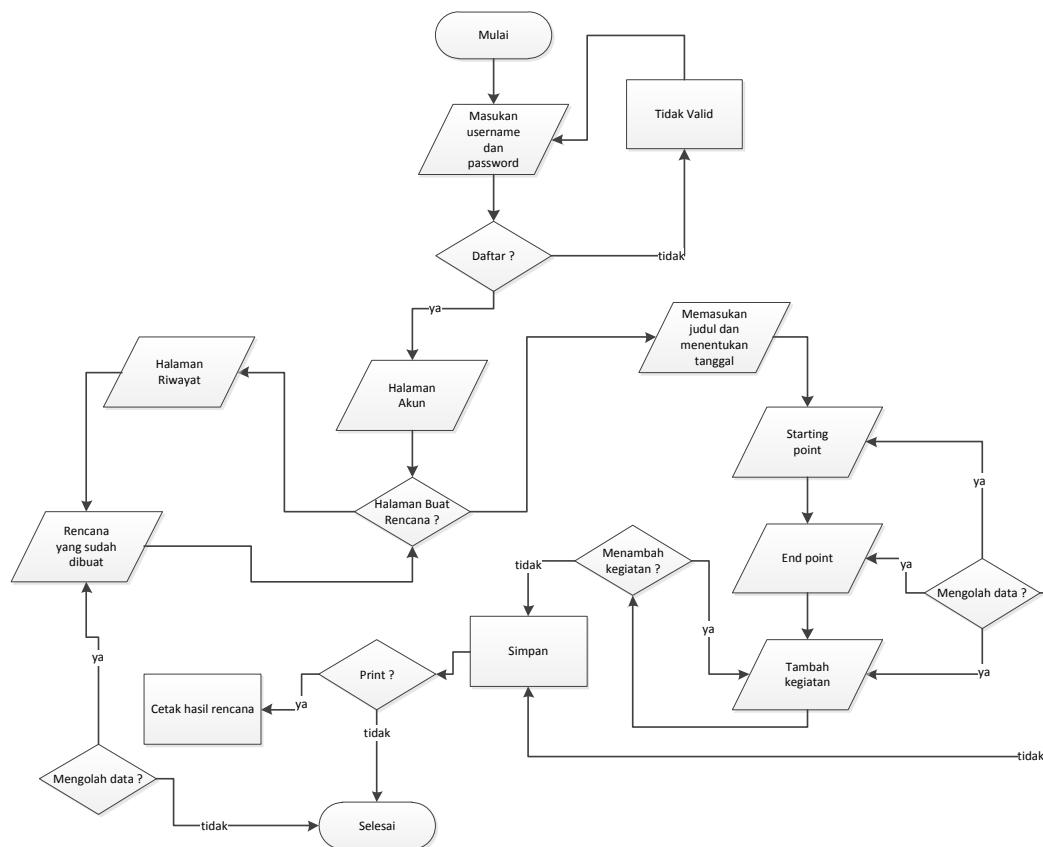
Berikut penjelasan tentang Gambar 3.1.1:

1. *Member* dan *non member* berbeda.
2. Jika *non member* dapat mengakses wisata Yogyakarta, hotel dan transportasi dan *non member* tidak bisa mengakses halaman buat rencana dan *login* tetapi jika ingin mengakses halaman tersebut harus daftar terlebih dahulu baru bisa *login* dan dapat membuat rencana pada halaman buat rencana.

3. Jika *Member* bisa login terlebih dahulu jika sudah terdaftar maka *member* bisa mengakses buat rencana, wisata Yogyakarta, hotel dan transportasi dan jika tidak ada *member logout* untuk keluar dari situs perencanaan tersebut.

3.1.2 Flowchart

Gambar *Flowchart* ini digunakan terhadap pandangan *user* pada situs perencanaan dari gambar berikut di bawah ini:



Gambar 3.2 *Flowchart*.

Berikut Penjelasan tentang gambar 3.2:

1. *Member* harus *login* terlebih dahulu dan jika belum bisa login member data yang dimasukan berarti Tidak *Valid* dan harus Daftar menjadi member untuk bisa mengakses halaman selanjutnya.
2. *Member* jika ingin membuat rencana bahwa *member* harus mengisi judul rencana dan menentukan tanggal yang ingin direncanakan.
3. Dalam memulai rencana *member* harus menentukan *Starting point* dan memilih tempat wisata serta menentukan jam dan durasi.
4. *Member* menentukan *End point* untuk rencana akhir berlibur.
5. *Member* jika ingin Tambah kegiatan dalam rencana maka *member* harus memilih daftar obyek-obyek wisata di Yogyakarta dan jika tidak simpan data rencananya.
6. *Member* dapat mengolah data dari mengatur jam,durasi, mengatur posisi data rencana dan jika ingin di ubah maka harus *update* pada data rencana tersebut.
7. Hasil buat rencana jika ingin mencetak hasil rencana, buat rencana baru serta *update* dan jika *logout* atau keluar pada situs perencanaan.
8. *Member* bisa melihat buat rencana yang telah di buat di halaman riwayat.
9. Di halaman riwayat *member* bisa melihat data maka akan masuk lagi pada proses hasil rencana dan jika ingin menghapus data rencana di halaman riwayat maka data rencana akan terhapus dan jika tidak *logout* untuk keluar halaman.

3.4 Requirement Specification

3.4.1 Fitur *software*

Fitur *software* di isi dengan fitur apa saja yang direncanakan akan dibangun di dalam sebuah *software* berikut urainnya dalam bahasa yang di mengerti oleh *user*.

Tabel 3.2 Tabel Fitur *Software*.

No	Fitur	Urainan
1	Daftar	<i>User</i> sebelum melakukan login untuk mengakses situs program <i>tourism</i> harus melakukan pendaftaran untuk mengisi identitas yang harus dimasukan pada kolom-kolom daftar.
2	<i>Login</i>	<i>User</i> sebelum membuat rencana harus melakukan login terlebih dahulu.
3	Buat Rencana	<i>User</i> harus memilih <i>starting point</i> nya terlebih dahulu.
4	Mengolah data	<i>User</i> dapat melakukan mengubah data dan menghapus data rencana.

3.4.2 Spesifikasi pendukung *software*

Spesifikasi pendukung *software* ini adalah untuk mengetahui perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan sebagai berikut :

a. Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini berguna untuk melakukan pembuatan desain yang mendukung proses implementasi program *tourism*.

b. Perangkat Keras

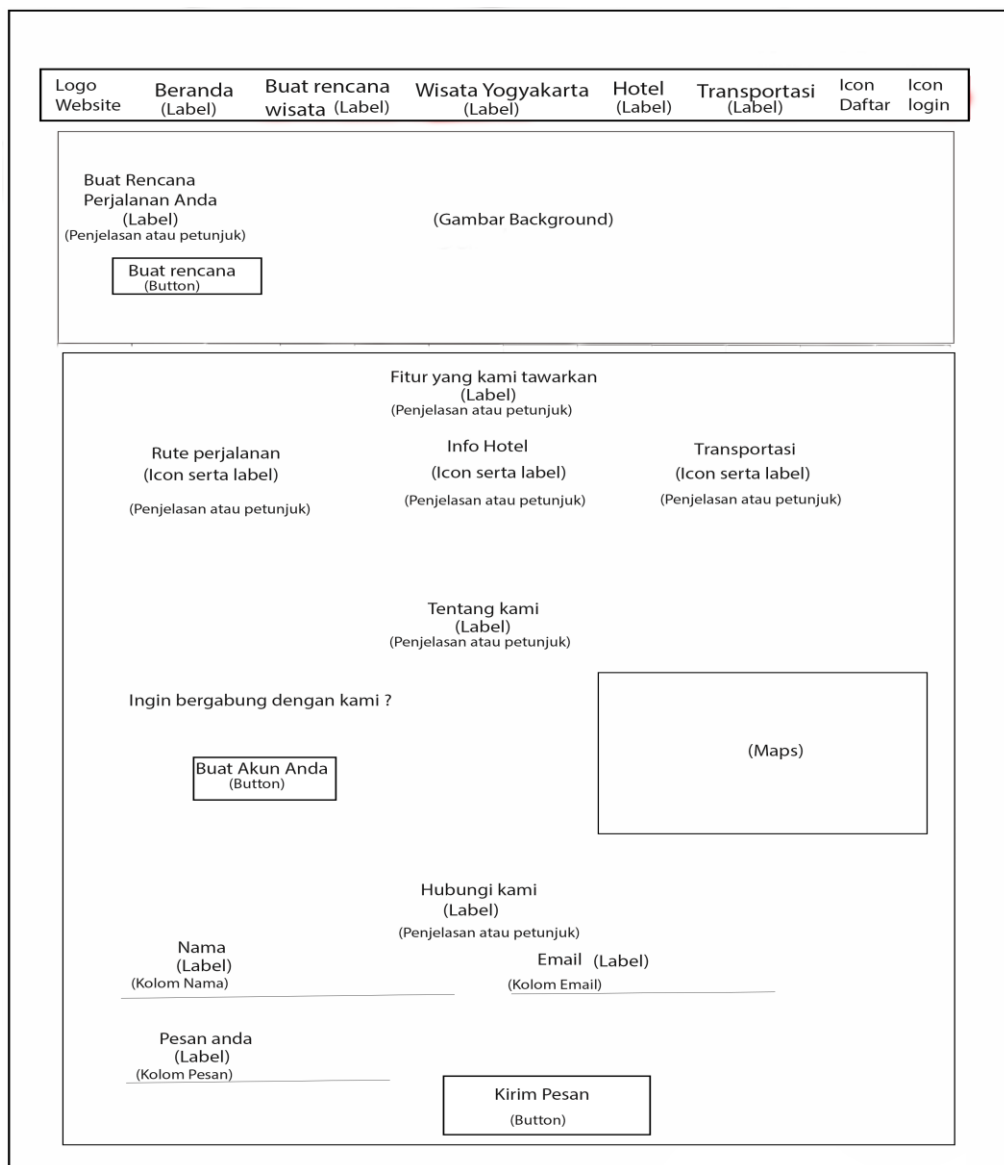
Perangkat keras ini menggunakan PC/Laptop dengan spesifikasi minimum :

- Sistem operasi : Windows XP/7/8
- 32/64 bit
- RAM 1 GB

3.5 Prototyping

1. Halaman Beranda

Berikut gambar 3.3 ini adalah hasil rancangan utama di halaman beranda sebagai tampilan awal situs pada program *tourism* bahwa pada gambar 3.5.1 user dapat melihat tentang program perencanaan dan *user* dapat melakukan *feedback* pada halaman beranda.



Gambar 3.3 Prototyping Halaman Beranda.

Keterangan Gambar 3.3 :

- a. Beranda: Tampilan awal yang muncul ketika mulai menjalankan programnya.
- b. Buat Rencana Perjalanan Anda: Tampilan berupa penawaran oleh *user*.
- c. Fitur yang kami tawarkan: Tampilan yang berupa penawaran fasilitas di situs perencanaan ini.
- d. Rute perjalanan: Tampilan yang berupa penawaran fasilitas rute jalan di situs perencanaan ini untuk membantu *user* saat melakukan perjalanan.
- e. Info Hotel: Tampilan yang berupa informasi tentang hotel yang di tawarkan di situs perencanaan ini.
- f. Transportasi: Tampilan yang berupa informasi tentang transportasi umum yang ada di yogyakarta ini untuk kebutuhan *user* dalam membantu melakukan perjalanan.
- g. Tentang kami: Tampilan tentang tujuan di situs kami.
- h. Ingin bergabung dengan kami?: Tampilan untuk menawarkan *user*.
- i. Hubungi kami: Tampilan hubungi kami ini untuk memberi saran atau pesan pada situs perencanaan ini.
- j. Nama: Tampilan yang berupa nama asli *user*.
- k. Pesan anda: Tampilan yang berupa pesan yang ingin di sampaikan di situs perencanaan ini.

- l. Email: Tampilan yang berupa email sebagai syarat di situs perencanaan ini.
- m. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- n. (Maps): Untuk melihat tampilan petunjuk lokasi tempat.
- o. (Label): Tampilan yang berupa *text*.
- p. (Icon serta label): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- q. (Penjelasan atau petunjuk: Tampilan yang berupa keterangan yang di jelaskan.
- r. (Kolom Nama): Tampilan yang berupa kolom untuk di isi nama.
- s. (Kolom Pesan): Tampilan yang berupa kolom untuk di isi pesan.
- t. (Kolom Email): Tampilan yang berupa kolom untuk di isi email.
- u. Buat rencana (*Button*): Tampilan yang berupa *button* buat rencana yang nantinya di tekan tombol tersebut akan masuk di halaman buat rencana.
- v. Buat Akun anda (*Button*): Tampilan yang berupa *button* buat akun yang nantinya di tekan tombol tersebut akan masuk ke halaman daftar.
- w. Kirim Pesan (*Button*): Tampilan yang berupa *button* kirim pesan untuk mengirim pesan kepada situs perencanaan.

2. Halaman Registrasi

Berikut gambar 3.4 ini adalah hasil rancangan tampilan awal halaman registrasi untuk *user* dalam melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk keperluan identitas dan harus daftar sebelum melakukan login dalam melakukan proses situs perencanaan, berdasarkan prinsip *8 golden rules* yang di terapkan pada gambar 3.4 yaitu *offer informative feedback* adalah terdapat kesalahan jika *user* salah menginputkan data pada kolom. maka di halaman daftar dan saat menekan tombol daftar jika salah satu yang dimasukkan kolom yang belum di isi atau belum lengkap maka akan muncul peringatan dan harus memasukkan data yang benar.

Logo Website	Beranda (Label)	Buat Rencana Wisata (Label)	Wisata Yogyakarta (Label)	Hotel (Label)	Transportasi (Label)	Icon Daftar	Icon Login
---------------------	---------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------	--------------------------------	--------------------	-------------------

(Gambar Background)

Daftar
(Icon serta label)

Buat akun trip planner yogyakarta
(Label)

Isi data diri anda
(Label)

Icon Nama (Kolom Nama serta hide text) _____

Icon Email (Kolom Email serta hide text) _____

Icon Username (Kolom Username serta hide text) _____

Icon Password (Kolom Password serta hide text) _____

Icon Konfirmasi Password (Kolom Konfirmasi Password serta hide text) _____

Daftar
(Button)

Gambar 3.4 Prototyping Halaman Registrasi.

Keterangan Gambar 3.4:

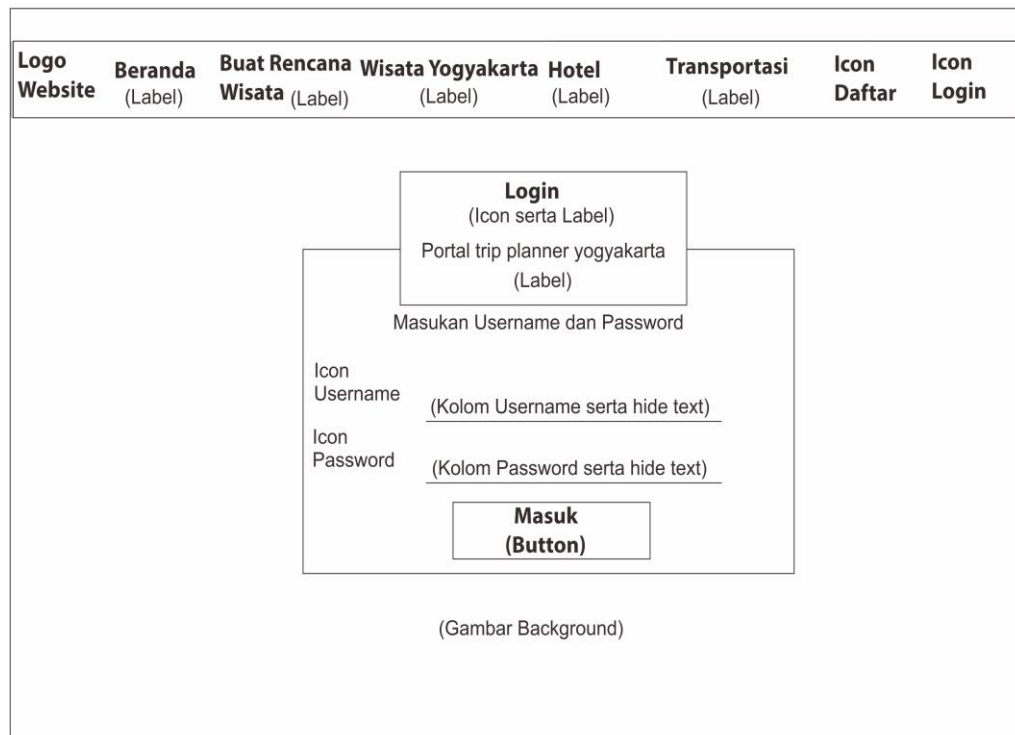
- a. *Icon* Daftar: Tampilan *icon* daftar ini akan muncul jika *cursor* menyentuh *icon* tersebut maka akan muncul *text* yaitu Daftar.
- b. Daftar: Tampilan berupa Header text atau Judul pada halaman daftar.
- c. Buat Akun Trip Planner Yogyakarta: Sebuah pemberitahuan yang ditunjukkan *user* untuk melakukan pendaftaran.
- d. Isi data diri anda: Sebuah pemberitahuan yang ditunjukkan *user* untuk melakukan mengisi kolom.
- e. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- f. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta font yang berupa *text*. untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- g. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- h. *Icon* Nama: *Icon* yang berupa nama.
- i. *Icon* Email: *Icon* yang berupa email.
- j. *Icon* Username: *Icon* yang berupa nama *user*.
- k. *Icon* Password: *Icon* yang berupa kata sandi.
- l. *Icon* Konfirmasi Password: *Icon* yang berupa mengulang nama sandi.
- m. (Kolom Nama serta *hide text*): Dalam tampilan *hide text* nama muncul untuk mengisi kolom yang berupa nama asli *user*.
- n. (Kolom *Email* serta *hide text*): Dalam tampilan *hide text* email muncul untuk mengisi kolom yang berupa Email.

- o. (Kolom *Username* serta *hide text*): Dalam tampilan *hide text username* muncul untuk mengisi kolom yang berupa *Username* untuk sebuah nama.
- p. (Kolom *Password* serta *hide text*): Dalam tampilan *hide text password* muncul untuk mengisi kolom yang berupa kata sandi untuk rahasia privasi.
- q. (Kolom Konfirmasi *Password* serta *hide text*): Dalam tampilan *hide text password* muncul untuk mengisi kolom yang berupa kata sandi untuk memastikan kata sandi yang di masukan sebelumnya harus sama atau harus cocok.
- r. Daftar (*Button*): Sebuah tombol yang fungsinya untuk memastikan kolom yang sudah di isi semua dan setelah menekan tombol tersebut akan ke halaman data akun dan muncul pemberitahuan akun anda telah aktif dan otomatis sudah login dan itu jika sudah benar dan jika tidak maka ada yang tidak valid atau salah mengisi pada kolom tersebut.

3. Halaman *Login*

Berikut gambar 3.5 ini adalah hasil rancangan tampilan awal Halaman *Login* untuk *user* dalam membutuhkan sebuah validasi *username* dan *password* untuk masuk pada halaman perencanaan, berdasarkan prinsip *8 golden rules* yang di terapkan pada gambar 3.5 yaitu *offer informative feedback* adalah terdapat kesalahan jika user salah menginputkan data pada

kolom *username* dan *password* dan jika salah satu yang dimasukkan salah maka akan muncul peringatan dan harus memasukkan data yang benar.



Gambar 3.5 *Prototyping* Halaman *Login*.

Keterangan Gambar 3.5:

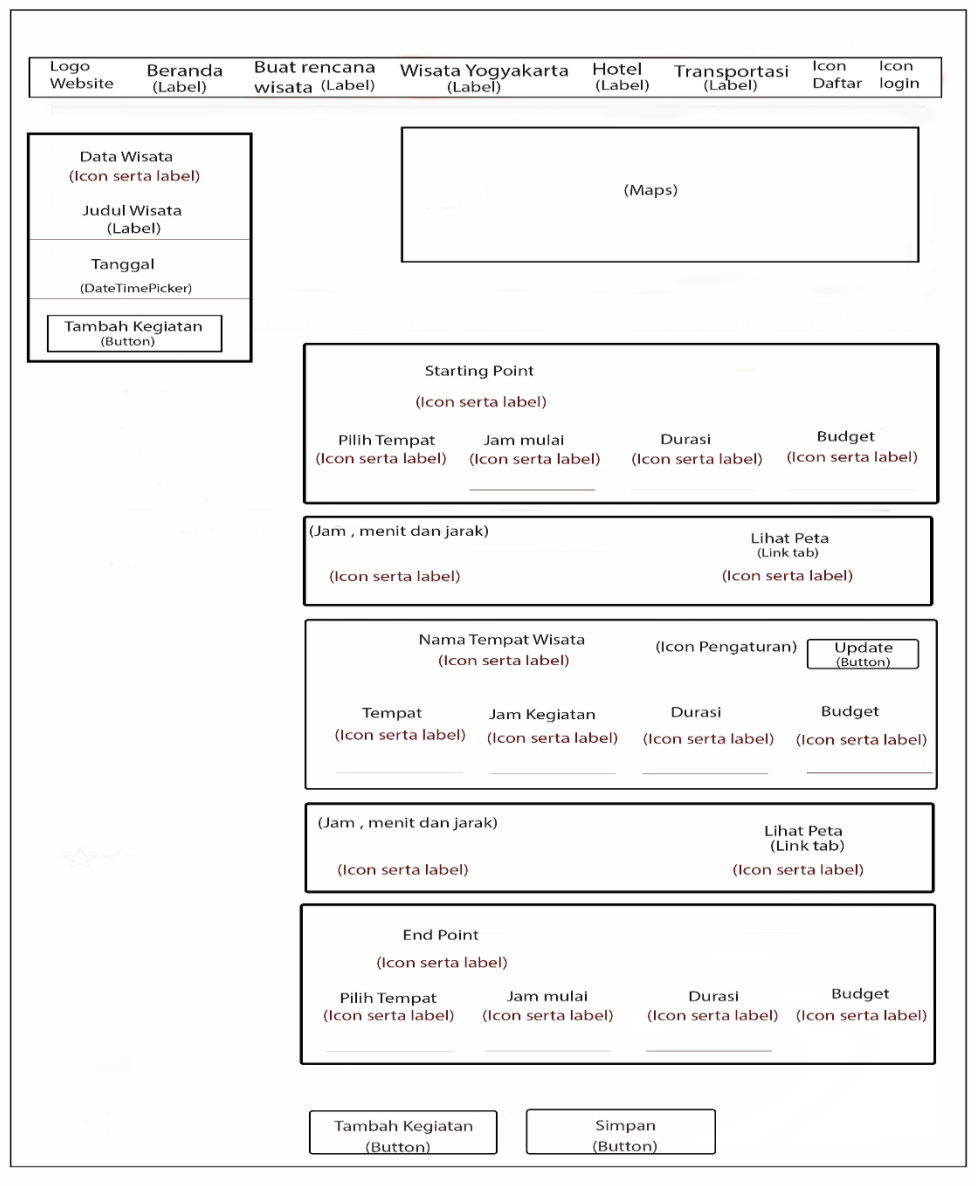
- a. *Icon Login*: Tampilan *Icon login* ini akan muncul jika *cursor* menyentuh *icon* tersebut maka akan muncul *text* yaitu login.
- b. *Login*: Tampilan berupa *Header text* atau Judul pada halaman *login*.
- c. *Portal Trip Planner Yogyakarta*: Sebuah langkah petunjuk sebelum melakukan perencanaan harus *login* terlebih dahulu.
- d. *Masukkan username dan password*: Sebuah petunjuk harus mengisi kolom *username* dan *password*.
- e. *Icon username*: *Icon* yang berupa nama *user*.
- f. *Icon password*: *Icon* yang berupa kata sandi.

- g. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- h. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- i. (*Font*): Tampilan yang berupa *text*.
- j. (Kolom *username* serta *hide text*): Dalam tampilan *hide text* *username* muncul untuk mengisi kolom yang berupa *Username* untuk sebuah nama.
- k. (Kolom *password* serta *hide text*): Dalam tampilan *hide text* *password* muncul untuk mengisi kolom yang berupa kata sandi untuk rahasia privasi.
- l. Masuk (*Button*): Sebuah tombol yang fungsinya untuk memastikan kolom yang sudah di isi semua dan setelah menekan tombol tersebut otomatis akan masuk ke halaman data akun dan itu jika sudah benar dan jika tidak maka ada yang tidak *valid* atau salah mengisi pada kolom tersebut.

4. Halaman Buat Rencana

Berikut gambar 3.6 ini adalah hasil rancangan utama di halaman setelah *login* sebagai tampilan awal dan sebagai syarat untuk melakukan membuat rencana setelah *login* maka akan muncul pada halaman buat rencana dan langsung membuat rencana oleh *user* dari situs program *tourism*. Berdasarkan prinsip *8 golden rules* yang diterapkan pada gambar 3.6 yaitu *permit easy reversal of actions* adalah *user* mendapatkan

kemudahan dalam melakukan rencana bahwa jika *user* melakukan kesalahan dalam buat rencana maka *user* dapat mengolah data dari *update*, ubah posisi dan menghapus.



Gambar 3.6 Prototyping Halaman Buat Rencana.

Keterangan Gambar 3.6:

- a. Buat Rencana: Tampilan menu Buat Rencana untuk masuk ke halaman tersebut.

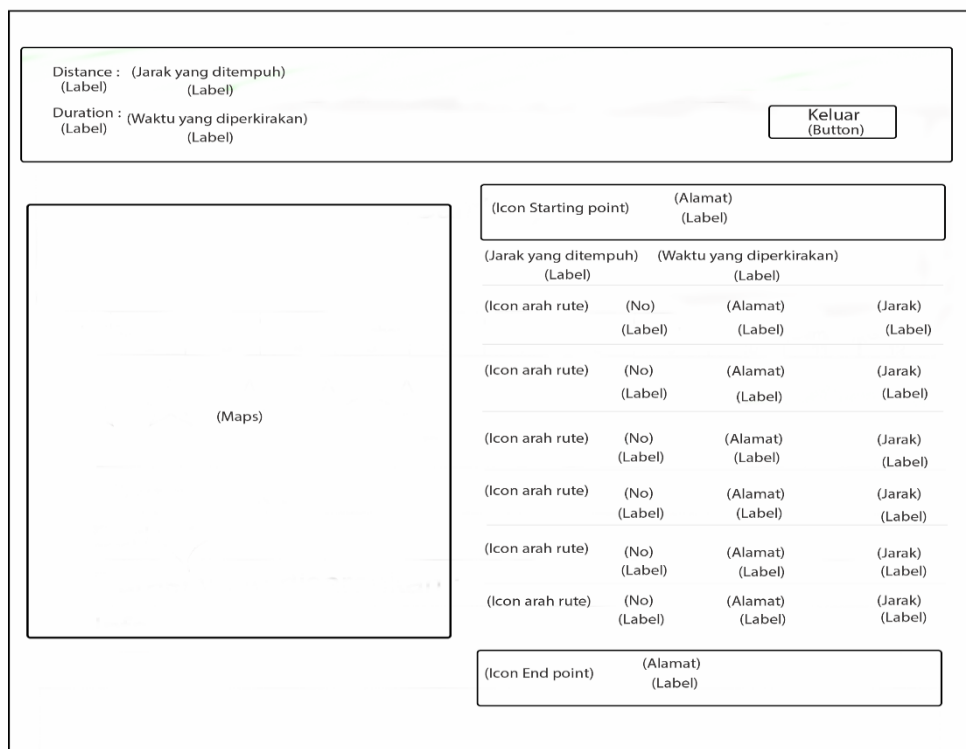
- b. Data Wisata: Tampilan berupa *Header text* pada kotak pengisian perencanaan.
- c. Judul Wisata: Untuk mengisi judul saat menentukan *planning*.
- d. Tanggal: Untuk menentukan jadwal yang direncanakan untuk melakukan hiburan.
- e. (*Maps*): Untuk melihat tampilan petunjuk lokasi tempat yang diinginkan.
- f. SP (*starting point*): Sebagai *point* utama yang memulai perencanaan.
- g. Pilih Tempat: Memilih Nama tempat yang melalui *list* dan yang ingin di kunjungi dari wisata maupun hotel sebagai SP dan EP.
- h. Tempat: Memilih nama tempat melalui *button* tambah kegiatan .
- i. Jam Mulai: Untuk mengatur jam dari pukul berapa yang ingin di tentukan
- j. Jam Kegiatan: Perkiraan waktu yang telah di tentukan.
- k. Durasi: Sebagai penghitung jarak waktu dari mana ke mana.
- l. Budget: Sebagai harga bagian tempat yang dikunjungi.
- m. Lihat Peta (*Link tab*): Tampilan *hyperlink text* untuk melihat petunjuk arah di dalam peta secara otomatis masuk tab baru.
- n. Nama Tempat Wisata: Tampilan berupa nama tempat wisata yang di kunjungi.
- o. EP (*End Point*): Sebagai *point* dari akhir perencanaan.
- p. (*DateTimePicker*): Memilih tanggal yang ingin ditentukan dalam melakukan *planning*.

- q. (*Icon* Pengaturan): Tampilan berupa pengaturan perencanaan bisa memilih pindah posisi dari atas dan bawah dan hapus untuk menghapus nama tempat wisata.
- r. (Jam, menit dan jarak): Sebuah perkiraan waktu dan jarak yang di tampilkan
- s. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- t. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- u. Tambah Kegiatan (*Button*): Fungsinya menekan tombol tambah kegiatan Untuk memilih tempat wisata dan hotel yang kita inginkan saat membuat *planning*.
- v. *Update* (*Button*): Fungsinya menekan tombol *update* untuk mengubah data pada kolom-kolom di nama tempat wisata.
- w. Cetak: Untuk melihat hasil dari perangkat keras.
- x. Tambah Kegiatan: Memilih tempat yang ingin dikunjungi dan otomatis akan muncul pada tabel.
- y. Ubah urutan: Jika ingin mengubah posisi tempat yang direncanakan pada urutan angka maka otomatis pada *map* nya akan berubah.
- z. Pengaturan Data: sebagai mengatur yang ada pada *button* tampilan peta, ubah, Hapus, dan simpan yang mengatur pada tabel perencanaan.
- 1. Tampilan peta: untuk melihat tampilan peta yang di inginkan.
- 2. P (*Point*): Sebagai *point* petunjuk dari mana ke mana pada tujuan tempat wisata yang ingin dilakukan selanjutnya.

3. Total: menjumlah semua data dari total durasi, total jam kegiatan, dan total jumlah budget.

5. Halaman Lihat Peta

Berikut gambar 3.7 ini adalah hasil rancangan utama di halaman lihat detail sebagai tampilan awal dan membantu user untuk melakukan perjalanan pada peta yang ditunjukkan, berdasarkan prinsip *8 golden rules* yang di terapkan pada gambar 3.7 yaitu *prevent error* adalah sebuah halaman *error* pada peta jika *user* membuat rencana dan ingin melihat rute perjalanan pada peta maka *user* sadar bahwa di halaman lihat peta tersebut terjadi kesalahan akan tetapi situs akan memberi solusi dalam memperbaiki *program*.



Gambar 3.7 Prototyping Halaman Lihat Peta.

Keterangan Gambar 3.7:

- a. *Distance*: Perkiraan jarak ke arah tujuan yang ditampilkan.
- b. *Duration*: Perkiraan waktu ke arah tujuan yang ditampilkan.
- c. (*Maps*): Untuk melihat tampilan petunjuk lokasi tempat yang diinginkan.
- d. (Jarak yang ditempuh): Tampilan jarak yang muncul.
- e. (Waktu yang diperkirakan): Tampilan durasi waktu yang muncul.
- f. (*Icon starting point*): Tampilan berupa *icon* lokasi pada alamat *starting point*.
- g. (Alamat): Tampilan berupa alamat.
- h. (Jarak): Tampilan berupa jarak yang diperkirakan dari berbagai langkah proses perjalanan menyesuaikan arah rute.
- i. (Icon arah rute): Tampilan berupa arah rute.
- j. (*No*): Tampilan angka sebagai proses langkah perjalanan.
- k. (*label*): Tampilan yang berupa *text*.
- l. (*Icon End point*): Tampilan berupa *icon* lokasi pada alamat *end point*.
- m. Keluar (*Button*): Tampilan *button* keluar untuk keluar dari halaman lihat peta.

6. Halaman Rencana Wisata *Detail*

Berikut gambar 3.8 ini adalah hasil rancangan utama di halaman rencana wisata *detail* sebagai tampilan awal untuk melihat hasil perencanaan yang di tentukan setelah melakukan pembuatan perencanaan pada halaman buat rencana.

Logo Website	Beranda (Label)	Buat Rencana Wisata (Label)	Wisata Yogyakarta (Label)	Hotel (Label)	Transportasi (Label)	Icon Login
---------------------	---------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------	--------------------------------	-------------------

Rencana Wisata Detail (Icon serta label)

(Gambar Background)

<p>Nama Trip : (Judul rencana) (Label) (Label)</p> <p>Tanggal Trip : (Tanggal rencana) (Label) (Label)</p> <p>Lokasi (Label) Starting point (Label)</p> <p>End point (Label) Perjalanan (Label)</p>	<p>(Maps)</p>
---	---------------

No (Label)	Tempat (Label)	Jam (Label)	Durasi (Label)	Budget (Label)
(Icon SP)	(Nama Tempat) (Label)	(Jam berapa) (Label)	(Waktu Rencana) (Label)	(Harga) (Label)
(Icon P)	(Jarak dan waktu) (Label)			Lihat Peta (Icon serta label)
(Icon lokasi)	(Nama Tempat) (Label)	(Jam berapa) (Label)	(Waktu Rencana) (Label)	(Harga) (Label)
(Icon P)	(Jarak dan waktu) (Label)			Lihat Peta (Icon serta label)
(Icon EP)	(Nama Tempat) (Label)	(Jam berapa) (Label)	(Waktu Rencana) (Label)	(Harga) (Label)

(Font) Total Durasi (Total durasi yang di ambil) (Label)

(Font) Total jam kegiatan (Total Jam yang di ambil) (Label)

(Font) Total Estimasi Budget (Total budget yang di ambil) (Label)

Gambar 3.8 Prototyping Halaman Rencana Wisata.

Keterangan Gambar 3.8:

- a. Rencana wisata *detail*: Tampilan tulisan yang berada di halaman rencana wisata *detail*.
- b. Nama *trip*: Tampilan berupa judul *planning* dari hasil di halaman buat rencana.
- c. Tanggal *trip*: Tampilan berupa tanggal yang ditentukan dalam melakukan *planning* dari hasil di halaman buat rencana.
- d. *No*: Tampilan kolom berupa angka pada tabel.
- e. Tempat: Tampilan kolom berupa nama tempat pada tabel.
- f. Jam: Tampilan kolom berupa jam pada tabel.
- g. Durasi: Tampilan kolom berupa durasi pada tabel.
- h. Budget: Tampilan kolom berupa harga pada tabel.
- i. Lihat peta: Tampilan *hyperlink text* untuk melihat petunjuk arah di dalam peta secara otomatis masuk *tab* baru.
- j. Total jam kegiatan: Tampilan berupa total jam yang dijumlahkan dari waktu yang di ambil dari data pada kolom jam kegiatan dan perhitungannya mulai jam berapa s/d akhir jam berapa.
- k. Total durasi: Tampilan berupa total durasi jam yang dijumlahkan dari waktu kegiatan yang di hitung berapa jam data yang di ambil pada kolom durasi.
- l. Total estimasi budget: Tampilan berupa total estimasi budget yang di jumlahkan dari harga yang di hitung dari yang di ambil pada kolom budget.

- m. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- n. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- o. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- p. (*Icon SP*): Tampilan yang menunjukkan bahwa *icon* tersebut adalah *starting point*.
- q. (*Icon P*): Tampilan yang menunjukkan bahwa *icon* tersebut adalah *point*
- r. (*Icon lokasi*): Tampilan yang menunjukkan bahwa *icon* tersebut adalah lokasi
- s. (*Icon EP*): Tampilan yang menunjukkan bahwa *icon* tersebut adalah *ending point*.
- t. (Nama tempat): Tampilan yang berupa nama tempat wisata yang di kunjungi dalam daftar perencanaan.
- u. (Jarak dan waktu): Tampilan yang berupa menunjukan perkiraan Jarak dan waktu.
- v. (Jam berapa): Tampilan yang berupa menunjukan perkiraan jam keberapa dari keberapa dalam melakukan perencanaan.
- w. (Waktu rencana): Tampilan yang berupa menunjukan perkiraan durasi waktu yang di hitung.
- x. (Harga): Tampilan yang berupa menunjukan harga untuk mengunjungi tempat wisata yang di inginkan.
- y. (Total durasi yang di ambil): Tampilan durasi yang di ambil dari kolom durasi dalam tabel perencanaan.

- z. (Total jam yang di ambil): Tampilan jam yang di ambil dari kolom jam dalam tabel perencanaan.
- 1. (Total budget yang di ambil): Tampilan budget yang di ambil dari kolom budget dalam tabel perencanaan.
- 2. *Print Rencana (Button)*: Tampilan tombol button print rencana untuk melakukan percetakan dari hasil perencanaan.
- 3. *Update Rencana (Button)*: Tampilan tombol *button update* rencana untuk melakukan perubahan data dari hasil perencanaan.
- 4. *Buat Rencana Baru (Button)*: Tampilan tombol *button* buat rencana baru untuk melakukan membuat rencana baru yang di inginkan.

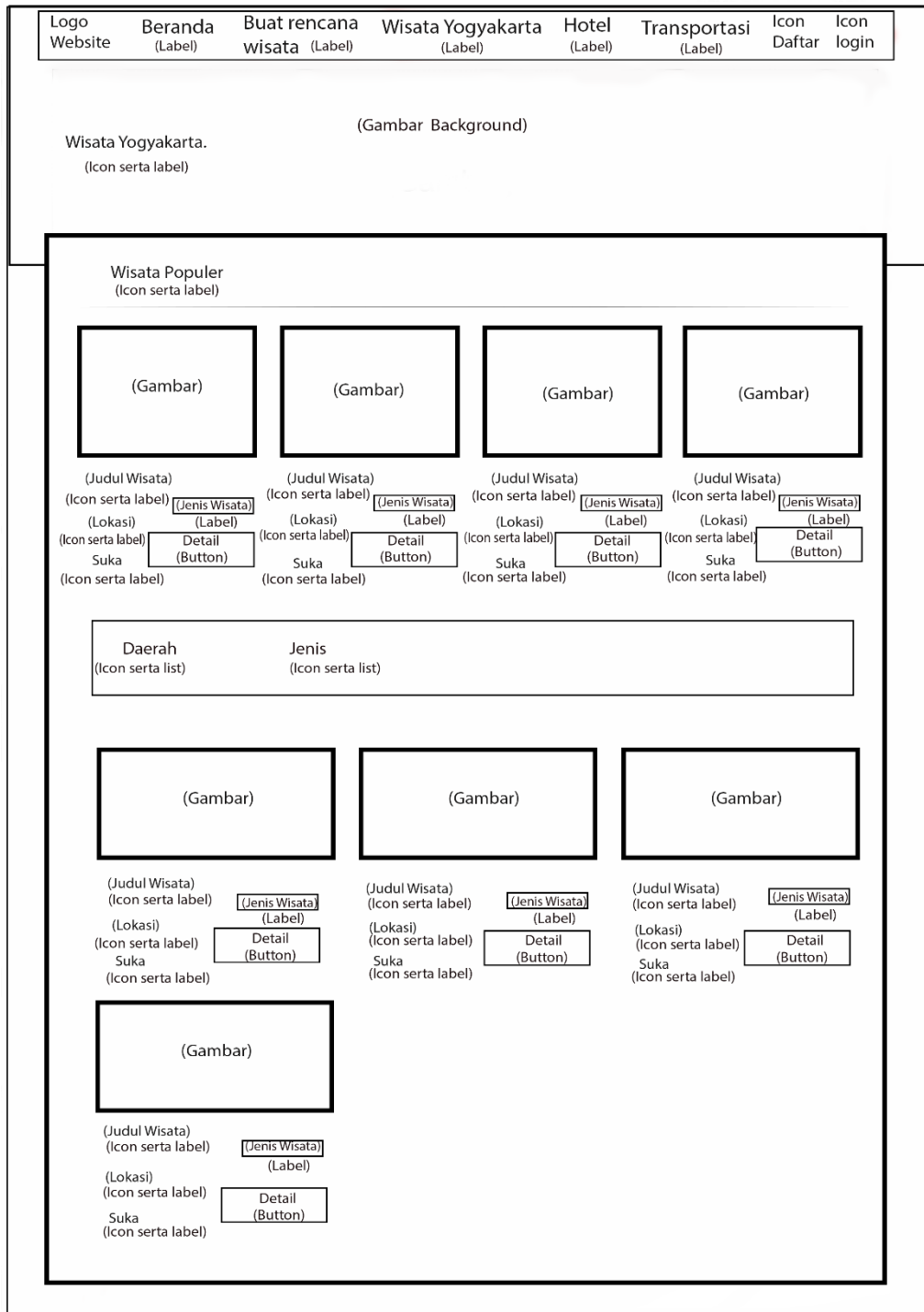
7. Halaman Wisata Yogyakarta

Berikut gambar 3.9 ini adalah hasil rancangan utama di halaman wisata Yogyakarta sebagai tampilan awal untuk melihat daftar wisata yang ada di Yogyakarta dengan berbagai jenis wisata dan dari daerah tempat wisata Yogyakarta tertentu. Berdasarkan prinsip *8 golden rules* yang di terapkan pada gambar 3.9 yaitu *strive for consistency* adalah sebuah tampilan antara *icon* serta *label* terlihat konsisten. Seperti Gambar terlihat rapih dan *cursor* panah pada wisata populer terlihat jelas untuk mengeser gambar.

Keterangan Gambar 3.9:

- a. Wisata Yogyakarta: Tampilan tulisan yang berada di halaman wisata Yogyakarta.

- b. Wisata populer: Untuk menampilkan hasil wisata yang populer ini di butuhkan *rating* berdasarkan penilaian *user* maka jika *rating* paling tinggi maka akan di tempatkan urutan awal di tempat wisata populer.
- c. Daerah: Untuk menampilkan tempat wisata berbagai daerah yang ada di Yogyakarta diantaranya kota Yogya, Sleman, Bantul dan gunung kidul.
- d. Jenis: Untuk menampilkan jenis wisata yang ada di Yogyakarta diantaranya kuliner, sejarah dan wisata alam.
- e. Suka: Tampilan dari hasil jumlah *user* yang menyukai wisata yang dikunjungi.
- f. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- g. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- h. (*Icon* serta *list*): Tampilan gambar kecil serta daftar *list* yang tersedia untuk memilih daftar *list* yang di inginkan.
- i. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- j. (Gambar): Tampilan yang berupa berbagai gambar wisata di Yogyakarta.
- k. (Judul wisata): Tampilan yang berupa nama tempat wisata.
- l. (Lokasi): Tampilan yang berupa tempat lokasi wisata.
- m. (Jenis wisata): Tampilan yang berupa jenis wisata.
- n. *Detail (Button)*: Tampilan yang berupa informasi wisata lengkap saat menekan tombol *button* tersebut akan muncul informasi wisata.



Gambar 3.9 Prototyping Halaman Wisata Yogyakarta.

8. Halaman Wisata *Detail*

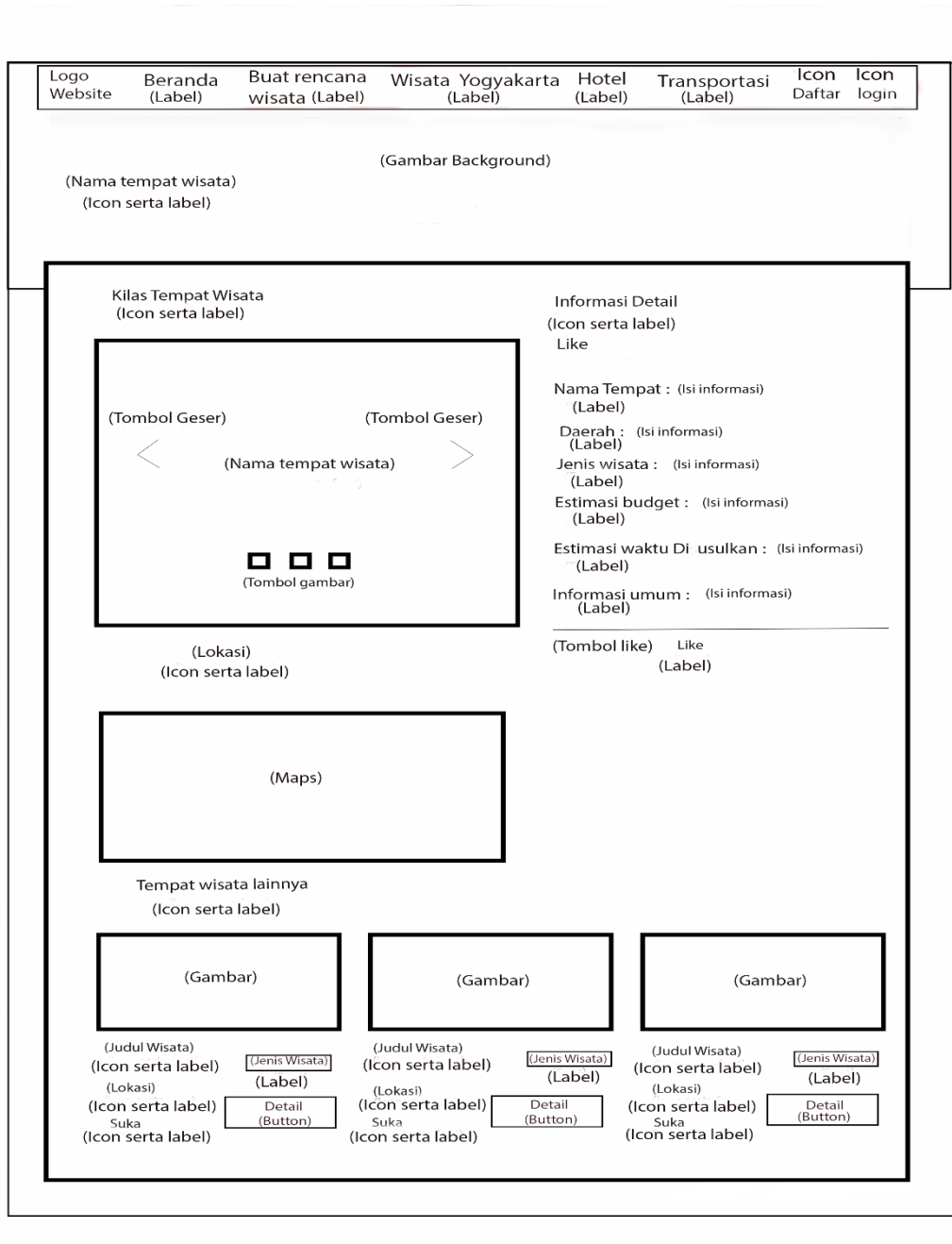
Berikut gambar 3.10 ini adalah hasil rancangan utama di halaman wisata *detail* sebagai tampilan awal untuk melihat informasi lengkap tentang wisata yang ada di Yogyakarta., berdasarkan prinsip *8 golden rules* yang di terapkan pada gambar 3.10 yaitu *cater to universal usability* adalah sebuah jalan pintas untuk menambahkan kegiatan pada suatu rencana yang ada di halaman buat rencana. Dalam halaman wisata detail dapat melakukan melihat di halaman wisata Yogyakarta dan di buat rencana saat menambahkan kegiatan maka akan muncul tempat wisata.

Keterangan Gambar 3.10:

- a. Kilas Tempat Wisata: Tampilan yang berupa tentang informasi wisata
- b. Informasi *Detail*: Tampilan informasi lengkap tentang wisata.
- c. Nama Tempat: Tampilan tentang nama tempat wisata.
- d. Daerah: Tampilan tentang daerah wisata di Yogyakarta.
- e. Jenis Wisata: Tampilan berupa berbagai jenis wisata.
- f. Estimasi Budget: Tampilan yang berupa tentang tarif harga di tempat wisata yang dikunjungi.
- g. Estimasi waktu di usulkan: Tampilan berupa waktu yang ingin dikunjungi.
- h. Informasi Umum: Tampilan yang berupa deskripsi.
- i. *Like*: Tampilan dari hasil jumlah *user* yang menyukai wisata yang dikunjungi.

- j. Tempat wisata lainnya: Tampilan yang berupa daftar wisata lainnya yang di tawarkan.
- k. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- l. (Nama Tempat wisata): Tampilan tulisan yang berada di halaman wisata *detail*.
- m. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- n. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- o. (Isi Informasi): Tampilan tentang isi informasi terkait tentang wisata Yogyakarta.
- p. (Tombol geser): Tampilan berupa panah ketika ingin melihat gambar lain maka *cursor* yang kita tunjukkan akan keluar panah lalu tekan tombol panah tersebut lalu otomatis gambar lain akan terlihat bergeser.
- q. (Tombol gambar): Tampilan berupa tombol kotak kecil untuk melihat gambar dari urutan kotak yang ada dalam gambar.
- r. (*Maps*): Untuk melihat tampilan petunjuk lokasi tempat wisata di *map*.
- s. (Gambar): Tampilan yang berupa berbagai gambar wisata di Yogyakarta.
- t. (Judul wisata): Tampilan yang berupa nama tempat wisata.
- u. (Jenis wisata): Tampilan yang berupa jenis wisata.
- v. (Lokasi): Tampilan yang berupa tempat lokasi wisata.

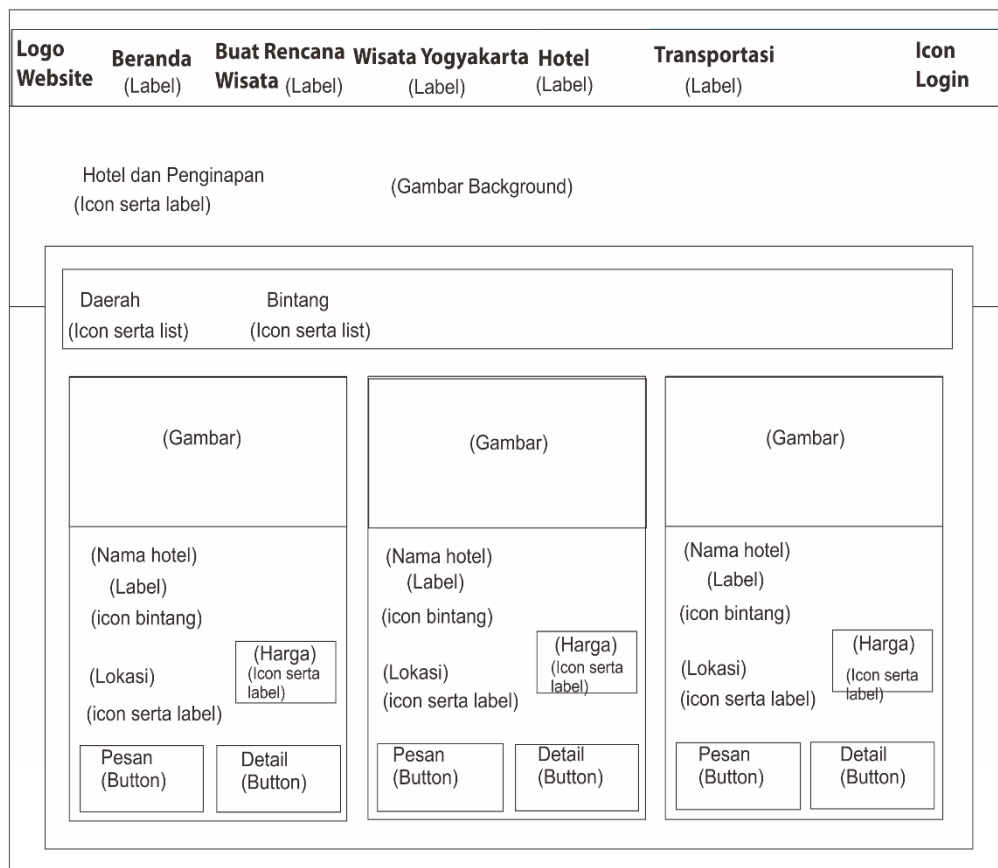
- w. (Tombol *like*) *like*: Tampilan tombol *like* untuk memberi penilaian pada tempat wisata yang di sukai.
- x. *Detail (Button)*: Tampilan yang berupa informasi wisata lengkap saat menekan tombol *button* tersebut akan muncul informasi wisata.



Gambar 3.10 Prototyping Halaman Wisata Detail.

9. Halaman Hotel

Berikut gambar 3.11 ini adalah hasil rancangan utama di halaman Hotel sebagai tampilan awal untuk melihat penawaran tentang penginapan yang ada di Yogyakarta.



Gambar 3.11 Prototyping Halaman Hotel.

Keterangan Gambar 3.11:

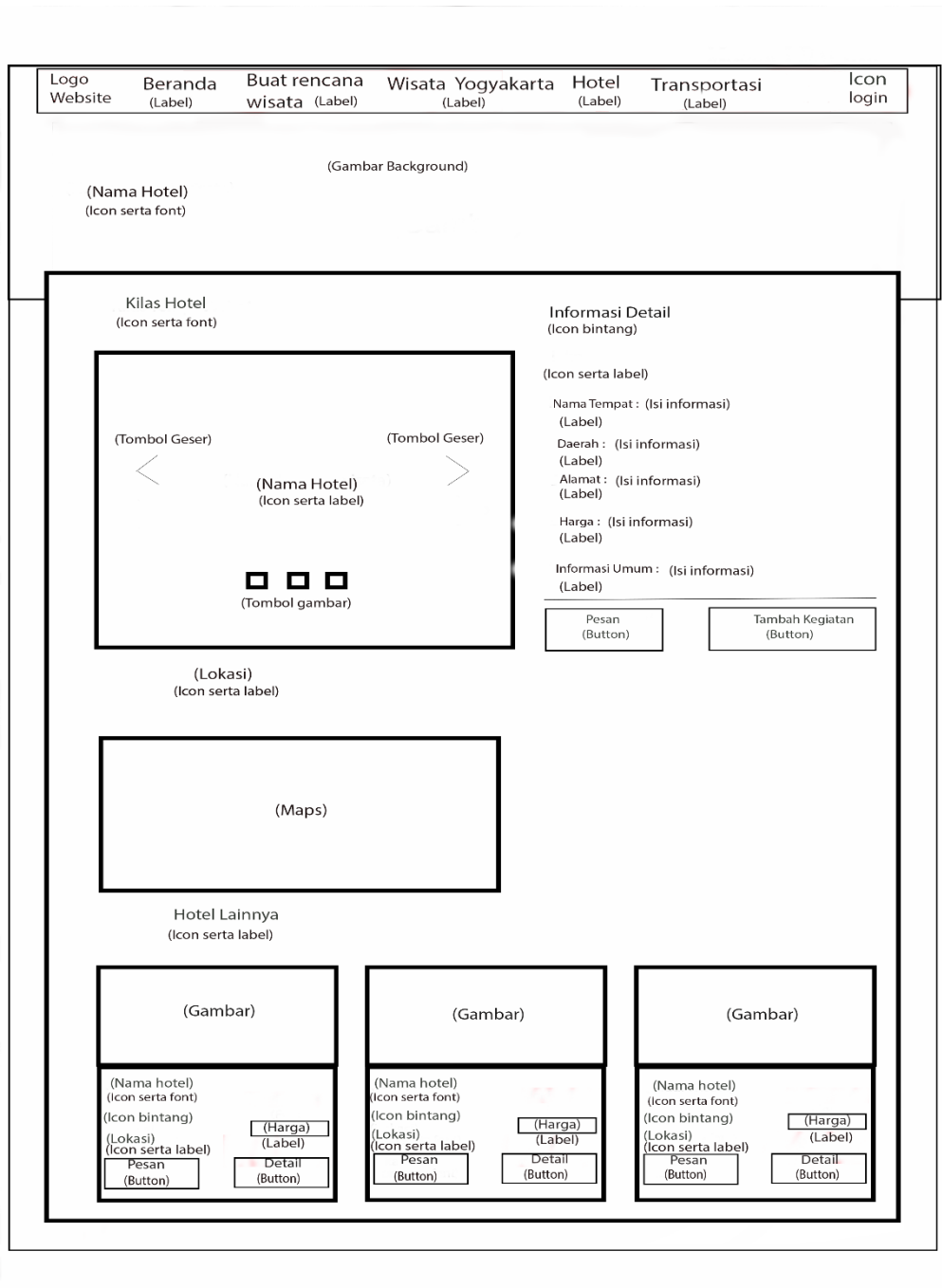
- Hotel: Tampilan yang berupa di daftar *menu*.
- Hotel dan penginapan: Tampilan tulisan yang berada di halaman penginapan.
- Daerah: Tampilan tentang daerah hotel di Yogyakarta.
- Bintang: Tampilan yang berupa tentang fasilitas hotel yang tersedia.

- e. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- f. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- g. (*Icon* serta *list*): tampilan gambar kecil serta daftar *list* yang tersedia untuk memilih daftar *list* yang di inginkan.
- h. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- i. (Gambar): Tampilan yang berupa berbagai gambar wisata di Yogyakarta.
- j. (Nama hotel): Tampilan yang berupa nama hotel yang dikunjungi.
- k. (*Icon* bintang): Tampilan yang berupa gambar bintang.
- l. (Lokasi): Tampilan yang berupa tempat lokasi hotel.
- m. (Harga): Tampilan yang berupa harga tempat penginapan di hotel
- n. Pesan (*Button*): Tampilan yang berupa button pesan untuk melakukan pemesanan hotel lewat situs hotel.
- o. *Detail* (*Button*): Tampilan yang berupa informasi hotel lengkap saat menekan tombol *button* tersebut akan muncul informasi hotel.

10. Halaman Hotel Detail

Berikut gambar 3.12 adalah adalah hasil rancangan utama di halaman hotel detail sebagai tampilan awal untuk melihat informasi lengkap tentang penginapan hotel yang ada di Yogyakarta. Berdasarkan prinsip *8 golden rules* yang di terapkan pada gambar 3.12 yaitu *cater to universal usability* adalah sebuah jalan pintas untuk menambahkan

kegiatan pada suatu rencana yang ada di halaman buat rencana. Dalam halaman hotel detail dapat melakukan melihat di halaman hotel dan di buat rencana saat menambahkan kegiatan maka akan muncul hotel.



Gambar 3.12 Prototyping Halaman Hotel Detail.

Keterangan Gambar 3.12:

- a. Kilas Hotel: Tampilan yang berupa tentang informasi hotel
- b. Informasi *Detail*: Tampilan informasi lengkap tentang hotel.
- c. Nama Tempat: Tampilan tentang nama tempat hotel.
- d. Daerah: Tampilan tentang daerah hotel di Yogyakarta.
- e. Alamat: Tampilan yang berupa alamat lokasi hotel.
- f. Estimasi Budget: Tampilan yang berupa tentang tarif harga di tempat wisata yang dikunjungi.
- g. Informasi Umum: Tampilan yang berupa deskripsi.
- h. Tempat wisata lainnya: Tampilan yang berupa daftar wisata lainnya yang di tawarkan.
- i. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- j. (Nama hotel): Tampilan tulisan yang berada di halaman hotel *detail*.
- k. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- l. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- m. (Isi Informasi): Tampilan tentang isi informasi terkait tentang hotel Yogyakarta.
- n. (Tombol geser): Tampilan berupa panah ketika ingin melihat gambar lain maka *cursor* yang kita tunjukkan akan keluar panah lalu tekan tombol panah tersebut lalu otomatis gambar lain akan terlihat bergeser.
- o. (Tombol gambar): Tampilan berupa tombol kotak kecil untuk melihat gambar dari urutan kotak yang ada dalam gambar.

- p. (*Maps*): Untuk melihat tampilan petunjuk lokasi hotel di map.
- q. (Gambar): Tampilan yang berupa berbagai gambar wisata di Yogyakarta.
- r. (Judul hotel): Tampilan yang berupa nama tempat hotel.
- s. (*Icon* bintang): Tampilan yang berupa gambar bintang.
- t. (Lokasi): Tampilan yang berupa tempat lokasi hotel.
- u. (Harga): Tampilan yang berupa harga tempat penginapan di hotel
- v. Pesan (*Button*): Tampilan yang berupa *button* pesan untuk melakukan pemesanan hotel lewat situs hotel.
- w. *Detail (Button)*: Tampilan yang berupa informasi hotel lengkap saat menekan tombol *button* tersebut akan muncul informasi hotel.

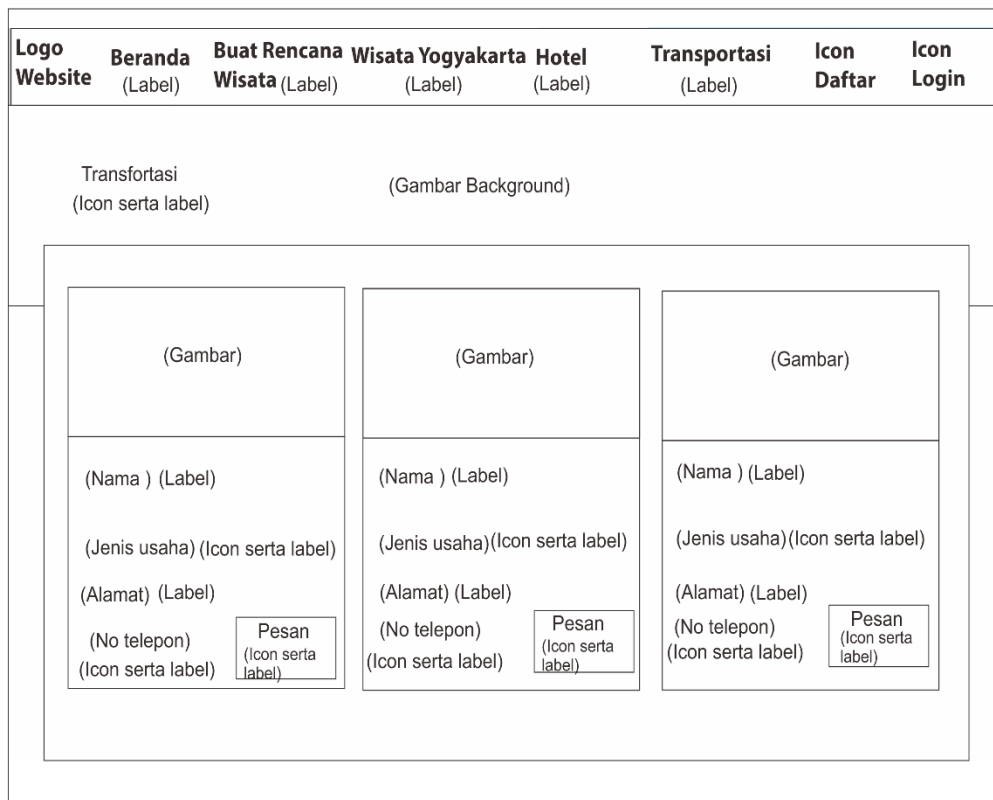
11. Halaman Transportasi

Berikut gambar 3.13 ini adalah hasil rancangan utama di halaman transportasi sebagai tampilan awal untuk melihat penawaran tentang transportasi yang ada di Yogyakarta dan dapat membantu *user* dalam melakukan perjalanan wisata di Yogyakarta.

Keterangan Gambar 3.13:

- a. Transportasi: Tampilan yang berupa di daftar *menu*.
- b. Alamat: Tampilan tentang alamat pusat usaha transportasi yang ada di Yogyakarta.
- c. Jenis usaha: Tampilan yang berupa jenis transportasi.
- d. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.

- e. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- f. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- g. (*Gambar*): Tampilan yang berupa berbagai gambar wisata di Yogyakarta.
- h. (*Nama transportasi*): Tampilan yang berupa nama transportasi.
- i. (*No.telepon*): Tampilan yang berupa no telepon transportasi.
- j. *Pesan* (*Button*): Tampilan yang berupa *button* pesan untuk melakukan pemesanan transportasi lewat panggilan.



Gambar 3.13 Prototyping Halaman Transportasi.

12. Halaman Akun

Berikut gambar 3.14 ini adalah hasil rancangan tampilan awal Halaman akun untuk user awal yang muncul di *icon login* dan ada *login* ada *list member* area yaitu Pengaturan akun untuk masuk pada halaman data akun, jika membutuhkan sebuah perubahan terhadap identitas *user* pada data akun. Sebelum masuk pada halaman akun ada beberapa halaman di antaranya halaman daftar dan halaman *login* saat melakukan proses pengisian kolom dan jika validasinya benar maka otomatis masuk ke halaman akun, berdasarkan prinsip *8 golden rules* yang diterapkan pada gambar 3.13 yaitu *offer informatrive feedback* bahwa jika *user* melakukan perubahan data maka ada tindakan sebelum melakukan *update* yaitu harus masukkan *password user* terlebih dahulu.

Logo Website	Beranda (Label)	Buat Rencana Wisata (Label)	Wisata Yogyakarta (Label)	Hotel (Label)	Transportasi (Label)	Icon Login
Halaman Akun (Icon serta label) (Gambar Background)						
Data Akun (Icon serta label)						
(Icon)	Informasi nama _____					
(Icon)	Informasi Email _____					
(Icon)	Informasi no.hp _____					
(Icon)	Informasi alamat _____					
(Icon)	Informasi username _____					
(Icon)	Informasi password _____					
Isi password untuk mengupdate data akun (Label)						
Ganti Password (Icon serta label)						Update (Button)

Gambar 3.14 Prototyping Halaman Akun.

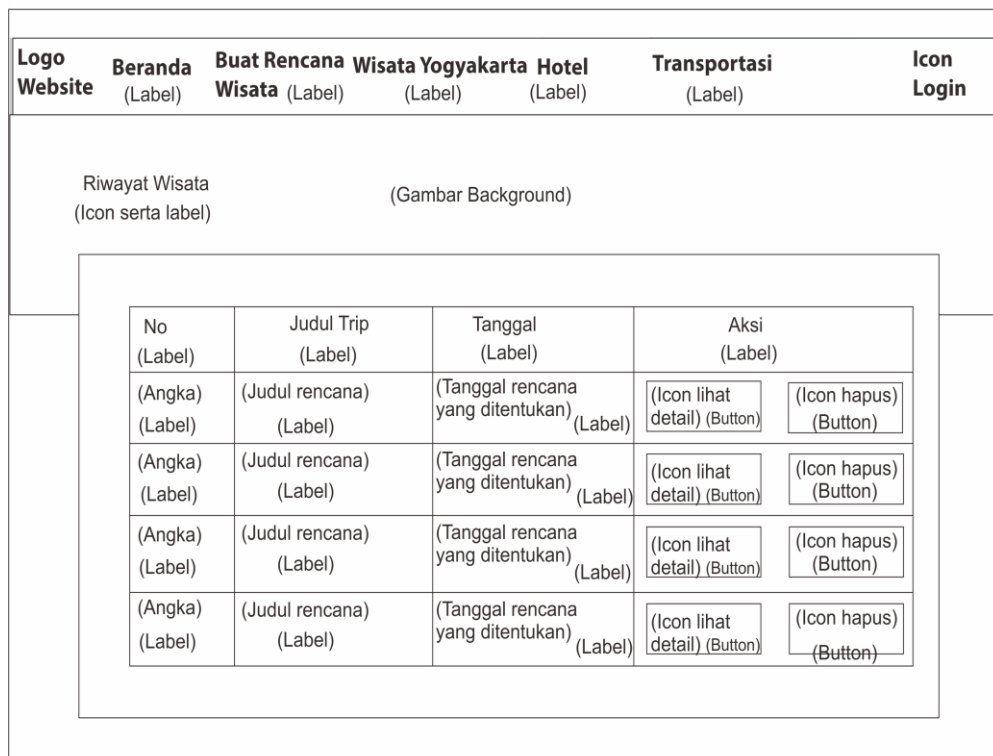
Keterangan Gambar 3.14:

- a. Halaman akun: Tampilan tulisan yang berada di halaman akun.
- b. Data Akun: Tampilan berupa *Header text* atau Judul pada halaman *login*.
- c. Isi *password* untuk meng *update* data akun: Sebuah petunjuk jika ingin mengubah data pada kolom yang ingin di ubah maka setelah itu harus masukan kata sandinya untuk konfirmasi mengubah data pada akun tersebut.
- d. Ganti *Password*: Fungsinya untuk mengubah data ketika di klik pada *text* tersebut maka akan muncul kata sandi lama dan kata sandi baru untuk mengubah data yang baru pada kolom-kolom yang di masukkan.
- e. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- f. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- g. (*Icon*): Tampilan gambar kecil yang sudah di jelaskan pada halaman daftar.
- h. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- i. (Informasi nama): Tentang isi yang berupa nama asli *user*.
- j. (Informasi *email*): Tentang isi yang berupa *email user*.
- k. (Informasi no.hp): Tentang isi yang berupa nomer handphone *user*.

- l. (Informasi alamat): Tentang isi yang berupa alamat *user*.
- m. (Informasi *username*): Tentang isi yang berupa nama *user*.
- n. (Informasi *password*): Tentang isi yang berupa kata sandi *user*.
- o. *Update (Button)*: Fungsinya untuk mengubah isi data akan pada kolom-kolom di halaman akun.

13. Halaman Riwayat Wisata

Berikut gambar 3.15 ini adalah hasil rancangan utama di halaman riwayat wisata sebagai tampilan awal yang muncul di *icon login* dan ada *login* ada *list member area* yaitu riwayat wisata untuk melihat riwayat perencanaan yang telah di lakukan oleh *user* pada tabel hal ini disebabkan *user* perlu perubahan data pada perencanaan.



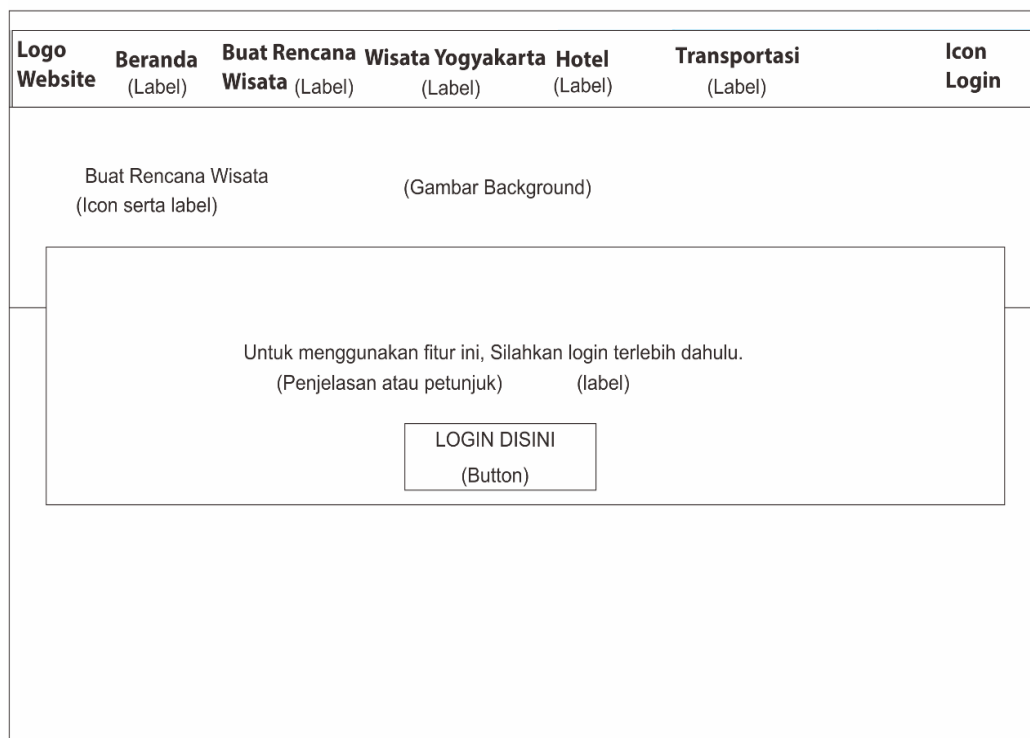
Gambar 3.15 Prototyping Riwayat Wisata.

Keterangan Gambar 3.15:

- a. Riwayat Wisata: Tampilan tulisan yang berada di halaman penginapan.
- b. No: tampilan yang berupa kolom angka.
- c. Judul *Trip*: Tampilan yang berupa kolom judul perencanaan.
- d. Tanggal: Tampilan yang berupa kolom tanggal.
- e. Aksi: Tampilan yang berupa kolom aksi untuk melakukan melihat data dan menghapus data.
- f. (Gambar *Background*): Gambar pada tampilan latar halaman.
- g. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text* untuk menambah tampilan yang bagus pada situs perencanaan.
- h. (*Label*): Tampilan yang berupa *text*.
- i. (Angka): Tampilan yang berupa urutan angka pada tabel
- j. (Judul rencana): Tampilan yang berupa judul rencana yang telah dibuat oleh *user* di halaman buat rencana.
- k. (Tanggal rencana yang ditentukan): Tampilan yang berupa tanggal rencana yang telah dibuat oleh *user* di halaman buat rencana.
- l. (*Icon* lihat *detail*) (*Button*): Tampilan yang berupa gambar kecil dan tombol fungsinya untuk melihat hasil perencanaan yang telah di buat.
- m. (*Icon* Hapus) (*Button*): Tampilan yang berupa gambar kecil dan tombol fungsinya untuk menghapus data hasil perencanaan yang telah dibuat.

14. Halaman Peringatan

Berikut gambar 3.16 ini adalah rancangan hasil tampilan awal di halaman peringatan untuk memberi petunjuk pada *user* agar saat menggunakan fitur buat rencana harus *login* terlebih dahulu atau jika belum ada akun harus daftar terlebih dahulu untuk sebagai syarat menggunakan fitur halaman buat rencana sesuai dengan metode *8 golden rules* memberi peringatan untuk user dalam melakukan proses buat rencana. Jadi untuk melakukan langkah pada situs ini akan muncul peringatan harus *login* terlebih dahulu sebelum melakukan membuat rencana .



Gambar 3.16 *Prototyping* Halaman Peringatan.

Keterangan Gambar 3.16:

- a. Buat rencana wisata: Tampilan tulisan yang berada di halaman akun.
- b. (Gambar *background*): Gambar pada tampilan latar halaman.

- c. (*Icon* serta *label*): Tampilan gambar kecil serta *font* yang berupa *text*.
- d. (*label*): Tampilan yang berupa *text*.
- e. *Login* disini (*Button*): Tampilan ini untuk masuk ke halaman *login*.