

DPPL-01

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

RIMBA RAYA ZOO

untuk:

Pengunjung Rimba Raya Zoo

Dipersiapkan oleh:

Anissa Sekar Prasasti - 2211102156

Shofia Ike Rahmawati - 2211102164

Nimas Sekar Ayu Iandi - 2211102170

Arvico Cipta Hamda F. - 2211102134

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Telkom Purwokerto

2024

Telkom University	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen	Halaman
		DPPL-01 <xx: no grp>	28
		Revisi	<nomor revisi>

Prodi Teknik Informatika Tel-U	DPPL-01	Halaman 2 dari 27
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi Teknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1. Pendahuluan.....	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	6
1.2 Lingkup Masalah.....	6
1.3 Definisi dan Istilah.....	6
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran.....	6
1.5 Referensi.....	6
1.6 Ikhtisar Dokumen.....	6
2 Deskripsi Perancangan Global.....	7
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi.....	8
2.2 Deskripsi Arsitektural.....	8
2.3 Deskripsi Komponen.....	9
3 Perancangan Rinci.....	10
3.1 Realisasi Use Case.....	10
3.1.1 Use Case <Menampilkan informasi satwa>.....	11
3.1.1.1 Identifikasi Kelas.....	12
3.1.1.2 Sequence Diagram.....	12
3.1.2 Use Case <Menampilkan informasi fasilitas>.....	12
3.1.2.1 Identifikasi Kelas.....	13
3.1.2.2 Sequence Diagram.....	14
3.1.3 Use Case <Pembelian tiket>.....	14
3.1.3.1 Identifikasi Kelas.....	15
3.1.3.2 Sequence Diagram.....	16
3.1.4 Use Case <Pengisian Kritik dan Saran>.....	16
3.1.4.1 Identifikasi Kelas.....	17
3.1.4.2 Sequence Diagram.....	18
3.1.5 Diagram Kelas Kritik Saran.....	19
3.2 Perancangan Detail Kelas.....	19
3.2.1 Kelas.....	19
3.2.2 Kelas.....	20
3.3 Diagram Kelas Keseluruhan.....	20
3.4 Algoritma/Query.....	20
3.5 Diagram Statechart.....	21
3.6 Perancangan Antarmuka.....	22
3.6.1 View Header.....	22
3.6.2 Beranda.....	23
3.6.3 Satwa.....	24
3.6.4 Fasilitas.....	24
3.6.5 Tiket.....	25
3.6.6 Kritik&Saran.....	26
3.6.7 View Footer.....	26
4 Matriks Kerunutan.....	27

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan mengenai Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) untuk Sistem Rimba Raya Zoo. Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai perangkat lunak yang akan dibangun. Dokumen ini akan digunakan untuk acuan pada proses pembangunan perangkat lunak dan evaluasi di akhir pembangunan perangkat lunak.

Pengguna dari dokumen ini adalah tim pengembang dari perangkat lunak dan stakeholders yang terlibat dalam sistem ini. Dengan disusunnya dokumen DPPL ini, diharapkan pembangunan perangkat lunak akan lebih terkonsep dan tidak menimbulkan ambiguitas pada saat pembangunannya.

1.2 Lingkup Masalah

Pengelolaan kebun binatang yang selama ini masih berlangsung secara manual menimbulkan kesulitan bagi pengunjung dan pengelola dalam berbagai aspek. Pengunjung mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi terkini tentang kebun binatang dan harus mengantri lama saat membeli tiket di lokasi. Pengunjung juga kesulitan mengetahui informasi penting seperti jadwal pertunjukan satwa, dan event khusus yang sedang berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah website Rimba Raya Zoo yang dapat mengintegrasikan sistem pengelolaan kebun binatang secara digital. Website ini akan memungkinkan pengunjung memesan tiket secara online, mengakses informasi terkini tentang satwa dan aktivitas kebun binatang.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut ini adalah beberapa definisi, singkatan, dan akronim yang terdapat di dalam dokumen ini:

- DPPL
DPPL adalah singkatan dari Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak yaitu dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
- SKPL
SKPL adalah singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau sering juga disebut sebagai *Software Requirements Specification* (SRS) merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen DPPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Aturan Penamaan dan Penomoran

Hal/Bagian	Aturan Penomoran/Penamaan
Pendahuluan	Bab 1: Sub-bagian diberi nomor 1.1, 1.2, dst.
Deskripsi Umum Perangkat Lunak	Bab 2: Sub-bagian diberi nomor 2.1, 2.2 dst
Deskripsi Umum Kebutuhan	Bab 3 : Sub-bagian diberi nomor 3.1, 3.2, dst.

1.5 Referensi

Dokumen ini merujuk pada dokumen SKPL Rimba Raya Zoo yang berkaitan dengan spesifikasi kebutuhan user dalam proses pembuatan aplikasi.

1.6 Iktisar Dokumen

Dokumen ini berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak berbasis website yang akan digunakan oleh Rimba Raya Zoo. Pada bagian awal, dokumen menjelaskan tujuan, ruang lingkup, serta informasi bagi pengunjung. Selanjutnya, dokumen menguraikan kebutuhan fungsional, seperti pengelolaan informasi satwa, informasi fasilitas, dan fitur kritik saran, fitur pembelian tiket, serta kebutuhan non-fungsional seperti keamanan

data dan kecepatan akses. Dokumen ini juga mencakup aturan penomoran, penamaan, dan referensi yang menjadi dasar pengembangan sistem. Tujuan utama dokumen ini adalah memastikan sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan operasional kebun binatang dan memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mengakses informasi.

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Sistem ini dikembangkan menggunakan Operating System Windows yang menyediakan antarmuka yang familiar dan mendukung berbagai tools pengembangan modern. Untuk manajemen basis data, sistem menggunakan MySQL sebagai Database Management System (DBMS) karena kehandalannya dalam menangani data relasional dan kompatibilitas yang baik dengan berbagai bahasa pemrograman. Development tools yang digunakan meliputi Visual Studio Code sebagai code editor utama dengan berbagai ekstensi yang mendukung produktivitas pengembangan, serta XAMPP yang berfungsi sebagai local server development environment. Filing system menggunakan struktur hierarki standar Windows dengan pengorganisasian folder yang terstruktur untuk memisahkan komponen front-end, back-end, dan assets. Dalam hal bahasa pemrograman, sistem ini menggunakan PHP untuk logic back-end, JavaScript untuk pengembangan front-end yang dinamis, serta HTML dan CSS untuk struktur dan styling antarmuka pengguna.

2.2 Deskripsi Arsitektural

Presentation Layer (Lapisan Presentasi):

Lapisan ini merupakan antarmuka utama yang berinteraksi langsung dengan pengguna, dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Framework Bootstrap digunakan untuk memastikan tampilan responsif dan konsisten di berbagai perangkat. Komponen utama meliputi halaman beranda, sistem pemesanan tiket online, foto satwa, serta peta lokasi dan fasilitas.

Business Logic Layer (Lapisan Logika Bisnis):

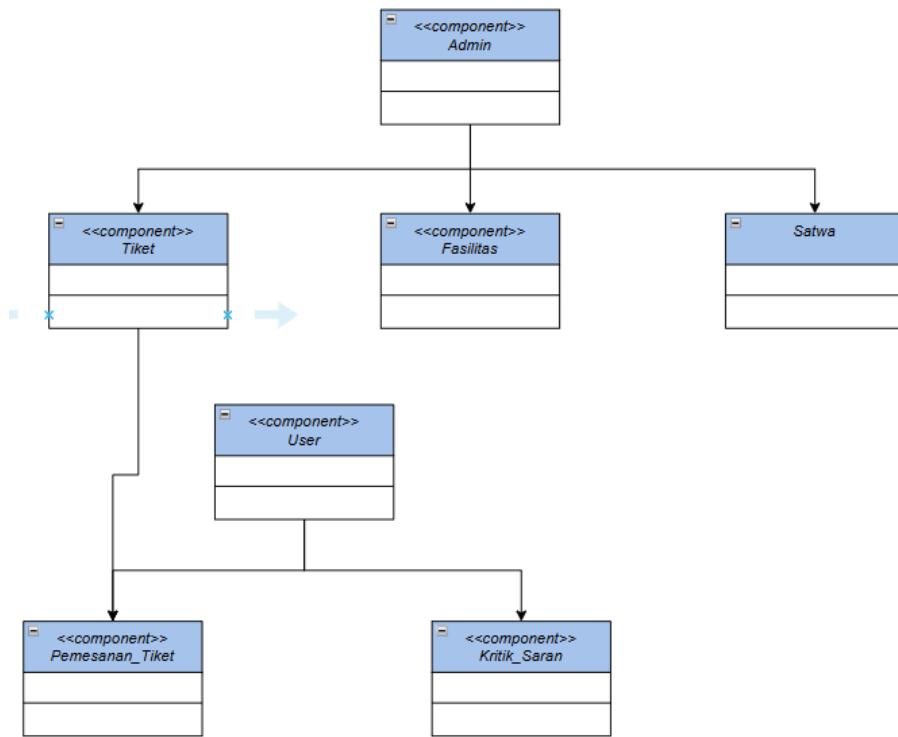
Lapisan ini menangani logika aplikasi. Di sini, semua aturan dan proses bisnis dikelola, seperti pemesanan tiket, pengolahan kritik dan saran, dan pengelolaan informasi satwa. Kelas-kelas Java seperti Tiket, Kritik_Saran, dan Satwa berada dalam lapisan ini.

Data Access Layer (Lapisan Akses Data):

Lapisan ini bertanggung jawab untuk berinteraksi dengan basis data. Ini mencakup operasi CRUD (Create, Read, Update, Delete) yang diperlukan untuk menyimpan dan mengambil data. Lapisan ini akan terhubung dengan DBMS yang digunakan untuk menyimpan informasi tentang kritik dan saran.

Database Layer (Lapisan Basis Data):

Ini adalah lapisan paling bawah yang menyimpan data secara fisik. Data tentang kritik dan saran disimpan dalam tabel-tabel dalam DBMS.



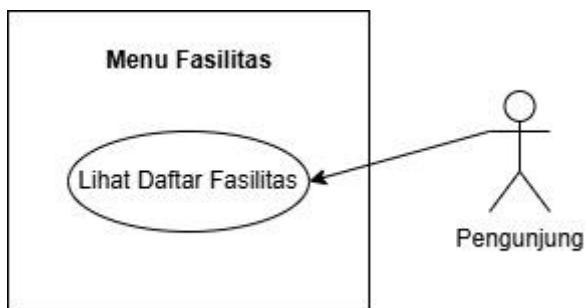
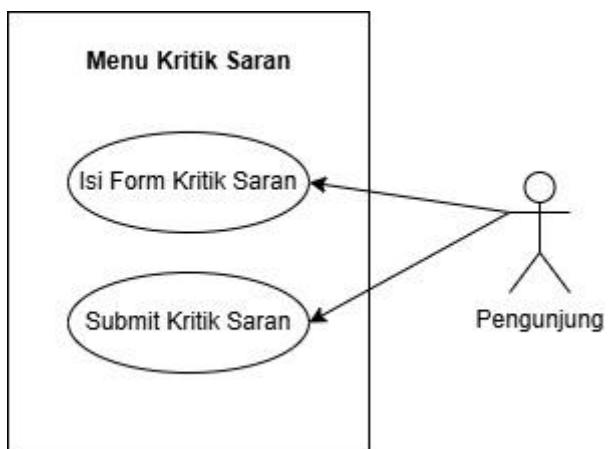
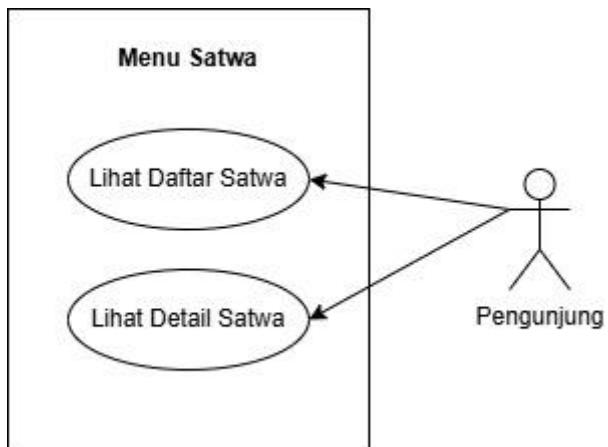
2.3 Deskripsi Komponen

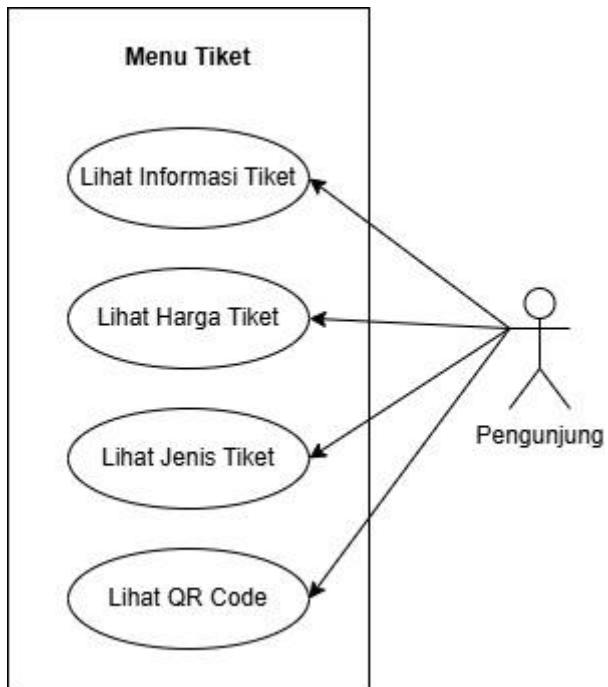
Disediakan dengan daftar modul. Daftar modul bisa dalam bentuk tabel berikut:

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Admin	Mewakili administrator yang dapat melihat semua kritik dan saran.
2.	User	Mewakili pengguna sistem yang dapat melakukan pemesanan tiket dan memberikan kritik/saran.
3.	Tiket	Mewakili jenis tiket yang tersedia di kebun binatang, termasuk jenis, dan harga.
4.	Fasilitas	Mewakili fasilitas yang tersedia di kebun binatang.
5.	Satwa	Mewakili satwa yang ada di kebun binatang.
6.	Pemesanan_Tiket	Mewakili pemesanan tiket yang dilakukan oleh pengguna.
7.	Kritik_Saran	Mewakili kritik dan saran yang diberikan oleh pengguna.

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case





3.1.1 Use Case <Menampilkan informasi satwa>

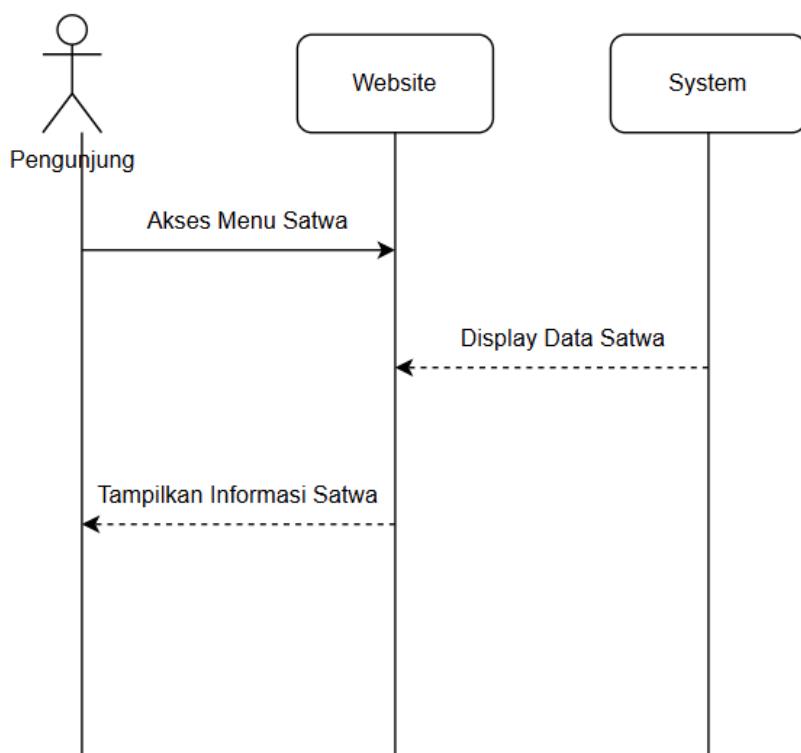
Nama Use Case	Menampilkan informasi satwa	
Aktor	Pengunjung	
Deskripsi	Aktor ingin agar dapat mengakses informasi satwa	
Pre-Kondisi	Aktor menggunakan program namun masih di beranda utama	
Post-Kondisi	Aktor telah dapat mengakses menu satwa	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan menu utama
		2. Klik menu satwa
		3. Menampilkan informasi satwa

3.1.1.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	MenuUtama	View
2	InformasiSatwaView	View
3	Satwa	Controller
4	Pengunjung	Model

3.1.1.2 Sequence Diagram

Melihat Informasi Satwa



3.1.2 Use Case <Menampilkan informasi fasilitas>

Nama Use Case	Menampilkan informasi fasilitas
Aktor	Pengunjung
Deskripsi	Aktor ingin agar dapat mengakses informasi fasilitas
Pre-Kondisi	Aktor menggunakan program namun masih di beranda utama

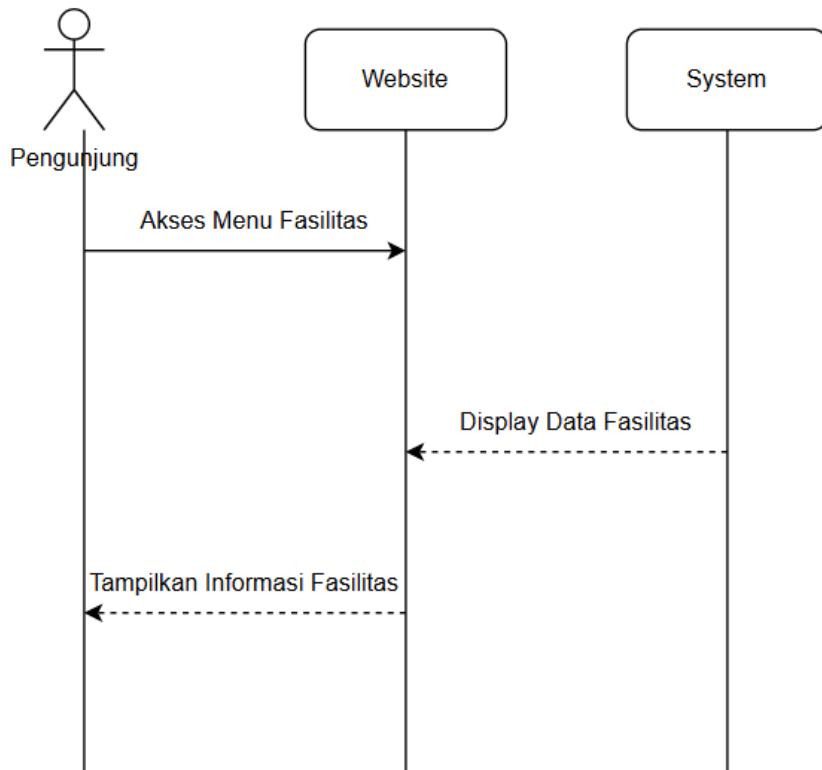
Post-Kondisi	Aktor telah dapat mengakses menu fasilitas	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan menu utama
	2. Klik menu fasilitas	
		3. Menampilkan informasi fasilitas

3.1.2.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	MenuUtama	View
2	InformasiFasilitasView	View
3	Fasilitas	Controller
4	Pengunjung	Model

3.1.2.2 Sequence Diagram

Melihat Informasi Fasilitas



3.1.3 Use Case <Pembelian tiket>

Nama Use Case	Menampilkan form pembelian tiket	
Aktor	Pengunjung	
Deskripsi	Aktor ingin agar dapat mengakses form pembelian tiket	
Pre-Kondisi	Aktor menggunakan program namun masih di beranda utama	
Post-Kondisi	Aktor telah dapat mengakses menu tiket	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan menu utama
	2. Klik menu tiket	
		3. Menampilkan form pembelian tiket

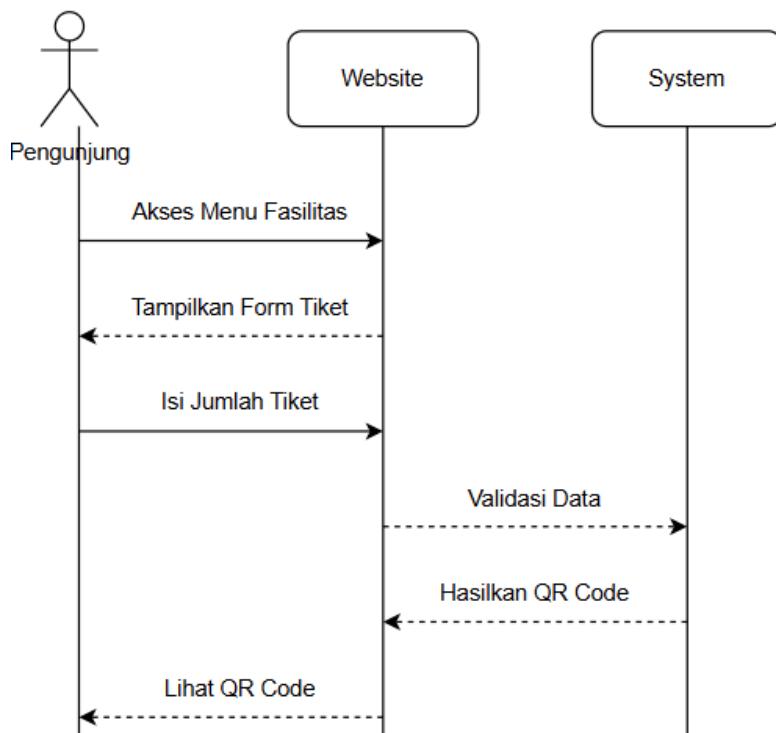
	4. Input jumlah dan jenis tiket yang akan dibeli	
		5. Menampilkan total harga tiket yang akan dibeli
	6. Klik pesan tiket	
		7. Menampilkan pesan konfirmasi status tiket dan jenis tiket
		8. Menampilkan qr code

3.1.3.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	MenuUtama	View
2	FormPembelianTiket	View
3	TampilkanTotalHarga	View
4	Pengunjung	Model
5	KonfirmasiPembelianTiket	Controller
6	HasilkanQRCode	Model
7	TampilkanQRCode	View

3.1.3.2 Sequence Diagram

Proses pemesanan tiket



3.1.4 Use Case <Pengisian Kritik dan Saran>

Nama Use Case	Menampilkan form pengisian kritik saran	
Aktor	Pengunjung	
Deskripsi	Aktor ingin agar dapat mengakses form pengisian kritik saran	
Pre-Kondisi	Aktor menggunakan program namun masih di beranda utama	
Post-Kondisi	Aktor telah dapat mengakses menu kritik saran	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
		1. Menampilkan menu utama
	2. Klik menu kritik saran	
		3. Menampilkan form pengisian kritik saran

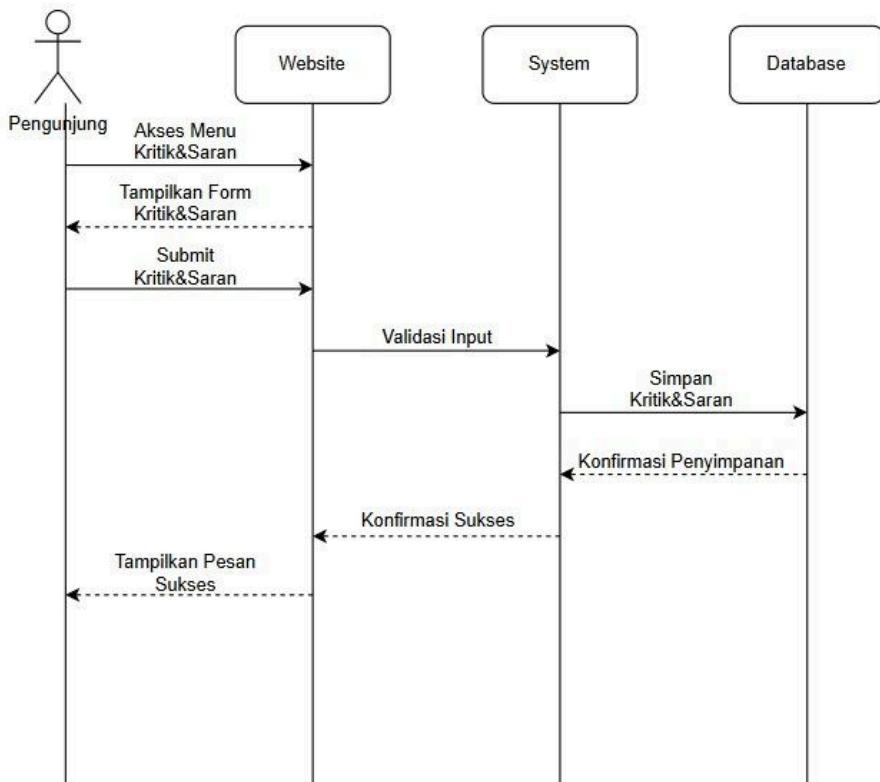
	4. Input data nama dan email	
	5. Input kritik saran	
	6. Klik kirim	
		7. Menyimpan data diri dan kritik saran pengunjung

3.1.4.1 Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1	MenuUtama	View
2	Pengunjung	Model
3	DataPengunjung	Model
4	DataKritikSaran	Model
5	ProsesPenyimpanan	Controller

3.1.4.2 Sequence Diagram

Proses Kritik&Saran



3.1.5 Diagram Kelas Kritik Saran



3.2 Perancangan Detail Kelas

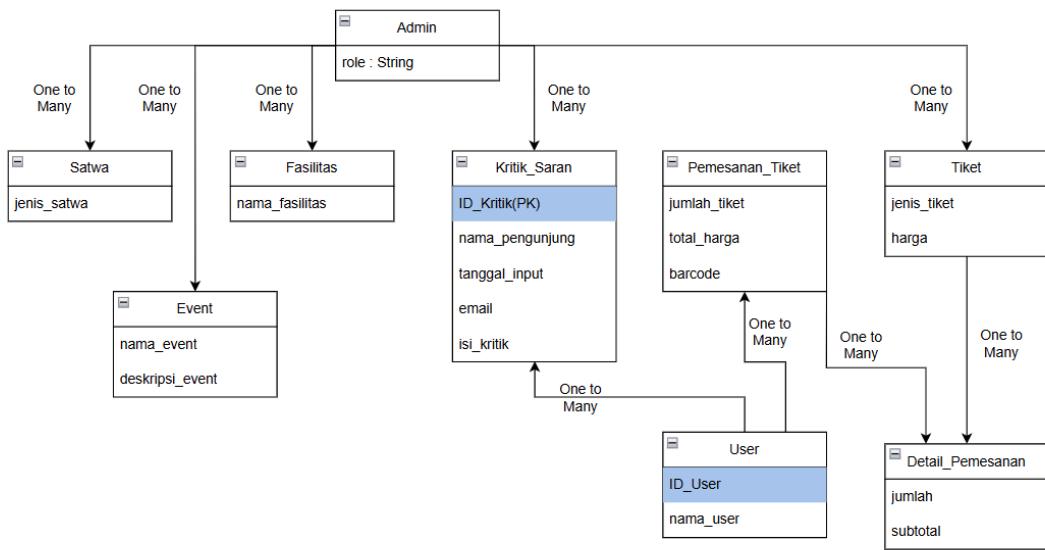
3.2.1 Kelas

Nama Kelas : Kritik Saran

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
tambahKritik_Saran()	public	Menambahkan data kritik dan saran ke dalam database.
getKritik_Saran()	public	Mengambil data kritik dan saran berdasarkan ID atau filter tertentu.
validasiInput()	private	Memvalidasi input kritik dan saran sebelum disimpan ke dalam sistem.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
ID_Kritik	private	String
nama_pengunjung	private	String
tanggal_input	private	Date
email	private	String
isi_kritik	private	String

3.2.2 Kelas

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan

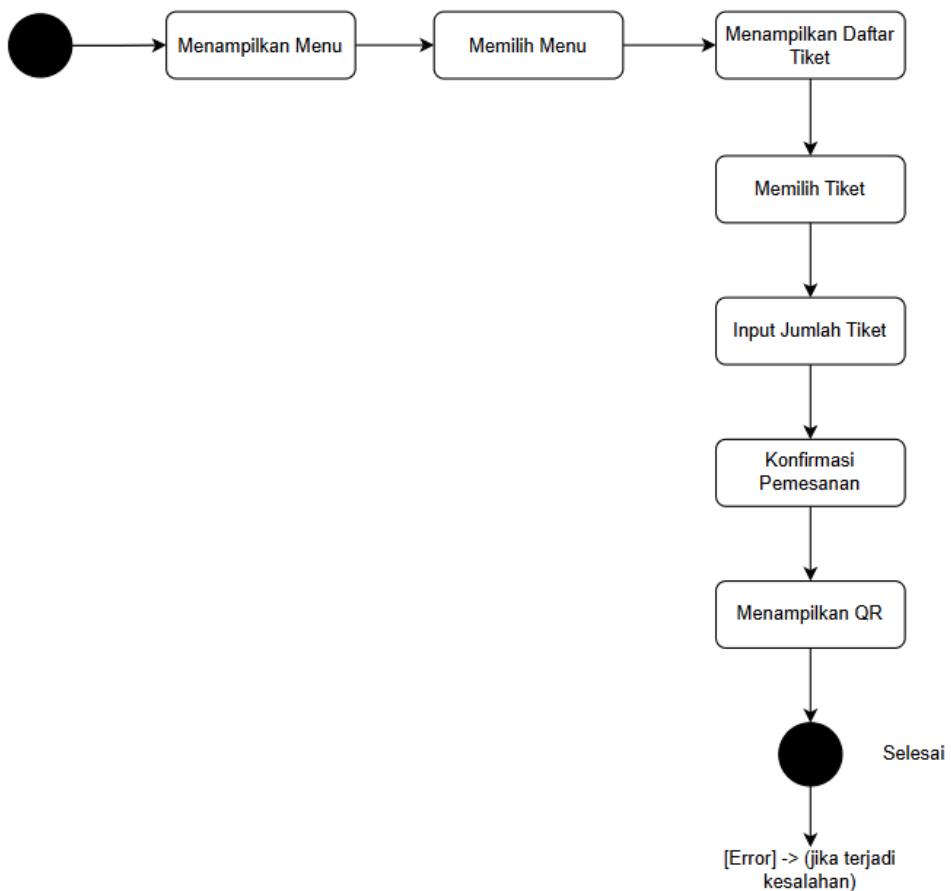


3.4 Algoritma/Query

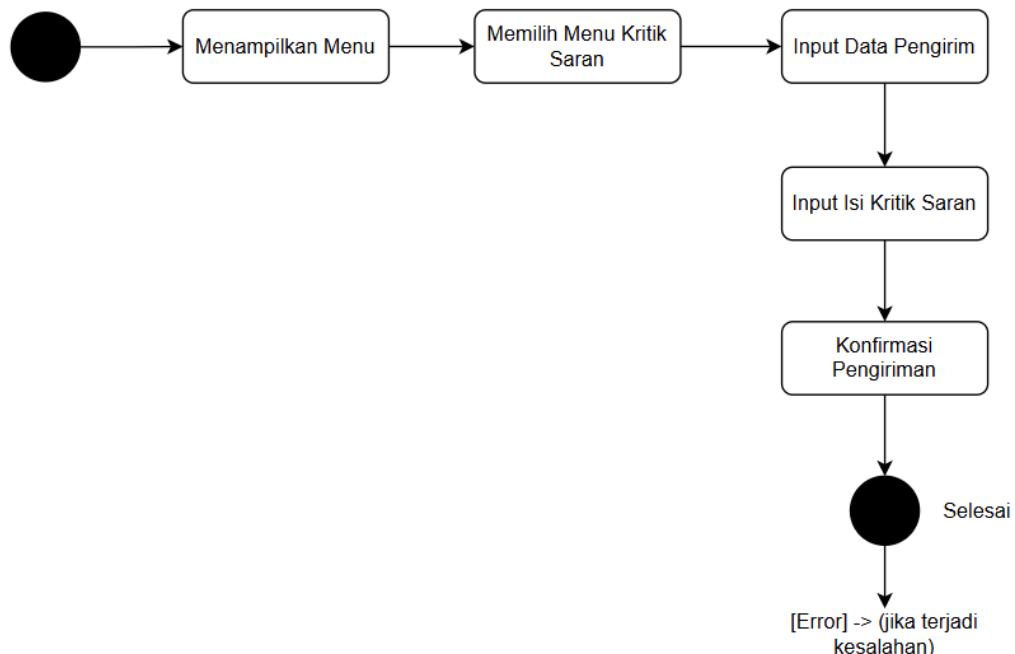
No Query	Query	Keterangan
Q-001	<code>INSERT INTO Kritik_Saran(ID_kritik, nama_pengunjung, tanggal_input, isi_kritik, email) VALUES ('[value-1]', '[value-2]', '[value-3]', '[value-4]', '[value-5]')</code>	Menambahkan satu baris data kritik dan saran baru ke dalam database, yang berisi informasi ID kritik, nama pengunjung yang memberikan kritik/saran, tanggal input, isi kritik/saran, dan email pengunjung tersebut.
Q-002	<code>SELECT * FROM Kritik_Saran WHERE 1</code>	mengambil/menampilkan data dari tabel "Kritik Saran".

3.5 Diagram Statechart

Statechart
pemesanan tiket

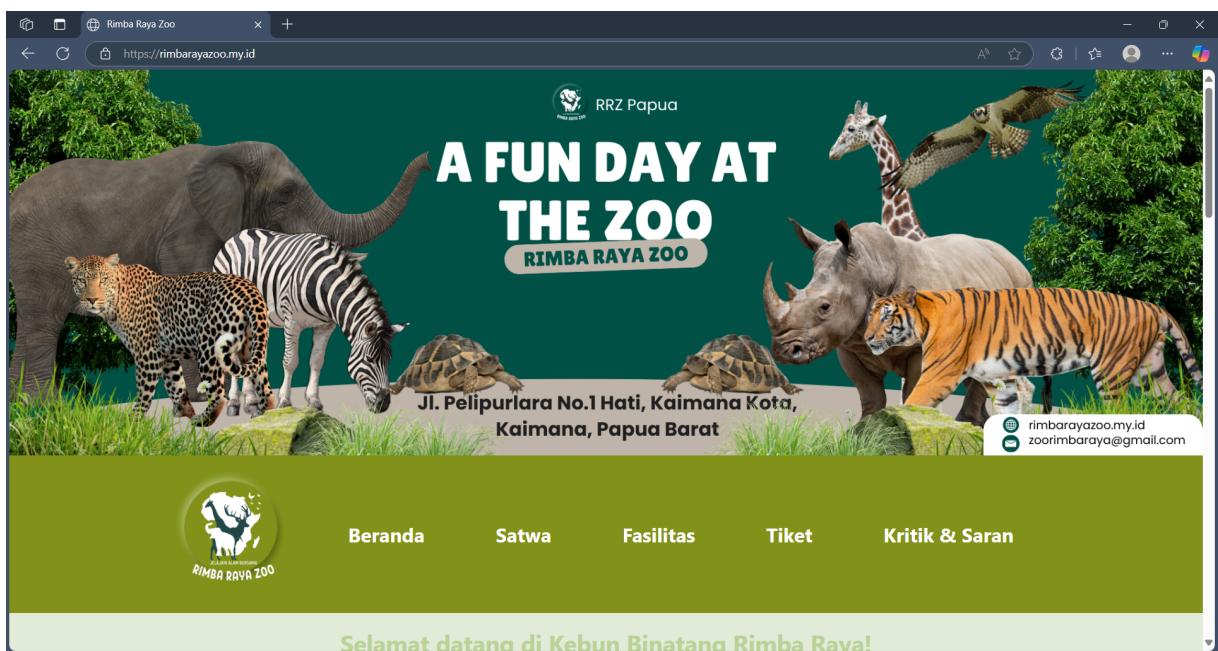


Statechart pengiriman
kritik saran



3.6 Perancangan Antarmuka

3.6.1 View Header



Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
btnBeranda	Button	Beranda	Jika di klik, maka akan mengarahkan ke page beranda
btnSatwa	Button	Satwa	Jika di klik, maka akan mengarahkan ke page jenis satwa.

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
btnFasilitas	Button	Fasilitas	Jika di klik, maka akan mengarahkan ke page daftar fasilitas.
btnTiket	Button	Tiket	Jika di klik, maka akan mengarahkan ke page form pembelian tiket.
btnKritikSaran	Button	Kritik & Saran	Jika di klik, maka akan mengarahkan ke page form pengisian kritik dan saran.

3.6.2 Beranda

Selamat datang di Kebun Binatang Rimba Raya!
Kami menyediakan berbagai informasi tentang satwa dan fasilitas yang tersedia.

Tentang Rimba Raya Zoo

Selamat datang di Rimba Raya Zoo, surga satwa liar yang terletak di tengah pemandangan alam yang memukau. Didirikan pada tahun 2024, kebun binatang kami berkomitmen untuk menjadi pusat konservasi, edukasi, dan rekreasi yang menginspirasi pengunjung untuk lebih mencintai dunia satwa.

Di area seluas 35 hektar, Rimba Raya Zoo menjadi rumah bagi lebih dari 200 spesies hewan dari berbagai belahan dunia. Dari mamalia kharismatik seperti harimau Sumatera hingga burung-burung eksotis dan reptil langka, setiap penghuni kebun binatang kami dirawat dengan standar kesejahteraan hewan tertinggi.

Ketentuan

Silakan baca ketentuan berikut sebelum mengunjungi Kebun Binatang Rimba Raya :

Kami buka setiap hari dari pukul 08:00 hingga 18:00. Pengunjung diharapkan untuk menjaga kebersihan dan tidak memberi makan satwa sembarangan. Pastikan untuk mematuhi semua petunjuk yang ada di lokasi.

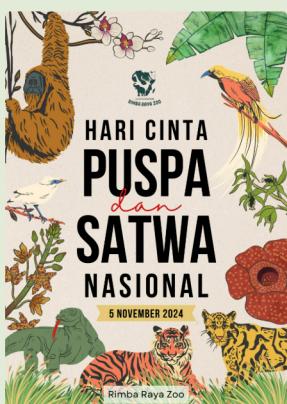
 **Rimba Raya Zoo** **KETENTUAN** 



 TICKET Harga ticket masuk Dewasa Rp. 50.000 ≥ 5 tahun Rp. 20.000 Lansia Rp. 30.000 Anak di bawah 5 tahun masuk gratis dengan didampingi orangtua.	 Buka setiap hari 08.00 – 18.00 WIB	 Dilarang memberi makan satwa tanpa izin dan membawa makanan dan minuman dari luar	 Rimba Raya Zoo berhak menolak pengunjung yang tidak mematuhi peraturan atau dianggap mengganggu kenyamanan pengunjung lain dan kesejahteraan satwa.
---	--	---	--



Festival Satwa



Festival Satwa akan diadakan pada tanggal 1-5 November. Acara ini akan menampilkan berbagai pertunjukan satwa dan edukasi tentang konservasi.

Info Selengkapnya

Hari Lingkungan Hidup



Merayakan Hari Lingkungan Hidup pada tanggal 5 Juni dengan berbagai kegiatan menarik dan edukatif untuk semua pengunjung.

Info Selengkapnya

Pameran Edukasi Satwa



Pameran Edukasi Satwa akan diadakan setiap akhir pekan dengan tema berbeda untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya konservasi.

Info Selengkapnya

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
btnInfoSelen gkapnya	Button	Info Selengkapnya	Jika di klik, maka akan mengarahkan ke page informasi lebih lanjut mengenai event event yang sedang atau segera berlangsung.

3.6.3 Satwa

Daftar Satwa



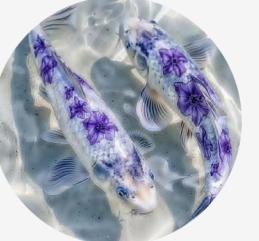
Mamalia

Mamalia adalah kelompok hewan yang memiliki kelenjar susu dan berbulu. Contoh mamalia termasuk singa, harimau, dan gajah.



Aves

Aves adalah hewan yang memiliki bulu dan dapat terbang. Contoh aves termasuk burung elang, burung beo, dan penguin.



Pisces

Pisces adalah kelompok hewan air yang bernapas dengan insang. Contoh pisces termasuk ikan salmon, ikan hiu, dan ikan mas.



Reptil

Reptil adalah hewan berdarah dingin yang biasanya memiliki kulit bersisik. Contoh reptil termasuk ular, kadal, dan kura-kura.

↑
↓

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
imgMamalia	Gambar	Mamalia	Hanya menampilkan gambar satwa mamalia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgAves	Gambar	Aves	Hanya menampilkan gambar satwa Aves. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgPisces	Gambar	Pisces	Hanya menampilkan gambar satwa Pisces. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgReptil	Gambar	Reptil	Hanya menampilkan gambar satwa Reptil. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik

3.6.4 Fasilitas

Fasilitas yang Tersedia

Aquarium





Aviary





Papan Informasi





↑
↓

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
imgAquarium	Gambar	Aquarium	Hanya menampilkan gambar aquarium yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgAviary	Gambar	Aviary	Hanya menampilkan gambar aviary yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgPapanInformasi	Gambar	Papan Informasi	Hanya menampilkan gambar papan informasi yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgParkir	Gambar	Parkir	Hanya menampilkan gambar tempat parkir yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgTokoAksesoris	Gambar	Toko Aksesoris	Hanya menampilkan gambar toko aksesoris yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgInteraksiSatwa	Gambar	Interaksi Satwa	Hanya menampilkan gambar interaksi pengunjung dengan satwa yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgCafeIndoorOutdoor	Gambar	Cafe Indoor Outdoor	Hanya menampilkan gambar cafe indoor maupun outdoor yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgLactationRoom	Gambar	Lactation Room	Hanya menampilkan gambar ruang laktasi yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik
imgToilet	Gambar	Toilet	Hanya menampilkan gambar toilet yang tersedia. Tidak memiliki aksi tambahan saat di klik

3.6.5 Tiket

Pemesanan Tiket Rimba Raya Zoo

 Tiket Dewasa	Jumlah	<input type="button" value="-"/> <input type="text" value="0"/> <input type="button" value="+"/>	Rp 50.000/orang
 Tiket Anak-anak	Jumlah	<input type="button" value="-"/> <input type="text" value="0"/> <input type="button" value="+"/>	Rp 20.000/orang
 Tiket Lansia	Jumlah	<input type="button" value="-"/> <input type="text" value="0"/> <input type="button" value="+"/>	Rp 30.000/orang
	Total Harga:		Rp 0
 Pesan Tiket			

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
txtJumlahDewasa	Textbox	Jumlah Dewasa	Input jumlah tiket dewasa yang ingin di pesan
txtJumlahAnak	Textbox	Jumlah Anak	Input jumlah tiket anak-anak yang ingin di pesan

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
txtJumlahLansia	Textbox	Jumlah Lansia	Input jumlah tiket lansia yang ingin di pesan
btnPesananTiket	Button	Pesan Tiket	Tombol untuk memproses pesanan tiket berdasarkan data yang telah dimasukkan.

3.6.6 Kritik&Saran

Tulis Kritik dan Saran Anda

Nama:

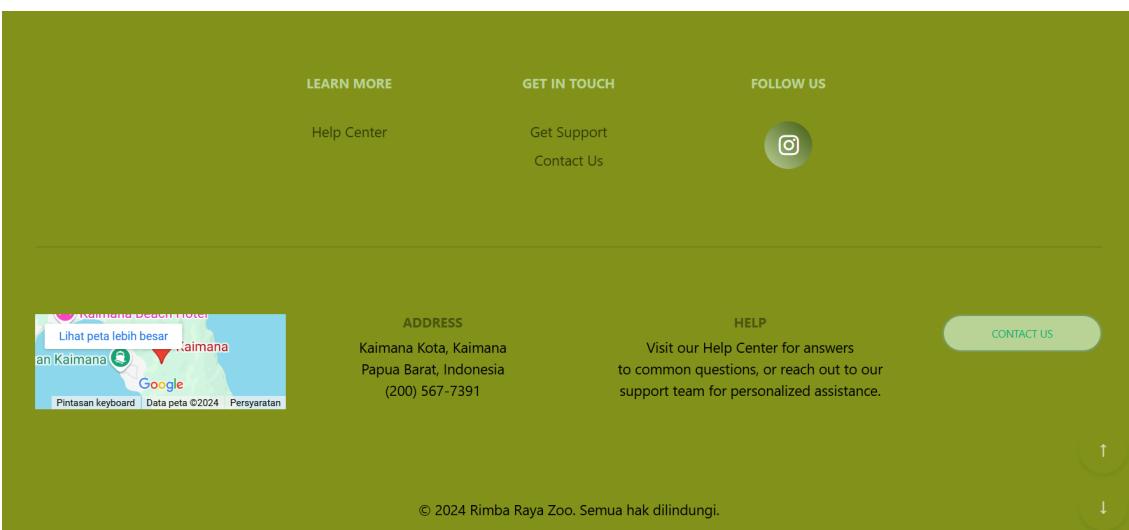
Email:

Kritik/Saran:



Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
txtNama	Textbox	Nama	Input untuk memasukkan nama pengguna.
txtEmail	Textbox	Email	Input untuk memasukkan alamat email pengguna.
txtKritisara	Textbox	Kritik Saran	Input untuk memasukkan kritik atau saran dari pengguna.
btnKirim	Button	Kirim	Tombol untuk mengirim data kritik, saran, atau pesan pengguna ke sistem.

3.6.7 View Footer



Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
txtHelpCenter	Link	Help Center	Tautan ke halaman pusat bantuan (FAQ) untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.
txtGetSupport	Link	get Support	Tautan untuk menghubungi tim dukungan.
txtContactUs	Link	Contact Us	Tautan untuk menuju formulir atau informasi kontak.
imgFollowUs	Icon	Follow Us	Ikon media sosial Instagram untuk mengikuti akun resmi kebun binatang Rimba Raya Zoo.
txtAddress	Text	Address	Alamat fisik lokasi kebun binatang, termasuk kota, provinsi, dan nomor telepon.
mapGoogle	Embedded Map	Google Map	Peta lokasi kebun binatang yang dapat diperbesar atau diakses lebih detail ketika di klik.
btnContactUs	Button	Contact Us	Tombol untuk mengarahkan pengguna ke halaman formulir kontak.

4 Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Kelas	Use Case Terkait
Tiket	Pesan Tiket, Hitung Total Harga, Lihat Harga Tiket
KritikSaran	Kirim Kritik dan Saran
PetaLokasi	Navigasi ke Lokasi
Satwa	Lihat Informasi Satwa
Notifikasi	Kirim Konfirmasi Pemesanan Tiket