

SKRIPSI

PORTING PHP MENJADI PLAY FRAMEWORK (STUDI
KASUS : KIRI *FRONT-END*)



STEVEN SUTANA

NPM: 2012730046

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
«tahun»

UNDERGRADUATE THESIS

**PORTING PHP TO PLAY FRAMEWORK(CASE STUDY : KIRI
FRONT-END)**



STEVEN SUTANA

NPM: 2012730046

**DEPARTMENT OF INFORMATICS
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
«tahun»**

LEMBAR PENGESAHAN

PORTING PHP MENJADI PLAY FRAMEWORK (STUDI KASUS : KIRI *FRONT-END*)

STEVEN SUTANA

NPM: 2012730046

Bandung, «tanggal» «bulan» «tahun»

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Pascal Alfadian, M.Com.
Ketua Tim Penguji

«pembimbing pendamping/2»
Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Mariskha Tri Aditia, PDEng

PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

PORTING PHP MENJADI PLAY FRAMEWORK (STUDI KASUS : KIRI *FRONT-END*)

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,
Tanggal «tanggal» «bulan» «tahun»

Meterai

Steven Sutana
NPM: 2012730046

ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia» Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

Kata-kata kunci: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Indonesia»

ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris» Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

Keywords: «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Inggris»

«kepada siapa anda mempersembahkan skripsi ini. . . ?»

KATA PENGANTAR

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Bandung, «bulan» «tahun»

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xx
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metode Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	2
2 LANDASAN TEORI	3
2.1 Java Database Connectivity (JDBC)	3
2.1.1 Injeksi SQL	3
2.1.2 Prepared Statement	4
2.2 Play Framework	5
2.2.1 Struktur Play Framework	5
2.2.2 Web Service	8
2.2.3 JSON	8
2.2.4 Konfigurasi JDBC	8
2.2.5 Internationalization	9
2.2.6 Logging	10
2.3 OpenLayers	10
2.3.1 Bing Maps	11
2.3.2 Draw Poin	11
2.4 Zurb Foundation	12
2.4.1 Sistem Grid	12
2.5 Chrome DevTools	13
2.5.1 Elements	13
2.5.2 Network	14
2.5.3 Sources	17
2.5.4 Timeline	17
2.5.5 Profile	18
3 ANALISIS	21
3.1 Analisis Sistem Kini	21
3.1.1 Peta	21
3.1.2 Form Samping	23

3.1.3	Internationalization	33
3.1.4	Pencarian Rute	34
3.2	Analisis Sistem Usulan	39
3.2.1	Form Samping	39
3.2.2	Internationalization	43
3.2.3	Tampilan	44
3.2.4	JavaScript dan stylesheet	44
3.3	Analisis Use Case	45
3.3.1	Skenario Use Case	46
3.4	Analisis Activity Diagram	47
3.5	Analisis Class Diagram	49
4	PERANCANGAN	51
4.1	Diagram Kelas Rinci	51
4.2	Perancangan Antarmuka	59
4.2.1	Peta	59
4.2.2	Form Samping	59
5	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	63
5.1	Implementasi	63
5.1.1	Lingkungan Implementasi	63
5.1.2	Hasil Implementasi	63
5.2	Pengujian	65
5.2.1	Pengujian Fungsional	65
6	KESIMPULAN DAN SARAN	67
6.1	Kesimpulan	67
6.2	Saran	67
DAFTAR REFERENSI		69
A THE SOURCE CODE		71
B THE SOURCE CODE		77

DAFTAR GAMBAR

2.1	Struktur Play Framework	6
2.2	Contoh <i>Routes</i>	6
2.3	Sistem <i>grid</i> kosong sebelum memulai desain.	12
2.4	Contoh pembagian sistem <i>grid</i>	12
2.5	Panel Elements	14
2.6	Panel Network	15
2.7	Contoh Header	15
2.8	Contoh peninjauan sumber daya tersedia	16
2.9	Contoh peninjauan sumber daya tidak tersedia	16
2.10	Contoh Response	16
2.11	Contoh Cookies	17
2.12	Panel Sources dengan menyalakan Conditional <i>breakpoints</i>	17
2.13	Panel Timeline saat melakukan pencarian rute	18
2.14	Contoh CPU <i>profiler</i>	18
2.15	Contoh Heap <i>profiler</i>	19
3.1	Halaman Utama KIRI	21
3.2	Peta pada KIRI	22
3.3	Form pada KIRI	23
3.4	Dropdown Menu Kota pada KIRI	24
3.5	Dropdown Menu Bahasa pada KIRI	26
3.6	Input User(Nama Tempat)	27
3.7	Input User(Klik pada peta)	28
3.8	Contoh Pencarian Rute pada KIRI	31
3.9	Contoh Rute Alternatif pada KIRI	31
3.10	Use Case Diagram KIRI	45
3.11	Activity Diagram KIRI	48
3.12	Class Diagram Analisis KIRI	49
4.1	Diagram Kelas Rinci	58
4.2	Halaman Utama KIRI	59
4.3	Form pada KIRI	60
4.4	Contoh Pencarian Rute pada KIRI	61
5.1	Halaman Utama KIRI	64
5.2	Contoh Pencarian Rute pada KIRI	64
5.3	Contoh Rute Alternatif pada KIRI	65

DAFTAR TABEL

5.1 Tabel Pengujian Fungsional	65
------------------------------------------	----

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

KIRI [1] adalah sebuah aplikasi yang membantu pengguna dalam menggunakan kendaraan umum. Peran KIRI sangat sederhana, yaitu memberitahu dimana lokasi sekarang dan kemana lokasi tujuan, lalu KIRI akan memberitahu bagaimana cara sampai ke lokasi tujuan dengan menggunakan kendaraan umum.

Kode KIRI [2] menggunakan bahasa PHP. Bahasa PHP [3] merupakan bahasa *scripting* yang cocok untuk pengembangan halaman *web*. Tetapi menurut peneliti, bahasa PHP tidak cocok untuk proyek besar. Masalah yang sering dijumpai pada bahasa PHP adalah tidak ada *type safety*.

*Type safety*¹ adalah fitur keamanan untuk mencegah kesalahan tipe data. Kesalahan tipe data dapat disebabkan oleh perbedaan tipe untuk konstanta program, variabel, dan fungsi. Sebagai contoh tipe data yang dibutuhkan berupa Float tetapi dalam program tipe data yang dimasukkan berupa Integer. Beberapa bahasa pemrograman terdapat fitur *type safety*. Java mendukung Type Safety.

Play Framework adalah *framework* untuk aplikasi web dengan menggunakan bahasa Java dan Scala. Play Framework mempunyai antarmuka yang sederhana, nyaman, fleksibel, dan kuat. Play Framework menerapkan konsep MVC, yaitu Model, View, dan Controller[4].

Porting adalah proses adaptasi perangkat lunak yang awalnya tidak ditujukan untuk dieksekusi pada lingkungan tertentu. Istilah *porting* digunakan ketika mengacu pada perubahan yang dibuat ketika tidak kompatibel dengan lingkungan.

Pengembangan yang akan dilakukan adalah melakukan *porting* kode KIRI (PHP) menjadi Play Framework agar struktur kode KIRI menjadi rapih dan bahasa yang digunakan adalah bahasa Java. Dengan demikian, penulis bermaksud membuat proyek tugas akhir dengan judul “Porting PHP menjadi Play Framework (Studi Kasus: KIRI *Front-End*)”

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana memahami dan menganalisis kode KIRI yang sudah ada?
- Bagaimana melakukan porting kode KIRI *Front-End Server Side*(PHP) menjadi Play Framework (Java) ?

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Type_safety, diakses 27 Oktober 2015

1.3 Tujuan

- Memahami dan menganalisis kode KIRI.
- Menjadikan kode KIRI *Front-End Server Side*(PHP) menjadi Play Framework (Java).

1.4 Batasan Masalah

1. Play Framework yang digunakan adalah versi 2.4.3.
2. Kode KIRI yang sudah ada diambil dari Github pascalalfadian[2].

1.5 Metode Penelitian

Berikut adalah metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini:

1. Melakukan studi literatur tentang metode yang berkaitan dengan kode PHP dan Java (Play Framework).
2. Memahami dan melakukan analisis kode KIRI yang sudah ada.
3. Merancang dan mengimplementasikan kode KIRI yang sudah ada menjadi Play Framework.
4. Melakukan pengujian dan eksperimen.
5. Membuat dokumen skripsi.

1.6 Sistematika Penulisan

Setiap bab dalam penulisan ini memiliki sistematika yang dijelaskan ke dalam poin-poin sebagai berikut:

1. Bab 1: Pendahuluan, yaitu membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.
2. Bab 2: Dasar Teori, yaitu membahas mengenai teori-teori yang mendukung berjalannya skripsi ini yang berisi tentang penggunaan Play Framework.
3. Bab 3: Analisis, yaitu membahas mengenai analisis masalah yang berisi tentang kode KIRI *Front-End Server Side* serta melakukan *porting* kode KIRI *Front-End Server Side* menjadi Play Framework.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Java Database Connectivity (JDBC)

JDBC API [5] adalah standar industri untuk konektivitas basisdata-independen antara bahasa pemrograman Java dan berbagai database. JDBC API menyediakan API untuk akses database berbasis SQL. JDBC API memungkinkan untuk melakukan tiga hal:

- Membangun koneksi dengan database atau mengakses sumber data.
- Mengirim pernyataan SQL.
- Mengolah hasil.

2.1.1 Injeksi SQL

Injeksi SQL [6] adalah sebuah teknik yang menyalahgunakan sebuah celah keamanan yang terjadi dalam lapisan basisdata sebuah aplikasi. Celaht ini terjadi ketika masukan pengguna tidak disaring secara benar dari karakter-karakter pelolos bentukan string yang diimbuhkan dalam pernyataan SQL atau masukan pengguna tidak bertipe kuat dan karenanya dijalankan tidak sesuai harapan. Ini sebenarnya adalah sebuah contoh dari sebuah kategori celah keamanan yang lebih umum yang dapat terjadi setiap kali sebuah bahasa pemrograman atau skrip ditambahkan di dalam bahasa pemrograman yang lain. Bentuk-bentuk celah keamanan injeksi SQL:

- Karakter-karakter pelolos yang tidak disaring secara benar.

Bentuk injeksi SQL ini terjadi ketika masukan pengguna tidak disaring dari karakter-karakter pelolos dan kemudian diteruskan ke dalam sebuah pernyataan SQL. Baris kode berikut menggambarkan celah keamanan:

```
1|     pernyataan := "SELECT * FROM pengguna WHERE nama = " + namaPengguna + ";"
```

Jika variabel "namaPengguna" dirangkai sedemikian rupa oleh pengguna yang bermaksud buruk, pernyataan SQL tersebut bisa melakukan lebih daripada yang pengarangnya maksudkan. Sebagai contoh, mengeset variabel "namaPengguna" sebagai:

```
1|     a' or 't '='t
```

menjadikan pernyataan SQL ini oleh bahasa yang memuatnya:

```
1|     SELECT * FROM pengguna WHERE nama = 'a' or 't '='t';
```

Jika kode ini akan digunakan dalam sebuah prosedur untuk melakukan otentikasi, maka contoh ini dapat dipakai untuk memaksakan pemilihan sebuah nama pengguna yang sah karena evaluasi ' $t = t$ ' akan selalu bernilai benar.

Nilai "namaPengguna" berikut ini pada pernyataan di atas akan menyebabkan dihapusnya tabel "pengguna" :

```
1|     a' ;DROP_TABLE pengguna ; SELECT * FROM data WHERE nama LIKE '%
```

Masukan ini menjadikan pernyataan akhir SQL sebagai berikut:

```
1|     SELECT * FROM pengguna WHERE nama = 'a';DROP TABLE pengguna;
```

- Penanganan tipe yang tidak benar.

Bentuk injeksi SQL ini terjadi ketika sebuah unsur masukan pengguna tidak bertipe kuat atau tidak diperiksa batasan-batasan tipenya. Ini dapat terjadi ketika sebuah unsur numerik akan digunakan dalam sebuah pernyataan SQL, tetapi pemrogram tidak melakukan pemeriksaan untuk memastikan bahwa masukan pengguna adalah numerik. Sebagai contoh:

```
1|     pernyataan := "SELECT * FROM data WHERE id = " + variabel_a + ";"
```

Terlihat jelas dari pernyataan ini, variabel _a menjadi sebuah nomor yang berhubungan dengan unsur "id". Namun begitu, jika pada kenyataannya itu adalah sebuah string, maka pengguna akhir dapat memanipulasi pernyataan tersebut sesukanya, dan karena itu mengabaikan kebutuhan akan karakter-karakter pelolos. Sebagai contoh, mengeset variabel _a sebagai

```
1|     1;DROP TABLE pengguna
```

akan menghapus tabel "pengguna" dari basis data karena hasil akhir SQL-nya akan menjadi sebagai berikut:

```
1|     SELECT * FROM data WHERE id = 1;DROP TABLE pengguna;
```

- Celah keamanan dalam server basis data.

Terkadang celah-celah keamanan dapat berada dalam perangkat lunak server basis data itu sendiri, seperti yang terjadi pada fungsi-fungsi real_escape_chars() di server MySQL.

2.1.2 Prepared Statement

Prepared Statement adalah fitur yang digunakan untuk mengeksekusi pernyataan basisdata berulang kali dengan tingkat efisiensi yang tinggi. Biasanya digunakan dengan pernyataan SQL seperti query atau update, pernyataan mengambil bentuk template yang diganti dengan nilai-nilai konstan tertentu yang diganti selama setiap eksekusi.

JDBC menyediakan objek PreparedStatement untuk mendukung Prepared Statement. Alasan lain menggunakan PreparedStatement adalah untuk mengurangi waktu eksekusi. Keuntungan lainnya adalah pernyataan SQL dikirim ke basisdata langsung, dimana dilakukan kompilasi. Akibatnya, objek PreparedStatement berisi tidak hanya sebuah pernyataan SQL, tetapi pernyataan SQL yang telah pre kompilasi. Contoh kode PreparedStatement dapat dilihat pada kode listing 2.1.

Listing 2.1: Contoh PreparedStatement

```
1|     java.sql.PreparedStatement stmt = connection.prepareStatement(
2|         "SELECT * FROM users WHERE USERNAME=? AND ROOM=?");
3|     stmt.setString(1, username);
4|     stmt.setInt(2, roomNumber);
5|     stmt.executeQuery();
```

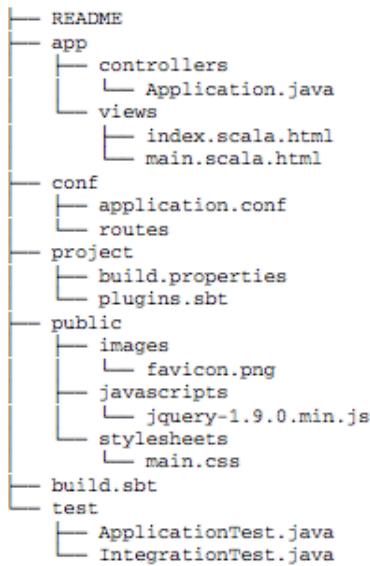
2.2 Play Framework

2.2.1 Struktur Play Framework

Play Framework [4] merupakan *framework* untuk aplikasi web dengan menggunakan bahasa Java dan Scala. Play Framework tidak sepenuhnya menggunakan bahasa Java, tetapi ada juga bahasa Scala. Terdapat bahasa Scala bukan berarti harus mempelajari bahasa Scala karena dalam Play 2 dilengkapi dengan Java API yang komplit, memberikan opsi untuk memilih bahasa pemrograman yang cocok. Play Framework mempunyai antarmuka yang sederhana, nyaman, fleksibel, dan kuat. Referensi yang digunakan membahas Play Framework 2.2, sedangkan versi Play Framework yang dipakai dalam penelitian ini adalah versi 2.4. Ada sedikit perbedaan sintaks yang akan dijelaskan pada bagian yang berbeda. Beberapa fitur utama yang membuat Play Framework produktif dan penggunaan yang nyaman:

1. Penggunaan Play Framework sederhana.
2. Konfigurasi skema URL aplikasi deklaratif.
3. Pemetaan type-safety.
4. Play Framework menyediakan contoh sintaks type-safety.
5. Arsitektur yang mencakup teknologi HTML5.
6. Kode langsung aktif berubah ketika memuat kembali halaman web.
7. Fitur *full-stack web-framework*, termasuk *persistence*, keamanan, dan *internationalization*. *Persistence* adalah ide yang menggunakan koneksi TCP yang sama untuk mengirim dan menerima beberapa HTTP *requests/responses* tanpa membuka TCP baru untuk setiap *requests/responses* dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja HTTP.
8. Mendukung aplikasi *event-driven* dan dinamis.

Play Framework memiliki struktur yang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1: Struktur Play Framework

Direktori *conf*.

Konfigurasi Play Framework terdapat pada direktori *conf*. Dalam direktori *conf*, terdapat file *application.conf* dan *routes*. File *application.conf* mengandung informasi data konfigurasi aplikasi, seperti *logging*, koneksi basis data, dan port berapa server berjalan. File *routes* menentukan *routes* aplikasi, yaitu pemetaan dari URL HTTP ke kode aplikasi. Setiap *routes* memiliki tiga bagian, yaitu HTTP *method*, URL *path*, dan *action method*. HTTP *method* merupakan metode yang dipakai dalam pengiriman HTTP. URL *path* adalah URL yang dipakai untuk mengakses halaman. *Action method* merupakan metode yang dipanggil ketika mengakses halaman pada URL *path*. Sebagai contoh dapat dilihat pada 2.2, HTTP *method* yang dipakai pada URL /list adalah HTTP *method* GET dan akan memanggil *method* list pada kelas Products di controllers.



Gambar 2.2: Contoh *Routes*

Direktori *public*

Direktori *public* mengandung semua sumber daya yang disediakan langsung tanpa melalui proses terlebih dahulu. Direktori *public* biasanya mengandung file gambar, *stylesheets*, JavaScript, dan halaman statis HTML. Contoh direktori *public* dapat dilihat pada gambar 2.1.

Direktori *app*.

Direktori *app* merupakan direktori utama pada aplikasi. Direktori *app* berisi kode aplikasi dan berbagai kebutuhan untuk menyusun aplikasi, seperti sumber file Java dan file *template*. Contoh

direktori *app* pada saat pertama kali membuat aplikasi Play dapat dilihat pada gambar 2.1.

Dalam *controller*, terdapat file Application.java yang berisi kode Java untuk memuat halaman *view*. *Controller* adalah kelas untuk menerima HTTP *request* dan mengembalikan nilai dari HTTP *request* berupa *view*. Ada dua file template, yaitu index.scala.html dan main.scala.html yang berfungsi untuk menentukan halaman HTML yang akan dimuat. Semua konten yang dihasilkan di server dan dikirimkan ke klien seperti halaman HTML disebut *view*. *View* dapat menerima parameter yang didefinisikan pada template *view*. Contoh *view* dengan menerima parameter berupa String dapat dilihat pada kode listing 2.2. *Method* pada *Controller* menghasilkan hasil berupa *Result* yang berupa *view* dengan memberi parameter "Hello World". *Method* pada *controller* dan *view* dihubungkan melalui pendefinisian pada *routes*. Sebagai contoh pada kode listing 2.3, *method ok* membangun HTTP *response* yang mengandung *response body* sebagai hasil dari *template list*. *Method ok* menerima *parameter* berupa "Hello World". Pada [4], hasil *Result* dalam **static**, tetapi pada Play Framework 2.4 **static** dihilangkan.

Listing 2.2: Contoh View

```

1 @(title: String)
2
3     <!DOCTYPE html>
4
5     <html>
6         <head>
7             <title>@title</title>
8             <link rel="stylesheet" media="screen" href="@routes.Assets.at("stylesheets/main.css")">
9             <link rel="shortcut-icon" type="image/png" href="@routes.Assets.at("images/favicon.png")">
10            <script src="@routes.Assets.at("javascripts/jquery-1.9.0.min.js")" type="text/javascript"></
11               script>
12
13             </head>
14             <body>
15                 @title
16             </body>
17         </html>
```

Listing 2.3: Contoh Controller

```

1 public Result index() {
2     return ok(index.render("Hello_World"));
3 }
```

Beberapa alternatif hasil *Results*, yaitu:

1. **Method ok** Method yang berfungsi untuk mengembalikan *Result* dengan kode *HTTP Response* 200 atau sukses dalam mengirim **HTTP Request**.
2. **Method notFound** Method yang berfungsi untuk mengembalikan *Result* dengan kode *HTTP Response* 404 atau tidak ada halaman yang dituju.
3. **Method badRequest** Method yang berfungsi untuk mengembalikan *Result* dengan kode *HTTP Response* 400 atau adanya kesalahan masukan pengguna.
4. **Method internalServerError** Method yang berfungsi untuk mengembalikan *Result* dengan kode *HTTP Response* 500 atau adanya kesalahan pada server.
5. **Method status** Method yang berfungsi untuk mengembalikan *Result* dengan kode *HTTP Response* yang dapat ditentukan sendiri beserta pesannya.
6. **Method redirect** Method yang berfungsi untuk mengembalikan *Result* untuk mengalihkan halaman.

2.2.2 Web Service

Play Framework menyediakan *library* untuk memanggil layanan HTTP dari luar aplikasi Play yang disebut *library* WS. Library WS memanggil layanan HTTP secara *asynchronous*. Tahap penting yang dilakukan Library WS adalah:

1. Melakukan permintaan, dan
2. Memproses respon yang didapat.

Pertama menentukan hasil respon yang ingin didapat memiliki tipe data apa, seperti String atau JSON. Setelah itu, menentukan URL halaman web yang ingin diproses. Lalu dapat menambahkan query parameter (jika ada). Query parameter menerima dua input, yaitu key dan value. Terakhir menerima respon dengan melakukan pemetaan dari F.Promise menjadi WSResponse. Kelas F merupakan kumpulan fungsi pembantu dalam Play.

2.2.3 JSON

Dalam aplikasi KIRI, data yang disediakan maupun data yang didapat dari Web Service berupa JSON. Play menggunakan Jackson, sebuah library JSON yang mengubah objek ke atau dari JSON.

Menulis JSON

Untuk menulis keluaran JSON, Play menggunakan ObjectNode. ObjectNode dapat menulis JSON dengan menerima dua parameter, yaitu key dan value. Contoh dapat dilihat pada kode listing 2.4.

Listing 2.4: Contoh menulis JSON menggunakan ObjectNode

```

1|     ObjectNode objectNode = Json.newObject();
2|     objectNode.put(Constants.proto_status, Constants.proto_status_ok);
3|

```

Mendapatkan JSON

Untuk mendapatkan JSON, pertama menguraikan String menjadi JsonNode, lalu mendapatkan value dari keynya dengan memanggil method get(index) atau findPath(index) dimana index tersebut adalah key yang ingin dicari. Contoh dapat dilihat pada kode listing 2.5.

Listing 2.5: Contoh mendapatkan JSON menggunakan JsonNode

```

1|     JsonNode json_result = Json.parse(result);
2|     json_result.findPath("status").textValue();
3|

```

2.2.4 Konfigurasi JDBC

Play Framework mempunyai konfigurasi untuk menghubungkan basisdata dengan JDBC. Pertama menambahkan javaJdbc dan "mysql" % "mysql-connector-java" % "5.1.37" pada libraryDependencies pada file build.sbt. Lalu menambahkan:

1. db.default.driver=com.mysql.jdbc.Driver
Merupakan driver basisdata yang digunakan.

2. db.default.url="jdbc:mysql://localhost/Skripsi"

Merupakan url dari basisdata yang digunakan dengan tabel Skripsi.

3. db.default.username="root"

Username yang digunakan pada basisdata.

4. db.default.password="root"

Password yang digunakan pada basisdata.

Untuk mendapatkan konektivitas JDBC dapat dilakukan dengan cara:

Listing 2.6: Contoh mendapatkan konektivitas JDBC

```
1| Connection connection = DB.getConnection();
```

2.2.5 Internationalization

Pengguna aplikasi mungkin berasal dari beda negara dan bahasa, juga punya format yang berbeda untuk tanggal, angka, dan waktu. Kombinasi dari bahasa aturan format disebut *locale*. Adaptasi program untuk berbeda *locale* disebut *internationalization (i18n)* atau *localization (l10n)*. Perbedaan *internationalization* dan *localization* adalah *internationalization* melakukan *refactor* untuk menghapus kode lokal dari aplikasi, sedangkan *localization* membuat versi lokal dari aplikasi. Program yang sudah diproses Internationalization mempunyai karakteristik:

- Dengan penambahan data lokalisasi, eksekusi yang sama dapat dijalankan di seluruh dunia.
- Unsur tekstual, seperti pesan status dan komponen GUI, tidak ada *hard-code* dalam program. Sebaliknya, pesan status dan komponen GUI disimpan di luar *source code* dan diambil secara dinamis.
- Dengan adanya bahasa baru, program tidak perlu dikompilasi ulang.
- Data culturally-dependent, seperti tanggal dan mata uang, tampil dalam format yang sesuai dengan wilayah pengguna.
- Internationalization dapat dilakukan proses lokalisasi dengan cepat.

Untuk mendukung beberapa bahasa dalam Play, membuat kunci pesan yang dipetakan pesan sesungguhnya pada file pesan. Pesan ini dimuat dalam file messages.LANG dimana LANG merupakan bahasa yang dipakai. Messages.LANG disimpan dalam direktori conf. Sebagai contoh, terdapat dua bahasa yang dipakai pada aplikasi, yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia seperti pada kode listing 2.7 dan 2.8

Listing 2.7: Contoh messages.en untuk i18n

```
1| from = From:
2| ph_from = e.g. Stasiun
3| ph_to = e.g. Monas, Jakarta
4| find = Find!
5| to = To:
```

Listing 2.8: Contoh messages.id untuk i18n

```

1 from = Dari:
2 ph_from = misal: Stasiun
3 ph_to = misal: Monas, Jakarta
4 find = Cari!
5 to = Ke:

```

Play harus mengetahui bahasa apa saja yang ada pada aplikasi sesuai dengan file messages.LANG. Untuk itu, daftarkan bahasa pada application.conf seperti pada kode listing 2.9. Pada [4], konfigurasi bahasa dalam satu String. Tetapi pada Play Framework 2.4 konfigurasi bahasa dalam bentuk array of String.

Listing 2.9: Konfigurasi Bahasa i18n

```

1 ...
2 # The application languages
3 # ~~~~~
4 play.i18n.langs = [ "en", "id" ]
5 ...

```

2.2.6 Logging

Logging dapat membantu dalam penggerjaan aplikasi KIRI. Kita dapat memonitor, melihat kesalahan program, dan memperbaiki program. Play menyediakan API untuk logging yang dapat diakses melalui objek Logger. Contoh logging dapat dilihat pada kode listing 2.10.

Listing 2.10: Contoh logging menggunakan objek Logger

```
1 |     Logger.debug("mode_search_json:" + json_output.toString());
```

2.3 OpenLayers

OpenLayers [7] merupakan *library* yang memiliki performa tinggi dan fitur yang dikemas untuk kebutuhan menampilkan peta menggunakan JavaScript. Dalam pengembangan aplikasi yang menggunakan fitur peta, tugas yang paling penting dan utama adalah membuat peta tersebut. Peta menjadi inti untuk menambahkan dan menampilkan data. Fitur yang terdapat pada OpenLayers adalah:

- *Tiled Layers*

OpenLayers dapat menggunakan banyak *map provider*, seperti OSM, Bing, MapBox, Stamen, MapQuest, dan berbagai sumber lain yang dapat ditemukan. Dengan menggunakan OpenLayers, tidak perlu menulis ulang kode yang sudah ada dan dapat mengganti kapanpun sumber *map provider* yang ingin digunakan.

- *Vector Layers*

OpenLayers dapat mengubah data vektor dari berbagai tipe sumber, seperti GeoJSON, TopoJSON, KML, dan GML.

- Cepat dan Siap untuk Perangkat *Mobile*

OpenLayers mendukung perangkat *mobile*. OpenLayers dapat membangun profil kustom yang berisi komponen yang dibutuhkan saja.

- Mudah menyesuaikan peta dan *cutting edge*

OpenLayers menyesuaikan peta WebGL, Canvas 2D, dan semua kelebihan dari HTML 5. Atur tampilan peta dengan mengubah langsung CSS.

Modul OpenLayers yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

- Bing Maps untuk menampilkan peta menggunakan Bing. KIRI menggunakan *map provider* Bing Maps sebagai peta pada halaman utama KIRI.
- Draw untuk menggambar poin pada peta. Saat peta KIRI menangkap *event mouseclick*, muncul poin yang berupa kustom gambar pada peta KIRI sebagai asal tempat dan tujuan.

2.3.1 Bing Maps

Peta yang digunakan merupakan Bing Maps dari Microsoft. Jika ingin menggunakan Bing Maps pada Openlayers, harus mendapatkan kunci yang didapat dari Bing Maps serta memilih tipe peta yang akan ditampilkan. Sebagai contoh pada kode listing 2.11.

Listing 2.11: Penggunaan Bing Maps pada Openlayers

```

1 var mapLayer = new ol.layer.Tile(
2 {
3     source : new ol.source.BingMaps(
4         {
5             key : 'AuV7xD6_UMiQ5BLoZr0xkpjLpzWqMT55772Q8XtLIQuDebHPKiNXSIZXxEr1GA',
6             imagerySet : 'Road'
7         }
8 });

```

2.3.2 Draw Poin

Pada peta KIRI, pengguna dapat memilih tempat awal dan tujuan dengan memasukkan nama tempat atau memilih tempat pada peta. Pada Openlayers, disediakan fitur untuk menangani kursor klik pengguna. Pertama menentukan gambar yang akan ditampilkan pada peta seperti pada kode listing 2.12. Setelah itu, menggambar pada peta seperti pada figur 2.13.

Listing 2.12: Menentukan gambar yang akan dipakai pada peta

```

1
2
3     var markers = {start: null, finish: null};
4
5     var inputVectorSource = new ol.source.Vector();
6
7     markers['start'] = new ol.Feature(
8     {
9         geometry: new ol.geom.Point(event.coordinate)
10    })
11
12     markers['start'].setStyle(new ol.style.Style(
13     {
14         image: new ol.style.Icon({
15             src: '/assets/images/start.png',
16             anchor: [1.0, 1.0]
17         })
18     }));
19
20     inputVectorSource.addFeature(markers['start']);

```

Listing 2.13: Menambahkan vektor pada peta

```

1
2 var map = new ol.Map({

```

```

3|     target: 'map',
4|     layers : [ mapLayer, new ol.layer.Vector({source: inputVectorSource}), new ol.layer.Vector({source:
5|       resultVectorSource}) ],
6|     view: new ol.View({
7|       center: ol.proj.fromLonLat([107.60981, -6.91474]),
8|       zoom: 12
9|     })
9| });

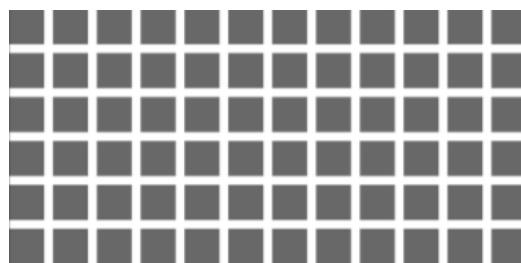
```

2.4 Zurb Foundation

Zurb Foundation [8] merupakan sebuah *toolkit* yang membantu untuk desain dan mengembangkan sebuah halaman *web*. Zurb Foundation menggunakan sistem *grid*, banyak komponen CSS serta JavaScript.

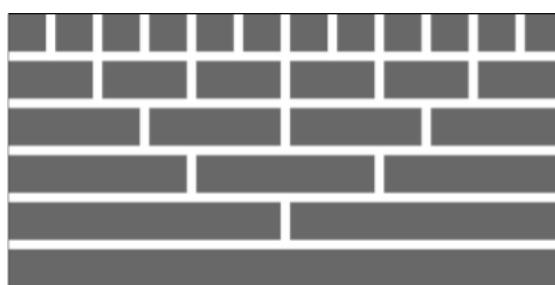
2.4.1 Sistem Grid

Sistem *grid* pada Zurb Foundation adalah semacam *spreadsheet*, graf atau tabel yang digunakan untuk mengatur tampilan HTML. Gambaran sistem *grid* dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3: Sistem *grid* kosong sebelum memulai desain.

Setiap sel merupakan area konten yang dapat digabung dengan sel lain yang bersebelahan untuk memperbesar area konten. Sel yang digunakan pada Zurb Foundation adalah 12 sel pada setiap baris. Gambaran pembagian sel pada Zurb Foundation dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4: Contoh pembagian sistem *grid*.

Komponen Foundation adalah kode CSS yang membantu untuk desain dan merepresentasikan konten halaman *web*. Dengan menggunakan komponen Foundation, tidak perlu desain sendiri dari awal. CSS pada Foundation juga dapat dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan. Jika ingin menggunakan komponen Foundation, kita hanya perlu menggunakan tag class pada elemen yang diinginkan. Contoh penggunaan komponen Foundation dapat dilihat pada figur 2.14.

Listing 2.14: Menggunakan kelas yang sudah disediakan dari Foundation

```
1| 
```

2.5 Chrome DevTools

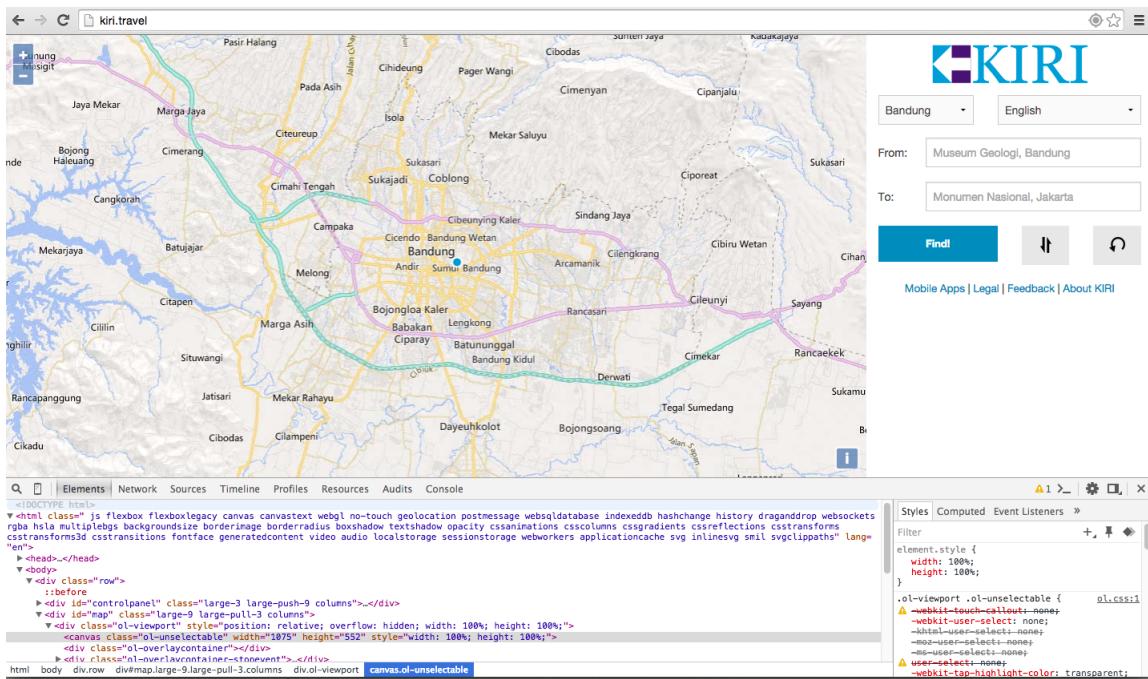
Chrome DevTools[9] merupakan perangkat untuk memperhatikan dan melakukan *debugging* halaman web yang terdapat pada *browser* Google Chrome. DevTools dapat digunakan secara efisien untuk memeriksa tampilan, mengatur *breakpoints* JavaScript, dan optimasi kode. DevTools dapat diakses dengan melakukan klik kanan pada halaman web lalu klik periksa elemen. DevTools disusun dalam beberapa panel *task-orientated*. Beberapa panel tersebut adalah:

1. **Elements**, untuk memeriksa, melihat, dan mengubah tampilan halaman web.
2. **Network**, untuk memantau aktivitas jaringan pada halaman web secara *real-time*.
3. **Sources**, untuk melakukan *debugging* pada JavaScript dengan menentukan *breakpoints*.
4. **Timeline**, untuk merekam dan analisis aktivitas halaman web.
5. **Profiles**, untuk menggambarkan waktu eksekusi dan penggunaan memori dari halaman web.
6. **Resources**, untuk memeriksa sumber daya halaman web, seperti basis data, *cookies*, *cache*, gambar, dan tampilan halaman web.
7. **Console**, untuk mencatat informasi diagnostik pada proses pengembangan serta menyediakan *prompt shell* yang dapat digunakan untuk interaksi dengan dokumen dan DevTools.

2.5.1 Elements

Panel Elements dapat memperlihatkan struktur halaman web dalam bentuk *Document Object Model* (DOM), dan dapat mengubah elemen DOM dengan cepat. DOM adalah struktur logis dokumen serta cara dokumen diakses dan diubah¹. Sebagai contoh pada gambar 2.5, pemeriksaan elemen akan memperlihatkan dua bagian, yaitu DOM dan CSS yang digunakan pada DOM.

¹<http://www.w3.org/TR/DOM-Level-2-Core/introduction.html>, diakses 2 Oktober 2015

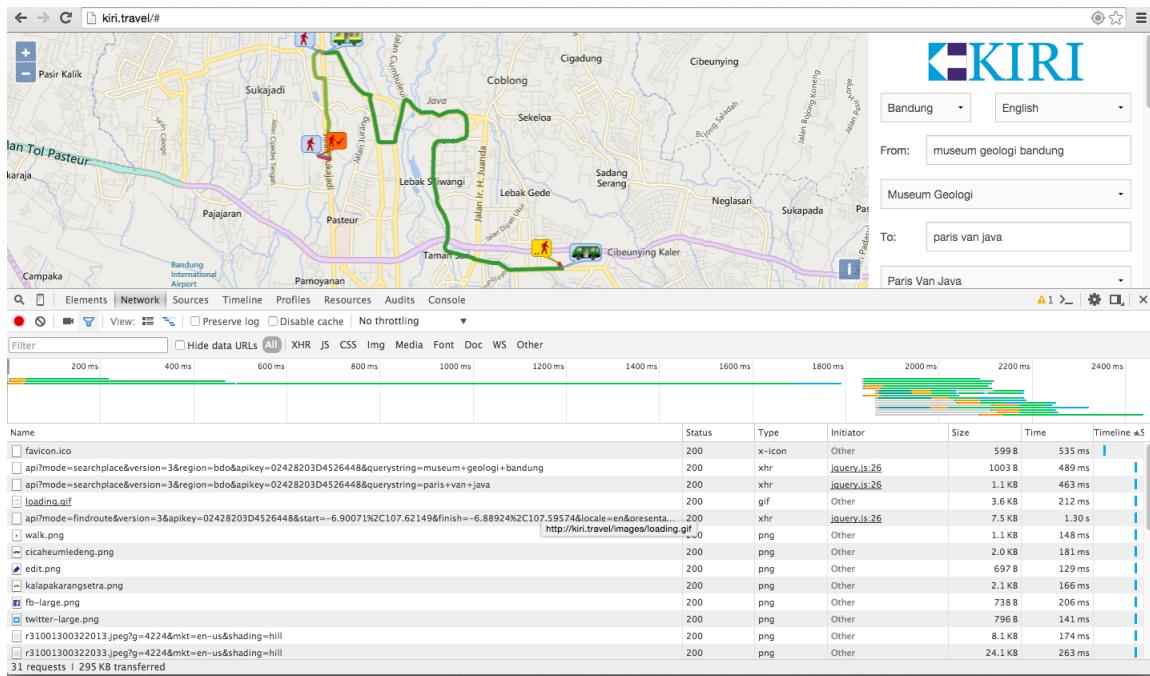


Gambar 2.5: Panel Elements

2.5.2 Network

Panel Network memberikan informasi tentang sumber daya yang diminta dan sumber daya yang diunduh melalui jaringan secara *real-time*. Panel Network juga memperlihatkan waktu yang dibutuhkan untuk permintaan sumber daya. Sebagai contoh pada gambar 2.6, saat melakukan pencarian rute, panel Network memperlihatkan apa saja sumber daya yang diperlukan serta waktu yang dibutuhkan pada proses tersebut. Tiap sumber daya pada panel Network terdapat kolom:

- **Name**, nama sumber daya.
- **Status**, kode status HTTP *request*.
- **Type**, tipe sumber daya.
- **Initiator**, asal dari sumber daya yang diminta.
- **Size**, ukuran sumber daya.
- **Time**, waktu yang dibutuhkan dalam permintaan sumber daya.



Gambar 2.6: Panel Network

Ketika sumber daya diklik, maka akan muncul bagian baru disamping sumber daya tersebut yang berisi kolom:

- **Header**

Header menampilkan *request URL*, *request method*, *status code*, *response headers*, *request headers*, dan *query string parameters* beserta nilainya.



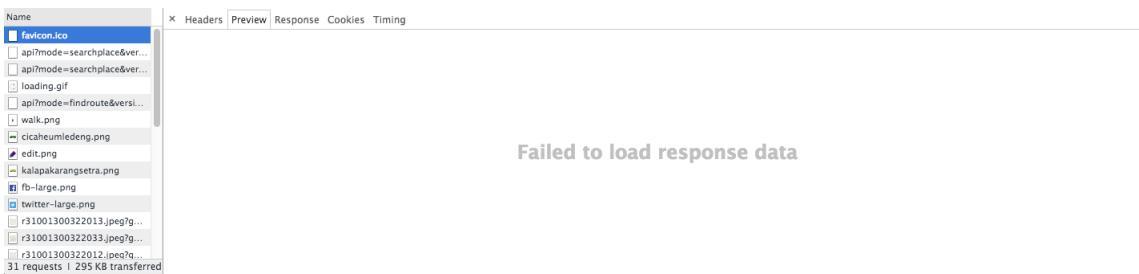
Gambar 2.7: Contoh Header

- **Preview**

Preview menampilkan peninjauan sumber daya jika sumber daya tersebut tersedia. Gambar 2.8 menunjukkan adanya peninjauan sumber daya, sedangkan gambar 2.9 menunjukkan tidak ada peninjauan sumber daya.



Gambar 2.8: Contoh peninjauan sumber daya tersedia



Gambar 2.9: Contoh peninjauan sumber daya tidak tersedia

• Response

Response menampilkan respon dari sumber daya yang dipilih. Gambar 2.10 menunjukkan respon dari sumber daya.



Gambar 2.10: Contoh Response

• Cookies

Cookies digunakan server web untuk menyimpan data pada *browser* klien. Kolom Cookies menampilkan seluruh *cookie* yang terdapat pada halaman web. Pada gambar 2.11 terdapat kolom:

- **Name**, nama *cookie*.
- **Value**, nilai *cookie*.
- **Domain**, asal *cookie*.
- **Path**, URL *cookie*.
- **Expires / Max-Age**, batas habis *cookie*.
- **Size**, ukuran *cookie*.

- HTTP
 - Secure
 - First-Party

Gambar 2.11: Contoh Cookies

2.5.3 Sources

Panel Sources memungkinkan untuk melakukan *debugging* JavaScript dengan menggunakan *breakpoints*². Pengembang membutuhkan alat *debugging* untuk menemukan penyebab masalah dan memperbaikinya dengan cepat.



The screenshot shows the Chrome DevTools interface with the Sources tab selected. The left sidebar lists files: kiri.travel, ext, mainpage.js, and protocol.js. The main panel displays the content of main.js, which contains JavaScript code for setting up an OpenLayers map. Line 32, which defines the walkStrokeStyle variable, is highlighted with a red box. The status bar at the bottom indicates "Line 11, Column 32".

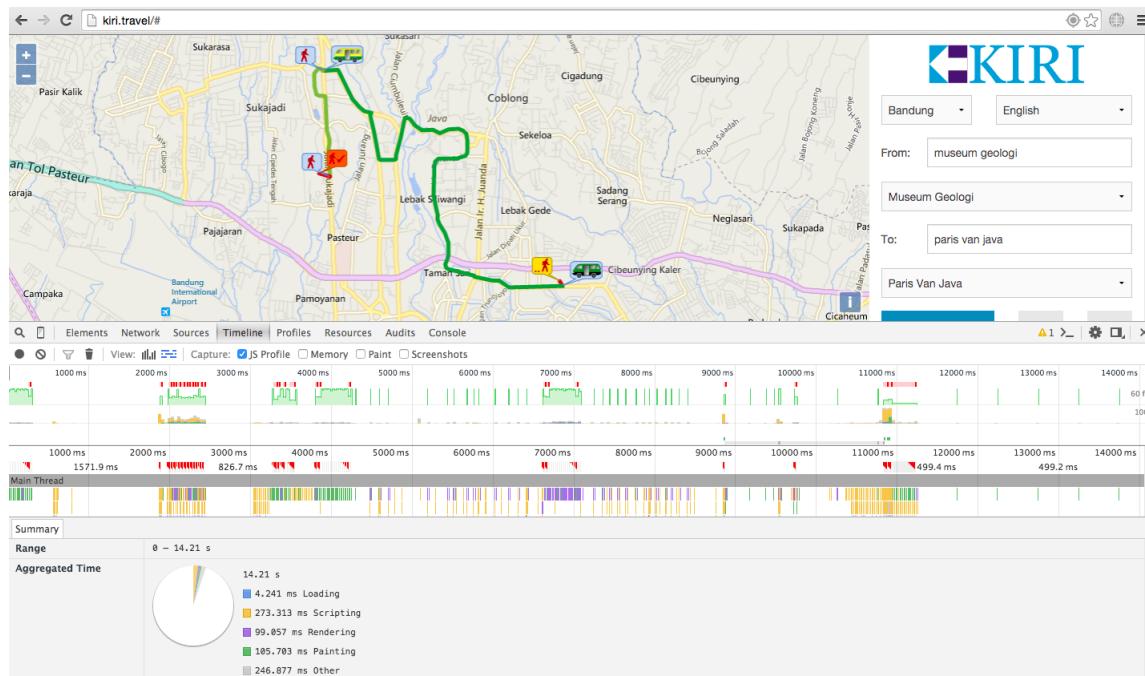
```
(Index) main.js?locale=en x protocol.js
1 var regions = [
2   var map;
3   var trackStrokeStyles = [
4     new ol.style.Style({
5       stroke: new ol.style.Stroke({
6         color : "#339933",
7         width : 5
8       })
9     });
10   new ol.style.Style({
11     stroke: new ol.style.Stroke({
12       color : "#998833",
13       width : 5
14     })
15   },
16   new ol.style.Style({
17     stroke: new ol.style.Stroke({
18       color : "#267373",
19       width : 5
20     })
21   });
22 ];
23 var walkStrokeStyle = new ol.style.Style({
24   stroke: new ol.style.Stroke({
25     color : "#CC3333",
26     width : 5
27   })
28 });
29 );
30 );
31 
```

Gambar 2.12: Panel Sources dengan menyalakan Conditional breakpoints

2.5.4 Timeline

Panel Timeline memberikan gambaran lengkap waktu yang dibutuhkan semua sumber daya yang dibutuhkan ketika memuat dan menggunakan halaman web. Sebagai contoh pada gambar 2.13, panel Timeline memberikan gambaran lengkap ketika melakukan pencarian rute.

²Terdapat dua cara untuk menambahkan *breakpoints*. Cara pertama adalah Manual *breakpoints*, yaitu mengatur *breakpoints* pada baris kode. Cara kedua adalah Conditional *breakpoints*, yaitu *breakpoints* secara otomatis muncul ketika suatu kondisi terpenuhi, misal ketika *on click*

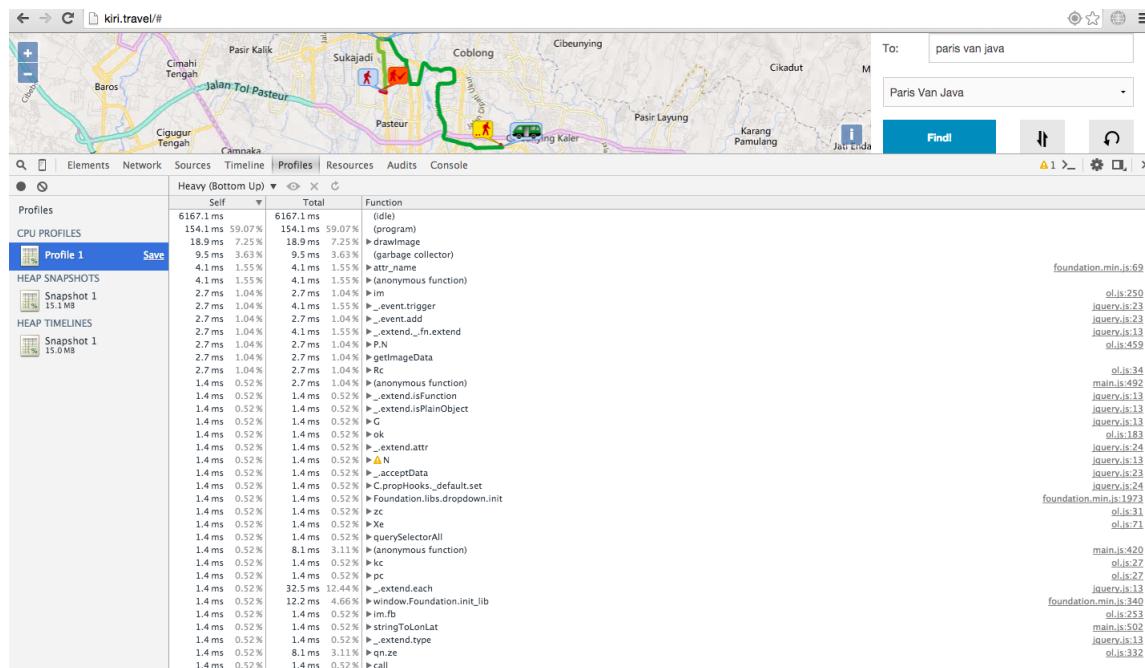


Gambar 2.13: Panel Timeline saat melakukan pencarian rute

2.5.5 Profile

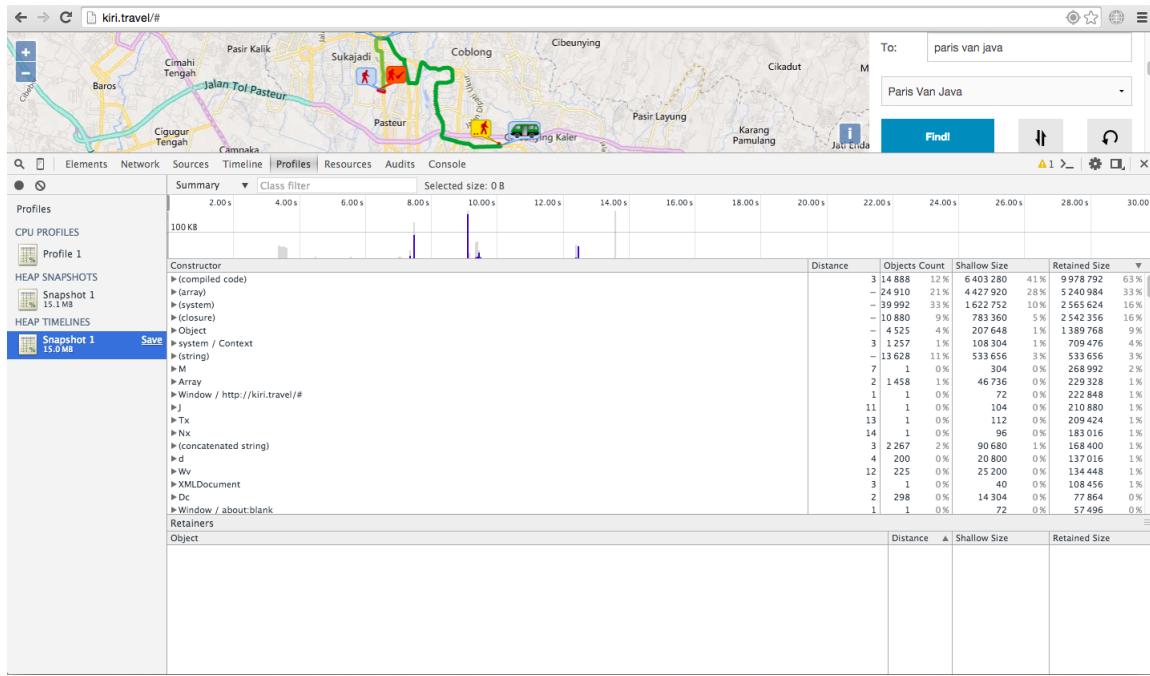
Panel Profile memberikan riwayat waktu pelaksanaan dan penggunaan memori dari halaman web. Profile yang tersedia adalah:

- CPU *profiler* menunjukkan waktu eksekusi yang dihabiskan oleh fungsi JavaScript. Gambar 2.14 menunjukkan waktu eksekusi yang dihabiskan oleh JavaScript.



Gambar 2.14: Contoh CPU *profiler*

- Heap *profiler* menunjukkan distribusi memori oleh JavaScript dan DOM yang berhubungan pada halaman web. Gambar 2.15 menunjukkan disribusi memori.



Gambar 2.15: Contoh Heap *profiler*

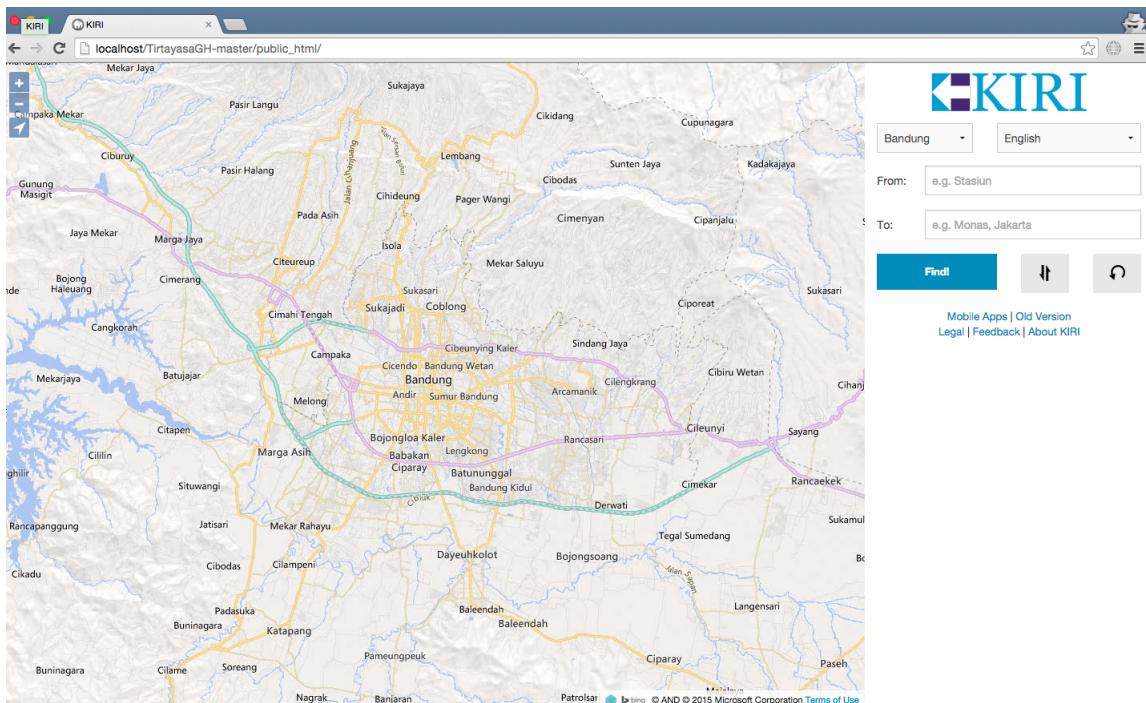
- JavaScript *profiler* menunjukkan dimana waktu eksekusi dihabiskan pada skrip.

BAB 3

ANALISIS

3.1 Analisis Sistem Kini

Pada halaman utama KIRI (dapat dilihat pada gambar 3.1), terdapat beberapa bagian yaitu:



Gambar 3.1: Halaman Utama KIRI

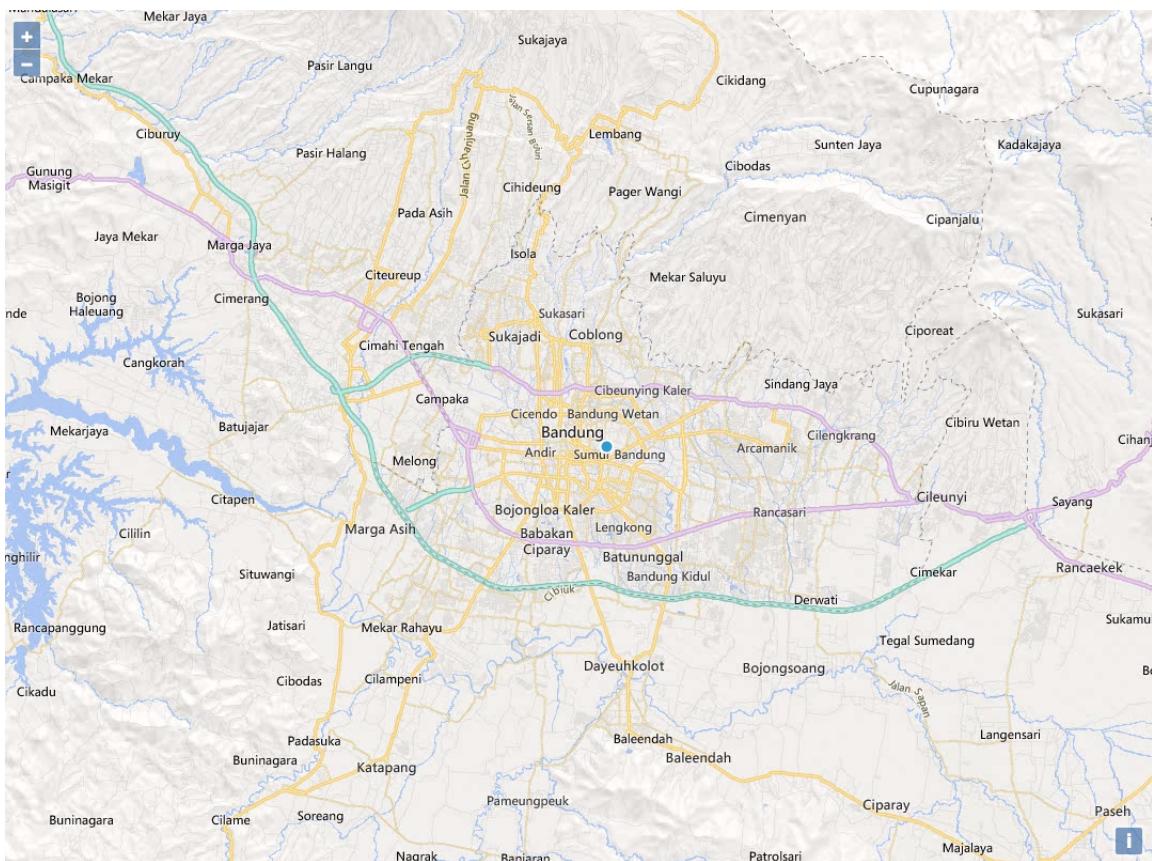
3.1.1 Peta

Pada halaman utama KIRI (dapat dilihat pada gambar 3.1), terdapat beberapa bagian yaitu:

1. **Peta**
2. **Form Samping** yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu:
 - (a) Dropdown Menu Kota
 - (b) Dropdown Menu Bahasa
 - (c) Textfield
 - (d) Tombol Swap

- (e) Tombol Reset

- ### (f) Tombol Find



Gambar 3.2: Peta pada KIRI

KIRI menggunakan OpenLayers yang berbasis JavaScript untuk memuat peta pada halaman web. Pertama melakukan deklarasi peta yang digunakan menggunakan BingMaps. Penggunaan BingMaps membutuhkan dua *parameter*, yaitu *key* yang merupakan kunci untuk menggunakan BingMaps dan *imagerySet* yang merupakan tipe peta pada BingMaps. dan tipe peta pada BingMaps tersebut seperti pada kode listing 3.1.

Listing 3.1: Deklarasi peta BingMaps

```
1| var mapLayer = new ol.layer.Tile(  
2| {  
3|     source : new ol.source.BingMaps(  
4|     {  
5|         key : 'AuV7xD6_UMiQ5BLoZr0xkpjLpzWqMT55772Q8XtLIQuDebHPKtNXSIZXxEr1GA',  
6|         imagerySet : 'Road'  
7|     })  
8|});
```

Untuk menambahkan fitur pada peta OpenLayers, seperti membuat marker pada peta dan membuat rute pada peta dapat dicapai dengan membuat objek ol.source.Vector seperti pada kode listing 3.2.

Listing 3.2: Objek ol.source.Vector

```
1 | var resultVectorSource = new ol.source.Vector();  
2 | var inputVectorSource = new ol.source.Vector();
```

Setelah deklarasi peta beserta konfigurasi fitur yang terdapat pada peta, memasukkan semua fitur pada *layers* dan *target* untuk memasukkan *id tag* yang digunakan pada HTML seperti pada kode listing 3.3.

Listing 3.3: Instansiasi peta

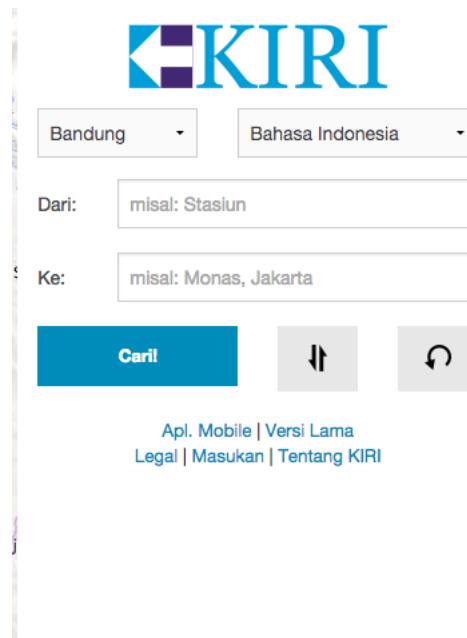
```

1 var map = new ol.Map(
2   {
3     ...
4     layers : [ mapLayer, new ol.layer.Vector({source: inputVectorSource}), new ol.layer.Vector({source
5       : resultVectorSource}) ],
6     target : 'map'
6 } );

```

3.1.2 Form Samping

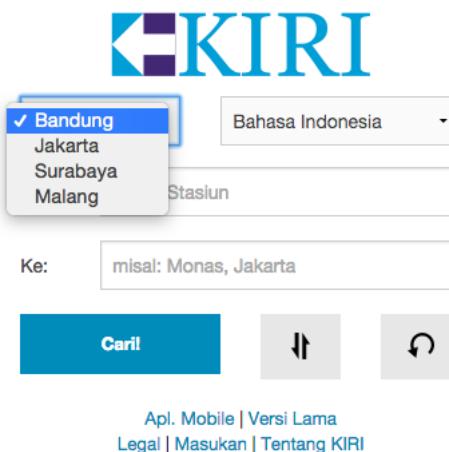
Form yang terdapat pada halaman utama KIRI (Gambar 3.3) terdiri dari:



Gambar 3.3: Form pada KIRI

Dropdown Menu Kota

Dropdown yang berfungsi untuk memilih kota yang akan ditampilkan pada peta (Gambar 3.4).



Gambar 3.4: Dropdown Menu Kota pada KIRI

Melakukan deklarasi variabel regioninfos sebagai *associated array* pada file constants.php. Setiap kota direpresentasikan sebagai variabel proto_region_KOTA dimana KOTA adalah kota yang ada pada KIRI. Setiap proto_region_KOTA merupakan array dengan indeks:

1. *lat* sebagai garis lintang,
2. *lon* sebagai garis bujur,
3. *zoom* sebagai tingkat *zoom* untuk memperbarui peta,
4. *name* untuk menampilkan pilihan kota,
5. *searchplace_regex* untuk pencarian rute pada pilihan kota.

Kode dapat dilihat pada kode listing 3.4.

Listing 3.4: Deklarasi variabel regioninfos

```

1 ..
2 /**
3  * Different parameters for different regions. */
4 $regioninfos = array(
5     $proto_region_bandung => array(
6         'lat' => -6.91474,
7         'lon' => 107.60981,
8         'radius' => 17000,
9         'zoom' => 12,
10        'searchplace_regex' => ', *(bandung|bdg)$',
11        'name' => 'Bandung'
12    ),
13    $proto_region_jakarta => array(
14        'lat' => -6.21154,
15        'lon' => 106.84517,
16        'radius' => 15000,
17        'zoom' => 11,
18        'searchplace_regex' => ', *(jakarta|jkt)$',
19        'name' => 'Jakarta'
20    ),
21    $proto_region_surabaya => array(
22        'lat' => -7.27421,
23        'lon' => 112.71908,
24        'radius' => 15000,
25        'zoom' => 12,
26        'searchplace_regex' => ', *(surabaya|sby)$',
27        'name' => 'Surabaya'
28    ),
29    $proto_region_malang => array(
        'lat' => -7.9812985,

```

```

30     'lon' => 112.6319264,
31     'radius' => 15000,
32     'zoom' => 13,
33     'searchplace_regex' => ', *(malang|mlg)$',
34     'name' => 'Malang'
35   )
36 );
37 ...

```

Untuk menampilkan pilihan kota, pertama mengambil array regioninfos, lalu melakukan pengulangan sebanyak nilai yang terdapat pada regioninfos. Dalam pengulangan tersebut, menulis tag HTML `option` sesuai dengan `name` yang terdapat pada regioninfos, jika `name` tersebut sama dengan `region` pengguna, maka opsi tersebut akan terpilih. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.5

Listing 3.5: Menampilkan pilihan kota kepada pengguna

```

1 ...
2 <select class="fullwidth" id="regionselect">
3   <?php
4     foreach ($regioninfos as $key => $value) {
5       print "<option value=\"$key\"";
6       if ($key == $region) {
7         print " selected";
8       }
9       print ">" . $value['name'] . "</option>\n";
10    }
11  ?>
12 </select>
13 ...

```

Untuk memperbarui peta, KIRI menggunakan fungsi JavaScript dengan menerima dua parameter, yaitu `newRegion` dan `updateCookie`. Pertama membuat `cookie` dengan kunci `region`, lalu membuat variabel `point` dengan mengubah String menjadi LonLat dari titik tengah peta yang dituju. Untuk memperbarui peta dengan mengatur titik tengah pada peta yaitu memanggil `method setCenter` yang menerima parameter `ol.proj.transform` yang berisi garis lintang dan bujur serta kode dari Sistem dan Transformasi Koordinat. Setelah itu, mengatur tingkat `zoom` dengan memanggil `method setZoom` dengan parameter berupa tingkat `zoom` dari peta yang dituju. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.6

Listing 3.6: Fungsi JavaScript untuk memperbarui peta

```

1 /**
2  * Updates the region information in this page.
3  */
4 function updateRegion(newRegion, updateCookie) {
5   region = newRegion;
6   setCookie('region', region);
7   var point = stringToLonLat(regions[region].center);
8   map.getView().setCenter(ol.proj.transform(point, 'EPSG:4326', 'EPSG:3857'));
9   map.getView().setZoom(regions[region].zoom);
10 }

```

Untuk melakukan pengubahan dari tipe data String menjadi `array` Float yang berguna menjadi garis lintang dan garis bujur dengan cara memanggil `method split` dengan `parameter` ‘,’ yang berfungsi membuang ‘,’ dan menjadikan `array`. Setelah menjadi `array`, String tersebut masing-masing dijadikan ke tipe data Float dengan cara memanggil `method parseFloat` dengan `parameter` String yang ingin dijadikan Float. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.7.

Listing 3.7: Fungsi JavaScript untuk mengubah String menjadi `array` Float

```

1 /**
2  * Converts "lat,lng" into lonlat array
3  * @return the converted lonlat array
4 */

```

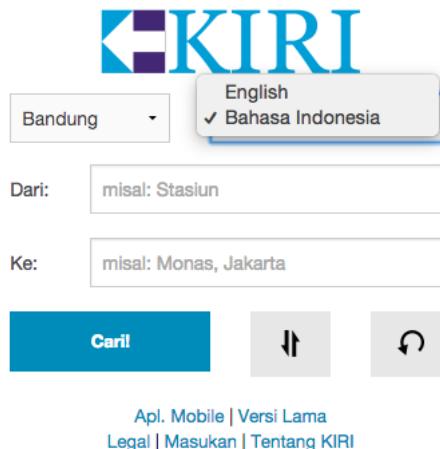
```

5| function stringToLonLat(text) {
6|   var latlon = text.split(/,\s*/);
7|   return [parseFloat(latlon[1]), parseFloat(latlon[0])];
8|

```

Dropdown Menu Bahasa

Dropdown yang berfungsi untuk memilih bahasa yang akan digunakan pada KIRI (Gambar 3.5).



Gambar 3.5: Dropdown Menu Bahasa pada KIRI

Untuk menampilkan pilihan bahasa, menggunakan *tag* HTML `option`. Pada bagian ini, hanya cek jika sudah dilakukan lokalisasi ke Bahasa Indonesia, maka opsi yang terpilih adalah Bahasa Indonesia. Kode dapat dilihat pada 3.8

Listing 3.8: Menampilkan pilihan bahasa kepada pengguna

```

1| ..
2| <select class="fullwidth" id="localeselect">
3|   <option value="en">English</option>
4|   <option value="id">
5|     <?php if ($locale == $proto_locale_indonesia) print " selected"; ?>>Bahasa
6|     Indonesia</option>
7| </select>
8| ..

```

Ketika memilih *dropdown* bahasa, memanggil *method* JavaScript dengan *parameter* berupa fungsi yang berisi menambahkan URL dengan *query locale=id* atau *locale=en*. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.9.

Listing 3.9: Fungsi JavaScript untuk Internationalization

```

1| ..
2| // Event handlers
3| var localeSelect = $('#localeselect');
4| localeSelect.change(function() {
5|   // IE fix: when window.location.origin is not available
6|   if (!window.location.origin) {
7|     window.location.origin = window.location.protocol + "//" + window.location.hostname + (window.
8|       location.port ? ':' + window.location.port : '');
9|   }
10|   window.location.replace(window.location.origin + "?locale=" + localeSelect.val());
11| });

```

Textfield

Textfield pada KIRI menggunakan PHP agar dapat dilakukan proses Internationalization, seperti pada kode listing 3.10 untuk *textfield* tempat asal dan kode listing 3.11 untuk *textfield* tempat tujuan. Textfield pada KIRI dapat menerima dua masukan pengguna, yaitu:

Listing 3.10: Menampilkan *textfield* tempat awal kepada pengguna

```

1 ...
2 <div class="small-2 columns">
3   <label for="startInput" class="inline"><?php print $index_from; ?></label>
4 </div>
5 <div class="small-10 columns">
6   <input type="text" id="startInput" value=""
7     placeholder=<?php print $index_placeholder_start; ?>">
8 </div>
9 ...

```

Listing 3.11: Menampilkan *textfield* tempat tujuan kepada pengguna

```

1 ...
2 <div class="small-2 columns">
3   <label for="finishInput" class="inline"><?php print $index_to; ?></label>
4 </div>
5 <div class="small-10 columns">
6   <input type="text" id="finishInput" value=""
7     placeholder=<?php print $index_placeholder_finish; ?>">
8 </div>
9 ...

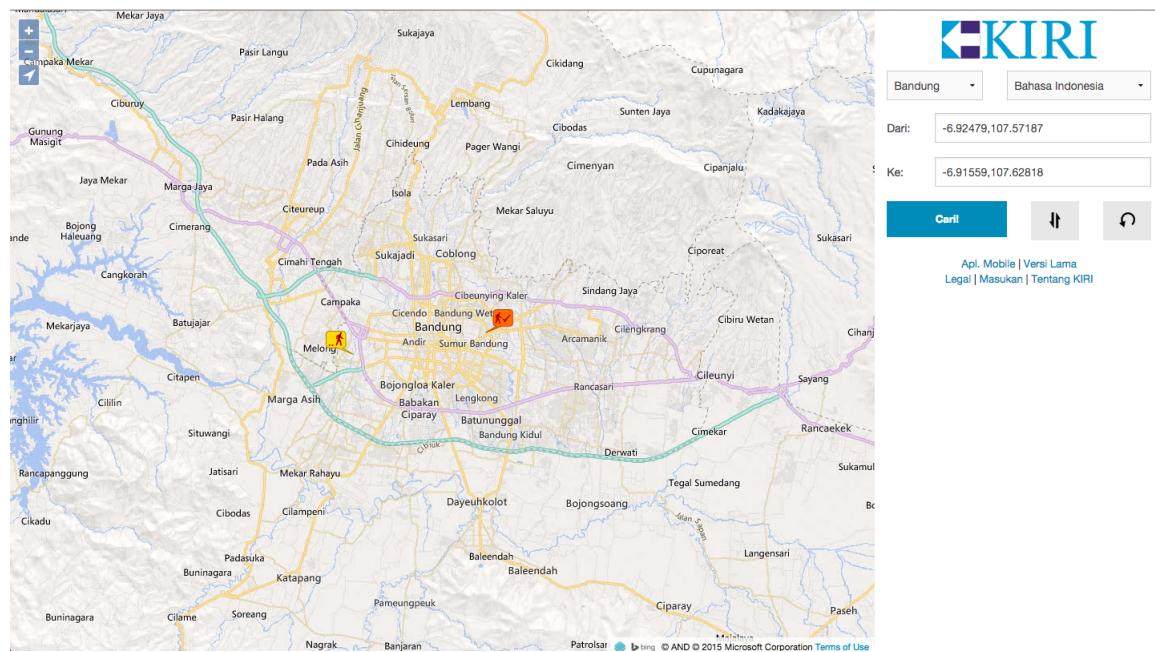
```

1. **Textfield dengan Masukan Nama Tempat**, pengguna dapat memasukkan nama tempat asal dan tujuan (Gambar 3.6)

Dari:	<input type="text" value="Stasiun"/>
Ke:	<input type="text" value="Paris van Java"/>

Gambar 3.6: Input User(Nama Tempat)

2. **Textfield dengan Masukan Klik Peta**, pengguna memasukkan koordinat tempat asal dan tujuan dengan klik pada peta. Dengan melakukan klik pada peta, *textfield* tempat asal dan tujuan akan secara otomatis terisi oleh koordinat masing-masing tempat (Gambar 3.7).



Gambar 3.7: Input User(Klik pada peta)

Agar peta dapat diklik, maka memanggil method `on` dengan parameter ‘click’ dan fungsi yang akan diimplementasikan ketika melakukan klik pada peta. Isi fungsi tersebut adalah pertama melakukan pengecekan apabila textfield tempat asal atau tempat tujuan kosong, maka membuat geometry yang merupakan objek ol.geom.Point dengan parameter koordinat pada peta yang diklik oleh pengguna, lalu membuat marker dengan gambar start.png bila textfield tempat asal kosong atau finish.png bila textfield tempat tujuan kosong. Setelah itu, menambahkan fitur marker ke inputVectorSource yang akan ditampilkan pada peta dan menulis koordinat pada textfield tempat asal atau tempat tujuan. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.12.

Listing 3.12: Membuat *event* klik pada peta

```

1 ..
2 // Map click event
3 map.on('click', function(event) {
4     if ($('#startInput').val() === '') {
5         markers['start'] = new ol.Feature({
6             geometry: new ol.geom.Point(event.coordinate)
7         })
8         markers['start'].setStyle(new ol.style.Style({
9             image: new ol.style.Icon({
10                 src: 'images/start.png',
11                 anchor: [1.0, 1.0]
12             })
13         }));
14         inputVectorSource.addFeature(markers['start']);
15         $('#startInput').val(latLngToString(ol.proj.transform(event.coordinate, 'EPSG:3857', 'EPSG:4326')));
16     } else if ($('#finishInput').val() === '') {
17         markers['finish'] = new ol.Feature({
18             geometry: new ol.geom.Point(event.coordinate)
19         })
20         markers['finish'].setStyle(new ol.style.Style({
21             image: new ol.style.Icon({
22                 src: 'images/finish.png',
23                 anchor: [0.0, 1.0]
24             })
25         }));
26         inputVectorSource.addFeature(markers['finish']);
27         $('#finishInput').val(latLngToString(ol.proj.transform(event.coordinate, 'EPSG:3857', 'EPSG:4326')));
    }
}

```

```

28 } );
29 });
30 ..

```

Tombol Swap

Pengguna dapat menukar isi dari *textfield* tempat asal dan tujuan. Pertama kali yang dilakukan adalah mencari pada dokumen dengan *id* swapbutton dan memanggil *method click* dengan *parameter* fungsi swapInput seperti pada kode listing 3.13. Fungsi swapInput berisi melakukan pencarian pada dokumen dengan id startInput dan finishInput. Melakukan penampungan sementara dengan mengambil isi dari *textfield* tempat asal, lalu mengubah isi dari *textfield* tempat asal dengan tujuan dan mengubah isi dari *textfield* tempat tujuan dengan isi dari penampungan sementara. Setelah itu, jika kedua *textfield* ada isinya, melakukan pencarian rute. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.14.

Listing 3.13: *Method* untuk memanggil fungsi JavaScript ketika tombol *swap* ditekan

```

1 ...
2 $('#swapbutton').click(swapInput);
3 ...

```

Listing 3.14: Fungsi JavaScript untuk menukar isi *textfield* tempat asal dan tujuan

```

1 /**
2  * Swap the inputs
3  */
4 function swapInput() {
5     var startInput = $('#startInput');
6     var finishInput = $('#finishInput');
7     var temp = startInput.val();
8     startInput.val(finishInput.val());
9     finishInput.val(temp);
10    coordinates['start'] = null;
11    coordinates['finish'] = null;
12    if (startInput.val() != '' && finishInput.val() != '') {
13        findRouteClicked();
14    }
15 }

```

Tombol Reset

Pengguna dapat melakukan pemilihan tempat dari awal dan mengulang tampilan peta. Pertama kali yang dilakukan adalah mencari pada dokumen dengan *id* resetbutton dan memanggil *method click* dengan *parameter* fungsi resetScreen seperti pada kode listing 3.15.

Listing 3.15: *Method* untuk memanggil fungsi JavaScript ketika tombol *reset* ditekan

```

1 ...
2 $('#resetbutton').click(resetScreen);
3 ...

```

Fungsi resetScreen berisi berbagai fungsi seperti pada kode listing 3.16, yaitu:

Listing 3.16: Fungsi JavaScript resetScreen

```

1 function resetScreen() {
2     clearRoutingResultsOnTable();
3     clearRoutingResultsOnMap();
4     clearAlerts();
5     clearStartFinishMarker();
6     $.each(['start', 'finish'], function(sfIndex, sfValue) {
7         var placeInput = $('#' + sfValue + 'Input');
8         placeInput.val('');
9         placeInput.prop('disabled', false);
10        $('#' + sfValue + 'Select').addClass('hidden');
11    });
12 }

```

1. Fungsi clearRoutingResultsOnMap

Fungsi untuk menghapus pada resultVectorSource yang merupakan berbagai *marker* pada peta sebagai hasil pencarian rute dan memperbarui peta. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.17.

Listing 3.17: Fungsi JavaScript untuk menghapus hasil pencarian rute pada peta

```
1 function clearRoutingResultsOnMap() {
2     resultVectorSource.clear();
3     updateRegion(region, false);
4 }
```

2. Fungsi clearRoutingResultsOnTable

Fungsi untuk menghapus tampilan tabel sebagai hasil pencarian rute yang akan ditampilkan pada pengguna. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.18.

Listing 3.18: Fungsi JavaScript untuk menghapus tampilan tabel

```
1 function clearRoutingResultsOnTable() {
2     $('.tabs').remove();
3     $('.tabs-content').remove();
4 }
```

3. Fungsi clearAlerts

Fungsi untuk menghapus *alerts* sebagai tanda yang akan ditampilkan kepada pengguna, seperti sedang melakukan pencarian rute atau masalah koneksi. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.19.

Listing 3.19: Fungsi JavaScript untuk menghilangkan *alerts*

```
1 function clearAlerts() {
2     $('.alert-box').remove();
3 }
```

4. Fungsi clearRoutingResultsOnMap

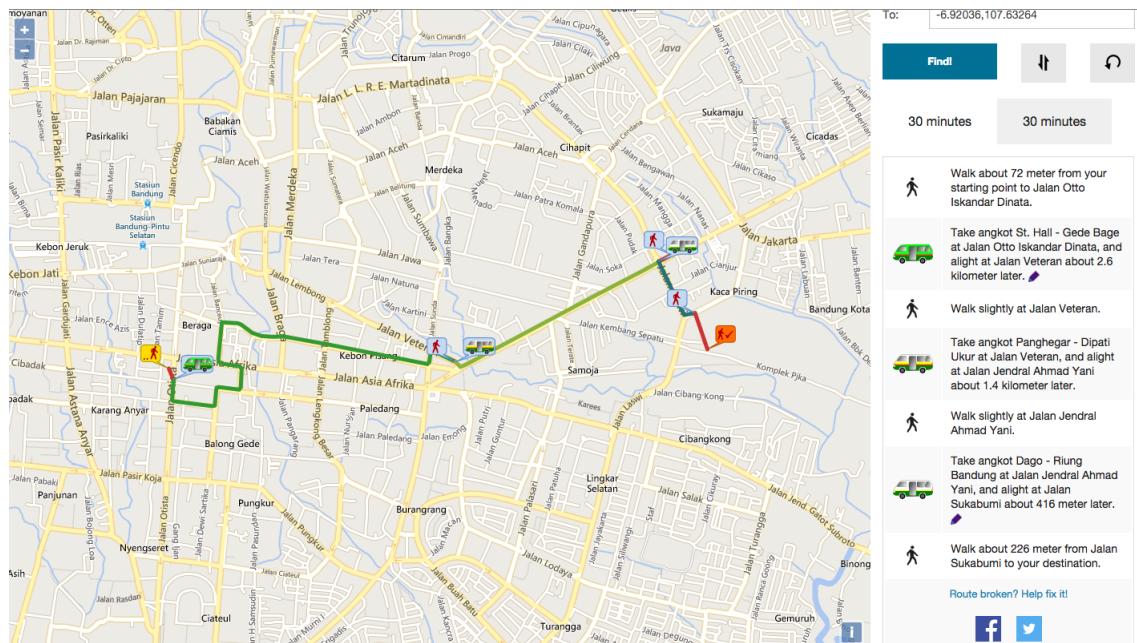
Fungsi untuk menghapus *markers* tempat awal dan tujuan, lalu menghapus fitur pada inputVectorSource. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.20.

Listing 3.20: Fungsi JavaScript untuk menghilangkan *alerts*

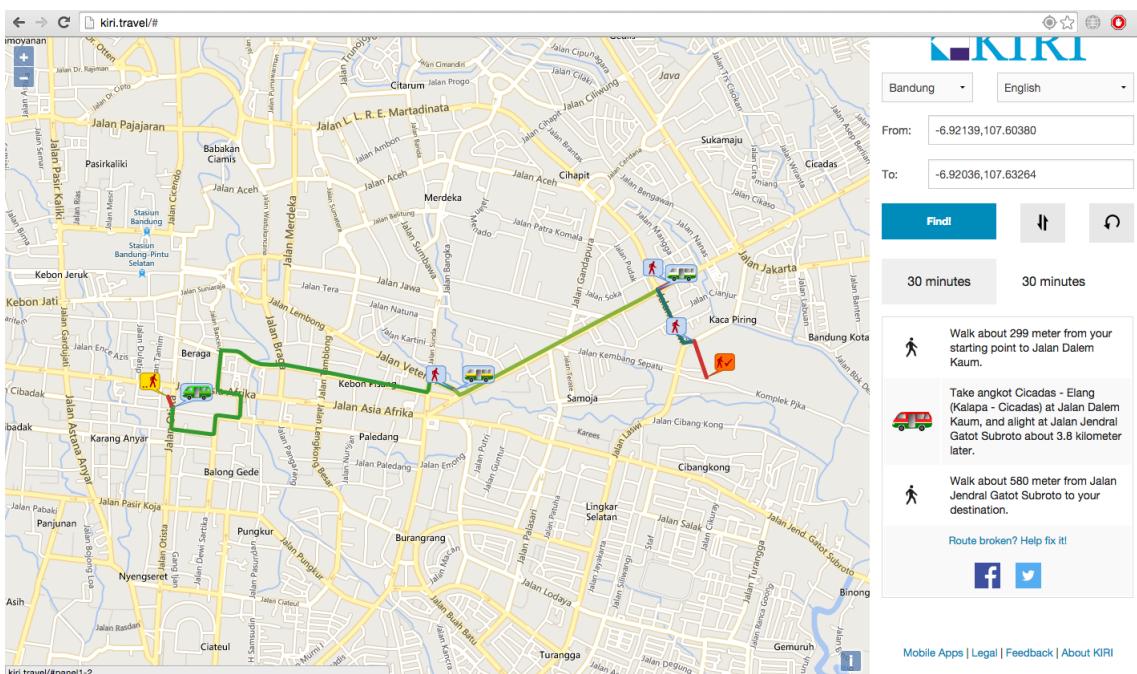
```
1 function clearStartFinishMarker() {
2     if (markers['start'] != null) {
3         markers['start'] = null;
4     }
5     if (markers['finish'] != null) {
6         markers['finish'] = null;
7     }
8     inputVectorSource.clear();
9 }
```

Tombol Find

Pengguna dapat mencari rute untuk sampai ke tujuan (Gambar 3.8). Pengguna dapat memilih rute alternatif yang sudah disediakan KIRI jika ada (Gambar 3.9).



Gambar 3.8: Contoh Pencarian Rute pada KIRI



Gambar 3.9: Contoh Rute Alternatif pada KIRI

Hal yang pertama kali dilakukan adalah melakukan validasi jika salah satu textfield kosong, maka akan langsung membatalkan proses dan memberi alert kepada pengguna. Jika tidak kosong, maka akan memunculkan alert ‘mohon menunggu’. Setelah itu melakukan pengecekan apakah isi dari textfield merupakan format yang benar untuk garis lintang dan bujur. Jika formatnya benar, maka dimasukkan ke dalam array coordinates dan melakukan penambahan completedLatLon yang berfungsi untuk mengetahui apakah kedua textfield sudah benar formatnya untuk dilakukan pencarian rute. Jika formatnya tidak benar, maka melakukan pengecekan array coordinates kosong atau

tidak. Jika kosong, maka melakukan pencarian pilihan tempat yang akan menjadi tempat sugesti yang diberikan kepada pengguna. Jika tidak kosong, maka memanggil fungsi checkCoordinatesThenRoute dengan parameter berupa coordinates. Terakhir, melakukan pengecekan completedLatLon jika isinya sama dengan dua, maka memanggil fungsi checkCoordinatesThenRoute. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.21.

Listing 3.21: Fungsi JavaScript untuk ketika tombol *find* ditekan

```

1 /**
2  * A function that will be called when find route button is clicked
3  * (or triggered by another means)
4 */
5 function findRouteClicked() {
6     // Validate
7     var cancel = false;
8     $.each(['start', 'finish'], function(sfIndex, sfValue) {
9         if ($('#' + sfValue + 'Input').val() === '') {
10             cancel = true;
11             return;
12         }
13     });
14     if (cancel) {
15         showAlert(messageFillBoth, 'alert');
16         return;
17     }
18     clearAlerts();
19     clearRoutingResultsOnTable();
20     showAlert(messagePleaseWait, 'secondary');
22
23     var completedLatLon = 0;
24     $.each(['start', 'finish'], function(sfIndex, sfValue) {
25         var placeInput = $('#' + sfValue + 'Input');
26         var placeSelect = $('#' + sfValue + 'Select');
27         if (isLatLng(placeInput.val())) {
28             coordinates[sfValue] = placeInput.val();
29             completedLatLon++;
30         } else {
31             if (coordinates[sfValue] == null) {
32                 // Coordinates not yet ready, we do a search place
33                 protocol.searchPlace(
34                     placeInput.val(),
35                     region,
36                     function(result) {
37                         placeSelect.empty();
38                         placeSelect.addClass('hidden');
39                         if (result.status != 'error') {
40                             if (result.searchresult.length > 0) {
41                                 $.each(result.searchresult, function(index, value) {
42                                     var placeSelect = $('#' + sfValue + 'Select');
43                                     placeSelect
44                                         .append('<option></option>')
45                                         .attr('value', value['location'])
46                                         .text(value['placename']));
47                                     placeSelect.removeClass('hidden');
48                                 });
49                                 coordinates[sfValue] = result.searchresult[0]['location'];
50                                 checkCoordinatesThenRoute(coordinates);
51                             } else {
52                                 clearSecondaryAlerts();
53                                 clearRoutingResultsOnMap();
54                                 showAlert(placeInput.val() + messageNotFound, 'alert');
55                             }
56                         } else {
57                             clearSecondaryAlerts();
58                             clearRoutingResultsOnMap();
59                             showAlert(messageConnectionError, 'alert');
60                         }
61                     });
62                 } else {
63                     // Coordinates are already available, skip searching
64                     checkCoordinatesThenRoute(coordinates);
65                 }
66             }
67         });
68         if (completedLatLon == 2) {
69             checkCoordinatesThenRoute(coordinates);
70     }

```

71 | }

Fungsi checkCoordinatesThenRoute melakukan pengecekan jika array coordinates tempat awal dan tempat tujuan tidak kosong maka melakukan protocol.findRoute. Jika hasil results sama dengan ‘ok’, maka menunjukkan rute pencarian. Jika hasil result bukan ‘ok’, maka akan menampilkan alert ‘gangguan koneksi’. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.22.

Listing 3.22: Fungsi JavaScript checkCoordinatesThenRoute

```

1 /**
2  * Check if coordinates are complete. If yes, then start routing.
3  * @param coordinates the coordinates to check.
4 */
5 function checkCoordinatesThenRoute(coordinates) {
6     if (coordinates['start'] != null && coordinates['finish'] != null) {
7         protocol.findRoute(
8             coordinates['start'],
9             coordinates['finish'],
10            locale,
11            function(results) {
12                if (results.status === 'ok') {
13                    showRoutingResults(results);
14                } else {
15                    clearSecondaryAlerts();
16                    showAlert(messageConnectionError, 'alert');
17                }
18            });
19    }
20}

```

3.1.3 Internationalization

Penggunaan Internationalization (i18n) pada PHP dengan cara deklarasi semua variabel yang akan digunakan pada proses i18n terlebih dahulu, misalnya buat file dengan nama tirtayasa_en.php untuk Bahasa Inggris dan tirtayasa_id.php untuk Bahasa Indonesia. Pada setiap file tersebut, masukkan *script* PHP untuk menentukan teks yang keluar pada halaman *web* seperti pada kode listing 3.23 dan kode listing 3.24.

Listing 3.23: Script PHP untuk Bahasa Inggris

```

1 <?php
2
3     $index_about_kiri = "About KIRI";
4     $index_apps = "Mobile Apps";
5     $index_advanced_ = "Advanced...";
6     $index_buylticket = "BUY TICKET";
7     $index_connectionerror = 'Connection problem';
8 ?>

```

Listing 3.24: Script PHP untuk Bahasa Indonesia

```

1 <?php
2     $index_about_kiri = "Tentang KIRI";
3     $index_apps = "Apl. Mobile";
4     $index_advanced_ = "Lanjut...";
5     $index_buylticket = "BUY TICKET";
6     $index_connectionerror = 'Gangguan koneksi';
7 ?>

```

Setelah itu, masukkan *script* PHP pada *tag* HTML yang ingin diubah saat dilakukan i18n. Adanya *script* PHP pada *tag* HTML, maka teks akan berubah jika dilakukan i18n seperti pada kode listing 3.25.

Listing 3.25: Script PHP untuk Internationalization

```

1 ...
2     <label for="startInput" class="inline"><?php print $index_from; ?></label>

```

```

3 | <label for="finishInput" class="inline"><?php print $index_to; ?></label>
4 | <a href="#" class="small button expand" id="findbutton"><strong><?php print $index_find; ?></strong></
5 | ...

```

3.1.4 Pencarian Rute

Pencarian rute pada KIRI dilakukan di *server side*, yaitu pada file handle.php. Langkah awal pada “handle.php” dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. “constants.php” untuk menyiapkan data yang akan dipakai pada halaman *web*.
2. “utils.php” untuk fungsi manipulasi data, koneksi *database*, mengirimkan pencatatan, dan melakukan validasi.
 - Fungsi “init_mysql” untuk memuat koneksi *database* dengan memasukkan *host*, *username*, *password*, dan *database* yang digunakan pada MySQL.
 - Fungsi “log_statistic” untuk pencatatan data pada *database*.
 - Fungsi “die_nice” untuk mengirimkan pesan kesalahan.
 - Fungsi “check_apikey_validity” untuk pengecekan apikey yang digunakan ada atau tidak.
 - Fungsi “retrieve_from_post” untuk mengambil data pada URL dengan memanggil method “\$_POST” dengan parameter *key* yang digunakan.
 - Fungsi “retrieve_from_get” untuk mengambil data pada URL dengan memanggil method “\$_GET” dengan parameter *key* yang digunakan.
 - Fungsi “retrieve_from_cache” untuk mengambil data pada *database cache* dengan parameter ‘type’ dan ‘cacheKey’.
 - Fungsi “put_to_cache” untuk memasukkan data pada *database cache* dengan parameter ‘type’, ‘cacheKey’, dan ‘cacheValue’.
3. **start_working** untuk menyiapkan header pada PHP.
 - Fungsi “header(‘Content-Type: application/json’)” untuk menghasilkan *output JSON*.
 - Fungsi “header(‘Cache-control: no-cache’)” digunakan pada HTTP/1.1 dan fungsi “header(‘Pragma: no-cache’)” digunakan pada HTTP/1.0. Keduanya berfungsi untuk mencegah pengguna menyimpan *cache response*.
4. **init_mysql** untuk koneksi pada database menggunakan MySQL.
5. Mendapatkan data ‘mode’, ‘version’, dan ‘apikey’ dari *method POST* masing-masing dengan parameter ‘mode’, ‘version’, dan ‘apikey’.
6. Jika data “**version = null**”, maka isi dengan “1”.
7. Melakukan pengecekan ‘apikey’ apakah ada di *database* atau tidak. Jika ada, cek lagi apakah ada pengecualian IP komputer pada database.

Mode Findroute

Bagian ini terletak di baris 14-181 dari “handle.php” (kode A.1). Langkah pertama yang dilakukan adalah memasukkan data ‘start’, ‘finish’, dan ‘locale’ dengan mendapatkan *method POST* masing-masing dengan *parameter* ‘start’, ‘finish’, dan ‘locale’. Tetapi sebelum dimasukkan, memanggil *method addslashes* yang berfungsi jika ada karakter spesial seperti ‘ atau ” tidak dianggap sebagai suatu String yang berbeda. Setelah itu melakukan pengecekan untuk lokalisasi. Jika ada, load file (lokalisasi Bahasa Inggris atau lokalisasi Bahasa Indonesia). Setelah itu melakukan pengecekan variabel ‘presentation’, ada dua yaitu *mobile* atau *desktop*. Melakukan pengecekan version yang digunakan:

- Jika “**version >= 2**”, maka memasukkan data ‘count’ dengan “1”. Jika “**presentation = mobile**”, maka memasukkan data ‘count’ dengan jumlah *array alternatives*. Setelah itu melakukan pengulangan sebanyak ‘count’ yang berisi:

Menambahkan *query URL* menjangan dengan:

 - “?start=koordinat start” dan “finish=koordinat finish”.
 - ‘mw’, ‘wm’, dan ‘pt’ masing-masing dengan nilai dari *array alternative* satu persatu dengan indeks ‘mw’, ‘wm’, dan ‘pt’.
 - memanggil fungsi *file_get_content* yang akan mengembalikan “FALSE” jika gagal dan mengembalikan JSON pesan kesalahan. Jika berhasil akan mendapatkan String dengan *URL* dari menjangan, pembacaan maksimal sebanyak 51200 *bytes*.
 - memasukkan ke *array ‘results’* yang mempunyai indeks ‘result’ dengan nilai “true”.
- Jika “**version < 2**”, langsung akses *URL* menjangan dengan *query* “?start=koordinat start” dan “finish=koordinat finish”.

Langkah selanjutnya adalah pengulangan sejumlah data ‘results’ menjadi ‘result’ dengan nilai yang dimasukkan ke data ‘dummy’ yang berisi:

- Membuat data ‘steps’ yang berisi data ‘result’ yang telah dipisahkan per baris.
- Melakukan pengulangan setiap data ‘steps’ dan dimasukkan ke ‘step’ yang berisi:
 - Membuang spasi yang ada pada data ‘step’. Jika ‘step’ sudah tidak ada isinya, melanjutkan ke langkah selanjutnya.
 - Jika “**step = none**”, melakukan pengecekan pada banyaknya data ‘results’. Jika banyak data ‘results’ bukan satu berarti ada rute alternatif dan akan melanjutkan ke langkah selanjutnya. Tetapi jika banyak data ‘results’ satu, tidak ada rute alternatif.
 - Mendaftarkan data ‘means’, ‘means_detail’, ‘route’, ‘distance’, dan ‘nearbyplaceids’ yang didapat dari data ‘step’ yang telah dipisahkan “/”. Jika salah satu data kosong, akan menutup koneksi SQL dan mengeluarkan pesan kesalahan.
 - Inisialisasi data ‘points’ yang didapat dari data ‘route’ yang sudah dipisahkan spasi, inisialisasi data ‘from’ dari data ‘points’ dengan indeks 0 dan inisialisasi data ‘to’ dari data ‘points’ dengan indeks terakhir.

- Jika nilai data ‘points’ ada yang sama dengan “start”, maka mengganti data ‘points’ tersebut dengan data ‘start’. Jika nilai data ‘points’ ada yang sama dengan “finish”, maka mengganti data ‘points’ tersebut dengan data ‘finish’.
- Memasukkan data ‘humanized_from’ dengan memanggil fungsi humanize_point dengan parameter ‘from’ dan ‘humanized_to’ dengan memanggil fungsi humanize_point dengan parameter ‘to’.
- Jika “means = walk”, melakukan pengecekan “humanized_from = humanized_to”. Jika “presentation != mobile”, maka memasukkan ‘message_walk_samestreet’ ke variabel ‘humanreadable’. Mengganti “%from” yang ada di ‘humanreadable’ dengan value “humanized_from”, mengganti “%distance” yang ada di ‘humanreadable’ dengan value “distance” yang dipresentasikan sesuai format wilayah pengguna. Lalu menghitung waktu tempuh yg dibutuhkan.
- Jika “means != walk”, melakukan pencarian pada database ‘tracks’ digabung dengan ‘tracktypes’ dengan kolom nama jalur, tipe jalur yang digunakan, URL untuk melakukan pemesanan (jika XTrans), kecepatan transportasi, dan informasi internal jalur dimana “trackTypeId = means” pada tabel ‘tracktypes’ dan ‘tracks’ serta “trackid = means_detail” pada tabel ‘tracks’. Jika ada hasil dari pencarian database, memasukkan hasil dengan indeks ke-nol ke ‘readable_track_name’ dan memasukkan hasil dengan indeks pertama ke ‘track_type_name’. Jika “presentation = mobile”, menambahkan data ‘humanized_from’ dengan “%fromicon” dan ‘humanized_to’ dengan “%toicon”. Memasukkan ‘message_angkot’ ke data ‘humanreadable’. Memperbarui ‘humanreadable’ dengan mengganti “%from” yang ada di ‘humanreadable’ dengan value “humanized_from”, memperbarui ‘humanreadable’ dengan mengganti “%to” yang ada di ‘humanreadable’ dengan value “humanized_to”, memperbarui ‘humanreadable’ dengan mengganti “%distance” yang ada di ‘humanreadable’ dengan value “distance” yang dipresentasikan sesuai format wilayah pengguna, memperbarui ‘humanreadable’ dengan mengganti “%trackname” yang ada di ‘humanreadable’ dengan value ‘readable_track_name’, dan memperbarui ‘humanreadable’ dengan mengganti “%tracktype” yang ada di ‘humanreadable’ dengan value ‘track_type_name’. Membuat ‘speed’ dengan mengambil hasil pencarian dari indeks ke-empat yang sudah dijadikan Integer, lalu menghitung waktu tempuh. Melakukan pengecekan ‘URL jalur’ dan ‘extraParameter’ kosong tidak. Jika tidak kosong maka menambahkan data ‘booking_url’ dengan menambahkan nilai ‘URL jalur’ dan ‘extraParameter’. Lalu melakukan pengecekan hasil pencarian ‘internalinfo’ dimulai dengan string “angkotwebid:”. Jika dimulai dengan “angkotwebid:”, maka mendapatkan array ‘token’ dengan memisahkan “:” pada ‘internalInfo’. Membuat ‘editor_url’ didapat dari awalan URL angkotwebid, token dengan indeks pertama + akhiran URL angkotwebid.
- Jika “humanreadable != null”, memasukkan ‘route_output’ dengan isi array dari ‘means’, ‘means_detail’, ‘points’, ‘humanreadable’, ‘booking_url’, dan ‘editor_url’.
- Memasukkan routing_result dengan indeks ‘steps’ dengan nilai ‘route_output’
- Memasukkan routing_result dengan indeks ‘traveltime’ dengan nilai jam dan menit dari ‘tra-

vel_time'.

- Memasukkan kembali ‘routing_result’.

Setelah itu, membuat pencatatan statistik sesuai dengan ‘apikey’ yang digunakan dan menutup koneksi ke *database*. Jika “version != null” dan “version >= 2”, maka print String yang sudah di *encode* menjadi JSON dengan “status : ok”, “routingresult : hasil pencarian rute”. Jika “version = null” dan “version < 2”, maka print String yang sudah di *encode* menjadi JSON dengan “status : ok”, “routingresult : langkah-langkah hasil pencarian rute”, dan “traveltime : waktu tempuh”.

Mode Search

Bagian ini terletak di baris 183-280 dari “handle.php” (kode A.1). Langkah pertama yang dilakukan adalah memasukkan data ‘querystring’, ‘apikey’, dan ‘region’ dengan mendapatkan *method POST* masing-masing dengan *parameter* ‘querystring’, ‘apikey’, dan ‘region’. Jika “region = null”, maka isi ‘region’ dengan “bandung”. Melakukan pengulangan sejumlah data ‘regioninfos’ dengan nilai yang dimasukkan ke data ‘value’ yang berisi:

- Mencari dalam ‘querystring’ ada *pattern* “/searchplace/i”, dimana ‘searchplace’ diambil dari ‘value’ dengan indeks ‘searchplace_regex’ dan tampilkan pada *array* ‘matches’. Jika terdapat pattern tersebut, maka memasukkan ‘region’ dengan ‘key’, memperbarui ‘querystring’ dengan mengambil panjang kalimat sebanyak ‘matches’ dengan indeks nol dan pertama dari ‘querystring’, dan memberhentikan pengulangan.

- Mengubah ‘querystring’ menjadi format *URL*.

- Memasukkan ‘cached_searchplace’ dengan mengambil *cache* dengan tipe “searchplace” dan *key* ‘region’/‘querystring’. Jika “cached_searchplace != null”, maka membuat JSON untuk *output* dengan “status : ok”, “searchresult : mengubah JSON menjadi String dari cached_searchplace”, “attributions : null”.

Jika “cached_searchplace = null”, memasukkan data ‘lat’, ‘lon’, dan ‘radius’ yang didapat dari ‘regioninfos’ dengan indeks ‘region’ dengan *key* ‘lat’, ‘lon’, dan ‘radius’. Memasukkan ‘result’ dengan hasil akses *URL* dari data ‘full_url’. Jika “result = FALSE” atau jumlah “result > maximum_http_response_size”, maka mengeluarkan pesan kesalahan. Setelah itu, memasukkan ‘json_result’ dengan mengubah JSON menjadi String dari data ‘result’. Jika ‘json_result’ dengan indeks status adalah “OK” atau “ZERO_RESULTS”, maka menyiapkan array ‘search_result’. Jika hasilnya “ZERO_RESULTS”, maka mengeluarkan catatan kesalahan dan memperbarui data ‘size’ menjadi “0”. Jika hasilnya “OK”, maka mengambil angka minimal antara ‘result’ dan ‘search_maxresult’. Melakukan pengulangan dari nol sampai dengan ‘size’ yang dinisialkan dengan ‘i’:

- Memasukkan data ‘current_venue’ dengan ‘json_result’ indeks results dengan key ‘i’.
- Memasukkan data ‘search_result’ dengan indeks ‘i’ dan *key* ‘placename’ yang isinya adalah ‘current_venue’ dengan indeks name.
- Memasukkan data ‘search_result’ dengan indeks ‘i’ dan *key* ‘location’ yang isinya adalah String yang sudah diformat “%.latlonlf%.latlonlf” yang nilainya diambil dari ‘current_venue’ dengan indeks geometry dan location dengan *key* lat dan lng.

- Menyiapkan ‘json_output’ yang merupakan array dari “status : ok”, “searchresult : search_result” yang merupakan hasil pencarian rute, dan “attributions : null”.
- Mengirim catatan dengan ‘apikey’ yang digunakan
- Memasukkan ke *cache* dengan tipe ‘cache_searchplace’, *key* “region/querystring” yang berisi JSON ‘search_result’.
- Mengeluarkan hasil JSON ‘json_output’.

Mode Reporterror

Bagian ini terletak di baris 282-284 dari “handle.php” (kode A.1). Langkah pertama yang dilakukan adalah mendapatkan ‘errorcode’ dari *method POST* dengan *parameter* “errorcode”. Mencatat kesalahan dan dimasukkan ke dalam *file*. Mengeluarkan JSON dengan “status : OK” dan memberhentikan eksekusi program.

Mode Nearbytransport

Bagian ini terletak di baris 286-313 dari “handle.php” (kode A.1). Langkah pertama yang dilakukan adalah mendapatkan ‘start’ dari *method POST* dengan *parameter* “routestart”. Jika “version >= 2”, maka membuat data ‘lines’ dengan mendapatkan String dari ‘menjangan_url’ + /?start=‘start’. Setelah mendapatkan String tersebut, lakukan pemisahan baris. Melakukan pengulangan sebanyak ‘lines’ yang berisi:

- Melakukan pemisahan dari ‘’ dari ‘line’, lalu mendaftarkan menjadi ‘tracktypeid’, ‘trackid’, dan ‘distance’.
- Membuat data ‘result’ dengan melakukan perintah SQL, yaitu mendapatkan ‘trackname’ dari tabel ‘tracks’ dimana ‘trackid’ dan ‘tracktypeid’ sesuai dengan yang sudah didaftarkan.
- Membuat data ‘row’ dengan mengambil hasil dari data ‘result’ dan melakukan pengulangan yang berisi:
 - Membuat data ‘trackName’ dengan mengambil ‘row’ indeks nol.
 - Membuat data ‘nearby_result’ yang merupakan array dari ‘trackTypeId’, ‘trackId’, ‘trackName’, dan ‘distance’.
- Menyortir array ‘nearby_result’ berdasarkan fungsi “nearby_result_compare”. Fungsi “nearby_result_compare” membandingkan jarak yang diambil dari *array*.
- Membuat catatan dengan ‘apikey’ yang digunakan.
- Menyiapkan dan mengeluarkan ‘json_output’ dengan isi “status : ok”, “nearbytransports : nearby_result”.

Fungsi `humanize_point`

Tujuan dari fungsi ini adalah merubah lokasi dalam bentuk *point* menjadi nama lokasi tempat dari *point* tersebut. Fungsi ini menerima parameter ‘location’ yang merupakan String. Fungsi ini berisi sebagai berikut:

- Melakukan deklarasi variabel global untuk digunakan.
- Melakukan pengecekan data ‘location’. Jika “`location = start`” maka mengembalikan ‘message_start’. Jika “`location = finish`”, maka mengembalikan ‘message_finish’.
- Jika bukan keduanya, maka memanggil fungsi “`mysqli_escape_string`”.
- Melakukan pengecekan *cache* ada atau tidak dengan *key* ‘cache_geocoding’ dan bernilai sesuai dengan parameter ‘location’ atau tidak dan dimasukkan ke data ‘cached_geocode’. Jika ada nilainya, langsung mengembalikan nilai tersebut.
- Jika tidak ada, maka akan menambahkan *query* pada *URL* Google. Jika berhasil akses dan mendapatkan “`status = OK`”, maka akan menambahkan lokasi sugesti pada pengguna. Jika “`status != OK`”, maka akan menampilkan pesan kesalahan.

3.2 Analisis Sistem Usulan

3.2.1 Form Samping

Dropdown Menu Kota

Untuk menampilkan pilihan kota pada Play Framework , menampilkan semua pilihan kota yang terdapat pada KIRI. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.26

Listing 3.26: Menampilkan pilihan kota kepada pengguna

```

1 ..
2 <select class="fullwidth" id="regionselect">
3   <option value="bdg">Bandung</option>
4   <option value="jkt">Jakarta</option>
5   <option value="sby">Surabaya</option>
6   <option value="mlg">Malang</option>
7 </select>
8 ..

```

Untuk memperbarui peta menggunakan Play Framework , membuat fungsi JavaScript updateMap dengan parameter array Float sebagai garis bujur dan garis lintang dan zoom sebagai tingkat zoom pada peta. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.27.

Listing 3.27: Fungsi JavaScript untuk memperbarui peta

```

1 var updateMap = function(arrLonLat,zoom){
2
3   map.getView().setCenter(ol.proj.transform(arrLonLat, 'EPSG:4326', 'EPSG:3857'));
4   map.getView().setZoom(zoom);
5 };

```

Untuk menambahkan aksi ketika memilih opsi *dropdown* kota, pertama melakukan pencarian pada dokumen dengan *id* regionselect. Handler tersebut berfungsi ketika mengganti pilihan pada dropdown, memasukkan koordinat yang tepat untuk opsi kota dan memanggil fungsi updateMap untuk memperbarui peta. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.28.

Listing 3.28: Fungsi JavaScript untuk menambahkan *handler* ketika mengganti *dropdown* kota

```

1 var regionSelect = document.getElementById("regionselect");
2
3 var handlerRegion = function () {
4     var regionValue = regionSelect.value;
5     if(regionValue=="bdg")
6     {
7         arrLonLat = [107.60981, -6.91474];
8         updateMap(arrLonLat,12);
9     } else if(regionValue=="jkt")
10    {
11        arrLonLat = [106.84517, -6.21154];
12        updateMap(arrLonLat,11);
13    } else if(regionValue=="sby")
14    {
15        arrLonLat = [112.71908, -7.27421];
16        updateMap(arrLonLat,12);
17    } else
18    {
19        arrLonLat = [112.6319264, -7.9812985];
20        updateMap(arrLonLat,13);
21    }
22 }
23
24 };
25 regionSelect.addEventListener("change", handlerRegion, false);

```

Dropdown Menu Bahasa

Untuk menampilkan pilihan bahasa, menggunakan *tag* HTML *option*. Pada bagian ini. Kode dapat dilihat pada ??

Listing 3.29: Menampilkan pilihan bahasa kepada pengguna

```

1 ...
2 <select class="fullwidth" id="localeselect">
3     <option value="en">English</option>
4     <option value="id">Bahasa Indonesia</option>
5 </select>
6 ...

```

Ketika memilih *dropdown* bahasa, pertama melakukan pencarian pada dokumen dengan *id* *localeselect*. Setelah itu menambahkan *handler* yang berisi melakukan pengecekan isi dari *dropdown* bahasa, lalu memanggil *method* JavaScript *window.location.replace* dengan *parameter* URL baru yang sesuai dengan bahasa. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.30.

Listing 3.30: Fungsi JavaScript untuk Internationalization

```

1 ...
2 var localeSelect = document.getElementById("localeselect");
3
4 var handlerLocale = function(){
5     var localeValue = localeSelect.value;
6     if(localeValue=="en")
7     {
8         window.location.replace("http://localhost:9000");
9     }
10    else if(localeValue == "id")
11    {
12        window.location.replace("http://localhost:9000/id");
13    }
14 }
15 };
16 localeSelect.addEventListener("change", handlerLocale, false);
17 ...

```

Textfield

Pada Play Framework , *Textfield* pada KIRI dibuat agar dapat dilakukan proses i18n, seperti pada kode listing 3.31 untuk *textfield* tempat asal dan kode listing 3.32 untuk *textfield* tempat tujuan.

Listing 3.31: Menampilkan *textfield* tempat awal kepada pengguna

```

1 ..
2 <div class="small-2 columns">
3   <label for="startInput" class="inline">@Messages.get("from")</label>
4 </div>
5 <div class="small-10 columns">
6   <input type="text" id="startInput" value="" 
7   placeholder="@Messages.get("ph_from")">
8 </div>
9 ..

```

Listing 3.32: Menampilkan *textfield* tempat tujuan kepada pengguna

```

1 ..
2 <div class="small-2 columns">
3   <label for="finishInput" class="inline">@Messages.get("to")</label>
4 </div>
5 <div class="small-10 columns">
6   <input type="text" id="finishInput" value="" 
7   placeholder="@Messages.get("ph_to")">
8 </div>
9 ..

```

Pada Play Framework , hal yang diubah adalah pengambilan gambar pada folder ‘assets/images. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.33.

Listing 3.33: Membuat *event* klik pada peta

```

1 //for map click event
2 map.on('click', function(event) {
3   if (startInput.value === '') {
4     markers['start'] = new ol.Feature({
5       geometry: new ol.geom.Point(event.coordinate)
6     })
7     markers['start'].setStyle(new ol.style.Style({
8       image: new ol.style.Icon({
9         src: '/assets/images/start.png',
10        anchor: [1.0, 1.0]
11      })
12    }));
13    inputVectorSource.addFeature(markers['start']);
14    startInput.value = latLngToString(ol.proj.transform(event.coordinate, 'EPSG:3857', 'EPSG:4326'));
15  }else if (finishInput.value === '') {
16    markers['finish'] = new ol.Feature({
17      geometry: new ol.geom.Point(event.coordinate)
18    })
19    markers['finish'].setStyle(new ol.style.Style({
20      image: new ol.style.Icon({
21        src: 'assets/images/finish.png',
22        anchor: [0.0, 1.0]
23      })
24    }));
25    inputVectorSource.addFeature(markers['finish']);
26    finishInput.value = latLngToString(ol.proj.transform(event.coordinate, 'EPSG:3857', 'EPSG:4326'));
27  }
28 });
29 });

```

Tombol Swap

Pengguna dapat menukar isi dari *textfield* tempat asal dan tujuan. Pertama kali yang dilakukan adalah mencari pada dokumen dengan *id* swapbutton dan menambahkan fungsi seperti pada kode listing 3.34. Fungsi tersebut berisi menukar isi dari *textfield* tempat asal dan tempat tujuan seperti pada kode listing 3.14.

Listing 3.34: *Method* untuk memanggil fungsi JavaScript ketika tombol *swap* ditekan

```

1 ..
2 var swapBtn = document.getElementById("swapbutton");
3
4 swapBtn.addEventListener("click",swapInput);
5 ..

```

Listing 3.35: Fungsi JavaScript untuk menukar isi *textfield* tempat asal dan tujuan

```

1 /**
2  * Swap the inputs
3  */
4 function swapInput() {
5     var temp = startInput.value;
6
7     startInput.value = finishInput.value;
8     finishInput.value = temp;
9
10    coordinates['start'] = null;
11    coordinates['finish'] = null;
12
13    if(startInput.value != "" && finishInput.value != ""){
14        findRouteClicked();
15    }
16}
17

```

Tombol Reset

Pertama kali yang dilakukan adalah mencari pada dokumen dengan *id* resetbutton dan menambahkan fungsi reset ketika tombol reset ditekan seperti pada kode listing 3.36.

Listing 3.36: *Method* untuk memanggil fungsi JavaScript ketika tombol *reset* ditekan

```

1 ...
2 var resetBtn = document.getElementById("resetbutton");
3 resetBtn.addEventListener("click", reset);
4 ...

```

Fungsi reset berisi berbagai fungsi seperti pada kode listing 3.16, yaitu:

Listing 3.37: Fungsi JavaScript reset

```

1 /**
2  * Reset Screen
3  */
4 function reset() {
5     clearRoutingResultsOnTable();
6     clearRoutingResultsOnMap();
7     clearAlerts();
8     clearStartFinishMarker();
9
10    var x = ['start', 'finish'];
11    for (x in markers, function(sfIndex, sfValue) {
12        var placeInput = '#' + sfValue + 'Input';
13        placeInput.val('');
14        placeInput.prop('disabled', false);
15        '#' + sfValue + 'Select'.addClass('hidden');
16    });
17}

```

1. Fungsi `clearRoutingResultsOnMap`

Fungsi untuk menghapus pada resultVectorSource yang merupakan berbagai *marker* pada peta sebagai hasil pencarian rute dan memperbarui peta. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.38.

Listing 3.38: Fungsi JavaScript untuk menghapus hasil pencarian rute pada peta

```

1     function clearRoutingResultsOnMap() {
2         resultVectorSource.clear();
3         arrLonLat = [107.60981, -6.91474];
4         updateMap(arrLonLat,12);
5     }

```

2. Fungsi `clearRoutingResultsOnTable`

Fungsi untuk menghapus tampilan tabel sebagai hasil pencarian rute yang akan ditampilkan

pada pengguna. Pertama melakukan pencarian pada dokumen dengan *id* tabs dan tabs-content. Lalu, menghapus pada dokumen dengan *id* tersebut. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.39.

Listing 3.39: Fungsi JavaScript untuk menghapus tampilan tabel

```

1 function clearRoutingResultsOnTable() {
2     var tabs = document.getElementById("tabs");
3     var tabsContent = document.getElementById("tabs-content");
4     tabs.remove();
5     tabsContent.remove();
6 }
```

3. Fungsi clearAlerts

Fungsi untuk menghapus *alerts* sebagai tanda yang akan ditampilkan kepada pengguna, seperti sedang melakukan pencarian rute atau masalah koneksi. Pertama melakukan pencarian dokumen dengan id alert-box, lalu menghapus pada dokumen. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.40.

Listing 3.40: Fungsi JavaScript untuk menghilangkan *alerts*

```

1 function clearAlerts() {
2     var alertBox = document.getElementById("alert-box");
3     alertBox.remove();
4 }
```

Tombol Find

Pada Play Framework , kode yang diganti hanya tampilan saja. Kode dapat dilihat pada kode listing 3.41.

Listing 3.41: Fungsi JavaScript untuk ketika tombol *find* ditekan

```

1 ...
2 <div class="small-6 columns">
3     <a href="#" class="small button expand" id="findbutton"><strong>@Messages.get("find")</strong></a>
4 </div>
5 ...
```

3.2.2 Internationalization

Penggunaan i18n pada Play Framework hampir sama dengan i18n pada PHP, pertama deklarasi semua variabel yang akan digunakan pada i18n, misal membuat file dengan nama messages.en untuk Bahasa Inggris dan messages.id untuk Bahasa Indonesia. Pada setiap file tersebut, masukkan kunci beserta value untuk menentukan teks yang keluar pada halaman web seperti pada kode listing 3.42 dan kode listing 3.43.

Listing 3.42: Script Play Framework untuk Bahasa Inggris

```

1 from = From:
2 ph_from = e.g. Stasiun
3 ph_to = e.g. Monas, Jakarta
4 find = Find!
5 to = To:
6 ...
```

Listing 3.43: Script Play Framework untuk Bahasa Indonesia

```

1 from = Dari:
2 ph_from = misal: Stasiun
3 ph_to = misal: Monas, Jakarta
4 find = Cari!
5 to = Ke:
6 ...
```

Pada Play Framework , ada dua cara untuk melakukan i18n dan sudah tersedia method untuk i18n, yaitu:

1. Memanggil *method* @Messages dengan parameter berupa String yang merupakan kunci dari file messages.LANG. Tetapi, dengan menggunakan cara ini, perlu dilakukan memuat ulang dua kali halaman *web*. Kode dapat dilihat pada [3.44](#)

Listing 3.44: Script Play Framework untuk Internationalization

```

1  ..
2  <label for="startInput" class="inline">@Messages("from")</label>
3  <label for="finishInput" class="inline">@Messages("to")</label>
4  <a href="#" class="small button expand" id="findbutton"><strong>@Messages("find")</strong></
5    a>
...

```

2. Melakukan @import play.i18n._ pada *template view* dan menggunakan *method* Messages.get dengan parameter berupa String yang merupakan kunci dari file messages.LANG. Kode dapat dilihat pada [3.45](#).

Listing 3.45: Script Play Framework untuk Internationalization

```

1 @import play.i18n._
2 ..
3 <label for="startInput" class="inline">@Messages.get("from")</label>
4 <label for="finishInput" class="inline">@Messages.get("to")</label>
5 <a href="#" class="small button expand" id="findbutton"><strong>@Messages.get("find")</
strong></a>

```

memanggil method @Messages dengan parameter berupa String yang merupakan kunci dari file messages.LANG. Dengan memanggil method @Messages ini, akan mengganti dengan value pada file messages.LANG seperti pada kode listing ??.

3.2.3 Tampilan

Tampilan pada Play Framework menggunakan format bahasa Scala. Tetapi penggunaan Scala pada Play Framework tidak mengharuskan mahir dalam menggunakan Scala. Play Framework menggunakan Scala tetapi ada ekstensi tambahan lagi yaitu HTML sehingga tidak berbeda jauh dalam penggunaannya dengan HTML biasa hanya dalam Scala, pedeklarasian variabel menggunakan notasi @, sedangkan pada PHP menggunakan notasi \$.

3.2.4 JavaScript dan stylesheet

Penggunaan *stylesheet* dan Javascript pada PHP hanya tinggal memasukkan direktori file yang hendak digunakan, seperti pada kode listing [3.46](#). Sedangkan pada Play Framework , penggunaan *stylesheet* dan Javascript harus didefinisikan terlebih dahulu pada routes seperti pada kode listing [3.47](#). Pada [4], untuk akses folder public method yang dipanggil adalah method at dan juga tidak disebutkan file mana yang akan diakses, sedangkan pada Play 2.4 method yang dipakai adalah method **versioned** dan menyebutkan file mana yang akan diakses, yaitu file:Asset. Setelah melakukan definisi pada routes, memasukkan stylesheet atau Javascript pada *view* dengan memanggil routes dengan direktori file yang hendak digunakan seperti pada kode listing [3.48](#).

Listing 3.46: Penggunaan *stylesheet* dan Javascript pada PHP

```

1 <link rel="stylesheet" href="css/styleIndex.css" />
2 <script src="foundation/js/vendor/modernizr.js"></script>

```

Listing 3.47: Routes untuk penggunaan *stylesheet* dan Javascript

```
1| GET      /assets/*file           controllers.Assets.versioned(path="/public", file: Asset)
```

Listing 3.48: Penggunaan *stylesheet* dan Javascript pada Play Framework

```
1| <link rel="stylesheet" href="@routes.Assets.versioned("css/styleIndex.css")" type="text/css">
2| <script src="@routes.Assets.versioned("foundation/js/vendor/modernizr.js")"></script>
```

Untuk mendapatkan elemen View pada JavaScript PHP langsung memanggil `id` tujuan yang ada pada View sebagai parameter, seperti pada kode listing 3.49. Sedangkan pada Play Framework , mendapatkan elemen View pada JavaScript harus menggunakan method `document.getElementById` dengan parameter berupa `id` tujuan, seperti pada kode listing 3.50.

Listing 3.49: Mendapatkan elemen View pada JavaScript PHP

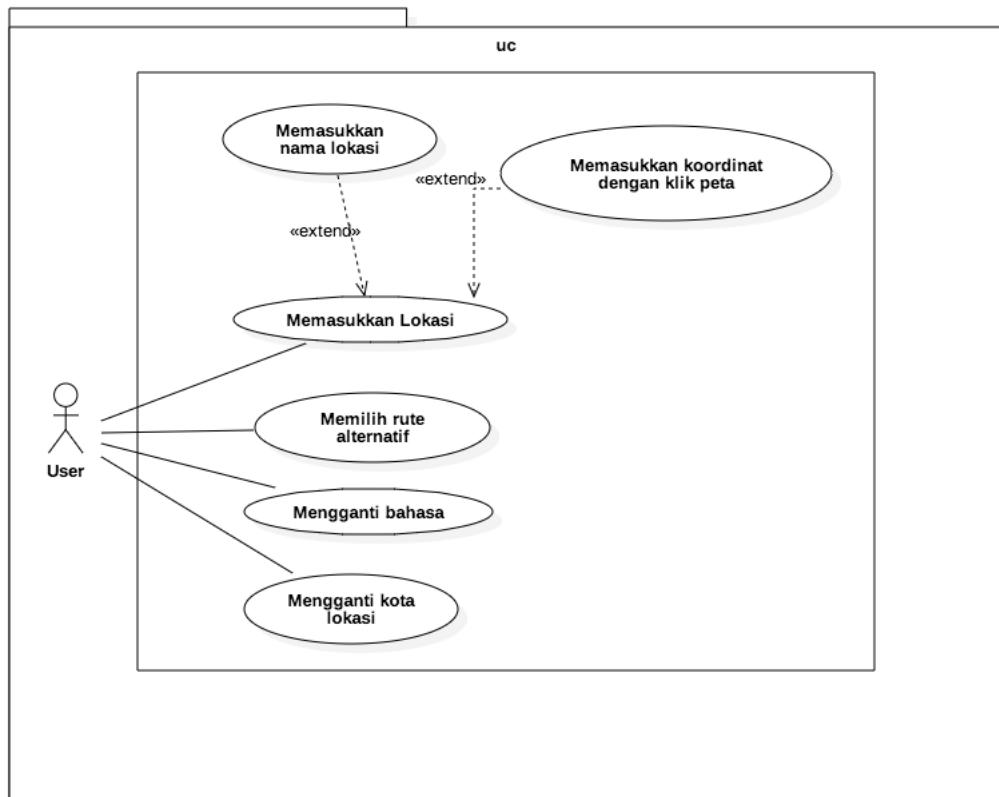
```
1| $( '.tabs' ).remove();
2| $( '.tabs-content' ).remove();
```

Listing 3.50: Mendapatkan elemen View pada JavaScript Play Framework

```
1| var tabs = document.getElementById("tabs").remove();
2| var tabs_content = document.getElementById("tabs-content").remove();
```

3.3 Analisis Use Case

Diagram *use case* pada KIRI hanya mempunyai satu aktor, yaitu pengguna. Diagram *use case* dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10: Use Case Diagram KIRI

Terdapat empat *use case*, yaitu:

1. **Memasukkan lokasi**, pengguna dapat memasukkan lokasi dengan memasukkan nama lokasi ataupun melakukan klik pada peta dan diubah menjadi koordinat.
2. **Memilih rute alternatif**, pengguna dapat memilih rute alternatif (jika ada) setelah proses pencarian rute.
3. **Mengganti bahasa**, pengguna dapat memilih bahasa yang ingin digunakan dengan bahasa yang disediakan, Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. **Mengganti lokasi kota**, pengguna dapat memilih lokasi kota mana yang ingin digunakan dengan pilihan kota yang disediakan, yaitu: Bandung, Jakarta, Surabaya, dan Malang.

3.3.1 Skenario Use Case

1. Memasukkan lokasi

- Nama: Memasukkan lokasi
- Aktor: Pengguna
- Deskripsi: Memasukkan lokasi dengan memasukkan nama lokasi ataupun melakukan klik pada peta dan diubah menjadi koordinat.
- Kondisi awal: -
- Kondisi akhir: Pencarian rute dan rute alternatif (jika ada) yang akan ditampilkan pada pengguna berupa rute pada peta dan penjelasan rute.
- Skenario utama:

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Pengguna memasukkan lokasi	Sistem mendapatkan lokasi kemudian menampilkan hasil pencarian rute

- Eksepsi: Lokasi tidak ditemukan.

2. Memilih rute alternatif

- Nama: Memilih rute alternatif
- Aktor: Pengguna
- Deskripsi: Memilih rute alternatif.
- Kondisi awal: Pencarian rute sudah berhasil dan ada rute alternatif
- Kondisi akhir: Menampilkan kepada pengguna rute alternatif pada peta beserta penjelasannya.
- Skenario utama:

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Pengguna memilih rute alternatif	Sistem menampilkan pencarian rute alternatif pada peta dan penjelasannya

- Eksepsi: Tidak ada rute alternatif.

3. Mengganti bahasa

- Nama: Mengganti bahasa
- Aktor: Pengguna
- Deskripsi: Memilih opsi bahasa yang akan digunakan.
- Kondisi awal: -
- Kondisi akhir: Menampilkan kepada pengguna dengan bahasa yang dipilih
- Skenario utama:

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Pengguna memilih opsi bahasa	Sistem menampilkan tampilan dengan bahasa yang dipilih oleh pengguna

- Eksepsi: -

4. Mengganti lokasi kota

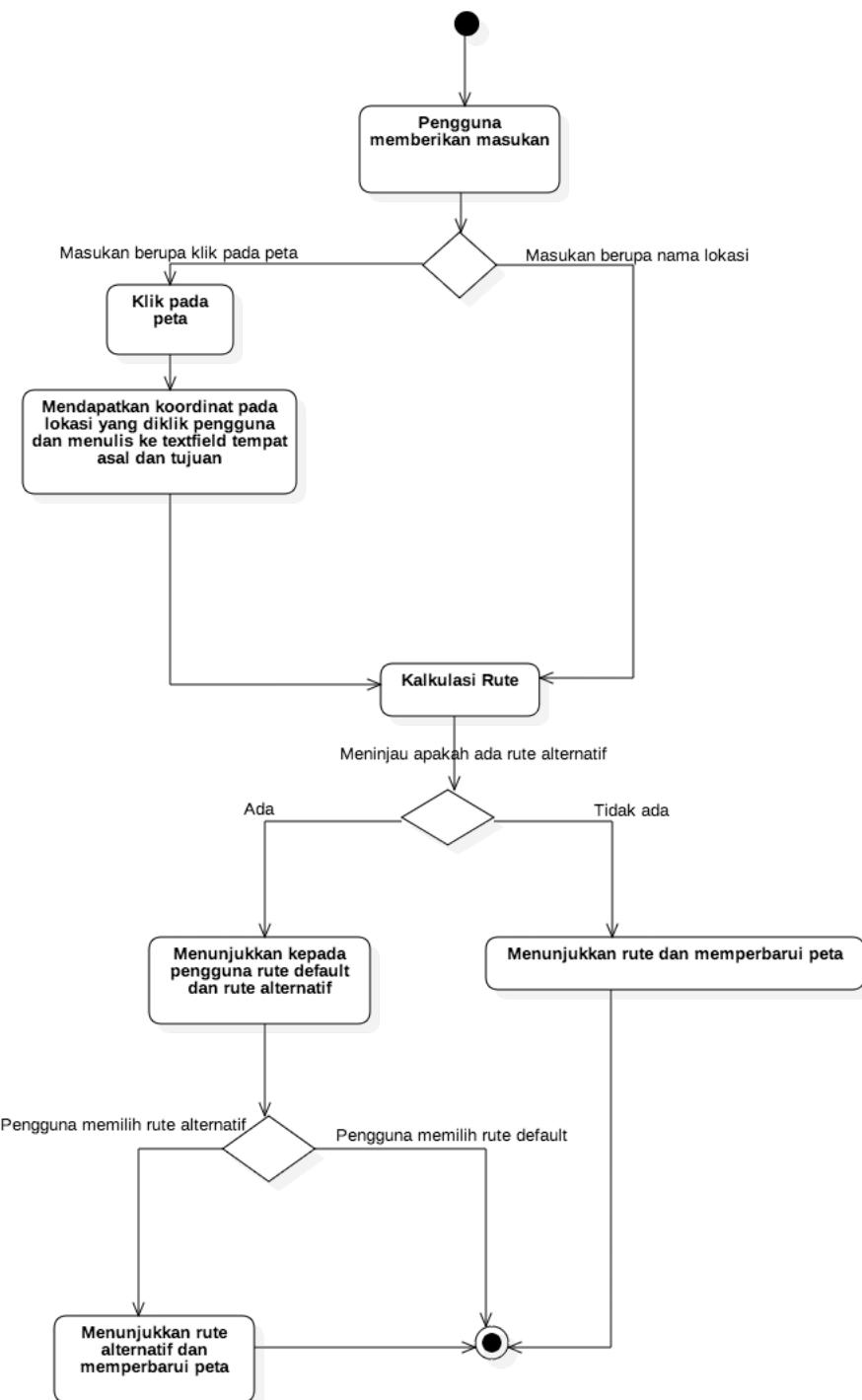
- Nama: Mengganti lokasi kota
- Aktor: Pengguna
- Deskripsi: Memilih opsi lokasi kota yang akan ditampilkan pada peta dan pencarian rute pada kota tersebut.
- Kondisi awal: -
- Kondisi akhir: Menampilkan kepada pengguna dengan lokasi kota yang dipilih
- Skenario utama:

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Pengguna memilih opsi lokasi kota	Sistem menampilkan peta dengan lokasi kota yang dipilih dan menyiapkan pencarian rute pada kota tersebut

- Eksepsi: -

3.4 Analisis Activity Diagram

Diagram aktivitas KIRI dapat dilihat pada [3.11](#).



Gambar 3.11: Activity Diagram KIRI

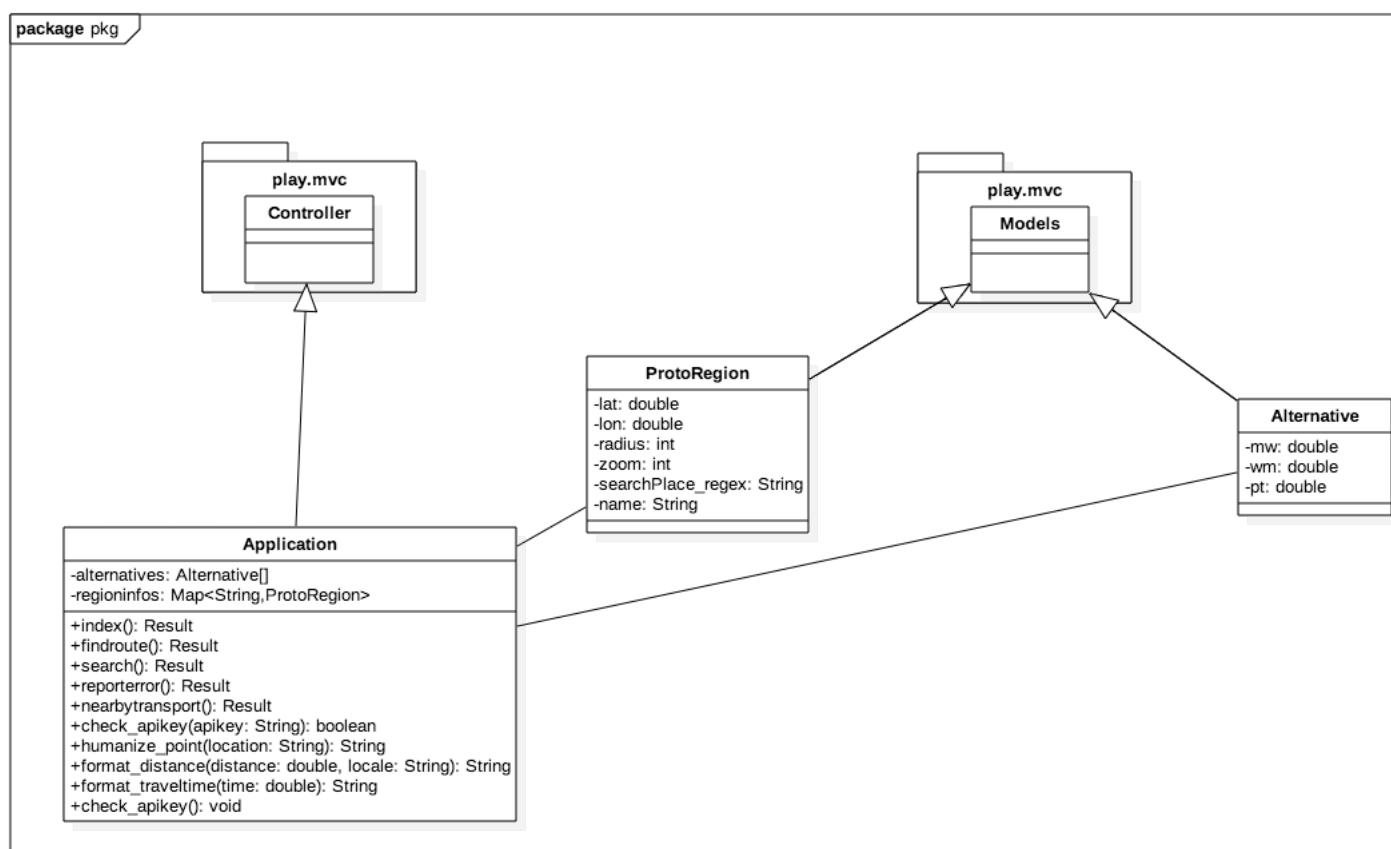
Aktivitas-aktivitas yang ada pada KIRI dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengguna memberikan masukan. Masukan dapat berupa dua, yaitu:
 - Masukan berupa nama lokasi.
 - Masukan berupa klik pada peta. Pengguna klik pada peta, kemudian sistem mendapatkan koordinat pada lokasi yang diklik pengguna dan menulis koordinat tersebut kepada

- textfield tempat asal atau tujuan.*
2. Sistem melakukan proses pencarian rute dan melakukan pengecekan apakah ada rute alternatif atau tidak.
 - Jika tidak ada rute alternatif, maka menunjukkan rute dan memperbarui peta.
 - Jika ada rute alternatif, menunjukkan pada pengguna rute *default* dan rute alternatif.
 3. Pengguna memilih rute default atau rute alternatif.
 - Jika pengguna memilih rute default, aktivitas selesai.
 - Jika pengguna memilih rute alternatif, maka sistem menunjukkan rute alternatif dan memperbarui peta.

3.5 Analisis Class Diagram

Diagram kelas analisis KIRI dapat dilihat pada [3.12](#).



Gambar 3.12: Class Diagram Analisis KIRI

Kelas-kelas yang ada pada KIRI dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Controller

Kelas ini merupakan kelas yang sudah ada dalam Play Framework.

2. Application

Kelas ini merupakan *controller* yang berfungsi untuk menghubungkan *model* dengan *view*.

3. Model

Kelas ini merupakan kelas yang sudah ada dalam Play Framework.

4. Alternative

Kelas untuk merepresentasikan alternatif rute yang akan dicari.

5. ProtoRegion

Kelas untuk merepresentasikan detail kota yang disediakan KIRI.

BAB 4

PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan aplikasi meliputi diagram kelas rinci beserta deskripsi dan fungsinya, dan perancangan antarmuka.

4.1 Diagram Kelas Rinci

Diagram kelas rinci diperoleh dari hasil pengembangan diagram kelas analisis pada subbab 3.5. Diagram kelas rinci dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Deskripsi kelas beserta fungsi dari diagram kelas rinci tersebut adalah sebagai berikut:

1. Application

Kelas ini merupakan kelas yang sudah disediakan Play Framework dan merupakan kelas Controller pada aplikasi KIRI. Atribut yang dimiliki kelas Application adalah:

- **DynamicForm dynamicForm:** objek DynamicForm yang berperan dalam mengambil query pada URL.
- **WSClient ws:** objek WSClient yang berperan dalam memanggil layanan HTTP dari luar aplikasi KIRI.
- **Comparator<ArrayList<String>> comparator:** objek Comparator yang berperan dalam fungsi untuk membandingkan String dalam ArrayList.
- **CacheApi cache:** objek CacheApi yang berperan dalam mengambil data *cache* yang telah dibuat oleh aplikasi KIRI.

Method-method yang dimiliki kelas ini merupakan *action method* dengan rincian sebagai berikut:

- **public Result index()**
Berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke halaman utama KIRI.
Kembalian: Halaman utama KIRI.
- **public Result handle()**
Berfungsi untuk melakukan logikal data ketika pengguna mencari rute pada KIRI.
Kembalian: Halaman utama KIRI dengan hasil pencarian rute.
- **public String getFromMenjangan(String start, String finish, double mw, double wm, double pt)**

Berfungsi untuk mendapatkan hasil dari menjangan.

Parameter:

- **start** Lokasi awal pengguna.
- **finish** Lokasi akhir pengguna.
- **mw** Alternatif minimum walk.
- **wm** Alternatif walking multiplier.
- **pt** Alternatif penalty transfer.

Kembalian: Hasil dari layanan HTTP menjangan dengan query parameter.

- **public String getFromMenjangan(String start, String finish)**

Berfungsi untuk mendapatkan hasil dari menjangan.

Parameter:

- **start** Lokasi awal pengguna.
- **finish** Lokasi akhir pengguna.

Kembalian: Hasil dari layanan HTTP menjangan dengan query parameter.

- **public String getFromMenjangan(String start)**

Berfungsi untuk mendapatkan hasil dari menjangan.

Parameter:

- **start** Lokasi awal pengguna.

Kembalian: Hasil dari layanan HTTP menjangan dengan query parameter.

- **public String file_get_contents(String url)**

Berfungsi untuk mendapatkan hasil dari URL tertentu.

Parameter:

- **url** URL yang ingin didapatkan.

Kembalian: Hasil dari layanan HTTP dengan URL tertentu.

- **public String getPlacesAPI(String location, String radius, String querystring)**

Berfungsi untuk mendapatkan hasil JSON dari maps.googleapis.com.

Parameter:

- **location** Lokasi yang ingin dicari(garis lintang dan garis bujur).
- **radius** Radius dari lokasi yang ingin dicari.
- **querystring** Kata yang berkaitan dengan lokasi yang ingin dicari.

Kembalian: Hasil dari layanan HTTP menjangan dengan query parameter.

- **public String format_traveltime(double time)**

Berfungsi untuk melakukan format waktu.

Parameter:

- **time** Waktu yang ingin diubah formatnya.

Kembalian: Hasil waktu yang sudah diformat.

- **public String retrieve_data(String param)**

Berfungsi untuk mendapatkan data dari query URL.

Parameter:

- **param** Query yang ingin didapatkan.

Kembalian: Data pada query URL.

- **public boolean check_apikey(String apikey)**

Berfungsi untuk melakukan format waktu.

Parameter:

- **apikey** Apikey yang ingin dicek.

Kembalian: Hasil pengecekan apikey layak dipakai atau tidak.

- **public String humanize_point(String location)**

Berfungsi untuk mendapatkan nama lokasi tempat dari titik koordinat lokasi.

Parameter:

- **location** Titik koordinat lokasi.

Kembalian: Nama lokasi tempat.

- **public String format_distanceTime(double time, String locale)**

Berfungsi untuk melakukan format waktu berdasarkan lokalisasi.

Parameter:

- **time** Waktu yang ingin diubah formatnya.

- **locale** Lokalisasi bahasa.

Kembalian: Hasil waktu yang sudah diformat sesuai lokalisasi.

2. Constants

Kelas untuk mengisi variabel dengan konstanta dan berfungsi agar tidak menuliskan konstanta berulang kali dan membantu pengembangan aplikasi KIRI. Atribut yang dimiliki kelas Constants adalah:

- **Alternative[] alternatives:** Alternative dalam array.
- **Map<String, ProtoRegion> regioninfos:** Map yang terdiri dari kunci berupa String dan berisi objek ProtoRegion.
- **String cache_geocoding:** Untuk mencari / menyimpan pada basisdata cache dengan type geocoding.

- **String cache_searchplace:** Untuk mencari / menyimpan pada basisdata cache dengan type searchplace.
- **String places_url:** URL googleapis untuk mencari nama lokasi tempat.
- **int search_maxresult** Angka untuk perbandingan hasil pencarian.
- **String gmaps_server_key:** Kunci agar dapat akses googleapis.
- **String gmaps_geocode_url:** URL googleapis untuk mencari geokode lokasi tempat.
- **String angkotwebid_url_prefix:** Awalan URL untuk angkot.web.id.
- **String angkotwebid_url_suffix:** Akhiran URL untuk angkot.web.id.
- **int speed_walk:** Kecepatan jalan kaki.
- **String proto_attributions:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci attributions.
- **String proto_errorcode:** Untuk mendapatkan query URL errorcode.
- **String proto_location:** Untuk menyimpan pada HashMap dengan kunci location.
- **String proto_message:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci message.
- **String proto_mode_findroute:** Untuk mendapatkan query URL mode.
- **String proto_mode_reporterror:** Untuk mendapatkan query URL mode.
- **String proto_mode_search:** Untuk mendapatkan query URL mode.
- **String proto_mode_nearbytransports:** Untuk mendapatkan query URL mode.
- **String proto_nearbytransports:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci nearbytransports.
- **String proto_placename:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci placename.
- **String proto_presentation_desktop:** Untuk mengetahui apakah dibuka di desktop atau tidak.
- **String proto_presentation_mobile:** Untuk mengetahui apakah dibuka di mobile atau tidak.
- **String proto_region:** Untuk mendapatkan query URL region.
- **String proto_region_bandung:** Region bandung dengan kode bdo.
- **String proto_region_jakarta:** Region bandung dengan kode jkt.
- **String proto_region_surabaya:** Region bandung dengan kode sby.
- **String proto_region_malang:** Region bandung dengan kode mlg.
- **String proto_routestart:** Untuk mendapatkan query URL start.
- **String proto_routingresult:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci routingresult.
- **String proto_routingresults:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci routingresults.
- **String proto_search_querystring:** Untuk mendapatkan query URL querystring.
- **String proto_search_result:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci searchresult.
- **String proto_status:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci status.

- **String proto_status_error:** Untuk menampilkan JSON dengan nilai error.
- **String proto_status_ok:** Untuk menampilkan JSON dengan nilai ok.
- **String proto_steps:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci steps.
- **String proto_traveltime:** Untuk menampilkan JSON dengan kunci traveltimes.
- **String protokd_point_finish:** Untuk pengecekan bila hasil dari menjangan ada kata finish.
- **String protokd_point_start:** Untuk pengecekan bila hasil dari menjangan ada kata start.
- **String protokd_point_finish:** Untuk pengecekan bila hasil dari menjangan ada kata finish.
- **String protokd_transitmode_walk:** Untuk pengecekan bila hasil dari menjangan ada kata walk.

3. Alternative

Kelas yang merupakan turunan dari kelas yang sudah disediakan Play Framework , yaitu Models. Kelas ini untuk merepresentasikan alternatif dalam pencarian rute pada URL <http://newmenjangan.cloudapp.net:8000>. Kelas Alternative mempunyai atribut antara lain:

- **double mw:** Maximumwalk dari alternatif.
- **double wm:** Walkingmultiplier dari alternatif.
- **double pt:** Penaltytransfer dari alternatif.

Method-method yang dimiliki kelas ini merupakan *action method* dengan rincian sebagai berikut:

- **public double getPt()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut pt.
Kembalian: Nilai pt.
- **public double getWm()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut wm.
Kembalian: Nilai wm.
- **public double getMw()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut mw.
Kembalian: Nilai mw.

4. ProtoRegion

Kelas yang merupakan turunan dari kelas yang sudah disediakan Play Framework , yaitu Models. Kelas ini untuk merepresentasikan kota dengan masing-masing mempunyai atribut sendiri. Kelas ProtoRegion mempunyai atribut antara lain:

- **double lat:** Titik lintang dari kota tertentu.
- **double lon:** Titik bujur dari kota tertentu.
- **int radius:** Radius dari kota tertentu.

- **int zoom:** Tingkat *zoom* dari kota tertentu.
- **String searchPlace_regex:** *Regex* dari kota tertentu guna dalam pencarian nama lokasi.
- **String name:** Nama dari kota tertentu.

Method-method yang dimiliki kelas ini merupakan *action method* dengan rincian sebagai berikut:

- **public double getLat()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut titik lintang.
Kembalian: Nilai titik lintang.
- **public double getLon()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut titik bujur.
Kembalian: Nilai titik bujur.
- **public int getZoom()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut tingkat *zoom*.
Kembalian: Nilai *zoom*.
- **public int getRadius()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut radius.
Kembalian: Nilai radius.
- **public String getSearchPlace_regex()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut *regex*.
Kembalian: Nilai *regex*.
- **public String getName()**
Berfungsi untuk mendapatkan atribut nama.
Kembalian: Nilai nama.

5. Utils

Kelas yang merupakan kelas pembantu untuk fungsi-fungsi dalam aplikasi KIRI. Kelas Utils mempunyai *Method-method* dengan rincian sebagai berikut:

- **public static void log_statistic(String verifier, String type, String additional_info)**
Berfungsi untuk memasukkan data dalam basisdata statistic.
Parameter:
 - **verifier** Apikey yang mengisi data ke tabel.
 - **type** Tipe statistic.
 - **additional_info** Keterangan statistik.
Kembalian: Tidak ada.
- **public static boolean domain_matches(String url, String filter)**
Berfungsi untuk pengecekan URL dengan filter sama atau tidak.
Parameter:
 - **url** Apikey yang mengisi data ke tabel.

- **filter** Filter untuk URL.
 - . **Kembalian:** true jika URL sama dengan filter, false jika tidak sama.
 - **public static int indexPregMatch(String regex, String content)**
Berfungsi untuk mengambil indeks kata tertentu dalam suatu kalimat jika ada.
Parameter:
 - **regex** Kata yang ingin dicari.
 - **content** Kalimat yang ingin dicari. - . **Kembalian:** Index kata tersebut dalam kalimat. Jika tidak ada akan mengembalikan -1.
- **public static ObjectNode die_nice(String message)**
Berfungsi untuk mengembalikan JSON dengan status error dan message.
Parameter:
 - **message** Message yang ingin dituliskan. - . **Kembalian:** JSON dengan status error dan message.
- **public static ObjectNode well_done(String message)**
Berfungsi untuk mengembalikan JSON dengan status ok dan message(jika ada).
Parameter:
 - **message** Message yang ingin dituliskan. - . **Kembalian:** JSON dengan status ok dan message.
- **public static String get_from_cache(String type, String key)**
Berfungsi untuk mendapatkan nilai cacheValue dari tabel cache dengan tipe dan key tertentu.
Parameter:
 - **type** Tipe cache.
 - **key** Key dari cache. - . **Kembalian:** Nilai dari cacheValue.
- **public static void put_to_cache(String type, String key)**
Berfungsi untuk menyimpan nilai cacheValue ke tabel cache dengan tipe dan key tertentu.
Parameter:
 - **type** Tipe cache.
 - **key** Key dari cache. - . **Kembalian:** Tidak ada.
- **public static void log_error(String message)**
Berfungsi untuk melakukan log dengan pesan tertentu.
Parameter:
 - **message** Pesan yang ingin dilog. - . **Kembalian:** Tidak ada.

- **public static String validateLocale(String locale)**

Berfungsi untuk melakukan validasi locale yang didapat dari cache.

Parameter:

- **locale** Input locale.

. **Kembalian:** Locale yang sudah divalidasi.

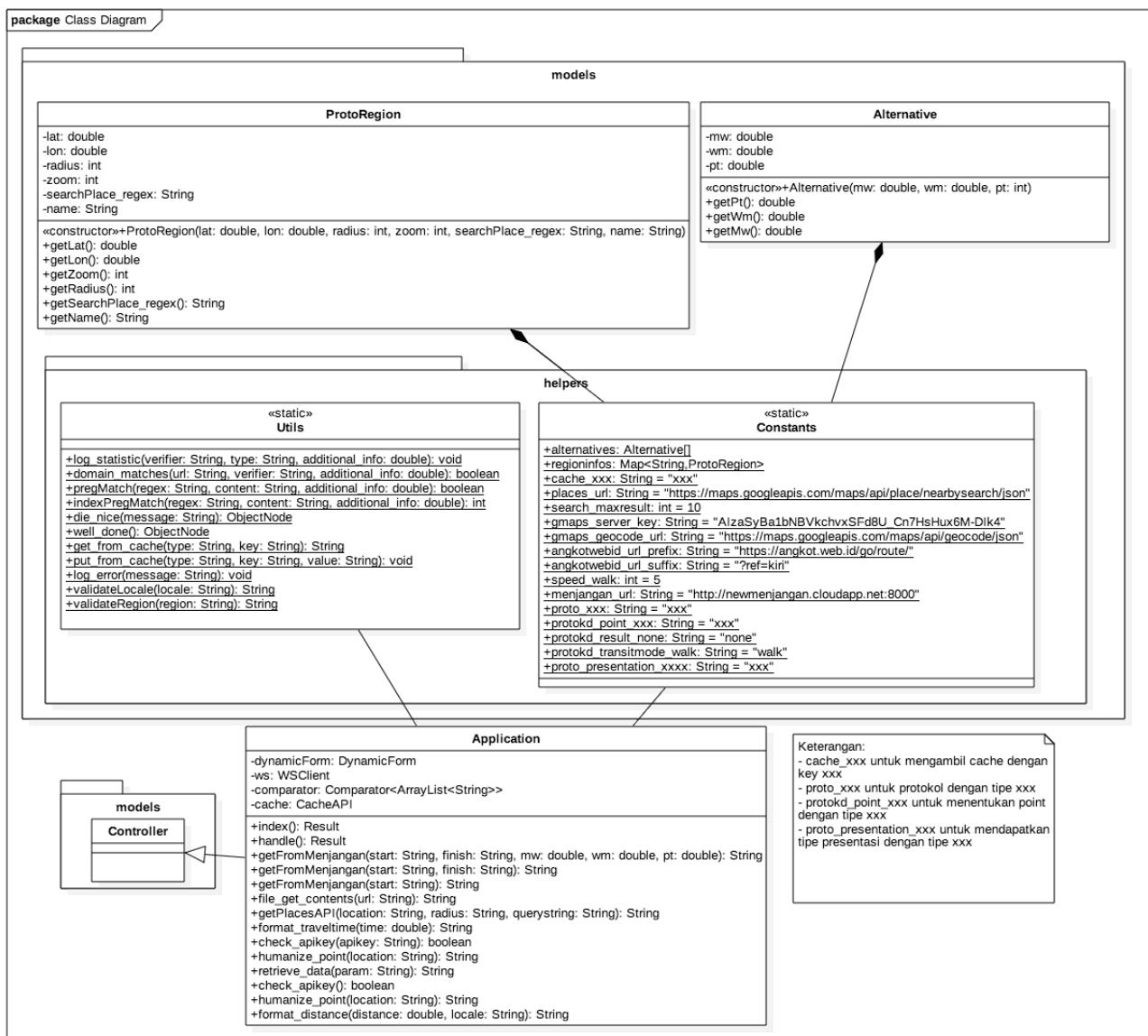
- **public static String validateRegion(String region)**

Berfungsi untuk melakukan validasi region yang didapat dari cache.

Parameter:

- **region** Input region.

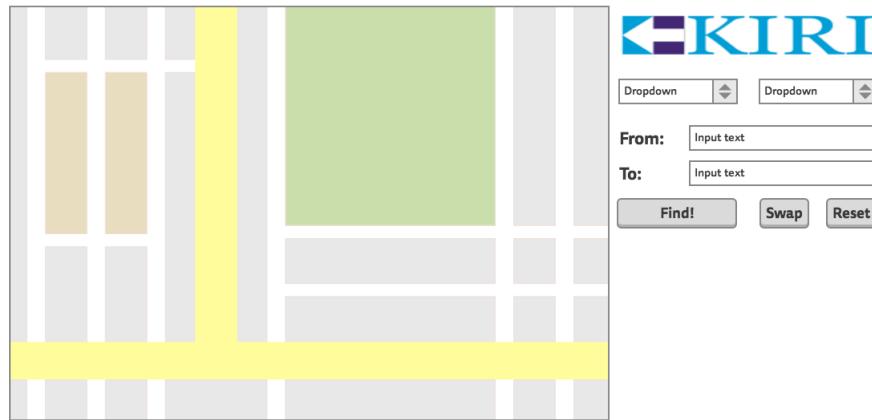
. **Kembalian:** Region yang sudah divalidasi.



Gambar 4.1: Diagram Kelas Rinci

4.2 Perancangan Antarmuka

Untuk memenuhi kebutuhan interaksi antara pengguna dengan sistem, maka sebuah antarmuka mengikuti aplikasi KIRI yang lama. Antarmuka terdiri dari:



Gambar 4.2: Halaman Utama KIRI

Pada halaman utama KIRI (dapat dilihat pada gambar 4.2), terdapat beberapa bagian yaitu:

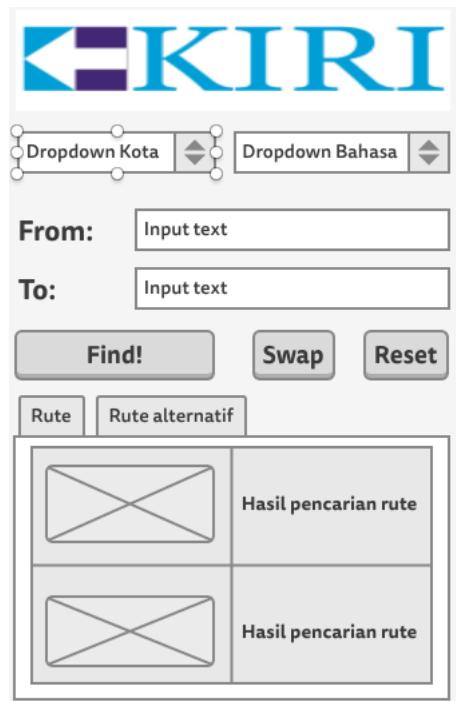
1. **Peta**
2. **Form Samping** yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu:
 - (a) Dropdown Menu Kota
 - (b) Dropdown Menu Bahasa
 - (c) Textfield
 - (d) Tombol Swap
 - (e) Tombol Reset
 - (f) Tombol Find

4.2.1 Peta

Peta berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam memilih lokasi awal dan lokasi akhir serta memberikan gambaran rute yang telah dicari oleh KIRI. KIRI menggunakan OpenLayers yang berbasis JavaScript untuk memuat peta pada halaman *web*.

4.2.2 Form Samping

Form yang terdapat pada halaman utama KIRI (Gambar 4.3) terdiri dari:



Gambar 4.3: Form pada KIRI

Dropdown Menu Kota

Dropdown yang berfungsi untuk memilih kota yang akan ditampilkan pada peta dan memperbarui peta.

Dropdown Menu Bahasa

Dropdown yang berfungsi untuk memilih bahasa yang akan digunakan pada aplikasi KIRI.

Textfield

Textfield pada KIRI agar pengguna dapat memasukkan *input* sendiri. *Textfield* pada KIRI dapat menerima dua masukan pengguna, yaitu:

1. **Textfield dengan Masukan Nama Tempat**, pengguna dapat memasukkan nama tempat asal dan tujuan.
2. **Textfield dengan Masukan Klik Peta**, pengguna memasukkan koordinat tempat asal dan tujuan dengan klik pada peta. Dengan melakukan klik pada peta, textfield tempat asal dan tujuan akan secara otomatis terisi oleh koordinat masing-masing tempat.

Tombol Swap

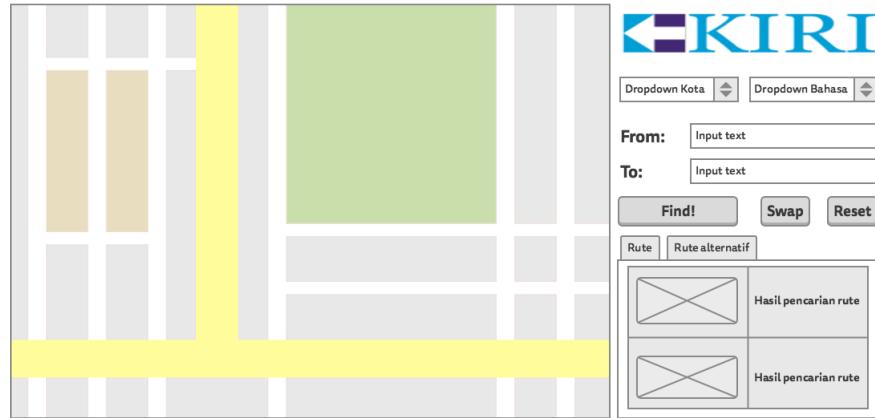
Pengguna dapat menukar isi dari *textfield* tempat asal dan tujuan.

Tombol Reset

Pengguna dapat melakukan pemilihan tempat dari awal dan mengulang tampilan peta.

Tombol Find

Pengguna dapat mencari rute untuk sampai ke tujuan (Gambar 4.4). Pengguna dapat memilih rute alternatif yang sudah disediakan KIRI jika ada.



Gambar 4.4: Contoh Pencarian Rute pada KIRI

BAB 5

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini terdiri atas dua bagian, yaitu Implementasi Perangkat Lunak dan Pengujian Perangkat Lunak. Bagian implementasi berisi penjelasan lingkungan pengembangan perangkat lunak dan hasil implementasi. Sedangkan bagian pengujian berisi hasil pengujian fungsional dan eksperimental terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

5.1 Implementasi

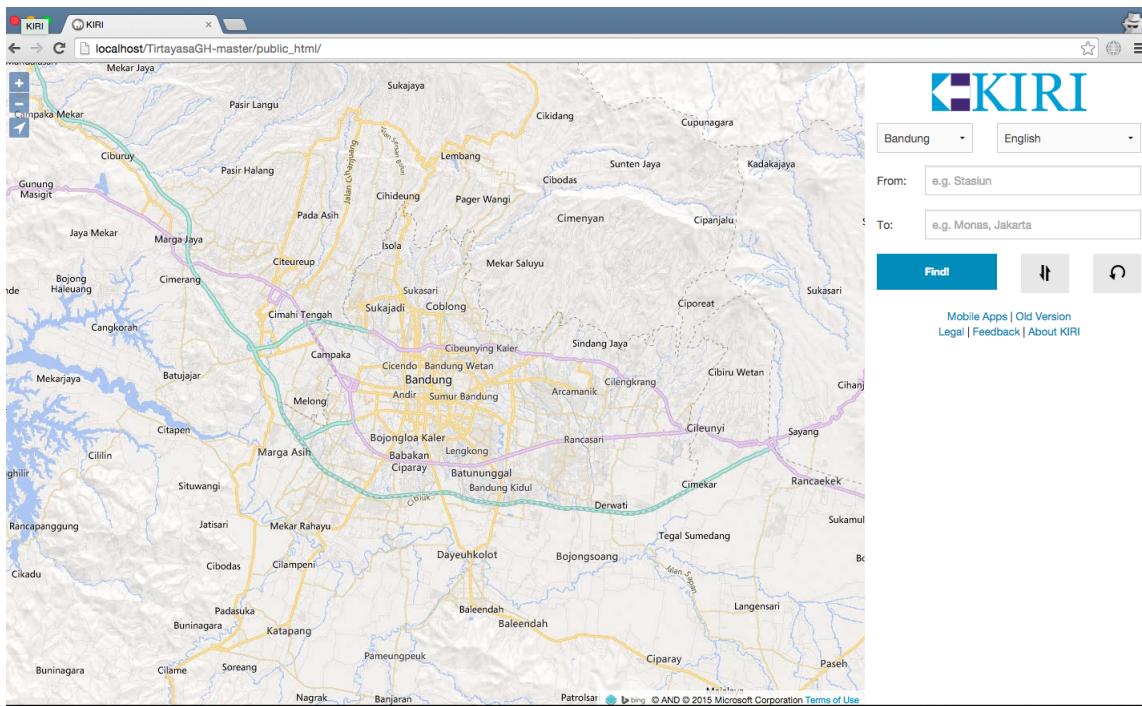
5.1.1 Lingkungan Implementasi

Implementasi perangkat lunak ini dilakukan di komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

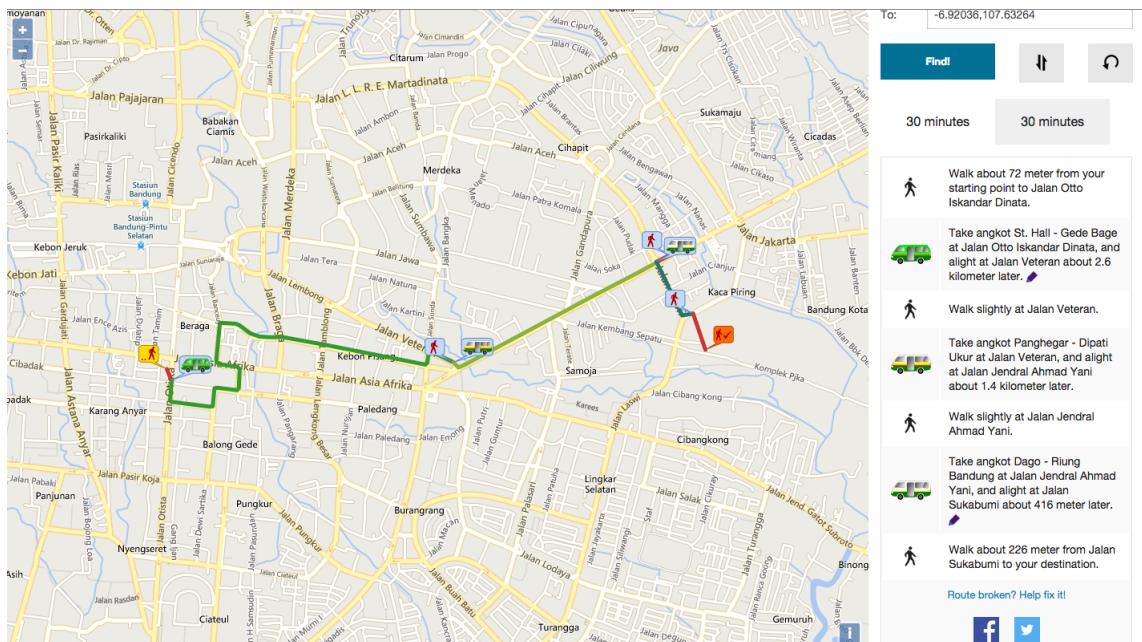
1. Processor: 1.6 GHz
2. RAM: 4 GB 1600 MHz DDR3
3. Sistem Operasi: OS X Yosemite version 10.10.5
4. Versi Java: 1.8.0_51

5.1.2 Hasil Implementasi

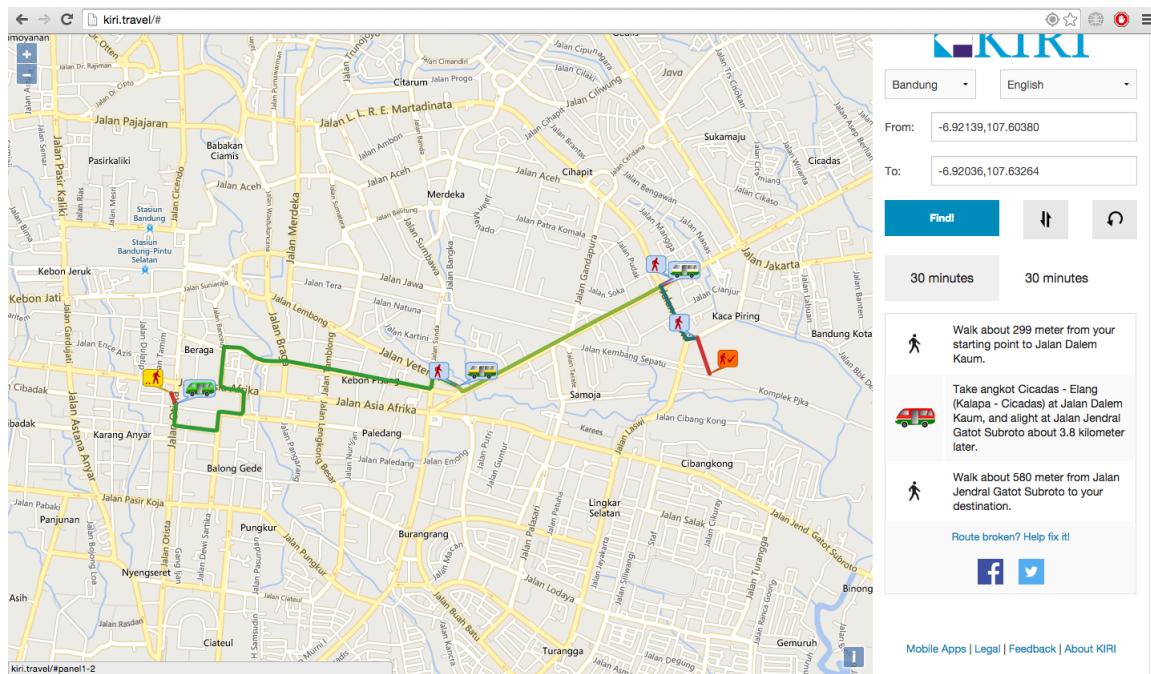
Hasil implementasi berupa aplikasi berbasis web yang menggunakan Play Framework . Aplikasi dapat diakses pada jaringan lokal dengan URL localhost:9000. Aplikasi KIRI terdiri dari satu halaman utama. Halaman utama KIRI, pengguna dapat melakukan pencarian rute KIRI dengan masukan nama tempat atau masukan berupa klik pada peta yang disediakan pada halaman utama KIRI. Setelah melakukan masukan untuk pencarian rute, muncul hasil pencarian rute dan/atau hasil alternatif rute yang ditampilkan pada halaman utama KIRI serta menggambarkan hasil rute pada peta yang disediakan aplikasi KIRI.



Gambar 5.1: Halaman Utama KIRI



Gambar 5.2: Contoh Pencarian Rute pada KIRI



Gambar 5.3: Contoh Rute Alternatif pada KIRI

5.2 Pengujian

5.2.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui kesesuaian reaksi perangkat lunak dengan reaksi yang diharapkan berdasarkan aksi pengguna terhadap perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan pada berbagai sistem yaitu Windows, Linux, MacOS, dan Android dengan hasil yang sama. Terdapat tujuh tes kasus yang diujikan, detail serta hasilnya dapat dilihat pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1: Tabel Pengujian Fungsional

No.	Aksi Pengguna	Reaksi yang diharapkan	Reaksi Perangkat Lunak
1.	Pengguna menjalankan aplikasi	Halaman utama akan ditampilkan	sesuai

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil *porting* aplikasi KIRI, didapatkan kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi KIRI berhasil dilakukan porting dari bahasa PHP menjadi bahasa Java.
2. Aplikasi KIRI telah berhasil dibangun dengan menggunakan Play Framework.

6.2 Saran

Dari hasil penelitian termasuk kesimpulan yang didapat, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan:

1. lorem ipsum

DAFTAR REFERENSI

- [1] Pascal Alfadian, “KIRI.” <http://static.kiri.travel/>, 2014. [Online; diakses 28 September 2015].
- [2] Pascal Alfadian, “TirtayasaGH.” <https://github.com/pascalalfadian/TirtayasaGH>, 2014. [Online; diakses 28 September 2015].
- [3] The PHP Group, “php.” <http://php.net>, 2015. [Online; diakses 28 September 2015].
- [4] N. Leroux and S. D. Kaper, *Play for Java*. Manning Publications Co., 2014.
- [5] Oracle, “JDBC Overview.” <http://www.oracle.com/technetwork/java/overview-141217.html>, 2015. [Online; diakses 3 Maret 2016].
- [6] Anonymous, “Injeksi SQL.” https://id.wikipedia.org/wiki/Injeksi_SQL, 2015. [Online; diakses 3 Maret 2016].
- [7] P. A. Santiago, *OpenLayers Cookbook*. Packt Publishing, 2012.
- [8] A. D. Patterson, *Getting Started with Zurb Foundation 4*. Packt Publishing, 2013.
- [9] Google, “Chrome DevTools.” <https://developers.google.com/web/tools/chrome-devtools/index?hl=en#learnmore>, 2015. [Online; diakses 2 Oktober 2015].

LAMPIRAN A

THE SOURCE CODE

Listing A.1: handle.php

```

1 <?php
2 require_once '../etc/utils.php';
3 require_once '../etc/constants.php';
4 // We won't tell the error detail to the world. Ssssh!
5 $global_hush_hush = true;
6 start_working();
7 init_mysql();
8 $mode = retrieve_from_post($proto_mode);
9 $version = retrieve_from_post($proto_version, false);
10 $version = is_null($version) ? 1 : $version;
11 $apikey = retrieve_from_post($proto_apikey);
12 check_apikey($apikey);
13 if ($mode == $proto_mode_findroute) {
14     $start = addslashes(retrieve_from_post($proto_routestart));
15     $finish = addslashes(retrieve_from_post($proto_routefinish));
16     $locale = addslashes(retrieve_from_post($proto_locale));
17
18     if (file_exists("../etc/locale/tirtayasa_$locale.php")) {
19         require_once("../etc/locale/tirtayasa_$locale.php");
20     } else {
21         die_nice("Locale not found: $locale");
22     }
23     $presentation = addslashes(retrieve_from_post($proto_presentation));
24     if ($presentation != $proto_presentation_mobile && $presentation != $proto_presentation_desktop) {
25         die_nice("Presentation not understood: $presentation");
26     }
27     // Retrieve from menjangan server.
28     $results = array();
29     if ($version >= 2) {
30         $count = $presentation == $proto_presentation_mobile ? 1 : sizeof($alternatives);
31         for ($i = 0; $i < $count; $i++) {
32             $url = $menjangan_url . "?start=$start&finish=$finish";
33             $url .= '&' . $protokd_maximumwalk . '=' . $alternatives[$i][$protokd_maximumwalk];
34             $url .= '&' . $protokd_walkingmultiplier . '=' . $alternatives[$i][$protokd_walkingmultiplier];
35             $url .= '&' . $protokd_penaltytransfer . '=' . $alternatives[$i][$protokd_penaltytransfer];
36             $result = file_get_contents($url, NULL, NULL, 0, $maximum_http_response_size + 1);
37             if ($result == FALSE) {
38                 die_nice("There's an error while reading the menjangan response.");
39             }
40             $results[$result] = true;
41         }
42     } else {
43         $result = file_get_contents($menjangan_url . "?start=$start&finish=$finish", NULL, NULL, 0,
44             $maximum_http_response_size + 1);
45         if ($result == FALSE) {
46             die_nice("There's an error while reading the menjangan response.");
47         }
48         $results[$result] = true;
49     }
50     foreach ($results as $result=>$dummy) {
51         $travel_time = 0;
52         $route_output = array();
53         $steps = split("\n", $result);
54         foreach ($steps as $step) {
55             $step = trim($step);
56             if ($step == '') {
57                 // Could be the last line, ignore if empty.
58                 continue;
59             }
60             // Path is not found
61             if ($step == $protokd_result_none) {
62                 if (sizeof($results) == 1) {
63                     // There is not other alternative
64                     $route_output[] = array("none", "none", array($start, $finish), $message_routenotfound
65                         [$presentation], null, null);
66                     $travel_time = null;
67                     break;
68                 } else {
69                     // There is alternative, hence we just skip this step.
70                     continue 2;
71                 }
72             }
73             list($means, $means_detail, $route, $distance, $nearbyplaceids) = split("/", $step);

```

```

72     if (!isset($means) || !isset($route) || !isset($distance) || !isset($nearbyplaceids)) {
73         die_nice("Incomplete_response_in_this_line:$step");
74     }
75     $points = split(", ", $route);
76     $from = $points[0];
77     $to = $points[sizeof($points) - 1];
78     // Replace keywords with real location, then construct the detailed path
79     for ($i = 0, $size = sizeof($points); $i < $size; $i++) {
80         if ($points[$i] == $protokd_point_start) {
81             $points[$i] = $start;
82         }
83         if ($points[$i] == $protokd_point_finish) {
84             $points[$i] = $finish;
85         }
86     }
87
88     // Construct the human readable form of the walk
89     $humanized_from = humanize_point($from);
90     $humanized_to = humanize_point($to);
91     // Convert whole path to human readable form
92     if ($means == $protokd_transitmode_walk) {
93         // Remove unnecessary information if not needed.
94         if ($humanized_from == $humanized_to) {
95             // When we're in mobile, skip this step (not really necessary)
96             if ($presentation == $proto_presentation_mobile) {
97                 $humanreadable = null;
98             } else {
99                 $humanreadable = $message_walk_samestreet;
100                $humanreadable = str_replace('%street', $humanized_from, $humanreadable);
101                $humanreadable = str_replace('%distance', format_distance($distance, $locale),
102                                            $humanreadable);
103            }
104        } else {
105            if ($presentation == $proto_presentation_mobile) {
106                $humanized_from .= '%fromicon';
107                $humanized_to .= '%toicon';
108            }
109            $humanreadable = $message_walk;
110            $humanreadable = str_replace('%from', $humanized_from, $humanreadable);
111            $humanreadable = str_replace('%to', $humanized_to, $humanreadable);
112            $humanreadable = str_replace('%distance', format_distance($distance, $locale),
113                                         $humanreadable);
114        }
115        $travel_time += $distance / $speed_walk;
116        $booking_url = null;
117        $editor_url = null;
118    } else {
119        // First the friendly name of the track
120        $means_detail = mysqli_escape_string($global_mysqli_link, $means_detail);
121        $result = mysqli_query($global_mysqli_link, "SELECT_tracks.trackname,tracktypes.name,
122                               tracktypes.url,tracks.extraParameters,tracktypes.speed,tracks.internalInfo
123                               FROM tracks
124                               JOIN tracktypes ON tracktypes.trackTypeId='{$means}' AND tracks.trackTypeId='
125                               {$means}' AND tracks.trackId='{$means_detail}'") or
126        die_nice("Can't retrieve the track name from database: " . mysqli_error(
127                                            $global_mysqli_link));
128        if ($row = mysqli_fetch_row($result)) {
129            $readable_track_name = $row[0];
130            $track_type_name = $row[1];
131        } else {
132            die_nice("Can't find the track name and/or type with the given track id: $means_detail
133                      ");
134        }
135        // Construct the human readable form of the walk
136        if ($presentation == $proto_presentation_mobile) {
137            $humanized_from .= '%fromicon';
138            $humanized_to .= '%toicon';
139            $humanreadable = $message_angkot;
140            $humanreadable = str_replace('%from', $humanized_from, $humanreadable);
141            $humanreadable = str_replace('%to', $humanized_to, $humanreadable);
142            $humanreadable = str_replace('%distance', format_distance($distance, $locale),
143                                         $humanreadable);
144            $humanreadable = str_replace('%trackname', $readable_track_name, $humanreadable);
145            $humanreadable = str_replace('%tracktype', $track_type_name, $humanreadable);
146
147            $speed = intval($row[4]);
148            $travel_time += $distance / $speed;
149            if (!is_null($row[2]) && !is_null($row[3])) {
150                $booking_url = $row[2] . $row[3];
151            } else {
152                $booking_url = null;
153            }
154            if (startsWith($row[5], 'angkotwebid:')) {
155                $token = explode(':', $row[5]);
156                $editor_url = $angkotwebid_url_prefix . $token[1] . $angkotwebid_url_suffix;
157            } else {
158                $editor_url = null;
159            }
160            // compatibility patch for older 3rd party apps
161            if ($means == 'bdo_angkot' && intval($version) < 3) {
162                $means = 'angkot';
163            }
164        }
165        if (!is_null($humanreadable)) {
166            $route_output[] = array($means, $means_detail, $points, $humanreadable, $booking_url,
167                                   $editor_url);
168        }
169    }
170    $routing_result[$proto_steps] = $route_output;

```

```

162     $routing_result[$proto_traveltimes] = format_traveltimes($travel_time);
163     $routing_results[] = $routing_result;
164 }
165
166 //input log statistic
167 log_statistic("$apikey", "FINDROUTE", "$start/$finish/" . sizeof($results));
168
169 deinit_mysql();
170 if (!is_null($version) && $version >= 2) {
171     print json_encode(array(
172         $proto_status => $proto_status_ok,
173         $proto_routingresults => $routing_results
174     )));
175 } else {
176     print json_encode(array(
177         $proto_status => $proto_status_ok,
178         $proto_routingresult => $routing_results[0][$proto_steps],
179         $proto_traveltimes => $routing_results[0][$proto_traveltimes]
180     ));
181 }
182 } elseif ($mode == $proto_mode_search) {
183     $querystring = retrieve_from_post($proto_search_querystring);
184     $apikey = retrieve_from_post($proto_apikey);
185     $region = retrieve_from_post($proto_region, $version >= 2);
186     $region = is_null($region) ? $proto_region_bandung : $region;
187
188 // Check if there is region modifier from the query string
189 foreach ($regioninfos as $key => $value) {
190     if (preg_match('/' . $value['searchplace_regex'] . '/i', $querystring, $matches,
191         PREG_OFFSET_CAPTURE)) {
192         $region = $key;
193         $querystring = substr($querystring, 0, $matches[0][1]);
194         break;
195     }
196 }
197 $querystring = urlencode($querystring);
198 // The following place search hmethod uses Foursquare venue search service
199 // Note: to show "Search powered by Foursquare" before or at search result.
200 $cached_searchplace = get_from_cache($cache_searchplace, "$region/$querystring");
201 if (!is_null($cached_searchplace)) {
202     $json_output = array(
203         $proto_status => $proto_status_ok,
204         $proto_search_result => json_decode($cached_searchplace, true),
205         $proto_attributions => null
206     );
207     log_statistic("$apikey", "SEARCHPLACE", "$querystring/cache");
208 } else {
209     $city_lat = $regioninfos[$region]['lat'];
210     $city_lon = $regioninfos[$region]['lon'];
211     $city_radius = $regioninfos[$region]['radius'];
212 // pascal: switch to use 4sq
213 // $full_url = "$places_url?client_id=$foursq_client_id&client_secret=$foursq_client_secret&intent=browse&limit=10&v=20130611&ll=$city_lat,$city_lon&radius=$city_radius&query=$querystring";
214 // $full_url = "$places_url?key=$gmaps_server_key&location=$city_lat,$city_lon&radius=$city_radius&keyword=$querystring&types=establishment|route&sensor=true";
215 $result = file_get_contents($full_url, NULL, NULL, 0, $maximum_http_response_size + 1);
216 if ($result === FALSE) {
217     die_nice("There's an error while reading the places response ($full_url).");
218 }
219 // TODO this checking doesn't seem to work.
220 if (sizeof($result) > $maximum_http_response_size) {
221     die_nice("Data returned from $full_url is greater than the maximum.");
222 }
223
224 $json_result = json_decode($result, true);
225 if ($json_result['status'] == 'OK' || $json_result['status'] == 'ZERO_RESULTS') {
226     $search_result = array();
227     if ($json_result['status'] == 'ZERO_RESULTS') {
228         log_error("Place search not found: " . "$querystring");
229         $size = 0;
230     } else {
231         $size = min(sizeof($json_result['results']), $search_maxresult);
232     }
233     for ($i = 0; $i < $size; $i++) {
234         $current_venue = $json_result['results'][$i];
235         $search_result[$i][$proto_placename] = $current_venue['name'];
236         $search_result[$i][$proto_location] = sprintf(
237             '%.' . $latlon_precision . 'f,%.' . $latlon_precision . 'f',
238             $current_venue['geometry']['location']['lat'],
239             $current_venue['geometry']['location']['lng']
240         );
241     }
242 // pascal: switch to this for 4sq
243 // if ($json_result['meta']['code'] == '200') {
244 //     $search_result = array();
245 //     $size = min(sizeof($json_result['response']['venues']), $search_maxresult);
246 //     for ($i = 0; $i < $size; $i++) {
247 //         $current_4sq_venue = $json_result['response']['venues'][$i];
248 //         $search_result[$i][$proto_placename] = $current_4sq_venue['name'];
249 //         if (isset($current_4sq_venue['location']['address'])) {
250 //             $search_result[$i][$proto_placename] .= ' - ' . $current_4sq_venue['location']['
251 // address'];
252 //         }
253 //         $search_result[$i][$proto_location] = sprintf(
254 //             '%.' . $latlon_precision . 'f,%.' . $latlon_precision . 'f',
255 //             $current_4sq_venue['location']['lat'],
256 //             $current_4sq_venue['location']['lng']
257 //         );
258     }
259 }

```

```

256 //      );
257 //      if ($size == 0) {
258 //          log_error("Place search not found: \"$querystring\"");
259 //      }
260 $json_output = array(
261     $proto_status => $proto_status_ok,
262     $proto_search_result => $search_result,
263     $proto_attributions => null
264 );
265 );
266
267 //input log statistic
268 log_statistic("$apikey", "SEARCHPLACE", "$querystring/$size");
269 // Store to cache
270 put_to_cache($cache_searchplace, "$region/$querystring", json_encode($search_result));
271 deinit_mysql();
272
273 } else {
274 // switch to use 4sq
275 // die_nice('Foursquare Place Search returned error: ' . $json_result['meta'][ 'code'] . " (for
276 // this request: $full_url)", false);
277 die_nice('PlaceSearchReturnedError:' . $json_result[ 'status'] . " (for this request: "
278 // $full_url)", false);
279 }
280 print json_encode($json_output);
281 } elseif ($mode == $proto_mode_reporterror) {
282 $errorcode = retrieve_from_post($proto_errorcode);
283 log_error("Client reported error:$errorcode");
284 well_done();
285 } elseif ($mode == $proto_mode_nearbytransports) {
286 $start = retrieve_from_post($proto_routestart);
287 if ($version >= 2) {
288     $lines = explode("\n", file_get_contents($menjangan_url . "?start=$start", NULL, NULL, 0,
289         $maximum_http_response_size + 1));
290     $nearby_result = array();
291     foreach ($lines as $line) {
292         list($trackTypeId, $trackId, $distance) = explode("/", $line);
293         $result = mysqli_query($global_mysqli_link, "SELECT trackName FROM tracks WHERE trackId=" .
294             $trackId AND trackTypeId='$trackTypeId'" or
295             die_nice("Can't get nearest track details:" . mysqli_error($global_mysqli_link)));
296         while ($row = mysqli_fetch_array($result)) {
297             $trackName = $row[0];
298             $nearby_result[] = array (
299                 $trackTypeId,
300                 $trackId,
301                 $trackName,
302                 $distance
303             );
304         }
305         usort($nearby_result, "nearby_result_compare");
306         log_statistic($apikey, "NEARBYTRANSPORTS", "start" . sizeof($results));
307         $json_output = array(
308             $proto_status => $proto_status_ok,
309             $proto_nearbytransports => $nearby_result
310         );
311         print json_encode($json_output);
312     } else {
313         die_nice("Nearby transit is not supported in version 1");
314     }
315 } else {
316     die_nice("Mode not understood: " . $mode . " ");
317 }
318 /**
319 * Replace a location point into a human readable form with most effort.
320 * This function requires MySQL connection to be active.
321 * For example:
322 * <ul>
323 * <li>'start' => 'your starting point'.
324 * <li>'xxx.xxx,yyy.yyy' => check in cache, or reverse geocode from google if miss
325 * @param string $location the original location constant
326 */
327 function humanize_point($location) {
328     global $global_mysqli_link;
329     global $protokd_point_start, $protokd_point_finish;
330     global $message_start, $message_finish;
331     global $gmaps_geocode_url, $gmaps_server_key, $maximum_http_response_size;
332     global $cache_geocoding;
333     if ($location == $protokd_point_start) {
334         return $message_start;
335     } else if ($location == $protokd_point_finish) {
336         return $message_finish;
337     } else {
338         $location = mysqli_escape_string($global_mysqli_link, $location);
339         $cached_geocode = get_from_cache($cache_geocoding, $location);
340         if (!is_null($cached_geocode)) {
341             return $cached_geocode;
342         } else {
343             // query from google.
344             $full_url = "$gmaps_geocode_url?key=$gmaps_server_key&latlng=$location&sensor=false";
345             $result = file_get_contents($full_url, NULL, NULL, 0, $maximum_http_response_size + 1);
346             if ($result == FALSE) {
347                 die_nice("There's an error while reading the geocoding response from $full_url.");
348             } // TODO this checking doesn't seem to work.
349             if (sizeof($result) > $maximum_http_response_size) {
350

```

```

351         die_nice("Data returned from full url is greater than the maximum.");
352     }
353     $json_response = json_decode($result, true);
354     if ($json_response === NULL) {
355         die_nice("Unable to retrieve JSON response from Google geocoding service.");
356     }
357     if ($json_response['status'] == 'OK') {
358         $bestguess = $location;
359         for ($i = 0; $i < count($json_response['results']); $i++) {
360             foreach ($json_response['results'][$i]['address_components'] as $component) {
361                 if (in_array('transit_station', $component['types']) || in_array('route',
362                     $component['types'])) {
363                     put_to_cache($cache_geocoding, $location, $component['long_name']);
364                     return $component['long_name'];
365                 }
366                 $bestguess = $component['long_name'];
367             }
368             log_error("Warning: can't find street name, use best guess for $location.");
369             put_to_cache($cache_geocoding, $location, $bestguess);
370             return $bestguess;
371         } else if ($json_response['status'] == 'ZERO_RESULTS') {
372             // If not found, return the coordinate.
373             log_error("Warning: can't find coordinate for $location.");
374             return $location;
375         } else {
376             die_nice("Problem while geocoding from Google reverse geocoding: " . $result);
377         }
378     }
379 }
380 /**
381 * A sorting comparison function to be used in nearby transports
382 * @param array $a an array, where index 3 is the distance
383 * @param array $b an array, where index 3 is the distance
384 * @return number as in usort() spec
385 */
386 function nearby_result_compare($a, $b) {
387     if ($a[3] > $b[3]) {
388         return +1;
389     } else if ($a[3] < $b[3]) {
390         return -1;
391     } else {
392         return 0;
393     }
394 }
395 /**
396 * Format a number into distance
397 * @param float $distance The distance
398 * @param string $locale The locale code 'en' or 'id'
399 */
400 function format_distance($distance, $locale) {
401     if (!is_numeric($distance)) {
402         die_nice("Distance is not a floating number: $distance");
403     }
404     if ($distance < 1) {
405         // Less than 1 km, show in meter
406         return floor($distance * 1000) . " meter";
407     } else {
408         // More than 1 km, show in km
409         $decimal = $locale == 'id' ? ',' : '.';
410         $fdist = floor($distance);
411         return $fdist . $decimal . floor(($distance - $fdist) * 10) . " kilometer";
412     }
413 }
414 /**
415 * Format numeric travel time to a human readable one.
416 * @param float $time the travel time in hour.
417 */
418 function format_traveltimes($time) {
419     global $message_hour, $message_min;
420     if (is_null($time)) {
421         return null;
422     } elseif ($time > 1) {
423         return round($time) . " $message_hour";
424     } else {
425         return 5 * ceil($time * 60 / 5) . " $message_min";
426     }
427 }
428 /**
429 * method for check if the api keys is in database.
430 * @param string $apikey provided by user to be checked.
431 */
432 function check_apikey ($apikey)
433 {
434     //check message with global hush_hush
435     global $global_hush_hush, $global_mysqli_link;
436     $global_hush_hush = false;
437
438     //check apikey: is this api key exist in database?
439     $apisqlquery = mysqli_query($global_mysqli_link, "SELECT apikeys.verifier , apikeys.ipFilter FROM
440     apikeys WHERE
441     apikeys.verifier = '$apikey'") or die_nice("failed to execute query on Apikey_check.");
442
443     // if it exist, it must be found 1 row (because apiKeyOrDomain are unique)
444     if ($querry = mysqli_fetch_array($apisqlquery))
445     {
446         // check for ip filter
447         if ($_SERVER['REMOTE_ADDR'] != $querry['ipFilter'] && $querry['ipFilter'] != NULL)

```

```
448|     {
449|         die_nice("IP_address_is_not_accepted_for_this_API_key.");
450|     }
451| }
452| else
453| {
454|     die_nice("API_key_is_not_recognized:$apikey.");
455| }
456| }
457| ?>
```

LAMPIRAN B

THE SOURCE CODE

Listing B.1: MyFurSet.java

```

1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Collections;
3 import java.util.HashSet;
4
5 /**
6 * 
7 * @author Lionov
8 */
9
10 // class for set of vertices close to furthest edge
11 public class MyFurSet {
12     protected int id;                                //id of the set
13     protected MyEdge FurthestEdge;                   //the furthest edge
14     protected HashSet<MyVertex> set;                //set of vertices close to furthest edge
15     protected ArrayList<ArrayList<Integer>> ordered; //list of all vertices in the set for each
16         trajectory;                                 //store the ID of all vertices
17     protected ArrayList<Integer> closeID;           //store the distance of all vertices
18     protected ArrayList<Double> closeDist;          //total trajectories in the set
19     protected int totaltrj;                         //total trajectories in the set
20
21 /**
22 * Constructor
23 * @param id : id of the set
24 * @param totaltrj : total number of trajectories in the set
25 * @param FurthestEdge : the furthest edge
26 */
27 public MyFurSet(int id,int totaltrj ,MyEdge FurthestEdge) {
28     this.id = id;
29     this.totaltrj = totaltrj;
30     this.FurthestEdge = FurthestEdge;
31     set = new HashSet<MyVertex>();
32     ordered = new ArrayList<ArrayList<Integer>>();
33     for (int i=0;i<totaltrj ;i++) ordered.add(new ArrayList<Integer>());
34     closeID = new ArrayList<Integer>(totaltrj);
35     closeDist = new ArrayList<Double>(totaltrj);
36     for (int i = 0;i <totaltrj ;i++) {
37         closeID.add(-1);
38         closeDist.add(Double.MAX_VALUE);
39     }
40 }
41
42 /**
43 * set a vertex into the set
44 * @param v : vertex to be added to the set
45 */
46 public void add(MyVertex v) {
47     set.add(v);
48 }
49
50 /**
51 * check whether vertex v is a member of the set
52 * @param v : vertex to be checked
53 * @return true if v is a member of the set , false otherwise
54 */
55 public boolean contains(MyVertex v) {
56     return this.set.contains(v);
57 }
58 }
```