

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **3.1 Analisis Sistem**

Analisis sistem merupakan suatu analisis yang terdiri dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam suatu komponen dengan maksud untuk mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan teori perbaikannya. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme aplikasi, proses-proses yang terlibat dalam aplikasi serta hubungan-hubungan proses. Ada tiga komponen atau perangkat yang dibutuhkan untuk membantu kinerja sistem agar tujuan dari sistem ini dapat tercapai. Perangkat tersebut adalah perangkat keras (*Hardware*) berupa komputer, perangkat lunak (*Software*) berupa program dan perangkat manusia (*Brainware*), yakni manusia. Hasil dari sistem ini adalah sebuah aplikasi sistem yang terdapat informasi yang berguna bagi masyarakat.

##### **3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang harus disediakan atau dimiliki oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna sistem. Kebutuhan utama dari sistem informasi geografis pariwisata ini adalah membantu pengunjung (wisatawan) untuk mengetahui lokasi tempat wisata di Pulau Timor dan membantu pengelolaan informasi pariwisata pada Dinas Pariwisata Provinsi NTT.

##### **3.1.2 Analisis Peran Sistem**

Sistem yang akan dibangun ini memiliki peran sebagai berikut:

1. Membantu pengunjung (wisatawan) dalam mengetahui lokasi tempat wisata dan fasilitas-fasilitas wisata yang ingin dikunjungi dengan bantuan *website*.
2. Sistem informasi geografis ini juga membantu pengelolaan informasi pariwisata Dinas Pariwisata Provinsi NTT khususnya wisata-wisata di Pulau Timor.

### **3.1.3 Analisis Peran Pengguna**

Pembuatan sistem informasi geografis berbasis *web* ini memiliki 2 peran pengguna antara lain:

1. Admin

Admin berperan penting dalam sistem ini. Admin bertugas menginput data-data lokasi wisata, mengelolah peta, dan menetapkan titik-titik lokasi tempat wisata yang belum diketahui pengunjung serta menginput setiap fasilitas umum maupun utama dalam satu lokasi wisata.

2. Pengunjung

Pengunjung berperan melihat dan mengakses lokasi wisata serta fasilitas-fasilitas dalam *web* tersebut yang telah diinput oleh admin.

## **3.2 Sistem Perangkat Pendukung**

Untuk menghasilkan *output* yang baik, maka sistem harus didukung oleh sistem perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*):

### **3.2.1 Sistem Perangkat Keras (Hardware)**

Perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat fisik dari sebuah sistem komputer. Umumnya terdiri dari tiga jenis perangkat keras (*hardware*), yaitu perangkat masukan, perangkat keluaran dan perangkat

pengolah. Adapun komponen perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam perancangan sistem antara lain :

- 1) Komputer intel dual core atau yang lebih tinggi
- 2) Hardisk 500 GB
- 3) VGA Card 2 GB
- 4) RAM 2 GB
- 5) *Monitor, Printer, Keyboard dan Mouse.*

### **3.2.2 Sistem Perangkat Lunak (Software)**

Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang merupakan suatu susunan instruksi yang harus diberikan kepada unit pengolah agar komputer dapat menjalankan pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki.

Adapun perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam perancangan sistem antara lain sebagai berikut :

- 1) Linux Ubuntu 16.04; sebagai Sistem Operasi.
- 2) PHP7; sebagai bahasa pemrograman.
- 3) MySQL; sebagai database sistem.
- 4) Google Map Api; tampilan peta.

## **3.3 Perancangan Sistem**

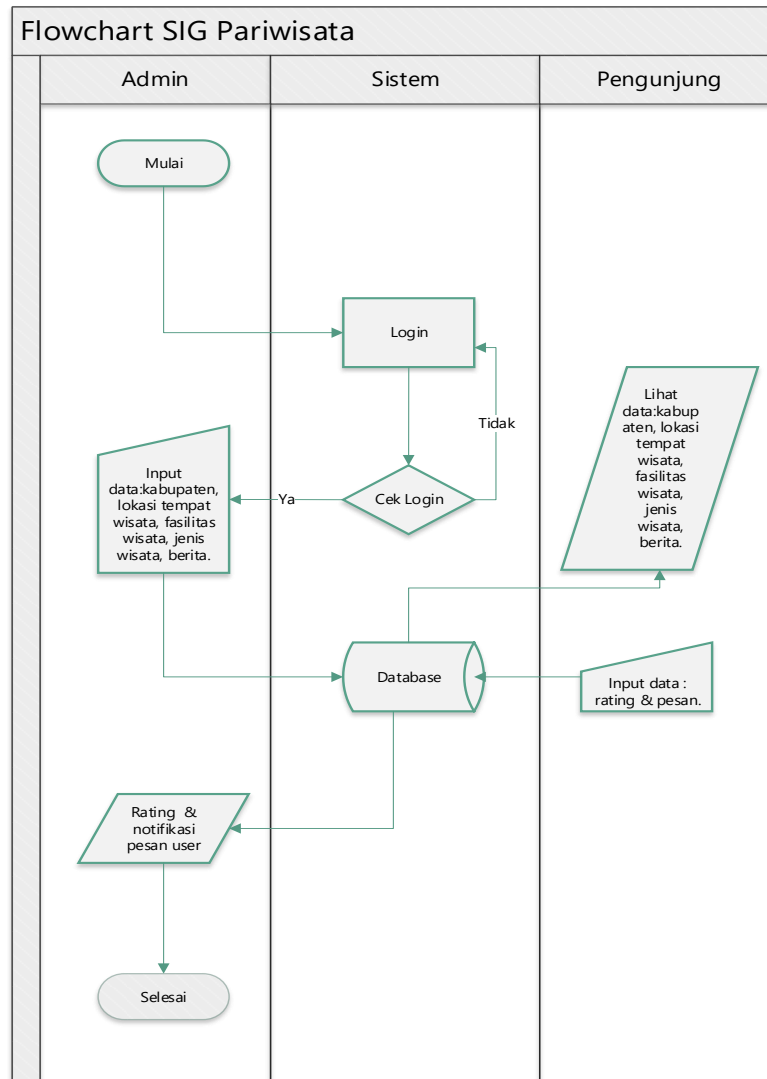
### **3.3.1 Diagram Alir (*Flowchart*)**

Berikut ini adalah alur dokumen dari sistem informasi geografis pariwisata berbasis *website*. Terdapat dua peran pengguna yaitu admin dan pengunjung. Sebelum dapat menggunakan sistem berbasis *website* ini, pengguna yaitu admin diwajibkan untuk *login* terlebih dahulu ke dalam sistem. *Username* dan *password* diperlukan untuk proses *login* kedalam

sistem ketika digunakan. Setelah melalui proses *login*, maka pengguna (admin) akan langsung masuk pada sistem. Proses pendaftaran hanya akan dilakukan 1 kali oleh 1 orang *user*, selanjutnya admin tidak perlu lagi mendaftar atau melakukan *login* kecuali pengguna memilih untuk *logout* dari sistem. Setelah dapat masuk ke dalam sistem, admin dapat menginput data-data wisata dengan menu yang telah disediakan. Selain itu admin juga dapat menginput lokasi tempat wisata yang telah disediakan maps.

Proses *login* tidak harus dilakukan oleh pengunjung. Pengunjung langsung dapat mengakses atau menggunakan *website*. Pengunjung juga dapat memberi komentar, memberi rating dan dapat mengirim sebuah pesan kepada admin.

Adapun *flowchart* dari sistem informasi geografis pariwisata ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

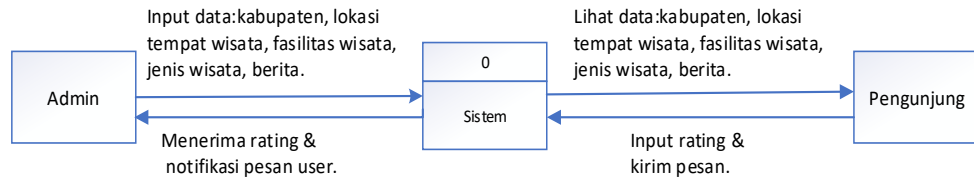


Gambar 3.1 Diagram Alir (Flowchart)

### 3.3.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan diagram level tertinggi dari DFD yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya. Diagram konteks digunakan untuk menunjukkan secara garis besar hubungan dari *input*, proses dan *output*, dimana di bagian *input* menunjukkan *item-item* data yang akan digunakan oleh bagian proses. Bagian proses berisi langkah-langkah yang menggambarkan kerja dari fungsi atau modul, sedangkan bagian *output* berisi hasil dari pemrosesan data.

Diagram konteks dari sistem informasi geografis pariwisata dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

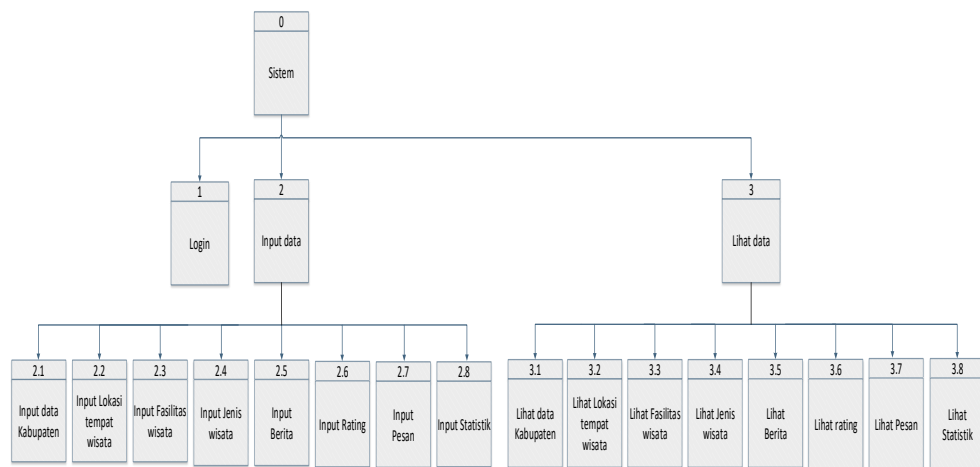


Gambar 3.2 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar 3.2 di atas, dapat dijelaskan bahwa admin dan pengunjung memiliki tugas menginput data ke dalam sistem. Tujuan utama dari penginputan data ini adalah tukar-menukar informasi antara satu pengguna dengan pengguna lainnya.

### 3.3.3 Diagram Berjenjang

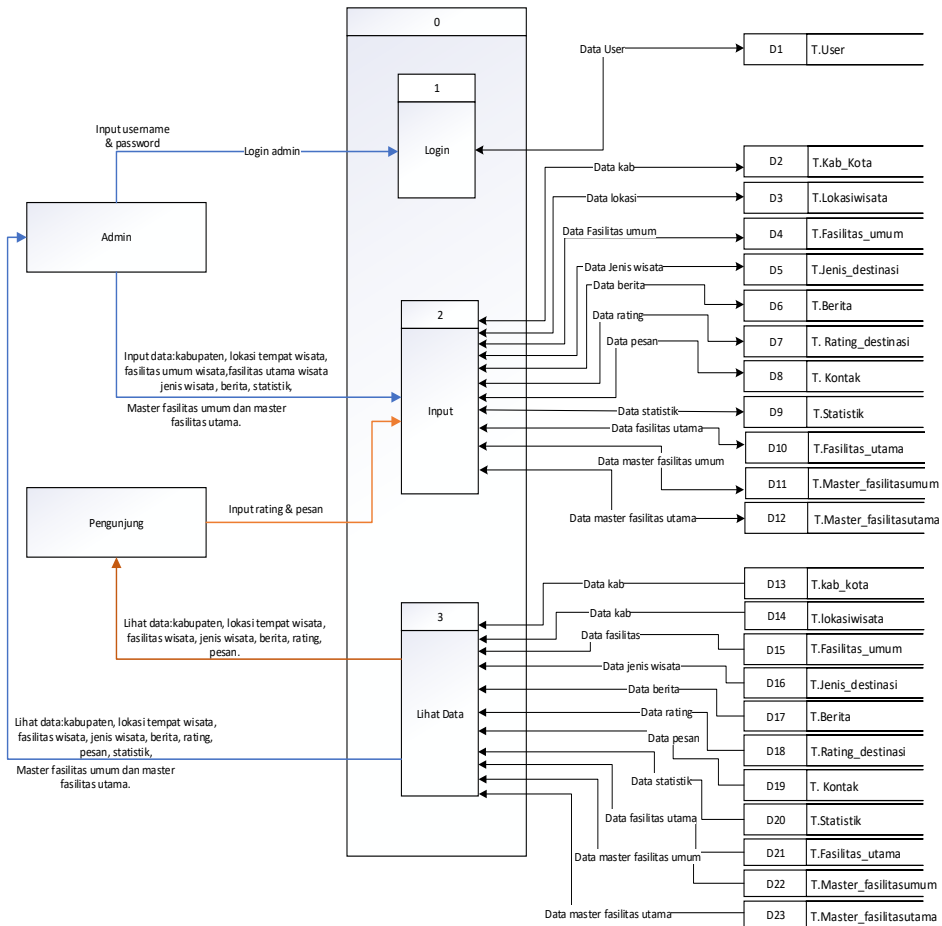
Diagram berjenjang merupakan gambaran proses sistem yang akan dibangun, yang mana ada proses *input* data, proses data dan lihat informasi. Berikut ini merupakan gambar diagram berjenjang sistem informasi geografis tempat pariwisata pulau timor berbasis *web*. Sistem menampilkan seluruh proses data untuk diolah.



Gambar 3.3 Diagram Berjenjang

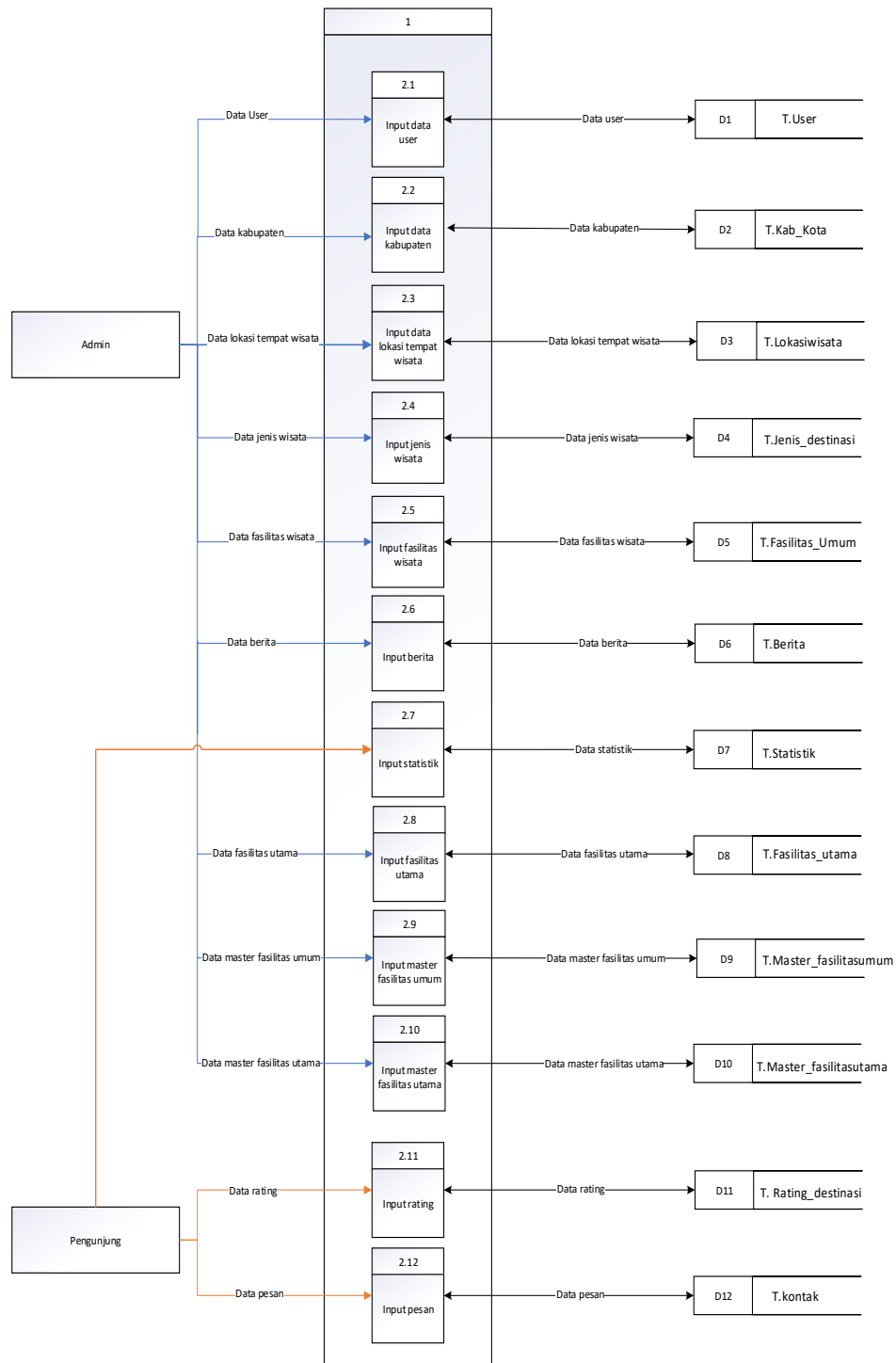
### 3.3.4 Data Flow Diagram

1. Berikut ini adalah gambar *data flow diagram* (DFD) level 0. Level ini menjelaskan tentang proses pertama yang terjadi dalam sistem.



Gambar 3.4 DFD Level 0

2. Berikut ini adalah gambar data flow diagram (DFD) level 1 proses 2 yaitu proses input. User yang adalah admin dan pengunjung melakukan proses input data. Data tersebut dan akan masuk pada database.

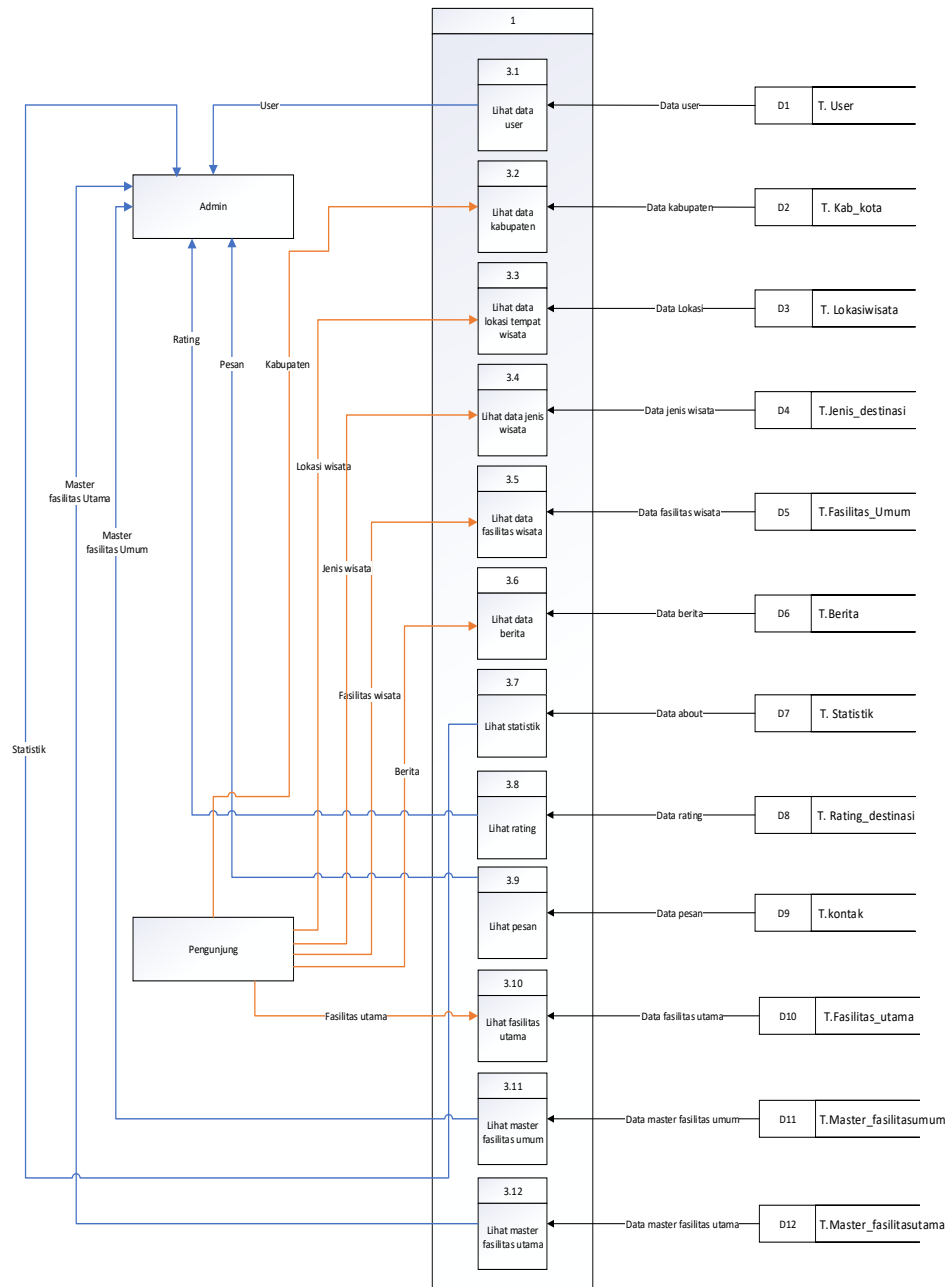


Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses 2

3. Berikut adalah gambar *data flow diagram* level 1 proses 3 yaitu proses lihat data. Tiap pengguna dapat melihat data sesuai kebutuhan. Admin misalnya



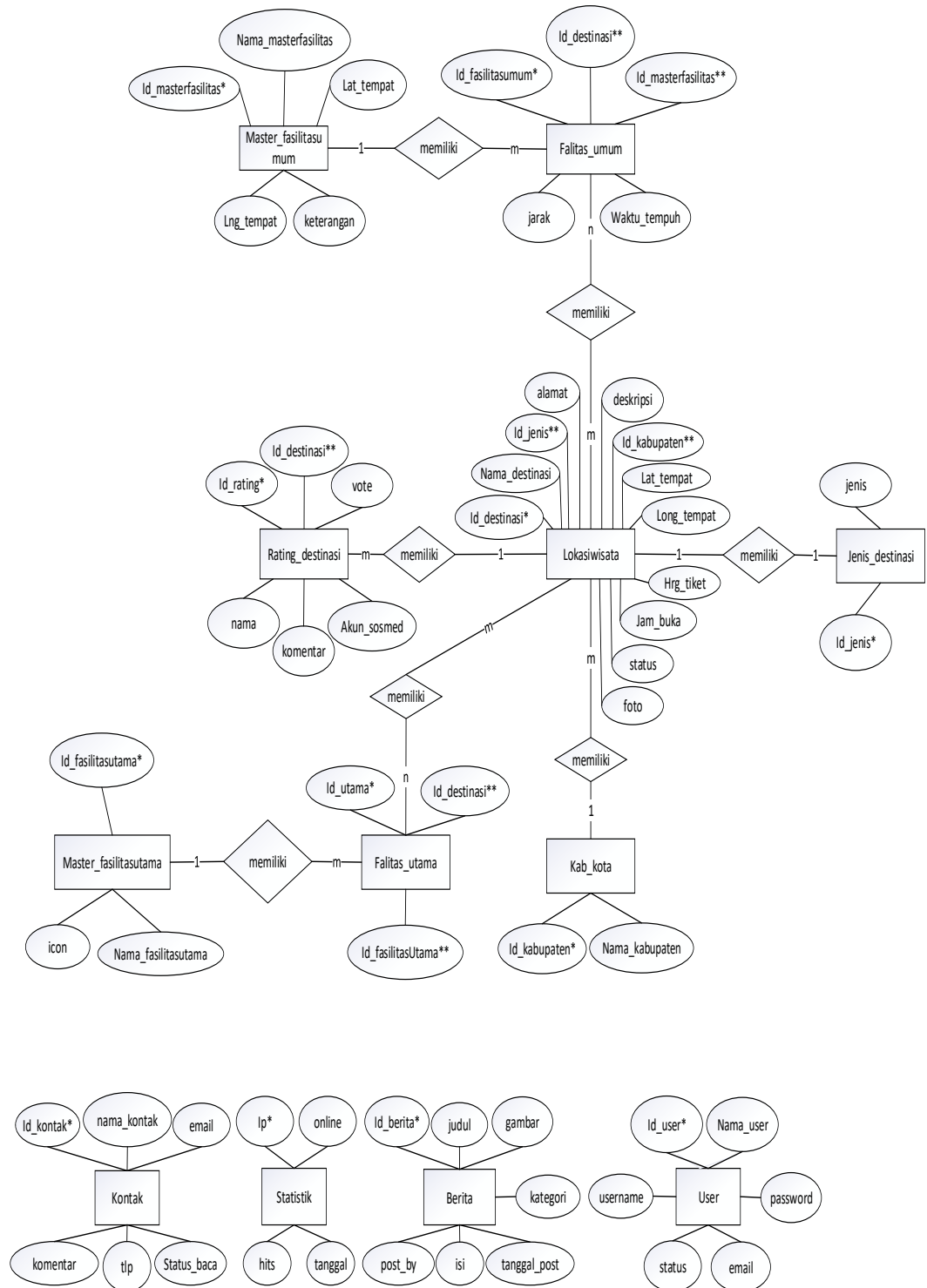
dapat melihat data pesan dan rating yang diinput oleh pengunjung *web*, sementara pengunjung dapat melihat lokasi tempat wisata, fasilitas utama, fasilitas umum, jenis wisata, berita, dan kontak yang diinput oleh admin.



Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses 3

### 3.3.5 Entity Relationship Diagram

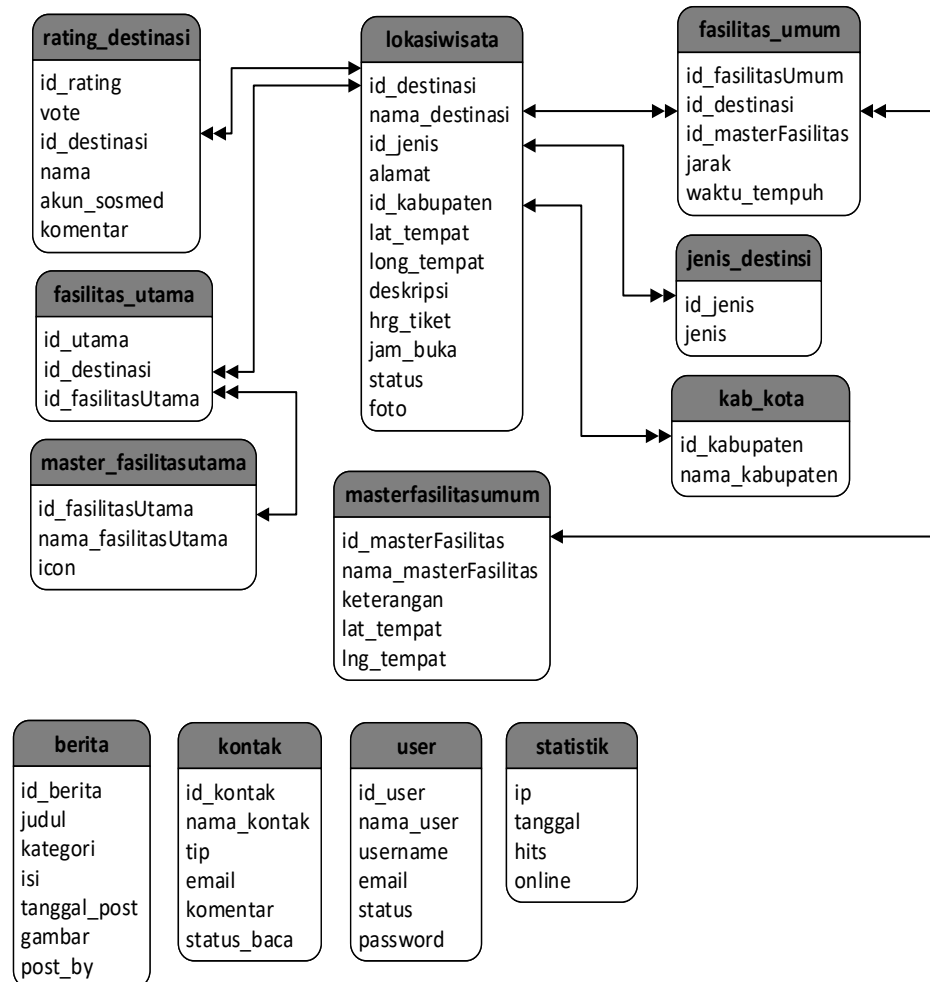
Berikut adalah gambar ERD dari sistem informasi geografis tempat pariwisata pulau timor berbasis *web*.



Gambar 3.7 ERD

### 3.3.6 Relasi Tabel

Berikut adalah relasi antar tabel dari sistem informasi geografis tempat pariwisata pulau timor berbasis *web*.



Gambar 3.8 Relasi Antar Tabel

### 3.3.7 Perancangan Tabel

Untuk merancang *Database* dalam sistem informasi geografis tempat pariwisata pulau timor berbasis *web* dibutuhkan rancangan tabel sebagai berikut:

### 1.) Tabel user

Tabel 3.1 Tabel user

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_user	INT	11	Primary	Id User
2.	nama_user	VARCHAR	100		Nama User
3.	username	VARCHAR	100		Username
4.	email	VARCHAR	50		Nama Pengunjung
5.	status	ENUM			Akun Sosial Media
6.	password	VARCHAR	255		Kata Sandi

### 2.) Tabel lokasiwisata

Tabel 3.2 Tabel lokasiwisata

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_destinasi	INT	11	Primary	Id Destinasi
2.	nama_destinasi	VARCHAR	100		Nama Destinasi
3.	id_jenis	INT	10		Id Jenis Wisata
4.	alamat	TEXT			Alamat
5.	id_kabupaten	INT	11		Id Kabupaten
6.	lat_tempat	DOUBLE			Latitude Tempat
7.	long_tempat	DOUBLE			Longitude Tempat

8.	deskripsi	TEXT			Deskripsi
9.	hrg_tiket	VARCHAR	20		Harga Tiket
10.	jam_buka	TEXT			Jam Buka
11.	status	ENUM			Status Tempat Wisata
12.	foto	VARCHAR	100		Foto Tempat Wisata

### 3.) Tabel kab\_kota

Tabel 3.3 Tabel kab\_kota

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_kabupaten	INT	11	Primary	Id Kabupaten
2.	nama_kabupaten	VARCHAR	100		Nama Kabupaten

### 4.) Tabel jenis\_destinasi

Tabel 3.4 Tabel kab\_kota

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_jenis	INT	10	Primary	Id Jenis Wisata
2.	jenis	VARCHAR	50		Jenis Wisata

### 5.) Tabel fasilitas\_umum

Tabel 3.5 Tabel fasilitas\_umum

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_fasilitasUmum	INT	11	Primary	Id Fasilitas Umum
2.	id_destinasi	INT	11		Id Destinasi
3.	id_masterFasilitas	INT	11		Id Master Fasilitas
4.	jarak	VARCHAR	50		Jarak
5.	waktu_tempuh	VARCHAR	50		Waktu Tempuh

### 6.) Tabel Master\_fasilitasumum

Tabel 3.6 Tabel Master\_fasilitasumum

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_masterFasilitas	INT	11	Primary	Id Master Fasilitas
2.	nama_masterFasilitas	VARCHAR	100		Nama Master
3.	keterangan	VARCHAR	100		Keterangan
4.	lat_tempat	FLOAT			Latitude Tempat
5.	lng_tempat	FLOAT			Longitude Tempat

### 7.) Tabel Fasilitas\_utama

Tabel 3.7 Tabel Fasilitas\_utama

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_FasilitasUtama	INT	11	Primary	Id Fasilitas
2.	nama_fasilitasUtama	VARCHAR	100		Nama Fasilitas
3.	icon	VARCHAR	100		Icon Fasilitas

### 8.) Tabel Master\_Fasilitasutama

Tabel 3.8 Tabel Master\_fasilitasutama

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_utama	INT	11	Primary	Id Utama
2.	id_destinasi	INT	11		Id Destinasi
3.	id_fasilitasUtama	INT	11		Id Fasilitas

### 9.) Tabel Rating\_destinasi

Tabel 3.9 Tabel Rating\_destinasi

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_rating	INT	11	Primary	Id Rating
2.	vote	INT	20		Vote
3.	id_destinasi	INT	11		Id Destinasi

4.	nama	VARCHAR	100		Nama
5.	akun_sosmed	VARCHAR	50		Akun Sosmed
6.	komentar	TEXT			Komentar

#### 10.) Tabel Berita

Tabel 3.11 Tabel Berita

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_berita	INT	11	Primary	Id Berita
2.	judul	TEXT			Judul Berita
3.	kategori	ENUM			Kategori
4.	isi	TEXT			Isi Berita
5.	tanggal_post	DATE			Tanggal Post
6.	gambar	VARCHAR	100		Gambar Berita
7.	post_by	VARCHAR	50		Posting Oleh

#### 11.) Tabel Kontak

Tabel 3.12 Tabel Kontak

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_kontak	INT	11	Primary	Id Kontak
2.	nama_kontak	VARCHAR	100		Nama Kontak



3.	tlp	VARCHAR	12		Nmr Telepon
4.	email	VARCHAR	50		Alamat Email
5.	pesan	TEXT			Pesan
6.	status_baca	ENUM			Status Baca

## 12.) Tabel statistik

Tabel 3.13 Tabel statistik

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	ip	VARCHAR	20	Primary	IP Komputer
2.	tanggal	DATE			Tanggal
3.	hits	INT	11		Hitungan
4.	online	VARCHAR	255		Online

### 1.3.8 Perancangan Antar Muka

Agar pengguna dan komputer dapat saling berinteraksi, sehingga pengguna merasakan adanya kemudahan dan keramahan sistem komputer, diperlukan suatu media yang memungkinkan agar interaksi tersebut dapat berjalan dengan baik. Media yang dimaksud adalah antar muka berbasis grafis yang dikenal dengan istilah GUI (*Graphical User Interface*) sesuai dengan hasil analisis yang ada dan berdasarkan pada perancangan tabel serta relasi yang terbentuk maka sebelum

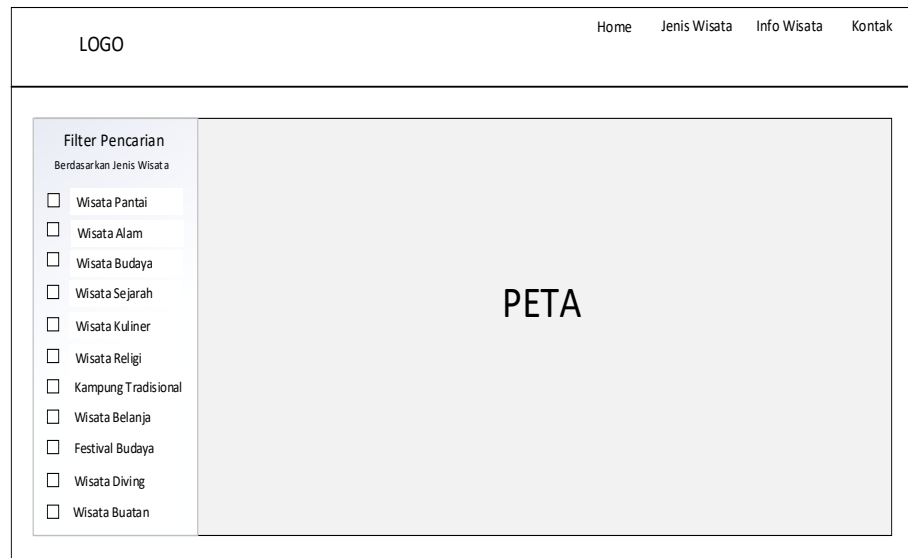
mengimplementasikan aplikasi diperlukan perancangan antar muka (*interface design*).

Adapun *design interface* dari Sistem Informasi Geografis Temporal Pariwisata Pulau Timor Berbasis *Web* adalah sebagai berikut:

#### A. Desain *Interface* SIG Pariwisata Pulau Timor berbasis *Web*

##### 1. Desain *Home*

*Home* merupakan tampilan awal ketika *web* diakses. Halaman utama terdiri dari **Home**, **Jenis Wisata**, **Info Wisata** dan **Kontak**. Pada halaman tersebut terdapat peta secara keseluruhan dan filter pencarian menurut kategori wisata yang dapat diakses oleh pengunjung wisata.



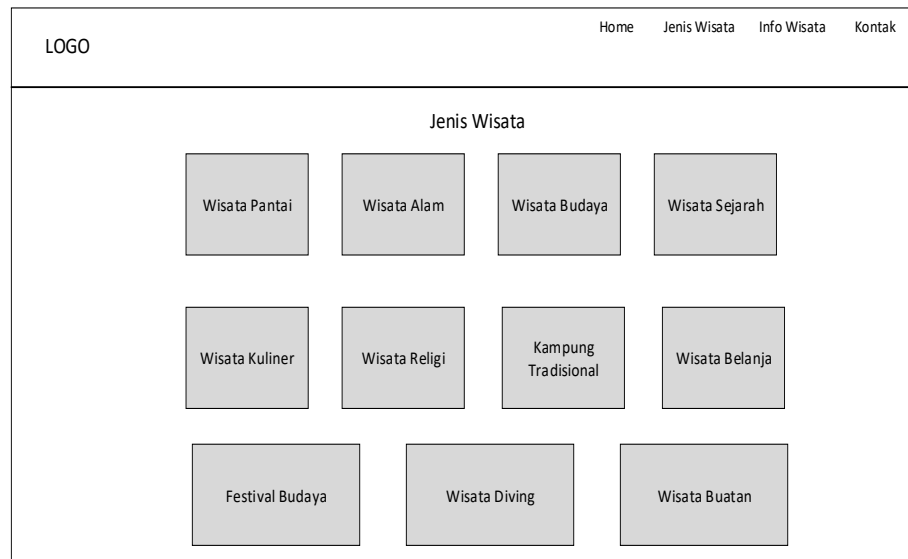
Gambar 3.9 Desain Halaman *Home*

##### 2. Desain Jenis Wisata

Tampilan halaman jenis wisata terdapat 11 pilihan jenis wisata yang terdiri dari wisata pantai, alam, budaya, sejarah, kuliner, religi,

kampung tradisional, belanja, festival budaya, diving dan buatan.

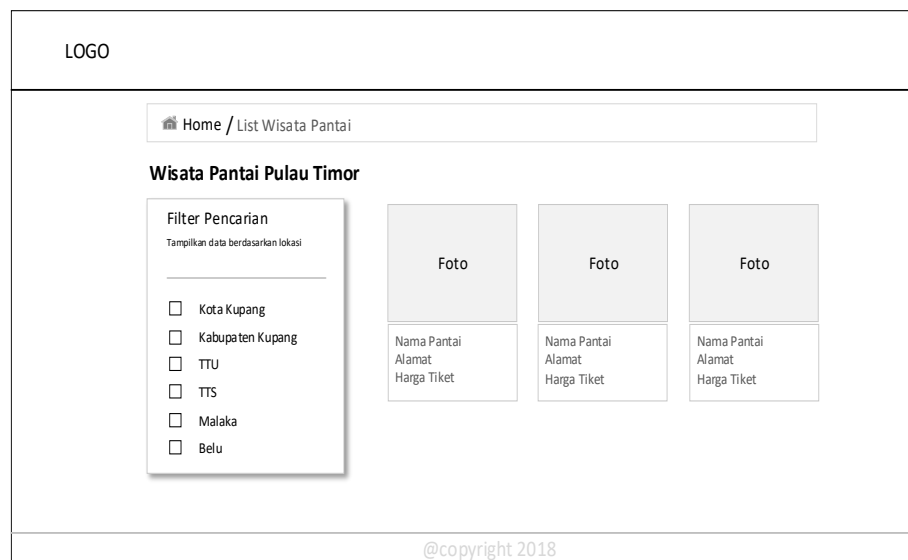
Berikut tampilan sebagai berikut:



Gambar 3.10 Desain Halaman Jenis wisata

Masing-masing pilihan jenis wisata terdapat list dan detail wisata.

Berikut contoh tampilan list wisata pantai:



Gambar 3.11 Desain Halaman List Wisata

Berikut tampilan detail tempat wisata:

LOGO

[Home](#) / [List Wisata Pantai](#) / [Detail Destinasi](#)

Nama Tempat Wisata

F

T

G

I

FOTO TEMPAT WISATA

Jenis Wisata

Kota/Kabupaten

📍

Alamat

Harga Tiket

Jam Buka

RATING

PETA

🔍

Telusuri Lokasi

Fasilitas Utama

ICON

ICON

ICON

ICON

ICON

ICON

Tentang

Fasilitas Sekitar

Lebih mudah menemukan fasilitas sekitar lokasi wisata

PETA

Rumah Makan

POM Bensin

ATM

Sudah pernah mengunjungi tempat ini?

Beri Penilaian & Komentarmu agar dapat dilihat orang lain...

☆

☆

☆

☆

☆

Nama

Masukkan nama

Akun Sosmed

Akun IG, Facebook atau Twitter

Komentar

Masukkan Komentar

Kirim

Testimoni Pengunjung

Gambar 3.12 Desain Halaman Detail Tempat Wisata

53

### 3. Desain Info Wisata

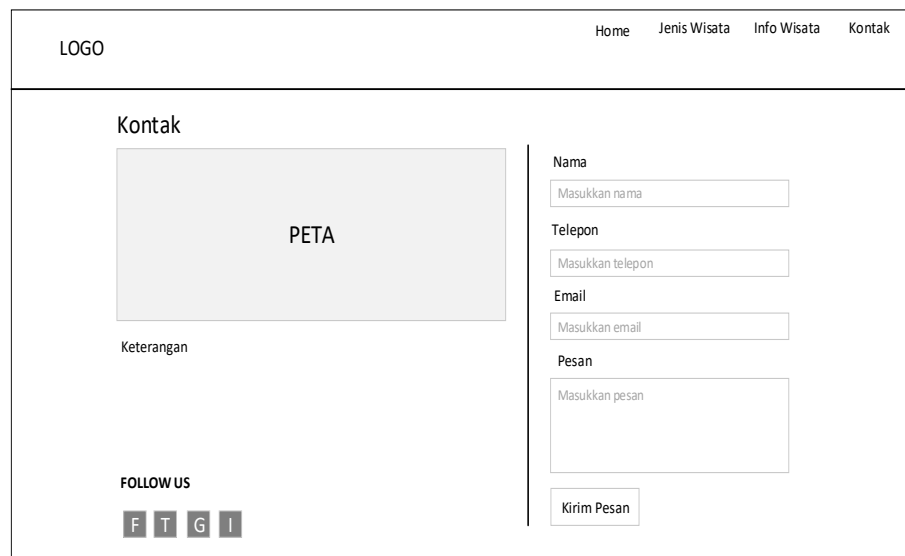
Tampilan info wisata merupakan menu untuk melihat berita wisata dan terdapat menu berita terbaru dan info destinasi.



Gambar 3.13 Desain Halaman Info Wisata

### 4. Desain Kontak

Tampilan desain kontak menampilkan peta lokasi dan pengunjung dapat mengirim pesan kepada admin.

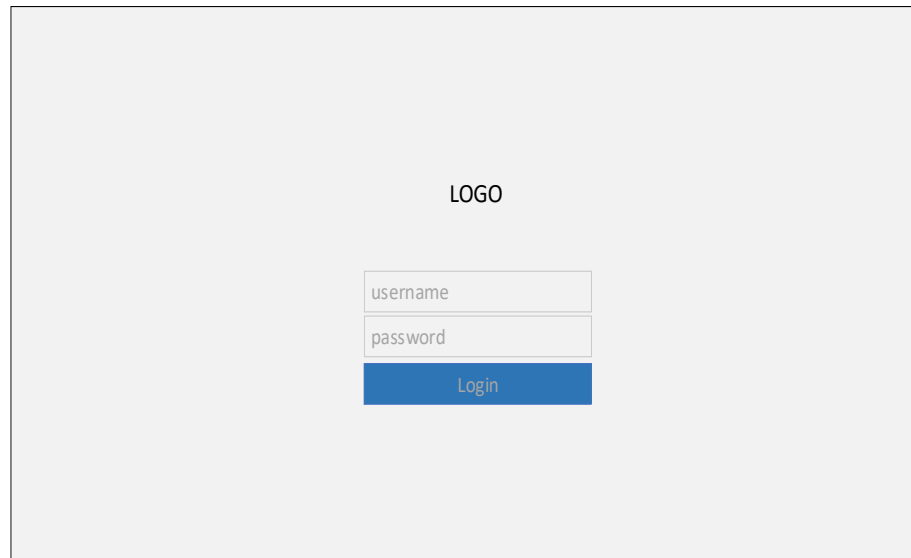


Gambar 3.14 Desain Halaman Kontak

## B. Desain *Interface* Halaman Admin

### 1. Desain Login Admin

Tampilan login admin terdapat *username* dan *password*.

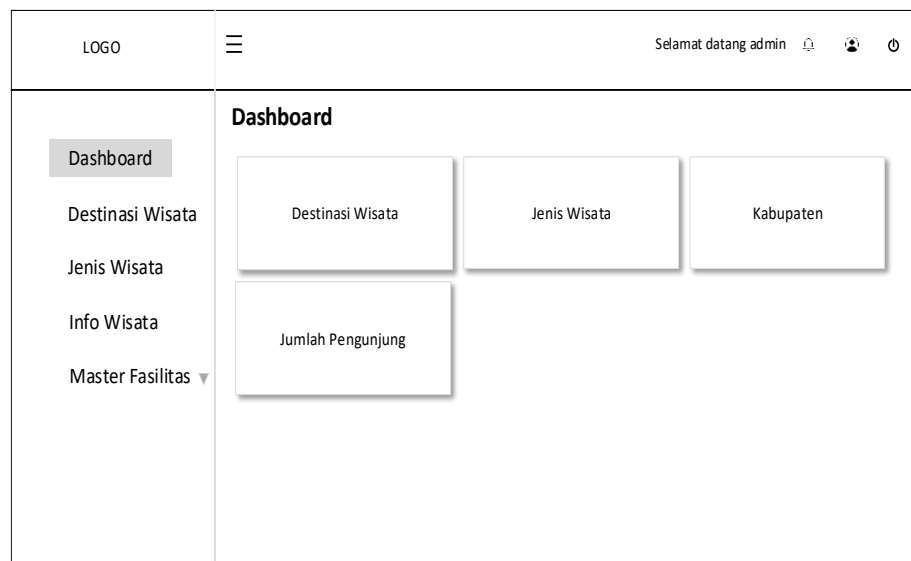


The image shows a login form centered on a light gray background. At the top, the word "LOGO" is centered. Below it are two input fields: the first is labeled "username" and the second is labeled "password". Below these fields is a blue button with the text "Login" in white.

Gambar 3.15 Desain Halaman Login Admin

### 2. Desain *Dashboard*

Desain *dashboard* terdapat 4 tampilan yaitu destinasi wisata, jenis wisata, kabupaten dan jumlah pengunjung.

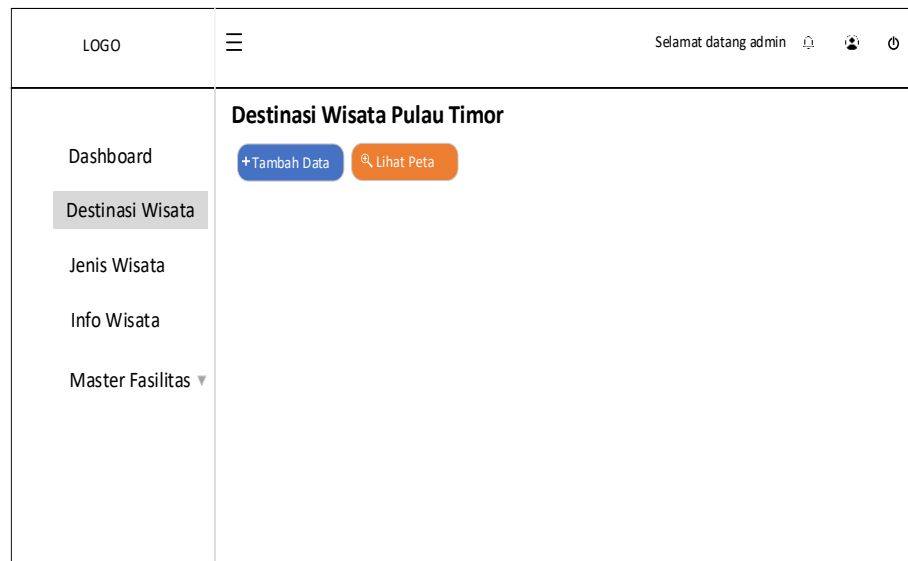


The image shows an admin dashboard layout. At the top, there is a header bar with a "LOGO" on the left, a hamburger menu icon in the center, and the text "Selamat datang admin" followed by three icons (notification, user, and power) on the right. Below the header, the main content area is divided into two sections. On the left is a sidebar menu with the following items: "Dashboard" (highlighted), "Destinasi Wisata", "Jenis Wisata", "Info Wisata", and "Master Fasilitas" with a dropdown arrow. On the right is the main dashboard area, titled "Dashboard", which contains four cards: "Destinasi Wisata", "Jenis Wisata", "Kabupaten", and "Jumlah Pengunjung".

Gambar 3.16 Desain Halaman *Dashboard*

### 3. Desain Destinasi Wisata

Pada halaman ini terdapat 2 pilihan yaitu tambah data dan lihat peta.



Gambar 3.17 Desain Halaman Destinasi Wisata

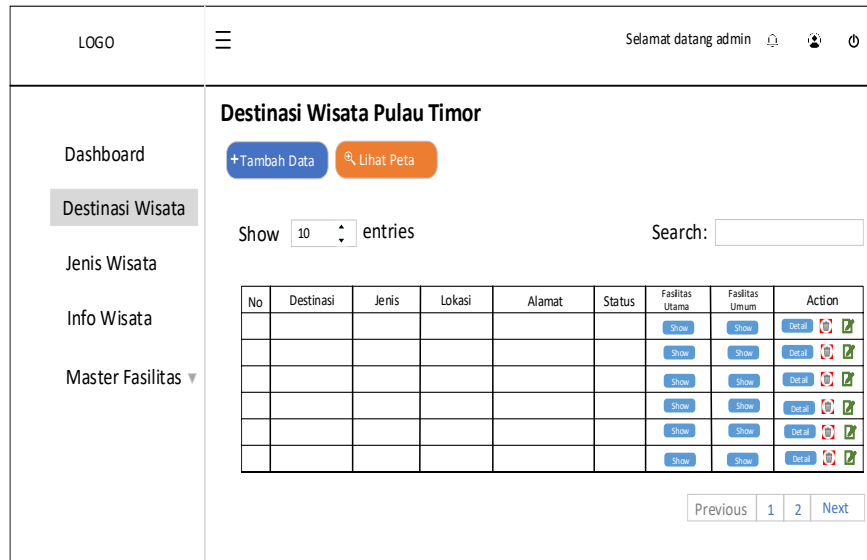
Ketika admin mengklik tombol tambah data maka akan muncul desain tampilan sebagai berikut:

LOGO	<div> <div></div> <div>Selamat datang admin</div> <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> </div>
<div> <div>Dashboard</div> <div>Destinasi Wisata</div> <div>Jenis Wisata</div> <div>Info Wisata</div> <div>Master Fasilitas ▾</div> </div>	<div>Tambah Data Lokasi Wisata</div> <div> <div> <div>Nama Destinasi</div> <div></div> </div> <div> <div>Jenis Destinasi</div> <div>-Pilih Jenis Destinasi-</div> <div></div> </div> <div> <div>Alamat</div> <div></div> </div> <div> <div>Kabupaten/Kota</div> <div>-Pilih Kabupaten/Kota-</div> <div></div> </div> <div> <div>Latitude</div> <div></div> </div> <div> <div>Longitude</div> <div></div> </div> <div> <div>Deskripsi</div> <div></div> </div> <div> <div>Harga Tiket</div> <div>Rp. <div></div></div> </div> <div> <div>Jam Buka</div> <div></div> </div> <div> <div>Status Destinasi</div> <div> <input checked="" type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Tidak Aktif </div> </div> <div> <div>Browse...</div> <div>No file selected.</div> </div> <div> <div>Simpan</div> <div>Batal</div> </div> </div> <div> <div>PETA</div> </div>

Gambar 3.18 Desain Halaman Tambah Data

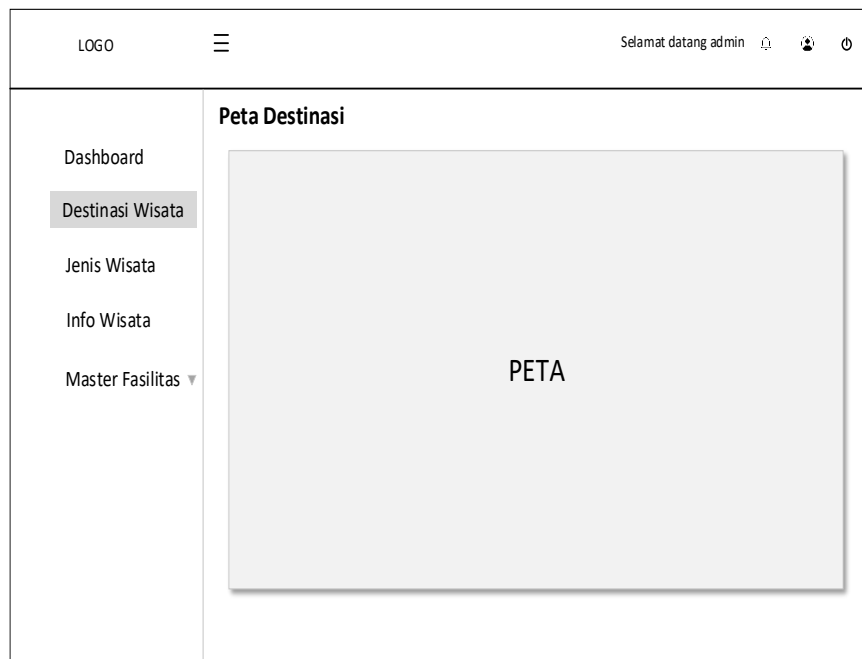
Setelah admin selesai menginput data tempat wisata maka akan muncul desain tampilan sebagai berikut:





Gambar 3.19 Desain Halaman Tambah Data (2)

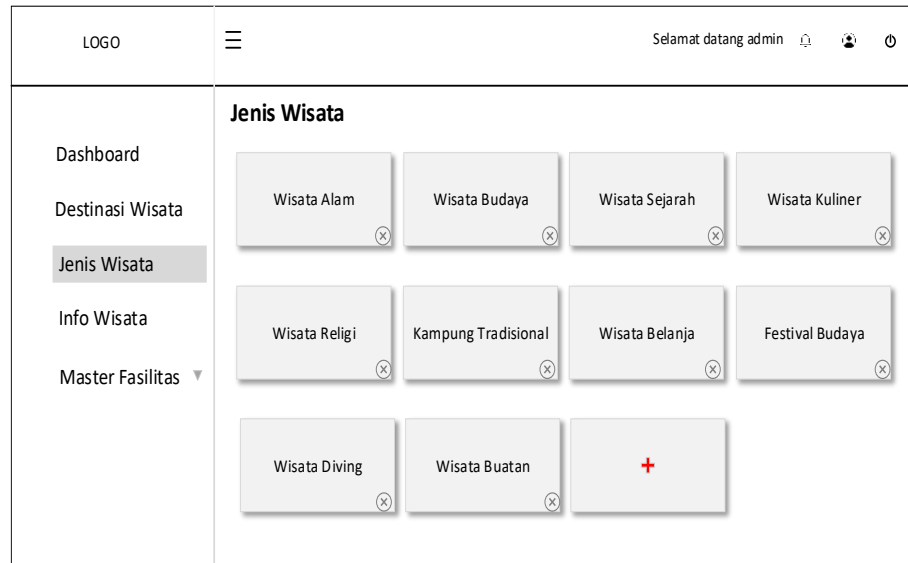
Kemudian admin dapat melihat peta, dimana semua data yang telah ditambah akan muncul pada peta tersebut.



Gambar 3.20 Desain Halaman Lihat Peta

#### 4. Desain Jenis Wisata

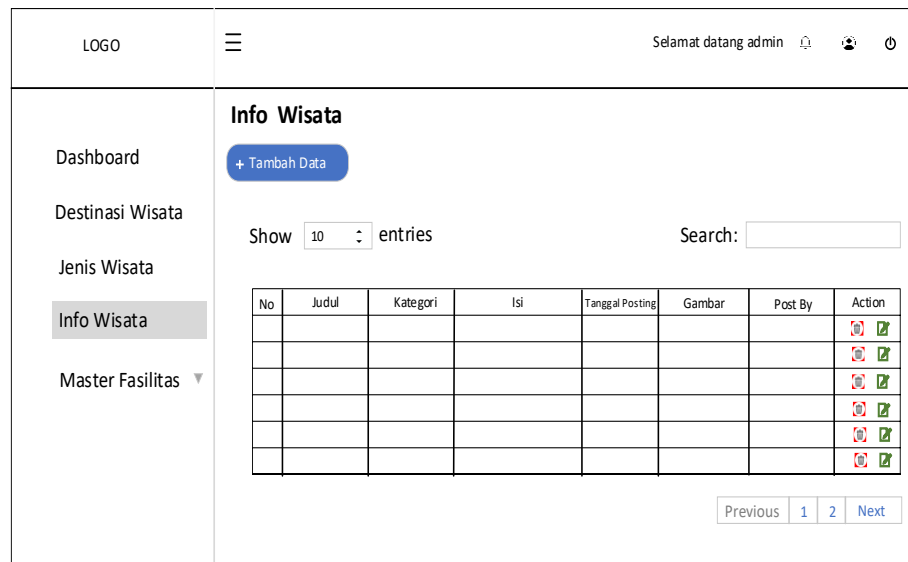
Tampilan jenis wisata pada halaman admin terdapat pula 11 jenis wisata yang dapat dihapus dan ditambah.



Gambar 3.21 Desain Halaman Jenis Wisata

## 5. Desain Info Wisata

Tampilan info wisata pada halaman admin ini berfungsi untuk menginput berita-berita yang berkaitan dengan wisata pulau timor.



Gambar 3.22 Desain Halaman Info wisata

Tampilan tambah berita ketika admin akan menginput berita:

**Tambah Berita**

Judul

Kategori

-Pilih Kategori-

Isi

Tanggal Post

Mm/dd/yyyy

Gambar

Browse... No file selected.

Post By

Simpan Batal

Gambar 3.23 Desain Halaman Tambah Berita

## 6. Desain Master Fasilitas

Tampilan ini terdapat 2 pilihan yaitu fasilitas utama dan fasilitas umum. Berikut Tampilan master fasilitas utama:

**Master Fasilitas Utama**

+ Tambah Data

Show 10 entries Search:

No	Fasilitas	Icon	Action

Previous 1 2 Next

Gambar 3.24 Desain Halaman Master Fasilitas Utama

Berikut tampilan tambah fasilitas utama pada halaman admin:

The screenshot shows the 'Master Fasilitas Utama' page. On the left is a sidebar with a menu: Dashboard, Destinasi Wisata, Jenis Wisata, Info Wisata, Master Fasilitas (expanded), Fasilitas Utama, and Fasilitas Umum. The main content area is titled 'Master Fasilitas Utama' and contains a modal window titled 'Tambah Fasilitas Utama'. The modal has a close button (X) in the top right corner. Inside the modal, there are two input fields: 'Fasilitas' and 'Icon'. The 'Icon' field has a 'Browse...' button and the text 'No file selected.' below it. At the bottom of the modal are two buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Simpan' (Save).

Gambar 3.25 Desain Halaman Tambah Fasilitas Utama

## 7. Desain Master Fasilitas Umum

Halaman master fasilitas umum terdapat tabel yang berisi fasilitas dan keterangan.

The screenshot shows the 'Master Fasilitas Umum' page. On the left is the same sidebar as in the previous image. The main content area is titled 'Master Fasilitas Umum' and contains a '+ Tambah Data' button. Below this is a 'Show 10 entries' dropdown and a 'Search:' input field. The main part of the page is a table with the following columns: No, Fasilitas, Keterangan, and Action. The table contains 6 rows of data. Each row has a 'No' value, a 'Fasilitas' name, a 'Keterangan' (description), and an 'Action' column with two icons: a red square with a white 'X' and a green square with a white checkmark. At the bottom right of the table is a pagination bar with 'Previous', '1', '2', and 'Next' buttons.

No	Fasilitas	Keterangan	Action

Gambar 3.26 Desain Halaman Fasilitas Umum

Dimana admin dapat menambah data fasilitas umum dengan desain tampilan sebagai berikut:

LOGO	<div>Selamat datang admin</div>
<div>Dashboard</div> <div>Destinasi Wisata</div> <div>Jenis Wisata</div> <div>Info Wisata</div> <div>Master Fasilitas ▼</div> <div>Fasilitas Utama</div> <div>Fasilitas Umum</div>	<div>Master Fasilitas Umum</div> <div> <div>Tambah Fasilitas Umum</div> <div> <div>Fasilitas</div> <div>Keterangan</div> <div>Latitude</div> <div>Longitude</div> </div> <div>PETA</div> <div> <div>Batal</div> <div>Simpan</div> </div> </div>

Gambar 3.27 Desain Halaman Tambah Fasilitas Umum

## 8. Desain Profil Admin

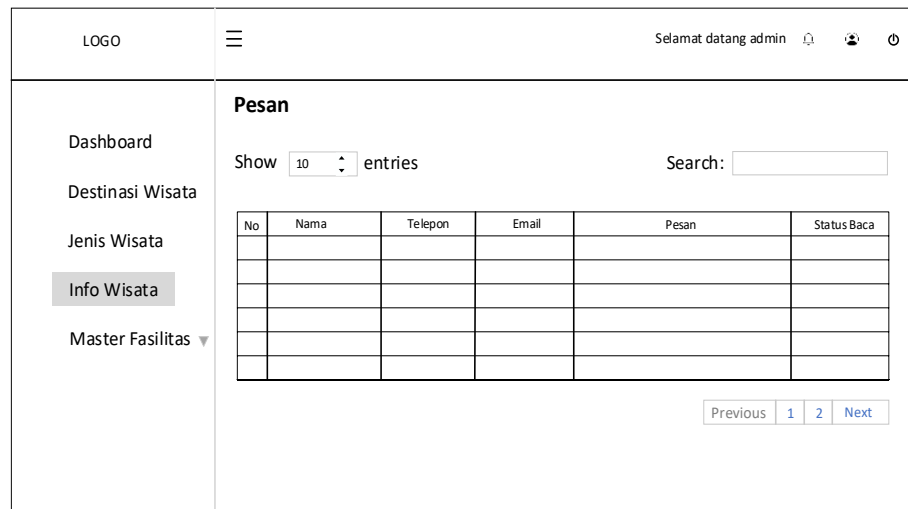
Halaman desain profil admin terdapat nama admin dan *email* admin.

LOGO	<div>Selamat datang admin</div>
<div>Dashboard</div> <div>Destinasi Wisata</div> <div>Jenis Wisata</div> <div>Info Wisata</div> <div>Master Fasilitas ▼</div>	<div> <div>Admin</div> <div>admin01@gmail.com</div> </div>

Gambar 3.28 Desain Halaman Profil Admin

## 9. Desain Pesan Admin

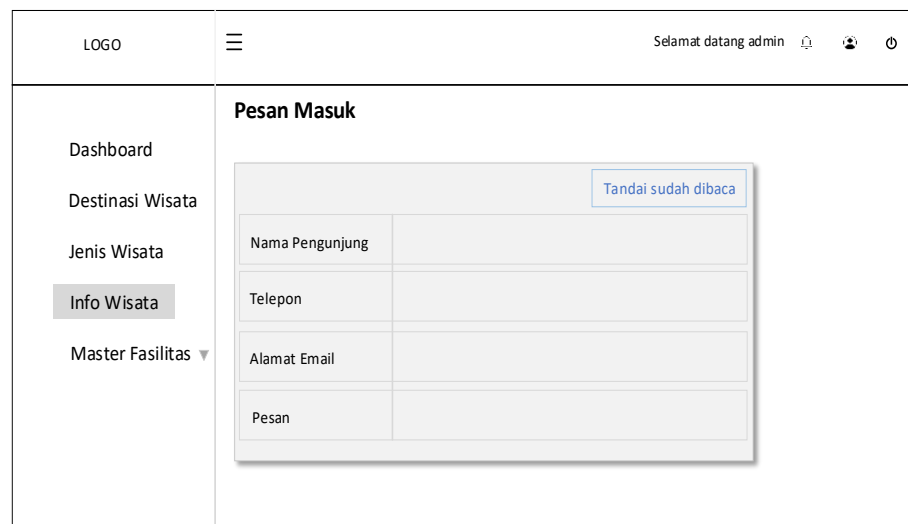
Pada desain tampilan ini admin dapat melihat daftar pesan yang dikirim oleh pengunjung *web*.



Gambar 3.29 Desain Halaman Pesan

#### 10. Desain Pesan Masuk

Pada desain ini admin dapat membuka dan membaca pesan dari pengunjung secara rinci. Terdapat nama pengunjung, telepon, alamat email dan isi pesan yang ditulis oleh pengunjung.



Gambar 3.30 Desain Tampilan Pesan Masuk