

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan suatu analisis yang terdiri dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam suatu komponen dengan maksud untuk mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan teori perbaikannya. 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 yang di dalamnya terdapat informasi yang berguna bagi masyarakat.

3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang harus disediakan oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna. Fungsi utama dari sistem yang akan dibangun adalah membantu para wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Flores Timur untuk mendapatkan informasi-informasi termasuk keberadaan letak geografis objek wisata yang ada di Flores Timur. Pada tahap ini akan diidentifikasi informasi-informasi yang diperlukan.

3.1.2 Analisis Peran Sistem

Sistem yang dibangun mempunyai peranan sebagai berikut:

1. Membantu wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Flores Timur mendapatkan mengenai informasi lokasi dan informasi lainnya tentang objek wisata serta hotel yang ada di Kabupaten Flores Timur .
2. Membantu mempromosikan potensi wisata yang ada di Kabupaten Flores Timur

3.1.3 Analisis Peran Pengguna

1. *Admin*

Pada sistem ini *admin* adalah pihak yang menangani semua urusan mengenai pariwisata di Kabupaten Flores Timur. *Admin* akan berperan mengelola *database* yang ada pada *web service* sistem ini.

2. *User*

User atau pengguna sistem ini adalah wisatawan yang mempunyai perangkat berbasis *android*. Sistem akan memberikan informasi lokasi, maupun informasi lainnya tentang wisata yang ada di Kabupaten Flores Timur melalui aplikasi yang berjalan pada perangkat yang berbasis *android* milik wisatawan.

3.2 Perangkat Pendukung

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

3.2.1 Perangkat Keras Pendukung (*Hardware*)

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

1. Laptop

Perangkat laptop yang akan digunakan dalam pengembangan sistem ini mempunyai spesifikasi minimum adalah sebagai berikut:

- a. *Processor Intel Pentium DualCore 2.10 GHz.*
- b. *Harddisk 320 GB.*
- c. *VGA Card 729 MB.*
- d. *RAM 4 GB.*

2. Perangkat *Android*

Perangkat *android* yang akan digunakan dalam pengembangan sistem mempunyai spesifikasi minimum adalah sebagai berikut:

- a. *CPU Cortex-A5 1.0 GHz.*
- b. *GPU Adreno 200.*

- c. *Chipset Qualcomm Snapdragon S1.*
- d. *Internal Memory 4 GB.*
- e. *RAM 512 MB.*
- f. *Android Version 4.3 Icecream Sandwich.*

3.2.2 Perangkat Lunak Pendukung (*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.

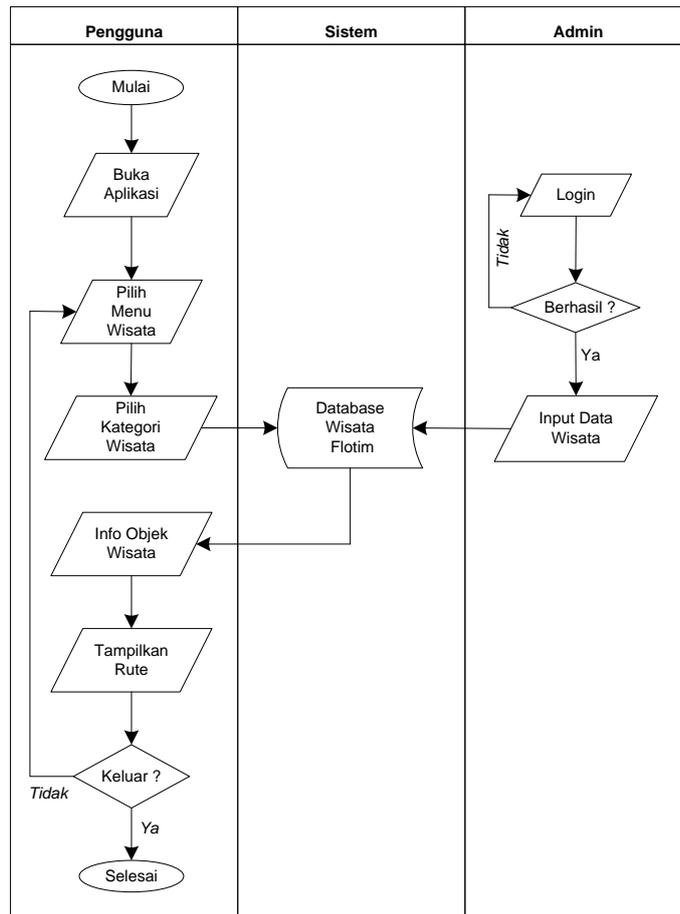
Adapun *software* yang dibutuhkan dalam perancangan sistem antara lain sebagai berikut:

1. *Windows 7 Ultimate SP-1 32-Bit.*
2. *Android Studio 2.3.*
3. *XAMPP.*

3.3 Perancangan Sistem

3.3.1 Diagram Alir (*Flowchart*)

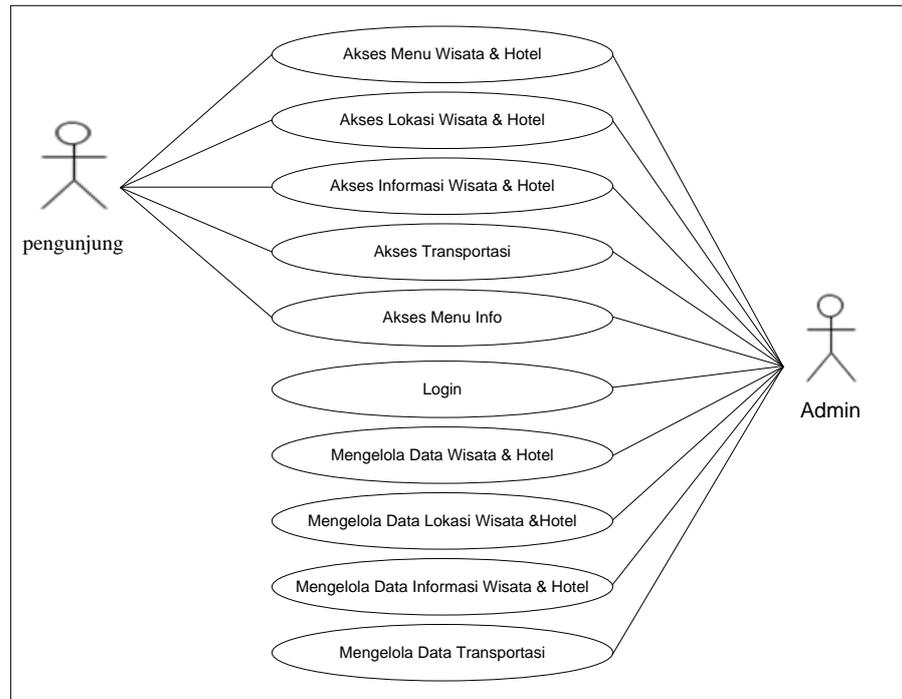
Bagan alir sistem (*system flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan atau tahapan prosedur yang ada dalam sistem. Pada bagian ini akan digambarkan perancangan *flowchart* dari sistem ini.



Gambar 3.1 *Flowchart* Sistem

3.3.2 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Atau dengan kata lain *use case diagram* menggambarkan keterkaitan antar proses pada sistem dengan aktor yang merupakan pengguna sistem itu sendiri.



Gambar 3.2 *Use Case Diagram* Sistem

Seperti yang terlihat di gambar 3.2 Aplikasi pencarian tempat wisata di Kabupaten Flores Timur ini mempunyai 2 aktor yaitu admin dan *user* serta beberapa proses aktifitas yang terlibat dalam sistem. Adapun untuk aliran kejadian (*flow of events*) dari *use case* yang ada, akan digambarkan pada diagram aktivitas. Sedang untuk definisi aktor yang ada adalah sebagai berikut :

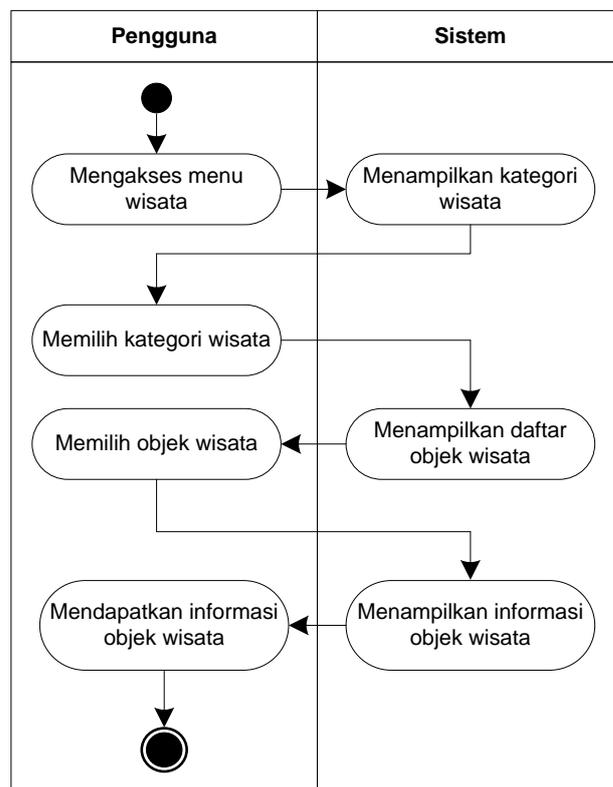
- Admin, merupakan aktor yang terlibat dalam sistem dan bertugas untuk mengelola data pada *database* melalui *web service* dari sistem ini.
- Pengunjung, merupakan pengguna aplikasi pencarian tempat wisata di Kabupaten Flores Timur, dan menjalankan aplikasi pada perangkat berbasis *android*.

3.3.3 Activity Diagram

1. Activity Diagram untuk User

Activity diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem. Adapun beberapa *activity diagram* dari sistem ini adalah sebagai berikut:

a. Activity Diagram Menu Wisata



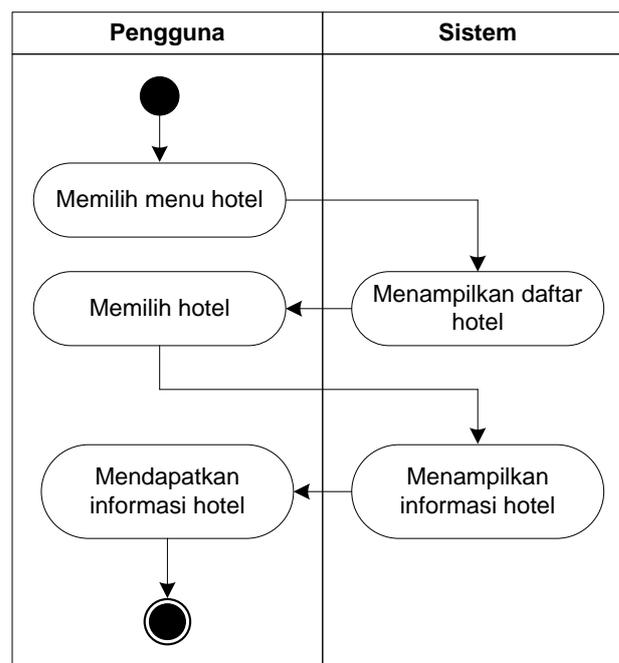
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Wisata

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses menu wisata seperti yang terlihat pada gambar 3.3 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu wisata pada aplikasi di *android*.

2. Sistem akan menampilkan kategori wisata yang ditawarkan pada pengguna.
3. Pengguna akan memilih kategori wisata yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan daftar wisata yang termasuk dalam kategori yang dipilih pengguna, untuk menawarkan objek wisata yang ingin dikunjungi pengguna sistem.
5. Pengguna memilih salah satu objek wisata yang ditawarkan oleh sistem.
6. Sistem akan menampilkan informasi dari objek wisata yang dipilih oleh pengguna.
7. Pengguna akan mendapatkan informasi dari objek wisata yang dipilih berdasarkan informasi yang tersimpan pada *database* sistem.

b. *Activity Diagram* Menu Hotel

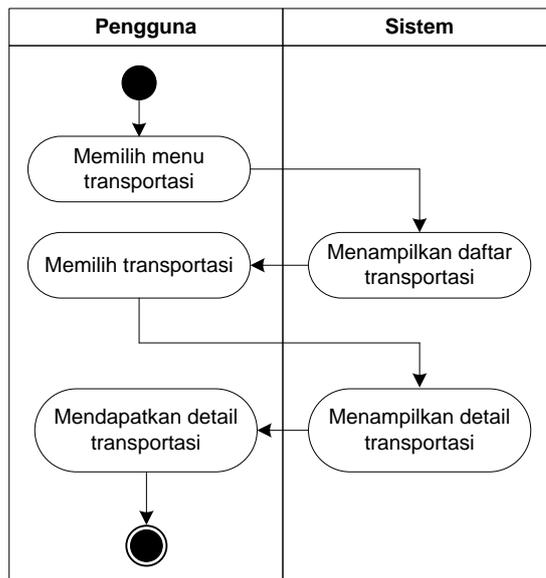


Gambar 3.4 *Activity Diagram* Menu Hotel

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses menu hotel seperti yang terlihat pada gambar 3.4 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu hotel pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan daftar hotel untuk ditawarkan pada pengguna.
3. Pengguna memilih salah satu hotel yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan informasi daripada hotel yang dipilih pengguna.
5. Pengguna mendapatkan informasi dari hotel yang dipilih berdasarkan data yang ada dalam *database* sistem.

c. *Activity Diagram* Menu Transportasi



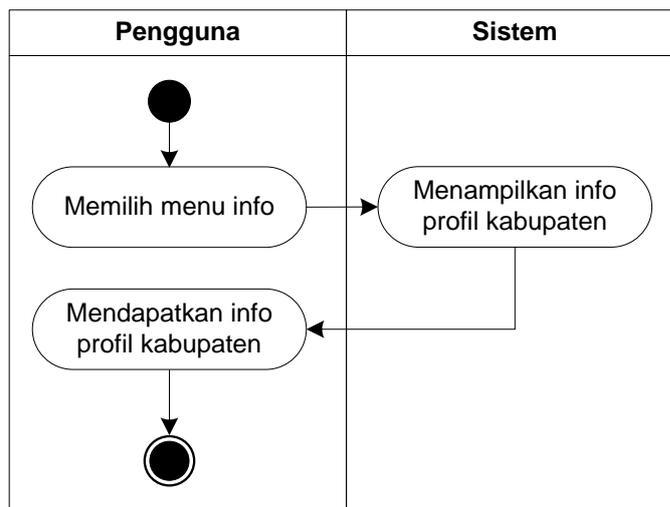
Gambar 3.5 *Activity Diagram* Menu Transportasi

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses menu transportasi seperti yang terlihat pada gambar 3.5 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu transportasi pada aplikasi di *android*.

2. Sistem akan menampilkan daftar transportasi untuk ditawarkan pada pengguna.
3. Pengguna memilih salah satu transportasi yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan informasi daripada transportasi yang dipilih pengguna.
5. Pengguna mendapatkan informasi dari transportasi yang dipilih berdasarkan data yang ada dalam *database* sistem.

d. *Activity Diagram* Menu Info

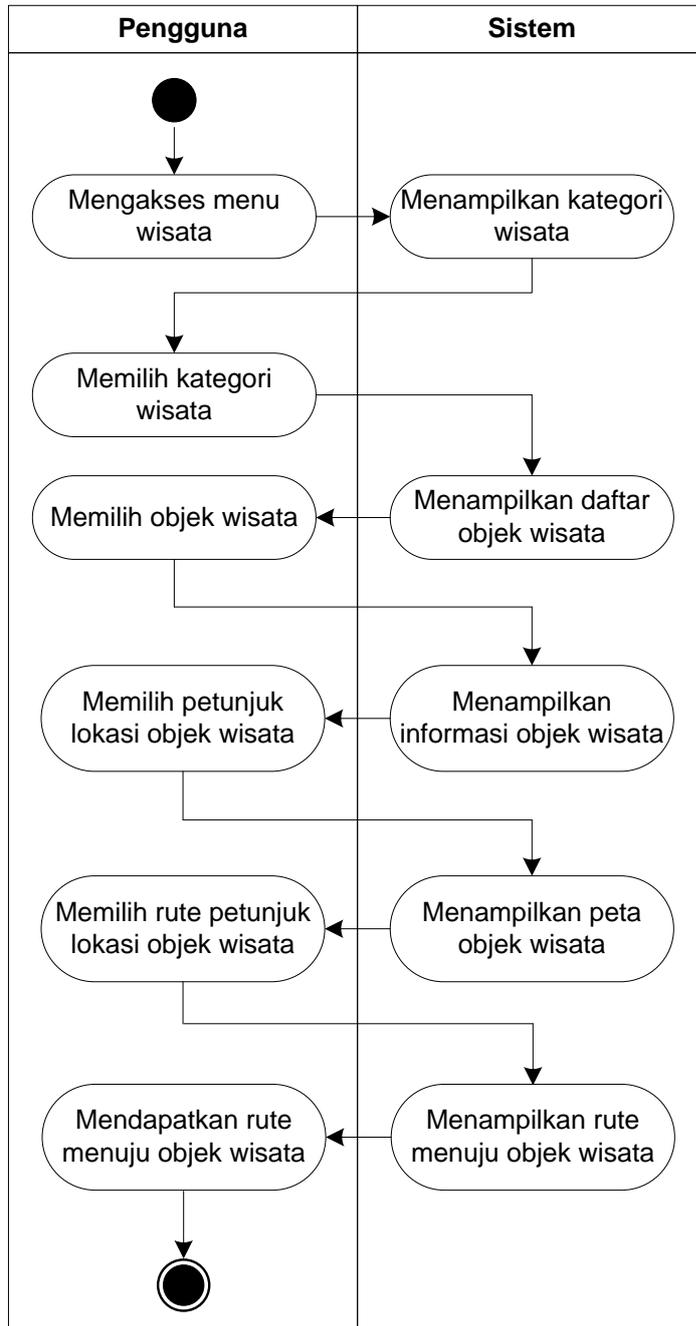


Gambar 3.6 *Activity Diagram* Menu Info

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses menu info seperti yang terlihat pada gambar 3.6 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu info pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan info profil Kabupaten Flores Timur
3. Pengguna mendapatkan informasi mengenai profil Kabupaten Flores Timur.

e. *Activity Diagram Lokasi Wisata*

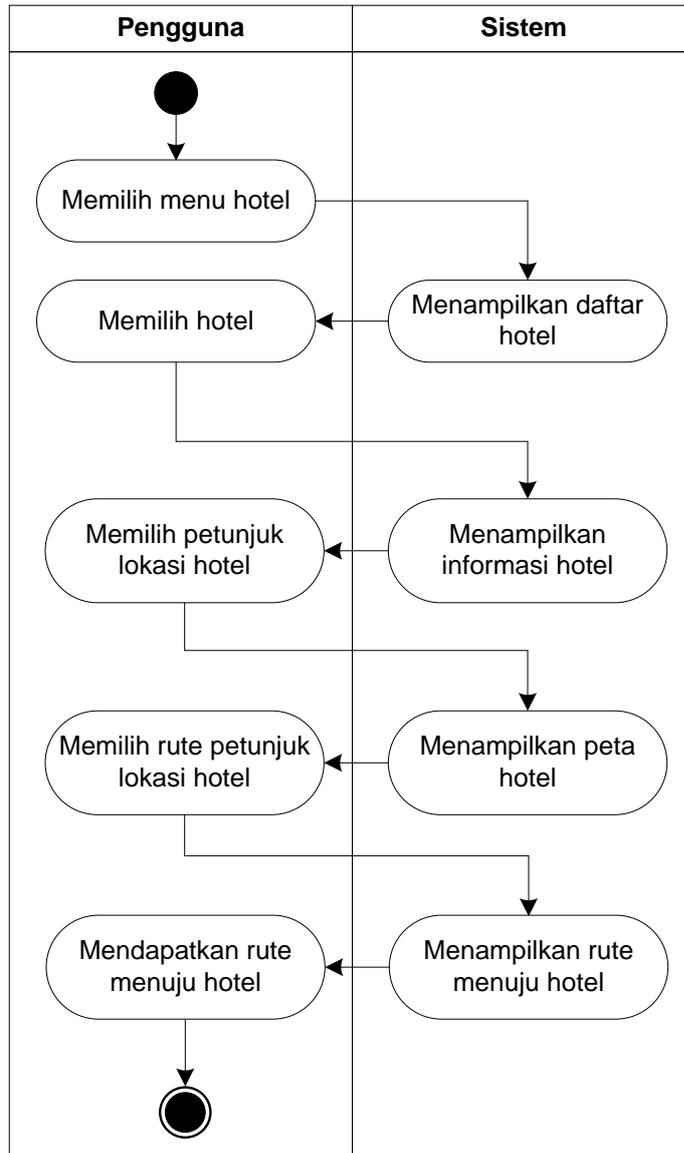


Gambar 3.7 *Activity Diagram Lokasi Wisata*

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses lokasi wisata seperti yang terlihat pada gambar 3.7 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu wisata pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan kategori wisata yang ditawarkan pada pengguna.
3. Pengguna akan memilih kategori wisata yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan daftar wisata yang termasuk dalam kategori yang dipilih pengguna, untuk menawarkan objek wisata yang ingin dikunjungi pengguna sistem.
5. Pengguna memilih salah satu objek wisata yang ditawarkan oleh sistem.
6. Sistem akan menampilkan informasi dari objek wisata yang dipilih oleh pengguna.
7. Pengguna memilih tombol petunjuk yang terdapat pada halaman informasi dari wisata yang dipilih.
8. Sistem akan menampilkan peta yang menunjukkan lokasi pengguna, serta lokasi objek wisata yang dipilih.
9. Pengguna memilih tombol rute yang terdapat pada halaman peta lokasi wisata.
10. Sistem akan menampilkan rute terbaik dari lokasi pengguna berada menuju ke lokasi wisata yang dipilih.
11. Pengguna akan mendapatkan informasi lokasi wisata yang ingin dikunjungi.

f. *Activity Diagram* Lokasi Hotel



Gambar 3.8 *Activity Diagram* Lokasi Hotel

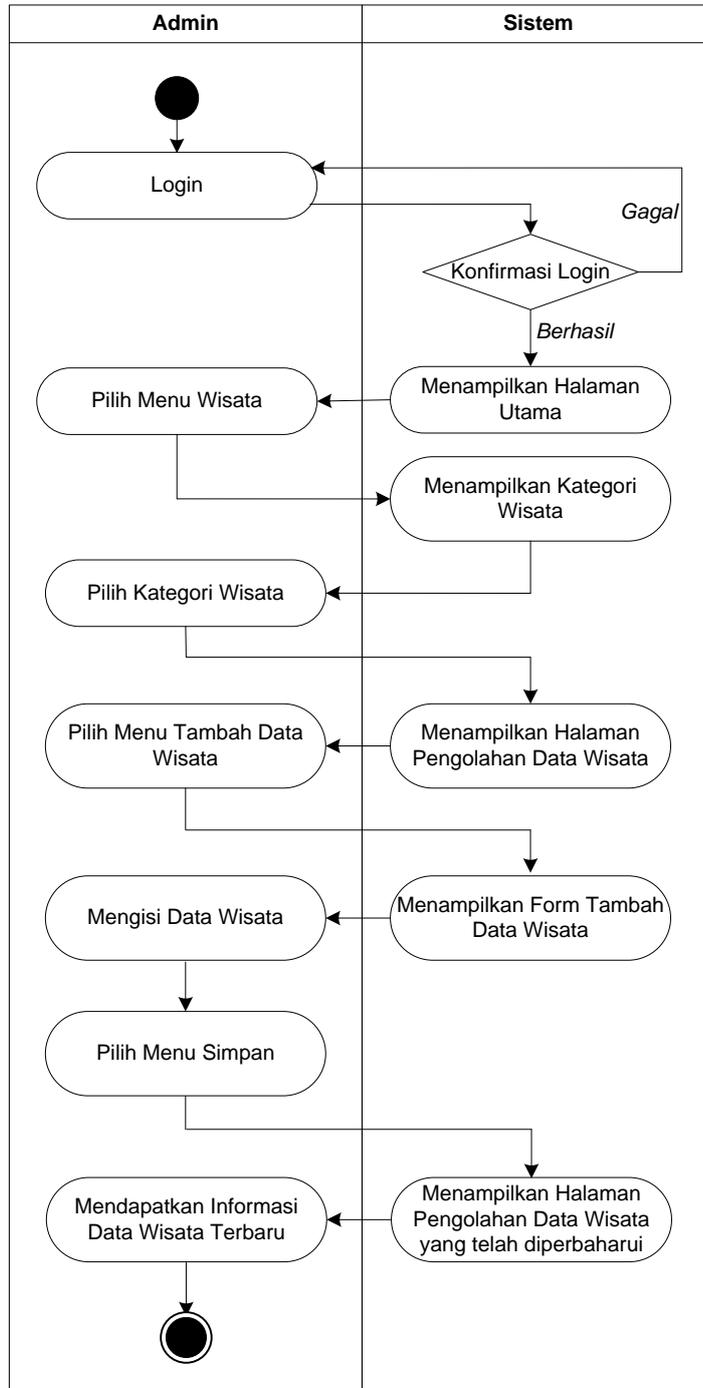
Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses lokasi hotel seperti yang terlihat pada gambar 3.8 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu hotel pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan daftar hotel untuk ditawarkan pada pengguna.

3. Pengguna memilih salah satu hotel yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan informasi daripada hotel yang dipilih pengguna.
5. Pengguna memilih tombol petunjuk yang terdapat pada halaman informasi dari hotel yang dipilih.
6. Sistem akan menampilkan peta yang menunjukkan lokasi pengguna, serta lokasi hotel yang dipilih.
7. Pengguna memilih tombol rute yang terdapat pada halaman peta lokasi hotel.
8. Sistem akan menampilkan rute terbaik dari lokasi pengguna berada menuju ke lokasi hotel yang dipilih.
9. Pengguna akan mendapatkan informasi lokasi hotel yang ingin dikunjungi.

2. Activity Diagram Untuk Admin

a. Activity Diagram Tambah Wisata

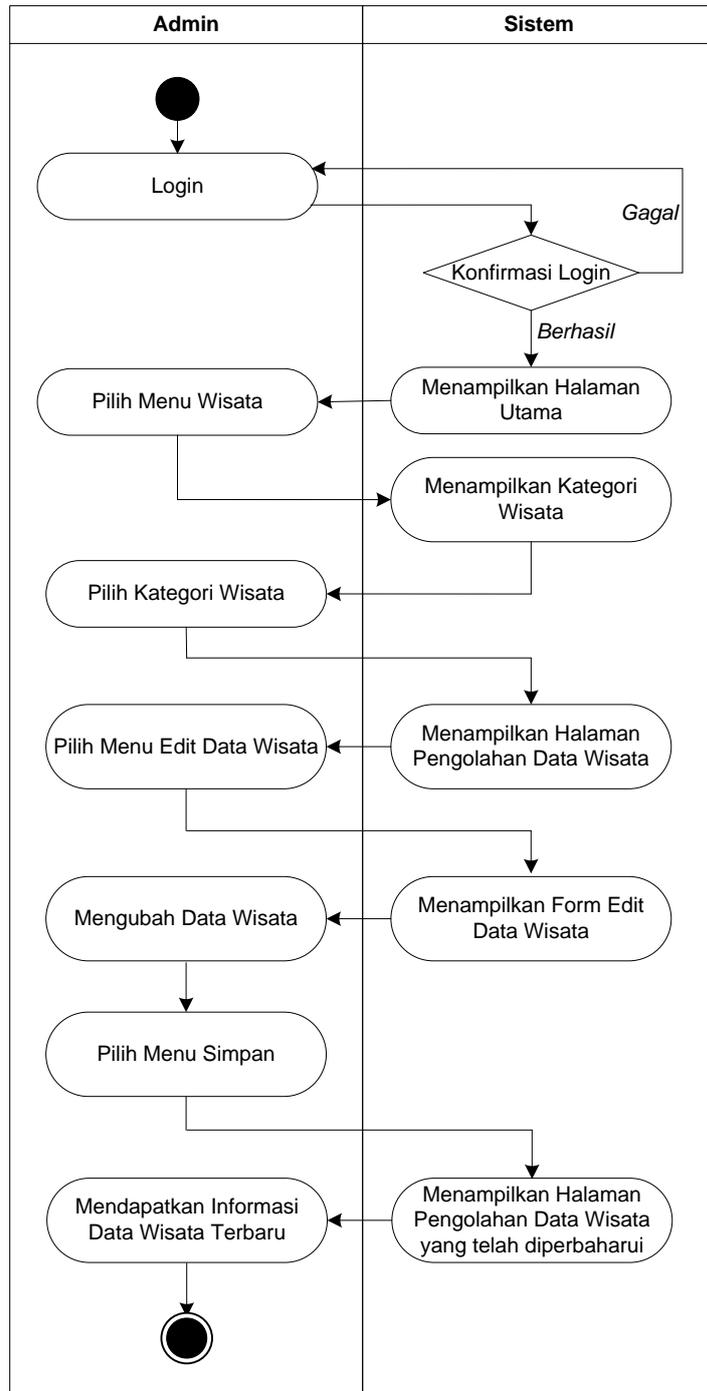


Gambar 3.9 Activity Diagram Tambah Wisata

Alur kejadian diagram aktivitas dalam menambahkan data wisata seperti yang terlihat pada gambar 3.9 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. *Admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*.
2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.
3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu wisata, dan sistem akan menampilkan kategori wisata yang ingin ditambahkan. *Admin* akan memilih salah satu kategori wisata yang ingin ditambahkan.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi dari kategori wisata yang dipilih *admin*. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data wisata.
6. *Admin* akan memilih menu tambah data, untuk menambahkan data wisata.
7. Sistem akan menampilkan *form* tambah data.
8. *Admin* harus mengisi *form* tambah data dengan benar dan lengkap.
9. Setelah melakukan pengisian data, *admin* akan memilih menu simpan, untuk menyimpan data dalam *database* sistem.
10. Setelah *admin* memilih menu simpan, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data wisata yang telah diperbaharui.

b. *Activity Diagram Ubah Wisata*

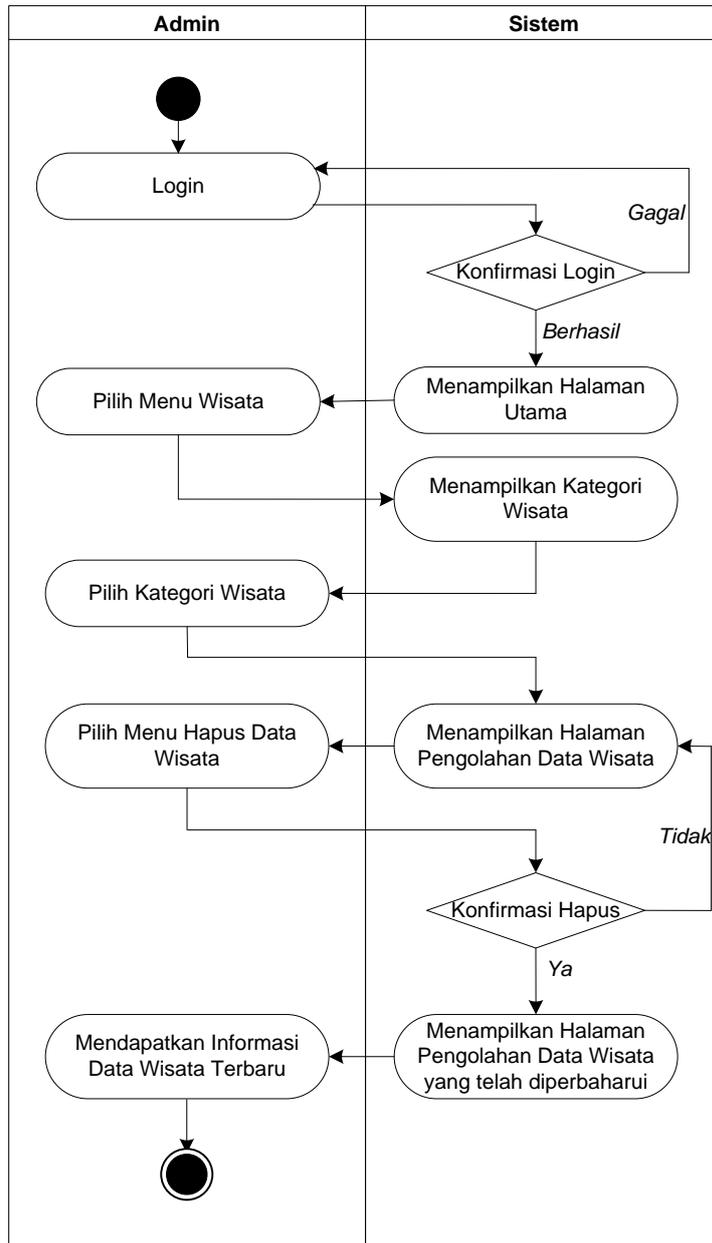


Gambar 3.10 *Activity Diagram Ubah Wisata*

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengubah data wisata seperti yang terlihat pada gambar 3.10 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. *Admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*.
2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.
3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu wisata, dan sistem akan menampilkan kategori wisata yang ingin ditambahkan. *Admin* akan memilih salah satu kategori wisata yang ingin diubah.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi dari kategori wisata yang dipilih *admin*. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data wisata.
6. *Admin* akan memilih menu *edit* data, untuk mengubah data wisata.
7. Sistem akan menampilkan *form* ubah data.
8. *Admin* harus mengisi *form* ubah data dengan benar dan lengkap.
9. Setelah melakukan perubahan data, *admin* akan memilih menu simpan, untuk menyimpan data dalam *database* sistem.
10. Setelah *admin* memilih menu simpan, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data wisata yang telah diperbaharui.

c. *Activity Diagram Hapus Wisata*



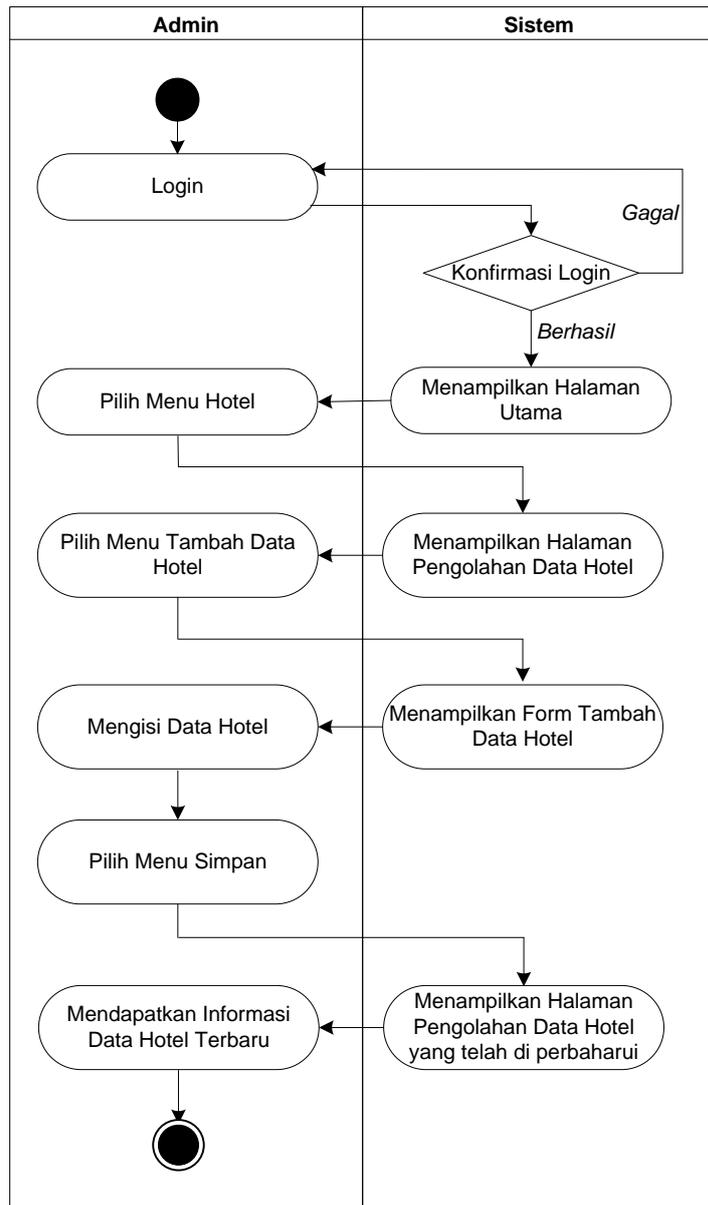
Gambar 3.11 *Activity Diagram Hapus Wisata*

Alur kejadian diagram aktivitas dalam menghapus data wisata seperti yang terlihat pada gambar 3.11 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. *Admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*.

2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.
3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu wisata, dan sistem akan menampilkan kategori wisata yang ingin dihapus. *Admin* akan memilih salah satu kategori wisata yang ingin dihapus.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi dari kategori wisata yang dipilih *admin*. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data wisata.
6. *Admin* akan memilih menu hapus data, untuk menghapus data wisata.
7. Sistem akan menampilkan pilihan konfirmasi hapus data.
8. Jika *admin* memilih Ya, data akan benar-benar terhapus.
9. Dan jika *admin* memilih menu Tidak, data tidak akan terhapus.
10. Setelah itu, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data wisata yang telah diperbaharui.

d. *Activity Diagram* Tambah Hotel



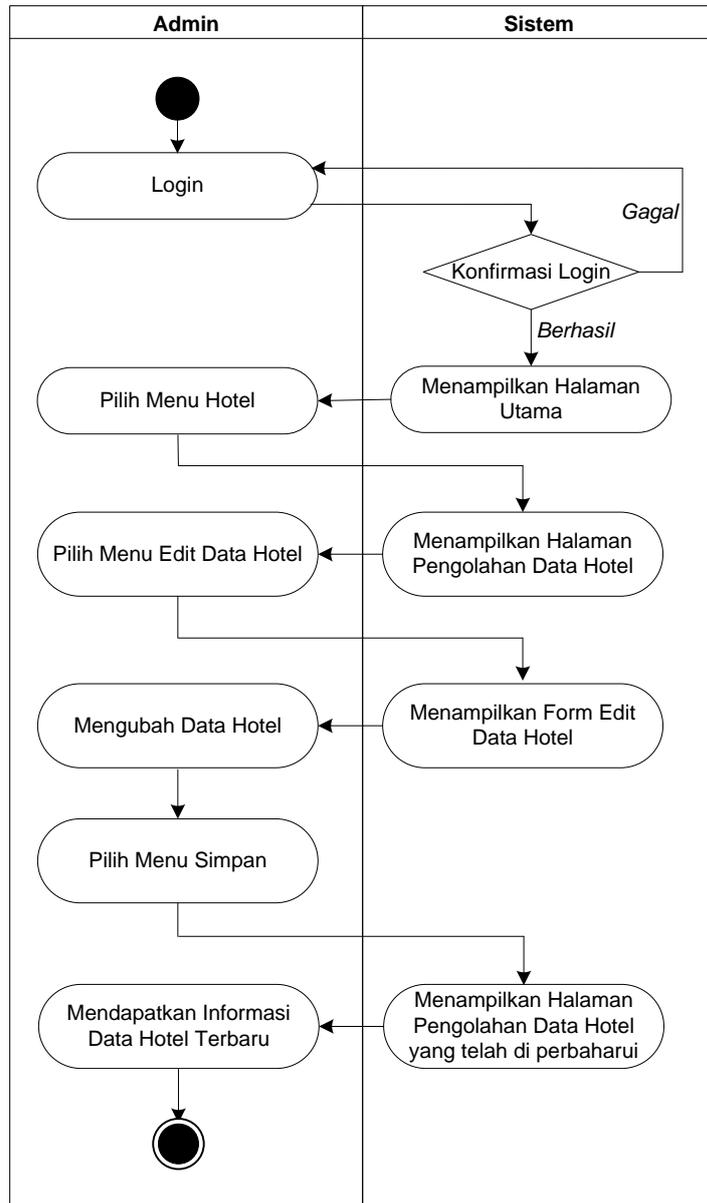
Gambar 3.12 Activity Diagram Tambah Hotel

Alur kejadian diagram aktivitas dalam menambahkan data hotel seperti yang terlihat pada gambar 3.12 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. *Admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*.

2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.
3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu hotel.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi hotel. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data hotel.
6. *Admin* akan memilih menu tambah data, untuk menambahkan data hotel.
7. Sistem akan menampilkan *form* tambah data.
8. *Admin* harus mengisi *form* tambah data dengan benar dan lengkap.
9. Setelah melakukan pengisian data, *admin* akan memilih menu simpan, untuk menyimpan data dalam *database* sistem.
10. Setelah *admin* memilih menu simpan, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data hotel yang telah diperbaharui.

e. *Activity Diagram Ubah Hotel*



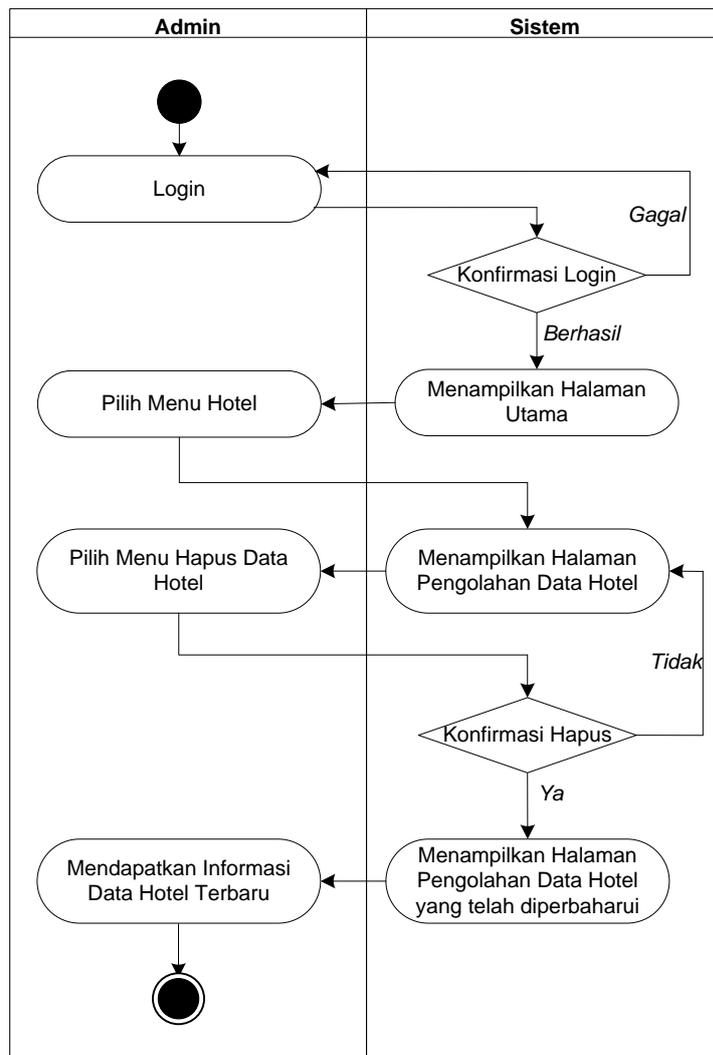
Gambar 3.13 *Activity Diagram Ubah Hotel*

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengubah data hotel seperti yang terlihat pada gambar 3.13 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. *Admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*.

2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.
3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu hotel.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi hotel. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data hotel.
6. *Admin* akan memilih menu *edit* data, untuk mengubah data hotel.
7. Sistem akan menampilkan *form* ubah data.
8. *Admin* harus mengisi *form* ubah data dengan benar dan lengkap.
9. Setelah melakukan perubahan data, *admin* akan memilih menu simpan, untuk menyimpan data dalam *database* sistem.
10. Setelah *admin* memilih menu simpan, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data hotel yang telah diperbaharui.

f. *Activity Diagram Hapus Hotel*



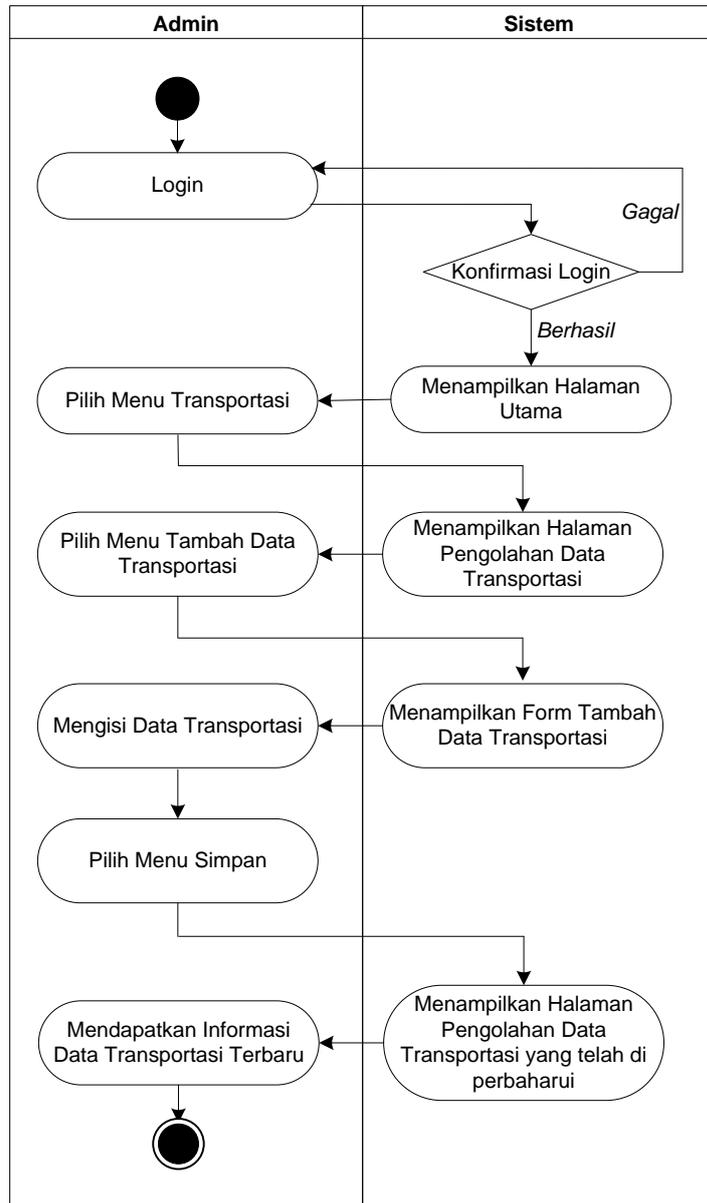
Gambar 3.14 *Activity Diagram Hapus Hotel*

Alur kejadian diagram aktivitas dalam menghapus data hotel seperti yang terlihat pada gambar 3.14 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. *Admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*.
2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.

3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu hotel.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi hotel. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data hotel.
6. *Admin* akan memilih menu hapus data, untuk menghapus data hotel.
7. Sistem akan menampilkan pilihan konfirmasi hapus data.
8. Jika *admin* memilih Ya, data akan benar-benar terhapus.
9. Dan jika *admin* memilih menu Tidak, data tidak akan terhapus.
10. Setelah itu, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data hotel yang telah diperbaharui.

g. Activity Diagram Tambah Transportasi



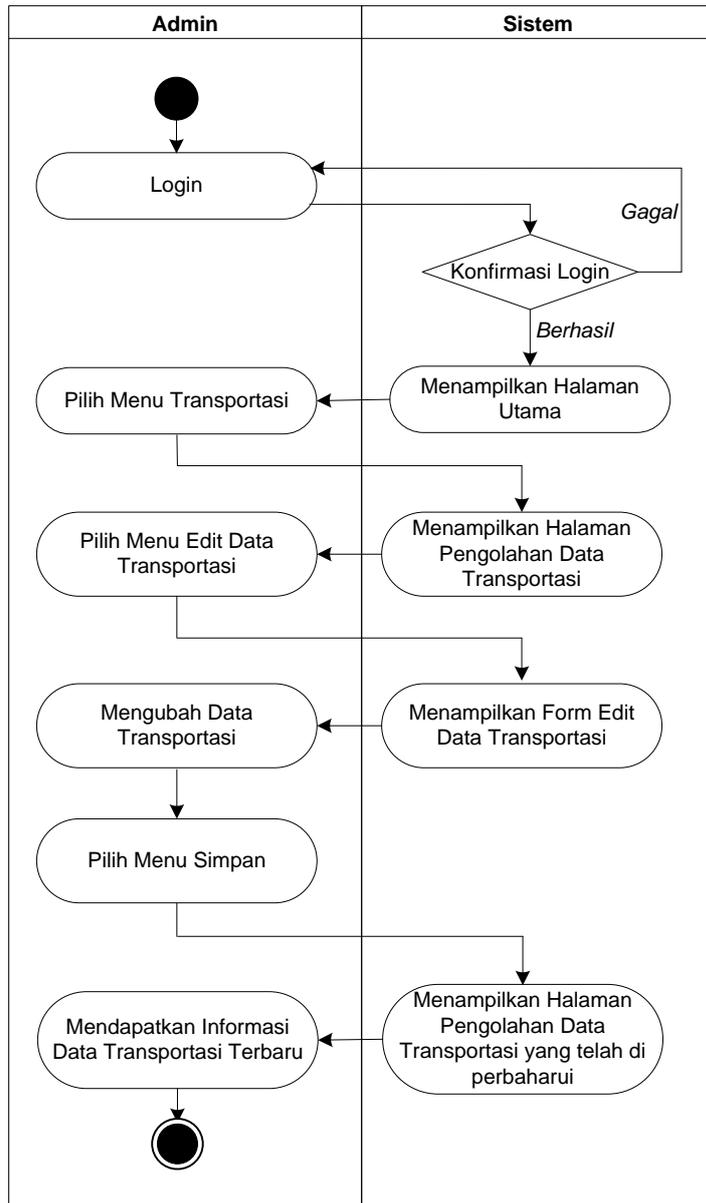
Gambar 3.15 Activity Diagram Tambah Transportasi

Alur kejadian diagram aktivitas dalam menambahkan data transportasi seperti yang terlihat pada gambar 3.15 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Admin harus login untuk mengakses web admin. Disini admin harus mengisi username dan password dengan benar untuk mengakses halaman utama dari web untuk admin.

2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.
3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu transportasi.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi transportasi. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data transportasi.
6. *Admin* akan memilih menu tambah data, untuk menambahkan data transportasi.
7. Sistem akan menampilkan *form* tambah data.
8. *Admin* harus mengisi *form* tambah data dengan benar dan lengkap.
9. Setelah melakukan pengisian data, *admin* akan memilih menu simpan, untuk menyimpan data dalam *database* sistem.
10. Setelah *admin* memilih menu simpan, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data transportasi yang telah diperbaharui.

h. *Activity Diagram* Ubah Transportasi



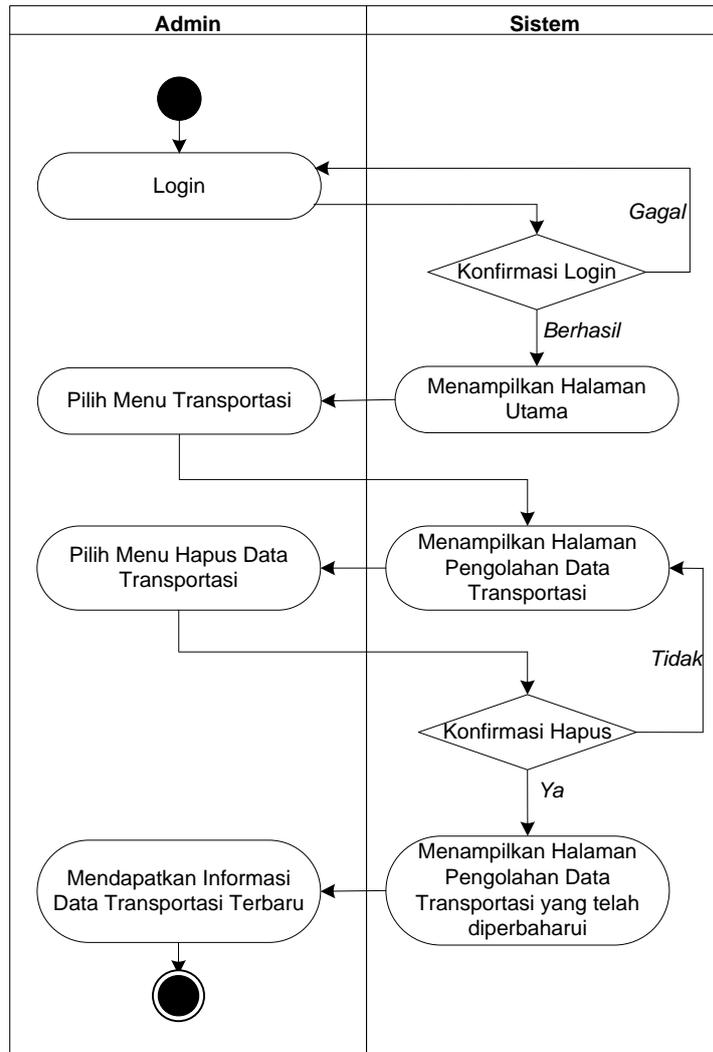
Gambar 3.16 *Activity Diagram* Ubah Transportasi

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengubah data transportasi seperti yang terlihat pada gambar 3.16 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. *Admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*.

2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.
3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu transportasi.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi transportasi. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data transportasi.
6. *Admin* akan memilih menu *edit* data, untuk mengubah data transportasi.
7. Sistem akan menampilkan *form* ubah data.
8. *Admin* harus mengisi *form* ubah data dengan benar dan lengkap.
9. Setelah melakukan perubahan data, *admin* akan memilih menu simpan, untuk menyimpan data dalam *database* sistem.
10. Setelah *admin* memilih menu simpan, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data transportasi yang telah diperbaharui.

i. *Activity Diagram Hapus Transportasi*



Gambar 3.17 *Activity Diagram Hapus Transportasi*

Alur kejadian diagram aktivitas dalam menghapus data transportasi seperti yang terlihat pada gambar 3.17 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. *Admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*.
2. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah.

3. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*.
4. Setelah menampilkan halaman utama, *admin* akan mengakses menu transportasi.
5. Sistem akan menampilkan halaman informasi transportasi. Di halaman ini terdapat menu pengolahan data transportasi.
6. *Admin* akan memilih menu hapus data, untuk menghapus data transportasi.
7. Sistem akan menampilkan pilihan konfirmasi hapus data.
8. Jika *admin* memilih Ya, data akan benar-benar terhapus.
9. Dan jika *admin* memilih menu Tidak, data tidak akan terhapus.
10. Setelah itu, sistem akan kembali menampilkan halaman informasi data transportasi yang telah diperbaharui.

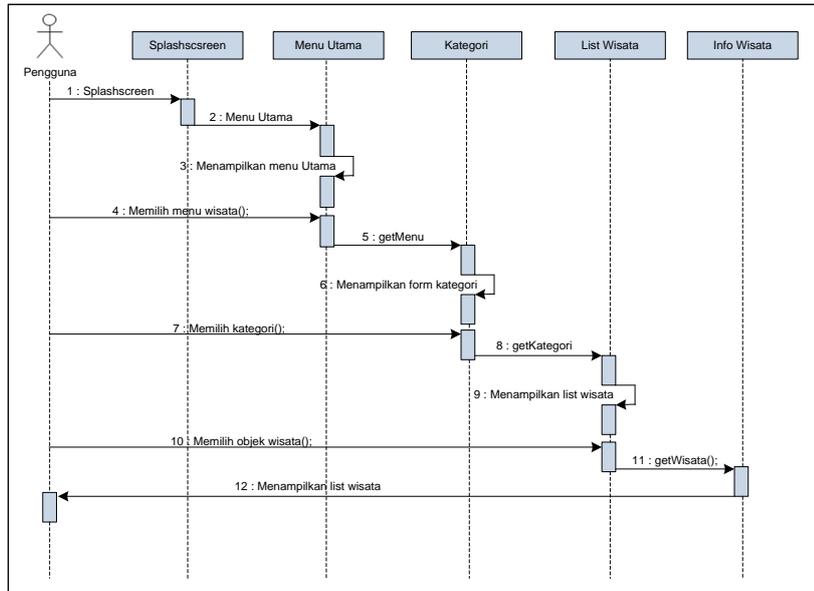
3.3.4 *Sequence Diagram*

Sequence diagram mendeskripsikan bagaimana entitas-entitas berhubungan satu dengan yang lainnya pada sebuah sistem. *Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* terhadap waktu. Semua *message* atau pesan dideskripsikan dalam urutan dari eksekusi. *Sequence diagram* berhubungan erat dengan *use case diagram*, dimana sebuah *use case diagram* akan menjadi satu *Sequence diagram*.

Pembuatan *sequence diagram* bertujuan agar perancangan aplikasi lebih mudah dan terarah. *Sequence diagram* berfungsi menggambarkan kolaborasi dinamis antara objek-objek dalam sistem. Interaksi-interaksi antar objek-objek yang terjadi dalam sistem ini adalah :

1. *Sequence Diagram Untuk User*

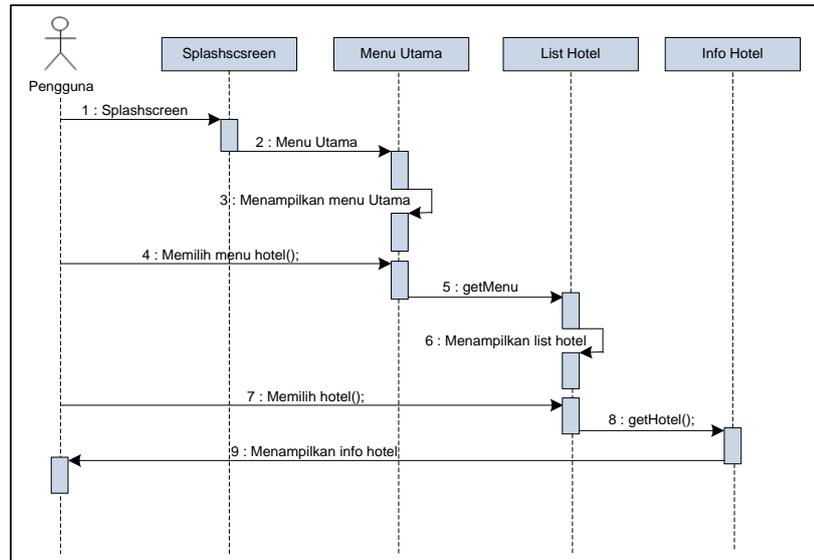
a. *Sequence Diagram* Menu Wisata



Gambar 3.18 *Sequence Diagram* Menu Wisata

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.18 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu wisata pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Kemudian pengguna akan memilih menu wisata yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika pengguna memilih menu wisata sistem akan menampilkan halaman kategori wisata. Pengguna akan memilih kategori wisata yang diinginkan, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar objek-objek wisata yang termasuk dalam kategori yang dipilih pengguna. Disini pengguna akan memilih salah satu objek wisata yang diinginkan. Ketika salah satu daftar hotel dipilih sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait objek wisata yang telah dipilih pengguna.

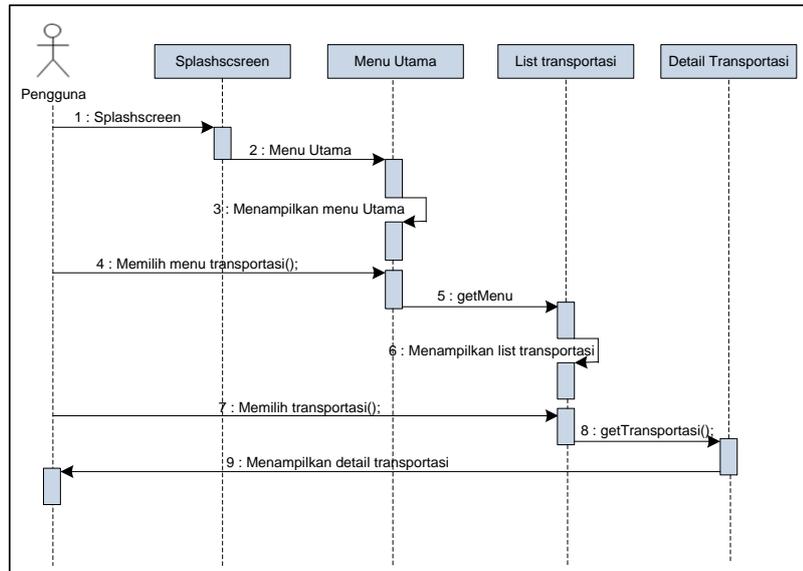
b. *Sequence Diagram* Menu Hotel



Gambar 3.19 *Sequence Diagram* Menu Hotel

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.19 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu hotel pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Setelah tampilan pembuka ditampilkan beberapa saat, sistem akan otomatis menampilkan halaman utama sistem. Kemudian pengguna akan memilih menu hotel yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika pengguna memilih menu hotel, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar hotel-hotel yang tersimpan pada *database* sistem. Disini pengguna akan memilih salah satu hotel yang diinginkan. Ketika salah satu daftar hotel dipilih pengguna, sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait hotel yang telah dipilih pengguna.

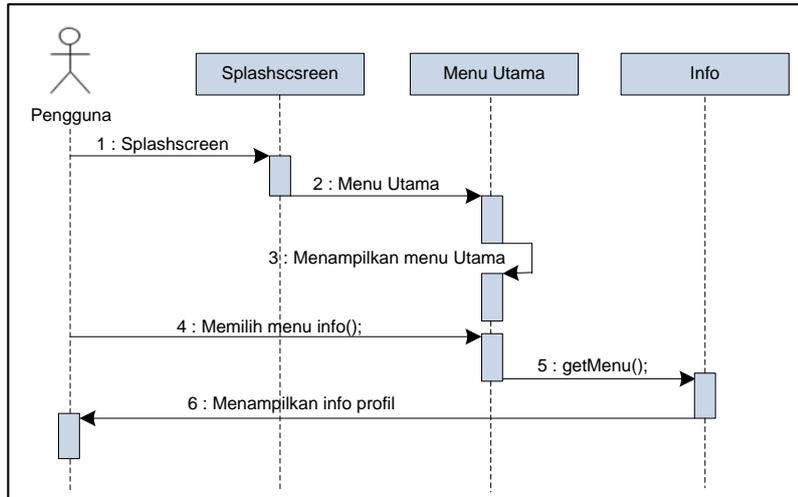
c. *Sequence Diagram* Menu Transportasi



Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Menu Transportasi

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.20 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu transportasi pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Setelah tampilan pembuka ditampilkan beberapa saat, sistem akan otomatis menampilkan halaman utama sistem. Kemudian pengguna akan memilih menu transportasi yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika pengguna memilih menu transportasi, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar transportasi yang tersimpan pada *database* sistem. Disini pengguna akan memilih salah satu transportasi yang diinginkan. Ketika salah satu daftar transportasi dipilih pengguna, sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait transportasi yang telah dipilih pengguna.

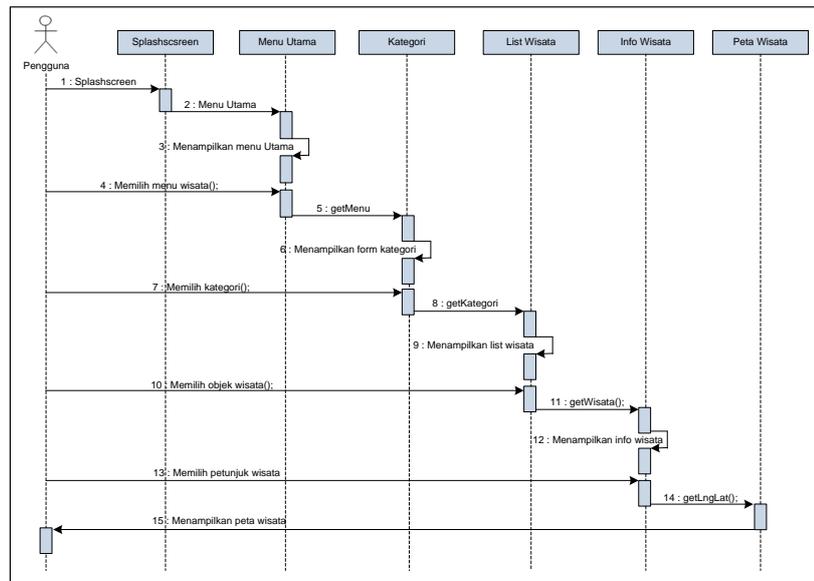
d. *Sequence Diagram* Menu Info



Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Menu Info

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.21 adalah proses bagaimana sistem menampilkan informasi terkait profil Kabupaten Flores Timur ketika pengguna sistem ketika mengakses menu info pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika aplikasi mulai dijalankan. Setelah tampilan pembuka ditampilkan beberapa saat, sistem akan otomatis menampilkan halaman utama sistem. Kemudian pengguna akan memilih menu info yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika menu info dipilih sistem akan otomatis menampilkan halaman yang memuat semua informasi terkait profil dari Kabupaten Flores Timur yang tersimpan pada *database* sistem.

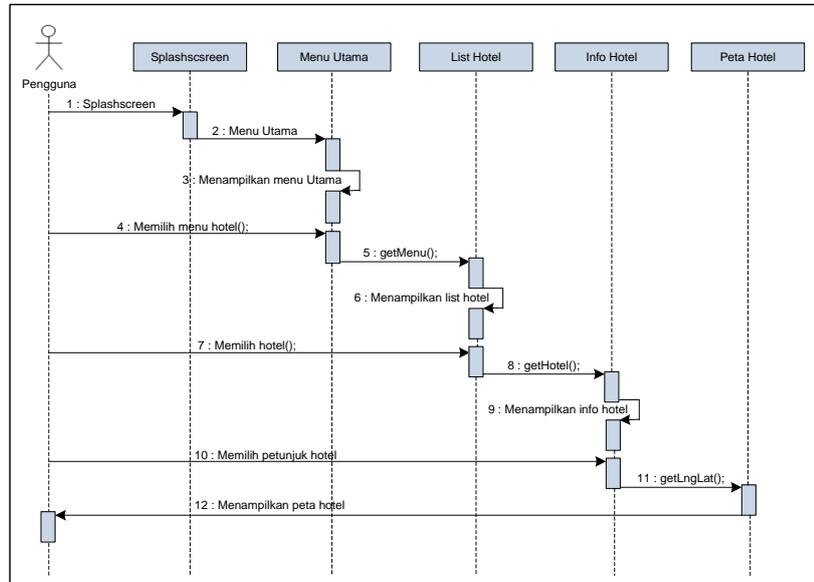
e. *Sequence Diagram* Lokasi Wisata



Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Lokasi Wisata

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.22 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu lokasi wisata pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Kemudian pengguna akan memilih menu wisata yang terdapat pada halaman utama sistem. Sistem akan menampilkan halaman kategori wisata. Pengguna akan memilih kategori wisata yang diinginkan, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar objek-objek wisata yang termasuk dalam kategori yang dipilih pengguna. Disini pengguna akan memilih salah satu objek wisata yang diinginkan. Ketika salah satu daftar hotel dipilih sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait objek wisata yang telah dipilih pengguna. Disini pengguna akan memilih menu petunjuk yang terdapat pada halaman informasi wisata terkait, maka sistem akan menampilkan peta lokasi wisata terkait.

f. *Sequence Diagram* Lokasi Hotel

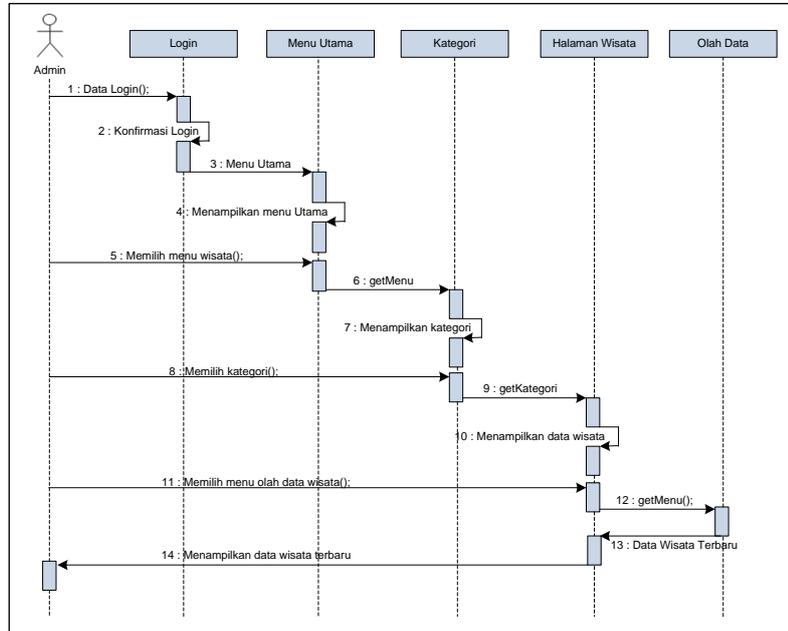


Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Lokasi Hotel

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.23 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu lokasi hotel pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Setelah tampilan pembuka ditampilkan beberapa saat, sistem akan otomatis menampilkan halaman utama sistem. Kemudian pengguna akan memilih menu hotel yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika pengguna memilih menu hotel, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar hotel-hotel yang tersimpan pada *database* sistem. Disini pengguna akan memilih salah satu hotel yang diinginkan. Ketika salah satu daftar hotel dipilih pengguna, sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait hotel yang telah dipilih pengguna. Disini pengguna akan memilih menu petunjuk yang terdapat pada halaman informasi hotel terkait, maka sistem akan menampilkan peta lokasi hotel terkait.

2. Sequence Diagram Untuk Admin

a. Sequence Diagram Menu Wisata

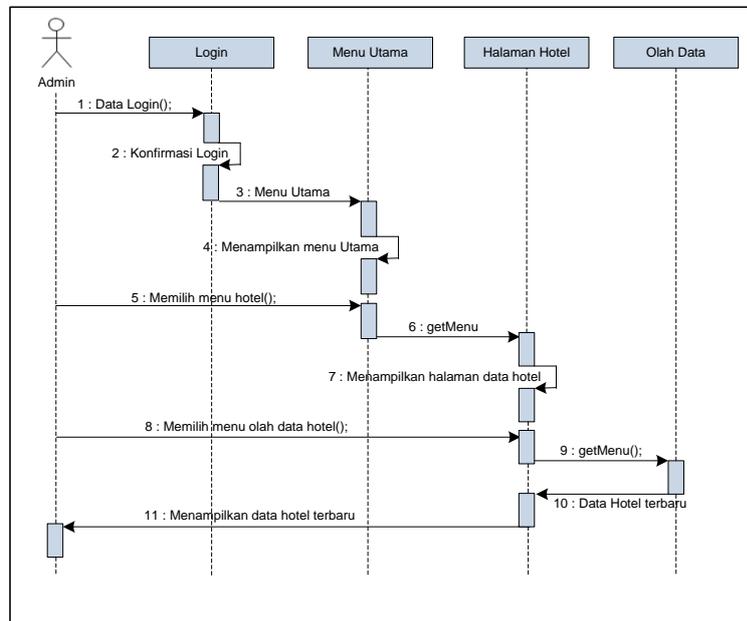


Gambar 3.24 Sequence Diagram Menu Wisata

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.24 adalah proses *admin* dari sistem mengakses menu wisata pada *web* untuk *admin*. Dimana *admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*. Jika *username* dan *password* yang di-input salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-input salah. Dan jika *username* dan *password* yang di-input benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*. Di halaman utama *web* untuk *admin* ini, *admin* akan memilih menu wisata, kemudian sistem akan menampilkan kategori wisata, dan *admin* akan memilih salah satu kategori wisata yang ingin diakses. Kemudian sistem akan menampilkan halaman informasi wisata dengan kategori wisata yang dipilih *admin*. Di halaman ini terdapat menu-menu pengolahan data

wisata yaitu menu tambah data, ubah data, serta hapus data. *Admin* akan memilih menu pengolahan data wisata untuk mulai mengolah data wisata.

b. *Sequence Diagram* Menu Hotel

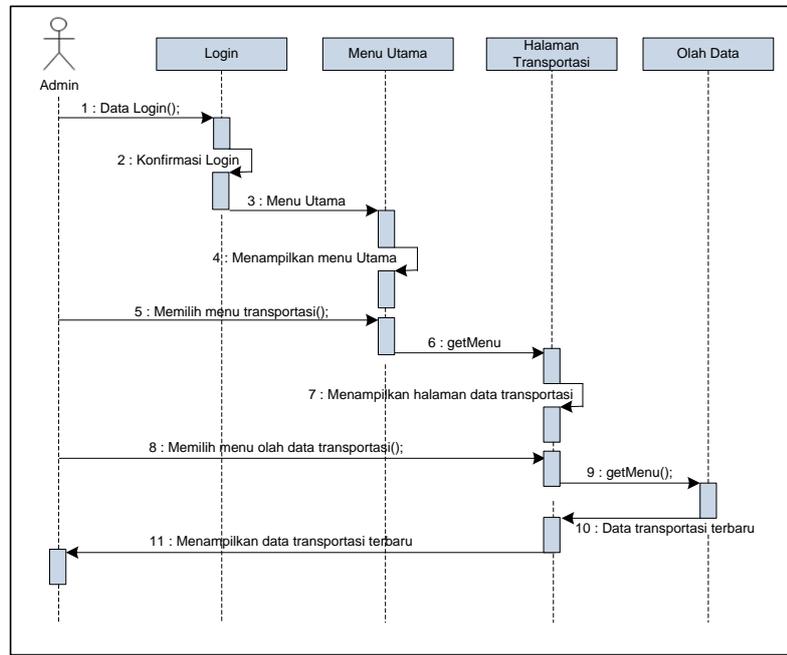


Gambar 3.25 *Sequence Diagram* Menu Hotel

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.25 adalah proses *admin* dari sistem mengakses menu hotel pada *web* untuk *admin*. Dimana *admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*. Di halaman utama *web* untuk *admin* ini, *admin* akan memilih menu hotel, kemudian sistem akan menampilkan halaman informasi hotel. Di halaman ini terdapat menu-menu pengolahan data hotel yaitu menu tambah data, ubah data, serta

hapus data. *Admin* akan memilih menu pengolahan data hotel untuk mulai mengolah data hotel.

c. *Sequence Diagram* Menu Transportasi



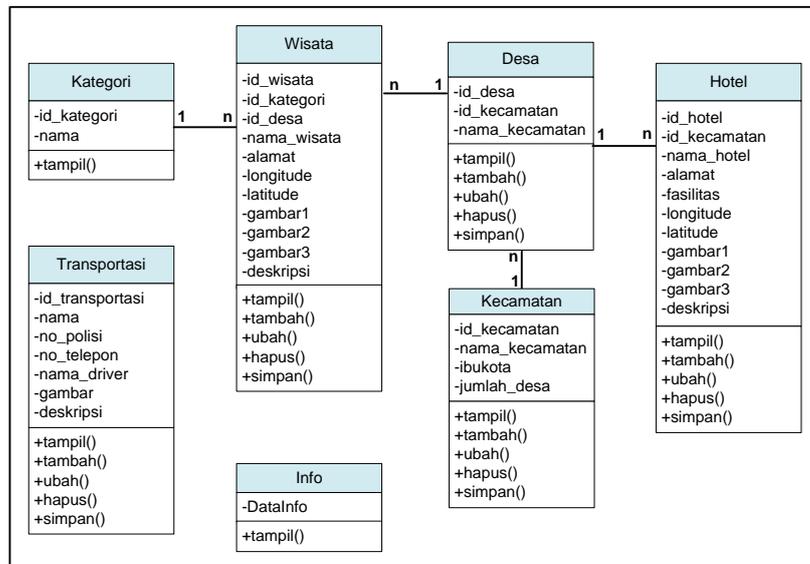
Gambar 3.26 *Sequence Diagram* Menu Transportasi

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.26 adalah proses *admin* dari sistem mengakses menu transportasi pada *web* untuk *admin*. Dimana *admin* harus *login* untuk mengakses *web admin*. Disini *admin* harus mengisi *username* dan *password* dengan benar untuk mengakses halaman utama dari *web* untuk *admin*. Jika *username* dan *password* yang di-*input* salah, maka sistem akan memberikan peringatan bahwa *username* dan *password* yang di-*input* salah. Dan jika *username* dan *password* yang di-*input* benar, sistem akan menampilkan halaman utama dari *web* untuk *admin*. Di halaman utama *web* untuk *admin* ini, *admin* akan memilih menu transportasi, kemudian sistem akan menampilkan halaman informasi transportasi. Di halaman ini terdapat menu-menu pengolahan data transportasi yaitu menu tambah data, ubah data, serta hapus data. *Admin* akan memilih menu

pengolahan data transportasi untuk mulai mengolah data transportasi.

3.3.5 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan kelas atau *entity* yang terdapat dalam sistem beserta relasi dari setiap *entity*. *Entity* adalah tabel yang terdapat didalam *database* sistem. Class Diagram sistem ini ditunjukkan pada Gambar 3.27 yang terdiri dari 7 buah *entity* yaitu wisata, hotel, kategori, transportasi, info, kecamatan, serta desa.



Gambar 3.27 Class Diagram

3.4 Perancangan Tabel

Perancangan tabel berfungsi untuk menggambarkan isi data yang tertampung dalam *database* sistem. Tabel-tabel yang ada pada *database* berfungsi untuk menampung data-data maupun informasi yang nantinya akan ditampilkan pada sistem. Data-data yang ada pada tabel-tabel tersebut akan diinput oleh admin sistem, yang nantinya akan diakses oleh pengguna sistem. Berikut adalah gambaran perancangan tabel yang ada dalam *database* sistem yang akan dibangun.

1. Tabel Kategori

Tabel 3.1 Struktur Tabel Kategori

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	id_kategori	Int	11	Primary Key
2.	Nama	varchar	20	

2. Tabel Wisata

Tabel 3.2 Struktur Tabel Wisata

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	Id	Int	11	Primary Key
2.	id_kategori	Int	11	Foreign Key
3.	Nama	Text	-	
4.	alamat	Text	-	
5.	longitude	varchar	12	
6.	latitude	varchar	12	
7.	gambar 1	Text	-	
8.	gambar 2	Text	-	
9..	gambar 3	Text	-	
10..	deskripsi	Text	-	

3. Tabel Hotel

Tabel 3.3 Struktur Tabel Hotel

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	Id	Int	11	Primary Key
2.	nama_hotel	Text	-	
3.	alamat	Text	-	
4.	fasilitas	Text	-	
5.	longitude	varchar	12	
6.	latitude	varchar	12	
7.	gambar 1	Text	-	
8.	gambar 2	Text	-	
9..	gambar 3	Text	-	
10..	deskripsi	Text	-	

4. Tabel Transportasi

Tabel 3.4 Strukur Tabel Transportasi

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	id_transportasi	Int	11	Primary Key
2.	Nama	varchar	30	
3.	no_polisi	varchar	12	
4.	no_telepon	varchar	12	
5.	nama_driver	varchar	30	
6.	gambar	Text	-	
7.	deskripsi	Text	-	

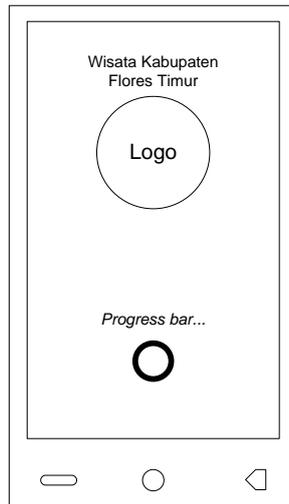
3.5 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan bagian penting dalam perancangan sistem, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Adapun perancangan *layout* antarmuka pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi Android Untuk User

a. Perancangan *Layout Splashscreen*

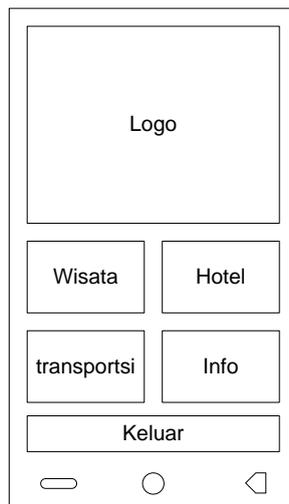
Splashscreen adalah adalah tampilan awal ketika pengguna menjalankan aplikasi, *Splashscreen* digunakan sebagai identitas aplikasi. *Splashscreen* akan ditampilkan beberapa saat ketika aplikasi dijalankan pertama kali sebelum masuk ke halaman utama aplikasi. Berikut adalah rancangan *layout* tampilan antarmuka halaman *splashscreen*:



Gambar 3.28 Desain *Layout Splashscreen*

b. Perancangan *Layout* Halaman Utama

Halaman utama akan menampilkan menu-menu yang ditawarkan untuk pengguna. Menu-menu berupa menu wisata, menu hotel, menu transportasi, serta menu info. Selain itu ada juga tombol *exit* yang merupakan tombol untuk keluar dari aplikasi. Berikut adalah rancangan *layout* tampilan antarmuka halaman utama:



Gambar 3.29 Desain *Layout* Halaman Utama

c. Perancangan *Layout* Menu Kategori

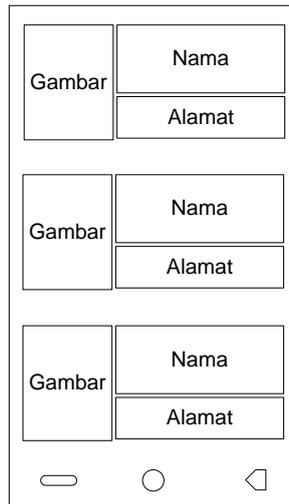
Halaman kategori akan ditampilkan ketika menu wisata dipilih. Halaman kategori akan menampilkan menu kategori-kategori wisata yang ditawarkan kepada pengguna. Disini terdapat 3 menu kategori wisata yang ditawarkan adalah menu kategori wisata alam, wisata kuliner, serta menu wisata rohani. Berikut adalah rancangan *layout* halaman kategori:



Gambar 3.30 Desain *Layout* Halaman Kategori

d. Perancangan *Layout* Halaman Daftar Wisata

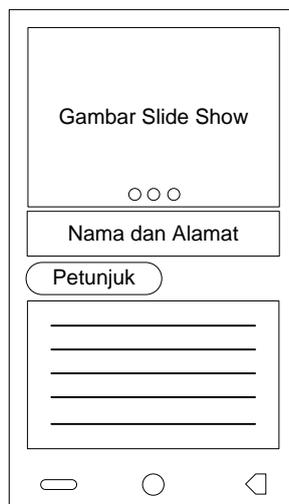
Halaman daftar wisata akan ditampilkan ketika salah satu menu pada halaman kategori dipilih. Dimana halaman daftar wisata ini akan menampilkan daftar wisata yang termasuk dalam kategori yang sebelumnya dipilih pengguna pada halaman kategori. Pada halaman ini pengguna akan memilih salah satu objek wisata yang ada dalam daftar objek wisata. Halaman daftar wisata ini akan memuat semua objek wisata yang telah tersimpan dalam *database* sesuai dengan kategori wisatanya masing-masing. Daftar objek wisata yang dimuat adalah gambar objek wisata, nama objek wisata, serta alamat objek wisata masing-masing. Berikut adalah perancangan *layout* halaman daftar wisata:



Gambar 3.31 Desain *Layout* Halaman Daftar Wisata

e. Perancangan *Layout* Halaman Informasi Wisata

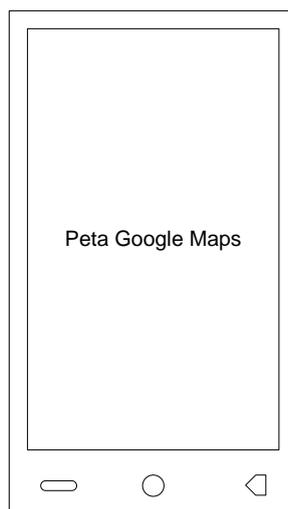
Halaman informasi objek wisata ini akan ditampilkan ketika salah satu objek wisata dipilih dari halaman daftar wisata sebelumnya. Halaman informasi wisata ini akan memuat semua informasi yang ada dalam *database* mengenai objek wisata yang dipilih sebelumnya pada halaman daftar objek wisata. Berikut adalah perancangan *layout* halaman informasi wisata:



Gambar 3.32 Desain *Layout* Halaman Informasi Wisata

f. Perancangan *Layout* Halaman Lokasi Wisata

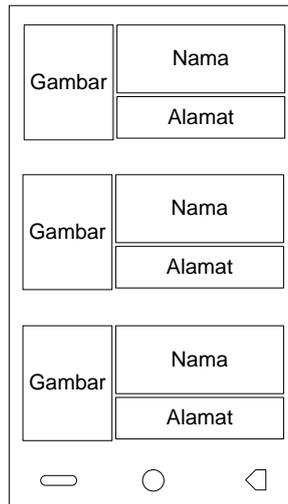
Halaman lokasi wisata ini akan ditampilkan ketika tombol petunjuk pada halaman informasi wisata dipilih. Aplikasi akan menampilkan lokasi pengguna, serta lokasi wisata terkait dalam bentuk peta. Pada halaman ini juga terdapat menu pencarian rute terbaik dari lokasi pengguna menuju ke lokasi wisata terkait. Berikut adalah rancangan *layout* halaman lokasi wisata:



Gambar 3.33 Desain *Layout* Halaman Lokasi Wisata

g. Perancangan *Layout* Halaman Daftar Hotel

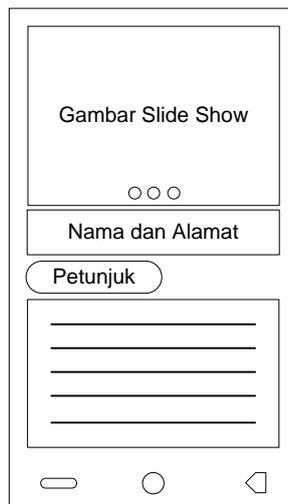
Halaman daftar hotel akan ditampilkan ketika pengguna mengakses menu hotel pada halaman utama aplikasi. Dimana halaman daftar hotel ini akan menampilkan daftar hotel yang tersimpan dalam *database*. Pada halaman ini pengguna akan memilih salah satu hotel yang ada dalam daftar hotel. Daftar hotel yang dimuat pada halaman ini adalah salah satu gambar hotel, nama objek hotel, serta alamat hotelnya masing-masing. Berikut adalah perancangan *layout* halaman daftar hotel:



Gambar 3.34 Desain *Layout* Halaman Daftar Hotel

h. Perancangan *Layout* Halaman Informasi Hotel

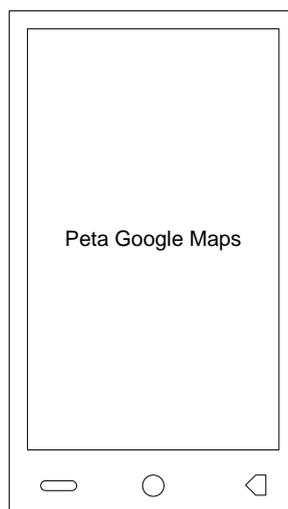
Halaman informasi hotel ini akan ditampilkan ketika salah satu hotel dipilih dari halaman daftar wisata sebelumnya. Halaman informasi hotel ini akan memuat semua informasi yang ada dalam *database* mengenai hotel yang dipilih sebelumnya pada halaman daftar hotel. Berikut adalah perancangan *layout* halaman informasi wisata:



Gambar 3.35 Desain *Layout* Halaman Informasi Hotel

i. Perancangan *Layout* Halaman Lokasi Hotel

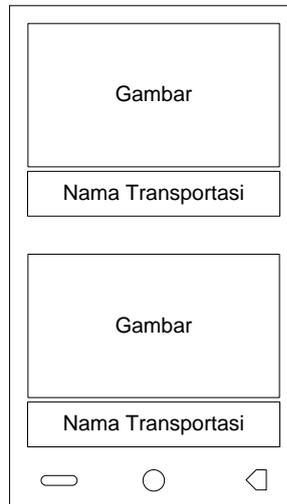
Halaman lokasi wisata ini akan ditampilkan ketika tombol petunjuk pada halaman informasi wisata dipilih. Aplikasi akan menampilkan lokasi pengguna, serta lokasi wisata terkait dalam bentuk peta. Pada halaman ini juga terdapat menu pencarian rute terbaik dari lokasi pengguna menuju ke lokasi wisata terkait. Berikut adalah rancangan *layout* halaman lokasi wisata:



Gambar 3.36 Desain *Layout* Halaman Lokasi Hotel

j. Perancangan *Layout* Halaman Daftar Transportasi

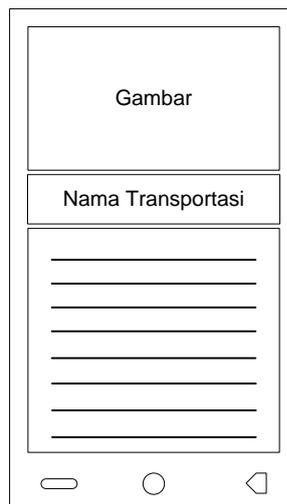
Halaman daftar transportasi akan ditampilkan ketika pengguna mengakses menu transportasi pada halaman utama aplikasi. Dimana halaman daftar transportasi ini akan menampilkan daftar transportasi yang tersimpan dalam *database*. Pada halaman ini pengguna akan memilih salah satu transportasi yang ada dalam daftar transportasi. Daftar transportasi yang dimuat pada halaman ini adalah salah satu gambar transportasi, nama transportasi, serta nomor telepon transportasi masing-masing. Berikut adalah perancangan *layout* halaman daftar transportasi:



Gambar 3.37 Desain *Layout* Halaman Daftar Transportasi

k. Perancangan *Layout* Halaman Detail Transportasi

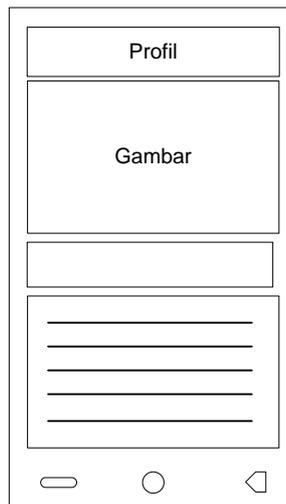
Halaman daftar transportasi akan ditampilkan ketika pengguna mengakses salah satu daftar transportasi pada halaman daftar transportasi. Dimana halaman ini akan menampilkan detail dari transportasi yang dipilih pada halaman daftar transportasi. Berikut adalah perancangan *layout* halaman detail transportasi:



Gambar 3.38 Desain *Layout* Halaman Detail Transportasi

1. Perancangan *Layout* Halaman Info

Halaman info akan ditampilkan ketika pengguna memilih menu info pada halaman utama aplikasi. Halaman ini akan memuat informasi singkat terkait profil Pulau Adonara. Berikut adalah perancangan *layout* halaman info:

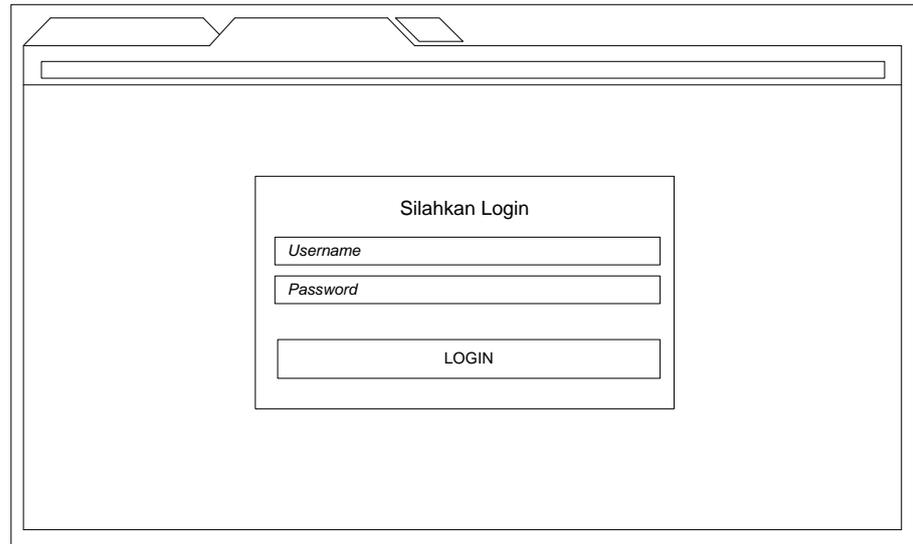


Gambar 3.39 Desain *Layout* Halaman Info

3.5.2 Perancangan Antarmuka *Web Service* Untuk Admin

1. Perancangan Halaman *Login*

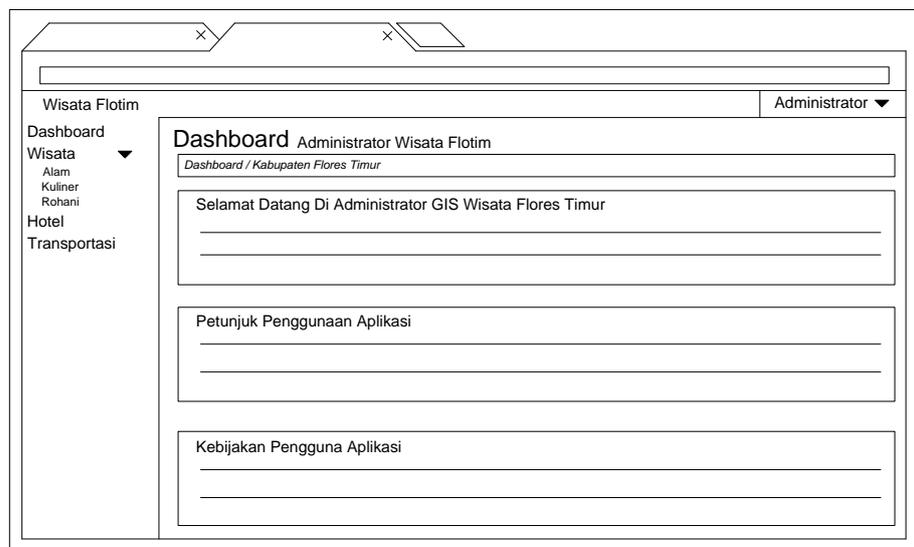
Halaman *login* adalah halaman yang pertama kali muncul ketika *web service* diakses oleh *admin*. *Admin* harus mempunyai *username* dan *password* untuk bisa mengakses *web service* sistem. *Admin* harus mengisi *form username* dan *password* pada halaman *login* dengan benar untuk bisa masuk ke halaman utama *web service*. Jika *username* dan *password* yang diisi *admin* salah, maka akan muncul pemberitahuan dan *admin* akan diminta kembali mengisi *form username* dan *password* dengan benar untuk bisa masuk ke halaman utama *web service* dan mulai mengolah data-data sistem. Berikut adalah perancangan *layout login admin*:



Gambar 3.40 Desain *Layout* Halaman *Login Admin*

2. Perancangan Halaman Utama

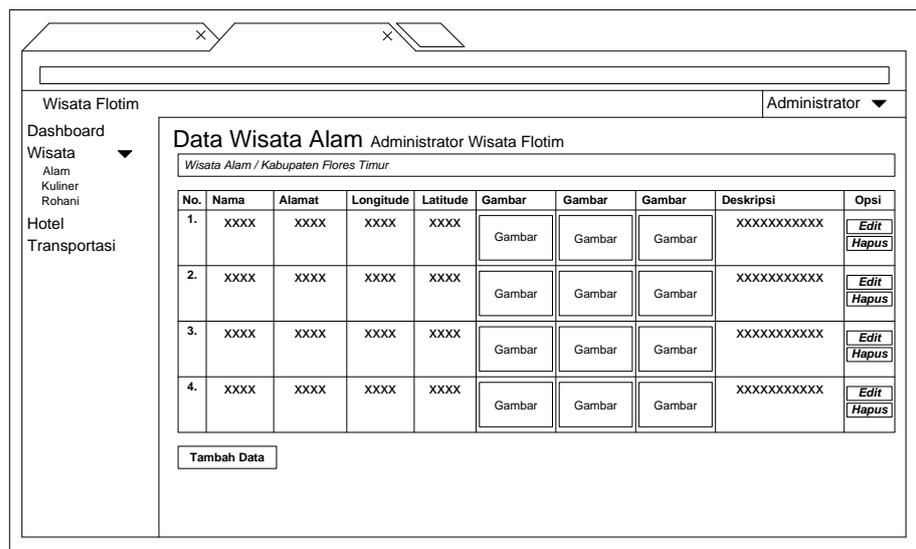
Halaman utama adalah halaman yang pertama kali ditampilkan ketika *admin* berhasil *login*. Halaman utama juga dapat diakses dari menu *dashboard*. Halaman ini berisi panduan penggunaan sistem serta terdapat menu-menu untuk mengolah data. Berikut adalah perancangan *layout* halaman utama *web service*:



Gambar 3.41 Desain *Layout* Halaman Utama

3. Perancangan Halaman Wisata Alam

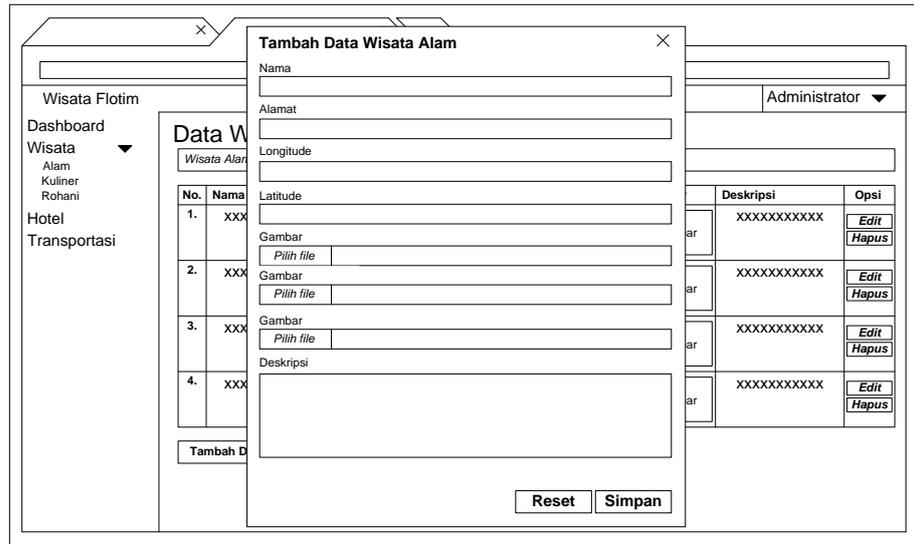
Halaman wisata alam dapat diakses dari menu wisata alam yang terdapat pada menu-menu di samping halaman. Halaman ini berfungsi mengolah data-data wisata yang termasuk dalam kategori wisata alam dengan mengakses menu-menu yang terdapat pada halaman wisata alam tersebut. Berikut adalah perancangan *layout* halaman wisata alam:



Gambar 3.42 Desain *Layout* Halaman Wisata Alam

4. Perancangan Halaman Tambah Wisata Alam

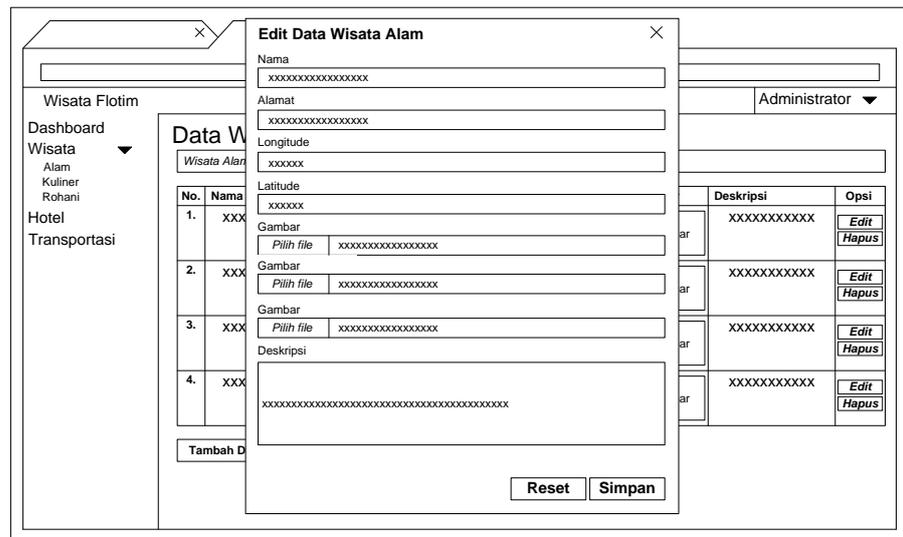
Halaman tambah wisata alam dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata alam pada halaman wisata alam. Halaman tambah wisata alam berfungsi untuk menambah data-data wisata alam yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata alam, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata alam:



Gambar 3.43 Desain *Layout* Halaman Tambah Wisata Alam

5. Perancangan Halaman Ubah Wisata Alam

Halaman ini dapat diakses dengan memilih menu *edit* di samping data-data wisata alam. Halaman ini berfungsi mengubah data-data wisata alam yang ada. Berikut adalah perancangan *layout* halaman ubah wisata alam:



Gambar 3.44 Desain *Layout* Halaman Ubah Wisata Alam

6. Perancangan Halaman Wisata Kuliner

Halaman ini berfungsi untuk mengolah data-data wisata kuliner di Kabupaten Flores Timur. Halaman ini dapat diakses dengan memilih menu wisata kuliner pada menu-menu disamping. Halaman ini berisi data-data objek wisata yang termasuk dalam kategori wisata kuliner yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan halaman wisata kuliner:

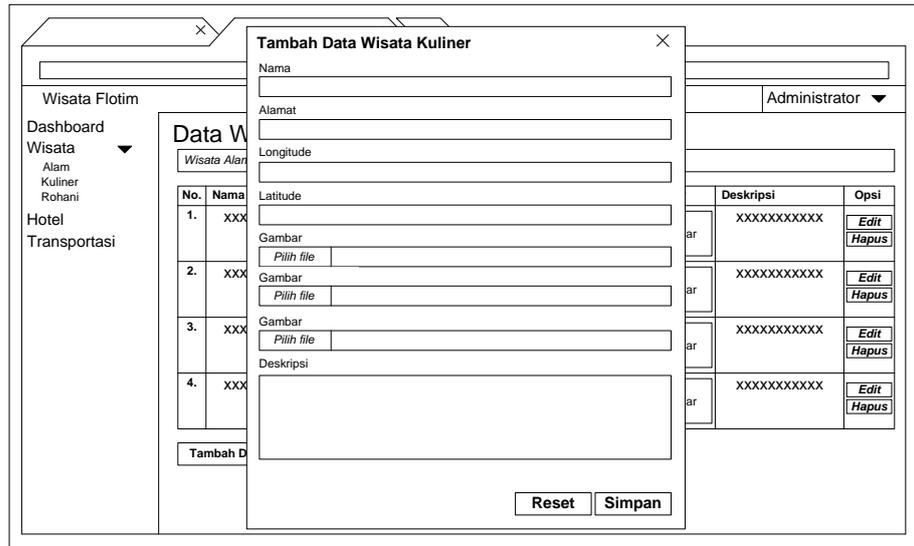
No.	Nama	Alamat	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Opsi
1.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	xxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
2.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	xxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
3.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	xxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
4.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	xxxxxxxxxxxx	Edit Hapus

[Tambah Data](#)

Gambar 3.45 Desain *Layout* Halaman Wisata Kuliner

7. Perancangan Halaman Tambah Wisata Kuliner

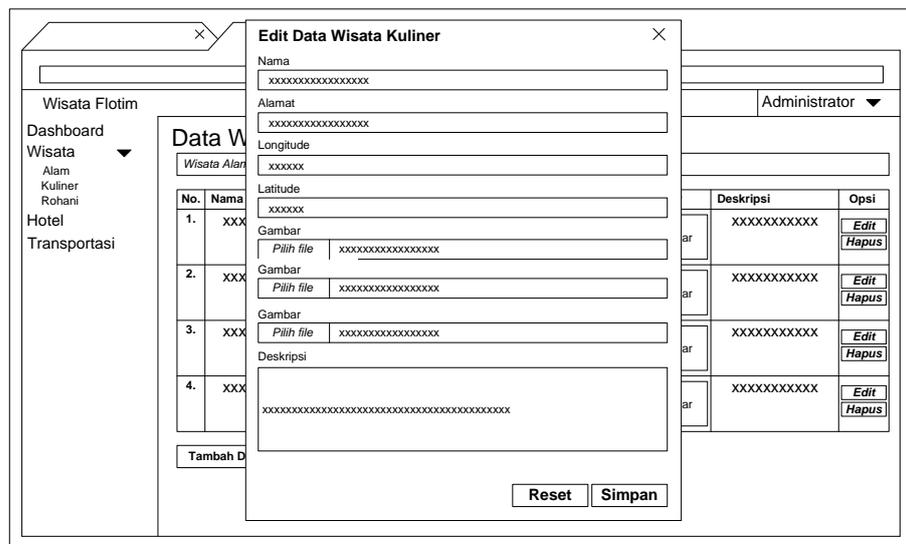
Halaman tambah wisata kuliner dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata kuliner pada halaman wisata kuliner. Halaman tambah wisata kuliner berfungsi untuk menambah data-data wisata kuliner yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata kuliner, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata kuliner:



Gambar 3.46 Desain *Layout* Halaman Tambah Wisata Kuliner

8. Perancangan Halaman Ubah Wisata Kuliner

Halaman ubah wisata kuliner ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel wisata kuliner. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data wisata kuliner pada halaman wisata kuliner dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah wisata kuliner:



Gambar 3.47 Desain *Layout* Halaman Ubah Wisata Kuliner

9. Perancangan Halaman Wisata Rohani

Halaman ini berfungsi untuk mengolah data-data wisata rohani di Kabupaten Flores Timur. Halaman ini dapat diakses dengan memilih menu wisata rohani pada menu-menu disamping. Halaman ini berisi data-data objek wisata yang termasuk dalam kategori wisata rohan yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan halaman wisata rohani:

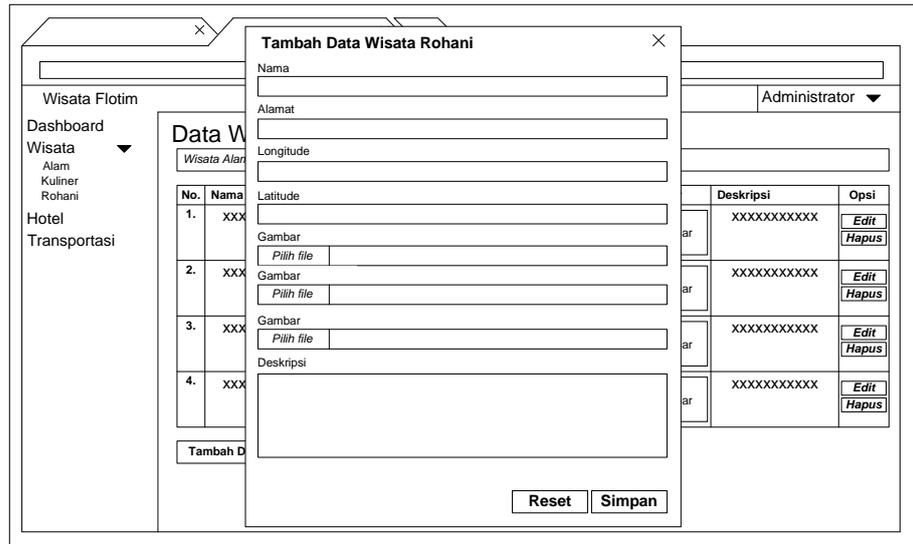
No.	Nama	Alamat	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Ops
1.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	xxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
2.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	xxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
3.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	xxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
4.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	xxxxxxxxxxxx	Edit Hapus

[Tambah Data](#)

Gambar 3.48 Desain *Layout* Halaman Wisata Rohani

10. Perancangan Halaman Tambah Wisata Rohani

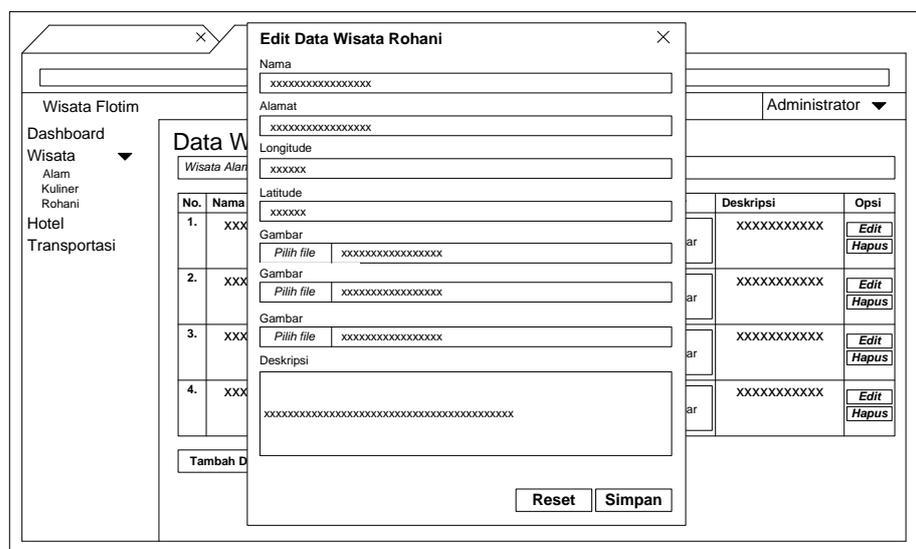
Halaman tambah wisata rohani dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata rohani pada halaman wisata rohani. Halaman tambah wisata rohani berfungsi untuk menambah data-data wisata rohani yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata rohani, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata rohani:



Gambar 3.49 Desain *Layout* Halaman Tambah Wisata Rohani

11. Perancangan Halaman Ubah Wisata Rohani

Halaman ubah wisata rohani ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel wisata rohani. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data wisata rohani pada halaman wisata rohani dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah wisata rohani:



Gambar 3.50 Desain *Layout* Halaman Ubah Wisata Rohani

12. Perancangan Halaman Hotel

Halaman ini berfungsi untuk mengolah semua data-data mengenai hotel dan penginapan di Kabupaten Flores Timur. Halaman akan tampil ketika menu hotel dan penginapan pada menu-menu disamping diakses. Halaman hotel dan penginapan berisi semua data-data per-objek hotel yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan desain halaman hotel dan penginapan:

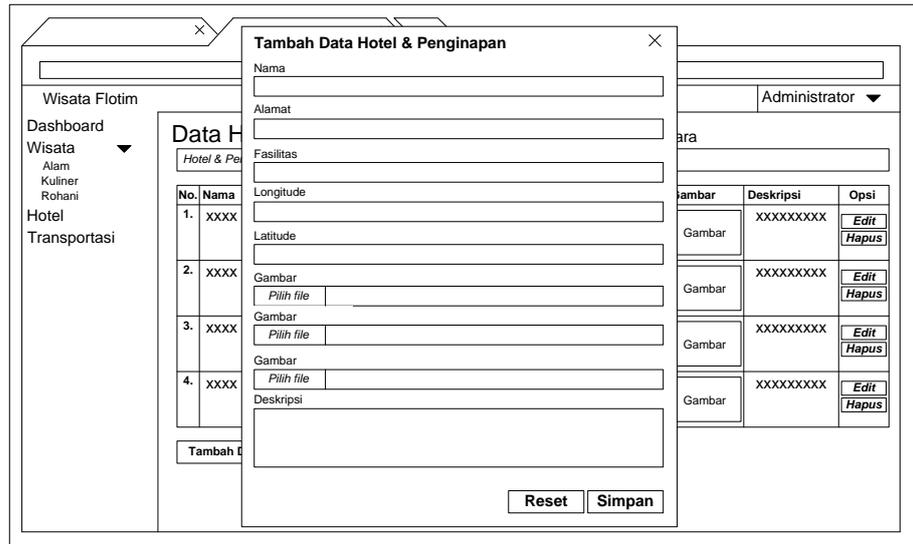
No.	Nama	Alamat	Fasilitas	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Opsi
1.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXX	Edit Hapus

[Tambah Data](#)

Gambar 3.51 Desain *Layout* Halaman Hotel

13. Perancangan Halaman Tambah Hotel

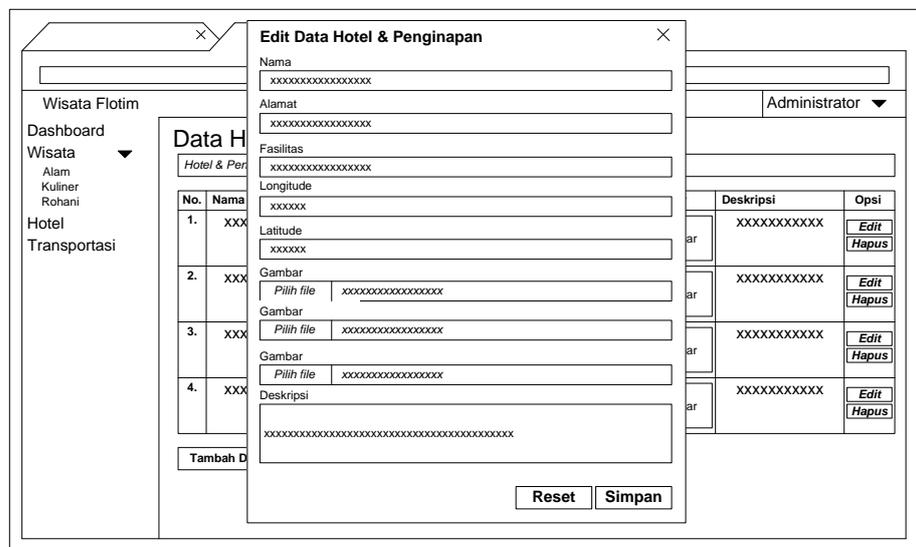
Halaman tambah hotel dan penginapan dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel hotel dan penginapan pada halaman hotel dan penginapan. Halaman tambah hotel dan penginapan berfungsi untuk menambah data-data hotel dan penginapan yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data hotel dan penginapan, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data hotel dan penginapan:



Gambar 3.52 Desain *Layout* Halaman Tambah Hotel

14. Perancangan Halaman Ubah Hotel dan Penginapan

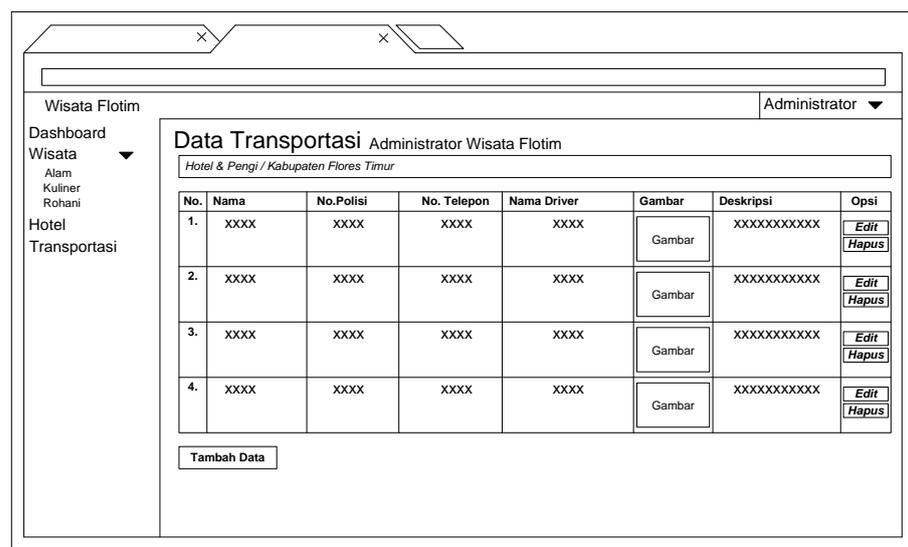
Halaman ubah hotel dan penginapan ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel hotel. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data hotel dan penginapan pada halaman hotel dan penginapan dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah hotel dan penginapan:



Gambar 3.53 Desain *Layout* Halaman Ubah Hotel dan Penginapan

15. Perancangan Halaman Transportasi

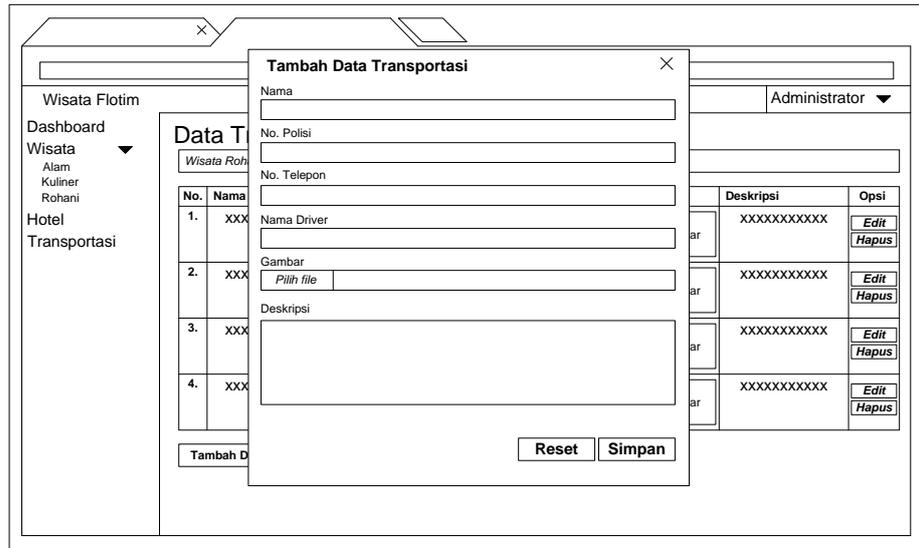
Halaman ini berfungsi untuk mengolah semua data-data mengenai transportasi di Kabupaten Flores Timur. Halaman akan tampil ketika menu transportasi pada menu-menu disamping diakses. Halaman transportasi berisi semua data-data transportasi yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan desain halaman transportasi:



Gambar 3.54 Desain *Layout* Halaman Transportasi

16. Perancangan Halaman Tambah Transportasi

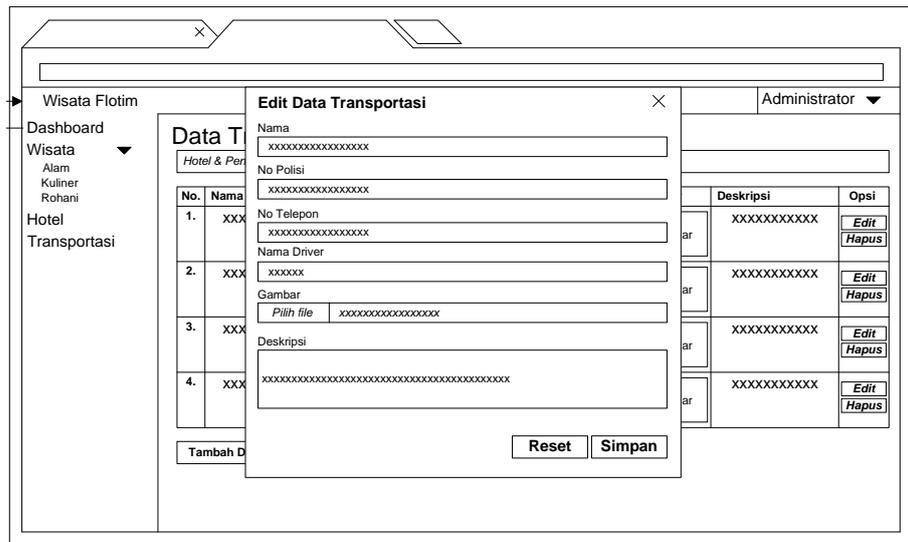
Halaman tambah Transportasi dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel transportasi pada halaman transportasi. Halaman tambah transportasi berfungsi untuk menambah data-data transportasi yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data transportasi, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data transportasi



Gambar 3.55 Desain *Layout* Halaman Tambah Transportasi

17. Perancangan Halaman Ubah Transportasi

Halaman ubah transportasi ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel transportasi. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data transportasi pada halaman ubah transportasi dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah transportasi.



Gambar 3.56 Desain *Layout* Halaman Ubah Transportasi