BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem.

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3.1.1 Analisis Masalah.

Dari pihak Bakominfo (Badan Komunikasi dan Informatika) itu sendiri memang telah lama memerlukan suatu sistem aplikasi yang dapat menyajikan informasi mengenai data-data Kepariwisataan dan Kebudayaan Kota Bandung. Karena tingkat kebutuhan akan informasi mengenai Kepariwisataan dan Kebudayaan Kota Bandung semakin meningkat sehingga dituntut agar dapat mempermudah sistemnya yaitu dengan membuat suatu sistem aplikasi *website* yang dapat menyajikan informasi. Selain dapat mempermudah penyajian informasi, aplikasi *website* yang ingin dibangun juga dapat memberikan kemudahan bagi pihak Bakominfo dan masyarakat dalam proses penyajian informasi mengenai informasi Kepariwisataan dan Kebudayaan yang ada di Kota Bandung.

Berbagai informasi yang diperlukan oleh Pihak Bakominfo untuk disajikan dalam website yaitu data-data sebagai berikut antara lain :

a. Berita terkini : memuat data-data mengenai informasi Kota Bandung secara *up to date*.
b. Sarana Pariwisata : memuat semua data mengenai berbagai informasi sarana pariwisata tentang *restaurant*, hotel melati, hotel bintang, dan informasi lainnya.
c. Objek Wisata : memuat data-data mengenai berbagai informasi objek wisata seperti tempat karaoke, pub, diskotik, hiburan, bioskop , kolam renang, dan lain-lain.
d. Wisata Seni dan Budaya : memuat semua data mengenai berbagai informasi tentang Wisata Seni dan Budaya seperti tempat kesenian, museum-museum, gedung pertunjukan, galeri seni rupa, sanggar seni dan budaya, dan lain-lain.
e. Perjalanan Wisata : memuat informasi-informasi mengenai alamat biro perjalanan wisata, cabang biro perjalanan wisata, dan agen-agen perjalanan wisata yang dikhususkan berada di daerah kota Bandung.
f. Agenda : berisi kegiatan-kegiatan kepariwisataan dan kebudayaan yang ada di Kota Bandung.
g. Pengumuman : berisi berbagai informasi mengenai pengumuman tentang Kepariwisataan dan Kebudayaan Kota Bandung.
h. Informasi lain : memuat data-data mengenai informasi lain seperti mengetahui peta bandung, rute angkot, jadwal kereta api, jadwal pesawat terbang, dan nomor telepon penting yang sangat dibutuhkan oleh user.

3.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.

Setelah melakukan pengamatan didapatlah suatu prosedur sistem yang sedang berjalan sebagai prosedur dalam pembuatan aplikasi website terutama pada bagian interface administrator, yang mana prosedur ini didalamnya mencakup tampilan administrator yang bertujuan untuk melakukan pengolahan data, pemasukan data , serta pengkoneksian database .

Sistem yang sedang berjalan adalah sistem aplikasi website kepariwisataan dan kebudayaan secara manual yang belum terstruktur dan belum terpusat, selain itu pemasukan data dan pengolahan data nya masih berbentuk tampilan permanen saja dan tidak bisa diperbaharui.

3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan non fungsional. Spesifikasi kebutuhan non fungsional adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini diperlukan untuk menentukan keluaran yang akan dihasilkan sistem, masukan yang diperlukan sistem, lingkup proses yang digunakan untuk mengolah masukan menjadi keluaran, volume data yang akan ditangani sistem, jumlah pemakai dan kategori pemakai, serta kontrol terhadap sistem.

3.1.4 Analisis Perangkat Keras.

Bakominfo Kota Bandung memiliki beberapa komputer, namun hanya 1 buah komputer yang digunakan untuk kegiatan menyajikan informasi. Adapun spesifikasi komputer tersebut adalah sebagai berikut:

a. Processor : Intel Pentium IV 2.0Ghz
b. Memory : RAM DDR 256 MB
c. Harddisk minimal 20GB
d. VGA Card 64 MB
e. Keyboard dan Mouse
f. Kartu jaringan (*Ethernet Card*)

Perangkat keras yang telah dimiliki Bakominfo Kota Bandung saat ini, belum memenuhi standar kebutuhan minimum spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi *website* menggunakaan *php* di Bakominfo Kota Bandung. Untuk itu diperlukan penambahan perangkat keras agar aplikasi yang dibangun dapat digunakan.

3.1.5 Analisis Perangkat Lunak/*Software*.

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan di Bakominfo Kota Bandung saat ini adalah sebagai berikut:

a. Sistem operasi : *Microsoft Windows* XP
b. *Software* lainnya : *Microsoft Office* 2003

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

a. Sistem operasi : *Microsoft Windows* XP

b. *Microsoft Office* 2003

c. *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai implementasi perancangan sistem

d. *Wamp Server* sebagai media penyimpanan (*database*).

e. *Internet Explorer* atau *Mozilla Firefox* sebagai *browser*.

3.1.6 Analisis Pengguna/*User*.

Analisis *user* dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja *user* yang terlibat beserta karakteristiknya sehingga dapat diketahui tingkat pengalaman dan pemahaman *user* terhadap komputer.

3.1.6.1 Karakteristik *User*

Karakteristik dari *user* yang ada saat ini yaitu berumur antara 20 sampai 45 tahun. *User* terdiri dari *admin* yang memiliki jenjang pendidikan sarjana, sedangkan untuk *user* memiliki jenjang pendidikan rata-rata lulusan program diploma. Sebagian besar *user* memiliki pengalaman yang hampir sama secara keseluruhan dalam mengoperasikan komputer, yaitu belum memahami program-program aplikasi, tetapi sudah cukup berpengalaman dalam mengoperasikan Sistem Operasi *Windows*, bekerja menggunakan *Microsoft Office* seperti *Microsoft Office Word* dan *Microsoft Office Excel*, dan dapat menggunakan internet dengan baik.

Perangkat lunak yang akan dibangun akan digunakan oleh tiga jenis pengguna. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1 Karakteristik Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Hak Akses	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan	Pengalaman
Admin	Mengolah semua data informasi Berupa memanajemen user. Modul, dan lain-lain/	Menambah, menghapus dan mengubah data modul	Min.Strata I	Bisa Mengikuti petunjuk yang ada pada aplikasi	Min. mampu mengoperasikan komputer, menggunakan Microsoft word, Microsoft Excel, dan bisa menggunakan aplikasi browser
User	Mengolah data modul berupaberita, agenda, dan pengumuman saja	Menambah, menghapus dan mengubah data modul berupa data berita, agenda, dan pengumuman saja	Min.Diploma III	Bisa mengikuti petunjuk yang ada pada sistem	Min. mampu mengoperasikan komputer menggunakan Microsoft word, Microsoft Excel, dan bisa menggunakan aplikasi browser
Pengunjung		Mengirim aspirasi berupa buku tamu, dan melihat tampilan menu informasi	Min.SMA	Bisa mengikuti petunjuk yang ada pada sistem	Min. mampu mengopearsikan komputer dan bisa menggunakan aplikasi browser

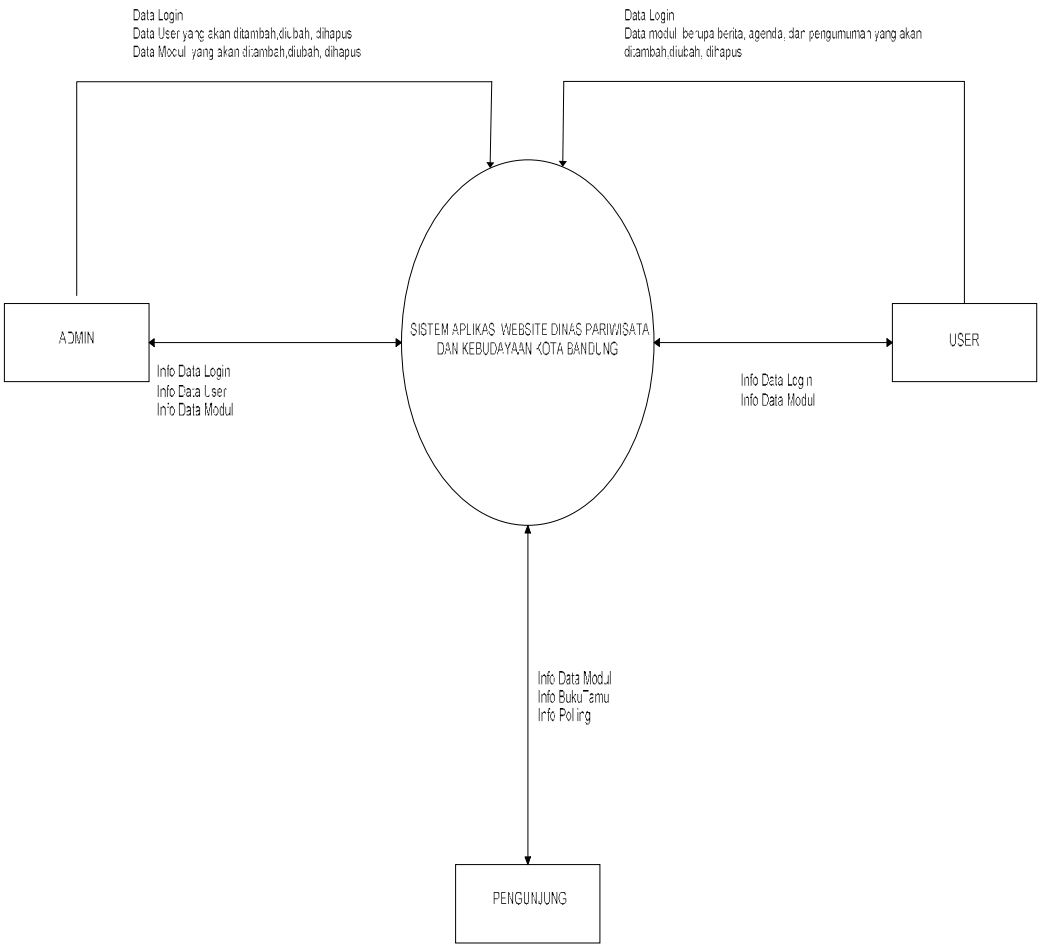
Dari penjelasan pada tabel 3.1, dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik *user* yang telah ada saat ini sudah memenuhi kriteria untuk dapat menggunakan program aplikasi yang akan dibangun dan dapat disimpulkan bahwa *admin* dapat dijadikan sebagai seorang *user* dengan akses penuh (admin) dan *user* dapat dijadikan sebagai seorang *user* untuk mengelola modul berupa data berita, agenda, dan pengumuman. Untuk pengunjung yang akan mengakses aplikasi *website* Dinas Kepariwisataan Dan Kebudayaan Kota Bandung di Bakominfo Kota Bandung dibutuhkan pelatihan menggunakan komputer dan penggunaan aplikasi browser.

3.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk memberikan gambaran aliran data yang ada pada program aplikasi yang akan di bangun. Kebutuhan fungsional pada aplikasi *website* kepariwisataan dan kebudayaan di Bakominfo Kota Bandung meliputi diagram konteks, data flow diagram, kamus data dan spesifikasi proses.

3.1.7.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan gambaran sistem secara umum yaitu hubungan sistem dengan lingkungan sistem. Terdapat tiga entitas yang terhubung langsung dengan sistem yaitu *admin, user* dan pengunjung yang melihat informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan maupun yang akan melihat tampilan menu informasi. Gambar diagram konteks dapat dilihat pada gambar 3.1.

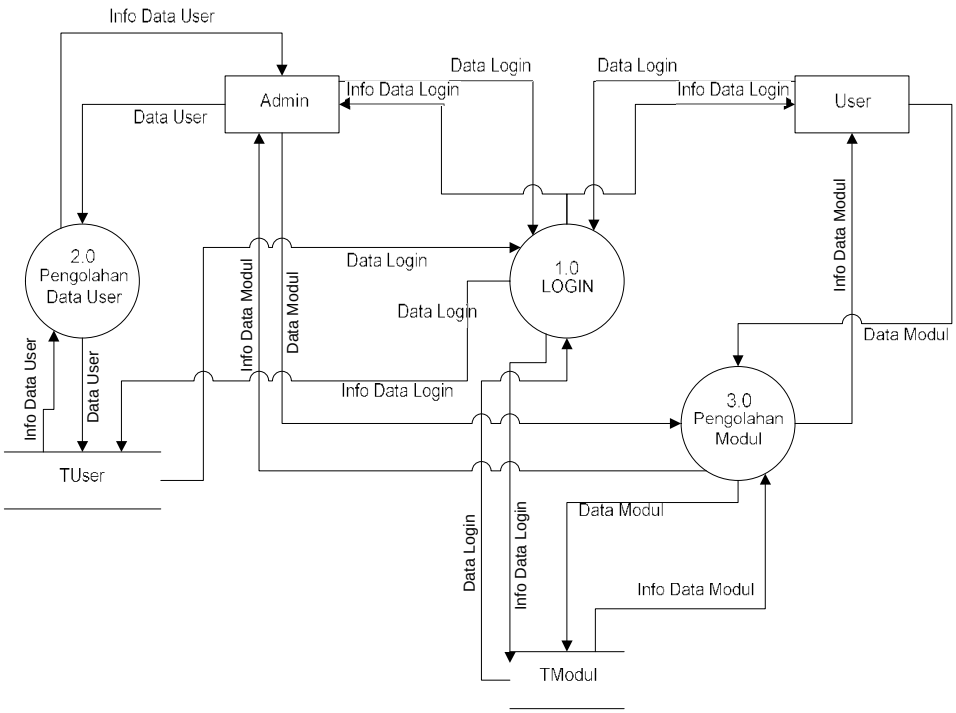


Gambar 3.1 Diagram Konteks Sistem Aplikasi Website Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kota Bandung

3.1.7.2 Data Flow Diagram (DFD)

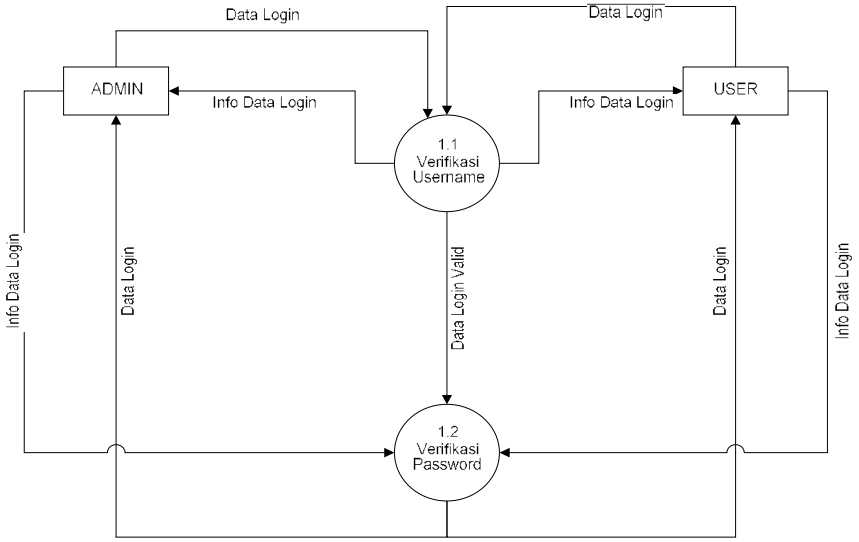
Data Flow Diagram (DFD) adalah diagram alir yang dipres entasikan dalam bentuk lambang-lambang tertentu yang menunjukan aliran data, proses, tempat penyimpanan data, dan entitas eksternal.

3.1.7.2.1 DFD Level 0



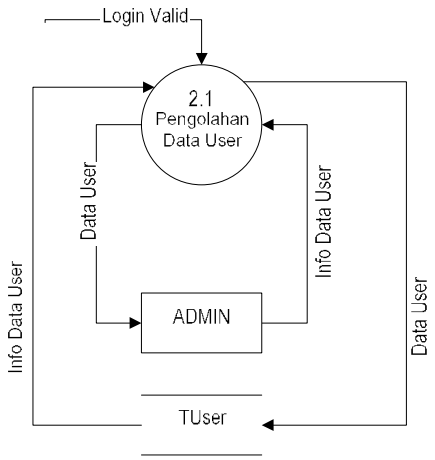
Gambar 3.2 DFD 0

3.1.7.2.2 DFD Level 1 Proses 1.0 Login



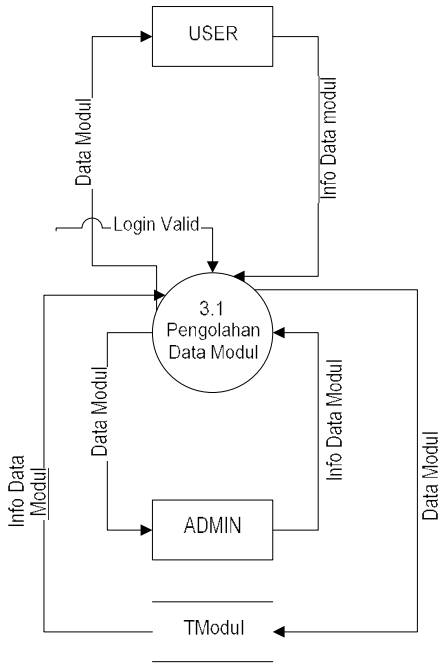
Gambar 3.3 Dfd 1 proses login

3.1.7.2.3 DFD Level 1 Proses 2.0 Pengolahan Data User



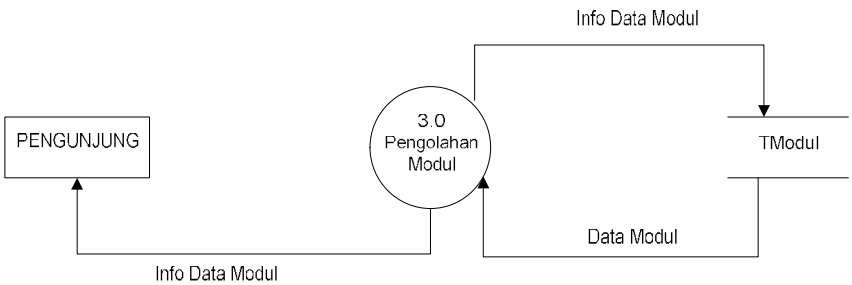
Gambar 3.4 Dfd proses 2.0 Pengolahan Data User

3.1.7.2.4 DFD Level 1 Proses 3.0 Pengolahan Data Modul



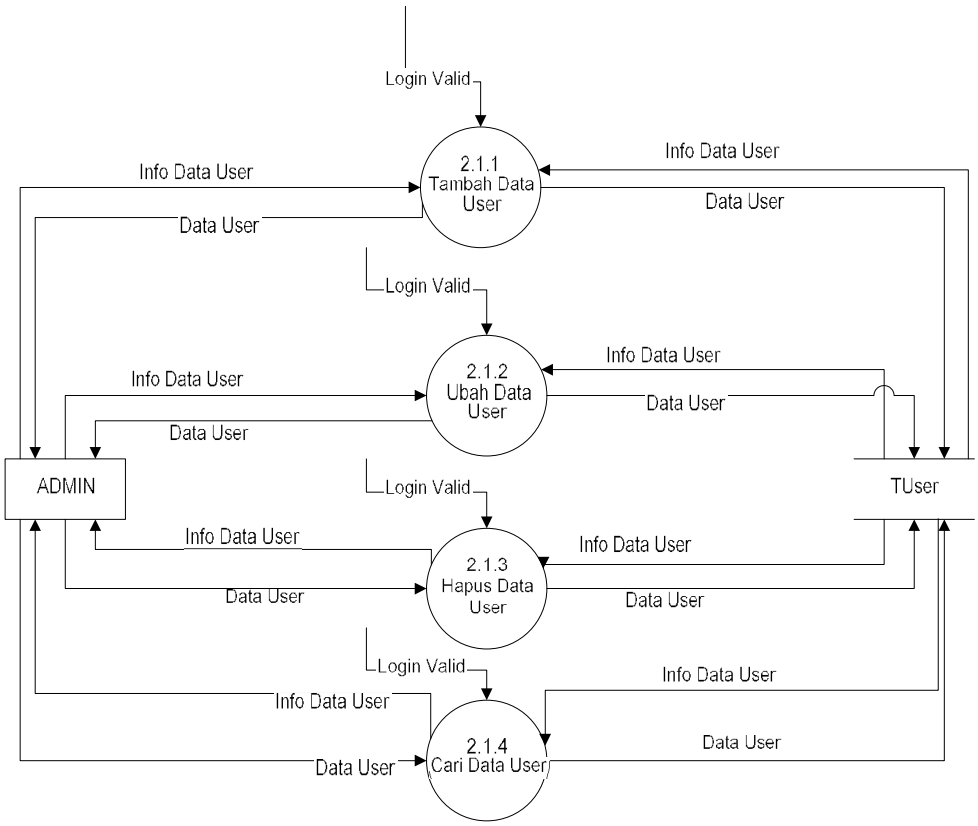
Gambar 3.5 Dfd proses 3.0 Pengolahan Data Modul

3.1.7.2.5 DFD Level 1 Pengolahan Data Modul Pengunjung



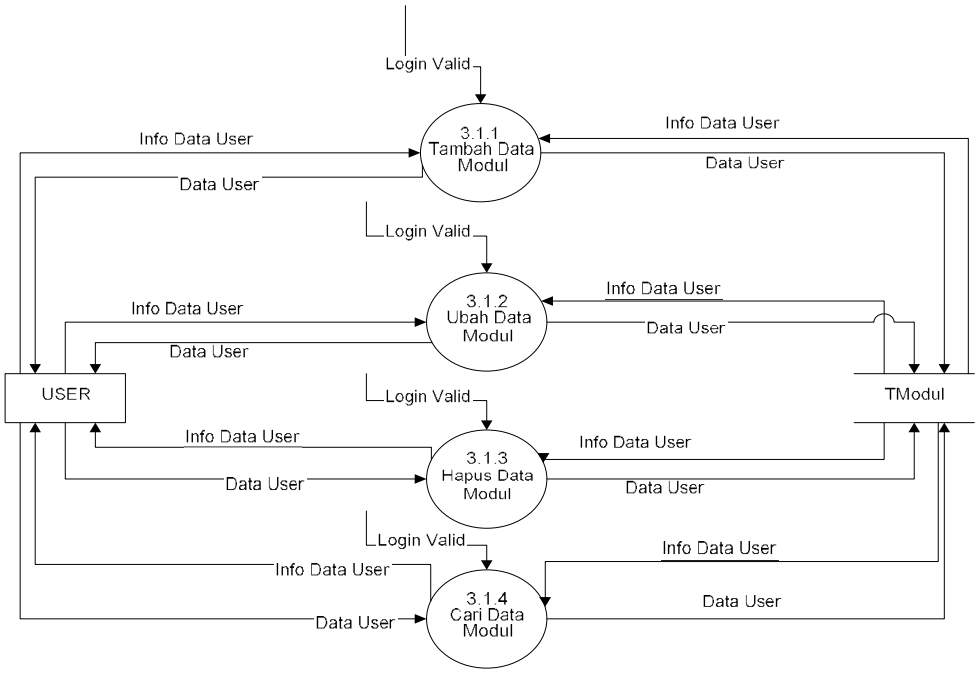
Gambar 3.6 Dfd Pengolahan Data Modul 3.0 Pengunjung

3.1.7.2.6 DFD Level 2 Proses 2.1 Pengolahan Data User Admin



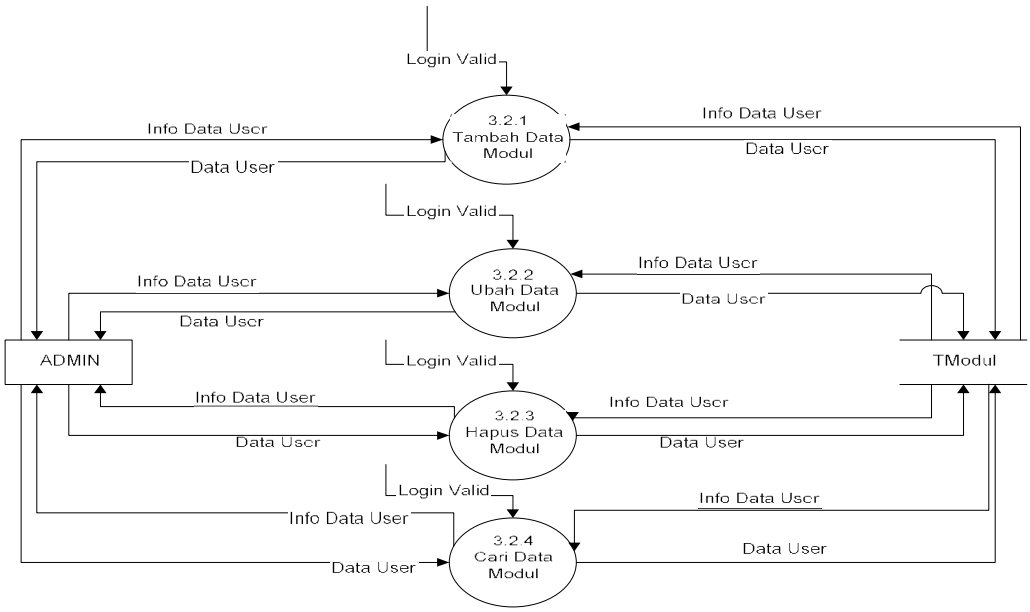
Gambar 3.7 Dfd Proses 2.1 Pengolahan Data User

3.1.7.2.7 DFD Level 2 Proses 3.1 Pengolahan Data Modul User



Gambar 3.8 Dfd level 2 Proses 3.1 Pengolahan Data Modul User

3.1.7.2.8 DFD Level 2 Proses 3.2 Pengolahan Data Modul Admin



Gambar 3.9 Dfd Level 2 Proses 3.1 Pengolahan Data Modul Admin

3.1.7.3 Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan dari elemen-elemen atau simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* didalam sistem. Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang mencakup DFD. Kamus data dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 kamus data

Nama	Data Login
Where used / how used	Proses 1.1 Verifikasi *Username* Admin(*Input*), Proses 1.1 Verifikasi *Username* User(*Input*), Proses 1.2 Verifikasi *Password* –Admin(*Input*), Proses 1.2 Verifikasi *Password* –User(*Input*), Proses 1.1 Verifikasi *Username* dan

	Proses 1.2 Verifikasi *Password* –Data Login(*Output*),
Deskripsi	Berisi *Username* dan *Password* yang akan digunakan pada pengolahan data
Struktur Data	*user_name + password*
Username *password*	[a..z | A..Z | 0..9] {20} [a..z | A..Z | 0..9] {32}
Nama	**Data User**
Where used / how used	Proses 2.1 Pengolahan Data *User-Admin*(*Input*), Proses 2.1 Pengolahan Data *User-Admin*(*Output*)
Deskripsi	Berisi data user yang akan digu nakan pada pengolahan data
Struktur Data	*username + password*
Username *password*	[a..z | A..Z | 0..9] {20} [a..z | A..Z | 0..9] {32}
Nama	**Data *Modul***
Where used / how used	Proses 3.1 Pengolahan Data *Modul-Admin*(*Input*), Proses 3.1 Pengolahan Data *Modul-User*(*Input*), Proses 3.1 Pengolahan Data *Modul-Admin*(*Output*), Proses 3.1 Pengolahan Data *Modul-User*(O*utput*)
Deskripsi	Berisi data modul yang akan digunakan pada pengolahan data
Struktur Data	*username + password*
Username *password*	[a..z | A..Z | 0..9] {20} [a..z | A..Z | 0..9] {32}
Nama	**Data *Modul Pengunjung***
Where used / how used	Proses 3.0 Pengolahan Data *Modul*-Pengunjung (*Output*)
Deskripsi	Berisi data modul dari beberapa *admin* dan *user*
Struktur Data	-
Nama	**Data *User-Admin***
Where used / how used	Proses 2.1.1 Tambah Data *User-Admin*(*Input*), Proses 2.1.2 Ubah Data *User- Admin* (*Input*), Proses 2.1.3 Hapus Data *User- Admin* (*Input*), Proses 2.1.4 Cari Data *User- Admin* (*Input*),

	Proses 2.1.1 Tambah Data *User*-Data *User*(*Output*), Proses 2.1.2 Ubah Data *User*- Data *User*(*Output*), Proses 2.1.3 Hapus Data *User*- Data *User*(*Output*), Proses 2.1.4 Cari Data *User*- Data User(*Output*)
Deskripsi	Berisi data user yang akan digunakan pada pengolahan data
Struktur Data	*username + password*
Username *password*	[a..z | A..Z | 0..9] {20} [a..z | A..Z | 0..9] {32}
Nama	**Data *Modul-Admin***
Where used / how used	Proses 3.2.1 Tambah Data *Modul-Admin*(*Input*), Proses 3.2.2 Ubah Data *Modul - Admin* (*Input*), Proses 3.2.3 Hapus Data *Modul - Admin* (*Input*), Proses 3.2.4 Cari Data *Modul - Admin* (*Input*), Proses 3.2.1 Tambah Data *Modul* -Data *Modul Output*), Proses 3.2.2 Ubah Data *Modul* - Data *Modul* (*Output*), Proses 3.2.3 Hapus Data *Modul* - Data *Modul* (*Output*), Proses 3.2.4 Cari Data *Modul* Data *Modul* (*Output*)
Deskripsi	Berisi data modul yang akan digunakan pada pengolahan data modul ADMIN
Struktur Data	*username + password*
Username *password*	[a..z | A..Z | 0..9] {20} [a..z | A..Z | 0..9] {32}
Nama	**Data *Modul-User***
Where used / how used	Proses 3.1.1 Tambah Data *Modul- User* (*Input*), Proses 3.1.2 Ubah Data *Modul - User* (*Input*), Proses 3.1.3 Hapus Data *Modul - User* (*Input*), Proses 3.1.4 Cari Data *Modul - User* (*Input*), Proses 3.1.1 Tambah Data *Modul* -Data *Modul Output*), Proses 3.1.2 Ubah Data *Modul* - Data *Modul* (*Output*), Proses 3.1.3 Hapus Data *Modul* - Data *Modul* (*Output*), Proses 3.1.4 Cari Data *Modul* Data *Modul* (*Output*)
Deskripsi	Berisi data modul yang akan digunakan pada pengolahan data modul USER
Struktur Data	*username + password*
Username	[a..z | A..Z | 0..9] {20}

password	[a..z | A..Z | 0..9] {32}

3.2 Perancangan Sistem

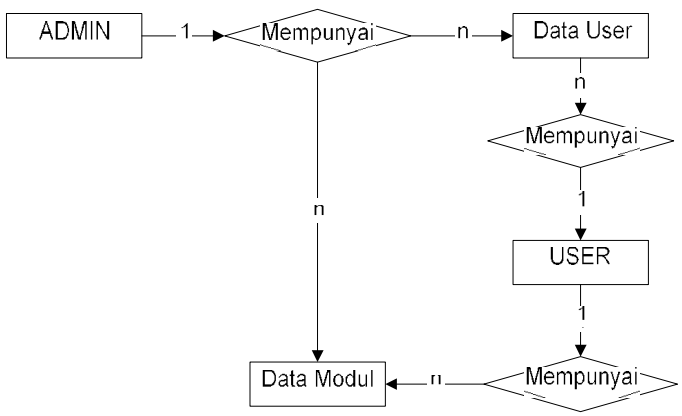
Perancangan sistem merupakan bagian dari metedologi penelitian dan pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahap analisis yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara terperinci.

3.2.1 Perancangan Data

Perancangan data terdiri dari skema relasi dan struktur tabel yang terdapat pada ERD dari Sistem Aplikasi *Website* Dinas Kepariwisataan dan Kebudayaan Kota Bandung.

3.2.2 Entity Relation Diagram (ERD)

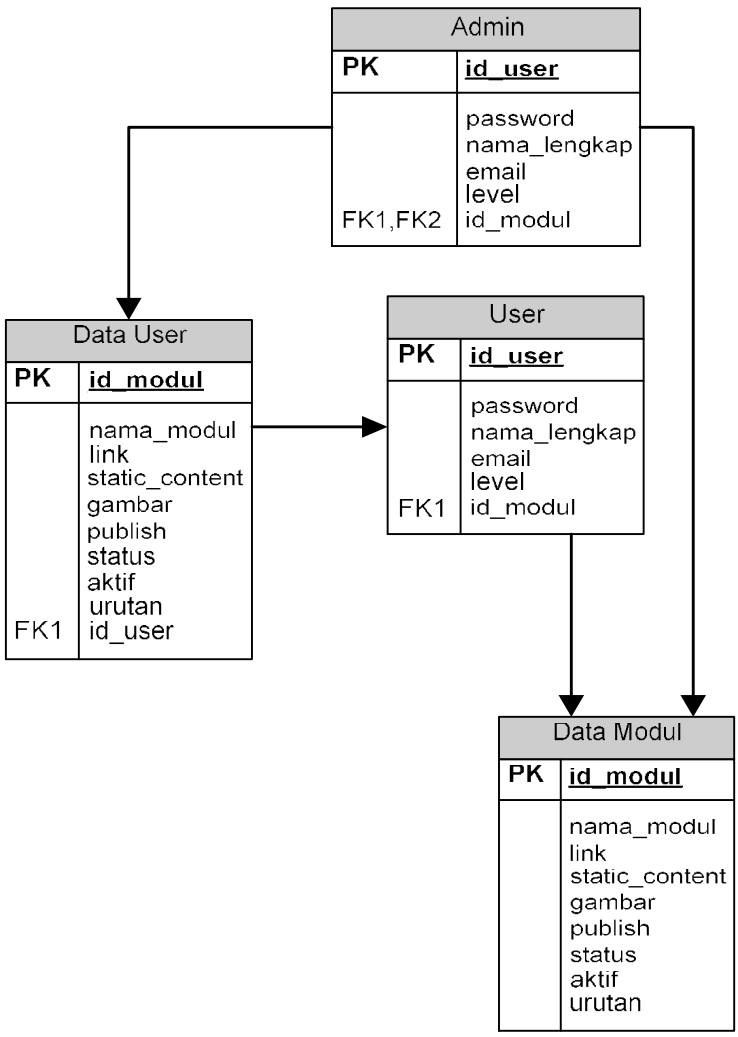
Entity relation diagram (ERD) merupakan suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai. ERD yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut ini :



Gambar 3.10 *Entity relation diagram*

3.2.3 Skema Relasi

Relasi antar tabel merupakan gabungan antar *file* yang mempunyai kunci utama yang sama, sehingga *file-file* tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh *field* kunci (*Primary Key*). Pada proses ini elemen-elemen data dikelompokkan menjadi satu *file database* beserta *entitas* dan hubungannya. Skema relasi aplikasi *Website* Dinas Kepariwisataan dan Kebudayaan Kota Bandung dapat dilihat pada gambar 3.7

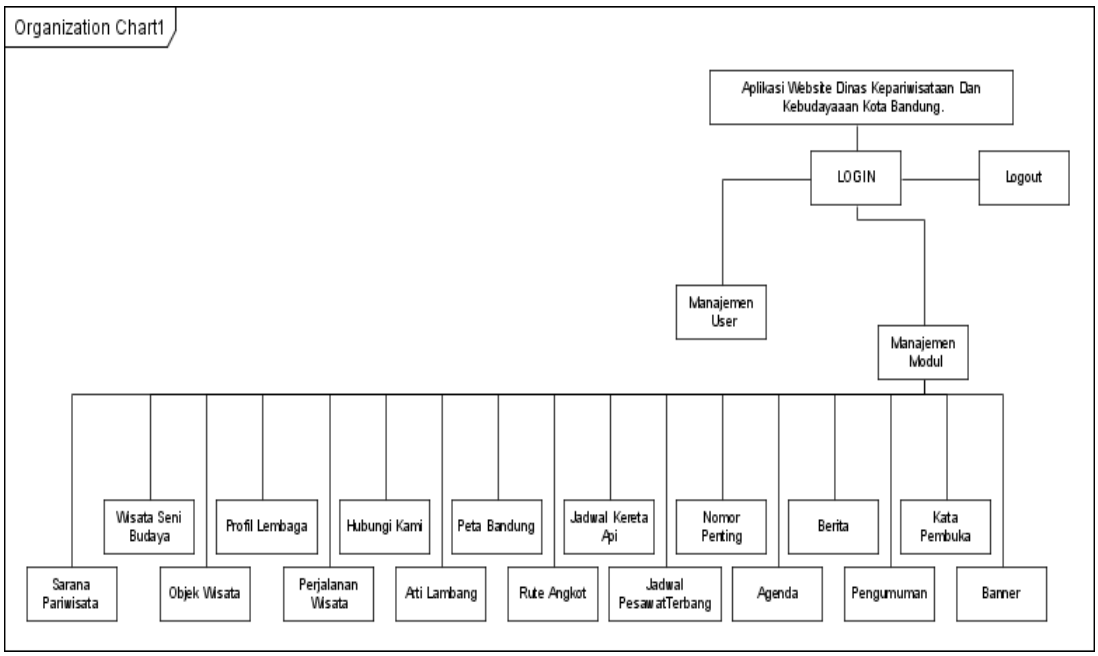


Gambar 3.10 Skema Relasi

3.2.4 Struktur Menu

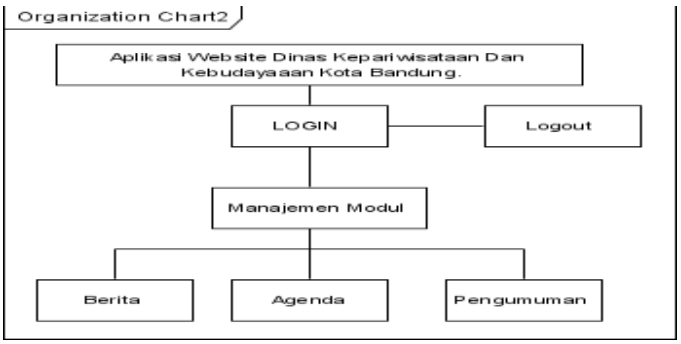
Perancangan struktur menu berisikan menu dan submenu yang berfungsi memudahkan user didalam menggunakan aplikasi. Menu-menu tersebut dibagi berdasarkan hak akses masing-masing user. Berikut ini gambaran mengenai struktur menu Aplikasi Website Dinas Kepariwisataan Dan Kebudayaaan Kota Bandung.

1. **Struktur Menu Admin**



Gambar 3.11 Struktur Menu Admin

2. Struktur Menu User



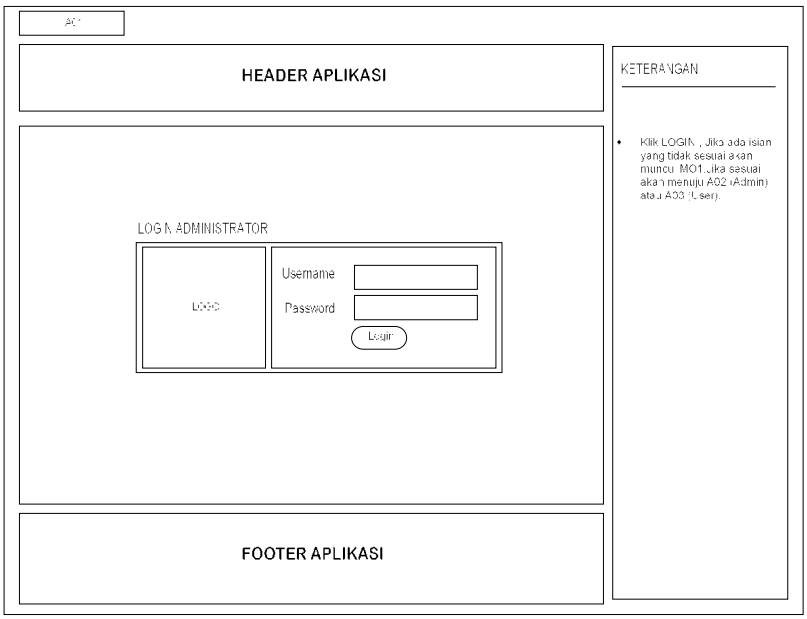
Gambar 3.12 Struktur Menu User

3.2.5 Perancangan Antar Muka

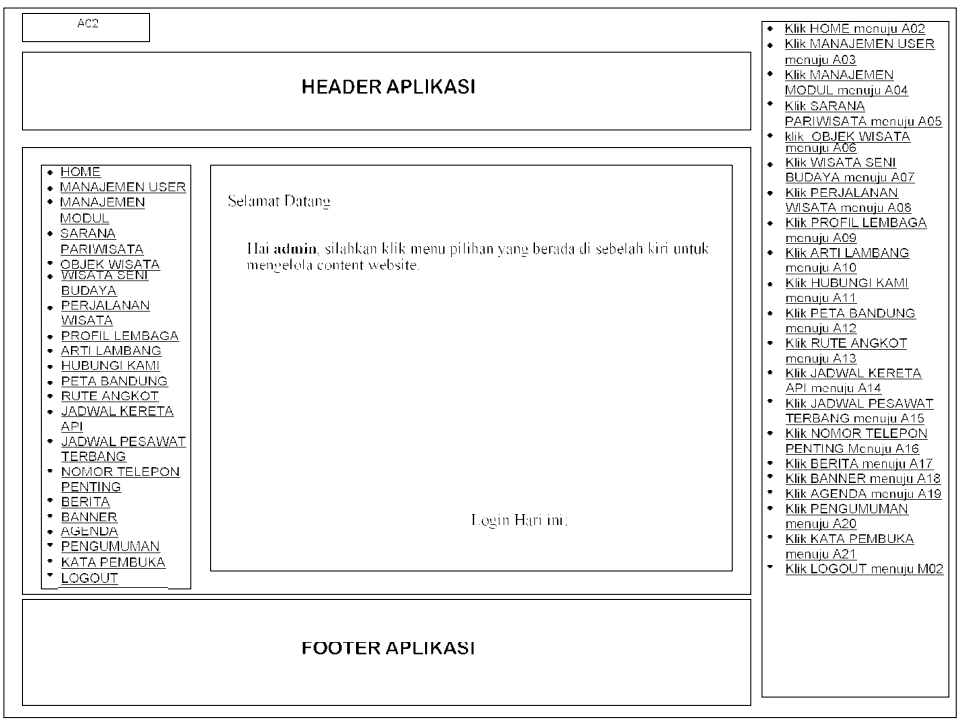
Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan gambaran tentang aplikasi yang akan dibangun. Sehingga akan mempermudah dalam mengimplementasikan aplikasi. Dan juga akan memudahkan pembuatan aplikasi yang *user friendly*. Perancangan ini akan diimplementasikan menjadi sebuah program yang utuh dan dapat digunakan oleh di Badan Komunikasi dan Informatika Kota Bandung. Rancangan aplikasi website Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung yang akan dibuat sebagai berikut :

3.2.5.1 Perancangan Antar Muka Program Aplikasi

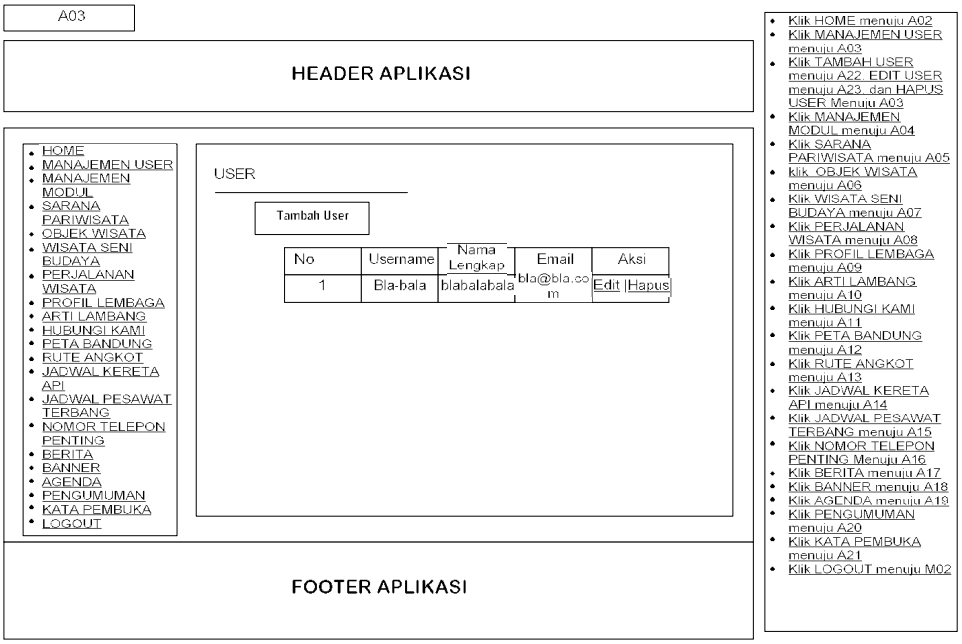
Berikut ini adalah tampilan antar muka yang dirancang pada aplikasi website Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung :



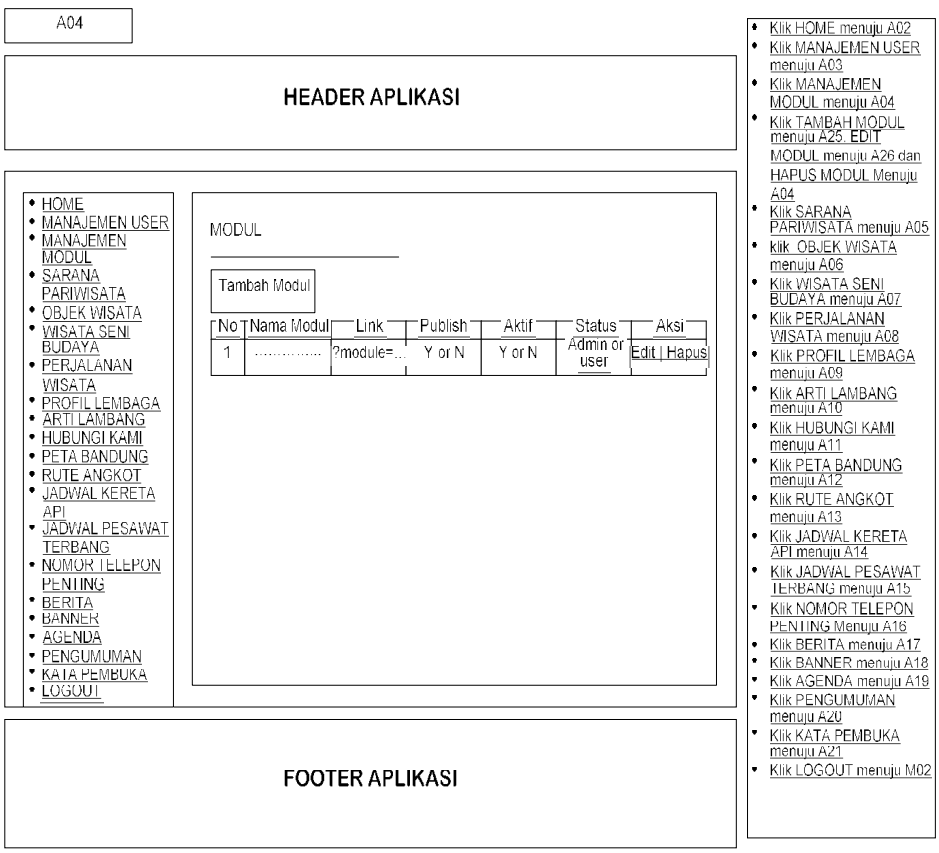
Gambar 3.13 Tampilan Login Administrator



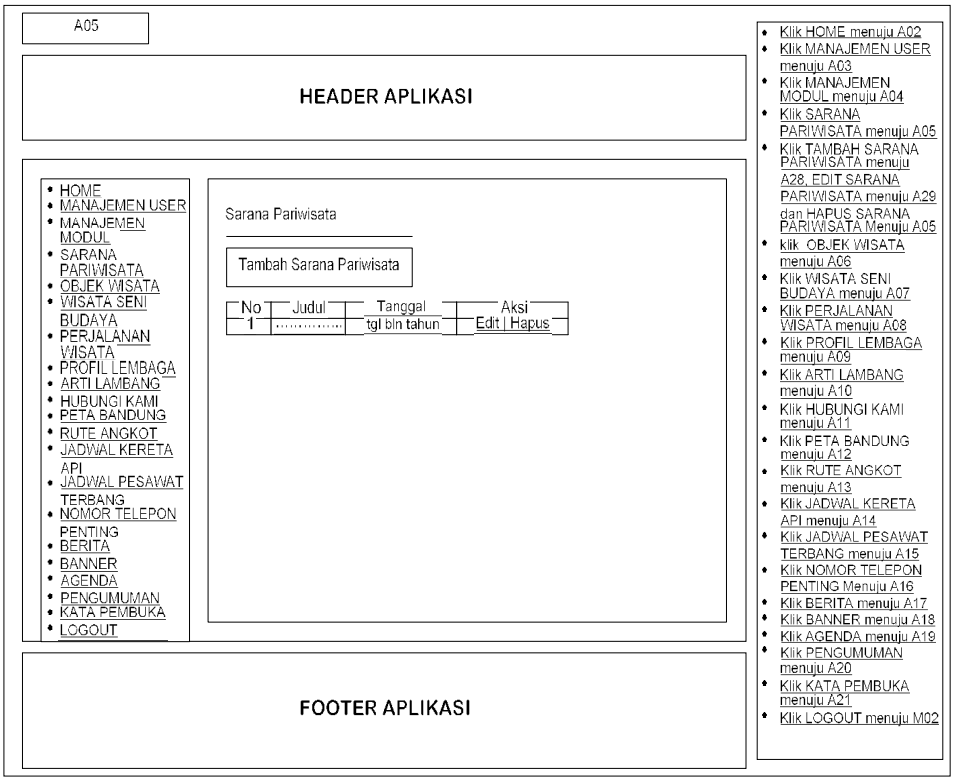
Gambar 3.14 Tampilan Home Administrator



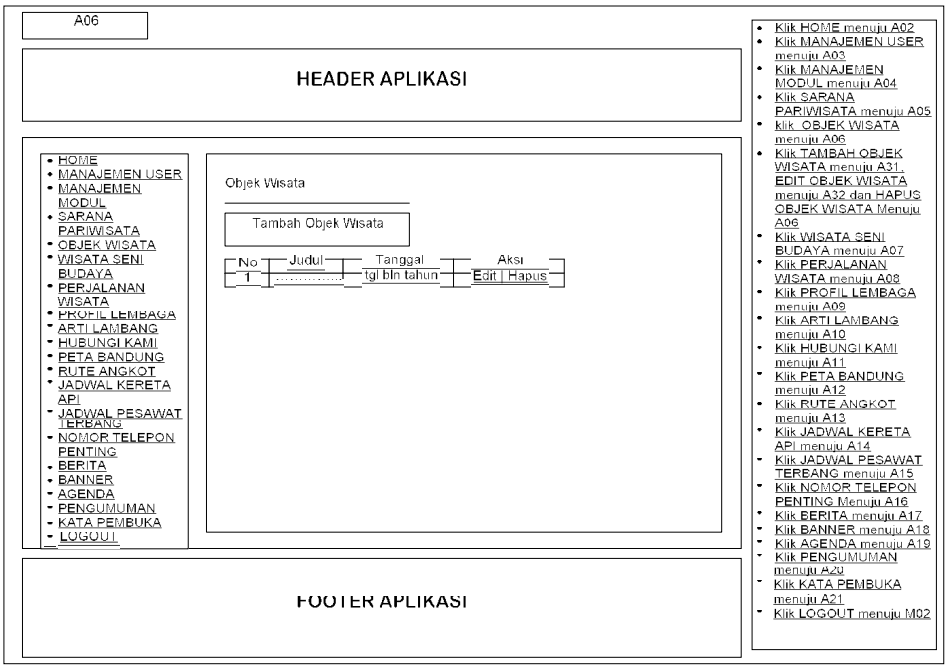
Gambar 3.15 Tampilan Manajemen User



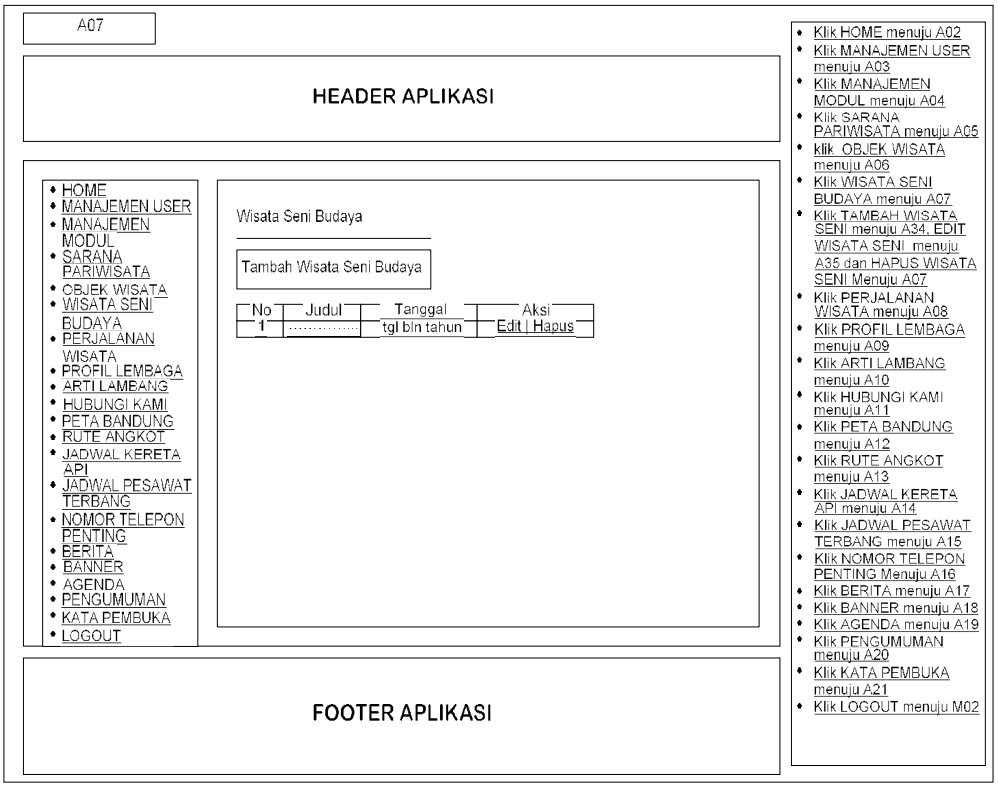
Gambar 3.16 Tampilan Manajemen Modul



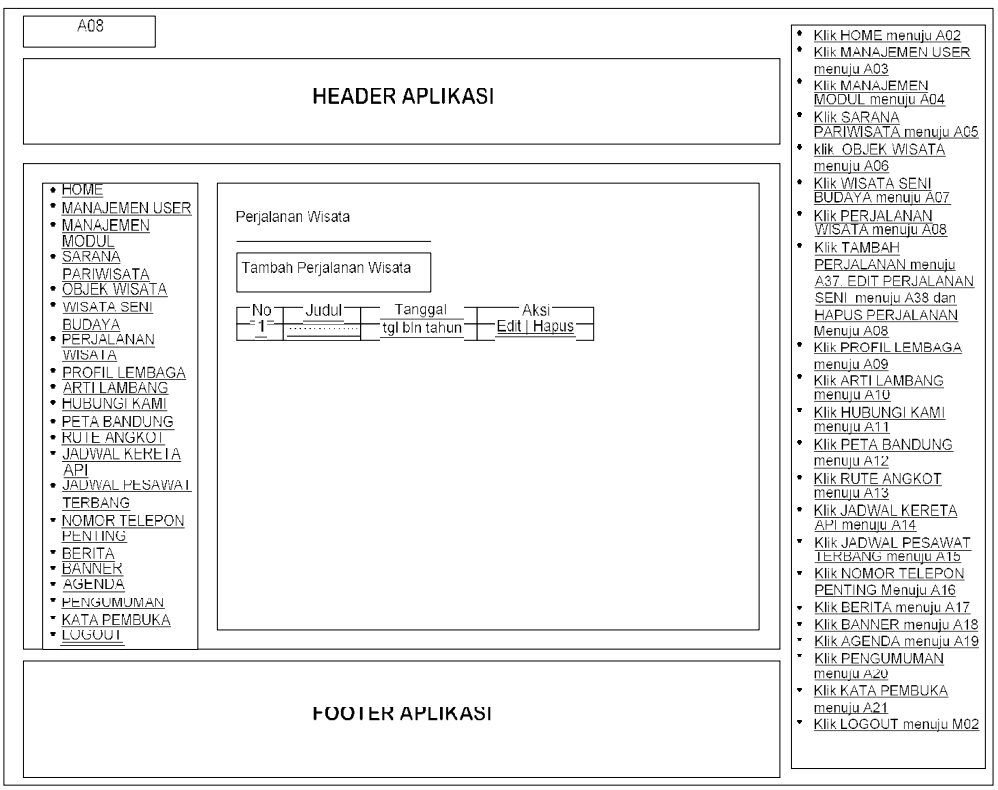
Gambar 3.17 Tampilan Sarana Pariwisata



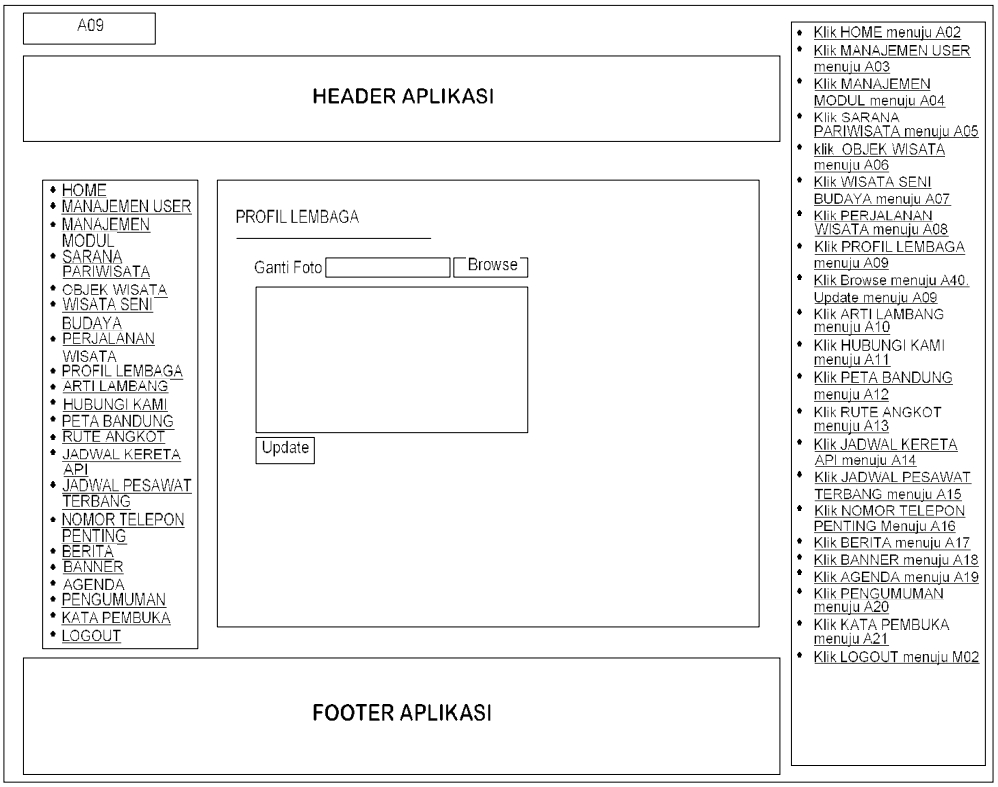
Gambar 3.18 Tampilan Objek Wisata



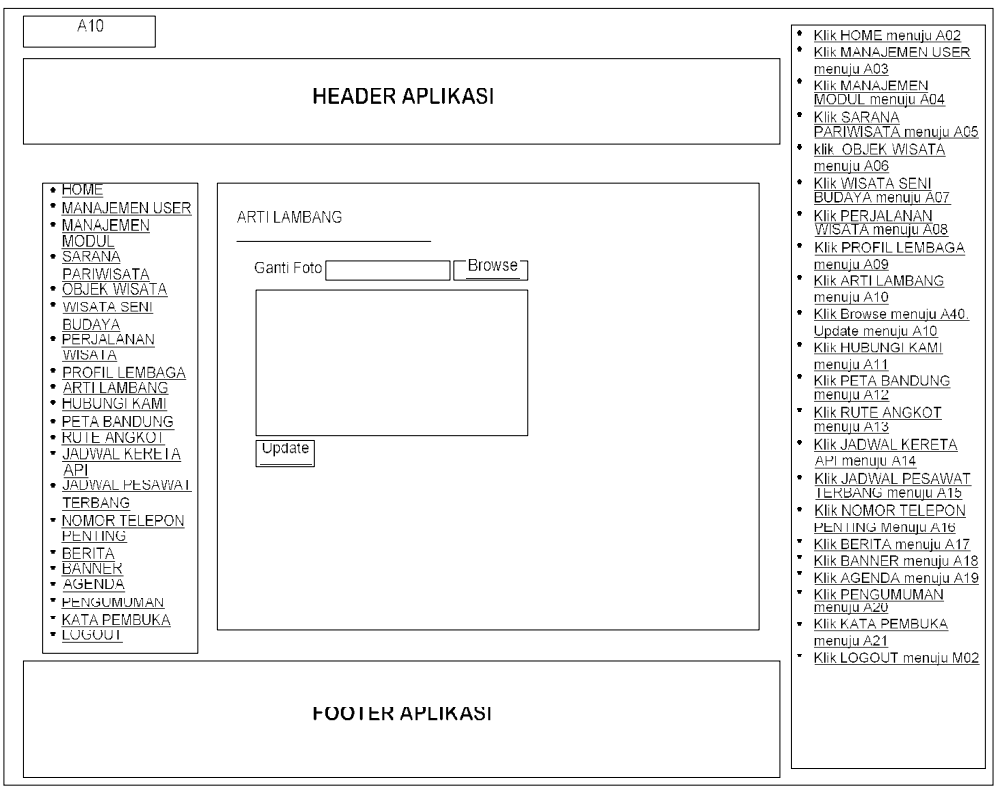
Gambar 3.19 Tampilan Wisata Seni Budaya



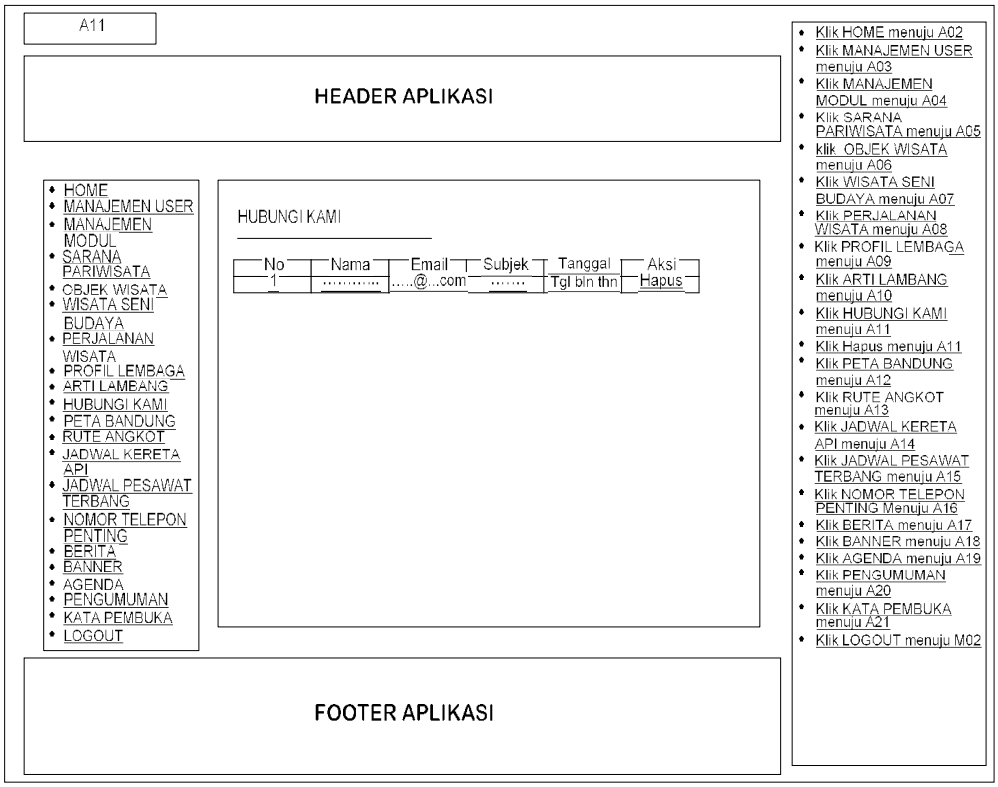
Gambar 3.20 Tampilan Perjalanan Wisata



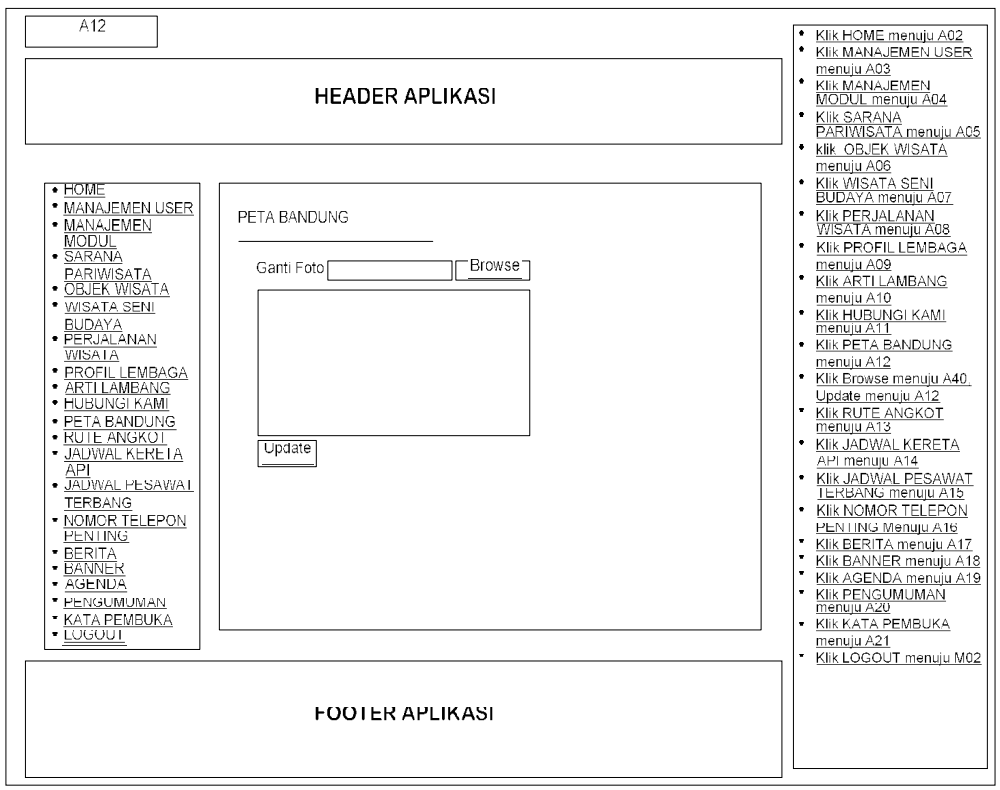
Gambar 3.21 Tampilan Profil Lembaga



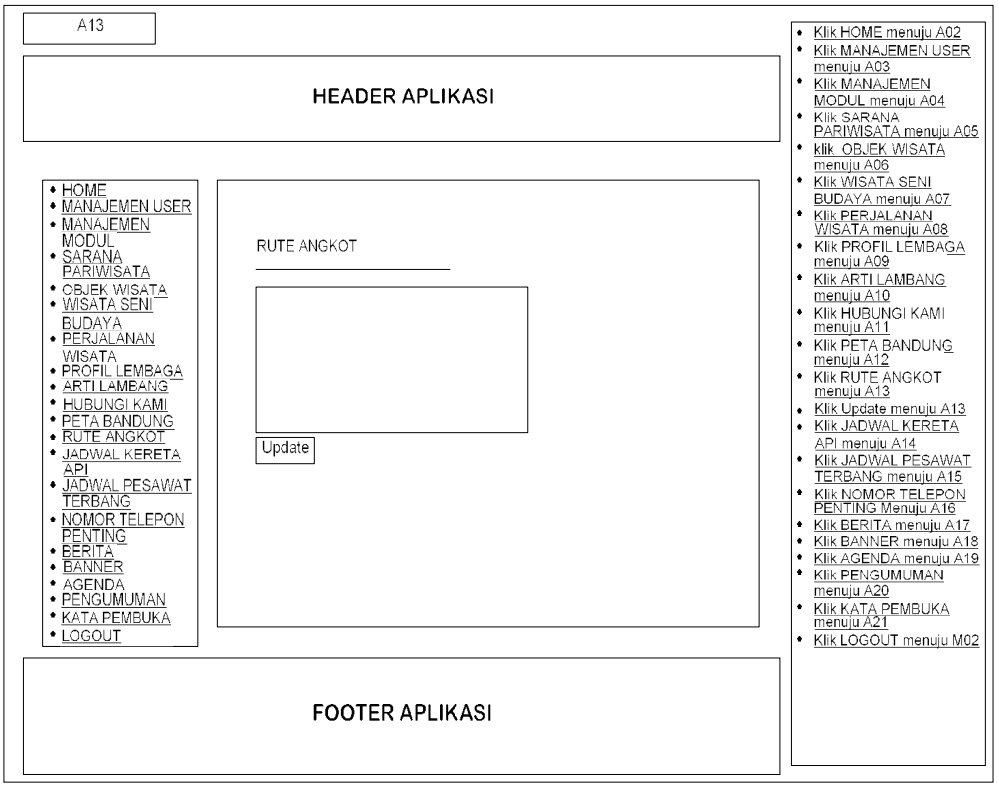
Gambar 3.22 Tampilan Arti Lambang



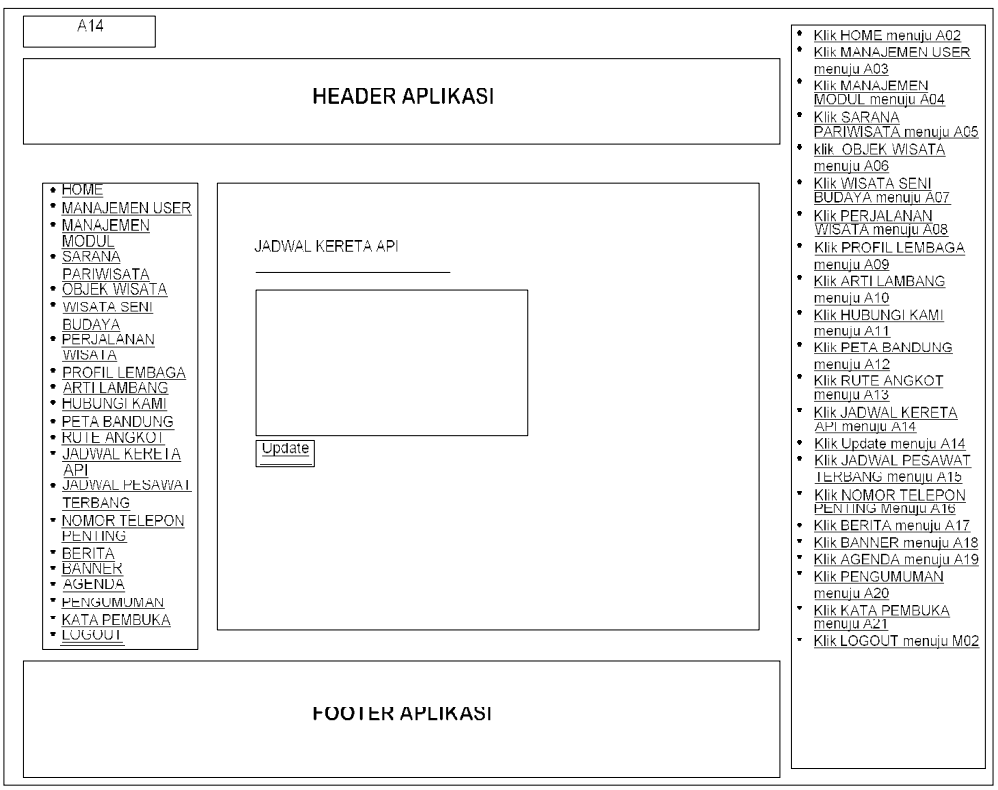
Gambar 3.23 Tampilan Hubungi Kami



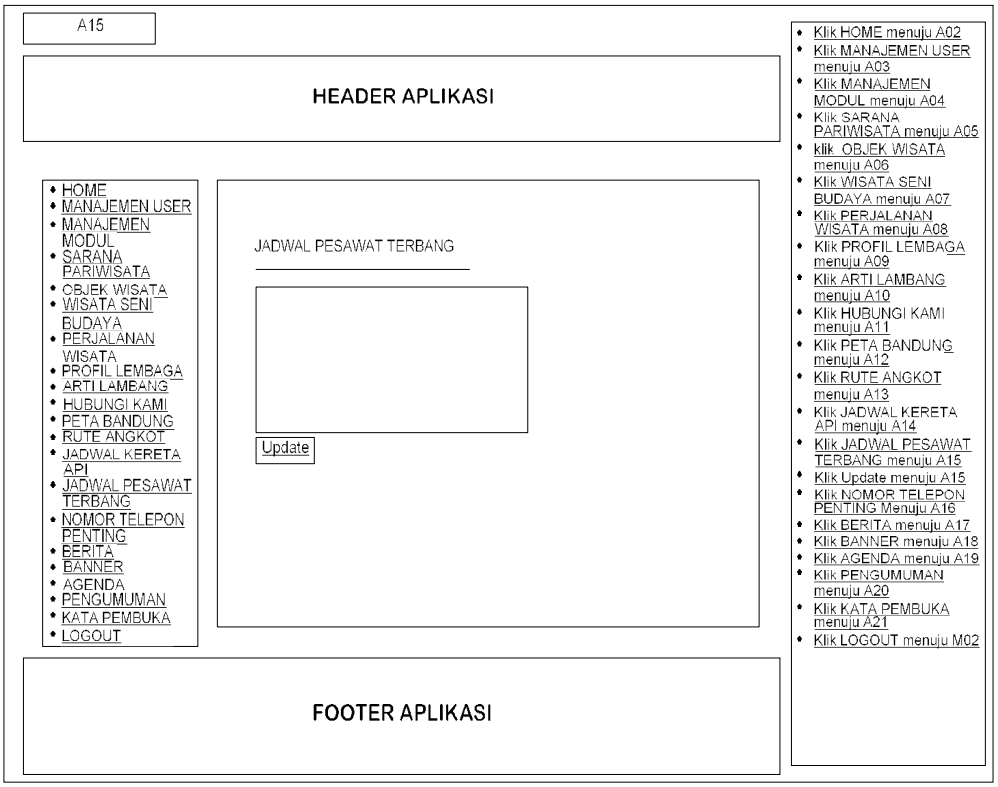
Gambar 3.24 Tampilan Peta Bandung



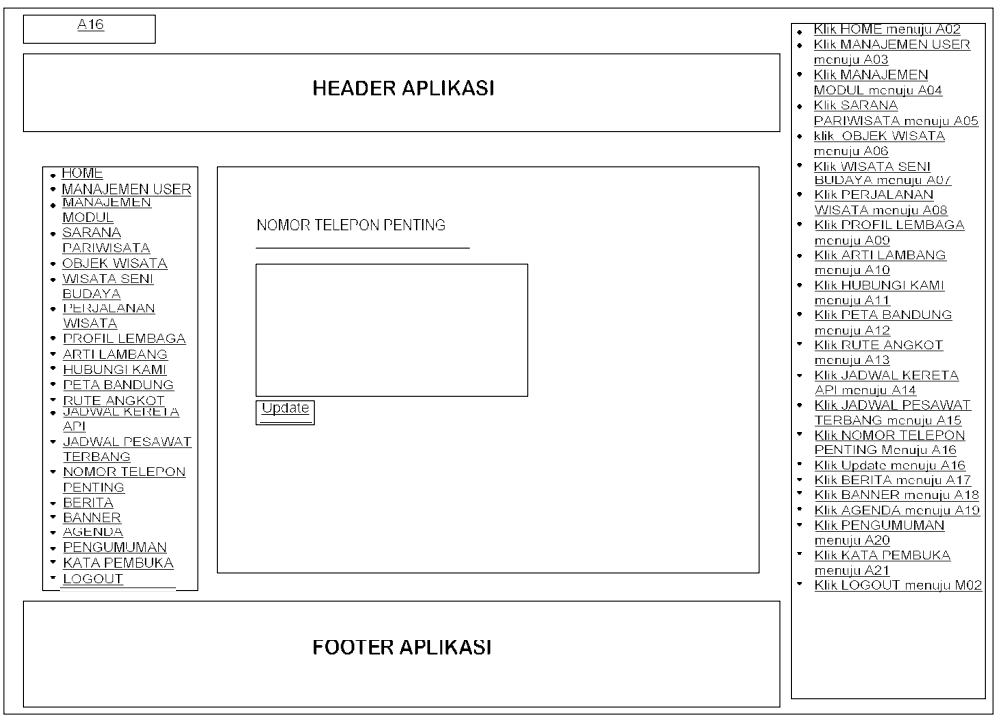
Gambar 3.25 Tampilan Rute Angkot



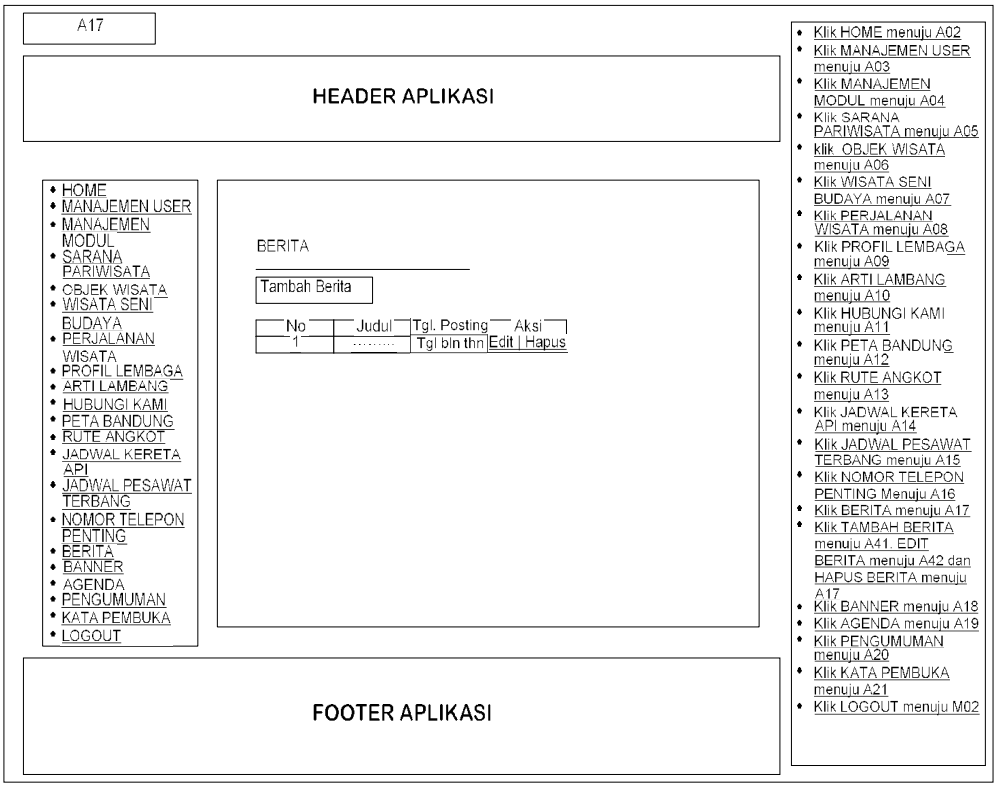
Gambar 3.26 Tampilan Jadwal Kereta Api



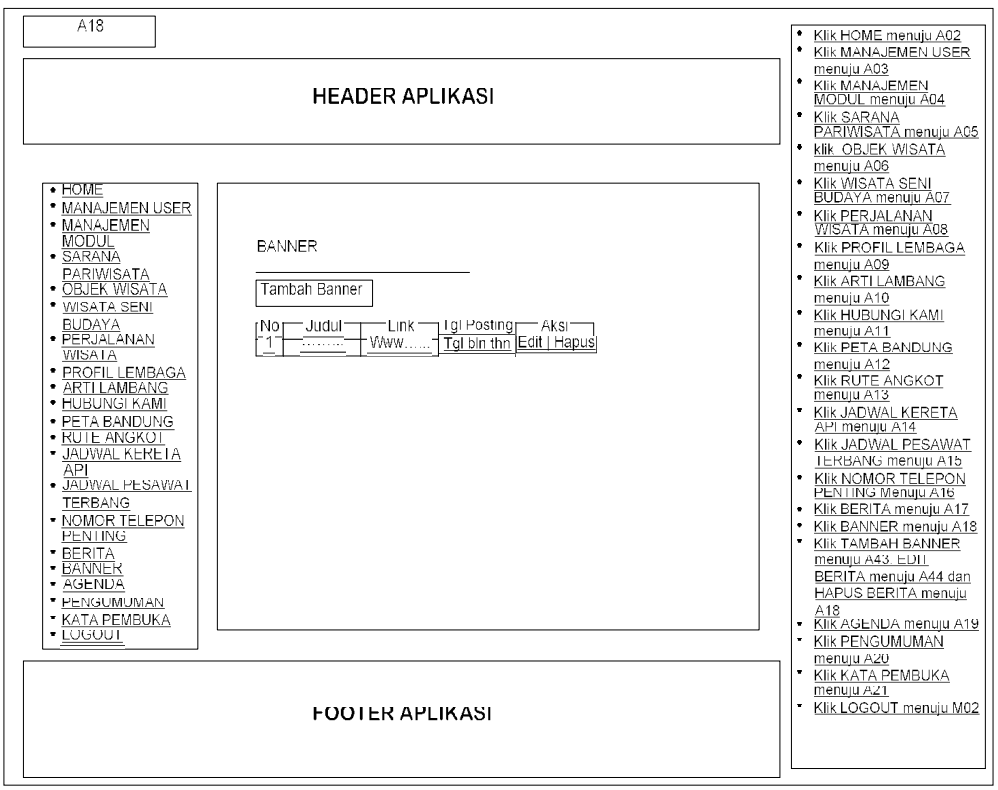
Gambar 3.27 Tampilan Jadwal Pesawat Terbang



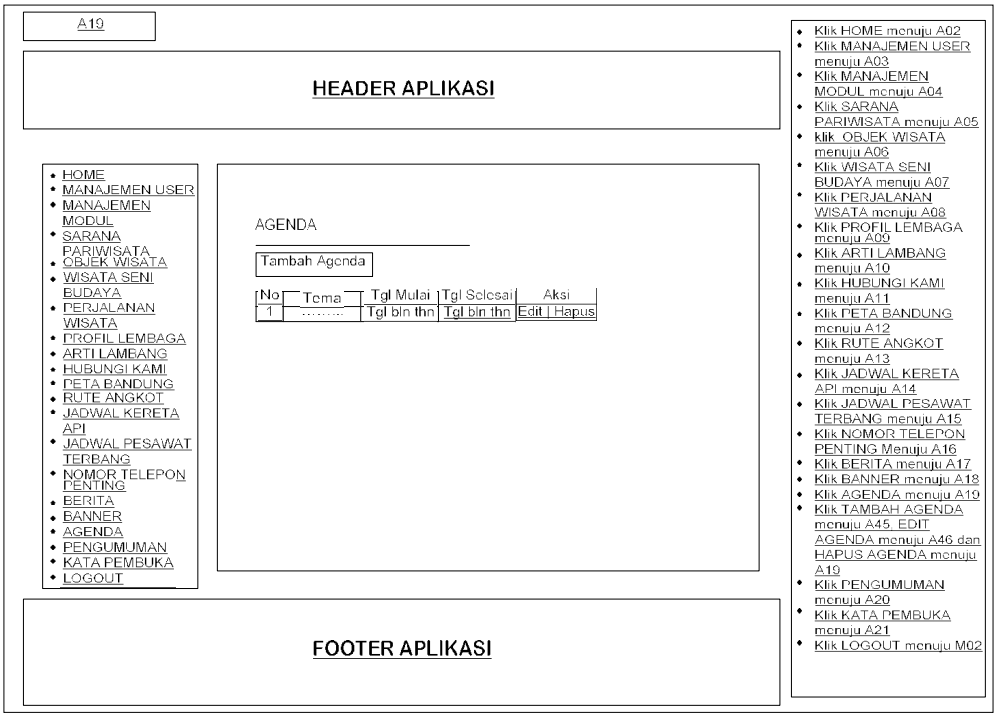
Gambar 3.28 Tampilan Nomor Telepon Penting



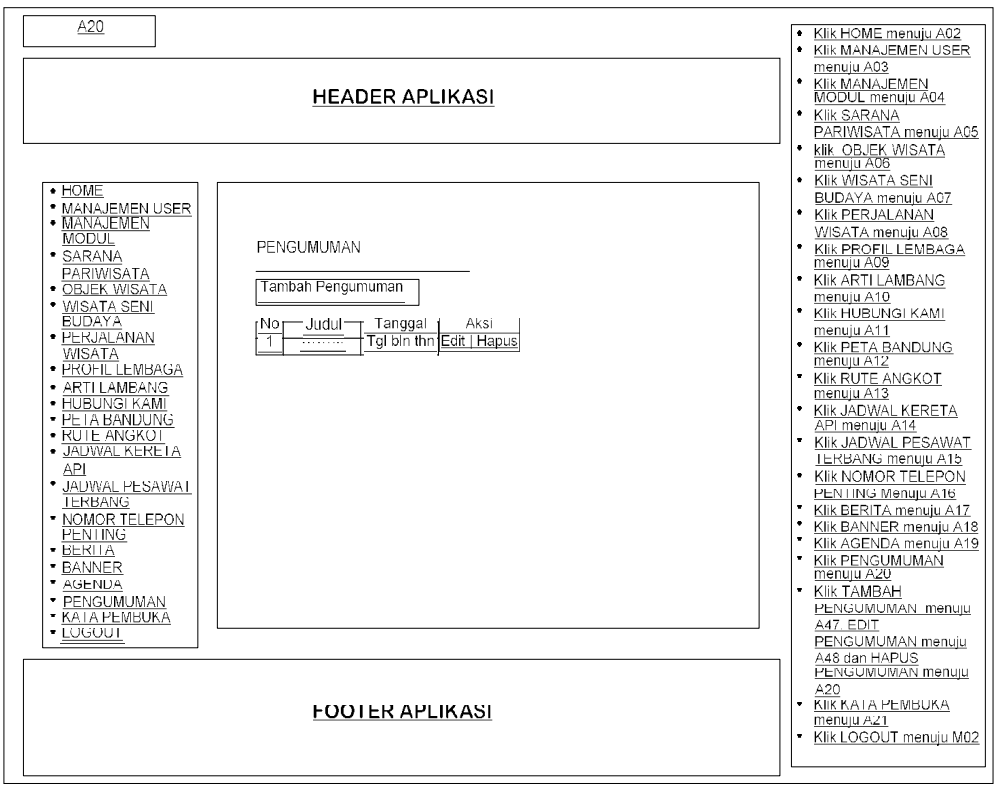
Gambar 3.29 Tampilan Berita



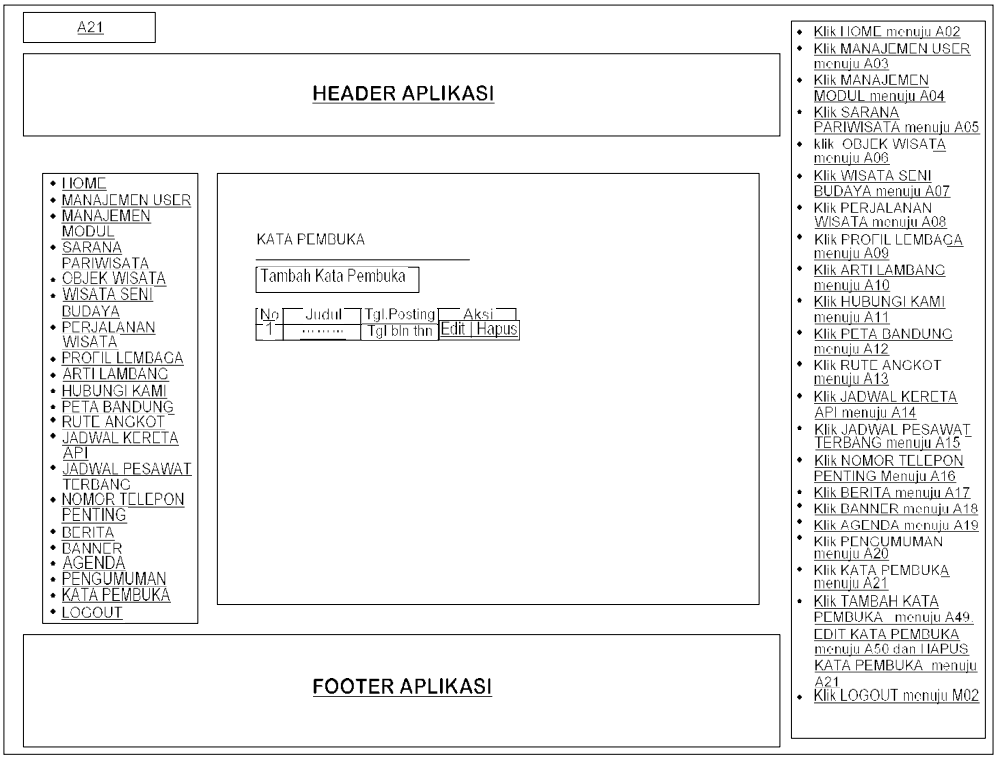
Gambar 3.30 Tampilan Banner



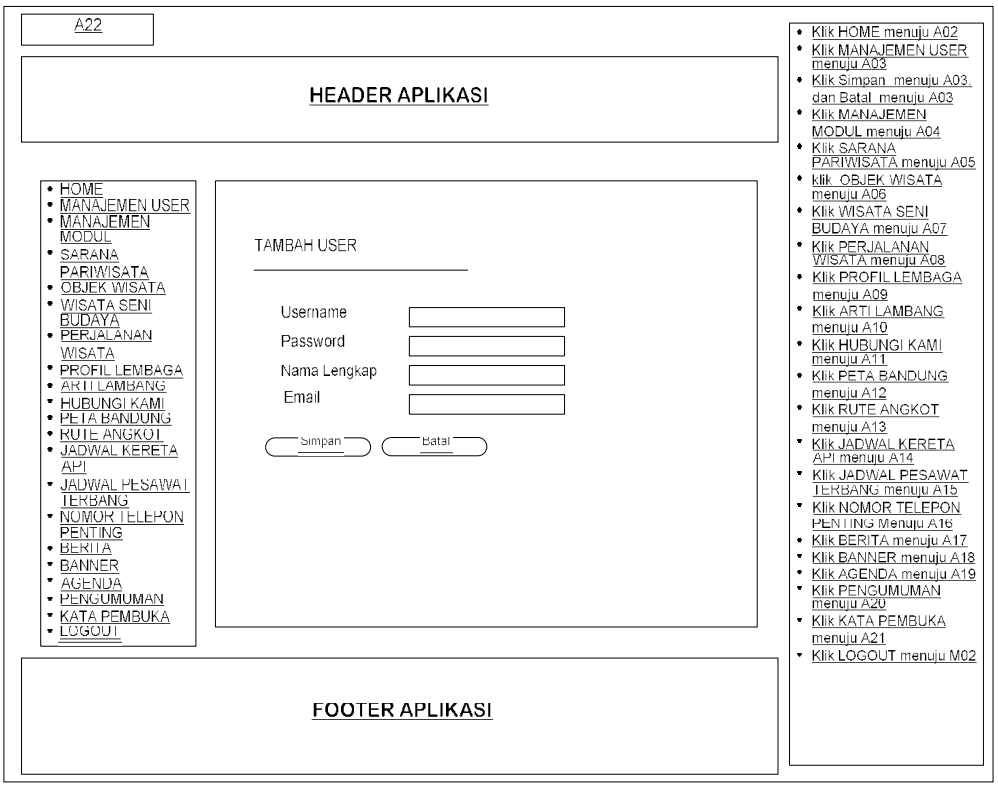
Gambar 3.31 Tampilan Nomor Agenda



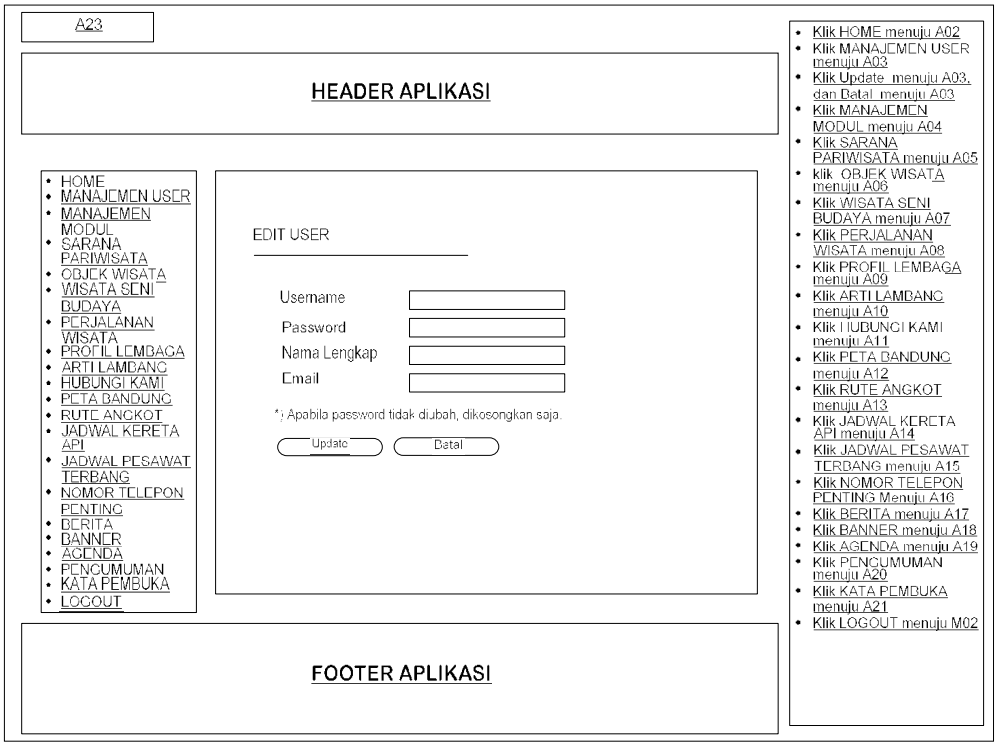
Gambar 3.32 Tampilan Pengumuman



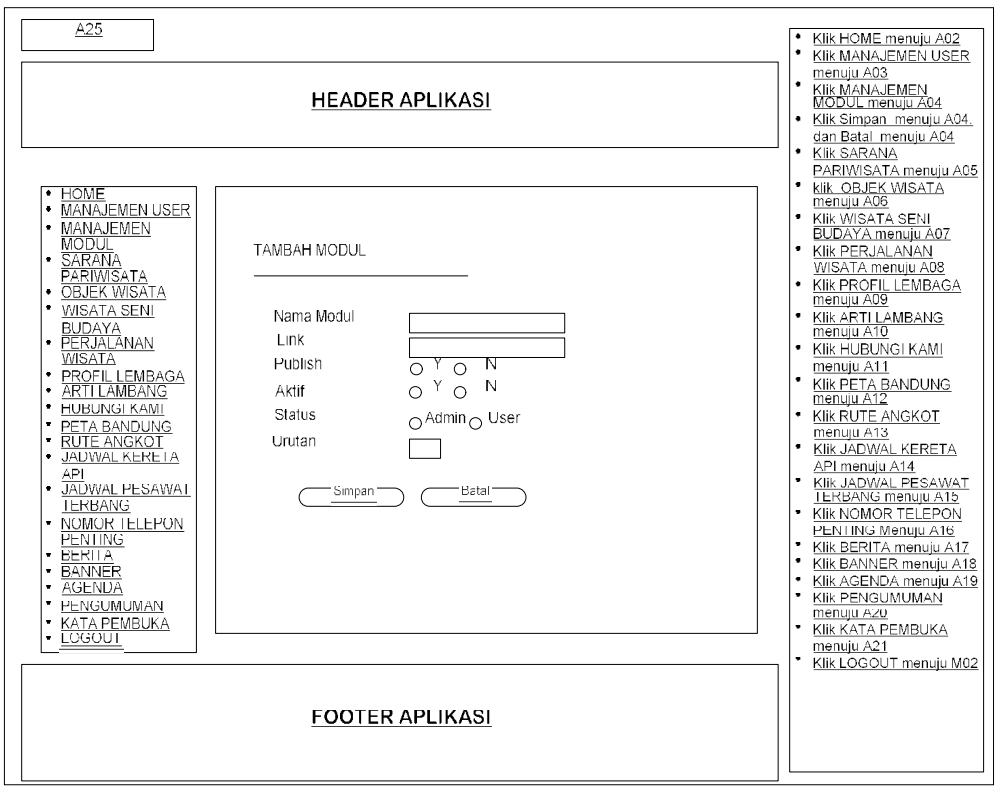
Gambar 3.33 Tampilan Kata Pembuka



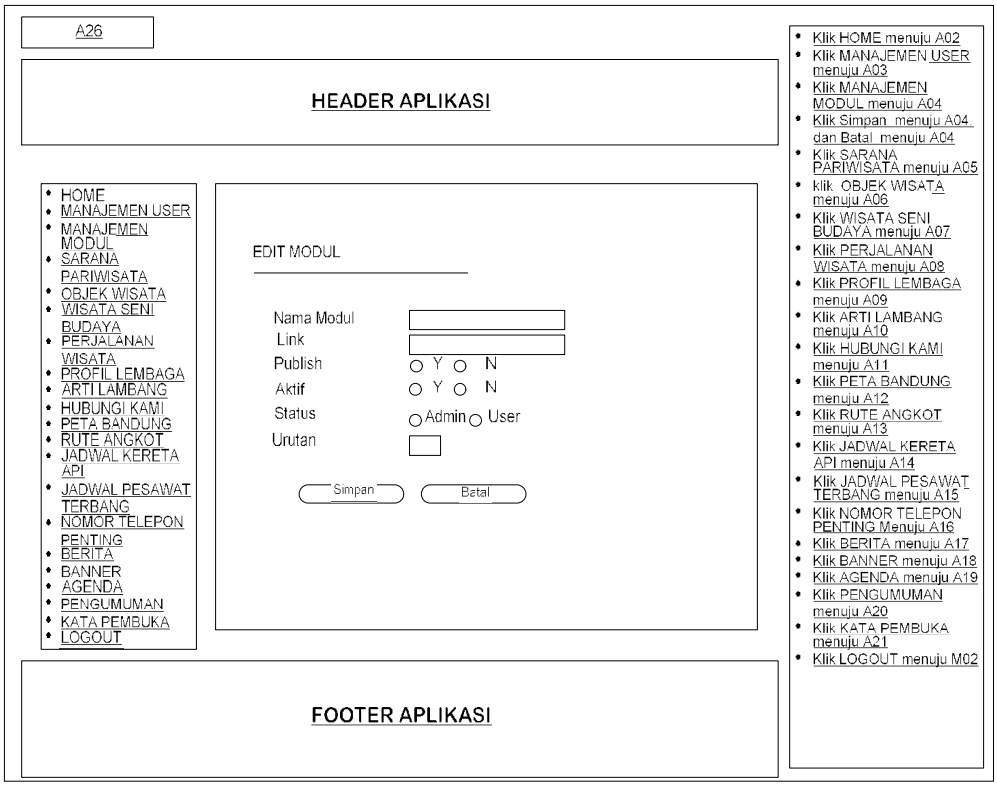
Gambar 3.34 Tampilan Tambah User



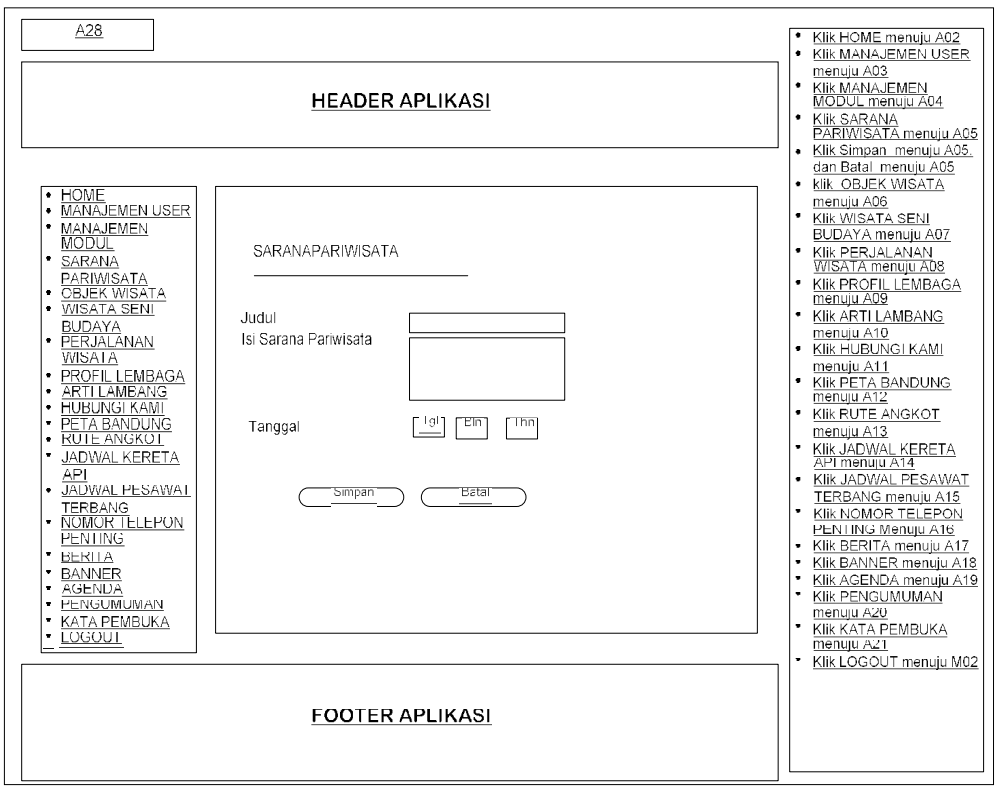
Gambar 3.35 Tampilan Edit User



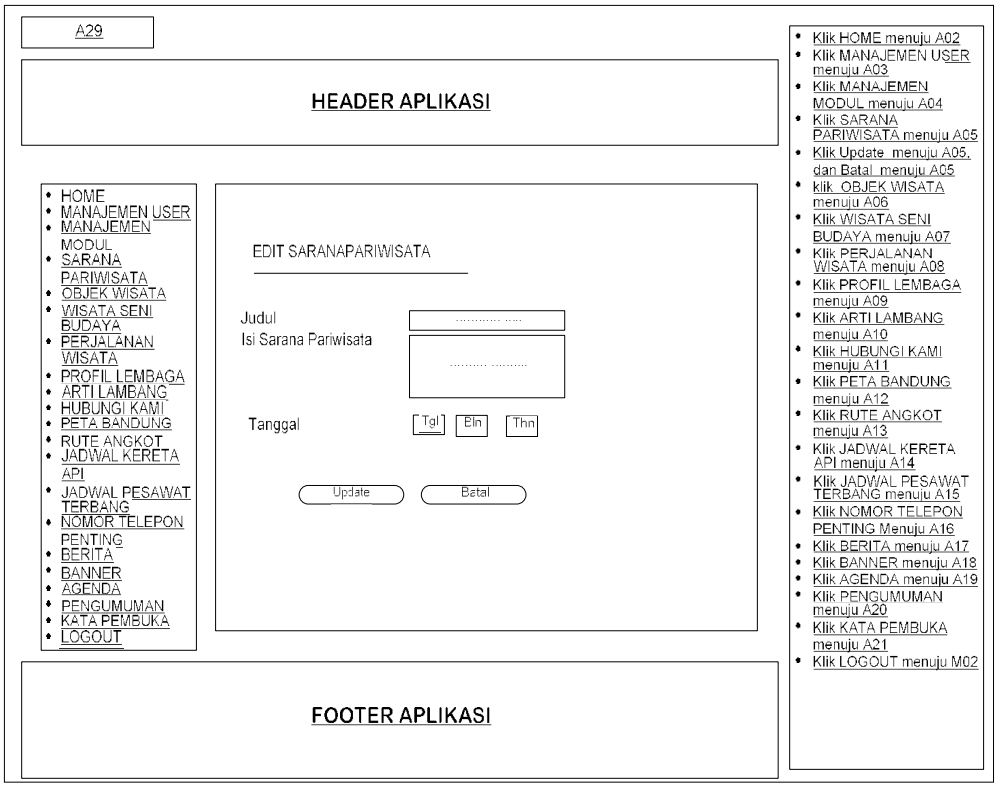
Gambar 3.36 Tampilan Tambah Modul



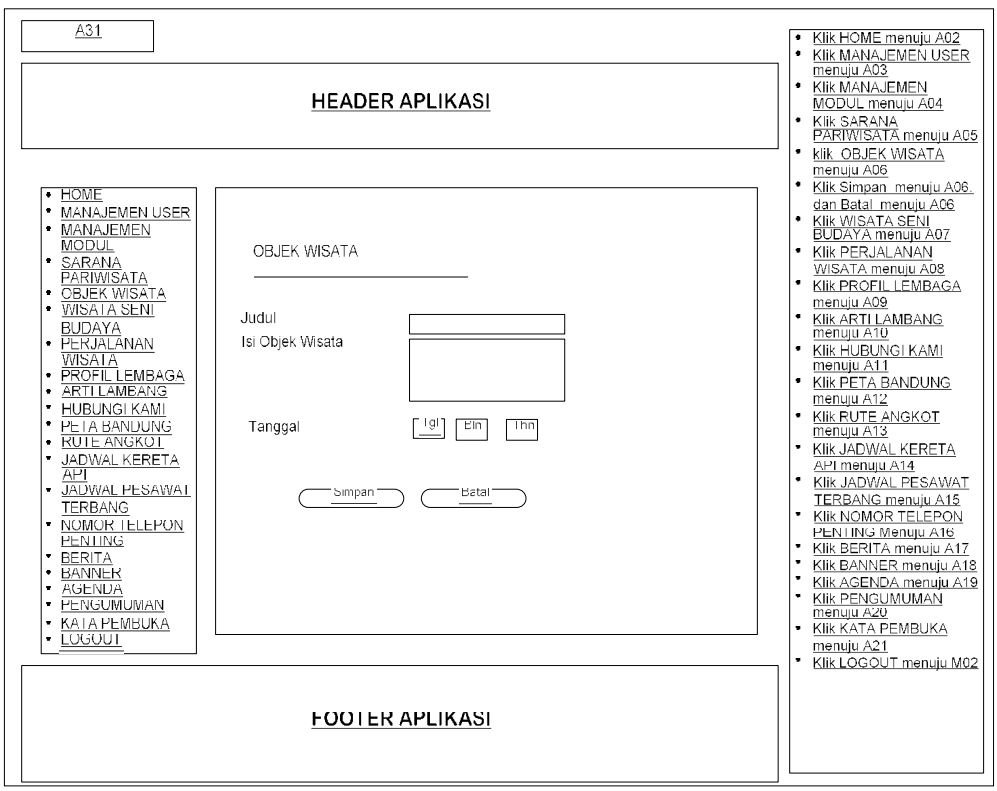
Gambar 3.37 Tampilan Edit Modul



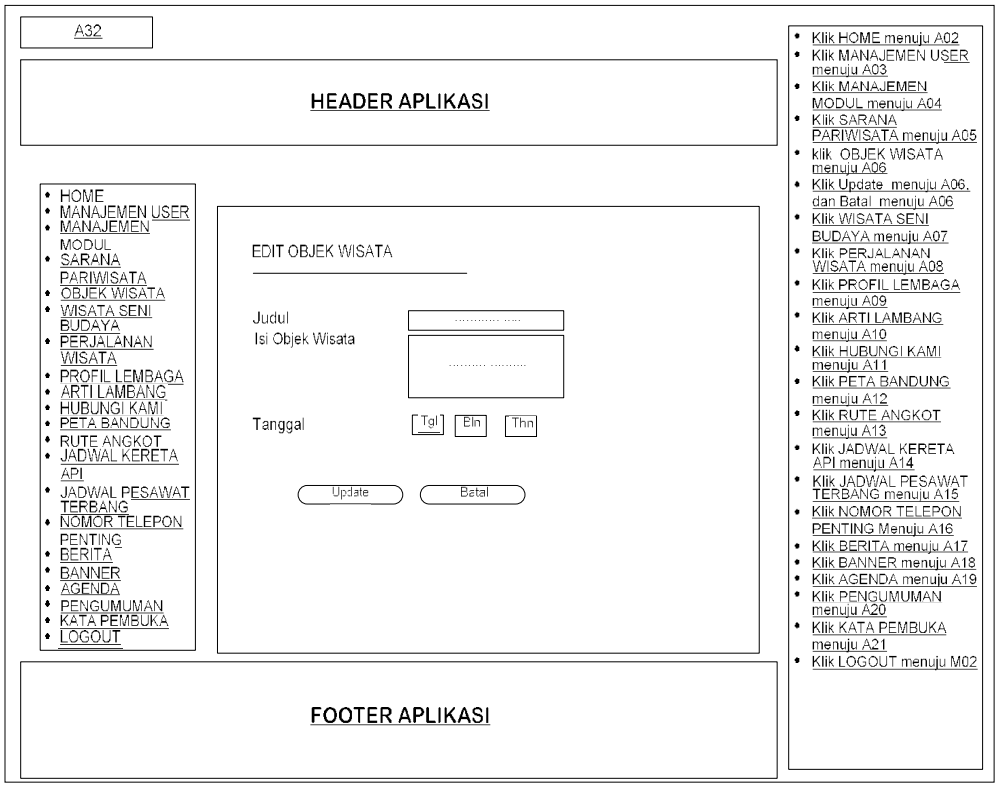
Gambar 3.38 Tampilan Tambah Sarana Pariwisata



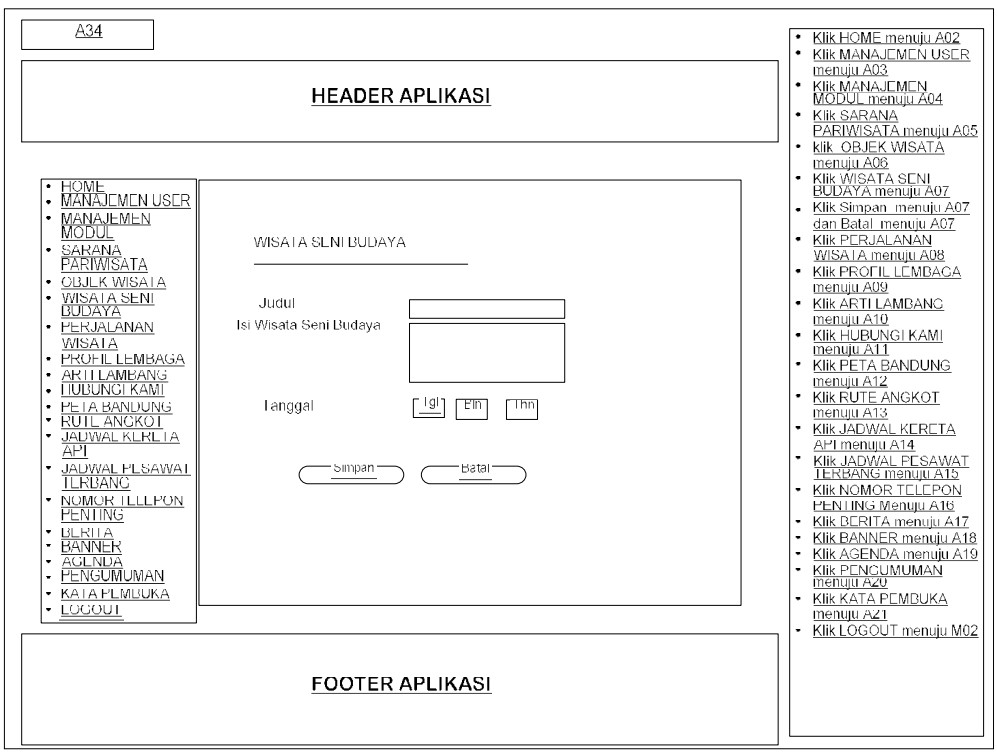
Gambar 3.39 Tampilan Edit Sarana Pariwisata



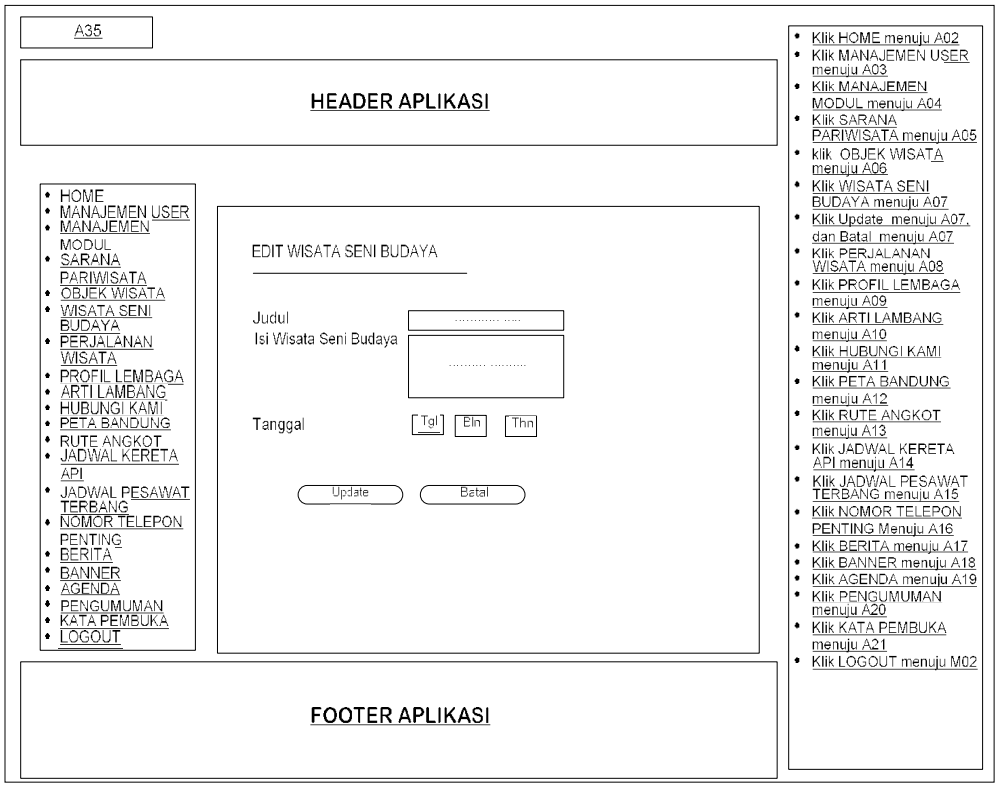
Gambar 3.40 Tampilan Tambah Objek Wisata



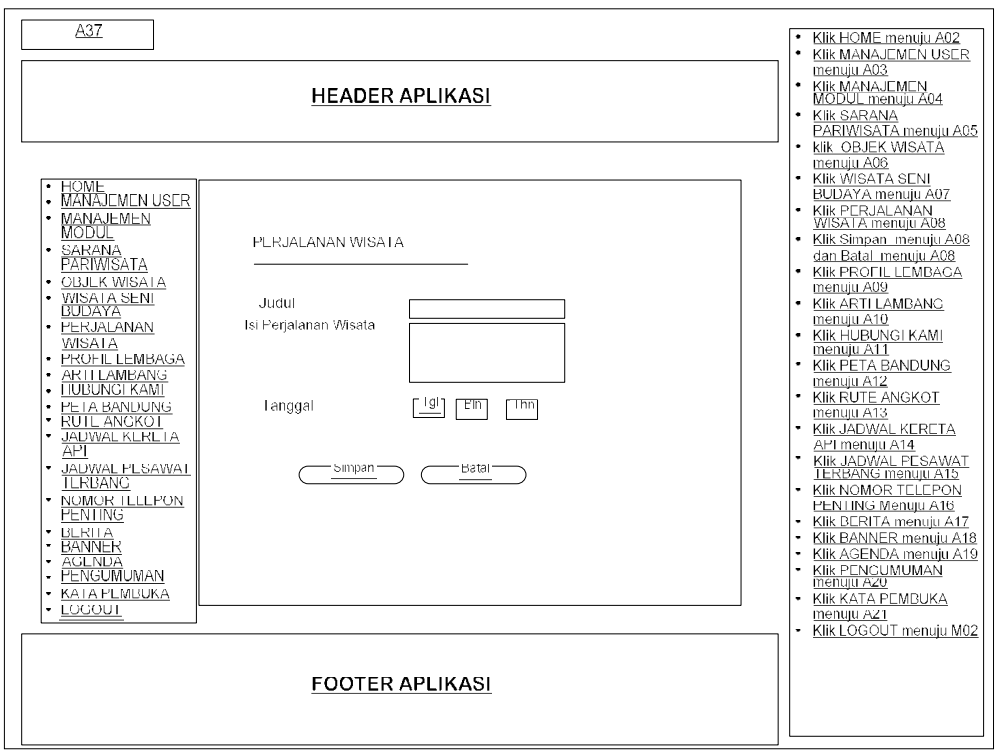
Gambar 3.41 Tampilan Edit Objek Wisata



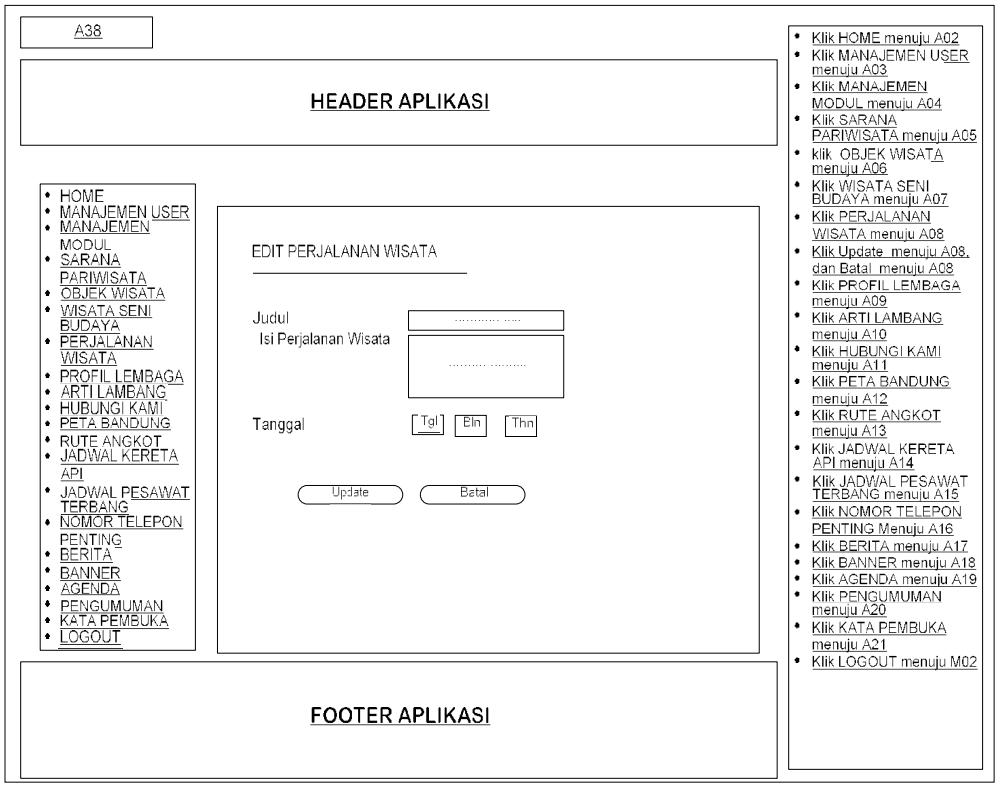
Gambar 3.42Tampilan Tambah Wisata Seni Budaya



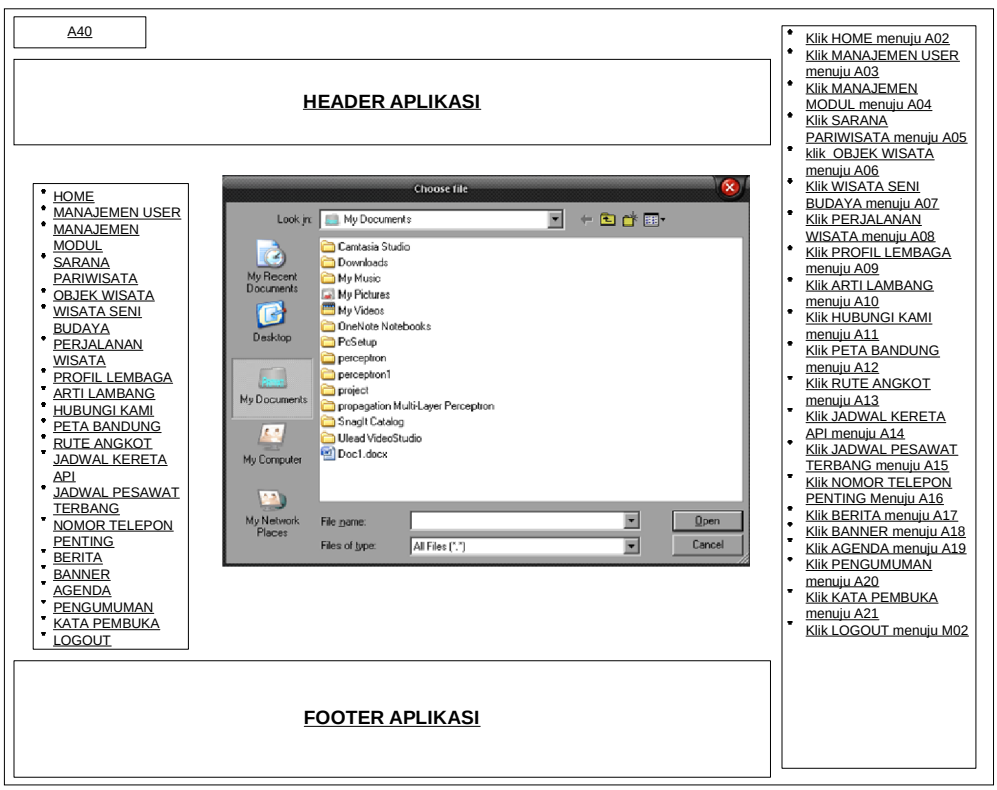
Gambar 3.43 Tampilan Edit Objek Wisata



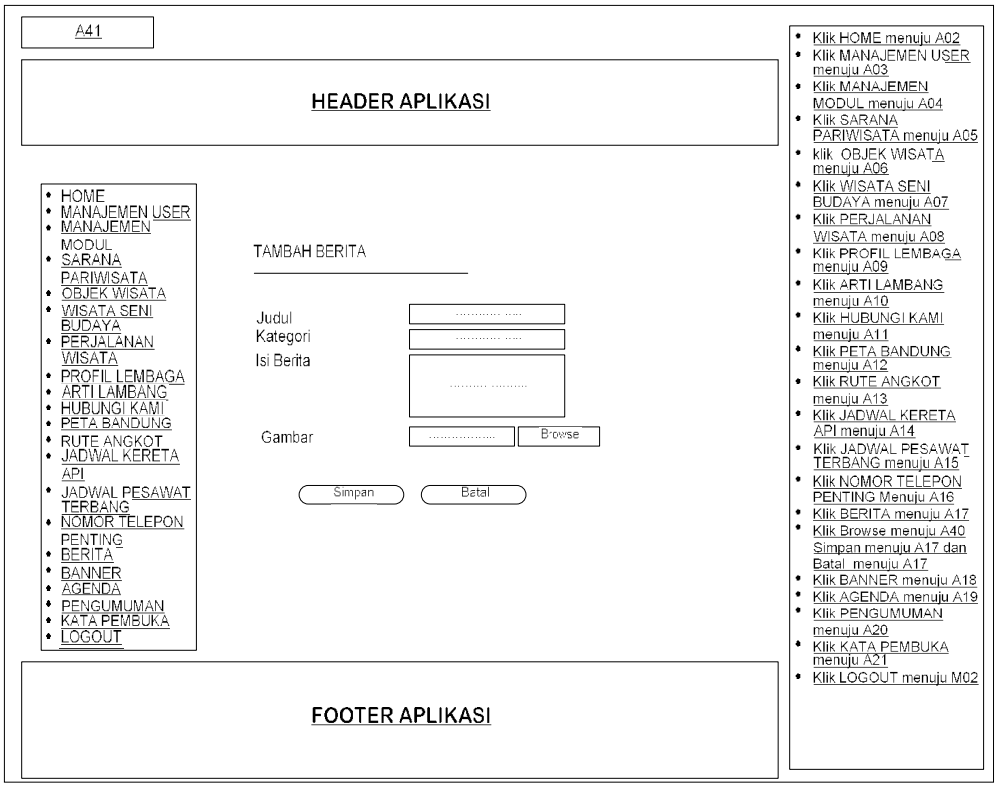
Gambar 3.44 Tampilan Tambah Perjalanan Wiata



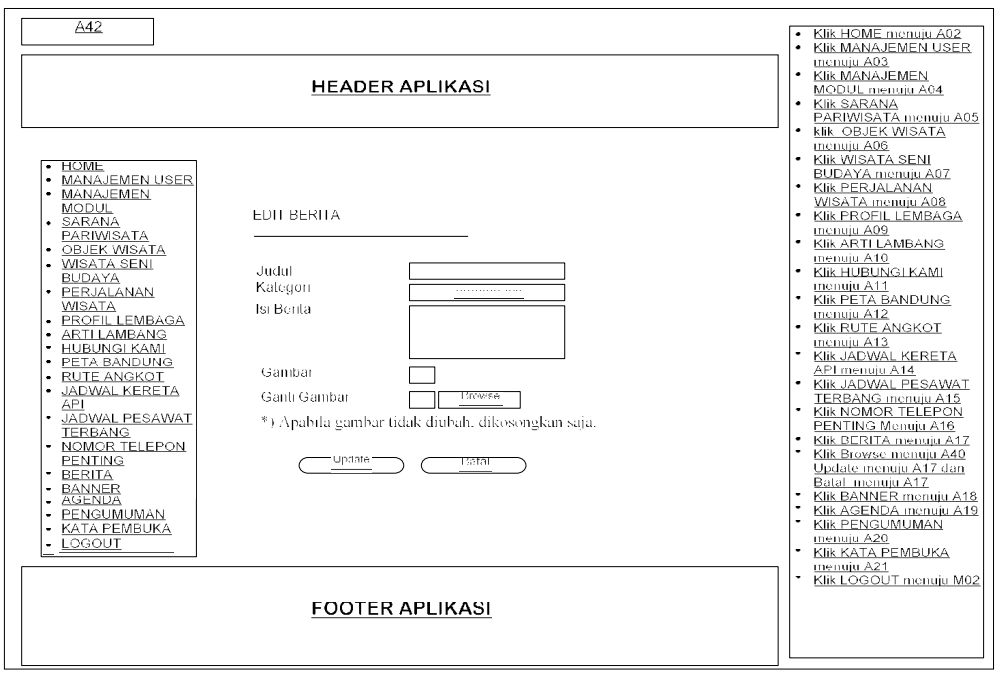
Gambar 3.45 Tampilan Edit Perjalanan Wisata



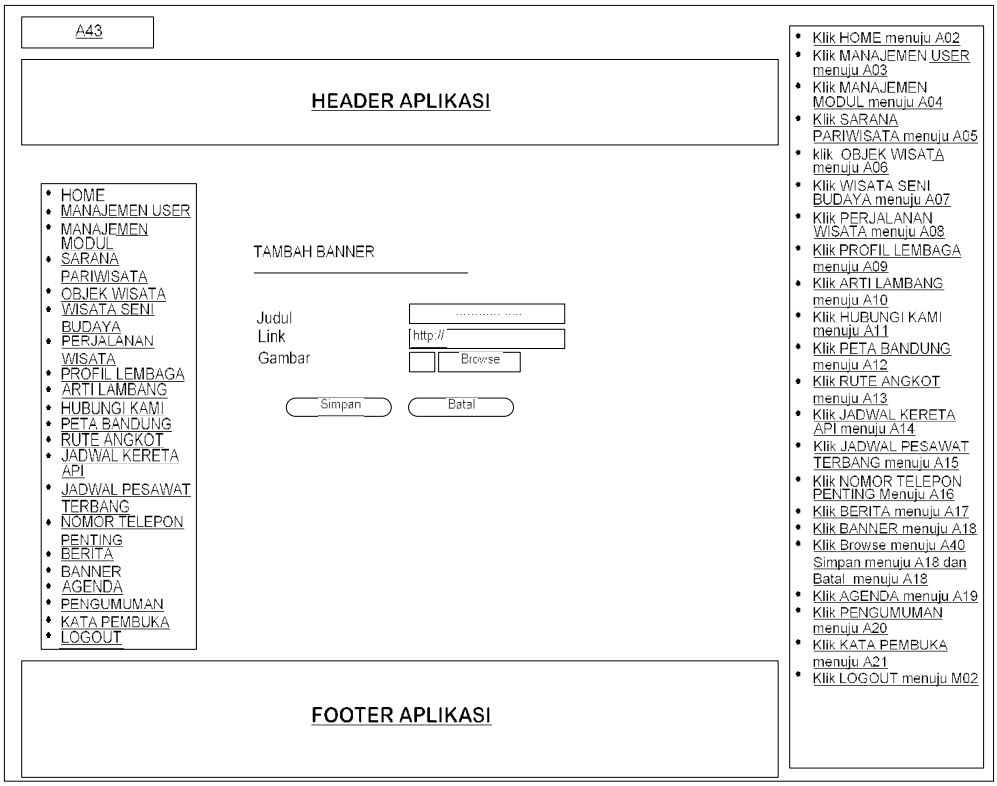
Gambar 3.46 Tampilan Browse



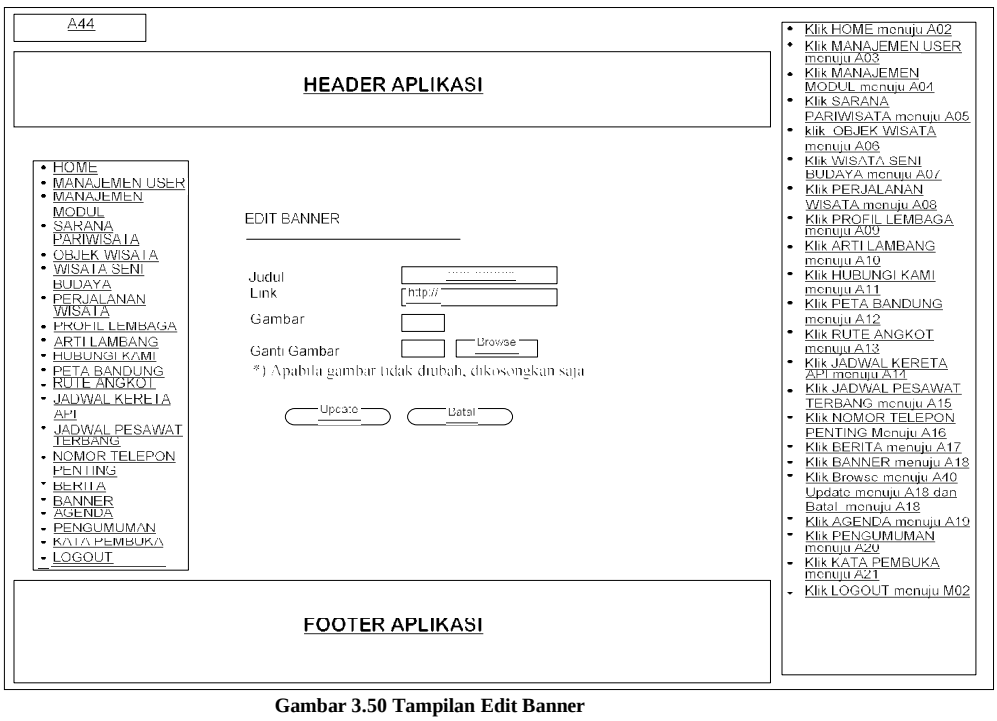
Gambar 3.47 Tampilan Tambah Berita



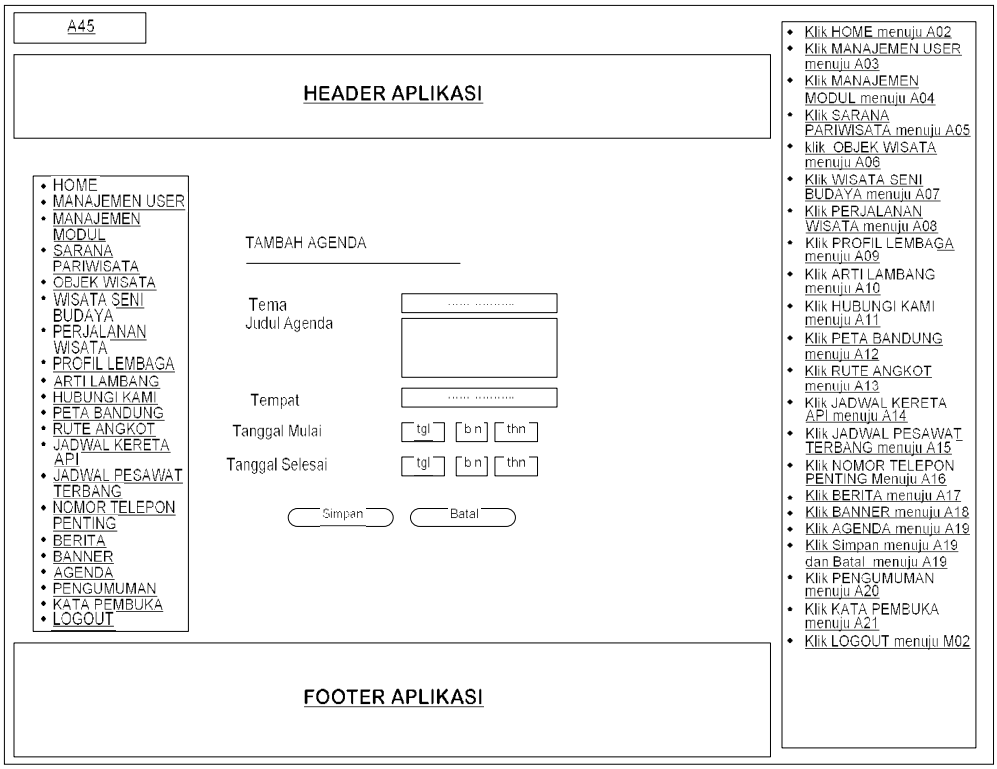
Gambar 3.48 Tampilan Edit Berita



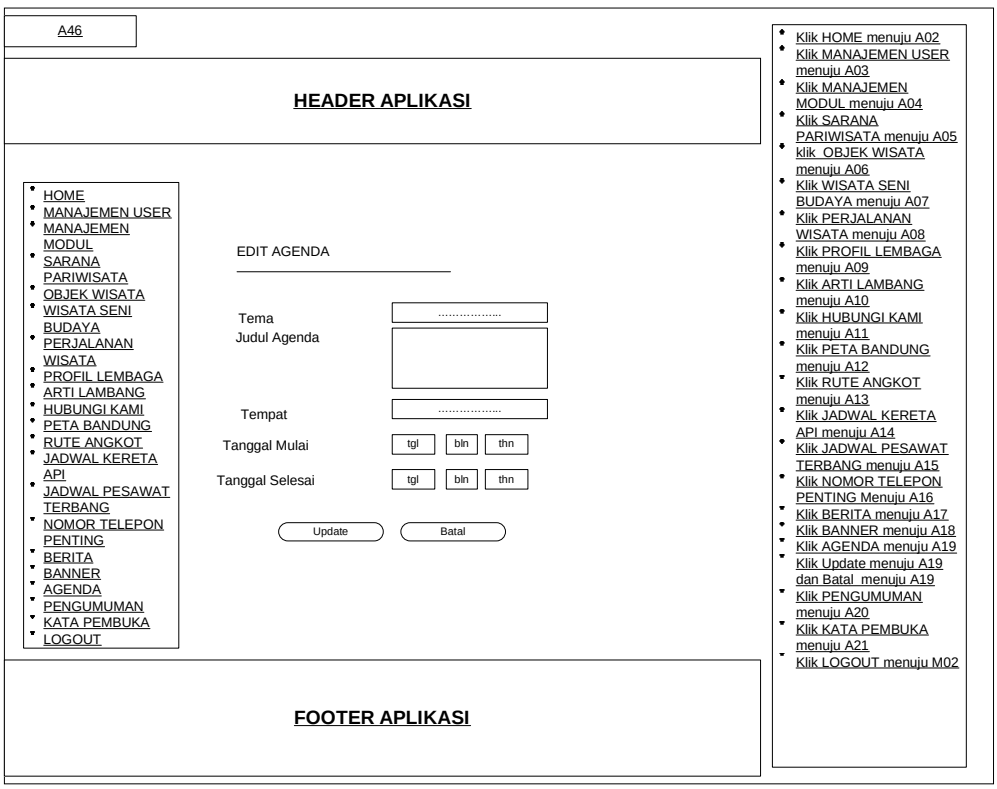
Gambar 3.49 Tampilan Tambah Banner



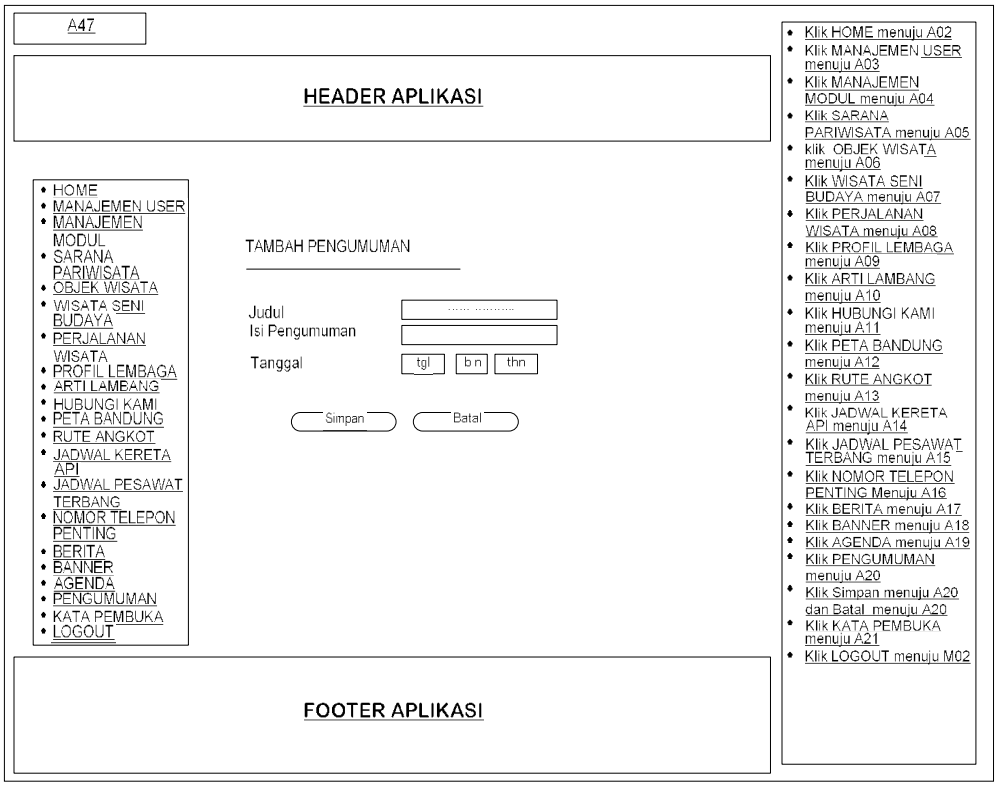
Gambar 3.50 Tampilan Edit Banner



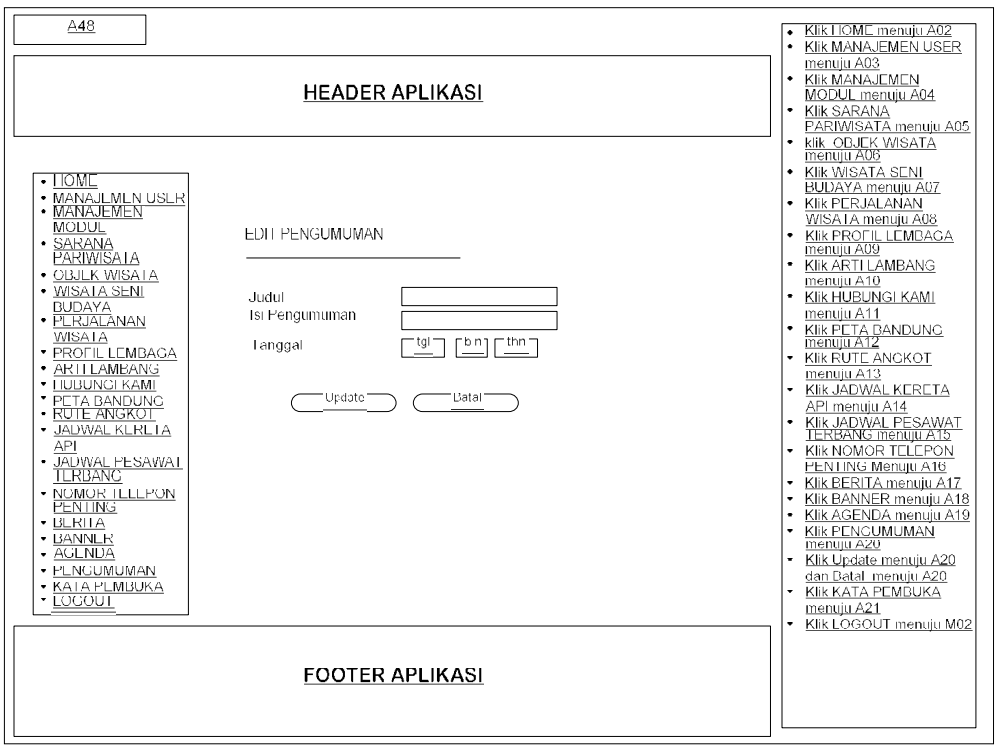
Gambar 3.51 Tampilan Tambah Agenda



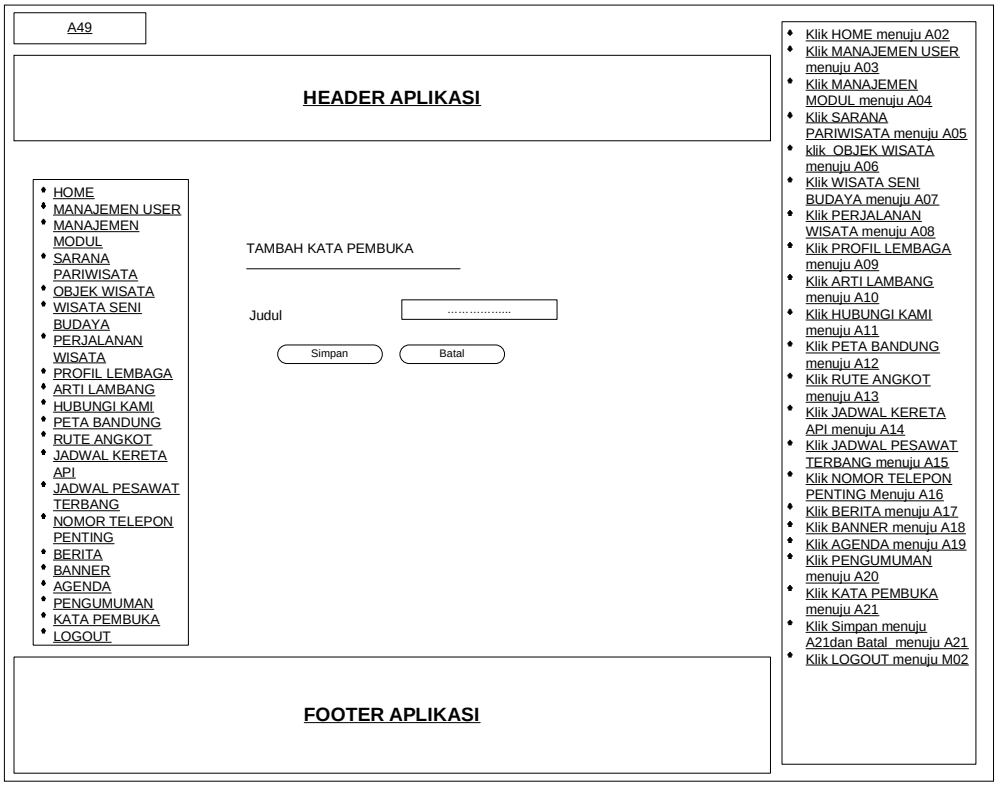
Gambar 3.52 Tampilan Edit Agenda



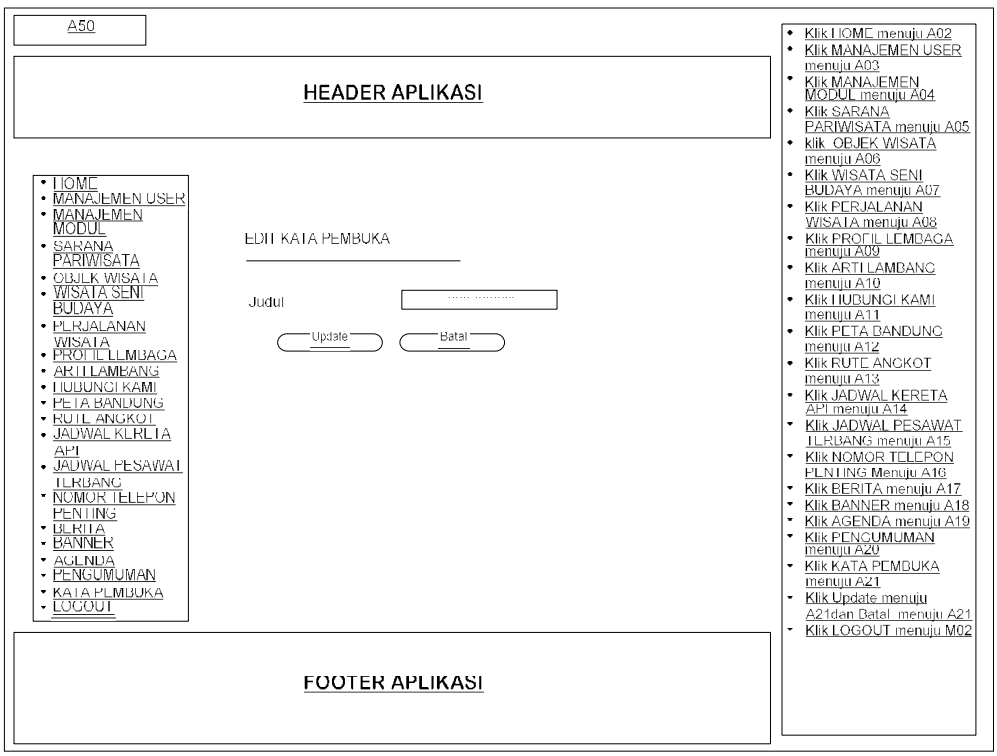
Gambar 3.53 Tampilan Tambah Pengumuman



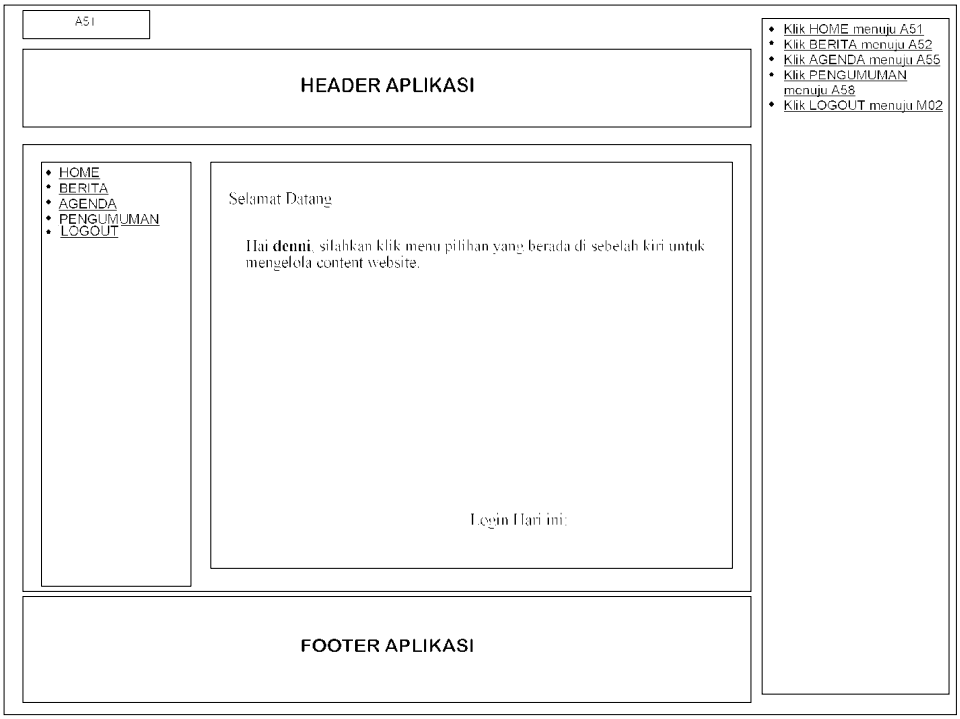
Gambar 3.54 Tampilan Edit Pengumuman



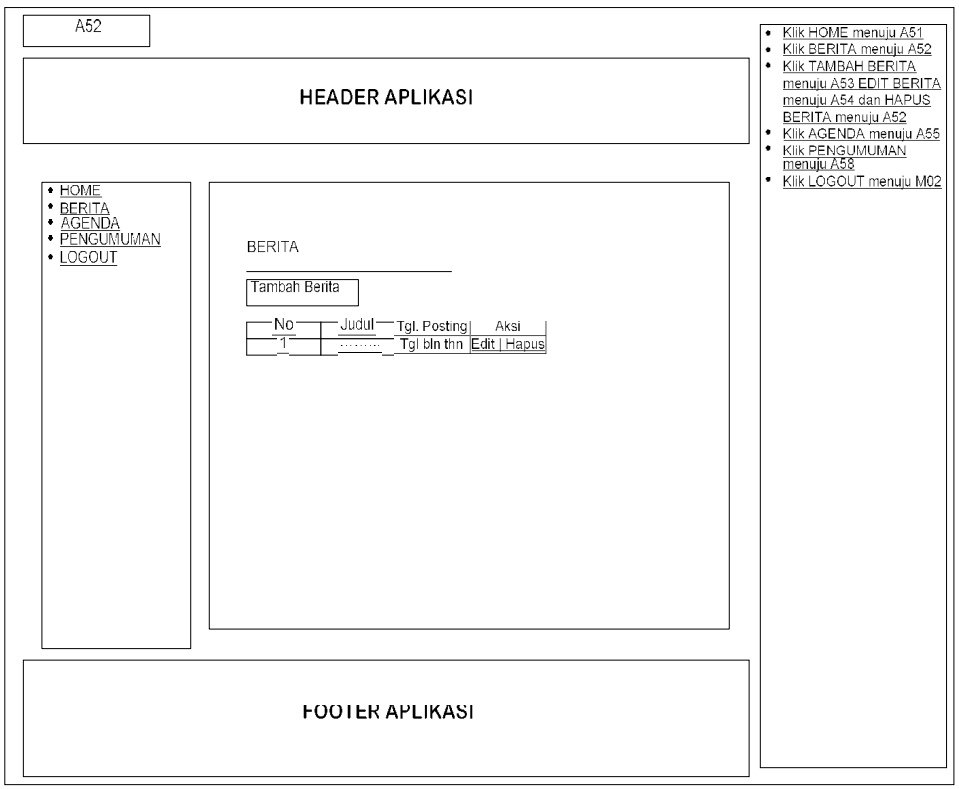
Gambar 3.55 Tampilan Tambah Kata Pembuka



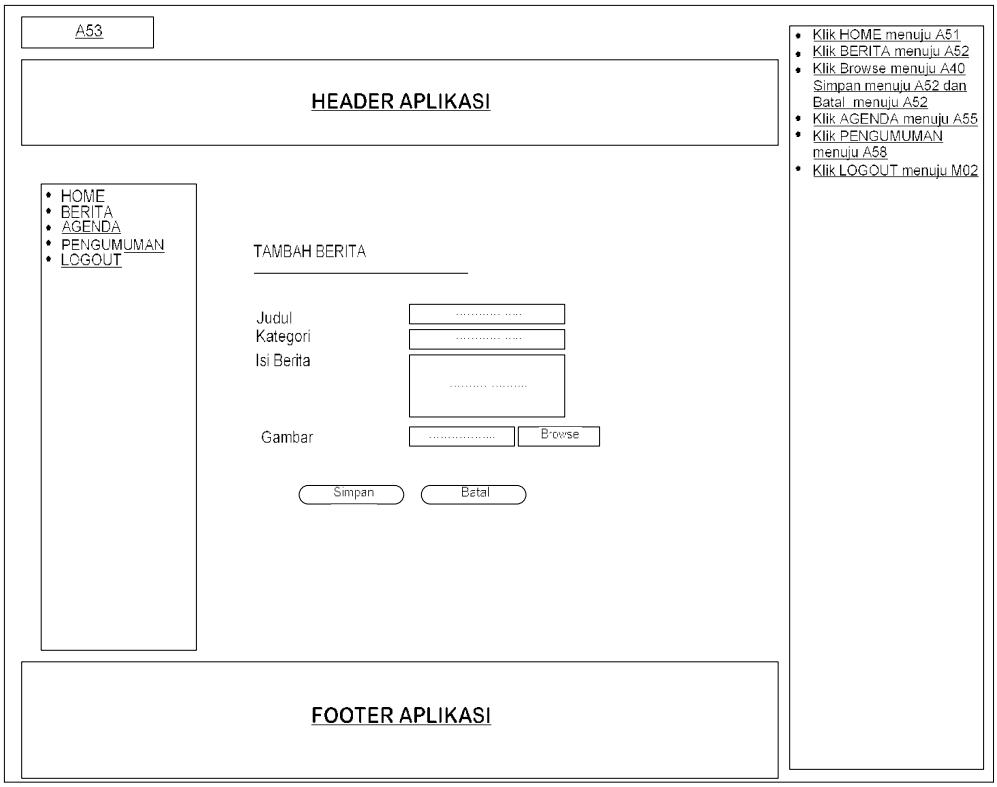
Gambar 3.56 Tampilan Edit Kata Pembuka



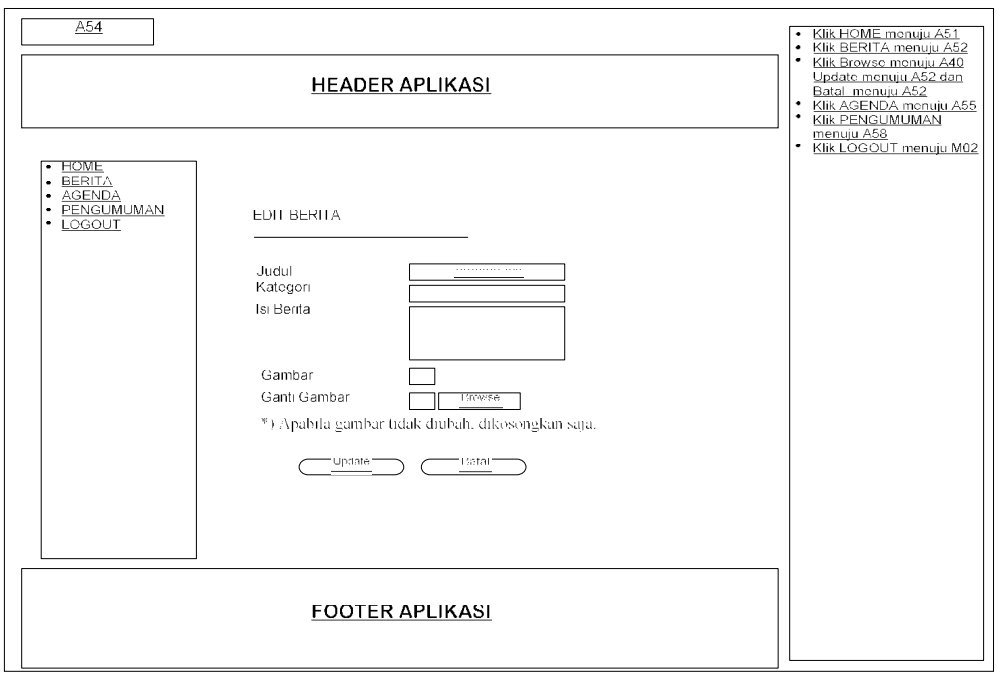
Gambar 3.57 Tampilan Home User (denni)



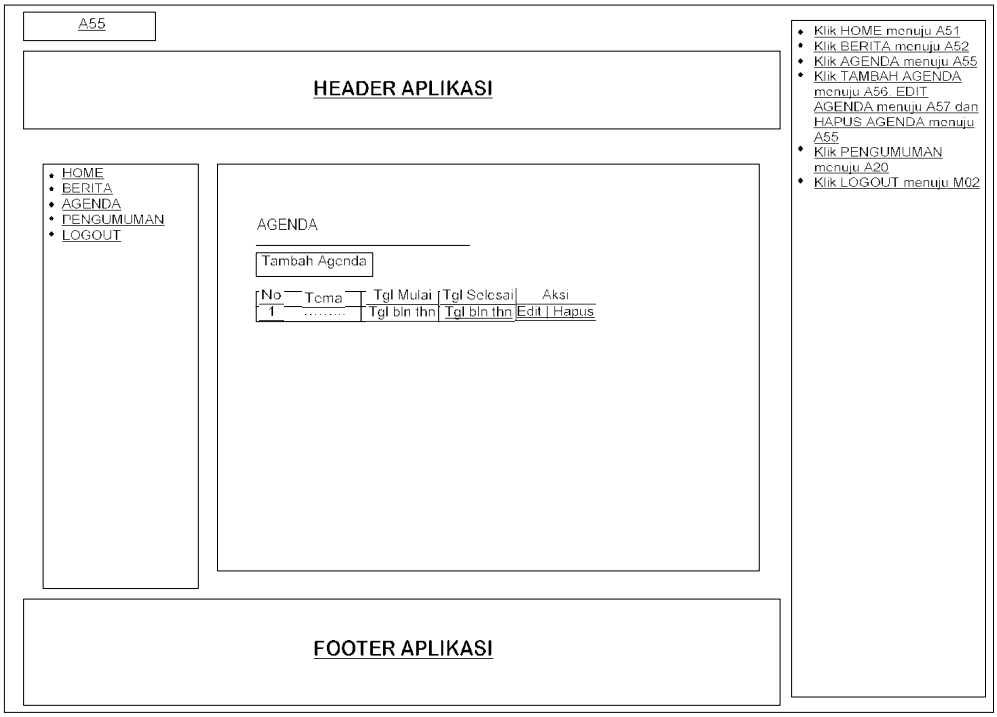
Gambar 3.58 Tampilan Berita User (denni)



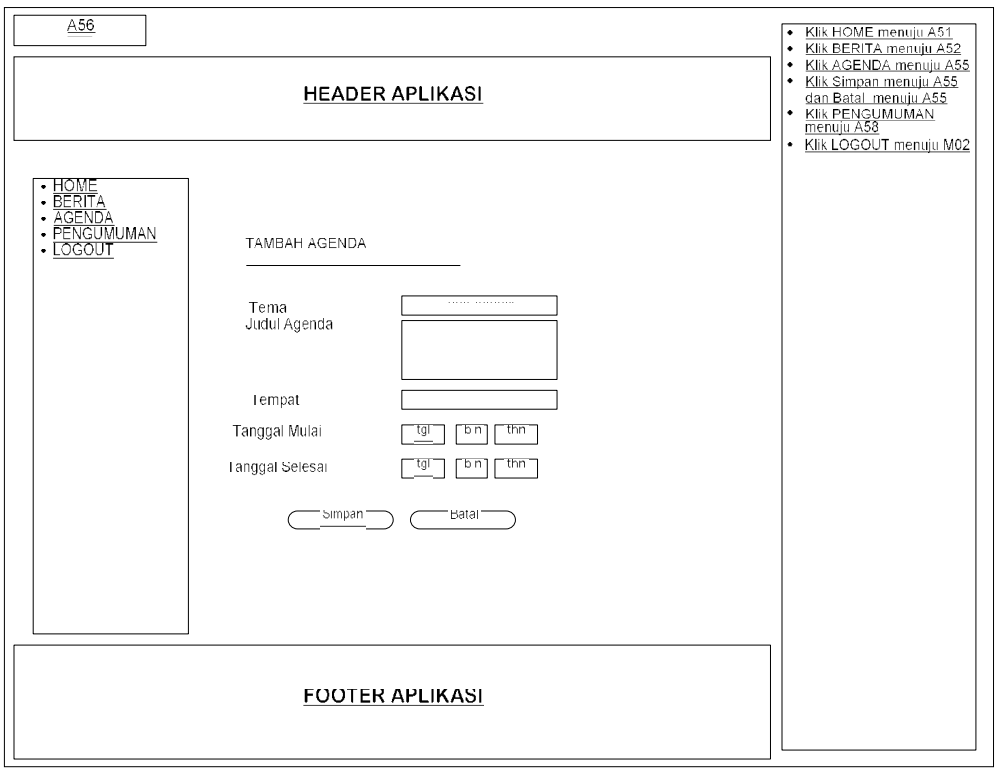
Gambar 3.59 Tampilan Tambah Berita



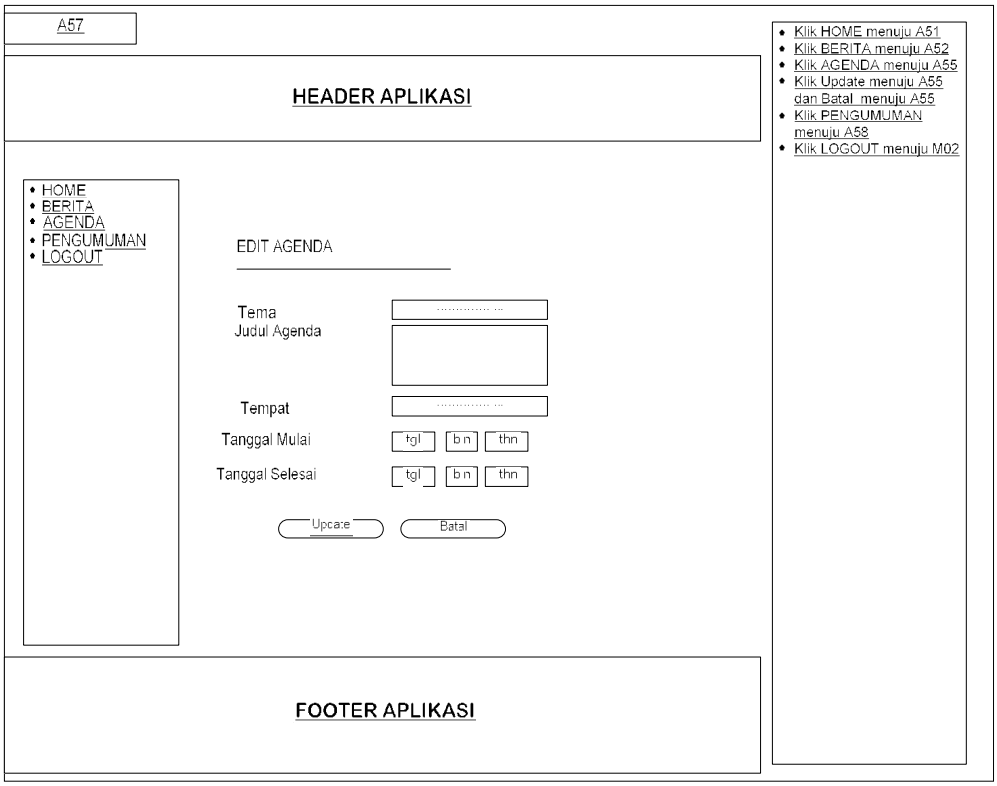
Gambar 3.60 Tampilan Edit Berita



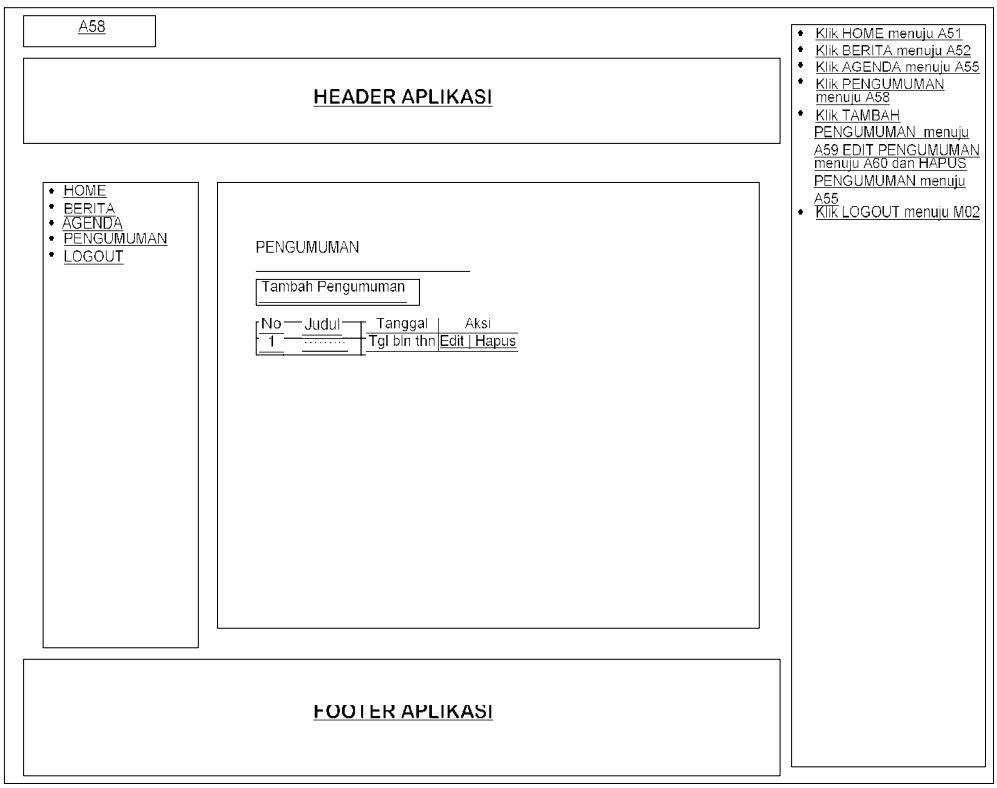
Gambar 3.61Tampilan Agenda



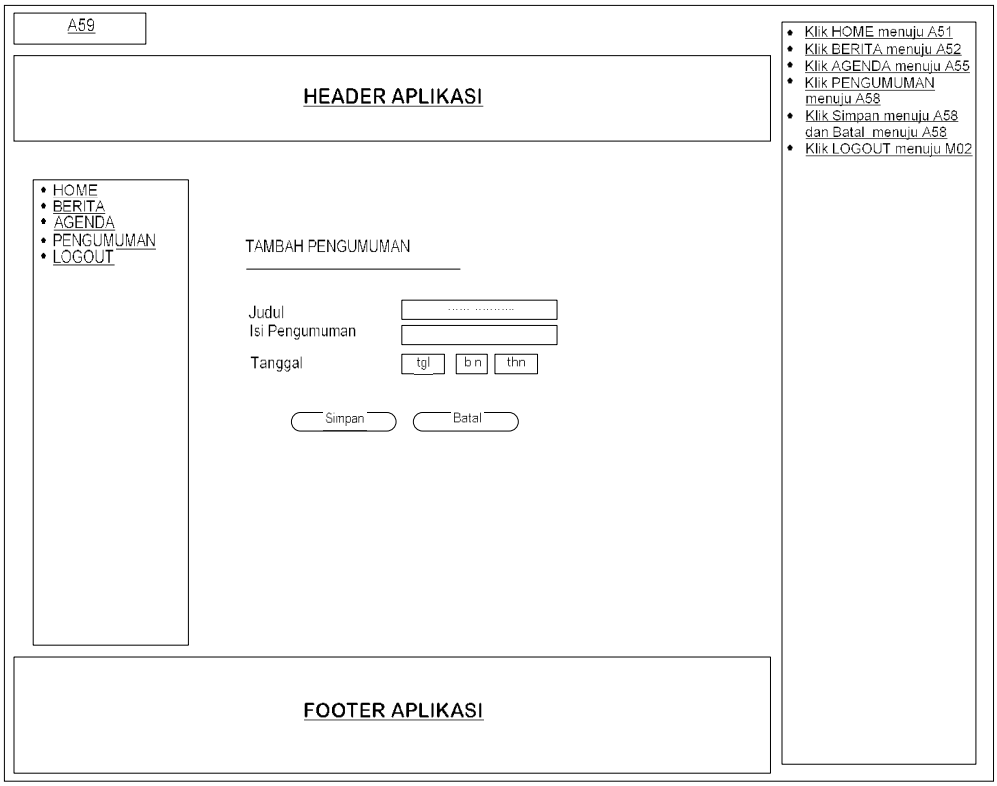
Gambar 3.62 Tampilan Tambah Agenda



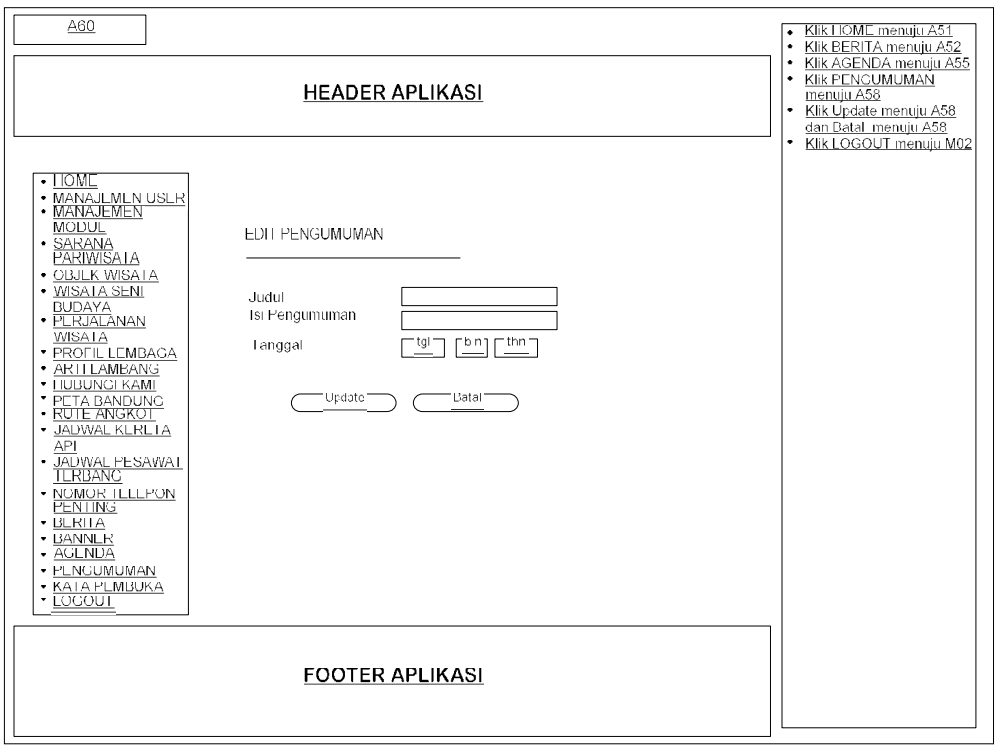
Gambar 3.63 Tampilan Edit Agenda



Gambar 3.64 Tampilan Pengumuman



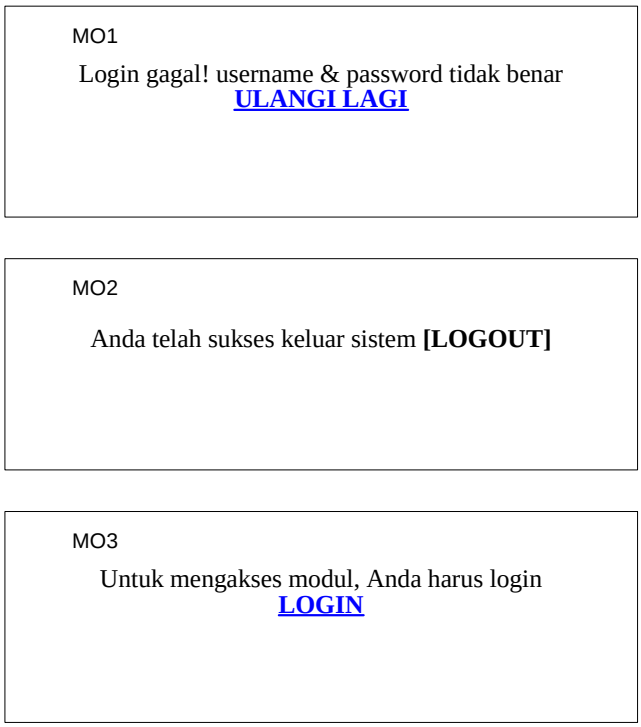
Gambar 3.65 Tampilan Tambah Pengumuman



Gambar 3.66 Tampilan Edit Pengumuman

3.2.5.2 Perancangan Pesan

Berikut ini adalah perancangan pesan yang ada pada aplikasi website Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung.



Gambar 3.67 Tampilan Pesan

3.2.5.3 Jaringan Semantik

Jaringan semantik merupakan alat efektif untuk merepresentasikan pemetaan data, yang bertujuan mencegah terjadinya duplikasi data.

Untuk penjelasan dari jaringan semantik yang ada dibawah ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Jaringan Semantik Admin

A01 : Menu Administrator Login

A02 : Menu Awal Admin (*home admin*)

A03 : Menu Manajemen *user*

A04 : Menu Manajemen Modul

A05 : Menu Sarana Pariwisata

A06 : Menu Objek Wisata

A07 : Menu Wisata Seni Budaya

A08 : Menu Perjalanan Wisata

A09 : Menu Profil Lembaga

A10 : Menu Arti Lambang

A11 : Menu Hubungi Kami

A12 : Menu Peta Bandung

A13 : Menu Rute Angkot

A14 : Menu Jadwal Kereta Api

A15 : Menu Jadwal Pesawat Terbang

A16 : Menu Nomor Telepon Penting

A17 : Menu Berita Admin

A18 : Menu Banner

A19 : Menu Agenda Admin

A20 : Menu Pengumuman Admin

A21 : Menu kata Pembuka

A22 : Menu Tambah User

A23 : Menu Edit User

A25 : Menu Tambah Modul

A26 : Menu Edit Modul

A28 : Menu Tambah Sarana Pariwisata

A29 : Menu Edit Sarana Pariwisata

A31 : Menu Tambah Objek Wisata

A32 : Menu Edit Objek Wisata

A34 : Menu Tambah Wisata Seni Budaya

A35 : Menu Edit Wisata Seni Budaya

A37 : Menu Tambah Objek Wisata

A38 : Menu Edit Objek Wisata

A40 : Menu Browse

A41 : Menu Tambah Berita

A42 : Menu Edit Berita

A43 : Menu Tambah Banner

A44 : Menu Edit Banner

A45 : Menu Tambah Agenda

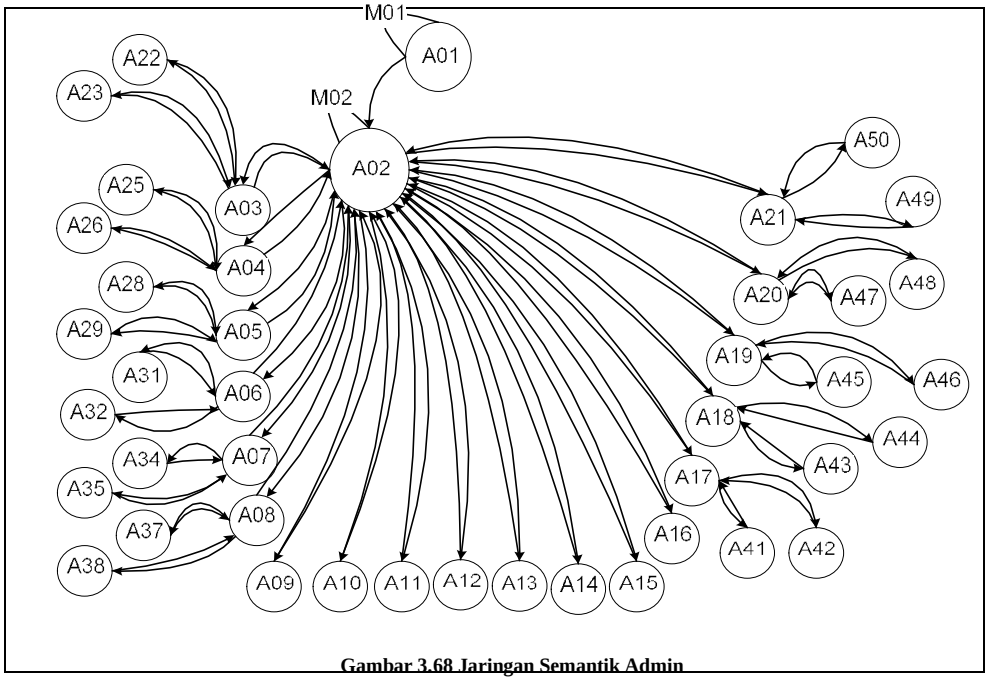
A46 : Menu Edit Agenda

A47 : Menu Tambah Pengumuman

A48 : Menu Edit Pengumuman

A49 : Menu Tambah Kata Pembuka

A50 : Menu Edit Kata Pembuka



Gambar 3.68 Jaringan Semantik Admin

2. Jaringan Semantik User

A51 : Menu Awal User(*home user*)

A52 : Menu Berita *User*

A53 : Menu Tambah Berita

A54 : Menu Edit Berita

A55 : Menu Agenda *User*

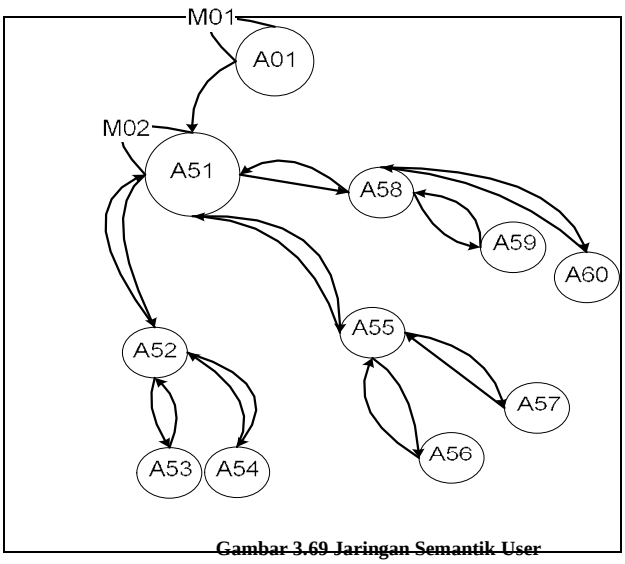
A56 : Menu Tambah Agenda

A57 : Menu Edit Agenda

A58 : Menu Pengumuman *User*

A59 : Menu Tambah Pengumuman

A60 : Menu Edit Pengumuman

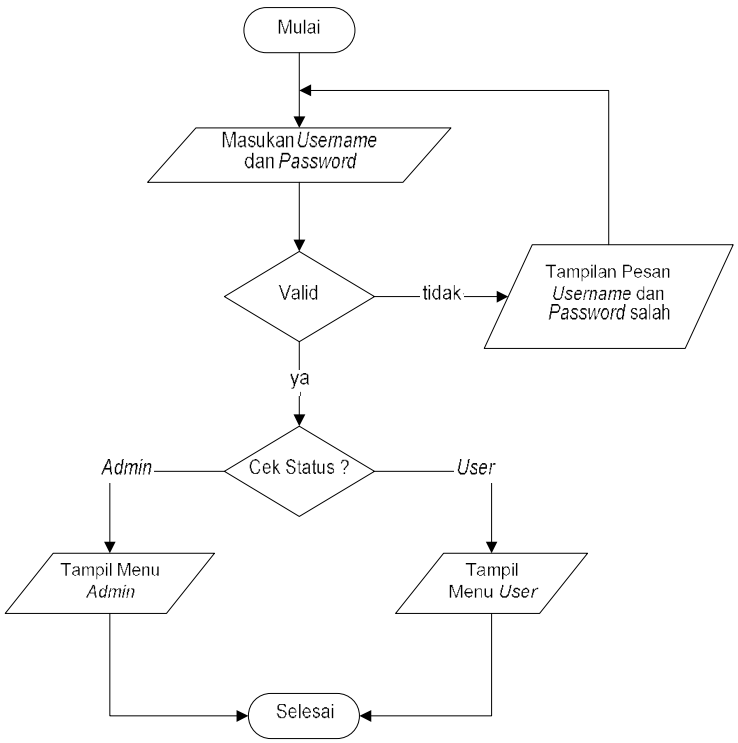


Gambar 3.69 Jaringan Semantik User

3.2.6 Perancangan Prosedural

Perancangan program akan menjelaskan tenta ng bagaimana program aplikasi berjalan. Perancangan prosedural digambarkan dalam bentuk *flow chart*.

1. Prosedural Login Administrator



Gambar 3.70 Prosedural Login Administrator

3.3 Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin, serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya. Seluruh kode program yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi *Website* Dinas Kepariwiataan dan Kebudayaan Kota Bandung yaitu menggunakan *PHP*.

3.3.1 Perangkat Lunak Pembangun

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer yang digunakan untuk membangun Aplikasi *Website* Dinas Kepariwiataan dan Kebudayaan Kota Bandung adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi *Windows XP*.
2. *WAMP Server* untuk *local* internet dan penyimpanan *database*.
3. *Macromedia Dreamweaver* 8 untuk penulisan kode program.
4. *Mozilla Firefox* sebagai *browser*.

3.3.2 Perangkat Keras Pembangun

Kebutuhan minimum perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat adalah perangkat keras komputer PC *kompatibel* dengan spesifikasi yang disebutkan dibawah ini. Semakin tinggi spesifikasi komputer yang digunakan untuk menjalankan aplikasi, akan semakin baik. Kebutuhan minimumnya yaitu :

a. Processor : Intel Pentium IV 2.0Ghz
b. Memory : RAM DDR 256 MB

c. Harddisk minimal 20GB

d. VGA Card 64 MB

e. Keyboard dan Mouse

f. Kartu jaringan (*Ethernet Card*)

3.3.3 Implementasi Pengguna

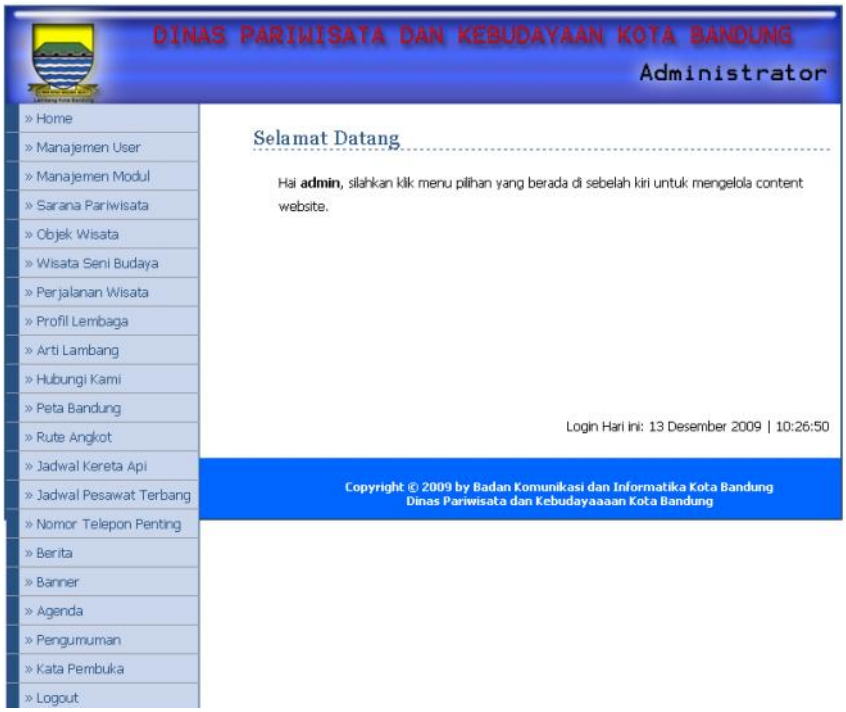
Pengguna atau *user* dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat dalam Aplikasi *Website* Dinas Kepariwiataan dan Kebudayaan Kota Bandung, beserta karakteristiknya. Sistem yang sedang berjalan melibatkan tiga orang pengguna, yaitu : *Admin, User* dan Pengunjung.

3.3.4 Implementasi Antarmuka

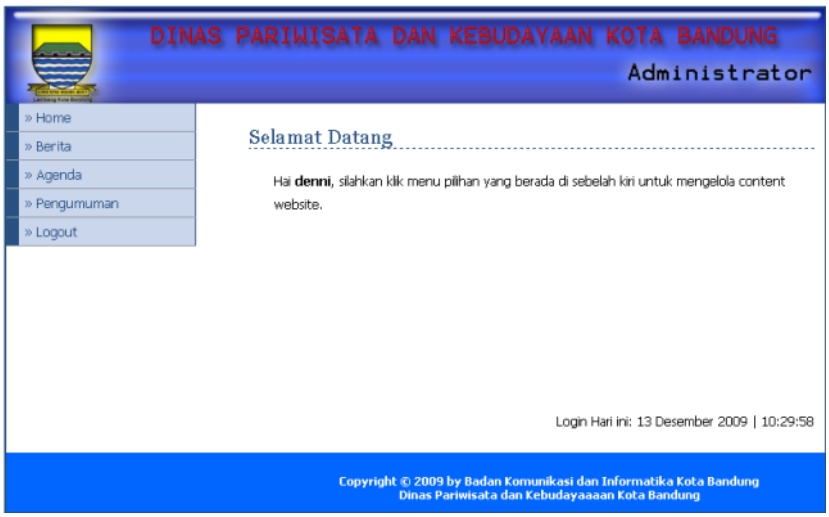
Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka untuk *Admin,dan User*.



Gambar 3.71 Tampilan Menu Login



Gambar 3.72 Tampilan Menu Admin



Gambar 3.73 Tampilan Menu User

Login gagal! username & password tidak benar
ULANGI LAGI

gambar 3.74 Pesan Gagal Login 1

Anda telah sukses keluar sistem [LOGOUT]

Gambar 3.75 Pesan Logout

Untuk mengakses modul, Anda harus login
LOGIN

Gambar 3.76 Pesan Akses Login



Gambar 3.77 Tampilan Manajemen User

Modul

Tambah Modul

NO	NAMA MODUL	LINK	PUBLISH	AKTIF	STATUS	AKSI
1	Manajemen User	?module=user	N	Y	admin	Edit | Hapus
2	Manajemen Modul	?module=modul	N	Y	admin	Edit | Hapus
3	Sarana Pariwisata	?module=saranapariwisata	Y	Y	admin	Edit | Hapus
4	Objek Wisata	?module=objekwisata	Y	Y	admin	Edit | Hapus
5	Wisata Seni Budaya	?module=wisataseni budaya	Y	Y	admin	Edit | Hapus
6	Perjalanan Wisata	?module=perjalananwisata	Y	Y	admin	Edit | Hapus
7	Profil Lembaga	?module=profil	Y	Y	admin	Edit | Hapus
7	Arti Lambang	?module=artilambang	Y	Y	admin	Edit | Hapus
8	Hubungi Kami	?module=hubungi	Y	Y	admin	Edit | Hapus
10	Peta Bandung	?module=petabdg	N	Y	admin	Edit | Hapus
11	Rute Angkot	?module=ruteangkot	N	Y	admin	Edit | Hapus
12	Jadwal Kereta Api	?module=jdwlka	N	Y	admin	Edit | Hapus
13	Jadwal Pesawat Terbang	?module=jdwlpt	N	Y	admin	Edit | Hapus
14	Nomor Telepon Penting	?module=notelp	N	Y	admin	Edit | Hapus
15	Berita	?module=berita	Y	Y	user	Edit | Hapus
16	Banner	?module=banner	N	Y	admin	Edit | Hapus
17	Agenda	?module=agenda	Y	Y	user	Edit | Hapus
18	Pengumuman	?module=pengumuman	Y	Y	user	Edit | Hapus
19	Kata Pembuka	?module=katapembuka	N	Y	admin	Edit | Hapus

Gambar 3.78 Tampilan Manajemen Modul



Gambar 3.79 Tampilan Menu Sarana Pariwisata



Gambar 3.80 Tampilan Menu Objek Wisata



Gambar 3.81 Tampilan Perjalanan Wisata



Gambar 3.82 Tampilan Wisata Seni budaya



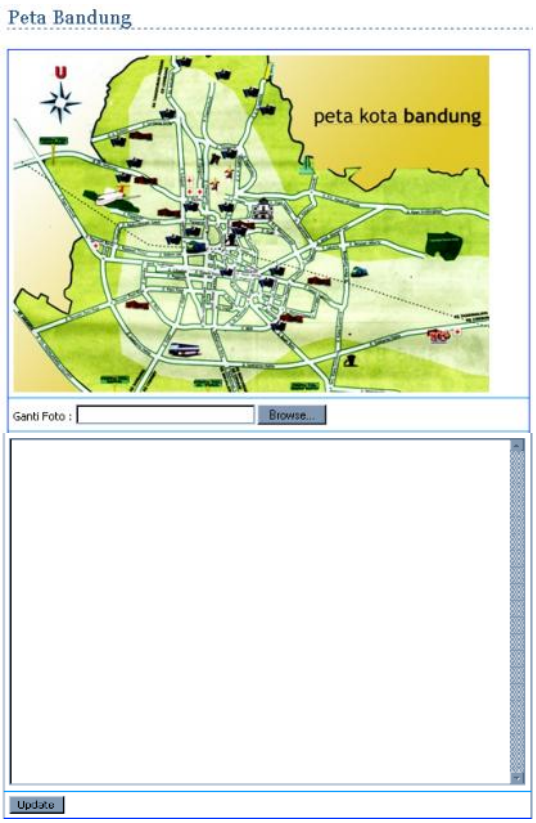
Gambar 3.83 Tampilan Profil Lembaga



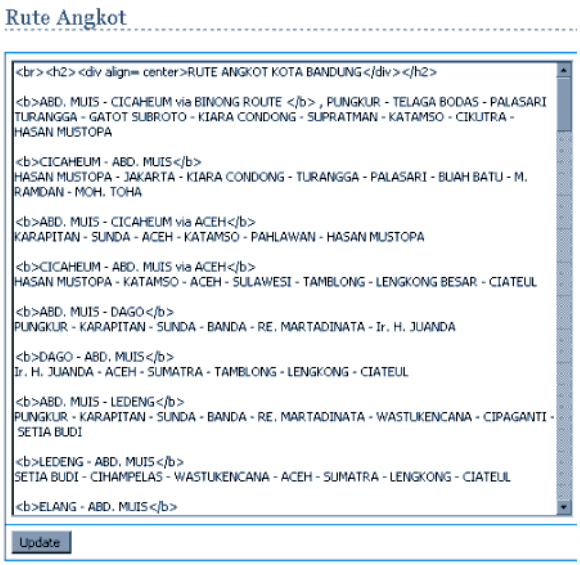
Gambar 3.84 Tampilan Arti Lambang



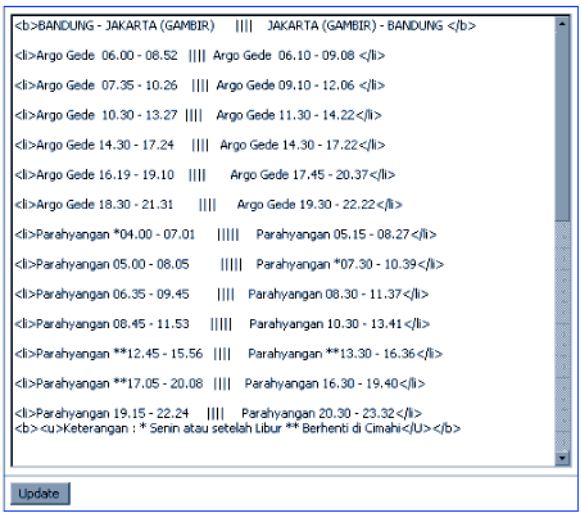
Gambar 3.85 Tampilan Hubungi Kami



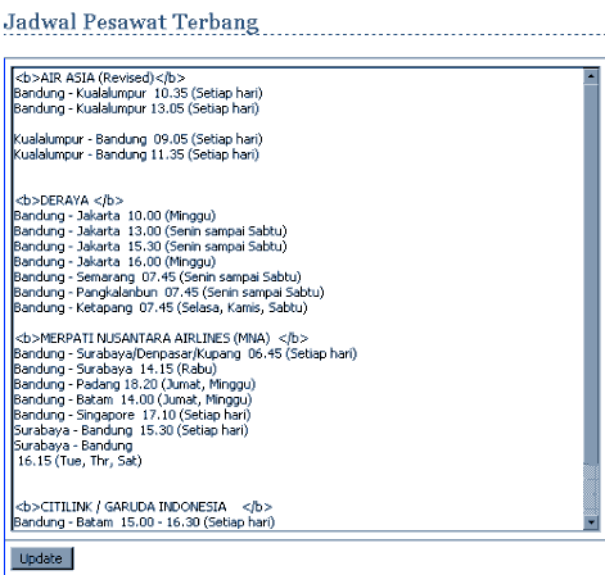
Gambar 3.86 Tampilan Peta Bandung



Gambar 3.87 Tampilan Rute Angkot



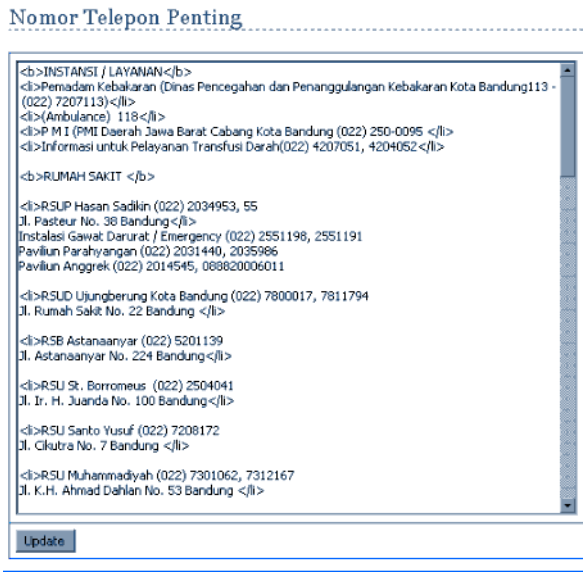
Gambar 3.88 Tampilan Jadwal Kereta Api



Gambar 3.89 Tampilan Jadwal Pesawat Terbang



Gambar 3.90 Tampilan Berita



Gambar 3.91 Tampilan Nomor Telepon Penting



Gambar 3.92 Tampilan Agenda



Gambar 3.93 Tampilan Banner



Gambar 3.94 Tampilan Kata Pembuka



Gambar 3.95 Tampilan Pengumuman