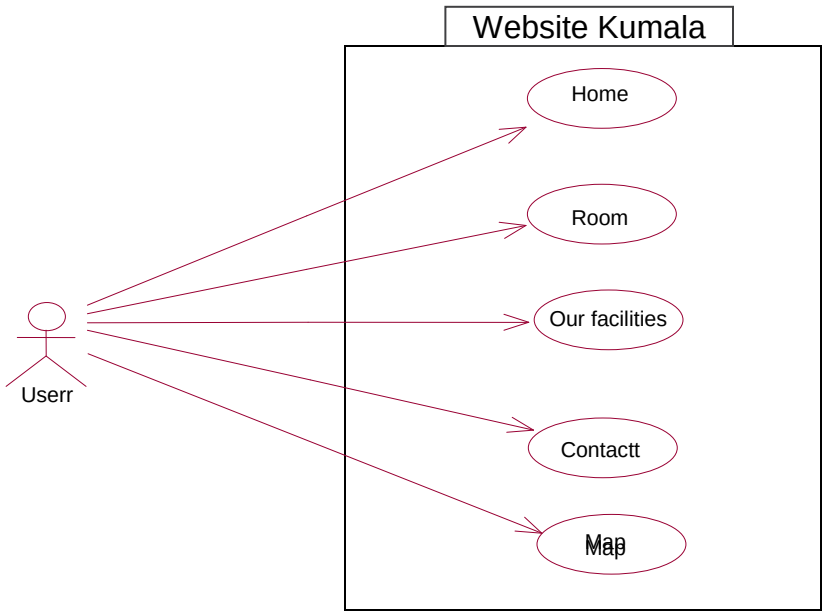
BAB III PEMBAHASAN

3.1 Pemodelan Sistem

3.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah model fungsional sebuah sistem yang menggunakan *actor* dan use case.



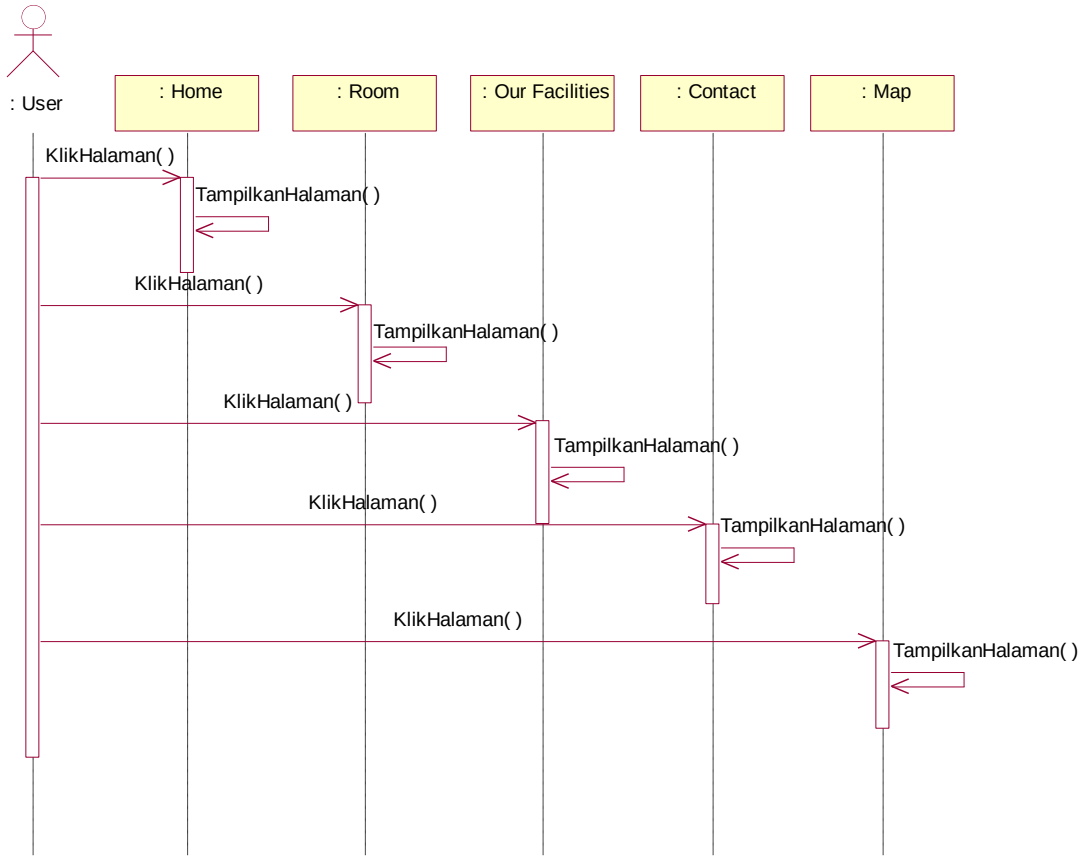
Gambar 3.1 Use Case Diagram

3.1.2 Skenario

Identifikasi		
Nomor	1	
Nama	Website Kumala	
Tujuan	Menampilkan informasi	
Deskripsi		
Tipe		
Aktor	User	
Skenario Utama		
Kondisi awal	User masuk ke website	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
User memilih salah satu menu		Menampilkan informasi yang dipilih user
Kondisi akhir	Sistem menampilkan informasi yang diinginkan oleh user	

Table 3.1 Skenario

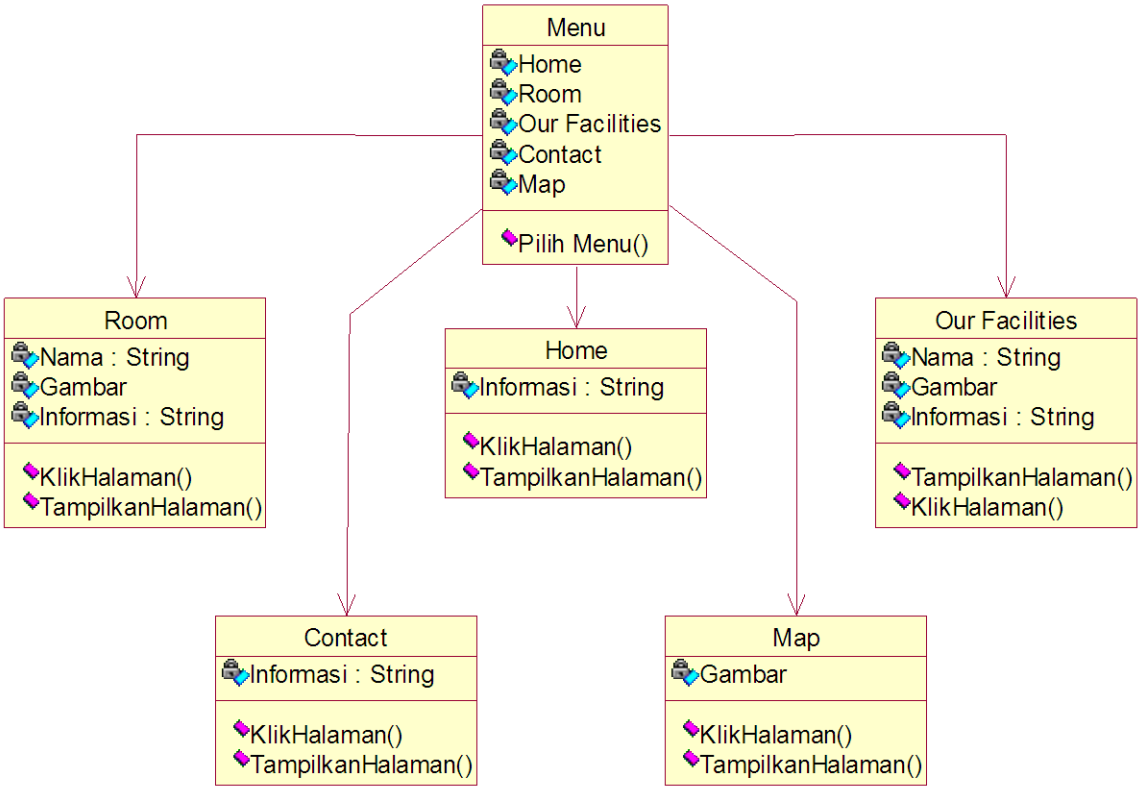
3.1.3 Dinamika Objek



Gambar 3.2 Dinamika Objek

- User mengklik halaman Home kemudian sistem akan menampilkan halaman Home.
- User mengklik halaman Room kemudian sistem akan menampilkan halaman Room.
- User mengklik halaman Our Facilities kemudian sistem akan menampilkan halaman Our Facilities.
- User mengklik halaman Contact kemudian sistem akan menampilkan halaman Contact.
- User mengklik halaman Map kemudian sistem akan menampilkan halaman Map.

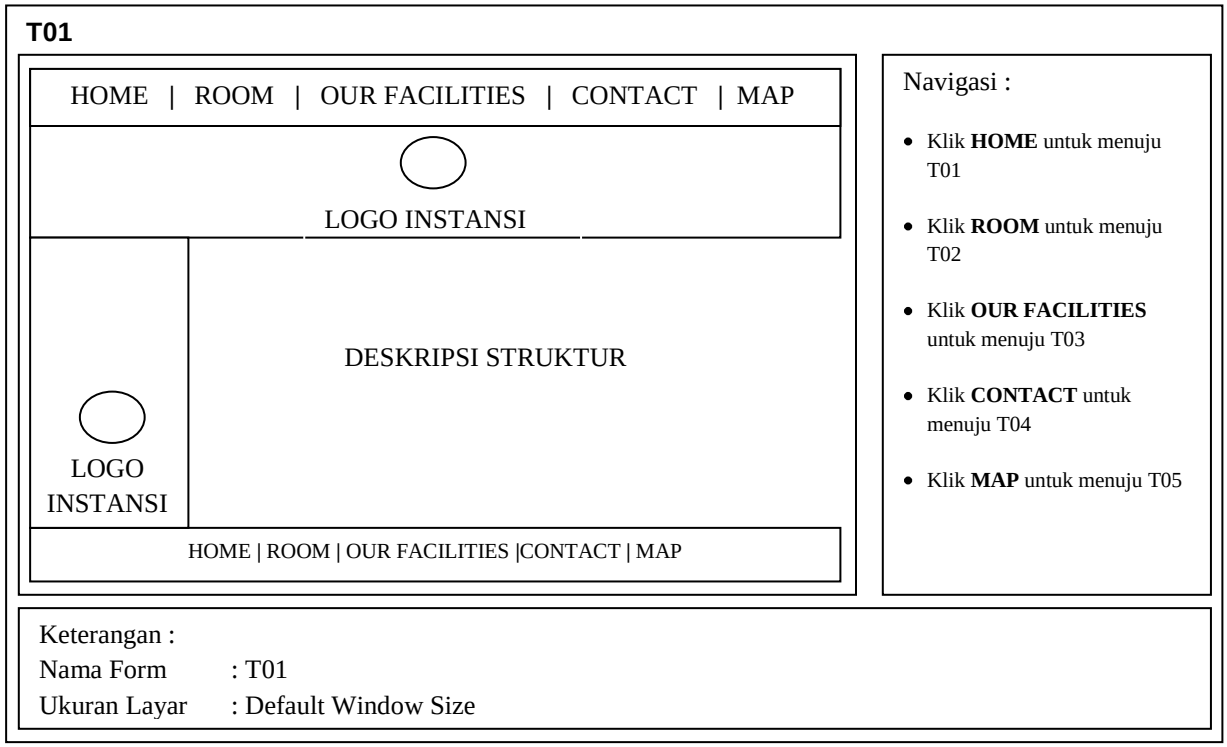
3.1.4 Class Diagram



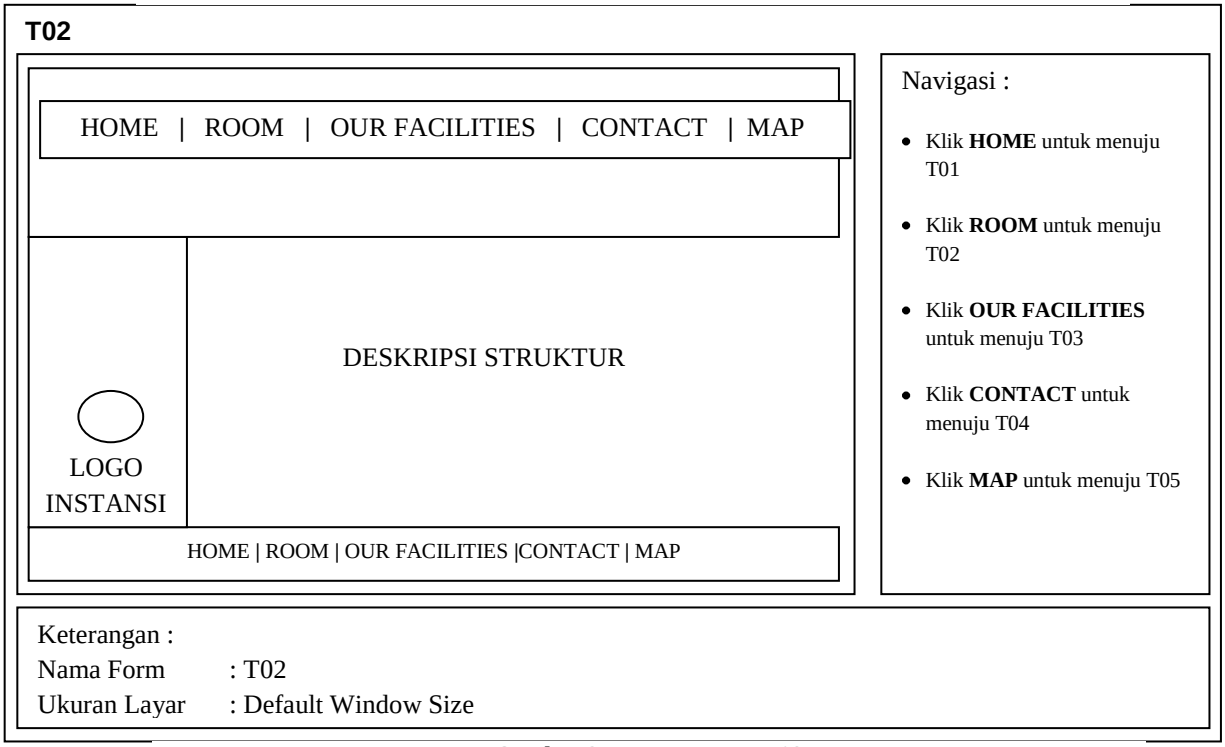
Gambar 3.3 Class Diagram

- Class Pengendai utama adalah **Menu**, yang memiliki 5 atribut yaitu class **Home**, class **Room**, class **Our Facilities**, class **Contact**, class **Map.**
- Class **Home** digunakan untuk menampilkan halaman **Home**.
- Class **Room** digunakan untuk menampilkan halaman **Room**.
- Class **Our Facilities** digunakan untuk menampilkan halaman **Our Facilities**.
- Class **Contact** digunakan untuk menampilkan halaman **Contact**.
- Class **Map** digunakan untuk menampilkan halaman **Map**.

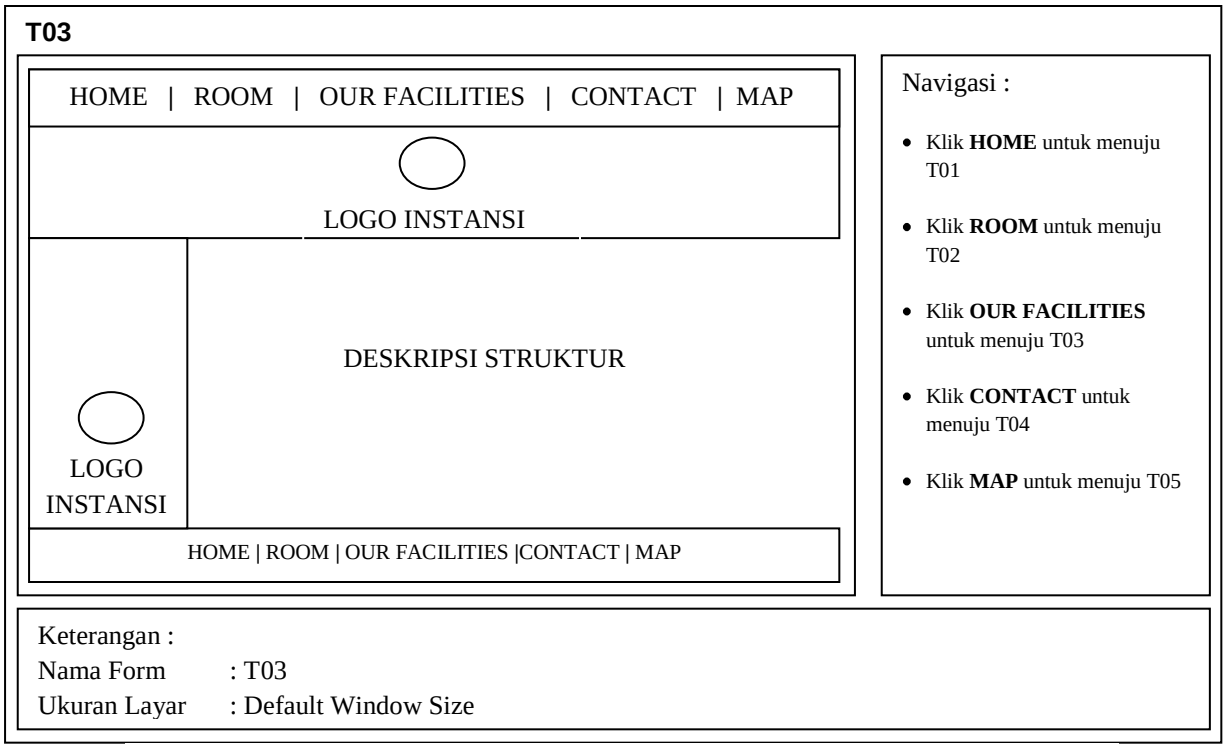
3.2 Perancangan Antarmuka



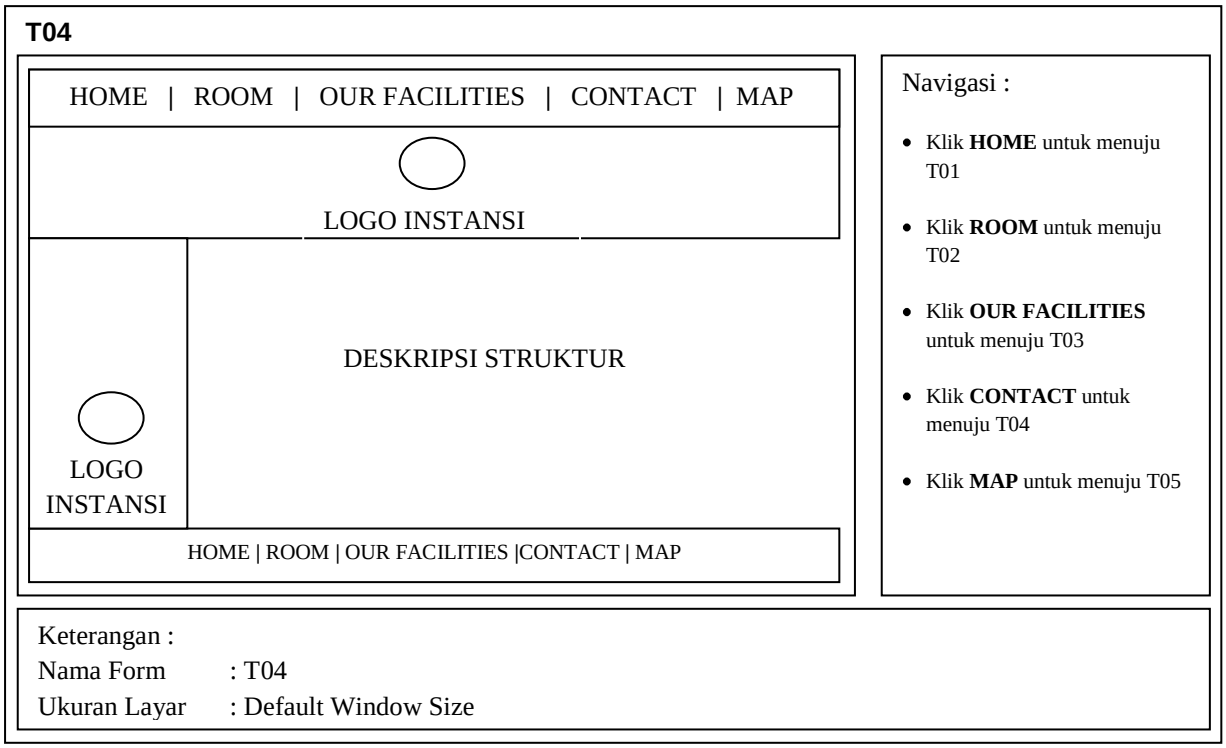
Gambar 3.4 Perancangan T01



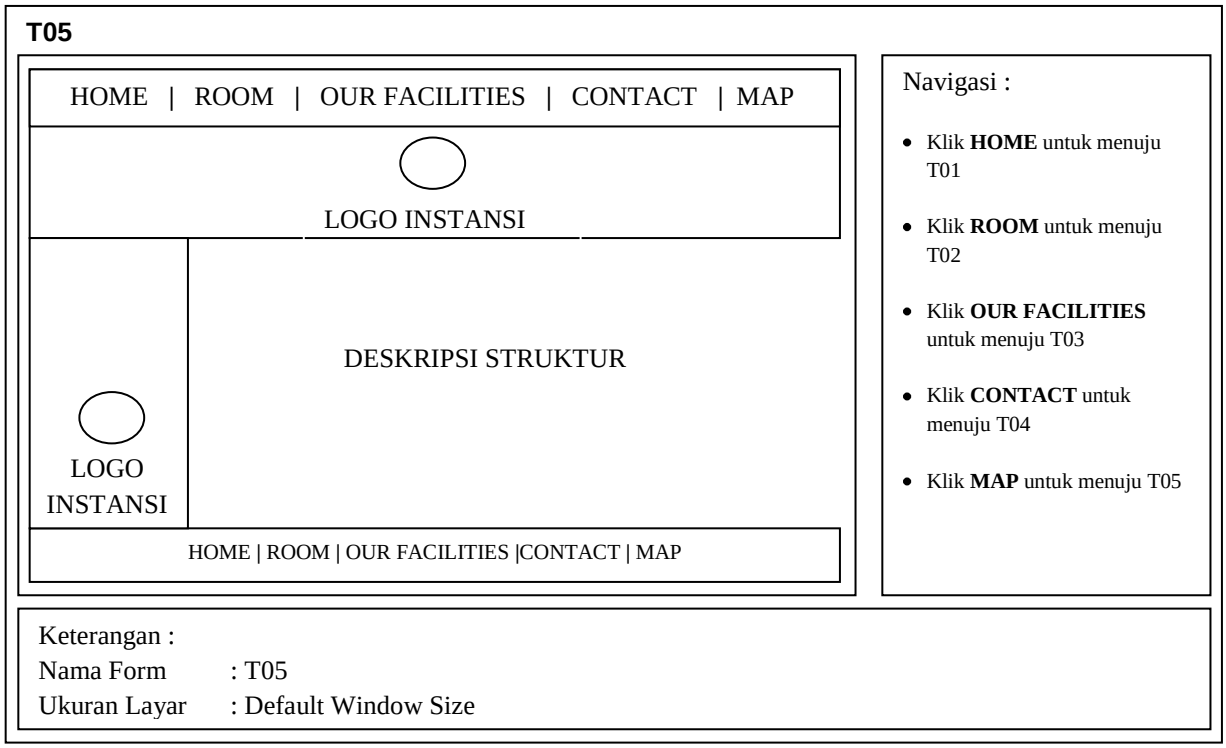
Gambar 3.5 Perancangan T02



Gambar 3.6 Perancangan T03

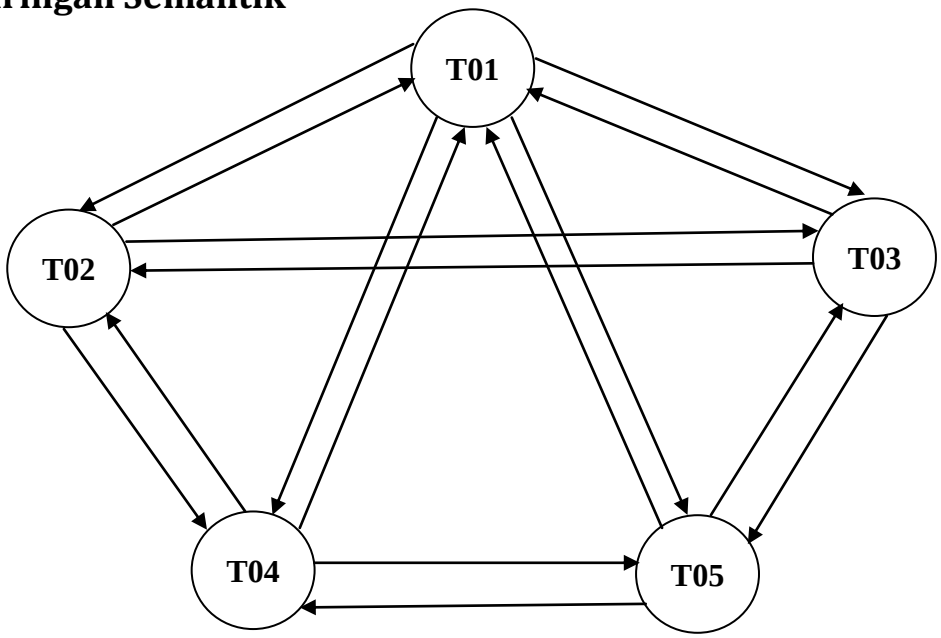


Gambar 3.7 Perancangan T04



Gambar 3.8 Perancangan T05

3.3 Jaringan Semantik



Gambar 3.9 Jaringan Semantik