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 mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3.2.Analisis Masalah

Dari hasil pengamatan diketahui bahwa jarang sekali sistem aplikasi pada suatu perangkat *mobile* yang menyediakan kumpulan informasi pariwisata dalam satu aplikasi *mobile*. Biasanya kebanyakan dari kumpulan informasi tersebut di sajikan dalam bentuk *web*.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut maka Penelitian ini akan mencoba membangun sebuah aplikasi *mobile* yang menyediakan berbagai informasi pariwisata di Kota Bandung menggunakan perangkat *Android* untuk mempermudah pengguna dalam mengakses informasi yang sudah disediakan oleh web yang menyediakan informasi yang berhubungan di bidangnya.

3.3.Proses Yang Terjadi Dalam Perangkat Lunak

Perangkat lunak dalam skripsi ini merupakan aplikasi *Wisata Backpacker* dengan menggunakan *HTTP Connection* untuk mengambil informasi yang *update* dari situs *web* yang merupakan pengolahan data.

Aplikasi ini akan menerima sebuah informasi dari *web*. Informasi yang di tampilkan dalam aplikasi ini akan sama dan update sesuai dengan *web*.

3.3.1. Keluaran Perangkat Lunak

Output yang diharapkan dari sistem ini adalah informasi yang dibutuhkan oleh pengguna setelah pengguna tersebut mencari informasi sesuai dengan kebutuhan yang diinginkanya.

3.4.Analisis Kebutuhan Fungsional Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik.

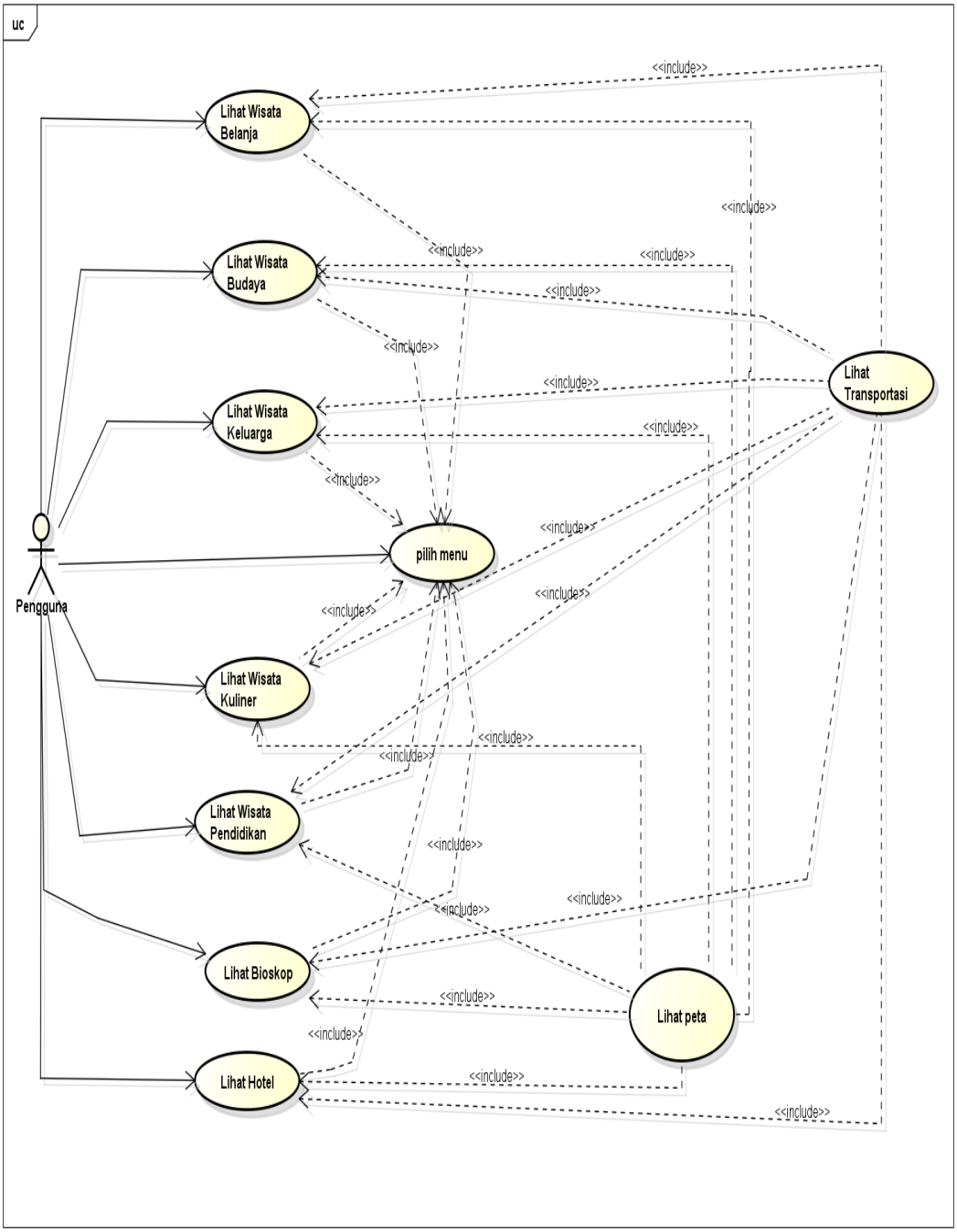
Analisis yang dilakukan dimodelkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Tahap-tahap pemodelan dalam analisis tersebut antara lain identifikasi aktor, *usecase diagram, skenario, activity diagram, sequence diagram, class diagram*.

3.5.Usecase Diagram

Pemodelan use case adalah pemodelan sistem dari perspektif pandangan pemakai akhir (end user). Model use case adalah pandangan dari luar sistem, sementara model rancangan adalah pandangan dari dalam. Model use case menangkap penggunaan-penggunaan sistem, sedangkan model rancangan

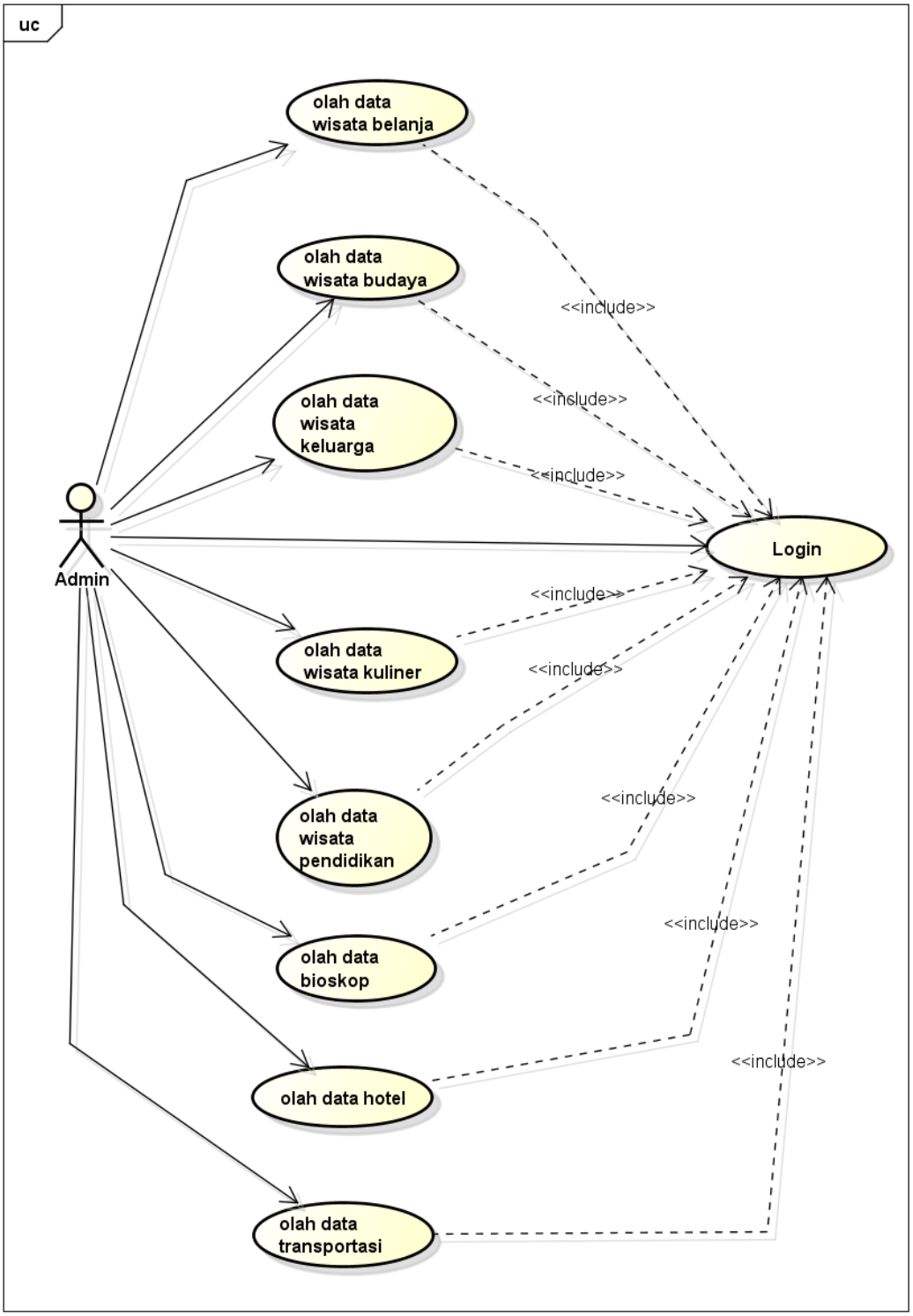
merepresentasikan pembangunan dari sistem. Berikut ini adalah gambar dari usecase untuk aplikasi *Wisata Backpacker.*

3.5.1.1. UseCase *Mobile*



Gambar 3. 1 Usecase Diagram *Mobile*

3.5.1.2. *Usecase Website*



Gambar 3. 2 *Usecase Website*

3.5.1.3. Definisi Usecase

3.5.1.2.1 Definisi Aktor

Tabel 3. 1 Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	memiliki otorisasi penuh terhadap perubahan username, password, pengolahan data-data dan kewenangan tabel mana yang bisa diakses oleh user.
2.	Pengguna	Memiliki hak akses hanya melihat data-data yang ditampilkan

3.5.1.2.2 Definisi UseCase

Tabel 3. 2 Definisi Usecase

No	Use Case	Deskripsi
1.	Login	Proses memastikan hak akses
2.	Pengelolaan data Wisata Keluarga	Berisi proses untuk mengelola data Wisata Keluarga yang dapat dilakukan oleh admin nantinya
3.	Pengolahan data Wisata Pendidikan	Berisi proses untuk mengelola data Wisata Pendidikan yang dapat dilakukan oleh admin nantinya.
4.	Pengolahan data Wisata Kuliner	Berisi proses untuk mengelola data Wisata Kuliner yang dapat dilakukan oleh admin nantinya

5.	Pengolahan data Wisata Budaya	Berisi proses untuk mengelola data Wisata Budaya yang dapat dilakukan oleh admin nantinya
6.	Pengolahan data Bioskop	Berisi proses untuk mengelola data Bioskop yang dapat dilakukan oleh admin nantinya
7.	Pengolahan data hotel	Berisi proses untuk mengelola data hotel yang dapat dilakukan oleh admin nantinya
8.	Pengolahan data Wisata Belanja	Berisi proses untuk mengelola data Wisata Belanja yang dapat dilakukan oleh admin nantinya
9.	Pengolahan data transportasi	Berisi proses untuk mengelola data transportasi yang dapat dilakukan oleh admin nantinya
10.	Pilih Menu	Proses memilih menu
11.	Lihat Wisata Pendidikan	Berisi proses untuk melihat data Wisata Pendidikan yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
12.	Lihat Wisata Kuliner	Berisi proses untuk melihat data Wisata Kuliner yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
13.	Lihat Wisata Budaya	Berisi proses untuk melihat data Wisata Budaya yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
14.	Lihat Wisata	Berisi proses untuk melihat data Wisata Belanja

	Belanja	yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
15.	Lihat Wisata Keluarga	Berisi proses untuk melihat data Wisata Keluarga yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
16.	Lihat Bioskop	Berisi proses untuk melihat data Bioskop yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
17.	Lihat hotel	Berisi proses untuk melihat data hotel yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
18.	Lihat Map Tempat Wisata	Berisi proses untuk melihat lokasi tempat wisata yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
19.	Lihat angkot	Berisi proses untuk melihat data angkot yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya
20.	Lihat bus	Berisi proses untuk melihat data bus kota yang yang dapat dilakukan oleh pengguna nantinya

3.5.1.4. Skenario Usecase

3.5.1.3.1 Skenario UseCase Login

Tabel 3. 3 Skenario UseCase Login

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Login
Tujuan	Memastikan hak akses untuk admin
Deskripsi	Sistem menerima data admin dan berdasarkan data tersebut memutuskan apakah pengguna memiliki hak akses sebagai admin.

Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi awal	Tampilan login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Mengisi Form Login	1. Menampilkan Form Login 3. Memvalidasi Form Login 4. Proses Menampilkan Halaman Utama 5. Menampilkan Halaman Utama Sesuai Hak Akses Aktor
Skenario Alternatif – Autentikasi Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1.Menampilkan Pesan ”Maaf Anda Tidak Terdaftar”
2. Mengisi kembali form login	3. Memvalidasi Form Login 4. Proses Menampilkan Halaman Utama 5.Menampilkan Halaman Utama Sesuai Hak Akses Aktor
Kondisi akhir	Menu utama ditampilkan sesuai hak akses aktor

3.5.1.3.2 Skenario UseCase Pengolahan Data Wisata Keluarga

Tabel 3. 4 Skenario UseCase Olah Data Wisata Keluarga

Identifikasi		
Nomor	2	
Nama	Pengolahan Data Wisata Keluarga	
Tujuan	Mengelola data Wisata Keluarga	
Deskripsi	Admin melakukan penambahan data Wisata Keluarga,perubahan data Wisata Keluarga, penghapusan data Wisata Keluarga	
Aktor	Admin	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Admin sudah terautentikasi	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
2. Memilih tombol edit pada data Wisata Keluarga yang dipilih 5. Mengisi form edit 10. Memilih Tombol tambah Wisata Keluarga 12. Mengisi form tambah data Wisata		1. Menampilkan menu pengolahan data Wisata Keluarga 3. Menerima permintaan edit pada data Wisata Keluarga 4. Menampilkan form edit Wisata Keluarga 6. Memvalidasi data edit Wisata Keluarga

Keluarga 16. Memilih tombol hapus pada data Wisata Keluarga yang dipilih 19. Menjawab pesan konfirmasi apakah data akan dihapus	7. Menyimpan data ke database 8. Memproses tampilan halaman Wisata Keluarga 9. Menampilkan halaman pengolahan data Wisata Keluarga yang telah diperbaharui 11. Menerima permintaan Pengolahan data Wisata Keluarga 13. Menyimpan data kedatabase 14. Memproses tampilan halaman Wisata Keluarga 15. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Keluarga yang telah diperbaharui 17. Menerima permintaan hapus data Wisata Keluarga 18.Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus 20. menghapus data Wisata Keluarga 21. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Keluarga yang telah diperbaharui
Kondisi akhir	Data masukan (inputan data Wisata Keluarga), perubahan data Wisata Keluarga dari Admin berhasil direkam dalam sistem

3.5.1.3.3 Skenario UseCase Pengolahan Data Wisata Pendidikan

Tabel 3. 5 Skenario UseCase Olah Data Wisata Pendidikan

Identifikasi	
Nomor	3
Nama	Pengolahan Data Wisata Pendidikan
Tujuan	Mengelola data Wisata Pendidikan

Deskripsi	Admin melakukan penambahan data Wisata Pendidikan,perubahan data Wisata Pendidikan, penghapusan data Wisata Pendidikan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi awal	Admin sudah terautentikasi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Memilih tombol edit pada data Wisata Pendidikan yang dipilih	1. Menampilkan Menu pengolahan data Wisata Pendidikan
5. Mengisi form edit	3. Menerima permintaan edit pada data Wisata Pendidikan
10. Memilih Tombol tambah Wisata Pendidikan	4. Menampilkan form edit Wisata Pendidikan
12. Mengisi form tambah data Wisata Pendidikan	6. Memvalidasi data edit Wisata Pendidikan
16. Memilih tombol hapus pada data Wisata Pendidikan yang dipilih	7. Menyimpan data ke database
19. Menjawab pesan konfirmasi apakah data akan dihapus	8. Memproses tampilan halaman Wisata Pendidikan
	9. Menampilkan halaman pengolahan data Wisata Pendidikan yang telah diperbaharui
	11. Menerima permintaan Pengolahan data Wisata Pendidikan
	13. Menyimpan data kedatabase
	14. Memproses tampilan halaman Wisata Pendidikan
	15. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Pendidikan yang telah diperbaharui
	17. Menerima permintaan hapus data Wisata Pendidikan
	18.Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus
	20. menghapus data Wisata Pendidikan
	21. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Pendidikan yang

	telah diperbaharui
Kondisi akhir	Data masukan (inputan data Wisata Pendidikan), perubahan data Wisata Pendidikan dari Admin berhasil direkam dalam sistem

3.5.1.3.4 Skenario UseCase Pengolahan Data Wisata Kuliner

Tabel 3. 6 Skenario UseCase Olah Data Wisata Kuliner

Identifikasi		
Nomor	4	
Nama	Pengolahan Data Wisata Kuliner	
Tujuan	Mengelola data Wisata Kuliner	
Deskripsi	Admin melakukan penambahan data Wisata Kuliner,perubahan data Wisata Kuliner, penghapusan data Wisata Kuliner	
Aktor	Admin	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Admin sudah terautentikasi	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
2. Memilih tombol edit pada data Wisata Kuliner yang dipilih 5. Mengisi form edit 10. Memilih Tombol tambah Wisata Kuliner 12. Mengisi form tambah data Wisata Kuliner 16. Memilih tombol hapus pada data Wisata Kuliner yang dipilih 19. Menjawab pesan konfirmasi apakah data akan dihapus		1. Menampilkan menu pengolahan data Wisata Kuliner 3. Menerima permintaan edit pada data Wisata Kuliner 4. Menampilkan form edit Wisata Kuliner 6. Memvalidasi data edit Wisata Kuliner 7. Menyimpan data ke database 8. Memproses tampilan halaman Wisata Kuliner 9. Menampilkan halaman pengolahan data Wisata Kuliner yang telah diperbaharui 11. Menerima permintaan Pengolahan data Wisata Kuliner 13. Menyimpan data kedatabase

	14. Memproses tampilan halaman Wisata Kuliner 15. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Kuliner yang telah diperbaharui 17. Menerima permintaan hapus data Wisata Kuliner 18.Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus 20. menghapus data Wisata Kuliner 21. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Kuliner yang telah diperbaharui
Kondisi akhir	Data masukan (inputan data Wisata Kuliner), perubahan data Wisata Kuliner dari Admin berhasil direkam dalam sistem

3.5.1.3.5 Skenario UseCase Pengolahan Data Wisata Budaya

Tabel 3. 7 Skenario UseCase Olah Data Wisata Budaya

Identifikasi	
Nomor	5
Nama	Pengolahan Data Wisata Budaya
Tujuan	Mengelola data Wisata Budaya
Deskripsi	Admin melakukan penambahan data Wisata Budaya,perubahan data Wisata Budaya, penghapusan data Wisata Budaya
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi awal	Admin sudah terautentikasi
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Memilih tombol edit pada data Wisata Budaya yang dipilih 5. Mengisi form edit 10. Memilih Tombol tambah Wisata	1. Menampilkan menu pengolahan data Wisata Budaya 3. Menerima permintaan edit pada data Wisata Budaya

Budaya 12. Mengisi form tambah data Wisata Budaya 16. Memilih tombol hapus pada data Wisata Budaya yang dipilih 19. Menjawab pesan konfirmasi apakah data akan dihapus	4. Menampilkan form edit Wisata Budaya 6. Memvalidasi data edit Wisata Budaya 7. Menyimpan data ke database 8. Memproses tampilan halaman Wisata Budaya 9. Menampilkan halaman pengolahan data Wisata Budaya yang telah diperbaharui 11. Menerima permintaan Pengolahan data Wisata Budaya 13. Menyimpan data kedatabase 14. Memproses tampilan halaman Wisata Budaya 15. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Budaya yang telah diperbaharui 17. Menerima permintaan hapus data Wisata Budaya 18.Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus 20. menghapus data Wisata Budaya 21. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Budaya yang telah diperbaharui
Kondisi akhir	Data masukan (inputan data Wisata Budaya), perubahan data Wisata Budaya dari Admin berhasil direkam dalam sistem

3.5.1.3.6 Skenario UseCase Pengolahan Data Bioskop

Tabel 3. 8 Skenario UseCase Olah Data Bioskop

Identifikasi	
Nomor	7
Nama	Pengolahan Data Bioskop
Tujuan	Mengelola data Bioskop
Deskripsi	Admin melakukan penambahan data Bioskop,perubahan data Bioskop, penghapusan data Bioskop

Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi awal	Admin sudah terautentikasi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Memilih tombol edit pada data Bioskop yang dipilih	1. Menampilkan menu pengolahan data Bioskop
5. Mengisi form edit	3. Menerima permintaan edit pada data Bioskop
10. Memilih Tombol tambah Bioskop	4. Menampilkan form edit Bioskop
12. Mengisi form tambah data Bioskop	6. Memvalidasi data edit Bioskop
16. Memilih tombol hapus pada data Bioskop yang dipilih	7. Menyimpan data ke database
19. Menjawab pesan konfirmasi apakah data akan dihapus	8. Memproses tampilan halaman Bioskop
	9. Menampilkan halaman pengolahan data Bioskop yang telah diperbaharui
	11. Menerima permintaan Pengolahan data Bioskop
	13. Menyimpan data kedatabase
	14. Memproses tampilan halaman Bioskop
	15. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Bioskop yang telah diperbaharui
	17. Menerima permintaan hapus data Bioskop
	18.Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus
	20. menghapus data Bioskop
	21. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Bioskop yang telah diperbaharui

Kondisi akhir	Data masukan (inputan data Bioskop), perubahan data Bioskop dari Admin berhasil direkam dalam sistem

3.5.1.3.7 Skenario UseCase Pengolahan Data Wisata Belanja

Tabel 3. 9 Skenario UseCase Olah Data Wisata Belanja

Identifikasi		
Nomor	8	
Nama	Pengolahan Data Wisata Belanja	
Tujuan	Mengelola data Wisata Belanja	
Deskripsi	Admin melakukan penambahan data Wisata Belanja,perubahan data Wisata Belanja, penghapusan data Wisata Belanja	
Aktor	Admin	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Admin sudah terautentikasi	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
2. Memilih tombol edit pada data Wisata Belanja yang dipilih 5. Mengisi form edit 10. Memilih Tombol tambah Wisata Belanja 12. Mengisi form tambah data Wisata Belanja 16. Memilih tombol hapus pada data Wisata Belanja yang dipilih 19. Menjawab pesan konfirmasi apakah data akan dihapus		1. Menampilkan menu pengolahan data Wisata Belanja 3. Menerima permintaan edit pada data Wisata Belanja 4. Menampilkan form edit Wisata Belanja 6. Memvalidasi data edit Wisata Belanja 7. Menyimpan data ke database 8. Memproses tampilan halaman Wisata Belanja 9. Menampilkan halaman pengolahan data Wisata Belanja yang telah diperbaharui 11. Menerima permintaan Pengolahan data Wisata Belanja 13. Menyimpan data kedatabase 14. Memproses tampilan halaman Wisata Belanja 15. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Belanja yang telah

	diperbaharui 17. Menerima permintaan hapus data Wisata Belanja 18.Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus 20. menghapus data Wisata Belanja 21. Menampilkan tampilan halaman pengolahan data Wisata Belanja yang telah diperbaharui
Kondisi akhir	Data masukan (inputan data Wisata Belanja), perubahan data Wisata Belanja dari Admin berhasil direkam dalam sistem

3.5.1.3.8 Skenario Usecase Pilih Menu *Mobile*

Tabel 3. 10 Skenario UseCase Pilih Menu *Mobile*

Identifikasi		
Nomor	9	
Nama	Lihat Data Menu *Mobile*	
Tujuan	Melihat data Menu *Mobile*	
Deskripsi	Pengguna memilih menu – menu wisata	
Tipe		
Aktor	Pengguna	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Pengguna membuka aplikasi dan memilih menu – menu wisata yang diinginkan	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
2. Memilih menu wisata yang diinginkan		1. Menampilkan menu utama 3.Menampilkan tampilan wisata yang dipilih
Kondisi akhir	Menampilkan tampilan wisata yang dipilih	

3.5.1.3.9 Skenario Usecase Lihat Wisata Pendidikan *Mobile*

Tabel 3. 11 Skenario UseCase Lihat Wisata Pendidikan *Mobile*

Identifikasi		
Nomor	10	
Nama	Lihat Data Wisata Pendidikan *Mobile*	
Tujuan	Melihat data Wisata Pendidikan *Mobile*	
Deskripsi	Pengguna memilih menu Wisata Pendidikan	
Tipe		
Aktor	Pengguna	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Pengguna memilih menu wisata Wisata Pendidikan	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
2. Memilih menu Wisata Pendidikan 4. Memilih nama tempat Wisata Pendidikan		1. Menampilkan menu utama 3.Menampilkan tampilan Wisata Pendidikan 4. Menampilkan tampilan detail Wisata Pendidikan
Kondisi akhir	Menampilkan tampilan detail Wisata Pendidikan	

3.5.1.3.10 Skenario Usecase Lihat Wisata Kuliner *Mobile*

Tabel 3. 12 Skenario UseCase Lihat Wisata Kuliner *Mobile*

Identifikasi		
Nomor	11	
Nama	Lihat Data Wisata Kuliner *Mobile*	
Tujuan	Melihat data Wisata Kuliner *Mobile*	
Deskripsi	Pengguna memilih menu Wisata Kuliner	
Tipe		
Aktor	Pengguna	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Pengguna memilih menu wisata Wisata Kuliner	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
2. Memilih menu Wisata Kuliner 4. Memilih nama tempat Wisata		1. Menampilkan menu utama 3.Menampilkan tampilan Wisata

Kuliner		Kuliner 4. Menampilkan tampilan detail Wisata Kuliner
Kondisi akhir	Menampilkan tampilan detail Wisata Kuliner	

3.5.1.3.11 Skenario Usecase Lihat Wisata Budaya Mobile

Tabel 3. 13 Skenario UseCase Lihat Wisata Budaya *Mobile*

Identifikasi		
Nomor	12	
Nama	Lihat Data Wisata Budaya *Mobile*	
Tujuan	Melihat data Wisata Budaya *Mobile*	
Deskripsi	Pengguna memilih menu Wisata Budaya	
Tipe		
Aktor	Pengguna	
Skenario Utama		
Kondisi awal	Pengguna memilih menu wisata Wisata Budaya	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
2. Memilih menu Wisata Budaya 4. Memilih nama tempat Wisata Budaya		1. Menampilkan menu utama 3.Menampilkan tampilan Wisata Budaya 4. Menampilkan tampilan detail Wisata Budaya
Kondisi akhir	Menampilkan tampilan detail Wisata Budaya	

3.5.1.3.12 Skenario Usecase Lihat Wisata Belanja *Mobile*

Tabel 3. 14 Skenario UseCase Lihat Wisata Belanja *Mobile*

Identifikasi	
Nomor	13
Nama	Lihat Data Wisata Belanja *Mobile*
Tujuan	Melihat data Wisata Belanja *Mobile*
Deskripsi	Pengguna memilih menu Wisata Belanja
Tipe	
Aktor	Pengguna
Skenario Utama	
Kondisi	Pengguna memilih menu wisata Wisata Belanja

awal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Memilih menu Wisata Belanja 4. Memilih nama tempat Wisata Belanja	1. Menampilkan menu utama 3.Menampilkan tampilan Wisata Belanja 4. Menampilkan tampilan detail Wisata Belanja
Kondisi akhir	Menampilkan tampilan detail Wisata Belanja

3.5.1.3.13 Skenario Usecase Lihat Wisata Keluarga *Mobile*

Tabel 3. 15 Skenario UseCase Lihat Wisata Keluarga *Mobile*

Identifikasi	
Nomor	14
Nama	Lihat Data Wisata Keluarga *Mobile*
Tujuan	Melihat data Wisata Keluarga *Mobile*
Deskripsi	Pengguna memilih menu Wisata Keluarga
Tipe	
Aktor	Pengguna
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pengguna memilih menu wisata Wisata Keluarga
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Memilih menu Wisata Keluarga 4. Memilih nama tempat Wisata Keluarga	1. Menampilkan menu utama 3.Menampilkan tampilan Wisata Keluarga 4. Menampilkan tampilan detail Wisata Keluarga
Kondisi akhir	Menampilkan tampilan detail Wisata Keluarga

3.5.1.3.14 Skenario Usecase Lihat Bioskop *Mobile*

Tabel 3. 16 Skenario UseCase Lihat Bioskop *Mobile*

Identifikasi	
Nomor	15
Nama	Lihat Data Bioskop *Mobile*
Tujuan	Melihat data Bioskop *Mobile*
Deskripsi	Pengguna memilih menu Bioskop
Tipe	
Aktor	Pengguna

Skenario Utama		
Kondisi awal	Pengguna memilih menu Bioskop	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
2. Memilih menu Bioskop 4. Memilih nama tempat Bioskop		1. Menampilkan menu utama 3.Menampilkan tampilan Bioskop 4. Menampilkan tampilan detail Bioskop
Kondisi akhir	Menampilkan tampilan detail Bioskop	

3.5.1.3.15 Skenario Usecase Lihat Peta

Tabel 3. 17 Skenario UseCase Lihat Peta

Identifikasi	
Nomor	16
Nama	Lihat Peta
Tujuan	Melihat Peta Wisata
Deskripsi	Pengguna memilih menu Peta Wisata
Tipe	
Aktor	Pengguna
Skenario Utama	
Kondisi awal	Pengguna memilih menu Peta Wisata

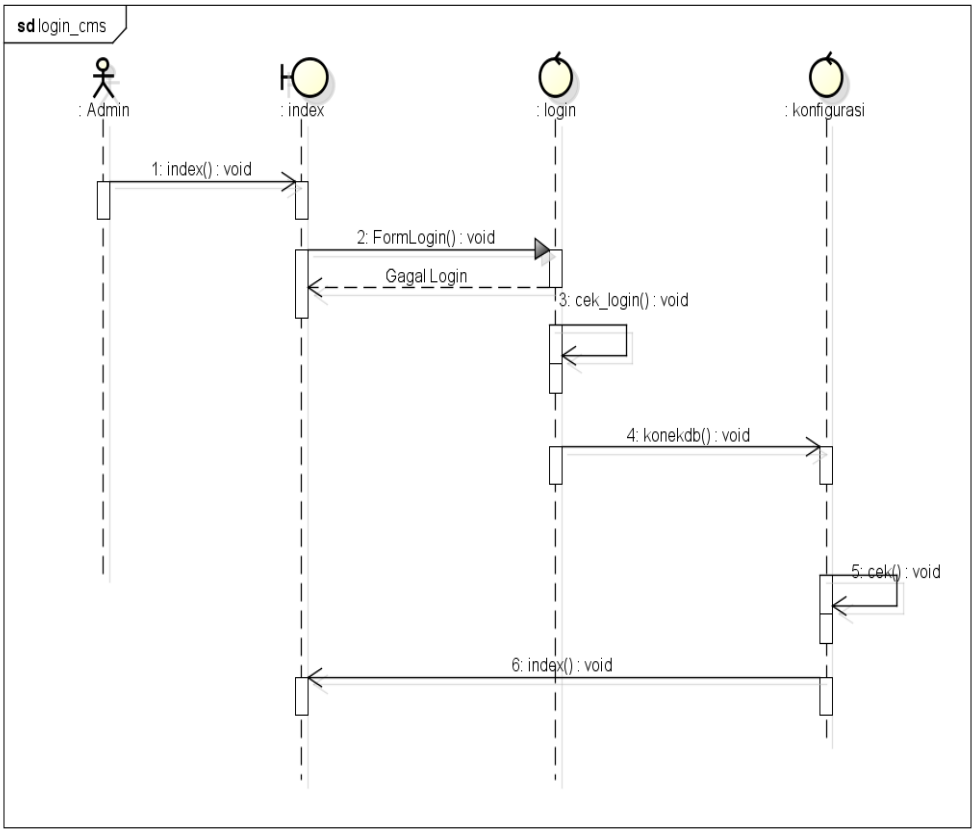
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
2. Memilih menu Peta Wisata	1. Menampilkan menu utama 3.Menampilkan tampilan Peta Wisata
Kondisi akhir	Mnampilkan tampilan Peta Wisata

3.6.Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar masing-masing objek pada setiap *use case* dalam urutan waktu. Interaksi ini berupa pengiriman serangkaian data antar objek-objek yang saling berinteraksi.

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* login dijelaskan dalam *sequence diagram* sebagai berikut

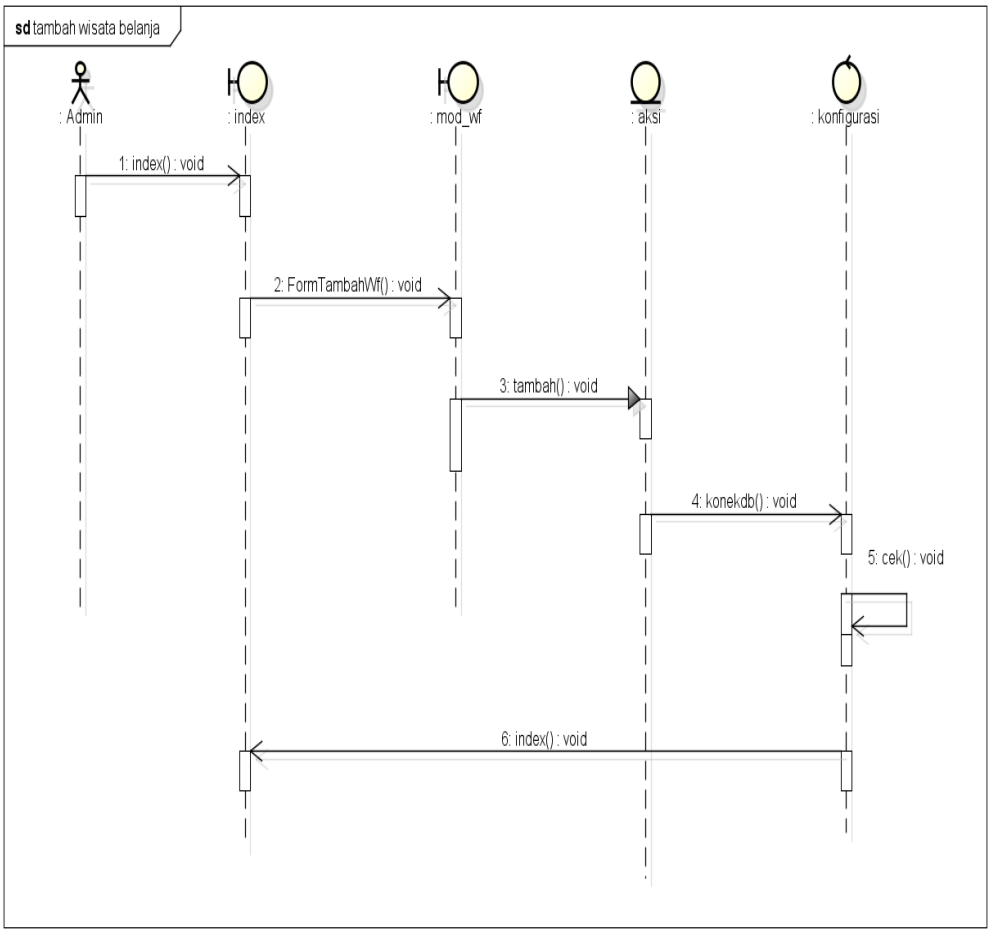
1. *Sequence Diagram Login Admin*



Gambar 3. 3 *Sequence Diagram Login Admin*

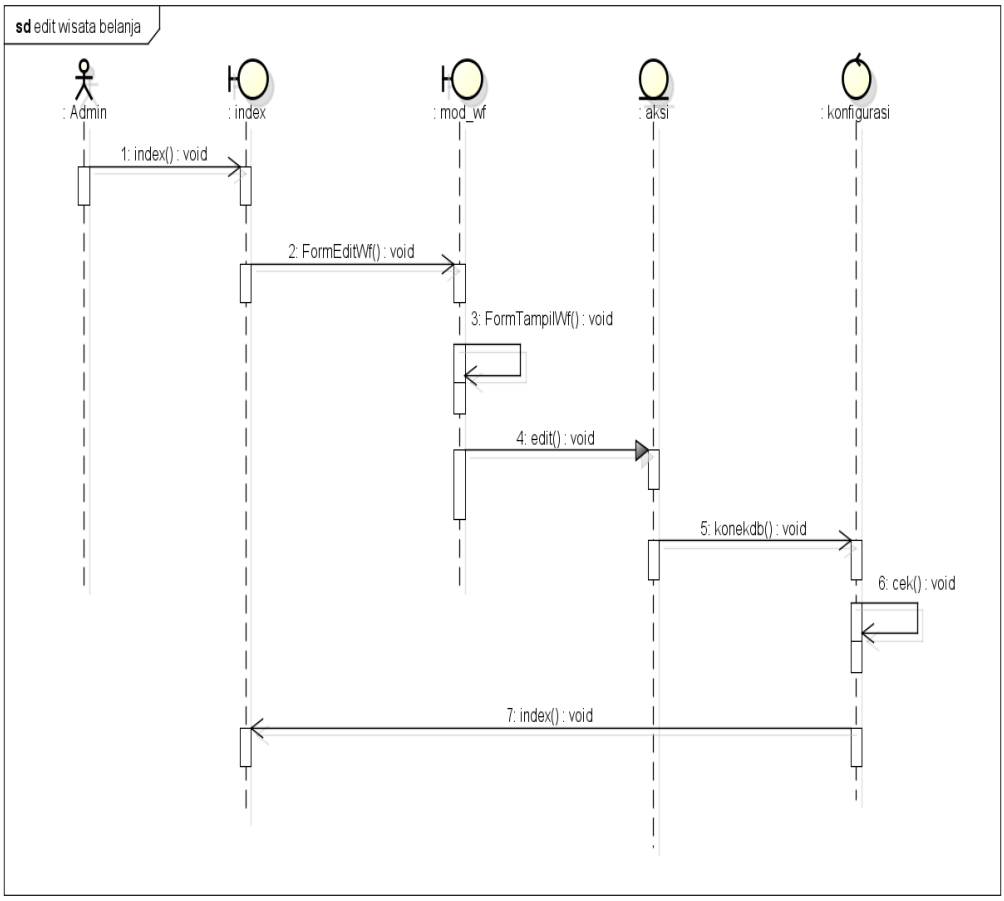
2. Sequence Diagram Olah data Wisata Belanja

a. Tambah



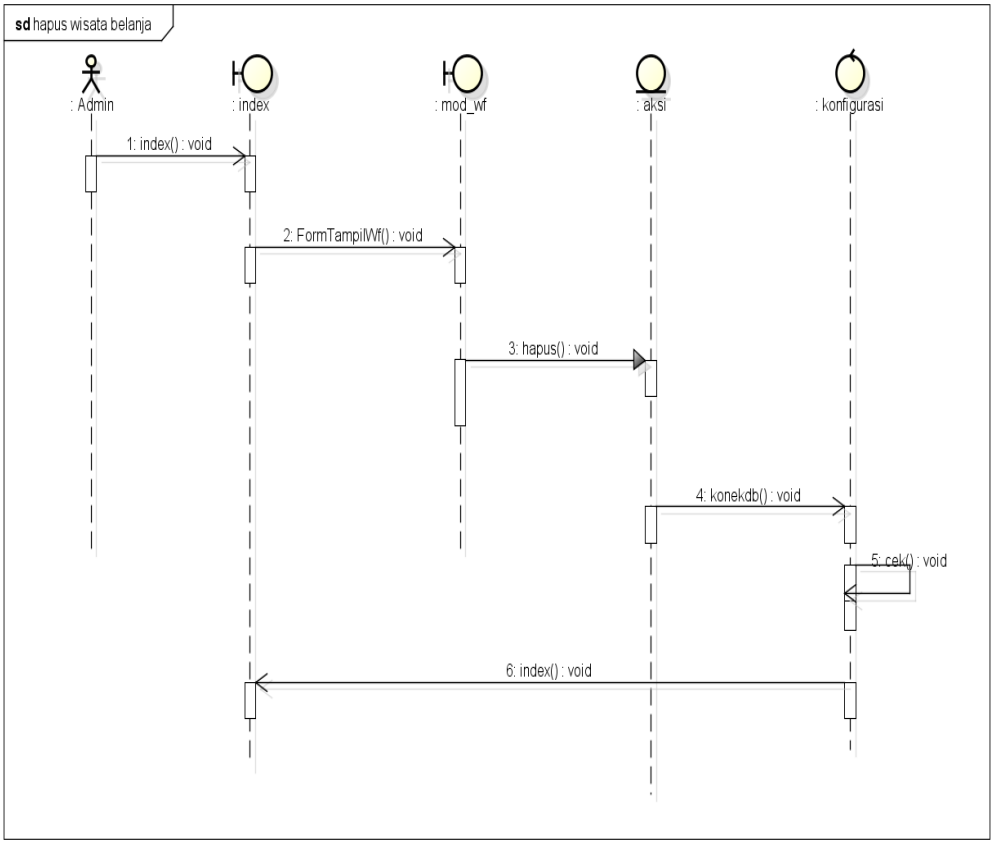
Gambar 3. 4 *Sequence Diagram Tambah data Wisata Belanja*

b. Edit



Gambar 3. 5 *Sequence Diagram Edit data Wisata Belanja*

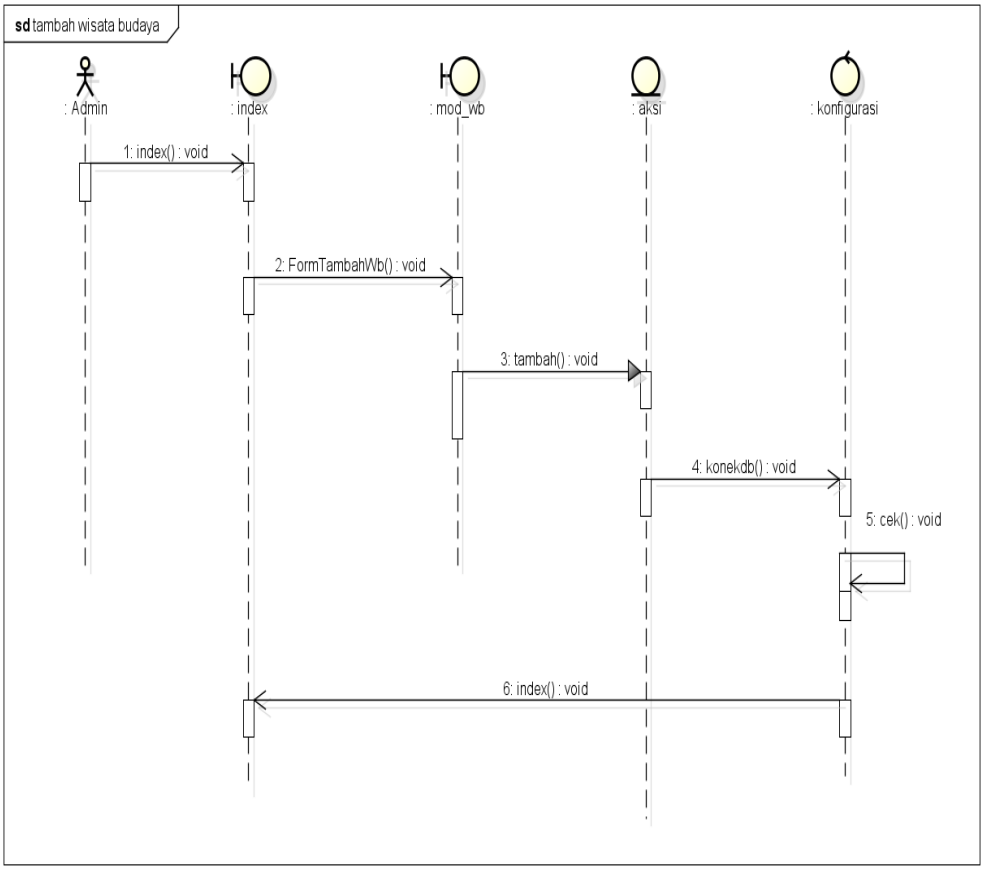
c. Hapus



Gambar 3. 6 *Sequence Diagram Hapus data Wisata Belanja*

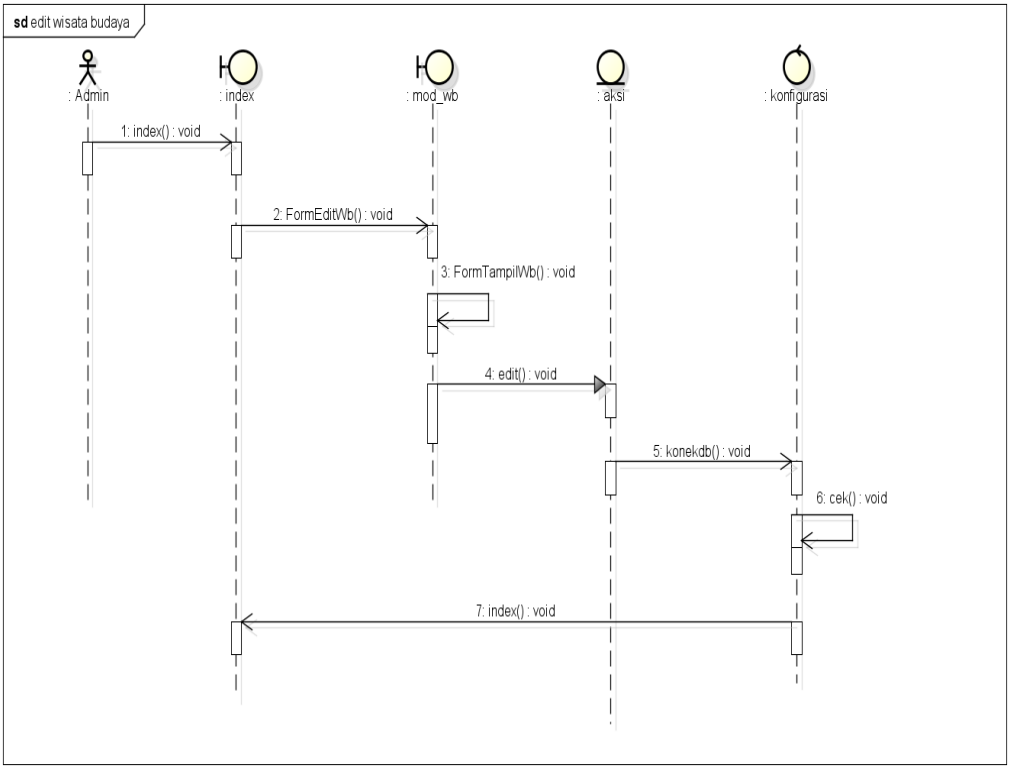
3. Sequence Diagram Olah data Wisata Budaya

a. Tambah



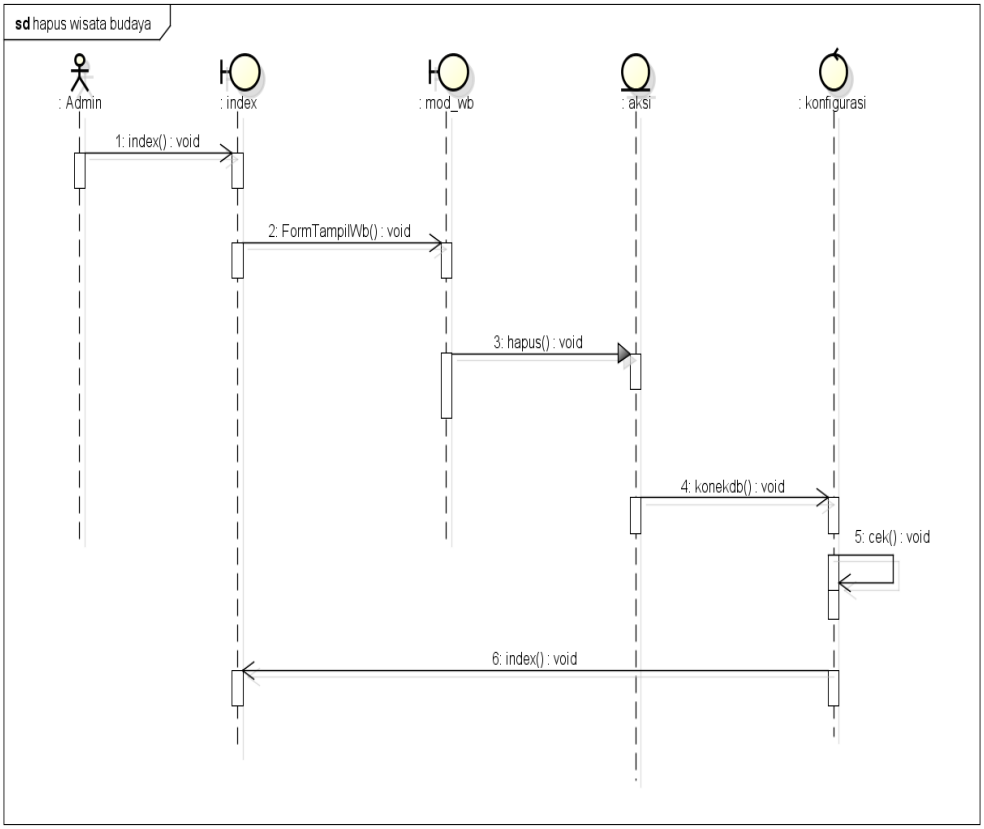
Gambar 3. 7 *Sequence Diagram Olah data Wisata Budaya*

b. Edit



Gambar 3. 8 *Sequence Diagram Edit data Wisata Budaya*

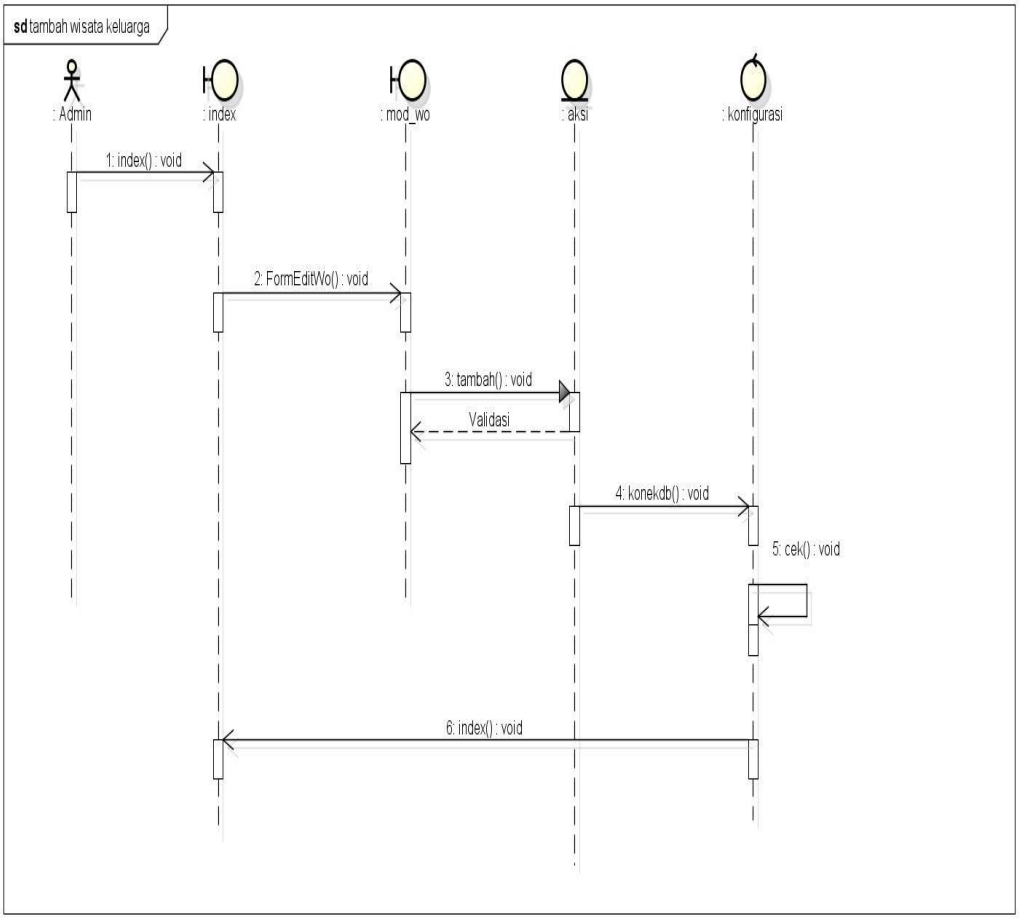
c. Hapus



Gambar 3. 9 *Sequence Diagram Hapus data Wisata Budaya*

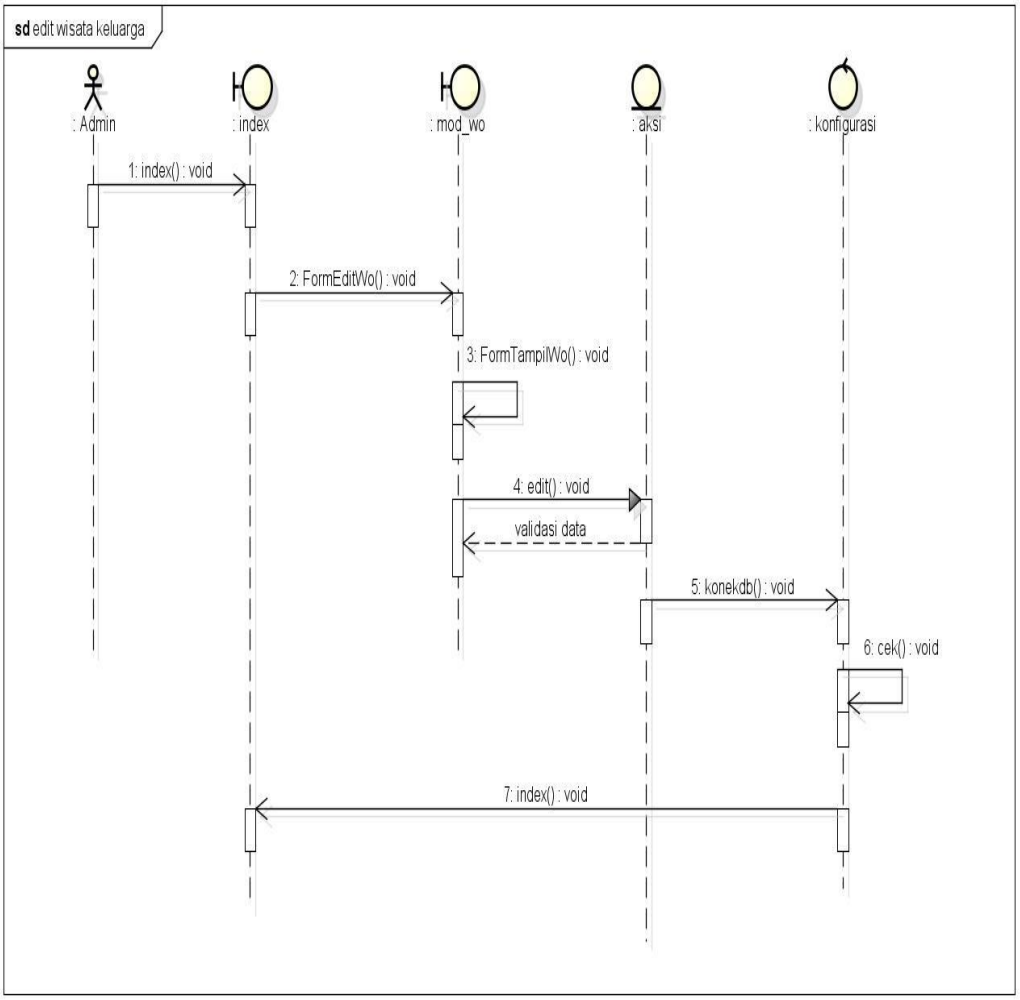
1. *Sequence Diagram Olah data Wisata Keluarga*

a. Tambah



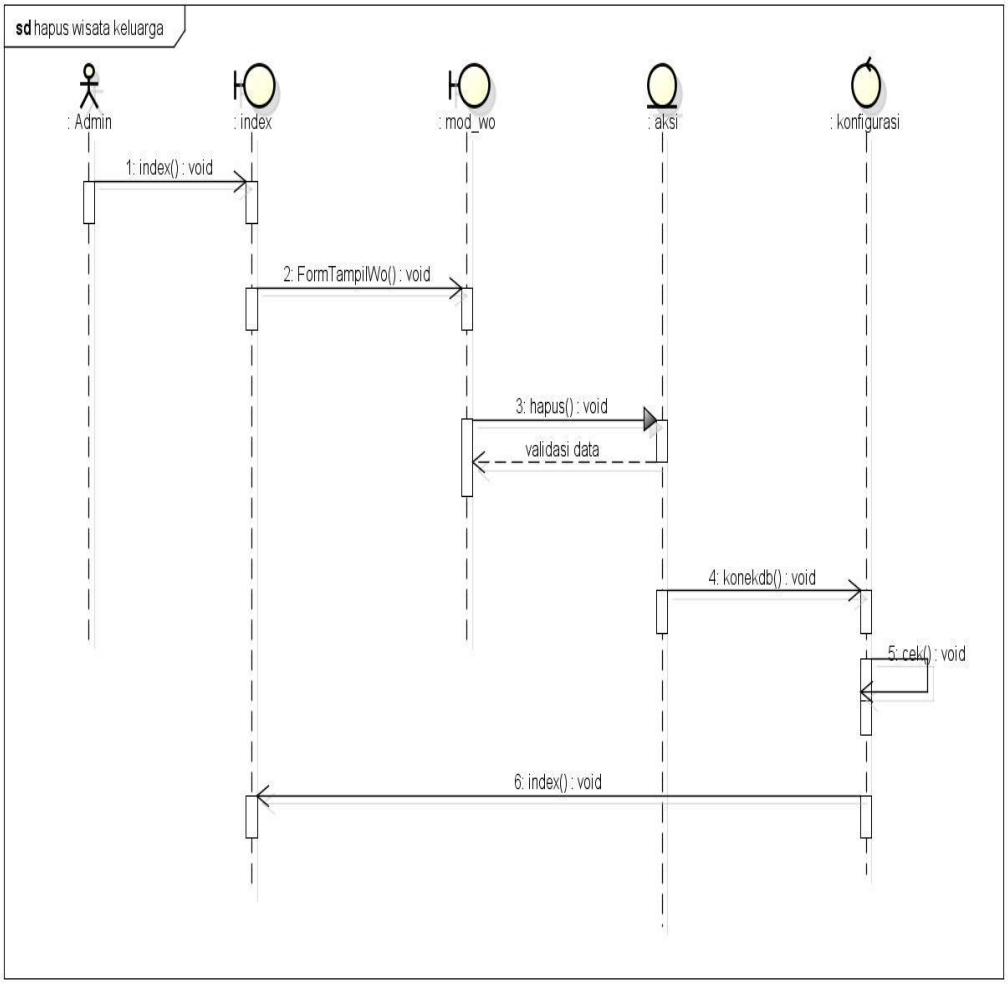
Gambar 3. 10 *Sequence Diagram Tambah data Wisata Keluarga*

b. Edit



Gambar 3. 11 *Sequence Diagram Edit data Wisata Keluarga*

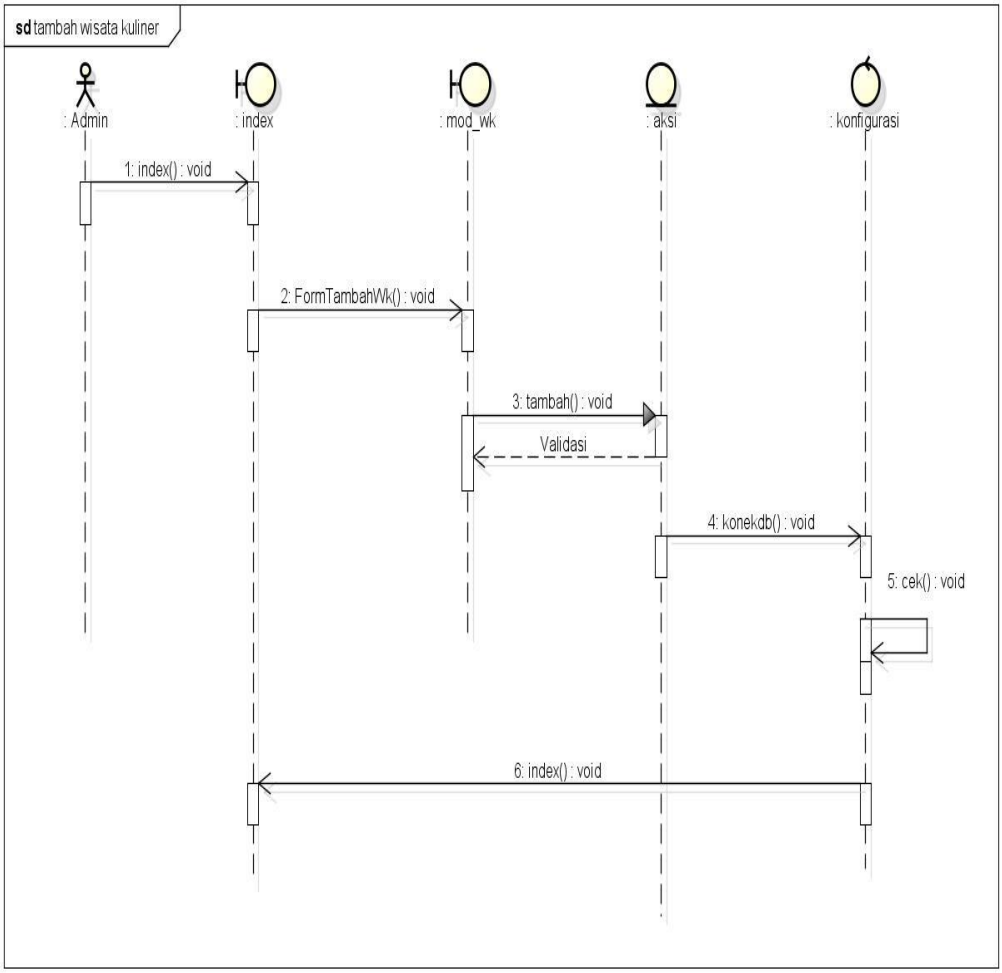
c. Hapus



Gambar 3. 12 *Sequence Diagram Hapus data Wisata Keluarga*

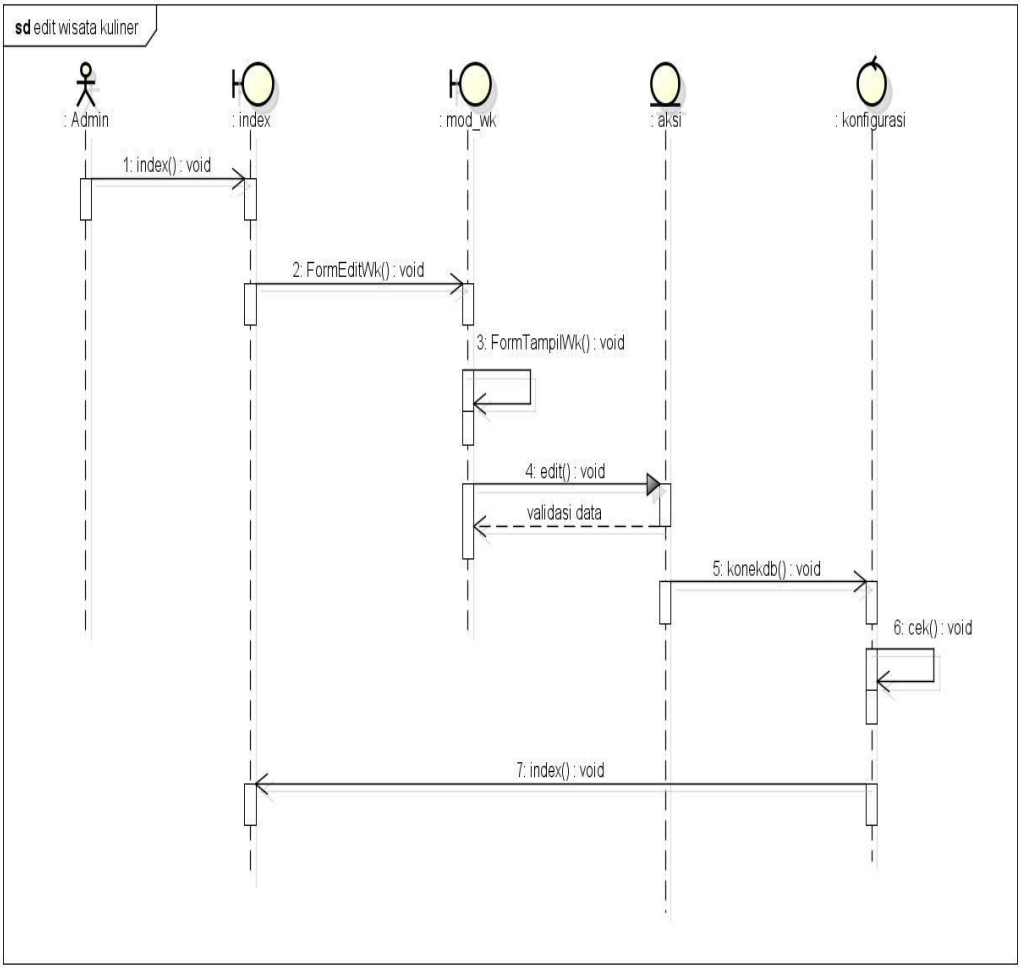
2. Sequence Diagram Olah data Wisata Kuliner

a. Tambah



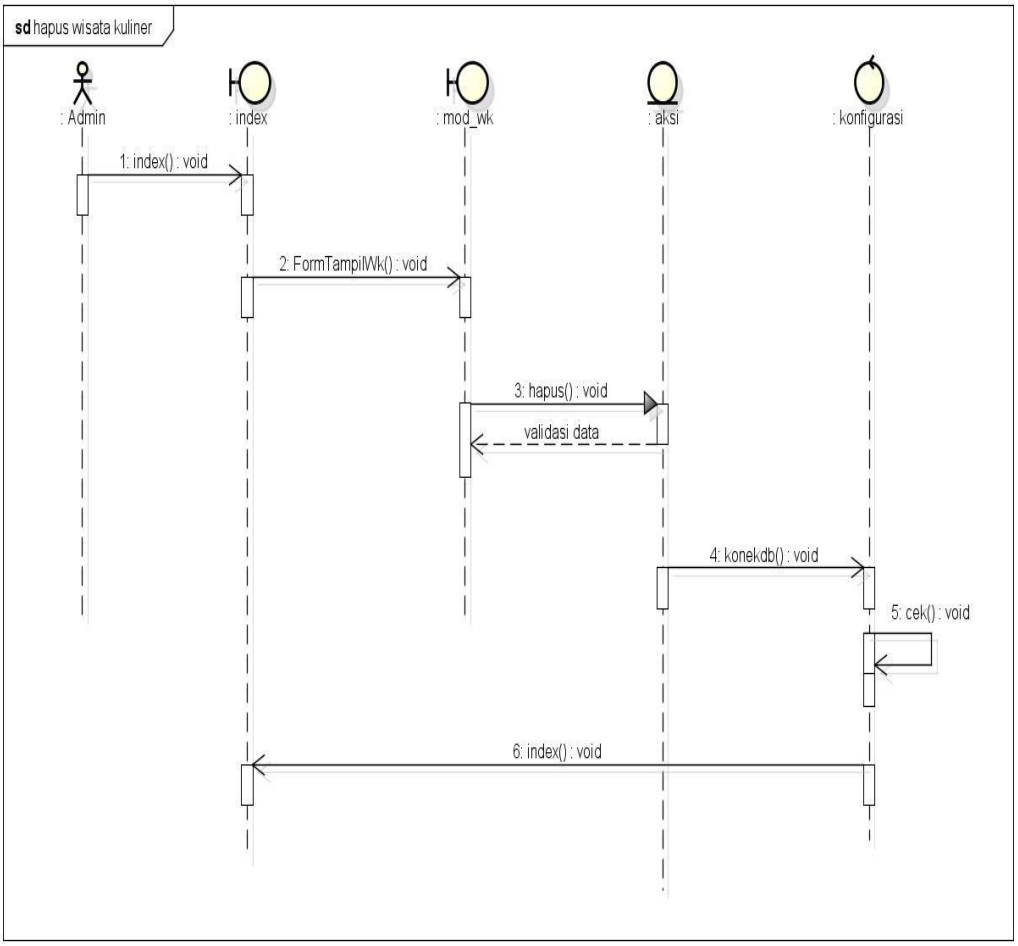
Gambar 3. 13 *Sequence Diagram Tambah data Wisata Kuliner*

b. Edit



Gambar 3. 14 *Sequence Diagram Edit data Wisata Kuliner*

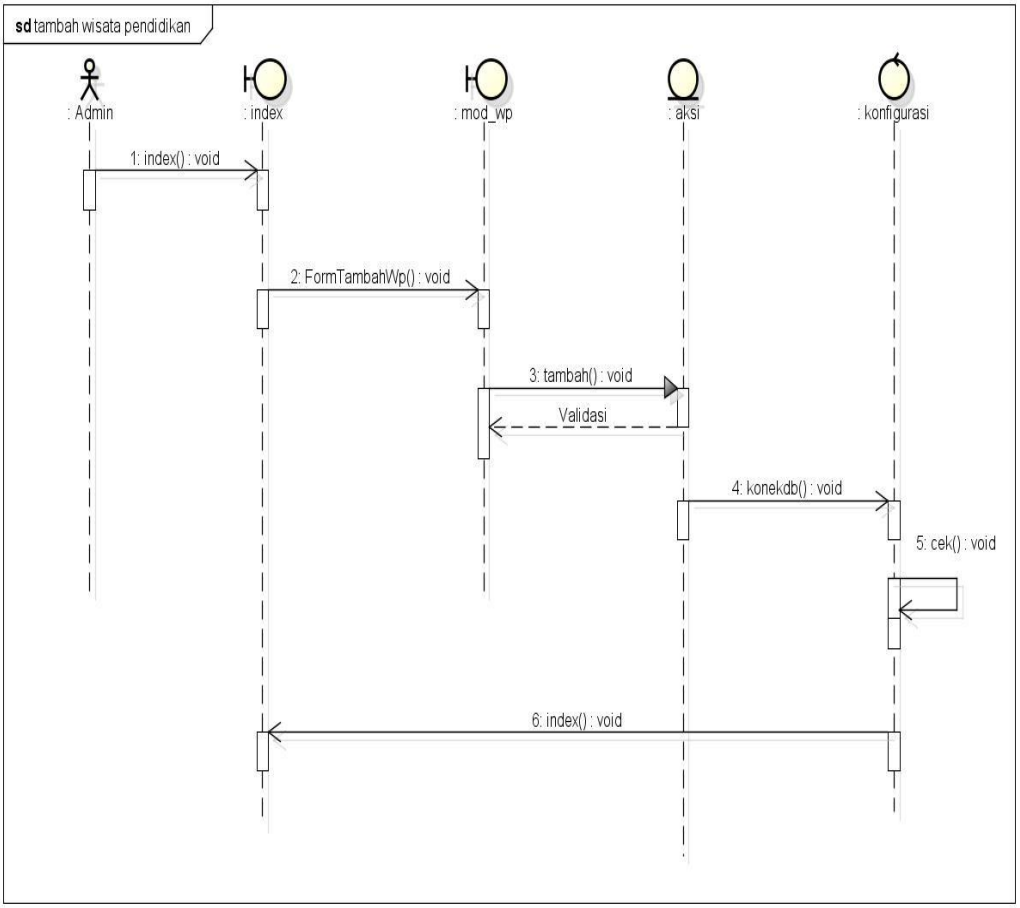
c. Hapus



Gambar 3. 15 *Sequence Diagram Hapus data Wisata Kuliner*

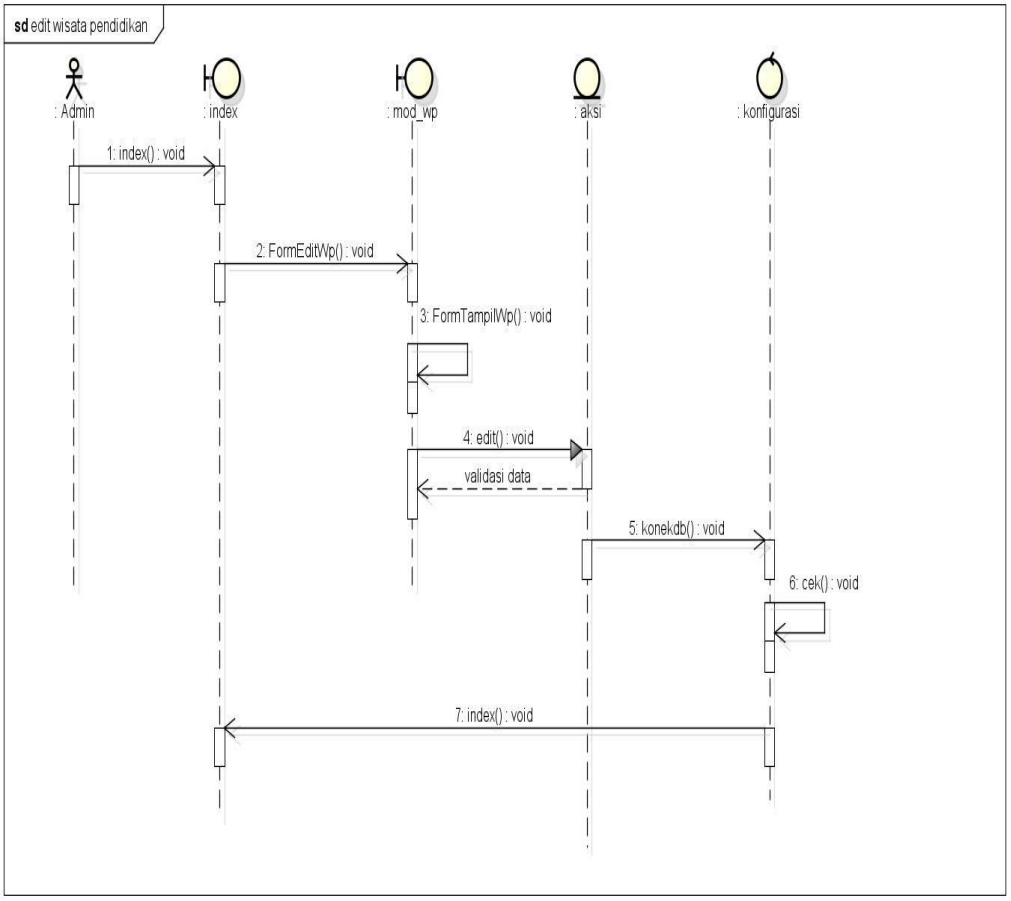
3. Sequence Diagram Olah data Wisata Pendidikan

a. Tambah



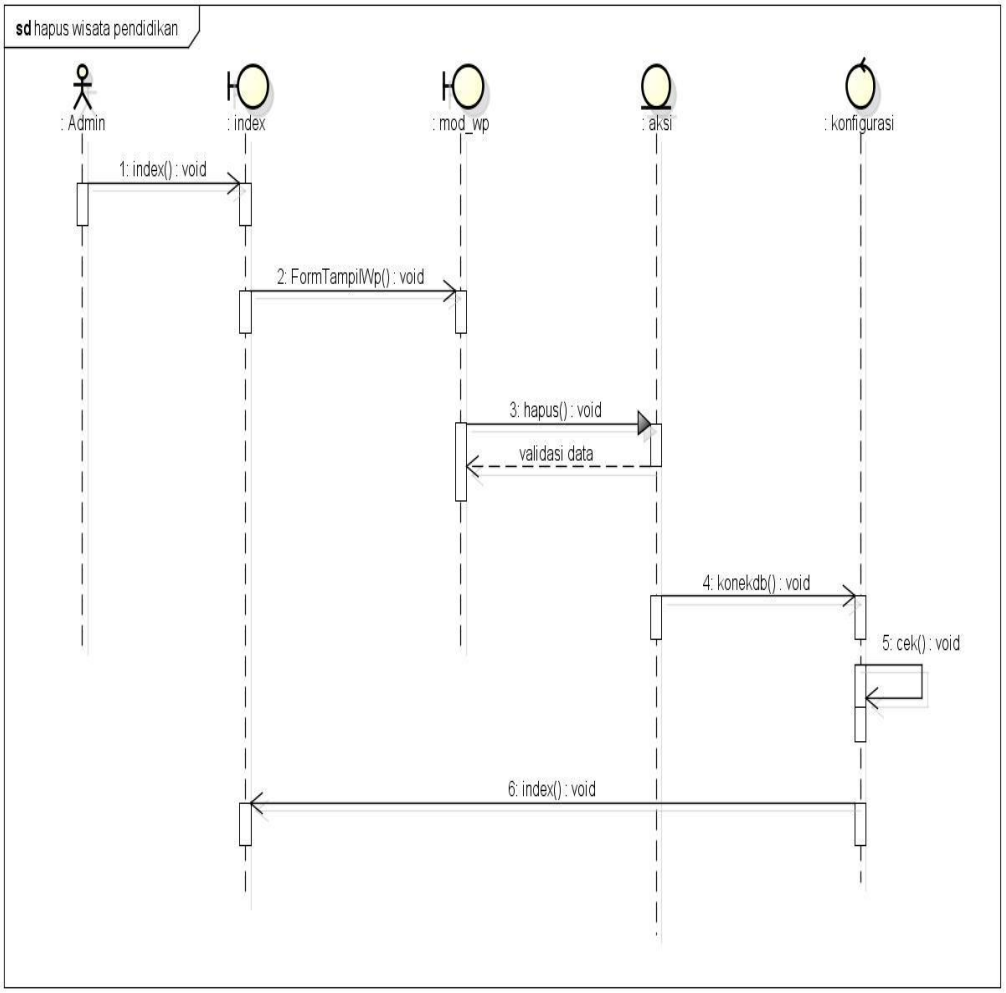
Gambar 3. 16 *Sequence Diagram Tambah data Wisata Pendidikan*

b. Edit



Gambar 3. 17 *Sequence Diagram Edit data Wisata Pendidikan*

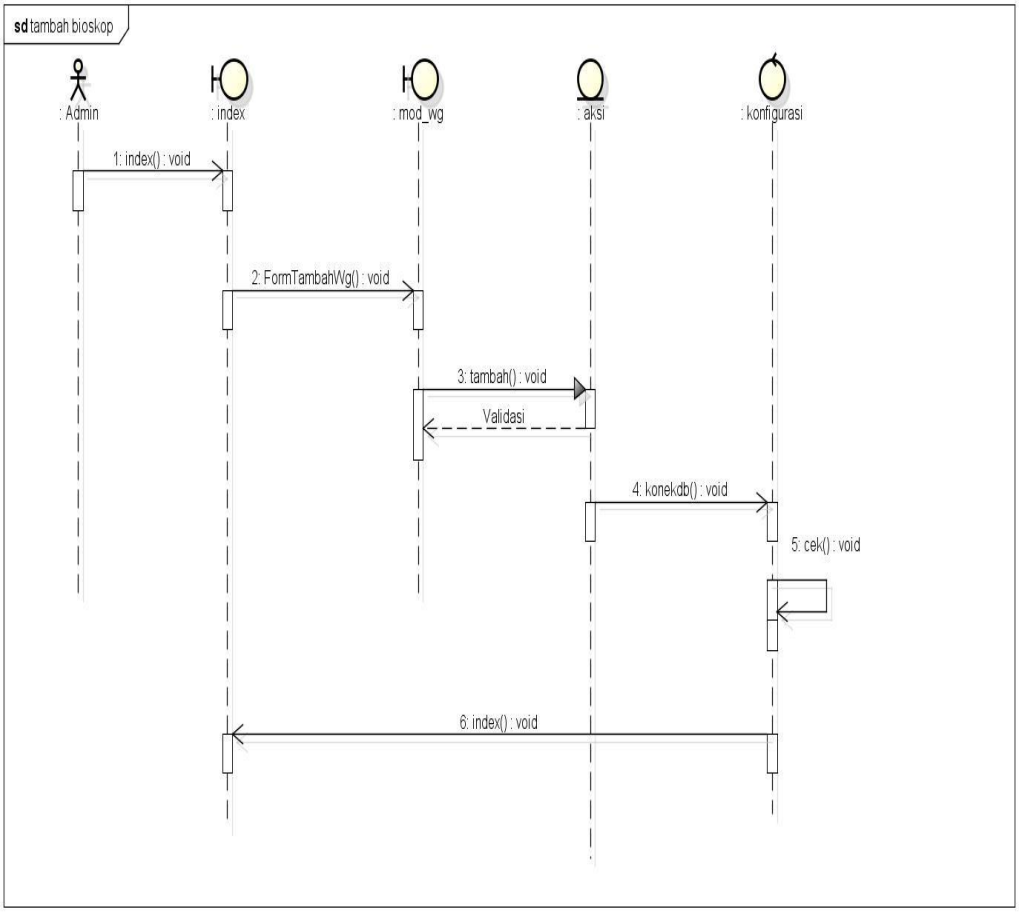
c. Hapus



Gambar 3. 18 *Sequence Diagram Hapus data Wisata Pendidikan*

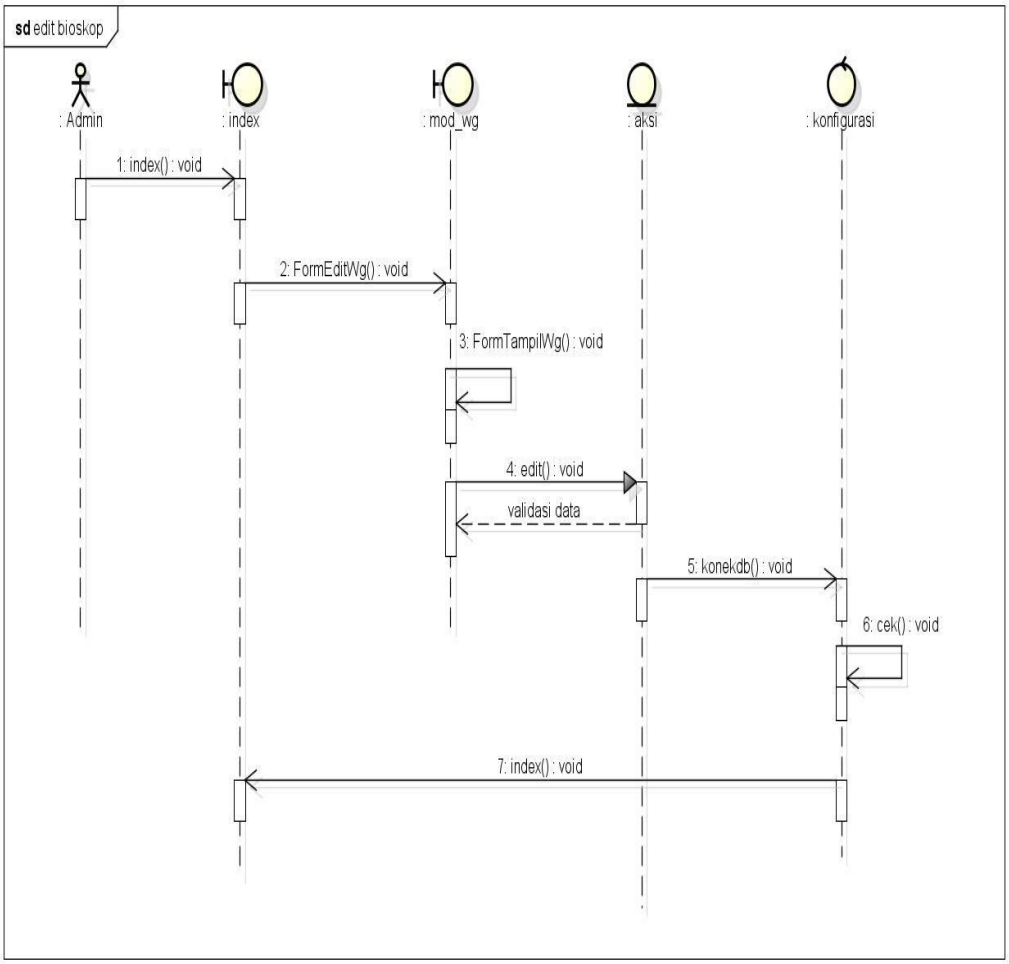
4. Sequence Diagram Olah data Bioskop

a. **Tambah**



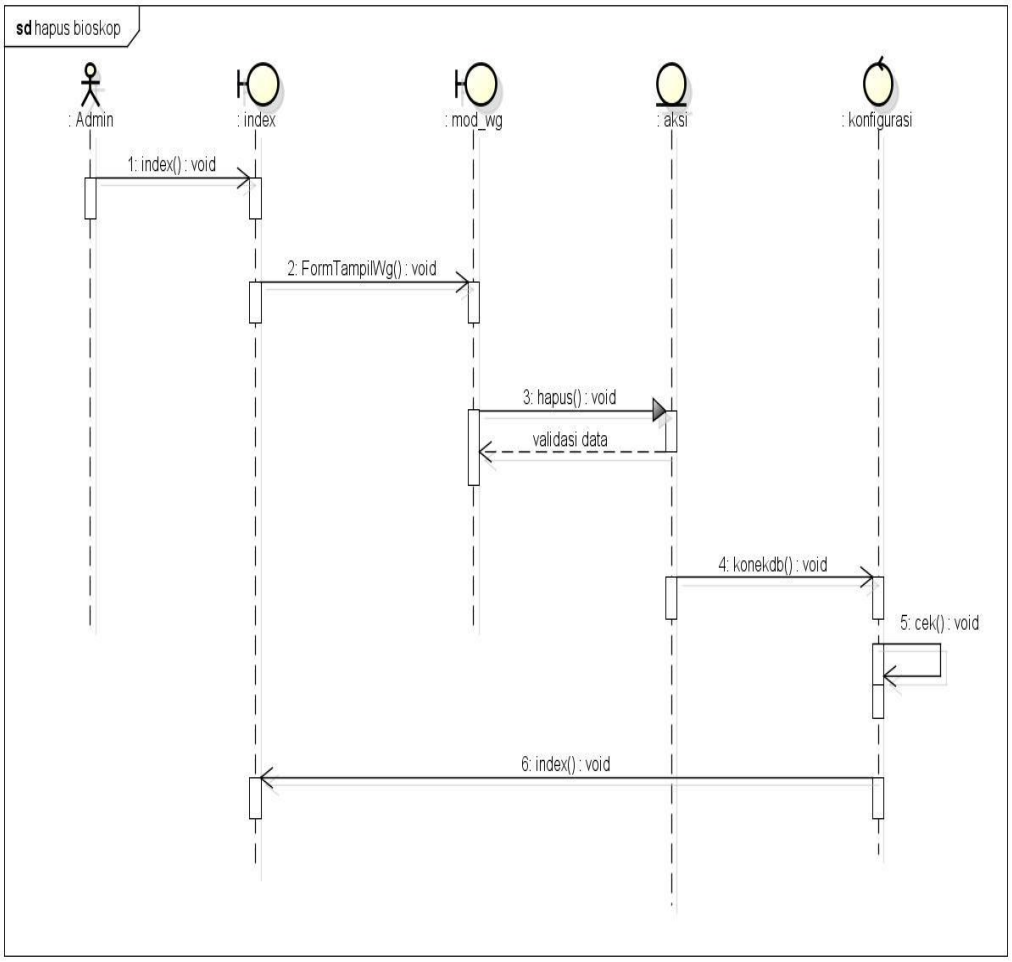
Gambar 3. 19 *Sequence Diagram Tambah data Bioskop*

b. **Edit**



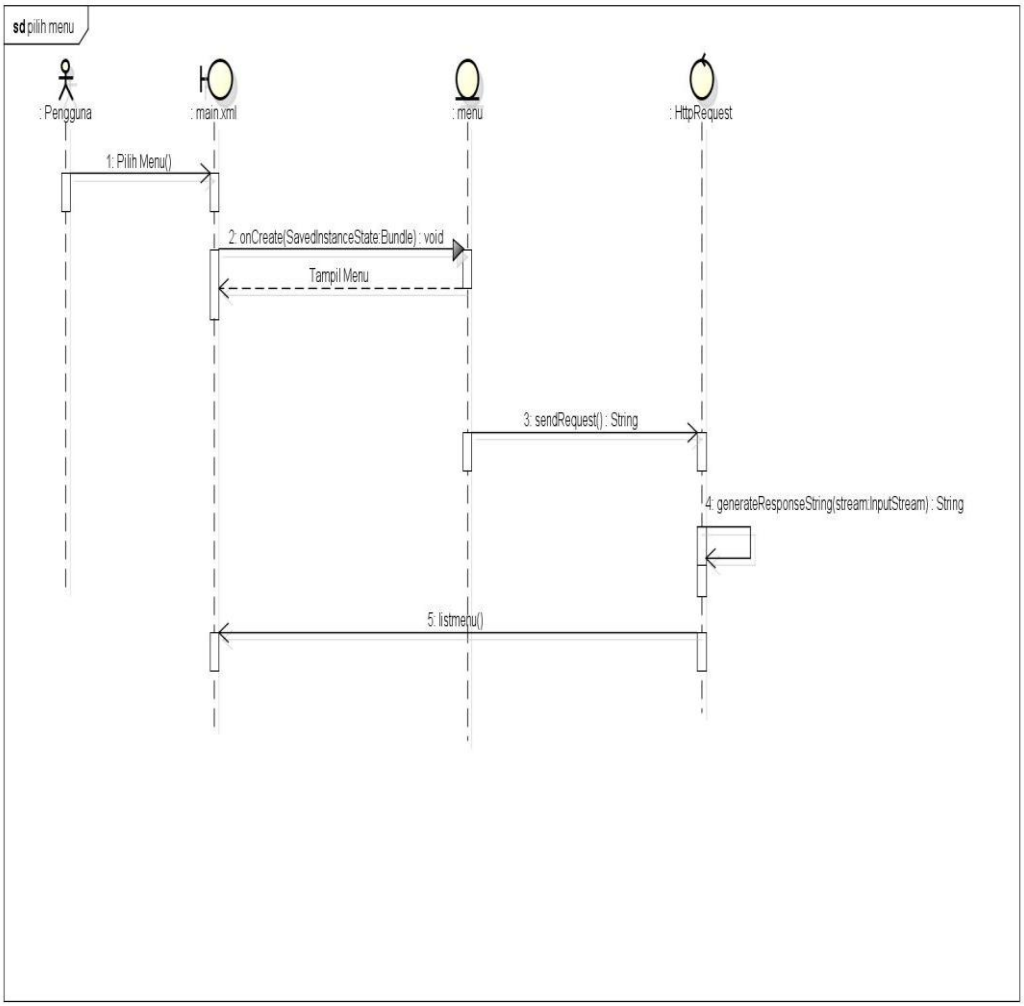
Gambar 3. 20 *Sequence Diagram Edit data Bioskop*

c. **Hapus**



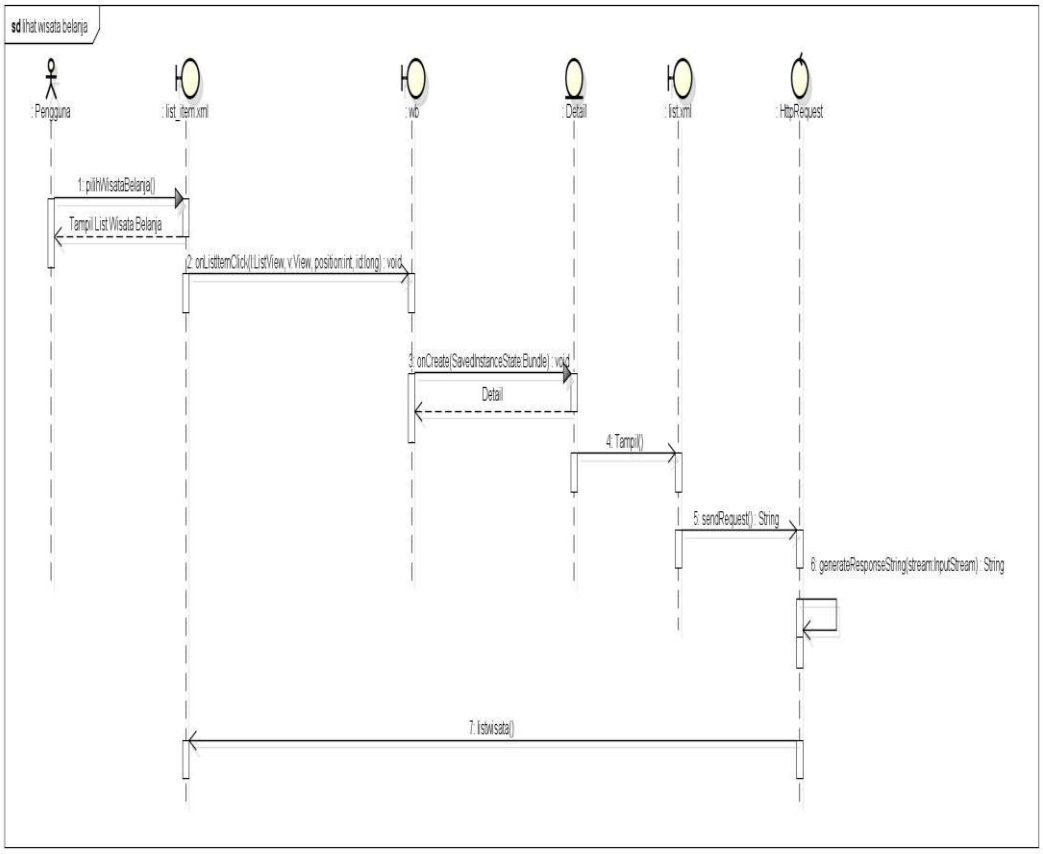
Gambar 3. 21 *Sequence Diagram Hapus data Bioskop*

5. Sequence Diagram Pilih Menu



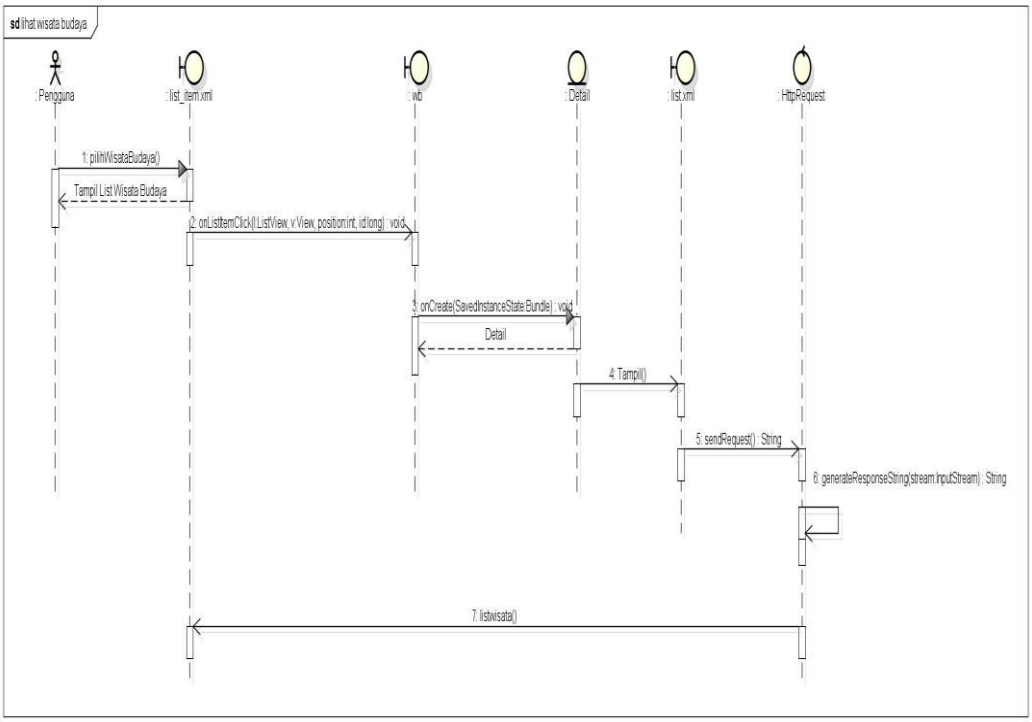
Gambar 3. 22 *Sequence Diagram Pilih Menu*

6. Sequence Diagram lihat Wisata Belanja



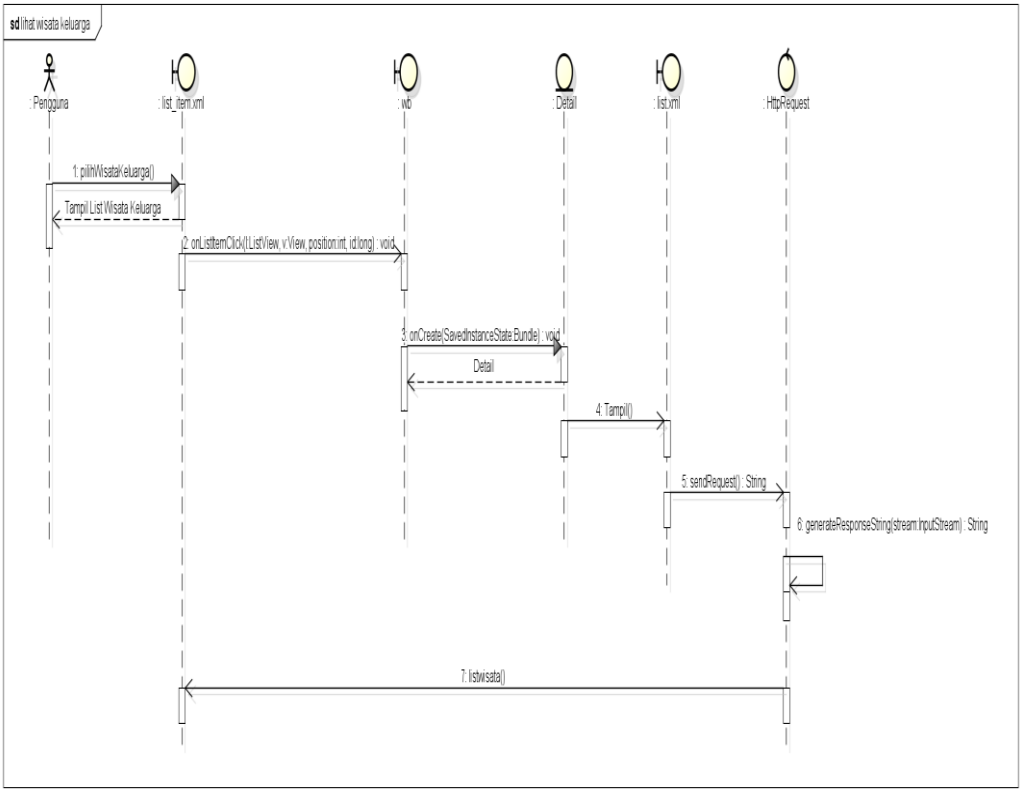
Gambar 3. 23 *Sequence Diagram Lihat Wisata Belanja*

7. Sequence Diagram lihat Wisata Budaya



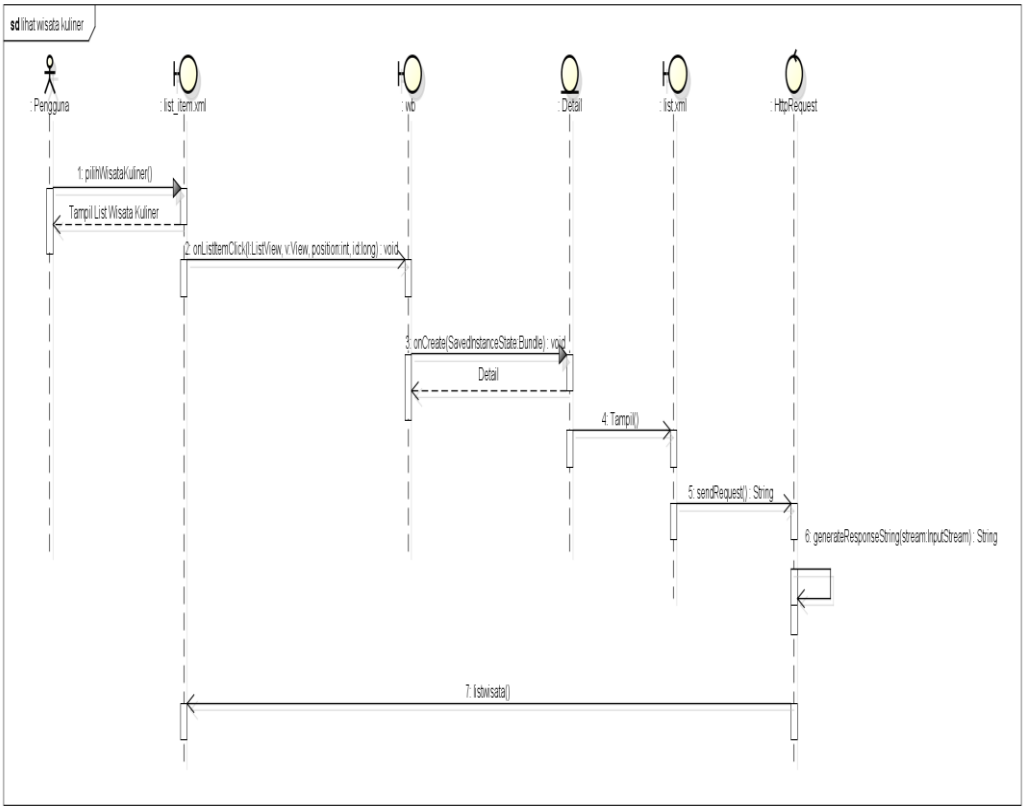
Gambar 3. 24 *Sequence Diagram Lihat Wisata Budaya*

8. Sequence Diagram lihat Wisata Keluarga



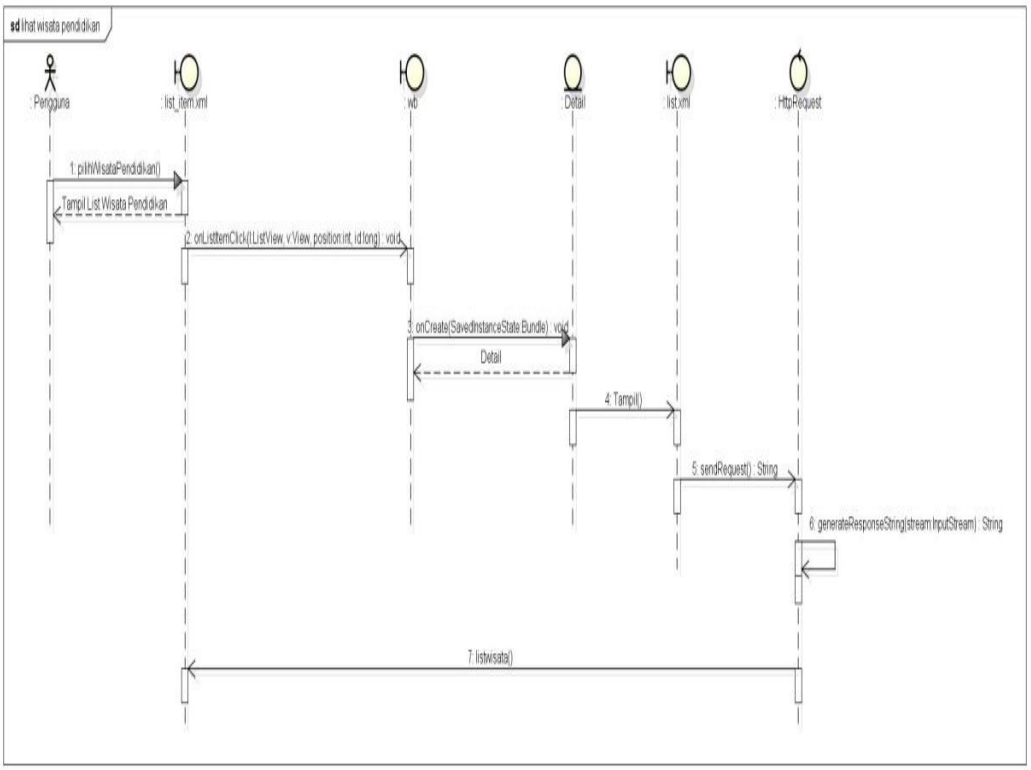
Gambar 3. 25 *Sequence Diagram Lihat Wisata Keluarga*

9. Sequence Diagram lihat Wisata Kuliner



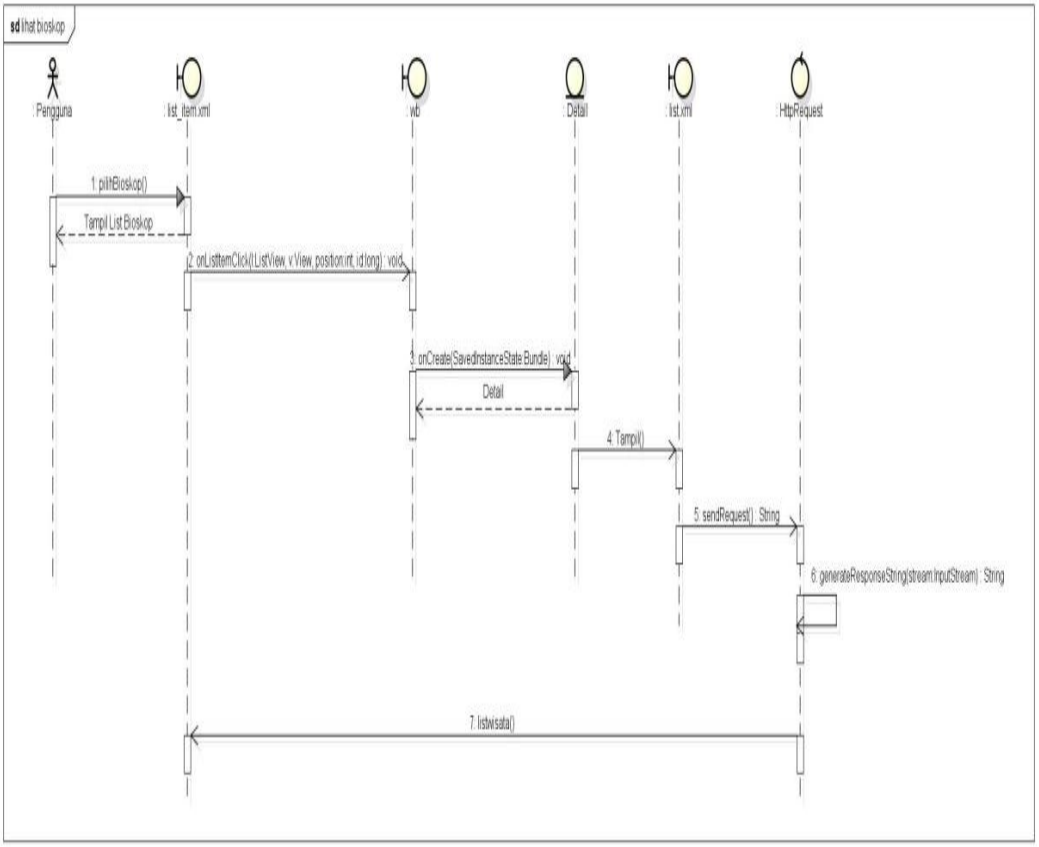
Gambar 3. 26 *Sequence Diagram Lihat Wisata Kuliner*

10. Sequence Diagram lihat Wisata Pendidikan



Gambar 3. 27 *Sequence Diagram Lihat Wisata Pendidikan*

11. Sequence Diagram lihat Bioskop



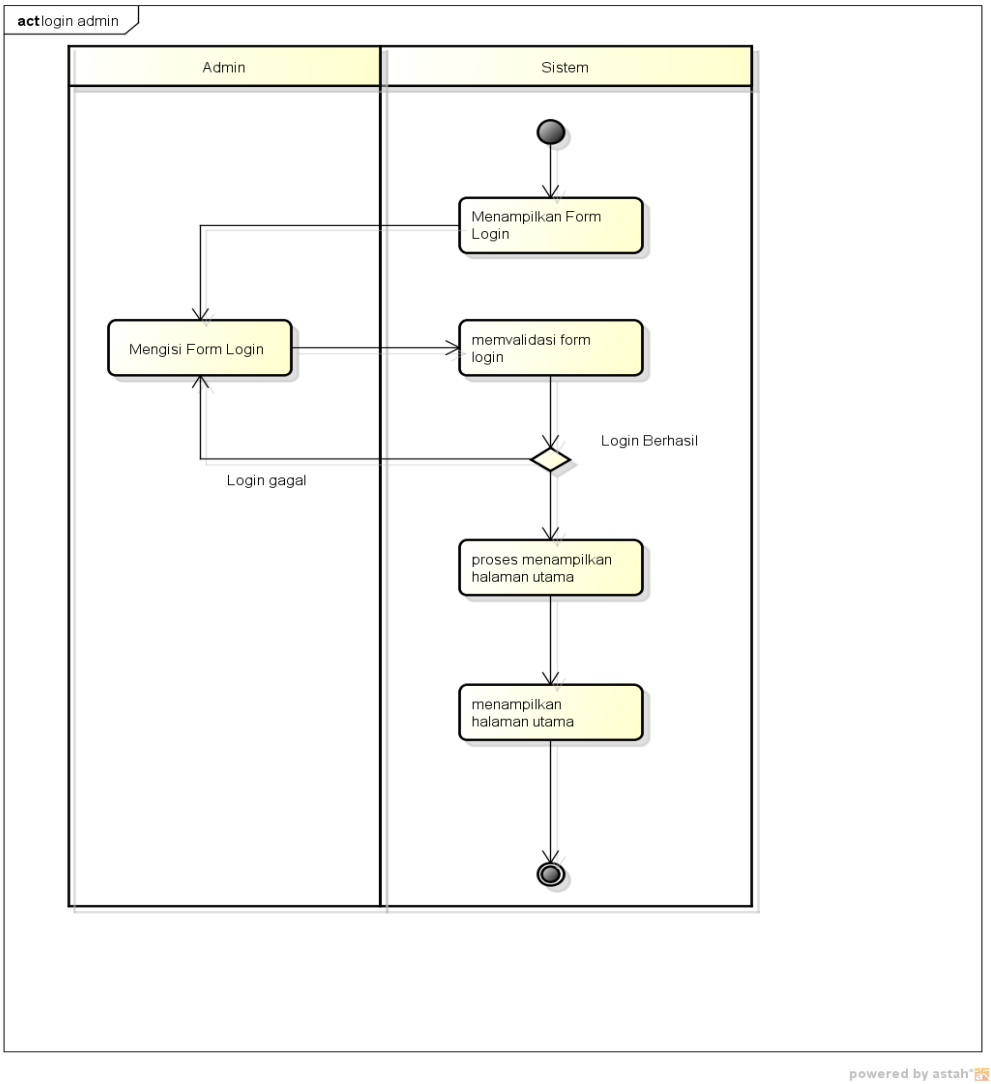
Gambar 3. 28 *Sequence Diagram Lihat Bioskop*

3.7. Activity Diagram

Activity diagram memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan aktifitas dalam suatu proses yang mengacu pada *use case diagram* yang ada. Berikut ini penjelasan dari masing-masing *activity diagram*:

1. *Activity Diagram Login*

Interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* login dijelaskan dalam *activity diagram login.* Berikut ini penjelasan dari *activity diagram* tersebut:



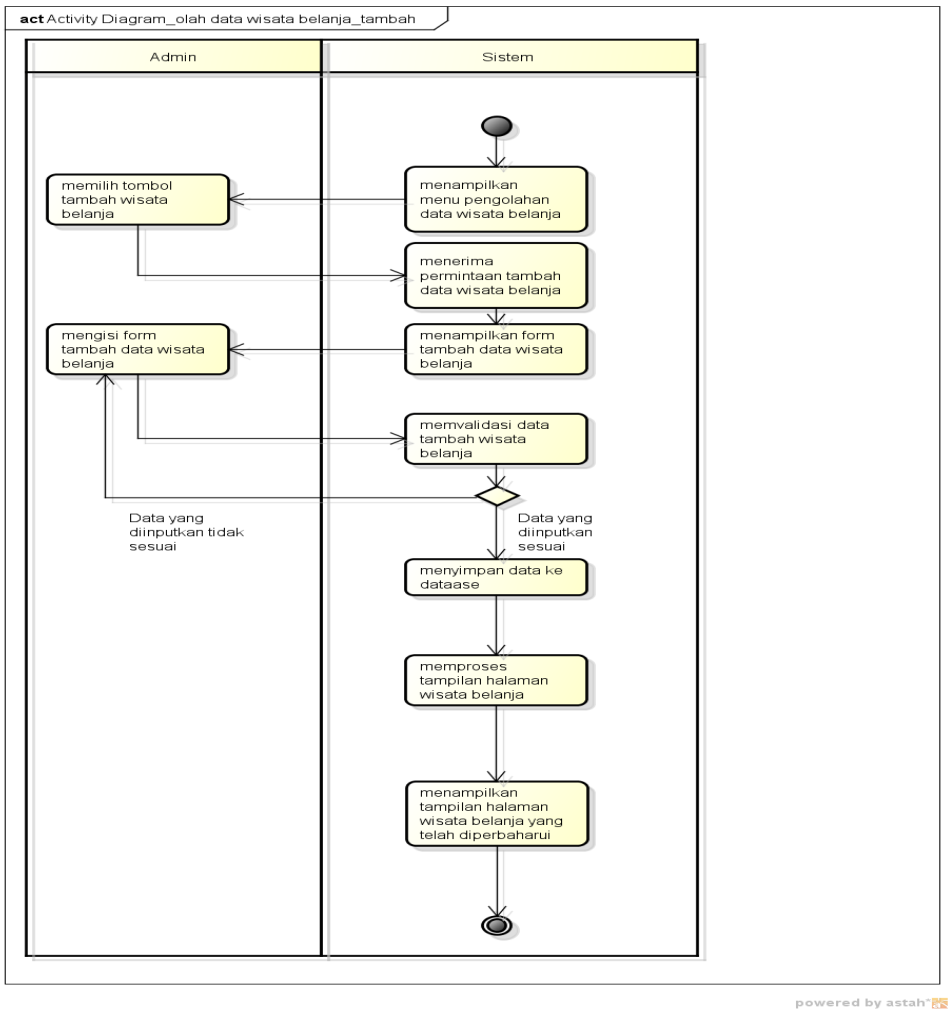
Gambar 3. 29 *Activity Diagram Login*

2. *Activity Diagram* Pengolahan Data Wisata Belanja

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* pengolahan data Wisata Belanja dijelaskan dalam *activity diagram* penambahan data Wisata Belanja, perubahan data Wisata Belanja dan hapus data Wisata Belanja. Berikut ini penjelasan dari masing-masing *activity diagram* tersebut:

a. Activity Diagram Penambahan Data Wisata Belanja

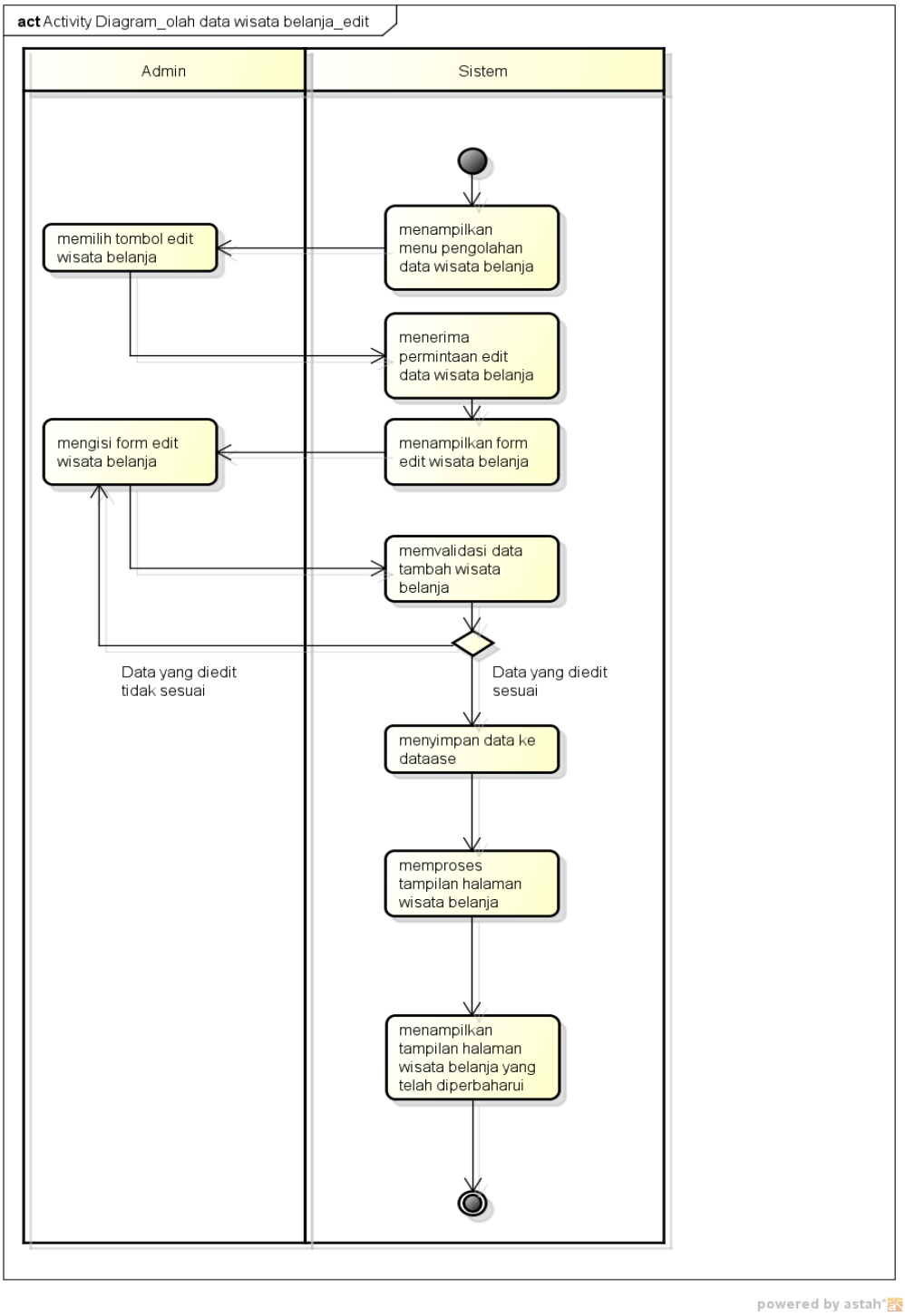
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* penambahan data Wisata Belanja dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 30 Activity Diagram Penambahan Data Wisata Belanja

b. *Activity Diagram* Perubahan Data Wisata Belanja

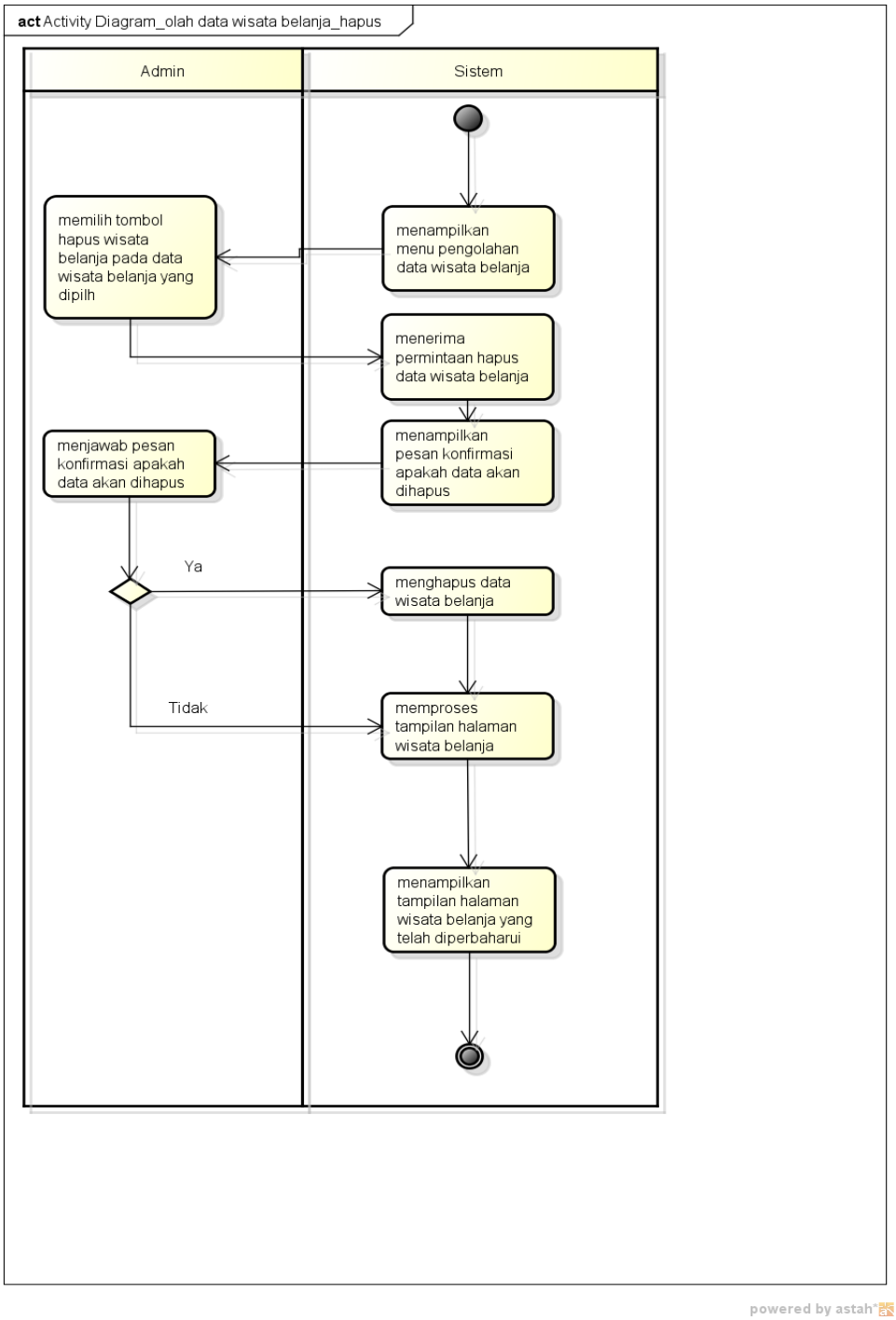
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* perubahan data Wisata Belanja dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 31 *Activity Diagram* Perubahan Data Wisata Belanja

c. *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Belanja

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* hapus data Wisata Belanja dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



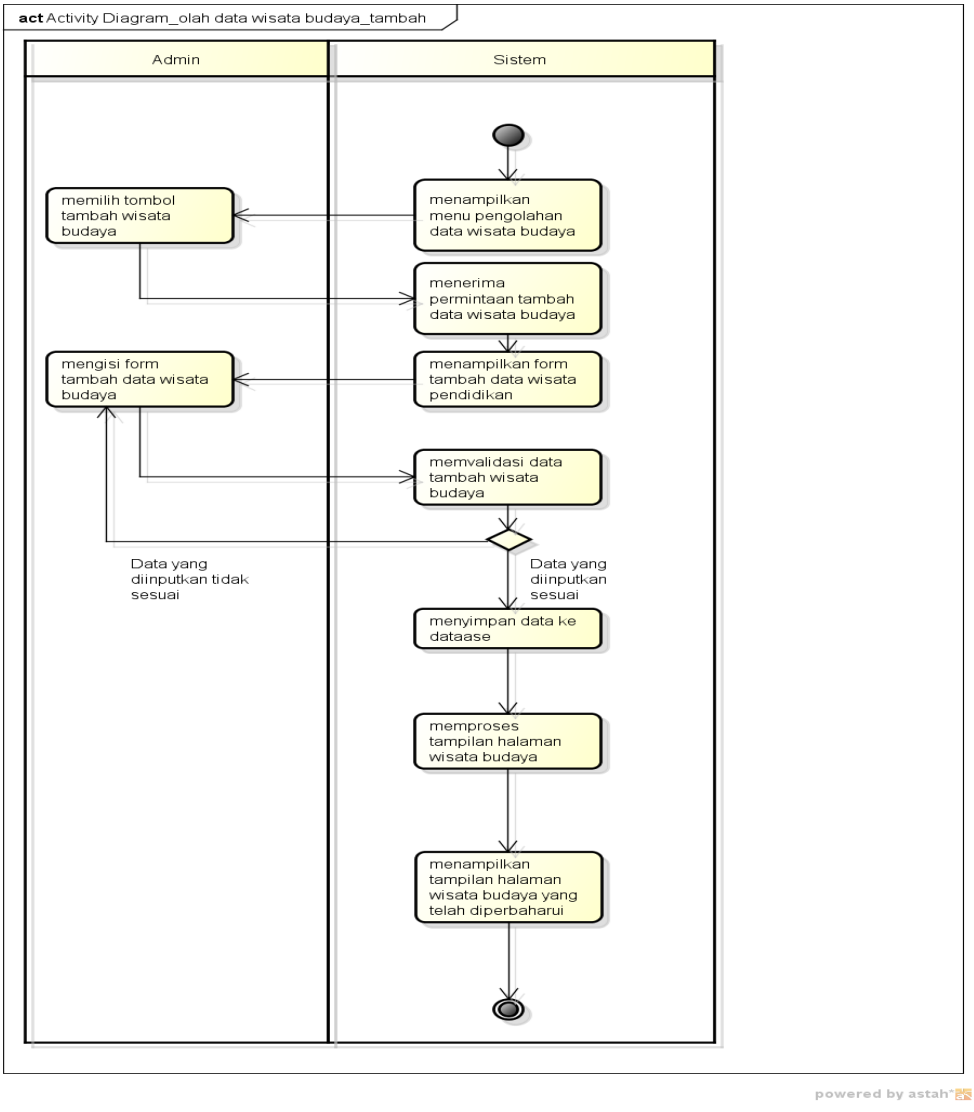
Gambar 3. 32 *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Belanja

3. *Activity Diagram* Pengolahan Data Wisata Budaya

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* pengolahan data Wisata Budaya dijelaskan dalam *activity diagram* penambahan data Wisata Budaya, perubahan data Wisata Budaya dan hapus data Wisata Budaya. Berikut ini penjelasan dari masing-masing *activity diagram* tersebut:

a. Activity Diagram Penambahan Data Wisata Budaya

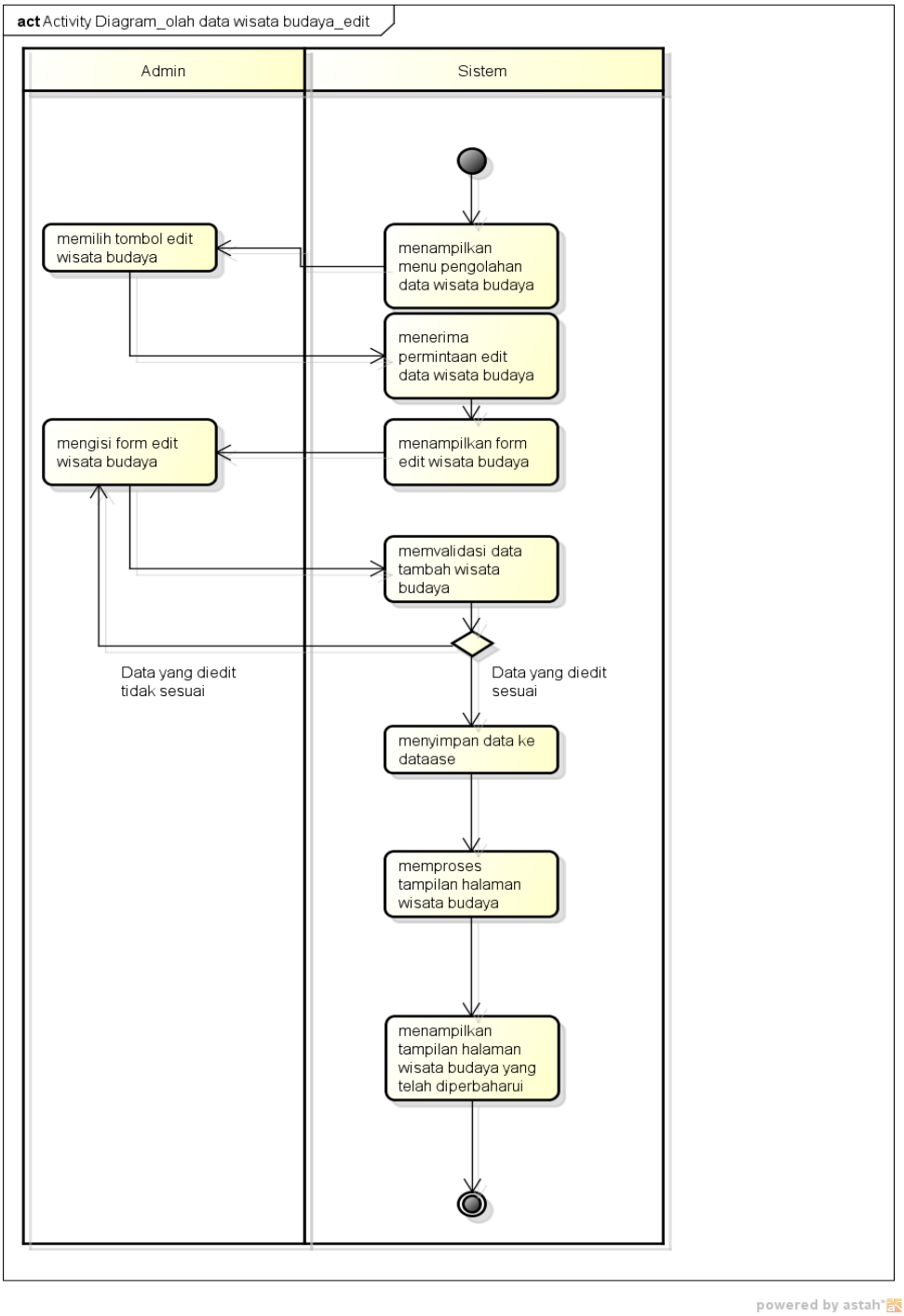
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* penambahan data Wisata Budaya dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 33 Activity Diagram Penambahan Data Wisata Budaya

b. *Activity Diagram* Perubahan Data Wisata Budaya

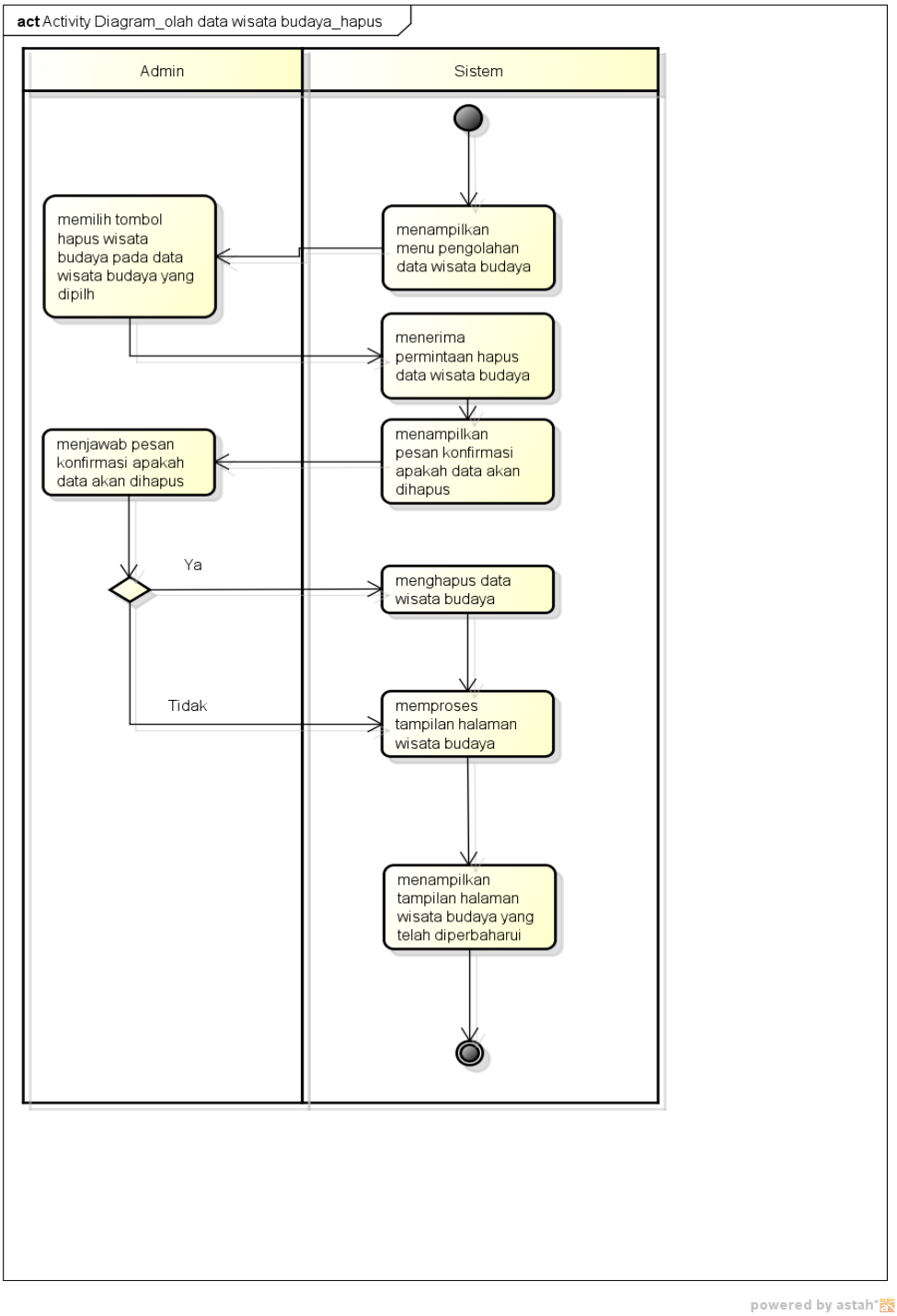
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* perubahan data Wisata Budaya dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 34 *Activity Diagram* Perubahan Data Wisata Budaya

a. *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Budaya

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* hapus data Wisata Budaya dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



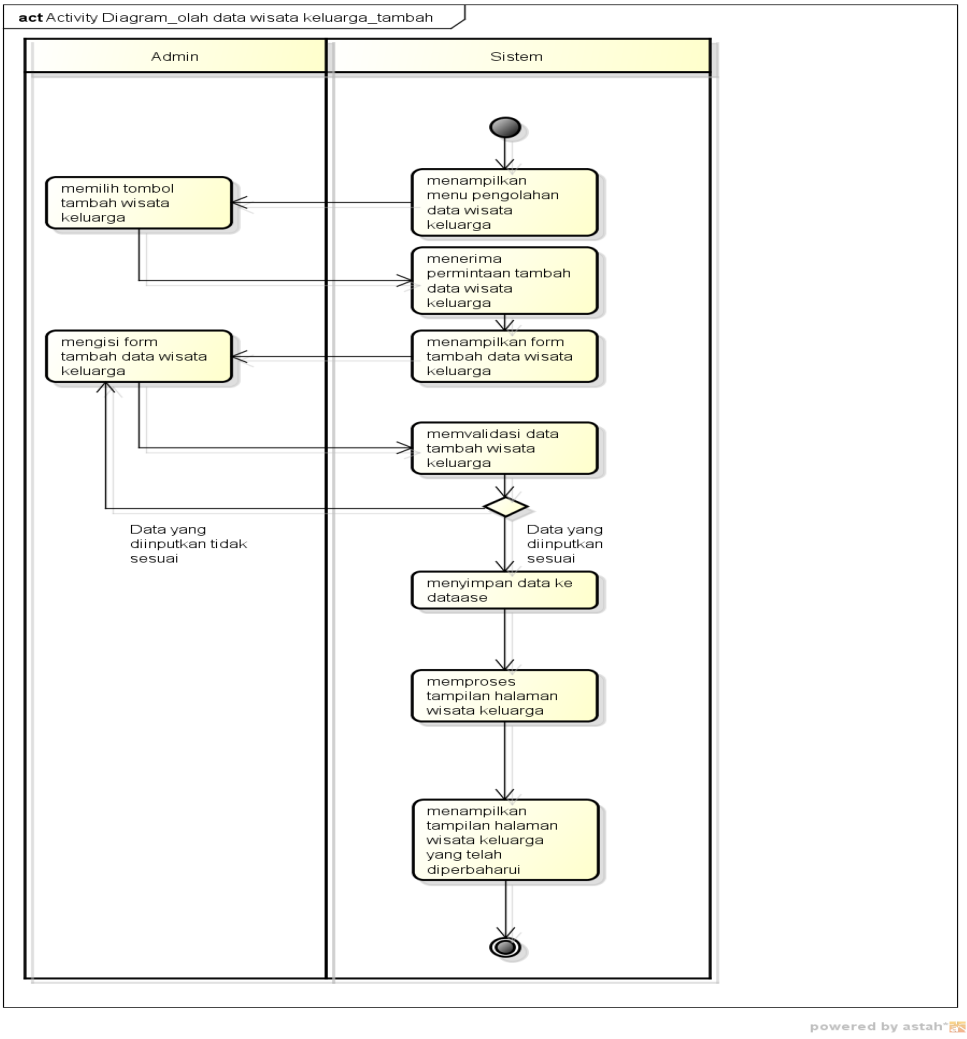
Gambar 3. 35 *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Buday**a**

4. *Activity Diagram* Pengolahan Data Wisata Keluarga

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* pengolahan data Wisata Keluarga dijelaskan dalam *activity diagram* penambahan data Wisata Keluarga, perubahan data Wisata Keluarga dan hapus data Wisata Keluarga. Berikut ini penjelasan dari masing-masing *activity diagram* tersebut:

a. Activity Diagram Penambahan Data Wisata Keluarga

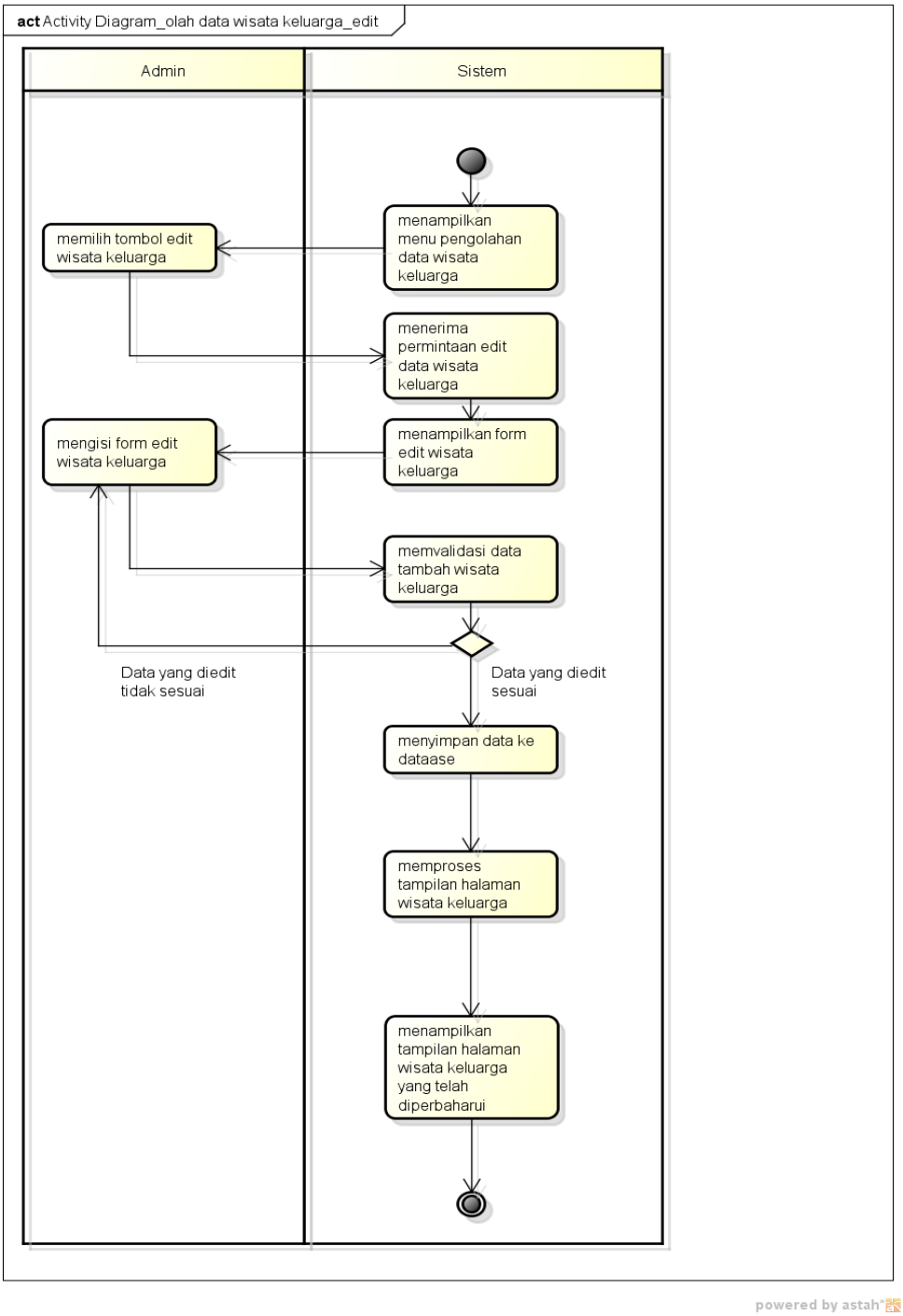
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* penambahan data Wisata Keluarga dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 36 *Diagram* Penambahan Data Wisata Keluarga

b. Activity Diagram Perubahan Data Wisata Keluarga

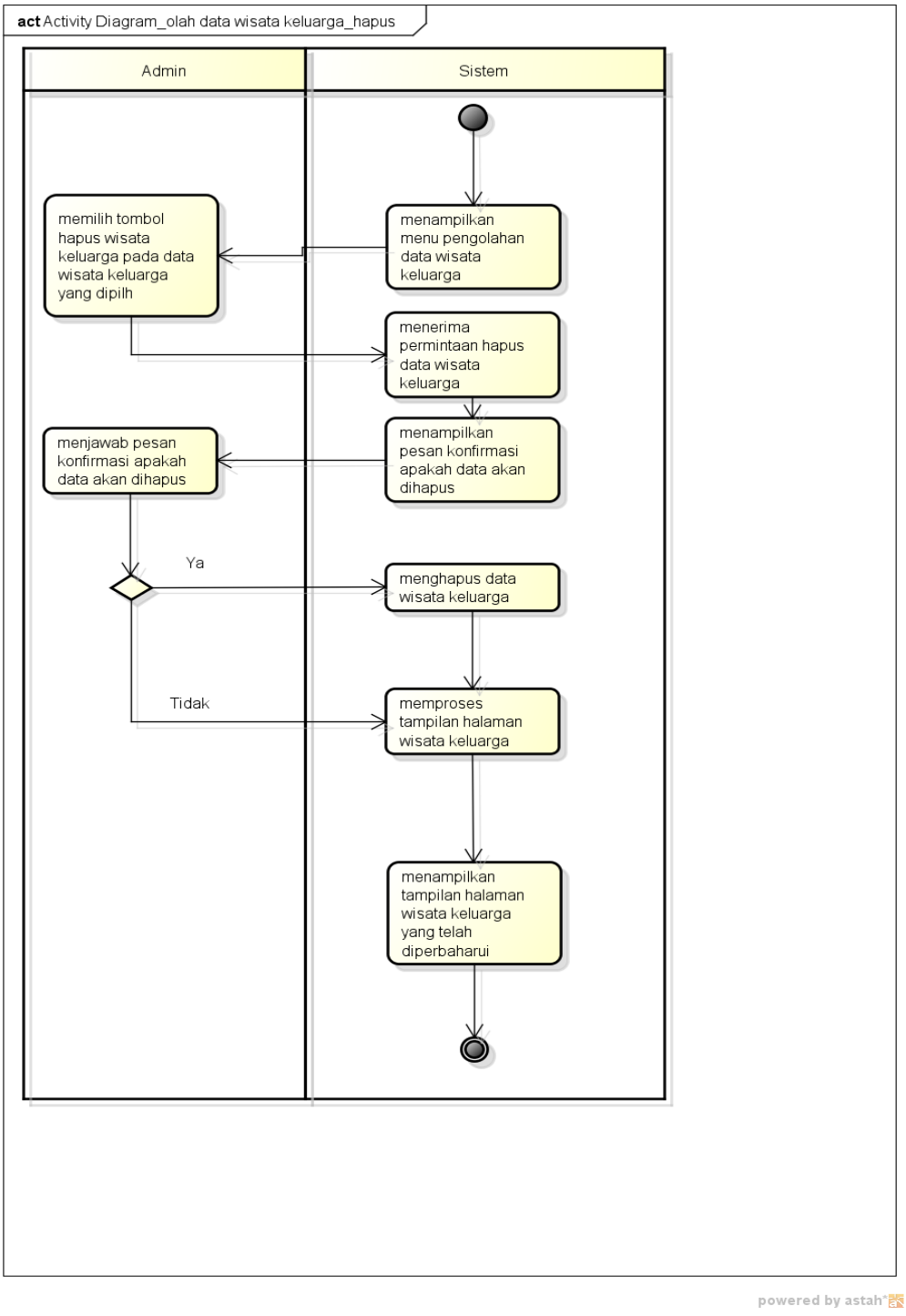
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* perubahan data Wisata Keluarga dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 37 *Activity Diagram* Perubahan Data Wisata Keluarga

c. *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Keluarga

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* hapus data Wisata Keluarga dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



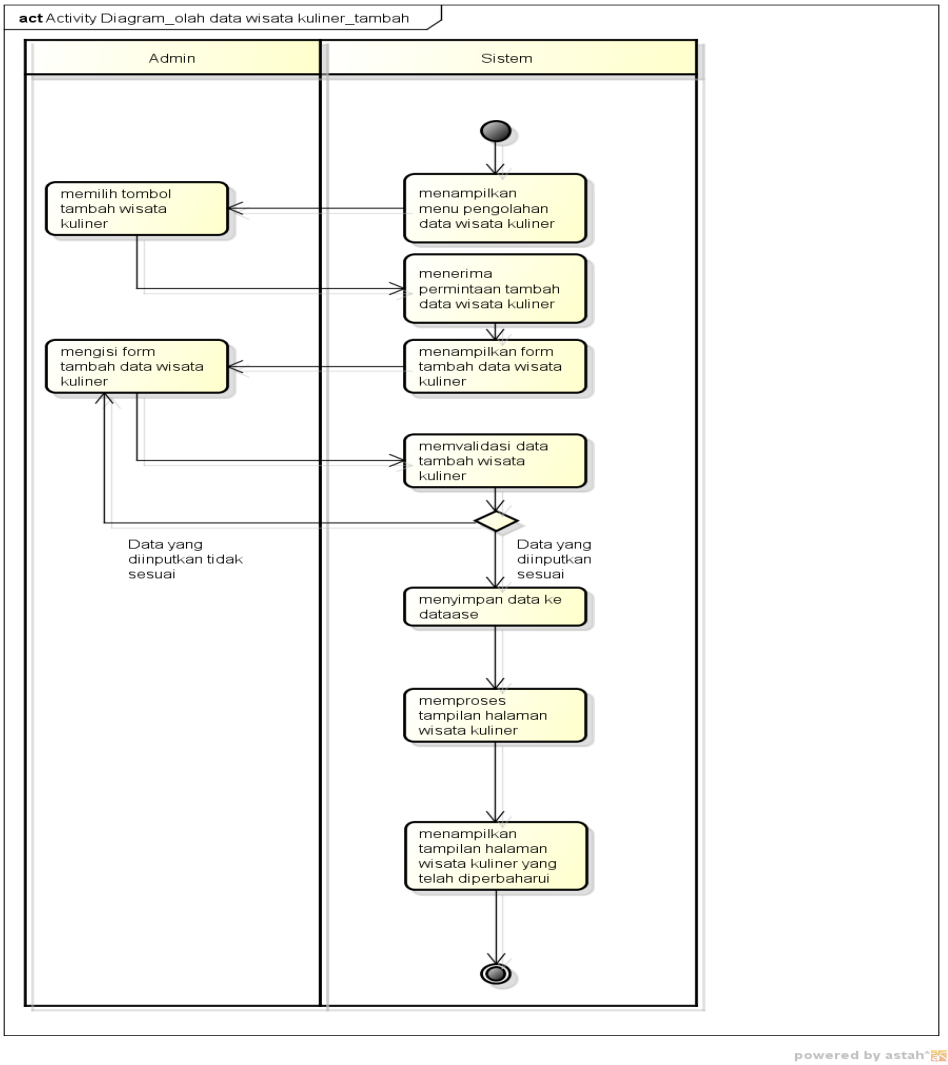
Gambar 3. 38 *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Keluarga

5. *Activity Diagram* Pengolahan Data Wisata Kuliner

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* pengolahan data Wisata Kuliner dijelaskan dalam *activity diagram* penambahan data Wisata Kuliner, perubahan data Wisata Kuliner dan hapus data Wisata Kuliner. Berikut ini penjelasan dari masing-masing *activity diagram* tersebut:

a. Activity Diagram Penambahan Data Wisata Kuliner

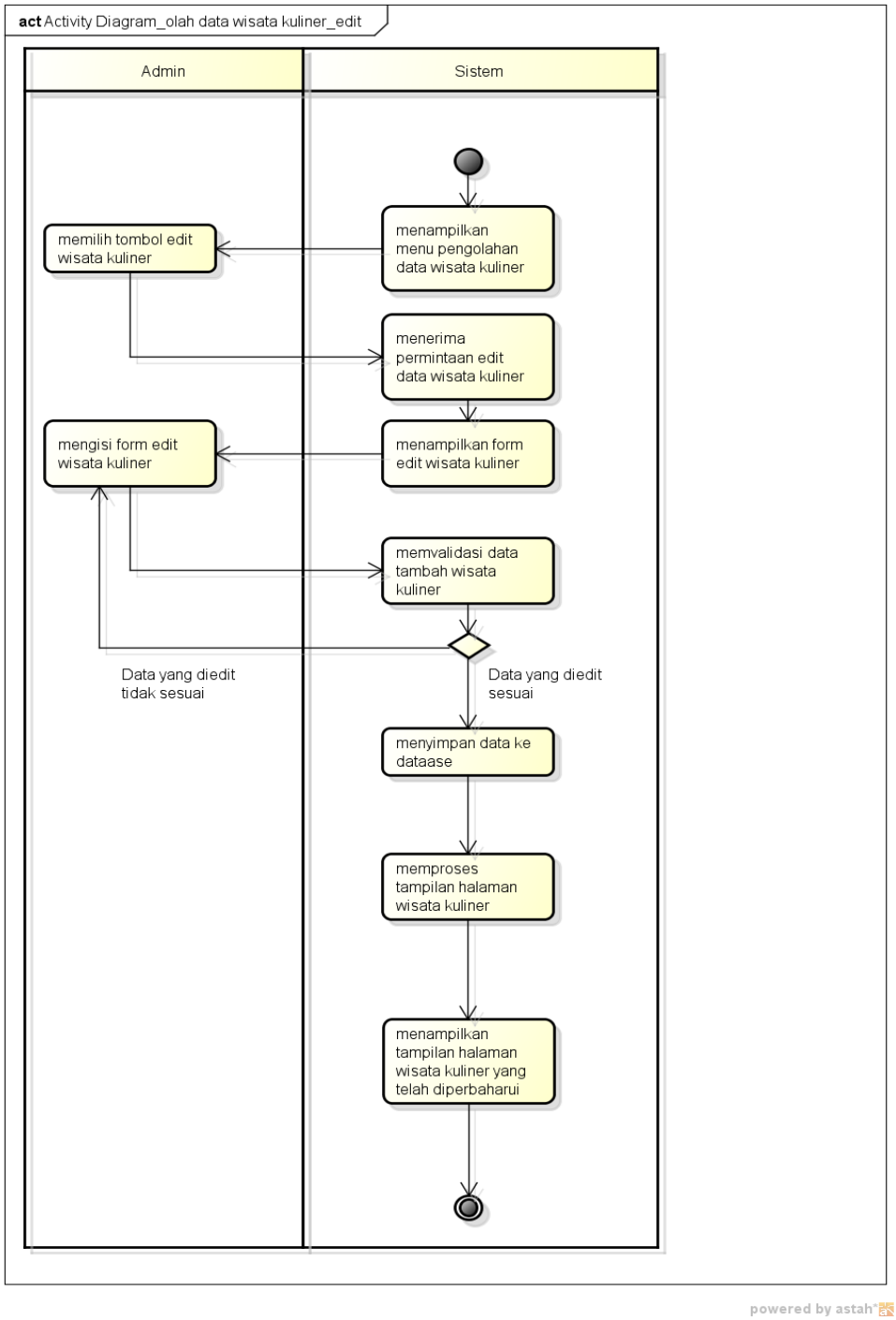
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* penambahan data Wisata Kuliner dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 39 *Activity Diagram* Penambahan Data Wisata Kuliner

b. Activity Diagram Perubahan Data Wisata Kuliner

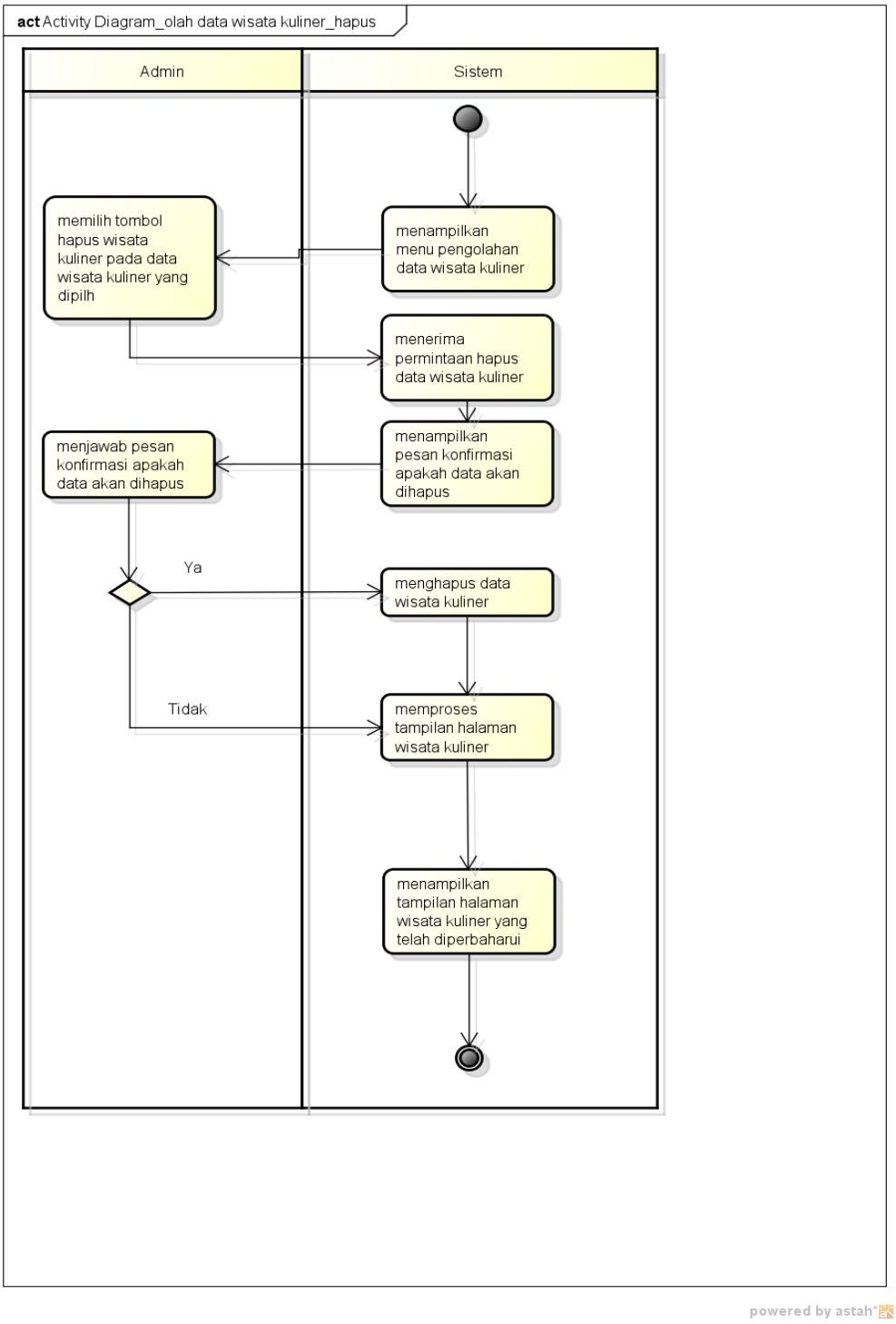
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* perubahan data Wisata Kuliner dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 40 *Activity Diagram* Perubahan Data Wisata Kuliner

c. *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Kuliner

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* hapus data Wisata Kuliner dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



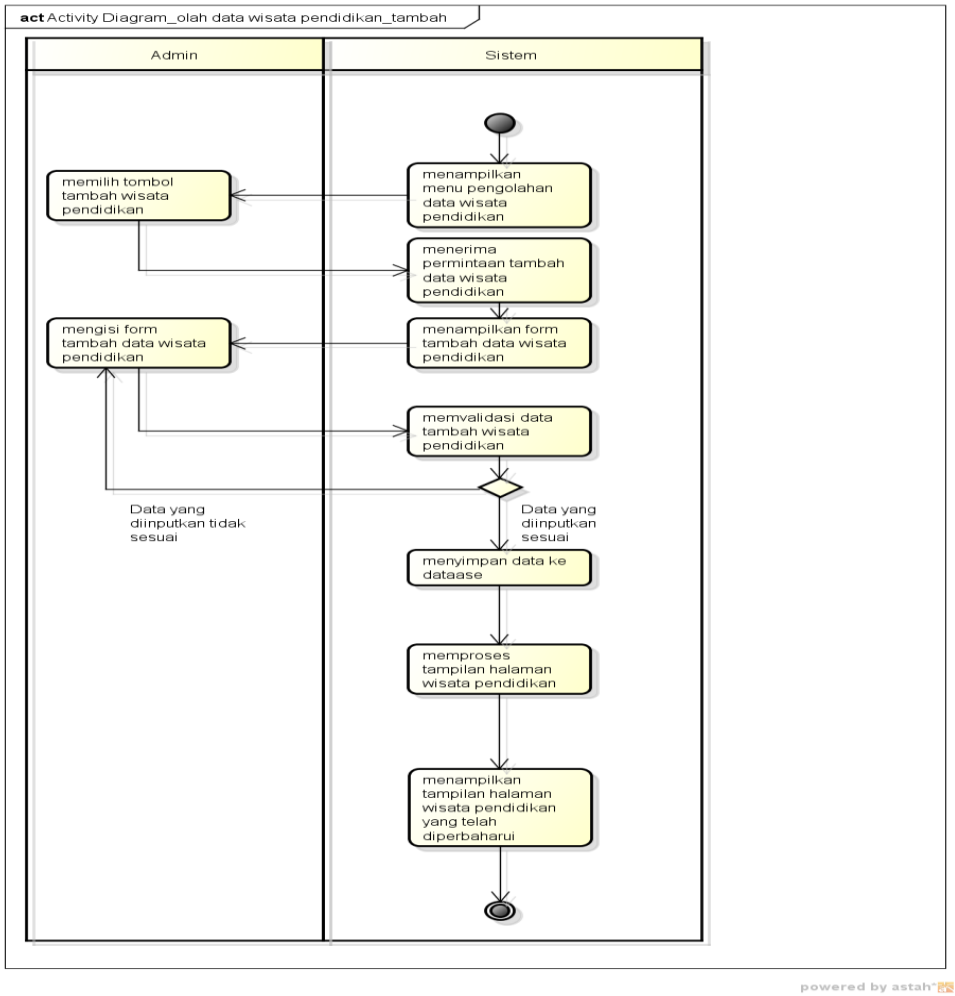
Gambar 3. 41 *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Kuliner

6. *Activity Diagram* Pengolahan Data Wisata Pendidikan

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* pengolahan data Wisata Pendidikan dijelaskan dalam *activity diagram* penambahan data Wisata Pendidikan, perubahan data Wisata Pendidikan dan hapus data Wisata Pendidikan. Berikut ini penjelasan dari masing-masing *activity diagram* tersebut:

a. Activity Diagram Penambahan Data Wisata Pendidikan

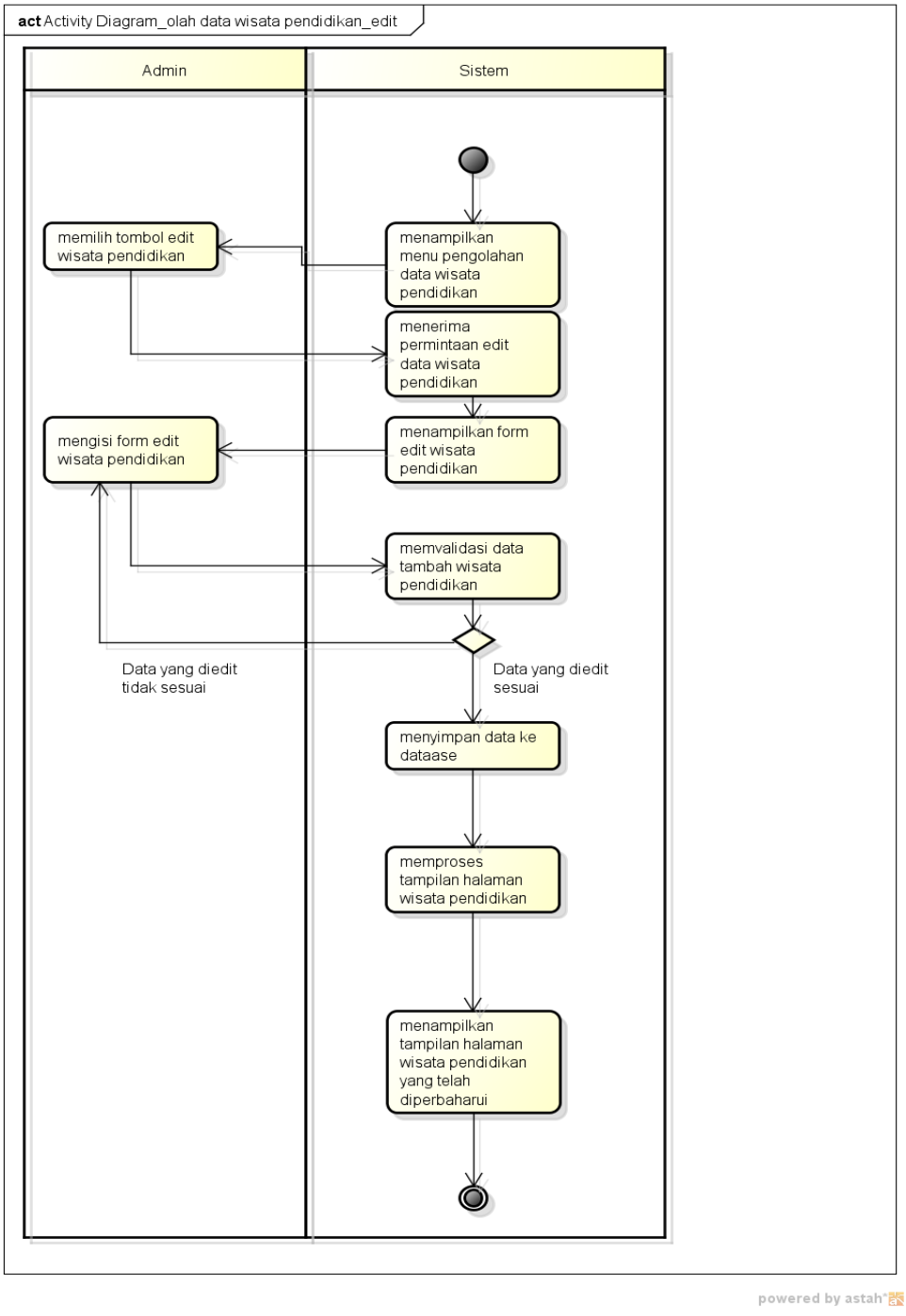
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* penambahan data Wisata Pendidikan dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 42 *Activity Diagram* Penambahan Data Wisata Pendidikan

b. Activity Diagram Perubahan Data Wisata Pendidikan

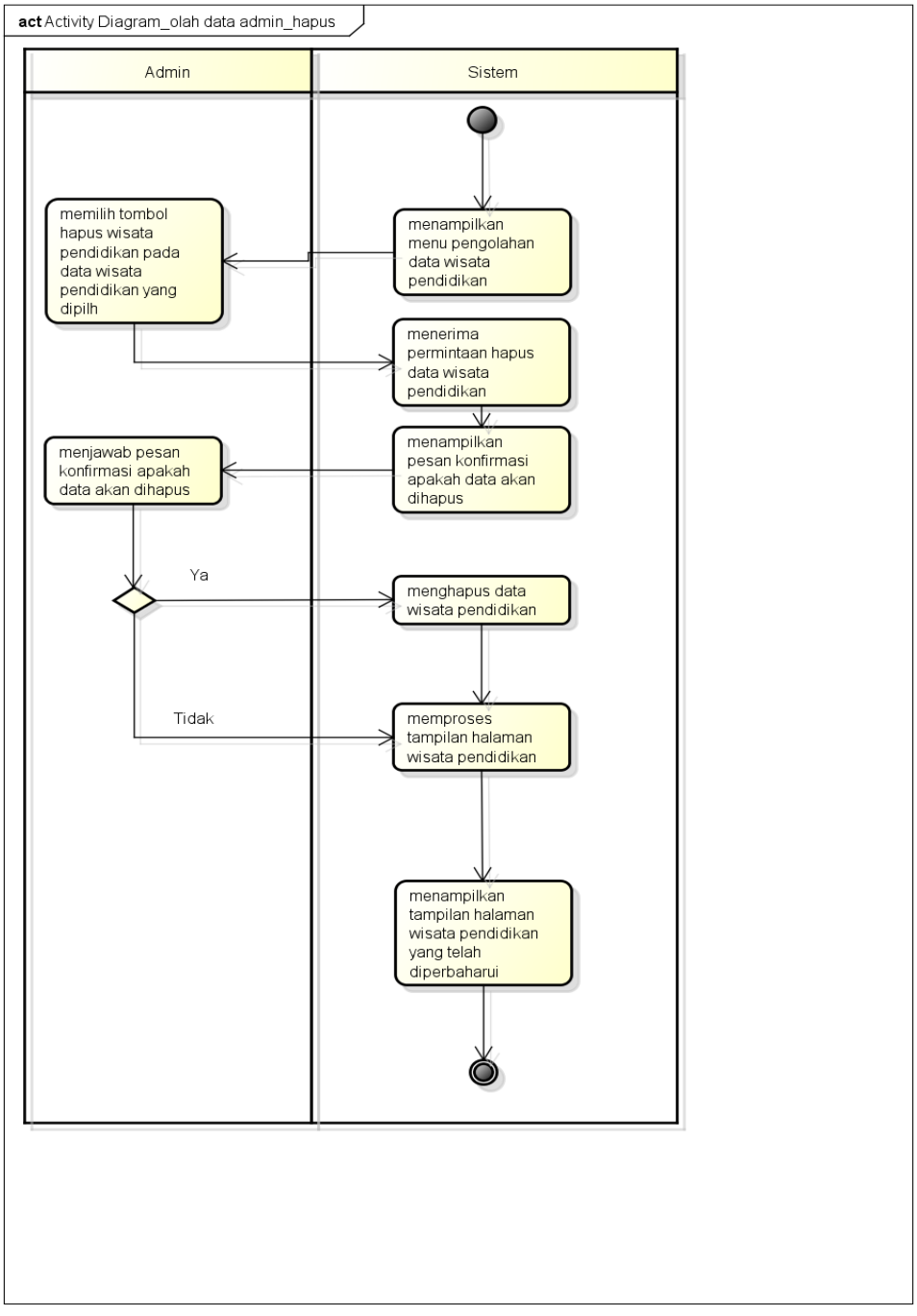
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* perubahan data Wisata Pendidikan dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 43 *Activity Diagram* Perubahan Data Wisata Pendidikan

c. *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Pendidikan

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* hapus data Wisata Pendidikan dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



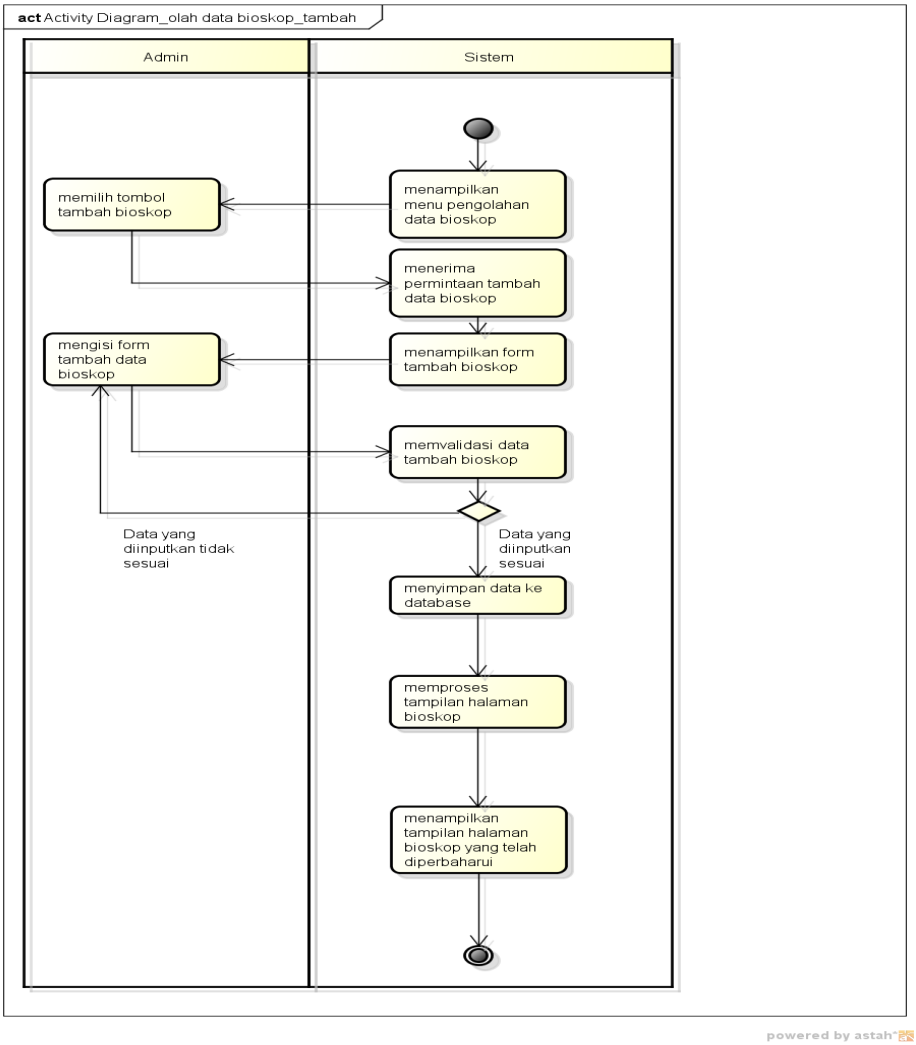
Gambar 3. 44 *Activity Diagram* Hapus Data Wisata Pendidikan

7. *Activity Diagram* Pengolahan Data Bioskop

Interaksi antara aktor admin dengan *use case* pengolahan data Bioskop dijelaskan dalam *activity diagram* penambahan data Bioskop, perubahan data Bioskop dan hapus data Bioskop. Berikut ini penjelasan dari masing-masing *activity diagram* tersebut:

a. Activity Diagram Penambahan Data Bioskop

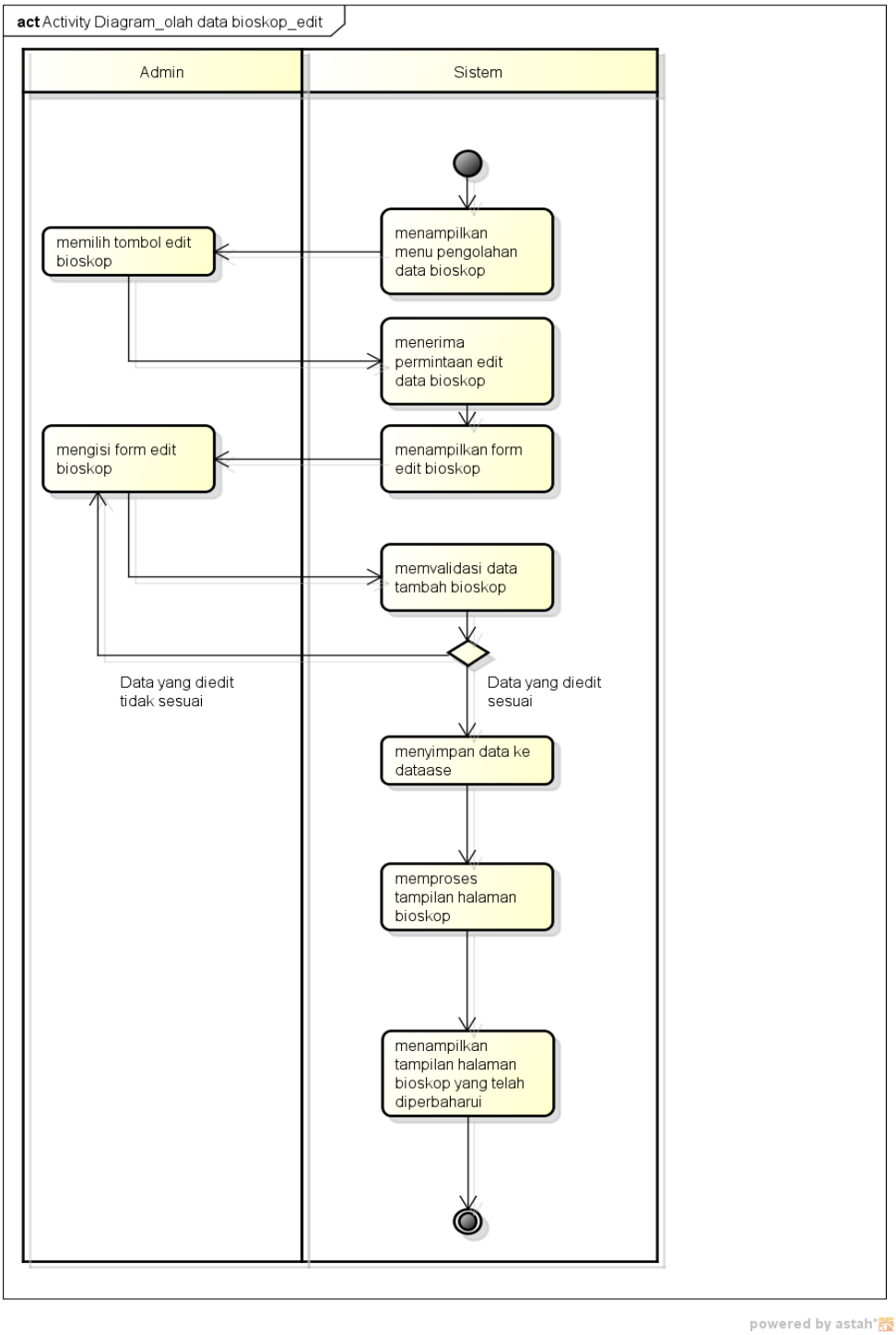
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* penambahan data Bioskop dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 45 *Activity Diagram* Penambahan Data Bioskop

b. *Activity Diagram* Perubahan Data Bioskop

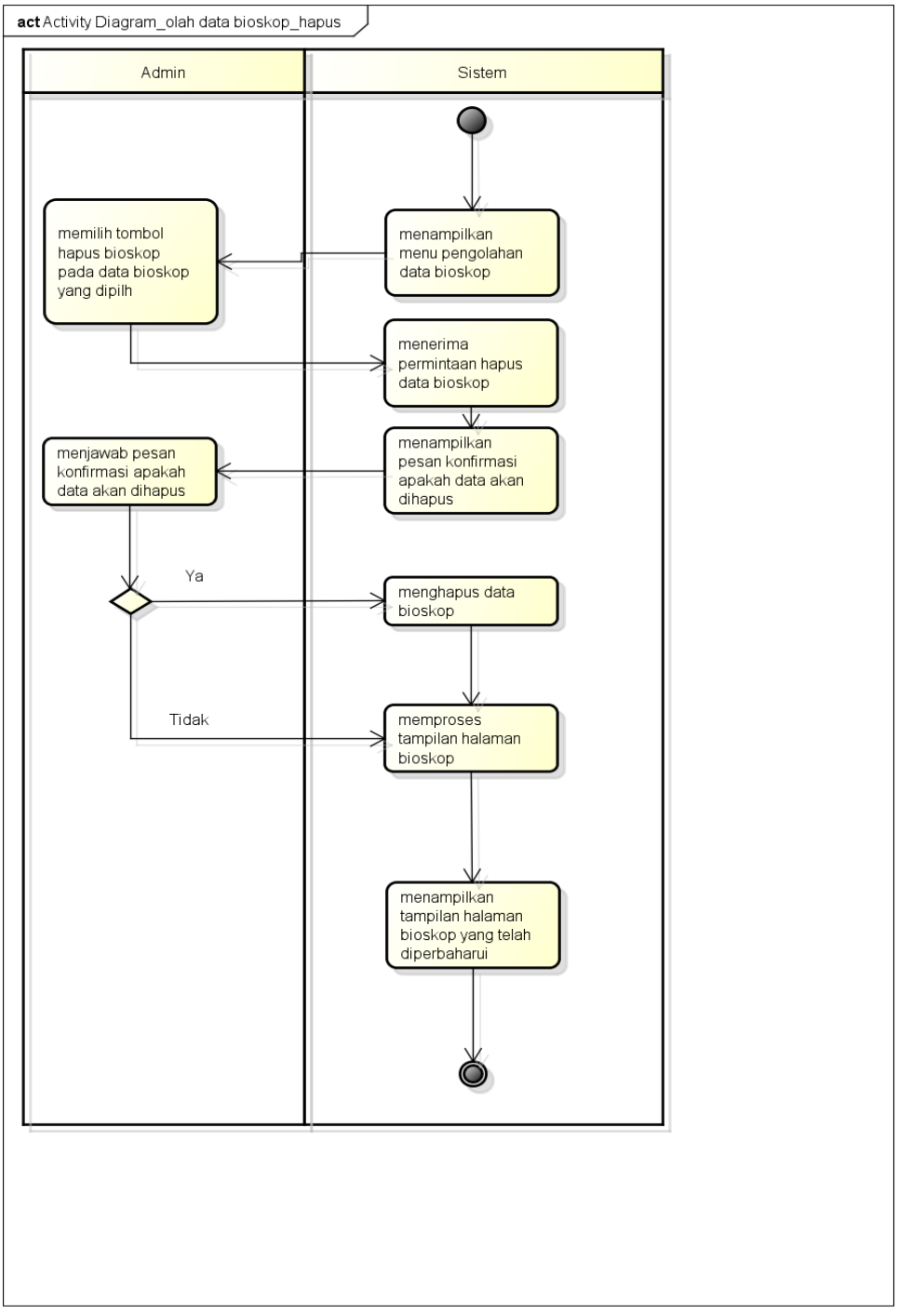
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* perubahan data Bioskop dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 46 *Activity Diagram* Perubahan Data Bioskop

c. *Activity Diagram* Hapus Data Bioskop

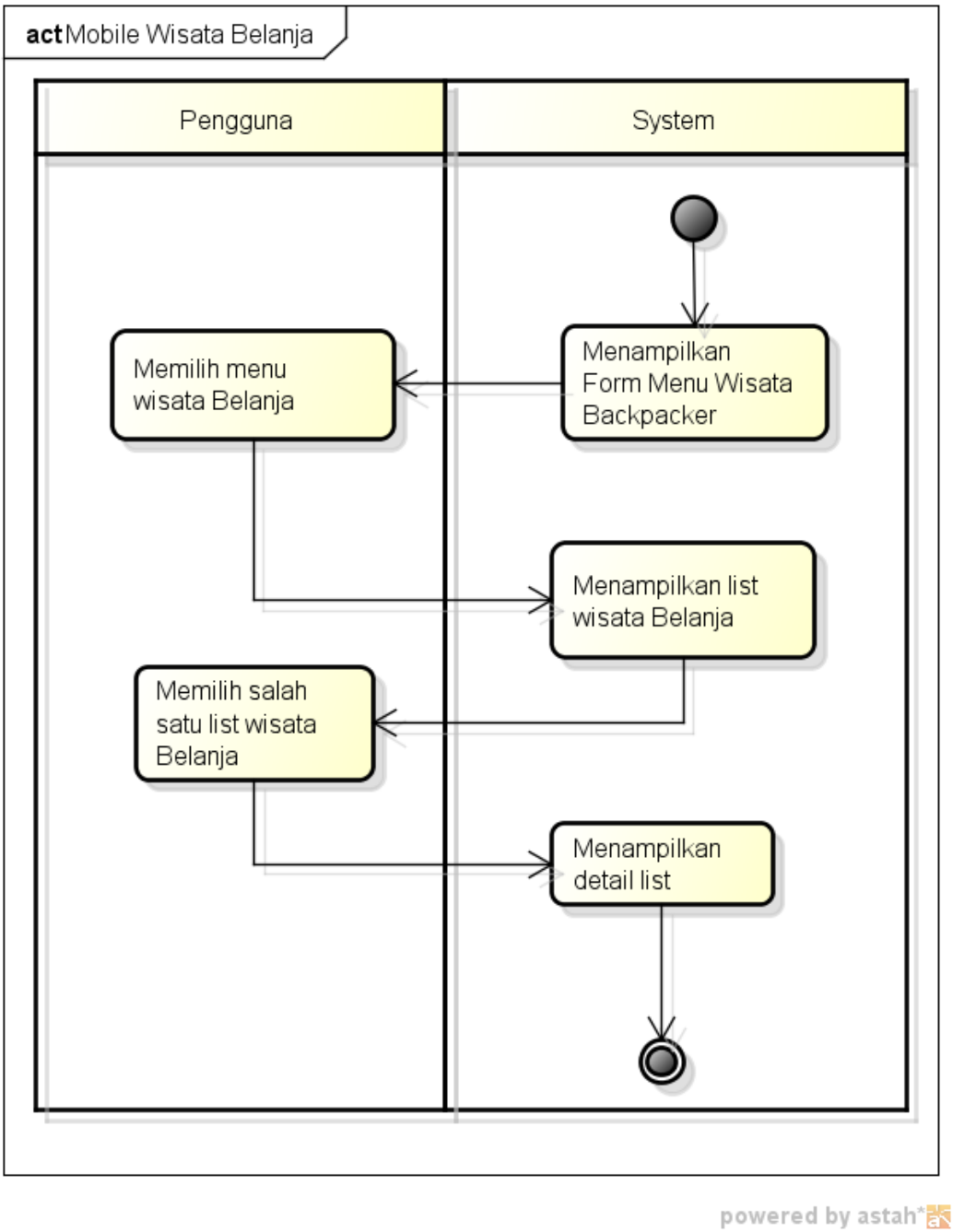
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* hapus data Bioskop dijelaskan dalam *activity diagram* sebagai berikut :



Gambar 3. 47 *Activity Diagram* Hapus Data Bioskop

8. *Activity Diagram* Lihat Wisata Belanja *Mobile*

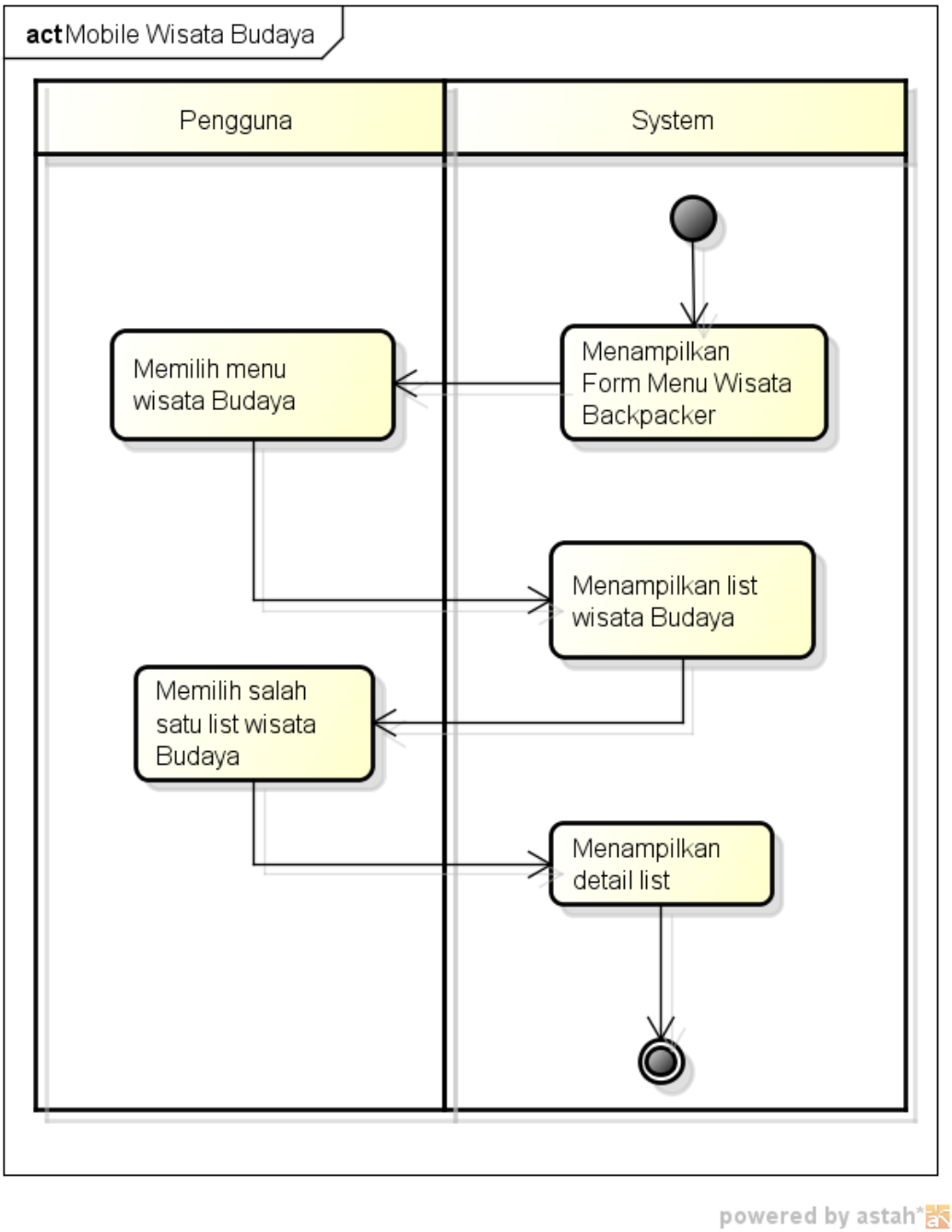
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* lihat Wisata Belanja versi *mobile* dijelaskan dalam *activity diagram* berikut :



Gambar 3. 48 *Activity Diagram* Lihat Wisata Belanja *Mobile*

2. *Activity Diagram* Lihat Wisata Budaya *Mobile*

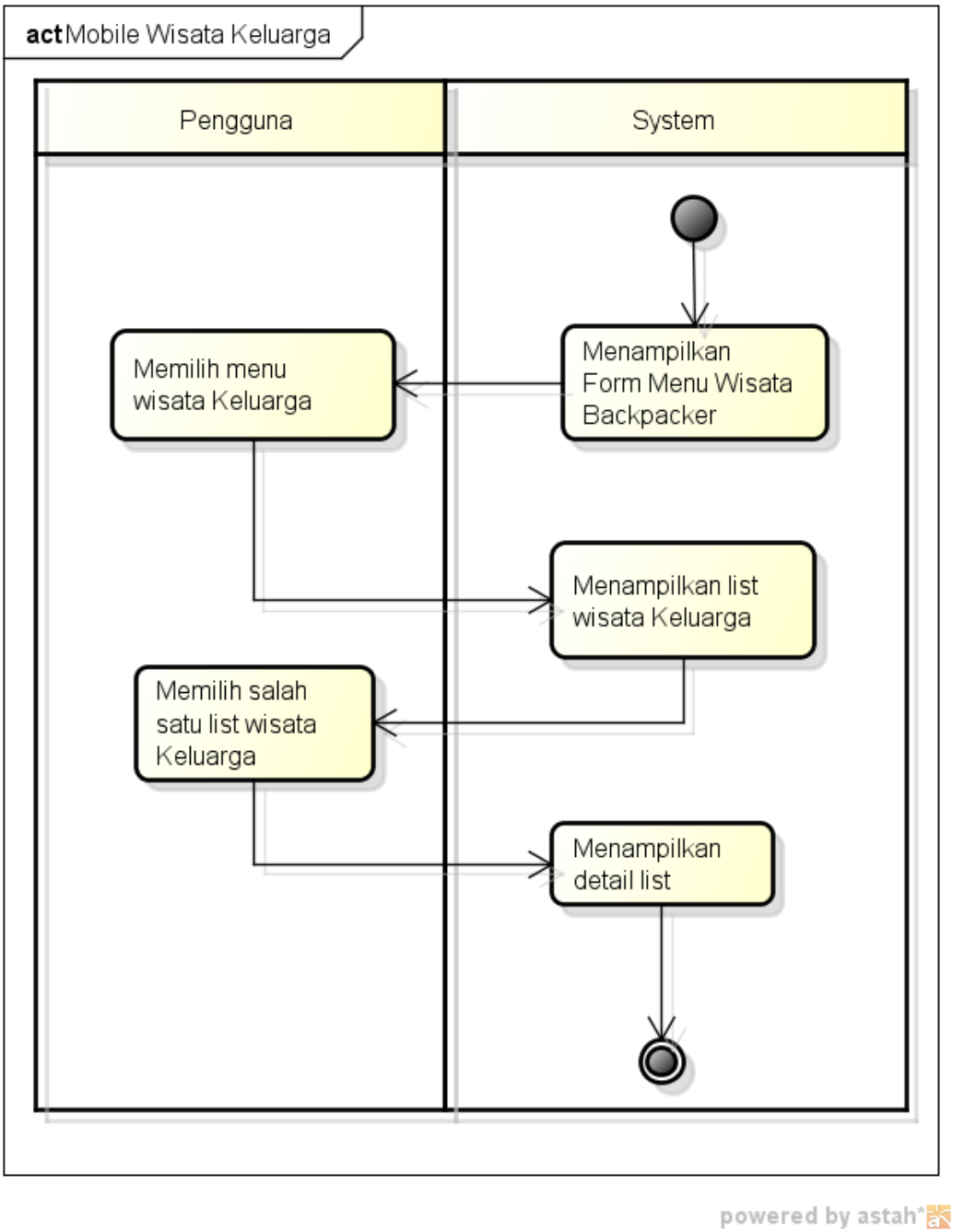
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* lihat Wisata Budaya versi *mobile* dijelaskan dalam *activity diagram* berikut :



Gambar 3. 49 *Activity Diagram* Lihat Wisata Budaya *Mobile*

3. Activity Diagram Lihat Wisata Keluarga *Mobile*

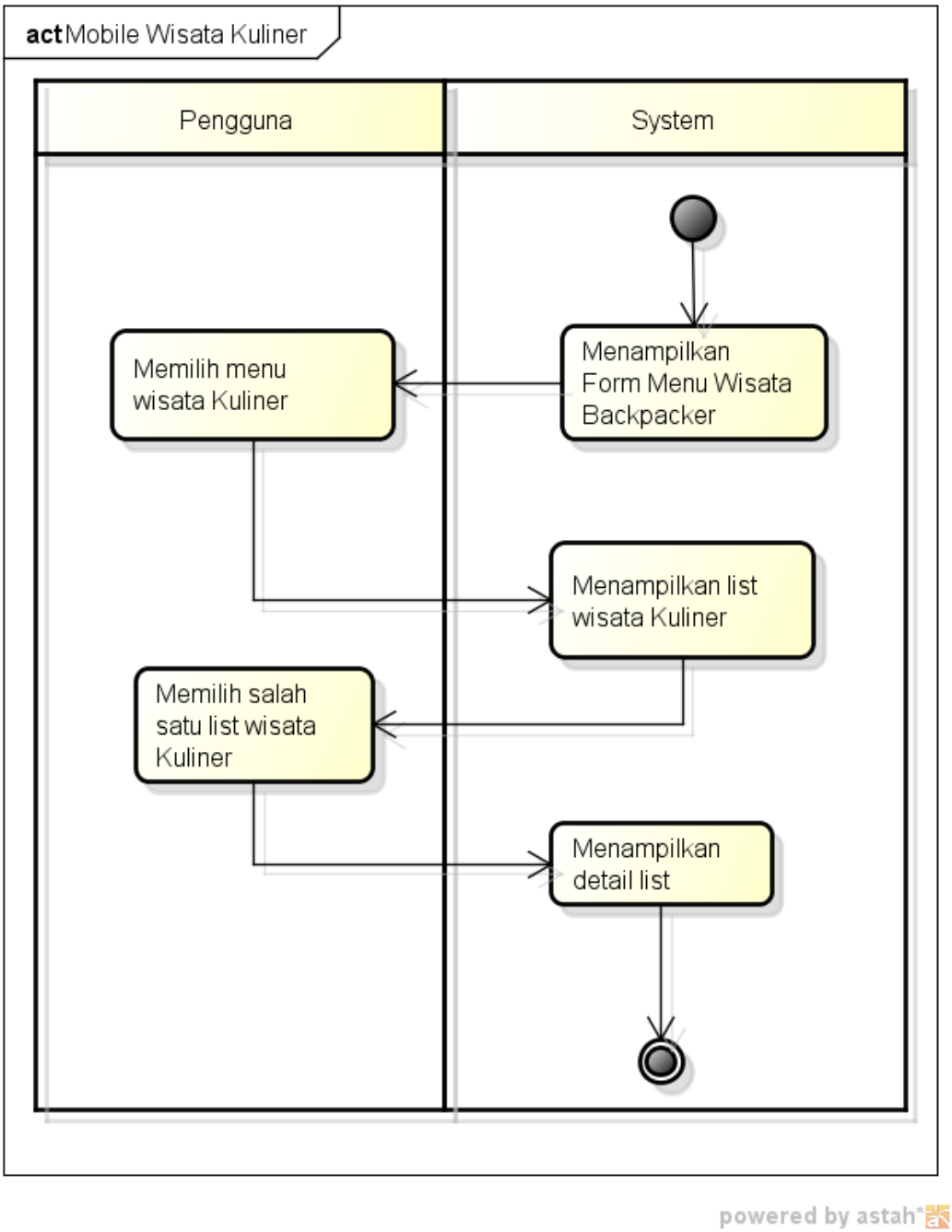
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* lihat Wisata Keluarga versi *mobile* dijelaskan dalam *activity diagram* berikut :



Gambar 3. 50 *Activity Diagram* Lihat Wisata Keluarga *Mobile*

4. *Activity Diagram* Lihat Wisata Kuliner *Mobile*

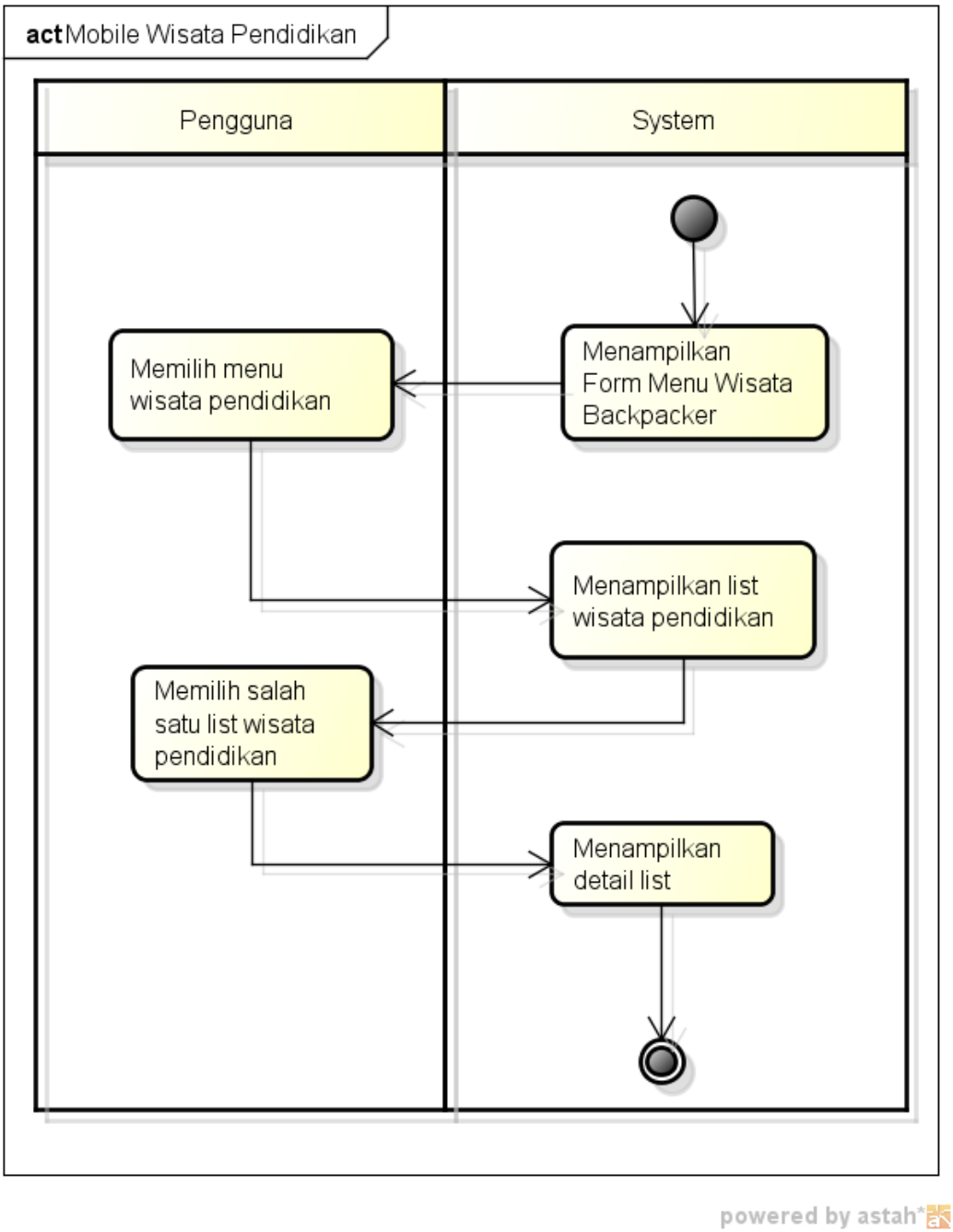
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* lihat Wisata Kuliner versi *mobile* dijelaskan dalam *activity diagram* berikut :



Gambar 3. 51 *Activity Diagram* Lihat Wisata Kuliner *Mobile*

5. *Activity Diagram* Lihat Wisata Pendidikan *Mobile*

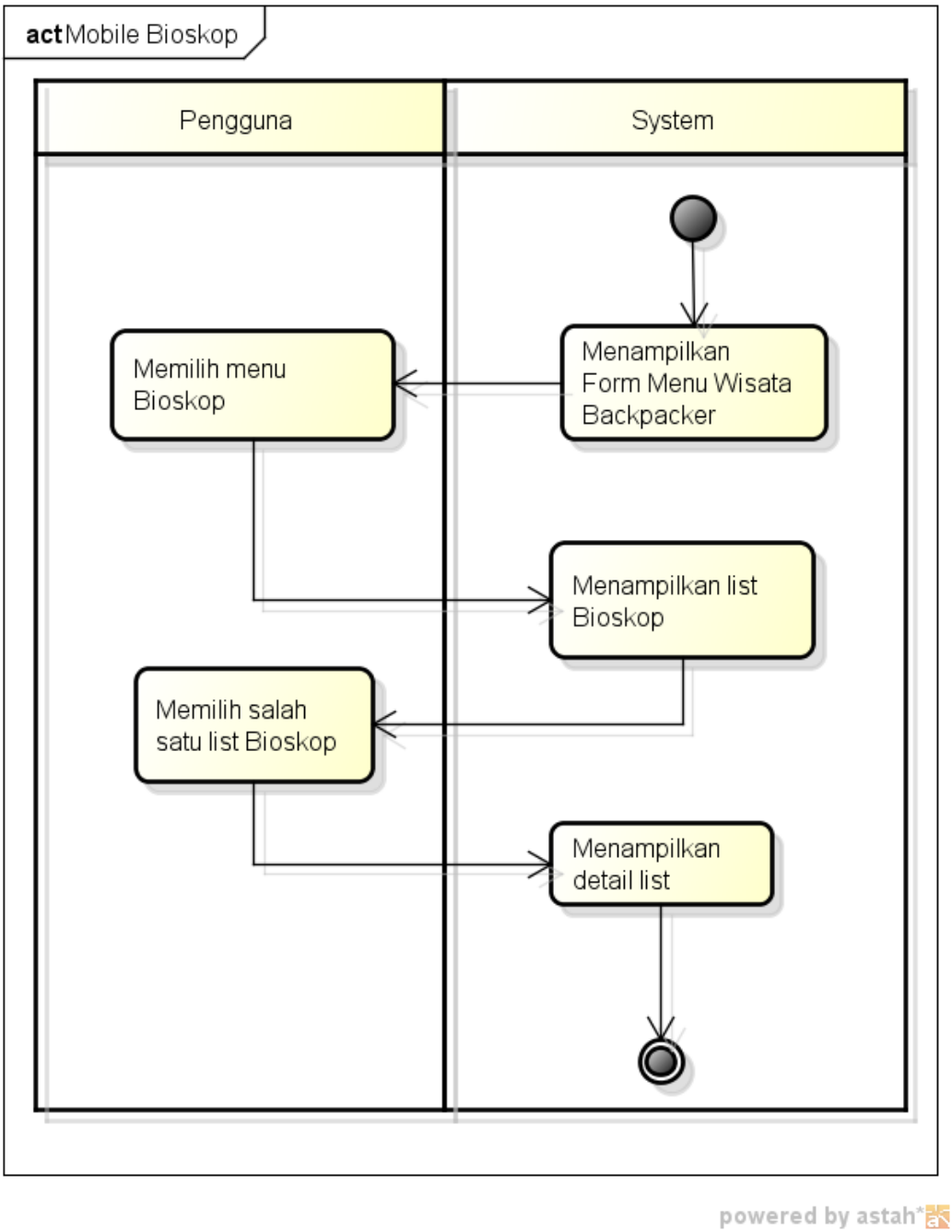
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* lihat Wisata Pendidikan versi *mobile* dijelaskan dalam *activity diagram* berikut :



Gambar 3. 52 *Activity Diagram* Lihat Wisata Pendidikan *Mobile*

6. *Activity Diagram* Lihat Bioskop *Mobile*

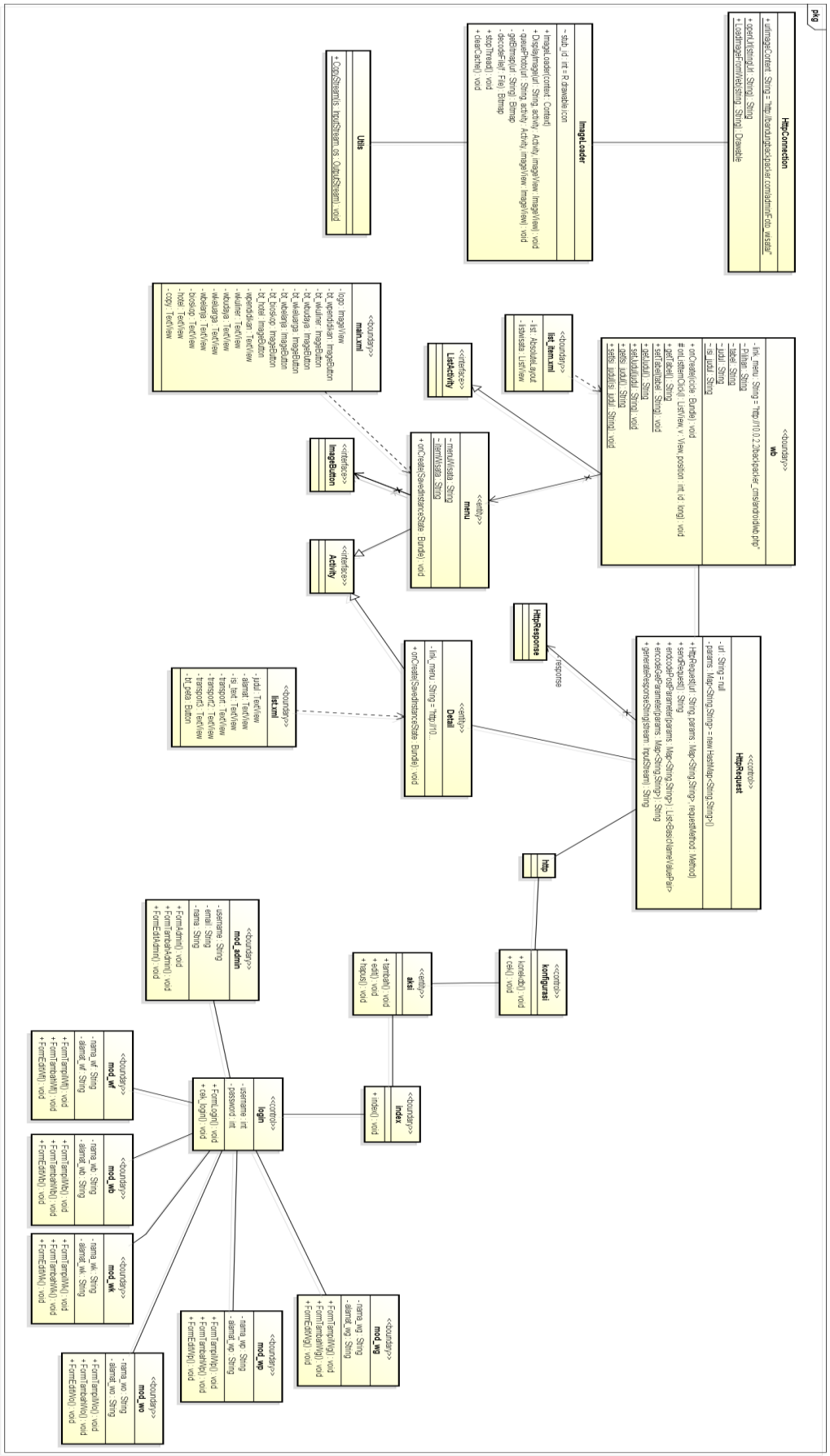
Interaksi antara aktor admin dengan *use case* lihat Bioskop versi *mobile* dijelaskan dalam *activity diagram* berikut :



Gambar 3. 53 *Activity Diagram* Lihat Bioskop *Mobile*

3.8.Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi dari fungsionalitas yang menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan aplikasi ini. Diagram ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang melakukan manipulasi fungsi atau metode. Berikut ini gambaran *class* diagram dari sistem Aplikasi Wisata Backpacker.



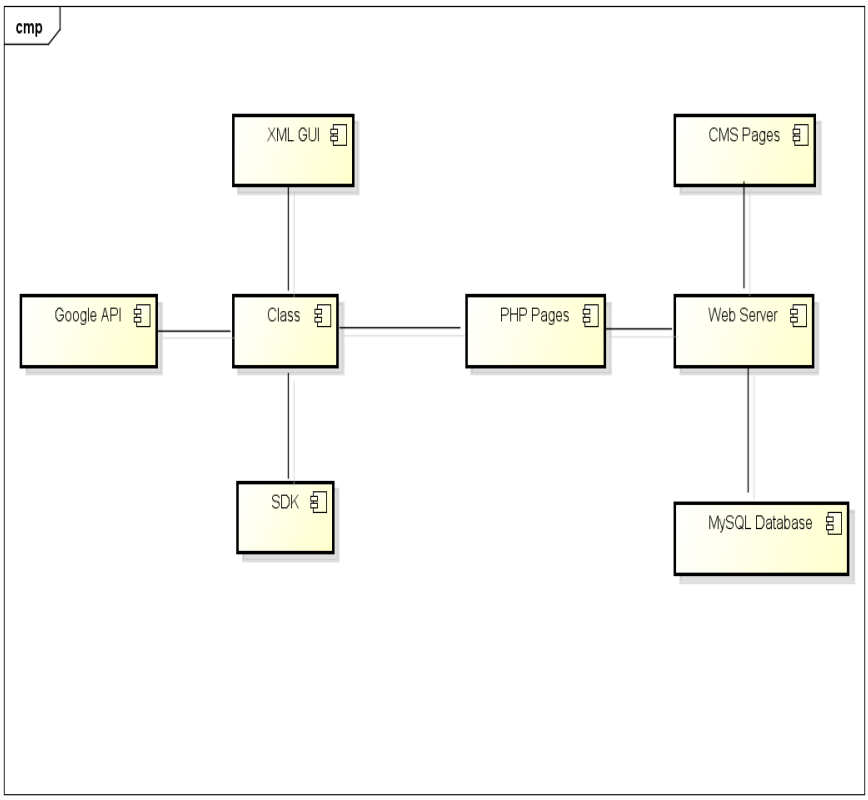
Gambar 3. 54 *Class Diagram*

3.9.Perancangan Sistem

Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh.Tahapan ini meliputi mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem. Adapun perancangan *Wisata Backpaker* yang dibuat dijelaskan sebagai berikut.

3.9.1. Component Diagram

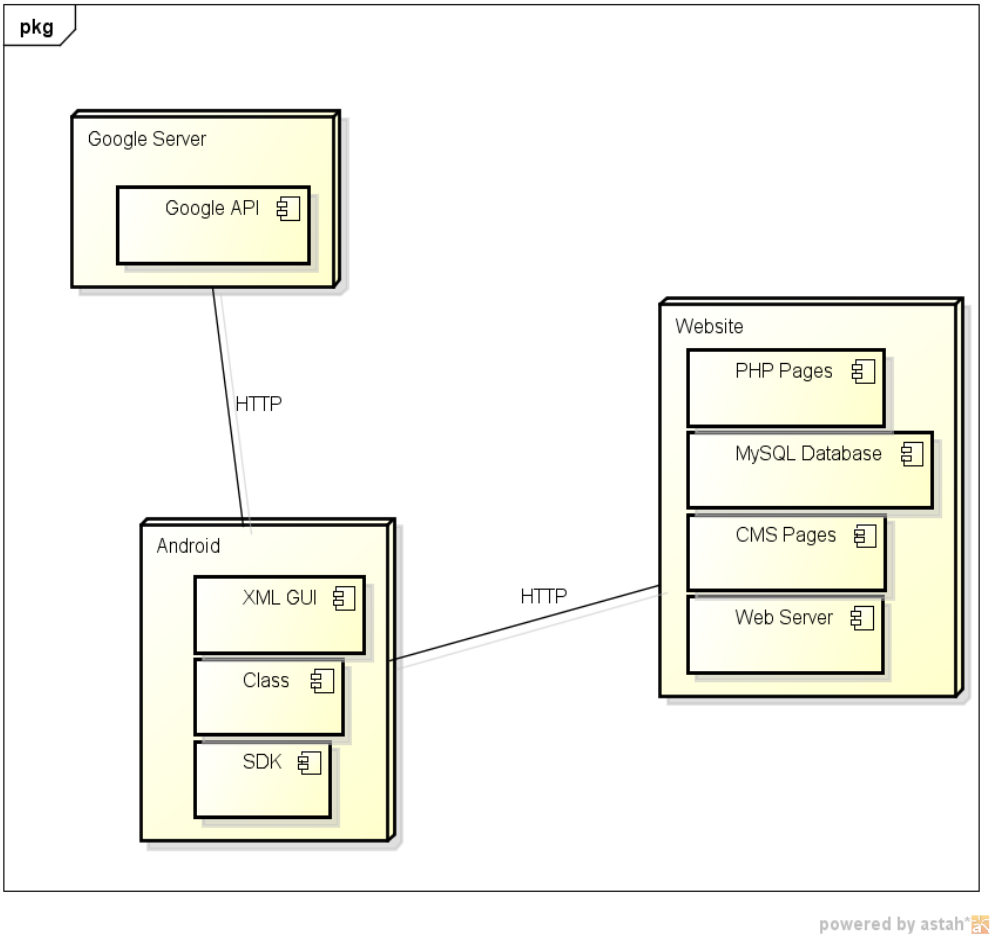
Pada tahap ini, *Component Diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak termasuk ketergantungan (*dependency*). Komponen piranti lunak yang yang dimaksud adalah modul yang berisi *source code* atau *binary code,* yang ada *library* atau *excutetable* yang muncul pada *compile time*, *link time* ataupun pada *runtime*. *Component Diagram* ditunjukan pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 55 *Component Diagram*

3.9.2. Deployment Diagram

Diagram Deployment menggambarkan rinci bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin *Server* atau perangkat keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *Server* dan hal-hal yang lain bersifat fisikal. Gambaran arsitektur fisik dari perangkat keras dan perangkat lunak dari aplikasi Wisata Backpacker seperti ditunjuk dalam gambar dibawah ini :



Gambar 3. 56 Deployment Diagram

3.10. Perancangan data

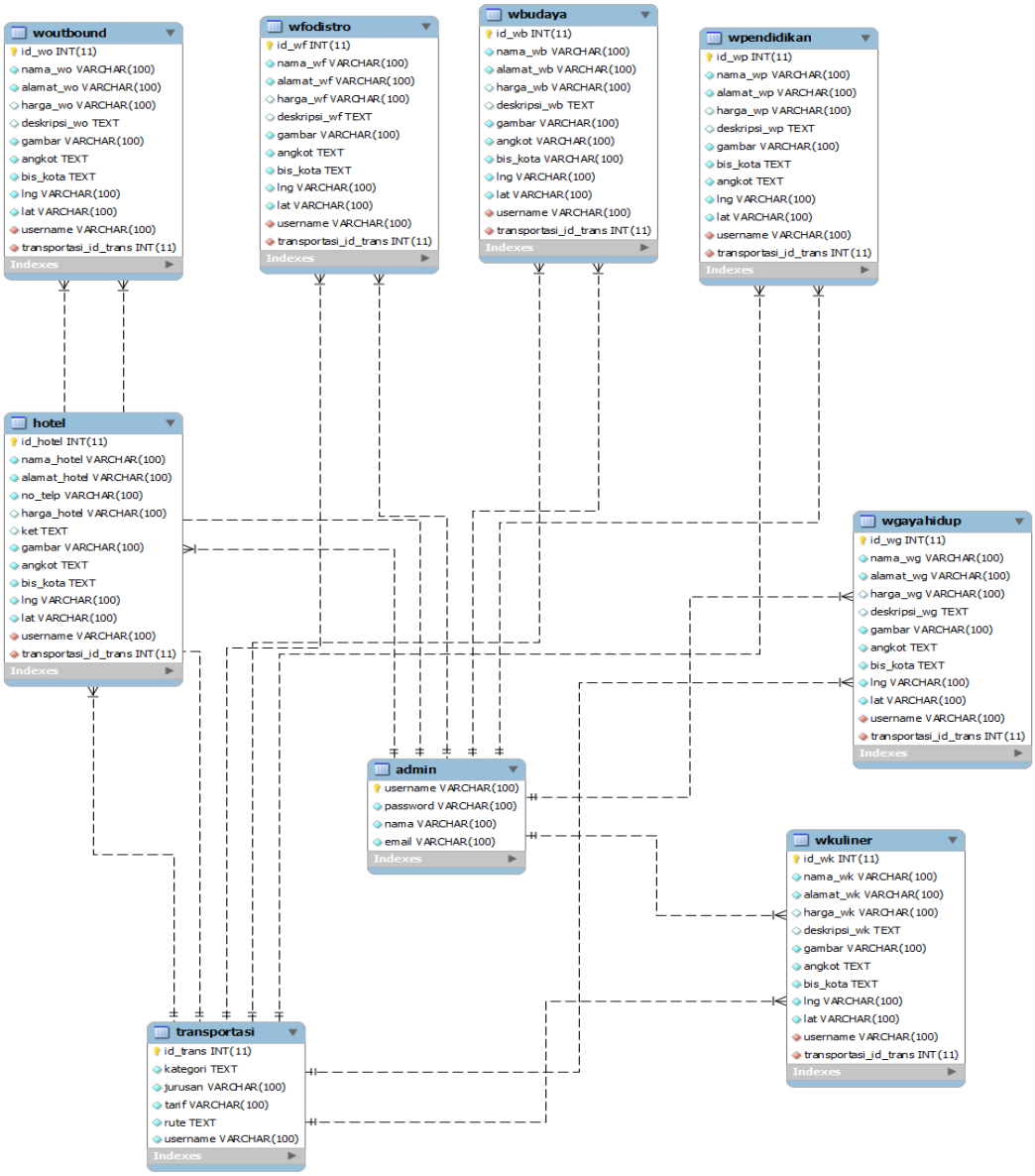
Perancangan data merupakan tahapan untuk memetakan model konseptual ke model basis data yang akan dipakai. Perancangan data terbagi menjadi skema relasi, diagram skema, dan perancangan struktur tabel. Berikut penjelasan detail perancangan data tersebut :

3.10.1 Skema Relasi

admin	=	(username, password, nama, email)
Transportasi	=	(id_trans, angkot)
modul	=	(id_modul, nama_modul, link, publish, status, urutan, gambar, static_content, aktif)
wbudaya	=	(id_wb, username, nama_wb, alamat_wb, harga_wb, gambar_wb, gambar2, deskripsi_wb)
wfodistro	=	(id_wf, username, nama_wf, alamat_wf, harga_wf, gambar_wf, gambar2, deskripsi_wf)
wgayahidup	=	(id_wg, username, nama_wg, alamat_wg, harga_wg, gambar_wg, gambar2, deskripsi_wg)
wkuliner	=	((id_wk, username, nama_wk, alamat_wk, harga_wk, gambar_wk, gambar2, deskripsi_wk)
woutbound	=	(id_wo, username, nama_wo, alamat_wo, harga_wo, gambar_wo, gambar2, deskripsi_wo)
wpendidikan	=	(id_wp, username, nama_wp, alamat_wp, harga_wp, gambar_wp, gambar2, deskripsi_wp)

3.10.2 Diagram Relasi

Diagram relasi dari *Wisata Backpacker* yang akan dibuat terlihat pada gambar berikut :



Gambar 3. 6 Diagram Relasi

3.10.3 Struktur File

Struktur tabel menggambarkan detail tabel yang berisi field, tipe data, panjang data, dan keterangan lainnya. Adapun tabel-tabel yang digunakan dalam database *trouble ticket system ini* adalah sebagai berikut:

1. Tabel Admin

Tabel admin digunakan untuk menyimpan data admin yang memudahkan dalam proses pengolahan data. Berikut struktur dari tabel admin :

Tabel 3. 18 Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
username	Varchar	11	*Primary Key*
password	Varchar	100	
nama	Varchar	100	
email	Varchar	100	

2. Tabel Transportasi

Tabel transportasi digunakan untuk menyimpan data transportasi yang memudahkan dalam proses pengolahan data transportasi. Berikut struktur dari tabel transportasi:

Tabel 3. 19 Tabel Transportasi

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_trans	Int	11	*Primary Key*
username	Varchar	100	*Foreign Key references* admin (username)
kategori	Varchar	100	
Jurusan	varchar	100	
tarif	varchar	100	
rute	text		

3. Tabel wbudaya

Tabel wbudaya digunakan untuk menyimpan data wisata budaya yang memudahkan dalam proses pengolahan data wisata budaya. Berikut struktur dari tabel wbudaya :

Tabel 3. 20 Table wbudaya

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_wb	Int	11	*Primary Key*
username	Varchar	100	*Foreign Key references* admin (username)
Id_trans	int	11	*Foreign Key references* transportasi (id_trans)
nama_wb	Varchar	100	
alamat_wb	Varchar	100	
harga_wb	Varchar	100	
deskripsi_wb	text		
Gambar	Varchar	100	
Angkot	Text		
Bis_kota	Text		
Lng	Varchar	100	
lat	Varchar	100	

4. Tabel wfodistro

Tabel wfodistro digunakan untuk menyimpan data wisata belanja yang memudahkan dalam proses pengolahan data wisata belanja. Berikut struktur dari tabel wfodistro:

Tabel 3. 21 Table wfodistro

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_wf	Int	11	*Primary Key*
username	Varchar	100	*Foreign Key references* admin (username)

Id_trans	int	11	*Foreign Key references* transportasi (id_trans)
nama_wf	Varchar	100	
alamat_wf	Varchar	100	
harga_wf	Varchar	100	
deskripsi_wf	text		
Gambar	Varchar	100	
Angkot	Text		
Bis_kota	Text		
Lng	Varchar	100	
lat	Varchar	100	

5. Tabel wgayahidup

Tabel wgayahidup digunakan untuk menyimpan data bioskop yang memudahkan dalam proses pengolahan data bioskop. Berikut struktur dari tabel wgayahidup:

Tabel 3. 22 Table wgayahidup

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_wg	Int	11	*Primary Key*
username	Varchar	100	*Foreign Key references* admin (username)
Id_trans	int	11	*Foreign Key references* transportasi (id_trans)
nama_wg	Varchar	100	
alamat_wg	Varchar	100	
harga_wg	Varchar	100	
Bandara	Text		
Gambar	Varchar	100	
Angkot	Text		
Bis_kota	Text		
Lng	Varchar	100	
lat	Varchar	100	

6. Tabel wkuliner

Tabel wkuliner digunakan untuk menyimpan data wisata kuliner yang memudahkan dalam proses pengolahan data wisata kuliner. Berikut struktur dari tabel wkuliner :

Tabel 3. 23 Table wkuliner

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_wk	Int	11	*Primary Key*
username	Varchar	100	*Foreign Key references* admin (username)
Id_trans	int	11	*Foreign Key references* transportasi (id_trans)
nama_wk	Varchar	100	
alamat_wk	Varchar	100	
harga_wk	Varchar	100	
deskripsi_wk	text		
Gambar	Varchar	100	
Angkot	Text		
Bis_kota	Text		
Lng	Varchar	100	
lat	Varchar	100	

7. Tabel woutbound

Tabel woutbound digunakan untuk menyimpan data wisata keluarga yang memudahkan dalam proses pengolahan data wisata keluarga. Berikut struktur dari tabel woutbound:

Tabel 3. 24 Table woutbound

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_wo	Int	11	*Primary Key*
username	Varchar	100	*Foreign Key references* admin (username)
Id_trans	int	11	*Foreign Key references* transportasi (id_trans)
nama_wo	Varchar	100	
alamat_wo	Varchar	100	
harga_wo	Varchar	100	

deskripsi_wo	Text		
Gambar	Varchar	100	
Angkot	Text		
Bis_kota	Text		
Lng	Varchar	100	
lat	Varchar	100	

8. Tabel wpendidikan

Tabel wpendidikan digunakan untuk menyimpan data wisata pendidikan yang memudahkan dalam proses pengolahan data wisata pendidikan.

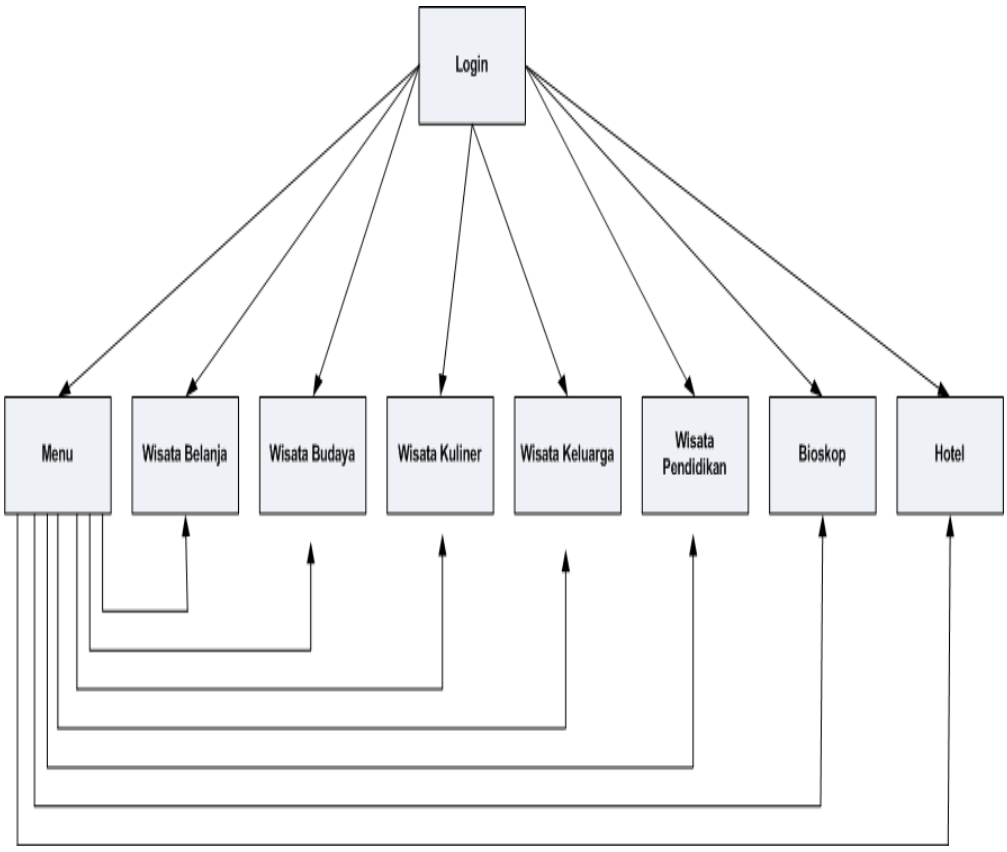
Berikut struktur dari tabel wpendidikan:

Tabel 3. 25 Table wpendidikan

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_wp	Int	11	*Primary Key*
username	Varchar	100	*Foreign Key references* admin (username)
Id_trans	int	11	*Foreign Key references* transportasi (id_trans)
nama_wp	Varchar	100	
alamat_wp	Varchar	100	
harga_wp	Varchar	100	
deskripsi_wp	text		
Gambar	Varchar	100	
Angkot	Text		
Bis_kota	Text		
Lng	Varchar	100	
lat	Varchar	100	

3.10.4 Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Dengan perancangan arsitektur akan mempermudah dalam proses pembangunan *Wisata Backpacker*. Perancangan perangkat lunak ini mengikuti konsep yang telah dilakukan pada tahap analisis sistem



Gambar 3. 57 Perancangan arsitektur

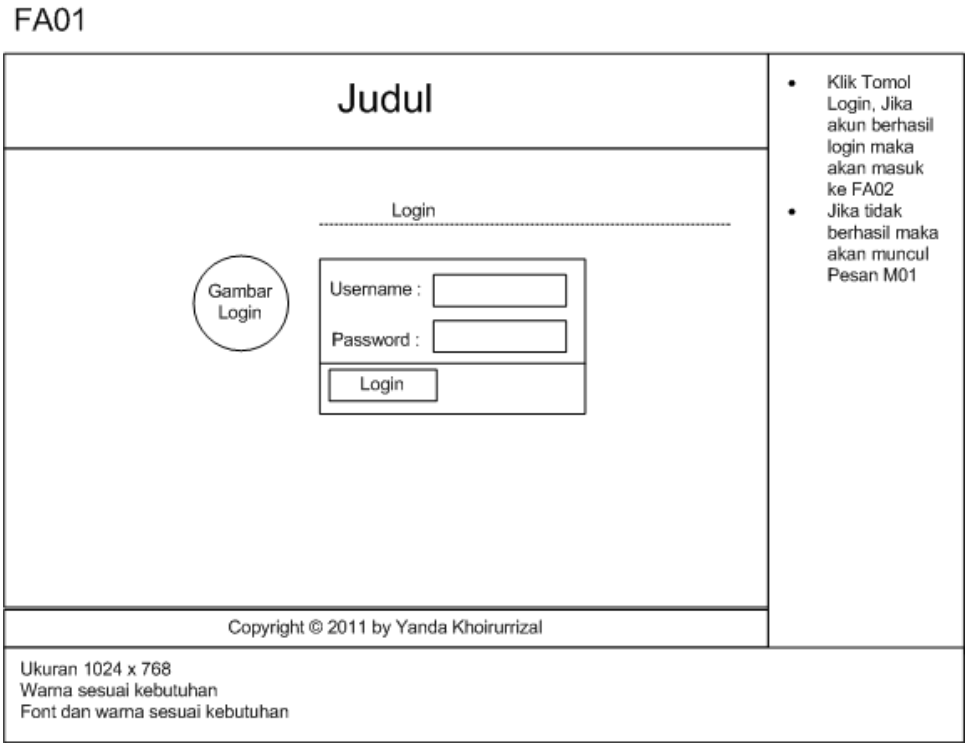
3.11. Perancangan Antarmuka

Antar muka pemakai merupakan media komunikasi antara pemakai dengan sistem komputer. Hasil perancangan antarmuka pemakai akan memudahkan proses implementasi

3.11.1 Perancangan Form

Merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan *interface* dengan *user*. Berikutmerupakan perancangan form yang dibuat :

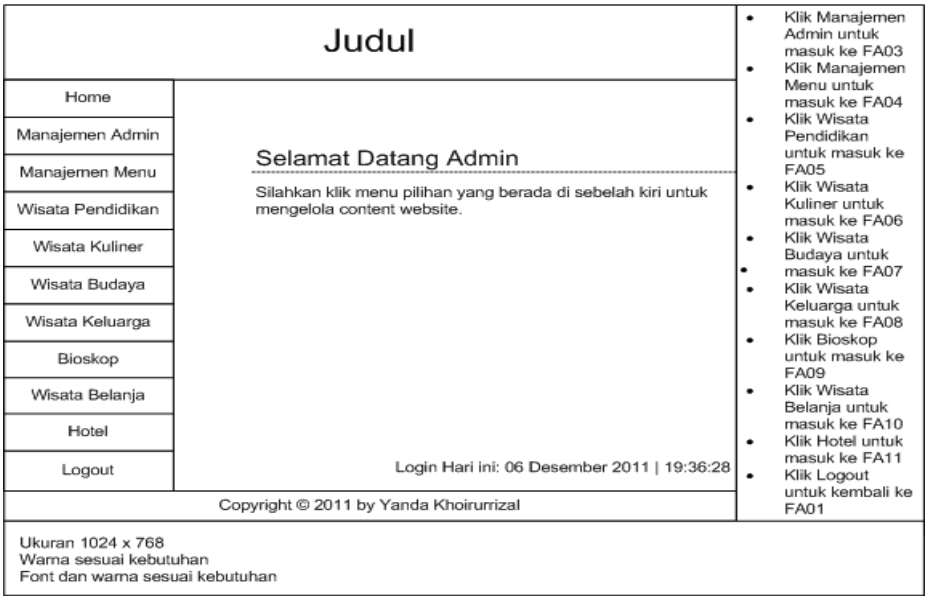
1. Form Login Admin



Gambar 3. 58 Form Login

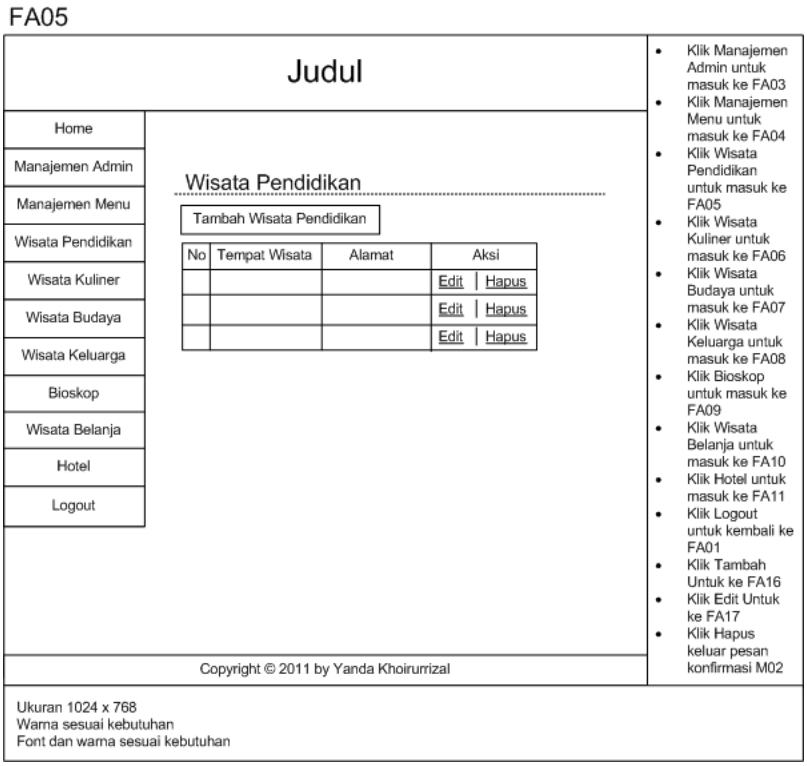
2. Form Home Admin

FA02



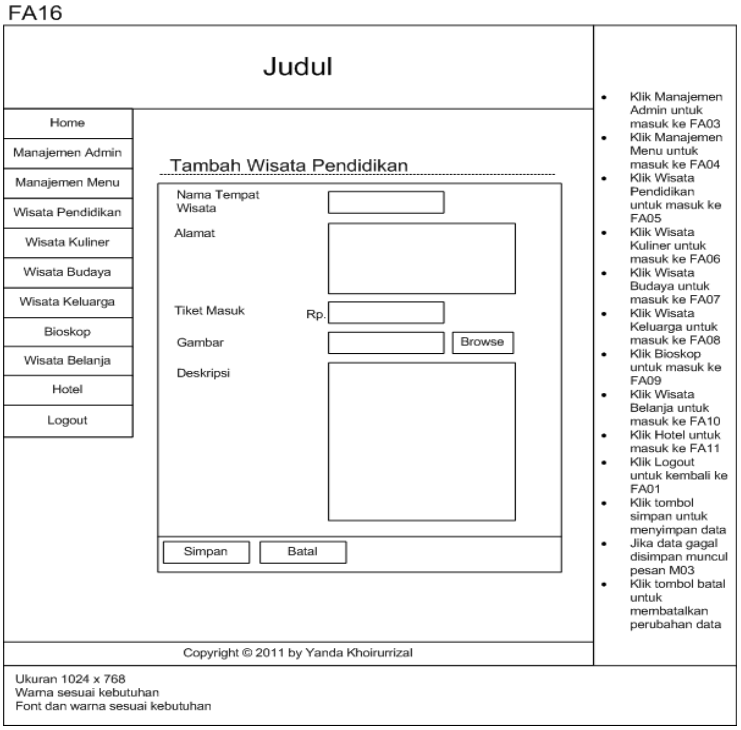
Gambar 3. 59 Form Home Admin

3. Form Wisata Pendidikan



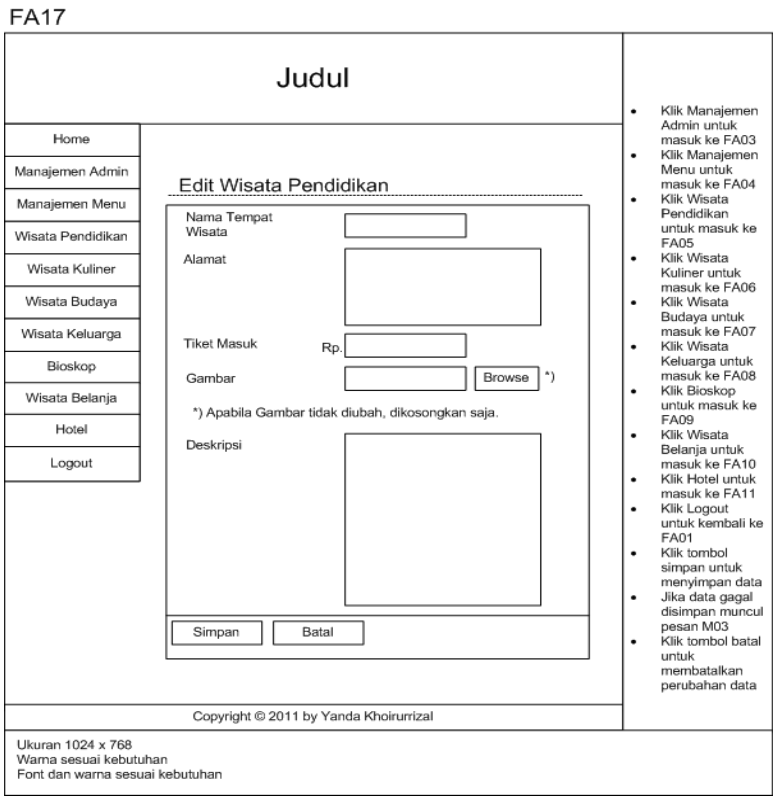
Gambar 3. 60 Form Wisata Pendidikan

4. Form Tambah Wisata Pendidikan



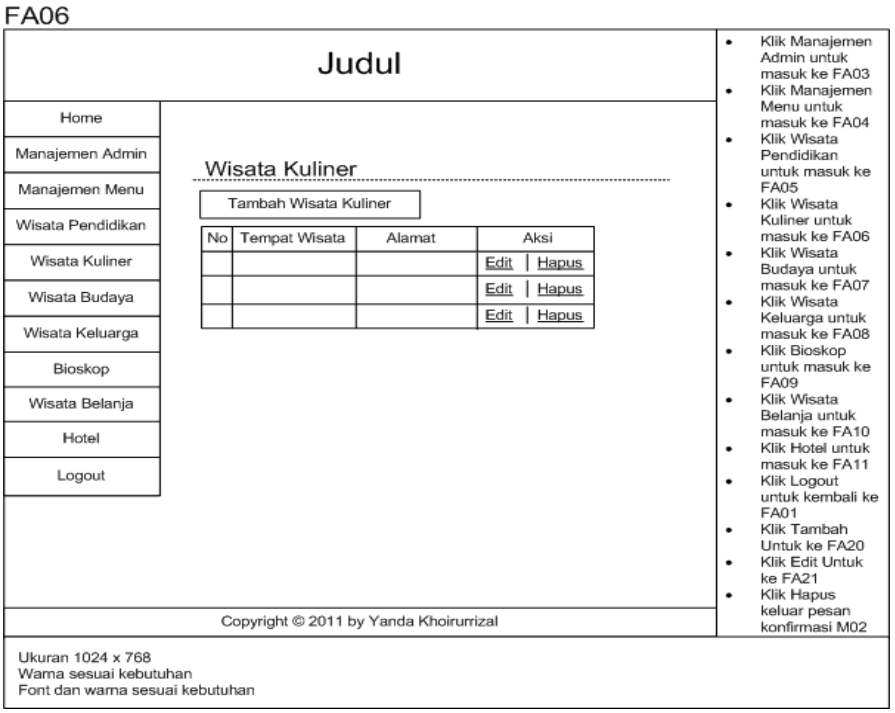
Gambar 3. 61 Form Wisata Tambah Pendidikan

5. Form Edit Wisata Pendidikan



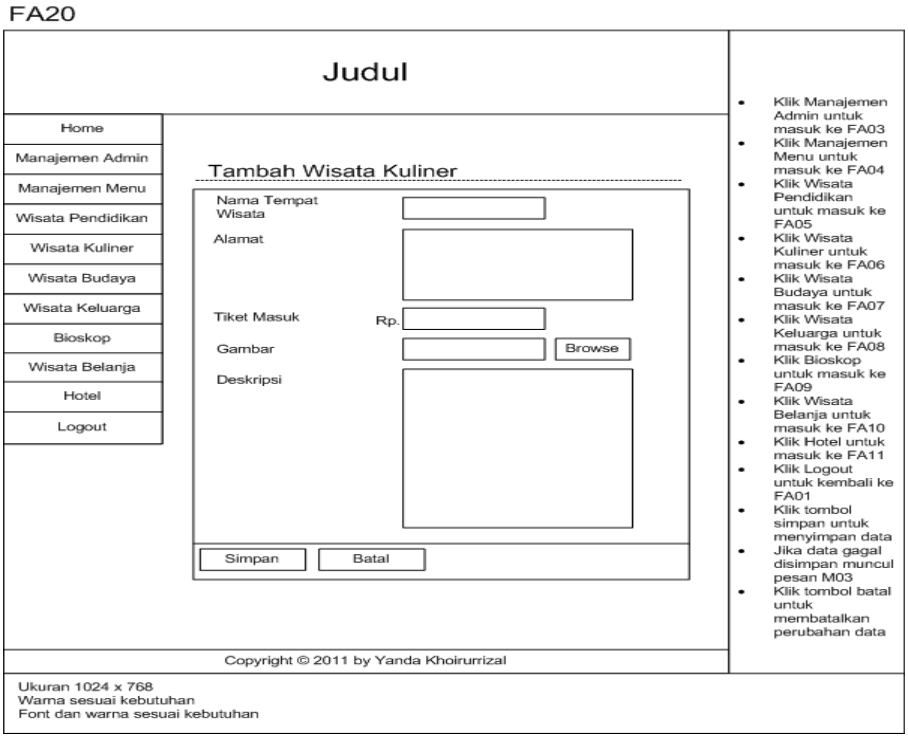
Gambar 3. 62 Form Edit Wisata Pendidikan

6. Form Wisata Kuliner



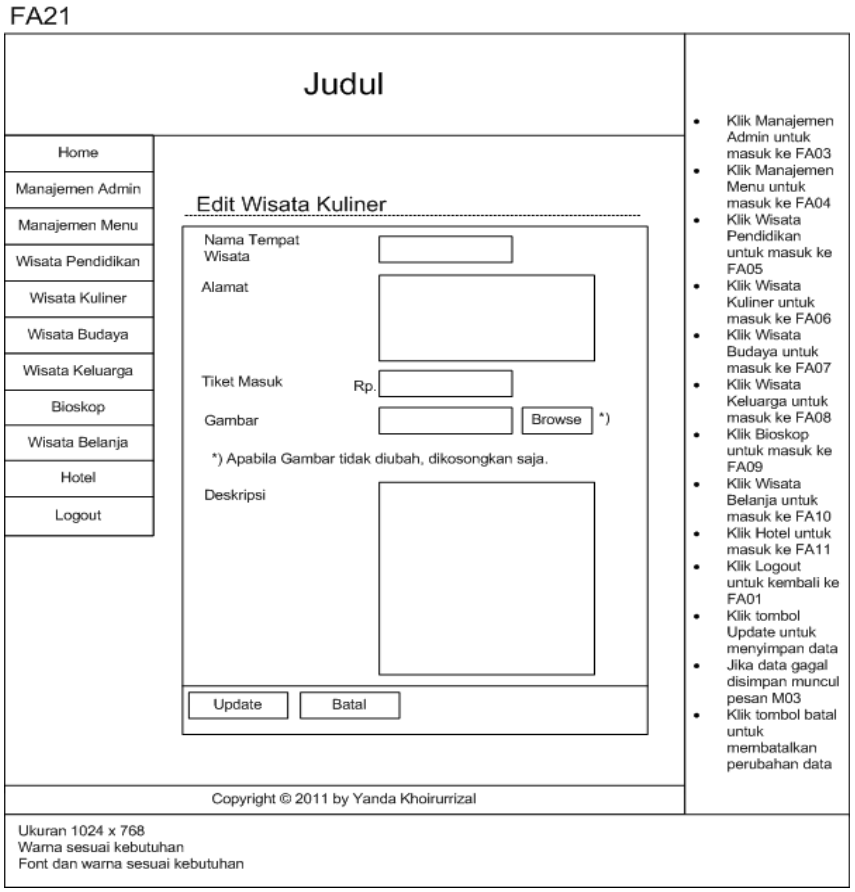
Gambar 3. 63 Form Wisata Kuliner

7. Form Tambah Wisata Kuliner



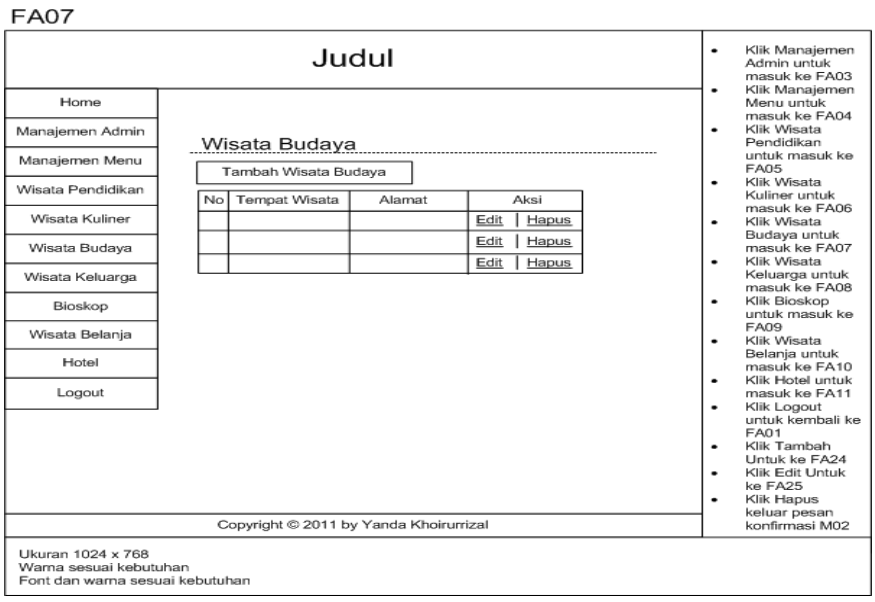
Gambar 3. 64 Form Tambah Wisata Kuliner

8. Form Edit Wisata Kuliner



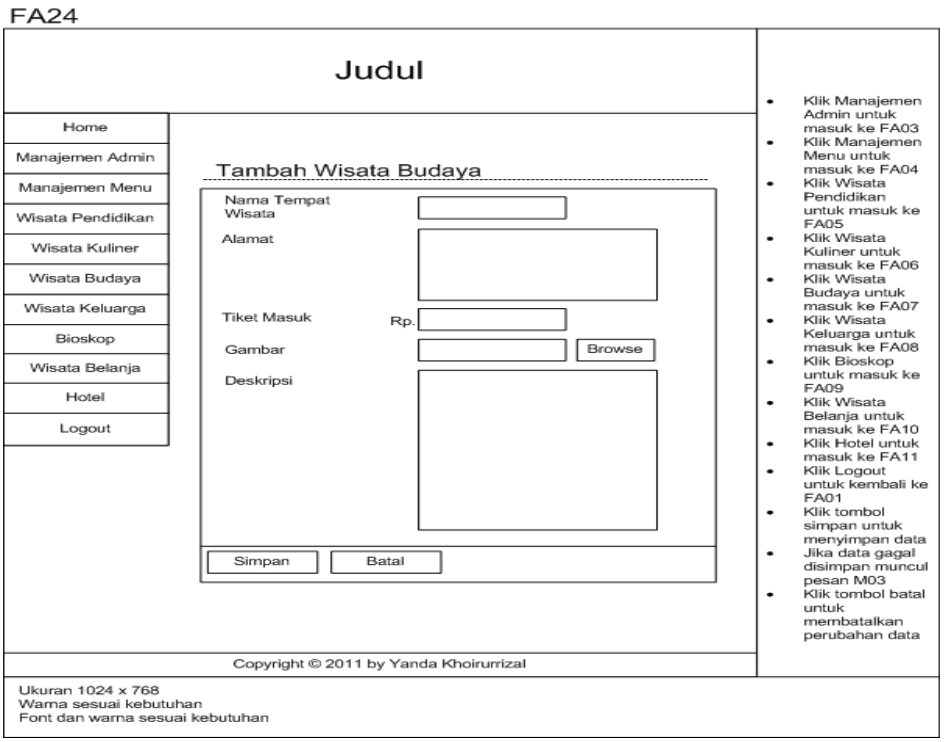
Gambar 3. 65 Form Edit Wisata Kuliner

9. Form Wisata Budaya



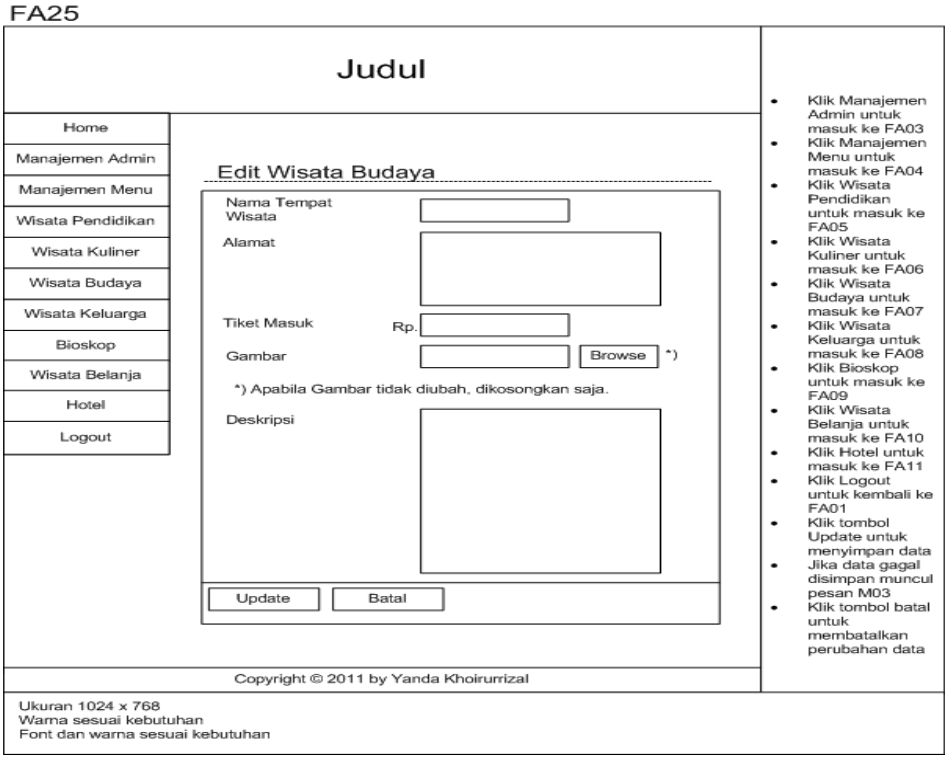
Gambar 3. 66 Form Wisata Budaya

10. Form Tambah Wisata Budaya



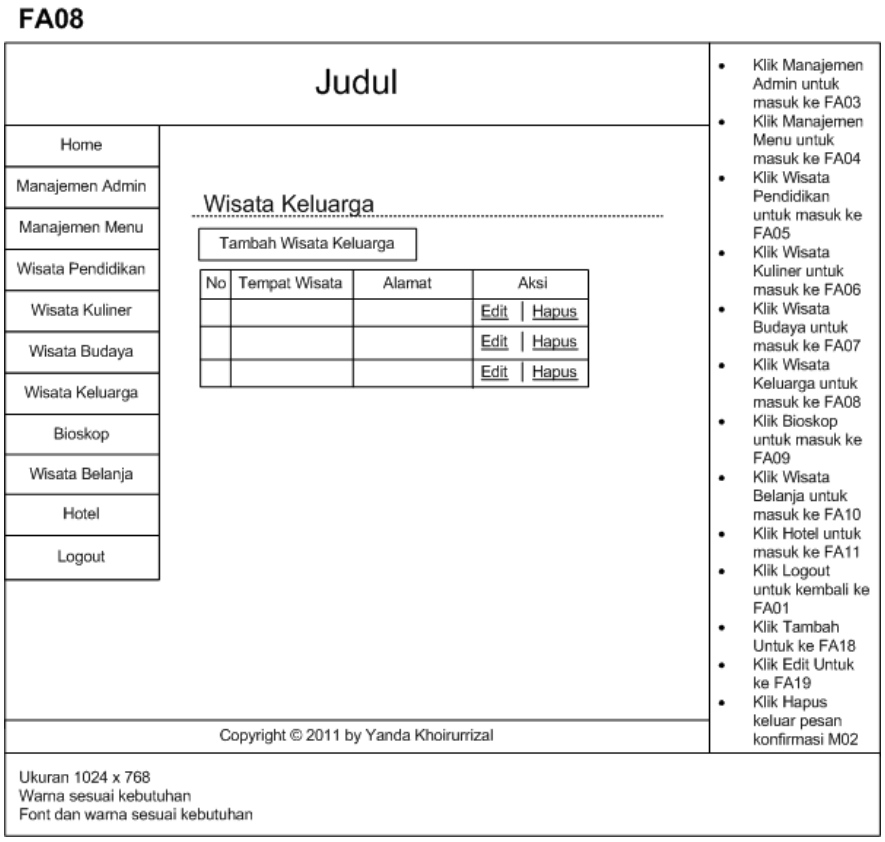
Gambar 3. 67 Form Tambah Wisata Budaya

11. Form Edit Wisata Budaya



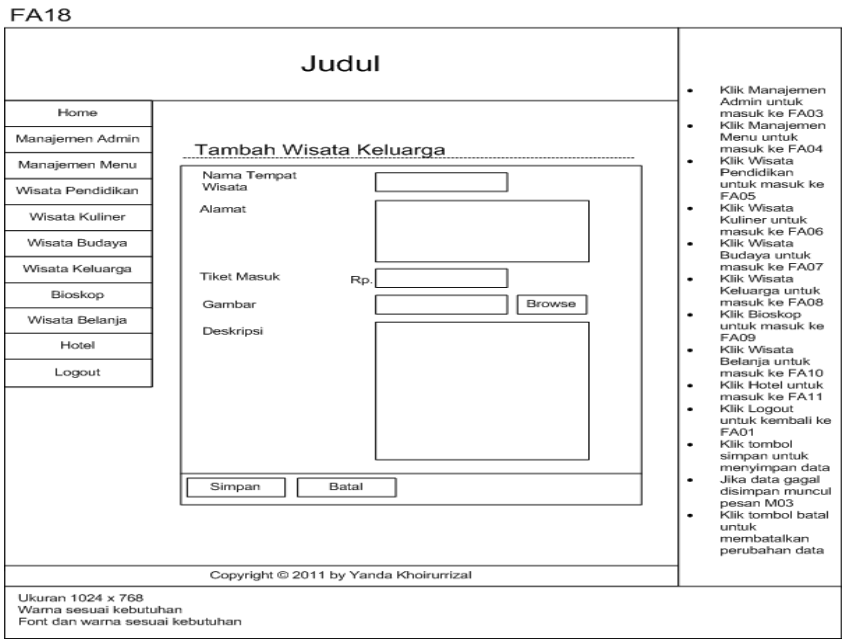
Gambar 3. 68 Form Edit Wisata Budaya

12. Form Wisata Keluarga



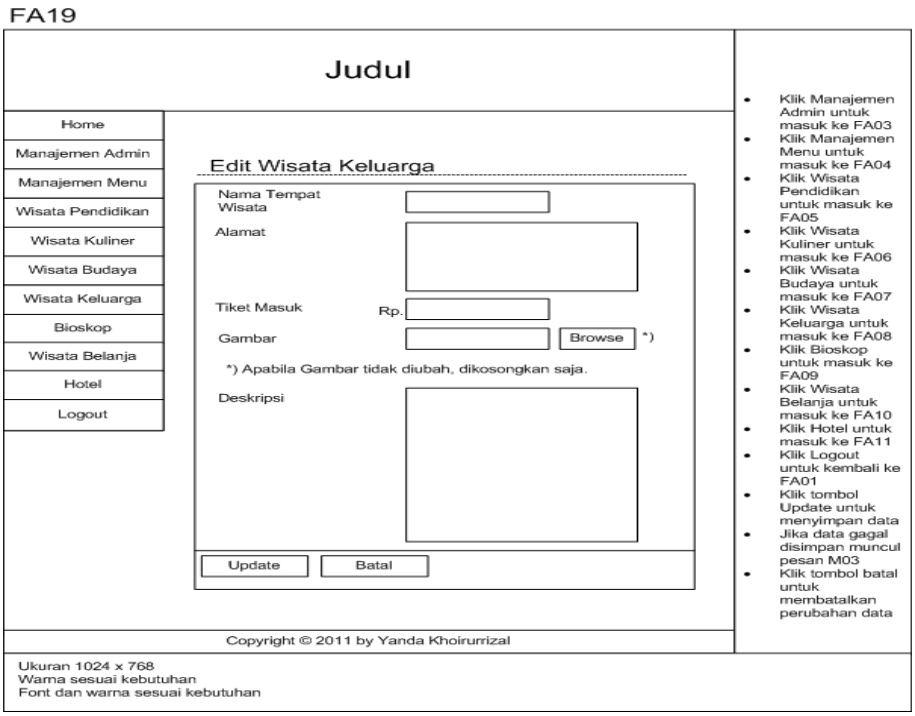
Gambar 3. 69 Form Wisata Keluarga

13. Form Tambah Wisata Keluarga



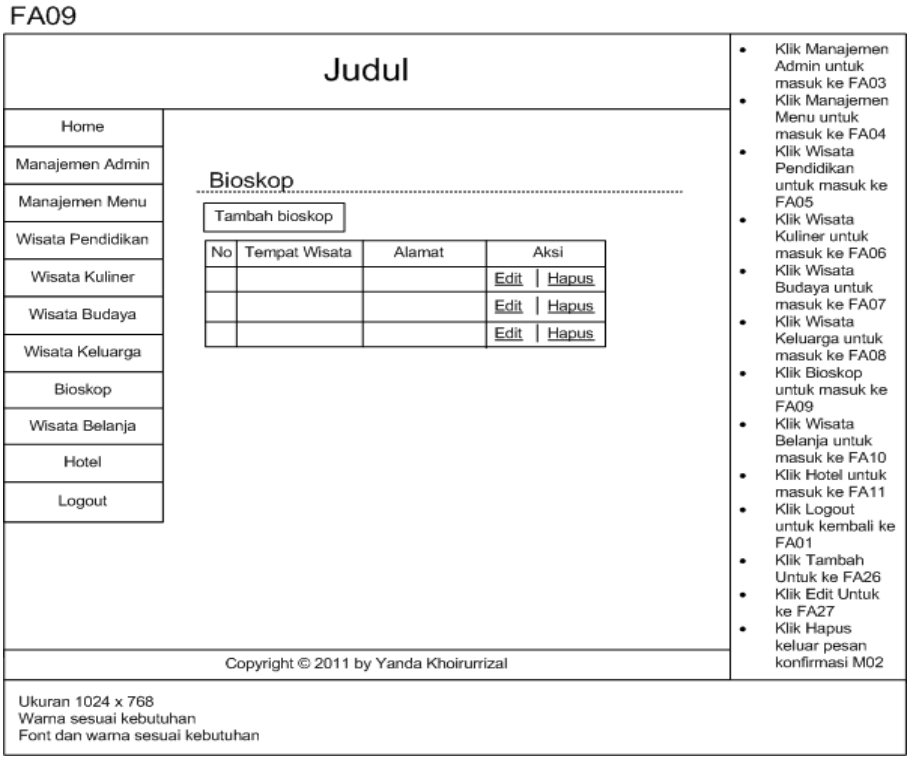
Gambar 3. 70 Form Tambah Wisata Keluarga

14. Form Edit Wisata Keluarga



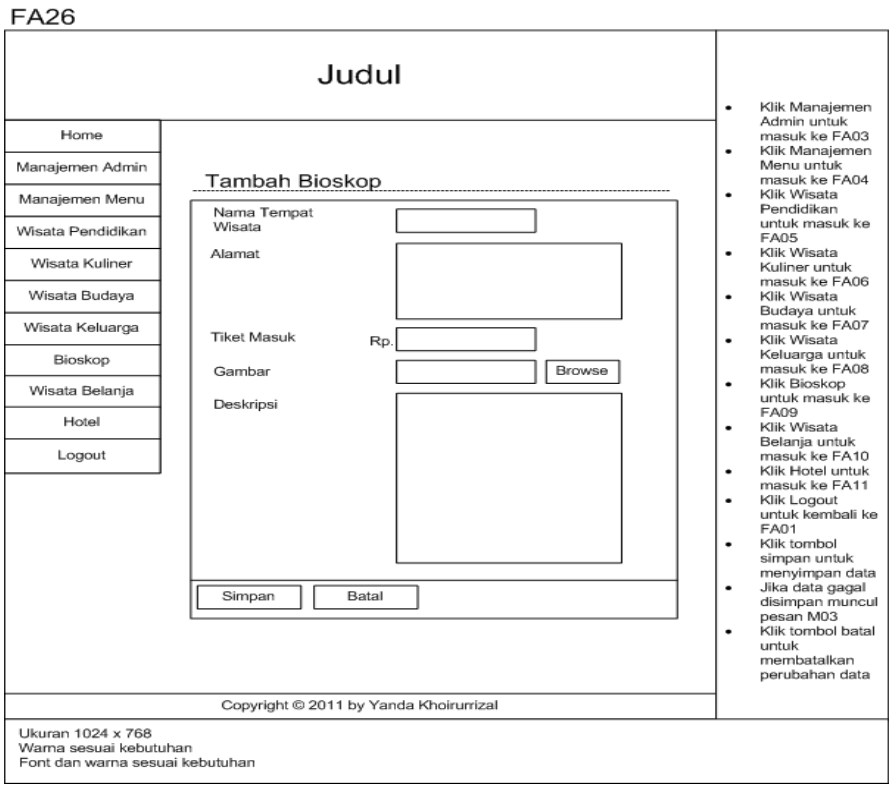
Gambar 3. 71 Form Edit Wisata Keluarga

15. Form Bioskop



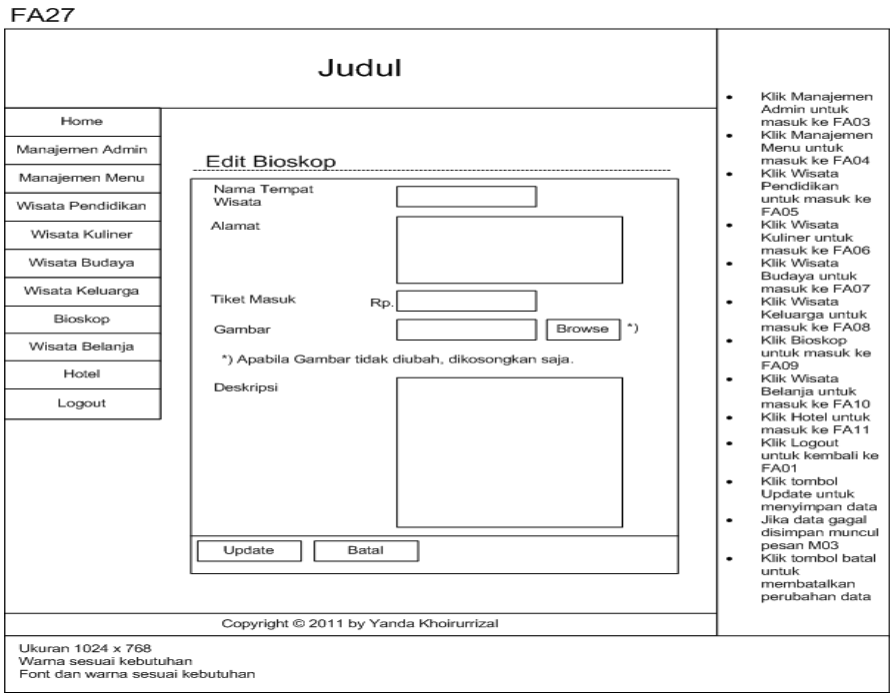
Gambar 3. 72 Form Bioskop

16. Form Tambah Bioskop



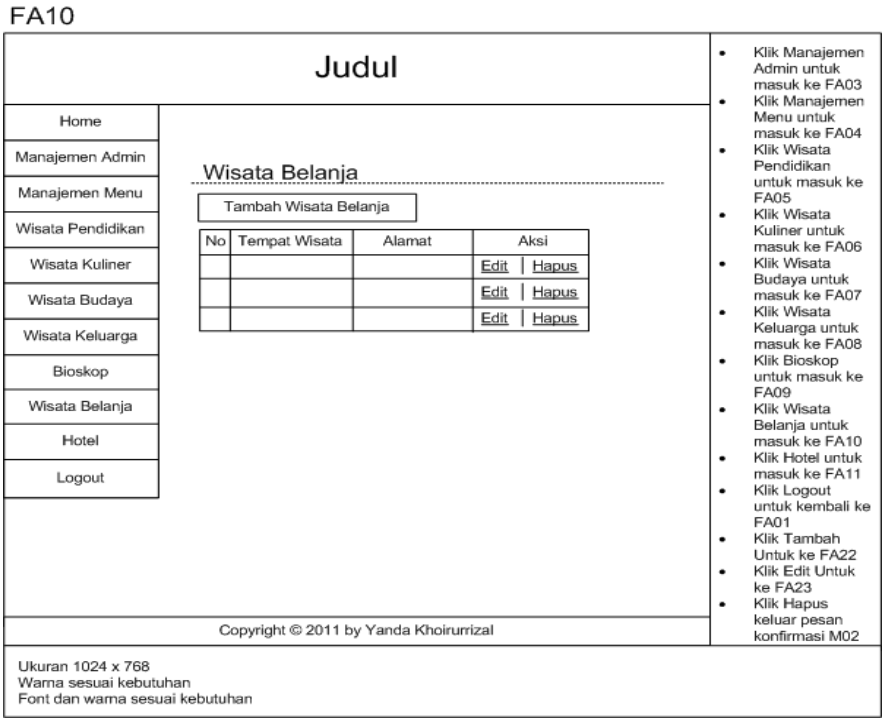
Gambar 3. 73 Form Tambah Bioskop

17. Form Edit Bioskop



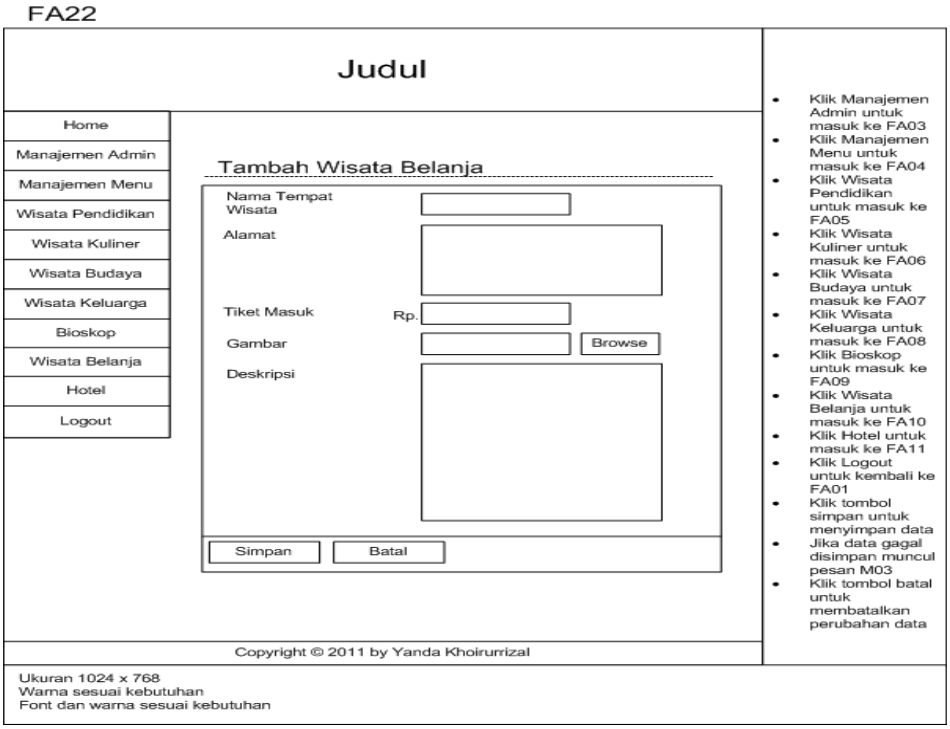
Gambar 3. 74 Form Edit Bioskop

18. Form Wisata Belanja



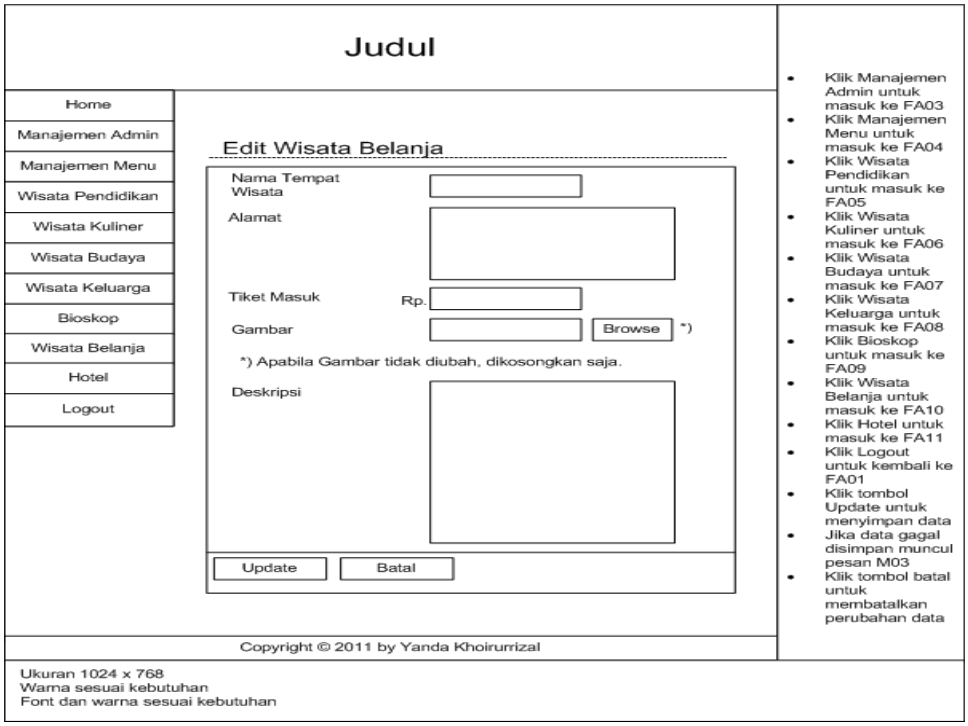
Gambar 3. 75 Form Wisata Belanja

19. Form Tambah Wisata Belanja



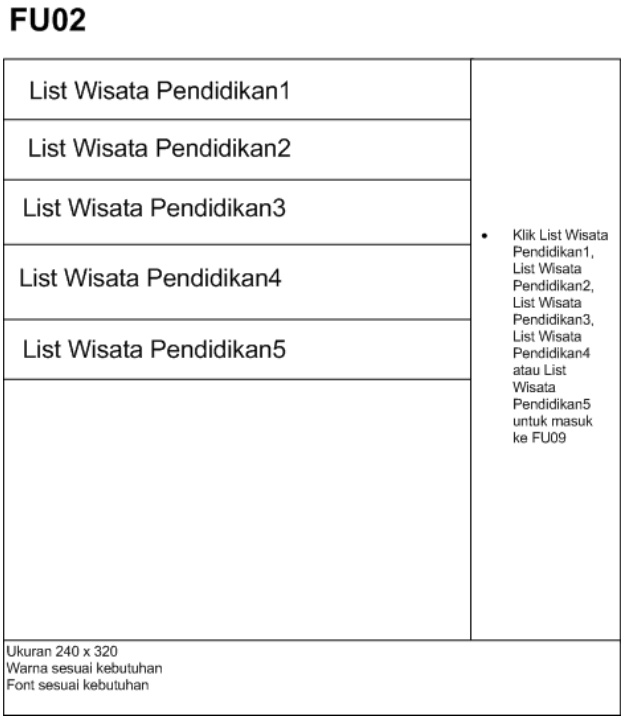
Gambar 3. 76 Form Tambah Wisata Belanja

20. Form Edit Wisata Belanja



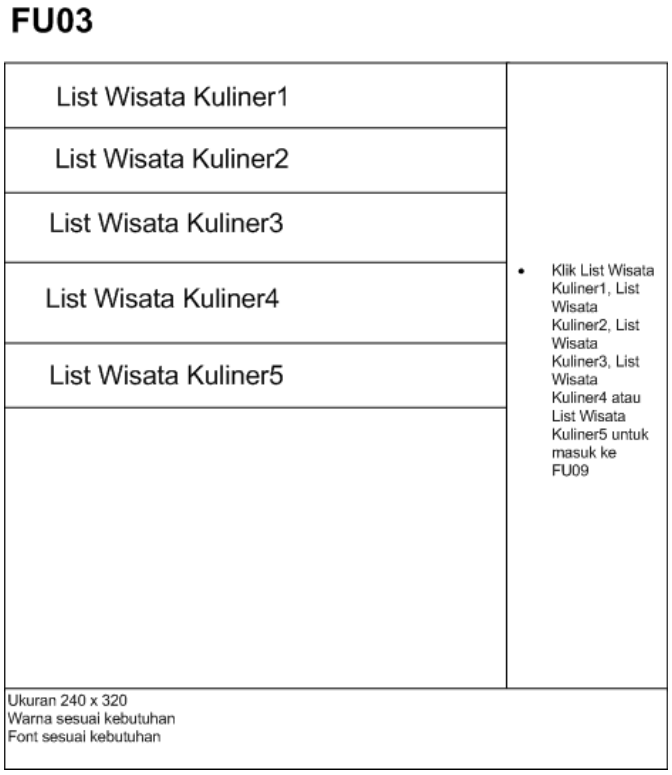
Gambar 3. 77 Form Edit Wisata Belanja

21. Form List Wisata Pendidikan



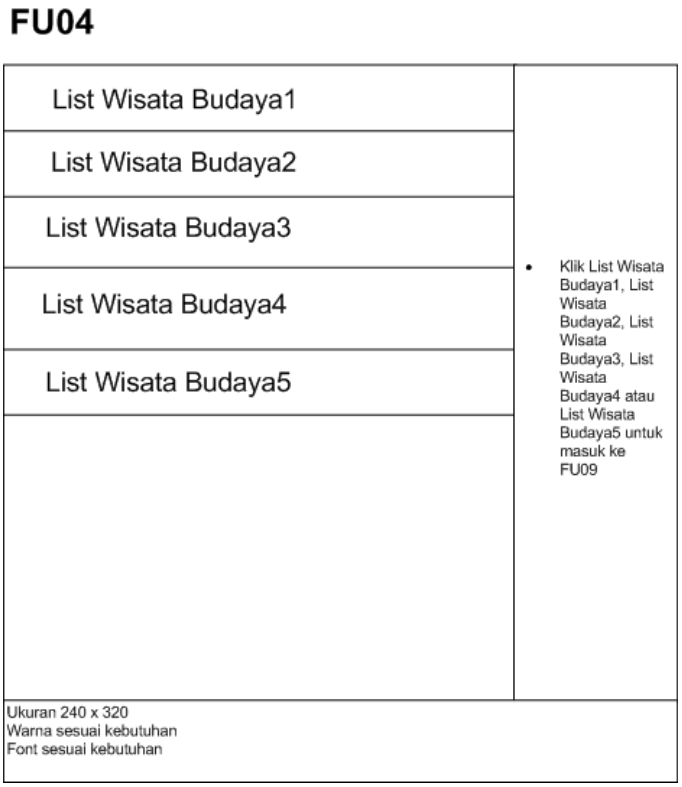
Gambar 3. 78 Form List Wisata Pendidikan

22. Form List Wisata Kuliner



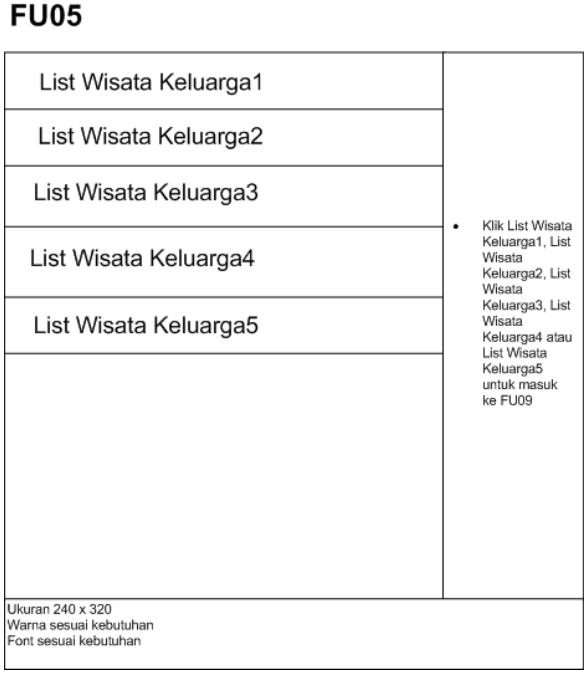
Gambar 3. 79 Form List Wisata Kuliner

23. Form List Wisata Budaya



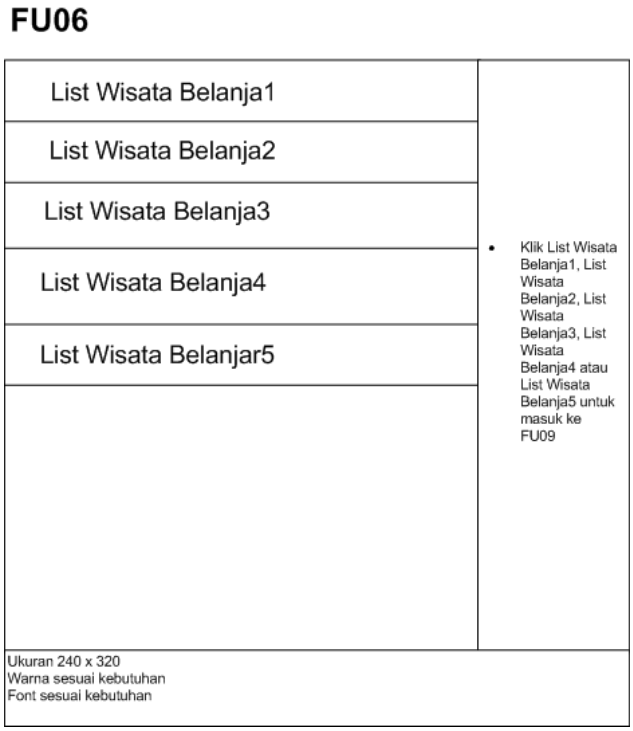
Gambar 3. 80 Form List Wisata Budaya

24. Form List Wisata Keluarga



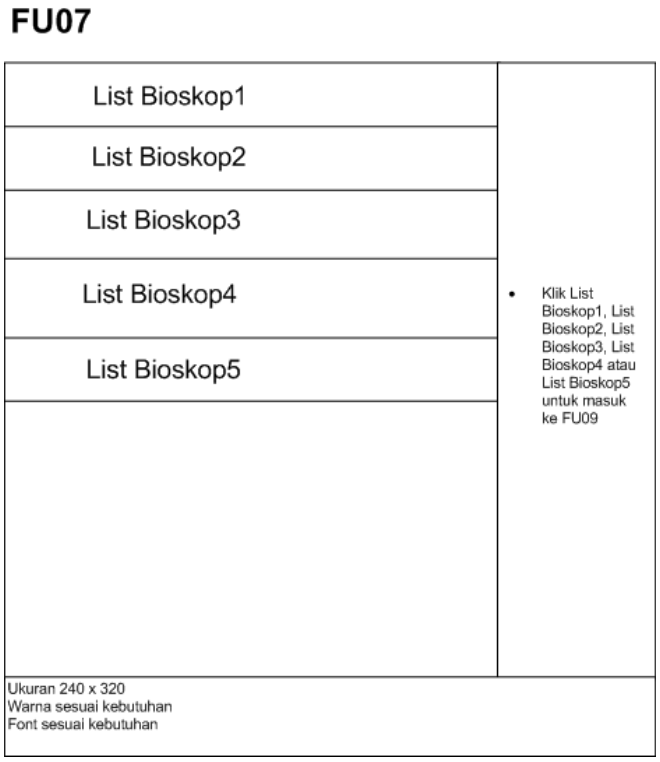
Gambar 3. 81 Form List Wisata Keluarga

25. Form List Wisata Belanja



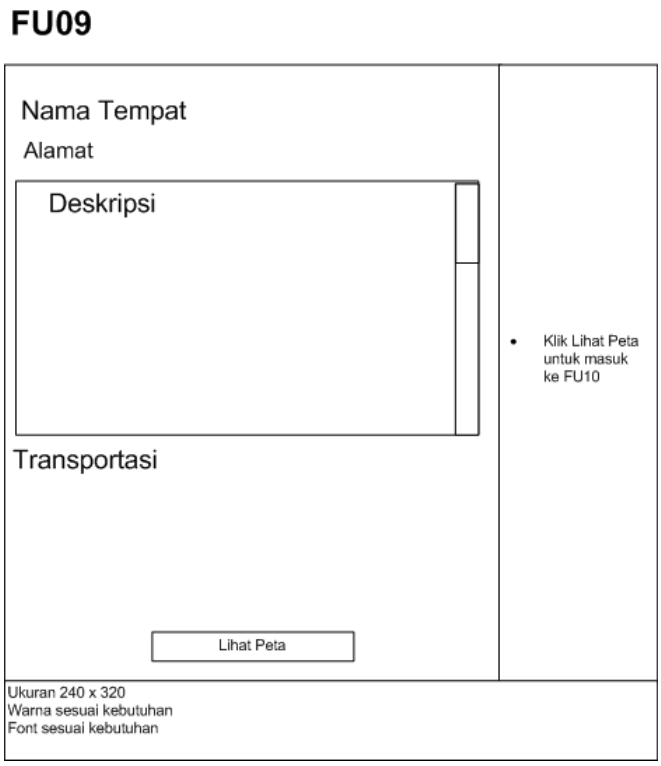
Gambar 3. 82 Form List Wisata Belanja

26. Form List Bioskop



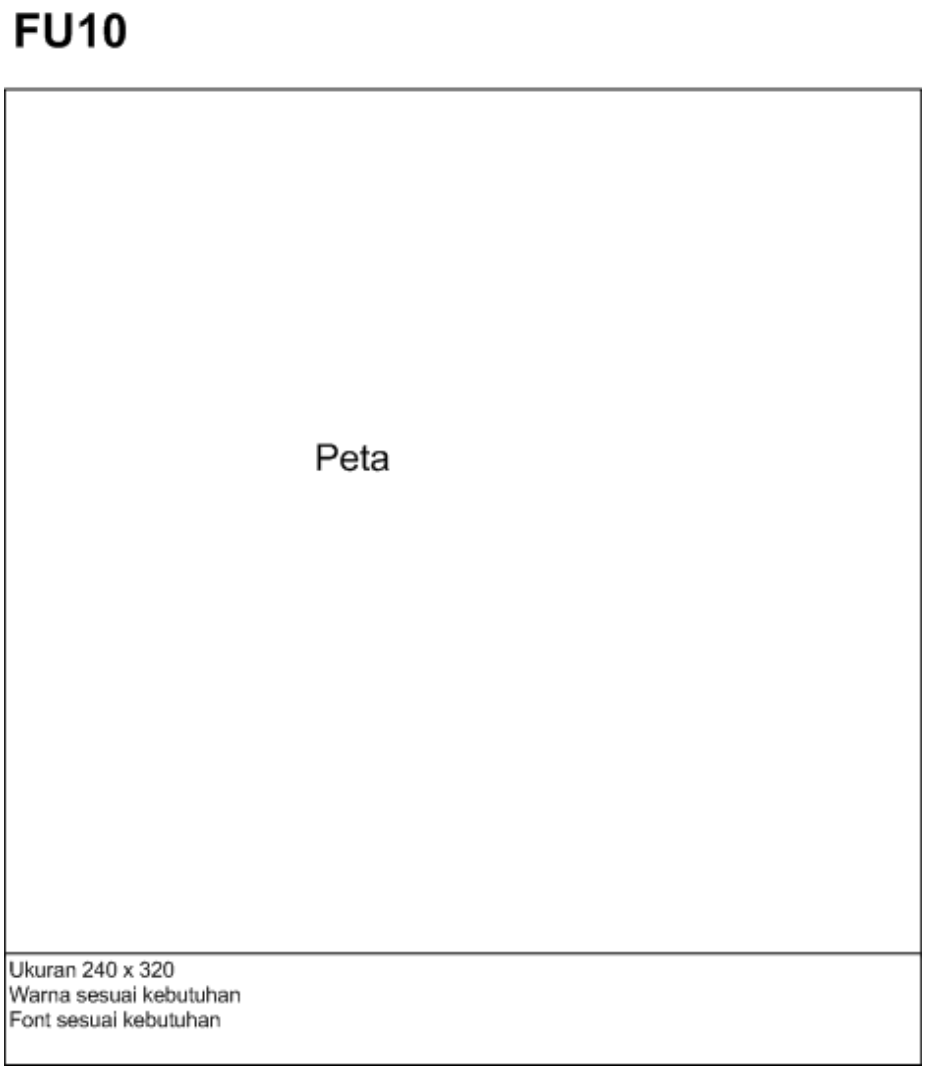
Gambar 3. 83 Form List Bioskop

27. Form Detail



Gambar 3. 84 Form Detail

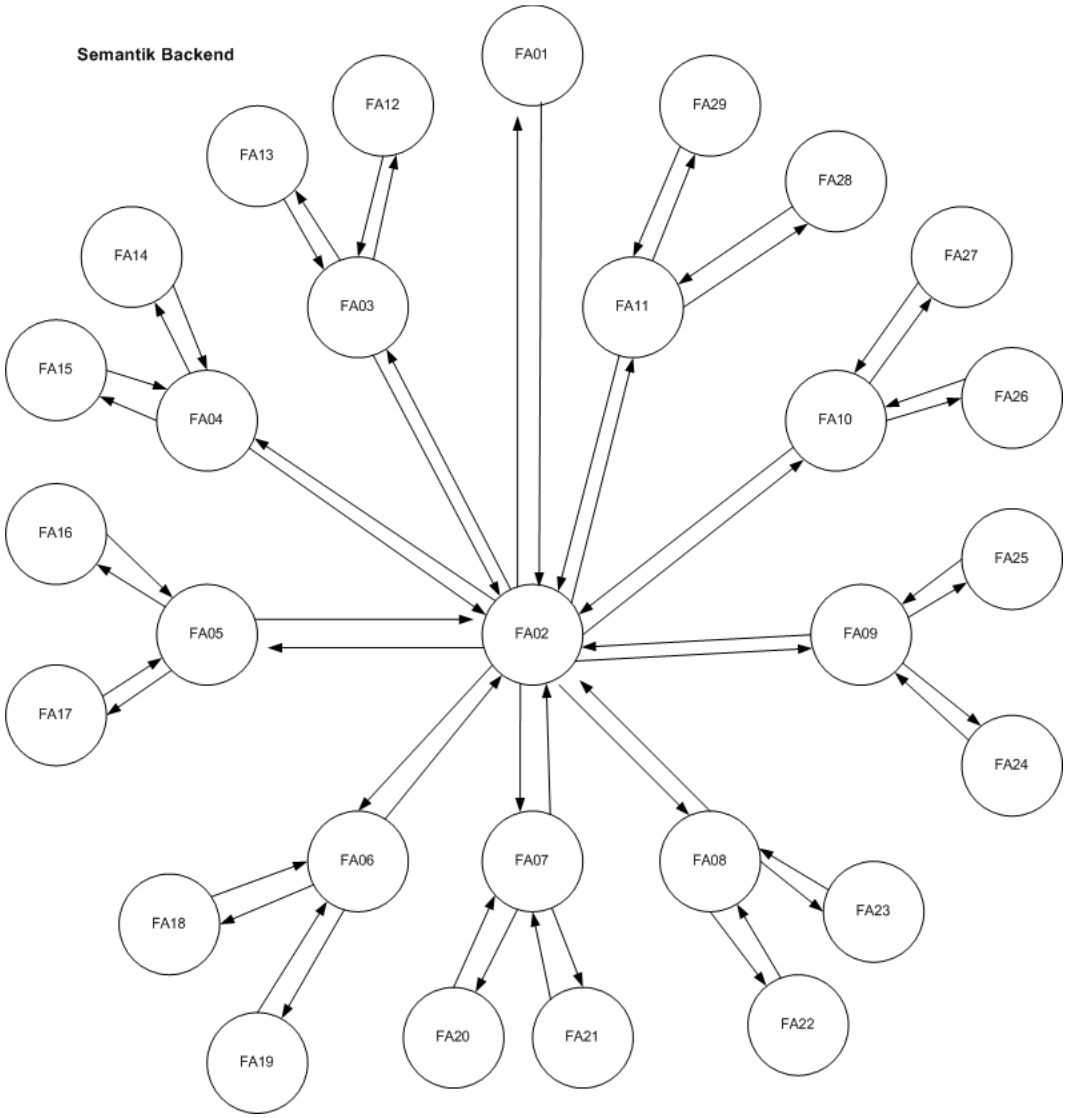
28. Form Tampil Peta



Gambar 3. 85 Form Peta

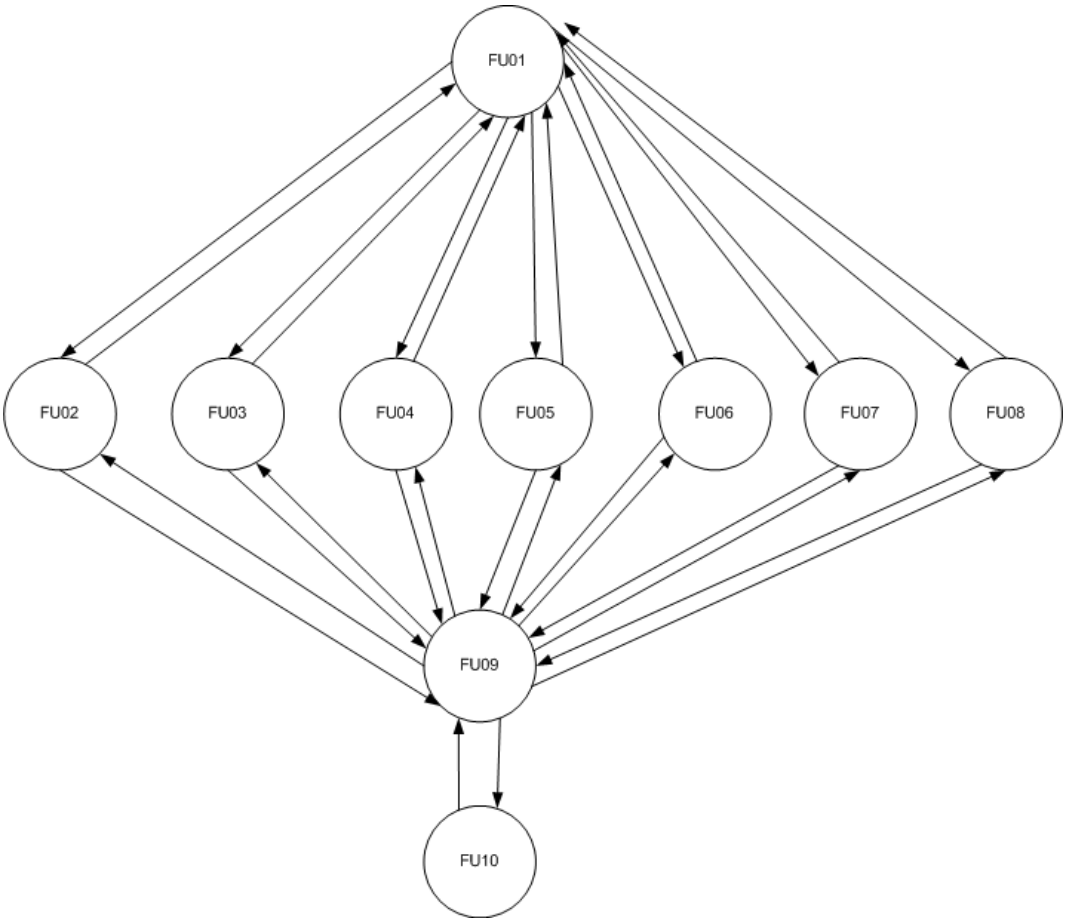
3.10.1 Jaringan Semantik

1. Jaringan Semantik Backend



Gambar 3. 86 Jaringan Semantik Backend

2. Jaringan Semantik FrontEnd



Gambar 3. 87 Semantik Frontend