BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Merupakan tahap identifikasi terhadap alur sistem yang terjadi dalam proses informasi pariwisata di Dinas Pariwisata Purwakarta. Proses analisis sistem dibutuhkan untuk dapat mengevaluasi sistem yang sedang berjalan dan kebutuhannya sehingga dapat diusulkan perancangan yang dapat mendukung sistem lebih baik.

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen yang digunakan dalam merancang pembangunan sistem informasi pariwisata Kabupaten Purwakarta ini meliputi data pariwisata, file-file pariwisata, brosur-brosur yang berisi tentang promosi pariwisata dan pendukung lainnya.

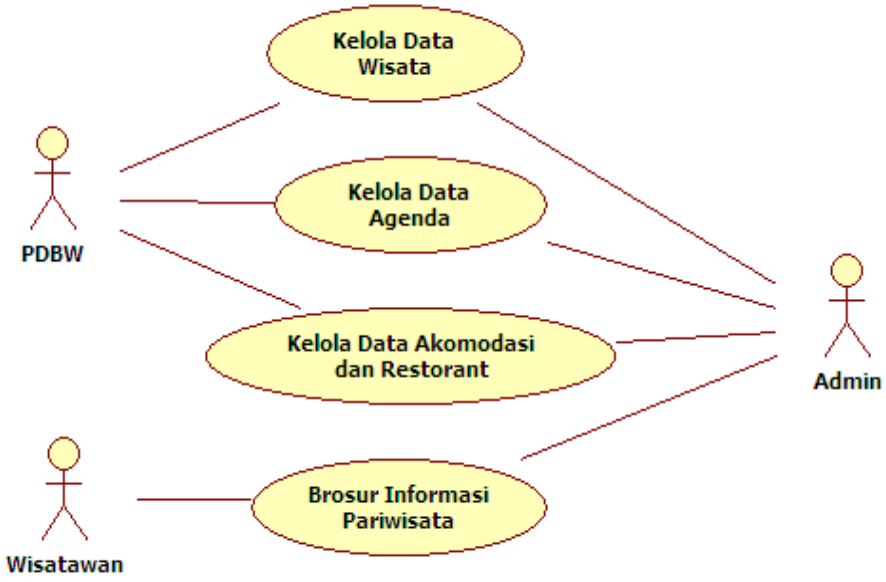
4.1.2 Analisis Prosedur yang berjalan

Analisis di fokuskan pada program informasi pariwista yang terdapat pada Dinas Pariwisata (DISPAR). Berdasarkan metode analisis yang digunakan, maka berikut merupakan gambaran sistem yang berjalan pada program yang dilakukan pada DISPAR secara umum:

1. Jika dinas pariwisata ingin mempromosikan pariwisata (objek wisata, agenda pariwisata dan pendukung lainnya)harus membuat brosur-brosur pariwisata dan menyebarkan brosur-brosur ke wisatawan.

4.1.2.1 Use Case Diagram Sistem yang Berjalan

UseCase Diagram menggambarkan siapa saja aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi-fungsi (proses) yang terlibat dalam transformasi pada sistem tersebut. Adapun *use case diagram* yang berjalan saat ini pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakartayaitu :



Gambar 4.1. Use Case Diagram Sistem Informasi Pariwisata yang Berjalan

4.1.2.2 Skenario Use Case yang Berjalan

Sekenario *usecase* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah sekenario *use case* yang berjalan saat ini di Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta, yaitu

1. Nama *Use Case* : Kelola Data Wisata

Aktor : Pegawai Dinas Berakses *write*, Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data wisata.

Tabel 4.1. Skenario *Use case* Kelola Data Wisata

PDBW	Admin
1. Aktor membuat laporan data wisata pariwisata.	
2. Aktor menyerahkan laporan.	
	3. Aktor menerima laporan data wisata.
	4. Aktor memverifikasi data laporan data wisata(jika laporan data memenuhi syarat akan dibuatkan brosur).

2. Nama *Use Case* : Kelola Data Agenda

Aktor : Pegawai Dinas Berakses *write*, Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data agenda.

Tabel 4.2. Skenario *Use case* Kelola Data Agenda

PDBW	Admin
1. Aktor membuat laporan data-data agenda.	
2. Aktor menyerahkan laporan	
	3. Aktor menerima laporan data agenda
	4. Aktor memverifikasi data laporan data agenda(jika laporan data memenuhi syarat akan dibuatkan brosur).

3. Nama *Use Case* : Kelola Data Akomodasi dan Restorant

Aktor : Pegawai Dinas Berakses *write*, Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data akomodasi dan restorant.

Tabel 4.3. Skenario *Use case* Kelola Data Akomodasi dan Restorant

PDBW	Admin
1. Aktor membuat laporan data akomodasi dan restorant.	
2. Aktor menyerahkan laporan	
	3. Aktor menerima laporan data akomodasi dan restorant.
	4. Aktor memverifikasi data laporan data akomodasi dan restorant(jika laporan data memenuhi syarat akan dibuatkan brosur).

4. Nama *Use Case* : Brosur Informasi pariwisata

Aktor : Admin, Wisatawan

Tujuan : *Use case* ini menggambarkanpada saat aktor mendapatkan informasi pariwisata.

Tabel 4.4. Skenario *Use case* Brosur Informasi Pariwisata

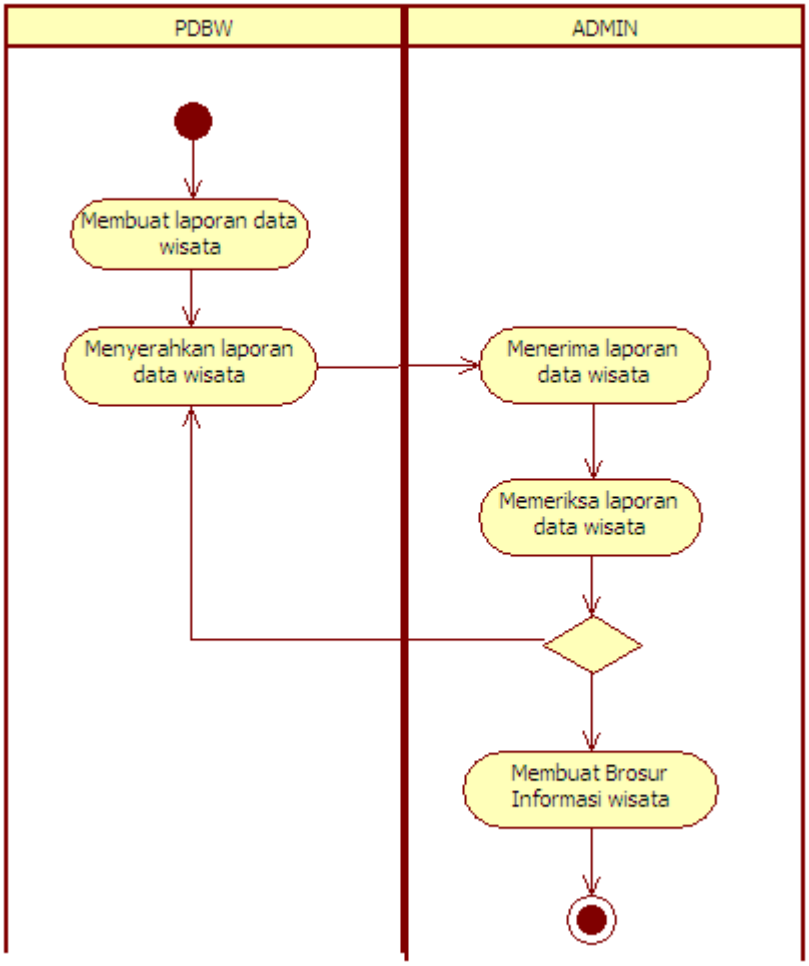
Admin	Wisatawan
1. Aktor membagikan brosur informasi pariwisata ke wisatawan	
	2. Wisatawan mendapatkan informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Purwakarta.

4.1.2.3 Activity Diagram Sistem yang Berjalan

Pada bagian ini akandigambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan.Berikut ini adalah aktivitas yang sedang berjalan di Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta.

4.1.2.3.1 Activity Diagram Kelola Data Wisata

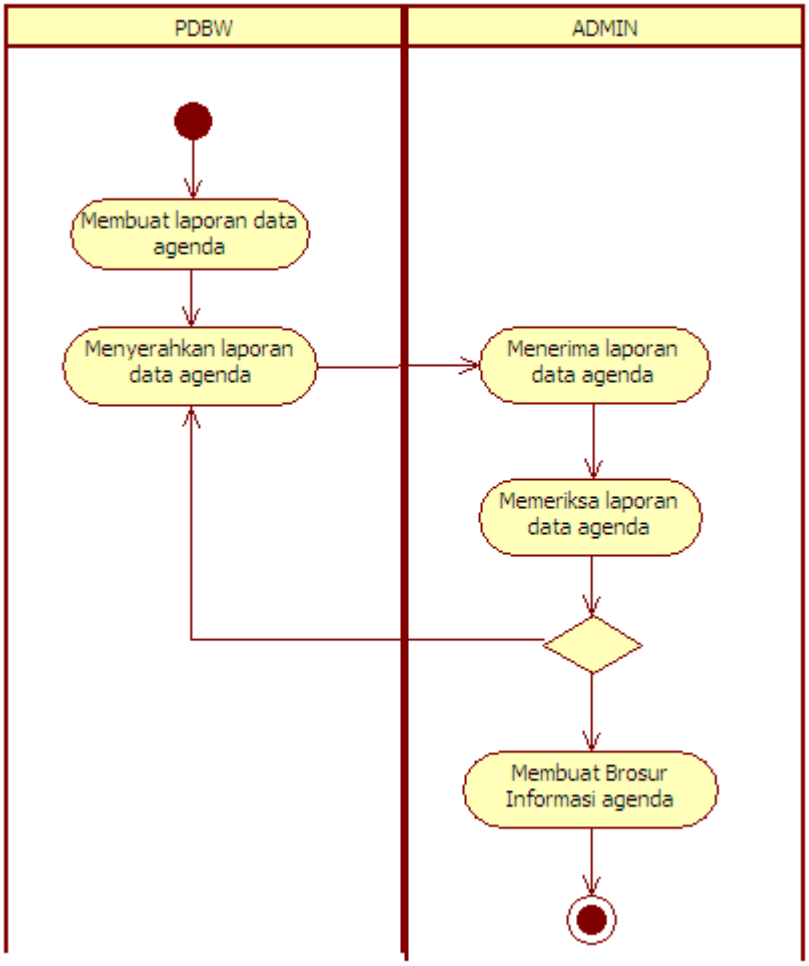
Berikut ini penggambaran *activity* diagram kelola data wisata yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2. Activity Diagram Kelola Data Wisata yang Berjalan

4.1.2.3.2 Activity Diagram Kelola Data Agenda

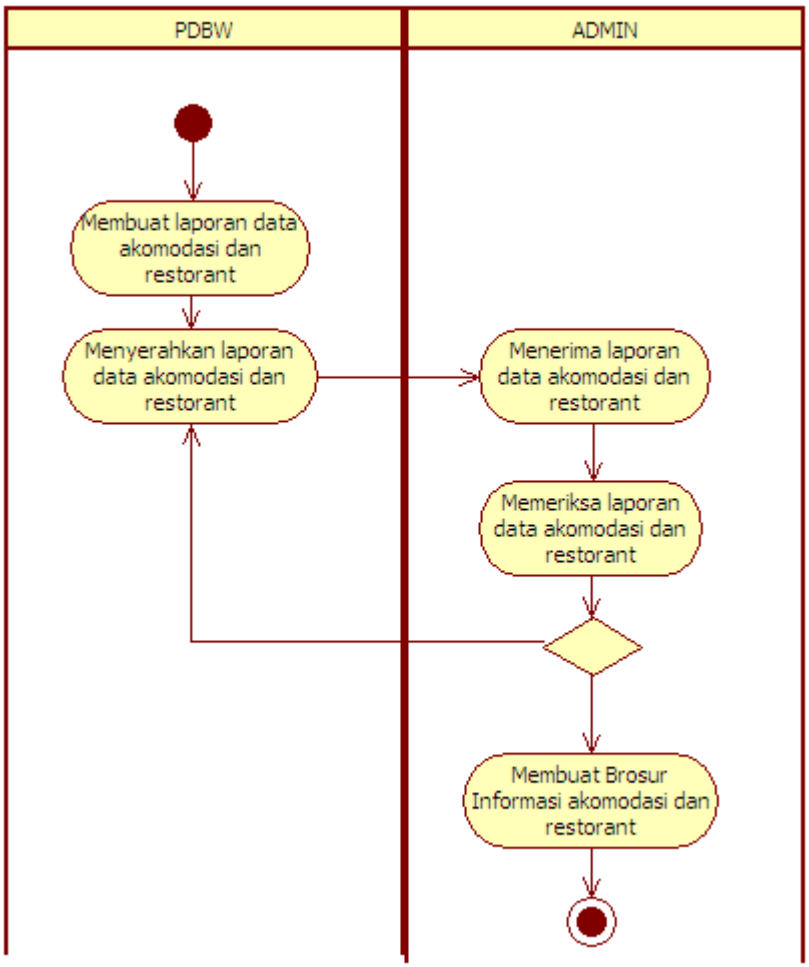
Berikut ini penggambaran *activity* diagram kelola data agenda yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3. Activity Diagram Kelola Data Agenda yang Berjalan

4.1.2.3.3 Activity Diagram Kelola Data Akomodasi dan Restorant

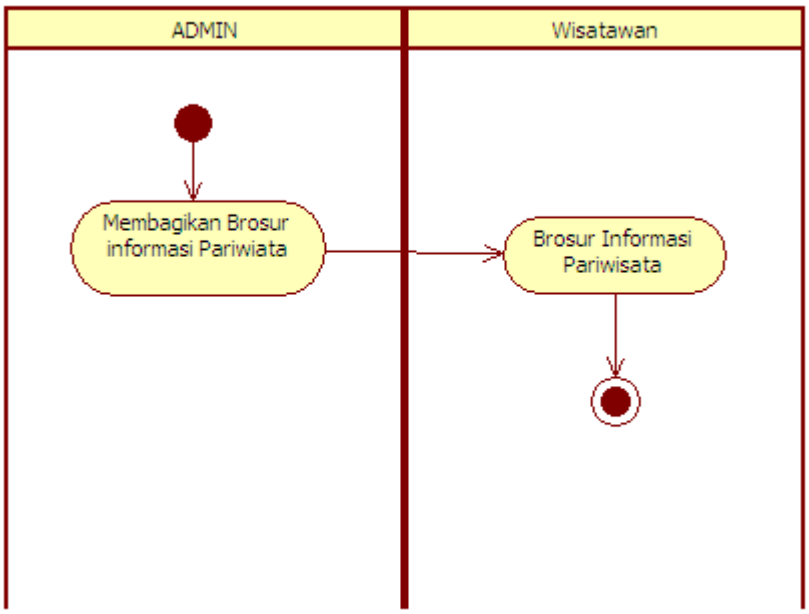
Berikut ini penggambaran *activity* diagram kelola data agenda yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4. Activity Diagram Kelola Data Akomodasi dan Restorant yang Berjalan

4.1.2.3.4 Activity Diagram Brosur Informasi Pariwisata

Berikut ini penggambaran *activity* diagram brosur informasi pariwisata yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5. Activity Diagram Brosur Informasi Pariwisata yang Berjalan

4.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Dari sistem pariwisata yang sedang berjalan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta, maka perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web perlu dibuat untuk dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan akses bagi para wisatawan dengan bisa mengatasi berbagai kemungkinan masalah, maka dapat disimpulkan beberapa kekurangan dalam prosedur yang sedang berjalan, diantaranya :

Tabel 4.5 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Bagian	Pemecahan
1	Belum adanya sistem untuk mempromosikan dan memberikan informasi tentang pariwisata dan pendukung lainnya yang ada di Kabupaten Purwakarta ke	Dinas Pariwisata	Membangun suatu sistem yang bisa memudahkan dalam mempromosikan dan memberikan informasi tentang pariwisata dan

	wisatawan secara cepat dan akurat dan dapat diakses oleh siapa saja tanpa mengenal jarak dan waktu		pendukung lainnya.
2	Belum adanya sistem media data tentang berita terkini mengenai informasi yang ada di Dinas Pariwisata.	Dinas pariwisata	Membangun media untuk admin, untuk menambahkan berita terkini mengenai dinas pariwisata.
3	Belum adanya sistem data gambar-gambar pariwisata	Dinas Pariwisata	Membangun media untuk admin, untuk menambahkan gambar-gambar pariwisata.
4	Belum adanya media alternatif yang digunakan oleh wisatawan untuk berinteraksi dengan dinas pariwisata.	Wisatawan	Membangun media buku tamu atau *guest book* untuk user/wisatawan pada web.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu tahapan untuk mendesain program melalui kreatifitas dengan menggunakan bentuk operasi berupa sumber-sumber diagram alir sistem.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem adalah sebagai gambaran umum pengembangan sistem usulan yang dapat memberikan spesifikasi sistem usulan perangkat lunak kepada pengguna dengan menganalisis kelemahan-kelemahan dalam sistem yang sudah ada yang mengembangkan sistem yang telah ada demi kepuasan, kenyamanan dan kemudahan baik bagi pembaca maupun Dinas

Pariwisata Kabupeten Purwakarta dalam melakukan mempromisikan pariwisata yang ada di Kabupaten Purwakarta.

Tujuan perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kabupaten Purwakarta adalah sebagai berikut.

1. Membangun fasilitas bagi Dinas Pariwisata untuk dapat memberikan informasi dan mempromosikan pariwisata termasuk didalamnya, objek wisata, akomodasai dan restoran dan agenda agar lebih cepat dan akurat dan dapat diakses oleh siapa saja tanpa mengenal jarak dan waktu kepada wisatawan.
2. Membangun fasilitas berupa adanya berita terbaru tentang informasi seputar dinas pariwisata Kabupaten Purwakarta.
3. Membangun fasilitas berupa adanya gambar atau foto tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Purwakarta.
4. Membangun fasilistas berupa buku tamu atau *guest book* untuk user berinteraksi dengan dinas pariwisata.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Aplikasi *web* pada Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang berperan sebagai pusat informasi bagi user/pembaca sebagai sarana informasi serta mempromosikan pariwisata yang ada di Kabupaten Purwakarta.Oleh karena itu aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media promosi dandapat memberikan informasi yang cepat dan akurat dalam sistem informasi pariwisata dan pendukung lainnya.

Proses yang dapat dilakukan oleh aplikasi web ini adalah sebagai berikut:

1. Media penyimpan informasi tentang pariwisata termasuk didalamnya objek wisata, akomodasi dan restoran dan agenda.
2. Dilengkapi dengan fasilitas gambar dan google map/earth.
3. Melengkapi fasilitas berupa adanya berita terbaru tentang informasi seputar dinas pariwisata Kabupaten Purwakarta.
4. Melengkapi fasilitas berupa adanya gallery gambar atau foto pariwisata yang ada diKabupaten Purwakarta
5. Melengkapi fasilitas berupa buku tamu/guest book untuk wisatawan berhubungan dengan admin.
6. Sistem dapat menampikan data pegawai dinas pariwisata daerah tersebut untuk kepentingan internal.
7. Sistem dapat mengidentifikasi petugas yang memiliki hak admin maupun hak *write*,terhadap proses pengupdatean pada sistem informasi ini.

4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen

4.2.3.1 Use Case Diagram Untuk Sistem yang Diusulkan

Use Casediagram menggambarkan secara grafis perilaku software aplikasi. Berikut adalah use case diagram yang diusulkan dari sistem informasi pariwisata di Kabupeten Purwakarta beserta dengan aktor-aktornya:

1. **Nama Aktor : Wisatawan**

   Adalah akor yang berinteraksi terhadap sistem dan melakukan seluruh aktifitas secara formal pada sistem yang ada dengan cara mengakses website antara lain: mencari data dan informasi yang dibutuhkan, men-download data yang mereka peroleh dan mengisi buku tamu atau *guest book* yang telah disediakan untuk dapat berinteraksi dengan pengelola sistem/admin.

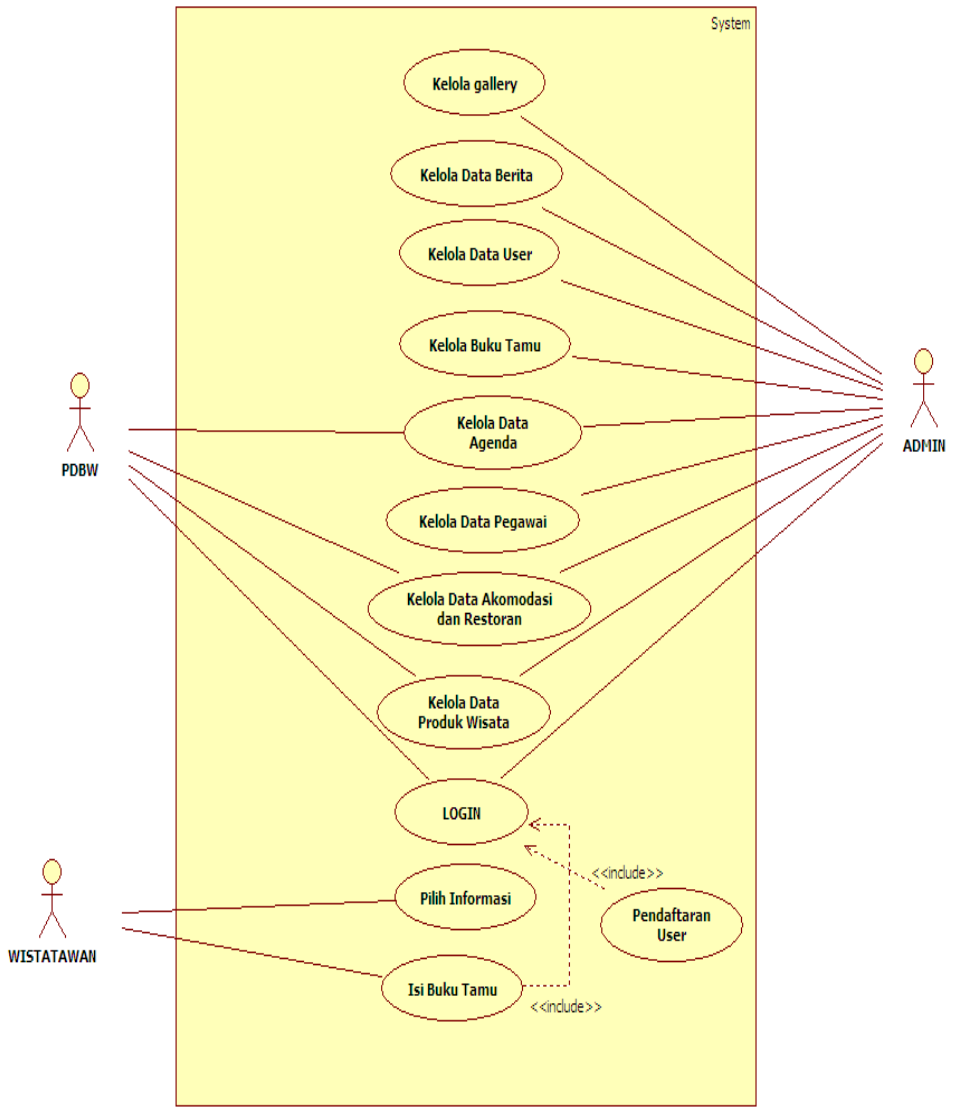
2. **Nama Aktor : Admin**

   Adalah akor yang berinteraksi terhadap sistem dan melakukan seluruh fase aktivitas normal pada sistem yang ada pada bagian server antara lain: pengentrian data, peng-update-an data, penghapusan data, menjawab buku tamudan admin merupakan orang pertama yang memberikan hak akses kepada pegawai dinas, apakah mereka akan diberi akses write yang berarti memiliki akses penambahan data di sistem informasi pariwisata berbasis web.

3. **Nama Aktor : Pegawai Dinas Berakses Write (PDBW)**

   Merupakan aktor yang memiliki akses untuk meng-update informasi samahalnya dengan admin akan tetapi PDBW ini lebih berkonstrenstasi pada pengp-update-an informasi mengenai produk wisata, agenda dan akomodasi dan restoran yang membedakannya admin yang berhak menampilkan apa yang dikerjakan (tambah produk wisata, agendadan akomodasi dan restoran) oleh PDBW ke sistem. PDBW telah ditentukan hanya 2 orang saja dan dalam

melakukan penambahan data dan informasi, mereka akansaling berkoordinasi dengan admin.



Gambar 4.6 Use Case Diagram Sistem Informasi Pariwisata yang Diusulkan

4.2.3.2 Skenario Use Case yang Diusulkan

Aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem dan respon yang ditanggapi oleh sistem terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor dijelaskan dalam sekenario *use case* yang diusulkan.

Adapun tahapan-tahapan skenario *use case* sistem informasi pariwisata di Dinas Pariwisata Kabupeten Purwakarta yang diusulkan sebagai berikut

1. Nama *Use Case* : Login

Aktor : Admin, PDBW dan wisatawan

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat pertama kali aktor masuk kedalam sistem. Aktor harus melakukanlogin dengan memasukan *username* serta *password*

Tabel 4.6. Skenario *Use case* Login

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor masuk ke halaman login sistem.	
2. Aktor mengisi form login dengan *username* serta *password.*	
	3. Sistem memverifikasi data *username* serta *password* yang dimasukan oleh aktor.
	4. Sistem mencocokan *username* serta *password* apakah ada di dalam database.
	5. Jika cocok, maka sistem akan berpindah kehalaman utamahak akses masing.

2. Nama *Use Case* : Kelola Data Produk Wisata

Aktor : Pegawai Dinas Berkases *write* (PDBW)

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian

pada saat aktor menambahkan data produk wisata.

Tabel 4.7. Skenario *Use case* Kelola Data Produk Wisata

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk tambah data produk wisata.	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk tambah data produk wisata.
3. Aktor input data produk wisata.	
	4. Sistem menyimpan data ke database dan akan menampilkan data di menu admin kelola data produk wisata.

3. Nama *Use Case* : Kelola Data Akomodasi dan Restorant

Aktor : Pegawai Dinas Berkases *write* (PDBW)

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor menambahkan data akomodasi dan restorant.

Tabel 4.8. Skenario *Use case* Kelola Data Akomodasi dan Restorant

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk tambah data akomodasi dan restorant.	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk tambah data akomodasi dan restorant.
3. Aktor input data akomodasi dan restorant.	
	4. Sistem menyimpandata ke database dan akan menampilkan

	data di menu admin kelola data akomodasi dan restorant.

4. Nama *Use Case* : Kelola Data Agenda

Aktor : Pegawai Dinas Berkases *write* (PDBW)

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor menambahkan data agenda.

Tabel 4.9. Skenario *Use case* Kelola Data Agenda

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk tambah data agenda	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk tambah data agenda.
3. Aktor input data agenda.	
	4. Sistem menyimpan data ke database dan akan menampilkan data di menu admin kelola data agenda

5. Nama *Use Case* : Kelola Data Produk Wisata

Aktor : Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data produk wisata.

Tabel 4.10. Skenario *Use case* Kelola Data Produk Wisata

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk kelola data produk wisata.	

	2. Sistem menampilkan halaman untuk kelola data produk wisata.
3. Aktor melakuakn kegiatan sesuai kebutuhan.	
4. Aktor melihat *request* tambah data produk wisata oleh PDBW.	
5. Akor memvalidasi tambah data yang dilakukan oleh PDBW berhak tampil atau tidak disistem (edit delete).	
	6. Sistem menampilkan data produk wisata atau tidak ke halaman wisatawan.
7. Aktor memilih pilihan (tambah, edit, delete data produk wisata).	
	8. Sistem menyimpan data ke database dan menampilkan data halaman utama wisatawan.

6. Nama *Use Case* : Kelola Data Akomodasi dan Restoran

Aktor : Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data akomodasi dan restoran.

Tabel 4.11. Skenario *Use case* Kelola Data Akomodasi dan Restorant

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk kelola data akomodasi dan restoran.	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk kelola data akomodasi dan restoran.
3. Aktor melakuakn kegiatan sesuai kebutuhan.	
4. Aktor melihat *request*tambah data akomodasi dan restorant	

oleh PDBW.	
5. Akor memvalidasi tambah data yang dilakukan oleh PDBW berhak tampil atau tidak disistem(edit, delete).	
	6. Sistem menampilkan data akomodasi dan restorant atau tidak ke halaman wisatawan.
7. Aktor memilih pilihan (tambah, edit, delete data produk wisata).	
	8. Sistem menyimpan data ke database dan menampilkan data halaman utama wisatawan.

7. Nama *Use Case* : Kelola Data Pegawai

Aktor : Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data pegawai.

Tabel 4.12. Skenario *Use case* Kelola Data Pegawai

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk kelola data pegawai.	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk kelola data pegawai
3. Aktor melakuakn kegiatan sesuai kebutuhan.	
4. Aktor memilih pilihan (tambah, edit, delete data pegawai).	
	4. Sistem menyimpan data pegawai dan menampilkan data halaman utama kelola data pegawai.
5. Aktor memilih pegawai untuk dijadikan pegawai dinas berakses *write* (PDBW).	
6. Aktor memberikan hak akses pegawai dinas berakses write	

(2 orang pegawi dinas).	
	7. Sistem menyimpan data pegawai berakses *write*dan menampilkan data halaman utama kelola data pegawai.

8. Nama *Use Case* : Kelola Data Agenda

Aktor : Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data Agenda.

Tabel 4.13. Skenario *Use case* Kelola Data Agenda

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk kelola data Agenda pariwisata.	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk kelola data agenda.
3. Aktor melakukan kegiatan sesuai kebutuhan.	
4. Aktor melihat *request* tambah data agenda oleh PDBW.	
5. Akor memvalidasi tambah data yang dilakukan oleh PDBW berhak tampil atau tidak disistem (edit, delete).	
	6. Sistem menampilkan data agenda atau tidak ke halaman wisatawan.
7. Aktor memilih pilihan (tambah, edit, delete data produk wisata).	
	8. Sistem menyimpan data ke database dan menampilkan data halaman utama wisatawan.

9. Nama *Use Case* : Kelola Data Buku Tamu

Aktor : Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian

pada saat aktor mengelola buku tamu

Tabel 4.14. Skenario *Use case* Kelola Buku Tamu

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk kelola data buku tamu.	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk keloladata buku tamu.
3. Aktor membaca pertanyaan yang diajukan oleh user.	
4. Aktor membalas pertanyaan yang diajukan oleh user.	
	5. Sistem menyimpan data ke database dan menampilkan balasan oleh adminke halaman buku tamu user.

10. Nama *Use Case* : Kelola Data User

Aktor : Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data user.

Tabel 4.15. Skenario *Use case* Kelola Data User

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk kelola data user	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk kelola data user.
3. Aktor melihat list data user.	

11. Nama *Use Case* : Kelola Data Berita

Aktor : Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola data berita.

Tabel 4.16. Skenario *Use case* Kelola Data Berita

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk kelola data berita.	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk kelola data berita.
3. Aktor melakuakn kegiatan sesuai kebutuhan.	
4. Aktor memilih pilihan (tambah, edit, delete produk wisata).	
	5. Sistem menyimpan data ke database dan menampilkan data halaman utama wisatawan.

12. Nama *Use Case* : Kelola Gallery

Aktor : Admin

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengelola Gallery

Tabel 4.17. Skenario *Use case* Kelola Gallery

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor memilih menu untuk Kelola galery.	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk kelola gallery
3. Aktor melakuakn kegiatan sesuai kebutuhan.	
4. Aktor memilih pilihan (tambah, edit, delete gallery).	

	5. Sistem menyimpan data ke database dan menampilkan data halaman utama wisatawan.

13. Nama *Use Case* : Pilih informasi pariwisata

Aktor : Wisatawan

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor memilih informasi pariwisata.

Tabel 4.18. Skenario *Use case* Pilih Informasi

Aktor	Respon Sistem
1. Aktor terlebih dahulu membuka web Sistem Informasi Pariwisata.	
	2. Sistem menampilkan halaman Sistem Informasi Pariwisata.
3. Aktor memilih menu informasi yang diperlukan (menu produk wisata, event pariwisata, atau akomodasi dan restoran dan menu-menu yang ada di sistem informasi pariwisata).	
	4. Sistem akan menampilkan informasi sesuai yang di pilih oleh aktor.
5. Aktor mencari data informasi lainnya yang berhubungan dengan kepariwisataan di sistem informasi pariwisata.	
	6. Sistem akan mencari data yang dimaksud oleh aktor, jika data ada sistem akan menampilkan data yang dicari aktor, jika data tidak ada sistem akan

	memberitahu bahwa data yang dicari tidak ada.

14. Nama *Use Case* : Isi Buku Tamu

Aktor : Wisatawan

Tujuan : *Use case* ini menggambarkan kejadian pada saat aktor mengisi buku tamu.

Tabel 4.19. Skenario *Use case* Isi Buku Tamu

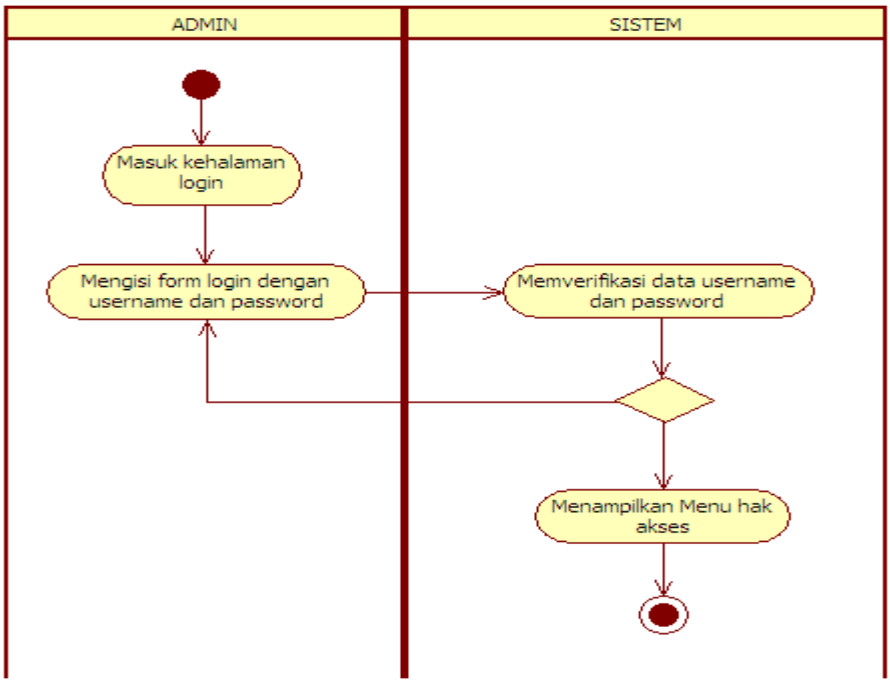
Aktor	Respon Sistem
1. Aktor terlebih dahulu membuka web Sistem Informasi Pariwisata.	
	2. Sistem menampilkan halaman Sistem Informasi Pariwisata.
3. Aktor memilih menu isi buku tamu	
	4. Sistem akan menampilkan menu log-in
5. Aktor melakukan login mengisi username dan password. Jika aktor belum memiliki username dan password aktor harus mendaftar terlebih dahulu.	
	6. Sistem akan menampilkan halaman isi buku.
7. Aktor mengisi buku tamu sesuai dengan keperluan untuk berinterakasi dengan admin.	
	8. Sistem akan menampilkan buku tamu yang telah diisi aktor.

4.2.3.3 Activity Diagram yang Diusulkan

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Purwakarta berbasis web yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang diusulkan.

4.2.3.3.1 Activity Diagram Login

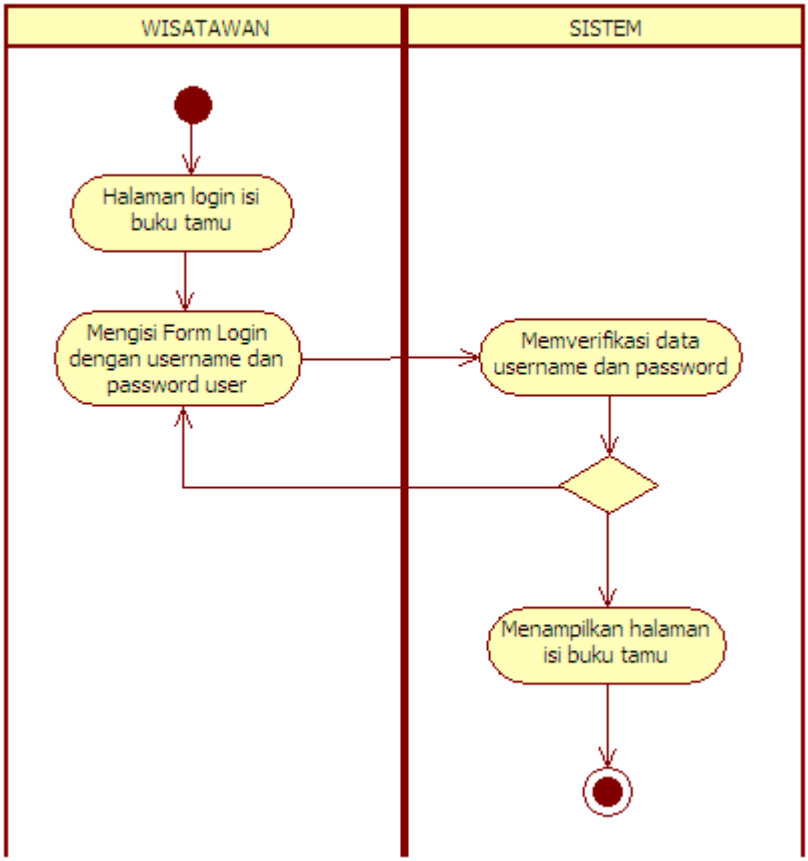
Aktor melakukan login, lalu sistem akanmem verifikasi *username* dan *password* yang dimasukan oleh aktor (Admin dan PDBW) dan sistem akan menampilkan menu hak ases masing-masing. Berikut ini adalah diagram aktivitas Login yang diusulkan:



Gambar 4.7. Activity Diagram Login Diusulkan

4.2.3.3.2 Activity Diagram Login Wisatawan

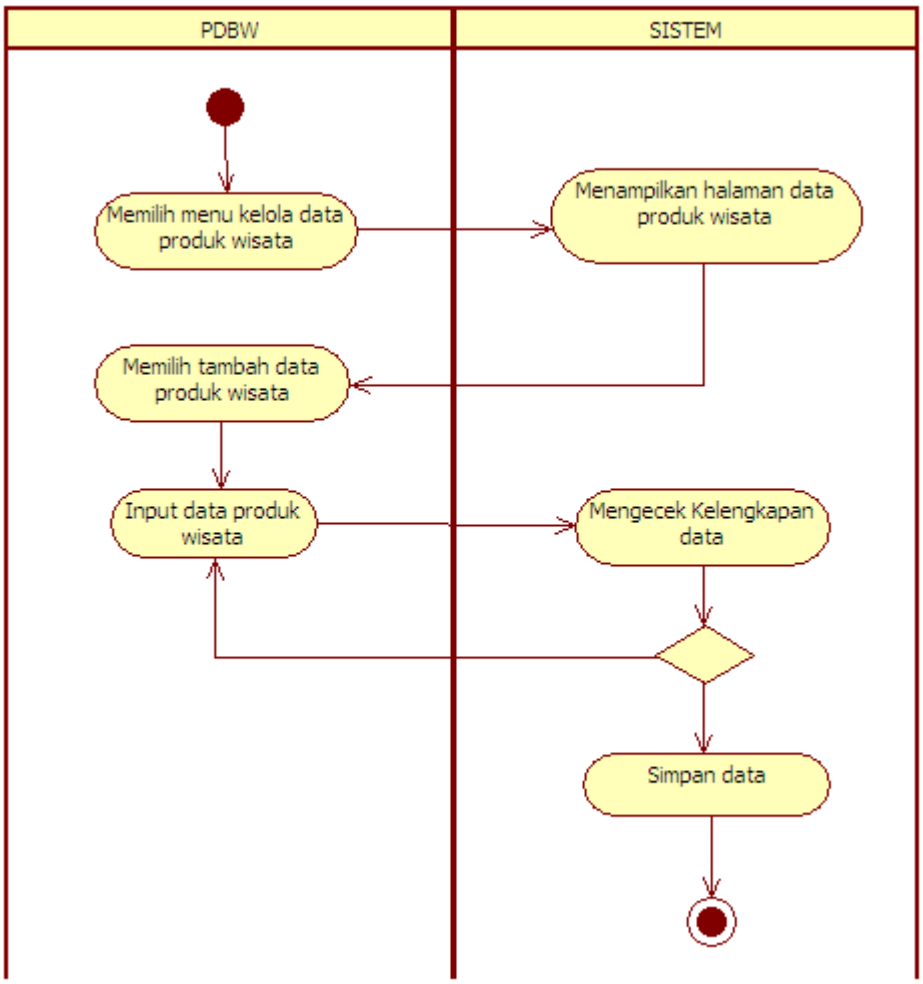
Wisatawanmelakukan login untuk mengisi buku tamu, lalu sistem akan memverifikasi *username* dan *password* yang dimasukan oleh wisatawan, sistem akan menampilkan halaman isi buku tamu:



Gambar 4.8 Activity Diagram Login Wisatawan yang Diusulkan

4.2.3.3.3 Activity Diagram Kelola Produk wisata

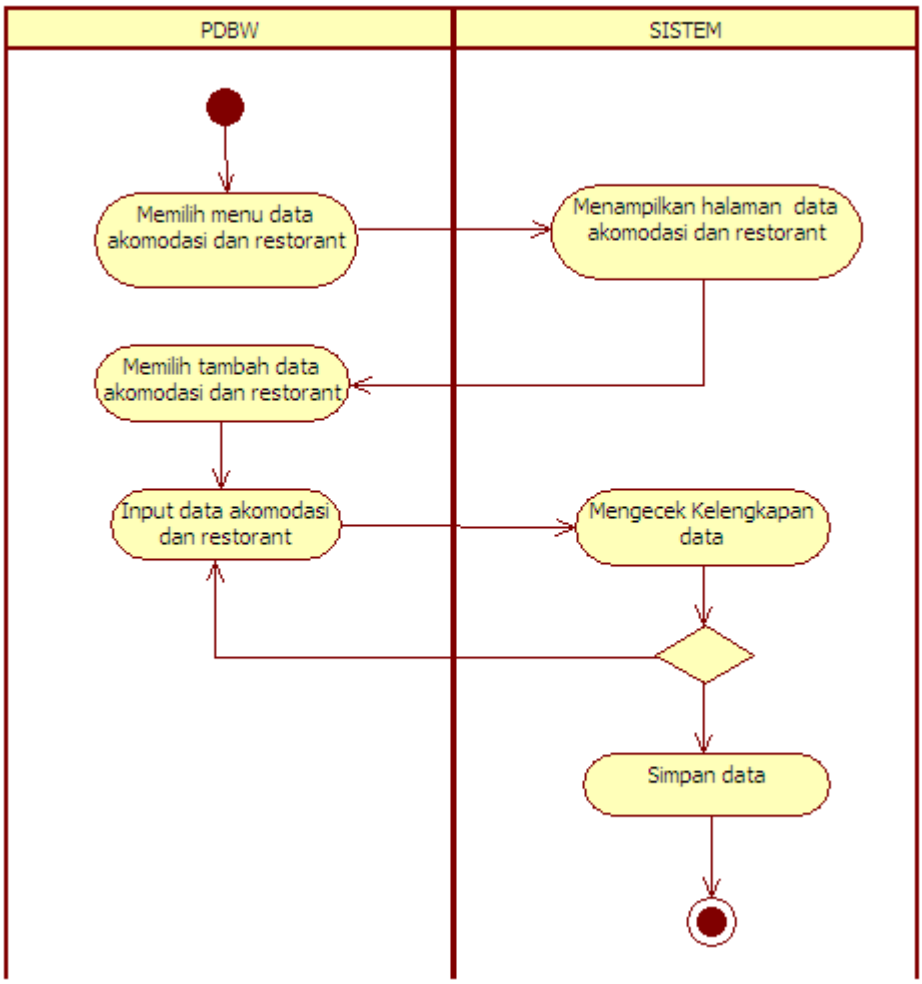
PDBWdapat melakukan tambah data produk wisata tetapi tambah data tidak bisa langsung muncul di sistem karena harus diverifikasi oleh admin berhak tampil disistem atau tidak. Berikut ini adalah diagram aktivitas tambah data produk wisata yang diusulkan:



Gambar 4.9. Activity Diagram Kelola Data Produk Wisata yang Diusulkan

4.2.3.3.4 Activity Diagram Kelola Akomodasi dan Restorant

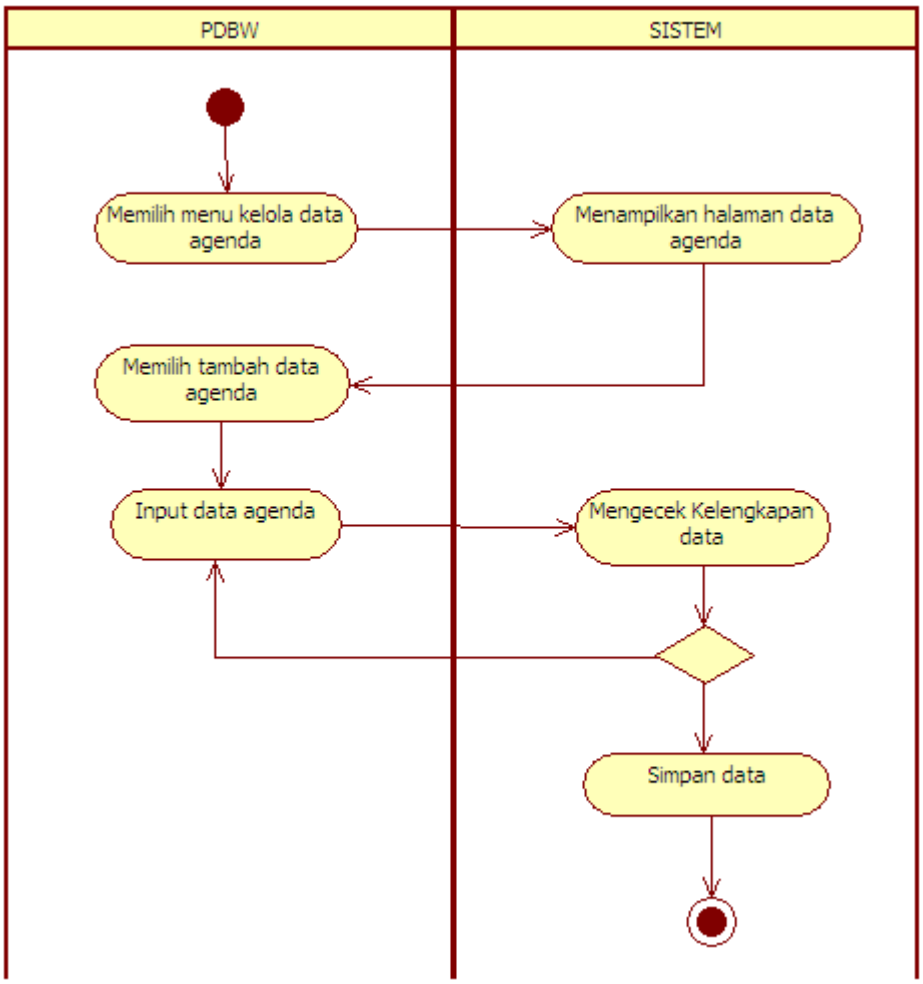
PDBW dapat melakukan tambah data akomodasi dan restorant tetapi tambah data tidak bisa langsung muncul di sistem karena harus diverifikasi oleh admin berhak tampil disistem atau tidak. Berikut ini adalah diagram aktivitas tambah data akomodasi dan restorant yang diusulkan:



Gambar 4.10. Activity Diagram Kelola Data Akomodasi dan Restorant yang Diusulkan

4.2.3.3.5 Activity Diagram Kelola Agenda

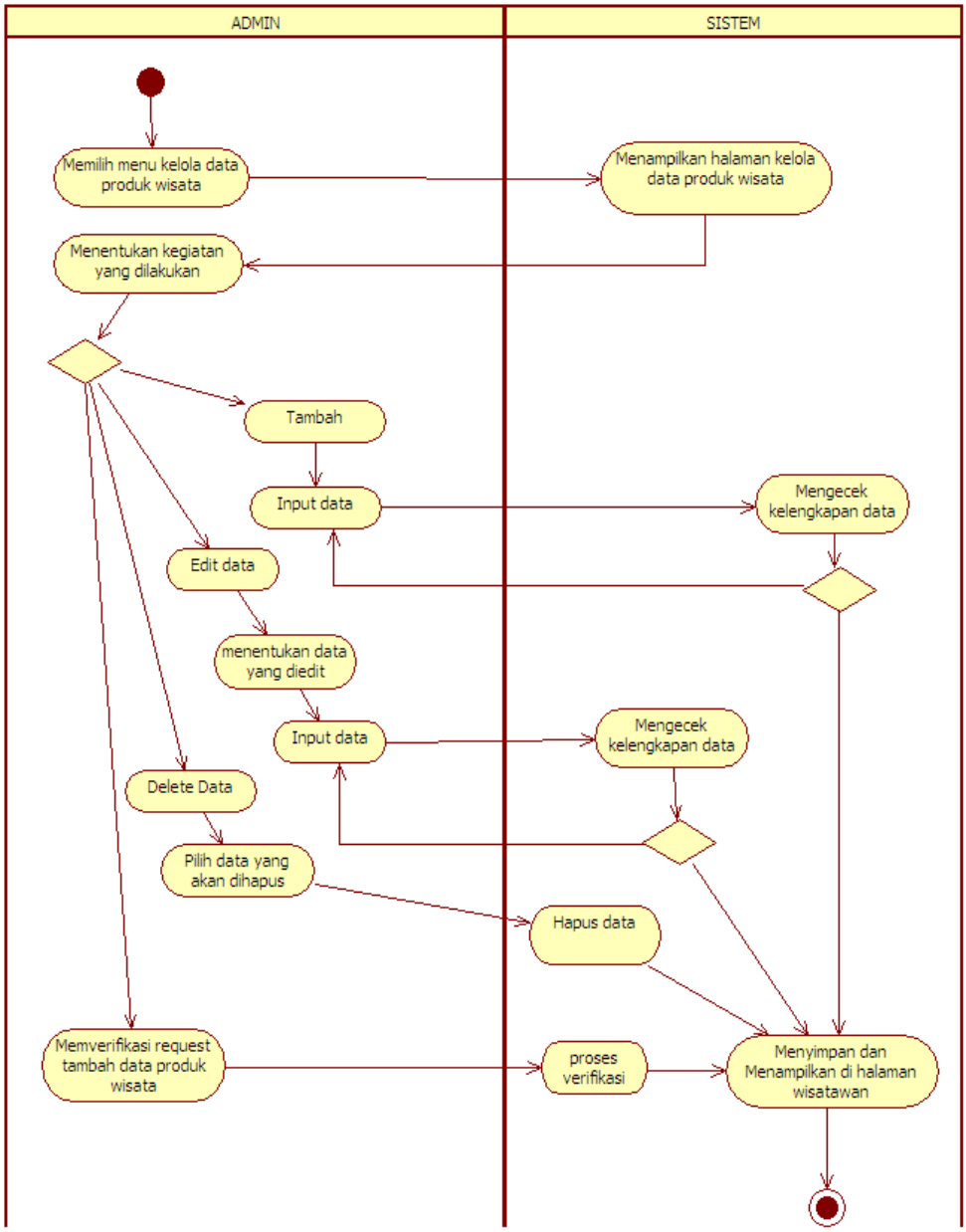
PDBW dapat melakukan tambah data agenda tetapi tambah data tidak bisa langsung muncul di sistem karena harus diverifikasi oleh admin berhak tampil disistem atau tidak. Berikut ini adalah diagram aktivitas tambah data agendayang diusulkan:



Gambar 4.11. Activity Diagram Tambah Data Agenda yang Diusulkan

4.2.3.3.6 Activity Diagram Kelola Produk Wisata

Admin dapat melakukan pengelolaan tambah, edit dan delete data produk wisata dan admin memverifikasi data produk wisata yang ditambahkan oleh PDBW berhak tampil di sistem atau tidak. Berikut ini adalah diagram aktivitas kelola data produk wisata yang diusulkan:

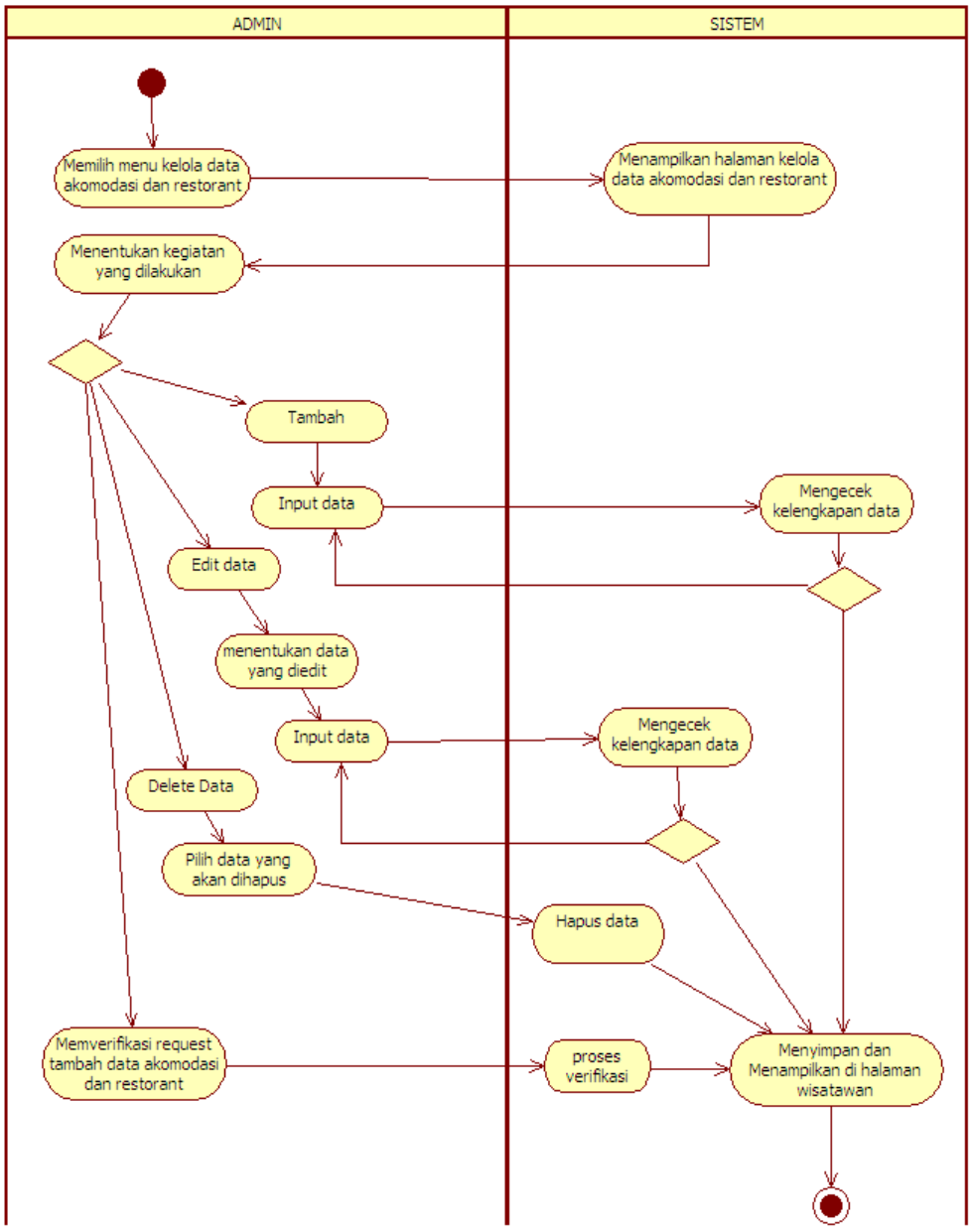


Gambar 4.12. Activity Diagram Kelola Data Produk Wisata yang Diusulkan

4.2.3.3.7 Activity Diagra Kelola Akomodasi dan Restorant

Admin dapat melakukan pengelolaan tambah, edit dan delete data akomodasi dan restorant dan admin memverifikasi data akomodasi dan

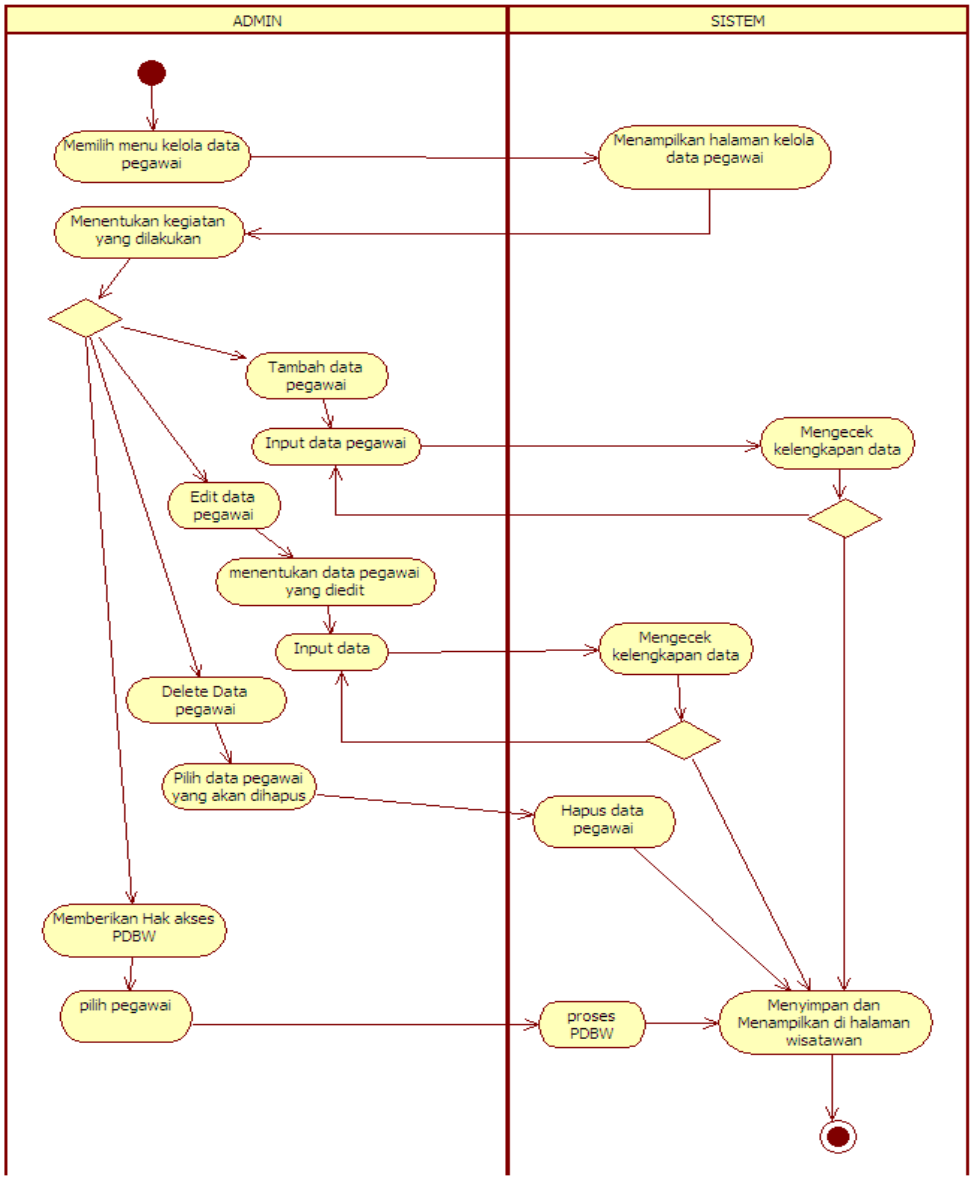
restorantyang ditambahkan oleh PDBW berhak tampil di sistem atau tidak.Berikut ini adalah diagram aktivitas kelola data akomodasi dan restorant yang diusulkan:



Gambar 4.13. Activity Diagram Kelola Data Akomodasi dan Restorant yang Diusulkan

4.2.3.3.8 Activity Diagram Kelola Pegawai

Admin dapat melakukan pengelolaan tambah, edit dan delete data pegawai dan admin memilih pegawai dinas untuk dijadikan pegawai dinas berakses *write* (PDBW). Berikut ini adalah diagram aktivitas kelola data pegawai yang diusulkan:



Gambar 4.14. Activity Diagram Kelola Data Pegawai yang Diusulkan

4.2.3.3.9 Activity Diagram Kelola Agenda

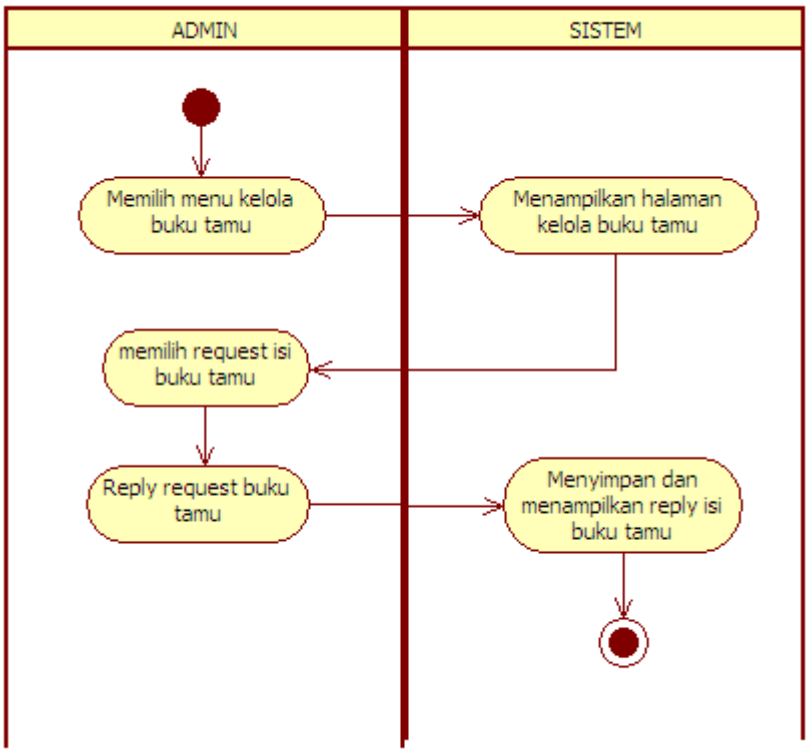
Admin dapat melakukan pengelolaan tambah, edit dan delete data agendadan admin memverifikasi data agenda yang ditambahkan oleh PDBW berhak tampil di sistem atau tidak. Berikut ini adalah diagram aktivitas kelola data event pariwisata yang diusulkan:



Gambar 4.15. Activity Diagram Kelola Data Agenda yang Diusulkan

4.2.3.3.10 Activity Diagram Kelola Buku Tamu

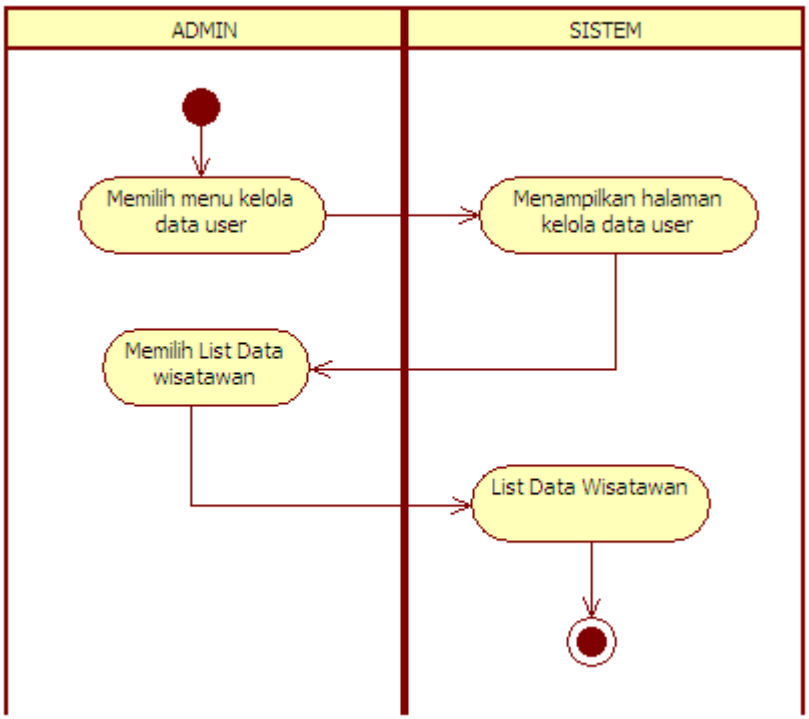
Admin dapat melakukan pengelolaan buku tamudan admin melalukan *reply* buku tamu yang sebelumnya user telah mengisi buku tamu. Berikut ini adalah diagram aktivitas kelola buku tamu yang diusulkan:



Gambar 4.16. Activity Diagram Kelola Data Buku Tamu yang Diusulkan

4.2.3.3.11 Activity Diagram Kelola User

Admin dapat melakukan pengelolaan buku tamu yaitu admin dapat mencetak data user. Berikut ini adalah diagram aktivitas kelola data user yang diusulkan:



Gambar 4.17. Activity Diagram Kelola Data User yang Diusulkan

4.2.3.3.12 Activity Diagram Kelola Berita

Admin dapat melakukan pengelolaan tambah, edit dan delete data berita yang terjadi di dinas pariwisata. Berikut ini adalah diagram aktivitas kelola data berita yang diusulkan:



Gambar 4.18. Activity Diagram Kelola Data Berita yang Diusulkan

4.2.3.3.13 Activity Diagram Kelola Gallery

Admin dapat melakukan pengelolaan tambah, edit dan delete gallery pariwisata . Berikut ini adalah diagram aktivitas kelola gallery yang diusulkan:

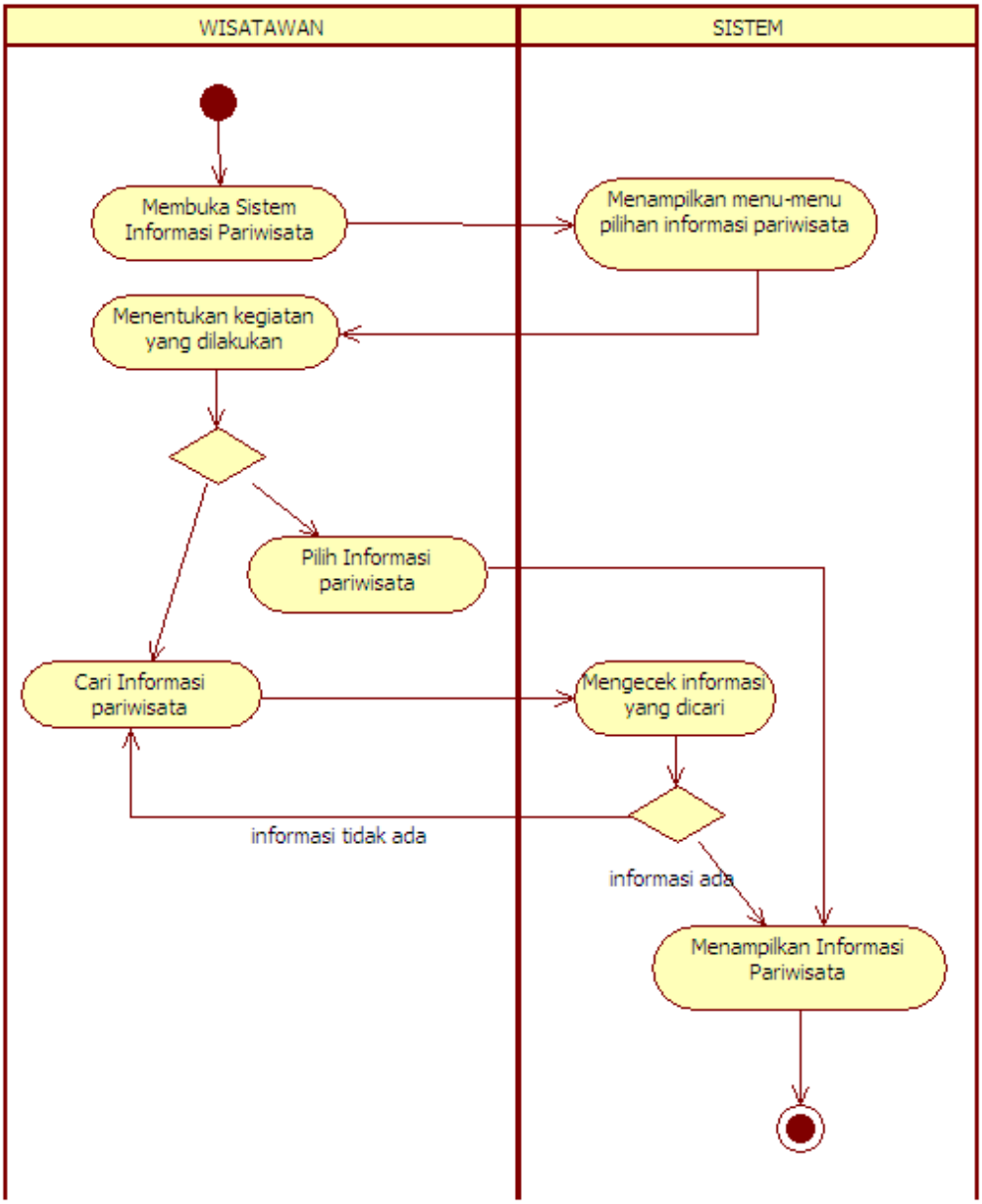


Gambar 4.19. Activity Diagram Kelola Gallery yang Diusulkan

4.2.3.3.14 Activity Diagram Pilih Informasi Pariwisata

Wisatawan dapat melakukan pemilihan informasi pariwsata sesuai kebutuhan dan wisatawan dapat mencari data yang di perlukan jika ada data yang dicari sistem memunculkan data disistem, jika tidak ada sistem akan member

informasi bahwa data yang dicari tidak ada. Berikut ini adalah diagram aktivitas pilih informasi pariwisata yang diusulkan:

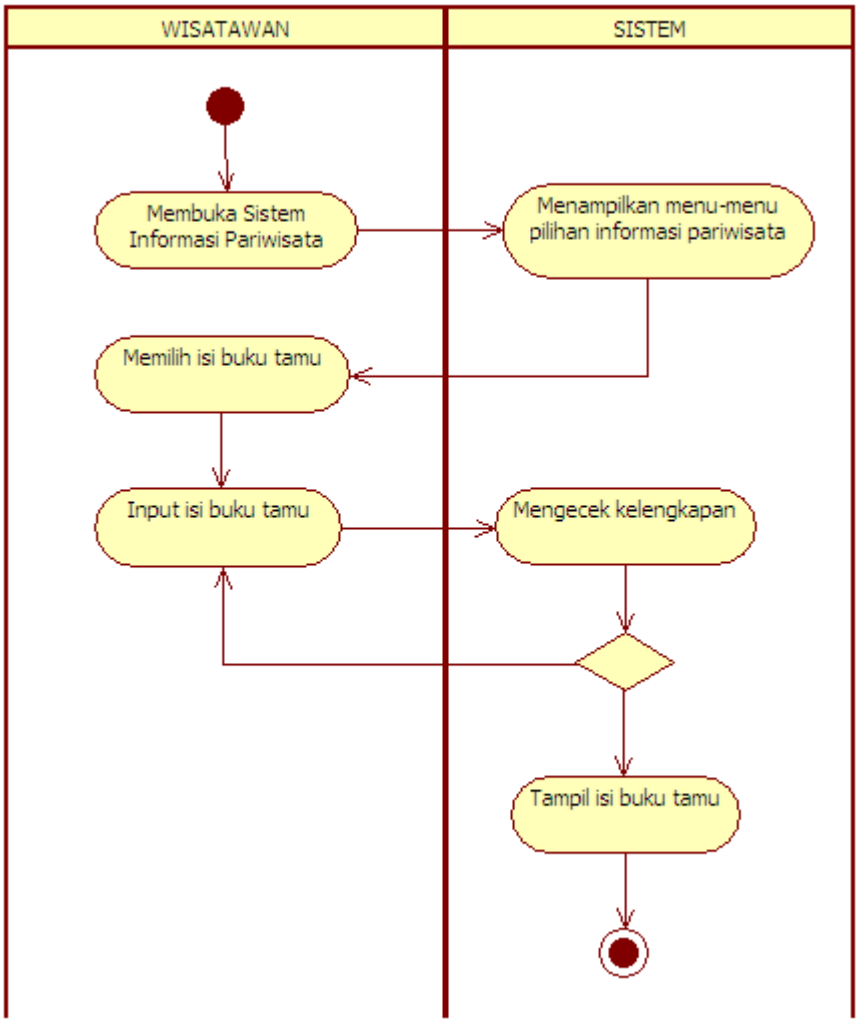


:Gambar 4.20. Activity Diagram Pilih Informasi Pariwisata yang Diusulkan

4.2.3.3.15 Activity Diagram Isi Buku Tamu

Proses ini terjadi seteleh user login ke sistem untuk berinteraksi dengan pengelola sistem (admin) dengan cara mengisi buku tamu dan dapat menuliskan

apa saja sesuai kebutuhan. Sistem akan buku tamu yang sudah diisi user. Berikut ini adalah diagram aktivitas isi buku tamu yang diusulkan:



Gambar 4.21. Activity Diagram Isi Buku Tamu yang Diusulkan

4.2.3.4 Sequence Diagram

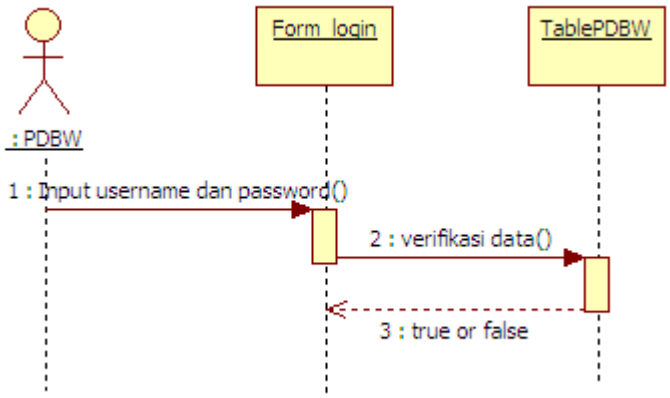
Sequential diagram menjelaskan interaksi *object* yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *Use CaseSequence Diagram*, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk

menghasilkan sesuatu di dalam *Use Case*. Dalam UML, *object* pada diagram sequence digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari *object* yang digaris bawahi. Pada *object* terdapat 2 cara untuk menamainya yaitu : nama *object*, dan *class* serta nama *class*.

Dalam *diagram sequence*, setiap *object* hanya memiliki garis yang digambarkan garis putus-putus kebawah. Pesan antar *object* digambarkan dengan anak panah dari *object* yang mengirim pesan ke *object* yang menerima pesan.

4.2.3.4.1 Sequence Diagram Login PDBW

Pada *sequence* diagram login ini dijelaskan bahwa seorang Pegawai dinas berakses *write* (PDBW) untuk masuk kehalaman sistem hak akses PDBW, aktor harus login terlebih dahulu dengan menginputkan *username* dan *password*. Berikut gambar *sequence* diagram loginnya:

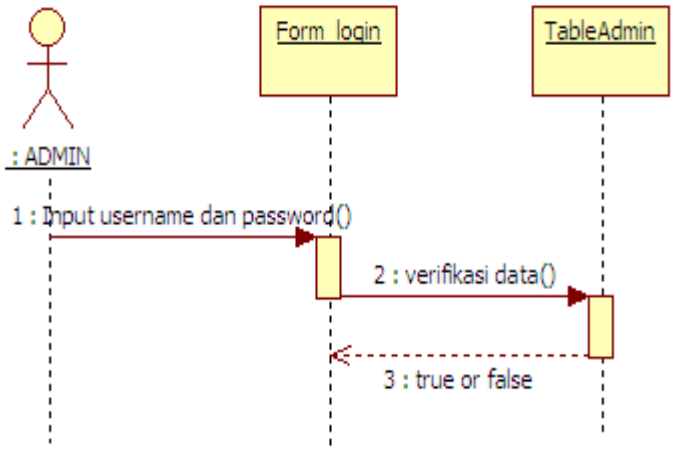


Gambar 4.22. Sequence Diagram Login PDBW yang Diusulkan

4.2.3.4.2 Sequence Diagram Login Admin

Pada *sequence* diagram login ini dijelaskan bahwa seorang admin untuk masuk kehalamannya sistem hak akses admin, aktor harus login terlebih dahulu

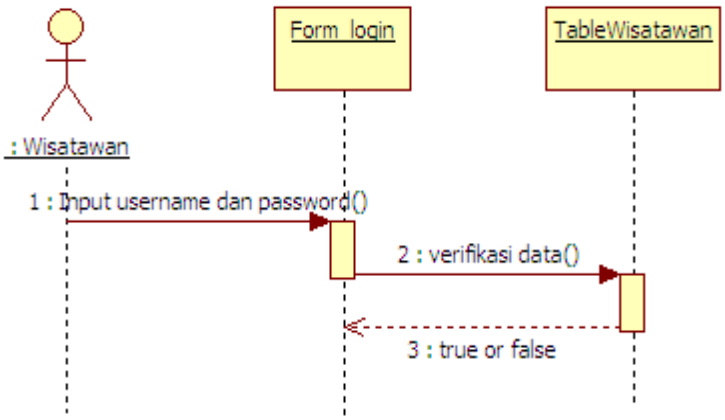
dengan menginputkan *username* dan *password*. Berikut gambar *sequence* diagram loginnya:



Gambar 4.23. Sequence Diagram Login Admin yang Diusulkan

4.2.3.4.3 Sequence Diagram Login Wisatawan

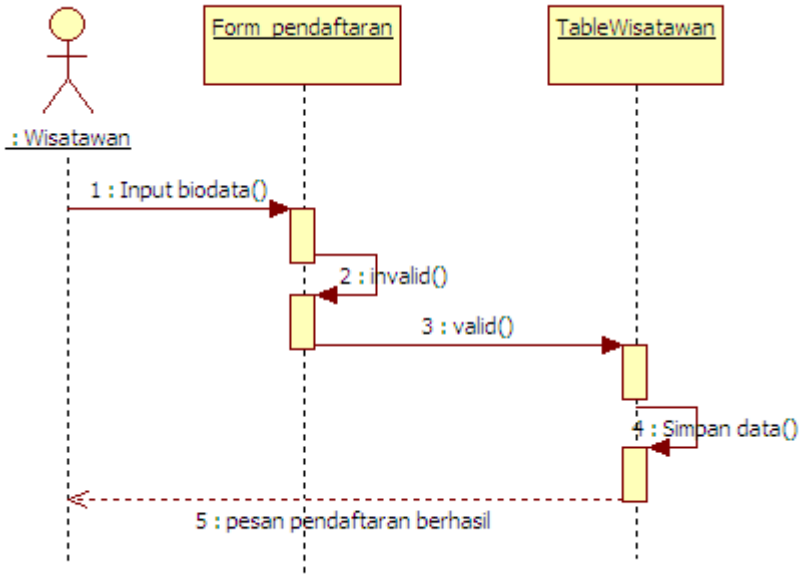
Pada *sequence* diagram login ini dijelaskan bahwa wisatawan melakukan login untuk mengisi buku tamu. Berikut gambar *sequence* diagram loginnya wisatawan:



Gambar 4.24. Sequence Diagram Login wisatawan yang Diusulkan

4.2.3.4.4 Sequence Diagram Pendaftaran Wisatawan

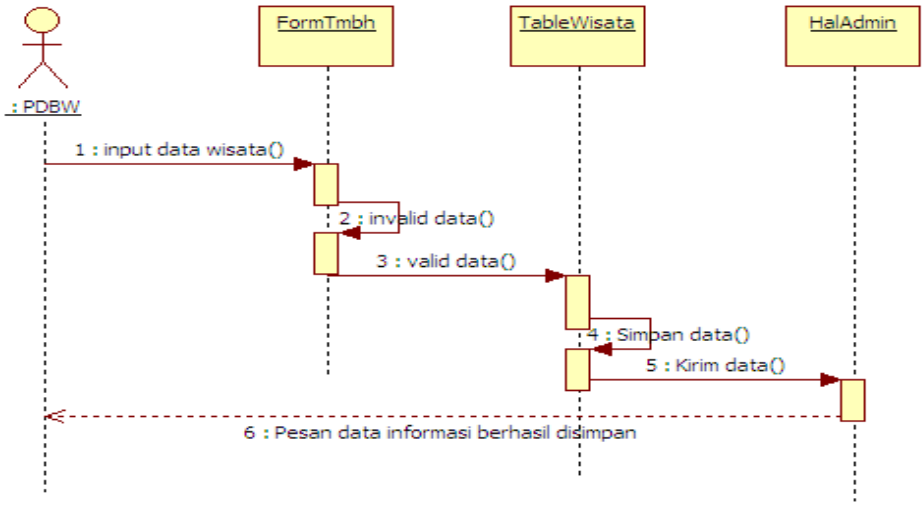
Pada *sequence* diagram pendaftaran wusatawan ini dijelaskan wisatawan melakukan pendaftaran untuk bisa mengisi buku tamu, berikut ini adalah *sequence* diagram pendaftaran user:



Gambar 4.25. Sequence Diagram Pendaftaran Wisatawan yang Diusulkan

4.2.3.4.5 Sequence Diagram Kelola Produk Wisata

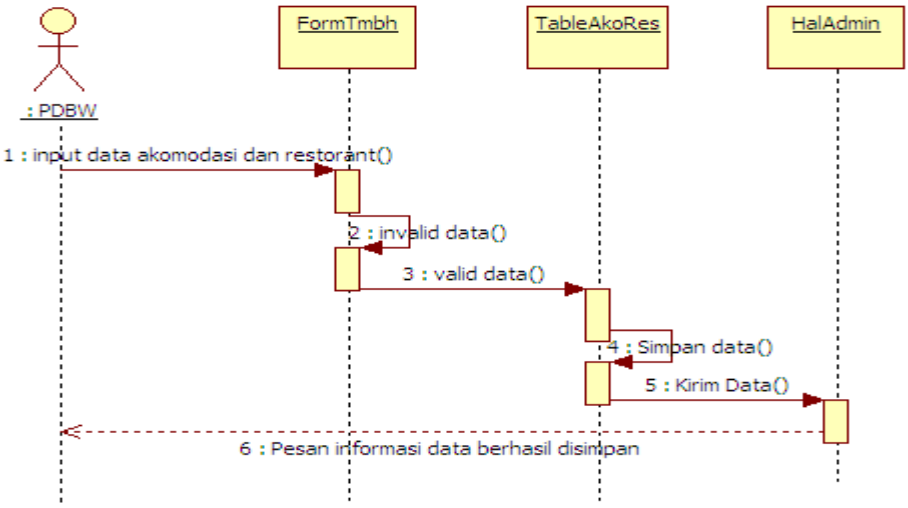
Pada *sequence* diagram kelola produk wisata ini dijelaskan PDBW melakukan penambahan data produk wisata, berikut ini adalah *sequence* diagram kelolaproduk wisata:



Gambar 4.26. Sequence Diagram Kelola Data Produk Wisata yang Diusulkan

4.2.3.4.6 Sequence Diagram Kelola Akomodasi dan Restorant

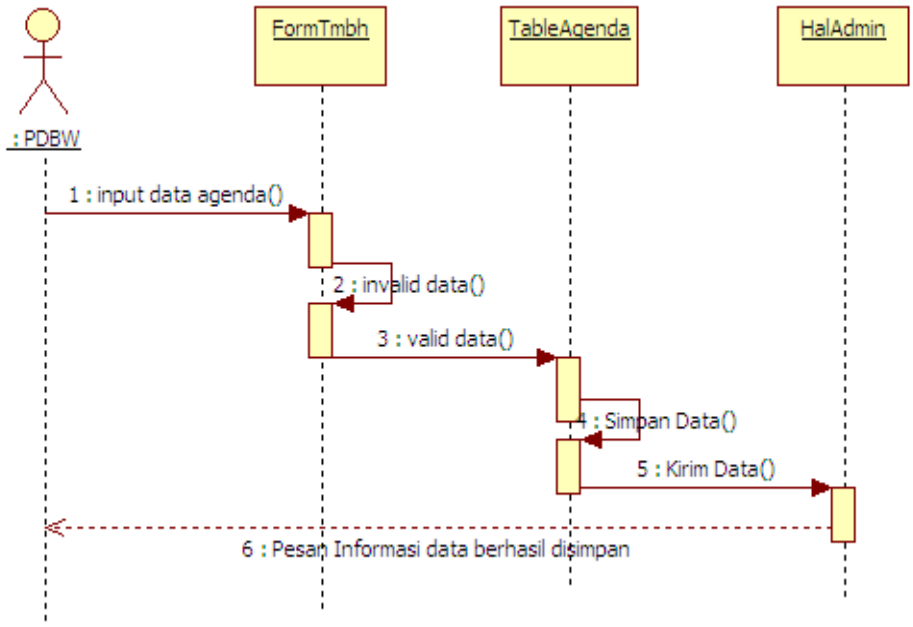
Pada *sequence* diagram kelola akomodasi dan restorant ini dijelaskan PDBW melakukan penambahan data akomodasi dan restorant, berikut ini adalah *sequence* diagram kelola akomodasi dan restorant:



Gambar 4.27. Sequence Diagram Kelola Data Akomodasi dan Restorant yang Diusulkan

4.2.3.4.7 Sequence Diagram Kelola Agenda

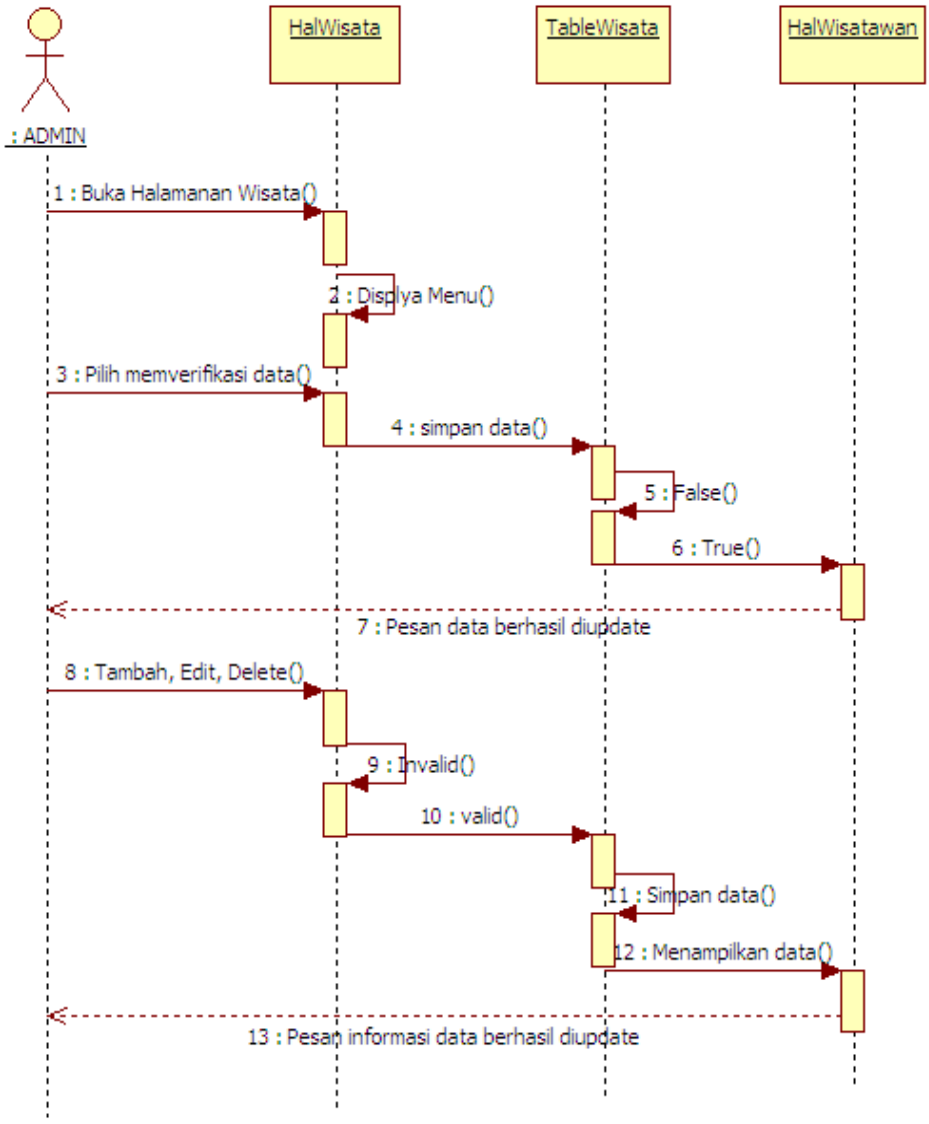
Pada *sequence* diagram kelola agenda ini dijelaskan PDBW melakukan penambahan data agenda, berikut ini adalah *sequence* diagram kelola agenda:



Gambar 4.28. Sequence Diagram Kelola Data Agenda yang Diusulkan

4.2.3.4.8 Sequence Diagram Kelola Produk Wisata

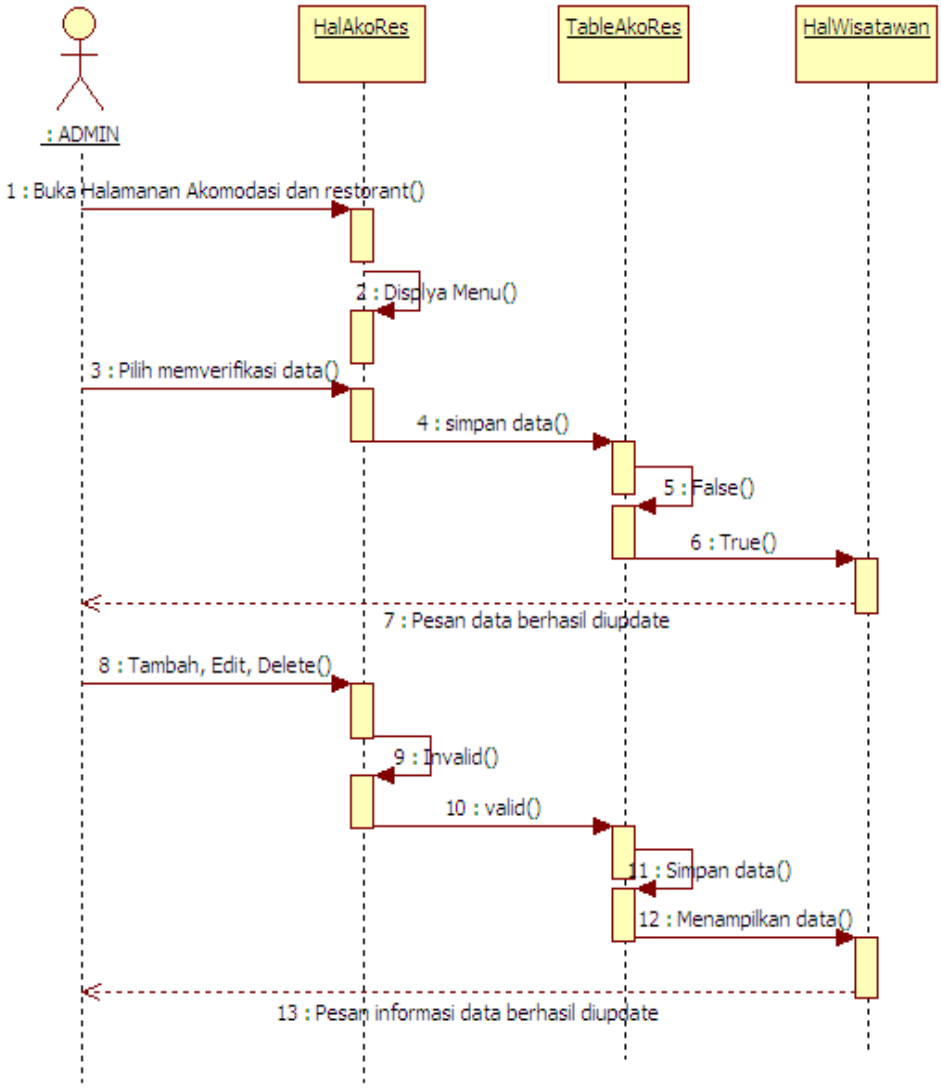
Pada *sequence* diagram kelola produk wisata ini dijelaskan admin melakukan verifikasi data produk wisata berhak tampil atau tidak disistem yang sebelumnya sudah di inputkan oleh PDBW, user juga dapat tambah, edit, delete produk wisata ke sistem berikut ini adalah *sequence* diagram kelola produk wisata:



Gambar 4.29. Sequence Diagram Kelola Data Produk Wisata yang Diusulkan

4.2.3.4.9 Sequence Diagram Kelola Akomodasi dan Restorant

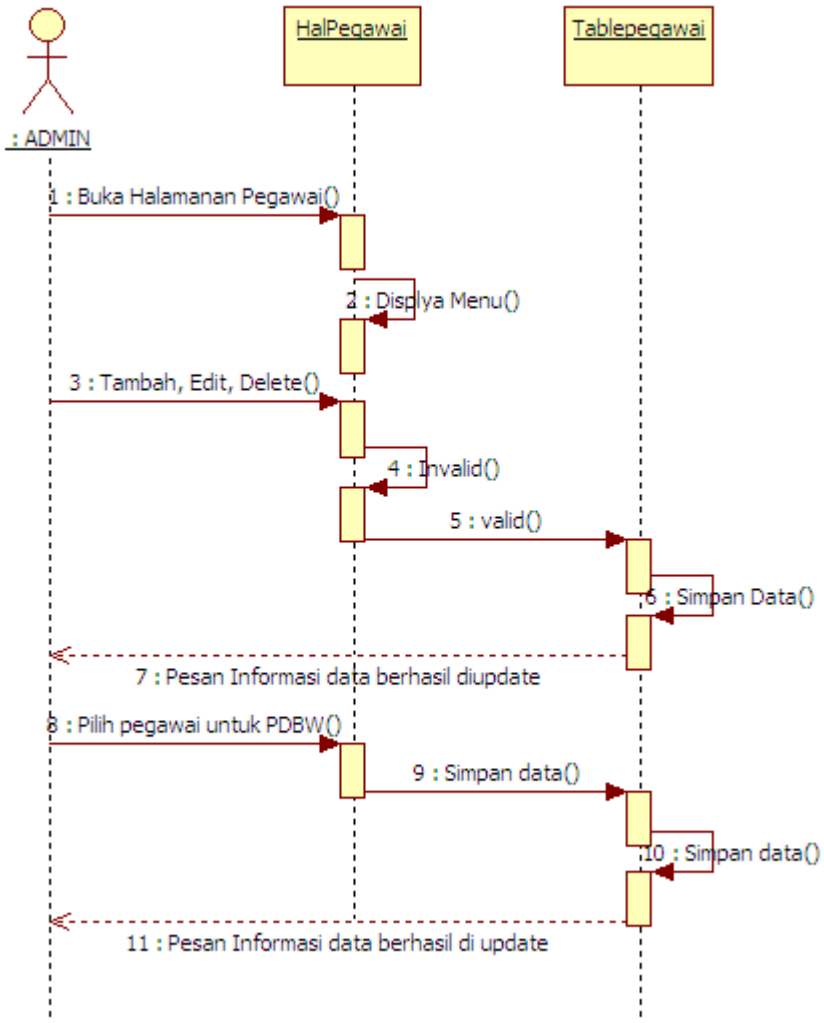
Pada *sequence* diagram kelola akomodasi dan restoran ini dijelaskan admin melakukan verifikasi data akomodasi dan restoran berhak tampil atau tidak disistem yang sebelumnya sudah di inputkan oleh PDBW, admin juga dapat tambah, edit, delete data akomodasi dan restoran ke sistem berikut ini adalah *sequence* diagram kelola akomodasi dan restoran:



Gambar 4.30. Sequence Diagram Kelola Data Akomodasi dan Restorant yang Diusulkan

4.2.3.4.10 Sequence Diagram Kelola Pegawai

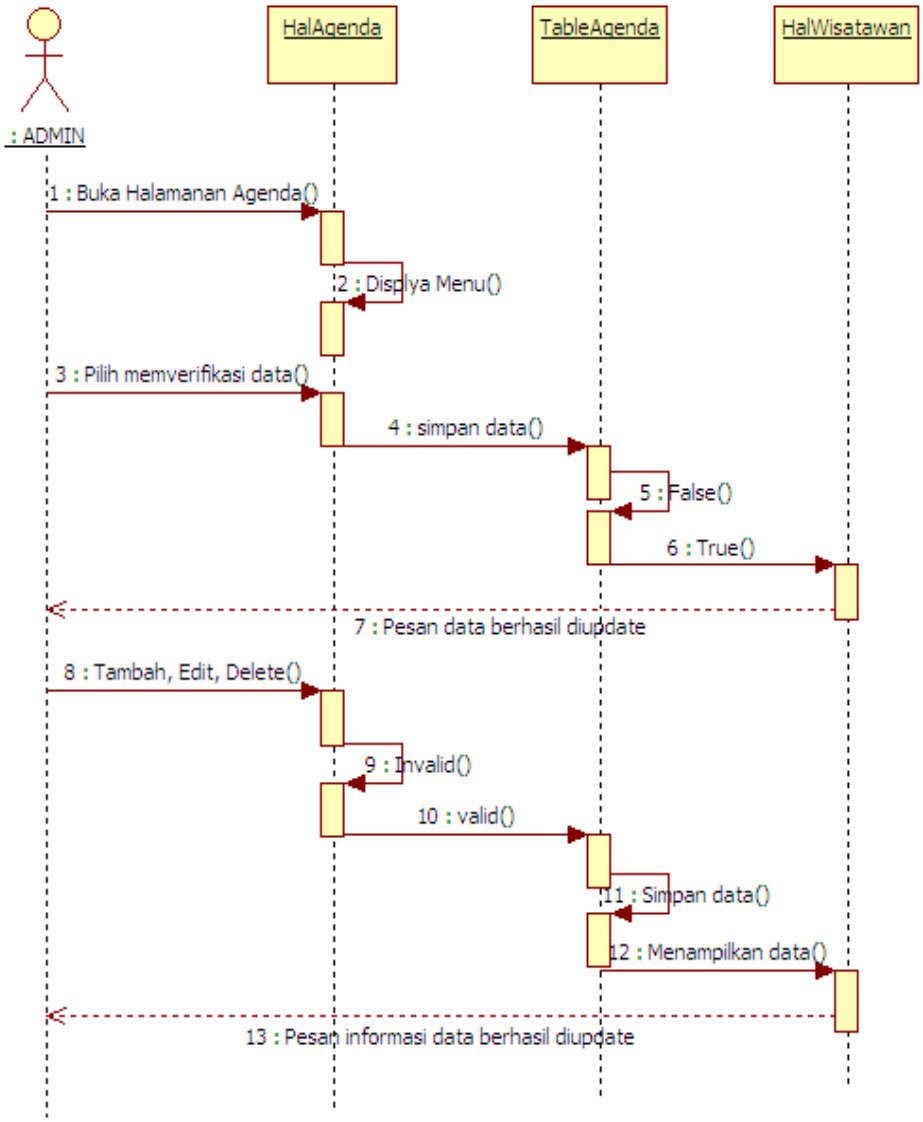
Pada *sequence* diagram kelola pegawai ini dijelaskan admin melakukan tambah, edit dan delete pegawai, serta admin memilih pegawai untuk dijadikan PDBW. Berikut ini adalah *sequence* diagram kelola pegawai:



Gambar 4.31. Sequence Diagram Kelola Data Pegawai yang Diusulkan

4.2.3.4.11 Sequence Diagram Kelola Agenda

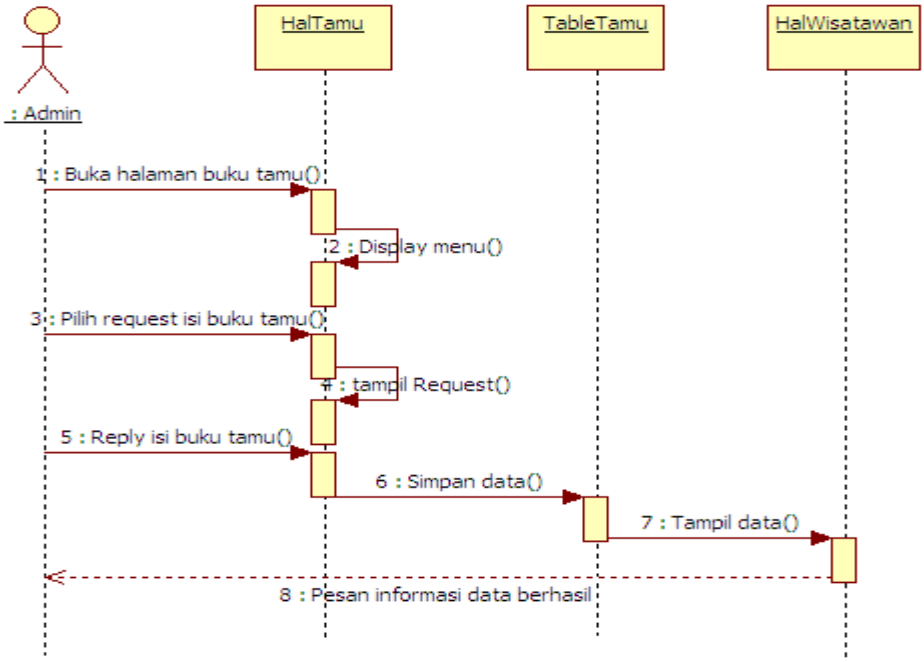
Pada *sequence* diagram kelola agenda ini dijelaskan admin melakukan verifikasi data agenda berhak tampil atau tidak disistem yang sebelumnya sudah di inputkan oleh PDBW, admin juga dapat tambah, edit, delete data agenda ke sistem berikut ini adalah *sequence* diagram kelola agenda:



Gambar 4.32. Sequence Diagram Kelola Data Agenda yang Diusulkan

4.2.3.4.12 Sequence Diagram Kelola Buku Tamu

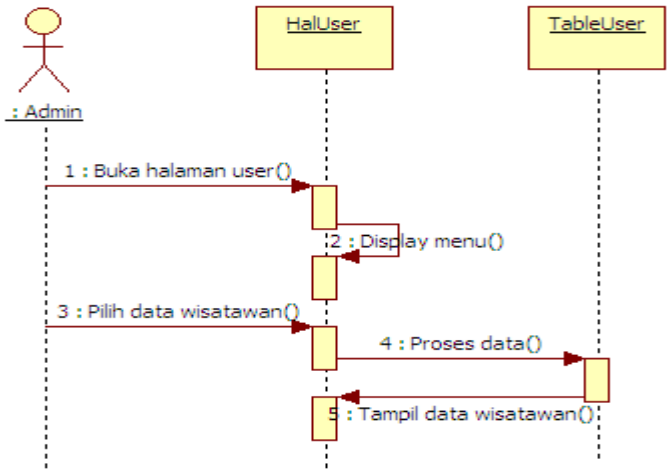
Pada *sequence* diagram kelola buku tamu ini dijelaskan admin melakukan reply buku tamu dan menampilkan dihalaman utama wisatawan. Berikut ini adalah *sequence* diagram kelola buku tamu:



Gambar 4.33. Sequence Diagram Kelola Buku Tamu yang Diusulkan

4.2.3.4.13 Sequence Diagram Kelola User

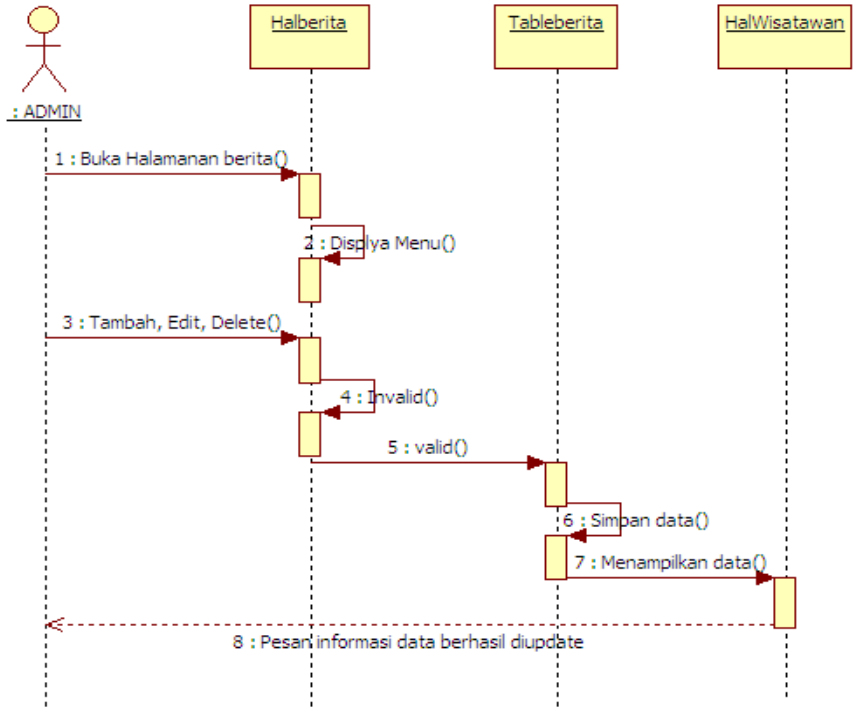
Pada *sequence* diagram kelola user ini dijelaskan admin melihat data user yang sudah terdaftar. Berikut ini adalah *sequence* diagram kelola user:



Gambar 4.34. Sequence Diagram Kelola Data User yang Diusulkan

4.2.3.4.14 Sequence Diagram Kelola Berita

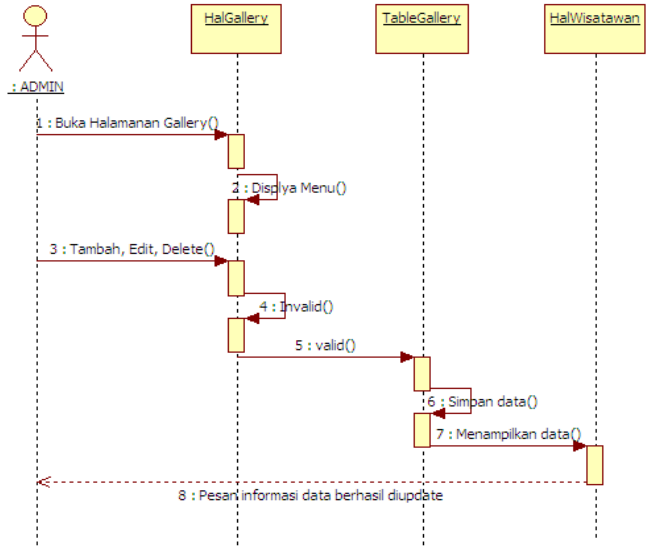
Pada *sequence* diagram kelola berita ini dijelaskan admin melakukan tambah, edit dan delete data berita dan menampilkan dihalaman wisatawan. Berikut ini adalah *sequence* diagram kelola berita:



Gambar 4.35. Sequence Diagram Kelola Data Berita yang Diusulkan

4.2.3.4.15 Sequence Diagram Kelola Gallery

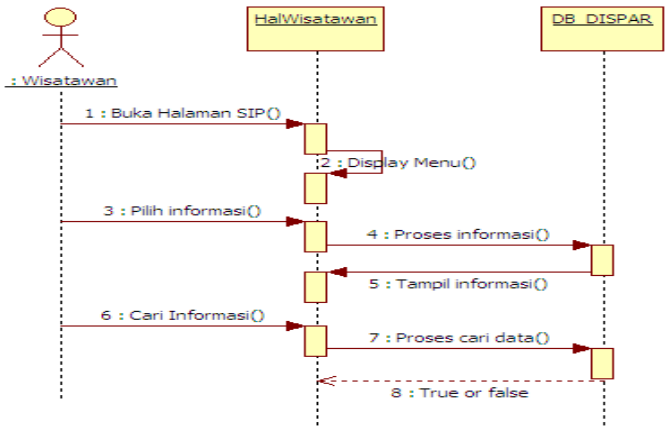
Pada *sequence* diagram kelola gallery ini dijelaskan admin melakukan tambah, edit dan delete data gallery dan menampilkan dihalaman wisatawan. Berikut ini adalah *sequence* diagram kelola gallery:



Gambar 4.36. Sequence Diagram Kelola Gallery yang Diusulkan

4.2.3.4.16 Sequence Diagram Pilih Informasi

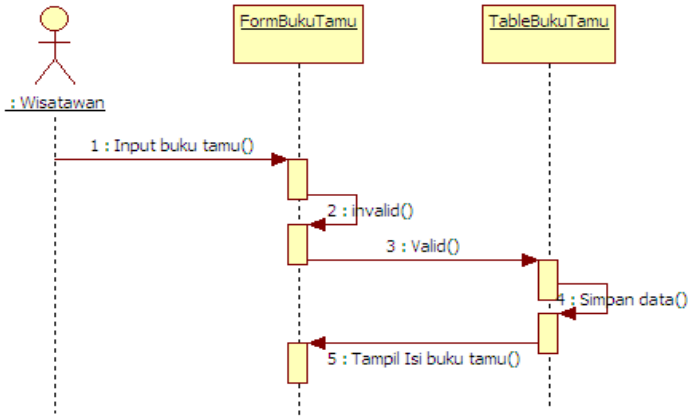
Pada *sequence* diagram pilih informsi ini dijelaskan wisatawan melakukan memilih informasi yang diinginkan dan sistem menampilkan sesuai dengan pilihan wisatawan, serta wisatawan dapat mencari informasi yang diingin kan jika jika informasi ada sistem akan menampilkan informasi. Berikut ini adalah *sequence* diagram Pilih informasi:



Gambar 4.37. Sequence Diagram Pilih Informasi yang Diusulkan

4.2.3.4.17 Sequence Diagram Isi Buku Tamu

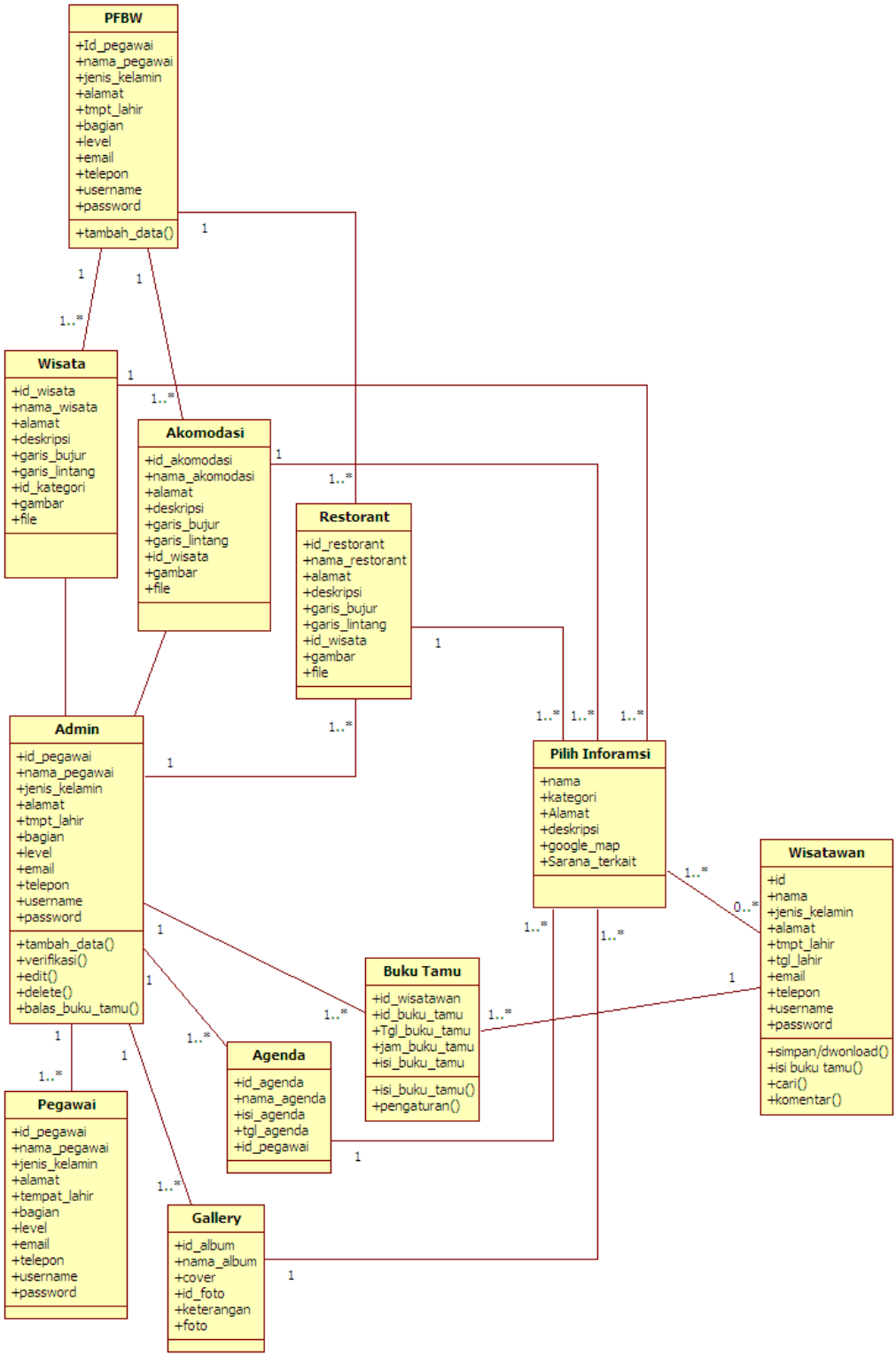
Pada *sequence* diagram isi buku tamu ini dijelaskan wisatawan melakukan isi buku tamu untuk berinteraksi dengan pengelola sistem. Berikut ini adalah *sequence* diagram data produk wisata:



Gambar 4.38. Sequence Diagram Isi Buku Tamu yang Diusulkan

4.2.3.5 Class Diagram

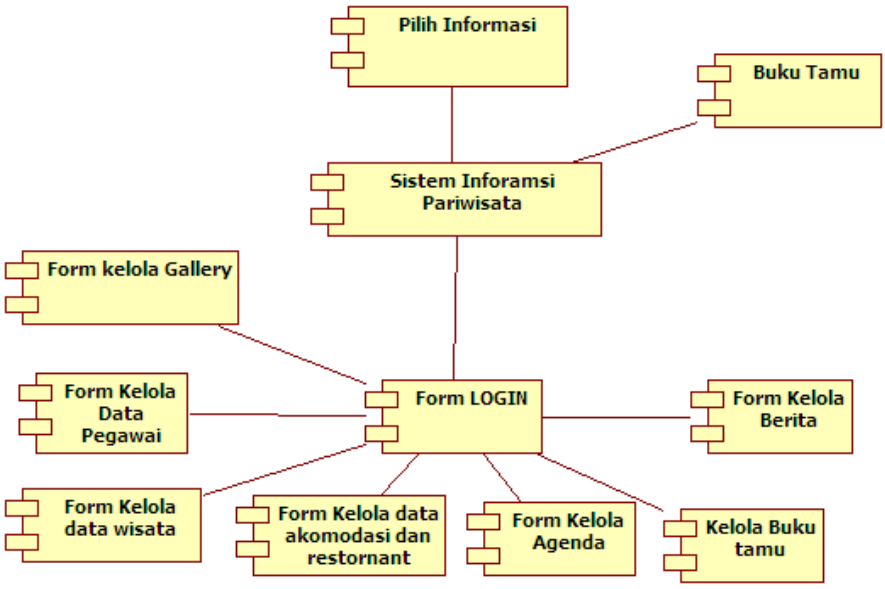
Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai.*Class* diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam *logical view*) dari suatu sistem.



Gambar 4.39. Class Diagram Pilih Informasi yang Diusulkan

4.2.3.6 Component Diagram

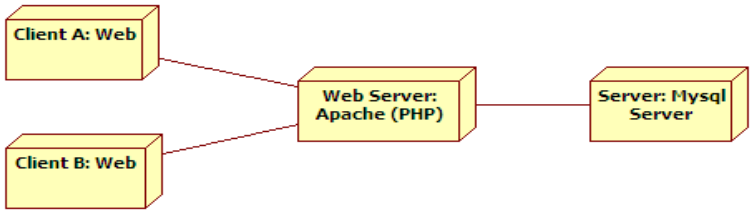
Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari *deployment independent*. *Component* ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarakan oleh gambar diagram berikut:



Gambar 4.40. Component Diagram Sistem Informasi Pariwisata Berbasus Web yang Diusulkan

4.2.3.7 Deployment Diagram

Deployment view merupakan suatu tampilan atau pandangan/kinerja dari sebuah sistem yang baru sesuai dengan perancangan data yang diambil dari beberapa objek.



Gambar 4.41.Deployment Diagram Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Yang Dirancang

4.2.3.8 Kodifikasi

Pengkodean merupakan proses untuk memudahkan dalam mengelompokkan data dan pemrosesannya. Selain itu pengkodean juga dapat membantu sistem informasi dalam mengidentifikasikan suatu objek, sehingga kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam mengidentifikasikan objekobjek tersebut dapat dihindarkan.

1. **ID Produk Wisata**

WST-001

→ Merupakan rutan data masuk

→ Merupakan Keterangan wisata yaitu WST

2. **ID Akomodasi**

AKM-001

→ Urutan data masuk

→ Merupakan Keterangan akomodasi yaitu AKM

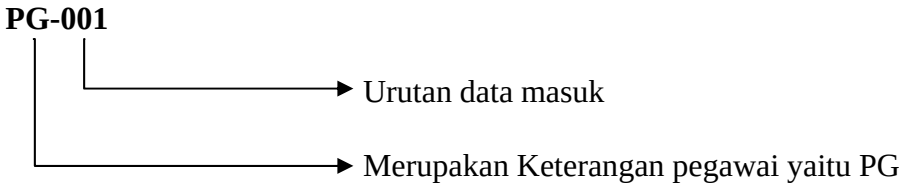
3. **ID Restorant**

RST-001

→ Urutan data masuk

→ Merupakan Keterangan restorant yaitu RST

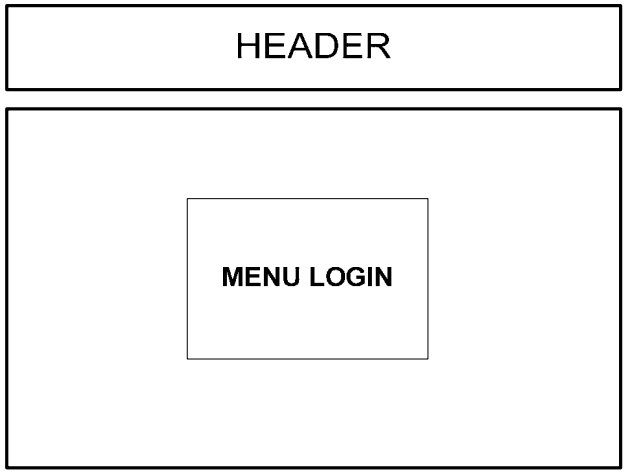
4. Pegawai Dinas



4.2.4 Perancangan Antarmuka

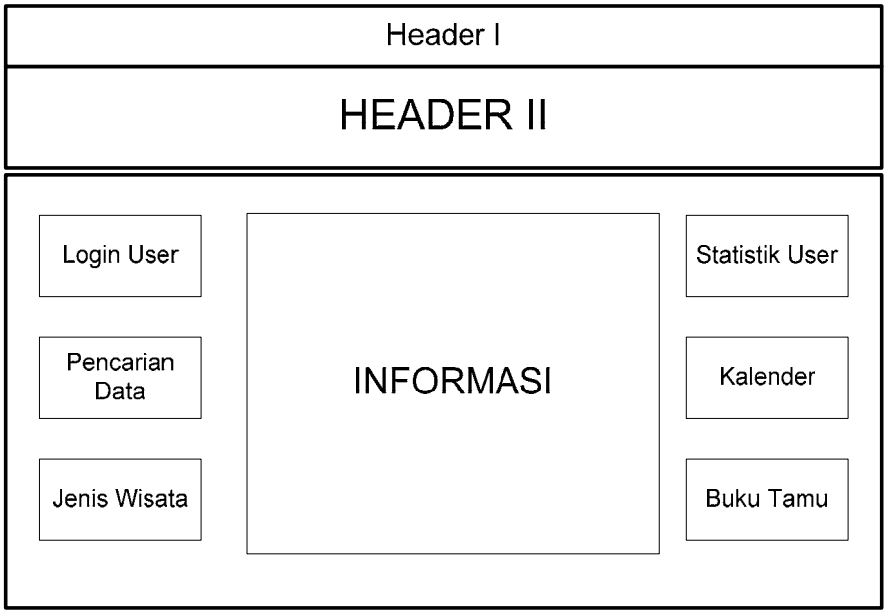
Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan interface tentang desain program yang akan dibuat. Dibawah ini terdapat desain template pada tampilan aplikasi yang dibuat oleh penulis.

1. Halaman Muka Bagian Server



Gambar 4.42.Perancangan Antarmuka Bagian Server

2. Halaman Muka Bagian Client



Gambar 4.43.Perancangan Antarmuka Bagian Client

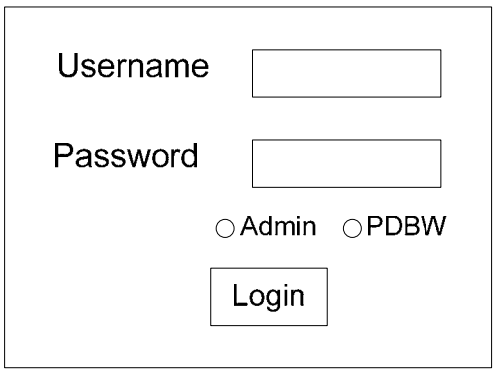
4.2.4.1 Perancangan *Input*

Perancangan *input* merupakan perancangan desain untuk masukan yangakan diproses oleh *software*.

1. Form Login

a. Form Login Bagian Server

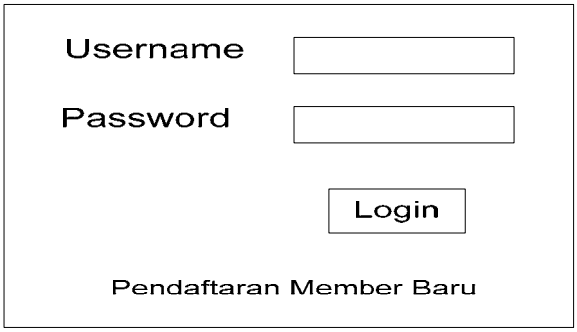
Berikut merupakan rancangan dari form login bagian server yang nanti akan diisi oleh admin dan PDBW.Aktor harus menginputkan nama*user*, *password* dan memilih hak akses. Jika *username* dan password tidak valid akan muncul peringatan “Kombinasi Username, Password salah”



Gambar 4.44.Form Login Bagian Server

b. Form Login Bagian Client

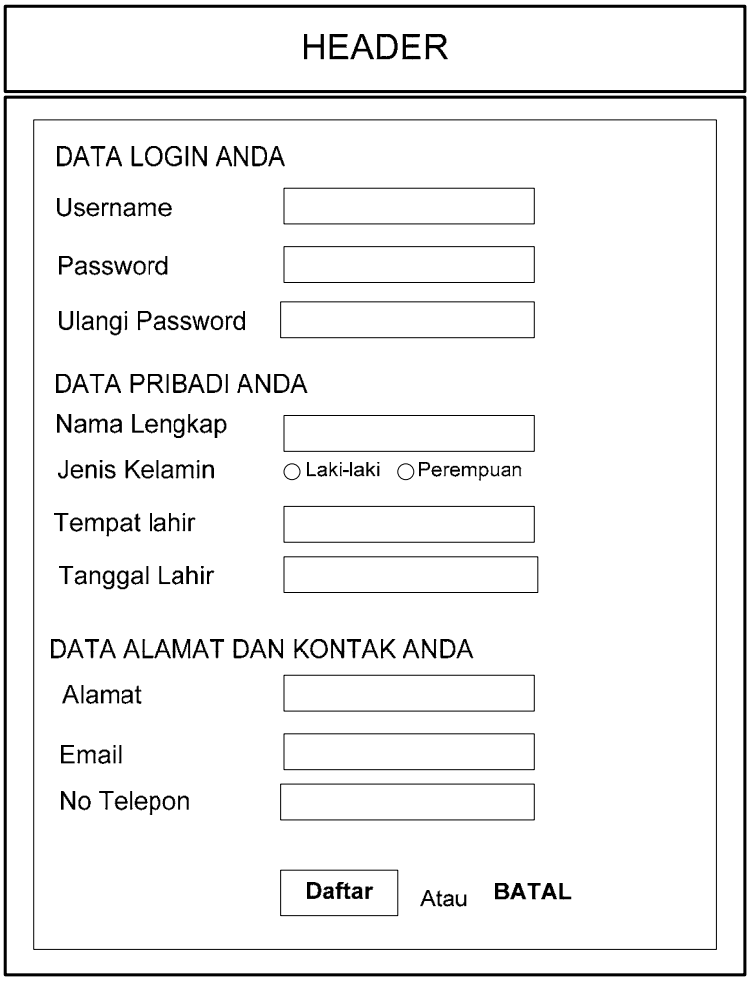
Berikut merupakan rancangan dari form login yang nanti akan diisi oleh wisatawan. Wisatawan harus menginputkan nama *user*, *password*. Jika *username* dan password tidak valid akan muncul peringatan “LOGIN GAGAL! Kombinasi username dan password Anda tidak benar”



Gambar 4.45.Form Login Bagian Client

2. Form Pendaftaran

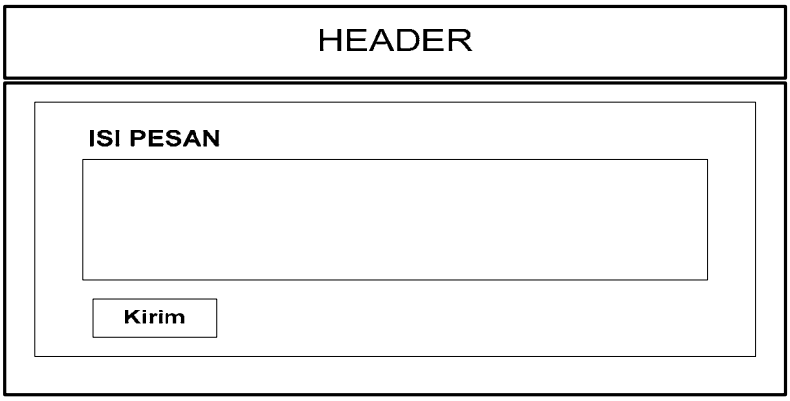
Form pendaftran berfungsi untuk mendaftarkan wisatawan dan untuk bisa mengisi buku tamu.



Gambar 4.46.Form Pendaftaran Member

3. Form Isi Buku Tamu

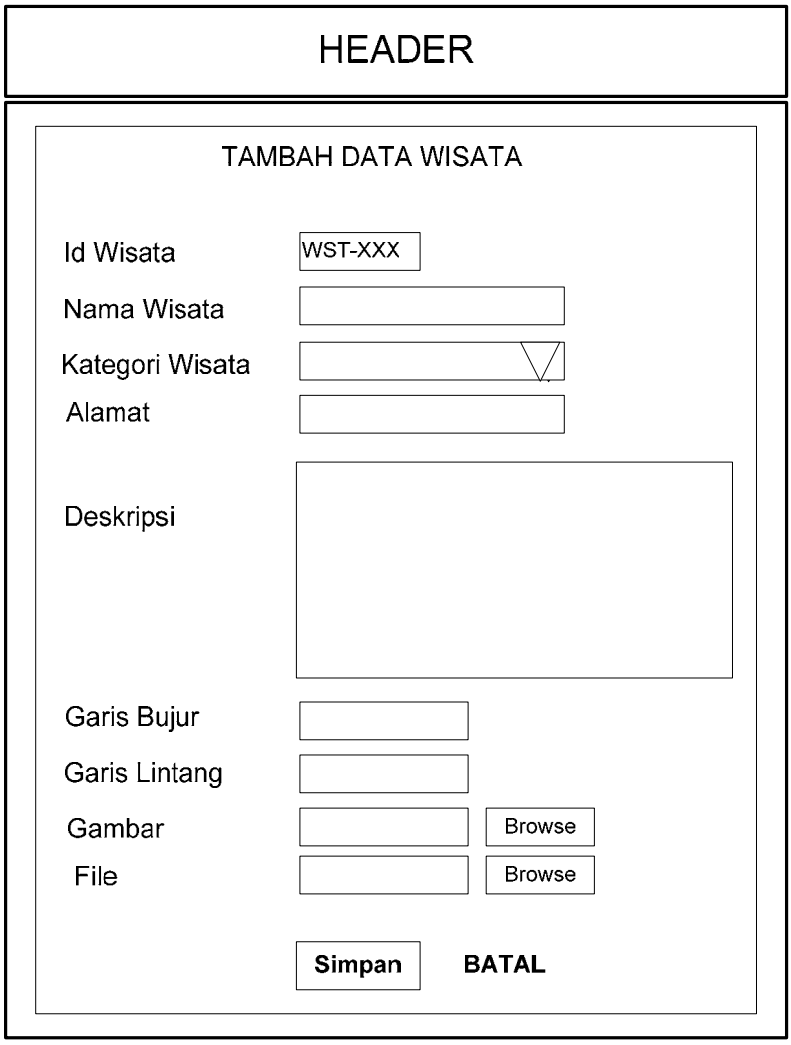
Form isi buku tamu berfungsi untuk berinteraksi dengan sistem (admin).



Gambar 4.47.Form Isi Buku Tamu

4. Form Tambah Wisata

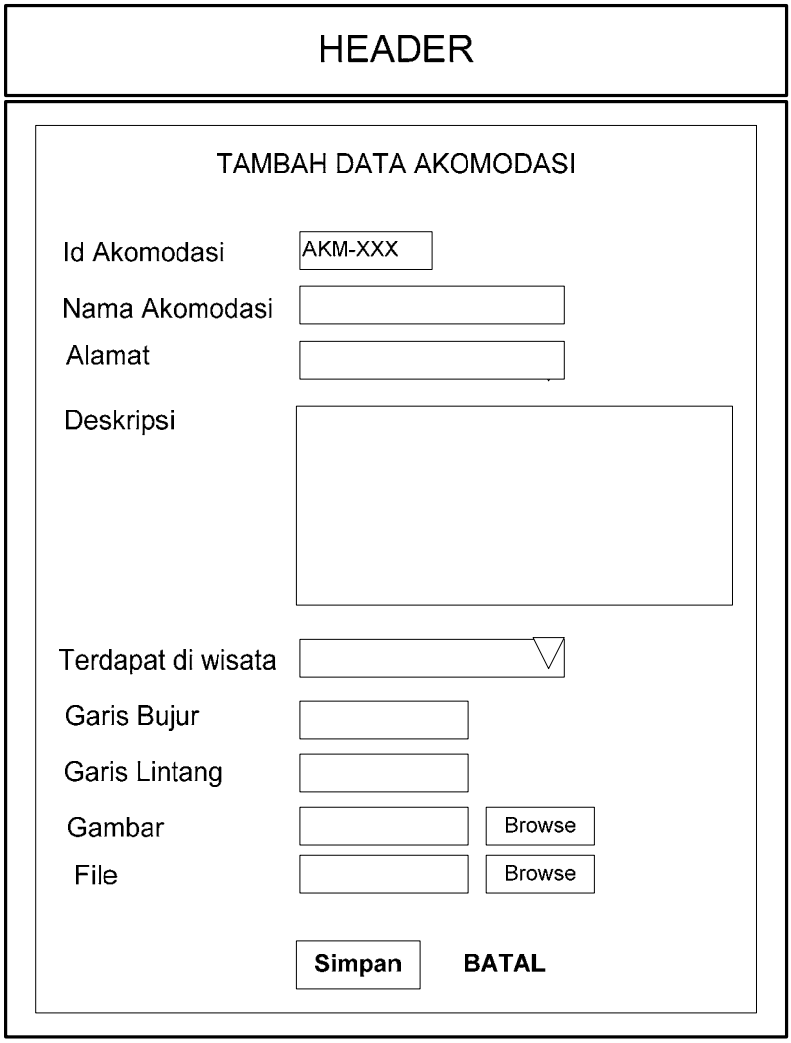
Berikut merupakan rancangan dari form tambah wisata yang nanti akan tampil di halaman wisatawan.



Gambar 4.48.Form Tambah Data Wisata

5. Form Tambah Akomodasi

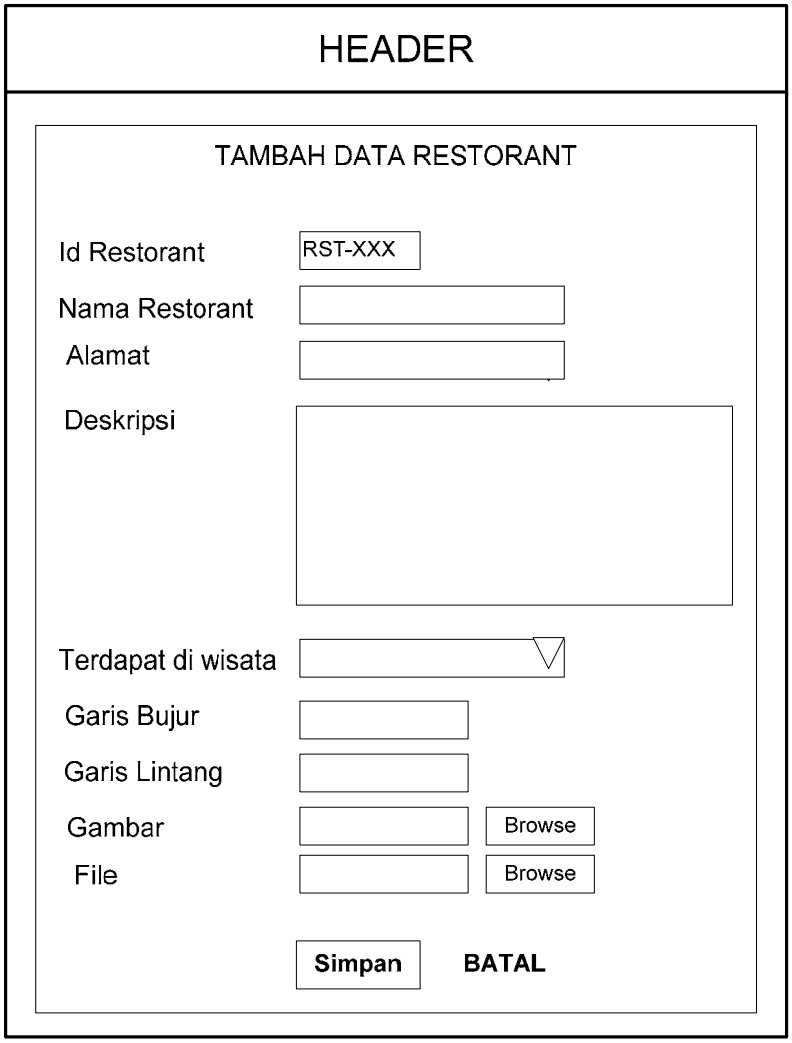
Berikut merupakan rancangan dari form tambah akomodasi yang nanti akan tampil di halaman wisatawan.



Gambar 4.49.Form Tambah Data Akomodasi

6. Form Tambah Restorant

Berikut merupakan rancangan dari form tambah restorant yang nanti akan tampil di halaman wisatawan.



Gambar 4.50.Form Tambah Data Restorant

7. Form Tambah Berita

Berikut merupakan rancangan dari form tambah Berita yang nanti akan tampil di halaman wisatawan.



Gambar 4.51.Form Tambah Data Berita

8. Form Tambah Agenda

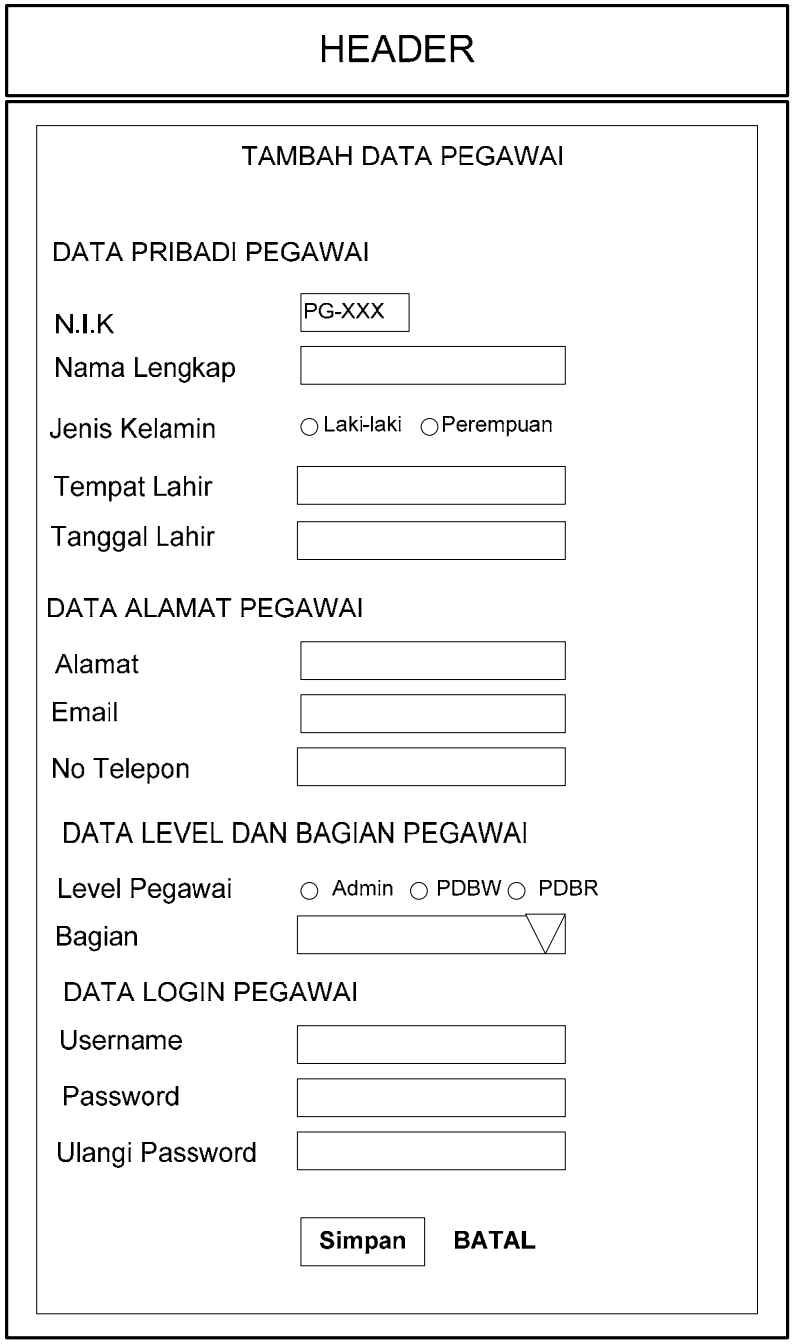
Berikut merupakan rancangan dari form tambah Agenda yang nanti akan tampil di halaman wisatawan.



Gambar 4.52.Form Tambah Data Agenda

9. Form Tambah Data Pegawai

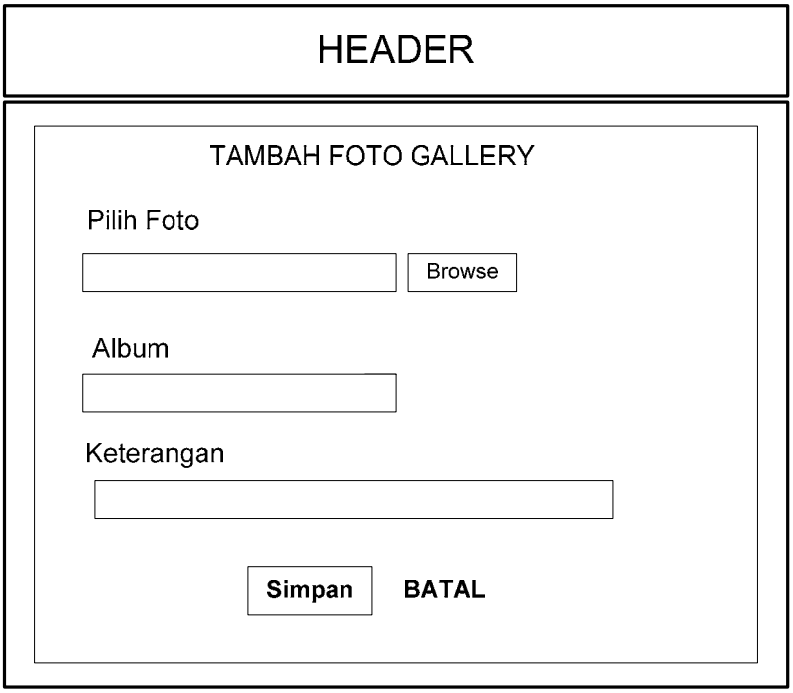
Berikut merupakan rancangan dari form tambah data pegawai yang nanti berfungsi sebagai keperluan internal Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta.



Gambar 4.53.Form Tambah Data Pegawai

10. Form Tambah Gallery

Berikut merupakan rancangan dari form tambah data gallery yang nanti akan tampil di halaman wisatawan berupa gambar atau foto.



Gambar 4.54.Form Tambah Data Gallery

11. Form Reply Buku Tamu

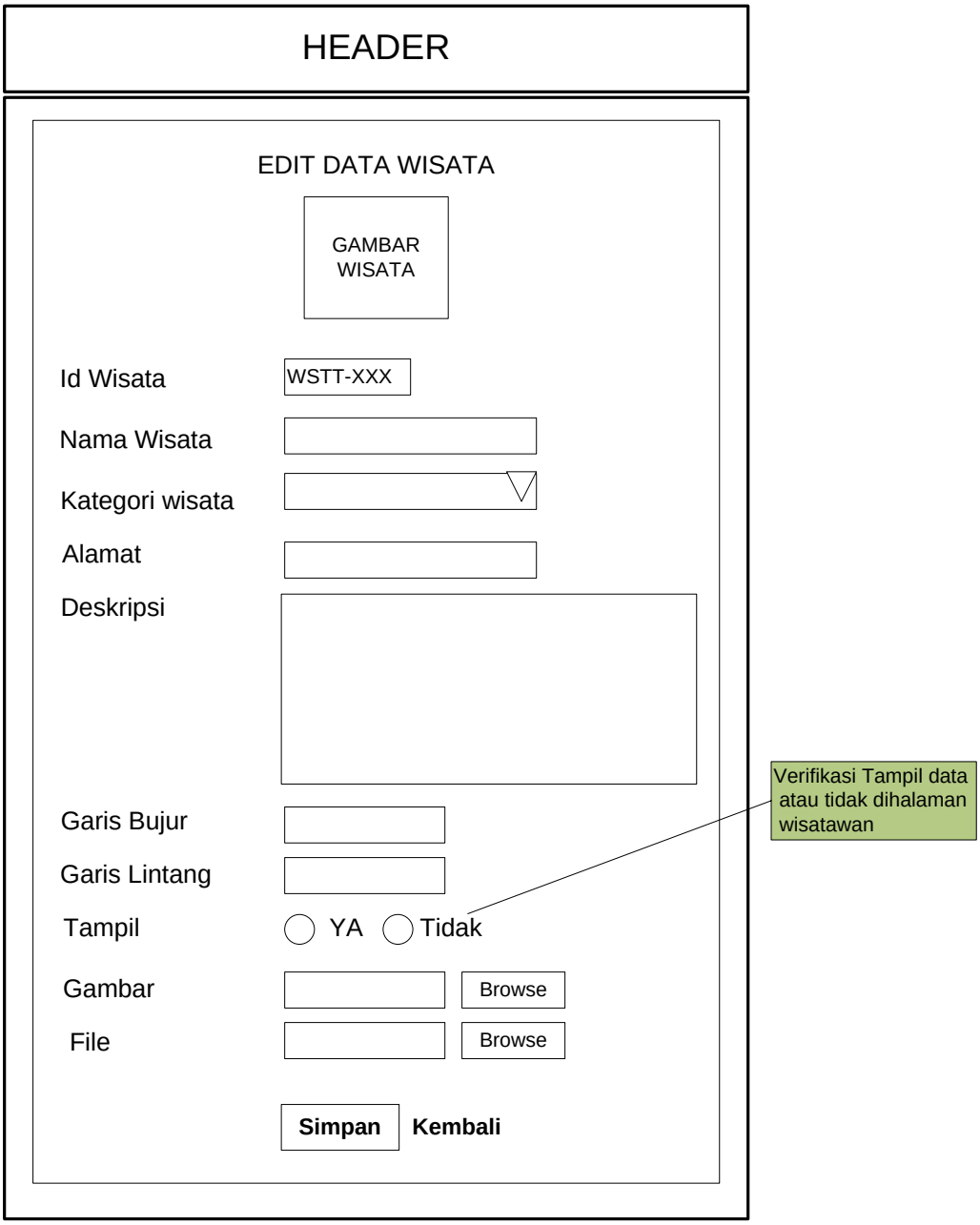
Form Reply buku tamu berfungsi untuk membalas pesan isi buku tamu wisatawan.



Gambar 4.55.Form Reply Buku Tamu

12. Form Update Data Wisata

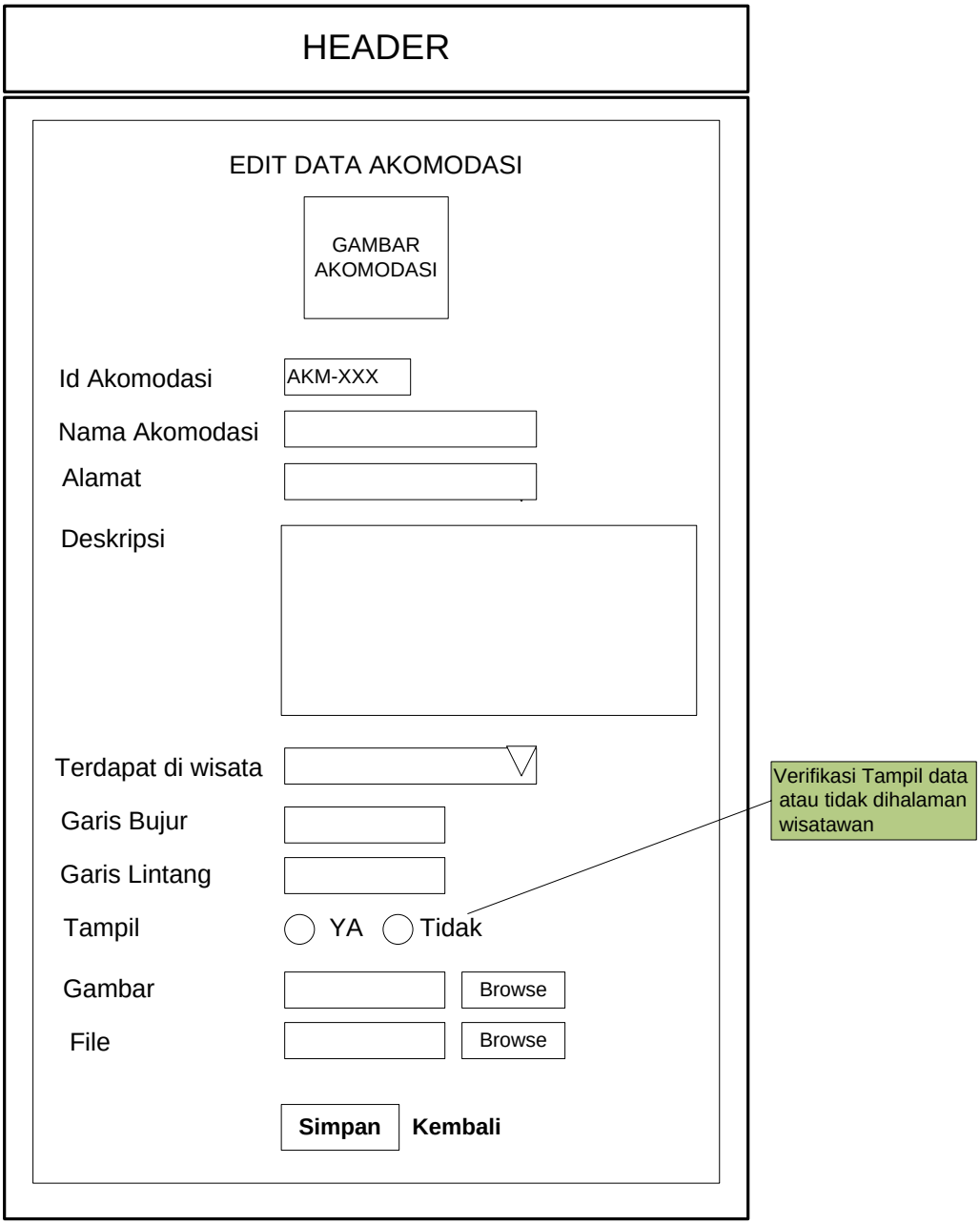
Form Update data wisata berfungsi mengupdate dan memverifikasi data wisata bisa ditampilkan atau tidak dihalaman wisatawan yang sebelumnya sudah diinputkan oleh admin dan PDBW.



Gambar 4.56.Form Update Data Wisata

13. Form Update Data Akomodasi

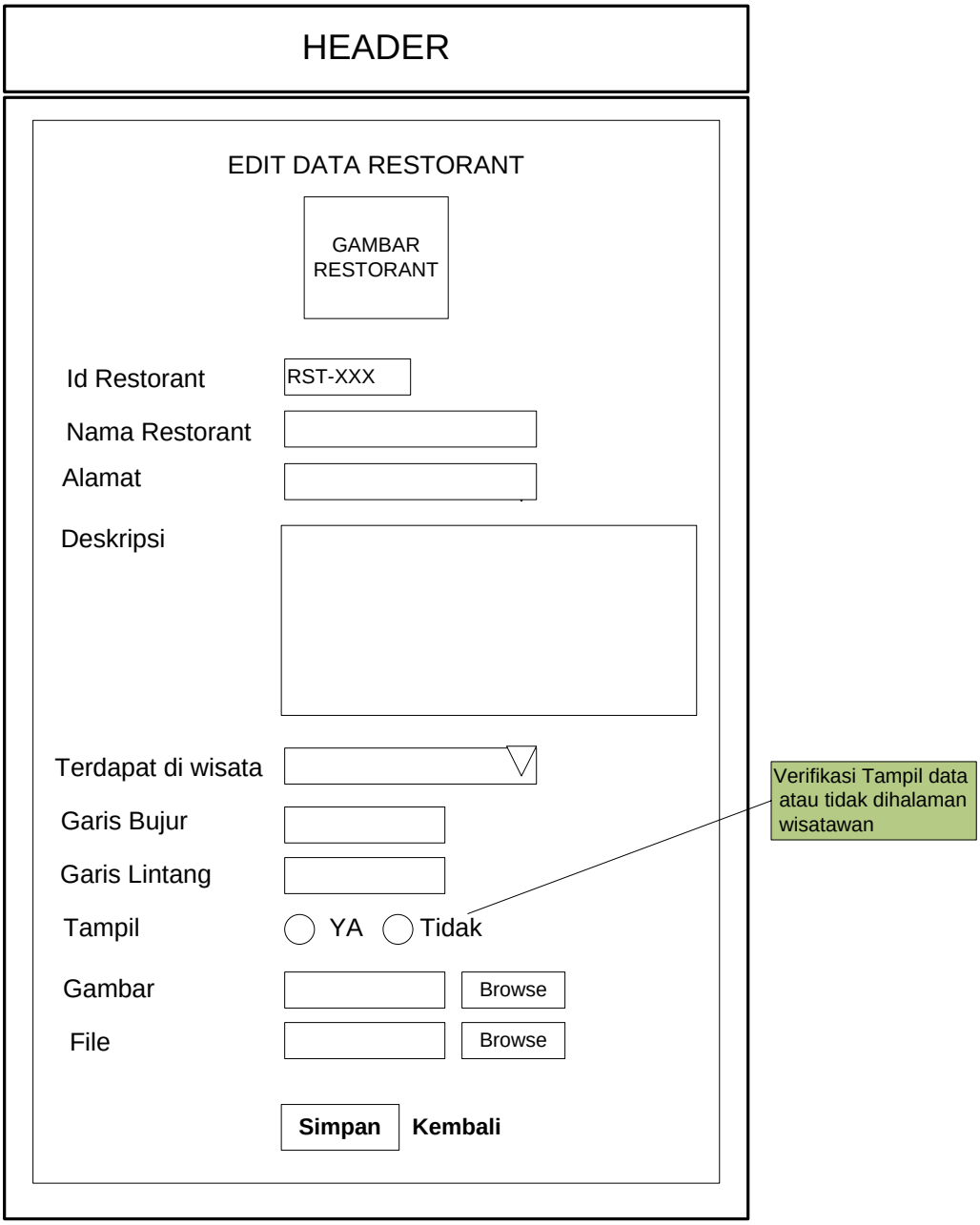
Form update data akomodasi berfungsi mengupdate dan memverifikasi data akomodasi bisa ditampilkan atau tidak dihalaman wisatawan yang sebelumnya sudah diinputkan oleh admin dan PDBW.



Gambar 4.57.Form Update Data Akomodasi

14. Form Update Data Restorant

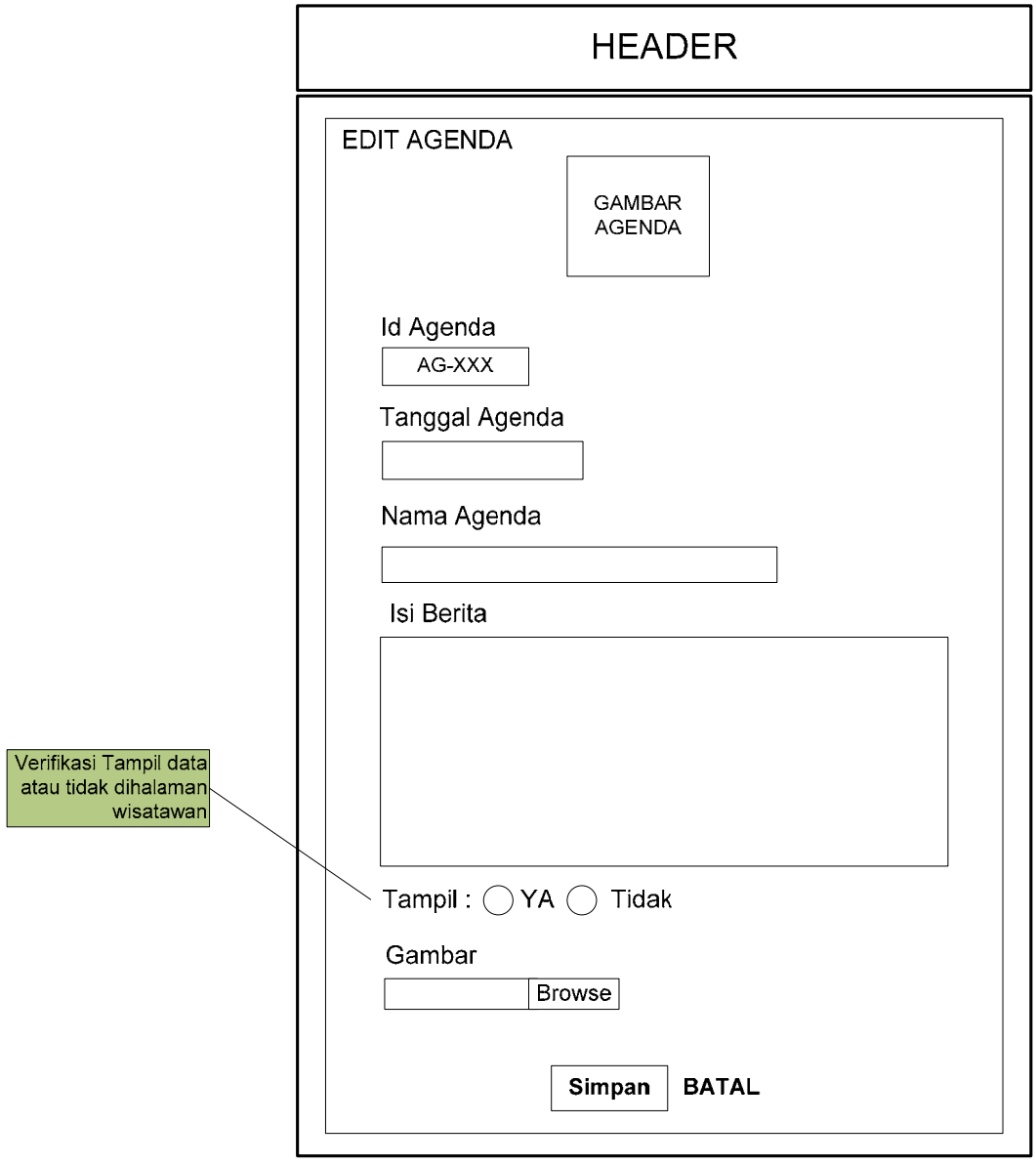
Form update data restorant berfungsi mengupdate dan memverifikasi data restorant bisa ditampilkan atau tidak dihalaman wisatawan yang sebelumnya sudah diinputkan oleh admin dan PDBW.



Gambar 4.58.Form Update Data Restorant

15. Form Update Data Agenda

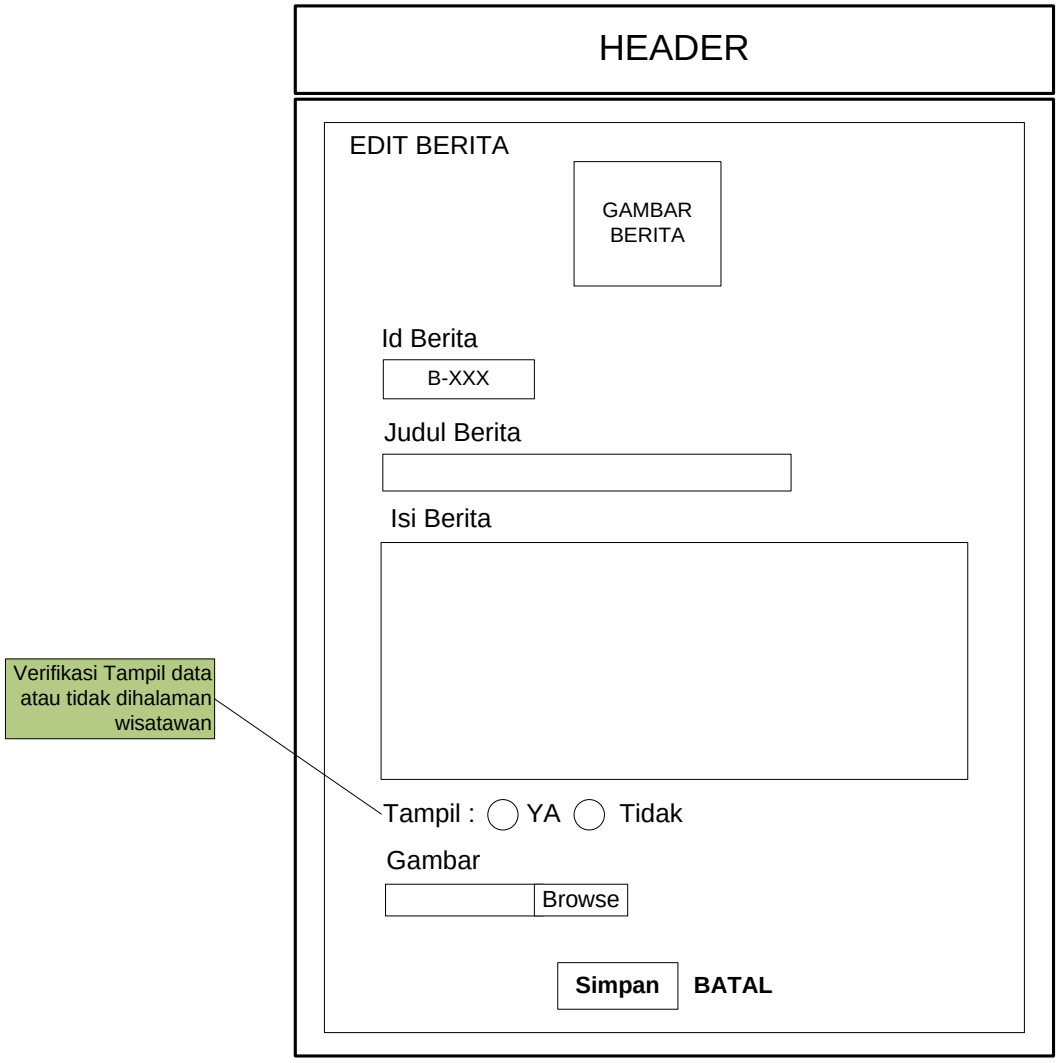
Form update data agenda berfungsi mengupdate dan memverifikasi data agenda bisa ditampilkan atau tidak dihalaman wisatawan yang sebelumnya sudah diinputkan oleh admin dan PDBW.



Gambar 4.59.Form Update Data Agenda

16. Form Update Data Berita

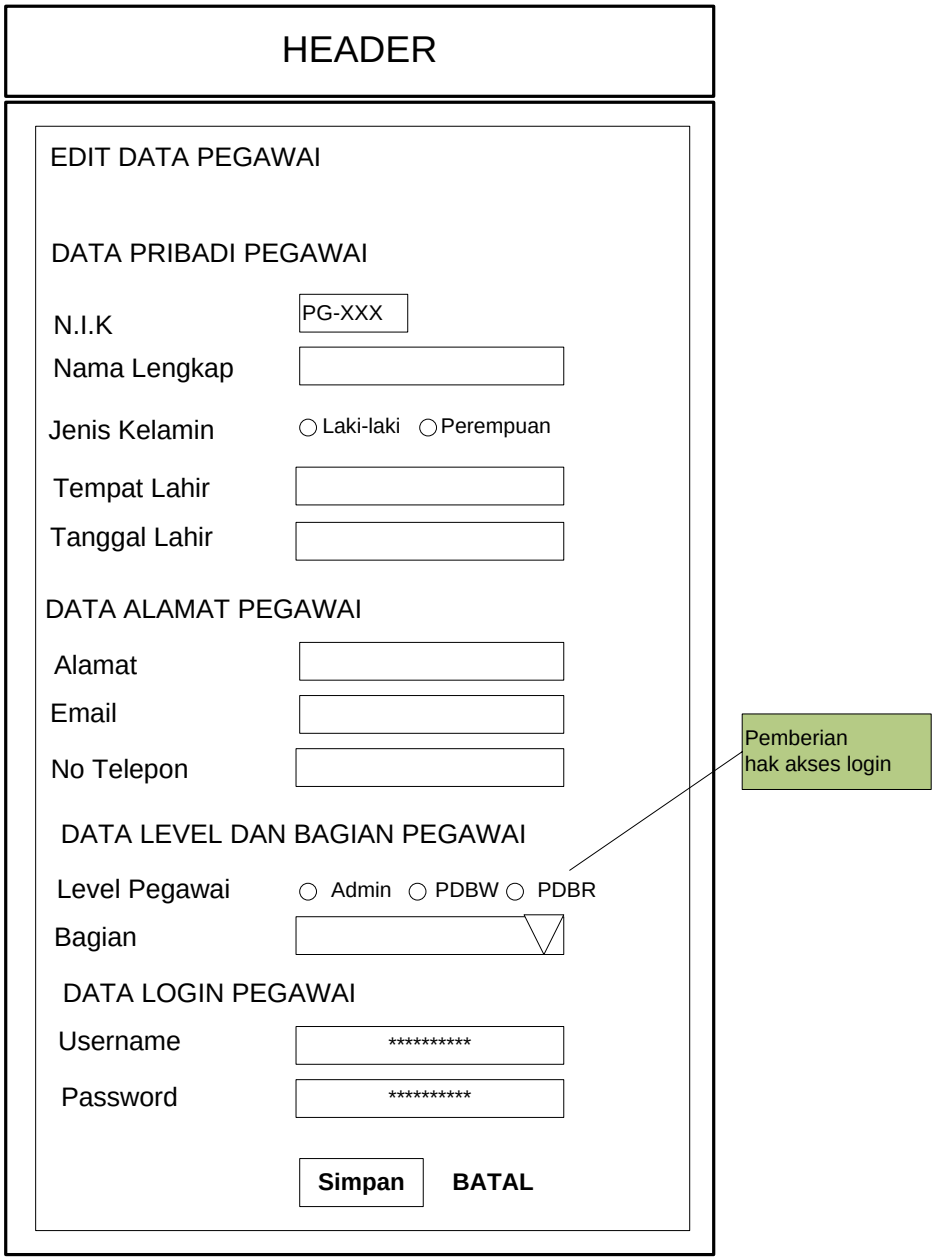
Form update data berita berfungsi mengupdate dan memverifikasi data berita bisa ditampilkan atau tidak dihalaman wisatawan yang sebelumnya sudah diinputkan oleh admin.



Gambar 4.60.Form Update Data Berita

17. Form Update Data Pegawai

Form update data pegawai berfungsi mengupdate data pegawai dan memberikan hak akses login ke pegawai dinas dijadikan pegawai dinas berakses write (2 orang).



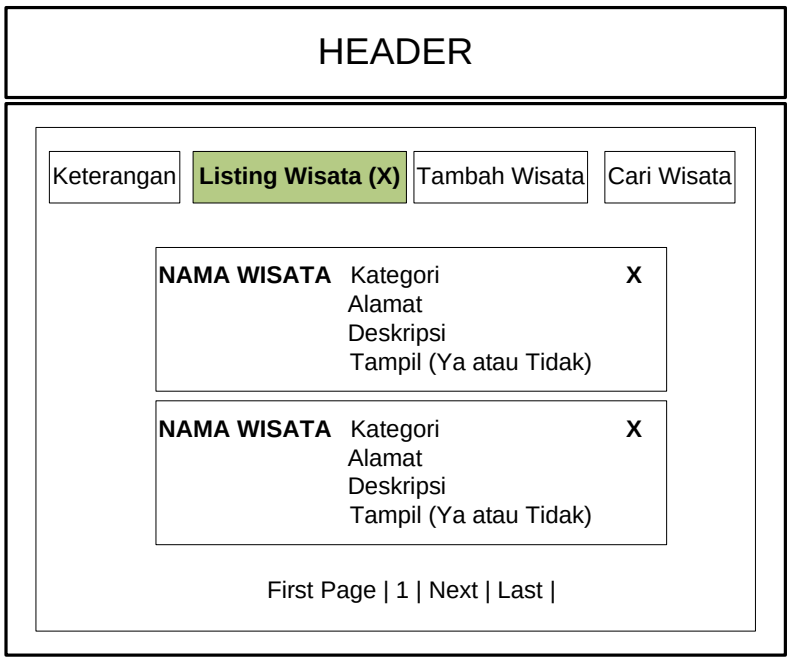
Gambar 4.61.Form Update Data Pegawai

4.2.4.2 Perancangan Output

Perancangan Output atau keluaran merupakan hasil dari pengolahan datayang diterima dari proses masukan data berupa informasi yang berguna bagipengguna atau user. Adapun rancangan output dari sistem informasi pariwisatadan kebudayaan ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Tampilan Output Wisata

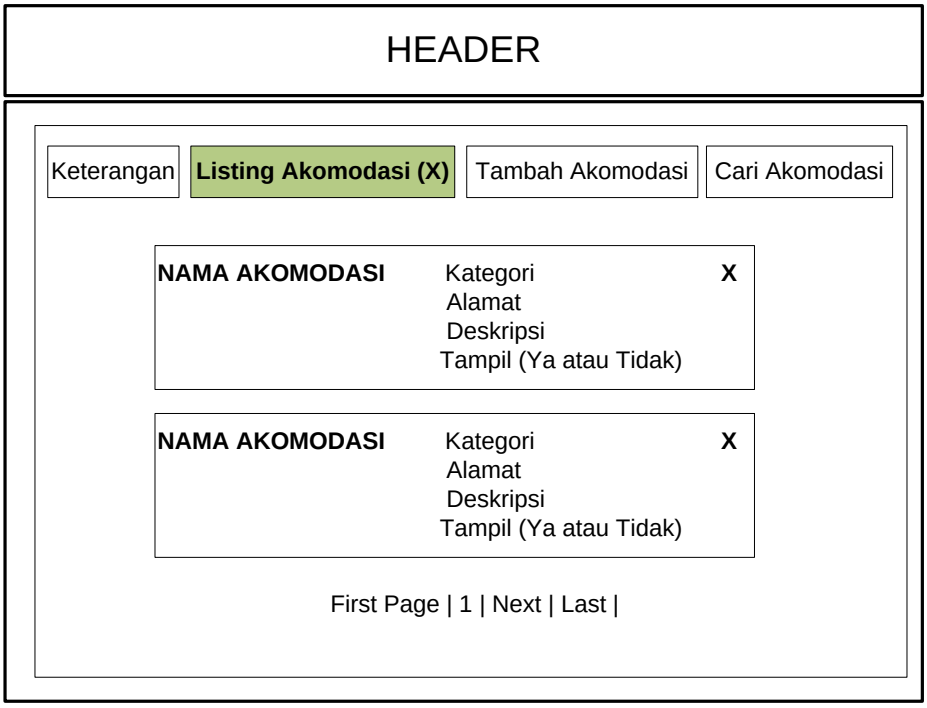
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi wisata yang dibuat admin dan PDBW untuk melihat data produk wisata dan melakukan kegiatan update, delete dan memverifikasi data produk wisata yang sebelumnya sudah diisi, kecuali PDBW tidak bisa melakukan update, delete dan memverifikasi data produk wisata.



Gambar 4.62.Rancangan Tampilan Output Data Wisata Bagian Server

2. Rancangan Tampilan Output Akomodasi

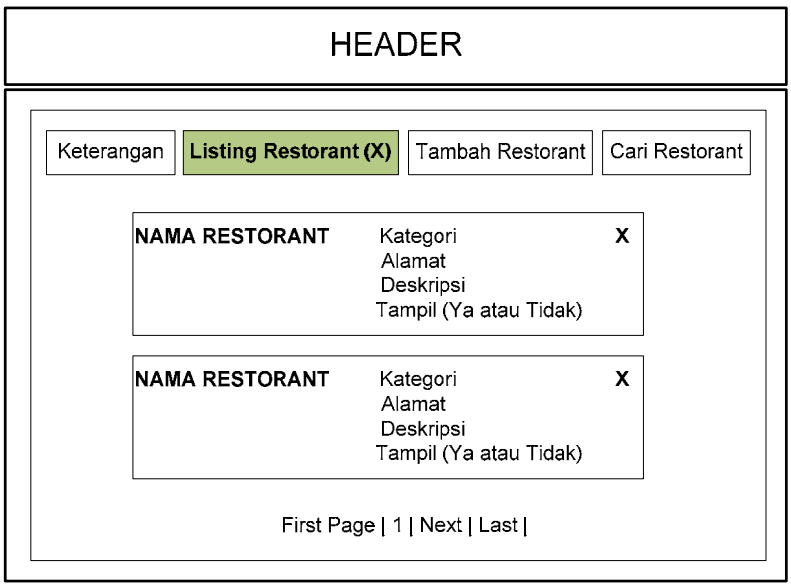
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi akomodasi yang dibuat admin dan PDBW untuk melihat data akomodasi dan melakukan kegiatan update, delete dan memverifikasi data akomodasi yang sebelumnya sudah diisi, kecuali PDBW tidak bisa melakukan update, delete dan memverifikasi data akomodasi.



Gambar 4.63.Rancangan Tampilan Output Data Akomodasi Bagian Server

3. Rancangan Tampilan Output Restorant

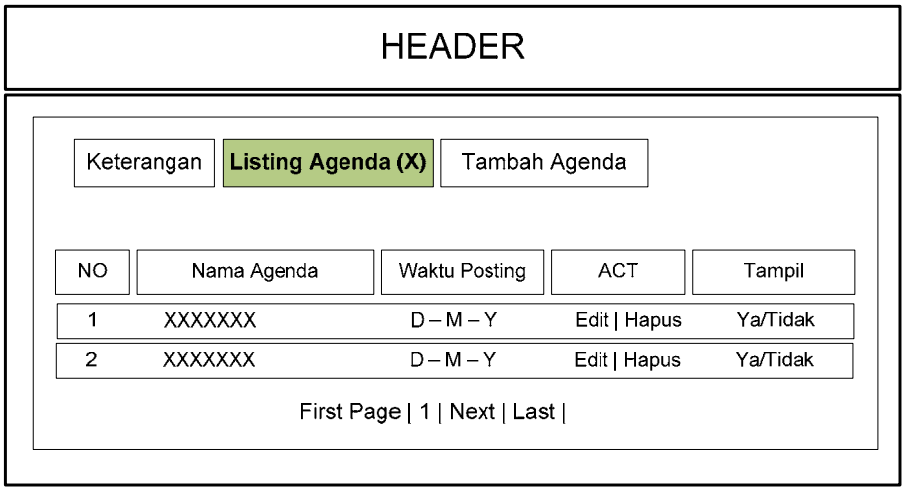
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi restorant yang dibuat admin dan PDBW untuk melihat data restorant dan melakukan kegiatan update, delete dan memverifikasi data restoran yang sebelumnya sudah diisi, kecuali PDBW tidak bisa melakukan update, delete dan memverifikasi data restorant.



Gambar 4.64.Rancangan Tampilan Output Data Restorant Bagian Server

4. Rancangan Tampilan Output Agenda

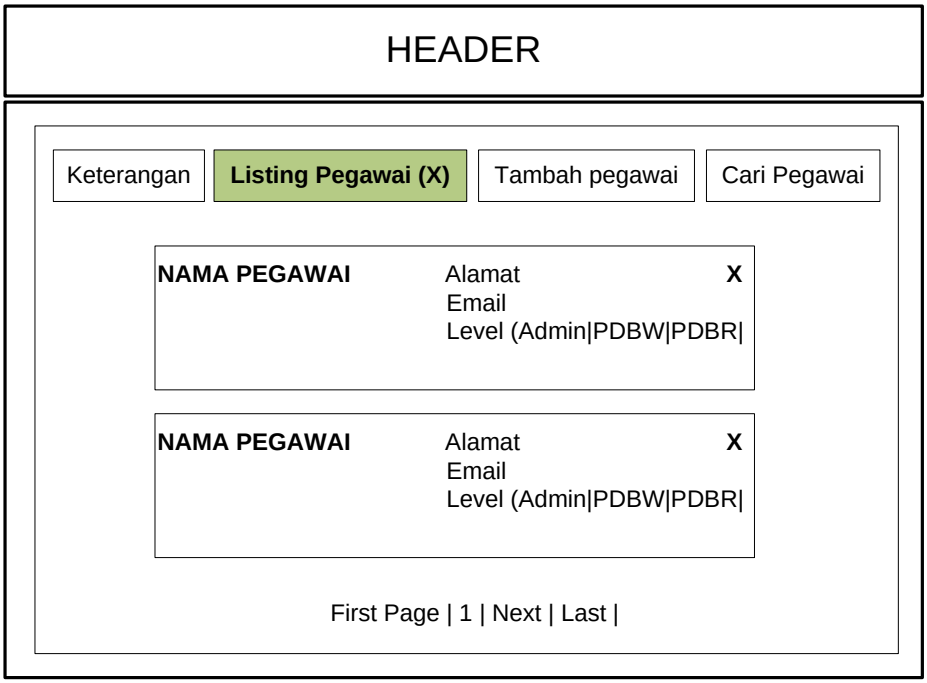
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi agenda yang dibuat admin dan PDBW untuk melihat data agenda dan melakukan kegiatan update, delete dan memverifikasi data agenda yang sebelumnya sudah diisi, kecuali PDBW tidak bisa melakukan update, delete dan memverifikasi data agenda.



Gambar 4.65.Rancangan Tampilan Output Data Agenda Bagian Server

5. Rancangan Tampilan Output Data Pegawai

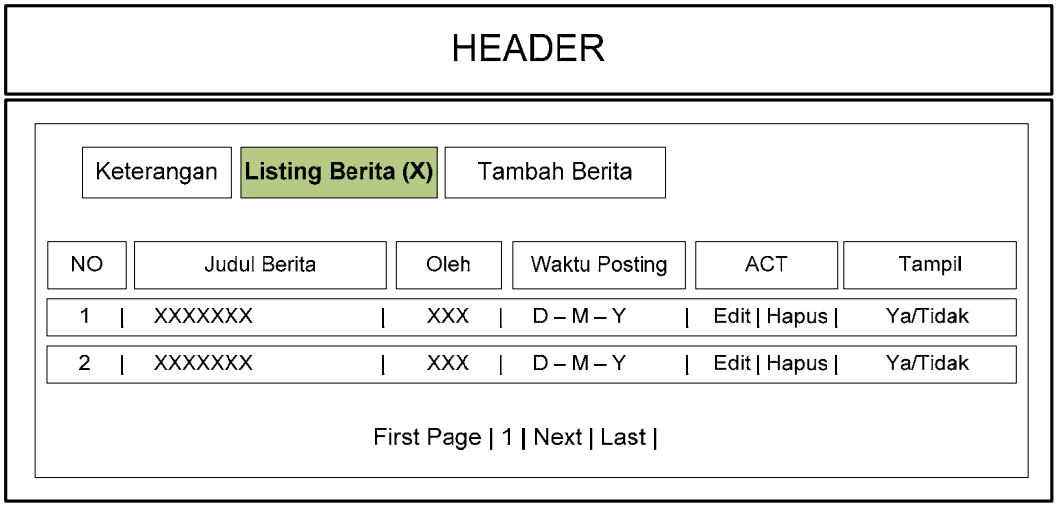
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi data pegawai yang dibuat admin untuk melihat data pegawai dan melakukan kegiatan update, delete dan memberikan hak akses pagawai login (PDBW).



Gambar 4.66.Rancangan Tampilan Output Data Pegawai Bagian Server

6. Rancangan Tampilan Output Berita

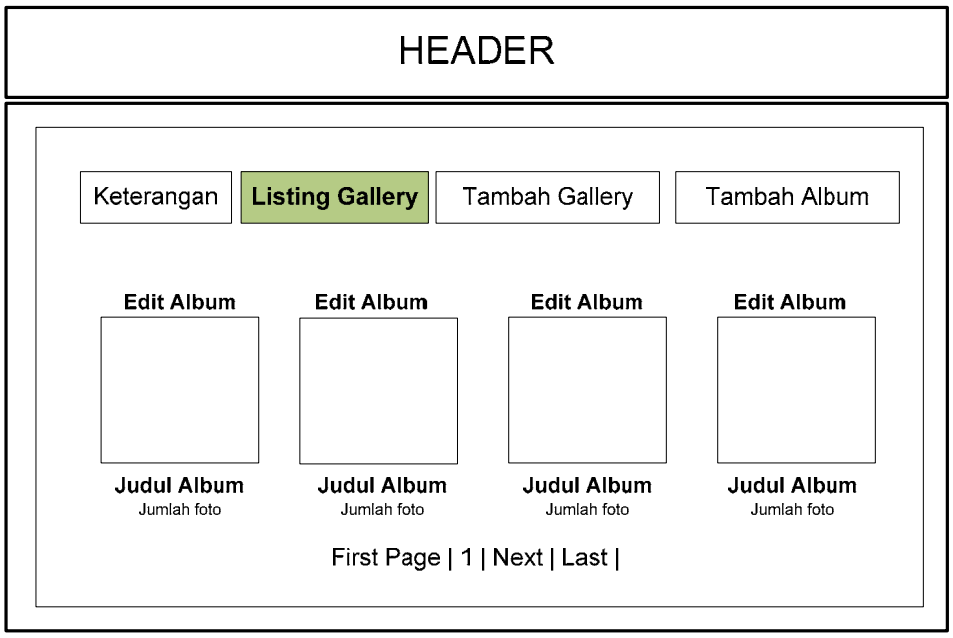
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi berita yang dibuat admin dan untuk melihat list data berita dan melakukan kegiatan update dan delete data berita yang sebelumnya sudah diisi oleh admin.



Gambar 4.67.Rancangan Tampilan Output Data Berita Bagian Server

7. Rancangan Tampilan Output Gallery

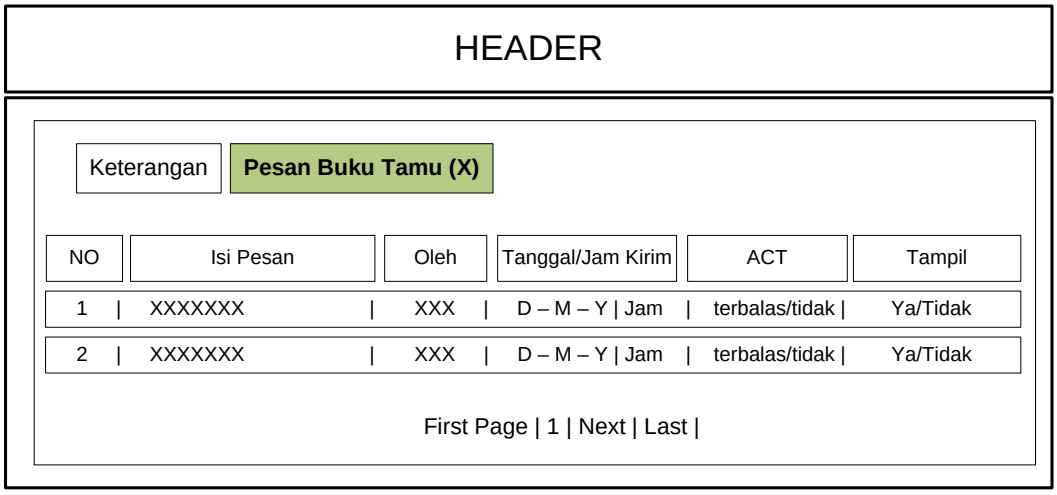
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa Gambar atau foto wisata, akomodasi dan restorant serta agenda yang dibuat admin dan untuk melihat gambar atau foto dan melakukan kegiatan update dan delete gambar atau foto yang sebelumnya sudah diisi oleh admin.



Gambar 4.68.Rancangan Tampilan Output Gallery Bagian Server

8. Rancangan Tampilan Output Buku Tamu

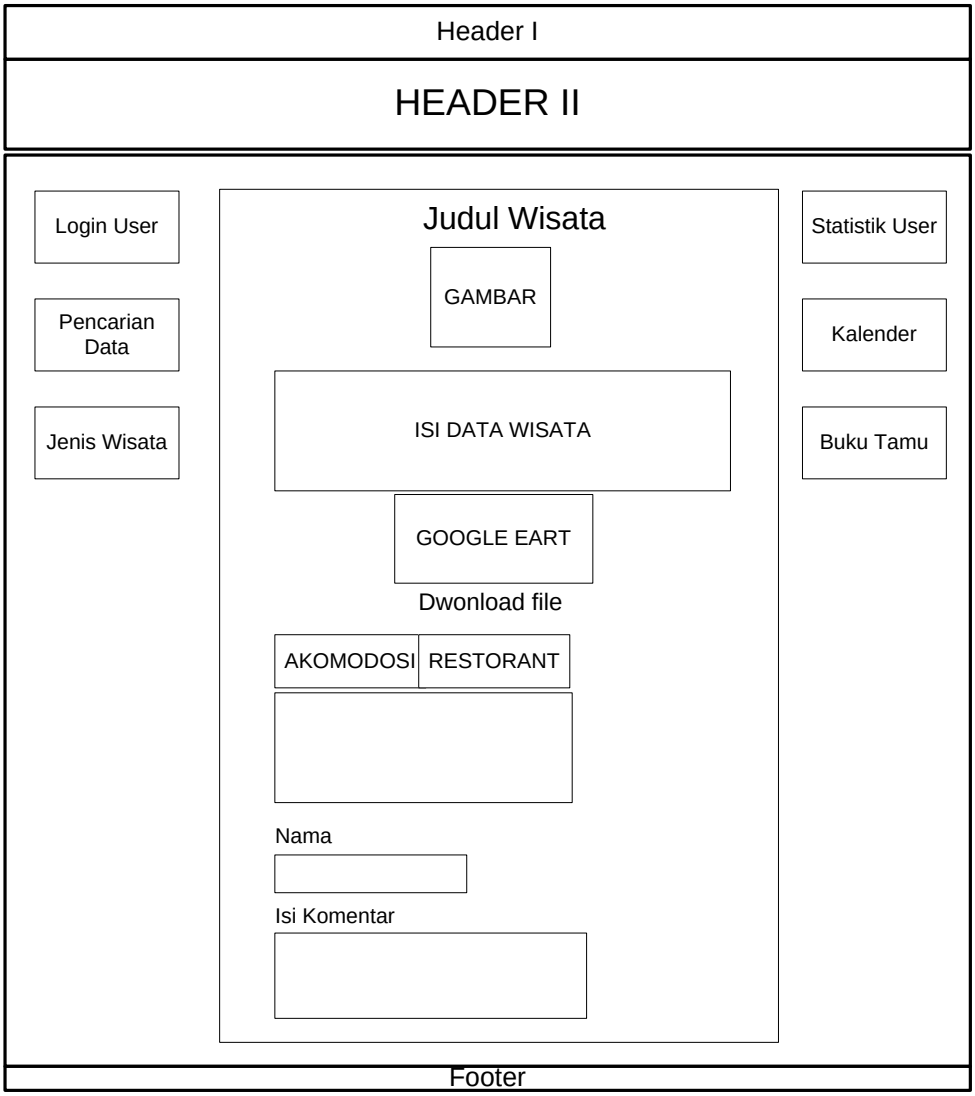
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa pesan dari wisatawan untuk berinteraksi dengan admin dan untuk melihat pesan yang sudah ada dan membalas pesan dari wisatawan atau user yang sudah terdaftar disistem.



Gambar 4.69.Rancangan Tampilan Output Buku Tamu Bagian Server

9. Rancangan Tampilan Output Wisata

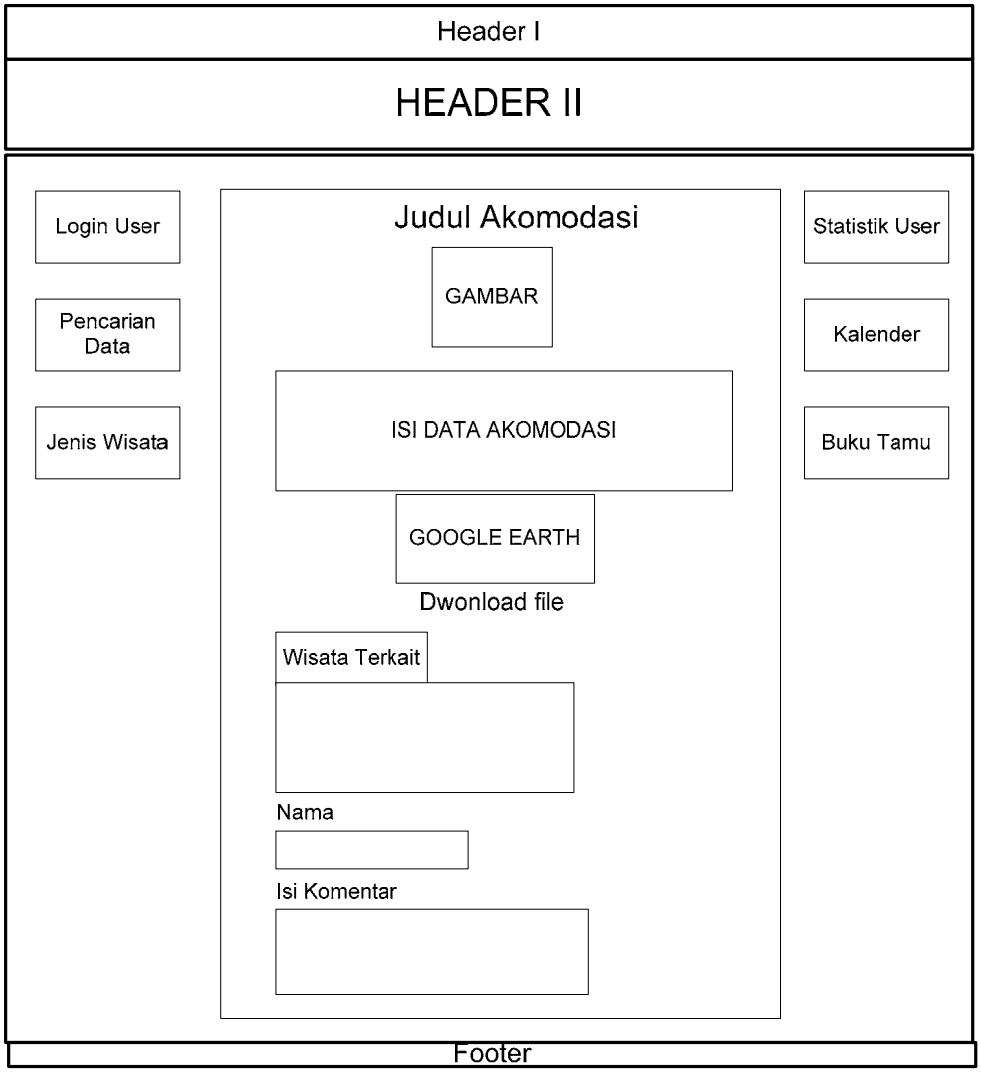
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi wisata yang dibuat admin dan di *publish*untuk kebutuhan informasi pembaca baik non member dan member beserta akomodasi dan restorant yang paling dekat dengan wisata tersebut.



Gambar 4.70.Rancangan Tampilan Output Data Wisata Bagian Client

10. Rancangan Tampilan Output Akomodasi

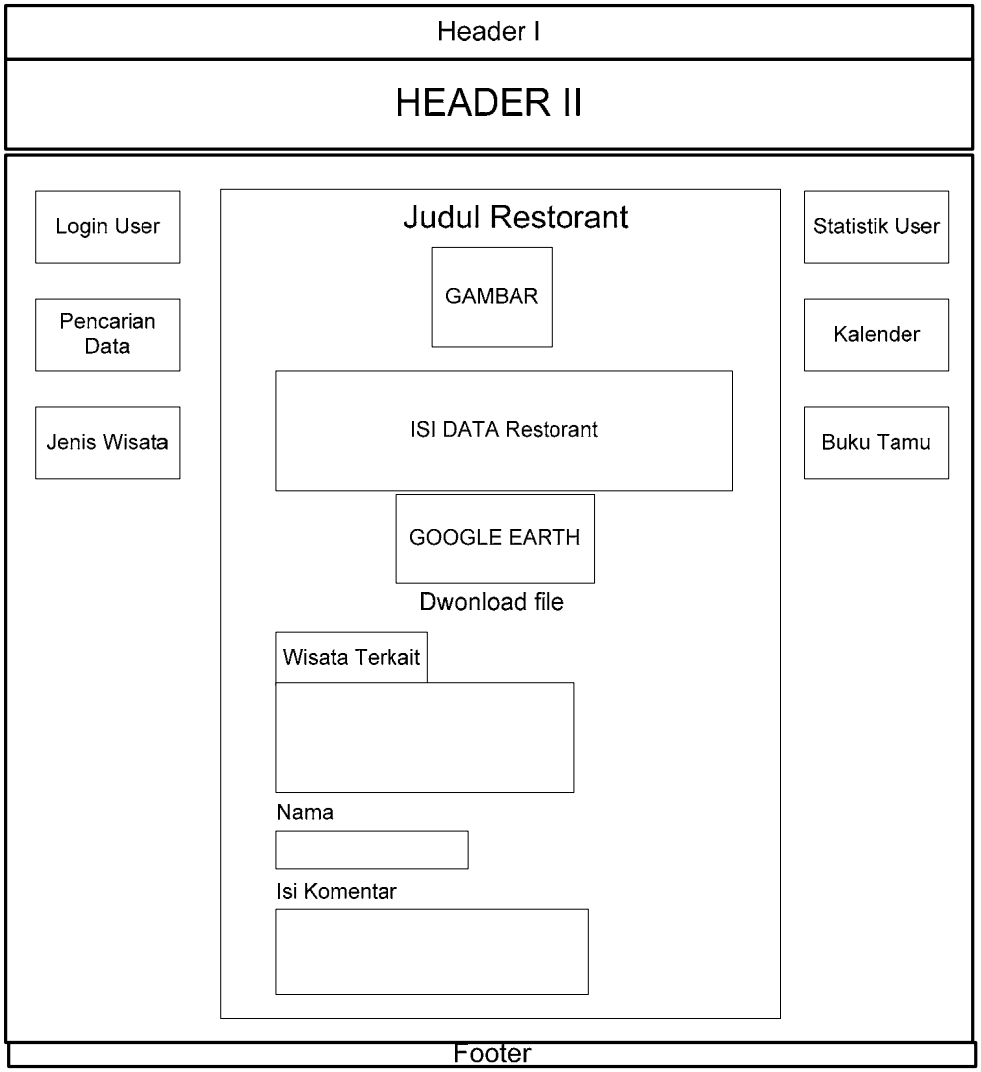
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi akomodasi dan wisata yang paling dekat dengan akomodasi yang dibuat admin dan di *publish* untuk kebutuhan informasi pembaca baik non member dan member.



Gambar 4.71.Rancangan Tampilan Output Data Akomodasi Bagian Client

11. Rancangan Tampilan Output Restorant

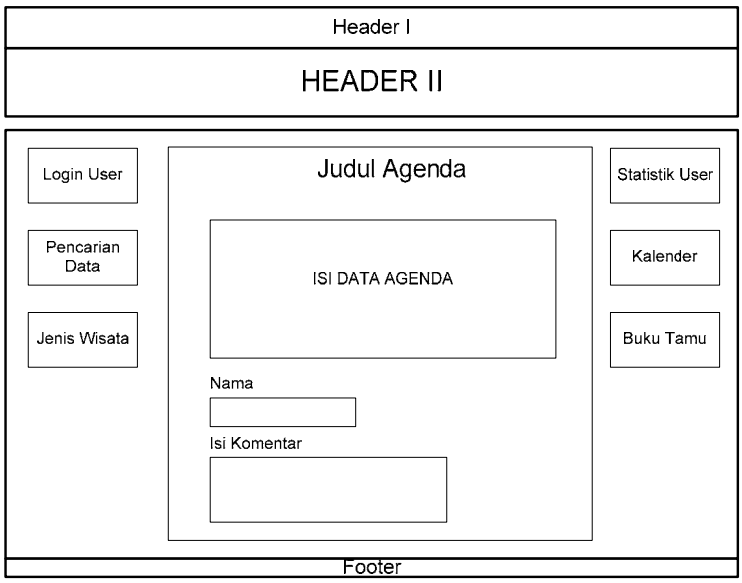
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi akomodasi dan wisata yang paling dekat dengan akomodasi yang dibuat admin dan di *publish* untuk kebutuhan informasi pembaca baik non member dan member.



Gambar 4.72.Rancangan Tampilan Output Data Restorant Bagian Client

12. Rancangan Tampilan Output Agenda

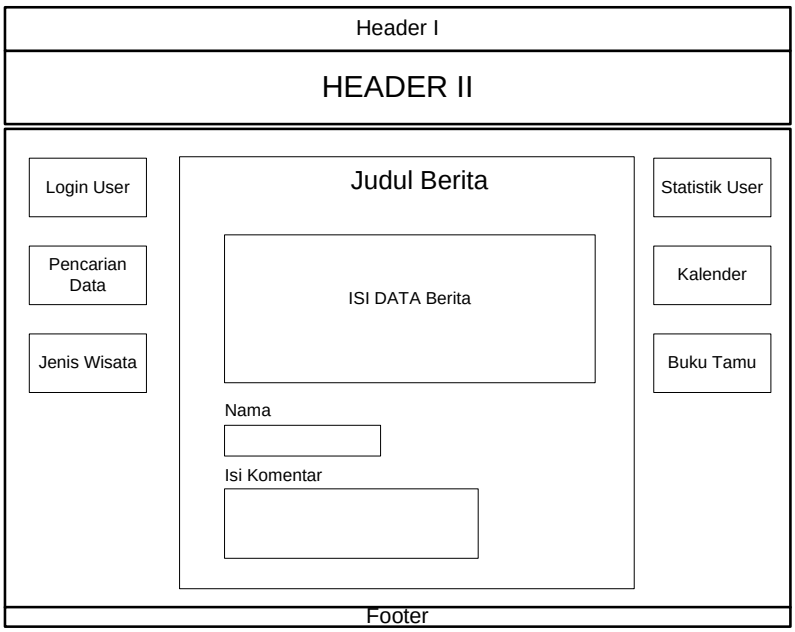
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi agenda dibuat admin dan di *publish* untuk kebutuhan informasi pembaca baik non member dan member.



Gambar 4.73.Rancangan Tampilan Output Data Agenda Bagian Client

13. Rancangan Tampilan Output Berita

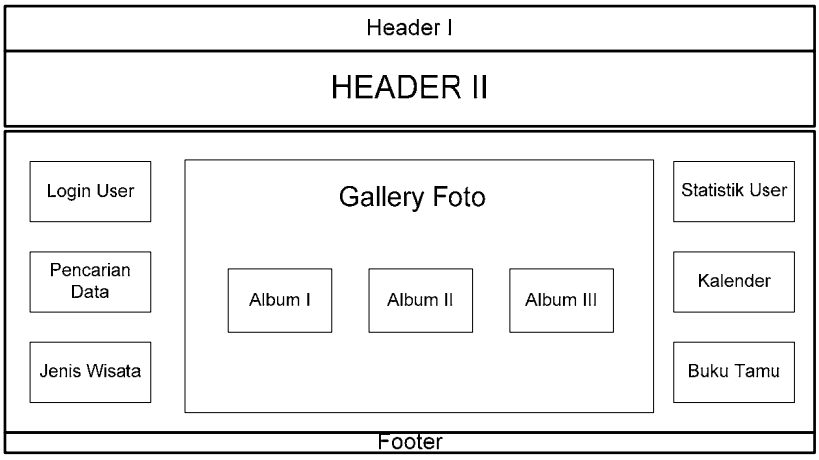
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa berita yang terjadi sekitar dinas pariwiasta yang dibuat admin dan di *publish* untuk kebutuhan informasi pembaca baik non member dan member.



Gambar 4.74.Rancangan Tampilan Output Data Berita Bagian Client

14. Rancangan Tampilan Output Gallery

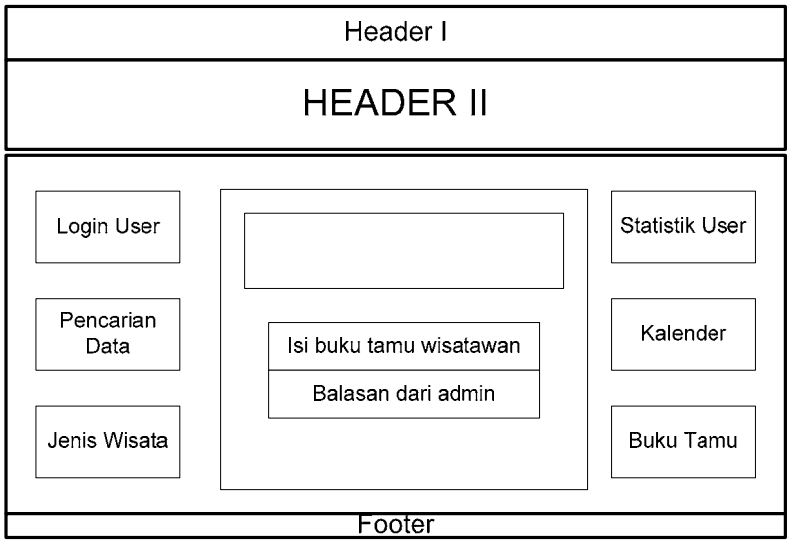
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa gambar atau foto yang berhubungan dengan pariwiasta yang dibuat admin dan di *publish* untuk kebutuhan informasi pembaca baik non member dan member.



Gambar 4.75.Rancangan Tampilan Output Data Gallery Bagian Client

15. Rancangan Tampilan Output Buku Tamu

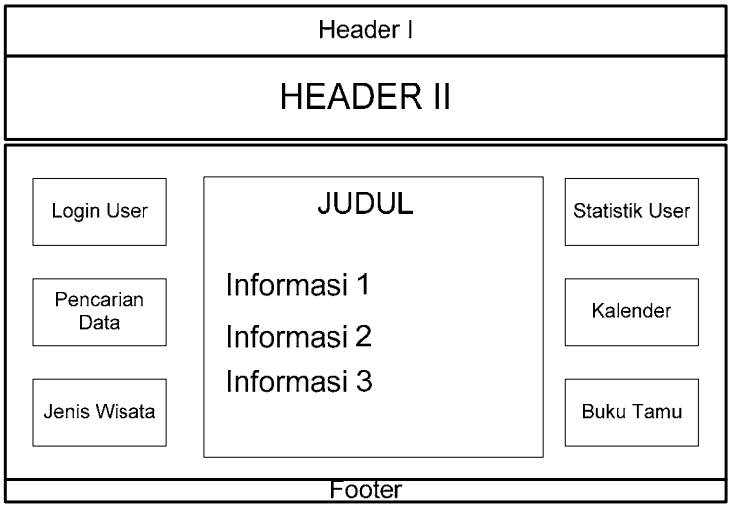
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa interaksi wisatawan dengan sistem (admin).



Gambar 4.76.Rancangan Tampilan Output Buku Tamu Bagian Client

16. Rancangan Tampilan Pilih Inforamsi

Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa pilihan informasi untuk memudahkan pembaca baik non member atau member mencari informasi.

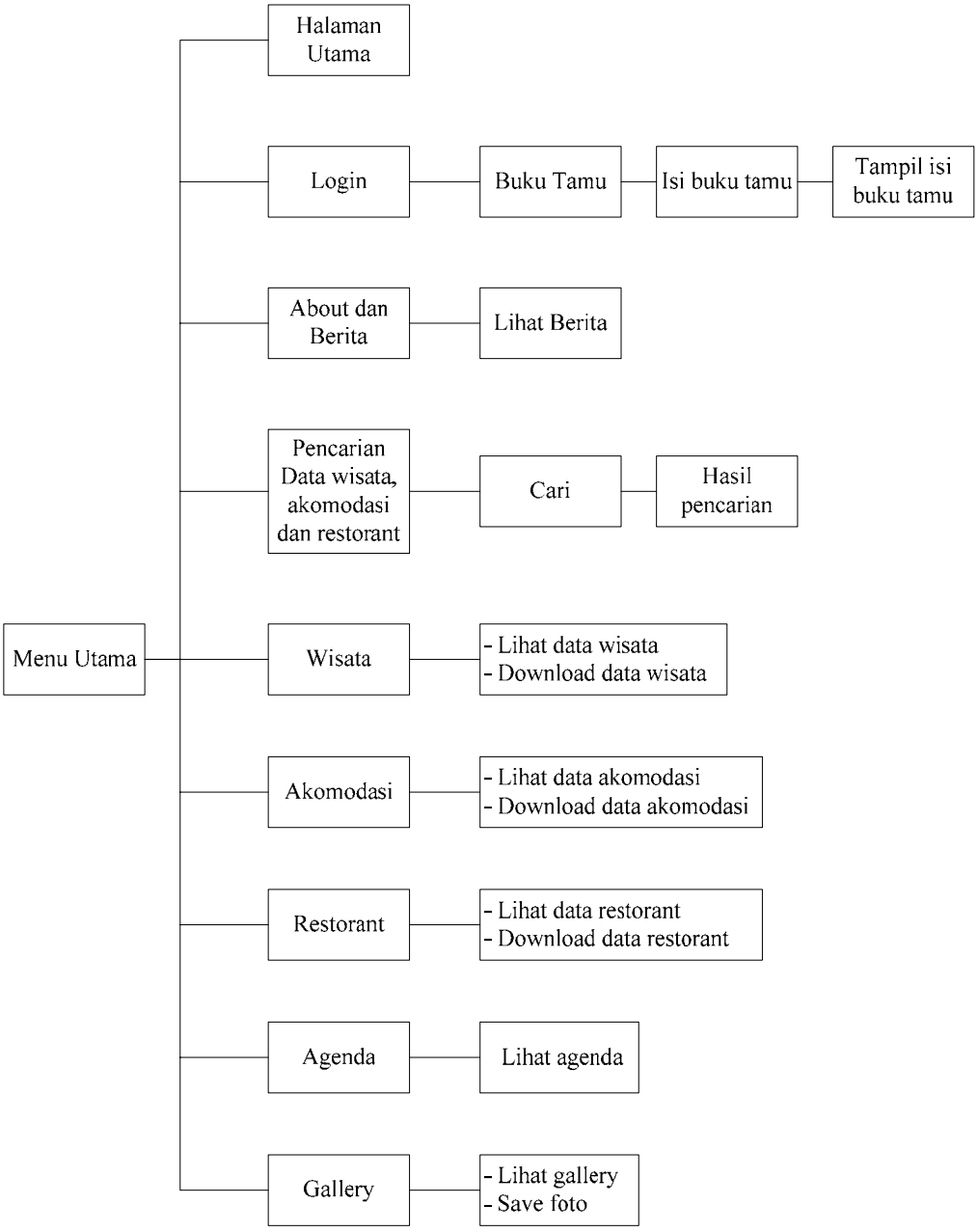


Gambar 4.77.Rancangan Tampilan Output Pilih Informasi Bagian Client

4.2.4.3 Struktur Menu

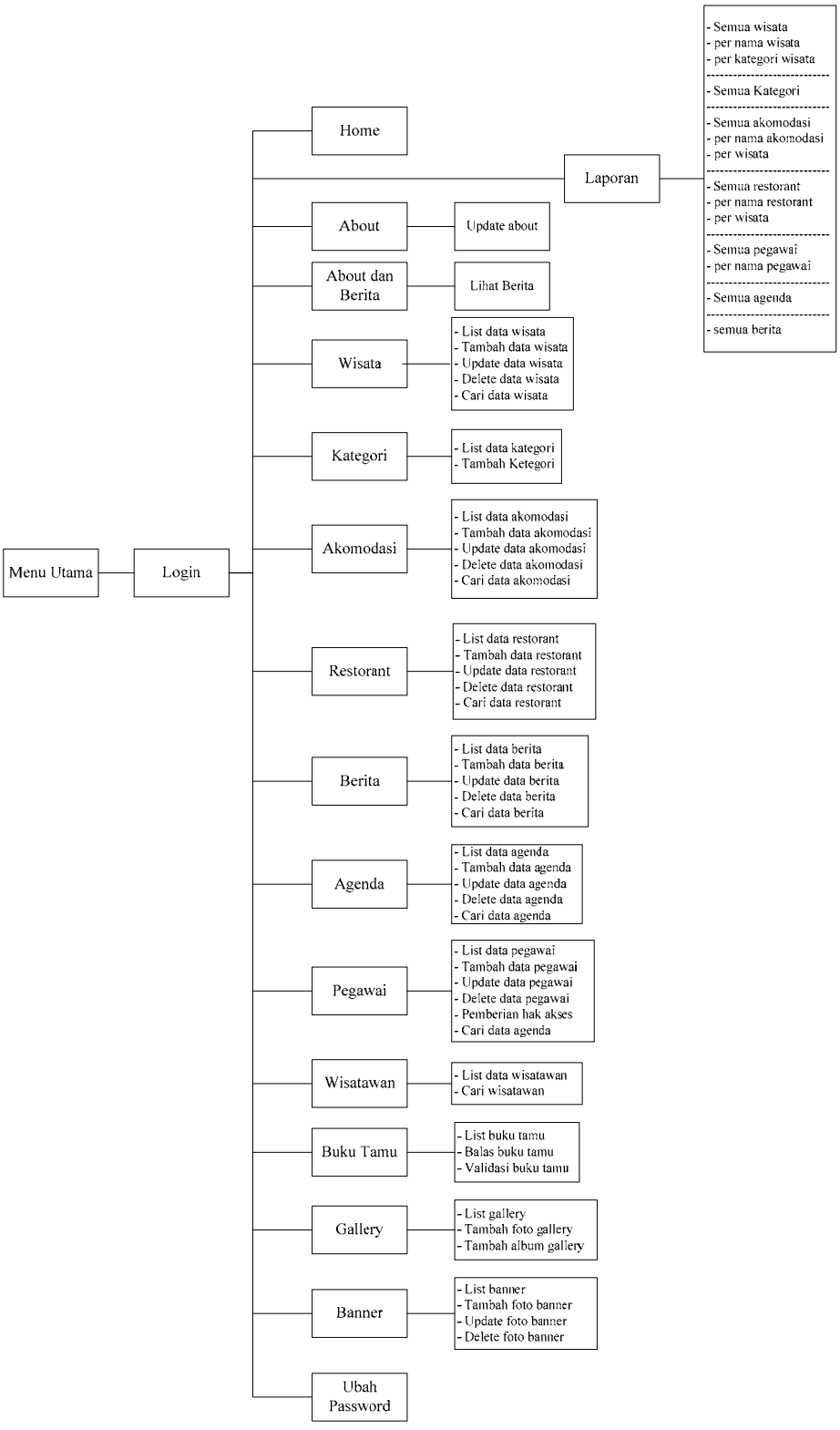
Perancangan struktur menu dimaksudkan untuk melihat alur perangkat lunak dari Sistem Informasi Pariwisata. Adapun perancangannya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan struktur menu pada tampilan bagian *client*



Gambar 4.78.Struktur Menu Pada Tampilan Bagian *Client*

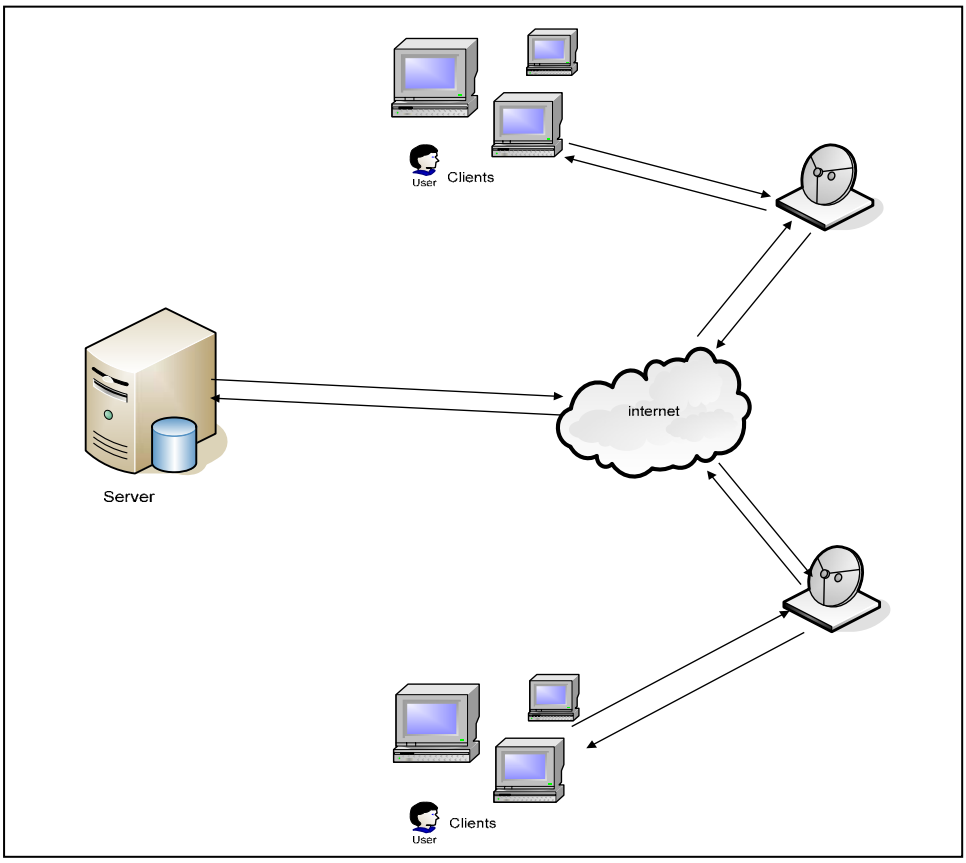
2. Perancangan struktur menu pada bagian *server*



Gambar 4.79.Struktur Menu Pada Tampilan Bagian *Server*

4.2.5 Perancangan Aristektur Jaringan Sistem Informasi Pariwisata

Sistem informasi pariwisata yang dirancang ini kelak akan terhubung melalui media internet dan menghubungkan antara *server* dan *client* dengan media Internet *Service Provider* (ISP). *Client*akan mengirimkan *request* tentang sebuah informasi, kemudian akan terhubung melalui perantara internet dan akan menghubungi *server* yang akhirnya memproses informasi yang diminta oleh *client*.



Gambar 4.80. Aristektur Jaringan Sistem Informasi Pariwisata