BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab Analisis dan Perancangan system ini berisi pembahasan analisis dan perancangan system Informasi Penjualan Pakaian di Distro Provectus Cloth.

Pembahasan di tunjukan untuk menguraikan kebutuhan kebutuhan dalam pengembangan aplikasi.

3.1 Analisis Sistem

Analisis system (*System Analyst)* dapat di definisikan sebagai penguraian dari suatu system informasi yang utuh ke dalam bagian – bagian komponenya dengan maksud untuk mengidentifikasian dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan, yang di hadapi dan di harapkan di usulkan perbaikan – perbaikannya.

Analisis Sistem merupakan penguraian dari suatu system kedalam bagian – bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaulasi kekurangan yang di alami oleh user. Hal – hal yang akan di analisis pada tahap analisis system ini adalah prosedur system yang sedang berjalan, analisis aliran informasi, analisis pengkodean, analisis basis data dan analisis kebutuhan non fungsional.

3.2 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

Pada Sistem yang sedang berjalan di temukan masalah yang terjadi , yang sebelumnya sudah di jelaskan pada indentifikasi masalah.

Tabel 3.1 Analisis Prosedure yang berjalan

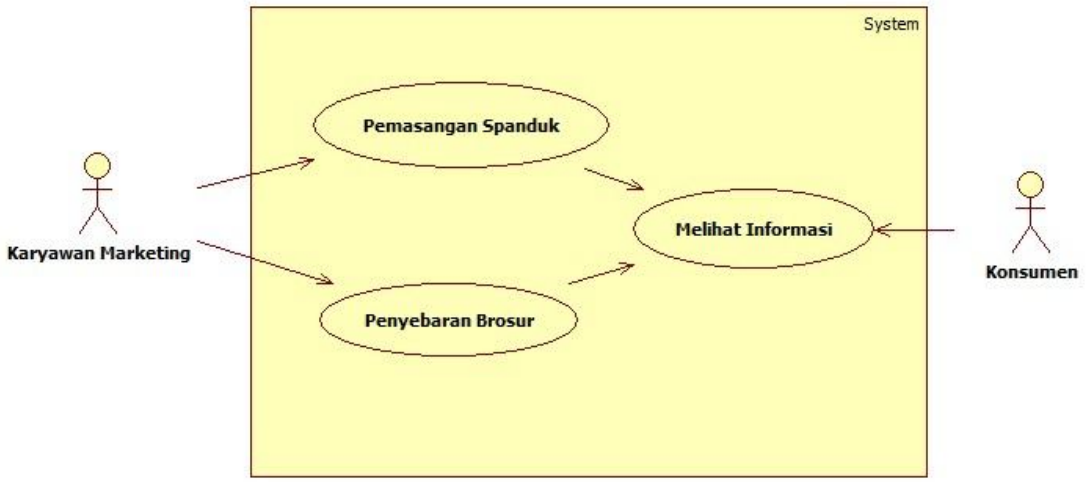
No	Permasalahan	Bagian
1	Proses pengiklnan dan informasi promo yang di lakukan masih berupa manual ataupun selebaran brosur, sehingga media promosi masih kurang efisien dan efektif	Perusahaan
2	Brosur – Brosur dan iklan yang di pasang di Koran / tempat tertentu tidak menyebar luas.	*Costumer*

3.2.1 Alur Proses Analisis Sistem yang sedang berjalan

Ditinjau dari amsalah yang di hadapai oleh *costumer* dalam pengelolaan informasi dan media promosi, maka disini kami akan mengatasi masalah masalah dengan membuat plikasi web profile sebagai media promosi provectus yang di buat untuk memenuhi kebutuhan *costumer*.

3.2.1.1 *Use Case* Prosedure yang sedang berjalan

Use Case analisis perancangan adalah proses yang sedang berjalan saat ini sebelum menggunakan webprofile.



Gambar 3.1 Use Case Prosedur yang berjalan

Pada gambar 3 dapat terlihat bahwa prosedur promosi yang berjalan masih manual, yakni masih berupa penyebaran informasi kepada konsumen melalui pemasangan spanduk dan penyebaran brosur.

3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang di buthhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan system. Spesifikasi ini juga meliputi elemen – elemen atau komponen – komponen apa saja yang di butuhkan untuk sebuah system, samapai system akan di implementasikan. Analisis kebutuhan juga menentukan spesifikasi masukan yang di perlukan oleh user untuk menghasilkan suatu keluaran / hasil yang sesuai dengan ke inginan user.

3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada suatu perusahaan yang digunakan sebagai media untuk menerapkan sistem sangat berpengaruh pada efisiensi dan efektivitas kinerja suatu sistem tersebut, adapun hardware yang digunakan pada saat pembuatan sistem tersebut dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor Core i3 2.13GHZ
2. Memory (RAM) 2,00 GB
3. Harddisk 40 GB
4. CD Room 52x
5. Monitor 1366 x 768
6. Mouse
7. Keyboard

Perangkat keras komputer yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem informasi provectus dengan menggunakan framework codeigniter yang akan dibangun minimal memiliki :

1. Processor Pentium III 500 MHz
2. Memory (RAM) 64 MB
3. Harddisk 10 GB
4. CD Room 52x
5. Monitor 17’’
6. Mouse
7. Keyboard

Perangkat Keras komputer yang ada saat ini sudah memenuhi kebutuhan dalam menjalankan Sistem Informasi Provectus dengan menggunakan framework codeigniter yang akan dibangun.

3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan oleh suatu sistem belum dapat digunakan secara optimal, apabila software itu tidak mampu secara khusus melayani kebutuhan sistem. Sistem operasi yang digunakan pada tempat tersebut yaitu: Microsoft Windows 7 sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibangun. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. WampServer sebagai Web Server
2. PHP dan freamwork CodeIgniter
3. Macromedia Dreamweaver 8 dan IDE Netbeans 7.0 sebagai editor PHP.
4. MySQL sebagai DBMS
5. Tool antarmuka design Microsoft Visio 2007
6. Mozila Firefox sebagai browser

3.4 Analisis Pengguna

Analisis pengguna mencirikan siapa saja pengguna dari perangkat lunak yang di spesifikasikan dan apa saja haknya terhadap system / perangkat lunak tersebut. Pada Sistem Informasi Provectus ini memiliki dua jenis pengguna yakni :

1. *User*
   Pada Sistem Informasi provectus ini *User* merupakan orang yang melihat atau menggunakan sistem informasi ini. *User* sendiri dapat melakukan login atau pendaftaran layaknya sebuah web forum , mengirimkan t*estimonial*, serta mendapatkan informasi seputar provectus baik itu promo, harga ,dll.
2. *Admin*
   Admin merupakan orang yang bertanggung jawab untuk mengelola data secara statis. Adapun syarat menjadi admin adalah
   a) Mampu menguasai ilmu computer.
   b) Mengerti dasar – dasar internet.
   c) Memiliki ilmu marketing.

Syarat itu bertujuan agar admin dapat dengan mudah menggunakan sistem informasi ini sebagi media promosi.

3.4.1 Analisis Kebutuhan fungsional

Analisis Kebutuhan fungsional aplikasi web profile di tentukan berdasarkan spesifikasi kebetuhan interaksi pada aplikasi, yaiyu interaksi antar sesama *User*, dan *User – admin*. Kebutuhan interaksi tersebut dapat di lihat pada table berikut:

Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

No	Jenis Interaksi	Implementasi pada web Provectus
1	*User* dan *user*	Komunikasi antar *User* dengan mengirimkan *testimonial*.
2	*User* dan *admin*	Komunikasi melalui CS, dan testimonial agar perusahaan mendapatkan *feedback* dari pengunjung.

3.4.2 Analisis Perancangan Sistem

Perancangan dapat di definisikan sebagai penggambaran perencanaan, dan pembuatan skestsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah, ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Tahapan ini meliputi konfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari sebuah system.

3.4.3 UML (unified Modeling Language)

Perancangan system yang di lakukan menggunakan metode yaitu UML *(unified modeling language)*. Perancangan system ini menggunakan adaptasi metode *coad_yourdan*. Tahap – tahap perancangan tersebut sebagai berikut :

1. Pemodelan *Use Case*
    a. Identifikasi *actor*.
    b. Identifikasi *use case.*
    c. Pembuatan diagram *Use Case*.
    d. Pembuatan diagram sekuen atau diagram kolaborasi untuk memperjelas masing – masing use case.
    e. Pembuatan diagram aktifitas untuk memperjelas *use case*

3.4.4 Pemodelan User

Pemodelan *Use Case* adalah pemodelan system dari prespektif padangan pemakai ahir (*end User*). Model *Use Case* adalah pendangan dari luar system , sementara model rancangan adalah pandangan dari dalam system. Sasaran pemodelan *Use Case* adalah sebagai berikut :

1. Mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional system dengan mendefinisikan scenario *user* yang di sepakati antara user (konsumen) dan pengembang *(developer).*
2. Menyediakan deskripsi dan tidak ambigu mengenai cara penggunaan system saling berinteraksi.
3. Menyediakan basis untuk menguji validasi.

3.4.5 Identifikasi Aktor

Aktor yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat secara umum terdiri dari aktor yaitu *admin* dan *User*.

1. *Admin* Website
   Admin pada dasarnya mempunyai yang sama dengan pengunjung , namun hak ases yang di miliki oleh admin adalah untuk mengelola sebuah website, diantaranya *Update* informasi seputar provectus.
2. *User*
   User mempunyai hak untuk melihat semua informasi yang ada di provectus, dan berhak mengirimkan *testimonial* kepada pihak provectus.

3.4.6 Identifikasi *Use Case* Diagram

Use Case Pada aplikasi web profile yang di buat sebagai media promosi di provectus di bagi 2 antara lain :

Use Case* Untuk *User :

1. *Use Case* Lihat Halaman Utama.
2. *Use Case* Lihat Halaman Profile.
3. *Use Case* Lihat Halaman Serivce.
4. *Use Case* Lihat Halaman Facility.
5. *Use Case* Lihat Halaman Ticket.
6. *Use Case* Lihat Halaman Package / Group.
7. *Use Case* Lihat Halaman *Promotion*.
8. *Use Case* Lihat Halaman Member.
9. *Use Case* Lihat Halaman Reservasion.
10. *Use Case* Lihat Halaman Testimonial.
11. *Use Case* Lihat Halaman Guest Book

12. *Use Case* Lihat Halaman Information.
13. *Use Case* Lihat Halaman Galery.
14. *Use Case* Lihat Halaman *Map / Location*.
15. *Use Case* Lihat Halaman *Download*.
16. *Use Case* Lihat Halaman *Career*.
17. *Use Case* Lihat Halaman *Policy*.
18. *Use Case* Lihat Halaman *Contact Us*
19. *Use Case* Lihat Halaman *Help*.

Use Case* Untuk *Admin :

1. *Use Case* Lihat Halaman *List Blog*.
2. *Use case* Kelola *Blog*.
3. *Use Case* Lihat Halaman*List Bg Slide*.
4. *Use Case* Kelola *Bg Slide*.
5. *Use Case* kelola

3.4.7 Diagram Use Case

Diagram *Use Case* memperlihatkan hubungan – hubungan antara actor dengan *Use CaseI* dalam system. Salah satu manfaat dari diagram *Use Case* adalah untuk komunikasi. Calon pengguna system/perangkat lunak dapat mengamati diagram *Use Case* untuk mendapatkan pengalaman yang utuh tentang system yang akan di kembangkan.

Skanario *Use Case* dalam aplikasi web provectus antara lain :

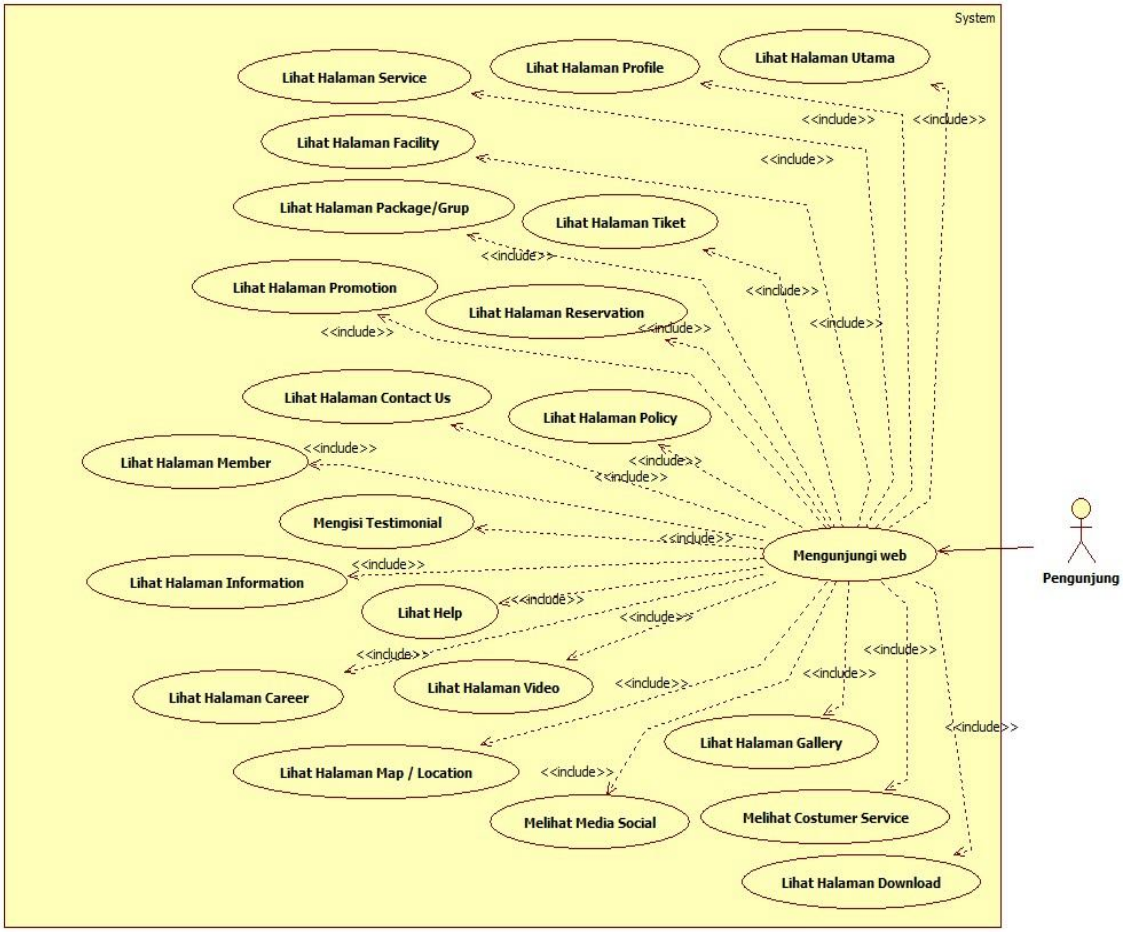
1. Aktor yang terlibat dalam system adalah *User* dan *Admin.*
2. Setiap pengunjung dapat mengakses menu – menu yang tersedia dalam situs provectuscloth.com.
3. Pengujung dapat melihat profile provectus.
4. Pengunjung dapat melihat promo , harga , jam operasional , fasilitas , Galerry dari provectus.
5. Pengunjung dapat menggunakan fasilitas kirim testimonial, quick message, follow dan like media social, menghubungi CS *via* email.



Gambar 3.2 Diagram *Use Case* Keseluruhan

3.4.7.1 Diagram *Use Case User*

Pada Gambar 5 di perlihatkan *Use Case* diagram untuk User pada halaman utama website provectus.



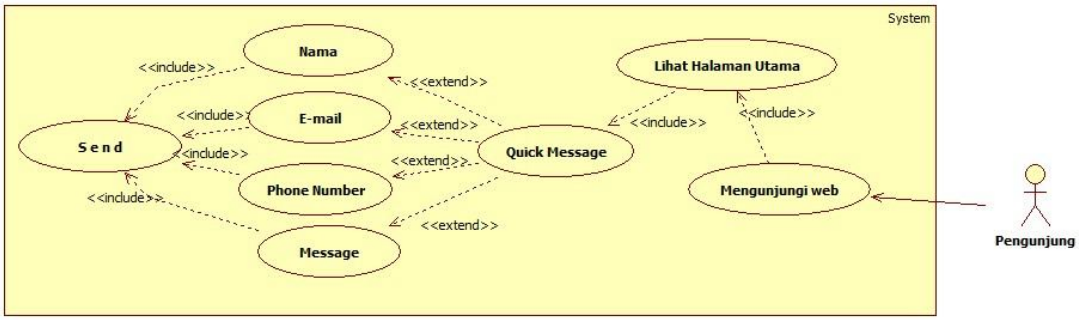
Gambar 3.3 Diagram *Use Case* Halaman Utama

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Halaman Utama

Identifikasi			
Nomor *Use Case :*	5		
Nama *Use Case :*	Pengunjung *(User)*		
Deskripsi :	Proses Untuk Melihat isi Website dan Halaman Utama		
Jenis :	Primer		
Aktor :	Pengunjung *(User)*		
Skenario Utama			
Kondisi Awal			
No	Aksi Aktor	No	Respon Sistem
1	Mengunjungi Web provectuscloth.com		

		2	Tampil Halaman Utama
3	Klik Menuprofile		
		4	Tampil Halaman Profile
5	Klik Menu Service		
		6	Tampil Halaman Service
7	Klik Menu *Facility*		
		8	Tampil Halaman *Facility*
9	Klik Menu Tiket		
		10	Tampil Halaman Tiket
11	Klik Menu *Package / Group*		
		12	Tampil Halaman *Package / Group*
13	Klik Menu *Promotion*		
		14	Tampil Halaman *Promotion*
15	Klik Menu *Member*		
		16	Tampil Halaman *Member*
17	Klik Menu *Reservation*		
		18	Tampil Halaman *Reservation*
19	Klik Menu *Testimonials*		
		20	Tampil Halaman *Testimonials*
21	Klik Menu *Information*		
		22	Tampil Halaman *Information*
23	Klik Menu *Video*		
		24	Tampil Halaman *Video*
25	Klik Menu *Gallery*		
		26	Tampil Halaman *Gallery*
27	Klik Menu *Map / Location*		
		28	Tampil Halaman *Map / Location*
29	Klik Menu *Download*		
		30	Tampil Halaman *Download*
31	Klik Menu *Career*		
		32	Tampil Halaman *Career*
33	Klik Menu *Policy*		
		34	Tampil Halaman *Policy*
35	Klik Menu *Contact Us*		
		36	Tampil Halaman *Contact Us*
37	Klik Menu *Help*		
		38	Tampil Halaman *Help*

3.4.7.2 *Use Case Quick Message*

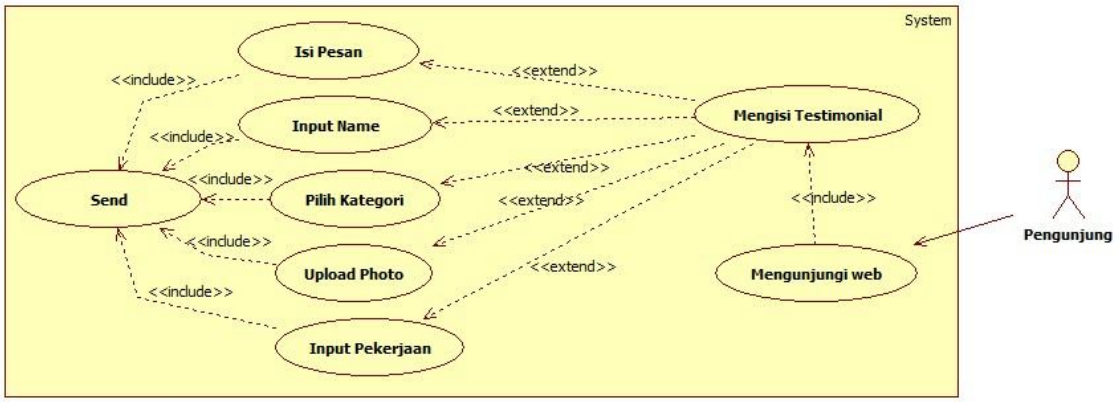


Gambar 3.4 *Use Case Quick Message*

Tabel 3.4 Skenario *Use Case Quick Message*

Identifikasi			
Nomor *Use Case*	6		
Nama *Use Case*	Lihat *Quick Message* di Halaman Utama		
Deskripsi :	Pengunjung Mengisi *Quick Message*		
Jenis :	Primer		
Aktor :	Pengunjung *(User)*		
Skenario Utama			
Kondisi Awal			
No	Aksi Aktor	No	Respon Sistem
1	Mengunjungi Website Provectuscloth.com		
		2	Tampil Halaman Utama
3	Menggunakan Menu *Quick Message*		
		4	Form *Quick Message*
5	Mengisi *Field* (Nama , Email, Phone Number, Message)		
		6	Klik Tombol Send

3.4.7.3 *Use Case Testimonials*

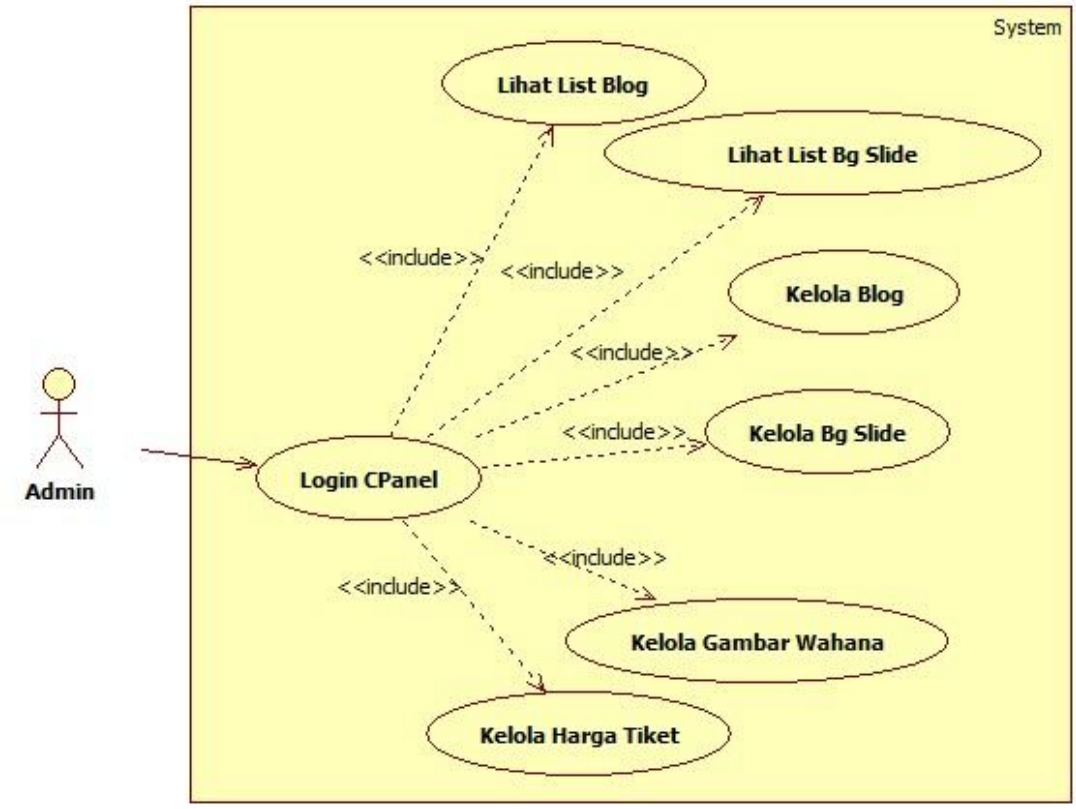


Gambar 3.5 *Use Case Testimonials*

Tabel 3.5 Skenario *Use Case Testimonials*

Identifikasi			
Nomor *Use Case*	7		
Nama *Use Case*	Mengisi *Testimonials* di Halaman *Testimonials*		
Deskripsi :	Pengunjung Mengisi *testimonials*		
Jenis :	Primer		
Aktor :	Pengunjung *(User)*		
Skenario Utama			
Kondisi Awal			
No	Aksi Aktor	No	Respon Sistem
1	Mengunjungi Website provectuscloth.com		
		2	Tampil Halaman Utama
3	Pilih Menu *Testimonials*		
		4	Tampil Halaman *Testimonials*
5	Mengisi *form* (Isi pesan, Input Nama, Pilih Kategori, Upload Foto, input pekerjaan)		
		6	Klik Tombol Send

3.4.7.4 *Use Case Admin* (pengelola)



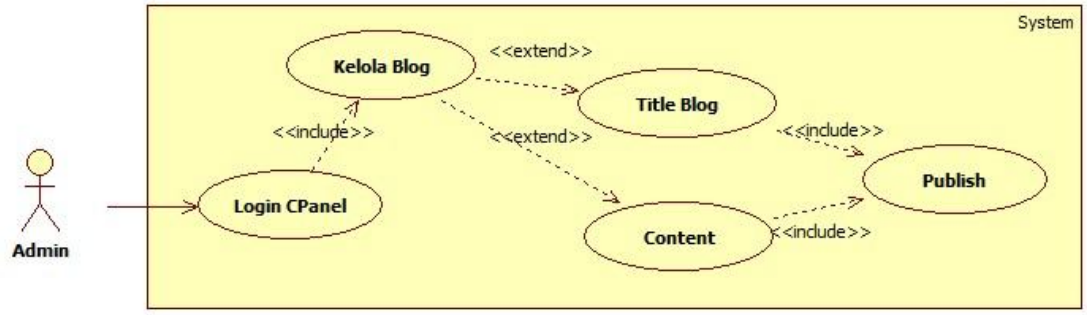
Gambar 3.6 *Use Case Admin* (pengelola)

Tabel 3.6 Skenario *Use Case Admin* (pengelola)

Identifikasi			
Nomor *Use Case*	8		
Nama *Use Case*	*Admin* (pengelola)		
Deskripsi :	*Admin* mengelola web		
Jenis :	Primer		
Aktor :	*Admin* (Pengunjung)		
Skenario Utama			
Kondisi Awal			
No	Aksi Aktor	No	Respon Sistem
1	Mengunjungi Website provectuscloth.com/admin		
		2	Tampil Halaman *login*
3	Masukan *Username* dan *password*		

		4	Tampil Halaman Utama *Control Panel*
5	Pilih Menu Lihat *List Blog*		
		6	Tampil Halaman *List Blog*
7	Pilih Menu Lihat *List Bg Slider*		
		8	Tampil Halaman *List Bg Slider*
9	Pilih Menu Kelola Gambar Wahana		
		10	Tampil Halaman Kelola Gambar Wahana
11	Pilih Menu Kelola Harga Tiket		
		12	Tampil Halaman Kelola Harga Tiket

3.4.7.5 *Use Case* Kelola Blog



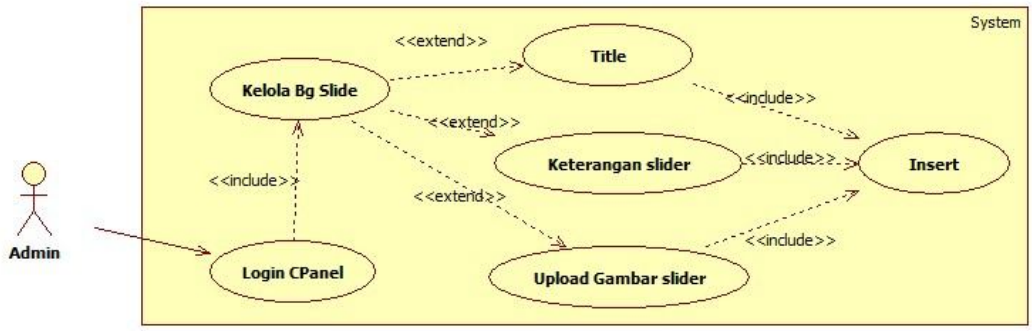
Gambar 3.7 Use Case kelola Blog

Tabel 3.7 Skenario *Use Case* Kelola Blog

Identifikasi			
Nomor *Use Case*	9		
Nama *Use Case*	Kelola Blog		
Deskripsi :	Admin Mengelola Blog yang akan di publish		
Jenis :	Primer		
Aktor :	*Admin* (pengelola)		
Skenario Utama			
Kondisi Awal			
No	Aksi Aktor	No	Respon Sistem
1	Mengunjungi Website provectuscloth.com/admin		
		2	Tampil Halaman login
3	Masukan *User Name dan Paswword*		

		4	Tampil Halaman Utama *Control Panel*
5	Pilih Menu Kelola Blog		
		6	Tampil halaman Kelola Blog
7	Isikan *Title Blog* dan *Conttent*		
		8	Klik Tombol Publish

3.4.7.6 *Use Case* Kelola *Background Slider*

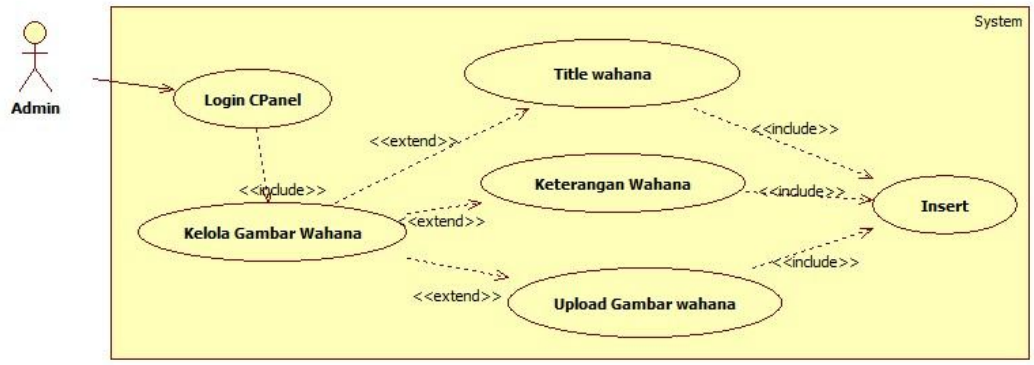


Gambar 3.8 *Use Case* Kelola *Background Slider*

Tabel 3.8 Skenario *Use case* Kelola *Background Slider*

Identifikasi			
Nomor *Use Case*	10		
Nama *Use Case*	Kelola Background Slide		
Deskripsi :	Admin Mengelola Slider yang akan di jadikan background		
Jenis :	Primer		
Aktor :	*Admin* (pengelola)		
Skenario Utama			
Kondisi Awal			
No	Aksi Aktor	No	Respon Sistem
1	Mengunjungi Website provectuscloth.com/admin		
		2	Tampil Halaman login
3	Masukan *User Name dan Paswword*		
		4	Tampil Halaman Utama *Control Panel*
5	Pilih Menu Kelola Bg Slider		
		6	Tampil halaman Kelola Bg slider
7	Isikan *Title* , keterangan , *Upload Gambar*		
		8	Klik Tombol *Insert*

3.4.7.7 *Use Case* Kelola Gambar Wahana



Gambar 3.9 *Use Case* Kelola Gambar Wahana

Tabel 3.9 *Use Case* Kelola Gambar Wahana

Identifikasi			
Nomor *Use Case*	11		
Nama *Use Case*	Kelola Gambar Wahana		
Deskripsi :	Admin Mengelola Gambar yang akan di jadikan media promo wahana		
Jenis :	Primer		
Aktor :	*Admin* (pengelola)		
Skenario Utama			
Kondisi Awal			
No	Aksi Aktor	No	Respon Sistem
1	Mengunjungi Website Provectuscloth.com/admin		
		2	Tampil Halaman login
3	Masukan *User Name dan Paswword*		
		4	Tampil Halaman Utama *Control Panel*
5	Pilih Menu Kelola wahana		
		6	Tampil halaman Kelola wahana
7	Isikan *Title* , keterangan , *Upload Gambar*		
		8	Klik Tombol *Insert*

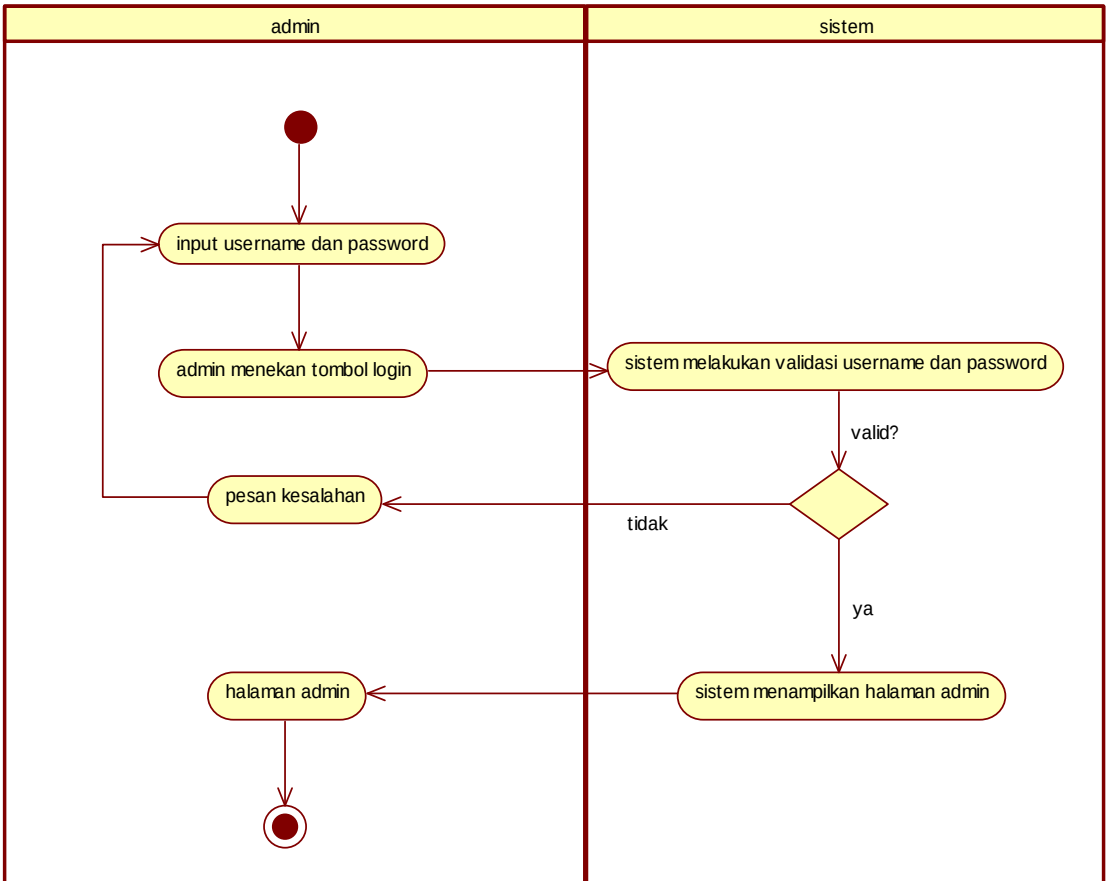
3.4.8 Activity Diagram

Acitivity Diagram digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari sistem.*Activity diagram* berfungsi memodelkan alur kerja (*work flow*) sebuah proses

bisnis dan urutan aktifitas pada suatu proses. *Activity diagram* dibuat untuk menggambarkan aktifitas aktor.

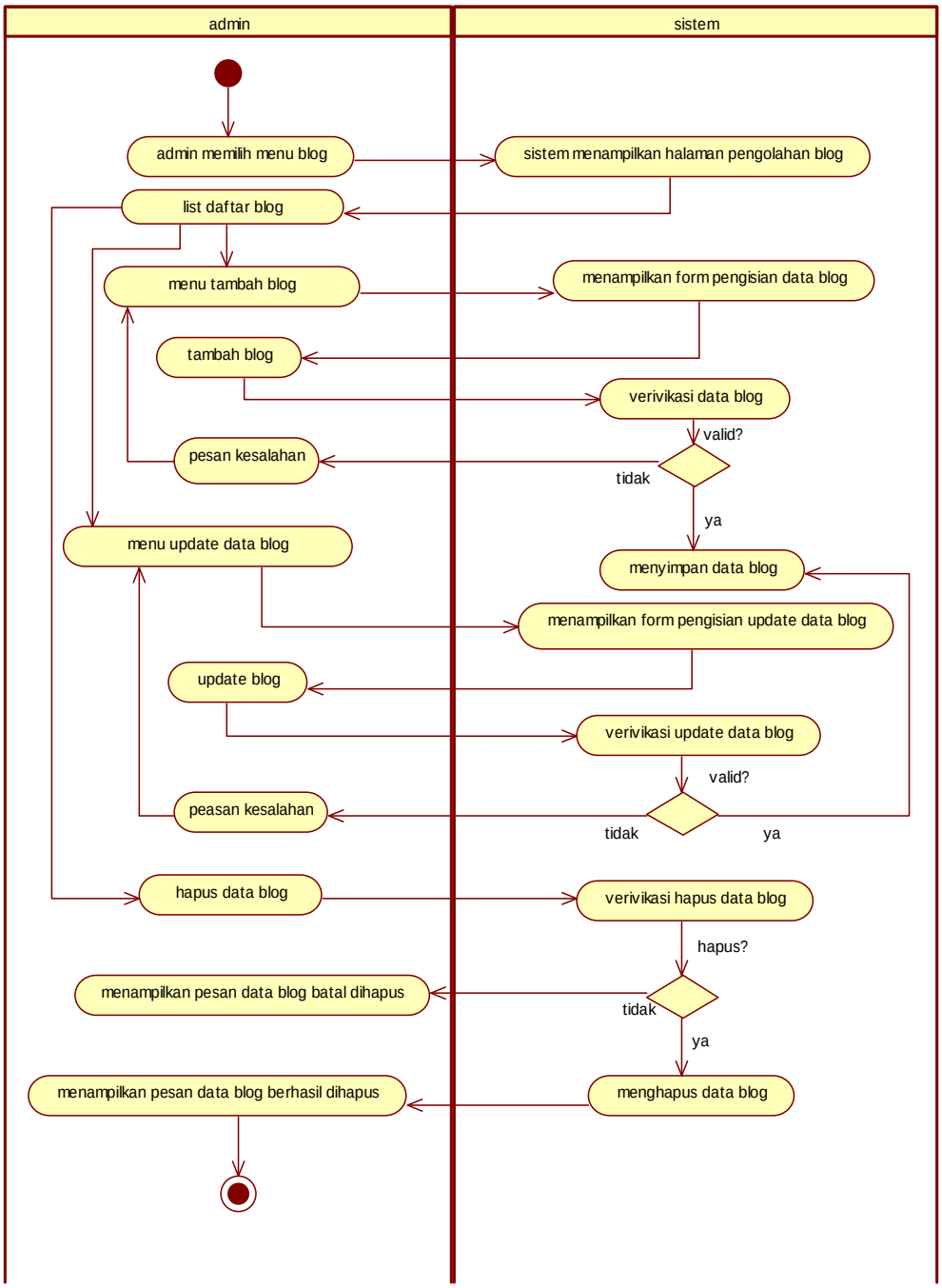
a. Activity Diagram Login

Diagram aktifitas untuk proses *Login Admin* digambarkan pada gambar dibawah ini :



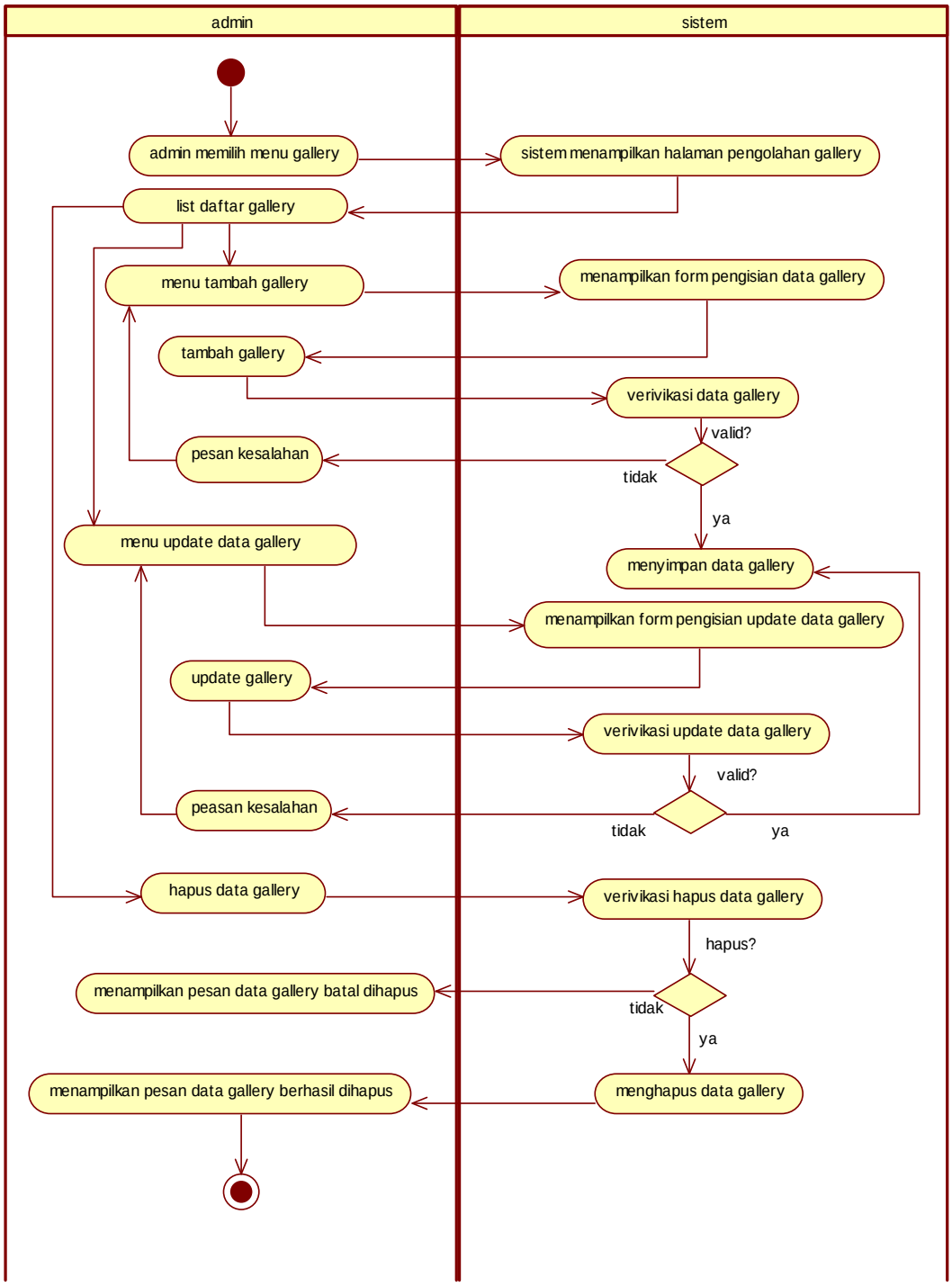
Gambar 3.10 Activity Diagram Login

b. Activity diagram manage blog



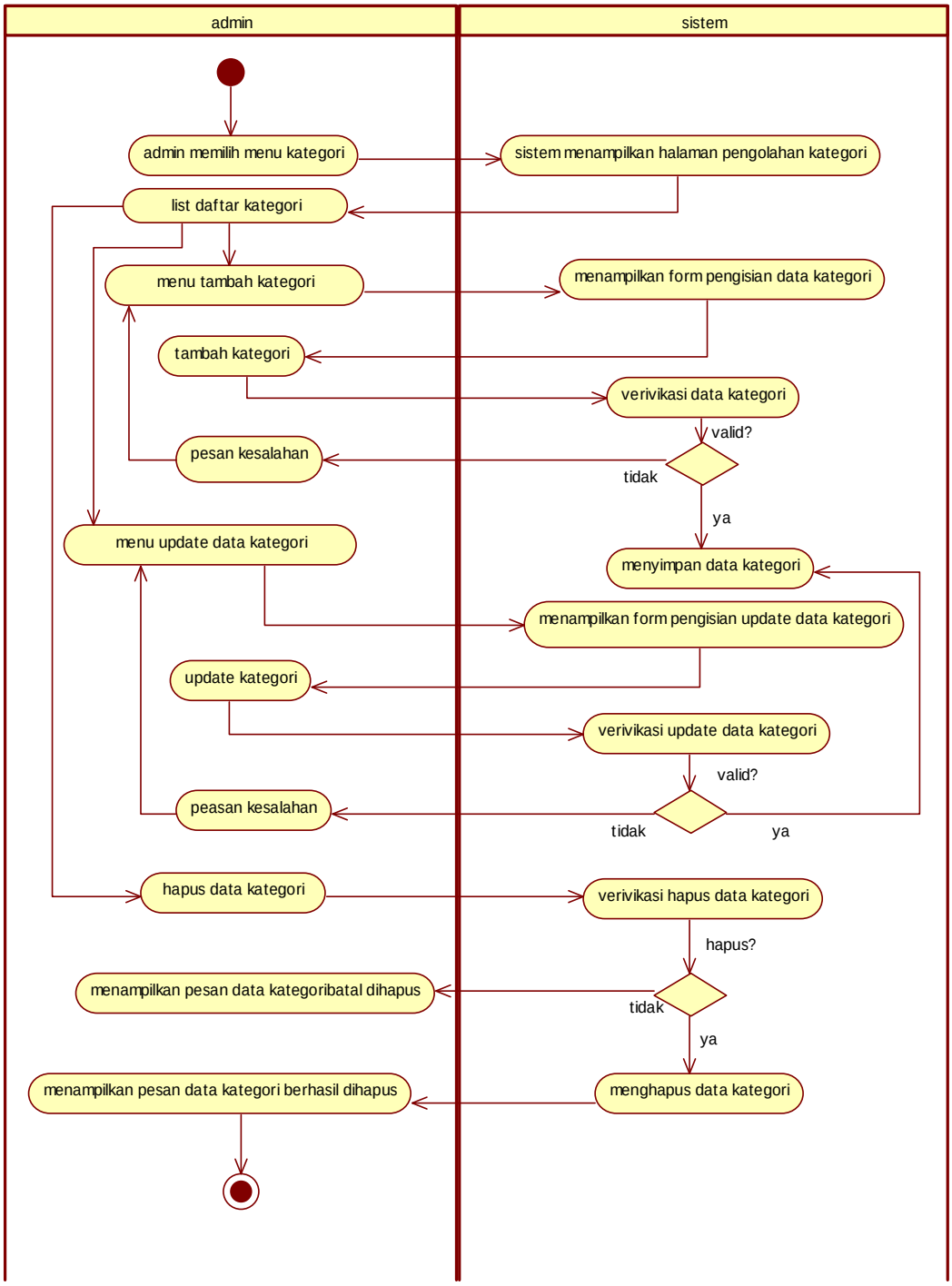
Gambar 3.11 Activity Diagram Manage Blog

c. Activity diagram manage gallery



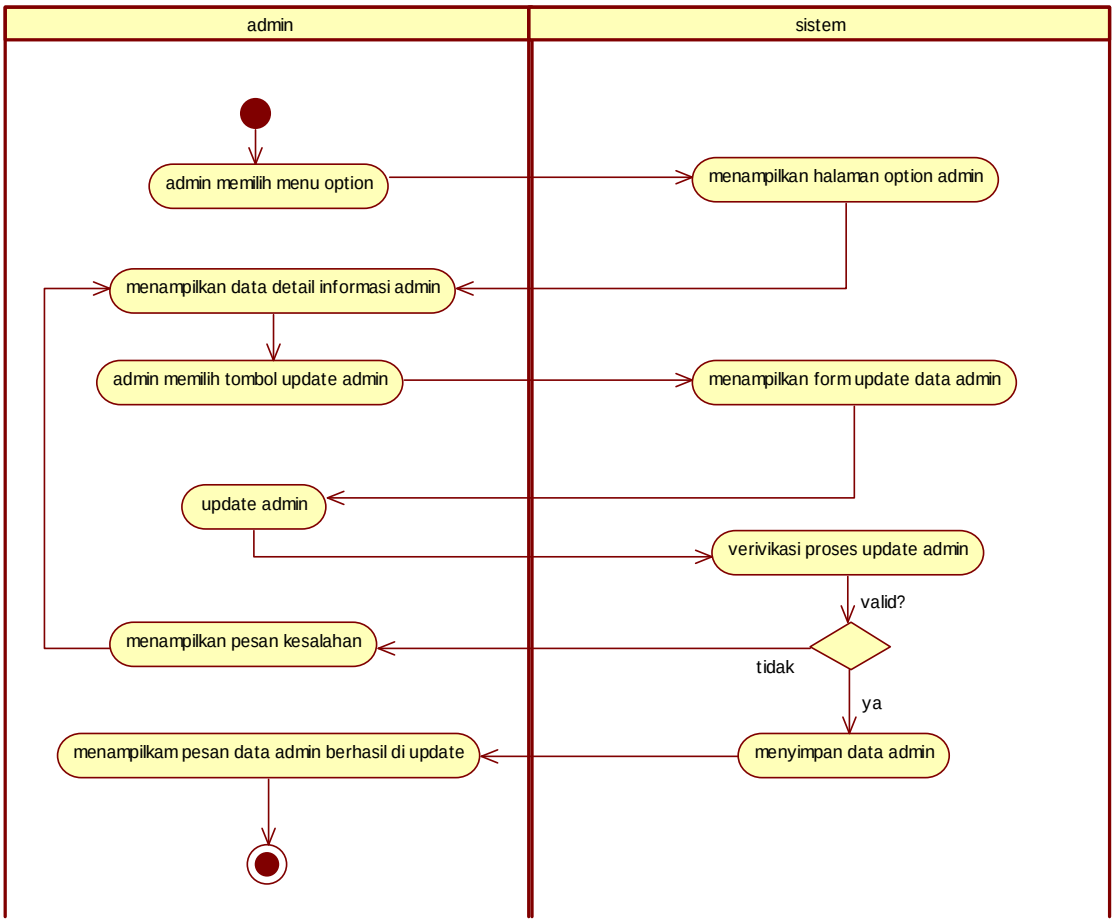
Gambar 3.12 Activity Diagram Manage Galery

d. Activity diagram manage kategori



Gambar 3.13 Activity Diagram Manage Kategori

e. Activity diagram update data admin



Gambar 3.14 Activity Diagram Informasi Admin

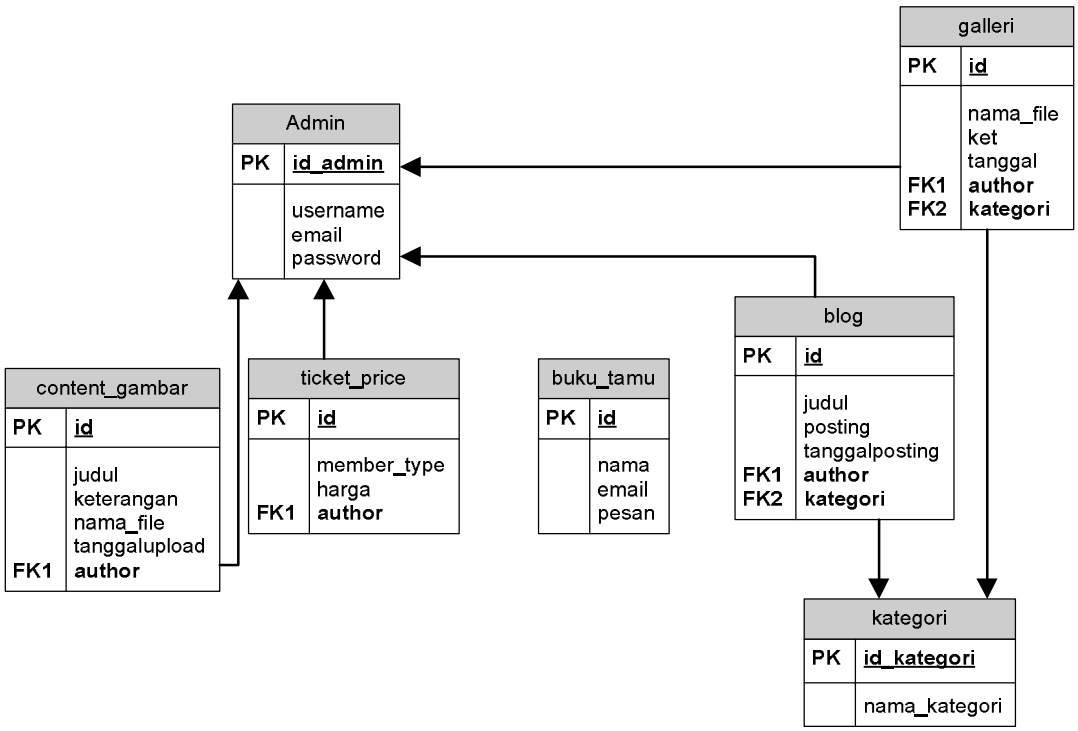
3.5 Perancangan Sistem

3.5.1 Perancangan Basis Data

Skema basis data untuk aplikasi ini dirancang berdasarkan kebutuhan data.Pada saat penggunaan aplikasi, semua data disimpan dalam satu basis data.Skema data tersebut ditunjukan pada Gambar 3.1.3 dan deskripsi dari tiap-tiap table.

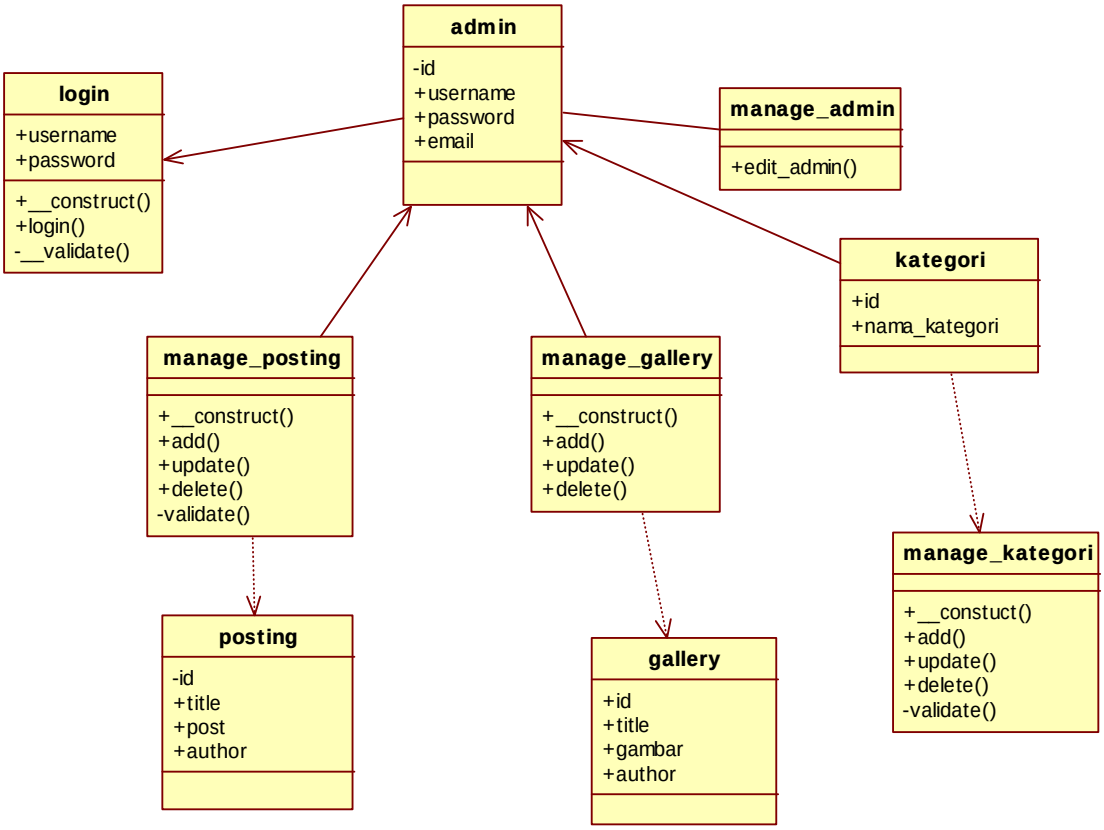
3.5.1.1 Skema Relasi

Skema basis data untuk aplikasi ini dirancang berdasarkan kebutuhan data.Pada saat penggunaan aplikasi, semua data disimpan dalam satu basis data. Skema data tersebut ditunjukan pada Gambar 3.1.3



Gambar 3.15 Skema Relasi

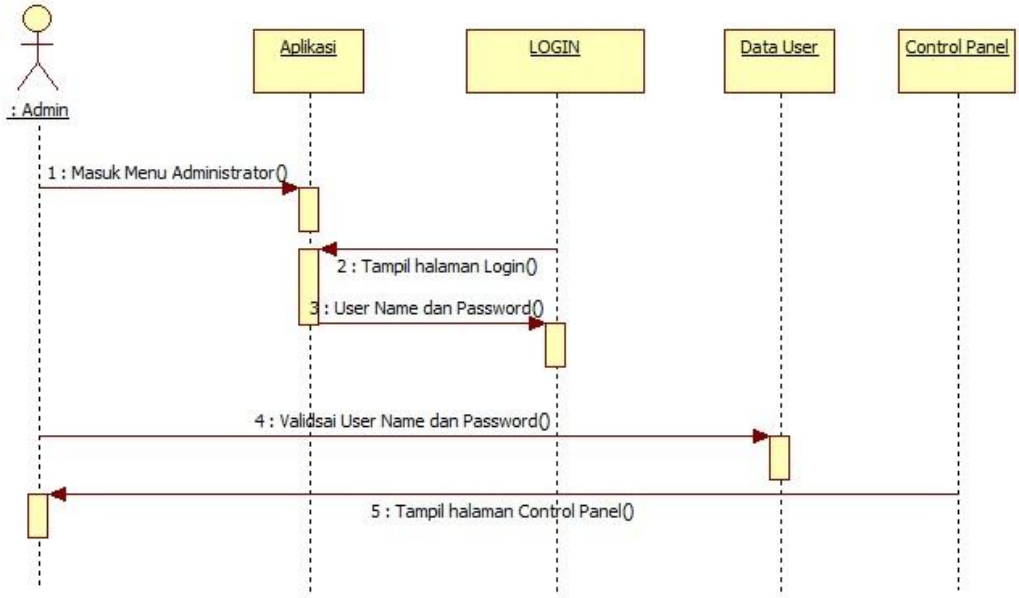
3.5.2 Class diagram



Gambar 3.16 Class Diagram

3.6 *Sequence Diagram*

3.6.1 *Sequence Diagram Login*

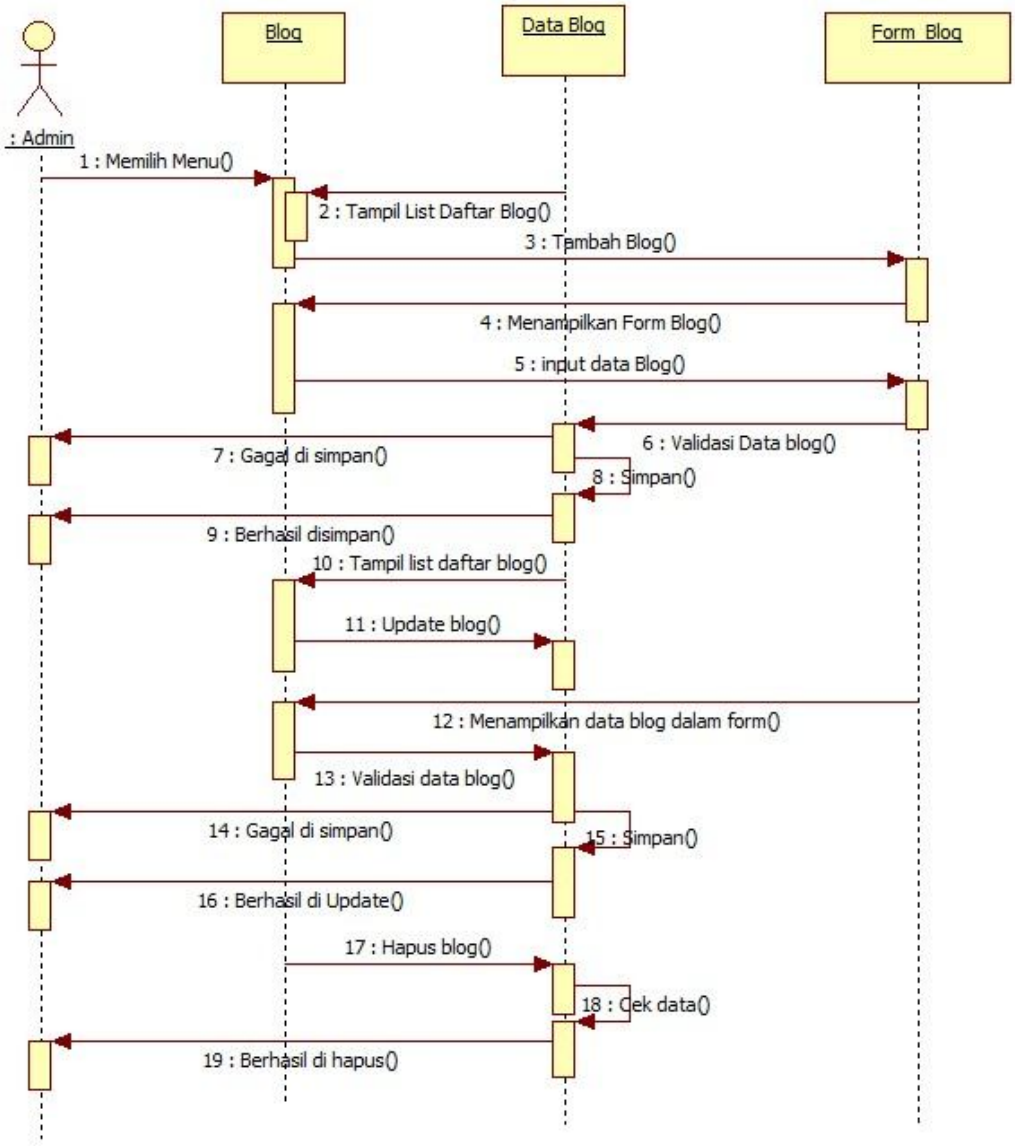


Gambar 3.17 *Sequence Diagram Login*

Keterangan :

1. Administrator masuk ke aplikasi dan memilih menu administrator.
2. Sistem menampilkan Halaman Login.
3. User memasukan Username dan Password.
4. User dan Password di validasi dengan data yang ada pada system.
5. Sistem menampilkan halaman Control Panel.

3.6.2 Sequence Diagram kelola blog



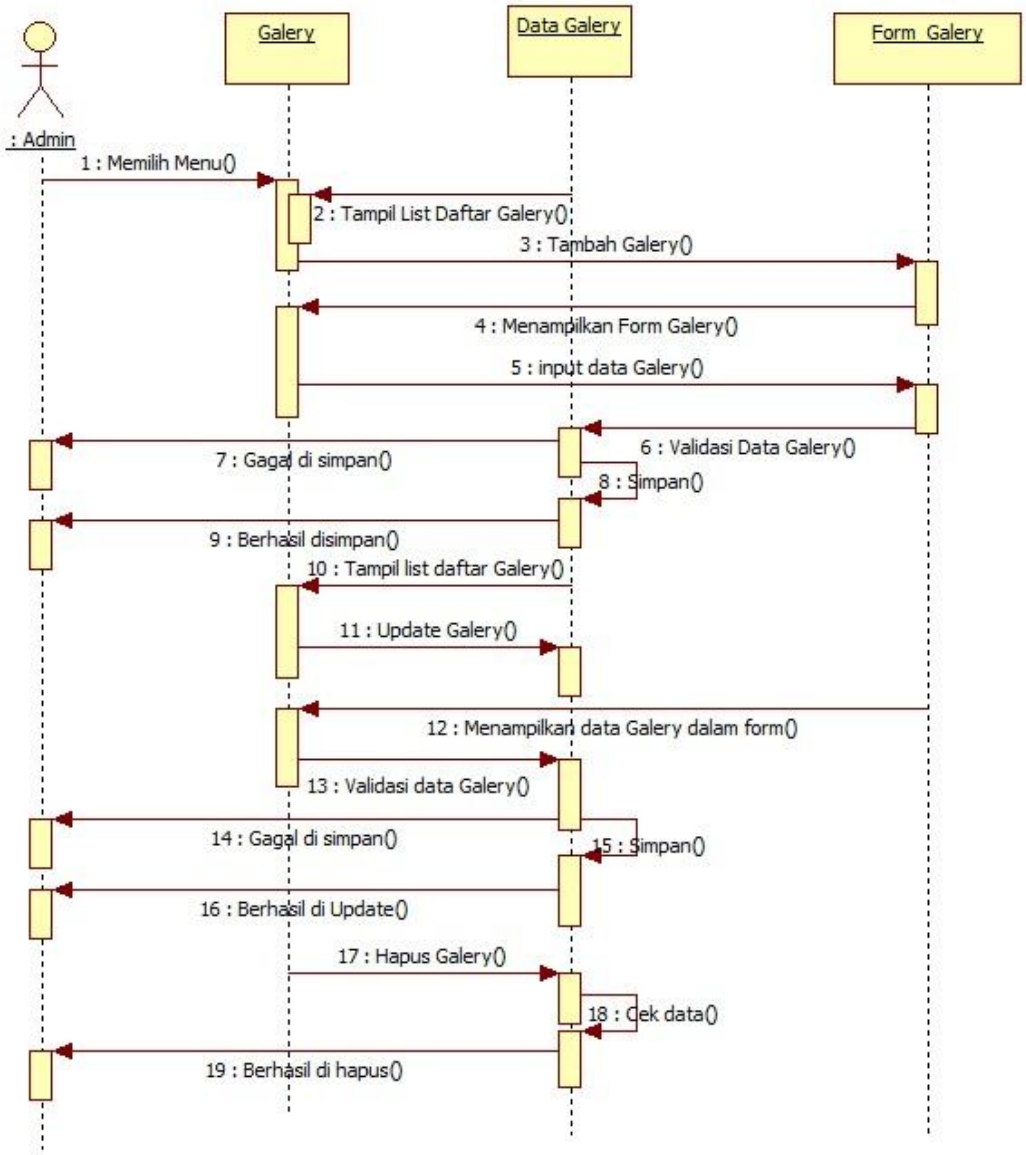
Gambar 3.18 Sequence Diagram Kelola Blog

Keterangan :

1. User Memilih menu Blog.
2. Aplikasi menampilkan daftar list blog yang sudah ada.
3. Pilih menu tambah blog untuk menambah data blog yang baru.
4. Sistem Menampilkan form inputan blog.

5. User menginputkan data blog yang baru di buat.
6. Sistem melakukan validasi terhadap data inputan baru agar tidak terjadi kesamaan.
7. Jika terdapat kesamaan maka memberikan alert kepada User.
8. Jika tidak terdapat kesamaan maka lakukan penyimpanan data.
9. Menampilkan list blog, kemudian Memilih data yang akan di update
10. Melakukan pengupdate-an terhadap data yang sebelumnya di pilih dan terlihat pada form.
11. Melakukan validasi terhadap data apakah sesuai perubahan atau tidak.
12. Jika sesuai maka simpan.
13. Jika terdapat kesalahan maka akan memberikan alert kepada user.

3.6.3 Sequence Diagram kelola data Gallery



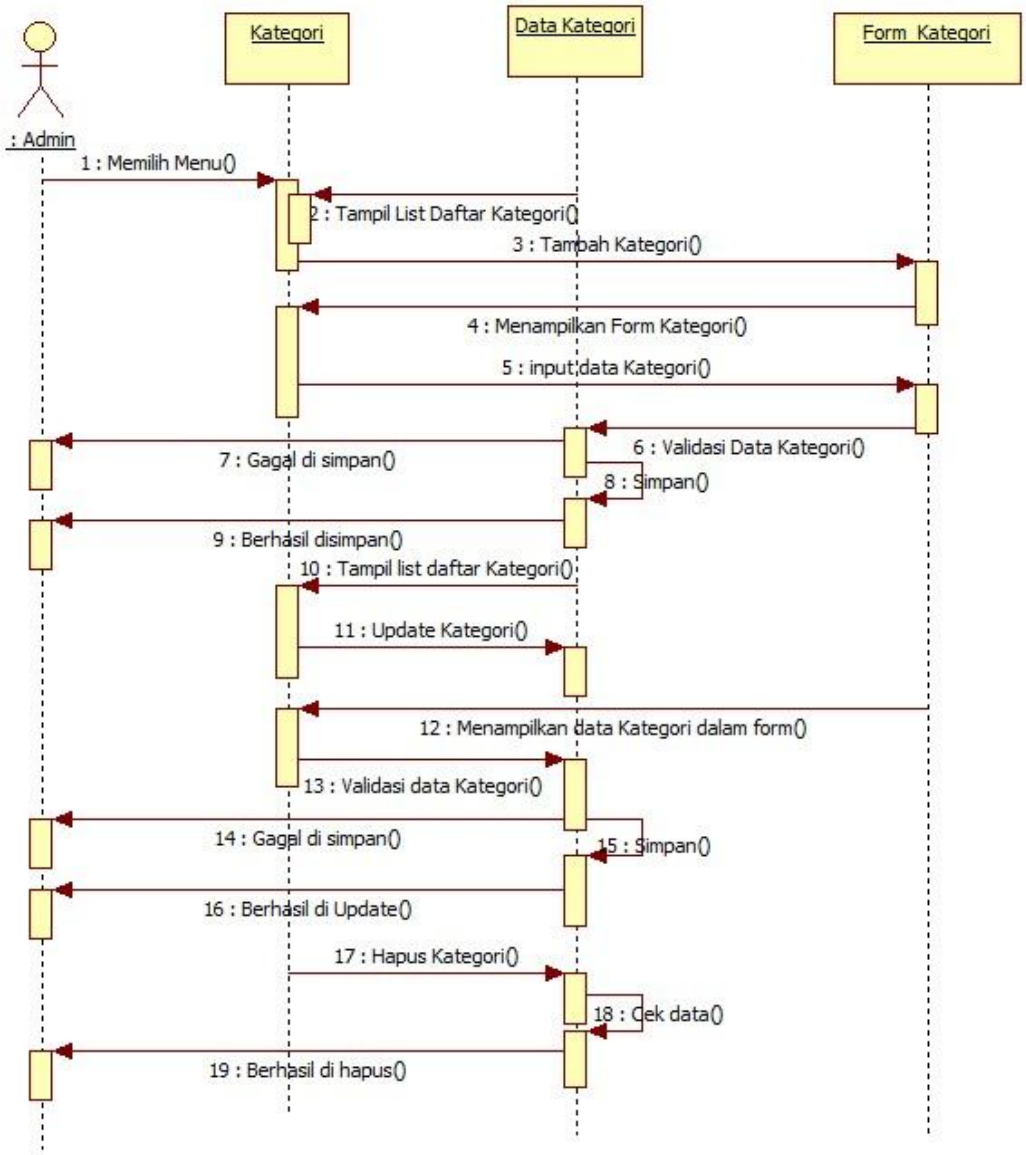
Gambar 3.19 Sequence Diagram Galery

Keterangan :

1. User Memilih menu Galery.
2. Aplikasi menampilkan daftar list galery yang sudah ada.
3. Pilih menu tambah galery untuk menambah data galery yang baru.

4. Sistem Menampilkan form inputan galery.
5. User menginputkan data galery yang baru di buat.
6. Sistem melakukan validasi terhadap data inputan baru agar tidak terjadi kesamaan.
7. Jika terdapat kesamaan maka memberikan alert kepada User.
8. Jika tidak terdapat kesamaan maka lakukan penyimpanan data.
9. Menampilkan list galery, kemudian Memilih data yang akan di update
10. Melakukan pengupdate-an terhadap data yang sebelumnya di pilih dan terlihat pada form.
11. Melakukan validasi terhadap data apakah sesuai perubahan atau tidak.
12. Jika sesuai maka simpan.
13. Jika terdapat kesalahan maka akan memberikan alert kepada user.

3.6.4 Sequence Diagram Kelola Kategori



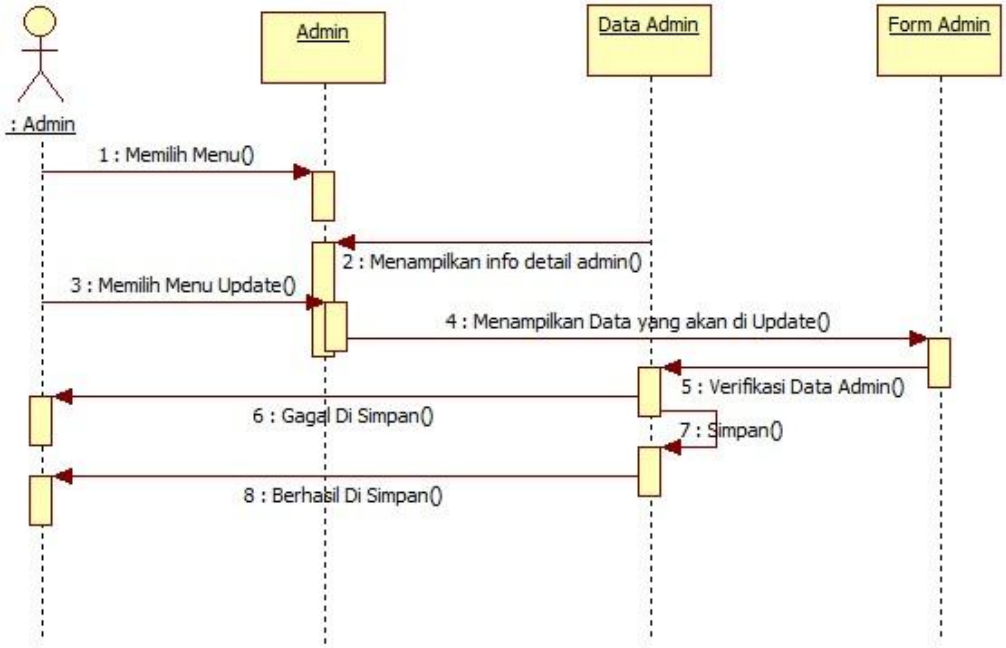
Gambar 3.20 Sequence Diagram Kategori

Keterangan :

1. User Memilih menu Kategori.
2. Aplikasi menampilkan daftar list kategori yang sudah ada.
3. Pilih menu tambah galery untuk menambah data kategori yang baru.

4. Sistem Menampilkan form inputan kategori.
5. User menginputkan data kategori yang baru di buat.
6. Sistem melakukan validasi terhadap data inputan baru agar tidak terjadi kesamaan.
7. Jika terdapat kesamaan maka memberikan alert kepada User.
8. Jika tidak terdapat kesamaan maka lakukan penyimpanan data.
9. Menampilkan list kategori, kemudian Memilih data yang akan di update
10. Melakukan pengupdate-an terhadap data yang sebelumnya di pilih dan terlihat pada form.
11. Melakukan validasi terhadap data apakah sesuai perubahan atau tidak.
12. Jika sesuai maka simpan.
13. Jika terdapat kesalahan maka akan memberikan alert kepada user.

3.6.5 *Sequence Diagram Update Data Admin*



Gambar 3.21 Sequence Diagram Update data Admin

Keterangan :

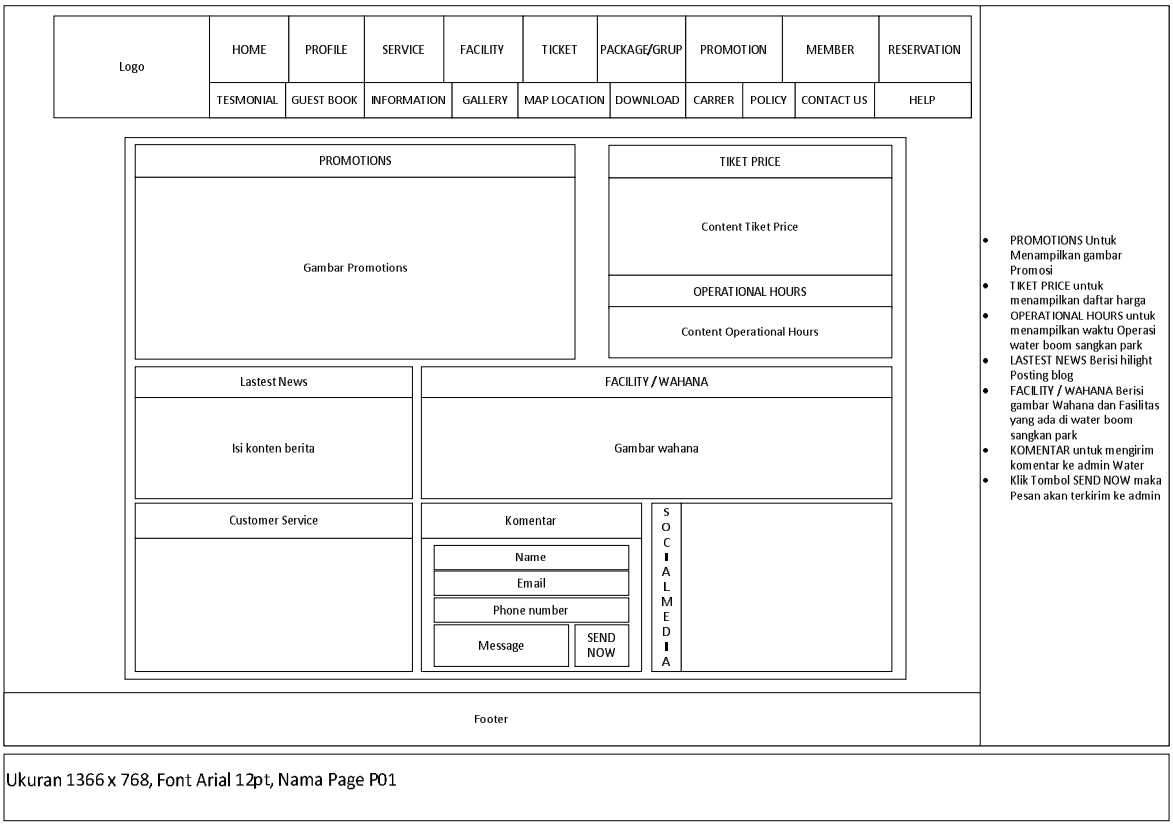
1. Memilih Menu Admin
2. Sistem menampilkan Info detai mengenai admin
3. Memilih Menu update admin.
4. Menampilkan data yang akan di update kedalam form

5. Melakukan perubahan.
6. Verifikasi data yang sudah di update dengan data yang tersedia.
7. Jika terdapat kesalahan maka akan menampilkan pesan kesalahan.
8. Jika Berhasil di simpan maka akan menapilkan pesan data berhasil di simpan.

3.7 Perancangan Antar Muka

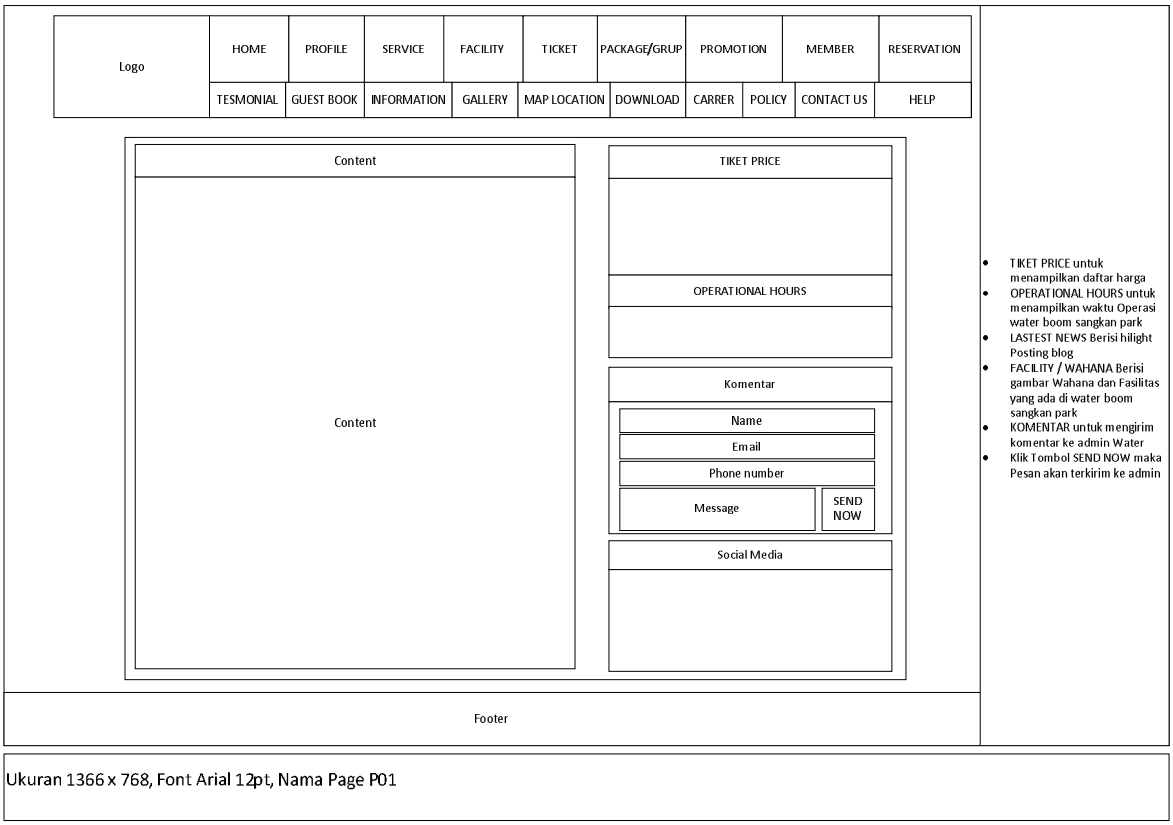
Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suau program aplikasiyang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai saranaberdialog antara program dengan user. Sistem yang akan dibangun diharapkanmenyediakan interface yang mudah dipahami dan digunakan oleh user.

3.7.1 Antar Muka Halaman Awal *(Home Page)*



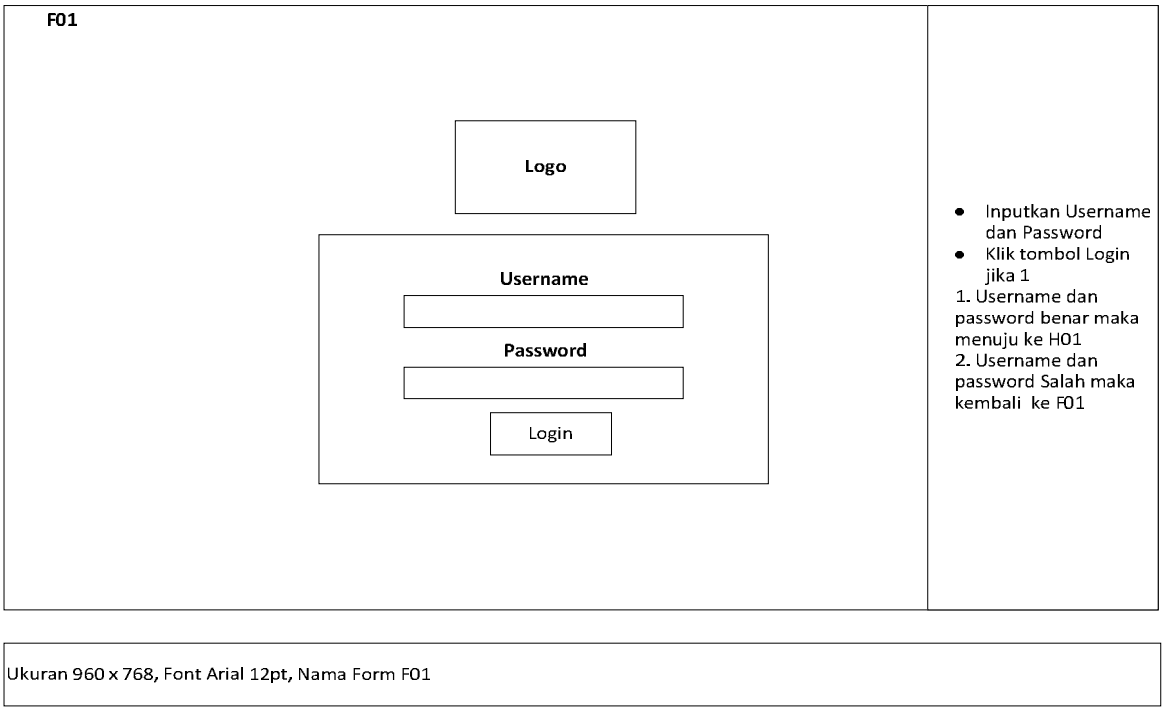
Gambar 3.22 Halaman Home Page

3.7.2 Antar Muka Halaman *Inner Page*



Gambar 3.23 Halaman Inner Page

3.7.3 Antar Muka Halaman Login Admin



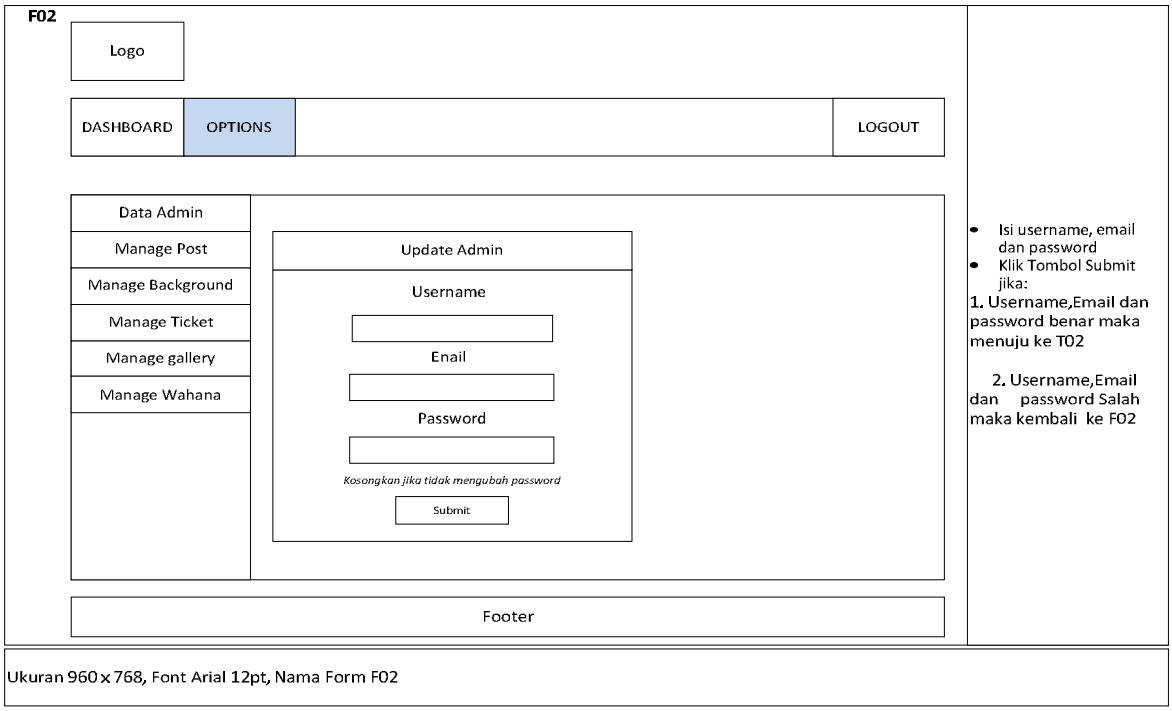
Gambar 3.24 Halaman Login Admin

3.7.4 Antar Muka Halaman View Data Admin



Gambar 3.25 Halaman View data Admin

3.7.5 Antar Muka Update Data Admin



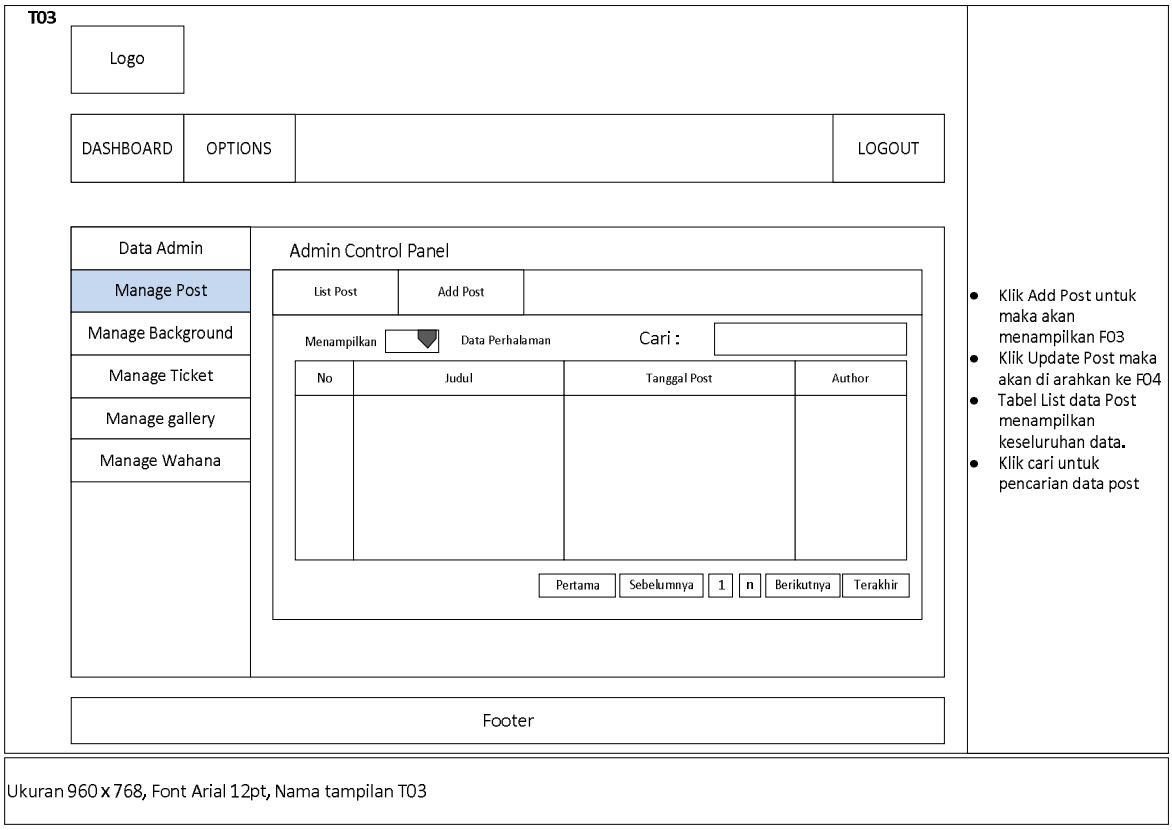
Gambar 3.26 Halaman Update Data Admin

3.7.6 Antar Muka Setelah Login Admin



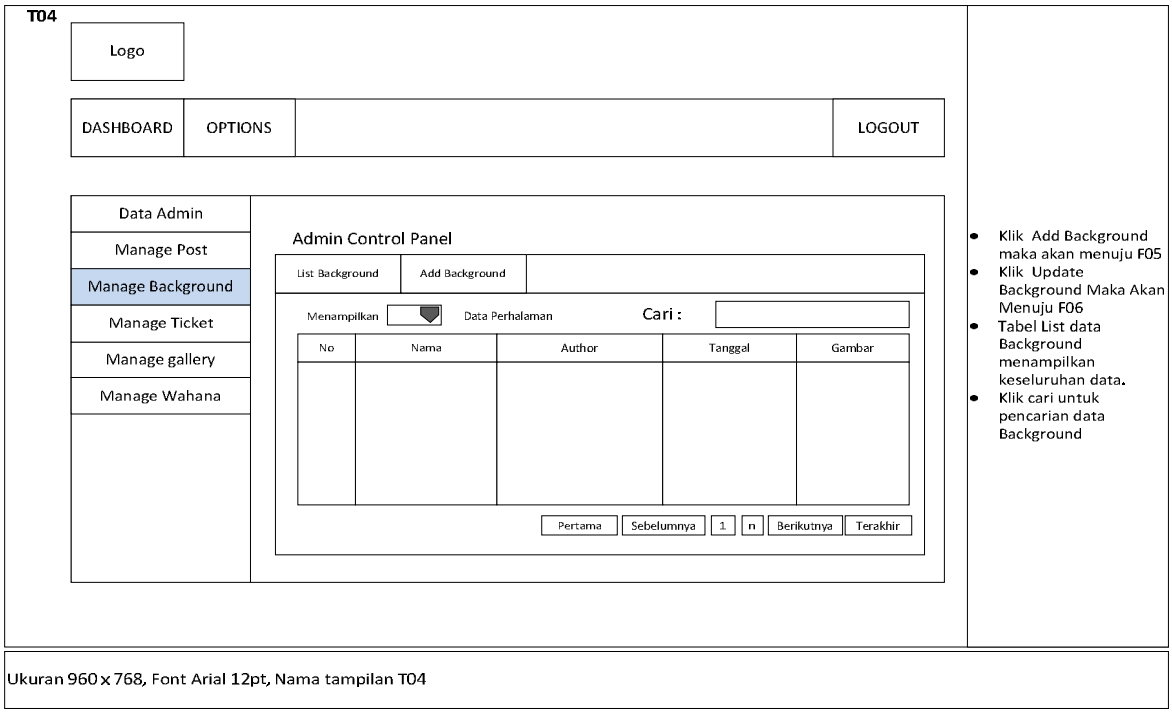
Gambar 3.27 Halaman Home Admin

3.7.7 Antar Muka Manage Blog



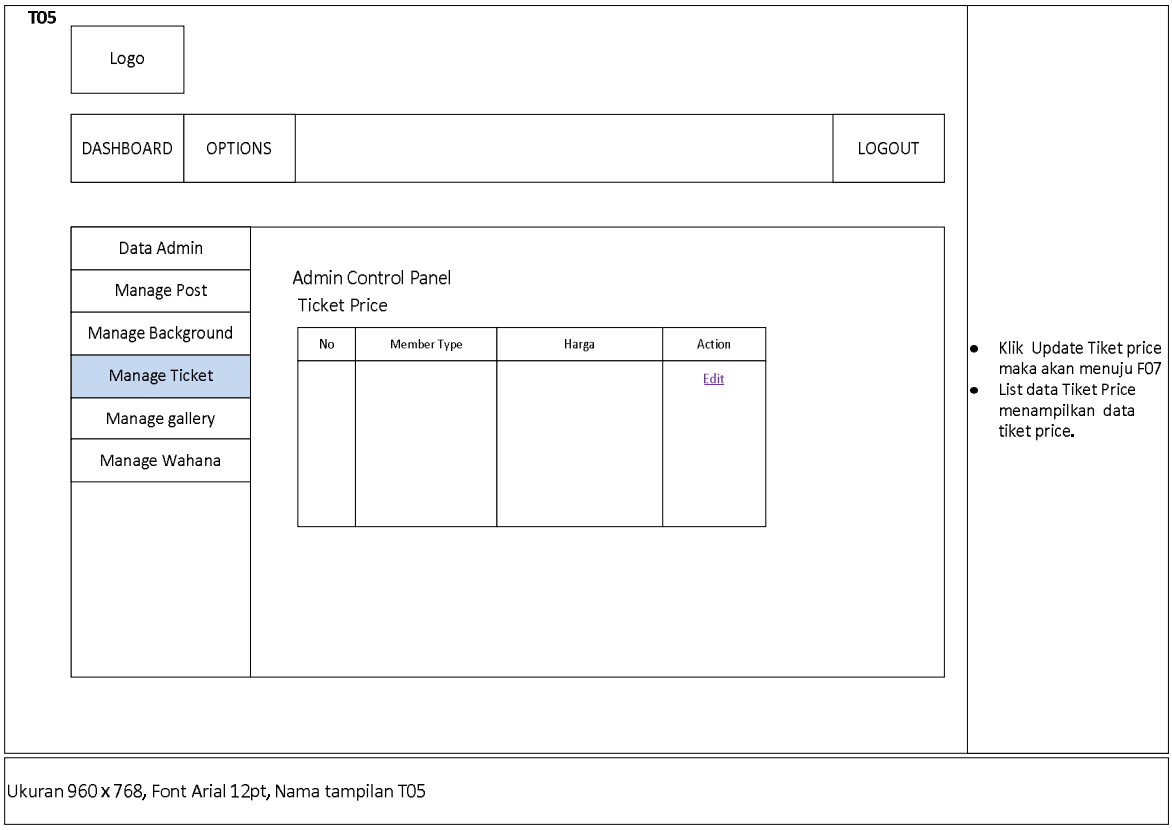
Gambar 3.28 Halaman Manage Blog

3.7.8 Antar Muka Manage Background Slider



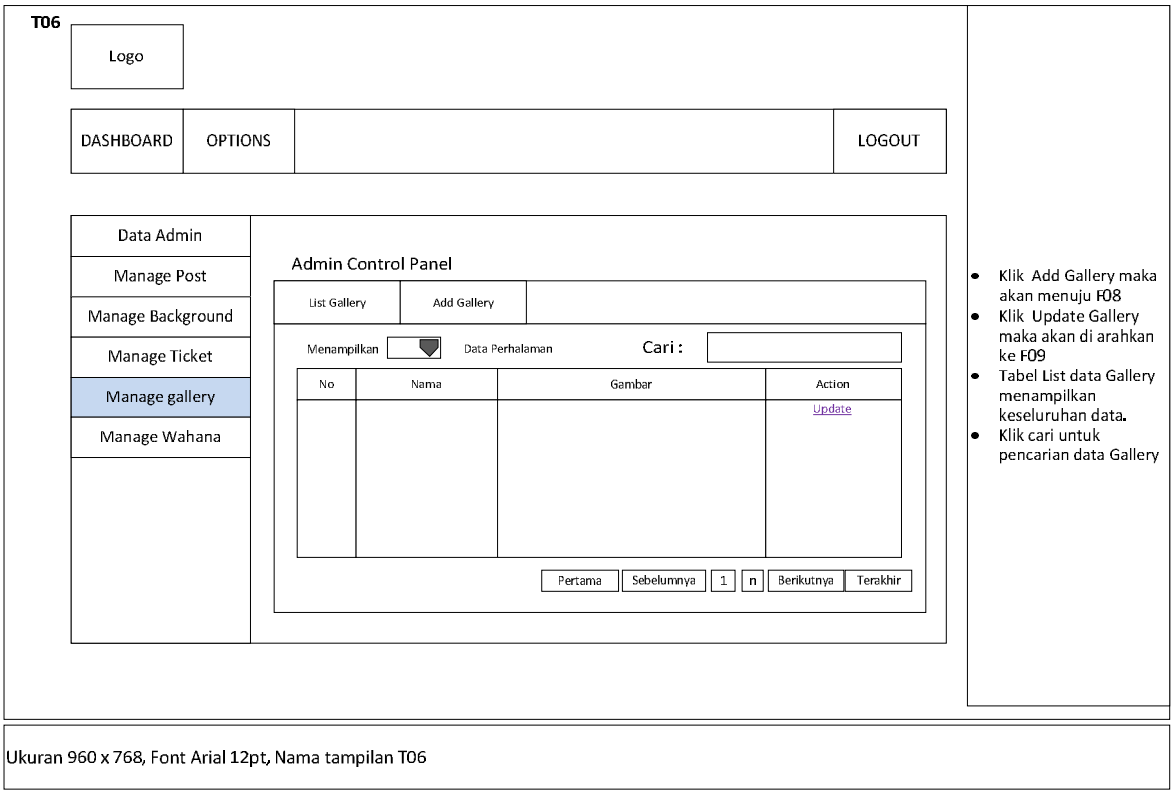
Gambar 3.29 Halaman manage background slider

3.7.9 Antar Muka Manage Tiket Price



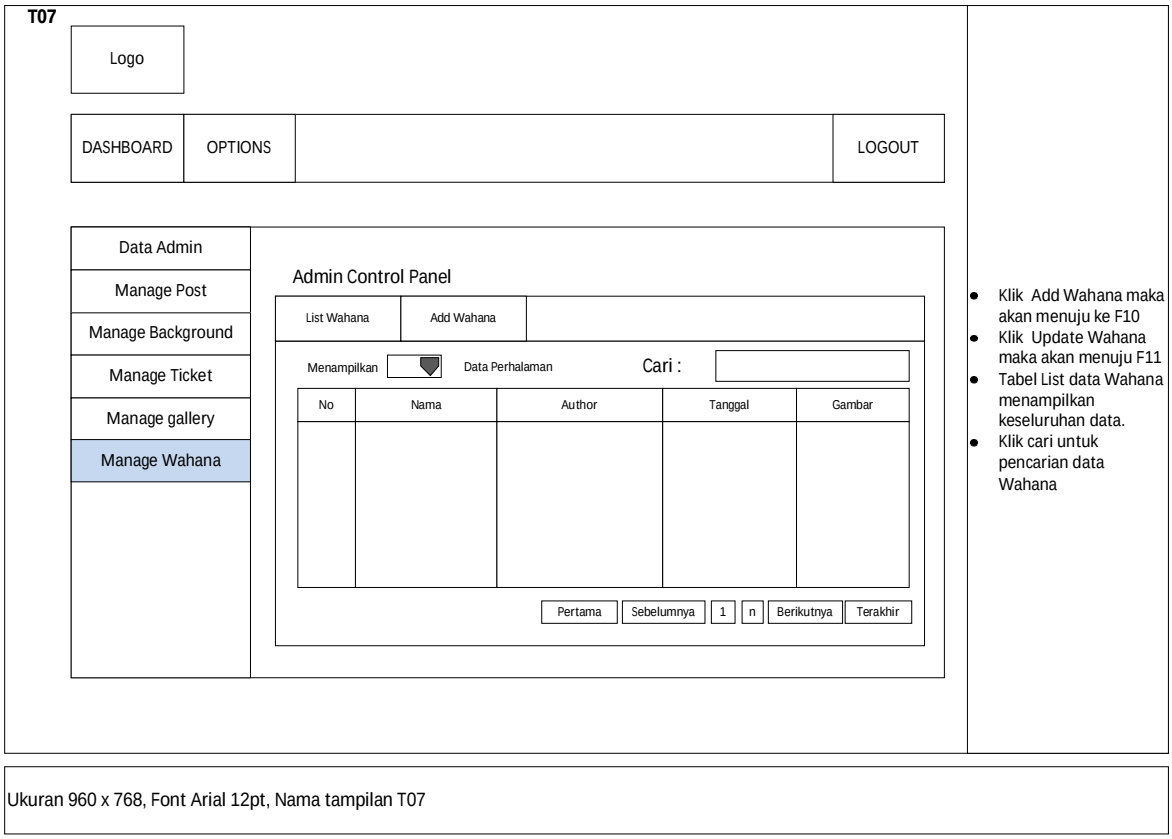
Gambar 3.30 Halaman Manage Tiket Price

3.7.10 Antar Muka Manage Gallery



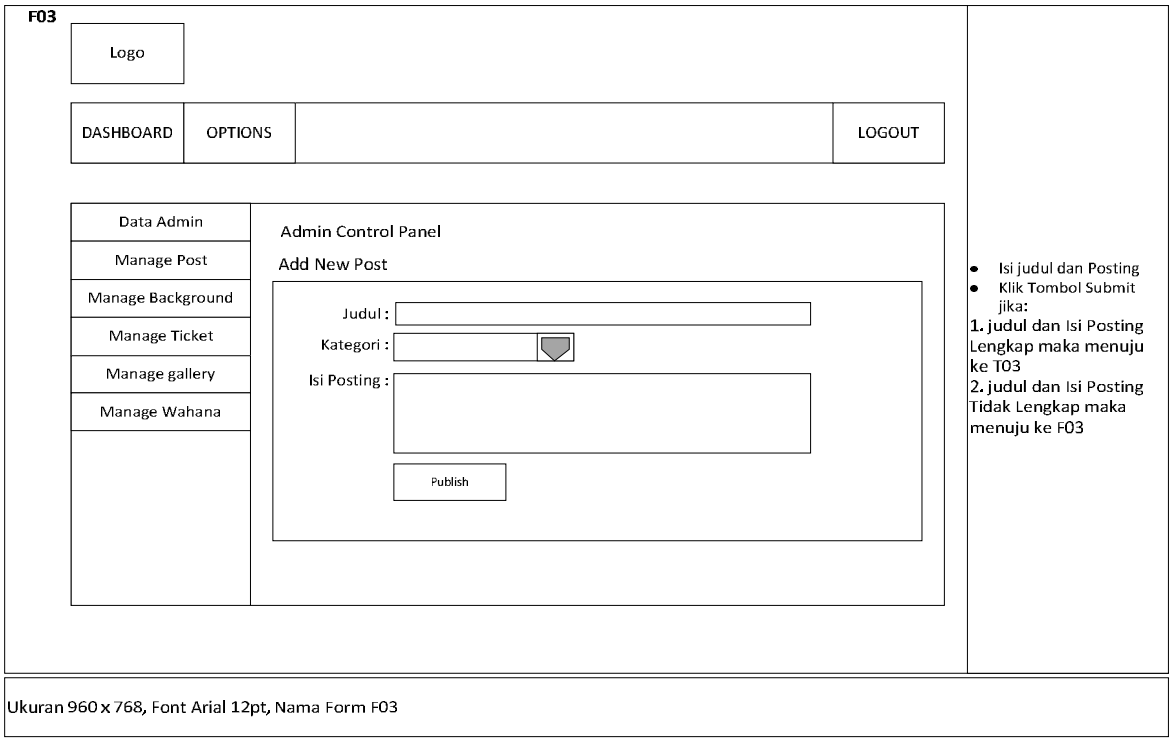
Gambar 3.31 Halaman Manage Gallery

3.7.11 Antar Muka Manage Wahana



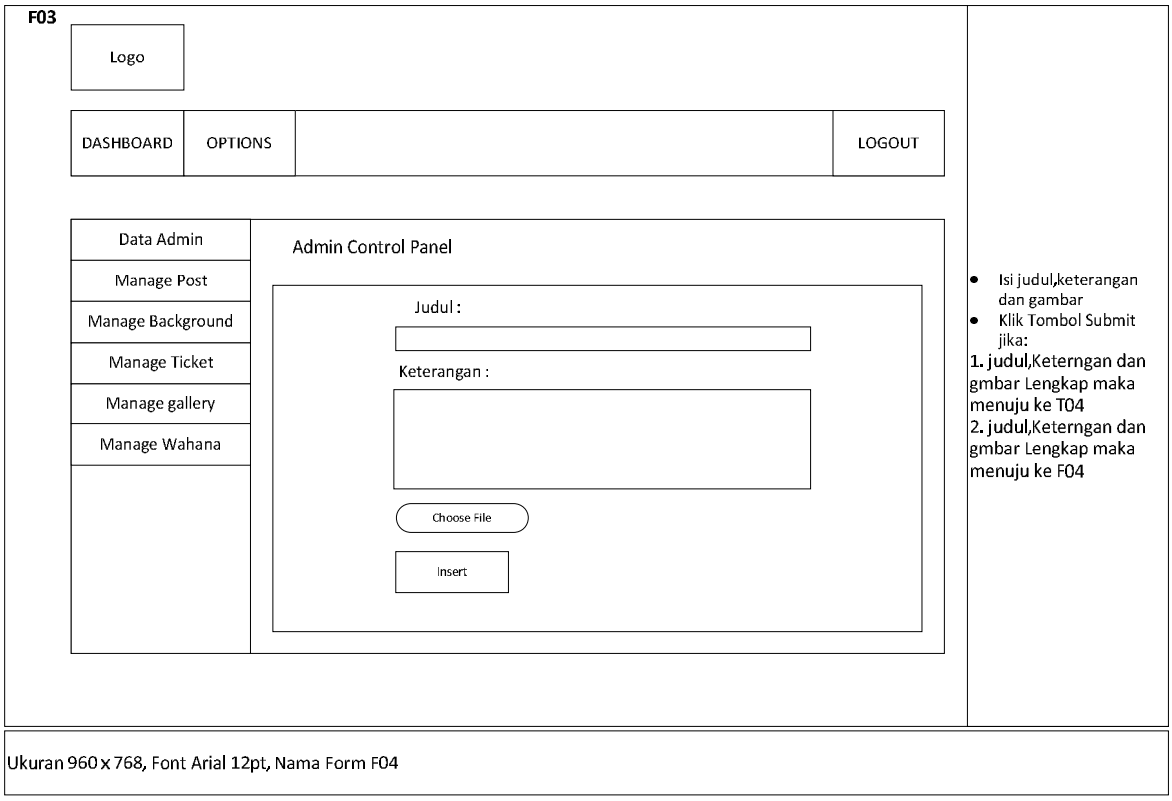
Gambar 3.32 Manage Wahana

3.7.12 Antar Muka Tambah dan Update Blog



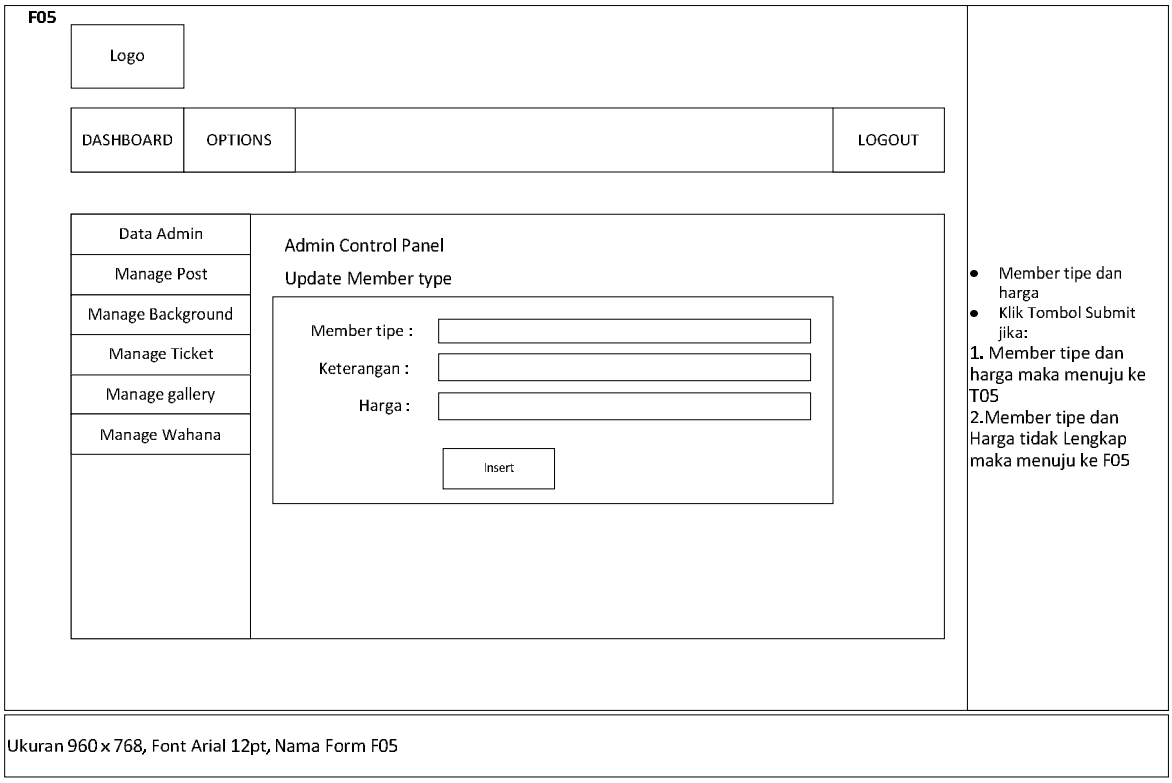
Gambar 3.33 Halaman Tambah dan Update Blog

3.7.13 Antar Muka Tambah dan Update Background Slider



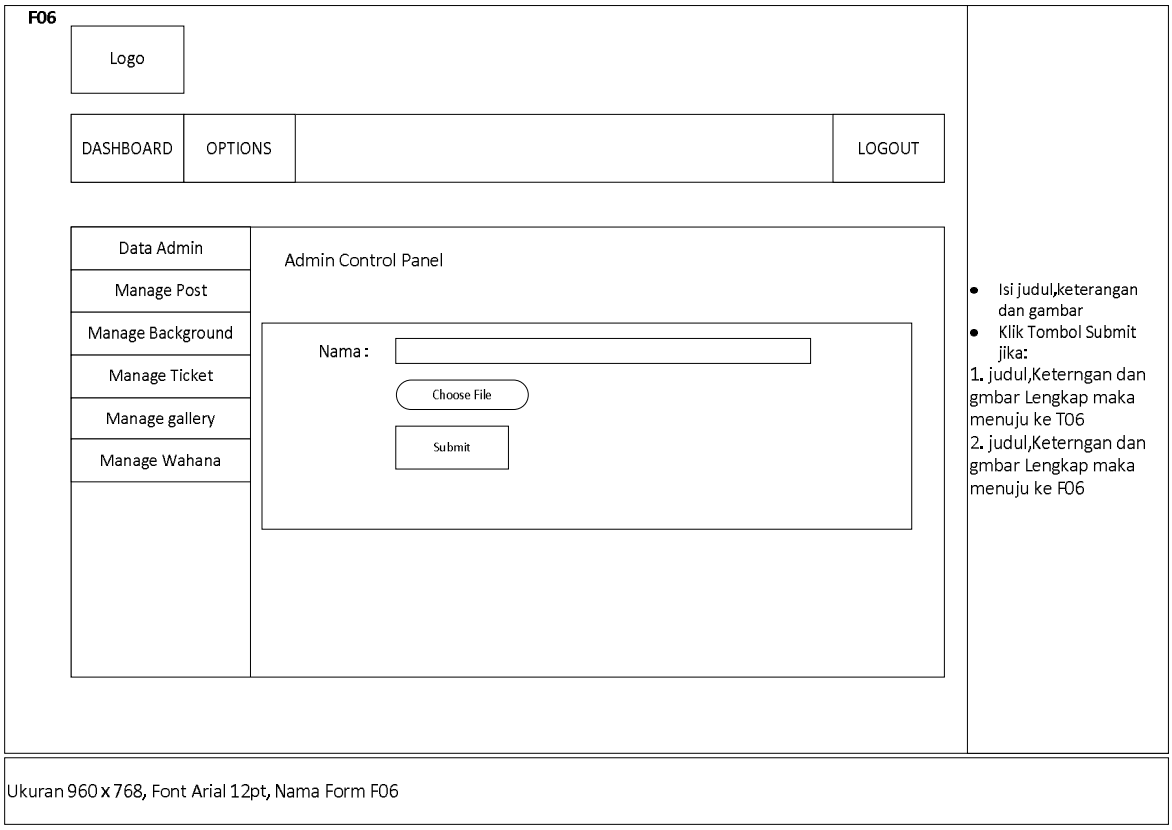
Gambar 3.34 Halaman Tambah dan Update Background Slider

3.7.14 Antar Muka Tambah dan Update Tiket Price



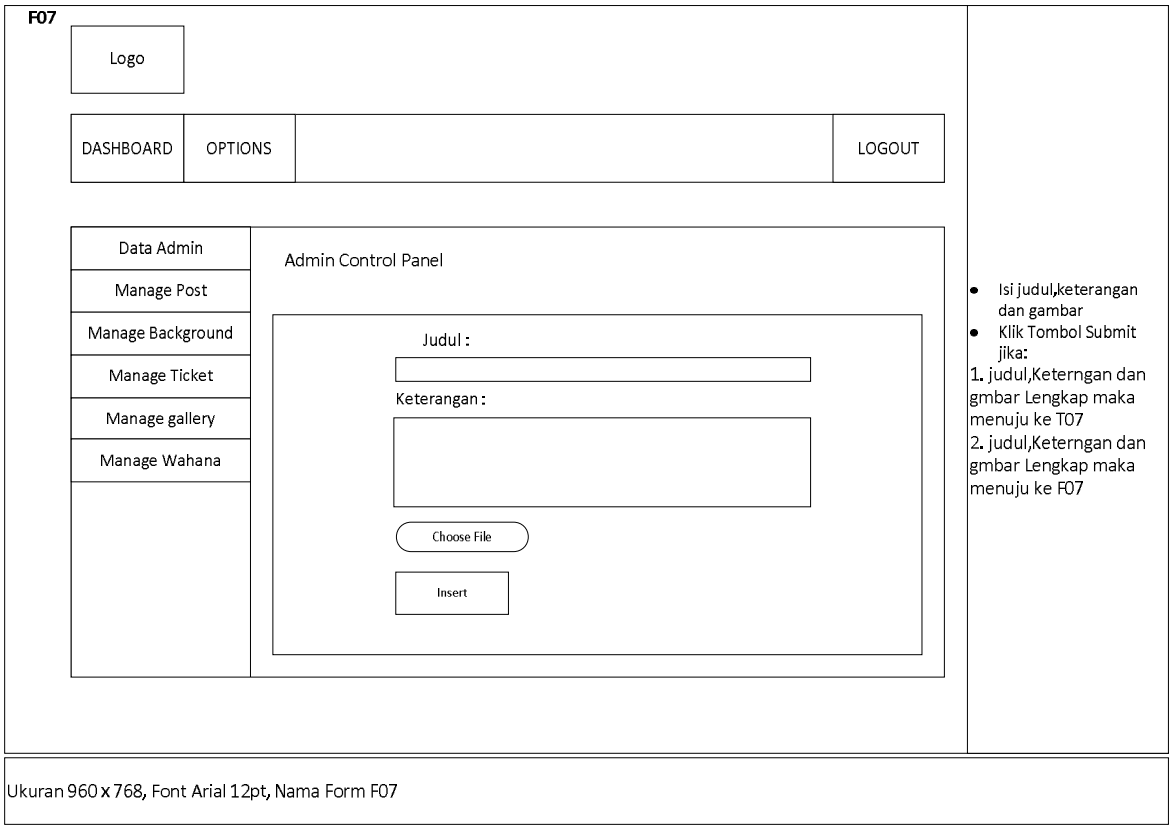
Gambar 3.35 Halaman Tambah Dan Update Tiket Price

3.7.15 Antar Muka Tambah Dan Update Gallery



Gambar 3.36 Halaman Tambah Dan Update gallery

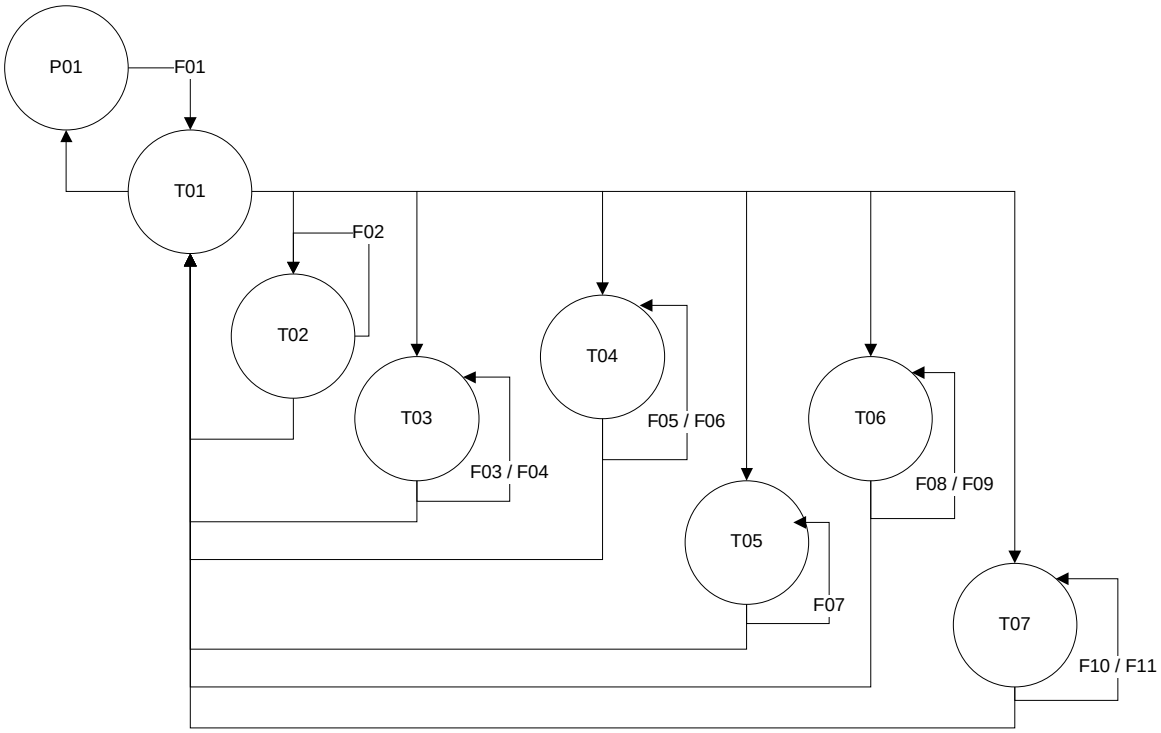
3.7.16 Antar Muka Tambah Dan Update Wahana



Gambar 3.37 Halaman Tambah Dan Update Wahana

3.7.16.1 Jaringan Semantik

Jaringan Semantik merupakan gambaran pengetahuan grafis yang menunjukkan hubungan antar berbagai objek. Jaringan semantik terdiri dari lingkaran-lingkaran yang menunjukkan objek dan informasi tentang objek-objek tertentu.



Gambar 3.38 Jaringan Semantik