

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan suatu analisis yang terdiri dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam suatu komponen dengan maksud untuk mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan teori perbaikannya. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui mekanisme aplikasi, proses-proses yang terlibat dalam aplikasi serta hubungan-hubungan proses. Ada 3 (tiga) komponen atau perangkat yang dibutuhkan untuk membantu kinerja sistem agar tujuan dari sistem ini dapat tercapai. Perangkat tersebut adalah perangkat keras (*hardware*) berupa komputer, perangkat lunak (*software*) berupa program dan perangkat manusia (*brainware*), yakni manusia. Hasil dari sistem ini adalah sebuah aplikasi SIG lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai berbasis *web* yang dapat dijadikan sarana promosi dan informasi pariwisata di Kabupaten Manggarai.

3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis yang dilakukan terhadap kebutuhan sistem adalah untuk mengetahui sarana dan fasilitas apa saja yang dapat mendukung dan dibutuhkan oleh sistem agar dapat memenuhi dan melayani kebutuhan pengguna sistem. Fungsi utama dari aplikasi SIG lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai

berbasis *web* adalah sebagai sarana promosi dan memberikan informasi pariwisata di Kabupaten Manggarai. Tahap ini akan diidentifikasi informasi-informasi yang disediakan sistem.

3.1.2 Analisis Peran Sistem

Aplikasi SIG lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai berbasis *web* yang dibangun mempunyai peranan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi SIG lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai berbasis *web* yang dibangun dapat dijadikan sarana promosi pariwisata di Kabupaten Manggarai.
- 2) Aplikasi SIG lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai berbasis *web* yang dibangun dapat menyajikan informasi berupa tempat wisata, peta lokasi wisata, jarak antara lokasi wisata, visualisasi lokasi, deskripsi lokasi, jalan yang dilalui, berita dan kegiatan/*event* kepada wisatawan lokal dan wisatawan asing.

3.1.3 Analisis Peran Pengguna

Terdapat 2 (dua) tipe *user* dalam aplikasi SIG lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai berbasis *web* ini, yaitu:

1. Pengunjung biasa.

Pengunjung biasa hanya dapat melihat informasi dan memberi komentar pada sistem aplikasi.

2. *Admin*

Admin memiliki hak akses penuh untuk menambah dan mengelolah keseluruhan informasi yang ada didalam aplikasi.

3.2 Sistem Perangkat Pendukung

Untuk menghasilkan *output* yang baik, maka sistem harus didukung oleh sistem perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

3.2.1 Sistem Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat fisik dari sebuah sistem komputer. Umumnya terdiri dari 3 (tiga) jenis perangkat keras (*hardware*), yaitu perangkat masukan, perangkat keluaran dan perangkat pengolah. Adapun komponen perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini antara lain :

- a. *Prosesor Intel Celeron CPU B815 1.60 GHz*
- b. *Memori 4 GB*
- c. *Mouse*
- d. *Printer*

3.2.2 Sistem Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang merupakan suatu susunan instruksi yang harus diberikan kepada unit pengolah agar komputer dapat menjalankan pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki.

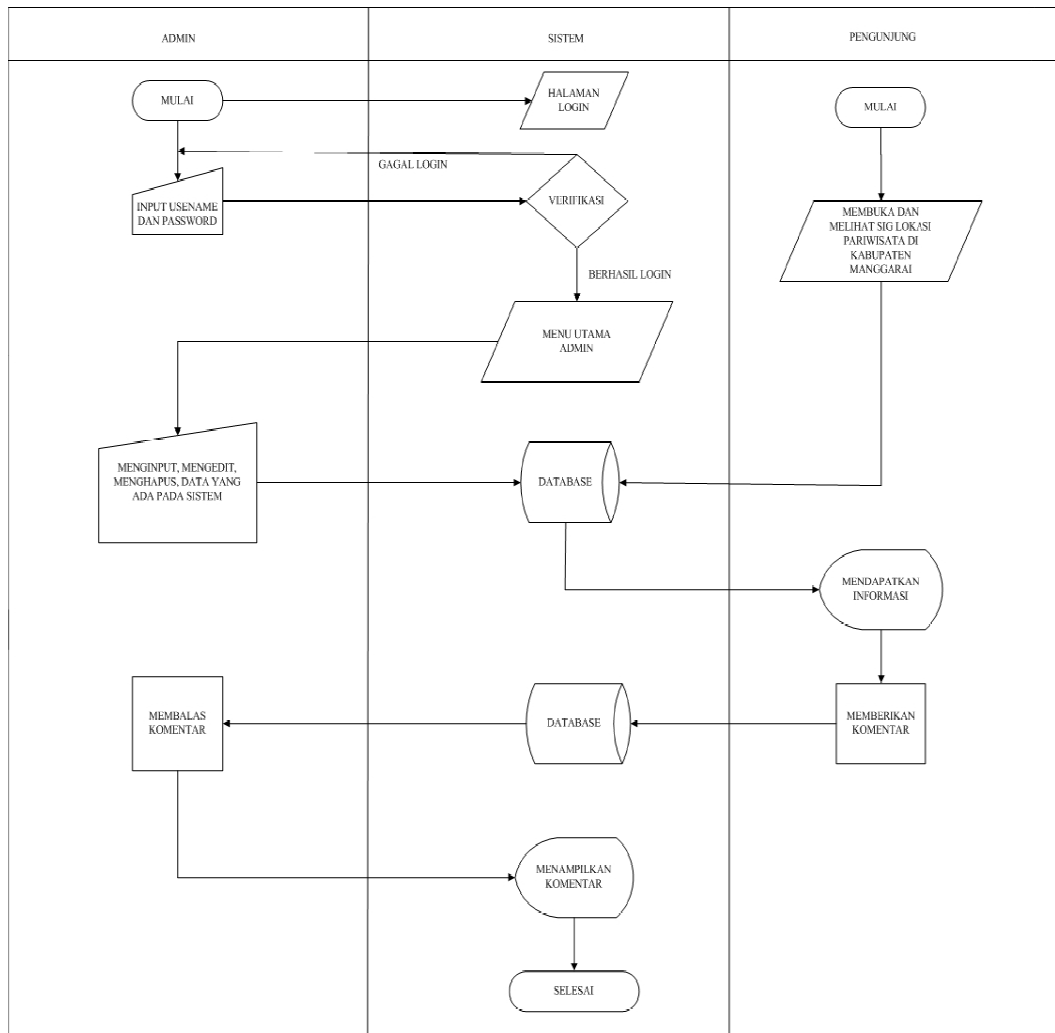
Adapun perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam perancangan sistem antara lain sebagai berikut :

- a. *Microsoft Windows 7 Ultimate*, sebagai sistem operasi pada komputer.
- b. *Microsoft Visio 2007*, sebagai aplikasi yang membantu menggambar perancangan *web*.
- c. *PHP & Javascript*, sebagai bahasa pemrograman dalam pengembangan sistem.
- d. *MySQL database*, sebagai perangkat lunak pembuatan tabel-tabel basis data.
- e. *Xampp*, sebagai *server* lokal untuk memanggil dan menjalankan *file-file PHP* di *browser*.
- f. *Google Map* sebagai *tools* penyedia layanan peta.

3.3 Perancangan Sistem

3.3.1 Flowchart system

Flowchart system dibuat untuk menunjukkan alur kerja dari suatu sistem secara umum. Dengan adanya *flowchart system*, kita juga dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada dan menganalisa kebutuhan dari sistem tersebut sebagai langkah awal dalam rancangan sistem yang akan dibentuk.



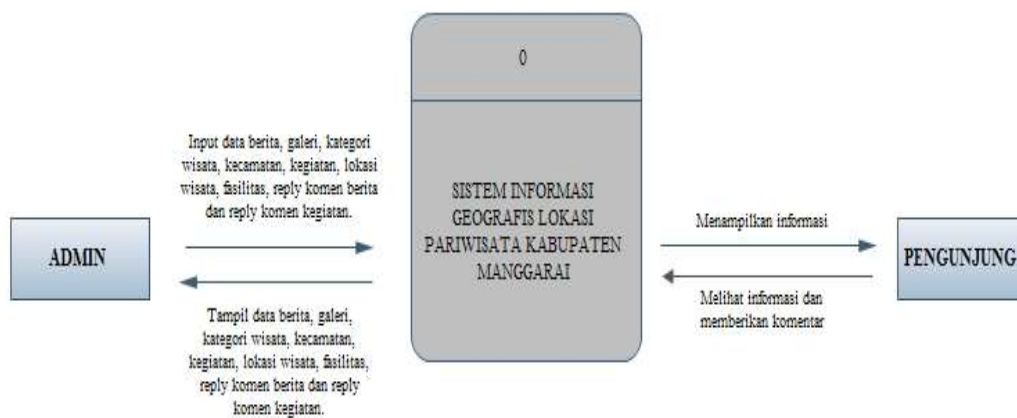
Gambar 3.1 Flowchart system

Berdasarkan *flowchart* diatas terdapat dua pengguna yaitu *admin* dan pengunjung, penginputan data akan dilakukan oleh *admin*. Sebelum melakukan pengolahan data, *admin* perlu melakukan *login* agar dapat masuk kedalam sistem pengelola data. Setelah itu *admin* dapat menginput, mengedit dan menghapus data. Data yang diinput akan disimpan ke dalam database, selanjutnya sistem memproses dan menampilkan informasi yang telah disimpan

dan dibagikan kepada pengunjung. Pengunjung dapat memberikan komentar terhadap informasi yang didapat, komentar pengunjung akan diproses ke dalam database dan akan dibalas oleh *admin*, kemudian komentar balasan akan ditampilkan pada sistem.

3.3.2 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan hubungan *input* atau *output* antara sistem dengan entitas (kesatuan luar) yang ada.



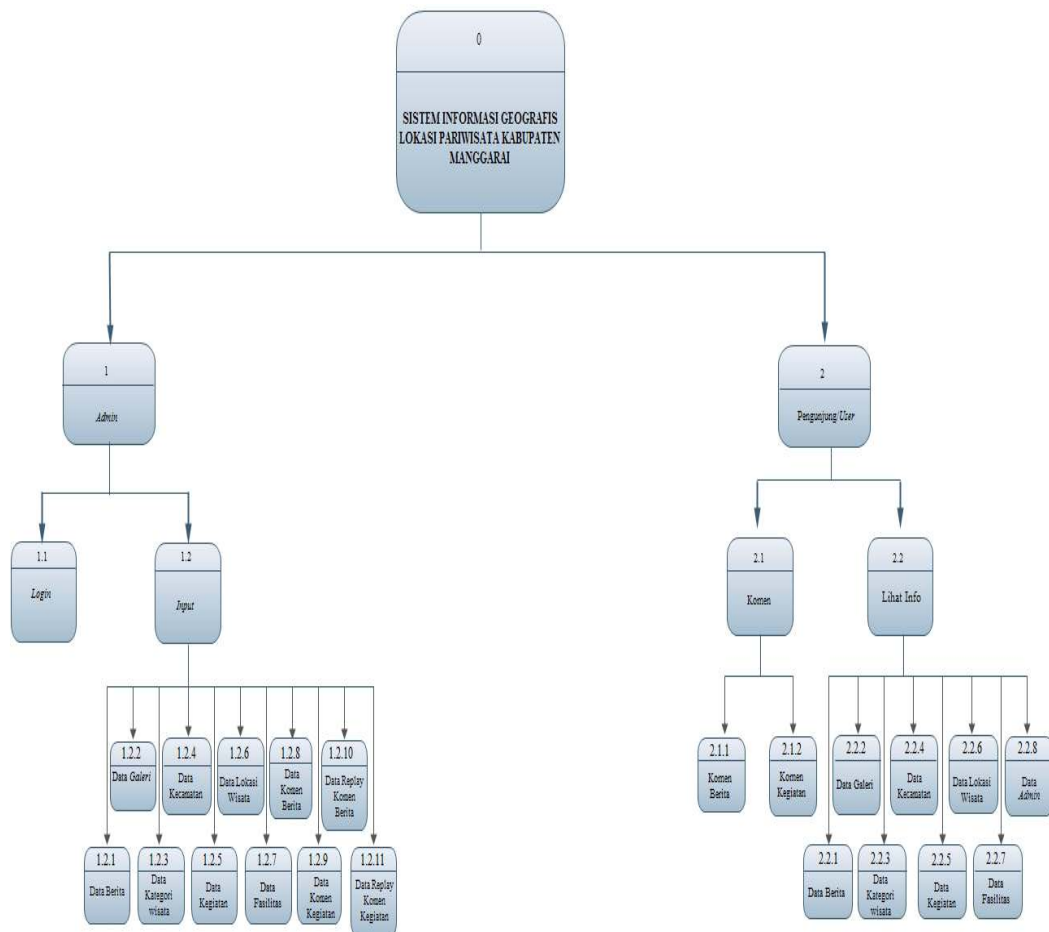
Gambar 3.2 Diagram konteks.

Berdasarkan diagram konteks di atas, *admin* akan melakukan pengolahan data pada SIG lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai seperti *input* data berita, galeri, kegiatan, lokasi wisata, fasilitas, *reply* komen berita, dan *reply* komen kegiatan. *Admin* mempunyai akses penuh dalam mengolah data sistem seperti mengolah master data dan administrator. Kemudian data-data tersebut di

proses dalam sistem dan *output* yang dihasilkan berupa informasi-informasi yang akan ditampilkan kepada pengunjung.

3.3.3 Diagram Berjenjang

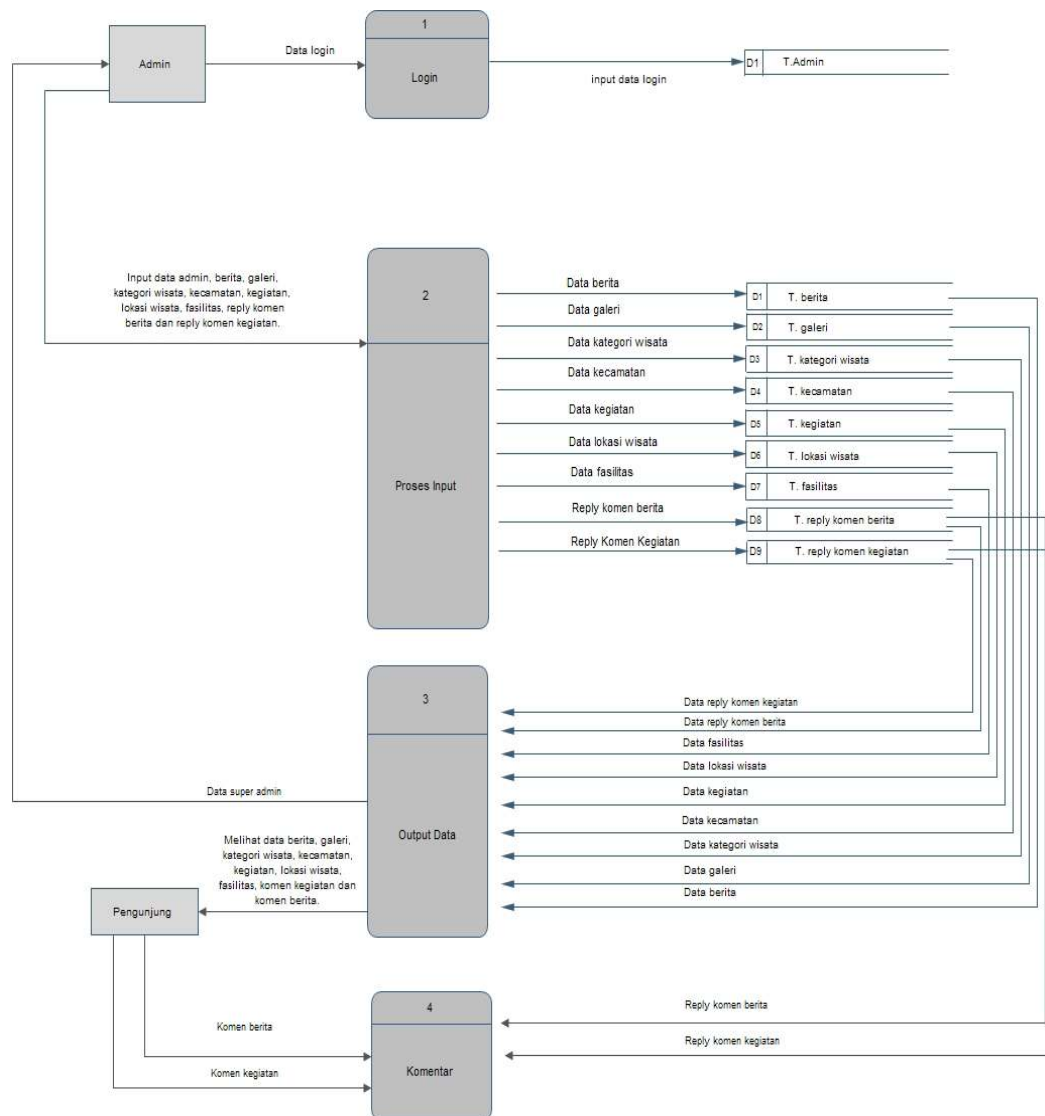
Diagram Berjenjang merupakan alat dokumentasi program yang dikembangkan dan digunakan sebagai alat bantu untuk merancang dan mendokumentasikan siklus pengembangan aplikasi.



Gambar 3.3 Diagram berjenjang.

Gambar diagram berjenjang di atas merupakan gambaran alur sistem yang dibangun, melibatkan interaksi sistem dan *admin* serta *user* dalam hal ini pengunjung yang melihat info sistem.

3.3.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 1



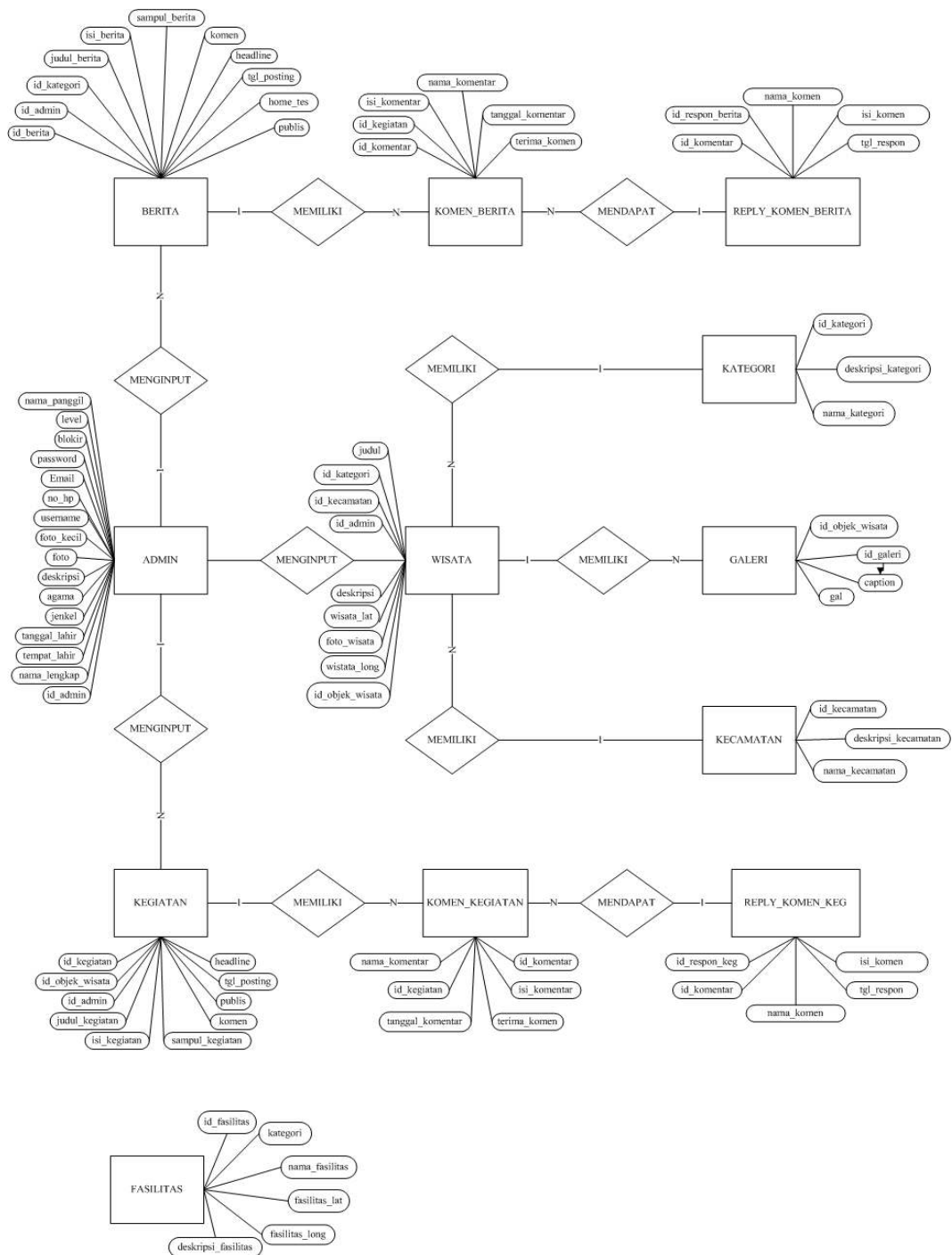
Gambar 3.4 Data Flow Diagram level 1

Berdasarkan diagram konteks di atas, dapat dilihat bahwa ada 4 (empat) proses yang berjalan. Proses pertama adalah *admin* melakukan *login* yang selanjutnya direkam dan disimpan ke dalam tabel *admin*. Proses kedua adalah proses *input* data yang dilakukan oleh *admin*. *Admin* menginput data berita, galeri, kategori wisata, kecamatan, kegiatan, lokasi wisata, fasilitas, *reply* komen berita, dan *reply* komen kegiatan, kemudian disimpan ke dalam tabel berita, tabel galeri, tabel kategori wisata, kecamatan, tabel kegiatan, tabel lokasi wisata, tabel fasilitas, tabel *reply* komen berita dan tabel *reply* komen kegiatan. Pada proses ketiga data-data yang sudah tersimpan di dalam tabel akan ditampilkan ke dalam *output* data sehingga menghasilkan informasi bagi pengunjung. Proses keempat memuat data dan respon komentar yang disimpan di dalam tabel komen berita dan tabel komen kegiatan.

3.3.5 ERD (*Entity Relations Diagram*)

Pemodelan sistem digambarkan dalam pemodelan *Entity Relationship Diagram* (*ERD*). Tujuan penggambaran *ERD* ini adalah untuk menggambarkan hubungan antara *entity-entity* (entitas) yang terlibat dalam sistem secara keseluruhan. Setiap entitas memiliki relasi dengan entitas lainnya, seperti *one to many* atau *many to many*. Entitas *admin* menginput entitas berita yang dimana relasinya *one to many*. Entitas berita memiliki entitas komen_berita yang dimana relasinya *one to many*. Entitas komen_berita mendapat reply_komen_berita yang dimana relasinya *many to one*. Entitas *admin* menginput entitas wisata yang dimana relasinya adalah

one to many. Entitas wisata memiliki entitas kecamatan yang dimana relasinya *one to many*. Entitas wisata memiliki entitas galeri yang dimana relasinya *one to many*. Entitas wisata memiliki entitas kategori yang dimana relasinya *one to many*. Entitas *admin* memiliki entitas kegiatan yang dimana relasinya *one to many*. Entitas kegiatan memiliki entitas komen_kegiatan yang dimana relasinya *one to many*. Entitas komen_kegiatan mendapat *reply_komen_kegiatan* yang dimana relasinya *many to one*.



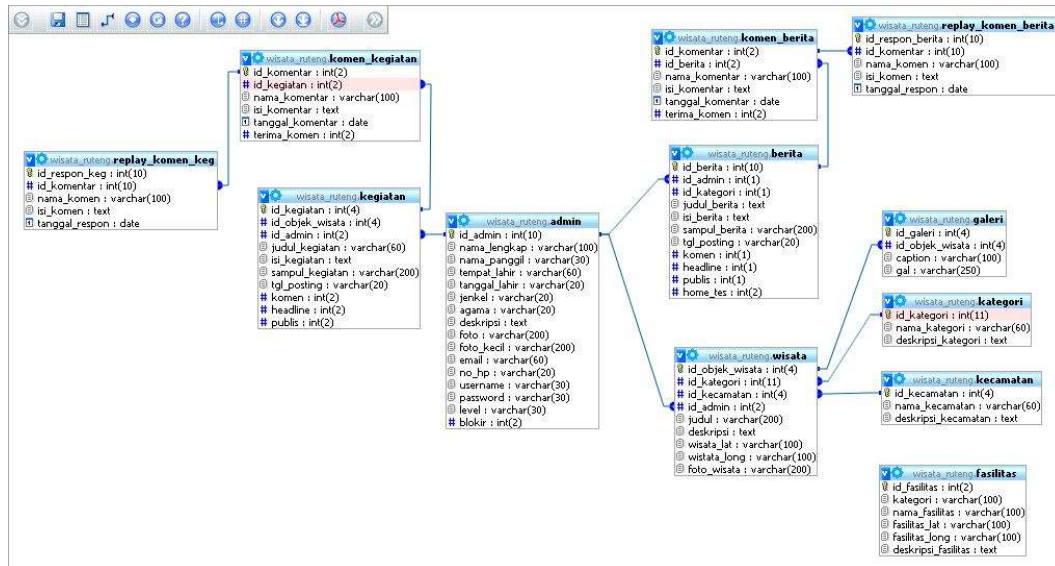
Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

1. Relasi *menginput* antara *admin* dengan berita yang bersifat *one to many*, dimana satu *admin* *menginput* banyak berita dan banyak berita *diinput* oleh satu *admin*.
2. Relasi *memiliki* antara berita dengan komen_berita yang bersifat *one to many*, dimana satu berita *memiliki* banyak komen_berita dan banyak komen berita *dimiliki* oleh satu berita.
3. Relasi *mendapat* antara komen_berita dengan reply_komen_berita yang bersifat *many to one*, dimana banyak komen_berita *mendapat* satu reply_komen_berita dan satu reply_komen_berita *didapat* oleh banyak komen_berita.
4. Relasi *menginput* antara *admin* dengan wisata yang bersifat *one to many*, dimana satu *admin* *menginput* banyak wisata dan banyak wisata *diinput* oleh *admin*.
5. Relasi *memiliki* antara wisata dengan kategori yang bersifat *one to many*, dimana satu kategori *memiliki* banyak wisata dan banyak kategori *dimiliki* oleh satu wisata.
6. Relasi *memiliki* wisata dengan galeri yang bersifat *one to many*, dimana satu wisata *memiliki* banyak galeri dan banyak galeri *dimiliki* oleh satu wisata.
7. Relasi *memiliki* antara wisata dengan kecamatan yang bersifat *one to many*, dimana satu wisata *memiliki* banyak kecamatan dan banyak kecamatan *dimiliki* oleh satu wisata.

8. Relasi menginput antara *admin* dengan kegiatan yang bersifat *one to many*, dimana satu *admin* menginput banyak kegiatan dan banyak kegiatan diinput oleh satu *admin*.
9. Relasi memiliki antara kegiatan dengan komen_kegiatan yang bersifat *one to many*, dimana satu kegiatan memiliki banyak komen_kegiatan dan banyak komen_kegiatan dimiliki oleh satu kegiatan.
10. Relasi mendapat antara komen_kegiatan dengan reply_komen_kegiatan yang bersifat *many to one*, dimana banyak komen_kegiatan mendapat satu reply_komen_kegiatan dan satu reply_komen_kegiatan didapat oleh banyak komen_kegiatan.
11. Fasilitas tidak memiliki relasi.

3.3.6 Relasi Antar Tabel

Penggambaran relasi antar tabel digunakan untuk memudahkan dalam merancang dan membangun basis data sistem. Basis data sistem terdiri dari sejumlah tabel dan data yang akan disimpan dalam tabel-tabel tersebut. Suatu tabel akan menyimpan data dari sebuah entitas dan satu *record* dalam tabel akan menyimpan nilai atribut-atribut dari sebuah entitas. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar relasi antar tabel berikut ini :



Gambar 3.6 Relasi antar tabel.

Dari gambar relasi dapat dilihat bahwa dalam *basis* data memiliki 10 entitas yang saling berhubungan yaitu tabel *admin*, tabel berita, tabel reply komen berita, tabel wisata, tabel galeri, tabel kecamatan, tabel kategori, tabel kegiatan, tabel komen kegiatan dan tabel reply komen kegiatan, sedangkan tabel fasilitas tidak memiliki hubungan dengan tabel lain.

3.3.7 Perancangan Tabel

Untuk merancang *database* dalam suatu implementasi *website* sistem informasi geografis lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai berbasis *web* dibutuhkan rancangan tabel sebagai berikut :

1. Nama tabel : *Admin*

Primary key : *id_admin*

Tabel 3.1 *Admin*

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_admin	Int	10	<i>Primary key/ AI</i>
nama_lengkap	varchar	100	
nama_panggil	varchar	30	
tempat_lahir	varchar	60	
tanggal_lahir	varchar	20	
Jenkel	varchar	20	
Agama	varchar	20	
Deskripsi	text		
Foto	varchar	200	
foto_kecil	varchar	200	
Email	varchar	60	
no_hp	varchar	20	
user_name	varchar	30	
Password	varchar	30	
Level	varchar	30	
Blokir	int	2	

Tabel *admin* berfungsi untuk menyimpan semua data *admin* ke dalam sistem. Dalam tabel *admin* terdapat 16 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_admin*.

2. Nama tabel : *Berita*

Primery key : *id_berita*

Tabel 3.2 *Berita*

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_berita	Int	10	<i>Primary key/AI</i>
id_admin	Int	1	
id_kategori	Int	1	

judul_berita	Text		
isi_berita	Text		
sampul_berita	Varchar	200	
tgl-posting	Varchar	20	
Komen	Int	1	
Headline	Int	1	
Publish	Int	1	
home_tes	Int	2	

Tabel berita berfungsi untuk menyimpan semua data berita ke dalam sistem yang kemudian diolah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel berita terdapat 11 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_berita*.

3. Nama tabel : Galeri

Primery key : *id_galeri*

Tabel 3.3 Galeri

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_galeri	Int	4	<i>Primary key/AI</i>
id_objek_wisata	Int	4	
Caption	Varchar	100	
Gal	Varchar	250	

Tabel galeri berfungsi untuk menyimpan data galeri ke dalam sistem yang kemudian di olah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel galeri terdapat 4 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_galeri*.

4. Nama tabel : Kategori

Primery key : *id_kategori*

Tabel 3.4 Kategori

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_kategori	Int	11	<i>Primary key/AI</i>

nama_kategori	Varchar	60	
deskripsi_kategori	Text		

Tabel kategori berfungsi untuk menyimpan semua data kategori ke dalam sistem yang kemudian diolah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel kategori terdapat 3 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_kategori*.

5. Nama tabel : Kecamatan

Primary key : *id_kecamatan*

Tabel 3.5 Kecamatan

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_kecamatan	Int	4	<i>Primary key/AI</i>
nama_kecamatan	varchar	50	
deskripsi_kecamatan	Text	10	

Tabel kecamatan berfungsi untuk menyimpan semua data kecamatan ke dalam sistem yang kemudian diolah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel kecamatan terdapat 3 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_gereja*.

6. Nama tabel : Kegiatan

Primary key : *id_kegiatan*

Tabel 3.6 Kegiatan

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_kegiatan	Int	4	<i>Primary key/AI</i>
id_objek_wisata	Int	4	
id_admin	Int	2	
judul_kegiatan	Varchar	60	
isi_kegiatan	Text		
sampul_kegiatan	Varchar	200	
tgl_posting	Varchar	20	
Komen	Int	2	
Headline	Int	2	
Publish	Int	2	

Tabel kegiatan berfungsi untuk menyimpan semua data kegiatan ke dalam sistem yang kemudian diolah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel kegiatan terdapat 8 atribut dengan primary key (kunci utama) adalah *id_kegiatan*.

7. Nama tabel : Komen_berita

Primary key : *id_komen*

Tabel 3.7 Komen Berita

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_komen	Int	2	<i>Primary key/AI</i>
id_berita	Int	2	
nama_komentor	Varchar	100	
isi_komentar	Text		
tanggal_komentar	Date		
terima_komen	Int	2	

Tabel komen_berita berfungsi untuk menyimpan semua data komen_berita ke dalam sistem yang kemudian diolah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel komen berita terdapat 6 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_komen*.

8. Nama tabel : Komen_kegiatan

Primary key : *id_komentar*

Tabel 3.8 Komen Kegiatan

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_komentar	Int	2	<i>Primary key/AI</i>
id_kegiatan	Int	2	
nama_komentar	Varchar	100	
isi_komentar	Text		
tanggal_komentar	Date		
terima_komen	Int	2	

Tabel komen_kegiatan berfungsi untuk menyimpan semua data komen_kegiatan ke dalam sistem yang kemudian diolah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel komen_kegiatan terdapat 6 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_komenrar*.

9. Nama tabel : Fasilitas

Primary Key : *id_fasilitas*

Tabel 3.9 Fasilitas

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_fasilitas	Int	2	<i>Primary key/AI</i>
kategori	Varchar	100	
nama_fasiliias	Varchar	100	
fasilitas_lat	Varchar	100	

fasilitas_long	Varchar	100	
deskripsi_fasilitas	Text		

Tabel fasilitas berfungsi untuk menyimpan semua data fasilitas ke dalam sistem yang kemudian di olah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel fasilitas terdapat 6 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_fasilitas*.

10. Nama tabel : Wisata

Primary key : *id_objek_wisata*

Tabel 3.10 Wisata

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_objek_wisata	Int	4	<i>Primary key/AI</i>
id_kategori	Int	11	
id_kecamatan	Int	4	
id_admin	Int	2	
judul	Varchar	200	
deskripsi	Text		
wisata_lat	Varchar	100	
wisata_long	Varchar	100	
foto_wisata	Varchar	200	

Tabel wisata berfungsi untuk menyimpan semua data wisata ke dalam sistem yang kemudian di olah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel wisata terdapat 9 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_objek_wisata*.

11. Nama tabel : *Reply_komen_berita*

Primary key : *id_respon_berita*

Tabel 3.11 *Reply* Komen Berita

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_respon_berita	Int	10	<i>Primary key/AI</i>

lid_komentar	Int	10	
nama_komen	Varchar	100	
isi_komen	Text		
tanggal_respon	Date		

Tabel *reply_komen_berita* berfungsi untuk menyimpan semua data ke dalam sistem yang kemudian di olah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel *reply_komen_berita* terdapat 5 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_respon_berita*.

12. Nama tabel : Reply_komen_kegiatan

Primary key : *id_respon_keg*

Tabel 3.12 *Reply Komen Kegiatan*

Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
id_respon_keg	Int	10	<i>Primary key/AI</i>
lid_komentar	Int	10	
nama_komen	Varchar	100	
isi_komen	Text		
tanggal_respon	Date		

Tabel *reply_komen_kegiatan* berfungsi untuk menyimpan semua data ke dalam sistem yang kemudian di olah menjadi informasi kepada *user*. Dalam tabel *reply_komen_kegiatan* terdapat 5 atribut dengan *primary key* (kunci utama) adalah *id_respon_keg*.

3.4 Perancangan Antarmuka (*Interface*)

Agar *user* dan komputer dapat saling berinteraksi, sehingga *user* merasakan adanya kemudahan dan keramahan sistem komputer kepadanya, diperlukan suatu media yang memungkinkan interaksi tersebut secara langsung. Media yang

dimaksud adalah antarmuka berbasis grafis yang dikenal dengan istilah *GUI* (*graphical user interface*).

Adapun *design interface* dari aplikasi SIG lokasi pariwisata di Kabupaten Manggarai berbasis *web* adalah sebagai berikut :

3.4.1 Desain *Interface Form Home*

Halaman utama ini merupakan tampilan halaman awal pada saat pertama *website* diakses, pada halaman ini di jelaskan tentang SIG lokasi wisata di Kabupaten Manggarai, struktur organisasi instansi, visi misi instansi dan sejarah Kabupaten Manggarai.

LOGO KABUPATEN MANGGARAI	GIS WISATA Kabupaten Manggarai	HOME	PETA	JARAK	BERITA	KEGIATAN
Deskripsi SIG Wisata Kabupaten Manggarai _____ _____ _____					ICON KOTA RUTENG	
Struktur Organisasi _____ _____ Selengkapnya>>>		Visi Misi Instansi _____ _____ Selengkapnya>>>		Sejarah Kabupaten Manggarai _____ _____ Selengkapnya>>>		
Deskripsi Ruteng _____ _____		Images Manggarai _____		Contact Us _____ _____		

Gambar 3.7 Desain *interface form home*.

3.4.2 Desain *Interface Form Peta*

Halaman ini merupakan tampilan halaman peta pada saat *website* diakses. Dalam halaman ini terdapat informasi lokasi wisata, detail peta, model peta, *full screen*, *street view*, *zoom in*, *zoom out*, *view all* dan galeri.

Gambar 3.8 Desain *interface form* peta.

3.4.3 Desain *Interface form* Jarak

Halaman ini merupakan tampilan jarak bagi *user* setelah masuk di *website*. Dalam halaman ini terdapat informasi tentang jarak antara lokasi wisata, rute tujuan, fasilitas, waktu tempuh dan jarak tempuh.

Gambar 3.9 Desain *interface form* jarak.

3.4.4 Desain *Interface form* Berita

Halaman ini merupakan tampilan berita. Dalam halaman ini terdapat informasi-informasi berita yang ada di Kabupaten Manggarai.

 GIS WISATA Kabupaten Manggarai	HOME	PETA	JARAK	BERITA	KEGIATAN
	Deskripsi berita _____ _____ _____ _____		Foto Berita		
	_____ Selengkapnya>>>				
Foto Sampul Berita 1 _____ _____ _____	Foto Sampul Berita 2 _____ _____ _____	Foto Sampul Berita 3 _____ _____ _____			
_____ Selengkapnya>>>	_____ Selengkapnya>>>	_____ Selengkapnya>>>			
Deskripsi Ruteng _____ _____ _____	Images Manggarai _____ _____ _____	Contact Us _____ _____ _____			

Gambar 3.10 Desain *interface form* berita.

3.4.5 Desain Interface *Form* Kegiatan

Halaman ini merupakan tampilan kegiatan. Dalam halaman ini terdapat informasi-informasi kegiatan yang ada di Kabupaten Manggarai.

 GIS WISATA Kabupaten Manggarai	HOME	PETA	JARAK	BERITA	KEGIATAN
	Deskripsi kegiatan _____ _____ _____ _____		Foto Kegiatan		
	_____ Selengkapnya>>>				
Kegiatan 1 _____ _____ _____	Kegiatan 2 _____ _____ _____	Kegiatan 3 _____ _____ _____			
_____ Selengkapnya>>>	_____ Selengkapnya>>>	_____ Selengkapnya>>>			
Deskripsi Ruteng _____ _____ _____	Images Manggarai _____ _____ _____	Contact Us _____ _____ _____			

Gambar 3.11 Desain *Interface form* kegiatan.

3.4.6 Desain *Interface Form Login*

Halaman *login* dalam sebuah *website* adalah halaman yang umum dimiliki. Dari halaman ini super *admin* dan *admin* harus memasukkan *user name* dan *password* untuk melakukan *login*.

The diagram illustrates a login form interface. It is contained within a large rectangular frame. At the top center of this frame is the text "WISATA MANGGARAI". Below this text is a smaller rectangular box. Inside this box, at the top, is a horizontal bar labeled "LOGIN". Below this bar are two input fields: the first is labeled "USER NAME" and the second is labeled "PASSWORD". Below these two input fields is a button labeled "LOGIN".

Gambar 3.12 Desain *Interface form login*.