

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan suatu analisis yang terdiri dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam suatu komponen dengan maksud untuk mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan teori perbaikannya. Ada 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 yang di dalamnya terdapat informasi yang berguna bagi masyarakat.

3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang harus disediakan oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna. Fungsi utama dari sistem yang akan dibangun adalah membantu para wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Flores Timur untuk mendapatkan informasi-informasi termasuk keberadaan letak geografis objek wisata yang ada di Kabupaten Flores Timur. Pada tahap ini akan diidentifikasi informasi-informasi yang diperlukan.

3.1.2 Analisis Peran Sistem

Sistem yang dibangun mempunyai peranan sebagai berikut:

1. Membantu wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Flores Timur mendapatkan mengenai informasi lokasi dan informasi lainnya tentang objek wisata serta hotel yang ada di Kabupaten Flores Timur.

2. Membantu mempromosikan potensi wisata Kabupaten Flores Timur.

3.1.3 Analisis Peran Pengguna

1. *Admin*

Pada sistem ini *admin* adalah pihak yang menangani semua urusan mengenai pariwisata di Kabupaten Flores Timur. *Admin* akan berperan mengelola *database* yang ada pada *web service* sistem ini.

2. *User*

User atau pengguna sistem ini adalah wisatawan yang mempunyai perangkat berbasis *android*. Sistem akan memberikan informasi lokasi, maupun informasi lainnya tentang wisata Kabupaten Flores Timur melalui aplikasi yang berjalan pada perangkat yang berbasis *android*.

3.2 Perangkat Pendukung

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

3.2.1 Perangkat Keras Pendukung (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat fisik dari sebuah sistem komputer. Umumnya terdiri dari tiga jenis *hardware*, yaitu perangkat masukan, perangkat keluaran dan perangkat pengolah.

1. Laptop

Perangkat laptop akan digunakan dalam pengembangan sistem ini mempunyai spesifikasi minimum adalah sebagai berikut:

- a. *Processor Intel Pentium DualCore 2.10 GHz.*
- b. *Harddisk 320 GB.*
- c. *VGA Card 729 MB.*
- d. *RAM 4 GB.*

2. Perangkat *Android*

Perangkat *android* akan digunakan dalam pengembangan sistem mempunyai spesifikasi minimum adalah sebagai berikut:

- a. *CPU Cortex-A5 1.0 GHz.*
- b. *GPU Adreno 200.*
- c. *Chipset Qualcomm Snapdragon S1.*
- d. *Internal Memory 4 GB.*
- e. *RAM 512 MB.*
- f. *Android Version 4.1.2 Jelly Bean.*

3.2.2 Perangkat Lunak Pendukung (*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.

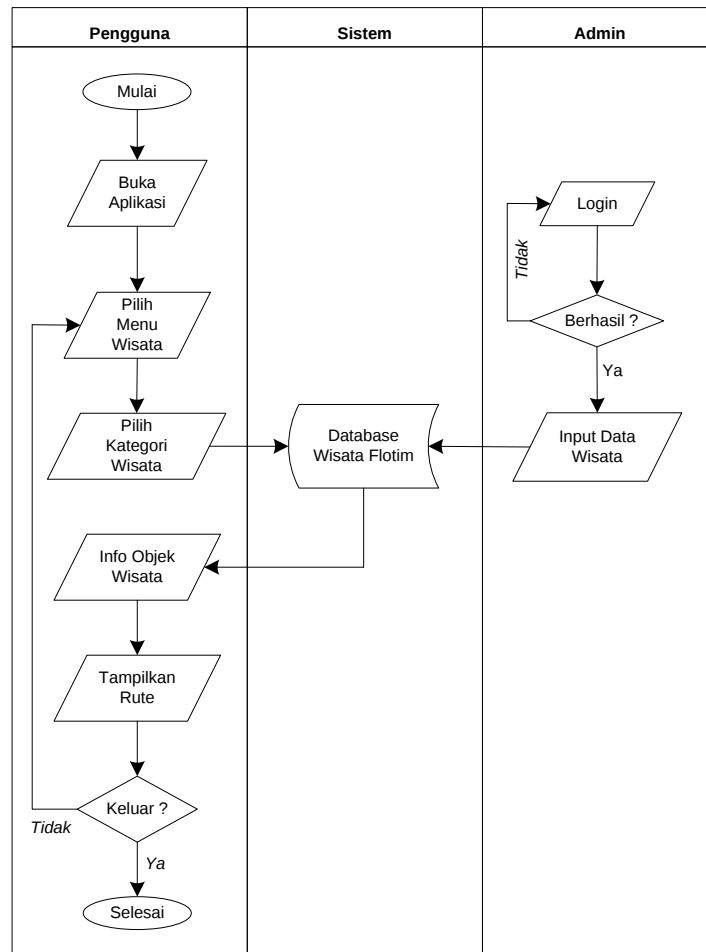
Adapun *software* yang dibutuhkan dalam perancangan sistem antara lain sebagai berikut:

1. *Windows 7 Ultimate SP-1 32-Bit.*
2. *Android Studio 2.3.*
3. *XAMPP.*

3.3 Perancangan Sistem

3.3.1 Diagram Alir (*Flowchart*)

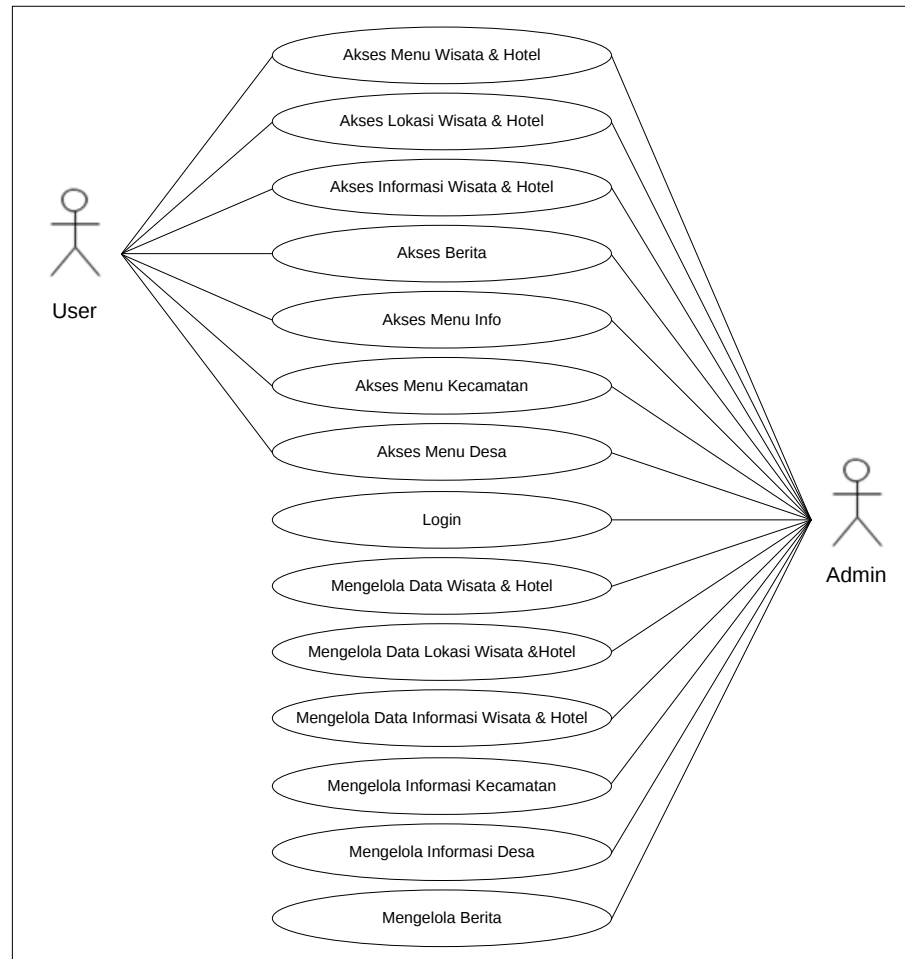
Bagan alir sistem (*system flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan atau tahapan prosedur-prosedur yang ada dalam sistem. Pada bagian ini akan digambarkan perancangan *flowchart* dari sistem ini.



Gambar 3.1 Flowchart Sistem

3.3.2 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Atau dengan kata lain *use case diagram* menggambarkan keterkaitan antar proses pada sistem dengan aktor yang merupakan pengguna sistem itu sendiri.



Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem

Seperti yang terlihat di gambar 3.2 Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Kabupaten Flores Timur ini mempunyai 2 aktor yaitu admin dan *user* serta beberapa proses aktifitas yang terlibat dalam sistem. Adapun untuk aliran kejadian (*flow of events*) dari *use case* yang ada, akan digambarkan pada diagram aktivitas. Sedang untuk definisi aktor yang ada adalah sebagai berikut :

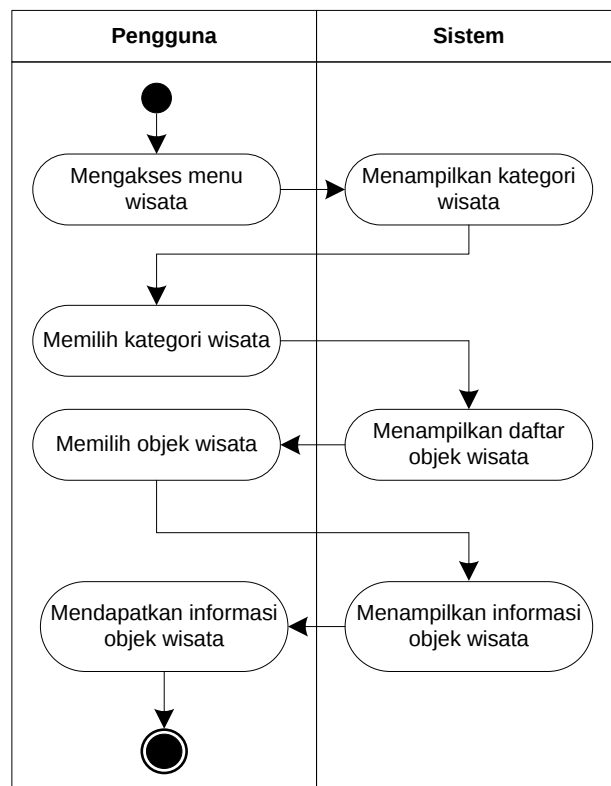
- Admin, merupakan aktor yang terlibat dalam sistem dan bertugas untuk mengelola data pada *database* melalui *web service* dari sistem ini.

- *User*, merupakan pengguna aplikasi Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Kabupaten Flores Timur dan menjalankan aplikasi pada perangkat berbasis *android*.

3.3.3 Activity Diagram

Activity diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja yang mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem. Adapun beberapa *activity diagram* dari sistem ini adalah sebagai berikut:

a. Activity Diagram Menu Wisata

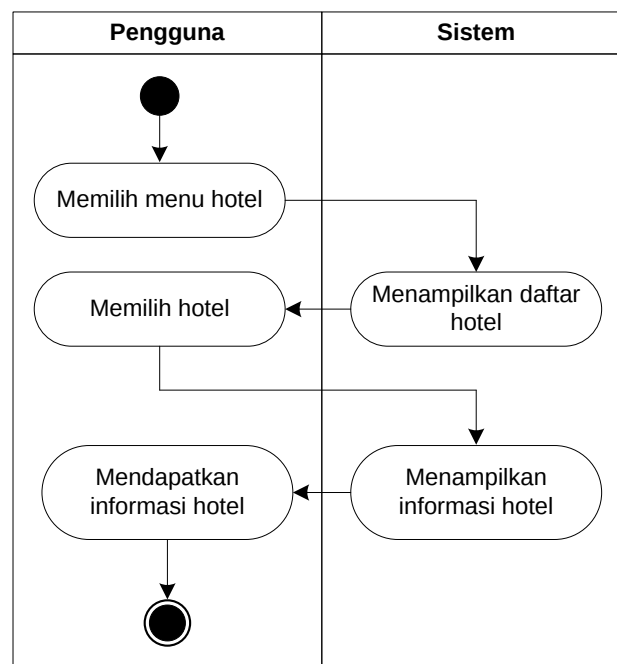


Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Wisata

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses menu wisata seperti yang terlihat pada gambar 3.3 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu wisata pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan kategori wisata yang ditawarkan pada pengguna.
3. Pengguna akan memilih kategori wisata yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan daftar wisata yang termasuk dalam kategori yang dipilih pengguna, untuk menawarkan objek wisata yang ingin dikunjungi pengguna sistem.
5. Pengguna memilih salah satu objek wisata yang ditawarkan oleh sistem.
6. Sistem akan menampilkan informasi dari objek wisata yang dipilih oleh pengguna.
7. Pengguna akan mendapatkan informasi dari objek wisata yang dipilih berdasarkan informasi yang tersimpan pada *database* sistem.

b. *Activity Diagram* Menu Hotel

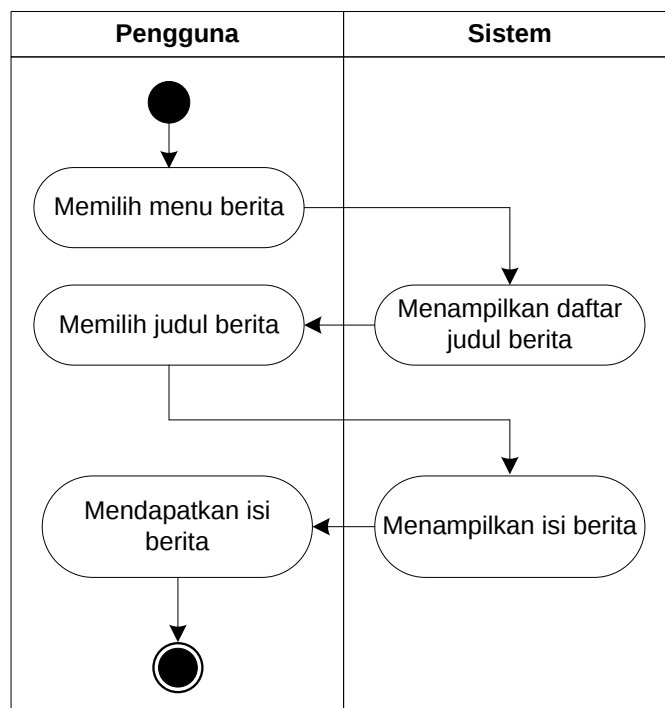


Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Hotel

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses menu hotel seperti yang terlihat pada gambar 3.4 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu hotel pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan daftar hotel untuk ditawarkan pada pengguna.
3. Pengguna memilih salah satu hotel yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan informasi daripada hotel yang dipilih pengguna.
5. Pengguna mendapatkan informasi dari hotel yang dipilih berdasarkan data yang ada dalam *database* sistem.

c. *Activity Diagram* Menu Berita

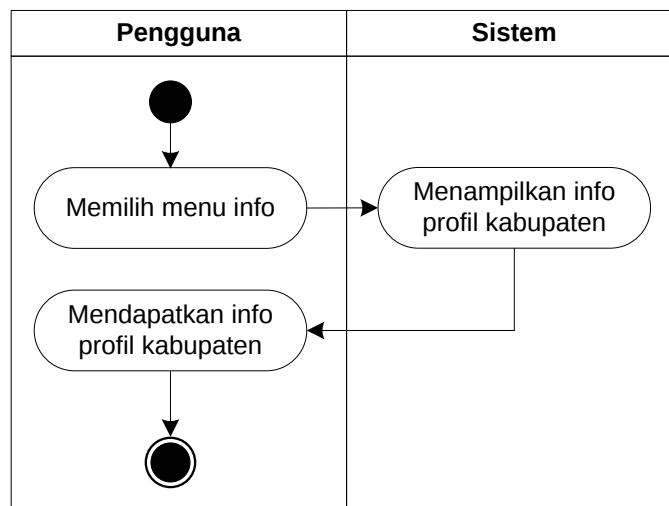


Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Berita

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses menu berita seperti yang terlihat pada gambar 3.5 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu berita pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan daftar berita yang ditawarkan pada pengguna.
3. Pengguna memilih salah satu berita yang ditawarkan sistem.
4. Sistem akan menampilkan isi berita yang dipilih pengguna.
5. Pengguna mendapatkan isi berita yang dipilih.

d. *Activity Diagram Menu Info*



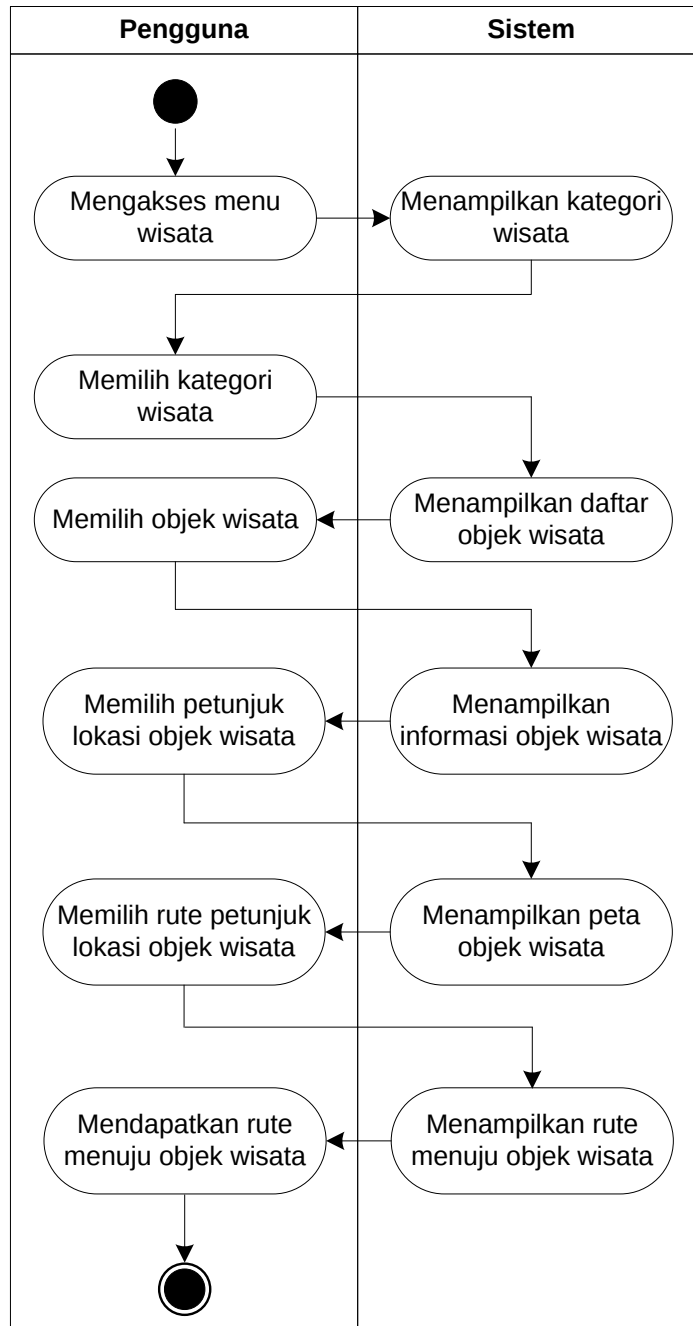
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Info

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses menu info seperti yang terlihat pada gambar 3.6 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu info pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan info profil Kabupaten Flores Timur.

3. Pengguna mendapatkan informasi mengenai profil Kabupaten Flores Timur.

e. *Activity Diagram* Lokasi Wisata

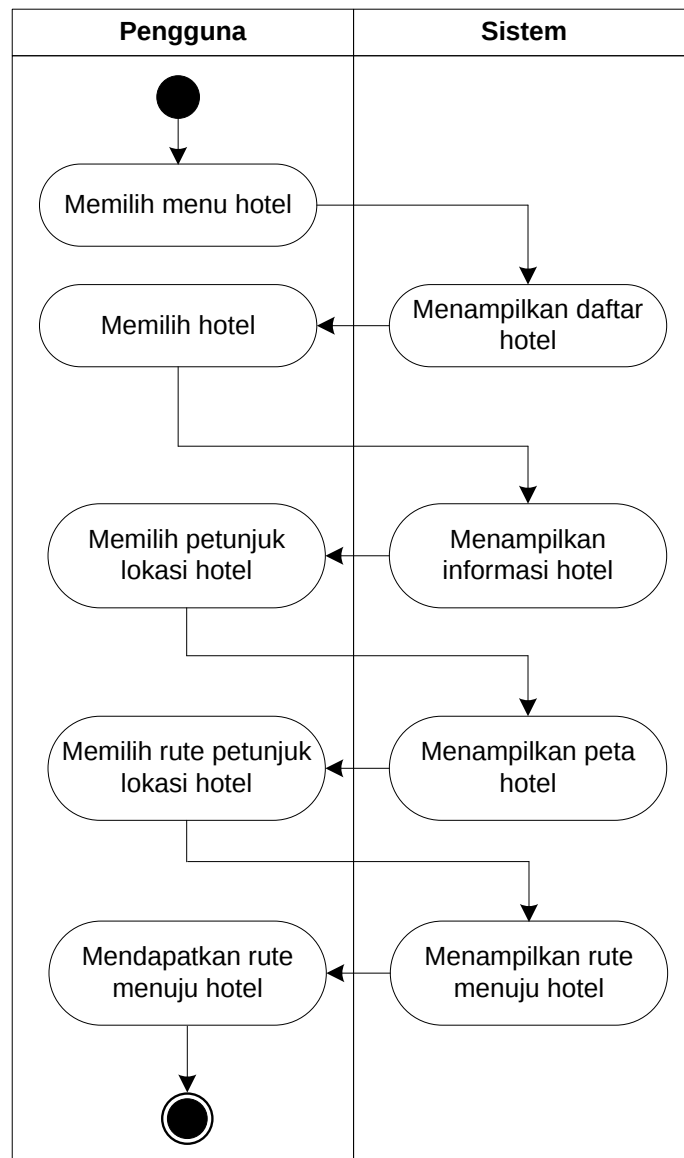


Gambar 3.7 Activity Diagram Lokasi Wisata

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses lokasi wisata seperti yang terlihat pada gambar 3.7 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu wisata pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan kategori wisata yang ditawarkan pada pengguna.
3. Pengguna akan memilih kategori wisata yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan daftar wisata yang termasuk dalam kategori yang dipilih pengguna, untuk menawarkan objek wisata yang ingin dikunjungi pengguna sistem.
5. Pengguna memilih salah satu objek wisata yang ditawarkan oleh sistem.
6. Sistem akan menampilkan informasi dari objek wisata yang dipilih oleh pengguna.
7. Pengguna memilih tombol petunjuk yang terdapat pada halaman informasi dari wisata yang dipilih.
8. Sistem akan menampilkan peta yang menunjukkan lokasi pengguna, serta lokasi objek wisata yang dipilih.
9. Pengguna memilih tombol rute yang terdapat pada halaman peta lokasi wisata.
10. Sistem akan menampilkan rute terbaik dari lokasi pengguna berada menuju ke lokasi wisata yang dipilih.
11. Pengguna akan mendapatkan informasi lokasi wisata yang ingin dikunjungi.

f. *Activity Diagram* Lokasi Hotel



Gambar 3.8 Activity Diagram Lokasi Hotel

Alur kejadian diagram aktivitas dalam mengakses lokasi hotel seperti yang terlihat pada gambar 3.8 adalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses menu hotel pada aplikasi di *android*.
2. Sistem akan menampilkan daftar hotel untuk ditawarkan pada pengguna.

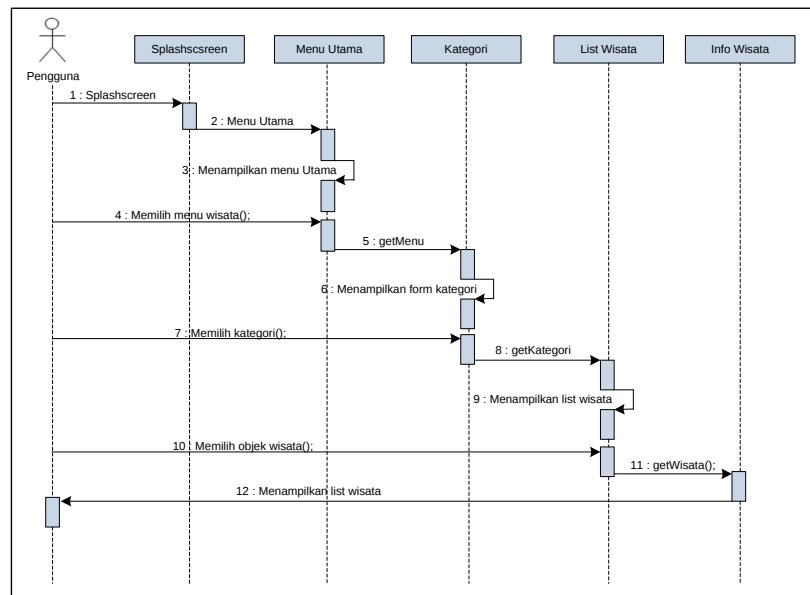
3. Pengguna memilih salah satu hotel yang ditawarkan oleh sistem.
4. Sistem akan menampilkan informasi daripada hotel yang dipilih pengguna.
5. Pengguna memilih tombol petunjuk yang terdapat pada halaman informasi dari hotel yang dipilih.
6. Sistem akan menampilkan peta yang menunjukkan lokasi pengguna, serta lokasi hotel yang dipilih.
7. Pengguna memilih tombol rute yang terdapat pada halaman peta lokasi hotel.
8. Sistem akan menampilkan rute terbaik dari lokasi pengguna berada menuju ke lokasi hotel yang dipilih.
9. Pengguna akan mendapatkan informasi lokasi hotel yang ingin dikunjungi.

3.3.4 *Sequence Diagram*

Sequence diagram mendeskripsikan bagaimana entitas-entitas berhubungan satu dengan yang lainnya pada sebuah sistem. *Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* terhadap waktu. Semua *message* atau pesan dideskripsikan dalam urutan dari eksekusi. *Sequence diagram* berhubungan erat dengan *use case diagram*, dimana sebuah *use case diagram* akan menjadi satu *Sequence diagram*.

Pembuatan *sequence diagram* bertujuan agar perancangan aplikasi lebih mudah dan terarah. *Sequence diagram* berfungsi menggambarkan kolaborasi dinamis antara objek-objek dalam sistem. Interaksi-interaksi antar objek-objek yang terjadi dalam sistem ini adalah :

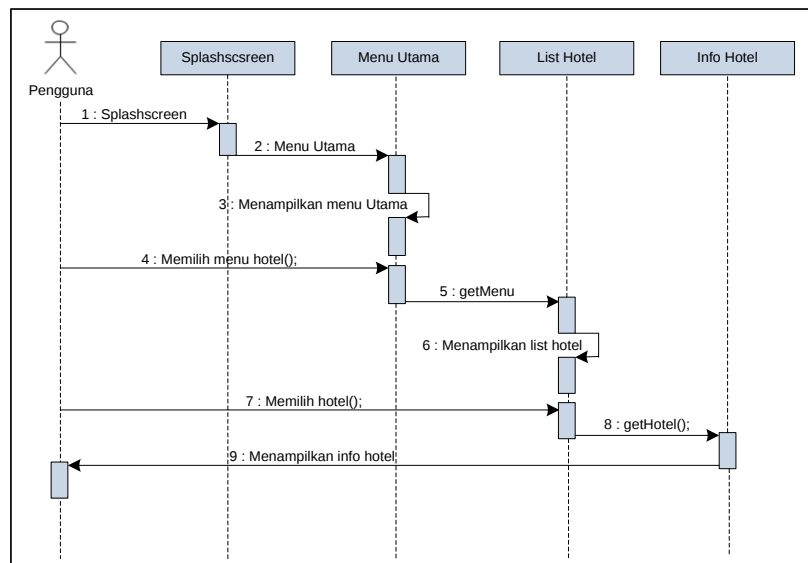
a. *Sequence Diagram Menu Wisata*



Gambar 3.9 Sequence Diagram Menu Wisata

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.9 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu wisata pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Kemudian pengguna akan memilih menu wisata yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika pengguna memilih menu wisata sistem akan menampilkan halaman kategori wisata. Pengguna akan memilih kategori wisata yang diinginkan, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar objek-objek wisata yang termasuk dalam kategori yang dipilih pengguna. Disini pengguna akan memilih salah satu objek wisata yang diinginkan. Ketika salah satu daftar hotel dipilih sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait objek wisata yang telah dipilih pengguna.

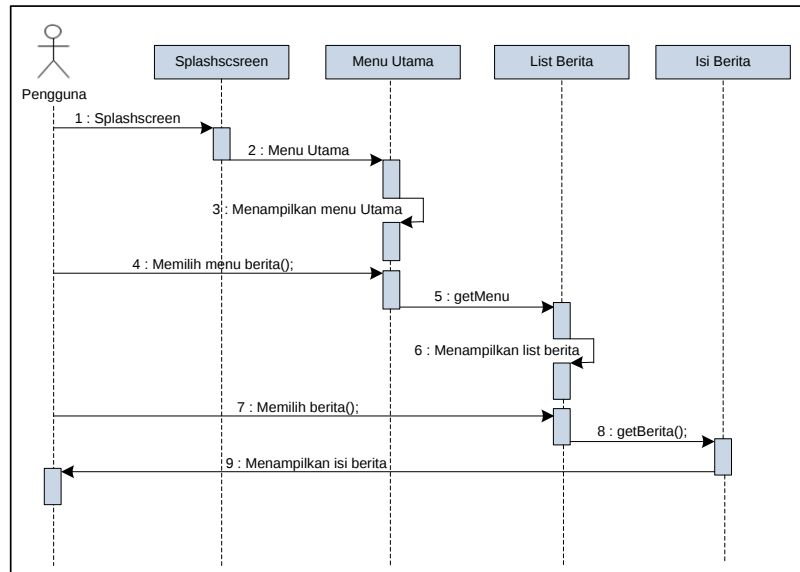
b. *Sequence Diagram* Menu Hotel



Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Menu Hotel

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.10 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu hotel pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Setelah tampilan pembuka ditampilkan beberapa saat, sistem akan otomatis menampilkan halaman utama sistem. Kemudian pengguna akan memilih menu hotel yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika pengguna memilih menu hotel, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar hotel-hotel yang tersimpan pada *database* sistem. Disini pengguna akan memilih salah satu hotel yang diinginkan. Ketika salah satu daftar hotel dipilih pengguna, sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait hotel yang telah dipilih pengguna.

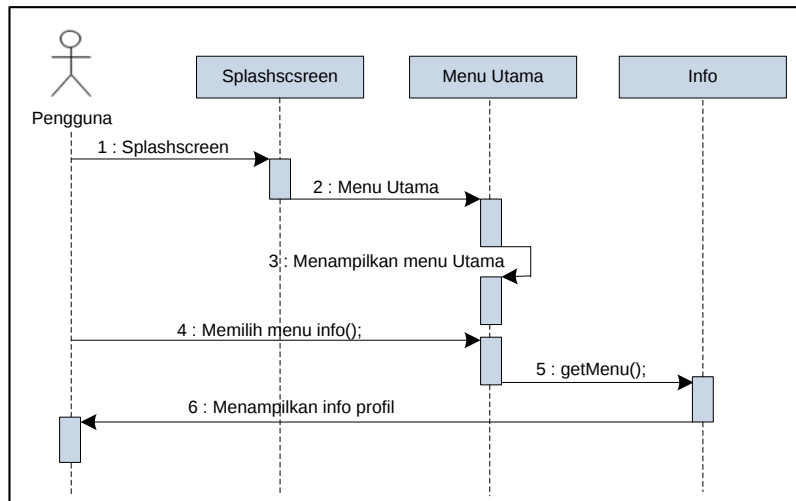
c. *Sequence Diagram Menu Berita*



Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Berita

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.11 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu berita pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika aplikasi mulai dijalankan. Setelah tampilan pembuka ditampilkan beberapa saat, sistem akan otomatis menampilkan halaman utama sistem. Kemudian pengguna akan memilih menu berita yang terdapat pada halaman utama sistem. Setelah pengguna memilih menu berita, sistem akan kembali menampilkan halaman yang menampilkan semua berita yang ada pada *database* sistem dalam bentuk daftar. Pada halaman ini pengguna akan memilih salah satu berita yang ingin dipilih. Ketika pengguna memilih salah satu berita yang diinginkan sistem akan menampilkan halaman yang memuat detail dari pada berita yang dipilih oleh pengguna.

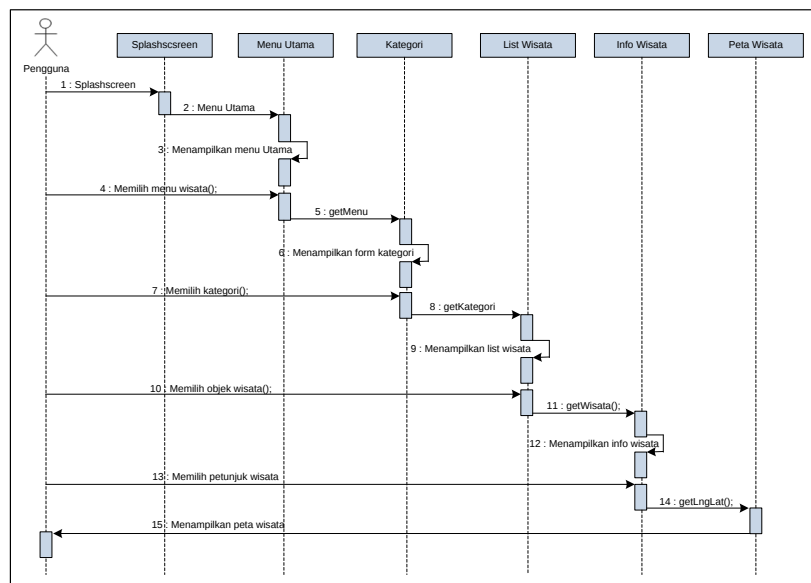
d. *Sequence Diagram Menu Info*



Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Info

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.12 adalah proses bagaimana sistem menampilkan informasi terkait profil Kabupaten Flores Timur ketika pengguna sistem ketika mengakses menu info pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika aplikasi mulai dijalankan. Setelah tampilan pembuka ditampilkan beberapa saat, sistem akan otomatis menampilkan halaman utama sistem. Kemudian pengguna akan memilih menu info yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika menu info dipilih sistem akan otomatis menampilkan halaman yang memuat semua informasi terkait profil dari Kabupaten Flores Timur yang tersimpan pada *database* sistem.

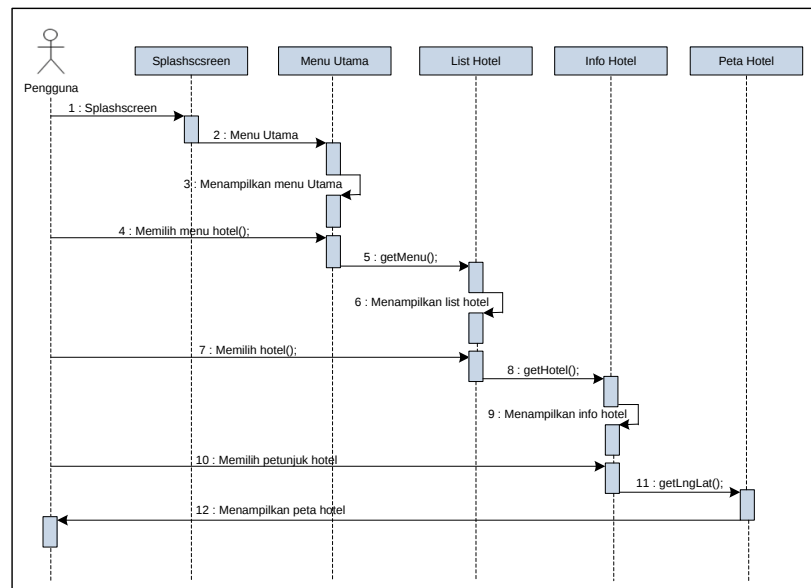
e. *Sequence Diagram* Lokasi Wisata



Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Lokasi Wisata

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.13 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu lokasi wisata pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Kemudian pengguna akan memilih menu wisata yang terdapat pada halaman utama sistem. Sistem akan menampilkan halaman kategori wisata. Pengguna akan memilih kategori wisata yang diinginkan, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar objek-objek wisata yang termasuk dalam kategori yang dipilih pengguna. Disini pengguna akan memilih salah satu objek wisata yang diinginkan. Ketika salah satu daftar hotel dipilih sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait objek wisata yang telah dipilih pengguna. Disini pengguna akan memilih menu petunjuk yang terdapat pada halaman informasi wisata terkait, maka sistem akan menampilkan peta lokasi wisata terkait.

f. *Sequence Diagram* Lokasi Hotel

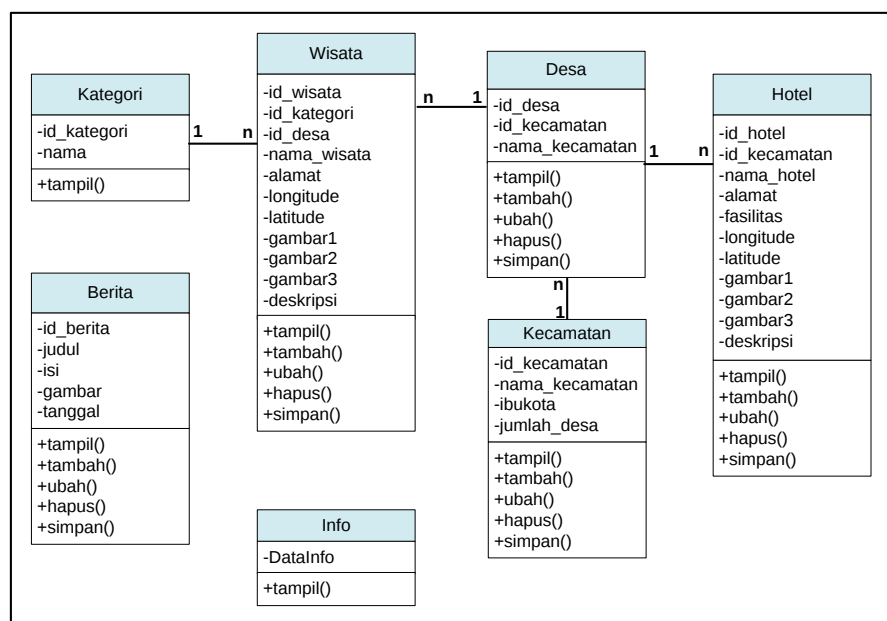


Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Lokasi Hotel

Sequence Diagram yang terdapat pada gambar 3.14 adalah proses pengguna sistem ketika mengakses menu lokasi hotel pada sistem. Dimana sistem akan menampilkan *splashscreen* atau tampilan pembuka ketika sistem dijalankan. Setelah tampilan pembuka ditampilkan beberapa saat, sistem akan otomatis menampilkan halaman utama sistem. Kemudian pengguna akan memilih menu hotel yang terdapat pada halaman utama sistem. Ketika pengguna memilih menu hotel, kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar hotel-hotel yang tersimpan pada *database* sistem. Disini pengguna akan memilih salah satu hotel yang diinginkan. Ketika salah satu daftar hotel dipilih pengguna, sistem akan menampilkan halaman yang memberikan informasi terkait hotel yang telah dipilih pengguna. Disini pengguna akan memilih menu petunjuk yang terdapat pada halaman informasi hotel terkait, maka sistem akan menampilkan peta lokasi hotel terkait.

3.3.5 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan kelas atau *entity* yang terdapat dalam sistem beserta relasi dari setiap *entity*. *Entity* adalah tabel yang terdapat didalam *database* sistem. Class Diagram sistem ini ditunjukkan pada Gambar 3.15 yang terdiri dari 7 buah *entity* yaitu wisata, hotel, kategori, berita, info, kecamatan, serta desa.



Gambar 3.15 Class Diagram

3.4 Perancangan Tabel

Perancangan tabel berfungsi untuk menggambarkan isi data yang tertampung dalam *database* sistem. Tabel-tabel yang ada pada *database* berfungsi untuk menampung data-data maupun informasi yang nantinya akan ditampilkan pada sistem. Data-data yang ada pada tabel-tabel tersebut akan diinput oleh admin sistem, yang nantinya akan diakses oleh pengguna sistem. Berikut adalah gambaran perancangan tabel yang ada dalam *database* sistem yang akan dibangun.

1. Tabel Kategori

Tabel 3.1 Struktur Tabel Kategori

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	id_kategori	int	11	Primary Key
2.	nama	varchar	20	

2. Tabel Wisata

Tabel 3.2 Struktur Tabel Wisata

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	id	int	11	Primary Key
2.	id_kategori	int	11	Foreign Key
3.	id_desa	int	11	Foreign Key
4.	nama	text	-	
5.	alamat	text	-	
6.	longitude	varchar	12	
7.	latitude	varchar	12	
8.	gambar 1	text	-	
9.	gambar 2	text	-	
10.	gambar 3	text	-	
11.	deskripsi	text	-	

3. Tabel Hotel

Tabel 3.3 Struktur Tabel Hotel

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	id	int	11	Primary Key
2.	id_desa	int	11	Foreign Key
3.	nama_hotel	text	-	
4.	alamat	text	-	
5.	fasilitas	text	-	
6.	longitude	varchar	12	
7.	latitude	varchar	12	
8.	gambar 1	text	-	
9.	gambar 2	text	-	
10.	gambar 3	text	-	
11.	deskripsi	text	-	

4. Tabel Berita

Tabel 3.4 Struktur Tabel Berita

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	id_berita	int	11	Primary Key
2.	judul	text	-	
3.	isi_berita	text	-	
4.	gambar	text	-	
5.	tanggal	date	-	

5. Tabel Kecamatan

Tabel 3.5 Struktur Tabel Kecamatan

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	id_kecamatan	int	11	Primary Key
2.	nama	varchar	20	
3.	ibukota	varchar	20	
4.	jumlah_desa	int	11	

6. Tabel Desa

Tabel 3.6 Struktur Tabel Desa

No.	Field	Type Data	Length	Ket.
1.	id_desa	int	11	Primary Key
3.	id_kecamatan	int	11	Foreign Key
2.	nama	varchar	20	

3.5 Perancangan Antarmuka

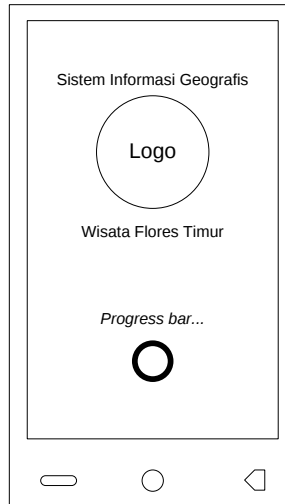
Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan bagian penting dalam perancangan sistem, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Adapun perancangan *layout* antarmuka pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi Android Untuk User

a. Perancangan *Layout Splashscreen*

Splashscreen adalah tampilan awal ketika pengguna menjalankan aplikasi, *Splashscreen* digunakan sebagai identitas aplikasi. *Splashscreen* akan ditampilkan beberapa saat ketika aplikasi dijalankan pertama kali sebelum masuk ke halaman utama aplikasi.

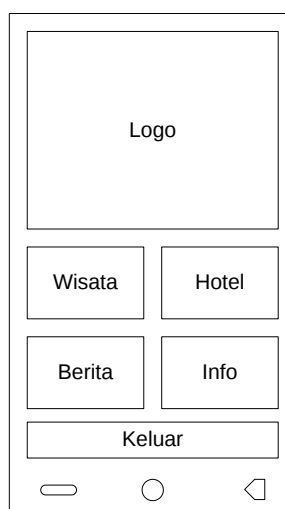
Berikut adalah rancangan *layout* tampilan antarmuka halaman *splashscreen*:



Gambar 3.16 Desain *Layout SplashScreen*

b. Perancangan *Layout* Halaman Utama

Halaman utama akan menampilkan menu-menu yang ditawarkan untuk pengguna. Menu-menu berupa menu wisata, menu hotel, menu berita, serta menu info. Selain itu ada juga tombol *exit* yang merupakan tombol untuk keluar dari aplikasi. Berikut adalah rancangan *layout* tampilan antarmuka halaman utama:



Gambar 3.17 Desain *Layout* Halaman Utama

c. Perancangan *Layout* Menu Kategori

Halaman kategori akan ditampilkan ketika menu wisata dipilih. Halaman kategori akan menampilkan menu kategori-kategori wisata yang ditawarkan kepada pengguna. Disini terdapat 6 menu kategori wisata yang ditawarkan adalah menu kategori wisata alam, wisata pantai, wisata budaya, wisata kuliner, wisata belanja, serta menu wisata rohani. Berikut adalah rancangan *layout* halaman kategori:



Gambar 3.18 Desain *Layout* Halaman Kategori

d. Perancangan *Layout* Halaman Daftar Wisata

Halaman daftar wisata akan ditampilkan ketika salah satu menu pada halaman kategori dipilih. Dimana halaman daftar wisata ini akan menampilkan daftar wisata yang termasuk dalam kategori yang sebelumnya dipilih pengguna pada halaman kategori. Pada halaman ini pengguna akan memilih salah satu objek wisata yang ada dalam daftar objek wisata. Halaman daftar wisata ini akan memuat semua objek wisata yang telah tersimpan dalam *database* sesuai dengan kategori wisatanya masing-masing. Daftar objek wisata yang dimuat adalah gambar objek wisata, nama objek wisata, serta alamat objek wisata masing-masing. Berikut adalah perancangan *layout* halaman daftar wisata:

Gambar 3.19 Desain *Layout* Halaman Daftar Wisata

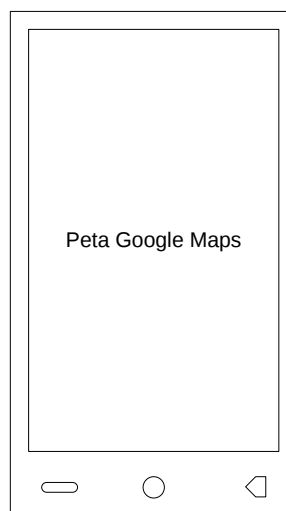
e. Perancangan *Layout* Halaman Informasi Wisata

Halaman informasi objek wisata ini akan ditampilkan ketika salah satu objek wisata dipilih dari halaman daftar wisata sebelumnya. Halaman informasi wisata ini akan memuat semua informasi yang ada dalam *database* mengenai objek wisata yang dipilih sebelumnya pada halaman daftar objek wisata. Berikut adalah perancangan *layout* halaman informasi wisata:

Gambar 3.20 Desain *Layout* Halaman Informasi Wisata

f. Perancangan *Layout* Halaman Lokasi Wisata

Halaman lokasi wisata ini akan ditampilkan ketika tombol petunjuk pada halaman informasi wisata dipilih. Aplikasi akan menampilkan lokasi pengguna, serta lokasi wisata terkait dalam bentuk peta. Pada halaman ini juga terdapat menu pencarian rute terbaik dari lokasi pengguna menuju ke lokasi wisata terkait. Berikut adalah rancangan *layout* halaman lokasi wisata:



Gambar 3.21 Desain *Layout* Halaman Lokasi Wisata

g. Perancangan *Layout* Halaman Daftar Hotel

Halaman daftar hotel akan ditampilkan ketika pengguna mengakses menu hotel pada halaman utama aplikasi. Dimana halaman daftar hotel ini akan menampilkan daftar hotel yang tersimpan dalam *database*. Pada halaman ini pengguna akan memilih salah satu hotel yang ada dalam daftar hotel. Daftar hotel yang dimuat pada halaman ini adalah salah satu gambar hotel, nama objek hotel, serta alamat hotelnya masing-masing. Berikut adalah perancangan *layout* halaman daftar hotel:

Gambar 3.22 Desain *Layout* Halaman Daftar Hotel

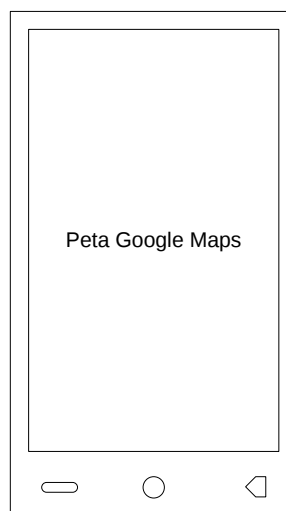
h. Perancangan *Layout* Halaman Informasi Hotel

Halaman informasi hotel ini akan ditampilkan ketika salah satu hotel dipilih dari halaman daftar wisata sebelumnya. Halaman informasi hotel ini akan memuat semua informasi yang ada dalam *database* mengenai hotel yang dipilih sebelumnya pada halaman daftar hotel. Berikut adalah perancangan *layout* halaman informasi wisata:

Gambar 3.23 Desain *Layout* Halaman Informasi Hotel

i. Perancangan *Layout* Halaman Lokasi Hotel

Halaman lokasi wisata ini akan ditampilkan ketika tombol petunjuk pada halaman informasi wisata dipilih. Aplikasi akan menampilkan lokasi pengguna, serta lokasi wisata terkait dalam bentuk peta. Pada halaman ini juga terdapat menu pencarian rute terbaik dari lokasi pengguna menuju ke lokasi wisata terkait. Berikut adalah rancangan *layout* halaman lokasi wisata:



Gambar 3.24 Desain *Layout* Halaman Lokasi Hotel

j. Perancangan *Layout* Halaman Daftar Berita

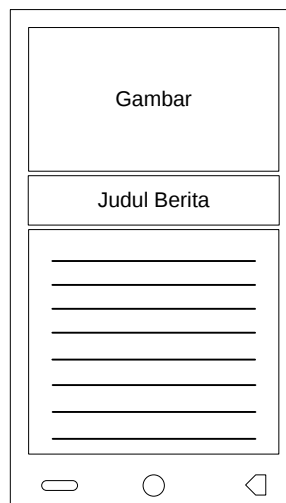
Pada halaman ini pengguna akan memilih salah satu dari daftar berita yang ditawarkan sistem. Halaman daftar berita akan ditampilkan ketika pengguna memilih menu berita yang terdapat pada halaman utama aplikasi. Halaman daftar berita ini akan memuat semua berita yang ada dalam *database* dalam bentuk daftar. Daftar yang ditampilkan pada halaman ini berupa gambar dan judul berita. Berikut adalah perancangan *layout* halaman daftar berita:



Gambar 3.25 Desain *Layout* Halaman Daftar Berita

k. Perancangan *Layout* Halaman Detail Berita

Halaman detail berita akan ditampilkan ketika salah satu daftar berita dipilih pada halaman daftar berita. Halaman detail berita ini akan menampilkan detail serta isi berita terkait dengan judul berita yang ditampilkan dari daftar berita yang sebelumnya telah dipilih pengguna pada halaman daftar berita, berdasarkan data yang ada dalam *database* sistem. Halaman ini memuat detail berita berupa gambar berita, judul berita, isi berita serta tanggal *posting* berita. Berikut adalah perancangan *layout* dari halaman detail berita:



Gambar 3.26 Desain *Layout* Halaman Detail Berita

1. Perancangan *Layout* Halaman Info

Halaman info akan ditampilkan ketika pengguna memilih menu info pada halaman utama aplikasi. Halaman ini akan memuat informasi singkat terkait profil Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan *layout* halaman info:

Profil	
Logo Kabupaten	
Kecamatan	Desa
_____ _____ _____ _____ _____	

Gambar 3.27 Desain *Layout* Halaman Info

3.5.2 Perancangan Antarmuka *Web Service* Untuk Admin

1. Perancangan Halaman *Login*

Halaman *login* adalah halaman yang pertama kali muncul ketika *web service* diakses oleh *admin*. *Admin* harus mempunyai *username* dan *password* untuk bisa mengakses *web service* sistem. *Admin* harus mengisi *form username* dan *password* pada halaman *login* dengan benar untuk bisa masuk ke halaman utama *web service*. Jika *username* dan *password* yang diisi *admin* salah, maka akan muncul pemberitahuan dan *admin* akan diminta kembali mengisi *form username* dan *password* dengan benar untuk bisa masuk ke halaman utama *web service* dan mulai mengolah data-data sistem. Berikut adalah perancangan *layout login admin*:

Silahkan Login

Gambar 3.28 Desain *Layout* Halaman *Login Admin*

2. Perancangan Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang pertama kali ditampilkan ketika *admin* berhasil *login*. Halaman utama juga dapat diakses dari menu *dashboard*. Halaman ini berisi panduan penggunaan sistem serta terdapat menu-menu untuk mengolah data. Berikut adalah perancangan *layout* halaman utama *web service*:

GIS Wisata Flotim Administrator

Dashboard Administrator GIS Wisata Flotim

Dashboard / Kabupaten Flores Timur

Selamat Datang Di Administrator GIS Wisata Flores Timur

Petunjuk Penggunaan Aplikasi

Kebijakan Pengguna Aplikasi

Gambar 3.29 Desain *Layout* Halaman Utama

3. Perancangan Halaman Wisata Alam

Halaman wisata alam dapat diakses dari menu wisata alam yang terdapat pada menu-menu di samping halaman. Halaman ini berfungsi mengolah data-data wisata yang termasuk dalam kategori wisata alam dengan mengakses menu-menu yang terdapat pada halaman wisata alam tersebut. Berikut adalah perancangan *layout* halaman wisata alam:

GIS Wisata Flotim Administrator

Dashboard

Wisata

- Alam
- Pantai
- Budaya
- Kuliner
- Belanja
- Rohani

Hotel

Berita

Daftar Kecamatan

Daftar Desa

Data Wisata Alam

Administrator GIS Wisata Flores Timur

Wisata Alam / Kabupaten Flores Timur

No.	Nama	Alamat	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Opsi
1.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus

[Tambah Data](#)

Gambar 3.30 Desain *Layout* Halaman Wisata Alam

4. Perancangan Halaman Tambah Wisata Alam

Halaman tambah wisata alam dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata alam pada halaman wisata alam. Halaman tambah wisata alam berfungsi untuk menambah data-data wisata alam yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata alam, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata alam:

6. Perancangan Halaman Wisata Pantai

Halaman ini berfungsi untuk mengolah data-data wisata pantai di Kabupaten Flores Timur. Halaman ini dapat diakses dengan memilih menu wisata pantai pada menu-menu disamping. Halaman ini berisi data-data objek wisata yang termasuk dalam kategori wisata pantai yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan halaman wisata pantai:

No.	Nama	Alamat	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Opsi
1.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus

[Tambah Data](#)

Gambar 3.33 Desain *Layout* Halaman Wisata Pantai

7. Perancangan Halaman Tambah Wisata Pantai

Halaman tambah wisata pantai dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata pantai pada halaman wisata pantai. Halaman tambah wisata pantai berfungsi untuk menambah data-data wisata pantai yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata pantai, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata pantai:

Tambah Data Wisata Pantai

Nama

Alamat

Longitude

Latitude

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Deskripsi

Reset Simpan

No.	Nama
1.	XXXX
2.	XXXX
3.	XXXX
4.	XXXX

Gambar 3.34 Desain *Layout* Halaman Tambah Wisata Pantai

8. Perancangan Halaman Ubah Wisata Pantai

Halaman ubah wisata pantai ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel wisata pantai. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data wisata pantai pada halaman wisata pantai dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah wisata pantai:

Edit Data Wisata Pantai

Nama

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Alamat

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Longitude

xxxxxx

Latitude

xxxxxx

Gambar

Pilih file

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Gambar

Pilih file

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Gambar

Pilih file

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Deskripsi

xx

Reset Simpan

No.	Nama
1.	XXXX
2.	XXXX
3.	XXXX
4.	XXXX

Gambar 3.35 Desain *Layout* Halaman Ubah Wisata Pantai

7. Perancangan Halaman Wisata Budaya

Halaman ini berfungsi untuk mengolah data-data wisata budaya di Kabupaten Flores Timur. Halaman ini dapat diakses dengan memilih menu wisata budaya pada menu-menu disamping. Halaman ini berisi data-data objek wisata yang termasuk dalam kategori wisata budaya yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan halaman wisata budaya:

No.	Nama	Alamat	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Ops
1.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus

[Tambah Data](#)

Gambar 3.36 Desain *Layout* Halaman Wisata Budaya

8. Perancangan Halaman Tambah Wisata Budaya

Halaman tambah wisata budaya dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata budaya pada halaman wisata budaya. Halaman tambah wisata budaya berfungsi untuk menambah data-data wisata budaya yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata budaya, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata budaya:

Gambar 3.37 Desain *Layout* Halaman Tambah Wisata Budaya

9. Perancangan Halaman Ubah Wisata Budaya

Halaman ubah wisata budaya ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel wisata budaya. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data wisata budaya pada halaman wisata budaya dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah wisata pantai:

Gambar 3.38 Desain *Layout* Halaman Ubah Wisata Budaya

10. Perancangan Halaman Wisata Kuliner

Halaman ini berfungsi untuk mengolah data-data wisata kuliner di Kabupaten Flores Timur. Halaman ini dapat diakses dengan memilih menu wisata kuliner pada menu-menu disamping. Halaman ini berisi data-data objek wisata yang termasuk dalam kategori wisata kuliner yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan halaman wisata kuliner:

GIS Wisata Flotim Administrator

Dashboard
Wisata
 Alam
 Pantai
 Budaya
 Kuliner
 Belanja
 Rohani
Hotel
Berita
Daftar Kecamatan
Daftar Desa

Data Wisata Kuliner Administrator GIS Wisata Flores Timur

Wisata Kuliner / Kabupaten Flores Timur

No.	Nama	Alamat	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Ops
1.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus

Tambah Data

Gambar 3.39 Desain Layout Halaman Wisata Kuliner

11. Perancangan Halaman Tambah Wisata Kuliner

Halaman tambah wisata kuliner dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata kuliner pada halaman wisata kuliner. Halaman tambah wisata kuliner berfungsi untuk menambah data-data wisata kuliner yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata kuliner, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata kuliner:

Tambah Data Wisata Kuliner

Nama

Alamat

Longitude

Latitude

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Deskripsi

Reset Simpan

No.	Nama
1.	XXX
2.	XXX
3.	XXX
4.	XXX

Deskripsi	Opsi
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus

Gambar 3.40 Desain *Layout* Halaman Tambah Wisata Kuliner

12. Perancangan Halaman Ubah Wisata Kuliner

Halaman ubah wisata kuliner ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel wisata kuliner. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data wisata kuliner pada halaman wisata kuliner dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah wisata kuliner:

Edit Data Wisata Kuliner

Nama

Alamat

Longitude

Latitude

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Deskripsi

Reset Simpan

No.	Nama
1.	XXX
2.	XXX
3.	XXX
4.	XXX

Deskripsi	Opsi
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus

Gambar 3.41 Desain *Layout* Halaman Ubah Wisata Kuliner

13. Perancangan Halaman Wisata Belanja

Halaman ini berfungsi untuk mengolah data-data wisata belanja di Kabupaten Flores Timur. Halaman ini dapat diakses dengan memilih menu wisata belanja pada menu-menu disamping. Halaman ini berisi data-data objek wisata yang termasuk dalam kategori wisata belanja yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan halaman wisata belanja:

No.	Nama	Alamat	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Ops
1.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus

Tambah Data

Gambar 3.42 Desain *Layout* Halaman Wisata Belanja

14. Perancangan Halaman Tambah Wisata Belanja

Halaman tambah wisata belanja dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata belanja pada halaman wisata belanja. Halaman tambah wisata belanja berfungsi untuk menambah data-data wisata belanja yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata belanja, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata belanja:

Tambah Data Wisata Belanja

Nama

Alamat

Longitude

Latitude

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Deskripsi

Reset Simpan

No.	Nama	Deskripsi	Opsi
1.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus

Gambar 3.43 Desain *Layout* Halaman Tambah Wisata Belanja

15. Perancangan Halaman Ubah Wisata Belanja

Halaman ubah wisata belanja ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel wisata belanja. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data wisata belanja pada halaman wisata belanja dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah wisata belanja:

Edit Data Wisata Belanja

Nama

Alamat

Longitude

Latitude

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Deskripsi

Reset Simpan

No.	Nama	Deskripsi	Opsi
1.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus

Gambar 3.44 Desain *Layout* Halaman Ubah Wisata Belanja

16. Perancangan Halaman Wisata Rohani

Halaman ini berfungsi untuk mengolah data-data wisata rohani di Kabupaten Flores Timur. Halaman ini dapat diakses dengan memilih menu wisata rohani pada menu-menu disamping. Halaman ini berisi data-data objek wisata yang termasuk dalam kategori wisata rohani yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan halaman wisata rohani:

No.	Nama	Alamat	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Opsi
1.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Gambar	Gambar	Gambar	XXXXXXXXXXXX	Edit Hapus

[Tambah Data](#)

Gambar 3.45 Desain Layout Halaman Wisata Rohani

17. Perancangan Halaman Tambah Wisata Rohani

Halaman tambah wisata rohani dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel wisata rohani pada halaman wisata rohani. Halaman tambah wisata rohani berfungsi untuk menambah data-data wisata rohani yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data wisata rohani, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data wisata rohani:

Tambah Data Wisata Rohani

Nama

Alamat

Longitude

Latitude

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Deskripsi

Reset Simpan

No.	Nama
1.	XXXX
2.	XXXX
3.	XXXX
4.	XXXX

Gambar 3.46 Desain *Layout* Halaman Tambah Wisata Rohani

18. Perancangan Halaman Ubah Wisata Rohani

Halaman ubah wisata rohani ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel wisata rohani. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data wisata rohani pada halaman wisata rohani dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah wisata rohani:

Edit Data Wisata Rohani

Nama

Alamat

Longitude

Latitude

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Gambar

Pilih file

Deskripsi

Reset Simpan

No.	Nama
1.	XXXX
2.	XXXX
3.	XXXX
4.	XXXX

Gambar 3.47 Desain *Layout* Halaman Ubah Wisata Rohani

19. Perancangan Halaman Hotel

Halaman ini berfungsi untuk mengolah semua data-data mengenai hotel dan penginapan di Kabupaten Flores Timur. Halaman akan tampil ketika menu hotel dan penginapan pada menu-menu disamping diakses. Halaman hotel dan penginapan berisi semua data-data per-objek hotel yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan desain halaman hotel dan penginapan:

The screenshot displays a web application interface for 'GIS Wisata Flores Timur'. The top navigation bar includes a search bar and a user profile dropdown labeled 'Administrator'. A left sidebar menu lists various categories: 'Dashboard', 'Wisata' (with sub-items: 'Alam', 'Pantai', 'Budaya', 'Kuliner', 'Belanja', 'Rohani'), 'Hotel', 'Berita', 'Daftar Kecamatan', and 'Daftar Desa'. The main content area is titled 'Data Hotel & Penginapan Administrator GIS Wisata Flores Timur' and contains a table with the following data:

No.	Nama	Alamat	Fasilitas	Longitude	Latitude	Gambar	Gambar	Gambar	Deskripsi	Opsi
1.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX				XXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX				XXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX				XXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX				XXXXXXXXXX	Edit Hapus

Below the table is a button labeled 'Tambah Data'.

Gambar 3.48 Desain *Layout* Halaman Hotel

20. Perancangan Halaman Tambah Hotel

Halaman tambah hotel dan penginapan dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel hotel dan penginapan pada halaman hotel dan penginapan. Halaman tambah hotel dan penginapan berfungsi untuk menambah data-data hotel dan penginapan yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data hotel dan penginapan, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data hotel dan penginapan:

Tambah Data Hotel & Penginapan

Nama:

Alamat:

Fasilitas:

Longitude:

Latitude:

Gambar: Pilih file

Deskripsi:

No.	Nama
1.	XXX
2.	XXX
3.	XXX
4.	XXX

Gambar 3.49 Desain *Layout* Halaman Tambah Hotel

21. Perancangan Halaman Ubah Hotel dan Penginapan

Halaman ubah hotel dan penginapan ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel hotel. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data hotel dan penginapan pada halaman hotel dan penginapan dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah hotel dan penginapan:

Edit Data Hotel & Penginapan

Nama:

Alamat:

Fasilitas:

Longitude:

Latitude:

Gambar: Pilih file

Deskripsi:

No.	Nama
1.	XXX
2.	XXX
3.	XXX
4.	XXX

Gambar 3.50 Desain *Layout* Halaman Ubah Hotel dan Penginapan

22. Perancangan Halaman Berita

Halaman ini berfungsi untuk mengolah semua data-data mengenai berita seputar pariwisata di Kabupaten Flores Timur. Halaman akan tampil ketika menu berita pada menu-menu disamping diakses. Halaman berita berisi semua data-data berita yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan desain halaman berita:

X

X

GIS Wisata Flotim

Administrator ▼

Dashboard

Wisata ▼

Alam

Pantai

Budaya

Kuliner

Belanja

Rohani

Hotel

Berita

Daftar Kecamatan

Daftar Desa

Data Berita Administrator GIS Wisata Flores Timur

Berita / Kabupaten Flores Timur

No.	Judul Berita	Isi Berita	Gambar	Tanggal	Opsi
1.	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Gambar	XXXXXXXXXX	Edit Hapus
2.	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Gambar	XXXXXXXXXX	Edit Hapus
3.	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Gambar	XXXXXXXXXX	Edit Hapus
4.	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Gambar	XXXXXXXXXX	Edit Hapus

Tambah Data

Gambar 3.51 Desain *Layout* Halaman Berita

23. Perancangan Halaman Tambah Berita

Halaman tambah berita dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel berita pada halaman berita. Halaman tambah berita berfungsi untuk menambah data-data berita yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data berita, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data berita:

Tambah Data Berita

Judul Berita

Isi Berita

Gambar

Pilih file

Tanggal

hh/tb/btttt

Reset Simpan

GIS Wisata Flotim

Dashboard

Wisata

Alam

Pantai

Budaya

Kuliner

Belanja

Rohani

Hotel

Berita

Daftar Kecamatan

Daftar Desa

Data B

Berita / Kab

No.	Judul
1.	XXXX
2.	XXXX
3.	XXXX
4.	XXXX

Tambah D

Administrator

Tanggal	Opsi
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus

Gambar 3.52 Desain *Layout* Halaman Tambah Berita

24. Perancangan Halaman Ubah Berita

Halaman ubah berita ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel berita. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data berita pada halaman berita dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah berita:

Edit Data Berita

Judul Berita

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Isi Berita

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Gambar

Pilih file XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Tanggal

15/12/2014

Reset Simpan

GIS Wisata Flotim

Dashboard

Wisata

Alam

Pantai

Budaya

Kuliner

Belanja

Rohani

Hotel

Berita

Daftar Kecamatan

Daftar Desa

Data B

Berita / Kab

No.	Judul
1.	XXXX
2.	XXXX
3.	XXXX
4.	XXXX

Tambah D

Administrator

Tanggal	Opsi
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus
XXXXXXXXXX	Edit Hapus

Gambar 3.53 Desain *Layout* Halaman Ubah Berita

25. Perancangan Halaman Kecamatan

Halaman ini berfungsi untuk mengolah semua data-data mengenai kecamatan di Kabupaten Flores Timur. Halaman akan tampil ketika menu kecamatan pada menu-menu disamping diakses. Halaman kecamatan berisi semua data-data kecamatan yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan desain halaman kecamatan:

The screenshot displays the 'Data Kecamatan' page for the 'Administrator GIS Wisata Flores Timur'. The page features a table with the following columns: No., Nama Kecamatan, Ibukota Kecamatan, Jumlah Desa, and Opsi. There are four rows of data, each with placeholder text 'xxxxxxxxxxxxxxxx' for the first three columns and 'xx' for the fourth. Each row has 'Edit' and 'Hapus' buttons in the 'Opsi' column. Below the table is a 'Tambah Data' button. The left sidebar contains a 'Dashboard' menu and a 'Wisata' dropdown menu with sub-items: Alam, Pantai, Budaya, Kuliner, Belanja, and Rohani. Other sidebar items include 'Hotel', 'Berita', 'Daftar Kecamatan', and 'Daftar Desa'. The top right of the page shows the user role 'Administrator'.

No.	Nama Kecamatan	Ibukota Kecamatan	Jumlah Desa	Opsi
1.	xxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxx	xx	Edit Hapus
2.	xxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxx	xx	Edit Hapus
3.	xxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxx	xx	Edit Hapus
4.	xxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxx	xx	Edit Hapus

[Tambah Data](#)

Gambar 3.54 Desain *Layout* Halaman Kecamatan

26. Perancangan Halaman Tambah Kecamatan

Halaman tambah kecamatan dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel kecamatan pada halaman kecamatan. Halaman tambah kecamatan berfungsi untuk menambah data-data kecamatan yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data kecamatan, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data kecamatan:

GIS Wisata Flotim

Administrator ▼

Dashboard

Wisata ▼

- Alam
- Pantai
- Budaya
- Kuliner
- Belanja
- Rohani

Hotel

Berita

Daftar Kecamatan

Daftar Desa

Tambah Data Kecamatan

Nama Kecamatan

Nama Ibukota Kecamatan

Jumlah Desa

Reset Simpan

No.	Nar	Opsi
1.		XX Edit Hapus
2.		XX Edit Hapus
3.	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XX Edit Hapus
4.	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XX Edit Hapus

Tambah Data

Gambar 3.55 Desain *Layout* Halaman Tambah Kecamatan

27. Perancangan Halaman Ubah Kecamatan

Halaman ubah kecamatan ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel kecamatan. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data kecamatan pada halaman kecamatan dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah kecamatan:

GIS Wisata Flotim

Administrator ▼

Dashboard

Wisata ▼

- Alam
- Pantai
- Budaya
- Kuliner
- Belanja
- Rohani

Hotel

Berita

Daftar Kecamatan

Daftar Desa

Edit Data Kecamatan

Nama Kecamatan

Nama Ibukota Kecamatan

Jumlah Desa

Reset Simpan

No.	Nar	Opsi
1.		XX Edit Hapus
2.		XX Edit Hapus
3.	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XX Edit Hapus
4.	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XX Edit Hapus

Tambah Data

Gambar 3.56 Desain *Layout* Halaman Ubah Kecamatan

28. Perancangan Halaman Desa

Halaman ini berfungsi untuk mengolah semua data-data mengenai desa di Kabupaten Flores Timur. Halaman akan tampil ketika menu desa pada menu-menu disamping diakses. Halaman kecamatan berisi semua data-data desa yang ada di Kabupaten Flores Timur. Berikut adalah perancangan desain halaman desa:

The screenshot displays the 'Data Desa' page for the 'Administrator GIS Wisata Flores Timur'. The page title is 'Desa / Kabupaten Flores Timur'. The main content area contains a table with the following structure:

No.	Kecamatan	Nama Desa	Opsi
1.	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
2.	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
3.	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	Edit Hapus
4.	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	Edit Hapus

Below the table is a 'Tambah Data' button. The left sidebar menu includes: Dashboard, Wisata (selected), Alam, Pantai, Budaya, Kuliner, Belanja, Rohani, Hotel, Berita, Daftar Kecamatan, and Daftar Desa.

Gambar 3.57 Desain *Layout* Halaman Desa

29. Perancangan Halaman Tambah Desa

Halaman tambah desa dapat diakses dengan memilih menu tambah yang terdapat pada bawah tabel desa pada halaman desa. Halaman tambah desa berfungsi untuk menambah data-data desa yang ada di Kabupaten Flores Timur. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar. Setelah itu pilih menu simpan yang tersedia di bawah halaman tambah data desa, agar data-data tersebut tersimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman tambah data desa:

Gambar 3.58 Desain *Layout* Halaman Tambah Desa

30. Perancangan Halaman Ubah Desa

Halaman ubah desa ini berfungsi mengubah data-data yang sebelumnya sudah ada dalam tabel desa. Halaman ini akan tampil ketika menu ubah yang ada pada kolom terakhir setiap data desa pada halaman desa dipilih. Berikut adalah perancangan halaman ubah desa:

Gambar 3.59 Desain *Layout* Halaman Ubah Desa