

## **BAB 6**

### **Penutup**

#### **6.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembangunan website pariwisata NTT adalah sebagai berikut :

1. Website pariwisata NTT dengan nama Tapaleuk telah berhasil dibangun dengan tujuan untuk membantu penyebaran informasi mengenai tempat-tempat pariwisata di propinsi NTT.
2. Event dan budaya masyarakat setempat yang ada di sekitar daerah tujuan pariwisata turut menambah daya tarik tempat pariwisata yang akan dikunjungi oleh para wisatawan.
3. Website pariwisata NTT telah menjadi sarana promosi yang efisien karena dengan adanya website ini informasi pariwisata NTT dapat disampaikan langsung kepada wisatawan yang membutuhkan baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara.

## 6.2 Saran

Dengan menyadari masih adanya kekurangan dalam pembangunan website ini maka penulis menyarankan beberapa hal yang mungkin bermanfaat untuk pembangunan website pariwisata NTT ke depannya. Saran-saran tersebut antara lain :

1. Pengembangan website selanjutnya dapat dijalankan di perangkat *mobile*.
2. Penambahan fitur untuk transaksi *online* seperti pemesanan tiket atau pemesanan penginapan sehingga memudahkan wisatawan untuk melakukan perjalanan wisatanya.
3. Penambahan fitur untuk pendaftaran anggota website dan disediakan forum khusus bagi para anggota website, sehingga para wisatawan dapat saling bertukar pengalaman mengenai kunjungan wisatanya selama berada di propinsi NTT.
4. Sebaiknya dilakukan pembangunan terhadap website-website yang mengurus akomodasi dan perhotelan di propinsi NTT sehingga website pariwisata dapat merujuk ke website-website tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arbie, 2004, *Manajemen Database dengan MySQL*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Buku Undang-Undang RI No 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, 2010, Citra Umbara, Bandung.
- Connolly T, Begg C, 2002, *Database System: A Practical Approach in Design, Implementation, and Management*, Third Edition, Addison Wesley Longman Inc., USA.
- Directory Pariwisata Nusa Tenggara Timur, 2005, Dinas Pariwisata dan Seni Budaya Propinsi Nusa Tenggara Timur.
- Duran, E. , D.Z. Seker, and M. Shrestha, 2004, *Web Based Information System For Tourism Resorts; A Case Study For Side/Manavgat*. ISPRS Congress.
- Jurnal Litbang Flobamora No.4 thn I Oktober-Desember 2004, Badan Penelitian dan Pengembangan Propinsi Nusa Tenggara Timur.
- Lu, Zi, Jie, Lu, and Chengqi Zhang, 2002, *Website Development and Evaluation in the Chinese Tourism Industry*, NETCOM, vol.16, no 3-4, p.191-208.
- Nugroho, Bunafit, 2004, *Aplikasi Pemograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, Gava Media, Yogyakarta.
- Panigrahi, Goutam, Anirban Das and Kasjla Basu, 2010, *A Study towards Bulding An Optimal Graph Theory Based Model For The Design of Tourism Website*, American Institute of Physics.
- Pathak, Ashok, and Prof. Krishna Kumar, 2008, *Adequcy and Effectiveness of Indian Tourism Websites for*

- International Tourism in India*, Conference on Tourism in India - Challenges Ahead, 15-17 May 2008.
- Paulus, Chaterina Agusta, 2010, *Jurnal Flobamora Propinsi Nusa Tenggara Timur Volume VI No. 02*, Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah.
- Prihatna, Henky, 2005, *Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta
- Sari, Nissa Fawitri, 2006, *Design Website Lokasi Wisata Kota Depok*, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma.
- Sondakh, Angelina, 2010(a), *Jendela Pariwisata Angelina Sondakh : Pesona Pariwisata Indonesia(1)*, Kesaint Blanc, Jakarta.
- Sondakh, Angelina, 2010(b), *Jendela Pariwisata Angelina Sondakh : Pesona Pariwisata Indonesia(2)*, Kesaint Blanc, Jakarta.
- Suwantoro, Gamal, 2004, *Dasar-dasar Pariwisata*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Suwena, I Ketut, I Gusti Ngurah Widyatmaja, *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*, Udayana University Press, Bali.
- Zhou,Quan, and Rich DeSantis, 2005, *Usability Issues in City Tourism Website Design : A Content Analysis*, IEEE International Professional Communication Proceedings.



# LAMP IRAN

**UJI RESPONDEN**

**Nama :**

**Umur :**

**Nilai yang digunakan :**

-5	-3	-1	0	1	3	5
<i>Sangat buruk</i>	<i>Buruk</i>	<i>Cukup Buruk</i>	<i>Netral</i>	<i>Cukup Baik</i>	<i>Baik</i>	<i>Sangat Baik</i>

**Kriteria yang diujikan :**

No.	Kriteria	Nilai	Komentar
1	Tampilan Graphical User Interface (Antarmuka) bagi Pengguna		
2	Tampilan Graphical User Interface (Antarmuka) bagi Admin		
3	Kemudahan dalam olah data (add,edit,delete,display,search)		
4	Kemudahan memahami Antarmuka bagi Pengguna		
4	Kemudahan memahami Antarmuka bagi Admin		
5	Kecepatan loading halaman		
6	Membantu pengguna dalam menambah pengetahuannya mengenai pariwisata di Propinsi NTT		

☺.....Terima Kasih..... ☺

**DPPL**

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

**WEPATA**

**(Website Pariwisata "Tapaleuk")**

**Dipersiapkan oleh:**

**Fabiana Sedolepang**

**07 07 05283**

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika  Fakultas Teknologi Industri	<b>Nomor Dokumen</b>	<b>Halaman</b>
		<b><i>DPPL-WEPATA</i></b>	<i>1/64</i>

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh	-	-	-	-	-	-	-	-
Diperiksa oleh	-	-	-	-	-	-	-	-
Disetujui oleh	-	-	-	-	-	-	-	-

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	7
1.1	Tujuan .....	7
1.2	Ruang Lingkup .....	7
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan .....	8
1.4	Referensi .....	9
2	Analysis Model .....	10
2.1	Conceptual Data Model .....	10
2.2	Physical Data Model .....	10
3	Rancangan Arsitektur .....	11
3.1	Sisi Pengguna .....	11
3.2	Sisi Admin .....	11
4	Deskripsi Komposisi .....	12
4.1	Dekomposisi Data .....	12
4.1.1	Deskripsi Entitas Login .....	12
4.1.2	Deskripsi Entitas Pulau .....	12
4.1.3	Deskripsi Entitas Kabupaten .....	12
4.1.4	Deskripsi Entitas Tempat Pariwisata .....	12
4.1.5	Deskripsi Entitas Tempat Kuliner .....	13
4.1.6	Deskripsi Entitas Tempat Penginapan .....	13
4.1.7	Deskripsi Entitas Kategori .....	14
4.1.8	Deskripsi Entitas Galeri .....	14
4.1.9	Deskripsi Entitas Foto .....	14
4.1.10	Deskripsi Entitas Feedback .....	15
4.1.11	Deskripsi Entitas Event .....	15
5	Perancangan Antarmuka dan Fungsional .....	16
5.1	Pengguna .....	16
5.2	Admin .....	26
5.3	Antarmuka Halaman Ubah Password .....	31
5.4	Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata .....	32
5.5	Antarmuka Halaman Kelola Kuliner .....	35
5.6	Antarmuka Halaman Kelola Penginapan .....	38
5.7	Antarmuka Halaman Kelola Kategori .....	41
5.8	Antarmuka Halaman Kelola Galeri .....	44
5.9	Antarmuka Halaman Kelola Foto .....	47
5.10	Antarmuka Halaman Feedback .....	50
5.11	Antarmuka Halaman User .....	52
5.12	Antarmuka Halaman Event .....	55
5.13	Antarmuka Halaman Pulau .....	58
5.14	Antarmuka Halaman Kabupaten .....	61

## Daftar Gambar

Gambar 1. Conceptual Data Model WEPATA.....	10
Gambar 2. Physical Data Model WEPATA.....	10
Gambar 3. Rancangan Arsitektur Web Application WEPATA - Sisi Pengguna.....	11
Gambar 4. Rancangan Arsitektur Web Application WEPATA - Sisi Admin .....	11
Gambar 5. Antarmuka Halaman Utama (HOME).....	16
Gambar 6. Antarmuka Halaman Utama dari Pulau.....	17
Gambar 7. Antarmuka Halaman Budaya dari Pulau.....	18
Gambar 8. Antarmuka Halaman Event dari Pulau.....	19
Gambar 9. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata.....	20
Gambar 10. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata - Penjelasan mengenai tempat pariwisata.....	21
Gambar 11. Antarmuka Halaman Tempat Kuliner.....	22
Gambar 12. Antarmuka Halaman Tempat Penginapan.....	23
Gambar 13. Antarmuka Halaman Galeri Foto.....	24
Gambar 14. Antarmuka Halaman Feedback.....	25
Gambar 15. Antarmuka Halaman Login.....	26
Gambar 16. Antarmuka Halaman Utama Admin.....	27
Gambar 17. Antarmuka Halaman Ubah Password.....	31
Gambar 18. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata.....	32
Gambar 19. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata - Tambah Data Pariwisata.....	33
Gambar 20. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata - Edit Data Pariwisata.....	34
Gambar 21. Antarmuka Halaman Tempat Kuliner.....	35
Gambar 22. Antarmuka Halaman Tempat Kuliner - Tambah Data Kuliner .....	36
Gambar 23. Antarmuka Halaman Tempat Kuliner - Edit Data Kuliner	37
Gambar 24. Antarmuka Halaman Tempat Penginapan.....	38
Gambar 25. Antarmuka Halaman Tempat Penginapan - Tambah Data Penginapan.....	39
Gambar 26. Antarmuka Halaman Tempat Penginapan - Edit Data Penginapan.....	40
Gambar 27. Antarmuka Halaman Kategori.....	41
Gambar 28. Antarmuka Halaman Kategori - Tambah Data Kategori...	42
Gambar 29. Antarmuka Halaman Kategori - Edit Data Kategori.....	43
Gambar 30. Antarmuka Halaman Galeri.....	44
Gambar 31. Antarmuka Halaman Galeri - Tambah Data Galeri.....	45
Gambar 32. Antarmuka Halaman Galeri - Edit Data Galeri.....	46
Gambar 33. Antarmuka Halaman Foto.....	47
Gambar 34. Antarmuka Halaman Foto - Tambah Data Foto.....	48
Gambar 35. Antarmuka Halaman Kelola Data Foto - Edit Data Foto.	49
Gambar 36. Antarmuka Halaman Kelola Data Feedback.....	50
Gambar 37. Antarmuka Halaman Kelola Data Feedback - Edit Data Feedback.....	51
Gambar 38. Antarmuka Halaman User.....	52
Gambar 39. Antarmuka Halaman User - Tambah Data User.....	53
Gambar 40. Antarmuka Halaman User - Edit Data User.....	54
Gambar 41. Antarmuka Halaman Event.....	55
Gambar 42. Antarmuka Halaman Event - Tambah Data Event.....	56
Gambar 43. Antarmuka Halaman Event - Edit Data Event.....	57

Gambar 44. Antarmuka Halaman Pulau.....	58
Gambar 45. Antarmuka Halaman Pulau - Tambah Data Pulau.....	59
Gambar 46. Antarmuka Halaman Pulau - Edit Data Pulau.....	60
Gambar 47. Antarmuka Halaman Kabupaten.....	61
Gambar 48. Antarmuka Halaman Kabupaten - Tambah Data Kabupaten.	62
Gambar 49. Antarmuka Halaman Kabupaten - Edit Data Kabupaten...	63



## **1 Pendahuluan**

### **1.1 Tujuan**

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak WEPATA yang akan dibangun. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pembangun perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

### **1.2 Ruang Lingkup**

Perangkat Lunak WEPATA dibangun dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan data admin.
2. Menangani pengelolaan data tempat pariwisata, tempat kuliner dan tempat penginapan.
3. Menangani pengelolaan data pulau dan kabupaten.
4. Menangani pengelolaan data foto, data galeri foto, dan kategori galeri.
5. Menangani pengelolaan data feedback dan event.
6. Menangani kirim feedback.
7. Menangani tampil data online seperti tempat pariwisata, tempat kuliner, tempat penginapan, dan galeri foto.
8. Menangani cari data online seperti tempat pariwisata, tempat kuliner, tempat penginapan, dan galeri foto.

Perangkat Lunak WEPATA ini berjalan pada lingkungan dengan platform web.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
WEPATA	Website Pariwisata "Tapaleuk"
Tapaleuk	Nama dari website pariwisata NTT yang dibangun. Tapaleuk dalam bahasa Kupang artinya jalan-jalan.
NTT	Nusa Tenggara Timur, salah satu propinsi di Indonesia
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk Network global yang terdiri dari komputer dan layanan service dengan sekitar 30-50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Client	Komputer yang meminta sumber daya dari server yang terhubung melalui jaringan
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Admin	administrator, orang yang bertugas mengelola sistem secara keseluruhan
Wisatawan	orang yang melakukan wisata. (UU No. 10/2009 tentang Kepariwisata)
Pariwisata	Berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta

	layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah (UU No. 10/2009 tentang Kepariwisataaan)
Wisata	Kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (UU No. 10/2009 tentang Kepariwisataaan)
Kuliner	istilah untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan makanan, minuman, snack. Biasanya merupakan makanan khas atau minuman khas daerah tertentu.

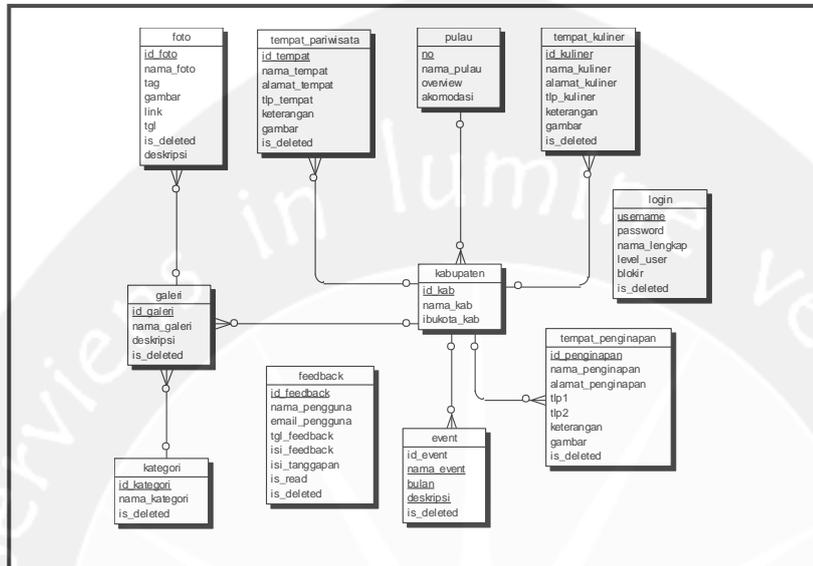
#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Trisna, Komang Wahyu, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SIPAKGIGI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011.
2. Dafrosa, Hedwigis Mutiara, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak EUMILI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011.

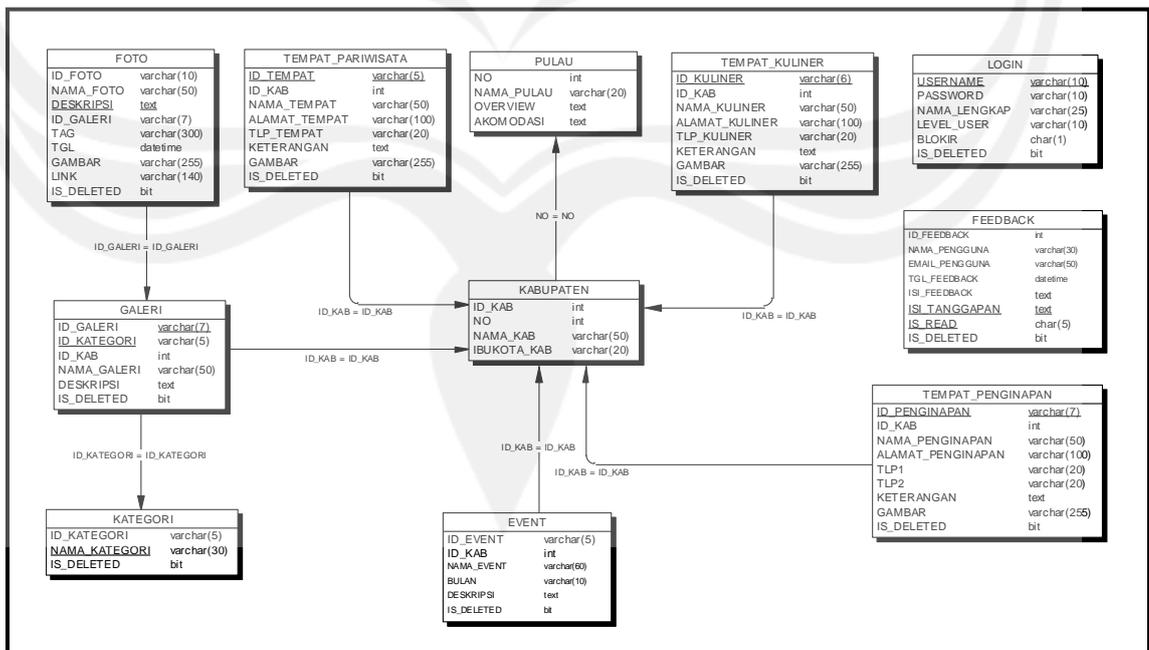
## 2 Analysis Model

### 2.1 Conceptual Data Model



Gambar 1. Conceptual Data Model WEPATA

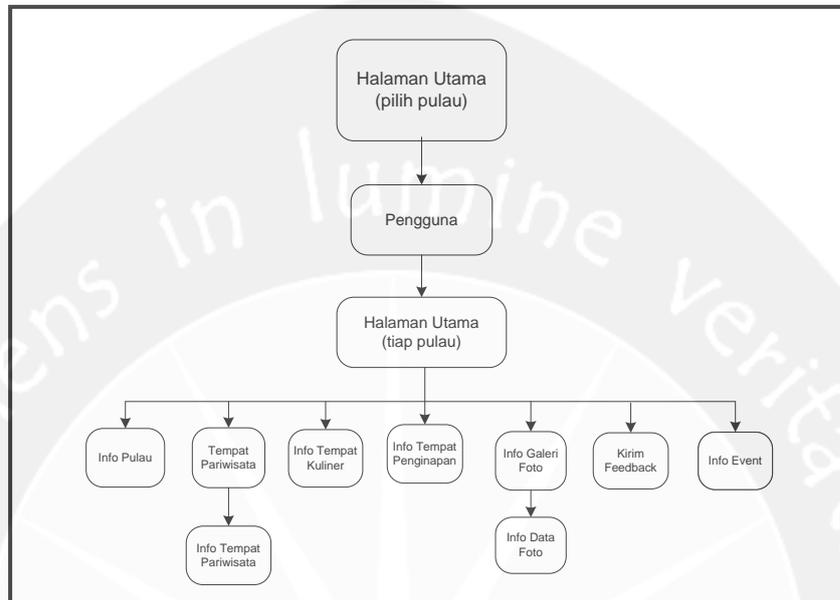
### 2.2 Physical Data Model



Gambar 2. Physical Data Model WEPATA

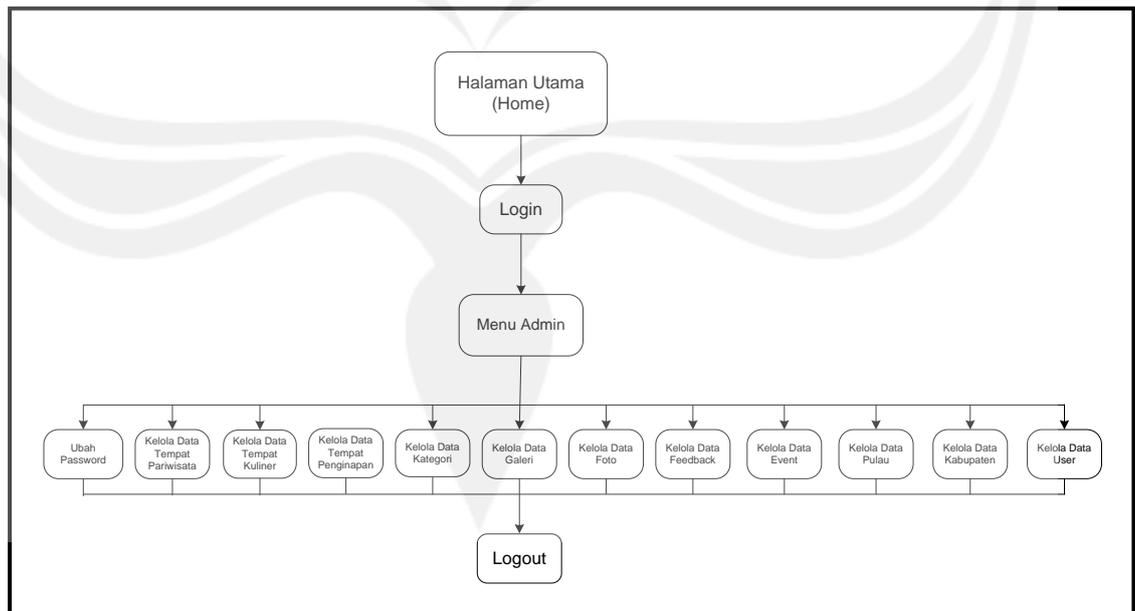
### 3 Rancangan Arsitektur

#### 3.1 Sisi Pengguna



Gambar 3. Rancangan Arsitektur Web Application WEPATA – Sisi Pengguna

#### 3.2 Sisi Admin



Gambar 4. Rancangan Arsitektur Web Application WEPATA – Sisi Admin

## 4 Deskripsi Komposisi

### 4.1 Dekomposisi Data

#### 4.1.1 Deskripsi Entitas Login

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
username	Varchar	10	nama unik dari admin, primary key
password	Varchar	10	password admin
nama_lengkap	Varchar	25	nama lengkap admin
level_user	Varchar	10	level dari user
blokir	Enum('Y', 'N')	-	untuk membatasi hak akses user
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data user telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA

#### 4.1.2 Deskripsi Entitas Pulau

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
no	Integer	-	nomor urut unik pulau, primary key
nama_pulau	Varchar	20	nama pulau
overview	Text	-	sekilas penjelasan mengenai pulau
akomodasi	Text	-	akomodasi menuju pulau

#### 4.1.3 Deskripsi Entitas Kabupaten

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kab	Integer	-	nama unik kabupaten, primary key
nama_kab	Varchar	50	nama kabupaten
ibukota_kab	Varchar	20	ibukota kabupaten
pulau	Integer	-	nomor urut dari pulau, tempat kabupaten berada, foreign key

#### 4.1.4 Deskripsi Entitas Tempat Pariwisata

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_tempat	Varchar	5	id unik tempat pariwisata, primary key
id_kabupaten	Integer	-	id kabupaten dari tempat pariwisata, foreign key
nama_tempat	Varchar	50	nama tempat pariwisata
alamat_tempat	Varchar	100	alamat tempat pariwisata
tlp_tempat	Varchar	20	nomor telepon tempat pariwisata
keterangan	Text	-	keterangan tempat pariwisata

gambar	Varchar	255	gambar tempat pariwisata
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data tempat pariwisata telah dihapus, namun datanya masih tersimpan di dalam database.

#### 4.1.5 Deskripsi Entitas Tempat Kuliner

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
<b>id_kuliner</b>	<b>Varchar</b>	<b>6</b>	<b>id unik tempat kuliner, primary key</b>
id_kabupaten	Integer	-	id kabupaten dari tempat kuliner, foreign key
nama_kuliner	Varchar	50	nama tempat kuliner
alamat_kuliner	Varchar	150	alamat tempat kuliner
tlp_kuliner	Varchar	20	nomor telepon tempat kuliner
keterangan	Text	-	keterangan tempat kuliner
gambar	Varchar	255	gambar tempat kuliner
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data tempat kuliner telah dihapus, namun datanya masih tersimpan di dalam database.

#### 4.1.6 Deskripsi Entitas Tempat Penginapan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
<b>id_penginapan</b>	<b>Integer</b>	<b>-</b>	<b>id unik tempat penginapan, primary key</b>
id_kab	Integer	-	id kabupaten dari tempat penginapan, foreign key
nama_penginapan	Varchar	50	nama tempat penginapan
alamat_penginapan	Varchar	100	alamat tempat penginapan
tlp1	Varchar	20	nomor telepon pertama tempat penginapan
tlp2	Varchar	20	nomor telepon kedua tempat penginapan
keterangan	Text	-	keterangan tempat penginapan
gambar	Varchar	255	gambar tempat penginapan
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data tempat penginapan telah dihapus, namun datanya masih tersimpan di dalam database.

#### 4.1.7 Deskripsi Entitas Kategori

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kategori	Integer	-	id unik kategori galeri foto, primary key
nama_kategori	Varchar	50	nama kategori
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data kategori telah dihapus, namun datanya masih tersimpan di dalam database.

#### 4.1.8 Deskripsi Entitas Galeri

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_galeri	Varchar	7	id unik galeri foto, primary key
id_kategori	Integer	-	id kategori dari galeri foto, foreign key
id_kab	Integer	-	id kabupaten dari galeri foto, foreign key
deskripsi	Text	-	deskripsi dari galeri foto
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data galeri foto telah dihapus, namun datanya masih tersimpan di dalam database.

#### 4.1.9 Deskripsi Entitas Foto

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_foto	Varchar	10	id unik foto, primary key
id_galeri	Integer	-	id galeri dari foto, foreign key
nama_foto	Varchar	50	nama foto
deskripsi	Text	-	deskripsi dari foto
tag	Varchar	300	tag foto
link	Varchar	140	link foto
gambar	Varchar	255	gambar dari foto
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data foto telah dihapus, namun datanya masih tersimpan di dalam database.

#### 4.1.10 Deskripsi Entitas Feedback

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_feedback	Integer	-	id unik feedback, primary key
nama_pengguna	Varchar	30	nama dari pengirim feedback
email_pengguna	Varchar	50	email dari pengirim feedback
tgl_feedback	Datetime	-	tanggal feedback dikirim
isi_feedback	Text	-	isi dari feedback
isi_tanggapan	Text	-	isi dari tanggapan feedback
is_read	Boolean	-	kondisi apakah feedback telah dibaca atau belum
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data feedback telah dihapus, namun datanya masih tersimpan di dalam database.

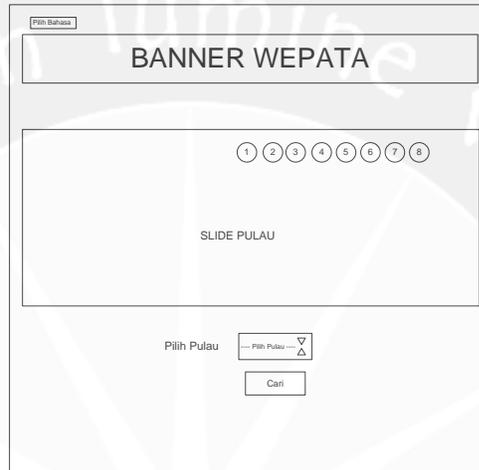
#### 4.1.11 Deskripsi Entitas Event

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_event	Varchar	5	id unik event, primary key
id_kab	Integer	-	id kabupaten dari event, foreign key
nama_event	Varchar	60	nama dari pengirim feedback
bulan	Varchar	10	bulan event diselenggarakan
deskripsi	Text	-	deskripsi dari event
is_deleted	Boolean	-	kondisi apakah data feedback telah dihapus, namun datanya masih tersimpan di dalam database.

## 5 Perancangan Antarmuka dan Fungsional

### 5.1 Pengguna

#### 5.1.1 Antarmuka Halaman Utama (Home)



**Gambar 5. Antarmuka Halaman Utama (HOME)**

Saat pertama kali website ini dijalankan, maka akan ditampilkan Form Halaman Utama yang merupakan halaman utama bagi pengguna. Halaman Utama ini merupakan halaman yang menyediakan pilihan dalam combobox berisi link pulau-pulau yang ada di Propinsi NTT yang akan menghubungkan ke halaman tertentu sesuai pilihan pulaunya masing-masing.

Di dalam halaman ini juga terdapat menu Pilih Bahasa. Menu ini menggunakan Google Translate API sehingga dengan menu ini halaman website akan diterjemahkan ke dalam bahasa sesuai dengan pilihan pengguna. Slideshow pulau yang ada sebagai pembuka tampilan website ini menggunakan jQuery.

### 5.1.2 Antarmuka Halaman Utama dari Pulau



**Gambar 6. Antarmuka Halaman Utama dari Pulau**

Halaman ini akan ditampilkan bila pengguna memilih salah satu pulau dalam combobox pada Halaman Utama (Home). Misalkan pulau yang dipilih oleh pengguna adalah Pulau Timor, maka halaman utama dari Pulau Timor akan ditampilkan. Pada halaman utama dari Pulau Timor ini terdapat menu Home, Tempat Pariwisata, Tempat Kuliner, Tempat Penginapan, Galeri Foto, Feedback, dan Main Page. Menu Main Page akan menghubungkan pengguna ke halaman awal dari website ini yaitu yang menampilkan pilihan pulau-pulau di NTT.

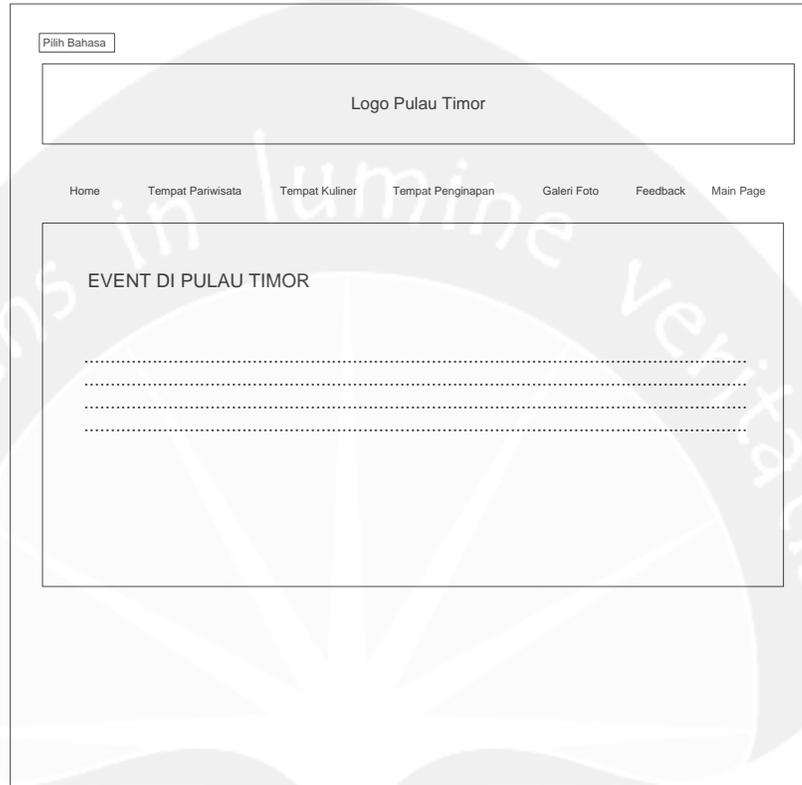
### 5.1.3 Antarmuka Halaman Budaya dari Pulau



Gambar 7. Antarmuka Halaman Budaya dari Pulau

Halaman ini akan ditampilkan bila pengguna mengklik pilihan menu Budaya pada Halaman Utama (Home). Halaman ini akan menjelaskan mengenai budaya yang ada di daratan Pulau Timor.

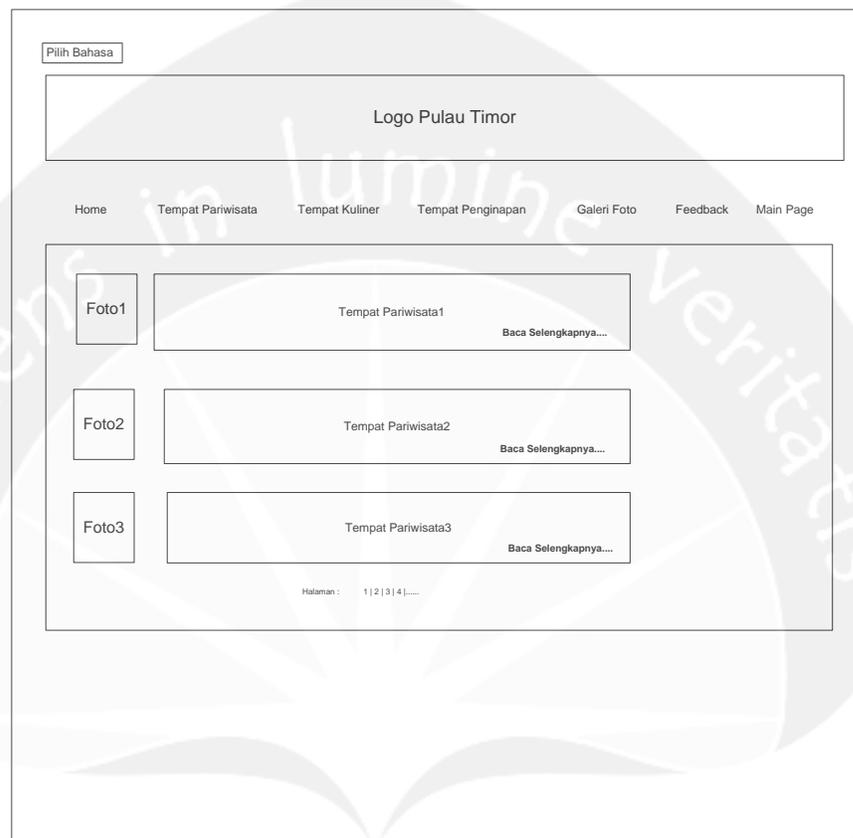
#### 5.1.4 Antarmuka Halaman Event dari Pulau



**Gambar 8. Antarmuka Halaman Event dari Pulau**

Halaman ini akan ditampilkan bila pengguna mengklik pilihan menu Event pada Halaman Utama (Home). Halaman ini akan menampilkan event-event yang ada di Pulau Timor.

### 5.1.5 Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata



**Gambar 9. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata**

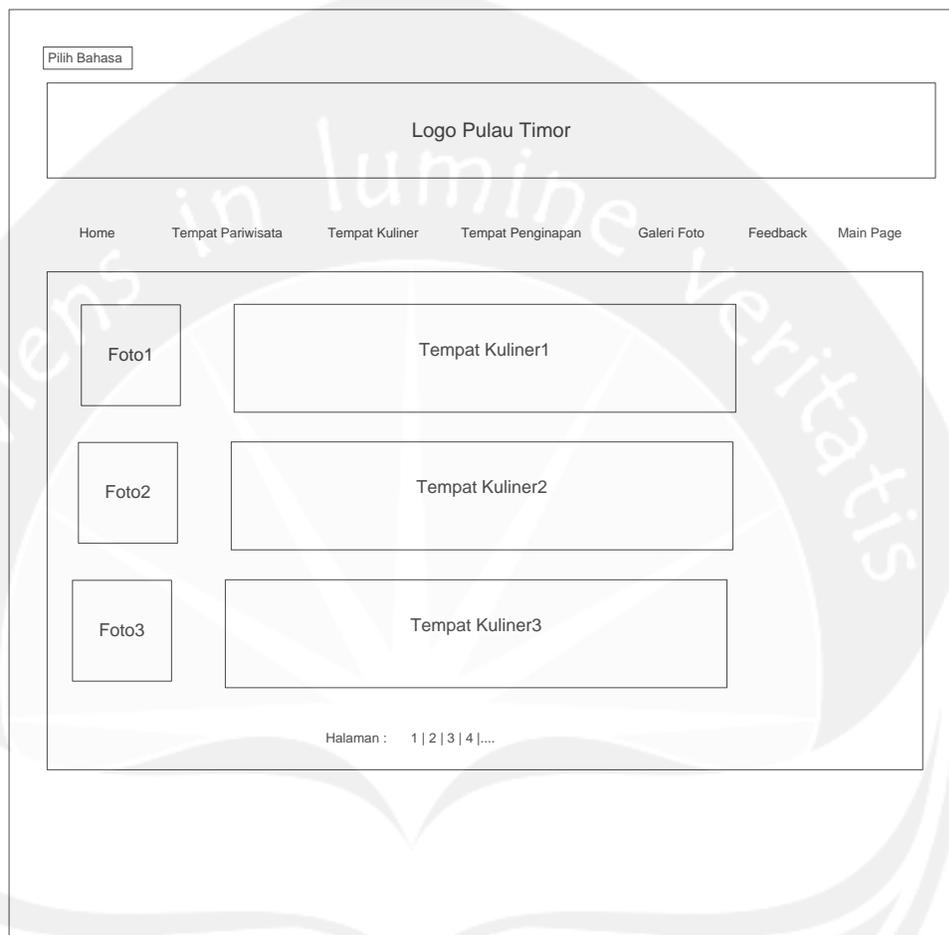
Halaman ini akan ditampilkan bila pengguna mengklik menu Tempat Pariwisata pada halaman utama dari pulau. Halaman Tempat Pariwisata ini berfungsi untuk menampilkan daftar tempat-tempat pariwisata di pulau tertentu di Propinsi NTT, misalnya Pulau Timor. Jika pengguna mengklik "Baca Selengkapnya" maka pengguna akan dihubungkan dengan halaman berisi penjelasan lebih lengkap mengenai tempat pariwisata tersebut seperti yang ditunjukkan pada gambar 10.



**Gambar 10. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata - Penjelasan mengenai tempat pariwisata**

Di dalam halaman yang menjelaskan secara lebih rinci mengenai tempat pariwisata ini, terdapat foto dari tempat pariwisata tersebut. Di bagian kanan halaman terdapat Links yang berisi link-link halaman ke website resmi Dinas Pariwisata NTT dan link-link yang menyediakan tour wisata di Propinsi NTT.

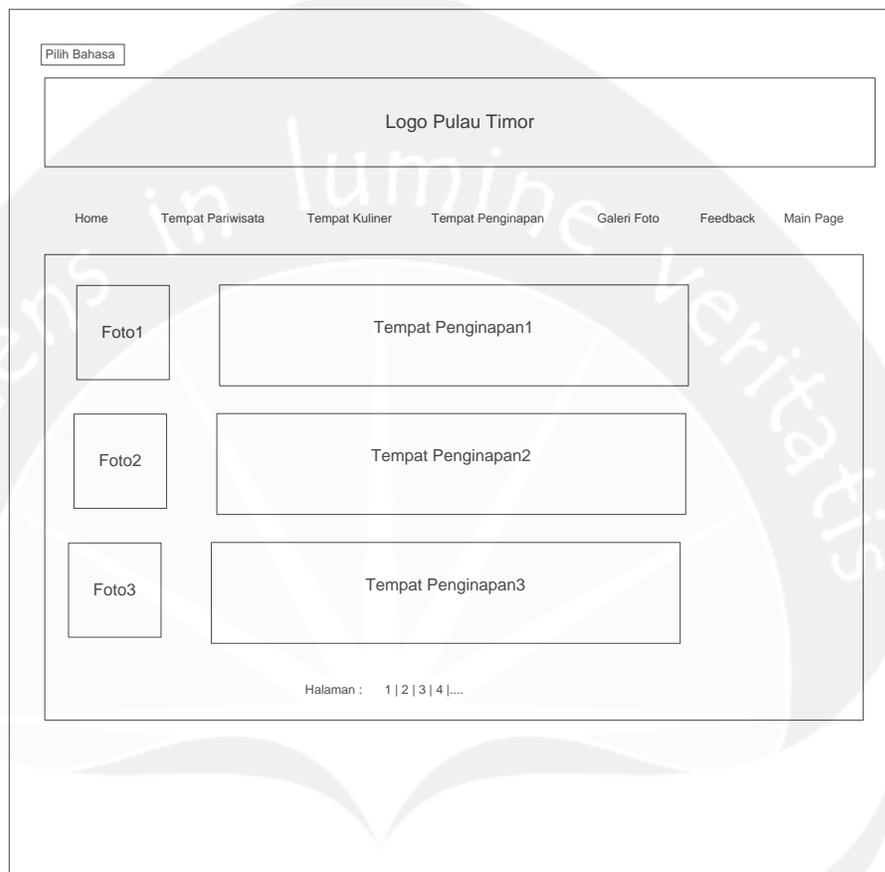
### 5.1.6 Antarmuka Halaman Tempat Kuliner



**Gambar 11. Antarmuka Halaman Tempat Kuliner**

Halaman ini akan ditampilkan bila pengguna mengklik menu Tempat Kuliner pada halaman utama dari pulau. Halaman Tempat Kuliner ini berfungsi untuk menampilkan tempat-tempat kuliner di pulau tertentu di Propinsi NTT, misalnya Pulau Timor.

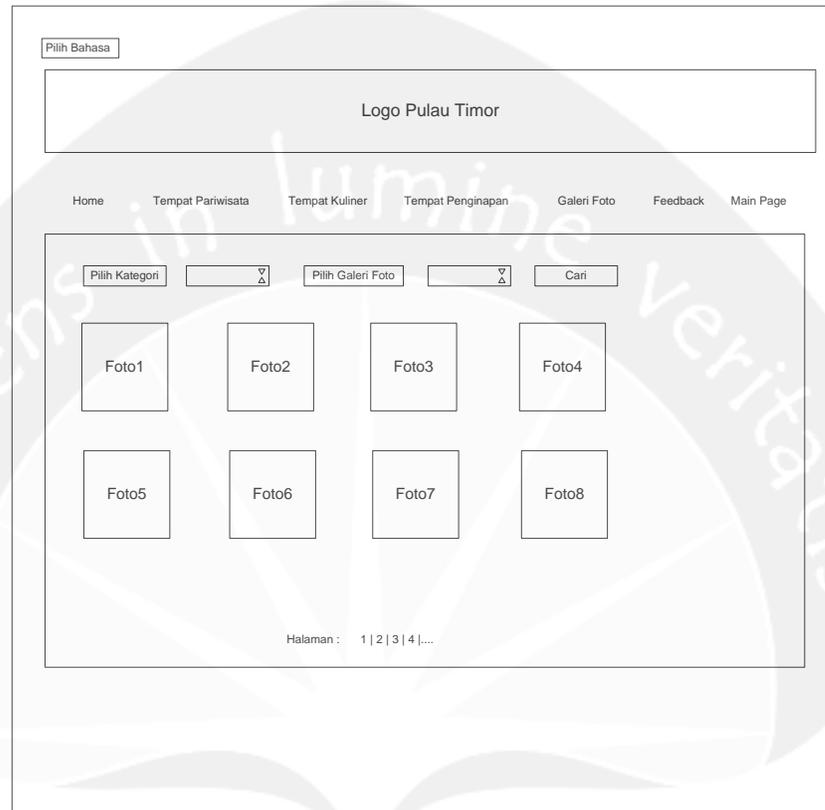
### 5.1.7 Antarmuka Halaman Tempat Penginapan



**Gambar 12. Antarmuka Halaman Tempat Penginapan**

Halaman ini akan ditampilkan bila pengguna mengklik menu Tempat Penginapan pada halaman utama dari pulau. Halaman Tempat Penginapan ini berfungsi untuk menampilkan tempat-tempat penginapan di pulau tertentu di Propinsi NTT, misalnya Pulau Timor.

### 5.1.8 Antarmuka Halaman Galeri Foto



**Gambar 13. Antarmuka Halaman Galeri Foto**

Halaman ini akan ditampilkan bila pengguna mengklik menu Galeri Foto pada halaman utama dari pulau. Halaman Galeri Foto ini berfungsi untuk menampilkan foto-foto berdasarkan kategori dan galeri foto tertentu berdasarkan pilihan pengguna.

### 5.1.1 Antarmuka Halaman Feedback

Pilih Bahasa

Logo Pulau Timor

Home Tempat Pariwisata Tempat Kuliner Tempat Penginapan Galeri Foto Feedback Main Page

Silakan mengisi feedback.....

Nama \*

Email \*

Isi Feedback

Masukkan kode pada gambar di samping

\*wajib diisi

Gambar 14. Antarmuka Halaman Feedback

Halaman ini akan ditampilkan bila pengguna mengklik menu Feedback pada halaman utama dari pulau. Halaman Feedback ini berfungsi untuk memberi kesempatan bagi pengguna yang ingin memberikan kritik dan saran bagi website ini.

## 5.2 Admin

### 5.2.1 Antarmuka Halaman Login

BANNER WEPATA

Login

Username

Password

Login

Gambar 15. Antarmuka Halaman Login

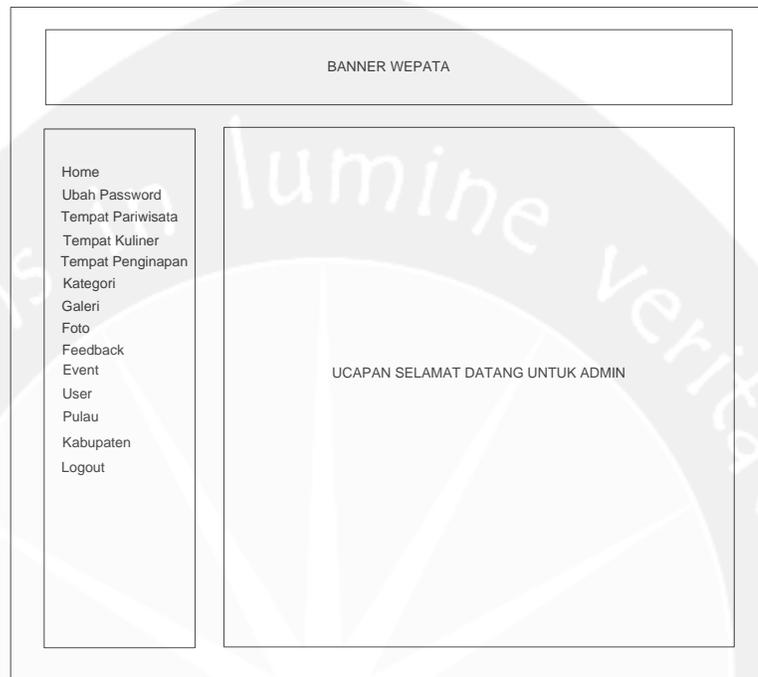
Form Login ini digunakan oleh pengelola sistem yaitu Admin untuk masuk ke dalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password* terlebih dahulu kemudian menekan tombol Login.

#### 5.2.1.1. Deskripsi Tombol Login

Ketika tombol Login ditekan, sistem akan mencocokkan *username* dan *password* yang dimasukkan dengan data yang ada pada *database*. Bila data yang dimasukkan benar, maka admin dapat masuk ke Halaman Utama Admin. Jika *username* atau *password* ada yang belum dimasukkan atau salah maka sistem akan menampilkan peringatan "Data Yang Anda Masukkan Salah". Jika *password* yang diinputkan salah maka sistem akan menampilkan peringatan "Password Anda Salah".

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-WEPATA	26/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 5.2.2 Antarmuka Halaman Utama Admin



**Gambar 16. Antarmuka Halaman Utama Admin**

Halaman Utama Admin ini akan ditampilkan bila Admin berhasil melakukan login. Halaman ini berisi pengelolaan data-data yang ada pada database sistem. Dari halaman ini, Admin dapat memilih menu admin yang terdiri dari Ubah Password, Tempat Pariwisata, Tempat Kuliner, Tempat Penginapan, Kategori, Galeri, Foto, Feedback, Event, User, Pulau, dan Kabupaten. Terdapat menu Logout untuk keluar dari Sistem Admin dan menuju ke Halaman Login.

#### **5.2.2.1 Deskripsi Menu Home**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke Halaman Utama Admin. Saat menu ini diklik maka Halaman Utama Admin akan ditampilkan.

#### **5.2.2.2 Deskripsi Menu Ubah Password**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Ubah Password. Saat menu ini diklik maka menu Ubah Password akan ditampilkan.

#### **5.2.2.3 Deskripsi Menu Tempat Pariwisata**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Tempat Pariwisata yang akan mengelola data-data pariwisata. Saat menu ini diklik maka halaman Tempat Pariwisata akan ditampilkan.

#### **5.2.2.4 Deskripsi Menu Tempat Kuliner**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Tempat Kuliner yang akan mengelola data-data kuliner. Saat menu ini diklik maka halaman Tempat Kuliner akan ditampilkan.

#### **5.2.2.5 Deskripsi Menu Tempat Penginapan**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Tempat Penginapan yang akan mengelola data-data penginapan. Saat

menu ini diklik maka halaman Tempat Penginapan akan ditampilkan.

#### **5.2.2.6 Deskripsi Menu Kategori**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Kategori yang akan mengelola data-data kategori. Saat menu ini diklik maka halaman Kategori akan ditampilkan.

#### **5.2.2.7 Deskripsi Menu Galeri**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Galeri yang akan mengelola data-data galeri foto. Saat menu ini diklik maka halaman Galeri akan ditampilkan.

#### **5.2.2.8 Deskripsi Menu Foto**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Foto yang akan mengelola data-data foto. Saat menu ini diklik maka halaman Foto akan ditampilkan.

#### **5.2.2.9 Deskripsi Menu Feedback**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Feedback yang akan mengelola data-data feedback. Saat menu ini diklik maka halaman Feedback akan ditampilkan.

#### **5.2.2.10 Deskripsi Menu Event**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Event

yang akan mengelola data-data event. Saat menu ini diklik maka halaman Event akan ditampilkan.

#### **5.2.2.11 Deskripsi Menu User**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman User yang akan mengelola data-data user yang dapat mengakses sistem WEPATA. Saat menu ini diklik maka halaman User akan ditampilkan.

#### **5.2.2.12 Deskripsi Menu Pulau**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Pulau yang akan mengelola data-data pulau. Saat menu ini diklik maka halaman Pulau akan ditampilkan.

#### **5.2.2.13 Deskripsi Menu Kabupaten**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk menuju ke halaman Kabupaten yang akan mengelola data-data kabupaten. Saat menu ini diklik maka halaman Kabupaten akan ditampilkan.

#### **5.2.2.14 Deskripsi Menu Logout**

Menu ini merupakan menu yang terdapat pada Halaman Utama Admin dan digunakan untuk keluar dari sistem admin dan juga untuk menuju ke halaman Login.

### 5.3 Antarmuka Halaman Ubah Password

BANNER WEPATA

Home  
Ubah Password  
Tempat Pariwisata  
Tempat Kuliner  
Tempat Penginapan  
Kategori  
Galeri  
Foto  
Feedback  
Event  
User  
Pulau  
Kabupaten  
Logout

Ubah Password

Masukkan Password Lama  
Masukkan Password Baru  
Konfirmasi Password Baru

Ubah Password Refresh

**Gambar 17. Antarmuka Halaman Ubah Password**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Ubah Password pada Halaman Utama Admin. Halaman ini digunakan untuk mengubah password admin.

## 5.4 Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata

BANNER WEPATA

Tempat Pariwisata

[Tambah Tempat Pariwisata](#)

Cari Data

Silakan memilih kategori pencarian di bawah ini :

Nama Tempat

Alamat Tempat

Kabupaten

Tampil Data

		edit	delete

Hal. 1 | 2 | 3 | 4

**Gambar 18. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Tempat Pariwisata pada Halaman Utama Admin. Halaman ini digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap data tempat pariwisata. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan penambahan, pengeditan, penghapusan, dan pencarian terhadap data tempat pariwisata. Pada halaman ini juga terdapat tabel untuk menampilkan data-data tempat pariwisata yang telah tersimpan pada tabel tempat\_pariwisata.

The screenshot shows a web interface for adding tourism data. At the top is a 'BANNER WEPATA' section. On the left is a sidebar menu with options: Home, Ubah Password, Tempat Pariwisata, Tempat Kuliner, Tempat Penginapan, Kategori, Galeri, Foto, Feedback, Event, User, Pulau, Kabupaten, and Logout. The main content area is titled 'Tambah Pariwisata' and contains the following form elements:

- Nama Tempat:** A text input field.
- Kabupaten:** A dropdown menu with a 'Pilih Kabupaten' prompt and a 'Wajib diisi' note.
- Alamat Tempat:** A text input field.
- No. Telp.:** A text input field.
- Keterangan:** A large text area for detailed information.
- Gambar:** A file upload section with a 'Browse' button and a note: 'Tipe gambar hanya berupa .JPG/PNG dan ukurannya TIDAK boleh lebih dari 1000x700'.

At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

**Gambar 19. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata - Tambah Data Pariwisata**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Pariwisata. Halaman ini digunakan untuk menambah data tempat pariwisata. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Pariwisata akan ditutup dan Tempat Pariwisata akan ditampilkan.

BANNER WEPATA

Home  
 Ubah Password  
 Tempat Pariwisata  
 Tempat Kuliner  
 Tempat Penginapan  
 Kategori  
 Galeri  
 Foto  
 Feedback  
 Event  
 User  
 Pulau  
 Kabupaten  
 Logout

Edit Pariwisata

Nama Tempat

Kabupaten  \* Wajib dipilih

Alamat Tempat

No. Telp.

Keterangan

Gambar

Ganti Gambar

Tipe gambar harus berupa .JPG/PNG dan ukurannya TIDAK boleh lebih dari 700x700  
 Apabila gambar tidak diubah, dikosongkan saja.

**Gambar 20. Antarmuka Halaman Tempat Pariwisata – Edit Data Pariwisata**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Tempat Pariwisata. Halaman ini digunakan untuk mengubah data tempat pariwisata. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Pariwisata akan ditutup dan Tempat Pariwisata akan ditampilkan.



**Gambar 22. Antarmuka Halaman Tempat Kuliner - Tambah Data Kuliner**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Kuliner. Halaman ini digunakan untuk menambah data tempat kuliner. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Kuliner akan ditutup dan Tempat Kuliner akan ditampilkan.

**Gambar 23. Antarmuka Halaman Tempat Kuliner - Edit Data Kuliner**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Tempat Kuliner. Halaman ini digunakan untuk mengubah data tempat kuliner. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Kuliner akan ditutup dan Tempat Kuliner akan ditampilkan.

## 5.6 Antarmuka Halaman Tempat Penginapan

BANNER WEPATA

Home  
Ubah Password  
Tempat Pariwisata  
Tempat Kuliner  
Tempat Penginapan  
Kategori  
Galeri  
Foto  
Feedback  
Event  
User  
Pulau  
Kabupaten  
Logout

Tempat Penginapan

Tambah Tempat Penginapan

Cari Data

Silakan memilih kategori pencarian di bawah ini :

Nama Tempat

Alamat Tempat

Kabupaten

Cari

Refresh Halaman Ini

Tampil Data

					edit	delete
					edit	delete
					edit	delete
					edit	delete

Hal : 1 | 2 | 3 | 4

Gambar 24. Antarmuka Halaman Tempat Penginapan

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Tempat Penginapan pada Halaman Utama Admin. Halaman ini digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap data tempat penginapan. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan penambahan, pengeditan, penghapusan, dan pencarian terhadap data tempat kuliner. Pada halaman ini juga terdapat tabel untuk menampilkan data-data tempat penginapan yang telah tersimpan pada tabel tempat\_penginapan.

The screenshot shows a web application interface for adding accommodation data. At the top is a 'BANNER WEPATA' section. On the left is a vertical navigation menu with links: Home, Ubah Password, Tempat Pariwisata, Tempat Kuliner, Tempat Penginapan, Kategori, Galeri, Foto, Feedback, Event, User, Pulau, Kabupaten, and Logout. The main content area is titled 'Tambah Penginapan' and contains the following form elements:

- Nama Tempat:** A text input field.
- Kabupaten:** A dropdown menu with the text 'Pilih Kabupaten' and a note '\*) Wajib dipilih'.
- Alamat Tempat:** A text input field.
- Tip1:** A text input field.
- Tip2:** A text input field.
- Keterangan:** A large text area for detailed information.
- Gambar:** A section for uploading an image, including a 'Browse' button and a note: 'Tipe gambar harus berupa JPG/PNG dan ukurannya TIDAK boleh lebih dari 700x700'.
- Buttons:** 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel) buttons at the bottom of the form.

**Gambar 25. Antarmuka Halaman Tempat Penginapan – Tambah Data Penginapan**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Penginapan. Halaman ini digunakan untuk menambah data tempat penginapan. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Penginapan akan ditutup dan Tempat Penginapan akan ditampilkan.

BANNER WEPATA

- Home
- Ubah Password
- Tempat Pariwisata
- Tempat Kuliner
- Tempat Penginapan
- Kategori
- Galeri
- Foto
- Feedback
- Event
- User
- Pulau
- Kabupaten
- Logout

### Edit Penginapan

Nama Tempat

Kabupaten  \*) Wajib dipilih

Alamat Tempat

Tlp1

Tlp2

Keterangan

Gambar

Ganti Gambar

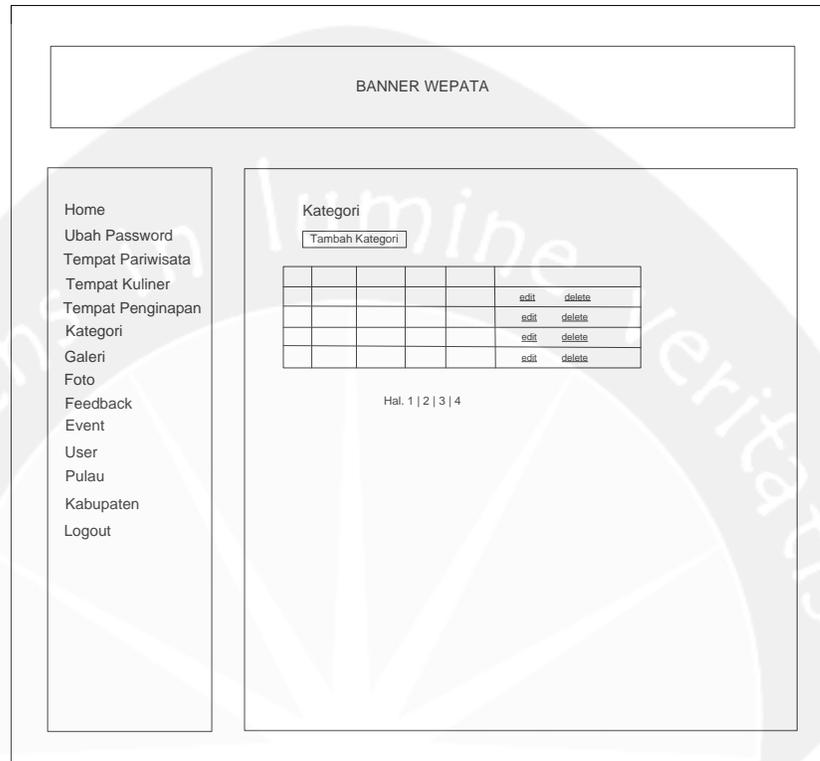
Tipe gambar harus berupa JPG/PNG dan ukurannya TIDAK boleh lebih dari 700x700!

Apabila gambar tidak diubah, dikosongkan saja.

**Gambar 26. Antarmuka Halaman Tempat Penginapan - Edit Data Penginapan**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Tempat Penginapan. Halaman ini digunakan untuk mengubah data tempat penginapan. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Penginapan akan ditutup dan Tempat Penginapan akan ditampilkan.

## 5.7 Antarmuka Halaman Kategori



Gambar 27. Antarmuka Halaman Kategori

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Kategori pada Halaman Utama Admin. Halaman ini digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap data kategori galeri foto. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan penambahan, pengeditan, dan penghapusan terhadap data galeri . Pada halaman ini juga terdapat tabel untuk menampilkan data-data kategori yang telah tersimpan pada tabel kategori.

**Gambar 28. Antarmuka Halaman Kategori – Tambah Data Kategori**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Kategori. Halaman ini digunakan untuk menambah data kategori. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Kategori akan ditutup dan Kategori akan ditampilkan.

**Gambar 29. Antarmuka Halaman Kategori - Edit Data Kategori**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Kategori. Halaman ini digunakan untuk mengubah data kategori. Ketika admin menekan tombol Update, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Edit Kategori akan ditutup dan Kategori akan ditampilkan.



BANNER WEPATA

- Home
- Ubah Password
- Tempat Pariwisata
- Tempat Kuliner
- Tempat Penginapan
- Kategori
- Galeri
- Foto
- Feedback
- Event
- User
- Pulau
- Kabupaten
- Logout

Tambah Galeri

Nama Galeri

Kategori  Wajib dipilih

Kabupaten  Wajib dipilih

Deskripsi

**Gambar 31. Antarmuka Halaman Galeri - Tambah Data Galeri**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Galeri. Halaman ini digunakan untuk menambah data galeri. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Galeri akan ditutup dan Galeri akan ditampilkan.

**Gambar 32. Antarmuka Halaman Galeri - Edit Data Galeri**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Galeri. Halaman ini digunakan untuk mengubah data galeri. Ketika admin menekan tombol Update, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Edit Galeri akan ditutup dan Galeri akan ditampilkan.

## 5.9 Antarmuka Halaman Foto

BANNER WEPATA

Home  
Ubah Password  
Tempat Pariwisata  
Tempat Kuliner  
Tempat Penginapan  
Kategori  
Galeri  
Foto  
Feedback  
Event  
User  
Pulau  
Kabupaten  
Logout

Foto

Cari Data  
Silakan memilih kategori pencarian di bawah ini :

Nama Foto   
 Tag   
 Tanggal Foto     
 Galeri

Tampil Data

						<a href="#">edit</a>	<a href="#">delete</a>
						<a href="#">edit</a>	<a href="#">delete</a>
						<a href="#">edit</a>	<a href="#">delete</a>
						<a href="#">edit</a>	<a href="#">delete</a>

Hal : 1 | 2 | 3 | 4 |

Gambar 33. Antarmuka Halaman Foto

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Foto pada Halaman Utama Admin. Halaman ini digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap data foto. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan penambahan, pengeditan, penghapusan, dan pencarian terhadap data foto. Pada halaman ini juga terdapat tabel untuk menampilkan data-data foto yang telah tersimpan pada tabel foto.

BANNER WEPATA

- Home
- Ubah Password
- Tempat Pariwisata
- Tempat Kuliner
- Tempat Penginapan
- Kategori
- Galeri
- Foto
- Feedback
- Event
- User
- Pulau
- Kabupaten
- Logout

### Tambah Foto

Nama Foto

Galeri  \* Wajib dipilih

Tag

Deskripsi

Link

Gambar

\*Type gambar harus berupa JPEG/PNG dan ukurannya TIDAK boleh lebih dari 700x700!

**Gambar 34. Antarmuka Halaman Foto - Tambah Data Foto**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Foto. Halaman ini digunakan untuk menambah data foto. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Foto akan ditutup dan Foto akan ditampilkan.

**Gambar 35. Antarmuka Halaman Kelola Data Foto - Edit Data Foto**

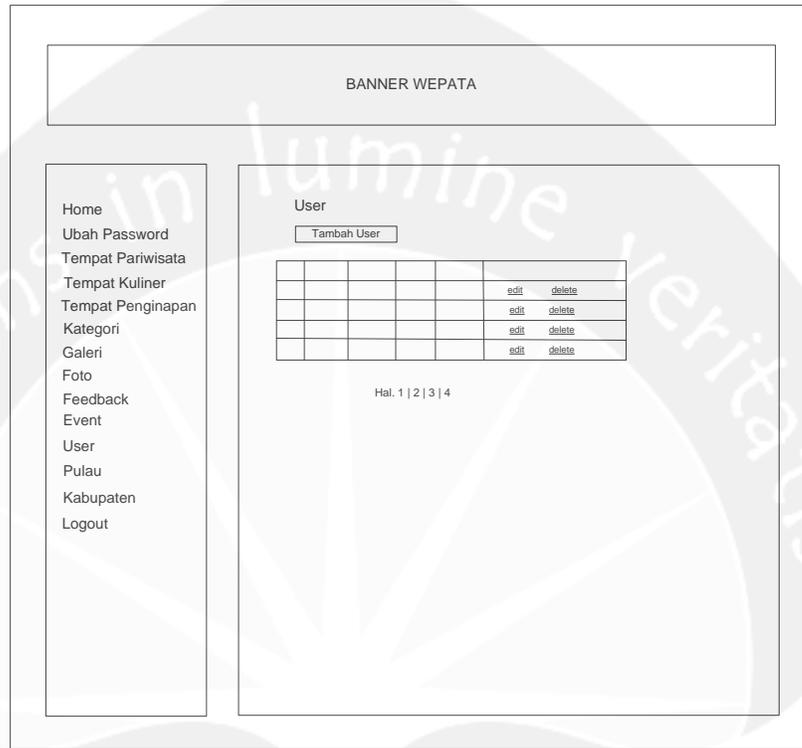
Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Foto. Halaman ini digunakan untuk mengubah data foto. Ketika admin menekan tombol Update, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Edit Foto akan ditutup dan Foto akan ditampilkan.



**Gambar 37. Antarmuka Halaman Kelola Data Feedback - Edit Data Feedback**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Feedback. Halaman ini digunakan untuk mengubah data feedback. Ketika admin menekan tombol Update, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Edit Feedback akan ditutup dan Feedback akan ditampilkan.

### 5.11 Antarmuka Halaman User



**Gambar 38. Antarmuka Halaman User**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu User pada Halaman Utama Admin. Halaman ini digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap data user. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan penambahan, pengeditan, dan penghapusan terhadap data user. Pada halaman ini juga terdapat tabel untuk menampilkan data-data user yang telah tersimpan pada tabel login.

BANNER WEPATA

- Home
- Ubah Password
- Tempat Pariwisata
- Tempat Kuliner
- Tempat Penginapan
- Kategori
- Galeri
- Foto
- Feedback
- Event
- User
- Pulau
- Kabupaten
- Logout

Tambah User

Nama User

Password

Nama Lengkap

Level  admin  user

Blokir  Y  N

**Gambar 39. Antarmuka Halaman User - Tambah Data User**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah User. Halaman ini digunakan untuk menambah data user. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah User akan ditutup dan User akan ditampilkan.

**Gambar 40. Antarmuka Halaman User – Edit Data User**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman User. Halaman ini digunakan untuk mengubah data user. Ketika admin menekan tombol Update, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Edit User akan ditutup dan User akan ditampilkan.



BANNER WEPATA

- Home
- Ubah Password
- Tempat Pariwisata
- Tempat Kuliner
- Tempat Penginapan
- Kategori
- Galeri
- Foto
- Feedback
- Event
- User
- Pulau
- Kabupaten
- Logout

### Tambah Event

Nama Event

Kabupaten ----Pilih Kabupaten----- \*) Wajib dipilih

Bulan ----Pilih Bulan-----

Deskripsi

**Gambar 42. Antarmuka Halaman Event – Tambah Data Event**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Event. Halaman ini digunakan untuk menambah data event. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Event akan ditutup dan Event akan ditampilkan.

**Gambar 43. Antarmuka Halaman Event - Edit Data Event**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Event. Halaman ini digunakan untuk mengubah data event. Ketika admin menekan tombol Update, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Edit Event akan ditutup dan Event akan ditampilkan.



**Gambar 45. Antarmuka Halaman Pulau – Tambah Data Pulau**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Pulau. Halaman ini digunakan untuk menambah data pulau. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Pulau akan ditutup dan Pulau akan ditampilkan.

**Gambar 46. Antarmuka Halaman Pulau – Edit Data Pulau**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Pulau. Halaman ini digunakan untuk mengubah data pulau. Ketika admin menekan tombol Update, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Edit Pulau akan ditutup dan Pulau akan ditampilkan.

## 5.14 Antarmuka Halaman Kabupaten

BANNER WEPATA

Home  
Ubah Password  
Tempat Pariwisata  
Tempat Kuliner  
Tempat Penginapan  
Kategori  
Galeri  
Foto  
Feedback  
Event  
User  
Pulau  
Kabupaten  
Logout

Kabupaten

Cari Data  
Silakan memilih kategori pencarian di bawah ini :

Nama Kabupaten   
 Pulau

Tampil Data

					edit	delete
					edit	delete
					edit	delete
					edit	delete

Hal. 1 | 2 | 3 | 4 |

**Gambar 47. Antarmuka Halaman Kabupaten**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Kabupaten pada Halaman Utama Admin. Halaman ini digunakan untuk melakukan pengelolaan terhadap data kabupaten. Pada halaman ini, Admin dapat melakukan penambahan, dan pengeditan terhadap data kabupaten. Pada halaman ini juga terdapat tabel untuk menampilkan data-data kabupaten yang telah tersimpan pada tabel kabupaten.

BANNER WEPATA

- Home
- Ubah Password
- Tempat Pariwisata
- Tempat Kuliner
- Tempat Penginapan
- Kategori
- Galeri
- Foto
- Feedback
- Event
- User
- Pulau
- Kabupaten
- Logout

### Tambah Kabupaten

Kabupaten

Ibukota

Pulau  Pilih Kabupaten \* Wajib dipilih

**Gambar 48. Antarmuka Halaman Kabupaten - Tambah Data Kabupaten**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik tombol Tambah Kabupaten. Halaman ini digunakan untuk menambah data kabupaten. Ketika admin menekan tombol Simpan, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Tambah Kabupaten akan ditutup dan Kabupaten akan ditampilkan.

**Gambar 49. Antarmuka Halaman Kabupaten - Edit Data Kabupaten**

Halaman ini akan ditampilkan bila Admin mengklik menu Edit pada sebuah data di halaman Kabupaten. Halaman ini digunakan untuk mengubah data kabupaten. Ketika admin menekan tombol Update, maka sistem akan mengecek data yang diinputkan admin, apabila benar maka data akan disimpan ke dalam database, apabila salah, maka akan muncul pesan peringatan. Ketika admin menekan tombol Batal, maka halaman Edit Kabupaten akan ditutup dan Kabupaten akan ditampilkan.

# SKPL

## SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

### WEPATA

(Website Pariwisata "Tapaleuk")

Disusun oleh:

**Fabiana Sedolepang**

07 07 05283

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen	Halaman
		<b>SKPL-WEPATA</b>	1/58

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

## Daftar Isi

1	Pendahuluan .....	6
1.1	Tujuan .....	6
1.2	Lingkup Masalah .....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan .....	7
1.4	Referensi .....	9
1.5	Deskripsi umum (Overview) .....	9
2	Deskripsi Kebutuhan .....	10
2.1	Perspektif produk .....	10
2.2	Fungsi Produk .....	11
2.3	Karakteristik Pengguna .....	24
2.4	Batasan-batasan .....	24
2.4	Asumsi dan Ketergantungan .....	24
3	Kebutuhan khusus .....	25
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal .....	25
3.1.1	Antarmuka pemakai .....	25
3.1.2	Antarmuka perangkat keras .....	25
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak .....	25
3.1.4	Antarmuka Komunikasi .....	26
3.2	Kebutuhan fungsionalitas .....	26
3.2.1	Aliran informasi .....	26
3.2.1.1	DFD Level 0 WEPATA .....	26
3.2.1.2	DFD Level 1 WEPATA .....	28
3.2.1.3	DFD Level 2 Kelola Data WEPATA .....	31
3.2.1.4	DFD Level 3 Kelola Tempat Pariwisata .....	34
3.2.1.5	DFD Level 3 Kelola Tempat Kuliner .....	35
3.2.1.6	DFD Level 3 Kelola Tempat Penginapan .....	37
3.2.1.7	DFD Level 3 Kelola Galeri Foto .....	39
3.2.1.8	DFD Level 3 Kelola Kategori .....	41
3.2.1.9	DFD Level 3 Kelola Foto .....	42
3.2.1.10	DFD Level 3 Kelola Feedback .....	44
3.2.1.11	DFD Level 3 Kelola Pulau .....	45
3.2.1.12	DFD Level 3 Kelola Kabupaten .....	47
3.2.1.13	DFD Level 3 Kelola Event .....	48
3.2.1.14	DFD Level 3 Kelola User .....	50
4	ERD .....	52
5	Kamus Data .....	53
5.1	Data Login .....	53
5.2	Data Pulau .....	53
5.3	Data Kabupaten .....	54
5.4	Data Tempat Pariwisata .....	54
5.5	Data Tempat Kuliner .....	54
5.6	Data Tempat Penginapan .....	55
5.7	Data Kategori .....	56
5.8	Data Galeri .....	56
5.9	Data Foto .....	56
5.10	Data Feedback .....	57
5.11	Data Event .....	57
5.12	Data Info .....	58

## Daftar Gambar

Gambar 1. Arsitektur Perangkat Lunak WEPATA.....	11
Tabel 1. Entitas Data WEPATA.....	27
Gambar 2. DFD Level 0 WEPATA.....	28
Gambar 3. DFD Level 1 WEPATA.....	30
Gambar 4. DFD Level 2 Kelola Data WEPATA.....	33
Gambar 5. DFD Level 3 Kelola Data Tempat Pariwisata.....	35
Gambar 6. DFD Level 3 Kelola Data Tempat Kuliner.....	37
Gambar 7. DFD Level 3 Kelola Data Tempat Penginapan.....	39
Gambar 8. DFD Level 3 Kelola Data Galeri Foto.....	40
Gambar 9. DFD Level 3 Kelola Data Kategori.....	42
Gambar 10. DFD Level 3 Kelola Data Foto.....	43
Gambar 11. DFD Level 3 Kelola Data Feedback.....	45
Gambar 12. DFD Level 3 Kelola Data Pulau.....	46
Gambar 13. DFD Level 3 Kelola Data Kabupaten.....	48
Gambar 14. DFD Level 3 Kelola Data Event.....	49
Gambar 15. DFD Level 3 Kelola Data User.....	51
Gambar 16. Entity Relationship Diagram WEPATA.....	52

## **1 Pendahuluan**

### **1.1 Tujuan**

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak WEPATA (Website Pariwisata "Tapaleuk") untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara perangkat lunak dan perangkat keras serta antarmuka antara perangkat lunak dan pengguna, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-WEPATA ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak. Dokumen ini digunakan oleh pembangun perangkat lunak sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak WEPATA yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun website pariwisata di Propinsi Nusa Tenggara Timur.

### **1.2 Lingkup Masalah**

Perangkat Lunak WEPATA dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan data admin.
2. Menangani pengelolaan data tempat pariwisata, tempat kuliner dan tempat penginapan.
3. Menangani pengelolaan data pulau dan kabupaten.
4. Menangani pengelolaan data foto, data galeri foto, dan kategori galeri.
5. Menangani pengelolaan data feedback dan event.
6. Menangani kirim feedback.

7. Menangani tampil data online seperti tempat pariwisata, tempat kuliner, tempat penginapan, dan galeri foto.
8. Menangani cari data online seperti tempat pariwisata, tempat kuliner, tempat penginapan, dan galeri foto.

Perangkat Lunak WEPATA ini berjalan pada lingkungan dengan platform web.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
WEPATA	Website Pariwisata "Tapaleuk".
Tapaleuk	Nama dari website pariwisata NTT yang dibangun. Tapaleuk dalam bahasa Kupang artinya jalan-jalan.
SKPL-WEPATA-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada WEPATA di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
NTT	Nusa Tenggara Timur, salah satu propinsi di Indonesia
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk Network global yang terdiri dari komputer dan layanan service dengan sekitar 30-50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.

Client	Komputer yang meminta sumber daya dari server yang terhubung melalui jaringan.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Admin	administrator, orang yang bertugas mengelola sistem secara keseluruhan.
Pariwisata	Berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah (UU No. 10/2009 tentang Kepariwisataaan).
Wisata	Kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (UU No. 10/2009 tentang Kepariwisataaan)
Wisatawan	orang yang melakukan wisata. (UU No. 10/2009 tentang Kepariwisataaan)
Kuliner	istilah untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan makanan, minuman, snack. Biasanya merupakan makanan khas atau minuman khas daerah tertentu.
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari <i>input</i> menjadi <i>output</i> .

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak WEPATA adalah:

1. Trisna, Komang Wahyu, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SIPAKGIGI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011.
2. Dafrosa, Hedwigis Mutiara, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak EUMILI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2011.

#### 1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL tersebut terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak WEPATA yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik program, batasan-batasan dalam penggunaan perangkat lunak, dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak WEPATA tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak WEPATA yang akan dikembangkan.

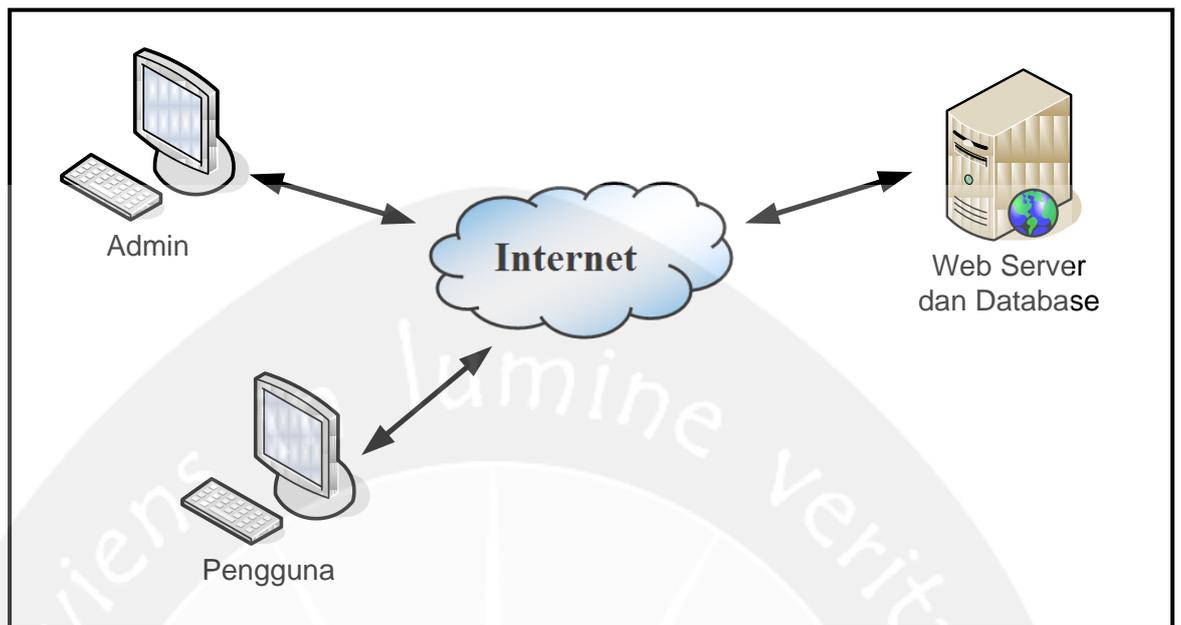
## 2 Deskripsi Kebutuhan

### 2.1 Perspektif produk

WEPATA merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membangun sebuah website yang menyajikan tempat-tempat pariwisata di propinsi NTT beserta informasi yang mendukung. Informasi-informasi yang mendukung tersebut antara lain tempat kuliner, tempat penginapan, akomodasi, dan peta daerah pariwisata tersebut.

Antarmuka untuk WEPATA ini merupakan antarmuka website di mana akan terdapat sebuah server dan beberapa komputer client yang akan mengakses database dari server yang ada. Perangkat lunak WEPATA ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, sedangkan lingkungan pemrogramannya menggunakan Notepad++ dan lingkungan basis datanya menggunakan MySQL.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem menggunakan *mouse* dan *keyboard* melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface) yang ditampilkan dalam bentuk halaman *web*. Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client-server, dengan demikian semua data disimpan di server. Admin dapat mengelola database server. Pengguna lainnya mengakses data dari database server secara online dengan memanggil web service pada website yang tersedia di web server. Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke client tersebut.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat Lunak WE PATA

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak WE PATA adalah sebagai berikut:

1. Fungsi *Login* (**SKPL-WE PATA-001**).

Fungsi Login merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola keseluruhan data yang ada.

2. Fungsi *Ubah Password* (**SKPL-WE PATA-002**).

Fungsi Ubah Password merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengubah password.

3. Fungsi *Pengelolaan Data Pulau* (**SKPL-WE PATA-003**).

Fungsi Pengelolaan Data Pulau merupakan fungsi yang digunakan admin untuk mengelola data pulau yang akan ditampilkan pada WE PATA.

Fungsi Pengelolaan Data Pulau mencakup:

a) Fungsi *Tambah Pulau* (**SKPL-WEPATA-003-01**).

Fungsi *Tambah Pulau* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data pulau yang baru.

b) Fungsi *Ubah Pulau* (**SKPL-WEPATA-003-02**).

Fungsi *Ubah Pulau* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pulau yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Pulau* (**SKPL-WEPATA-003-03**).

Fungsi *Tampil Pulau* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pulau yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Pulau* (**SKPL-WEPATA-003-04**).

Fungsi *Cari Pulau* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pulau yang ada dalam database.

4. Fungsi *Pengelolaan Data Kabupaten* (**SKPL-WEPATA-004**).

Fungsi *Pengelolaan Data Kabupaten* merupakan fungsi yang digunakan admin untuk mengelola data kabupaten yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi *Pengelolaan Data Kabupaten* mencakup:

a) Fungsi *Tambah Kabupaten* (**SKPL-WEPATA-004-01**).

Fungsi *Tambah Kabupaten* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data kabupaten yang baru.

b) Fungsi *Ubah Kabupaten* (**SKPL-WEPATA-004-02**).

Fungsi *Ubah Kabupaten* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data kabupaten yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Kabupaten* (**SKPL-WEPATA-004-03**) .

Fungsi *Tampil Kabupaten* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kabupaten yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Kabupaten* (**SKPL-WEPATA-004-04**) .

Fungsi *Cari Kabupaten* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data kabupaten yang ada dalam database.

5. Fungsi *Pengelolaan Data Tempat Pariwisata* (**SKPL-WEPATA-005**) .

Fungsi *Pengelolaan Data Tempat Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan admin untuk mengelola data pariwisata yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi *Pengelolaan Data Tempat Pariwisata* mencakup:

a) Fungsi *Tambah Pariwisata* (**SKPL-WEPATA-005-01**) .

Fungsi *Tambah Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data tempat pariwisata yang baru.

b) Fungsi *Ubah Pariwisata* (**SKPL-WEPATA-005-02**) .

Fungsi *Ubah Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tempat pariwisata yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Pariwisata* (**SKPL-WEPATA-005-03**) .

Fungsi *Tampil Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat pariwisata yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Pariwisata* (**SKPL-WEPATA-005-04**) .

Fungsi Cari Pariwisata merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tempat pariwisata yang ada dalam database.

e) Fungsi *Hapus Pariwisata* (**SKPL-WEPATA-005-05**) .

Fungsi Hapus Pariwisata merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tempat pariwisata. Data pariwisata yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel pariwisata pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

6. Fungsi *Pengelolaan Data Tempat Kuliner* (**SKPL-WEPATA-006**) .

Fungsi Pengelolaan Data Tempat Kuliner merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data tempat kuliner yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi Pengelolaan Data Tempat Kuliner mencakup:

a) Fungsi *Tambah Kuliner* (**SKPL-WEPATA-006-01**) .

Fungsi Tambah Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data tempat kuliner yang baru.

b) Fungsi *Ubah Kuliner* (**SKPL-WEPATA-006-02**) .

Fungsi Ubah Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tempat kuliner yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Kuliner* (**SKPL-WEPATA-006-03**) .

Fungsi Tampil Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat kuliner yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Kuliner* (**SKPL-WEPATA-006-04**) .

Fungsi Cari Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tempat kuliner yang ada dalam database.

e) Fungsi *Hapus Kuliner* (**SKPL-WEPATA-006-05**) .

Fungsi Hapus Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tempat kuliner. Data kuliner yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel kuliner pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

7. Fungsi *Pengelolaan Data Tempat Penginapan* (**SKPL-WEPATA-007**) .

Fungsi Pengelolaan Data Tempat Penginapan merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data tempat penginapan yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi Pengelolaan Data Tempat Penginapan mencakup:

a) Fungsi *Tambah Penginapan* (**SKPL-WEPATA-007-01**) .

Fungsi Tambah Penginapan merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data tempat penginapan yang baru.

b) Fungsi *Ubah Penginapan* (**SKPL-WEPATA-007-02**) .

Fungsi Ubah Penginapan merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tempat penginapan yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Penginapan* (**SKPL-WEPATA-007-03**) .

Fungsi Tampil Penginapan merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat penginapan yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Penginapan* (**SKPL-WEPATA-007-04**) .  
Fungsi Cari Penginapan merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tempat penginapan yang ada dalam database.

e) Fungsi *Hapus Penginapan* (**SKPL-WEPATA-007-05**) .  
Fungsi Hapus Penginapan merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tempat penginapan. Data penginapan yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel penginapan pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

8. Fungsi *Pengelolaan Kategori* (**SKPL-WEPATA-008**) .  
Fungsi Pengelolaan Kategori merupakan fungsi untuk mengelola data kategori galeri foto yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi Pengelolaan Kategori mencakup:

a) Fungsi *Tambah Kategori* (**SKPL-WEPATA-008-01**) .  
Fungsi Tambah Kategori merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data kategori galeri foto yang baru ke dalam database.

b) Fungsi *Ubah Kategori* (**SKPL-WEPATA-008-02**) .  
Fungsi Ubah Kategori merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data kategori galeri foto yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Kategori* (**SKPL-WEPATA-008-03**) .  
Fungsi Tampil Kategori merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kategori galeri foto yang ada dalam database.

e) Fungsi *Hapus Kategori* (**SKPL-WEPATA-008-04**) .  
Fungsi Hapus Kategori merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kategori galeri

foto. Data kategori yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel kategori pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

9. Fungsi *Pengelolaan Data Galeri* (**SKPL-WEPATA-009**).

Fungsi *Pengelolaan Data Galeri* merupakan fungsi untuk mengelola data galeri foto yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi *Pengelolaan Data Galeri* mencakup:

a) Fungsi *Tambah Galeri* (**SKPL-WEPATA-009-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data galeri foto yang baru ke dalam database.

b) Fungsi *Ubah Galeri* (**SKPL-WEPATA-009-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data galeri foto yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Galeri* (**SKPL-WEPATA-009-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data galeri foto yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Galeri* (**SKPL-WEPATA-009-04**).

Fungsi *Cari Galeri* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data galeri foto yang ada dalam database.

e) Fungsi *Hapus Galeri* (**SKPL-WEPATA-009-05**).

Fungsi *Hapus Galeri* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data galeri foto. Data galeri yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel galeri pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

10. Fungsi *Pengelolaan Foto* (**SKPL-WEPATA-010**).

Fungsi *Pengelolaan Foto* merupakan fungsi untuk mengelola data foto yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi *Pengelolaan Foto* mencakup:

a) Fungsi *Tambah Foto* (**SKPL-WEPATA-010-01**).

Fungsi *Tambah Foto* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data foto yang baru ke dalam database.

b) Fungsi *Ubah Foto* (**SKPL-WEPATA-010-02**).

Fungsi *Ubah Foto* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data foto yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Foto* (**SKPL-WEPATA-010-03**).

Fungsi *Tampil Foto* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data foto yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Foto* (**SKPL-WEPATA-010-04**).

Fungsi *Cari Foto* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data foto yang ada dalam database.

e) Fungsi *Hapus Foto* (**SKPL-WEPATA-010-05**).

Fungsi *Hapus Kategori* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data foto. Data foto yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel foto pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

11. Fungsi *Kirim Feedback* (**SKPL-WEPATA-011**).

Fungsi *Kirim Feedback* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengirim data feedback yang dikirim oleh pengguna website.

12. Fungsi *Pengelolaan Data Feedback* (**SKPL-WEPATA-012**).

Fungsi *Pengelolaan Data Feedback* merupakan fungsi untuk mengelola data feedback yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi *Pengelolaan Data Feedback* mencakup:

a) Fungsi *Ubah Feedback* (**SKPL-WEPATA-012-01**).

Fungsi *Ubah Feedback* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data feedback yang ada dalam database.

b) Fungsi *Tampil Feedback* (**SKPL-WEPATA-012-02**).

Fungsi *Tampil Feedback* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data feedback yang ada dalam database.

c) Fungsi *Cari Feedback* (**SKPL-WEPATA-012-03**).

Fungsi *Cari Feedback* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data feedback yang ada dalam database.

d) Fungsi *Hapus Feedback* (**SKPL-WEPATA-012-04**).

Fungsi *Hapus Feedback* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data feedback. Data feedback yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel feedback pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

13. Fungsi *Pengelolaan Data Event* (**SKPL-WEPATA-013**).

Fungsi *Pengelolaan Data Event* merupakan fungsi untuk mengelola data event yang akan ditampilkan pada WEPATA.

Fungsi *Pengelolaan Data Event* mencakup:

a) Fungsi *Tambah Event* (**SKPL-WEPATA-013-01**).

Fungsi *Tambah Event* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data event yang baru ke dalam database.

b) Fungsi *Ubah Event* (**SKPL-WEPATA-013-01**).

Fungsi *Ubah Event* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data event yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil Event* (**SKPL-WEPATA-013-02**).

Fungsi *Tampil Event* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data event yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Event* (**SKPL-WEPATA-013-03**).

Fungsi *Cari Event* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data event yang ada dalam database.

e) Fungsi *Hapus Event* (**SKPL-WEPATA-013-04**).

Fungsi *Hapus Event* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data event. Data event yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel event pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

14. Fungsi *Tampil Data Online* (**SKPL-WEPATA-014**).

Fungsi *Tampil Data Online* merupakan fungsi untuk mengakses informasi secara online.

Fungsi *Tampil Data Online* mencakup:

a) Fungsi *Tampil Data Pariwisata* (**SKPL-WEPATA-014-01**).

Fungsi *Tampil Data Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat pariwisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-WEPATA	20/ 58
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

b) Fungsi *Tampil Data Kuliner* (**SKPL-WEPATA-014-02**).

Fungsi *Tampil Data Kuliner* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat kuliner.

c) Fungsi *Tampil Data Penginapan* (**SKPL-WEPATA-014-03**).

Fungsi *Tampil Data Penginapan* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat penginapan.

d) Fungsi *Tampil Data Galeri* (**SKPL-WEPATA-014-04**).

Fungsi *Tampil Data Galeri* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data galeri foto.

e) Fungsi *Tampil Data Foto* (**SKPL-WEPATA-014-05**).

Fungsi *Tampil Data Foto* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data foto.

f) Fungsi *Tampil Event* (**SKPL-WEPATA-014-06**).

Fungsi *Tampil Event* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data event.

g) Fungsi *Tampil Pulau* (**SKPL-WEPATA-014-07**).

Fungsi *Tampil Pulau* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pulau.

15. Fungsi *Cari Data Online* (**SKPL-WEPATA-015**).

Fungsi *Cari Data Online* merupakan fungsi untuk mencari informasi secara online.

Fungsi *Cari Data Online* mencakup:

a) Fungsi *Cari Data Pariwisata* (**SKPL-WEPATA-015-01**).

Fungsi *Cari Data Pariwisata* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tempat pariwisata yang ada dalam database.

b) Fungsi *Cari Data Kuliner* (**SKPL-WEPATA-015-02**) .

Fungsi *Cari Data Kuliner* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tempat kuliner yang ada dalam database.

c) Fungsi *Cari Data Penginapan* (**SKPL-WEPATA-015-03**) .

Fungsi *Cari Data Penginapan* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tempat penginapan yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari Data Galeri* (**SKPL-WEPATA-015-04**) .

Fungsi *Cari Data Foto* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data foto yang ada dalam database.

16. Fungsi *Pengelolaan Data User* (**SKPL-WEPATA-016**) .

Fungsi *Pengelolaan Data User* merupakan fungsi untuk mengelola data user yang dapat mengelola data-data dalam sistem WEPATA.

Fungsi *Pengelolaan Data User* mencakup:

a) Fungsi *Tambah User* (**SKPL-WEPATA-016-01**) .

Fungsi *Tambah User* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data user yang baru ke dalam database.

b) Fungsi *Ubah User* (**SKPL-WEPATA-016-01**) .

Fungsi *Ubah User* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data user yang ada dalam database.

c) Fungsi *Tampil User* (**SKPL-WEPATA-016-02**) .

Fungsi *Tampil User* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data user yang ada dalam database.

d) Fungsi *Cari User* (**SKPL-WEPATA-016-03**) .

Fungsi *Cari User* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data user yang ada dalam database.

e) Fungsi *Hapus User* (**SKPL-WEPATA-016-04**) .

Fungsi *Hapus User* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data user. Data user yang dihapus ini tidak akan dimunculkan lagi dalam tabel user pada WEPATA, tetapi masih tersimpan di dalam database.

### **2.3 Karakteristik Pengguna**

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak WEPATA adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian komputer.
2. Mengerti tentang internet.

### **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak WEPATA tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum  
Kebijakan Umum berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak WEPATA.
2. Keterbatasan Perangkat Keras  
Keterbatasan perangkat keras dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).
3. Pengguna WEPATA  
Perangkat lunak WEPATA hanya dapat digunakan jika pengguna terhubung dengan internet.

### **2.4 Asumsi dan Ketergantungan**

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak WEPATA yaitu :

- a. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengoperasikan produk perangkat lunak WEPATA
- b. Tersedia komputer server yang terkoneksi dengan internet dan memiliki Web Server
- c. Tersedia DBMS MySQL Server.

### **3 Kebutuhan khusus**

#### **3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal**

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak WEPATA meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

##### **3.1.1 Antarmuka pemakai**

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang akan ditampilkan dalam bentuk halaman web pada browser.

##### **3.1.2 Antarmuka perangkat keras**

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak WEPATA ini (selama dalam pengujian) adalah komputer dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Processor Intel Core 2 Duo 2,10 Ghz
- b) RAM 1 GB
- c) Harddisk 160 GB
- d) Terkoneksi dengan internet
- e) Mouse
- f) Keyboard

##### **3.1.3 Antarmuka perangkat lunak**

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak WEPATA adalah sebagai berikut (dalam tahap pembangunan) :

- 1. Nama : MySQL
- Nomor Versi : MySQL 5.0.45
- Sumber : Oracle

Sebagai database management sistem (DBMS) yang digunakan untuk penyimpanan data di sisi server.

2. Nama : Windows 7 Professional  
Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi untuk komputer.

3. Nama : XAMPP  
Nomor Versi : 1.6.4  
Sumber : Open Source.

Sebagai Web Server yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak WEPATA.

4. Nama : Flock  
Nomor Versi : 2.6.2  
Sumber : Open Source.

Sebagai browser yang dibutuhkan untuk mengakses halaman web.

#### **3.1.4 Antarmuka Komunikasi**

Antarmuka komunikasi yang digunakan dalam mengoperasikan perangkat lunak WEPATA adalah protokol jaringan HTTP.

### **3.2 Kebutuhan fungsionalitas**

#### **3.2.1 Aliran informasi**

##### **3.2.1.1 DFD Level 0 WEPATA**

###### **3.2.1.1.1 Entitas data**

Entitas data yang terlibat dalam perangkat lunak WEPATA tersebut dinyatakan dalam tabel adalah :

**Tabel 1. Entitas Data WEPATA**

<b>Nama</b>	<b>Kode</b>
Administrator	Admin
Pengguna	Pengguna

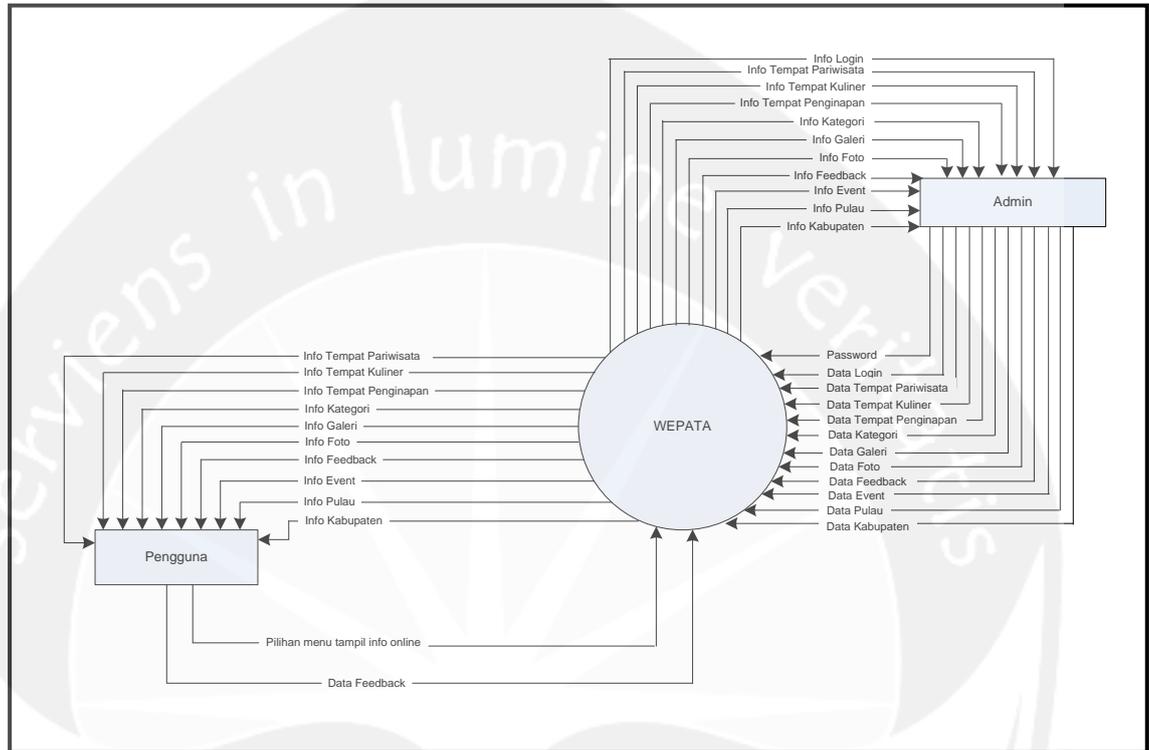
Seluruh entitas yang didefinisikan dalam tabel tersebut merupakan entitas yang terlibat dalam seluruh proses yang terjadi dalam perangkat lunak WEPATA tersebut.

#### **3.2.1.1.2 Proses**

Proses dalam perangkat lunak WEPATA yaitu Admin mempunyai kewenangan untuk melakukan pengelolaan data yang ditampilkan dalam website ini yaitu data pulau, data kabupaten, data event, tempat pariwisata, tempat kuliner, tempat penginapan, data feedback, data kategori, data galeri dan data foto-foto yang berkaitan dengan pariwisata Propinsi NTT dengan terlebih dahulu melakukan proses login yaitu memasukkan username dan password. Sedangkan Pengguna tidak mempunyai kewenangan untuk mengubah data pada sistem. Yang dapat dilakukan Pengguna adalah memilih menu yang ada, yaitu menu Tempat Pariwisata, Tempat Kuliner, Tempat Penginapan, dan menu Galeri Foto. Pengguna juga dapat memberikan feedback melalui menu Feedback. Output dari proses ini adalah pengguna dapat mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mendukung perjalanan wisatanya selama di Propinsi NTT dan juga feedback yang diberikan oleh pengguna kepada sistem yang ada. Feedback ini bersifat optional, bisa diisi oleh pengguna bisa juga tidak.

### 3.2.1.1.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 2 DFD Level 0 WEPATA.



Gambar 2. DFD Level 0 WEPATA

### 3.2.1.2 DFD Level 1 WEPATA

#### 3.2.1.2.1 Entitas data

Entitas data eksternal sesuai dengan entitas data pada DFD Level 0.

#### 3.2.1.2.2 Proses

Proses yang terjadi dalam DFD Level 1 mencakup 3 bagian adalah:

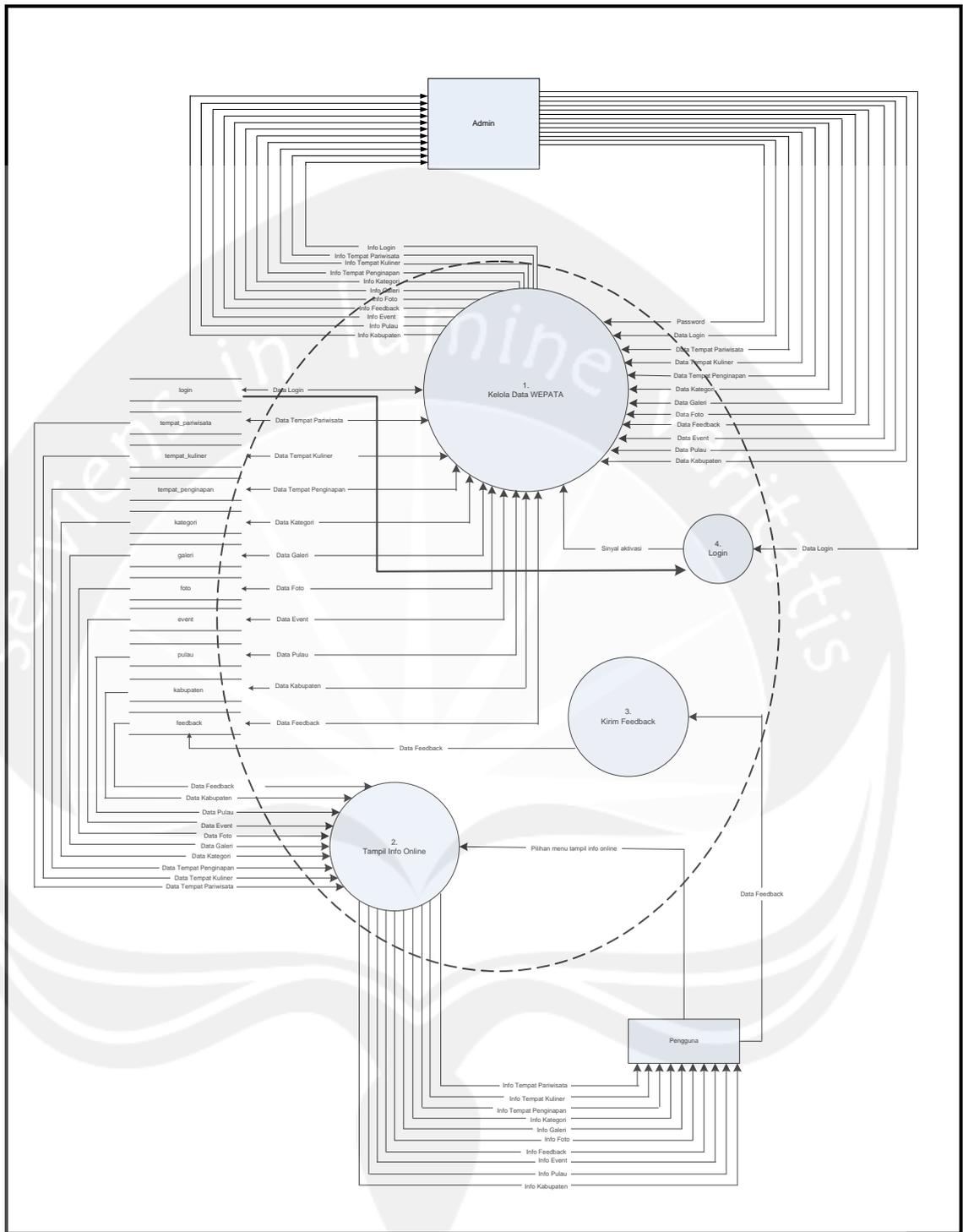
1. **Kelola Data WEPATA**, adalah suatu proses untuk menangani semua pengelolaan yang dilakukan oleh admin yaitu ubah passwrd, kelola data user,

kelola data pulau, kelola data kabupaten, kelola data tempat pariwisata, kelola data tempat kuliner, kelola data tempat penginapan, kelola data galeri foto, kelola data kategori, kelola data foto, kelola data event dan kelola data feedback.

2. **Tampil Info Online**, adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu-menu yang ada.
3. **Kirim Feedback**, adalah suatu proses yang dilakukan oleh pengguna untuk memberikan komentar, kritik, atau saran mengenai WEPATA.

#### 3.2.1.2.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. DFD Level 1 WEPATA

### 3.2.1.3 DFD Level 2 Kelola Data WEPATA

#### 3.2.1.3.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam proses kelola data WEPATA tersebut adalah Administrator.

#### 3.2.1.3.2 Proses

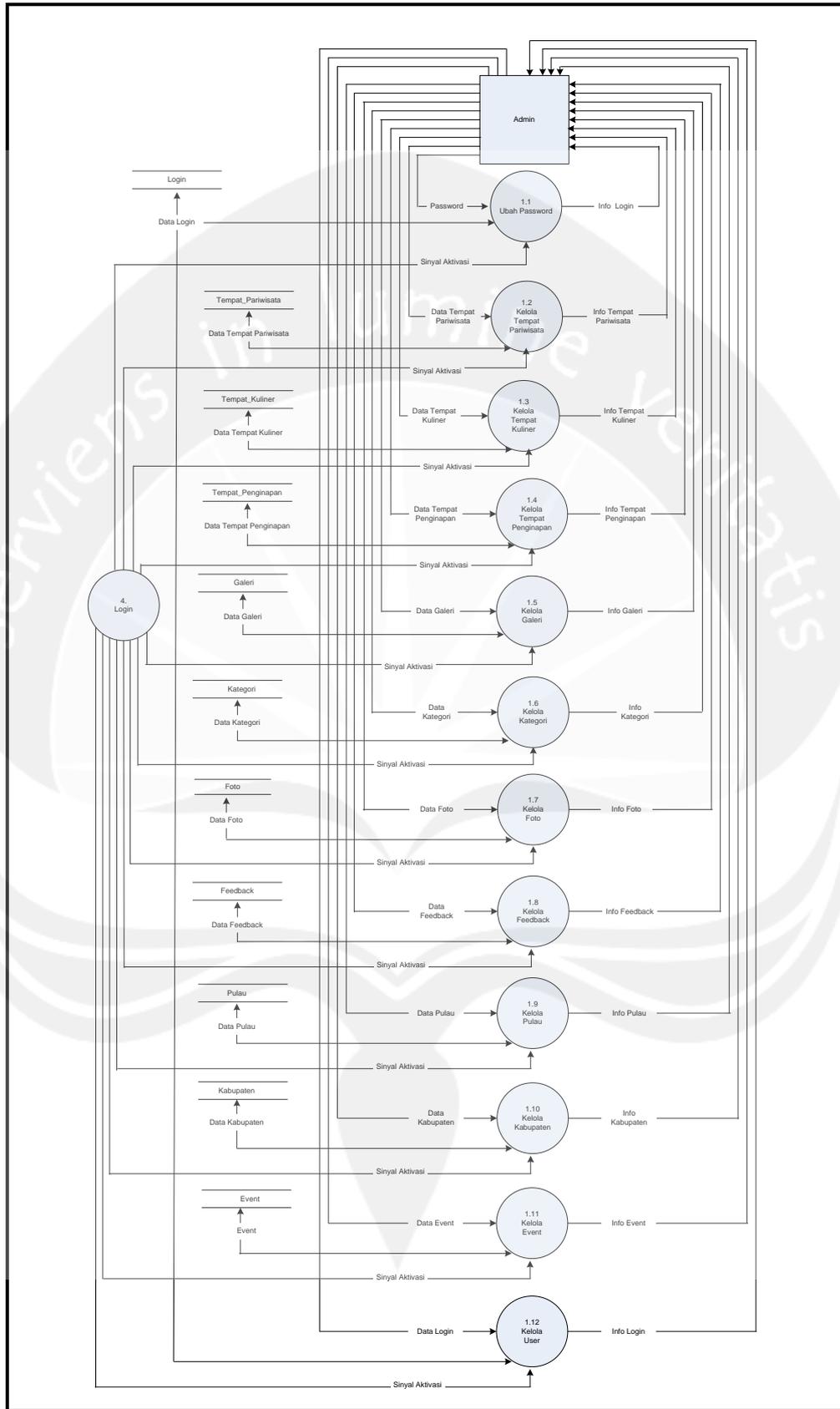
Proses yang terjadi dalam DFD Level 2 WEPATA dikelompokkan atas 5 bagian yaitu :

1. **Ubah Password**, adalah suatu proses untuk menangani ubah password admin oleh admin.
2. **Kelola Tempat Pariwisata**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data tempat pariwisata oleh admin.
3. **Kelola Tempat Kuliner**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data tempat kuliner oleh admin.
4. **Kelola Tempat Penginapan**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data tempat penginapan oleh admin.
5. **Kelola Galeri Foto**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data galeri foto oleh admin.
6. **Kelola Kategori**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data kategori galeri foto oleh admin.
7. **Kelola Foto**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data foto oleh admin.
8. **Kelola Data Feedback**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data feedback oleh admin.
9. **Kelola Data Pulau**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data pulau oleh admin.
10. **Kelola Data Kabupaten**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data kabupaten oleh admin.

11. **Kelola Data Event**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data event oleh admin.
12. **Kelola Data User**, adalah suatu proses untuk menangani pengelolaan data user yang dapat mengubah data pada sistem oleh admin.

#### 3.2.1.3.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. DFD Level 2 Kelola Data WEPATA**

### **3.2.1.4 DFD Level 3 Kelola Tempat Pariwisata**

#### **3.2.1.4.1 Entitas Data**

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Tempat Pariwisata tersebut adalah Administrator.

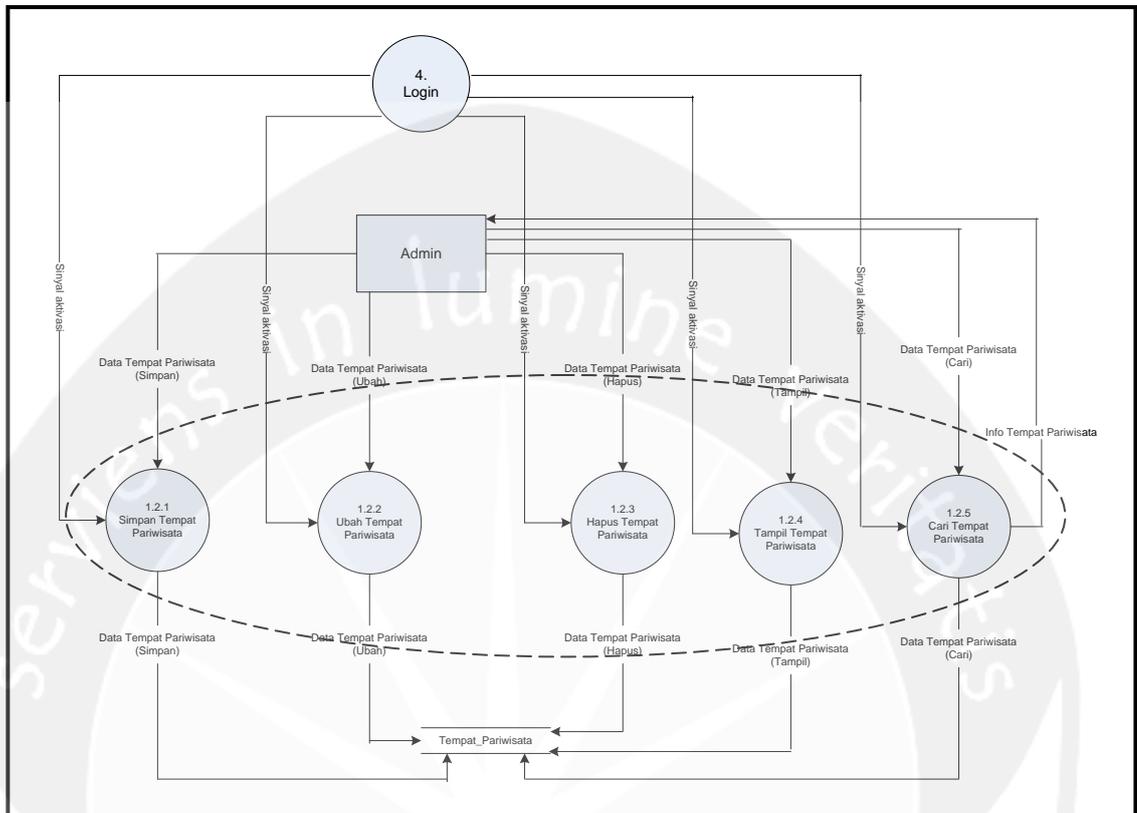
#### **3.2.1.4.2 Proses**

Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Tempat Pariwisata dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Tempat Pariwisata**, adalah proses untuk memasukkan data tempat pariwisata yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Tempat Pariwisata.
2. **Ubah Data Tempat Pariwisata**, adalah proses untuk mengubah data tempat pariwisata dalam tabel data Tempat Pariwisata.
3. **Hapus Data Tempat Pariwisata**, adalah proses untuk menghapus data tempat pariwisata yang tidak diperlukan lagi.
4. **Cari Data Tempat Pariwisata**, adalah proses untuk mencari data tempat pariwisata yang ada di dalam database.
5. **Tampil Data Tempat Pariwisata**, adalah proses untuk menampilkan data tempat pariwisata yang ada di dalam database.

#### **3.2.1.4.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. DFD Level 3 Kelola Data Tempat Pariwisata

### 3.2.1.5 DFD Level 3 Kelola Tempat Kuliner

#### 3.2.1.5.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Tempat Kuliner tersebut adalah Administrator.

#### 3.2.1.5.2 Proses

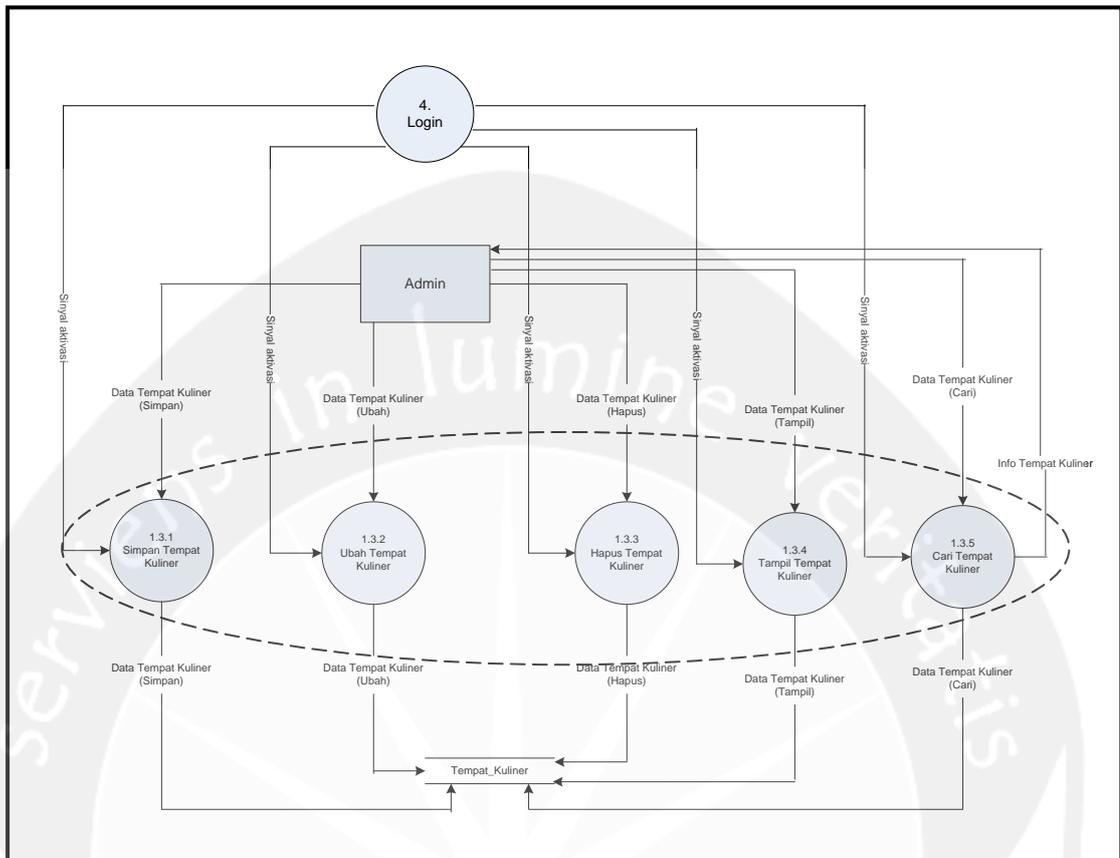
Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Tempat Kuliner dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Tempat Kuliner**, adalah proses untuk memasukkan data tempat kuliner yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Tempat Kuliner.

2. **Ubah Data Tempat Kuliner**, adalah proses untuk mengubah data tempat kuliner dalam tabel data Tempat Kuliner.
3. **Hapus Data Tempat Kuliner**, adalah proses untuk menghapus data tempat kuliner yang tidak diperlukan lagi.
4. **Cari Data Tempat Kuliner**, adalah proses untuk mencari data tempat kuliner yang ada di dalam database.
5. **Tampil Data Tempat Kuliner**, adalah proses untuk menampilkan data tempat kuliner yang ada di dalam database.

#### **3.2.1.5.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. DFD Level 3 Kelola Data Tempat Kuliner

### 3.2.1.6 DFD Level 3 Kelola Tempat Penginapan

#### 3.2.1.6.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Tempat Penginapan tersebut adalah Administrator.

#### 3.2.1.6.2 Proses

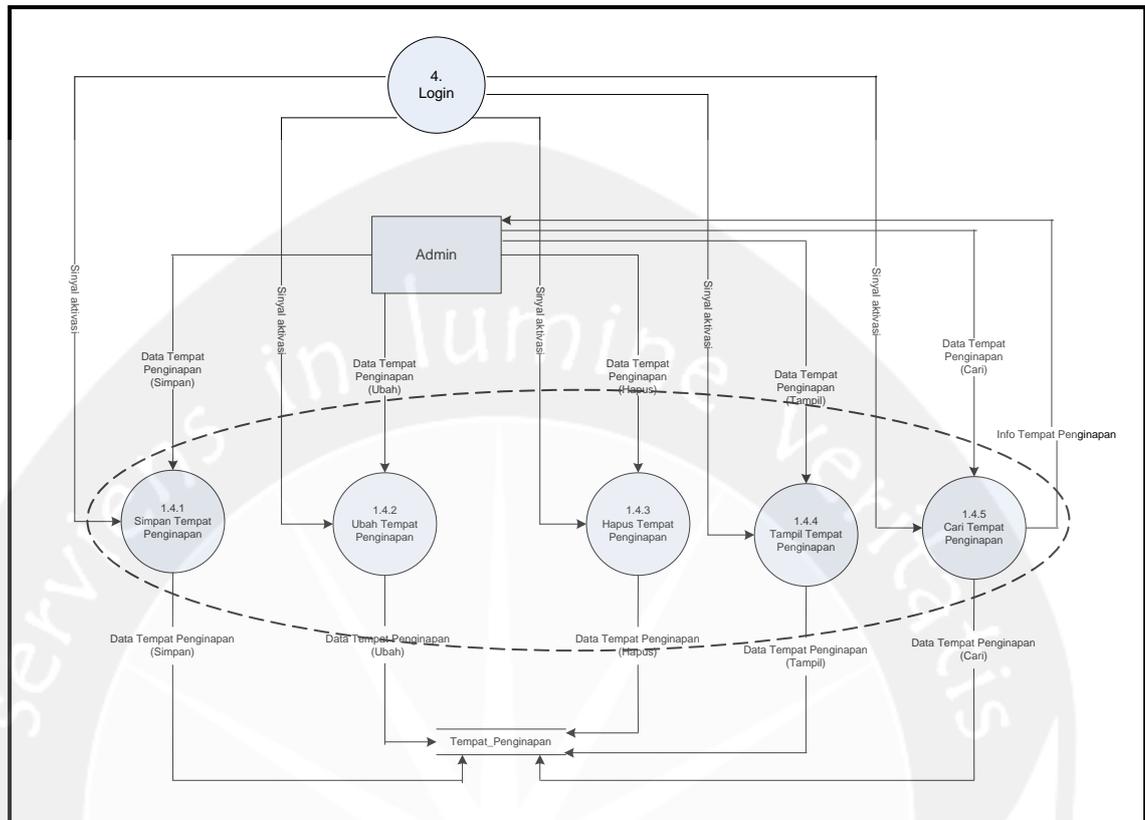
Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Tempat Penginapan dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Tempat Penginapan**, adalah proses untuk memasukkan data tempat penginapan yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Tempat Penginapan.

2. **Ubah Data Tempat Penginapan,** adalah proses untuk mengubah data tempat penginapan dalam tabel data Tempat Penginapan.
3. **Hapus Data Tempat Penginapan,** adalah proses untuk menghapus data tempat penginapan yang tidak diperlukan lagi.
4. **Cari Data Tempat Penginapan,** adalah proses untuk mencari data tempat penginapan yang ada di dalam database.
5. **Tampil Data Tempat Penginapan,** adalah proses untuk menampilkan data tempat penginapan yang ada di dalam database.

#### **3.2.1.6.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. DFD Level 3 Kelola Data Tempat Penginapan

### 3.2.1.7 DFD Level 3 Kelola Galeri

#### 3.2.1.7.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Galeri tersebut adalah Administrator.

#### 3.2.1.7.2 Proses

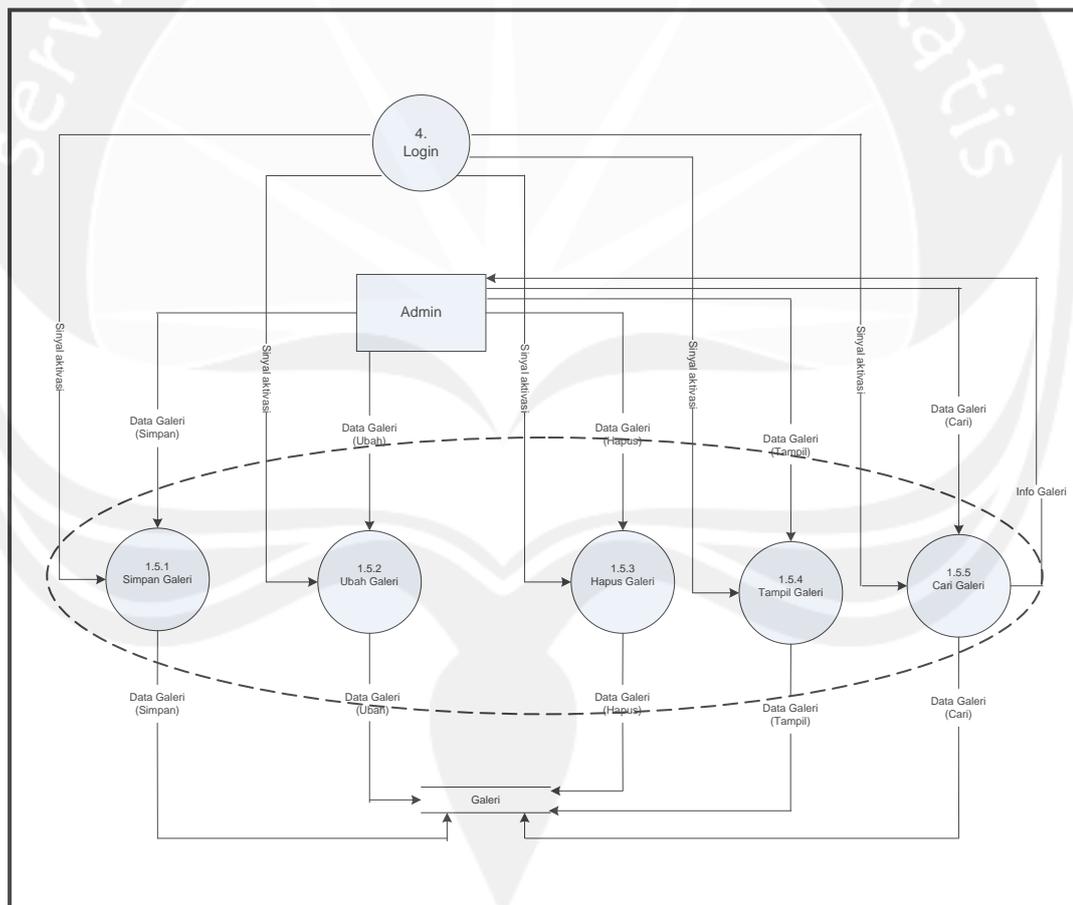
Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Galeri dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Galeri**, adalah proses untuk memasukkan data galeri foto yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Galeri.
2. **Ubah Data Galeri**, adalah proses untuk mengubah data galeri foto dalam tabel data Galeri.

3. **Hapus Data Galeri**, adalah proses untuk menghapus data galeri foto yang tidak diperlukan lagi.
4. **Cari Data Galeri**, adalah proses untuk mencari data galeri foto yang ada di dalam database.
5. **Tampil Data Galeri**, adalah proses untuk menampilkan data galeri foto yang ada di dalam database.

### 3.2.1.7.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 8.



**Gambar 8. DFD Level 3 Kelola Data Galeri**

### **3.2.1.8 DFD Level 3 Kelola Kategori**

#### **3.2.1.8.1 Entitas Data**

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Kategori tersebut adalah Administrator.

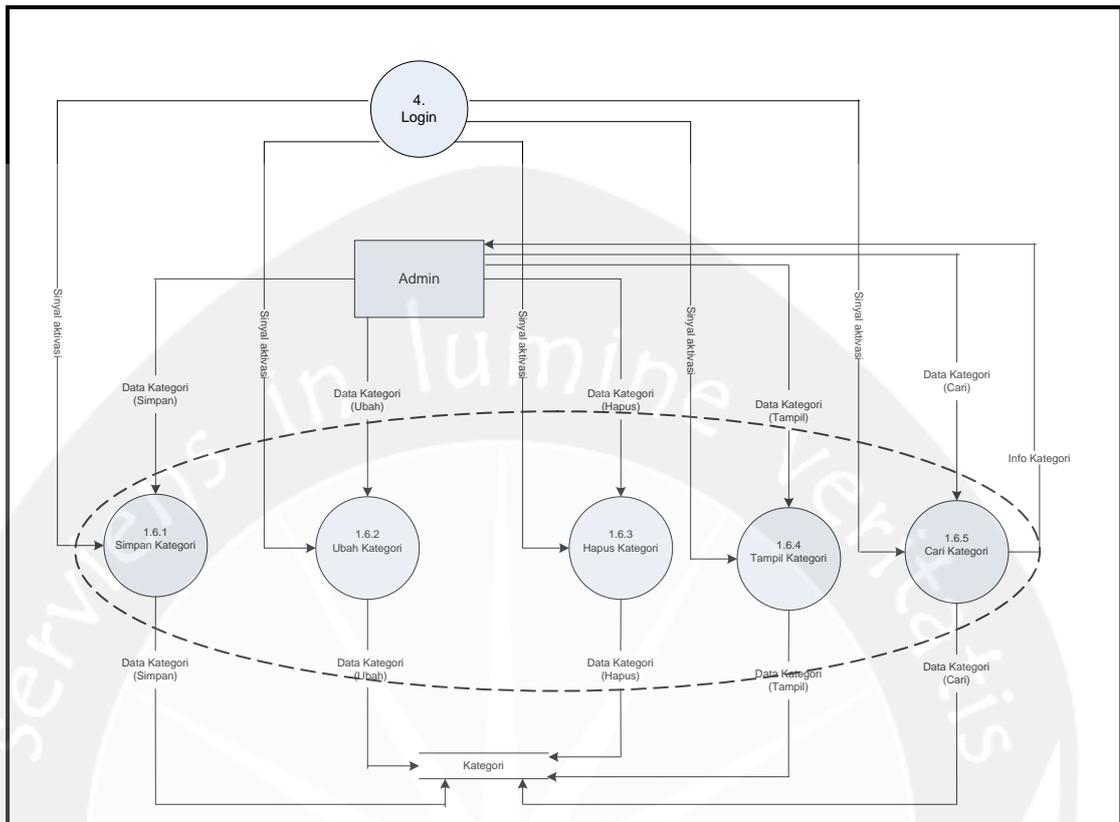
#### **3.2.1.8.2 Proses**

Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Kategori dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Kategori**, adalah proses untuk memasukkan data kategori yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Kategori.
2. **Ubah Data Kategori**, adalah proses untuk mengubah data kategori dalam tabel data Kategori.
3. **Hapus Data Kategori**, adalah proses untuk menghapus data kategori yang tidak diperlukan lagi.
4. **Cari Data Kategori**, adalah proses untuk mencari data kategori yang ada di dalam database.
5. **Tampil Data Kategori**, adalah proses untuk menampilkan data kategori yang ada di dalam database.

#### **3.2.1.8.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. DFD Level 3 Kelola Data Kategori

### 3.2.1.9 DFD Level 3 Kelola Foto

#### 3.2.1.9.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Foto tersebut adalah Administrator.

#### 3.2.1.9.2 Proses

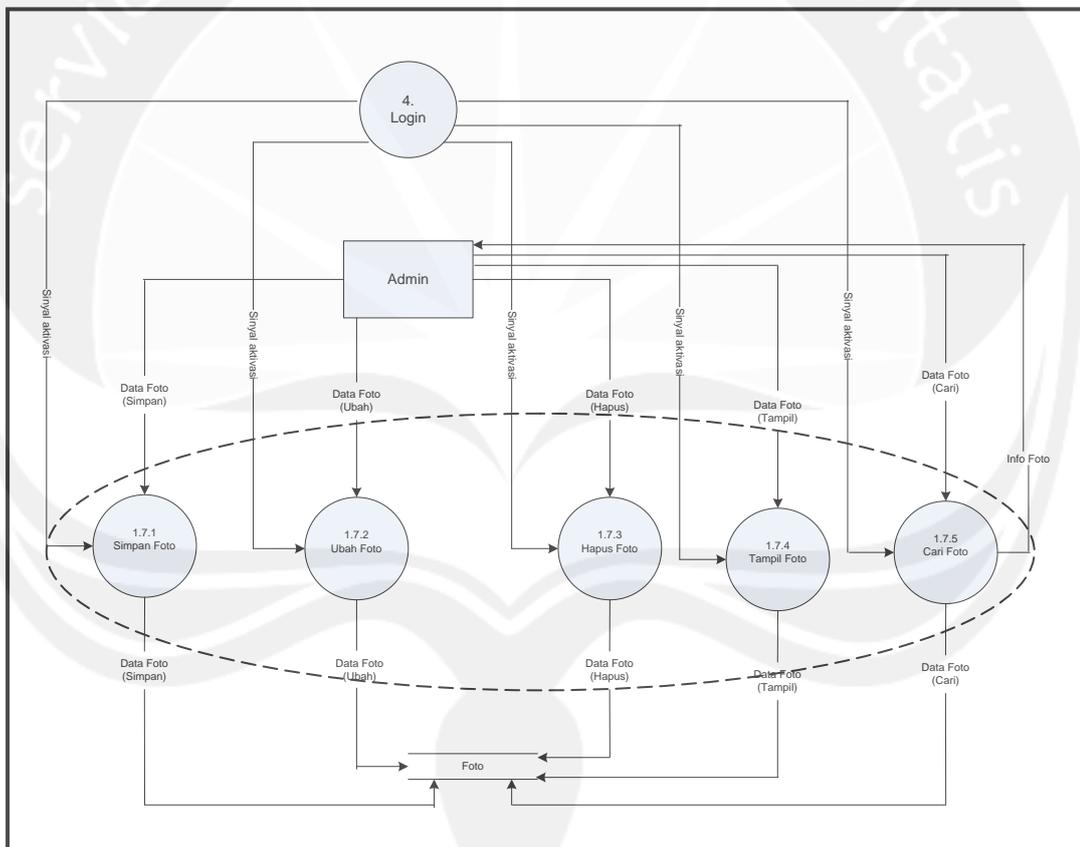
Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Foto dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Foto**, adalah proses untuk memasukkan data foto yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Foto.
2. **Ubah Data Foto**, adalah proses untuk mengubah data foto dalam tabel data Foto.

3. **Hapus Data Foto**, adalah proses untuk menghapus data foto yang tidak diperlukan lagi.
4. **Cari Data Foto**, adalah proses untuk mencari data foto yang ada di dalam database.
5. **Tampil Data Foto**, adalah proses untuk menampilkan data foto yang ada di dalam database.

### 3.2.1.9.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. DFD Level 3 Kelola Data Foto

### **3.2.1.10 DFD Level 3 Kelola Feedback**

#### **3.2.1.10.1 Entitas Data**

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Feedback tersebut adalah Administrator.

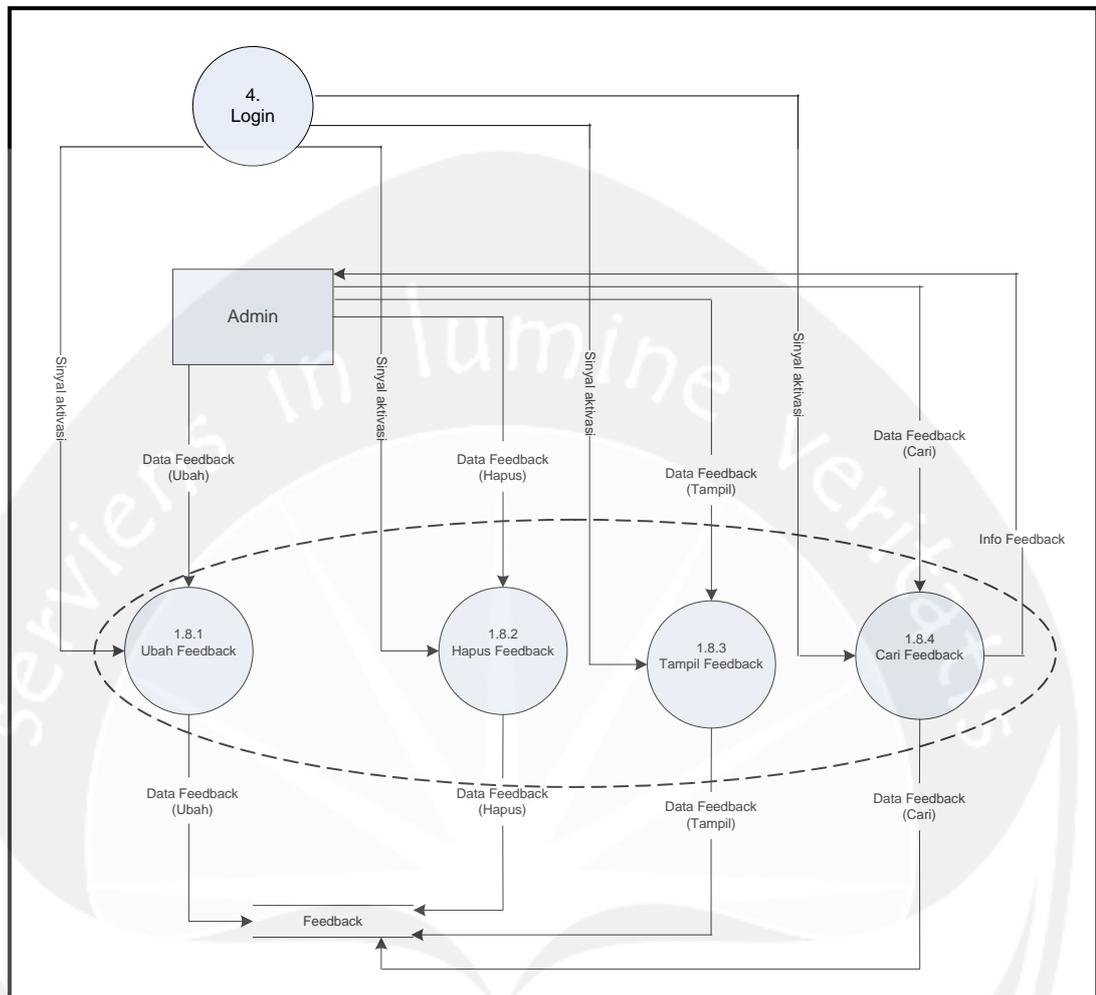
#### **3.2.1.10.2 Proses**

Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Feedback dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Ubah Data Feedback**, adalah proses untuk mengubah data feedback dalam tabel data Feedback.
2. **Hapus Data Feedback**, adalah proses untuk menghapus data feedback yang tidak diperlukan lagi.
3. **Cari Data Feedback**, adalah proses untuk mencari data feedback yang ada di dalam databse.
4. **Tampil Data Feedback**, adalah proses untuk menampilkan data feedback yang ada di dalam database.

#### **3.2.1.10.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. DFD Level 3 Kelola Data Feedback

### 3.2.1.11 DFD Level 3 Kelola Pulau

#### 3.2.1.11.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Pulau tersebut adalah Administrator.

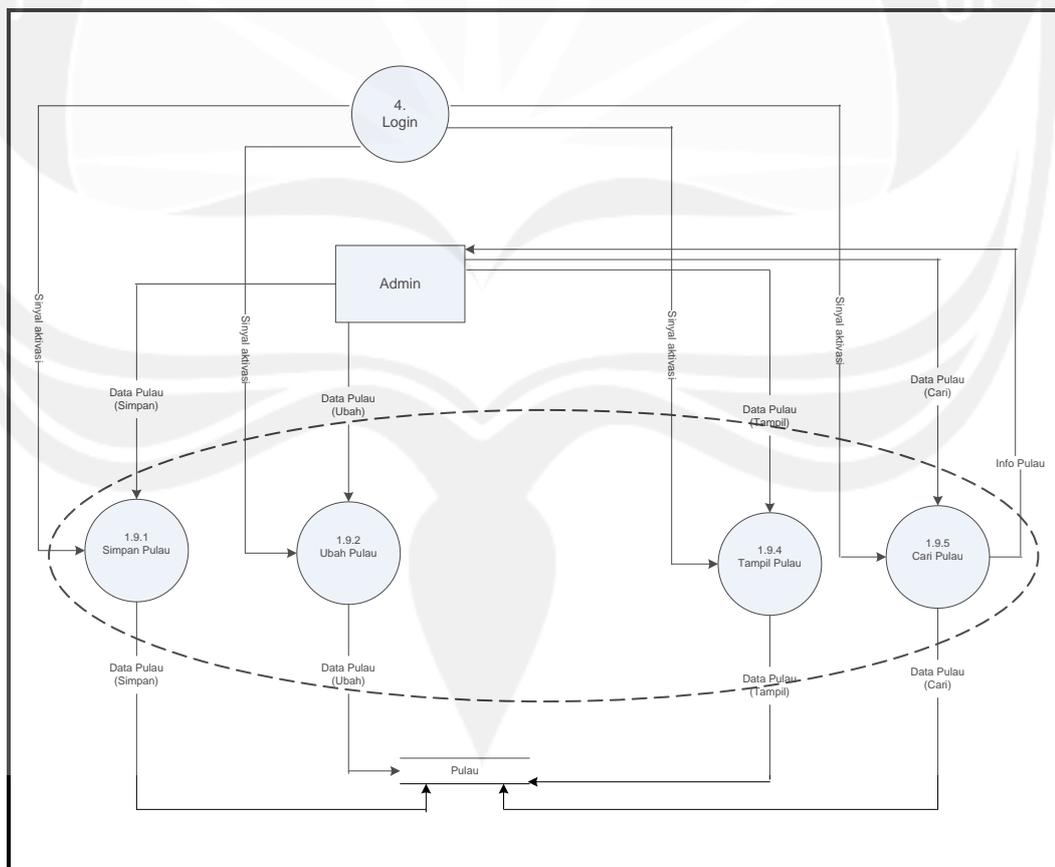
#### 3.2.1.11.2 Proses

Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Pulau dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Pulau**, adalah proses untuk memasukkan data pulau yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Pulau.
2. **Ubah Data Pulau**, adalah proses untuk mengubah data pulau dalam tabel data Pulau.
3. **Cari Data Pulau**, adalah proses untuk mencari data pulau yang ada di dalam database.
4. **Tampil Data Pulau**, adalah proses untuk menampilkan data pulau yang ada di dalam database.

### 3.2.1.11.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 12.



**Gambar 12. DFD Level 3 Kelola Data Pulau**

### **3.2.1.12 DFD Level 3 Kelola Kabupaten**

#### **3.2.1.12.1 Entitas Data**

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Kabupaten tersebut adalah Administrator.

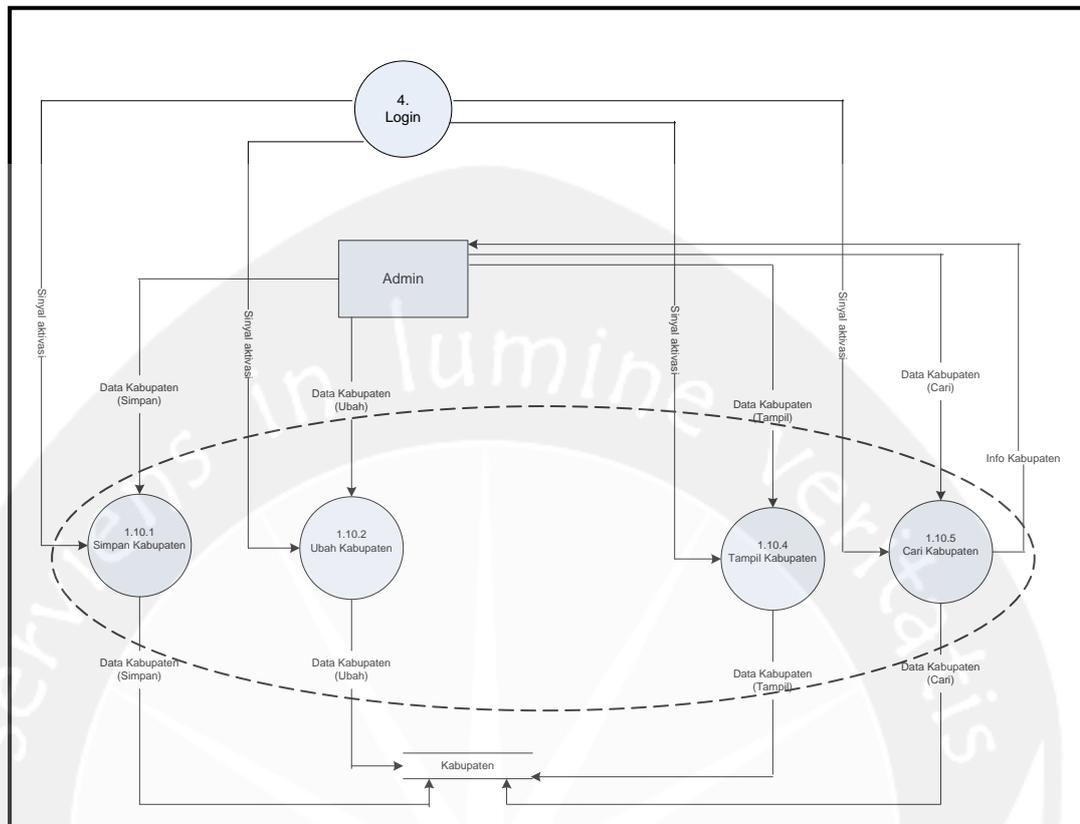
#### **3.2.1.12.2 Proses**

Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Kabupaten dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Kabupaten**, adalah proses untuk memasukkan data kabupaten yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Kabupaten.
2. **Ubah Data Kabupaten**, adalah proses untuk mengubah data kabupaten dalam tabel data Kabupaten.
3. **Cari Data Kabupaten**, adalah proses untuk mencari data kabupaten yang ada di dalam database.
4. **Tampil Data Kabupaten**, adalah proses untuk menampilkan data kabupaten yang ada di dalam database.

#### **3.2.1.12.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. DFD Level 3 Kelola Data Kabupaten

### 3.2.1.13 DFD Level 3 Kelola Event

#### 3.2.1.13.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola Event tersebut adalah Administrator.

#### 3.2.1.13.2 Proses

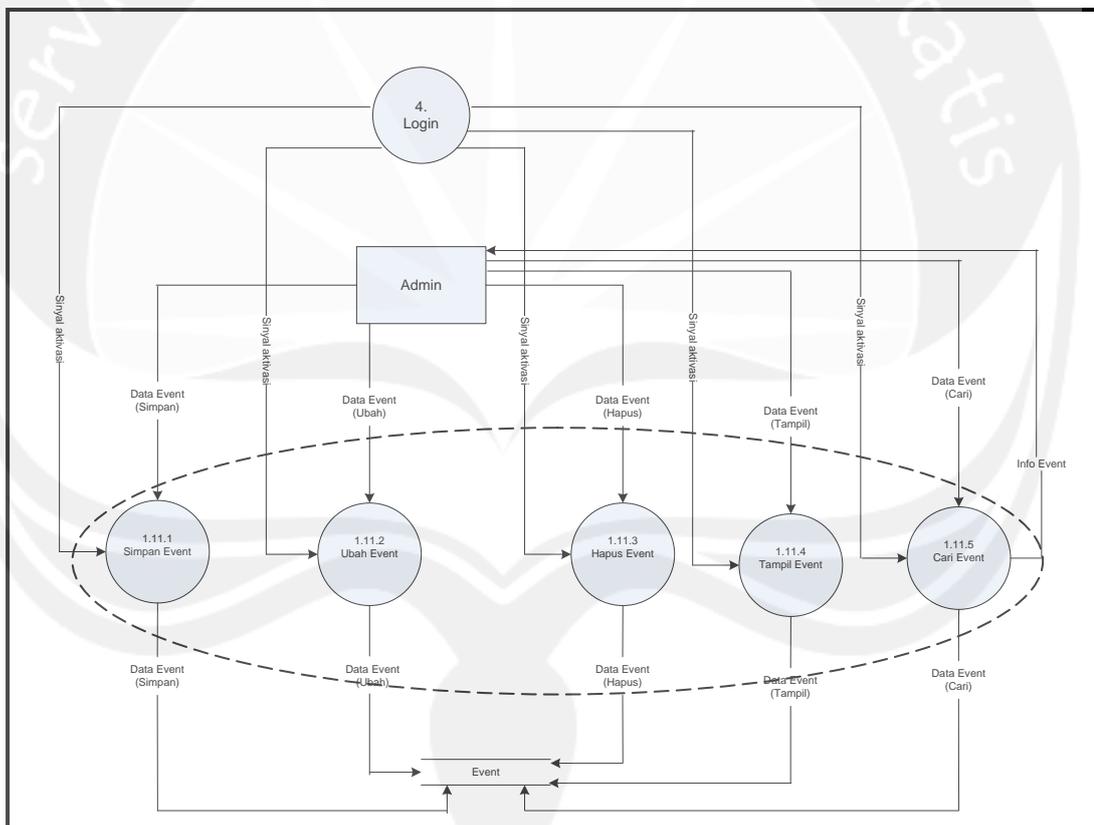
Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola Event dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data Event**, adalah proses untuk memasukkan data event yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Event.
2. **Ubah Data Event**, adalah proses untuk mengubah data event dalam tabel data Event.

3. **Hapus Data Event**, adalah proses untuk menghapus data event yang tidak diperlukan lagi.
4. **Cari Data Event**, adalah proses untuk mencari data event yang ada di dalam database.
5. **Tampil Data Event**, adalah proses untuk menampilkan data event yang ada di dalam database.

### 3.2.1.13.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. DFD Level 3 Kelola Data Event

### **3.2.1.14 DFD Level 3 Kelola User**

#### **3.2.1.14.1 Entitas Data**

Entitas data yang terlibat dalam proses Kelola User tersebut adalah Administrator.

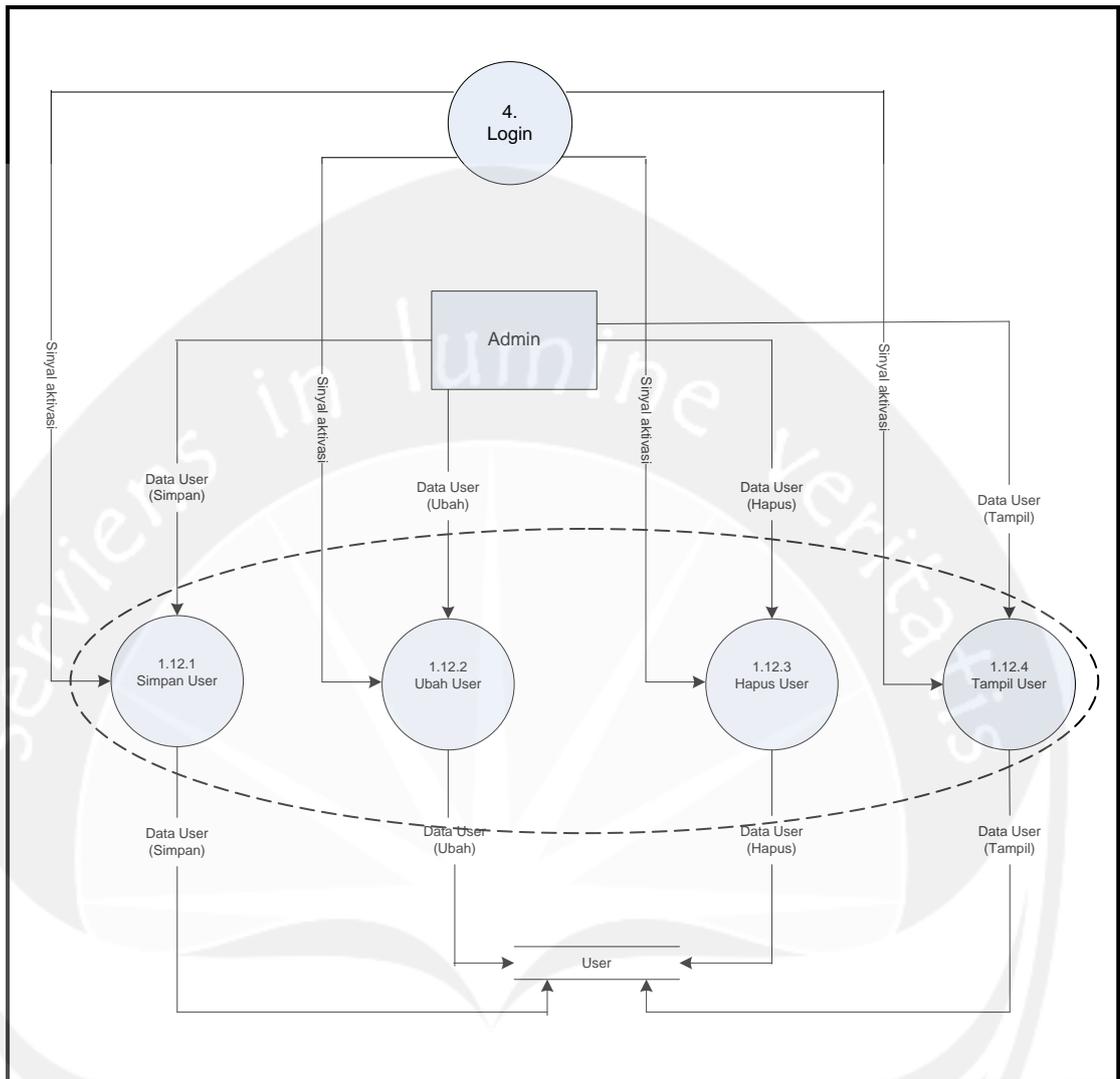
#### **3.2.1.14.2 Proses**

Proses yang terjadi dalam DFD Level 3 proses Kelola User dikelompokkan atas 4 bagian, yaitu :

1. **Simpan Data User**, adalah proses untuk memasukkan data user yang selanjutnya akan disimpan dalam tabel data Login.
2. **Ubah Data User**, adalah proses untuk mengubah data user dalam tabel data Login.
3. **Hapus Data User**, adalah proses untuk menghapus data user yang tidak diperlukan lagi.
4. **Tampil Data User**, adalah proses untuk menampilkan data user yang ada di dalam database.

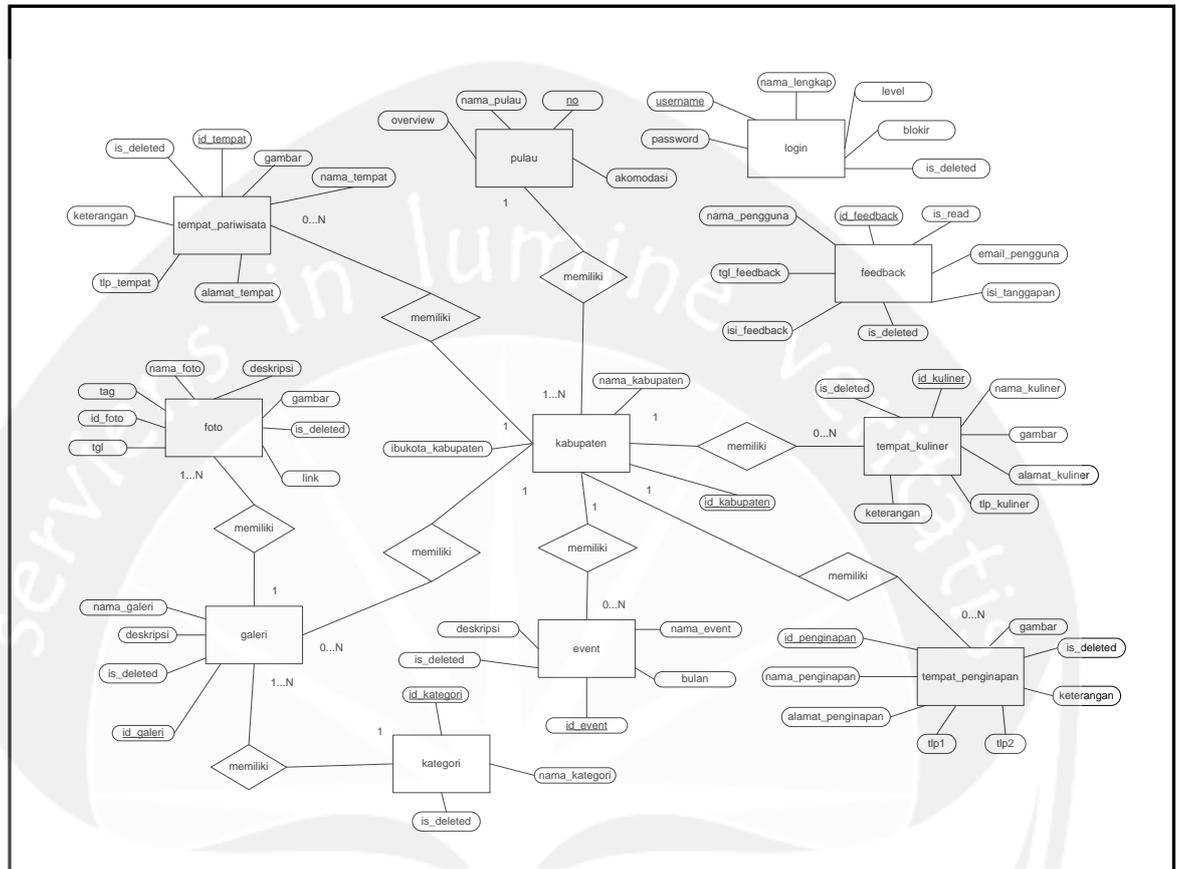
#### **3.2.1.14.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak WEPATA dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. DFD Level 3 Kelola Data User

#### 4 ERD



Gambar 16. Entity Relationship Diagram WEPATA

## 5 Kamus Data

### 5.1 Data Login

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
username	Untuk nama username yang digunakan admin untuk memasuki sistem WEPATA	Text	-	Varchar(10)
password	Untuk password yang digunakan admin untuk memasuki sistem WEPATA	Text	-	Varchar(10)
nama_lengkap	Untuk nama lengkap admin	Text	-	Varchar(25)
level_user	Untuk level dari user apakah dia termasuk admin atau hanya user biasa	Text	-	Varchar(10)
blokir	Untuk membatasi user apakah dia dapat mengakses sistem atau tidak	Text	-	enum('Y', 'N')
is_deleted	Untuk kondisi apakah data user telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-

### 5.2 Data Pulau

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
no	Untuk nomor pulau pada database WEPATA	Number	-	Integer
nama_pulau	Untuk nama pulau pada database WEPATA	Text	-	Varchar(20)
overview	Untuk sekilas penjelasan (overview) mengenai pulau pada database WEPATA	Text	-	Text
akomodasi	Untuk akomodasi menuju pulau pada database WEPATA	Text	-	Text

### 5.3 Data Kabupaten

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_kab	Untuk id kabupaten pada database WEPATA	Number	-	Integer
nama_kab	Untuk nama kabupaten pada database WEPATA	Text	-	Varchar(50)
ibukota_kab	Untuk nama ibukota kabupaten pada database WEPATA	Text	-	Varchar(20)

### 5.4 Data Tempat Pariwisata

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_tempat	Untuk id tempat pariwisata pada database WEPATA	Text	-	Varchar(5)
nama_tempat	Untuk nama tempat pariwisata pada database WEPATA	Text	-	Varchar(50)
alamat_tempat	Untuk alamat tempat pariwisata pada database WEPATA	Text	-	Varchar(100)
tlp_tempat	Untuk nomor telepon tempat pariwisata pada database WEPATA	Text	-	Varchar(20)
keterangan	Untuk keterangan tempat pariwisata pada database WEPATA	Text	-	Text
gambar	Untuk gambar tempat pariwisata pada database WEPATA	Text	-	Varchar(255)
is_deleted	Untuk kondisi apakah tempat pariwisata telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-

### 5.5 Data Tempat Kuliner

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_kuliner	Untuk id tempat kuliner pada database WEPATA	Text	-	Varchar(6)
nama_kuliner	Untuk nama tempat kuliner pada database WEPATA	Text	-	Varchar(50)
alamat_kuliner	Untuk alamat tempat kuliner pada database WEPATA	Text	-	Varchar(100)

tlp_kuliner	Untuk nomor telepon tempat kuliner pada database WEPATA	Text	-	Varchar(20)
keterangan	Untuk keterangan tempat kuliner pada database WEPATA	Text	-	Text
gambar	Untuk gambar tempat kuliner pada database WEPATA	Text	-	Varchar(255)
is_deleted	Untuk kondisi apakah tempat kuliner telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-

## 5.6 Data Tempat Penginapan

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_penginapan	Untuk id tempat penginapan pada database WEPATA	Text	-	Varchar(7)
nama_penginapan	Untuk nama tempat penginapan pada database WEPATA	Text	-	Varchar(50)
alamat_penginapan	Untuk alamat tempat penginapan pada database WEPATA	Text	-	Varchar(100)
tlp1	Untuk nomor telepon 1 tempat penginapan pada database WEPATA	Text		Varchar(20)
tlp2	Untuk nomor telepon 2 tempat penginapan pada database WEPATA	Text		Varchar(20)
keterangan	Untuk keterangan tempat penginapan pada database WEPATA	Text		Text
gambar	Untuk gambar tempat penginapan pada database WEPATA	Text		Varchar(255)
is_deleted	Untuk kondisi apakah tempat penginapan telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-

## 5.7 Data Kategori

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_kategori	Untuk id kategori pada database WEPATA	Text	-	Varchar(5)
nama_kategori	Untuk nama kategori pada database WEPATA	Text	-	Varchar(30)
is_deleted	Untuk kondisi apakah kategori telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-

## 5.8 Data Galeri

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_galeri	Untuk id galeri pada database WEPATA	Text	-	Varchar(7)
nama_galeri	Untuk nama galeri pada database WEPATA	Text	-	Varchar(50)
deskripsi	Untuk deskripsi galeri pada database WEPATA	Text	-	Text
is_deleted	Untuk kondisi apakah galeri telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-

## 5.9 Data Foto

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_foto	Untuk id foto pada database WEPATA	Text	-	Varchar(10)
nama_foto	Untuk nama foto pada database WEPATA	Text	-	Varchar(50)
deskripsi	Untuk deskripsi foto pada database WEPATA	Text	-	Text
tag	Untuk tag foto pada database WEPATA	Text	-	Varchar(300)
link	Untuk link foto pada database WEPATA	Text	-	Varchar(140)
gambar	Untuk gambar dari data foto pada database WEPATA	Text	-	Varchar(255)

is_deleted	Untuk kondisi apakah data foto telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-
------------	---	---------	---	---

### 5.10 Data Feedback

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_feedback	Untuk id feedback pada database WEPATA	Number	-	Integer
nama_pengguna	Untuk nama pengguna dari pengirim feedback pada database WEPATA	Text	-	Varchar(30)
email_pengguna	Untuk email pengguna dari pengirim feedback pada database WEPATA	Text	-	Varchar(50)
tgl_feedback	Untuk tanggal feedback dikirim pada database WEPATA	Datetime	dd/mm/YYYY	Datetime
isi_feedback	Untuk isi feedback pada database WEPATA	Text	-	Text
isi_tanggapan	Untuk isi tanggapan pada database WEPATA	Text	-	Text
is_read	Untuk kondisi apakah feedback telah dibaca atau belum pada database WEPATA	Text	-	enum('sudah', 'belum')
is_deleted	Untuk kondisi apakah data foto telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-

### 5.11 Data Event

Elemen Data	Representasi	Domain	Format	Struktur Data
id_event	Untuk id event pada database WEPATA	Text	-	Varchar(5)
nama_event	Untuk nama event pada database WEPATA	Text	-	Varchar(60)
bulan	Untuk bulan event diselenggarakan pada database WEPATA	Text	-	Varchar(10)

deskripsi	Untuk deskripsi pada database WEPATA	Text	-	Text
is_deleted	Untuk kondisi apakah data event telah dihapus namun datanya masih tersimpan pada database WEPATA	Boolean	-	-

### 5.12 Data Info

Elemen Data	Representasi	Domain	Format
Info Tempat Pariwisata	Untuk halaman yang berisi mengenai info tempat pariwisata pada database WEPATA	Text	.php
Info Tempat Kuliner	Untuk halaman yang berisi mengenai info tempat kuliner pada database WEPATA	Text	.php
Info Tempat Penginapan	Untuk halaman yang berisi mengenai info tempat penginapan pada database WEPATA	Text	.php
Info Kategori	Untuk halaman yang berisi mengenai info kategori galeri foto pada database WEPATA	Text	.php
Info Galeri	Untuk halaman yang berisi mengenai info galeri foto pada database WEPATA	Text	.php
Info Foto	Untuk halaman yang berisi mengenai info foto pada database WEPATA	Text	.php
Info Feedback	Untuk halaman yang berisi mengenai info feedback pada database WEPATA	Text	.php
Info Event	Untuk halaman yang berisi mengenai info event pada database WEPATA	Text	.php
Info Pulau	Untuk halaman yang berisi mengenai info pulau pada database WEPATA	Text	.php
Info Kabupaten	Untuk halaman yang berisi mengenai info kabupaten pada database WEPATA	Text	.php
Info Login	Untuk halaman yang berisi mengenai info login pada database WEPATA	Text	.php