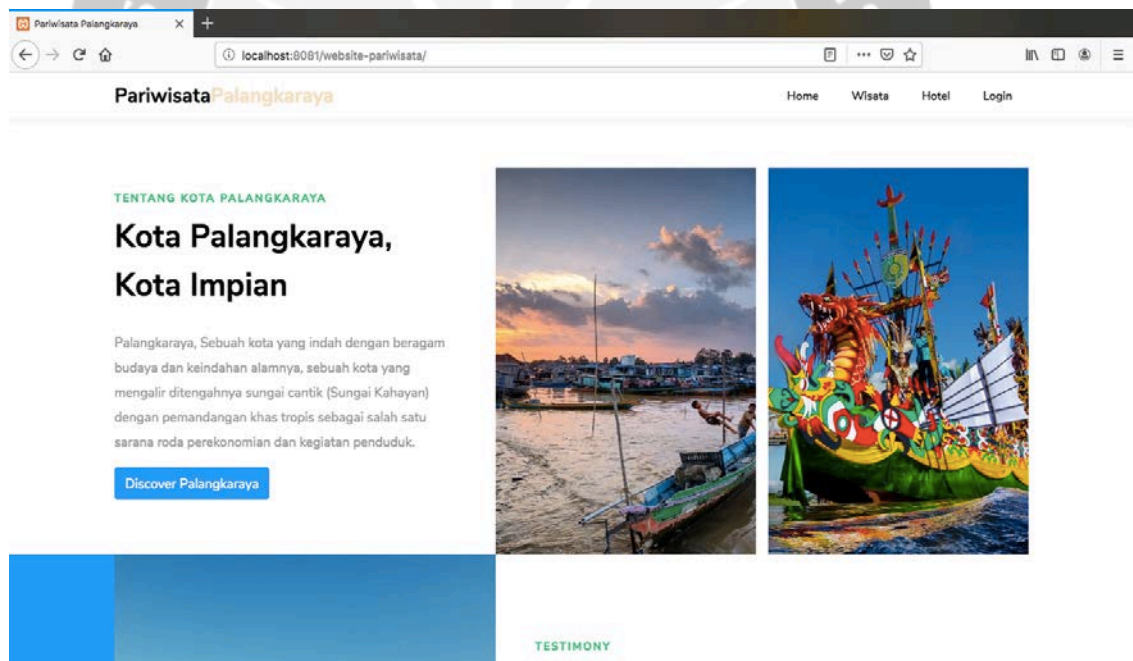


## BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap perangkat lunak. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan di implementasikan pada bahasa pemrograman. Setelah diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem dan dilihat kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

### 5.1 Implementasi Sistem

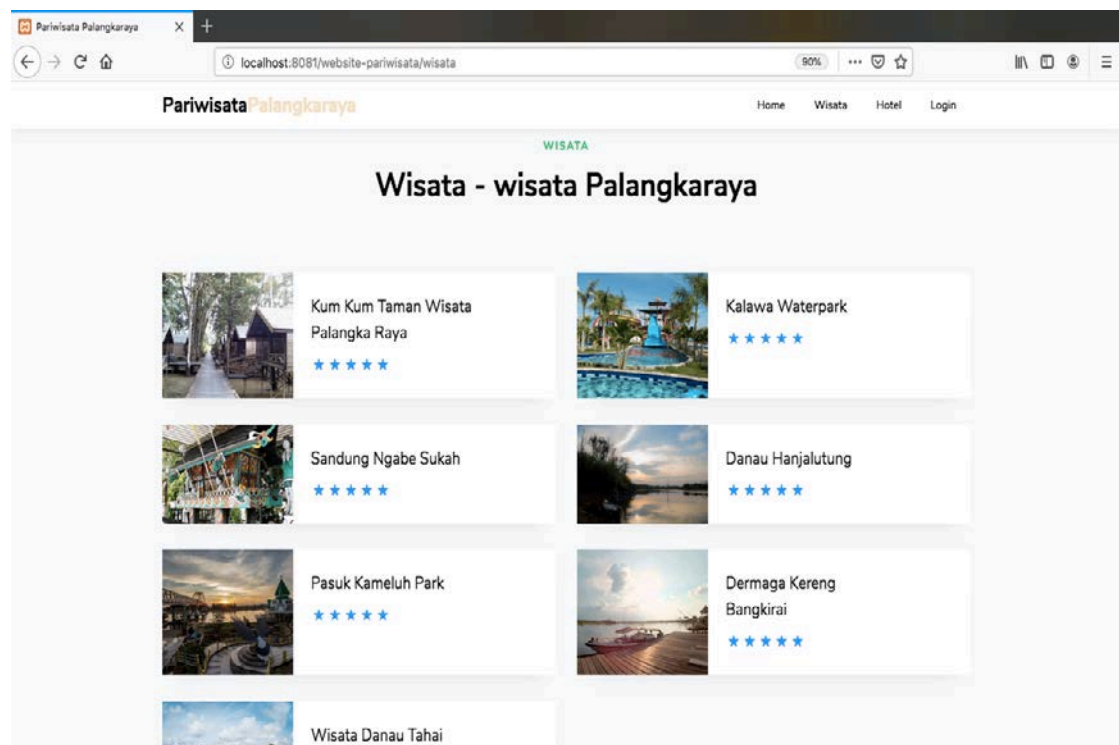
#### 5.1.1 Antarmuka Halaman Utama



Gambar 5.1. Tampilan Antarmuka Utama

Halaman antarmuka utama pada gambar 5.1 merupakan tampilan halaman utama pada website pariwisata Kota Palangka Raya. Tampilan ini berisi gambar sebagai icon dari wisata Kota Palangka Raya itu sendiri, dan ada beberapa tombol icon untuk ke halaman berikutnya.

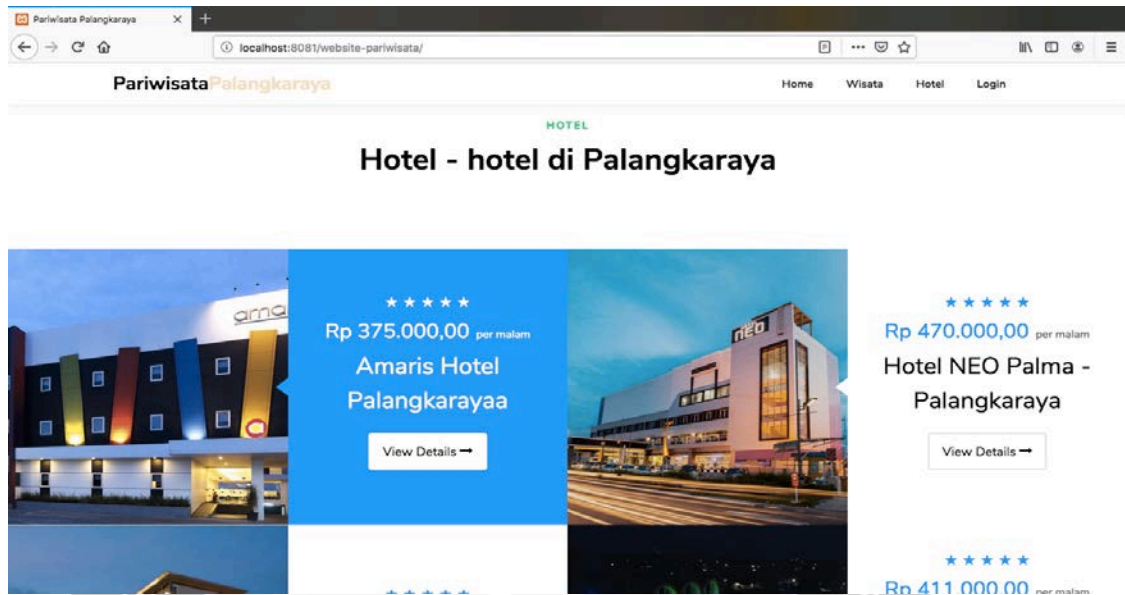
### 5.1.2 Tampilan Halaman Wisata



Gambar 5.2. Tampilan Halaman Wisata

Halaman antarmuka wisata pada gambar 5.2 merupakan tampilan halaman wisata pada website pawisata Kota Palangka Raya. Ketika Pengguna masuk dan memilih icon wisata maka website akan menampilkan halaman wisata – wisata yang ada di kota Palangka Raya, dan halaman berisikan gambar wisata yang ada di kota Palangka Raya.

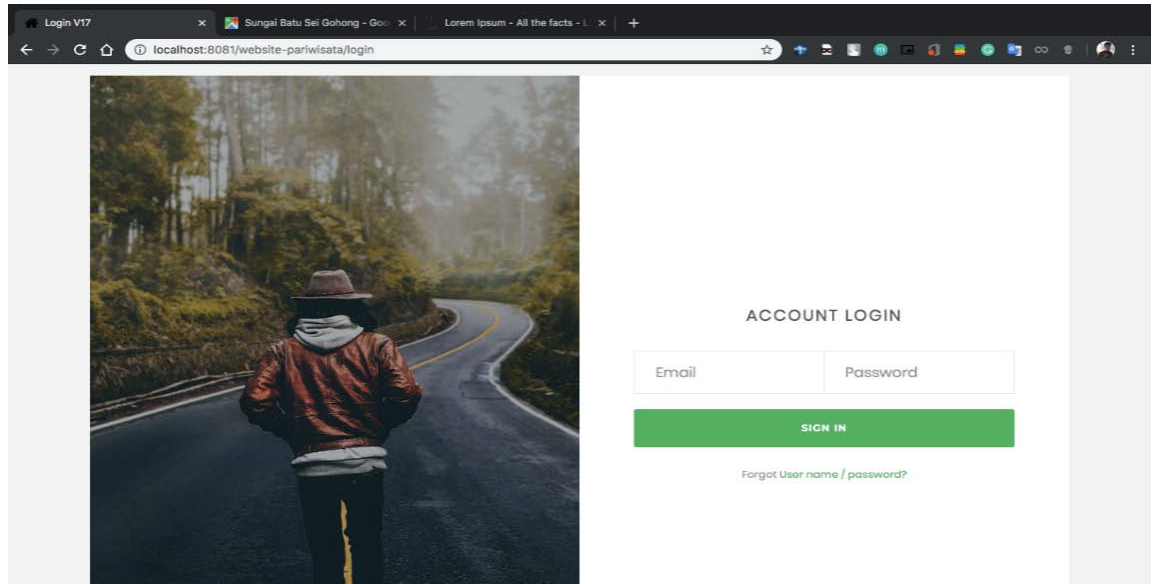
### 5.1.3 Tampilan Halaman Hotel



Gambar 5.3. Tampilan Halaman Hotel

Halaman antarmuka hotel pada gambar 5.3 merupakan tampilan halaman hotel pada website pariwisata Kota Palangka Raya. Ketika Pengguna masuk dan memilih icon hotel maka website akan menampilkan halaman hotel- hotel yang ada di kota Palangka Raya, dan halaman berisikan gambar dan deskripsi hotel.

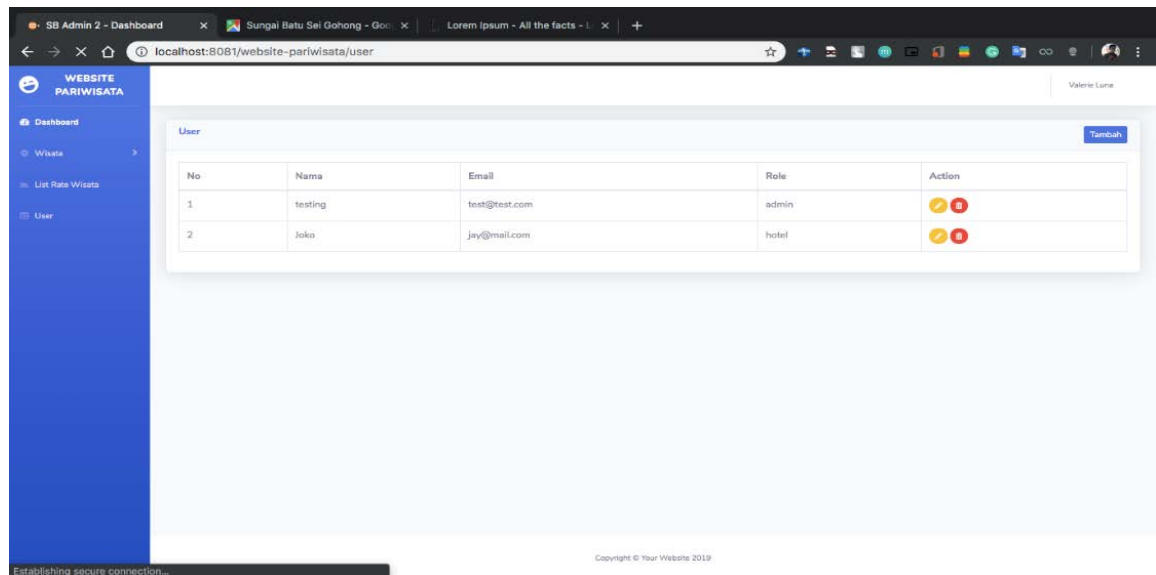
### 5.1.4 Tampilan Halaman Login



Gambar 5.4. Tampilan Halaman Login

Halaman antarmuka login pada gambar 5.4 merupakan tampilan halaman login yang digunakan oleh user untuk login atau masuk kedalam sistem website menggunakan akun berupa email dan password. Sistem akan memberikan peringatan jika username dan password belum diisi, tekan tombol *sign in*. Sistem akan melakukan koneksi ke web service untuk melakukan pengecekan data yang ada pada database.

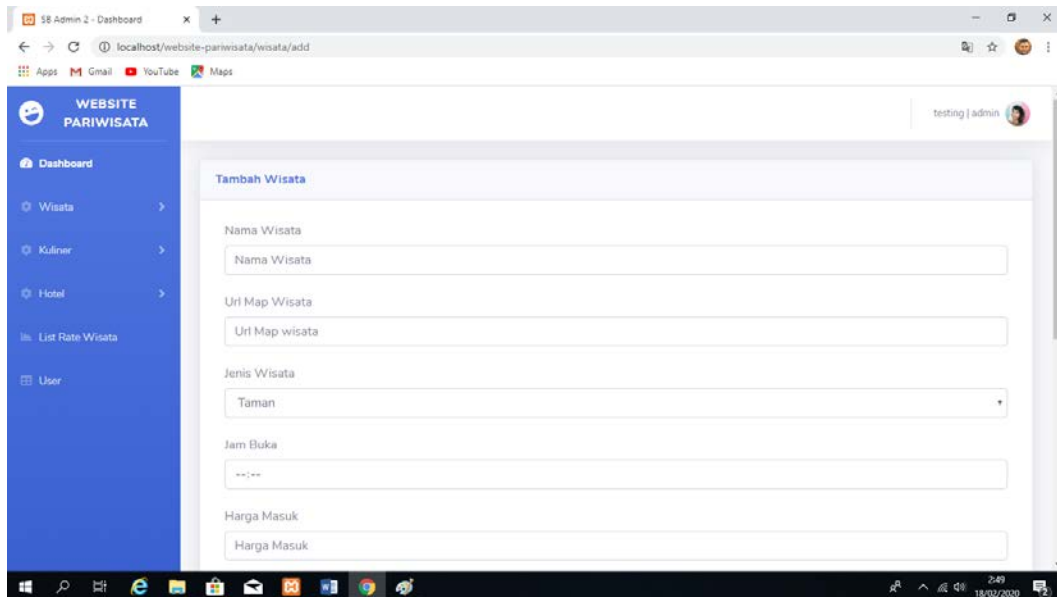
### 5.1.5. Tampilan Halaman Data User



Gambar 5.5. Tampilan Halaman Data User

Halaman antarmuka tampilan data user pada gambar 5.5 merupakan tampilan halaman yang berisi data user yang telah login dan akan di simpan pada database.

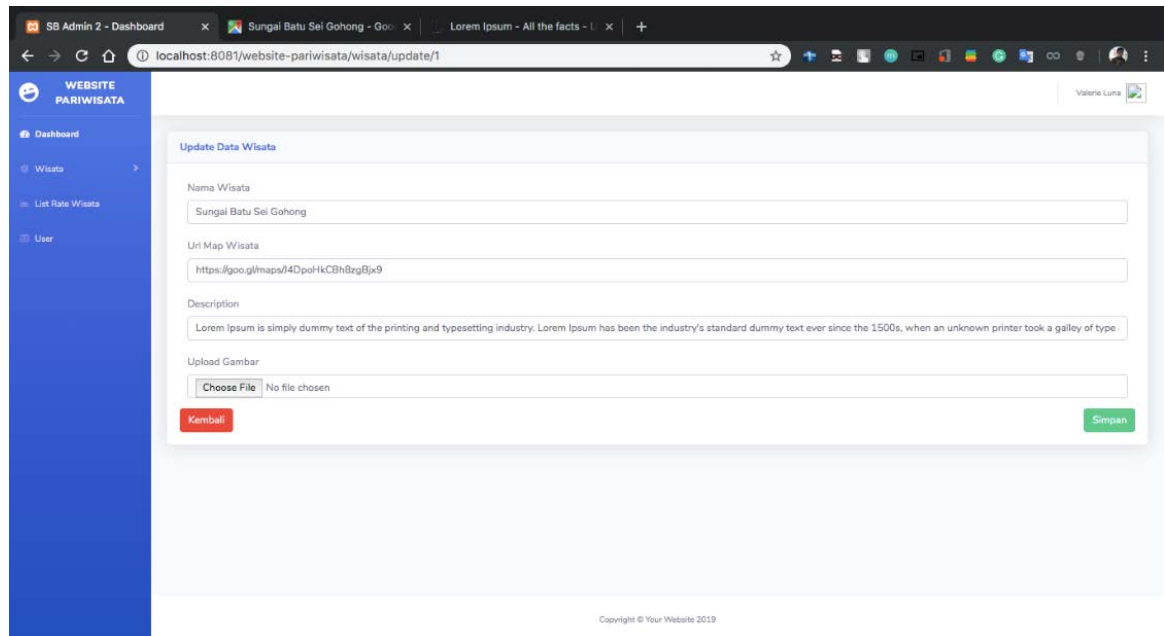
### 5.1.6. Tampilan Entri Data Wisata Admin



Gambar 5.6. Tampilan Halaman Entri Data Wisata Admin

Halaman antarmuka entri wisata admin pada gambar 5.6 ini merupakan tampilan ketika admin ingin menambahkan data wisata ke dalam database. Tampilan ini berisi Nama Wisata, Url Map Wisata, Deskripsi wisata, upload gambar wisata.

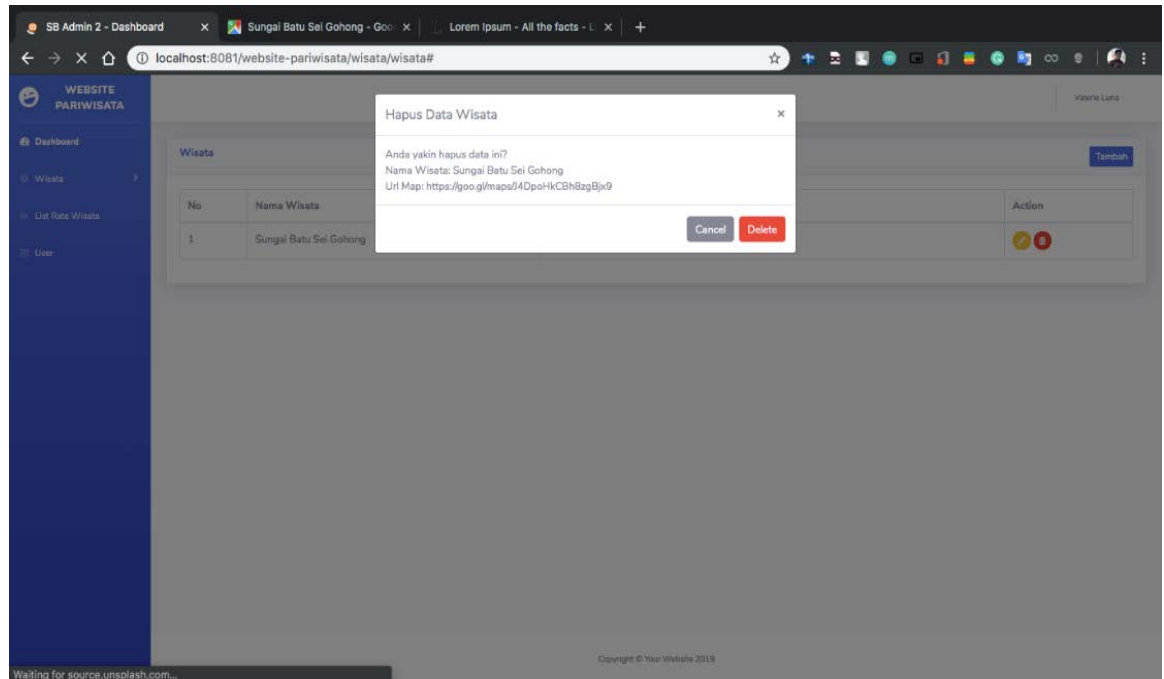
### 5.1.7. Tampilan Halaman Update Data Wisata Admin



Gambar 5.7. Tampilan Halaman Update Data Wisata Admin

Halaman antarmuka update wisata admin pada gambar 5.7 ini merupakan tampilan ketika admin ingin mengupdate data wisata pada database. Tampilan ini berisi Nama Wisata, Url Map Wisata, Deskripsi wisata, upload gambar wisata.

### 5.1.8. Tampilan Halaman Hapus Data Wisata Admin

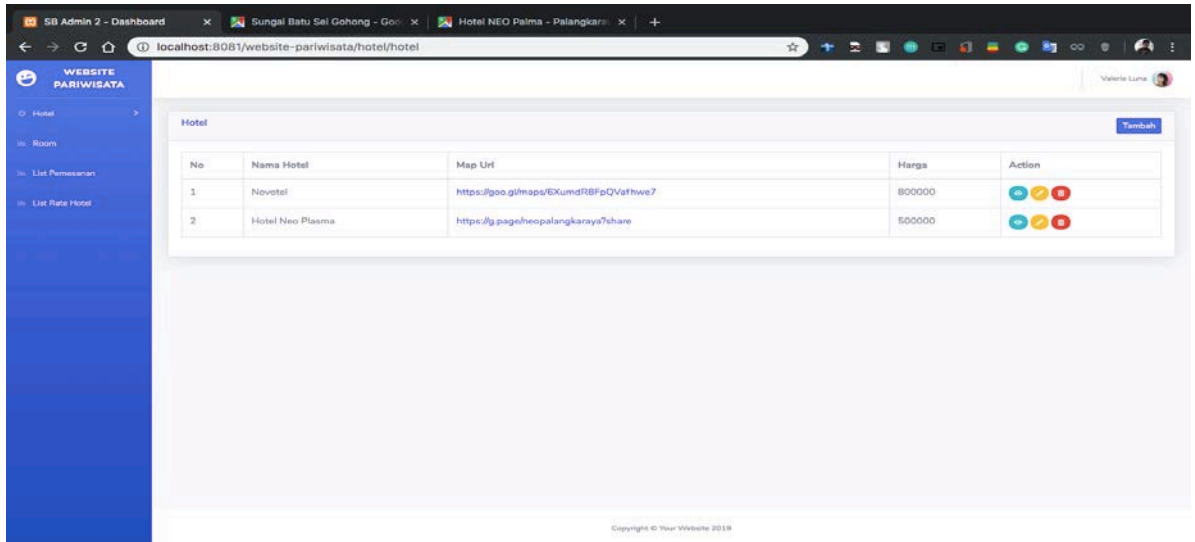


Gambar 5.8. Tampilan Halaman Hapus Data Wisata

Tampilan halaman hapus data wisata admin pada gambar 5.8 ini merupakan tampilan ketika admin ingin menghapus data wisata pada database.



### 5.1.9. Tampilan Halaman Data Hotel



The screenshot shows a web application interface for a travel website. On the left is a blue sidebar with the title 'WEBSITE PARIWISATA' and a menu with items: 'Hotel', 'Room', 'List Pemesanan', and 'List Rate Hotel'. The main content area is titled 'Hotel' and contains a table with the following data:

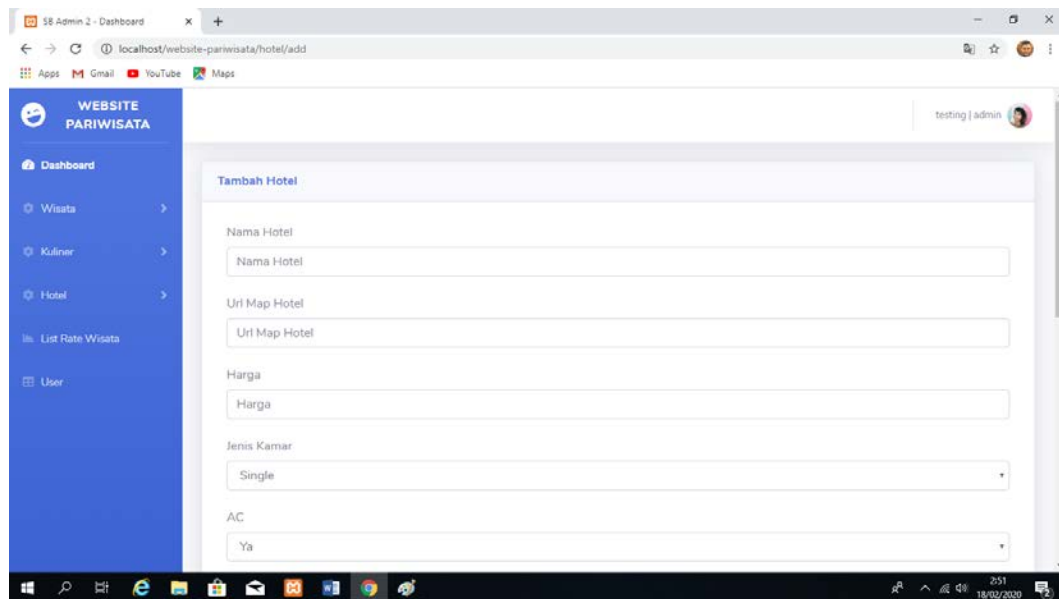
No	Nama Hotel	Map Uri	Harga	Action
1	Novotel	<a href="https://geo.g/maps/6XumdR8FpQVafhwe7">https://geo.g/maps/6XumdR8FpQVafhwe7</a>	800000	<a href="#">+</a> <a href="#">-</a> <a href="#">x</a>
2	Hotel Neo Plasma	<a href="https://g.page/heopalangkaraya7share">https://g.page/heopalangkaraya7share</a>	600000	<a href="#">+</a> <a href="#">-</a> <a href="#">x</a>

Below the table is a large empty space and a 'Tambah' button in the top right corner. At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'Copyright © Your Website 2018'.

Gambar 5.9. Tampilan Halaman Data Hotel

Halaman antarmuka tampilan data hotel pada gambar 5.9 merupakan tampilan halaman yang berisi data user yang telah login dan akan di simpan pada database.

### 5.1.10. Antarmuka Entri Hotel Admin



Gambar 5.10. Halaman Antarmuka Entri Hotel Admin

Halaman antarmuka entri hotel admin pada gambar 5.10 ini merupakan tampilan ketika admin ingin menambahkan data hotel ke dalam database. Tampilan ini berisi Nama Hotel, Url Map Hotel, Harga, upload gambar hotel.

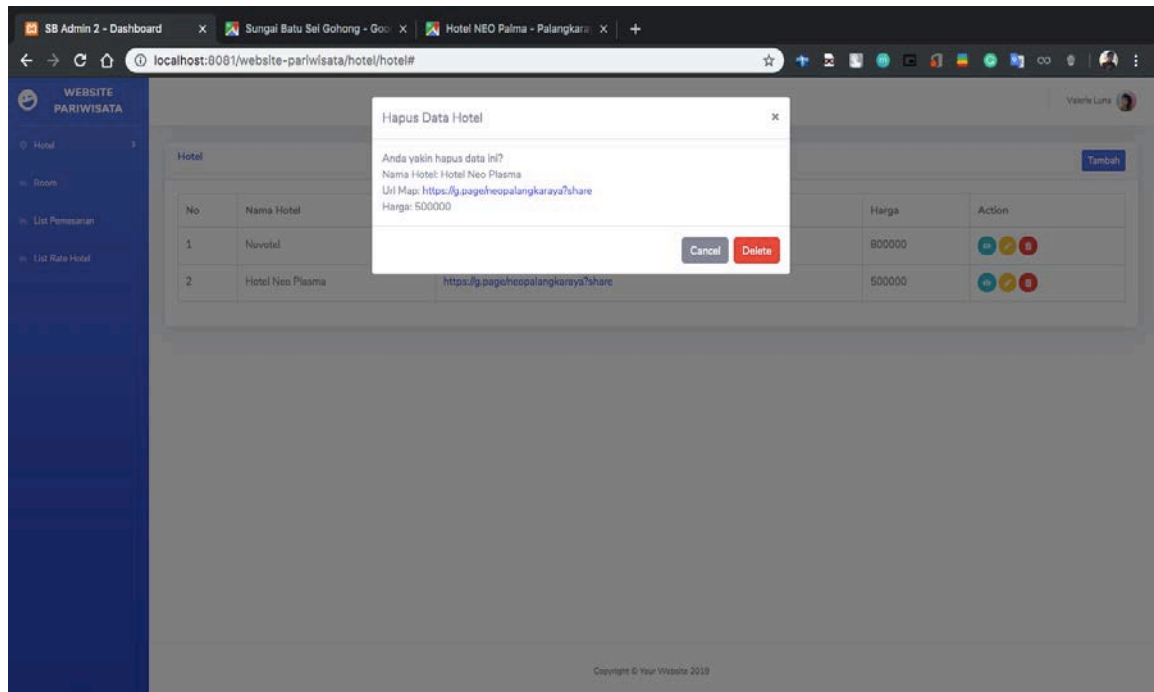
### 5.1.11. Tampilan Halaman Update Hotel Admin

The screenshot displays the 'Update Data Hotel' interface. On the left, a blue sidebar contains the text 'WEBSITE PARIWISATA' and a list of menu items: 'Hotel', 'Room', 'List Pemesanan', and 'List Rate Hotel'. The main content area is titled 'Update Data Hotel' and features a form with the following fields: 'Nama Hotel' (containing 'Hotel Neo Plasma'), 'Url Map Hotel' (containing 'https://g.page/heopalangkaraya?share'), and 'Harga' (containing '500000'). Below these is an 'Upload Gambar' section with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. At the bottom of the form are two buttons: 'Kembali' (red) and 'Simpan' (green). The browser address bar shows 'localhost:8081/website-pariwisata/hotel/update/9'.

Gambar 5.11. Tampilan Halaman Update Hotel Admin

Halaman antarmuka update hotel admin pada gambar 5.11 ini merupakan tampilan ketika admin ingin mengupdate data hotel pada database. Tampilan ini berisi Nama Hotel, Url Map Hotel, Harga, upload gambar hotel.

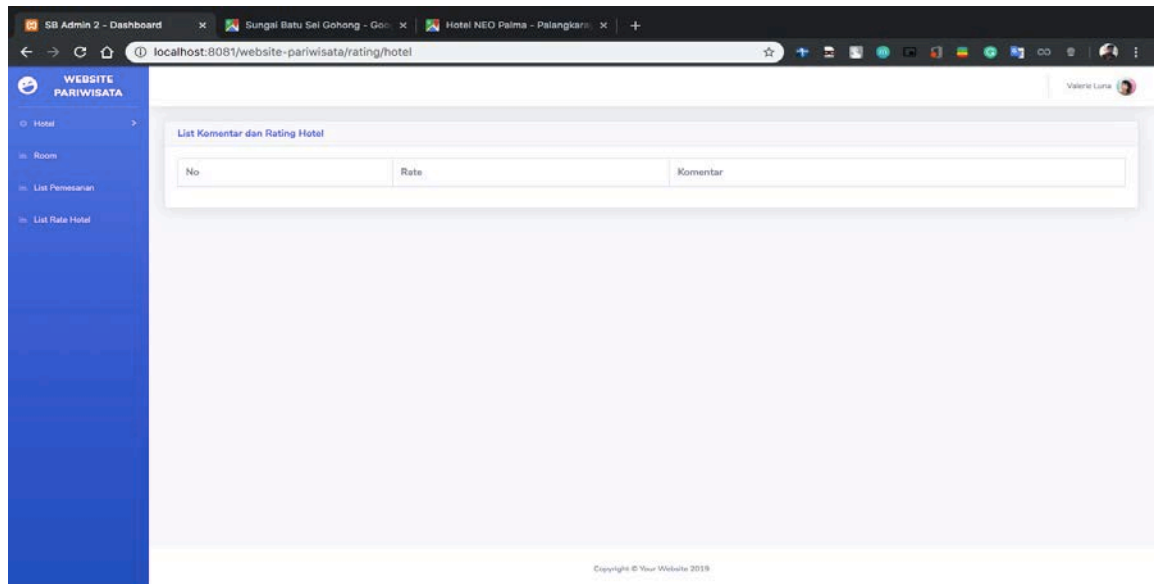
### 5.1.12. Tampilan Halaman Hapus Data Hotel Admin



Gambar 5.12. Tampilan Halaman Hapus Data Hotel

Halaman antarmuka hapus data wisata admin pada gambar 5.12 ini merupakan tampilan ketika admin ingin menghapus data hotel pada database.

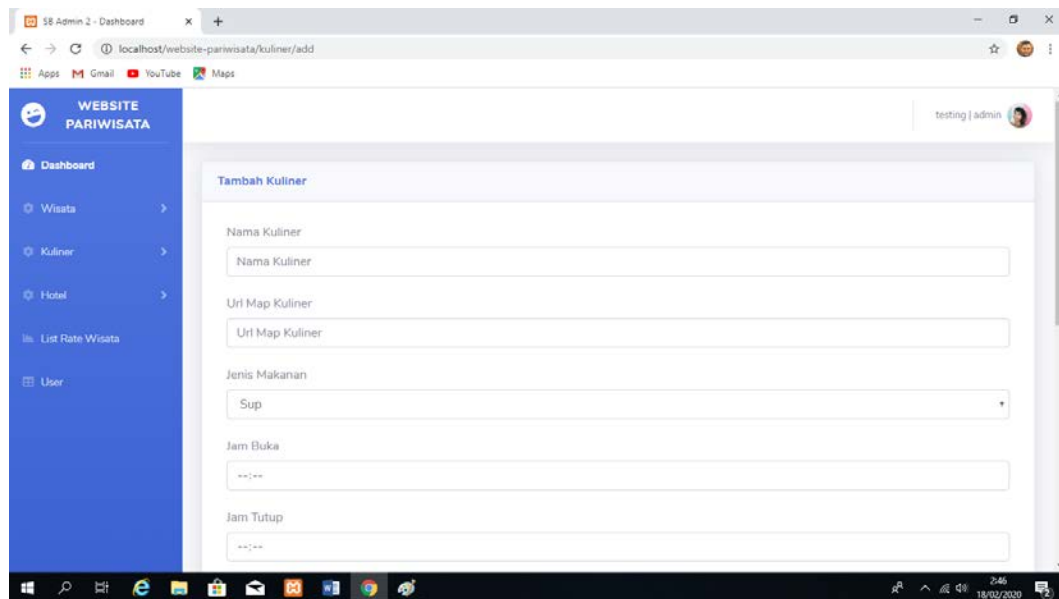
### 5.1.13. Tampilan Halaman Komentar Dan Rating Hotel Admin



Gambar 5.13. Tampilan Halaman Komentar Dan Rating Hotel Admin

Halaman antarmuka komentar dan rating hotel admin pada gambar 5.13 ini merupakan tampilan ketika admin ingin melihat komentar dan rating hotel pada database.

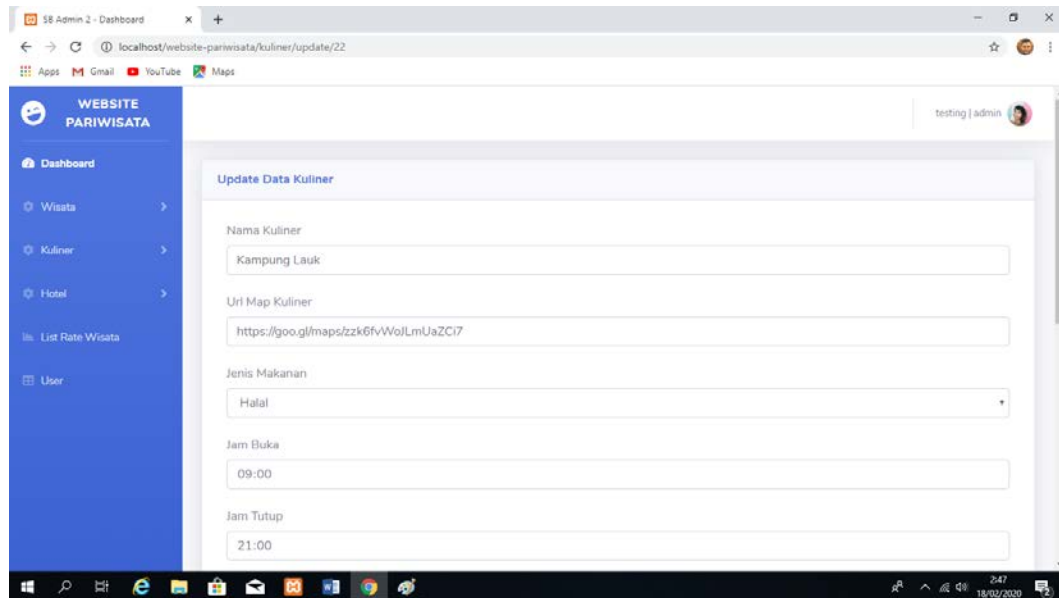
### 5.1.14. Tampilan Antarmuka Entri Data Kuliner Admin



Gambar 5.14. Tampilan Antarmuka Entri Data Kuliner Admin

Halaman antarmuka entri kuliner admin pada gambar 5.14 ini merupakan tampilan ketika admin ingin menambahkan data kuliner ke dalam database. Tampilan ini berisi Nama Hotel, Url Map Hotel, Harga, jam buka , jam tutup , deskripsi, upload gambar kuliner, upload gambar map.

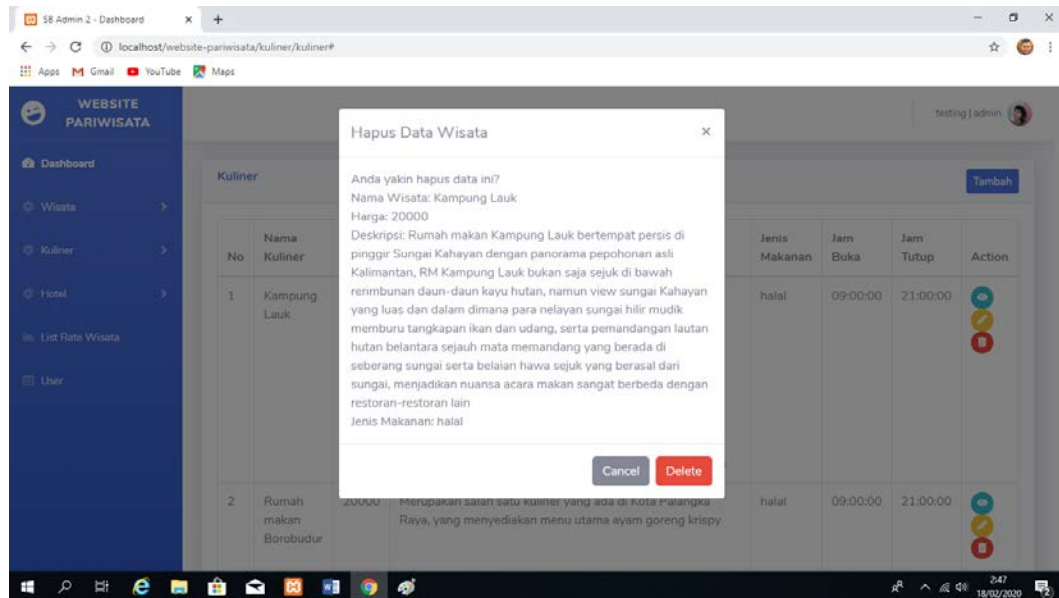
### 5.1.15. Tampilan Antarmuka Update Data Kuliner Admin



Gambar 5.15. Halaman Antarmuka Update Data Kuliner Admin

Halaman antarmuka update kuliner admin pada gambar 5.15 ini merupakan tampilan ketika admin ingin mengubah data kuliner ke dalam database. Tampilan ini berisi Nama Hotel, Url Map Hotel, Harga, jam buka, jam tutup, deskripsi, upload gambar hotel, upload gambar map.

### 5.1.16. Tampilan Antarmuka Hapus Data Kuliner Admin

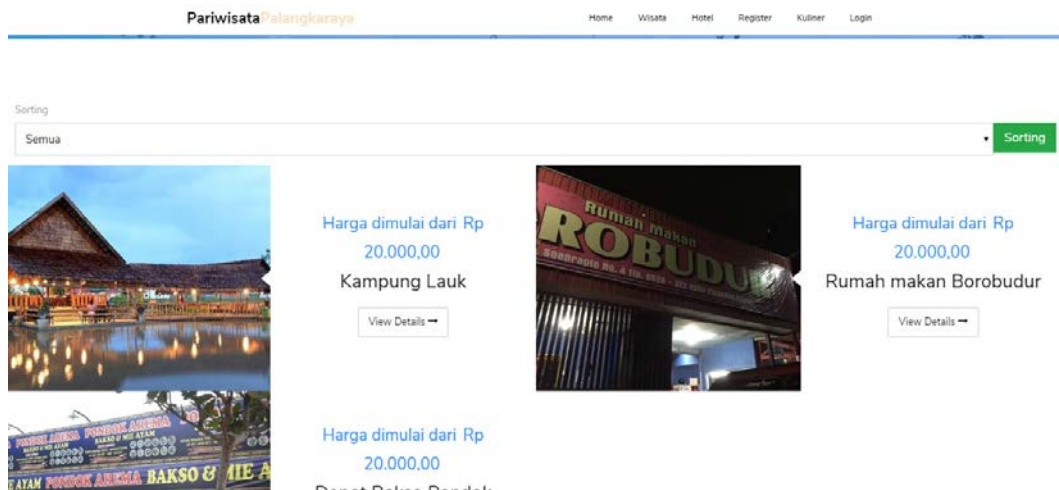


Gambar 5.16. Halaman Antarmuka Update Kuliner Admin

Halaman antarmuka hapus data kuliner admin pada gambar 5.16 ini merupakan tampilan ketika admin ingin menghapus data kuliner dari database.



### 5.1.17. Tampilan Halaman Antarmuka Kuliner



Gambar 5.17. Tampilan Antarmuka Halaman Kuliner

Halaman antarmuka kuliner admin pada gambar 5.17 ini merupakan tampilan halaman antarmuka kuliner pada website pariwisata Kota Palangka Raya. Ketika Pengguna masuk dan memilih kuliner maka website akan menampilkan halaman kuliner yang ada di kota Palangka Raya, dan halaman berisikan gambar, deskripsi, harga kuliner.

## 5.2. Pengujian Perangkat Lunak

### 5.2.1. Pengujian Fungsionalitas Perangkat Lunak

Tabel 5.14. Tabel Pengujian Perangkat Lunak SIPARKA

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
P-01-01	Pengujian Login	Klik login	Klik home	Klik login	Halaman login ditampilkan	Halaman login ditampilkan	Handal
P-02-01	Pengujian Melihat Daftar Wisata	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Halaman daftar penjelasan wisata ditampilkan	Halaman daftar penjelasan wisata ditampilkan	Halaman daftar penjelasan wisata ditampilkan	Handal
P-03-01	Pengujian Melihat Daftar	Klik tombol hotel	Klik tombol hotel	Halaman daftar penjelasan hotel	Halaman daftar penjelasan hotel	Halaman daftar penjelasan	handal

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
	Hotel			ditampilkan	ditampilkan	hotel ditampilkan	
P-04-01	Pengujian Melihat Daftar Kuliner	Klik tombol Kuliner	Klik tombol Kuliner	Halaman Kuliner ditampilkan	Halaman Kuliner ditampilkan	Halaman Kuliner ditampilkan	handal
P-05-01	Pengujian Halaman Memberi Komentar	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Halaman komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Halaman komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Halaman komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	handal
P-05-01	Pengujian Halaman Entri Komentar	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Entri komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Entri komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Entri komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	handal

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
					an	lkan	
P-05-01	Pengujian Halaman Edit Komentar	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Edit komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Edit komentar wisata kota Palangka Raya ditampilk an	Entri komenta r wisata kota Palangk a Raya ditampi lkan	handal
P-05-01	Pengujian Halaman Hapus Komentar	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Hapus komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Hapus komentar wisata kota Palangka Raya ditampilk an	Hapus komenta r wisata kota Palangk a Raya ditampi lkan	handal
P-06-01	Pengujian Halaman Register	Klik tombol register	Klik tombol registe	Form register ditampilkan	Form register Raya	Form registe r Raya	handal

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
			r		ditampilkan	ditampilkan	
P-07-01	Pengujian Halaman Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol login	Form komentar ditampilkan	Form komentar ditampilkan	Form komentar ditampilkan	handal
P-07-01	Pengujian Halaman Entri Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol login	Entri komentar ditampilkan	Entri komentar ditampilkan	Entri komentar ditampilkan	handal
P-07-02	Pengujian Halaman Edit Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol login	Edit komentar ditampilkan	Edit komentar ditampilkan	Edit komentar ditampilkan	handal
P-07-03	Pengujian Halaman Tampil Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol login	Tampil komentar ditampilkan	Tampil komentar ditampilkan	Tampil komentar ditampilkan	handal

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
P-07-04	Pengujian Halaman Hapus Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol list komentar	Hapus komentar ditampilkan	Hapus komentar ditampilkan	Hapus komentar ditampilkan	handal
P-08-01	Pengujian Halaman Mengelola Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Data User komentar ditampilkan	Data User komentar ditampilkan	Data User komentar ditampilkan	handal
P-08-01	Pengujian Halaman Entri Mengelola Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Entri Data User komentar ditampilkan	Entri Data User komentar ditampilkan	Entri Data User komentar ditampilkan	handal
P-08-02	Pengujian Halaman Mengelola Edit Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Edit Data User komentar ditampilkan	Edit Data User komentar ditampilkan	Edit Data User komentar ditampilkan	handal

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
						lkan	
P-08-03	Pengujian Halaman Mengelola Tampil Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Tampil Data User komentar ditampilkan	Tampil Data User komentar ditampilkan	Tampil Data User komentar ditampilkan	handal
P-08-04	Pengujian Halaman Mengelola Hapus Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Hapus Data User komentar ditampilkan	Hapus Data User komentar ditampilkan	Hapus Data User komentar ditampilkan	handal
P-09-01	Pengujian Halaman Mengelola Data Wisata	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Tampil Data User Wisata ditampilkan	Tampil Data User Wisata ditampilkan	Tampil Data User Wisata ditampilkan	handal

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
P-09-01	Pengujian Halaman Mengelola Entri Data Wisata	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	handal
P-09-02	Pengujian Halaman Mengelola Edit Data Wisata	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	handal
P-09-03	Pengujian Halaman Mengelola Edit Data Wisata	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	handal
P-09-04	Pengujian Halaman Mengelola Tampil Data	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Tampil Data User Wisata ditampilkan	Tampil Data User Wisata ditampilkan	Tampil Data User Wisata ditampilkan	handal



Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
	Wisata					lkan	
P-10-01	Pengujian Halaman Mengelola Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	tampil Data User hotel ditampilkan	tampil Data User hotel ditampilkan	tampil Data User hotel ditampilkan	handal
P-10-01	Pengujian Halaman Mengelola Entri Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	handal
P-10-02	Pengujian Halaman Mengelola Edit Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	handal
P-10-03	Pengujian Halaman Mengelola	Klik tombol	Klik tombol	tampil Data User Wisata	tampil Data User Wisata	tampil Data User	handal

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
	tampil Data hotel	login	hotel	ditampilkan	ditampilkan	Wisata ditampilkan	
P-10-04	Pengujian Halaman Mengelola hapus Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	hapus Data User Wisata ditampilkan	hapus Data User Wisata ditampilkan	hapus Data User Wisata ditampilkan	handal
P-11-01	Pengujian Halaman Mengelola Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	Data User Wisata ditampilkan	Data User Wisata ditampilkan	Data User Wisata ditampilkan	handal
P-11-01	Pengujian Halaman Mengelola  Entri Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	handal

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Hasil Uji
P-11-02	Pengujian Halaman Mengelola  Edit Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	handal
P-11-03	Pengujian Halaman Mengelola  tampil Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	tampil Data User Wisata ditampilkan	tampil Data User Wisata ditampilkan	tampil Data User Wisata ditampilkan	handal
P-11-04	Pengujian Halaman Mengelola  hapus Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	hapus Data User Wisata ditampilkan	hapus Data User Wisata ditampilkan	hapus Data User Wisata ditampilkan	handal

## **BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dilakukan yaitu tahap analisis, perancangan sistem dan pengkodean, maka terdapat beberapa kesimpulan yaitu :

1. Pembangunan Sistem Informasi Destinasi Wisata Kota Palangka Raya Berbasis Web telah berhasil dibangun dalam Tugas Akhir ini.
2. Website ini memberikan informasi tentang wisata yang ada di Kota Palangka raya yang mencakup berbagai destinasi wisata, hotel, dan kuliner. Website ini dapat diterima dari segi tampilan dan hasil dari pengujian fungsionalitas perangkat lunak pada PDHUPL.

### **6.2 Saran**

Dalam penelitian ini ada beberapa saran yang nantinya akan digunakan sebagai pengembangan yang lebih baik untuk kedepannya :

1. Dalam proses pemantauan yang dilakukan oleh user, diharapkan dapat memberikan informasi yang sesuai
2. Website ini dapat diakses siapa saja yang ingin mengetahui informasi mengenai destinasi wisata yang ada di Kota Palangka Raya

## DAFTAR PUSTAKA

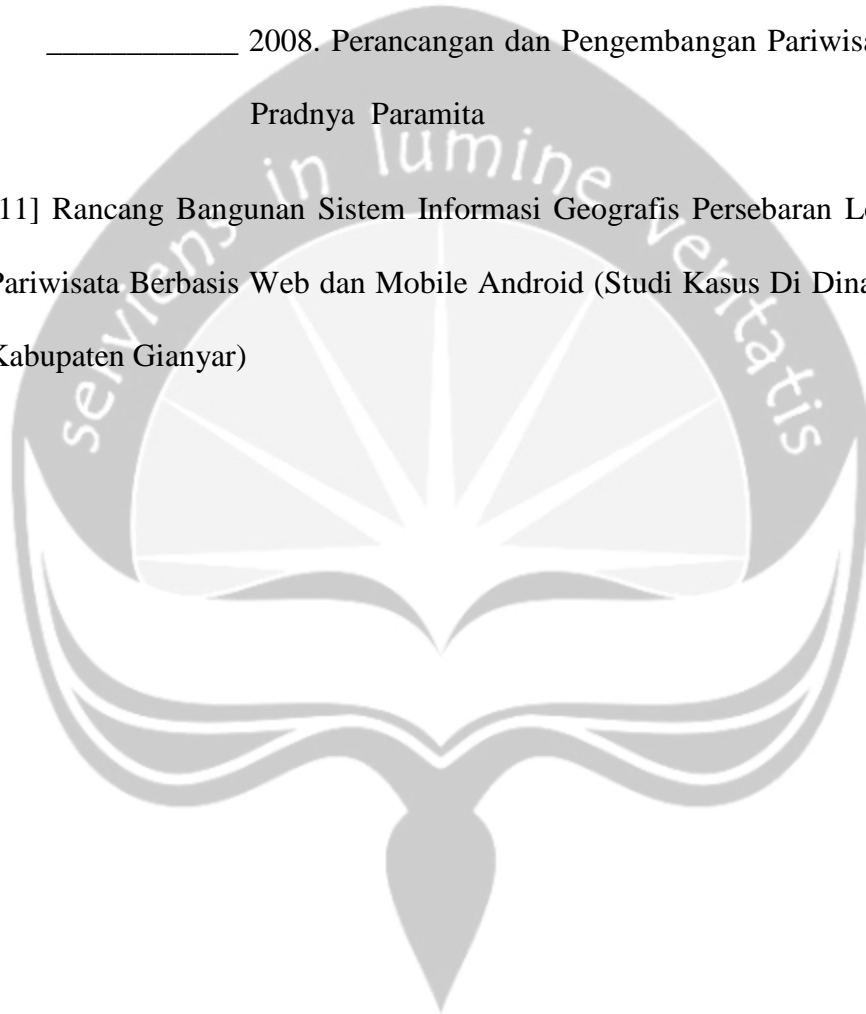
- [1] Situs resmi pemerintah Kota Palangka Raya <https://palangkaraya.go.id>.
- [2] Buku berjudul *Sukarno dan Desain Rencana Ibu Kota RI di Palangkaraya* yang ditulis oleh Wijanarka
- [3] Jurnal Buana Informatika Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Mobile Web dan Location-Based Service Secara Kolaboratif Kusworo Anindito<sup>1</sup> , Eddy Julianto<sup>2</sup> , Y. Sigit Purnomo W.P.<sup>3</sup>
- [4] Analisis Pemasaran Wisata Di Kota Palangka Raya (Lina Ningsih Volume III, Nomor 1, April 2014).
- [5] Geographic Information System (GIS) Pariwisata Kalimantan Tengah Berbasis Mobile Android 2,1.
- [6] Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol . IV, NO. 2 Desember 2016
- [7] Kadir, Abdul. 2009. Dasar Pemrograman Web dengan ASP. ANDI: Yogyakarta
- [8] Wicaksono, Yogi. 2008. Membangun Bisnis Online dengan Mambo. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- [9] Arief, M. Rudyanto. 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MYSQL. Yogyakarta : Andi Publisher.

[10] Yoeti A. Oka, 2006. Pengantar Ilmu Pariwisata. Angkasa, Bandung

\_\_\_\_\_ 2008. Ekonomi Pariwisata. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara

\_\_\_\_\_ 2008. Perancangan dan Pengembangan Pariwisata. Jakarta : Pradnya Paramita

[11] Rancang Bangunan Sistem Informasi Geografis Persebaran Lokasi Obyek Pariwisata Berbasis Web dan Mobile Android (Studi Kasus Di Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)



**SKPL**

**SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

**Sistem Informasi Destinasi Wisata Kota  
Palangka Raya Berbasis Web**

**Untuk :**


**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

**Dipersiapkan oleh:**

**Wilka Saputra / 130707446**

**Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
	Fakultas Teknologi Industri	SKPL- SIPARKA	1/33
		Revisi	

### DAFTAR PERUBAHAN

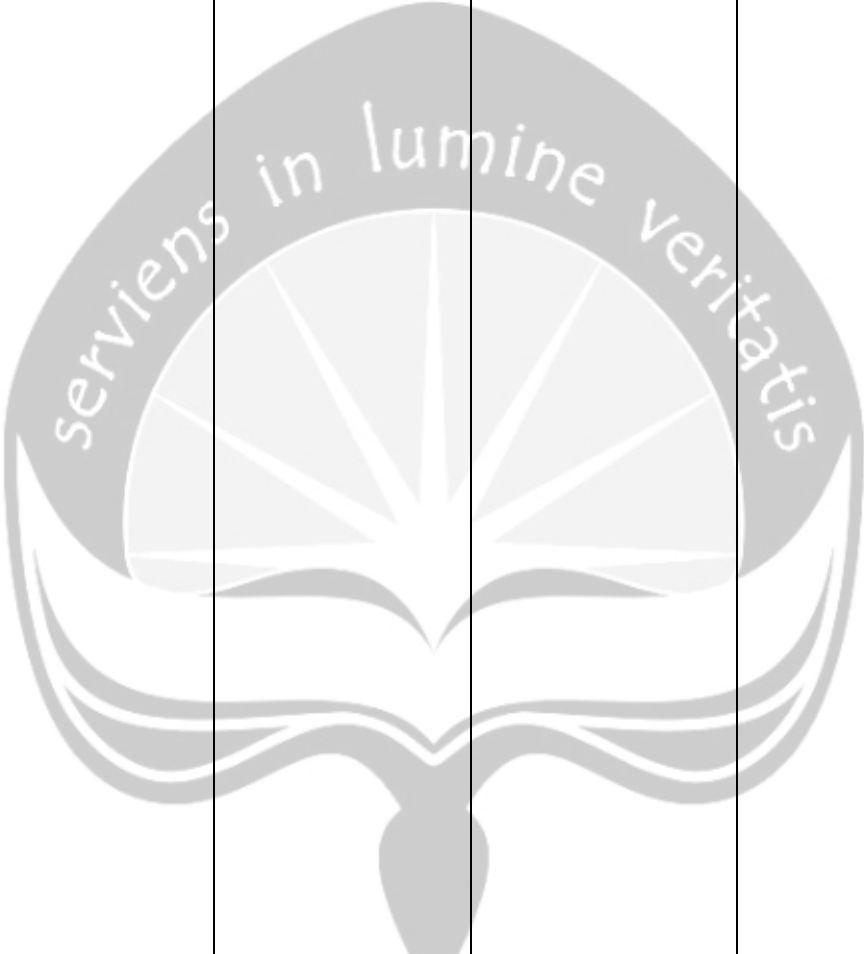
Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	2/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



## DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	3/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 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
1.5 Deskripsi Umum (Overview).....	10
2. Deskripsi Umum Kebutuhan .....	10
2.1 Perspektif Produk.....	10
2.2 Fungsi Produk.....	11
2.3 Karakteristik Pengguna.....	16
2.4 Kekangan.....	16
2.5 Asumsi dan Ketergantungan.....	16
3. Kebutuhan Rinci .....	17
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	17
3.1.1 Antarmuka Pengguna.....	17
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras .....	18
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak .....	18
3.1.4 Antarmuka Komunikasi.....	19
3.1.5 Antarmuka Sistem.....	19
3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak .....	20
3.2.1 Usecase Diagram .....	20
3.3 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas .....	21
3.3.1 Use Case Spesification : Login .....	21
3.3.2 Use Case Spesification : Melihat Daftar Wisata ..	22
3.3.3 Use Case Spesification : Memberi Komentar .....	23
3.3.4 Use Case Spesification : Menambah Review & Rating	24
3.3.5 Use Case Spesification : Melihat Daftar Kuliner .	26
3.3.6 Use Case Spesification : Login .....	27

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	4/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3.3.7 Use Case Spesification : Mengelola User .....	28
3.3.8 Use Case Spesification : Mengelola Data Wisata ..	29
3.3.9 Use Case Spesification : Mengelola Data Kuliner .	31
3.4. Kebutuhan Data.....	33



Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	5/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Perangkat Lunak SIPARKA	11
Gambar 3.2 Use Case Diagram Website SIPARKA	20
Gambar 3.5 ERD SIPARKA	33



Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	6/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SIPARKA untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras dan user) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-SIPARKA ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

## 1.2 Ruang Lingkup

Perangkat lunak SIPARKA dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Login.
2. Register.
3. Mengelola data wisata.
4. Mengelola data user.
5. Mengelola data hotel.
6. Mengelola data kuliner.
7. Mengelola data Rating & Komentar.

Tujuan projek adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan SIPARKA (Sistem Informasi Pariwisata Palangka Raya). Perangkat lunak merupakan sebuah sistem informasi berbasis web yang di peruntukan untuk sektor pariwisata yang ada di Kota Palangka Raya.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	7/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi, akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan kebutuhan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-SIPARKA-XX	Kode yang mendefinisikan kebutuhan pada SIPARKA (Sistem Informasi Pariwisata Palangka Raya) di mana XX merupakan nomor fungsi produk.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan <i>service</i> dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumberdaya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Database	Tempat penyimpanan data.
Desktop	Merupakan tampilan layar monitor pada sebuah komputer.
Pariwisata	Merupakan sebuah kegiatan seseorang

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	8/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

	untuk berpergian ke suatu tempat ke tempat lain.
Sistem	Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan satu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
Informasi	Data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya.

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah :

1. Bobby Ignatius Cibro / 130707503, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIMKA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. I Nyoman Wiryanata/130707563, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIRUPA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Christian Aditya/ 130707558, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ILUSI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	9/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 1.5 Deskripsi Umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini 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 SIPARKA yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, karakteristik user, batasan user dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak SIPARKA tersebut.

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

## 2. Deskripsi Umum Kebutuhan

### 2.1 Perspektif Produk

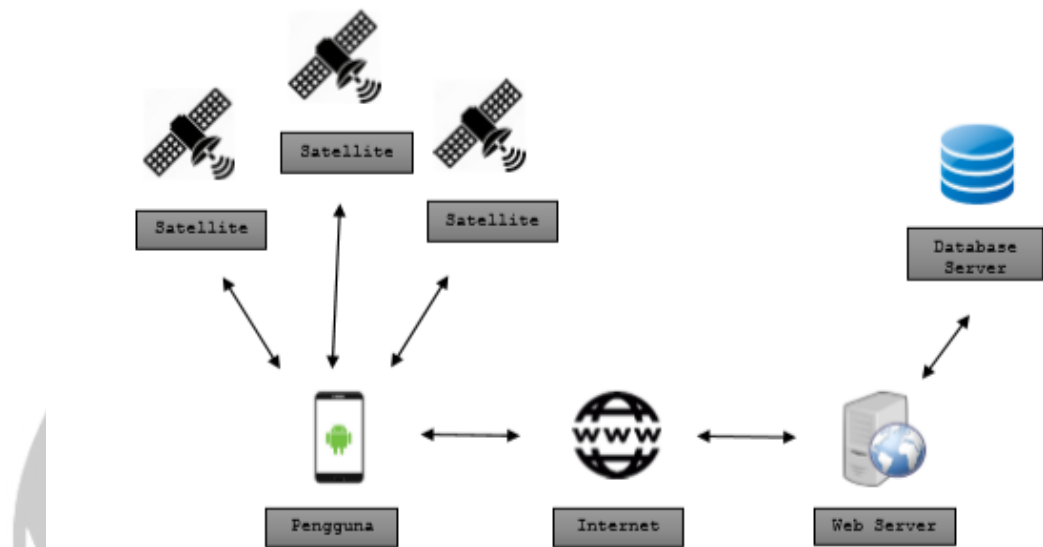
SIPARKA (Sistem Informasi Pariwisata Palangka Raya) merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan sistem informasi website. Membangun sebuah sistem informasi yang dapat meningkatkan promosi tempat pariwisata yang ada di Kota Palangka Raya.

SIPARKA berjalan pada perangkat lunak web bisa berjalan pada web browser apapun, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman php dengan menggunakan *framework*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	10/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



codeignether. Sedangkan *database* yang akan digunakan adalah Mysql.



Gambar 2.1. Arsitektur Perangkat Lunak Bejalanan

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak SIPARKA dibagi menjadi dua yaitu fungsi admin dan user adalah sebagai berikut :

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	11/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## User

### **1. Fungsi Login (SKPL-SIPARKA-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

### **2. Fungsi Melihat Daftar Wisata (SKPL-SIPARKA-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan user untuk melihat daftar wisata yang tersedia.

### **3. Fungsi Melihat Daftar Hotel (SKPL-SIPARKA-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan user untuk melihat daftar hotel yang tersedia.

### **4. Fungsi Melihat Daftar Kuliner (SKPL-SIPARKA-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan user untuk melihat daftar kuliner yang tersedia.

### **5. Fungsi Memberi Komentar (SKPL-SIPARKA-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menambah komentar.

Fungsi memberi komentar mencakup :

#### **a. Fungsi Entri Komentar (SKPL-SIPARKA-05-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk memberi komentar.

#### **b. Fungsi Tampil Komentar (SKPL-SIPARKA-05-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	12/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

melihat komentar.

**c. Fungsi Hapus Komentar (SKPL-SIPARKA-05-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menghapus komentar.

**6. Fungsi Register (SKPL-SIPARKA-06)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk mendaftarkan diri ke dalam sistem.

**Fungsi Admin**

**7. Fungsi Mengelola Komentar (SKPL-SIPARKA-07)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola komentar wisata.

Fungsi pengelolaan komentar mencakup:

**a. Fungsi Entri Komentar (SKPL-SIPARKA-07-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah komentar.

**b. Fungsi Edit Komentar (SKPL-SIPARKA-07-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengedit komentar.

**c. Fungsi Tampil Komentar (SKPL-SIPARKA-07-03)**

Merupakan fungsi untuk menampilkan komentar.

**d. Fungsi Hapus Komentar (SKPL-SIPARKA-07-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menghapus komentar dari user.

**8. Fungsi Mengelola Data User (SKPL-SIPARKA-08)**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	13/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin, untuk mengelola data user.

Fungsi pengelolaan data user mencakup :

**a. Fungsi Tampil User (SKPL-SIPARKA-08-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat user.

**b. Fungsi Edit User (SKPL-SIPARKA-08-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data user yang terdapat pada *database*.

**c. Fungsi Tampil user (SKPL-SIPARKA-07-03)**

Merupakan fungsi untuk menampilkan Data user.

**d. Fungsi Hapus User (SKPL-SIPARKA-08-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data user.

**9. Fungsi Mengelola Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data wisata.

Fungsi mengelola data wisata mencakup:

**a. Fungsi Entri Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data wisata.

**b. Fungsi Edit Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengedit data wisata.

**c. Fungsi Tampil Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data wisata sesuai dengan basis

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	14/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

data.

**d. Fungsi Hapus Data wisata (SKPL-SIPARKA-09-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data wisata.

**10. Fungsi Mengelola Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data hotel.

Fungsi mengelola data hotel mencakup:

**a. Fungsi Entri Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data hotel.

**b. Fungsi Edit Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengedit data hotel.

**c. Fungsi Tampil Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data hotel sesuai dengan basis data.

**d. Fungsi Hapus Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data hotel.

**11. Fungsi Mengelola Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11)**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data kuliner.

Fungsi mengelola data kuliner mencakup:

**a. Fungsi Entri Data kuliner (SKPL-SIPARKA-11-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	15/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

data kuliner.

**b. Fungsi Edit Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengedit kuliner.

**c. Fungsi Tampil Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kuliner sesuai dengan basis data.

**d. Fungsi Hapus Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kuliner.

**2.3 Karakteristik Pengguna**

Pengguna SIPARKA memiliki kemampuan untuk mengoperasikan serta memahami penggunaan web browser.

**2.4 Kekangan**

1. Hanya ada satu admin.
2. Semua fungsi dan layanan yang di berikan sistem harus sesuai dengan kebijakan pengembangan sistem informasi SIPARKA.

**2.5 Asumsi dan Ketergantungan**

1. Sistem ini dapat dijalankan pada web browser apapun dan berjalan pada perangkat mobile.
2. Harus adanya koneksi internet. Karena web SIPARKA diakses melalui internet.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	16/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 3. Kebutuhan Rinci

#### 3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

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

##### 3.1.1 Antarmuka Pengguna

Admin dapat berinteraksi dengan user melalui antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk email atau membalas pada kolom komentar.

NO	NAMA FORM	:	Deskripsi Fungsi Form
1	Kelola Data Wisata	:	User dapat melihat melihat dan memilih wisata apa saja yang ada di Kota Palangka Raya.
2	Kelola Data Hotel	:	User dapat melihat hotel yang mereka ingini untuk menginap.
3	Kelola Data kuliner	:	User dapat melihat kuliner yang mereka ingini.
4	Kelola Komentar	:	User dapat memberikan komentar pada wisata dan hotel yang ada pada

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	17/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

		halam website.
--	--	----------------

### 3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak adalah :

1. Perangkat *Database Server*.
2. Perangkat *Web Server*.

### 3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak SIPARKA adalah sebagai berikut :

1. Nama : Windows XP/Vista/7/8/8.1/10

Sumber : Microsoft

Sebagai sistem operasi untuk perangkat desktop.

2. Nama : MySQL

Sumber : Oracle Corporation

Sebagai *database management system* (DBMS) yang digunakan untuk mengelola dan menyimpan database web SIPARKA.

3. Nama : Codeignether

Sumber : Oracle Corporation

Sebagai framework yang digunakan untuk membangun web SIPARKA.

4. Nama : Browser

Sumber : Google, Firefox, dll

Sebagai web browser dalam mengakses sistem web.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	18/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



#### 3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi website menggunakan protocol HTTP.

#### 3.1.5 Antarmuka Sistem

SIPARKA akan memiliki hubungan sistem-sistem sebagai berikut :

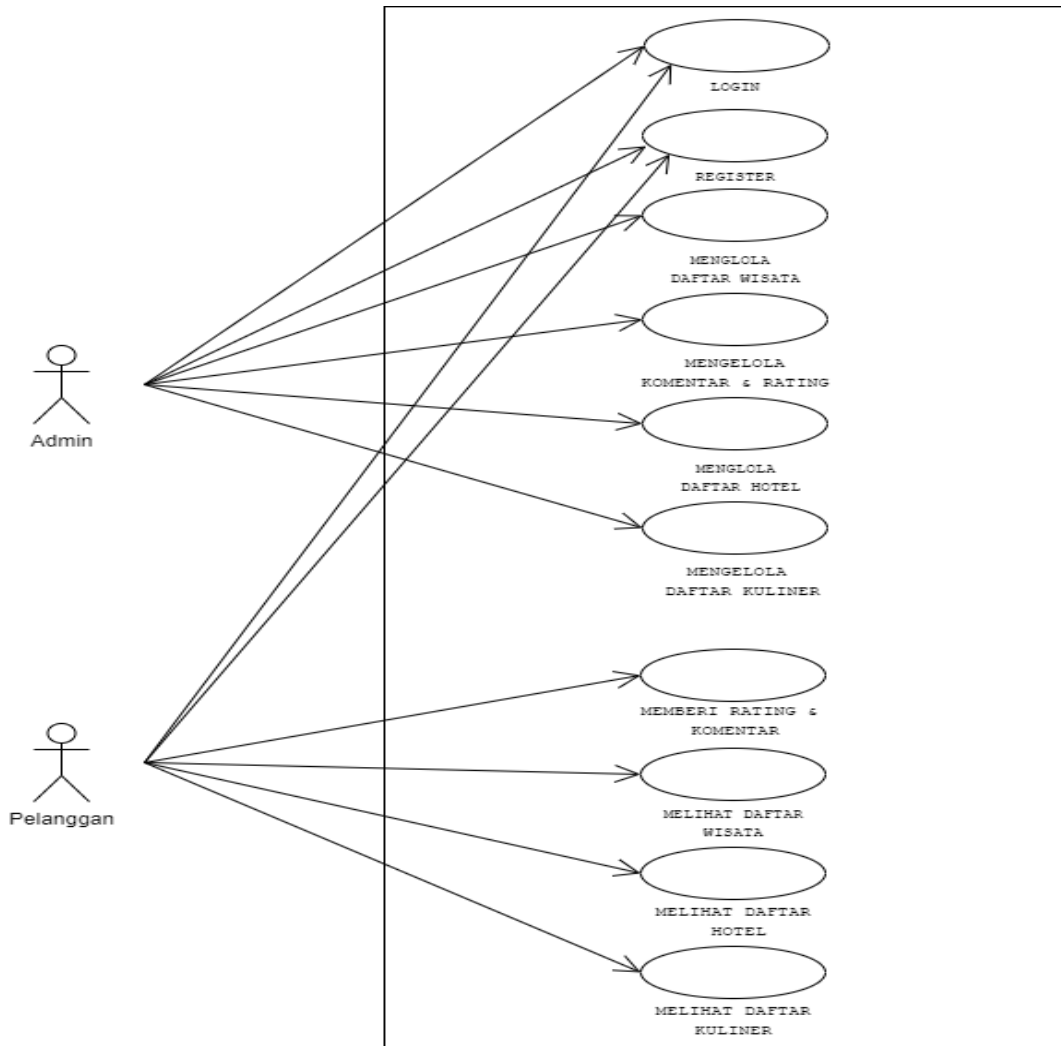
1. Sistem informasi akan menampilkan wisata, hotel, dan kuliner yang ada di Kota Palangka Raya.



Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	19/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

#### 3.2.1 Usecase Diagram



Gambar 3.2 Use Case Diagram Website SIPARKA

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	20/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 3.3 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

#### Website User

##### Use Case Spesification : Login

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk masuk kedalam sistem.

##### 2. Primary Actor

User

##### 3. Supporting Actor

-

##### 4. Basic Flow

- 1) Use Case ini dimulai ketika aktor ingin memasuki sistem.
- 2) Sistem menampilkan antarmuka login beserta form login.
- 3) Aktor menginputkan data pada form login yang tersedia
- 4) Sistem memverifikasi data yang dimasukkan.  
E-1 Email atau password tidak sesuai.
- 5) Sistem menampilkan halaman utama.
- 6) Use case selesai

##### 5. Alternative Flow

Tidak ada.

##### 6. Error Flow

E-1 Email atau password tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai

##### 7. Pre-Conditions

Tidak Ada

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	21/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 8. Post-Conditions

1. Aktor memasuki sistem.

### 3.3.2 Use Case Spesification : Melihat Daftar Wisata

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melihat daftar Wisata.

#### 2. Primary Actor

User, Karyawan

#### 3. Supporting Actor

#### 4. Basic Flow

- 1) Use Case ini dimulai ketika aktor telah membuka website.
- 2) Sistem menampilkan antarmuka halaman utama.
- 3) Aktor memilih list wisata
- 4) Sistem akan menampilkan detail wisata yang telah dipilih user.
- 5) Use case selesai

#### 5. Alternative Flow

Tidak ada.

#### 6. Error Flow

Tidak ada.

#### 7. Pre-Conditions

Tidak ada.

#### 8. Post-Conditions

Sistem menampilkan daftar wisata yang tersedia

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	22/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## Use Case Spesification : Memberi Komentar

### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memberi komentar pada kolom komentar yang di sediakan pada bagian bawah ketika user melihat wisata.

### 2. Primary Actor

User

### 3. Supporting Actor

### 4. Basic Flow

- 1) Use Case ini dimulai ketika aktor memilih memberi komentar.
- 2) Sistem menampilkan antarmuka komentar.
- 3) Aktor memilih untuk menambah komentar
- A-1 Aktor memilih menampilkan komentar.
- A-2 Aktor memilih mengubah komentar.
- A-3 Aktor memilih menghapus komentar.
- 4) Sistem menampilkan form tambah komentar wisata.
- 5) Aktor menginputkan data pada form komentar.
- 6) Aktor meminta sistem untuk menyimpan data komentar.
- 7) Sistem menyimpan data komentar ke dalam *database*.
- 8) Use case selesai.

### 5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih menampilkan data komentar
1. Sistem menampilkan daftar komentar.
  2. Kembali pada Basic Flow ke-8.
- A-2 Aktor memilih untuk mengubah komentar.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	23/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1. Sistem menampilkan form edit komentar.
2. Aktor menginputkan data pada form edit komentar.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data komentar yang telah diubah.
4. Kembali pada Basic Flow ke-7

A-3 Aktor memilih untuk menghapus data komentar.

1. Sistem meminta konfirmasi aktor untuk menghapus komentar.
2. Aktor mengonfirmasi penghapusan data komentar.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data komentar.
4. Sistem menghapus data komentar.
5. Kembali pada Basic Flow ke-8

#### **6. Pre-Conditions**

Melihat daftar wisata

#### **7. Post-Conditions**

Sistem menampilkan daftar komentar wisata.

### **3.3.4 Use Case Spesification : Menambah Review & Rating**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menambah review dan rating wisata. Aktor dapat melakukan entri, tampil dan hapus review dan rating

#### **2. Primary Actor**

User

#### **3. Supporting Actor**

-

#### **4. Basic Flow**

- 1) Use Case ini dimulai ketika aktor telah masuk pada

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	24/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

website wisata.

- 2) Sistem menampilkan antarmuka halaman awal.
- 3) Aktor memilih wisata.
- 4) Sistem menampilkan detail wisata.
- 5) Aktor memilih untuk menambah review & rating wisata
  - A-1 Aktor memilih menampilkan rating wisata.
  - A-2 Aktor memilih menghapus data review & rating wisata.
- 6) Aktor meminta sistem untuk menyimpan data rating wisata.
- 7) Sistem menyimpan data rating ke dalam *database*.
- 8) Use case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih menampilkan daftar rating wisata

1. Sistem menampilkan daftar review & rating wisata.
2. Kembali pada Basic Flow ke-8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus review & rating wisata.

1. Sistem menampilkan daftar review & rating wisata.
2. Aktor menghapus review & rating wisata.
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data review & rating wisata.
4. Kembali pada Basic Flow ke-7

#### **6. Pre-Conditions**

Aktor telah melakukan login

#### **7. Post-Conditions**

Sistem menampilkan daftar review & rating wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	25/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 3.3.5 Use Case Specification : Melihat Daftar Kuliner

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melihat daftar kuliner. Aktor dapat melihat deksripsi kuliner dan tata letak lokasi kuliner.

#### 2. Primary Actor

User

#### 3. Supporting Actor

#### 4. Basic Flow

- 1) Use Case ini dimulai ketika aktor telah masuk pada website.
- 2) Sistem menampilkan antarmuka halaman awal.
- 3) Aktor memilih untuk kuliner  
A-1 Aktor memilih menampilkan daftar kuliner.
- 4) Sistem menampilkan deskripsi kuliner.
- 5) Aktor meminta melihat lokasi kuliner
- 6) Sistem menampilkan lokasi yang di linkan ke google map.
- 7) Use case selesai.

#### 5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih menampilkan daftar kuliner
1. Sistem menampilkan data kuliner.

#### 6. Pre-Conditions

Aktor telah melakukan login

#### 7. Post-Conditions

Sistem menampilkan daftar kuliner.

#### Website Admin

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	26/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



### 3.3.6 Use Case Specification : Login

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data user. Aktor dapat melakukan, edit data peran dari pengguna dan menghapus user.

#### 2. Primary Actor

Admin

#### 3. Supporting Actor

#### 4. Basic Flow

- 1) Use Case ini dimulai ketika aktor ingin memasuki sistem.
- 2) Sistem menampilkan antarmuka login beserta form login.
- 3) Aktor menginputkan data pada form login yang tersedia
- 4) Sistem memverifikasi data yang dimasukkan.  
E-1 Email atau password tidak sesuai.
- 5) Sistem menampilkan halaman utama.
- 6) Use case selesai

#### 5. Alternative Flow

Tidak ada.

#### 6. Error Flow

E-1 Email atau password tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai

#### 7. Pre-Conditions

Tidak Ada

#### 8. Post-Conditions

1. Aktor memasuki sistem.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	27/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 3.3.7 Use Case Spesification : Mengelola User

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data user. Aktor dapat melakukan, edit data peran dari user dan menghapus data user.

#### 2. Primary Actor

Admin

#### 3. Supporting Actor

-

#### 4. Basic Flow

- 1) Use Case ini dimulai ketika aktor memilih melakukan pengelolaan data user.
- 2) Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data user.
- 3) Sistem akan menampilkan data user sistem dan memberwisata pilihan untuk mengedit data dan menghapus data user.
- 4) Aktor memilih untuk mengedit data user.  
A-1 Aktor memilih untuk melakukan hapus data user.
- 5) Sistem mendapat perintah dan menampilkan antarmuka detail user sesuai inputan aktor.
- 6) Aktor mengubah data peran user pada form edit user.
- 7) Aktor meminta sistem untuk menyimpan data.
- 8) Sistem menyimpan data user ke dalam *database*.
- 9) Use Case Selesai.

#### 5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan hapus data user.
1. Sistem menampilkan data user.
  2. Sistem meminta aktor memilih user yang akan dihapus

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	28/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

3. Aktor memilih user yang akan dihapus.
4. Sistem menampilkan data user yang akan dihapus dan meminta konfirmasi dari aktor.
5. Aktor mengonfirmasi penghapusan data user.
6. Kembali pada Basic Flow ke-7.

#### **6. Pre-Conditions**

Aktor telah memasuki sistem

#### **7. Post-Conditions**

Data user telah diperbarui.

### **3.3.8 Use Case Spesification : Mengelola Data Wisata**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data wisata. Aktor dapat melakukan entri data wisata, edit data wisata, tampil dan hapus data wisata.

#### **2. Primary Actor**

Admin

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

- 1) Use Case ini dimulai ketika aktor memilih melakukan pengelolaan wisata.
- 2) Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan wisata.
- 3) Sistem memberwisata pilihan untuk melakukan entri data, edit data, tampil data, dan hapus data.
- 4) Aktor memilih untuk melakukan entri wisata.
  - A-1 Aktor memilih untuk edit data wisata.
  - A-2 Aktor memilih hapus data wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	29/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

- 5) Sistem memberwisata antarmuka form input data
- 6) Aktor menginputkan data pada form input data.
- 7) Aktor meminta sistem untuk menyimpan data wisata.
- 8) Sistem menyimpan data wisata kedalam *database*.
- 9) Use case selesai.

## 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk edit data wisata.

1. Sistem menampilkan antarmuka edit data wisata.
2. Aktor melakukan masukan data wisata yang baru.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data wisata
4. Sistem menyimpan data wisata yang telah diperbarui.
5. Kembali pada Basic Flow ke-9.

A-2 Aktor memilih untuk hapus data wisata.

1. Aktor memilih wisata yang akan dihapus.
2. Sistem menampilkan antarmuka hapus wisata.
3. Sistem meminta aktor mengonfirmasi penghapusan wisata yang telah dipilih.
4. Aktor mengonfirmasi penghapusan wisata.
5. Aktor meminta sistem untuk menghapus data wisata
6. Kembali pada Basic Flow ke-8

A-3 Aktor memilih untuk tampil data wisata

1. Sistem menampilkan antarmuka data wisata.
2. Kembali pada Basic Flow ke-9.

## 6. Pre-Conditions

1. Aktor telah memasuki *sistem*.

## 7. Post-Conditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	30/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1. Data wisata pada *database* telah ter-update.

### 3.3.9 Use Case Spesification : Mengelola Data Kuliner

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data kuliner. Aktor dapat melakukan entri data kuliner, edit data kuliner, tampilan dan hapus data kuliner.

#### 2. Primary Actor

Admin

#### 3. Supporting Actor

none

#### 4. Basic Flow

- 10) Use Case ini dimulai ketika aktor memilih melakukan login sebagai admin.
- 11) Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan kuliner.
- 12) Sistem memberi pilihan untuk melakukan entri data, edit data, tampil data, dan hapus data.
- 13) Aktor memilih untuk melakukan kuliner.  
A-2 Aktor memilih hapus data kuliner.
- 14) Sistem memberi antarmuka form input data
- 15) Aktor menginputkan data pada form input data.
- 16) Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kuliner.
- 17) Sistem menyimpan data kuliner kedalam *database*.
- 18) Use case selesai.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk edit data kuliner.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	31/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

6. Sistem menampilkan antarmuka edit data kuliner.
7. Aktor melakukan memasukan data kuliner yang baru.
8. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kuliner.
9. Sistem menyimpan data kuliner yang telah diperbarui.
10. Kembali pada Basic Flow ke-9.

A-2 Aktor memilih untuk hapus data kuliner.

7. Aktor memilih kuliner yang akan dihapus.
8. Sistem menampilkan antarmuka hapus kuliner.
9. Sistem meminta aktor mengonfirmasi penghapusan kuliner yang telah dipilih.
10. Aktor mengonfirmasi penghapusan data kuliner.
11. Aktor meminta sistem untuk menghapus data kuliner.
12. Kembali pada Basic Flow ke-8

A-3 Aktor memilih untuk tampil data kuliner.

3. Kembali pada Basic Flow ke-9.

#### **6. Pre-Conditions**

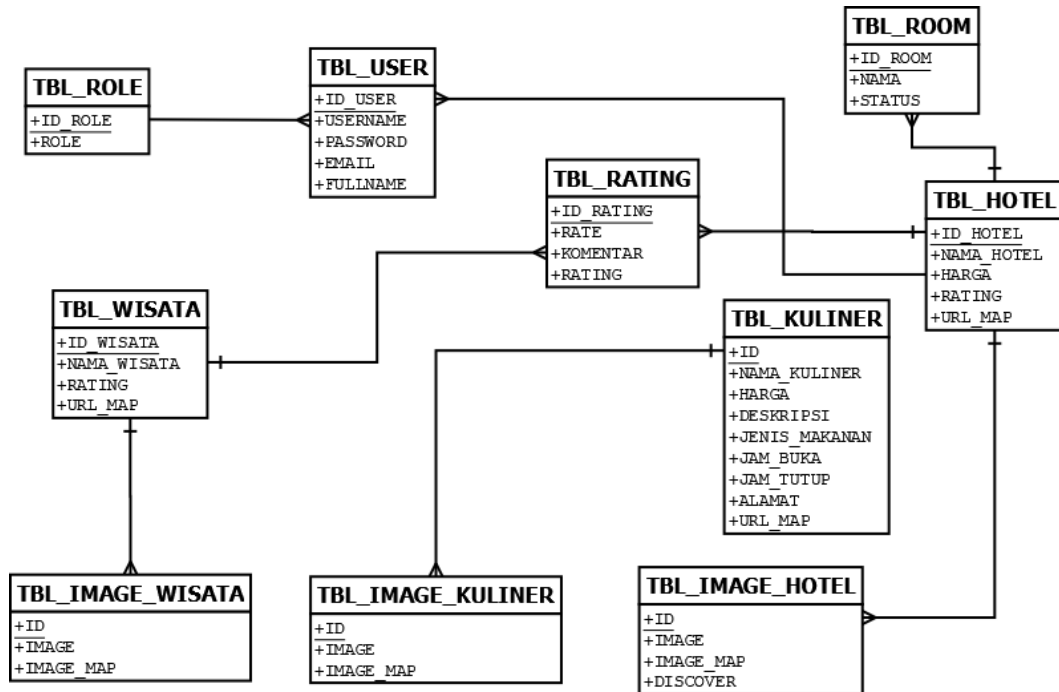
2. Aktor telah memasuki *sistem*.

#### **7. Post-Conditions**

2. Data kuliner pada *database* telah *ter-update*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	32/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 3.4. Kebutuhan Data



Gambar 3.4 ERD SIPARKA

Program Studi Teknik Informatika	SKPL-SIPARKA	33/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

**DPPL**

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT  
LUNAK**

**Sistem Informasi Destinasi Wisata  
Kota Palangka Raya Berbasis Web**

**Untuk :**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**


**Dipersiapkan oleh:**

**Wilka Saputra / 130707446**

**Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	1/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-SIPARKA		1/32
	<i>Revisi</i>			

### DAFTAR PERUBAHAN


Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	

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

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	2/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	3/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## DAFTAR ISI

1. Pendahuluan .....	7
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	7
1.2 Ruang Lingkup.....	7
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4 Referensi.....	8
2. Perancangan Sistem .....	9
2.1 Perancangan Arsitektur.....	9
2.1.1 Overview Sistem.....	10
2.1.2 Arsitektur Perangkat Lunak.....	11
2.2 Perancangan Rinci.....	12
2.3 Perancangan Data .....	15
2.3.1 Dekomposisi Data .....	15
2.3.2 Physical Data Model .....	19
2.4 Perancangan Antarmuka .....	21
2.4.1 Antarmuka Halaman Login .....	21
2.4.2. Antarmuka Halaman Data User .....	22
2.4.3. Antarmuka Entri Wisata Admin .....	23
2.4.4. Antarmuka Halaman Data Hotel admin .....	24
2.4.5. Antarmuka Entri Hotel Admin .....	25
2.4.6. Antarmuka Halaman Utama .....	26
2.4.7. Antarmuka Halaman Wisata .....	27
2.4.8. Antarmuka Halaman Hotel .....	28
2.4.9. Antarmuka Halaman kuliner .....	29
2.4.10. Antarmuka Halaman Entri Kuliner Admin .....	30
2.4.11. Antarmuka Halaman Entri Kuliner Admin .....	31
2.4.12. Antarmuka Halaman Hapus Kuliner Admin .....	32

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	4/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur SIPARKA	9
Gambar 2.4.1 Tampilan Antarmuka Login	20
Gambar 2.4.2 Tampilan Antarmuka Data User	21
Gambar 2.4.3 Halaman Antarmuka Entri Wisata Admin	22
Gambar 2.4.4 Tampilan Antarmuka Data Hotel	23
Gambar 2.4.5 Halaman Antarmuka Entri Hotel Admin	24
Gambar 2.4.6 Tampilan Antarmuka Utama	25
Gambar 2.4.7 Tampilan Antarmuka Wisata	26
Gambar 2.4.8 Tampilan Antarmuka Hotel	27
Gambar 2.4.9 Tampilan Antarmuka Kuliner	28
Gambar 2.4.10 Antarmuka Entri Kuliner admin	29
Gambar 2.4.11 Antarmuka Edit Kuliner admin	30
Gambar 2.4.12 Antarmuka Hapus Kuliner admin	31

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	5/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.3.1 Definisi, Akronim dan Singkatan	7
Tabel 2.3.1.1 Skruktur Tabel User	16
Tabel 2.3.1.2 Skruktur Tabel Wisata	15
Tabel 2.3.1.3 Skruktur Tabel Hotel	17
Tabel 2.3.1.4 Skruktur Tabel Kuliner	18

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	6/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

### 1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak SIPARKA dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menyediakan informasi objek wisata bagi wisatawan Kota Palangka Raya.
2. Menangani pengelolaan data objek wisata.
3. Menangani pengelolaan data hotel.
4. Menangani pengelolaan data kuliner.
5. Menangani pengelolaan data kegiatan.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan dapat dilihat pada table 1.3.1.

Keyword/Phrase	Definisi
----------------	----------

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	7/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk / perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL- SIPARKA-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIPARKA (Sistem Informasi Pariwisata Palangka Raya) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
Internet	Internet merupakan sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Sistem	Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan satu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
Informasi	Data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya.

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

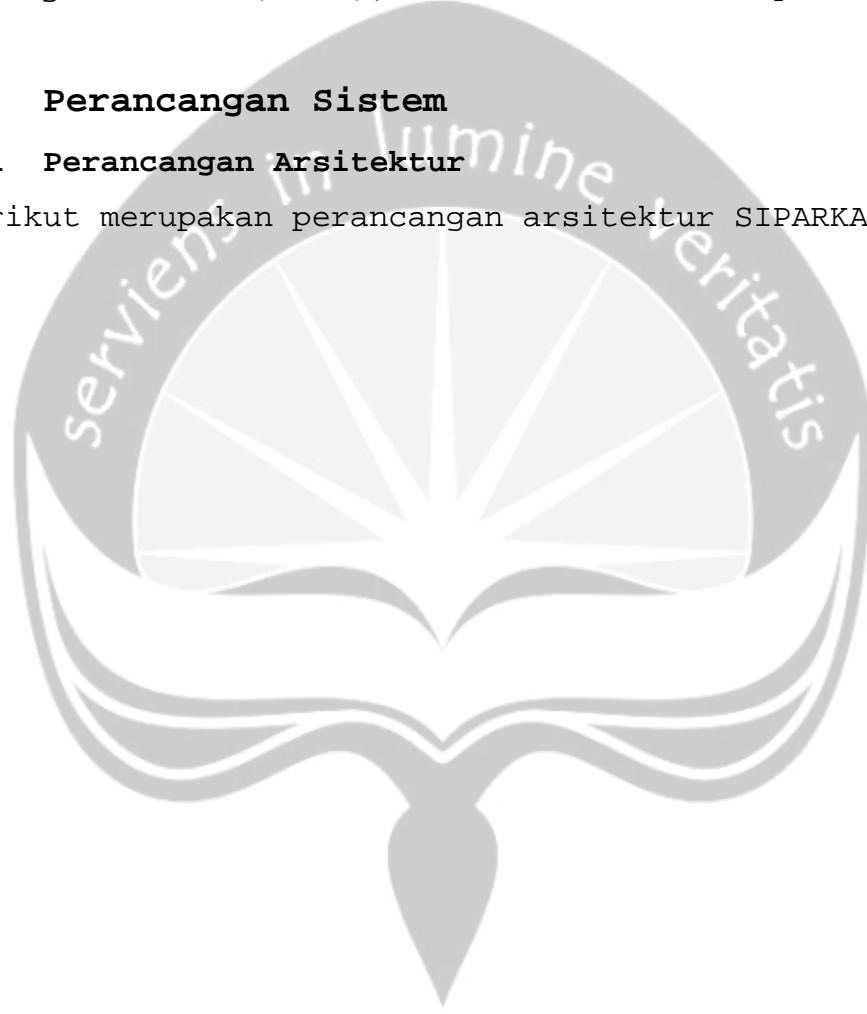
Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	8/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1. Bobby Ignatius Cibro / 130707503, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Miqueas RHG / 130707563, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Wilka Saputra / 130707446, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## **2. Perancangan Sistem**

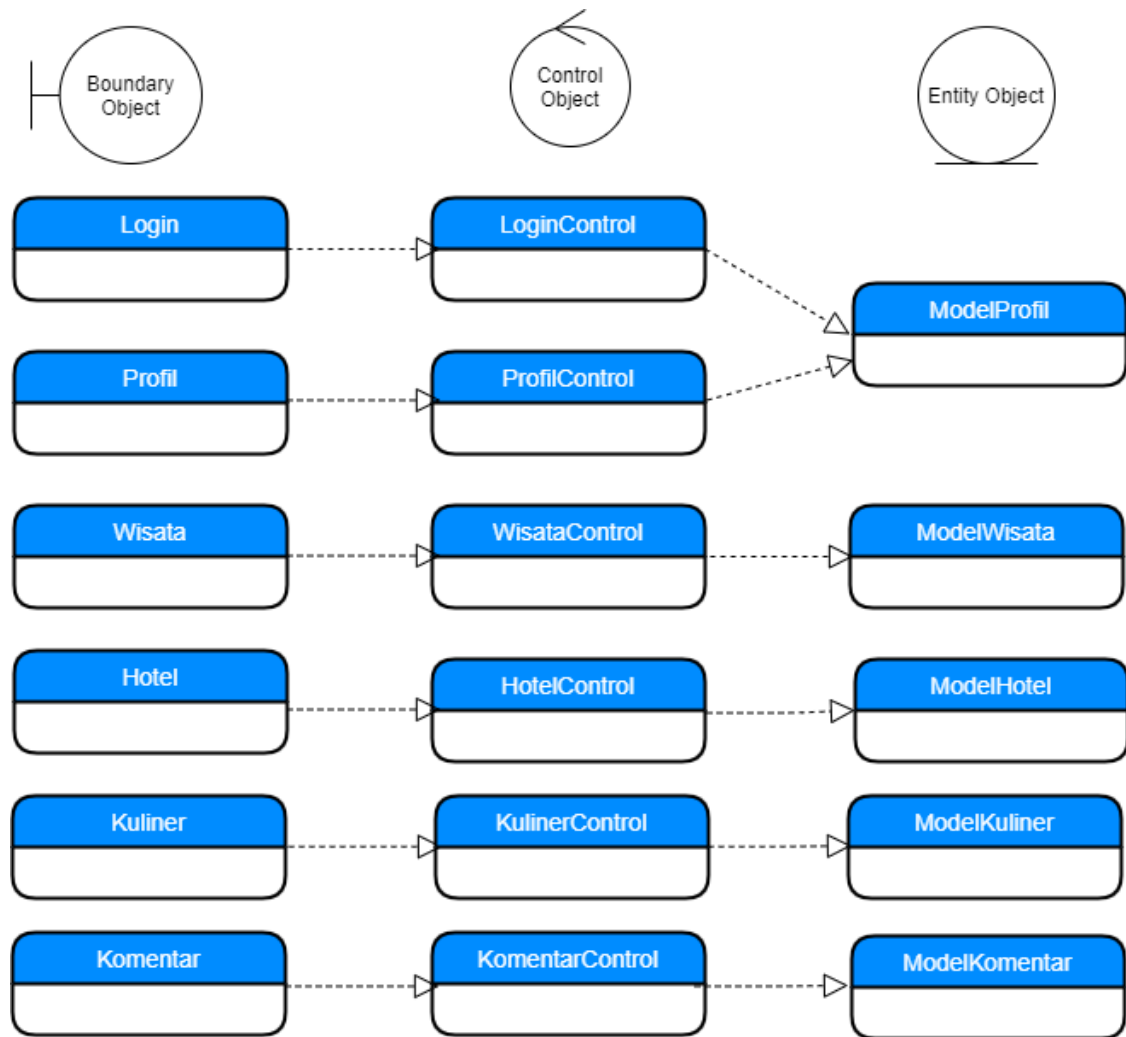
### **2.1 Perancangan Arsitektur**

Berikut merupakan perancangan arsitektur SIPARKA.



Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	9/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

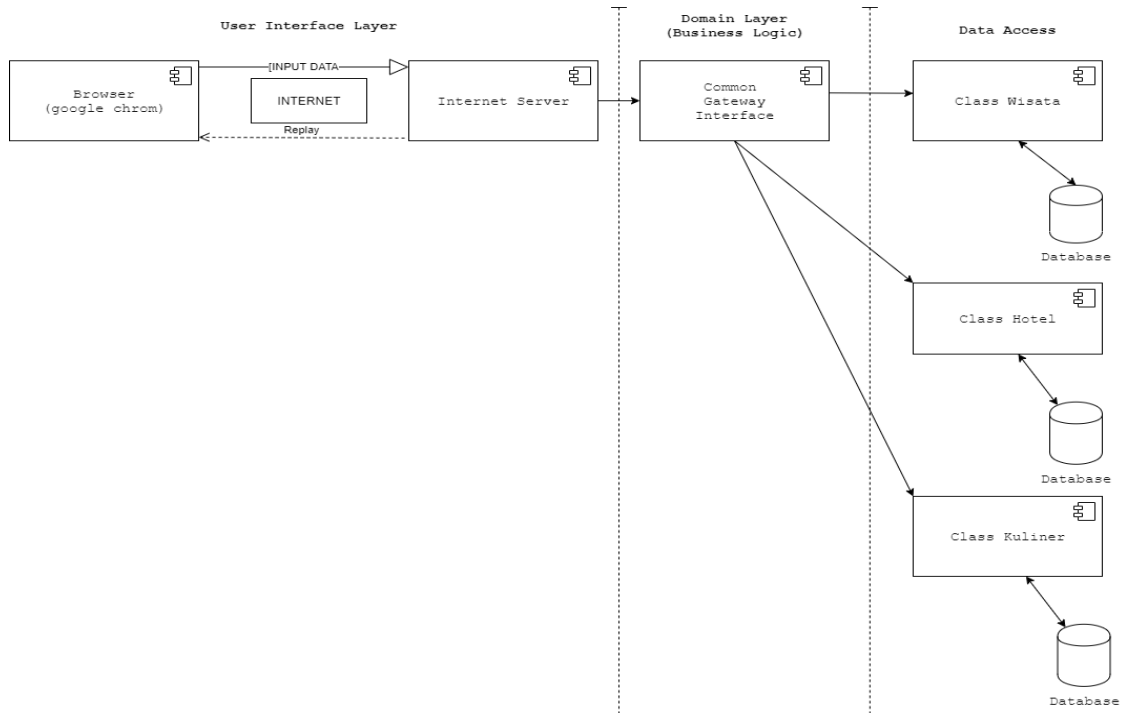




Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur SIPARKA

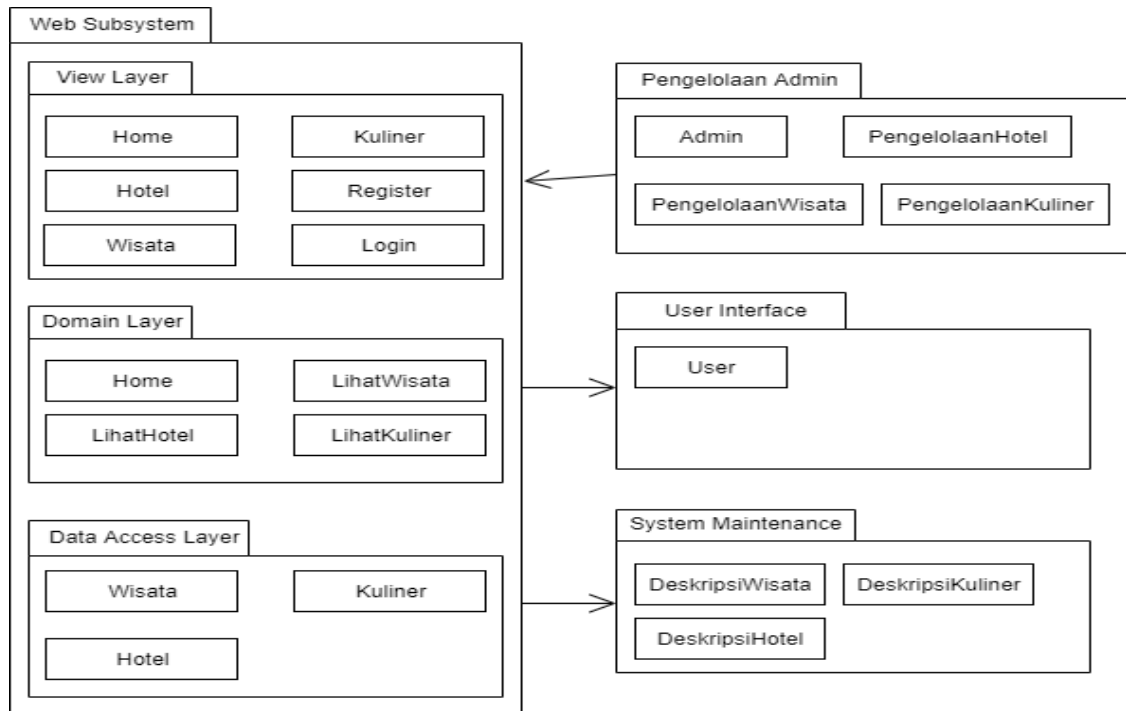
### 2.1.1 Overview Sistem

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	10/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



### 2.1.2 Arsitektur Perangkat Lunak

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	11/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



## 2.2 Perancangan Rinci

Deskripsi atribut Kelas **Role**

Nama Atribut	Tipe Data	Deskripsi
Id_role	INT	Id untuk role
role	Varchar	Role untuk login

Deskripsi atribut Kelas **User**

Nama Atribut	Tipe Data	Deskripsi
Id_user	INT	Id untuk login

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	12/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

Username	Varchar	Nama untuk login
Password	Varchar	Kode untuk login
Fullname	Varchar	Nama lengkap

Deskripsi atribut Kelas **Wisata**

<b>Nama Atribut</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
Id_wisata	INT	Id untuk wisata
Nama_wisata	Varchar	Nama untuk tempat wisata
Jenis_wisata	Enum	Jenis wisata
Jam_buka	time	Jam buka tempat wisata
Jam_tutup	time	Jam tutup tempat wisata
Alamat	Varchar	Alamat tempat wisata
Rating	Varchar	Rate untuk tempat wisata
url_map	Varchar	Lokasi tempat wisata

Deskripsi atribut Kelas **Hotel**

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	13/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

<b>Nama Atribut</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
Id_hotel	INT	Id untuk hotel
Nama_hotel	Varchar	Nama untuk tempat hotel
Rating	Varchar	Rate untuk tempat hotel
url_map	Varchar	Lokasi tempat hotel
harga	int	Harga sewa hotel

Deskripsi atribut Kelas **Kuliner**

<b>Nama Atribut</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
Id_kuliner	INT	Id untuk kuliner
Nama_kuliner	Varchar	nama untuk tempat kuliner
Harga	Varchar	harga untuk tempat kuliner
Deskripsi	longtext	Keterangan tentang kuliner
Jenis_makanan	enum	Kategori makanan
Jam_buka	time	Jam buka tempat kuliner
Jam_tutup	time	Jam tutup tempat kuliner
alamat	varchar	Alamat tempat kuliner

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	14/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

url_map	Varchar	Upload foto kuliner
---------	---------	---------------------

## 2.3 Perancangan Data

### 2.3.1 Dekomposisi Data

**Tabel 2.3.1.1: Skruktur Tabel User**

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_user	INT		Id digunakan untuk login, primary key
Username	VARCHAR	25	Nama yang diinputkan untuk melakukan login
Password	Varchar	25	Password untuk login
Fullname	Varchar	50	Nama untuk user login

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	15/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

**Tabel 2.3.1.2 : Skruktur Tabel Wisata**

<b>Nama</b>	<b>Tipe</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
Id_wisata	INT		Id di gunakan untuk tabel wisata, primary key
Nama_wisata	VARCHAR	25	Nama yang diiputkan untuk melihat daftar wisata
Alamat	Varchar	255	Alamat wisata
Rating	varchar	20	Untuk melihat rating wisata
Jam_buka	time		Jam buka tempat wisata
Jam_tutup	Varchar		Jam tutup tempat wisata

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	16/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

url_map	varchar	50	Untuk melihat lokasi wisata
---------	---------	----	-----------------------------

**Tabel 2.3.1.3 : Skruktur Tabel Hotel**

<b>Nama</b>	<b>Tipe</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
Id_hotel	INT	11	Nomor id hotel. Primary key
Nama_hotel	VARCHAR	100	Merupakan nama hotel.
Alamat	Varchar	255	Merupakan alamat hotel
Harga	double		Untuk mengetahui harga hotel
Rating	varchar	20	Untuk melihat rating hotel
url_map	varchar	50	Untuk melihat lokasi hotel

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	17/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



**Tabel 2.3.1.4 : Skruktur Tabel Kuliner**

<b>Nama</b>	<b>Tipe</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
Id	INT	11	Nomor id kuliner. Primary key
Nama_kuliner	VARCHAR	100	Merupakan nama kuliner
Alamat	Varchar	255	Merupakan alamat kuliner
Harga	double		Untuk mengetahui harga kuliner
deskripsi	longtext		Penjelasan tentang tempat kuliner
url_map	varchar	50	Untuk melihat lokasi kuliner
Jam_buka	time		Jam buka tempat kuliner

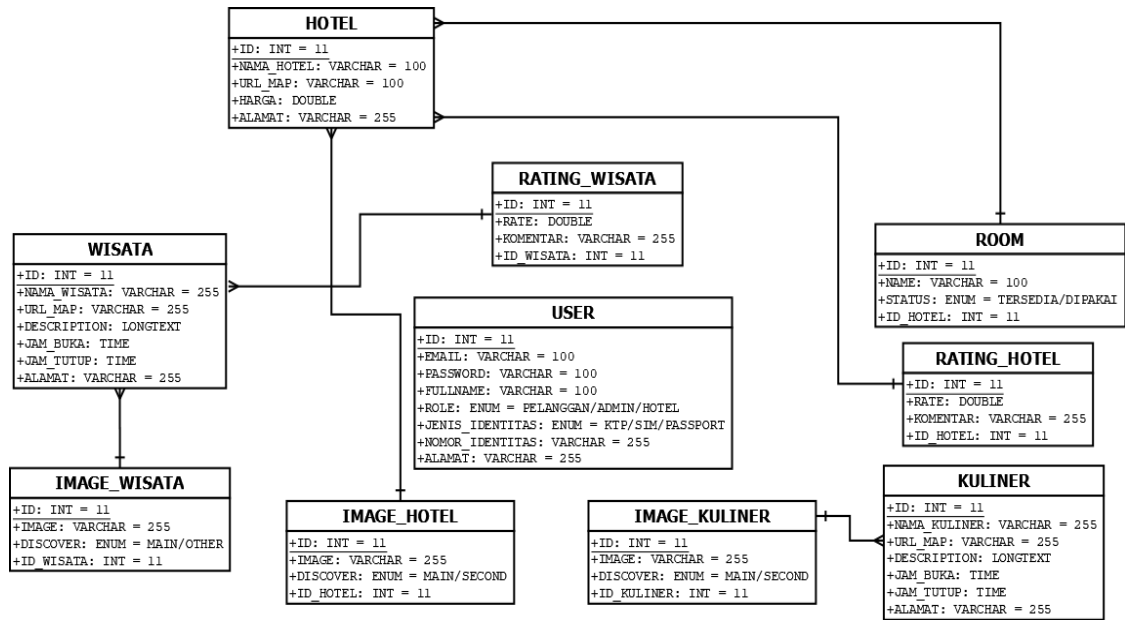
Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	18/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

Jam_tutup	Varchar		Jam tutup tempat kuliner
-----------	---------	--	--------------------------------



### 2.3.2 Physical Data Model

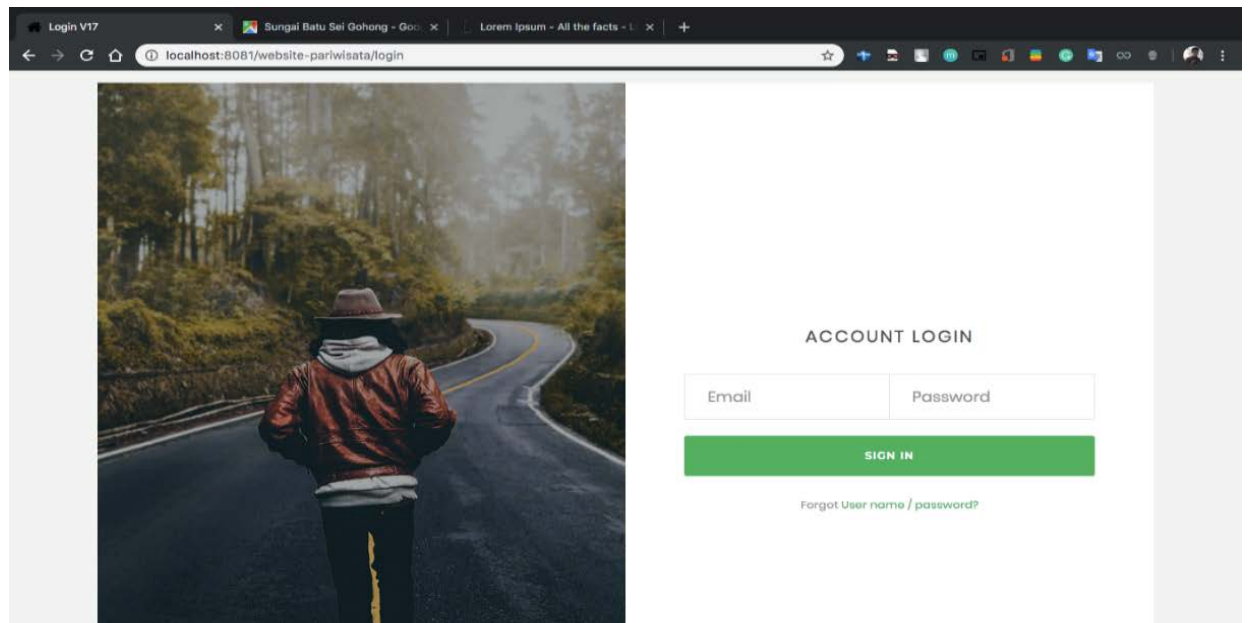
Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	19/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	20/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4 Perancangan Antarmuka

### 2.4.1 Antarmuka Halaman Login



Gambar 2.4.1 Tampilan Antarmuka Login

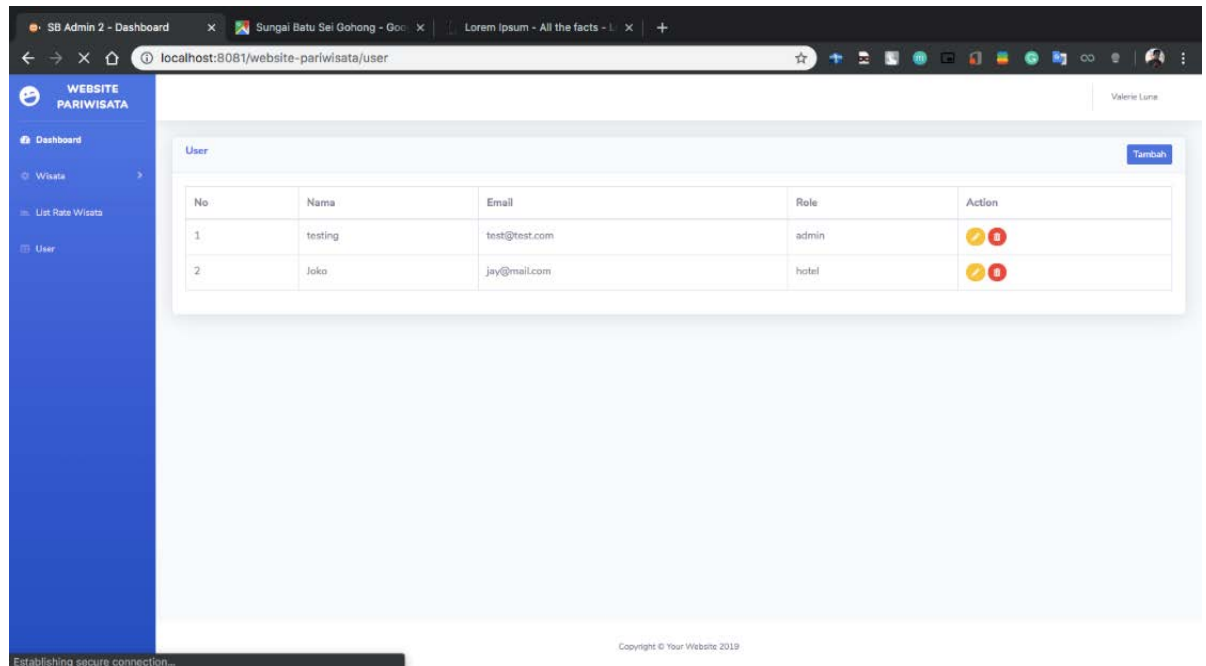
Deskripsi : Halaman antarmuka login pada gambar 2.4.1 merupakan tampilan halaman login yang digunakan oleh user untuk login atau masuk kedalam sistem website menggunakan akun berupa email dan password. Sistem akan memberikan peringatan jika username dan password belum diisi, tekan tombol *sign in*.

Input : Email dan Password.

Output : Sistem akan melakukan koneksi ke web service untuk melakukan pengecekan data yang ada pada *database*.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	21/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4.2. Antarmuka Halaman Data User



Gambar 2.4.2 Tampilan Antarmuka Data User

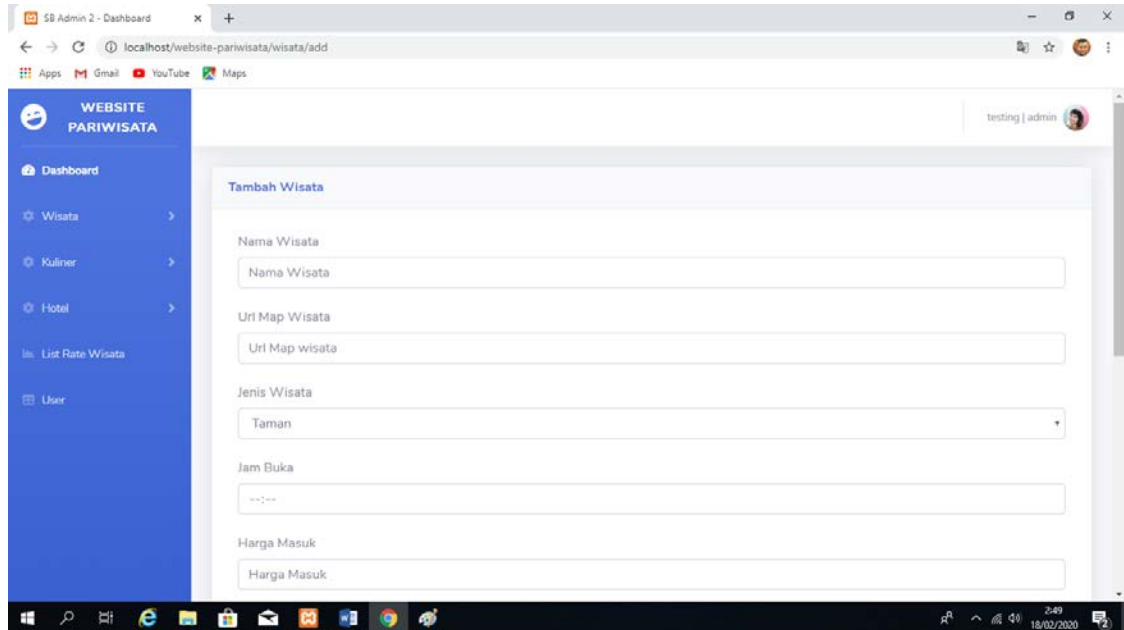
Deskripsi : Halaman antarmuka tampilan data user pada gambar 2.4.2 merupakan tampilan halaman yang berisi data user yang telah login dan akan di simpan oleh *database*.

Input : Data user yang telah login ke website.

Output : Admin dapat melihat data user pada *database*.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	22/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

### 2.4.3. Antarmuka Entri Wisata Admin



Gambar 2.4.3 Halaman Antarmuka Entri Wisata Admin

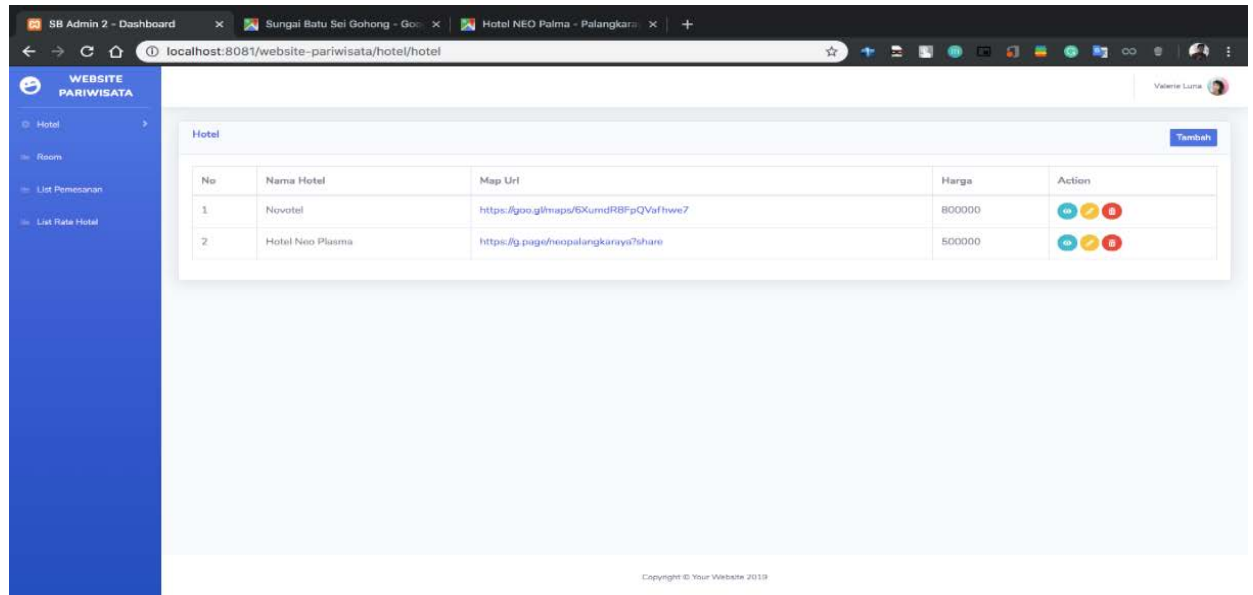
Deskripsi : Halaman antarmuka Entri data wisata pada gambar 2.4.3 merupakan tampilan halaman yang berisi data wisata.

Input : Nama Wisata, Url Map Wisata, Alamat, jam buka, jam tutup, harga, Deskripsi wisata, upload gambar wisata, upload map wisata.

Output : Data wisata berhasil ditambahkan pada *database*.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	23/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

#### 2.4.4. Antarmuka Halaman Data Hotel admin



Gambar 2.4.4 Tampilan Antarmuka Data Hotel admin

Halaman antarmuka tampilan data hotel pada gambar 2.4.4 merupakan tampilan halaman yang berisi data user yang telah login dan akan di simpan pada database.

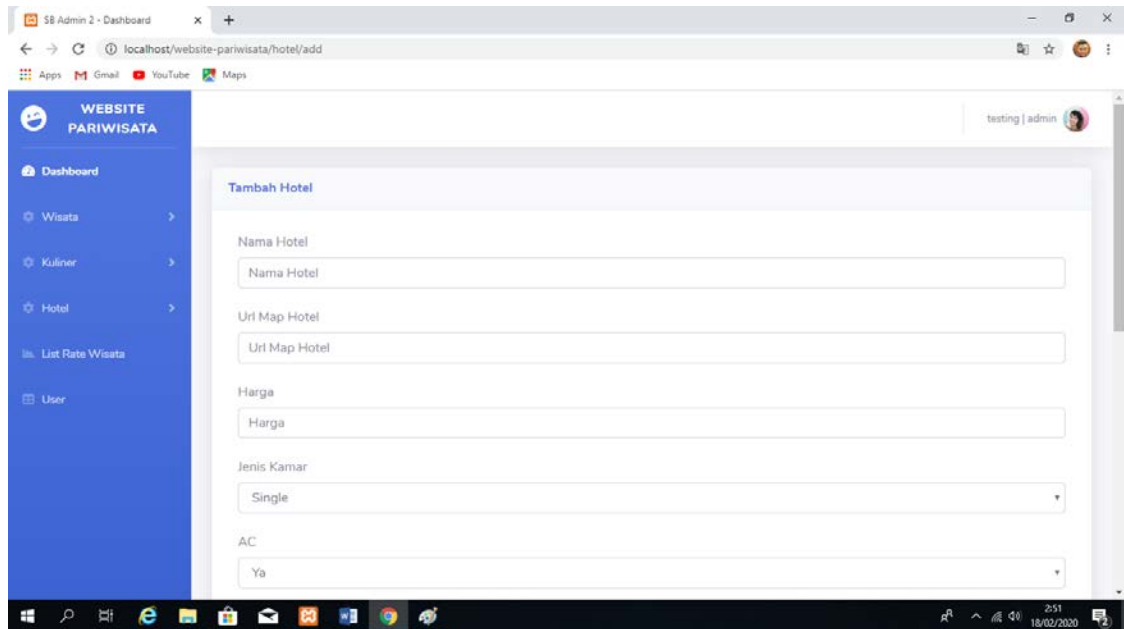
Deskripsi : Halaman antarmuka data hotel pada gambar 5.2 merupakan tampilan halaman pada *database* yang berisi data hotel.

Input : Admin masuk kedalam *database*.

Output : Data hotel ditampilkan pada *database*.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	24/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4.5. Antarmuka Entri Hotel Admin



Gambar 2.4.5 Halaman Antarmuka Entri Hotel Admin

Deskripsi : Halaman antarmuka Entri data hotel pada gambar 2.4.5 merupakan tampilan halaman yang berisi data hotel.

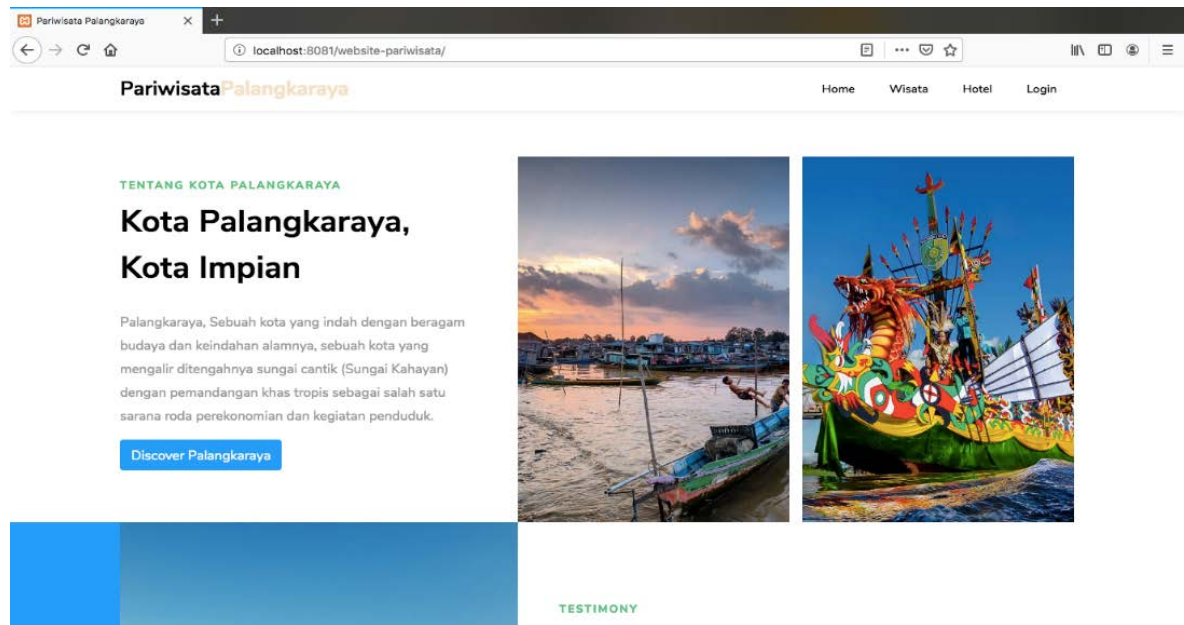
Input : Nama Hotel, Url Map Hotel, wifi, kolam renang, Harga, Upload gambar hotel, upload gambar map.

Output : Data hotel berhasil ditambahkan pada *database*.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	25/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		



## 2.4.6. Antarmuka Halaman Utama



Gambar 2.4.6 Tampilan Antarmuka Utama

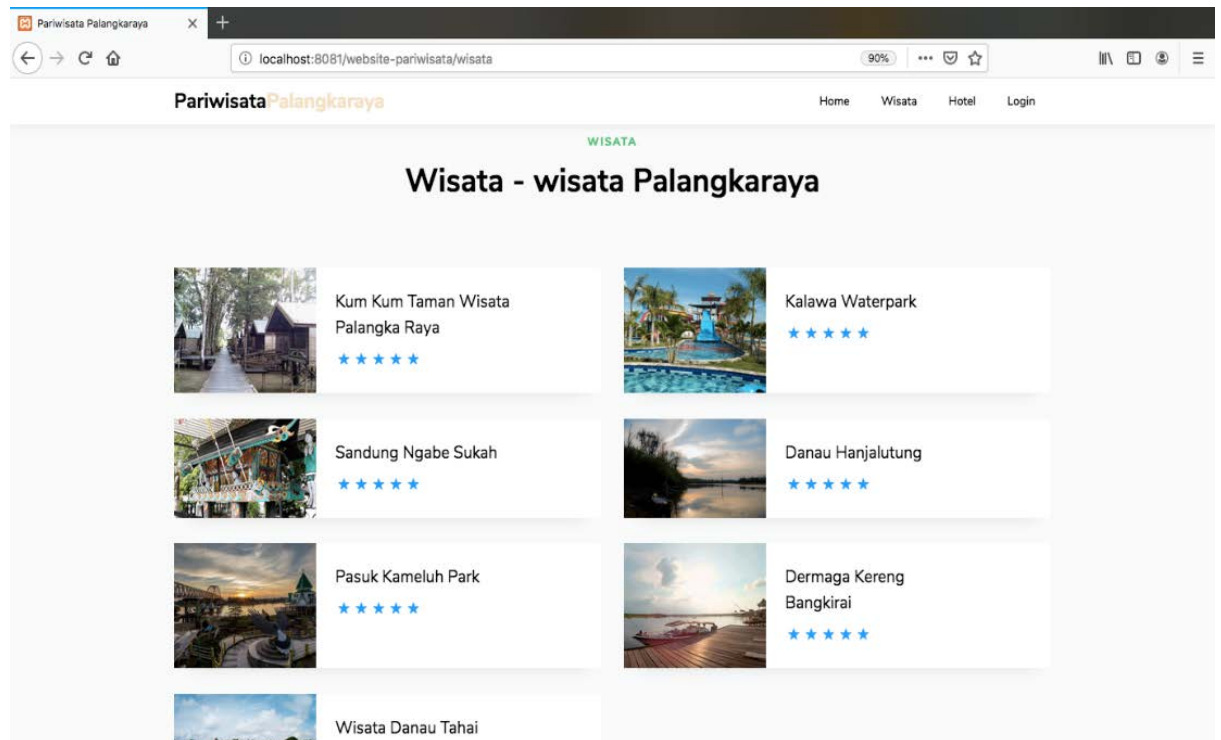
Deskripsi : Halaman antarmuka utama pada gambar 2.4.6 merupakan tampilan halaman utama pada website pariwisata Kota Palangka Raya. Tampilan ini berisi gambar sebagai icon dari wisata kota Palangka Raya itu sendiri, dan ada beberapa tombol icon untuk ke halaman berikutnya.

Input : Home, wisata, hotel, dan login.

Output : Tampilan utama website.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	26/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4.7. Antarmuka Halaman Wisata



Gambar 2.4.7 Tampilan Antarmuka Wisata

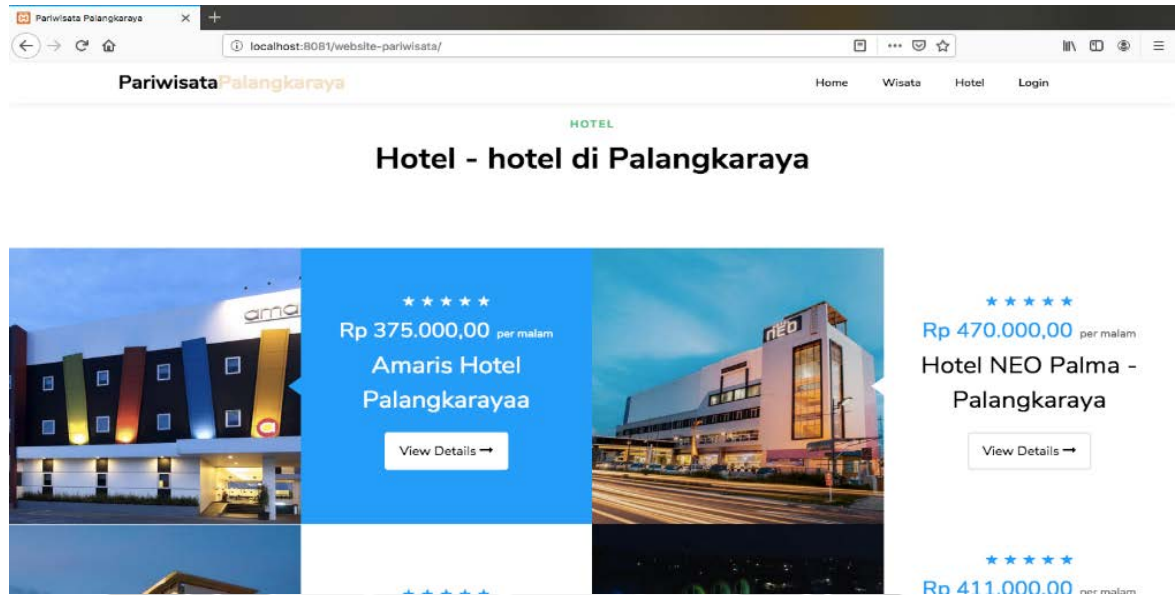
Deskripsi : Halaman antarmuka wisata pada gambar 2.4.7 merupakan tampilan halaman wisata pada website pariwisata Kota Palangka Raya. Ketika Pengguna masuk dan memilih icon wisata maka website akan menampilkan halaman wisata - wisata yang ada di kota Palangka Raya.

Input : Nama wisata, Rating.

Output : Tampilan wisata-wisata Palangka Raya.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	27/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4.8. Antarmuka Halaman Hotel



Gambar 2.4.8 Tampilan Antarmuka Hotel

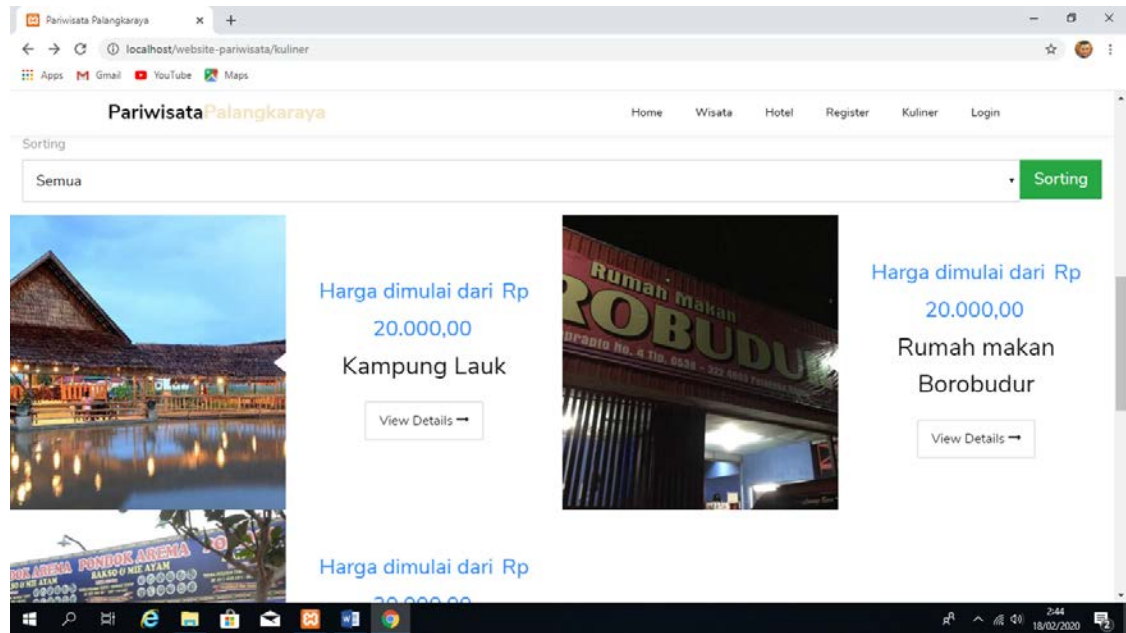
Deskripsi : Halaman antarmuka hotel pada gambar 2.4.8 merupakan tampilan halaman hotel pada website pariwisata Kota Palangka Raya. Ketika Pengguna masuk dan memilih icon hotel maka website akan menampilkan halaman hotel- hotel yang ada di kota Palangka Raya, dan halaman berisikan gambar dan deskripsi hotel.

Input : Nama Hotel, Rating, Harga.

Output : Tampilan hotel-hotel Palangka Raya.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	28/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4.9. Antarmuka Halaman kuliner



Gambar 2.4.9 Tampilan Antarmuka kuliner

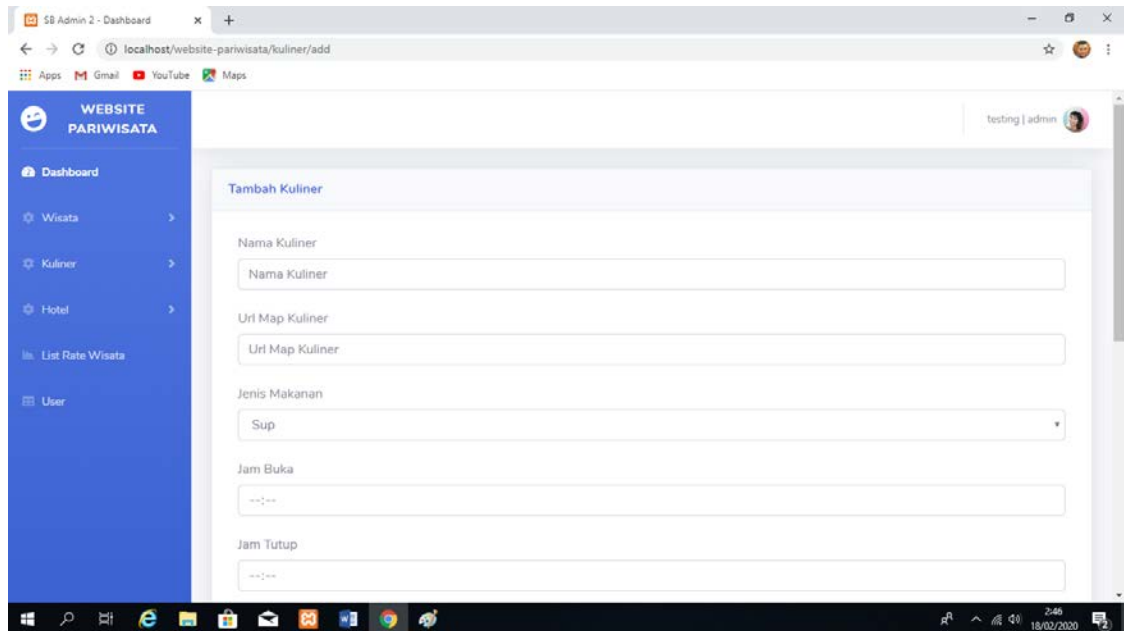
Deskripsi : Halaman antarmuka hotel pada gambar 2.4.9 merupakan tampilan halaman kuliner pada website pariwisata Kota Palangka Raya. Ketika Pengguna masuk dan memilih kuliner maka website akan menampilkan halaman kuliner yang ada di kota Palangka Raya, dan halaman berisikan gambar dan deskripsi kuliner.

Input : Nama kuliner, deskripsi, Harga.

Output : Tampilan kuliner Palangka Raya.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	29/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4.10. Antarmuka Halaman Entri Kuliner Admin



Gambar 2.4.10 Tampilan Antarmuka Entri Kuliner Admin

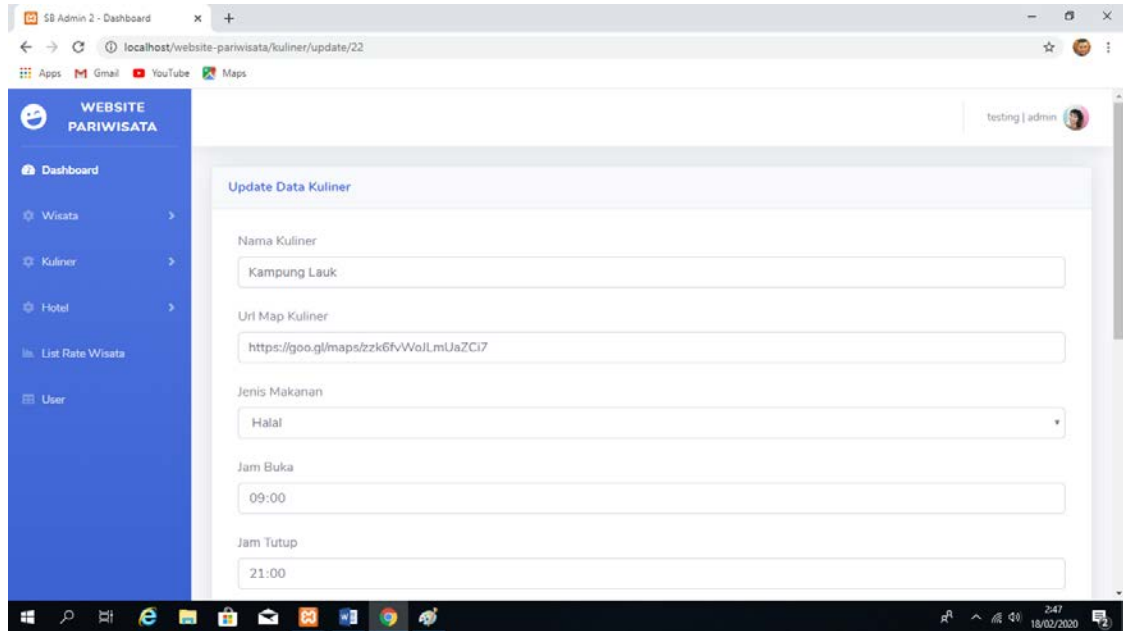
Deskripsi : Halaman antarmuka Entri data kuliner pada gambar 2.4.10 merupakan tampilan halaman yang berisi data kuliner yang dapat diisi oleh admin.

Input : Nama kuliner, deskripsi, Harga, jam buka, jam tutup, jenis makanan.

Output : Tampilan entri data kuliner.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	30/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4.11. Antarmuka Halaman Entri Kuliner Admin



Gambar 2.4.11 Tampilan Antarmuka edit Kuliner Admin

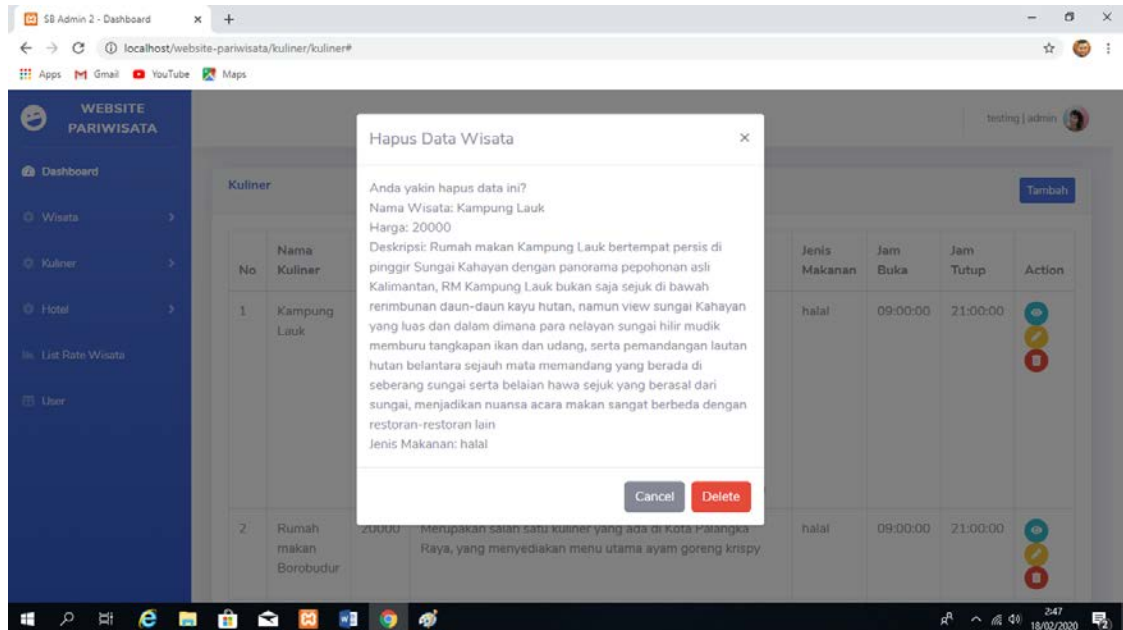
Deskripsi : Halaman antarmuka edit data kuliner pada gambar 2.4.11 merupakan tampilan halaman yang berisi data kuliner yang dapat di ubah oleh admin.

Input : Nama kuliner, deskripsi, Harga, jam buka, jam tutup, jenis makanan.

Output : Tampilan edit data kuliner.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	31/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

## 2.4.12. Antarmuka Halaman Hapus Kuliner Admin



Gambar 2.4.12 Tampilan Antarmuka Hapus Kuliner Admin

Deskripsi : Halaman antarmuka hapus data kuliner pada gambar 2.4.12 merupakan tampilan halaman yang berisi data kuliner yang dapat di hapus oleh admin.

Input : Nama kuliner, deskripsi, Harga, jam buka, jam tutup, jenis makanan.

Output : Tampilan hapus data kuliner.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-SIPARKA	32/32
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

# PDHUPL

PERENCANAAN, DEKSRIPSI, DAN HASIL  
UJI PERANGKAT LUNAK

SIPARKA

(Sistem Informasi Pariwisata Palangka Raya)


Dipersiapkan oleh:

WILKA SAPUTRA / 130707446

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>PDHUPL-SIPARKA</i>		1/35
		Revisi	-	




## 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	DW							
Diperiksa oleh	YP							
Disetujui oleh	YP							

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

1	PENDAHULUAN .....	7
1.1	Tujuan Pembuatan Dokumen .....	7
1.2	Deskripsi Umum Sistem .....	7
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan .....	8
1.4	Dokumen Referensi .....	9
1.5	Deksripsi Umum Dokumen .....	10
2	LINGKUNGAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK .....	11
2.1	Perangkat Lunak Pengujian .....	11
2.2	Perangkat Keras Pengujian .....	11
2.3	Sumber Daya Manusia .....	12
2.4	Prosedur Umum Pengujian .....	12
2.4.1	Pengenalan dan Latihan .....	12
2.4.2	Persiapan Perangkat Keras .....	12
2.4.3	Persiapan Perangkat Lunak .....	13
2.4.4	Pelaksanaan .....	13
2.4.5	Pelaporan Hasil .....	13
3	IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN .....	14
3.1	Identifikasi Pengujian .....	14
4	DESKRIPSI DAN HASIL UJI .....	20
4.1	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login .....	20
4.1.1	Identifikasi Butir Pengujian Login (P-01-01) .....	20
4.2	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Melihat Daftar Wisata .....	20
4.2.1	Identifikasi Butir Pengujian Melihat Daftar Wisata (P-02-01) .....	20
4.3	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Melihat Daftar Hotel .....	21
4.3.1	Identifikasi Butir Pengujian Daftar Hotel (P-03-01) .....	21
4.4	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Melihat Daftar Kuliner .....	21
4.4.1	Identifikasi Butir Pengujian Daftar Kuliner (P-04-01) .....	21
4.5	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Memberi Komentar ..	22
4.5.1	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Memberi Komentar (P-05-01) .....	22
4.5.2	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Memberi Komentar (P-05-01) .....	22
4.5.3	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Memberi Komentar (P-05-01) .....	22
4.6	Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Register .....	23

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	3/35
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		

4.6.1	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Komentar (SKPL-SIPARKA-06-01) .....	23
	Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka yang digunakan oleh user untuk melihat komentar. ....	23
4.6.2	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Komentar (P-06-02) .....	23
4.6.3	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Komentar(P-06-03) .....	23
4.7	Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Komentar ..	23
4.7.1	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Komentar (SKPL-SIPARKA-07-01) .....	24
4.7.2	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Komentar (SKPL-SIPARKA-07-02) .....	24
4.7.3	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Komentar (SKPL-SIPARKA-07-03) .....	24
4.7.4	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Komentar (SKPL-SIPARKA-07-04) .....	24
4.8	Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Data User .	25
4.8.1	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Data User (SKPL-SIPARKA-08-01) .....	25
4.8.2	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Data User (SKPL-SIPARKA-08-02) .....	25
4.8.3	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Data User (SKPL-SIPARKA-08-03) .....	25
4.8.4	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Data User (SKPL-SIPARKA-08-04) .....	25
4.9	Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Data Wisata	26
4.9.1	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-01) .....	26
4.9.2	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-02) .....	26
4.9.3	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-03) .....	26
4.9.4	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-04) .....	26
4.10	Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Data Hotel	27

4.10.1	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-01)	27
4.10.2	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-02)	27
4.10.3	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-03)	27
4.10.4	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-04)	27
4.11	Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Data Kuliner	28
4.11.1	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-01)	28
4.11.2	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-02)	28
4.11.3	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-03)	28
4.11.4	Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-04)	28
5	HASIL PENGUJIAN	29

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi dan Singkatan.....	9
Tabel 3.1 Identifikasi Pengujian Use Case Login.....	14
Tabel 3.2 Identifikasi Pengujian Use Case Melihat Daftar Wisata.....	14
Tabel 3.3 Identifikasi Pengujian Use Case Melihat Daftar Hotel.....	15
Tabel 3.4 Identifikasi Pengujian Use Case Melihat Daftar Kuliner.....	15
Tabel 3.5 Identifikasi Pengujian Use Case Memberi Komentar.....	16
Tabel 3.6 Identifikasi Pengujian Use Case Register.....	16
Tabel 3.7 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Komentar.....	17
Tabel 3.8 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Data User.....	17
Tabel 3.9 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Data Wisata.....	18
Tabel 3.10 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Data Hotel.....	18
Tabel 3.11 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Data Kuliner.....	19
Tabel 4.1 Hasil Pengujian.....	29

# 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen Perancangan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL) SIPARKA ini adalah dokumen yang berisi mengenai perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya secara sistematis terdapat pula pada dokumen SKPL SIPARKA, yaitu SIPARKA (Sistem Informasi Pariwisata Palangka Raya). Selanjutnya dokumen PDHUPL SIPARKA ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap SIPARKA. PDHUPL SIPARKA ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem SIPARKA.

## 1.2 Deskripsi Umum Sistem

SIPARKA (Sistem Informasi Pariwisata Palangka Raya) merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan sistem informasi website. Membangun sebuah sistem informasi yang dapat meningkatkan promosi tempat pariwisata yang ada di Kota Palangka Raya.

SIPARKA berjalan pada perangkat lunak web bisa berjalan pada web browser apapun, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman php dengan menggunakan *framework* codeignether. Sedangkan *database* yang akan digunakan adalah Mysql.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	7/35
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		

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi, akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
PDHUPL	Perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya secara sistematis terdapat juga pada dokumen SKPL SIPARKA, yaitu SIPARKA (Sistem Informasi Pariwisata Palangka raya).
PDHUPL - SIPARKA-XX	Kode yang mendefinisikan kebutuhan pada SIPARKA (Sistem Informasi Pariwisata Palangka Raya) di mana XX merupakan nomor fungsi produk.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan <i>service</i> dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumberdaya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Database	Tempat penyimpanan data.
Desktop	Merupakan tampilan layar monitor pada sebuah komputer.
Pariwisata	Merupakan sebuah kegiatan seseorang untuk berpergian ke suatu tempat ke

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	8/35
----------------------------------	-----------------	------

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



	tempat lain.
Sistem	Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan satu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
Informasi	Data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya.

**Tabel 1. Definisi dan Singkatan**

#### **1.4 Dokumen Referensi**

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah :

1. Bobby Ignatius Cibro / 130707503,  
*Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIMKA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. I Nyoman Wiryanata /130707563,  
*Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIRUPA*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Christian Aditya / 130707558,  
*Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ILUSI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## 1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen ini terdiri dari lima bab, yaitu:

1. Bab pertama adalah **Pendahuluan**, yang akan memberikan deskripsi dokumen.
2. Bab kedua adalah **Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak** yang akan menggambarkan lingkungan tempat berjalannya perangkat lunak (perangkat keras dan perangkat lunak), sumber daya manusia, serta prosedur umum pengujian.
3. Bab Ketiga adalah **Identifikasi dan Rencana Pengujian**, yang berisi deskripsi umum kelas-kelas dan butir-butir pengujian.
4. Bab Keempat adalah **Identifikasi Pengujian**, yang berisi deskripsi rinci kelas-kelas dan butir-butir pengujian.
5. Bab Kelima adalah **Hasil Pengujian**, yang berisi langkah-langkah dan hasil pengujian kelas-kelas dan butir-butir pengujian

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	10/35
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		

## 2 LINGKUNGAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

### 2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak pengujian berupa :

1. Nama : Windows XP/Vista/7/8/8.1/10

Sumber : Microsoft

Sebagai sistem operasi untuk perangkat desktop.

2. Nama : MySQL

Sumber : Oracle Corporation

Sebagai *database management system* (DBMS) yang digunakan untuk mengelola dan menyimpan database web SIPARKA.

3. Nama : Codeignether

Sumber : Oracle Corporation

Sebagai framework yang digunakan untuk membangun web SIPARKA.

4. Nama : Browser

Sumber : Google, Firefox, dll

Sebagai web browser dalam mengakses sistem web.

### 2.2 Perangkat Keras Pengujian

Komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- RAM sebesar 8 GB
- Processor Intel I3
- Monitor 15"

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	11/35
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		

## **2.3 Sumber Daya Manusia**

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Tester → terdiri dari 1 orang dengan spesifikasi Mahasiswa Teknik informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Sistem Analisis yang merangkap sebagai Konsultan Sistem Independent → terdiri dari 1 orang untuk memberikan masukan bahan uji yang berkaitan dengan interaksi manusia dan komputer seperti interface serta fungsionalitasnya, sistem analisis dan konsultan adalah Dosen Pengampu dan Penguji.

## **2.4 Prosedur Umum Pengujian**

### **2.4.1 Pengenalan dan Latihan**

Perangkat Lunak SIPARKA ini diharapkan tidak memerlukan waktu lama. SIPARKA diharapkan dapat dipelajari langsung dari antarmuka bantuan, tanpa harus melalui pelatihan khusus.

### **2.4.2 Persiapan Perangkat Keras**

Persiapan perangkat keras berupa :

1. PC
2. Keyboard
3. Mouse

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	12/35
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		

### **2.4.3 Persiapan Perangkat Lunak**

Persiapan perangkat lunak berupa :

1. Instalasi Visual Studio Code 2016
2. Instalasi Xampp v3.2.4
3. Instalasi Google Chrome

### **2.4.4 Pelaksanaan**

Pelaksanaan pengujian akan dilakukan untuk masing-masing use case, yang mengacu ke Spesifikasi Perangkat Lunak SIPARKA.

### **2.4.5 Pelaporan Hasil**

Hasil pengujian akan diserahkan kepada Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	13/35
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		

### 3 IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN

#### 3.1 Identifikasi Pengujian

##### Pelanggan

Tabel 3.1 Identifikasi Pengujian Use Case Login Pelanggan

Kelas Uji	Pengujian use case Login
Butir Uji	Login
Identifikasi	
SKPL	SKPL-SIPARKA-01
PDHUPL	P-01-01
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit
Jenis Pengujian	Black Box
Jadwal	Februari 2020

Tabel 3.2 Identifikasi Pengujian Use Case Melihat Daftar Wisata

Kelas Uji	Pengujian use case Melihat Daftar Wisata
Butir Uji	Melihat Daftar Wisata
Identifikasi	
SKPL	SKPL-SIPARKA-02
PDHUPL	P-02-01
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit
Jenis Pengujian	Black Box
Jadwal	Februari 2020

Tabel 3.3 Identifikasi Pengujian Use Case Melihat Daftar Hotel

Kelas Uji	Pengujian use case Melihat Daftar Hotel
Butir Uji	Melihat Daftar Hotel
Identifikasi	
SKPL	SKPL-SIPARKA-03
PDHUPL	P-03-01
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit
Jenis Pengujian	Black Box
Jadwal	Februari 2020

Tabel 3.4 Identifikasi Pengujian Use Case Melihat Daftar Kuliner

Kelas Uji	Pengujian use case Melihat Daftar Kuliner
Butir Uji	Melihat Daftar Kuliner
Identifikasi	
SKPL	SKPL-SIPARKA-04
PDHUPL	P-04-01
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit
Jenis Pengujian	Black Box
Jadwal	Februari 2020

Tabel 3.5 Identifikasi Pengujian Use Case Memberi Komentar

Kelas Uji	Pengujian use case Memberi Komentar		
Butir Uji	Entri Komentar	Edit Komentar	Hapus Komentar
Identifikasi			
SKPL	SKPL-SIPARKA-05-01	SKPL-SIPARKA -05-02	SKPL- SIPARKA - 05-03
PDHUPL	P-05-01	P-05-02	P-05-03
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit		
Jenis Pengujian	Black Box		
Jadwal	Februari 2020		

Tabel 3.6 Identifikasi Pengujian Use Case Register

Kelas Uji	Pengujian use case Register
Butir Uji	Register
Identifikasi	
SKPL	SKPL-SIPARKA-06
PDHUPL	P-06-01
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit
Jenis Pengujian	Black Box
Jadwal	Februari 2020



## Fungsi Admin

Tabel 3.7 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Komentar

Kelas Uji	Pengujian use case Mengelola Komentar			
Butir Uji	Entri Komentar	Edit Komentar	Tampil Komentar	Hapus Komentar
Identifikasi				
SKPL	SKPL-SIPARKA-07-01	SKPL-SIPARKA - 07-02	SKPL-SIPARKA - 07-03	SKPL-SIPARKA - 07-04
PDHUPL	P-07-01	P-07-02	P-07-03	P-07-04
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit			
Jenis Pengujian	Black Box			
Jadwal	Februari 2020			

Tabel 3.8 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Data User

Kelas Uji	Pengujian use case Mengelola Data User			
Butir Uji	Entri Data User	Edit Data User	Tampil Data User	Hapus Data User
Identifikasi				
SKPL	SKPL-SIPARKA-08-01	SKPL-SIPARKA - 08-02	SKPL-SIPARKA - 08-03	SKPL-SIPARKA - 08-04
PDHUPL	P-08-01	P-08-02	P-08-03	P-08-04
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit			

Jenis Pengujian	Black Box
Jadwal	Februari 2020

Tabel 3.9 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Data Wisata

Kelas Uji	Pengujian use case Mengelola Data Wisata			
Butir Uji	Entri Data Wisata	Edit Data Wisata	Tampil Data Wisata	Hapus Data Wisata
Identifikasi				
SKPL	SKPL-SIPARKA-09-01	SKPL-SIPARKA - 09-02	SKPL-SIPARKA - 09-03	SKPL-SIPARKA - 09-04
PDHUPL	P-09-01	P-09-02	P-09-03	P-09-04
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit			
Jenis Pengujian	Black Box			
Jadwal	Februari 2020			

Tabel 3.10 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Data Hotel

Kelas Uji	Pengujian use case Mengelola Data Hotel			
Butir Uji	Entri Data Hotel	Edit Data Hotel	Tampil Data Hotel	Hapus Data Hotel
Identifikasi				
SKPL	SKPL-SIPARKA-10-01	SKPL-SIPARKA - 10-02	SKPL-SIPARKA - 10-03	SKPL-SIPARKA - 10-04

PDHUPL	P-10-01	P-10-02	P-10-03	P-10-04
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit			
Jenis Pengujian	Black Box			
Jadwal	Februari 2020			

Tabel 3.11 Identifikasi Pengujian Use Case Mengelola Data Kuliner

Kelas Uji	Pengujian use case Mengelola Data Kuliner			
Butir Uji	Entri Kuliner	Edit Kuliner	Tampil Kuliner	Hapus Kuliner
Identifikasi				
SKPL	SKPL-SIPARKA-11-01	SKPL-SIPARKA - 11-02	SKPL-SIPARKA - 11-03	SKPL-SIPARKA - 11-04
PDHUPL	P-11-01	P-11-02	P-11-03	P-11-04
Tingkat Pengujian	Pengujian Unit			
Jenis Pengujian	Black Box			
Jadwal	Februari 2020			

## **4 DESKRIPSI DAN HASIL UJI**

### **4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login**

Kelas Pengujian ini adalah kelas pengujian yang meliputi proses untuk mengakses ke dalam sistem dengan cara memasukkan username dan password pengguna atau pegawai.

#### **4.1.1 Identifikasi Butir Pengujian Login (P-01-01)**

Butir pengujian ini menguji setiap pengguna dan admin yang ada untuk masuk ke dalam sistem berdasarkan hak akses role yang ada. Yang menjadi masukan adalah username dan password, jika data tersebut yang dimasukkan sesuai maka pengguna atau admin akan masuk ke dalam sistem sesuai dengan role hak aksesnya.

### **4.2 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Melihat Daftar Wisata**

Merupakan fungsi yang digunakan user untuk melihat daftar wisata yang tersedia.

#### **4.2.1 Identifikasi Butir Pengujian Melihat Daftar Wisata (P-02-01)**

Butir pengujian ini digunakan oleh admin untuk melakukan pengujian antarmuka terhadap user yang ingin melihat daftar wisata.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	20/35
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		

### **4.3 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Melihat Daftar Hotel**

Merupakan fungsi yang digunakan user untuk melihat daftar hotel yang tersedia.

#### **4.3.1 Identifikasi Butir Pengujian Daftar Hotel (P-03-01)**

Butir pengujian ini digunakan oleh admin untuk melakukan pengujian antarmuka terhadap user yang ingin melihat daftar hotel.

### **4.4 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Melihat Daftar Kuliner**

Merupakan fungsi yang digunakan user untuk melihat daftar kuliner yang tersedia.

#### **4.4.1 Identifikasi Butir Pengujian Daftar Kuliner (P-04-01)**

Butir pengujian ini digunakan oleh admin untuk melakukan pengujian antarmuka terhadap user yang ingin melihat daftar kuliner

Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Billing Listrik Pintar

#### **4.5 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Memberi Komentar**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola komentar wisata.

##### **4.5.1 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Memberi Komentar (P-05-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka yang digunakan oleh user untuk memberi komentar.

##### **4.5.2 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Memberi Komentar (P-05-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka yang digunakan oleh user untuk melihat komentar.

##### **4.5.3 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Memberi Komentar (P-05-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka yang digunakan oleh user untuk melihat komentar.

#### **4.6 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Register**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk mendaftarkan diri ke dalam sistem.

##### **4.6.1 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Komentar (SKPL-SIPARKA-06-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka yang digunakan oleh user untuk melihat komentar.

##### **4.6.2 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Komentar (P-06-02)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka yang digunakan oleh user untuk melihat komentar.

##### **4.6.3 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Komentar(P-06-03)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka yang digunakan oleh user untuk menghapus komentar.

#### **4.7 Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Komentar**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola komentar wisata.

#### **4.7.1 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Komentar (SKPL-SIPARKA-07-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menambah komentar.

#### **4.7.2 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Komentar (SKPL-SIPARKA-07-02)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka untuk mengedit komentar.

#### **4.7.3 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Komentar (SKPL-SIPARKA-07-03)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menampilkan komentar.

#### **4.7.4 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Komentar (SKPL-SIPARKA-07-04)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menghapus komentar dari user.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	24/35
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		



#### **4.8 Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Data User**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola Data User.

##### **4.8.1 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Data User (SKPL-SIPARKA-08-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menambah komentar.

##### **4.8.2 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Data User (SKPL-SIPARKA-08-02)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka untuk mengedit komentar.

##### **4.8.3 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Data User (SKPL-SIPARKA-08-03)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menampilkan komentar.

##### **4.8.4 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Data User (SKPL-SIPARKA-08-04)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menghapus komentar dari user.

#### **4.9 Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Data Wisata**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola Data Wisata.

##### **4.9.1 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menambah data wisata.

##### **4.9.2 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-02)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka untuk mengedit data wisata.

##### **4.9.3 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-03)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menampilkan data wisata.

##### **4.9.4 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Data Wisata (SKPL-SIPARKA-09-04)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menghapus data wisata.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	26/35
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		

#### **4.10 Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Data Hotel**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola Data Hotel.

##### **4.10.1 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menambah data hotel.

##### **4.10.2 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-02)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka untuk mengedit data hotel.

##### **4.10.3 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-03)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menampilkan data hotel.

##### **4.10.4 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Data Hotel (SKPL-SIPARKA-10-04)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menghapus data hotel.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	27/35
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		

#### **4.11 Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Mengelola Data Kuliner**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola Data Kuliner.

##### **4.11.1 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entri Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-01)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menambah Data Kuliner.

##### **4.11.2 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-02)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka untuk mengedit Data Kuliner.

##### **4.11.3 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Tampil Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-03)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web untuk menampilkan Data Kuliner.

##### **4.11.4 Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Hapus Data Kuliner (SKPL-SIPARKA-11-04)**

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka web merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk menghapus Data

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- SIPARKA	28/35
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		

Kuliner.



## 5 HASIL PENGUJIAN

P-01-01	Pengujian Login	Klik login	Klik home	Klik login	Halaman login ditampilkan	Halaman login ditampilkan	Handal
P-02-01	Pengujian Melihat Daftar Wisata	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Halaman daftar penjelasan wisata ditampilkan	Halaman daftar penjelasan wisata ditampilkan	Halaman daftar penjelasan wisata ditampilkan	Handal
P-03-01	Pengujian Melihat Daftar Hotel	Klik tombol hotel	Klik tombol hotel	Halaman daftar penjelasan hotel ditampilkan	Halaman daftar penjelasan hotel ditampilkan	Halaman daftar penjelasan hotel ditampilkan	handal
P-04-01	Pengujian Melihat Daftar Kuliner	Klik tombol Kuliner	Klik tombol Kuliner	Halaman Kuliner ditampilkan	Halaman Kuliner ditampilkan	Halaman Kuliner ditampilkan	handal
P-05-01	Pengujian Halaman Memberi Komentar	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Halaman komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Halaman komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Halaman komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	handal
P-05-01	Pengujian Halaman Entri Komentar	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Entri komentar wisata kota Palangka	Entri komentar wisata kota Palangka	Entri komentar wisata kota Palangka	handal

				Raya ditampilkan	Raya ditampilkan	Raya ditampilkan	
P-05- 01	Pengujian Halaman Edit Komentar	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Edit komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Edit komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Entri komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	handal
P-05- 01	Pengujian Halaman Hapus Komentar	Klik tombol wisata	Klik tombol wisata	Hapus komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Hapus komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	Hapus komentar wisata kota Palangka Raya ditampilkan	handal
P-06- 01	Pengujian Halaman Register	Klik tombol register	Klik tombol register	Form register ditampilkan	Form register Raya ditampilkan	Form register Raya ditampilkan	handal
P-07- 01	Pengujian Halaman Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol login	Form komentar ditampilkan	Form komentar ditampilkan	Form komentar ditampilkan	handal
P-07- 01	Pengujian Halaman Entri Mengelola	Klik tombol login	Klik tombol login	Entri komentar ditampilkan	Entri komentar ditampilkan	Entri komentar ditampilkan	handal

	Komentar						
P-07-02	Pengujian Halaman Edit Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol login	Edit komentar ditampilkan	Edit komentar ditampilkan	Edit komentar ditampilkan	handal
P-07-03	Pengujian Halaman Tampil Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol login	Tampil komentar ditampilkan	Tampil komentar ditampilkan	Tampil komentar ditampilkan	handal
P-07-04	Pengujian Halaman Hapus Mengelola Komentar	Klik tombol login	Klik tombol list komentar	Hapus komentar ditampilkan	Hapus komentar ditampilkan	Hapus komentar ditampilkan	handal
P-08-01	Pengujian Halaman Mengelola Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Data User komentar ditampilkan	Data User komentar ditampilkan	Data User komentar ditampilkan	handal
P-08-01	Pengujian Halaman Entri Mengelola Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Entri Data User komentar ditampilkan	Entri Data User komentar ditampilkan	Entri Data User komentar ditampilkan	handal
P-08-	Pengujian	Klik	Klik	Edit Data	Edit Data	Edit Data	handal



02	Halaman Mengelola Edit Data User	tombol login	tombol user	User komentar ditampilkan	User komentar ditampilkan	User komentar ditampilkan	
P-08-03	Pengujian Halaman Mengelola Tampil Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Tampil Data User komentar ditampilkan	Tampil Data User komentar ditampilkan	Tampil Data User komentar ditampilkan	handal
P-08-04	Pengujian Halaman Mengelola Hapus Data User	Klik tombol login	Klik tombol user	Hapus Data User komentar ditampilkan	Hapus Data User komentar ditampilkan	Hapus Data User komentar ditampilkan	handal
P-09-01	Pengujian Halaman Mengelola Data Wisata	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Tampil Data User Wisata ditampilkan	Tampil Data User Wisata ditampilkan	Tampil Data User Wisata ditampilkan	handal
P-09-01	Pengujian Halaman Mengelola Entri Data Wisata	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	handal
P-09-02	Pengujian Halaman Mengelola	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	handal

	Edit Data Wisata						
P-09-03	Pengujian Halaman Mengelola Edit Data Wisata	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	handal
P-09-04	Pengujian Halaman Mengelola Tampil Data Wisata	Klik tombol login	Klik tombol wisata	Tampil Data User Wisata ditampilkan	Tampil Data User Wisata ditampilkan	Tampil Data User Wisata ditampilkan	handal
P-10-01	Pengujian Halaman Mengelola Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	tampil Data User hotel ditampilkan	tampil Data User hotel ditampilkan	tampil Data User hotel ditampilkan	handal
P-10-01	Pengujian Halaman Mengelola Entri Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	handal
P-10-02	Pengujian Halaman Mengelola Edit Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	handal

P-10-03	Pengujian Halaman Mengelola tampil Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	tampil Data User Wisata ditampilkan	tampil Data User Wisata ditampilkan	tampil Data User Wisata ditampilkan	handal
P-10-04	Pengujian Halaman Mengelola hapus Data hotel	Klik tombol login	Klik tombol hotel	hapus Data User Wisata ditampilkan	hapus Data User Wisata ditampilkan	hapus Data User Wisata ditampilkan	handal
P-11-01	Pengujian Halaman Mengelola Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	Data User Wisata ditampilkan	Data User Wisata ditampilkan	Data User Wisata ditampilkan	handal
P-11-01	Pengujian Halaman Mengelola Entri Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	Entri Data User Wisata ditampilkan	handal
P-11-02	Pengujian Halaman Mengelola Edit Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	Edit Data User Wisata ditampilkan	handal
P-11-	Pengujian	Klik	Klik	tampil Data	tampil Data	tampil Data	handal

03	Halaman Mengelola tampil Data kuliner	tombol login	tombol kuliner	User Wisata ditampilkan	User Wisata ditampilkan	User Wisata ditampilkan	
P-11-04	Pengujian Halaman Mengelola hapus Data kuliner	Klik tombol login	Klik tombol kuliner	hapus Data User Wisata ditampilkan	hapus Data User Wisata ditampilkan	hapus Data User Wisata ditampilkan	handal