

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS WEB UNTUK
PEMETAAN PARIWISATA KABUPATEN GIANYAR
(Studi Kasus Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)**

SKRIPSI

**Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional”Veteran” Yogyakarta**



Disusun Oleh :

I Wayan Eka Swastikayana

123060143

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL”VETERAN”
YOGYAKARTA**

2011

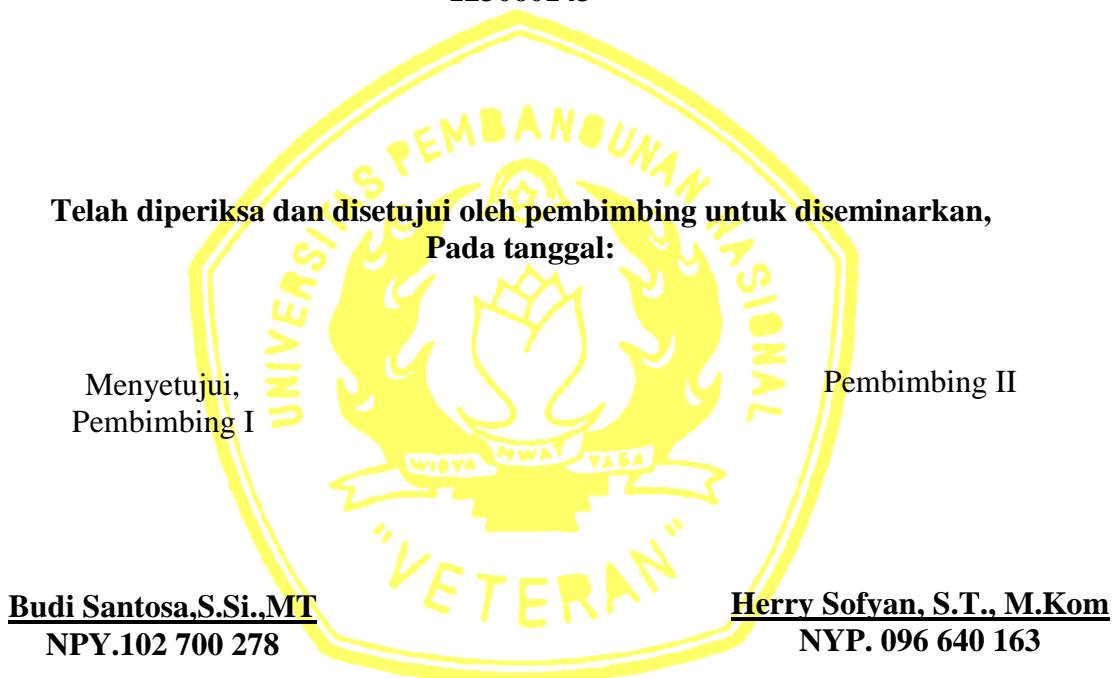
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS WEB UNTUK PEMETAAN PARIWISATA KABUPATEN GIANYAR (Studi Kasus Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)

Disusun oleh:

I Wayan Eka Swastikayana
123060143

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diseminarkan,
Pada tanggal:



Mengetahui,
Koordinator Skripsi

Juwairiah, S.Si., M.T.
NPY. 2 7607 00 0230 1

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS WEB UNTUK PEMETAAN PARIWISATA KABUPATEN GIANYAR (Studi Kasus Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)

Disusun oleh:

I Wayan Eka Suastikayana
123060143

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk disidangkan,
Pada tanggal:

Menyetujui,
Pembimbing I

Pembimbing II

Budi Santosa,S.Si.,MT
NPY. 2 7009 02 0234 1

Herry Sofyan, S.T., M.Kom
NPY. 2 6404 96 01 39 1

Mengetahui,
Koordinator Skripsi

Juwairiah, S.Si., M.T.
NPY. 27607 00 02301

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

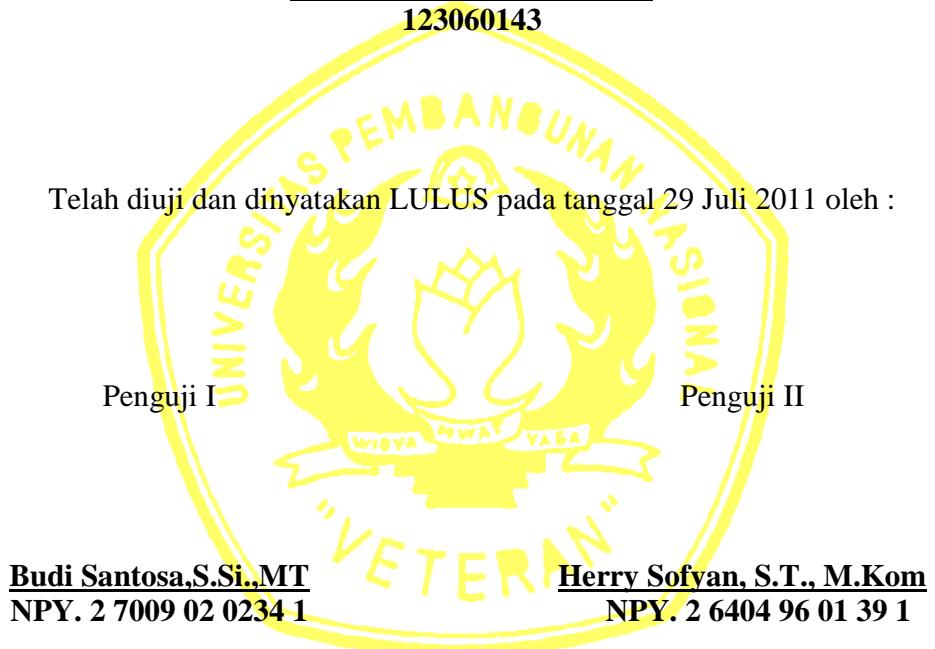
SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS WEB UNTUK PEMETAAN PARIWISATA KABUPATEN GIANYAR (Studi Kasus Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)

Disusun oleh:

I Wayan Eka Suastikayana

123060143

Telah diuji dan dinyatakan LULUS pada tanggal 29 Juli 2011 oleh :



Pengaji III

Pengaji IV

Bambang Yuwono, ST.,MT
NPY. 2 7302 00 0225 1

Heru Cahya Rustamaji S.SI.,MT
NPY. 2 7106 96 0065 1

SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI SKRIPSI

Sebagai mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta, yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : I Wayan Eka Suastikayana

No. Mhs : 123060143

Menyatakan bahwa karya ilmiah saya yang berjudul :

SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS WEB UNTUK PEMETAAN PARIWISATA KABUPATEN GIANYAR (Studi Kasus Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)

merupakan karya ilmiah asli saya dan belum pernah dipublikasikan di manapun. Apabila di kemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, maka saya bersedia menerima konsekuensi apa pun yang diberikan Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional ”Veteran” Yogyakarta kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 30 Juli 2011

Yang menyatakan

(I Wayan Eka Suastikayana)

**SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS WEB UNTUK
PEMETAAN PARIWISATA KABUPATEN GIANYAR
(Studi Kasus Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar)**

Oleh
I Wayan Eka Suastikayana
123060143

Kabupaten Gianyar merupakan salah satu daerah andalan sektor kepariwisataan di Bali, terus membangun obyek wisata baru guna mendukung rencana dan visi “ Pariwisata Budaya Sebagai Andalan/ Tulang Punggung Pembangunan Secara Berkelanjutan ” ; Salah satu obyek wisata yang menjadi primadona wisatawan di Kabupaten Gianyar adalah obyek wisata Taman Safari disamping menyajikan berbagai macam binatang khas Indonesia maupun luar negeri, juga disuguhkan pemandangan yang unik berserta tempat penginapan di dalamnya. Pemerintah Kabupaten Gianyar telah melakukan promosi melalui media masa seperti surat kabar dan pamphlet. Namun metode tersebut belum cukup untuk menginformasikan kepariwisataan secara meluas kepada wisatawan Lokal maupun Asing. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan SIG pariwisata diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata Kabupaten Gianyar sehingga lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Penyajian informasi dalam bentuk web akan memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya.

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *Waterfall* (Siklus Air Terjun). Perancangan peta yang ditampilkan dalam sistem ini menggunakan Google Maps API, perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah PHP (Pear Hypertext Preprocessor) sebagai bahasa pemograman, MySQL sebagai database server, Macromedia Dreamweaver 8 sebagai penunjang.

Sistem informasi geografis pariwisata Kabupaten Gianyar ini merupakan sistem yang memberikan informasi kepada masyarakat mengenai lokasi objek wisata yang ada di Kabupaten Gianyar beserta fasilitas pendukungnya. Informasi yang disajikan pada web ini meliputi informasi obyek wisata, event, kerajinan, restouran, penginapan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN UNTUK :

**IDA SANG HYANG WIDHI, TUHAN YANG TELAH MENCiptakan ALAM
SEMESTA INI BESERTA ISINYA.**

**IBUKU YANG KUSAYANGI LILIS STYAWATININGSIH, DARAH, AIR
MATA, AIR SUSU, KERINGAT DAN KASIH SAYANGNYA ADA DI DALAM
TUBUHKU.**

**AYAHKU YANG KUSAYANGI I WAYAN SAMA, KASIH SAYANG,
NASEHAT DAN BIMBINGANNYA YANG MENJADI KEKUATAN BAGIKU.**

**SAUDARA-SAUDARA KU YANG KUSAYANGI KADEK DWI DAN TEMAN-
TEMANKU YANG TELAH MENGISI WARNA DI DALAM HIDUPKU**

Terima Kasih.....

HALAMAN MOTTO

"*Vidya Sastra Sudharma Pinaka Dipanikanang Tri Bhrama*"

Pengetahuan itu sebagai senjata untuk menaklukkan dunia

(maka sebelum bias menaklukkan dunia, taklukkanlah dulu dirimu sendiri)

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjangkan atas kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan limpahan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Yogyakarta. Telah banyak tenaga dan pikiran yang telah penyusun curahkan dalam penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, yang pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Herry Sofyan, S.T., M.Kom. selaku ketua jurusan Teknik Informatika
2. Budi Santosa, S.Si.,M.T. selaku dosen pembimbing I.
3. Herry Sofyan, S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing II.
4. Ibu Juwairiah,S.Si.,M.T., selaku koordinator skripsi.
5. Herry Sofyan, S.T., M.Kom., selaku dosen wali. Terima kasih atas bimbingannya yang luar biasa.
6. Dosen-dosen pengajar jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya.
7. Seluruh staf dan karyawan jurusan Teknik Informatika atas bantuan dan kerja samanya selama ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa sepenuhnya akan terbatasnya pengetahuan penyusun, sehingga tidak menutup kemungkinan jika ada kesalahan serta kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, untuk itu sumbang saran dari pembaca sangat diharapkan sebagai bahan pelajaran berharga dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan Pembimbing.....	ii
Halaman Pengesahan Penguji	iii
Surat Pernyataan Karya Asli Skripsi.....	iv
Abstrak.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Halaman Moto	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xvi
Daftar Modul Program.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Sistem	5
2.1.1 Karakteristik Sistem	5
2.1.2 Klasifikasi Sistem.....	5
2.2 Data	6
2.3 Informasi	7
2.3.1 Ciri-ciri Informasi.....	7
2.3.2 Kualitas Informasi	8
2.4 Sistem Informasi.....	8
2.4.1 Klasifikasi Sistem Informasi	9
2.5 Geografi.....	9
2.6 Sistem Informasi Geografis.....	10
2.6.1 Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis.....	10
2.6.2 Definisi Sistem Infromasi Geografis.....	10
2.6.3 Maanfaat Sistem Informasi Geografis	11
2.6.4 Subsistem Sistem Informasi Geografis	11
2.6.5 Cara Kerja SIG	12
2.6.6 Kemampuan SIG	13
2.7 Peta	13
2.8 Google Maps	14
2.9 Google Maps API	16
2.10 Metode Pengembangan Sistem Sekuensial Linier(<i>Waterfall Model</i>)	18
2.11 Basis Data.....	20

2.12	ERD.....	23
2.13	MySQL	25
2.14	DFD.....	27
2.15	Web Browser.....	28
2.15.1	Fungsi Web Browser.....	29
2.16	Web Server.....	29
2.17	WWW.....	31
2.18	HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	31
2.19	(<i>Hypertext Transfer Protocol</i>) HTTP	32
2.20	XAMPP	32
2.21	PHP (<i>Perl Hypertext Preprocessor</i>).....	32
2.22	Java Scripts.....	34
2.23	Internet.....	35
2.24	Macromedia Dreamweaver 8	35
2.25	Studi Pustaka	36
	BAB III PROFIL KABUPATEN GIANYAR	38
3.1	Sekilas Kota Gianyar.....	38
3.2	Visi dan Misi	39
3.2.1	Visi	39
3.2.2	Misi.....	39
3.3	Obyek dan Daya Tarik Wisata	39
3.3.1	Obyek Wisata Alam	40
3.3.2	Obyek Wisata Buatan	40
3.3.3	Obyek Wisata Sejarah	40
3.3.4	Obyek Wisata Petualangan.....	40
3.3.5	Fasilitas Pendukung Pariwisata	40
3.4	Struktur Organisasi.....	41
	BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	44
4.1	Analisi Sistem	44
4.2	Analisis Kebutuhan	44
4.2.1	Kebutuhan User	44
4.2.2	Kebutuhan Admin.....	44
4.3	Arsitektur Sistem	45
4.4	Spesifikasi Sistem	46
4.5	Perancangan Sistem.....	47
4.5.1	Rancangan Proses.....	48
4.5.1.1	DFD Level 0.....	48
4.5.1.2	DFD Level 1.....	49
4.5.1.3	DFD Level 2 Proses Add Marking.....	50
4.5.1.4	DFD Level 2 Proses Olah Katagori Wisata.....	50
4.5.1.5	DFD Level 2 Proses Olah Wisata.....	51
4.5.1.6	DFD Level 2 Proses Olah Fasilitas.....	52
4.5.1.7	DFD Level 2 Proses Olah Katagori Fasilitas.....	53
4.5.1.8	DFD Level 2 Proses Olah Buku Tamu.....	54
4.5.1.9	DFD Level 2 Proses Olah Event.....	55
4.5.2	Rancangan Basis Data.....	57

4.5.2.1	Rancangan ERD	57
4.5.2.2	Hasil Rancangan.....	58
4.5.2.3	Rancangan Antar Tabel.....	62
4.5.3	Rancangan Menu dan Antat Muka	64
4.5.3.1	Rancangan Halaman Index/Home.....	65
4.5.3.2	Rancangan Halam Profil.....	66
4.5.3.3	Rancangan Halaman Visi dan Misi.....	67
4.5.3.4	Rancangan Halaman Struktur Organisasi.....	68
4.5.3.5	Rancangan Halaman Buku Tumu.....	69
4.5.3.6	Rancangan Halaman Marking.....	70
4.5.3.7	Rancangan Halaman Register User.....	71
4.5.3.8	Rancangan Halaman Alam.....	72
4.5.3.9	Rancangan Halaman Login Admin.....	73
4.5.3.10	Rancangan Halaman Menu Admin.....	74
4.5.3.11	Rancangan Halaman Wisata Alam.....	75
4.5.3.12	Rancangan Halaman Tambah Wisata Alam.....	76
4.5.3.13	Rancangan Halaman Ubah Wisata Alam.....	77
4.5.3.14	Rancangan Halaman Fasilitas.....	78
4.5.3.15	Rancangan Halaman Tambah Fasilitas.....	79
4.5.3.16	Rancangan Halaman Ubah Fasilitas.....	80
4.5.3.17	Rancangan Halaman Daftar Kegiatan.....	81
4.5.3.18	Rancangan Halaman Tambah Daftar Kegiatan.....	82
4.5.3.14	Rancangan Halaman Ubah Daftar Kegiatan.....	83
4.5.3.15	Rancangan Halaman Manajemen User.....	84
4.5.3.16	Rancangan Halaman Buku Tamu.....	85
BAB V IMPLEMENTASI.....		88
5.1	Implementasi.....	88
5.2	Perangkat Keras (Hardware).....	88
5.3	Perangkat Lunak(Software)	88
5.4	File yang Digunakan Dalam Sistem	89
5.4.1	WEB.....	89
5.6	Implementasi Web	90
5.6.1	Implementasi Halaman User.....	90
5.5.1.1	Koneksi .php.....	90
5.6.1.2	Tampilan Halaman Home.....	91
4.5.1.2	DFD Level 1.....	49
4.5.1.3	DFD Level 2 Proses Add Marking.....	50
4.5.1.4	DFD Level 2 Proses Olah Katagori Wisata.....	50
4.5.1.5	DFD Level 2 Proses Olah Wisata.....	51
4.5.1.6	DFD Level 2 Proses Olah Fasilitas.....	52
4.5.1.7	DFD Level 2 Proses Olah Katagori Fasilitas.....	53
4.5.1.8	DFD Level 2 Proses Olah Buku Tamu.....	54
4.5.1.9	DFD Level 2 Proses Olah Event.....	55
4.5.2	Rancangan Basis Data.....	57
4.5.2.1	Rancangan ERD	57
4.5.2.2	Hasil Rancangan.....	58

4.5.2.3 Rancangan Antar Tabel.....	62
4.5.3 Rancangan Menu dan Antat Muka	64
4.5.3.1 Rancangan Halaman Index/Home.....	65
4.5.3.2 Rancangan Halam Profil.....	66
BAB V IMPLEMENTASI.....	88
BAB VI PENUTUP.....	141
DAFTAR PUSTAKA	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Satellite Map	15
Gambar 2.2 <i>Terrain Mao</i>	15
Gambar 2.3 Earth Map.....	16
Gambar 2.4 Waterfall Model	20
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar	41
Gambar 4.1 Arsitektur Sistem.....	46
Gambar 4.2 DFD Level 0.....	48
Gambar 4.3 DFD Level 1	49
Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses Add Marking	50
Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses Olah Katagori Wisata	51
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses Olah Wisata	52
Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses Olah Fasilitas	53
Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses Olah Katagori Fasilitas	54
Gambar 4.9 DFD Level 2 Proses Olah Buku Tamu	55
Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses Olah Event	56
Gambar 4.11 Rancangan ERD	57
Gambar 4.12 Relasi Antar Tabel	63
Gambar 4.13 Struktur Menu User.....	64
Gambar 4.14 Struktur Menu Admin	65
Gambar 4.15 Rancangan Halaman Index	66
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Profil	67
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Visi dan Misi.....	68
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Struktur Organisasi	69
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Form Buku Tamu	70
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Marking.....	71
Gambar 4.21 Rancangan Halaman Register User.....	72
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Alam.....	73
Gambar 4.23 Rancangan Halaman Login Admin.....	74
Gambar 4.24 Rancangan Halaman Menu Admin	75
Gambar 4.25 Rancangan Halaman Wisata Alam	76
Gambar 4.26 Rancangan Halaman Tambah Wisata Alam	77
Gambar 4.27 Rancangan Halaman Ubah Wisata Alam.....	78
Gambar 4.28 Rancangan Halaman Fasilitas	79
Gambar 4.29 Rancangan Halaman Tambah Fasilitas	80
Gambar 4.30 Rancangan Halaman Ubah Fasilitas	81
Gambar 4.31 Rancangan Halaman Daftar Kegiatan	82
Gambar 4.32 Rancangan Halaman Tambah Daftar Kegiatan.....	83
Gambar 4.33 Rancangan Halaman Ubah Daftar Kegiatan	84
Gambar 4.34 Rancangan Halaman Manjemen User.....	85
Gambar 4.35 Rancangan Halaman Buku Tamu	86
Gambar 5.1 Tampilan Home.....	91
Gambar 5.2 Tampilan Profil	93
Gambar 5.3 Tampilan Wisata	94
Gambar 5.4 Tampilan Fasilitas	95

Gambar 5.5	Tampilan Event	96
Gambar 5.6	Tampilan Daftar Member.....	97
Gambar 5.7	Tampilan Maps	98
Gambar 5.8	Tampilan Buku Tamu	100
Gambar 5.9	Tampilan Halaman Login Admin	101
Gambar 5.10	Tampilan Home Admin	102
Gambar 5.11	Tampilan Profil Wisata Gianyar	103
Gambar 5.12	Tampilan Tambah Data Profil.....	104
Gambar 5.13	Tampilan Edit Data Profil	106
Gambar 5.14	Tampilan Halaman Wisata.....	108
Gambar 5.15	Tampilan Tambah Data Wisata.....	109
Gambar 5.16	Tampilan Edit Data Wisata	111
Gambar 5.17	Tampilan Fasilitas	113
Gambar 5.18	Tampilan Tambah Fasilitas	115
Gambar 5.19	Tampilan Edit Fasilitas	117
Gambar 5.20	Tampilan Agenda.....	119
Gambar 5.21	Tampilan Tambah Agenda.....	120
Gambar 5.22	Tampilan Edit Agenda	122
Gambar 5.23	Tampilan Manajemen User	124
Gambar 5.24	Tampilan Tambah Data User	125
Gambar 5.25	Tampilan Edit Data user	126
Gambar 5.26	Tampilan Buku Tamu	127
Gambar 5.27	Tampilan Form Buku Tamu.....	129
Gambar 5.28	Tampilan Edit Buku Tamu.....	130
Gambar 5.29	Tampilan Data Koordinat.....	131
Gambar 5.30	Tampilan Tambah Data Koordinat	133
Gambar 5.31	Tampilan Edit Data Koordinat	134
Gambar 5.32	Tampilan Lihat Peta	136
Gambar 5.33	Tampilan Manajemen Bahasa	138
Gambar 5.34	Tampilan Edit Bahasa	139

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Notasi dalam ERD	25
Tabel 2.3 DFD	28
Tabel 4.1 Tabel User.....	58
Tabel 4.2 Tabel Event.....	59
Tabel 4.3 Tabel Admin	59
Tabel 4.4 Tabel Buku Tamu	60
Tabel 4.5 Tabel Fasilitas	60
Tabel 4.6 Tabel Katagori Fasilitas	61
Tabel 4.7 Tabel Wisata	61
Tabel 4.8 Tabel Katagori Wisata	62
Tabel 4.9 Tabel Marking.....	62
Tabel 5.1 File-file dalam halaman user.....	89
Tabel 5.2 File-file halaman admin	90

DAFTAR MODUL PROGRAM

Modul 2.1	Program Dasar Google Maps API	17
Modul 2.2	avaScript dalam berkas HTML	35
Modul 2.3	JavaScript di luar berkas HTML.....	35
Modul 5.1	Script Konek.php	91
Modul 5.2	Tampilan Home	92
Modul 5.3	Tampilan Profi	93
Modul 5.4	Tampilan Wisata	94
Modul 5.5	Tampilan Fasilitas.....	95
Modul 5.6	Tampilan Event.....	96
Modul 5.7	Daftar Member.....	97
Modul 5.8	Simpan Data Member	97
Modul 5.9	Login User	98
Modul 5.10	Menu Hidden	99
Modul 5.11	Aksi Login	99
Modul 5.12	Buku Tamu.....	100
Modul 5.13	Lanjutan Form Buku Tamu.....	101
Modul 5.14	Form Login Admin	101
Modul 5.15	Lanjutan Login Admin.....	102
Modul 5.16	Aksi Login Admin	102
Modul 5.17	Home Admin.....	103
Modul 5.18	Profil Wisata Gianyar	103
Modul 5.19	Lanjutan Profil Wisata Gianyar	104
Modul 5.20	Form Tambah Data Profil	104
Modul 5.21	Lanjutan Tambah Data Profil.....	105
Modul 5.22	Aksi Tambah Data Profil	105
Modul 5.23	Lanjutan Aksi Tambah Profil.....	106
Modul 5.24	Form Edit Data Profil.....	106
Modul 5.25	Lanjutan Form Edit Data Profil	107
Modul 5.26	Aksi Edit Data Profil.....	107
Modul 5.27	Lanjutan Aksi Edit Data Profil	108
Modul 5.28	Tampilan Wisata	108
Modul 5.29	Lanjutan Tampilan Wisata	109
Modul 5.30	Form Tambah Wisata.....	109
Modul 5.31	Lanjutan Form Tambah Wisata	110
Modul 5.32	Aksi Tambah Data Wisata	110
Modul 5.33	Lanjutan Aksi Tambah Data Wisata	111
Modul 5.34	Form Edit Data Wisata.....	111
Modul 5.35	Lanjutan Form Edit Data Wisata	112
Modul 5.36	Aksi Edit Data Wisata.....	112
Modul 5.37	Lanjutan Aksi Edit Data Wisata	113
Modul 5.38	Form Fasilitas.....	113
Modul 5.39	Lanjutan Form Fasilitas	114

Modul 5.40	Form Tambah Data Fasilitas	115
Modul 5.41	Lanjutan Form Tambah Data Fasilitas.....	116
Modul 5.42	Aksi Form Tambah Data Fasilitas	116
Modul 5.43	Tampilan Edit Fasilitas	117
Modul 5.44	Lanjutan Edit Fasilitas	118
Modul 5.45	Aksi Form Edit Data Fasilitas.....	118
Modul 5.46	Tampilan Agenda.....	119
Modul 5.47	Lanjutan Tampilan Agenda.....	120
Modul 5.48	Form Tambah Agenda	120
Modul 5.59	Lanjutan Form Tambah Agenda	121
Modul 5.50	Aksi Form Tambah Agenda.....	121
Modul 5.51	Tampilan Form Edit Agenda	122
Modul 5.52	Lanjutan Edit Agenda	123
Modul 5.53	Aksi Form Edit Agenda	123
Modul 5.54	Tampilan Manajemen User.....	124
Modul 5.55	Lanjutan Manajemen User.....	125
Modul 5.56	Tambah Data Manajemen User	125
Modul 5.57	Lanjutan Tambah Manajemen user.....	126
Modul 5.58	Edit Data Manajemen User.....	126
Modul 5.59	Lanjutan Edit Data Manajemen User.....	127
Modul 5.60	Tampilan Buku Tamu	128
Modul 5.61	Form Tambah Data Buku Tamu	129
Modul 5.62	Tampilan Edit Buku Tamu.....	130
Modul 5.63	Lanjutan Edit Buku Tamu.....	131
Modul 5.64	Tampilan Data Koordinat.....	131
Modul 5.65	Lanjutan Data Koordinat.....	132
Modul 5.66	Form Tambah Data Koordinat	133
Modul 5.67	Lanjutan Tambah Data Koordinat	134
Modul 5.68	Form Edit Data Koordinat	134
Modul 5.69	Lanjutan Edit Data Koordinat	135
Modul 5.70	Tampilan Lihat Peta.....	136
Modul 5.71	Lanjutan Tampilan Lihat Peta.....	137
Modul 5.72	Tampilan Manajemen Bahasa.....	138
Modul 5.73	Lanjutan Manajemen Bahasa.....	139
Modul 5.74	Tampilan Edit Bahasa	139
Modul 5.75	Lanjutan Edit Bahasa	140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Gianyar merupakan salah satu daerah andalan sektor kepariwisataan di Bali, terus membangun obyek wisata baru guna mendukung rencana dan visi “ Pariwisata Budaya Sebagai Andalan/ Tulang Punggung Pembangunan Secara Berkelanjutan ” ; Salah satu obyek wisata yang menjadi primadona wisatawan di Kabupaten Gianyar adalah obyek wisata Taman Safari disamping menyajikan berbagai macam binatang khas Indonesia maupun luar negeri, juga disuguhkan pemandangan yang unik berserta tempat penginapan di dalamnya, jadi jika orang menginap disana serasa berada dihutan. Contoh obyek wisata lainnya adalah Bali Bird Park, Bali Zoo Park, Pasar Sukawati, serta pemandangan yang masih alami.

Sektor wisata yang beragam dengan keunikannya dan didukung dengan fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan *income* pemerintah yang sangat besar. Pemerintah Kabupaten Gianyar telah melakukan promosi melalui media masa seperti surat kabar dan pamphlet. Namun metode tersebut belum cukup untuk menginformasikan kepariwisataan secara meluas kepada wisatawan Lokal maupun Asing. Para wisatawan akan mengalami kesulitan untuk menentukan perencanaan perjalanan wisata karena gambaran daerah wisata tersebut tidak tersedia seperti visualisasi tempat, jarak antar daerah wisata serta jalan yang akan dilalui. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan SIG pariwisata diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata Kabupaten Gianyar sehingga lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Penyajian informasi dalam bentuk web akan memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya.

Teknologi Sistem Informasi Geografis (SIG) telah berkembang pesat. SIG dibuat dengan menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data, yaitu data geografis atau data yang berkaitan dengan posisi obyek di permukaan bumi. Teknologi SIG mengintegrasikan operasi pengolahan data berbasis *database* yang biasa digunakan saat ini, seperti pengambilan visualisasi yang khas serta berbagai keuntungan yang mampu ditawarkan analisis geografis melalui gambar-gambar petanya. SIG dapat disajikan dalam bentuk aplikasi *desktop* maupun aplikasi berbasis web. SIG juga dapat memberikan penjelasan tentang suatu peristiwa, membuat peramalan kejadian, dan perencanaan strategis lainnya serta dapat membantu menganalisis permasalahan umum seperti masalah ekonomi, penduduk, sosial pemerintahan, pertahanan serta bidang pariwisata.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Kepariwisataan berbasis Web sehingga informasi pariwisata tersebut dapat diakses dengan oleh masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Skripsi ini menekankan pada pembuatan SIG pariwisata dan Sistem Informasi pariwisata Kabupaten Gianyar berbasis web, yang mencangkup berbagai hal, sebagai berikut:

1. Pembuatan peta pariwisata Kabupaten Gianyar ini mengambil data dari Google Maps
2. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Google Maps API, Java Script dan HTML.
3. Visualisasi peta dilengkapi dengan fasilitas *zooming* (perbesaran gambar).
4. Terdapat fasilitas yang dapat menangani penambahan dan pengurangan pada obyek pemetaan serta pada fasilitas lain yang ada pada web.

5. Fasilitas tambahan pada sistem yaitu home, profil, buku tamu, tandai tempat, register, alam, buatan, sejarah, petualangan, money changer.
6. Jika terjadi pemekaran wilayah,sistem tidak dapat menangani permasalahan tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Pada Penelitian SIG berbasis web ini bertujuan untuk menghasilkan SIG dengan visualisasi data spasial yang berisi informasi letak obyek-obyek wisata dan fasilitas penunjang wisata yang disajikan secara jelas kepada masyarakat sebagai promosi wisata Kabupaten Gianyar.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan SIG pariwisata Kabupaten Gianyar berbasis web bermanfaat untuk :

1. Memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi letak obyek wisata di Kabupaten Gianyar.
2. Memberi sumbang ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan sehingga dapat menambah *income* pemerintah Kabupaten Gianyar.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode *Waterfall* yang terdiri dari 5 tahap yaitu :

- a. Rekayasa sistem
- b. Analisis kebutuhan
- c. Perancangan (*Desain*)
- d. Penulisan Program (*Coding*)
- e. Pengujian (*Testing*)
- f. Pemeliharaan

Pada metodologi pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengujian (*testing*) saja.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam sekripsi ini, maka sistematika penulisan dibagi dalam enam bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan pembuatan Sitem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Gianyar berbasis web.

BAB III Gambaran Umum

Bab ini menjelaskan profil Kabupaten Gianyar, visi dan misi Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar, serta struktur organisasinya.

BAB IV Analisis Dan Perancangan Sistem

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem dan perancangan desain Sitem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Gianyar berbasis web.

BAB V Implementasi Dan Pembahasan Sistem

Bab ini menjelaskan tentang penerapan rancangan sistem informasi geografis berbasis web dengan menampilkan antarmuka, cara kerja dan penggunaanya.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan dari penelitian serta saran yang berhubungan dengan penyusunan skripsi

BAB II

DASAR TEORI

2.1. Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang salingterkait atau terpdu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Hartono,2000).

2.1.1 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*component*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*) dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*) (Hartono, 1999).

Sebuah sistem terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan atau sasaran. Unsur-unsur yang saling melengkapi tersebut terdapat di dalam sistem yang disebut dengan nama subsistem. Subsistem-subsistem tersebut harus selalu berhubungan dan berinteraksi melalui komunikasi yang relevan sehingga sistem dapat bekerja secara efektif dan efisien.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat diklasifikasikan sebagai berikut : Hartono, 1999

1. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik adalah sistem yang secara fisik dapat dilihat.

2. Sistem tertentu (*deterministic*) dan tak tentu (*probabilistic*)

Sistem tertentu (*deterministic*) adalah sistem yang operasinya dapat diprediksi.

Sedangkan sistem tak tentu (*probabilistic*) adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

3. Sistem tertutup dan sistem terbuka

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya.

Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

4. Sistem alamiah dan sistem buatan

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak melalui proses alam. Sedangkan sistem buatan adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

2.2 Data

Data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktifitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh langsung kepada pemakai. Data dapat berupa nilai terformat, teks, citra, audio dan video (Kadir,2003).

Data yang terformat adalah data dengan suatu format tertentu. Misalnya, data yang menyatakan tanggal atau jam, atau menyatakan nilai mata uang.

Teks adalah sederetan huruf, angka, dan simbol-simbol khususnya (misalnya “+” dan “\$”) yang kombinasinya tidak tergantung pada masing-masing item secara individual Contoh teks adalah koran.

Citra (image) adalah data dalam bentuk gambar. Citra dapat berupa grafik, foto, hasil rontgen, dan tanda tangan ataupun gambar yang lain.

Audio adalah data dalam bentuk suara. Instrumen musik, suara orang atau suara binatang, gemercik air, detak jantung merupakan beberapa contoh data audio.

Video menyatakan data dalam bentuk sejumlah gambar yang bergerak dan bisa saja dilengkapi dengan suara. Video dapat digunakan untuk mengabadikan suatu kejadian atau aktivitas.

2.3 Informasi

Informasi adalah suatu data yang telah diproses sehingga dapat mengurangi ketidakjelasan tentang keadaan atau suatu kejadian. Sedangkan kata data itu sendiri adalah fakta atau kenyataan yang sebenarnya.

Informasi juga dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. (Hartono, 1999)

2.3.1 Ciri-ciri Informasi

Dalam lingkup sistem informasi, informasi memiliki ciri-ciri seperti yang dijelaskan di bawah ini : (Davis, Gordon B., 1989)

1. Benar atau salah, ini dapat berhubungan dengan realitas atau tidak. Bila penerima informasi yang salah mempercayainya, akibatnya sama seperti yang benar.
2. Baru. Informasi dapat sama sekali baru dan segar bagi penerimanya.
3. Tambahan. Informasi dapat memperbaharui atau memberikan tambahan baru pada informasi yang telah ada.
4. Korektif. Informasi data menjadi suatu korektif atas salah satu informasi sebelumnya.
5. Penegas. Informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada. Ini masih berguna karena meningkatkan persepsi penerimanya atas kebenaran informasi tersebut.

2.3.2 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality or information*) tergantung dari tiga faktor, yaitu keakuratan (*accuracy*), ketepatan waktu (*timeliness*), dan kesesuaian (*relevance*) (Hartono, 1999).

a. Keakuratan

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan.

Akurat juga bisa diartikan informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

b. Ketepatan Waktu

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai karena informasi merupakan landasan pengambilan keputusan sehingga bila informasi terlambat maka keputusan yang diambil menjadi tidak sesuai dengan keadaan.

c. Kesesuaian

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Kesesuaian untuk tiap-tiap orang bereda-beda tergantung dari cara memandang dan memperlakukan informasi yang telah didapatkannya.

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing system* atau *information processing system* atau *information-generating system*.

2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap

kejadian-kejadian *internal* dan *eksternal* yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik (Hartono.,1999).

2.4.1 Klasifikasi Sistem Informasi

Klasifikasi pengelompokan sistem informasi (Kadir, A. 2002) berdasarkan pada :

1. Sistem Informasi Menurut Level Organisasi : sistem informasi departemen, sistem informasi perusahaan, dan sistem informasi antar organisasi.
2. Sistem Informasi Fungsional : sistem informasi akuntansi, sistem informasi keuangan, sistem informasi manufaktur, sistem informasi pemasaran, dan sistem informasi sumber daya manusia.
3. Sistem Informasi Berdasarkan Dukungan Yang Tersedia : sistem pemrosesan transaksi (TPS), sistem informasi manajemen (MIS), sistem . . . perkantoran (OAS), sistem pendukung keputusan (DSS), sistem informasi eksekutif (EIS), sistem pendukung kelompok (GSS), dan sistem pendukung cerdas (ESS).
4. Sistem Informasi Menurut Aktivitas Manajemen : sistem informasi pengetahuan, sistem informasi operasional, sistem informasi manajerial, dan sistem informasi strategis.
5. Sistem Informasi Menurut Arsitektur Sistem : Sistem berbasis mainframe, sistem komputer probadi (PC) tunggal, dan sistem komputasi jaringan.
6. Sistem Informasi Geografi
7. Sistem ERP (Enterprise Resource Planning).

2.5 Geografi

Istilah ini digunakan karena GIS dibangun berdasarkan pada ‘geografi’ atau ‘spasial’. Object ini mengarah pada spesifikasi lokasi dalam suatu space. Objek bisa berupa fisik, budaya, atau ekonomi alamiah. Penampakan tersebut ditampilkan pada suatu peta untuk memberikan gambaran yang representatif dari spasial suatu objek sesuai dengan

kenyataannya dibumi. Simbol, warna dan gaya garis digunakan untuk mewakili setiap spasial yang berbeda pada peta dua dimensi. <http://id.wikipedia.org/wiki/Geografi>

2.6 Sistem Informasi Geografis

Sistem informasi geografis adalah suatu sistem berbasis komputer untuk menangkap, menyimpan, mengecek, mengintegrasikan, memanipulasi, dan mendisplay data dengan peta digital (Turban, 2005)

2.6.1 Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis (SIG) atau juga dikenal sebagai *Geographic Information System* (GIS) pertama pada tahun 1960 yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan geografis. 40 tahun kemudian GIS berkembang tidak hanya bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan geografi saja tetapi sudah merambah ke berbagai bidang seperti analisis penyakit epidemik (demam berdarah) dan analisis kejahatan (kerusuhan) termasuk analisis kepariwisataan.

Kemampuan dasar dari SIG adalah mengintegrasikan berbagai operasi basis data seperti *query*, menganalisisnya serta menampilkannya dalam bentuk pemetaan berdasarkan letak geografisnya. Inilah yang membedakan SIG dengan sistem informasi lain (Prahasta,2002)

2.6.2 Definisi Sistem Informasi Geografis

Istilah *geography* digunakan karena SIG dibangun berdasarkan pada geografi atau spasial. Objek ini mengarah pada spesifikasi lokasi dalam suatu *space*. *Geographic Information System* (GIS) merupakan sistem komputer yang berbasis pada sistem informasi yang digunakan untuk memberikan bentuk digital dan analisis terhadap permukaan geografi bumi.

Geografi adalah informasi mengenai permukaan bumi dan semua obyek yang berada diatasnya, sedangkan sistem informasi geografis(SIG) atau dalam bahasa Inggris disebut

Geographic Information System (GIS) adalah sistem informasi khusus yang mengelola data yang memiliki informasi spasial (berreferensi keruangan). Sistem informasi geografis adalah bentuk sistem informasi yang menyajikan informasi dalam bentuk grafis dengan menggunakan peta sebagai antar muka. SIG tersusun atas konsep beberapa lapisan (*layer*) dan relasi (Prahasta, 2002).

2.6.3 Manfaat Sistem Informasi Geografis

Fungsi SIG adalah meningkatkan kemampuan menganalisis informasi spasial secara terpadu untuk perencanaan dan pengambilan keputusan. SIG dapat memberikan informasi kepada pengambil keputusan untuk analisis dan penerapan *database* keruangan (Prahasta, 2002).

SIG mampu memberikan kemudahan-kemudahan yang diinginkan. Dengan SIG kita akan dimudahkan dalam melihat fenomena kebumian dengan perspektif yang lebih baik. SIG mampu mengakomodasi penyimpanan, pemrosesan, dan penayangan data spasial digital bahkan integrasi data yang beragam, mulai dari citra satelit, foto udara, peta bahkan data statistik. SIG juga mengakomodasi dinamika data, pemutakhiran data yang akan menjadi lebih mudah.

2.6.4 Subsistem Sistem Informasi Geografis

Menurut (Prahasta, 2005), SIG dapat diuraikan menjadi beberapa subsistem sebagai berikut :

1. Data *Input*

Subsitem ini bertugas untuk mengumpulkan dan mempersiapkan data spasial dan atribut dari berbagai sumber. Subsistem ini juga bertanggung jawab dalam mengkonversi atau mentransformasikan format-format data aslinya ke dalam format yang dapat digunakan oleh SIG.

2. Data *Output*

Subsistem ini menampilkan atau menghasilkan keluaran seluruh atau sebagian basisdata baik dalam bentuk *softcopy* maupun dalam bentuk *hardcopy* seperti : tabel, grafik, peta, dan lain-lain.

2. Data Manajemen

Subsistem ini mengorganisasikan baik data spasial maupun atribut kedalam sebuah basisdata sedemikian rupa sehingga mudah dipanggil, di-*update* dan di-*edit*.

3. Analisis dan Manipulasi Data

Subsistem ini menentukan informasi – informasi yang dapat dihasilkan oleh SIG. Selain itu, subsistem ini juga melakukan manipulasi dan pemodelan data untuk menghasilkan informasi yang diharapkan.

2.6.5 Cara Kerja SIG

SIG dapat menyajikan *real world* (dunia nyata) pada monitor sebagaimana lembaran peta dapat merepresentasikan dunia nyata diatas kertas. Tetapi, SIG memiliki kekuatan lebih dan fleksibilitas dari pada lembaran pada kertas. Peta merupakan representasi grafis dari dunia nyata, obyek-obyek yang dipresentasikan di atas peta disebut unsur peta atau *map features* (contohnya adalah sungai, taman, kebun, jalan dan lain-lain). Karena peta mengorganisasikan unsur-unsur berdasarkan lokasi-lokasinya. SIG menyimpan semua

informasi dekscriptif unsur-unsurnya sebagai atribut-atribut didalam basis data. Kemudian, SIG membentuk dan menyimpannya didalam tabel-tabel (*relasional*) dengan demikian, atribut-atribut ini dapat diakses melalui lokasi-lokasi unsur-unsur peta dan sebaliknya, unsur-unsur peta juga dapat diakses melalui atribut-atributnya. (Prahasta Eddy 2005)

2.6.6 Kemampuan SIG

Sistem informasi geografis mempunyai kemampuan untuk menghubungkan berbagai data pada suatu titik tertentu di bumi, menggabungkannya, menganalisis dan akhirnya memetakan hasilnya : (Prahasta, Eddy ,2009)

1. Memasukkan dan mengumpulkan data geografis (spasial dan atribut)
2. Mengintegrasikan data geografis.
3. Memeriksa, meng-*update* (meng-*edit*) data geografis.
4. Menyimpan atau memanggil kembali data geografis.
- 5/ Mempresentasikan atau menampilkan data geografis.
6. Mengelola, memanipulasi dan menganalisis data geografis.
- 7 Menghasilkan *output* data geografis dalam bentuk peta tematik (*view* dan *layout*), tabel,grafik (*chart*) laporan, dan lainnya baik dalam bentuk *hardcopy* maupun *softcopy*.

2.7 Peta

Peta merupakan gambaran wilayah geografis, bagian permukaan bumi yang disajikan dalam berbagai cara yang berbeda, mulai dari peta konvensional yang tercetak hingga peta digital yang tampil di layar komputer. Peta dapat digambarkan dengan berbagai gaya, masing-masing menunjukkan permukaan yang berbeda untuk subjek yang sama untuk menvisualisasikan dunia dengan mudah, informatif dan fungsional.

Peta berbasis komputer (digital) lebih serba guna dan dinamis karena bisa menunjukkan banyak view yang berbeda dengan subjek yang sama. Peta ini juga

memungkinkan perubahan skala, animasi gabungan, gambar, suara, dan bisa terhubung ke sumber informasi tambahan melalui internet. Peta digital dapat diupdate ke peta tematik baru dan bisa menambahkan detail informasi geografi lainnya. (Denny Carter, Irma Agtrisari, 2003)

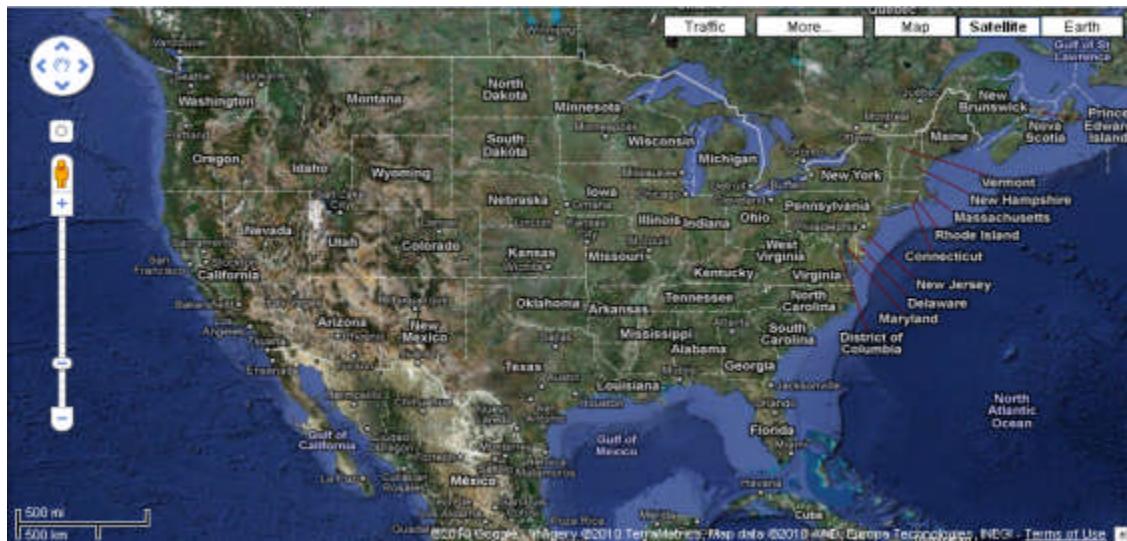
2.8 Google Maps

Google Maps adalah sebuah jasa peta globe virtual gratis dan *online* disediakan oleh Google dapat ditemukan di <http://maps.google.com> (Wikipedia.org). Ia menawarkan peta yang dapat diseret dan gambar satelit untuk seluruh dunia dan baru-baru ini, Bulan, dan juga menawarkan perencana rute dan pencari letak bisnis di U.S., Kanada, Jepang, Hong Kong, Cina, UK, Irlandia (hanya pusat kota) dan beberapa bagian Eropa. Google Maps masih berada dalam tahap beta.

Melalui fitur Google Maps, pengguna internet dapat browsing informasi grafis berikut:

1. *Satellite Map*

Pengguna dapat menikmati gambar satelit planet bumi. Pengguna juga dapat menikmati foto satelit lebih detail lengkap dengan cara *zooming* pada bagian peta yang diinginkan.



Gambar 2.1 *Satellite Map*

2. Hasil Pencarian Integrasi

Mencari lokasi, bisnis, peta buatan pengguna dan *real estate*.

3. *Draggable Maps*

Peta digital mapping yg *dragable* (bisa digeser) dengan bantuan mouse.

4. *Terrain Maps* (Peta Topografi)

Terrain Maps menyediakan informasi fitur peta fisik atau peta topografi yg biasa disediakan buku peta Atlas.



Gambar 2.2 *Terrain Map*

5. *Earth Map*

Earth Map menyediakan informasi peta bumi dimana akan tampak bumi secara utuh dan bila di-zoom akan terlihat awan yang menyelimuti bumi beserta pulau dan lautan yang tampak nyata dari ketinggian.



Gambar 2.3 *Earth Map*

6. *My Location*

Dengan fitur ini pengguna dapat mengetahui letak dimana lokasi dari pengguna tersebut

2.9 Google Maps API

Google Maps API adalah suatu *library* yang berbentuk *JavaScript*. Cara membuat *Google Maps* untuk ditampilkan pada suatu web atau blog sangat mudah hanya dengan membutuhkan pengetahuan mengenai *HTML* serta *JavaScript*, serta koneksi Internet yang sangat stabil. Dengan menggunakan *Google Maps API*, kita dapat menghemat waktu dan biaya untuk membangun aplikasi peta digital yang handal, sehingga kita dapat fokus hanya pada data-data yang akan ditampilkan. Dengan kata lain, kita hanya membuat suatu data sedangkan peta yang akan ditampilkan adalah milik Google sehingga kita tidak dipusingkan dengan membuat peta suatu lokasi, bahkan dunia.

Dalam pembuatan program *Google Map API* menggunakan urutan sebagai berikut:

1. Memasukkan Maps API JavaScript ke dalam *HTML*.
2. Membuat element div dengan nama *map_canvas* untuk menampilkan peta.

3. Membuat beberapa objek literal untuk menyimpan property-properti pada peta.
4. Menuliskan fungsi JavaScript untuk membuat objek peta.
5. Menginisiasi peta dalam tag body HTML dengan event onload.

Kode program dasar:

```

<html>
<head>
<meta name="viewport" content="initial-scale=1.0, user-scalable=no" />
<!-- Langkah 1 -->
<script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?sensor=true&key=ABQIAAAA8tt4eKT
uBZMVnLJfp2BZrBT2yXp_ZAY8_ufC3CFXhHIE1NvwkxS4Rz1LFzG0odNPtk8VLkdrQF5grA"></
script>
<script type="text/javascript">
// Langkah 4
function initialize() {
var latlng = new google.maps.LatLng(-6.4, 106.8186111);
var myOptions = {
zoom: 13,
center: latlng,
mapTypeId: google.maps.MapTypeId.ROADMAP
};
// Langkah 3
var map = new google.maps.Map(document.getElementById("map_canvas"),
myOptions);
}
</script>
</head>
<!-- Langkah 5 -->
<body onload="initialize()">
<!-- Langkah 2 -->
<div id="map_canvas" style="width:600px; height:600px"></div>
</body>
</html>

```

Model Program 2.1 Contoh Program Dasar Google Maps API

Pada *Google Maps API* terdapat 4 jenis pilihan model peta yang disediakan oleh Google, diantaranya adalah:

1. ROADMAP, ini yang saya pilih, untuk menampilkan peta biasa 2 dimensi
2. SATELLITE, untuk menampilkan foto satelit
3. TERRAIN, untuk menunjukkan relief fisik permukaan bumi dan menunjukkan seberapa tingginya suatu lokasi, contohnya akan menunjukkan gunung dan sungai

4. HYBRID, akan menunjukkan foto satelit yang diatasnya tergambar pula apa yang tampil pada ROADMAP (jalan dan nama kota)

2.10 Metode Pengembangan Sistem Sekuensial Linier (*Waterfall Model*)

Metode pengembangan sistem sekuensiallinier atau yang sering disebutdengan siklus kehidupan klasik atau model aor terjun (*waterfall model*) memberikan sebuah pendekatan pengembangan sistem yang sistematik dan sekuensia, dimulai pada fase perencanaan sistem, analisis, desain, kode , pengujian dan pemeliharaan (Pressman, 2003).

1. Perencanaan atau rekayasa dan pemodelan sistem

Pada fase ini dilakukan identifikasi sistem, studi kebutuhan pengguna, dan studi kelayakan sistem baik secara teknis maupun teknologi serta penjadwalan pengembangan sistem.

2. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pada fase ini pengumpulan kebutuhan diidentifikasi dan difokuskan pada sistem yang akan dibangun meliputi identifikasi domain informasi, tingkah laku sistem, untuk kerja dan antar muka sistem. Kebutuhan untuk sistem didokumentasikan dan dikonsultasikan lagi bagi pengguna.

3. Desain

Fase ini difokuskan pada proses desain struktur data, arsitektur sistem, representasi interfacedan algorotma program.

4. Kode

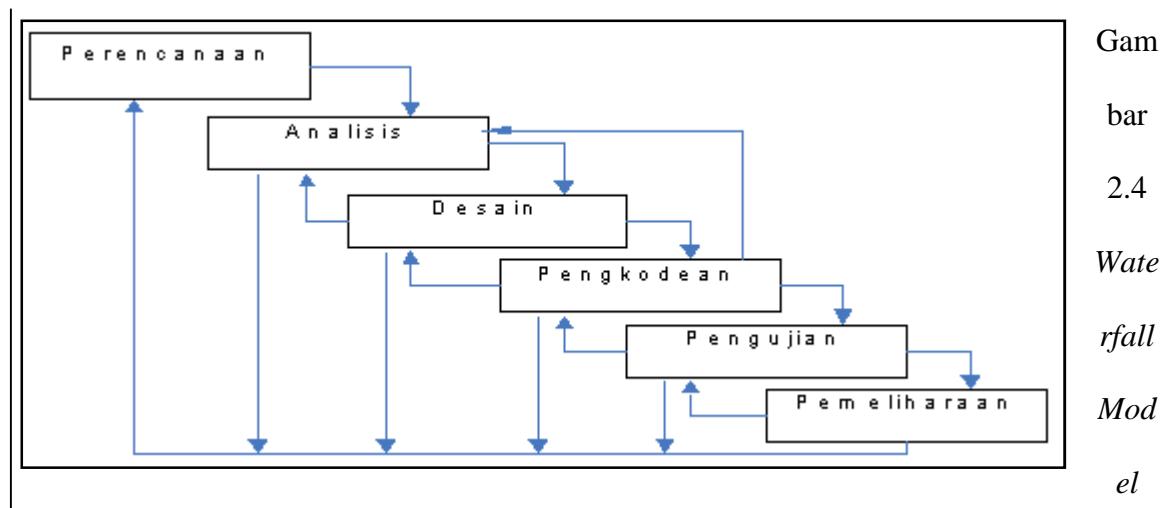
Setelah proses desain selesai maka hasilnya harus diterjemahkan ke dalam bentuk program komputer yang kemudian menghasilkan suatu sistem.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang memungkinkan terjadi pada proses pengkodean serta memastikan bahwa input yang dibatasi memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan.

6. Pemeliharaan dan Pengoperasian

Ditandai dengan penyerahan perangkat lunak kepada pemesannya untuk dioperasikan. Dalam masa operasional, perangkat lunak masih memungkinkan untuk terjadi sesuatu kesalahan atau kegagalan dalam menjalankan fungsi, perangkat lunak tersebut masih membutuhkan proses (*maintenance*) dari waktu ke waktu.



2.11 Basis Data

Basis data adalah penggunaan bersama dari data yang terhubung secara logis dan deskripsi dari data, yang dirancang untuk keperluan informasi (Connolly *et al*, 2002). Integrasi logis dari catatan-catatan banyak file disebut sebagai konsep basis data. Tujuan dari konsep basis data yaitu untuk meminimumkan pengulangan data dan mencapai independensi data.

Pengulangan data merupakan duplikasi data, yang berarti data yang sama disimpan dalam beberapa file yang berbeda dan pada tempat yang berbeda. *Independensi* data adalah kemampuan untuk membuat perubahan dalam struktur data tanpa membuat perubahan program yang memproses data.

Penyusunan suatu basis data digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul pada penyusunan data. Masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut (Waljiyanto, 2003):

1. *Redudancy* data

Redudancy data adalah munculnya data-data secara berulang-ulang pada file basis data yang seharusnya tidak diperlukan.

2. *Inconsistency* data

Inconsistency data terjadi karena kesalahan dalam pemasukan data atau *update anomaly*, proses *update* data yang mengakibatkan munculnya data tidak konsisten.

3. *Isolation* data

Isolation data disebabkan oleh pemakaian beberapa file sehingga program aplikasi yang dipakai tidak mampu mengakses file tertentu dalam basis data tersebut, sehingga perlu mengubah atau menambah sehingga seolah-olah ada file yang terpisah atau terisolasi dengan file yang lainnya.

4. Pengaksesan data

Pengaksesan data harus siap diakses oleh siapa saja yang membutuhkan dan mempunyai hak untuk mengaksesnya. Oleh karena itu perlu dibuat suatu program untuk mengetahui penolakan dan penerimaan hak akses data, suatu cara untuk mengakses data dikenal sebagai DBMS.

5. Masalah keamanan

Masalah Keamanan dimana tidak setiap pemakai sistem basis data diperbolehkan untuk mengakses basis data, misalnya data mengenai gaji pegawai hanya boleh dibuka oleh bagian keuangan dan personalia.

6. Masalah integritas (*integrity*)

Basis data berisi file yang saling berhubungan, masalah utama adalah bagaimana kaitan antar file tersebut terjadi meski diketahui file A berkaitan dengan file B, secara teknis dapat dilakukan dengan adanya sebuah *field* kunci yang mengaitkan kedua file tersebut.

7. *Multiple user*

alah satu alasan basis data dibangun adalah karena nantinya data tersebut digunakan oleh banyak orang, baik dalam waktu berbeda maupun bersamaan.

8. *Data independent*

Apapun perubahan yang terjadi dalam basis data, semua perintah harus stabil tanpa ada yang diubah.

Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya, penjelasan ini disebut skema yang menggambarkan objek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara objek tersebut. Ada banyak cara untuk memodelkan struktur basis data, ini dikenal sebagai model basis data atau model data.

Model yang umum digunakan sekarang adalah model relasional, yang mewakili semua informasi dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan dimana setiap tabel

terdiri dari baris dan kolom. Dalam model ini, hubungan antar tabel diwakili dengan menggunakan nilai yang sama antar tabel. Model model jaringan menggunakan cara yang lebih eksplisit untuk mewakili hubungan antar tabel. Jenis basis data, antara lain basis data hierarkis, basis data jaringan, dan basis data relasional.

Dalam terminologi basis data dikenal istilah seperti tabel, baris, dan kolom. Tabel (biasa juga disebut relasi) menyatakan bentuk berdimensi dua yang mewakili suatu kelompok data yang sejenis. Sebuah tabel berisi sejumlah kolom yang biasa disebut sebagai *field* dan baris yang biasa disebut sebagai *record* atau *tupel*. Menurut konsep basis data relasional, setiap tabel memiliki sebuah kunci primer (*primary key*), walaupun dalam praktiknya bisa saja tidak memiliki.

Primary Key adalah suatu nilai yang bersifat unik (tidak ada nilai kembar) sehingga dapat digunakan untuk membedakan suatu baris dengan baris yang lain dalam sebuah tabel. Dengan kata lain, jika memberikan sebuah nilai berdasarkan *primary key* maka maksimum hanya ada satu baris memenuhi. Selain *Primary Key*, kunci disini dibagi menjadi *Candidat Key*, *Alternate Key*, *Foreign Key* serta *Composite Key*.

1. *Candidate Key*

Candidate Key adalah satu atau lebih atribut yang mendefinisikan sebuah baris secara unik yang berfungsi sebagai calon dari *primary key* serta mempunyai nilai unik pada hampir setiap barisnya. Dapat dikatakan *candidat key* merupakan kunci yang belum menjadi kunci primer pada sebuah tabel.

2. *Alternate Key*

Alternate Key adalah *candidat key* yang tidak dipilih untuk mendefinisikan sebuah baris secara unik, tetapi perlu dicatat meskipun tidak menjadi *alternate key* di sebuah tabel akan tetapi tidak tertutup kemungkinan bisa menjadi *primary key* di tabel lainnya.

3. *Foreign Key*

Foreign Key adalah sebarang kolom yang menunjuk ke kunci primer (*primary key*) milik tabel lain.

4. *Composite Key*

Composite Key adalah kunci primer (*primary key*) yang tidak terbentuk oleh sebuah kolom, melainkan tersusun atas beberapa kolom.

2.12 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah model data untuk menggambarkan hubungan antara satu entitas dengan entitas lain yang mempunyai relasi (hubungan) dengan batasan-batasan. Hubungan antara entitas akan menyangkut dua komponen yang menyatakan jalinan ikatan yang terjadi, yaitu derajat hubungan dan partisipasi hubungan. Adapun beberapa simbol dalam ERD dapat dilihat pada tabel 2.2.

Derajat hubungan menyatakan jumlah anggota entitas yang terlibat didalam ikatan yang terjadi dalam membentuk hubungan. Derajat hubungan pada *relationship type*, batasan *structural cardinality ratio* memiliki jenis (Waljiyanto, 2003):

1. 1:1 (*One to one relationship*)

Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding satu. Derajat hubungan antar entity 1:1 terjadi bila tiap anggota *entity A* hanya boleh berpasangan dengan satu anggota dari *entity B*. Hubungan ini dapat digambarkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukkan tabel dan relasi antar keduanya diwakilkan dengan tanda panah tunggal.

2. 1:M (*One to many relationship*)

Hubungan antar file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik menjadi banyak berbanding satu. Derajat hubungan ini terjadi bila tiap

anggota *entity* A boleh berpasangan dengan lebih dari satu anggota B. sebaliknya tiap anggota *entity* B hanya boleh berpasangan dengan satu anggota *entity* A.

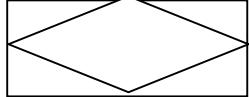
Hubungan ini dapat digambarkan dengan lingkaran untuk menunjukkan tabel dan relasi antar keduanya diwakilkan dengan tanda panah ganda untuk menunjukkan hubungan banyak tersebut.

3. M:M (*Many to many relationship*)

Hubungan antar satu atribut dengan atribut yang lain dalam satu file yang sama mempunyai hubungan banyak lawan banyak. Derajat hubungan ini terjadi bila tiap anggota *entity* A boleh berpasangan dengan lebih dari satu anggota B, begitu juga sebaliknya.

Tabel 2.2 Notasi dalam ERD

No.	Gambar	Keterangan
1.		Entitas atau bentuk persegi panjang merupakan sesuatu objek data yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data
2.		<i>Relationship</i> merupakan hubungan alamiah yang terjadi antar entitas. Umumnya diberi nama dengan kata kerja dasar
3.		Atribut atau bentuk elips adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas atau <i>relationship</i> dan mewakili atribut dari masing-masing entitas.
4.		Garis merupakan penghubung antar entitas

5.	1, N, M	Kardinalitas relasi mewakili 1 untuk relasi satu dan huruf N atau M untuk relasi banyak.
6,		<i>Composite entity</i> Menyatakan himpunan entitas yang terbentuk dari relasi banyak-ke banyak

2.13 MySQL

SQL (*Structured Query Language*) merupakan sebuah bahasa relational yang berisi pernyataan yang digunakan untuk memasukkan, mengubah, menghapus, memilih dan melindungi data (Prihatna, 2005). SQL bukan *database* aplikasi, tetapi lebih berarti dengan suatu bahasa yang digunakan untuk mengajukan pertanyaan ke dalam *database* berupa pengguna SQL.

Database sistem yang memiliki konsep sama dengan SQL, adalah Postgres dan MySQL, dimana *database* tersebut bisa didapatkan gratis atau dengan harga yang murah. MySQL adalah server multithreaded, sehingga sangat memungkinkan daemon untuk menghandle permintaan layanan secara simultan. Model koneksi dengan protocol TCP-IP membuat akses ke server *database* lebih cepat jika dibandingkan dengan menggunakan mapping drive.

MySQL menggunakan perintah dalam bahasa SQL antara lain:

1. SELECT

Perintah ini digunakan untuk mengambil data dari suatu tabel. Sintak penulisannya adalah :

```
SELECT {*|namafield}FROM namabel [WHERE kondisi]
```

2. INSERT

Perintah ini digunakan untuk menyisipkan data ke dalam tabel. Sintak penulisannya adalah :

`INSERT INTO nama tabel [(field1[,field2,...])]`

`VALUE (ekspresi1[,ekspresi2,...])`

3. DELETE

Perintah ini digunakan untuk menghapus record dari suatu tabel. Sintak penulisannya adalah:

`DELETE FROM namatabel WHERE kondisi`

4 UPDATE

Perintah ini digunakan untuk memperbaharui nilai suatu data pada tabel. Sintak penulisannya adalah :

`UPDATE namatabel SET kriteria WHERE kondisi`

2.14 DFD

DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data sistem secara logika. DFD menggambarkan komponen – komponen sebuah sistem. Keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai komputer untuk mengerti sistem yang akan dikembangkan. Tahapan penulisan DFD untuk membuat desain sistem dilakukan dengan : (Hartono, J., 1999)

1. Mempelajari operasi dan proses yang telah ada di dalam sistem. Proses sistem ditinjau dari kesatuan luar dan kesatuan dalam unsur-unsur pembentuknya.
2. Melakukan identifikasi dari prosedur data proses dalam suatu transaksi.

3. Mengikuti aliran data yang terjadi dalam transaksi pada sistem.
4. Menggambarkan ke dalam diagram konteks yang berisi proses sistem yang dipelajari secara menyeluruh. Kemudian proses diperinci dengan *overview* diagram (level-level yang lebih memperinci program). Jadi secara bertahap pada kondisi ini menambahkan detail proses pada level yang lebih rendah.

Level 0 - proses global

Level 1,2,3,.. - gambaran ringkas, detail proses dan kontrol.

DFD merupakan dokumentasi grafik yang menggunakan simbol penomeran di dalam mengilustrasikan arus data yang saling berhubungan diantara pemrosesan data untuk diubah menjadi informasi. Dengan demikian proses di dalam DFD adalah ditekankan pada informasi data.

Tabel 2.3 DFD (*Data Flow Diagram*)

No.	Gambar	Keterangan
1		<i>Eksternal Entity</i> (kesatuan luar) atau <i>Boundary</i> (batas sistem)
2.		<i>Data Flow</i> (arus data)
3.		Proses
4.		Data store

2.15 Web Browser

Web Browser adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk menampilkan halaman-halaman website yang berada di internet. Adapun beberapa istilah yang sering muncul pada saat kita menggunakan *web browser* adalah sebagai berikut :

http://atikindah.tripod.com/web_browser.html

Website	Halaman-halaman web saling terhubung dalam suatu web site
Homepage	Halaman awal ketika suatu situs dimunculkan, biasanya juga sebagai penghubung ke website-website yang lain
URL	Alamat unik pada suatu halaman web, yang digunakan web server untuk mengirimkan halaman web tersebut ke komputer yang mengaksesnya
WWW	Kumpulan dari dokumen-dokumen elektronik yang kemudian disebut web, tiap dokumen tersebut dinamakan web page
Portal	Web yang menyediakan berbagai jenis layanan misal pencarian, olahraga, hiburan dsb

Terdapat beberapa macam *web browser* yang dapat kita pakai untuk menampilkan halaman-halaman website. Ada 3 jenis *web browser* yang sering dipakai adalah :

1. Internet Explorer
2. Netscape
3. Mozilla

2.15.1 Fungsi Web Browser

Untuk membuat aplikasi Web, dalam hal ini kita menggunakan HTML. Di sini kita membutuhkan suatu editor yang berguna untuk mengetik, mengedit atau menyimpan dokumen-dokumen HTML. Editor untuk mendesain suatu Web dibagi 2 yaitu WYSIWYG

(Graphic) Editor, antara lain Notepad dan Ultra Edit, dan Editor WYSIWYG, antara lain Netscape dan Front Page.

2.16 Web Server

Web server adalah software yang menjadi tulang belakang dari *world wide web*(www). *Web server* menunggu permintaan dari *client* yang menggunakan *browser* seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla, dan program *browser* lainnya. (Febrian, Jack, 2004). Jika ada permintaan dari *browser*, maka *web server* akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke *browser*. Data ini mempunyai format yang standar, disebut dengan format SGML (*standar general markup language*). Data yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh browser sesuai dengan kemampuan *browser* tersebut. Contohnya, bila data yang dikirim berupa gambar, *browser* yang hanya mampu menampilkan teks (misalnya *lynx*) tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut, dan jika ada akan menampilkan alternatifnya saja. *Web server*, untuk berkomunikasi dengan client-nya (*web browser*) mempunyai protokol sendiri, yaitu HTTP (*hypertext transfer protocol*).

Dengan protokol ini, komunikasi antar *web server* dengan client-nya dapat saling dimengerti dan lebih mudah. Seperti telah dijelaskan diatas, format data pada *world wide web* adalah SGML. Tapi para pengguna internet saat ini lebih banyak menggunakan format HTML (*hypertext markup language*) karena penggunaannya lebih sederhana dan mudah dipelajari. Kata *HyperText* mempunyai arti bahwa seorang pengguna internet dengan *web browser*nya dapat membuka dan membaca dokumen-dokumen yang ada dalam komputernya atau bahkan jauh tempatnya sekalipun.

Hal ini memberikan cita rasa dari suatu proses yang tridimensional, artinya pengguna internet dapat membaca dari satu dokumen ke dokumen yang lain hanya dengan mengklik beberapa bagian dari halaman-halaman dokumen (*web*) itu. Proses yang dimulai dari permintaan *webclient (browser)*, diterima *web server*, diproses, dan dikembalikan hasil prosesnya oleh *web server* ke *web client* lagi dilakukan secara transparan. Setiap orang dapat dengan mudah mengetahui apa yang terjadi pada tiap-tiap proses. Secara garis besarnya *web server* hanya memproses semua masukan yang diperolehnya dari *web clientnya*.

2.17 WWW (*World Wide Web*)

Web atau *World Wide Web* (WWW) adalah salah satu fasilitas yang disediakan di *internet*. Web merupakan dunia maya di *internet* yang terdapat ribuan info tentang segala hal dan dikemas dalam bentuk dokumen *hypertext* (Nugroho, 2005). *Hypertext* merupakan konsep dasar dari *world wide web*. Dokumen *hypertext* adalah salah satu dokumen yang memungkinkan untuk menjelajahi dari suatu halaman web ke halaman web yang lainnya dengan menggunakan suatu *links* (menghubungkan)

Web bekerja dalam jaringan komputer yang memanfaatkan teknologi *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP), *Uniform Resource Locator* (URL), *Protocol Transfer* dan *Domain Name Sistem* (DNS)

Hypertext Transfer Protocol (HTTP) adalah suatu protokol yang digunakan oleh *World Wide Web*. HTTP mendefinisikan bagaimana suatu pesan bisa diformat dan dikirimkan dari *server* ke *client*. *Uniform Resource Locator* (URL) adalah rangkaian karakter menurut suatu format standart tertentu, yang digunakan untuk menunjukkan alamat suatu sumber seperti dokumen dan gambar di internet (Prihatna, 2005). *Domain Name Sistem* (DNS) adalah

sistem yang menyimpan informasi tentang nama *host* maupun nama domain dalam bentuk basis data tersebut (*distributed database*) di dalam jaringan komputer (Nugroho, 2006).

2.18 HTML (*Hypertext Markup Language*)

Hypertext Markup Language adalah salah satu format yang digunakan untuk menulis halaman web, HTML ini berjalan di *web browser* dan memiliki fungsi untuk melakukan pemrograman aplikasi di atas web. HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks, yaitu standar *Generalized Markup Language*. HTML sebenarnya adalah dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu(Kadir, 2002).

2.19 *Hypertext Transfer Protocol HTTP*

HTTP adalah protocol yang menetukan aturan yang perlu diikuti oleh *web browser* dalam meminta atau mengambil suatu dokumen dan oleh *web server* dalam menyediakan dokumen yang diminta oleh *web browser*. Protokol ini di desain untuk mentransfer berkas yang berisi *hypertext* seperti berkas yang berisi HTML yang digunakan di *World Wide Web*.

Server dari WWW biasanya dikenal dengan nama HTTPD (Febrian, 2004)

2.20 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program [Apache HTTP Server](#), [MySQL database](#), dan [penerjemah bahasa](#) yang ditulis dengan [bahasa pemrograman PHP](#) dan [Perl](#). Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), [Apache](#), [MySQL](#), [PHP](#) dan [Perl](#). [Program](#) ini tersedia dalam [GNU General Public License](#) dan [bebas](#), merupakan [web server](#)

yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman [web](#) yang dinamis. Untuk mendapatkanya dapat men[download](#) langsung dari web resminya.

2.21 PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah merupakan bahasa berbentuk skrip yang di tempatkan dalam server dan di proses di server (Prihatna, 2005). Selain itu juga PHP merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman HTML (*Hypertext Markup Language*). Dibuat oleh Rasmus Lerdorf diawali dengan membuatnya sebagai *personal project* dan disempurnakan oleh group six of developers dan lahir kembali dengan nama PHP.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya, PHP dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan. PHP memiliki kemampuan yang baik dalam hal perhitungan matematika, dalam hal informasi jaringan e-mail dan *regular expretion*. Selain itu PHP juga mampu sebagai interface dengan database secara baik, support dengan bermacam-macam *database* server seperti MySQL, ORACLE, Sysbase.

PHP dapat berjalan dengan web server yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula. PHP dapat berjalan di sistem operasi UNIX, Windows97, WindowsNT.

PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis dan dijalankan pada server side. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server tetapi disertakan pada dokumen HTML sedangkan yang dikirim ke browser hanya hasilnya saja. Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri dengan tanda lebih besar (>).

Ada tiga cara untuk menghasilkan scrip PHP yaitu :

1. ` <?

Scrip PHP

?>

2. <? Php

scrip PHP

?>

3. <scrip language='php'>

scrip PHP

</scrip>

2.22 *JavaScripts*

JavaScripts adalah nama implementasi *Netscape Communications Corporation* untuk *ECMAScript* standar, suatu bahasa skrip yang didasarkan pada konsep pemrograman berbasis prototipe (www.wikipedia.org). Bahasa ini terkenal karena penggunaannya di situs web pada sisi klien dan juga digunakan untuk menyediakan akses skrip untuk objek yang dibenamkan (*embedded*) di aplikasi lain. Walaupun memiliki nama serupa, namun *JavaScript* hanya sedikit sekali berhubungan dengan bahasa pemrograman Java. Secara semantik, *JavaScript* memiliki lebih banyak kesamaan/kemiripan dengan bahasa pemrograman *Self*.

JavaScript digunakan untuk mengakses sebuah objek program bersama aplikasi-aplikasi lainnya. dan utamanya digunakan pada form klien disamping *JavaScript* sebagai pengembangan untuk website-website. *JavaScript* mempunyai karakteristik yang dinamis, kuat, menjadi dasar bahasa untuk prototipe dengan fungsi-fungsi kelas utama. *JavaScript* di desain seperti Java tetapi tetap mudah dalam penanganannya.

Skrip *JavaScript* yang dimasukkan di dalam berkas HTML harus dimasukkan di antara tag <script>...</script> atau diluar berkas HTML dengan mengimport filenya. Berikut ini adalah contoh yang akan menampilkan sebuah dialog *box* berisi Halo Dunia! ketika sebuah tombol diklik oleh pengguna:

```
<input type="button" value="Tekan di sini" onclick="halo();">
<script type="text/javascript">
    function halo()
    {
        alert( "Halo Dunia!" );
    }
</script>
```

Modul Program 2.2 Contoh penggunaan *JavaScript* dalam berkas HTML

```
<script type="text/javascript" src="../scripts/halodunia.js">
</script>
```

Modul Program 2.3 Contoh penggunaan *JavaScript* di luar berkas HTML

2.23 Internet

International Networking (Internet) adalah kumpulan atau jaringan dari suatu jaringan komputer secara global yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang ada diseluruh dunia. Dalam hal ini komputer yang dahulunya *stand alone* dapat berhubungan langsung dengan host-host atau komputer-komputer yang lainnya. (Hartono, 2001)

Definisi yang lain adalah Internet bagaikan sebuah kota elektronik yang sangat besar dimana setiap penduduk memiliki alamat (*Internet Address*) yang dapat untuk berkirim surat atau informasi. Jika penduduk itu ingin mengelilingi kota elektronik tersebut, cukup dengan menggunakan komputer sebagai kendaraan. Perhubungan jalannya bertumpu diatas media telekomunikasi. Komunikasi berjalan lambat jika menggunakan kabel telepon, dan akan cepat jika menggunakan leased line atau ISDN. Inilah yang disebut sebagai “*Global Village*” atau “Perkampungan Sejagat”.

Internet sifatnya ibarat ruang yang seakan-akan dunia maya, maka Internet juga biasa disebut sebagai ruang maya (*Cyberspace*).

2.24 Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 adalah software yang dikenal sebagai software web authoring tool,yaitu software untuk desain dan layout halaman web. Dreamweaver 8 memiliki tiga bentuk layar, yaitu bentuk halaman design, halaman code dan halaman split yaitu untuk menampilkan code dan desain dimana ketiga bentuk layer tersebut akan mempermudah dalam menambahkan script yang berbasis PHP maupun javascript. Dreamweaver 8 ini memiliki kemampuan byukan hanya sebagai software untuk desain web saja tetapi juga untuk editing kode serta pembuatan aplikasi web dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman web, antaralain JSP, PHP, ASP, dan Cold Fusion (Nugroho, B. 2004).

2.25 Studi Pustaka

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Ayuningtyas Manggiasih dari Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta berjudul Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner Di Kota Yogyakarta Berbasis Web pada tahun 2009. Pada penelitian tersebut yang dibuat adalah tempat wisata kuliner yang ada di daerah Yogyakarta dan metode pengembangan *software* yang digunakan adalah metode *waterfall*

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada adalah :

1. Daerah pada penelitian sebelumnya Yogyakarta, sedangkan daerah penelitian ini adalah Kabupaten Gianyar.
2. Objek penelitian sebelumnya hanya tempat wisata kuliner saja. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah daerah obyek wisata, hotel, restaurant, kerajinan, yang terdapat di Kabupaten Gianyar.

3. Untuk pembuatan peta dilakukan dengan menggunakan Software ArcView, dan bahasa pemrograman PHP, sedangkan pada penelitian ini peta diambil dari Google Maps dengan bahasa pemrograman Google Maps API 3.3 , Java Script, HTML.

Kelebihan sistem pada penelitian ini adalah :

1. Untuk Google Maps, peta tidak perlu dibuat atau digitasi dahulu karena sudah mengambil data Peta dari Google Maps.
2. Untuk nama jalan dan daerah sudah tertera pada google maps.
3. Bisa langsung menandai/marker letak suatu obyek wisata.

BAB III

PROFIL KABUPATEN GIANYAR

3.1 Sekilas Kota Gianyar

Kabupaten Gianyar merupakan salah satu dari 9 Kabupaten / Kota yang ada di Provinsi Bali. Secara astronomis terletak diantara $8^{\circ} 18' 48''$ dan $8^{\circ} 38' 58''$ lintang Selatan (LS) $115^{\circ} 05' 29''$ dan $115^{\circ} 22' 23''$ Bujur Timur (BT)

Wilayah bagian utara dibatasi Kabupaten Bangli, sebelah Timur Kabupaten Klungkung. Sedangkan bagian selatan dibatasi Kota Denpasar dan bagian baratnya berbatasan dengan Kabupaten Badung.

Luas wilayah Kabupaten Gianyar 368 Km^2 atau 36.800 ha tersebar pada 7 (tujuh) Kecamatan. Secara administrasi Kabupaten Gianyar memiliki 63 desa dan 6 Kelurahan, Banjar Dinas berjumlah 541, dan Desa adatnya 269 buah serta subak 515 buah. Jumlah penduduk Gianyar tahun 2004 (Supas 2004) mencapai 422.186 jiwa, laki-laki 214.903 jiwa(50,90%) dan perempuan 207.293 jiwa (49,10%), dengan tingkat kepadatan 1.147 jiwa/ km^2 .

Tidak berbeda jauh dengan kabupaten lain di Bali, Kabupaten Ginyar juga memiliki alam yang cukup indah serta kaya dengan potensi alam. Keadaan alam bervariasi dengan aneka Flora dan fauna hidup di sana. Sejumlah sungai mengalir memberi nilai tambah bagi masyarakat. Gianyar juga memiliki bahan galian C yang tersebar dibeberapa desa.

Dibanding kabupaten lain, Gianyar tidak memiliki danau maupun gunung berapi. Beberapa bagian daratan memang agak tinggi letaknya namun lebih merupakan tanah perbukitan. Meskipun demikian, kondisi alam yang dimilikinya cukup menguntungkan.

Sebab dengan tanah – tanah datar yang ada, masyarakatnya sebagian besar bertani dengan memanfaatkan lahan secara maksimal.

3.2 Visi dan Misi

Dengan terwujudnya Visi dan Misi Pembangunan Kabupaten Gianyar. Dinas Pariwisata di dalam mencapai kondisi ideal yang diinginkan sesuai dengan tugas dan fungsi nya, tanpa melepas landasan konsep harmoninya yaitu Harmoni antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, harmoni antara manusia dengan lingkungan dan harmoni antara manusia dengan manusia, Dinas Pariwisata membuat suatu Visi dan Misi sebagai berikut..

3.2.1 Visi

Visi dinas Pariwisata Kabupoaten Gianyar, yaitu “Pariwisata Budaya Sebagai Andalan / Tulang Punggung Pembangunan Secara Berkelanjutan”.

3.2.2 Misi

Misi yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Pendapatan di sector Pariwisata.
2. Mewujudkan Penerapan sadar Wisata Masyarakat.

3.3 Obyek dan Daya Tarik Wisata

Gianyar telah mengembangkan berbagai jenis obyek wisata yang akan dijabarkan sebagai berikut.

3.3.1 Obyek Wisata Alam.

Dengan kondisi tanah secara umum relative datar dan berada pada ketinggian tidak begitu tinggi di atas permukaan laut, Gianyar memiliki wisata alam diantaranya Pantai Lebih, air terjun tegungan,Monkey Forest. Obyek wisata tersebut menyuguhkan wisata alam yang indah.

3.3.2 Obyek Wisata Buatan.

Selain obyek wisata alam, gianyar juga memiliki obyek wisata buatan yaitu Taman Safari, Bali Bird Park, Bali Zoo Park, dan Meseum Antonio Blanco,

3.3.3 Obyek Wisata Sejarah.

Gianyar banyak memiliki peninggalan sejarah yang berarti sehingga dapat dikembangkan menjadi obyek wisata. Adapun obyek wisata yang bernilai sejarahdi kota ini adalah Relief Yeh Pulu, Museum Arkeologi, Goa Gajah, Pura Tirta empul, Istana Presiden Tampaksiring, dan Pura Kebo Edan.

3.3.4 Obyek Wisata Petualangan

Adapun obyek wisata petualangan yang dimiliki oleh kota gianyar yaitu Rafting, Tracking, dan Out Bond payangan.

3.3.5. Fasilitas Pendukung Pariwisata

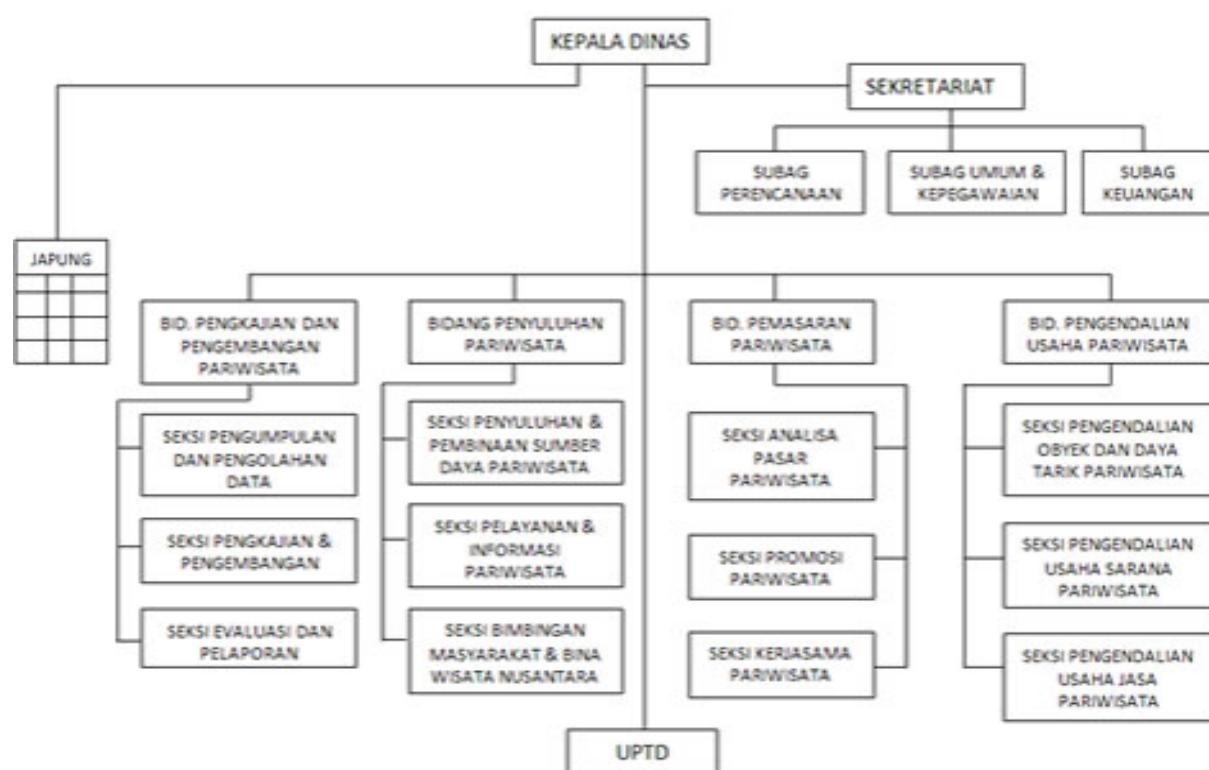
Demi kenyamanan para wisatawan yang berkunjung ke kota Gianyar, disediakan berbagai fasilitas penunjang pariwisata. Bagi wisatawan yang ingin bermalam di kota ini disediakan fasilitas penginapan yaitu Amandari Hotel, Puri Kamandalu, Uma Ubud Hotel, Abangan Bungalow, dan Barong Resort & Spa. Fasilitas lainnya adalah tempat makan, diantaranya yang terkenal adalah Ubud Restourant, Cafe Lotus Restourant, Bebek Bengil,

Bamboo restourant, dan Pasar Senggol yang banyak menyajikan makan dan jajanan kuliner khas Bali.

Wisatawan juga dapat membeli souvenir khas kota Gianyar yaitu Kerajinan Emas Serongga, Kerajinan Tas Bona, Kerajinan Perak Celuk, dan Pasar Seni Sukawati.

3.4 Struktur Organisasi

Bagan struktur organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.

Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar adalah unsur pelaksana Pemerintah Daerah yang dipimpin oleh seorang Kepala Dinas yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati dengan keterangan struktur sebagai berikut :

Dinas dipimpin oleh Kepala Dinas dengan membawahi 5 Kepala Bagian yaitu :

1. Sekretariat yang membawahi tiga sub bagian yaitu :
 - a. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian
 - b. Sub Bagian Perencanaan
 - c. Sub Bagian Keuangan
2. Kepala Bidang Pengkajian dan Pengembangan Pariwisata, yang membawahi tiga seksi yaitu :
 - a. Seksi Pengumpulan dan Pengolahan Data
 - b. Seksi Pengkajian dan Pengembangan
 - c. Seksi Evaluasi dan Pelaporan
3. Kepala Bidang Penyuluhan Pariwisata, yang membawahi tiga seksi yaitu :
 - d. Seksi Penyuluhan dan Pembinaan Sumberdaya Pariwisata
 - e. Seksi Pelayanan dan Informasi Pariwisata
 - f. Seksi Bimbingan Masyarakat dan Bina Wisata Nusantara
4. Kepala Bidang Pemasaran Pariwisata, yang membawahi tiga seksi yaitu :
 - g. Seksi Analisa Pasar Pariwisata
 - h. Seksi Promosi Pariwisata
 - i. Seksi Kerjasama Pariwisata

1. Kepala Bidang Pengendalian Usaha Pariwisata, yang membawahi tiga seksi yaitu:

- j. Seksi Pengendalian Obyek dan Daya Tarik Pariwisata
- k. Seksi Pengendalian Usaha Sarana Pariwisata
- l. Seksi Pengendalian Usaha Jasa pariwisata

Dinas Pariwisata mempunyai tugas pokok “ melaksanakan kewenangan Otonomi Daerah dalam rangka pelaksanaan tugas desentralisasi di bidang kepariwisataan ”. Di dalam pelaksanaan tugas pokok tersebut diatas Dinas Pariwisata mempunyai fungsi :

Perumusan Kebijakan Teknis Kepariwisataan.

- a. Pemberian Perijinan dan Pelaksanaan Pelayanan Umum.
- b. Pembinaan terhadap Unit Pelaksanaan Teknis Dinas.
- c. Ketatausahaan yaitu segala usaha dan kegiatan dibidang ketatausahaan umum, kepegawaian, keuangan dan perlengkapan.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analysis Sistem

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar dan hasil observasi diperoleh data-data yang dibutuhkan untuk membuat SIG. Data yang diperoleh berupa nama wisata, alamat wisata, jenis wisata, dan fasilitas pendukungnya. Dari penelitian ini akan dibuat sebuah Sistem Informasi Geografis yang dapat memberikan informasi kepada *user* untuk mengetahui lokasi wisata secara *online* dan disertai profil wisata kota Gianyar.

4.2 Analysis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi terhadap kebutuhan sistem baru. Kebutuhan sistem meliputi analisis kebutuhan *user*, kebutuhan admin, dan analisis kebutuhan Sistem Informasi Geografis Wisata di Kota Gianyar. Sistem akan menampilkan informasi kepada *user* dengan memproses data yang telah tersimpan dalam basisdata.

4.2.1 Kebutuhan User

Kebutuhan *user* meliputi apa saja yang dibutuhkan oleh *user* pada sistem informasi geografis pariwisata berbasis web ini berupa:

1. Tampilan tentang peta obyek wisata di kota Gianyar.
2. Tampilan event, hotel, restoran dan fasilitas pendukungnya.
3. Melakukan pengisian form buku tamu

4.2.2 Kebutuhan Admin

Kebutuhan admin pada sistem ini meliputi apa yang dibutuhkan oleh admin pada sistem ini berupa:

1. Melakukan proses login terhadap sistem.
2. Mengolah data admin.
3. Mengolah buku tamu.

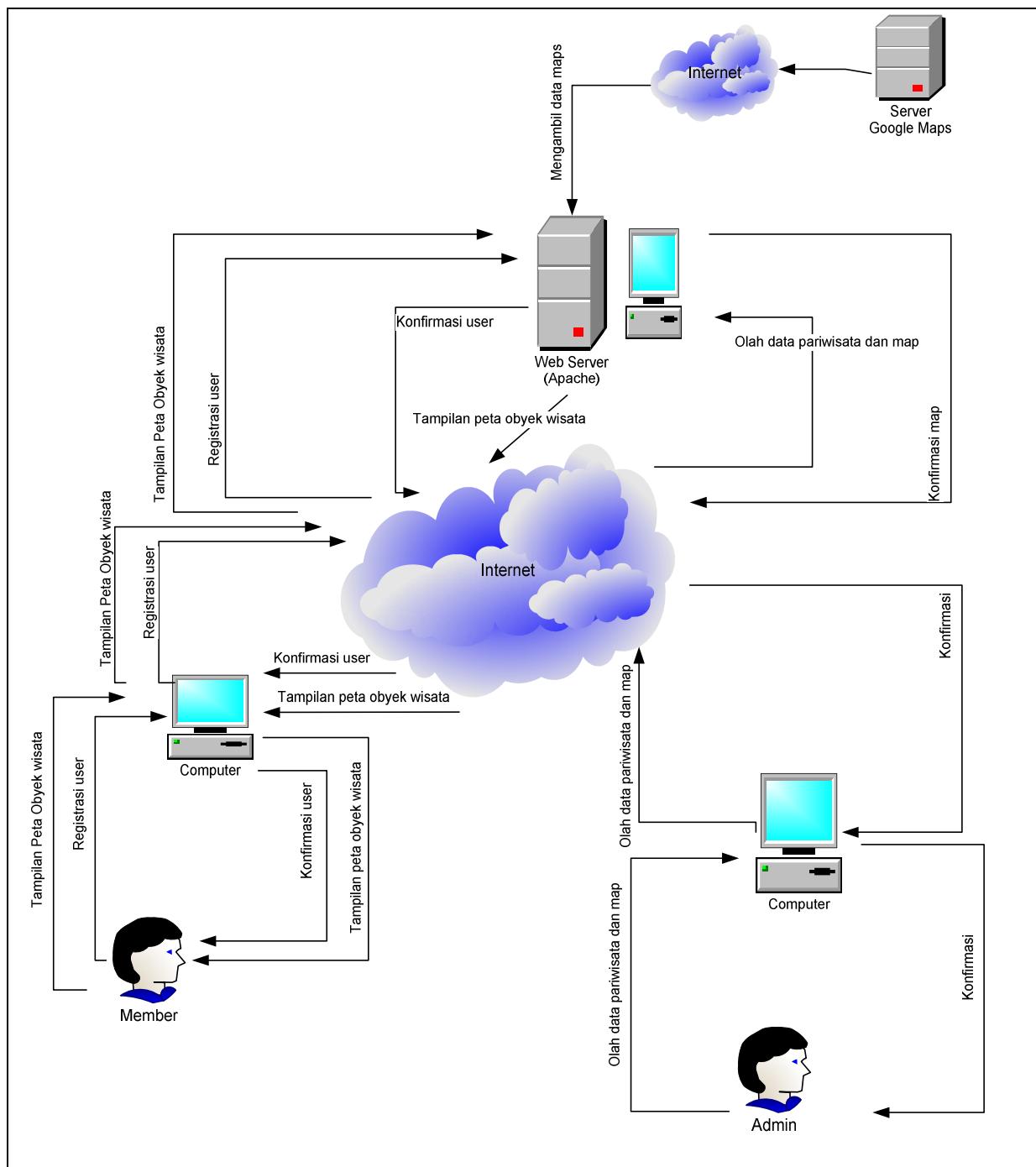
4. Mengolah event
5. Melakukan proses *marker* wisata di kota Gianyar.

4.3 Arsitektur Sistem

Sistem ini dibangun untuk memberikan informasi tentang tempat wisata yang ada di daerah kota Gianyar melalui media internet. Obyek wisata ini dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.

Lokasi wisata divisualisasikan dalam bentuk peta yang terdiri dari data kota Gianyar dalam bentuk *polygon*, data jalan dalam bentuk garis (*line*) dan data tempat wisata dalam bentuk titik (*point*) yang di kategorikan menjadi wisata alam,wisata sejarah, wisata buatan, wisata petualangan, dan fasilitas pendukung. Lima katagori wisata tersebut direpresentasikan dengan layer sehingga memudahkan user untuk melihat tempat wisata secara detail.

Sistem juga dapat menampilkan perbesaran dan pengecilan peta berdasarkan katagori yang dipilih. Sistem pun dapat mengembalikan ukuran peta semula sesuai dengan skalanya. Bentuk umum arsitektur sistem dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Arsitektur Sistem

4.4 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi kebutuhan dalam pembuatan sistem informasi geografis tempat wisata kota Gianyar adalah sebagai berikut :

1. *User*, system bisa membantu mendapatkan informasi objek tempat wisata, berupa informasi letak wisata, alamat, telepon, jam operasional, harga tiket, fasilitas pendukung, dan dapat mengisi form buku tamu.
2. Admin, dapat mengambil data geografis dari Google MAPS, mengambil informasi manual tentang objek wisata, dapat melakukan proses login, dapat mengolah data admin, dapat mengolah buku tamu, dapat mengolah event, dapat melakukan proses marker wisata di kota gianyar.

Tampilan SIG pariwisata menggunakan gambaran peta dimana setiap titik lokasi wisata dapat menampilkan informasi tempat wisata tersebut.

Untuk pengembangan sistem lebih lanjut maka di perlukan perangkat lunak sebagai pendukungnya. Pemanfaatan SIG untuk informasi pariwisata berbasis *web* ini memerlukan peta yang diambil dari Google Maps, perangkat lunak untuk pembuatan *database* menggunakan MySQL, untuk pembuatan tampilan dan editor program *web* menggunakan adobe dreamweaver CS 3.

4.5 Perancangan Sistem

Tujuan utama dari perancangan sistem adalah memberikan gambaran perancangan sistem yang akan dibangun atau dikembangkan, serta untuk memahami alur informasi dan proses dalam sistem. Berikut telah ditentukan tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam perancangan sistem :

- a. Rancangan Proses
- b. Rancangan Basis Data
- c. Rancangan *User Interface*

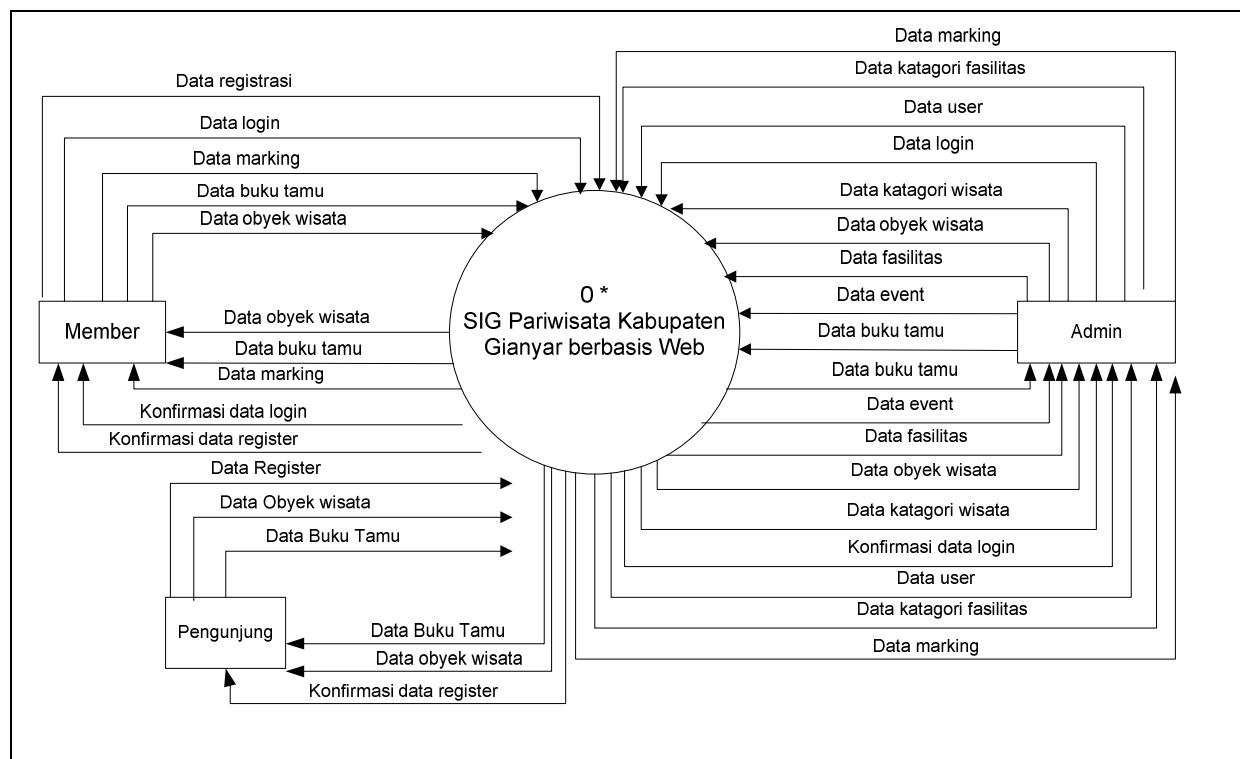
4.5.1 Rancangan Proses

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah model untuk menggambarkan asal dan tujuan penyimpanan data, proses yang akan menghasilkan data dan interaksi antar data yang tersimpan dalam proses tersebut (Kadir, 1999).

Proses perancangan aliran data menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) yang terbagi menjadi tiga level yaitu DFD level 0, DFD level 1, dan DFD level 2.

4.5.1.1 DFD Level 0

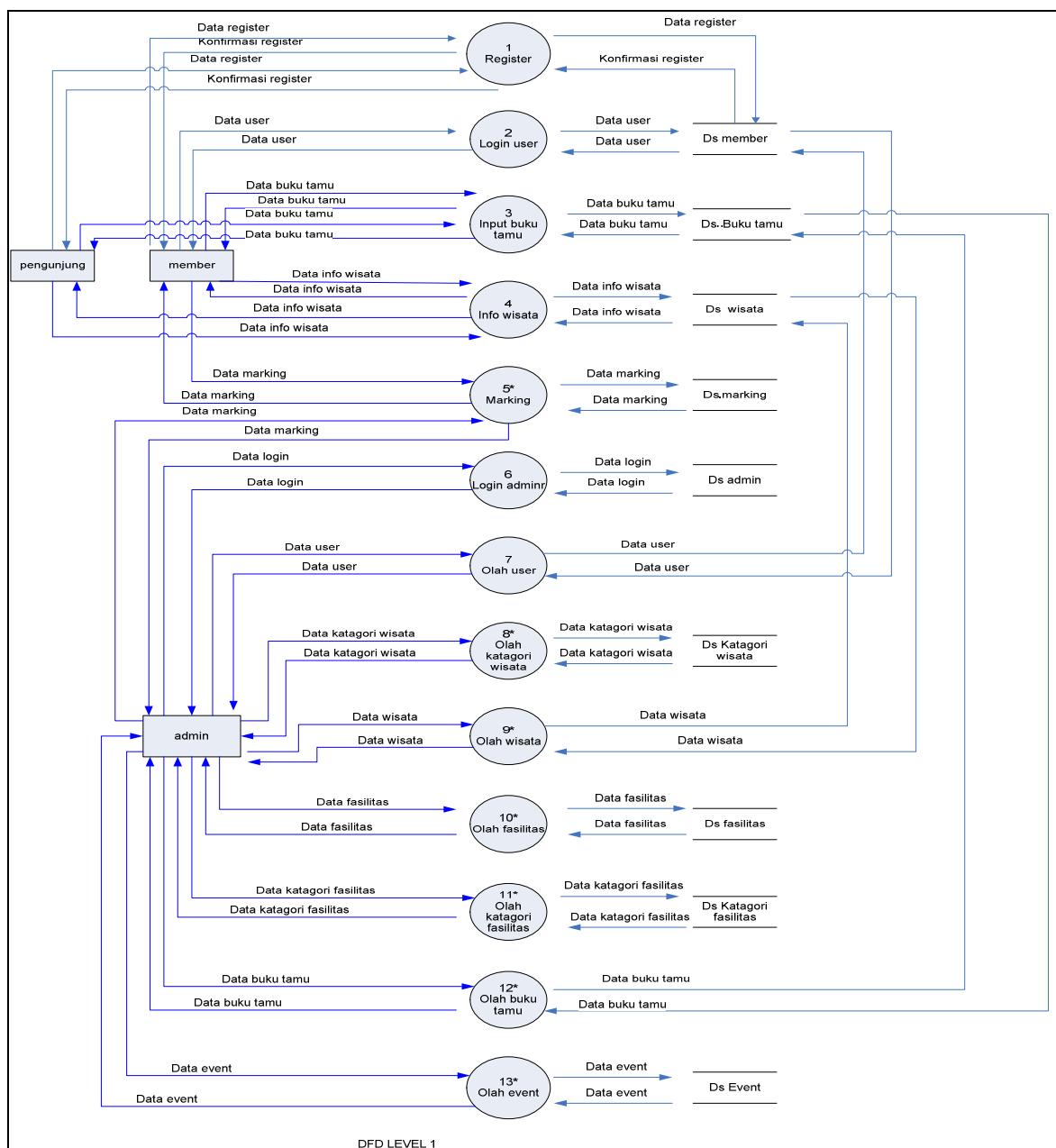
Pada DFD level 0 ini terdapat 3 entitas luar yaitu *member* sebagai pengguna system dan dapat melakukan marker pada peta. *Pengunjung* sebagai pengguna system dan *admin* sebagai pengelola sistem, pada *user* terdapat beberapa alir data yaitu data obyek wisata, data buku tamu, data marking, data registrasi, dan data login. Pada *admin* juga terdapat alir data yaitu data *login*, data *user*, data katagori wisata, data katagori fasilitas, data obyek wisata , data fasilitas, data event, data buku tamu dan data marking



Gambar 4.2 DFD level 0

4.5.1.2 DFD Level 1

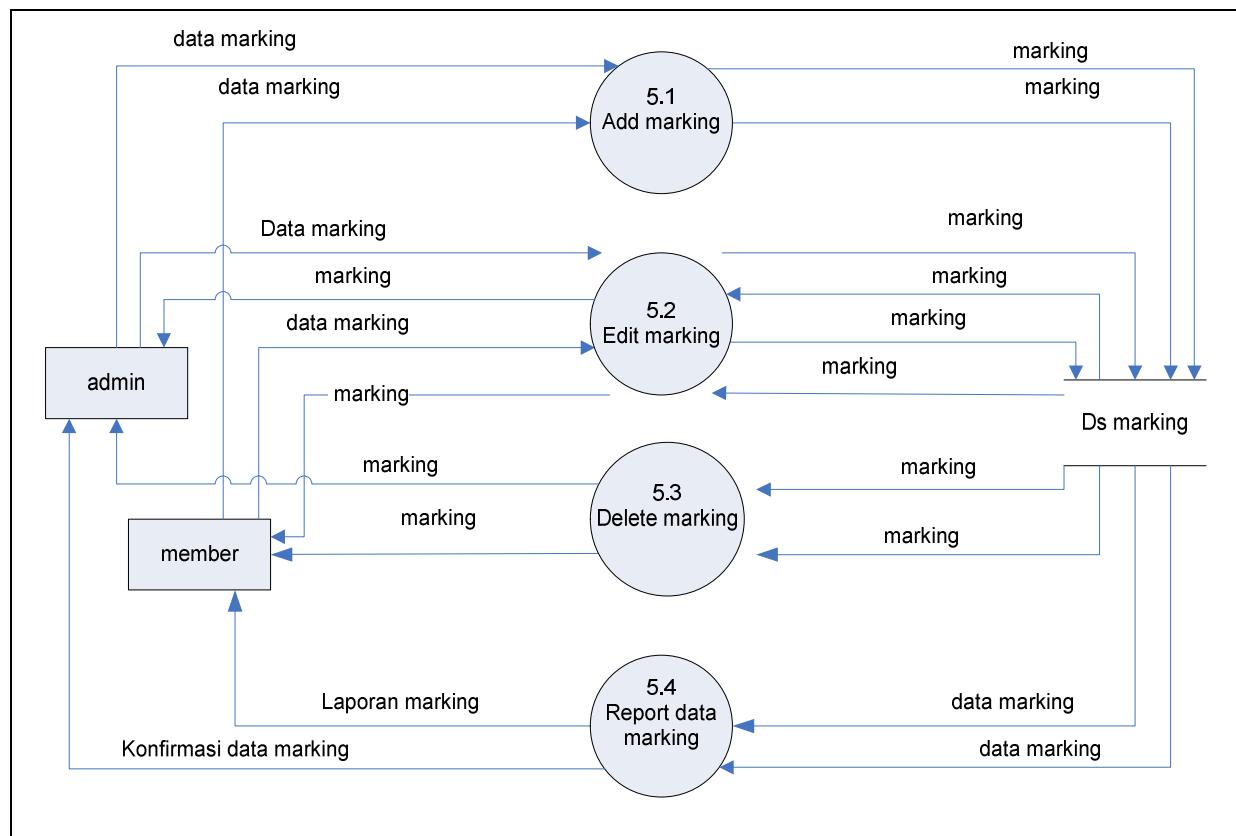
DFD *level 1* merupakan representasi dari data pada DFD *level 0* yang sudah dipartisi untuk memberikan penjelasan yang lebih detail. Pada website Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar ini terdiri dari tujuh proses yaitu proses marking, proses olah katagori wisata, proses olah wisata, proses olah fasilitas, proses olah katagori fasilitas, proses olah buku tamu, proses olah event dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 DFD Level 1

4.5.1.3 DFD Level 2 Proses Add Marking

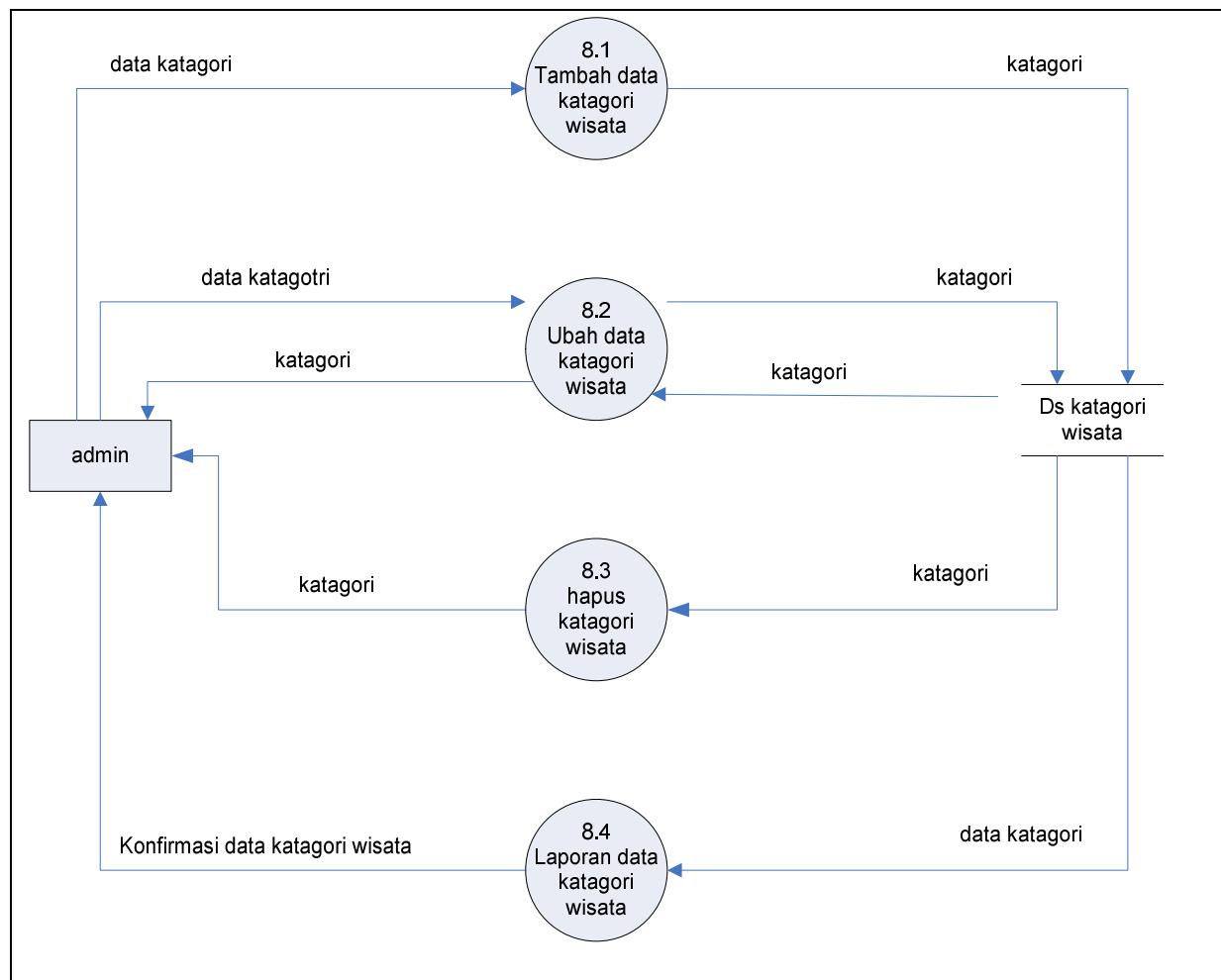
DFD level 2 proses add marking merupakan penjabaran yang lebih detail dari proses add marking. Pada proses ini terdiri dari empat proses yaitu proses add marking, proses edit marking, proses delete marking, dan proses report data marking. Dalam proses ini terdapat satu database adalah database marking, yang bisa dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses Add Marking

4.5.1.4 DFD Level 2 Proses Olah Katagori Wisata

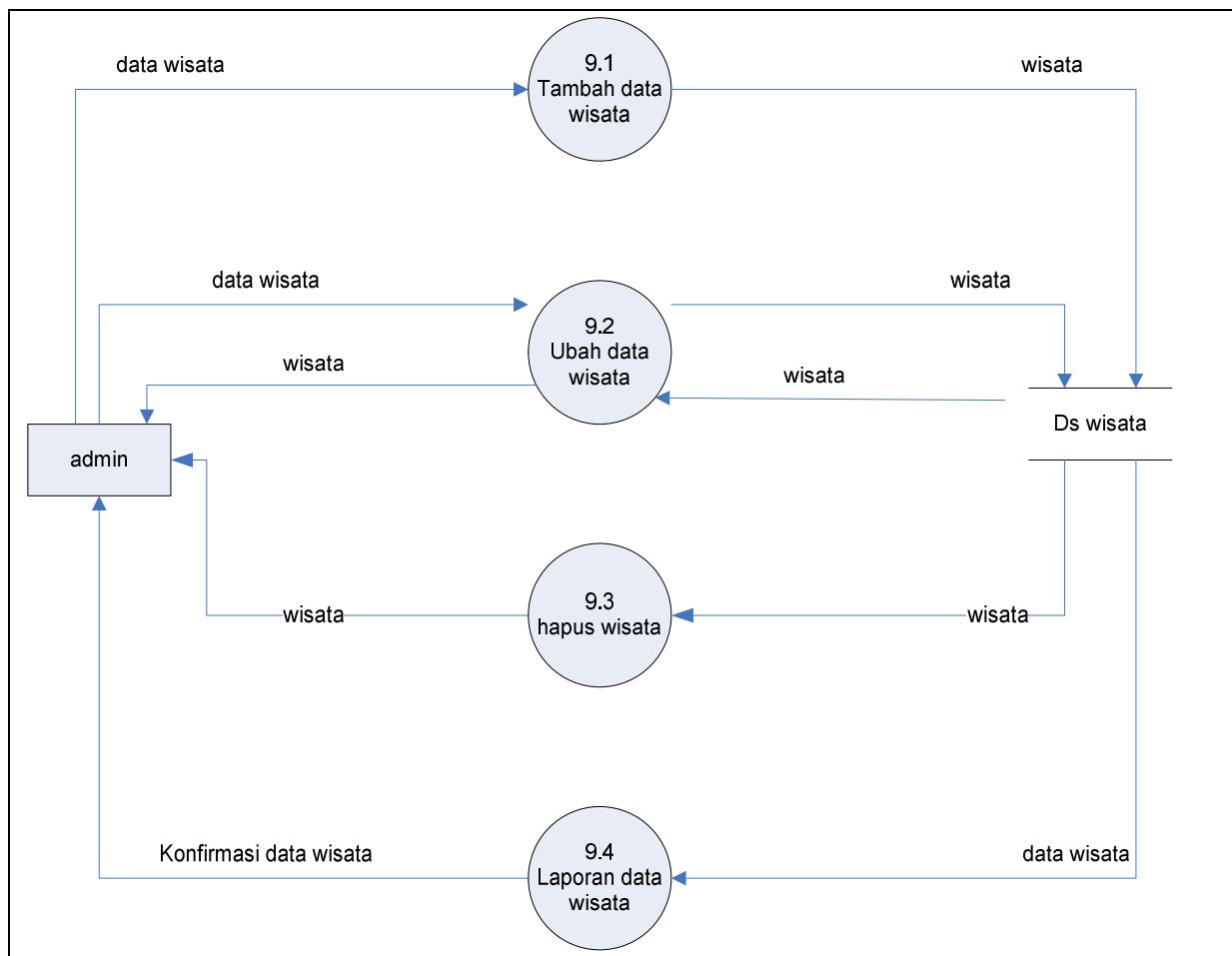
DFD level 2 proses olah katagori wisata merupakan penjabaran yang lebih detail dari proses olah katagori wisata. Pada proses ini terdiri dari empat proses yaitu proses tambah data katagori wisata, proses ubah data katagori wisata, proses hapus data katagori wisata, dan proses laporan data katagori wisata. Dalam proses ini terdapat satu database yaitu database katagori wisata, yang bisa dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses Olah Katagori Wisata

4.5.1.5 DFD Level 2 Proses Olah Wisata

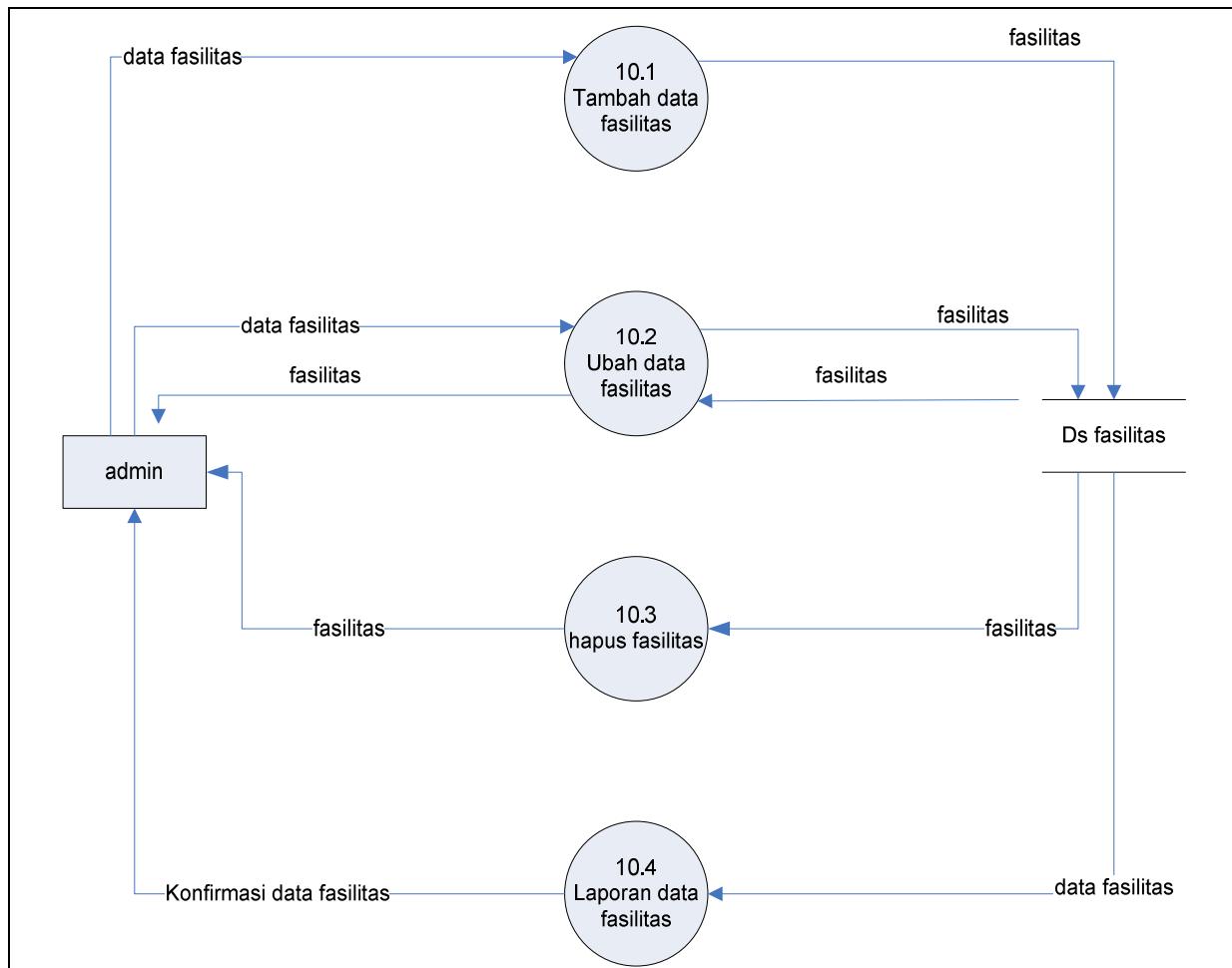
DFD level 2 proses olah wisata merupakan penjabaran yang lebih detail dari proses olah wisata. Pada proses ini terdiri dari empat proses yaitu proses tambah data wisata, proses ubah data wisata, proseshapus data wisata, dan proses laporan data wisata. Dalam proses ini terdapat satu database yaitu database wisata, yang bisa dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses Olah Wisata

4.5.1.6 DFD Level 2 Proses Olah Fasilitas

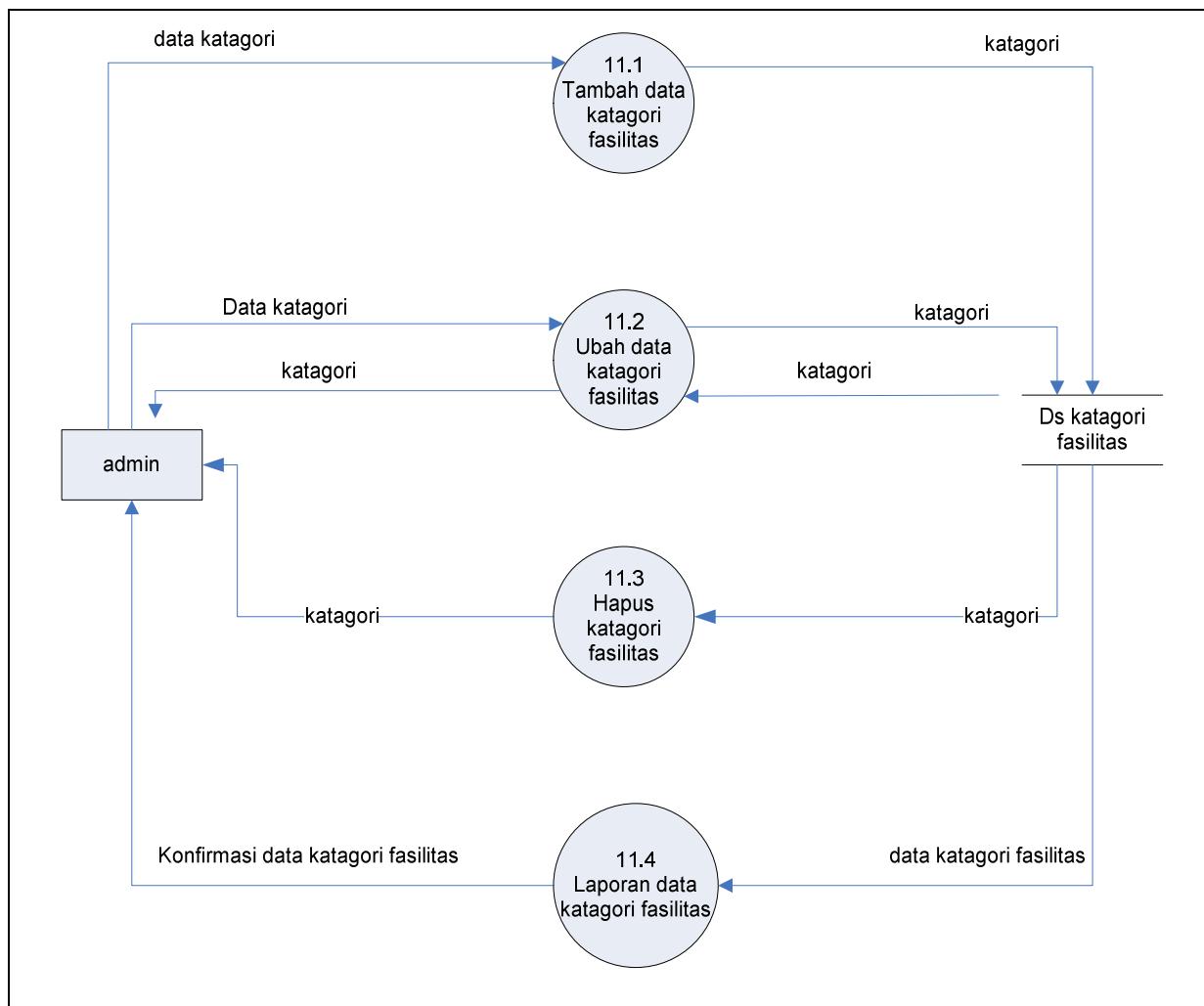
DFD level 2 merupakan penjabaran yang lebih detail dari proses olah fasilitas. Pada proses ini terdiri dari empat proses yaitu proses tambah data fasilitas, proses ubah data fasilitas, proses hapus fasilitas, dan proses laporan data fasilitas. Dalam proses ini terdapat dua database yaitu database katagori fasilitas, dan database fasilitas, yang bisa dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses Olah Fasilitas

4.5.1.7 DFD Level 2 Proses Olah Katagori Fasilitas

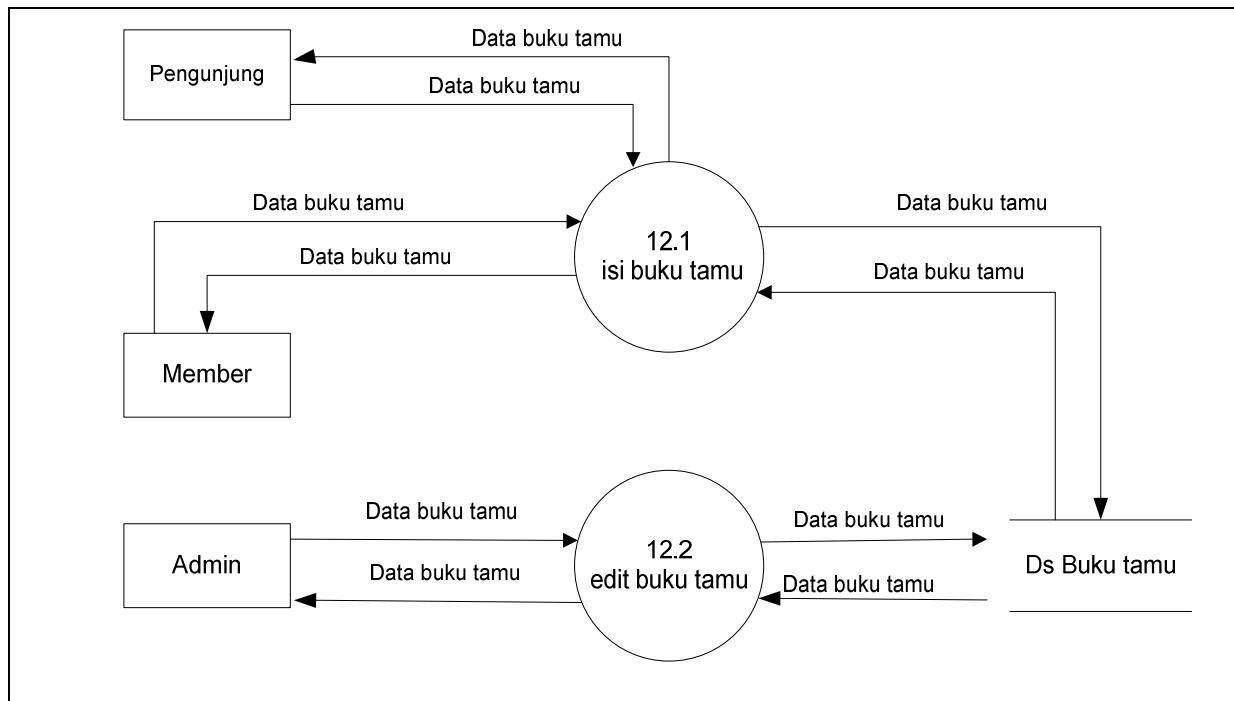
DFD level 2 proses olah katagori fasilitas merupakan penjabaran yang lebih detail dari proses olah katagori fasilitas. Pada proses ini terdiri dari empat proses yaitu proses tambah data katagori fasilitas, proses ubah data katagori fasilitas, proses hapus data katagori fasilitas , dan proses laporan data katagori fasilitas. Dalam proses ini terdapat satu database yaitu database katagori fasilitas, yang bisa dilihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses Olah Katagori Fasilitas

4.5.1.8 DFD Level 2 Proses Olah Buku Tamu

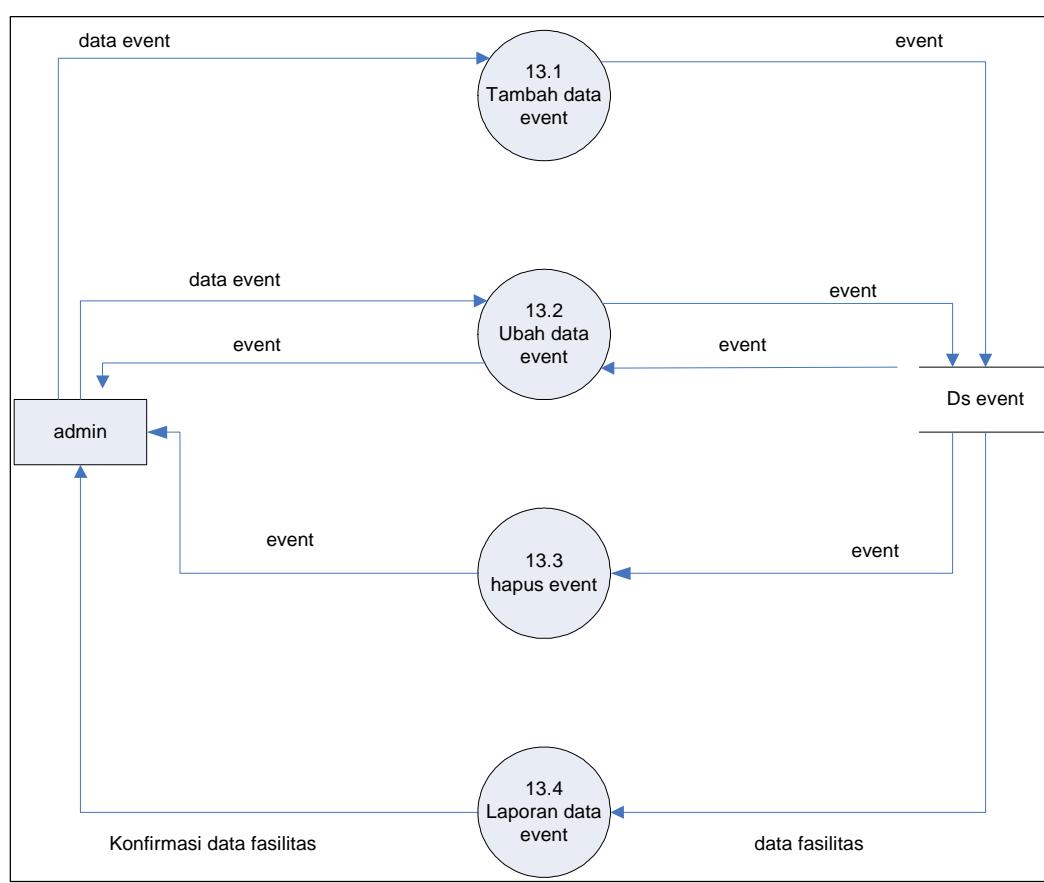
DFD level 2 olah buku tamu merupakan penjabaran yang lebih detail dari proses olah buku tamu. Pada proses ini terdiri dari dua proses yaitu proses isi buku tamu dan edit buku tamu. Dalam proses ini terdapat satu database yaitu database buku tamu. Yang bisa dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 DFD Level 2 Proses Buku Tamu

4.5.1.9 DFD Level 2 Proses Olah Event

DFD level 2 proses olah event merupakan penjabaran yang lebih detail dari proses olah event. Pada proses ini terdiri dari empat proses yaitu proses tambah data event, proses ubah data event, proses hapus data event , dan proses laporan data event. Dalam proses ini terdapat satu database yaitu database event, yang bisa dilihat pada gambar 4.10



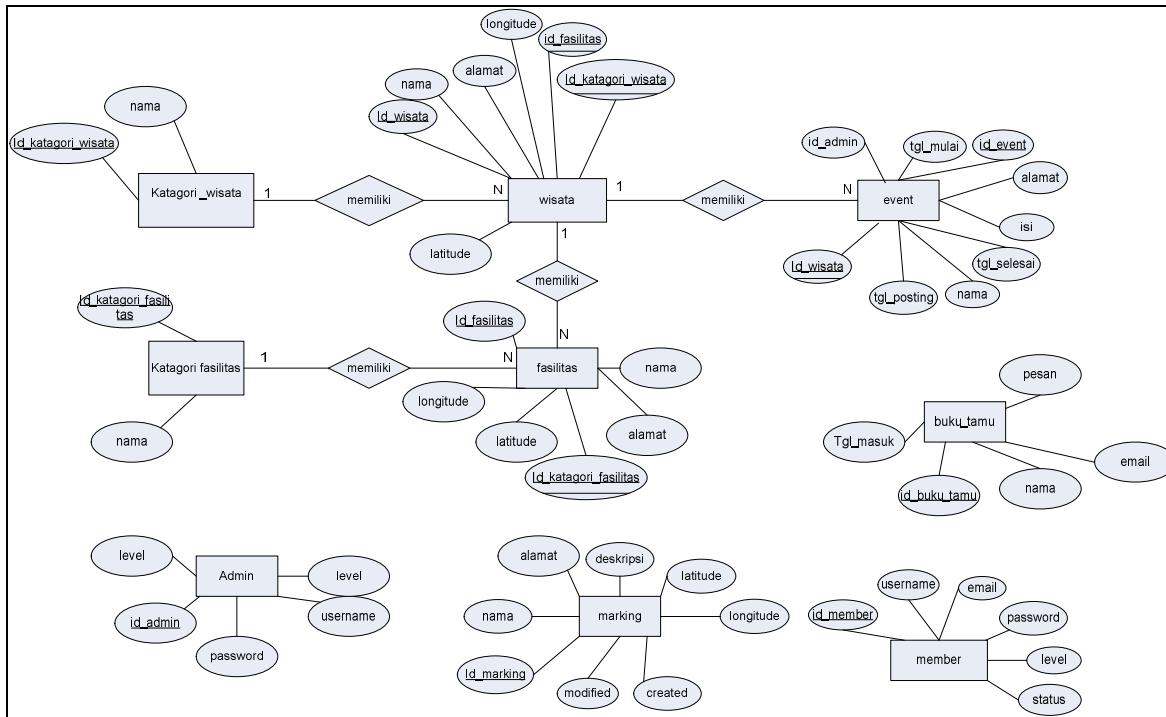
Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses Olah Event

4.5.2 Rancangan Basis Data

Perancangan basis data pada sistem meliputi pembuatan tabel-tabel basis data. Perancangan sistem ini menggunakan teknik ERD sebagai dasar pembuatan tabel-tabel basis data pada sistem ini.

4.5.2.1 Rancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Dalam sistem yang dibuat terdapat tabel katagori wisata, tabel wisata, tabel katagori fasilitas, tabel fasilitas, tabel buku tamu, table event, tabel admin, tabel user. Perancangan ERD dalam sistem ini dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.11 Rancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*)

4.5.2.2 Hasil Rancangan

1. Tabel Users

Tabel *Users* merupakan tabel basis data yang digunakan untuk menyimpan data *user* berisi *username* dan *password* untuk melakukan proses login. Sebelum melakukan proses login, user harus registrasi terlebih dahulu. Setelah registrasi, user akan diberikan link yang dikirim ke email. Setelah link diklik, maka status user menjadi aktif dan bisa melakukan proses login.

Tabel 4.1 Tabel Users

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_user	INTEGER(11)	Not Null Primary Key/ auto_increment	id user
Username	CHAR(50)	Not Null	Username
Password	CHAR(50)	Not Null	Password
Email	CHAR(40)	Not Null	alamat email
Level	VARCHAR(10)	Not Null	level user
Status	TINYINT(4)	Not Null	status aktif/pending

2. Tabel Events

Tabel *events* merupakan tabel basis data yang digunakan untuk menyimpan data *event*. User dapat membuat event/acara baru dan menentukan kapan dan dimana letak event tersebut.

Tabel 4.2 Tabel Events

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_event	INTEGER(11)	Not Null Primary Key	id event
Nama	VARCHAR(60)	Not Null	nama event
isi	TEXT	Not Null	deskripsi event
alamat	VARCHAR(60)	Not Null	nama jalan
Created	DATETIME	Not Null	tanggal event dibuat
Start	DATETIME	Not Null	tanggal event mulai
End	DATETIME	Not Null	tanggal event berakhir

3. Tabel Admin

Tabel *admin* merupakan tabel basis data yang digunakan untuk menyimpan data admin seperti username dan password admin yang digunakan untuk keperluan login pada halaman utama aplikasi.

Tabel 4.3 Tabel Admin

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_admin	VARCHAR(60)	Not Null Primary Key/auto_increment	id admin
username	VARCHAR(100)	Not Null	nama admin
password	VARCHAR(60)	Not Null	Password admin
level	VARCHAR(60)	Not Null	level

4 Tabel Buku Tamu

Tabel *buku tamu* merupakan tabel basis data yang digunakan untuk menyimpan data buku tamu yang telah diisi oleh *user* yang berisi komentar tentang isi dari web tersebut.

Tabel 4.4 Tabel Buku Tamu

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_buku_tamu	INTEGER(11)	Not Null Primary Key	id buku tamu
nama	CHAR(50)	Not Null	nama
email	CHAR(50)	Not Null	email
pesan	TEXT	Not Null	Isi pesan
tgl_masuk	DATE	Not Null	Tgl masuk tamu
id_user	INTEGER(11)	Not Null Foreign Key	id user

5. Tabel Fasilitas

Tabel *fasilitas* merupakan tabel basisdata yang digunakan untuk menyimpan data *fasilitas* yang bertujuan untuk menambah fasilitas pada halaman fasilitas wisata

Tabel 4.5 Tabel Fasilitas

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_fasilitas	INTEGER(11)	Not Null Primary Key	id fasilitas
nama	CHAR(50)	Not Null	Nama fasilitas
alamat	VARCHAR(50)	Not Null	Alamat fasilitas
longitude	FLOAT	Not Null	garis bujur
latitude	FLOAT	Not Null	garis lintang
id_katagori_fasilitas	INTEGER(11)	Not Null Foreign Key	Id katagori fasilitas

6. Tabel Katagori Fasilitas

Tabel *Katagori Fasilitas* merupakan tabel basisdata yang digunakan untuk menyimpan data *katagori fasilitas* bertujuan untuk menambah menambah katagori yang ada pada halaman katagori wisata

Tabel 4.6 Tabel Katagori Fasilitas

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_katagori_fasilitas	INTEGER(11)	Not Null Primary Key	id katagori fasilitas
nama	CHAR(50)	Not Null	nama katagori

7. Tabel Wisata

Tabel *Wisata* merupakan tabel basisdata yang digunakan untuk menyimpan data *wisata* yang bertujuan untuk menambah wisata yang ada pada halaman wisata

Tabel 4.7 Tabel Wisata

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_wisata	INTEGER(11)	Not Null Primary Key	id wisata
Nama	CHAR(60)	Not Null	nama event
alamat	VARCHAR(60)	Not Null	deskripsi event
longitude	FLOAT	Not Null	garis bujur
latitude	FLOAT	Not Null	garis lintang
id_fasilitas	INTEGER(11)	Not Null Foreign Key	id fasilitas
id_katagori_wisata	INTEGER(11)	Not Null Foreign Key	Id katagori wisata

8. Tabel Katagori Wisata

Tabel *Katagori Wisata* merupakan table basisdata yang digunakan untuk menyimpan data katagori wisata yang bertujuan untuk menambah katagori wisata yang ada pada halaman katagori wisata.

Tabel 4.8 Tabel Katagori Wisata

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_katagori_wisata	INTEGER(11)	Not Null Primary Key	id katagori wisata
Nama	CHAR(50)	Not Null	nama katagori

9. Tabel Marking

Tabel *marking* merupakan tabel basis data yang digunakan untuk menyimpan data *marking*. User dapat membuat *favorite place/tempat wisata baru* dan menentukan letak tempat wisata tersebut..

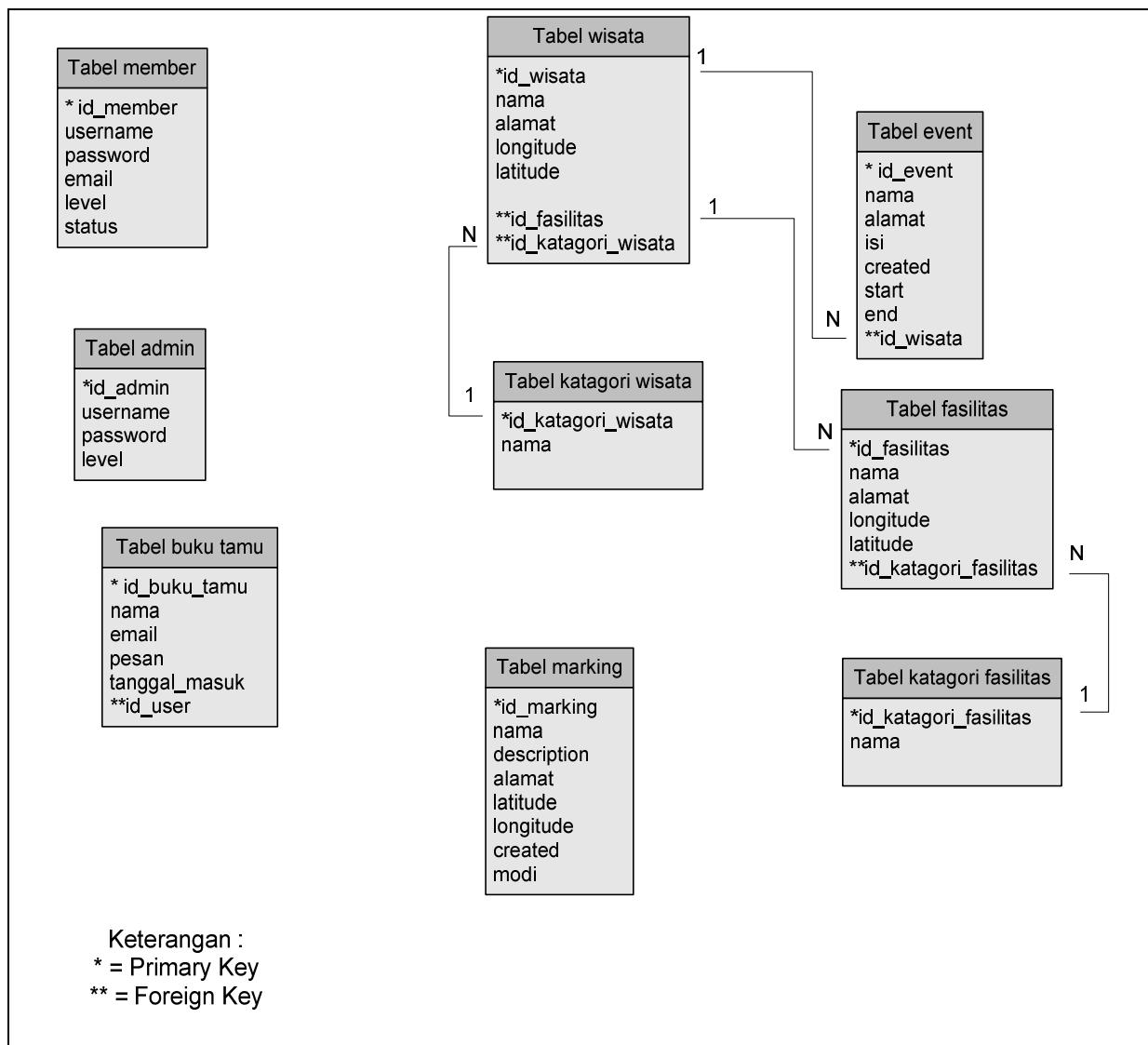
Tabel 4.9 Tabel Marking

Field	Type	Constraint	Keterangan
id_marking	INTEGER(11)	Not Null Primary Key	id marking
Nama	VARCHAR(60)	Not Null	nama place
Description	TEXT	Not Null	deskripsi marking
Latitude	FLOAT	Not Null	garis lintang
Longitude	FLOAT	Not Null	garis bujur
Created	DATETIME	Not Null	tanggal marking dibuat
Modified	DATETIME	Not Null	tanggal marking diedit

4.5.2.3 Rancangan Antar Tabel (RAT)

Pemakaian istilah “model keterhubungan-entitas” dalam bahasa indosensia dapat digunakan sebagai padanan arti istilah asing : *Entity Relationship Model (E – R Model)*. Akan tetapi, istilah model *Entity Relationship* telah demikian umum digunakan dalam berbagai pembahasan tentang analisa/ perancangan basisdata.

Pada model entity relationship, data yang ada di dunia nyata diterjemahkan dengan memanfaatkan sejumlah perangkat konseptual menjadi sebuah diagram data yang umum disebut sebagai diagram E-R. Sebelum kita membahas lebih jauh tentang diagram E-R tersebut dapat kita gambarkan, maka yang lebih dulu kita ketahui adalah komponen pembentuk model n E-R. Sesuai namanya, ada dua komponen utama pembentuk model E-R, yaitu Entitas (*Entity*) dan Relasi (*Relation*) kedua komponen ini dideskripsikan lebih jauh melalui sejumlah atribut. Yang bisa dilihat pada gambar 4.10

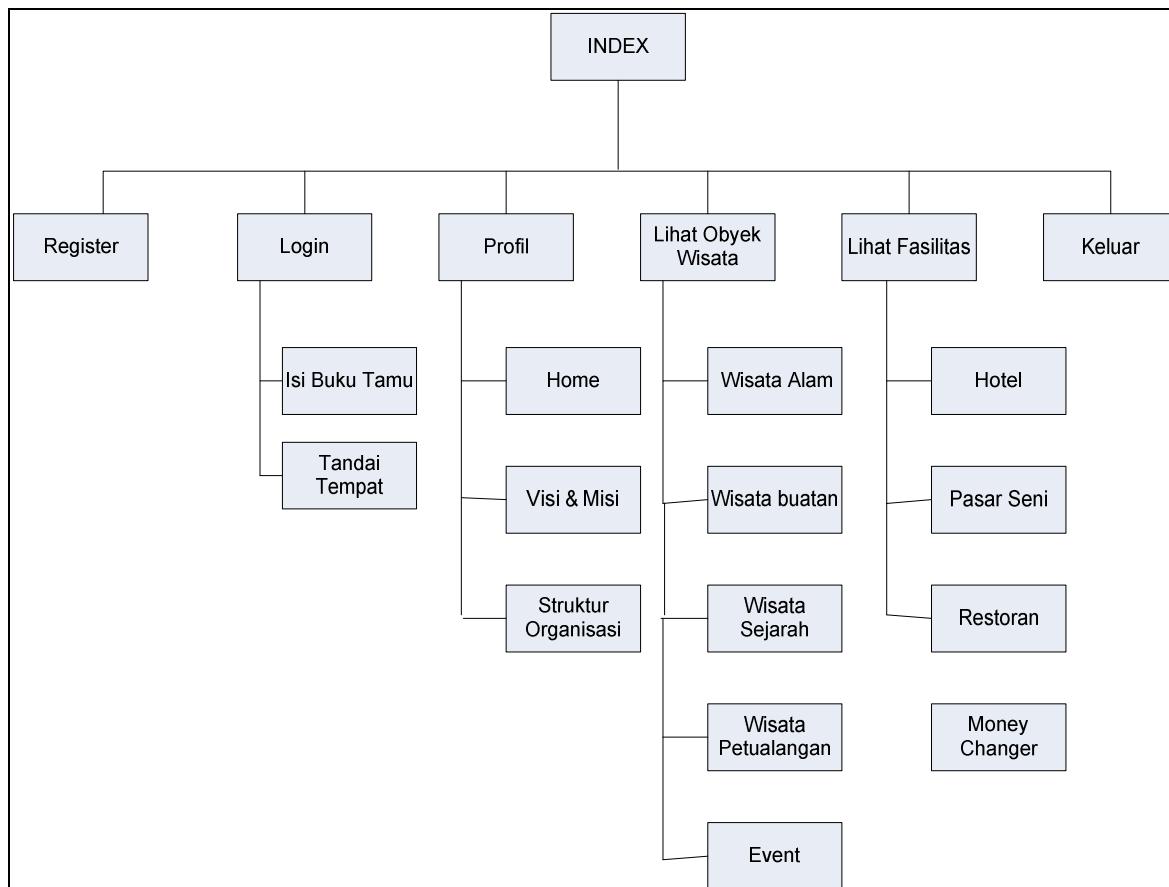


Gambar 4.12 Relasi Antar Tabel (RAT)

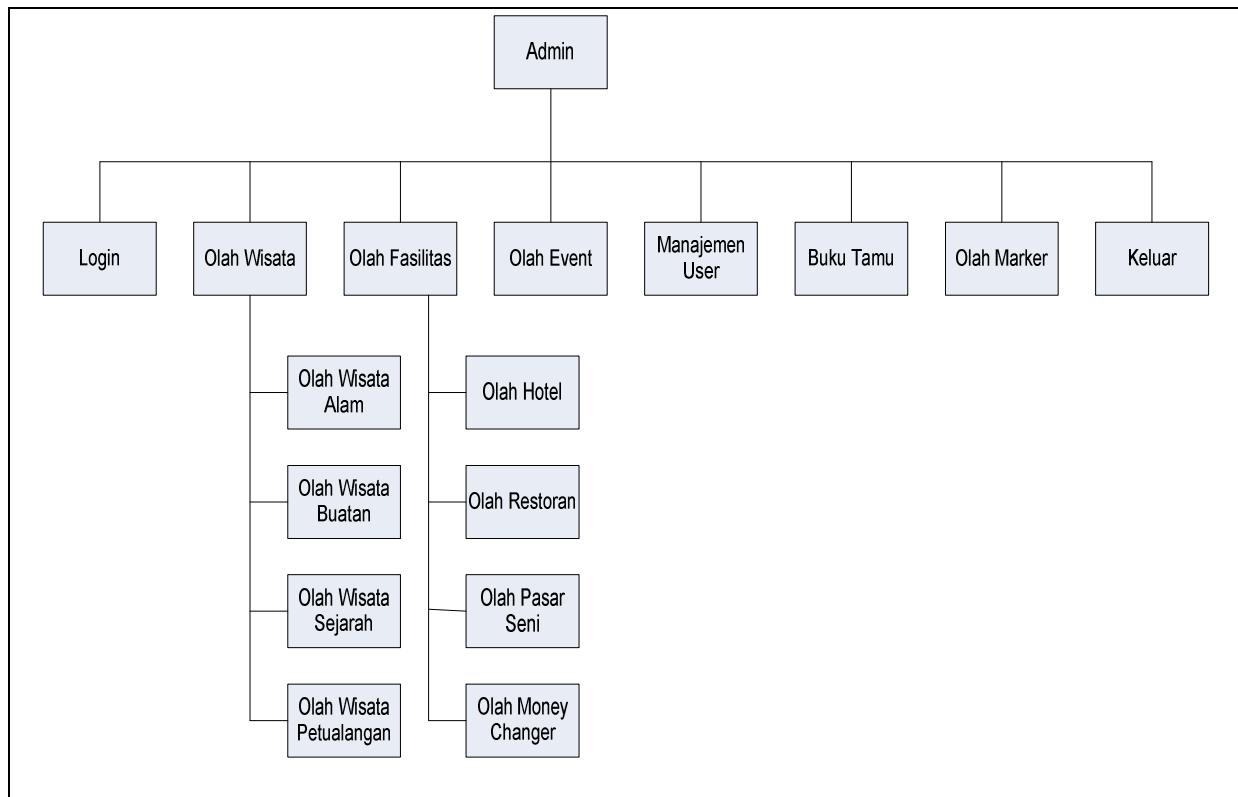
4.5.3 Rancangan Menu Dan Antar Muka

Antarmuka atau yang lebih dikenal sebagai *user interface* adalah sebuah media yang menghubungkan manusia dengan komputer agar dapat saling berinteraksi. Sebelum merancang antarmuka dari semua *form* pada *website*., maka untuk lebih memudahkan dalam

perancangan akan dijelaskan terlebih dahulu struktur menu dari sistem. Berikut ini adalah struktur menu tersebut.



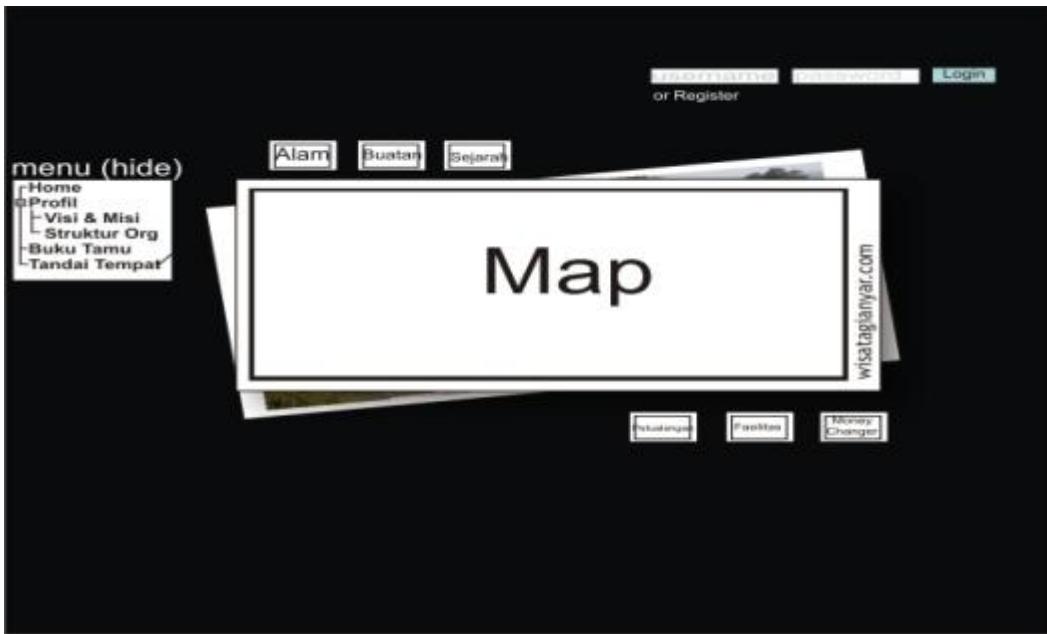
Gambar 4.13 Struktur Menu User



Gambar 4.14 Struktur Menu Admin

4.5.3.1 Rancangan Halaman Index/Home

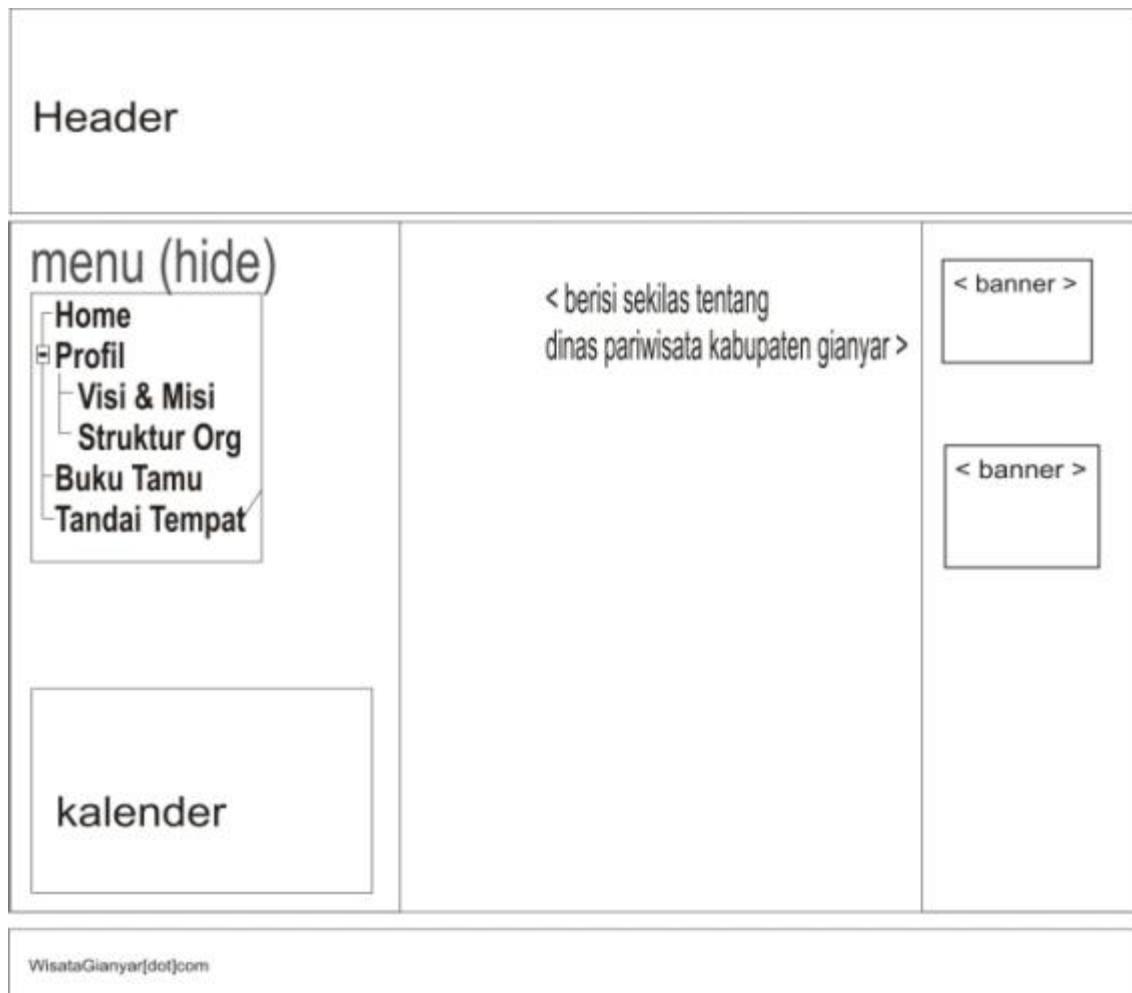
Halaman utama atau *index* ini merupakan halaman yang pertama kali akan muncul ketika pengguna memasukkan alamat *website* tentang *website* Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman utama ini terdiri dari beberapa menu utama yaitu menu profil, menu Buku Tamu, menu Tandai Tempat. Selain itu terdapat juga Menu Alam, Menu Buatan, Menu Sejarah, Menu Petualangan, Menu Fasilitas, Menu Money Changer yang difungsikan untuk mempermudah user mengetahui informasi apa saja yg terdapat pada Obyek Wisata tersebut.



Gambar 4.15 Rancangan Halaman Index

4.5.3.2 Rancangan Halaman Profil

Setelah *user* memilih menu profil dari menu utama, maka selanjutnya akan muncul halaman profil. Halaman profil memiliki beberapa sub halaman yaitu visi dan misi, dan struktur organisasi. Pada halaman ini berisi tentang sekilas Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar



Gambar 4.16 Rancangan Halaman Profil

4.5.3.3 Rancangan Halaman Visi dan Misi

Pada halaman visi dan misi akan ditampilkan visi dan misi pada Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.



Gambar 4.17 Rancangan Halaman Visi dan Misi

4.5.3.4 Rancangan Halaman Struktur Organisasi

Pada halaman struktur organisasi akan ditampilkan struktur organisasi pada Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.



Gambar 4.18 Rancangan Halaman Struktur Organisasi

4.5.3.5 Rancangan Halaman Buku Tamu

Pada halaman buku tamu akan ditampilkan *form* yang bisa *user* inputkan yaitu nama, email, dan pesan tentang *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar

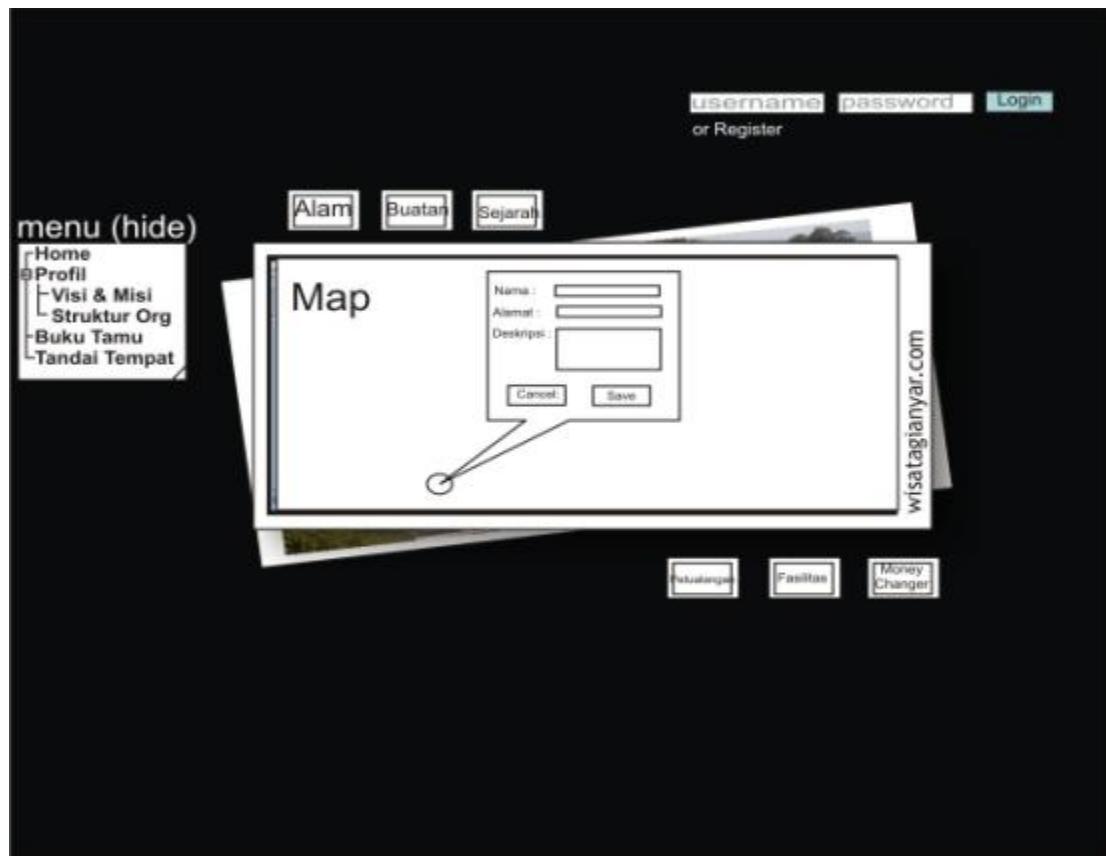
The wireframe diagram illustrates the layout of a guestbook page. At the top is a header area labeled "Header". Below it is a main content area divided into three columns. The left column contains a "menu (hide)" section with the following items: Home, Profil, Visi & Misi, Struktur Org, Buku Tamu, and Tandai Tempat. Below this menu is a large rectangular box labeled "kalender". The middle column contains form fields: "Nama" with an input field, "Email" with an input field, and "Pesan" with a larger input field. Below these fields are two buttons: "Reset" and "Submit". The right column contains two rectangular boxes, each labeled "< banner >". At the bottom of the main content area is a footer box containing the text "WisataGianyar[dot]com".

Gambar 4.19 Rancangan Halaman Form Buku Tamu

4.5.3.7 Rancangan Halaman Marking

Antarmuka Marking memperlihatkan peta google maps beserta sebuah tempat wisata.

User dapat menandai tempat wisata yang mereka inginkan.



Gambar 4.20 Rancangan Halaman Marking

4.5.3.8 Rancangan Halaman Register User

Halaman register user terdiri dari inputan username password, email, dan konfirm password. User dapat register dengan mengisi semua inputan dan mengklik tombol register.

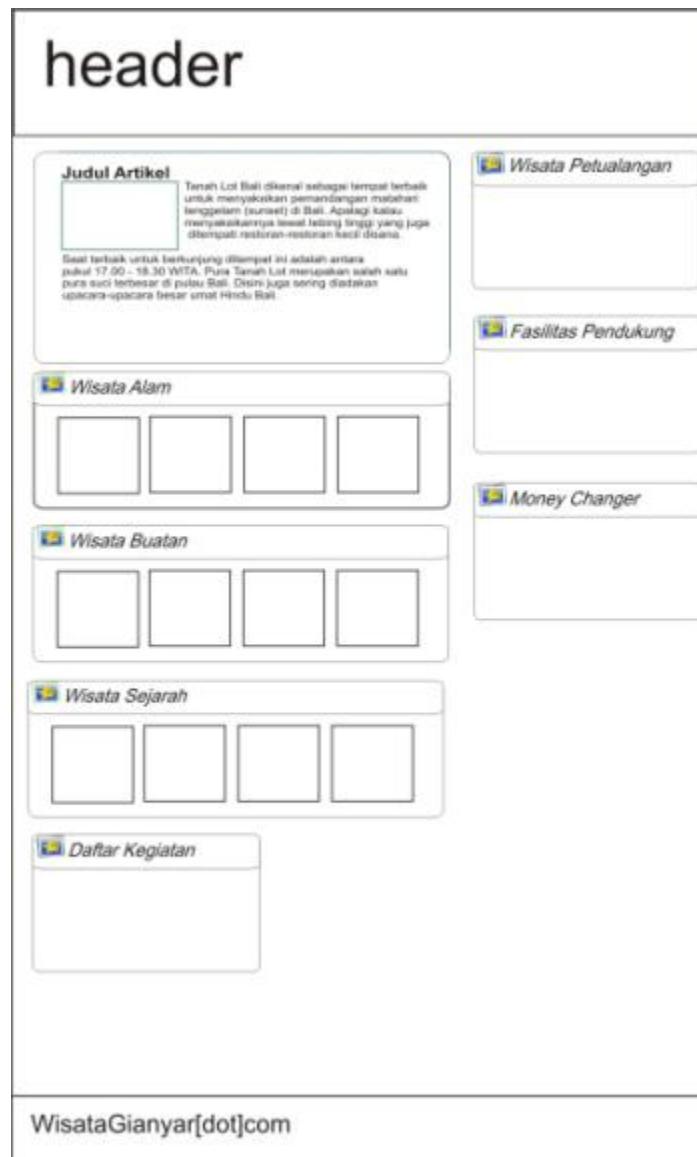
Register

Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
Konfirm Password	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>

Gambar 4.21 Rancangan Halaman Register User

4.5.3.9 Rancangan Halaman Alam

Halaman Alam merupakan halaman yang berisi artikel tentang wisata alam yang terdapat di kota gianyar.



Gambar 4.22 Rancangan Halaman Alam

4.5.3.10 Rancangan Halaman Login Admin

Pada halaman *admin login*, *admin* dapat menginputkan nama dan *passwordnya* untuk bisa masuk kedalam halaman *Menu Admin* dan dapat mengedit beberapa menu pada *website* Dinas Pariwisata Gianyar.



The image shows a wireframe design of a login page. At the top is a large rectangular box labeled "Header". Below it is another rectangular box containing fields for "Username" and "Password", each with an associated input field. A "Login" button is positioned below these fields. At the bottom of the page is a footer box containing the text "WisataGianyar[dot]com".

Gambar 4.23 Rancangan Halaman Login Admin

4.5.3.11 Rancangan Halaman Menu Admin

Pada halaman *Menu Admin* terdapat beberapa sub halaman, Kategori wisata, Alam, Buatan, Sejarah, Petualangan, Fasilitas, Daftar Kegiatan, Manajemen User, Buku Tamu.



Gambar 4.24 Rancangan Halaman Menu Admin

4.5.3.12 Rancangan Halaman Wisata Alam

Pada halaman data wisata alam, *admin* dapat *Action* menambah, mengedit, dan menghapus wisata alam yang ada pada website Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.

Header																																		
Menu Admin Profil - Kategori Wisata - Alam - Buatan - Sejarah - Petualangan - Fasilitas - Daftar Kegiatan - Manajemen User - Buku Tamu	Wisata Alam																																	
	Tambah Data <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Wisata</th> <th>Latitude</th> <th>Longitude</th> <th>Gambar</th> <th>Status</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> Hal : 1							No	Nama Wisata	Latitude	Longitude	Gambar	Status	Aksi	1						Edit Hapus													
No	Nama Wisata	Latitude	Longitude	Gambar	Status	Aksi																												
1						Edit Hapus																												
WisataGianyar[dot]com																																		

Gambar 4.25 Rancangan Halaman Wisata Alam

4.5.3.13 Rancangan Halaman Tambah Wisata Alam

Pada halaman *tambah data wisata alam*, akan muncul jika *admin* melakukan *action tambah data*. Pada halaman ini ditampilkan nama, latitude, longitude isi, gambar dan status.

Header	
Menu Admin <ul style="list-style-type: none"> Profil - Kategori Wisata <ul style="list-style-type: none"> Alam Buatan Sejarah Petualangan Fasilitas Daftar Kegiatan Manajemen User Buku Tamu 	Tambah Wisata Alam <hr/> <p>Nama <input type="text"/></p> <p>Latitude <input type="text"/></p> <p>Longitude <input type="text"/></p> <p>Isi <input type="text"/></p> <hr/> <p>Gambar <input type="text"/> publish <input type="button" value="Browse.."/></p> <p>Status <input type="text"/> publish</p> <p><input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/></p>
<small>WisataGianyar[dot]com</small>	

Gambar 4.26 Rancangan Halaman Tambah Wisata alam

4.5.3.14 Rancangan Halaman Ubah Wisata Alam

Pada halaman ubah wisata alam digunakan untuk mengedit atau merubah data wisata alam yang sebelumnya sudah ditampilkan. Adapun yang ditampilkan pada halaman ini adalah nama, latitude, longitude, isi, gambar, dan status yang dapat diambil pada direktori local host komputer.

Header	
Menu Admin <ul style="list-style-type: none"> Profil <input checked="" type="checkbox"/> Kategori Wisata <ul style="list-style-type: none"> Alam Buatan Sejarah Petualangan Fasilitas Daftar Kegiatan Manajemen User Buku Tamu 	Ubah Wisata Alam <hr/> <p> Nama <input type="text"/> Latitude <input type="text"/> Longitude <input type="text"/> </p> <p> Isi <input style="height: 150px; width: 100%;" type="text"/> </p> <p> Gambar <input type="text"/> <input type="button" value="Browse.."/> Status <input type="button" value="publish"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/> </p>
<small>WisataGiayar[dot]com</small>	

Gambar 4.27 Rancangan Halaman Ubah Wisata Alam

4.5.3.15 Rancangan Halaman Fasilitas

Pada halaman data fasilitas, *admin* dapat *Action* menambah, mengedit, dan menghapus fasilitas yang ada pada website Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.

<p style="text-align: center;">Header</p>																																									
<p>Menu Admin</p> <ul style="list-style-type: none"> Profil - Kategori Wisata <ul style="list-style-type: none"> - Alam - Buatan - Sejarah - Petualangan - Fasilitas - Daftar Kegiatan - Manajemen User - Buku Tamu 	<p>Fasilitas Pendukung</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="8" style="text-align: left; padding: 5px;">Tambah Data</th> </tr> <tr> <th>No</th> <th>Kategori</th> <th>Nama</th> <th>Latitud</th> <th>Longitude</th> <th>Gambar</th> <th>Status</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: right; vertical-align: bottom;">Edit Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="margin-top: 10px;">Hal : 1 </p>	Tambah Data								No	Kategori	Nama	Latitud	Longitude	Gambar	Status	Aksi	1							Edit Hapus																
Tambah Data																																									
No	Kategori	Nama	Latitud	Longitude	Gambar	Status	Aksi																																		
1							Edit Hapus																																		
		WisataGianyar[dot]com																																							

Gambar 4.28 Rancangan Halaman Fasilitas

4.5.3.16 Rancangan Halaman Tambah Fasilitas

Pada halaman *tambah fasilitas*, akan muncul jika *admin* melakukan *action tambah data*. Pada halaman ini ditampilkan katagori fasilitas, nama, latitude, longitude, isi, gambar, dan status.

Header																	
Menu Admin <ul style="list-style-type: none"> Profil - Kategori Wisata <ul style="list-style-type: none"> Alam Buatan Sejarah Petualangan Fasilitas Daftar Kegiatan Manajemen User Buku Tamu 	Tambah Fasilitas <table border="0"> <tr> <td>Kategori</td> <td> <input type="checkbox"/> Hotel <input type="checkbox"/> Restoran <input type="checkbox"/> Art Shop <input type="checkbox"/> Money Changer </td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Latitude</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Longitude</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Isi</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Gambar</td> <td><input type="text"/> <input type="button" value="Browse.."/></td> </tr> <tr> <td>Status</td> <td><input type="text" value="publish"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/> </td> </tr> </table>	Kategori	<input type="checkbox"/> Hotel <input type="checkbox"/> Restoran <input type="checkbox"/> Art Shop <input type="checkbox"/> Money Changer	Nama	<input type="text"/>	Latitude	<input type="text"/>	Longitude	<input type="text"/>	Isi	<input type="text"/>	Gambar	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse.."/>	Status	<input type="text" value="publish"/>	<input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/>	
Kategori	<input type="checkbox"/> Hotel <input type="checkbox"/> Restoran <input type="checkbox"/> Art Shop <input type="checkbox"/> Money Changer																
Nama	<input type="text"/>																
Latitude	<input type="text"/>																
Longitude	<input type="text"/>																
Isi	<input type="text"/>																
Gambar	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse.."/>																
Status	<input type="text" value="publish"/>																
<input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/>																	
<small>WisataGianyar[dot]com</small>																	

Gambar 4.29 Rancangan Halaman Tambah Fasilitas

4.5.3.17 Rancangan Halaman Ubah Fasilitas

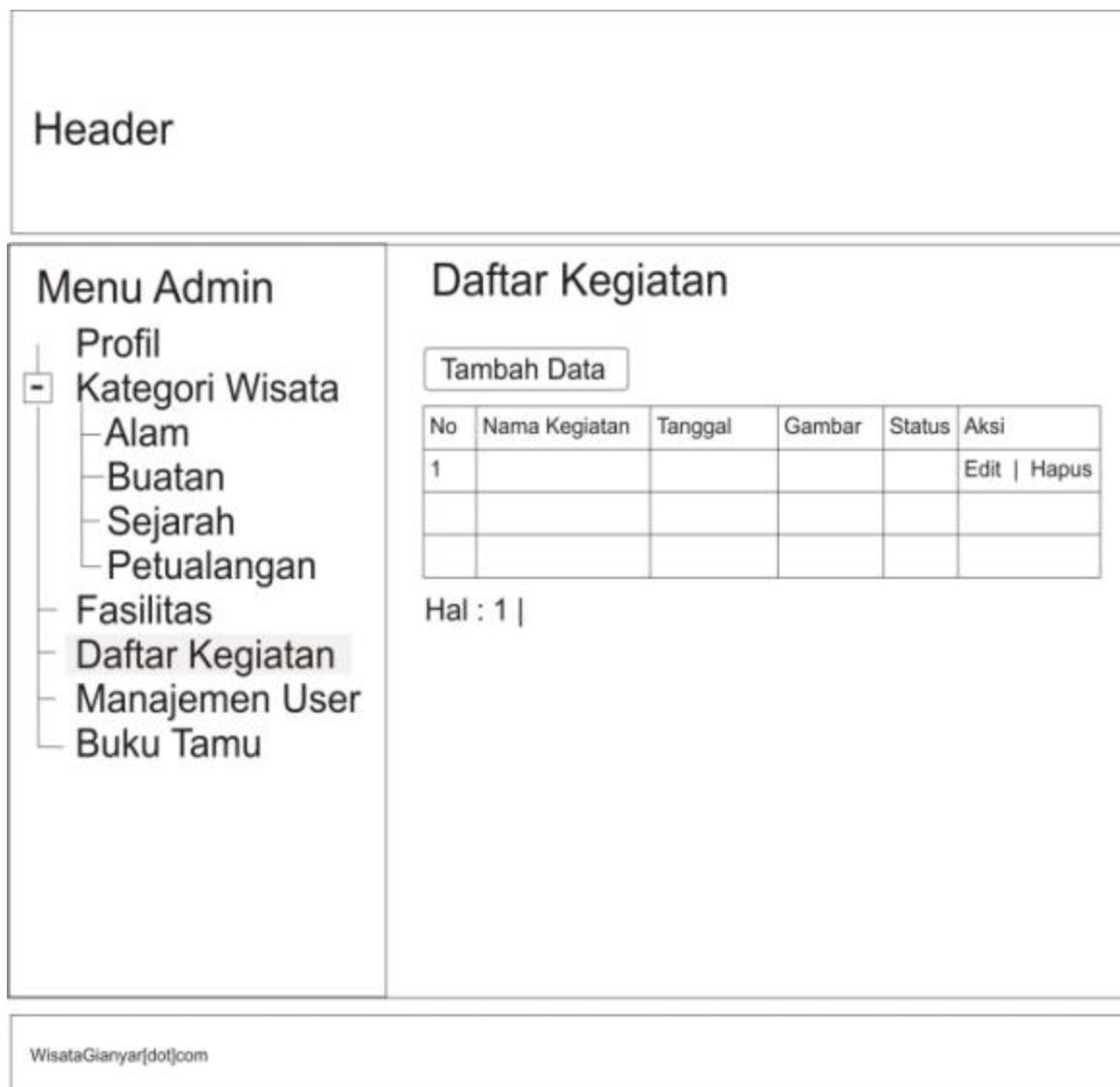
Pada halaman ubah fasilitas digunakan untuk mengedit atau merubah data fasilitas yang sebelumnya sudah ditampilkan. Adapun yang ditampilkan pada halaman ini adalah katagori fasilitas, nama, latitude, longitude, isi, gambar, dan status yang dapat diambil pada direktori local host komputer.

Header	
Menu Admin <ul style="list-style-type: none"> Profil <input checked="" type="checkbox"/> Kategori Wisata <ul style="list-style-type: none"> - Alam - Buatan - Sejarah - Petualangan - Fasilitas - Daftar Kegiatan - Manajemen User - Buku Tamu 	<h3>Ubah Fasilitas</h3> <p>Kategori</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <input type="checkbox"/> Hotel <input type="checkbox"/> Restoran <input type="checkbox"/> Art Shop <input type="checkbox"/> Money Changer </div> <p>Nama <input type="text"/></p> <p>Latitude <input type="text"/></p> <p>Longitude <input type="text"/></p> <p>Isi <input style="height: 100px; width: 100%;" type="text"/></p> <p>Gambar <input type="text"/> <input type="button" value="Browse.."/></p> <p>Status <input type="button" value="publish"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/></p>
WisataGianyar[dot]com	

Gambar 4.30 Rancangan Halaman Ubah Fasilitas

4.5.3.18 Rancangan Halaman Daftar Kegiatan

Pada halaman daftar kegiatan, *admin* dapat *Action* menambah, mengedit, dan menghapus daftar kegiatan yang ada pada website Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.



Gambar 4.31 Rancangan Halaman Daftar Kegiatan

4.5.3.19 Rancangan Halaman Tambah Daftar Kegiatan

Pada halaman *tambah daftar kegiatan*, akan muncul jika *admin* melakukan *action tambah file*. Pada halaman ini ditampilkan nama, tanggal, isi, dan status.

Header											
Menu Admin <ul style="list-style-type: none"> Profil - Kategori Wisata <ul style="list-style-type: none"> - Alam - Buatan - Sejarah - Petualangan - Fasilitas - Daftar Kegiatan - Manajemen User Buku Tamu 	Tambah Daftar Kegiatan <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Tanggal</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Isi</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Status</td> <td><input type="text" value="publish"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td><input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/></td> </tr> </table>	Nama	<input type="text"/>	Tanggal	<input type="text"/>	Isi	<input type="text"/>	Status	<input type="text" value="publish"/>		<input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/>
Nama	<input type="text"/>										
Tanggal	<input type="text"/>										
Isi	<input type="text"/>										
Status	<input type="text" value="publish"/>										
	<input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/>										
<small>WisataGianyar[dot]com</small>											

Gambar 4.32 Rancangan Halaman Tambah Daftar Kegiatan

4.5.3.20 Rancangan Halaman Ubah Daftar Kegiatan

Pada halaman ubah daftar kegiatan digunakan untuk mengedit atau merubah data daftar kegiatan yang sebelumnya sudah ditampilkan. Adapun yang ditampilkan pada halaman ini adalah nama, Tanggal isi, dan status yang dapat diambil pada direktori local host komputer.

Header											
Menu Admin <ul style="list-style-type: none"> Profil - Kategori Wisata <ul style="list-style-type: none"> Alam Buatan Sejarah Petualangan - Fasilitas - Daftar Kegiatan - Manajemen User Buku Tamu 	Ubah Daftar Kegiatan <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Tanggal</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Isi</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Status</td> <td><input type="text" value="publish"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/> </td> </tr> </table>	Nama	<input type="text"/>	Tanggal	<input type="text"/>	Isi	<input type="text"/>	Status	<input type="text" value="publish"/>	<input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/>	
Nama	<input type="text"/>										
Tanggal	<input type="text"/>										
Isi	<input type="text"/>										
Status	<input type="text" value="publish"/>										
<input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Save"/>											
<small>WisataGianyar[dot]com</small>											

Gambar 4.33 Rancangan Halaman Ubah Daftar Kegiatan

4.5.3.21 Rancangan Halaman Manajemen User

Pada halaman manajemen user, *admin* dapat *Action* menghapus user yang ada pada website Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.

No	Usrename	Password	Email	Status	Aksi
1				Active	Hapus

WisataGianyar[dot]com

Gambar 4.34 Rancangan Halaman Manajemen user

4.5.3.22 Rancangan Halaman Buku Tamu

Pada halaman buku tamu, *admin* dapat *Action* menghapus buku tamu yang ada pada website Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar.

Header

<p>Menu Admin</p> <ul style="list-style-type: none">- Profil- Kategori Wisata<ul style="list-style-type: none">- Alam- Buatan- Sejarah- Petualangan- Fasilitas- Daftar Kegiatan- Manajemen User- Buku Tamu	<p>Buku Tamu</p> <table border="1"><thead><tr><th>No</th><th>Nama</th><th>Email</th><th>Tanggal</th><th>Pesan</th><th>Status</th><th>Aksi</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Active</td><td>Hapus</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>	No	Nama	Email	Tanggal	Pesan	Status	Aksi	1					Active	Hapus														
No	Nama	Email	Tanggal	Pesan	Status	Aksi																							
1					Active	Hapus																							

WisataGianyar[dot]com

Gambar 4.35 Rancangan Halaman Buku Tamu

BAB V

IMPLEMENTASI

5.1 Implementasi

Proses implementasi dari perancangan aplikasi yang dilakukan pada bab sebelumnya akan dijelaskan pada bab ini. Implementasi bertujuan untuk menterjemahkan keperluan perangkat lunak ke dalam bentuk sebenarnya yang dimengerti oleh komputer atau dengan kata lain tahap implemetasi ini merupakan tahapan lanjutan dari tahap perancangan yang sudah dilakukan. Dalam tahap implementasi ini akan dijelaskan mengenai perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam membangun sistem ini, file-file yang digunakan dalam membangun sistem, tampilan web beserta potongan-potongan script program untuk menampilkan Halaman web.

5.2 Perangkat Keras (*Hardware*) yang Digunakan

Perangkat keras yang digunakan untuk mengoperasikan Sistem Informasi Geografis berbasis Web ini adalah :

- a. Notebook HP Pavilion dv3000
- b. Processor Genuine Intel(R) CPU P7350 Core 2 Duo 2.00GHz
- c. RAM 3072MB
- d. Hardisk 320 GB
- e. NVIDIA GeForce 9300M GS

5.3 Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun Sistem Informasi Geografis berbas Web ini adalah :

- a. Macromedia dreamweaver CS3
- b. Adobe Photoshop CS3
- c. Mozilla firefox

- d. MySQL database
- e. Windows 7 Professional

5.4 File yang Digunakan Dalam Sistem

Dalam membangun Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar digunakan beberapa *file* dalam proses. Daftar *file* yang digunakan serta keterangan masing-masing *file* tersebut adalah :

5.4.1 WEB

File-file yang digunakan dalam membangun sebuah Sistem Informasi Berbasis *Web* Untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar sebagai berikut :

1. Daftar *file* pada Halaman *User*

File-file yang digunakan dalam Halaman *User* adalah sebagai berikut :

Tabel 5.1 : File- file dalam halaman user

NO	Nama File	Keterangan
1	Index.php	File Halaman utama web/peta
2	Home.php	File Halaman utama artikel
3	Action.php	File untuk menangani aksi dari user
4	Blockwisata.php	File untuk menampilkan link wisata alam, wisata buatan, hotel, agenda
5	Content.php	File untuk menampilkan isi artikel
6	Footer.php	File untuk menampilkan footer
7	Link Kanan.php	File untuk menampilkan link wisata sejarah, petualangan, pasar seni, penukaran uang, pendapat pengunjung
8	MenuUtama.php	File untuk menampilkan menu utama
9	RefreshMarker.php	File untuk mengambil data yang akan ditampilkan pada marker
10	Register.php	File untuk form pendaftaran user

2. Daftar *file* pada Halaman admin

File-file yang digunakan dalam membangun halaman untuk admin adalah sebagai berikut :

Tabel 5.3 : File–file halaman Admin

NO	Nama file	Keterangan
1	Action.php	File untuk menangani aksi dari admin
2	Agenda.php	File untuk menampilkan data agenda, form tambah agenda, dan form ubah agenda
3	Bahasa.php	File untuk melihat dan mengubah data bahasa
4	Content.php	File controller
5	Fasilitas.php	File untuk menampilkan data fasilitas, form tambah fasilitas dan form ubah fasilitas
6	Guest.php	File untuk menampilkan form buku tamu
7	Home.php	File untuk menampilkan halaman utama setelah login
8	Index.php	File untuk menampilkan form login admin
9	Manuser.php	File untuk menambah dan mengubah data user
10	Map admin.php	File untuk melihat dan menandai peta
11	Marked.php	File untuk menampilkan data koordinat
12	Menu utama.php	File untuk menampilkan menu
13	Profil.php	File untuk menampilkan data profil, menambah form profil, mengubah form profil.
14	Wisata.php	File untuk menampilkan data wisata, menambah form wisata, mengubah form wisata

5.6 Implementasi WEB

5.6.1 Implementasi Halaman User

Implementasi *Interface* halaman *User* merupakan implementasi halaman *web* yang digunakan oleh *User* pengunjung *web* yang berisi informasi-informasi tentang Sistem Informasi Geografis.

5.6.1.1 Koneksi.php

File koneksi.php merupakan *script php* untuk menghubungkan *web* dengan basis data “wisatagianyar” yang terdapat dalam *database MySQL*.

```

<?php
$server = "localhost";
$username = "root";
$password = "root";
$database = "wisatagianyar";

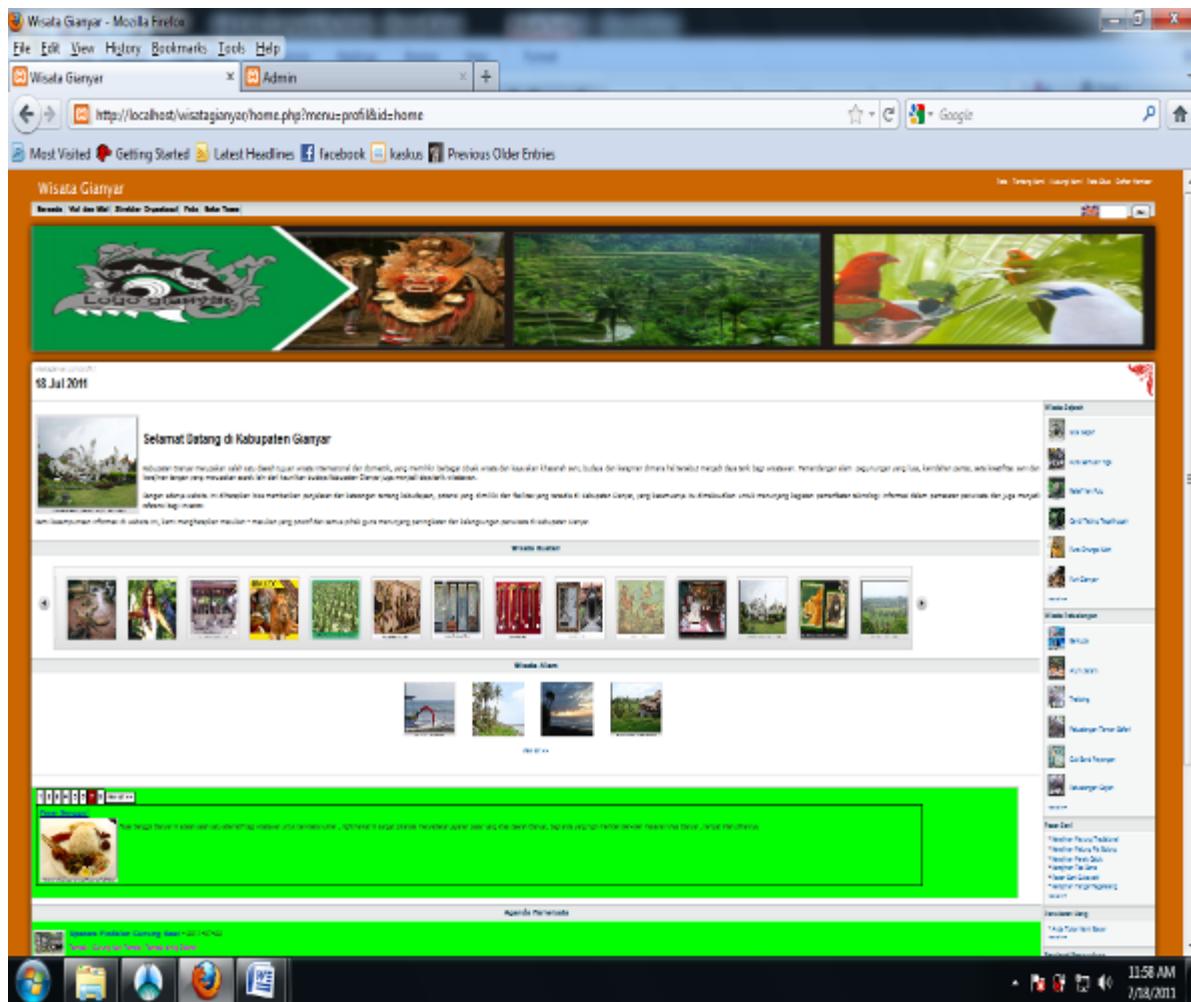
// Koneksi dan memilih database di server
mysql_connect($server,$username,$password) or die("Koneksi gagal");
mysql_select_db($database) or die("Database tidak bisa dibuka");
?>

```

Modul 5.1: Script koneksi.php

5.6.1.1 Tampilan Halaman Home

Halaman Home merupakan halaman utama dari *Website Sistem Informasi Geografis Berbasis Web* untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan informasi-informasi tentang Web ini. Adapun Tampilan Home sebagai berikut :



Gambar 5.1 Tampilan Home

```

<!-- nama web & menu contact -->
<h1 id="siteName">Wisata Gianyar</h1>
<div id="utility">
    <a href="index.php"><?php echo Index ?></a> | <a
    href="home.php?menu=profil&id=sitemap"><?php echo $m_sitemap ?></a> | <a
    href="home.php?menu=profil&id=about"><?php echo $m_about ?></a> | <a
    href="home.php?menu=profil&id=contact"><?php echo $m_contact ?></a>
</div>
<!--end nama web -->

<!-- global nav _menu utama-->
<?php
    include "Menu_utama.php";
?>
<!--content paper / kontent utama -->
    <!--menu kanan-->
    <?php
        include "Link_kanan.php";
    ?>
<!-- content/artikel -->
<div id="content">
<?php
    include "Content.php";
    include "blockWisata.php";
?>

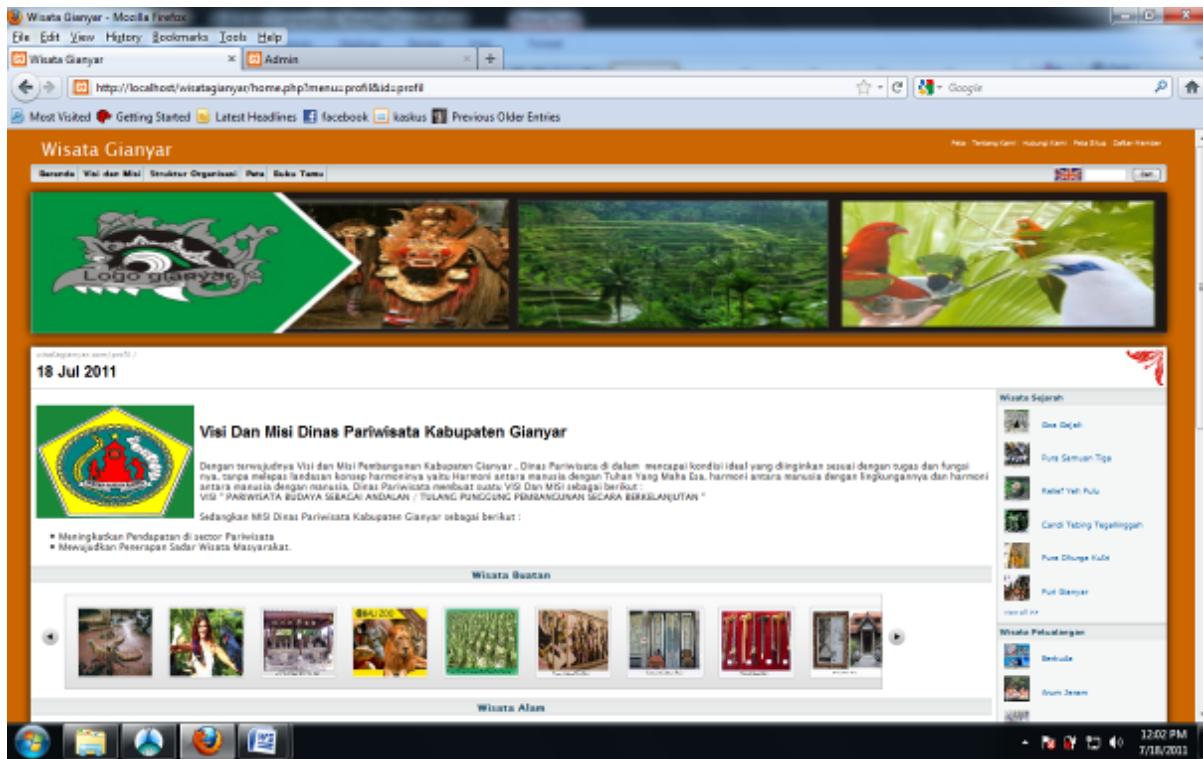
<!--footer-->
    <?php
        include "Footer.php";
?>

```

Modul 5.2 Tampilan Home.

5.6.1.2 Tampilan Halaman Profil

Halaman Profil merupakan halaman dari *Website Sistem Informasi Geografis Berbasis Web* untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan Profil tentang Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar. Data Profil ini terdapat pada table Profil, dalam table ini terdapat data struktur organisasi, data peta situs, data tentang kami, data hubungi kami, data ketentuan pengguna. Adapun Tampilan Halaman Profil Sebagai berikut :



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Profil

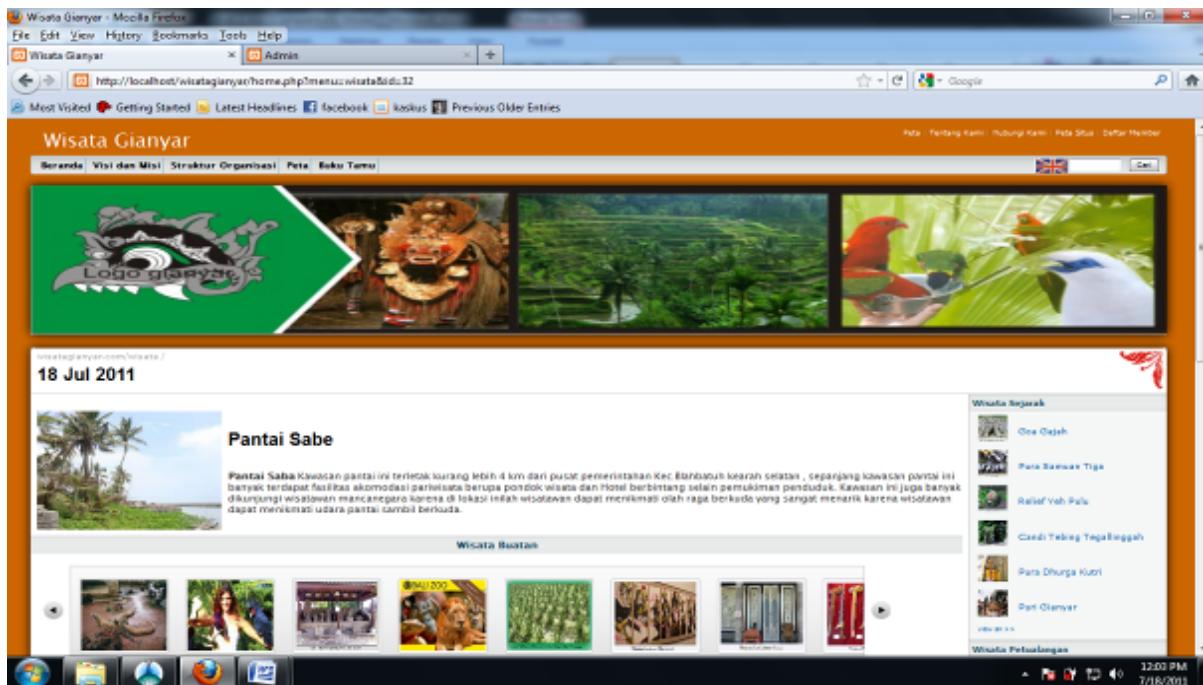
```
$profil = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM `profil` WHERE
`kategori` = 'profil' AND `status` = '1' LIMIT 1"));
echo "<div class='feature'>";
echo "<h3>$profil[$judul]</h4></h3>";
echo "<p>$profil[$isi]</p>";
echo "</div>";
```

Modul 5.3 Halaman Profil

Dari Script diatas dapat dilihat bahwa data profil terletak pada table profil dengan katagori profil. Script ini juga berlaku untuk memanggil menu struktur organisasi, menu peta situs, menu tentang kami, menu hubungi kami dan menu ketentuan pengguna karena terdapat dalam satu table yang sama.

5.6.1.3 Tampilan Halaman Wisata

Halaman Wisata merupakan halaman dari *Website* Sistem Informasi Geografis Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan Tempat- tempat wisata seperti Wisata Alam, Wisata Buatan, Wisata Sejarah, Wisata Petualangan. Adapun Tampilan Halaman Wisata Sebagai berikut :



Gambar 5.3 Tampilan Wisata

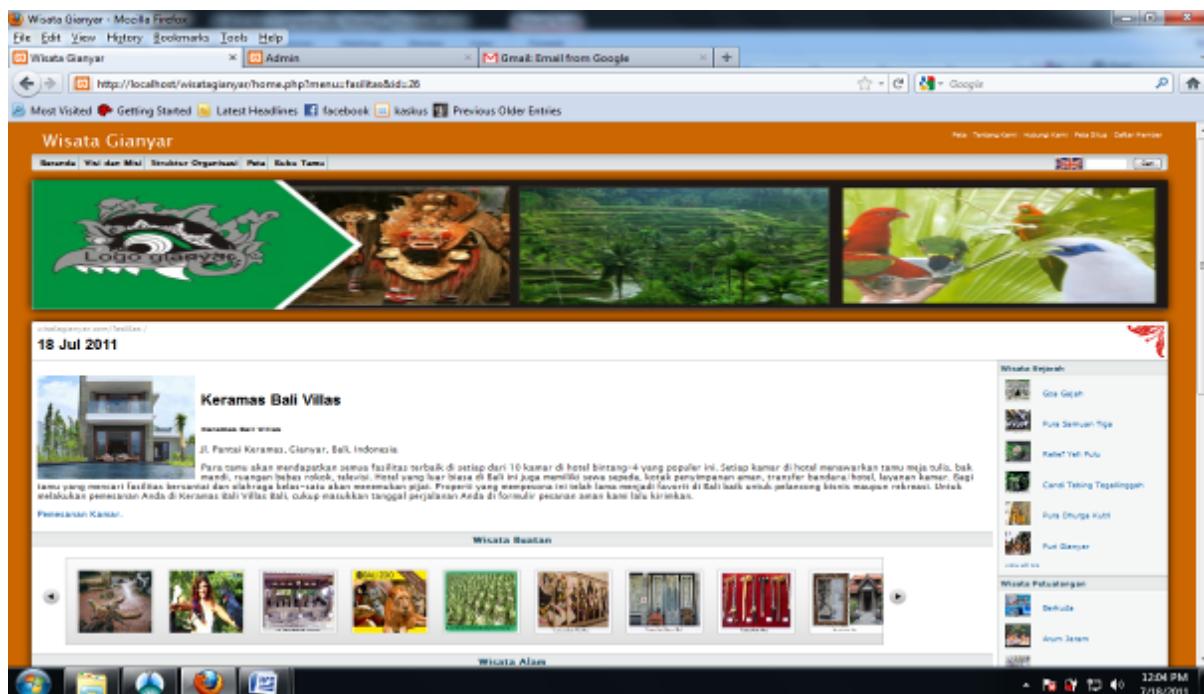
```
$wisata = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM `wisata` WHERE `no` = '$id' AND `status` = '1'"));
echo "<div class='feature'>";
echo "<img src='$wisata[gambar]' alt=' ' width='280' height='200' />";
echo "<h3>$wisata[$judul]</h4></h3>";
echo "<p>$wisata[$isi]</p>";
```

Model 5.4 Script Wisata

Dari Script diatas dapat dilihat bahwa data wisata terletak pada table wisata dengan katagori wisata alam, wisata buatan, wisata petualangan, wisata sejarah. Script ini juga berlaku untuk memanggil menu wisata alam, wisata buatan, wisata petualangan, wisata sejarah karena terdapat dalam satu table yang sama.

5.6.1.4 Tampilan Halaman Fasilitas

Halaman Fasilitas merupakan halaman dari *Website* Sistem Informasi Geografis Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan Fasilitas Wisata Gianyar. Data Fasilitas ini terdapat pada tabel Fasilitas, dalam tabel ini terdapat data restaurant, data hotel, data pasar seni, data money changer. Adapun Tampilan Halaman Fasilitas Sebagai berikut :



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Fasilitas

```
$fasilitas = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM `fasilitas` WHERE
`no` = '$id' AND `status` = '1'"));
echo "<div class='feature'>";
echo "<img src='$fasilitas[gambar]' alt='' width='280'
height='200' />";
echo "<h3>$fasilitas[$judul]</h4></h3>";
echo "<p>$fasilitas[$isi]</p>";
```

Modul 5.5 Tampilan Fasilitas

Dari Script diatas dapat dilihat bahwa data fasilitas terletak pada table fasilitas dengan katagori restaurant, katagori hotel, katagori fasilitas pasar seni, fasilitas money changer. Script ini juga berlaku untuk memanggil menu restouran , hotel, pasar seni, money changer karena terdapat dalam satu tabel yang sama.

5.6.1.5 Tampilan Halaman Event

Halaman Event merupakan halaman dari *Website* Sistem Informasi Geografis Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan Event yang terdapat di Gianyar. Data event ini terdapat pada tabel Event, dalam tabel ini terdapat data event. Adapun Tampilan Halaman Event sebagai berikut:



Gambar 5.5 Tampilan Event

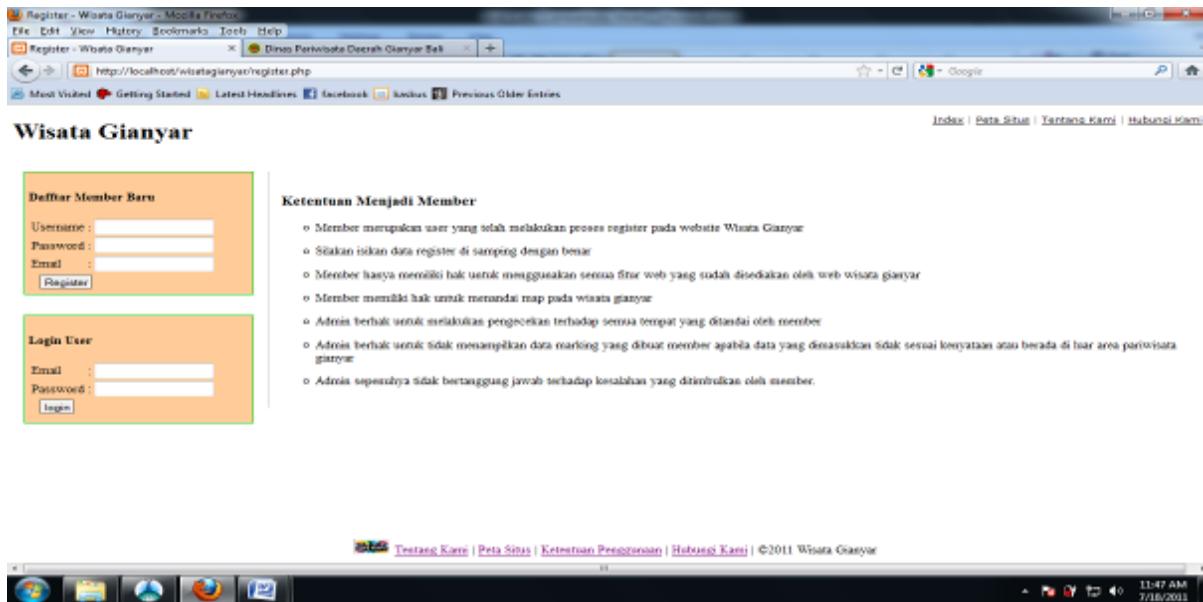
```
$event = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM `daftarkegiatan` WHERE `no` = '$id' AND `status` = '1' LIMIT 1"));
echo "<div class='feature'>";
echo "<img src='$event[gambar]' alt='' width='280' height='200' />";
echo "<h3>$event[$judul]</h4></h3>";
echo "<p>$event[$isi]</p>";
```

Modul 5.6 Tampilan Event

Dari Script diatas dapat dilihat bahwa data event terletak pada table event. Script ini berlaku untuk memanggil menu event.

5.6.1.6 Tampilan Halaman Daftar Member

Halaman Daftar Event merupakan halaman dari *Website* Sistem Informasi Geografis Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan form daftar member. Data daftar member ini terdapat pada tabel register, dalam tabel ini terdapat data daftar member. Adapun Tampilan Halaman Daftar Member sebagai berikut:



Gambar 5.6 Tampilan Daftar Member

```
<form id="form1" name="form1" method="post" action="">
    <table width="100%" border="1">
        <tr>
            <td width="30%">Username</td>
            <td width="70%"><input type="text" name="username" /></td>
        </tr>
        <tr>
            <td>Password</td>
            <td><input type="text" name="password" /></td>
        </tr>
        <tr>
            <td>Email</td>
            <td><input type="text" name="email" /></td>
        </tr>
        <tr>
            <td colspan="2"><input type="submit" value="Register" /></td>
        </tr>
    </table>
</form>
```

Modul 5.7 Program Daftar Member

Untuk Script aksi menyimpan data member baru ke database sebagai berikut :

```
$username = $_POST[username];
$email = $_POST[email];
$pwd = md5($_POST[password]);
$cek = mysql_query("INSERT INTO user VALUES('{$username}', '{$pwd}' ,
'{$email}', '0')");
```

Modul 5.8 Menyimpan data Member

5.6.1.7 Tampilan Halaman Peta

Halaman Peta merupakan halaman *Website* Sistem Informasi Geografis Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman ini menampilkan peta gianyar dengan beberapa menu jenis wisata, dan fasilitas yang ada di gianyar. Adapun Tampilan Index sebagai berikut :



Gambar 5.7 Tampilan Maps

Pada Tampilan diatas terdapat beberapa fitur seperti Form Login, Menu, Map. Untuk menampilkan Peta menggunakan google maps.js dan di tempatkan pada div peta. Script untuk menampilkan Form Login adalah :

```
echo      '<div      style="position:relative;      float:left;      width=200px;
color:#FFFFFF; right:0px;">';
    if(empty($_SESSION[namauser])){
        echo'<form method="POST" action="action.php?modul=login">
            <input      type="text"      name="email"      value="email"
onClick="value=null" />
            <input      type="password"   name="password"  value="password"
onClick="value=null" />
            <input type="submit" value="login" />
        </form>';
    }else{
        echo      $_SESSION[namauser]      . ' |      <a
href="action.php?modul=logout">Log Out</a>';
    }
}
```

Modul 5.9 Login User.

```

<div><a href="#" id='flip2' class='glink'></a></div>
<div id='hidem' style="display:none;">
    <p><a href="home.php" target="_blank" title="<?php echo $m_home ?>"></a></p>
    <p><a href="home.php?menu=profil&id=profil" target="_blank" title="<?php echo $m_profil ?>"></a></p>
    <p><a href="home.php?menu=profil&id=struktur" target="_blank" title="<?php echo $m_struktur ?>"></a></p>
    <?php
        if(empty($_SESSION[namauser])){
            echo '<p></p>';
        }else{
            echo '<p></p>
            <p></p>';
        }
    ?>

```

Modul 5.10 Menu Hidden

```

$email = $_POST[email];
$pwd=md5($_POST[password]);
$cek = mysql_num_rows(mysql_query("select * from `user` where `email` = '$email' and `password` = '$pwd'"));
$r=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from `user` where `email` = '$email' and `password` = '$pwd'"));
if($cek == 1){
    session_register("namauser");
    session_register("passuser");
    $_SESSION[namauser]=$r[username];
    $_SESSION[passuser]=$r[password];

    header('location:index.php');
} else{
    header('location:index.php');
}

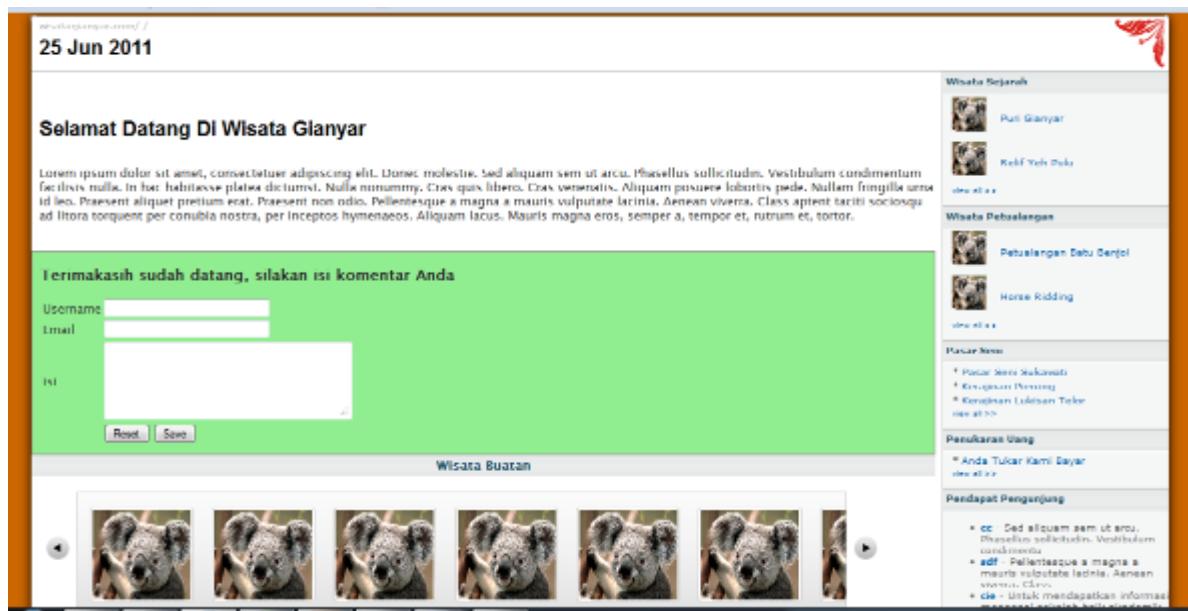
```

Modul 5.11 Aksi Login

5.6.1.8 Tampilan Halaman Buku Tamu

Halaman Buku Tamu merupakan halaman dari *Website* Sistem Informasi Geografis

Berbasis Web untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar. Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan form Buku Tamu. Data buku tamu ini terdapat pada tabel buku tamu. Adapun Tampilan Halaman Buku Tamu sebagai berikut:



Gambar 5.8 Tampilan Buku Tamu

```

<h3 class='dock'>Terimakasih sudah datang, silakan isi komentar Anda</h3>
    <form method='POST'
action='action.php?modul=guest&action=add'>
        <input type='hidden' name='back' value='$ref' />
        <table>
            <tr>
                <td>
                    <label>Username</label>
                </td>
                <td>
                    <input type='text' class='form_field'
name='user' size='30' />
                </td>
            </tr>
            <tr>
                <td>
                    <label>Email</label>
                </td>
                <td>
                    <input type='text' class='form_field'
name='email' size='30' />
                </td>
            </tr>
            <tr>
                <td>
                    <label>isi</label>
                </td>
                <td>
                    <textarea class='form_field' name='isi'
cols='40' rows='5'></textarea>
                </td>
            </tr>

```

Modul 5.12 Form Buku Tamu

```

<tr>
<td>
</td>
<td>
    <input type='reset' value='Reset' id='submit'
/>
    <input type='submit' value='Save' id='submit'
/>
</td>
</tr>
</table>

</form>";

echo "

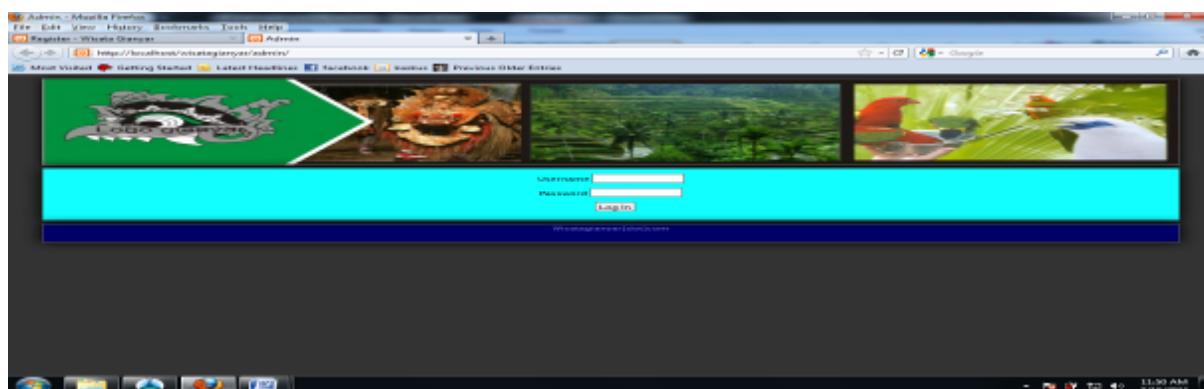

</div>";

```

Modul 5.13 Lanjutan Form Buku Tamu

5.6.1.9 Tampilan Halaman Login Admin

Halaman index untuk admin sekaligus sebagai halaman login admin. Untuk dapat menggunakan semua fitur admin harus melakukan proses login terlebih dahulu. Berikut Tampilan Halaman Login Admin :



Gambar 5.9 Tampilan Login Admin

```

<form name='login' method='POST' action='action.php?modul=login'>
<p><label>Username</label>
<input type='text' class='form_field' name='username' size='15' /></p>
<p>
    <label>Password</label>
    <input type='password'
class='form_field' name='password' size='15' />
</p>
<p>
    <input type='submit' id='submit' value='Submit' />
</p>

```

Modul 5.14 Form Login Admin

```

class='form_field' value='Log In' />
          </p>
        </form>

```

Modul 5.15 Lanjutan Form Login Admin

```

$user = $_POST[username];
$pwd=md5($_POST[password]);
$cek = mysql_num_rows(mysql_query("select * from `admin` where
`username` = '$user' and `password` = '$pwd'"));
$r=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from `admin` where
`username` = '$user' and `password` = '$pwd'"));
if($cek == 1){
    session_start();
    session_register("namaadmin");
    session_register("passuser");

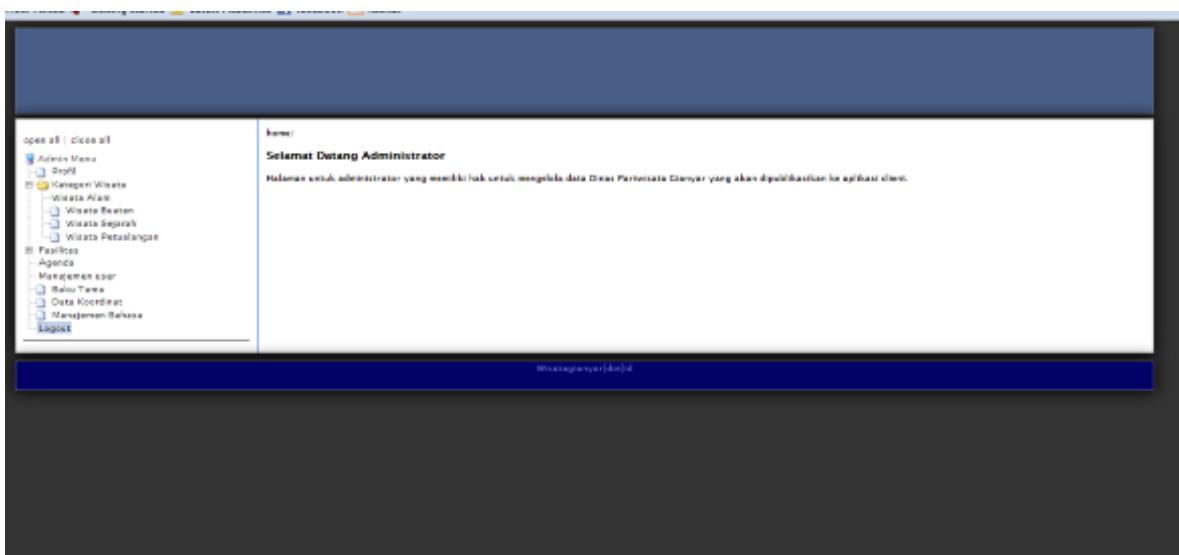
    $_SESSION[namaadmin]=$r[username];
    $_SESSION[passuser]=$r[password];
    header('location:home.php');
} else{
    header('location:index.php');
}

```

Modul 5.16 Aksi Login Admin

5.6.1.10 Tampilan Halaman Home Admin

Halaman ini merupakan halaman yang akan muncul jika admin memasukkan username dan passwordnya dengan benar. Halaman ini menpunyai menu yaitu : Manajemen Profil, Manajemen Wisata, Manajemen Fasilitas, Manajemen Agenda/Event, Manajemen User, Manajemen Buku Tamu, Manajemen Data Koordinat, Manajemen Bahasa.



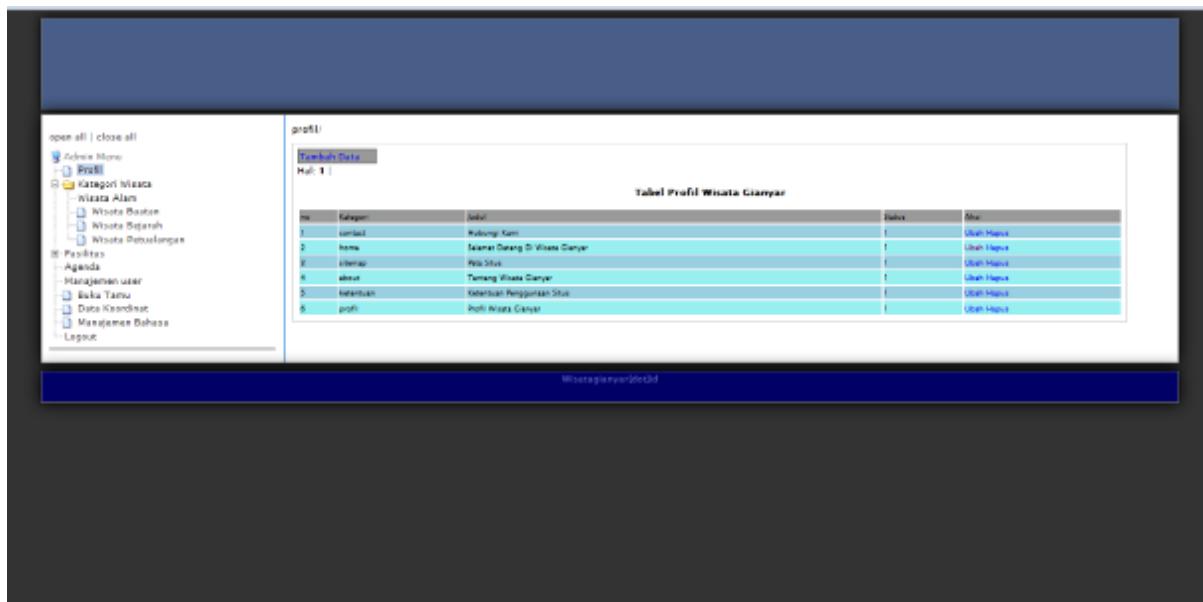
Gambar 5.10 Tampilan Home Admin

```
<h3>Selamat Datang Administrator</h3>
<p>Halaman untuk administrator yang memiliki hak untuk
mengelola data Dinas Pariwisata Gianyar yang akan dipublikasikan ke
aplikasi client.</p>
```

Modul 5.17 Home Admin

5.6.1.11 Tampilan Halaman Profil Wisata Gianyar

Halaman ini menampilkan update profil wisata gianyar. Adapun Tampilan Halaman Profil Wisata Gianyar :



Gambar 5.11 Tampilan Profil Wisata Gianyar

```
$profil=mysql_query("SELECT * FROM `profil` LIMIT $posisi,$batas");
echo "<p><center><b>Tabel Profil Wisata Gianyar</b></center></p>
<table width='100%'>
    <thead bgcolor='#999999'>
        <td>no</td>
        <td>Kategori</td>
        <td>Judul</td>
        <td>Status</td>
        <td>Aksi</td>
    </thead>" ;
$no=1;
while($data=mysql_fetch_array($profil)){
    echo "<tr bgcolor='$warna'>
        <td>$no</td>
        <td>$data[kategori]</td>
        <td>$data[judul]</td>
        <td>$data[status]</td>
        <td><a href='home.php?menu=profil&action=edit&id=$data[no]'>Ubah</a>&ampnbsp<a href='home.php?menu=profil&action=delete&id=$data[no]'>Hapus</a></td>
    </tr>";
}
echo "</table>";
```

Modul 5.18 Profil Wisata Gianyar

```

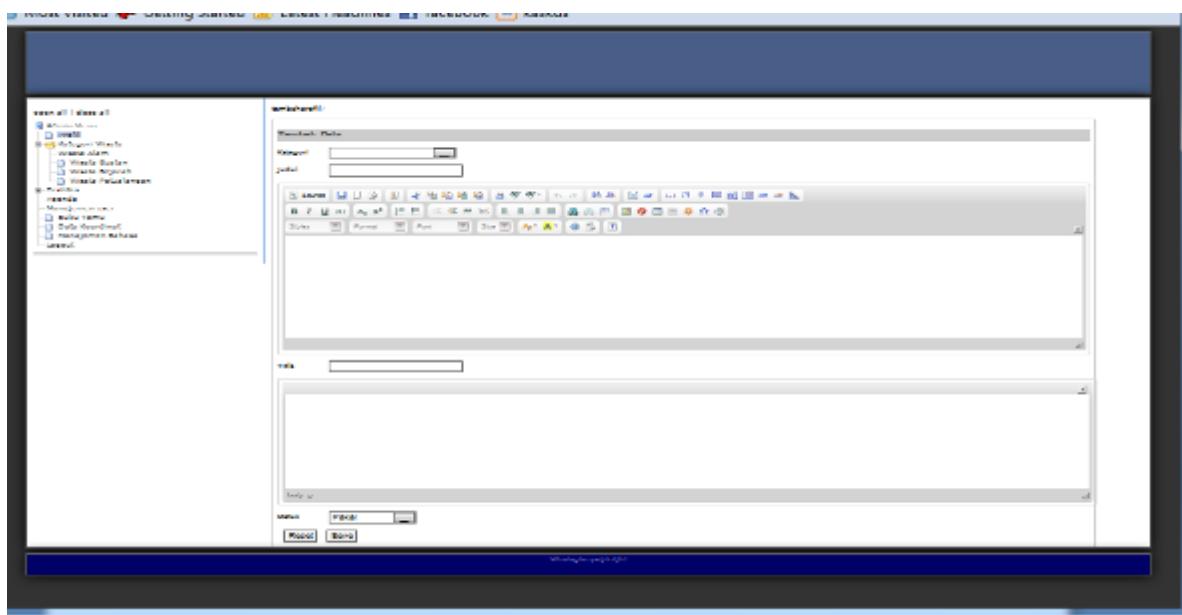
        href='action.php?modul=profil&action=delete&id=$data[no]' onclick='return
confirm(\"Anda yakin menghapus data ini?\")'>Hapus</a></td>
        </tr>";
        $no++;
    }
echo"
</table></font>

```

Modul 5.19 Lanjutan Profil Wisata Gianyar

5.6.1.12 Tampilan Halaman Tambah Data Profil

Halaman ini menampilkan Tambah data profil , admin dapat memperbarui Profil Wisata Gianyar disini.



Gambar 5.12 Tampilan Halaman Tambah Data Profil

```

<h3 class='dock'>Tambah Data $kategori[nama_kategori]</h3>
<form
method='POST' id='adduser' action='action.php?modul=profil&action=edit'>
<p>

    <label>Kategori</label>
    <select
name='kategori' class='form_field'>

        <option value='$data[kategori]' selected> $data[kategori] </option>

        <option value='home'> Home </option>
        <option value='sitemap'>Site Map</option>
        <option value='about'>Tentang Kami</option>
        <option value='ketentuan'>Ketentuan Penggunaan</option>
        <option value='profil'>Profil</option>
    </select>

```

Modul 5.20 Form Tambah Data Profil

```

</p>
<p>

    <label>Judul</label><input type='text' class='form_field' name='judul' size='30' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi_ina' cols=40 rows=18></textarea>
        </p>
        <p>

    <label>Title</label><input type='text' class='form_field' name='title' size='30' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi_en' cols=40 rows=18></textarea>
        </p>
        <p>

    <label>Status</label>
        </p>
        <p>
            <select name='publish' class='form_field'>
                <option value=1 selected> Pakai </option>
                <option value=0> Sembunyikan </option>
            </select>
        </p>
        <p>
            <input type='reset' value='Reset' id='submit' />
            <input type='submit' value='Save' id='submit' />
        </p>
    </form>

```

Modul 5.21 Lanjutan Form Tambah Data Profil

```

$kat=$_POST[kategori];
$judul=$_POST[judul];
$title=$_POST[title];
$isi_ina=$_POST[isi_ina];
$isi_en=$_POST[isi_en];
$pub=$_POST[publish];
$nama_file = $_FILES['fupload']['name'];
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$p=$_FILES['fupload']['type'];
if (!empty($lokasi_file)){
    $dir="../images/profil/$nama_file";
    move_uploaded_file($lokasi_file,$dir);
mysql_query("INSERT INTO `profil` VALUES
('','$kat','$judul','$title','$isi_ina','$isi_en','images/profil/$nama_file
','','$pub')");

```

Modul 5.22 Aksi Tambah Data Profil

```

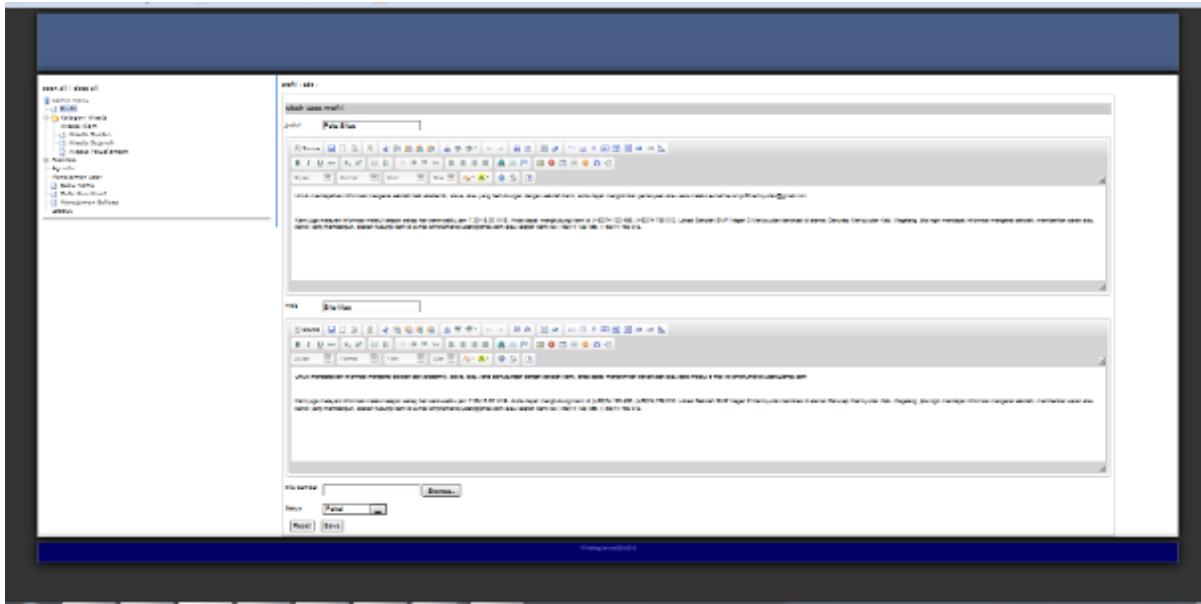
header('location:home.php?menu=profil');
}else{
echo "Tidak ada file gambar yang diupload";
echo '<br /> lokasi : '.$lokasi_file.' nama : '.$nama_file;
}

```

Modul 5.23 Lanjutan Aksi Tambah Data Profil

5.6.1.13 Tampilan Halaman Edit Data Profil

Halaman ini menampilkan Edit data profil , admin dapat mengedit data Profil Wisata Gianyar disini.



Gambar 5.13 Tampilan Halaman Edit Data Profil

```

<h3 class='dock'>Ubah Data Profil</h3>
    <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=profil&action=edit' enctype='multipart/form-
data'>
        <input type='hidden' value='$data[no]' name='id' />

        <p>
            <label>Judul</label><input type='text'
class='form_field' name='judul' size='30' value='$data[judul]' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi' cols=40
rows=18>$data[isi_ina]</textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Title</label><input type='text'
class='form_field' name='title' size='30' value='$data[title]' />

```

Modul 5.24 Form Edit Data Profil

```

        </p>
        <p>

<textarea class='ckeditor' name='isi_en' cols=40
rows=18>$data[isi_en]</textarea>
        </p>
        <p>
            <label>File Gambar </label><input
class='form_field' type='file' name='fupload' size=30 />
        </p>
        <p>
            <label>Status</label>
        </p>
        <p>
            <select name='publish' class='form_field'>
                <option value=1 selected> Pakai
</option>
                <option value=0> Sembunyikan </option>
            </select>
        </p>
        <p>
            <input type='reset' value='Reset' id='submit'
/>
            <input type='submit' value='Save' id='submit'
/>
        </p>
    </form>

```

Modul 5.25 Lanjutan Form Edit Data Profil

```

$id=$_POST[id];
$judul=$_POST[judul];
$title=$_POST[title];
$isi_ina=$_POST[isi_ina];
$isi_en=$_POST[isi_en];
$pub=$_POST[publish];
/* untuk image */
$nama_file = $_FILES['fupload']['name'];
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$p=$_FILES['fupload']['type'];
$dir="../images/profil/$nama_file";
//cari nama link gambar
$data=mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM `profil` WHERE `no` = '$id'"));
$dir2="../$data[gambar]";

if(empty($lokasi_file)){
    mysql_query("UPDATE `wisata` SET
    `judul`='$judul',`title`='$title',`isi_ina`='$isi_ina',`isi_en`='$isi_en',
    `status`='$pub' WHERE `no`='$id'");
} else{
    //hapus file gambar dari direktori galeri
    if(file_exists($dir2)){
        unlink($dir2);
    }
}

```

Modul 5.26 Aksi Edit Data Profil

```

copy($lokasi_file,$dir);
mysql_query("UPDATE `profil` SET
`nama`='$judul',`title`='$title','isi_ina`='$isi_ina','isi_en`='$isi_en','gambar'='images/profil/$nama_file','status'='$pub' WHERE `no`='$id'");
}

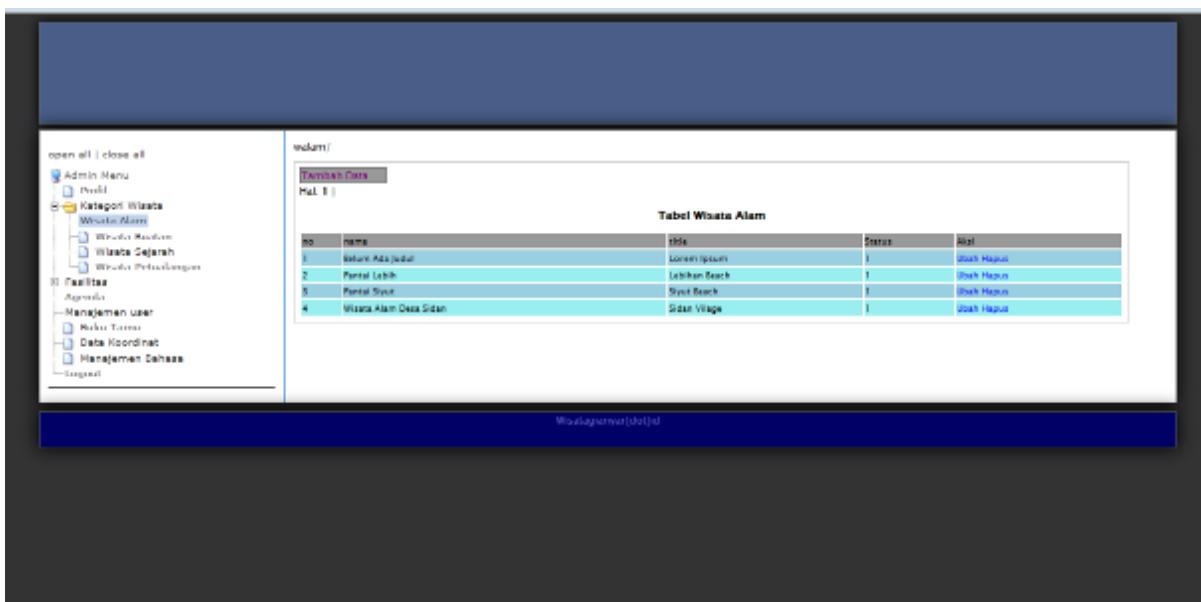
header('location:home.php?menu=profil');

```

Modul 5.27 Lanjutan Aksi Edit Data Profil

5.6.1.14 Tampilan Halaman Manajemen Wisata

Halaman ini menampilkan Data Wisata, baik Wisata Buatan, Wisatan Alam, Wisata Petualangan, Wisata Sejarah, dimana data-data tersebut terdapat dalam satu Tabel yang sama. Adapun Tampilan Halaman Wisata Sebagai Berikut :



Gambar 5.14 Tampilan Halaman Wisata

```

//lihat data wisata berdasarkan kategorinya
$wisata=mysql_query("SELECT      *      FROM      `wisata`      WHERE
`id_wisata`='$katatagori_wisata'");
//cari nama kategori wisata
$kategoriwisata=mysql_fetch_array(mysql_query("select      *      from
`kategori_wisata`      where `id_kategori`='$katagori_wisata'"));
echo "<p><center><b>Tabel
$kategoriwisata[nama_kategori]</b></center></p><font size='2'>
<table width='100%'>
<thead bgcolor='#999999'>
<td>no</td>
<td>nama</td>
<td>title</td>
<td>Status</td>

```

Modul 5.28 Tampilan Wisata

```

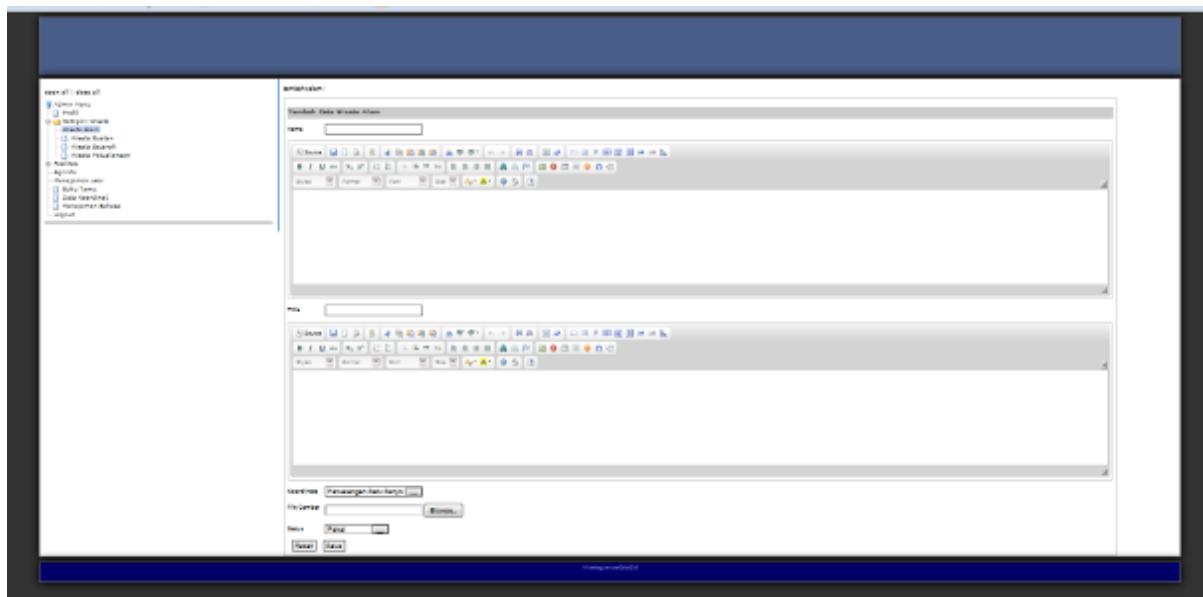
<td>Aksi</td>
</thead>";
$no=$posisi+1;
while($data=mysql_fetch_array($wisata)){
    echo"<tr bgcolor=''$warna'>
<td>$no</td>
<td>$data[nama]</td>
<td>$data[title]</td>
<td>$data[status]</td>
<td><a href='home.php?menu=wisata&action=edit&id=$data[no]'>Ubah</a>&ampnbsp<a href='action.php?modul=wisata&action=delete&id=$data[no]' onclick='return confirm(\"Anda yakin menghapus data ini?\")'>Hapus</a></td>
</tr>";
    $no++;
}
echo"
</table></font>

```

Modul 5.29 Lanjutan Tampilan Wisata

5.6.1.15 Tampilan Halaman Tambah Data Wisata

Halaman ini menampilkan Tambah data wisata , admin dapat memperbarui Data Wisata Gianyar disini.



Gambar 5.15 Tampilan Halaman Tambah Data Wisata

```

<h3 class='dock'>Tambah Data $idkategori[nama_kategori]</h3>
<form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=wisata&action=add' enctype='multipart/form-data'>
<input type='hidden' name='id' value='$kategori' />
<p>
    <label>Nama</label><input type='text' class='form_field' name='nama' size='30' />

```

Modul 5.30 Form Tambah Wisata

```

</p>
    <p>
        <textarea class='ckeditor' name='isi' cols=40
rows=18></textarea>
    </p>
    <p>
        <label>Title</label><input type='text'
class='form_field' name='title' size='30' />
    </p>
    <p>
        <label>Koordinate</label>
    </p>
    <p>
        <select name='koordinat' class='form_field'>
            <option value=''> kosongkan </option>;
    while($koordinat=mysql_fetch_array($koor)){
        echo "<option value='".$koordinat[no]'"
selected> $koordinat[nama_marked] </option>";
        echo "
    </select>
    </p>
    <p>
        <label>File Gambar </label><input
class='form_field' type='file' name='fupload' size=30 />
    </p>
    <p>
        <label>Status</label>
    </p>
    <p>
        <select name='publish' class='form_field'>
            <option value=1 selected> Pakai
</option>
            <option value=0> Sembunyikan </option>
        </select>
    </p>
    <p>
        <input type='reset' value='Reset' id='submit'
/>
        <input type='submit' value='Save' id='submit'
/>
    </p>
    </form>

```

Modul 5.31 Lanjutan Form Tambah Wisata

```

$id_wisata=$_POST[id];
$back= "w".$id_wisata;
$kordinat=$_POST[koordinat];
$judul=$_POST[nama];
$title=$_POST[title];
$isi_ina=$_POST[isi_ina];
$isi_en=$_POST[isi_en];
$pub=$_POST[publish];

```

Modul 5.32 Aksi Tambah Data Wisata

```

$nama_file = $_FILES['fupload']['name'];
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$p=$_FILES['fupload']['type'];
if (!empty($lokasi_file)){
    $dir= "../images/wisata/$nama_file";
    move_uploaded_file($lokasi_file,$dir);
    mysql_query("INSERT INTO `wisata` VALUES
('','$id_wisata','$koordinat','$judul','$title','$isi_ina','$isi_en','image
s/wisata/$nama_file','$pub')");
}

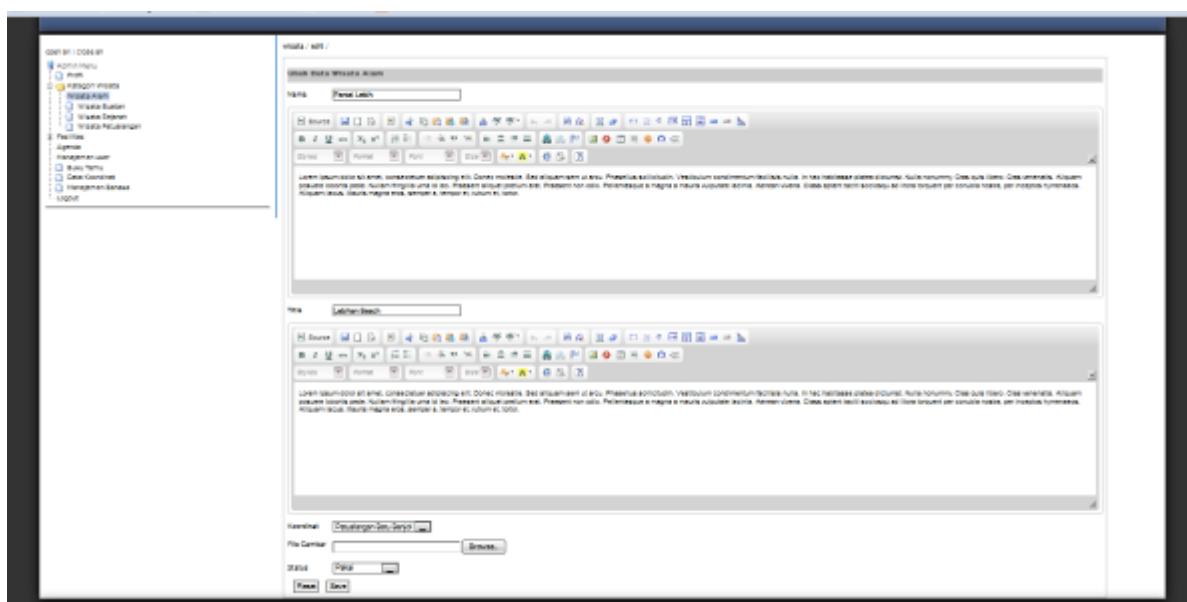
header('location:home.php?menu='.$back);
}else{
echo "Tidak ada file gambar yang diupload";
echo '  
 lokasi :'.$lokasi_file. ' nama :
'. $nama_file;
}

```

Modul 5.33 Lanjutan Aksi Tambah Data Wisata

5.6.1.16 Tampilan Halaman Edit Data Wisata

Halaman ini menampilkan Edit data wisata, admin dapat mengedit data Wisata Gianyar disini.



Gambar 5.16 Tampilan Halaman Edit Data Wisata

```

<div id='view_box'>
    <h3 class='dock'>Ubah Data
    $kategori[nama_kategori]</h3>
    <form method='POST' id='adduser' action='action.php?modul=wisata&action=edit' enctype='multipart/form-data'>
        <input type='hidden' value='$data[no]' name='id' />
        <p>
            <label>Nama</label><input type='text' class='form_field' name='nama' size='30' value='$data[nama]' />

```

Modul 5.34 Form Edit Data Wisata

```

        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi' cols=40
rows=18>$data[isi_ina]</textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Title</label><input type='text'
class='form_field' name='title' size='30' value='$data[title]' />
        </p>
        <p>
            <label>Koordinat</label>
        </p>
        <p>
            <select name='koordinat' class='form_field'>
                <option value='$_koor1[no]'>
$koor1[nama_marked] </option>";
        while($koordinat=mysql_fetch_array($koor)){
            echo "<option value='$_koordinat[no]'"
selected> $_koordinat[nama_marked] </option>";
            }echo "
            </select>
        </p>
        <p>
            <label>File Gambar </label><input
class='form_field' type='file' name='fupload' size=30 />
        </p>
        <p>
            <label>Status</label>
        </p>
        <p>
            <select name='publish' class='form_field'>
                <option value=1 selected> Pakai
</option>
                <option value=0> Sembunyikan </option>
            </select>
        </p>
        <p>
            <input type='reset' value='Reset' id='submit'
/>
            <input type='submit' value='Save' id='submit'
/>
        </p>
    </form>

```

Modul 5.35 Lanjutan Form Edit Data Wisata

```

$id=$_POST[id];
$kordinat=$_POST[koordinat];
$judul=$_POST[nama];
$title=$_POST[title];
$isi_ina=$_POST[isi_ina];
$isi_en=$_POST[isi_en];
$pub=$_POST[publish];

```

Modul 5.36 Aksi Edit Data Wisata

```

/* untuk image */
$nama_file = $_FILES['fupload']['name'];
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$p=$_FILES['fupload']['type'];
$dir= "../images/wisata/$nama_file";
//cari nama link gambar
$data=mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM `wisata` WHERE `no` = '$id'"));
$dir2= "../$data[gambar]";

if(empty($lokasi_file)){
    mysql_query("UPDATE `wisata` SET `id_marked`='$koordinat', `nama`='$judul', `title`='$title', `isi_ina`='$isi_ina', `isi_en`='$isi_en', `status`='$pub' WHERE `no`='$id'");
} else{

```

Modul 5.37 Lanjutan Aksi Edit Data Wisata

5.6.1.17 Tampilan Halaman Fasilitas

Halaman ini menampilkan Data Fasilitas, baik fasilitas pasar seni, fasilitas money changer, fasilitas hotel, fasilitas restoran., dimana data-data tersebut terdapat dalam satu Tabel yang sama. Adapun Tampilan Halaman Fasilitas sebagai berikut :

No	Nama	Alamat	Status	Aksi
1	Paser Sent Sulawesi	Sukantri Art Centre	1	Usah Habis
2	Kerajinan Pericing	Piercing Area	1	Usah Habis
3	Kerajinan Lukisan Telor	Egg painting Art	1	Usah Habis

Gambar 5.17 Tampilan Halaman Fasilitas

```

$fasilitas=mysql_query("SELECT * FROM `fasilitas` WHERE `id_fasilitas`='$kat' LIMIT $posisi,$batas");
//membuat paging/halaman
$jumlah = mysql_num_rows($fasilitas);
$jmldata = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM `fasilitas` WHERE `id_fasilitas`='$kat'"));
$jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmldata, $batas);
$linkHalaman = $p->navFasilitas($kat, $_GET[halaman],

```

Modul 5.38 Form Fasilitas

```

$jmlhalaman);
echo "Hal: $linkHalaman";
//cari nama kategori fasilitas
$kategorifasilitas=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from
`kategori_fasilitas` where `id_kategori`='".$kat."'"));
echo"<p><center><b>Tabel Fasilitas
$kategorifasilitas[nama_kategori]</b></center></p><font size='2'>
<table width='100%'>
<thead bgcolor='#999999'>
<td>no</td>
<td>nama</td>
<td>title</td>
<td>Status</td>
<td>Aksi</td>
</thead>";
$no=1;
while($data=mysql_fetch_array($fasilitas)){
    if($warna == $warna1){
        $warna = $warna2;
    }else{
        $warna = $warna1;
    }
    echo"<tr bgcolor='$warna'>
<td>$no</td>
<td>$data[nama]</td>
<td>$data[title]</td>
<td>$data[status]</td>
<td><a href='home.php?menu=fasilitas&action=edit&id=$data[no]'>Ubah</a>&ampnbsp<a href='action.php?modul=fasilitas&action=delete&id=$data[no]' onclick='return confirm(\"Anda yakin menghapus data ini?\")'>Hapus</a></td>
</tr>";
    $no++;
}
echo"
</table></font>

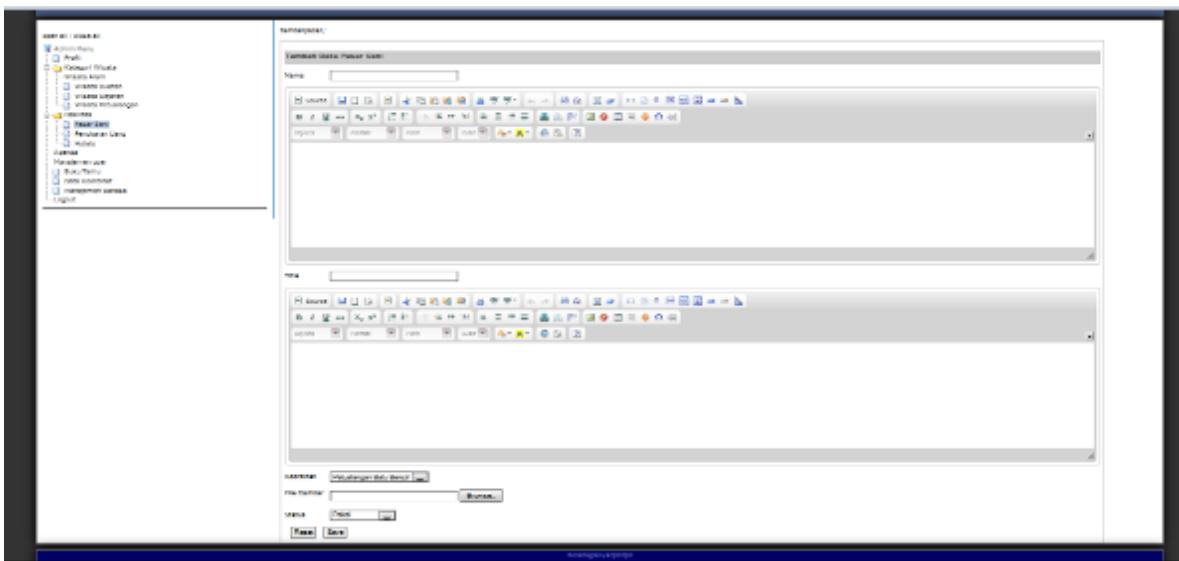
```

Modul 5.39 Lanjutan Form Fasilitas

5.6.1.18 Tampilan Halaman Tambah Data Fasilitas

Halaman ini menampilkan Tambah data fasilitas , admin dapat memperbarui

Data Fasilitas Gianyar disini.



Gambar 5.18 Tampilan Halaman Tambah Fasilitas

```

<h3 class='dock'>Tambah Data $idkategori[nama_kategori]</h3>
    <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=fasilitas&action=add' enctype='multipart/form-
data'>
        <input type='hidden' value='$kategori'
name='id_fasilitas' />
        <p>
            <label>Nama</label><input type='text'
class='form_field' name='nama' size='30' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi_ina'
cols=40 rows=18></textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Title</label><input type='text'
class='form_field' name='title' size='30' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi_en'
cols=40 rows=18></textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Koordinat</label>
        </p>
        <p>
            <select name='koordinat' class='form_field'>
                <option value=''> kosongkan </option>";
        while($koordinat=mysql_fetch_array($koor)){
            echo "<option value='".$koordinat[no]."'"
selected> $koordinat[nama_marked] </option>";
            }echo "
        </select>
    </p>
    <p>
        <label>File Gambar </label><input

```

Modul 5.40 Form Tambah Data Fasilitas

```

        class='form_field' type='file' name='fupload' size=30 />
    </p>
    <p>
        <label>Status</label>
    </p>
    <p>
        <select name='publish' class='form_field'>
            <option value=1 selected> Pakai
</option>
            <option value=0> Sembunyikan </option>
        </select>
    </p>
    <p>
        <input type='reset' value='Reset' id='submit' />
        <input type='submit' value='Save' id='submit' />
    </p>
</form>

```

Modul 5.41 Lanjutan Form Tambah Data Fasilitas

```

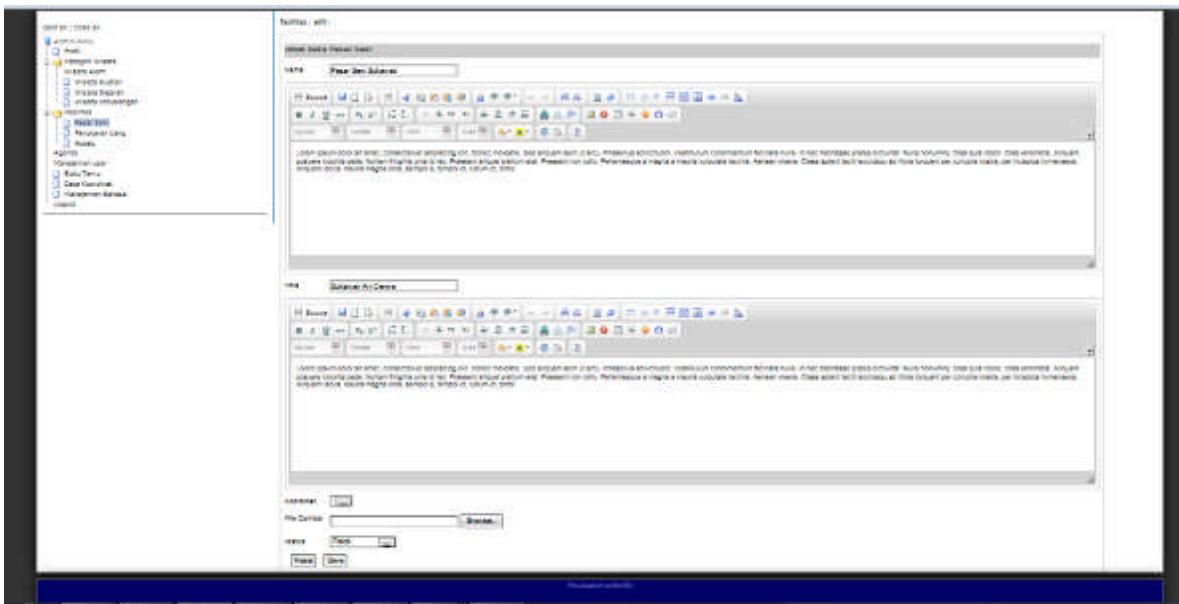
$id_fasilitas=$_POST[id_fasilitas];
$koordinat=$_POST[koordinat];
$judul=$_POST[nama];
$title=$_POST[title];
$isi_ina=$_POST[isi_ina];
$isi_en=$_POST[isi_en];
$pub=$_POST[publish];
$nama_file = $_FILES['fupload']['name'];
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$p=$_FILES['fupload']['type'];
if (!empty($lokasi_file)){
$dir="..../images/fasilitas/$nama_file";
move_uploaded_file($lokasi_file,$dir);
mysql_query("INSERT INTO `fasilitas` VALUES
('','$id_fasilitas','$koordinat','$judul','$title','$isi_ina','$isi_en','images/fasilitas/$nama_file','$pub')");
header('location:home.php?menu=$id_fasilitas');
}else{
echo "Tidak ada file gambar yang diupload";
echo '<br /> lokasi :'.$lokasi_file. ' nama :';
'$nama_file';
}

```

Modul 5.42 Aksi Form Tambah Data Fasilitas

5.6.1.19 Tampilan Halaman Edit Data Fasilitas

Halaman ini menampilkan Edit data fasilitas, admin dapat mengedit data fasilitas Gianyar disini.



Gambar 5.19 Tampilan Halaman Edit Fasilitas

```

<h3 class='dock'>Ubah Data $kategori[nama_kategori]</h3>
    <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=fasilitas&action=edit' enctype='multipart/form-
data'>
        <input type='hidden' value='$data[no]' name='id' />
        <p>
            <label>Nama</label><input type='text'
class='form_field' name='nama' size='30' value='$data[nama]' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi' cols=40
rows=18>$data[isi_ina]</textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Title</label><input type='text'
class='form_field' name='title' size='30' value='$data[title]' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi_en'
cols=40 rows=18>$data[isi_en]</textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Koordinat</label>
        </p>
        <p>
            <select name='koordinat' class='form_field'>
                <option value=''$koor1[no]'>
$koor1[nama_marked] </option>";
        while($koordinat=mysql_fetch_array($koor)){
            echo "<option value=''$koordinat[no]'"
selected> $koordinat[nama_marked] </option>";
            }echo "
        </select>
    
```

Modul 5.43 Tampilan Edit Fasilitas

```

        </p>
        <p>
            <label>File Gambar </label><input
class='form_field' type='file' name='fupload' size=30 />
        </p>
        <p>
            <label>Status</label>
        </p>
        <p>
            <select name='publish' class='form_field'>
                <option value=1 selected> Pakai
            </option>
                <option value=0> Sembunyikan </option>
            </select>
        </p>
        <p>
            <input type='reset' value='Reset' id='submit'
/>
            <input type='submit' value='Save' id='submit'
/>
        </p>
    </form>

```

Modul 5.44 Lanjutan Tampilan Edit Fasilitas

```

$id=$_POST[id];
$koordinat=$_POST[koordinat];
$judul=$_POST[nama];
$title=$_POST[title];
$isi_ina=$_POST[isi_ina];
$isi_en=$_POST[isi_en];
$pub=$_POST[publish];
/* untuk image */
$nama_file = $_FILES['fupload']['name'];
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$p=$_FILES['fupload']['type'];
$dir="../images/fasilitas/$nama_file";
//cari nama link gambar
$data=mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM `fasilitas` WHERE `no` = '$id'"));
$dir2="../$data[gambar]";

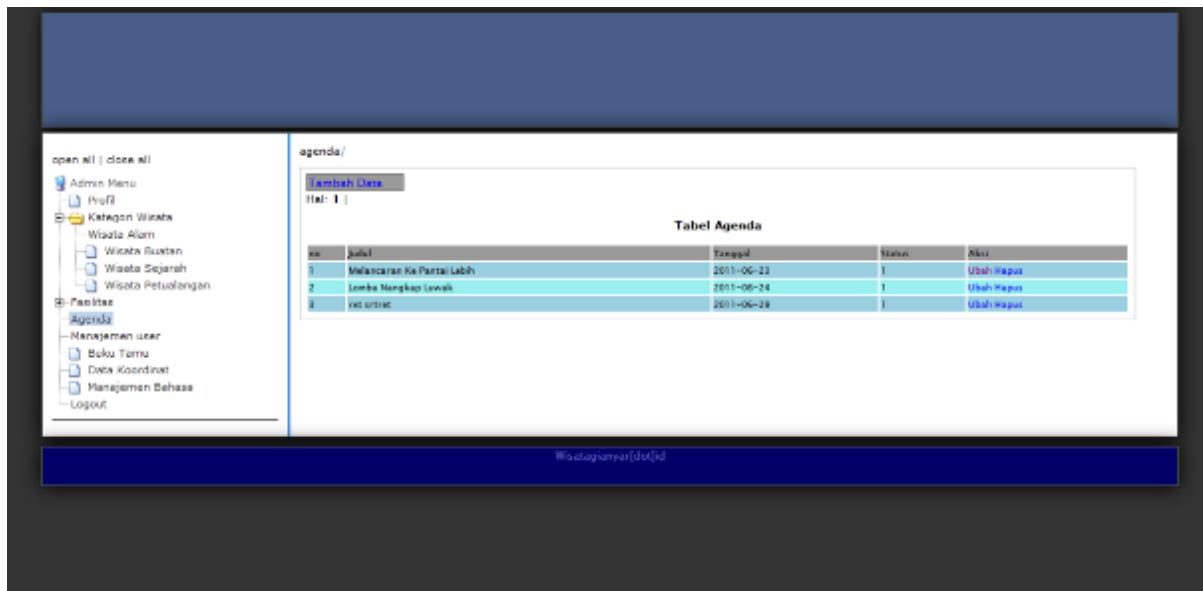
if(empty($lokasi_file)){
    mysql_query("UPDATE `fasilitas` SET
`id_marked`='$koordinat',`nama`='$judul',`title`='$title',`isi_ina`='$isi_ina',`isi_en`='$isi_en',`status`='$pub' WHERE `no`='$id'");
} else{
    //hapus file gambar dari direktori galeri
    if(file_exists($dir2)){
        unlink($dir2);
    }
    copy($lokasi_file,$dir);
    mysql_query("UPDATE `fasilitas` SET
`id_marked`='$koordinat',`nama`='$judul',`title`='$title',`isi_ina`='$isi_ina',`isi_en`='$isi_en',`gambar`='$dir',`status`='$pub' WHERE `no`='$id'");
}
header('location:home.php?menu='.$data[id_fasilitas]);

```

Modul 5.45 Aksi Form Edit Data Fasilitas

5.6.1.20 Tampilan Halaman Agenda

Halaman ini menampilkan Data Agenda, dimana Data Agenda terdapat dalam Tabel Agenda. Adapun Tampilan Halaman Agenda sebagai berikut :



Gambar 5.20 Tampilan Halaman Agenda

```
$agenda=mysql_query("SELECT * FROM `daftarkegiatan` LIMIT
$posisi,$batas");
$jumlah = mysql_num_rows($agenda);
$jmldata      = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM
`daftarkegiatan`"));
$jmlhalaman  = $p->jumlahHalaman($jmldata, $batas);
$linkHalaman = $p->navAgenda($_GET[halaman],
$jmlhalaman);
echo "Hal: $linkHalaman";

echo "<p><center><b>Tabel Agenda</b></center></p><font size='-2'>
<table width='100%'>
<thead bgcolor='#999999'>
<td>no</td>
<td>Judul</td>
<td>Tanggal</td>
<td>Status</td>
<td>Aksi</td>
</thead>";
$no=$posisi+1;
while($data=mysql_fetch_array($agenda)){
if($warna == $warna1){
$warna = $warna2;
}else{
$warna = $warna1;
}}
```

Modul 5.46 Tampilan Agenda

```

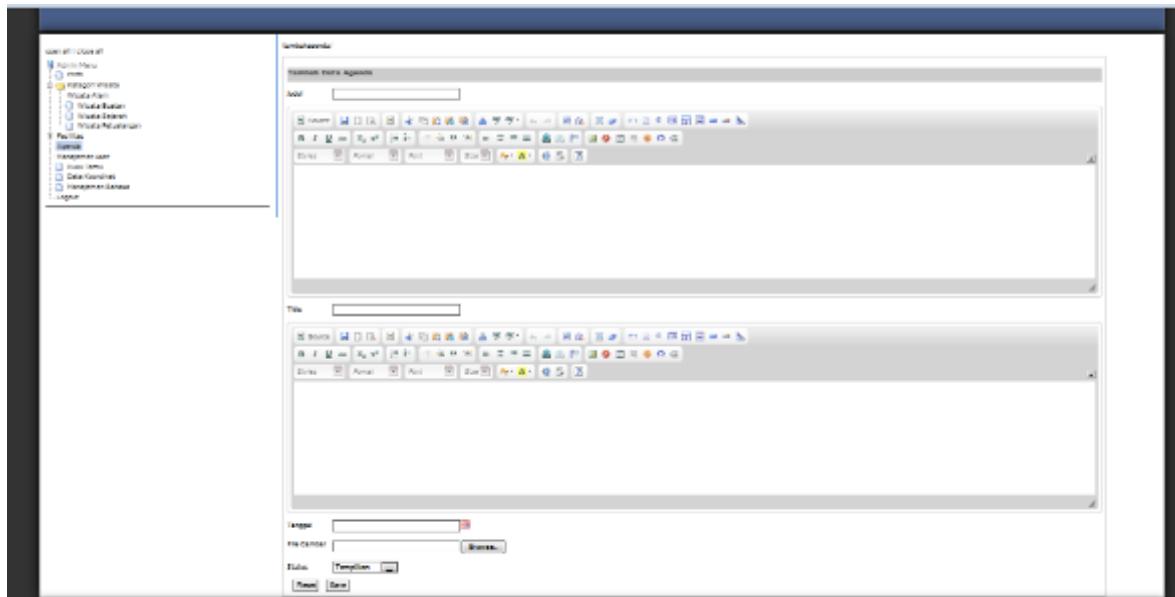
echo "<tr bgcolor=' $warna '>
<td>$no</td>
<td>$data[ judul ]</td>
<td>$data[ tanggal ]</td>
<td>$data[ status ]</td>
<td><a href='home.php?menu=agenda&action=edit&id=$data[no]'>Ubah</a>&ampnbsp<a href='action.php?modul=agenda&action=delete&id=$data[no]' onclick='return confirm(\"Anda yakin menghapus data ini?\")'>Hapus</a></td>
</tr>";
$no++;
}
echo "
</table></font>

```

Modul 5.47 Lanjutan Tampilan Agenda

5.6.1.21 Tampilan Halaman Tambah Data Agenda

Halaman ini menampilkan Tambah data agenda , admin dapat memperbarui Data Agenda Gianyar disini.



Gambar 5.21 Tampilan Tambah Data Agenda

```

<h3 class='dock'>Tambah Data Agenda</h3>
<form method='POST' id='adduser' action='action.php?modul=agenda&action=add' enctype='multipart/form-data'>
<p>
    <label>Judul</label><input type='text' class='form_field' name='judul' size='30' />
</p>
<p>
    <textarea class='ckeditor' name='isi_ina' cols=40 rows=18></textarea>

```

Modul 5.48 Form Tambah Agenda

```

        </p>
        <p>
            <label>Title</label><input type='text' class='form_field' name='title' size='30' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi_en' cols=40 rows=18></textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Tanggal</label><input type='text' class='form_field' name='tgl' id='tgl' size='30' />
        </p>
        <p>
            <label>File Gambar </label><input class='form_field' type='file' name='fupload' size=30 />
        </p>
        <p>
            <label>Status</label>
        </p>
        <p>
            <select name='publish' class='form_field'>
                <option value=1 selected> Tampilkan
            </option>
                <option value=0> Sembunyikan </option>
            </select>
        </p>
        <p>
            <input type='reset' value='Reset' id='submit' />
            <input type='submit' value='Save' id='submit' />
        </p>
    </form>

```

Modul 5.49 Lanjutan Form Tambah Agenda

```

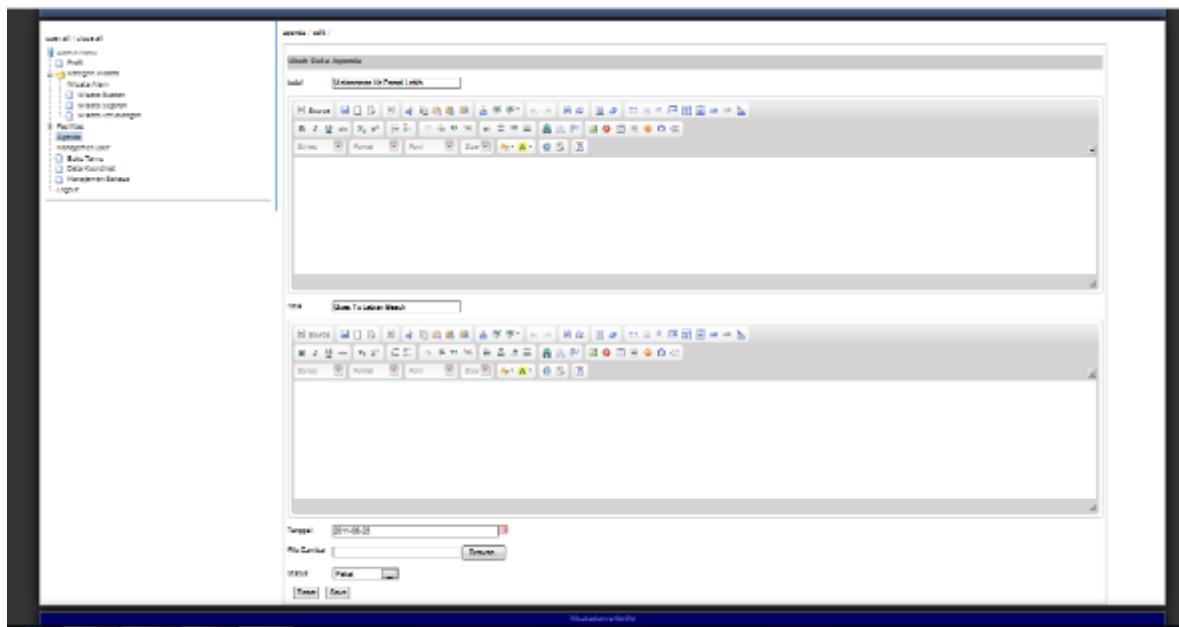
$judul=$_POST[judul];
$title=$_POST[title];
$isi_ina=$_POST[isi_ina];
$isi_en=$_POST[isi_en];
$tgl=$_POST[tgl];
$pub=$_POST[publish];
$nama_file = $_FILES['fupload']['name'];
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$p=$_FILES['fupload']['type'];
if (!empty($lokasi_file)){
$dir="..../images/agenda/$nama_file";
move_uploaded_file($lokasi_file,$dir);
mysql_query("INSERT INTO `daftarkegiatan` VALUES
('','$judul','$title','$tgl','$isi_ina','$isi_en','images/agenda/$nama_file',
'$pub')");
header('location:home.php?menu=agenda');
}else{
echo "Tidak ada file gambar yang diupload";
echo '<br /> lokasi :'.$lokasi_file. ' nama :';
'$nama_file';
}

```

Modul 5.50 Aksi Form Tambah Agenda

5.6.1.22 Tampilan Halaman Edit Data Agenda

Halaman ini menampilkan Edit data Agenda, admin dapat mengedit data agenda Gianyar disini.



Gambar 5.22 Tampilan Edit Agenda

```
<h3 class='dock'>Ubah Data Agenda</h3>
    <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=agenda&action=edit' enctype='multipart/form-data'>
        <input type='hidden' value='$data[no]' name='id' />

        <p>
            <label>Judul</label><input type='text'
class='form_field' name='judul' size='30' value='$data[judul]' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi_ina'
cols=40 rows=18 value='$data[isi_ina]'></textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Title</label><input type='text'
class='form_field' name='title' size='30' value='$data[title]' />
        </p>
        <p>
            <textarea class='ckeditor' name='isi_en'
cols=40 rows=18 value='$data[isi_en]'></textarea>
        </p>
        <p>
            <label>Tanggal</label><input type='text'
class='form_field' name='tgl' id='tgl' value='$data[tanggal]' size='40' />
        </p>
        <p>
            <label>File Gambar </label><input
```

Modul 5.51 Tampilan Form Edit Agenda

```

class='form_field' type='file' name='fupload' size='30'
value='$data[gambar]' />
</p>
<p>
    <label>Status</label>
</p>
<p>
    <select name='publish' class='form_field'>
        <option value=1 selected> Pakai
</option>
        <option value=0> Sembunyikan </option>
    </select>
</p>
<p>
    <input type='reset' value='Reset' id='submit' />
    <input type='submit' value='Save' id='submit' />
</p>
</form>

```

Modul 5.52 Lanjutan Tampilan Form Edit Agenda

```

$id=$_POST[id];
$judul=$_POST[judul];
$title=$_POST[title];
$isi_ina=$_POST[isi_ina];
$isi_en=$_POST[isi_en];
$tgl=$_POST[tgl];
$pub=$_POST[publish];
/* untuk image */
$nama_file = $_FILES['fupload']['name'];
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$p=$_FILES['fupload']['type'];
$dir="../images/agenda/$nama_file";
//cari nama link gambar
$data=mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM
`daftarkegiatan` WHERE `no` = '$id'"));
$dir2="../$data[gambar]";

if(empty($lokasi_file)){
    mysql_query("UPDATE `daftarkegiatan` SET
`judul`='$judul',`title`='$title',`tanggal`='$tgl',`isi_ina`='$isi_ina',`isi_en`='$isi_en',`status`='$pub' WHERE `no`='$id'");
} else{
    //hapus file gambar dari direktori galeri
    if(file_exists($dir2)){
        unlink($dir2);
    }

    copy($lokasi_file,$dir);
    mysql_query("UPDATE `daftarkegiatan` SET
`judul`='$judul',`title`='$title',`tanggal`='$tgl',`isi_ina`='$isi_ina',`isi_en`='$isi_en',`gambar`='$dir',`status`='$pub' WHERE
`no`='$id'");
}

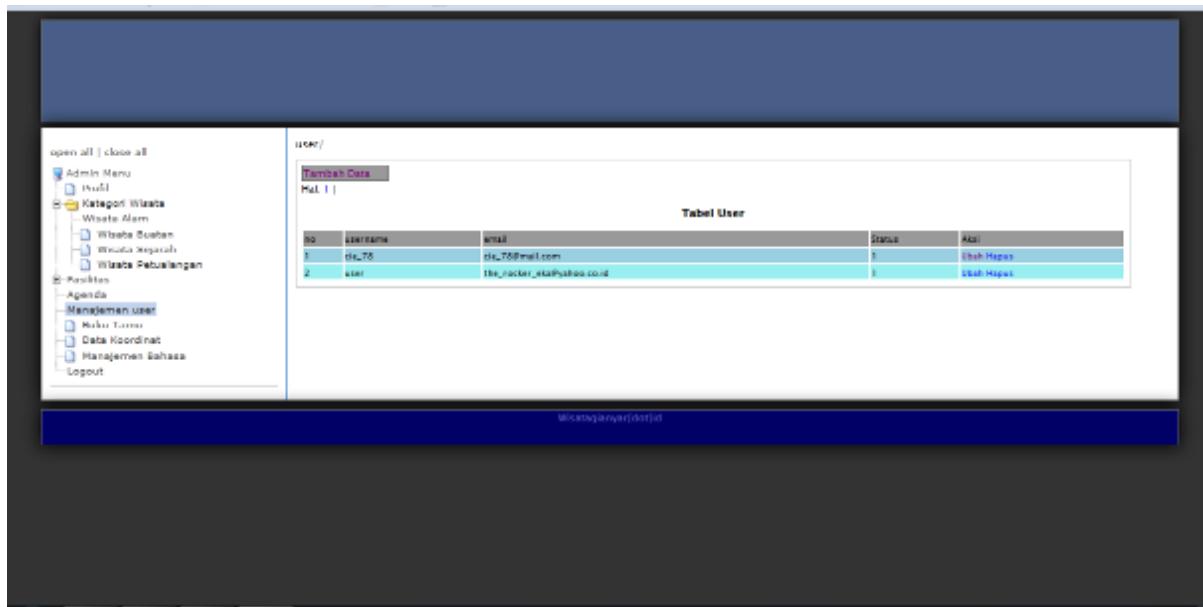
header('location:home.php?menu=agenda');

```

Modul 5.53 Aksi Form Edit Agenda

5.6.1.23 Tampilan Halaman Manajemen User

Halaman ini menampilkan Data Uset, dimana Data User terdapat dalam Tabel Manajemen User. Adapun Tampilan Halaman Manjemen User sebagai berikut :



Gambar 5.23 Tampilan Manajemen User

```
$user=mysql_query("SELECT * FROM `user` LIMIT $posisi,$batas");

        //membuat paging/halaman
        $jumlah = mysql_num_rows($user);
        $jmldata      = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM
`user`"));
        $jmlhalaman   = $p->jumlahHalaman($jmldata, $batas);
        $linkHalaman = $p->navUser($kat, $_GET[halaman],
$jmlhalaman);
        echo "Hal: $linkHalaman";

        //cari nama user
echo "<p><center><b>Tabel User</b></center></p><font size='2'>
<table width='100%'>
    <thead bgcolor='#999999'>
        <td>no</td>
        <td>username</td>
        <td>email</td>
        <td>Status</td>
        <td>Aksi</td>
    </thead>";
    $no=$posisi+1;
    while($data=mysql_fetch_array($user)){
        if($warna == $warna1){
            $warna = $warna2;
        }
        else{
            $warna = $warna1;
        }
        echo "<tr style='background-color: $warna;*>
            <td>$no</td>
            <td>$data[username]</td>
            <td>$data[email]</td>
            <td>$data[status]</td>
            <td><a href='?act=edit&id=$data[id]'>Edit</a> | <a href='?act=delete&id=$data[id]'>Delete</a></td>
        </tr>";
    }
}
```

Modul 5.54 Tampilan Manajemen User

```

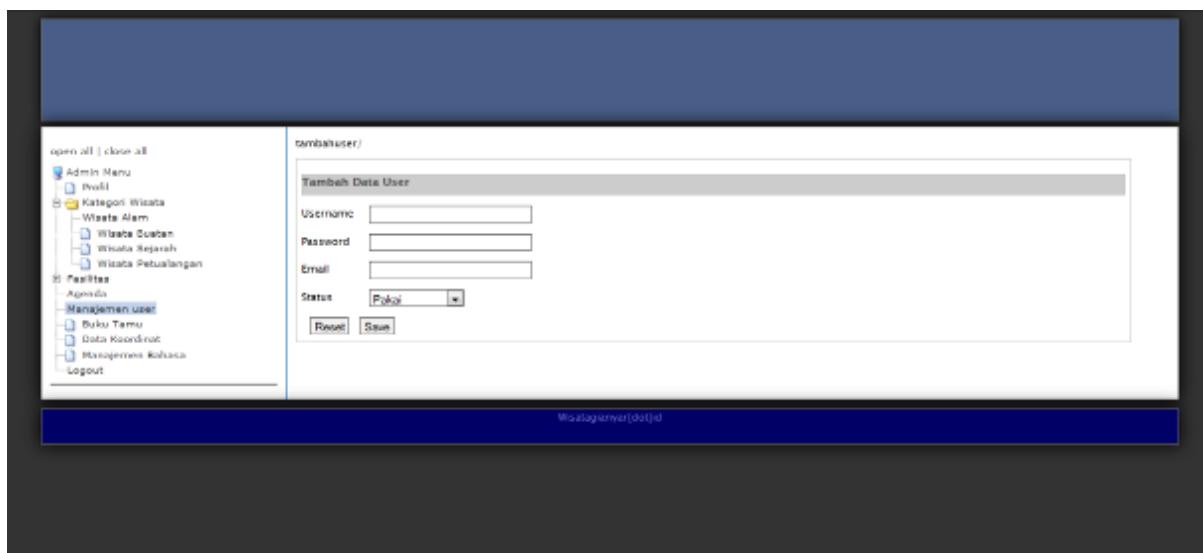
        }else{
            $warna = $warnal;
        }
        echo "<tr bgcolor='".$warna.">
<td>$no</td>
<td>$data[username]</td>
<td>$data[email]</td>
<td>$data[status]</td>
<td><a href='home.php?menu=user&action=edit&id=$data[username]'>Ubah</a>&ampnbsp<a href='action.php?modul=user&action=delete&id=$data[username]' onclick='return confirm(\"Anda yakin menghapus data ini?\")'>Hapus</a></td>
</tr>";
        $no++;
    }
    echo "
</table></font>

```

Modul 5.55 Lanjutan Tampilan Manajemen User

5.6.1.24 Tampilan Halaman Tambah Data Manajemen User

Halaman ini menampilkan Tambah data user , dimana didalam form ini berisi username, password, email, status.,



Gambar 5.24 Tampilan Tambah Data Manajemen User

```

<h3 class='dock'>Tambah Data User</h3>
<form method='POST' id='adduser' action='action.php?modul=profil&action=edit'>
<p>
    <label>Username</label><input type='text' class='form_field' name='username' size='30' />
</p>
<p>
    <label>Password</label><input type='text' class='form_field' name='password' size='30' />

```

Modul 5.56 Tambah Data Manajemen

```

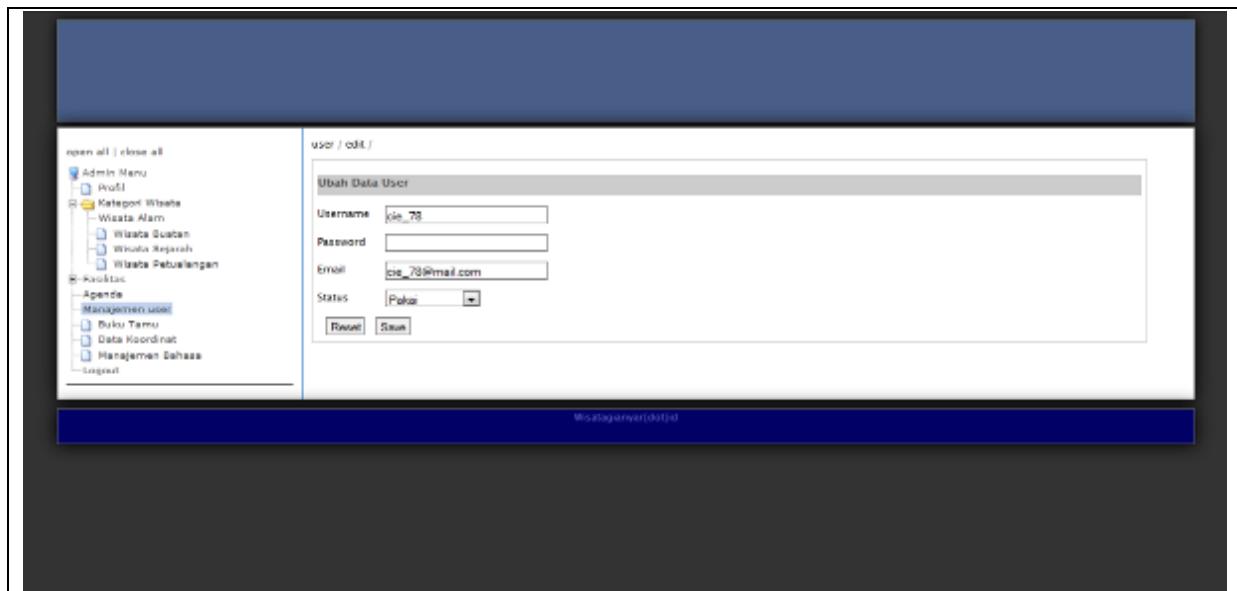
        </p>
        <p>
            <label>Email</label><input type='text' class='form_field' name='email' size='30' />
        </p>
        <p>
            <label>Status</label>
        </p>
        <p>
            <select name='publish' class='form_field'>
                <option value=1 selected> Pakai
                <option value=0> Sembunyikan </option>
            </select>
        </p>
        <p>
            <input type='reset' value='Reset' id='submit' />
            <input type='submit' value='Save' id='submit' />
        </p>
    </form>

```

Modul 5.57 Lanjutan Tambah Data Manajemen

5.6.1.25 Tampilan Halaman Edit Data User

Halaman ini menampilkan Edit data User, dimana data tersebut sudah ditampilkan, admin tinggal mengedit data User disini.



Gambar 5.25 Tampilan Edit Manajemen User

```

<h3 class='dock'>Ubah Data User</h3>
    <form method='POST' id='adduser' action='action.php?modul=profil&action=edit'>

```

Modul 5.58 Edit Data Manajemen User

```

<input type='hidden' value='$data[username]' name='id' />
<p>
    <label>Username</label><input type='text' class='form_field' name='username' size='30' value='$data[username]' />
</p>
<p>
    <label>Password</label><input type='text' class='form_field' name='password' size='30' />
</p>
<p>
    <label>Email</label><input type='text' class='form_field' name='email' size='30' value='$data[email]' />
</p>
<p>
    <label>Status</label>
</p>
<p>
    <select name='publish' class='form_field'>
        <option value=1 selected> Pakai
</option>
        <option value=0> Sembunyikan </option>
    </select>
</p>
<p>
    <input type='reset' value='Reset' id='submit' />
    <input type='submit' value='Save' id='submit' />
</p>
</form>

```

Modul 5.59 Lanjutan Edit Data Manajemen User

5.6.1.26 Tampilan Halaman Buku Tamu

Halaman ini menampilkan Data Buku Tamu, dimana Data Buku Tamu terdapat dalam Tabel Guest. Adapun Tampilan Halaman Buku Tamu sebagai berikut :

ID	Judul	Pengaruh
1	Unitas mendapatkan informasi mengenai seputar diskusi akademis, teknik, atau yang berhubungan dengan seputar kunci, anak buah, mengenai tuntutan	Ubah
2	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec molestie, sed aliquam sem ut ante. Prosthetic vestibulum.	Ubah
3	Aliquam posuere lobortis pede. Nullam fringilla ut tellus. Prosthetic vestibulum.	Ubah
4	Aenean lobortis. Class aptent tacet悠明 ad litora noncipit per scurria nostra, per inceptos hymenaeos. Aliquam laoreet. Mauris magna erat, tempor a, tempus et, ultricies, interdum.	Ubah
5	Sed aliquam sem ut tellus. Prosthetic vestibulum.	Ubah
6	Prosthetic vestibulum a magna et mauris vulputate luctus. Prosthetic vestibulum. Class aptent tacet悠明 ad litora noncipit per scurria nostra, per inceptos hymenaeos. Aliquam laoreet. Mauris magna erat, tempor a, tempus et, ultricies, interdum.	Ubah

Gambar 5.26 Tampilan Buku Tamu

```

$guest=mysql_query("SELECT * FROM `bukutamu` ORDER BY `tanggal` LIMIT
$posisi,$batas");
        //membuat paging/halaman
        $jumlah = mysql_num_rows($guest);
        $jmldata      = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM
`bukutamu` "));
        $jmlhalaman  = $p->jumlahHalaman($jmldata, $batas);
        $linkHalaman = $p->navGuest($kat, $_GET[halaman],
$jmlhalaman);
        echo "Hal: $linkHalaman";

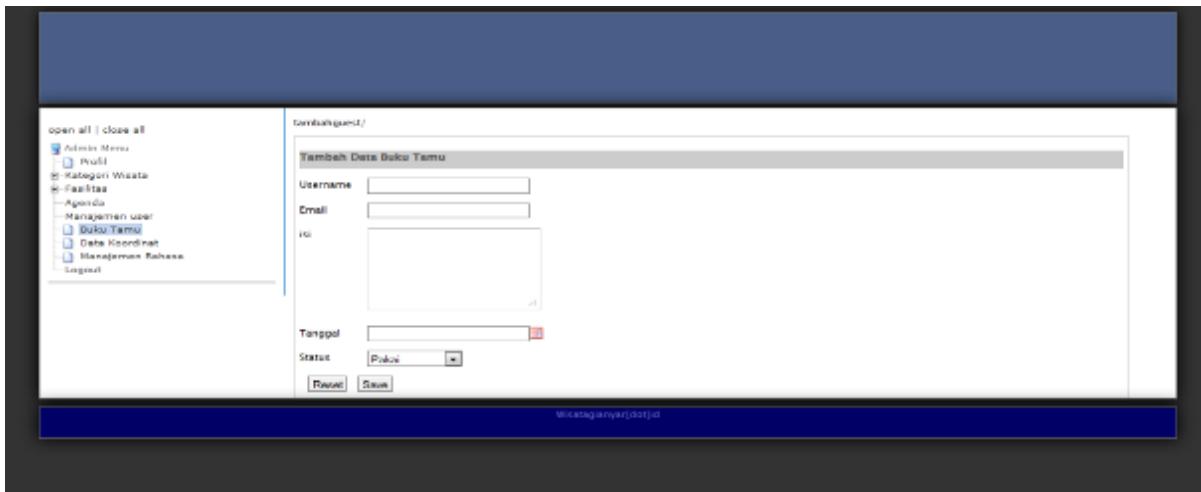
        //cari nama buku tamu
echo "<p><center><b>Tabel Buku Tamu</b></center></p><font
size=' -2 '>
        <table width='100%'>
            <thead bgcolor='#999999'>
                <td>no</td>
                <td>username</td>
                <td>isi</td>
                <td>Status</td>
                <td>Aksi</td>
            </thead>";
            $no=$pisisi+1;
            while($data=mysql_fetch_array($guest)){
                if($warna == $warna1){
                    $warna = $warna2;
                }else{
                    $warna = $warna1;
                }
                echo "<tr bgcolor='$warna'>
                <td>$no</td>
                <td>$data[username]</td>
                <td>$data[isi]</td>
                <td>$data[status]</td>
                <td><a href='home.php?menu=guest&action=edit&id=$data[no]'>Ubah</a>&nbsp;<a
href='action.php?modul=guest&action=delete&id=$data[no]' onclick='return
confirm(\"Anda yakin menghapus data ini?\")'>Hapus</a></td>
                </tr>";
                $no++;
            }
            echo "
        </table></font>

```

Modul 5.60 Tampilan Buku Tamu

5.6.1.27 Tampilan Halaman Tambah Data Buku Tamu

Halaman ini menampilkan Tambah data buku tamu , admin dapat memperbarui Data buku tamu disini.



Gambar 5.27 Tampilan Form Buku Tamu

```

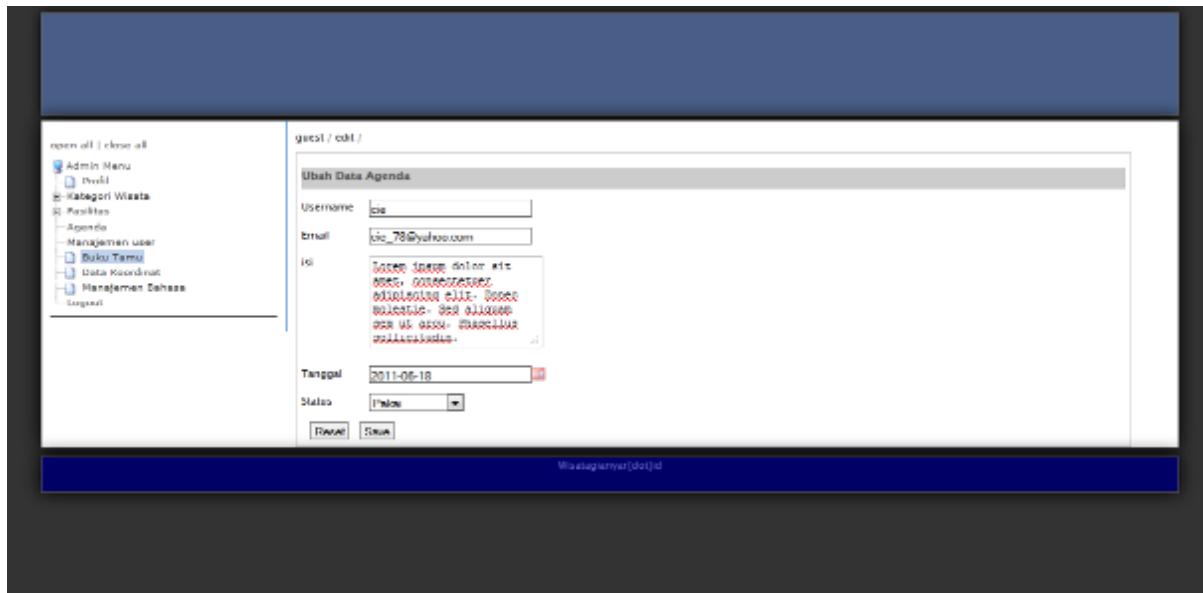
<h3 class='dock'>Tambah Data Buku Tamu</h3>
    <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=profil&action=edit'>
    <p>
        <label>Username</label><input type='text'
class='form_field' name='username' size='30' />
    </p>
    <p>
        <label>Email</label><input type='text'
class='form_field' name='email' size='30' />
    </p>
    <p> <label>isi</label>
        <textarea name='isi' cols='60'
rows='5'></textarea>
    </p>
    <p>&nbsp;</p><br /><br /><br /><br /><br /><br />
    <p>
        <label>Tanggal</label><input type='text'
class='form_field' name='tgl' id='tgl' size='30' />
    </p>
    <p>
        <label>Status</label>
    </p>
    <p>
        <select name='publish' class='form_field'>
            <option value=1 selected> Pakai
            <option value=0> Sembunyikan </option>
        </select>
    </p>
    <p>
        <input type='reset' value='Reset' id='submit'
        <input type='submit' value='Save' id='submit'
    />
    </p>
</form>

```

Modul 5.61 Form Tambah Buku Tamu

5.6.1.28 Tampilan Halaman Edit Data Buku Tamu

Halaman ini menampilkan Edit data Buku Tamu, dimana data tamu tersebut sudah ditampilkan, admin tinggal mengedit data buku tamu disini.



Gambar 5.28 Tampilan Edit Buku Tamu

```

<h3 class='dock'>Ubah Data Agenda</h3>
    <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=profil&action=edit'>
        <input type='hidden' value='$data[no]' name='id' />
        <p>
            <label>Username</label><input type='text'
class='form_field' name='username' size='30' value='$data[username]' />
        </p>
        <p>
            <label>Email</label><input type='text'
class='form_field' name='email' size='30' value='$data[email]' />
        </p>
        <p> <label>isi</label>
            <textarea name='isi' cols=40
rows=5>$data[isi]</textarea>
        </p>
        <p>&nbsp;</p><br /><br /><br /><br /><br /><br />
        <p>
            <label>Tanggal</label><input type='text'
class='form_field' name='tgl' id='tgl' size='30' value='$data[tanggal]' />
        </p>
        <p>
            <label>Status</label>
        </p>
        <p>
            <select name='publish' class='form_field'>
                <option value=1 selected> Pakai
        </option>

```

Modul 5.62 Tampilan Edit Buku Tamu

```

<option value=0> Sembunyikan </option>
    </select>
</p>
<p>
    <input type='reset' value='Reset' id='submit'
/>
    <input type='submit' value='Save' id='submit'
/>
</p>
</form>

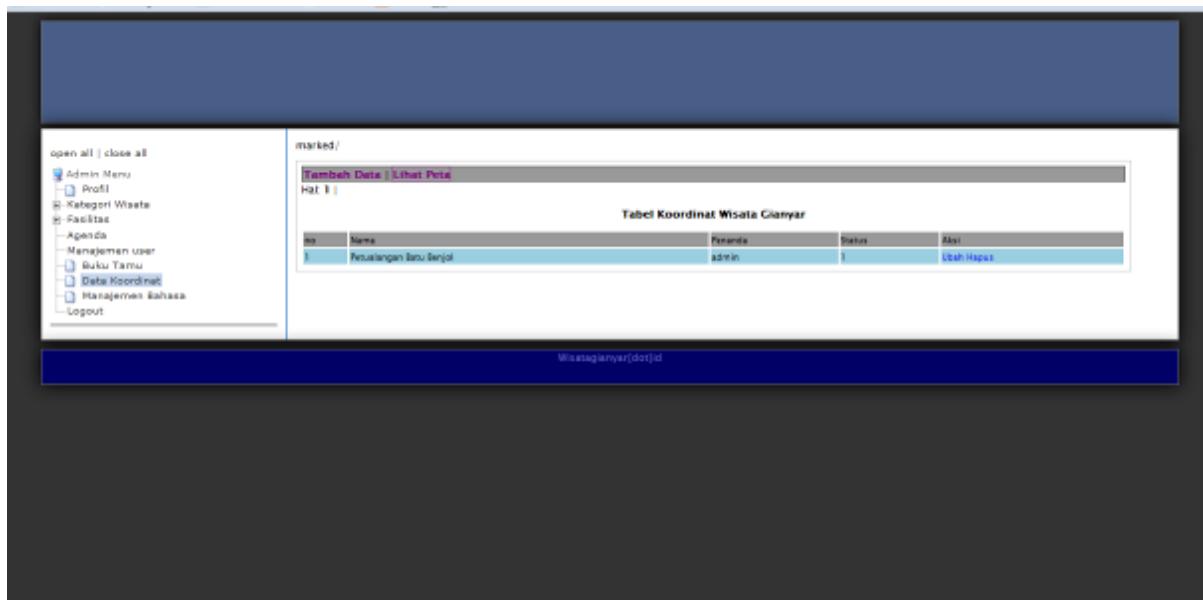
```

Modul 5.63 Lanjutan Tampilan Edit Buku Tamu

5.6.1.29 Tampilan Halaman Data Koordinat/Marker

Halaman ini menampilkan Data Koordinat, dimana Data Koordinat terdapat dalam

Tabel Guest. Adapun Tampilan Halaman Buku Tamu sebagai berikut :



Gambar 5.29 Tampilan Data Koordinat

```

<div id='view_box'>
    <div id='menuaddmarker'><b>
        <a href='home.php?menu=tambahmarked'>Tambah Data</a>
        <a href='mapadmin.php' target='blank'>Lihat Peta</a></b>
    </div>";

    $marked=mysql_query("SELECT * FROM `marked` ORDER BY
`penanda` LIMIT $posisi,$batas");
    $jumlah = mysql_num_rows($marked);
    $jmldata      = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM
`marked`"));
    $jmlhalaman   = $p->jumlahHalaman($jmldata, $batas);
    $linkHalaman  = $p->navProfil($_GET[halaman],
$jmlhalaman);
    echo "Hal: $linkHalaman";

```

Modul 5.64 Tampilan Data Koordinat

```

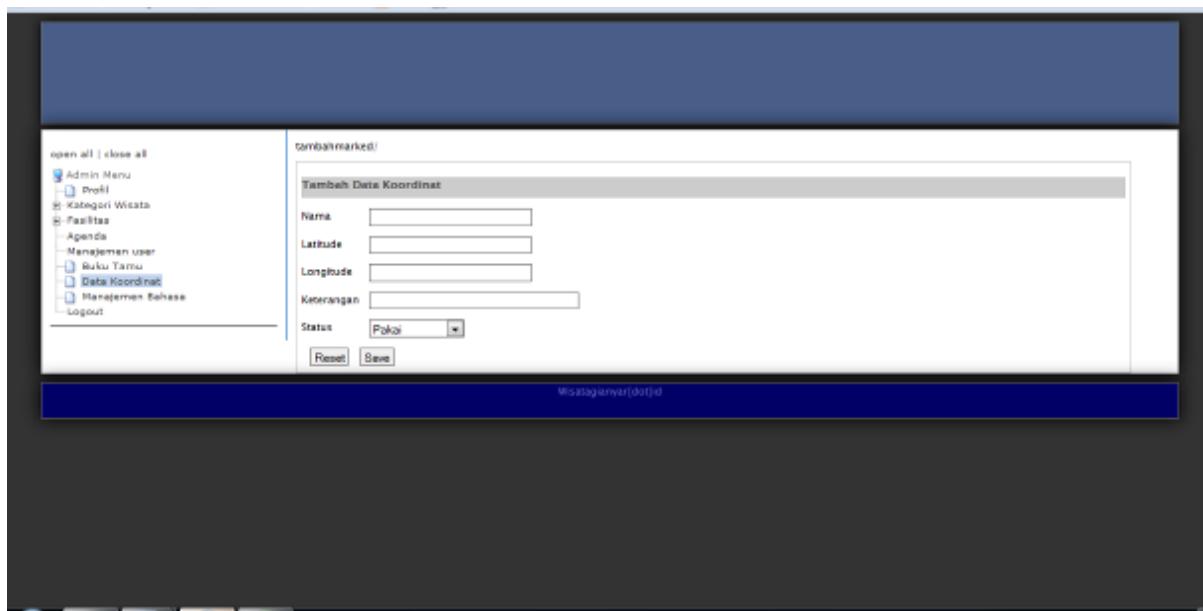
echo "<p><center><b>Tabel Koordinat Wisata</b></center></p><font size='2'>
<table width='100%'>
    <thead bgcolor='#999999'>
        <tr><td>no</td><td>Nama</td><td>Penanda</td><td>Status</td><td>Aksi</td></tr>
    </thead>";
$no=1;
while($data=mysql_fetch_array($marked)){
    if($warna == $warna1){
        $warna = $warna2;
    }else{
        $warna = $warna1;
    }
    echo "<tr bgcolor='$warna'>
        <td>$no</td>
        <td>$data[nama_marked]</td>
        <td>$data[penanda]</td>
        <td>$data[status]</td>
        <td><a href='home.php?menu=marked&action=edit&id=$data[no]'>Ubah</a>&ampnbsp<a href='action.php?modul=marked&action=delete&id=$data[no]' onclick='return confirm(\"Anda yakin menghapus data ini?\")'>Hapus</a></td>
    </tr>";
    $no++;
}
echo"
</table></font>

```

Modul 5.65 Lanjutan Tampilan Data Koordinat

5.6.1.30 Tampilan Halaman Tambah Data Koordinat

Halaman ini menampilkan Tambah data koordinat , dimana pada form ini berisi nama, latitude, longitude, keterangan, status,admin dapat memperbarui Data koordinat disini.



Gambar 5.30 Tampilan Form Tambah Data Koordinat

```

<h3 class='dock'>Tambah Data Koordinat</h3>
    <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=profil&action=edit'>
        <input type='hidden' name='penanda' value='admin'
/>
        <p>
            <label>Nama</label><input type='text'
class='form_field' name='nama' size='30' />
        </p>
        <p>
            <label>Latitude</label><input type='text'
class='form_field' name='lat' size='30' />
        </p>
        <p>
            <label>Longitude</label><input type='text'
class='form_field' name='lon' size='30' />
        </p>
        <p>
            <label>Keterangan</label><input type='text'
class='form_field' name='keterangan' size='40' />
        </p>
        <p>
            <label>Status</label>
        </p>
        <p>
            <select name='publish' class='form_field'>
                <option value=1 selected> Pakai
            </option>
                <option value=0> Sembunyikan </option>
            </select>
        </p>
    </form>

```

Modul 5.66 Form Tambah Data Koordinat

```

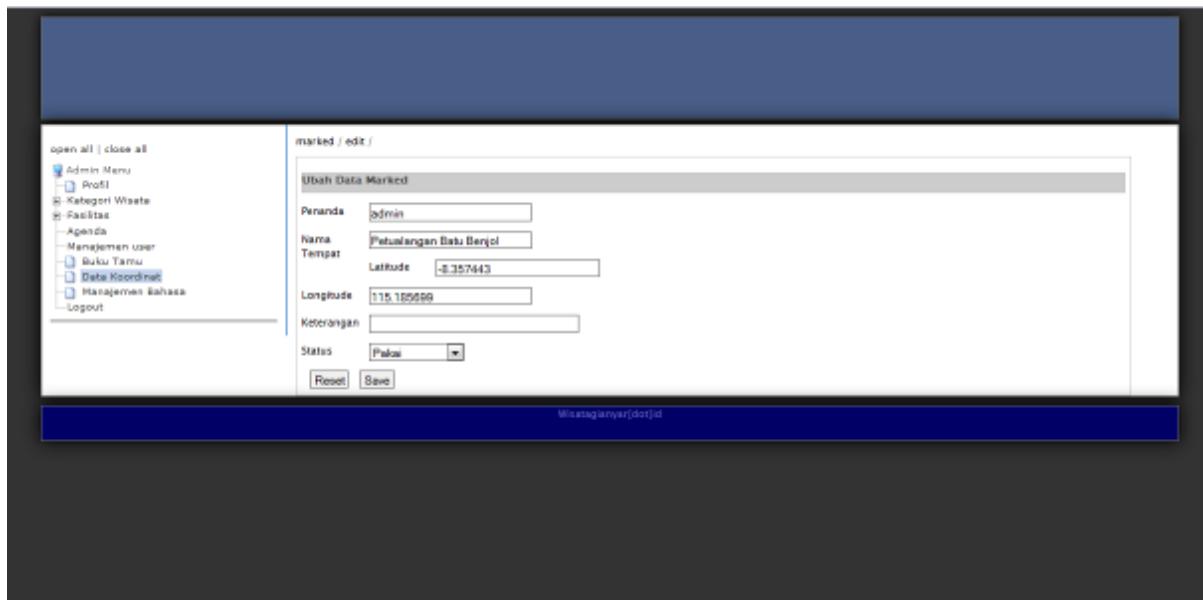
        </p>
        <p>
            <input type='reset' value='Reset' id='submit' />
            <input type='submit' value='Save' id='submit' />
        </p>
    </form>

```

Modul 5.67 Lanjutan Form Tambah Data Koordinat

5.6.1.31 Tampilan Halaman Edit Data Koordinat

Halaman ini menampilkan Edit data koordinat, dimana data tersebut sudah ditampilkan, admin tinggal mengedit data koordinat disini.



Gambar 5.31 Tampilan Form Edit Data Koordinat

```

<h3 class='dock'>Ubah Data Marked</h3>
    <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=profil&action=edit'>
        <input type='hidden' value='$data[no]' name='id' />

        <p>
            <label>Penanda</label><input type='text'
class='form_field' name='penanda' size='30' value='$data[penanda]' />
        </p>
        <p>
            <label>Nama Tempat</label><input type='text'
class='form_field' name='nama' size='30' value='$data[nama_marked]' />
        </p>
        <p>

```

Modul 5.68 Form Edit Data Koordinat

```

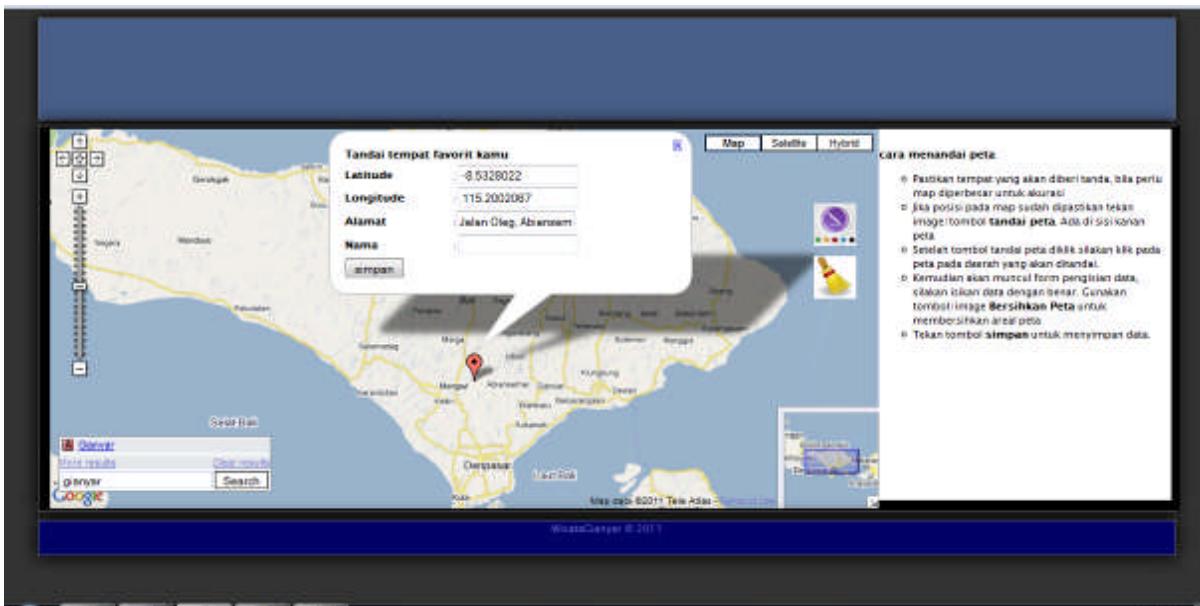
        <label>Latitude</label><input
type='text'
value='$data[lat]' />
</p>
<p>
        <label>Longitude</label><input type='text'
class='form_field' name='lon' size='30' value='$data[lon]' />
</p>
<p>
        <label>Keterangan</label><input type='text'
class='form_field' name='keterangan' size='40' />
</p>
<p>
        <label>Status</label>
</p>
<p>
        <select name='publish' class='form_field'>
            <option value=1 selected> Pakai
</option>
            <option value=0> Sembunyikan </option>
        </select>
</p>
<p>
        <input type='reset' value='Reset' id='submit'
/>
        <input type='submit' value='Save' id='submit'
/>
</p>
</form>

```

Modul 5.69 Lanjutan Form Edit Data Koordinat

5.6.1.32 Tampilan Halaman Lihat Peta

Halaman ini menampilkan Data Peta, dimana Peta akan ditampilkan pada form layer ini, nantinya admin akan melakukan marker peta. Adapun Tampilan Halaman Lihat Peta sebagai berikut :



Gambar 5.32 Tampilan Lihat Peta

```
"http://maps.google.com/maps?file=api&v=2&sensor=true&key=ABQIAAAALVILvPDpxv7RItwNTmmPmxQQMXkFuu4G1lMHCdn8RsotaeWxfRT4VYipR7dbBNJABMMeWb7jn2s_Zw" type="text/javascript">></script>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<style type="text/css">
    @import url("http://www.google.com/uds/css/gsearch.css");
    @import
url("http://www.google.com/uds/solutions/localsearch/gmlocalsearch.css");
</style>
<script src="http://www.google.com/uds/api?file=uds.js&v=1.0"
type="text/javascript"></script>
<script
src="http://www.google.com/uds/solutions/localsearch/gmlocalsearch.js"
type="text/javascript"></script>
<script type="text/javascript" src="js/googlemaps.js"></script>

<script type="text/javascript" src="js/savelocation.js"></script>

<link href="style/mystyle.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<title>My Maps - Wisata Gianyar</title>
</head>

<body onLoad="load2()" onUnload="GUnload()">
<center>
<div id="main_box">
    <!-- header home admin -->
    <div id="cop_box">
    </div>

    <!--content admin -->
    <div id="content_box">
        <div id="maps_box">
            <div id="peta2"></div>
            <div id="caratandai">
```

```

<p><b>cara menandai peta</b></p>
<p>
    <ul type="circle">
        <li>Pastikan tempat yang akan diberi tanda, bila perlu map diperbesar untuk akurasi</li>
        <li>Jika posisi pada map sudah dipastikan tekan image/tombol <b>tandai peta</b>. Ada di sisi kanan peta</li>
        <li>Setelah tombol tandai peta diklik silakan klik pada peta pada daerah yang akan ditandai.</li>
        <li>Kemudian akan muncul form pengisian data, silakan isikan data dengan benar. Gunakan tombol/image <b>Bersihkan Peta</b> untuk membersihkan areal peta</li>
        <li>Tekan tombol <b>simpan</b> untuk menyimpan data.</li>
    </ul>
</p>
<div id="tampilhasil"></div>
</div>
<div id="buttonimage">
    <p></p><p>
        </p>
    </div>
</div>
</div>
<!-- footer web -->
<div id="foot_box">
    <center>
        <font color="#6666CC">
            WisataGianyar &copy; 2011
        </font>
    </center>
</div>
</div>
</center>
</body>
</html>

```

Modul 5.71 Lanjutan Tampilan Lihat Peta

5.6.1.33 Tampilan Halaman Manajemen Bahasa

Halaman ini menampilkan Data Bahasa dimana Data Bahasa terdapat dalam Tabel Bahasa. Adapun Tampilan Halaman Manajemen Bahasa sebagai berikut :

The screenshot shows a web-based application interface. On the left, there is a sidebar menu with the following items:

- open all | close all
- Admin Menu
 - Profil
 - Kategori Wisata
 - Fasilitas
 - Manajemen user
 - Buku Tamu
 - Data Koordinat
 - Manajemen Bahasa
 - Logout

The main content area displays a table titled "Tabel Bahasa Website Wisata Gianyar". The table has columns for No, Nama, Indonesia, English, and Aksi. The data in the table is as follows:

No	Nama	Indonesia	English	Aksi
1	tbl_sarana	Cari	Search	Ubah Hapus
2	m_about	Tentang Kami	About Us	Ubah Hapus
3	m_beritahp	Berita dan Info	News	Ubah Hapus
4	m_kontak	Kontak Kami	Contact Us	Ubah Hapus
5	m_gambar	Galeri Foto	Photo Gallary	Ubah Hapus
6	m_menutop	Menu Utama	Main Menu	Ubah Hapus
7	m_submenu	Submenu	Side Menu	Ubah Hapus
8	m_home	Beranda	Home	Ubah Hapus
9	m_katarmas	Ketentuan Penggunaan	Privacy Policy	Ubah Hapus
10	m_penyedia	Penyedia	Provider	Ubah Hapus
11	m_anggota	Dollar Member	Sign Up	Ubah Hapus
12	m_stuktur	Struktur Organisasi	Organization Structure	Ubah Hapus
13	m_tandatara	Jawaban Peta	FAQs	Ubah Hapus
14	t_album	Album Foto	Photo Album	Ubah Hapus
15	t_bantuan	Bantuan	Help Guide	Ubah Hapus
16	t_event	Agenda Peristiwa	Upcoming Events	Ubah Hapus
17	t_fasilitas	Fasilitas Pendukung	Support Facility	Ubah Hapus
18	t_judul	Pengadilan Pengadu	People Judge	Ubah Hapus
19	t_resto	Makanan dan Restoran	Food and Restaurant	Ubah Hapus
20	t_lagu	Ingris lag	Indonesia lag	Ubah Hapus

Gambar 5.33 Tampilan Manajemen Bahasa

```
$bahasa=mysql_query("SELECT * FROM `language` WHERE `status`='1' GROUP BY `kata` LIMIT $posisi,$batas");
$jumlah = mysql_num_rows($bahasa);
$jmldata = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM `language` WHERE `status`='1'"));
$jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmldata, $batas);
$linkHalaman = $p->navBahasa($_GET[halaman],
$jmlhalaman);
echo "Hal: $linkHalaman";

echo "<p><center><b>Tabel Bahasa Website Wisata Gianyar</b></center></p><font size='-2'>





```

Modul 5.72 Tampilan Manajemen Bahasa

```

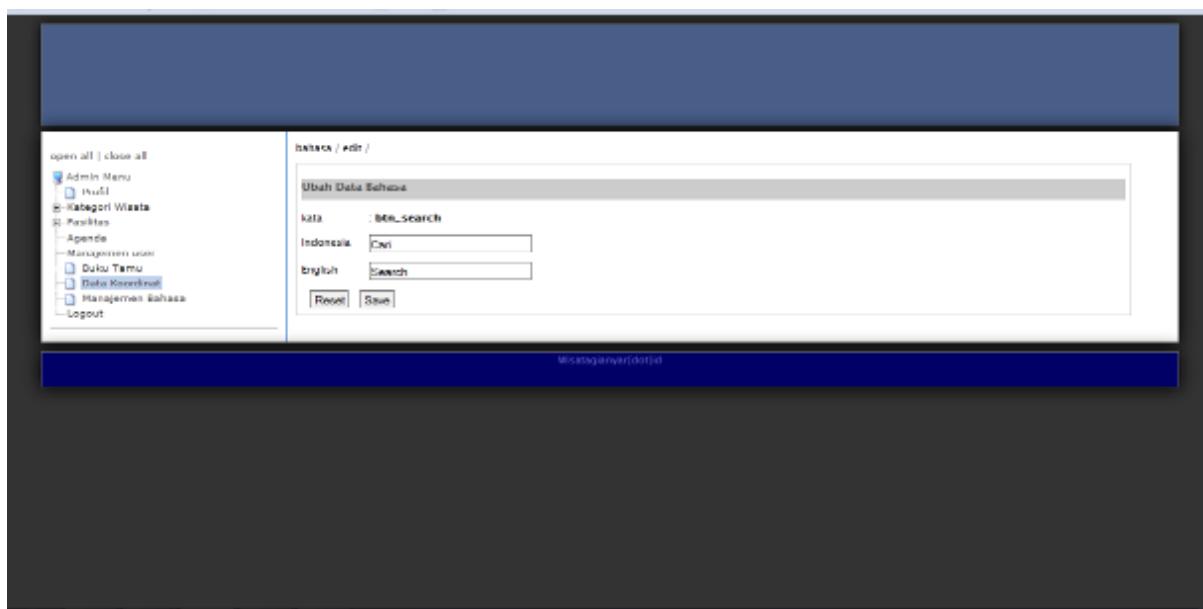
        href='action.php?modul=bahasa&action=delete&id=$data[no]' onclick='return
confirm(\"Anda yakin menghapus data ini?\")'>Hapus</a></td>
        </tr>";
        $no++;
    }
echo"
</table></font>

```

Modul 5.73 Lanjutan Tampilan Manajemen Bahasa

5.6.1.34 Tampilan Halaman Edit Data Manajemen Bahasa

Halaman ini menampilkan Edit data Manajemen Bahasa, dimana data bahasa tersebut sudah ditampilkan, admin tinggal mengedit data bahasa disini.



Gambar 5.34 Tampilan Form Edit Bahasa

```

<h3 class='dock'>Ubah Data Bahasa</h3>
        <form method='POST' id='adduser'
action='action.php?modul=bahasa&action=edit'>
        <input type='hidden' value='$data[no]' name='id' />
        <p>
            <label>kata </label>: <b>$data[kata]</b>
        </p>
        <p>
            <label>Indonesia</label><input type='text'
class='form_field' name='title' size='30' value='$data[ina]' />
        </p>
        <p>
            <label>English </label><input class='form_field'
type='text' name='en' size='30' value='$data[en]' />
        </p>
        <p>

```

Modul 5.74 Tampilan Form Edit Bahasa

```
<input type='reset' value='Reset' id='submit' />
<input type='submit' value='Save' id='submit' />
</p>
</form>
```

Modul 5.75 Lanjutan Tampilan Form Edit Bahasa

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa telah dihasilkan suatu Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Gianyar, yang dapat membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar untuk menginformasikan wisata kepada masyarakat secara efektif dan efisien.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Menambah fasilitas keamanan agar sistem yang dibuat tidak dapat di- *hacking* atau dicuri oleh orang yang tidak berwenang.
2. Website ini dapat dikembangkan menjadi lebih animatif dengan menambahkan flash agar dapat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, G., 1995,*Management Information Systems Conceptual Foundation: Structure and Development.*2nd Edition, McGraw-Hill.
- Denny Carter, Irma Agtrisari, *Desain dan Aplikasi SIG*, Jakarta : PT Elex Komputindo, 2003
- Febrian, Jack, 2004, *Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi, Informatika*, Bandung.
- Jogiyanto Hartono, H.M., 1999, *Sistem Informasi*, PT. Wahana Komputer, Semarang
- http://atikindah.tripod.com/web_browser.html, (Diakses, 30 Jun 2011)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Geografi>, (Diakses, 1 Jul 2011)
- http://id.wikipedia.org/wiki/Google_Maps (Diakses 20 Oktober 2010)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Javascript> (Diakses 20 Oktober 2010)
- <http://www.scribd.com/doc/16846801/Tutorial-Dasar-Pemrograman-Google-Maps-API>,
(Diakses 27 April 2011)
- Jogiyanto Hartono, H.M.,2000, *Pengenalan Komputer, Andi*, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul 1999, *Konsep & Tuntunan Praktis Basis Data*, Andi Yogyakarta
- Kadir, Abdul 2003, *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta
- Nugroho, B., 2004, *PHP & mySQL dengan editor Dreamweaver MX*, Andi, Yogyakarta
- Prahasta, Eddy, 2002, *Konsep-konsep Dasar SIG, Informatika*, Bandung.
- Prahasta, Eddy, 2005, *Sistem Informasi Geografis : Tutorial Arcview, Informatika*, Bandung.
- Pressman, Roger S, 2002, *Rekayasa Praktis Lunak Pendekatan Praktisi (Buku I)*, Andi, Yogyakarta.
- Prihatna, H., 2005, *Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Turban, Efrain, 2009, *Decision Support System and Intelligent Sysrem*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Waljiyanto, 2003. *Sistem Basis Data: Analisis dan Pemodelan Data*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Wikipedia, 2010, *XAMPP*. <http://id.wikipedia.org/wiki/XAMPP>, (Diakses, 3 Oktober 2010)

