



Perancangan Aplikasi INKARIN (Informasi Kampung Labirin) sebagai Platform Informasi dan Promosi Kampung Wisata Labirin

KELOMPOK 6

- | | | |
|---|---------------------|-----------|
| • | ADRIAN ADHARI | 212310035 |
| • | FRILA CAHYA WARDANI | 212310014 |
| • | BAGAS BANUWASITO | 212310026 |
| • | M. ZIDAN AKBAR | 212310056 |





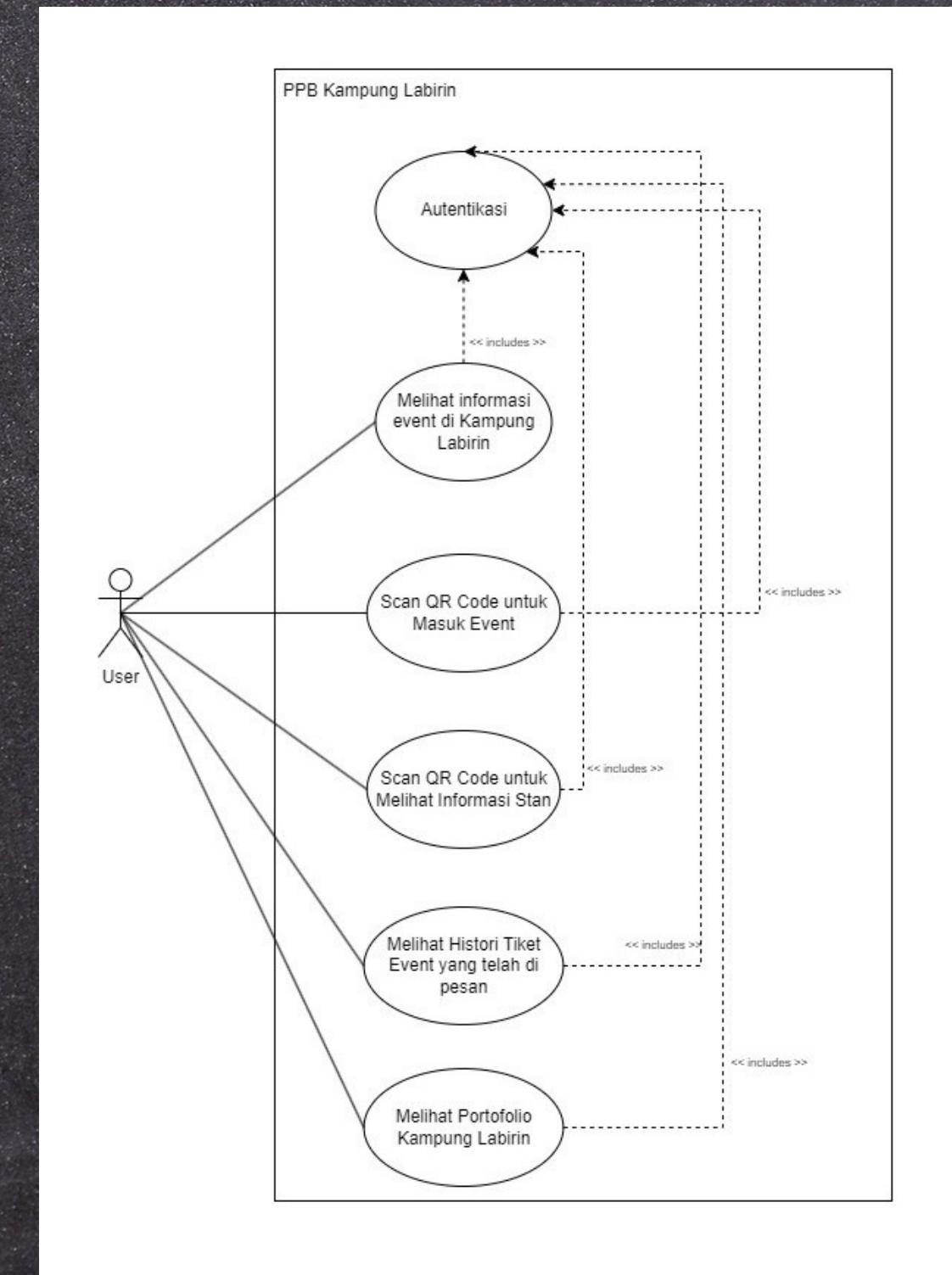
Proses Bisnis

Aplikasi INKARIN diciptakan dan diperuntukkan bagi pengunjung event. Pengunjung atau user dapat melihat berbagai event yang diselenggarakan di Kampung Labirin.

Aplikasi ini juga dibuat sebagai alat untuk check-in atau masuk ke suatu event dengan cara scan QR Code, yang syaratnya yakni pengunjung tersebut telah membeli tiket melalui website INKARIN. Pengunjung bisa melihat informasi terkait ada stan apa saja yang ada di suatu event, dengan cara scan QR Code.



Use Case Aplikasi INKARIN



Class Diagram

Pengguna
Nama: String KataSandi: String No_Telp: Int Email: String
Autentikasi() MelihatPortofolio() MelihatTiket() MelihatEvent() HapusAkun()

Tiket
NamaEvent: String Tanggal: Date Jam: time Harga: Decimal No_Transaksi: Int JumlahTiket: Int
Info_Transaksi() MelakukanScanQR() MelakukanCheckIn()

Event
NamaEvent: String Tanggal: Date Harga: Decimal Jam: Time Deskripsi: text Gambar: string Lokasi:
MenampilkanEvent()

Stan
NamaStan: String Deskripsi: Text Harga: Decimal

MenampilkanStan()



Mockup Aplikasi INKARIN

<https://www.figma.com/file/XnBiZp3zH8sFOW2Oi1ukhc/Kampung-Labirin---Mobile-Apps?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=t6X2CpaoJtLzswkD-1>

THANK
YOU