

# SKPL-01

## *SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK*

### *TRAVELIS*

untuk:

Tugas Besar Rekayasa Perangkat Lunak


Dipersiapkan oleh :

Ariella Callista Zabrina ( XI RPL C )

0062517524 – 22763 / 1768 . 063

Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak – SMK

Negeri 4 Malang Jalan Tanimbar 22, Malang

	<b>Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 4 Malang</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>SKPL-01</b>		<b>—1/55</b>
		<b>Revisi</b>		Tgl: 14 September 2023

### Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	Judul dan Fitur Judul : done Fitur : Revisi done
B	SDLC : Waterfall Skenario : Revisi done
C	Usecase : Revisi done
D	Robustness : Membenahi transaksi
E	Sequence : Revisi Transaksi beli dan bayar, Search pada maasage
F	DFD : Revisi Transaksi
G	

Revisi	A	B	C	D	E	F	G
Tanggal	25/7/2023	1/8/2023	8/8/2023	16/8/2023	29/8/2023	29/8/2023	
Disusun Oleh	Ariella Callista	Ariella Callista	Ariella Callista	Ariella Callista	Ariella Callista	Ariella Callista	
Diperiksa Oleh	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	
Disetujui Oleh	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	Anggreani Tyas Sari	



## DAFTAR ISI

1.	Pendahuluan.....	9
1.1	Tujuan Penulisan Dokumen .....	9
1.2	Lingkup Masalah.....	9
1.3	Definisi, Istilah dan Singkatan .....	10
1.4	Referensi.....	11
1.5	Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar).....	12
2.	Deskripsi Umum Perangkat Lunak.....	13
2.1	Skenario.....	13
2.2	Perspektif Produk .....	14
2.3	Fungsi Produk .....	15
2.4	Karakteristik Pemakaian .....	15
2.5	Batasan Sistem .....	17
2.6	Kategori Kebutuhan .....	17
3.	Use Case .....	20
3.1.	Use Case.....	20
3.2	Deskripsi Singkat .....	20
3.3	Aktor.....	21
3.4	Pra Kondisi .....	27
3.5	Pasca Kondisi .....	28
3.6	Alur Use Case.....	29
4.	Data Flow Diagram .....	30

4.1	Level 0.....	30
4.2	Level 1.....	31
5.	ER Diagram.....	34
6.	Struktur Table .....	35
7.	Layout.....	37
8.	Barcode.....	55

## DAFTAR GAMBAR

gambar 1. Usecase .....	15
gambar 2. Robustness Admin .....	17
gambar 3. Sequence Admin 1 .....	18
gambar 4. Sequence Admin 2 .....	18
gambar 5. Robustness User .....	19
gambar 6. Sequence User 1 .....	20
gambar 7. Sequence User 2 .....	20
gambar 8. Robustness Guest .....	21
gambar 9. Sequence Guest .....	21
gambar 10. DFD Level 0 .....	26
gambar 11. DFD level 1 ( 1 ) .....	27
gambar 12. DFD level 1 ( 2 ) .....	28
gambar 13. ER Diagram.....	30
gambar 14. wireframe web login.....	35
gambar 15. wireframe web profile.....	35
gambar 16. wireframe web dashboard.....	36
gambar 17. wireframe web masterdata wisata1.....	36
gambar 18. wireframe web masterdata wisata2.....	36
gambar 19. wireframe web tiket.....	37
gambar 20. wireframe web insert.....	37
gambar 21. wireframe web update.....	37
gambar 22. wireframe web register.....	38
gambar 23. wireframe web homepage1.....	38
gambar 24. wireframe web homepage2.....	39
gambar 25. wireframe web kategori1.....	39

gambar 26. wireframe web kategori2.....	39
gambar 27. wireframe web kategori3.....	40
gambar 28. wireframe web deskripsi.....	40
gambar 29. wireframe web pesan.....	40
gambar 30. wireframe web bayar.....	41
gambar 31. wireframe web reels.....	41
gambar 32. mobile login.....	42
gambar 33. mobile homepage.....	42
gambar 34. mobile kategori1.....	42
gambar 35. mobile kategori2.....	42
gambar 36. mobile kategori3.....	43
gambar 37. mobile deskripsi.....	43
gambar 38. mockup web login.....	44
gambar 39. mockup web profile.....	44
gambar 40. mockup web dashboard.....	45
gambar 41. mockup web masterdata.....	45
gambar 42. mockup web data.....	45
gambar 43. mockup web rincian pesanan.....	46
gambar 44. mockup web insert data.....	46
gambar 45. mockup web update data.....	46
gambar 46. mockup web registrasi.....	47
gambar 47. mockup web homepage1.....	47
gambar 48. mockup web homepage2.....	48
gambar 49. mockup web kategori1.....	48
gambar 50. mockup web kategori2.....	49
gambar 51. mockup web kategori3.....	49
gambar 52. mockup web deskripsi.....	49
gambar 53. mockup web pesan tiket.....	50
gambar 54. mockup web pembayaran.....	50

gambar 55. mockup web reels.....	50
gambar 56. mobile login.....	51
gambar 57. mobile buat akun.....	51
gambar 58. mobile homepage.....	51
gambar 59. mobile kategori1.....	51
gambar 60. mobile kategori2.....	52
gambar 61. mobile kategori3.....	52
gambar 62. mobile deskripsi.....	52
gambar 61. mobile pesan tiket.....	52



# **1. Pendahuluan**

## **1.1 Tujuan Penulisan Dokumen**

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) untuk Sistem Interaktif “Travelis”. Tujuan dari SRS ini adalah :

- Menentukan kebutuhan fungsional dari Sistem Interaktif “Travelis”.
- Mengidentifikasi batasan-batasan system.
- Identifikasi pengguna dari “Travelis”.
- Menjelaskan interaksi antara system dan pengguna eksternal.

Tujuan umum dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh.

## **1.2 Lingkup Masalah**

Perangkat Lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak Sistem Interaktif Travelis, yaitu merupakan perangkat lunak berbasis e-commerce yang digunakan untuk mempermudah jual beli terkait tiket wisata maupun hotel..

Aplikasi Sistem Interaktif Travelis ini dapat melakukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Fasilitas login untuk admin agar terhindar dari penyalahgunaan akses.
- b. Fasilitas login untuk user agar terhindar dari penyalahgunaan akses.
- c. Admin mengatur segala yang terhubung dengan “Travelis”.
- d. Admin bisa manage guest maupun user, manage data dan lainnya yang berhubungan dengan aktivitas Travelis (CRUD)
- e. User dibagi menjadi 2, yaitu user terdaftar dan guest.
- f. User terdaftar dapat pesan, beli dan bayar tiket.
- g. Guest hanya dapat read dan search serta mendaftar sebagai user.

### 1.3 Definisi, Istilah dan Singkatan

Istilah, Akronim dan Singkatan	Keterangan
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan.
SRS	Software Requirement Specification merupakan dokumen hasil analisis yang Berisi spesifikasi kebutuhan.
Admin	Merupakan seorang yang bertanggung jawab untuk perawatan system dan bertanggungjawab terhadap operasional system.
User	Merupakan pengguna dari system Forum RPL (yang mengakses)
DBMS	Database Management System Software atau tool yang digunakan untuk menyimpan data (database)
Basis Data	Merupakan sekumpulan data yang saling berhubungan guna mempresentasikan entitas-entitas memiliki dan mengolah data tersebut.
Web	Halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan internet
PHP (PHP Hypertext Preprocessor)	Bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memogram situs web dinamis PHP dapat dipergunakan untuk membangun sebuah CMS
CMS (Content Management System)	Perangkat lunak yang memungkinkan seseorang untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu web.
HTML (Hypertext Markup Language)	Sebuah Bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan formatting hypertext sederhana yang ditulis ke dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.
MySQL	Sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (Data Base Management System) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia.

RPL (Software Engineering)	Adalah suatu bidang profesi yang mendalami cara-cara pengembangan perangkat lunak termasuk pembuatan, pemeliharaan, manajemen organisasi pengembangan perangkat lunak dan manajemen kualitas.
----------------------------	---

#### **1.4 Referensi**

Dokumen-dokumen yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut :

1. IEEE Std 830-1998. 1998. IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications. New York: IEEE

## 1.5 Deskripsi Umum Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen ini secara garis besar terdiri dari tiga bab dengan perincian sebagai berikut :

a. **Bab 1 Pendahuluan,**

merupakan pengantar dokumen SKPL yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah pengembangan perangkat lunak, juga memuat definisi, akronim dan istilah yang digunakan serta deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dokumen SKPL.

b. **Bab 2 Deskripsi Umum Perangkat Lunak,**

mendefinisikan Skenario, batasan, dan lingkungan operasi sistem Travelis.

c. **Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan,**

mendeskripsikan kebutuhan khusus bagi sistem Travelis, yang meliputi kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas, kebutuhan performansi, batasan perancangan, atribut system perangkat lunak dan kebutuhan lain dari sistem Travelis.

## **2. Deskripsi Umum Perangkat Lunak**

### **2.1 Skenario**

Sebuah Projek Web dan Mobile yang berjenis E-Commerce, Berjudul Travelis atau sebuah platform jual beli tiket wisata dan akomodasi se-Indonesia, terdapat 3 aktor yaitu Admin, User, Guest yang masing masing memiliki fitur.

Yang pertama adalah Admin, atau aktor dengan posisi tertinggi dalam Web / Mobile ini. Admin dapat login dan mengelola data yang ada di dalam platform, Seperti melakukan Create, Read, Update, delete, Search pada tempat wisata dan hotel yang dilengkapi dengan gambar, nama tempat, deskripsi tempat, serta harga. Selain itu Admin juga dapat melakukan create, read, dan delete reels, dimana sebuah reels berisikan video singkat tentang salah satu tempat wisata. Admin juga dapat mengelola atau read data pemesanan atau jual beli tiket dan transaksi user. Yang terakhir Admin dapat melakukan logout.

Untuk User, atau juga disebut pengguna. User memiliki fitur yang pertama adalah login, lalu dapat read data yang dibuat oleh admin ( wisata, hotel, dan reels ). Saat user sudah melakukan read data, user dapat melakukan create, read, delete pemesanan tiket dan transaksi. Yang terakhir user dapat logout.

Sedangkan Guest atau sebagai actor tamu, hanya mendapatkan fitur read data yang dibuat oleh admin (wisata, hotel, reels) dan tidak dapat melakukan pemesanan tiket maupun transaksi. Agar Guest mendapatkan fitur lebih lengkap, Guest harus melakukan registrasi dan menjadi user.

## **2.2 Perspektif Produk**

Perangkat lunak system Travelis merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah pengguna Melakukan Jual Beli, terkait tiket liburan atau wisata dan hotel

User dapat melihat pilihan wisata, hotel serta melakukan pesan, beli, dan bayar tiket. Disini terbagi menjadi 2 user yaitu user terdaftar dan Guest. Guest hanya bisa melakukan pencarian dan melihat pilihan wisata dan hotel. Untuk Guest yang ingin menjadi user, maka hanya perlu register user. Admin bisa melakukan CRUD wisata maupun hotel dan mengelola Travelis

## 2.3 Fungsi Produk

Perangkat lunak Travelis ini mempunyai beberapa fungsi utama yaitu:

- Admin dapat mengatur segala yang terhubung dengan Travelis seperti manage user, manage data, dan maintenance fitur pada website Travelis.
- Yang bukan admin tidak dapat mengakses sembarangan dalam username dan password yang dimiliki admin.
- Guest hanya bisa melihat dan mencari wisata dan hotel, serta daftar atau login.
- User dapat melakukan CRD tiket, CRD pembelian dan pembayaran.

## 2.4 Karakteristik Pemakaian

Untuk operator yang mengoperasikan system ini tidak dapat diperlukan tingkat cukup tinggi untuk tingkat pemakaian awal. Karena dalam perangkat lunak ini dapat diakses untuk siapa saja dan dimana saja

### ➤ Admin

#### Tugas

- Melakukan CRUD Wisata
- Melakukan CRUD Hotel
- Melakukan CRUD Reels
- Memanage data dan user Taokono
- Manage Transaksi User

.

### ➤ User

#### Tugas

- Melakukan Read Wisata
- Melakukan Read Hotel
- Melakukan Read Reels
- Melakukan CRD Pemesanan, Beli dan Bayar
- Melakukan search

➤ Guest

Tugas

- Melakukan Read Wisata
- Melakukan Read Hotel
- Melakukan Read Reels
- Melakukan Pendaftaran jika ingin menjadi user di Travelis
- Melakukan login jika memiliki akun user di Travelis



## 2.5 Batasan Sistem

Berikut batasan-batasan system yang harus diperhatikan yaitu :

- Taokono dirancang berbasis web dan dapat dijalankan dengan menggunakan web browser.
- Teknik Perancangan E-Commerce menerapkan teknik kaidah rekayasa perangkat lunak.
- Sistem Interaktif ini dapat diakses oleh user maupun guest.
- Menggunakan Bootstrap

## 2.6 Kategori Kebutuhan

Kebutuhan Functional adalah kebutuhan yang harus diimplementasikan saat ini.

### a. Fungsi Admin

- Pengelola Travelis

Admin merupakan pengatur atau yang manage Travelis baik berupa melakukan CRUD serta dapat menentukan atau membuat informasi yang akan ditampilkan di Travelis.

- Mengatur User

Admin juga dapat mengatur user yang terdaftar pada Travelis.

### b. Fungsi User

- Login sebagai user

Sebelum melakukan CRD pada Travelis, user harus melakukan login terlebih dahulu untuk mendapat hak akses

- Melihat Data

Setelah melakukan login pada Travelis, user dapat melihat wisata, Hotel, dan Reels serta melakukan CRD yaitu create, read, delete pada pemesanan tiket, pembelian, dan pembayaran.

- CRD Pemesanan, Beli, dan Bayar

User juga dapat melakukan create, read, dan delete pada Pemesanan, beli dan bayar pada Travelis.

c. Fungsi Guest

- Search and Read data

Guest dapat search dan read wisata dan hotel yang ada di Travelis

- Login dan daftar

Guest dapat melakukan login jika sudah mempunyai akun di Travelis dan jika belum maka dapat mendaftar di Travelis.

Kebutuhan non-Functional adalah kebutuhan yang sebaiknya juga diimplementasikan bila waktu mencukupi. Atau kebutuhan yang disarankan untuk diimplementasikan pada pengembang di masa mendatang. Berikut kebutuhan non-functional :

1. Ketersediaan

- Sistem harus tersedia dalam kurun waktu 1 x 24 jam
- Sistem harus memiliki penyimpanan yang cukup untuk menampung data

2. Kapasitas

- Sistem harus dapat meng-input data-data yang masuk

3. Performa

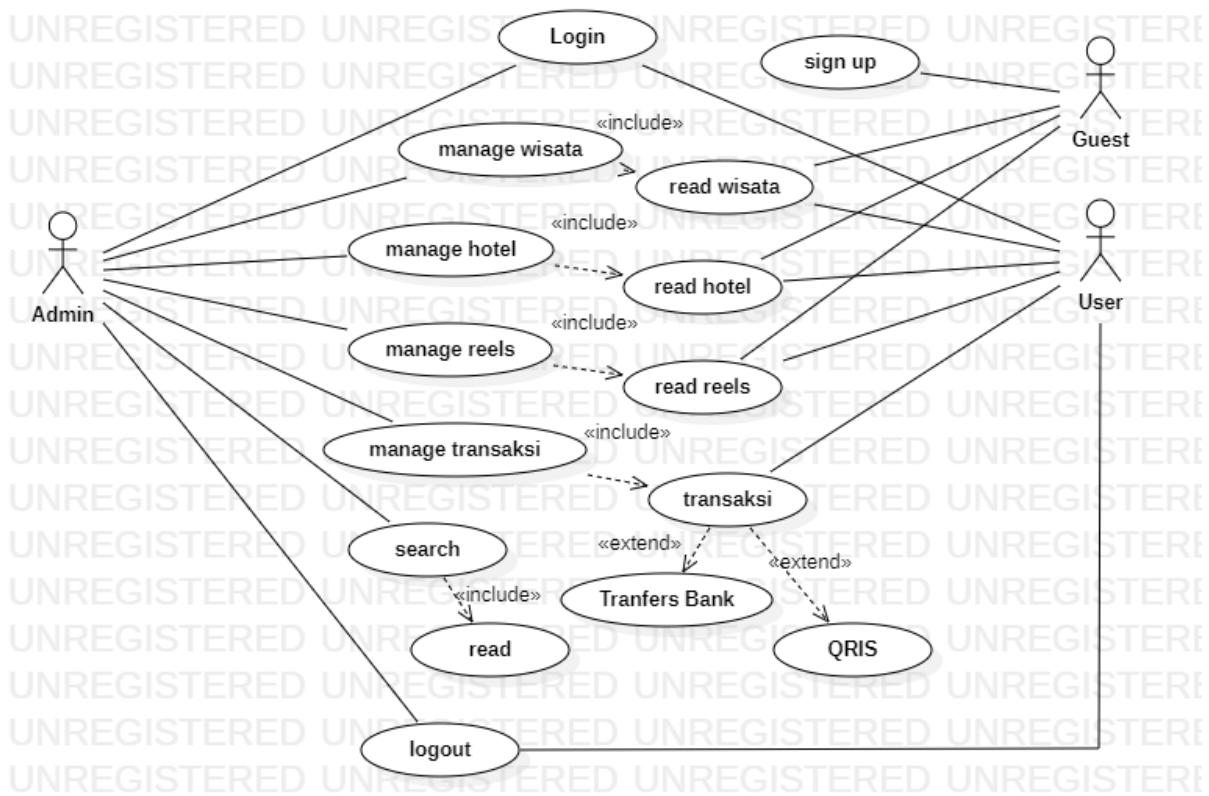
- Sistem harus dapat memberikan layanan secara cepat bagi penggunanya ( proses tidak melebihi 1 menit )

4. Keamanan

- Sistem harus mempunyai kategori user login ( user dan administrator )
- Sistem harus dapat melakukan penalty terhadap kesalahan masukkan password selama 10 kali

### 3. Use Case

#### 3.1. Use Case



**gambar 1. Usecase**

#### 3.2 Deskripsi Singkat

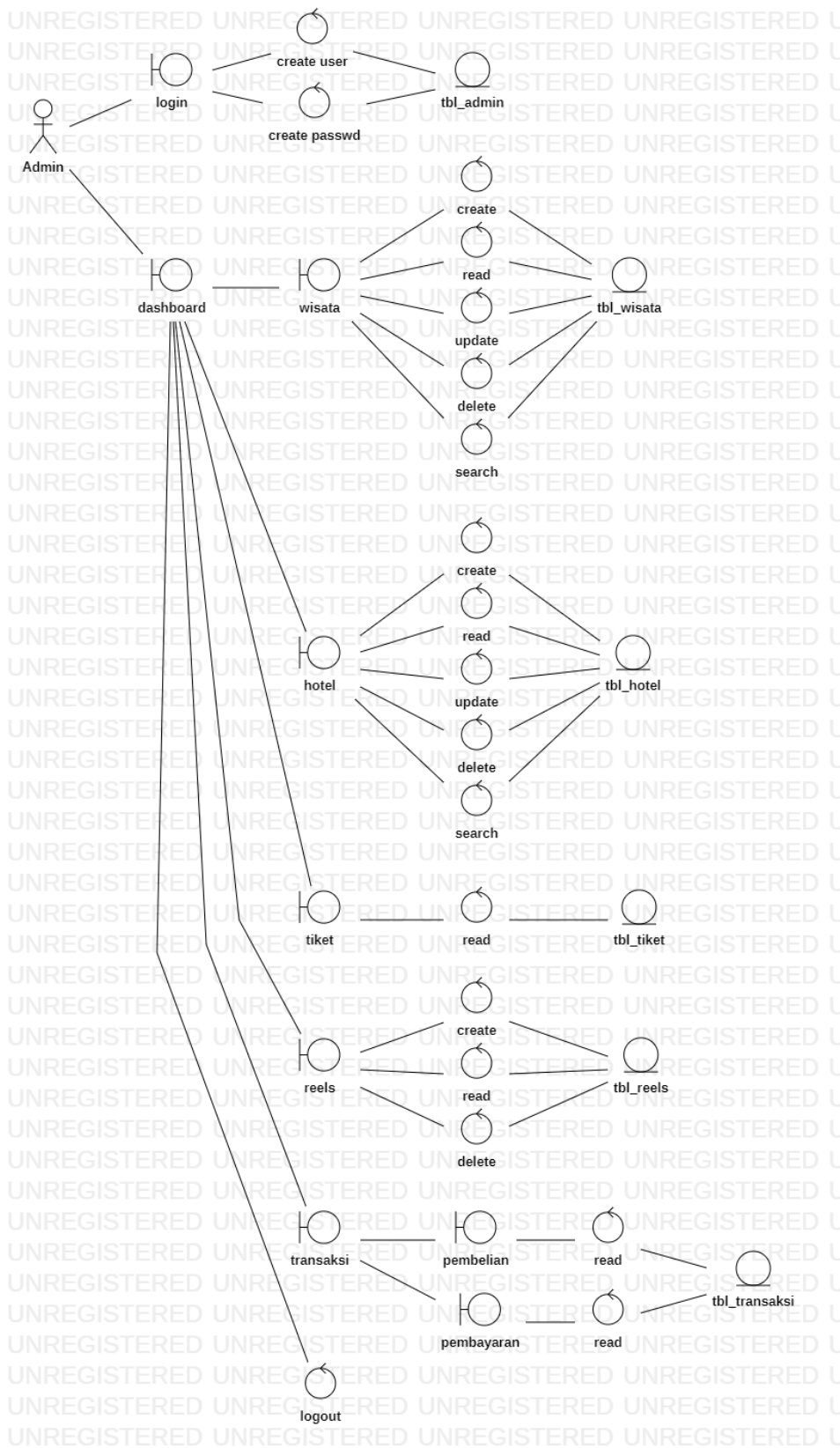
Dalam tugas besar saya, terdapat 3 pelaku yang terlibat di antaranya admin, user dan guest. Dalam proses bisnis yang tergambar di atas proses yang terjadi di antara 3 pelaku menjadi satu yang saling berhubungan. Admin yang mengatur segala yang terhubung dengan “Travelis” seperti manage wisata, hotel, reels, dan transaksi. Guest hanya bisa membaca dan mencari wisata dan hotel di Travelis serta mendaftar sebagai user. Dan User merupakan pengguna terdaftar dan tetap yang dapat melihat wisata, hotel, dan reels serta melakukan pembelian dan pembayaran dari Travelis dengan sepengetahuan admin.

### **3.3 Aktor**

#### ***3.3.1 Admin***

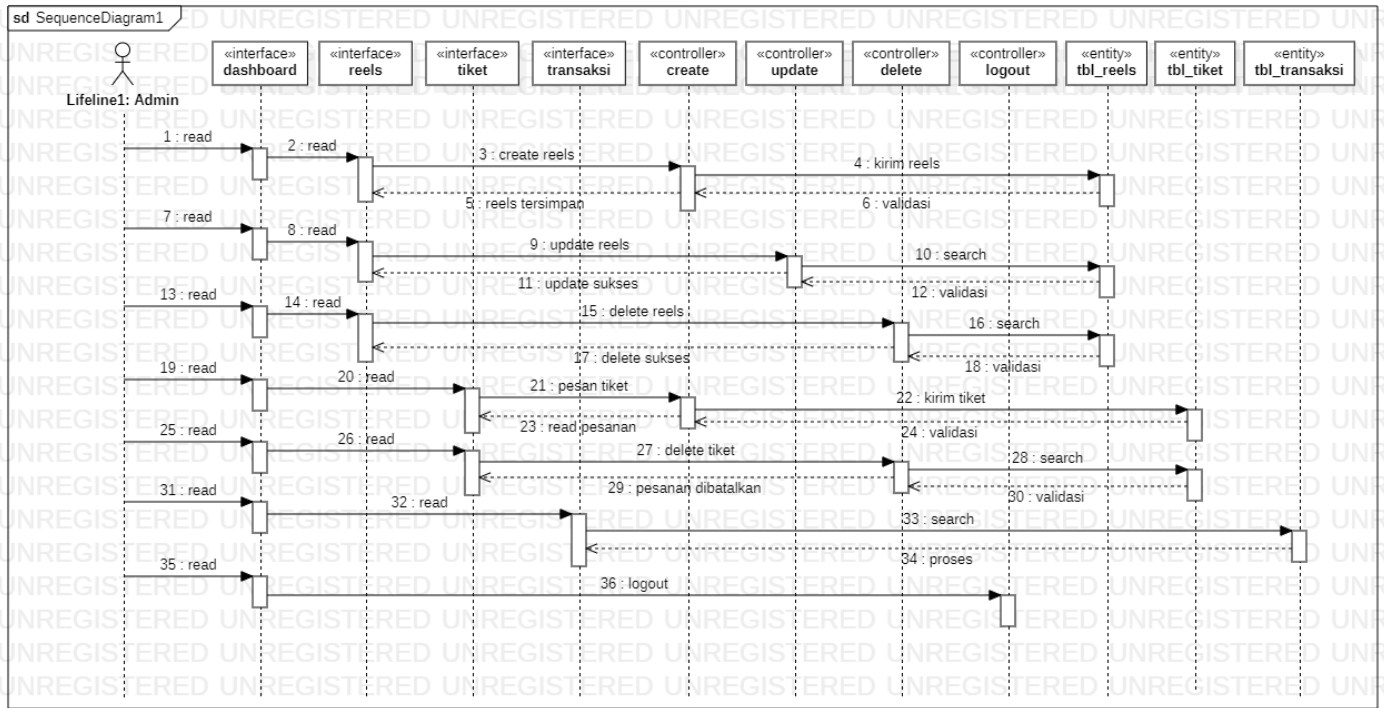
Admin memiliki otoritas untuk mengedit dan menghapus data wisata, hotel, dan reels, serta transaksi. Admin juga memiliki hak penuh dalam mengelola informasi yang berkaitan dengan Travelis serta melakukan pemantauan terhadap isi Travelis sudah sesuai atau belum.

- Robustness Admin

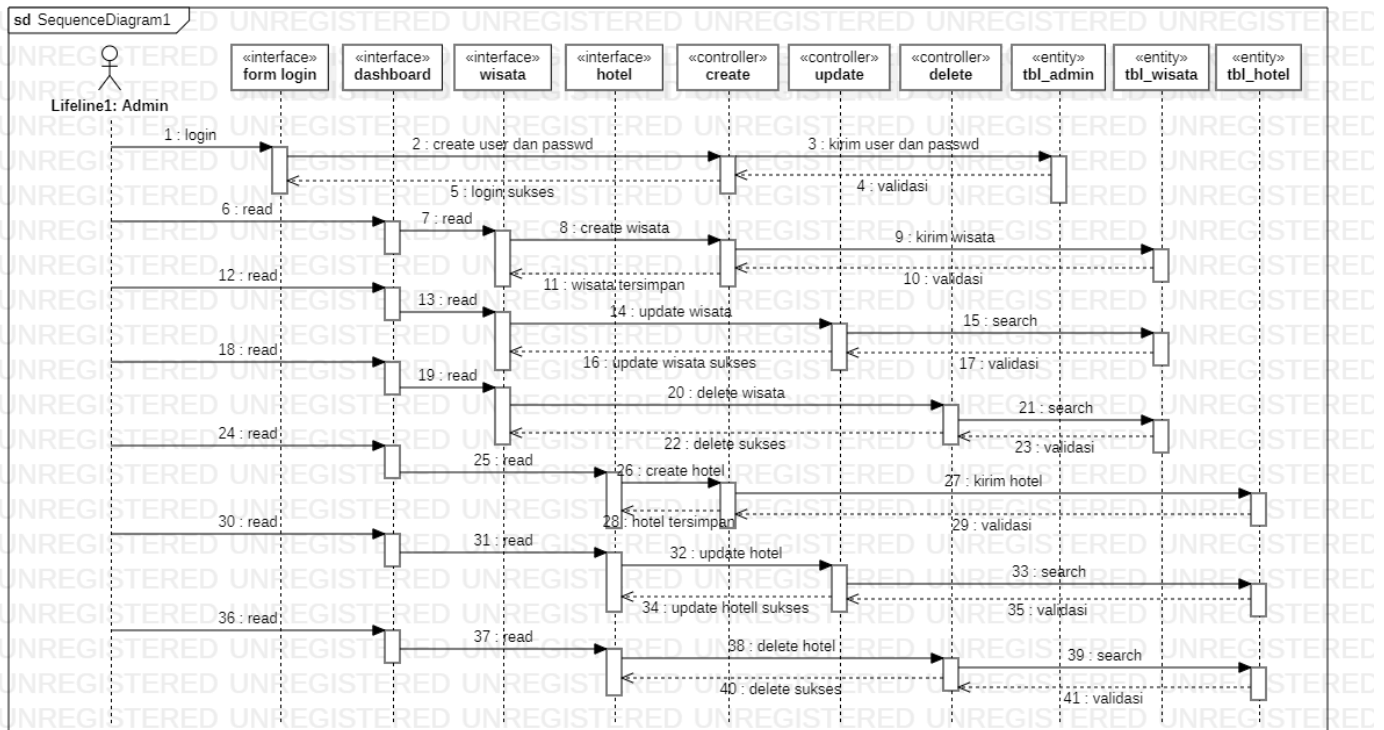


**gambar 2. Robustness Admin**

- Sequence



Gambar 3. Sequence Admin 1

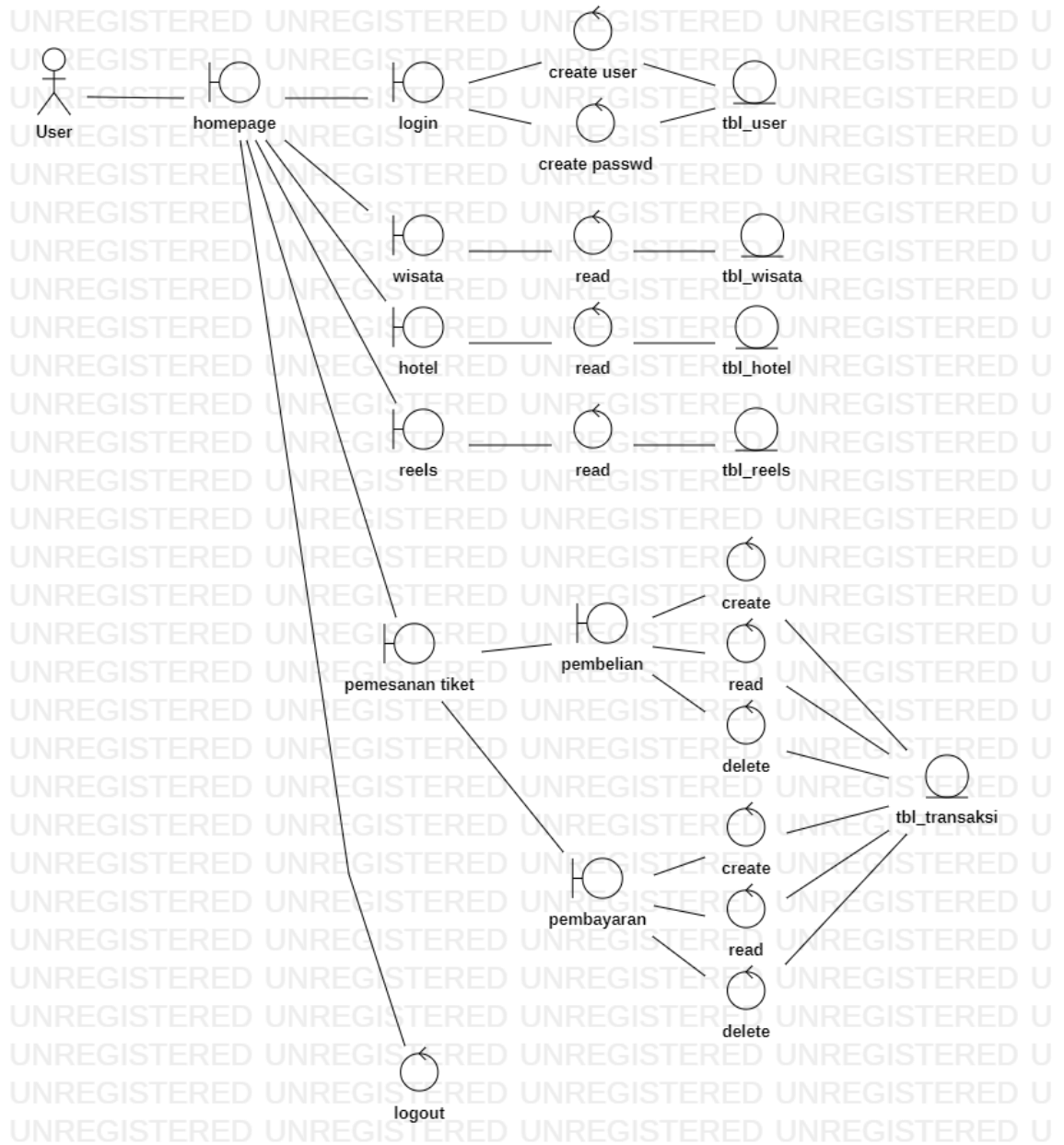


Gambar 4. sequence Admin 2

### 3.3.2 User

Pada User, memiliki peran yang cukup besar pada sebuah Sistem Interaktif Travelis. Karena User bisa CRD Pemesanan tiket, pembelian, dan pembayaran. Tools pada User juga dibatasi hanya dapat melakukan read profil milik user tersebut (milikinya sendiri)serta menghapus atau membatalkan pemesanan.

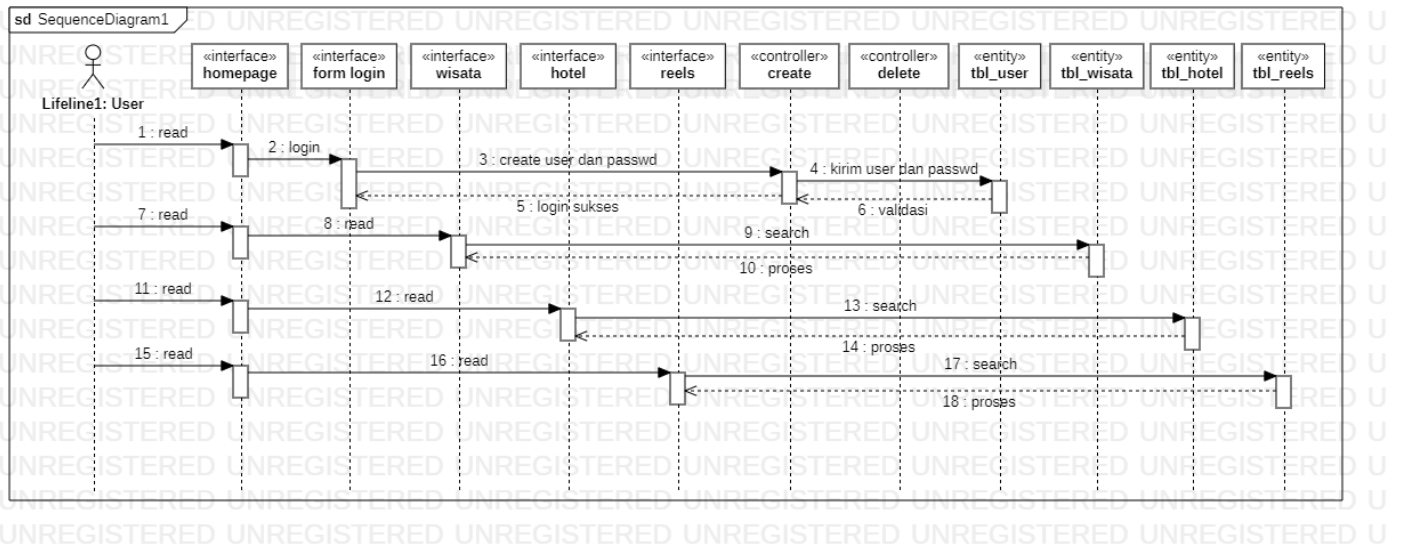
- Robustness



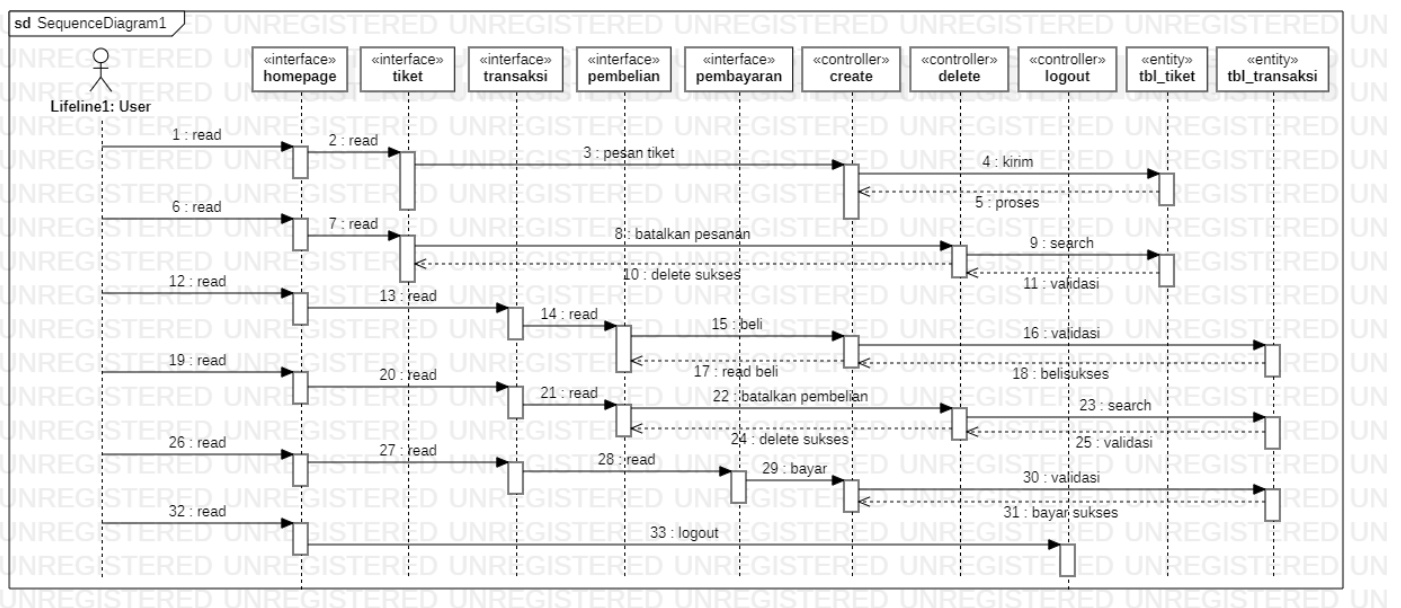
gambar 5. Robustness User



- Sequence



Gambar 6. Sequence User 1

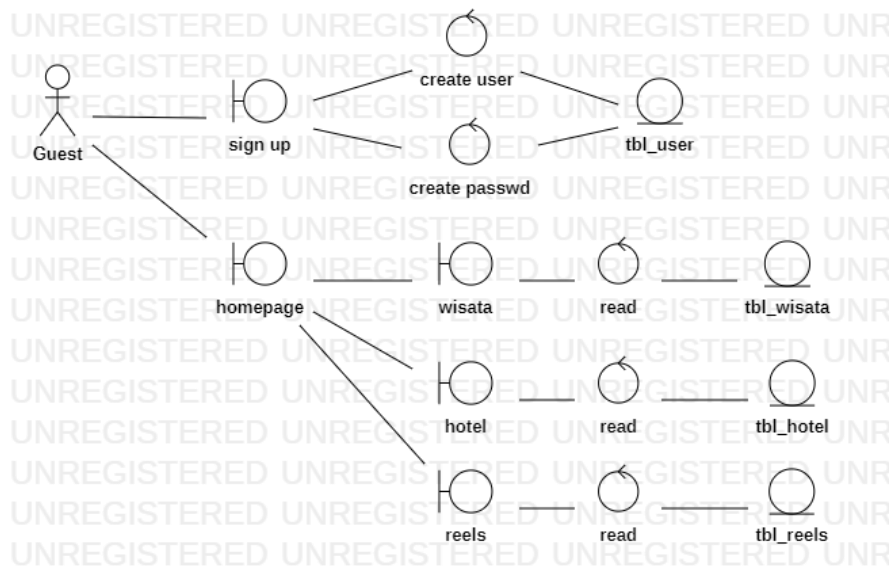


Gambar 7. Sequence User 2

### 3.3.3 Guest

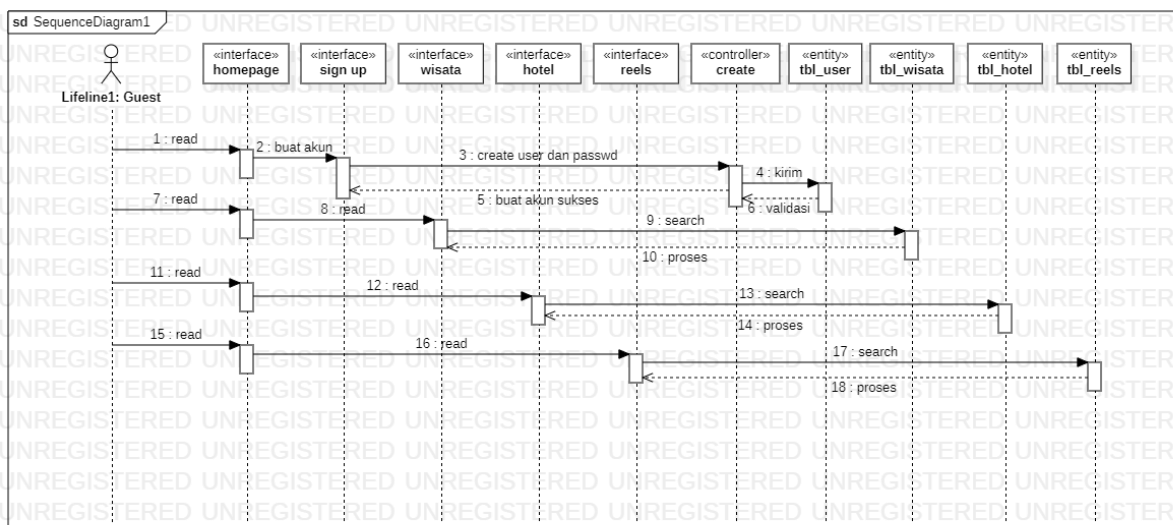
Guest dapat melakukan membaca dan melihat wisata, hotel di Travelis. Pada guest nantinya bisa berganti menjadi user yang terdaftar apabila telah melakukan pendaftaran sebagai user. Yang nantinya disediakan tools untuk daftar.

- Robustness



**gambar 8 Robustness Guest**

- Sequence



## Gambar 9. Sequence Guest

### 3.4 Pra Kondisi

#### a. Use Case : login

- Admin : Akan melakukan login sebagai admin dari Travelis
- User : Akan melakukan login sebagai user dari Travelis

#### b. Use Case : Manage Wisata

- Admin : Akan mengontrol dan memantau serta melakukan CRUD wisata pada data di database

#### c. Use Case : Manage Hotel

- Admin : Akan mengontrol dan memantau serta melakukan CRUD wisata pada data di database

#### d. Use Case : Manage Reels

- Admin : Akan mengontrol dan memantau serta melakukan CRUD wisata pada data di database

#### e. Use Case : Manage Transaksi

- Admin : Akan mengontrol dan memantau transaksi user

#### f. Use Case : Read Wisata

- Admin : melihat wisata
- User : melihat wisata
- Guest : melihat wisata

#### g. Use Case : Read Hotel

- Admin : melihat hotel
- User : melihat hotel
- Guest : melihat hotel

#### h. Use Case : Read Reels

- Admin : melihat reels
- User : melihat reels
- Guest : melihat reels

#### i. Use Case : Transaksi

- User : melakukan CRD transaksi

#### j. Use Case : logout

- Admin : telah selesai menggunakan Travelis dan ingin keluar

- User : telah selesai menggunakan Travelis dan ingin keluar
- k. Use Case : Sign Up
  - Guest : ingin mendaftar sebagai user di Travelis

### **3.5 Pasca Kondisi**

- a. Use Case : login
  - Admin : ingin menggunakan program dan telah melakukan login
  - User : ingin menggunakan program dan telah melakukan login
- b. Use Case : Manage Wisata
  - Admin : Database wisata telah berubah sesuai yang dilakukan admin
- c. Use Case : Manage Hotel
  - Admin : Database wisata telah berubah sesuai yang dilakukan admin
- d. Use Case : Manage Reels
  - Admin : Database wisata telah berubah sesuai yang dilakukan admin
- e. Use Case : Manage Transaksi
  - Admin : Database wisata telah berubah sesuai yang dilakukan admin
- f. Use Case : Read Wisata
  - Admin : Telah memantau data wisata
  - User : telah melihat data tentang wisata
  - Guest : telah melihat data tentang wisata
- g. Use Case : Read Hotel
  - Admin : Telah memantau data hotel
  - User : telah melihat data tentang hotel
  - Guest : telah melihat data tentang hotel
- h. Use Case : Read Reels
  - Admin : Telah memantau data reels
  - User : telah melihat data tentang reels
  - Guest : telah melihat data tentang reels
- i. Use Case : Transaksi
  - Admin : Telah memantau data Transaksi user
  - User : telah melihat data tentang telah mengirim data transaksi

j. Use Case : Logout

- Admin : Tidak memiliki session dengan Travelis
- User case : Tidak memiliki session dengan Travelis

k. Use Case Daftar

- Guest : Telah melakukan pendaftaran dan terdaftar sebagai user di Travelis

### **3.5 Alur Use Case**

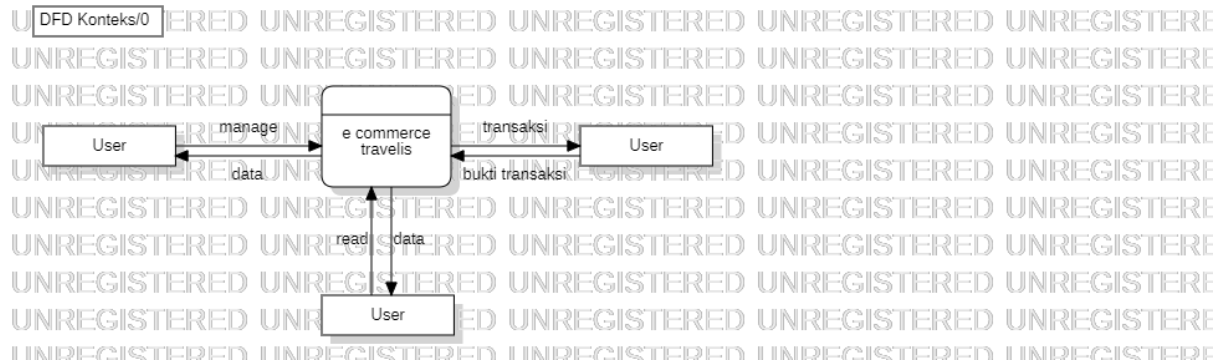
Admin login untuk melakukan aktivitas dalam Travelis. Dalam Travelis ini, admin dapat manage Taokono. Manage Travelis dalam arti Admin dapat mengatur aktivitas Travelis seperti CRUD dan Admin juga dapat manage transaksi yang dilakukan user. Setelah selesai manage Travelis, Admin dapat logout dan keluar dari system.

Untuk user, dapat login ke dalam form login Travelis. Setelah melakukan login, user dapat melakukan Read Wisata, Hotel, dan Reels serta CRD pemesanan tiket, pembelian, dan pembayaran. Serta search data lain. Dan untuk mengakhiri aktivitas dalam Travelis, user dapat logout.

Untuk guest, hanya dapat melakukan read dan search wisata, hotel, dan reels. Dan guest juga dapat melakukan pendaftaran menjadi user.

## 4. Data Flow Diagram

### 4.1 Level 0

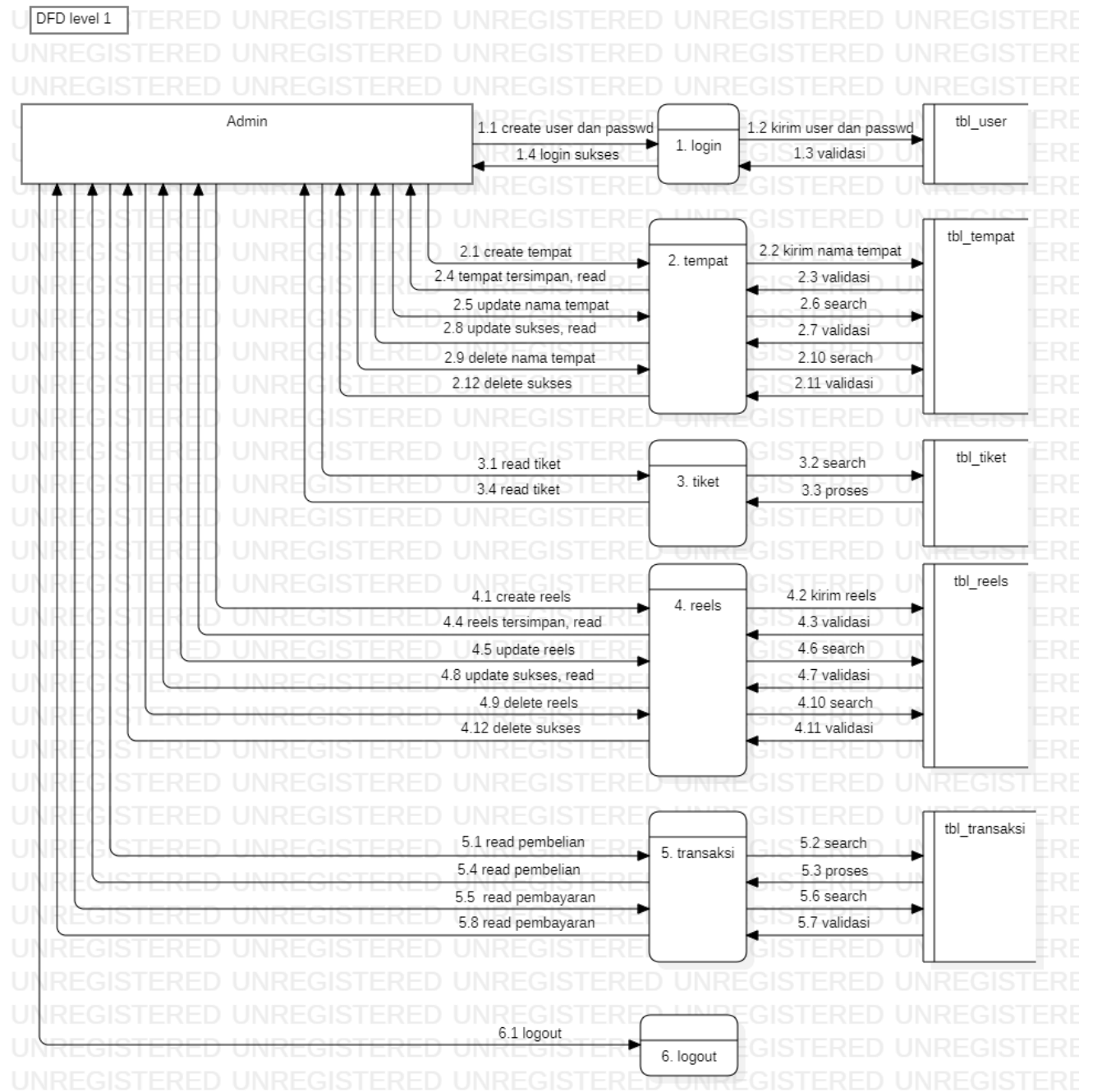


**gambar 10. dfd level 0**

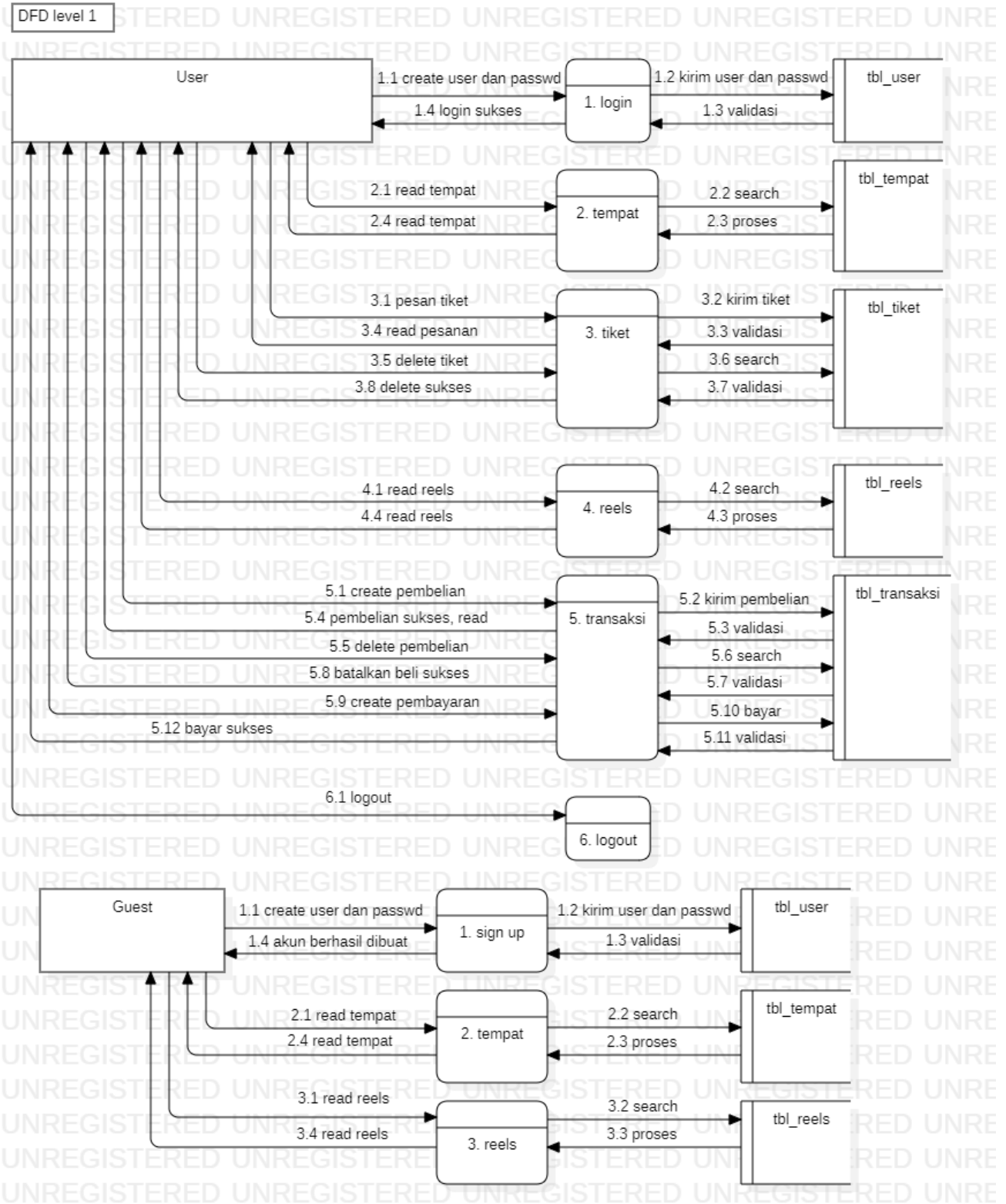
Dari penjelasan DFD level 0 di atas menjelaskan bahwa dalam sistem terdapat 3 bagian utama yang berhubungan dengan sistem yaitu admin, user, dan guest. Masing-masing actor mempunyai peranan bagi jalannya sistem. Penjelasan singkatnya:

1. Admin : pengguna utama dari pengendali sistem yang berjalan. Dimana instruksi semua terdapat pada admin. Dengan artian admin adalah bagian pengguna utama yang mempunyai peran penting dalam berjalannya sistem. Pada DFD di atas informasi data yang diterima admin dari sistem misalnya user dan data-data dari user.
2. User : merupakan user yang dapat melakukan CRD transaksi
3. Guest : hanya dapat membaca data dari admin

## 4.2 Level 1



Gambar 11. dfd Level 1 (1)



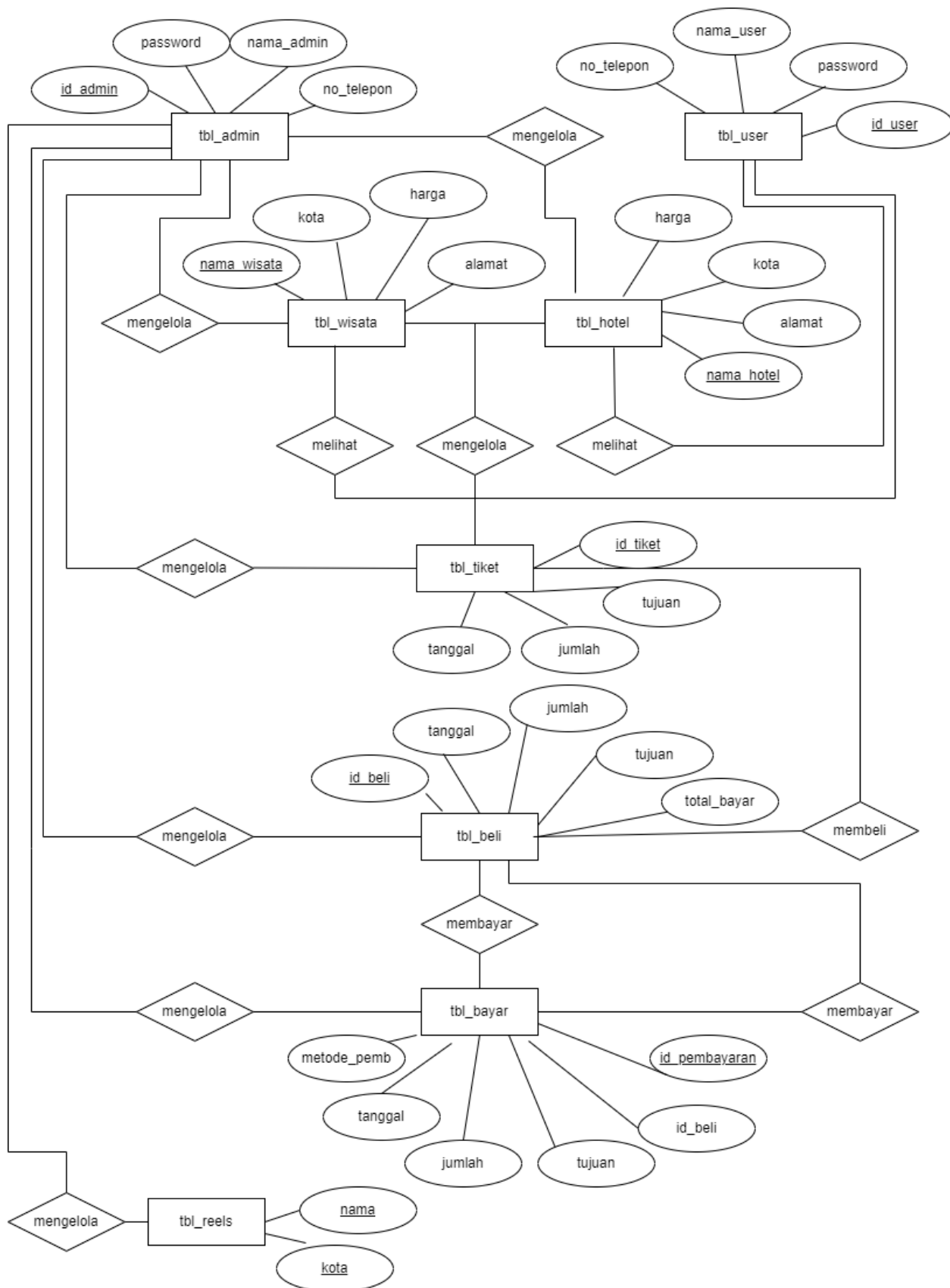
gambar 12. dfd level 1 (2)



Dari penjelasan DFD level 1 di atas menjelaskan lingkaran besar yang mewakili apa yang dapat dilakukan actor. Penjelasan singkatnya :

1. Admin : melakukan tugas manage Wisata, Hotel, Reels, serta Transaksi. Admin juga
2. User : dapat melihat Wisata, Hotel, reels serta dapat CRD pemesanan tiket dan pembelian serta pembayaran
3. Guest : dapat melihat Wisata, Hotel, Reels dan dapat login jika sudah punya akun, jika belum bisa mendaftarkan diri.

## 5. ER Diagram



Gambar 13 Gambar ER Diagram

## 6. Struktur Table

### 6.1 tbl\_user

No	Field	Type	Size	Ket.
1.	id_user	int	11	Primary key
2.	password	varchar	32	
3.	nama_user	varchar	32	
4.	no_telepon	string	16	

### 6.2 tbl\_admin

No	Field	Type	Size	Ket.
1.	id_admin	int	11	Primary key
2.	Password	varchar	32	
3.	nama_admin	varchar	32	
4.	no_telepon	string	15	

### 6.4 tbl\_wisata

No	Field	Type	Size	Ket.
1.	nama_wisata	Varchar	100	Primary key
2.	kota	Varchar	32	
3.	harga	varchar	11	
4.	alamat	varchar	100	

### 6.5 tbl\_hotel

No	Field	Type	Size	Ket.
1.	nama_hotel	Varchar	100	Primary key
2.	kota	Varchar	32	
3.	harga	varchar	11	
4.	alamat	varchar	100	

#### 6.6 tbl\_tiket

No	Field	Type	Size	Ket.
1.	id_tiket	int	11	Primary key
2.	tujuan	varchar	100	
3.	jumlah	varchar	50	
4.	tanggal	varchar	11	

#### 6.7 tbl\_reels

No	Field	Type	Size	Ket.
1.	nama	varchar	100	Primary key
2.	kota	string	32	

#### 6.8 tbl\_beli

No	Field	Type	Size	Ket.
1.	Id_beli	Varchar	11	Primary key
2.	tanggal	Varchar	11	
3.	jumlah	varchar	32	
4.	tujuan	varchar	100	
5.	total_bayar	varchar	50	

#### 6.9 tbl\_bayar

No	Field	Type	Size	Ket.
1.	Id_pembayaran	varchar	11	Primary key
2.	id_beli	varchar	11	
3.	tujuan	varchar	100	
4.	jumlah	int	32	
5.	tanggal	varchar	11	
6.	metode_pembayaran	string	11	

## 7. Layout

### 7.1 wireframe Web

**Login**

**Nama :**

Nama

**Password :**

Password

button

Belum Punya Akun ?

button

Gambar 14. Wireframe web login

Beranda Profile

**Profile Anda**

**Nama :**

User XXX

**Nomor Telepon :**

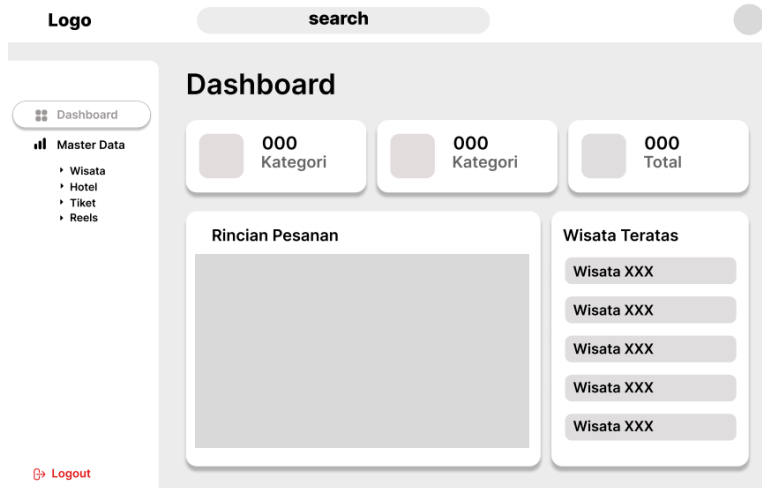
00812

**Password :**

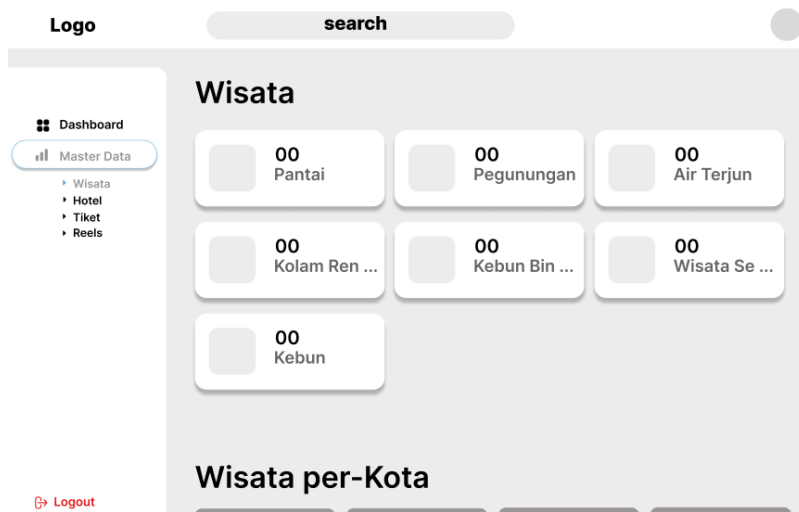
.....

Logout

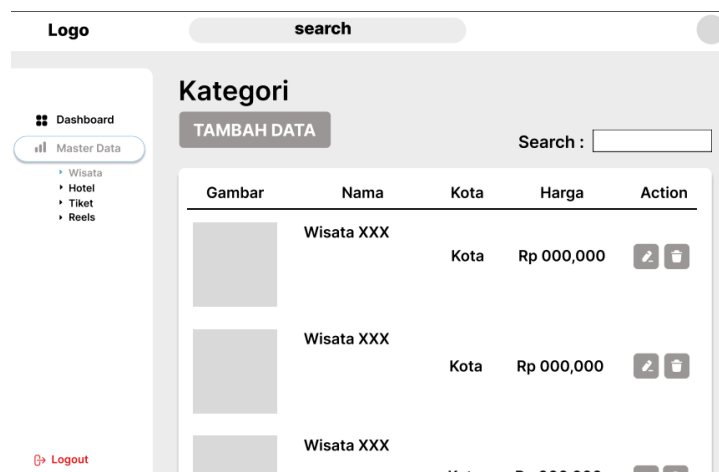
Gambar 15. Wireframe web profile



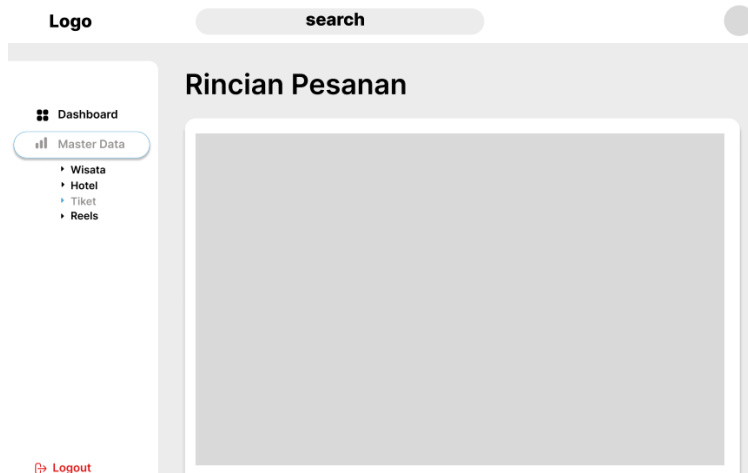
Gambar 16. Wireframe web dashboard



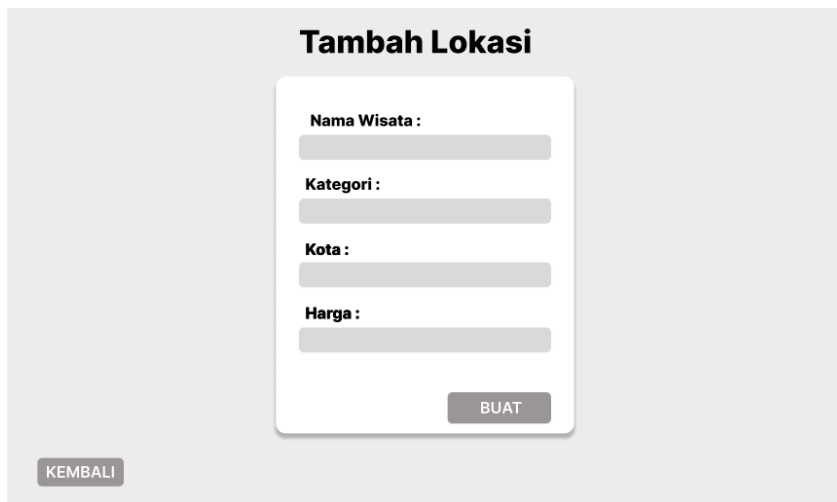
Gambar 17. Wireframe web MasterData Wisata



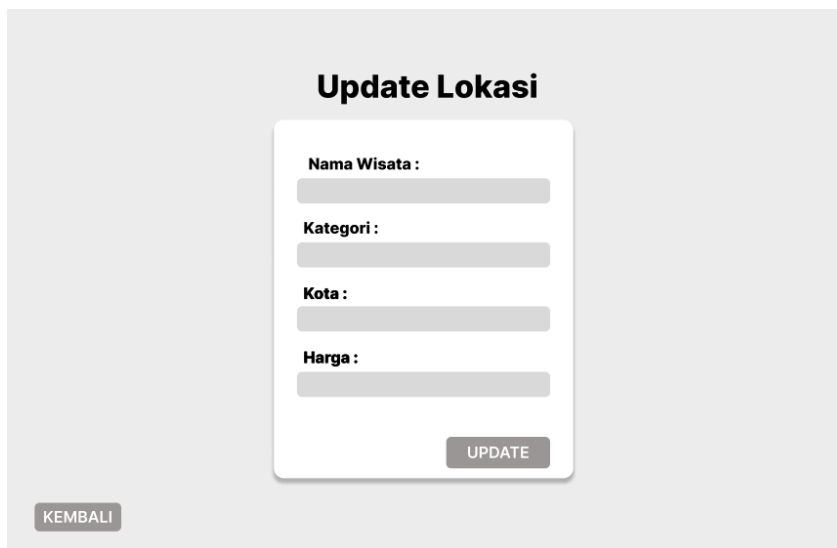
Gambar 18. Wireframe Web MasterData Wisata2



Gambar 19. Wireframe Web tiket



Gambar 20. Wireframe Web Insert



Gambar 21. Wireframe Web Update


## Buat Akun

**Nama :**

**Nomor Telepon :**

**Password :**

Buat



**Travelis .**

Sudah Punya Akun ?

Masuk

**Gambar 22. Wireframe Web register**

Travelis .
beranda
liburan
tiket saya
reels
user

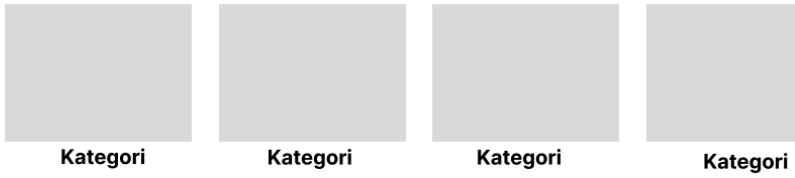
# Heading

mulai

**Gambar 23. Wireframe Web Homepage1**



## Heading



## Heading



**Gambar 24. Wireframe Web Homepage2**



## Heading

Heading

kota v

## Kategori



**Gambar 25. Wireframe Web Kategori1**



## Heading

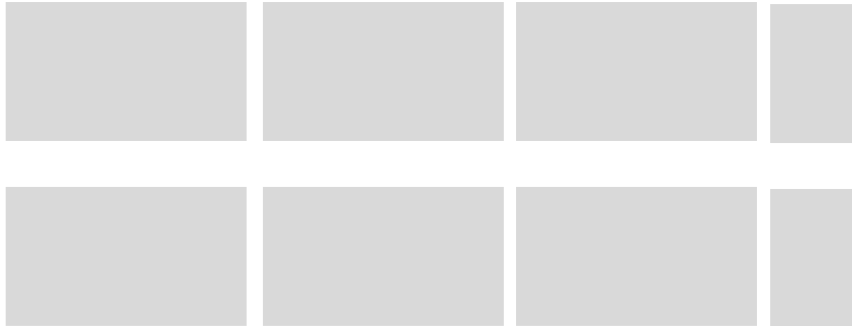
wisata

hotel



**Gambar 26. Wireframe Web Kategori2**

## kategori



Gambar 27. Wireframe Web Kategori3

Travelis . beranda liburan ▾ tiket saya reels | user

### Nama

Kota • Alamat

Pesan

Gambar 28. Wireframe Web deskripsi

#### Pesan Tiket

Nama :

Tanggal :

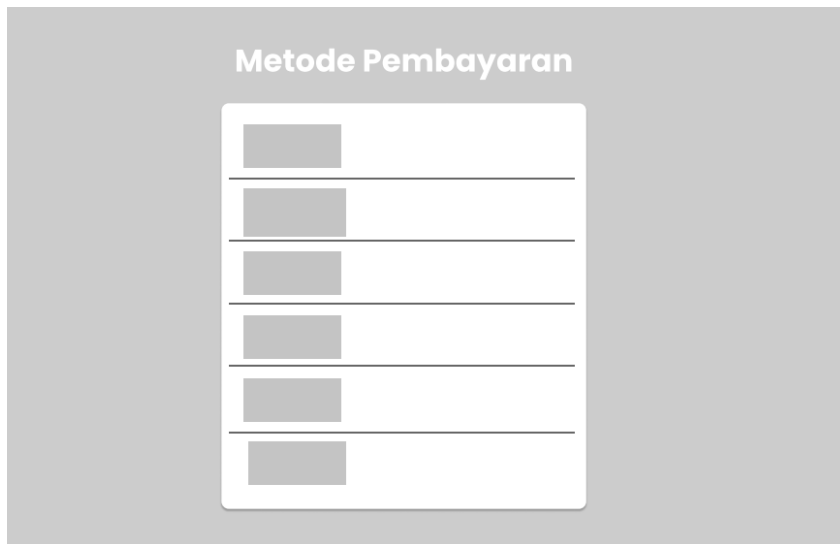
Tujuan :

Jumlah :

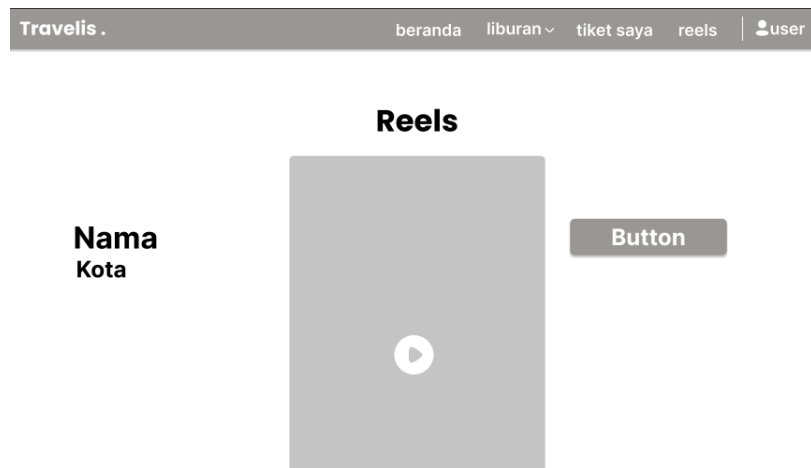
#### Total Bayar

Button

Gambar 29. Wireframe Web Pesan



**Gambar 30. Wireframe Web Bayar**



**Gambar 31. Wireframe Web Reels**

7.2 Wireframe Mobile

Login

Nama :

Nama

Password :

Password

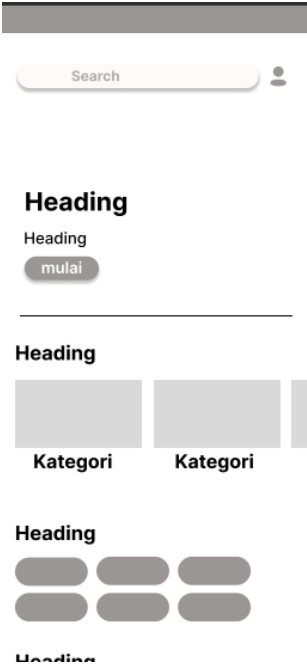
Masuk

Gambar 32. Mobile login

Gambar 33. Mobile Homepage



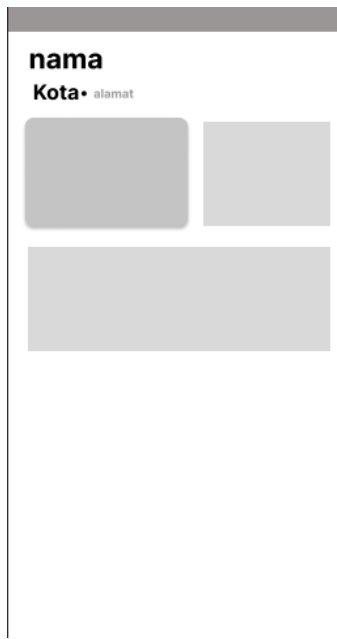
Gambar 34. Mobile Kategori1



Gambar 35. Mobile Kategori2



**Gambar 35. Mobile Kategori3**



**Gambar 36. Mobile Deskripsi**

### 7.3 Mockup Web

## Login

Nama :

Nama

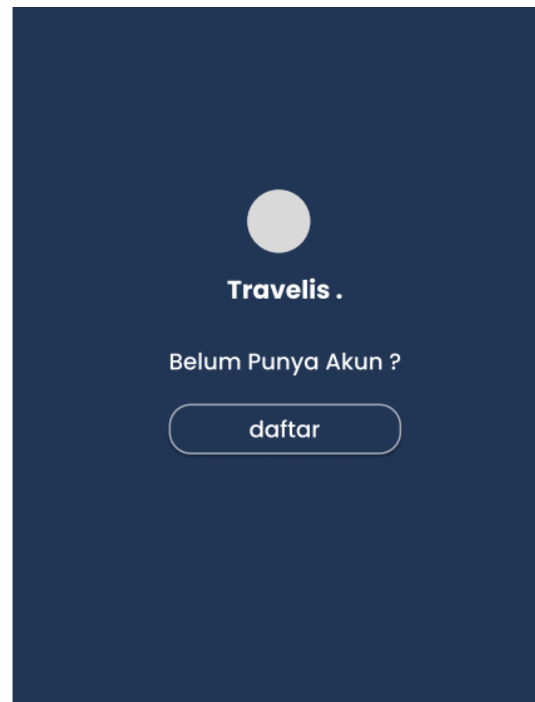
Password :

Password



Show Pasword

Masuk



Gambar 37. Mockup Web login

Beranda



Profile

## Profile Anda



Nama :

User XXX

Nomor Telepon :

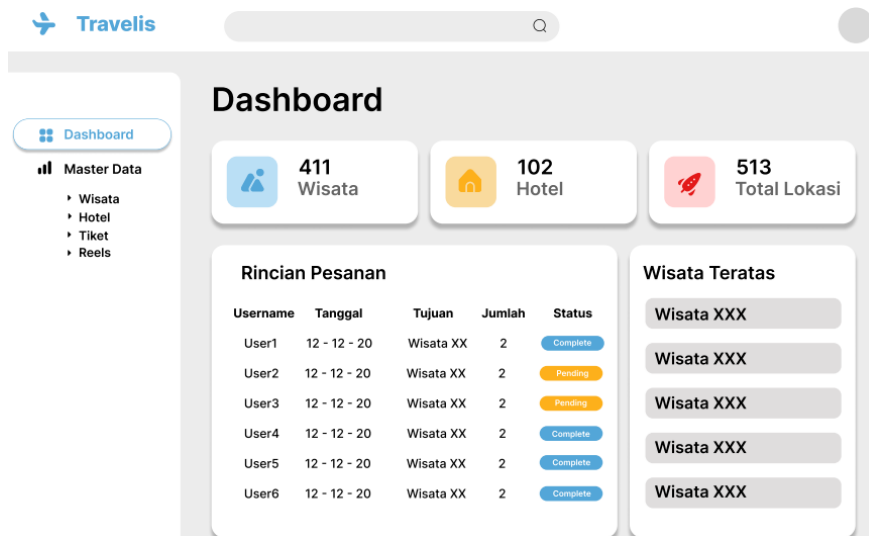
00812

Password :

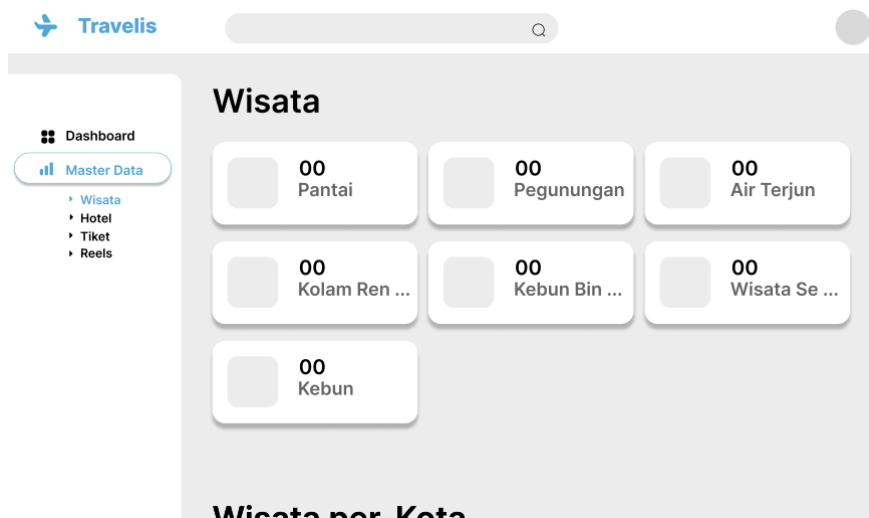
.....

Logout

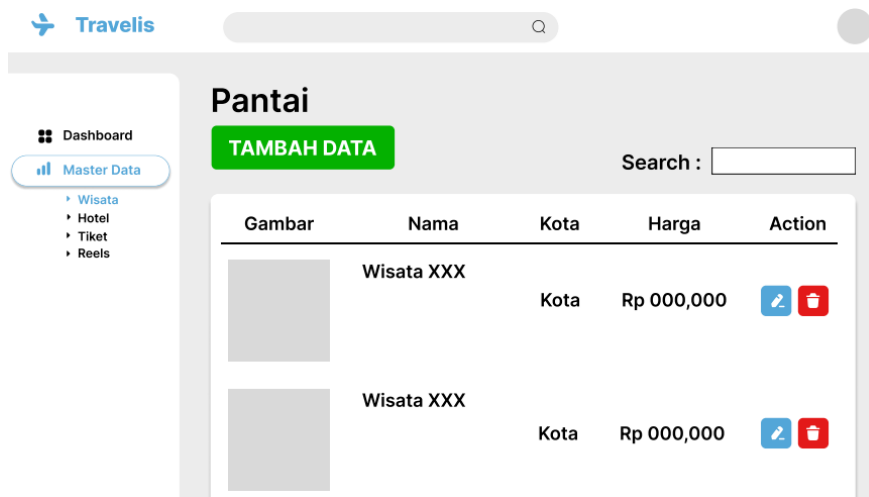
Gambar 38. Mockup Web Profile



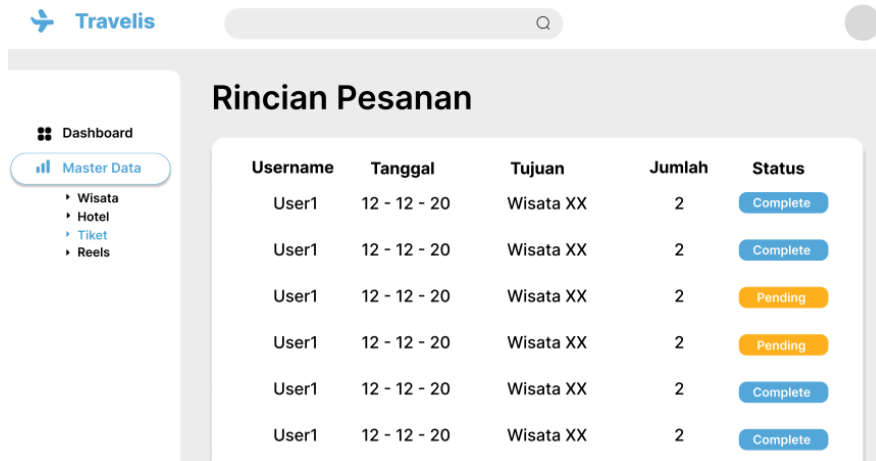
Gambar 39. Mockup Web Dasboard



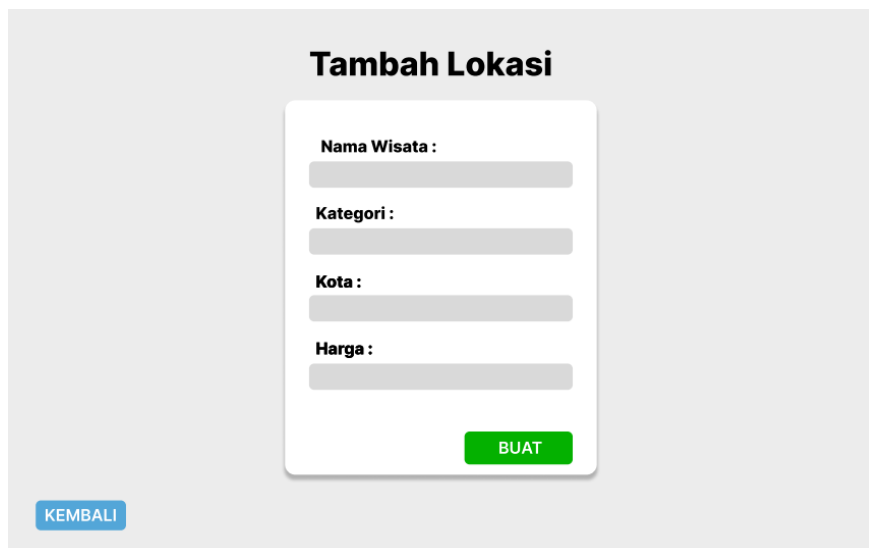
Gambar 40. Mockup Web Masterdata1



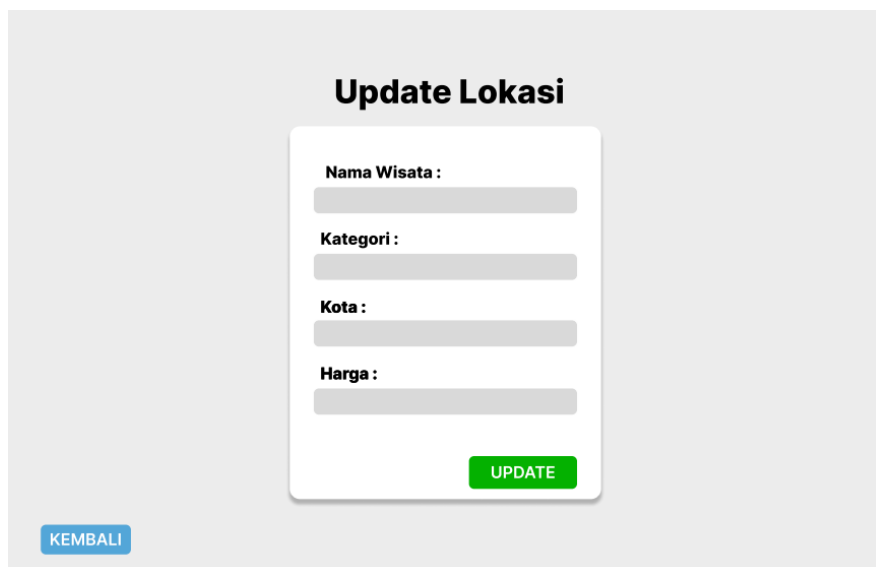
Gambar 41. Mockup Web Data



Gambar 42. Mockup Web Rincian Pesanan



Gambar 43. Mockup Web Insert data



Gambar 44. Mockup Web Update data

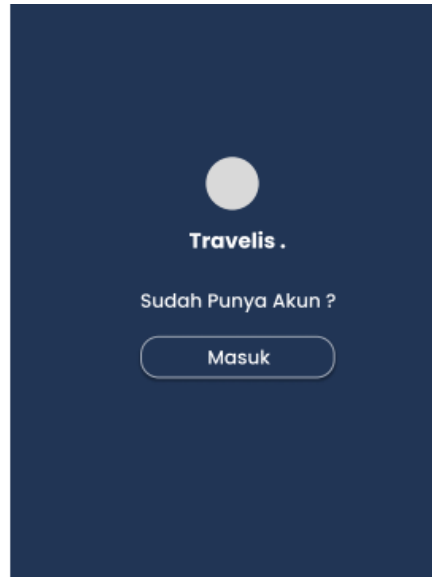


## Buat Akun

Nama :

Nomor Telepon :

Password :

☐ Show Password

Gambar 45. Mockup web Registrasi



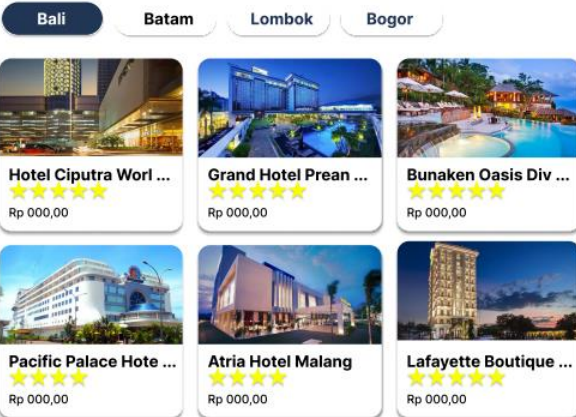
### Saatnya Bertualang!



Jelajahi beragam destinasi wisata di berbagai kota.



### Rekomendasi Akomodasi



[lihat lainnya ...](#)

## Jelajahi Kategori Xperience

Jelajahi aktivitas dan pengalaman unik sepenuhnya

kota ▾

### Pantai

[lihat lainnya ...](#)



**Blue Lagoon  
Bali**  
Rp 000,00



**Pantai Pulau Abang  
Batam**  
Rp 000,00



**Pantai Goa Cina  
Malang**  
Rp 10.000 / orang



**Pantai K  
Lombok**  
Rp 000,00

Gambar 48. Mockup Web Kategori1

## Di Bali Enaknya Kemana Aja Yaa ...

wisata

hotel



**Pantai Kuta**  
Rp 000,00



**Pantai Amed**  
Rp 000,00



**Pantai Balangan**  
Rp 000,00

Gambar 49. Mockup Web Kategori2

### Pantai



**Pantai Parangtritis  
Yogyakarta**  
Rp 000,00



**Pantai Teluk Asmara  
Malang**  
Rp 000,00



**Pantai Pulau Tidung  
Bogor**  
Rp 000,00

Gambar 50. Mockup Web Kategori3



Gambar 51. Mockup Web deskripsi

The mockup shows a ticket booking form on the left and a payment summary on the right. The form has fields for 'Nama', 'Tanggal', 'Tujuan', and 'Jumlah'. The payment summary shows 'Total Bayar' as 'Rp 000,000' and a 'Bayar' button.

### Pesan Tiket

Nama :

Tanggal :

Tujuan :

Jumlah :

### Total Bayar

Harga : Rp 000,000  
Total Bayar : Rp 000,000

Bayar

Gambar 52. Mockup Web Pesan Tiket

The mockup shows a payment method selection screen with a list of options: 'Transfer Bank (BRI)', 'Transfer Bank (BCA)', 'Transfer Bank (Man ..)', 'MasterCard', 'Dana', and 'Indomaret'. Each option has a corresponding logo.

### Metode Pembayaran

Transfer Bank ( BRI )

Transfer Bank ( BCA )

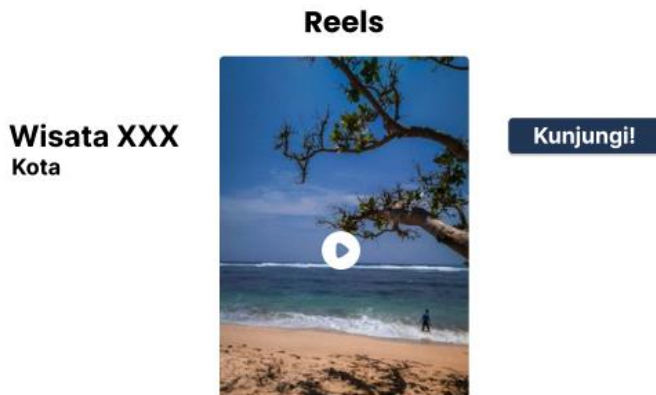
Transfer Bank ( Man .. )

MasterCard

Dana

Indomaret

Gambar 53. Mockup Web Pembayaran



Gambar 54. Mockup Web Reels

## Login

Nama :

Password :

☐ Show Pasword

Belum Punya Akun? [Daftar.](#)

Masuk

## Buat Akun

Nama :

No. Telepon :

Buat PAssword :

☐ Show Pasword

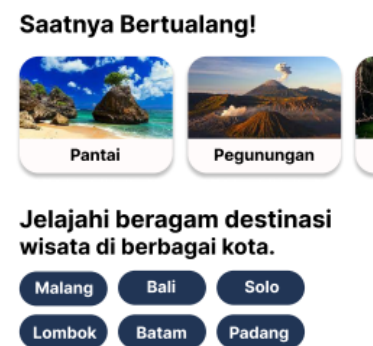
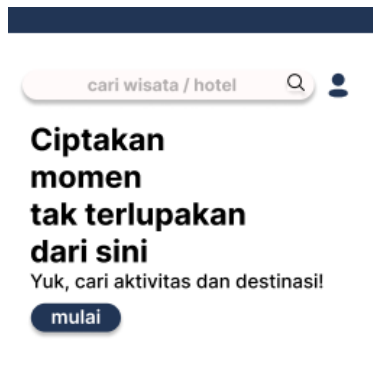
Sudah Punya Akun? [Masuk.](#)

Masuk

Gambar 55. Mobile Login

Gambar 56. Mobile Buat Akun





Gambar 57. Mobile Homepage

Gambar 58. Mobile Kategori1




Gambar 59. Mobile Kategori2

Gambar 60. Mobile Kategori3




## Pantai Bingin

**Bali** • Jalan Pantai Bingin, Desa Pecatu, Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali.



Liburan di Bali pasti tidak akan jauh-jauh dengan wisata ke pantai pasir putih. Karena sangat banyak pilihan pantai indah di Bali yang wisatawan dapat kunjungi.

Mungkin sebagian dari anda sudah pernah melihat keindahan pantai Dreamland yang ada di daerah Pecatu di semenanjung selatan pulau Bali. Tetapi tidak banyak orang yang tahu dibalik tebing dari pantai Dreamland terdapat pantai yang letaknya tersembunyi, bernama pantai Bingin Bali. Selain itu, untuk saat ini, pantai Bingin Pecatu Bali masih dapat di kategorikan sebagai salah satu pantai indah tersembunyi di Bali. Tentunya ada alasan penyebab pantai ini masih tersembunyi.

 Tiket Masuk : Rp 0

## Pesan Tiket

**Nama :**

**Tanggal :**

**Tujuan :**

**Jumlah :**

Gambar 61. Mobile Deskripsi

Gambar 62. Mobile Pesan Tiket

## 8. Barcode

