

KERJA PRAKTIK - KI141330

Web Based SHEMA

PT. Air Media Persada, Yogyakarta

Nafi Laksmiana Dirgayusa

NRP 5111 100 046

Novandi Banitama

NRP 5111 100 080

Dosen Pembimbing

Victor Hariadi, S.Si, M.Kom.

NIP. 196912281994121001

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Informasi

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2014

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAPORAN KEGIATAN

KERJA PRAKTEK

Web Based SHEMA

PT Air Media Persada

Periode : “25 Juni 2014 – 25 Juli 2014”



Oleh :

Nafi Laksmiana Dirgayusa (5111100046)

Novandi Banitama (5111100080)

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2014

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN I

Judul : *Web Based SHEMA*

Lokasi : PT Air Media Persada

Ruko PERMAI No.8 Lt.2&3, Jl. Magelang Km.
4,6 **YOGYAKARTA**

Periode : 25 Juni 2014 – 25 Juli 2014

Yogyakarta, 20 Juli 2014

**Mengetahui,
Pembimbing Lapangan**

Ifwan Chaniago, S.T.

NIK .

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN II

Judul : *Web Based SHEMA*

Lokasi : PT Air Media Persada

Ruko PERMAI No.8 Lt.2&3, Jl. Magelang Km.
4,6 **YOGYAKARTA**

Periode : 25 Juni 2014 – 25 Juli 2014

Surabaya, 25 Agustus 2014

Dosen Pembimbing

Victor Hariadi, S.Si, M.Kom

NIP. 196912281994121001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN I	v
LEMBAR PENGESAHAN II	vii
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	11
BAB I. PENDAHULUAN	17
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Rumusan Masalah.....	20
1.3 Batasan Masalah.....	21
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	21
1.5 Sistematika Penulisan.....	22
BAB II. PROFIL PERUSAHAAN	23
BAB III. TINJAUAN PUSTAKA.....	27
BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
BAB V. IMPLEMENTASI	79
BAB VI. UJI COBA DAN EVALUASI	83
BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN	125
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN	129

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram kasus pengguna SHEMO.....	37
Gambar 2. Diagram Kelas	40
Gambar 3. Diagram Aktivitas UC - SHM - 001.....	47
Gambar 4. Diagram Aktivitas UC - SHM – 002	48
Gambar 5. Diagram Aktivitas UC - SHM – 003	49
Gambar 6. Diagram Aktivitas UC - SHM 004	50
Gambar 7. Diagram Aktivitas UC - SHM – 005	51
Gambar 8. Diagram Aktivitas UC - SHM - 006.....	52
Gambar 9. Diagram Aktivitas UC - SHM - 007.....	53
Gambar 10. Conseptual Data Model SHEMO	54
Gambar 11. Physical Data Model SHEMO.....	55
Gambar 12. Tabel Gambar Event.....	56
Gambar 13. Tabel Gambar Hotel	56
Gambar 14. Tabel Gambar Rumah Makan.....	56
Gambar 15. Tabel Gambar Tempat Wisata.....	57
Gambar 16. Tabel Gambar Transportasi	57
Gambar 17. Tabel Hotel	58
Gambar 18. Tabel Kategori Rumah Makan	58
Gambar 19. Tabel Kategori Transportasi	58
Gambar 20. Tabel Kategori Wisata	59
Gambar 21. Tabel Makanan	59

Gambar 22. Tabel Minuman	59
Gambar 23. Tabel Month Event	60
Gambar 24. Tabel RM - Makanan.....	60
Gambar 25. Tabel RM - Minuman	60
Gambar 26. Tabel Rumah Makan	61
Gambar 27. Tabel Top Wisata	61
Gambar 28. Tabel Transportasi	62
Gambar 29. Tabel Wisata.....	62
Gambar 30. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (1).....	63
Gambar 31. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (2).....	63
Gambar 32. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (3).....	64
Gambar 33. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (4).....	64
Gambar 34. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (5).....	65
Gambar 35. Antarmuka Pengguna Daftar Kategori Wisata	65
Gambar 36. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Wisata.....	66
Gambar 37. Antarmuka Pengguna Rincian Wisata.....	66
Gambar 38. Antarmuka Pengguna Daftar Kategori Hotel	67
Gambar 39. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Hotel.....	67
Gambar 40. Antarmuka Pengguna Rincian Hotel	68
Gambar 41. Antarmuka Pengguna Kategori Rumah Makan	68
Gambar 42. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Rumah Makan	69
Gambar 43. Antarmuka Pengguna Rincian Rumah Makan	69

Gambar 44. Antarmuka Pengguna Menu Makanan dan Minuman	70
Gambar 45. Antarmuka Pengguna Daftar Kategori Transportasi	70
Gambar 46. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Transportasi (Bus)	71
Gambar 47. Antarmuka Pengguna Rincian Transportasi (Bus) ..	71
Gambar 48. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Transportasi (Angkot)	72
Gambar 49. Antarmuka Pengguna Rincian Transportasi (Angkot)	72
Gambar 50. Antarmuka Pengguna Daftar Kategori Month Event	73
Gambar 51. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Month Event...	73
Gambar 52. Antarmuka Pengguna Rincian Month Event	74
Gambar 53. Antarmuka Pengguna Menu Utama Administrator .	74
Gambar 54. Antarmuka Pengguna Administrator-Halaman Utama	75
Gambar 55. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata	75
Gambar 56. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Menu Baru	76
Gambar 57. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Kategori Baru	76
Gambar 58. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Wisata Baru	77

Gambar 59. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Lihat Kategori	77
Gambar 60. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Lihat Wisata	78
Gambar 61. (dari kiri) Nafi, Mas Irfan (pembimbing lapangan), dan Novandi di PT. Airmedia Persada	129

DAFTAR TABEL

Table 1. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 001	37
Table 2. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 002	38
Table 3. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 003	38
Table 4. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 004	38
Table 5. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 005	39
Table 6. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 006	39
Table 7. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 007	39
Table 8. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian	84
Table 9. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-01.....	90
Table 10. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-02.....	91
Table 11. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-03.....	92
Table 12. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-04.....	93
Table 13. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-05.....	94
Table 14. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-06.....	95
Table 15. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-07.....	96
Table 16. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-08.....	98
Table 17. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-09.....	99
Table 18. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-10.....	100
Table 19. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-11.....	101
Table 20. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-12.....	102
Table 21. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-13.....	103

Table 22. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-14.....	104
Table 23. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-15.....	106
Table 24. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-16.....	107
Table 25. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-17.....	108
Table 26. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-18.....	109
Table 27. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-19.....	110
Table 28. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-20.....	111
Table 29. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-21.....	112
Table 30. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-22.....	113
Table 31. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-23.....	114
Table 32. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-24.....	115
Table 33. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-25.....	116
Table 34. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-26.....	117
Table 35. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-27.....	118
Table 36. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-28.....	119
Table 37. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-29.....	120
Table 38. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-30.....	122
Table 39. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-31.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu penyumbang devisa yang cukup besar di Indonesia adalah sektor pariwisata. Hal ini disebabkan karena banyak terdapat tempat-tempat wisata yang terkenal di Indonesia, khususnya di Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Belum lagi, perkembangan mengenai tempat wisata di Surabaya dalam beberapa tahun terakhir pun semakin meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya pembangunan tempat-tempat wisata baru oleh pemerintah setempat guna memikat perhatian dari para wisatawan lokal maupun mancanegara.

Namun yang terjadi di saat ini, dalam mempromosikan dan memajukan pariwisata, strategi yang digunakan oleh Dinas Pariwisata di Kota Surabaya masih tergolong menggunakan cara manual, yakni dengan pemberian booklet hanya bagi para wisatawan yang mengunjungi tempat-tempat wisata tersebut. Sehingga masyarakat luas tidak bisa secara leluasa mendapatkan informasi tentang kepariwisataan di

Surabaya, karena informasi tersebut masih bersifat terbatas. Selain itu, para wisatawan juga sering kesulitan untuk menuju tempat wisata Surabaya yang diinginkan, karena banyak ditemukan lokasi-lokasi wisata yang tidak memiliki alamat yang lengkap atau kurangnya informasi mengenai rute untuk menuju lokasi wisata tersebut.

Untuk meningkatkan minat dan pengetahuan para wisatawan, peningkatan keamanan dan pembangunan infrastruktur saja tidaklah cukup. Kemajuan teknologi di bidang komputer yang begitu pesat telah mendorong semakin berkembangnya sebuah informasi yang tentunya harus mendukung peningkatan sektor pariwisata. Hal ini terkait dengan kemudahan wisatawan dalam memperoleh informasi tempat-tempat wisata di Surabaya. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah fasilitator untuk memperkenalkan berbagai tempat wisata di sekitar Kota Surabaya.

Adapun permasalahan lain yang muncul, yakni ketika seorang turis (baik domestik maupun mancanegara) datang ke Surabaya dan belum mengetahui lokasi obyek wisata yang ada di Surabaya. Satu-satunya tempat untuk mendapatkan informasi tentang obyek wisata yang ada di

Surabaya adalah di kompleks Gedung Balai Pemuda, tepatnya di Surabaya Tourism Information Center (Surabaya TIC). Surabaya TIC terletak di Jalan Gubernur Suryo 15 Surabaya. Di Surabaya TIC, turis juga dapat bertanya tentang penginapan, transportasi, peta wisata dan lain-lain. Apabila turis tersebut harus datang ke Surabaya TIC, maka akan memakan banyak waktu dan sangat tidak efisien.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dirancang aplikasi yang menarik dalam bidang kepariwisataan di Surabaya. Aplikasi ini mampu memberikan informasi secara praktis dan cepat bagi masyarakat luas akan lokasi dan mampu menunjukkan jenis wisata maupun pencarian seputar kendaraan, penginapan, tempat hiburan, *restaurant*, ataupun informasi lainnya seputar Kota Surabaya. Dari permasalahan yang muncul di atas, kami mengusulkan suatu pengembangan aplikasi yang berjudul “*SHEMO Surabaya Heritage In Mobile, City Guide Untuk Wilayah Surabaya Sebagai Sarana Pengembangan Pariwisata dan Edukasi*”. Aplikasi SHEMO merupakan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat memberikan dan memperluas penyampaian informasi penting

mengenai Kota Surabaya kepada pengguna SHEMA. Selain itu, SHEMA juga dapat menunjukkan lokasi-lokasi yang ada di Surabaya dengan menggunakan bantuan *Google Maps*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan utama yang akan diselesaikan dengan menggunakan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- Kebutuhan atau keperluan dari masyarakat yang ingin mengetahui apa saja nama, jenis, maupun lokasi dari tempat wisata yang ada di Kota Surabaya. Contohnya seperti wisata kuliner Bebek Tugu Pahlawan, yang berlokasi di daerah sekitar Tugu Pahlawan dengan menu makanan utama berupa bebek.
- Kebutuhan atau keperluan dari masyarakat akan informasi berupa transportasi apa saja yang bisa ditumpangi, penginapan dimana saja yang terdapat di Surabaya, rumah makan/*restaurant* apa yang bisa

ditemui di Surabaya, maupun tempat hiburan atau taman dimana saja yang terkenal di Surabaya.

- Pengetahuan mengenai seluk beluk tentang Kota Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan-batasan yang dianut oleh aplikasi ini:

- Perangkat lunak yang akan digunakan untuk membangun aplikasi adalah *Microsoft Visual Studio 2010/2012/2013*.
- Bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk membangun aplikasi adalah C#.
- Database menggunakan SQL Server.
- Halaman yang dibuat adalah tampilan dari sisi user.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Sistem Informasi berbasis web yang kami buat bertujuan:

- a. Menjadi acuan wisatawan dalam mencari informasi tentang berbagai jenis wisata yang ada di Surabaya

- b. Menjadi acuan wisatawan dalam mencari informasi tentang transportasi, penginapan, tempat makan, atau tempat hiburan yang ada di Surabaya.
- c. Menjadi acuan untuk mengetahui sejarah Surabaya dan berbagai event di Surabaya.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktek ini dibagi menjadi tujuh bab sesuai dengan aturan yang ada pada Tata Cara Penulisan Laporan Kerja Praktek Jurusan Teknik Informatika ITS.

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1. PT Air Media Persada

2.1.1. Sejarah PT Air Media Persada

PT. Air Media Persada atau lebih dikenal dengan AirMedia adalah Perusahaan Software di Indonesia dengan Badan Hukum (Perseroan Terbatas) yang mengembangkan Sistem Informasi berbasis Web. Layanan AirMedia secara umum meliputi Layanan Jasa Teknologi Informasi - Perancangan Software Sistem Informasi berbasis Web (Web based Information Systems). Beberapa produk dan layanan kami, meliputi: Perancangan Sistem Informasi Akademik, Perpustakaan, Kepegawaian, Keuangan, Pengelolaan Aset, Portal Web/Web Desain, Pengadaan Hardware, Networking/Jaringan serta Pelatihan di bidang Teknologi Informasi. Saat ini, Sistem Informasi Akademik menjadi salah satu Software Utama dan Terbaik dari AirMedia.

Mulai dari tahun 2004, AirMedia telah berpengalaman menangani berbagai macam segmen klien dari seluruh Indonesia, mulai dari Instansi Pemerintah Daerah, Institusi Pendidikan (Perguruan Tinggi/Sekolah), Perusahaan BUMN dan Swasta sampai dengan Organisasi Nirlaba dan Personal.

AirMedia berusaha memberikan solusi dan produk secara optimal, agar teknologi yang kami berikan dapat tepat guna dan bermanfaat bagi user. Sebagai Perusahaan Software yang berpengalaman, AirMedia bukan hanya berfokus pada tahap awal implementasi, layanan yang kami berikan juga mencakup pelatihan, pendampingan dan sosialisasi terkait dengan teknologi/software yang

diterapkan. Tenaga-tenaga pelaksana kami terdiri dari tenaga-tenaga pengajar di Universitas terkemuka di Indonesia dan juga praktisi-praktisi profesional yang telah berpengalaman di bidangnya, serta didukung oleh tenaga teknis yang berasal dari mahasiswa-mahasiswa lulusan terbaik dari universitas terkemuka di kota Yogyakarta.

2.1.2. Visi PT Air Media Persada

Air Media Persada bertekad untuk menjadi sebuah Perusahaan Software dan Layanan Teknologi Informasi, dengan Kualifikasi dan Kompetensi Internasional, serta berorientasi Bisnis secara Profesional.

2.1.3. Misi PT Air Media Persada

- Mengembangkan Industri Teknologi Informasi dengan orientasi memasyarakatkan Penggunaan Teknologi Informasi, serta berorientasi Bisnis dan Pelayanan yang Profesional.
- Mengkomodasi Potensi Sumber Daya Manusia dan mengembangkan Peluang Bisnis dalam bidang Teknologi Informasi yang ada.
- Memberikan Kontribusi bagi Perkembangan & Kemajuan Teknologi Informasi.

2.1.4 Team PT Air Media Persada

- Sri Bagus Respati Nugroho, M.T. (ITS Project Manager)
- Muhammad Irfan Ashshidiq, M.Kom. (Lead Systems Analyst & Developer)
- Aries Kadarisman, S.T. (Senior Systems Developer)

- Andri Kusuma Budi, S.T. (Lead Data & Report Officer)
- Ifwan Chaniago, S.T. (Client Service Supervisor)
- Wahyu Agustine, M.M. (Client Service Officer)
- Ali Rozikan (Administration Officer)

2.1.5 Website PT Air Media Persada
<http://www.airmediapersada.com/>

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

- **Microsoft SQL Server**

Microsoft SQL Server adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) produk Microsoft. Bahasa kueri utamanya adalah Transact-SQL yang merupakan implementasi dari SQL standar ANSI/ISO yang digunakan oleh Microsoft dan Sybase. Umumnya SQL Server digunakan di dunia bisnis yang memiliki basis data berskala kecil sampai dengan menengah, tetapi kemudian berkembang dengan digunakannya SQL Server pada basis data besar.

Microsoft SQL Server dan Sybase/ASE dapat berkomunikasi lewat jaringan dengan menggunakan protokol TDS (*Tabular Data Stream*). Selain dari itu, Microsoft SQL Server juga mendukung ODBC (*Open Database Connectivity*), dan mempunyai driver JDBC untuk bahasa pemrograman Java. Fitur yang lain dari SQL Server ini adalah kemampuannya untuk membuat basis data *mirroring* dan *clustering*. Pada versi sebelumnya, MS SQL Server 2000 terserang oleh cacing komputer SQL Slammer yang mengakibatkan kelambatan akses Internet pada tanggal 25 Januari 2003.

- MVC

Model View Controller atau MVC adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (Model) dari tampilan (View) dan cara bagaimana memprosesnya (Controller). Dalam implementasinya, kebanyakan *framework* dalam aplikasi website adalah berbasis arsitektur MVC. MVC memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data, antarmuka pengguna, dan bagian yang menjadi kontrol dalam sebuah aplikasi web.

- CDM

Model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (entity) serta hubungan (relationship) antara entitas-entitas itu. Biasanya direpresentasikan dalam bentuk Entity Relationship Diagram.

Manfaat Penggunaan CDM dalam perancangan database :

- Memberikan gambaran yang lengkap dari struktur basis data yaitu arti, hubungan, dan batasan-batasan.
- Alat komunikasi antar pemakai basis data, designer, dan analis.

- PDM

Merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik.

- CSS(Cascading Style Sheet) 3

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman.

Sama halnya *styles* dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa *style*, misalnya *heading*, *subbab*, *bodytext*, *footer*, *images*, dan *style* lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan Bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah Bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk

menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

- Entity Framework

Kerangka Entitas adalah seperangkat teknologi di ADO.NET yang mendukung pengembangan aplikasi perangkat lunak berorientasi data. Arsitek dan pengembang aplikasi berorientasi data telah biasanya berjuang dengan kebutuhan untuk mencapai dua tujuan yang sangat berbeda. Mereka harus model entitas, hubungan, dan logika masalah bisnis mereka memecahkan, dan mereka juga harus bekerja dengan mesin data yang digunakan untuk menyimpan dan mengambil data. Data dapat span beberapa sistem penyimpanan, masing-masing dengan protokol sendiri; bahkan aplikasi yang bekerja dengan sistem penyimpanan tunggal harus menyeimbangkan persyaratan sistem penyimpanan terhadap persyaratan menulis kode aplikasi yang efisien dan dipelihara.

Kerangka Entitas memungkinkan pengembang untuk bekerja dengan data dalam bentuk benda-domain tertentu dan sifat, seperti pelanggan dan alamat pelanggan, tanpa harus menyibukkan diri dengan tabel database dan kolom di mana data ini disimpan. Dengan Kerangka Badan, pengembang dapat bekerja di tingkat yang lebih tinggi dari abstraksi ketika mereka berurusan dengan data, dan dapat membuat dan mengelola aplikasi berorientasi data dengan kode kurang dari dalam aplikasi tradisional. Karena Entity

Framework adalah komponen dari NET Framework, aplikasi Entity Framework dapat berjalan pada komputer manapun yang NET Framework (dimulai dengan versi 3.5 SP1) diinstal.

- Bootstrap

Bootstrap adalah template desain HTML dan CSS berbasis tipografi, bentuk, tombol, grafik, navigasi dan komponen antarmuka lainnya, serta opsional JavaScript ekstensi untuk menjadikan design web menjadi Responsive Templates.

- Visual Studio 2013

Microsoft Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi console, aplikasi Windows, ataupun aplikasi Web. Visual Studio mencakup kompiler, SDK, Integrated Development Environment (IDE), dan dokumentasi (umumnya berupa MSDN Library). Kompiler yang dimasukkan ke dalam paket Visual Studio antara lain Visual C++, Visual C#, Visual Basic, Visual Basic .NET, Visual InterDev, Visual J++, Visual J#, Visual FoxPro, dan Visual SourceSafe.

Microsoft Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam *native code* (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas Windows) ataupun *managed code* (dalam bentuk Microsoft Intermediate Language di atas .NET Framework). Selain itu, Visual Studio juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi Silverlight, aplikasi Windows Mobile (yang berjalan di atas .NET Compact Framework).

Visual Studio kini telah menginjak versi Visual Studio 9.0.21022.08, atau dikenal dengan sebutan Microsoft Visual Studio 2008 yang diluncurkan pada 19 November 2007, yang ditujukan untuk platform Microsoft .NET Framework 3.5. Versi sebelumnya, Visual Studio 2005 ditujukan untuk platform .NET Framework 2.0 dan 3.0. Visual Studio 2003 ditujukan untuk .NET Framework 1.1, dan Visual Studio 2002 ditujukan untuk .NET Framework 1.0. Versi-versi tersebut di atas kini dikenal dengan sebutan Visual Studio .NET, karena memang membutuhkan Microsoft .NET Framework. Sementara itu, sebelum muncul Visual Studio .NET, terdapat Microsoft Visual Studio 6.0 (VS1998).

- LINQ

Language Integrated Query (LINQ) adalah satu set fitur diperkenalkan di Visual Studio 2008 yang memperluas kemampuan query yang kuat untuk sintaks bahasa C # dan Visual Basic. LINQ memperkenalkan

standar, pola mudah-belajar untuk query dan pemutakhiran data, dan teknologi dapat diperluas untuk mendukung berpotensi jenis menyimpan data. Visual Studio mencakup majelis penyedia LINQ yang memungkinkan penggunaan LINQ dengan koleksi Framework, database SQL Server, dataset ADO.NET, dan dokumen XML.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Sebelum melakukan proses pembuatan proyek ini, pemahaman dan penggalian akan kebutuhan dari pengguna untuk sistem yang akan dibangun adalah poin utama yang harus dicari terlebih dahulu. Sehingga pada bagian ini, terdapat penjelasan mengenai kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional yang diinginkan oleh pengguna terhadap sistem yang akan dibangun ini.

Berikut kebutuhan fungsional dari sistem:

- Sistem dapat menampilkan halaman home yang berisi:
 - o Slideshow gambar Surabaya
 - o Narasi tentang Surabaya
 - o 10 top wisata
 - o Tempat rekomendasi di Surabaya
 - o Identitas pengembang
- Sistem dapat menampilkan data wisata
- Sistem dapat menampilkan data hotel
- Sistem dapat menampilkan data rumah makan
- Sistem dapat menampilkan data transportasi
- Sistem dapat menampilkan data month event
- Pada sisi Administrator dapat mengelola data wisata

Berikut kebutuhan non-fungsional dari sistem:

- Untuk keamanan, sistem hanya memiliki hak akses untuk administrator. Administrator ini dapat mengatur urutan top wisata, dan menambah data.

- Kecepatan dalam mengakses data, sistem dapat menampilkan data dalam waktu yang relative cepat dan realtime.

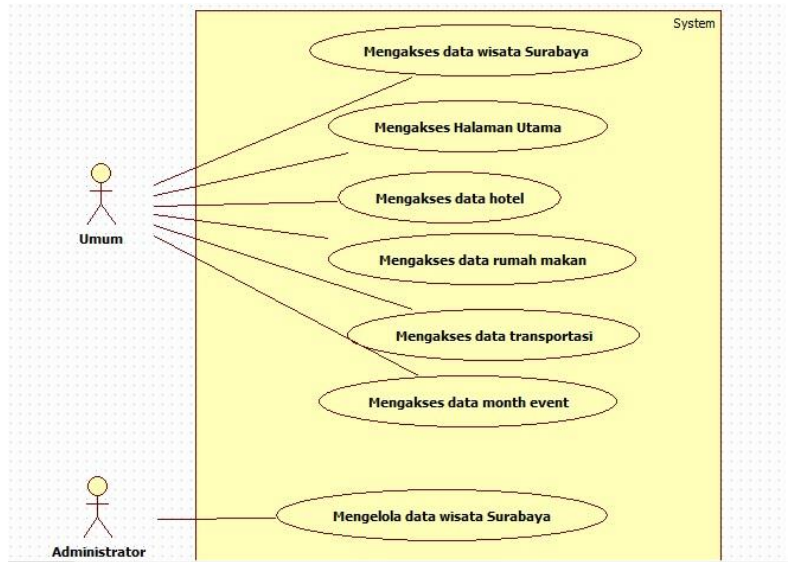
4.2. Definisi Umum Sistem

Sistem yang akan dibangun pada proyek ini merupakan sebuah rancang bangun (prototype) sebuah web service untuk sistem informasi tentang wisata yang ada di daerah Surabaya. Sistem ini nantinya dapat menampilkan data wisata yang sesuai yang diminta oleh pengguna(seperti data nama wisata, tempat penginapan, rumah makan, transportasi, maupun event-event yang ada di daerah Surabaya) dan dapat mengelola(seperti menambah, merubah, dan menghapus) data wisata sesuai yang diinginkan oleh administrator.

4.3. Perancangan Fungsionalitas Sistem

4.3.1. Diagram Kasus Penggunaan

Diagram ini menggambarkan fungsionalitas-fungsionalitas yang dimiliki oleh sistem yang akan dibangun. Sudut pandang yang digunakan dalam system ini antara lain sudut pandang user umum dan user administrator.



Gambar 1. Diagram kasus pengguna SHEMA

Terdapat tujuh kasus pengguna berdasarkan gambar diatas, yaitu:

1. Mengakses data wisata Surabaya.

Table 1. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 001

Kode Penggunaan	Kasus	UC – SHM – 001
Nama Penggunaan	Kasus	Mengakses data wisata Surabaya
Aktor		User

2. Mengakses halaman utama.

Table 2. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 002

Kode Penggunaan	Kasus	UC – SHM – 002
Nama Penggunaan	Kasus	Mengakses halaman utama
Aktor		User

3. Mengakses data hotel.

Table 3. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 003

Kode Penggunaan	Kasus	UC – SHM – 003
Nama Penggunaan	Kasus	Mengakses data hotel
Aktor		User

4. Mengakses data rumah makan.

Table 4. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 004

Kode Penggunaan	Kasus	UC – SHM – 004
Nama Penggunaan	Kasus	Mengakses data rumah makan
Aktor		User

5. Mengakses data transportasi.

Table 5. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 005

Kode Penggunaan	Kasus	UC – SHM – 005
Nama Penggunaan	Kasus	Mengakses data transportasi
Aktor		User

6. Mengakses data month event.

Table 6. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 006

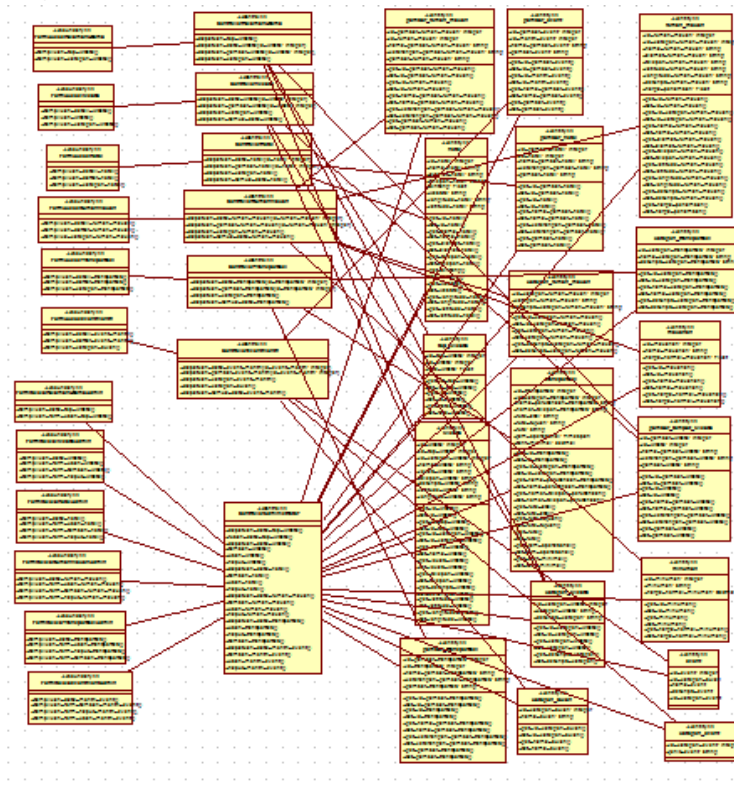
Kode Penggunaan	Kasus	UC – SHM – 006
Nama Penggunaan	Kasus	Mengakses data month event
Aktor		User

7. Administrator dapat mengelola data wisata Surabaya.

Table 7. Tabel Kasus Pengguna UC - SHM - 007

Kode Penggunaan	Kasus	UC – SHM – 007
Nama Penggunaan	Kasus	Mengelola data wisata Surabaya
Aktor		Administrator

4.3.2. Diagram Kelas



Gambar 2. Diagram Kelas

4.3.2.1. Kelas Boundary(View)

- a. FormAksesHalamanUtama, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh pengguna / user umum untuk mengakses halaman utama dari website ini. Kelas ini menampilkan data seperti kategori wisata, daftar

wisata yang diunggulkan oleh administrator, dan penjelasan mengenai website ini. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerHalamanUtama` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.

- b. `FormAksesWisata`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh pengguna / user umum untuk mengakses halaman yang berisi data mengenai tempat wisata. Kelas ini menampilkan data tempat wisata yang terdapat di Surabaya. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerWisata` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.
- c. `FormAksesHotel`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh pengguna / user umum untuk mengakses halaman yang berisi data hotel atau tempat penginapan. Kelas ini menampilkan data mengenai tempat penginapan seperti hotel yang ada di Surabaya. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerHotel` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.
- d. `FormAksesRumahMakan`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh pengguna / user umum untuk mengakses halaman yang berisi data tentang rumah makan. Kelas ini menampilkan data seperti rumah makan yang terdapat di Surabaya. Data tersebut ditampilkan berdasarkan jenis makanan yang dijual. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerRumahMakan` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.
- e. `FormAksesTransportasi`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh pengguna / user umum untuk mengakses halaman yang tentang transportasi. Kelas ini menampilkan data seputar transportasi yang tersedia di

Surabaya. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerTransportasi` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.

- f. `FormAksesEventMonth`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh pengguna / user umum untuk mengakses daftar event yang ada di Surabaya. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerEventMonth` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.
- g. `FormKelolaHalamanUtamaAdmin`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh administrator untuk mengelola halaman utama dari website ini. Dalam kelas ini, administrator dapat mengubah susunan daftar wisata yang diunggulkan. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerAdministrator` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.
- h. `FormKelolaWisataAdmin`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data wisata. Dalam kelas ini, administrator dapat menambah data wisat atau mengubah dan menghapus data tempat wisata yang ada. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerAdministrator` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.
- i. `FormKelolaHotelAdmin`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data hotel. Dalam kelas ini, administrator dapat menambah data hotel atau mengubah atau menghapus data hotel yang ada. Kelas ini menggunakan kelas `ControllerAdministrator` untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.
- j. `FormKelolaRumahMakanAdmin`, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh administrator untuk

mengelola data rumah makan. Dalam kelas ini, administrator dapat menambah data rumah makan atau mengubah atau menghapus data rumah makan yang ada. Kelas ini menggunakan kelas *ControllerAdministrator* untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.

- k. *FormKelolaTransportasiAdmin*, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data transportasi. Dalam kelas ini, administrator dapat menambah data transportasi atau mengubah atau menghapus data transportasi yang ada. Kelas ini menggunakan kelas *ControllerAdministrator* untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.
- l. *FormKelolaEventMonthAdmin*, adalah sebuah kelas *boundary* yang digunakan oleh administrator untuk mengelola data event. Dalam kelas ini, administrator dapat menambah data event atau mengubah atau menghapus data event yang ada. Kelas ini menggunakan kelas *ControllerAdministrator* untuk mengirim request dan menerima hasil permintaannya.

4.3.2.2. Kelas Kontrol(Controller)

- a. *ControllerHalamanUtama*, adalah kelas control untuk halaman utama. Kelas ini akan mengelola data yang diperlukan oleh halaman utama. Data yang dibutuhkan diambil dari basis data wisata, top wisata, kategori wisata, dan gambar tempat wisata.
- b. *ControllerWisata*, adalah kelas control untuk bagian tempat wisata. Kelas ini digunakan untuk mengambil semua data wisata, mengambil data wisata berdasarkan

kategori, dan mengambil data wisata berdasarkan id wisata. Data yang dibutuhkan diambil dari basis data wisata, kategori wisata, dan gambar tempat wisata.

- c. `ControllerHotel`, adalah kelas control untuk bagian data hotel. Kelas ini digunakan untuk mengambil data hotel, data gambar hotel. Data yang digunakan diambil dari basis data hotel dan gambar hotel.
- d. `ControllerRumahMakan`, adalah kelas control untuk bagian data rumah makan. Kelas digunakan untuk mengambil data rumah makan, data kategori rumah makan, data makanan, data minuman, data makanan di rumah makan, dan data minuman di rumah makan. Data tersebut diambil dari basis data rumah makan, gambar rumah makan, makanan, minuman.
- e. `ControllerTransportasi`, adalah kelas control untuk bagian data transportasi. Kelas ini digunakan untuk mengambil data transportasi, data kategori transportasi, dan data gambar transportasi. Data tersebut diambil dari basis data transportasi, kategori transportasi, dan gambar transportasi.
- f. `ControllerEventMonth`, adalah kelas control untuk bagian data month event. Kelas ini mengambil data dari basis data month event.
- g. `ControllerAdministrator`, adalah kelas control untuk bagian mengelola data seperti data wisata, transportasi, hotel, rumah makan, month event, dan halaman utama. Kelas ini dapat menambah data baru atau mengubah atau bahkan menghapus data yang ada, serta dapat mengatur susunan wisata yang ingin diunggulkan oleh admin.

4.3.2.3. Kelas Entitas(Model)

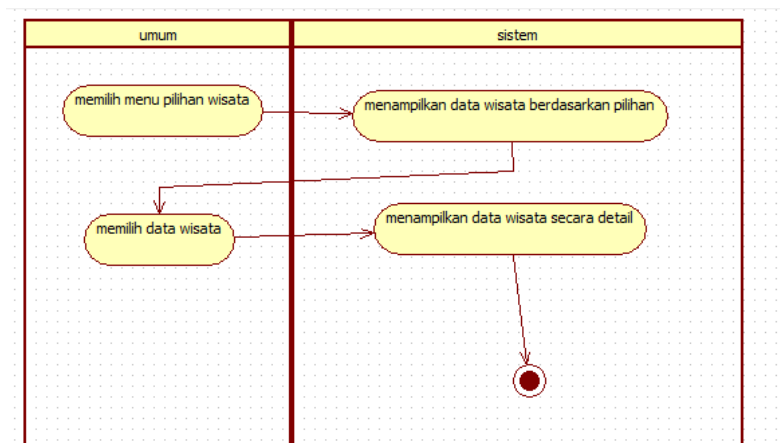
- a. wisata, kelas entitas yang menyimpan data wisata seperti id_wisata, id_kategori_wisata, nama_wisata, lokasi_wisata, telepon_wisata.
- b. top_wisata, kelas entitas yang menyimpan data wisata yang diunggulkan oleh administrator seperti id_top_wisata, id_wisata, rate_top_wisata.
- c. kategori_wisata, kelas entitas yang menyimpan data kategori wisata seperti id_kategori_wisata, kategori_wisata, dan deskripsi_wisata.
- d. gambar_tempat_wisata, kelas entitas yang menyimpan data gambar tempat wisata seperti id_gambar_wisata, id_wisata, nama_gambar_wisata, keterangan_gambar_wisata, gambar_wisata.
- e. rumah_makan, kelas entitas yang menyimpan data rumah makan seperti id_rumah_makan, id_kategori_rumah_makan, nama_rumah_makan, alamat_rumah_makan, telepon_rumah_makan, dan seterusnya.
- f. kategori_rumah_makan, kelas entitas yang menyimpan data kategori rumah makan seperti id_kategori_rumah_makan, kategori_rumah_makan, dan deskripsi_kategori_rumah_makan.
- g. gambar_rumah_makan, kelas entitas yang menyimpan data gambar rumah makan seperti id_gambar_rumah_makan, id_rumah_makan, nama_gambar_rumah_makan, keterangan_gambar_rumah_makan, dan gambar_rumah_makan.

- h. Makanan, kelas entitas yang menyimpan data makanan seperti `id_makanan`, `nama_makanan`, dan `harga_normal_makanan`.
- i. Minuman, kelas entitas yang menyimpan data minuman seperti `id_minuman`, `nama_minuman`, dan `harga_normal_minuman`.
- j. `rm_makanan`, kelas entitas yang menyimpan data makanan di rumah makan seperti `id_rumah_makan`, dan `id_makanan`.
- k. `rm_minuman`, kelas entitas yang menyimpan data minuman di rumah makan seperti `id_rumah_makan`, dan `id_minuman`.
- l. Hotel, kelas entitas yang menyimpan data hotel seperti `id_hotel`, `nama_hotel`, `alamat_hotel`, `telepon_hotel`, `bintang`, `website`, dan seterusnya.
- m. `gambar_hotel`, kelas entitas yang menyimpan data gambar hotel seperti `id_gambar_hotel`, `id_hotel`, `nama_gambar_hotel`, `keterangan_gambar_hotel`, `gambar_hotel`.
- n. Transportasi, kelas entitas yang menyimpan data transportasi seperti `id_transportasi`, `id_kategori_transportasi`, `nama_perusahaan_transportasi`, `nomor_telepon_transportasi`, `rute_asal`, `rute_tujuan`, `rute`, dan seterusnya.
- o. `gambar_transportasi`, kelas entitas yang menyimpan data gambar transportasi seperti `id_gambar_transportasi`, `id_transportasi`, `nama_gambar_transportasi`, `keterangan_gambar_transportasi`, dan `gambar_transportasi`.

- p. kategori_transportasi, kelas entitas yang menyimpan data kategori transportasi seperti id_kategori_transportasi, nama_kategori_transportasi, dan deskripsi_kategori_transportasi.
- q. month_event, kelas entitas yang menyimpan month event seperti id_month_event, nama_event, telepon_event, tanggal_mulai_tanggal_bearakhir, lokasi_event, dan seterusnya.

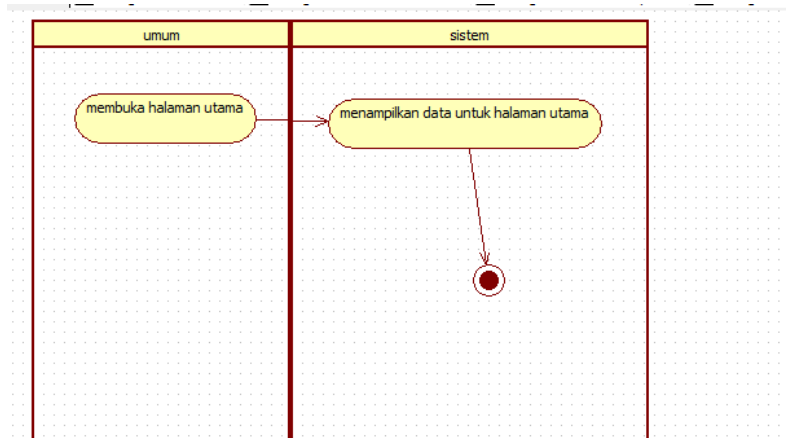
4.3.3. Diagram Aktivitas

Berikut ditampilkan diagram aktivitas yang digunakan dalam sistem SHEMA.



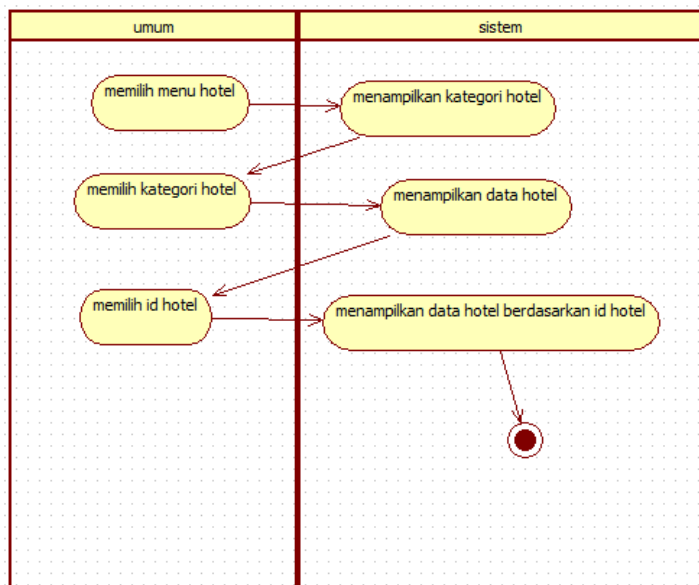
Gambar 3. Diagram Aktivitas UC - SHM - 001

Gambar 3 menjelaskan alur aktivitas pengguna umum saat mengakses data wisata. Untuk memperoleh data yang diinginkan, maka pengguna harus memilih menu sesuai data yang ingin dicari.



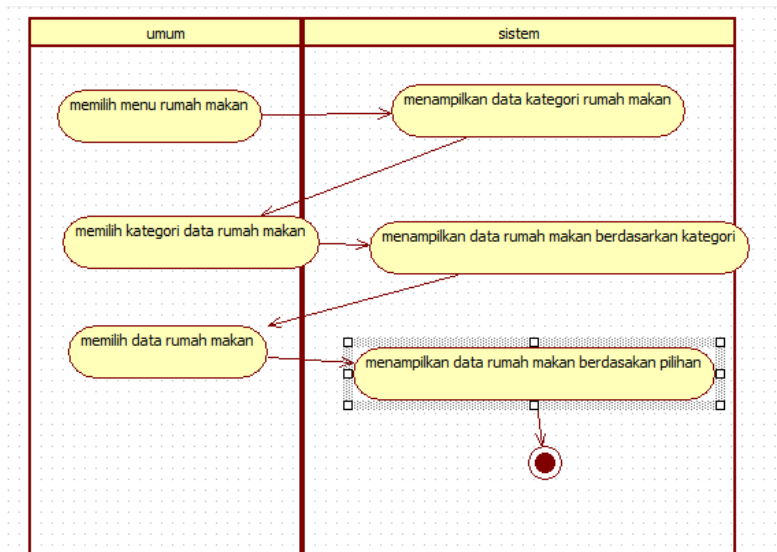
Gambar 4. Diagram Aktivitas UC - SHM – 002

Gambar 4 menjelaskan alur aktivitas pengguna umum saat mengakses halaman utama. Pada halaman utama terdapat beberapa tampilan, misalnya slideshow gambar, narasi Kota Surabaya, Top Wisata, dan Tempat Rekomendasi



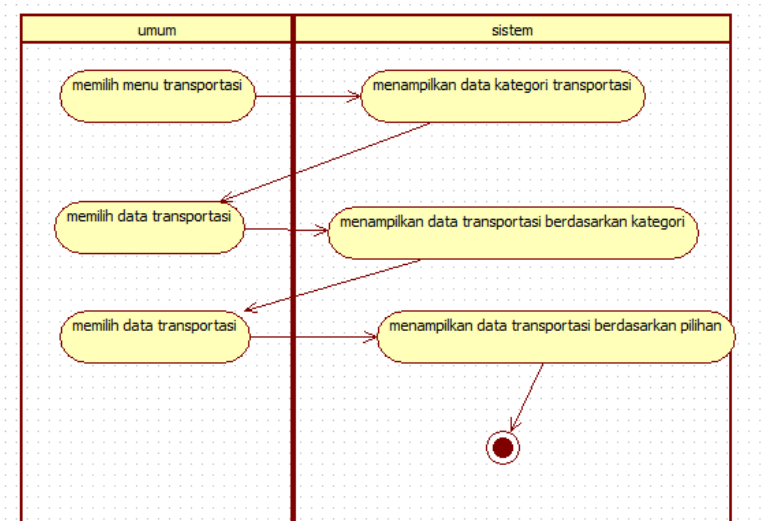
Gambar 5. Diagram Aktivitas UC - SHM – 003

Gambar 5 menjelaskan alur aktivitas pengguna umum saat mengakses data hotel. Untuk memperoleh data yang diinginkan, maka pengguna harus memilih menu sesuai data yang ingin dicari.



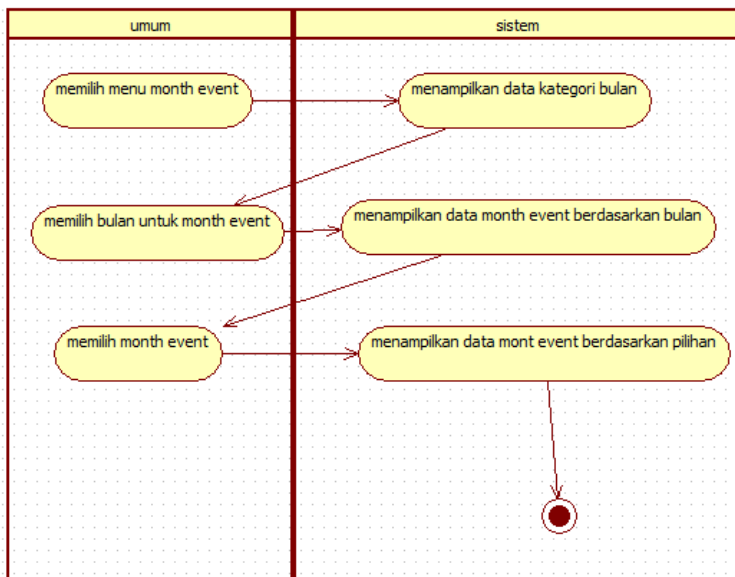
Gambar 6. Diagram Aktivitas UC - SHM 004

Gambar 6 menjelaskan alur aktivitas pengguna umum saat mengakses data rumah makan. Untuk memperoleh data yang diinginkan, maka pengguna harus memilih menu sesuai data yang ingin dicari.



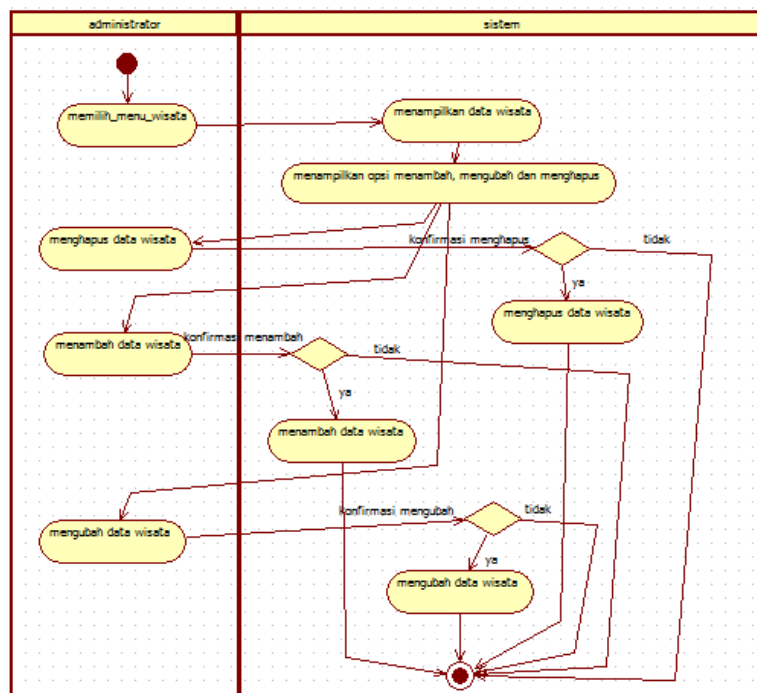
Gambar 7. Diagram Aktivitas UC - SHM – 005

Gambar 7 menjelaskan alur aktivitas pengguna umum saat mengakses data transportasi. Untuk memperoleh data yang diinginkan, maka pengguna harus memilih menu sesuai data yang ingin dicari.



Gambar 8. Diagram Aktivitas UC - SHM - 006

Gambar 8 menjelaskan alur aktivitas pengguna umum saat mengakses data acara/event. Untuk memperoleh data yang diinginkan, maka pengguna harus memilih menu sesuai data yang ingin dicari.

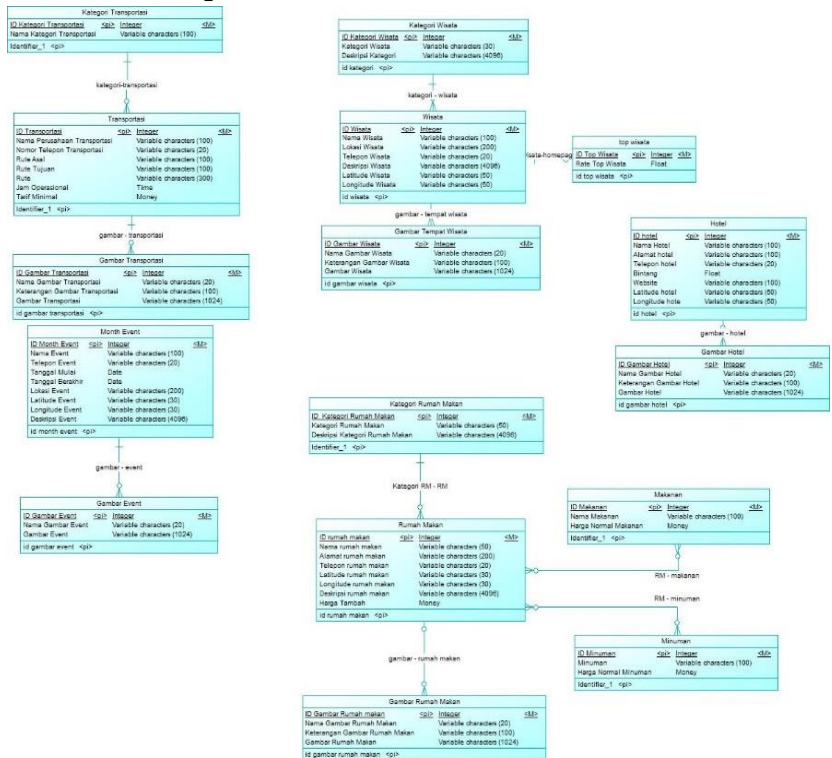


Gambar 9. Diagram Aktivitas UC - SHM - 007

Gambar 9 menjelaskan aktivitas administrator saat mengelola data wisata seperti menambah data baru, atau mengubah atau menghapus data yang ada. Sebelum mengelola data wisata, admin harus memilih menu data yang ingin dikelola.

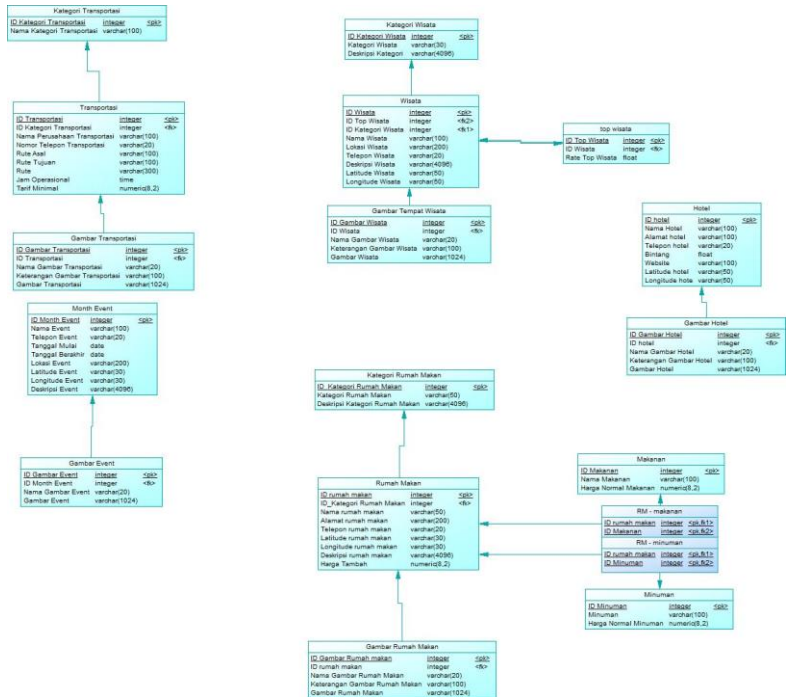
4.4. Perancangan Data

4.4.1. Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 10. Conceptual Data Model SHERO

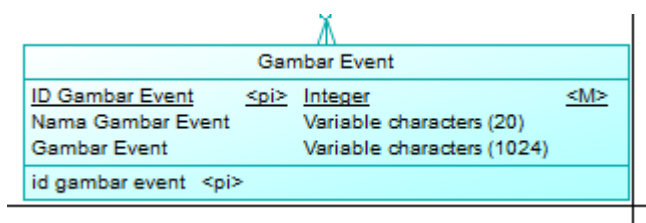
4.4.2. Physical Data Model (PDM)



Gambar 11. Physical Data Model SHEMA

Basis data pada system ini menggunakan basis data Microsoft SQL server. Dalam basis data ini terdapat 18 tabel yang digunakan dalam system ini. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing- masing table tersebut:

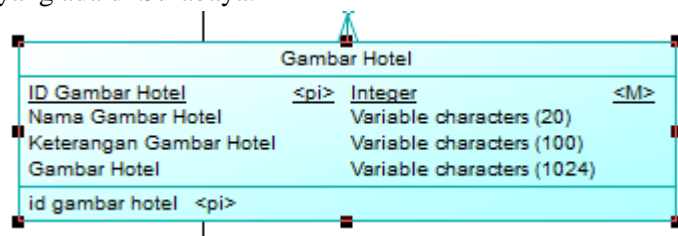
1. Tabel gambar_event, tabel ini berfungsi untuk menyimpan data dan informasi mengenai gambar event-event yang ada di Surabaya.



Gambar Event			
<u>ID Gambar Event</u>	<pi>	<u>Integer</u>	<M>
Nama Gambar Event		Variable characters (20)	
Gambar Event		Variable characters (1024)	
id gambar event <pi>			

Gambar 12. Tabel Gambar Event

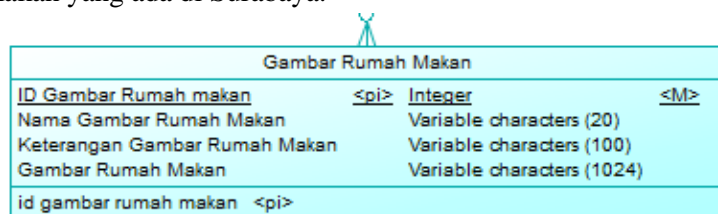
2. Tabel gambar_hotel, tabel ini berfungsi untuk menyimpan data dan informasi mengenai gambar hotel yang ada di Surabaya.



Gambar Hotel			
<u>ID Gambar Hotel</u>	<pi>	<u>Integer</u>	<M>
Nama Gambar Hotel		Variable characters (20)	
Keterangan Gambar Hotel		Variable characters (100)	
Gambar Hotel		Variable characters (1024)	
id gambar hotel <pi>			

Gambar 13. Tabel Gambar Hotel

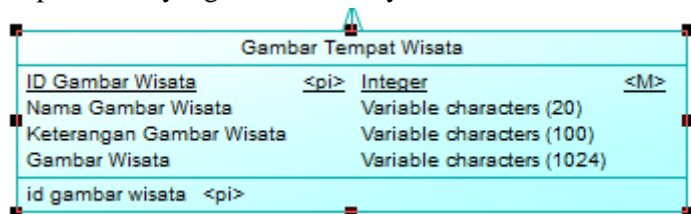
3. Tabel gambar_rumah_makan, tabel ini berfungsi untuk menyimpan data dan informasi mengenai gambar rumah makan yang ada di Surabaya.



Gambar Rumah Makan			
<u>ID Gambar Rumah makan</u>	<pi>	<u>Integer</u>	<M>
Nama Gambar Rumah Makan		Variable characters (20)	
Keterangan Gambar Rumah Makan		Variable characters (100)	
Gambar Rumah Makan		Variable characters (1024)	
id gambar rumah makan <pi>			

Gambar 14. Tabel Gambar Rumah Makan

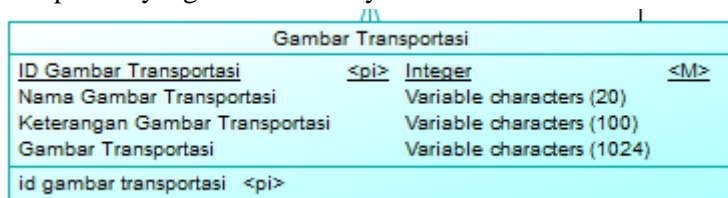
4. Tabel gambar_tempat_wisata, tabel ini berfungsi untuk menyimpan data dan informasi mengenai gambar tempat wisata yang ada di Surabaya.



Gambar Tempat Wisata			
<u>ID Gambar Wisata</u>	<pi>	Integer	<M>
Nama Gambar Wisata		Variable characters (20)	
Keterangan Gambar Wisata		Variable characters (100)	
Gambar Wisata		Variable characters (1024)	
id gambar wisata	<pi>		

Gambar 15. Tabel Gambar Tempat Wisata

5. Tabel gambar_transportasi, tabel ini berfungsi untuk menyimpan data dan informasi mengenai gambar transportasi yang ada di Surabaya.



Gambar Transportasi			
<u>ID Gambar Transportasi</u>	<pi>	Integer	<M>
Nama Gambar Transportasi		Variable characters (20)	
Keterangan Gambar Transportasi		Variable characters (100)	
Gambar Transportasi		Variable characters (1024)	
id gambar transportasi	<pi>		

Gambar 16. Tabel Gambar Transportasi

6. Tabel hotel, tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai hotel yang ada di Surabaya.

Hotel			
<u>ID hotel</u>	<pi>	Integer	<M>
Nama Hotel		Variable characters (100)	
Alamat hotel		Variable characters (100)	
Telepon hotel		Variable characters (20)	
Bintang		Float	
Website		Variable characters (100)	
Latitude hotel		Variable characters (50)	
Longitude hote		Variable characters (50)	
id hotel <pi>			

Gambar 17. Tabel Hotel

7. Tabel kategori_rumah_makan, tabel ini berfungsi untuk menyimpan jenis kategori rumah makanan yang ada di Surabaya.

Kategori Rumah Makan			
<u>ID Kategori Rumah Makan</u>	<pi>	Integer	<M>
Kategori Rumah Makan		Variable characters (50)	
Deskripsi Kategori Rumah Makan		Variable characters (4096)	
Identifier_1 <pi>			

Gambar 18. Tabel Kategori Rumah Makan

8. Tabel kategori_transportasi, tabel ini berfungsi untuk menyimpan jenis kategori transportasi yang ada di Surabaya.

Kategori Transportasi			
<u>ID Kategori Transportasi</u>	<pi>	Integer	<M>
Nama Kategori Transportasi		Variable characters (100)	
Identifier_1 <pi>			

Gambar 19. Tabel Kategori Transportasi

9. Tabel kategori_wisata, tabel ini berfungsi untuk menyimpan jenis kategori wisata yang ada di Surabaya.

Kategori Wisata			
<u>ID Kategori Wisata</u>	<pi>	Integer	<M>
Kategori Wisata		Variable characters (30)	
Deskripsi Kategori		Variable characters (4096)	
id kategori	<pi>		



Gambar 20. Tabel Kategori Wisata

10. Tabel makanan, tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai makanan.

Makanan			
<u>ID Makanan</u>	<pi>	Integer	<M>
Nama Makanan		Variable characters (100)	
Harga Normal Makanan		Money	
Identifier_1	<pi>		



Gambar 21. Tabel Makanan

11. Tabel minuman, tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai minuman.

Minuman			
<u>ID Minuman</u>	<pi>	Integer	<M>
Minuman		Variable characters (100)	
Harga Normal Minuman		Money	
Identifier_1	<pi>		



Gambar 22. Tabel Minuman

12. Tabel month_event, tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai event-event yang ada di Surabaya.

Month Event			
<u>ID Month Event</u>	<pi>	Integer	<M>
Nama Event		Variable characters (100)	
Telepon Event		Variable characters (20)	
Tanggal Mulai		Date	
Tanggal Berakhir		Date	
Lokasi Event		Variable characters (200)	
Latitude Event		Variable characters (30)	
Longitude Event		Variable characters (30)	
Deskripsi Event		Variable characters (4096)	
id month event	<pi>		

Gambar 23. Tabel Month Event

13. Tabel `rm_makanan`, tabel ini berfungsi untuk menyimpan data yang berkaitan dengan jenis makanan apa saja yang ada dalam satu rumah makan yang ada di Surabaya.

RM - makanan		
<u>ID rumah makan</u>	integer	<pk, fk1>
<u>ID Makanan</u>	integer	<pk, fk2>

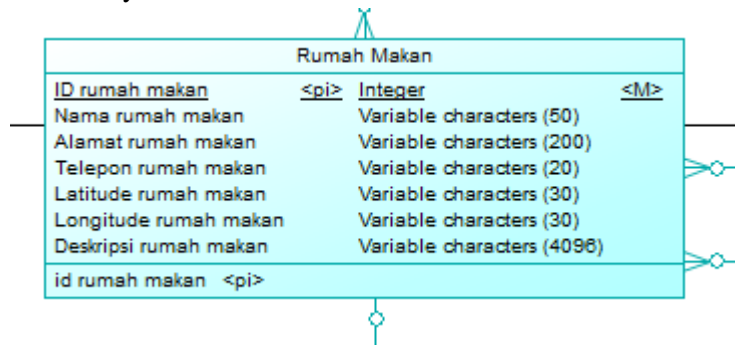
Gambar 24. Tabel RM - Makanan

14. Tabel `rm_minuman`, tabel ini berfungsi untuk menyimpan data yang berkaitan dengan jenis minuman apa saja yang ada dalam satu rumah makan yang ada di Surabaya.

RM - minuman		
<u>ID rumah makan</u>	integer	<pk, fk1>
<u>ID Minuman</u>	integer	<pk, fk2>

Gambar 25. Tabel RM - Minuman

15. Tabel rumah_makan, tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai rumah makan yang ada di Surabaya.



Gambar 26. Tabel Rumah Makan

16. Tabel top_wisata, tabel ini berfungsi untuk menyimpan daftar wisata apa saja yang ingin ditampilkan oleh admin di halaman utama.



Gambar 27. Tabel Top Wisata

17. Tabel transportasi, tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi mengenai transportasi yang ada di Surabaya.

Transportasi			
<u>ID Transportasi</u>	<pi>	Integer	<M>
Nama Perusahaan Transportasi		Variable characters (100)	
Nomor Telepon Transportasi		Variable characters (20)	
Rute Asal		Variable characters (100)	
Rute Tujuan		Variable characters (100)	
Rute		Variable characters (300)	
Jam Operasional		Time	
Tarif Minimal		Money	
Identifier_1 <pi>			

Gambar 28. Tabel Transportasi

18. Tabel wisata, table ini berfungsi untuk menyimpan informasi wisata yang ada di Surabaya.

Wisata			
<u>ID Wisata</u>	<pi>	Integer	<M>
Nama Wisata		Variable characters (100)	
Lokasi Wisata		Variable characters (200)	
Telepon Wisata		Variable characters (20)	
Deskripsi Wisata		Variable characters (4096)	
Latitude Wisata		Variable characters (50)	
Longitude Wisata		Variable characters (50)	
id wisata <pi>			

Gambar 29. Tabel Wisata

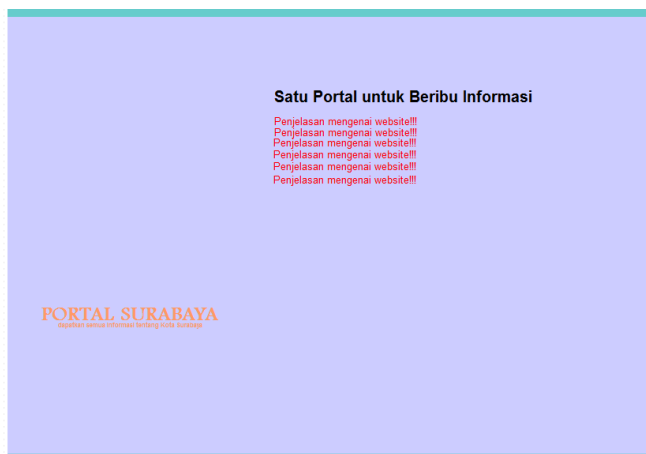
4.5. Perancangan Tampilan Antar Muka

4.5.1. Tampilan Antar Muka Halaman Utama 1



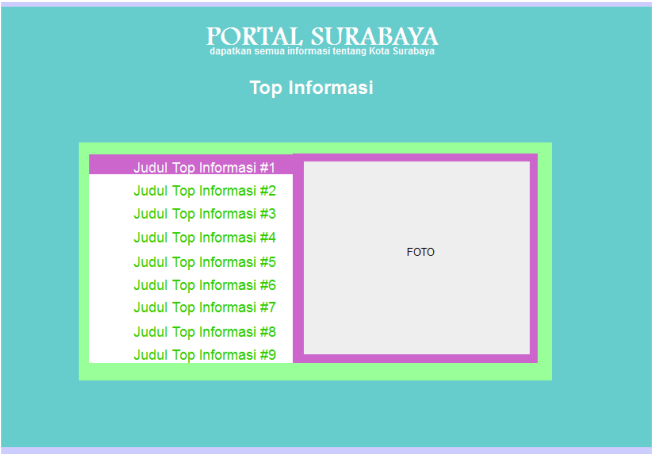
Gambar 30. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (1)

4.5.2. Tampilan Antar Muka Halaman Utama 2



Gambar 31. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (2)

4.5.3. Tampilan Antar Muka Halaman Utama 3



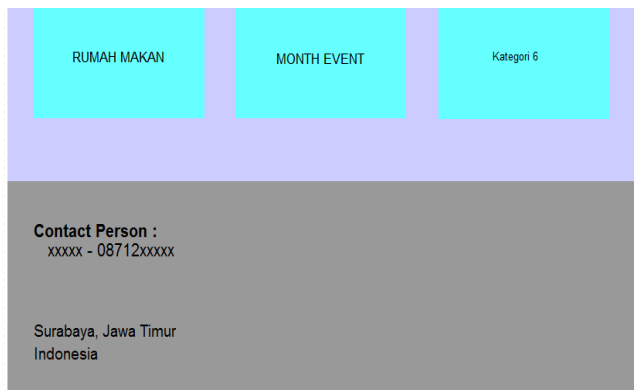
Gambar 32. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (3)

4.5.4. Tampilan Antar Muka Halaman Utama 4



Gambar 33. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (4)

4.5.5. Tampilan Antar Muka Halaman Utama 5



Gambar 34. Antarmuka Pengguna Halaman Utama (5)

4.5.6. Tampilan Antar Muka Daftar Kategori Wisata



Gambar 35. Antarmuka Pengguna Daftar Kategori Wisata

4.5.7. Tampilan Antar Muka Daftar Nama Wisata



Gambar 36. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Wisata

4.5.8. Tampilan Antar Muka Rincian Wisata



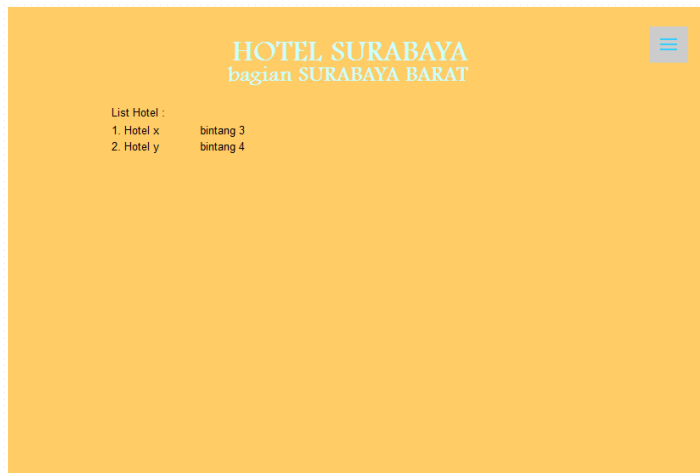
Gambar 37. Antarmuka Pengguna Rincian Wisata

4.5.9. Tampilan Antar Muka Daftar Kategori Hotel



Gambar 38. Antarmuka Pengguna Daftar Kategori Hotel

4.5.10. Tampilan Antar Muka Daftar Nama Hotel



Gambar 39. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Hotel

4.5.11. Tampilan Antar Muka Rincian Hotel



Gambar 40. Antarmuka Pengguna Rincian Hotel

4.5.12. Tampilan Antar Muka Daftar Kategori Rumah Makan



Gambar 41. Antarmuka Pengguna Kategori Rumah Makan

4.5.13. Tampilan Antar Muka Daftar Nama Rumah Makan



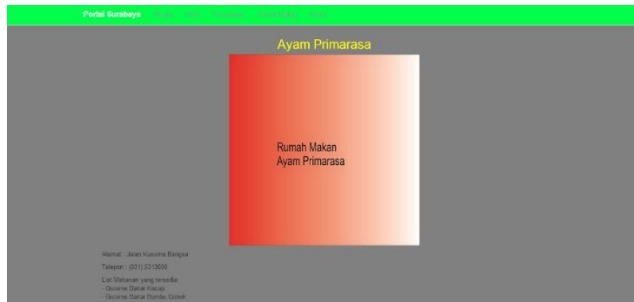
Gambar 42. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Rumah Makan

4.5.14. Tampilan Antar Muka Rincian Rumah Makan



Gambar 43. Antarmuka Pengguna Rincian Rumah Makan

4.5.15. Tampilan Antar Muka Menu Makanan dan Minuman



Gambar 44. Antarmuka Pengguna Menu Makanan dan Minuman

4.5.16. Tampilan Antar Muka Daftar Kategori Transportasi



Gambar 45. Antarmuka Pengguna Daftar Kategori Transportasi

4.5.17. Tampilan Antar Muka Daftar Nama Transportasi-Bus



Gambar 46. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Transportasi (Bus)

4.5.18. Tampilan Antar Muka Rincian Transportasi-Bus



Gambar 47. Antarmuka Pengguna Rincian Transportasi (Bus)

4.5.19. Tampilan Antar Muka Daftar Nama Transportasi-Angkot



Gambar 48. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Transportasi (Angkot)

4.5.20. Tampilan Antar Muka Rincian Transportasi-Angkot



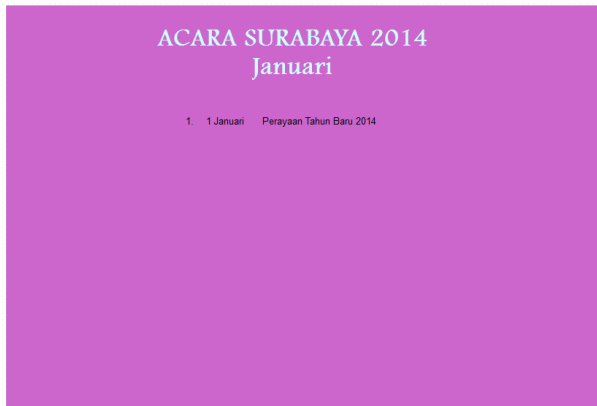
Gambar 49. Antarmuka Pengguna Rincian Transportasi (Angkot)

4.5.21. Tampilan Antar Muka Daftar Kategori Month Event



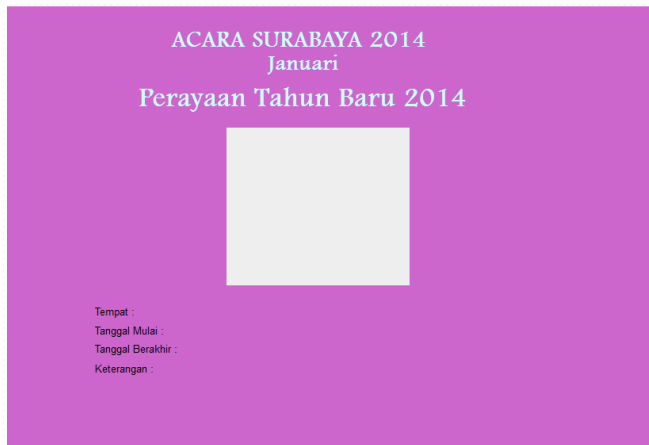
Gambar 50. Antarmuka Pengguna Daftar Kategori Month Event

4.5.22. Tampilan Antar Muka Daftar Nama Month Event



Gambar 51. Antarmuka Pengguna Daftar Nama Month Event

4.5.23. Tampilan Antar Muka Rincian Month Event



Gambar 52. Antarmuka Pengguna Rincian Month Event

4.5.24. Tampilan Antar Muka Administrator-Menu Utama



Gambar 53. Antarmuka Pengguna Menu Utama Administrator

Gambar xx. Tampilan Daftar Menu Utama Administrator

4.5.25. Tampilan Antar Muka Administrator-Halaman Utama



Gambar 54. Antarmuka Pengguna Administrator-Halaman Utama

4.5.26. Tampilan Antar Muka Administrator-Tempat Wisata-Menu



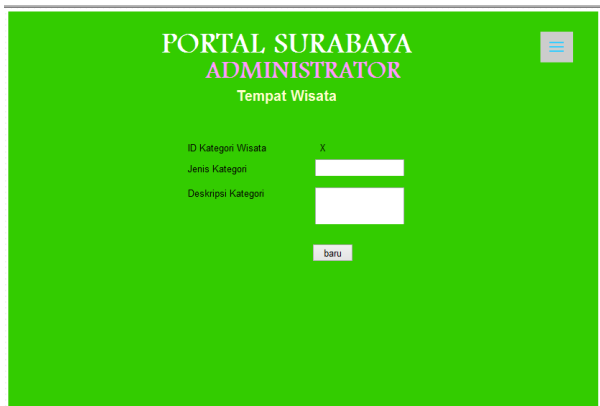
Gambar 55. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata

4.5.27. Tampilan Antar Muka Administrator-Tempat Wisata-Menu Baru



Gambar 56. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Menu Baru

4.5.28. Tampilan Antar Muka Administrator-Tempat Wisata-Menu-Kategori Baru



Gambar 57. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Kategori Baru

4.5.29. Tampilan Antar Muka Administrator-Tempat Wisata-Menu-Wisata Baru

**PORTAL SURABAYA
ADMINISTRATOR**

Tempat Wisata

ID Wisata: X

ID Kategori Wisata:

Nama Wisata:

Lokasi Wisata:

Telepon:

Deskripsi Wisata:

Latitude:

Longitude:

Gambar 58. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Wisata Baru

4.5.30. Tampilan Antar Muka Administrator-Tempat Wisata-Menu-Lihat Kategori

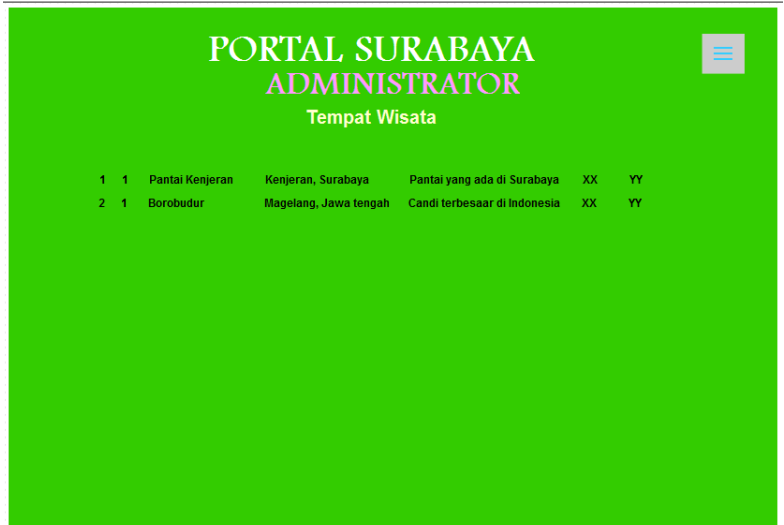
**PORTAL SURABAYA
ADMINISTRATOR**

Tempat Wisata

ID	Nama	Lokasi
0	Uncategorized	Null
1	Alam	ZZZZZ

Gambar 59. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Lihat Kategori

4.5.31. Tampilan Antar Muka Administrator-Tempat Wisata-Menu-Lihat Wisata



Gambar 60. Antarmuka Pengguna Administrator-Tempat Wisata-Lihat Wisata

BAB V

IMPLEMENTASI

5.1. Menu

a. Home

Halaman *Home* terdiri dari:

- *Slideshow* beberapa gambar yang mencerminkan Surabaya
- Narasi singkat tentang Kota Surabaya beserta logo Pemerintah Kota Surabaya
- Sepuluh wisata yang direkomendasikan oleh administrator beserta foto dan deskripsi wisata tersebut
- Rekomendasi administrator atas masing-masing kategori yang ada pada sistem (wisata, hotel, transportasi, rumah makan, event)
- *Footer* berupa identitas developer

b. Wisata

Halaman Wisata terdiri dari:

- Pilihan kategori wisata beserta gambar dari salah satu wisata yang ada di kategori tersebut
- Apabila memilih salah satu kategori, akan diteruskan ke halaman baru yang berisi wisata dengan kategori terpilih
- Apabila memilih salah satu wisata, akan diteruskan ke halaman baru yang berisi

detil dari wisata terpilih. Detil wisata tersebut berisi Nama, Foto, Alamat, Deskripsi, Telepon, dan Lokasi Wisata

c. Hotel

Halaman Hotel terdiri dari:

- Pilihan Bintang hotel (1/2/3/4/5)
- Apabila memilih salah satu bintang, maka akan diteruskan ke halaman baru dengan *list* hotel yang termasuk dalam bintang tersebut
- Apabila memilih salah satu hotel, maka akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detil dari hotel terpilih. Detil hotel berisi Nama, Foto, Alamat, Telepon, Website, Bintang, dan Keterangan hotel tersebut.

d. Rumah Makan

Halaman Rumah Makan terdiri dari:

- Pilihan kategori jenis makanan yang disediakan (Ayam, Seafood, dll)
- Apabila memilih salah satu kategori, maka akan diteruskan ke halaman baru dengan *list* Rumah Makan yang menyediakan makanan dari kategori yang dipilih.
- Apabila memilih salah satu Rumah Makan, maka akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detil dari Rumah Makan terpilih.

- Apabila memilih *Menu* maka akan diteruskan ke halaman baru yang berisi menu makanan dan minuman yang disediakan oleh Rumah Makan tersebut.

e. Transportasi

Halaman Transportasi terdiri dari:

- Pilihan jenis transportasi yang disediakan sistem.
- Apabila memilih salah satu jenis, maka akan diteruskan ke halaman baru dengan *list* transportasi yang sesuai dengan jenis yang dipilih.
- Apabila memilih salah satu transportasi, maka akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detail transportasi.

f. Event

Halaman Event terdiri dari:

- Pilihan bulan dalam masehi
- Apabila memilih salah satu bulan, maka akan diteruskan ke halaman baru dengan *list* event yang ada pada bulan tersebut.
- Apabila memilih salah satu event, maka akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detail event tersebut.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI

UJI COBA DAN EVALUASI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang proses uji coba yang dilakukan pada Web Based SHEMA. Uji coba dilakukan untuk menguji apakah sistem yang dibangun telah memenuhi kebutuhan fungsional sistem.

VI.1 Lingkungan Uji Coba

Lingkungan uji coba yang digunakan dalam pembuatan dan pengujian sistem informasi berbasis web *SHEMA* adalah dua buah *notebook* dengan spesifikasi sebagai berikut:

Manufaktur	: ASUS
Model	: A46CM
Prosesor	: Intel® Core™ i7-3517U CPU @ 1.90GHz 2.40GHz
Memory	: 4.00 GB Single Channel DDR3
Sistem Operasi	: Windows 8.1 Pro 64-bit
dan	
Manufaktur	: DELL
Model	: Inspiron 5437
Prosesor	: Intel® Core™ i7-4500 CPU @ 1.80GHz
Memory	: 8192 RAM

Sistem Operasi : Windows 8.1 64-bit

VI.II Identifikasi dan Rencana Pengujian

Table 8. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi PDHUPL	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal Pengujian
Halaman Depan (Home)	Menampilkan <i>Slideshow</i> gambar yang tersedia	PDHUPL-01	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan informasi tentang Surabaya beserta Logo Pemkot	PDHUPL-02	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan 10 Top Wisata yang berisi narasi dan gambar	PDHUPL-03	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan data yang direkomendasikan di tiap kategori	PDHUPL-04	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan identitas pada bagian footer	PDHUPL-05	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014

Sub Menu Wisata	Menampilkan kategori wisata dan menampilkan foto salah satu wisata pada kategori yang <i>diklik</i> secara acak	PDHUPL-06	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan daftar wisata yang sesuai dengan kategori yang dipilih	PDHUPL-07	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan detail wisata	PDHUPL-08	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
Sub Menu Hotel	Menampilkan kategori hotel (rating/bintang) dan menampilkan secara acak salah satu foto hotel yang ada pada rating yang <i>diklik</i>	PDHUPL-09	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014

	Menampilkan daftar hotel yang sesuai dengan rating yang dipilih	PDHUPL-10	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan detil hotel	PDHUPL-11	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
Sub menu Rumah Makan	Menampilkan kategori Rumah Makan dan menampilkan secara acak salah satu foto Rumah Makan kategori yang <i>diklik</i>	PDHUPL-12	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan daftar Rumah Makan sesuai dengan kategori yang dipilih	PDHUPL-13	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan detil Rumah Makan	PDHUPL-14	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014

	Menampilkan menu dari Rumah Makan	PDHUPL-15	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
Sub Menu Transportasi	Menampilkan kategori transportasi dan menampilkan secara acak salah satu foto dari kategori yang diklik	PDHUPL-16	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan daftar transportasi sesuai dengan kategori yang dipilih(bus)	PDHUPL-17	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan detail transportasi yang dipilih(bus)	PDHUPL-18	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan daftar transportasi sesuai	PDHUPL-19	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014

	dengan kategori yang dipilih(angkot)				
	Menampilkan detail transportasi yang dipilih(angkot)	PDHUPL-20	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
Sub menu <i>Month Event</i>	Menampilkan kategori Month Event (berdasarkan bulan)	PDHUPL-21	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan daftar <i>event</i> sesuai dengan kategori yang dipilih	PDHUPL-22	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan rincian <i>event</i> yang dipilih	PDHUPL-23	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
Administrator	Menampilkan Administrator – Menu Utama	PDHUPL-24	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan Administrator	PDHUPL-25	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014

	r – Halaman Utama				
	Menampilkan Administrator – Wisata	PDHUPL-26	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan Administrator – Wisata Menu Baru	PDHUPL-27	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan Administrator – Wisata Kategori Baru	PDHUPL-28	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan Administrator – Wisata Baru	PDHUPL-29	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan Administrator – Wisata Lihat Kategori	PDHUPL-30	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014
	Menampilkan Administrator – Lihat Wisata	PDHUPL-31	Pengujian Sistem	Black Box Testing	12 Agustus 2014

VI.III Hasil Uji Coba

VI.III.I Halaman Depan (Home)

VI.III.I.I Menampilkan Slideshow gambar yang tersedia

Table 9. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-01

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-01-01	Slideshow gambar akan secara otomatis berjalan apabila kita membuka halaman home			Sistem menampilkan slideshow dan berjalan dengan lancar secara terus-menerus	Slideshow berjalan	Slideshow berjalan	Diterima

VI.III.II Menampilkan informasi tentang Surabaya beserta Logo Pemkot

Table 10. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-02

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-02-01	Akan muncul narasi tentang Surabaya dan logo pemerintah kota Surabaya			Sistem menampilkan narasi kota Surabaya dan logo pemerintah kota Surabaya	Tampak Logo Pemerintah kota Surabaya dan narasi kota Surabaya	Tampak Logo Pemerintah kota Surabaya dan narasi kota Surabaya	Diterima

VI.III.III Menampilkan 10 Top Wisata yang berisi narasi dan gambar

Table 11. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-03

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-03-01	Menampilkan 10 urutan Top Wisata beserta foto masing-masing wisata beserta deskripsi wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Klik nama wisata • Akan terlihat foto wisata dan 100 char dari deskripsi wisata 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan 10 urutan top wisata beserta foto dan deskripsi wisata apabila <i>diklik</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan 10 urutan wisata beserta gambar dan narasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem berhasil menampilkan 10 urutan wisata beserta gambar dan narasi 	Diterima
PDHUPL-03-02	Meneruskan ke halaman detil wisata apabila <i>diklik</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Klik salah satu top wisata • Lalu klik Read More pada 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem akan meneruskan ke halaman detil wisata 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman detil wisata terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman detil wisata terpilih 	Diterima

	“read more” pada deskripsi wisata	deskripsi wisata tersebut		yang dipilih			
--	--	---------------------------------	--	-----------------	--	--	--

VI.III.IV Menampilkan data yang direkomendasikan di tiap kategori

Table 12. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-04

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-04-01	Akan muncul foto dari data masing-masing sub menu (wisata/hotel/rumah			Sistem menampilkan foto dari data masing-masing sub menu secara acak	Tampak salah satu foto data masing-masing sub menu	Tampak salah satu foto data masing-masing sub menu	Diterima

	makan/transportasi/ event) secara acak						
PDHUPL-04-02	Meneruskan ke halaman detil data apabila data <i>diklik</i> pada foto	<ul style="list-style-type: none"> Klik foto yang telah ada 		Sistem akan meneruskan ke halaman detil data yang dipilih	Diteruskan ke halaman detil dari data yang dipilih	Diteruskan ke halaman detil dari data yang dipilih	Diterima

VI.III.I.V Menampilkan identitas pada bagian footer

Table 13. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-05

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-05-01	Akan muncul identitas			Sistem menampilkan identitas pada	Tampak identitas pada	Tampak identitas pada footer	Diterima

	pada bagian footer halaman home			footer halaman home	footer halaman home	halaman home	
--	---------------------------------	--	--	---------------------	---------------------	--------------	--

VI.III.II Sub Menu Wisata

VI.III.VI.I Menampilkan kategori wisata dan menampilkan foto salah satu wisata pada kategori yang *diklik* secara acak

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “wisata” pada header

Table 14. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-06

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-06-01	Akan muncul kategori wisata dan apabila	<ul style="list-style-type: none"> • Klik salah satu kategori wisata 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan kategori wisata 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak kategori Wisata • Tampak foto dari 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak kategori Wisata • Tampak foto dari 	Diterima

	<i>diklik</i> maka akan menampilkan foto dari salah satu wisata dalam kategori tersebut secara acak			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan foto dari salah satu wisata dari kategori yang <i>diklik</i> 	salah satu wisata dari kategori yang <i>diklik</i>	salah satu wisata dari kategori yang <i>diklik</i>	
--	--	--	--	---	--	--	--

VI.III.VI.II Menampilkan daftar wisata yang sesuai dengan kategori yang dipilih

Prekondisi:

- User mengklik kategori yang dipilih

Table 15. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-07

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
--------------	-----------	--------------------	---------	--------------------------	-------------------------	--------------------	------------

PDHUPL-07-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi daftar wisata yang termasuk dalam kategori terpilih apabila <i>diklik</i> pada foto	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi daftar dari wisata yang termasuk dalam kategori yang terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar wisata yang termasuk dalam kategori terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar wisata yang termasuk dalam kategori terpilih 	Diterima
--------------	---	---	--	---	--	--	----------

VI.III.VI.III Menampilkan detil wisata

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “wisata” pada header
- Lalu user mengklik kategori yang dipilih
- Lalu user mengklik foto yang tampak

Table 16. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-08

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-08-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detail wisata terpilih	<ul style="list-style-type: none"> Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi detail wisata terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail wisata 	<ul style="list-style-type: none"> Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail wisata 	Diterima

VI.III.III Sub Menu Hotel

VI.III.III.I Menampilkan kategori hotel (rating/bintang) dan menampilkan secara acak salah satu foto hotel yang ada pada rating yang *diklik*

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “hotel” pada header

Table 17. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-09

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-09-01	Akan muncul rating hotel dan apabila <i>diklik</i> maka akan menampilkan foto dari salah satu hotel dalam rating tersebut secara acak	<ul style="list-style-type: none"> Klik salah satu rating hotel 		<ul style="list-style-type: none"> Sistem menampilkan rating hotel Sistem menampilkan foto dari salah satu hotel dari rating yang <i>diklik</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Tampak rating hotel Tampak foto dari salah satu hotel dari rating yang <i>diklik</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Tampak rating hotel Tampak foto dari salah satu hotel dari rating yang <i>diklik</i> 	Diterima

VI.III.III.II Menampilkan daftar hotel yang sesuai dengan rating yang dipilih

Prekondisi:

- User mengklik rating yang dipilih

Table 18. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-10

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-10-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi daftar hotel yang termasuk dalam rating terpilih apabila	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi daftar dari hotel yang termasuk dalam rating yang terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar hotel yang termasuk dalam rating terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar hotel yang termasuk dalam rating terpilih 	Diterima

	diklik pada foto						
--	------------------	--	--	--	--	--	--

VI.III.III.III Menampilkan detil hotel

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “hotel” pada header
- Lalu user mengklik rating yang dipilih
- Lalu user mengklik foto yang tampak

Table 19. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-11

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-11-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detil hotel terpilih	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi detil hotel terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang berisi detil hotel 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang berisi detil hotel 	Diterima

VI.III.IV Sub Menu Rumah Makan

VI.III.IV.I Menampilkan kategori Rumah Makan dan menampilkan secara acak salah satu foto Rumah Makan kategori yang *diklik*

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “Rumah Makan” pada header

Table 20. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-12

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-12-01	Akan muncul kategori rumah makan dan apabila <i>diklik</i> maka akan menampilkan foto dari salah satu rumah	<ul style="list-style-type: none"> • Klik salah satu kategori rumah makan 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan kategori rumah makan • Sistem menampilkan foto dari salah satu rumah makan dari 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak kategori rumah makan • Tampak foto dari salah satu rumah makan dari kategori 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak kategori rumah makan • Tampak foto dari salah satu rumah makan dari kategori yang <i>diklik</i> 	Diterima

	makan dalam kategori tersebut secara acak			kategori yang diklik	yang diklik		
--	---	--	--	----------------------	-------------	--	--

VI.III.IV.II Menampilkan daftar Rumah Makan sesuai dengan kategori yang dipilih

Prekondisi:

- User mengklik kategori yang dipilih

Table 21. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-13

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-13-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi daftar	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi daftar dari rumah makan yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar rumah makan yang termasuk dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar rumah makan yang termasuk dalam 	Diterima

	rumah makan yang termasuk dalam kategori terpilih apabila diklik pada foto			termasuk dalam kategori yang terpilih	kategori terpilih	kategori terpilih	
--	--	--	--	---------------------------------------	-------------------	-------------------	--

VI.III.IV.III Menampilkan detil Rumah Makan

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “Rumah Makan” pada header
- Lalu user mengklik kategori yang dipilih
- Lalu user mengklik foto yang tampak

Table 22. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-14

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
--------------	-----------	--------------------	---------	--------------------------	-------------------------	--------------------	------------

PDHUPPL-14-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detail rumah makan terpilih	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi detail rumah makan terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail rumah makan 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail rumah makan 	Diterima
---------------	---	---	--	---	---	---	----------

VI.III.IV.IV Menampilkan menu dari Rumah Makan

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “Rumah Makan” pada header
- Lalu user mengklik kategori yang dipilih
- Lalu user mengklik foto yang tampak
- Lalu user mengklik tombol “menu”

Table 23. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-15

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-15-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detail menu dari rumah makan terpilih	<ul style="list-style-type: none"> Klik menu 		<ul style="list-style-type: none"> Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi detail menu rumah makan terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail menu rumah makan 	<ul style="list-style-type: none"> Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail menu rumah makan 	Diterima

VI.III.V Sub Menu Transportasi

VI.III.V.I Menampilkan kategori transportasi dan menampilkan secara acak salah satu foto dari kategori yang *diklik*

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “Transportasi” pada header

Table 24. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-16

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-16-01	Akan muncul kategori transportasi dan apabila <i>diklik</i> maka akan menampilkan foto dari salah satu transportasi dalam kategori tersebut	<ul style="list-style-type: none"> • Klik salah satu kategori transportasi 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan kategori transportasi • Sistem menampilkan foto dari salah satu transportasi dari kategori yang <i>diklik</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak kategori transportasi • Tampak foto dari salah satu transportasi dari kategori yang <i>diklik</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak kategori transportasi • Tampak foto dari salah satu transportasi dari kategori yang <i>diklik</i> 	Diterima

	secara acak						
--	-------------	--	--	--	--	--	--

VI.III.V.II Menampilkan daftar transportasi sesuai dengan kategori yang dipilih(bus)

Prekondisi:

- User mengklik kategori bus

Table 25. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-17

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-17-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi daftar transportasi yang termasuk	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi daftar dari transportasi yang termasuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar transportasi yang termasuk dalam kategori bus 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar transportasi yang termasuk dalam kategori bus 	Diterima

	dalam kategori bus apabila diklik pada foto			dalam kategori bus			
--	---	--	--	--------------------	--	--	--

VI.III.V.III Menampilkan detil transportasi yang dipilih(bus)

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “transportasi” pada header
- Lalu user mengklik kategori bus
- Lalu user mengklik foto yang tampak

Table 26. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-18

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-18-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang berisi detil bus 	Diterima

	berisi detail bus terpilih			berisi detail bus terpilih	berisi detail bus		
--	----------------------------	--	--	----------------------------	-------------------	--	--

VI.III.V.IV Menampilkan daftar transportasi sesuai dengan kategori yang dipilih(angkot)

Prekondisi:

- User mengklik kategori angkot

Table 27. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-19

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-19-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi daftar transportasi yang termasuk dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi daftar transportasi yang termasuk dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar transportasi yang termasuk dalam kategori angkot 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar transportasi yang termasuk dalam kategori angkot 	Diterima

	kategori angkot apabila diklik pada foto			kategori angkot			
--	--	--	--	-----------------	--	--	--

VI.III.V.V Menampilkan detail transportasi yang dipilih(angkot)

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “transportasi” pada header
- Lalu user mengklik kategori angkot
- Lalu user mengklik foto yang tampak

Table 28. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-20

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-20-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang	<ul style="list-style-type: none"> • Klik foto yang tampak 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi detail 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail angkot 	Diterima

	berisi detail angkot terpilih			angkot terpilih	berisi detail angkot		
--	-------------------------------	--	--	-----------------	----------------------	--	--

VI.III.VI Sub Menu Month Event

VI.III.VI.I Menampilkan kategori Month Event (berdasarkan bulan)

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “Acara” pada header

Table 29. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-21

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-21-01	Akan muncul nama bulan	<ul style="list-style-type: none"> • Klik salah satu kategori transportasi 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan kategori month event berupa nama bulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak kategori month event berupa nama bulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak kategori month event berupa nama bulan 	Diterima

VI.III.VI.II Menampilkan daftar *event* sesuai dengan kategori yang dipilih

Prekondisi:

- User memilih salah satu bulan (kategori month event)

Table 30. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-22

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-22-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi daftar acara yang termasuk dalam kategori terpilih	<ul style="list-style-type: none"> • Klik salah satu tombol 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi daftar dari month event yang termasuk dalam kategori yang terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar event yang termasuk dalam kategori terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak daftar event yang termasuk dalam kategori terpilih 	Diterima

VI.III.VI.III Menampilkan rincian *event* yang dipilih

Prekondisi:

- User mengklik sub menu “Month Event” pada header
- Lalu user mengklik kategori yang dipilih
- Lalu user mengklik daftar

Table 31. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-23

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-23-01	Akan diteruskan ke halaman baru yang berisi detail event terpilih	<ul style="list-style-type: none"> • Klik event 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem meneruskan ke halaman baru yang berisi detail event terpilih 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail event 	<ul style="list-style-type: none"> • Diteruskan ke halaman baru yang berisi detail event 	Diterima

VI.III.VII Administrator

VI.III.VII.I Menampilkan Administrator – Menu Utama

Prekondisi:

- Mengakses halaman administrator

Table 32. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-24

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-24-01	Menampilkan menu pada halaman administrator			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan menu untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu yang ditampilkan untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu yang ditampilkan untuk administrator 	Diterima

VI.III.VII.II Menampilkan Administrator – Halaman Utama

Prekondisi:

- Mengakses halaman administrator
- Lalu memilih menu “Halaman Utama”

Table 33. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-25

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-25-01	Menampilkan menu Halaman Utama (administrator)			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan menu Halaman Utama untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Halaman Utama yang ditampilkan untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Halaman Utama yang ditampilkan untuk administrator 	Diterima
PDHUPL-25-02	Mengganti list Halaman Utama	<ul style="list-style-type: none"> • Klik tombol “ganti” 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem mengganti data yang ada dengan data baru 	<ul style="list-style-type: none"> • Data terganti dengan data baru 	<ul style="list-style-type: none"> • Data terganti dengan data baru 	Diterima

				yang dipilih administrator			
--	--	--	--	----------------------------	--	--	--

VI.III.VII.III Menampilkan Administrator – Wisata

Prekondisi:

- Mengakses halaman administrator
- Lalu memilih menu “Tempat Wisata”

Table 34. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-26

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-26-01	Menampilkan menu Tempat Wisata (administrator)			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan menu Tempat Wisata untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Tempat Wisata yang ditampilkan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Tempat Wisata yang ditampilkan untuk 	Diterima

					administ rator	administrat or	
--	--	--	--	--	-------------------	-------------------	--

VI.III.VII.IV Menampilkan Administrator – Wisata Menu Baru

Table 35. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-27

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-27-01	Menampilkan menu Tempat Wisata - Baru (administrator)			<ul style="list-style-type: none"> Sistem menampilkan menu Tempat Wisata – Baru untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> Tampak menu Tempat Wisata – Baru yang ditampilkan untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> Tampak menu Tempat Wisata – Baru yang ditampilkan untuk administrator 	Diterima

VI.III.VII.V Menampilkan Administrator – Wisata Kategori Baru

Table 36. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-28

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-28-01	Menampilkan menu Kategori Wisata Baru (administrator)			<ul style="list-style-type: none"> Sistem menampilkan menu Kategori Wisata Baru untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> Tampak menu Kategori Wisata Baru yang ditampilkan untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> Tampak menu Kategori Wisata Baru yang ditampilkan untuk administrator 	Diterima
PDHUPL-28-02	Membuat Kategori Wisata Baru	<ul style="list-style-type: none"> Isikan “Jenis Kategori” 		<ul style="list-style-type: none"> Sistem menambahkan kategori baru sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> Kategori baru berhasil ditambahkan 	<ul style="list-style-type: none"> Kategori baru berhasil ditambahkan 	Diterima

		<ul style="list-style-type: none"> • Isikan “Deskripsi Kategori” • Klik tombol “baru” 		dengan masukan	dalam sistem	n dalam sistem	
--	--	---	--	----------------	--------------	----------------	--

VI.III.VII.VI Menampilkan Administrator – Wisata Baru

Table 37. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-29

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-29-01	Menampilkan menu Wisata Baru (administrator)			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan menu Wisata Baru untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Wisata Baru yang ditampilkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Wisata Baru yang ditampilkan untuk 	Diterima

					untuk administ rator	administrat or	
PDHUPL- 29-02	Membuat Wisata Baru	<ul style="list-style-type: none"> • Isikan “Kategor i Wisata” • Isikan “Nama Wisata” • Isikan “Lokasi Wisata” • Isikan “Telepon ” • Isikan “Deskrip si Wisata” • Isikan “Latitud e” 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menambahk an wisata baru sesuai dengan masukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Wisata baru berhasil ditamba hkan dalam sistem 	<ul style="list-style-type: none"> • Wisata baru berhasil ditambahka n dalam sistem 	Diterima

		<ul style="list-style-type: none"> • Isikan “Longitude” • Klik tombol “baru” 					
--	--	--	--	--	--	--	--

VI.III.VII.VII Menampilkan Administrator – Wisata Lihat Kategori

Table 38. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-30

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-30-01	Menampilkan menu Lihat Kategori Wisata (administrator)			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan menu Lihat Kategori Wisata untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Lihat Kategori Wisata yang ditampilkan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Lihat Kategori Wisata yang ditampilkan untuk administrator 	Diterima

					administ rator		
PDHUPL- 30-02	Mengubah Kategori Wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Klik tombol “rubah” 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem mengubah kategori sesuai dengan masukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kategori berhasil diubah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kategori berhasil diubah 	Diterima
PDHUPL- 30-03	Menghapus Kategori Wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Klik tombol “hapus” 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menghapus kategori sesuai dengan masukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kategori berhasil dihapus 	<ul style="list-style-type: none"> • Kategori berhasil dihapus 	Diterima

VI.III.VII.VIII Menampilkan Administrator – Lihat Wisata

Table 39. Tabel Hasil Pengujian PDHUPL-31

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
--------------	-----------	--------------------	---------	--------------------------	-------------------------	--------------------	------------

PDHUPL-31-01	Menampilkan menu Lihat Wisata (administrator)			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan menu Lihat Wisata untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Lihat Wisata yang ditampilkan untuk administrator 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak menu Lihat Wisata yang ditampilkan untuk administrator 	Diterima
PDHUPL-31-02	Mengubah Wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Klik tombol “rubah” 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem mengubah sesuai dengan masukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Wisata berhasil diubah 	<ul style="list-style-type: none"> • Wisata berhasil diubah 	Diterima
PDHUPL-31-03	Menghapus Wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Klik tombol “hapus” 		<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menghapus wisata sesuai dengan masukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Wisata berhasil dihapus 	<ul style="list-style-type: none"> • Wisata berhasil dihapus 	Diterima

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan Web Based SHEMO antara lain:

- Penggunaan Bootstrap sangat bermanfaat untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan web. Karena pada Bootstrap telah dibuatkan css yang sangat menarik, sehingga kita tidak perlu membuat dan mendesain css dari awal.
- Dengan adanya Web Based SHEMO, masyarakat tidak perlu kesulitan dalam hal mencari referensi tempat yang ingin dikunjungi di Surabaya.
- Dokumentasi dalam kode sumber sangat penting karena dapat mempermudah programmer melakukan debugging atau memberi inovasi pada sistem.
-

Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan Web Based SHEMO ini, salah satu yang perlu diperbaiki adalah desain database yang telah kami buat. Karena masih ada beberapa tabel yang redundan, misalnya tabel gambar. Seharusnya, masing-masing tabel gambar hanya dijadikan satu tabel gambar saja

Selain itu, pada sisi administrator juga belum sempurna. Sehingga butuh waktu untuk memperbaikinya. Sisi administrator

adalah hal yang sangat penting, karena diperlukan untuk *CRUD* pada sistem.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah Tampilan Antarmuka Pengguna beserta konten karena sangat memengaruhi pengguna yang menggunakan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://www.airmediapersada.com/> , diakses pada 20 April 2014 pukul 10.03
2. http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_SQL_Server , diakses pada 21 April 2014 pukul 17.03
3. <http://id.wikipedia.org/wiki/MVC>, diakses pada 21 April 2014 pukul 17.13
4. <http://tutorialpemrograman.wordpress.com/2009/08/08/konsep-conceptual-data-model-cdm-dan-physical-data-model-pdm/>, diakses pada 21 April 2014 pukul 17.25
5. http://en.wikipedia.org/wiki/Entity_Framework, diakses pada 21 April 2014 pukul 19.22
6. http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Visual_Studio, diakses pada 21 April 2014 pukul 20.03
7. <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb397926.aspx>, diakses pada 21 April 2014 pukul 20.23

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LAMPIRAN



Gambar 61. (dari kiri) Nafi, Mas Irfan (pembimbing lapangan), dan Novandi di PT. Airmedia Persada

(Halaman ini sengaja dikosongkan)