



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN
SUKABUMI BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**NOPITA
1710512003**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
2021**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN
SUKABUMI BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Komputer

NOPITA

1710512003

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
2021**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Nopita

NIM : 1710512003

Tanggal : 10 Januari 2021

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 10 Januari 2021

Yang Menyatakan,



(Nopita)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nopita
NIM : 1710512003
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Sukabumi Berbasis Web

Beserta perangkat yang ada "jika diperlukan". Demi kebebasan Royalti pada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang memiliki wewenang untuk menyimpan, mengganti format atau media, untuk mengelola formasi pangkalan data "Database", memelihara, dan menerbitkan skripsi saya selama mencantumkan nama saya sebagai pencipta atau penulis sebagai pemilik Hak Cipta. Berikut pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 10 Januari 2021

Yang Menegaskan,



(Nopita)

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Nopita

NIM : 1710512003

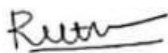
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Sukabumi Berbasis Web

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.


Kraugustelliana M. Kom., MM.

Ketua Penguji


Ruth Marlana Bunga Wadu, S.Kom., M.Si.

Penguji



Dr. Titi Pramivati, S.Kom., M.Si.

Pembimbing I



I Wawan Widi Pradnyana, S.Kom., MTI

Pembimbing II





Ati Zaidah, S.Kom., MTI

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 26 Januari 2021



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN SUKABUMI BERBASIS WEB

Nopita

ABSTRAK

Merujuk Pada Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999, yang mengatur wewenang, dan kewajiban daerah otonom untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat. Hal ini diperuntungkan oleh dinas pariwisata sebagai wewenang dalam mempromosikan pariwisata yang ada di Kab.Sukabumi dalam bidang teknologi yang diharapkan dapat mengurangi biaya dinas pariwisata dalam mempromosikan informasi Pariwisata. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dengan tujuan untuk membuat Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Di Kabupaten Sukabumi Berbasis Web, sebagai media promosi berupa informasi wisata unggulan, penginapan, rumah makan, kuliner tradisional, seni tradisional, dan industri kreatif yang nantinya pengunjung akan dialihkan menuju website link dekranasda., dan penelitian ini menggunakan metode *PIECES* sebagai identifikasi masalah. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi web yang sudah dapat digunakan oleh pengunjung dan pihak dinas pariwisata.

Kata Kunci: Perancangan Sistem Informasi, Waterfall, PIECES, Dinas Pariwisata, Kabupaten Sukabumi

WEB BASED DESIGN OF TOURISM INFORMATION SYSTEM IN SUKABUMI REGENCY

Nopita

ABSTRACT

Referring to Law Number 22 Year 1999, which regulates the authorities and obligations of the autonomous region to regulate and manage government affairs and the interests of the local community. This is benefited by the tourism office as the authority in promoting tourism in Sukabumi Regency in the technology sector which is expected to reduce the costs of the tourism office in promoting tourism information. This research uses the waterfall method with the aim of creating a Web-based Design of a Tourism Information System in Sukabumi Regency, as a promotional media in the form of superior tourism information, lodging, restaurants, traditional culinary, traditional arts, and creative industries which visitors will be diverted to the Dekranasda website link. ., and this study uses the PIECES method as problem identification. The results of this research are in the form of a web application that can be used by visitors and the tourism office.

Keywords: Information System Design, Waterfall, PIECES, Tourism Office, Sukabumi Regency

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, atas rahmatnya kepada hambanya. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umatnya kejalan yang lurus dan kaya akan ilmu pengetahuan. Sehingga penulisan Skripsi ini dapat dikerjakan secara tepat waktu. Laporan ini disusun untuk persyaratan mengikuti ujian Tugas Akhir Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. penulis ingin mengungkapkan banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam segi apapun, yang penulis tujukan kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ibu Dr. Titin Pramiyati, S.Kom., M.Si. selaku dosen pembimbing kesatu skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan arahan, semoga Alm. Dr. Titin Pramiyati ditempatkan di Surga Allah SWT yang sangat sempurna dan indah, We Love You Dr. Titin.
4. Bapak I Wayan Widi P., S.Kom., MTI. selaku dosen pembimbing kedua skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, sabar dan selalu memberikan arahan yang detail.
5. Mamah dan Papah yang tak pernah berhenti mendoakan serta memberikan dukungan dalam berbagai hal, terimakasih untuk cinta dan kasih yang selama ini selalu diberikan kepada Ovi, dan juga kakak-kakakku yang tercinta, terutama Mbak Tita Yunita yang selalu mengorbankan segalanya untuk Ovi, serta Mas Zaka Priatna, Kak Nisa Mutmainah dan Sahabat Terbaikku sampai Till Janah Lisnawati terimakasih atas segalanya, baik berupa saran dan juga doa-nya.

6. Saya ucapkan terimakasih banyak untuk Kang Asep Hidayat selaku CEO Desa Wisata Hanjeli, yang telah memperkenalkan saya kepada pariwisata kabupaten Sukabumi beserta pengurus dinas pariwisata kabupaten Sukabumi, sehingga penelitian saya dapat dikerjakan dan dibantu dari berbagai pihak.
7. Saya ucapkan terimakasih banyak untuk pembimbing lapangan Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi bapak Adjie Achmad Ridwan, yang telah mengusahakan saya dalam membuat website, tanpa bapak, saya tidak dapat melakukan penelitian website pada Dinas Pariwisata Kab.Sukabumi, sekali lagi terimakasih untuk dukungannya
8. Bapak Dany Ramdhani., ST. Selaku Kabid Dinas Komunikasi, Informatika dan Persandian (DISKOMINFOSAN) Kab.Sukabumi, Saya ingin mengucapkan terimakasih banyak atas kesabaran dalam mendidik dan memperjuangkan skripsi saya. Tanpa bapak mungkin website yang saya bangun tidak akan sekeren ini. Pesan saya untuk bapak, semoga bapak sehat dan panjang umur.
9. Untuk sahabat-sahabat terbaikku, Tyan, Deny Kurniyanto, Koko Januar, Rizqi Satria Gusni, Wisnu Hatta, David Nugroho, Dody Setiawan, Muhammad Shodikin, S.T., Restu Melawati, Risna Nurmalasari, Suminarti, Genks Calon Wanita Surga dan Cewek-Cewek Gabut. Saya ucapkan Terimakasih Banyak, Tanpa kalian saya tidak akan menjadi Nopita yang tangguh dan hebat seperti ini. We are Family!!
Dengan segala kerendahan hati, Setelah penulisan skripsi ini selesai, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang mau membantu dalam segi apapun.

Jakarta, 25 November 2020



Nopita

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR SIMBOL	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	23
1.1. Latar Belakang	23
1.2. Rumusan Masalah	24
1.3. Batasan Masalah.....	25
1.4. Tujuan Penelitian.....	25
1.5. Manfaat Penelitian.....	26
1.6. Luaran Yang Diharapkan.....	26
1.7. Sistematika Penulisan.....	26
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	28
2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	28
2.1.1. Sistem	28
2.1.2. Informasi	28
2.1.3. Sistem Informasi.....	28
2.1.4. Kegiatan Dalam Sistem Informasi.....	29

2.2.	Konsep Dasar Website	29
2.2.1.	Website	29
2.2.2.	Web Browser	30
2.2.3.	Unsur-unsur Website	30
2.2.4.	Bahasa Pemrograman PHP	31
2.2.5.	Framework CodeIgniter	32
2.2.6.	Server Tool XAMPP	32
2.2.7.	Sublime Text	32
2.3.	Konsep Dasar Basis Data	33
2.3.1.	Basis Data	33
2.3.2.	Database Management System (DBMS)	33
2.3.3.	MySQL	34
2.4.	Konsep Dasar UML	34
2.4.1.	Unified Modelling Language (UML)	34
2.4.2.	Use Case Diagram	34
2.4.3.	Activity Diagram	35
2.4.4.	Sequence Diagram	35
2.4.5.	Class Diagram	35
2.5.	Metode Pengembangan Sistem Menggunakan Waterfall	36
2.6.	Konsep Blackbox Testing	38
2.7.	Pariwisata	38
2.8.	Industri Kreatif	40
2.9.	Konsep Skala Prioritas	42
2.10.	Review Jurnal Terdahulu	43
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		48
3.1.	Alur Penelitian	48
3.2.	Tahap Penelitian	49
3.2.1.	Pengumpulan Data	49

3.2.2.	Analisis Sistem.....	49
3.2.3.	Perancangan Sistem.....	50
3.2.4.	Pengembangan Sistem.....	50
3.2.5.	Pengujian Sistem.....	51
3.3.	Alat Yang Digunakan.....	51
3.4.	Tahapan Kegiatan.....	52
BAB 4 PEMBAHASAN.....		53
4.1.	Profil Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi.....	53
4.1.1.	Lambang Kabupaten Sukabumi.....	54
4.1.2.	Visi Misi.....	55
4.1.3.	Struktur Organisasi.....	56
4.1.4.	Potensi Wisata Unggulan.....	56
4.2.	Analisis Sistem Berjalan.....	59
4.2.1.	Deskripsi Aktor.....	60
4.2.2.	Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	61
4.2.3.	Identifikasi Masalah Dengan Metode PIECES.....	61
4.2.4.	Masalah Pokok.....	64
4.2.5.	Penyelesaian Masalah.....	64
4.3.	Perancangan Sistem Usulan.....	65
4.3.1.	Kebutuhan Fungsional.....	67
4.3.2.	Alur Penyimpanan Data.....	68
4.3.3.	Deskripsi Aktor Usulan.....	68
4.3.4.	Use Case Diagram.....	70
4.3.5.	Activity Diagram.....	85
4.3.6.	Sequence Diagram.....	124
4.3.7.	Class Diagram.....	144
4.3.8.	Struktur Menu.....	145
4.3.9.	Rancangan Antar Muka.....	150

4.3.10. Rancangan Struktur Tabel	160
4.3.11. Rancangan Kode.....	163
4.4. Uji Coba Kelayakan Sistem (BlackBox Testing).....	164
BAB 5 PENUTUP	172
5.1. Kesimpulan.....	172
5.2. Saran.....	172
DAFTAR PUSTAKA	173
RIWAYAT HIDUP	175
LAMPIRAN.....	176

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Review Penelitian terdahulu	43
Tabel 2	Tahapan Kegiatan	52
Tabel 3	Deskripsi Aktor.....	60
Tabel 4	Deskripsi Aktor Usulan	68
Tabel 5	Skenario Use Case Login (Admin).....	71
Tabel 6	Skenario Use Case Mengolah Data Profil (Admin)	73
Tabel 7	Skenario Use Case Mengolah Data Wisata Unggulan (Admin)	73
Tabel 8	Skenario Use Case Link Industri Kreatif Dekranasda (Admin)	73
Tabel 9	Skenario Use Case Mengolah Data Informasi Penginapan (Admin).....	75
Tabel 10	Skenario Use Case Mengolah Data Informasi Rumah Makan (Admin)	76
Tabel 11	Skenario Use Case Mengolah Data Informasi Kuliner Tradisional (Admin) ...	76
Tabel 12	Skenario Use Case Mengolah Data Informasi Seni Tradisional (Admin)	77
Tabel 13	Skenario Use Case Mengolah Data Informasi Statistik Pengunjung Wisata (Admin).....	76
Tabel 14	Skenario Use Case Mengolah Data Slider (Admin)	76
Tabel 15	Skenario Use Case Mengolah Data Gallery Event Daerah (Admin)	78
Tabel 16	Skenario Use Case Mengolah Data Gallery Kegiatan Dispar (Admin).....	78
Tabel 17	Skenario Use Case Mengolah Data Gallery Berita(Admin)	79
Tabel 18	Skenario Use Case Mengumpulkan Data Statistik Pengunjung (Pihak Kedua)	80
Tabel 19	Skenario Use Case Menyerahkan Data Statistik Pengunjung (Pihak Kedua) ...	80
Tabel 20	Skenario Use Case Halaman Utama (Pengunjung).....	81
Tabel 21	Skenario Use Case Melihat Informasi (Pengunjung).....	81
Tabel 22	Skenario Use Case Mencari Informasi (Pengunjung)	82
Tabel 23	Skenario Use Case Menambah Postingan (Pengunjung).....	82
Tabel 24	Admin	163
Tabel 25	Profil	163
Tabel 26	Wisata Unggulan.....	164
Tabel 27	Penginapan.....	164
Tabel 28	Rumah Makan	165
Tabel 29	Seni Tradisional	165
Tabel 30	Kuliner Tradisional	165
Tabel 31	Statistik Pengunjung Wisata	165
Tabel 32	Event Daerah	165
Tabel 23	Kegiatan Dispar	164
Tabel 34	Slider.....	165
Tabel 35	Uji Coba Kelayakan Sistem.....	166
Tabel 36	Uji Coba Kelayakan Sistem Admin.....	167

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode Pengembangan Sistem Menggunakan <i>Waterfall</i>	36
Gambar 2 Alur Penelitian.....	48
Gambar 3 Lambang Kabupaten Sukabumi	54
Gambar 4 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi	56
Gambar 5 Use Case Diagram Sistem Berjalan	61
Gambar 6 Use Case Diagram Usulan.....	70
Gambar 7 Activity Diagram Login Admin (Admin)	85
Gambar 8 Activity Diagram Add Data Profil (Admin)	86
Gambar 9 Activity Diagram Reset Data Profil (Admin)	87
Gambar 10 Activity Diagram Update Data Profil (Admin).....	88
Gambar 11 Activity Diagram Add Wisata Unggulan (Admin)	89
Gambar 12 Activity Diagram Edit Wisata Unggulan (Admin)	90
Gambar 13 Activity Diagram Delete Wisata Unggulan (Admin).....	91
Gambar 14 Activity Membuat Link Industri Kreatif (Admin).....	91
Gambar 15 Activity Diagram Add Data Penginapan (Admin).....	92
Gambar 16 Activity Diagram Edit Data Penginapan (Admin)	93
Gambar 17 Activity Diagram Delete Data Penginapan (Admin)	94
Gambar 18 Activity Diagram Add Data Rumah Makan (Admin).....	95
Gambar 19 Activity Diagram Edit Data Rumah Makan (Admin)	96
Gambar 20 Activity Diagram Delete Data Rumah Makan (Admin)	97
Gambar 21 Activity Diagram Add Data Kuliner Tradisional (Admin)	98
Baganz 22 Activity Diagram Edit Data Kuliner Tradisional (Admin)	99
Gambar 23 Activity Diagram Delete Data Kuliner Tradisional (Admin).....	100
Gambar 24 Activity Diagram Add Data Seni Tradisional (Admin)	101
Gambar 25 Activity Diagram Edit Data Seni Tradisional (Admin)	102
Gambar 26 Activity Diagram Delete Data Seni Tradisional (Admin).....	103
Gambar 27 Activity Diagram Add Data Statistik Wisata (Admin)	104
Gambar 28 Activity Diagram Edit Data Statistik Wisata (Admin).....	105
Gambar 29 Activity Diagram Delete Data Statistik Wisata (Admin).....	106
Gambar 30 Activity Diagram Add Data Slider.....	107
Gambar 31 Activity Diagram Delete Data Slider (Admin)	108
Gambar 32 Activity Diagram Add Data Gallery Event Daerah (Admin).....	109
Gambar 33 Activity Diagram Edit Data Gallery Event Daerah (Admin).....	110
Gambar 34 Activity Diagram Delete Data Gallery Event Daerah (Admin)	111
Gambar 35 Activity Diagram Add Data Gallery Kegiatan Dispar (Admin)	112
Gambar 36 Activity Diagram Edit Data Gallery Kegiatan Dispar (Admin).....	113
Gambar 37 Activity Diagram Delete Data Gallery Kegiatan Dispar (Admin)...	114
Gambar 38 Activity Diagram Link Gallery Berita Portal Kab.Sukabumi Gallery (Admin).....	115
Gambar 39 Activity Diagram Mengumpulkan Data Statistik (Pihak Kedua).....	115
Gambar 40 Menyerahkan Laporan Statistik Pengunjung Wisata (Pihak Kedua)	116

Gambar 41 Menu Utama (Pengunjung)	116
Gambar 42 Activity Diagram Melihat Informasi (Pengunjung)	117
Gambar 43 Activity Diagram Melihat Informasi Profil (Pengunjung)	117
Gambar 44 Activity Diagram Melihat Informasi Wisata Unggulan (Pengunjung)	118
Gambar 45 Activity Diagram Melihat Informasi Industri Kreatif (Pengunjung)	118
Gambar 46 Activity Diagram Melihat Menu Informasi Penginapan (Pengunjung)	119
Gambar 47 Activity Diagram Melihat Informasi Rumah Makan (Pengunjung)	119
Gambar 48 Activity Diagram Melihat Informasi Seni Tradisional (Pengunjung)	120
Gambar 49 Activity Diagram Melihat Informasi Seni Tradisional (Pengunjung)	120
Gambar 50 Activity Diagram Melihat Informasi Kuliner Tradisional (Pengunjung)	120
Gambar 51 Activity Diagram Melihat Informasi Statistik Pengunjung (Pengunjung)	121
Gambar 52 Activity Diagram Melihat Gallery Event Daerah (Pengunjung).....	121
Gambar 53 Activity Diagram Melihat Gallery Kegiatan Dispar (Pengunjung) .	122
Gambar 54 Activity Diagram Melihat Gallery Berita (Pengunjung).....	122
Gambar 55 Activity Diagram Mencari Informasi (Pengunjung)	123
Gambar 56 Activity Diagram Membuat Postingan (Pengunjung).....	123
Gambar 57 Sequence Diagram Login (Admin)	124
Gambar 58 Sequence Diagram Add Data Profil (Admin)	124
Gambar 59 Sequence Diagram Add Data Profil (Admin)	125
Gambar 60 Sequence Diagram Update Data Profil (Admin).....	125
Gambar 61 Sequence Diagram Add Data Wisata Unggulan (Admin)	126
Gambar 62 Sequence Diagram Edit Data Wisata Unggulan (Admin).....	126
Gambar 63 Sequence Diagram <i>Delete</i> Data Wisata Unggulan (Admin).....	127
Gambar 64 Sequence Diagram <i>Link</i> Industri Kreatif (Admin).....	127
Gambar 65 Sequence Diagram Add Penginapan (Admin)	128
Gambar 66 Sequence Diagram Edit Penginapan (Admin)	128
Gambar 67 Sequence Diagram <i>Delete</i> Data Penginapan (Admin)	129
Gambar 68 Sequence Diagram Add Data Rumah Makan (Admin).....	129
Gambar 69 Sequence Diagram Edit Data Rumah Makan.....	130
Gambar 70 Sequence Diagram <i>Delete</i> Data Rumah Makan.....	130
Gambar 71 Sequence Diagram Add Data Seni Tradisional.....	131
Gambar 72 Sequence Diagram Edit Data Seni Tradisional (Admin)	131
Gambar 73 Sequence Diagram <i>Delete</i> Data Seni Tradisional (Admin)	132
Gambar 74 Sequence Diagram Add Data Kuliner Tradisional (Admin).....	132
Gambar 75 Sequence Diagram Edit Data Kuliner Tradisional (Admin).....	133
Gambar 76 Sequence Diagram <i>Delete</i> Data Kuliner Tradisional (Admin)	133

Gambar 77 Sequence Diagram Add Data Statistik Pengunjung (Admin)	134
Gambar 78 Sequence Diagram <i>Delete</i> Data Statistik Pengunjung (Admin).....	134
Gambar 79 Sequence Diagram Add Data Gallery Event Daerah (Admin)	135
Gambar 81 Sequence Diagram <i>Edit</i> Data Gallery Event Daerah (Admin).....	136
Gambar 81 Sequence Diagram <i>Delete</i> Data Gallery Event Daerah (Admin).....	136
Gambar 82 Sequence Diagram Add Data Gallery Kegiatan Dispar (Admin) Error!	
Bookmark not defined.	136
Gambar 83 Sequence Diagram Edit Data Gallery Kegiatan Dispar (Admin)	136
.....	
Gambar 84 Sequence Diagram <i>Delete Data Gallery Kegiatan Dispar (Admin)</i>	137
Gambar 85 Sequence Diagram <i>Link</i> Berita (Admin).....	137
Gambar 86 Sequence Diagram Mengumpulkan Data Statistik Pengunjung (Pihak Kedua).....	138
Gambar 87 Sequence Diagram Menyerahkan Laporan Data Statistik Pengunjung (Pihak Kedua).....	138
Gambar 88 Sequence Diagram Menu Utama (Pengunjung).....	139
Gambar 89 Sequence Diagram Melihat Informasi (Pengunjung).....	140
Gambar 90 Diagram Melihat Informasi Profil (Pengunjung)	140
Gambar 91 Diagram Melihat Informasi Wisata Unggulan (Pengunjung)	141
Gambar 92 Diagram Melihat Informasi Pada Fitur Informasi (Pengunjung)	142
Gambar 93 Diagram Melihat Informasi Industri Kreatif (Pengunjung)	141
Gambar 94 Diagram Melihat Informasi Gallery (Pengunjung)	142
Gambar 95 Diagram Mencari Informasi (Pengunjung)	143
Gambar 96 Diagram Menambah Postingan (Pengunjung)	143
Gambar 97 Class Diagram	144
Gambar 98 Struktur Menu Admin Home.....	145
Gambar 99 Struktur Menu Admin Slider.....	145
Gambar 100 Struktur Menu Admin Profil	145
Gambar 101 Struktur Menu Admin Wisata Unggulan	146
Gambar 102 Struktur Menu Admin Industri Kreatif.....	146
Gambar 103 Struktur Menu Admin Informasi.....	146
Gambar 104 Struktur Menu Admin Gallery	147
Gambar 105 Struktur Menu Admin Posting	147
Bagan 106 Struktur Menu Home Pengunjung	148
Gambar 107 Struktur Menu Profil Pengunjung	148
Gambar 108 Struktur Menu Wisata Unggulan Pengunjung	148
Gambar 109 Struktur Menu Industri Kreatif Pengunjung.....	149
Gambar 110 Struktur Menu Informasi Pengunjung.....	149
Gambar 111 Struktur Menu Gallery Pengunjung	149
Gambar 112 Struktur Menu Wisata Unggulan Postingan Pengunjung.....	150
Gambar 113 Rancangan Antar Muka Login Admin	150
Gambar 114 Rancangan Antar Muka Profil Admin	150







Gambar 115 Rancangan Antar Muka Peningkatan Admin.....	151
Gambar 116 Rancangan Antar Muka Rumah Makan Admin.....	151
Gambar 117 Rancangan Antar Muka Seni Tradisional Admin.....	151
Gambar 118 Rancangan Antar Muka Kuliner Admin.....	152
Gambar 119 Menu Rancangan Antar Muka Statistik Pengunjung Wisata Admin	152
Gambar 120 Menu Rancangan Antar Muka Wisata Admin.....	152
Gambar 121 Menu Rancangan Antar Muka Posting Admin.....	153
Gambar 122 Menu Rancangan Antar Muka Gallery Admin.....	153
Gambar 123 Menu Rancangan Antar Muka Slider Admin.....	153
Gambar 124 Menu Rancangan Antar Muka Profil Sejarah Pengunjung.....	154
Gambar 125 Menu Rancangan Antar Muka Home Pengunjung.....	154
Gambar 126 Menu Rancangan Antar Muka Profil Geografis Pengunjung.....	154
Gambar 127 Menu Rancangan Antar Muka Profil Lambang Pengunjung.....	155
Gambar 128 Menu Rancangan Antar Muka Profil Visi Misi Pengunjung.....	155
Gambar 129 Menu Rancangan Antar Muka Profil Struktur Organisasi Pengunjung	155
Gambar 130 Menu Rancangan Antar Muka Wisata Unggulan Situ Gunung Pengunjung.....	156
Gambar 131 Menu Rancangan Antar Muka Wisata Unggulan Goa Buni Ayu Pengunjung.....	156
Gambar 132 Menu Rancangan Antar Muka Wisata Unggulan Riam Jeram Pengunjung.....	156
Gambar 133 Menu Rancangan Antar Muka Wisata Unggulan Taman Bumi Geopark Pengunjung.....	157
Gambar 134 Menu Rancangan Antar Industri Kreatif Pengunjung.....	157
Gambar 135 Menu Rancangan Antar Muka Informasi Peningkatan Pengunjung	157
Gambar 136 Menu Rancangan Antar Muka Informasi Rumah Makan Pengunjung	158
Gambar 137 Menu Rancangan Antar Muka Informasi Kuliner Tradisional Pengunjung.....	158
Gambar 138 Menu Rancangan Antar Muka Informasi Seni Tradisional Pengunjung.....	158
Gambar 139 Menu Rancangan Antar Muka Gallery Gallery Event Daerah Pengunjung.....	159
Gambar 140 Menu Rancangan Antar Muka Gallery Kegiatan Dispar Pengunjung	159
Gambar 141 Menu Rancangan Antar Muka Gallery Berita Pengunjung.....	160

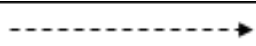
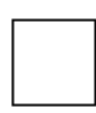
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Menu Utama Header.....	176
Lampiran 2 Menu Utama Konten Wisata Unggulan.....	176
Lampiran 3 Menu Utama Konten Kuliner	176
Lampiran 4 Menu Informasi Penginapan.....	177
Lampiran 5 Menu Informasi Rumah Makan.....	177
Lampiran 6 Menu Informasi Seni Tradisional	177
Lampiran 7 Menu Informasi Statistik Pengunjung	178
Lampiran 8 Menu Wisata Unggulan Posting	178
Lampiran 9 Menu Admin Status Verifikasi Posting (Tampilkan).....	178
Lampiran 10 Menu Wisata Unggulan Posting (Di Tampilkan Admin).....	179
Lampiran 11 Menu Admin Login	179
Lampiran 12 Menu Informasi Penginapan.....	179
Lampiran 13 Menu Informasi Kuliner Tradisional	180
Lampiran 14 Menu Informasi Rumah Makan.....	180
Lampiran 15 Menu Informasi Seni Tradisional	180
Lampiran 16 Keterangan Penelitian.....	181
Lampiran 17 Hasil Turnitin.....	184



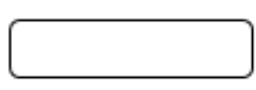
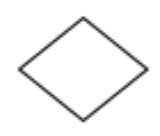


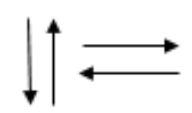
DAFTAR SIMBOL

1. Notasi *Use Case Diagram*


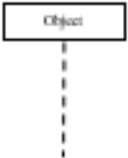





No	Simbol	Nama	Penjelasan
1		<i>Actor</i>	Mendefinisikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek panah (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur dari <i>actor</i> .
4		<i>Association</i>	<i>Association</i> menghubungkan antara satu objek dengan objek lainnya
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

7.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber yang eksplisit.
8.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas


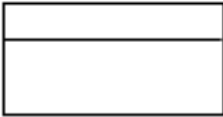
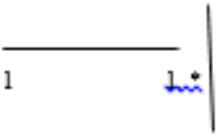
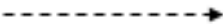
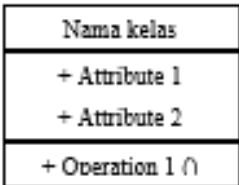
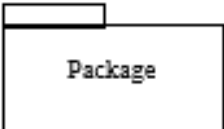
2. Notasi Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Penjelasan
1.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diawali.
2.		<i>Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.
3.		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
4.		<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
5.		<i>Join & Fork Node</i>	Mempresentasikan awal dan akhir dari aktivitas parallel.
6.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
7.		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

3. Notasi Sequence Diagram

No	Simbol	Nama	Penjelasan
1		<i>All user</i>	Mempresentasikan entitas yang berada di luar sistem, mereka bisa berupa manusia atau perangkat sistem lain
2		<i>Lifeline</i>	Mempresentasikan entitas tunggal dalam <i>sequence diagram</i> , digambarkan dengan kotak. Entitas ini memiliki nama, <i>stereotype</i> atau berupa <i>instance</i>
3		<i>Self Message</i>	Relasi ini menunjukkan bahwa suatu objek hendak memanggil dirinya sendiri.
4		<i>Message</i>	Relasi ini digunakan untuk memanggil operasi atau metode yang dimiliki oleh suatu objek. <i>Message</i> mengharuskan kita menyelesaikan proses baru kemudian memanggil proses berikutnya.
5		<i>Lifeline Boundary</i>	Digunakan untuk menggambarkan sebuah <i>form</i> .
6		<i>Lifeline Control</i>	Digunakan untuk menghubungkan <i>boundary</i> dengan tabel
7		<i>Lifeline Entity</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

4. Notasi Class Diagram

No	Simbol	Nama	Penjelasan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek panah (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
3		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
4		<i>Dependecy</i>	Relasi antar kelas dengan makna bergantung antar kelas
5		<i>Operation</i>	Fungsi operasi kelas pada struktur sistem
6		<i>Package</i>	Merupakan sebuah bungkusian dari satu atau lebih kelas