



**APLIKASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS WEB
DENGAN MENGGUNAKAN *FRAMEWORK*
CODEIGNITER**

SKRIPSI

**DANDY PRAMUDYA
1610512044**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2020**



**APLIKASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS WEB
DENGAN MENGGUNAKAN *FRAMEWORK*
CODEIGNITER**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komputer**

**DANDY PRAMUDYA
1610512044**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
2020**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Dandy Pramudya
NIM : 1610512044
Tanggal : 24 Juli 2020

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

Jakarta, 24 Juli 2020

Yang Menyatakan,



(Dandy Pramudya)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Dandy Pramudya
NIM : 1610512044
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

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

APLIKASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER

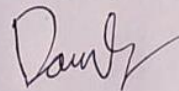
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 24 Juli 2020

Yang menyatakan,



(Dandy Pramudya)

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa tugas akhir berikut :

Nama : Dandy Pramudya
NIM : 1610512044
Program Studi : Sistem Informasi S.1
Judul Skripsi : Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Web Dengan
Menggunakan *Framework* Codeigniter

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi S.1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Dr. Titin Pramiyati, S.Kom., MSI.

Penguji I



Ati Zaidiah, S.Kom., MTL.

Pembimbing I



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan



Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc.

Penguji II



Bambang Triwahyono, S.Kom., M.Si.

Pembimbing II



Ati Zaidiah, S.Kom., MTL.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 19 Juni 2020



LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Dandy Pramudya
NIM : 1610512044
Program Studi : S1 – Sistem Informasi
Judul : Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Web Dengan
Menggunakan *Framework* Codeigniter

Telah disetujui untuk diujikan oleh Tim Penguji pada Ujian Sidang Tugas Akhir sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Mengetahui,



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI
Ketua Program Studi

Menyetujui,



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI
Dosen Pembimbing I

Menyetujui



Bambang Triwahyono, S.Kom., M.Si
Dosen Pembimbing II

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 18 Mei 2020

APLIKASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS WEB DENGAN MENGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER*

DANDY PRAMUDYA

ABSTRAK

Kegiatan promosi pariwisata merupakan kegiatan yang sangat penting bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Pandeglang. Kegiatan promosi diperlukan untuk memperkenalkan berbagai pariwisata yang tersedia khususnya pariwisata di Kabupaten Pandeglang. Dengan adanya kegiatan promosi diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mengunjungi tempat wisata yang ada di Kabupaten Pandeglang yang tujuan akhirnya adalah tercapainya target wisatawan lokal maupun mancanegara. Untuk mencapai tujuan tersebut Dinas Pariwisata Kabupaten Pandeglang membutuhkan aplikasi atau platform khusus untuk melakukan promosi pariwisata yang dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi promosi pariwisata yang bermanfaat untuk mempromosikan baik pariwisata maupun kegiatan-kegiatan pariwisata sehingga kunjungan pariwisata Kabupaten Pandeglang mencapai target yang telah ditentukan. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini menggunakan metode *Incremental*, dimana, terdapat lima tahapan yang dilakukan pada metode *Incremental*, yaitu komunikasi, perencanaan, pemodelan, pembuatan dan penyebaran. Sedangkan luaran dari penelitian ini adalah berupa aplikasi promosi pariwisata berbasis web yang dirancang dengan menggunakan *framework codeigniter*. Dengan aplikasi promosi pariwisata ini diharapkan wisatawan dapat dengan mudah mendapatkan informasi seputar pariwisata di Kabupaten Pandeglang dan dapat membagikan *review* dan foto pariwisata Pandeglang yang pernah mereka kunjungi.

Kata kunci : Promosi Pariwisata, Dinas Pariwisata, Metode *Incremental*, *Framework Codeigniter*

WEB-BASED TOURISM PROMOTION APPLICATIONS USING FRAMEWORK CODEIGNITER

DANDY PRAMUDYA

ABSTRACT

Tourism promotion activities are very important activities for the Pandeglang District Tourism Office. Promotional activities are needed to introduce a variety of available tourism, especially tourism in the Pandeglang Regency. The promotion activities are expected to increase the attractiveness of local and foreign tourists to visit tourist attractions in the Regency of Pandeglang whose ultimate goal is to achieve the target of local and foreign tourists. To achieve these objectives the Pandeglang District Tourism Office requires a special application or platform to promote tourism that can attract local and foreign tourists. The purpose of this study is to create a tourism promotion application that is useful for promoting both tourism and tourism activities so that the tourism visit of Pandeglang Regency has reached a predetermined target. The method used in the design of this system uses the Incremental method, where, there are five stages carried out on the Incremental method, namely communication, planning, modeling, coding, and deployment. The output of this research is in the form of a web-based tourism promotion application designed using a CodeIgniter framework. With this tourism promotion application, it is expected that tourists can easily get information about tourism in Pandeglang Regency and can share reviews and photos of Pandeglang tourism they have visited.

Kata kunci : Tourism Promotion, Government tourism office, *Incremental* software design method, *CodeIgniter Framework*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Mahakuasa karena limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Proposal Seminar Teknologi Informasi dengan baik. Proposal ini disusun untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Dalam pembuatan dan penyelesaian proposal ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan kepada peneliti. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
2. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM. selaku Ketua Jurusan Program Studi Sistem Informasi.
3. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. selaku Ketua Program Studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi dan juga selaku dosen pembimbing I tugas akhir.
4. Bapak Bambang Triwahyono, S.Kom., M.Si. selaku dosen pembimbing II tugas akhir.
5. Dinas Pariwisata Kabupaten Pandeglang sebagai tempat penelitian.
6. Ibu Theresia Wati, S.Kom., MTI. selaku dosen pembimbing akademik.
7. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materil.
8. Kepada seluruh sahabat saya Dinda, Rahman, Sandy, Farah, Aisyah, Hana, Errina dan sahabat yang lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-satu yang selalu memberikan semangat, doa, dukungan, serta bantuan lainnya.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari penelitian ini, baik dari materi maupun teknik penulisannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat membantu peneliti.

Depok, 20 Mei 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Luaran yang diharapkan	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sistem Informasi Pariwisata	6
2.1.1. Sistem Informasi	6
2.1.2. Sistem Informasi Pariwisata.....	6
2.2 Website.....	7
2.2.1. HTML	7
2.2.2. PHP	7
2.2.3. Codeigniter.....	8
2.3 Leaflet.js	10
2.4 Basis Data.....	10

2.5	Metode Perancangan Perangkat Lunak	11
2.5.1	Metode Waterfall	11
2.5.2	Metode Incremental	12
2.6	Penelitian Terkait	15
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....		18
3.1	Tahapan Penelitian	18
3.2	Kegiatan Penelitian.....	19
3.2.1	Identifikasi Masalah	19
3.2.2	Studi Literatur	19
3.2.3	Perancangan Perangkat Lunak	19
3.2.4	Dokumentasi	21
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.4	Alat dan Bahan Penelitian	21
3.5	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	22
BAB 4 PEMBAHASAN		23
4.1	Profil Perusahaan.....	23
4.1.1	Sejarah Singkat.....	23
4.1.2	Visi dan Misi	23
4.1.3	Struktur Organisasi	24
4.1.4	Tugas Pokok dan Fungsi	24
4.2	Analisa Sistem Berjalan	25
4.2.1	Prosedur Sistem Berjalan	25
4.2.2	Deskripsi Aktor	25
4.2.3	<i>Use Case</i> Sistem Berjalan	26
4.2.4	Activity Diagram Sistem Berjalan	27
4.2.5	Identifikasi Masalah (PIECES).....	29
4.2.6	Masalah Pokok	31
4.2.7	Solusi Pemecahan Masalah	31
4.3	Rancangan Sistem Usulan	32
4.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	32
4.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	35
4.3.3	<i>Activity Diagram</i>	50
4.3.4	Sequence Diagram	64
4.3.5	Class Diagram	75

4.3.6	Rancangan Basis Data.....	75
4.3.7	Struktur Menu	78
4.3.8	Rancangan Antar Muka.....	80
4.3.9	Rancangan Kode	96
4.4	Pengujian Sistem	97
4.5	Implementasi Sistem	105
BAB 5 PENUTUP		107
5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA		108
RIWAYAT HIDUP.....		1
LAMPIRAN.....		2

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Application Flow pada Codeigniter.	8
Gambar 2. Konsep MVC.....	9
Gambar 3. Tahapan metodologi <i>Waterfall</i> (Pressman, 2015).....	12
Gambar 4. Tahapan metodologi <i>Incremental</i> (Pressman, 2010).....	12
Gambar 5. Tahapan Penelitian	18
Gambar 6. Struktur Organisasi.....	24
Gambar 7. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	26
Gambar 8. <i>Activity Diagram</i> Melakukan Promosi.....	27
Gambar 9. <i>Activity Diagram</i> Melihat Promosi	29
Gambar 10. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	35
Gambar 11. <i>Use Case Diagram</i> Usulan Daftar Akun Baru	36
Gambar 12. <i>Use Case Diagram</i> Usulan <i>Login</i>	37
Gambar 13. <i>Use Case Diagram</i> Usulan Kelola Data Wisata	38
Gambar 14. <i>Use Case Diagram</i> Usulan Melihat Wisata	39
Gambar 15. <i>Use Case Diagram</i> Menambahkan Foto Wisata.....	40
Gambar 16. <i>Use Case Diagram</i> Usulan Menambahkan Komentar di Wisata.....	41
Gambar 17. <i>Use Case Diagram</i> Usulan Kelola Data Akomodasi (Hotel).....	43
Gambar 18. <i>Use Case Diagram</i> Usulan Melihat Akomodasi (Hotel)	44
Gambar 19. <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Berita/Artikel	45
Gambar 20. <i>Use Case Diagram</i> Melihat Berita/Artikel	47
Gambar 21. <i>Use Case Diagram</i> Usulan Ubah Profile	48
Gambar 22. <i>Use Case Diagram</i> Usulan <i>Logout</i>	49
Gambar 23. <i>Activity Diagram</i> Daftar Akun Baru	50
Gambar 24. <i>Activity Diagram</i> <i>Login</i> Pengguna	51
Gambar 25. <i>Activity Diagram</i> <i>Login Admin</i>	52
Gambar 26. <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Wisata.....	53
Gambar 27. <i>Activity Diagram</i> Lihat Wisata.....	54
Gambar 28. <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Foto Wisata.....	55
Gambar 29. <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Komentar (<i>Review</i>) Wisata.....	56
Gambar 30. <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Akomodasi (Hotel).....	57
Gambar 31. <i>Activity Diagram</i> Melihat Akomodasi (Hotel).....	58
Gambar 32. <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Berita/Artikel.....	59
Gambar 33. <i>Activity Diagram</i> Melihat Berita/Artikel.....	60
Gambar 34. <i>Activity Diagram</i> Ubah Profile.....	61
Gambar 35. <i>Activity Diagram</i> Ganti Password.....	62
Gambar 36. <i>Activity Diagram</i> <i>Logout</i> Pengguna	63
Gambar 37. <i>Activity Diagram</i> <i>Logout</i> Pengguna	63
Gambar 38. <i>Sequence Diagram</i> Daftar Akun Baru	64
Gambar 39. <i>Sequence Diagram</i> <i>Login Admin</i>	65
Gambar 40. <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Pengguna	65
Gambar 41. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Wisata.....	66
Gambar 42. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Wisata.....	67

Gambar 43. <i>Sequence Diagram</i> Menambahkan Foto Wisata	68
Gambar 44. <i>Sequence Diagram</i> Menambahkan Foto Wisata	69
Gambar 45. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Akomodasi (Hotel)	70
Gambar 46. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Akomodasi (Hotel)	71
Gambar 47. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Akomodasi (Hotel)	72
Gambar 48. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Berita	73
Gambar 49. <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profile	73
Gambar 50. <i>Sequence Diagram</i> Ganti Password	74
Gambar 51. <i>Sequence Diagram Logout</i>	74
Gambar 52. <i>Class Diagram</i>	75
Gambar 53. Struktur Menu <i>Admin</i>	79
Gambar 54. Struktur Menu Pengguna	79
Gambar 55. Rancangan Antarmuka Halaman <i>Login</i>	80
Gambar 56. Rancangan Antarmuka Halaman <i>Register</i>	81
Gambar 57. Rancangan Antarmuka Halaman Beranda (Sebelum <i>Login</i>)	81
Gambar 58. Rancangan Antarmuka Halaman Beranda (Setelah <i>Login</i>)	81
Gambar 59. Rancangan Antarmuka Halaman Jenis Wisata	82
Gambar 60. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Wisata (<i>Review</i>)	83
Gambar 61. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Wisata (<i>Gallery</i>)	84
Gambar 62. Rancangan Antarmuka Halaman Berita	85
Gambar 63. Rancangan Antarmuka Halaman Detail Berita	85
Gambar 64. Rancangan Antarmuka Halaman Layanan (Akomodasi)	86
Gambar 65. Rancangan Antarmuka Halaman Profile (Pengguna)	86
Gambar 66. Rancangan Antarmuka Halaman Ganti Password	87
Gambar 67. Rancangan Antarmuka Halaman Dashboard <i>Admin</i>	87
Gambar 68. Rancangan Antarmuka Halaman Objek Wisata	88
Gambar 69. Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Objek Wisata	89
Gambar 70. Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Objek Wisata	89
Gambar 71. Rancangan Antarmuka Halaman <i>Review</i> Objek Wisata	90
Gambar 72. Rancangan Antarmuka Halaman Foto Objek Wisaya	90
Gambar 73. Rancangan Antarmuka Halaman Akomodasi	91
Gambar 74. Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Akomodasi	92
Gambar 75. Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Akomodasi	92
Gambar 76. Rancangan Antarmuka Halaman Berita	93
Gambar 77. Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Berita	94
Gambar 78. Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Berita	94
Gambar 79. Rancangan Antarmuka Halaman Profile <i>Admin</i>	95
Gambar 80. Rancangan Antarmuka Halaman Ganti Password <i>Admin</i>	96

DAFTAR TABEL

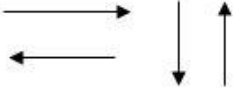




Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terkait	16
Tabel 2. Jadwal Kegiatan	22
Tabel 3. Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	25
Tabel 4. Tabel <i>Activity Diagram</i> Melakukan Promosi	27
Tabel 5. Tabel <i>Activity Diagram</i> Melihat Promosi	29
Tabel 6. Tabel Kebutuhan Non-Fungsional	33
Tabel 7. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Daftar Akun Baru	36
Tabel 8. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Login	37
Tabel 9. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Kelola Data Wisata.....	38
Tabel 10. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Melihat Wisata	39
Tabel 11. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Menambahkan Foto Wisata.....	40
Tabel 12. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Menambahkan Komentar di Wisata.....	42
Tabel 13. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Kelola Data Akomodasi (Hotel).....	43
Tabel 14. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Melihat Akomodasi (Hotel)	44
Tabel 15. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Data Berita/Artikel	45
Tabel 16. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Melihat Berita/Artikel	47
Tabel 17. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Ubah Profile	48
Tabel 18. Tabel <i>Use Case Diagram</i> Logout.....	49
Tabel 19. Pengujian <i>Login</i>	97
Tabel 20. Pengujian Tambah Data Objek Wisata	98
Tabel 21. Pengujian Ubah Objek Wisata	99
Tabel 22. Pengujian Hapus Data Objek Wisata	99
Tabel 23. Pengujian Tambah Data Akomodasi(Hotel)	100
Tabel 24. Pengujian Ubah Data Akomodasi(Hotel)	100
Tabel 25. Pengujian Hapus Data Akomodasi(Hotel).....	101
Tabel 26. Pengujian Tambah Berita.....	101
Tabel 27. Pengujian Ubah Berita	102
Tabel 28. Pengujian Hapus Berita.....	102
Tabel 29. Pengujian Ubah Profil.....	103
Tabel 30. Pengujian Ganti Password	103
Tabel 31. Pengujian Tambah Foto Wisata	104
Tabel 32. Pengujian Tambah <i>Review</i> Wisata.....	104
Tabel 33. Pengujian <i>Logout</i>	104

DAFTAR LAMPIRAN


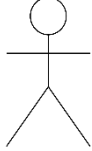

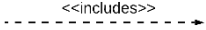
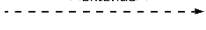
Lampiran 1. Grafik target dan realisasi kunjungan wisatawan lokal.	2
Lampiran 2. Grafik target dan realisasi kunjungan wisatawan mancanegara.	2
Lampiran 3. Transkrip Wawancara.	3
Lampiran 4. Halaman Login	5
Lampiran 5. Halaman Register	5
Lampiran 6. Halaman Dashboard	6
Lampiran 7. Halaman Data Objek Wisata	6
Lampiran 8. Halaman Data Akomodasi.....	7
Lampiran 9. Halaman Data Berita	7
Lampiran 10. Halaman My Profile	8
Lampiran 11. Halaman Ganti Password.....	8
Lampiran 12. Halaman Beranda	9
Lampiran 13. Halaman Akomodasi	9
Lampiran 14. Halaman Berita	10
Lampiran 15. Halaman Detail Berita	10
Lampiran 16. Halaman Jenis Wisata.....	11
Lampiran 17. Halaman Detail Wisata.....	11
Lampiran 18. <i>Review</i> Wisata.....	12
Lampiran 19. Foto Wisata.....	12
Lampiran 20. Hasil Turnitin.....	13

DAFTAR SIMBOL

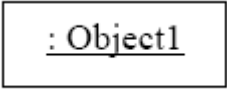
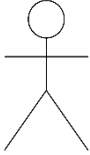


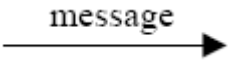
1) *Flowchart*

Nama	Simbo	Deskripsi
<i>Flow</i>		Penghubung antar proses
<i>Connector</i>		Simbol keluar / masuk prosedur atau proses dalam lembar / halaman yang sama
<i>Process</i>		Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan Komputer
<i>Decision</i>		Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban / aksi
<i>Input-Output</i>		Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya



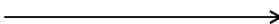

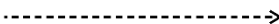

2) Use Case Diagram

Nama	Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i>		Bagian dari fungsionalitas sistem secara keseluruhan. Diwakili oleh bentuk elips, dengan nama <i>use case</i> di atas atau di dalam elips.
<i>Actor</i>		Siapa atau apa pun yang perlu berinteraksi dengan sistem untuk bertukar informasi
<i>Association</i>		Hubungan antara aktor dan <i>use case</i> . Dimodelkan sebagai <i>solid line</i> dengan panah yang menunjukkan bahwa <i>use case</i> diinisiasi oleh aktor, sedangkan tanpa panah menunjukkan penerima aktor.
<i>Includes</i>		Hubungan antara <i>abstract use case</i> dan <i>use case</i> yang menggunakan. Dimana <i>use case</i> yang menggunakan wajib menjalankan <i>abstract use case</i> .
<i>Extends</i>		Terdiri dari langkah-langkah yang diekstraksi dari <i>use case</i> untuk menyederhanakan aslinya. Dapat diartikan <i>use case</i> dapat atau boleh atau <i>optional</i> menjalankan <i>use case extention</i> .

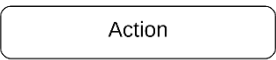

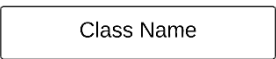
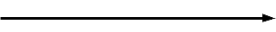
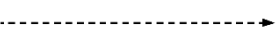



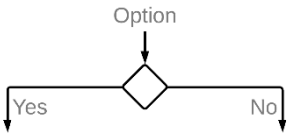
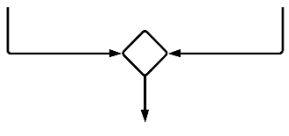
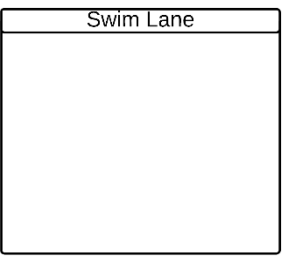
3) *Sequence Diagram*

Nama	Simbol	Deskripsi
<i>Object</i>		<i>Object</i> merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal.
<i>Actor</i>		Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
<i>Lifeline</i>		<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
<i>Activation</i>		<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . <i>Activation</i> mengindikasikan sebuah <i>object</i> yang akan melakukan sebuah aksi.
<i>Message</i>		<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>Activation</i> . <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i> .

4) *Class Diagram*

Nama	Simbol	Deskripsi
Kelas		<p>Kelas pada struktur sistem yang di dalamnya berisi nama kelas, atribut, dan operasi. Atribut adalah properti yang menjelaskan keadaan suatu kelas. Operasi adalah aksi atau fungsi yang bisa dilakukan sebuah kelas. Tanda +, -, dan # merupakan sifat dari masing-masing atribut atau operasi. Tanda + artinya <i>public</i> atau dapat dipanggil oleh semua kelas. Tanda - artinya <i>private</i> atau hanya bisa dipanggil dari dalam kelas itu sendiri. Tanda # artinya <i>protected</i> atau hanya bisa dipanggil oleh kelas yang bersangkutan dan kelas turunannya.</p>
Asosiasi		<p>Hubungan antar kelas dengan kondisi yang bermacam-macam sesuai konteks.</p>
Asosiasi berarah		<p>Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.</p>
Generalisasi		<p>Memungkinkan pewarisan atribut dan operasi antara kelas induk dengan kelas turunan (inherited).</p>
Kebergantungan / <i>dependency</i>		<p>Perubahan pada salah satu elemen yang mengakibatkan perubahan pada elemen yang lain. Hanya berlaku satu arah.</p>
Agregasi / <i>agregation</i>		<p>Relasi yang digunakan ketika satu kelas dibentuk dari kelas-kelas lain. Berkaitan dengan bagian dari suatu keutuhan.</p>

5) Activity Diagram

Nama	Simbol	Deskripsi
<i>Action</i>		Bagian sederhana dari suatu kebiasaan.
<i>Activity</i>		Merepresentasikan aktivitas yang dilakukan atau sedang terjadi.
<i>Object</i>		Merepresentasikan suatu aliran informasi dari <i>activity</i> atau <i>action</i> .
<i>Control flow</i>		Menampilkan urutan suatu eksekusi
<i>Object flow</i>		Menampilkan alur dari suatu objek dari satu <i>activity</i> atau <i>action</i> ke <i>activity</i> atau <i>action</i> yang lain.
<i>Initial node</i>		Menandakan awal atau mulainya <i>activity diagram</i> .
<i>Final activity node</i>		Menandakan akhir dari <i>activity diagram</i> .
<i>Final flow node</i>		Menandakan akhir suatu aliran <i>activity</i> atau <i>action</i> tertentu.
<i>Decision node</i>		Suatu titik yang mengindikasikan suatu kondisi jika ada kemungkinan perbedaan transisi.
<i>Merge node</i>		Menggabungkan kembali perbedaan <i>decision</i> yang sebelumnya sudah dibuat oleh <i>decision node</i> .
<i>Swim lane</i>		Suatu proses bisnis yang dapat dibagi-bagi tanggung jawabnya.