

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat

Alat yang digunakan untuk membuat *website* dalam penelitian ini berupa perangkat keras dan perangkat lunak.

1.1.1 Perangkat Keras

- a. Laptop
- b. Mouse

1.1.2 Perangkat Lunak

- a. *Sistem operasi windows 8.1*
- b. *Web Server : XAMPP*
- c. *Bahasa pemrograman PHP, Javascript, CSS dan CI (CodeIgniter).*
- d. *Database : MySQL*
- e. *Web editor : Sublime Text 3*
- f. *Browser : Mozilla Firefox dan Google Chrome*

3.2 Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah:

3.2.1 Data Khalayak Sasaran

Target yang akan dituju pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Geografis

Secara geografis penelitian dilakukan hanya pada wisata yang berada di wilayah Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan dan target dalam penelitian ini adalah masyarakat Indonesia sebagai wisatawan serta wisatawan asing mancanegara yang berasal dari luar negeri.

2. Psikografis

Semakin berkembangnya teknologi menyebabkan masyarakat tidak lepas dari dunia internet. Dengan internet semua informasi dapat diakses disana. Oleh sebab itu, wisata Kabupaten Lahat berupaya untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa semua destinasi wisata yang ada di Kabupaten Lahat dapat diakses secara *online* melalui website.

3. Manfaat

Manfaat target dalam penelitian ini adalah wisatawan yang hendak mengunjungi destinasi wisata di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Untuk membantu wisatawan dalam mendapatkan informasi destinasi wisata, wisatawan dapat mengakses website ini secara *online* dimanapun dan kapanpun

3.2.2 Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan petugas di salah satu tempat wisata danau deduhuk, bahwa informasi mengenai tempat wisata ini sangat kurang. Terkadang wisatawan mendapatkan informasi hanya dari mulut ke mulut, sehingga target akan pengunjung disuatu destinasi wisata tidaklah tercapai. Sangat disayangkan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, akses internet sudah menjadi kebutuhan masyarakat luas. Akses informasi dapat diakses melalui internet. Internet

adalah media yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi, karena mengingat pengguna internet yang semakin banyak. Oleh karena itu, internet sangat diperlukan oleh wisata Kabupaten Lahat Sumatera Selatan untuk memberikan informasi dan akses kepada wisatawan agar mempermudah memperoleh informasi dalam berkunjung ke destinasi wisata.

Wisata Kabupaten Lahat Sumatera Selatan bertujuan memberikan informasi yang akurat dengan media *website*. Dengan *website* diharapkan dapat mencari informasi yang akurat tentang wisata Kabupaten Lahat Sumatera Selatan. Melalui *website* ini, wisatawan dapat mengakses informasi dan akses wisata dimanapun dan kapanpun.

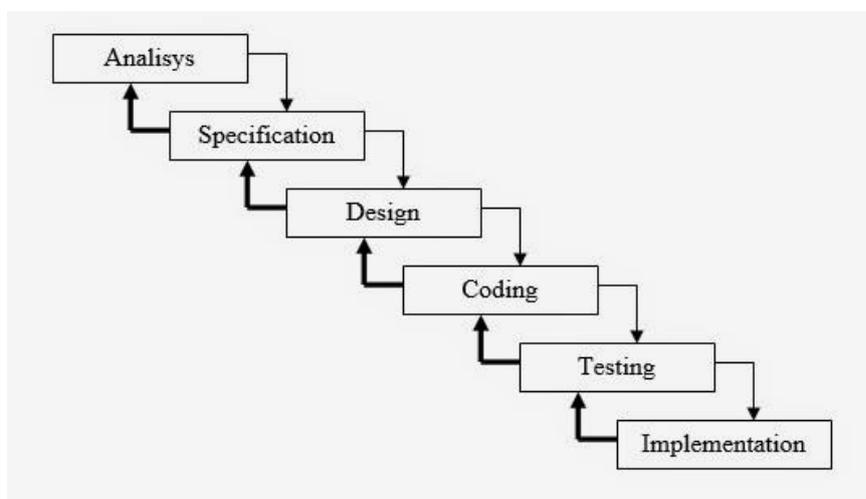


Gambar 3.1 Foto Wisata Danau Deduhuk

Hasil wawancara yang diperoleh kepada salah satu penjaga tempat wisata Danau Deduhuk, Nenek Lina, jawaban dari beliau bahwa dari sekian banyak tempat wisata yang berkembang di Kabupaten Lahat, salah satunya adalah Danau Deduhuk sangat mempunyai potensi untuk menarik wisatawan lokal maupun mancanegara, karena di tempat ini memiliki pemandangan sangat indah. Diapit oleh perbukitan, serta dinginnya udara khas lembah perbukitan menambah daya tarik tersendiri dimata wisatawan.

3.3 Alur Penelitian

Website wisata Kabupaten Lahat dirancang menggunakan metode *Waterfall*. *Waterfall Model* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang ada di dalam model SDLC (*Sequenceial Development Life Cycle*). SDLC adalah proses mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik. *Waterfall* dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Metodologi *Waterfall*

Berikut merupakan tahapan – tahapan pengembangan Metodologi

Waterfall adalah sebagai berikut:

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem atau Informasi

Langkah pertama dimulai dengan membangun keseluruhan elemen sistem dan memilah bagian-bagian mana yang akan dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak, dengan memperhatikan hubungannya dengan *Hardware*, *User*, dan *Database*.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi Domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja/performansi dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada pelanggan.

3. Desain

Pada proses Desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (coding). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

4. Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman.

5. Pengujian

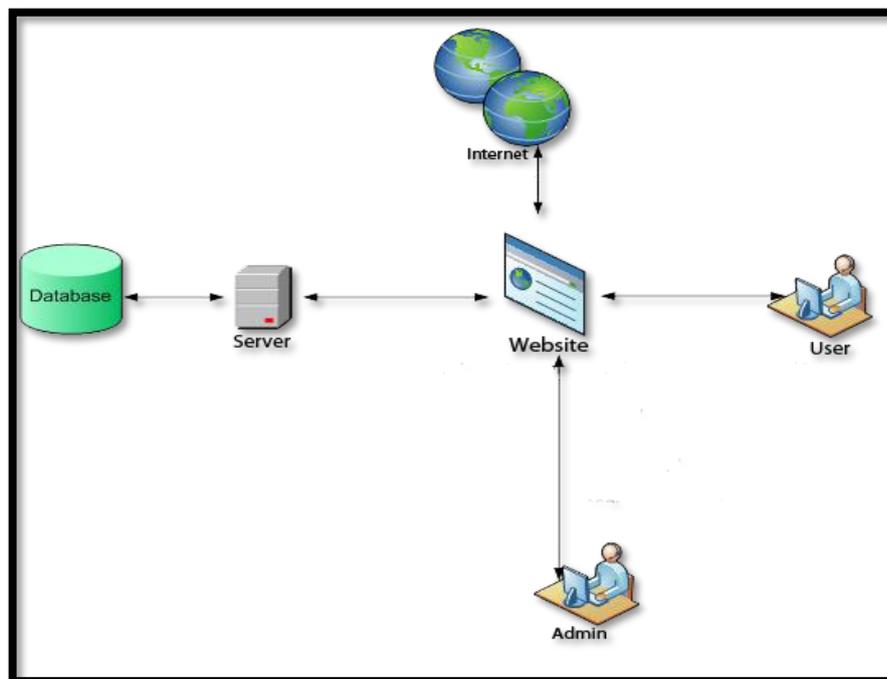
Setelah Proses Pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik Pengujian logika internal, maupun Pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

6. Pemeliharaan

Proses Pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan dan dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan.

3.4 Arsitektur

Berikut ini adalah perancangan sistem yang diusul dapat dilihat pada gambar 3.3:



Gambar 3.3 Sistem Arsitektur yang Diusul

Pada website ini *database* server menggunakan *MySQL* dan sebagai *web server* menggunakan *XAMPP*. Saat *user* mengakses *website*, sarana komunikasi antar pengguna lainnya menggunakan *web browser*. Pada saat *Admin* mengakses informasi *website*, semua data telah tersimpan di *database server*. Berikut adalah keterangan arsitektur yang dibuat:

Tabel 3.1 *Komponen Arsitektur Admin*

Gambar	Keterangan
 <p style="text-align: center;">Admin</p>	<p>Mencakup data-data sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dashboard 2. Halaman 3. Destinasi 4. Berita 5. Kegiatan 6. Galeri 7. Dinas 8. Sarana 9. Kerajinan 10. Kuliner 11. Paket Wisata 12. Booking Masuk Paket Wisata 13. Booking Masuk Kerajinan 14. Jadwal Trip 15. Testimoni

Tabel 3.2 *Komponen Arsitektur Database*

Gambar	Keterangan
	<p>Mencakup data-data sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Admin2. Berita3. Booking4. Booking Kerajinan5. Destinasi6. Dinas7. Galeri8. Halaman9. Jadwal10. Kegiatan11. Kerajinan12. Kuliner13. Paket Wisata14. Sarana15. Testimoni16. Users

Tabel 3.3 *Komponen Arsitektur Internet*

Gambar	Keterangan
 <p data-bbox="523 685 619 712">Internet</p>	Jaringan yang saling terhubung

3.5 Analisis Kebutuhan

Berikut merupakan analisis kebutuhan pada *website* :

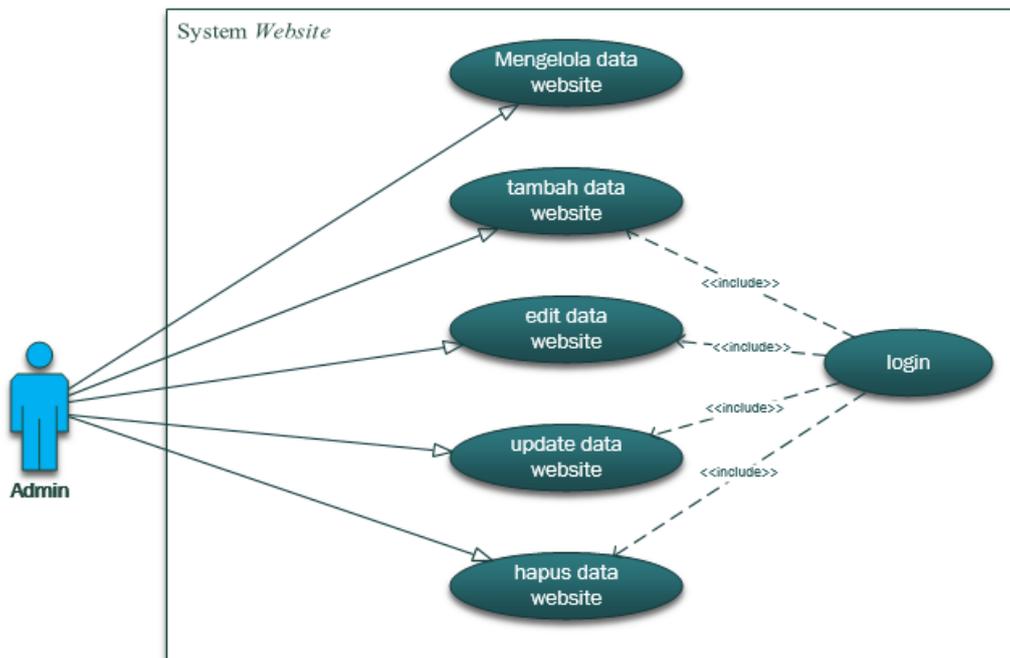
1. Tentang Lahat
2. Destinasi
3. Berita
4. Kegiatan
5. Galeri
6. Sarana
7. Kerajinan
8. Kuliner
9. Paket Wisata
10. Login
11. Peta

3.6 Rancangan

3.6.1 Use Case Diagram

1. Use Case Diagram Admin

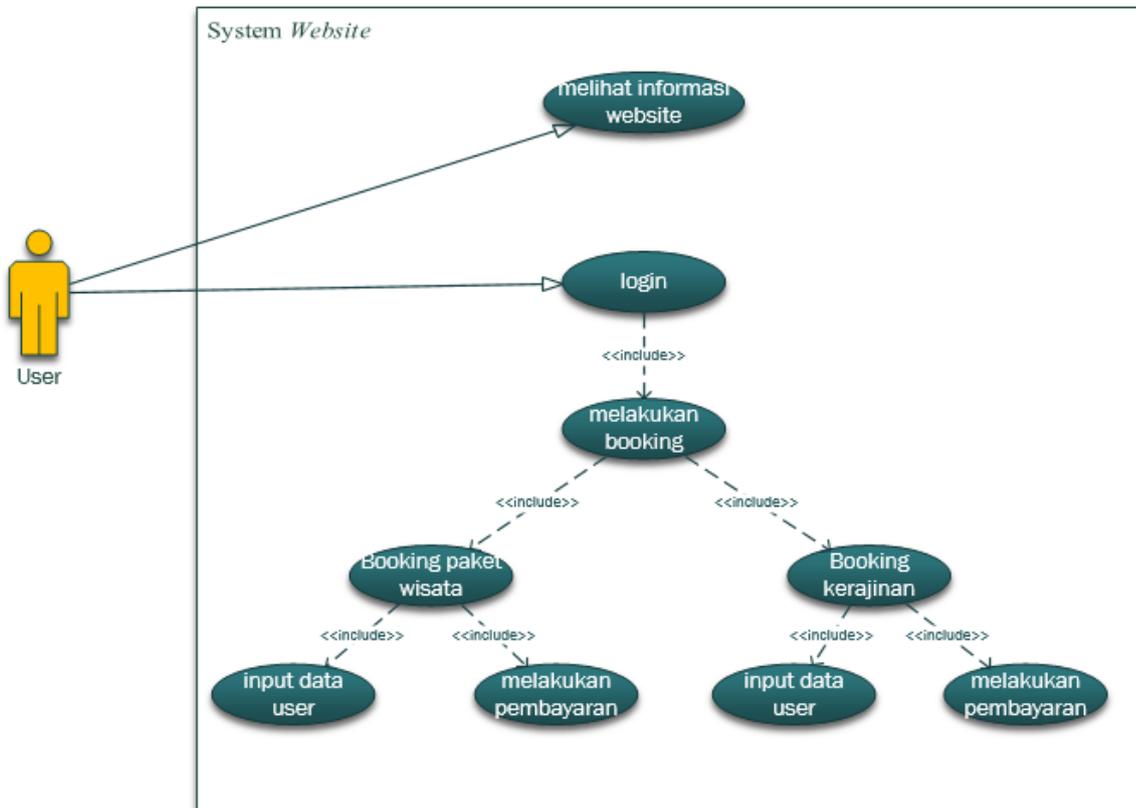
Agar dapat membantu perancangan *website* wisata Kabupaten Lahat, maka dibuatlah *use case diagram*. *Use case diagram website* Kabupaten Lahat sebagai berikut:



Gambar 3.4 Use Case Diagram Admin

Dalam mengelola data *website*, *Admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu, setelah *login*, *admin* dapat mengelola data tentang lahat, destinasi, berita, kegiatan, galeri, kuliner, sarana, kerajinan, paket wisata, booking masuk dan melihat testimoni. Dalam mengelola data, *admin* dapat menambah, mengedit, mengupdate dan menghapus data.

2. Use Case Diagram User

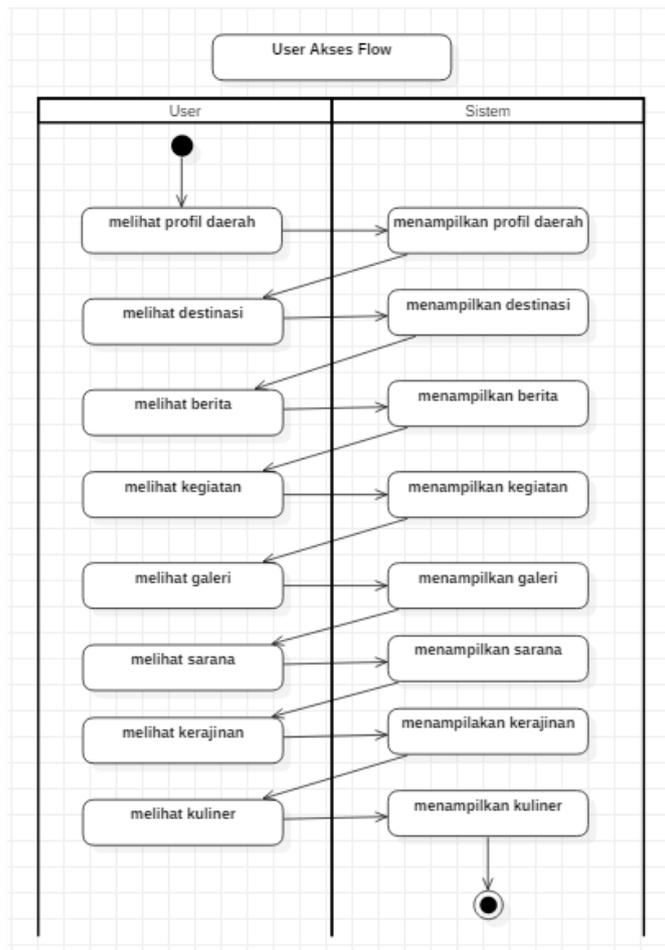


Gambar 3.5 Use Case Diagram User

Aktor *user* dalam *use case diagram* memiliki peran sebagai pengguna *website*. *User* dapat melihat informasi *website* diantaranya melihat tentang Lahat, destinasi, berita, kegiatan, galeri, kuliner, sarana, kerajinan dan paket wisata. Jika *user* ingin melakukan booking, maka *user* harus *login* terlebih dahulu. Setelah melakukan *login*, *user* dapat melakukan booking paket wisata dan booking kerajinan.

3.6.2 Activity Diagram

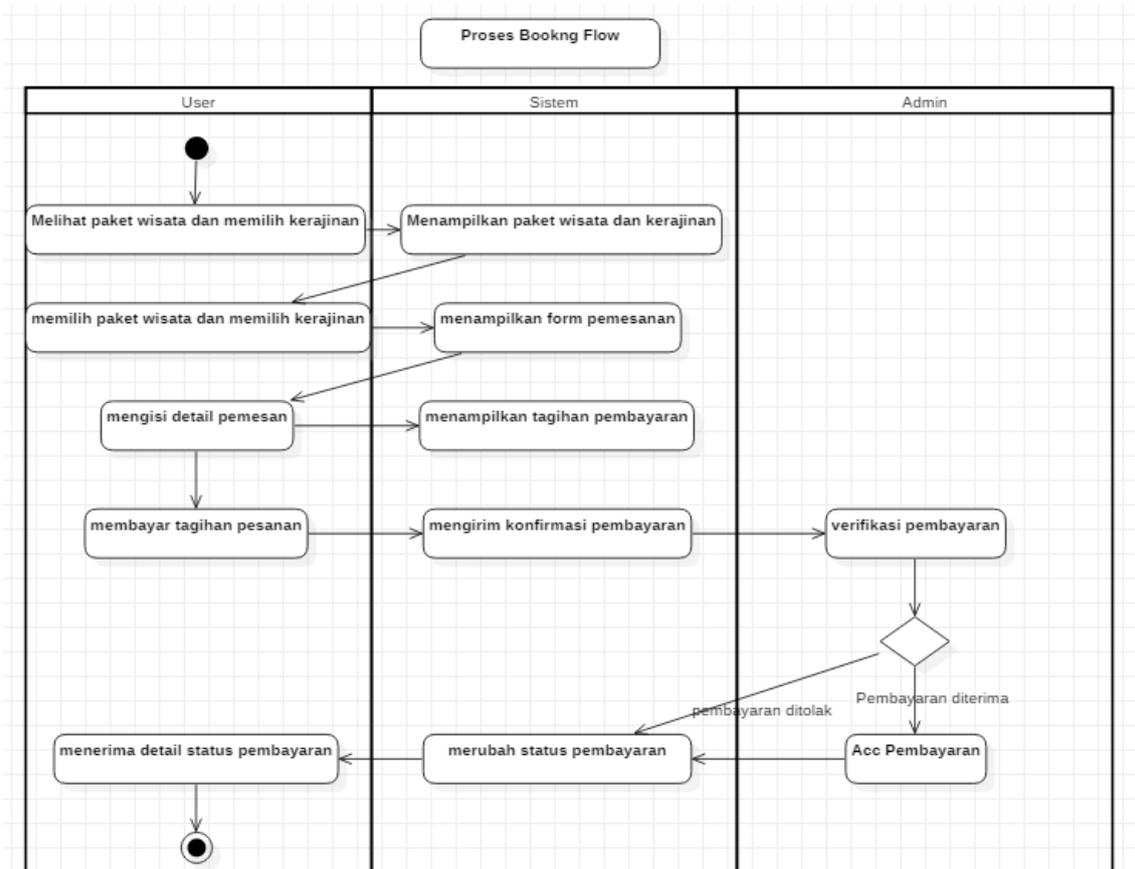
1. Activity Diagram User Akses



Gambar 3.6 Activity Diagram User Akses

User dapat melihat profil daerah Kabupaten Lahat, destinasi, berita, kegiatan, galeri, sarana, kerajinan dan kuliner. Sistem menampilkan *output* sesuai menu yang dipilih *user*.

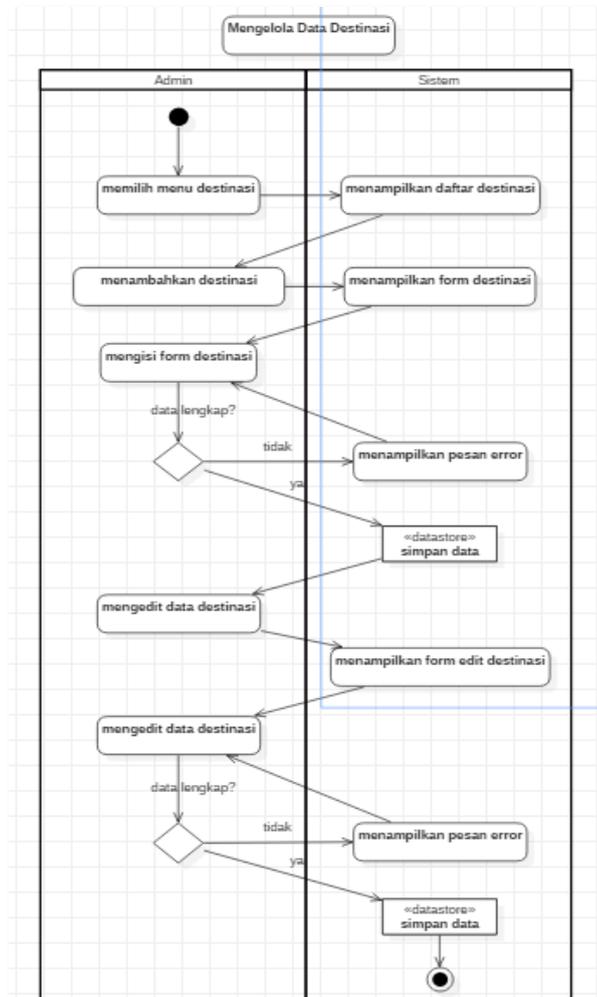
2. Activity Diagram Proses Booking



Gambar 3.7 Activity Diagram Proses Booking

Dalam proses booking, *user* dapat memilih paket wisata dan kerajinan, lalu sistem menampilkan form pemesanan. Dalam form pemesanan *user* diharuskan mengisi detail pemesanan. Sistem akan menampilkan tagihan pembayaran yang harus dibaya oleh *user*, selanjutnya pembayaran yang telah terkonfirmasi akan di verifikasi dan di *accept* oleh *admin*. Setelah itu sistem akan merubah status pembayaran dan *user* akan menerima detail pembayaran.

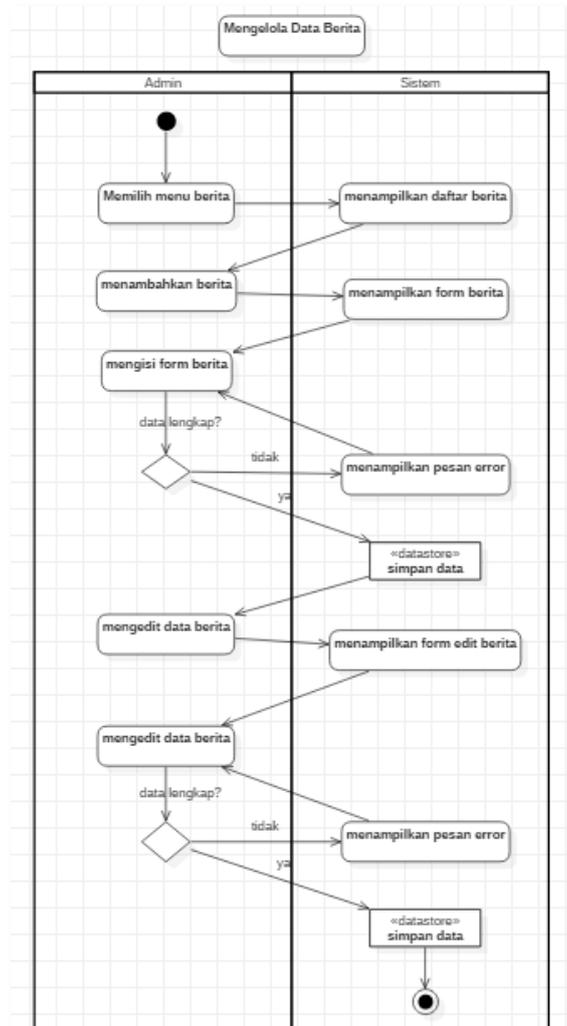
3. Activity Diagram Mengelola Data Destinasi



Gambar 3.8 Activity Diagram Mengelola Data Destinasi

Dalam mengelola data, *admin* memilih menu destinasi yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan destinasi, setelah destinasi ditambah, sistem menampilkan form destinasi yang diisi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan error. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan error, dan jika data lengkap maka data disimpan.

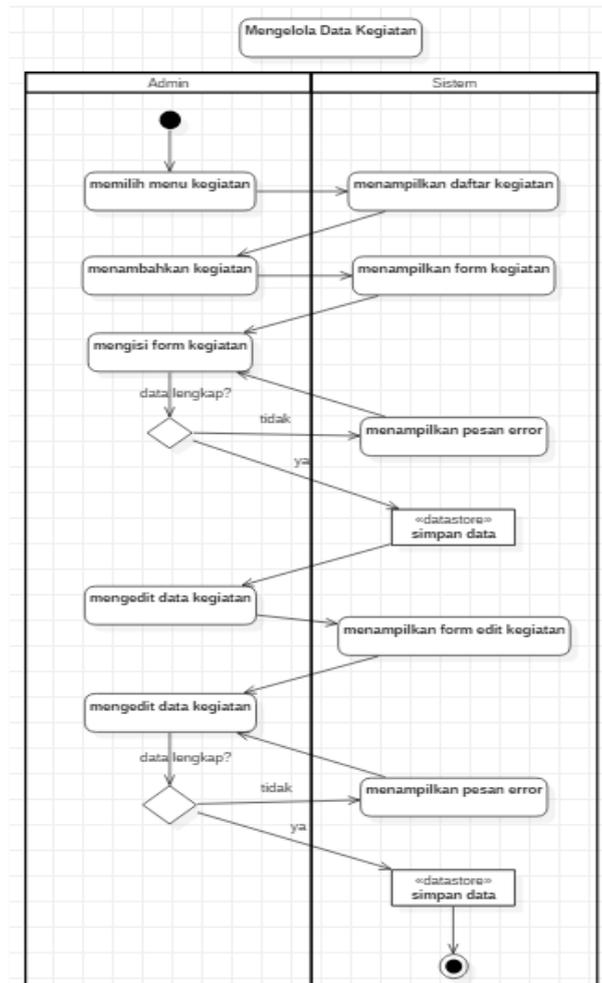
4. Activity Diagram Mengelola Data Berita



Gambar 3.9 Activity Diagram Mengelola Data Berita

Dalam mengelola data berita, *admin* memilih menu berita yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan berita, setelah berita ditambah, sistem menampilkan form berita yang telah diisi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan error. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan error, dan jika data lengkap maka data disimpan.

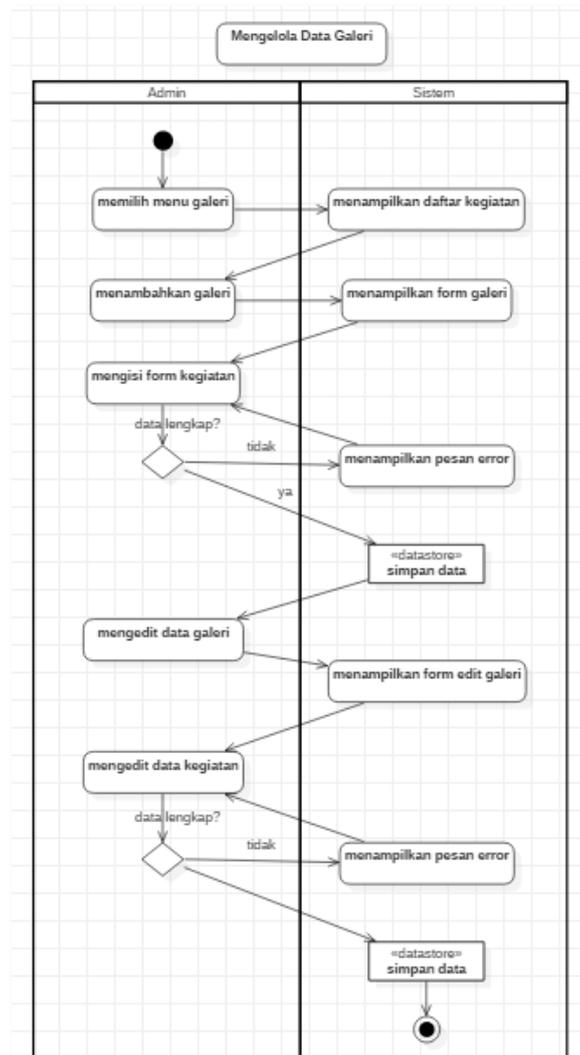
5. Activity Diagram Mengelola Data Kegiatan



Gambar 3. 10 Activity Diagram Mengelola Data Kegiatan

Dalam mengelola data kegiatan, *admin* memilih menu kegiatan yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan kegiatan, setelah kegiatan ditambah, sistem menampilkan form kegiatan yang telah diisi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan error. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan error, dan jika data lengkap maka data disimpan.

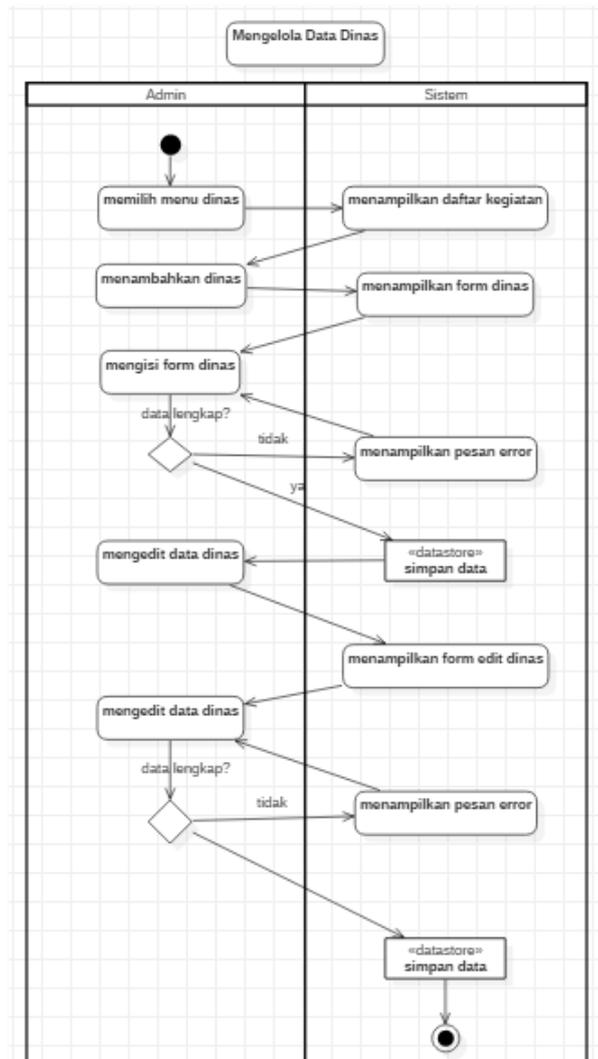
6. Activity Diagram Mengelola Data Galeri



Gambar 3. 11 Activity Diagram Mengelola Data Galeri

Dalam mengelola data galeri, *admin* memilih menu galeri yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan galeri, setelah kegiatan ditambah, sistem menampilkan form galeri yang telah di isi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan eror. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan eror, dan jika data lengkap maka data disimpan oleh sistem.

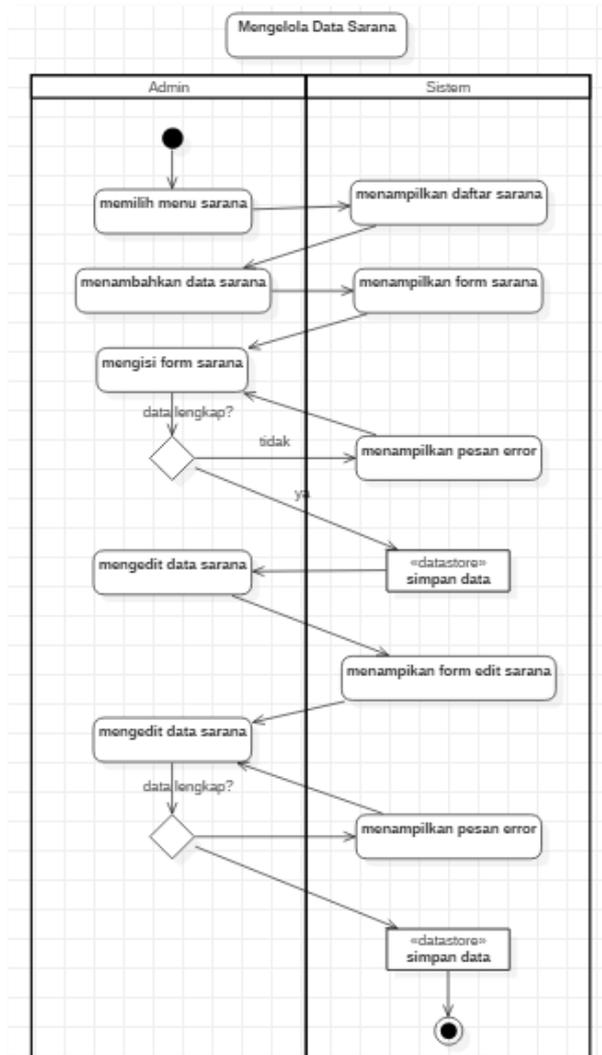
7. Activity Diagram Mengelola Data Dinas



Gambar 3. 12 Activity Diagram Mengelola Data Dinas

Dalam mengelola data dinas, *admin* memilih menu dinas yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan konten dinas, setelah konten dinas ditambah, sistem menampilkan form dinas yang telah di isi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan eror. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan eror, dan jika data lengkap maka data disimpan oleh sistem.

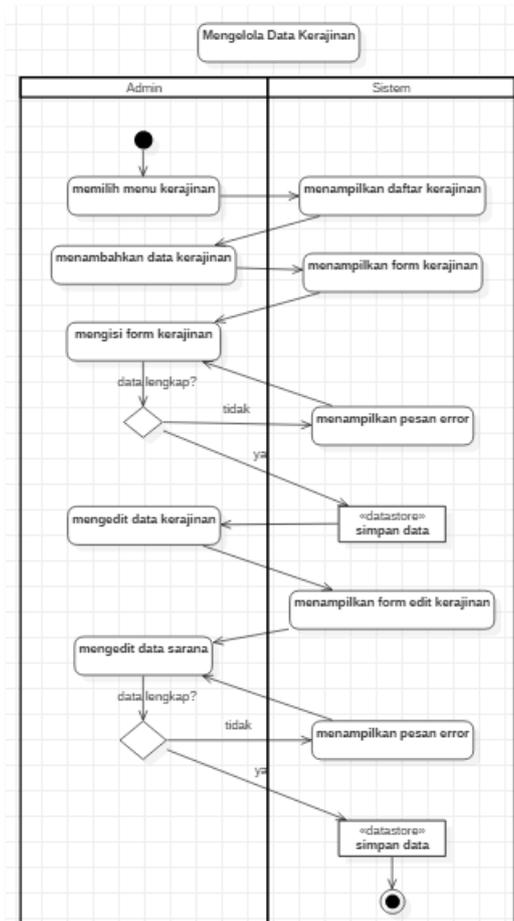
8. Activity Diagram Mengelola Data Sarana



Gambar 3. 13 Activity Diagram Mengelola Data Sarana

Dalam mengelola data sarana, *admin* memilih menu sarana yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan konten sarana, setelah konten sarana ditambah, sistem menampilkan form sarana yang telah di isi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan eror. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan eror, dan jika data lengkap maka data disimpan oleh sistem.

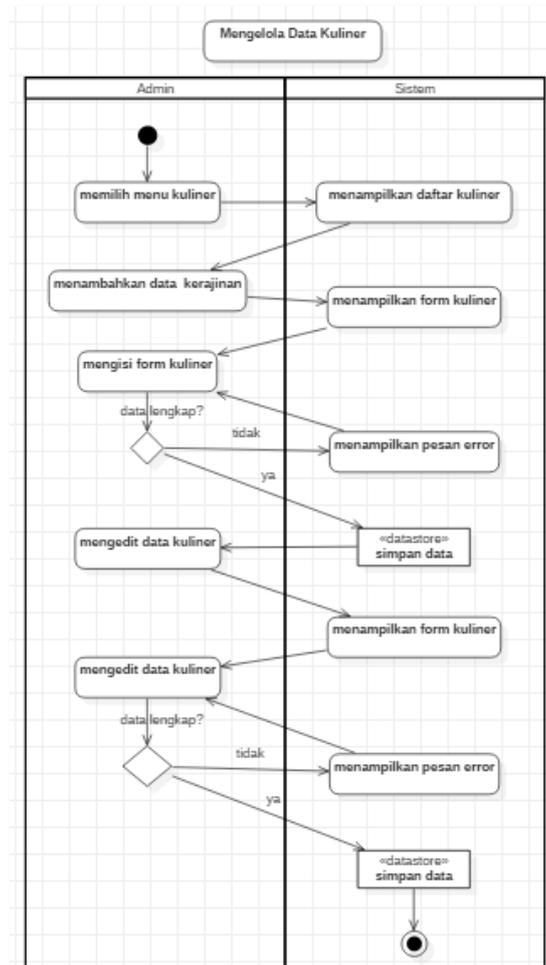
9. Activity Diagram Mengelola Data Kerajinan



Gambar 3. 14 Activity Diagram Mengelola Data Kerajinan

Dalam mengelola data kerajinan, *admin* memilih menu kerajinan yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan konten kerajinan, setelah konten kerajinan ditambah, sistem menampilkan form kerajinan yang telah di isi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan eror. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan eror, dan jika data lengkap maka data disimpan oleh sistem.

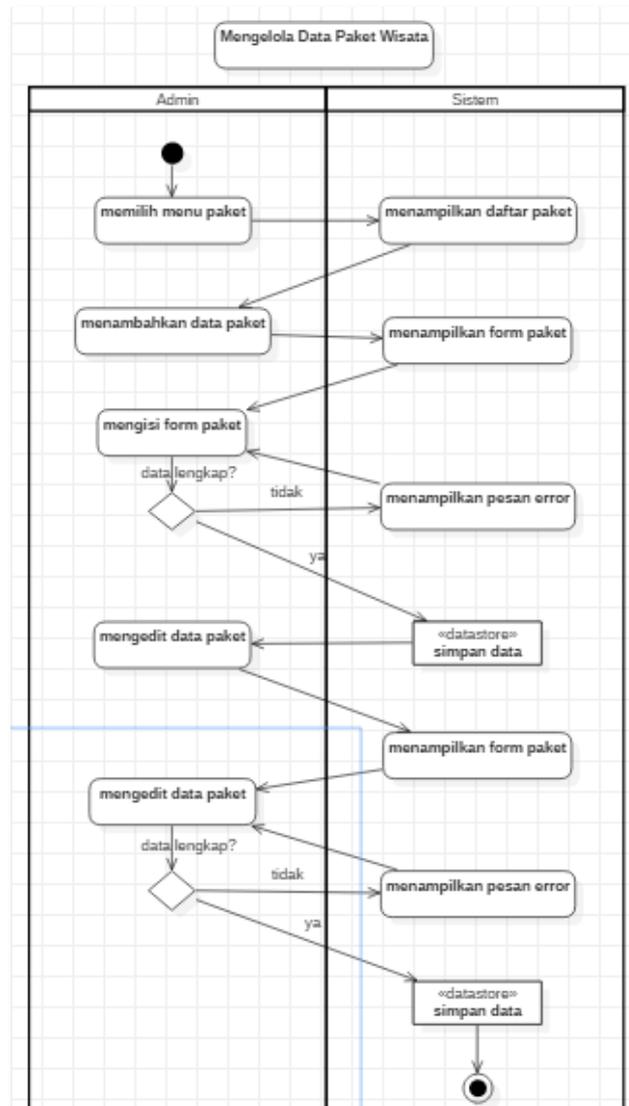
10. *Activity Diagram Mengelola Data Kuliner*



Gambar 3. 15 *Activity Diagram Mengelola Data Kuliner*

Dalam mengelola data kuliner, *admin* memilih menu kuliner yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan konten kuliner, setelah konten kuliner ditambah, sistem menampilkan form kuliner yang telah diisi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan error. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan error, dan jika data lengkap maka data disimpan oleh sistem.

11. *Activity Diagram Mengelola Data Paket Wisata*

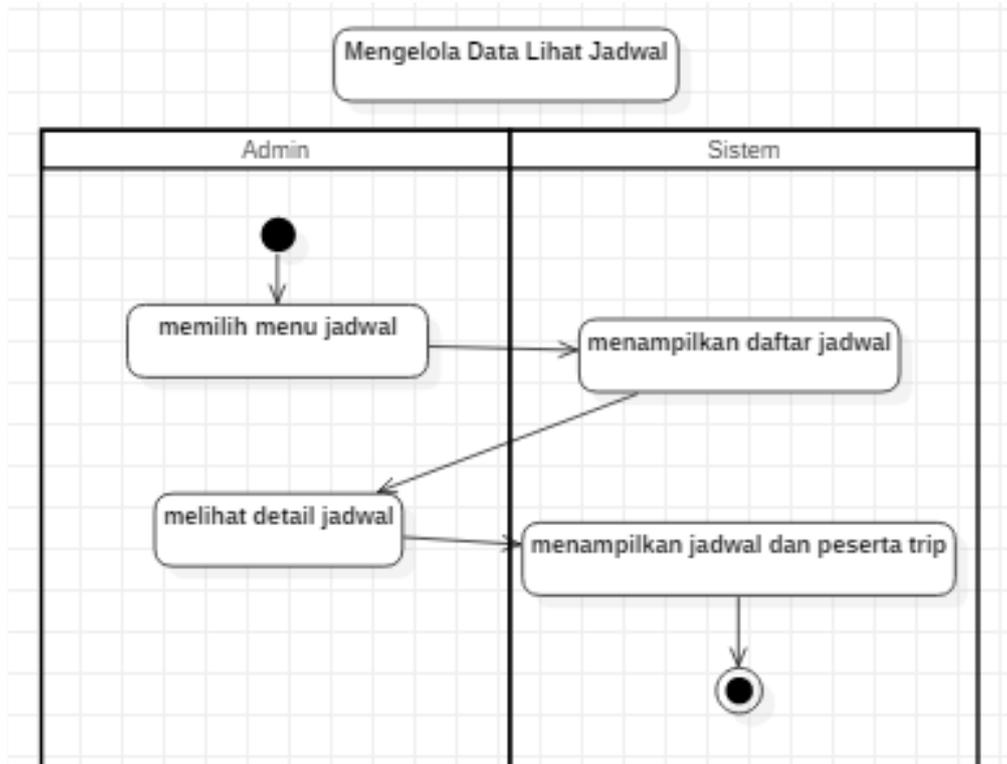


Gambar 3. 16 *Activity Diagram Mengelola Data Paket Wisata*

Dalam mengelola data paket wisata, *admin* memilih menu paket wisata yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan konten paket wisata, setelah konten paket wisata ditambah, sistem menampilkan form paket wisata yang telah di isi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan eror. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem

kembali menampilkan pesan eror, dan jika data lengkap maka data disimpan oleh sistem.

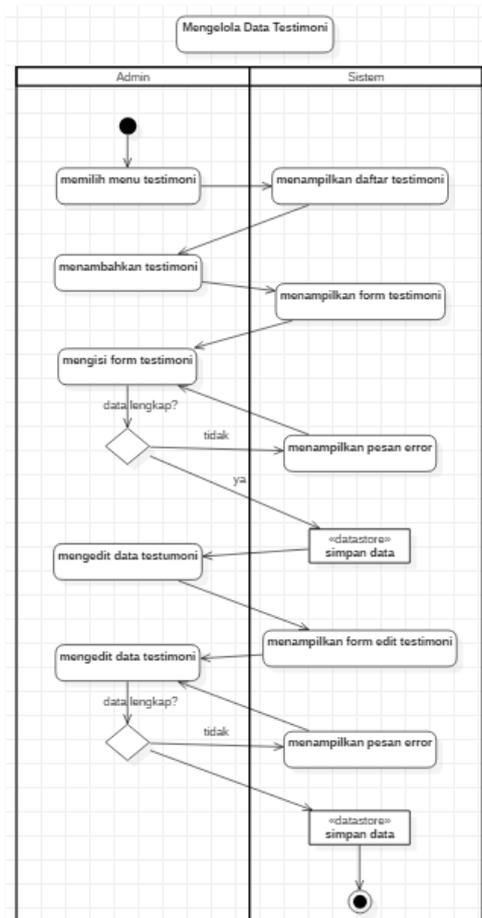
12. *Activity Diagram Mengelola Data Jadwal*



Gambar 3. 17 *Activity Diagram Mengelola Data Jadwal*

Dalam mengelola data jadwal, *admin* memilih menu jadwal kemudian sistem akan menampilkan daftar jadwal yang akan dilihat oleh *admin* dan sistem menampilkan kembali jadwal beserta peserta trip.

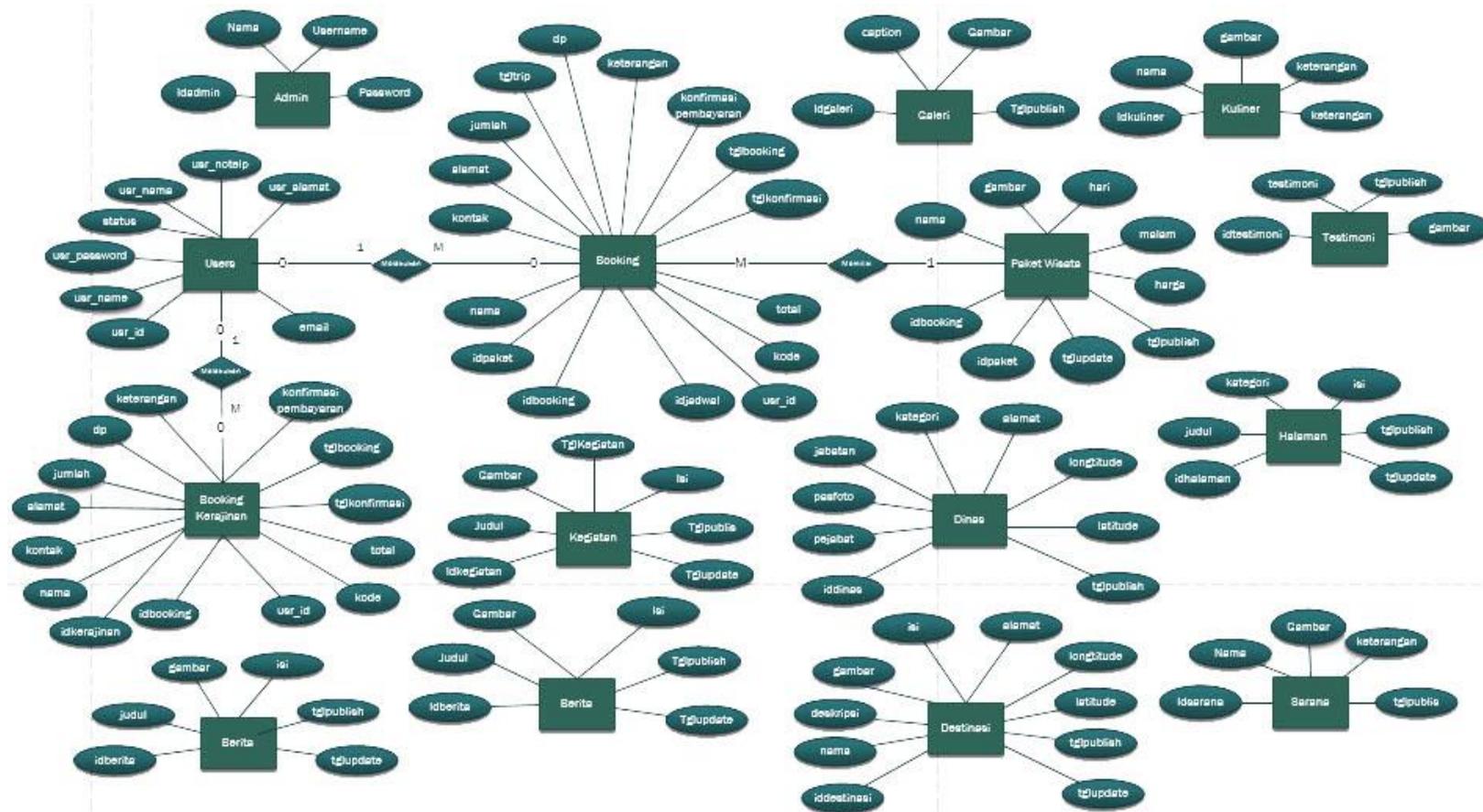
13. *Activity Diagram Mengelola Data Testimoni*



Gambar 3. 18 *Activity Diagram Mengelola Data Testimoni*

Dalam mengelola data testimoni, *admin* memilih menu testimoni yang ditampilkan oleh sistem, lalu *admin* juga dapat menambahkan konten testimoni, setelah testimoni ditambah, sistem menampilkan form testimoni yang telah di isi oleh *admin*. Jika semua data lengkap maka sistem akan menyimpan data *admin*, namun jika belum lengkap maka sistem akan menampilkan pesan eror. Data yang telah tersimpan dapat di edit oleh *admin*. Jika data tidak lengkap, maka sistem kembali menampilkan pesan eror, dan jika data lengkap maka data disimpan oleh sistem.

3.6.3 Entity Relationship Diagram



Gambar 3. 19 Entity Relationship Diagram

Pada gambar 3.18 dijelaskan bahwa ada beberapa table yang saling memiliki hubungan relasi antara lain :

1. Entitas *User* memiliki hubungan relasi *one-to-many* dengan entitas booking dan entitas booking kerajinan, karena satu *user* dapat melakukan lebih dari satu bookingan.
2. Entitas booking memiliki hubungan relasi *many-to-one* dengan entitas paket wisata, karena sekian banyak daftar booking, hanya memiliki satu paket wisata.
3. Selain table yang sudah dijabarkan relasinya diatas, fungsi entitas admin, kuliner, kegiatan, halaman, dinas, berita, galeri, destinasi dan sarana, yaitu untuk menampung segala informasi yang akan tampilkan di bagian *user*.

3.6.4 Rancangan Database Logikal

Perancangan *database* secara logikal adalah teknik yang dibangun menggunakan desain logik *database* relasional melalui himpunan data dengan tingkat ketergantungan fungsional dan keterkaitan yang tinggi, sehingga menghasilkan struktur tabel yang normal.

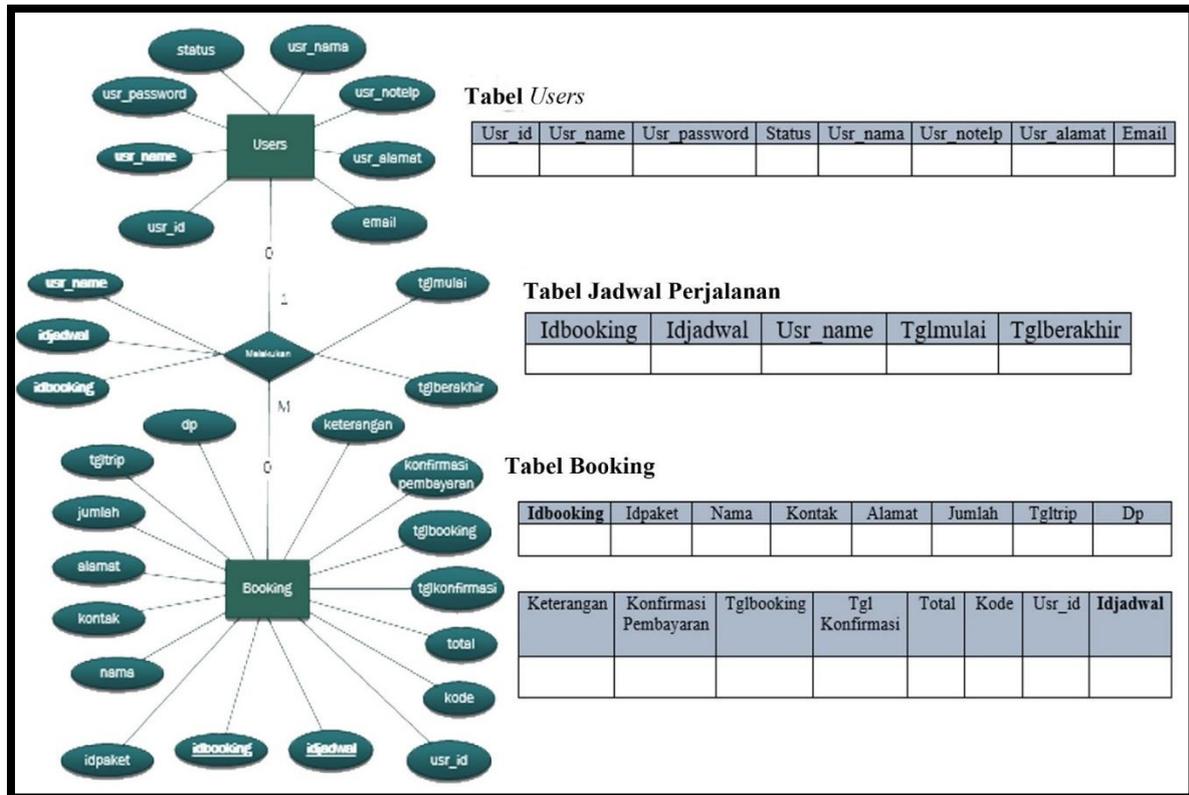
3.6.5 Kardinalitas Pemetaan

Kardinalitas pemetaan atau rasio kardinalitas menunjukkan jumlah entitas yang dihubungkan ke satu entitas lainnya dengan suatu relationship sets.

1. Relasi dengan kardinalitas Optional 1:M (*one to many*)

Entity Relationship Diagram pada gambar 3.18 menunjukkan terdapat relasi optional *one to many* antara entitas *user* dengan entitas booking yang diwujudkan dalam bentuk tabel khusus yang memiliki hubungan minimum kardinalitas (0),

sehingga menciptakan tabel baru. Dari entitas –entitas tersebut dilakukan pemetaan kedalam bentuk tabel, diantaranya sebagai berikut:

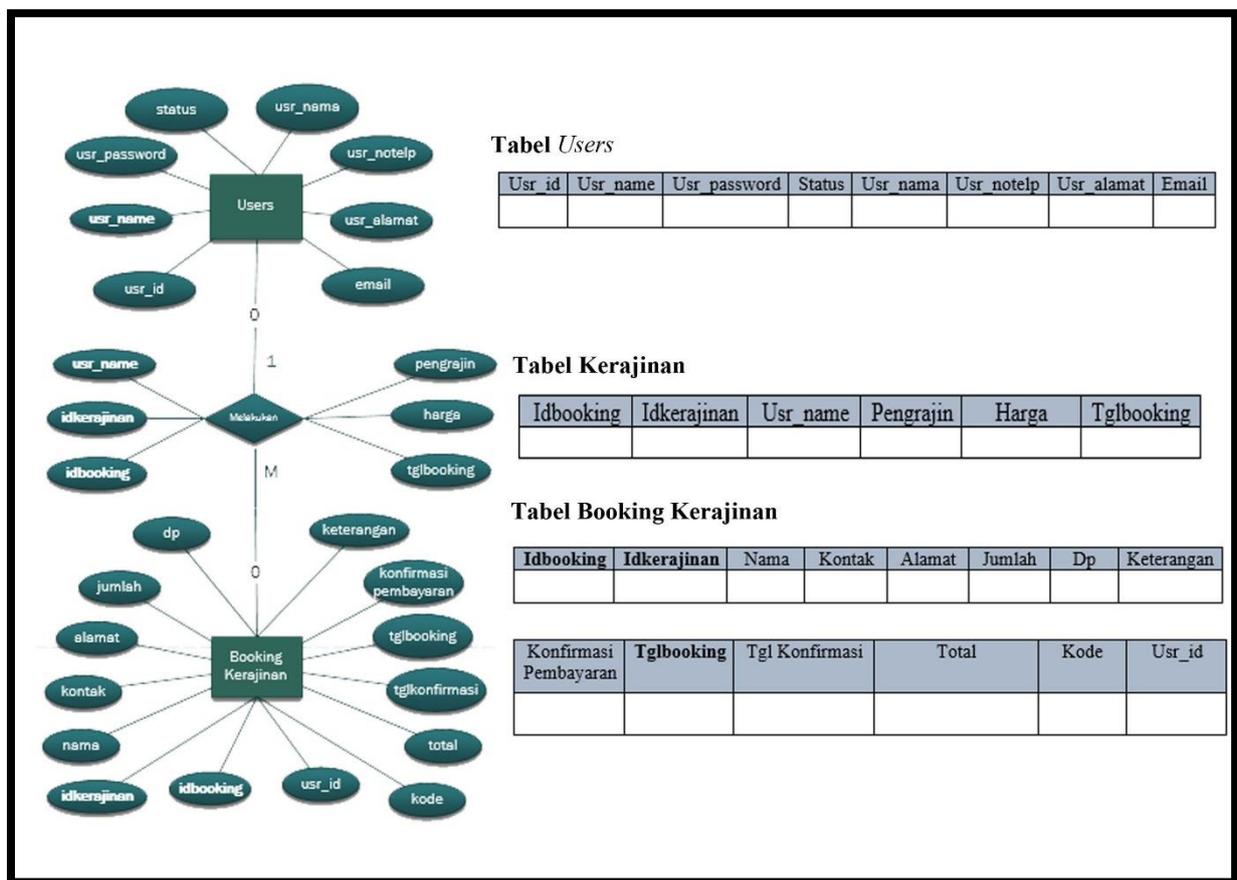


Gambar 3. 20 Relasi Kardinalitas antara Entitas Users dan Booking

Entitas *users* memiliki relasi *one to many* dengan entitas booking, sehingga tercipta tabel baru yang menghubungkan entitas *users* dengan entitas booking, tabel tersebut bernama jadwal perjalanan. Pada kolom Idbooking pada tabel booking, kolom Idjadwal pada tabel booking dan kolom usr_name pada tabel *users* dimasukkan kedalam tabel jadwal perjalanan sebagai *foreign key*, untuk *primary key* Idbooking dimasukkan kedalam tabel jadwal perjalanan, tglmulai dan tglberakhir sebagai pelengkap informasi lainnya.

2. Relasi dengan Kardinalitas Optional 1:M (One to Many)

Entity Relationship Diagram pada gambar 3.18 menunjukkan terdapat relasi optional *one to many* antara entitas *user* dengan entitas booking kerajinan yang diwujudkan dalam bentuk tabel khusus yang memiliki hubungan minimum kardinalitas (0), sehingga menciptakan tabel baru. Dari entitas –entitas tersebut dilakukan pemetaan kedalam bentuk tabel, diantaranya sebagai berikut:



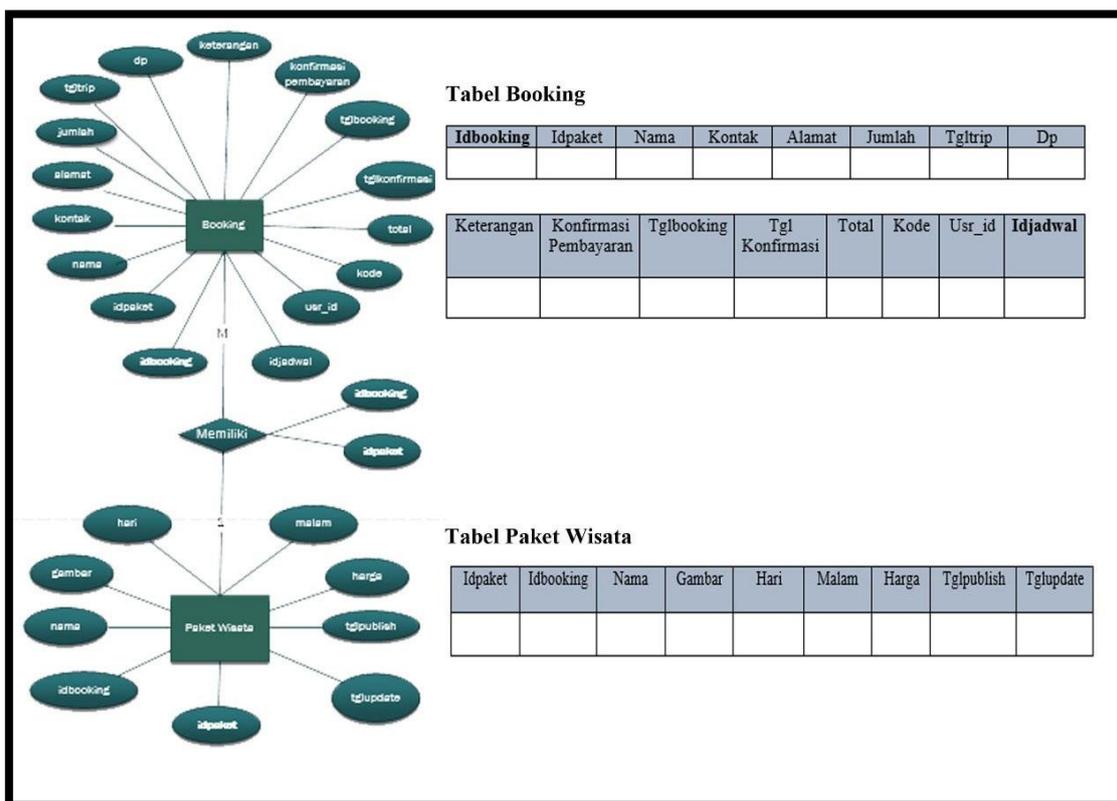
Gambar 3.21 Relasi Kardinalitas antara Entitas Users dan Booking Kerajinan

Entitas *users* memiliki relasi *one to many* dengan entitas booking kerajinan, sehingga tercipta tabel baru yang menghubungkan entitas *users* dengan entitas booking kerajinan, tabel tersebut bernama kerajinan. Pada kolom *Idbooking*,

Idjadwal pada tabel booking kerajinan dan kolom usr_name pada tabel users dimasukkan kedalam tabel kerajinan sebagai *foreign key*, untuk *primary key* Idbooking dimasukkan kedalam tabel kerajinan, pengrajin, harga dan tglbooking sebagai pelengkap informasi lainnya.

3. Relasi dengan Kardinalitas M:1 (*many to one*)

Entitas yang memiliki relasi *many to one* yaitu menghubungkan dua entitas, entitas booking dan entitas paket wisata. Dari entitas-entitas tersebut dilakukan pemetaan kedalam bentuk tabel, diantaranya sebagai berikut:

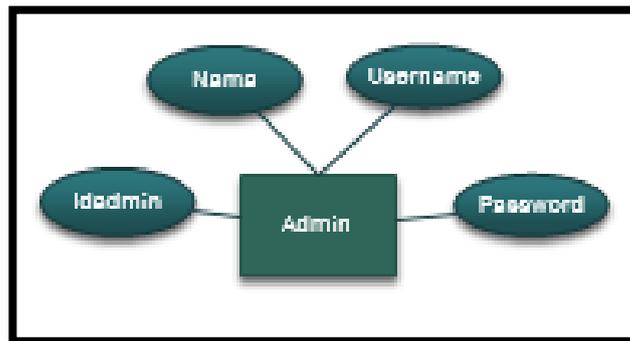


Gambar 3.22 Relasi Kardinalitas antara Entitas Booking dan Paket Wisata

Entitas booking memiliki relasi *many to one* dengan entitas paket wisata . Artinya users memiliki idbooking dan idpaket yang ada pada tabel booking dan tabel paket wisata yang harus dimasukkan ke dalam tabel paket wisata.

1. Konversi ERD Entitas Kuat

Konversi ERD ke entitas kuat adalah himpunan entitas yang dilibatkan dalam ERD yang mana memiliki sifat tidak ketergantungan terhadap himpunan entitas yang lainnya.



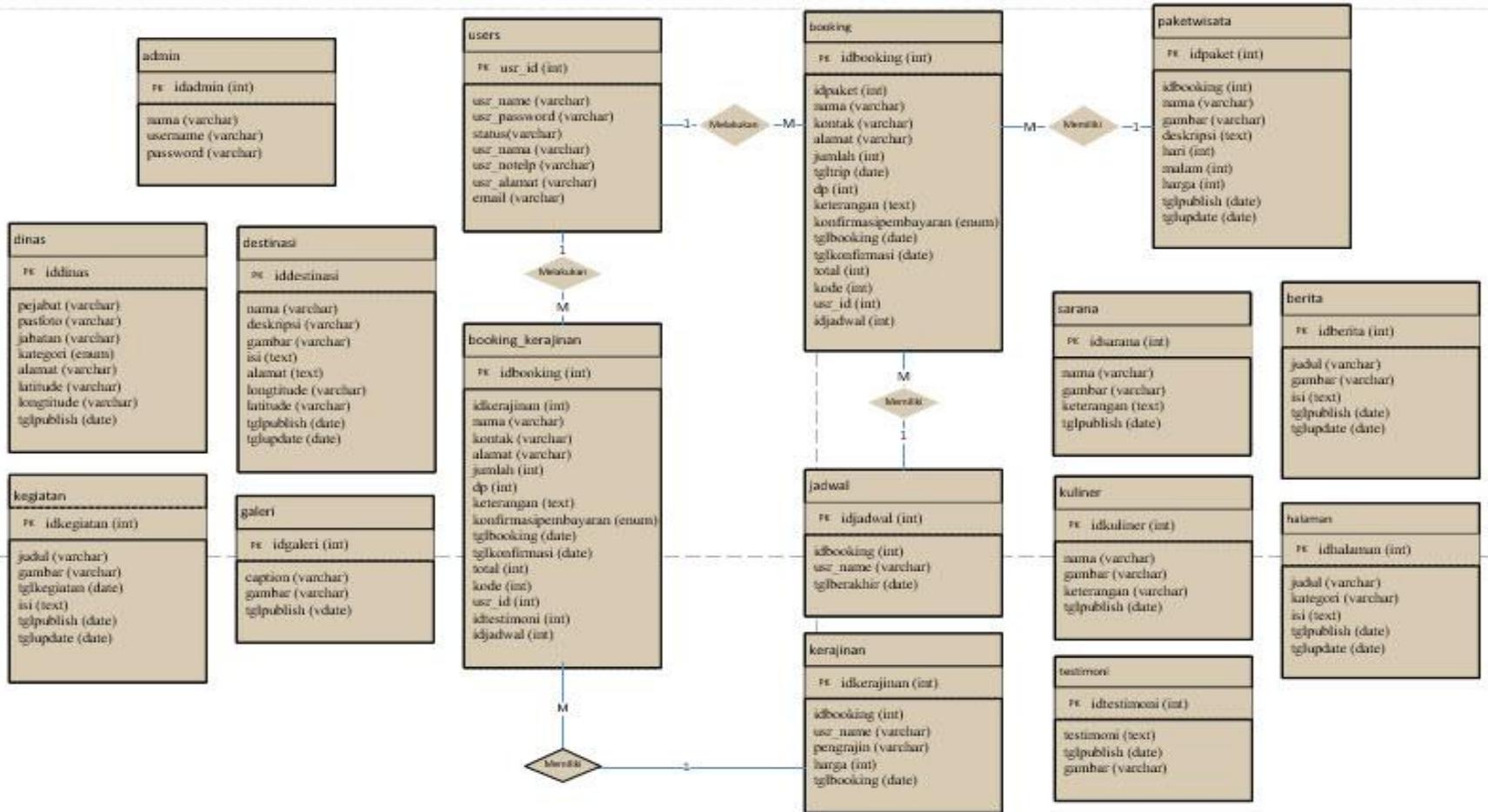
Tabel Admin

Idadmin	Nama	Username	Password

Gambar 3. 23 *Konversi Entitas Kuat*

Pada proses konversi entitas admin ke dalam bentuk tabel, dapat dijelaskan bahwa nama entitas menjadi nama tabel, nama *attribute* menjadi nama kolom dan *attribute* kunci menjadi *primary key*.

3.6.6 Relasi Antar Tabel



Gambar 3. 24 Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel adalah hubungan antar tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek suatu tabel satu dengan tabel lainnya yang memiliki data berhubungan, untuk mengatur operasi suatu database. Setelah dilakukan konversi ERD ke dalam tabel, maka akan dapat direlasikan antar tabel satu dengan tabel yang lain, yang dapat dilihat pada gambar 3. 23 diatas.

3.7 Rancangan *User Interface*

Perancangan *user interface* adalah hal penting dalam merancang sebuah sistem. Hal tersebut biasanya merupakan bagian yang sulit, alasan mengapa sulit karena setiap antarmuka dirancang harus memenuhi tiga persyaratan yaitu: haruslah sederhana, sebuah antarmuka harus lengkap dan harus memiliki kinerja yang cepat.

3.7.1 Rancangan *User Interface* Visit Lahat (*Beranda*)



Gambar 3. 25 Rancangan *User Interface* Visi Lahat(*Beranda*)

Pada tampilan awal rancangan *user interface* *Visit Lahat*, terdapat sepuluh menu utama yang ditampilkan dan satu tombol button Login, diantaranya Tentang

Lahat, Destinasi, Berita, Kegiatan, Galeri, Kerajinan, Kuliner, Sarana, Paket Wisata dan Peta. Menu tersebut dapat dipilih *user* sesuai dengan kategori yang mereka inginkan.

3.7.2 Rancangan *User Interface* Tentang Lahat



Gambar 3. 26 *Rancangan User Interface Tentang Lahat*

Pada rancangan *user interface Tentang Lahat*, *user* dapat melihat informasi tentang sejarah, profil berdirinya Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan serta Institusi Pemerintahan dan struktur yang ada didalamnya.

3.7.3 Rancangan *User Interface* Destinasi



Gambar 3. 27 Rancangan User Interface Destinasi

Pada rancangan *user interface Destinasi*, user dapat memilih banyak destinasi wisata yang telah tersedia. User tinggal klik berdasarkan nama *destinasi* yang ingin dituju, maka akan ditampilkan informasi lengkap tentang *destinasi* wisata tersebut.

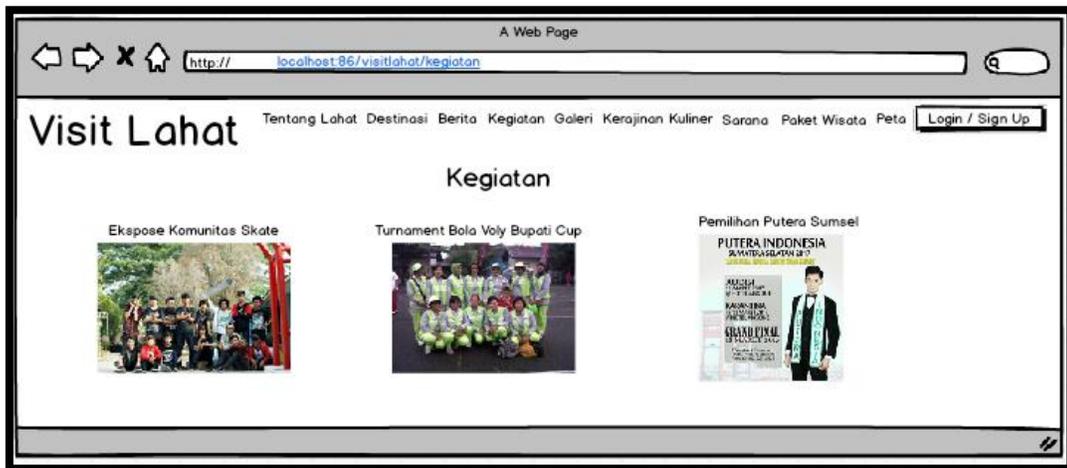
3.7.4 Rancangan User Interface Berita



Gambar 3. 28 *Rancangan User Interface Berita*

Rancangan *user interface* Berita menampilkan tentang semua informasi terkini seputar Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. *User* dapat melihat informasi seperti destinasi wisata terkini, kuliner dan informasi umum lainnya.

3.7.5 Rancangan *User Interface* Kegiatan

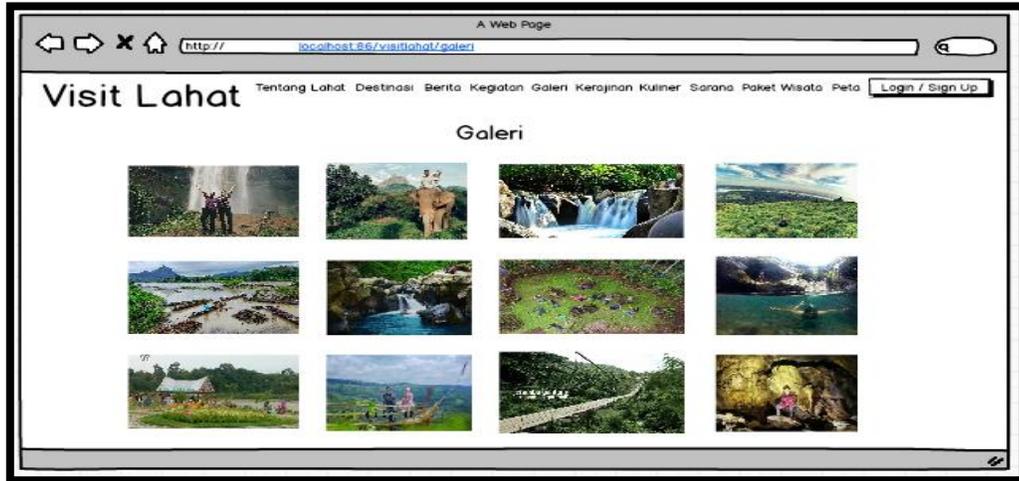


Gambar 3. 29 *Rancangan User Interface Kegiatan*

Pada rancangan *user interface* *Kegiatan*, menampilkan *kegiatan* umum yang dilaksanakan oleh berbagai pihak seperti, pemerintah, masyarakat, komunitas dan

swadaya masyarakat. *User* dapat melihat berbagai kegiatan yang dilaksanakan dan juga dapat menjadi sebagai acuan informasi.

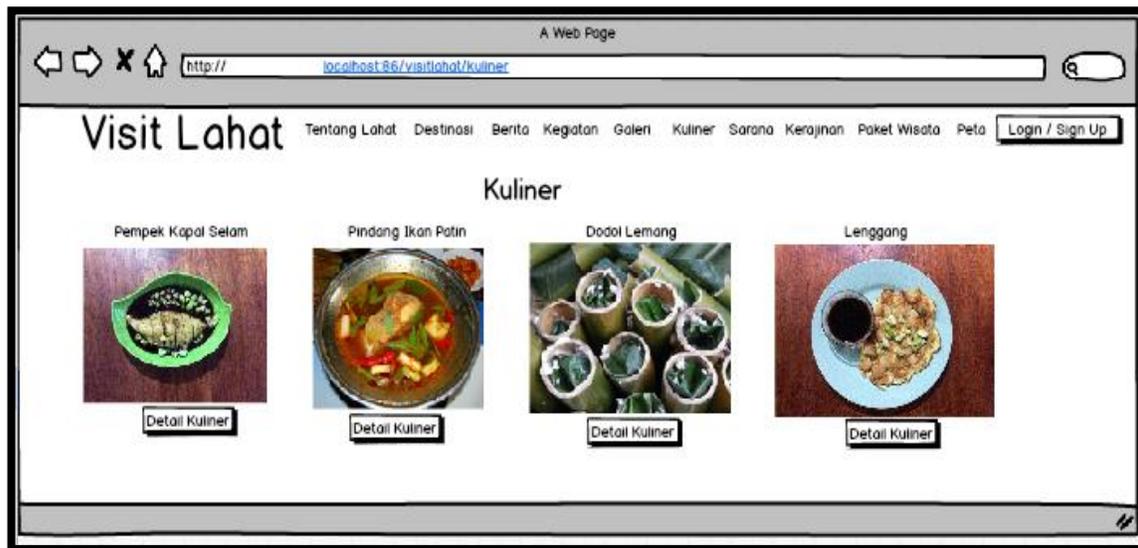
3.7.6 Rancangan *User Interface* Galeri



Gambar 3. 30 Rancangan *User Interface* Galeri

Pada rancangan *user interface Galeri*, menampilkan semua foto-foto destinasi wisata yang terdapat di halaman *Destinasi*. Pada halaman *galeri*, *user* dapat melihat secara jelas kumpulan foto-foto destinasi wisata yang terdapat di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan.

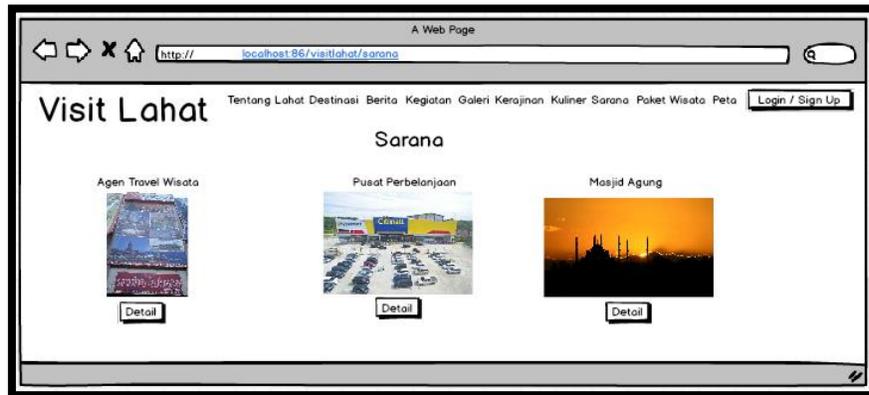
3.7.7 Rancangan *User Interface* Kuliner



Gambar 3. 31 *Rancangan User Interface Kuliner*

Pada rancangan *user interface* kuliner, untuk para penggemar kuliner, *user* dapat melihat macam-macam kuliner dan makanan khas Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Terdapat tombol button *detail kuliner* yang jika diklik *user* akan memberikan berupa informasi kuliner beserta alamat lengkapnya.

3.7.8 Rancangan *User Interface* Sarana



Gambar 3. 32 Rancangan Antarmuka Sarana

Pada rancangan *user interface Sarana*, menampilkan *sarana* yang terdapat di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. *User* dapat mencari informasi apa saja *sarana* yang ada seperti penginapan, rumah sakit, tempat ibadah, kantor kepolisian, pusat perbelanjaan, tempat kuliner, agen travel, dll. Terdapat *button*, dengan *user* mengklik *button* detail, maka informasi sarana akan muncul.

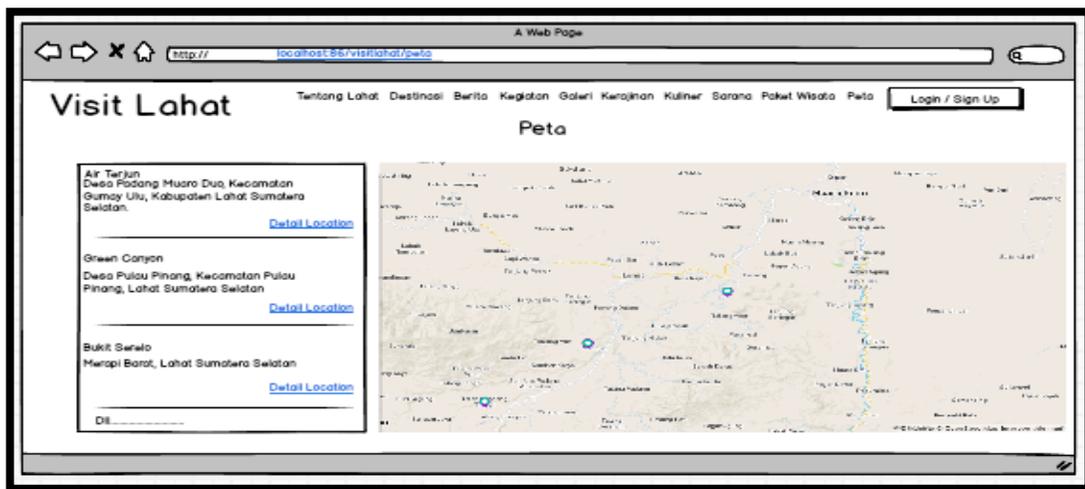
3.7.9 Rancangan *User Interface Kerajinan*



Gambar 3. 33 Rancangan *User Interface Kerajinan*

Pada rancangan *user interface* Kerajinan, *user* dapat melihat macam-macam kerajinan dari industri masyarakat Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Ada banyak kerajinan hasil karya masyarakat dari mulai khas daerah, hasil daur ulang dan pemanfaatan benda yg tidak terpakai. Tentunya juga dapat menjadi ajang promosi bagi industri kerajinan tersebut.

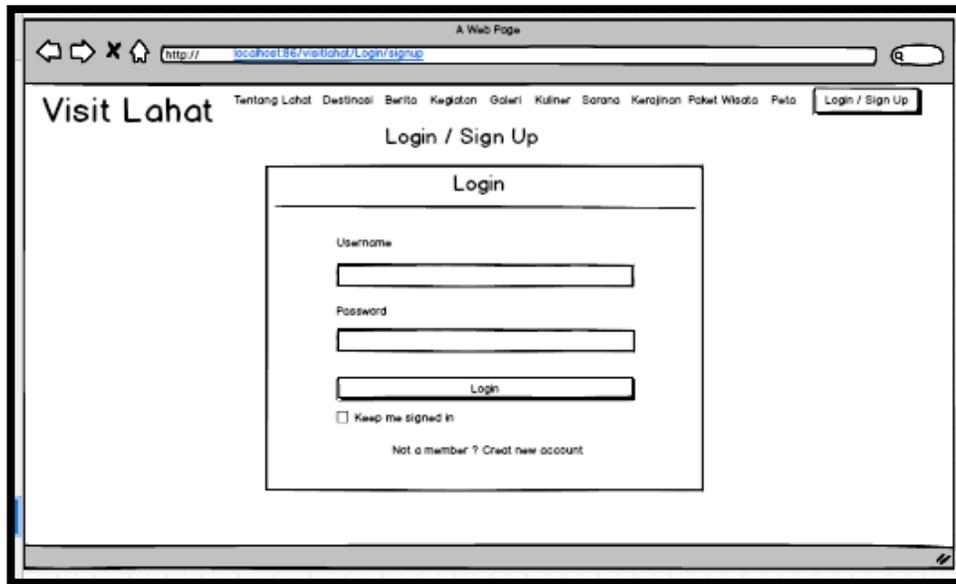
3.7.10 Rancangan *User Interface* Peta



Gambar 3. 34 Rancangan *User Interface* Peta

Pada rancangan *user interface* Peta, menampilkan informasi lokasi destinasi wisata yang ada di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. *User* dapat melihat nama wisata, lalu mengklik *link* detail location sesuai dengan nama destinasi wisata yang ada, maka lokasi destinasi wisata akan terhubung secara otomatis melalui *Maps*.

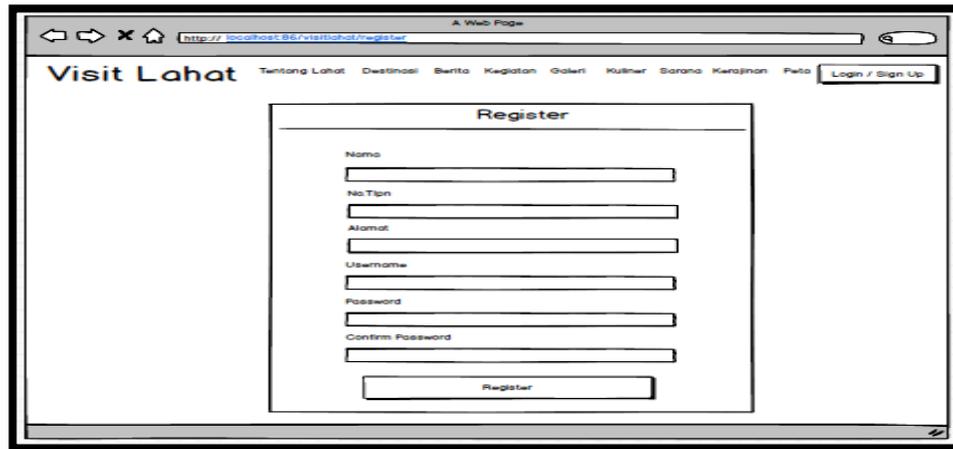
3.7.11 Rancangan *User Interface* Login



Gambar 3. 35 *Rancangan User Interface Login*

Pada halaman *user interface* login, *user* harus melakukan login. Jika belum terdaftar maka dapat membuat *account* terlebih dahulu untuk proses login, pada proses ini terapat form register yang harus diisi oleh *user* dengan lengkap.

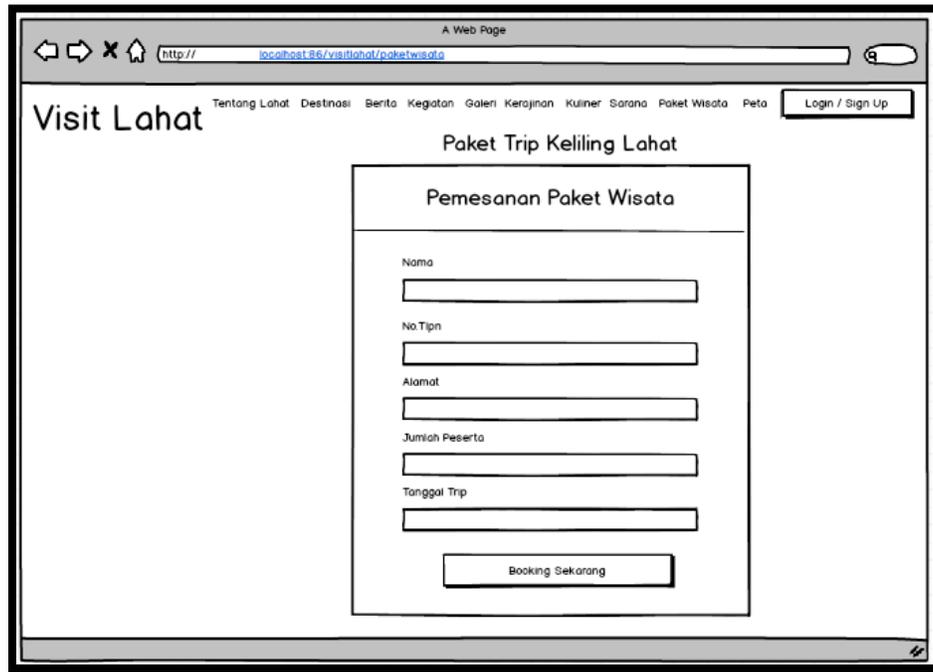
3.7.12 Rancangan *User Interface* Register



Gambar 3. 36 Rancangan User Interface Register

Pada halaman *user interface register*, agar *user* dapat melakukan booking paket wisata maka harus melakukan register terlebih dahulu, setelah register akan diarahkan pada halaman utama *website*, barulah *user* dapat melakukan booking paket wisata pada menu yang telah tersedia.

3.7.13 Rancangan User Interface Paket Wisata



Gambar 3. 37 Rancangan User Interface Paket Wisata

Pada halaman *user interface* paket wisata, *user* dapat melakukan booking paket wisata. Namun terlebih dahulu *user* harus melengkapi form pemesanan yang telah tersedia dan setelah melengkapi dapat menekan tombol button booking sekarang.

3.7.14 Rancangan User Interface Print



Gambar 3. 38 Rancangan User Interface Print

Pada halaman *user interface* print, *user* dapat *print out* nota pembayaran sebagai bukti telah melakukan booking pada halaman menu Paket Wisata. Terdapat beberapa ketentuan yang harus *user* ikuti pada saat melakukan pembayaran sesuai aturan pengelola wisata. Setelah melakukan pembayaran, makan data yang masuk ke *admin* akan segera dikonfirmasi.