

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

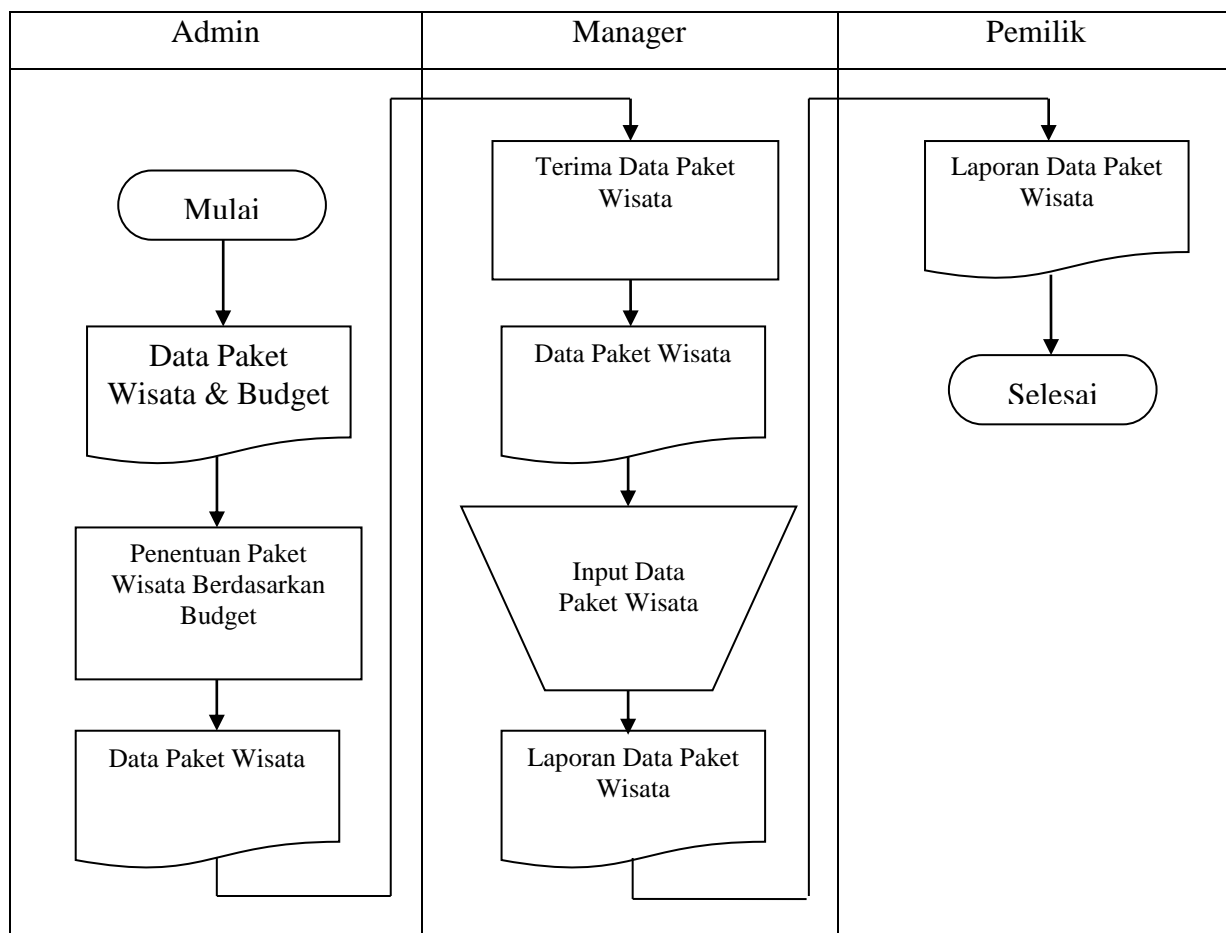
Perlunya hiburan untuk menikmati keindahan alam dan menyegarkan pikiran. Untuk itu kebanyakan masyarakat mempergunakan waktu liburan panjang mereka dengan berwisata. Berwisata memiliki pengalaman sendiri bagi mereka yang telah melakukannya. Banyak tersedia jasa pengantar wisata di Indonesia, dari penggunaan bus, kereta api, kapal laut dan pesawat terbang. Tersedia paket wisata bagi mereka yang akan melakukan perjalanan liburan, namun banyak juga konsumen yang kebingungan untuk memilih paket wisata yang sesuai dengan keuangan mereka. Konsumen harus jeli untuk menentukan paket wisata tersebut.

III.1.1. Analisa *Input*

Penentuan Paket Wisata dapat dilakukan dan keluaran sesuai dengan yang diharapkan maka perlu mengetahui data *input*. Data *input* yang diberikan kepada sistem masih diinputkan secara manual. Adapun *inputan* yang diperlukan berupa kriteria pendukung penentuan paket wisata.

III.1.2. Analisa Proses

Berdasarkan sistem yang sedang berjalan, tahapan-tahapan proses penentuan paket wisata dapat dilihat pada gambar III.1.



Gambar III.1. Gambar Proses Penentuan Paket Wisata

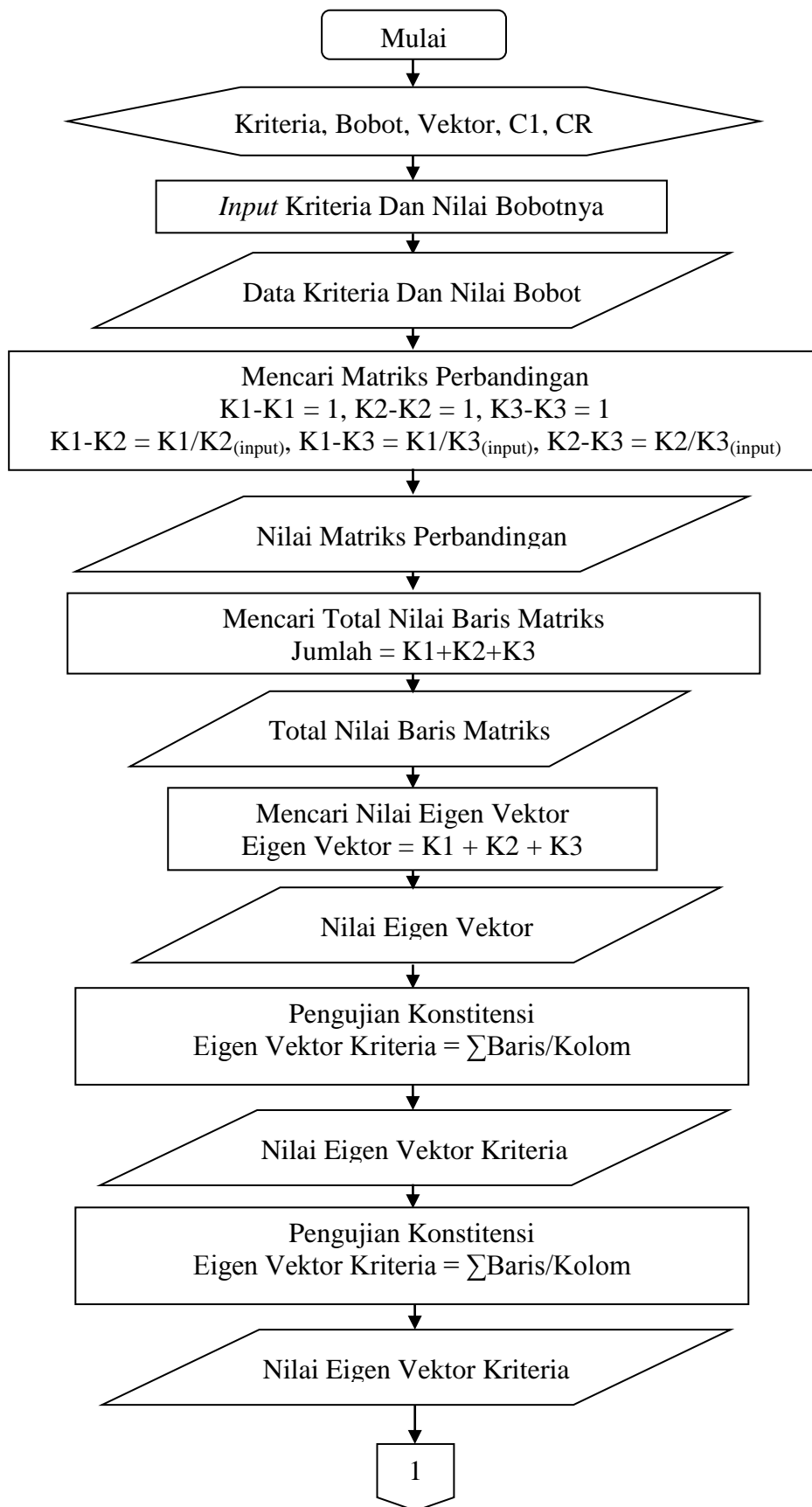
III.1.3. Analisa *Output*

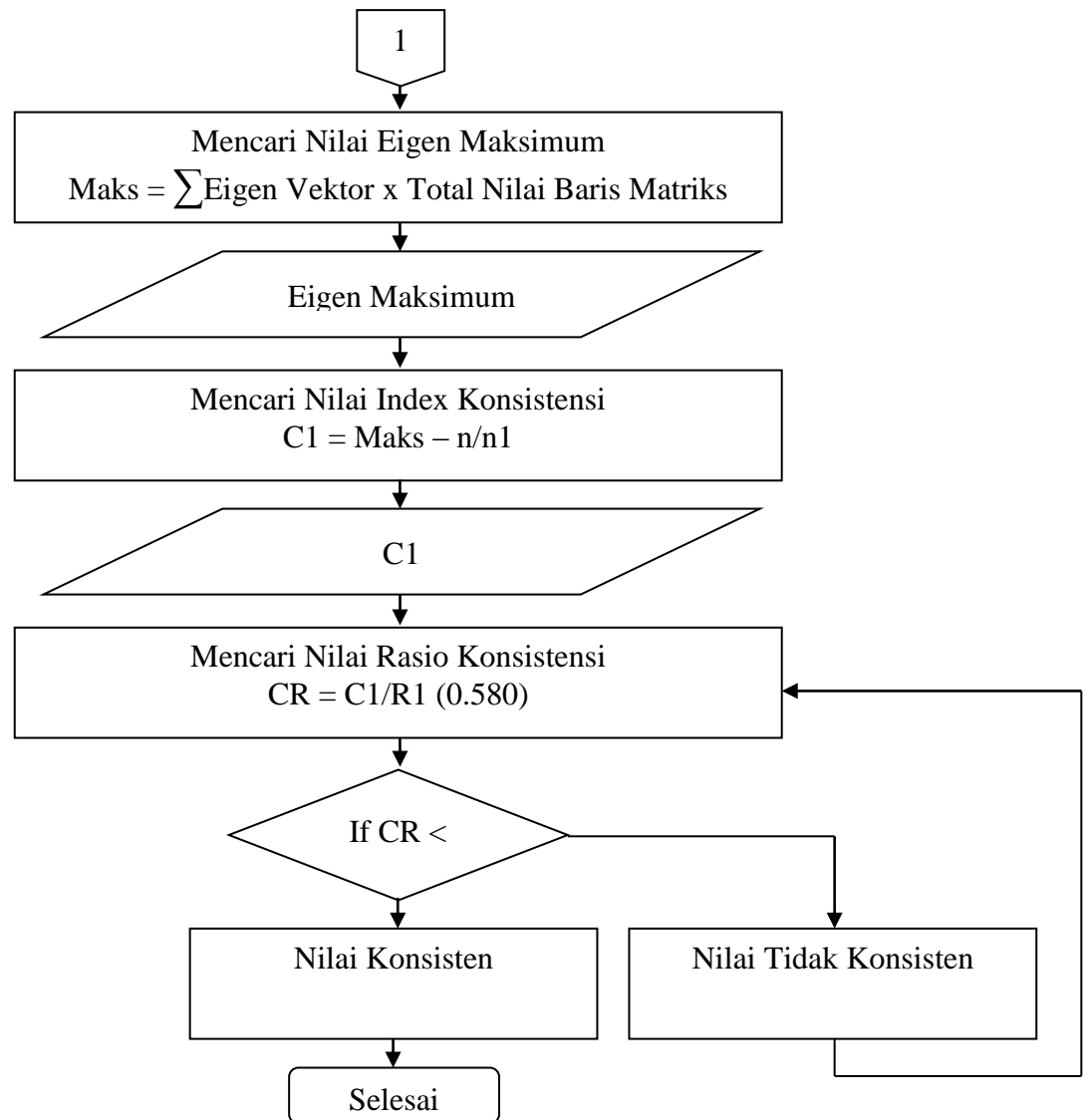
Terdapat analisa *output* dalam penentuan paket wisata, yaitu berupa paket wisata yang terpilih berdasarkan data-data paket wisata dan *budget*.

III.2. Penerapan Metode

Setelah melihat permasalahan diatas maka penulis mencoba untuk merancang suatu aplikasi penentuan paket wisata berdasarkan *budget* yang lebih baik sehingga dapat menghasilkan keputusan dengan tepat. Dengan menggunakan metode *AHP*, masalah penentuan paket wisata berdasarkan *budget* dapat teratasi.

Adapun langkah-langkah metode *AHP* dapat dilihat pada gambar III.1.





Gambar III.1. Flowchart Metode AHP

Contoh Kasus :

Sistem Penunjang Keputusan ini menggunakan metode AHP dan dimaksudkan untuk membantu dalam pengambilan keputusan untuk menentukan paket wisata.

Dalam penentuannya ada tiga kriteria yaitu fasilitas, transportasi dan hiburan.

1. Pembobotan Kriteria

Hasil dari analisis diperoleh perhitungan pembobotan untuk semua kriteria yaitu :

Tabel III.1. Tabel Prioritas

Tujuan	Nilai Bobot
Tour Luar Negeri	3
Tour Dalam Negeri	2
Pegunungan	1

Tabel III.2. Bobot Kriteria Fasilitas

Fasilitas	Nilai Bobot	Keterangan	Persentase
VIP	3	Baik	100%
Menengah	2	Cukup	90%
Ekonomi	1	Kurang	80%

Tabel III.3. Bobot Sub Kriteria Fasilitas VIP

VIP	Nilai Bobot
Ruang AC	3
Konsumsi 3x Sehari	3
Hotel	3

Tabel III.4. Bobot Sub Kriteria Fasilitas Menengah

Menengah	Nilai Bobot
Ruang Berisi Kipas Angin	2
Konsumsi 2x Sehari	2
Motel	2

Tabel III.5. Bobot Sub Kriteria Fasilitas Ekonomi

Ekonomi	Nilai Bobot
Ruang Biasa	1
Konsumsi 1x Sehari	1
Ruang Sewa	1

Tabel III.6. Bobot Kriteria Transportasi

Transportasi	Nilai Bobot	Keterangan	Persentase
VIP	3	Baik	100%
Menengah	2	Cukup	90%
Ekonomi	1	Kurang	80%

Tabel III.7. Bobot Sub Kriteria Transportasi VIP

VIP	Nilai Bobot
PATAS	3
Ruang AC	3
Makan Dan Snack	3

Tabel III.8. Bobot Sub Kriteria Transportasi Menengah

Menengah	Nilai Bobot
PATAS	2
Ruang AC	2
Snack	2

Tabel III.9. Bobot Sub Kriteria Transportasi Ekonomi

Ekonomi	Nilai Bobot
Transit	1
Ruang Biasa	1
Tidak Ada Makan Dan Snack	1

Tabel III.10. Bobot Hiburan

Hiburan	Nilai Bobot	Keterangan	Persentase
VIP	3	Baik	100%
Menengah	2	Cukup	90%
Ekonomi	1	Kurang	80%

Tabel III.11. Bobot Sub Kriteria Hiburan VIP

VIP	Nilai Bobot
Televisi	3
Karaoke	3
Game	3

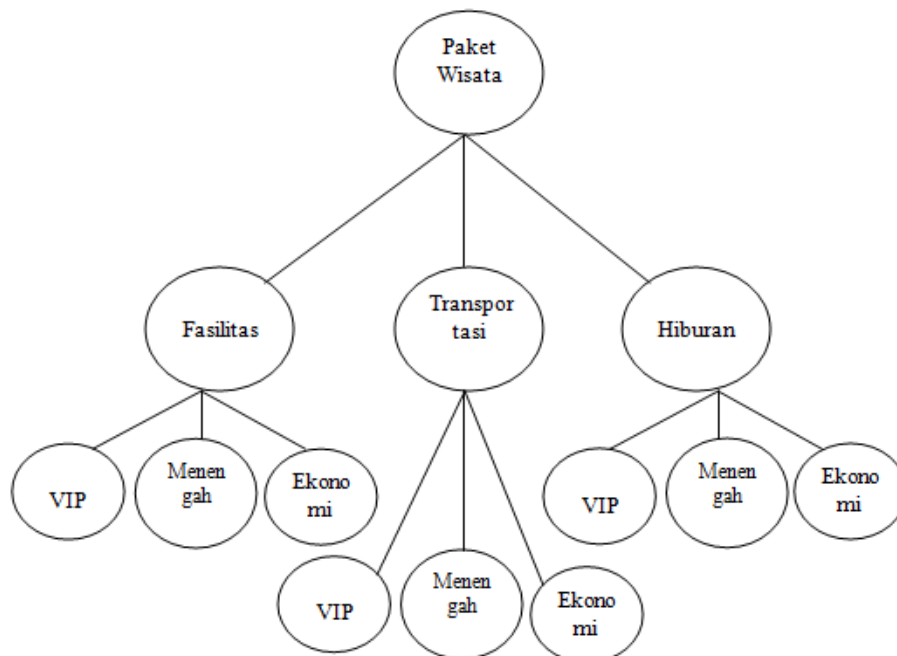
Tabel III.12. Bobot Sub Kriteria Hiburan Menengah

Menengah	Nilai Bobot
Televisi	2
Tidak Ada Karaoke	2
Tidak Ada Game	2

Tabel III.13. Bobot Sub Kriteria Hiburan Ekonomi

Ekonomi	Nilai Bobot
Tidak Ada Televisi	1
Tidak Ada Karaoke	1
Tidak Ada Game	1

Berikut ini adalah pohon keputusan metode *AHP*



Gambar III.2. Pohon Keputusan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan

Paket Wisata Berdasarkan Budget Konsumen Dengan Metode AHP

2. Matrik Perbandingan Berpasangan

Berikut ini adalah matrik perbandingan berpasangan dalam menentukan paket wisata. Kriteria :

- a. fasilitas : sangat baik
- b. transportasi : sangat baik
- c. hiburan : sangat baik

Dibawah ini merupakan matrik berpasangan untuk kriteria yang ditunjukkan oleh tabel III.14.

Tabel III.14. Matrik berpasangan untuk kriteria

	Fasilitas	Transportasi	Hiburan
Fasilitas	1	7	5
Transportasi	1/7	1	1
Hiburan	1/5	1/1	1

Selanjutnya matrik berpasangan untuk kriteria yang disederhanakan ditunjukkan oleh tabel III.15 :

Tabel III.15. Matrik berpasangan untuk kriteria yang disederhanakan

	Fasilitas	Transportasi	Hiburan
Fasilitas	1	7	5
Transportasi	0,143	1	1
Hiburan	0,2	1	1

3. Menormalkan Data

Dengan unsur-unsur pada tiap kolom dibagi dengan jumlah total pada kolom yang bersangkutan, akan diperoleh bobot relatif yang dinormalkan. Nilai vektor eigen dihasilkan dari rata-rata nilai bobot relatif untuk tiap baris. Hasilnya dapat dilihat pada tabel III.16 berikut ini :

Tabel III.16. Matrik berpasangan untuk kriteria yang dinormalkan

	Fasilitas	Transportasi	Hiburan	Baris	Eigen Vector
Fasilitas	0,745	0,77	0,714	2,24	0,746
Transportasi	0,106	0,11	0,143	0,36	0,12
Hiburan	0,149	0,11	0,143	0,4	0,13

4. Menghitung Nilai Eigen Vector dan Menguji Konsistensinya

Menghitung nilai *eigen vector* dan menguji konsistensinya, jika tidak konsisten maka pengambilan data (prefensi) perlu diulangi. Nilai *eigen vector* yang dimaksud adalah nilai *eigen vector* maksimum yang diperoleh.

Berikut ini adalah perhitungan nilai *eigen vector*.

$$\begin{aligned} \text{Eigen vector Fasilitas} &= \Sigma \text{ Baris} / \text{kolom} \\ &= 2,24 / 3 = 0,746 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Eigen vector Transportasi} &= \Sigma \text{ Baris} / \text{kolom} \\ &= 0,36 / 3 = 0,12 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Eigen vector Hiburan} &= \Sigma \text{ Baris} / \text{kolom} \\ &= 0,4 / 3 = 0,13 \end{aligned}$$

Selanjutnya nilai eigen maksimum (λ maksimum) didapat dengan menjumlahkan hasil perkalian jumlah kolom dengan eigen vector. Nilai eigen maksimum yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\text{maksimum} &= (1,343 \times 0,746) + (9 \times 0,12) + (7 \times 0,13) \\ &= 1,002 + 1,09 + 0,91 \\ &= 3,002\end{aligned}$$

Karena matrik berordo 3 (yakni terdiri dari 3 kolom), maka nilai indeks konsistensi (CI) yang diperoleh adalah :

$$\begin{aligned}CI &= \text{mak} - n / n-1 \\ &= 3,002 - 3 / 3-1 \\ &= 0,01\end{aligned}$$

Untuk $n = 3$, $RI = 0,580$ (tabel skala Saaty), maka :

$$CR = CI / RI = 0,01 / 0,580 = 0,019 < 0,100$$

Karena CR (Rasio Konsistensi) $< 0,100$ maka hasil konsisten.

Dari hasil perhitungan pada tabel diatas diperoleh hasil :

$$\text{Sangat Baik} = 0,746$$

$$\text{Baik} = 0,12$$

$$\text{Cukup} = 0,13$$

Konsumen memiliki budget Rp. 2000.000, maka untuk menentukan paket wisata berdasarkan budget konsumen tersebut adalah sebagai berikut :

Penginapan, Ruang AC, Makan, Buah, Pemandu, Penyewaan Sepeda, Tarian, Festival, Acara Pribadi, Snorking, Full AC, Patas, VIP, Extra.

Total Harganya adalah : Rp.2310.000

Dari penentuan paket di atas maka kriteria fasilitas, transportasi dan hiburan tergolong sangat baik. Kemudian hasil keputusan dapat di hitung sebagai berikut :

Hasil keputusan :

$$\begin{aligned}\text{Hasil} &= (0,746 * 0,746) + (0,120 * 0,746) + (0,134 * 0,746) \\ &= 0.556 + 0.09 + 0.1 \\ &= 0.746\end{aligned}$$

Hasil 0.746 dikalikan dengan 10, kemudian untuk mendapatkan total harga di gunakan rumus $21 - (\text{hasil} * 10) = 13.5$. Kemudian dijadikan persentase, dan total harga dikalikan hasil persentase tersebut maka didapat RP. 311.850 dan kemudian total harga paket dikurangkan dengan hasil tersebut maka didapat Rp. 1986600.

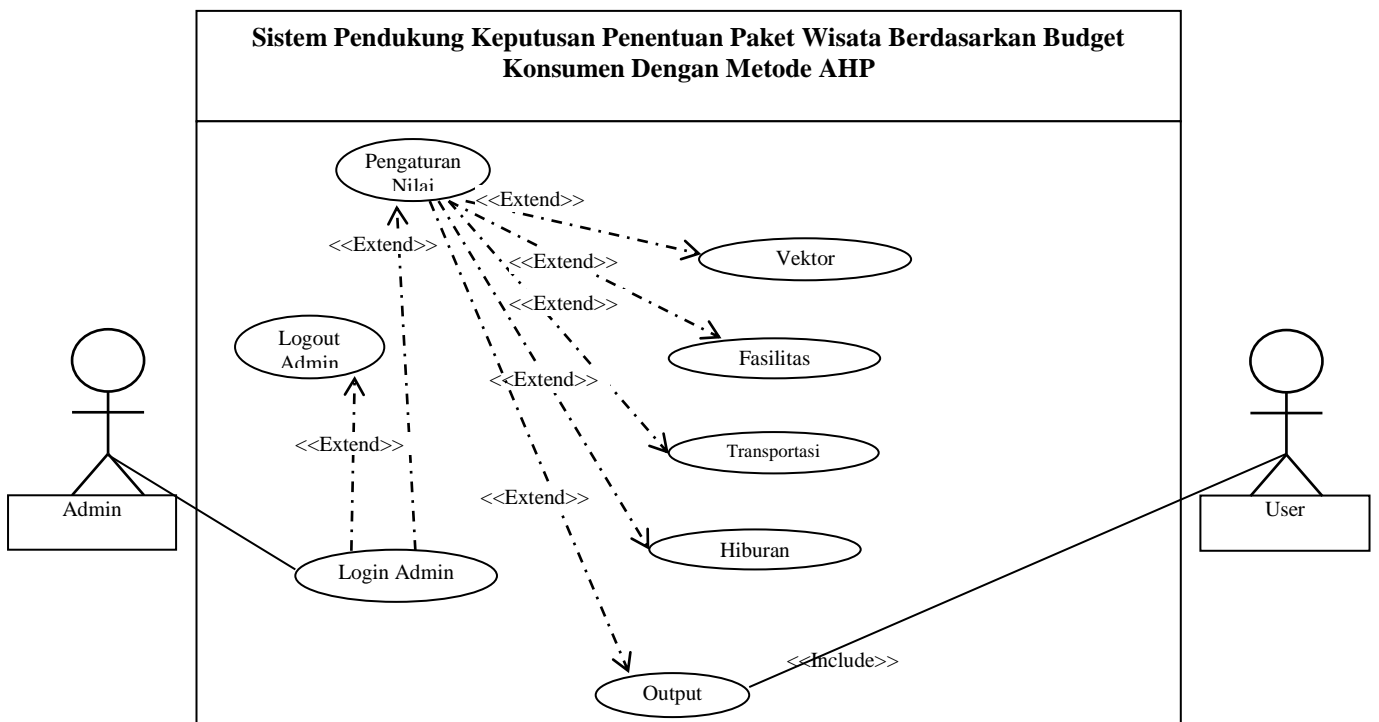
III.3. Desain Sistem

Untuk membantu dalam penentuan paket wisata berdasarkan *budget*, penulis mengusulkan pembuatan sebuah sistem dengan menggunakan aplikasi

yang lebih akurat dan lebih mudah dalam pengolahannya. Dengan menggunakan *Microsoft Visual Studio 2010* dan database *Sql Server 2008* untuk memudahkan dalam perancangan dari aplikasi itu sendiri.

III.3.1. Use Case Diagram

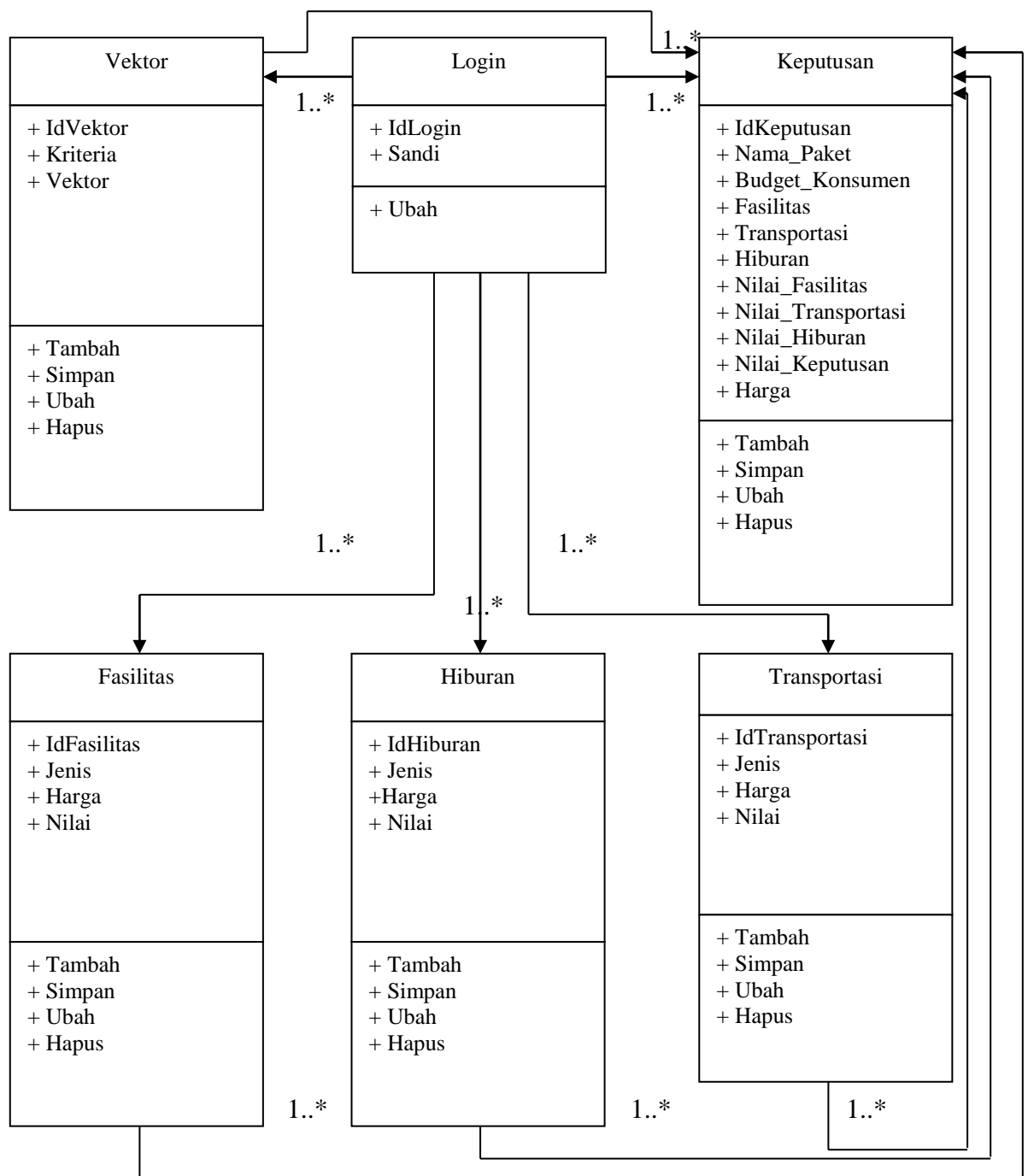
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar III.3.



Gambar III.3. Use Case Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Paket Wisata Berdasarkan Budget Konsumen Dengan Metode AHP

III.3.2. Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan Pengelompokan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.4 :



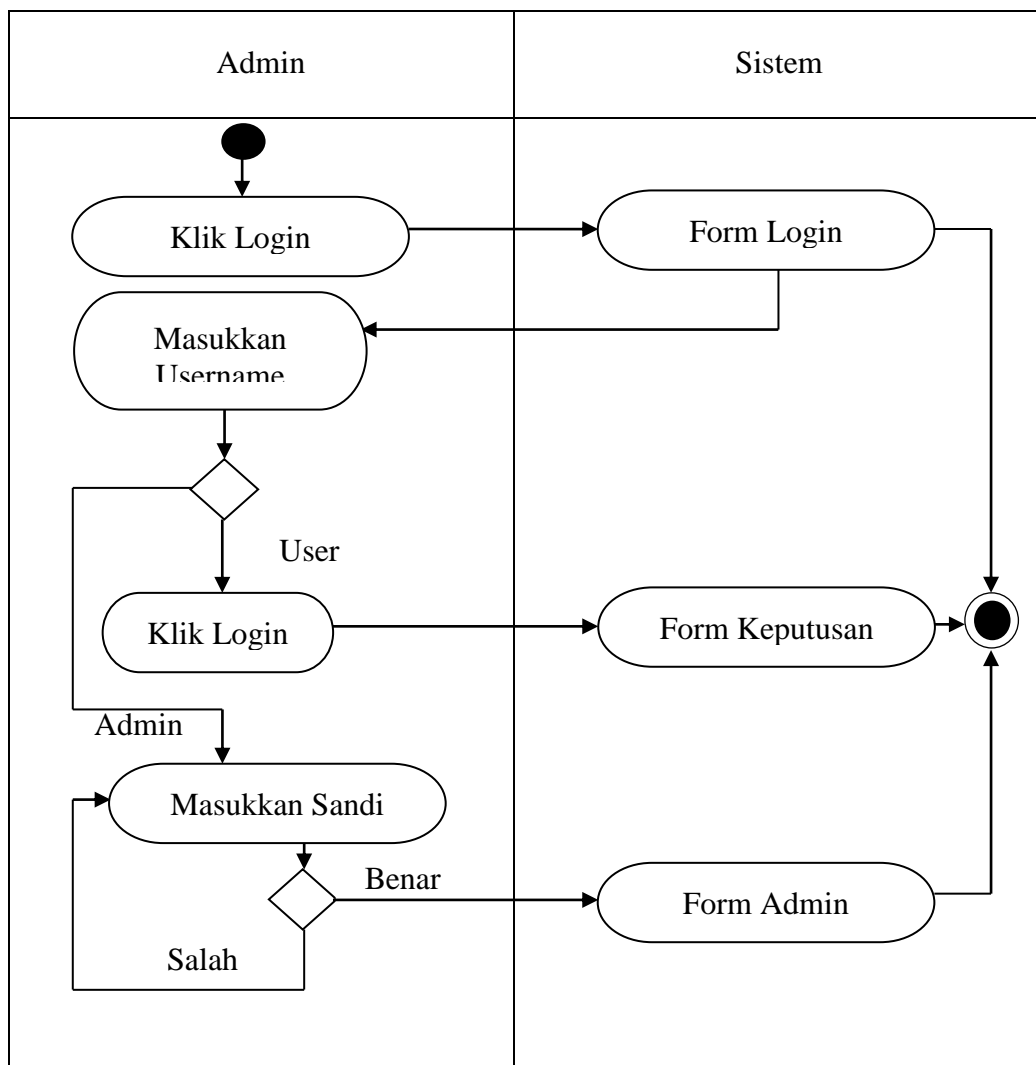
Gambar III.4. Class Diagram Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Paket Wisata Berdasarkan Budget Konsumen Dengan Metode AHP

III.3.3. Activity Diagram

Rangkaian kegiatan pada setiap terjadi *event* sistem digambarkan pada *activity* diagram berikut:

1. Activity Diagram Login

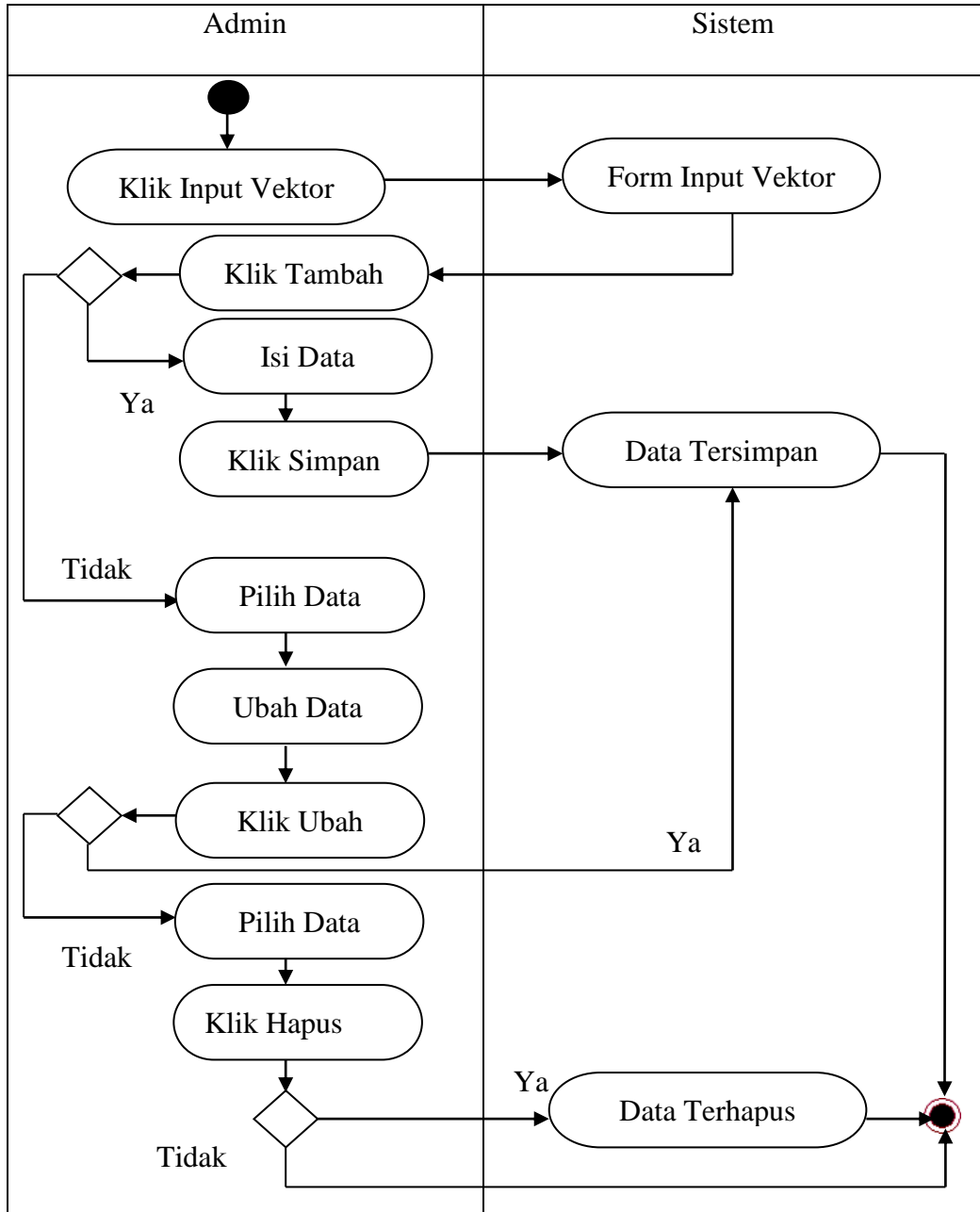
Aktivitas yang dilakukan untuk melakukan login admin dapat dilihat seperti pada gambar III.5 berikut :



Gambar III.5. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Form Input Vektor

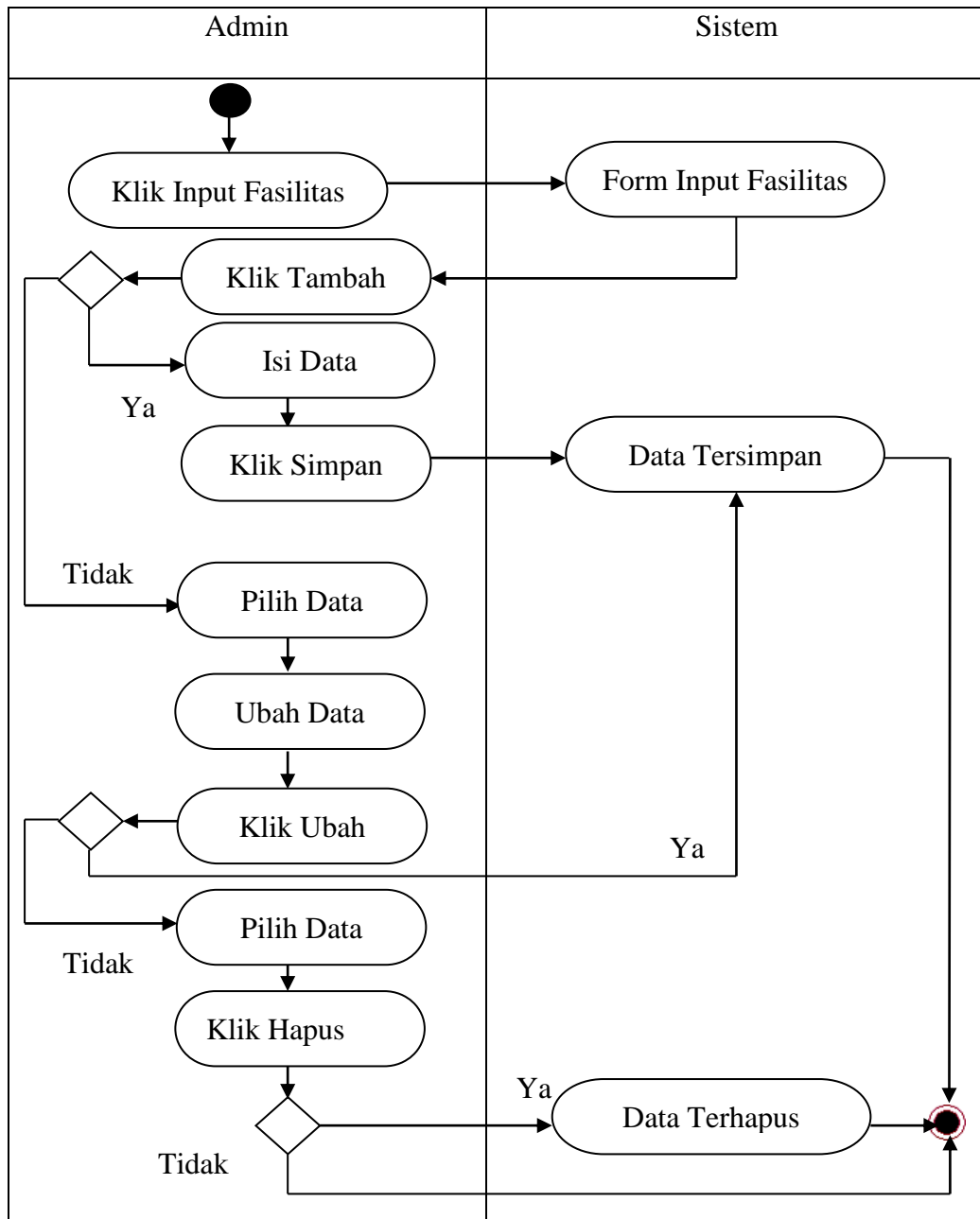
Form Input Vektor adalah *form* untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data vektor. *Activity diagram form input vektor* dapat dilihat seperti pada gambar III.6 berikut :



Gambar III.6. Activity Diagram Form Input Vektor

3. Activity Diagram Form Input Fasilitas

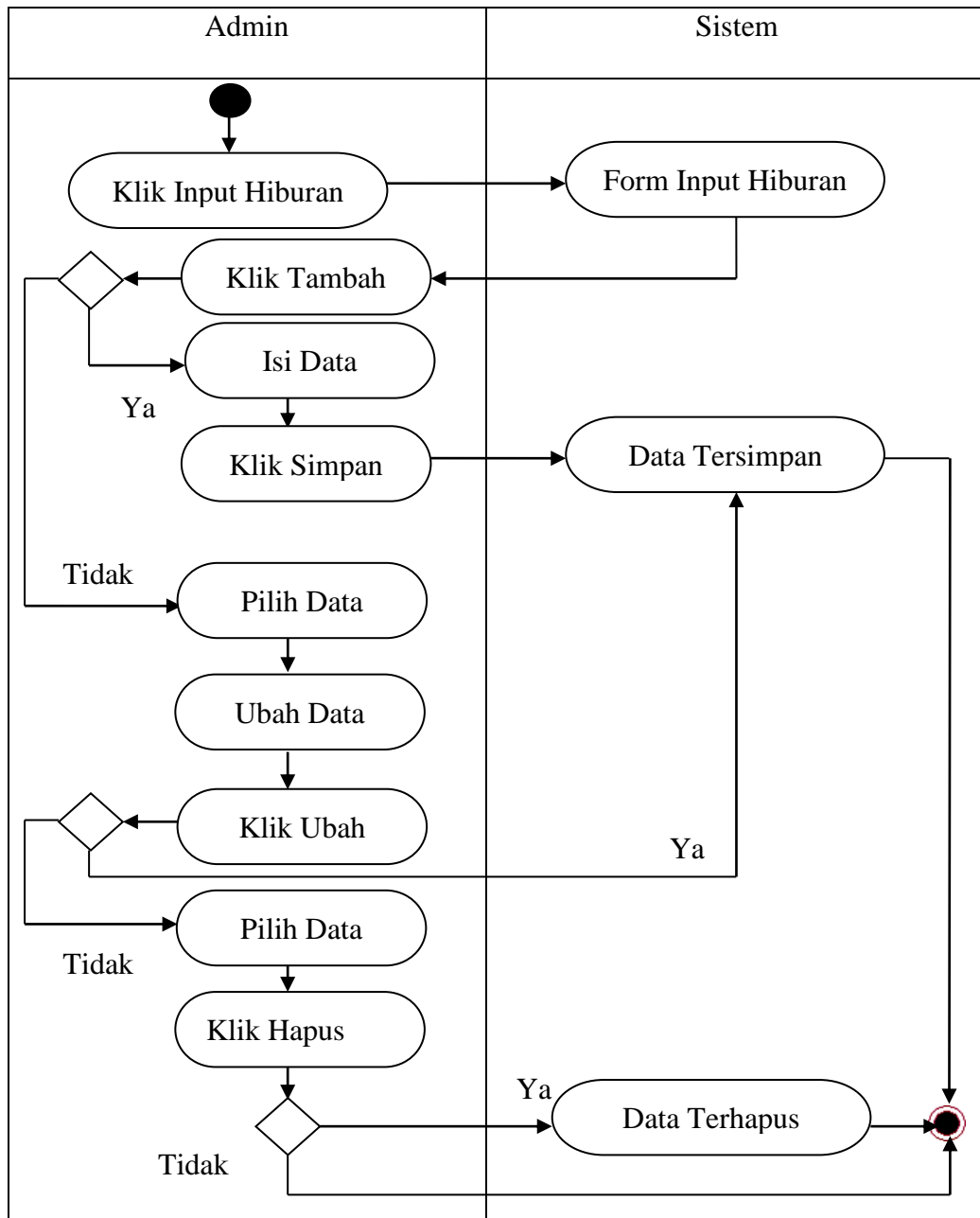
Form Input Fasilitas adalah *form* untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data fasilitas. *Activity diagram form input* fasilitas dapat dilihat seperti pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Form Input Fasilitas

4. Activity Diagram Form Input Hiburan

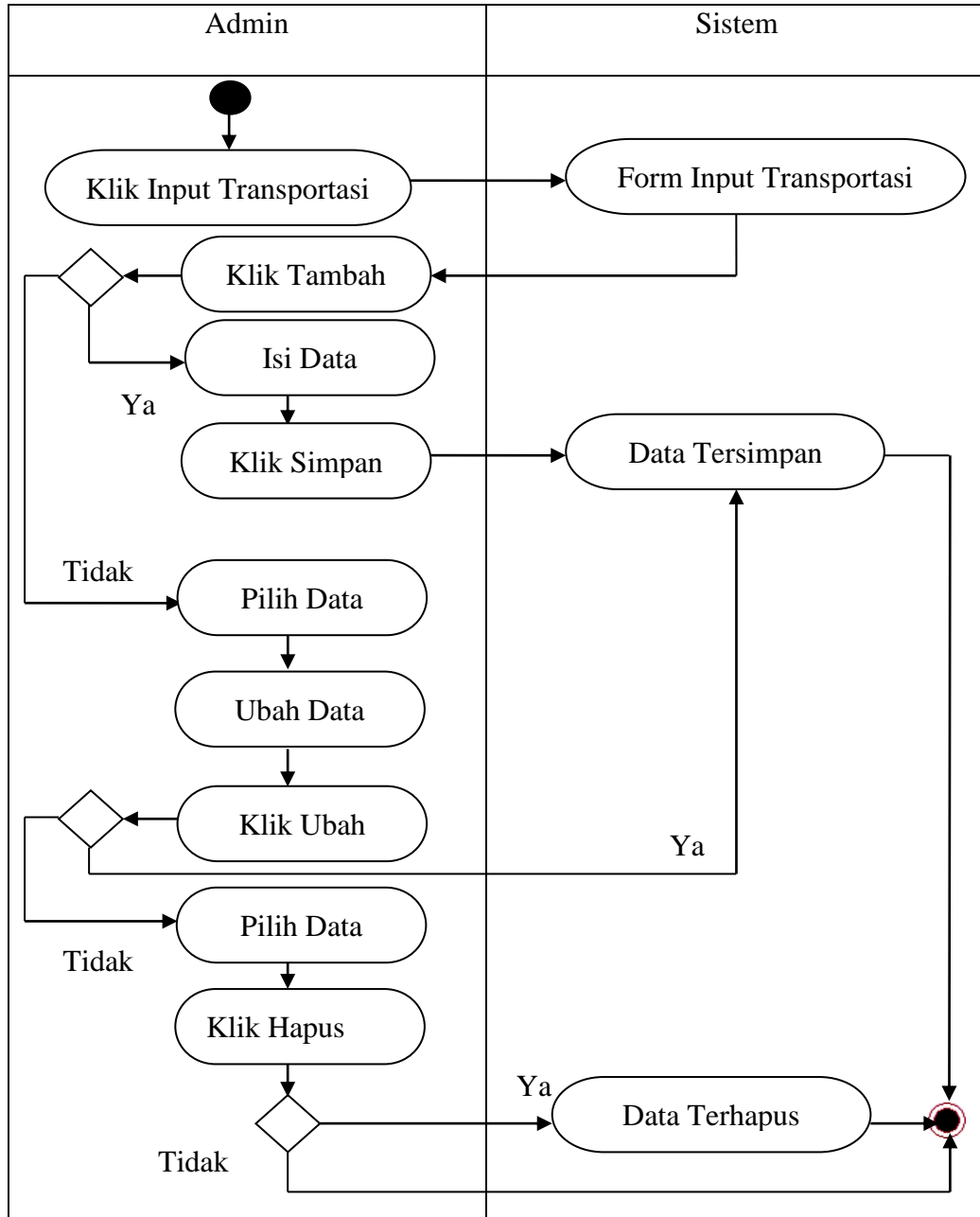
Form Input Hiburan adalah *form* untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data hiburan. *Activity diagram form input* hiburan dapat dilihat seperti pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.8. Activity Diagram Form Input Hiburan

5. Activity Diagram Form Input Transportasi

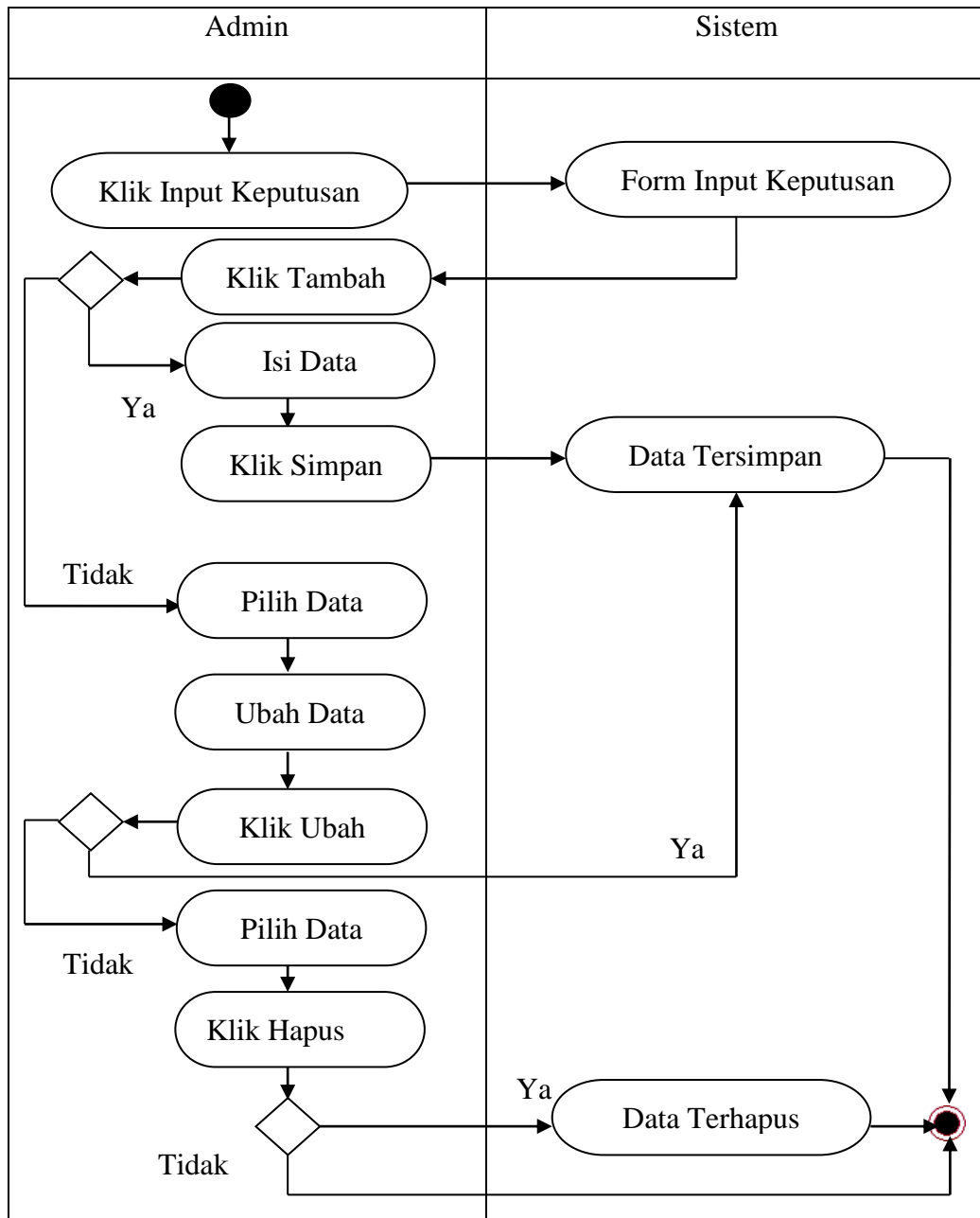
Form Input Transportasi adalah form untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data transportasi. Activity diagram form input transportasi dapat dilihat seperti pada gambar III.9 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Form Input Transportasi

6. Activity Diagram Form Input Keputusan

Form Input Keputusan adalah form untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data Keputusan. Activity diagram form Input Keputusan dapat dilihat seperti pada gambar III.10 berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Form Input Keputusan

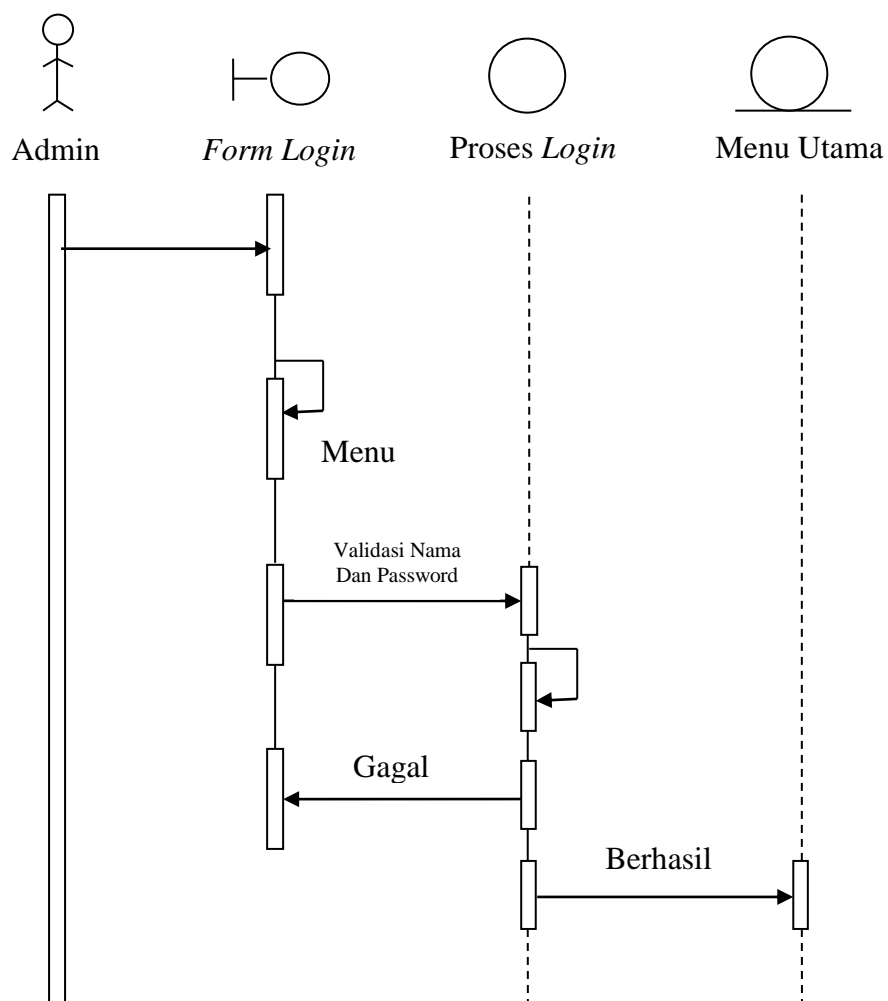
III.3.4. Sequence Diagram

Rangkaian kegiatan pada setiap terjadi *event* sistem digambarkan pada *Sequence* diagram berikut:

1. Sequence Diagram Login

Serangkaian kerja melakukan login admin dapat terlihat seperti pada gambar

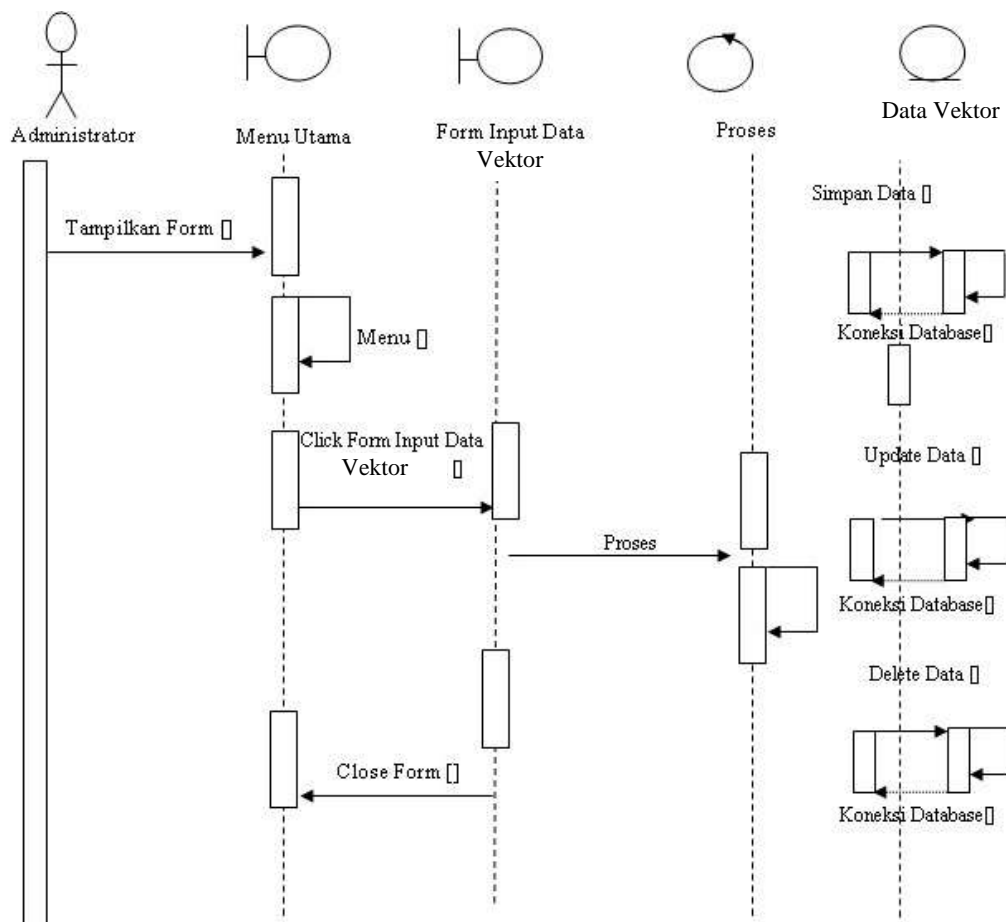
III.11 berikut :



Gambar III.11. Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Data Vektor

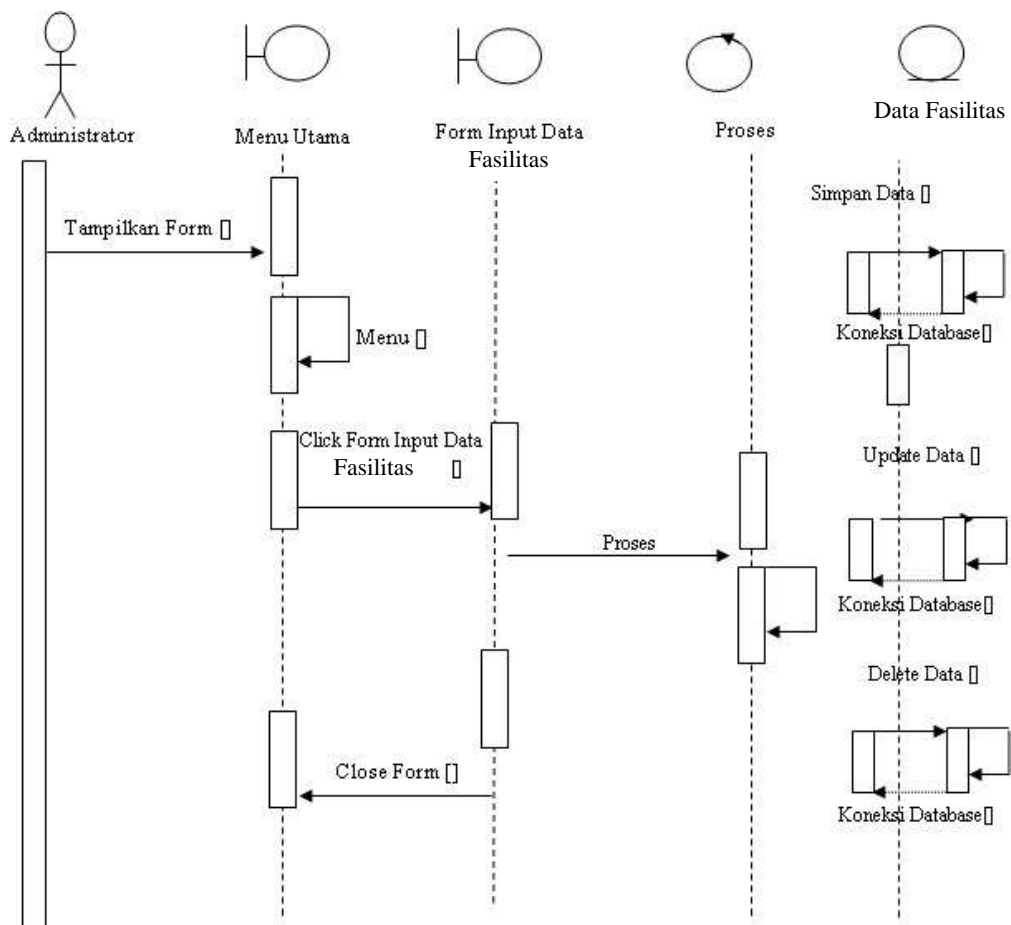
Form vektor adalah form untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data vektor. Sequence diagram data Vektor dapat dilihat seperti pada gambar III.12 berikut :



Gambar III.12. Sequence Diagram Data Vektor

3. Sequence Diagram Data Fasilitas

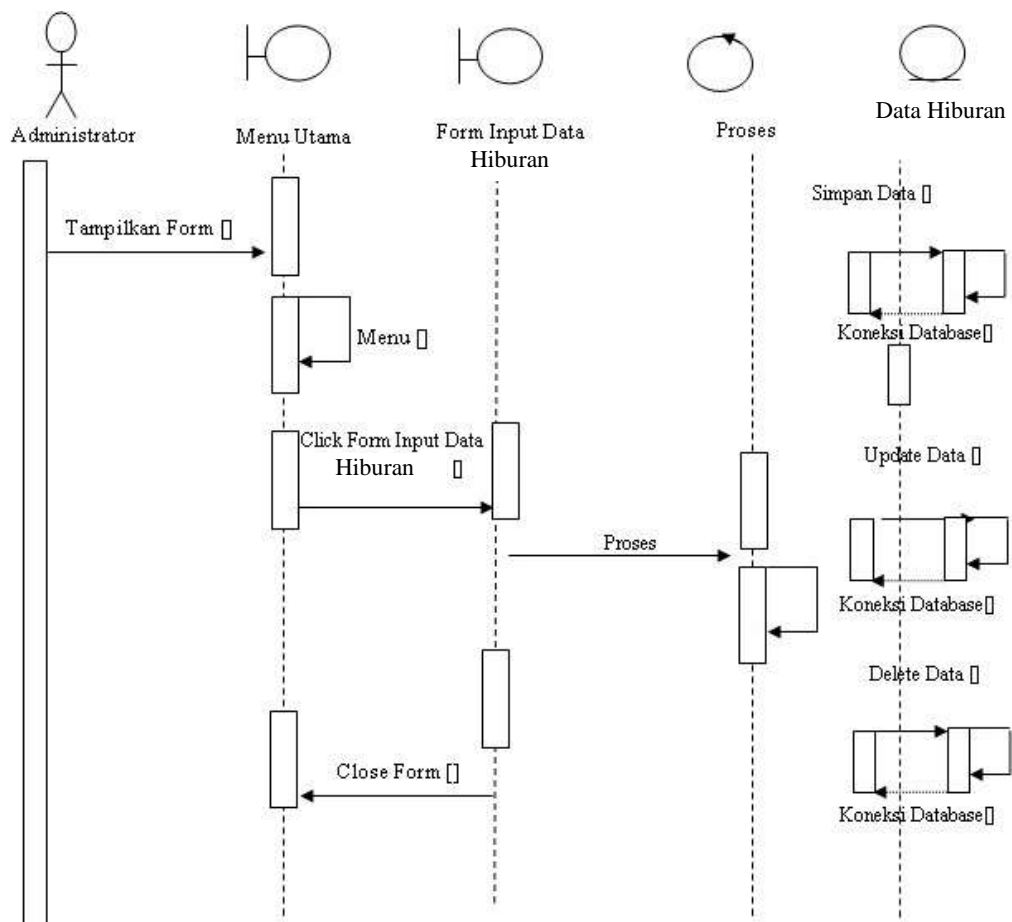
Form fasilitas adalah form untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data fasilitas. Sequence diagram data Fasilitas dapat dilihat seperti pada gambar III.13 berikut :



Gambar III.13. Sequence Diagram Data Fasilitas

4. Sequence Diagram Data Hiburan

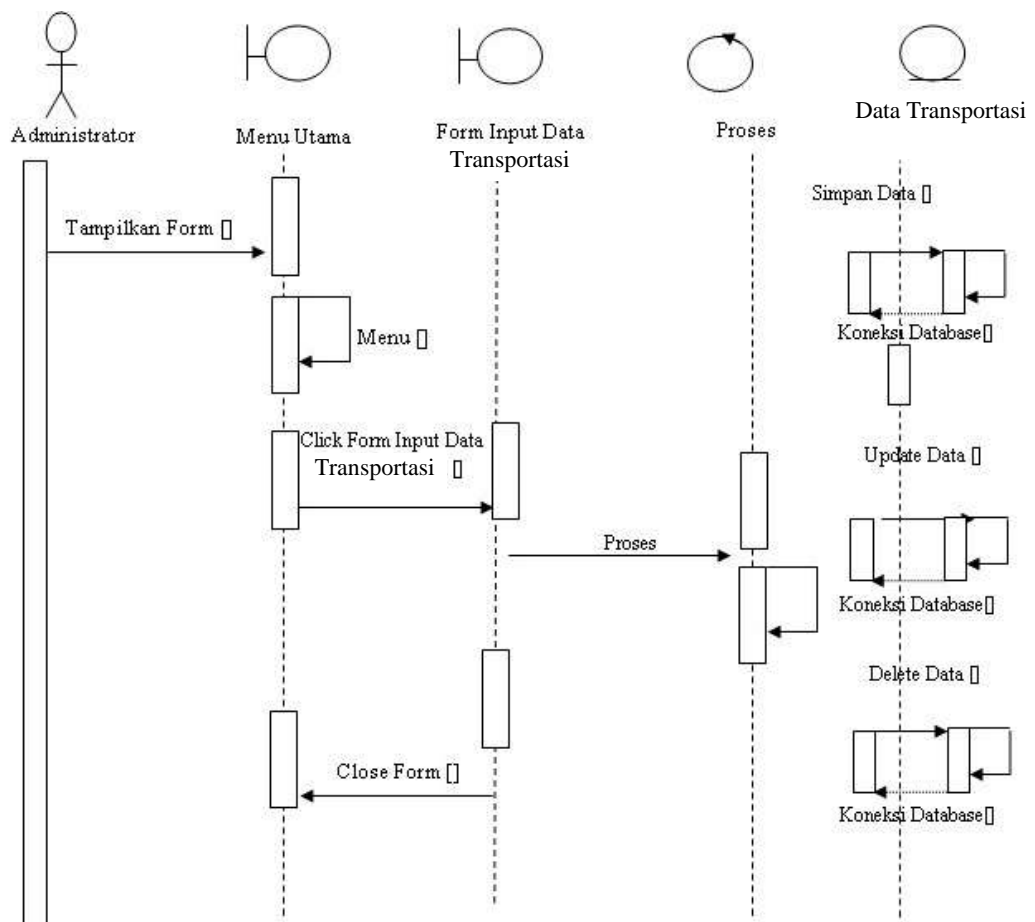
Form hiburan adalah form untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data hiburan. Sequence diagram data Hiburan dapat dilihat seperti pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14. Sequence Diagram Data Hiburan

5. Sequence Diagram Data Transportasi

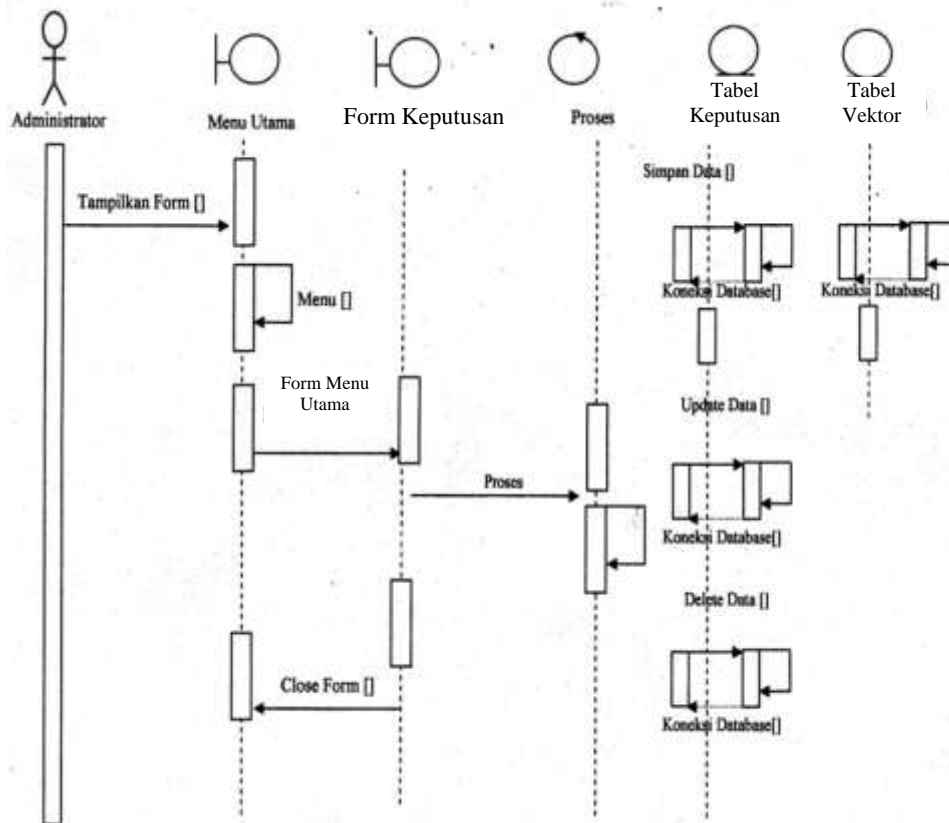
Form transportasi adalah form untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data transportasi. Sequence diagram data Transportasi dapat dilihat seperti pada gambar III.15 berikut :



Gambar III.15. Sequence Diagram Data Vektor

6. *Sequence Diagram* Data Keputusan

Form keputusan adalah *form* untuk menambah, menghapus, mengubah dan menyimpan data keputusan. *Sequence diagram* data keputusan dapat dilihat seperti pada gambar III.16. berikut :



Gambar III.16. *Sequence Diagram* Data Keputusan

III.3.5 Desain Database

1. Normalisasi

Tahap normalisasi ini bertujuan untuk menghilangkan masalah berupa ketidak konsistenan apabila dilakukannya proses manipulasi data seperti penghapusan, perubahan dan penambahan data sehingga data tidak ambigu.

1. Bentuk Tidak Normal

Bentuk tidak normal dari data keputusan ditandai dengan adanya baris yang satu atau lebih atributnya tidak terisi, bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.17 dibawah ini :

Tabel III.17. Data Keputusan Bentuk Tidak Normal

ID	Nama Paket	Budget Konsumen	Fasilitas	Transport	Hiburan	Keputusan	Harga
01	A1	5000	Baik	Baik	Baik	0.44	4674
02	A2	3400	Baik	Cukup	Baik	0.34	3260
03	A3	4400	Cukup	Baik	Baik	0.33	4250

2. Bentuk Normal Pertama (1NF)

Bentuk normal pertama dari data keputusan merupakan bentuk tidak normal yang atribut kosongnya diisi sesuai dengan atribut induk dari *record*-nya, bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.18 di berikut ini :

Tabel III.18. Data Keputusan Bentuk 1NF

ID	Nama Paket	Budget Konsumen	Keputusan	Harga
01	A1	5000	0.44	4674
02	A2	3400	0.34	3260
03	A3	4400	0.33	4250

3. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Bentuk normal kedua dari data keputusan merupakan bentuk normal pertama, dimana telah dilakukan pemisahan data sehingga tidak adanya ketergantungan parsial. Setiap data memiliki kunci primer untuk membuat relasi antar data, bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.19 berikut ini :

Tabel III.19. Data Keputusan Pertama 2NF

ID	Harga
01	4674
02	3260
03	4250

Tabel III.20. Data Keputusan Kedua 2NF

Nama Paket	Harga
A1	4674
A2	3260
A3	4250

2. Desain Tabel

Setelah melakukan tahap normalisasi, maka tahap selanjutnya yang dikerjakan yaitu merancang struktur tabel pada basis data sistem yang akan dibuat, berikut ini merupakan rancangan struktur tabel tersebut:

1. Struktur Tabel Login

Tabel Login digunakan untuk menyimpan data Login selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.21.

Nama Database : Budget

Nama Tabel : Login

Primary Key : Id

Tabel III.21. Tabel Login

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	10	Id Pencarian
Sandi	Varchar	50	Sandi Admin

2. Struktur Tabel Vektor

Tabel Vektor digunakan untuk menyimpan data vektor selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.22.

Nama Database : Budget

Nama Tabel : Vektor

Primary Key : Id

Tabel III.22. Tabel Vektor

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	10	Id Pencarian
Kriteria	Varchar	50	Jenis Vektor
Vektor	Varchar	50	Nilai Vektor

3. Struktur Tabel Fasilitas

Tabel Fasilitas digunakan untuk menyimpan data fasilitas selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.23.

Nama Database : Budget

Nama Tabel : Fasilitas

Primary Key : Id

Tabel III.23. Tabel Fasilitas

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	10	Id Pencarian
Jenis	Varchar	50	Jenis Fasilitas
Harga	Varchar	50	Harga Fasilitas
Nilai	Varchar	50	Nilai Fasilitas

4. Struktur Tabel Hiburan

Tabel Hiburan digunakan untuk menyimpan data hiburan selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.24.

Nama Database : Budget

Nama Tabel : Hiburan

Primary Key : Id

Tabel III.24. Tabel Hiburan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	10	Id Pencarian
Jenis	Varchar	50	Jenis Hiburan
Harga	Varchar	50	Harga Hiburan
Nilai	Varchar	50	Nilai Hiburan

5. Struktur Tabel Transportasi

Tabel Transportasi digunakan untuk menyimpan data transportasi selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.25.

Nama Database : Budget

Nama Tabel : Transportasi

Primary Key : Id

Tabel III.25. Tabel Transportasi

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	10	Id Pencarian
Jenis	Varchar	50	Jenis Transportasi
Harga	Varchar	50	Harga Transportasi
Nilai	Varchar	50	Nilai Transportasi

6. Struktur Tabel Keputusan

Tabel Keputusan digunakan untuk menyimpan data keputusan, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.26.

Nama Database : Budget

Nama Tabel : Keputusan

Primary Key : Id

Tabel III.26. Tabel Keputusan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	10	Id Pencarian
Nama_Paket	Varchar	50	Nama Paket
Budget_Konsumen	Varchar	50	Budget Konsumen

Fasilitas	Varchar	50	Fasilitas
Transportasi	Varchar	50	Transportasi
Hiburan	Varchar	50	Hiburan
Nilai_Fasilitas	Varchar	50	Nilai Fasilitas
Nilai_Transportasi	Varchar	50	Nilai Transportasi
Nilai_Hiburan	Varchar	50	Nilai Hiburan
Nilai_Keputusan	Varchar	50	Hasil Metode
Harga	Varchar	50	Harga Paket

III.3.6. Desain *User Interface*

Perancangan *User Interface* merupakan masukan yang penulis rancang guna lebih memudahkan dalam *entry data*. *Entry data* yang dirancang akan lebih mudah dan cepat dan meminimalisir kesalahan penulisan dan memudahkan perubahan. Perancangan *User Interface* tampilan yang dirancang adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *User Interface Form Login*

Perancangan *User Interface form login* berfungsi untuk verifikasi pengguna yang berhak menggunakan sistem. Adapun rancangan form login dapat dilihat pada gambar III.17. sebagai berikut :

Login	
User name :	<input type="text" value="xxxx"/> ▼
Password :	<input type="text" value="xxxx"/>
	<input type="button" value="OK"/>
Sandi Lama:	<input type="text" value="xxxx"/>
Sandi Baru :	<input type="text" value="xxxx"/>
	<input type="button" value="Ubah"/>

Gambar III.17. Perancangan *Form Login*

2. Perancangan *Form* Vektor

Perancangan *Form* Vektor berfungsi untuk menambah, mengubah dan menghapus data vektor. Adapun rancangan *form* vektor dapat dilihat pada gambar III.18. sebagai berikut :

	K1	K2	K3	Database																															
K1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Id</th> <th>Kriteria</th> <th>Vektor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		Id	Kriteria	Vektor																											
Id	Kriteria	Vektor																																	
K2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																
K3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																
Jumlah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																
	K1	K2	K3	Jlh	Vektor																														
Sgt Baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																														
Baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																														
Cukup	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																														
Alfa Maks	<input type="text" value="*****"/>			<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;"> Uba h </div>																															
C1	<input type="text" value="*****"/>																																		
R1	<input type="text" value="*****"/>																																		

Gambar III.18. Perancangan *Form* Vektor

3. Perancangan *Form* Fasilitas

Perancangan *Form* Fasilitas berfungsi untuk menambah, mengubah dan menghapus data fasilitas. Adapun rancangan *form* fasilitas dapat dilihat pada gambar III.19. sebagai berikut :

Fasilitas				
Id:	<input type="text" value="00000"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jenis:	<input type="text" value="*****"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nilai:	<input type="text" value="*****"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Harga	<input type="text" value="00000"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Ubah"/>				
	Id	Jenis	Nilai	Harga
*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gambar III.19. Perancangan *Form* Fasilitas

4. Perancangan *Form* Hiburan

Perancangan *Form* Hiburan berfungsi untuk menambah, mengubah dan menghapus data hiburan. Adapun rancangan *form* hiburan dapat dilihat pada gambar III.20. sebagai berikut :

Hiburan				
Id:	<input type="text" value="00000"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jenis:	<input type="text" value="*****"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nilai:	<input type="text" value="*****"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Harga	<input type="text" value="00000"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Ubah"/>				
	Id	Jenis	Nilai	Harga
*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gambar III.20. Perancangan *Form* Hiburan

5. Perancangan *Form* Transportasi

Perancangan *Form* Transportasi berfungsi untuk menambah, mengubah dan menghapus data transportasi. Adapun rancangan *form* transportasi dapat dilihat pada gambar III.21. sebagai berikut :

Transportasi				
Id:	<input type="text" value="99999"/>			
Jenis:	<input type="text" value="*****"/>			
Nilai:	<input type="text" value="*****"/>			
Harga	<input type="text" value="99999"/>			
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Ubah"/>				
	Id	Jenis	Nilai	Harga
*				

Gambar III.21. Perancangan *Form* Transportasi

6. Perancangan *Form* Keputusan

Perancangan *Form* Keputusan berfungsi untuk menambah, mengubah dan menghapus data keputusan. Adapun rancangan *form* keputusan dapat dilihat pada gambar III.22 sebagai berikut :

Keputusan										
Id :	<input type="text" value="00000"/>	Nilai Fasilitas :	<input type="text" value="00000"/>							
Nama Paket :	<input type="text" value="*****"/>	Nilai Transportasi :	<input type="text" value="00000"/>							
Budget Kons :	<input type="text" value="*****"/> ▼	Nilai Hiburan :	<input type="text" value="00000"/>							
Fasilitas :	<input type="text" value="*****"/> ▼	Nilai Keputusan :	<input type="text" value="00000"/>							
Transportasi :	<input type="text" value="*****"/> ▼	Harga :	<input type="text" value="00000"/>							
Hiburan :	<input type="text" value="*****"/> ▼	<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hasil"/>								
Id	Nama Paket	Budget Kons	Fasilitas	Transportasi	Hiburan	Nilai Fasilitas	Nilai Transportasi	Nilai Hiburan	Nilai Keputusan	Harga
*										

Gambar III.22. Perancangan *Form* Keputusan