

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

Selama ini penyebaran informasi lokasi objek wisata yang ada di daerah Tapanuli Tengah kepada wisatawan local maupun pendatang dari luar daerah belum memiliki satu wadah platform media informasi, yang dimana khusus untuk memberikan informasi terkait dari lokasi objek wisata, sehingga informasi akan objek wisata di Tapanuli Tengah kurang maksimal dan tidak terpusat pada penyebaran informasinya yang membuat wisatawan yang berkunjung ke Tapanuli Tengah kesulitan dalam mencari objek wisata apa saja yang ada di Tapanuli Tengah karena kurangnya informasi yang ada. Pada intinya, penyebaran informasi objek wisata di Tapanuli Tengah belum mempunyai wadah platform media informasi yang khusus dimana memberikan informasi dari objek wisata yang ada di Tapanuli Tengah.

III.1.1 Strategi Pemecahan Masalah

Dalam strategi pemecahan masalah mengenai perancangan aplikasi yang di buat penulis, maka dapat di pecahkan masalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi objek wisata di tapanuli tengah yang dapat memberikan informasi serta lokasi objek wisata yang ada di Tapanuli Tengah.

2. Memberdayakan dan memanfaatkan Google maps yang ada pada perangkat android yang saat ini banyak dipergunaka.

III.2. Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam analisa kebutuhan sistem yang di peruntukkan untuk perancangan sebuah aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android membutuhkan sebuah alat pendukung dimana dapat di fungsikan atau di gunakan untuk melakukan proses perancangan aplikasi ini yaitu dengan menggunakan alat perangkat keras (hardware) serta perangkat lunak (software). Adapun jenis alat-alat pendukung perancangan aplikasi yang di gunakan penulis dapat di ketahui sebagai berikut.

III.2.1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware (perangkat keras) merupakan suatu komponen yang ada pada sebuah komputer maupun laptop yang bisa di lihat secara kasat mata dan dapat di sentuh secara fisik. Adapun perangkat keras yang di gunakan dalam perancangan aplikasi ini, yaitu sebagai berikut :

1. *Processor Intel Core i-5-6006U, CPU 2.0Ghz*
2. *Random Access Memory (RAM) 8 GB Type DDR4, HDD 500 gb*
3. *Smartphone berbasis android*

III.2.2. Perangkat Lunak (*Software*)

Software (perangkat lunak) biasanya merupakan aplikasi (program) yang di buat oleh programmer yang dapat beroperasi atau menjalankan suatu perintah

dimana berfungsi sebagai fungsinya. Adapun perangkat lunak yang di butuhkan yaitu sebagai berikut :

1. *Sistem operasi Microsoft Windows 10*
2. *Android Studio*
3. *SDK Android*
4. *Api Google*
5. *Xampp*

III.3. Desain Sistem

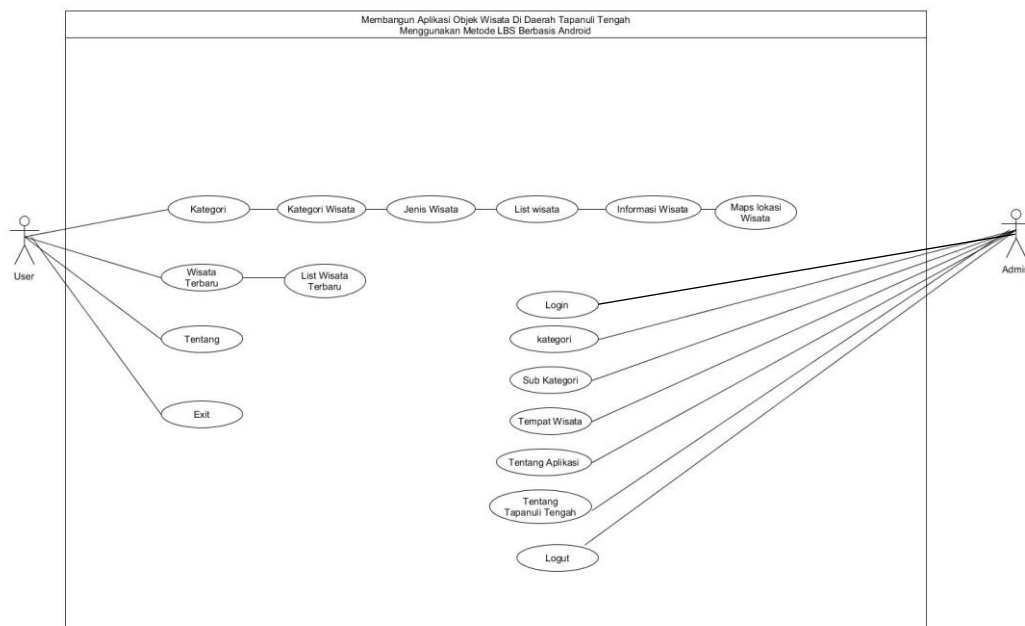
Setelah tahap menganalisis sistem, maka proses tahap pengembangan selanjutnya yaitu merancang atau mengimplementasikan pembuatan aplikasi dengan cara mendesain sistem dimana memiliki sebuah gambaran pada perancangan aplikasi ini. Adapun perancangan desain sistem aplikasi ini di buat dalam bentuk:

1. *Perancangan Use Case Diagram*
2. *Perancangan Activity Diagram*
3. *Perancangan Sequence Diagram*
4. *Perancangan Class diagram*

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. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam

metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Berikut *Use Case* Diagram Pada Perancangan Aplikasi Objek Wisata Di daerah Tapanuli Tengah berbasis Android yang dapat dilihat pada Gambar III.1 berikut ini.



Gambar III.1. Use Case Diagram Pembangunan Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android

III.3.2. Activity Diagram

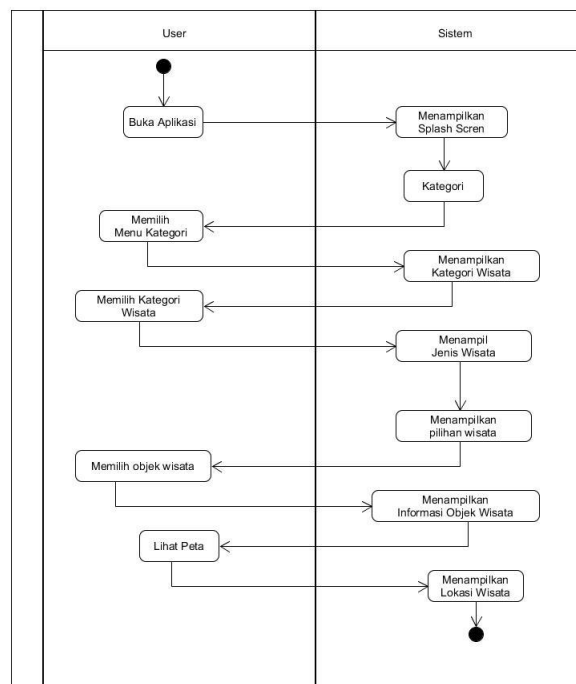
III.3.2.1. Activity Diagram Pengguna

Activity Diagram merupakan proses sistem dalam komponen-komponen beserta seluruh penghubung antar suatu alur data digambarkan dengan anak panah, yang menunjukkan arah menuju ke dalam dan ke luar dari suatu proses *Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan

bagaimana mereka berakhir. Berikut ini adalah *Activity Diagram* dari Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android.

1. *Activity Diagram* Kategori

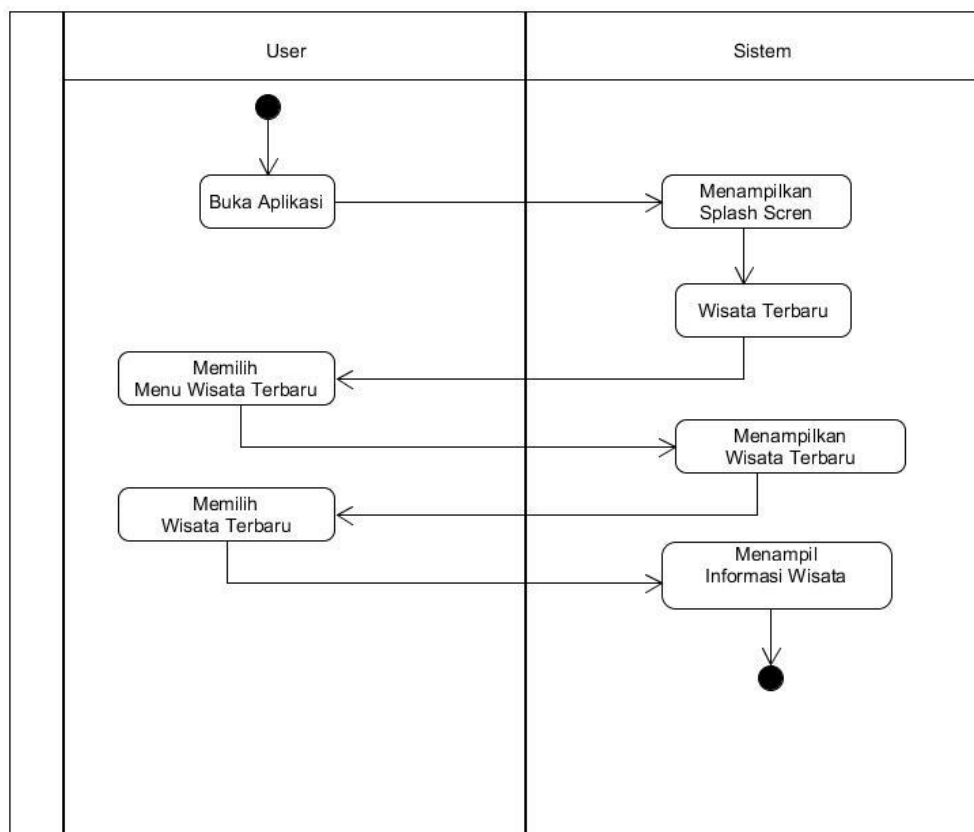
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) pada menu Kategori akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.2 berikut ini.



Gambar III.2. Activity Diagram Kategori

2. Activity Diagram Wisata Terbaru

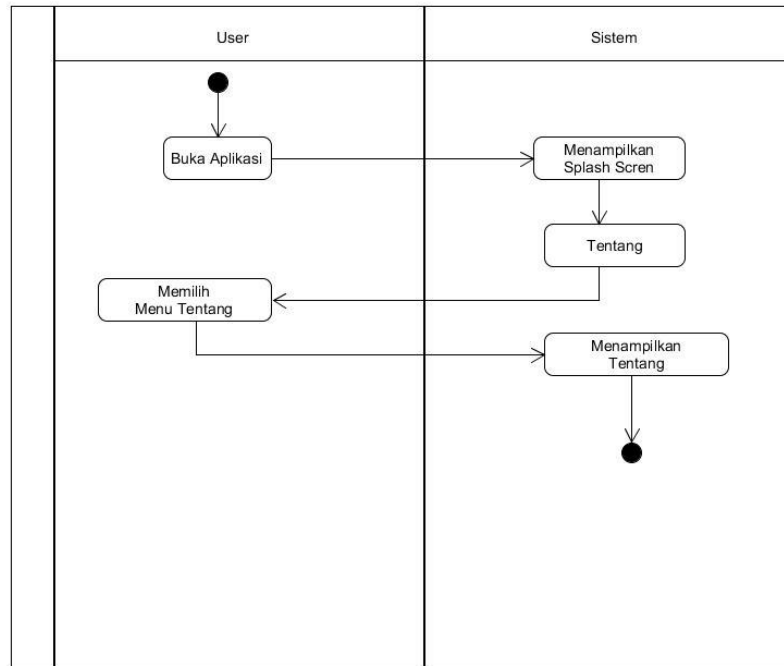
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) pada menu *Tentang Aplikasi* akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.3 berikut ini.



Gambar III.3. Activity Diagram Wisata Terbaru

3. Activity Diagram Tentang

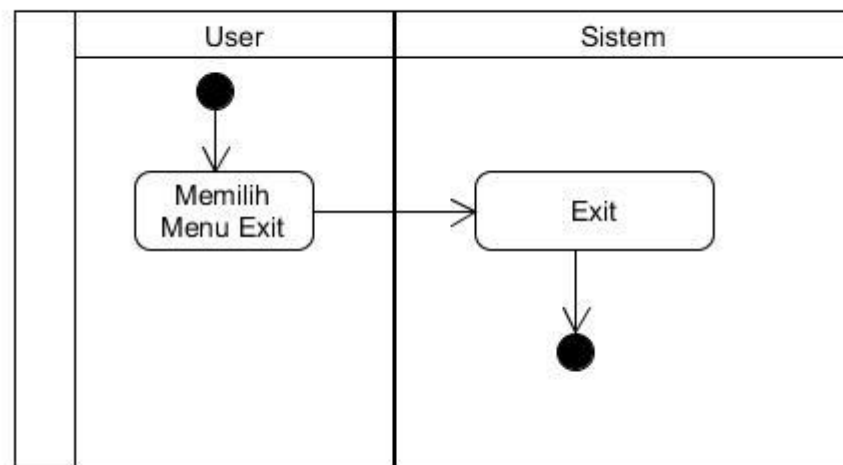
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) pada menu *Tentang* akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.4 berikut ini.



Gambar III.4. Activity Diagram Tentang

4. Activity Diagram Exit

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) pada menu *Tentang* akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.5 berikut ini.

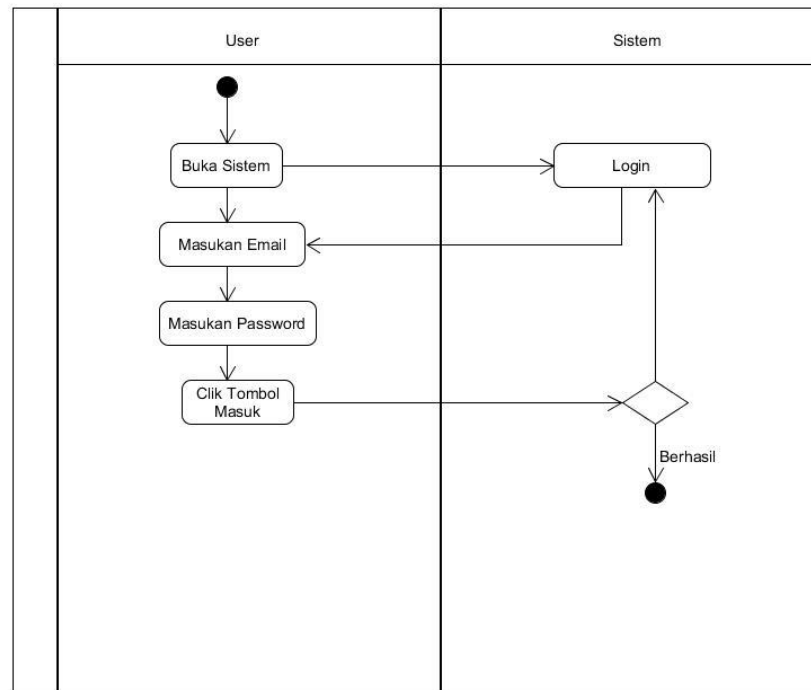


Gambar III.5. Activity Diagram Exit

III.3.2.2. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram login Admin

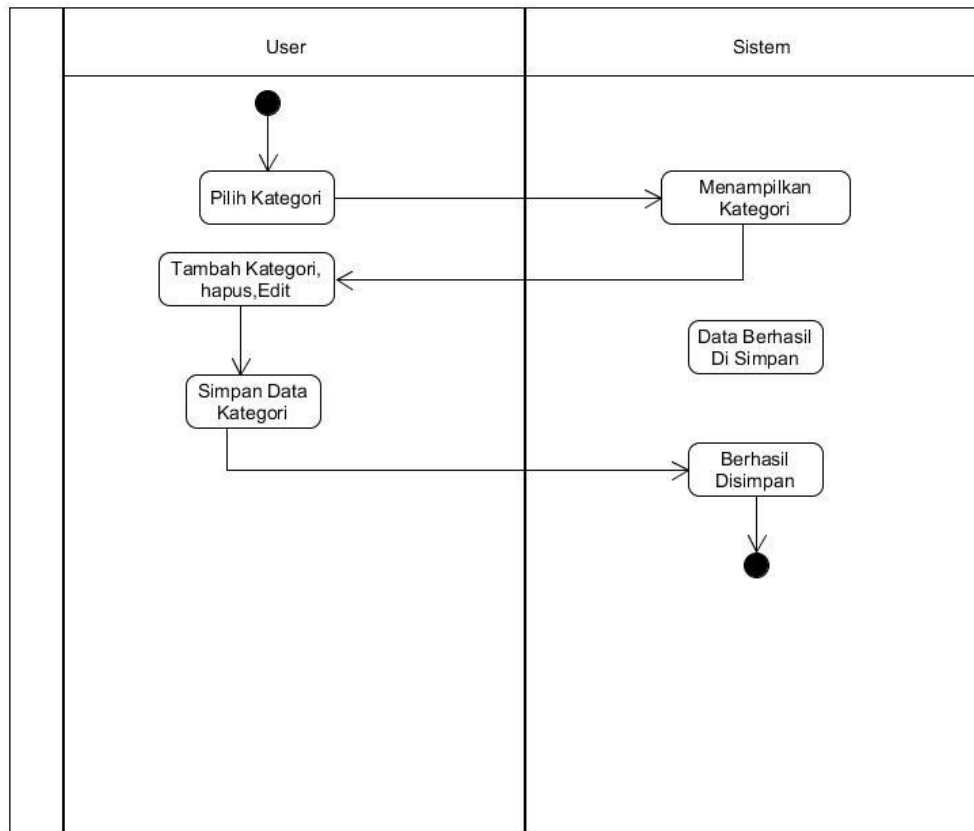
Aktivitas untuk masuk kedalam sistem seperti pada gambar III.6 berikut.



Gambar III.6. Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Kategori Admin

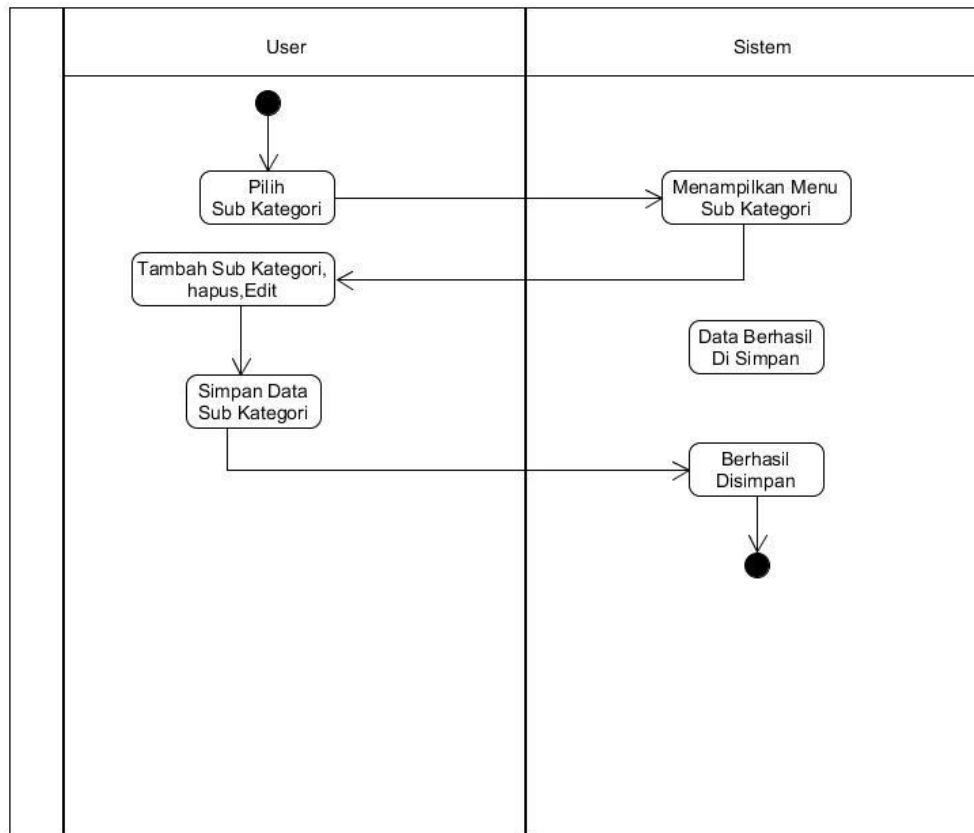
Aktivitas untuk masuk kedalam Kategori sistem seperti pada gambar III.7 berikut.



Gambar III.7. Activity Diagram Kategori Admin

3. Activity Diagram Sub Kategori Admin

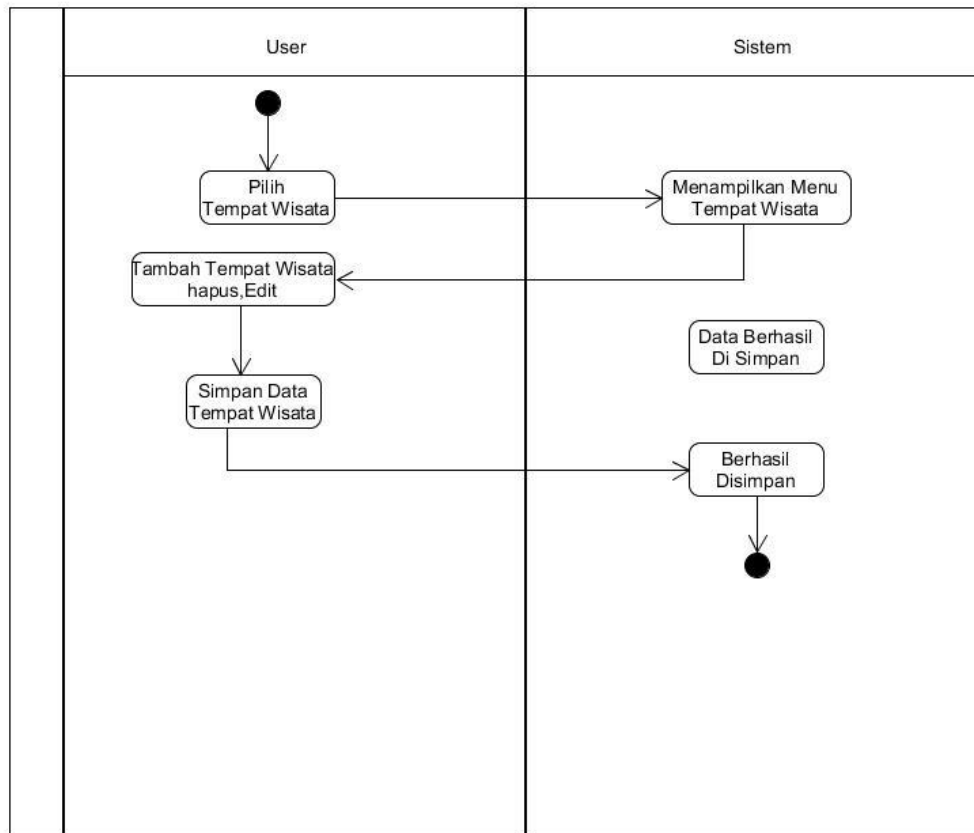
Aktivitas untuk masuk kedalam Sub Kategori sistem seperti pada gambar III.8 berikut.



Gambar III.8. Activity Diagram Sub Kategori Admin

4. Activity Diagram Tempat Wisata Admin

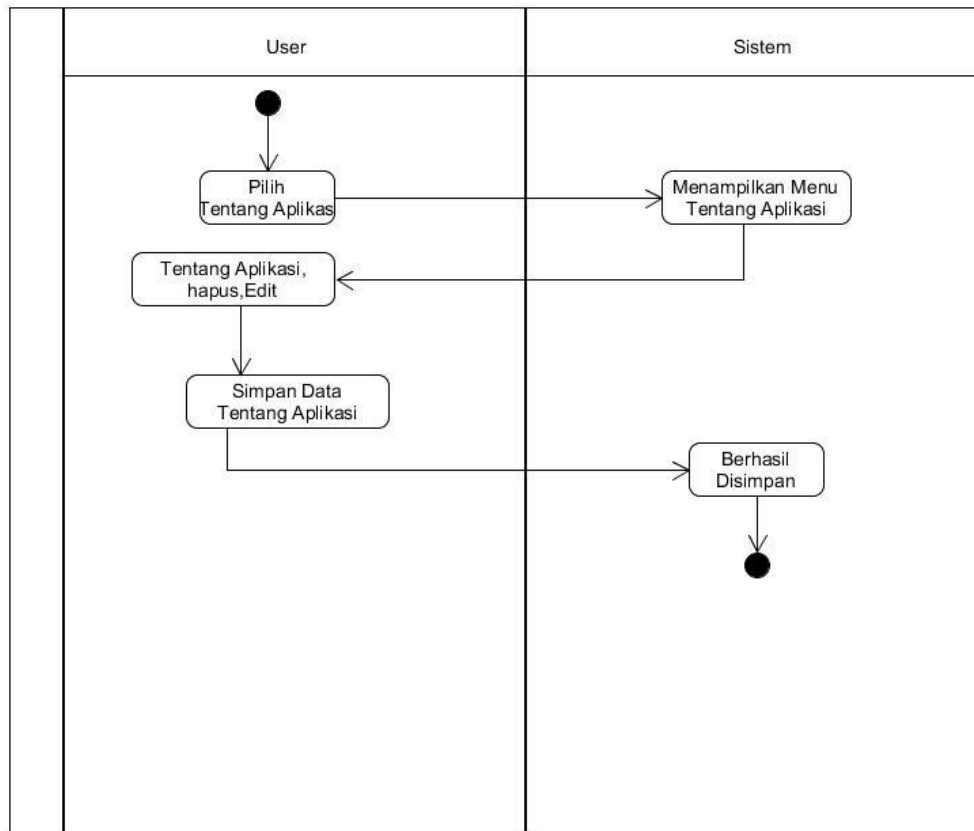
Aktivitas untuk masuk kedalam Tempat Wisata sistem seperti pada gambar III.9 berikut.



Gambar III.9. Activity Diagram Tempat Wisata Admin

5. Activity Diagram Tentang Aplikasi Admin

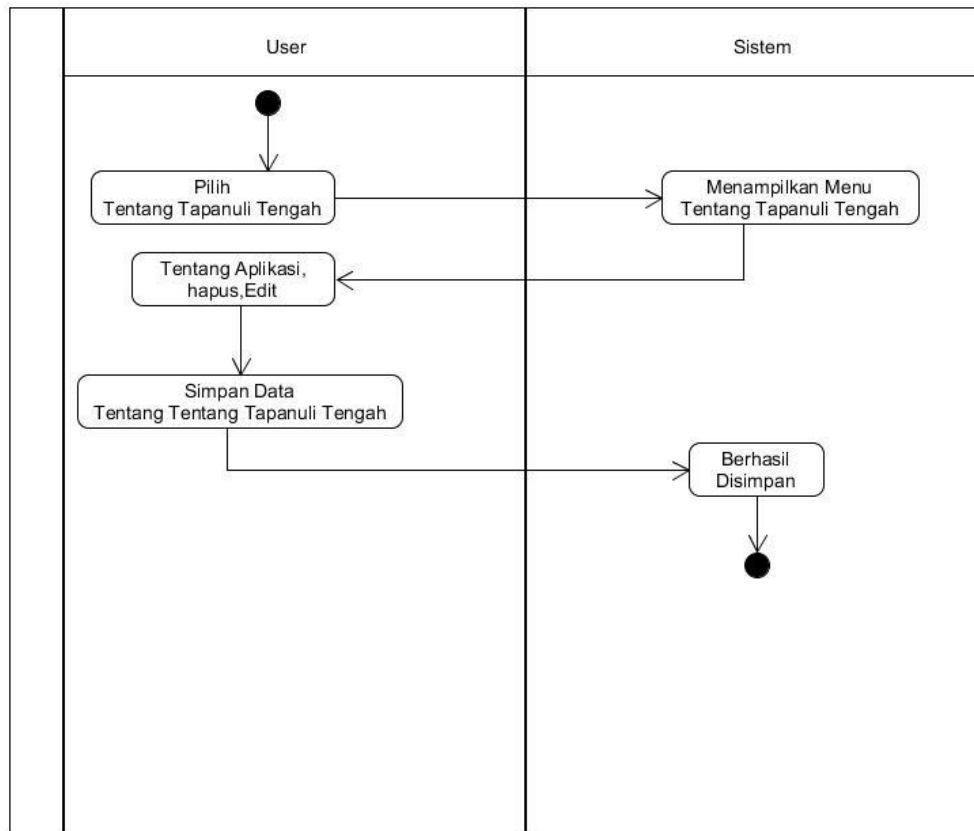
Aktivitas untuk masuk kedalam Tentang Aplikasi sistem seperti pada gambar III.10 berikut.



Gambar III.10. Activity Diagram Tentang Aplikasi Admin

6. Activity Diagram Tentang Tapanuli Tengah Admin

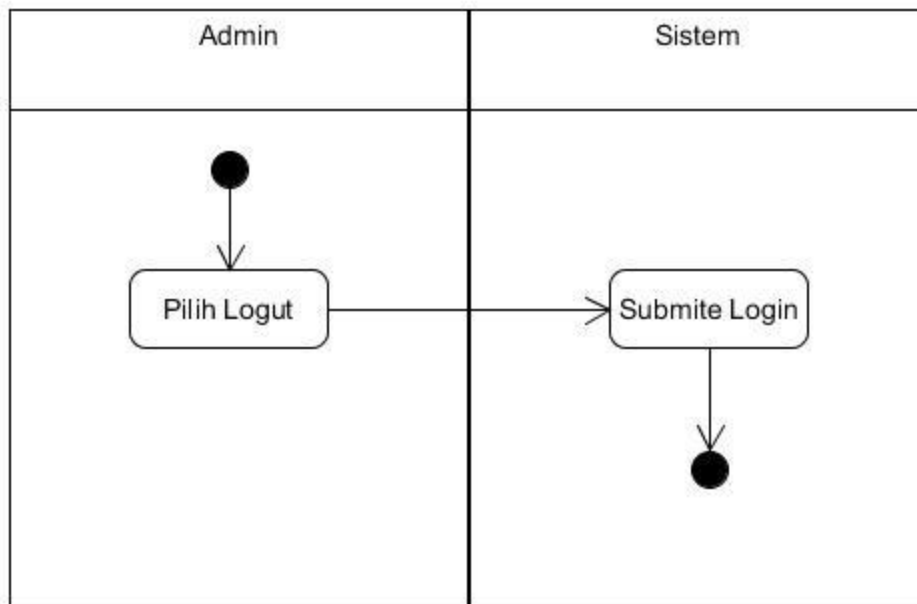
Aktivitas untuk masuk kedalam Tentang Aplikasi Tapanuli Tengah sistem seperti pada gambar III.11 berikut.



Gambar III.11. Activity Diagram Tentang Tapanuli Tengah Admin

7. Activity Diagram Logut Admin

Aktivitas untuk masuk kedalam Tentang Aplikasi Tapanuli Tengah sistem seperti pada gambar III.12 berikut.



Gambar III.12. Activity Diagram Tentang Tapanuli Tengah Admin

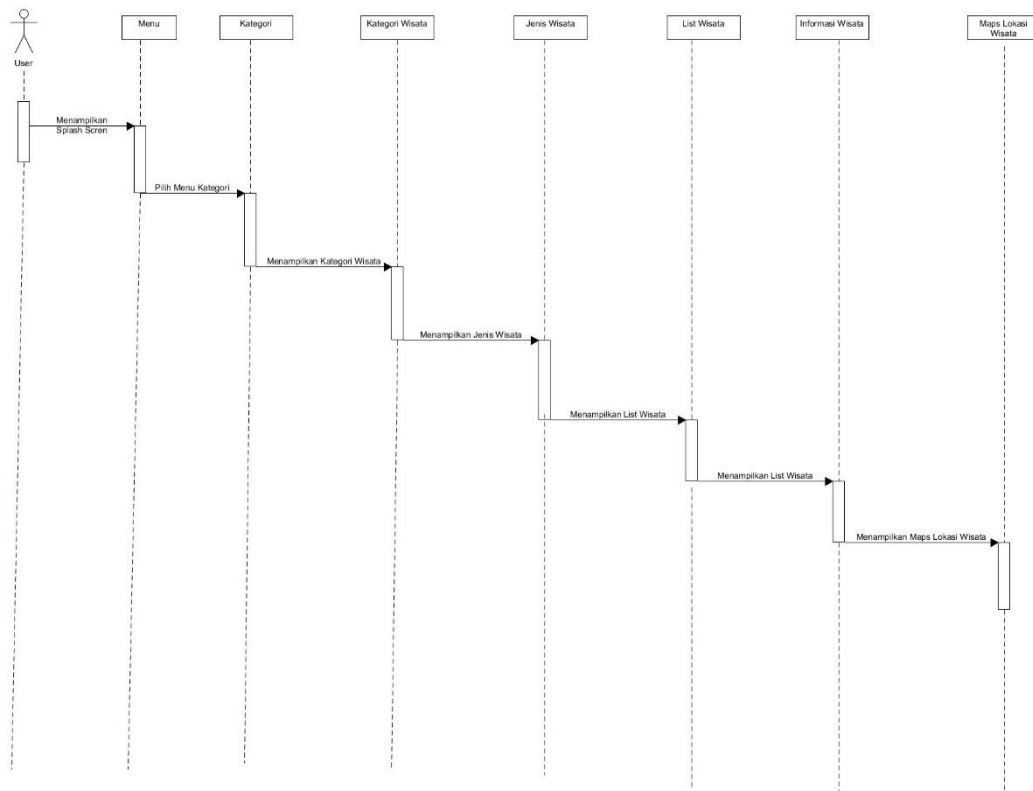
III.3.3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram (diagram urutan) akan menunjukkan operasi yang dilakukan secara detail dengan menggambarkan interaksi objek dan memberi petunjuk yang disusun dalam suatu urutan waktu. Adapun Sequence Diagram Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android Adapun pemecahan dari *Sequence Diagram* berdasarkan *Usecase Diagram* mengenai Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis adalah sebagai berikut:

III.3.3.1. Sequence Diagram User

1. Sequence Diagram Menu Kategori

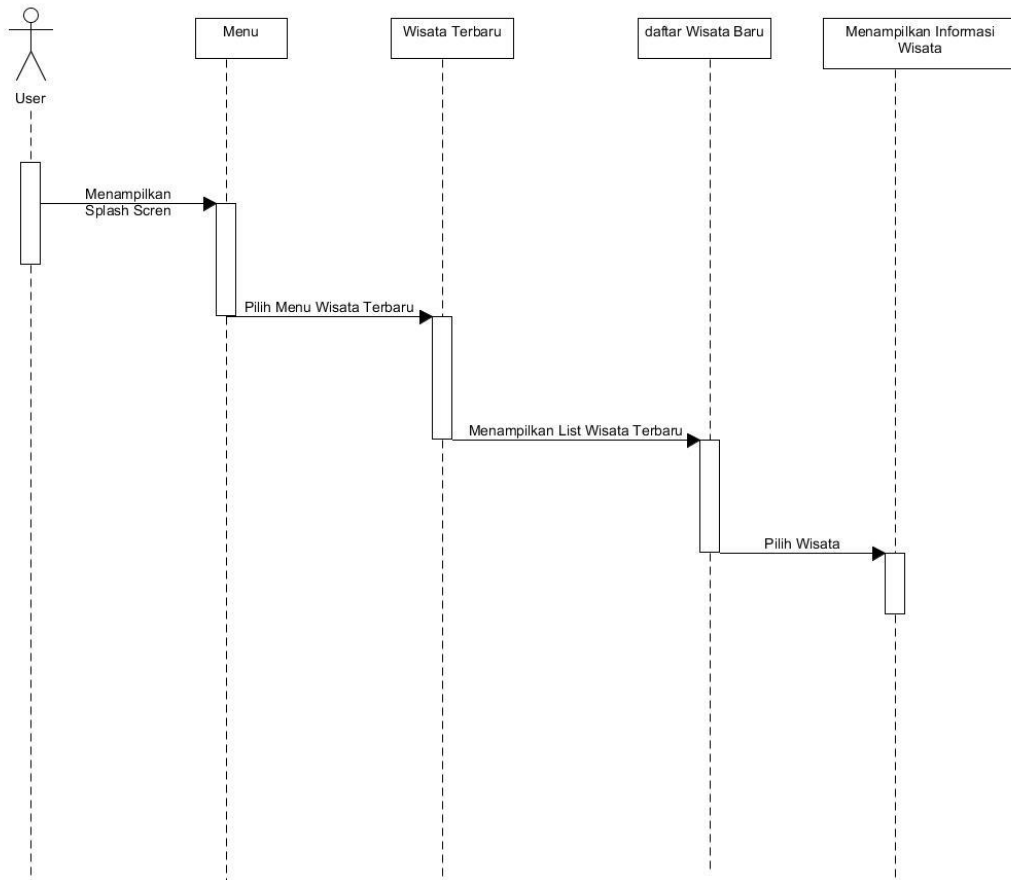
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) pada menu *Kategori* dapat dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.13 berikut ini.



Gambar III.13. Sequence Diagram Menu Objek Wisata

2. Sequence Diagram Wisata Terbaru

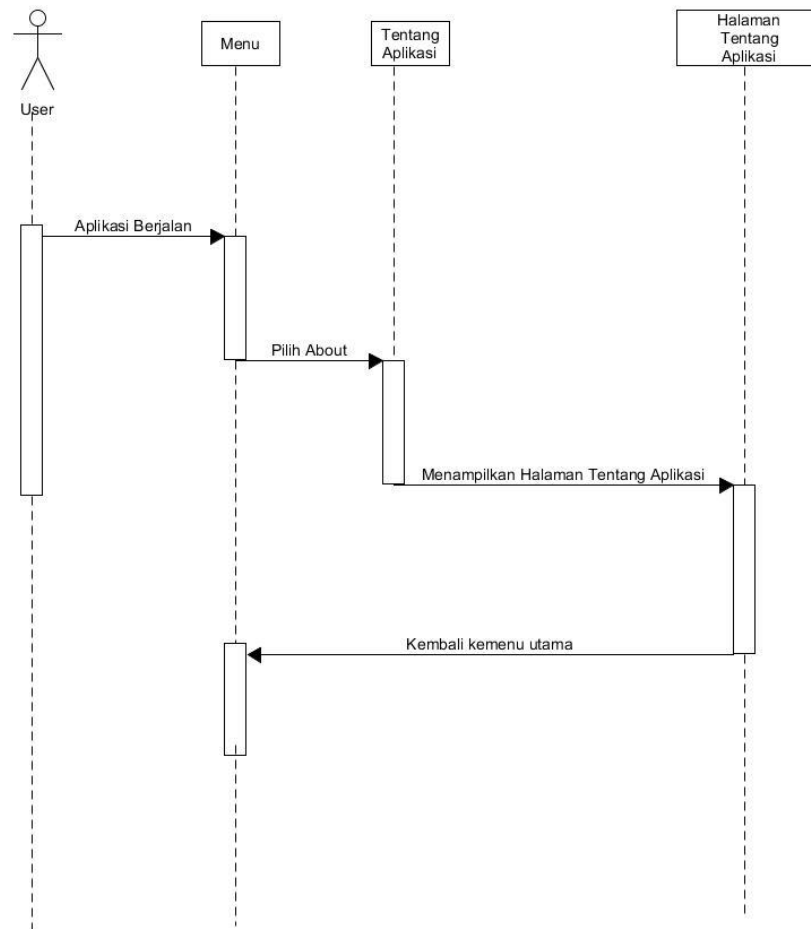
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) pada menu *Tentang Aplikasi* akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.14 berikut ini.



Gambar III.14. Sequence Diagram Menu Wisata Baru

3. *Sequence Diagram Tentang*

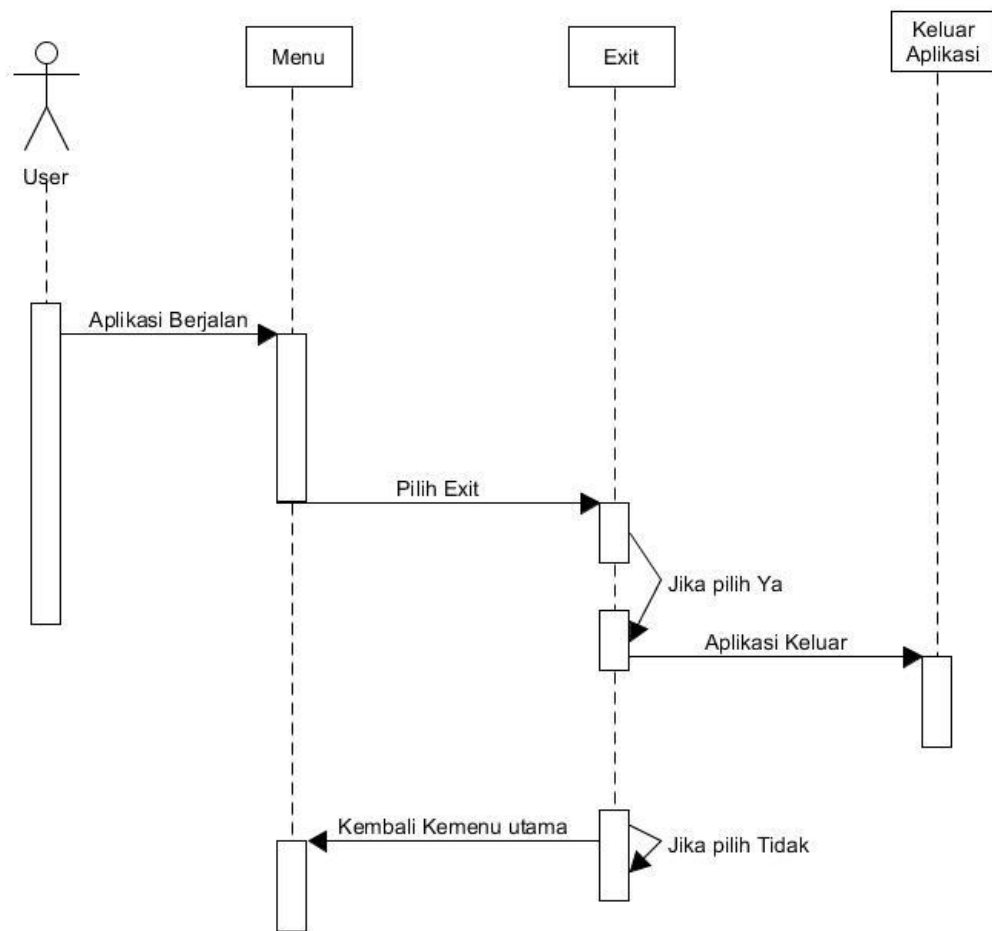
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) pada menu *Tentang Aplikasi* akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.15 berikut ini.



Gambar III.15. Sequence Diagram Menu Tentang Aplikasi

4. *Sequence Diagram Keluar*

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna (*user*) pada menu *Exit* akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.16 berikut ini.

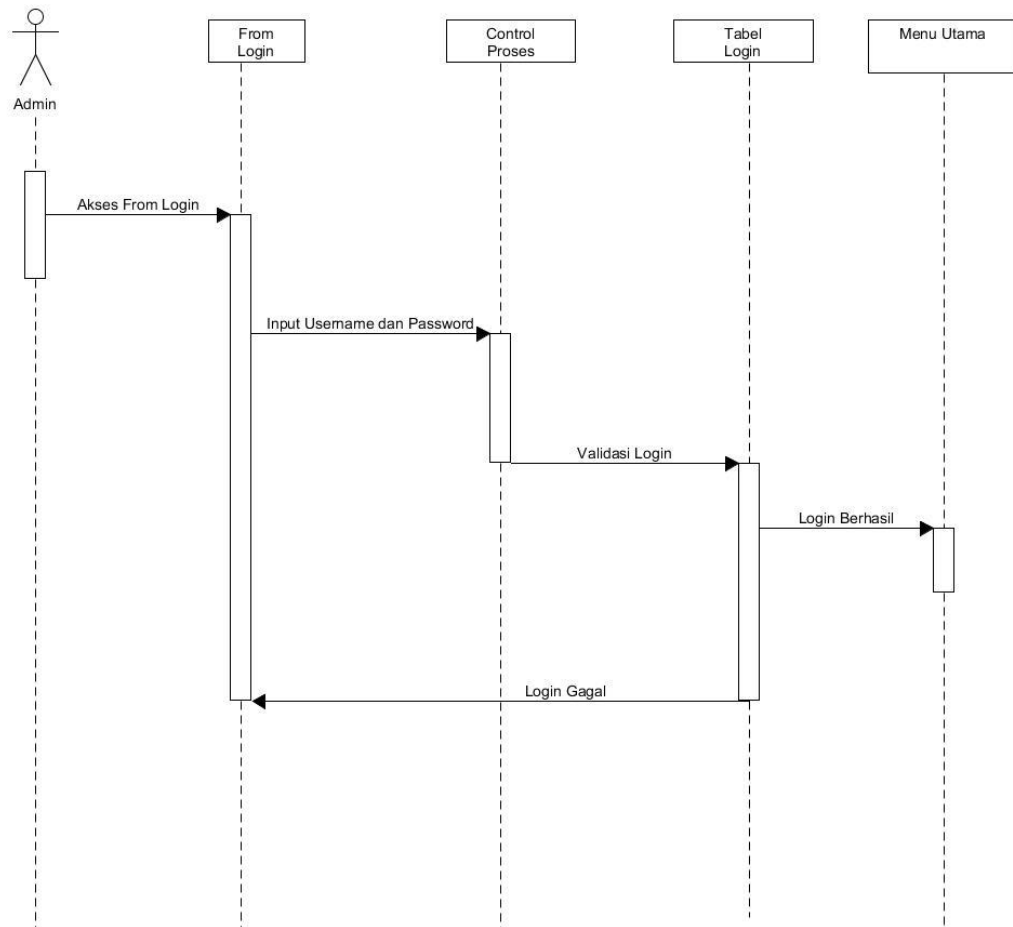


Gambar III.16. Sequence Diagram Keluar

III.3.3.2. Sequence Diagram Pada Admin

1. Sequence Diagram Login Admin

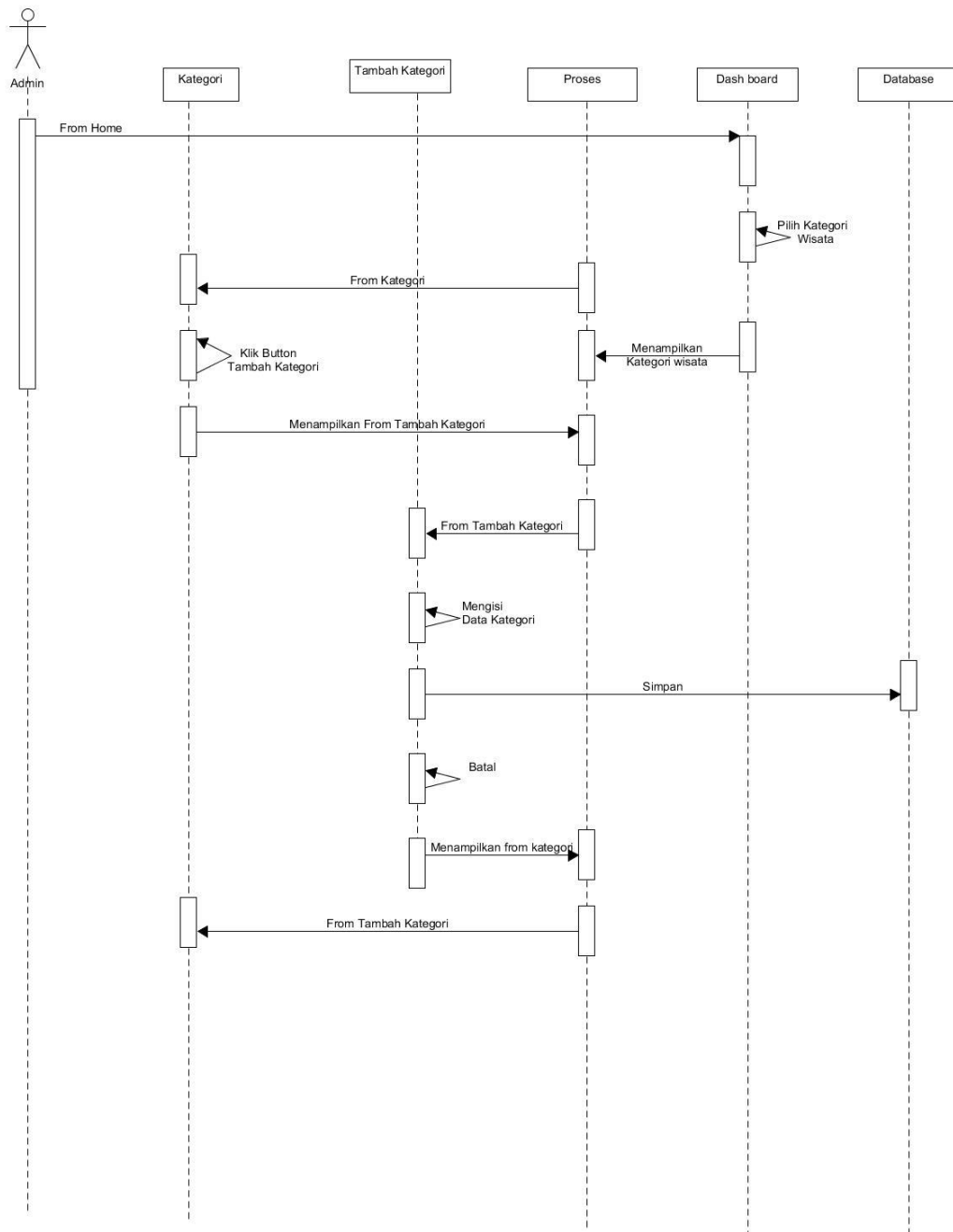
Serangkaian kinerja sistem *login* yang dilakukan oleh admin dapat diterangkan dengan langkah-langkah dimulai dari memasukkan *username* dan memasukkan *password*, jika Akun *valid* maka sistem akan dapat Login, sedangkan jika tidak *valid*, maka tampilkan pesan kesalahan yang ditunjukkan pada gambar III.17. berikut ini.



Gambar III.17. Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Kategori Admin

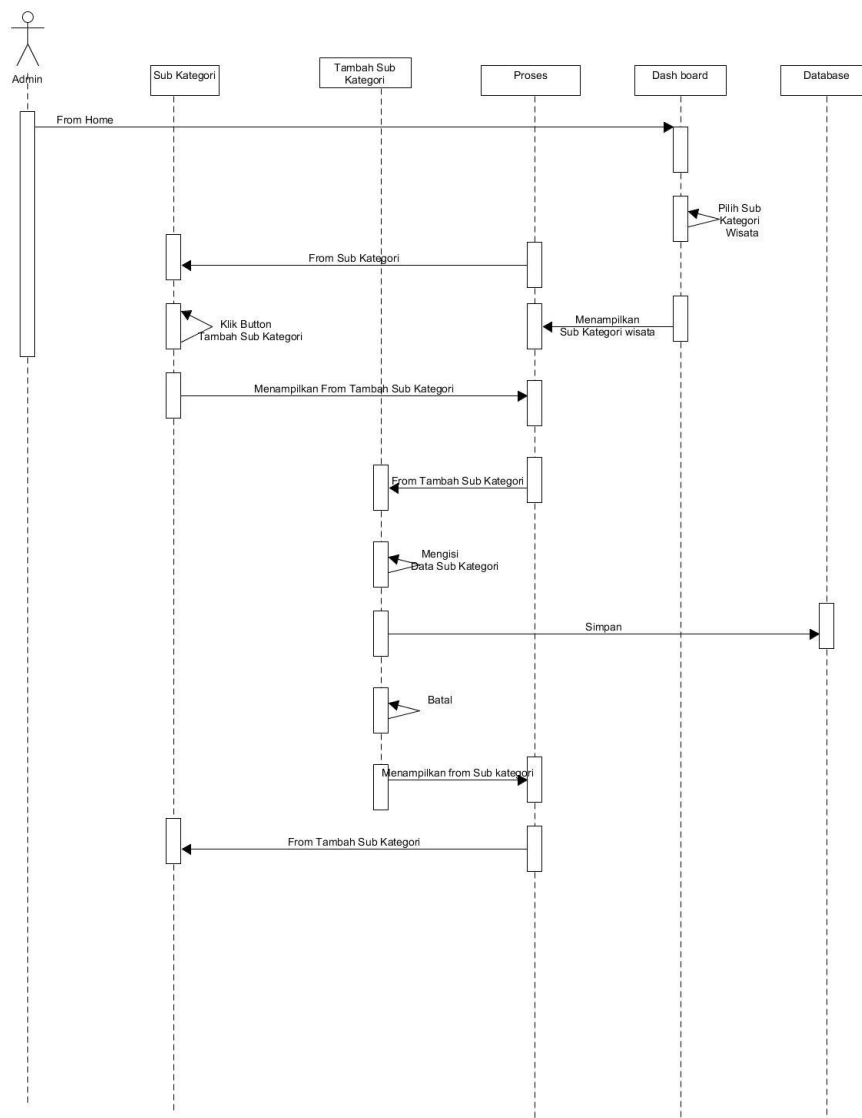
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh Admin pada menu *Kategori* akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.18 berikut ini.



Gambar III.18. Sequence Diagram Kategori Admin

3. Sequence Diagram Sub Kategori Admin

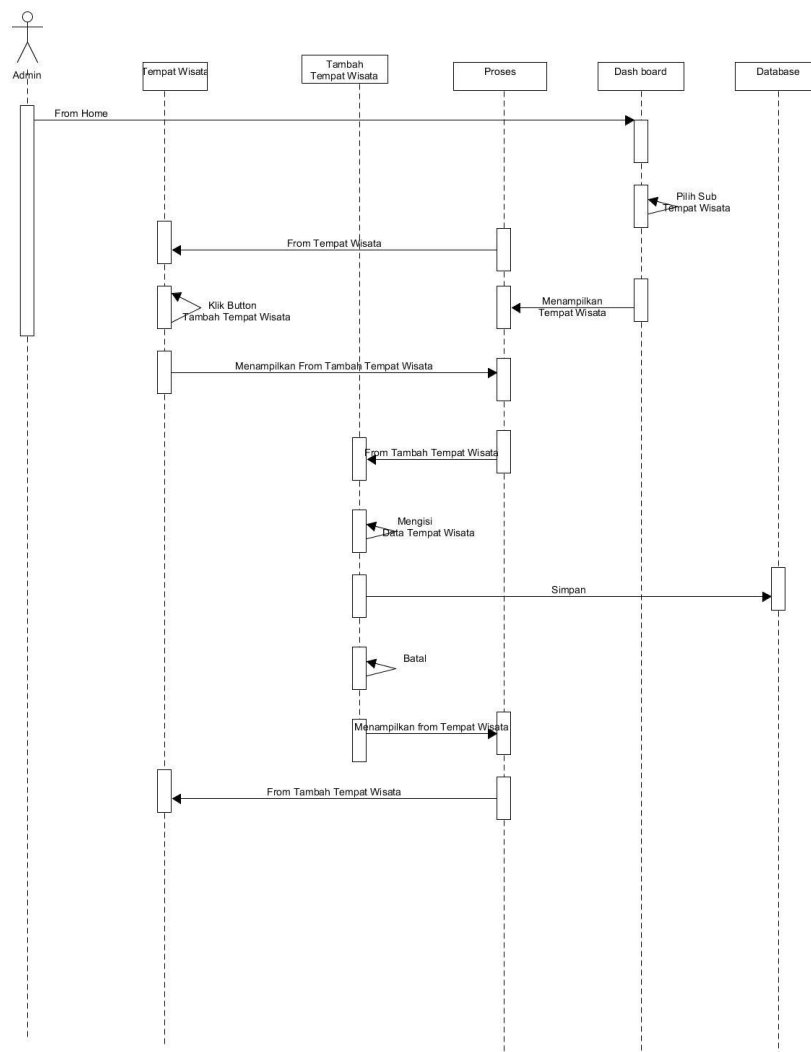
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh Admin pada menu Sub *Kategori* akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.19 berikut ini.



Gambar III.19. Sequence Diagram Sub Kategori Admin

4. Sequence Diagram Tempat wisata Admin

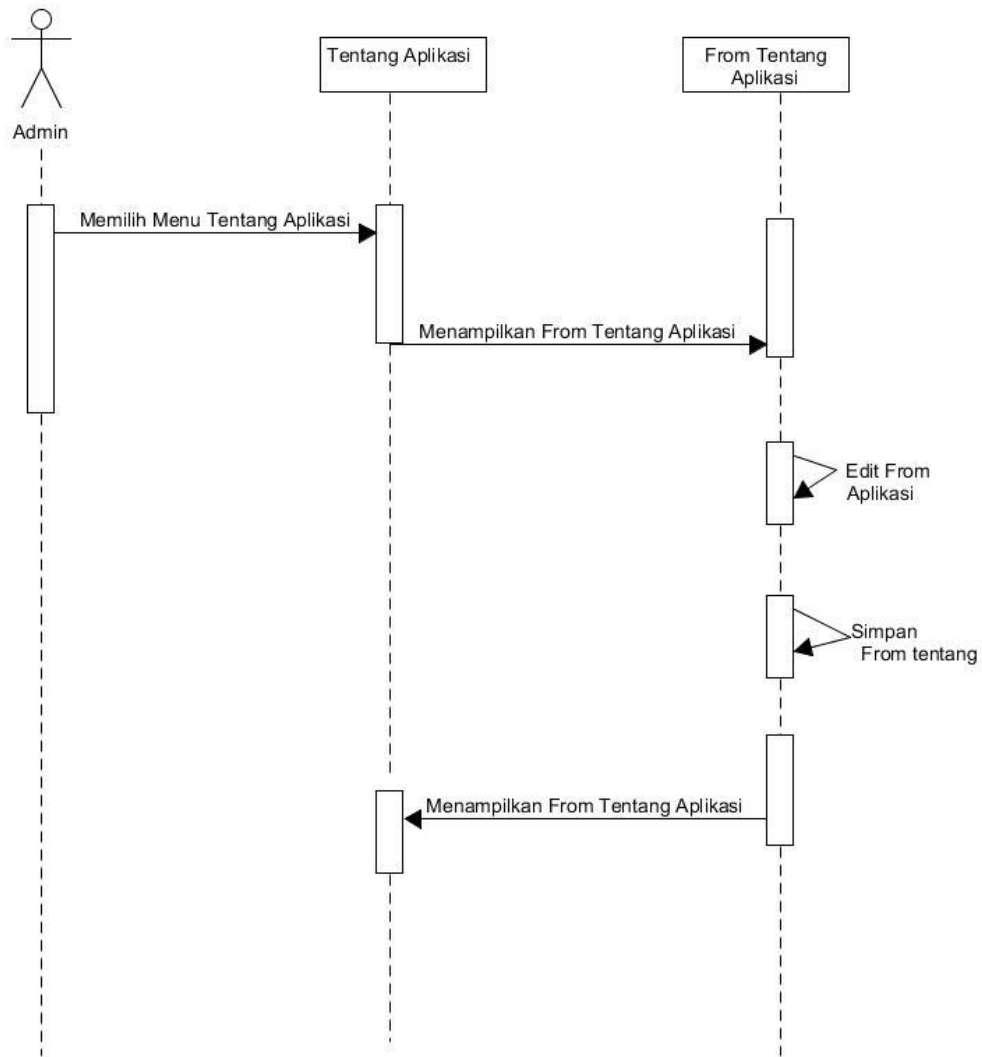
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh Admin pada menu Tempat wisata akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.20 berikut ini.



Gambar III.20. Sequence Diagram Tempat Wisata Admin

5. Sequence Diagram Tentang Aplikasi Admin

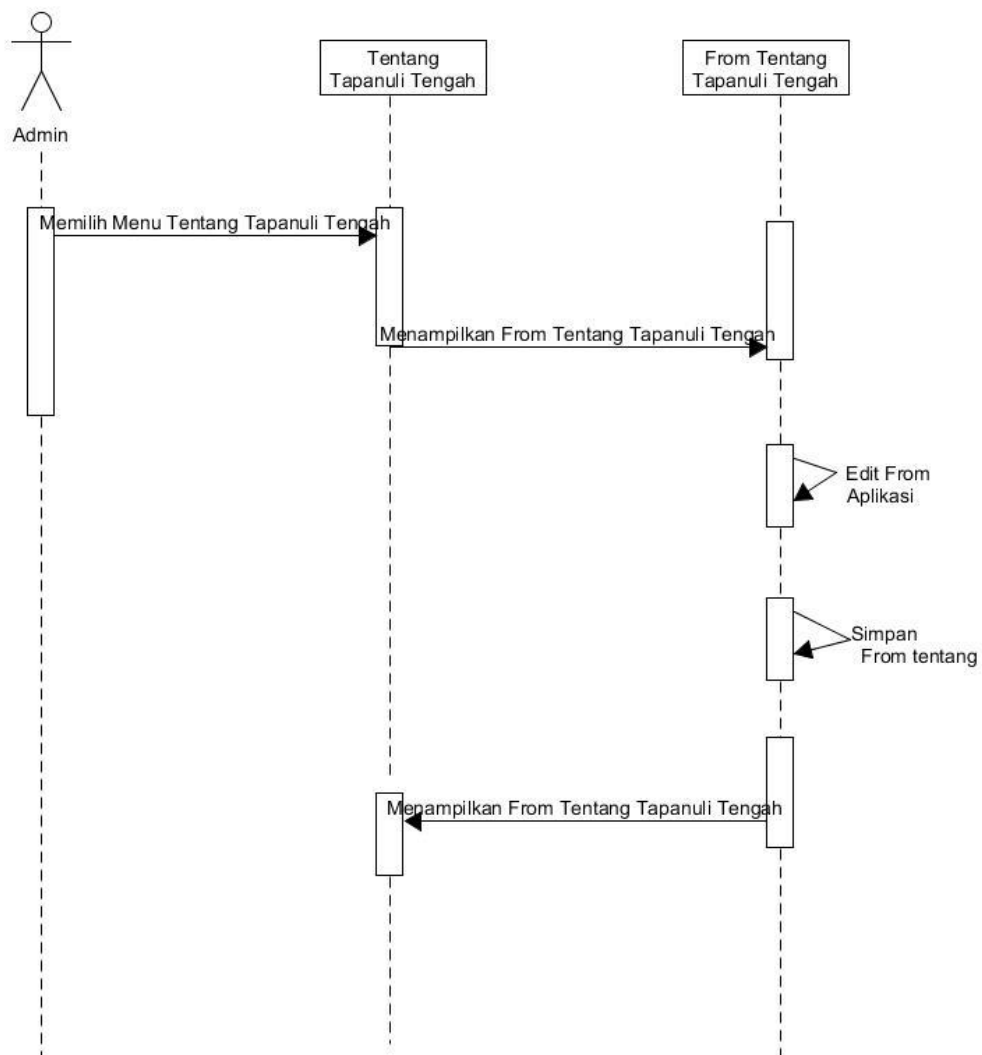
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh Admin pada menu Tempat wisata akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.21 berikut ini.



Gambar III.21. Sequence Diagram Tentang Aplikasi Admin

6. Sequence Diagram Tentang Tapanuli Tengah Admin

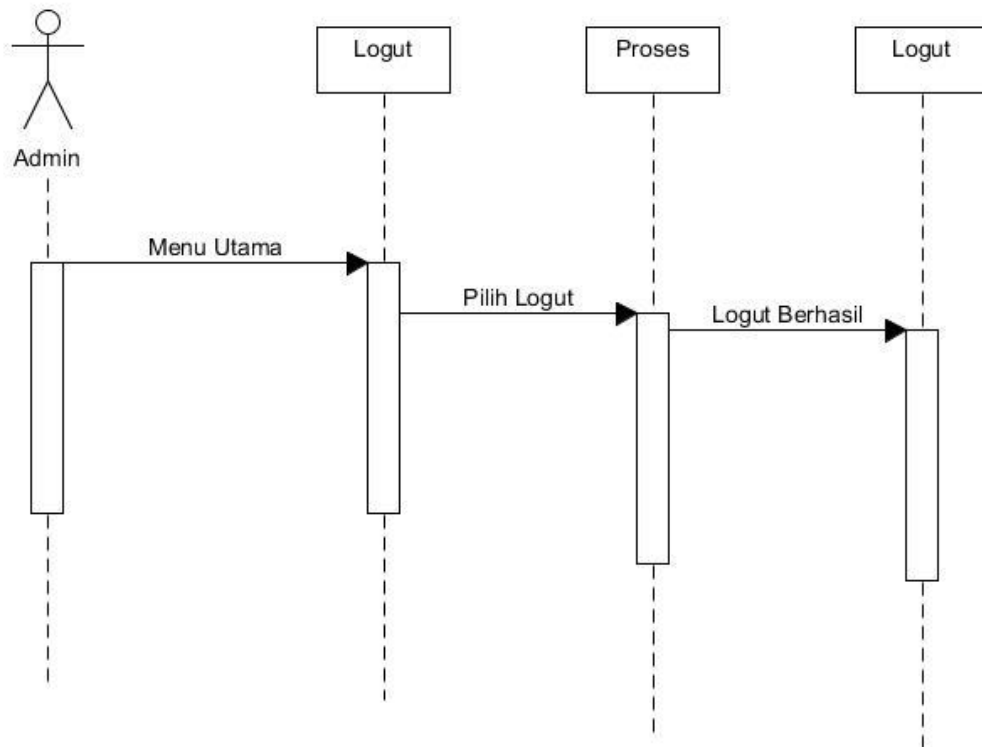
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh Admin pada menu Tentang Tapanuli Tengah akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.22 berikut ini.



Gambar III.22. Sequence Diagram Tentang Tapanuli Tengah Admin

7. Sequence Diagram Logut Admin

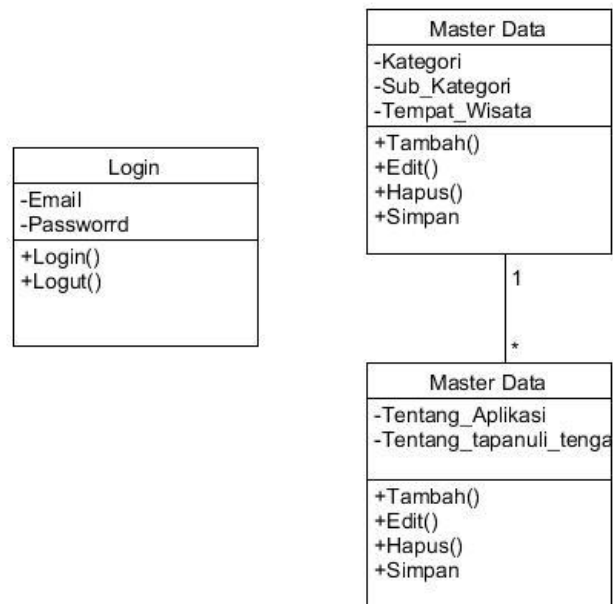
Aktivitas yang dapat dilakukan oleh Admin pada Logut Tengah akan dijelaskan dengan langkah-langkah berikut, yang dapat dilihat pada gambar III.23 berikut ini.



Gambar III.23. Sequence Diagram Logut Admin

III.3.. Class Diagram

class diagram merupakan hubungan antara kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu system, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku system. class diagram juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang akan di bangun dapat trlihat pada gambar III.24



Gambar III.24. Class Diagram Membangun Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android

III.3.4. Desain *User Interface*

Tahap perancangan berikutnya yaitu desain sistem secara detail yang meliputi desain sistem. Desain sistem dirancang dengan menggunakan software *Umllet* sehingga memudahkan dalam mendesain *interface aplikasi*.

1. Desain Tampilan Splash Screen

Berikut adalah *interface* dari halaman Splash Screen dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.25 berikut.



Gambar III.25. Desain Tampilan Splash Scren

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan Splash Scren *aplikasi* ini, dimana tampilan ini adalah tampilan awal dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah.

2. Desain Tampilan Menu *Utama*

Berikut adalah *interface* dari halaman menu *Utama* dari Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.26 berikut.



Gambar III.26. Desain Tampilan Menu *Objek Wisata*

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan menu *Objek Wisata* pada Aplikasi objek wisata, dimana tampilan tersebut tampilan home dari aplikasi objek wisata daerah tapanuli tengah yang mana dalam tampilan tersebut terdapat menu informasi tapanuli tengah, kategori wisata, wisata populer dan wisata terbaru.

3. Desain Tampilan Menu Beranda

Berikut adalah *interface* dari halaman Beranda objek wisata daerah tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman Beranda dapat dilihat pada gambar III.27 berikut.



Gambar III.27. Desain Tampilan Beranda

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan Bernda pada Aplikasi Objek Wisata, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna menekan tombol di atas sebelah kiri maka akan muncul beberapa menu lainnya seperti Beranda, kategoro, wisata terbaru, dan tentang.

4. Desain Tampilan Kategori

Berikut adalah *interface* dari halaman Kategori dari Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.28 berikut.



Gambar III.28. Desain Tampilan Kategori

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan Kategori pada aplikasi objek wisata ini, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna memilih menu kategori yang ada di dashboard yang mana fungsi dari kategori untuk menampilkan sub kategori objek wisata,

5. Desain Tampilan Menu Sub Kategori Jenis Wisata

Berikut adalah *interface* dari halaman menu Sub Kategori Jenis Wisata dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.29 berikut.



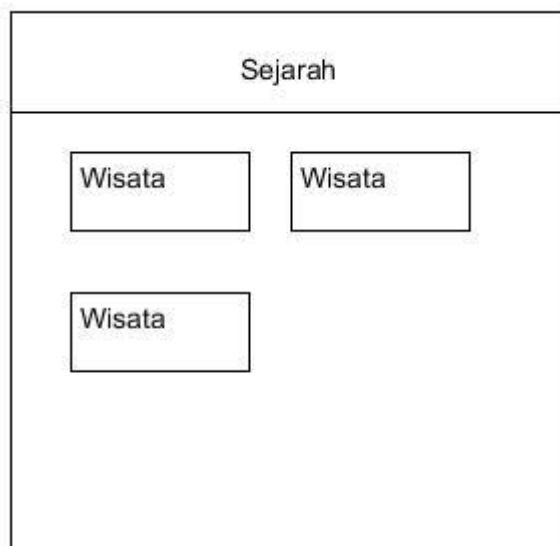
Gambar III.29. Desain Tampilan Menu *Tentang Aplikasi*

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan menu Sub Kategori Jenis Wisata pada aplikasi objek wisata ini, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna memilih salah satu kategori wisata.

6. Desain Tampilan Menu List Objek Wisata

Berikut adalah *interface* dari halaman menu List Objek Wisata dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis

android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.30 berikut.



Gambar III.30. Desain Tampilan Menu List Objek Wisata

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan Menu List Objek Wisata pada aplikasi objek wisata ini, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna memilih salah astu jenis wisata pada halaman sub kategori. Tampilan ini merupakan tampilan list objek wisata sejara dari Aplikasi wisata tapanuli tengah.

7. Desain Tampilan Salah Satu Objek Wisata

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Salah Satu Objek Wisata dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.30 berikut.



Gambar III.31. Desain Tampilan Salah Satu Objek Wisata

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan salah satu objek wisata pada aplikasi objek wisata ini, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna memilih salah satu list objek wisata pada halaman sub kategori. Tampilan ini merupakan tampilan list objek wisata sejarah dari Aplikasi wisata tapanuli tengah.

8. Desain Tampilan Maps Objek Wisata

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Maps Objek Wisata dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.32 berikut.



Gambar III.32. Desain Tampilan Salah Satu Objek Wisata

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan Maps objek wisata pada aplikasi objek wisata ini, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna memilih Lihat peta pada objek wisata pada halaman objek wisata. Tampilan ini merupakan tampilan Maps objek wisata sejara dari Aplikasi wisata tapanuli tengah.

9. Desain Tampilan Menu Wisata Terbaru

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Menu Wisata Terbaru dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.33 berikut.

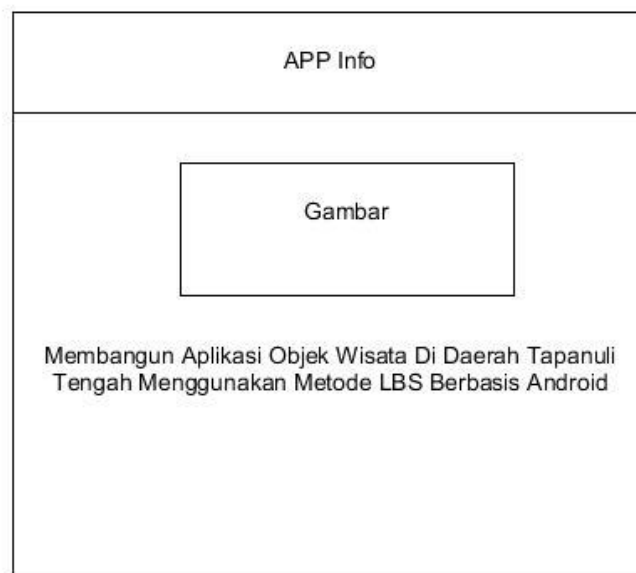


Gambar III.33. Desain Tampilan Wisata Terbaru

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan wisata terbaru pada aplikasi objek wisata ini, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna memilih menu wisata terbaru, Tampilan ini merupakan tampilan yang menampilkan wisata terbaru yang ada di tapanuli tengah pada aplikasi objek wisata didaerah tapanuli tengah.

10. Desain Tampilan Menu Tentang

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Menu Tentang dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.34 berikut.



Gambar III.34. Desain Tampilan Tentang

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan tentang pada aplikasi objek wisata ini, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna memilih menu Tentang, Tampilan ini merupakan tampilan yang menampilkan informasi dari pembuat aplikasi pada aplikasi Objek wisata tapanuli Tengah.

11. Desain Tampilan Keluar

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Keluar Tentang dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada aplikasi yang akan dibangun, rancangan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar III.35 berikut.

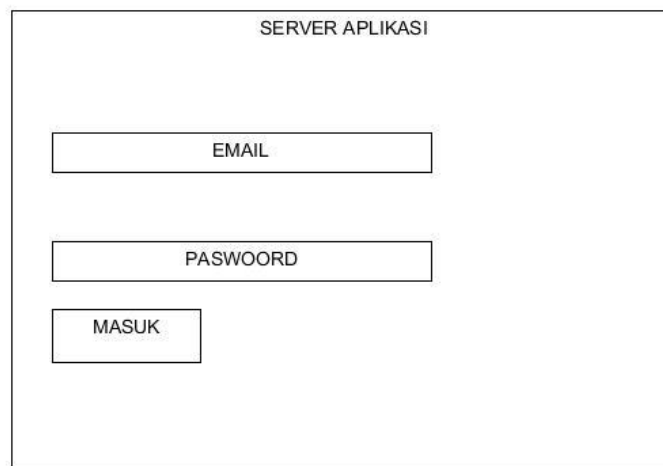


Gambar III.35. Desain Tampilan Keluar

Pada rancangan diatas merupakan desain dari tampilan Keluar pada aplikasi objek wisata ini, dimana tampilan tersebut akan muncul pada saat pengguna Menekan tombol keluar pada perangkat android pengguna.

12. Login Admin

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Login pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman menu login dapat dilihat pada gambar III.36 berikut.



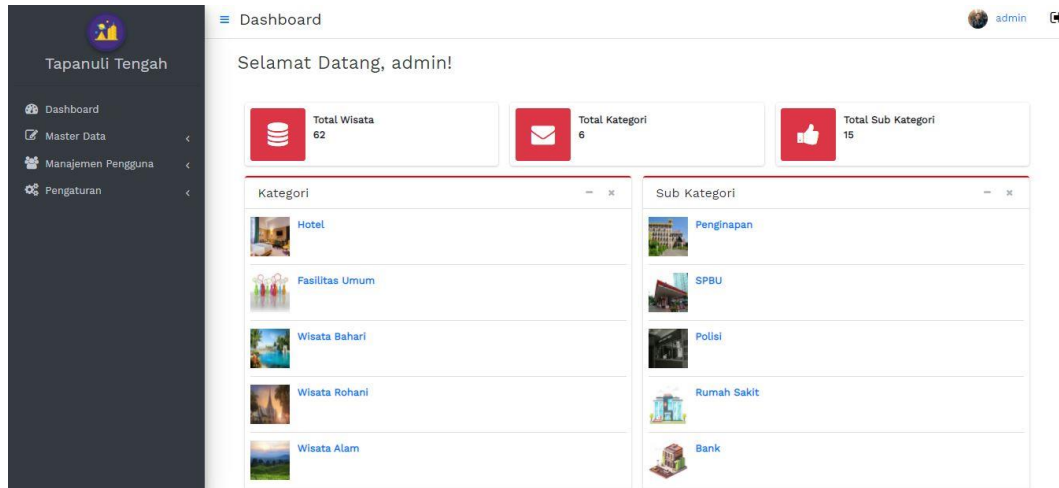
The diagram illustrates the Admin Login interface within a box labeled 'SERVER APLIKASI'. It features three input fields: 'EMAIL', 'PASWOORD', and a 'MASUK' button, all arranged vertically.

Gambar III.36. Desain Tampilan Login admin

13. Halaman DashBoard admin

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Halaman DashBoard admin pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS

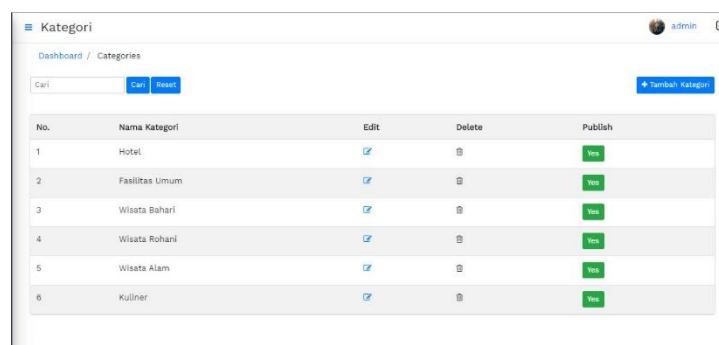
berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman Halaman DashBoard admin dapat dilihat pada gambar III.37 berikut.



Gambar III.37. Desain Tampilan Dashboard admin

14. Halaman Kategori admin

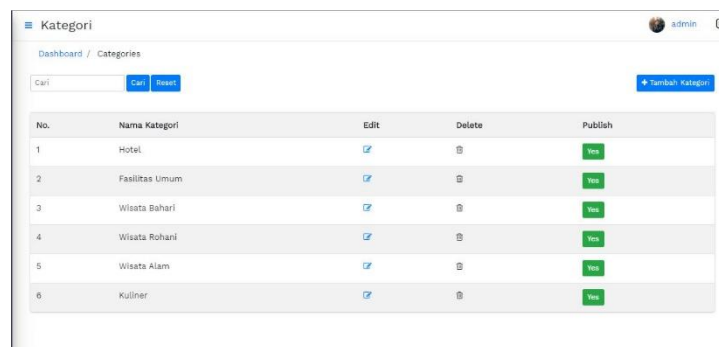
Berikut adalah *interface* dari Tampilan Halaman Kategori admin pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman Halaman Kategori admin dapat dilihat pada gambar III.38 berikut.



Gambar III.38. Desain Tampilan Kategori admin

15. Halaman Kategori admin

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Halaman Kategori admin pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman Halaman Kategori admin dapat dilihat pada gambar III.39 berikut.

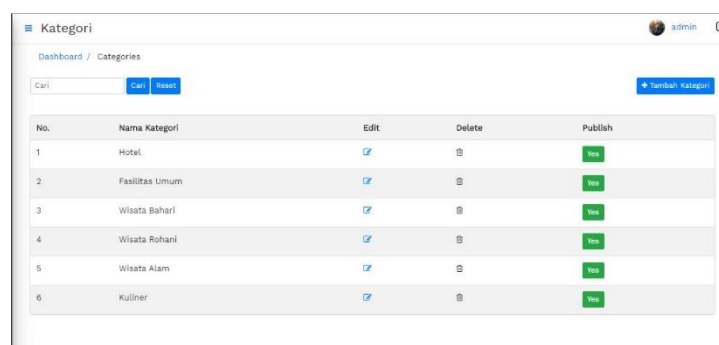


No.	Nama Kategori	Edit	Delete	Publish
1	Hotel	Edit	Delete	Yes
2	Fasilitas Umum	Edit	Delete	Yes
3	Wisata Bahari	Edit	Delete	Yes
4	Wisata Rohari	Edit	Delete	Yes
5	Wisata Alam	Edit	Delete	Yes
6	Kuliner	Edit	Delete	Yes

Gambar III.39. Desain Tampilan Kategori admin

16. Halaman Sub Kategori admin

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Halaman Sub Kategori admin pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman Halaman Sub Kategori admin dapat dilihat pada gambar III.39 berikut.

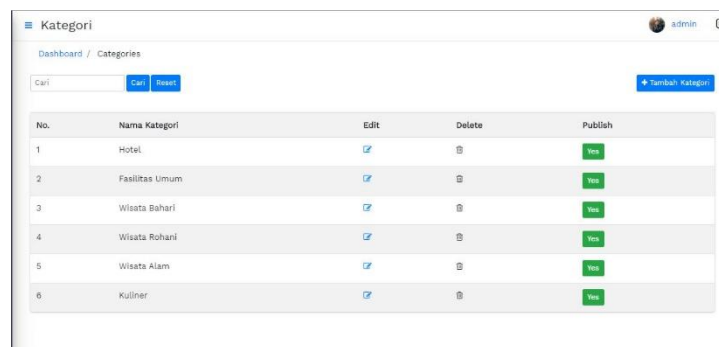


No.	Nama Kategori	Edit	Delete	Publish
1	Hotel	Edit	Delete	Yes
2	Fasilitas Umum	Edit	Delete	Yes
3	Wisata Bahari	Edit	Delete	Yes
4	Wisata Rohari	Edit	Delete	Yes
5	Wisata Alam	Edit	Delete	Yes
6	Kuliner	Edit	Delete	Yes

Gambar III.39. Desain Tampilan Sub Kategori admin

17. Halaman Tempat Wisata admin

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Halaman Tempat Wisata admin pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman Halaman Tempat Wisata admin dapat dilihat pada gambar III.40 berikut.

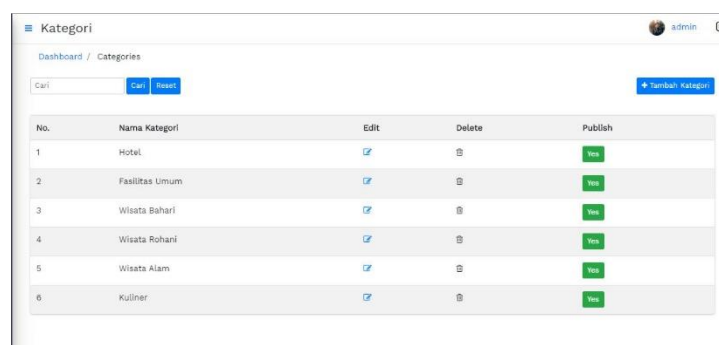


No.	Nama Kategori	Edit	Delete	Publish
1	Hotel	Edit	Delete	Yes
2	Fasilitas Umum	Edit	Delete	Yes
3	Wisata Bahari	Edit	Delete	Yes
4	Wisata Rohari	Edit	Delete	Yes
5	Wisata Alam	Edit	Delete	Yes
6	Kuliner	Edit	Delete	Yes

Gambar III.40. Desain Tampilan Tempat Wisata admin

18. Halaman Tambah Wisata admin

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Halaman Tambah Wisata admin pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman Halaman Tambah Wisata admin dapat dilihat pada gambar III.41 berikut.

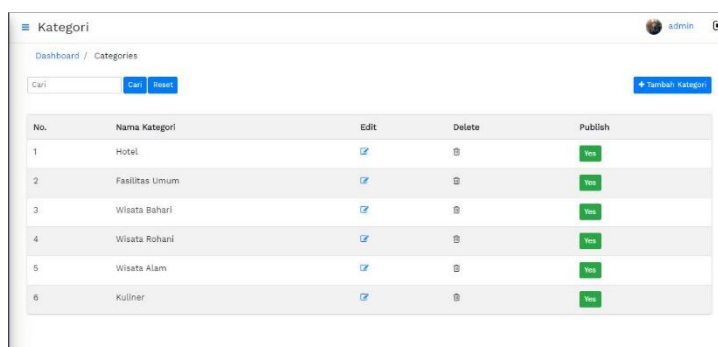


No.	Nama Kategori	Edit	Delete	Publish
1	Hotel	Edit	Delete	Yes
2	Fasilitas Umum	Edit	Delete	Yes
3	Wisata Bahari	Edit	Delete	Yes
4	Wisata Rohari	Edit	Delete	Yes
5	Wisata Alam	Edit	Delete	Yes
6	Kuliner	Edit	Delete	Yes

Gambar III.41. Desain Tampilan Tambah Wisata admin

19. Halaman Tentang Aplikasi admin

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Halaman Tentang Aplikasi admin pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman Halaman Tentang Aplikasi admin dapat dilihat pada gambar III.42 berikut.

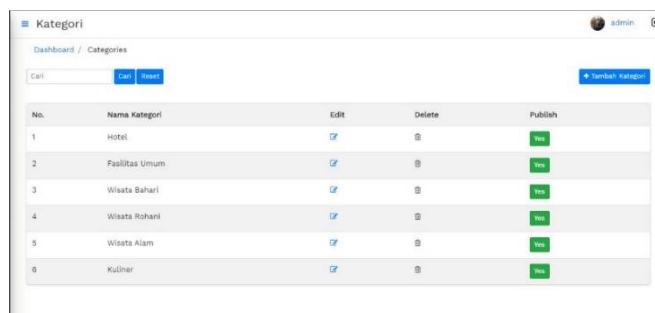


No.	Nama Kategori	Edit	Delete	Publish
1	Hotel	Edit	Delete	Yes
2	Fasilitas Umum	Edit	Delete	Yes
3	Wisata Bahari	Edit	Delete	Yes
4	Wisata Rohani	Edit	Delete	Yes
5	Wisata Alam	Edit	Delete	Yes
6	Kuliner	Edit	Delete	Yes

Gambar III.42. Desain Tampilan Tentang Aplikasi admin

20. Halaman Tentang Tapanuli Tengah admin

Berikut adalah *interface* dari Tampilan Halaman Tentang Tapanuli Tengah admin pada sever dari aplikasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS berbasis android pada server yang akan dibangun, rancangan halaman Tentang Tapanuli Tengah admin dapat dilihat pada gambar III.43 berikut.



No.	Nama Kategori	Edit	Delete	Publish
1	Hotel	Edit	Delete	Yes
2	Fasilitas Umum	Edit	Delete	Yes
3	Wisata Bahari	Edit	Delete	Yes
4	Wisata Rohani	Edit	Delete	Yes
5	Wisata Alam	Edit	Delete	Yes
6	Kuliner	Edit	Delete	Yes

Gambar III.43. Desain Tampilan Tentang Tapanuli Tengah admin