

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN DESAIN SISTEM**

#### **III.1. Analisis Masalah**

Proses analisa sistem merupakan langkah kedua pada fase pengembangan sistem. Analisa sistem dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang selama ini dijalankan oleh perusahaan serta memahami informasi-informasi yang didapat dan dikeluarkan oleh sistem itu sendiri. Untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan sisteom tersebut, maka perlu diketahui bagaimana sistem yang sedang berjalan pada perusahaan. Analisis data dapat dilakukan dengan analisis *input*, analisis proses dan analisis *output*.

##### **III.1.1. Analisis *Input***

Analisis *input* yang ada pada sistem yang lama, yaitu :

1. Konsumen melihat informasi iklan pada *banner Catering* di kota Medan.
2. Konsumen mencatat alamat *Catering* tersebut.
3. Konsumen mengunjungi *Catering* yang mereka ketahui.

##### **III.1.2. Analisis *Process***

Proses yang terjadi pada sistem yang dijelaskan pada langkah-langkah :

1. Konsumen melihat *banner Catering*.
2. Konsumen mengingat alamat *outlet Catering*.

3. Konsumen mengunjungi *outlet Catering*.

### III.1.3. Analisis Output

*Output* yang dihasilkan dari sistem adalah informasi-informasi tempat *Catering* yang ada di kota Medan dan mengunjungi *outlet Catering* yang diinginkan maka konsumen akan menerima pesanan yang telah dipesan dan sebuah bukti pembelian yang diberikan oleh penjual atau tempat *Catering* yang bersangkutan.

## III.2. Penerapan Metode Euclidean Distance

Euclidean distance adalah metrika yang sering digunakan untuk menghitung kesamaan dua vektor. Euclidean distance menghitung akar dari kuadrat perbedaan dua vektor. Semakin besar jarak antara dua vektor, maka tingkat kesamaan atau kemiripannya kecil. Sebaliknya, semakin kecil jarak antara dua vektor, maka tingkat kesamaan atau kemiripannya besar (Sylvia Pretty Tulus ; 2014 : 104).

Rumus Euclidean distance adalah sebagai berikut :

$$d_{ij} = \sqrt{\sum_{k=1}^n (x_{ik} - x_{jk})^2} \dots\dots\dots (1)$$

Dengan :

$d(i,j)$  : jarak dokumen ke-i ke dokumen ke-j

$x_i(n)$  : kata ke n di dokumen ke-i.

$x_j(n)$  : kata ke n di dokumen ke-j

### III.2.1. Studi Kasus Metode Euclidean Distance

Rumus Euclidean Distance

$$d = \sqrt{(\varphi_1 - \varphi_2)^2 + (\lambda_1 - \lambda_2)^2} \cdot S$$

S: Satuan derajat (1 derajat bumi = 111.319 km)

1 derajat (lintang/bujur) = 111.319 Km = 111319 meter

Koordinat peta terdiri dari titik (x,y)  
dimana sumbu x adalah longitudinal  
dan sumbu y adalah latitude.

$\varphi$  (phi) lambang untuk latitude

$\lambda$  (lambda) lambang untuk longitudinal.

Implementasi di program:

```
var S = 111.319;
```

```
var  $\varphi_1$  = lat1;
```

```
var  $\lambda_1$  = lon1;
```

```
var  $\varphi_2$  = lat2;
```

```
var  $\lambda_2$  = lon2;
```

```
var d = Math.sqrt(Math.pow( $\varphi_1 - \varphi_2$ ,2) + Math.pow( $\lambda_1 - \lambda_2$ ,2)) * S;
```

Misalkan kumpulan Koordinat dari sebuah rute adalah:

Koordinat Rute [(3.61206,98.67675) (3.61222,98.67674) (3.61264,98.67671)  
(3.61418,98.67633) (3.61494,98.67612)]

1. Euclidean[(3.612060,98.676750) → (3.612060,98.676740)]  
 $= \sqrt{(\varphi_1 - \varphi_2)^2 + (\lambda_1 - \lambda_2)^2} \cdot S$   
 $= \sqrt{(3.61206 - 3.61222)^2 + (98.67675 - 98.67674)^2} \times 111.319$   
 $= 0.01784579328186677$
2. Euclidean[(3.612220,98.676740) → (3.612220,98.676710)]  
 $= \sqrt{(\varphi_1 - \varphi_2)^2 + (\lambda_1 - \lambda_2)^2} \cdot S$   
 $= \sqrt{(3.61222 - 3.61264)^2 + (98.67674 - 98.67671)^2} \times 111.319$   
 $= 0.04687309861336347$
3. Euclidean[(3.612640,98.676710) → (3.612640,98.676330)]  
 $= \sqrt{(\varphi_1 - \varphi_2)^2 + (\lambda_1 - \lambda_2)^2} \cdot S$   
 $= \sqrt{(3.61264 - 3.61418)^2 + (98.67671 - 98.67633)^2} \times 111.319$   
 $= 0.17657312966233973$
4. Euclidean[(3.614180,98.676330) → (3.614180,98.676120)]  
 $= \sqrt{(\varphi_1 - \varphi_2)^2 + (\lambda_1 - \lambda_2)^2} \cdot S$

$$\begin{aligned} &= \sqrt{(3.61418-3.61494)^2 + (98.67633-98.67612)^2} \times 111.319 \\ &= 0.08777275497205393 \end{aligned}$$

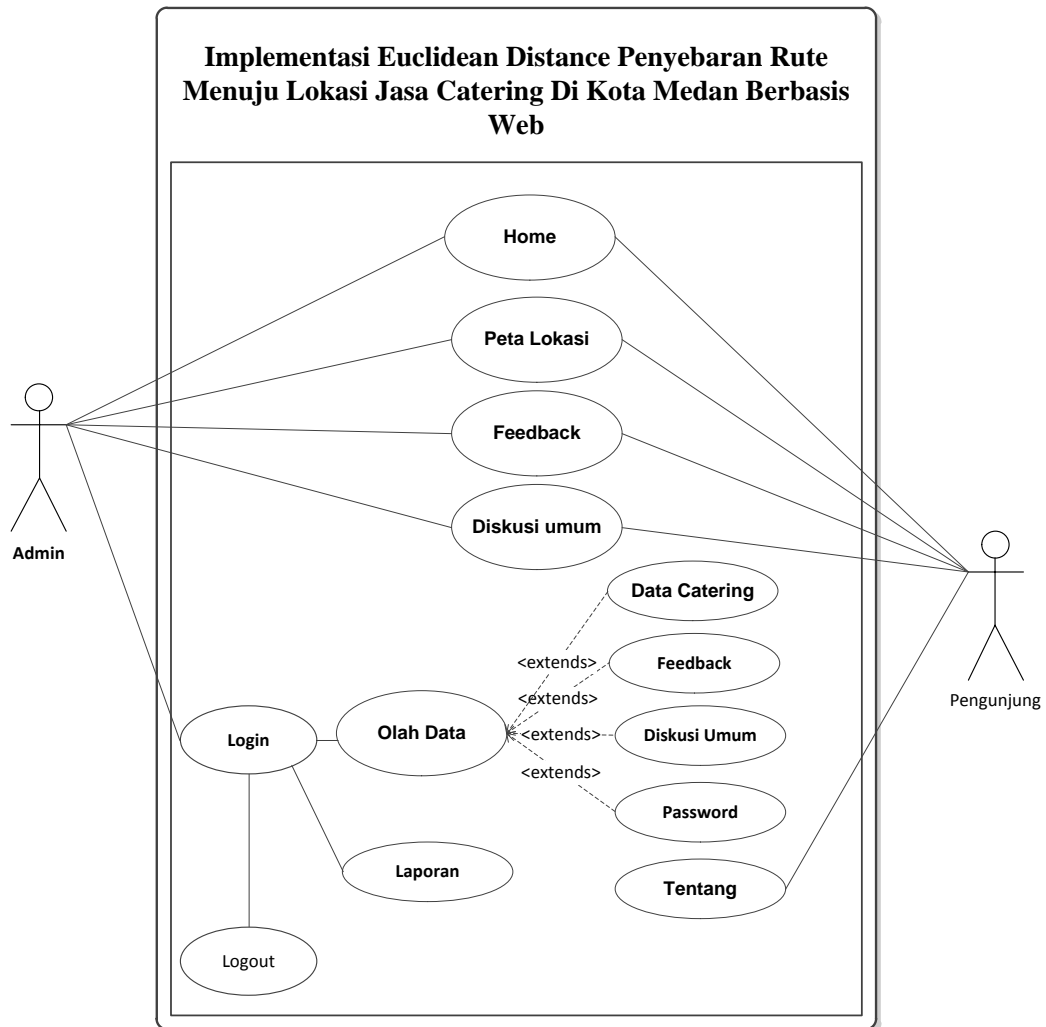
Jarak total = jarak1+ jarak2+ jarak3 + jarak4 = 0.3291

### **III.3. Desain Sistem**

Desain sistem secara global menggunakan bahasa pemodelan UML yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

#### **III.3.1. Usecase Diagram**

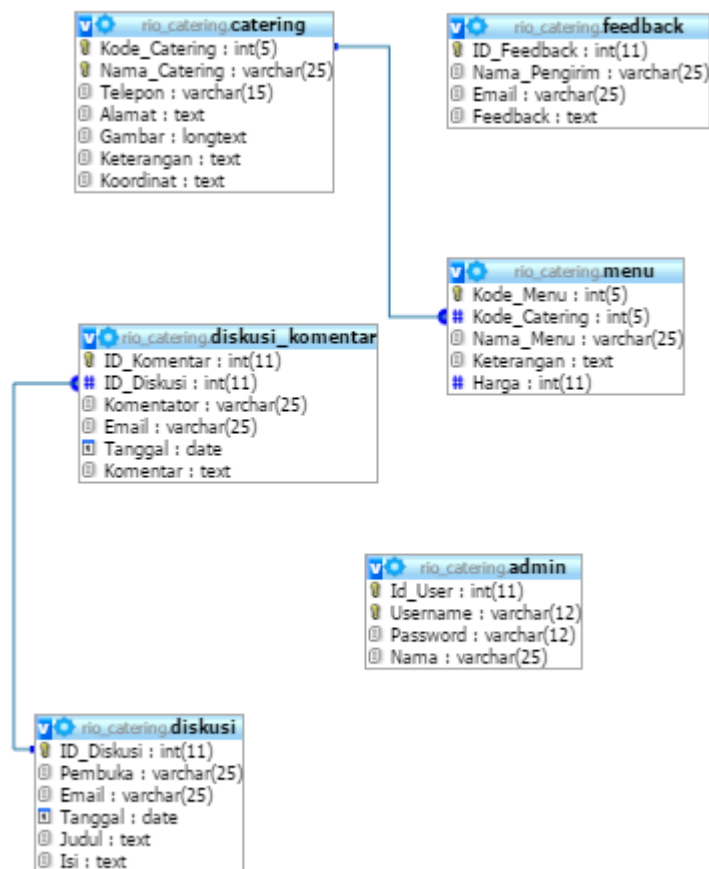
Secara garis besar, bisnis proses sistem yang akan dirancang digambarkan dengan *usecase diagram* yang terdapat pada Gambar III.1 :



**Gambar III.1. Use Case Diagram Sistem Geografis Lokasi Catering Di kota Medan**

### III.3.2. Class Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.2 :



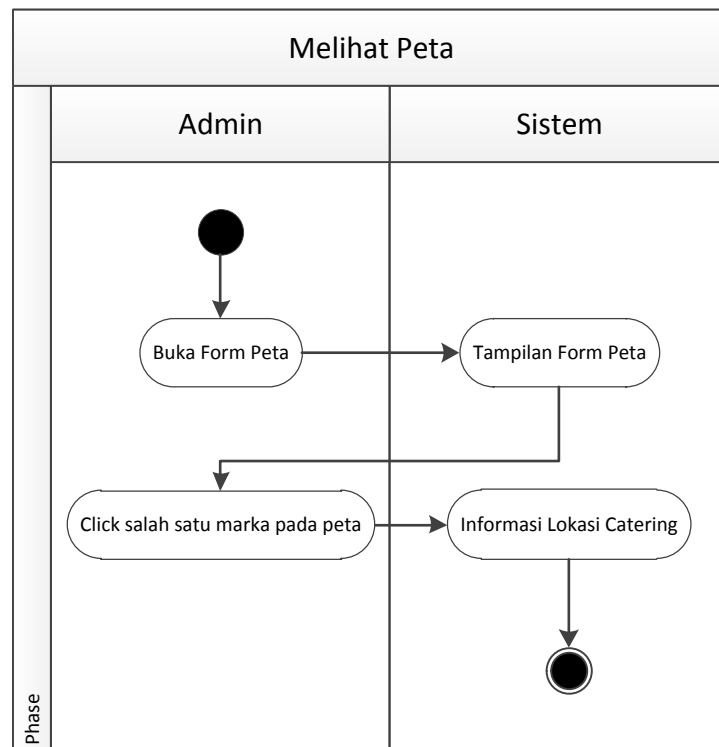
**Gambar III.2. Class Diagram Sistem Informasi Geografis Lokasi Catering**

### III.3.3. Activity Diagram

Bisnis proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* di atas dijabarkan dengan *activity diagram* :

#### 1. Activity Diagram Melihat Peta

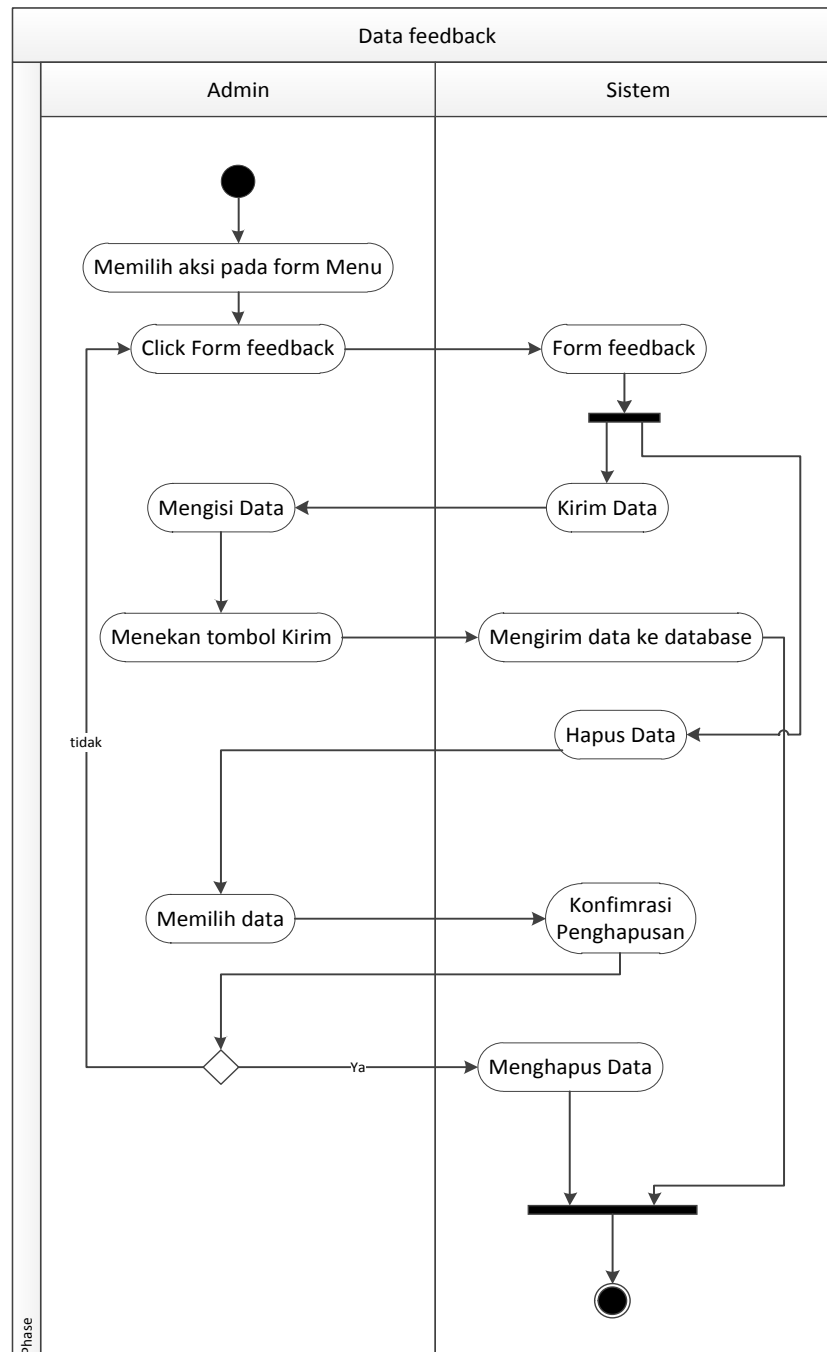
Aktivitas melihat peta diterangkan dalam langkah-langkah *state*, dimulai dari kegiatan melihat panel peta kemudian mencari Artikel Lokasi *Catering*, selanjutnya menekan tombol atau *link* yang ada pada peta dan yang terakhir melihat informasi yang di sajikan dalam peta yang ditunjukkan pada gambar III.3:



**Gambar III.3. Activity Diagram Melihat Peta**

## 2. Activity Diagram Mengolah Data Feedback

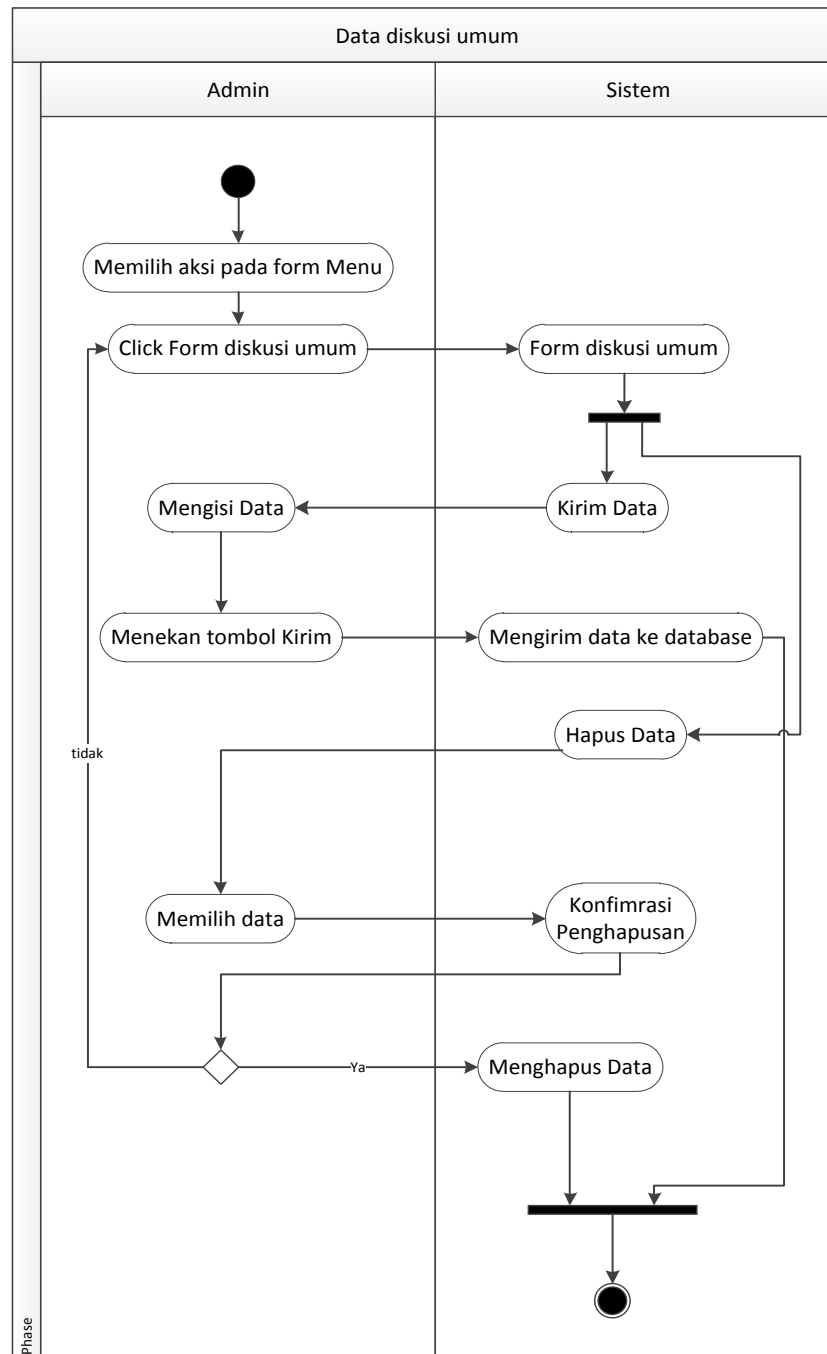
Aktivitas proses mengolah data *Feedback* diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.4 :



**Gambar III.4. Activity Diagram Mengolah Data Feedback**

### 3. Activity Diagram Mengolah Data Diskusi Umum

Aktivitas proses mengolah data diskusi umum diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.5 :

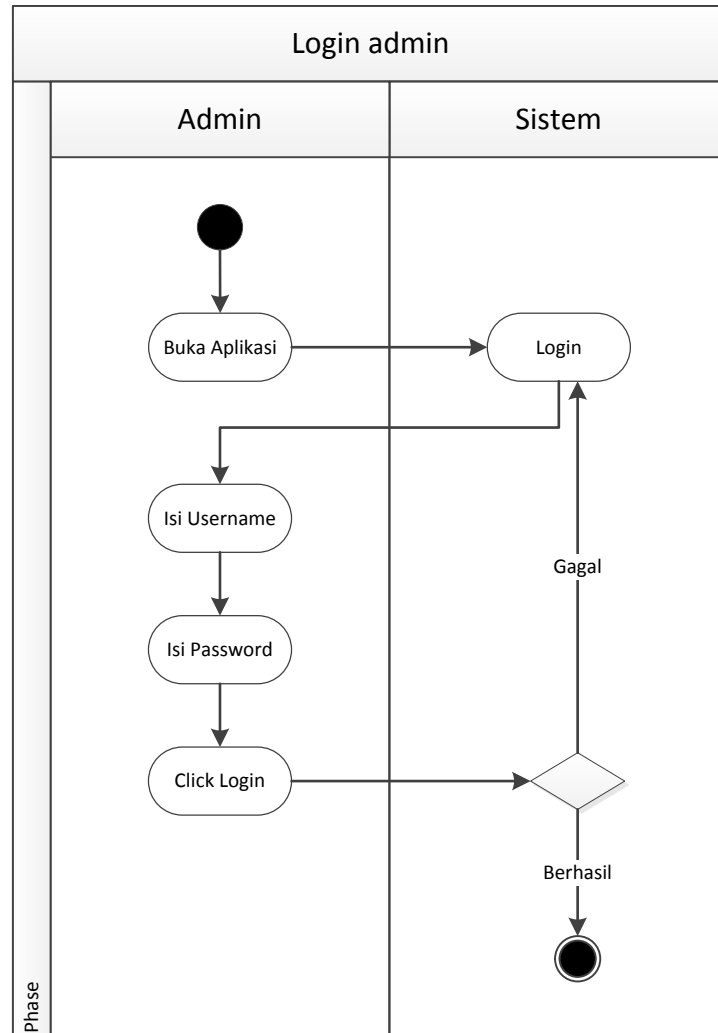


**Gambar III.5. Activity Diagram Mengolah Data Diskusi Umum**

#### 4. Activity Diagram Login Administrator Website

Aktivitas proses *login* admin diterangkan dalam langkah-langkah *state*, dimulai dari memasukkan *username*, memasukkan *password*, jika profil *valid*

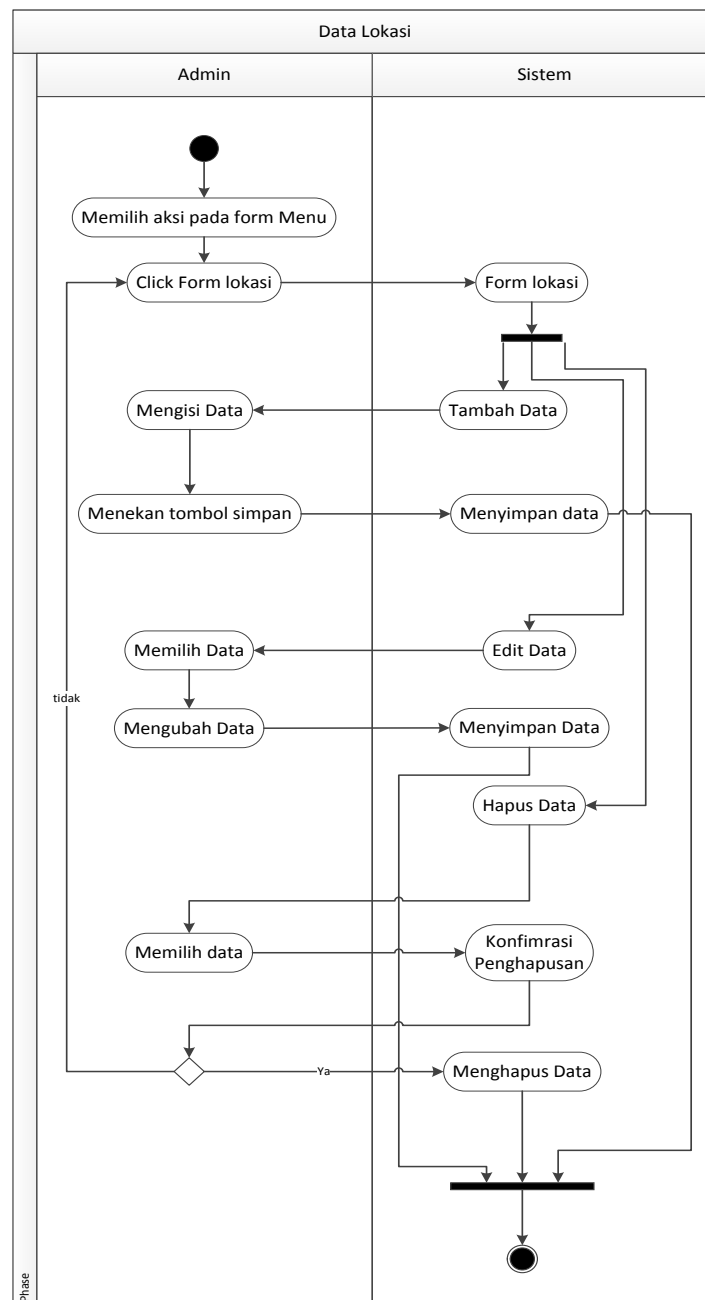
maka sistem akan mengaktifkan menu *administrator*, sedangkan jika tidak *valid*, maka tampilkan pesan kesalahan yang ditunjukkan pada gambar III.6 :



**Gambar III.6. Activity Diagram Login Admin**

##### 5. Activity Diagram Mengolah Data Lokasi Catering

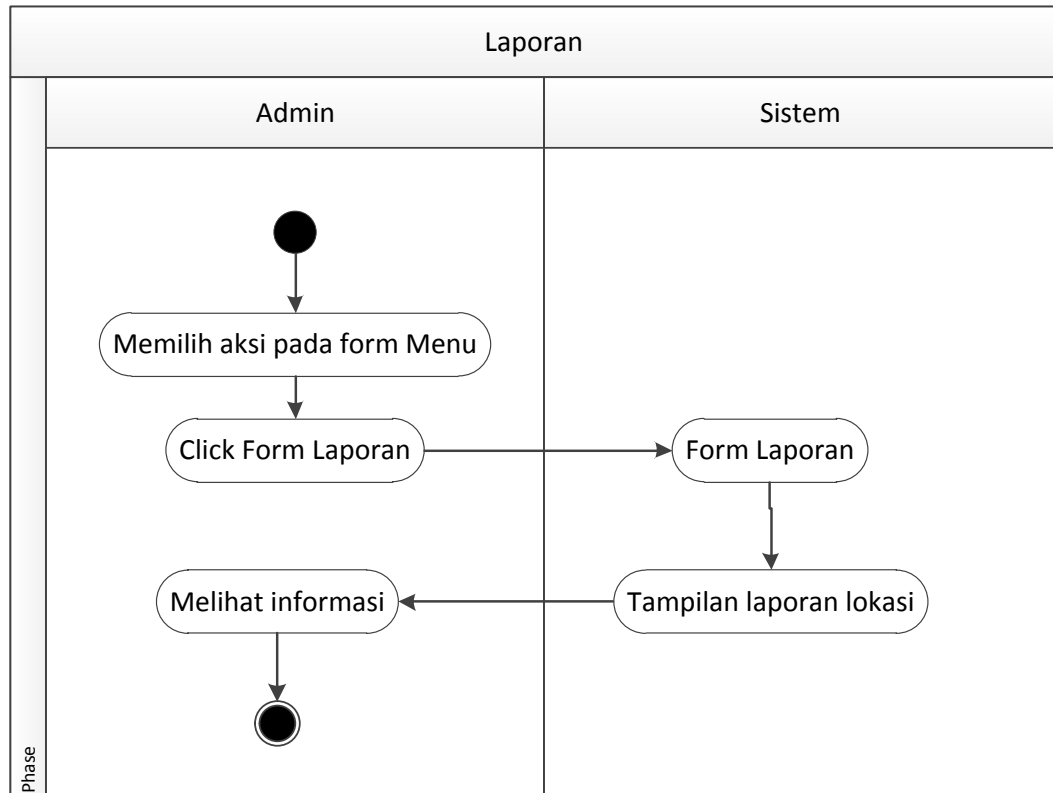
Aktivitas proses mengolah data Lokasi *Catering* diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.7 :



**Gambar III.7. Activity Diagram Mengolah Data Lokasi Catering**

#### 6. Activity Diagram Melihat Laporan

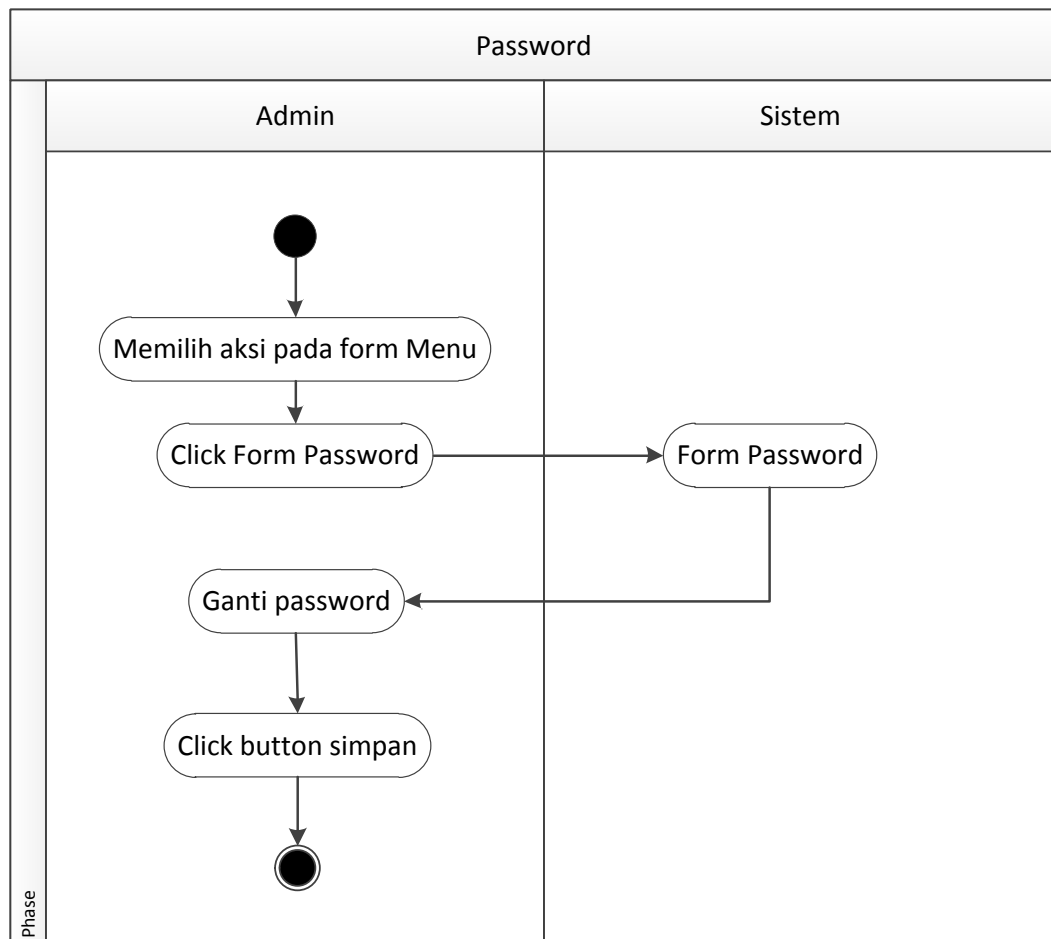
Aktivitas proses melihat laporan diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.8 :



**Gambar III.8. Activity Diagram Melihat Laporan**

#### 7. Activity Diagram Mengubah Password

Aktivitas proses mengubah password diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.9 :



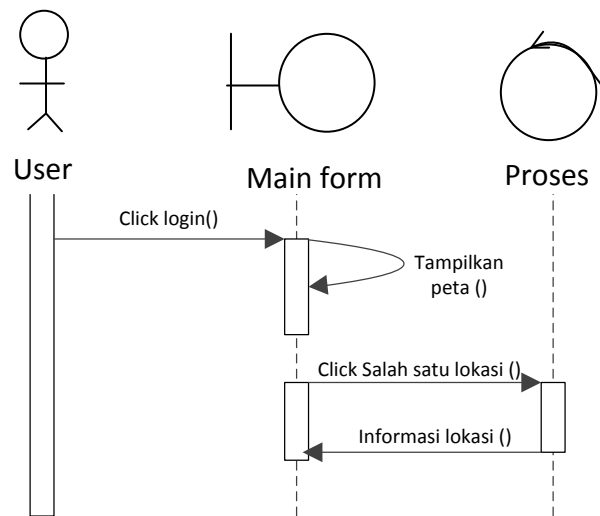
**Gambar III.9. Activity Diagram Mengubah Password**

### III.3.4. Sequence Diagram

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

#### 1. Sequence Diagram pada Form Peta

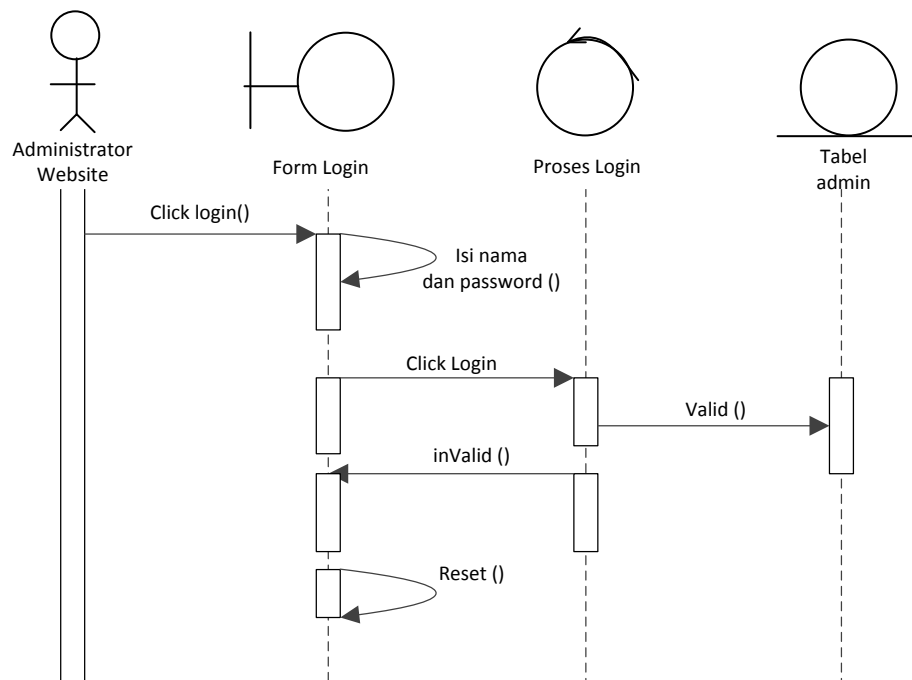
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* peta dapat dilihat pada gambar III.10 :



**Gambar III.10. Sequence Diagram Form Peta**

## 2. Sequence Diagram pada Form Login

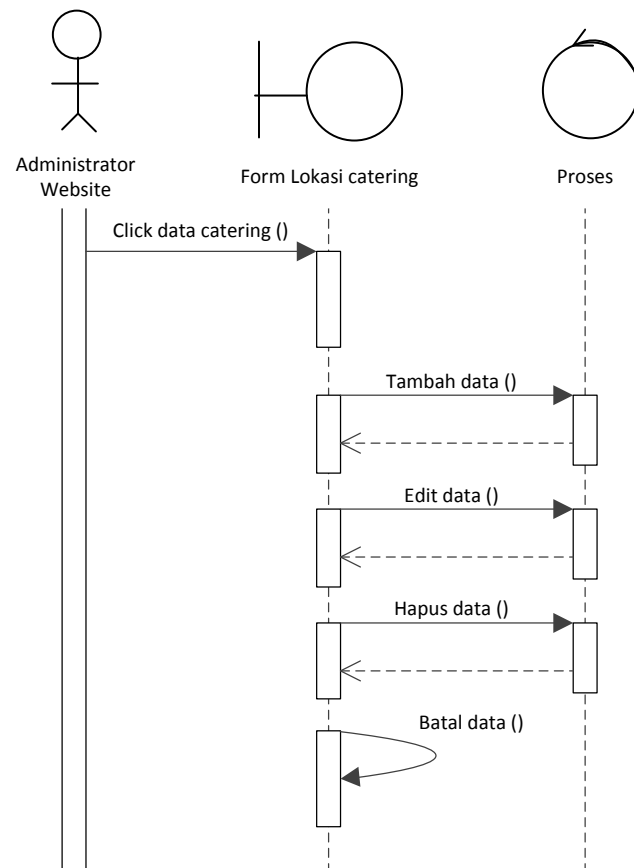
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada form login dapat dilihat pada gambar III.11 :



**Gambar III.11. Sequence Diagram Form Login**

### 3. *Sequence Diagram pada Form Data Catering*

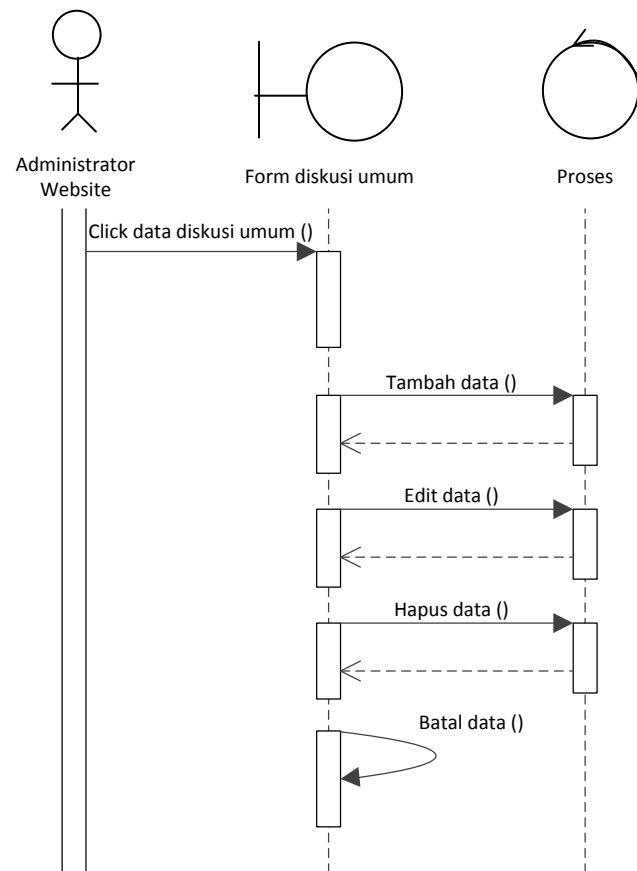
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form Catering* dapat dilihat pada gambar III.12 :



**Gambar III.12 Sequence Diagram Form Lokasi Catering**

### 4. *Sequence Diagram pada Form Data Diskusi Umum*

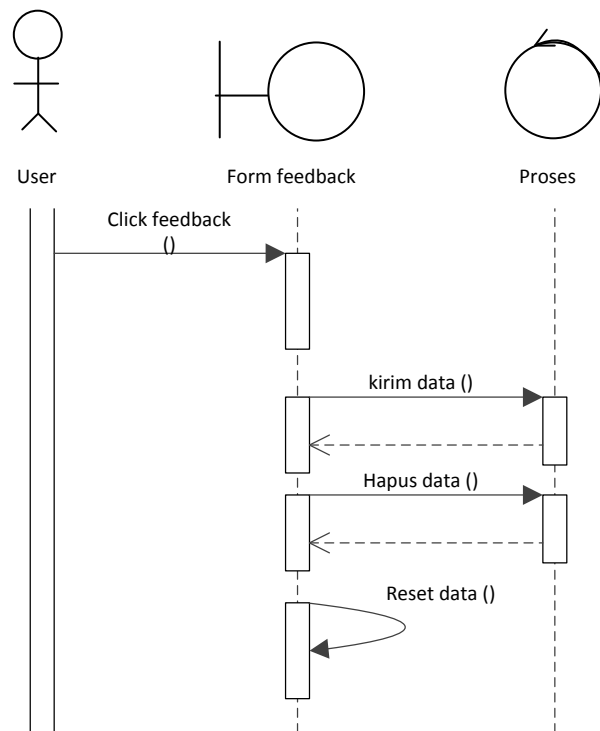
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form data diskusi umum* dapat dilihat pada gambar III.13 :



**Gambar III.13. Sequence Diagram Form Data Diskusi Umum**

5. *Sequence Diagram pada Form Data Feedback*

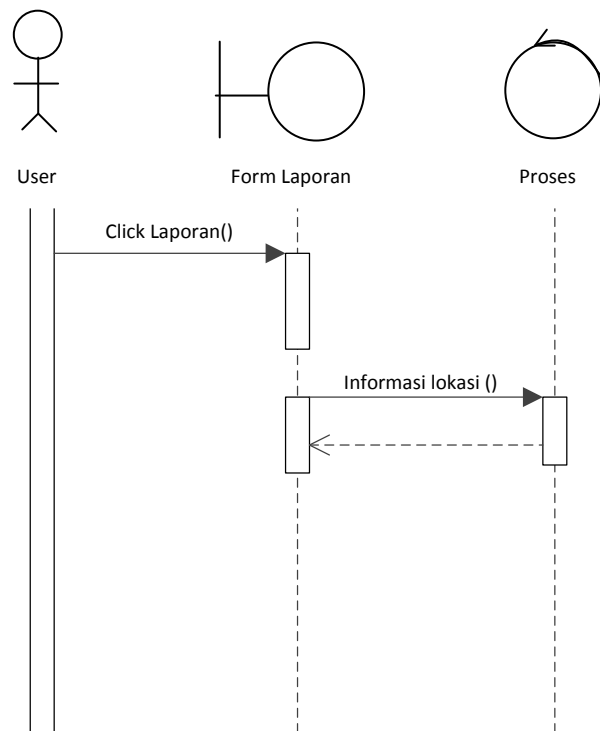
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form Feedback* dapat dilihat pada gambar III.14 :



**Gambar III.14. Sequence Diagram Form Feedback**

#### 6. Sequence Diagram pada Form Laporan

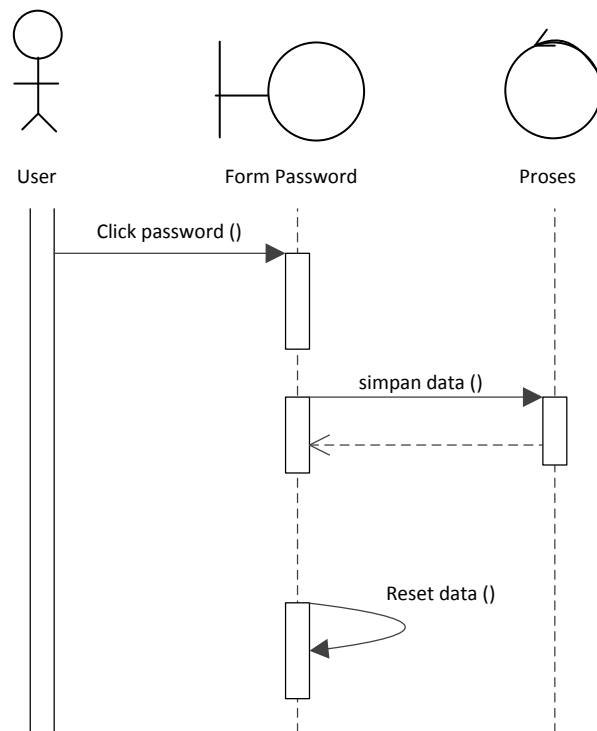
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* laporan dapat dilihat pada gambar III.15 :



**Gambar III.15. Sequence Diagram Form Laporan**

#### 7. Sequence Diagram pada Form Data Password

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* password dapat dilihat pada gambar III.16 :



**Gambar III.16. Sequence Diagram Form Password**

### III.4. Desain Basis Data

Desain basis data terdiri dari tahap merancang struktur tabel dan normalisasi data.

#### III.4.1. Normalisasi Data

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. Berikut ini adalah tahapan normalisasinya :

### 1. Bentuk Tidak Normal

Bentuk tidak normal dari data pembelian ditandai dengan adanya baris yang satu atau lebih atributnya tidak terisi, bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.1 dibawah ini :

**Tabel III.1. Data Lokasi Tidak Normal**

Kode_Catering	Nama_Catering	Telepon	Alamat
1	Yosephine Catering	061-4569291	Jl.Darussalam No.70 Medan
2	Catering Rina Sari	081396313337	Jl.Amal Luhur No 26-B Medan
3	Paula Production	085275577287	Jalan Mustafa No. 125 A Medan
4	Muara Catering	08126007528	Jl.Mesjid Taufiq No.121 Medan
5	Lestari Catering	061-6612904	Jl.Rakyat No 195 Medan
6	Putri Catering	08126044638	Jl.Perjuangan No.128 Medan
7	Manurung Catering	081263446161	Jl. Rakyat No.63 A
8	Ratu Pesta	0616611096	Jl. Bilal Ujung No. 217 P. Brayan Darat I Medan
9	Marpaung Catering	081263446161	Jl.Rakyat No.63 A Medan
10	Melati Catering	061-8461432	Jl.Mawar No.95 Helvetia Tengah Medan
11	Ira Catering	081284207972	Jl.Kapt.Muslim Gg.Mortir No.292 C Medan

12	Corry Catering	061-4148240	Jl.Sendok No.34 Medan
----	----------------	-------------	-----------------------

## 2. Bentuk Normal Pertama (1NF)

Bentuk normal pertama dari data gedung merupakan bentuk tidak normal yang atribut kosongnya diisi sesuai dengan atribut induk dari *record*-nya, bentuk ini sdapat dilihat pada tabel III.2 di bawah ini :

**Tabel III.2. Data Lokasi 1NF**

Kode Catering	Nama Catering	Telepon	Alamat	Gambar	Keterangan	Koordinat
1	Hartari	-	Jln. Mukhtar Basri No.17-A Medan	lokasi/hartari.jpg	Hartari Catering yang berfokus pada bidang catering	3.6149167,9 8.6760167
2	Dapur Keluarga	-	Jl.Aluminium Raya No.43 Tanjung Mulia	lokasi/dapurkeluarga.jpg	Dapur Keluarga Katering menerima pesanan katering	3.6451417,9 8.6713944
3	Paula Production	85275577287	Jalan Mustafa No. 125 A Medan	lokasi/paulaproducti on.jpg	Paula Production melayani jasa catering harian	3.6202500,9 8.6781389
4	Muara Catering	8126007528	Jl.Mesjid Taufiq No.121 Medan	lokasi/muara.jpg	Catering sudah mulai beroperasi sejak tahun 2013	3.6131389,9 8.6902611
5	Lestari Catering	061-6612904	Jl.Rakyat No 195 Medan	lokasi/lestari.jpg	Catering sudah mulai beroperasi sejak tahun 2013	3.6176611,9 8.6911167
6	Putri Catering	8126044638	Jl.Perjuangan No.128 Medan	lokasi/putri.jpg	Catering sudah mulai beroperasi sejak tahun 2013	3.6034528,9 8.7044750
7	Manurung	81263446161	Jl. Rakyat No.63 A	lokasi/manurung.jpg	Catering sudah mulai beroperasi sejak tahun 2013	3.6176972,9 8.6311028

### 3. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Bentuk normal kedua dari data lokasi 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 berikut ini :

**Tabel III.3. Data Menu 2NF**

Kode_Menu	Kode_Catering	Nama_Menu	Keterangan	Harga
1	1	saksang	saksang	30000
2	1	Lappet	Lappet	2500
3	1	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
4	1	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
5	2	saksang	saksang	30000
6	2	Lappet	Lappet	2500
7	2	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
8	2	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
9	3	saksang	saksang	30000
10	3	Lappet	Lappet	2500
11	3	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
12	3	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
13	4	saksang	saksang	30000
14	4	Lappet	Lappet	2500
15	4	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
16	4	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
17	5	saksang	saksang	30000
18	5	Lappet	Lappet	2500
19	5	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
20	5	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
21	6	saksang	saksang	30000
22	6	Lappet	Lappet	2500
23	6	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
24	6	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
25	7	saksang	saksang	30000

26	7	Lappet	Lappet	2500
27	7	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
28	7	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
29	8	saksang	saksang	30000
30	8	Lappet	Lappet	2500
31	8	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
32	8	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
33	9	saksang	saksang	30000
34	9	Lappet	Lappet	2500
34	9	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
35	9	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
36	10	saksang	saksang	30000
37	10	Lappet	Lappet	2500
38	10	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
39	10	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
40	11	saksang	saksang	30000
41	11	Lappet	Lappet	2500
42	11	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
43	11	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000
44	12	saksang	saksang	30000
45	12	Lappet	Lappet	2500
46	12	Nasi Kotak	Nasi Kotak	18000
47	12	Nira / Tuak	Nira / Tuak	5000

### III.4.2. 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 Admin

Tabel admin digunakan untuk menyimpan data Id\_User, Username, Password, Nama, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.4 di bawah ini:

**Tabel III.4. Rancangan Tabel Admin**

Nama <i>Database</i>	rio_catering			
Nama Tabel	Admin			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_User	int(11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Username	varchar(12)	Tidak	<i>Unique</i>
3.	Password	varchar(12)	Tidak	-
4.	Nama	varchar(25)	Tidak	-

## 2. Struktur Tabel Catering

Tabel catering digunakan untuk menyimpan data Kode\_Catering, Nama\_Catering, Telepon, Alamat, Gambar, Keterangan, Koordinat, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.5 di bawah ini:

**Tabel III.5. Rancangan Tabel Catering**

Nama <i>Database</i>	rio_catering			
Nama Tabel	Catering			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Kode_Catering	int(5)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_Catering	varchar(25)	Tidak	<i>Unique</i>
3.	Telepon	varchar(15)	Tidak	-
4.	Alamat	Text	Tidak	-
5.	Gambar	Longtext	Tidak	-
6.	Keterangan	Text	Tidak	-
7.	Koordinat	Text	Tidak	-

## 3. Struktur Tabel Diskusi

Tabel diskusi digunakan untuk menyimpan data ID\_Diskusi, Pembuka, Email, Tanggal, Judul, Isi, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.6 di bawah ini:

**Tabel III.6. Rancangan Tabel Diskusi**

Nama <i>Database</i>	rio_catering			
Nama Tabel	Diskusi			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	ID_Diskusi	int(11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Pembuka	varchar(25)	Tidak	-
3.	Email	varchar(25)	Tidak	-
4.	Tanggal	Date	Tidak	-
5.	Judul	Text	Tidak	-
6.	Isi	Text	Tidak	-

#### 4. Struktur Tabel Diskusi\_komentar

Tabel diskusi\_komentar digunakan untuk menyimpan data ID\_Komentar, ID\_Diskusi, Komentator, Email, Tanggal, Komentar, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.7 di bawah ini:

**Tabel III.7. Rancangan Tabel Diskusi\_komentar**

Nama <i>Database</i>	rio_catering			
Nama Tabel	diskusi_komentar			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	ID_Komentar	int(11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	ID_Diskusi	int(11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Komentator	varchar(25)	Tidak	-
4.	Email	varchar(25)	Tidak	-
5.	Tanggal	Date	Tidak	-
6.	Komentar	Text	Tidak	-

#### 5. Struktur Tabel Feedback

Tabel feedback digunakan untuk menyimpan data ID\_Feedback, Nama\_Pengirim, Email, Feedback, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.8 di bawah ini:

**Tabel III.8. Rancangan Tabel Feedback**

Nama <i>Database</i>	rio_catering			
Nama Tabel	Feedback			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	ID_Feedback	int(11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_Pengirim	varchar(25)	Tidak	-
3.	Email	varchar(25)	Tidak	-
4.	Feedback	Text	Tidak	-

## 6. Struktur Tabel Menu

Tabel menu digunakan untuk menyimpan data Kode\_Menu, Kode\_Catering, Nama\_Menu, Keterangan, Harga, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.9 di bawah ini:

**Tabel III.9. Rancangan Tabel Menu**

Nama <i>Database</i>	rio_catering			
Nama Tabel	Menu			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Kode_Menu	int(5)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Kode_Catering	int(5)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Nama_Menu	varchar(25)	Tidak	-
4.	Keterangan	Text	Tidak	-
5.	Harga	int(11)	Tidak	-

## III.5. Desain User Interface

Tahap perancangan berikutnya yaitu desain sistem secara detail yang meliputi desain *output* sistem dan desain *input* sistem.

### III.5.1. Desain Output

#### 1. Desain Form MAP

Berikut ini adalah rancangan tampilan desain peta yang akan dihasilkan oleh sistem :

**Gambar III.17. Desain Tampilan Peta**

## 2. Desain *Form* Laporan Lokasi

Berikut ini adalah rancangan tampilan desain laporan lokasi yang akan dihasilkan oleh sistem :

Nama Lokasi	Telepon	Alamat	Koordinat

**Gambar III.18. Desain Tampilan Laporan Lokasi**

### III.5.2. Desain *Input*

Berikut ini adalah rancangan atau desain *input* sebagai antarmuka pengguna :

#### 1. Desain *Form Login*

Desain *form login* dapat dilihat pada gambar III.19 :

The image shows a web browser window displaying the login page for 'CaterMAP'. The page title is 'CaterMAP' with the subtitle 'Sistem Informasi Geografis Lokasi Catering di Kota Medan'. A navigation menu at the top includes 'Home', 'Peta Catering', 'Beri Feedback', 'Diskusi Umum', 'Login', and 'About'. The main content area is titled 'LOGIN SISTEM' and contains two input fields: 'Username :' and 'Password :'. Below these fields are two buttons: 'Login' and 'Reset'. At the bottom of the page, there is a footer with the text: 'Sistem Informasi Geografis Catering', 'Hak Cipta © 2016 - All Right Reserved', and 'Design By Rio'.

**Gambar III.19. Desain *Form Login***

#### 2. Desain *Form Data Lokasi Catering*

Desain *form Data Lokasi Catering* dapat dilihat pada gambar III.20 :

**CaterMAP**  
Sistem Informasi Geografis  
Lokasi Catering di Kota Medan

Home   Data Catering   Feedback   Diskusi   Logout   About

**Data Lokasi**

Nama :     Telepon:     Koordinat :

Alamat Lokasi :

Gambar :

Keterangan :

Kata kunci :

Informasi Lokasi

Sistem Informasi Geografis Catering  
Hak Cipta © 2016 - All Right Reserved  
Design By Rio

**Gambar III.20. Desain *Form* Lokasi Catering**

3. Desain *Form* Data Diskusi Umum

Desain *form* Data Diskusi Umum dapat dilihat pada gambar III.21 :



## 5. Desain *Form* Data Password

Desain *form* Data password dapat dilihat pada gambar III.23 :

The image shows a web interface for 'CaterMAP'. At the top left, the title 'CaterMAP' is displayed in bold, followed by the subtitle 'Sistem Informasi Geografis Lokasi Catering di Kota Medan'. Below this is a horizontal navigation menu with the following items: Home, Data Catering, Feedback, Diskusi, Laporan, Password, Logout, and About. The 'Password' menu item is highlighted. The main content area contains a form with the following elements: a label 'Password :' followed by a text input field; a label 'Nama :' followed by a text input field; a label 'Username :' followed by a text input field; a label 'Password :' followed by a text input field; and a button labeled 'Simpan Perubahan'. At the bottom center of the form area, there is a footer with the text: 'Sistem Informasi Geografis Catering', 'Hak Cipta © 2016 - All Right Reserved', and 'Design By Rio'.

**Gambar III.23. Desain *Form* Password**