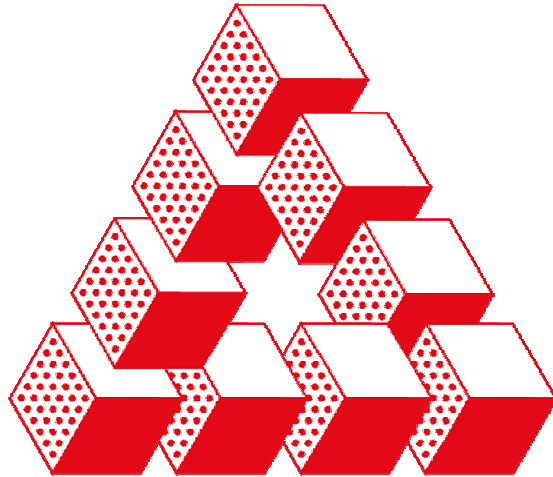


**RANCANG BANGUN SISTEM SOCIAL NETWORKING PARIWISATA
INDONESIA BERBASIS WEB**



**STIKOMP
SURABAYA**



Oleh:

Nama : Mohammad Ali Habibi

NIM : 01.41010.0241

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA**

2008

**RANCANG BANGUN SISTEM SOCIAL NETWORKING PARIWISATA
INDONESIA BERBASIS WEB**

SKIRPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Sistem Informasi



Oleh :

Nama : Mohammad Ali Habibi

NIM : 01.41010.0241

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA**

2008



UNIVERSITAS
Dinamika

*Go as far as you can see,
and when you get there you'll see further.*

Ku persembahkan kepada
Ayah (Almarhum), Ibu , Adik
Dan Keluarga Desa Semambung



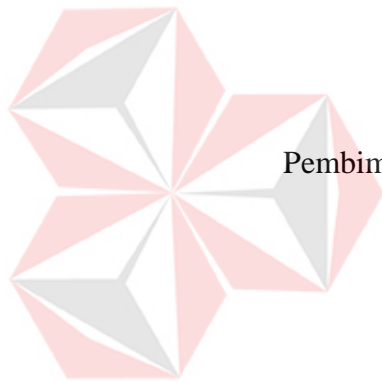
UNIVERSITAS
Dinamika

**RANCANG BANGUN SISTEM SOCIAL NETWORKING PARIWISATA
INDONESIA BERBASIS WEB**

Disusun Oleh:

Nama : Mohammad Ali Habibi
NIM : 01.41010.0241

Surabaya, Juli 2008



Pembimbing I

Disetujui :

Pembimbing II

Titik Lusiani, M.Kom., OCA
NIDN. 0714077401

Tri Sagirani, S.Kom
NIDN. 0731017601

Mengetahui :

Wakil Ketua Bidang Akademik

Drs. Antok Supriyanto, M.MT
NIDN. 0726106201

ABSTRAKSI

Indonesia mempunyai kebudayaan, keindahan alam yang masih alami dan beraneka ragam tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, tetapi pada kenyataannya hanya beberapa daerah tertentu saja yang benar-benar dikenal orang, dan tidak dapat dipungkiri lagi bahwa Bali seolah-olah satu-satunya tempat wisata yang layak dikunjungi. Indonesia mempunyai banyak tempat menarik yang tidak kalah dengan pulau Bali, hal ini dikarenakan minimnya promosi yang dilakukan pemerintah daerah dalam mengangkat pariwisata lokal menjadi pariwisata nasional bahkan internasional. Dan bukan tanpa alasan hal ini dapat terjadi karena biaya pengembangan daerah wisata saja sudah mengeluarkan biaya yang tidak sedikit ditambah besarnya biaya untuk promosi.

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah membuat suatu aplikasi berbasis *web* yang berguna sebagai wadah atau tempat untuk saling bercerita dan berbagi tempat-tempat wisata yang tentunya berjumlah tidak sedikit ini dengan metode *Social Networking*. Untuk memperkaya informasi, dalam aplikasi ini maka digunakan suatu petunjuk yang berupa peta digital. Dalam hal ini, aplikasi menggunakan *API* dari *GoogleMap* yang berupa foto satelit untuk menunjukkan tempat-tempat wisata tersebut.

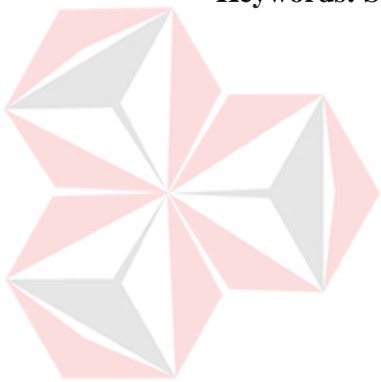
Dengan demikian informasi tempat-tempat pariwisata di Indonesia dapat terkumpul dalam sebuah aplikasi berbasis *web* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun *user* berada.

Kata Kunci: Social Networking, Pariwisata Indonesia, Google Maps

ABSTRAKSI INGRIS

The decentralization of tourism information and the numerous tourism attractions in Indonesia has lead to the problem and difficulties of obtaining reliable tourism information. Thus, one of the solutions is by using social networking that allows a focused and almost immediate information updating and spreading on the internet. Furthermore, this solution could provide an easy way to collect all information in one place and of course, easy to find and to use

Keywords: Social Networking, Indonesia's Tourism, Google Maps



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Y.M.E, penulis telah dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang merupakan persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya (STIKOMP).

Tugas Akhir ini disusun sebagai prasyarat untuk meraih gelar sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak berhasil dengan baik, bila tidak ada bantuan dan dorongan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa penghargaan dan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Y. Jangkung Karyantoro, MBA. selaku Ketua STIKOMP Surabaya
2. Bapak Drs. Antok Supriyanto, M.MT. selaku Wakil Ketua Bidang Akademik STIKOMP Surabaya.
3. Ibu Titik Lusiani., M.Kom., OCA sebagai dosen pembimbing I atas segala saran, dukungan, dan bimbingannya.
4. Ibu Tri Sagirani, S.Kom sebagai dosen pembimbing II atas segala saran, dukungan, dan bimbingannya.
5. Ayah (alm.), Ibu, Adik serta seluruh keluarga tercinta atas dukungan dan doanya.
6. Mang tercinta yang selalu menemani dan memberikan dorongan.
7. Keluarga Semabung yang selalu mendukung dan mendoakan.
8. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah memberi dukungan dan dorongan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun nasehat-nasehat, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan Tugas Akhir ini.

Akhirnya dengan penuh kerendahan hati penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini dan kiranya dapat bermanfaat.

Surabaya, Juli 2008



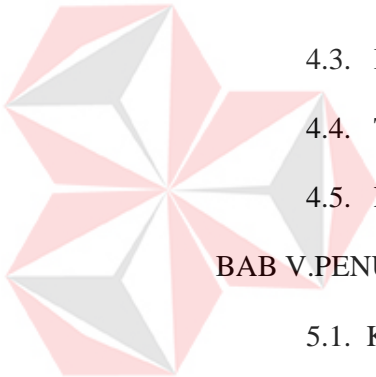
Penulis

UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II.LANDASAN TEORI	5
2.1. Situs Social Networking.....	5
2.2. Google Maps.....	7
2.3. Google Maps API	9
2.4. Javascript.....	10
2.5. AJAX.....	10
2.6. HTML.....	12
2.7. PHP.....	12
2.8. MySQL.....	13
2.9. Pariwisata Indonesia.....	14

BAB III.PERANCANGAN SISTEM	16
3.1. Identifikasi Masalah.....	16
3.2. Analisa Sistem.....	16
3.3. System Flow.....	17
3.4. Data Flow Diagram.....	22
3.5. Permodelan Basis Data.....	35
3.6. Perancangan Desain Input dan Output.....	45
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	53
4.1. Implementasi.....	53
4.2. Kebutuhan Sistem.....	53
4.3. Instalasi Program.....	54
4.4. Tampilan Aplikasi.....	54
4.5. Evaluasi.....	80
BAB V.PENUTUP	97
5.1. Kesimpulan	97
5.2. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
BIODATA PENULIS.....	100
LAMPIRAN.....	101



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

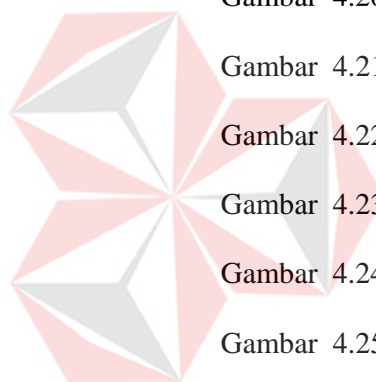
	Halaman
Tabel 3.1. Tabel Member.....	38
Tabel 3.2. Tabel Message.....	39
Tabel 3.3. Tabel Friend.....	39
Tabel 3.4. Tabel Post.....	40
Tabel 3.5. Tabel Foto Post.....	40
Tabel 3.6. Tabel Comment Post.....	41
Tabel 3.7. Tabel Rating Post.....	41
Tabel 3.8. Tabel Map.....	41
Tabel 3.9. Tabel Spam.....	42
Tabel 3.10. Tabel Group.....	42
Tabel 3.11. Tabel Group Post.....	43
Tabel 3.12. Tabel Group Member.....	43
Tabel 3.13. Tabel Comment Group.....	44
Tabel 3.14. Tabel Propinsi.....	44
Tabel 3.15. Tabel Kota.....	45
Tabel 4.1. Tabel Data Profil Pribadi.....	81
Tabel 4.2. Tabel Data Review.....	82
Tabel 4.3. Tabel Data Peta.....	85
Tabel 4.4. Tabel Klasifikasi Laporan Spam.....	87
Tabel 4.5. Tabel Data Group.....	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Peta Indonesia yang ditampilkan Google Maps mode Hybrid....	8
Gambar 2.2. Aplikasi web tradisional adalah synchonus system.....	11
Gambar 2.3. Aplikasi web berbasis AJAX adalah asynchronous system.....	11
Gambar 3.1. Sistem Flow Adminitrasi Member.....	17
Gambar 3.2. Sistem Flow Administrator.....	21
Gambar 3.3. Contetxt Diagram Sistem Social Networking Pariwisata Indonesia berbasis Web.....	23
Gambar 3.4. Diagram Berjenjang Sistem Social Networking Pariwisata Indonesia Berbasis Web.....	25
Gambar 3.5. DFD Level 0 Social Networking Pariwisata Indonesia berbasis web.....	27
Gambar 3.6. DFD Level 1 Proses 1 Proses Regisatrasi.....	28
Gambar 3.7. DFD Level 1 Proses 2 Proses Login.....	29
Gambar 3.8. DFD Level 1 Proses 3 Maintenance Pesan.....	29
Gambar 3.9. DFD Level 1 Proses 4 Tambah Teman.....	30
Gambar 3.10. DFD Level 1 Proses 5 Maintenance Group.....	31
Gambar 3.11. DFD Level 1 Proses 6 Maintenance Post.....	32
Gambar 3.12. DFD Level 1 Proses 7 Maintenance Administrator.....	33
Gambar 3.13. DFD Level 1 Proses 8 Laporan.....	34
Gambar 3.14. DFD Level 2 Proses 1 Input Post.....	35
Gambar 3.15. ERD Conceptual Data Model.....	36
Gambar 3.16. ERD Physical Data Model.....	37
Gambar 3.17. Form Registrasi.....	45

Gambar 3.18. Form Login.....	46
Gambar 3.19. Form Tambah Teman.....	46
Gambar 3.20. Form Approval Teman.....	47
Gambar 3.21. Form Create Group.....	47
Gambar 3.22. Form Create Group Post.....	47
Gambar 3.23. Form Create Post.....	48
Gambar 3.24. Form Kirim Pesan.....	48
Gambar 3.25. Form Maintenance Propinsi.....	49
Gambar 3.26. Form Maintenance Administrator.....	50
Gambar 3.27. Form Maintenance Post Administrator.....	50
Gambar 3.28. Form Maintenance Laporan Spam Administrator.....	50
Gambar 3.29. Form Maintenance Group Administrator.....	51
Gambar 3.30. Laporan Member.....	52
Gambar 3.31. Laporan Review.....	52
Gambar 4.1. Halaman Utama.....	55
Gambar 4.2. Form Register.....	56
Gambar 4.3. Form Register Error.....	57
Gambar 4.4. Form Login.....	58
Gambar 4.5. Form Login (ada kesalahan).....	58
Gambar 4.6. Menu Logout.....	58
Gambar 4.7. Menu Dashboard.....	59
Gambar 4.8. Halaman Dashboard.....	61
Gambar 4.9. Menu Fasilitas dalam Dashboard.....	61
Gambar 4.10. Profile User.....	62

Gambar 4.11. Edit Profile.....	63
Gambar 4.12. Halaman Create Review.....	65
Gambar 4.13. Halaman Manage Review.....	66
Gambar 4.14. Halaman Upload Foto Review.....	66
Gambar 4.15. Halaman Tambah Lokasi Review.....	67
Gambar 4.16. Halaman Tulis Pesan.....	68
Gambar 4.17. Halaman Inbox Pesan.....	68
Gambar 4.18. Halaman Balas Pesan.....	69
Gambar 4.19. Request Menjadi Teman.....	69
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Adminitrasi Friend.....	70
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Review List.....	71
Gambar 4.22. Member List.....	72
Gambar 4.23. Group List.....	72
Gambar 4.24. Menu Halaman Backend.....	73
Gambar 4.25. Halaman Member Terbaru.....	74
Gambar 4.26. Halaman Member Terblokir.....	74
Gambar 4.27. Halaman Laporan Member.....	75
Gambar 4.28. Halaman Review Terbaru.....	76
Gambar 4.29. Halaman Laporan Spam.....	76
Gambar 4.30. Halaman Laporan Review	77
Gambar 4.31. Halaman Group Terbaru.....	78
Gambar 4.32. Halaman Group Terblokir.....	78
Gambar 4.33. Halaman Group Post Terbaru.....	79
Gambar 4.34. Halaman Laporan Group.....	79



Gambar 4.35. Halaman Adminitrasi Propinsi.....	79
Gambar 4.36. Halaman Adminitrasi Kota.....	80
Gambar 4.37. Tampilan Halaman Profil.....	82
Gambar 4.38. Halaman Halaman Review.....	84
Gambar 4.39. Tampilan Data Peta.....	85
Gambar 4.40. Form Komentar.....	86
Gambar 4.41. Tampilan Data Komentar.....	86
Gambar 4.42. Input Data Rating.....	86
Gambar 4.43. Tampilan Data Rating.....	86
Gambar 4.44. Jenis Laporan Spam	87
Gambar 4.45. Tampilan Form Laporan Spam.....	88
Gambar 4.46. Backend Laporan Spam.....	88
Gambar 4.47. Halaman Administrasi Group.....	89
Gambar 4.48. Halaman Form Pembuatan Group.....	89
Gambar 4.49. Tampilan Halaman Group.....	90
Gambar 4.50. Tampilan Form Group Post.....	90
Gambar 4.51. Tampilan Data Group Post.....	91
Gambar 4.52. Halaman Join Group.....	91
Gambar 4.53. Halaman Group.....	92
Gambar 4.54. Form Request Menjadi Teman.....	92
Gambar 4.55. Halaman Daftar Teman.....	93
Gambar 4.56. Form Kirim Pesan.....	93
Gambar 4.57. Tampilan Halaman Inbox.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Biodata Penulis	100
Lampiran 2. Lampiran Grafik Laporan Member.....	101
Lampiran 3. Lampiran Grafik Laporan Review	102
Lampiran 4. Lampiran Grafik Laporan Group	103
Lampiran 5. Form Kuisisioner	104
Lampiran 6. Daftar Propinsi	107
Lampiran 7. Listing Program Profil Member	109
Lampiran 8. Listing Program Review	111
Lampiran 9. Listing Program Group	113
Lampiran 10. Listing Program Class Database.....	114



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mulai membaiknya iklim pariwisata di Indonesia pasca isu terorisme yang beredar selama ini telah mendorong dunia pariwisata untuk menonjolkan kultur dan keunikan lokal. Banyak hal positif yang menunjukkan peningkatan dunia pariwisata Indonesia, sebagai contoh, menjamurnya tempat-tempat wisata, banyaknya acara televisi panduan wisata, hingga beraneka ragam kuliner Indonesia yang tiba-tiba melejit popularitasnya. Hanya saja yang terekspos selama ini hanya tempat-tempat tertentu saja yang sudah terkenal, padahal banyak sekali tempat-tempat wisata yang menawarkan kuliner lokal yang menarik di Indonesia. Terkadang, suatu tempat wisata yang kurang terkenal menawarkan cita rasa kuliner dan budaya lokal yang unik dan sangat layak untuk dikunjungi.

Kurangnya informasi tempat-tempat wisata ini dapat dimaklumi karena tidak semua daerah mempunyai anggaran yang cukup untuk mengembangkan dan mempromosikan daerah wisatanya. Bagaimanapun, tidak tertutup kemungkinan apabila daerah-daerah tersebut mempunyai potensi wisata yang besar yang dapat memperkaya dunia pariwisata Indonesia.

Oleh karena itu dibutuhkanlah suatu wadah atau tempat untuk saling bercerita dan berbagi tempat-tempat wisata yang tentunya berjumlah tidak sedikit ini dengan metode *Social Networking*. Metode *Social Network* memiliki fokus untuk membangun jaringan *Social Network Online* bagi komunitas-komunitas yang memiliki minat dan aktivitas yang sama ataupun yang tertarik untuk

mendalami minat dan aktivitas dari komunitas lainnya yang mengintegrasikan fungsi-fungsi dari *blogging*, *media sharing* dan *messaging*, hal ini menuntut penggunaan suatu perangkat lunak yang sesuai. Untuk memperkaya informasi dalam aplikasi ini maka digunakan suatu petunjuk yang berupa peta digital. Dalam hal ini, aplikasi menggunakan *API* dari *GoogleMap* yang berupa foto satelit untuk menunjukkan tempat-tempat wisata tersebut.

Dengan adanya perangkat lunak ini, diharapkan informasi tentang pariwisata Indonesia akan terkumpul dan tersebar dengan cepat, murah, dan relatif mudah bagi para pengguna untuk mendapatkan informasinya sehingga dapat mengangkat pamor pariwisata lokal pada khususnya dan pariwisata Indonesia pada umumnya.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana membangun *Sistem Social Networking Pariwisata Indonesia berbasis Web* yang dapat mengakomodasikan beragam informasi tempat wisata di Indonesia?

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dari sistem yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan lingkup wisata hanya meliputi wilayah Indonesia.
2. Peta informasi yang ditampilkan berupa foto satelit yang diperoleh dari *Google Maps*.
3. Penggunaan peta dalam hal ini *Google Maps* hanya untuk mendukung informasi geografik, dalam hal ini memberi tanda (*marker*) pada suatu lokasi.

4. Fasilitas-fasilitas bagi anggota antara lain: membuat halaman *profile*, menulis *post* perjalanan, kuliner, tempat akomodasi, tempat belanja sampai tips-tips dalam berwisata.
5. Anggota dapat menambahkan teman yang dalam hal ini adalah sesama anggota untuk memperluas jaringan sosialnya.
6. Anggota dapat membuat *group* yang mewakili suatu komunitas tertentu, dan anggota dapat bergabung dengan *group* yang lain.
7. *Administrator* dapat menonaktifkan keanggotaan, memblokir konten dari anggota apabila hal tersebut melanggar peraturan atau merugikan pihak lain.

1.4 Tujuan

Tujuan sistem ini adalah membuat *Sistem Social Networking Pariwisata Indonesia Berbasis Web* yang mudah untuk digunakan oleh pengguna, dapat mengakomodasi dan menyebarkan beragam informasi wisata di Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan ini secara sistematika diatur dan disusun dalam lima bab, yaitu masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun urutan dari bab pertama sampai bab terakhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dikemukakan hal-hal yang menjadi latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, dan tujuan Tugas Akhir ini, serta sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi landasan teori yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas

Akhir ini. Landasan teori pada bab ini membahas tentang teori-teori yang mendukung Sistem Social Networking Pariwisata Indonesia, antara lain: Situs *Social Networking*, Google Maps, *Javascript*, *AJAX*, *HTML*, *PHP*, *MySQL* dan Pariwisata Indonesia.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

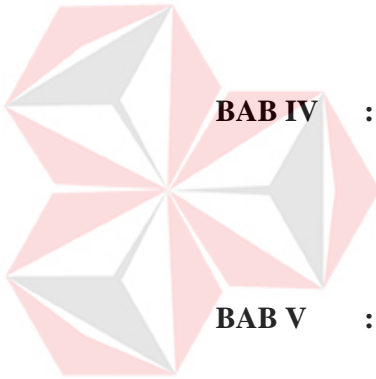
Bab ini berisi tentang proses analisa sistem dan perancangan sistem untuk menyelesaikan permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini, antara lain: *System Flow*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), penyimpanan data serta desain *input* dan *output*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini dibahas mengenai hasil pengujian sistem dengan berdasarkan pada landasan teori dan perancangan sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan Tugas Akhir ini dan saran untuk pengembangan Tugas Akhir ini lebih lanjut.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Situs Social Networking

Situs-situs *social network* didefinisikan oleh Boyd, D. M. dan Ellison, N. B.(2007) sebagai layanan berbasis *web* yang memungkinkan seseorang untuk membuat sebuah deskripsi publik atau semi publik di dalam sebuah sistem tertutup, menghubungkan daftar pengguna lainnya yang berbagi koneksi dengan orang tersebut, dan mengembangkan daftar koneksi mereka dan daftar koneksi yang dibuat oleh pengguna lainnya di dalam sistem. Sifat dasar dan penamaan dari koneksi-koneksi ini dapat bervariasi antara satu situs dengan situs lainnya.

Hal yang membuat situs-situs *social network* unik adalah bukannya kemampuan mereka untuk memungkinkan seseorang bertemu dengan orang lain, tetapi kemampuan untuk membuat penggunanya untuk menghubungkan dan menampilkan jaringan sosial mereka. Hal ini menghasilkan koneksi-koneksi diantara pengguna yang dapat dibuat, akan tetapi hal ini sering tidak menjadi tujuan utama, dan pertemuan-pertemuan ini adalah hal yang sangat biasa terjadi antara "ikatan-ikatan laten" yang berbagi beberapa koneksi *offline*. Dalam situs-situs *social network* yang besar, pengguna tidak didorong untuk melakukan "*networking*" atau bertemu dengan kenalan baru, mereka justru berkomunikasi dengan orang yang sudah menjadi bagian dari *social network* mereka yang sudah berkembang.

Sementara situs *social network* telah menerapkan berbagai macam fitur teknik, tulang punggung dari situs *social network* terdiri dari profil-profil yang

dapat menampilkan sebuah daftar hubungan dari “pertemanan” yang juga merupakan pengguna dari sistem. Profil adalah halaman unik dimana seseorang dapat mendeskripsikan dirinya sendiri menjadi nyata. Setelah bergabung dengan situs *social network*, pengguna akan diminta untuk mengisi form yang berisi beberapa pertanyaan tentang data diri. Profile akan dibuat berdasarkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut, yang biasanya memuat deskripsi umur, lokasi tempat tinggal, minat, dan bagian tentang pengguna sendiri. Kebanyakan situs *social network* juga mendorong pengguna untuk meng-*upload* sebuah foto profil. Beberapa situs *social network* memungkinkan pengguna untuk meningkatkan profile mereka dengan menambahkan file multimedia atau mengubah tampilan dan bentuk profil mereka, seperti *Facebook* memungkinkan pengguna untuk menambahkan modul (aplikasi) yang dapat meningkatkan kemampuan profile mereka.

Boyd, D. M., dan Ellison, N. B.(2007) menjelaskan bahwa pengguna langsung diminta untuk mengenali pengguna lainnya di dalam sistem yang mempunyai hubungan dengan mereka setelah bergabung dengan sebuah situs *social network*. Penamaan untuk hubungan ini berbeda-beda, tergantung pada situs itu sendiri, istilah-istilah populer termasuk "*Friends*", "*Contacts*" dan "*Fans*". Kebanyakan situs *social network* memerlukan konfirmasi dua arah untuk pertemanan ini, tetapi beberapa tidak. Hubungan satu arah ini terkadang dinamakan dengan "*Fans*" atau "*Followers*", tetapi banyak situs lainnya menamakannya dengan “*Friends*” juga. Istilah “*Friends*” dapat disalah artikan karena koneksi bukan berarti hubungan pertemanan dalam istilah dan logika sehari-hari, dan alasan orang untuk terkoneksi atau terhubung dapat bervariasi.

Sebagian besar situs *social network* juga menyediakan mekanisme pengguna untuk meninggalkan pesan di profil "teman" mereka. Fitur ini biasanya melibatkan pemberian "komentar" (*comments*), meskipun situs-situs lainnya dapat memberikan penamaan yang berbeda untuk fitur ini. Sebagai tambahan, situs *social network* juga sering memiliki fitur pesan pribadi (*private messaging*) yang mirip dengan *webmail*. Meskipun *private messages* dan *comments* merupakan hal yang sangat populer pada kebanyakan situs *social network*, dua hal ini tidak serta merta selalu tersedia. Di luar *profile*, *friends*, *comments*, dan *private messaging*, situs *social network* sangat bervariasi dalam fitur dan basis penggunanya, salah satunya memiliki kemampuan *photo-sharing*, *video-sharing*, *built-in blogging* dan *instant messaging*.

2.2 Google Maps

Google Maps adalah sebuah layanan gratis peta digital dari Google berbasis web yang dapat digunakan dan di tempatkan pada website tertentu dengan menggunakan *Google Maps API* (Wikipedia, 2007).

Google Maps sendiri mempunyai fitur-fitur antara lain navigasi peta dengan *dragging mouse*, *zoom-in* dan *zoom-out* untuk menunjukkan informasi peta secara detil, memberi penanda pada peta dan memberi informasi tambahan. Mode *viewing* pada *Google Maps* berupa "Map" (peta topografik dan jalan), "Satelite" (peta berupa foto satelit dan foto resolusi tinggi dari udara), "Hybrid" (peta berupa foto satelit dan peta jalan berada di atasnya) dan "Street View", fasilitas ini secara resmi diperkenalkan oleh *Google* pada 30 Mei 2007. Gambar 2.1 menunjukkan peta Indonesia pada *Google Maps* dalam mode view "Hybrid".



Gambar 2.1 Peta Indonesia yang ditampilkan *Google Maps* dalam mode *Hybrid*

Google Maps menyediakan peta satelit berupa foto beresolusi tinggi untuk sebagian besar daerah perkotaan di Kanada dan Amerika (termasuk Hawaii, Alaska, Puerto Rico dan U.S Virgin Island) dan juga sebagian dari New Zealand, Australia, Mesir, Prancis, Jerman, Iran, Italy, Irlandia, Irak, Jepang, Bahama, Bermuda, Kuwait, Meksiko, Belanda, Inggris dan beberapa negara lainnya. Semua gambar satelit yang ada pada *Google Maps* sedikitnya foto dari satu tahun yang lalu, hal ini dikarenakan beberapa pemerintah keberatan tentang kemungkinan digunakannya *Google Maps* untuk terorisme sebagai rencana penyerangan. Google juga mengaburkan beberapa foto satelit untuk kepentingan keamanan, seperti U.S Naval Observatory (tempat tinggal dinas dari wakil presiden Amerika) dan beberapa daerah lainnya antara lain United States Capital dan White House serta beberapa installasi pemerintah Amerika seperti Area 51 di gurun Nevada.

Seperti layanan aplikasi Google lainnya, *Google Maps* dibangun dengan menggunakan *Javascript*, seperti ketika user menggeser pada peta, sepetak peta akan di *download* dari *server* dan ditampilkan kepada *user* tanpa harus *refresh* seluruh halaman *web*. Sebuah lokasi yang di tunjukkan dengan sebuah pin sebenarnya adalah berupa file PNG transparan yang di letakkan di atas peta. Teknik yang digunakan untuk memberikan interaktifitas yang tinggi dengan cara melakukan *request* secara *asynchronous* dengan Javascript dan XML yang juga dikenal dengan AJAX.

Data GIS (Geographic Information System) yang digunakan *Google Maps* diperoleh dari Tele Atlas dan NAVTEQ, sementara beberapa foto satelit sebagian besar di peroleh dari DigitalGlobe, QuickBird dan beberapa dari lembaga pemerintahan.

2.2.1 Google Maps API

Google telah membuat *Google Maps API* untuk memfasilitasi para *developer* untuk mengintegrasikan *Google Maps* pada websitenya. Ini merupakan layanan gratis yang sementara tidak mengandung iklan, tetapi Google menyatakan pada perjanjian penggunaan layanan bahwa mereka berhak untuk menampilkan iklan dimasa yang akan datang (Wikipedia, 2007).

Dengan menggunakan *Google Maps API* kita dapat menampilkan seluruh fasilitas *Google Maps* pada website kita. Dimulai dengan membuat *API Key* (*API Key* ini berfungsi sebagai kunci akses untuk website kita) dan kita sudah dapat menggunakan fungsi-fungsi yang ada pada *Google Maps API* untuk website kita.

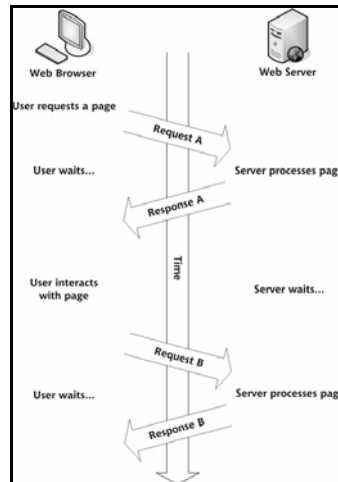
2.3 JavaScript

Javascript pertama kali dikembangkan oleh Netscape yang awalnya dinamakan *Mocha*, *LiveWire*, *LiveScript* dan pada akhirnya dinamakan *Javascript*. *Javascript* di desain untuk memudahkan para *developer* mengembangkan aplikasi *applet* bagi *developer* yang tidak familiar dengan *Java* (Asleson, 2006:27).

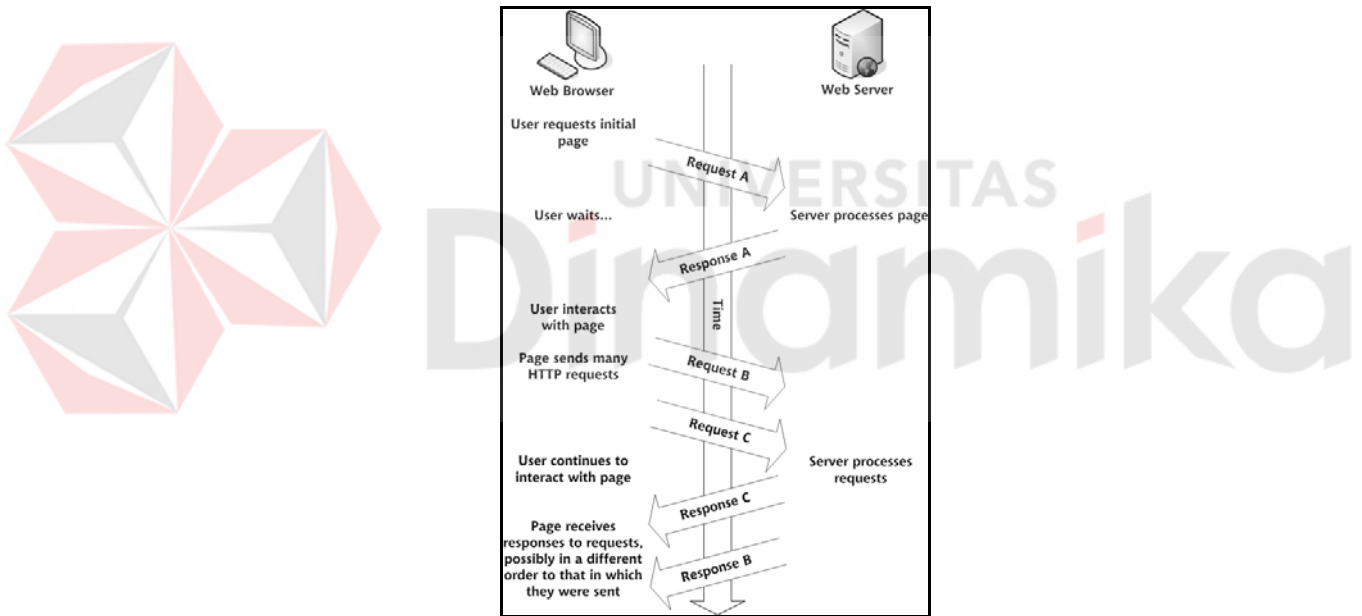
2.4 AJAX (Asynchronous JavaScript And XML)

AJAX kependekan dari *Asynchronous Javascript And XML*, meskipun begitu AJAX bukanlah suatu teknologi, melainkan gabungan beberapa teknik pemrograman yang memungkinkan *web developer* untuk membangun aplikasi internet yang lebih interaktif (Ballard, 2006:7). Secara teknis adalah menjadikan *web pages* lebih responsif dengan melakukan pertukaran data dalam jumlah kecil dengan *server* yang terjadi di belakang layar, maka seluruh halaman *website* tidak perlu di *reload* tiap kali ada *request*, hal inilah yang membuat meningkatnya interaktifitas, kecepatan akses dan *usability*.

Pada Gambar 2.2 menjelaskan bagaimana sebuah aplikasi *web* tradisional berkomunikasi dengan *web server* secara *synchronous* atau setiap *request* akan direspon secara bersamaan, sedangkan pada Gambar 2.3 terlihat bagaimana aplikasi *web* berbasis AJAX berkomunikasi dengan *web server* secara *asynchronous* yaitu dengan merespon setiap *request* secara terpisah.



Gambar 2.2 Aplikasi *web* tradisional adalah *synchronous system*.



Gambar 2.3 Aplikasi *web* berbasis *AJAX* adalah *asynchronous system*.

Pertama kali istilah AJAX dipakai untuk umum pada Februari 2005 oleh Jesse James Garret, pada waktu itu Garret menyadari perlunya istilah untuk mewakili suatu teknologi yang akan ditawarkan kepada kliennya. Meskipun istilah AJAX mulai dikenalkan pada tahun 2005 tetapi teknologi ini mulai digunakan satu dekade yang lalu oleh Microsoft yang digunakan untuk *Remote*

Scripting. Suatu teknik untuk menampilkan data dari *server* secara *asynchronous* pada *website* tanpa harus *refresh* seluruh elemen *website* seperti penggunaan pada elemen IFRAME (diperkenalkan *Internet Explorer* 3 pada tahun 1996) dan elemen LAYER (diperkenalkan Netscape 4 pada 1997). Dengan teknologi AJAX ini dapat memberikan efek *client-side* pada teknologi *server-side*.

2.5 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML adalah suatu format yang digunakan untuk membuat dokumen *hypertext* yang dapat dibaca dari satu *platform* ke *platform* lainnya tanpa melakukan suatu perubahan apapun. Dokumen HTML sebenarnya adalah suatu dokumen teks biasa sehingga di *platform* apapun dokumen tersebut dapat dibaca (Kristanto, 2002:23).

Dokumen HTML disebut sebagai *markup language* karena memiliki tanda-tanda tertentu yang merupakan judul atau subjudul, menentukan dimana suatu gambar harus muncul dan jenis format apa yang berlaku pada suatu kumpulan teks tertentu.

2.6 PHP

PHP merupakan *script* untuk pemrograman *web server-side*, *script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan editor teks atau editor HTML (Sidik, 2001:3). Dengan menggunakan PHP, *maintenance* suatu situs *web* menjadi lebih mudah. Proses *update* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP.

PHP / FI merupakan nama awal dari PHP. PHP – Personal Home Page, FI adalah Form Interface. Dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoff. PHP awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima input melalui form yang ditampilkan dalam *browser web*. *Software* ini disebar dan dilisensikan sebagai perangkat lunak *Open Source*. PHP secara resmi merupakan kependekan dari PHP : HyperText Preprocessor, merupakan bahasa *script server-side* yang disisipkan pada HTML (Sidik, 2001:3).

Kemampuan PHP yang paling signifikan adalah dukungan kepada banyak *database*. Membuat halaman *web* yang menggunakan data dari *database* dapat dilakukan, adapaun dukungan *database* yang didukung oleh PHP antara lain : dBase, MySQL, FilePro, PostgreSQL, Oracle dan beberapa aplikasi *database* lainnya.

PHP juga mendukung untuk berkomunikasi dengan layanan lain menggunakan protokol IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP dan lain-lain. PHP juga mendukung pemrograman *socket* jaringan secara mentah dan berinteraksi dengan protokol lainnya.

2.7 MySQL

MySQL merupakan *software database* yang paling populer di lingkungan sistem operasi Linux, kepopuleran ini karena ditunjang performansi *query* dari *database*-nya yang saat itu bisa dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah (Sidik, 2001:237). Berangkat dari *software* yang *shareware* MySQL kini mulai versi 3.23 MySQL menjadi *software open source* yang berarti gratis dan telah tersedia di lingkungan Windows.

F.8. Pariwisata Indonesia

Indonesia secara geografis memiliki 17.504 pulau besar dan kecil, sekitar 6.000 diantaranya tidak berpenghuni, yang menyebar disekitar garis khatulistiwa yang terbagi menjadi 33 propinsi (termasuk dua Daerah Istimewa dan Daerah Khusus Ibukota) dan menjadikannya negara kepulauan terbesar didunia. (Wikipedia, 2007). Penduduk indonesia dapat dibagi secara garis besar dalam dua kelompok, dibagian barat Indonesia penduduknya kebanyakan adalah suku Melayu sementara di timur adalah suku Papua, yang mempunyai akar di kepulauan Melanisia yang berjumlah total lebih dari 230 juta jiwa. Selain itu juga ada penduduk pendatang yang jumlahnya minoritas diantaranya adalah etnis Tionghoa, India dan Arab yang sudah menjadi bagian dari masyarakat Indonesia sejak abad ke 8 SM.

Indonesia mempunyai beraneka ragam ekosistem alam yang masih alami seperti hutan tropis yang terbentang di 57% daerah Indonesia dan 2% diantaranya adalah hutan *mangrove*. Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai garis pantai yang terpanjang didunia, yaitu 54.716 km (Wikipedia, 2007). Dengan pengaruh geografis ini, Indonesia memiliki sedikitnya 300 etnik yang berbeda dan tentunya kebudayaan, kepercayaan hingga kuliner yang beraneka ragam dan sangat berpotensi untuk ditonjolkan sebagai pariwisata Indonesia.

Dari banyaknya kebudayaan dan kekayaan alam Indonesia, pada kenyataannya hanya beberapa daerah tertentu saja yang benar-benar dikenal orang, dan tidak dapat dipungkiri lagi bahwa Bali seolah-olah satu-satunya tempat wisata yang ada di Indonesia, Indonesia mempunyai masih banyak tempat-tempat menarik yang tidak kalah dengan pulau Bali, hal ini dikarenakan minimnya

promosi yang dilakukan pemerintah daerah dalam mengangkat pariwisata lokal menjadi pariwisata nasional bahkan internasional. Dan bukan tanpa alasan hal ini dapat terjadi karena biaya pengembangan daerah wisata saja sudah mengeluarkan biaya yang tidak sedikit ditambah besarnya biaya untuk promosi.

Dapat disimpulkan bahwa potensi pariwisata Indonesia akan sia-sia jika tidak ada orang yang tahu dan hanya tempat wisata tertentu saja yang dikunjungi bukan karena potensi wisatanya yang kurang akan tetapi kurangnya informasi pariwisata.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

3.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dihadapi dalam membangun sistem *social networking* pariwisata Indonesia berbasis *web* ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang mudah digunakan dan dapat mengakomodasi informasi pariwisata di Indonesia dan informasi tersebut dapat disampaikan kepada *user*.

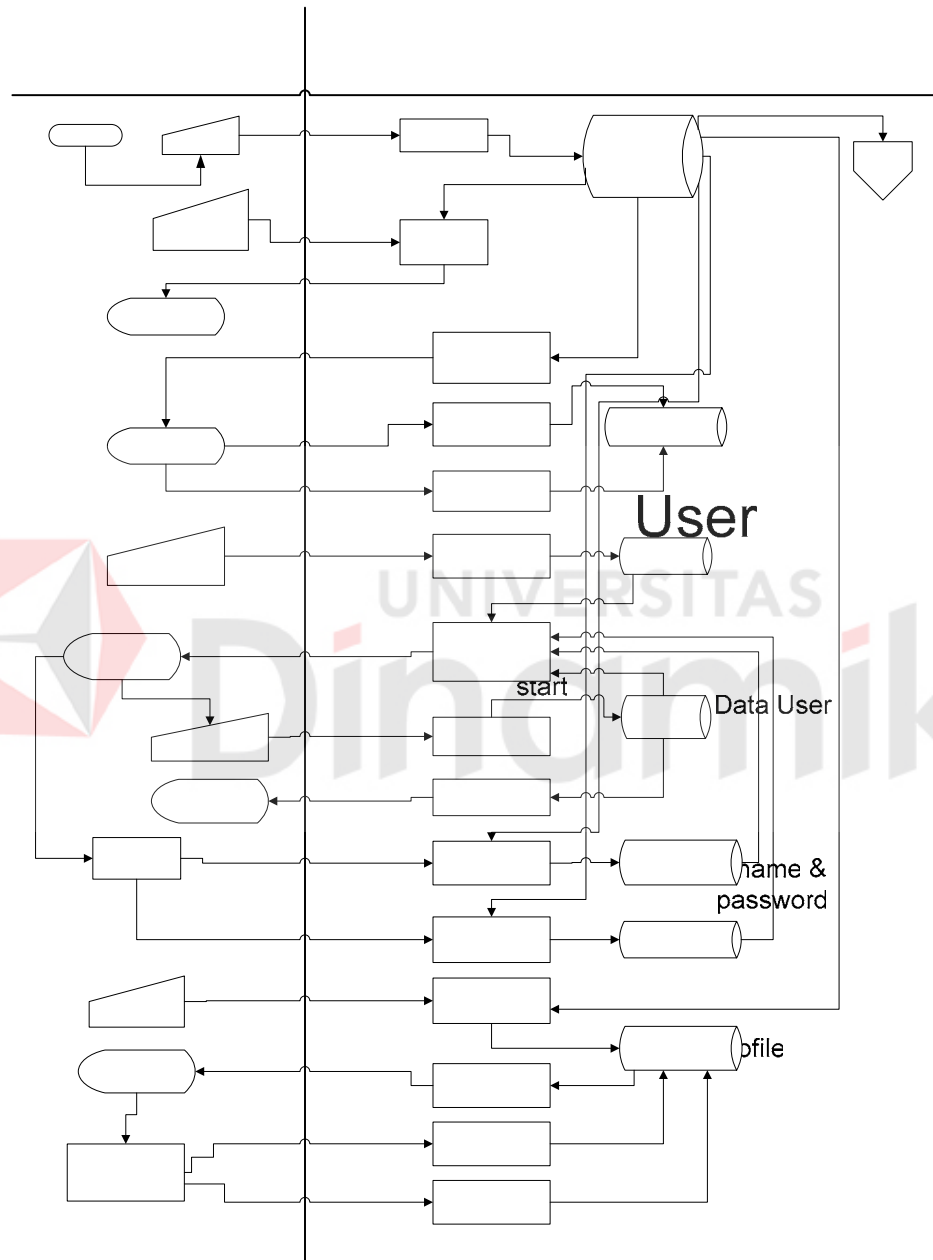
3.2 Analisa Sistem

Untuk membuat perancangan dan desain digunakan model-model yang telah ada dan sudah banyak digunakan. Diantara model-model tersebut antara lain *dokumen flow*, *system flow* ataupun perancangan hubungan relasi antar tabel. Tahap-tahap yang dilakukan dalam mendesain sistem *social networking* pariwisata Indonesia berbasis *web* ini adalah:

1. Membuat *system flow social networking* pariwisata indonesia berbasis *web*.
2. Membuat *data flow* diagram dan diagram berjenjang.
3. Membuat rancangan hubungan relasional antara entitas atau *Entity Relational Diagram* (ERD).

3.2.1 Sistem Flow Administrasi Member

Gambar 3.1 dibawah ini menunjukkan *system flow* administrasi *member*, dalam proses ini adalah fitur-fitur yang dapat diakses oleh *member*.



Gambar 3.1 *System Flow* Administrasi *Member*.
Display data member.

1. Menambah dan menghapus teman

Dengan memasukkan data *member* lain maka *member* tersebut dapat menjadi teman dan masuk dalam jaringan sosial kita. *Member* juga dapat menghapus data teman yang ada dalam jaringan sosialnya.

2. Group

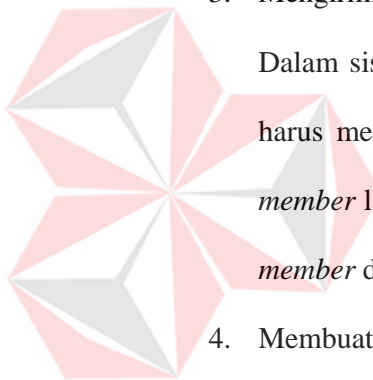
Membuat *group* yang mewakili suatu komunitas dengan memasukkan data *group* yang bersangkutan, menulis berita-berita pada *group*, *member* dapat bergabung kedalam *group* dengan memasukkan data *group* dan *member* komentar-komentar ke dalam *group*.

3. Mengirim Pesan

Dalam sistem, *member* dapat saling berkirim pesan untuk berinteraksi tanpa harus menggunakan *email*, melainkan langsung mengirimkan pesan kepada *member* lain dengan memasukkan data *member* dan pesan. Proses selanjutnya *member* dapat membalas pesan atau menghapus pesan.

4. Membuat Post

Fitur utama dalam sistem *social networking* pariwisata Indonesia berbasis *web* ini adalah saling bertukar informasi tempat-tempat wisata, dalam hal ini *member* dapat membuat *post* yang berisi tempat wisata, tempat akomodasi, tempat kuliner dan tips-tips berwisata yang juga disertai data peta untuk memperkaya informasi lokasi dan foto-foto dari tempat yang bersangkutan. Untuk *member*ikan penilaian yang obyektif maka *member* lain dapat *member*ikan komentar, rating dan melaporkan sebagai *spam* kepada *admin* apabila *posting* yang bersangkutan merugikan pihak lain atau isinya tidak dapat dipertanggung jawabkan.

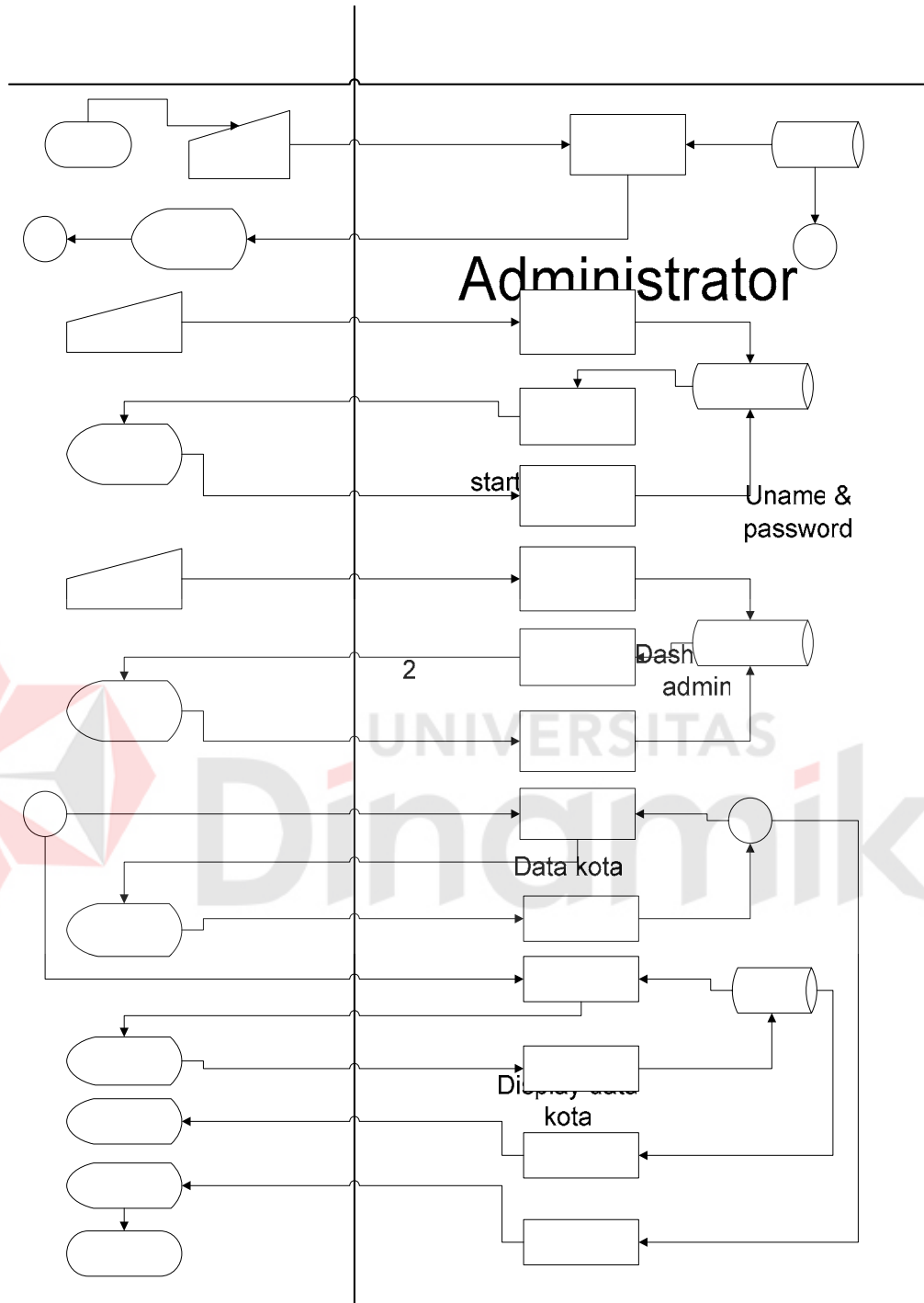


5. Pencarian

Untuk melakukan pencarian informasi tertentu, misalnya tempat-tempat wisata yang ada di Surabaya saja, maka *member* dapat melakukan *filtering* data tersebut dengan memasukkan *filter* kota Surabaya ataupun dapat melakukan pencarian tempat-tempat wisata favorit, dalam hal ini yang tempat wisata yang memiliki rating tinggi.

3.2.2 System Flow Administrator

System flow untuk administrator ini dimulai dengan login kedalam sistem kemudian administrator dapat melakukan *maintenance* sistem, antara lain memasukkan data propinsi, mengaktifkan dan menonaktifkan *member* ataupun *post*. Proses mengaktifkan *member* dan *post* ini dilakukan apabila ada laporan dari *member* yang merasa dirugikan ataupun konten yang tidak bertanggung jawab, sehingga *administrator* dapat menonaktifkan *post* yang bersangkutan bahkan menonaktifkan *member* apabila sudah berkali-kali melakukan pelanggaran dan merugikan pihak lain. *System Flow Administrator* dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 System Flow Administrator.

Display data provinsi

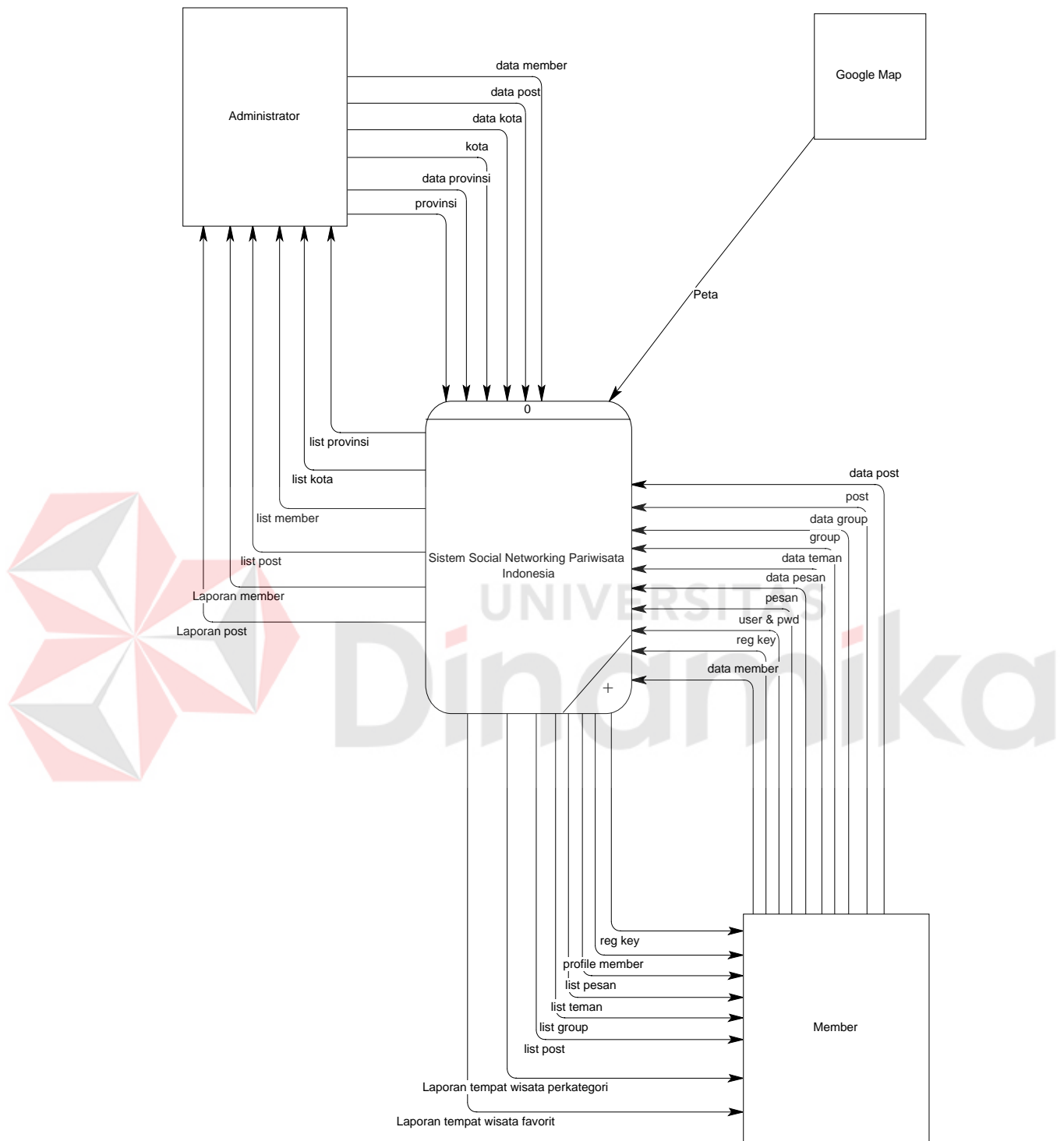
3.3 Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) adalah gambaran aliran informasi yang terlibat dalam suatu prosedur (*event*) yang terdapat dalam suatu sistem. Diagram ini menjelaskan lebih lanjut proses yang terdapat pada diagram berjenjang dengan alur data yang terjadi setiap proses. Adapun penjelasan dari DFD dapat dilihat sebagai berikut:

3.3.1 Context Diagram

Context diagram merupakan diagram pertama dalam rangkaian suatu DFD yang menggambarkan entitas-entitas yang berhubungan dengan suatu sistem informasi. *Context diagram* untuk sistem *social networking* pariwisata Indonesia berbasis web dapat dilihat pada Gambar 3.3.

Pada *context diagram* sistem *social networking* pariwisata Indonesia berbasis web terdapat 3 *external entity* yaitu *administrator*, *member* dan *google map*. Masing-masing dari *entity* tersebut *memberikan input* dan oleh sistem akan *memberikan output* yang berupa laporan dan informasi lainnya. Pada proses pengumpulan data tempat-tempat pariwisata dimulai dengan pendaftaran *member* kemudian *member* memasukkan data-data *post* tempat pariwisata. Untuk proses *maintenance* data dilakukan oleh *administrator* dan laporan akan disampaikan kepada *administrator* dan *member*.

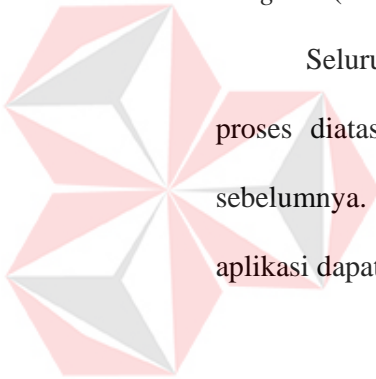


Gambar 3.3 Context Diagram Sistem Social Networking Pariwisata Indonesia berbasis web.

3.3.2 Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang merupakan alat perancangan sistem yang dapat menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan terstruktur. Pada sistem *social networking* pariwisata Indonesia berbasis *web* terdiri dari 8 proses utama yaitu : proses registrasi, *login*, proses tambah teman, *maintenance group*, *maintenance post*, *maintenance* pesan, *maintenance administrator* dan proses pembuatan laporan. Masing-masing dari proses utama tersebut akan dijabarkan kembali ke dalam beberapa *sub* proses. Dari diagram berjenjang berikut ini akan terlihat masing-masing *sub level* dari *Data Flow Diagram* (DFD).

Seluruh proses yang terbentuk merupakan penjabaran dari masing-masing proses di atasnya dan semuanya telah tergambar jelas pada *context diagram* sebelumnya. Adapun secara garis besar diagram berjenjang yang membangun aplikasi dapat digambarkan pada Gambar 3.4.

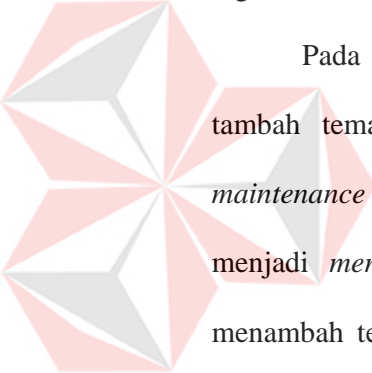




Gambar 3.4 Diagram Berjenjang Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia berbasis *web*.

3.3.3 DFD Level 0 Sistem Social Networking Pariwisata Indonesia

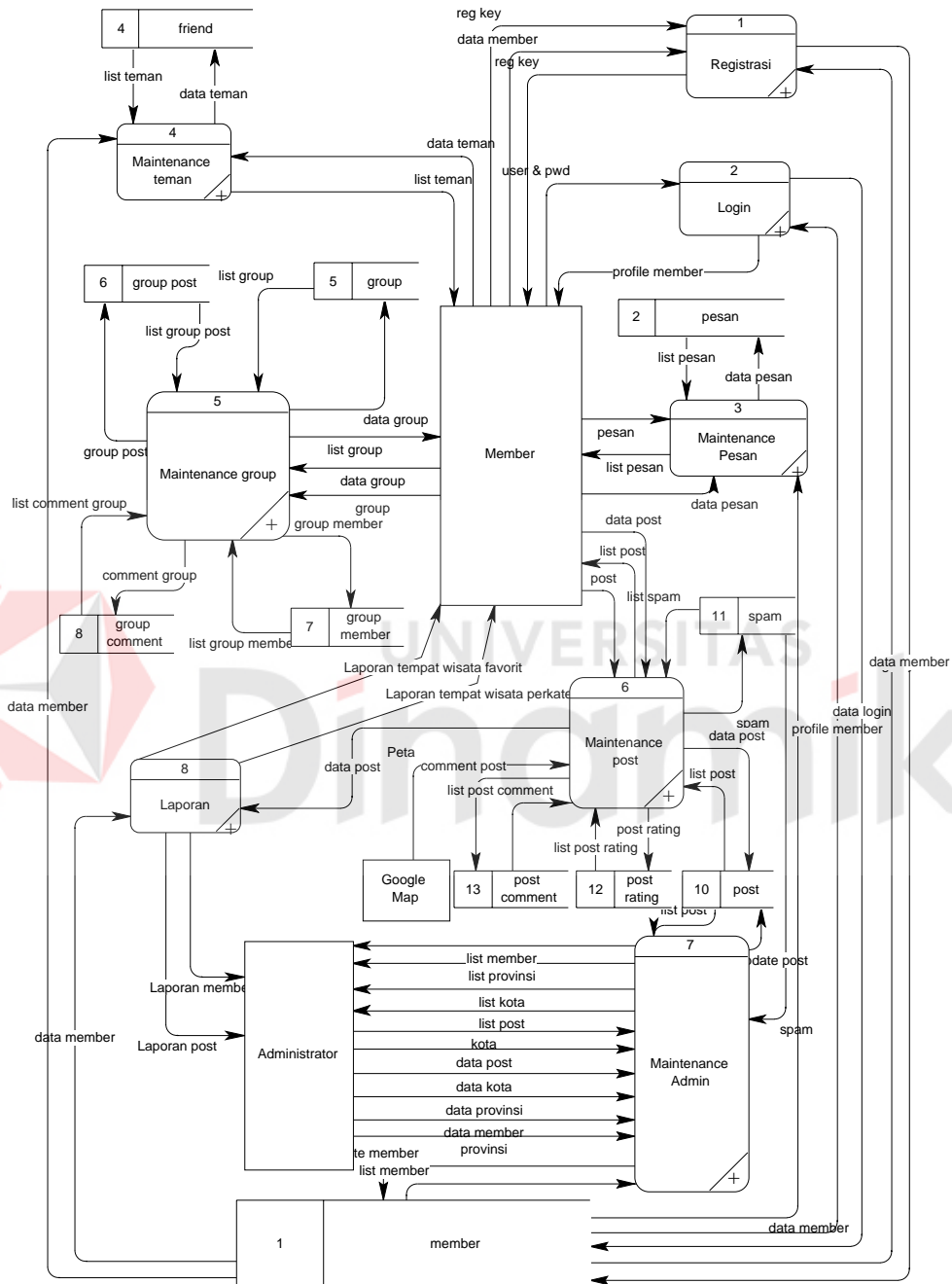
DFD level 0 adalah *decompose* dari *context diagram*. DFD level 0 menggambarkan tiap-tiap proses yang terdapat dalam sistem *social networking* pariwisata indonesia berbasis web. DFD level 0 membentuk semua aliran proses *input* dan *output* yang ada pada *context diagram* sebelumnya. Tiap-tiap proses tersebut akan membuat hubungan keterkaitan sehingga membentuk aliran proses yang menggambarkan proses dari sistem *social networking* pariwisata Indonesia berbasis *web*. Adapun secara garis besar, DFD Level 0 sistem ini dapat digambarkan pada Gambar 3.5.



Pada DFD level 0 terdiri dari 8 proses utama yaitu: registrasi, *login*, tambah teman, *maintenance group*, *maintenance post*, *maintenance* pesan, *maintenance* admin dan pelaporan. Proses dimulai dengan pendaftaran *user* menjadi *member* sehingga dapat menggunakan fitur-fitur yang ada seperti menambah teman, membuat *group*, membuat *post*, mengirim pesan ke sesama *member*. Setelah data-data *post*, *group* dan lain-lain terkumpul, *member* dapat melakukan pencarian data tertentu yang ditampilkan sebagai pelaporan untuk mendukung keputusan bagi *member* dalam menentukan tempat berwisata.

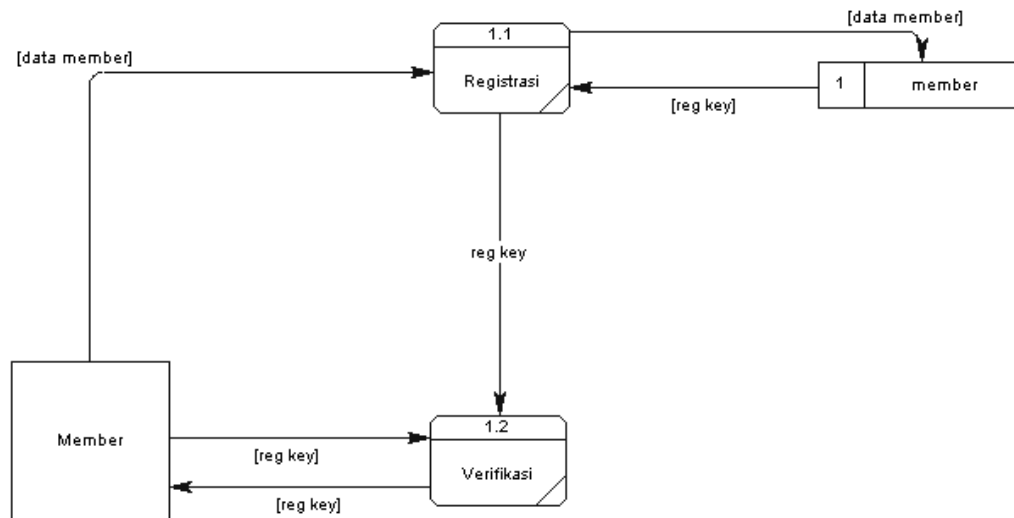
Proses *maintenance administrator* meliputi *maintenance* data pendukung seperti data propinsi. Proses utama dari *maintenance administrator* adalah mengaktifkan dan menonaktifkan *member* dan *post* yang dianggap merugikan pihak lain ataupun konten yang tidak bertanggung jawab yang diperoleh dari laporan *spam member*, yang ditampilkan dalam bentuk laporan untuk seterusnya

ditindak lanjuti oleh administrator. Semua proses tersebut tergambar dengan jelas pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 DFD Level 0 Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia berbasis *Web*.

3.3.4 DFD Level 1 Registrasi

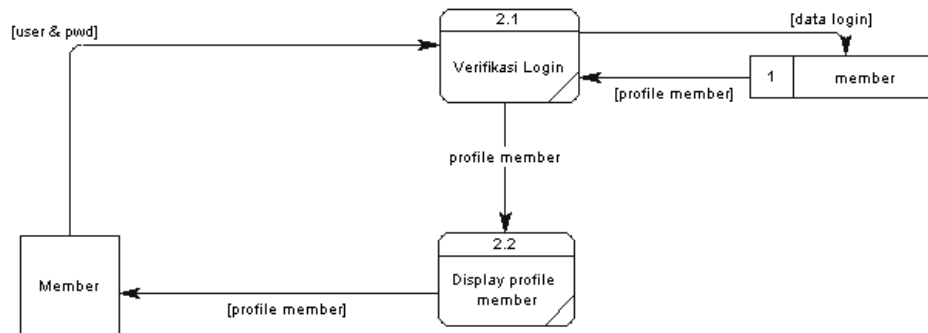


Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses1 Registrasi.

DFD level 1 registrasi menggambarkan proses awal dari sistem ini, *user* diharuskan mendaftarkan diri kedalam sistem dengan memasukkan data diri, kemudian mendapatkan konfirmasi berupa *email* untuk mengaktifkan keanggotaan. DFD level 1 registrasi ini dapat digambarkan pada Gambar 3.6.

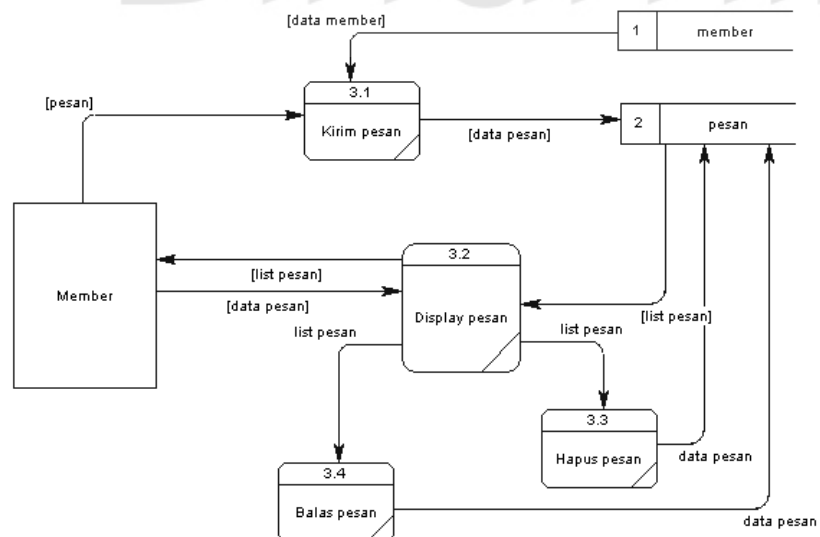
3.3.5 DFD Level 1 Login

DFD level 1 Proses Login ini menggambarkan bagaimana *member* masuk kedalam sistem dengan memasukkan data *login*, yang kemudian di verifikasi dan masuk kedalam sistem dengan menampilkan data *member* yang bersangkutan. DFD level 1 proses *login* ini dapat digambarkan pada Gambar 3.7.

Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses 2 *Login*.

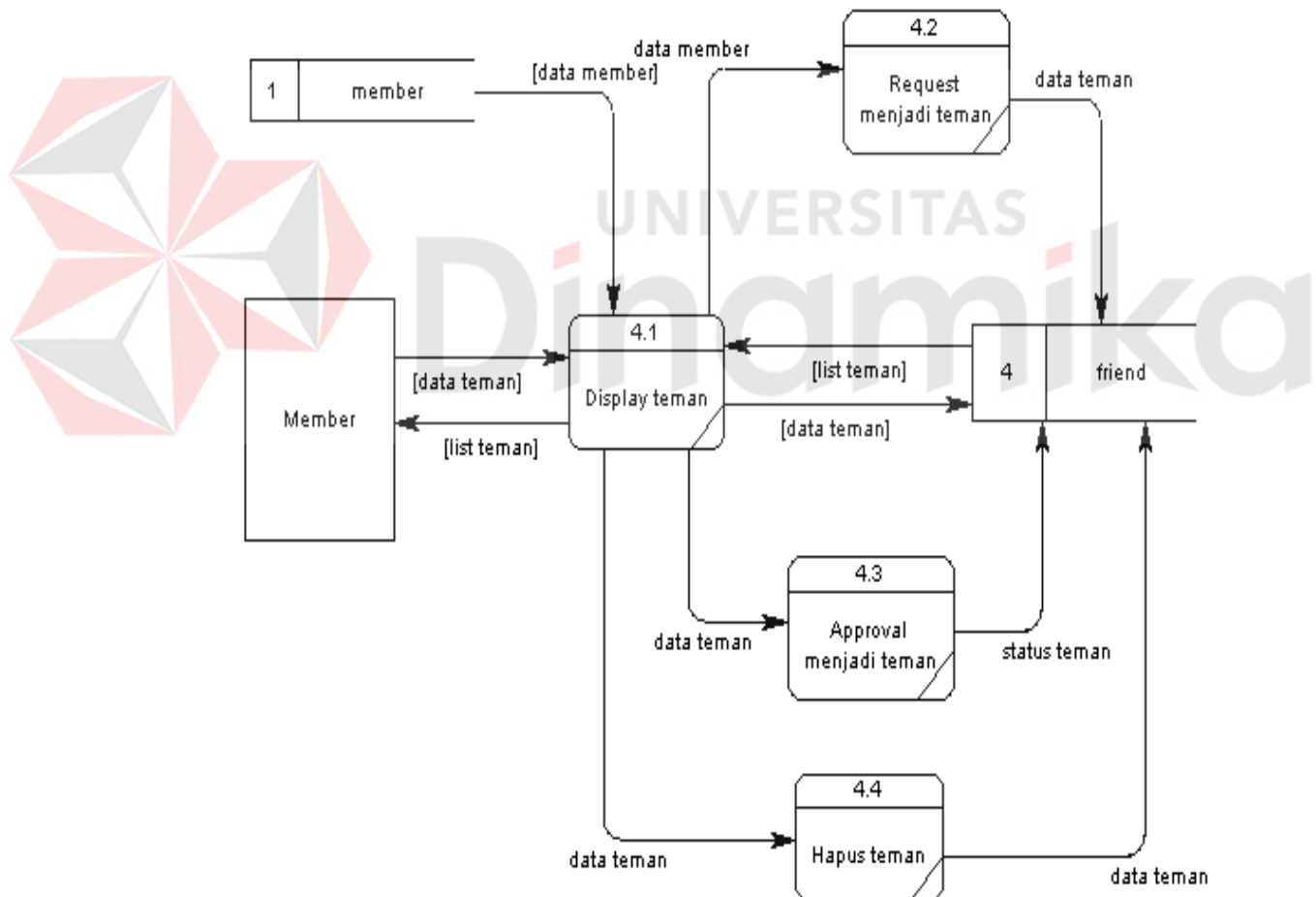
3.3.6 DFD Level 1 Maintenance Pesan

DFD Level 1 proses *maintenance* pesan menggambarkan proses *member* dalam menangani pesan. Dimulai dengan mengirimkan pesan kepada *member* lain, pesan dapat langsung dibalas kepada pengirim pesan atau dapat dihapus. DFD level 1 *maintenance* pesan dapat digambarkan pada Gambar 3.8.

Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses 3 *Maintenance* Pesan.

3.3.7 DFD Level 1 Tambah Teman

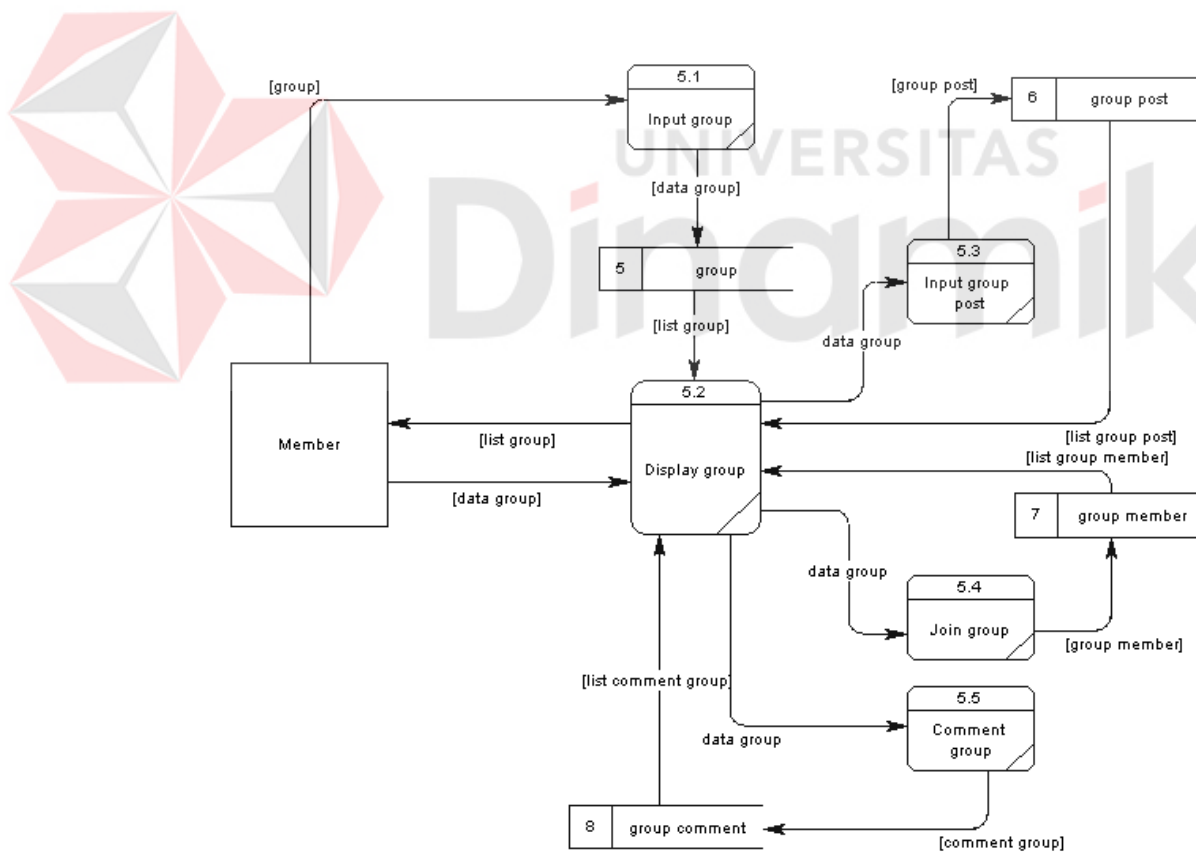
DFD level 1 proses tambah teman menggambarkan bagaimana *member* dapat meluaskan jaringan sosialnya dengan memasukkan data *member* lain untuk dijadikan teman. Proses ini memerlukan konfirmasi dari *member* yang akan dijadikan teman, maka setelah ada permintaan menjadi teman, langkah selanjutnya adalah mengkonfirmasi diterima atau dihapus. DFD level 1 proses tambah teman ini dapat digambarkan pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 DFD Level 1 Proses 4 Tambah Teman.

3.3.8 DFD Level 1 Maintenance Group

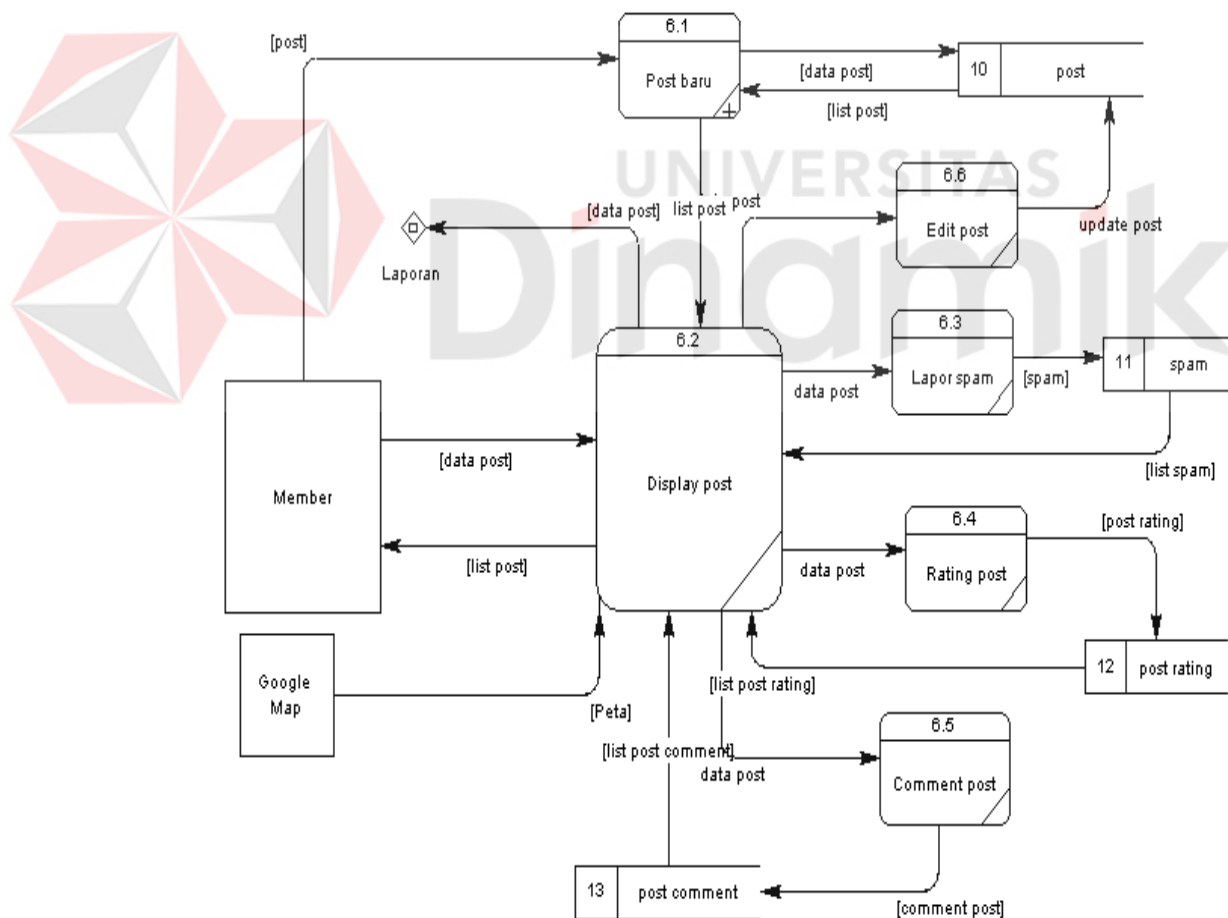
DFD level 1 *maintenance group* menjelaskan dari pembuatan *group* baru dengan memasukkan data *group* yang mewakili suatu komunitas, dan setelah terbuat, *member* dapat memasukkan berita ataupun artikel pada *group*. Kemudian *member* lain dapat melihat daftar *group* yang ada yang kemudian dapat bergabung kedalam *group* tersebut, proses ini tidak membutuhkan konfirmasi dua arah. Selanjutnya *member* dapat *memberikan* komentar-komentar mengenai aktifitas yang ada dalam *group*. DFD level 1 *maintenance group* dapat digambarkan pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 DFD Level 1 Proses 5 *Maintenance Group*.

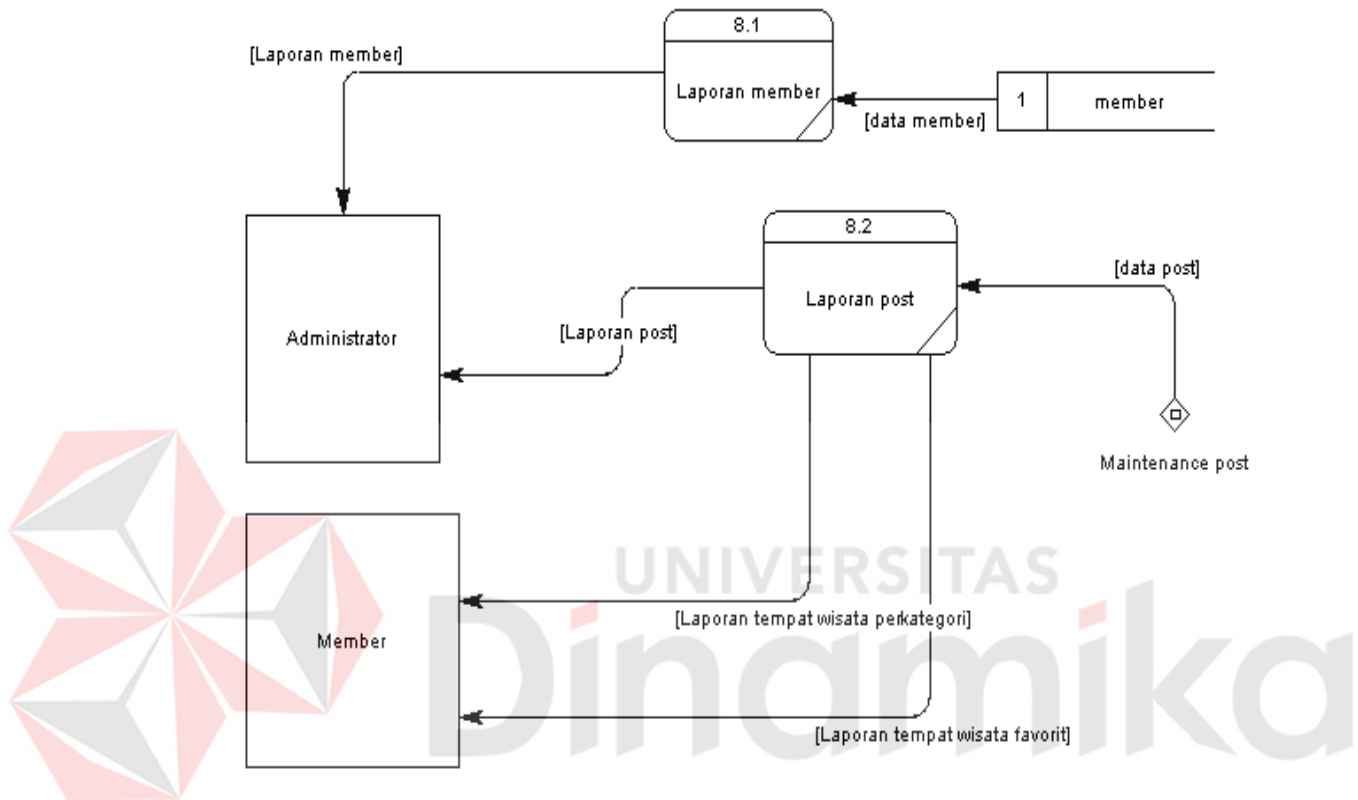
3.3.9 DFD Level 1 Maintenance Post

DFD level 1 *maintenance post* menggambarkan dari proses pembuatan *post* baru, *edit post* yang kemudian data-data *post* tersebut dapat dilihat oleh *member* lain. *Member* dapat *memberikan* rating dan komentar pada *post* yang dikehendaknya untuk *memberikan* penilaian, termasuk melaporkan sebagai *spam* kepada admin apabila *member* menganggap konten dari *post* tidak relevan dan dapat merugikan pihak lain. DFD level 1 *maintenance post* ini dapat digambarkan pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 DFD Level 1 Proses 6 Maintenance Post.

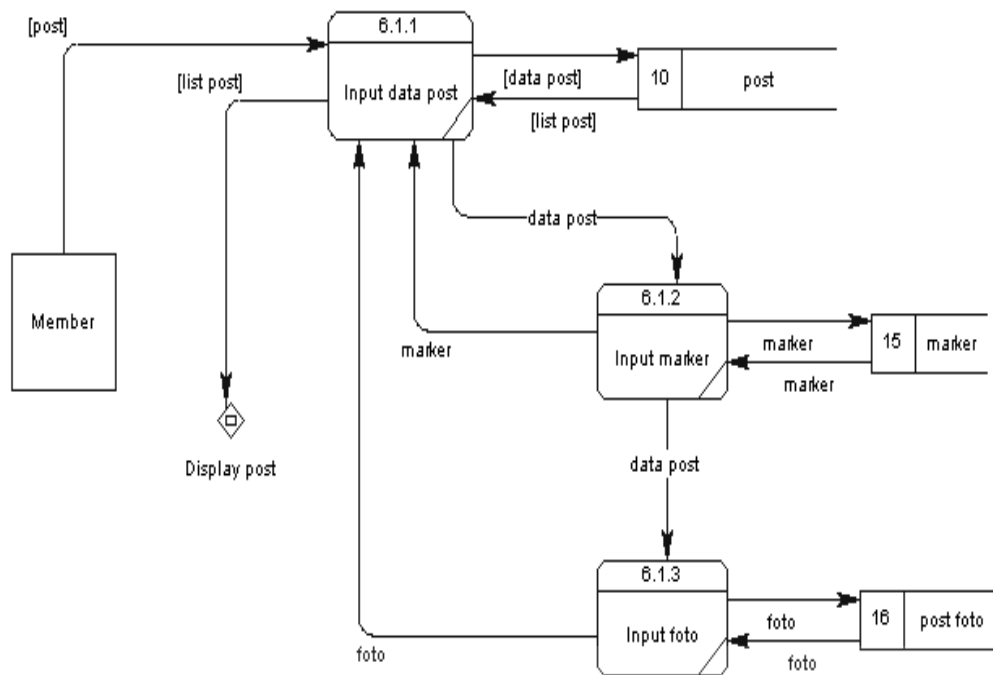
Secara garis besar DFD level 1 proses laporan ini dapat digambarkan pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 DFD Level 1 Proses 8 Laporan.

3.3.12 DFD Level 2 Input Post

DFD level 2 proses input data *post* adalah proses pembuatan *post* baru yang dapat berisi data-data tempat wisata, akomodasi, kuliner maupun tips dalam berwisata. *Member* dapat menambahkan data pendukung berupa foto dan lokasi berupa peta digital, dalam hal ini menggunakan jasa layanan dari *Google Maps*. Adapun secara garis besar, DFD level 2 input *post* ini dapat digambarkan pada Gambar 3.14.

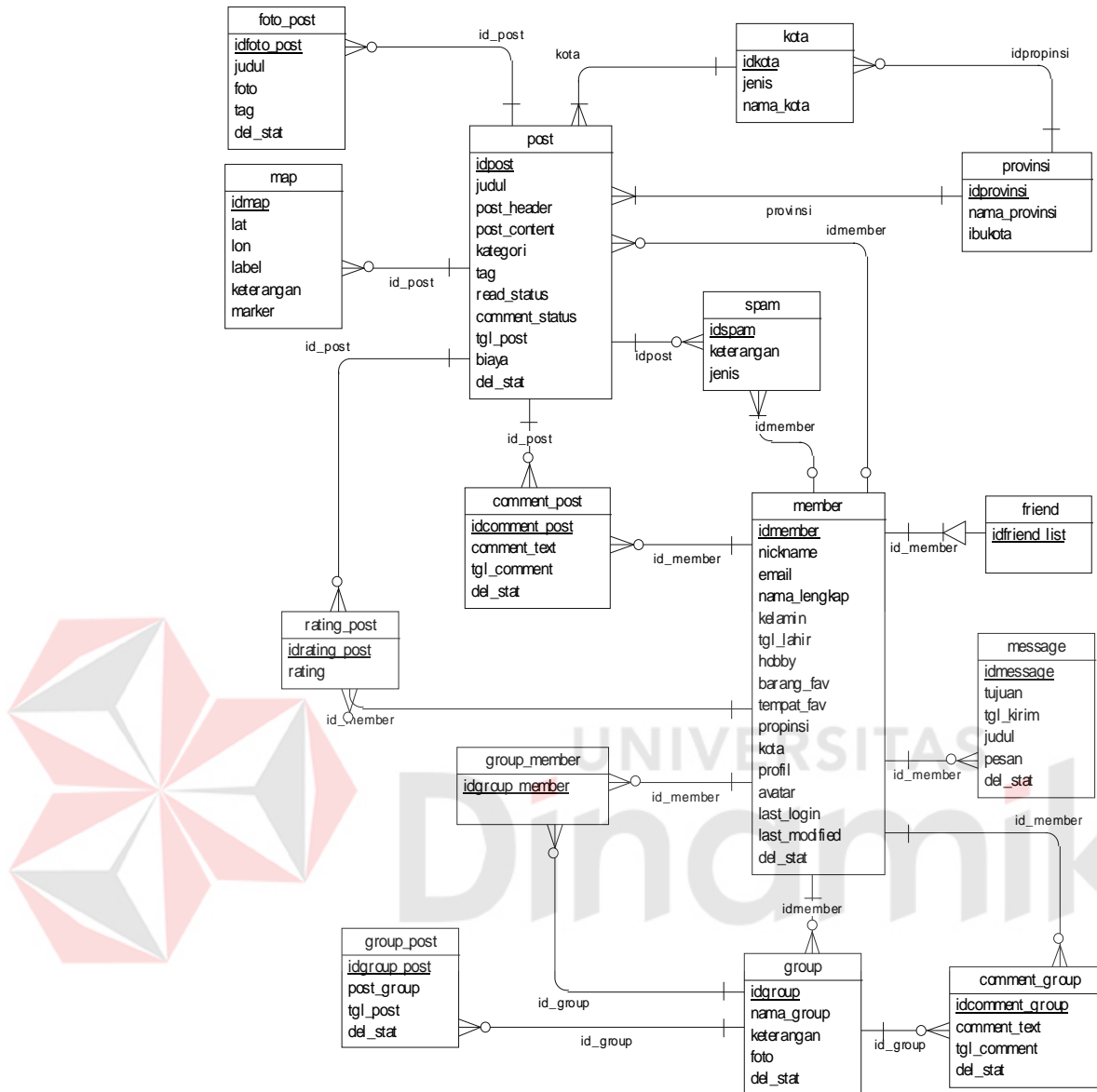


Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 1 Input Post.

3.4 Permodelan Basis Data

3.4.1 Conceptual Data Model

Sebuah *Conceptual Data Model* (CDM) menggambarkan secara keseluruhan konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu program ataupun aplikasi. Pada CDM belum tergambar dengan jelas bentuk tabel-tabel penyusun basis data beserta *field-field* yang terdapat pada setiap tabel. Tabel-tabel penyusun tersebut sudah mengalami *relationship* atau hubungan tetapi tidak terlihat pada kolom yang mana hubungan antar tabel tersebut. Pada CDM juga sudah didefinisikan kolom mana yang menjadi kunci atau yang disebut dengan *Primary Key*. Adapun CDM yang dirancang untuk aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.15.

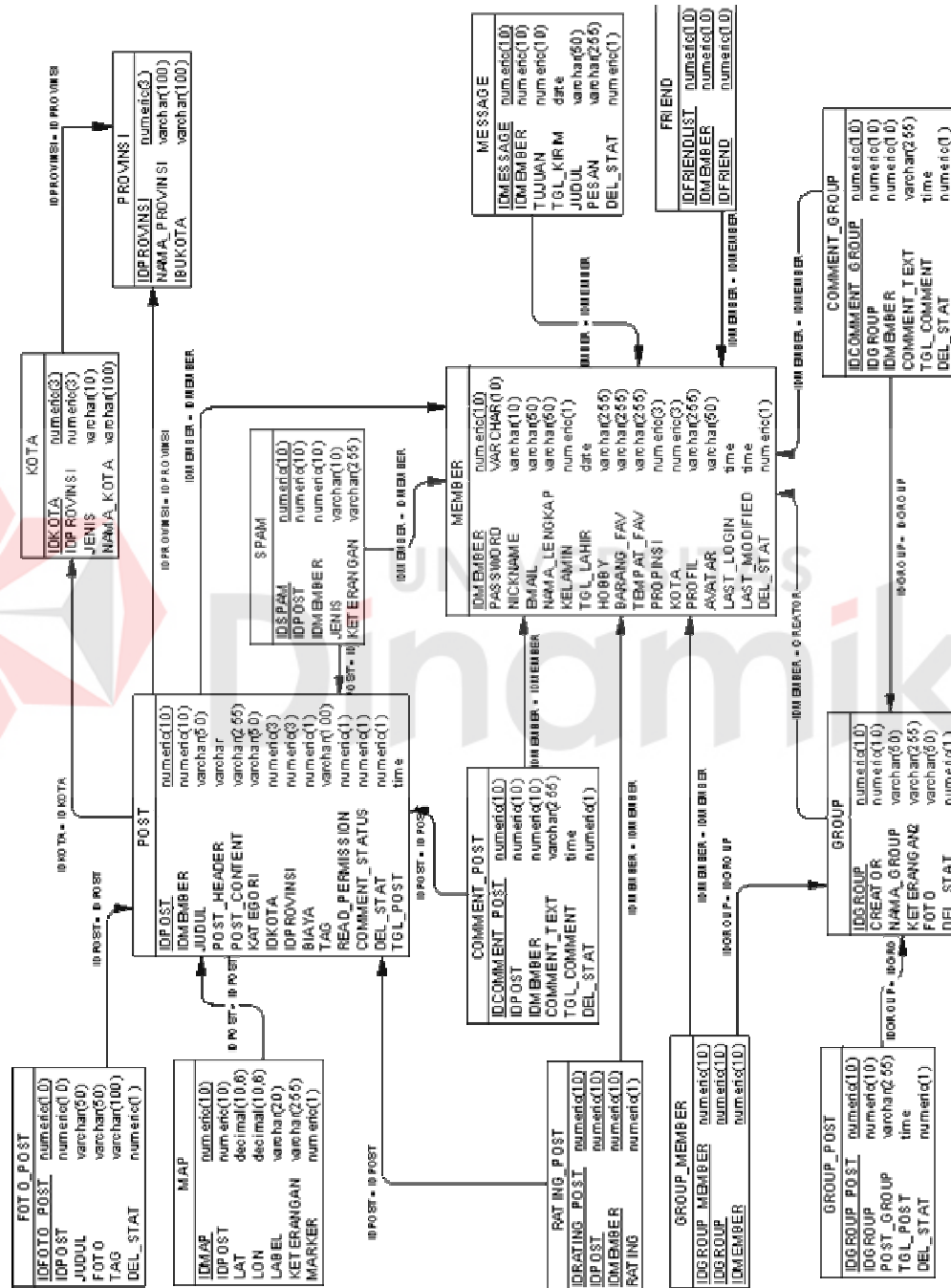


Gambar 3.15 ERD *Conceptual Data Model*.

3.4.2 Physical Data Model

Sebuah *Physical Data Model* (PDM) menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang untuk suatu program aplikasi, PDM sendiri merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model*. Pada PDM

tergambar jelas tabel-tabel penyusun basis data beserta *field-field* yang terdapat pada setiap tabel. Adapun PDM untuk aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 ERD Physical Data Model.

3.4.3 Struktur Database

Struktur *database* dalam aplikasi adalah :

1. Nama Tabel : *Member*
- Fungsi : Untuk menyimpan data *member*
- Primary key* : *Idmember*
- Foreign key* : Provinsi *reference* tabel Provinsi kolom *IdProvinsi*
Kota *reference* tabel Kota kolom *IdKota*

Tabel 3.1 Tabel *Member*

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>IdMember</i>	Numeric	10	<i>Id Member</i>
2.	Nickname	Varchar	10	Nickname
3.	Email	Varchar	50	Email
4.	Password	Varchar	10	Password
5.	NamaLengkap	Varchar	50	Nama Lengkap
6.	Kelamin	Numeric	1	Kelamin
7.	TanggalLahir	Date	-	Tanggal Lahir
8.	Hobby	Varchar	255	Hobby
9.	BarangFavorit	Varchar	255	Keterangan barang favorit
10.	TempatFavorit	Varchar	255	Keterangan tempat favorit
11.	Provinsi	Numeric	3	Provinsi asal
12.	Kota	Numeric	3	Kota asal
13.	Profil	Varchar	255	Keterangan profil pribadi
14.	Avatar	Varchar	50	Foto identitas
15.	LastLogin	Date	-	Tanggal terakhir login
16.	LastModified	Date	-	Tanggal terakhir update
17.	DelStat	Enum	-	Pending, Aktif atau Blok

2. Nama Tabel : *Message*
- Fungsi : Untuk menyimpan data pesan
- Primary key* : *IdMessage*
- Foreign key* : *IdMember* *reference* tabel *Member* kolom *Idmember*
Tujuan *reference* tabel *Member* kolom *Idmember*

Tabel 3.2 Tabel Message

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	IdMessage	Numeric	10	IdMessage
2.	IdMember	Numeric	10	IdMember (pengirim)
3.	Tujuan	Numeric	10	Tujuan pesan
4.	TanggalKirim	Date	-	Tanggal Kirim
5.	Judul	Varchar	50	Judul
6.	Pesan	Varchar	255	Isi Pesan
7.	DelStat	Enum	-	Delete Status (baru,terbaca,terbalas)

3. Nama Tabel : Friend

Fungsi : Untuk menyimpan data teman

Primary key : IdFriendList,IdMember,IdFriend

Foreign key : IdMember reference tabel Member kolom Idmember

IdFriend reference tabel member kolom Idmember

Tabel 3.3 Tabel Friend

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	IdFriendList	Numeric	10	IdFriendList
2.	IdMember	Numeric	10	IdMember
3.	IdFriend	Numeric	10	IdFriend

4. Nama Tabel : Post

Fungsi : Untuk menyimpan data post

Primary key : IdPost

Foreign key : IdMember reference tabel Member kolom Idmember

Tabel 3.4 Tabel Post

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	IdPost	Numeric	10	Id Post
2.	Judul	Varchar	50	Judl Post

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
3.	<i>PostHeader</i>	Varchar	100	Header <i>post</i>
4.	<i>PostContent</i>	Varchar	255	Isi <i>post</i>
5.	Kategori	Varchar	50	Kategori <i>Post</i> (wisata,kuliner,akomodasi,tips)
6.	Kota	Numeric	3	Lokasi Kota
7.	Provinsi	Numeric	3	Lokaso Provinsi
8.	Biaya	Numeric	1	Biaya
9.	Tag	Varchar	100	Tag (<i>custom</i> kategori)
10.	ReadPermission	Numeric	1	Status pembaca (umum,friend)
11.	CommentStatus	Numeric	1	Status Komentar (umum,friend,close)
12.	<i>TanggalPost</i>	Date	-	Tanggal penulisan <i>post</i>
13.	DelStat	Enum	1	Delete Status (aktif,blok)

5. Nama Tabel : Foto *Post*

Fungsi : Untuk menyimpan Foto-foto dari *post*

Primary key : IdFoto*Post*

Foreign key : Id*Post* reference tabel *Post* kolom Id*Post*

Tabel 3.5 Tabel Foto *Post*

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	IdFoto <i>Post</i>	Numeric	10	Id Foto <i>Post</i>
2.	Id <i>Post</i>	Numeric	10	Id <i>Post</i>
3.	Judul	Varchar	50	Judul atau label Foto
4.	Foto	Varchar	50	Nama file foto
5.	Tag	Varchar	100	Tag (<i>custom</i> kategori)
6.	DelStat	Enum	-	Delete Status (Aktif, Blok)

6. Nama Tabel : Comment *Post*

Fungsi : Untuk menyimpan komentar dari *post*

Primary key : IdComment*Post*

Foreign key : Id*Post* reference tabel *Post* kolom Id*Post*

Id*Member* reference tabel *Member* kolom Id*Member*

Tabel 3.6 Tabel Comment *Post*

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>IdCommentPost</i>	Numeric	10	Id Foto <i>Post</i>
2.	<i>IdPost</i>	Numeric	10	Id <i>Post</i>
3.	<i>IdMember</i>	Numeric	10	<i>Idmember</i>
4.	<i>CommentText</i>	Varchar	255	Komentar
5.	Tanggal Comment	Date	-	Tanggal Komentar
6.	<i>DelStat</i>	Enum	-	Delete Status (Aktif, Blok)

7. Nama Tabel : *Rating Post*

Fungsi : Untuk menyimpan rating dari *post*

Primary key : *IdRatingPost*, *IdPost*, *IdMember*

Foreign key : *IdPost* reference tabel *Post* kolom *IdPost*

IdMember reference tabel *Member* kolom *IdMember*

Tabel 3.7 Tabel Rating *Post*.

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>IdRatingPost</i>	Numeric	10	Id Foto <i>Post</i>
2.	<i>IdPost</i>	Numeric	10	Id <i>Post</i>
3.	<i>IdMember</i>	Numeric	10	<i>Idmember</i>
4.	Rating	Numeric	1	Rating (1-5)

8. Nama Tabel : Map

Fungsi : Untuk menyimpan marker peta untuk *post*

Primary key : *IdMap*

Foreign key : *IdPost* reference tabel *Post* kolom *IdPost*

Tabel 3.8 Tabel Map

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>IdMap</i>	Numeric	10	Id Foto <i>Post</i>
2.	<i>IdPost</i>	Numeric	10	Id <i>Post</i>
3.	Lat	Decimal	10,6	Longitude marker

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
4.	Lon	Decimal	10,6	Latitude marker
5.	Label	Varchar	50	Label
6.	Keterangan	Varchar	255	Keterangan
7.	Marker	Enum	-	Janis marker (wisata, akomodasi, kuliner, default)

9. Nama Tabel : Spam

Fungsi : Untuk menyimpan laporan *post* spam dari *member*

Primary key : IdSpam

Foreign key : IdPost *reference* tabel Post kolom IdPost

Idmember reference tabel Member kolom IdMember

Tabel 3.9 Tabel Spam

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	IdSpam	Numeric	10	Id Spam
2.	IdPost	Numeric	10	Id Post
3.	IdMember	Numeric	10	Id Member
4.	Jenis	Varchar	10	Jenis Spam
5.	Keterangan	Varchar	200	Keterangan

10. Nama Tabel : Group

Fungsi : Untuk menyimpan Group

Primary key : IdGroup

Foreign key : Creator *reference* tabel Member kolom IdMember

Tabel 3.10 Tabel Group

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	IdGroup	Numeric	10	Id Group
2.	Creator	Numeric	10	Creator (Id Member)
3.	NamaGroup	Varchar	50	Nama Group
4.	Keterangan	Varchar	255	Keterangan Group

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
5.	Foto	Varchar	50	Foto
6.	DelStat	Enum	-	DeleteStatus (aktif,blok)

11. Nama Tabel : *Group Post*

Fungsi : Untuk menyimpan *Group Post*

Primary key : *IdGroupPost*

Foreign key : *IdGroup* reference tabel *Group* kolom *IdGroup*

Tabel 3.11 Tabel *Group Post*

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>IdGroupPost</i>	Numeric	10	<i>Id Group Post</i>
2.	<i>IdGroup</i>	Numeric	10	<i>Id Group</i>
3.	<i>PostGroup</i>	Varchar	255	Konten <i>post group</i>
4.	<i>TanggalPost</i>	Date	-	Tanggal <i>Post</i>
5.	DelStat	Enum	-	Delete Status (aktif,blok)

12. Nama Tabel : *Group Member*

Fungsi : Untuk menyimpan *member-member* dari *group*

Primary key : *IdGroupMember*, *IdGroup*, *IdMember*

Foreign key : *IdGroup* reference tabel *Group* kolom *IdGroup*

IdMember reference tabel *Member* kolom *IdMember*

Tabel 3.12 Tabel *Group Member*

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>IdGroupMember</i>	Numeric	10	<i>Id Group Member</i>
2.	<i>IdGroup</i>	Numeric	10	<i>Id Group</i>
3.	<i>IdMember</i>	Numeric	10	<i>Id Member</i>

13. Nama Tabel : *Comment Group*
- Fungsi : Untuk menyimpan komentar dari *group*
- Primary key* : *IdCommentGroup*
- Foreign key* : *IdGroup reference* tabel *Group* kolom *IdGroup*
IdMember reference tabel *Member* kolom *IdMember*

Tabel 3.13 Tabel *Comment Group*

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>IdCommentGroup</i>	Numeric	10	Id <i>Comment Group</i>
2.	<i>IdGroup</i>	Numeric	10	Id <i>Group</i>
3.	<i>IdMember</i>	Numeric	10	Id <i>Member</i>
4.	<i>CommentText</i>	Varchar	255	Komentar
5.	<i>TanggalComment</i>	Date	-	Tabggal Komentor
6.	<i>DelStat</i>	Enum	-	Delete Status (aktif,blok)

14. Nama Tabel : Propinsi
- Fungsi : Untuk menyimpan data Propinsi
- Primary key* : *IdPropinsi*
- Foreign key* : -

Tabel 3.14 Tabel Propinsi

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	<i>IdPropinsi</i>	Numeric	3	Id Propinsi
2.	<i>NamaPropinsi</i>	Varchar	100	Nama Propinsi
3.	<i>Ibukota</i>	Varchar	100	Ibukota provinsi

15. Nama Tabel : Kota
- Fungsi : Untuk menyimpan data Kota atau Kabupaten
- Primary key* : *IdKota*
- Foreign key* : *IdProvinsi reference* tabel *Provinsi* kolom *IdProvinsi*

Tabel 3.15 Tabel Kota

No	Nama Kolom	Type	Panjang	Keterangan
1.	IdKota	Numeric	3	Id Comment <i>Group</i>
2.	IdPropinsi	Numeric	3	Id Propinsi
3.	Jenis	Varchar	100	Jenis (kota, kabupaten)
4.	NamaKota	Varchar	100	Nama Kota atau Kabupaten

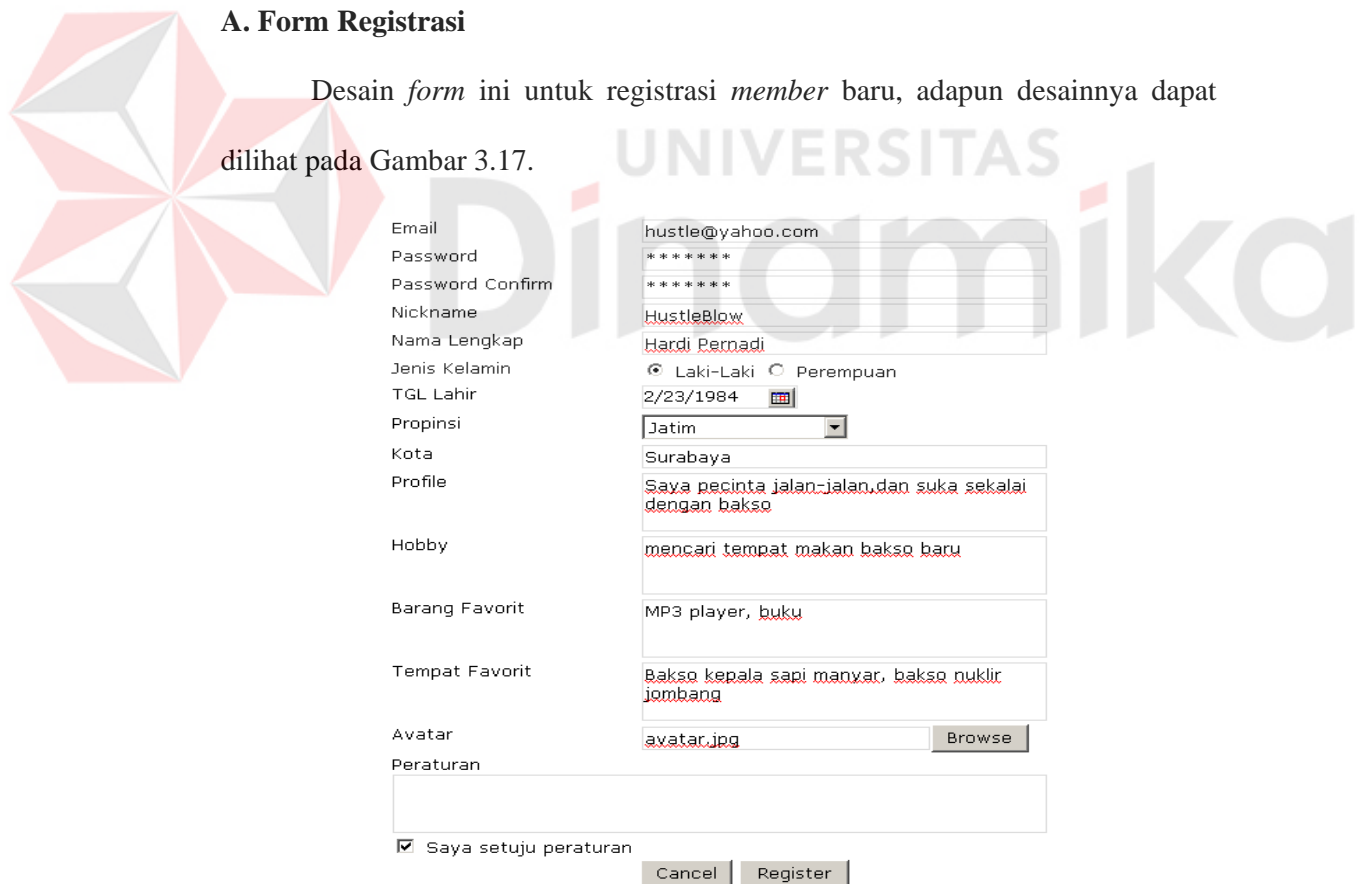
3.5 Perancangan Desain Input Dan Output

3.5.1 Desain Input

Desain *input* adalah bagian dari perencanaan *form-form* yang akan dibangun untuk mendukung sistem ini. Berikut adalah desain input tersebut:

A. Form Registrasi

Desain *form* ini untuk registrasi *member* baru, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.17.



The image shows a registration form with the following fields and values:

- Email: hustle@yahoo.com
- Password: *****
- Password Confirm: *****
- Nickname: HustleBlow
- Nama Lengkap: Hardi Bernadi
- Jenis Kelamin: Laki-Laki Perempuan
- TGL Lahir: 2/23/1984
- Propinsi: Jatim
- Kota: Surabaya
- Profile: Saya pecinta jalan-jalan dan suka sekali dengan bakso
- Hobby: mencari tempat makan bakso baru
- Barang Favorit: MP3 player, buku
- Tempat Favorit: Bakso kepala sapi manyar, bakso nuklir jombang
- Avatar: avatar.jpg (with a Browse button)
- Peraturan: Saya setuju peraturan

Buttons: Cancel, Register

Gambar 3.17 *Form* Registrasi.

B. Form Login

Desain *form* ini untuk *login member* ke dalam sistem, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.18.



The image shows a login form with two input fields. The first field is labeled 'Email' and contains the text 'hustle@yahoo.com'. The second field is labeled 'Password' and contains seven asterisks '*****'. Below the fields are three buttons: 'Login', 'Register', and 'Lupa password'.

Gambar 3.18 *Form Login*.

C. Form Tambah Teman

Desain *form* ini untuk proses tambah teman, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.19.



The image shows a form for adding a friend. On the left is a large, stylized red and white geometric logo. To its right are two input fields: 'Nama Member' and 'Profile Member'. Below the 'Nama Member' field is a square placeholder for a profile picture, showing a grey silhouette of a person with a red 'X' over it. To the right of the 'Profile Member' field is a button labeled 'Add as Friend'. In the background, there is a large, semi-transparent watermark that reads 'UNIVERSITAS Dinamika'.

Gambar 3.19 *Form Tambah Teman*.

D. Form Approval Teman

Desain *form* ini untuk proses approval menjadi teman, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.20.

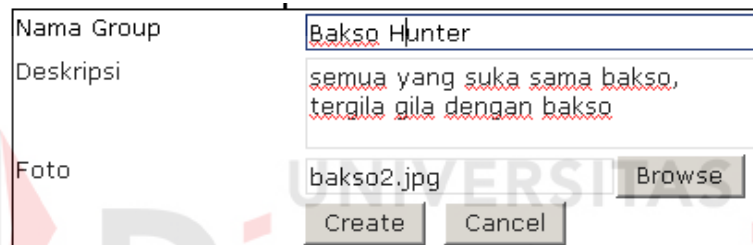
Friend Approval

Data Teman (pending)	Approve	Reject
Data Teman (pending)	Approve	Reject
Data Teman (pending)	Approve	Reject

Gambar 3.20 *Form Approval Teman.*

E. Form Create Group

Desain *form* ini untuk membuat *group* baru, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.21.

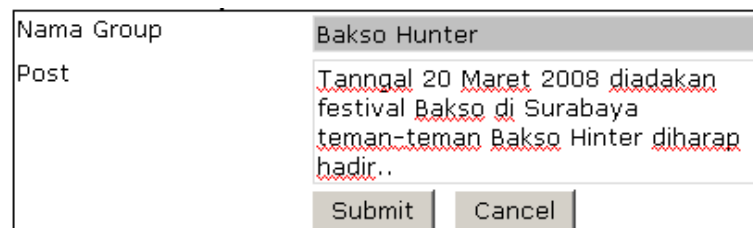


Nama Group	Bakso Hunter
Deskripsi	semua yang suka sama bakso, tergila gila dengan bakso
Foto	bakso2.jpg <input type="button" value="Browse"/>
<input type="button" value="Create"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

Gambar 3.21 *Form Create Group.*

F. Form Create Group Post

Desain *form* ini untuk membuat *group post* baru, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Nama Group	Bakso Hunter
Post	Tanggal 20 Maret 2008 diadakan festival Bakso di Surabaya teman-teman Bakso Hinter diharap hadir..
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

Gambar 3.22 *Form Create Group Post.*

G. Form Create Post

Desain *form* ini untuk membuat *post* baru dari *member* yang sudah terdaftar kedalam sistem, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Nama	Bakso Nuklir
Propinsi	Jawa Timur
Kota	Jombang
Kategori	Kuliner
Biaya	<input type="radio"/> Gratis <input checked="" type="radio"/> Murah <input type="radio"/> Menengah <input type="radio"/> Mahal
Review	Bakso murah rasa nikmat yang satu ini lain dari yang lain
Tag	makan,kuliner,bakso
Foto	bakso_nuklir.jpg <input type="button" value="Browse"/>
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

Gambar 3.23 *Form Create Post*.

H. Form Kirim Pesan

Desain *form* ini untuk mengirim pesan kepada *member* lain, dengan memilih daftar *member* lain, user dapat mengirim pesan kepada *member* tersebut dalam tampilan daftar *member*. Adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.24.

Kirim Pesan (step 1)

 MayoMayo	Kirim Pesan
 Kurtizz	Kirim Pesan
 blendoo	Kirim Pesan
 Cantika	Kirim Pesan
 Gino	Kirim Pesan

Kirim Pesan (step 2)

To	blendoo
Subject	bakso baru
Message	gimana? sudah nyoba bakso di UPN itu ?? enak kan ??
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

Gambar 3.24 Form Kirim Pesan.

I. Form Maintenance Propinsi

Desain *form* ini untuk *maintenance* data propinsi, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.25.

Provinsi	Jawa Timur
Ibu Kota	Surabaya
Keterangan	-
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>	

Gambar 3.25 Form Maintenance Propinsi.

J. Form Maintenance Member Administrator

Desain *form* untuk *maintenance member administrator*, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.26.

Block & Unblock Member

blendoo	Block	Unblock
Cantika	Block	Unblock

Block & Unblock Post

Bakso Nuklir	Block	Unblock
Taman Bangkul	Block	Unblock

Gambar 3.26 *Form Maintenance Member Administrator*.

K. Form Maintenance Post Administrator

Desain *form* untuk *maintenance post administrator*, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.27.

ID	Judul	Kategori	Nickname	Kota	Status
2	Bebek Remuk	Kuliner	R@n	Surabaya	v
3	Kebun Binatang Surabaya	Wisata	hbDUA	Surabaya	v
5	Bebek Goreng Cak Sandy	Kuliner	mangayu	Surabaya	v
8	Nasi Goreng Jawa	Kuliner	dartMoul	Kediri	v

Gambar 3.27 *Form Maintenance Post Administrator*

L. Form Maintenance Laporan Spam Administrator

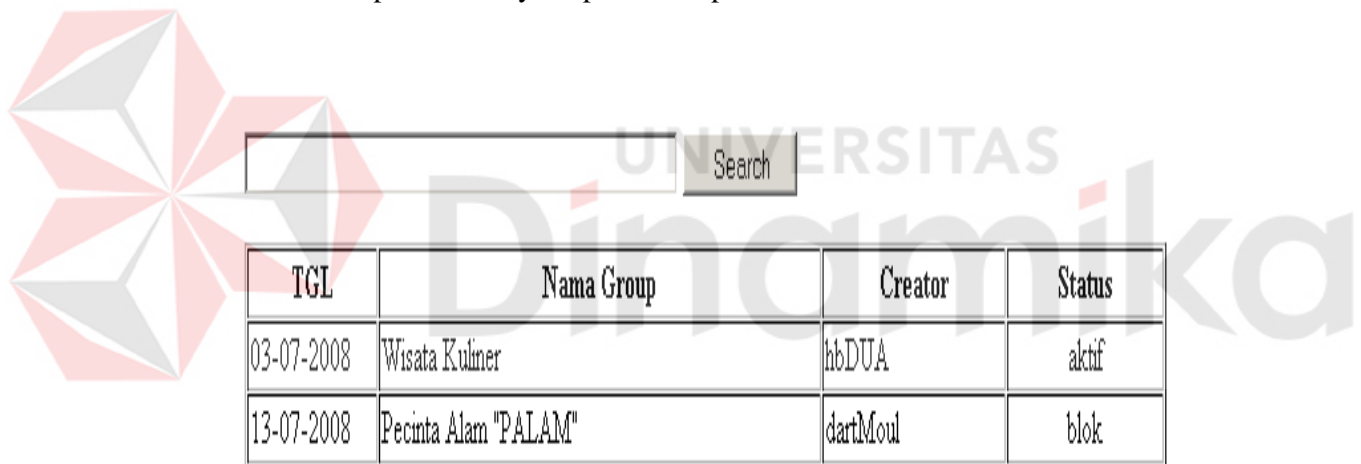
Desain *form* untuk *maintenance laporan spam administrator*, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.28.

TGL	Judul Review	Penulis	Pelapor	Jenis	Status	Action
02-07-2008	Bebek Rempuk	R@n	hbDUA	spam	baru	pesan batal pending blok
10-07-2008	Kebun Binatang Surabaya	hbDUA	dartMoul	spam	baru	pesan batal pending blok
11-07-2008	Bebek Goreng Cak Sandy	mangayu	dartMoul	offense	teratasi	pesan batal pending blok
15-07-2008	Nasi Goreng Jawa	dartMoul	R@n	lain	baru	pesan batal pending blok

Gambar 3.28 *Form Maintenance Laporan Spam Administrator*

M. Form Maintenance Group Administrator

Desain *form* ini untuk menampilkan daftar *group-group* yang dibuat oleh *member*, adapun desainnya dapat dilihat pada Gambar 3.29.



The image shows a search interface for group maintenance. At the top, there is a search bar with a 'Search' button. Below it is a table with the following data:

TGL	Nama Group	Creator	Status
03-07-2008	Wisata Kuliner	hbDUA	aktif
13-07-2008	Pecinta Alam "PALAM"	dartMoul	blok

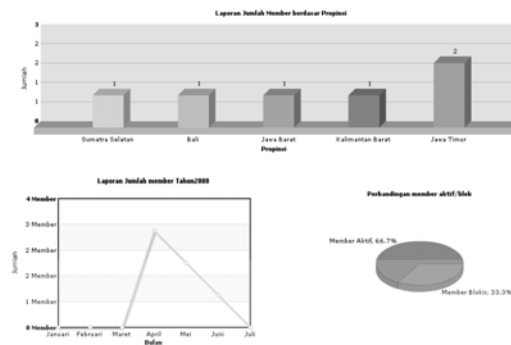
Gambar 3.29 *Form Maintenance Group Administrator*

3.5.2 Desain Output

Desain output adalah bagian dari hasil *form-form* yang akan dibangun untuk mendukung sistem *social networking* pariwisata Indonesia ini. Berikut adalah desain output tersebut:

A. Laporan Member

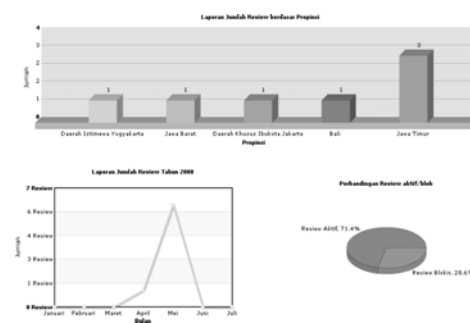
Laporan *member* adalah laporan yang menampilkan seluruh data yang berkaitan dengan *member* yang terdaftar dalam sistem *social networking* pariwisata Indonesia ini. Adapun desain laporannya dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 Laporan *Member*.

B. Laporan Review

Laporan *review* adalah laporan yang menampilkan seluruh data yang berkaitan dengan *review* atau *postingan member* yang ada dalam sistem *social networking* pariwisata Indonesia ini. Adapun desain laporannya dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Gambar 3.31 Laporan *Review*.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Implementasi

Implementasi program adalah implementasi dari analisa dan desain sistem yang telah dibuat sebelumnya. Sehingga diharapkan dengan adanya implementasi ini dapat dipahami jalannya suatu Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia berbasis *Web*. Sebelumnya *user* harus mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan dari program yang akan diimplementasikan baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak komputer.

4.2 Kebutuhan Sistem

Dalam tahap ini dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak yang telah dikembangkan. Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia berbasis *Web* ini memerlukan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun perangkat lunak yang digunakan yaitu:

- a. Sistem Operasi Windows / Linux.
- b. Web server Apache 2.0
- c. Aplikasi program adalah PHP 5
- d. Penyimpanan *Database* adalah MySQL 5

Perangkat keras yang digunakan untuk *server*, yaitu:

- a. Processor minimal Pentium IV 1 Ghz atau lebih.
- b. RAM minimal 1Ghz.
- c. VGA Card minimal 32Mb.
- d. Harddisk minimal 1 GB.
- e. Monitor SVGA resolusi 1024 x 760.
- f. Keyboard dan mouse.
- g. Modem 56 kbps.

4.3 Instalasi Program

Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia berbasis *Web* ini membutuhkan perangkat lunak yang sudah terinstallasi, adapun tahapan-tahapan dan pengaturan (*setting*) sistem, yaitu:

- a. Install sistem operasi Windows atau Linux.
- b. Install web server Apache 2.
- c. Install aplikasi PHP 5.
- d. Install database MySQL 5.
- e. Intsall aplikasi *Social Networking* Pariwisata Indonesia.

4.4 Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi merupakan pengenalan interface program baik berupa tampilan input maupun tampilan output.

4.4.1 Tampilan Utama

Tampilan pada gambar 4.1 adalah halaman utama yang tampil pertama kali. Pada halaman ini terdapat beberapa bagian yaitu : menu utama, *form login*, *latest review* dan *latest member*. Adapun penjelasan dari masing-masing bagian adalah:

a. Menu Utama yang terdiri dari *Home, Review, Member, Group*.

b. Login Form

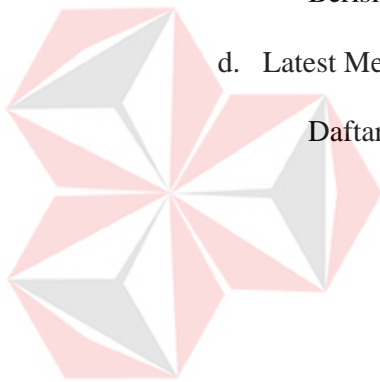
Bagian ini digunakan untuk login dan masuk ke dalam *member area*

c. Latest Review

Berisi informasi *review-review* terbaru yang ditulis oleh *member*.

d. Latest Member

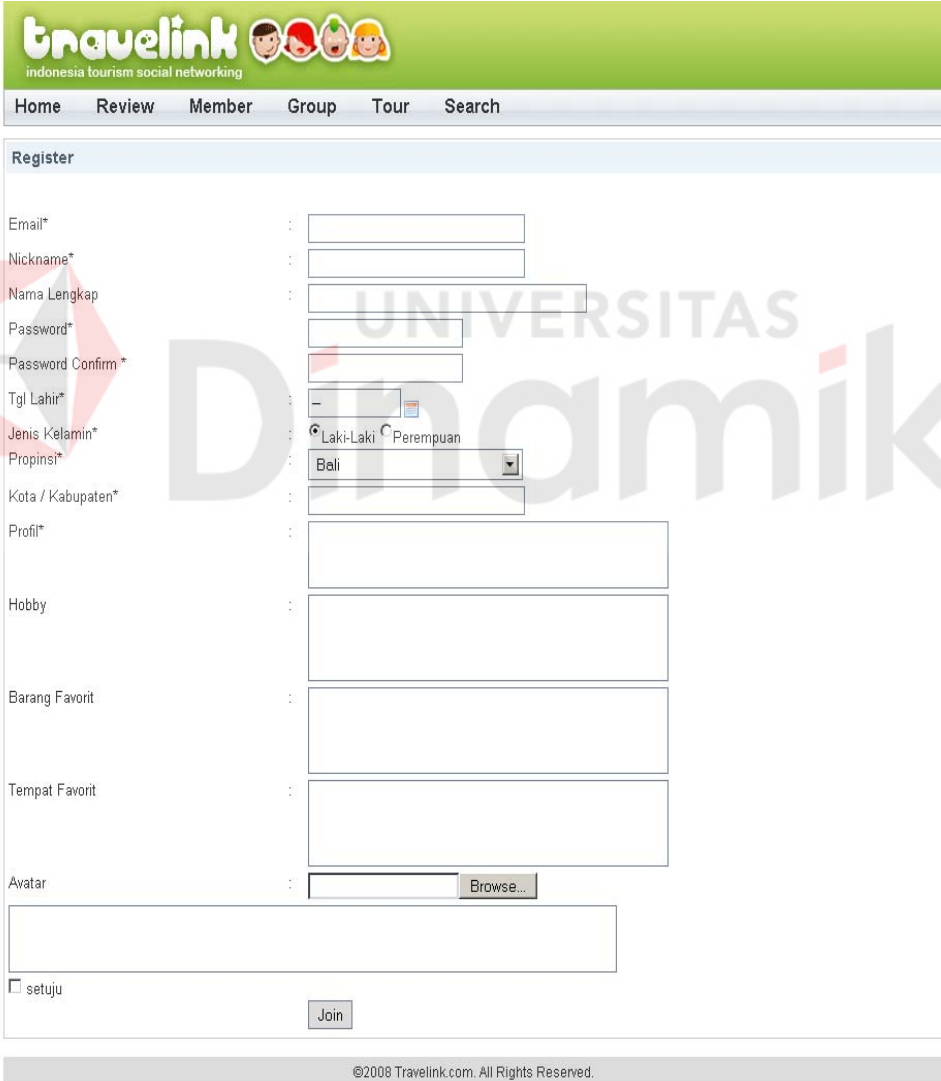
Daftar *member-member* yang baru terdaftar kedalam sistem.



Gambar 4.1 Halaman Utama.

4.4.2 Halaman Registrasi

Halaman ini berisi *form* pendaftaran bagi *user* baru yang ingin bergabung kedalam sistem. Dalam *form* pendaftaran ini *user* diharuskan mengisi data-data pribadi dan data tambahan yang berhubungan dengan sistem untuk nantinya akan ditampilkan sebagai *profile user*. Adapun tampilan *form register* ini dapat dilihat pada Gambar 4.2 dan Gambar 4.3 apabila terjadi kesalahan dalam pengisian *form*.



The image shows a screenshot of the 'Travelink' registration page. The header features the 'travelink' logo with the tagline 'indonesia tourism social networking' and navigation links: Home, Review, Member, Group, Tour, Search. The main content area is titled 'Register' and contains the following fields:

- Email* :
- Nickname* :
- Nama Lengkap :
- Password* :
- Password Confirm* :
- Tgl Lahir* :
- Jenis Kelamin* : Laki-Laki Perempuan
- Propinsi* :
- Kota / Kabupaten* :
- Profil* :
- Hobby :
- Barang Favorit :
- Tempat Favorit :
- Avatar :

At the bottom of the form, there is a checkbox labeled 'setuju' and a 'Join' button. A watermark for 'UNIVERSITAS Dinamika' is visible across the center of the page. The footer contains the text '©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.'

Gambar 4.2 *Form Register*.

btravelink
indonesia tourism social networking

Home Review Member Group Tour Search

Register

Ada beberapa error dalam formulir, mohon diperbaiki :

- Harap masukkan alamat email
- Harap masukkan Nickname anda
- Harap masukkan nama lengkap anda
- Password min 6 karakter
- Password anda tidak sama
- Harap masukkan kota/kabupaten
- Harap masukkan profil anda
- Anda belum menyetujui persyaratan

Email* :

Nickname* :

Nama Lengkap :

Password* :

Password Confirm * :

Tgl Lahir* :

Jenis Kelamin* : Laki-Laki Perempuan

Propinsi* :

Kota / Kabupaten* :

Profil* :

Hobby :

Barang Favorit :

Tempat Favorit :

Avatar :

setuju

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.3 *Form Register Error.*

4.4.3 Tampilan Login

Tampilan dari *Form Login* digunakan untuk masuk kedalam sistem, *user* yang *login* harus terdaftar dahulu dalam sistem. Untuk mengakses sistem, *user* diminta memasukkan *email* dan *password*. Adapun tampilan dari *Form Login* dapat dilihat pada Gambar 4.4, dan apabila *user* belum terdaftar ataupun *password* salah maka *user* tidak bisa masuk ke dalam sistem, seperti terlihat pada Gambar 4.5.

The screenshot shows a login form with a blue header containing a lock icon and the word 'Login'. Below the header are two input fields: 'Email' and 'Password'. Underneath the 'Password' field are three buttons: 'Login', 'Register', and 'Lupa Password' (Forgot Password).

Gambar 4.4 Form Login

The image shows two side-by-side screenshots of the login form. The left screenshot shows an error message 'Member belum terdaftar' (Member not registered) in a red box above the input fields. The right screenshot shows an error message 'Password Salah' (Wrong Password) in a red box above the input fields. Both screenshots show the same form structure as Gambar 4.4, but with the error messages and the 'Lupa Password' link highlighted in blue.

Gambar 4.5 Form Login (ada kesalahan)

4.4.4 Menu Logout

Menu Logout ini akan keluar apabila *user* telah berhasil melakukan *login*, menu ini digunakan untuk keluar dari sistem dan nantinya *user* dapat *login* kembali. Dengan menekan tombol *logout* maka otomatis *user* akan keluar dari sistem dan menghapus data-data *session* dari *user*. Adapun tampilan menu *logout* dapat dilihat pada Gambar 4.6.

The screenshot shows a horizontal navigation menu with a light gray background. The menu items are 'Home', 'Review', 'Member', 'Group', 'Dashboard', and 'Logout, hb2'. The 'Logout, hb2' item is highlighted with a darker gray background.

Gambar 4.6 Menu Logout.

4.4.5 Menu Dashboard

Menu *Dahsboard* ini akan tampil apabila *user* telah berhasil melakukan *login*, menu ini digunakan untuk masuk ke dalam *member area*. Dengan menekan tombol *dashboard* maka otomatis *user* akan masuk ke dalam *member area*. Adapun tampilan menu *logout* dapat dilihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Menu Dashboard.

4.4.6 Tampilan Halaman Dashboard

Halaman ini merupakan halaman dimana *user* dapat melihat status terakhir dari *website* antara lain, informasi *review* terbaru, komentar-komentar terbaru, pesan terbaru dan informasi *friend request* yang dapat dilihat pada Gambar 4.8. Dalam halaman ini terdapat beberapa menu untuk mengakses fasilitas-fasilitas yang ada, antara lain:

a. *View Profile*

Dengan menekan tombol *view profile* maka *user* akan dibawa ke dalam halaman profilnya.

b. *Edit Profile*

Menu *edit profile* ini jika di klik akan membawa *user* ke dalam halaman untuk meng-*update* data profilnya.

c. *Write Review*

Menu *write review* ini jika di klik akan membawa *user* ke dalam halaman untuk menulis *review* baru.

d. *Manage Review*

Dengan menekan tombol *manage review* maka *user* akan dibawa ke dalam halaman administrasi *review*.

e. *Message*

Menu *message* ini jika diklik akan membawa *user* ke halaman administrasi *message*.

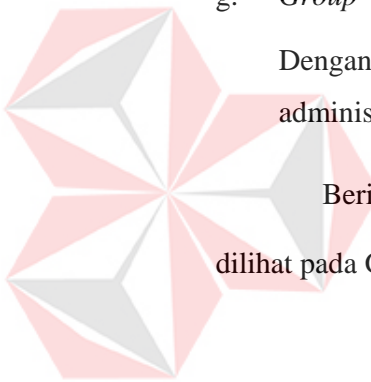
f. *Friend*

Dengan menekan tombol *friend* maka *user* akan masuk ke halaman administrasi *friend*.

g. *Group*

Dengan menekan tombol *group* maka *user* dapat mengakses halaman administrasi *group*.

Berikut adalah tampilan menu fasilitas halaman *dashboard* yang dapat dilihat pada Gambar 4.9.



UNIVERSITAS
Dinamika

travelink
indonesia tourism social networking

Home Review Member Group Tour Search Dashboard Logout

View Profile Edit Profile Write Review Manage Review Message Friends Groups

Saat ini anda telah mempunyai 2 review, 16 foto, 1 teman dan bergabung dengan [0] group.

Message (1)
Friend Request (0)

Latest Review

Loji-Loji, Kawasan Indisch Pertama di Yogyakarta
Selama ratusan tahun mendiami Indonesia, termasuk Yogyakarta, Belanda meninggalkan sejumlah bangunan bersejarah. Bangunan-bangunan itu oleh warga Yogyakarta sering disebut loji karena ukurannya yang besar dengan halaman yang luas.
hb2 | 18-05-2008

Bebek Goreng Cak Sandy
Bebek Goreng Cak Sandy, mengambil lokasi disebelah parkir sepeda motor GM, baik jaman GM cuma satu gedung, sampai sekarang menjadi dua gedung.Selain Cak Sandy, ada penjual lain juga (kami lupa/tidak tahu siapa yang duluan, dan siapa yang lebih enak
Cloner | 18-05-2008

Naratas Training Centre
Naratas Training Center merupakan salah satu provider Outdoor Training di Indonesia dan berpengalaman dalam bidang pelatihan di alam bebas serta wisata alam yang mengutamakan keselamatan (safety first
dante | 12-05-2008

Kikil Sapi Waru Jaya
Sudah 3 tahun ini saya tinggal di daerah Waru, Sidoarjo, tapi baru malam ini saya mencoba Kikil Sapi Waru Jaya yang terletak di Jl. Raya Waru, setelah pabrik biskuit UBM kalo dari arah selatan. Kalo
dante | 12-05-2008

Pantai Ngobaran dari Pura hingga Landak Laut Goreng
Datang ke Pantai Ngreneh dan menikmati ikan bakarnya belum lengkap kalau tak mampir di pantai sebelahnya, Ngobaran. Letak pantai yang bertebing tinggi ini hanya kurang lebih dua kilometer dari Panta
dante | 12-05-2008

Last Comment

Nasi Goreng Jawa
Nyammiiiiiii..... pengen lagi T_T
hb2 | 29-04-2008

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.8 Halaman *Dashboard*.Gambar 4.9 Menu Fasilitas dalam *Dashboard*.

4.4.7 Tampilan Halaman Profile User

Pada halaman ini akan ditampilkan data-data pribadi dari *user* tertentu beserta data-data *review*, foto maupun daftar teman dari *user* bersangkutan.

Adapun tampilan halaman *profile user* dapat dilihat pada Gambar 4.10.

travelink
indonesia tourism social networking

Home Review Member Group Dashboard Logout, dante

Profile

hb2

Nama Lengkap : **Habibi**
 Lokasi : **Kediri**
 Tanggal Join : **06-04-2008**
 Kontribusi : **hb2 telah menulis [2] review dan [6] foto wisata**
 Kabar Burung :

Profile

Hanyalah seorang diantara ratusan juta penduduk indonesia yang menyukai web, jalan-jalan, makan-makan, dan game tentunya =)

Hobby

melihat hijau-hijauan, basket, sepak bola, maen game

Barang Favorit

kamera digital, mp3 player, PSP T_T

Tempat Favorit

Gunung Kelud, warung bakso manapun, trawas

send message

Latest Review's

Loji-Loji, Kawasan Indisch Pertama di Yogyakarta
 Bali - Yogyakarta | Akomodasi | 18-05-2008 | oleh **hb2**
 Selama ratusan tahun mendiami Indonesia, termasuk Yogyakarta, Belanda meninggalkan sejumlah bangunan bersejarah. Bangunan-bangunan itu oleh warga Yogyakarta sering disebut loji karena ukurannya yang besar dengan halaman yang luas.

Nasi Goreng Jawa
 Jawa Timur - Surabaya | Kuliner | 28-04-2008 | oleh **hb2**
 Akhirnya setelah selama ini di Surabaya bisa menemukan Nasi Goreng Jawa ala Kediri.... =). Seperti makan di rumah sendiri

all review

Avatar

Latest Photo's

Friend's

all friend

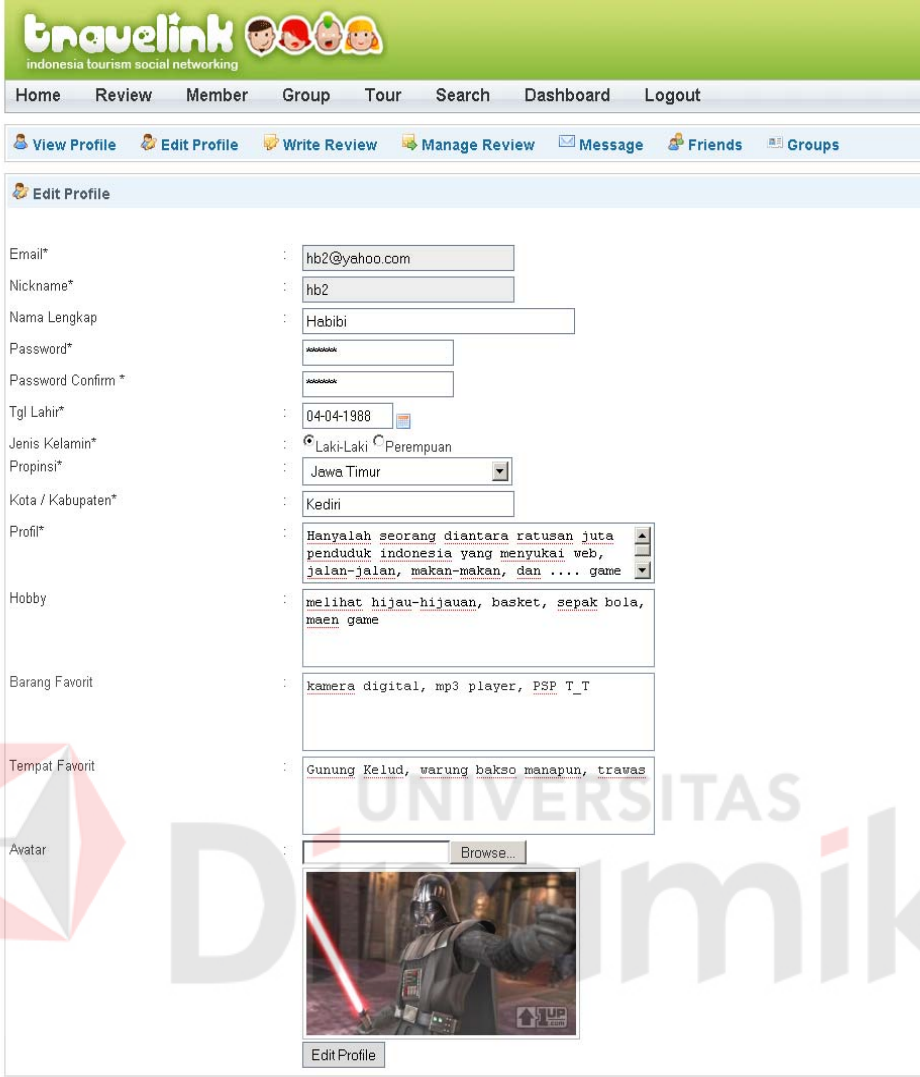
My Groups

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.10 Profile User.

4.4.8 Tampilan Halaman Edit Profile

Untuk merubah atau memperbarui data *profile*, *user* dapat memperbaiki data-data *profilnya* pada halaman *edit profile* ini, data yang disajikan adalah data profil yang dimasukkan pada saat *user* melakukan registrasi kedalam sistem. Adapun tampilan halaman *edit profile* dapat dilihat pada Gambar 4.11.



travelink
indonesia tourism social networking

Home Review Member Group Tour Search Dashboard Logout

View Profile Edit Profile Write Review Manage Review Message Friends Groups

Edit Profile

Email* : hb2@yahoo.com

Nickname* : hb2

Nama Lengkap : Habibi

Password* :

Password Confirm* :

Tgl Lahir* : 04-04-1988

Jenis Kelamin* : Laki-Laki Perempuan

Propinsi* : Jawa Timur

Kota / Kabupaten* : Kediri

Profil* : Hanyalah seorang diantara ratusan juta penduduk indonesia yang menyukai web, jalan-jalan, makan-makan, dan game

Hobby : melihat hijau-hijauan, basket, sepak bola, maen game

Barang Favorit : kamera digital, mp3 player, PSP T_T

Tempat Favorit : Gunung Kelud, warung bakso manapun, trawas

Avatar :

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.11 *Edit Profile*.

4.4.9 Tampilan Halaman Write Review

Pada halaman ini *user* dapat menuliskan *review* yang berhubungan dengan pariwisata yang nantinya *review* ini dapat dilihat oleh *user* lain, *write review* ini merupakan fitur utama dalam Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia, adapun kategori penulisan *review* dibedakan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kategori *Review*

No	Kategori	Keterangan
1.	Akomodasi	Informasi tempat akomodasi atau tempat penginapan (misal : hotel, losmen, <i>guest house</i> , dll).
2.	Hiburan	Informasi tempat-tempat hiburan (misal : festival, pameran, konser, dll).
3.	Kuliner	Informasi seputar kuliner (misal : restoran, jenis masakan tertentu, tempat makan enak).
4.	Wisata	Informasi tempat-tempat untuk berwisata (misal : kebun binatang, gunung, danau, pantai, dll).
5.	Tips	Informasi seputar wisata atau jalan-jalan yang berupa tips ataupun saran-saran yang berguna.

Selain memasukkan data kategori *review*, *user* juga diharuskan mengisikan data lokasi (kota, alamat dan propinsi), judul *review*, isi *review*, biaya untuk melakukan kegiatan yang ada dalam *review* yang bersangkutan, *read permission* dan *tag* (kata kunci yang berkaitan dengan isi *review*), dan semua data harus dimasukkan oleh *member*, karena data-data tersebut sangatlah vital dalam penyediaan informasi *review* wisata. Adapun tampilan halaman *write review* ini dapat dilihat pada Gambar 4.12.

Travelink
Indonesia tourism social networking

Home Review Member Group Tour Search Dashboard Logout

View Profile Edit Profile Write Review Manage Review Message Friends Groups

Create Review

Propinsi : Jawa Timur

Kota : Surabaya

Alamat :

Kategori : Akomodasi
 Hiburan
 Kuliner
 Wisata
 Tips

Judul : Festival Jajan Bango Surabaya

Header : Cerita berawal dari kumpul kumpul untuk melihat Festival Jajan Bango yang cukup menggegerkan wong suraboyo. Berhubung warung warung di festival sudah terlalu banyak penumpang yang antri, maka otomatis hawa panas surabaya cukup membuat naga2 di perut para Musketeer berteriak melawan.
(karakter sisa : 18)

Review :
 Dengan menumpang kereta Pei Pei yang ditarik pak Kusir Jimmy Tan, gerbong yang berisikan 8 orang menuju ke Pak soleh. Why pak Soleh ? alasan pertama sih pengen leleh-leleh sambil makan makan gitu. Kok gak takut ? Ya, enggaklah. Kita kan makannya apa saja kok (sori pinjam tagline-nya SUMANTO) Kami tidak terpengaruh oleh isu yang santer katanya pake mayat mayat. Perut lapar lebih banyak mempengaruhi kami. Warung pak soleh terletak masuk di desa di perbatasan sidoarjo pasuruan malang pas keluar tol gempol. Loh bingung kan ? Ya, posisinya memang begitu di tga kabupaten.
 Sesampai di Pak soleh, kami segera hunting tempat leleh-leleh. Segera dengan sigap, sang kepala sekolah Rudy S, memesan makanan untuk murid muridnya. 2 buah ayam goreng, gurami goreng, lalapan, sambel terong, tahu, tempet penyet, es sinom dan es beras kencur. Segera terobahi rasa lapar yang menyiksa, ketika nasi pulen bercampur ayam goreng, ditemani sambel dan lalapan. Tapi kalo

Biaya : (gratis)
 (murah)
 (menengah)
 (mahal)

Read Permission : Public (Semua orang bisa melihat review anda)
 Friend (Hanya teman anda yang bisa melihat review anda)

Tag : bebek goreng, ayam goreng, penyet
(tag/kata kunci yang berhubungan dengan review anda, pisahkan tiap tag dengan tanda koma ',')

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.12 Halaman *Create Review*.

4.4.9 Tampilan Halaman *Manage Review*

Untuk mengelola data *review*, user dapat melakukannya dalam halaman *manage review* ini. Dalam halaman ini terdapat beberapa fasilitas yang dapat digunakan oleh *user* dalam kaitan mengelola data *review*, antara lain: menghapus *review*, memperbaiki *review*, menambahkan foto dan lokasi pada peta. Adapun tampilan halaman *manage review* ini dapat dilihat pada Gambar 4.13.

Tanggal	Judul	Kategori	Foto	Komentar	Status	Action
18-05-2008	Loji-Loji, Kawasan Indisch Pertama di Yogyakarta	Akomodasi	6	0	●	✕ ✎ 📷 🌐
28-04-2008	Nasi Goreng Jawa	Kuliner	0	1	●	✕ ✎ 📷 🌐

Gambar 4.13 Halaman *Manage Review*.

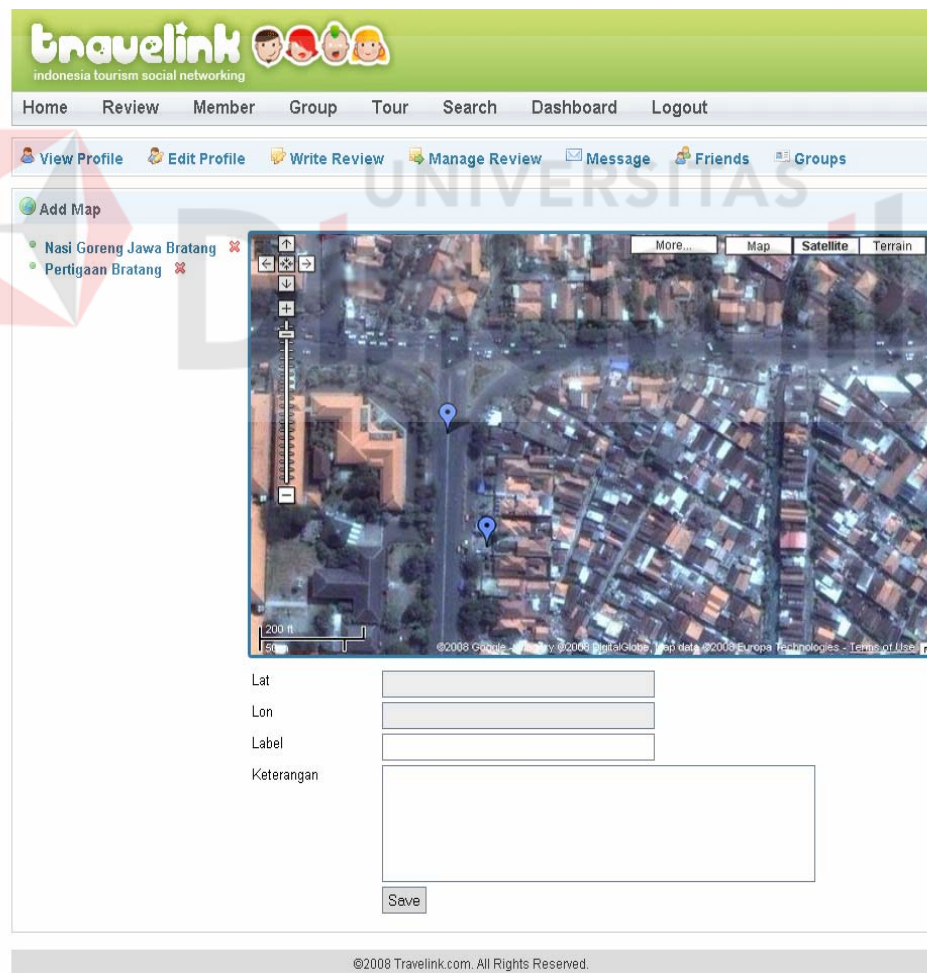
4.4.10 Tampilan Halaman Upload Foto Review

Untuk memperkaya informasi dari *review*, *user* dapat menambahkan foto-foto yang bersangkutan dengan *review*. Setiap *review*, *user* dapat meng-*upload* maksimal 12 foto, dalam halaman ini *user* dapat menghapus ataupun mengedit foto-foto yang ada. Adapun tampilan halaman *upload* foto *review* ini dapat dilihat pada Gambar 4.14.

Gambar 4.14 Halaman *Upload Foto Review*.

4.4.11 Tampilan Halaman Tambah Lokasi Review

Pada halaman ini, *user* dapat menambahkan *marker* pada peta digital untuk memberi tanda lokasi-lokasi yang dianggap penting dan berhubungan *review* yang ditulis, dengan fasilitas ini diharapkan informasi yang tersaji semakin lengkap dan berguna bagi *user* lain. Fasilitas peta digital ini merupakan integrasi dari *Google Maps* yang memberikan jasa layanan peta digital berupa foto satelit. Adapun tampilan halaman tambah lokasi *review* ini dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tambah Lokasi Review.

4.4.12 Tampilan Halaman Message

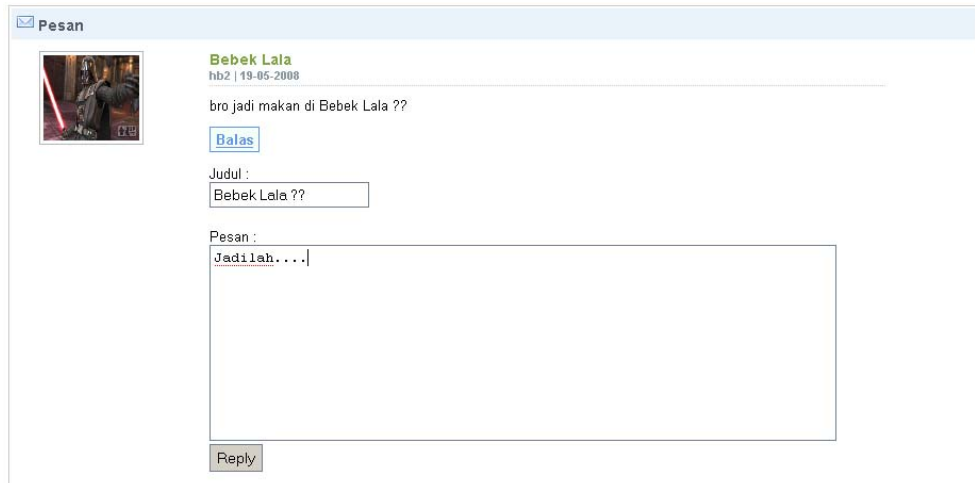
Salah satu fasilitas dari sistem adalah *user* dapat saling berkirim pesan tanpa menggunakan layanan *email*, dalam halaman ini *user* dapat melihat daftar pesan yang masuk, kemudian *user* dapat memilih pesan mana yang ingin dibaca selengkapnya dan kemudian *user* dapat membalas pesannya. Untuk dapat mengirimkan pesan, *user* diharuskan terdaftar di dalam sistem atau sudah menjadi *member*. Adapun tampilan halaman menuliskan pesan dapat dilihat pada Gambar 4.16 , Halaman *inbox* pesan atau daftar pesan yang masuk pada Gambar 4.17 dan halaman balas pesan pada Gambar 4.18.



Gambar 4.16 Halaman Tulis Pesan.



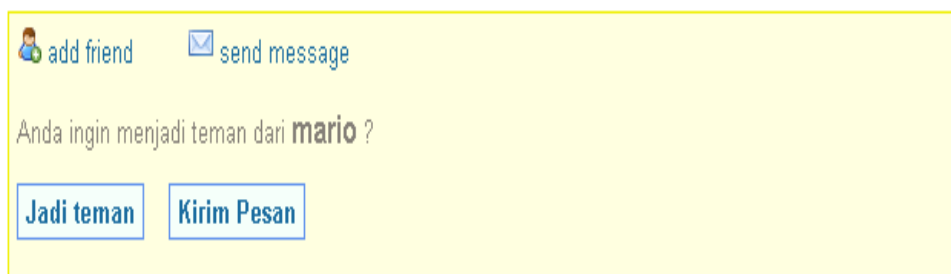
Gambar 4.17 Halaman *Inbox* Pesan.

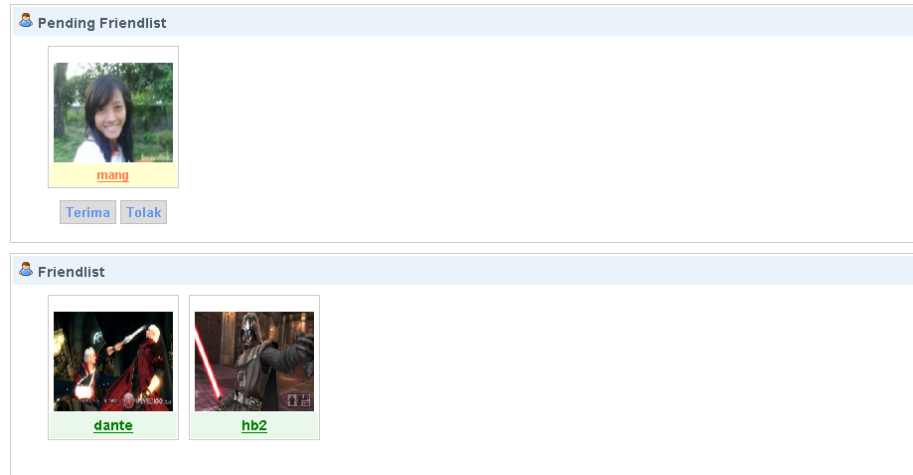


Gambar 4.18 Halaman Balas Pesan.

4.4.13 Tampilan Halaman Friend

Pada halaman *friend* ini *user* dapat mengetahui daftar teman yang sudah di *approve* maupun daftar teman yang baru masuk (belum di *approve*). *User* dapat menerima ataupun menolak menjadi teman apabila ada *user* lain yang *me-request* untuk menjadi teman. Daftar *user* lain yang telah menjadi teman otomatis akan masuk kedalam jaringan sosial seorang *user* yang akan ditampilkan dalam halaman *profile user*. Adapun tampilan *request* menjadi teman yang terdapat pada tiap-tiap halaman profil seorang member dapat dilihat pada Gambar 4.19 dan halaman administrasi *friend* dapat dilihat pada Gambar 4.20.

Gambar 4.19 *Request* menjadi teman.



Gambar 4.20 Tampilan halaman administrasi *friend*.

4.4.14 Tampilan Halaman Review List

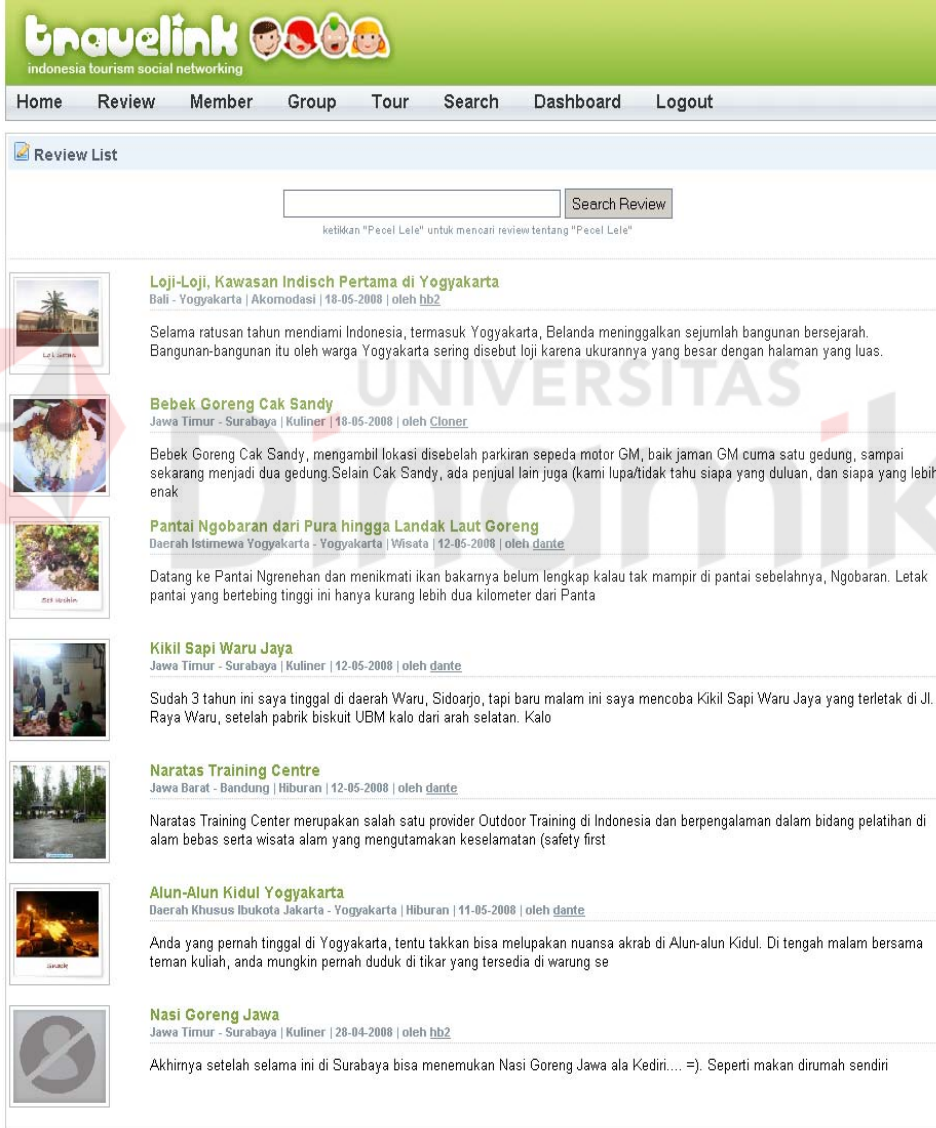
Pada halaman *review list* ini *user* dapat melihat seluruh daftar *review* yang dibuat oleh *user* lain yang di tampilkan terurut berdasarkan data *review* terbaru. Dalam halaman ini *user* dapat melakukan pencarian terhadap *review* berdasar kata kunci tertentu, pencarian kata kunci ini akan di bandingkan dengan judul *review*, *content review*, alamat kota *review* dan *tag review*. Adapun tampilan *review list* ini dapat dilihat pada Gambar 4.21.

4.4.15 Tampilan Member List

Pada halaman *member list* ini *user* dihadapkan pada tampilan daftar *user* yang telah terdaftar dan menjadi *member*. *Member* yang ditampilkan adalah *member-member* yang aktif saja, *member* yang di blok oleh pihak administrator tidak akan tampil dalam halaman ini. *User* dapat melakukan pencarian *member* dengan memasukkan kata kunci untuk nama, baik berupa nama samaran ataupun nama aslinya. Adapun tampilan *member list* ini dapat dilihat pada Gambar 4.22

4.4.16 Tampilan Halaman *Group List*

Pada halaman ini terdapat tampilan seluruh “group” atau komunitas suatu perkumpulan secara keseluruhan. *User* dapat melakukan pencarian nama ataupun tema suatu group tertentu Adapun tampilan *member list* ini dapat dilihat pada Gambar 4.23



Travelink
indonesia tourism social networking

Home Review Member Group Tour Search Dashboard Logout

Review List

Search Review

ketikkan "Pecel Lele" untuk mencari review tentang "Pecel Lele"

Loji-Loji, Kawasan Indisch Pertama di Yogyakarta
Bali - Yogyakarta | Akomodasi | 18-05-2008 | oleh [hb2](#)

Selama ratusan tahun mendiami Indonesia, termasuk Yogyakarta, Belanda meninggalkan sejumlah bangunan bersejarah. Bangunan-bangunan itu oleh warga Yogyakarta sering disebut loji karena ukurannya yang besar dengan halaman yang luas.

Bebek Goreng Cak Sandy
Jawa Timur - Surabaya | Kuliner | 18-05-2008 | oleh [Cloner](#)

Bebek Goreng Cak Sandy, mengambil lokasi disebelah parkir sepeda motor GM, baik jaman GM cuma satu gedung, sampai sekarang menjadi dua gedung. Selain Cak Sandy, ada penjual lain juga (kami lupa/tidak tahu siapa yang duluan, dan siapa yang lebih enak

Pantai Ngobaran dari Pura hingga Landak Laut Goreng
Daerah Istimewa Yogyakarta - Yogyakarta | Wisata | 12-05-2008 | oleh [dante](#)

Datang ke Pantai Ngrenehan dan menikmati ikan bakarnya belum lengkap kalau tak mampir di pantai sebelahnya, Ngobaran. Letak pantai yang bertebing tinggi ini hanya kurang lebih dua kilometer dari Panta

Kikil Sapi Waru Jaya
Jawa Timur - Surabaya | Kuliner | 12-05-2008 | oleh [dante](#)

Sudah 3 tahun ini saya tinggal di daerah Waru, Sidoarjo, tapi baru malam ini saya mencoba Kikil Sapi Waru Jaya yang terletak di Jl. Raya Waru, setelah pabrik biskuit UBM kalo dari arah selatan. Kalo

Naratas Training Centre
Jawa Barat - Bandung | Hiburan | 12-05-2008 | oleh [dante](#)

Naratas Training Center merupakan salah satu provider Outdoor Training di Indonesia dan berpengalaman dalam bidang pelatihan di alam bebas serta wisata alam yang mengutamakan keselamatan (safety first

Alun-Alun Kidul Yogyakarta
Daerah Khusus Ibukota Jakarta - Yogyakarta | Hiburan | 11-05-2008 | oleh [dante](#)

Anda yang pernah tinggal di Yogyakarta, tentu takkan bisa melupakan nuansa akrab di Alun-alun Kidul. Di tengah malam bersama teman kuliah, anda mungkin pernah duduk di tikar yang tersedia di warung se

Nasi Goreng Jawa
Jawa Timur - Surabaya | Kuliner | 28-04-2008 | oleh [hb2](#)

Akhirnya setelah selama ini di Surabaya bisa menemukan Nasi Goreng Jawa ala Kediri.... =). Seperti makan dirumah sendiri

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.21 Tampilan halaman *Review List*.



travelink
Indonesia tourism social networking

Home Review Member Group Tour Search Dashboard Logout

Member List

Search Member

ketikkan "joko" untuk mencari member bernama "joko"

dante
Lampung | Sumatra Selatan
Saya senang sekali melakukan touring rame-rame naik motor melihat tempat2 baru, makan makanan baru, teman baru...menyenangkan

Olaga
Denpasar | Bali
Jalan...Makan...Jalan...Makan... kemanapun saya pergi tempat yang pertama saya tuju..... tempat makan =)

Cloner
Jakarta | Jawa Barat
Star Wars Stop Wars !! saya mempunyai misi pribadi untuk menyebarkan virus Star Wars keseluruh Indonesia !!

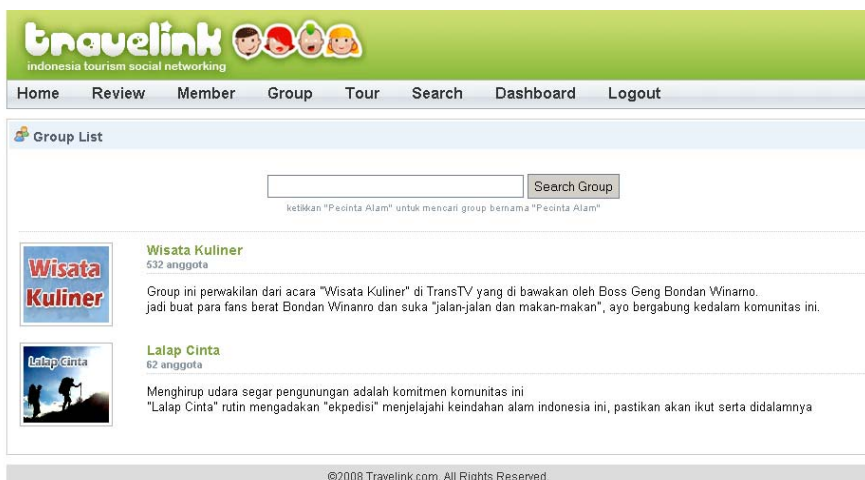
mario
Balikpapan | Kalimantan Barat
Ditempa video game sejak kecil membuat darah video game mengalir dalam tubuh saya. Mario adalah game pertama yang saya mainkan pada umur 5 tahun !! ^_^

mang
Kediri - Semabang | Jawa Timur
Profile ? standart saja sih ^_^, yang jelas saya suka sekali jalan-jalan ketempat-tempat baru yg belum pernah saya kunjungi...jadi mari berbagi =)

hb2
Kediri | Jawa Timur
Hanyalah seorang diantara ratusan juta penduduk indonesia yang menyukai web, jalan-jalan, makan-makan, dan game tentunya =)

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.22 Member List.



travelink
Indonesia tourism social networking

Home Review Member Group Tour Search Dashboard Logout

Group List

Search Group

ketikkan "Pecinta Alam" untuk mencari group bernama "Pecinta Alam"

Wisata Kuliner
532 anggota
Group ini perwakilan dari acara "Wisata Kuliner" di TransTV yang di bawakan oleh Boss Geng Bondan Winarno. jadi buat para fans berat Bondan Winarno dan suka "jalan-jalan dan makan-makan", ayo bergabung kedalam komunitas ini.

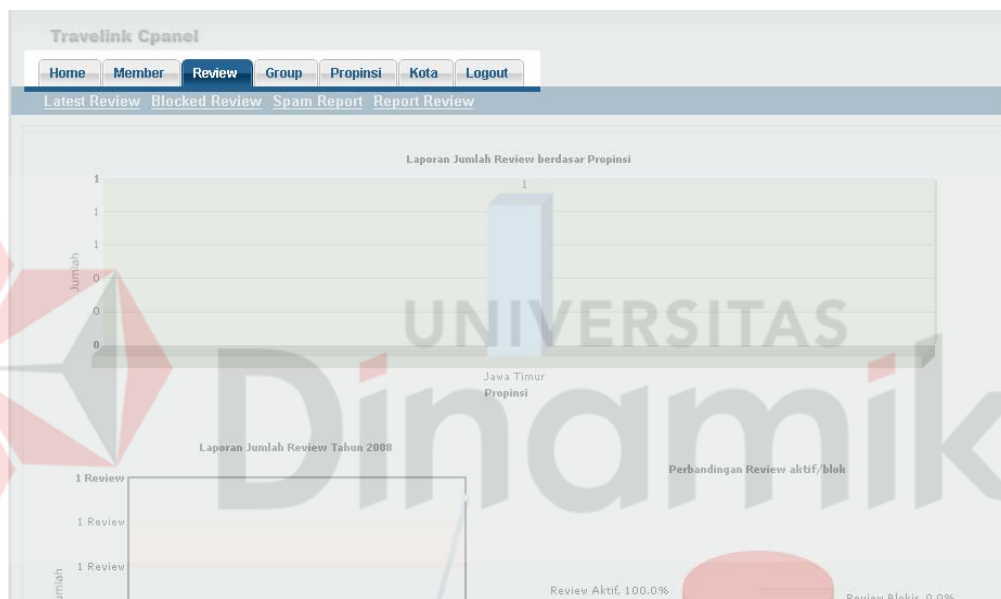
Lalap Cinta
62 anggota
Menghirup udara segar penguungan adalah komitmen komunitas ini
"Lalap Cinta" rutin mengadakan "ekpedisi" menjelajahi keindahan alam indonesia ini, pastikan akan ikut serta didalamnya

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.23 Group List.

4.4.17 Tampilan Halaman Administrator

Untuk dapat mengakses kedalam *backend* sistem, *user* harus melakukan *login* terlebih dahulu. *User* yang mempunyai hak akses sebagai *administrator* saja yang dapat masuk kedalam *backend* sistem ini. Karena pada halaman ini terdapat fungsi-fungsi administrasi khusus untuk *administrator*. Setelah *login* berhasil adapun menu pada halaman *backend* dapat dilihat pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Menu Halaman *Backend*.

4.4.18 Tampilan Halaman Adminitrasi Member.

Pada halaman administrasi member ini *administrator* dapat mengetahui informasi seputar member yang terdaftar pada Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia ini. Pada halaman ini terbagi menjadi 3 sub bagian, yaitu: halaman member terbaru, halaman member terblokir, halaman laporan member.

Pada halaman member terbaru *administrator* diperlihatkan pada data-data semua member yang tampil terurut dari yang terbaru. Pada halaman ini

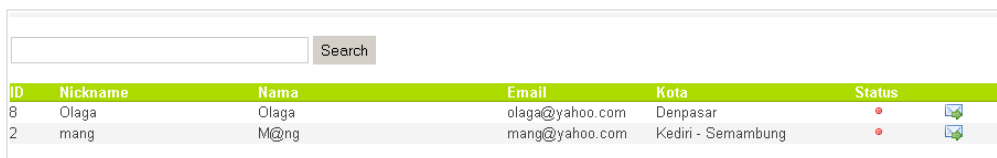
administrator dapat melakukan beberapa aksi, antara lain: merubah status aktif member, mengirim pesan kepada member dan merubah status member menjadi seorang *administrator*. Adapun tampilan halaman untuk member terbaru dapat dilihat pada Gambar 4.25



ID	Nickname	Nama	Email	Kota	Status
9	dante	Dante DMCx	dante@yahoo.com	Lampung	●
8	Olaga	Olaga	olaga@yahoo.com	Denpasar	●
7	Cloner (admin)	Clone Trooper	cloner@yahoo.com	Jakarta	●
4	mario	Mario Bros	mario@yahoo.com	Balikpapan	●
2	mang	M@ng	mang@yahoo.com	Kediri - Semabung	●
1	hb2 (admin)	Habibi	hb2@yahoo.com	Kediri	●

Gambar 4.25 Halaman Member Terbaru.

Pada halaman member terblokir, administrator dapat melihat semua member yang statusnya terblokir saja. Dalam halaman ini administrator dapat melakukan mengirim pesan kepada member dan mengaktifkan kembali status keanggotaannya. Adapun tampilan halaman member terblokir dapat pada Gambar 4.26

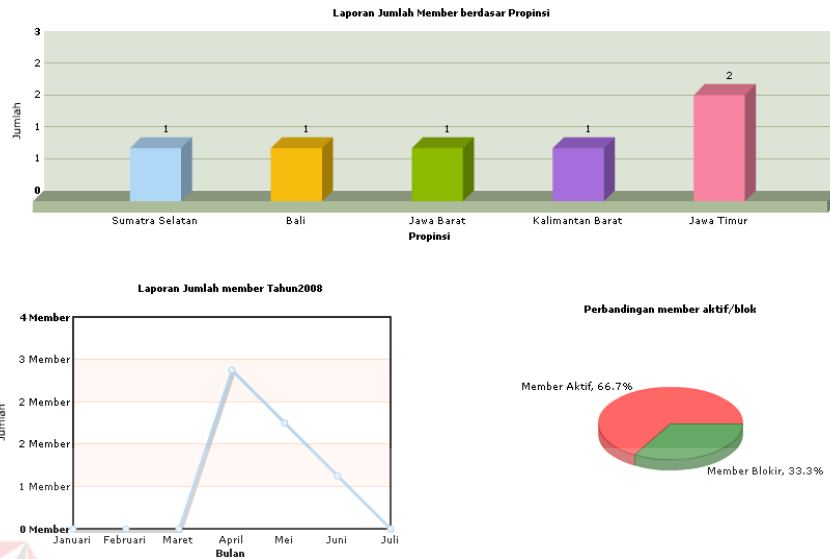


ID	Nickname	Nama	Email	Kota	Status
8	Olaga	Olaga	olaga@yahoo.com	Denpasar	●
2	mang	M@ng	mang@yahoo.com	Kediri - Semabung	●

Gambar 4.26 Halaman Member Terblokir.

Untuk halaman laporan member, administrator dapat melihat secara grafis perkembangan yang berkaitan dengan member yang ada dalam sistem, meliputi jumlah member terbesar berdasar asal propinsi, jumlah member terdaftar tiap bulannya dan perbandingan jumlah member yang status keanggotaannya aktif dan

terblokir. Adapun tampilan halaman laporan member ini dapat dilihat pada Gambar 4. 27.



Gambar 4.27 Halaman Laporan Member.

4.4.19 Tampilan Halaman Adminitrasi Review.

Pada halaman administrasi *review* ini terdapat 4 bagian, yaitu:

1. Review Terbaru

Administrator dapat mengetahui *review* dari member yang baru masuk dan pada halaman ini *administrator* dapat menonaktifkan *review* bila ada laporan *spam* dari member lain. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.28.

2. Review Terblokir

Untuk mengetahui *review-review* yang statusnya diblokir, *administrator* dapat melihatnya pada halaman ini. *Administrator* dapat mengaktifkan kembali status suatu *review* pada halaman ini juga.

3. Laporan Spam

Laporan-laporan spam atau keberatan member akan suatu review akan ditampilkan pada halaman ini. Adapun status dari laporan-laporan ini antara lain: laporan baru, laporan sedang diproses, laporan di blokir dan laporan yang tidak perlu ditindak lanjuti, karena isi dari *review* dianggap tidak bermasalah oleh *administrator*. Detil halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.29.

4. Laporan Review

Pada halaman ini *administrator* dapat melihat laporan grafik dari *review-review* yang ada dalam sistem, antara lain: laporan jumlah *review* terbanyak berdasarkan propinsi, laporan jumlah *review* yang ditulis oleh member perbulan dan perbandingan jumlah *review* yang aktif dan di blokir. Halaman laporan *review* ini dapat dilihat pada Gambar 4.30.

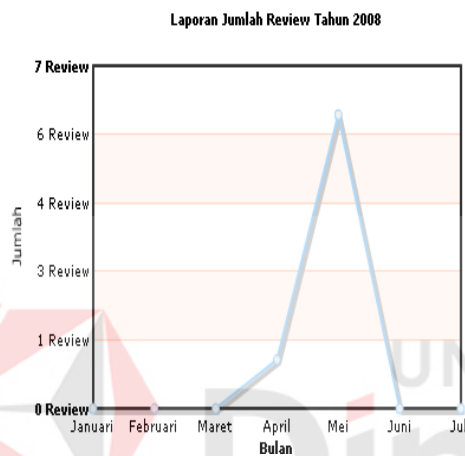
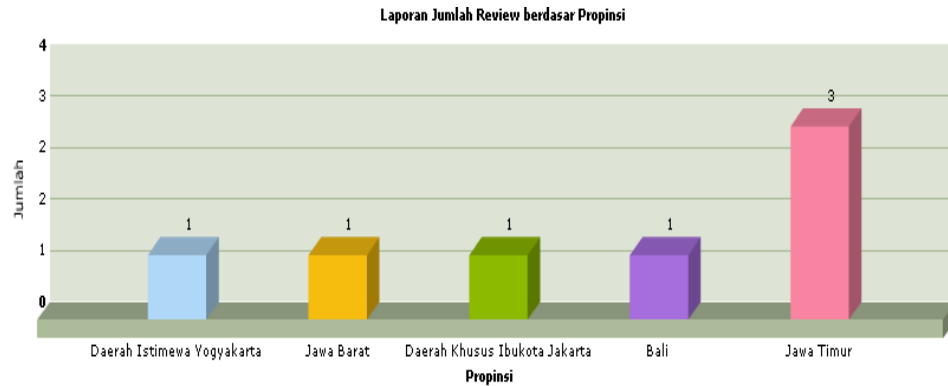


ID	Judul	Kategori	Nickname	Kota	Status
13	Loji-Loji, Kawasan Indisch Pertama di Yogyakarta	akomodasi	hb2	Yogyakarta	●
12	Bebek Goreng Cak Sandy	kuliner	Cloner	Surabaya	●
11	Pantai Ngobaran dari Pura hingga Landak Laut Goreng	wisata	dante	Yogyakarta	●
10	Kikil Sapi Waru Jaya	kuliner	dante	Surabaya	●
9	Naratas Training Centre	hiburan	dante	Bandung	●
8	Alun-Alun Kidul Yogyakarta	hiburan	dante	Yogyakarta	●
2	Nasi Goreng Jawa	kuliner	hb2	Surabaya	●

Gambar 4.28 Halaman *Review* Terbaru.

TGL	Judul Review	Penulis	Pelapor	Jenis	Status	Action
10-07-2008	Pantai Ngobaran dari Pura hingga Landak Laut Goreng	dante	hb2	spam	NEW	
10-07-2008	Bebek Goreng Cak Sandy	Cloner	dante	lain	●	
18-05-2008	Kikil Sapi Waru Jaya	dante	hb2	spam	●	

Gambar 4.29 Halaman Laporan *Spam*.



Gambar 4.30 Halaman Laporan *Review*.

4.4.20 Tampilan Halaman Adminitrasi *Group*.

Pada halaman administasi *group* ini terbagi menjadi 4 bagian, yaitu:

1. *Group* Terbaru

Administrator dapat mengetahui *group* terbaru, dan pada halaman ini *administrator* dapat menonaktifkan *group* apabila ada laporan dari member lain yang keberatan. Halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.31.

2. *Group* Terblokir

Untuk mengetahui *group* yang statusnya diblokir, *administrator* dapat melihatnya pada halaman ini. *Administrator* dapat mengaktifkan kembali

status suatu *group* pada halaman ini juga. Adapun tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.32.

3. *Group Post* Terbaru

Pada halaman ini administrator dapat mengetahui postingan-postingan yang dibuat pada suatu *group*. Administrator dapat menonaktifkan suatu postingan apabila ada laporan keberatan dari member lain. Detil halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.33.

4. Laporan *Group*

Pada halaman ini *administrator* dapat melihat laporan grafik dari *group* yang ada pada sistem, antara lain : laporan jumlah *group* yang dibuat oleh member perbulan dan perbandingan jumlah *group* yang aktif dan di blokir. Halaman laporan *group* ini dapat dilihat pada Gambar 4.34.



TGL. Create	Nama Group	Creator	Status
29-06-2008	Air Laut	hb2	●
29-05-2008	Bleach	hb2	●
29-05-2008	Naruto Fan	hb2	●
28-05-2008	Bebek Lover	hb2	●
27-05-2008	FF 7 Mania	hb2	●
27-05-2008	Cloner	dante	●
24-05-2008	LLap Cinta	dante	●
23-05-2008	Wisata Kuliner	dante	●

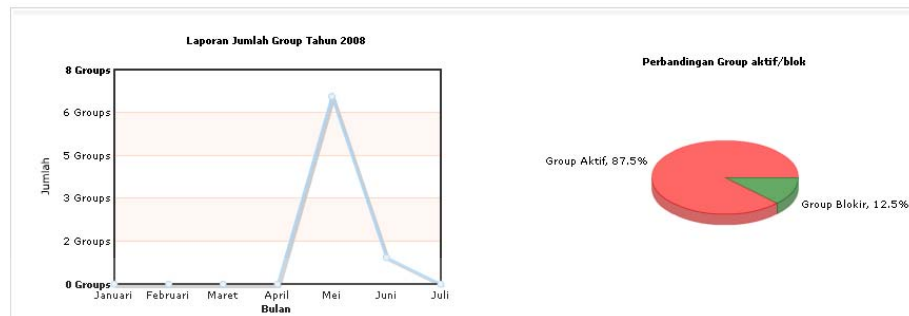
Gambar 4.31 Halaman *Group* Terbaru.



TGL. Create	Nama Group	Creator	Status
27-05-2008	Cloner	dante	●

Gambar 4.32 Halaman *Group* Terblokir.

TGL Create	Nama Group	Judul Post	Status
10-07-2008	Wisata Kuliner	D'Cost	●
28-05-2008	Bebek Lover	Bebek GM	●
28-05-2008	Bebek Lover	Bebek Lala	●
27-05-2008	Cloner	baru	●
27-05-2008	LLap Cinta	tres243532	●
27-05-2008	Cloner	Kaminoooooooooaaan Gathering	●

Gambar 4.33 Halaman *Group Post* Terbaru.Gambar 4.34 Halaman Laporan *Group*.

4.4.21 Tampilan Halaman Adminitrasi Propinsi.

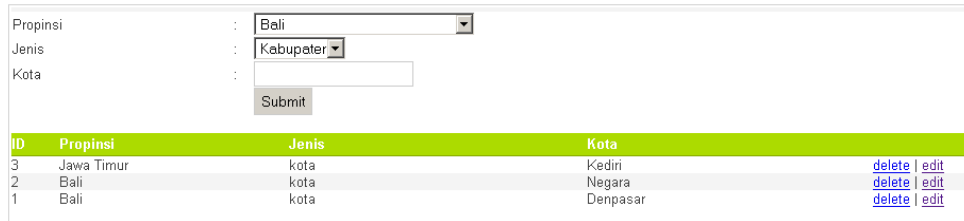
Administrator dalam menambahkan dan memperbaiki data-data propinsi pada halaman ini. Adapun tampilan halaman adminitrasi propinsi dapat dilihat pada Gambar 4.35.

Nama Propinsi	:	<input type="text"/>	
Ibukota	:	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Submit"/>			
ID	Nama Propinsi	Ibukota	
33	Sumatra Utara	Medan	delete edit
32	Sumatra Selatan	Palembang	delete edit
31	Sumatra Barat	Padang	delete edit
30	Sulawesi Utara	Manado	delete edit
29	Sulawesi Tenggara	Kendari	delete edit
28	Sulawesi Tengah	Palu	delete edit
27	Sulawesi Selatan	Makassar	delete edit
26	Sulawesi Barat	Mamuju	delete edit
25	Riau	Pekan Baru	delete edit
24	Papua Barat	Manokwari	delete edit
23	Papua	Jayapura	delete edit
22	Nusa Tenggara Timur	Kupang	delete edit
21	Nusa Tenggara Barat	Mataram	delete edit
20	Nanggroe Aceh Darussalam	Banda Aceh	delete edit
19	Maluku Utara	Terate	delete edit
18	Maluku	Ambon	delete edit
17	Lampung	Bandar Lampung	delete edit
16	Kepulauan Riau	Batam	delete edit
15	Kepulauan Bangka Belitung	Pangkal Pinang	delete edit
14	Kalimantan Timur	Samarinda	delete edit

Gambar 4.35 Halaman Adminitrasi Propinsi.

4.4.22 Tampilan Halaman Adminitrasi Kota.

Administrator dalam menambahkan dan memperbaiki data-data kota pada halaman ini. Adapun tampilan halaman adminitrasi kota dapat dilihat pada Gambar 4.36



The screenshot shows a web interface for city administration. At the top, there is a form with three fields: 'Propinsi' (Province) with a dropdown menu set to 'Bali', 'Jenis' (Type) with a dropdown menu set to 'Kabupater', and 'Kota' (City) with an empty text input field. Below the 'Kota' field is a 'Submit' button. Below the form is a table with the following data:

ID	Propinsi	Jenis	Kota	
3	Jawa Timur	kota	Kediri	delete edit
2	Bali	kota	Negara	delete edit
1	Bali	kota	Denpasar	delete edit

Gambar 4.36 Halaman Adminitrasi Kota.

4.5 Evaluasi

Evaluasi diperlukan untuk menguji apakah sistem yang dibuat telah berjalan dengan baik dan benar. Jika terjadi perbedaan hasil maka dapat dipastikan sistem yang dibuat masih memiliki kesalahan, oleh karena itu diperlukan beberapa perbaikan agar sistem tersebut berjalan baik dan benar.

Sebagai contoh kasus, berikut ini akan akan dimasukkan data dari awal, mulai melakukan registrasi, membuat *review*, menambahkan foto, peta, komentar, rating dan mengirim laporan *spam* pada *review*, membuat *group*, membuat posting pada *group*, bergabung pada *group*, menambahkan teman, mengirim pesan kepada member lain. Data-data ini dimasukkan untuk menguji apakah sistem berjalan dengan baik. Berikut data profil pribadi untuk data *member*. Data ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.1 Data profil pribadi.

No	Klasifikasi	Keterangan
1.	Email	hb2@yahoo.com
2.	Nama Lengkap	Mohammad Ali Habibi
3.	Nickname	hbdua
4.	Password	123456
5.	Tanggal Lahir	11-01-1983
6.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
7.	Propinsi	Jawa Timur
8.	Kota/Kabupaten	Kediri
9.	Profil	Saya suka mencoba makanan-makanan baru dan cenderung suka mencoba makanan terutama bakso ditempat-tempat yang baru.
10.	Hobby	Makan Bakso, Jalan-jalan
11.	Barang favorit	MP3 player, NDS
12.	Tempat Favorit	Pemandian air panas pacet - trawas

Data diatas dimasukkan pada saat pendaftaran *member* baru dan tampilannya dapat dilihat pada Gambar 4.37.

Travelink
Indonesia tourism social networking

Home Review Member Group

Profile

hbdua

Nama Lengkap : **Mohammad Ali Habibi**
 Lokasi : **Kediri**
 Tanggal Join : **10-07-2008**
 Kontribusi : **hbdua telah menulis [0] review dan [0] foto wisata**
 Kabar Burung :

Profile

Saya suka mencoba makanan-makanan baru dan cenderung suka mencoba makanan terutama bakso ditempat-tempat yang baru.

Hobby

Makan Bakso, Jalan-jalan

Barang Favorit

MP3 player, NDS

Tempat Favorit

Pemandian air panas pacet - trawas

Untuk mengirim pesan kepada **hbdua** atau menjadi temannya, anda harus **login**
 Jika anda belum terdaftar sebagai member Travelink, anda bisa **Join** sekarang juga

Latest Review's

belum ada review

Avatar

Latest Photo's

belum ada foto

Friend's

belum ada teman

©2008 Travelink.com. All Rights Reserved.

Gambar 4.37 Tampilan Halaman Profil.

Proses berikutnya adalah menginputkan data *review*, berikut data *review* ditampilkan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.2 Data *Review*.

No	Klasifikasi	Keterangan
1.	Propinsi	Jawa Timur
2.	Kota	Surabaya
3.	Alamat	Galaxy Mall
4.	Kategori	Kuliner
5.	Judul	Bebek Goreng Cak Sandy

No	Klasifikasi	Keterangan
7.	Review	<p>Begor Cak Sandy mengambil pakem umum yaitu goreng (agak) kering coklat/kuning. Untuk sambal, kelihatannya Cak Sandy sedikit condong a la sambal penyet. Tekstur paha bebek saat itu empuk, tidak kenyal, dan mudah lepas. Rasa gurihnya cukup menyenangkan dan tidak sampai membuat tenggorokan sakit sesudah makan ataupun menyebabkan eneg. Sayangnya penampilan bebeknya agak 'kurang gizi' (alias potongan lumayan kecil) dan aromanya tidak sampai membuat liur menetes.</p> <p>Nasi putih disajikan dalam porsi cukup berlimpah dan taklupa kucuran jelantah (lupakan masalah kolesterol anda). Ditemani dengan sayur lalapan minimalis dan oh ya 1-2 ruas leher bebek.</p>
8.	Biaya	Murah
9.	Read Permission	Public
10.	Tag	bebek goreng, penyet, sambal

Hasil dari pembuatan *review* dengan data diatas dapat dilihat pada Gambar 4.38.

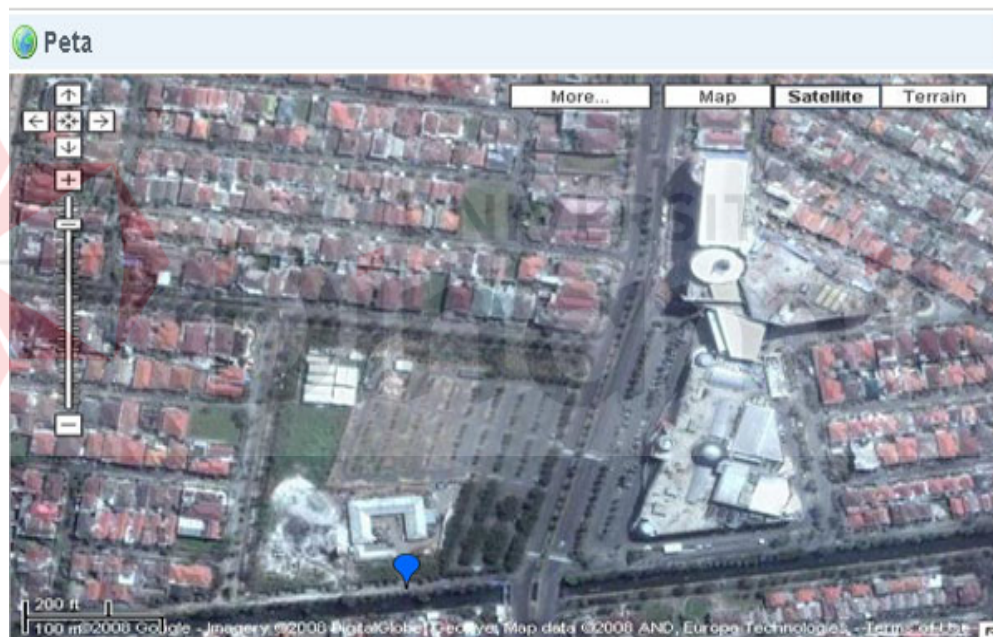
The screenshot shows a review on the Travelink website. The header includes the Travelink logo and navigation links: Home, Review, Member, Group, Dashboard, Logout, hbdua. The review title is "Bebek Goreng Cak Sandy" by user "hbdua" in Kalimantan Timur - Surabaya - Kuliner, dated 10-07-2008. The review includes a photo of the food, a detailed text description, and a rating of 5 stars. The text describes the food as a fried duck with rice and sambal, noting its texture and taste. There are buttons for "Komentar" and "Spam Report". A "Foto" section shows another image of the food. A "Peta" section is present but empty. The footer shows "©2008 Travelink.com. All Rights Reserved." and a large watermark for Universitas Dinamika.

Gambar 4.38 Tampilan Halaman Review.

Setelah data review dimasukkan, langkah selanjutnya adalah memasukkan data untuk peta. Berikut adalah data-data untuk peta lokasi seperti dilihat pada Tabel 4.3 dan hasilnya dapat dilihat pada Gambar 4.39.

Tabel 4.3 Data Peta.

No	Klasifikasi	Keterangan
1.	Latitude	-2.635788574166606
2.	Longitude	118.740234375
3.	Label	Galaxy Mall Surabaya
4.	Keterangan	Bebek Goreng Cak Sandy, Galaxy Mall Surabaya



Gambar 4.39 Tampilan Data Peta.

Setelah data-data *review* terbentuk, maka member lain ataupun penulis *review* itu sendiri dapat memberikan data umpan balik yang berupa komentar. *Form* untuk memasukkan komentar ini dapat dilihat pada Gambar 4.40 dan tampilan hasilnya pada Gambar 4.41.

Gambar 4.40 *Form Komentar.*

Gambar 4.41 *Tampilan Data Komentar.*

Untuk melakukan penilaian kepada suatu *review*, *member* dapat melakukannya dengan cara memberikan *rating* yang mewakili suatu nilai, dimana nilai terendah adalah 0 dan tertinggi adalah 5 yang diwakili dengan gambar bintang. Pada Gambar 4.42 dapat dilihat bagaimana data *rating* dimasukkan, dan pada Gambar 4.43 adalah tampilan data hasil *rating*.

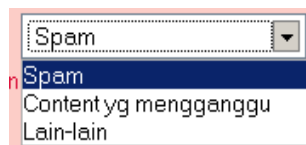
Gambar 4.42 *Input Data Rating.*Gambar 4.43 *Tampilan Data Rating.*

Selain memberikan komentar dan *rating*, *member* dapat memberikan sebuah laporan *spam* terhadap suatu *review*, klasifikasi pelaporan *spam* terhadap suatu *review* ini dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Klasifikasi Laporan *Spam*.

No	Klasifikasi	Keterangan
1.	<i>Spam</i>	Apabila sebuah tulisan dianggap tidak sesuai dengan tempat aslinya.
2.	<i>Content</i> yang mengganggu	Apabila sebuah tulisan dianggap merugikan pihak lain dan mengandung SARA.
3.	Lain-lain	Apabila <i>member</i> lain merasa tidak setuju dengan sebuah <i>review</i> karena alasan tertentu.

Semua laporan *spam* yang masuk selanjutnya akan di tindak lanjuti oleh *administrator*, dimana *administrator* akan menentukan apakah *review* yang bersangkutan di blokir atau tidak. Adapun tampilan jenis-jenis laporan spam pada Gambar 4.44 dan pada Gambar 4.45 dapat dilihat tampilan *form* laporan *spam*.



Gambar 4.44 Jenis Laporan Spam.

Gambar 4.45 Tampilan *Form Laporan Spam*.

Setelah data laporan *spam* berhasil dikirimkan kepada *administrator*, selanjutnya adalah tugas dari *administrator* untuk menilai apakah laporan tersebut perlu ditindak lanjuti atau diabaikan saja. Adapun tampilan halaman laporan *spam* pada *administrator* dapat dilihat pada Gambar 4.46.

TGL	Judul Review	Penulis	Pelapor	Jenis	Status	Action
13-07-2008	Bebek Goreng Cak Sandy	hbdua	cloner	spam	NEW	

Gambar 4.46 *Backend Laporan Spam*.

Pada halaman *backend* laporan *spam* ini, *administrator* dapat melihat isi dari *review*, melihat profil penulis *review* dan profil dari pelapor. Dalam halaman ini juga *administrator* dapat melakukan blokir dari *review* bersangkutan, mengabaikan laporan *spam* tersebut dan mengirimkan pesan kepada penulis *review* untuk memberikan peringatan tertulis.

Dalam Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia ini, terdapat fasilitas membuat sebuah *group* yang dapat mewakili suatu komunitas tertentu, adapun cara membuat *group* ini adalah melalui menu pada *dashboard* atau pada halaman *member area*, dengan kata lain yang dapat membuat *group* ini adalah *user* yang sudah terdaftar sebagai *member* dalam Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia ini. Halaman administrasi *group* ini dapat dilihat pada Gambar 4.47 dan halaman form pembuatan *group* dapat dilihat pada Gambar 4.48. Berikut data *group* yang akan dibuat dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Data *Group*.

No	Klasifikasi	Keterangan
1.	Nama <i>Group</i>	Wisata Kuliner
2.	Keterangan	Pecinta jalan-jalan tetapi tidak melupakan mencicipi berbagai citarasa kuliner di Indonesia.
3.	Foto atau Logo	wisata-kuliner.gif

Gambar 4.47 Halaman Administrasi *Group*.

Gambar 4.48 Halaman *Form* Pembuatan *Group*.

Setelah data-data *group* berhasil dimasukkan, adapun hasilnya dapat dilihat pada Gambar 4.49. Pada halaman *group* ini dapat dilihat berbagai informasi tentang *group* bersangkutan, seperti deskripsi *group*, posting atau berita-berita dalam *group*, komentar tentang *group* dan daftar anggota dari *group*.



Gambar 4.49 Tampilan Halaman *Group*.

Setelah sebuah *group* terbuat, *creator* atau *member* yang membuat *group* tersebut dapat memasukkan data-data posting atau berita mengenai *group* tersebut. Tampilan *form group post* ini dapat dilihat pada Gambar 4.50.

Gambar 4.50 Tampilan *Form Group Post*.

Hasil dari pembuatan *group post* akan ditampilkan pada halaman *group* seperti dapat dilihat pada Gambar 4.51.



Gambar 4.51 Tampilan Data *Group Post*.

Untuk menjadi anggota dari *group-group* yang terdapat dalam Sistem Social Networking Pariwisata Indonesia, member dapat melakukannya pada halaman *group* dengan menekan tombol '*Join*' seperti terlihat pada Gambar 4.52.



Gambar 4.52 Halaman *Join Group*.

Apabila ada member lain yang bergabung kedalam *group* tersebut, maka otomatis tampilan daftar *member* dalam *group* tersebut akan bertambah. Adapun tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.53.



Gambar 4.53 Halaman *Group*.

Untuk memperluas jaringan sosial dalam Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia ini, *member* dapat menambahkan *member* lain sebagai temannya. Adapun tampilan *form* untuk menambahkan *member* lain sebagai teman pada Gambar 4.54.

 The image shows a form for adding a friend. At the top, there are two buttons: 'add friend' and 'send message'. Below these buttons, the text reads 'Anda ingin menjadi teman dari hbdua?'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Jadi teman' and 'Kirim Pesan'.

Gambar 4.54 *Form Request* Menjadi Teman.

Setelah ada *member* lain yang menambakkannya sebagai teman, selanjutnya adalah *member* tersebut menerimanya sebagai atau menolaknya. Jika *member* tersebut menerimanya sebagai teman maka otomatis akan masuk kedalam jaringan sosialnya. Adapun tampilan *form* halaman ini pada Gambar 4.55.



Gambar 4.55 Halaman Daftar Teman.

Fitur lain yang ada dalam Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia ini adalah fitur *messaging*, dalam hal ini *member* dapat saling berkirim pesan untuk berkomunikasi. Adapun tampilan *form* pengiriman pesan dapat dilihat pada Gambar 4.56.

Gambar 4.56 *Form* Kirim Pesan.

Setelah pesan terkirim, *member* dapat melihatnya pada halaman *inbox*. Dalam halaman ini *member* dapat membaca dan membalas pesan yang ada. Adapun tampilan halaman *inbox* dapat dilihat pada Gambar 4.57.



Gambar 4.57 Tampilan Halaman *Inbox*.

4.6 Testing Sistem

Testing sistem dilakukan dengan memberikan kuisisioner. Dalam hal ini adalah para pengguna aplikasi. Hasil kuisisioner dianalisa dengan menggunakan metode perhitungan rata-rata dari total jawaban semua responden, sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan kriteria yang ada. Beberapa pertanyaan kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 4.6. Sedangkan hasil nilai kuisisioner yang diberikan kepada pengguna aplikasi dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.6 Tabel Quesioner

No	Pengujian Aplikasi	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan penggunaan aplikasi secara keseluruhan?					
2.	Desain tampilan pada aplikasi apakah cukup baik?					
3.	Apakah navigasi dalam aplikasi cukup jelas, dan mudah dimengerti?					

No	Pengujian Aplikasi	Nilai				
		1	2	3	4	5
4.	Bagaimana aplikasi ini membantu <i>user</i> dalam mencari informasi tempat wisata?					
5.	Secara keseluruhan, bagaimana tanggapan anda tentang aplikasi ini?					

Tabel 4.7 Hasil Quesioner

No	Responden	No Soal				
		1	2	3	4	5
1.	Dharma Sanjaya	4	5	4	3	5
2.	Garry Palmay	4	4	3	4	4
3.	Erdwin Lianata	4	4	3	5	4

Dari hasil rata-rata, dapat dilihat masing-masing pertanyaan termasuk di dalam kriteria seperti yang terdapat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Kriteria

Nilai	Kriteria
1- 1.99	Sangat Kurang
2 – 2.99	Kurang
3 – 3.99	Cukup
4 – 4.99	Baik
5	Sangat Baik

Berikut ini merupakan hasil dari kuisioner yang diberikan kepada para pengguna aplikasi:

1. Kemudahan aplikasi secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 4 berarti termasuk dalam kriteria “Baik”.
2. Desain tampilan pada aplikasi mendapatkan nilai rata-rata 4.3 yang berarti termasuk dalam kriteria “Baik”.
3. Kemudahan dan kejelasan navigasi dalam aplikasi mendapat nilai rata-rata 3.3 yang termasuk dalam kriteria “Cukup”.

4. Informasi yang terdapat aplikasi ini membantu pengguna dalam mencari informasi tempat-tempat wisata mendapat nilai rata-rata 4 yang berarti termasuk dalam kriteria “Baik”.
5. Tanggapan responden terhadap keseluruhan fungsi aplikasi ini mendapatkan nilai rata-rata 4.3 yang termasuk dalam kategori “Baik”.

Dari analisa hasil angket dapat disimpulkan bahwa Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia berbasis Web secara uji interface dan control, layak untuk digunakan sebagai media informasi pariwisata di Indonesia.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia berbasis Web ini dapat diambil beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Aplikasi dapat mengakomodasi informasi tentang pariwisata dan hal-hal yang bersangkutan dengan pariwisata di Indonesia.
2. Dengan metode *social networking*, aplikasi dapat menyebarluaskan informasi dengan lebih luas.

5.2 Saran

Dalam pengembangan perancangan Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia ini, dapat diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Sistem *Social Networking* Pariwisata Indonesia ini dapat dikembangkan untuk versi *mobile*.
2. Sistem ini dapat terlaksana dengan efektif jika didukung oleh berbagai pihak, baik dari pemerintah maupun dari kesadaran masyarakat untuk mendokumentasikan pengalaman berwisatanya.
3. Untuk aplikasi *Google Maps* dapat dikembangkan dengan menambahkan *overlay map* berupa data-data jalan di Indonesia, sehingga data peta yang tersaji menjadi lebih lengkap.

4. Sistem dapat ditambahkan *module* untuk moderasi komentar, sehingga setiap komentar yang masuk dapat disaring oleh *administrator*.
5. Semua data *review* yang masuk dikoreksi terlebih dahulu oleh *administrator*, untuk validitas data.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Asleson, Ryan dan T.Schutta, Nathaniel, 2006, *Fondation of Ajax*, Apress, New York.
- Ballard, Phil, 2006, *SAMS Teach Yourself Ajax in 10 Minutes*, SAMS, Indianapolis.
- Boyd, D. M., dan Ellison, N. B., 2007, *Social network sites: Definition, history, and scholarship*, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1).
- Kristanto, Handoyo, 2002, *Pemrograman Aplikasi Web dengan Asp.net*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- National Atlas, 2007, *Latitude and Longitude*, 2 Oktober 2007, (<http://nationalatlas.gov/articles.html>, diakses pada 12 Desember 2007).
- Sidik, Betha, 2001, *Pemrograman Web dengan PHP*, Informatika, Bandung.
- Wikipedia. 2007. *Daftar Provinsi Indonesia*. (http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_provinsi_Indonesia, diakses pada 12 Desember 2007).
- Wikipedia. 2007. *Google Maps*. (http://id.wikipedia.org/wiki/Google_Maps, diakses pada 12 Desember 2007).
- Wikipedia. 2007. *Indonesia*. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Indonesia>, diakses pada 12 Desember 2007).
- Wikipedia. 2007. *Tourism in Indonesia*. (http://id.wikipedia.org/wiki/Tourism_in_Indonesia, diakses pada 12 Desember 2007).