



LAPORAN SKRIPSI

**APLIKASI INFORMASI OBJEK WISATA KAWASAN SUNAN
MURIA (IOWSUM) BERBASIS ANDROID**

ANGGA SAKTI WIDODO

NIM. 2010-53-041

DOSEN PEMBIMBING

Andy Prasetyo Utomo,S.Kom,M.T

Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

APLIKASI INFORMASI OBJEK WISATA KAWASAN SUNAN MURIA (IOWSUM) BERBASIS ANDROID

ANGGA SAKTI WIDODO

NIM. 2010-53-041

Kudus, 10 Juni 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Andy Prasetyo Utomo, S.Kom, M.T
NIDN. 0618058301

Pembimbing Pendamping,

Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0619067802

Mengetahui
Koordinator Skripsi

Wiwit Agus Triyanto, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0631088901

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI INFORMASI OBJEK WISATA KAWASAN SUNAN MURIA (IOWSUM) BERBASIS ANDROID

ANGGA SAKTI WIDODO

NIM. 2010-53-041

Kudus, 26 Februari 2018

Menyetujui,

Ketua Pengaji,

Arif Setiawan, S.kom, M.Cs
NIDN. 0623018201

Anggota Pengaji I,

Andy Prasetyo Utomo,S.Kom,M.T
NIDN. 0618058301

Anggota Pengaji II,

Eko Darmanto, S.Kom,M.Cs
NIDN. 0608047901

Mengetahui



Dekan Fakultas Teknik
Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0619067802

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angga Sakti Widodo
NIM : 2010 53 041
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 9 juni 1991
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Aplikasi Informasi Objek Wisata Kawasan Sunan Muria (IOWSUM) Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 26 Februari 2018

Yang memberi pernyataan,



Angga Sakti Widodo

NIM. 201053041

APLIKASI INFORMASI OBJEK WISATA KAWASAN SUNAN MURIA (IOWSUM) BERBASIS ANDROID

Nama mahasiswa : Angga Sakti Widodo

NIM : 201053041

Pembimbing :

1. Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom
2. Andy Prasetyo Utomo,S.Kom,M.T

RINGKASAN

Aplikasi Sistem informasi objek wisata ini bertujuan untuk mempermudah wisatawan yang berkunjung di kawasan objek sunan muria. Dalam menentukan objek wisata sering kali pegunjung bingung objek apa saja yang ada dalam kawasan sunan muria serta letak posisi objek wisata tersebut oleh karena itu dengan adanya aplikasi informasi objek wisata bertujuan untuk mempermudah wisatawan luar daerah untuk bisa menikmati objek wisata di tambah adanya menu hotel restoran parkir dan cinderamata oleh itu penulis ingin mewujutkan system aplikasi yang berguna bagi banyak orang agar kawasan sunan muria lebih terkenal dengan aplikasi sistem informasi objek wisata kawasan sunan muria iowsum berbasis android

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall. Metode perancangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah DELPHI XE8 dengan database MySQL, Zeos7.2.1, Android SDK.

Hasil dari penelitian ini adalah wisatawan lebih mudah untuk menentukan objek wisata di kawasan sunan muria mulai dari hotel, parkir,restoran dan cinderamata serta deskripsi event jadi wisatawan bisa menentukan objek wisata mana yang ingin di kunjungi dengan bantuan GPS

Kata kunci : Sistem, informasi objek wisata, aplikasi sunan muria

***Aplikasi Informasi Objek Wisata Kawasan Sunan Muria (IOWSUM)
Berbasis Android***

Student Name : Angga Sakti Widodo

Student Identity Number : 201053041

Supervisor :

1. Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom
2. Andy Prasetyo Utomo,S.Kom,M.T

ABSTRACT

Information System Application of this tourist object aims to facilitate tourists who visit the area of the object sunan muria. In determining the tourist attraction is often pegunjung object what is in the area of sunan muria and the location of the tourist attraction is therefore with the application of tourist information object aims to facilitate tourists outside the region to be able to enjoy the attraction in the added menu hotel restaurant parking and souvenirs by the authors want mewujutkan system applications that are useful for many people to sunan muria region is more popular with information system application object tourism sunan muria iowsum region based on android

Data analysis techniques in the manufacture of software using software paradigms in waterfall. System design method used is *Unified Modeling Language (UML)*. While the programming language used is DELPHI XE8 with MySQL database. Zeos7.2.1, Android SDK.

The result of this research is easier to determine tourist object in sunan muria area start from hotel, parking, restaurant and souvenir as well as description of event so tourist can decide which tourist attraction to be visited with the help of GPS..

Keywords : Sistem, informasi objek wisata, aplikasi sunan muria

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Tuhan yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan kepada penulis serta nikmat dan karunia yang lebih sehingga tak mampu sebagai penulis untuk sekedar menghitung dan mengucap syukur atas segala yang dianugrahkan Allah kepada penulis satu per satu. Rahmat dan salam kepada Rosulullah, Muhammad kekasih Allah. Beliaulah yang telah membawa kita dari kegelapan ke jalan cahaya. Alhamdulillah segala puji kepada-Mu, atas segala hal yang Engkau berikan padaku. Terima kasih atas orang-orang terhebat yang Engkau hadirkan di sekelilingku. Terima kasih. Terima kasih atas segala pertolongan-Mu. Aku menyadari, aku hanyalah makhluk lemah yang tak berdaya. Karena Engkaulah, ya Allah, dan memang hanya karena Engkaulah skripsi ini dapat terselesaikan. Segala puji bagi-Mu, Tuhanku.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.H. Suparnyo, SH, MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Muh Dahlan, ST., MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Pratomo Setiaji, M.Kom, M.Kom, selaku kepala bagian Progdi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.
4. Andy Prasetyo Utomo,S.Kom,M.T, M.Kom selaku dosen pembimbing pertama saya. Terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat, dan nasihat yang Bapak berikan selama bimbingan.
5. Pratomo Setiaji, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing dua saya. Terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat, dan nasihat yang Bapak berikan selama bimbingan.
6. Kedua orang tuaku, Terima kasih atas semangatnya. Do'a restu serta ridho kalian berdua sehingga aku bisa jadi seperti ini.

7. Keluargaku, orang-orang terdekatku yang telah memberikan dukungan serta keyakinan kepada saya.
8. Teman-teman SI angkatan 2010.
9. Bapak dan Ibu dosen UMK jurusan Sistem Informasi. Terima kasih atas ilmu yang telah anda berikan selama ini.
10. Semua pihak yang membantu terselesaikannya laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan penulisan di masa-masa mendatang. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat. Amin.

Kudus, 28 Februari 2018

Angga Sakti Widodo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
RINGKASAN	v
ABSTRAC	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISIix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBARxv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	4
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem.....	5
1.6.3 Metode Perancangan Sistem.....	7
1.7 Kerangka Pemikiran.....	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Penelitian Terkait.....	12
2.2. Tabel Perbandingan	12
2.3. Aplikasi.....	12

2.3.1. Pengertian Aplikasi.....	12
2.3.2. Pengertian Mobile.....	13
2.3.3. Pengertian Aplikasi Mobile	13
2.3.4. Pengertian Objek Wisata	13
2.3.5. Pengertian Android.....	14
2.3.6. FOD	14
2.3.7. UML	15
2.3.8. Diagram <i>Use Case</i> Bisnis	16
2.3.9. Diagram <i>Use Case</i>	17
2.3.10. Diagram <i>Aktivitas</i>	18
2.3.11. Diagram <i>Sekuensial</i>	19
2.3.12. Diagram <i>Kelas</i>	20
2.3.13. Diagram <i>Statechart</i>	21
2.4. Pengertian ERD	21
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 23
3.1. Objek Penelitian.....	23
3.2. Sejarah singkat instansi.....	23
3.2.1. Visi misi objek wisata sunanmuria	23
3.2.2. Gambaran Objek Wisata Sunan Muria	24
3.2.3. Sekilas Tentang Sunan Muria	24
3.2.4. Letak Geografis Objek Wisata.....	25
3.2.5. Struktur Organisasi.....	25
3.2.6. Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Sunan Muria.....	25
3.2.7. Job Description.....	26
3.2.8. FOD(Flow Of Document)Objek Wisata Sunan Muria.....	30
3.3. Analisa Dan Perancangan Sistem Baru	32
3.3.1. Analisa Kebutuhan Sistem.....	32
3.3.2. Perancangan Sistem Baru	32
3.3.2.1. Aktor.....	33
3.3.2.2. Business <i>Use Case</i> Bisnis	33

3.3.2.3. <i>Use Case</i> Sistem.....	34
3.3.2.4. Skenario <i>Use Case</i> (<i>Flow Of Events</i>).....	34
3.3.2.5. Diagram Kelas.....	46
3.3.2.6. Diagram Sekuensial.....	55
3.3.2.7. Diagram Aktivitas	64
3.3.2.8. Diagram <i>Statechart</i>	76
3.3.2.9. Perancangan Basis Data	85
3.3.2.10. Desain <i>Interface</i>	100
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	106
4.1. Hasil Pembahasan.....	106
4.1.1. Halaman Login	106
4.1.2. Halaman Objek Wisata.....	109
4.1.3. Halaman Data Event.....	116
4.1.4. Halaman Data User.....	125
4.1.5. Halaman Tambah User	129
4.1.6. Halaman Edit User.....	133
4.1.7. Halaman Edit Password User	137
4.1.8. Halaman Kelola Data Hotel.....	140
4.1.9. Halaman Kelola Data Restoran	149
4.1.10. Halaman Cinderamata	158
4.1.11.Halaman Kelola Data Parkir.....	167
4.2. Pengujian Sistem	176
BAB V PENUTUP	178
5.1. Kesimpulan	178
5.2. Saran	178

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	:	Tabel Perbandingan Penelitian.....	12
Tabel 2.2.	:	Simbol Bagan Alir Diagram.....	15
Tabel 2.3.	:	Notasi Diagram <i>Use Case</i> Bisnis	16
Tabel 2.4.	:	Notasi Diagram <i>Use Case</i>	17
Tabel 2.5.	:	Notasi Diagram Aktivitas.....	18
Tabel 2.6.	:	Notasi Diagram Sekuensial	19
Tabel 2.7.	:	Notasi Diagram Kelas	20
Tabel 2.8.	:	Notasi Diagram <i>Statechart</i>	21
Tabel 2.9.	:	Simbol-simbol ERD	22
Tabel 3.1.	:	Alur <i>Optimistic</i> Kelola Wisata	35
Tabel 3.2.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Kelola Wisata	35
Tabel 3.3.	:	Alur <i>Optimistic</i> Kelola About	36
Tabel 3.4.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Kelola About	36
Tabel 3.5.	:	Alur <i>Optimistic</i> Menu Help.....	36
Tabel 3.6.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Menu Help.....	37
Tabel 3.7.	:	Alur <i>Optimistic</i> Menu Login	37
Tabel 3.8.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Menu Login	38
Tabel 3.9.	:	Alur <i>Optimistic</i> Kelola Wilayah	39
Tabel 3.10.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Kelola Wilayah.....	39
Tabel 3.11.	:	Alur <i>Optimistic</i> Kelola Event.....	39
Tabel 3.12.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Kelola Event.....	40
Tabel 3.13.	:	Alur <i>Optimistic</i> Kelola Cinderamata.....	40
Tabel 3.14.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Kelola Cinderamata.....	40
Tabel 3.15.	:	Alur <i>Optimistic</i> Kelola Hotel Dan restoran.....	41
Tabel 3.16.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Kelola Hotel Dan restoran	41
Tabel 3.17.	:	Alur <i>Optimistic</i> Kelola Parkir	42
Tabel 3.18.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Kelola Parkir	42
Tabel 3.19.	:	Alur <i>Optimistic</i> Rute Objek Wisata	43
Tabel 3.20.	:	Alur <i>Pesimistic</i> Rute Objek Wisata.....	43

Tabel 3.21. : Alur <i>Optimistic</i> Tempat Wisata	43
Tabel 3.22. : Alur <i>Pesimistic</i> Tempat Wisata.....	43
Tabel 3.23. : Alur <i>Optimistic</i> Kelola Fasilitas Umum.....	44
Tabel 3.24. : Alur <i>Pesimistic</i> Kelola Fasilitas Umum.....	44
Tabel 3.25. : Alur <i>Optimistic</i> Informasi Objek Wisata	45
Tabel 3.26 : Alur <i>Pesimistic</i> Informasi Objek Wisata.....	45

DAFTAR GAMBAR

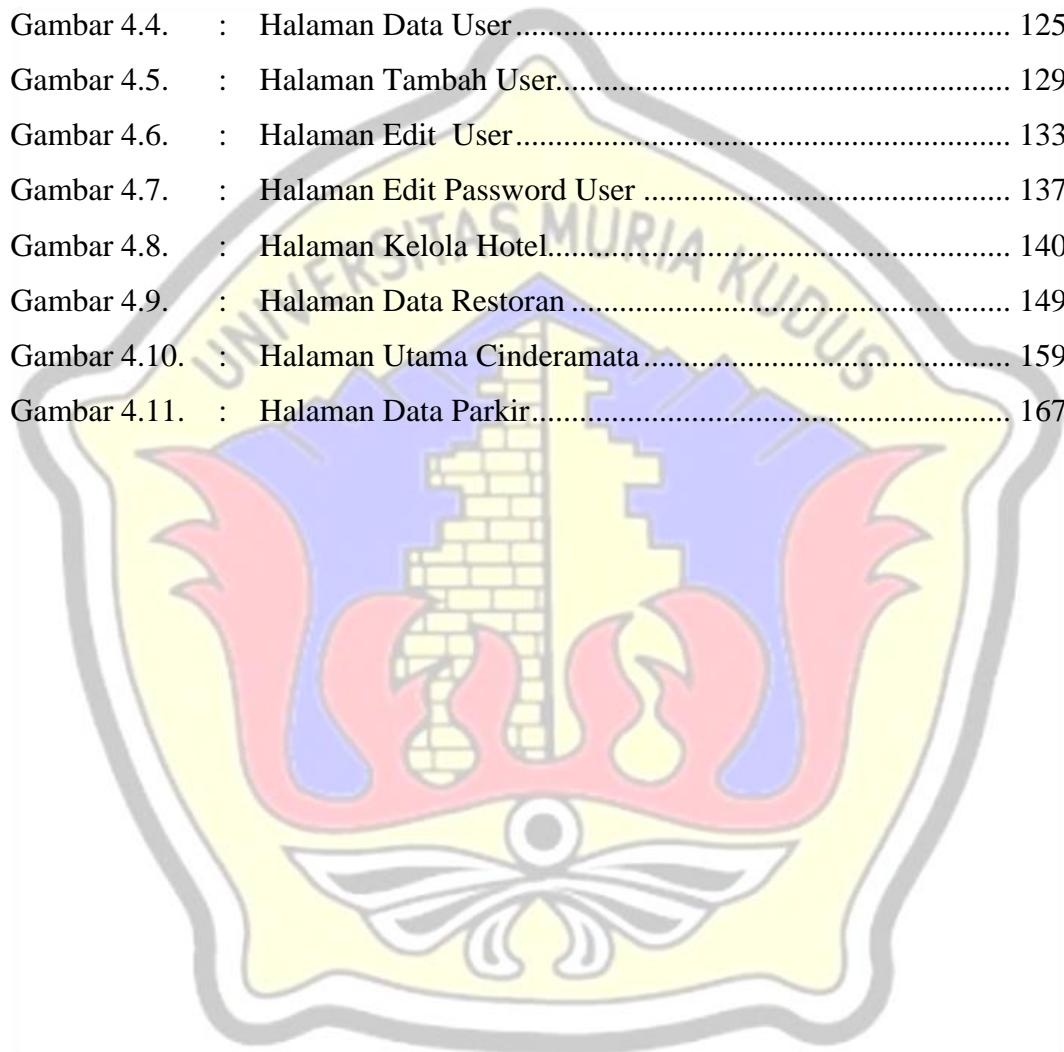
Gambar 1.1. : Tahapan dalam Waterfall Models	5
Gambar 1.2. : Kerangka Pemikiran	9
Gambar 3.1. : Letak Geografis Objek Wisata	25
Gambar 3.2. : Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Sunan Muria	25
Gambar 3.3. : FOD(Flow Of Document)Objek Wisata Sunan Muria.....	31
Gambar 3.4. : Business Use Case Diagram.....	33
Gambar 3.5. : Diagram Use Case Sistem	34
Gambar 3.6. : Kelas Admin.....	47
Gambar 3.7. : Kelas About.....	47
Gambar 3.8. : Kelas Help	47
Gambar 3.9. : Kelas Cek Posisi Terkini	48
Gambar 3.10. : Kelas Rute Tempat Wisata	48
Gambar 3.11. : Kelas Memilih Tempat Wisata.....	49
Gambar 3.12. : Kelas Fasilitas Umum	49
Gambar 3.13. : Kelas Informasi Tempat Wisata	50
Gambar 3.14. : Kelas Kelola parkir.....	50
Gambar 3.15. : Kelas Kelola Wilayah.....	51
Gambar 3.16. : Kelas Kelola Wisata	51
Gambar 3.17. : Kelas Login	52
Gambar 3.18. : Kelas Event.....	52
Gambar 3.19. : Kelas Cinderamata	53
Gambar 3.20. : Kelas Hotel dan Restouran	53
Gambar 3.21. : Diagram Kelas	54

Gambar 3.22.	:	Diagram Sekuensial Login	55
Gambar 3.23.	:	Diagram Sekuensial Help.....	56
Gambar 3.24.	:	Diagram Sekuensial About.....	56
Gambar 3.25.	:	Diagram Sekuensial Posisi Terkini	57
Gambar 3.26.	:	Diagram Sekuensial Memilih Tempat Wisata.....	58
Gambar 3.27.	:	Diagram Sekuensial Fasilitas Umum	59
Gambar 3.28.	:	Diagram Sekuensial Informasi tempat wisata	59
Gambar 3.29.	:	Diagram Sekuensial Cinderamata	60
Gambar 3.30.	:	Diagram Sekuensial Event	60
Gambar 3.31.	:	Diagram Sekuensial Hotel Dan Restoran	61
Gambar 3.32	:	Diagram Sekuensial Wisata.....	62
Gambar 3.33.	:	Diagram Sekuensial Parkir	62
Gambar 3.34.	:	Diagram Sekuensial Wilayah	63
Gambar 3.35.	:	Diagram Sekuensial Rute Tempat Wisata.....	63
Gambar 3.36.	:	Diagram Aktivitas Admin	64
Gambar 3.37.	:	Diagram Aktivitas User.....	65
Gambar 3.38.	:	Diagram Aktivitas Help.....	66
Gambar 3.39.	:	Diagram Aktivitas About	66
Gambar 3.40.	:	Diagram Aktivitas Cek Posisi Terkini.....	67
Gambar 3.41.	:	Diagram Aktifitas Rute Wisata	67
Gambar 3.42.	:	Diagram Aktifitas Memilih Tempat Wisata	68
Gambar 3.43.	:	Diagram Aktifitas Fasilitas Wisata.....	69
Gambar 3.44.	:	Diagram Aktifitas Informasi Tempat Wisata	70
Gambar 3.45.	:	Diagram Aktifitas Parkir	70
Gambar 3.46.	:	Diagram Aktifitas Wilayah	71
Gambar 3.47.	:	Diagram Aktifitas Wisata.....	72
Gambar 3.48.	:	Diagram Aktifitas Login	73
Gambar 3.49.	:	Diagram Aktifitas Event.....	73
Gambar 3.50.	:	Diagram Aktifitas Cinderamata.....	74
Gambar 3.51.	:	Diagram Aktifitas Hotel Dan Restoran	75
Gambar 3.52.	:	<i>Statechart Diagram Login.....</i>	76

Gambar 3.53.	: <i>Statechart Diagram</i> Logout.....	76
Gambar 3.54.	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Parkir	77
Gambar 3.55.	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Parkir.....	77
Gambar 3.56.	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Parkir	77
Gambar 3.57.	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Kelola Wilayah.....	78
Gambar 3.58.	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Kelola Wilayah	78
Gambar 3.59.	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Kelola Wilayah.....	79
Gambar 3.60.	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Kelola Wisata	79
Gambar 3.61.	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Kelola Wisata.....	79
Gambar 3.62.	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus kelola Wisata.....	80
Gambar 3.63.	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Event.....	80
Gambar 3.64.	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Event.....	80
Gambar 3.65.	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Event.....	81
Gambar 3.66.	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Cinderamata.....	81
Gambar 3.67.	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Cinderamata	81
Gambar 3.68.	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Cinderamata	81
Gambar 3.69.	: <i>Statechart Diagram</i> Tambah Hotel dan Restoran	82
Gambar 3.70.	: <i>Statechart Diagram</i> Ubah Hotel Dan Restoran.....	82
Gambar 3.71.	: <i>Statechart Diagram</i> Hapus Hotel Dan Restoran	82
Gambar 3.72.	: <i>Statechart Diagram</i> About	83
Gambar 3.73.	: <i>Statechart Diagram</i> Help	83
Gambar 3.74.	: <i>Statechart Diagram</i> Cek Posisi Terkini	83
Gambar 3.75.	: <i>Statechart Diagram</i> Rute Tempat Wisata	83
Gambar 3.76.	: <i>Statechart Diagram</i> Fasilitas Umum.....	84
Gambar 3.77.	: <i>Statechart Diagram</i> Informasi Tempat Wisata	84
Gambar 3.78.	: <i>Statechart Diagram</i> Memilih Tempat Wisata.....	84
Gambar 3.79.	: Himpunan Entitas.....	85
Gambar 3.80.	: Himpunan Entitas dan Atribut Key.....	85
Gambar 3.81.	: Diagram <i>ERD</i>	86
Gambar 3.82.	: Relasi Admin Wisata.....	86
Gambar 3.83.	: Relasi Admin Dan Wilayah.....	87

Gambar 3.84. : Relasi Admin dan Restoran.....	88
Gambar 3.85. : Relasi Admin dan Parkir	89
Gambar 3.86. : Relasi Admin dan Hotel	90
Gambar 3.87. : Relasi Admin dan Cinderamata.....	91
Gambar 3.88. : Relasi Fasilitas dan Parkir	92
Gambar 3.89. : Relasi Fasilitas dan Hotel.....	93
Gambar 3.90. : Relasi Tabel.....	99
Gambar 3.91. : Desain Utama Login.....	100
Gambar 3.92. : Desain Halaman Utama Edit	100
Gambar 3.93. : Desain Halaman Utama Edit Pasword User.....	101
Gambar 3.94. : Desain Tambah User	101
Gambar 3.95. : Desain Input Data Objek Wisata.....	102
Gambar 3.96. : Desain Input Data Berita.....	102
Gambar 3.97. : Desain Input Data Cinderamata	103
Gambar 3.98. : Desain Data Event	103
Gambar 3.99. : Desain Data Parkir.....	104
Gambar 3.100. : Desain Data Hotel	104
Gambar 3.101. : Desain Data Restoran	105
Gambar 3.102. : Desain Data User.....	105

Gambar 4.1	:	Halaman Login.....	106
Gambar 4.2.	:	Halaman Objek Wisata	109
Gambar 4.3.	:	Halaman Data Event	116
Gambar 4.4.	:	Halaman Data User	125
Gambar 4.5.	:	Halaman Tambah User.....	129
Gambar 4.6.	:	Halaman Edit User.....	133
Gambar 4.7.	:	Halaman Edit Password User	137
Gambar 4.8.	:	Halaman Kelola Hotel.....	140
Gambar 4.9.	:	Halaman Data Restoran	149
Gambar 4.10.	:	Halaman Utama Cinderamata	159
Gambar 4.11.	:	Halaman Data Parkir.....	167



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Buku Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 : Biografi Penulis.



