

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL	1
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Metodologi Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pariwisata	10
2.2 Portal	10
2.3 <i>UGC/UCC (User Generated Content)</i>	11
2.3.1 <i>Participatory</i>	11
2.3.2 <i>Usability</i>	12
2.3.3 Contoh Situs UGC	13
2.4 RUP (<i>Rational Unified Process</i>)	15
2.5 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	15
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	18
2.5.2 <i>Activity Diagram</i>	20
2.5.3 <i>Class Diagram</i>	22
2.6 <i>Ruby on Rails</i>	23
2.6.1 <i>Sejarah Ruby on Rails</i>	23
2.6.2 <i>Model, View, dan Controller</i>	24
2.6.3 Struktur Folder <i>Ruby on Rails</i>	26
2.7 <i>PostgreSQL</i>	27
2.8 <i>Database (Basis Data)</i>	27
2.8.1 Pengertian	27
2.8.2 DBMS	28
2.8.3 Normalisasi Data	29
2.9 Pengujian Perangkat Lunak	29
2.9.1 Pengertian	29
2.9.2 Jenis-jenis Pengujian	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Analisis Sistem	31
3.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	32
3.1.2 Sistem Yang Diharapkan	33
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	33
3.1.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	33

3.1.3.3 Analisis Kebutuhan <i>User</i>	34
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.1.4.1 Kebutuhan Fungsional <i>Admin</i>	34
3.1.4.2 Kebutuhan Fungsional <i>Member</i>	35
3.1.4.3 Kebutuhan Fungsional <i>Operator</i>	35
3.2 Perancangan Sistem	36
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	36
3.2.2 <i>Use Case Scenario</i>	37
3.2.3 <i>Activity Diagram</i>	47
3.2.4 <i>Class Diagram</i>	54
3.2.5 Rancangan Basis Data	54
3.2.6 Perancangan Antar Muka	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	71
4.1 Implementasi	71
4.1.1 Lingkungan Implementasi	71
4.1.2 Implementasi Antarmuka Pengguna	72
4.2 Pengujian	87
4.2.1 Aturan Penomoran	87
4.2.2 Rencana Pengujian	88
4.2.3 Implementasi Pengujian	88
BAB V PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	

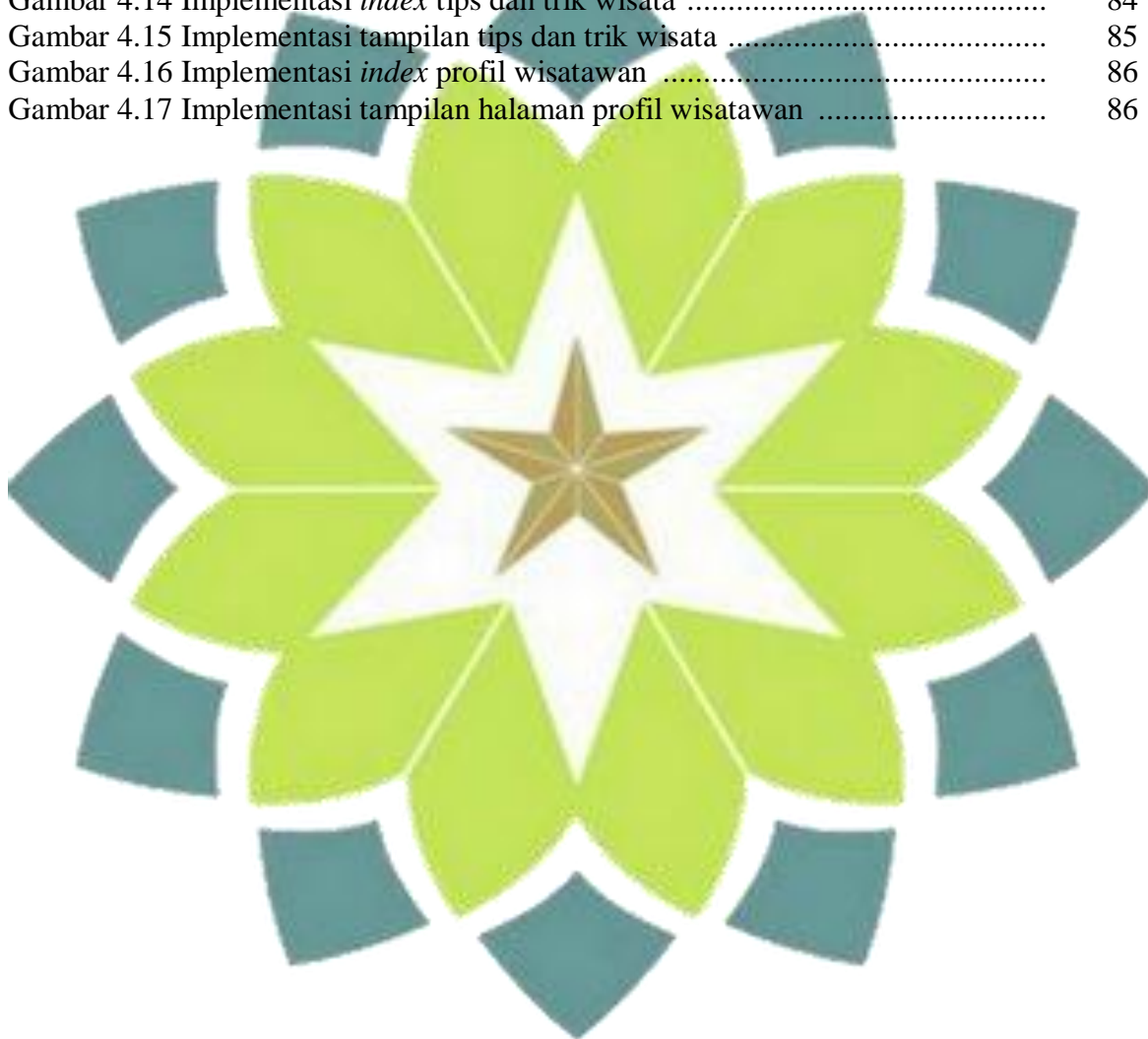
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	6
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>use case</i>	16
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>activity diagram</i>	19
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>class diagram</i>	21
Tabel 3.1 Karakteristik <i>User</i>	34
Tabel 3.2 Kebutuhan fungsional <i>admin</i> untuk kelola <i>user</i>	35
Tabel 3.3 Kebutuhan fungsional <i>member</i> untuk kelola <i>content article</i>	35
Tabel 3.4 Kebutuhan fungsional <i>operator</i> untuk kelola <i>content article member</i>	36
Tabel 3.5 <i>Use Case Scenario Manage User</i>	38
Tabel 3.6 <i>Use Case Scenario Add User</i>	38
Tabel 3.7 <i>Use Case Scenario Edit User</i>	39
Tabel 3.8 <i>Use Case Scenario Delete User</i>	40
Tabel 3.9 <i>Use Case Scenario View User</i>	40
Tabel 3.10 <i>Use Case Scenario Login</i>	41
Tabel 3.11 <i>Use Case Scenario Logout</i>	42
Tabel 3.12 <i>Use Case Scenario Manage Article Content</i>	43
Tabel 3.13 <i>Use Case Scenario Add Article Content</i>	43
Tabel 3.14 <i>Use Case Scenario Edit Article Content</i>	44
Tabel 3.15 <i>Use Case Scenario Delete Article Content</i>	45
Tabel 3.16 <i>Use Case Scenario Manage Article Content Member</i>	46
Tabel 3.17 <i>Use Case Scenario Verifikasi Article Content Member</i>	47
Tabel 5.1 Rencana Pengujian	88
Tabel 5.2 Uji <i>Browse Content</i>	88
Tabel 5.3 Uji <i>Login Admin</i>	89
Tabel 5.4 Uji <i>Post Article</i>	89

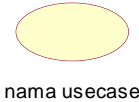

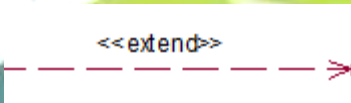
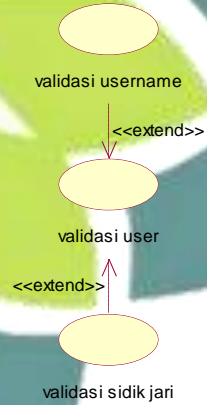
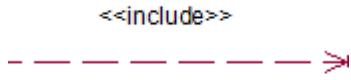
DAFTAR GAMBAR

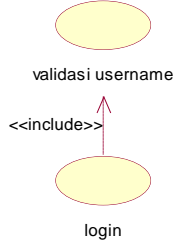
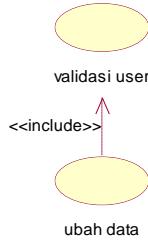

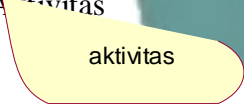


Gambar 1.1 Bagan <i>Rational Unified Process</i>	5
Gambar 2.1 Sistem Dasar Pariwisata	8
Gambar 2.2 Konsep <i>User Generated Content</i>	10
Gambar 2.3 Bagan <i>Rational Unified Process</i>	13
Gambar 2.4 Diagram <i>Use Case</i> untuk sistem ATM	18
Gambar 2.5 Contoh <i>workflow</i> dengan <i>activity diagram</i>	20
Gambar 2.6 Contoh <i>Class Diagram</i> untuk penarikan uang pada sistem ATM	21
Gambar 2.7 <i>Rails MVC Model</i> (Fajar Muhandy 2007:4)	23
Gambar 2.8 Struktur Direktori Pada <i>Ruby on Rails</i>	24
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Portal Informasi Pariwisata	37
Gambar 3.2 <i>Activity diagram registration member</i>	48
Gambar 3.3 <i>Activity diagram sign in user</i>	48
Gambar 3.4 <i>Activity diagram forgot your password</i>	49
Gambar 3.5 <i>Activity diagram search</i>	49
Gambar 3.6 <i>Activity diagram add user</i> oleh <i>admin</i>	49
Gambar 3.7 <i>Activity diagram edit user</i> oleh <i>admin</i>	50
Gambar 3.8 <i>Activity diagram delete user</i> oleh <i>admin</i>	50
Gambar 3.9 <i>Activity diagram add post</i> oleh <i>user</i>	51
Gambar 3.10 <i>Activity diagram edit post</i> oleh <i>user</i>	51
Gambar 3.11 <i>Activity diagram delete post</i> oleh <i>user</i>	52
Gambar 3.12 <i>Activity diagram verifikasi post user</i> oleh <i>operator</i>	52
Gambar 3.13 <i>Activity diagram memberikan komentar pada post user</i> oleh <i>user</i>	52
Gambar 3.14 <i>Activity diagram verifikasi komentar</i> oleh <i>operator</i>	53
Gambar 3.15 <i>Activity diagram edit informasi tempat wisata member</i> lain	53
Gambar 3.16 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Portal Informasi Pariwisata	54
Gambar 3.17 Perancangan basis data Aplikasi Portal Informasi Pariwisata	54
Gambar 3.18 Perancangan antarmuka <i>home</i>	55
Gambar 3.19 Perancangan antarmuka <i>login</i>	56
Gambar 3.20 Perancangan antarmuka registrasi	56
Gambar 3.21 Perancangan antarmuka <i>why sumbar?</i>	57
Gambar 3.22 Perancangan antarmuka <i>index</i> berita wisata	58
Gambar 3.23 Perancangan antarmuka tampilan berita wisata	59
Gambar 3.24 Perancangan antarmuka cerita wisata	60
Gambar 3.25 Perancangan antarmuka <i>index</i> cerita rakyat	61
Gambar 3.26 Perancangan antarmuka tampilan cerita rakyat	62
Gambar 3.27 Perancangan antarmuka <i>index</i> tempat wisata	63
Gambar 3.28 Perancangan antarmuka tampilan tempat wisata	64
Gambar 3.29 Perancangan antarmuka <i>index</i> acara wisata	65
Gambar 3.30 Perancangan antarmuka tampilan acara wisata	66
Gambar 3.31 Perancangan antarmuka <i>index</i> tips & trik wisata	67
Gambar 3.32 Perancangan antarmuka tampilan tips & trik wisata	68
Gambar 3.33 Perancangan antarmuka <i>index</i> profil wisatawan	69
Gambar 3.34 Perancangan antarmuka tampilan halaman profil wisatawan	70
Gambar 4.1 Implementasi antarmuka <i>login</i>	73
Gambar 4.2 Implementasi antarmuka <i>home</i>	74
Gambar 4.3 Implementasi antarmuka registrasi	75


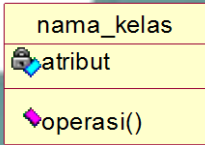

Gambar 4.4 Implementasi antarmuka <i>why sumbar</i> ?	75
Gambar 4.5 Implementasi antarmuka <i>index</i> berita wisata	76
Gambar 4.6 Implementasi tampilan berita wisata	77
Gambar 4.7 Implementasi cerita wisatawan	78
Gambar 4.8 Implementasi <i>index</i> cerita rakyat	78
Gambar 4.9 Implementasi tampilan cerita rakyat	80
Gambar 4.10 Implementasi <i>index</i> tempat wisata	81
Gambar 4.11 Implementasi tampilan cerita rakyat	81
Gambar 4.12 Implementasi <i>index</i> acara wisata	82
Gambar 4.13 Implementasi tampilan cerita rakyat	83
Gambar 4.14 Implementasi <i>index</i> tips dan trik wisata	84
Gambar 4.15 Implementasi tampilan tips dan trik wisata	85
Gambar 4.16 Implementasi <i>index</i> profil wisatawan	86
Gambar 4.17 Implementasi tampilan halaman profil wisatawan	86



DAFTAR SIMBOL

SIMBOL-SIMBOL UML YANG DIGUNAKAN	
SIMBOL UML	KETERANGAN
<p>1. <i>Use case</i></p>  <p style="text-align: center;">nama usecase</p>	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
<p>2. Aktor / <i>actor</i></p>  <p style="text-align: center;">nama aktor</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.</p>
<p>3. Ekstensi / <i>extend</i></p>  	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misal :</p> <p style="text-align: right;">arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan.</p>
<p>4. Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p> <p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i>:</p>

SIMBOL-SIMBOL UML YANG DIGUNAKAN	
SIMBOL UML	KETERANGAN
	<p>1. <i>include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut :</p>  <p>2. <i>include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut:</p>  <p>Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan.</p>
5. Status awal	 <p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal.</p>
6. Aktivitas	 <p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
7. Percabangan / <i>decision</i>	 <p>Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
8. Status akhir	 <p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>

SIMBOL-SIMBOL UML YANG DIGUNAKAN	
SIMBOL UML	KETERANGAN
9. <i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
10. Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
11. Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .