

BUKU MANUAL APLIKASI



“PENERAPAN GAMIFIKASI PADA WISATA MAKAM BUNG KARNO DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN WISATAWAN”

Oleh:

Dinda Jingga Maharani (1931710077)

Santi Novianah (1931710078)

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
JULI 2022**

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat & hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku manual untuk dengan judul: “PENERAPAN GAMIFIKASI PADA WISATA MAKAM BUNG KARNO DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN WISATAWAN”

Dalam buku manual ini berisi bagaimana tahapan yang dilakukan dalam desain dan Fituraplikasi. Tahapan tersebut mulai dari spesifikasi perangkat komputer yang digunakan sampai Fitur dan Penggunaan integrasi.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yth.

1. Bapak Rudy Ariyanto, ST., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang.
2. Bapak Hendra Pradibta, SE., MSc., selaku ketua program studi Manajemen Informatika
3. Bapak Habibie Ed Dien, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing 1
4. Bapak Yuri Ariyanto, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing 2
5. Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kota Blitar, selaku mitra tugas akhir
6. Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung lancarnya pembuatan Laporan Akhir dari awal hingga akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa buku manual ini masih jauh dari kesempurnaan. Akhir kata, semoga dengan terselesaikannya buku manual ini akan memberikan perubahan dan perbaikan ke arah yang lebih baik bagi dunia pendidikan, khususnya di Politeknik Negeri Malang.

Malang, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE	5
BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI.....	6
BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI	7
BAB V PETUNJUK PENGELOLAAN APLIKASI.....	18
BAB VI PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI.....	23

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peradaban yang semakin berkembang dari masa ke masa berdampak terhadap perkembangan di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pariwisata. Dalam proses perkembangan, bidang pariwisata ini membutuhkan dukungan dari bidang lainnya salah satunya adalah teknologi. Meskipun prinsip utama pariwisata sebagai pelestarian dan perkembangan selanjutnya, teknologi juga sangat penting digunakan dalam bidang pariwisata ini. Teknologi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan pariwisata sebagai daya tarik atau memudahkan pengunjung dalam mengetahui berbagai informasi perkembangan dari pariwisata tersebut (Asy'ari, Tahir, Rakhman, & Yuliawati, 2021).

Salah satu kota yang terkenal dengan pariwisata religi adalah Blitar. Blitar terletak di selatan Provinsi Jawa Timur. Kota ini disebut sebagai Kota Patria dan Kota Proklamator dikarenakan di kota inilah presiden pertama Republik Indonesia yaitu Ir. Soekarno atau Bung Karno dimakamkan pada tahun 1978. Makam tersebut diberi nama dengan Makam Bung Karno.

Makam Bung Karno adalah kompleks pemakaman dari presiden pertama Negara Kesatuan Republik Indonesia, yaitu Presiden Soekarno yang meninggal pada tanggal 21 Juni 1970. Menurut Bapak Juni yang merupakan juru kunci dari Makam Bung Karno, kompleks ini dibangun pada tahun 1978 dan diresmikan pada tanggal 21 Juni 1979 oleh bapak presiden yang kedua yaitu Bapak Soeharto. Pada awal peresmian Makam Bung Karno diberi nama Astana Mulya. Kompleks ini sebelumnya adalah tempat makam pahlawan. Keluarga yang pertama dimakamkan pada makam pahlawan ini adalah ibunda Presiden Soekarno yaitu Ida Ayu Nyoman Rai yang meninggal pada tahun 1958. Selain itu, terdapat makam dari Ayahanda Presiden Soekarno yaitu Soekemi Sosrodihardjo yang meninggal pada tahun 1945. Makam ayah presiden sebelumnya terdapat di Kota Jakarta, pada tahun 1978 makam tersebut dipindahkan ke Kota Blitar dan ditempatkan disamping makam Bung Karno.

Kompleks ini didesain dengan bangunan joglo berasitektur khas jawa. Lokasi dari kompleks ini terletak di Jl. Ir. Soekarno No.152, Kel. Bendogerit, Kec.Sananwetan,

Kota Blitar, Jawa Timur. Kompleks pemakaman tersebut dibagi menjadi 3 bagian yaitu halaman, teras, dan pendopo atau mausoleum. Makam Bung Karno merupakan simbol pariwisata dan daya tarik utama wisata di Kota Blitar. Kompleks ini dikelola oleh Dinas Pariwisata Kota Blitar. Menurut Bapak Juni, pada tahun 2019 pengunjung yang datang untuk berziarah ke Makam Bung Karno lebih dari 1000 orang/bulan dari berbagai daerah. Sedangkan pada tahun 2020 hingga tahun 2021 jumlah pengunjung turun menjadi 300 orang/bulan, hal tersebut dikarenakan ada pembatasan pengunjung pada masa pandemi.

Tujuan utama pengunjung datang ke Makam Bung Karno adalah berziarah untuk mendoakan Bung Karno dan keluarga. Selain berziarah pengunjung juga membeli aksesoris dan oleh-oleh khas Makam Bung Karno. Namun, dari survey yang kami lakukan kurang lebih 50% pengunjung yang datang untuk berkunjung ke wisata Makam Bung Karno, belum mengetahui sejarah berdirinya wisata tersebut. Sedangkan sejarah sangat penting untuk dijadikan sebagai bahan gambaran dan pelajaran yang digunakan untuk membangun jiwa dan rasa nasionalisme dalam kehidupan berbangsa.

Ada berbagai cara untuk meningkatkan minat pengunjung agar mempelajari sejarah dari masa lalu, salah satunya adalah dengan menerapkan konsep gamification . Gamification merupakan penggunaan elemen elemen yang terdapat pada game ataupun video game dengan tujuan untuk memotivasi para pengguna dalam proses memahami suatu pengetahuan (Julia & Emelie, 2016). Selain itu, konsep ini juga dapat menarik para pengunjung untuk menangkap hal-hal yang menarik minat, sehingga pengunjung akan tertarik untuk mempelajari sejarah dari Makam Bung Karno. Dikarenakan hal tersebut, kami mengambil topik Tugas Akhir dengan judul **“PENERAPAN GAMIFIKASI PADA WISATA MAKAM BUNG KARNO DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN WISATAWAN”**.

Selain menggunakan konsep gamification, konsep 3D View akan ditambahkan pada sistem informasi ini. Dengan konsep 3D view ini, pengunjung dapat melihat gambar dari kompleks tersebut secara virtual. Pengunjung tidak perlu untuk datang langsung ketika ingin melihat kompleks tersebut.. Hal ini, akan membuat rasa

penasaran dari pengunjung sehingga pengunjung akan memiliki minat datang secara langsung untuk berkunjung pada wisata Makam Bung Karno.

1.2. Identifikasi Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari dilakukannya laporan akhir dengan judul **“PENERAPAN GAMIFIKASI PADA WISATA MAKAM BUNG KARNO DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN WISATAWAN ”**, adalah sebagai berikut:

- a) Apa yang digunakan untuk meningkatkan minat pengunjung di Makam Bung Karno?
- b) Bagaimana cara penerapan gamification pada website Makam Bung Karno?

1.2.2. Batasan Masalah

Agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan dan rencana yang telah dibuat, maka untuk batasan-batasan masalah yaitu :

- a) Konsep ini diterapkan dengan pembuatan website.
- b) Sistem ini difokuskan pada Wisata Makam Bung Karno.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari dilakukannya laporan akhir dengan judul **“PENERAPAN GAMIFIKASI PADA WISATA MAKAM BUNG KARNO DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN WISATAWAN ”**, adalah sebagai berikut:

- a) Membuat konsep gamification yang dapat meningkatkan minat pengunjung untuk mempelajari sejarah Makam Bung Karno melalui ranking leaderboard.
- b) Menghasilkan sistem informasi untuk mempermudah pengunjung mengetahui informasi dan sejarah Makam Bung Karno melalui formulir tanggapan.

Sedangkan manfaat yang didapatkan dari laporan akhir dengan judul **“PENERAPAN GAMIFIKASI PADA WISATA MAKAM BUNG KARNO DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN WISATAWAN”**, adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat yang dapat diambil dari laporan akhir ini adalah dengan sistem ini maka akan mempermudah bagi pengunjung untuk mempelajari sejarah Makam Bung Karno dengan menarik, serta melihat informasi apa saja yang ada di Makam Bung Karno.
- b) Adapun manfaat laporan akhir ini bagi penulis yaitu dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam hal perancangan dan Fitur sebuah sistem.
- c) Laporan akhir ini dapat menambah wawasan bagi pembaca dan dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian atau pengembangan selanjutnya.

BAB II PERSIAPAN HARDWARE DAN SOFTWARE

1. Kebutuhan Hardware

Perangkat keras yang dimaksud disini adalah jenis perangkat keras pendukung agar aplikasi ini dapat berjalan.

Perangkat Keras	Spesifikasi
Personal Computer (PC)	Monitor
	Mouse
	Keyboard
	LAN/Internet
	Processor
Handphone	Support Internet min 4G
	Minimal RAM 2GB

2. Kebutuhan Software

Ada beberapa perangkat lunak yang harus ada di komputer atau sistem operasi pengguna seperti :

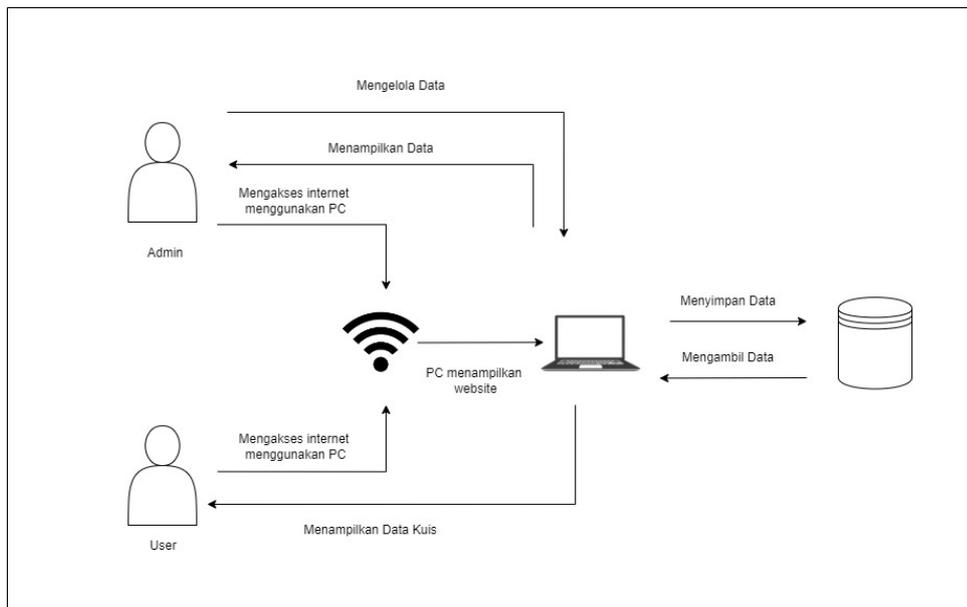
Perangkat Lunak	Keterangan
XAMMP	Versi 7.4.23
Visual Studio Code	Versi 1.69.1
Google Chrome	Versi 104.0.5112.102
Composer	Lates Version
Apache, MySQL,PHP	Lates Version

BAB III PETUNJUK INSTALASI APLIKASI

Pada sistem gamification memiliki 2 aktor yaitu admin dan pengunjung (user). Setiap aktor dapat mengakses sistem sesuai dengan status aktor dengan memasukan link makabungkarno.site. Aktor admin dan user diharuskan menyambungkan internet terlebih dahulu sebelum melihat website menggunakan PC masing-masing.

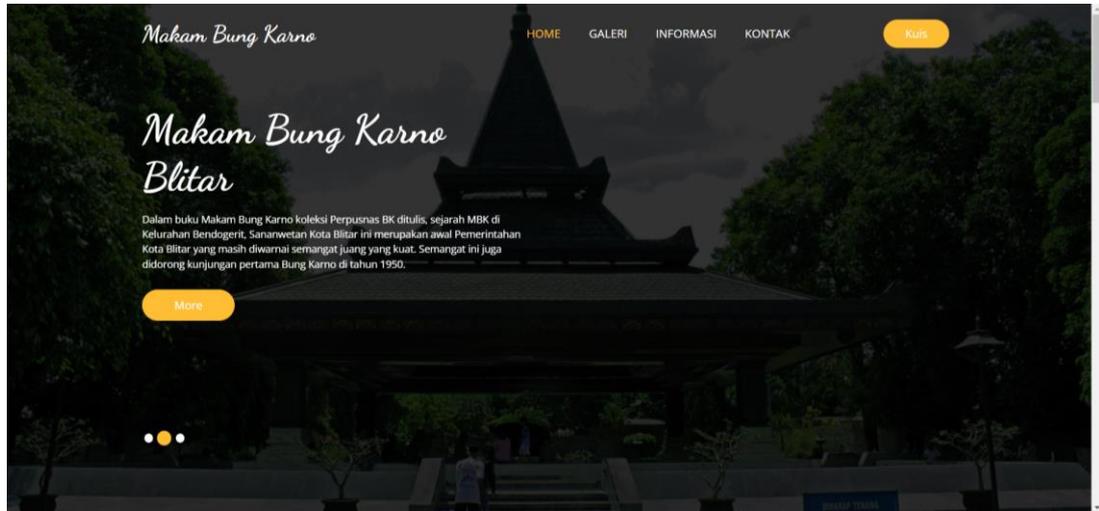
Admin dapat mengakses website Makam Bun Karno, dimana admin sebagai aktor yang dapat mengelola data. Setelah admin melakukan login dengan menggunakan username dan password yang sudah dibuat sebelumnya, admin dapat melakukan pengelolaan data seperti mengelola data konten, kuis, buku kunjungan, gift, dan komentar .

Sedangkan, pengunjung (user) dapat mengakses website gamification untuk melakukan kuis. Pada halaman dashboard user nanti, akan terdapat pilihan event yang dapat dipilih oleh user, setelah memilih event, sistem akan menampilkan soal kuis sesuai event yang dipilih oleh user.



BAB IV PETUNJUK FITUR-FITUR APLIKASI

1. Fitur Home

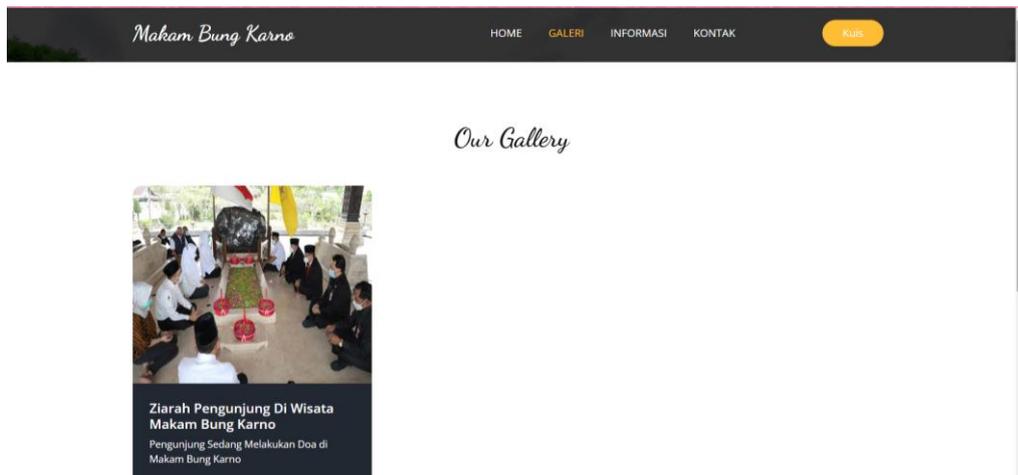


Gambar 4. 1 Fitur Home

Gambar 4.1 merupakan gambar Fiturhome yang dapat dilihat pertama kali oleh pengguna website sebelum melakukan login. Pada halaman ini terdapat 3 halaman home, antara lain :

a. Fitur Galeri Home

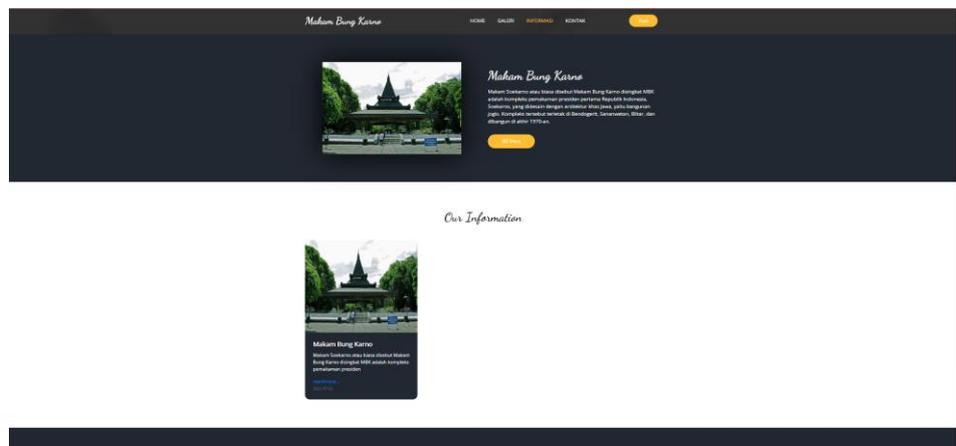
Gambar 4.2 merupakan gambar tampilan galeri home, pada halaman ini akan dimunculkan foto beserta deskripsi dari galeri yang sebelumnya telah ditambahkan oleh admin.



Gambar 4. 2 Fitur Galeri Home

b. Fitur Informasi Home

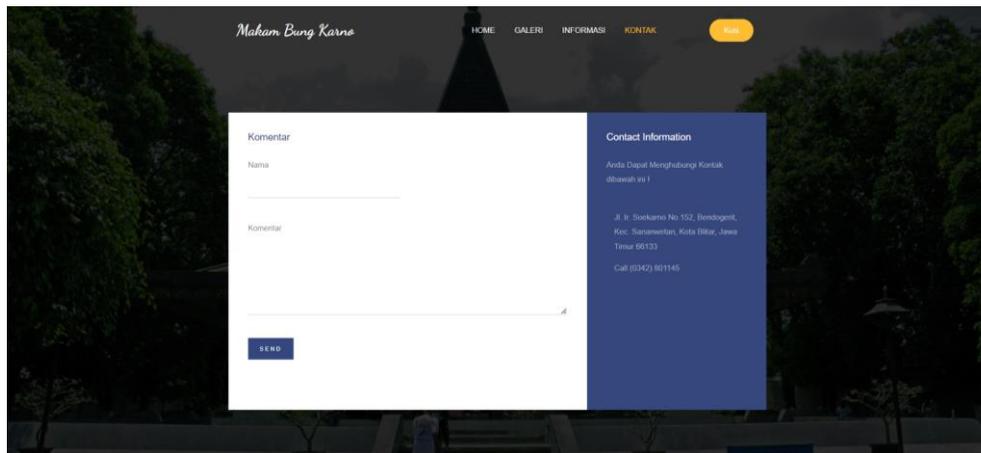
Gambar 4.3 merupakan gambar tampilan informasi home, pada halaman ini akan dimunculkan foto beserta deskripsi dari informasi yang sebelumnya telah ditambahkan oleh admin.



Gambar 4. 3 Fitur Informasi Home

c. Fitur Kontak

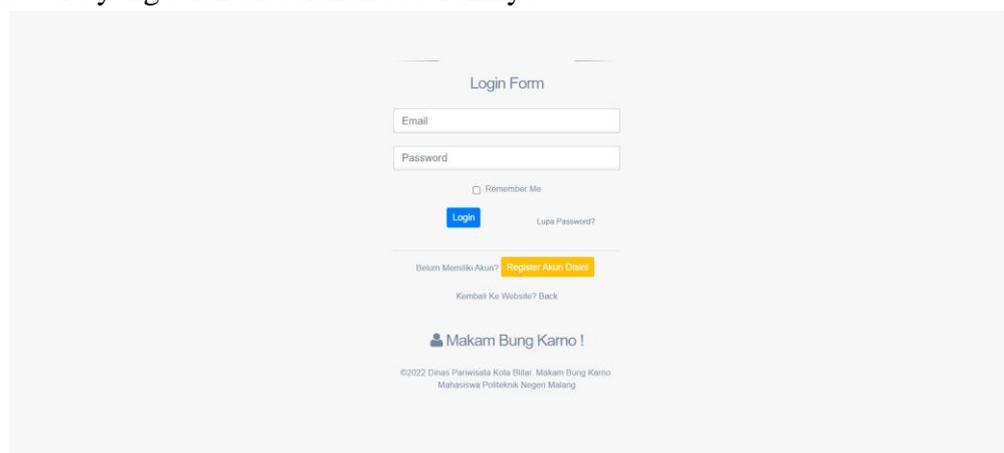
Gambar 4.4 merupakan gambar tampilan kontak, pada halaman ini akan dimunculkan informasi kontak dan pengguna juga bisa menambahkan komentar



Gambar 4. 4 Fitur Kontak

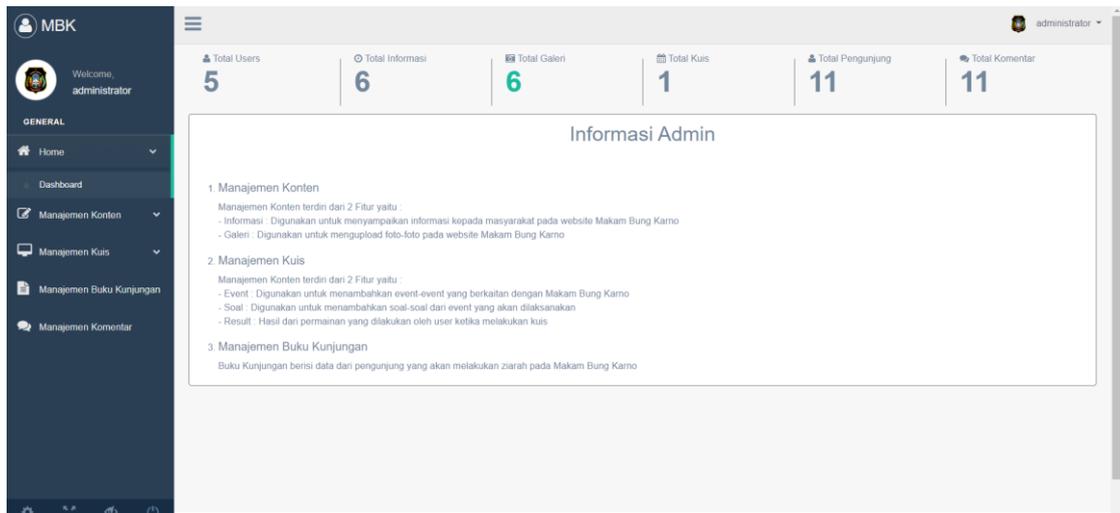
2. Fitur Login

Gambar 4.5 merupakan gambar tampilan login pada website. Dimana Login ini digunakan oleh pengunjung yang ingin mengikuti kuis yang disediakan oleh admin. Pengunjung diwajibkan registrasi terlebih dahulu jika belum memiliki email dan password. Jika pengunjung sudah memiliki email dan password, pengunjung diharuskan memasukkan email dan password yang benar agar bisa memasuki halaman kuis. Selain itu, login digunakan juga oleh admin. Ketika admin ingin manajemen beberapa konten seperti informasi, galeri, event, soal, dan buku pengunjung, admin diharuskan memasukkan email dan password yang telah disediakan sebelumnya.



Gambar 4. 5 Fitur Login

3. Fitur Dashboard Admin



Gambar 4. 6 Fitur Dashboard Admin

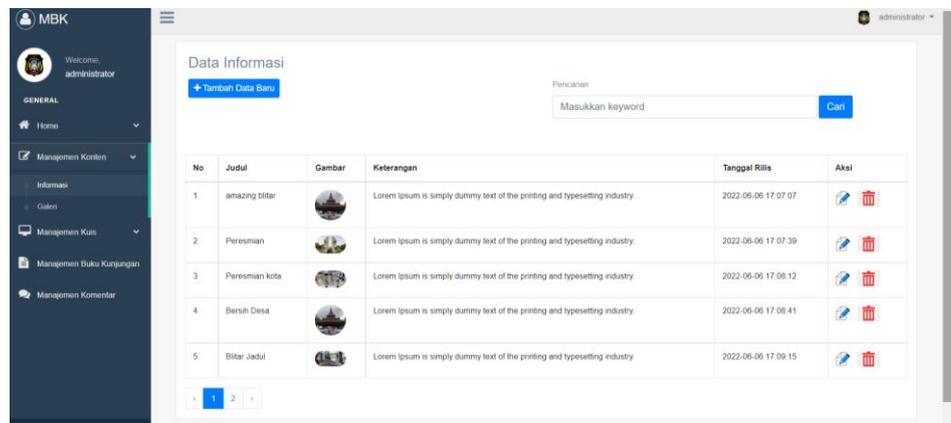
Gambar 4.6 merupakan gambar Fiturdashboard admin. Dashboard berisi total-total dari fitur-fitur yang ada. Dimana dengan total ini admin dengan mudah untuk melihat jumlah dari setiap postingan yang dilakukan. Ketika admin telah berhasil masuk dalam dashboard akan ada beberapa menu yang dapat diakses oleh admin, antara lain :

a. Manajemen Konten

Pada manajemen konten terdapat 2 fitur yaitu :

1) Fitur Konten Informasi

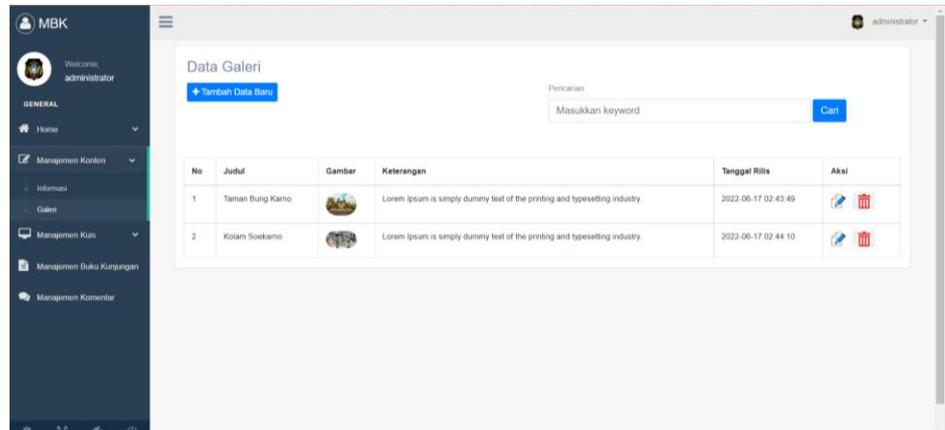
Gambar 4.7 merupakan manajemen informasi. Informasi digunakan ketika admin ingin memposting informasi-informasi penting terkait Makam Bung Karno.



Gambar 4. 7 Fitur Manajemen Informasi

2) Fitur Konten Galeri

Gambar 4.8 merupakan manajemen galeri. Galeri digunakan ketika admin ingin memposting foto-foto galeri yang berkaitan dengan wisata Makam Bung Karno.



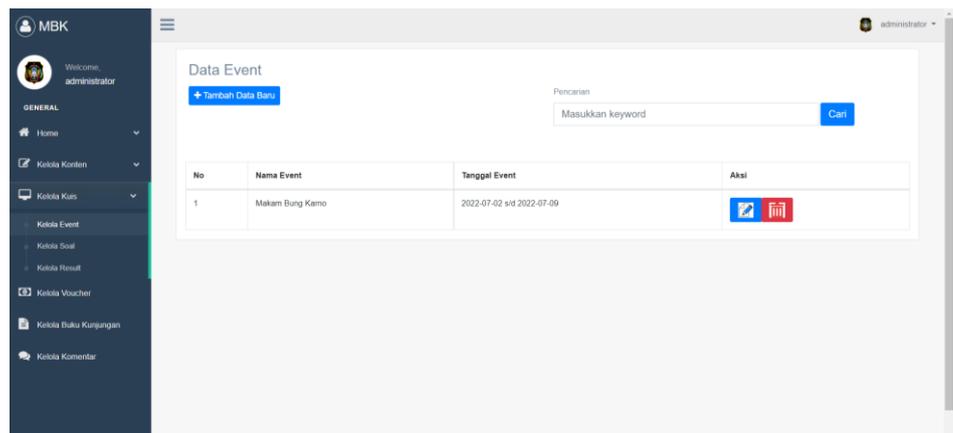
Gambar 4. 8 Fitur Manajemen Galeri

3) Manajemen Kuis

Pada manajemen kuis ini terdapat 3 fitur yaitu :

a) Fitur Event

Gambar 4.9 merupakan manajemen event. Event digunakan ketika admin ingin memposting event-event yang akan diadakan. Event ini nantinya akan digunakan sebagai kuis pada halaman kuis pengunjung.



Gambar 4. 9 Fitur Manajemen Event

b) Fitur Soal

Gambar 4.10 merupakan manajemen soal. Soal digunakan ketika admin ingin memposting soal-soal yang berkaitan dengan event yang

sebelumnya telah diposting oleh admin. Soal-soal ini nantinya akan berisi pertanyaan yang berkaitan dengan event yang akan diadakan. Soal ini juga yang akan dikerjakan oleh pengunjung pada halaman kuis pengunjung.

No	Event	Soal	Option A	Option B	Option C	Option D	Kunci	Aksi
1	Makam Bung Karno	Dimanakah letak wisata Makam Bung Karno?	Kota Bali	Kota Bitar	Kota Surabaya	Kota Malang	b	
2	Makam Bung Karno	Selain makam dari Ir Soekarno, makam siapa saja yang berada di Makam Bung Karno?	Prof. Dr. Ing. Ir. H. Bacharuddin Jusuf Habibie	Hasri Anum Besari	Ida Aya Nyoman Rai Soekama Sosrodhardjo	Abdul Halim Perdanakusuma	c	
3	Makam Bung Karno	Pada tahun berapa kompleks Makam Bung Karno dibangun?	1969	1968	1966	1978	d	
4	Makam Bung Karno	apa sebutan Makam Bung Karno ketika awal peresmian?	Pendopo Bung Karno	Astana Mulya	Kompleks Bung Karno	Astana Makam Bung Karno	b	

Gambar 4. 10 Fitur Manajemen Soal

c) Fitur Result

Gambar 4.11 merupakan Fitur dari result. Result berisi rangkuman dari permainan. Dimana pada fitur result ini, admin dapat melihat siapa saja yang bermain kuis dan dapat melihat skor dari pemain.

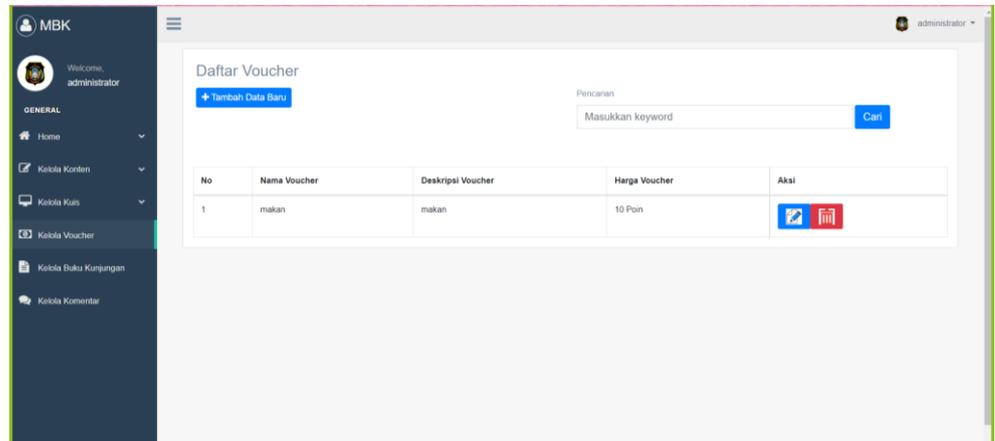
No	Nama	Skor Awal	Skor Saat Ini	Tanggal Main
1	deta	Skor Awal 175	Skor Saat Ini 175	2022-07-02 04 19 59
2	Ayu Anesta	Skor Awal 100	Skor Saat Ini 100	2022-07-02 08 25 37
3	Sugarwoto	Skor Awal 100	Skor Saat Ini 90	2022-07-02 09 46 33
4	Sukma Filma Famelia	Skor Awal 75	Skor Saat Ini 75	2022-07-02 08 33 29
5	Najia	Skor Awal 50	Skor Saat Ini 50	2022-07-02 09 45 46
6	Arum	Skor Awal 50	Skor Saat Ini 50	2022-07-02 10 07 18
7	Sirtha	Skor Awal 50	Skor Saat Ini 50	2022-07-02 10 19 12
8	dani	Skor Awal 50	Skor Saat Ini 50	2022-07-02 05 36 26

Gambar 4. 11 Fitur Manajemen Result

4) Manajemen Kelola Voucher

Gambar 4.12 merupakan manajemen voucher. Voucher digunakan ketika admin ingin memposting voucher-voucher yang akan memiliki poin tertentu setiap vouchernya. Dengan begitu, user bisa menukarkan poin yang telah mereka kumpulkan dengan voucher. Tetapi, poin dari user harus

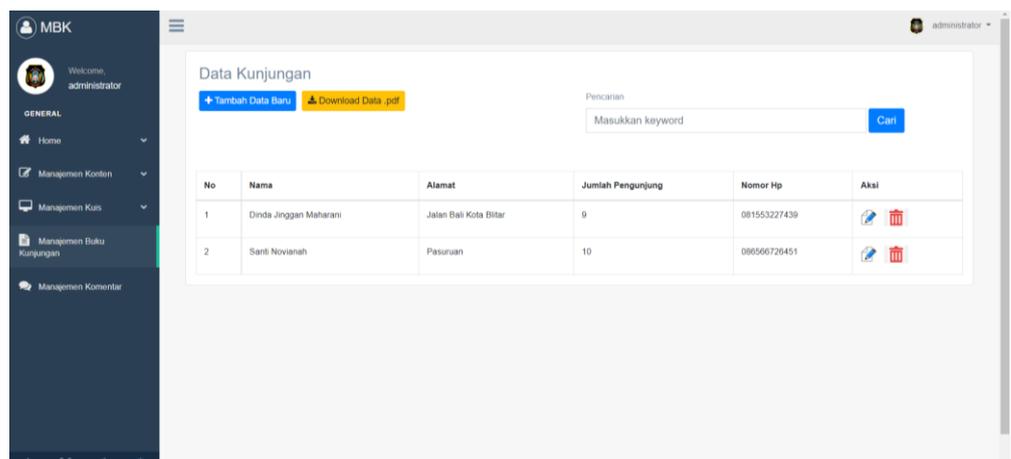
memenuhi poin yang ada pada setiap voucher. Jika poin tidak memenuhi, maka voucher tidak bisa ditukarkan.



Gambar 4. 12 Fitur Manajemen Voucher

5) Manajemen Buku Kunjungan

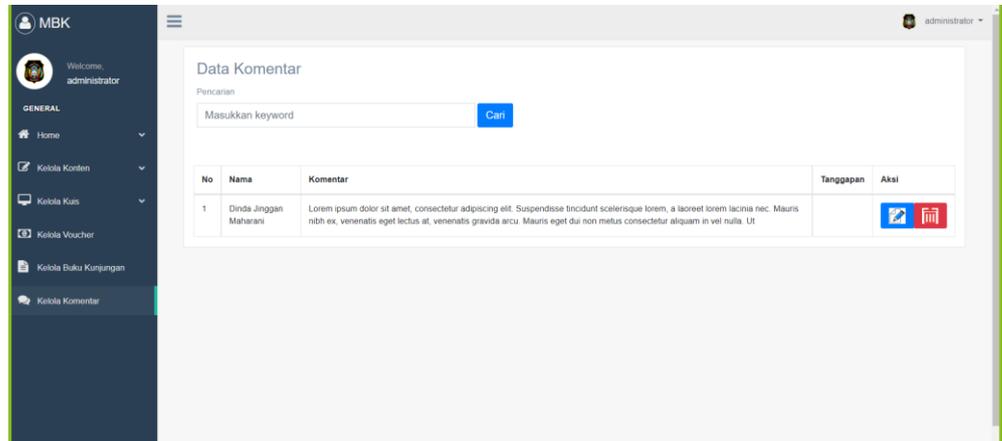
Gambar 4.13 merupakan manajemen buku kunjungan. Manajemen buku kunjungan digunakan oleh pengunjung yang datang dari luar kota. Manfaat buku kunjungan ini digunakan sebagai bukti bahwa pengunjung tidak hanya berasal dari Kota Blitar. Dengan adanya buku kunjungan ini admin maupun Dinas Pariwisata dapat melihat berapa jumlah dari pengunjung yang telah mengunjungi wisata Makam Bung Karno.



Gambar 4. 13 Fitur Manajemen Buku Kunjungan

6) Manajemen Kelola Tanggapan Komentar

Gambar 4.14 merupakan manajemen kelola tanggapan komentar. Pada menu ini, admin bisa menghapus maupun menanggapi dari komen yang diberika oleh pengunjung website.



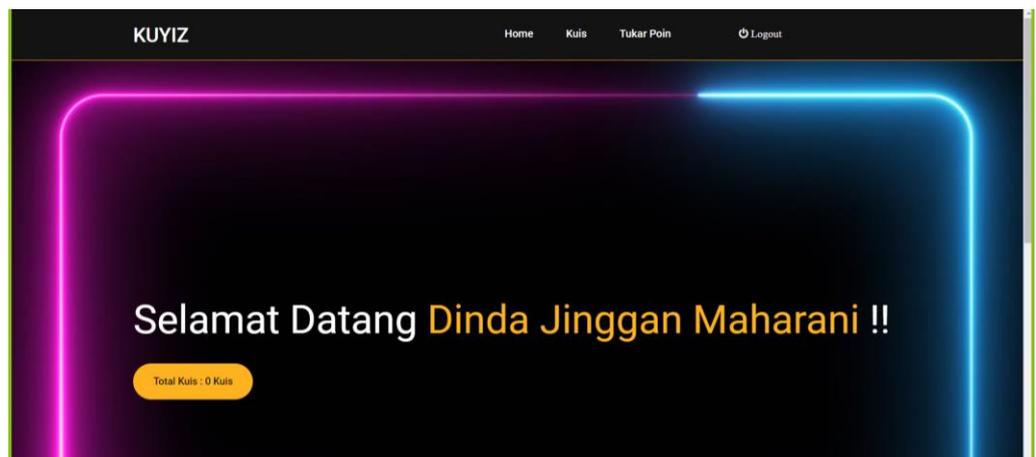
Gambar 4. 14 Impelementasi Desain Kelola Tanggapan Komentar

4. Fitur Dashboard User

Ketika user telah berhasil masuk dalam dashboard user, maka akan 2 menu yang dapat diakses oleh user, yaitu :

a. Fitur Menu Home User

Gambar 4.15 merupakan gambar Fitur home user. Ketika user telah berhasil masuk dalam home user, maka akan tampil jumlah kuis dan tata cara untuk mengikuti permainan, selain itu terdapat learderboard untuk mengetahui poin pemain yang lain.

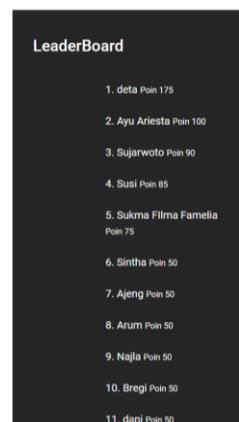




Gambar 4. 15 Fitur Dashboard Pemain

b. Fitur Leaderboard

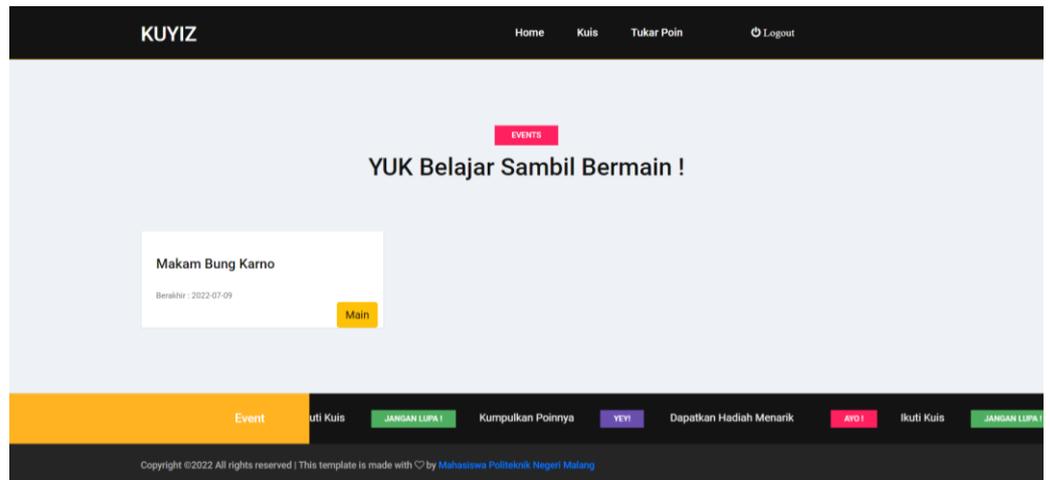
Pada gambar 4.16 merupakan leaderboard. Leaderboard merupakan papan untuk menampilkan peringkat yang didapatkan oleh pengunjung ketika memainkan kuis. Dengan adanya leaderboard ini, pengunjung dapat melihat siapa saja yang bermain dan melihat skor siapa yang tertinggi. Dengan leaderboard diharapkan pengunjung akan memiliki rasa ingin mengalahkan pemain lainnya untuk mendapatkan skor tertinggi.



Gambar 4. 16 Fitur Leaderboard

c. Fitur Menu Kuis

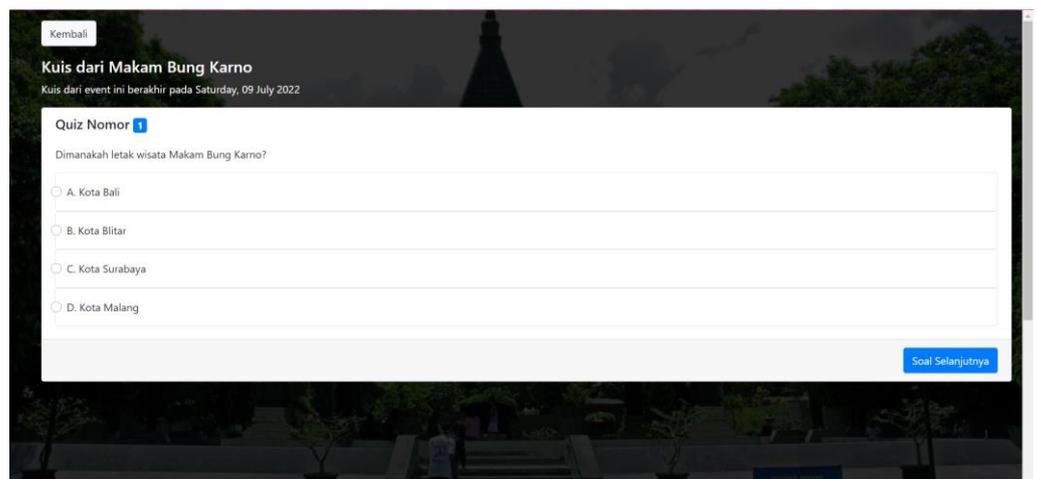
Gambar 4.17 merupakan gambar fitur menu kuis, dimana pada menu ini terdapat nama event dan button bermain.



Gambar 4. 17 Fitur Menu Kuis

d. Fitur Soal

Pada gambar 4.18 merupakan tampilan halaman soal kuis. Setelah mengklik button bermain, user akan diarahkan pada halaman main kuis. Pada halaman main kuis ini akan menampilkan soal apa saja yang ada. User akan menjawab sesuai pilihan yang ada. Setelah itu, user menekan button submit untuk menyimpan jawaban dan mendapatkan skor.



Gambar 4. 18 Fitur Tampilan Soal Kuis

e. Fitur Hasil Kuis Selesai

Pada Gambar 4.19 merupakan gambar tampilan halaman setelah selesai melakukan kuis. Setelah user menekan button simpan jawaban, maka

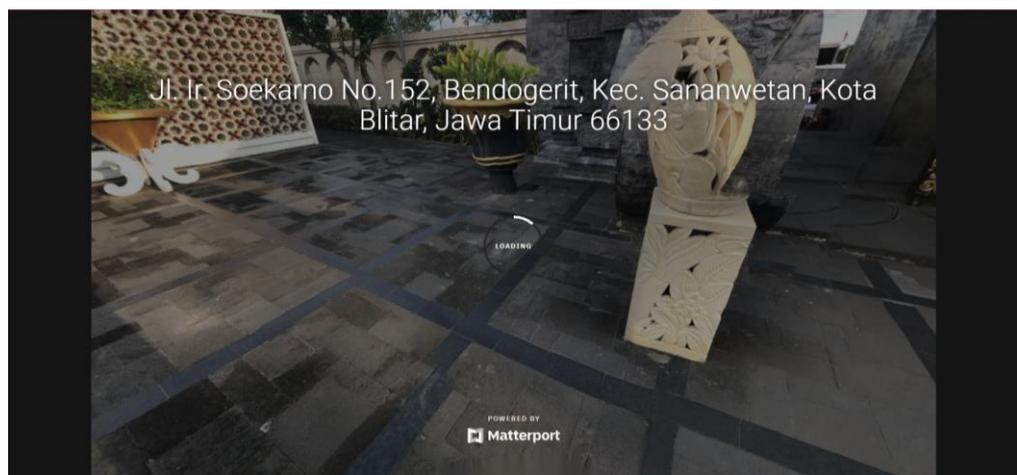
otomatis halaman ke redirect pada halaman selesai. Pada halaman ini akan ditampilkan skor yang didapatkan dan juga peringkat yang diperoleh.



Gambar 4. 19 Fitur Tampilan Kuis Selesai

f. Fitur 3D View

Gambar 4.20 merupakan gambar Fitur 3D view. Dengan adanya 3D view ini, pengunjung yang memiliki jarak jauh untuk bisa datang ke wisata tersebut dapat memanfaatkan fitur ini. 3D view merupakan sebuah gambar yang dapat bergerak memutar, maju, mundur, menggeser, maupun melakukan zoom. 3D view ini dapat dilihat hanya melalui website yang tersedia, tanpa datang ke wisata. Dengan adanya 3D view ini, pengunjung dapat melihat secara virtual dan untuk menarik pengunjung untuk melihat secara langsung dengan datang ke wisata Makam Bung Karno.



Gambar 4. 20 Fitur 3D View

BAB V PETUNJUK PENGELOLAAN APLIKASI

Pada tabel 5.1 menjelaskan mengenai definisi *actor*, pada sistem akan terdapat 2 *actor* yaitu admin dan pengunjung. Setiap *actor* memiliki deksripsi tertentu, deskripsi tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

Table 5. 1 Aktor

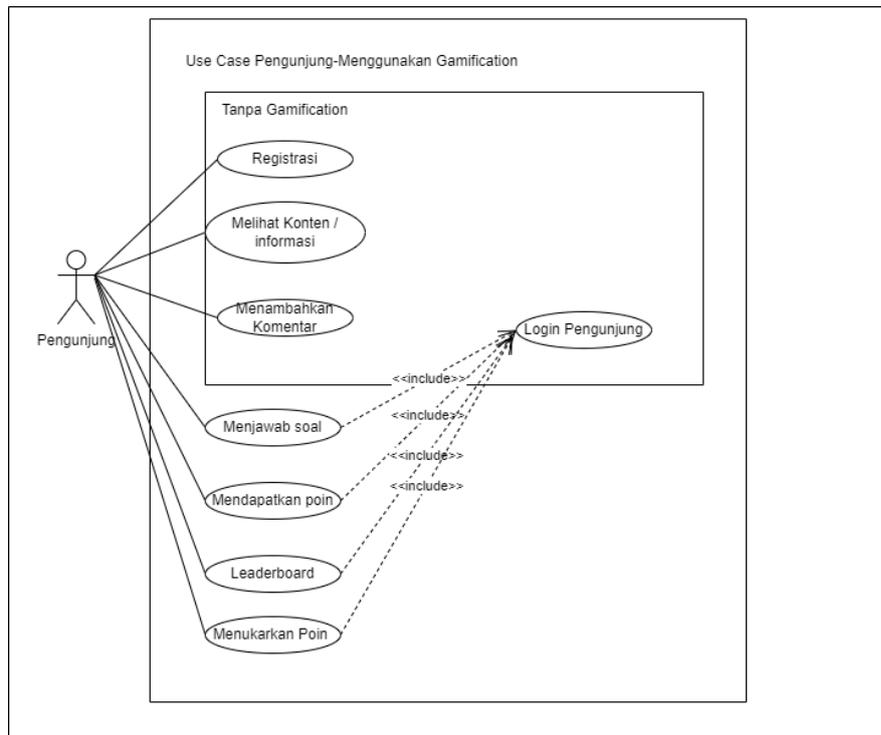
No.	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Admin adalah orang yang memiliki akses untuk mengelola sistem informasi. Admin dapat melakukan <i>create, update, delete</i> terhadap isi sistem informasi. Selain itu, admin dapat menambahkan kuis ataupun menambah nilai pada pengunjung.
2	Pengunjung	Pengunjung adalah orang yang dapat melakukan pengisian buku kunjungan saat datang langsung pada tempat wisata. Selain itu, pengunjung dapat mengakses website dengan melakukan login untuk dapat memiliki akses menjawab pertanyaan kuis dan mendapatkan poin.

Pada tabel 5.2 menjelaskan mengenai definisi *pengelolaan aplikasi*. Tabel tersebut menjelaskan definisi setiap fitur yang akan digunakan pada sistem, deskripsi tersebut akan dijelaskan seperti berikut :

Table 5. 2 Pengelolaan Aplikasi

No	Use Case	Deskripsi
ADMIN		
1	Login	Merupakan proses untuk melakukan login admin.
2	Mengelola Konten Informasi	Merupakan proses pengelolaan data informasi yang meliputi memasukkan konten informasi, melihat konten informasi, mengubah konten informasi, dan menghapus konten informasi.
3	Mengelola Konten Galeri	Merupakan proses pengelolaan data galeri yang meliputi memasukkan konten galeri, melihat konten galeri, mengubah konten galeri, dan menghapus konten galeri.
4	Mengelola Event	Merupakan proses memasukkan event, mengubah event, dan menghapus event.
5	Mengelola Pertanyaan	Merupakan proses memasukkan soal kuis, mengubah soal, dan menghapus soal kuis.
6	Melihat Result	Merupakan proses dimana admin dapat melihat siapa saja yang bermain dan poin dari pemain.

No	Use Case	Deskripsi
7	Mengelola Voucher	Merupakan proses memasukkan voucher dan menghapus voucher
8	Mengelola Buku Kunjungan	Merupakan proses untuk menambahkan data pengunjung.
9	Mengelola Tanggapan Komentar Pengunjung	Merupakan proses menambahkan tanggapan dari komentar yang diberikan oleh pengunjung
PENGUNJUNG		
No	Use Case	Deskripsi
1	Melihat Konten Website	Merupakan proses pengunjung melihat konten website.
2	Login	Merupakan proses login pengunjung
3	Registrasi	Merupakan proses pendaftaran pengunjung untuk dapat login dan mengakses kuis
4	Menjawab Soal	Merupakan proses menjawab pertanyaan yang sudah diberikan oleh admin.
5	Mendapatkan poin	Merupakan proses mendapatkan poin ketika menjawab pertanyaan.
6	Leaderboard	Merupakan proses melihat ranking dari seluruh pengunjung yang melakukan kuis.
7	Mengelola Komentar	Merupakan proses pengunjung dapat menambahkan komentar
8	Menukarkan Poin	Merupakan proses pengunjung dapat melakukan penukaran poin dengan gift yang tersedia



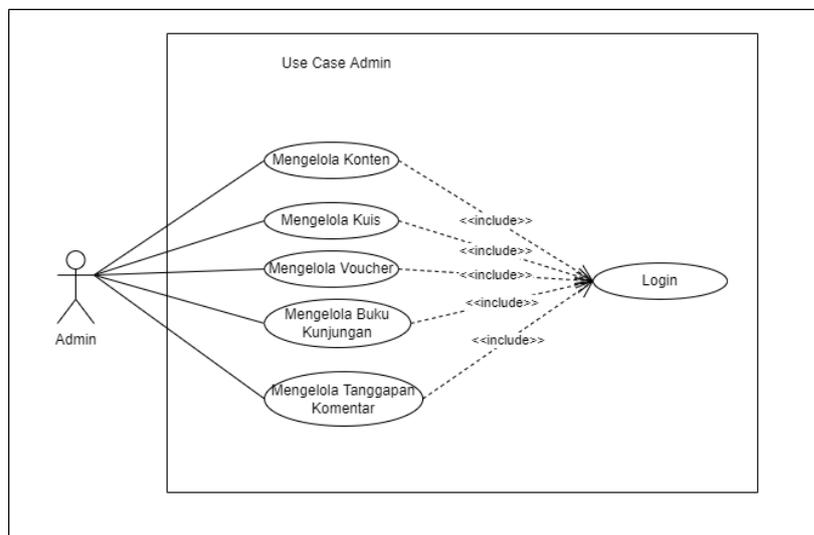
Gambar 5. 1 Pengelolaan Aplikasi untuk Pengunjung

Gambar 5.1 merupakan *use case* dari aktor pengunjung, berdasarkan pada gambar tersebut dapat dijabarkan pada tabel 5.3 sebagai berikut :

Table 5. 3 Penjelasan Pengelolaan Aplikasi Untuk Pengunjung

No	Aktivitas	Keterangan
1	Login	Pengunjung dapat melakukan <i>login</i> dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> agar dapat masuk ke halaman kuis
2	Registrasi	Pengunjung melakukan proses registrasi untuk mendapatkan <i>username</i> dan <i>password</i> .
3	Melihat Konten Informasi	Pengunjung dapat melihat konten informasi Makam Bung Karno tanpa <i>login</i> terlebih dahulu.
4	Menambahkan Komentar	Pengunjung dapat menambahkan komentar yang akan ditanggapi oleh admin.
5	Menjawab Soal	Pengunjung dapat melakukan kuis dan menjawab kuis yang sudah disediakan.

No	Aktivitas	Keterangan
6	Mendapatkan Poin	Poin akan didapatkan ketika pengunjung sudah menjawab semua soal kuis.
7	Leaderboard	<i>Leaderboard</i> dapat dilihat tanpa harus melakukan <i>login</i> . <i>Leaderboard</i> berisi peringkat dari pengunjung yang melakukan kuis.
8	Menukarkan Poin	Pengunjung dapat menukarkan poin yang telah dikumpulkan dengan voucher yang ada. Voucher bisa didapatkan jika poin mencukupi untuk ditukarkan.



Gambar 5. 2 Pengelolaan Aplikasi Untuk Admin

Gambar 5.2 merupakan *use case* dari aktor admin, berdasarkan pada gambar tersebut dapat dijabarkan pada tabel 5.4 sebagai berikut :

Table 5. 4 Penjelasan Pengelolaan Aplikasi Untuk Admin

No	Aktivitas	Keterangan
1	Login	Admin dapat melakukan <i>login</i> dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> agar dapat masuk ke halaman <i>dashboard</i>
2	Mengelola Konten	Admin dapat melakukan pengelolaan konten galeri dan informasi.
3	Mengelola Kuis	Admin dapat melakukan pengelolaan kuis.

No	Aktivitas	Keterangan
4	Mengelola Voucher	Admin dapat melakukan pengelolaan voucher.
5	Mengelola Buku Kunjungan	Admin dapat melakukan penambahan data pengunjung.
6	Mengelola Tanggapan Komentar	Admin dapat menanggapi komentar dari pengunjung.

BAB VI PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

1. Penggunaan Data Admin

Penggunaan data admin ini akan dilakukan pada beberapa menu, antara lain :

a. Penggunaan Fitur Login Admin

Pada tabel 6.1 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur login admin. Untuk Admin dapat melakukan login dengan menggunakan username : admin@gmail.com dan password : admin123

Tabel 6 1 Penggunaan Fitur Login Admin

Data Input	Prosedur Penggunaan
Email dan password.	Admin memasukkan email dan password.

b. Penggunaan Fitur Informasi

Pada tabel 6.2 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur informasi.

Table 6. 2 Penggunaan Fitur Informasi

Data Input	Prosedur Penggunaan
Gambar, Judul, Keterangan	Admin memasukkan data sesuai yang sesuai pada kolom
Gambar, Judul, Keterangan	Admin menekan icon edit, admin mengedit data sesuai kolom
-	Admin menekan icon hapus

c. Penggunaan Fitur Galeri

Pada tabel 6.3 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur galeri.

Table 6. 3 Penggunaan Fitur Galeri

Data Input	Prosedur Penggunaan
Gambar, Judul, Keterangan	Admin memasukkan data sesuai yang sesuai pada kolom
Gambar, Judul, Keterangan	Admin menekan icon edit, admin mengedit data sesuai kolom
-	Admin menekan icon hapus

d. Penggunaan Fitur Event

Pada tabel 6.4 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur event.

Table 6. 4 Penggunaan Fitur Event

Data Input	Prosedur Penggunaan
Nama event, tanggal mulai, tanggal akhir	Admin memasukkan data sesuai yang sesuai pada kolom
Nama event, tanggal mulai, tanggal akhir	Admin menekan icon edit, admin mengedit data sesuai kolom
-	Admin menekan icon hapus

e. Penggunaan Fitur Soal

Pada tabel 6.5 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur event.

Table 6. 5 Penggunaan Fitur Soal

Data Input	Prosedur Penggunaan
Event, soal, option a, option b, option c, option d, kunci	Admin memasukkan data sesuai yang sesuai pada kolom
Event, soal, option a, option b, option c, option d, kunci	Admin menekan icon edit, admin mengedit data sesuai kolom
-	Admin menekan icon hapus

f. Penggunaan Fitur Result

Pada tabel 6.6 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur event.

Table 6. 6 Penggunaan Fitur Result

Data Input	Prosedur Penggunaan
-	Admin dapat melihat result dari pemain, pemain akan ditampilkan sesuai dengan urutan poin tertinggi

g. Penggunaan Fitur Voucher

Pada tabel 6.7 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur voucher.

Table 6. 7 Penggunaan Fitur Voucher

Data Input	Prosedur Penggunaan
Nama voucher, Deskripsi Voucher, harga voucher	Admin Memasukkan nama voucher, deskripsi voucher, harga voucher
Nama voucher, Deskripsi Voucher, harga voucher	Admin Melakukan perubahan data nama voucher, deskripsi voucher, harga voucher
-	Admin Melakukan penghapusan data nama voucher, Deskripsi Voucher, harga voucher

h. Penggunaan Fitur Buku Kunjungan

Pada tabel 6.8 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur buku kunjungan.

Table 6. 8 Penggunaan Fitur Buku Kunjungan

Data Input	Prosedur Penggunaan
Nama, alamat, jumlah pengunjung, nomor hp.	Admin Memasukkan nama, alamat, jumlah pengunjung, nomor hp.
Nama, alamat, jumlah pengunjung, nomor hp.	Admin Melakukan perubahan data nama, alamat, jumlah pengunjung, nomor hp.
-	Admin Melakukan penghapusan data nama, alamat, jumlah pengunjung, nomor hp.

i. Penggunaan Fitur Tanggapan Komentar

Pada tabel 6.9 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur tanggapan komentar.

Table 6. 9 Penggunaan Fitur Tanggapan Komentar

Data Input	Prosedur Penggunaan
Tanggapan	Admin Melakukan tanggapan komentar pengguna.
-	Admin

Data Input	Prosedur Penggunaan
	Melakukan penghapusan data komentar

2. Penggunaan Data Pengguna

Penggunaan data pengguna ini akan dilakukan pada beberapa menu, antara lain :

a. Penggunaan Fitur Register

Pada tabel 6.10 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur register.

Table 6. 10 Penggunaan Fitur Register

Data Input	Prosedur Penggunaan
Name, email address , password, dan konfirmasi password.	Pengguna/pemain memasukkan Name, email address , password, dan konfirmasi password.

b. Penggunaan Fitur Login Pengguna

Pada tabel 6.11 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur login pengguna.

Table 6. 11 Penggunaan Fitur Login Pengguna

Data Input	Prosedur Penggunaan
Email dan password.	Pengguna/pemain memasukkan email dan password.

c. Penggunaan Fitur Kuis Pengguna

Pada tabel 6.12 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur kuis pengguna.

Table 6. 12 Penggunaan Fitur Kuis Pengguna

Data Input	Prosedur Penggunaan
jawaban	Pengguna/pemain melakukan kuis dengan menjawab soal.

d. Penggunaan Fitur Tukar Poin Pengguna

Pada tabel 6.13 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur tukar poin pengguna.

Table 6. 13 Penggunaan Fitur Tukar Poin Pengguna

Data Input	Prosedur Penggunaan
Jumlah voucher	Pengguna/pemain memasukkan jumlah voucher

e. Penggunaan Fitur Tambah Komentar Pengguna

Pada tabel 6.14 akan menjelaskan mengenai Penggunaan fitur pada fitur tambah komentar pengguna.

Table 6. 14 Penggunaan Fitur Tambah Komentar Pengguna

Data Input	Prosedur Penggunaan
Nama,komentar	Pengguna Melakukan penambahan data nama, komentar.