

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Pada bab ini akan membahas mengenai Pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membangun sistem, dimana peneliti akan mengulas beberapa pemanfaatan teknologi Sistem Informasi Geografis yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Berikut ini adalah table hasil -hasil penelitian terdahulu yang juga mengimplementasikan teknologi Sistem Informasi Geografis.

Pada penelitian yang diteliti oleh Irwan Hidayatullah, Petrus Subardjo, dan Alfi Satriadi yang berjudul **“Pemetaan Genangan Rob Di Pesisir Muaragembong Kabupaten Bekasi Dengan Menggunakan Sistem Informasi Geografis”** (2016) menyatakan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi komponen pasang surut dan jenis pantai Muaragenbon di Provinsi Bekasi, memetakan daerah yang terkena banjir rob dan menghitung luas dataran banjir di pantai Muaragenbon di Provinsi Bekasi [7].

Pada penelitian yang diteliti oleh Hendra Frederick, Agus Anugroho Dwi, dan Hariadi yang berjudul **“Pemetaan Banjir Rob Terhadap Pasang Tertinggi Di Wilayah Pesisir Kecamatan Medan Belawan, Sumatera Utara”** (2016) menyatakan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemungkinan terjadinya banjir rob di kabupaten Medan Belawan menggunakan pendekatan DEM dalam analisis spasial [8].

Pada penelitian yang diteliti oleh Durotun Nafisah, Heryoso Setiyono, dan Hariyadi yang berjudul **“Pemetaan Sebaran Genangan Rob Di Pesisir Bonang, Kabupaten Demak”** (2017) menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk Pembuatan peta daerah rob untuk memahami daerah yang terkena bajir rob di sepanjang pantai Bonang [9].

Pada penelitian yang diteliti oleh Taufik Brilian Nur, Alfi Nur Rusyidi, dan Satrio Agung Wicaksono yang berjudul **“Pengembangan Sistem Informasi**

Geografis Berbasis Website (WEBGIS) Untuk Simulasi Pemetaan Daerah Genangan Banjir Rob Menggunakan Metode Neighbourhood Analysis (Studi Kasus : Pantai Utara Kota Surabaya)” (2018) menyatakan bahwa sistem informasi geografis ini dapat jalankan simulasi untuk memetakan dataran banjir pasang surut dan memberikan informasi tentang penggunaan lahan yang berpotensi terkena dampak genangan rob [10].

Pada penelitian yang diteliti oleh Rida Hilyati, Arief Laila, dan Hani'ah yang berjudul **“Kajian Pemetaan Kerentanan Banjir Rob Di Kabupaten Pekalongan”** (2019) menyatakan bahwa sistem geografis diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengidentifikasi daerah yang paling rentan untuk mitigasi kerusakan banjir akibat kenaikan air laut di wilayah pesisir Provinsi Pekalongan dan mitigasi dampak bencana [1].

Pada penelitian yang diteliti oleh Novrizal Adrian Saputra yang berjudul **“Pemetaan Zona Rawan Banjir Rob Di Wilayah Medan Utara Dengan AHP dan GIS”** (2019) menyatakan bahwa nantinya akan memberikan gambaran yang jelas kepada para stakeholder yang sehingga mereka dapat mengambil tindakan efektif untuk membendung banjir rob tersebut [11].

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

Judul Penelitian	Penulis	Perbandingan	Deskripsi (singkat)	Hasil Penulis
Pemetaan Genangan Rob Di Pesisir Muaragembong Kabupaten Bekasi Dengan Menggunakan Sistem Informasi Geografis	Irwan Hidayatullah, Petrus Subardjo, Alfi Satriadi (2016)	Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Studi kasus adalah penelitian terhadap suatu kasus secara mendalam yang berlaku pada waktu, tempat dan populasi yang terbatas, sehingga memberikan gambaran tentang situasi dan kondisi secara lokal dan hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk tempat yang berbeda.	Pesisir Muaragembong Kabupaten Bekasi merupakan wilayah pesisir yang langsung berbatasan dengan Laut Jawa sehingga memiliki kerentanan bencana terhadap potensi kenaikan muka air laut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui komponen dan tipe pasang surut, menganalisis perkembangan kedudukan rerata muka air laut serta memetakan dan menghitung luas daerah yang terkena genangan rob di Pesisir Muaragembong Kabupaten Bekasi.	Berdasarkan perhitungan data pasang surut, maka dapat diketahui nilai Formzahl (F) untuk perairan Kecamatan Muaragembong adalah sebesar 4,024. Sehingga klasifikasi tipe pasang surut berdasarkan nilai dari bilangan Formzahl $F < 3,00$ menunjukkan tipe pasang surut harian tunggal, maksudnya adalah dalam satu hari terjadi satu kali air pasang dan satu kali air surut.
Pemetaan Banjir Rob Terhadap Pasang Tertinggi di Wilayah Pesisir Kecamatan Medan Belawan, Sumatera Utara	Hendra Frederick, Agus Anugroho Dwi, Hariadi, (2016)	Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Studi kasus adalah penelitian terhadap suatu kasus secara mendalam yang berlaku pada waktu, tempat dan	Kecamatan Medan Belawan adalah salah satu dari 21 Kecamatan yang berada dibagian utara Kota Medan dengan Luas $\pm 21,82$ Km ² dan berada pada ketinggian 3 meter diatas permukaan laut. Salah satu permasalahan di Kecamatan	Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa luas genangan rob pada bulan September Tahun 2015 yang terjadi di Kecamatan Medan Belawan dengan nilai Highest High Water Level sebesar 232,71 cm adalah 1066,956 ha meliputi Kelurahan Sicanang, Kelurahan

Judul Penelitian	Penulis	Perbandingan	Deskripsi (singkat)	Hasil Penulis
		populasi yang terbatas, sehingga memberikan gambaran tentang situasi dan kondisi secara lokal dan hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk tempat yang berbeda.	Medan Belawan, yaitu banjir pasang/rob. Saat ini daerah pesisir Kecamatan Medan Belawan sering terjadi banjir pasang yang diakibatkan karena air laut pasang.	Belawan I, Kelurahan Belawan Bahagia, Kelurahan Belawan Bahari, Kelurahan Belawan II dan Kelurahan Bagan Deli.
Pemetaan Sebaran Genangan Rob Di Pesisir Bonang, Kabupaten Demak	Durotun Nafisah, Heryoso Setiyono, Hariyadi (2017)	Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk menganalisis data.	Kecamatan Bonang merupakan satu diantara empat kecamatan di Kabupaten Demak yang berada di wilayah kepesisiran. Wilayah pesisir Bonang memiliki nilai ketinggian tanah rendah dan nilai kelerengan sebesar 0% - 3%, sehingga menyebabkan wilayah tersebut tergenang banjir rob.	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa luas area genangan banjir pasang (rob) di wilayah pesisir Kecamatan Bonang, Kabupaten Demak, Provinsi Jawa Tengah pada tanggal 21 April – 5 Mei 2016 adalah sebesar 1.998,14 Ha dengan batas genangan maksimal sebesar 1,5 meter terhadap kontur elevasi pada saat terjadi genangan rob.
Pengembangan Sistem Informasi Geografis Berbasis Website (WEBGIS) Untuk Simulasi Pemetaan Daerah Genangan Banjir Rob Menggunakan Metode Neighbourhood	Taufik Brilian, Alfi Nur, Satrio Agung (2018)	Penelitian ini menggunakan metode Neighbourhood Analysis untuk mendapatkan nilai suatu piksel yang melibatkan nilai piksel-piksel tetangganya.	Kawasan Pantai Utara Kota Surabaya merupakan sebuah kawasan yang memiliki potensi yang besar terhadap terjadinya banjir rob. Besarnya potensi itu disebabkan karena kawasan tersebut, memiliki tingkat kenaikan permukaan air laut setinggi	Proses pengujian yang dilakukan pada penelitian ini hanya ditekankan pada proses pengujian sistem dan tidak melakukan proses uji akurasi terhadap model genangan yang dibuat. Alasan uji akurasi tidak dilakukan karena terkendala akuisisi data pembandingan yang memadai. Proses

Judul Penelitian	Penulis	Perbandingan	Deskripsi (singkat)	Hasil Penulis
Analysis (Studi Kasus : Pantai Utara Kota Surabaya)			5,47 mm per tahun yang dihitung dalam kurun waktu 64 tahun	pengujian sistem ditekankan pada proses pengujian dengan menggunakan metode black-box testing, compatibility testing dan performance testing.
Kajian Pemetaan Kerentanan Banjir Rob Di Kabupaten Pekalongan	Rida Hilyati, Arief Laila, Hani'ah (2019)	Perhitungan data pasang surut ini menggunakan metode Least Square yang menghasilkan nilai elevasi muka air laut diketahui muka air tinggi tertinggi (HHWL) sebesar 1,015 m.	Banjir rob ini selain terjadi karena ketinggian wilayah yang lebih rendah dari nilai HHWL, juga karena masuknya air laut melewati sungaisungai sehingga sungai-sungai tersebut meluap ke daratan.	Hasil dari pemodelan genangan banjir rob di Kabupaten Pekalongan diperoleh 10 desa yang tergenang banjir rob yang termasuk dalam desa pesisir, yaitu Desa Blancanan, Desa Depok, Desa Semut, Desa Wonokerto Kulon, Desa Api-api, Desa Pecakaran, Desa Tratebang, Desa Mulyorejo, Desa Jeruksari dan Desa Tegaldowo
Pemetaan Zona Rawan Banjir Rob di Wilayah Medan Utara Dengan AHP dan GIS	Novrizal Adrian Saputra (2019)	Penelitian ini menggunakan metode Analytic Hierarchy Process (AHP). Metode ini merupakan metode yang sifatnya persepsional, artinya tingkat kepentingan dari suatu kriteria alternatif tergantung sudut pandang atau perspektif seseorang dalam menilainya.	Banjir rob yang terjadi pada area Medan Utara dikarenakan luapan air laut ketika pasang yang masuk ke daratan, baik secara langsung maupun melalui luapan air sungai. Area daratan yang terdampak banjir rob semakin lama semakin luas, sehingga perlu ada analisa terhadap zonasi tingkat kerawanan terjadi banjir rob agar upaya penanganan dan pencegahan dapat tepat sasaran.	Pemetaan zona rawan banjir dapat dilakukan secara rasional dan konsisten berdasarkan AHP dengan mempertimbangkan 2 aspek, yaitu aspek teknis berupa elevasi, slope, aspek, jarak dari laut, jarak dari sungai, curah hujan, jenis tanah dan drainage density, dan juga dengan aspek sosial lingkungan berupa tata guna lahan.

Berdasarkan tabel 2.1 dapat dilihat bahwa beberapa penelitian tersebut membahas tentang Sistem Informasi Geografis Pemetaan seperti pada penelitian *Website* Sistem Informasi Daerah Rawan Rob Di Kota Pekalongan.

Metode yang dipakai dari penelitian diatas adalah metode studi kasus, metode deskriptif, metode *Neighbourhood Analysis*, metode *Least Square*, dan metode *Analytic Hierarchy Process* (AHP). Sedangkan pada penelitian *Website* Sistem Informasi Geografis Daerah Rawan Rob Di Kota Pekalongan menggunakan metode *Agile* untuk pengembangan sistem.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Website

Situs web adalah seluruh halaman web yang terdiri dari domain yang berisi informasi. Sebuah situs web biasanya terdiri dari banyak halaman web yang saling berhubungan [12].

2.2.2 Sistem

Sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk suatu kesatuan. Sedangkan Mulyadi berpendapat sistem adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu [13].

Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar [14].

Sistem adalah kumpulan komponen atau jaringan yang saling berhubungan dari prosedur-prosedur yang bekerja sama membentuk suatu jaringan untuk mencapai suatu tujuan atau maksud tertentu [15].

Dari beberapa pengertian yang ada dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan banyak komponen yang saling terintegrasi, berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen berupa orang, proses, data, dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan proses pengambilan keputusan untuk mendukung keberhasilan (pencapaian tujuan) suatu organisasi. Sistem informasi adalah kumpulan atau susunan perangkat keras dan perangkat lunak dan orang-orang yang menjalankannya, bekerja dalam serangkaian proses dan saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk [16].

Sistem informasi adalah cara terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses, dan menyimpan data yang digunakan untuk

menyimpan, mengelola, mengontrol, dan melaporkan informasi untuk memungkinkan organisasi mencapai tujuan yang telah ditetapkan [17].

Berdasarkan pengertian yang ada dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur didalam suatu organisasi, dimana data diolah untuk menghasilkan laporan-laporan untuk pihak yang membutuhkan.

Pengguna sistem informasi terdiri dari dua bagian: pengguna akhir dan administrator. Kedua pengguna sistem informasi dapat mempengaruhi perkembangan atau perubahan ruang lingkup sistem informasi. Pengembangan sistem informasi pada suatu organisasi atau perusahaan/lembaga dapat berupa pembuatan sistem informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem informasi atau berdasarkan perubahan-perubahan yang disebabkan oleh sistem informasi tersebut. Arah baru untuk manajemen (kepala organisasi). Bentuk pengembangan sistem informasi dapat berupa sistem secara keseluruhan atau sebagai bagian dari suatu sistem, tergantung dari kebutuhan pengguna sistem informasi itu sendiri [18].

2.2.4 Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis atau *Geographic Information System* (GIS) adalah sistem informasi terkomputerisasi yang dirancang untuk bekerja dengan data yang mengandung informasi spasial (referensi spasial). Sistem ini mengumpulkan, mensurvei, mengintegrasikan, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan data yang relevan secara spasial tentang keadaan bumi [19].

2.2.5 Banjir Rob

Banjir rob genangan air yang terbentuk di pantai daratan saat air pasang. Banjir menggenangi sebagian daratan pantai atau daerah di bawah permukaan air laut pasang (*high water level*) [20].

2.2.6 Peta

Peta adalah gambar miniatur permukaan bumi yang diproyeksikan dalam dua dimensi ke atas kertas atau media lain. Peta memudahkan untuk mengamati permukaan bumi yang luas, terutama dari segi waktu dan biaya [21].

2.2.7 Alat Bantu Pengembangan Sistem



1) *Unified Modelling Language* (UML)

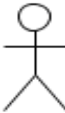
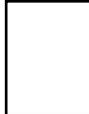
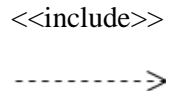
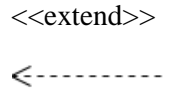
UML (*Unified Modeling Language*) adalah “Sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem” [15]. UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan beberapa aspek dalam sistem. Ada beberapa diagram yang disediakan diantaranya :

a) Diagram *Use Case*

Use case adalah pemodelan untuk menggambarkan *behavior* / kelakuan sistem yang akan dibuat. *Use case* diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara sederhana, diagram *use case* digunakan untuk memahami fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut ini notasi yang ada pada diagram *use case*:

Tabel 2. 2 Notasi Diagram *Use Case*

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1.		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i>
2		Asosiasi / <i>association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya


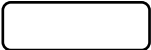
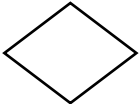


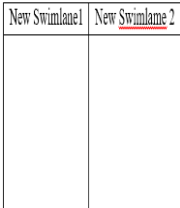
No.	Gambar	Nama	Deskripsi
3		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat menspesifikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
4		System	Menspesifikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>ucse case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk.
6		<i>Extend</i>	Menspesifikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan

b) Diagram *Activity*

Diagram *Activity* merupakan suatu diagram yang menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, dan bagaimana masing-masing alur dimulai, dan keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana alur ini berakhir. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana

aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Berikut ini notasi yang ada pada diagram *activity* :

Tabel 2. 3 Notasi Diagram *Activity*


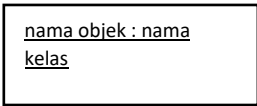

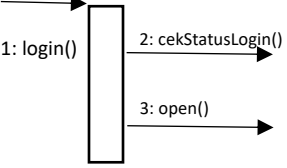
No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1.		Status awal / <i>Initial State</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2.		Aktivitas / <i>Activities</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.		Percabangan / <i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.		Penggabungan / <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5.		Status akhir / <i>End State</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6.		<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram

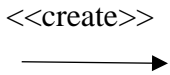
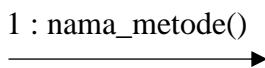
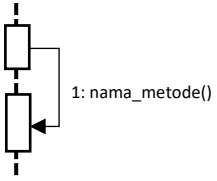
c) Diagram *Sequence*

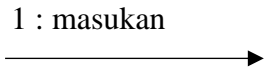
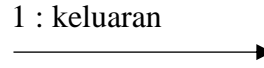
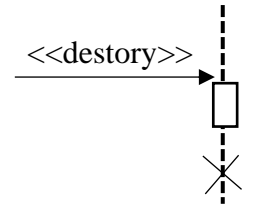
Diagram *Sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya diagram *sequence* yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan

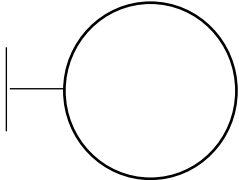
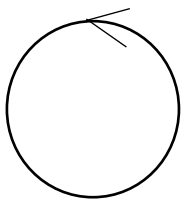
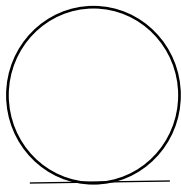
interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram *sequence* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram *sequence* yang harus dibuat juga semakin banyak.

Tabel 2. 4 Notasi Diagram *Sequence*

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1.		Garis hidup / <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
2.		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
3.		Waktu aktif	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan Didalamnya</p>  <p>Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan di dalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif</p>

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
4.		Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
5.		Pesan tipe <i>call</i>	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p>  <p>Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi</p>

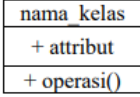
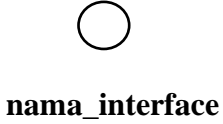




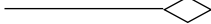
No.	Gambar	Nama	Deskripsi
6.		Pesan tipe <i>send</i>	Menyataka bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / Informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
7.		Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
8.		Pesan tipe <i>destroy</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
9.		<i>Boundary</i>	Menyatakan berupa tepi dari system, seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan system lain
10.		<i>Control</i>	Menyatakan element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis
11.		Entitas	Menyatakan elemen yang bertanggungjawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa <i>beans</i> atau model objek

d) Diagram *Class*

Kelas (*class*) adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan perancangan berorientasi objek [19].

Tabel 2. 5 Notasi Diagram *Class*

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1.		Kelas	Kelas pada struktur system
2.		<i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.		Asosiasi	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.		Asosiasi berarah	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
5.		Generalisasi	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.		<i>dependency</i>	Kebergantungan antarkelas
7.		<i>association</i>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
8.		<i>aggregation</i>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

2) Lembar Kerja Tampilan (LKT)

Salah satu kriteria antarmuka adalah tampilan yang menarik. Piranti bantu sederhana dalam bentuk lembaran kertas guna membantu

mendokumentasikan bentuk–bentuk tampilan yang akan diimplementasikan sebagai pedoman antarmuka tersebut bernama Lembar Kerja Tampilan [22].

No	
Tampilan	Navigator
Keterangan	

Gambar 2. 1 Lembar Kerja Tampilan (LKT)

LKT terdiri dari 4 bagian, yaitu :

- a) Nomor lembar kerja.
- b) Bagian tampilan, berisi sketsa yang akan muncul dilayar.
- c) Bagian navigator, menjelaskan kapan tampilan itu akan muncul dan berubah menjadi tampilan.
- d) Bagian keterangan, berisi penjelasan singkat mengenai atribut tampilan yang dipakai.