

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Pada bab penutup ini akan di akan dijabarkan mengenai kesimpulan dan saran dari pembangunan sistem, daftar pustaka yang digunakan penulis dalam menyusun laporan ini, dan lampiran yang berisi SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) dan DPPL (Dokumen Perancangan Perangkat Lunak) dari perancangan pembangunan sistem.

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis, desain, dan implementasi perangkat lunak dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini yaitu :

1. Data konsultasi pengguna seperti berat badan, tinggi badan, agama, tekanan darah, dan skala kriteria rasa dan karakteristik makanan seperti asam, manis, asin, pedas, pahit, kadar lemak, kadar daging, kadar sayuran, dan kadar kuah, merupakan pertimbangan yang dapat dipakai sebagai acuan dalam memberikan saran menu kuliner bagi pengguna.
2. Aplikasi Sistem Konsultasi Kuliner Sleman telah berhasil dibangun dengan menggunakan *framework* CodeIgniter dan menggunakan teknik *Multi Attribute Utility Theory* untuk menampilkan daftar menu kuliner, berdasarkan bobot kriteria rasa yang diinputkan pengguna dengan utilitas dari fitur rasa menu kuliner di *database*.

## 6.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan KULIMAN di tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fungsionalitas pada antarmuka pengguna untuk *filtering* konten galeri.
2. Menambahkan fungsionalitas *filtering* berdasarkan preferensi asal menu kuliner pada tahapan rekomendasi.
3. Menambahkan fungsionalitas untuk menentukan rute dari lokasi pengguna menuju lokasi tempat makan yang direkomendasikan.
4. Menambahkan fungsionalitas pengelolaan data member (*log in, sign up, review data history / log hasil konsultasi*) untuk member yang tertarik ingin menggunakan KULIMAN dengan lebih banyak fungsionalitas.

## Daftar Pustaka

- Alim, P.S., 2015. Model Fuzzy Expert System Berbasis Pemakai Pada PT. Batik Semar Cabang Medan. *Jurnal Buana Informatika*, pp.11-20.
- Anggara, F.H.D. & Prayitno, N., 2013. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tekanan Darah Di Puskesmas Telaga Murni, Cikarang Barat Tahun 2012. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 5(1), pp.20-25.
- Anisya, A., 2013. Aplikasi Sistem Database Rumah Sakit Terpusat Pada Rumah Sakit Umum (RSU) 'Aisyiyah Padang Dengan Menerapkan Open Source (PHP-MYSQL). *Jurnal Momentum*, 15(2), pp.49-58.
- Buliali, , Johan, F. & Fetriah, D., 2007. Sistem Berbasis Pengetahuan untuk Kenaikan Pangkat Militer TNI AU. *JURNAL INFORMATIKA*, 8(1), pp.18-28.
- Bungawati, D., Pratama, K.A. & Richard, S.D., 2011. Kajian Indeks Massa Tubuh (IMT) Terhadap Tekanan Darah Pada Perawat di Rumah Sakit Baptis Kendiri. *Jurnal STIKES RS. Baptis Kendiri*, 4(2), pp.94-103.
- Dalawa, F.N., Kepel, B. & Hamel, R., 2013. HUBUNGAN ANTARA STATUS GIZI DENGAN KADAR GULA DARAH PUASA PADA MASYARAKAT KELURAHAN BAHU KECAMATAN MALALAYANG MANADO. *ejournal keperawatan (e-Kp)*, 1(1), pp.1-8.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 1996. *Pedoman Praktis Memantau Status Gizi Orang Dewasa*. [Online] Kementerian Kesehatan RI, Direktorat Jenderal Bina Gizi Dan Kesehatan Ibu Dan Anak, Direktorat Bina Gizi (1.0) Available at: <http://gizi.depkes.go.id/wp->

<content/uploads/2011/10/ped-praktis-stat-gizi-dewasa.doc>. [Accessed 2 April 2016].

- Dwi Anggara, F.H. & Prayitno, N., 2013. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Tekanan Darah Di Puskesmas Telaga Murni, Cikarang Barat Tahun 2012. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 5(1), pp.20-25.
- Gangan, S., Pawde, K. & Nair, P.S., 2014. Study of Recommender Systems Techniques. *International Journal of Engineering and Technical Research (IJETR)*, 2(10), pp.38-41.
- Harahap, H., Widodo, Y. & Mulyati, S., 2005. Penggunaan Berbagai Cut-Off Indeks Massa Tubuh Sebagai Indikator Obesitas Terkait Penyakit Degeneratif di Indonesia. *Gizi Indonesia*, 2(28), pp.1-12.
- Hayadi, B.H., Setiawan, A. & Eripuddin, 2016. 2089-9815 *Sistem Berbasis Pengetahuan dengan Menggunakan Fuzzy Tsukamoto (Untuk Kesehatan dan Perawatan Bayi)*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta Universitas Pasir Pengaraian.
- Herwati & Sartika, W., 2013. Terkontrolnya Tekanan Darah Penderita Hipertensi Berdasarkan Pola Diet dan Kebiasaan Olah Raga di Padang Tahun 2011. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(1), pp.8-14.
- Huang, S.-l., 2011. Designing utility-based recommender systems for e-commerce: Evaluation. *Electronic Commerce Research and Applications*, 10(4), pp.398-407.
- Huda, A.A., Hantono, B.S. & Widyawan, 2015. Sistem Rekomendasi Dengan Pendekatan Ekstraksi Fitur Rasa Pada Menu Makanan. In Yogyakarta, U.A., ed. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan*

- Komunikasi 2015 (SENTIKA 2015)*. Yogyakarta, 2015. Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Irfan, M., Cahyani, A.D. & Rachman, F.H., 2014. Sistem Rekomendasi : Buku Online Dengan Metode Collaborative Filtering. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 7(1), pp.76-84.
- Kurniawan, A., 2002. *Gizinet - GIZI SEIMBANG UNTUK MENCEGAH HIPERTENSI*. [Online] Kementerian Kesehatan RI, Direktorat Jenderal Bina Gizi Dan Kesehatan Ibu dan Anak, Direktorat Bina Gizi (1.0) Available at: <http://gizi.depkes.go.id/wp-content/uploads/2012/05/Gizi-Seimbang-Utk-Hipertensi.pdf> [Accessed 2 April 2016].
- Langgeng, D.Y. & Widiyana, H.S., 2013. Pengaruh Warna Cangkir Terhadap Persepsi Cita Rasa Teh. *Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(2), pp.59-65.
- Maharani, H. & Gunawan, A.F., 2014. Sistem Rekomendasi Mobil Berdasarkan Demographic dan Content-Based Filtering. *Jurnal Telematika*, 9(2), pp.1-5.
- Meng, X. & Wang, L., 2012. A MAUT Approach to Elicitation of Contextual User Preferences. *Advances in information Sciences and Service Sciences(AISS)*, 4(5), pp.98-105.
- Millah, R., Tanuwijaya, H. & Ayuningtyas, 2012. Sistem Pakar Penentuan Menu Makanan Sehat Penderita Penyakit Kolesterol Sesuai Golongan Darah Pasien Menggunakan Metode Forward Chaining dan Backward Chaining. *JSIKA (Jurnal Sistem informasi & Komputer Akuntansi)*, 1(2), pp.1-4.
- Mustakini, J.H., 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. 2nd ed. Yogyakarta: Andi Offset.

- Nair, R. & Kelkar, K., 2013. Implementation of Item and Content based Collaborative Filtering Techniques based on Ratings Average for Recommender Systems. *International Journal of Computer Applications*, 65(24), pp.1-5.
- Nakamura, Y. et al., 2011. Localization of brain activation by umami taste in humans. *B R A I N R E S E A R C H*, 1406, pp.18-29.
- Nandari, B.A. & Sukadi, 2014. Pembuatan Website Portal Berita Desa Jetis Lor. *IJNS (Indonesian Journal on Networking and Security)*, 3(3), pp.43-47.
- Nasution, M., Jumirah & Siregar, M.A., 2014. Gambaran Pola Makan Penderita Diabetes Melitus Rawat Jalan di Puskesmas Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal Tahun 2013. *Gizi, Kesehatan Reproduksi dan Epidemiologi*, 1(1), pp.1-9.
- Pratama, F.A., Dipayana, B. & Mukaromah, A.R., 2016. Perancangan Sistem Pakar Aplikasi Pencarian Rumah Makan berbasis Android menggunakan Metode Forward Chaining. In Yogyakarta, S.A., ed. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*. Yogyakarta, 2016. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Jaringan*. [Online] (1) Available at: <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php> [Accessed 23 Juli 2016].
- Putri, A.M., Rusdianto, S.D. & Setiawan, D.B., 2014. RANCANG BANGUN SISTEM REKOMENDASI KULINER KOTA MALANG DENGAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE

- WEIGHTED PRODUCT. *Repository Jurnal Mahasiswa PTIIK UB*, 4(3), pp.1-9.
- Putri, T.A., Santoso, B.S., Izzatillah, M. & Senjaya, R., 2015. Sistem Pakar Rekomendasi dan Larangan Makanan Berdasarkan Jenis Penyakit dengan Metode Forward Chaining. In 2015, N.C.o.I.T.a.T.E.(., ed. *National Conference on Information Technology and Technical Engineering (CITEE) 2015*. Yogyakarta, 2015. Universitas Gunadarma.
- Rana, C. & Jain, S.K., 2012. Building a Book Recommender system using time based content filtering. *WSEAS TRANSACTIONS on COMPUTERS*, 11(2), pp.27-33.
- Ratnaningrum, D.P.S.Y., 2015. *Hubungan Asupan Serat dan Status Gizi Dengan Tekanan Darah pada Wanita Menopause di Desa Kuwiran Kecamatan Banyudono Kabupaten Boyolali*. Naskah Publikasi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta Program Studi Ilmu Gizi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Riyanto, 2011. *Membuat Sendiri Aplikasi E-Commerce dengan PHP dan MySQL menggunakan CodeIgniter dan JQuery*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Sandjaja & Sudikno, 2005. Prevalensi Gizi Lebih dan Obesitas Penduduk Dewasa Di Indonesia. *Gizi Indonesia*, 2(28), pp.1-12.
- Saragih, M.F., 2010. *VEGETARIAN (Suatu Kajian Kebiasaan Makan Pada Umat Buddha Maitreya)*. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara Medan Departemen Atropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Medan.

- Semaya, J.E. & Hansun, S., 2014. Implementasi Algoritma Rete pada Aplikasi Rekomendasi Makanan Sehat. *ULTIMATICS*, 6(2), pp.52-56.
- Sirenden, B.H. & Dachi, E.L., 2014. *Buat Sendiri Aplikasi Petamu Menggunakan CodeIgniter dan Google Maps API*. Yogyakarta: Andi.
- Soenardi, T., 2014. *Persatuan Ahli Gizi Indonesia*. [Online] Available at: <http://file.persagi.org/share/66%20TUTI%20SOENARDI.pdf> [Accessed 22 April 2016].
- STMIK BANI SALEH, 2012. *STMIK BANI SALEH - Mengenal CodeIgniter (PHP Framework)*. [Online] Available at: <http://www.stmik.banisaleh.ac.id/webansal/berita-143-mengenal-codeigniter-php-framework.html> [Accessed Senin November 2015].
- Yang, H.L. & Yang, H., 2011. Recommendation Mechanism Based on Multi-attribute Utility Theory. *International Journal of Digital Content Technology and its Applications*, 5(3), pp.373-82.
- Yuhendra, Y. & Yulianto, R.E., 2015. Rekaya Perangkat Lunak Pengolahan Data Obat-Obatan Di PT.Anugrah Pharmindo Lestari Berbasis Web. *Jurnal Momentum*, 17(2), pp.68-75.



# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

**KULIMAN  
(KULINER SLEMAN)**

**Untuk:  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

**Dipersiapkan oleh:  
Mothya Widyani / 12. 07. 06974**

**Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>SKPL-KULIMAN</b>		1/38
		<i>Revisi</i>		

**DAFTAR PERUBAHAN**

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh	MW							
Diperik sa oleh	ERN							
Disetuj ui oleh								

### Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

1	Pendahuluan .....	6
1.1	Tujuan .....	6
1.2	Lingkup Masalah .....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan .....	7
1.4	Referensi .....	7
1.5	Deskripsi Umum (Overview) .....	8
2	Deskripsi Kebutuhan .....	8
2.1	Perspektif produk .....	8
2.2	Fungsi Produk .....	9
2.3	Karakteristik Pengguna .....	14
2.4	Batasan-batasan .....	14
2.5	Asumsi dan Ketergantungan .....	15
3	Kebutuhan Khusus .....	15
3.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal .....	15
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan .....	20
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas .....	20
5	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	38

## Daftar Gambar

Gambar 2.1	Arsitektur Perangkat Lunak KULIMAN.....	9
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i> KULIMAN.....	19
Gambar 5.1	Entity Relationship Diagram (ERD) KULIMAN	38



# 1 Pendahuluan

## 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak KULIMAN (Kuliner Sleman) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-KULIMAN ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

## 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak KULIMAN dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan akun admin oleh super-admin.
2. Menangani pengelolaan ubah profil admin oleh administrator
3. Menangani pengelolaan ubah *password* admin oleh administrator
4. Menangani pengelolaan tempat makan oleh admin.
5. Menangani pengelolaan menu kuliner oleh admin.
6. Menangani pengelolaan *website* KULIMAN.
7. Menangani proses rekomendasi kuliner sesuai data konsultasi pengguna.

Perangkat lunak KULIMAN berjalan pada lingkungan dengan platform Windows dan aplikasi web yang dapat berjalan dengan web browser.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

<i>Keyword/Phrase</i>	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-KULIMAN-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada KULIMAN (Kuliner Sleman) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
KULIMAN	Nama perangkat lunak untuk sistem sistem rekomendasi kuliner yang ada di wilayah Sleman Yogyakarta.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan <i>World Wide Web</i> .
Sistem Konsultasi	Sistem Konsultasi adalah sebuah sistem yang dapat memberikan kesimpulan berupa saran atau nasihat dengan melakukan interaksi dengan penggunanya.

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	7/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Mothya Widyani, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Beviers*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

### **1.5 Deskripsi Umum (Overview)**

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas tiga bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak KULIMAN yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak KULIMAN tersebut.

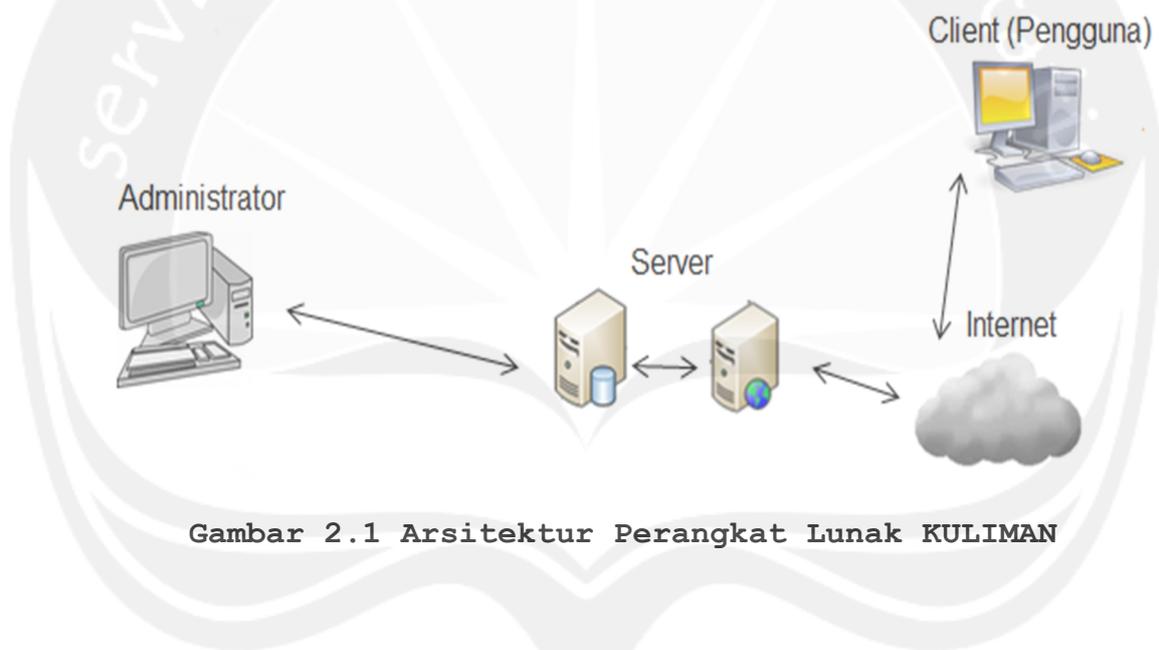
Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak KULIMAN yang akan dikembangkan.

## **2 Deskripsi Kebutuhan**

### **2.1 Perspektif produk**

KULIMAN merupakan perangkat lunak berbasis web yang dikembangkan untuk membantu pengguna dalam mendapatkan rekomendasi makanan sesuai dengan data konsultasi yang diinputkan pengguna. Data konsultasi

pengguna yang dijadikan acuan untuk merekomendasikan menu kuliner diantaranya agama, tekanan darah, status gizi dan fitur rasa serta karakteristik makanan yang diinginkan. Perangkat lunak desktop KULIMAN ini berjalan pada platform Windows XP/Vista/7, untuk web bisa berjalan pada web browser apapun, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan framework CodeIgniter. Sedangkan untuk database management system, akan menggunakan MySQL.



**Gambar 2.1** Arsitektur Perangkat Lunak KULIMAN

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak KULIMAN adalah sebagai berikut:

1. Fungsi *Login* (**SKPL-KULIMAN-001**).

Fungsi *Login* merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2. Fungsi *Ubah Profil* (**SKPL-KULIMAN-002**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	9/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Fungsi Ubah Profil merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau mengganti data profil dari admin yang sedang memasuki sistem.

3. Fungsi *Ubah Password* (**SKPL-KULIMAN-003**)

Fungsi *Ubah Password* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau mengganti *password* oleh admin.

4. Fungsi *Pengelolaan Data Administrator* (**SKPL-KULIMAN-004**)

Fungsi *Pengelolaan Data Administrator* merupakan fungsi yang digunakan Super-admin untuk menambah admin baru, mengubah data admin dan mereset *password*

Fungsi *Pengelolaan Data Pengguna* mencakup:

a. Fungsi *Tambah Data Admin Baru* (**SKPL-KULIMAN-004-01**)

Fungsi *Tambah Data Admin Baru* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data admin baru, yang meliputi *username* dan *password*.

b. Fungsi *Hapus Admin* (**SKPL-KULIMAN-004-02**)

Fungsi *Hapus Admin* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus hak otoritas admin.

c. Fungsi *Reset Password* (**SKPL-KULIMAN-004-03**)

Fungsi *Reset Password* merupakan fungsi yang digunakan untuk me-*reset password* admin dimana *password* akan berubah menjadi 'kuliman'.

5. Fungsi *Pengelolaan Tempat Makan* (**SKPL-KULIMAN-005**)

Fungsi *Pengelolaan Tempat Makan* merupakan fungsi yang digunakan super-admin dan admin untuk mengelola tempat makan bagi kuliner tertentu.

Fungsi *Pengelolaan Tempat Makan* meliputi:

a. Fungsi *Tambah Data Tempat Makan* (**SKPL-KULIMAN-005-01**)

Fungsi *Tambah Data Tempat Makan* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data tempat makan.

b. Fungsi *Ubah Data Tempat Makan* (**SKPL-KULIMAN-005-02**).

Fungsi *Ubah Data Tempat Makan* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tempat makan.

c. Fungsi *Hapus Data Tempat Makan* (**SKPL-KULIMAN-005-03**).

Fungsi *Hapus Data Tempat Makan* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tempat makan.

d. Fungsi *Cari Data Tempat Makan* (**SKPL-KULIMAN-005-04**).

Fungsi *Cari Data Tempat Makan* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data tempat makan berdasarkan nama dan alamat tempat makan.

e. Fungsi *Tampil Data Tempat Makan* (**SKPL-KULIMAN-005-05**).

Fungsi *Tampil Data Tempat Makan* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data tempat makan.

6. Fungsi *Pengolahan Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-006**)

Fungsi *Pengolahan Menu Kuliner* merupakan fungsi yang digunakan super-admin dan admin untuk mengelola data menu kuliner yang meliputi:

a. Fungsi *Tambah Data Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-006-01**)

Fungsi *Tambah Data Menu Kuliner* merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data menu kuliner.

b. Fungsi *Ubah Data Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-006-02**)

Fungsi *Ubah Data Menu Kuliner* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data menu kuliner.

c. Fungsi *Hapus Data Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-006-03**)

Fungsi *Hapus Data Menu Kuliner* merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data menu kuliner.

d. Fungsi *Cari Data Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-006-04**)

Fungsi *Cari Data Menu Kuliner* merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data user berdasarkan nama menu kuliner.

e. Fungsi *Tampil Data Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-006-05**)

Fungsi Tampil Data Menu Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data menu kuliner.

7. Fungsi *Konsultasi Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-007**)

Fungsi Konsultasi Menu Kuliner merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mendapatkan rekomendasi kuliner berdasarkan hasil konsultasi.

8. Fungsi *Tampil Galeri Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-008**)

Fungsi Tampil Galeri Menu Kuliner merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk melihat galeri menu kuliner, yang meliputi:

a. Fungsi *Tampil Galeri Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-008-01**)

Fungsi Tampil Galeri Menu Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat galeri menu kuliner.

b. Fungsi *Tampil Detail Galeri Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-008-02**)

Fungsi Tampil Detail Galeri Menu Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat detail sebuah menu kuliner dari galeri.

c. Fungsi *Pencarian Data Menu Kuliner* (**SKPL-KULIMAN-008-03**)

Fungsi Pencarian Data Menu Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data menu kuliner pada galeri dengan sebuah kata kunci

d. Fungsi Pengurutan Data Galeri Menu Kuliner  
**(SKPL-KULIMAN-008-04)**

Fungsi Pengurutan Data Galeri Menu Kuliner merupakan fungsi yang digunakan untuk mengurutkan data kuliner pada galeri berdasarkan kriteria yang diinginkan oleh pengguna.

### **2.3 Karakteristik Pengguna**

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak KULIMAN adalah sebagai berikut:

1. Memahami pengoperasian Microsoft Windows.
2. Mengerti tentang internet dan *web*.
3. Mengerti perangkat lunak yang digunakan.

### **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak KULIMAN tersebut adalah:

1. Kebijakan Umum  
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak KULIMAN.
2. Keterbatasan perangkat keras  
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

## 2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat desktop yang menggunakan sistem operasi Windows XP/Vista/7, serta aplikasi web browser apapun.

## 3 Kebutuhan Khusus

### 3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak KULIMAN meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

#### 3.1.1 Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk halaman web untuk aplikasi web.

#### 3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Berikut adalah spesifikasi antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam penggunaan perangkat lunak KULIMAN :

1. Perangkat dekstop.

Komponen	Minimal	Dianjurkan
<i>Processor</i>	Pentium III-class, 1GHz	Pentium 4 1,7 GHz
RAM	256 MB	512 MB
Hard Disk	1 GB	10 GB
Monitor	800 x 600	1024 x 768

	256 <i>color</i> <i>High Color</i> 16-bit	256 <i>color</i> <i>High Color</i> 32-bit
<i>Mouse</i>	<i>Mouse</i> Microsoft atau alat penunjuk yang <i>compatible</i> dengan OS	<i>Mouse</i> Microsoft atau alat penunjuk yang <i>compatible</i> dengan OS
<i>Keyboard</i>	<i>Keyboard</i> Microsoft atau alat pengetik yang <i>compatible</i> dengan OS	<i>Keyboard</i> Microsoft atau alat pengetik yang <i>compatible</i> dengan OS
<i>Printer</i>	<i>Printer</i> yang <i>compatible</i> dengan OS	<i>Printer</i> yang <i>compatible</i> dengan OS

## 2. Perangkat Database Server.

Komponen	Minimal	Dianjurkan
<i>Memory</i>	512 MB	1GB
<i>Processor</i> <i>Speed</i>	X86 1.0 GHZ x64 1.4 GHZ	2.0 GHZ
<i>Processor</i> type	x64 <i>Processor</i> : AMD Opteron, AMD Athlon 64, Intel Xeon with Intel EM64T support x86 <i>Processor</i> : Pentium III- <i>compatible</i>	Intel Pentium IV with EM64T support
RAM	2GB	4GB

### 3. Perangkat *Web Server*.

CPU	2 core (3GHz or higher)	
RAM	4GB	
<i>Disks</i>	Array 1:	
	OS, software, and websites	3 x 146GB, SCSI, RAID 5 (hardware impl.)
Disk Partitioning	Array 1:	
	C: 40GB	for OS and software
	D: remaining space (250GB)	for customer data
NICs	<i>FrontNet, BackNet</i>	

#### 3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak KULIMAN adalah sebagai berikut :

1. Nama : MySQL  
 Sumber : Oracle  
 Sebagai *database management system (DBMS)* yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.
2. Nama : Windows XP/Vista/7 ke atas  
 Sumber : Microsoft  
 Sebagai sistem operasi yang digunakan.
3. Nama : XAMPP  
 Sumber : Apache Friends  
 Sebagai *web server*.
4. Nama : CodeIgniter  
 Sumber : EllisLab

Sebagai framework untuk menjalankan aplikasi.

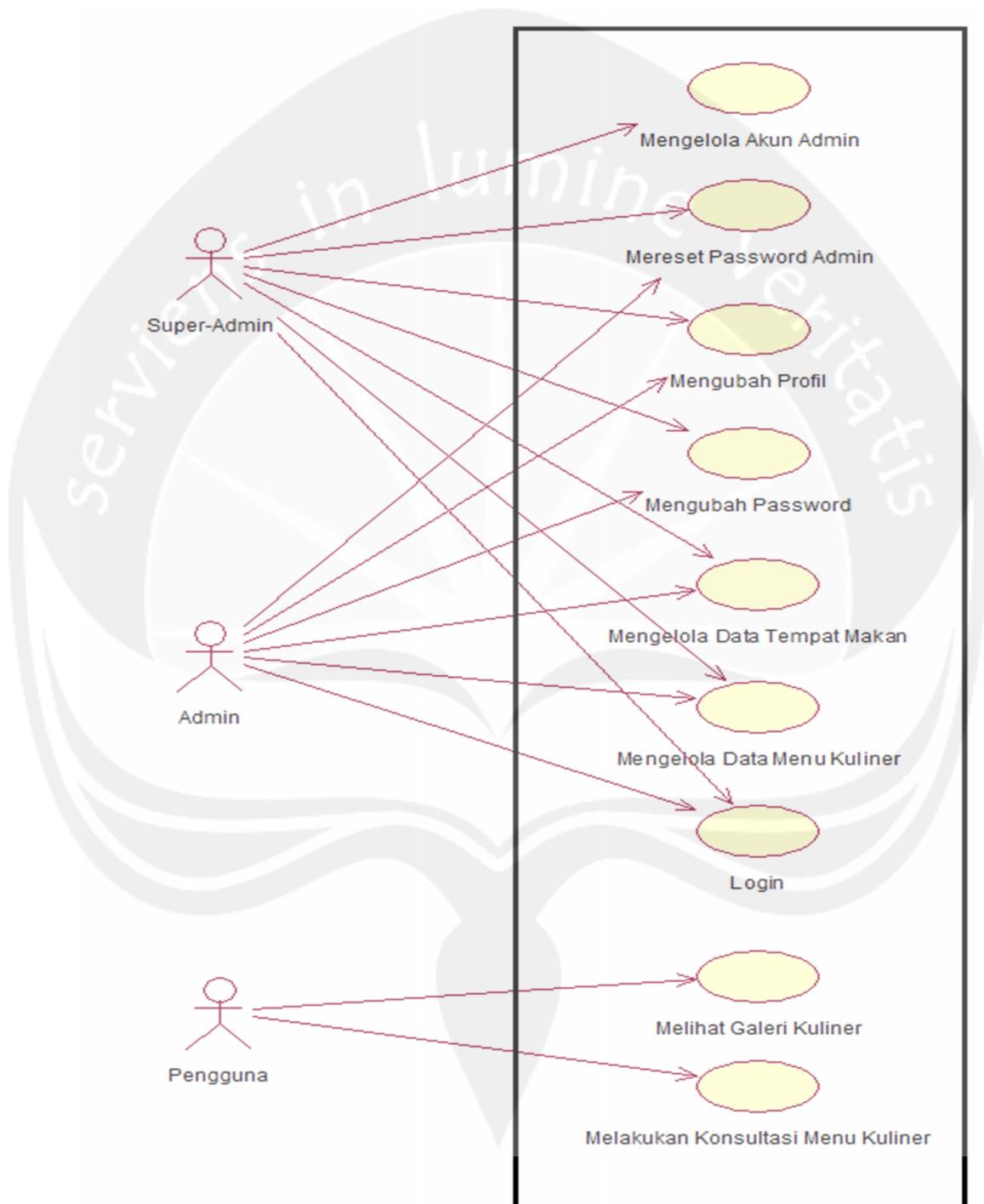
5. Nama : IE/Firefox/Chrome/Opera/dll  
Sumber : Microsoft/Mozilla/Google/Opera/dll  
Sebagai *web browser* untuk membuka sistem *web*.
6. Nama : PHP  
Sumber : The PHP Group (www.php.net)  
Sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi.
7. Nama : Notepad++  
Sumber : Don Ho (notepad-plus-plus.org)  
Sebagai aplikasi editor teks *source code* untuk aplikasi

#### **3.1.4 Antarmuka Komunikasi**

Antarmuka komunikasi perangkat lunak KULIMAN menggunakan *protocol* TCP/IP, sedangkan untuk aplikasi *web* menggunakan *protocol* HTTP.

### 3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

#### 3.2.1 Use case Diagram



Gambar 3.1 Use Case Diagram KULIMAN

## 4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

### 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

#### 4.1.1 Use case Specification: Pengelolaan Akun Admin

##### 1. Brief Description

*Use case* ini digunakan mengelola data tempat makan dari menu kuliner tertentu. Aktor dapat melakukan tambah admin baru, ubah data admin, hapus admin, *reset password* dan tampil data admin.

##### 2. Primary Actor

1. Super-admin

##### 3. Supporting Actor

none

##### 4. Basic Flow

1. *Use case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola akun admin.
2. Sistem memberikan pilihan untuk tambah admin baru, ubah data admin, hapus admin, *reset password* dan tampil data admin.
3. Aktor memilih untuk tambah admin baru.  
A-1 Aktor memilih untuk hapus admin  
A-2 Aktor memilih untuk *reset password*  
A-3 Aktor memilih untuk tampil data admin
4. Aktor menginputkan data admin.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data admin yang telah diinputkan.
6. Sistem melakukan pengecekan data admin yang telah diinputkan.  
E-1 *Username* yang dimasukkan oleh aktor telah digunakan oleh admin lain  
E-2 Data admin yang diinputkan aktor salah
7. Sistem menyimpan data admin ke *database*.

8. Sistem menampilkan informasi jika data admin berhasil ditambahkan.

9. *Use case* selesai.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk hapus admin

1. Sistem menampilkan data admin yang ingin dihapus.
2. Aktor menghapus data admin.
3. Sistem menampilkan dialog konfirmasi jika aktor hendak menghapus data admin.
4. Aktor mengkonfirmasi penghapusan data admin.
5. Sistem mengecek data admin yang akan dihapus.
6. Sistem menyimpan data admin ke *database*.
7. Sistem menampilkan informasi jika data admin berhasil dihapus.
8. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9.

A-2 Aktor memilih untuk *reset password*

1. Aktor memilih sebuah data administrator untuk di-*reset password*-nya.
2. Aktor menekan tombol *Reset Password*.
3. Sistem menampilkan dialog konfirmasi jika aktor hendak me-*reset password* admin yang di pilih.
4. Aktor mengkonfirmasi *reset password* admin yang di pilih.
5. Sistem memperbarui *password* admin yang di pilih ke *database*.
6. Sistem menampilkan informasi jika *reset password* berhasil.

7. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9.
- A-3 Aktor memilih untuk tampil data admin
1. Sistem menampilkan data admin.
  2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-9.

#### **6. Error Flow**

E-1 *Username* yang dimasukkan oleh aktor telah digunakan oleh admin lain

1. Sistem memberi peringatan bahwa *username* yang dimasukkan telah digunakan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

E-2 Data admin yang diinputkan aktor salah

3. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
4. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

#### **7. PreConditions**

1. *Use case Login* telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data administrator telah *ter-update* di *database*.

#### **4.1.2 Use case Specification: Ubah Profil**

Administrator

##### **1. Brief Description**

*Use case* ini digunakan untuk mengubah data profil administrator milik aktor. Aktor dapat mengubah *username*, nama akun, dan foto profil dari akun administrator milik aktor tersebut.

##### **2. Primary Actor**

1. Super-admin
2. Administrator

##### **3. Supporting Actor**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	22/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

none

#### 4. Basic Flow

1. *Use case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah data akun administrator.
2. Sistem menampilkan data akun administrator sementara, dan menampilkan tombol untuk mengubah data akun administrator.
3. Aktor menekan tombol Ubah Profil untuk mengubah data profil.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengubah data profil administrator.
5. Aktor menginputkan data administrator yang baru.
6. Aktor menekan tombol Simpan untuk menyimpan data admin yang telah diinputkan.
7. Sistem melakukan pengecekan data admin yang telah diinputkan.  
E-1 *Username* yang dimasukkan telah digunakan oleh administrator lain
8. Sistem menyimpan data admin ke *database*.
9. Sistem menampilkan informasi jika data admin berhasil diubah.
10. *Use case* selesai.

#### 5. Alternative Flow

none

#### 6. Error Flow

E-1 *Username* yang dimasukkan telah digunakan oleh administrator lain

1. Sistem memberi peringatan bahwa *username* yang dimasukkan telah digunakan.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	23/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 7. PreConditions

1. *Use case* Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

## 8. PostConditions

Data administrator telah ter-update di *database*.

### 4.1.3 Use case Specification: *Login*

#### 1. Brief Description

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk *login* ke dalam sistem.

#### 2. Primary Actor

1. Super-admin
2. Admin

#### 3. Supporting Actor

none

#### 4. Basic Flow

1. *Use case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan *login*.
2. Sistem menampilkan form *login* dan meminta inputan *username* dan *password*.
3. Aktor memasukkan *username* dan *password*-nya dan meminta autentifikasi.
4. Sistem mengecek *username* dan *password* yang diinputkan oleh aktor.  
E-1 *Username* dan /atau *password* salah.
5. Sistem menampilkan halaman admin sesuai *role*
6. *Use case* selesai.

#### 5. Alternative Flow

none

#### 6. Error Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	24/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-1 *Username* dan/atau *password* yang diinputkan aktor tidak ada pada *database* atau salah.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak ada pada *database* atau salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-2.

#### **7. PreConditions**

Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

Aktor berhasil login.

#### **4.1.4 Use case Specification: Ubah Password**

##### **1. Brief Description**

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengubah *password*.

##### **2. Primary Actor**

- 1.Super-admin
- 2.Admin

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. *Use case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah *password*.
2. Sistem menampilkan halaman antarmuka "Ubah *Password*".
3. Sistem meminta *password* lama, *password* baru dan konfirmasi *password* baru.
4. Aktor memasukkan *password* lama, *password* baru, dan konfirmasi *password* baru
5. Aktor menekan tombol "Simpan" untuk menyimpan perubahan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	25/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Sistem melakukan pengecekan data *password* yang telah diinputkan.

E-1 *Password* lama salah

E-2 *Password* baru dan konfirmasi *password* baru salah

7. Sistem menyimpan *password* yang telah diperbarui ke *database*.

8. *Use case* selesai.

#### 5. Alternative Flow

none

#### 6. Error Flow

E-1 *Password* lama salah

1. Sistem menampilkan pesan peringatan bahwa *password* lama salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah 4

E-2 *Password* baru dan konfirmasi *password* baru salah

1. Sistem menampilkan pesan peringatan bahwa *password* baru dan konfirmasi *password* baru salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah 4

#### 7. PreConditions

1. *Use case* Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki sistem.

#### 8. PostConditions

1. *Password* telah ter-*update* di *database*.

#### 4.1.5 Use case Specification: Pengelolaan Tempat Makan.

##### 1. Brief Description

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	26/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Use case ini digunakan mengelola data tempat makan dari menu kuliner tertentu. Aktor dapat melakukan tambah tempat makan baru, ubah tempat makan, hapus tempat makan, cari tempat makan (berdasarkan nama atau alamat tempat makan), dan tampil data tempat makan.

## **2. Primary Actor**

1. Administrator

## **3. Supporting Actor**

none

## **4. Basic Flow**

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola tempat makan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk tambah tempat makan baru, ubah tempat makan, hapus tempat makan, cari tempat makan (berdasarkan nama atau tempat makan), dan tampil data tempat makan.
3. Aktor memilih untuk tambah tempat makan baru.  
A-1 Aktor memilih untuk ubah tempat makan  
A-2 Aktor memilih untuk hapus tempat makan  
A-3 Aktor memilih untuk cari tempat makan  
A-4 Aktor memilih untuk tampil tempat makan
4. Aktor menginputkan data tempat makan.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tempat makan yang telah diinputkan.
6. Sistem melakukan pengecekan data tempat makan yang telah diinputkan.  
E-1 Data tempat makan yang diinputkan aktor salah

7. Sistem menyimpan data tempat makan ke *database*.

8. *Use case* selesai.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk ubah data tempat makan

1. Sistem menampilkan data tempat makan.
2. Aktor mengubah data tempat makan yang ada.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tempat makan yang telah diedit.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data tempat makan yang telah diedit.

E-2 Data tempat makan yang telah diubah aktor salah

5. Sistem menyimpan data tempat makan yang telah diubah ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

A-2 Aktor memilih untuk hapus data tempat makan

1. Sistem menampilkan data tempat makan yang ingin dihapus.
2. Aktor menghapus data tempat makan.
3. Sistem menyimpan data tempat makan ke *database*.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

A-3 Aktor memilih untuk cari data tempat makan

1. Aktor menginputkan data tempat makan berdasarkan nama atau alamat tempat makan.
2. Sistem menampilkan data tempat makan sesuai kata kunci yang diinputkan aktor.
3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

A-4 Aktor memilih untuk tampil data tempat makan

1. Sistem menampilkan data tempat makan.

2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data tempat makan yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

E-2 Data tempat makan yang telah diubah aktor salah

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diubah salah.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke-2.

#### **7. PreConditions**

1. *Use case* Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data admin telah ter-update di *database*.

#### **4.1.6 Use case Specification: Pengelolaan Menu Kuliner**

##### **1. Brief Description**

*Use case* ini digunakan mengelola data menu kuliner. Aktor dapat melakukan tambah menu kuliner baru, ubah menu kuliner, hapus menu kuliner, cari menu kuliner (berdasarkan nama menu kuliner), dan tampil menu kuliner.

##### **2. Primary Actor**

1. Administrator

##### **3. Supporting Actor**

None

##### **4. Basic Flow**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	29/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. *Use case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola menu kuliner.
2. Sistem memberikan pilihan untuk tambah menu kuliner, ubah menu kuliner, hapus menu kuliner, cari menu kuliner (berdasarkan nama menu kuliner), dan tampil menu kuliner.
3. Aktor memilih untuk tambah menu kuliner.
  - A-1 Aktor memilih untuk ubah menu kuliner
  - A-2 Aktor memilih untuk hapus menu kuliner
  - A-3 Aktor memilih untuk cari menu kuliner
  - A-4 Aktor memilih untuk tampil menu kuliner
4. Aktor menginputkan data menu kuliner.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data menu kuliner yang telah diinputkan.
6. Sistem melakukan pengecekan data menu kuliner yang telah diinputkan.
  - E-1 Data menu kuliner yang diinputkan aktor salah
7. Sistem menyimpan data menu kuliner ke *database*.
8. *Use case* selesai.

#### **5. Alternative Flow**

- A-1 Aktor memilih untuk ubah data menu kuliner
  1. Sistem menampilkan data menu kuliner.
  2. Aktor mengubah data menu kuliner yang ada.
  3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data menu kuliner yang telah diedit.
  4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data menu kuliner yang telah diedit.
    - E-2 Data menu kuliner yang telah diubah aktor salah

5. Sistem menyimpan data menu kuliner yang telah diubah ke *database*.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

A-2 Aktor memilih untuk hapus data menu kuliner

1. Sistem menampilkan data menu kuliner yang ingin dihapus.

2. Aktor menghapus data menu kuliner.

3. Sistem menampilkan dialog konfirmasi jika aktor hendak menghapus data menu kuliner.

4. Aktor mengkonfirmasi penghapusan data menu kuliner.

5. Sistem mengecek data menu kuliner yang akan dihapus.

6. Sistem menyimpan data kuliner ke *database*.

7. Sistem menampilkan informasi jika data menu kuliner berhasil dihapus.

8. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

A-3 Aktor memilih untuk cari data menu kuliner

1. Aktor menginputkan data menu kuliner berdasarkan nama menu kuliner.

2. Sistem menampilkan data menu kuliner sesuai kata kunci yang diinputkan aktor.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

A-4 Aktor memilih untuk tampil data menu kuliner

1. Sistem menampilkan data menu kuliner.

2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke-8.

## 6. Error Flow

E-1 Data menu kuliner yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diinputkan salah.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

E-2 Data menu kuliner yang telah diubah aktor salah

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diubah salah.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke-2.

#### **7. PreConditions**

1. *Use case* Login telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Data menu kuliner telah *ter-update* di *database*.

#### **4.1.7 Use case Specification:** Penggunaan Sistem Konsultasi oleh Pengguna

##### **1. Brief Description**

*Use case* ini digunakan oleh aktor yang membuka halaman konsultasi kuliner untuk mendapatkan daftar kuliner hasil rekomendasi sesuai hasil konsultasi aktor.

##### **2. Primary Actor**

Pengguna/konsumen

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. *Use case* ini dimulai ketika aktor memilih membuka halaman konsultasi kuliner.
2. Sistem memberikan menampilkan antarmuka konsultasi kuliner.
3. Aktor menginputkan data konsultasinya berupa nama, usia, tinggi badan, berat badan, agama,

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	32/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

tekanan darah dan komposisi rasa dari jenis makanan yang diinginkan.

4. Aktor meminta sistem untuk melakukan rekomendasi kuliner dari data konsultasi yang telah diinputkan.

5. Sistem melakukan pengecekan data konsultasi yang telah diinputkan.

E-1 Data konsultasi yang diinputkan aktor belum lengkap atau salah

6. Sistem melakukan perekomendasi kuliner dengan menampilkan daftar kuliner sesuai data konsultasi yang telah diinputkan aktor.

7. Sistem menampilkan daftar menu kuliner hasil konsultasi berupa menu kuliner yang aman dikonsumsi sesuai dengan urutan *score* utilitas, agama dan kondisi kesehatan aktor.

A-1 Aktor memilih untuk melihat daftar menu kuliner yang tidak aman untuk dikonsumsi

A-2 Aktor memilih untuk melihat detail sebuah menu kuliner

8. *Use case* selesai.

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih untuk melihat daftar menu kuliner yang tidak aman untuk dikonsumsi

1. Aktor menekan tombol "Tampilkan Menu Kuliner yang Tidak Aman untuk Dikonsumsi".

2. Sistem menampilkan daftar menu kuliner dengan memasukkan menu kuliner yang tidak aman untuk dikonsumsi sesuai dengan kesehatan aktor.

3. Kembali ke Basic Flow langkah ke-8.

A-2 Aktor memilih untuk melihat detail sebuah menu kuliner

1. Aktor memilih salah satu menu kuliner dari daftar menu kuliner hasil konsultasi.
2. Aktor menekan tombol "Tampil Detail Menu Kuliner" yang ada di samping menu kuliner yang dipilih.
3. Sistem menampilkan detail dari menu kuliner yang dipilih dan data tempat makan asal menu kuliner tersebut.

A-3 Aktor memilih menu kuliner tersebut untuk difavoritkan

4. Kembali ke Basic Flow langkah ke-8.

A-3 Aktor memilih menu kuliner tersebut untuk difavoritkan

1. Aktor menekan tombol "Favoritkan Menu Kuliner ini" pada halaman detail menu kuliner.
2. Sistem meminta konfirmasi aktor untuk memilih menu kuliner tersebut untuk difavoritkan, dan memberi informasi jika aktor tidak dapat kembali ke halaman hasil konsultasi setelah memilih sebuah menu kuliner untuk difavoritkan.
3. Aktor mengkonfirmasi untuk memilih menu kuliner tersebut untuk difavoritkan.
4. Sistem mengubah jumlah like dari menu kuliner yang dipilih oleh aktor untuk difavoritkan.
5. Sistem menampilkan halaman menu kuliner yang favorit yang berisi detail menu kuliner yang

dipilih untuk di favoritkan, dan menampilkan data aktor yang melakukan konsultasi.

6. Kembali ke Basic Flow langkah ke-8.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data yang diinputkan aktor salah

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang diinputkan salah.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-4.

#### **7. PreConditions**

1. Aktor telah memasuki halaman rekomendasi.

#### **8. PostConditions**

1. Sistem menampilkan daftar kuliner hasil konsultasi.

### **4.1.8 Use case Specification: Melihat Galeri Menu Kuliner**

#### **1. Brief Description**

*Use case* ini digunakan oleh aktor yang membuka halaman galeri menu kuliner untuk melihat galeri menu kuliner, melihat detail dari sebuah menu kuliner pada galeri, mencari menu kuliner pada galeri, dan mengurutkan data menu kuliner pada galeri sesuai dengan kriteria yang tersedia.

#### **2. Primary Actor**

Pengguna/konsumen

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. *Use case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk membuka halaman galeri menu kuliner.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – KULIMAN	35/ 38
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan antarmuka galeri menu kuliner, dan menampilkan data menu kuliner yang telah diurutkan berdasarkan harga menu kuliner dari rendah ke tinggi.

A-1 Aktor memilih untuk mencari data menu kuliner

A-2 Aktor memilih untuk melihat detail dari sebuah menu kuliner

A-3 Aktor memilih untuk mengurutkan data galeri menu kuliner

3. Use case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih untuk mencari data menu kuliner

1. Aktor mengisi text box yang tersedia pada galeri dengan kata kunci yang dicari.

2. Aktor menekan tombol Cari untuk mencari data menu kuliner.

3. Sistem mencari data menu kuliner yang sesuai dengan kata kunci dari aktor.

4. Sistem menampilkan data menu kuliner yang sesuai dengan kata kunci dari aktor.

E-1 Data menu kuliner yang dicari tidak ditemukan

5. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

A-2 Aktor memilih untuk melihat detail dari sebuah menu kuliner

1. Aktor memilih menu kuliner yang akan dilihat detailnya.

2. Aktor menekan tombol Lihat Detail pada menu kuliner yang dipilih untuk melihat detail dari menu kuliner tersebut.

3. Sistem menampilkan detail data menu kuliner yang dipilih, dengan menampilkan data menu kuliner dan tempat makan asal menu kuliner tersebut.

4. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

A-3 Aktor memilih untuk mengurutkan data galeri menu kuliner

1. Aktor memilih salah satu dari kriteria pada *combobox* yang tersedia pada menu kuliner.

2. Sistem mengurutkan data menu kuliner berdasarkan kriteria yang telah dipilih oleh aktor.

3. Sistem menampilkan galeri menu kuliner dengan data menu kuliner yang telah diurutkan berdasarkan kriteria yang telah dipilih oleh aktor.

4. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3

#### **6. Error Flow**

E-1 Data menu kuliner yang dicari tidak ditemukan

1. Sistem memberi peringatan bahwa data yang dicari oleh aktor tidak ditemukan.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3.

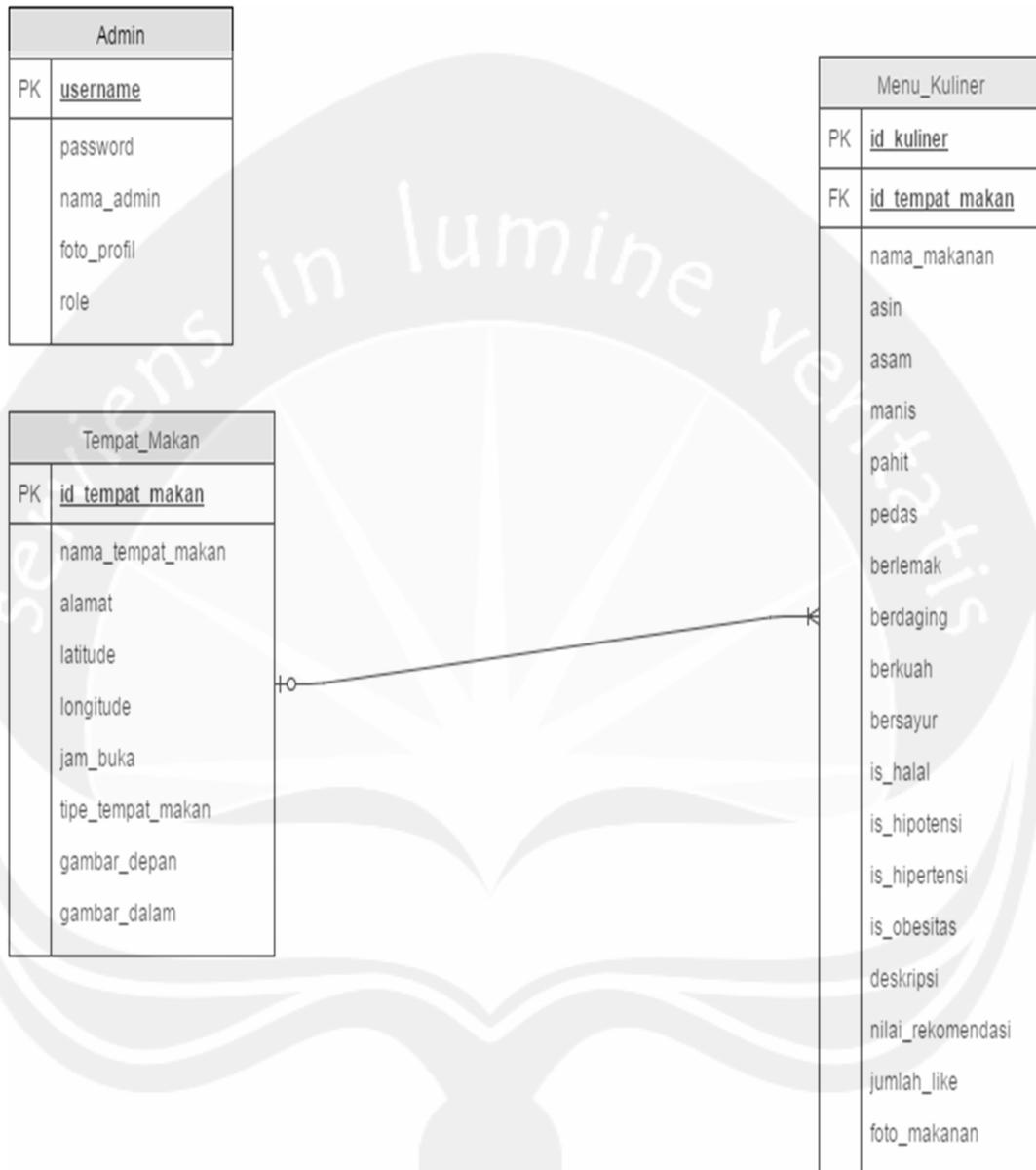
#### **7. PreConditions**

1. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostConditions**

1. Sistem menampilkan galeri menu kuliner.

## 5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 5.1 Entity Relationship Diagram (ERD) KULIMAN

**DPPL**

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

**KULIMAN  
(Kuliner Sleman)**

Untuk:

**Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

Dipersiapkan Oleh:

**Mothya Widayani / 12.07.06974**

**Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	Informatika			1 / 79
	Fakultas Teknologi	Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – KULIMAN	1 / 79
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH	MOWI						
DIPERIKSA OLEH	FIN						
DISETUJUI OLEH	FIN						

## DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

## Daftar Isi

DAFTAR PERUBAHAN .....	2
DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN .....	3
DAFTAR GAMBAR .....	5
1 Pendahuluan .....	8
1.1 Tujuan .....	8
1.2 Lingkup Masalah .....	8
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan .....	9
1.4 Referensi .....	10
2 Perancangan Sistem .....	11
2.1 Perancangan Arsitektur .....	11
2.2 Perancangan Rinci .....	12
2.2.1 <i>Sequence Diagram</i> .....	12
2.2.2 <i>Class Diagram</i> .....	25
2.2.3 <i>Class Diagram Specific Descriptions</i> .....	27
3 PERANCANGAN DATA .....	47
3.1 Dekomposisi Data .....	47
3.2. Physical Data Model .....	54
4 Deskripsi Perancangan Antar Muka .....	54
4.1 Antarmuka Halaman Home .....	54
4.2 Antarmuka Halaman Tentang KULIMAN .....	55
4.3 Antarmuka Halaman Galeri KULIMAN .....	56
4.4 Antarmuka Halaman Form Konsultasi .....	57
4.5 Antarmuka Halaman Tampil Hasil Konsultasi .....	60
4.6 Antarmuka Halaman Log In Admin .....	62
4.7 Antarmuka Halaman Beranda Administrator .....	63
4.8 Antarmuka Halaman Kelola Akun Admin .....	64
4.9 Antarmuka Halaman Ubah Profil .....	67
4.10 Antarmuka Ubah Password .....	67
4.11 Antarmuka Halaman Kelola Tempat Makan .....	68
4.12 Antarmuka Halaman Lihat Menu Kuliner .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur KULIMAN.....	11
Gambar 2.2 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi <i>Login</i> Admin.....	12
Gambar 2.3 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Ubah <i>Password</i> ....	12
Gambar 2.4 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Ubah Profil Administrator.....	13
Gambar 2.5 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tampil Tabel Administrator.....	13
Gambar 2.6 <i>Sequence</i> Fungsi Reset <i>Password</i> Admin.....	14
Gambar 2.7 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Hapus Admin.....	14
Gambar 2.8 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tambah Admin Baru	15
Gambar 2.9 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tampil Detail Data Admin.....	15
Gambar 2.10 <i>Sequence</i> Diagram Tampil Tabel Data Tempat Makan.....	16
Gambar 2.11 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Lihat Detail Data Tempat Makan.....	16
Gambar 2.12 <i>Sequence</i> Fungsi Tambah Data Tempat Makan	17
Gambar 2.13 <i>Sequence</i> Diagram Ubah Data Tempat Makan.	17
Gambar 2.14 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Hapus Data Tempat Makan.....	18
Gambar 2.15 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tabel Menu Kuliner .....	18
Gambar 2.16 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tampil Detail Data Menu Kuliner.....	19
Gambar 2.17 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tambah Menu Kuliner .....	19
Gambar 2.18 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Ubah Menu Kuliner	20
Gambar 2.19 <i>Sequence</i> Diagram Fungsi Hapus Menu Kuliner .....	20

Gambar 2.20	<i>Sequence</i> Diagram Fungsi Cari Menu Kuliner di Galeri.....	21
Gambar 2.21	<i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tampil Galeri...	21
Gambar 2.22	<i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tampil Detail Menu Kuliner di Galeri.....	22
Gambar 2.23	<i>Sequence</i> Diagram Fungsi Cari Rekomendasi	22
Gambar 2.24	<i>Sequence</i> Diagram Fungsi Lihat Detail Rekomendasi.....	23
Gambar 2.25	<i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tampil Hasil Rekomendasi untuk Menu tidak Aman.....	23
Gambar 2.26	<i>Sequence</i> Diagram Fungsi Tampil Hasil Konsultasi untuk Menu Kuliner Aman.....	24
Gambar 2.27	<i>Sequence</i> Diagram Fungsi Favoritkan Menu Kuliner.....	24
Gambar 2.28	<i>Class</i> Diagram Bagian 1.....	25
Gambar 2.29	<i>Class</i> Diagram Bagian 2.....	26
Gambar 2.30	<i>Class</i> Diagram Bagian 3.....	27
Gambar 3.1	Physical Data Model.....	54
Gambar 4.1	Rancangan Antarmuka Halaman <i>Home</i> .....	55
Gambar 4.2	Rancangan Antarmuka Halaman Tentang KULIMAN .....	56
Gambar 4.3	Rancangan Antarmuka Halaman Galeri.....	57
Gambar 4.4	Rancangan Antarmuka Halaman Form Konsultasi .....	58
Gambar 4.5	Rancangan Antarmuka Halaman Form Konsultasi Langkah 2/2.....	59
Gambar 4.6	Rancangan Antarmuka Halaman Tampil Hasil Konsultasi.....	60
Gambar 4.7	Rancangan Antarmuka Halaman Detail Menu Kuliner.....	61
Gambar 4.8	Rancangan Antarmuka Halaman <i>Log In</i> Admin.	62

Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Halaman Beranda Administrator ( <i>Role Admin</i> ) .....	63
Gambar 4.10 Antarmuka Halaman Beranda Administrator ( <i>Role Super-admin</i> ) .....	64
Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Akun Administrator .....	65
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Detail Data Administrator .....	65
Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Admin Baru .....	66
Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Profil ..	67
Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah <i>Password</i> ..	68
Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Tempat Makan .....	69
Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Tambah Tempat Makan ...	70
Gambar 4.18 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Tempat Makan .....	71
Gambar 4.19 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Tempat Makan .....	73
Gambar 4.20 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Menu Kuliner .....	75
Gambar 4.21 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Menu Kuliner .....	76
Gambar 4.22 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Menu Kuliner .....	77
Gambar 4.23 Rancangan Antarmuka Halaman Lihat Menu Kuliner .....	78
Gambar 4.24 Rancangan Antarmuka Halaman Menu Kuliner	79

# **1 Pendahuluan**

## **1.1 Tujuan**

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

## **1.2 Lingkup Masalah**

Perangkat Lunak KULIMAN dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan akun admin oleh super-admin.
2. Menangani pengelolaan ubah profil admin oleh administrator
3. Menangani pengelolaan ubah *password* admin oleh administrator
4. Menangani pengelolaan tempat makan oleh admin.
5. Menangani pengelolaan menu kuliner oleh admin.
6. Menangani pengelolaan website KULIMAN.
7. Menangani proses rekomendasi kuliner sesuai data konsultasi pengguna.

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform Windows untuk aplikasi web dapat berjalan dengan web browser.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

<i>Keyword/Phrase</i>	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga <i>Software Design Description</i> (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang dikembangkan.
DPPL-KULIMAN-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada KULIMAN (Kuliner Sleman) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
KULIMAN	Perangkat lunak sistem rekomendasi kuliner di wilayah Sleman Yogyakarta
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk <i>e-mail</i> , FTP, dan <i>World Wide Web</i> .
Kuliner Sleman	Kuliner Sleman merupakan nama dari sistem rekomendasi yang memuat daftar rekomendasi kuliner yang ada di wilayah Sleman Yogyakarta.
Sistem Konsultasi	Sistem Konsultasi adalah sebuah sistem yang dapat memberikan kesimpulan berupa

	saran atau nasihat dengan melakukan interaksi dengan penggunanya.
--	---

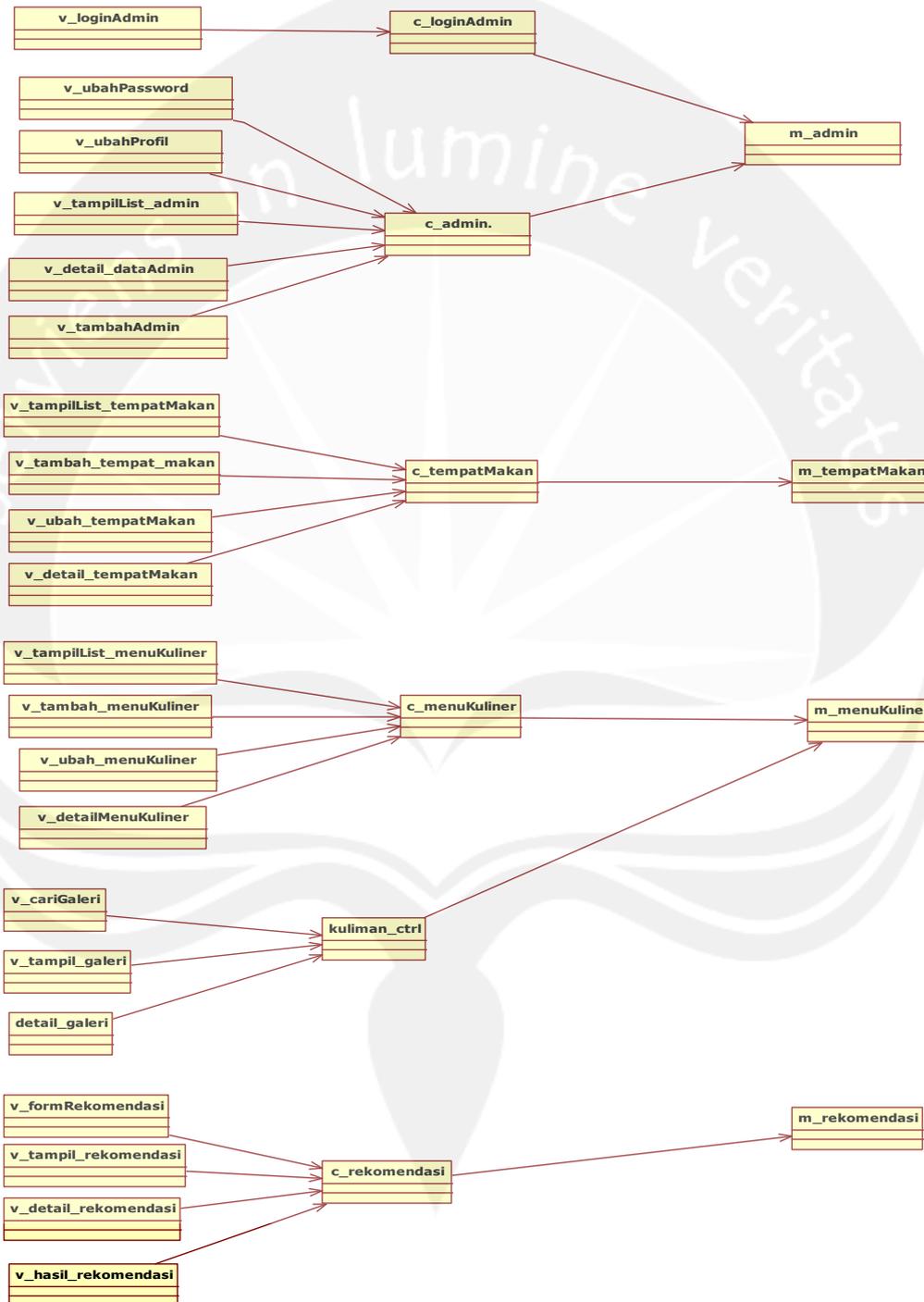
#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Mothya Widyani, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Beviders*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## 2 Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Arsitektur

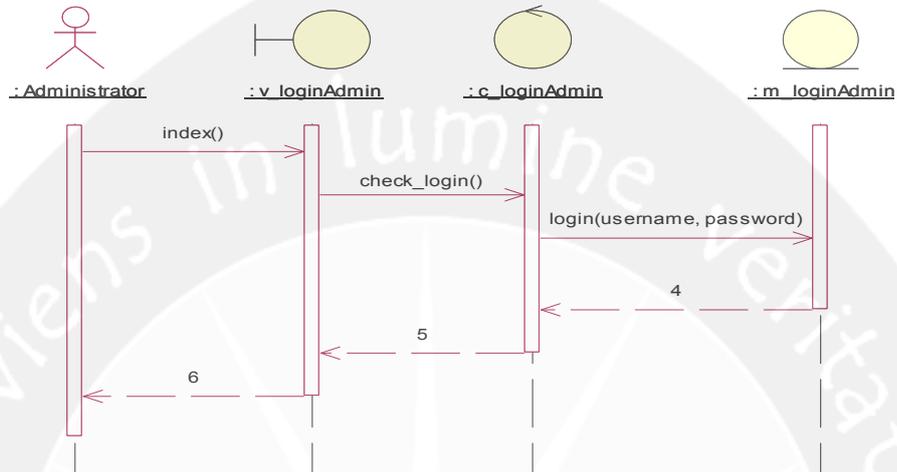


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur KULIMAN

## 2.2 Perancangan Rinci

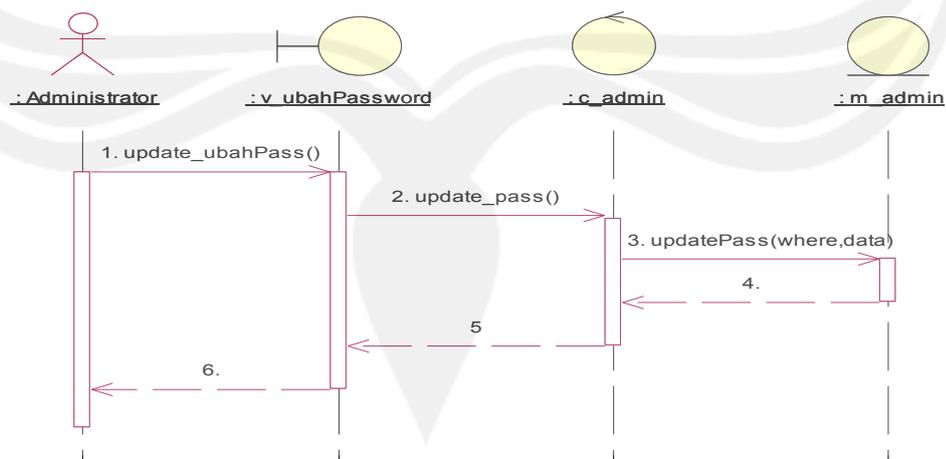
### 2.2.1 Sequence Diagram

#### 2.2.1.1 Fungsi Login Admin



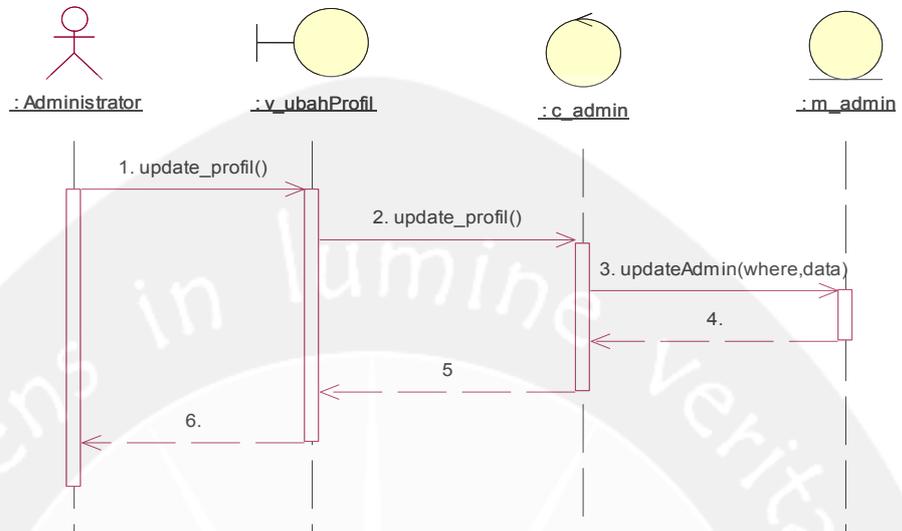
Gambar 2.2 Sequence Diagram Fungsi Login Admin

#### 2.2.1.2 Fungsi Ubah Password



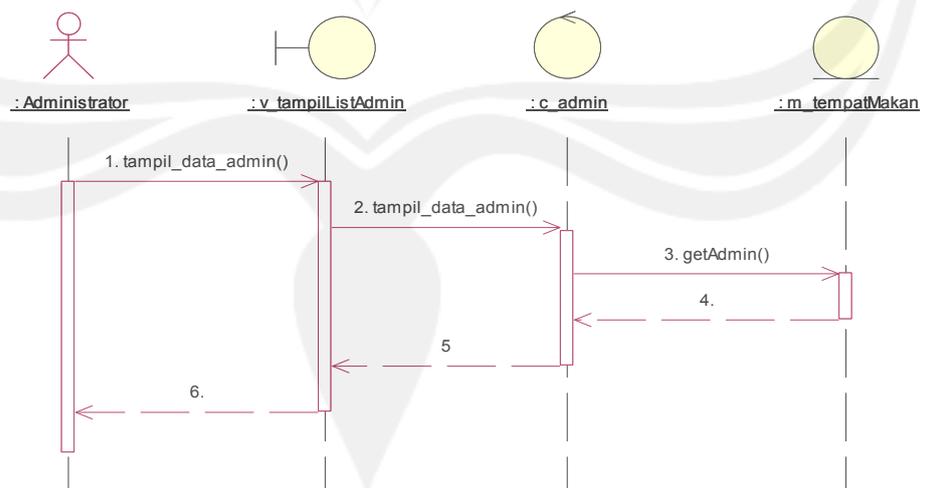
Gambar 2.3 Sequence Diagram Fungsi Ubah Password

### 2.2.1.3 Fungsi Ubah Profil Administrator



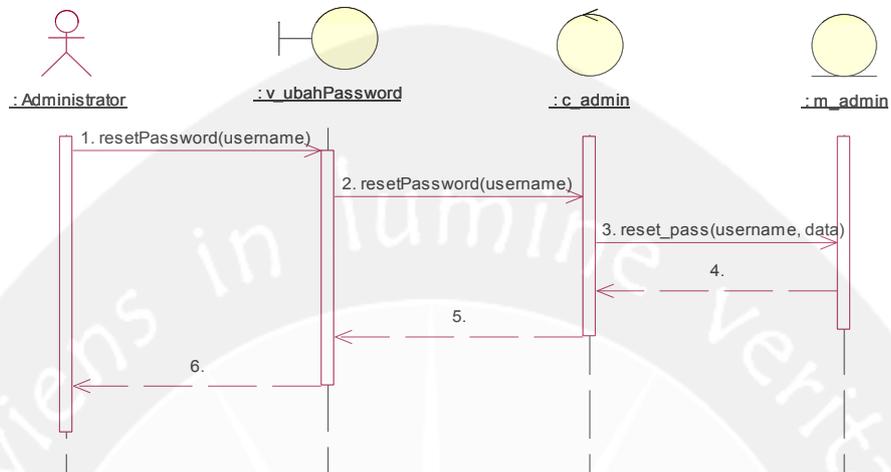
Gambar 2.4 Sequence Diagram Fungsi Ubah Profil Administrator

### 2.2.1.4 Fungsi Tampil Tabel Data Administrator



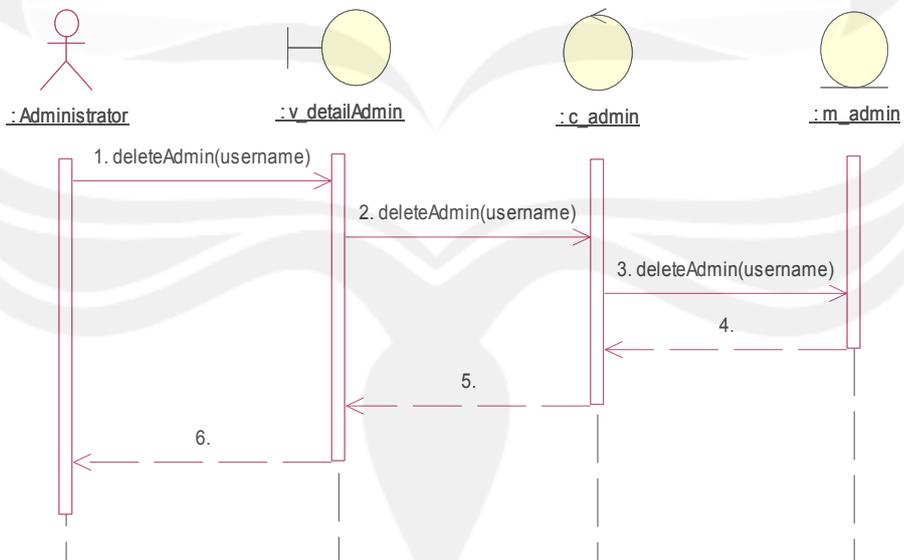
Gambar 2.5 Sequence Diagram Fungsi Tampil Tabel Administrator

### 2.2.1.5 Fungsi Reset Password Admin



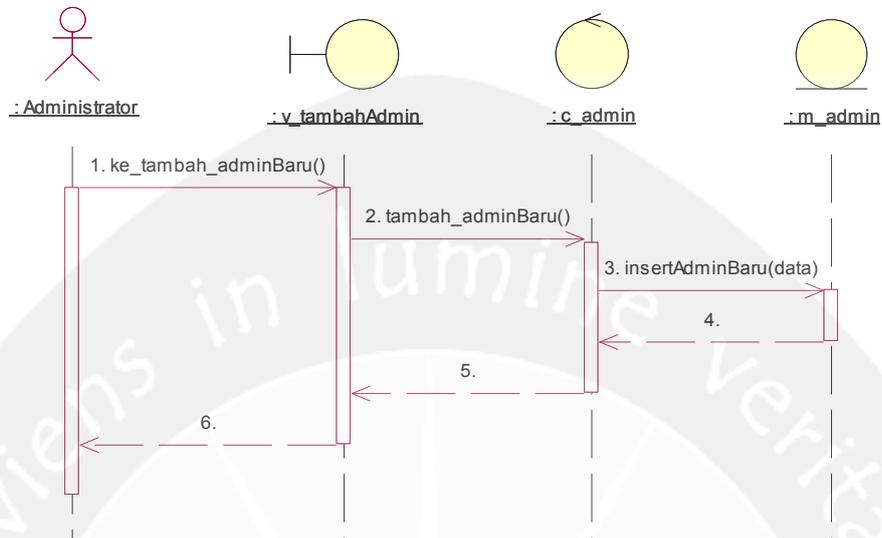
Gambar 2.6 Sequence Fungsi Reset Password Admin

### 2.2.1.6 Fungsi Hapus Admin



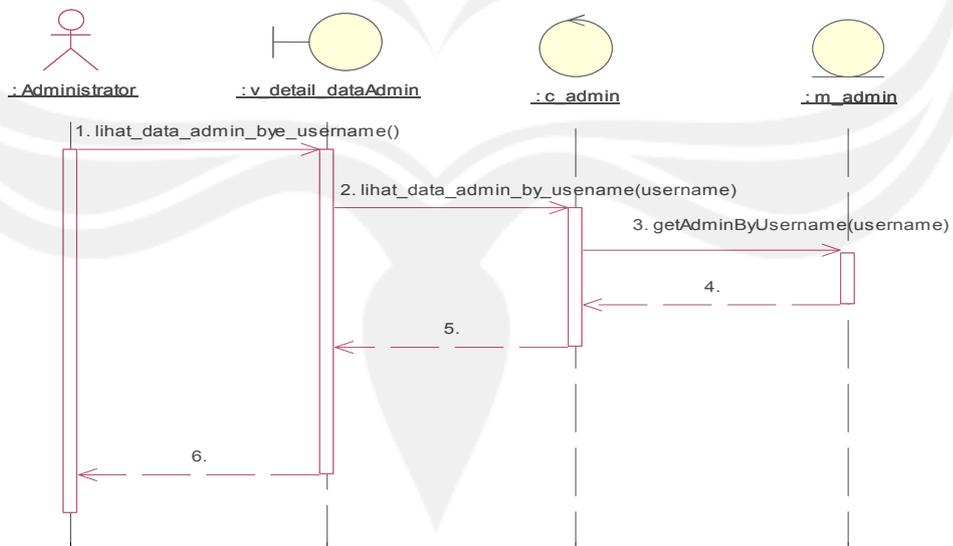
Gambar 2.7 Sequence Diagram Fungsi Hapus Admin

### 2.2.1.7 Fungsi Tambah Admin Baru



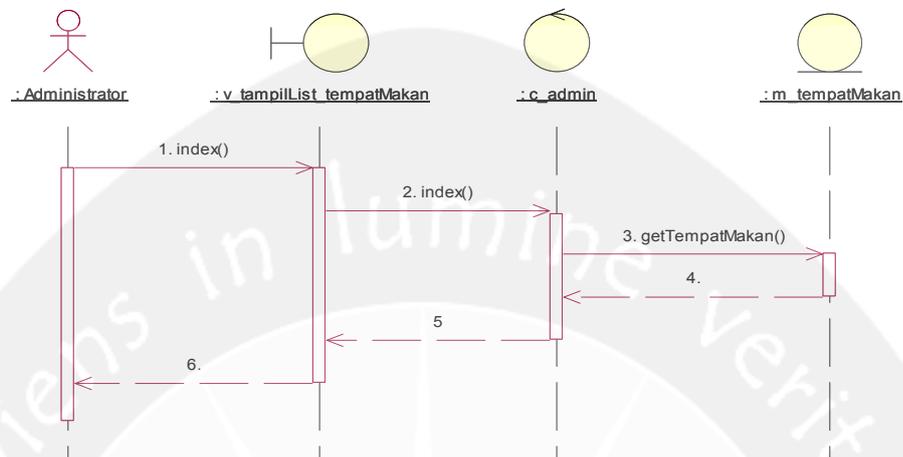
Gambar 2.8 Sequence Diagram Fungsi Tambah Admin Baru

### 2.2.1.8 Fungsi Tampil Detail Data Admin



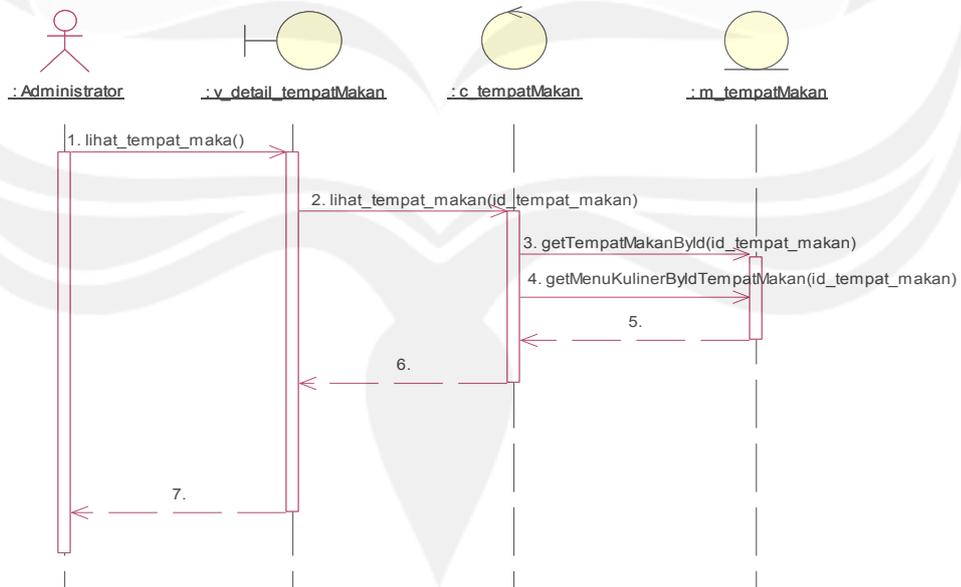
Gambar 2.9 Sequence Diagram Fungsi Tampil Detail Data Admin

### 2.2.1.9 Fungsi Tampil Tabel Data Tempat Makan



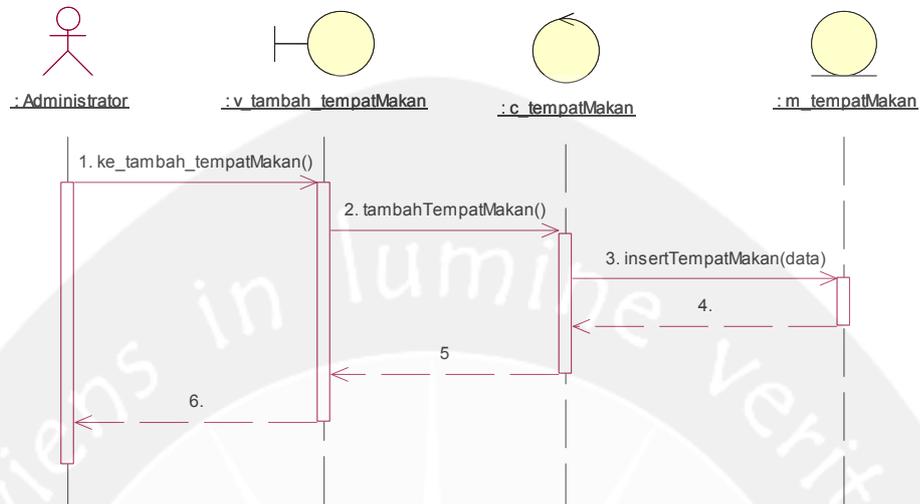
Gambar 2.10 Sequence Diagram Tampil Tabel Data Tempat Makan

### 2.2.1.10 Fungsi Lihat Detail Data Tempat Makan



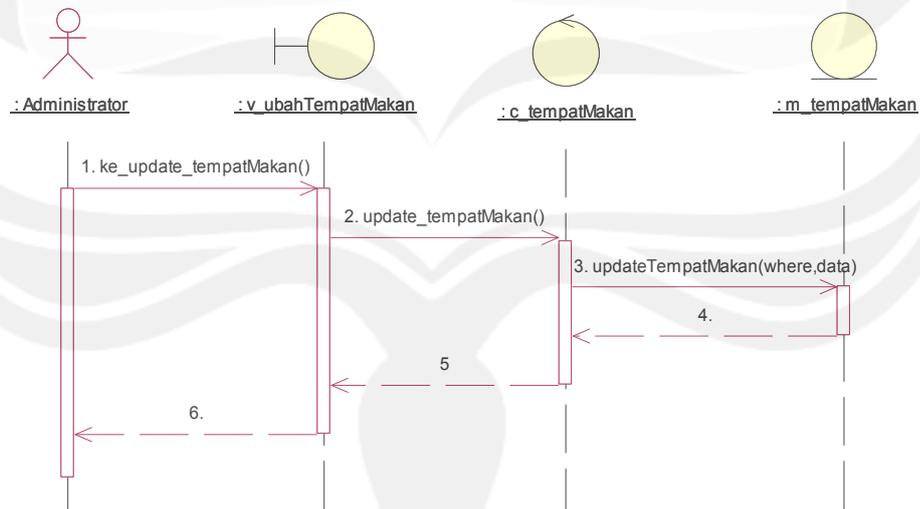
Gambar 2.11 Sequence Diagram Fungsi Lihat Detail Data Tempat Makan

### 2.2.1.11 Fungsi Tambah Data Tempat Makan



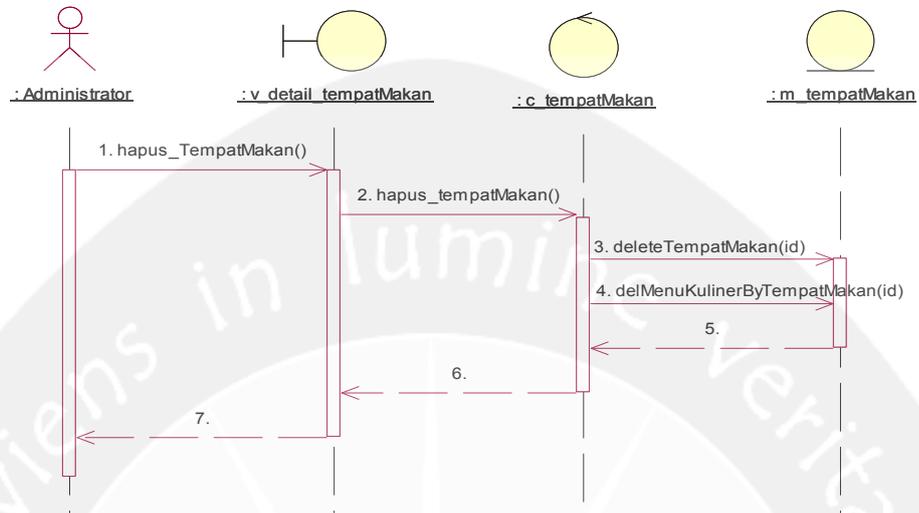
Gambar 2.12 Sequence Fungsi Tambah Data Tempat Makan

### 2.2.1.12 Fungsi Ubah Data Tempat Makan



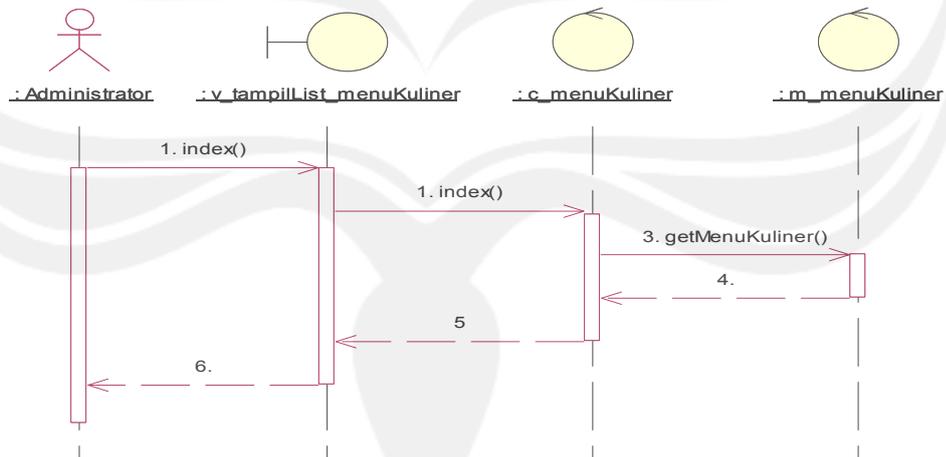
Gambar 2.13 Sequence Diagram Ubah Data Tempat Makan

### 2.2.1.13 Fungsi Hapus Data Tempat Makan



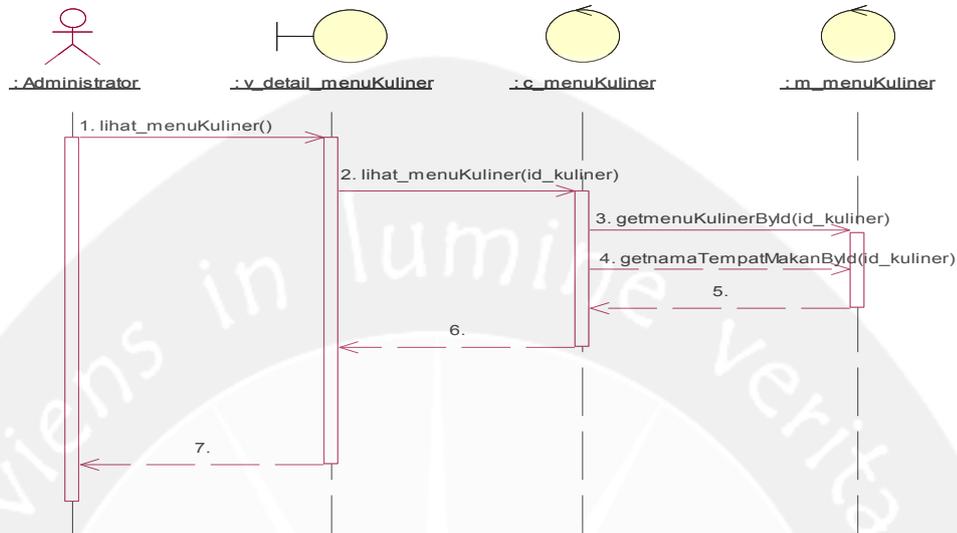
Gambar 2.14 Sequence Diagram Fungsi Hapus Data Tempat Makan

### 2.2.1.14 Fungsi Tampil Tabel Menu Kuliner



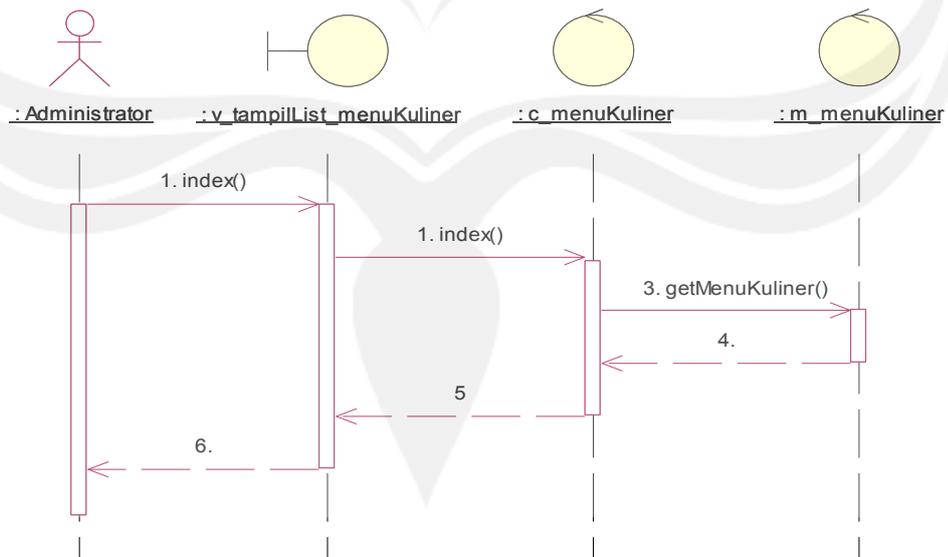
Gambar 2.15 Sequence Diagram Fungsi Tabel Menu Kuliner

### 2.2.1.15 Fungsi Tampil Detail Data Menu Kuliner



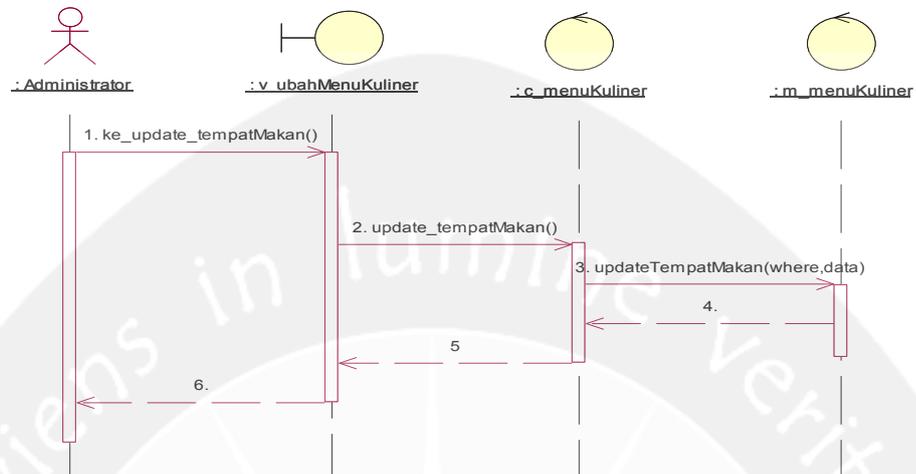
Gambar 2.16 Sequence Diagram Fungsi Tampil Detail Data Menu Kuliner

### 2.2.1.16 Fungsi Tambah Menu Kuliner



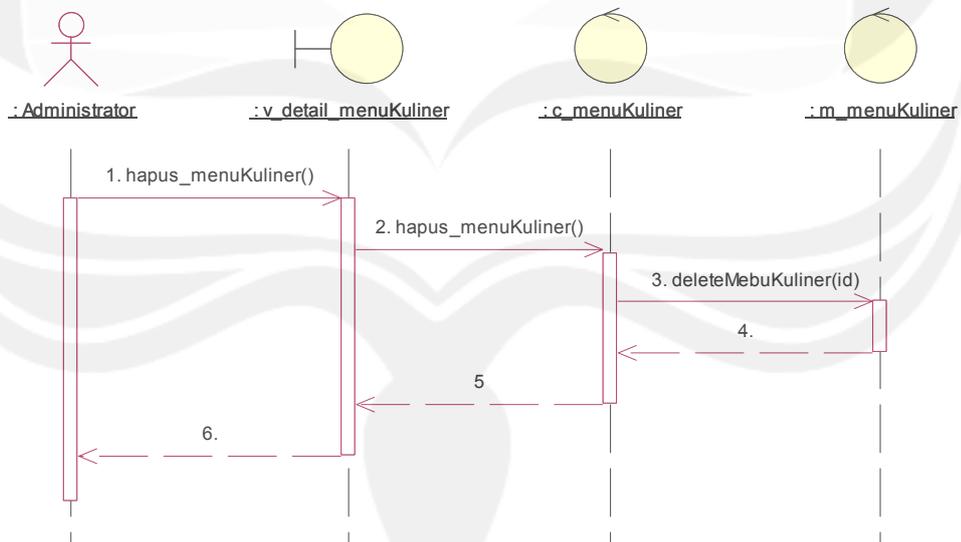
Gambar 2.17 Sequence Diagram Fungsi Tambah Menu Kuliner

### 2.2.1.17 Fungsi Ubah Menu Kuliner



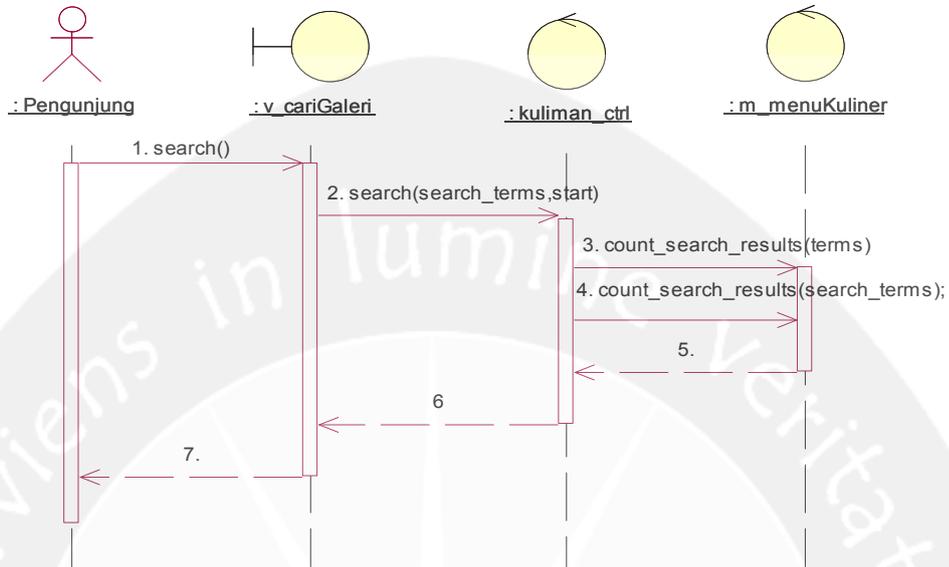
Gambar 2.18 Sequence Diagram Fungsi Ubah Menu Kuliner

### 2.2.1.18 Fungsi Hapus Menu Kuliner



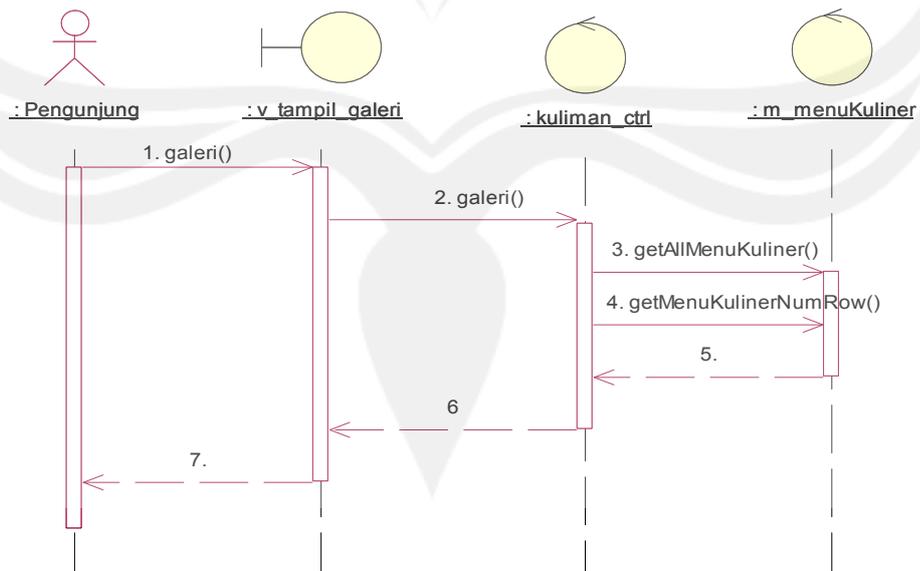
Gambar 2.19 Sequence Diagram Fungsi Hapus Menu Kuliner

### 2.2.1.19 Fungsi Cari Menu Kuliner Di Galeri



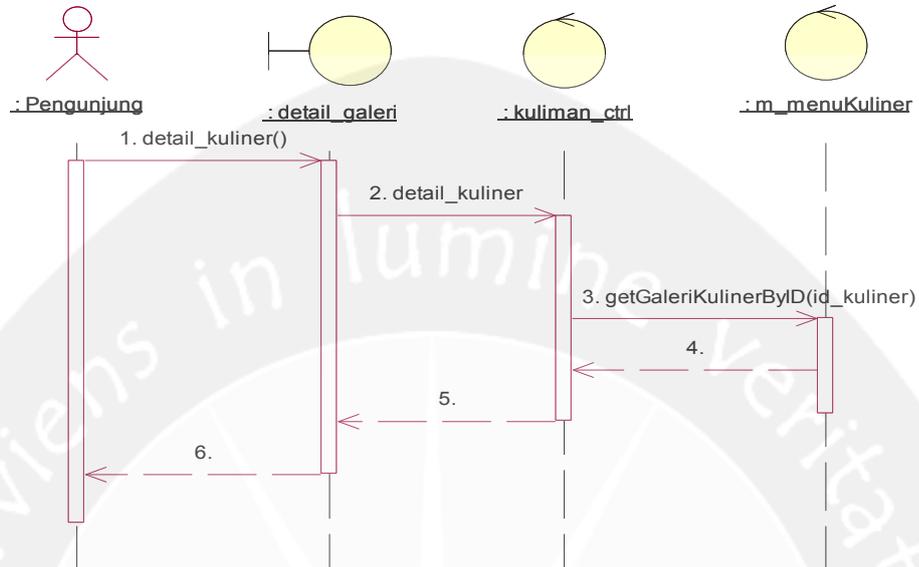
Gambar 2.20 Sequence Diagram Fungsi Cari Menu Kuliner di Galeri

### 2.2.1.20 Fungsi Tampil Galeri



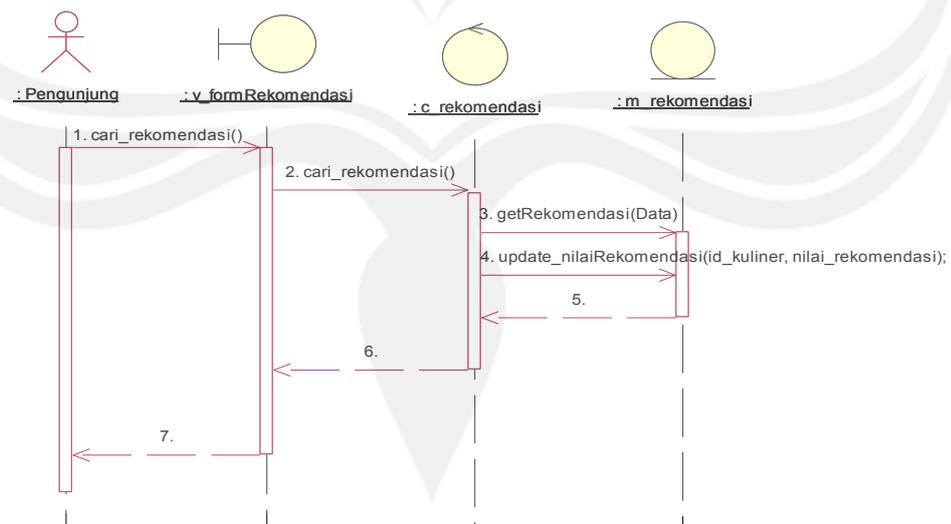
Gambar 2.21 Sequence Diagram Fungsi Tampil Galeri

### 2.2.1.21 Fungsi Tampil Detail Menu Kuliner di Galeri



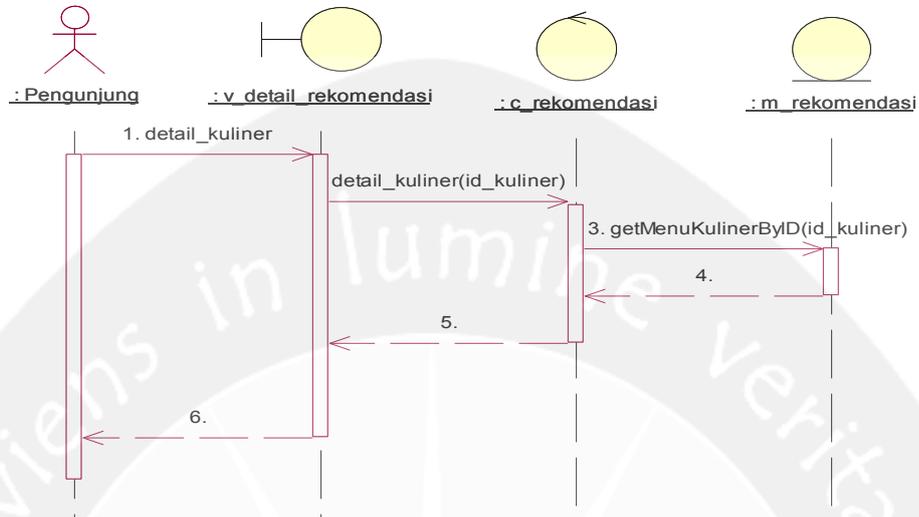
Gambar 2.22 Sequence Diagram Fungsi Tampil Detail Menu Kuliner di Galeri

### 2.2.1.22 Fungsi Cari Rekomendasi



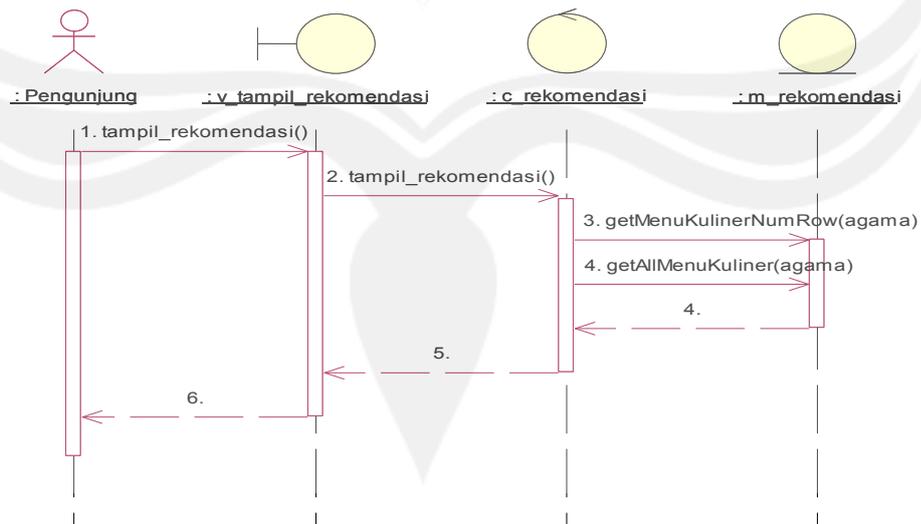
Gambar 2.23 Sequence Diagram Fungsi Cari Rekomendasi

### 2.2.1.23 Fungsi Tampil Detail Menu Kuliner di Galeri



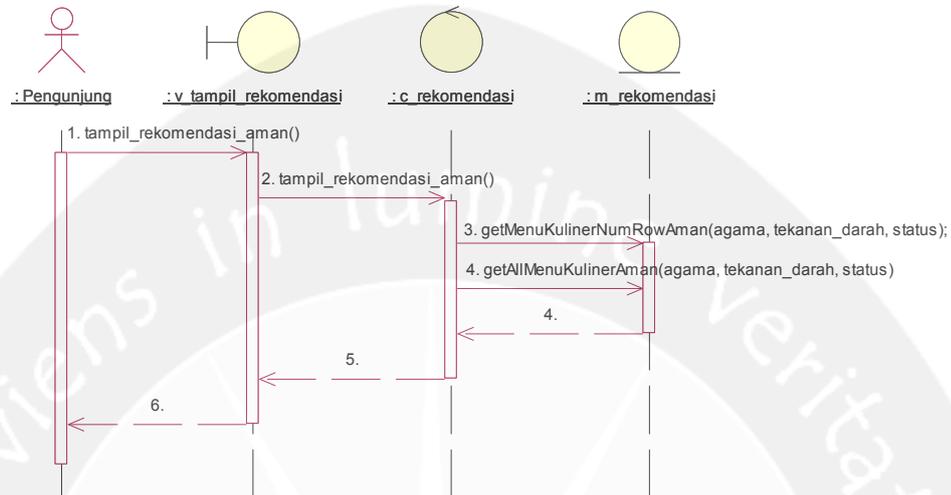
Gambar 2.24 Sequence Diagram Fungsi Lihat Detail Rekomendasi

### 2.2.1.24 Fungsi Tampil Hasil Rekomendasi untuk Menu tidak Aman



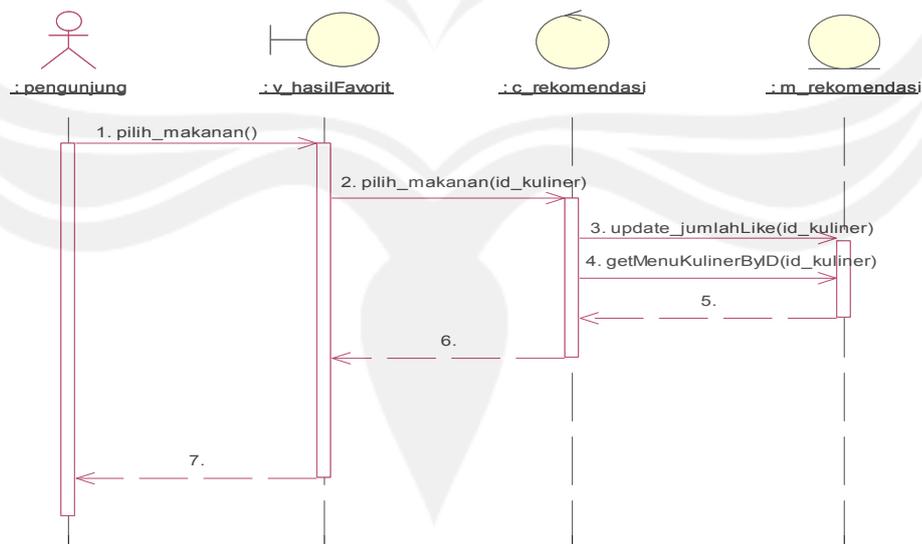
Gambar 2.25 Sequence Diagram Fungsi Tampil Hasil Rekomendasi untuk Menu tidak Aman

### 2.2.1.25 Fungsi Tampil Hasil Konsultasi untuk Menu Aman



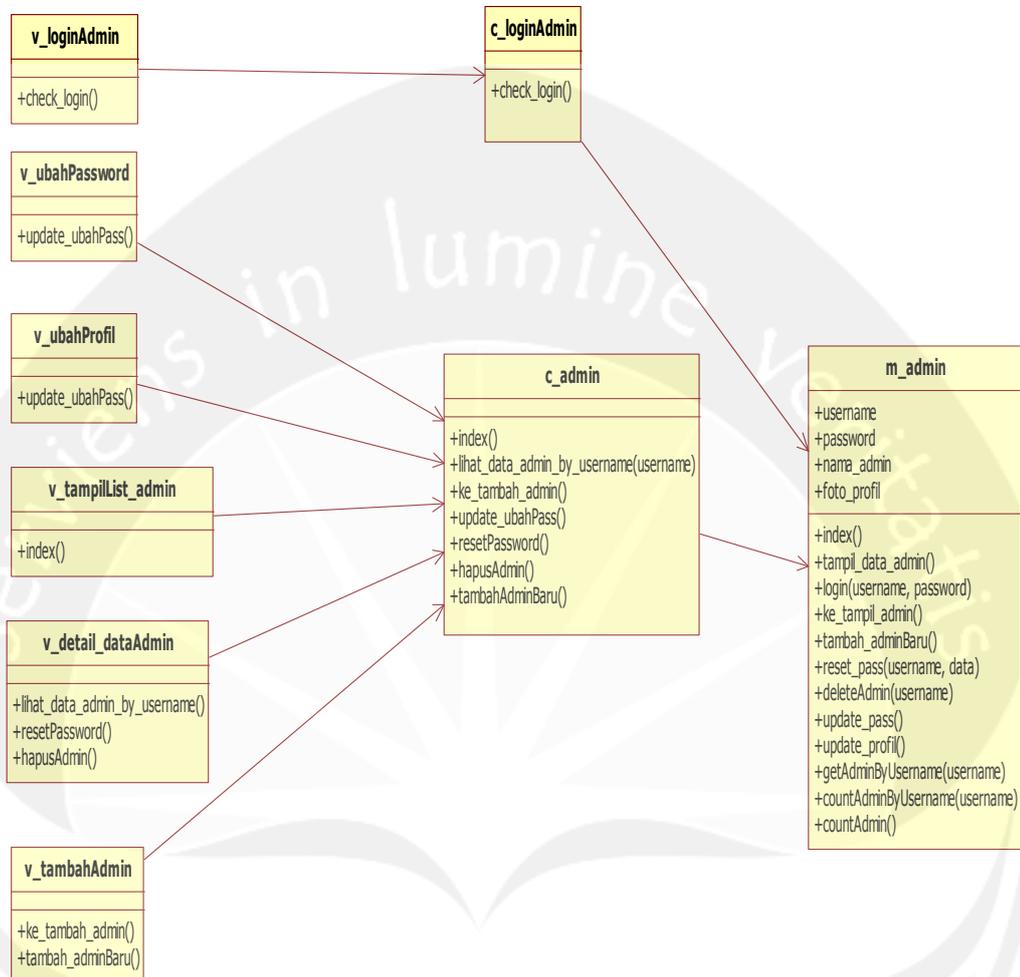
Gambar 2.26 Sequence Diagram Fungsi Tampil Hasil Konsultasi untuk Menu Kuliner Aman

### 2.2.1.26 Fungsi Favoritkan Menu Kuliner

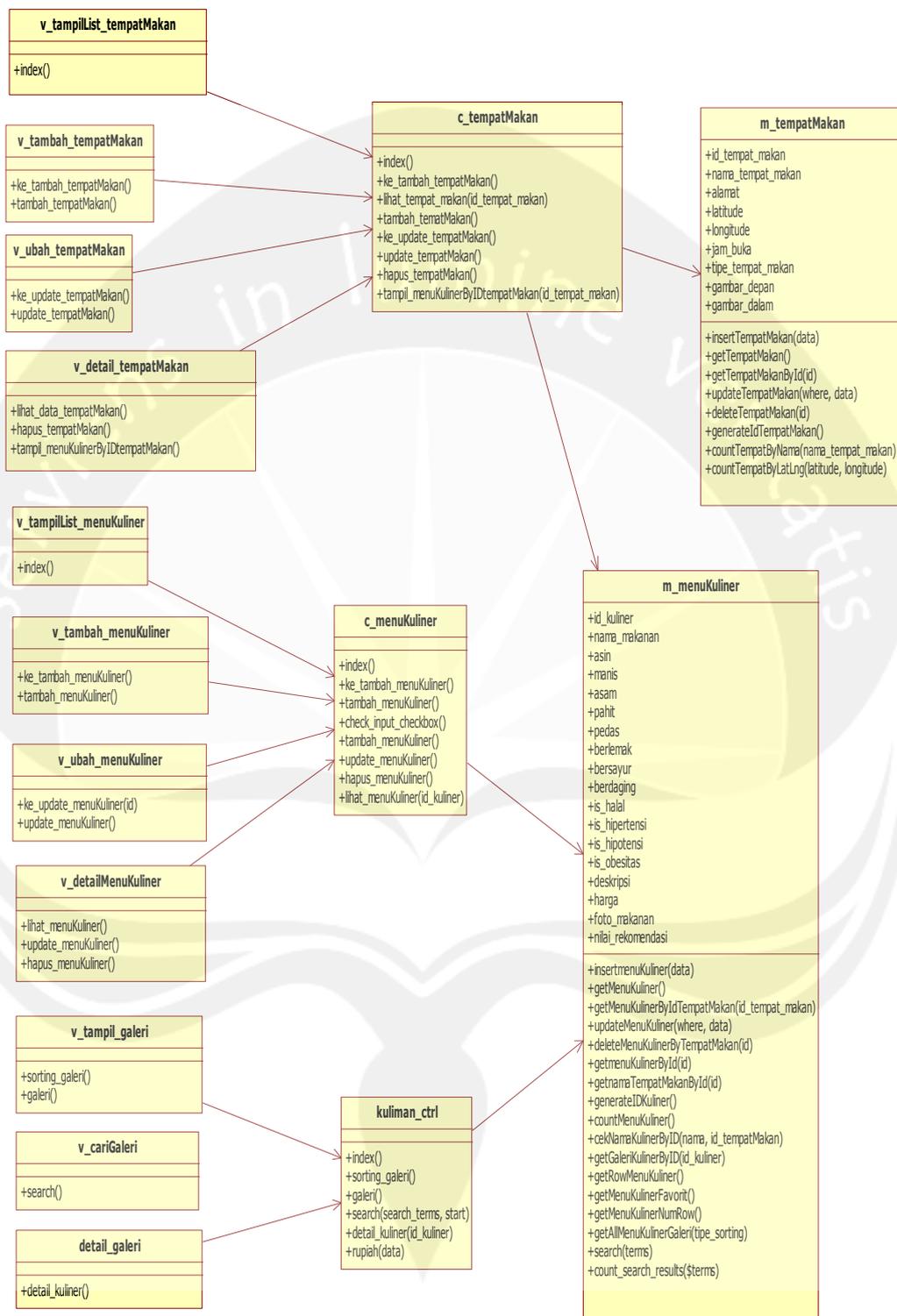


Gambar 2.27 Sequence Diagram Fungsi Favoritkan Menu Kuliner

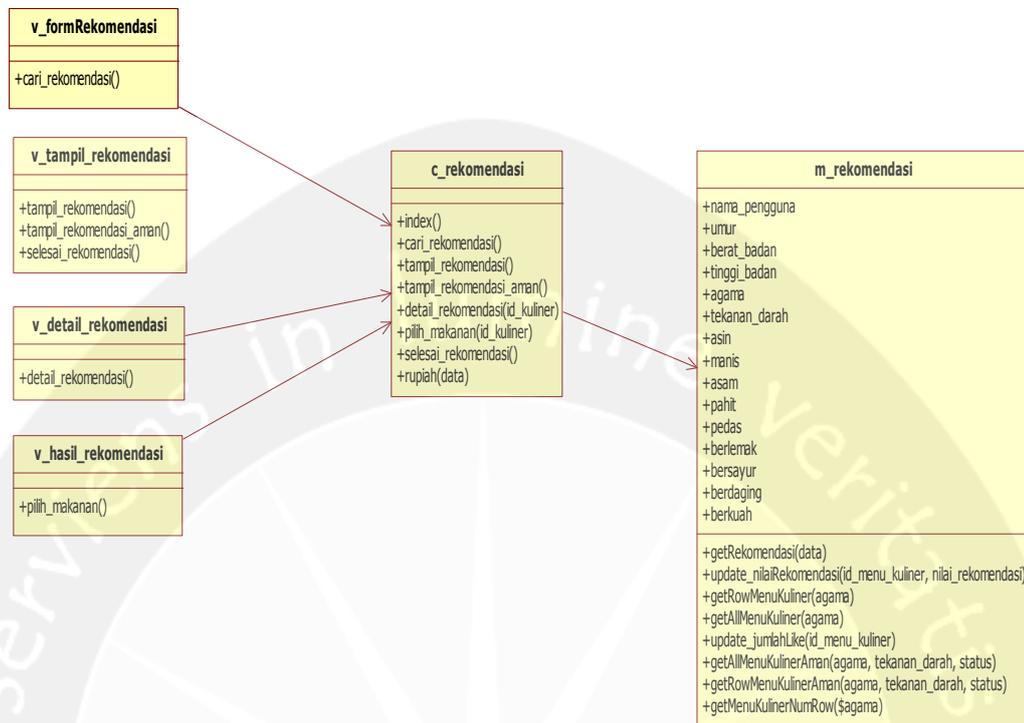
## 2.2.2 Class Diagram



Gambar 2.28 Class Diagram Bagian 1



Gambar 2.29 Class Diagram Bagian 2



Gambar 2.30 Class Diagram Bagian 3

### 2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

#### 2.2.3.1 Specific Design Class v\_loginAdmin

<b>v_loginAdmin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+check_login():void</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk mengecek apakah <i>username</i> dan <i>password</i> terdaftar di sistem.</p>	

#### 2.2.3.2 Specific Design Class v\_loginAdmin

<b>v_ubahPassword</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+update_ubahPass():void</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk mengubah <i>password</i></p>	

### 2.2.3.3 Specific Design Class v\_ubah\_profil

<b>v_ubah_profil</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+update_profil():void Operasi yang digunakan untuk mengubah <i>password</i>	

### 2.2.3.4 Specific Design Class v\_tampilList\_admin

<b>v_tampilList_admin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+index():Tabel Operasi yang digunakan untuk menampilkan tabel data admin	

### 2.2.3.5 Specific Design Class v\_detail\_data\_Admin

<b>v_detail_data_Admin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+lihat_data_admin_by_username():void Operasi yang digunakan melihat detail data admin +resetPassword():void Operasi yang digunakan untuk me-reset <i>password</i> +hapusAdmin():void Operasi yang digunakan untuk menghapus data admin	

### 2.2.3.6 Specific Design Class v\_tambahAdmin

<b>v_tambahAdmin</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ke_tambah_admin():void Operasi yang digunakan untuk mengarahkan ke form tambah admin baru +tambah_adminBaru():void Operasi yang digunakan untuk menambah data admin baru	

**2.2.3.7 Specific Design Class  
v\_tampilList\_tempatMakan**

<b>v_tampilList_tempatMakan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+index():Tabel</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk menampilkan tabel data tempat makan</p>	

**2.2.3.8 Specific Design Class v\_tambah\_tempatMakan**

<b>v_tambah_tempatMakan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+ke_tambah_tempatMakan():void</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk mengarahkan ke halaman yang berisi form tambah tempat makan</p> <pre>+tambah_tempatMakan():void</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk menambah data tempat makan</p>	

**2.2.3.9 Specific Design Class v\_ubah\_tempatMakan**

<b>v_ubah_tempatMakan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+ke_ubah_tempatMakan():void</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk mengarahkan ke halaman yang berisi form ubah tempat makan</p> <pre>+update_tempatMakan():void</pre> <p>Operasi yang digunakan untuk mengubah data tempat makan</p>	

**2.2.3.10 Specific Design Class v\_detail\_tempatMakan**

<b>v_detail_tempatMakan</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre>+lihat_data_tempatMakan():void</pre> <p>Operasi yang digunakan melihat detail data tempat makan</p>	

<p>+hapus_tempatMakan():void</p> <p>Operasi yang menghapus tempat makan beserta menu kuliner yang berada didalamnya</p> <p>+tampil_menuKulinerByIDtempatMakan():void</p> <p>Operasi yang digunakan untuk menampilkan menu kuliner berdasarkan tempat makan</p>
--

**2.2.3.11 Specific Design Class v\_tampilList\_menuKuliner**

<b>v_tampilList_menuKuliner</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<p>+index():Tabel</p> <p>Operasi yang digunakan untuk menampilkan tabel data menu kuliner</p>	

**2.2.3.12 Specific Design Class v\_ubah\_menuKuliner**

<b>v_ubah_menuKuliner</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<p>+ke_ubah_menuKuliner():void</p> <p>Operasi yang digunakan untuk mengarahkan ke halaman yang berisi form ubah menu kuliner</p> <p>+update_menuKuliner():void</p> <p>Operasi yang digunakan untuk mengubah data menu kuliner</p>	

**2.2.3.13 Specific Design Class v\_detail\_menuKuliner**

<b>v_detailMenuKuliner</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<p>+lihat_data_menuKuliner():void</p> <p>Operasi yang digunakan melihat detail data menu kuliner</p> <p>+update_menuKuliner():void</p> <p>Operasi yang digunakan mengubah data menu kuliner</p>	

+hapus\_menuKuliner():void

Operasi yang digunakan untuk menghapus data menu kuliner

#### 2.2.3.14 Spesifikasi Design Class v\_cariGaleri

v\_cariGaleri

<<boundary>>

+search():

Operasi yang digunakan untuk melakukan pencarian data menu kuliner berdasarkan *keyword*

#### 2.2.3.15 Specific Design Class v\_tampil\_galeri

v\_tampil\_galeri

<<boundary>>

+sorting\_galeri():void

Operasi ini digunakan melakukan *sorting* berdasarkan kategori

+galeri():void

Operasi yang digunakan untuk menampilkan data menu kuliner di galeri menu kuliner

#### 2.2.3.16 Specific Design Class v\_detail\_galeri

v\_detail\_galeri

<<boundary>>

+detail\_kuliner():void

Operasi ini digunakan menampilkan detail menu kuliner pada galeri

#### 2.2.3.17 Specific Design Class v\_formRekomendasi

v\_formRekomendasi

<<boundary>>

+cari\_rekomendasi():void

Operasi ini digunakan mendapatkan hasil rekomendasi

#### 2.2.3.18 Specific Design Class v\_tampil\_rekomendasi

<b>v_tampil_rekomendasi</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+tampil_rekomendasi():void Operasi ini digunakan menampilkan daftar rekomendasi berdasarkan agama	
+tampil_rekomendasi_aman():void Operasi yang digunakan untuk menampilkan daftar menu kuliner yang aman sesuai agama,tekanan darah dan status gizi	
+selesai_rekomendasi():void Operasi yang digunakan untuk mengakhiri rekomendasi	

#### 2.2.3.19 Spesifikasi Design Class v\_detail\_rekomendasi

<b>v_detail_rekomendasi</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+detail_rekomendasi():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail menu kuliner hasil rekomendasi berdasarkan is kuliner	

#### 2.2.3.20 Spesifikasi Design Class v\_hasil\_rekomendasi

<b>v_hasil_rekomendasi</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+pilih_makanan():void Operasi ini digunakan untuk menghapus <i>session</i> data pengguna lalu mengupdate jumlah <i>like</i> dari menu kuliner	

#### 2.2.3.21 Specific Design Class c\_login

<b>c_login</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
----------------	--------------------------------

```
+check_login():void
```

Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah *username* dan *password* telah terdaftar pada sistem

#### 2.2.3.22 Specific Design Class *c\_admin*

```
c_admin
```

```
<<control>>
```

```
+tampil_data_admin():void
```

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data admin dengan format tabel

```
+ke_tambah_admin():void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data admin baru

```
+tambah_adminBaru():void
```

Operasi yang digunakan untuk memasukkan data admin yang baru dibuat kedalam *database*.

```
+lihat_data_admin_by_username():void
```

Operasi ini digunakan untuk melihat detail data admin yang dipilih untuk dilihat datanya

```
+update_profil():void
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data profil admin yang telah diubah

```
+update_pass():void
```

Operasi ini digunakan untuk menyimpan *password* yang sudah diperbaharui atau diubah

```
+resetPaaword():void
```

Operasi ini digunakan melakukan reset *password* admin menjadi "kuliman"

### 2.2.3.23 Specific Design Class `c_tempatMakan`

<code>c_tempatMakan</code>	<code>&lt;&lt;control&gt;&gt;</code>
<code>+ke_tambah_tempatMakan():void</code> Operasi yang digunakan untuk menampilkan form tambah yang digunakan untuk membuat data tempat makan baru	
<code>+lihat_data_admin(id_tempat_makan):void</code> Operasi ini digunakan untuk melihat detail data tempat makan yang dipilih untuk dilihat datanya	
<code>+tambah_tempatMakan():void</code> Operasi ini digunakan untuk memasukkan data tempat makan yang baru dibuat kedalam <i>database</i> .	
<code>+update_tempatMakan():void</code> Operasi ini digunakan untuk menyimpan data tempat makan yang telah diperbaharui atau di ubah	
<code>+hapus_tempatMakan():void</code> Operasi ini digunakan untuk menghapus data tempat makan yang telah dipilih untuk di hapus	
<code>+ke_update _tempatMakan():void</code> Operasi ini digunakan untuk menampilkan form ubah data tempat makan	
<code>+tampil_menuKulinerByIDtempatMakan():void</code> Operasi yang digunakan untuk menampilkan seluruh data menu kuliner yang ada di tempat makan tersebut	

### 2.2.3.24 Specific Design Class `c_menuKuliner`

<code>c_menuKuliner</code>	<code>&lt;&lt;control&gt;&gt;</code>
<code>+index():void</code> Operasi yang digunakan untuk menampilkan semua data menu kuliner	

```

+ke_tambah_menuKuliner():void
Operasi ini digunakan untuk menampilkan form tambah
menu kuliner

+lihat_menuKuliner(id_kuliner):void
Operasi ini digunakan untuk menampilkan data menu
kuliner dalam format tabel

+check_input_checkbox():void
Operasi ini digunakan untuk melakukan pengecekan
checkbox untuk field is_halal, is_obesitas,
is_hipertensi, is_hipotensi

+tambah_menuKuliner():void
Operasi ini digunakan untuk memasukkan data menu
kuliner yang telah diinput ke database

+update_menuKuliner():void
Operasi ini digunakan untuk menyimpan data yang telah
diperbaharui atau diubah

+hapus_menuKuliner():void
Operasi ini digunakan untuk menghapus data menu kuliner
yang telah dipilih untuk di hapus

```

#### 2.2.3.25 Specific Design Class *c\_rekomendasi*

<b>c_rekomendasi</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre> +index():void Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman hasil rekomendasi  +cari_rekomendasi():void Operasi untuk menampilkan menampilkan hasil rekomendasi yang aman sesuai agama, tekanan darah kondisi kesehatan, dan fitur rasa pengguna berdasarkan proses perhitungan </pre>	

```

+ampil_rekomendasi():void
Operasi yang digunakan untuk menampilkan hasil
rekomendasi berdasarkan agama dan fitur rasa
+ampil_rekomendasi_aman():void
Operasi yang digunakan untuk menampilkan daftar menu
kuliner tidak aman
+detail_rekomendasi(id_kuliner)
Operasi yang digunakan untuk menampilkan detail menu
kuliner hasil rekomendasi
+pilih_makanan(id_kuliner):void
Operasi yang digunakan untuk meng-update jumlah like
terhadap suatu menu kuliner
+selesai_rekomendasi
Operasi yang digunakan untuk menghapus session data
pengguna
+rupiah(data)
Operasi yang digunakan untuk membuat format rupiah
untuk harga menu kuliner

```

### 2.2.3.26 Specific Design Class `kuliman_ctrl`

<code>kuliman_ctrl</code>	<code>&lt;&lt;control&gt;&gt;</code>
<pre> +index():void Operasi yang digunakan untuk menampilkan urutan menu kuliner favorit +sorting_galeri():void Operasi yang digunakan untuk paging yang memuat data menu kuliner yang telah dilakukan pensortiran sesuai kategori <i>sorting</i> +galeri():void Operasi yang digunakan untuk paging yang memuat data </pre>	

```

menu kuliner yang sudah diurutkan
+search(search_terms, start):void
Operasi yang digunakan untuk melakukan pencarian
berdasarkan keyword dan menampilkan jumlah data dan
paging untuk keyword terkait
+detail_kuliner($id_kuliner):void
Operasi yang digunakan untuk menampilkan data menu
kuliner di gelri berdasarkan id menu kuliner
+rupiah($data):void
Operasi yang digunakan untuk mengatur format rupiah

```

### 2.2.3.27 Specific Design Class `m_admin`

<code>m_admin</code>	<code>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</code>
<pre> -username :string, digunakan untuk menyimpan data username dari administrator -password :string, digunakan untuk menyimpan data password dari administrator -nama_admin :string, digunakan untuk menyimpan data nama administrator -role :string, digunakan untuk menyimpan data role administrator -foto_profil :string, digunakan untuk menyimpan foto profil dari administrator </pre>	
<pre> +login(username,pasword):void Operasi ini digunakan untuk mengambil dan mengecek data pengguna yang telah terdaftar pada sistem +insertAdminBaru():void Operasi ini digunakan untuk menambah data admin +getAdmin():void Operasi +updateAdmin(wher,data):void </pre>	

Operasi ini digunakan untuk mengubah data admin yang ingin diubah datanya

```
+deleteAdmin(username):void
```

Operasi ini digunakan untuk menghapus data admin sesuai dengan *username* dari admin tersebut

```
+getAdminByUsername(username):void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data admin sesuai dengan *username* dari admin tersebut

```
+getAdmin():tabel
```

Operasi yang digunakan untuk mengambil data admin

```
+reset_pass():
```

Operasi yang digunakan untuk mereset *password* admin

```
+getAdminByUsername(username)
```

Operasi yang digunakan untuk mengambil data admin berdasarkan *username*

```
+countAdminByUsername(username)
```

Operasi yang digunakan untuk mengecek apakah *username* telah digunakan

```
+countAdmin()
```

Operasi yang digunakan untuk menghitung jumlah admin yang ada dalam sistem

### 2.2.3.28 Specific Design Class m\_tempatMakan

m_tempatMakan	<<entity>>
-id_tempat_makan :string, digunakan untuk menyimpan data id tempat makan	
-nama_tempat_makan :string, digunakan untuk menyimpan data nama tempat makan	
-alamat :string, digunakan untuk menyimpan data alamat tempat makan	
-latitude :string, digunakan untuk menyimpan data	

```

koordinat latitude
-longitude :string, digunakan untuk menyimpan data
koordinat longitude
-jam_buka :string, digunakan untuk menyimpan data jam
buka tempat muka
-tipe_tempat_makan :string, digunakan untuk menyimpan
data tipe tempat makan
-Gambar_depan :string, digunakan untuk menyimpan data
foto tampak depan tempat makan
-Gambar_depan :string, digunakan untuk menyimpan data
foto tampak dalam tempat makan
+insertTempatMakan(data) :void
Operasi ini digunakan untuk menambah data tempat makan
+getTempatMakan():void
Operasi ini digunakan untuk mengambil data tempat makan
+getTempatMakanById(id) :void
Operasi ini digunakan untuk mengambil data tempat makan
berdasarkan id tempat makan
+updateTempatMakan(where,data) :void
Operasi ini digunakan untuk mengubah data tempat makan
+deleteTempatMakan(id) :void
Operasi ini digunakan untuk menghapus data tempat makan
berdasarkan id tempat makan.
+generateIdTempatMakan():void
Operasi ini digunakan untuk melakukan generate id tempat
makan secara otomatis
+countTempatByName(nama_tempat_makan) :void
Operasi untuk melakukan pengecekan apakah nama tempat
makan telah terdaftar di sistem
+countTempatByLatLng(latitude, longitude) :void
Operasi yang digunakan untuk mengecek apakah longitude

```

dan latitude telah digunakan oleh tempat makan lain

### 2.2.3.29 Specific Design Class m\_menuKuliner

m_menuKuliner	<<entity>>
<p>-id_kuliner :string, digunakan untuk menyimpan data id menu kuliner</p> <p>-nama_makanan :string, digunakan untuk menyimpan data nama menu kuliner</p> <p>-asin :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kadar asin pada menu kuliner</p> <p>-manis :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kadar manis pada menu kuliner</p> <p>-pahit :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kadar pahit menu kuliner</p> <p>-asam :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kadar asam pada menu kuliner</p> <p>-pedas :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kadar pedas pada menu kuliner</p> <p>-berlemak :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kandungan lemak pada menu kuliner</p> <p>-bersayur :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kandungan sayur pada menu kuliner</p> <p>-berdaging :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kandungan daging pada menu kuliner</p> <p>-berkuah :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk nilai skala kandungan kuah pada menu kuliner</p> <p>-is_halal :Integer, digunakan untuk menyimpan data</p>	

numerik untuk indikasi halal pada menu kuliner (nilai 0 dan 1)

-is\_hipertensi :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk indikasi hipertensi pada menu kuliner (nilai 0 dan 1)

-is\_hipotensi :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk indikasi hipotensi pada menu kuliner (nilai 0 dan 1)

-is\_obesitas :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik untuk indikasi obesitas pada menu kuliner (nilai 0 dan 1)

-deskripsi:string, digunakan untuk menyimpan data deskripsi tentang menu kuliner

-foto\_makanan :string, digunakan untuk menyimpan data foto menu kuliner

-harga :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik harga menu kuliner (nilai 0 dan 1)

-nilai\_rekomendasi :decimal, digunakan untuk menyimpan data nilai rekomendasi yang dimiliki oleh menu kuliner

-jumlah\_like :Integer, digunakan untuk menyimpan data jumlah *like* yang dimiliki menu kuliner

+getMenuKuliner():void  
Operasi ini digunakan untuk mengambil data menu kuliner

+getMenuKulinerByidTempatMakan(id\_tempatMakan)  
Operasi ini digunakan untuk mengambil data menu kuliner berdasarkan id tempat makan

+insertMenuKuliner(data):void  
Operasi ini digunakan untuk menambah data menu kuliner

+updateMenuKuliner(wher,data) :void  
Operasi yang digunakan untuk meng-*update* data menu kuliner yang dipilih

+deleteMenuKuliner(id):void

Operasi ini digunakan untuk menghapus data menu kuliner berdasarkan id dari menu kuliner tersebut

+delMenuKulinerByTempatMakan(id):void

Operasi yang digunakan untuk menghapus menu kuliner berdasarkan id tempat makan

+getmenuKulinerById(id):void

Operasi yang digunakan untuk mengambil data menu kuliner berdasarkan id kuliner

+getGaleriKulinerByID(id\_kuliner) :void

Operasi yang digunakan untuk mendapatkan data menu kuliner beserta data tempat makan-nya berdasarkan id kuliner

+cekNamaKulinerByID(nama, id\_tempatMakan) :void

Operasi yang digunakan untuk melakukan pengecekan terhadap nama menu kuliner, apakah telah ada dalam sistem atau tidak

+generateIdKuliner():void

Operasi ini digunakan untuk melakukan generate id kuliner secara otomatis

+getnamaTempatMakanById(id) :void

Operasi yang digunakan untuk mendapatkan nama tempat makan berdasarkan id kuliner

+countMenuKuliner():void

Operasi yang digunakan untuk menghitung jumlah data menu kuliner

+getRowMenuKuliner():void

Operasi yang digunakan untuk mendapatkan baris data tempat makan

+getMenuKulinerFavorit():void

Operasi yang digunakan untuk mengurutkan jumlah *like*

menu kuliner tertentu dari urutan tertinggi ke terendah

```
+getMenuKulinerNumRow():void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan jumlah baris sesuai data menu kuliner yang ada

```
+getAllMenuKuliner():void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan data menu kuliner beserta data tempat makan-nya berdasarkan urutan harga tertinggi ke terendah

```
+getAllMenuKulinerGaleri(tipe_sorting):void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan data menu makan beserta tempat makannya berdasarkan kondisi *sorting*

```
+search(terms):void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan jumlah data pencarian terkait berdasarkan nama menu kuliner, nama tempat makan, dan alamat

### 2.2.3.30 Specific Design Class *m\_rekomendasi*

<i>m_rekomendasi</i>	<<entity>>
<p>-nama_pengguna :string, digunakan untuk menyimpan data nama pengguna yang diinput melalui form konsultasi</p> <p>-umur :Integer, digunakan untuk menyimpan data umur pengguna yang diinput melalui form konsultasi</p> <p>-berat_badan :Integer, digunakan untuk menyimpan data berat badan pengguna yang diinput melalui form konsultasi</p> <p>-tinggi_badan :Integer, digunakan untuk menyimpan data tinggi badan pengguna yang diinput melalui form konsultasi</p> <p>-agama :string, digunakan untuk menyimpan data agama pengguna yang diinput melalui form konsultasi</p>	

```

-tekanan_darah :string, digunakan untuk menyimpan data
tekanan darah pengguna yang diinput melalui form
konsultasi

-asin :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik
untuk nilai skala kadar asin pada menu kuliner yang
diinputkan pengguna pada form konsultasi

-manis :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik
untuk nilai skala kadar manis pada menu kuliner yang
diinputkan pengguna pada form konsultasi

-pahit :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik
untuk nilai skala kadar pahit menu kuliner yang
diinputkan pengguna pada form konsultasi

-asam :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik
untuk nilai skala kadar asam pada menu kuliner yang
diinputkan pengguna pada form konsultasi

-pedas :Integer, digunakan untuk menyimpan data numerik
untuk nilai skala kadar pedas pada menu kuliner yang
diinputkan pengguna pada form konsultasi

-berlemak :Integer, digunakan untuk menyimpan data
numerik untuk nilai skala kandungan lemak pada menu
kuliner yang diinputkan pengguna pada form konsultasi

-bersayur :Integer, digunakan untuk menyimpan data
numerik untuk nilai skala kandungan sayur pada menu
kuliner yang diinputkan pengguna pada form konsultasi

-berdaging :Integer, digunakan untuk menyimpan data
numerik untuk nilai skala kandungan daging pada menu
kuliner yang diinputkan pengguna pada form konsultasi

-berkuah :Integer, digunakan untuk menyimpan data
numerik untuk nilai skala kandungan kuah pada menu
kuliner yang diinputkan pengguna pada form konsultasi

+getMenuKuliner():void

```

Operasi yang digunakan untuk mengambil data menu kuliner

```
+update_nilaiRekomendasi(id_menu_kuliner,  
nilai_rekomendasi):void
```

Operasi yang digunakan untuk meng-update nilai rekomendasi berdasarkan id menu kuliner

```
+getRekomendasi(data):void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil data hasil rekomendasi

```
+getMenuKulinerNumRow(agama):void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan jumlah baris yang memuat data menu kuliner berdasarkan agama

```
+getRowMenuKuliner(agama):void
```

Operasi yang digunakan untuk mengambil baris data menu kuliner berdasarkan agama

```
+getRowMenuKulinerAman(agama,tekanan_darah,status):void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan baris menu kuliner

```
+getAllMenuKuliner(agama):void
```

Operasi ini digunakan untuk mengambil menu kuliner berdasarkan agama dan diurutkan berdasarkan nilai rekomendasi tertinggi ke terendah

```
+getRowMenuKulinerAman(agama,tekanan_darah,status):void
```

Operasi yang digunakan untuk mengambil baris data menu kuliner berdasarkan agama, tekanan darah dan status gizi lalu diurutkan berdasarkan nilai rekomendasi tertinggi ke terendah

```
+getMenuKulinerNumRowAman(agama,tekanan_darah,status)  
:void
```

Operasi yang digunakan untuk mengambil jumlah menu kuliner berdasarkan agama, tekanan darah, dan status

gizi

```
+getAllMenuKulinerAman(agama, tekanan_darah, status)
```

```
:void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan daftar menu kuliner berdasarkan pensortiran agama, tekanan darah, dan status gizi

```
+getMenuKulinerByID(id_kuliner):void
```

Operasi yang digunakan untuk menampilkan data menu kuliner dan asal tempat makan-nya berdasarkan id kuliner

```
+update_jumlahLike(id_menu_kuliner):void
```

Operasi yang digunakan untuk meng-update jumlah *like* untuk menu kuliner dengan id kuliner tertentu

### 3 PERANCANGAN DATA

#### 3.1 Dekomposisi Data

3.1.1. Deskripsi Entitas M_login			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>Username</i>	Variabele Characters	20	<i>Username</i> dari administrator, Primary Key
<i>Password</i>	Variable Characters	20	<i>Password</i> dari administrator

3.1.2. Deskripsi Entitas M_admin			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
<i>Username</i>	Variabele Characters	20	<i>Username</i> dari administrator, Primary Key
<i>Password</i>	Variable Characters	20	<i>Password</i> dari administrator
Nama_admin	Variable Characters	50	Nama dari administrator
Role	Variable Characters	25	Role dari administrator seperti super-admin dan admin
Foto_profil	Text	-	Path dari direktori foto profil dari administrator

3.1.3. Deskripsi Entitas M_rekomendasi			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Nama_pengguna	Variabele Characters	50	Nama dari pengguna sistem rekomendasi

Umur	Integer	-	Umur dari pengguna sistem rekomendasi
Berat_badan	Integer	-	Berat badan dari pengguna sistem rekomendasi
Tinggi_badan	Integer	-	Tinggi badan dari pengguna sistem rekomendasi
Agama	Variable Character	25	Agama dari pengguna sistem rekomendasi
Tekanan_darah	Variable Character	25	Tekanan darah dari pengguna sistem rekomendasi
Asin	Integer	-	Preferensi rasa asin dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Asam	Integer	-	Preferensi rasa asam dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Manis	Integer	-	Preferensi rasa manis dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Pahit	Integer	-	Preferensi rasa pahit dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Pedas	Integer	-	Preferensi kadar pedas dari menu

			kuliner mulai dari skala 0-10
Berlemak	Integer	-	Preferensi kadar lemak dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Berdaging	Integer	-	Preferensi kadar daging dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Berkuah	Integer	-	Preferensi kadar kuah dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Bersayur	Integer	-	Preferensi kadar sayur dari menu kuliner mulai dari skala 0-10

#### 3.1.4. Deskripsi Entitas M\_tempatMakan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_tempat_makan	Variable Characters	15	Id tempat makan, Primary Key
Nama_tempat_makan	Variable Characters	100	Nama dri tempat makan yang menyajikan kuliner
Alamat	Variable Characters	100	Alamat dari tempat makan
Latitude	Float	-	Koordinat

			latitude dari tempat makan
Longitude	Float	-	Koordinat longitude dari tempat makan
Jam_buka	Variable Characters	50	Jam buka dari tempat makan
Tipe_tempat_makan	Variable Characters	25	Tipe-tipe tempat makan seperti restaurant, kaki lima, dan rumah makan
Gambar_depan	Text	-	Path dari direktori Gambar tampak depan dari tempat makan
Gambar_dalam	Text	-	Path dari direktori Gambar suasana di dalam tempat makan

### 3.1.5. Deskripsi Entitas M\_menuKuliner

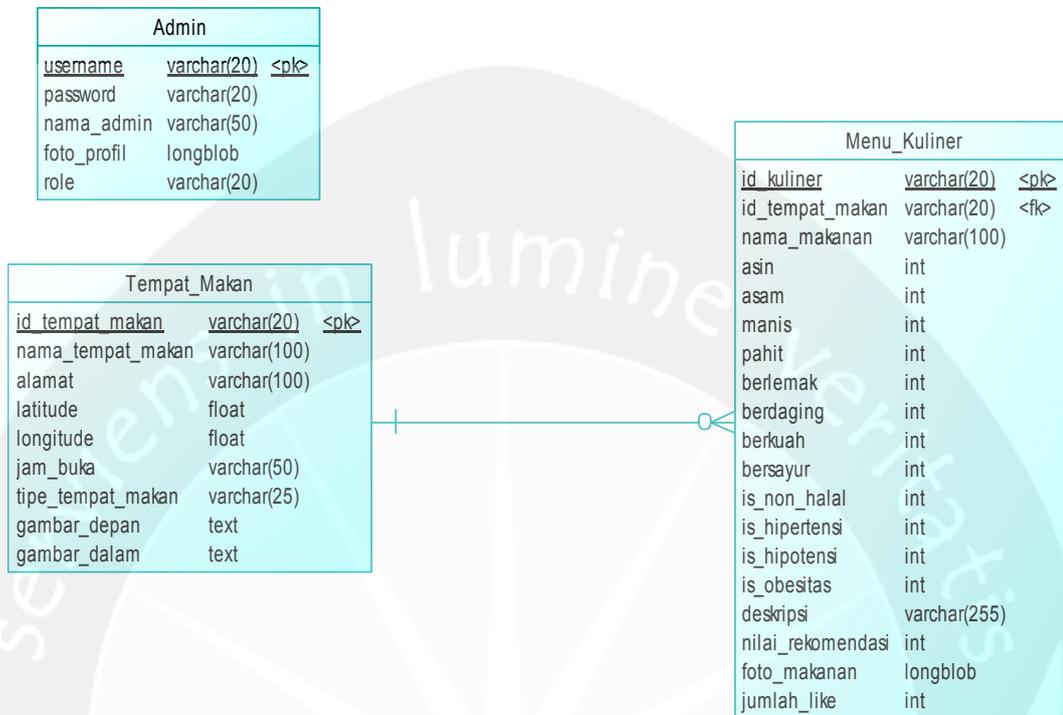
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kuliner	Variable Characters	15	Id dari menu kuliner, Primary Key
Id_tempat_makan	Variable	15	Id tempat makan,

	Characters		Foreign Key dari tabel tbl_menu_kuliner
Nama_makanan	Variable Characters	100	Nama menu kuliner
Asin	Integer	-	Preferensi rasa asin dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Asam	Integer	-	Preferensi rasa asam dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Manis	Integer	-	Preferensi rasa manis dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Pahit	Integer	-	Preferensi rasa pahit dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Pedas	Integer	-	Preferensi kadar pedas dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Berlemak	Integer	-	Preferensi kadar lemak dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Berdaging	Integer	-	Preferensi kadar daging dari menu

			kuliner mulai dari skala 0-10
Berkuah	Integer	-	Preferensi kadar kuah dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Bersayur	Integer	-	Preferensi kadar sayur dari menu kuliner mulai dari skala 0-10
Is_non_halal	Integer	-	Status untuk menu kuliner non halal
Is_hipertensi	Integer	-	Status untuk menu kuliner yang berpotensi untuk penyakit hipertensi (tekanan darah tinggi)
Is_hipotensi	Integer	-	Status untuk menu kuliner yang berpotensi untuk penyakit hipotensi (tekanan darah rendah)
is_obesitas	Integer	-	Status untuk menu kuliner yang berpotensi untuk penyakit obesitas

Deksripsi	Variable Characters	-	Deskripsi dari menu kuliner
Nilai_rekomendasi	Decimal	6,5	Nilai rekomendasi dari menu kuliner
Jumlah_like	Integer	-	Jumlah <i>like</i> dari menu kuliner

### 3.2. Physical Data Model

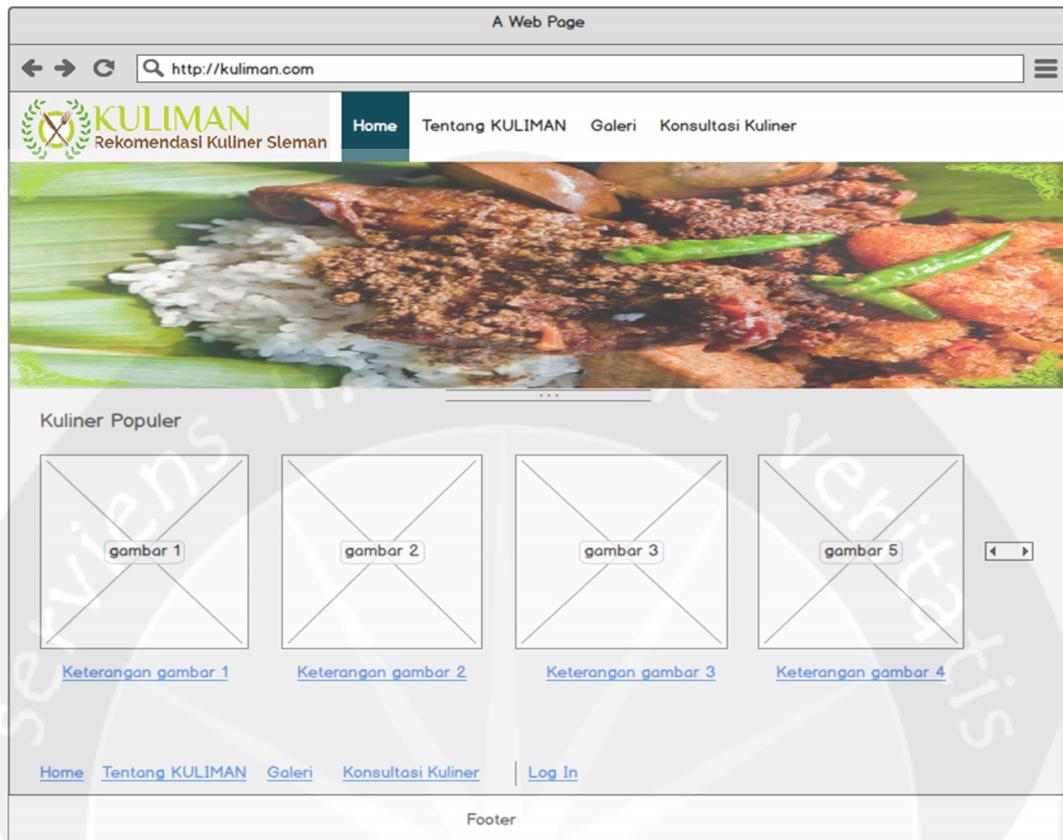


Gambar 3.1 Physical Data Model

## 4 Deskripsi Perancangan Antar Muka

### 4.1 Antarmuka Halaman Home

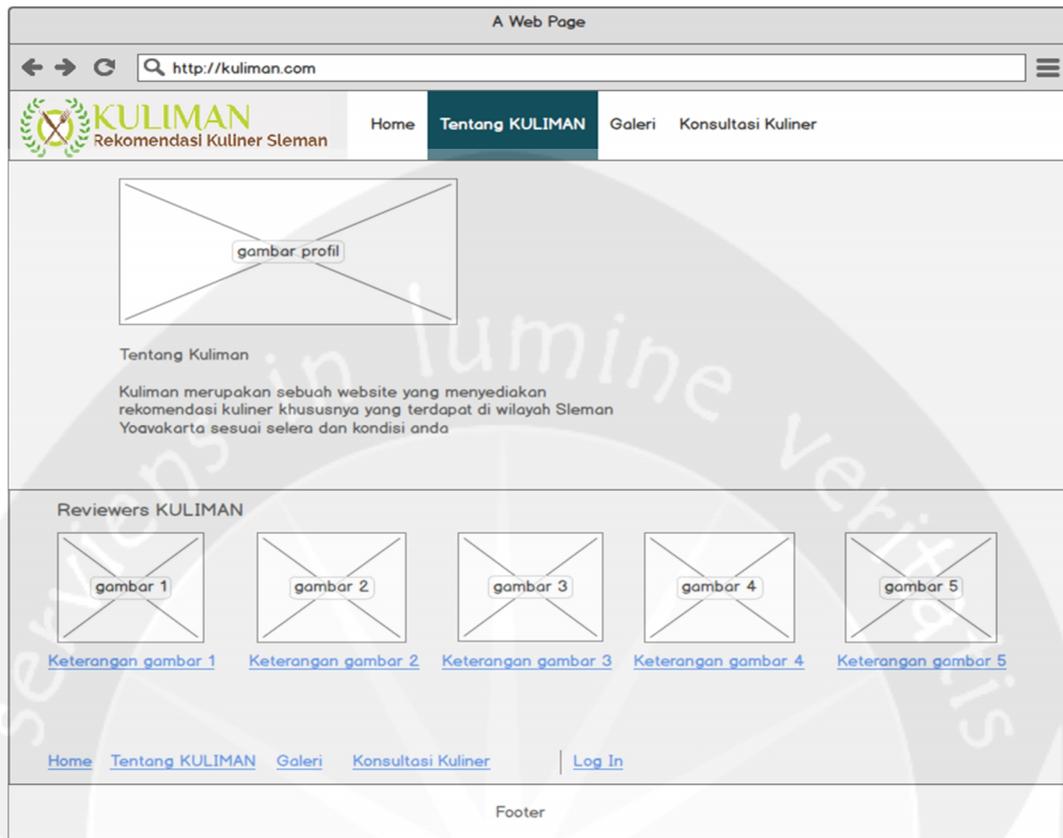
Antarmuka halaman *Home* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1, adalah rancangan antarmuka halaman awal yang akan ditampilkan ketika *user* membuka *website* KULIMAN. Halaman pada *website* KULIMAN memiliki beberapa menu navigasi diantaranya *Home*, *Tentang KULIMAN*, *Galeri*, dan *Konsultasi Kuliner*. Untuk *login* administrator, menu navigasi terdapat dibagian bawah diatas bagian *footer*. Pada halaman *Home* ini pengunjung dapat melihat sekilas profil tentang *website* KULIMAN dan juga daftar kuliner terfavorit pilihan pengunjung.



**Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka Halaman *Home***

#### **4.2 Antarmuka Halaman Tentang KULIMAN**

Antarmuka halaman tentang KULIMAN seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2, merupakan rancangan antarmuka halaman yang memuat informasi mengenai profil dari *website* KULIMAN dan juga informasi mengenai *reviewer* KULIMAN. *Reviewer* KULIMAN merupakan orang-orang yang melakukan survei terhadap kuliner di wilayah Sleman untuk kemudian data hasil survei yang telah dilakukan akan digunakan untuk memberikan daftar rekomendasi kuliner bagi pengunjung *website*.



**Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka Halaman Tentang KULIMAN**

#### **4.3 Antarmuka Halaman Galeri KULIMAN**

Antarmuka halaman galeri KULIMAN seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3, merupakan rancangan antarmuka halaman yang memuat seluruh data menu kuliner yang ada pada *database* KULIMAN. Terdapat beberapa fungsionalitas diataranya lihat detail kuliner, pencarian dan menampilkan data berdasarkan kategori *sorting*. Pencarian menu kuliner dapat dilakukan dengan memasukkan *keyword* pada *text input* pencarian. *Keyword* berdasarkan nama menu kuliner, nama tempat makan dan alamat tempat makan. Kategori *sorting* akan berdasar pada kategori harga yaitu dari harga tertinggi ke

terendah atau sebaliknya dan kuliner favorit dari jumlah like tertinggi ke terendah atau sebaliknya.

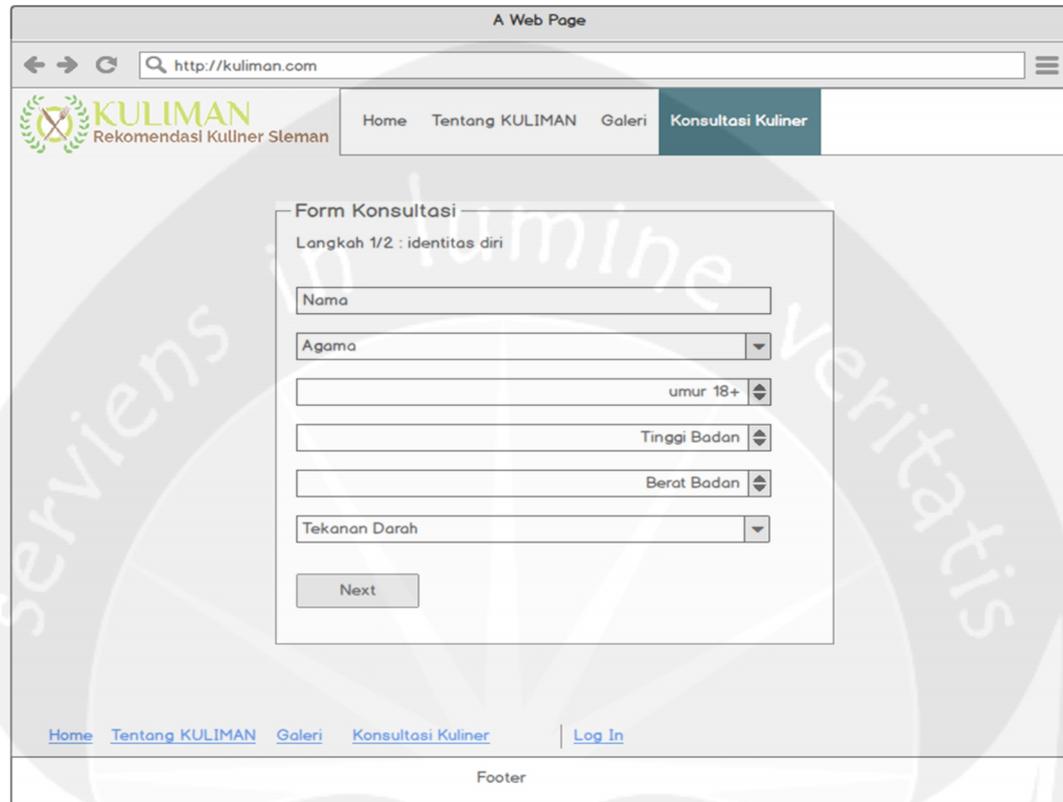


**Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka Halaman Galeri**

#### **4.4 Antarmuka Halaman Form Konsultasi**

Antarmuka halaman form konsultasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.4, merupakan rancangan antarmuka untuk halaman yang memuat form konsultasi yang diperuntukan oleh pengguna yang ingin mendapatkan

rekomendasi menu kuliner dari data konsultasi yang diinputkan.



The image shows a web browser window with the URL <http://kuliman.com>. The page features a navigation menu with links for Home, Tentang KULIMAN, Galeri, and Konsultasi Kuliner. The main content area displays a form titled "Form Konsultasi" with the subtitle "Langkah 1/2 : identitas diri". The form includes the following fields: a text input for "Nama", a dropdown menu for "Agama", a spinner for "umur 18+", a spinner for "Tinggi Badan", a spinner for "Berat Badan", and a dropdown menu for "Tekanan Darah". A "Next" button is located at the bottom of the form. The footer contains links for Home, Tentang KULIMAN, Galeri, Konsultasi Kuliner, and Log In.

**Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka Halaman Form Konsultasi**

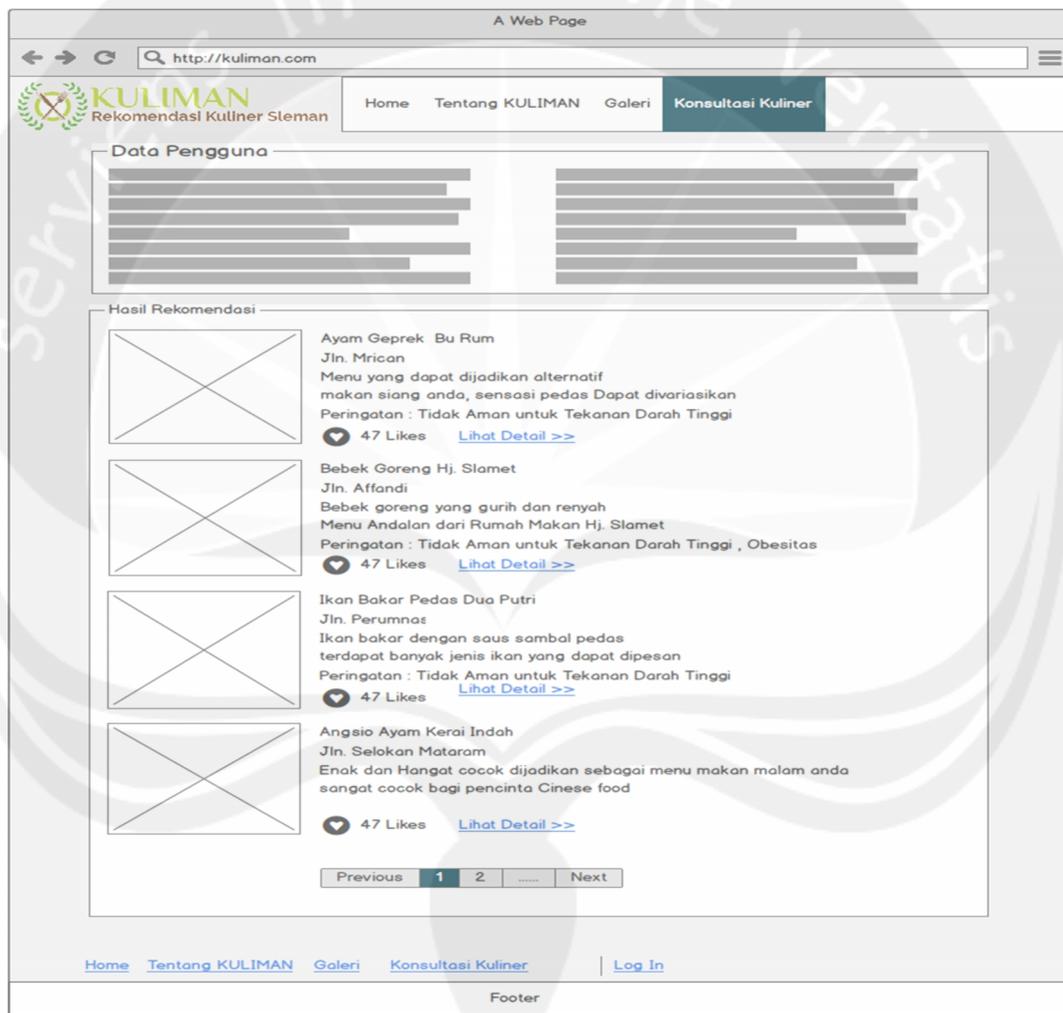
Pada form konsultasi untuk langkah 1/2, pengguna harus mengisi identitas diri seperti yang tertera pada Gambar 4.4, kemudian tekan tombol "Next". Tombol "Next" akan mengarahkan pengguna pada form selanjutnya seperti Gambar 4.5.

**Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka Halaman Form Konsultasi Langkah 2/2**

Rancangan antarmuka pada Gambar 4.5 menunjukkan halaman yang memuat form konsultasi langkah 2/2, yang akan muncul ketika pengguna menekan tombol "Next" setelah mengisi identitas diri pada form seperti Gambar 4.4. Pada form konsultasi langkah 2/2 ini, pengguna dapat mengukur rasa dan karakteristik makanan yang diinginkan dari skala 0 sampai 10. Setelah selesai, tekan tombol "Get Recommendation!" untuk mendapatkan rekomendasi kuliner. Jika ingin kembali ke form konsultasi langkah 1/2 tekan tombol "Previous".

#### 4.5 Antarmuka Halaman Tampil Hasil Konsultasi

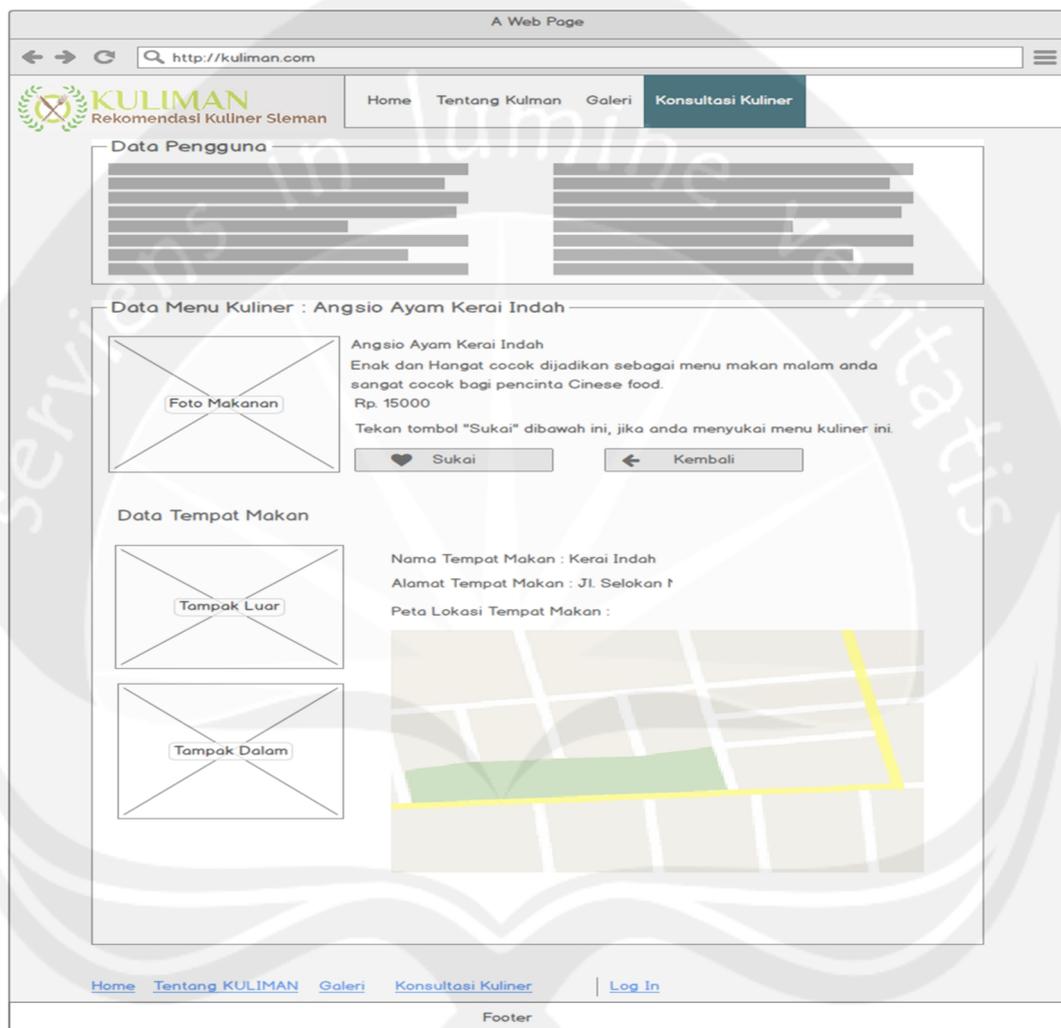
Antarmuka halaman tampil hasil konsultasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.6, adalah rancangan antarmuka yang menampilkan hasil konsultasi setelah melakukan penginputan data identitas diri juga dan preferensi makanan yang diinginkan yang ada pada halaman form konsultasi.



**Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka Halaman Tampil Hasil Konsultasi**

Halaman tampil hasil konsultasi seperti pada Gambar 4.6 akan memuat daftar kuliner diurutkan dari item menu kuliner dengan nilai rekomendasi tertinggi

sampai terendah. Untuk melihat detail menu kuliner yang diinginkan dapat dilakukan dengan menekan tombol *link* "Lihat Detail". Maka akan diarahkan menuju halaman yang menampilkan detail makanan seperti pada Gambar 4.7.



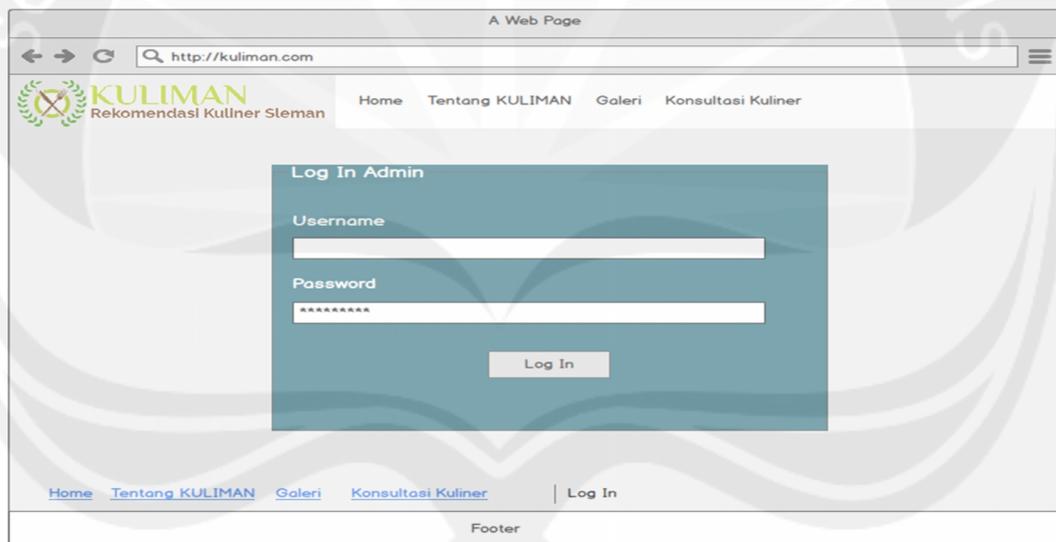
**Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Menu Kuliner**

Gambar 4.7 merupakan antarmuka halaman yang menampilkan detail menu kuliner yang dipilih untuk dilihat detail informasinya. Halaman ini menampilkan data makanan seperti foto, nama makanan, deskripsi makanan, dan menampilkan data tempat makan dari menu kuliner tersebut, dengan detail yang ditampilkan

seperti nama tempat makan, gambar tempat makan, dan alamat tempat makan yang ditunjukkan dengan peta. Jika pengunjung menyukai menu kuliner yang ditampilkan, maka dapat menekan tombol "Sukai". Jika ingin kembali ke halaman sebelumnya makan tekan tombol "Kembali ke halaman sebelumnya".

#### 4.6 Antarmuka Halaman Log In Admin

Antarmuka halaman *log in* admin seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.8, merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan proses *log in* ke dalam sistem pengelolaan yang diperuntukan untuk administrator.



**Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka Halaman Log In Admin**

Untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem, *user* harus menginputkan *username* dan *password* dengan benar pada *textbox* yang telah disediakan pada halaman *Log In* seperti pada Gambar 4.8. Pada saat *button Log In* di klik, sistem akan melakukan pengecekan *username* dan *password* yang diinputkan dengan data *username* dan *password* yang telah disimpan di *database*. Jika data

*username* dan *password* benar, maka *user* akan masuk kedalam sistem, sebaliknya jika *username* dan *password* salah maka akan muncul pesan peringatan.

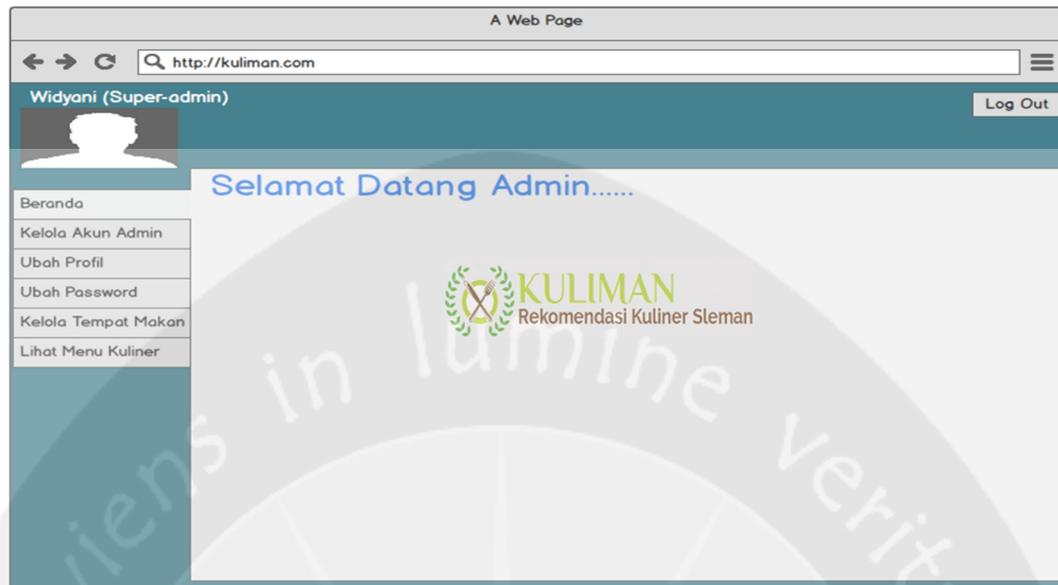
#### 4.7 Antarmuka Halaman Beranda Administrator

Antarmuka halaman beranda administrator seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.9, akan ditampilkan setelah proses *Log In* untuk *role* Admin berhasil. Terdapat beberapa menu navigasi diantaranya Beranda, Ubah Profil, Ubah *Password*, Kelola Tempat Makan dan Lihat Menu Kuliner.



**Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka Halaman Beranda Administrator (Role Admin)**

Untuk *role* super-admin terdapat navigasi tambahan untuk pengelolaan akun admin yang hanya dapat dikelola oleh super-admin seperti pada Gambar 4.10.

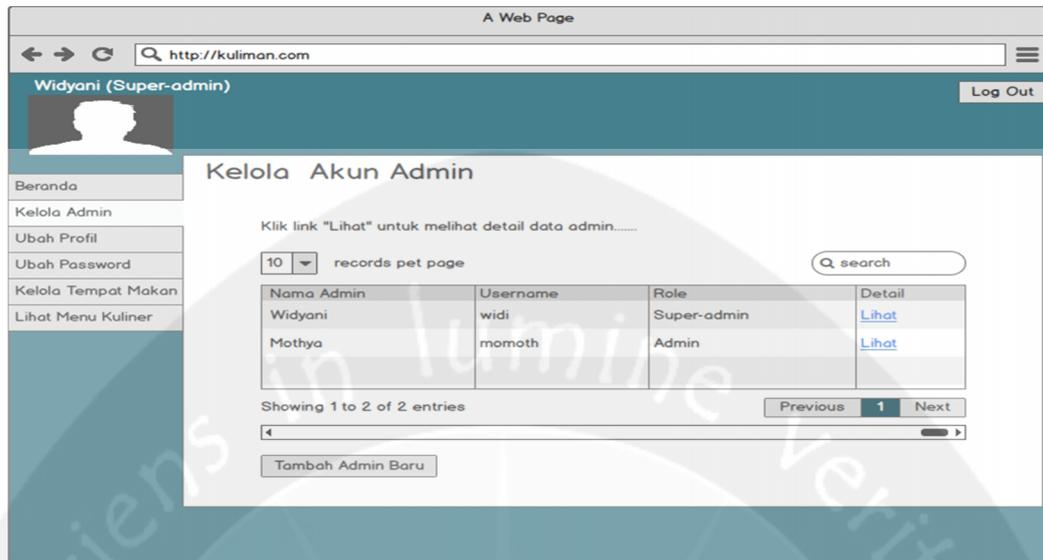


**Gambar 4.10 Antarmuka Halaman Beranda Administrator (Role Super-admin)**

Pada Gambar 4.10 merupakan halaman antarmuka yang dapat dikelola oleh *role* super-admin. Terdapat menu "Kelola Akun Admin" yang hanya dapat dikelola oleh super-admin.

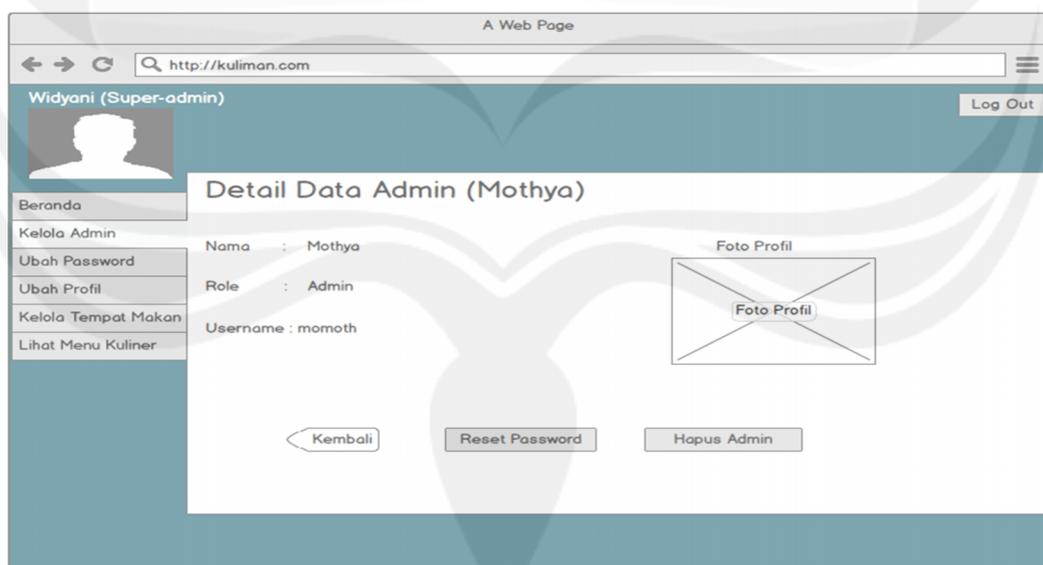
#### **4.8 Antarmuka Halaman Kelola Akun Admin**

Rancangan antarmuka pada Gambar 4.11 menunjukkan halaman antarmuka untuk menampilkan data administrator yang hanya dapat di kelola oleh super-admin. Untuk menampilkan detail data Administrator dapat dilakukan dengan menekan tombol berupa *link* "Lihat". Terdapat juga tombol "Tambah Admin Baru" yang mengarah ke halaman yang berisi form untuk menambahkan data admin baru.



**Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Akun Administrator**

Gambar 4.12 merupakan rancangan antarmuka halaman detail data admin yang akan ditampilkan setelah menekan tombol *link* "Lihat" seperti pada Gambar 4.11.



**Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Detail Data Administrator**

Pada Gambar 4.12 terdapat beberapa fungsionalitas diantaranya "Reset Password" yang digunakan untuk me-

reset password seorang admin secara otomatis menjadi default password yaitu "kuliman". Untuk menghapus akun admin dapat dilakukan dengan menekan tombol "Hapus Admin", maka selanjutnya akan muncul kotak dialog konfirmasi apakah benar-benar akan menghapus admin tersebut atau tidak. Untuk kembali ke halaman sebelumnya dapat menekan tombol "Kembali".

The image shows a web browser window with the URL 'http://kuliman.com'. The user is logged in as 'Mothya (Admin)'. The page title is 'Tambah Admin Baru'. The form contains the following fields and controls:

- Nama :**
- Role :**
- Username :**
- Password :**
- Foto Profil :**

Buttons:

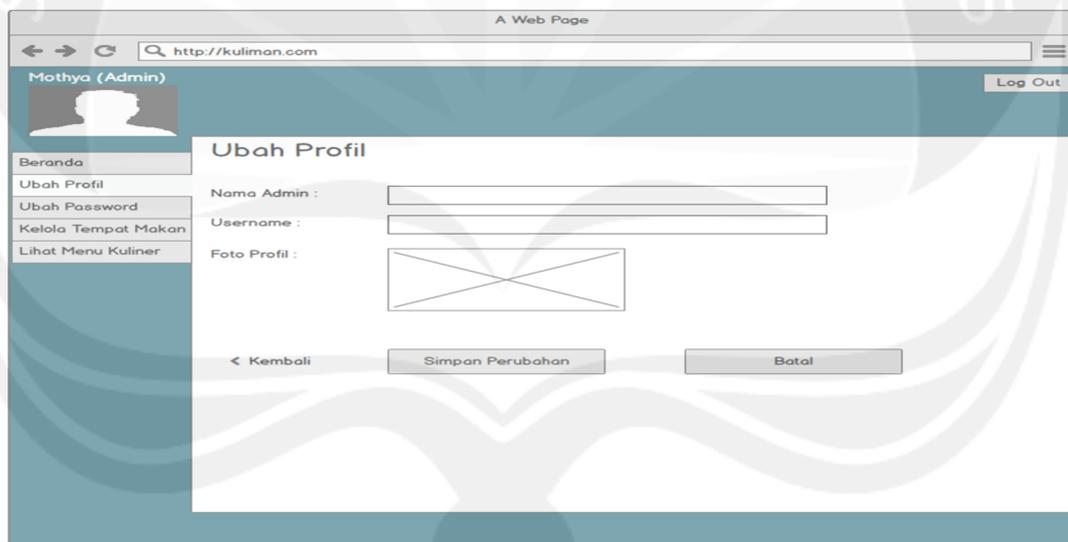
**Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Admin Baru**

Gambar 4.13 merupakan rancangan antarmuka halaman untuk menambahkan admin baru, yang akan ditampilkan setelah menekan tombol "Tambah Admin Baru" seperti pada Gambar 4.11. Untuk menambahkan admin baru, super admin akan menginput nama admin, role, username, password, juga foto profil lalu menekan tombol "Simpan Data" untuk menyimpan data yang telah diinputkan. Tombol "Batal"

berfungsi untuk membatalkan inputan data yang tidak ingin dilanjutkan untuk disimpan.

#### 4.9 Antarmuka Halaman Ubah Profil

Rancangan antarmuka pada Gambar 4.14 menunjukkan halaman untuk mengubah profil administrator yang dalam kondisi *log in*. Administrator dapat mengubah nama, *username*, atau foto profil, untuk menyimpannya tekan tombol "Simpan Perubahan". Terdapat juga tombol "Batal" untuk melakukan pembatalan terhadap inputan yang telah dilakukan, dan tombol "Kembali" untuk kembali ke halaman utama.

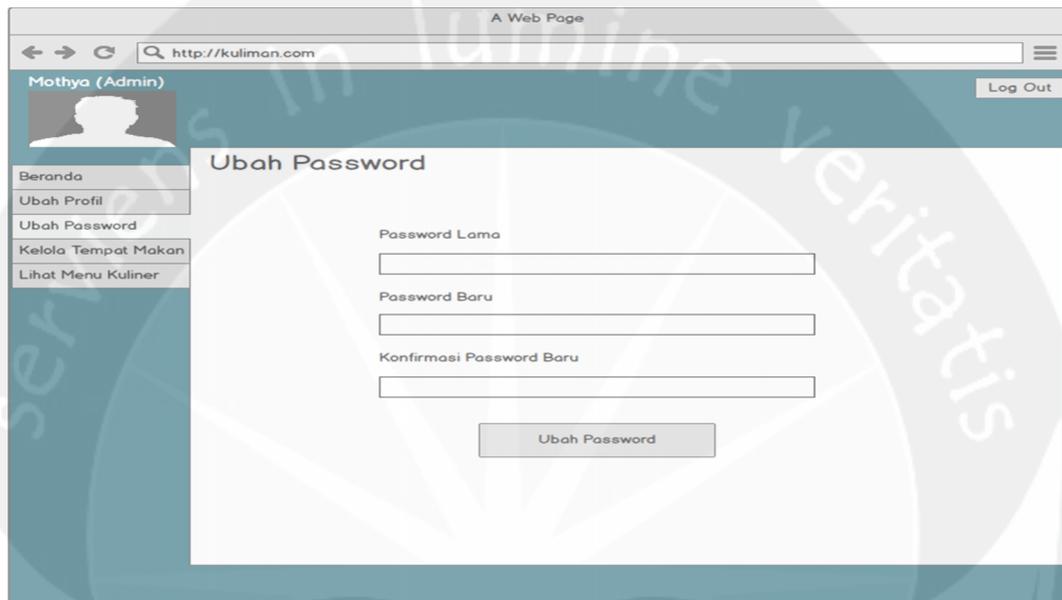


Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Profil

#### 4.10 Antarmuka Ubah Password

Rancangan antarmuka pada Gambar 4.15 merupakan halaman ubah *password* yang dapat diakses oleh super-admin dan admin. Untuk mengubah *password*, dapat dilakukan dengan memasukkan *password* lama pada *text*

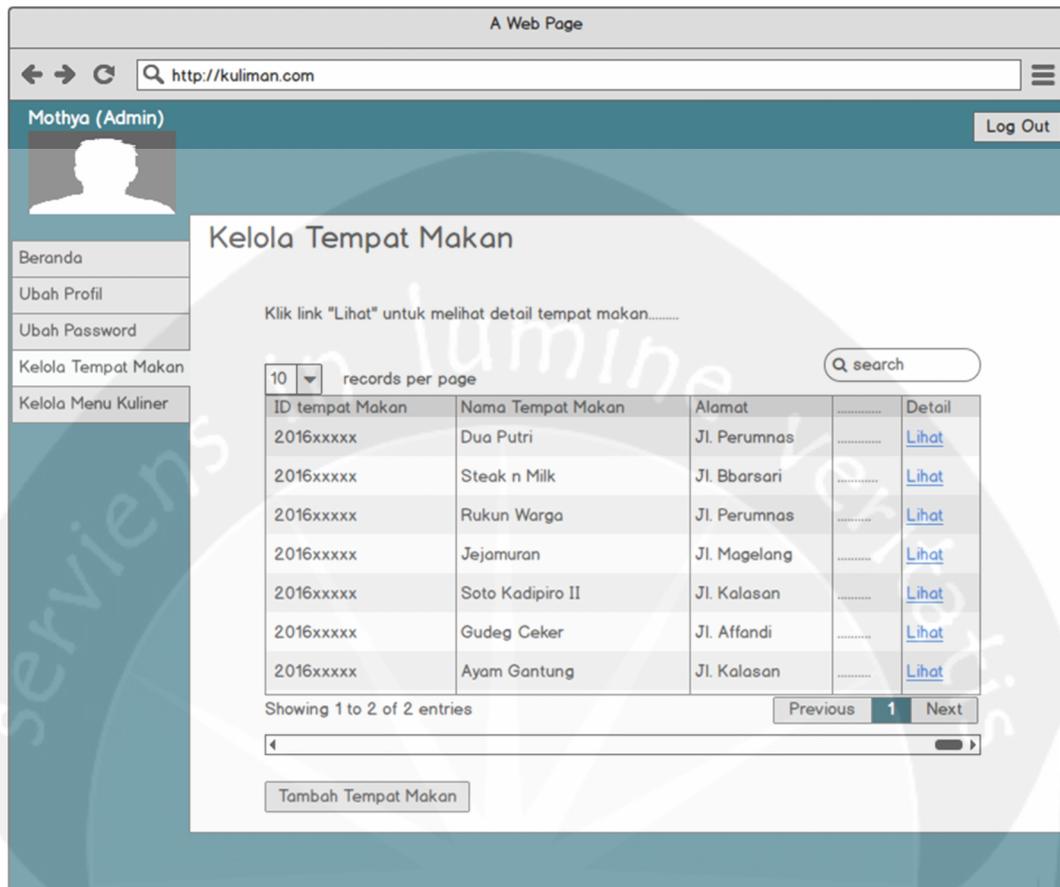
input "Password Lama", selanjutnya memasukkan baru untuk menggantikan password lama, lalu melakukan konfirmasi password baru. Terakhir tekan tombol "Ubah Password" untuk melakukan aksi ubah password, dan akan muncul peringatan "Ubah Password berhasil".



**Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Password**

#### **4.11 Antarmuka Halaman Kelola Tempat Makan**

Gambar 4.16 adalah rancangan antarmuka pengelolaan tempat makan yang hanya dapat dikelola oleh super-admin dan admin. Super-admin dan admin dapat melihat daftar tempat makan yang ada, juga dapat menambahkan tempat makan baru dan melihat detail tempat makan.



**Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Halaman Kelola Tempat Makan**

Untuk menambahkan data tempat makan, dapat dilakukan dengan menekan tombol "Tambah Tempat Makan" selanjutnya akan diarahkan ke halaman seperti pada Gambar 4.17. Untuk melihat detail data tempat makan, dapat dilakukan dengan menekan tombol berupa *link* "Lihat", selanjutnya akan ditampilkan halaman seperti pada Gambar 4.18.

A Web Page

← → ↻ http://kuliman.com

Mothya (Admin) Log Out

**Tambah Data Tempat Makan**

Id Tempat Makan : 2016xxxxxx

Nama Tempat Makan :

Alamat Tempat Makan :

Tipe Tempat Makan :

Latitude :

Longitude :

Jam Buka Tempat Makan :

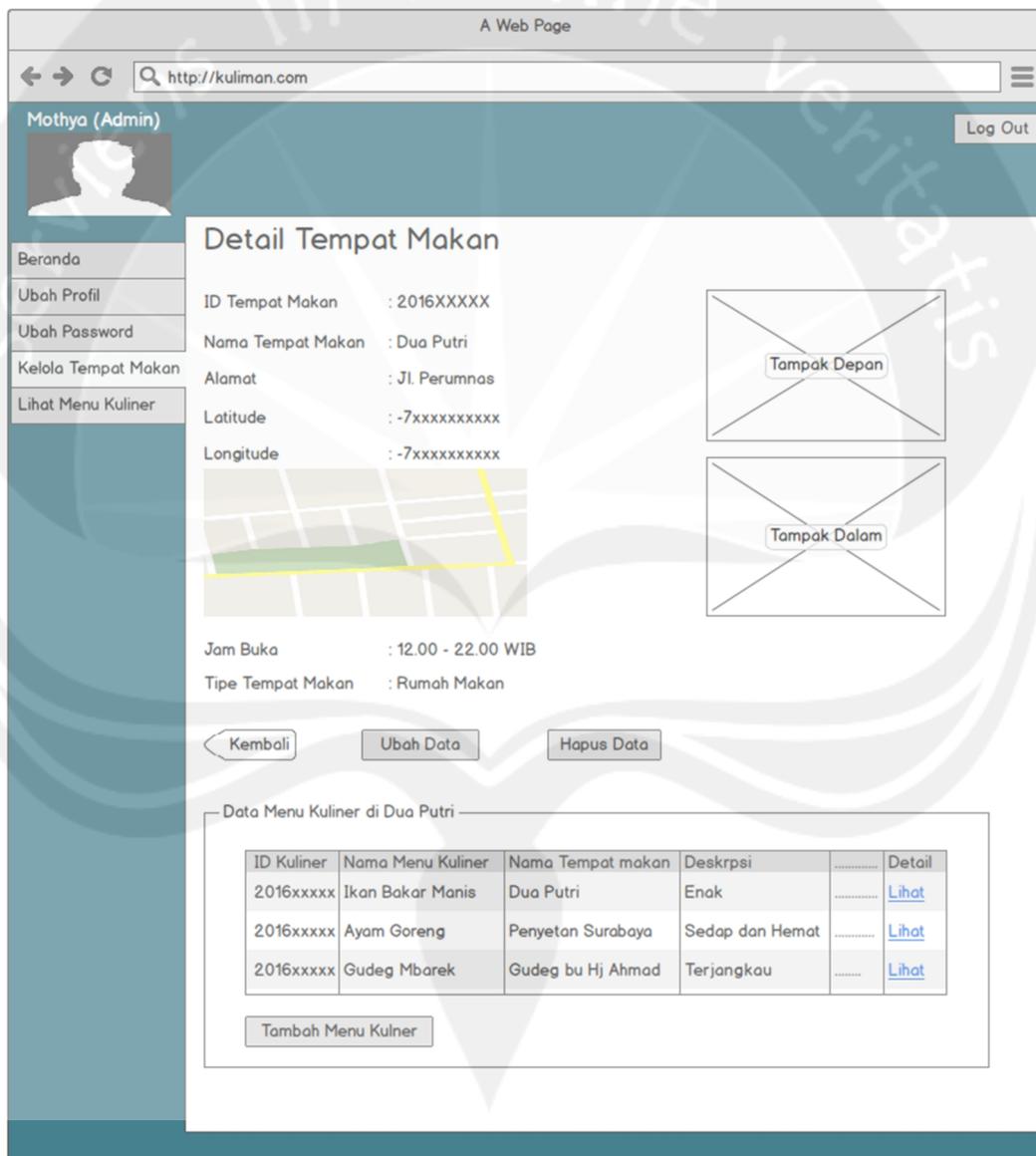
Tampak Depan Tempat Makan :

Tampak Depan Tempat Makan :

**Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Tambah Tempat Makan**

Gambar 4.17 merupakan rancangan antarmuka untuk menambahkan tempat makan baru. Halaman ini akan menampilkan id tempat yang di *generated* dan *text input* seperti nama tempat makan, *text area* untuk mengisi alamat dari tempat makan, *combobox* untuk tipe tempat

makan, *text input* untuk koordinat tempat makan (*latitude* dan *longitude*), *text input* untuk jam buka, dan tombol "Telusur" untuk memasukkan gambar tempat makan dari direktori. Jika data tempat makan telah selesai dimasukkan tekan tombol "Simpan Data" untuk menyimpan data tempat makan atau tekan tombol "Batal" jika ingin batal memasukkan data.



**Gambar 4.18 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Tempat Makan**

Pada Gambar 4.18 merupakan rancangan antarmuka halaman untuk menampilkan detail tempat makan. Halaman detail tempat makan akan ditampilkan ketika telah menekan tombol *link* "Lihat" pada Gambar 4.16. Pada halaman tersebut, tidak hanya detail tempat makan yang ditampilkan tetapi juga daftar menu makanan yang ada dalam tempat makan tersebut. Untuk mengubah data tempat makan yang ada, dapat dilakukan dengan menekan tombol "Ubah Data", selanjutnya akan diarahkan ke halaman "Ubah Data Tempat Makan" seperti pada Gambar 4.19. Jika ingin menghapus data tempat makan yang ada, tekan tombol "Hapus Data" maka selanjutnya akan muncul *Alert Box* yang akan memunculkan pesan konfirmasi apakah ingin menghapus data tempat makan dengan pilihan ya atau tidak. Jika ingin kembali ke halaman sebelumnya seperti pada Gambar 4.16, tekan tombol "kembali".

A Web Page

← → ↻

Mothya (Admin) Log Out

Beranda

Ubah Profil

Ubah Password

Kelola Tempat Makan

Lihat Menu Kuliner

### Ubah Data Tempat Makan

Id Tempat Makan : 2016xxxxxx

Nama Tempat Makan :

Alamat Tempat Makan :

Tipe Tempat Makan :

Latitude :

Longitude :

Jam Buka Tempat Makan :

Tampak Depan Tempat Makan :



Image Tempat Makan 1

Tampak Depan Tempat Makan :



Image Tempat Makan 1

**Gambar 4.19 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Tempat Makan**

Gambar 4.19 merupakan rancangan antarmuka untuk mengubah data tempat makan yang dipilih untuk diubah datanya. Untuk menyimpan data yang telah diubah dapat dilakukan dengan menekan tombol "Simpan Perubahan" dan

tombol "Batal" untuk membatalkan perubahan yang akan dilakukan.

Terdapat juga fungsionalitas "Tambah Menu Kuliner" pada untuk menambahkan menu kuliner yang ada di dalam tempat makan tersebut. Tombol "Tambah Menu Kuliner" tersebut akan mengarah ke halaman seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.20. Pada halaman seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.20 administrator dapat menginputkan data-data kuliner seperti nama menu kuliner, preferensi rasa dan karakteristik makanan dalam bentuk angka skala 0-10, foto makanan, juga mencentang beberapa faktor yang terkandung dalam menu kuliner tersebut. Setelah melakukan penginputan data, tekan tombol "Tambah Menu Kuliner" untuk menyimpan data yang telah diinput. Jika ingin batal melakukan penginputan, tekan tombol "Batal".

The screenshot shows a web browser window with the URL `http://kuliman.com`. The user is logged in as 'Mothya (Admin)'. The main content area is titled 'Tambah Menu Kuliner' and contains the following form elements:

- ID Kuliner :** 2016XXXXX
- Nama Tempat Makan :** Dua Putri
- Nama Menu Kuliner :**
- Dekripsi :**
- Asin :**  Skala Rasa Asin 0-10
- Manis :**  Skala Rasa Manis 0-10
- Asam :**  Skala Rasa Asam 0-10
- Pahit :**  Skala Rasa Pahit 0-10
- Pedas :**  Skala Sensasi Pedas 0-10
- Berlemak :**  Skala Kadar Lemak 0-10
- Berdaging :**  Skala Kadar Daging 0-10
- Berkuah :**  Skala Kadar Kuah 0-10
- Bersayur :**  Skala Kadar Sayur 0-10
- Harga :**
- Foto Makanan :**
- Halal :**  Ya
- Aman Untuk Hipertensi :**  Ya
- Aman Untuk Hipotensi :**  Ya
- Aman Untuk Obesitas :**  Ya

At the bottom of the form are two buttons: 'Tambah Menu Kuliner' and 'Batal'.

**Gambar 4.20 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Menu Kuliner**

Untuk melihat detail data menu kuliner dari tempat makan tersebut dapat dilakukan dengan menekan tombol *link* "Lihat" yang terdapat pada kolom detail pada tabel menu kuliner seperti pada Gambar 4.18. Selanjutnya akan diarahkan menuju halaman yang menampilkan detail dari menu makan seperti pada Gambar 4.21.



**Gambar 4.21 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Menu Kuliner**

Pada Gambar 4.21 selain menampilkan detail menu kuliner, terdapat juga fungsionalitas untuk mengubah data menu kuliner yang detailnya ditampilkan dan juga fungsionalitas menghapus data kuliner. Untuk menghapus data menu kuliner dapat dilakukan dengan menekan tombol "Hapus Data", maka akan muncul kotak dialog

konfirmasi akan menghapus data menu kuliner atau tidak. Ketika ingin melakukan perubahan data menu kuliner yang dipilih, dapat dilakukan dengan menekan tombol "Ubah Data", maka selanjutnya akan diarahkan ke halaman berikutnya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.22.

The screenshot shows a web browser window with the URL `http://kuliman.com`. The user is logged in as 'Mothya (Admin)'. The main content area is titled 'Ubah Menu Kuliner' and contains the following form fields:

- ID Kuliner : 2016XXXXX
- Nama Tempat Makan : Dua Putri
- Nama Menu Kuliner : Ikan Bakar Pedas
- Asin : 3
- Manis : 5
- Asam : 0
- Pahit : 1
- Pedas : 6
- Berlemak : 2
- Berdaging : 10
- Berkuah : 0
- Bersayur : 0
- Harga : 16000
- Foto Makanan : Placeholder image with a 'Telusuri' button and filename 'Ikan Bakar.jpg'
- Halal :  Ya
- Aman Untuk Hipertensi :  Ya
- Aman Untuk Hipotensi :  Ya
- Aman Untuk Obesitas :  Ya

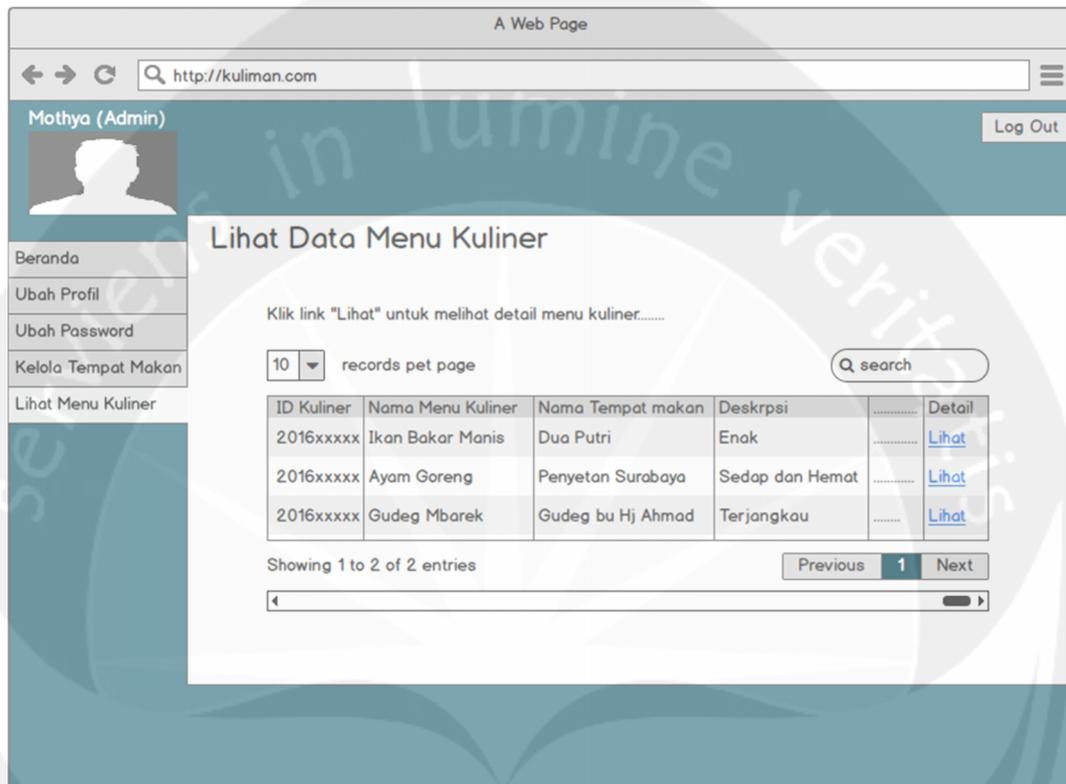
At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan Perubahan' and 'Batal'.

**Gambar 4.22 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Menu Kuliner**

Pada Gambar 4.22 terdapat tombol "Simpan Perubahan" yang dapat ingin menyimpan perubahan menu kuliner yang telah dilakukan. Untuk batal melanjutkan menyimpan perubahan data menu kuliner dapat dikajukan dengan menekan tombol "Batal".

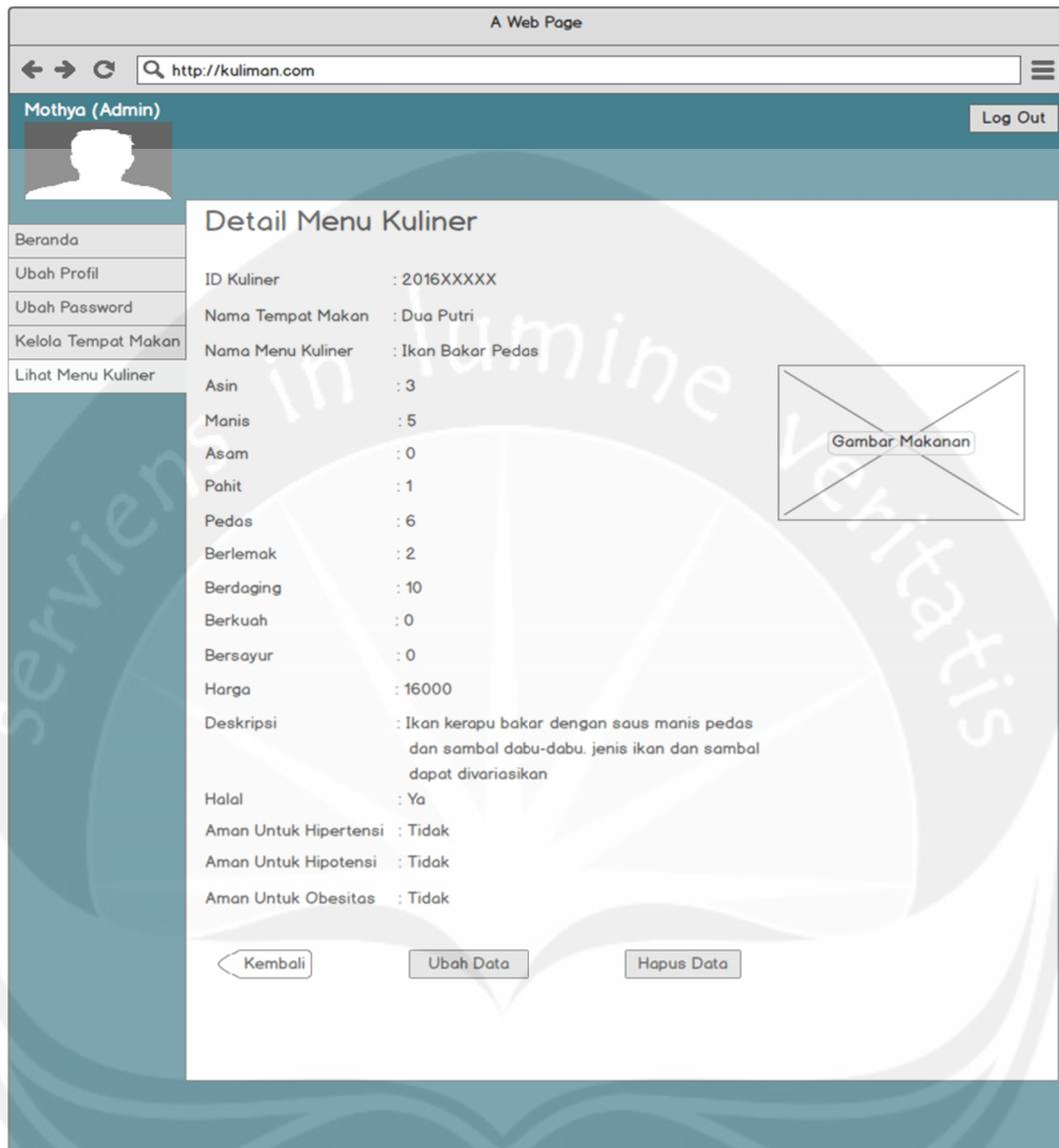
#### 4.12 Antarmuka Halaman Lihat Menu Kuliner

Gambar 4.23 adalah rancangan antarmuka pengelolaan menu kuliner yang hanya dapat dikelola oleh super-admin dan admin.



**Gambar 4.23 Rancangan Antarmuka Halaman Lihat Menu Kuliner**

Super-admin dan admin dapat melihat daftar menu kuliner, Untuk melihat detail data menu kuliner, dapat dilakukan dengan menekan tombol berupa *link* "Lihat" yang ada pada kolom "Detail", selanjutnya akan ditampilkan halaman seperti pada Gambar 4.24.



**Gambar 4.24 Rancangan Antarmuka Halaman Menu Kuliner**

Rancangan antarmuka pada Gambar 4.24 merupakan halaman untuk menampilkan detail menu kuliner. Halaman detail menu kuliner akan ditampilkan ketika telah menekan tombol *link* "Lihat" pada Gambar 4.23. Jika ingin kembali ke halaman sebelumnya seperti pada Gambar 4.23, tekan tombol "Kembali".