

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan system rekomendasi tempat makan di daerah Kabupaten Buleleng dapat membantu orang-orang dari segala kalangan, baik itu wisatawan atau orang asli Buleleng untuk mengetahui serta mencari rekomendasi lokasi tempat makan yang terbaik di daerah Kabupaten Buleleng dengan mudah.

6.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari tahap analisis sampai dengan tahap pengujian dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu Kedepannya diharapkan M-Guide dapat dikembangkan kembali dengan tidak hanya merekomendasikan tempat makan, tapi juga merekomendasikan tempat hiburan atau wisata serta tempat bersejarah di daerah Kabupaten Buleleng. Selain itu diharapkan system ini bisa dikembangkan kembali dengan menggunakan metode pendekatan lain, agar hasil rekomendasi lebih baik dan sesuai dengan keinginan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Alshattnawi, S., 2013. Building Mobile Tourist Guide Applications using Different Development Mobile Platforms. *International Journal of Advanced Science and Technology*, May, Volume 54, pp. 13-22.
- Bartolini, I. et al., 2016. Recommending multimedia visiting paths in cultural heritage applications. *Multimed Tools*, 75(7), p. 3813–3842.
- Beldar, P., Bansode, P., Mane, R. & Gaikwad, S., 2014. Traveler Guide using GPS. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, February, III(2), pp. 406-409.
- Bhagat, P., Shil, D. & Pofare, S., 2016. ANDROID CITY TOUR GUIDE SYSTEM BASED ON WEB SERVICES. *International Journal of Science, Engineering and Technology Research (IJSETR)*, March, V(3), pp. 770-774.
- Chang, C. C. & Shiu, G. W., 2015. A Product Recommendation System Based on the Nearest Neighbor Algorithm and Cloud Computing. *The Journal of Human Resource and Adult Learning*, December, 11(2), pp. 26-33.
- Farooqui, M. N. & Almas, S. M., 2015. Recommender Systems for e-commerce Application using Collaborative Filtering Approach. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, October, 5(10), pp. 248-252.
- Goh, D. H., Ang, R. P. & Lee, C. K., 2010. Determining Services for the Mobile Tourist. *Journal of Computer Information Systems*, 51(1), pp. 31-40.
- Hande, R. et al., 2016. MOVIE MENDER- A MOVIE RECOMMENDER SYSTEM. *International journal of engineering sciences & research technology*, November, 5(11), pp. 269-473.

- Huang, Q. & Xia, L., 2016. Inspection of Spatial-Temporal Behavior of Backpackers in Beijing Based on Trajectory. *Wireless Personal Communications*, 87(4), pp. 1337-1356.
- Irfan, M., C., A. D. & R., F. H., 2014. SISTEM REKOMENDASI: BUKU ONLINE DENGAN METODE COLLABORATIVE FILTERING. *Jurnal Teknologi Technoscintia*, VII(1), pp. 76-84.
- Jinendra R., D. et al., 2012. Smart Travel Guide: Application for Android Mobile. *1st International Conference on Recent Trends in Engineering & Technology*, March, I(1), pp. 115-120.
- J, P. U. U., J, P. A. P. & Vijay, D. R., 2016. Recommendation System Using Collaborative Filtering and Content Analysis in Web Usage Mining. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*, April-June, IV(2), pp. 191-198.
- Kaur, S., 2016. Survey of Different Data Clustering Algorithms. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, May, 5(5), pp. 584-588.
- Kularbphetong, K., Somngam, S. & Tongsirir, C., 2014. A Recommender System using Collaborative Filtering and K-Mean Based on Android Application. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, December, 70(1), pp. 90-94.
- Kulkarni, K., Wagh, K., Badgujar, S. & Patil, J., 2016. A Study Of Recommender Systems With Hybrid Collaborative Filtering. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, April, 3(4), pp. 2216-2219.
- Kumar, N. P. & Fan, Z., 2015. Hybrid user-item based collaborative filtering. *Procedia Computer Science*, 60(1), pp. 1453-1461.

- Mangalam, P. K., Raina, R., Choudhary, S. & Ali, S., 2017. Recommendations using collaborative filtering. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, April, 4(4), pp. 2231-2234.
- Marthasari, G. I., Azhar, Y. & Puspitaningrum, D. K., 2016. SISTEM REKOMENDASI PENYEWAAN PERLENGKAPAN PESTA MENGGUNAKAN COLLABORATIVE FILTERING DAN PENGGALIAN ATURAN ASOSIASI. *Jurnal Simantec*, 21 January, V(1), pp. 1-8.
- Mettouris, C. & Papadopoulos, G. A., 2013. Ubiquitous recommender systems. *Computing*, October, 96(3), pp. 223-257.
- Nugraha, N. B., Suyoto & Pranowo, 2012. Mobile Application Development For Smart Tourist Guide. *American Scientific Publisher*, 4(1-3), pp. 1-7.
- Pandey, S. & Kumar, T. S., 2014. Customization of recommendation system using collaborative filtering algorithm on cloud using mahout. *IJRET: International Journal of Research in Engineering and Technology*, May, 3(7), pp. 39-43.
- Phorasim, P. & Yu, L., 2017. Movies recommendation system using collaborative filtering and k-means. *International Journal of Advanced Computer Research*, February, 7(29), pp. 52-59.
- Rani, P. et al., 2014. Librs: Library Recommendation System Using Hybrid Filtering. *International Journal of Technical Research and Applications*, March-April, 2(2), pp. 78-81.
- Santoso, H. B., Santoso, A. J. & Rusdianto, E., 2013. Hybrid Clustering Method for Stock Price and Commodity Price. *International Journal of Science and Advanced Technology*, July, 3(7), pp. 21-29.

Sharma, L. & Gera, A., 2013. A Survey of Recommendation System : Research Challenges. *International Journal of Engineering Trends and Technology*, May, 4(5), pp. 1989-1992.

Susanto, H., 2014. Perancangan Sistem Rekomendasi Pakaian Distro Dengan Menggunakan Item Collaborative Filtering (Studi Kasus : the Jungle Distro Medan). *Pelita Informatika Budi Darma*, VI(3), pp. 58-62.

Wang, C. S., Chen, C. L. & Deng, D. J., 2013. P2P-based mobile navigation system with location service. *Peer-to-Peer Networking and Applications*, 8(1), pp. 22-31.

Yun, H., Han, D. & Lee, C. C., 2013. Understanding the use of location-based service applications : Do privacy concerns matter ?. *Journal of Electronic Commerce Research*, 14(3), pp. 215-230.



LAMPIRAN
SKPL

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

BFCR

(Buleleng Food Centre Rekommodation)

Untuk :

Tugas Akhir

Dipersiapkan oleh:

Komang Ananta Wijaya / 2462

**Program Studi Pascasarjana - Magister Teknik
Informatika**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

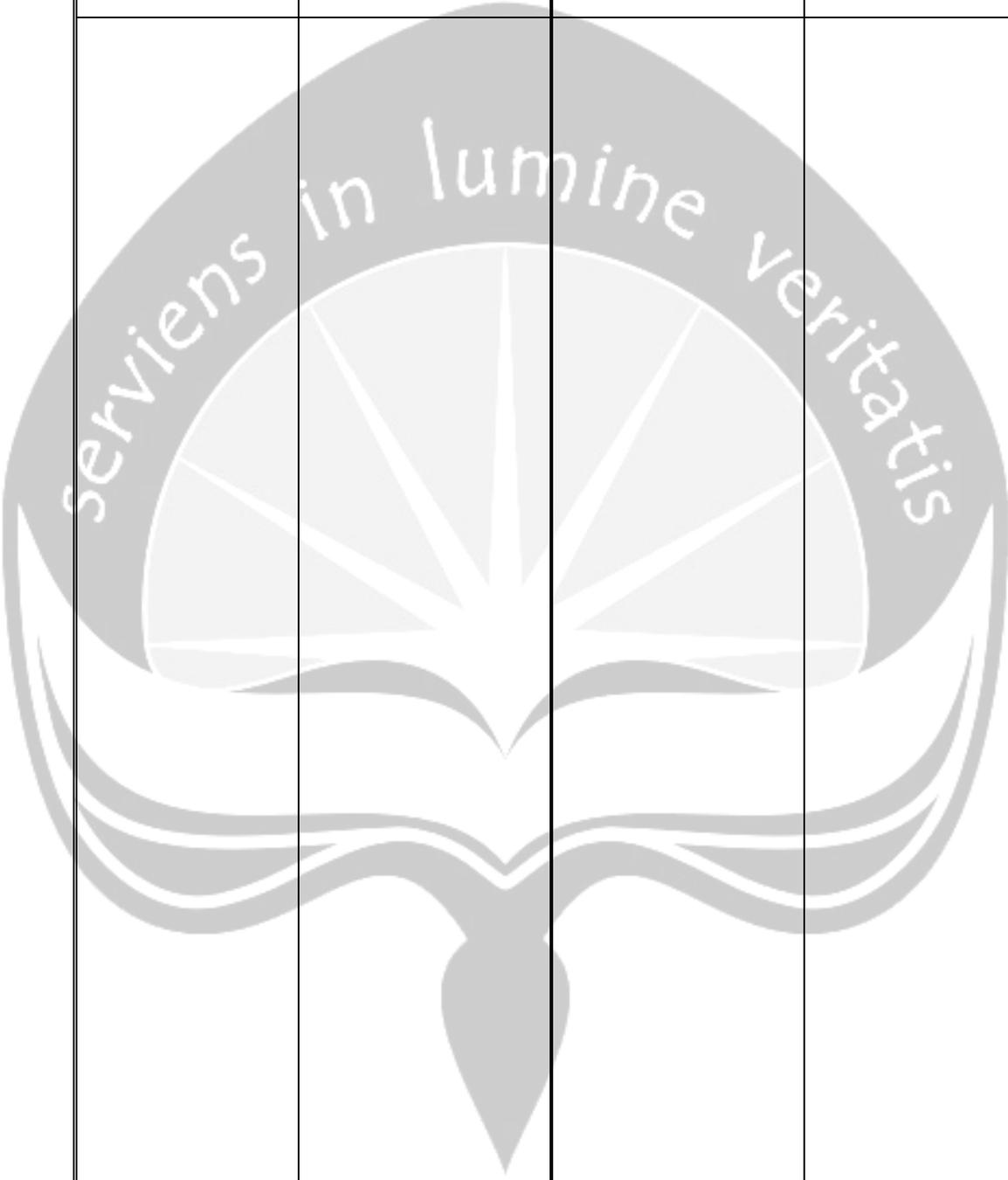
	Program Studi Pascasarjana	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-BFCR</i>		1/28
		<i>Revisi</i>		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

1. PENDAHULUAN

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Buleleng Food Centre Recommendation (BFCR) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal, performansi dan atribut serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak.

Dokumen ini digunakan sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak BFCR. BFCR merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu mempermudah Para pengguna baik itu wisatawan domestic atau mancanegara serta penduduk asli Buleleng. SKPL-BFCR ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak BFCR dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Mempermudah dalam hal pencarian rekomendasi tempat makan terbaik di Daerah Kabupaten Buleleng.
2. Mempermudah dalam hal pencarian lokasi tempat makan yang menjadi rekomendasi melalui *navigasi google maps*.

1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi, akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan
SKPL-BFCR-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada Pembangunan Aplikasi Buleleng Food centre Recommendation (BFCR) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.

BFCR	Perangkat lunak pemberi rekomendasi yang berjalan pada smartphone dengan system operasi Android.
------	--

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Wijaya, Komang Ananta / 6639, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) KAJACABORESY (Kana Jaya Cat dan Body Repair System), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2014.
2. Wijaya, Komang Ananta / 6639, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) MAHASINDU (Pembelajaran Mantram Hari Besar Hindu), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2015.

1.5. Deskripsi Umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 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 BFCR 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 BFCR tersebut.

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

2. DESKRIPSI KEBUTUHAN

2.1. Perspektif Produk

BFCR merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu dalam proses pencarian rekomendasi tempat makan terbaik di daerah Kabupaten Buleleng. Aplikasi ini memanfaatkan metode *Collaborative Filtering*, *Location Based Service* (LBS), serta menggunakan *Google Maps* untuk menampilkan lokasi serta *Navigasi*.

Aplikasi pembelajaran mantra ini berjalan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *JAVA*. Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*) pada perangkat *mobile*.

2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak BFCR adalah sebagai berikut :

5. Fungsi Ganti Bahasa (SKPL-BFCR-01)

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk merubah bahasa yang digunakan dalam perangkat lunak BFCR baik itu merubah dari IDN-ENG atau ENG-IDN.

6. Fungsi Pencarian Rekomendasi (SKPL-BFCR-02)

6.1. Fungsi Menampilkan Rekomendasi (SKPL-BFCR-02-01)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk mencari rekomendasi tempat makan terbaik yang berada pada lingkup terdekat pengguna.

6.1.1. Fungsi Menampilkan Deskripsi Tempat Rekomendasi (SKPL-BFCR-02-01-01)

Merupakan fungsi untuk menampilkan deskripsi singkat dan fasilitas yang terdapat pada tempat makan terbaik yang telah direkomendasikan kepada pengguna.

6.1.2. Fungsi Menampilkan Lokasi dalam Map Tempat Rekomendasi (**SKPL-BFCR-02-01-02**)

Merupakan fungsi yang akan menampilkan lokasi dari pengguna menuju tempat makan yang telah direkomendasikan.

6.1.3. Fungsi Menampilkan *Route Navigation* ke Tempat Rekomendasi, dalam Map (**SKPL-BFCR-02-01-03**)

Merupakan fungsi yang akan menampilkan *route navigation* untuk panduan pengguna menuju tempat makan yang telah direkomendasikan.

7. Fungsi Cara Penggunaan (**SKPL-BFCR-03**)

Merupakan fungsi yang menampilkan tata cara penggunaan perangkat lunak BFCR kepada pengguna.

8. Fungsi Tentang (**SKPL-BFCR-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan informasi Tentang Pembuat dan Tentang Aplikasi BFCR.

Fungsi informasi Tentang meliputi :

8.1. Fungsi Informasi Tentang Pembuat (**SKPL-BFCR-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan informasi tentang pembuat perangkat lunak BFCR.

8.2. Fungsi Informasi Tentang Aplikasi (**SKPL-BFCR-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan informasi tentang perangkat lunak BFCR.

2.3. Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak BFCR adalah sebagai berikut :

1. Pengguna perangkat lunak BFCR adalah masyarakat luas dari berbagai kalangan.
2. Memiliki telephon seluler dengan sistem operasi Android minimal versi 4.2.
3. Memahami pengoperasian telephon seluler dengan sistem operasi Android.
4. Memahami penggunaan aplikasi BFCR.

2.4. Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak BFCR tersebut adalah :

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

2.5. Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak BFCR yaitu :

1. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan perangkat lunak BFCR.
2. Tersedia *device* telephone seluler Android minimal versi Android 4.2.

3. KEBUTUHAN KHUSUS

3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak BFCR meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak.

3.1.1. Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, *Navigation Route* dari *Google Maps*, sehingga pengguna lebih mudah berinteraksi dengan perangkat lunak.

3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak BFCR adalah perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android minimal Android versi 4.2.

3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

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

1. Nama : Android (min. versi Android 4.2)

Sumber : *Linux*

Sebagai sistem operasi dimana aplikasi ini dijalankan.

Dalam pengembangan aplikasi ini dibutuhkan perangkat lunak sebagai berikut :

2. Nama : *Android Studio*

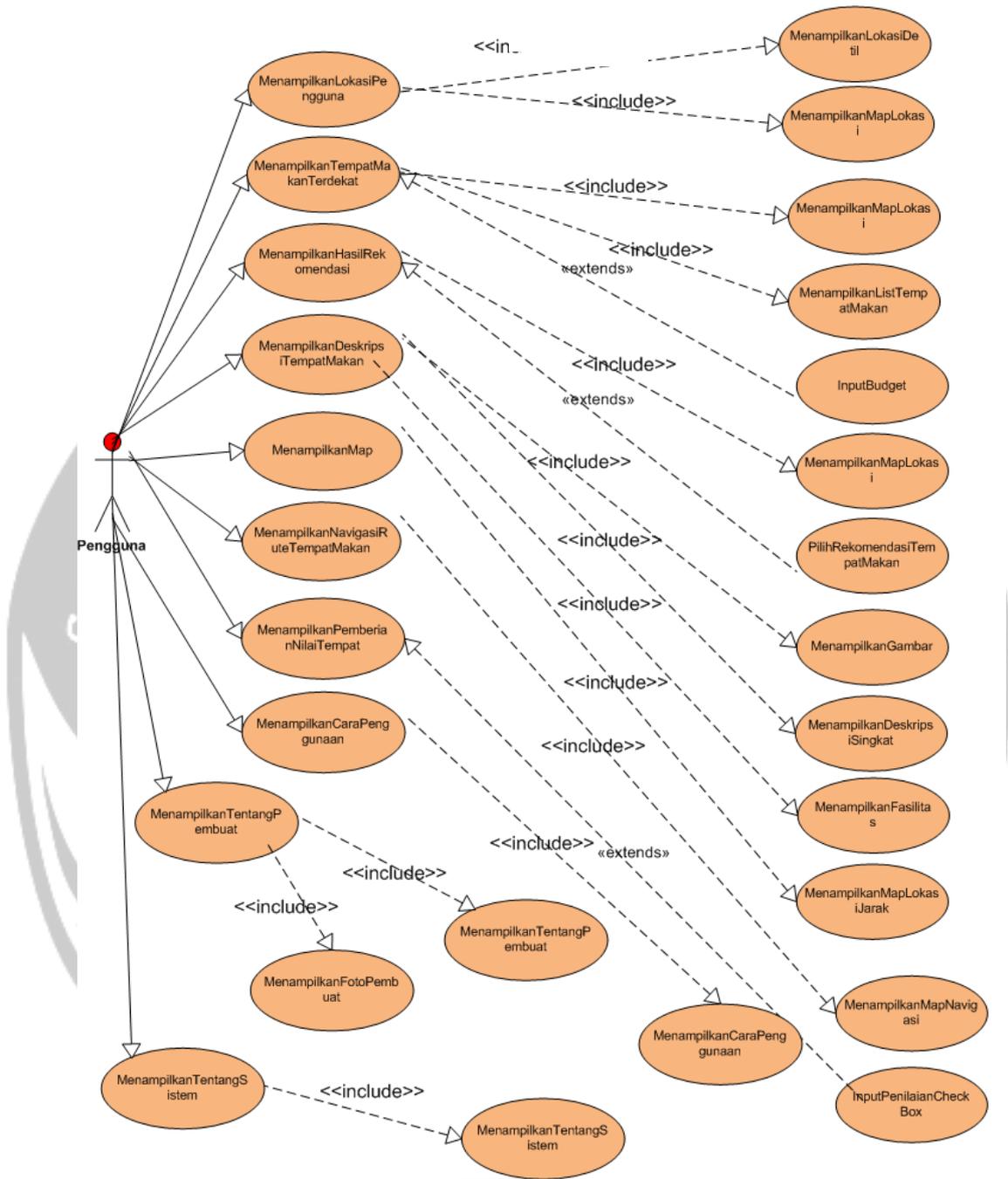
Sumber : *Developer.Android*

Sebagai aplikasi *development tool* yang diperuntukkan hanya untuk produk *Android*.

3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1. Use Case Diagramm

Use case diagram merupakan perancangan perangkat lunak yang menggambarkan hubungan yang terjadi antara aktor dengan fungsi aplikasi. Pada gambar 1, bisa dilihat bahwa pengguna sebagai aktor dan fungsi aplikasi terdiri dari 4 fungsi yaitu, menampilkan Pencarian Rekomendasi, menampilkan Ganti bahasa, menampilkan Cara Penggunaan dan menampilkan tentang.



Gambar 1. Use Case Diagram

Pada use case diagram di atas (gambar 1) menjelaskan tentang bagaimana pengguna dapat mengakses perangkat lunak BFCR diantaranya menampilkan pencarian rekomendasi, menampilkan lokasi pengguna berada, menampilkan tempat makan

terdekat, menampilkan hasil rekomendasi, menampilkan deskripsi singkat tempat makan rekomendasi, menampilkan jarak pengguna ke tempat makan yang direkomendasikan (dalam Maps), menampilkan Route Navigation dari tempat pengguna menuju tempat yang direkomendasikan (dalam Maps), menampilkan cara penggunaan perangkat lunak BFCR, menampilkan Tentang pembuat aplikasi atau perangkat lunak BFCR, dan menampilkan tentang aplikasi atau perangkat lunak BFCR.

Fungsi menampilkan pencarian rekomendasi digunakan oleh pengguna untuk mencari rekomendasi tempat makan. Fungsi menampilkan lokasi pengguna berada digunakan untuk mengetahui posisi saat menggunakan perangkat lunak BFCR. Fungsi menampilkan tempat makan terdekat digunakan oleh pengguna untuk menampilkan tempat makan yang berjarak dekat dari posisi pengguna. Fungsi menampilkan hasil rekomendasi digunakan oleh pengguna untuk menampilkan hasil rekomendasi tempat makan yang berada terdekat dari pengguna. Fungsi menampilkan deskripsi singkat tempat makan rekomendasi digunakan oleh pengguna untuk menampilkan deskripsi singkat dan fasilitas yang terdapat pada tempat makan yang direkomendasikan. Fungsi menampilkan jarak pengguna ke tempat makan yang direkomendasikan (dalam Maps) digunakan oleh pengguna untuk menampilkan peta atau map untuk mengetahui jarak pengguna ke lokasi tempat makan yang direkomendasikan. Fungsi menampilkan *Route Navigations* dari tempat pengguna menuju tempat yang direkomendasikan (dalam Maps) digunakan oleh pengguna untuk memandu pengguna dalam proses menuju ke lokasi tempat makan yang direkomendasikan, dimana jarak dan rute tempuh akan ditampilkan dalam google Maps. Fungsi menampilkan cara penggunaan perangkat lunak BFCR digunakan oleh pengguna untuk menampilkan tutorial atau cara dalam pengoperasian atau penggunaan perangkat lunak BFCR. Fungsi menampilkan Tentang pembuat digunakan oleh pengguna untuk menampilkan informasi tentang pembuat perangkat lunak. Fungsi tentang Aplikasi atau

perangkat lunak BFCR digunakan oleh pengguna untuk menampilkan deskripsi singkat tentang perangkat lunak BFCR.

4. SPESIFIKASI RINCI KEBUTUHAN

4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1. Use case Spesification : Fungsi Pencarian Rekomendasi

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan pencarian rekomendasi, menampilkan lokasi aktor berada, menampilkan tempat makan terdekat, menampilkan hasil rekomendasi, menampilkan deskripsi singkat tempat makan rekomendasi, menampilkan jarak pengguna ke tempat makan yang direkomendasikan (dalam Maps), menampilkan Route Navigation dari tempat pengguna menuju tempat yang direkomendasikan (dalam Maps).

2. Primary Actor

Pengguna (User)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan pencarian rekomendasi.
2. Sistem akan menampilkan lokasi pengguna dalam map dan actor akan ditampilkan tombol "Tampilkan Tempat Makan" dan tombol "Kembali".
A-1 Aktor memilih untuk kembali ke menu utama
3. Aktor memilih untuk menampilkan tempat makan.
4. Sistem akan menampilkan lokasi dan list tempat makan terdekat dari lokasi actor. Serta system akan

menampilkan *text box* untuk inputan budget, tombol "cari" dan tombol "kembali".

A-2 Aktor memilih untuk kembali ke menu Lokasi Anda.

5. Aktor memilih untuk mencari hasil rekomendasi restoran disekitar lokasi actor, sesuai dengan budget yang actor inputkan.

6. Sistem menampilkan hasil rekomendasi tempat makan yang memiliki rata-rata budget yang sesuai dengan inputan actor serta system menampilkan tombol "Tampilkan Deskripsi Tempat" dan tombol "Kembali".

A-3 Aktor memilih untuk kembali ke menu Tempat Makan Terdekat.

7. Aktor memilih untuk menampilkan deskripsi tempat makan yang dipilih.

8. Sistem menampilkan deskripsi singkat dan fasilitas serta gambar dari tempat makan yang dipilih serta menampilkan tombol "Tampilkan Map" dan tombol "Kembali".

A-4 Aktor memilih untuk kembali ke menu hasil rekomendasi.

9. Aktor memilih untuk menampilkan Map dari tempat makan tersebut.

10. Sistem akan menampilkan lokasi actor dan lokasi tujuan (tempat makan) serta menampilkan lokasi actor dan tujuan pada sebuah map. System juga menampilkan tombol "Mulai Navigasi" dan tombol "kembali".

A-5 Aktor memilih kembali ke menu deskripsi tempat.

11. Aktor memilih untuk memulai navigasi dari lokasi actor menuju tempat makan yang dituju.

12. Sistem akan menampilkan navigasi dalam bentuk map menuju ke arah tempat makan. Serta terdapat tombol "Selesai" dan tombol "Batal".

A-6 Aktor memilih tombol batal dan kembali ke menu pencarian rekomendasi.

13. Aktor memilih untuk selesai navigasi.

14. Sistem menampilkan menu pemberian rating atau nilai terhadap tempat tujuan actor. System menampilkan tombol "Berikan Nilai".

15. Actor memilih untuk memberi nilai.

16. Sistem secara otomatis akan kembali ke menu utama system setelah actor memberi nilai

17. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk kembali ke menu utama.

1. Sistem akan menampilkan menu utama serta menampilkan tombol "Cari Rekomendasi", "Cara Penggunaan", "Tentang".

2. Berlanjut ke Basic flow 1.

A-2 Aktor memilih untuk kembali ke menu Lokasi Anda.

1. Sistem akan menampilkan menu Lokasi Anda serta system menampilkan tombol "Tampilkan tempat makan" dan tombol "kembali".

2. Berlanjut ke Basic Flow 2.

A-3 Aktor memilih untuk kembali ke menu Tempat Makan Terdekat.

1. Sistem akan menampilkan menu Tempat makan terdekat beserta lokasi actor, *text box budget*, tombol "Cari" dan Tombol "Kembali".

2. Berlanjut ke Basic Flow 3.

A-4 Aktor memilih untuk kembali ke menu hasil rekomendasi.

1. Sistem menampilkan hasil rekomendasi tempat makan yang memiliki rata-rata budget yang sesuai dengan inputan actor serta system menampilkan tombol "Tampilkan Deskripsi Tempat" dan tombol "Kembali".

2. Berlanjut ke Basic Flow 7.

A-5 Aktor memilih kembali ke menu deskripsi tempat.

1. Sistem menampilkan deskripsi singkat dan fasilitas serta gambar dari tempat makan yang dipilih serta menampilkan tombol "Tampilkan Map" dan tombol "Kembali".

2. Berlanjut ke Basic Flow 9.

A-6 Aktor memilih tombol batal dan kembali ke menu pencarian rekomendasi.

1. Sistem akan menampilkan lokasi dan list tempat makan terdekat dari lokasi actor. Serta system akan menampilkan *text box* untuk inputan budget, tombol "cari" dan tombol "kembali".

2. Berlanjut ke Basic Flow 5.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan hasil rekomendasi tempat makan dan Navigasi (dalam map) menuju tempat makan.

4.1.2. Use case Spesification : Fungsi Cara Penggunaan

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan cara penggunaan sistem.

2. Primary Actor

Pengguna (User)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan cara penggunaan sistem.

2. Sistem menampilkan tentang cara penggunaan system dan tombol "kembali".

A-1 Aktor memilih untuk kembali ke menu utama.

3. Use case Selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk kembali ke menu utama.

1. Sistem akan menampilkan menu utama serta menampilkan tombol "Cari Rekomendasi", "Cara Penggunaan", "Tentang".

2. Berlanjut ke Basic Flow 1

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan cara penggunaan sistem.

4.1.3. Use case Spesification : Fungsi Tentang

1. Brief Description

Fungsi ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan fungsi tentang aplikasi dan tentang pembuat BFCR.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*).

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan halaman tentang.
2. Sistem menampilkan pilihan Tentang Pembuat, Tentang Aplikasi dan Tombol Kembali (kembali ke menu utama).
3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi BFCR.
A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tentang aplikasi BFCR.
4. Sistem menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi BFCR.
5. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tentang aplikasi BFCR.

1. Sistem menampilkan informasi tentang aplikasi BFCR.
2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

6. Error Flow

none.

7. PreCondition

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai pembuat dan informasi mengenai aplikasi BFCR.





LAMPIRAN
DPPL

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

BFCR

(Buleleng Food Centre Recommendation)

Untuk :

Tugas Akhir

Dipersiapkan oleh:

Komang Ananta Wijaya / 2462

**Program Studi Pascasarjana - Magister Teknik
Informatika**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Pascasarjana	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-BFCR		1/24
	Magister Teknik Informatika	<i>Revisi</i>		

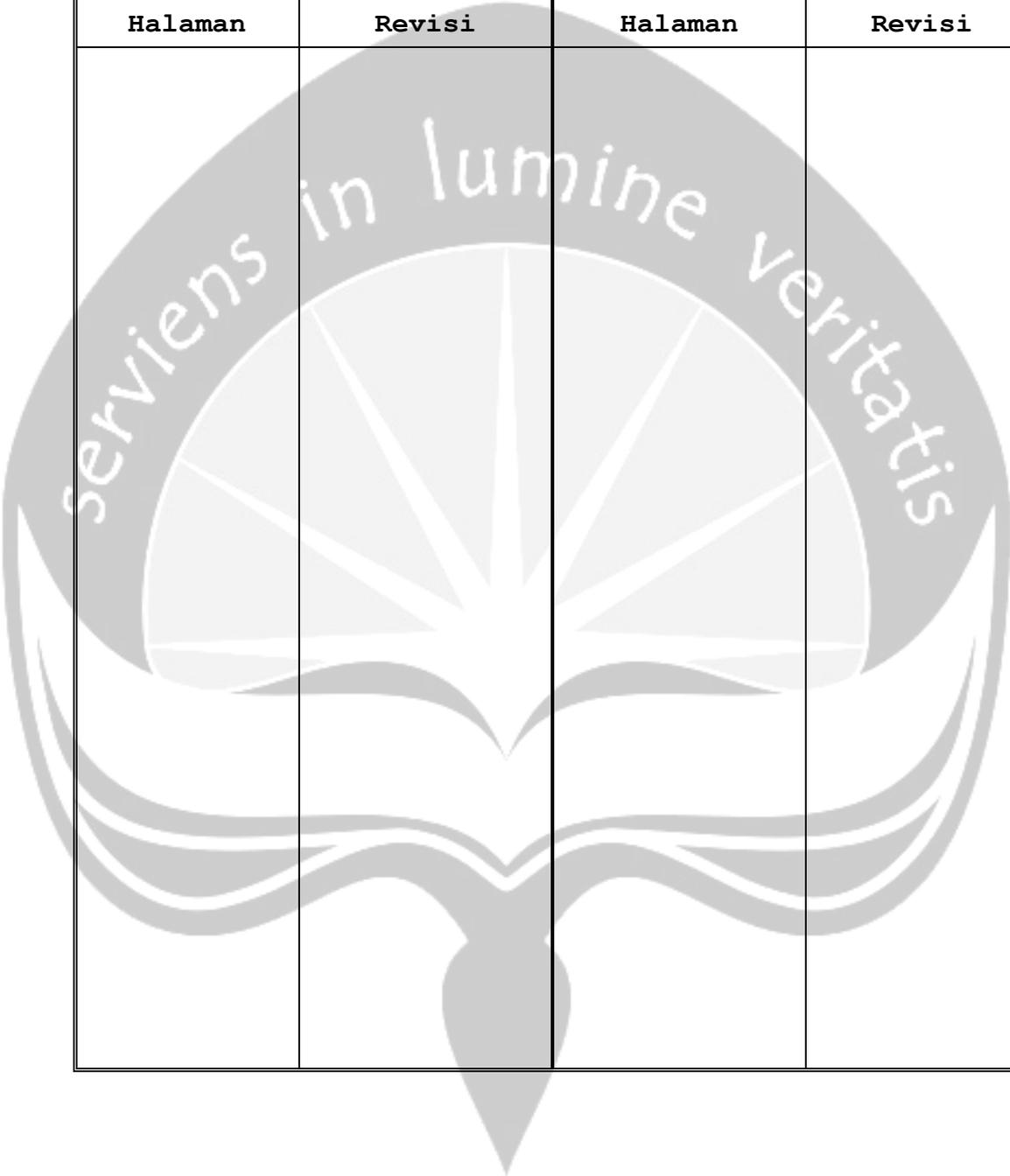
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperi ksa oleh								
Disetu jui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



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 BFCR sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak yang dibangun adalah sebuah system rekomendasi tempat makan di daerah kabupaten Buleleng yang diberi nama BFCR.

Perangkat Lunak BFCR dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Mempermudah dalam hal pencarian rekomendasi tempat makan terbaik di Daerah Kabupaten Buleleng.
2. Mempermudah dalam hal pencarian lokasi tempat makan yang menjadi rekomendasi melalui *navigasi google maps*.

1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar Definisi Akronim dan Singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak yang juga dapat dibuat <i>Software Design (SSD)</i> . Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan
DPPL-BFCR-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada Sistem Buleleng Food Centre Recommendation (BFCR) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.

BFCR	Perangkat lunak Rekomendasi berbasis Android.
------	---

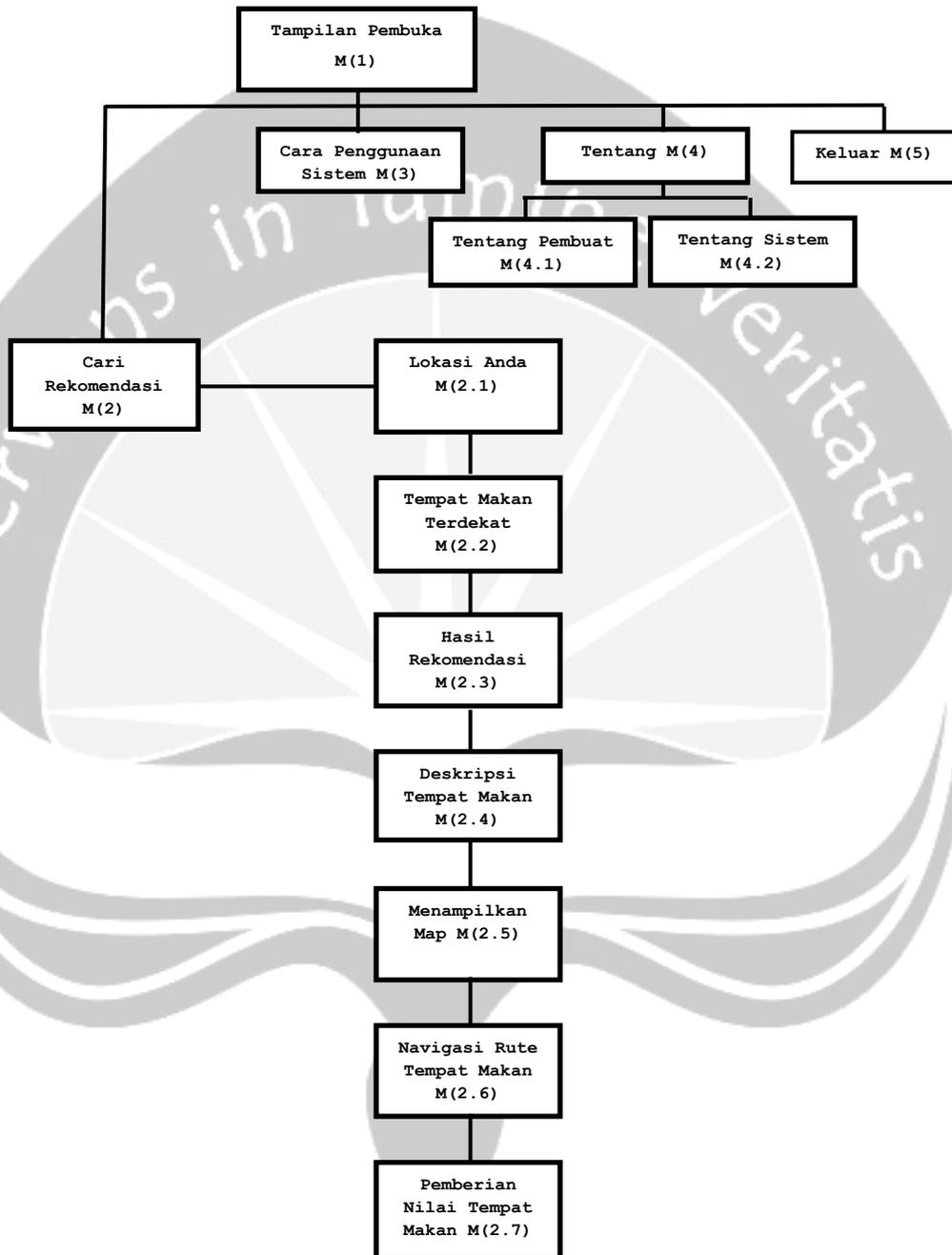
1.4. Refrensi

Refrensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah :

1. Wijaya, Komang Ananta / 6639, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) KAJACABORESY (Kana Jaya Cat dan Body Repair System), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2014.
2. Wijaya, Komang Ananta / 6639, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) MAHASINDU (Pembelajaran Mantram Hari Raya Hindu), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2015.

2. PERANCANGAN SISTEM

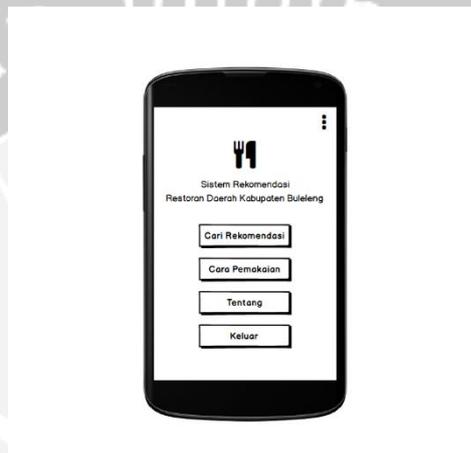
2.1. Perancangan Arsitektur



3. DESKRIPSI PERANCANGAN ANTARMUKA

3.1. Antarmuka Halaman Utama

Pada Halaman ini, menampilkan halaman utama yang berisikan pilihan untuk ganti bahasa, tiga buah tombol untuk pencarian rekomendasi, tombol cara penggunaan dan tombol tentang.



Gambar 3.1 Halaman Utama

3.2. Antarmuka Halaman Ganti Bahasa

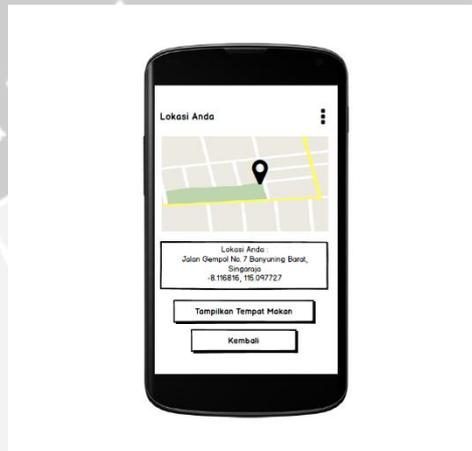
Pada Halaman ini, menampilkan menu pergantian bahasa. Dimana dalam system ini hanya menyediakan dua buah bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.



Gambar 3.2 Halaman Ganti Bahasa

3.3. Antarmuka Halaman Lokasi Anda

Pada Halaman ini, akan menampilkan peta lokasi pengguna berada. Selain itu halaman ini menyediakan dua buah tombol untuk menampilkan tempat makan dan tombol untuk kembali (ke menu utama).



Gambar 3.3 Halaman Lokasi Anda

3.4. Antarmuka Halaman Tempat Makan Terdekat

Pada halaman ini akan menampilkan tempat makan terdekat dari lokasi keberadaan pengguna. Pada halaman ini pengguna akan ditampilkan map lokasi pengguna serta lokasi tempat makan terdekat dari pengguna, list tempat makan, textbox untuk inputan budget, tombol cari serta tombol kembali (ke halaman Lokasi Anda).



Gambar 3.4 Halaman Tempat Makan Terdekat

3.5. Antarmuka Halaman Hasil Rekomendasi

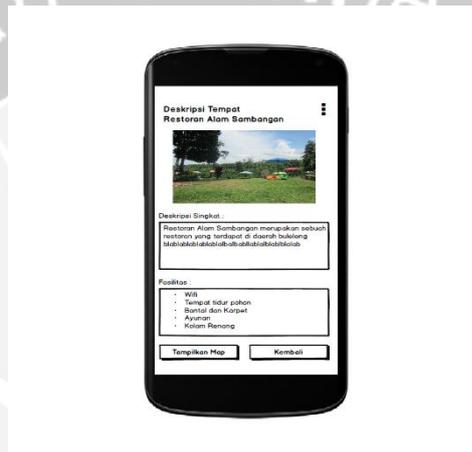
Pada halaman ini akan ditampilkan hasil dari rekomendasi sesuai dengan budget yang pengguna inputkan, disini ditampilkan juga peta lokasi pengguna dan lokasi tempat makan yang direkomendasikan. Combobox yang menampilkan pilihan hasil rekomendasi tempat makan. Selain itu terdapat dua buah tombol untuk menampilkan deskripsi tempat makan dan tombol kembali (ke halaman tempat makan terdekat)



Gambar 3.5 Halaman Hasil Rekomendasi

3.6. Antarmuka Halaman Deskripsi Tempat Makan

Pada halaman ini pengguna akan ditampilkan deskripsi singkat tentang tempat makan yang dipilih serta fasilitas yang terdapat pada tempat makan tersebut. Pengguna ditampilkan foto tempat makan tersebut dan dua buah tombol untuk tampilkan map dari tempat makan tersebut dan tombol kembali (ke Halaman Hasil Rekomendasi).



Gambar 3.6 Halaman Deskripsi Tempat Makan

3.7. Antarmuka Halaman Map

Pada halaman ini pengguna akan ditampilkan map dari lokasi dan jarak dari lokasi pengguna menuju tempat makan tersebut. Selain itu pada halaman ini menampilkan dua buah tombol untuk memulai navigasi rute dan tombol untuk kembali (ke halaman deskripsi tempat makan).



Gambar 3.7 Halaman Map

3.8. Antarmuka Halaman Navigasi Rute

Pada halaman ini pengguna ditampilkan map untuk melakukan perjalanan menuju lokasi tempat makan dengan navigasi rute yang disediakan. Selain itu pada halaman ini terdapat dua buah tombol untuk selesai navigasi dan tombol untuk batal (ke halaman tempat makan terdekat).



Gambar 3.8 Halaman Navigasi Rute

3.9. Antarmuka Halaman Pemberian Nilai

Pada halaman ini akan ditampilkan form pemberian nilai, dimana form ini berisikan lima buah checkbox diantaranya: sangat suka; suka; normal; tidak suka; sangat tidak suka. Selain itu terdapat tombol beri nilai dan secara otomatis setelah tombol ditekan maka pemberian nilai telah selesai dan kembali ke halaman menu utama.



Gambar 3.9 Halaman Pemberian Nilai

3.10. Antarmuka Halaman Cara Penggunaan Sistem

Pada Halaman ini akan menampilkan tutorial cara penggunaan system BFCR yang ditampilkan pada textarea. Selain itu terdapat juga tombol kembali (ke Halaman menu utama).



Gambar 3.10 Halaman Cara Penggunaan Sistem

3.11. Antarmuka Halaman Tentang

Pada halaman ini akan menampilkan halaman tentang yang berisikan tiga buah tombol, yaitu tombol tentang pembuat system BFCR, tombol tentang Sistem BFCR dan tombol kembali (ke halaman menu utama).



Gambar 3.11 Halaman Tentang

3.12. Antarmuka Halaman Tentang Pembuat Sistem

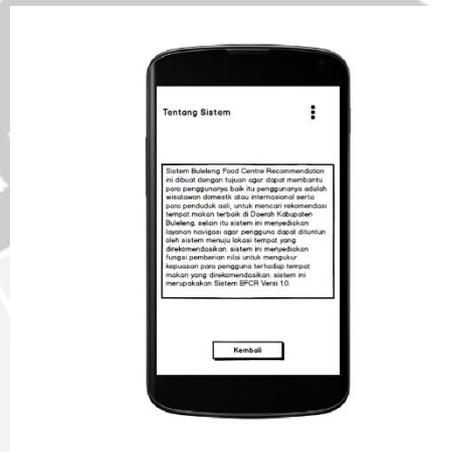
Pada halaman ini, pengguna akan ditampilkan informasi tentang pembuat system, baik itu foto dari pembuat dan profile singkat pembuat. Halaman ini menyediakan tombol kembali (ke halaman tentang).



Gambar 3.12 Halaman Tentang Pembuat Sistem

3.13. Antarmuka Halaman Tentang Sistem

Pada halaman ini akan menampilkan informasi singkat tentang system BFCR. Halaman ini juga menyediakan tombol kembali (ke halaman tentang).



Gambar 3.13 Halaman Tentang Sistem