

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembangunan aplikasi pencarian lokasi nobar berbasis *mobile* dan *location based service* dengan nama Ayo Nobar telah berhasil dibangun. Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa fungsi-fungsi yang dibuat dalam aplikasi pencarian lokasi nobar ini berjalan dengan benar sesuai yang diharapkan.

#### **6.2. Saran**

1. Aplikasi Ayo Nobar diharapkan bisa dikembangkan pada *platform* lain.
2. Memperbaiki tampilan antarmuka agar lebih informatif.
3. Sistem mengirimkan notifikasi kepada penyelenggara jika *Administrator* menghapus datanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. S. & Saputra, E. H., 2013. Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 jam di Yogyakarta Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah DASI* , 14(4), p. 5.
- Deitel, H.M., P.J. Deitel, 2002, *Wireless Internet & Mobile Business - How To Program*, Prentice Hall Inc.
- Febriani, Rima. 2011. Nonton Bareng (Nobar) Di Kafe Sebagai Fenomena Budaya Populer. Universitas Indonesia.
- Fitrullah, A. & Ardiansyah, 2016. Layanan Informasi Lokasi Event Menggunakan LBS berbasis JQuery Mobile. *Jurnal Informatika*, 10(2), p. 10.
- Goestaman, A., 2016. Pembangunan Aplikasi Informasi Pencarian Event Sepak Bola Pada Platform Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, p. 12.
- Hendrawan, Nikolaus Hendy Bimo, 2006, *Pembangunan Perangkat Lunak E-Commerce untuk Toko Merchandise Menggunakan ASP.NET*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hidayat, A., & Surarso, B. (2012, maret 10). PENERAPAN ARSITEKTUR MODEL VIEW CONTROLLER (MVC) DALAM RANCANG BANGUN SISTEM KUIS ONLINE ADPTIF. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2012 (SENTIKA 2012)*, 57-64.
- Khan, A., 2016. *Boomerweb*. [Online] Available at:

<http://www.boomerweb.net/technology/jenis-aplikasi-mobile-yang-populer/>

[Accessed 8 March 2017].

Kupper, Axel, 2005, *Location-based Services: Fundamentals and Operation*, John Wiley & Sons, West Sussex.

Munir, M. W., Omair, S. M. & Haque, M. Z. U., 2015. An Android based Application for Determine a Specialized Hospital Nearest to Patient's Location. *International Journal of Computer Applications*, 118(9), pp. 43-46.

Santoso, K. I., 2016. APLIKASI LOCATION BASED SERVICE LAYANAN KESEHATAN KOTA MAGELANG BERBASIS ANDROID. *INFOKAM*, Issue 1, p. 10.

Safaat H, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.

Simmonds, Chris. 2010. What else can you do with Android?

Suryatiningsih, 2010. *Aplikasi Administrasi Aktivitas Kemahasiswaan Politeknik Telkom*. Politeknik Telkom Bandung.

Wicaksono, Antonius. 2008. *Pembangunan Sistem GPS Mobile Phone Tracker Menggunakan Google Maps API*. Univeritas Atma Jaya Yogyakarta.

**SKPL**

**SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK**

**Aplikasi Pencarian Lokasi  
Nobar Berbasis *Mobile* dan *Location Based Service***


**Untuk :  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

**Dipersiapkan oleh:**

**I Gusti Ngurah Dermawan / 130707321**

**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-AYONOBAR</b>		1/29
		<b>Revisi</b>		

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui 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.....	8
1.5 Deskripsi umum.....	8
2 Deskripsi Kebutuhan.....	9
2.1 Perspektif produk.....	9
2.2 Fungsi Produk.....	10
2.3 Karakteristik Pengguna.....	15
2.4 Batasan-batasan.....	15
2.5 Asumsi dan Ketergantungan.....	15
3 Kebutuhan Khusus.....	16
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal.....	16
3.1.1 Antarmuka pemakai.....	16
3.1.2 Antarmuka perangkat keras.....	16
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak.....	16
3.1.4 Antarmuka Komunikasi.....	17
3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak.....	17
3.2.1 Use Case Diagram.....	17
4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan.....	18
4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas .....	18
4.1.1. Use Case Specification : Login Mobile .....	18
4.1.2. Use Case Specification : Register User .....	19
4.1.3. Use Case Specification : Mengelola Data User.....	20
4.1.4. Use Case Specification : Mengelola Event .....	21
4.1.5. Use Case Specification : Menambah Review .....	22
4.1.6. Use Case Specification : Tampil Penyelenggara..	23
4.1.7. Use Case Specification : Login Web .....	24
4.1.8. Use Case Specification : Mengelola Data Penyelenggara.....	25
4.1.9. Use Case Specification : Mengelola Data Admin ..	26
4.1.10. Use Case Specification : Mengelola Review .....	27
4.1.11. Use Case Specification : Tampil Report.....	28
5. Entity Relationship Diagram(ERD) .....	29

## Daftar Gambar

1. Arsitektur Perangkat Lunak Ayo Nobar.....	10
2. Use Case Diagram .....	18
3. Entity Relationship Diagram (ERD).....	29





## 1. Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

### 1.2 Lingkup Masalah

Dalam hal ini, telah dirancang salah satu aplikasi yang membantu orang yang ingin mencari lokasi nobar melalui *smartphone* Android. Aplikasi ini merupakan aplikasi *mobile* berbasis teknologi *Location Based Service* (LBS) dengan menggunakan GPS (*Global Positioning System*) yang dibangun diatas platform Android. Aplikasi ini menggunakan Google Maps Api sebagai layanan peta *virtual*. Dimana selama ini, informasi mengenai tempat nobar biasanya di dapatkan dari informasi yang diperoleh dari seseorang, brosur yang tersebar, atau melalui situs web dan media sosial. Supaya mempermudah masyarakat dalam mencari informasi tempat nobar, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mencari lokasi nobar melalui perangkat *smartphone* android. Aplikasi ini mampu menampilkan lokasi pengguna dan tempat nobar beserta informasi yang terkait. Aplikasi dapat menampilkan lokasi nobar pada peta *virtual* Google Maps beserta *driving route*. Aplikasi ini juga menyediakan fitur *push notification* menggunakan *Firebase Cloud Messaging* (FCM) untuk memberitahukan pengguna jika pertandingan yang ingin dilihat akan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	6/ 29
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		

berlangsung. Adapun manfaat aplikasi adalah pengguna dapat membagikan serta mempromosikan tempat nobar atau sebuah event nobar dan dapat mencari lokasi nobar yang menyiarkan laga sesuai keinginan pengguna.

### 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-AYONOBAR-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada AYONOBAR di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
LBS ( <i>Location Based Service</i> )	Layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang pengguna gunakan.
Nobar	Singkatan dari Nonton Bareng atau Nonton bersama-sama, biasanya istilah ini digunakan pada acara sepakbola, misalnya nonton bareng pertandingan final FIFA <i>World Cup</i> di <i>café</i> .
Global Positioning System (GPS)	Suatu sistem untuk menentukan letak di permukaan bumi dengan bantuan penyelarasan ( <i>synchronization</i> ) sinyal satelit.
Mobile	Perangkat yang memiliki kemampuan komputer namun berukuran lebih kecil dari perangkat Desktop, contohnya adalah handphone, smartpone, pda, dan tablet.

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Suyoto, Anindito, & Putri. Perancangan Aplikasi Location Based Service Rumah Sakit Yogyakarta Pada Android. Seminar Nasional Informatika, 2013.
2. Stefanus Diptya Adeshya Anindito, Pembangunan Aplikasi Android Untuk Layanan Pesan Antar Barang Atau Jasa Berbasis Lokasi Dan Teknologi Push Notification, Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2012.
3. Pascal Romi Lie Schmitt, Website Point Of Interest Berbasis Location Based Service Di Sekitar Rute Transjakarta, Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2013

#### 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 Pencarian Lokasi Nobar 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 Pencarian Lokasi Nobar tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak Pencarian Lokasi Nobar yang akan dikembangkan.

## **2. Deskripsi Kebutuhan**

### **2.1 Perspektif produk**

Ayo Nobar merupakan aplikasi yang dikembangkan untuk membantu pengguna untuk mencari lokasi nobar sepakbola sesuai keinginan pengguna dan menyebarkan informasi event nobar yang dimiliki atau diprakarsai.

Aplikasi ini merupakan aplikasi *mobile* berbasis teknologi *Location Based Service* (LBS) dengan menggunakan GPS (*Global Positioning System*) yang dibangun diatas platform Android. Aplikasi ini menggunakan Google Maps Api sebagai layanan peta virtual. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan menggunakan *tool* Android Studio, sedangkan pada web service menggunakan bahasa pemrograman php dan menggunakan bantuan *tool* notepad++.

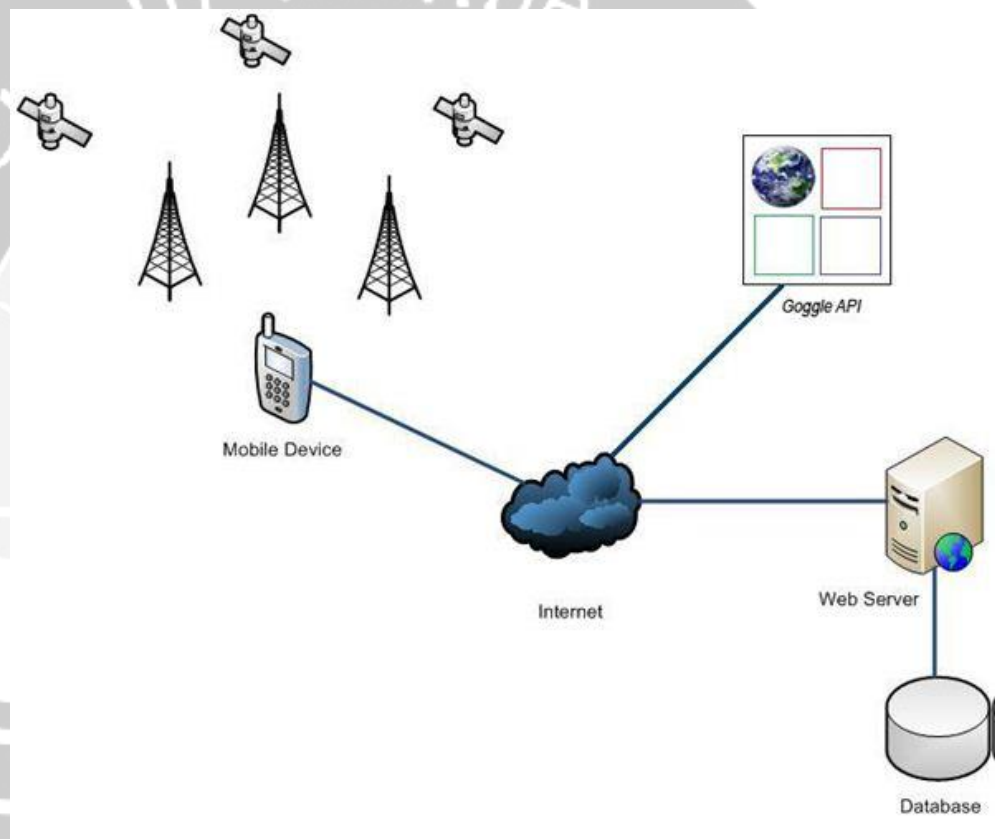
Untuk aplikasi webnya, perangkat lunak Ayo Nobar ini berjalan pada framework Laravel yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan mengacu pada MySQL sebagai DBMS (*Database Management System*), dengan Notepad++ sebagai lingkungan pemrogramannya.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	9/ 29
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		

perangkat lunak yang digunakan berupa client server, dimana semua data disimpan di server.

Data yang dimasukkan akan disimpan dalam server basis data, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke pengguna yang meminta melalui web server.



Gambar 1. Arsitektur Aplikasi Ayo Nobar

## 2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak AYO NOBAR adalah sebagai berikut:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	10/ 29
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. *Fungsi Login Mobile (SKPL-AYONOBAR-001)* .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk dapat memberikan *review* dan *rating* serta membagikan *event* nobar.

2. *Fungsi Register User (SKPL-AYONOBAR-002)* .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk dapat menjadi anggota aplikasi Ayo Nobar.

3. *Fungsi Mengelola Data User (SKPL-AYONOBAR-003)* .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk mengelola datanya sendiri. Fungsi ini meliputi:

a. *Mengubah Profil User (SKPL-AYONOBAR-003-001)* .

Fungsi ini digunakan untuk mengubah profil pengguna.

b. *Mengubah Status User (SKPL-AYONOBAR-003-002)*

Fungsi ini digunakan untuk mengubah status pengguna menjadi penyelenggara.

4. *Fungsi Mengelola Event (SKPL-AYONOBAR-004)* .

a. *Fungsi Tambah Event (SKPL-AYONOBAR-004-01)* .

Fungsi ini digunakan penyelenggara untuk menambah *event* baru.

b. *Fungsi Mengakses Lokasi Event (SKPL-AYONOBAR-004-02)* .

Fungsi ini digunakan penyelenggara untuk mendapatkan alamat pada *map*.

c. *Fungsi Tampil Event Saya (SKPL-AYONOBAR-004-03)* .

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan *event* yang pernah dibagikan penyelenggara.

d. *Fungsi Hapus Data Event (SKPL-AYONOBAR-004-04)* .

Fungsi ini digunakan penyelenggara untuk menghapus *event* yang pernah dibagikan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	11/ 29
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. *Fungsi Tampil Detail Event (SKPL-AYONOBAR-004-05)* .

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan detail event yang telah dibagikan kepada pengguna.

f. *Fungsi Cari Event (SKPL-AYONOBAR-004-06)* .

Fungsi ini digunakan pengguna untuk mencari nama laga yang dikehendaki.

5. *Fungsi Menambah Review (SKPL-AYONOBAR-005)* .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk menambah review pada event yang dibagikan penyelenggara.

a. *Fungsi Tambah Review (SKPL-AYONOBAR-005-01)* .

Fungsi ini digunakan pengguna untuk menambahkan rating dan komentar pada postingan nobar yang dibagikan penyelenggara.

b. *Fungsi Tampil Review (SKPL-AYONOBAR-005-02)* .

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan rating dan komentar dari pengguna.

c. *Fungsi Tambah Likes (SKPL-AYONOBAR-005-03)* .

Fungsi ini digunakan pengguna untuk menambahkan like pada postingan nobar yang dibagikan penyelenggara.

6. *Fungsi Tampil Penyelenggara (SKPL-AYONOBAR-006)* .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi data penyelenggara.

7. *Fungsi Tampil Semua Event Penyelenggara (SKPL-AYONOBAR-007)* .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua event yang pernah dibagikan penyelenggara.

8. *Fungsi Login Web (SKPL-AYONOBAR-008)* .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	12/ 29
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		

mengelola data penyelenggara, melihat *report* dan menghapus *review*.

9. *Fungsi Mengelola Data Admin (SKPL-AYONOBAR-009)*.

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data admin (petugas). Fungsi ini meliputi:

a. *Menambah Data Admin (SKPL-AYONOBAR-009-001)*.

Fungsi ini digunakan untuk menambah data admin baru.

b. *Tampil Data Admin (SKPL-AYONOBAR-009-002)*.

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan data admin.

c. *Mengubah Data Admin (SKPL-AYONOBAR-009-003)*.

Fungsi ini digunakan untuk mengubah data admin.

d. *Menghapus Data Admin (SKPL-AYONOBAR-009-004)*.

Fungsi ini digunakan untuk menghapus data admin.

e. *Mencari Data Admin (SKPL-AYONOBAR-009-005)*.

Fungsi ini digunakan untuk mencari data admin.

10. *Fungsi Mengelola Data Penyelenggara (SKPL-AYONOBAR-010)*.

Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data pengguna (penyelenggara). Fungsi ini meliputi:

a. *Verifikasi Penyelenggara (SKPL-AYONOBAR-010-001)*.

Fungsi ini digunakan untuk memverifikasi data pengguna yang mendaftar menjadi penyelenggara.

b. *Hapus Data Penyelenggara (SKPL-AYONOBAR-010-002)*.

Fungsi ini digunakan untuk menghapus data penyelenggara yang sudah tidak aktif.

c. *Mencari Data Penyelenggara (SKPL-AYONOBAR-010-003)*.

Fungsi ini digunakan untuk mencari data penyelenggara.

11. *Fungsi Mengelola Review (SKPL-AYONOBAR-011)*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	13/ 29
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		



Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin untuk mengelola *review* dari pengguna. Fungsi ini meliputi:

d. *Tampil Review* (**SKPL-AYONOBAR-011-001**).

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan semua *review* dari pengguna.

e. *Cari Review* (**SKPL-AYONOBAR-011-002**).

Fungsi ini digunakan untuk mencari *review* dari pengguna.

f. *Hapus Review* (**SKPL-AYONOBAR-011-003**).

Fungsi ini digunakan untuk menghapus *review* yang tidak pantas dari pengguna.

12. *Fungsi Tampil Report* (**SKPL-AYONOBAR-012**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi data *event* yang telah dibuat penyelenggara.

### 2.3. Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak AYO NOBAR adalah sebagai berikut:

1. Pengguna diharapkan memahami secara dalam tentang *internet* untuk membuka sistem.
2. Pengguna diharapkan memahami tentang penggunaan telepon pintar dengan sistem operasi android.
3. Pengguna juga diharapkan mampu memahami pengoperasian AYO NOBAR.

### 2.4. Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak AYO NOBAR tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	14/ 29
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		

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak AYO NOBAR.

## 2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

## 2.5. Asumsi dan Ketergantungan

Aplikasi ini dapat berjalan pada telepon pintar yang memiliki sistem operasi android.

## 3. Kebutuhan Khusus

### 3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak AYO NOBAR 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 aplikasi native pada telepon pintar.

#### 3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam sistem ini antara lain adalah :

1. Perangkat mobile (Android)
2. Personal Computer (PC)
3. Server : Web Server dan Server basis data.

### 3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak AYO NOBAR adalah sebagai berikut :

1. Nama : My SQL.

Sumber : MySQL AB.

Sebagai *database management system* (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server.

2. Nama : Windows 8 / Windows 10

Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi yang digunakan dalam pembangunan sistem.

3. Nama : Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, dll.

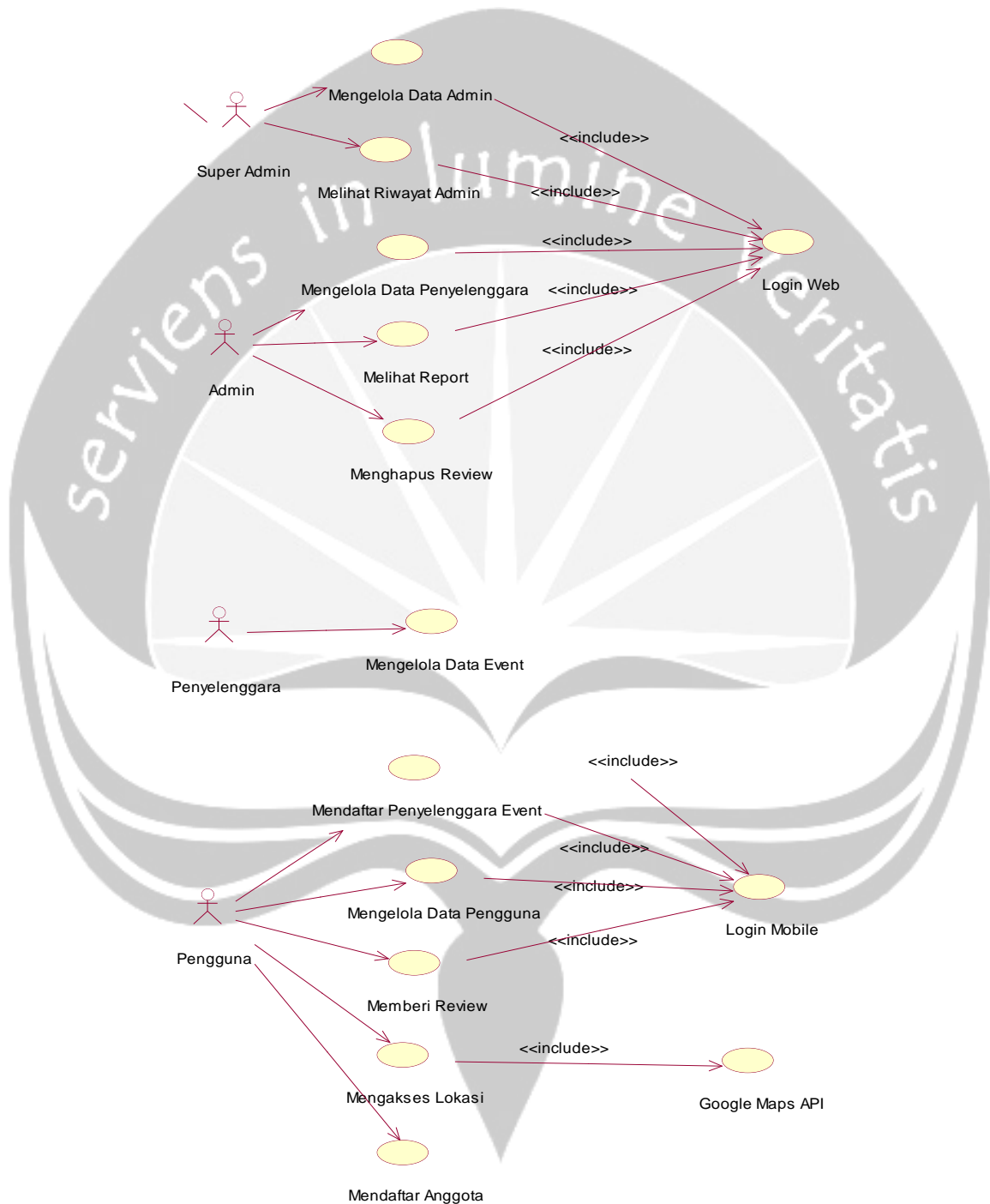
Sebagai penjelajah situs (*web browser*) berbasis grafis atau teks untuk *web-server*.

### 3.1.4. Antarmuka Perangkat Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak AYO NOBAR menggunakan protokol HTTP.

### 3.2. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

#### 3.2.1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram Ayo Nobar

## **4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan**

### **4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas**

#### **4.1.1. Use Case Specification: Login Mobile**

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

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke *mobile*.

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

Pengguna

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

*None*

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

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login ke dalam web admin.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan username dan password.
4. Sistem memeriksa username dan password yang dimasukkan aktor.
- E-1 *Username* atau *password* tidak sesuai.
5. Sistem memberikan akses ke aktor.
6. *Use Case* ini selesai.

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

*None*

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

- E-1 *Username* atau *password* tidak sesuai.
1. Sistem menampilkan peringatan bahwa *username* atau *password* tidak sesuai.
  2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

##### **7. PreConditions**

*None*.

##### **8. PostCondition**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	18/ 29
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		

Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

#### **4.1.2. Use Case Specification: Register User**

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

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mendaftar menjadi anggota.

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

Pengguna

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

None

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

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mendaftar anggota.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk mendaftar.
3. Aktor memasukkan data yang diminta.
4. Sistem memeriksa data yang dimasukkan aktor.  
E-1 masukkan data tidak sesuai.
5. Sistem menyimpan data aktor.
6. Use Case ini selesai.

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

None

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

E-1 Masukkan data tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa masukkan data tidak sesuai.
2. Masukkan data ada yang kosong.

##### **7. PreConditions**

None

##### **8. PostCondition**

Aktor dapat melakukan *login mobile*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	19/ 29
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		

### 4.1.3. Use Case Specification: Mengelola Data User

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola datanya sendiri.

#### 2. Primary Actor

Pengguna

#### 3. Supporting Actor

None

#### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data user.
2. Sistem menampilkan antarmuka pilihan untuk mengubah profil user
3. Aktor memilih untuk mengubah profil user.  
A-1 Aktor memilih untuk mengubah status user.
5. Aktor mengubah profilnya.
6. Sistem menjalankan perintah masukan dari aktor.
7. Use Case ini selesai.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah status user.

1. Aktor menyetujui persyaratan menjadi penyelenggara.
2. Kembali ke Basic Flow langkah 6.

#### 6. Error Flow

None

#### 7. PreConditions

1. Use Case Login Mobile telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### 8. PostCondition

Aktor dapat mengubah profil dan mendaftar menjadi penyelenggara

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	20/ 29
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		

#### 4.1.4. Use Case Specification : Mengelola Event

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh penyelenggara untuk mengelola event.

##### 2. Primary Actor

Penyelenggara

##### 3. Supporting Actor

None

##### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola event.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengelola event.
3. Aktor mengelola event.
4. Sistem menyimpan perubahan data.
5. Use Case ini selesai.

##### 5. Alternative Flow

None

##### 6. Error Flow

None

##### 7. PreConditions

1. Use Case Login Mobile telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.
3. Aktor telah diverifikasi.

##### 8. PostCondition

Data telah berhasil diganti dari basis data.



#### 4.1.5. Use Case Specification: Menambah Review

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menambah review. Aktor dapat memberi rating dan memberi *like* postingan yang telah dibagikan.

##### 2. Primary Actor

Pengguna

##### 3. Supporting Actor

None

##### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menambah review.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk memberi rating dan *like*.
3. Aktor memilih untuk menambahkan rating.  
A-1 Aktor memilih untuk memberikan *like*.
4. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengisi rating.
5. Aktor mengisi rating.
6. Sistem menyimpan perubahan data yang dimasukkan aktor dalam basis data.
7. Use Case ini selesai.

##### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk memberikan *like*

1. Sistem menampilkan antarmuka untuk memberi *like*.
2. Aktor memberi *like*.
3. Kembali ke Basic Flow langkah 6.

##### 6. Error Flow

None

##### 7. PreConditions

1. Use Case Login Mobile telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

## **8. PostCondition**

Aktor dapat menambahkan *rating*, mengubah *rating* yang sudah dimasukkan dan dapat memberi *like* dari pengguna lain.

### **4.1.6. Use Case Specification: Tampil Penyelenggara**

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

Use Case ini digunakan oleh pengguna untuk melihat profil penyelenggara event.

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

Pengguna

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

*None*

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

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat profil penyelenggara event.
2. Sistem menampilkan antarmuka profil penyelenggara event.
3. Aktor memilih untuk melihat event lain dari penyelenggara
4. Sistem menampilkan semua event yang telah dibuat penyelenggara dalam bentuk *list*.
5. *Use Case* ini selesai.

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

*None*

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

*None*

#### **7. PreConditions**

*None*

#### **8. PostCondition**

Aktor dapat melihat profil penyelenggara dan semua *event* yang telah dibuatnya.

#### **4.1.7. Use Case Specification: Login Web**

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

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke web.

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

1. Admin.

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

*None*

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

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login ke dalam web admin.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan *username* dan *password*.
4. Sistem memeriksa *username* dan *password* yang dimasukkan aktor.  
E-1 *Username* atau *password* tidak sesuai.
5. Sistem memberikan akses ke aktor.
6. *Use Case* ini selesai.

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

*None*

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

- E-1 *Username* atau *password* tidak sesuai.
1. Sistem menampilkan peringatan bahwa *username* atau *password* tidak sesuai.
  2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

##### **7. PreConditions**

*None.*

##### **8. PostCondition**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – AYONOBAR	24/ 29
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		

Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

#### **4.1.8. Use Case Specification: Mengelola Review**

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

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menghapus review dari pengguna kepada penyelenggara yang dirasa kurang layak ditampilkan.

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

1. Admin

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

*None*

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

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menghapus review pengguna.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk menghapus review.
3. Aktor mencari review yang akan dihapus.
4. Sistem menghapus review yang dimaksud.
5. *Use Case* ini selesai.

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

*None*

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

*None*

##### **7. PreConditions**

1. *Use Case* Login Web telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

##### **8. PostCondition**

Review berhasil dihapus dari system.

#### 4.1.9. Use Case Specification: Mengelola Data Penyelenggara

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pengguna yang sudah terdaftar. Aktor dapat mengubah status pengguna dan menghapus data penyelenggara.

##### 2. Primary Actor

Admin

##### 3. Supporting Actor

None

##### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data penyelenggara.
2. Sistem menampilkan antarmuka pilihan untuk mengubah status pengguna dan menghapus data penyelenggara.
3. Aktor memilih untuk mengubah status pengguna.  
A-1 Aktor memilih untuk menghapus data penyelenggara
4. Aktor mencari pengguna yang akan diubah statusnya.
5. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengubah status pengguna.
6. Aktor mengubah status pengguna.
7. Sistem menjalankan perintah masukan dari aktor.
8. Use Case ini selesai.

##### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menghapus data penyelenggara.

1. Aktor mencari penyelenggara yang akan dihapus datanya.
2. Kembali ke Basic Flow langkah 7.

## 6. Error Flow

*None*

## 7. PreConditions

1. *Use Case* Login Web telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

## 8. PostCondition

Aktor dapat mengubah status dari pengguna dan menghapus data penyelenggara.

### 4.1.10. Use Case Specification: Mengelola Data Admin

#### 1. Brief Description

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data admin.

#### 2. Primary Actor

Super Admin

#### 3. Supporting Actor

*None*

#### 4. Basic Flow

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data admin.
2. Sistem menampilkan antarmuka pilihan untuk mengubah profil admin dan menghapus data admin.
3. Aktor memilih untuk mengubah profil admin.  
A-1 Aktor memilih untuk menghapus data admin
4. Aktor mencari admin yang akan diubah profilnya.
5. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengubah profil admin.
6. Aktor mengubah profil admin.
7. Sistem menjalankan perintah masukan dari aktor.
8. *Use Case* ini selesai.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menghapus data admin.

1. Aktor mencari admin yang akan dihapus datanya.
2. Kembali ke Basic Flow langkah 7.

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

*None*

#### **7. PreConditions**

1. *Use Case* Login Web telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostCondition**

Aktor dapat mengubah profil admin dan menghapus data admin.

### **4.1.11. Use Case Specification: Melihat Report**

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

Use Case ini digunakan oleh admin untuk melihat laporan jumlah event bulanan.

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

Admin

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

*None*

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

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat laporan bulanan.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk melihat laporan bulanan.
3. Aktor memilih untuk melihat laporan pada bulan tertentu.
4. Sistem menampilkan hasil laporan pada bulan tertentu.
5. *Use Case* ini selesai.

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

*None*

## 6. Error Flow

None

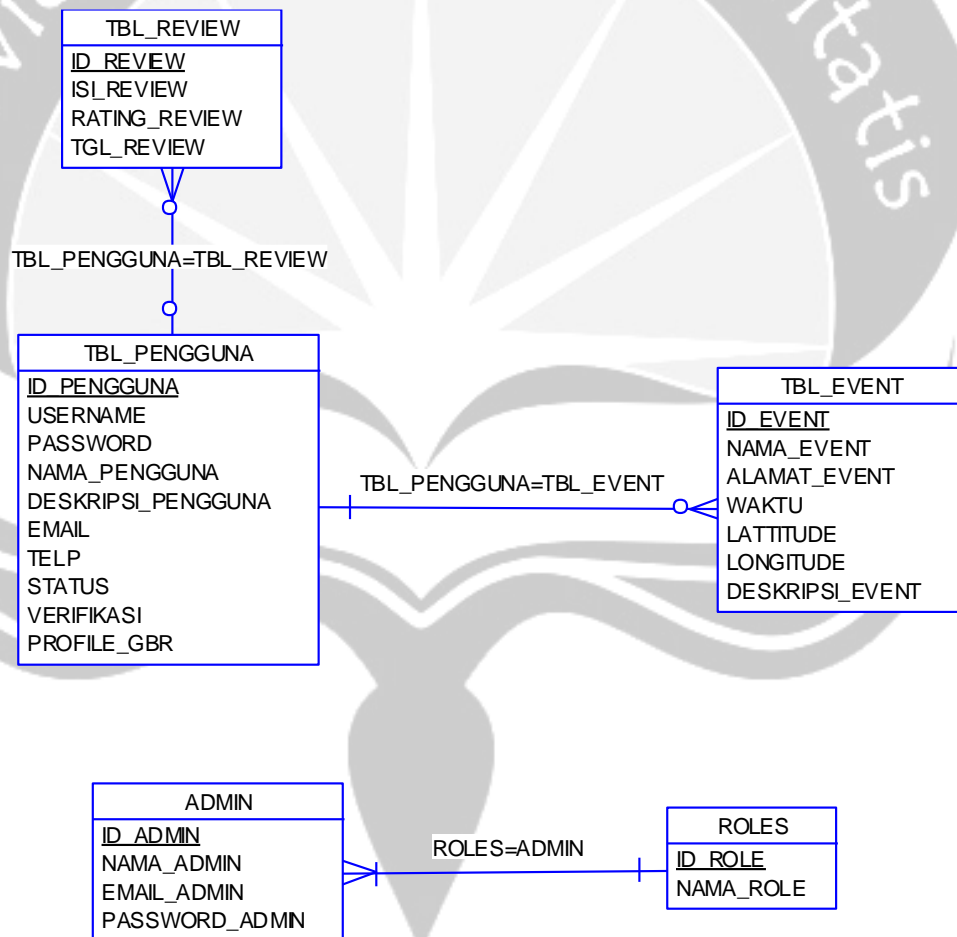
## 7. PreConditions

1. Use Case Login Web telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

## 8. PostCondition

Aktor dapat melihat laporan bulanan.

## 5. Entity Relationship Diagram(ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)



# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Pencarian Lokasi  
Nobar Berbasis Mobile dan Location Based Service


Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

I Gusti Ngurah Dermawan/ 130707321

Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-AYONOBAR		1/35
		Revisi		

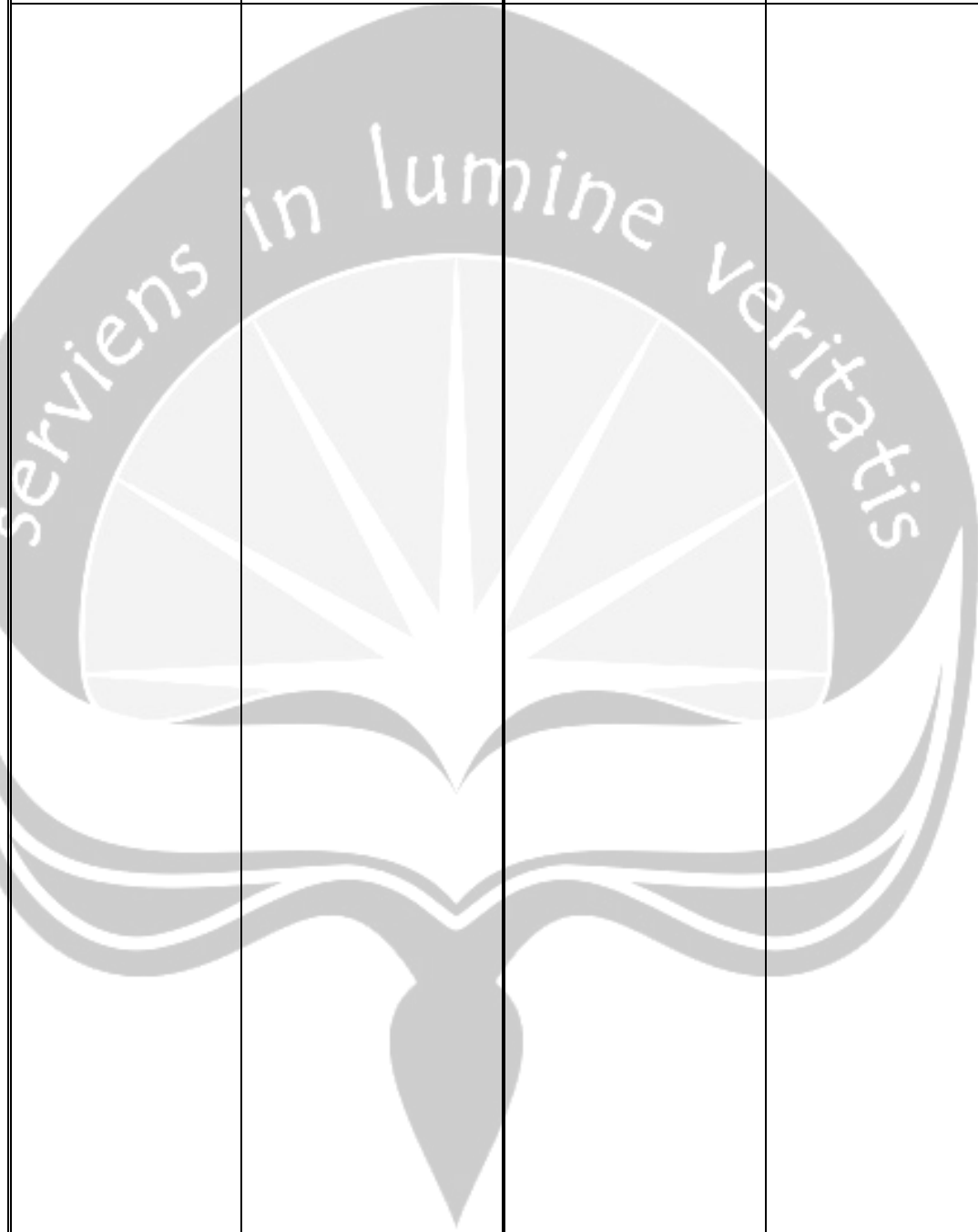
**DAFTAR PERUBAHAN**

<b>Revisi</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

### Daftar Halaman Perubahan

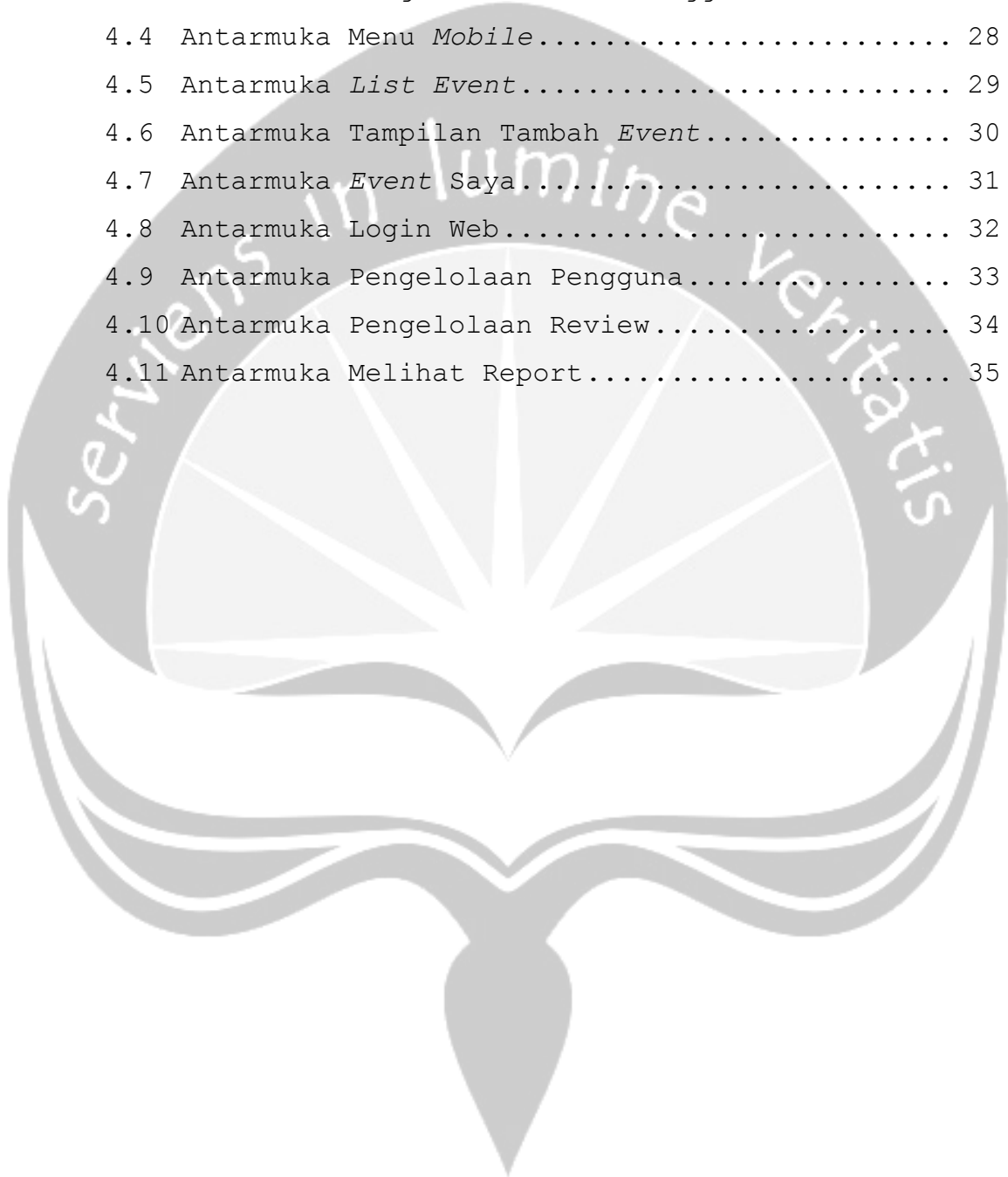
Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>	<b>7</b>
1.1	Tujuan	7
1.2	Lingkup Masalah	7
1.3	Definisi, Akronim, dan Singkatan	8
1.4	Referensi	8
<b>2</b>	<b>Perancangan Sistem</b>	<b>9</b>
2.1	Perancangan Arsitektur Aplikasi Ayo Nobar untuk Admin (Web)	9
2.2	Perancangan Arsitektur Aplikasi Ayo Nobar untuk User (Android)	10
2.3	Perancangan Rinci	10
2.3.1	Sequence Diagram Admin (Web)	10
2.3.3	Class Diagram untuk Mobile	15
2.3.4	Class Diagram untuk Web	15
2.3.5	Class Diagram Spesific Descriptions	16
2.3.5.1	Class Diagram Spesific Descriptions (Android)	16
2.3.5.2	Class Diagram Spesific Descriptions (Web)	18
<b>3</b>	<b>Perancangan Data</b>	<b>21</b>
3.1	Dekomposisi Data	21
3.1.1	Deskripsi Entitas TBL_KATEGORI	21
3.1.2	Deskripsi Entitas TBL_PENGGUNA	21
3.1.3	Deskripsi Entitas TBL_EVENT	22
3.1.4	Deskripsi Entitas TBL_REVIEW	23
3.1.5	Deskripsi Entitas TBL_ADMIN	24
3.2	Physical Data Model	24
<b>4</b>	<b>Deskripsi Perancangan Antarmuka</b>	<b>25</b>

4.1	Antarmuka <i>Login Mobile</i> .....	25
4.2	Antarmuka Pendaftaran Pengguna.....	26
4.3	Antarmuka Pengelolaan Data Pengguna.....	27
4.4	Antarmuka Menu <i>Mobile</i> .....	28
4.5	Antarmuka <i>List Event</i> .....	29
4.6	Antarmuka Tampilan Tambah <i>Event</i> .....	30
4.7	Antarmuka <i>Event</i> Saya.....	31
4.8	Antarmuka Login Web.....	32
4.9	Antarmuka Pengelolaan Pengguna.....	33
4.10	Antarmuka Pengelolaan Review.....	34
4.11	Antarmuka Melihat Report.....	35



## Daftar Gambar

1. Rancangan Arsitektur Web Ayo Nobar.....	9
2. Rancangan Arsitektur Mobile Ayo Nobar.....	10
3. Sequene Diagram Login Web.....	11
4. Sequene Diagram Menghapus review.....	12
5. Sequene Diagram Pengelolaan Data Pengguna.....	13
6. Sequene Diagram Mengubah Status Pengguna.....	14
7. Sequene Diagram Menghapus Pemilik Event.....	14
8. Sequene Diagram Melihat Review.....	15
9. Sequene Diagram Mengakses Event Nobar.....	16
10. Sequene Diagram Mencari Event Nobar.....	17
11. Sequene Diagram Melihat Informasi Event Nobar.....	17
12. Sequene Diagram Mengelola Review.....	18
13. Sequene Diagram Memberi Review.....	19
14. Sequene Diagram Melihat Review.....	20
15. Class Diagram Mobile.....	21
16. Class Diagram Web.....	22
17. Physical Data Model.....	24
18. Antarmuka Login Mobile.....	25
19. Antarmuka Pendaftaran Pengguna.....	26
20. Antarmuka Pengelolaan Data Pengguna.....	27
21. Antarmuka Menu Mobile.....	28
22. Antarmuka List Event.....	29
23. Antarmuka Tambah Event.....	30
24. Antarmuka Event Saya.....	31
25. Antarmuka Login Web.....	32
26. Antarmuka Pengelolaan Pengguna Web.....	33
27. Antarmuka Pengelolaan Review.....	34
28. Antarmuka Melihat Report.....	35

## 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

Dalam hal ini, telah dirancang salah satu aplikasi yang membantu orang yang ingin mencari lokasi nobar melalui *smartphone* Android. Aplikasi ini merupakan aplikasi *mobile* berbasis teknologi *Location Based Service* (LBS) dengan menggunakan GPS (*Global Positioning System*) yang dibangun diatas platform Android. Aplikasi ini menggunakan Google Maps Api sebagai layanan peta *virtual*. Dimana selama ini, informasi mengenai tempat nobar biasanya di dapatkan dari informasi yang diperoleh dari seseorang, brosur yang tersebar, atau melalui situs web dan media sosial. Supaya mempermudah masyarakat dalam mencari informasi tempat nobar, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mencari lokasi nobar melalui perangkat *smartphone* android. Aplikasi ini mampu menampilkan lokasi pengguna dan tempat nobar beserta informasi yang terkait. Aplikasi dapat menampilkan lokasi nobar pada peta *virtual* Google Maps beserta *driving route*. Aplikasi ini juga menyediakan fitur *push notification* menggunakan *Firebase Cloud Messaging* (FCM) untuk memberitahukan pengguna jika pertandingan yang ingin dilihat akan berlangsung. Adapun manfaat aplikasi adalah pengguna dapat membagikan serta mempromosikan tempat nobar atau sebuah *event* nobar dan dapat mencari lokasi nobar yang menyiarkan laga sesuai keinginan pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – AYONOBAR	7/35
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		

### 1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-AYONOBAR-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada AYONOBAR di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
LBS ( <i>Location Based Service</i> )	Layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang pengguna gunakan.
Nobar	Singkatan dari Nonton Bareng atau Nonton bersama-sama, biasanya istilah ini digunakan pada acara sepakbola, misalnya nonton bareng pertandingan final FIFA <i>World Cup</i> di <i>café</i> .
Global Positioning System (GPS)	Suatu sistem untuk menentukan letak di permukaan bumi dengan bantuan penyelarasan ( <i>synchronization</i> ) sinyal satelit.
Mobile	Perangkat yang memiliki kemampuan komputer namun berukuran lebih kecil dari perangkat Desktop, contohnya adalah handphone, smartphone, pda, dan tablet.

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

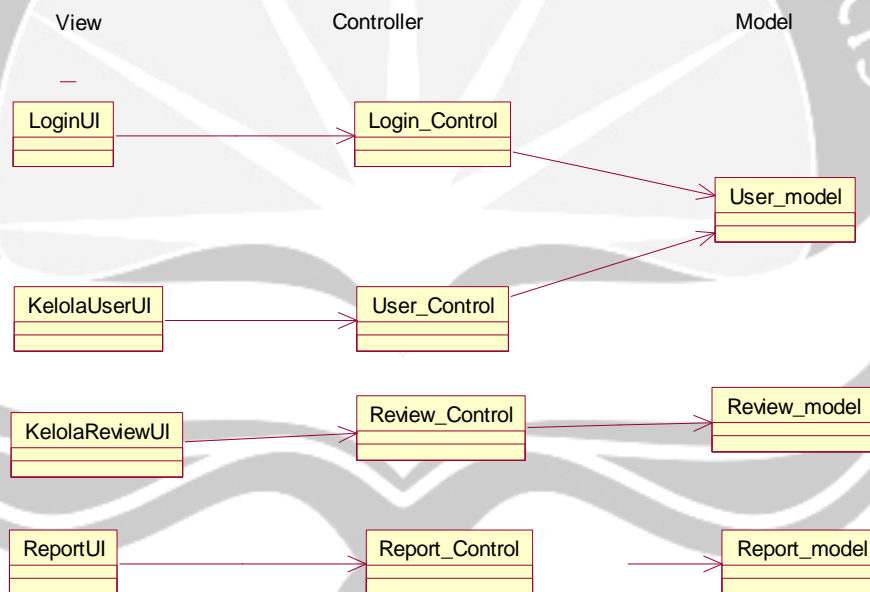
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – AYONOBAR	8/35
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



1. Stefanus Diptya Adeshya Anindito/ 080705704, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) GeoOrders*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. I Gusti Ngurah Dermawan / 130707321, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ILUSI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

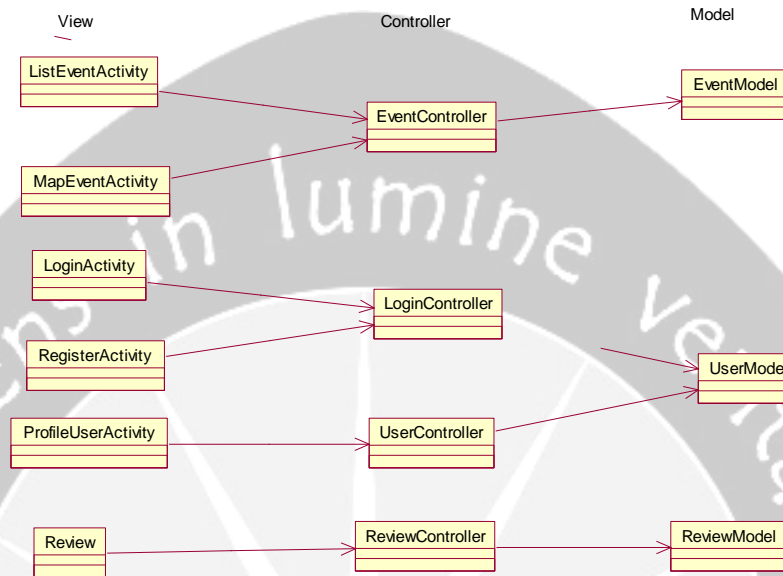
## 2 Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Arsitektur Aplikasi Ayo Nobar untuk Admin (Web)



Gambar 2.1. Rancangan Arsitektur Web Ayo Nobar

## 2.2 Perancangan Arsitektur Aplikasi Ayo Nobar untuk User (Android)

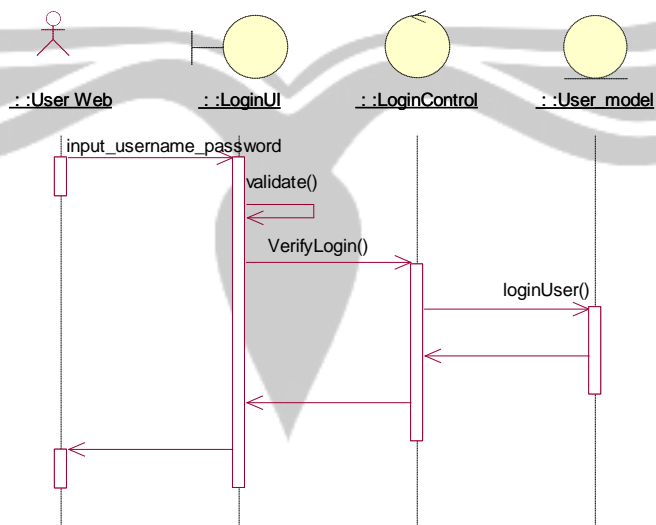


Gambar 2.2 Rancangan Arsitektur Mobile Ayo Nobar

## 2.3 Perancangan Rinci

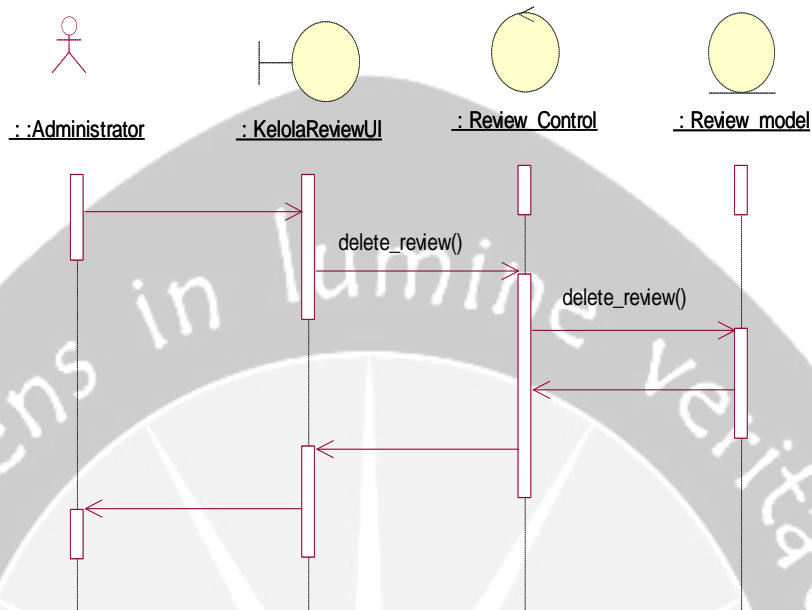
### 2.3.1 Sequence Diagram Admin (Web)

#### 2.3.1.1 Fungsi Login Web



Gambar 2.3 Sequence Diagram : Fungsi Login Web

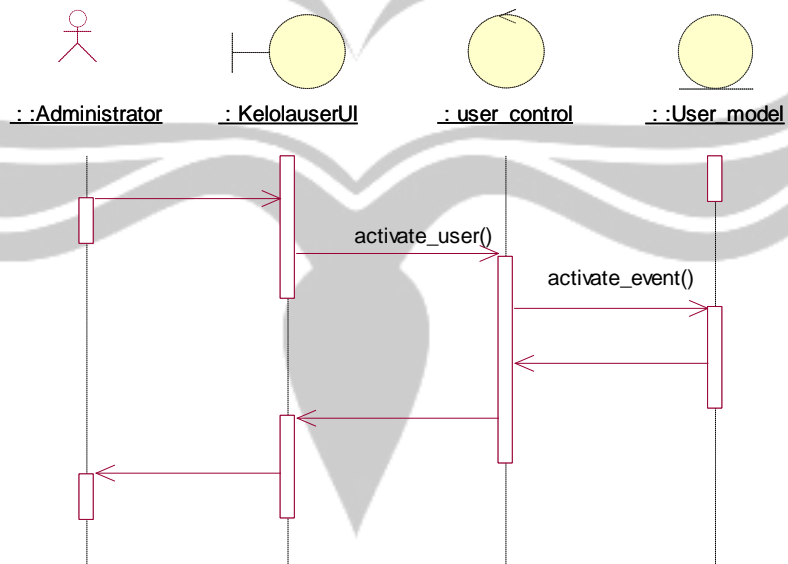
### 2.3.1.2 Fungsi Menghapus Review



Gambar 2.4 Sequence Diagram : Fungsi Menghapus Review

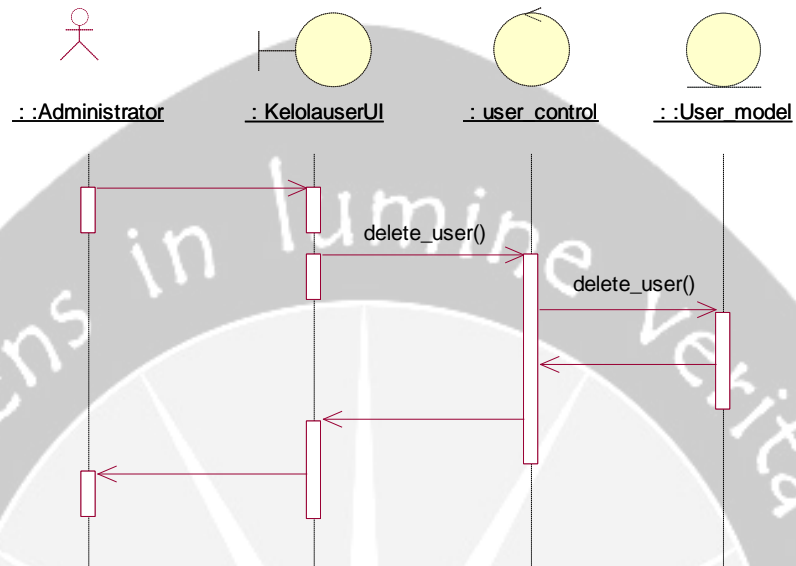
### 2.3.1.3 Fungsi Pengelolaan Data *Pemilik Event*

#### 2.3.1.3.1 Mengubah Status *Pemilik Event*



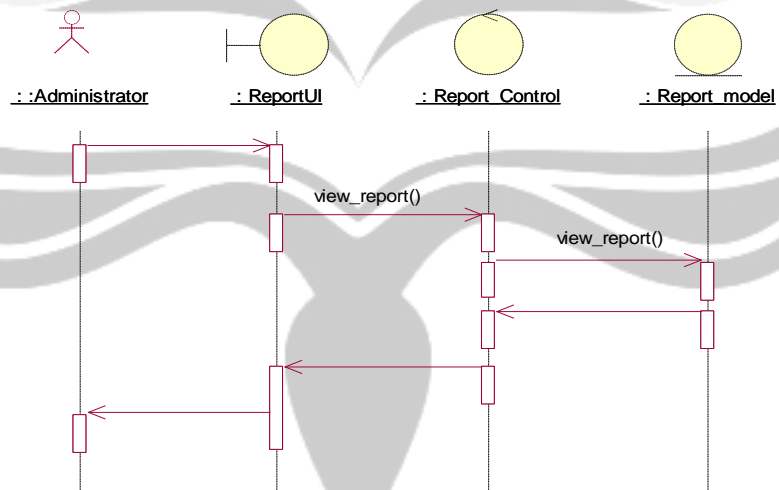
Gambar 2.5 Sequence Diagram : Fungsi Mengubah Status *Pemilik Event*

### 2.3.1.3.2 Menghapus Pemilik *Event*



Gambar 2.6 Sequence Diagram : Fungsi Menghapus Pemilik *Event*

### 2.3.1.4 Fungsi Melihat Review

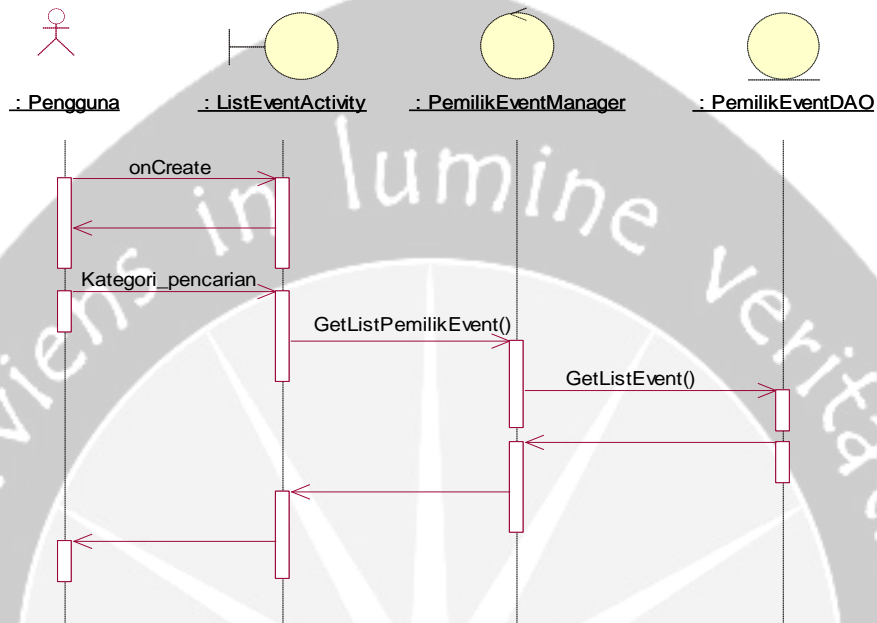


Gambar 2.7 Sequence Diagram : Fungsi Melihat Review

## 2.3.2 Sequence Diagram User (Android)

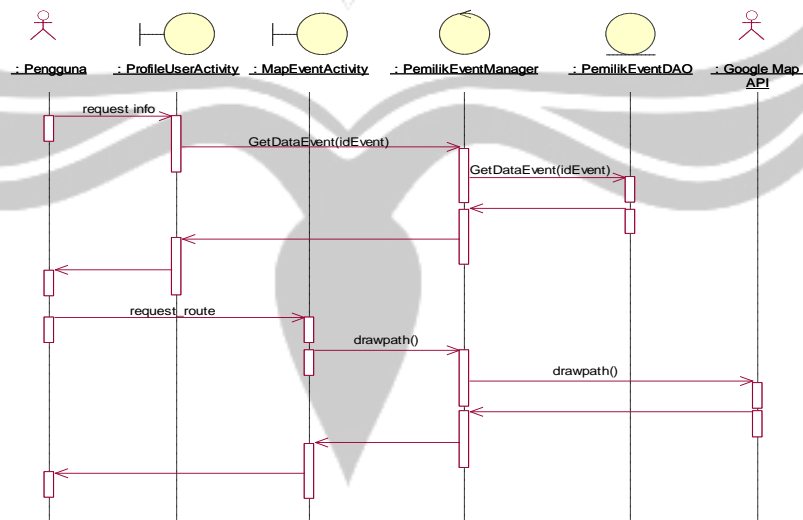
### 2.3.2.1 Mengakses *Event* Nobar

#### 2.3.2.1.1 Mencari *Event* Nobar



Gambar 2.8 Sequence Diagram : Fungsi Cari *Event*

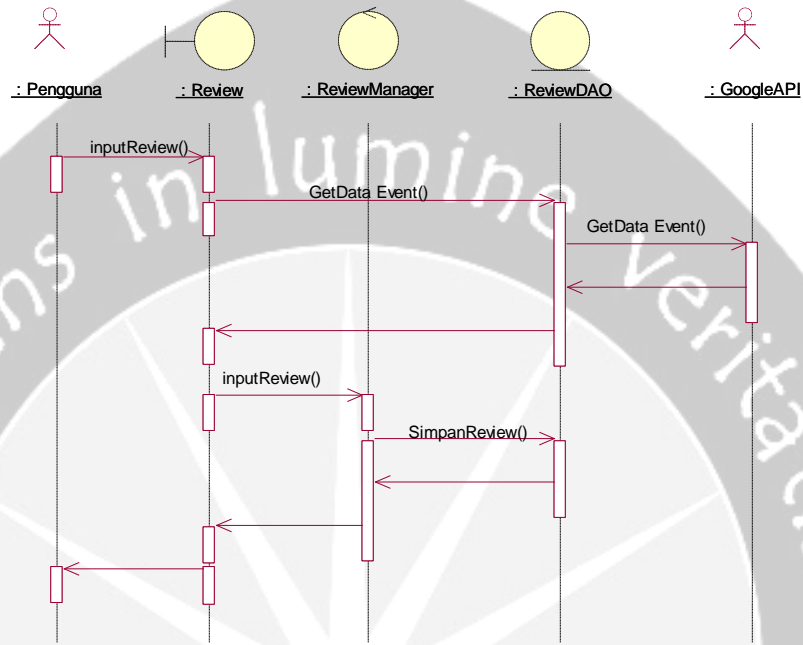
#### 2.3.2.1.2 Melihat Informasi *Event* Nobar



Gambar 2.9 Sequence Diagram : Fungsi Melihat Informasi *Event*

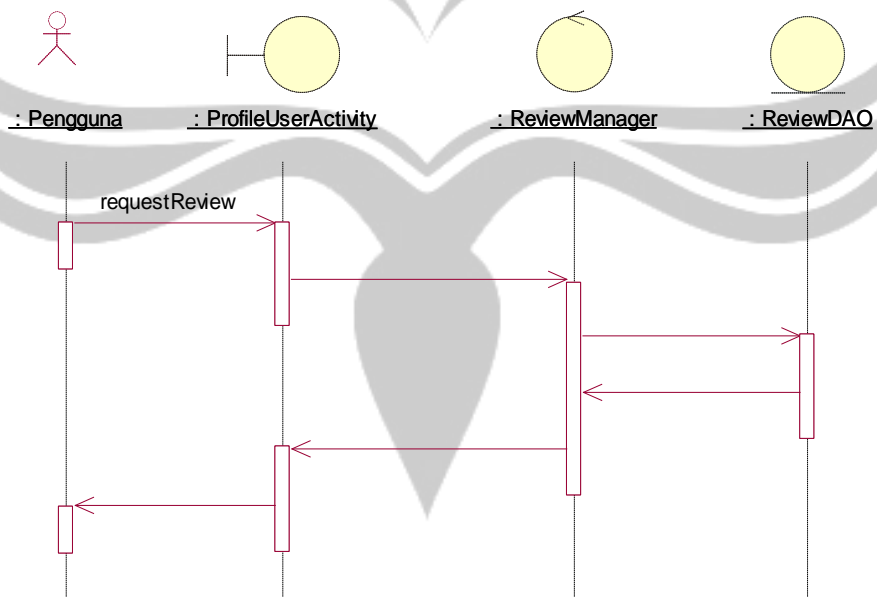
### 2.3.2.2 Mengelola Review

#### 2.3.2.2.1 Memberi Review



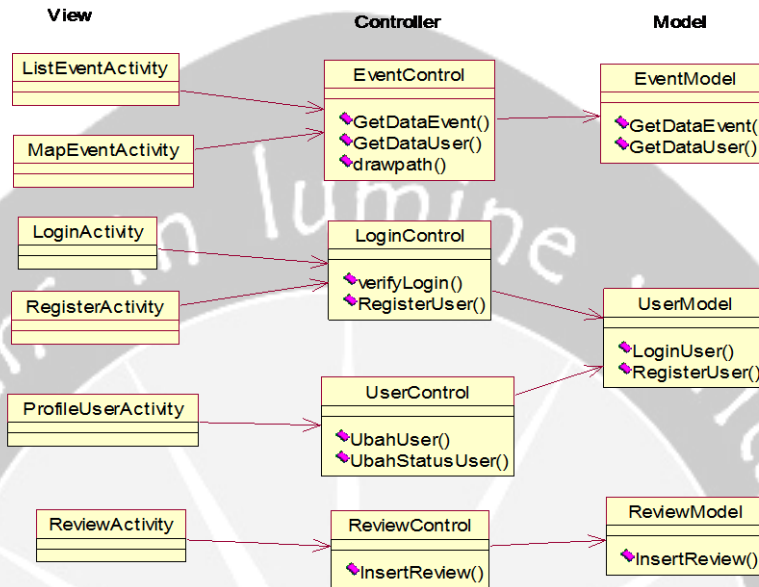
Gambar 2.10 Sequence Diagram : Fungsi Memberi Review

#### 2.3.2.2.2 Melihat Review



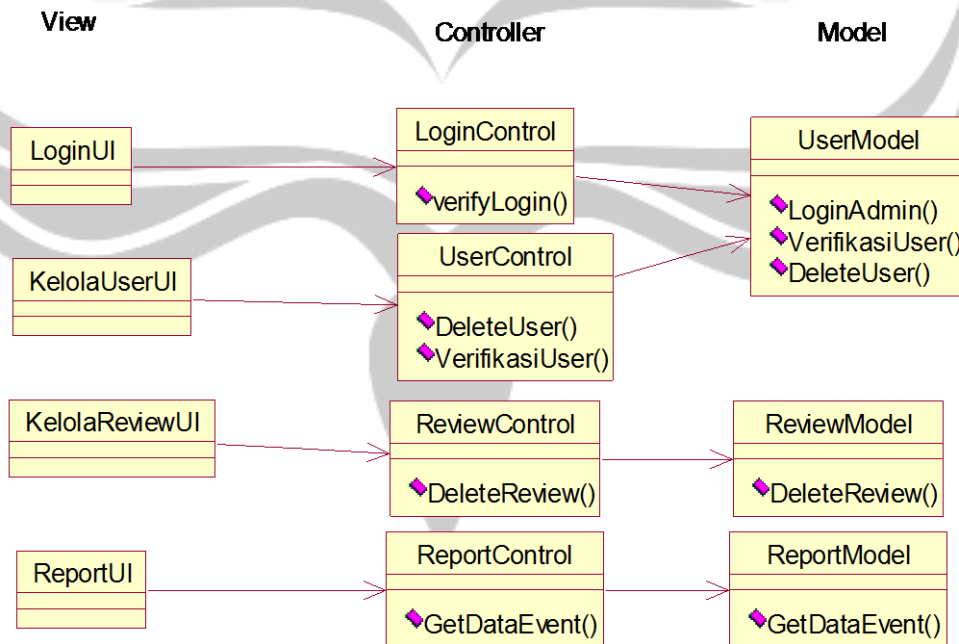
Gambar 2.11 Sequence Diagram : Fungsi Melihat Review

### 2.3.3 Class Diagram untuk Mobile



Gambar 2.12 Class Diagram Mobile

### 2.3.4 Class Diagram untuk Web



Gambar 2.13 Class Diagram Web

**2.3.5 Class Diagram Spesific Descriptions**

**2.3.5.1 Class Diagram Spesific Descriptions (Android)**

**2.3.5.1.1 Spesific Design Class ListEventActivity**

ListEventActivity	<<boundary>>

**2.3.5.1.2 Spesific Design Class ProfileUserActivity**

ProfileUserActivity	<<boundary>>

**2.3.5.1.3 Spesific Design Class MapEventActivity**

MapEventActivity	<<boundary>>

**2.3.5.1.4 Spesific Design Class Review**

Review	<<boundary>>

**2.3.5.1.5 Spesific Design Class UserManager**

UserManager	<<control>>



+GetListEvent(id)  
 Operasi ini digunakan untuk mendapatkan List event berdasarkan kategori pencariannya

+GetDataUser(id)  
 Operasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari penyelenggara event. Informasi berupa lokasi, deskripsi, nomor telpon dll.

+drawpath(url)  
 Operasi ini digunakan untuk mendapatkan *driving route* dari Google Map.

**2.3.5.1.6 Specific Design Class ReviewManager**

<b>ReviewManager</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+GetDataReview(id)          Operasi ini digunakan untuk menampilkan review yang sudah diinputkan.</p> <p>+InsertReview()          Operasi ini digunakan untuk menginputkan review pada penyelenggara event.</p> <p>+CekStatusUser()          Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah pengguna merupakan sama-sama penyelenggara event atau bukan. Jika bukan, maka pengguna dapat menginputkan review.</p>	

**2.3.5.1.7 Specific Design Class UserDAO**

<b>UserDAO</b>	<b>&lt;&lt;Data Acces Object&gt;&gt;</b>
<p>+GetListEvent(id)</p>	

Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan web service menggunakan HTTP *request* dengan metode *get*. Digunakan untuk mendapatkan data detail dari sebuah *event*.

+GetDataUser(id)

Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan web service menggunakan HTTP *request* dengan metode *get*. Digunakan untuk mendapatkan data penyelenggara *event*.

#### 2.3.5.1.8 Spesific Design Class ReviewDAO

<b>ReviewDAO</b>	<b>&lt;&lt; Data Acces Object &gt;&gt;</b>
<p>+GetDataReview() Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan web service menggunakan HTTP <i>request</i> dengan metode <i>get</i>. Digunakan untuk mendapatkan review yang diberikan kepada penyelenggara <i>event</i>.</p> <p>+InsertReview() Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan web service menggunakan HTTP <i>request</i> dengan metode <i>post</i>. Digunakan untuk menginputkan review.</p> <p>+CekStatusUser() Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan web service menggunakan HTTP <i>request</i> dengan metode <i>get</i>. Digunakan untuk mengecek status pengguna, apakah sudah sama-sama sebagai penyelenggara <i>event</i> atau bukan.</p>	

#### 2.3.5.2 Class Diagram Spesific Descriptions (Web)

##### 2.3.5.2.1 Spesific Design Class LoginUI

<b>LoginUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
----------------	---------------------------------


**2.3.5.2.2 Specific Design Class KelolaUserUI**

<b>KelolaUserUI</b>	<b>&lt;&lt; boundary &gt;&gt;</b>

**2.3.5.2.3 Specific Design Class KelolaReviewUI**

<b>KelolaReviewUI</b>	<b>&lt;&lt; boundary &gt;&gt;</b>

**2.3.5.2.4 Specific Design Class ReportUI**

<b>ReportUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>

**2.3.5.2.5 Specific Design Class LoginControl**

<b>LoginControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+verifyLogin() Operasi ini digunakan oleh admin untuk masuk ke dalam web.	

**2.3.5.2.6 Specific Design Class UserControl**

<b>UserControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+DeleteUser()	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data penyelenggara event yang sudah tidak aktif.

+UbahStatusUser()

Operasi ini digunakan untuk mengubah status pengguna menjadi penyelenggara event

#### 2.3.5.2.7 Specific Design Class ReviewControl

<b>ReviewControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+DeleteReview()	
Operasi ini digunakan untuk menghapus review yang tidak berkenan di basis data.	

#### 2.3.5.2.8 Specific Design Class ReportControl

<b>ReportControl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+GetDataEvent()	
Operasi ini digunakan untuk mendapatkan data event yang pernah dibagikan oleh penyelenggara event.	

#### 2.3.5.2.9 Specific Design Class UserModel

<b>UserModel</b>	<b>&lt;&lt;model&gt;&gt;</b>
+LoginAdmin()	
Operasi ini digunakan untuk mencocokkan data antara password dan username dengan basis data.	
+UbahStatusUser()	
Operasi ini digunakan untuk mengubah status pengguna menjadi penyelenggara event	

+DeleteUser()

Operasi ini digunakan untuk menghapus penyelenggara event yang sudah tidak aktif.

#### 2.3.5.2.10 Specific Design Class ReviewModel

<b>ReviewModel</b>	<b>&lt;&lt;model&gt;&gt;</b>
+DeleteReview() Operasi ini digunakan untuk menghapus review yang tidak berkenan di basis data.	

#### 2.3.5.2.11 Specific Design Class ReportModel

<b>ReportModel</b>	<b>&lt;&lt;model&gt;&gt;</b>
+GetDataEvent () Operasi ini digunakan untuk mengambil data event yang pernah dibagikan.	

### 3 Perancangan Data

#### 3.1 Dekomposisi Data

##### 3.1.1 Deskripsi Entitas TBL\_KATEGORI

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_kategori	Integer	-	Id kategori, primary key
nama_kategori	Varchar	50	Nama dari kategori pengguna

##### 3.1.2 Deskripsi Entitas TBL\_PENGGUNA

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
		g	

id_pengguna	Integer	-	Id pengguna, primary key
id_kategori	Integer	-	Id kategori, foreign key dari TBL_KATEGORI
nama_pengguna	Varchar	50	Nama Pengguna
password	Varchar	50	Password Pengguna
deskripsi_pengguna	Varchar	250	Deskripsi Pengguna
email_pengguna	Varchar	50	Email Pengguna
telp	Integer	-	Nomor telp Pengguna
latittute_pengguna	Varchar	50	Latitude lokasi pengguna
Longitude_pengguna	Varchar	50	Longitude lokasi pengguna
status	Varchar	10	Status Pengguna
my_event	Integer	-	Event yang dibagikan
profile_gbr	Varchar	255	Gambar Profile Pengguna

### 3.1.3 Deskripsi Entitas TBL\_EVENT

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_event	Integer	-	Id event, primary key

id_pengguna	Integer	-	Id pengguna, foreign key dari TBL_PENGGUNA
nama_event	Varchar	50	Nama Laga yang disiarkan.
alamat_event	Varchar	250	Alamat berlangsungnya event
waktu	datetime	-	Tanggal laga disiarkan
latitude_event	Varchar	50	Latitude event berlangsung
longitude_event	Varchar	50	Longitude event berlangsung
deskripsi_event	Varchar	250	Deskripsi event

### 3.1.4 Deskripsi Entitas TBL\_REVIEW

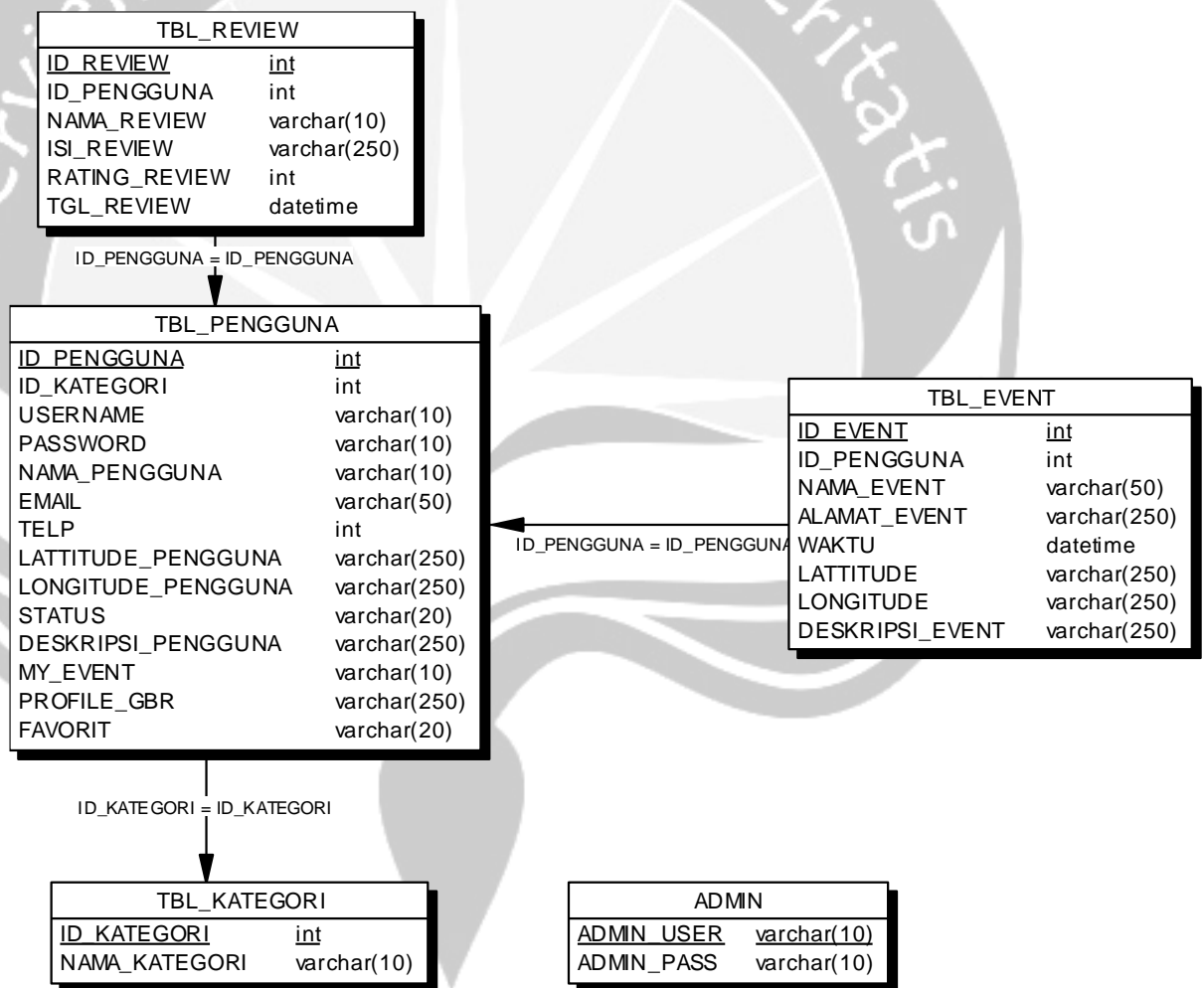
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_review	Integer	-	Id review, primary key
id_pengguna	Integer	-	Id pengguna, foreign key dari TBL_PENGGUNA
nama_review	Varchar	50	Judul review
rating_review	Integer	5	Rating terhadap penyelenggara event.
isi_review	Varchar	250	Isi dari review yang diberikan.

tgl_review	datetime	-	Tgl input review
------------	----------	---	------------------

### 3.1.5 Deskripsi Entitas TBL\_ADMIN

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
admin_user	Varchar	8	Username admin, primary key
Admin_pass	Varchar	8	Password admin,

### 3.2 Physical Data Model



Gambar 3.1 Physical Data Model

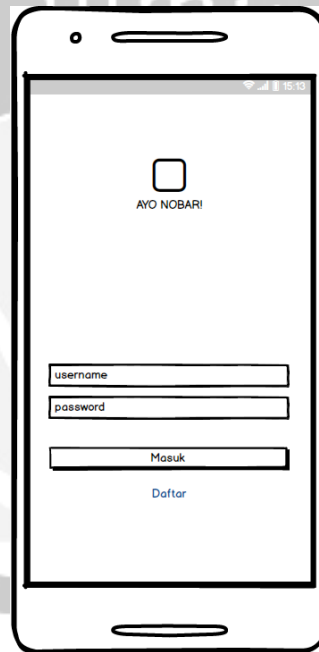


## 4 Deskripsi Perancangan Antarmuka

### APLIKASI MOBILE

Aplikasi mobile dapat digunakan melalui *smartphone Android* bagi pengguna *biasa* dan *penyelenggara event*.

#### 4.1 Antarmuka Login Mobile

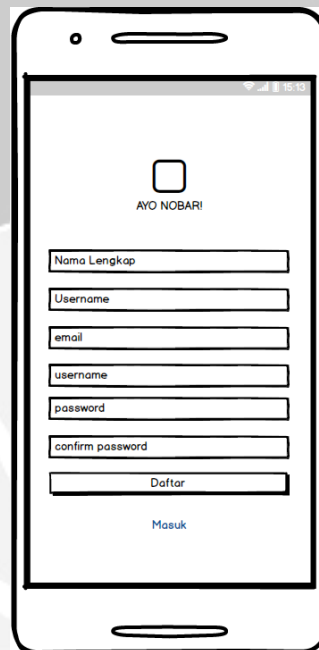


Gambar 4.1 Antarmuka Login Mobile

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses *login* ke dalam sistem aplikasi *mobile*, pengguna harus memasukkan *email* dan *password* dengan benar pada *textbox* yang telah disediakan pada aplikasi. Pada saat tombol "Masuk" ditekan, sistem akan mengecek *email* dan *password* yang di masukkan dengan data *email* dan *password* pengguna yang telah tersimpan di *database*. Jika data *email* dan *password* benar maka pengguna akan masuk ke dalam sistem yang dilanjutkan ke antarmuka *beranda*, sebaliknya jika *email* dan *password* salah maka akan diberikan pesan

peringatan untuk memasukkan kembali data email dan password.

#### 4.2 Antarmuka Pendaftaran Pengguna



The image shows a smartphone screen displaying a registration form. At the top, there is a logo consisting of a square with a circle inside, followed by the text 'AYO NOBAR!'. Below this, there are six text input fields stacked vertically, labeled 'Nama Lengkap', 'Username', 'email', 'username', 'password', and 'confirm password'. At the bottom of the form, there are two buttons: a grey button labeled 'Daftar' and a blue button labeled 'Masuk'.

Gambar 4.2 Antarmuka Pendaftaran Pengguna

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses pendaftaran ke dalam sistem aplikasi *mobile*, untuk mendapat akses masuk ke dalam sistem pengguna harus mendaftarkan diri sebagai member dengan mengisi kolom-kolom data diri dengan benar pada textbox yang telah disediakan. Pada saat tombol "Daftar" ditekan, maka sistem akan mengecek email sudah terdaftar dan tersimpan di database. Jika data belum terdaftar akan disimpan di database, sebaliknya jika ada yang tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan untuk mengulanginya.

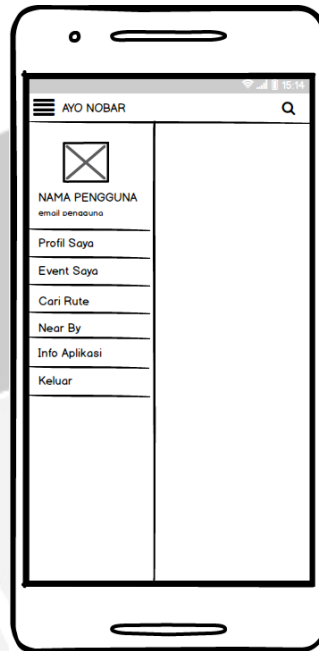
### 4.3 Antarmuka Pengelolaan Data Pengguna



Gambar 4.3 Antarmuka Pengelolaan Data Pengguna

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses pengaturan data pengguna biasa dan pengguna yang akan mendaftar menjadi penyelenggara event. Pengaturan ini terbagi menjadi 2 sub-menu yaitu pengaturan untuk profile diri dan pengaturan untuk penyelenggara event. Terdapat kolom-kolom dalam bentuk textbox untuk mengganti data pengguna yang sebelumnya sudah tersimpan dan belum terisi bagi penyelenggara event dalam database, setelah data diubah kemudian tombol "Simpan" ditekan maka sistem akan menyimpan data yang baru ke dalam database.

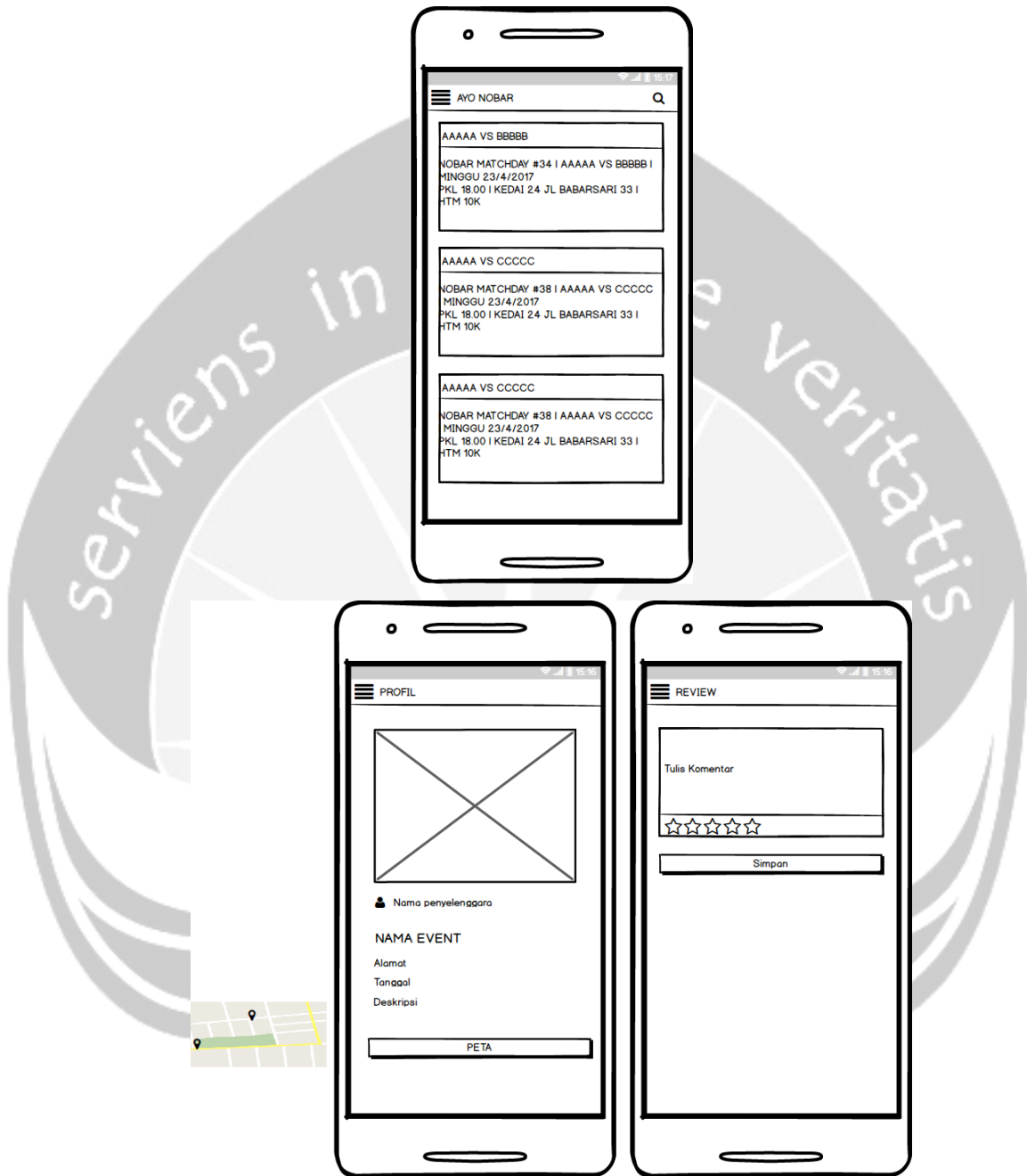
#### 4.4 Antarmuka Menu Mobile



Gambar 4.4 Antarmuka Menu Mobile

Antarmuka ini digunakan oleh pengguna untuk mengakses menu yang meliputi profil, event saya, cari rute, info aplikasi, near by, dan keluar.

#### 4.5 Antarmuka *List Event*

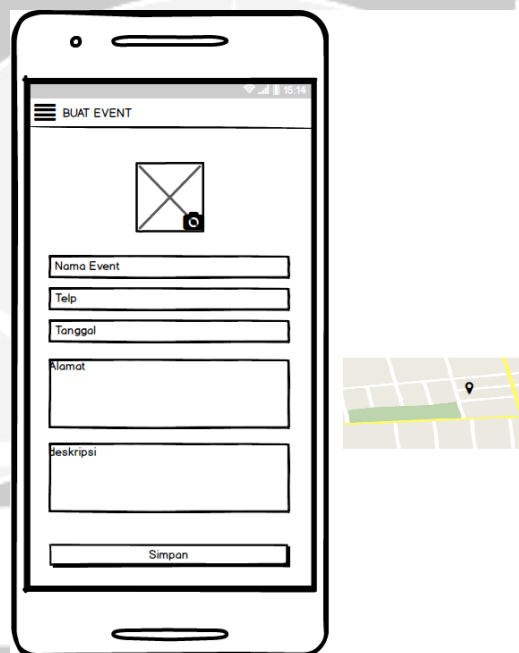


Gambar 4.5 Antarmuka *List Event*

Antarmuka ini digunakan oleh pengguna untuk mencari daftar pertandingan yang tersedia. Pengguna juga dapat mengisikan melakukan pencarian sesuai nama pertandingan

yang ingin disaksikan. Kemudian akan dilanjutkan ke antarmuka yang digunakan untuk melihat detail pertandingan yang disiarkan, dalam antarmuka ini pengguna dapat melihat secara rinci detail pertandingan yang disiarkan, mulai waktu penayangkan, harga tiket masuk serta rute menuju lokasi.

#### 4.6 Antarmuka Tampilan Tambah Event

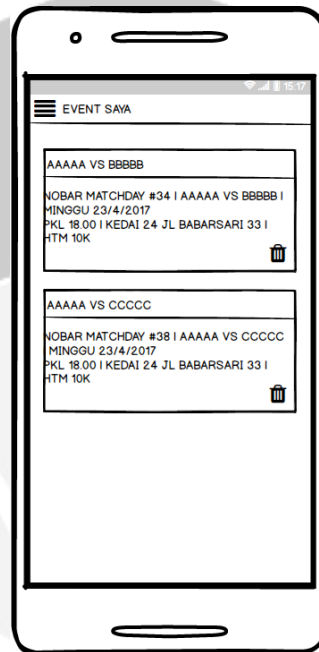


Gambar 4.6 Antarmuka Tampilan Tambah Event

Antarmuka ini digunakan untuk menambahkan event noobar. Pada antarmuka ini penyelenggara dapat menambahkan setiap detail informasi event yang akan diadakan, mulai dari mengunggah poster event, mengisi nama pertandingan, tanggal event, rincian event dalam bentuk deskripsi dan lokasi event. Sedangkan Pengguna biasa dapat melihat event tersebut dalam beranda

kemudian dapat memfavoritkannya untuk mendapatkan notifikasi.

#### 4.7 Antarmuka *Event Saya*



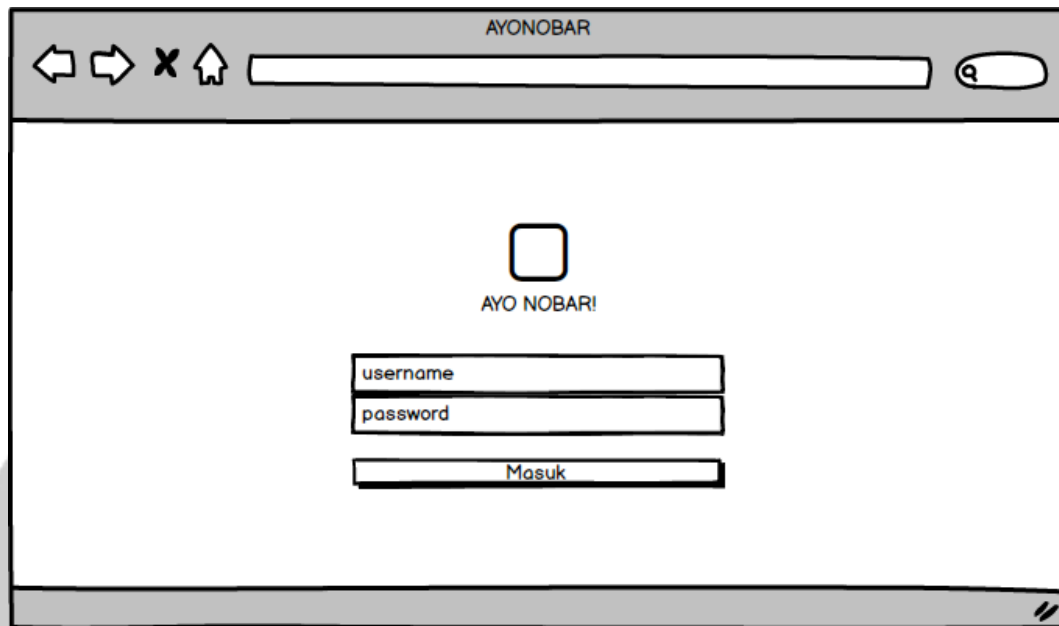
Gambar 4.7 Antarmuka *Event Saya*

Antarmuka ini digunakan pengguna untuk menyimpan *event* yang pernah dibuatnya. Setelah pengguna membuat sebuah *event*, pengguna dapat mengelola *event* dengan menghapusnya jika memang diperlukan.

#### APLIKASI Web

Aplikasi web dapat digunakan melalui *browser* bagi admin.

#### 4.8 Antarmuka Login Web

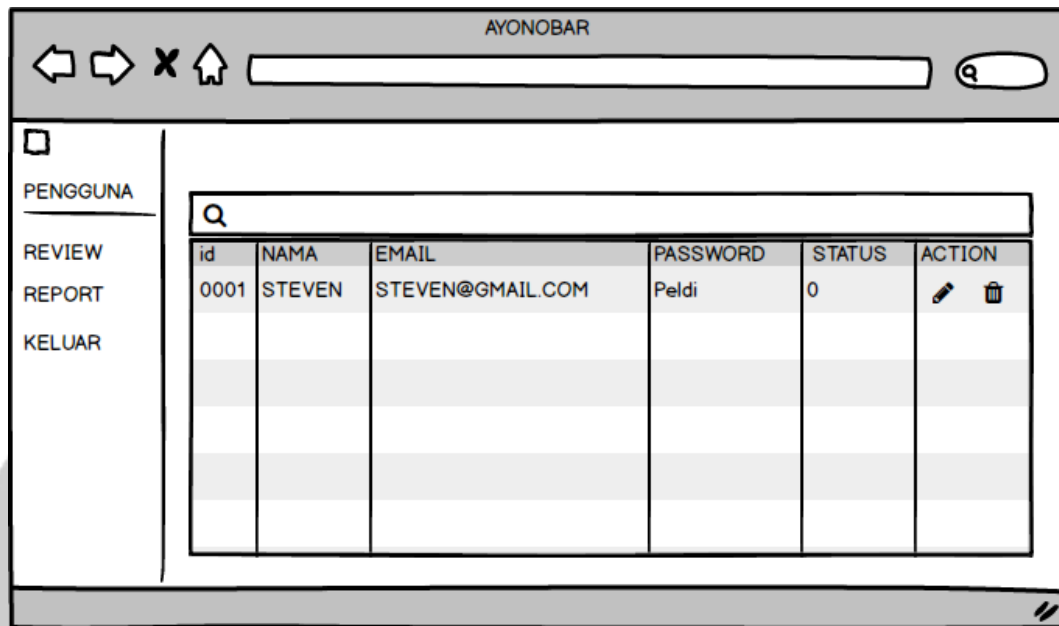


Gambar 4.8 Antarmuka Login Web

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses login ke dalam sistem aplikasi web yang hanya dapat dilakukan oleh admin. Admin harus memasukkan email dan password dengan benar pada textbox yang telah disediakan pada aplikasi. Pada saat tombol "Masuk" ditekan, sistem akan mengecek email dan password yang dimasukkan dengan data email dan password admin yang telah tersimpan di database. Jika data email dan password benar maka admin akan masuk ke dalam sistem yang dilanjutkan ke antarmuka halaman beranda, sebaliknya jika email dan password salah maka akan diberikan pesan peringatan untuk memasukkan data kembali.



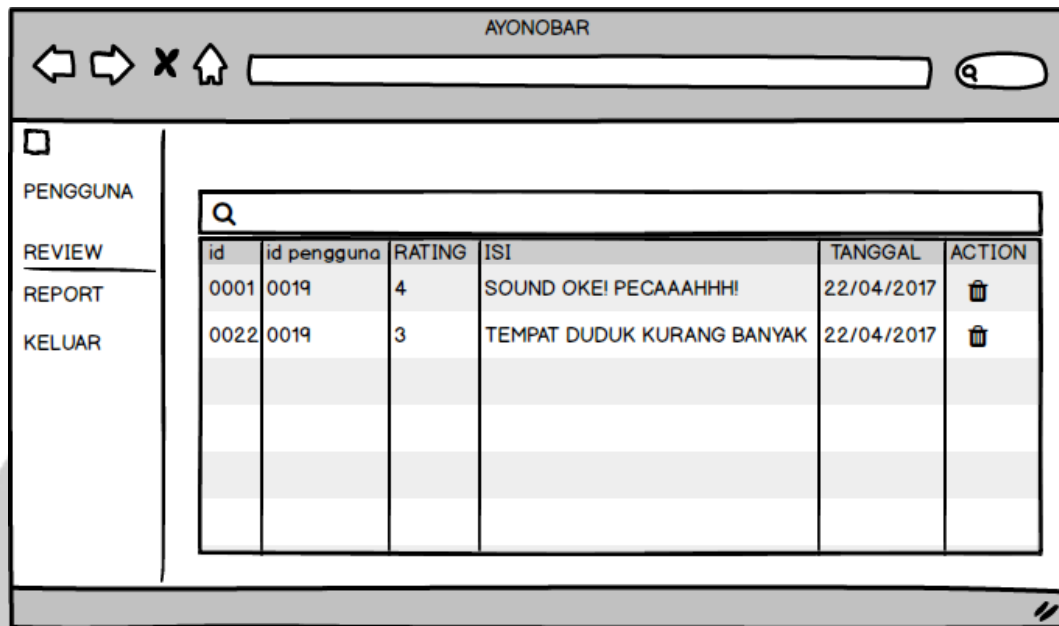
#### 4.9 Antarmuka Pengelolaan Pengguna



Gambar 4.10 Antarmuka Pengelolaan Pengguna

Antarmuka ini digunakan oleh admin yang sebelumnya telah login ke dalam sistem untuk melihat data pengguna yang telah terdaftar sebagai member dan datanya tersimpan pada *database*, data akan ditampilkan pada tabel yang diberikan fungsi *pagination*. Pada antarmuka ini admin dapat mencari data pengguna untuk memudahkan dalam pencarian data pengguna berdasarkan data yang dimasukkan, admin juga dapat melakukan beberapa aksi : pertama admin dapat merubah status pengguna yang telah mendaftar sebagai penyelenggara *event*, kedua admin dapat menghapus data penyelenggara *event* yang tidak aktif dari *database*.

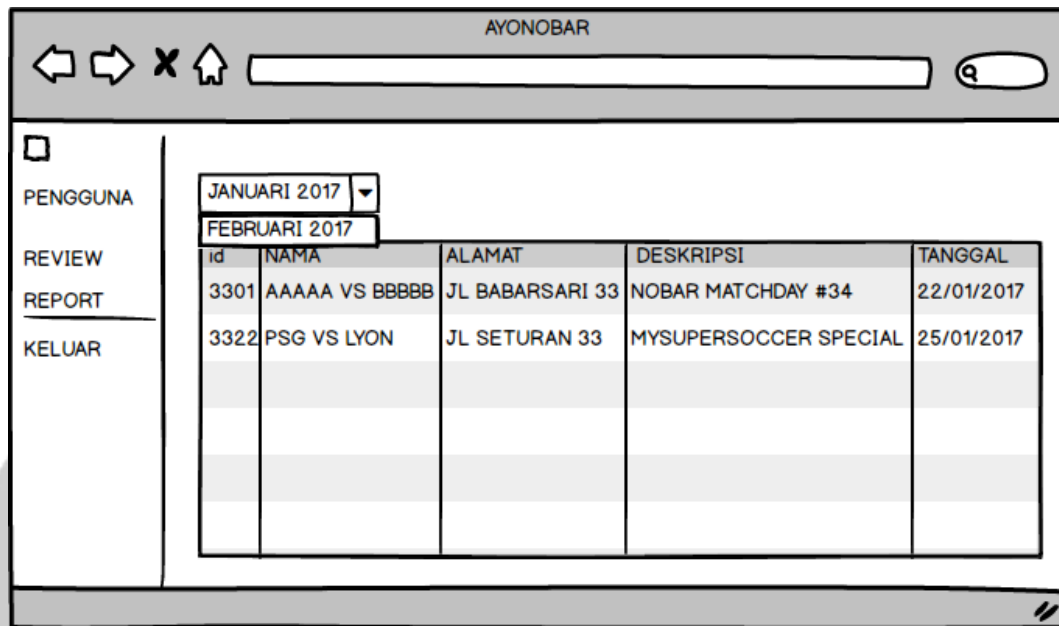
#### 4.10 Antarmuka Pengelolaan Review



Gambar 4.11 Antarmuka Pengelolaan Review

Antarmuka ini digunakan oleh admin yang sebelumnya telah *login* ke dalam sistem untuk melihat dan menghapus isi review yang telah dimasukkan pengguna sebelumnya dan datanya tersimpan pada *database*, data akan ditampilkan pada tabel yang diberikan fungsi *pagination*. Pada antarmuka ini admin dapat menghapus data review yang kurang berkenan untuk ditampilkan.

#### 4.11 Antarmuka Melihat Report



Gambar 4.12 Antarmuka Melihat Report

Antarmuka ini digunakan oleh admin yang sebelumnya telah *login* ke dalam sistem untuk melihat data laporan bulanan *event* dari penyelenggara, data ditampilkan pada tabel yang diberikan fungsi *pagination*. Pada antarmuka ini admin dapat mencari data *event* yang pernah berlangsung dan dapat melihat banyaknya *event* yang berlangsung setiap bulannya.