

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

1. Dalam penulisan Tugas Akhir ini dapat disimpulkan point-point sebagai berikut:
2. Telah dihasilkannya Sistem Informasi Pariwisata yang menyebarkan informasi pariwisata Daerah Kabupaten Lombok Barat.
3. Pembangunan Sistem Informasi Gumi Lombok dapat digunakan sebagai alat sekaligus media yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan sekaligus menyampaikan informasi dengan lebih mudah dan lebih luas kepada pengguna Aplikasi.
4. Pembangunan Sistem Informasi Gumi Lombok merupakan salah satu Aplikasi yang dapat digunakan sebagai media promosi pariwisata Daerah Kabupaten Lombok Barat.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam Tugas Akhir ini maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan pengembangan aplikasi Gumi Lombok akan terus dikembangkan menjadi aplikasi pariwisata yang lebih baik dengan menambah fitur-fitur yang dapat memudahkan wisatawan yang akan berkunjung maupun sedang berkunjung di Kabupaten Lombok Barat..



- [1] T. I. Wibowo, N. A. Setiyanto, P. Studi, T. Informatika, F. I. Komputer, and U. D. Nuswantoro, “Aplikasi Mobile Informasi Pariwisata,” *Techno.COM*, vol. 11, no. 3, pp. 124–133, 2012.
- [2] G. H. Basith and D. Kurniadi, “Perancangan Sistem Informasi Pemetaan Pariwisata Garut,” *Algoritma*, vol. 14, no. 2302–7339, pp. 26–31, 2017.
- [3] I. U. Saputra *et al.*, “Pengembangan Aplikasi Location Based Service Pariwisata berbasis Android Studi Kasus Kabupaten Toraja Utara,” vol. 12, no. 1, 2017.
- [4] P. Bilato and D. I. Kabupaten, “Aplikasi Sistem Informasi Gografis Untuk Pengembangan Kawasan Strategis Pariwisata Pantai Bilato Di Kabupaten Gorontalo (Geographic Information System Application For Strategic Tourism Development Areas Of Bilato Beach In Gorontalo District),” *J.*

Sains Inf. Geogr. [JSIG], vol. I, no. 1, pp. 1–7, 2018.

- [5] M. C. Widhiyanti, Kathryn, S.Kom. and S. K. N.D. Soetarmono, Anggya, “Perancangan Aplikasi GEO-Location Sharing Dengan Location Based Service Pada Sistem Operasi Android,” pp. 11–19.
- [6] K. I. Santoso and M. N. Rais, “Implementasi Sistem Informasi Geografis Daerah Pariwisata Kabupaten Temanggung Berbasis Android dengan Global Positioning System (GPS),” *Sci. J. Informatics*, vol. 2, no. 1, pp. 29–40, 2018.
- [7] B. Yulianto and R. Layona, “An Implementation of Location Based Service (LBS) for Community Tracking,” *ComTech Comput. Math. Eng. Appl.*, vol. 8, no. 2, p. 69, 2017.
- [8] R. Firliana, P. Kasih, and A. Suprpto, “Pemanfaatan GIS Untuk Sistem Informasi Pariwisata,” *Nusasntara of Engineering*, vol. 3, no. 2355–6684, p. 6, 2016.
- [9] A. J. Nathan and A. Scobell, “How China sees America,” *Foreign Aff.*, vol. 91, no. 5, pp. 1689–1699, 2012.
- [10] V. No, R. A. Sitepu, Y. Laia, A. B. Silalahi, and T. D. Sibarani, “Kabupaten Tanah Karo Dengan Api Google Maps,” vol. 3, no. 1, pp. 5–12, 2019.



1. SKPL Gumi Lombok
2. DPPL Gumi Lombok

**PEMBANGUNAN APLIKASI *MOBILE* PARIWISATA
LOMBOK BARAT**

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Gumi Lombok



Dipersiapkan oleh :

M. Imam Budi Laksamana/ 150708377

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Program Studi Teknik Informatika – Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

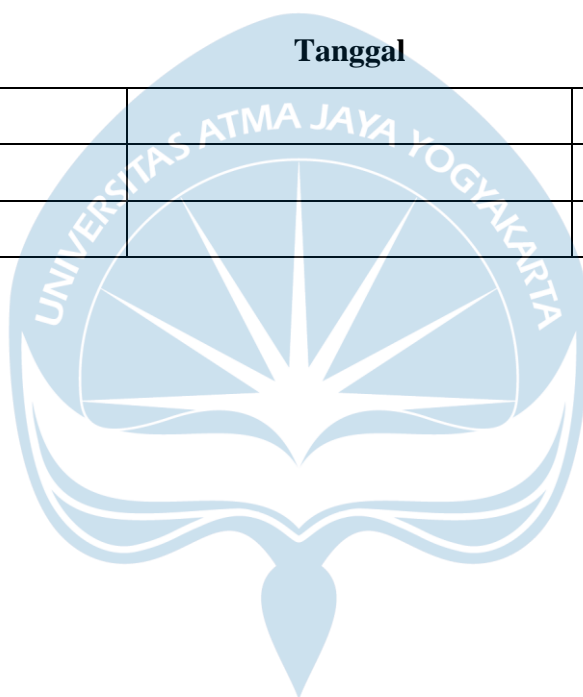
Daftar Revisi

Tanggal	Deskripsi Revisi	Penulis	Keterangan

Persetujuan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ini telah diterima dan disetujui oleh:

Nama	Tanggal	Tandatangan



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	III
1. PENDAHULUAN	5
1.1. TUJUAN PENULISAN DOKUMEN.....	5
1.2. RUANG LINGKUP	5
1.3. DEFINISI, AKRONIM DAN SINGKATAN.....	5
1.4. REFERENSI	7
1.5. IKHTISAR DOKUMEN.....	8
2. DESKRIPSI UMUM KEBUTUHAN.....	8
2.2.1. Login.....	10
2.2.2. Registrasi	10
2.2.3. Melihat Daftar Destinasi	10
2.2.4. Edit Profile Akun	10
2.2.5. Mencari DESTINASI.....	11
2.2.6. Menukar Kode Point	11
2.2.7. Menampilkan Lokasi Wisata Pada Google Maps	11
2.2.8. Memberikan Rating Destinasi Wisata.....	12
2.2.9. Memberikan Ulasan Tentang Destinasi Wisata	12
2.4.1. Kebijakan Umum.....	13
2.4.2. Keterbatasan perangkat keras.....	13
3. KEBUTUHAN RINCI.....	14
3.1. KEBUTUHAN ANTARMUKA EKSTERNAL	14
3.2. KEBUTUHAN FUNGSIONAL	17
3.2.1. Fungsi Login	17
3.2.2. Fungsi Registrasi.....	18
3.2.3. Fungsi Melihat Daftar Destinasi	19
3.2.4. Fungsi Kelola Akun	20
3.2.5. Fungsi Mencari Destinasi.....	21
3.2.6. Fungsi Menginputkan Kode Point	22
3.2.7. Menampilkan Lokasi Pariwisata Dalam Bentuk Maps	23
3.2.8. Memberikan Rating Destinasi Wisata.....	24
3.2.9. Memberikan Ulasan Tentang Destinasi Wisata	26
3.3. DIAGRAM USE CASE.....	27
3.4. KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL.....	30
3.4.1. Performance	30
3.4.2. Reliability.....	30
3.4.3. Availability	31
3.4.4. Security	31
3.4.5. Maintainability	31
3.4.6. Usability.....	32
3.5. KEBUTUHAN DATA.....	33



1. PENDAHULUAN

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak GUMILOMBOK untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak meliputi antar muka eksternal (antara sistem dengan sistem lain), fitur-fitur yang tersedia dan mendefinisikan fungsi yang tersedia di dalam perangkat lunak ini.

1.1. TUJUAN PENULISAN DOKUMEN

Tujuan penulisan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini adalah untuk mendokumentasikan proses pembuatan produk perangkat lunak GUMILOMBOK. Dokumen ini juga mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan perangkat keras dan pengguna) dan atribut (fitur - fitur tambahan yang dimiliki oleh sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak.

1.2. RUANG LINGKUP

Perangkat Lunak ini dikembangkan dengan tujuan :

1. Memudahkan pengaksesan data pariwisata Lombok.
2. Membuat suatu media promosi pariwisata Lombok sehingga tercapainya informasi pariwisata bisa lebih mudah dan cepat.

1.3. DEFINISI, AKRONIM DAN SINGKATAN

Daftar definisi, akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
GUMILOMBOK	Perangkat lunak sistem informasi pariwisata mobile.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk Network global yang terdiri dari komputer dan layanan service dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumberdaya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Database	Tempat penyimpanan data
Mobile	sebuah benda yang berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel
Web Service	Web service adalah aplikasi sekumpulan data, perangkat lunak atau bagian dari perangkat lunak yang dapat diakses secara remote oleh berbagai piranti dengan sebuah perantara tertentu.
API	adalah sekumpulan perintah, fungsi, dan protocol yang dapat digunakan oleh programmer disaat membangun software.
Laravel	Kerangka kerja yang dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi dengan basic bahasa pemrograman PHP

Kotlin	Bahasa pemrograman yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi mobile
Google Maps Service	Layanan Google yang memungkinkan penggunaan untuk menerapkan Google maps kedalam aplikasi
Android	Sistem operasi yang dijalankan melalui smartphone
Sistem	Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan satu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
Informasi	Data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya.

Akronim dan Singkatan	

1.4. REFERENSI

1. I Nyoman Wiryata, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Sistem Informasi Informasi Warung Sepatu, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Riany P Mentari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Kosmetik Merek Lokal Indonesia (IBB), Universitas Atma Jaya

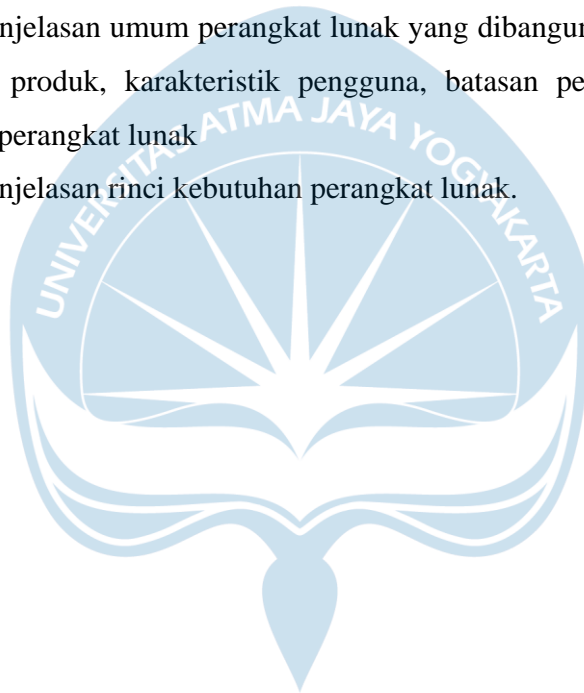
Yogyakarta.

1.5. IKHTISAR DOKUMEN

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi dalam tiga bagian utama. Pertama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL yang isinya tujuan, ruang lingkup, definisi akronim dan singkatan, referensi dan deskripsi umum yang ada di SKPL ini.

Kedua berisi penjelasan umum perangkat lunak yang dibangun berdasarkan perpektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan penggunaan dan asumsi pengembangan perangkat lunak

Ketiga berisi penjelasan rinci kebutuhan perangkat lunak.

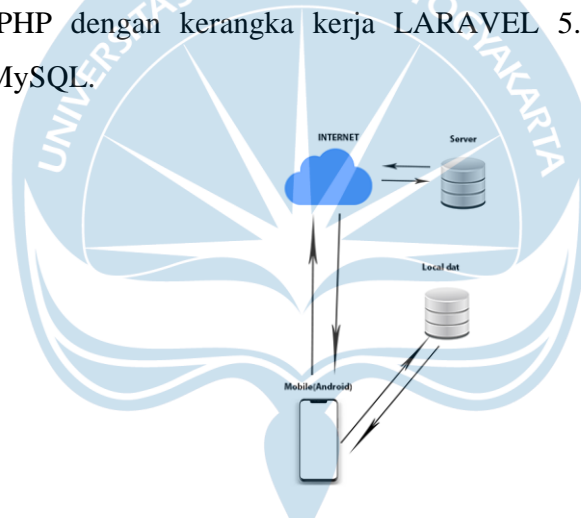


2. DESKRIPSI UMUM KEBUTUHAN

2.1. PERSPEKTIF PRODUK

GUMILOMBOK merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu penyebaran informasi pariwisata lombok yang berbasis mobile. Sistem ini membantu Wisatawan dalam menentukan ataupun mencari destinasi wisata yang diinginkan.

GUMILOMBOK merupakan aplikasi mobile yang ditujukan untuk member yang mendaftarkan diri pada aplikasi. Aplikasi ini berjalan pada semua perangkat Android dengan versi Android 4.0 keatas dan dibangun dengan tools Android studio, serta menggunakan bahasa pemrograman Kotlin. Untuk API menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan kerangka kerja LARAVEL 5.8 dan untuk database menggunakan MySQL.



Gambar 2.1. architecture

2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak GUMILOMBOK adalah sebagai berikut :

2.2.1. Login

Deskripsi	:	Merupakan fungsi yang digunakan user untuk masuk ke dalam sistem
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user dapat masuk ke sistem lalu mengakses data sesuai dengan perannya masing-masing.

2.2.2. Registrasi

Deskripsi	:	Merupakan fungsi yang digunakan user untuk mendaftar akun
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user bisa membuat akun baru untuk keperluan akses masuk ke sistem.

2.2.3. Melihat Daftar Destinasi

Deskripsi	:	Merupakan fungsi yang digunakan oleh admin,operator,dan member untuk melihat destinasi wisata yang ada
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar member dapat mengetahui destinasi wisata yang terdapat pada kabupaten lombok barat

2.2.4. Edit Profile Akun

Deskripsi	:	Merupakan fungsi user yang login dapat mengelola akun mereka yang terdaftar
-----------	---	---

Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar pemilik akun dapat dengan mudah mengelola akun yang mereka miliki dan terdaftar pada aplikasi
----------	---	--

2.2.5. Mencari DESTINASI

Deskripsi	:	Merupakan fungsi agar member dapat mencari destinasi wisata yang diinginkan
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar member dapat dengan mudah untuk menemukan destinasi wisata yang mereka inginkan

2.2.6. Menukar Kode Point

Deskripsi	:	Merupakan fungsi untuk user menukarkan kode point menjadi point
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user lebih tertarik untuk mengunjungi lokasi yang menarik dan berdekatan dengan lokasi destinasi wisata

2.2.7. Menampilkan Lokasi Wisata Pada Google Maps

Deskripsi	:	Merupakan fungsi yang tersedia pada aplikasi dan dapat menampilkan lokasi pariwisata yang ada pada google maps
Rasional	:	Fungsi ini disediakan untuk pengguna mobile agar memudahkan wisatawan dalam melakukan pencarian terhadap destinasi wisata yang ingin dikunjungi

2.2.8. Memberikan Rating Destinasi Wisata

Deskripsi	:	Merupakan fungsi yang tersedia pada aplikasi dan dapat digunakan oleh user yang login untuk memberikan penilaian mengenai destinasi wisata yang ada
Rasional	:	Fungsi ini disediakan untuk pengguna agar mereka dapat mengetahui gambaran seberapa menarik sebuah destinasi yang bersangkutan

2.2.9. Memberikan Ulasan Tentang Destinasi Wisata

Deskripsi	:	Merupakan fungsi yang tersedia pada aplikasi dan dapat digunakan oleh pengguna untuk memberikan review singkat mengenai destinasi wisata yang ada
Rasional	:	Fungsi ini disediakan untuk pengguna agar mereka dapat mengetahui gambaran seberapa menarik sebuah destinasi yang bersangkutan dengan membaca review dari beberapa user yang memberikan review

2.3. KARAKTERISTIK PENGGUNA

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak GUMILOMBOK adalah sebagai berikut :

Memahami pengoperasian perangkat Android.

Memahami penggunaan aplikasi GUMILOMBOK.

2.4. KEKANGAN

2.4.1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak GUMILOMBOK.

2.4.2. Keterbatasan perangkat keras

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

2.5. ASUMSI DAN KEBUTUHAN

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat mobile yang menggunakan sistem operasi Android minimum v4.4.

3. KEBUTUHAN RINCI

3.1. KEBUTUHAN ANTARMUKA EKSTERNAL

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak ini meliputi kebutuhan antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi, dan antarmuka system.

3.1.1. Antarmuka Pengguna

Tabel 3.1. Antar Muka Pengguna

No	Nama Form		Deskripsi Fungsi Form
1	Registrasi	:	Digunakan untuk menginputkan data untuk registrasi akun dan membuat password.
2	Login	:	Digunakan untuk Login akun user
3	melihat daftar destinasi		Digunakan untuk melihat daftar destinasi: Tampil nama destinasi wisata Tampil detail wisata Tampil lokasi wisata
4	Pengelolaan profile akun	:	Digunakan untuk mengelola akun Tampil akun Edit akun
5	Pencarian destinasi wisata	:	Digunakan untuk mencari destinasi wisata dengan nama destinasi Menampilkan destinasi sesuai pencarian
6	Menginputkan kode untuk	:	Digunakan untuk menukarkan kode dengan

	dijadikan point		point Masukkan kode point Generate kode ke dalam point
7	Menampilkan lokasi wisata pada Maps	:	Digunakan untuk menampilkan lokasi wisata pada Maps
8	Memberikan rating destinasi	:	Digunakan untuk memberikan rating destinasi wisata Klik jumlah rating yang diinputkan Menampilkan jumlah rating yang diberikan
9	Memberikan ulasan tentang destinasi wisata	:	Digunakan untuk memberikan ulasan singkat seputaran destinasi Masukkan ulasan Menampilkan ulasan yang diberikan

3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

1. Antarmuka perangkat keras yang digunakan adalah:
2. Perangkat Mobile.
3. Perangkat Web Service.
4. Perangkat Server.

3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak GUMILOMBOK adalah :

Nama : PhpMyAdmin

Sumber : The PhpMyAdmin Project
Sebagai database management sistem (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data disisi server.

Nama : Apache
Sumber : Apache
Sebagai web server.

Nama : Android v4.4 Jelly Bean
Layar : 4,7 Inchi atau lebih
Sebagai sistem operasi perangkat mobile.

Nama : Laravel 5.8
Sumber : Dokumentasi Laravel
Sebagai framework untuk menjalankan API GUMILOMBOK.

3.1.4. Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi system dengan menggunakan protocol HTP/HTTPS.

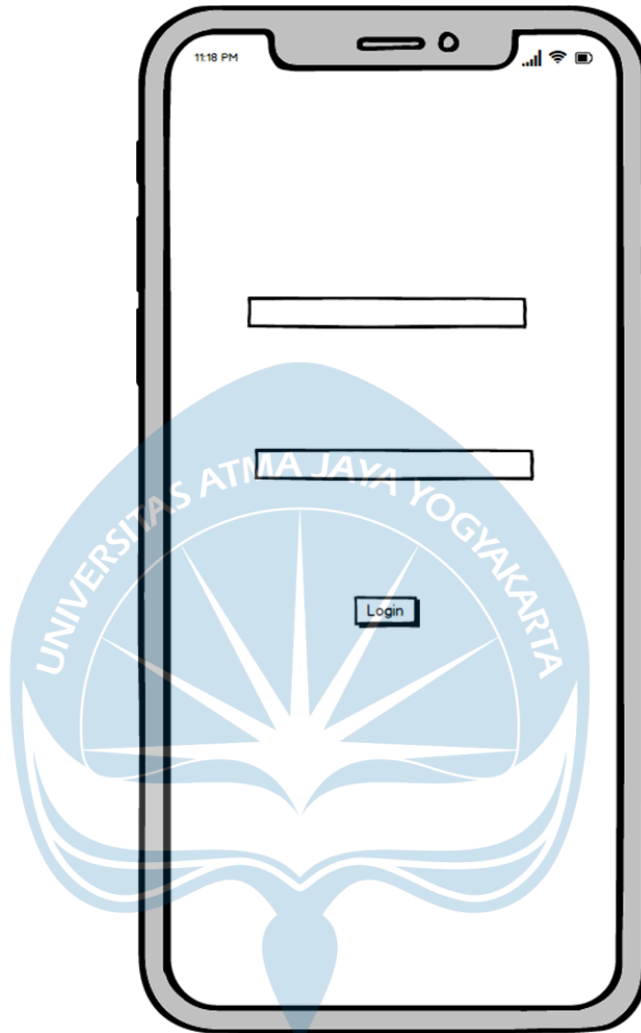
3.1.5. Antarmuka Sistem

GUMILOMBOK tidak memiliki hubungan dengan system lain.

3.2. KEBUTUHAN FUNGSIONAL

3.2.1. Fungsi Login

ID Requirement	:	GUMILOMBOK KF 1
Deskripsi	:	Fungsi login disediakan agar user bisa berinteraksi dengan sistem. Saat login user harus menginput username dan password.
Validity Check	:	Username: Sesuai akun yang terdaftar. Password: Sesuai password akun yang terdaftar
Rasional	:	Fungsi ini disediakan untuk keperluan keamanan akun pengguna dengan menetapkan akun yang diproteksi dengan password, dengan demikian hanya pengguna yang terautentikasi dapat masuk ke dalam sistem sesuai dengan role yang mereka miliki.
Referensi	:	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

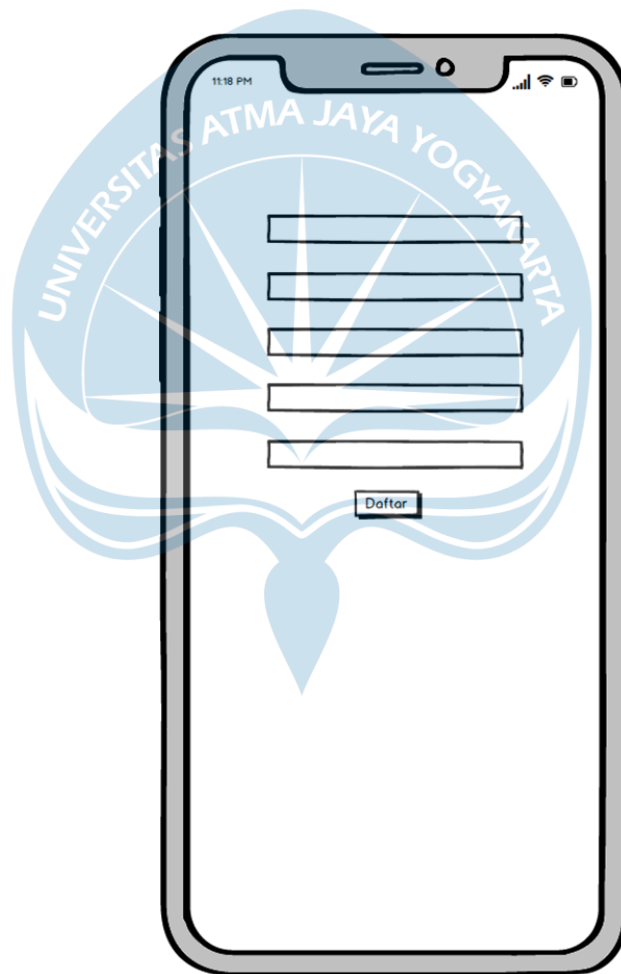


Gambar 3.1. Halaman Login

3.2.2. Fungsi Registrasi

ID Requirement	:	GUMILOMBOK KF 2
Deskripsi	:	Fungsi registrasi digunakan untuk membuat akun.
Validity Check		Email tidak boleh kosong Username Uniq

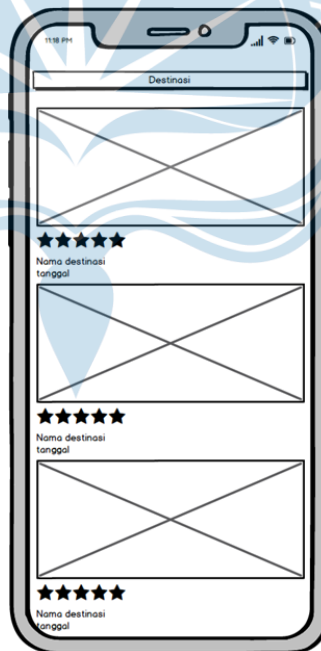
		Password merupakan Alfanumerik, dan karakter
Rasional	:	Fungsi ini disediakan untuk keperluan keamanan akun pengguna dengan memvalidasi nama dan email yang sama maka user baru bisa menginput password baru.
Referensi	:	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gambar 3.2. Halaman Registrasi

3.2.3. Fungsi Melihat Daftar Destinasi

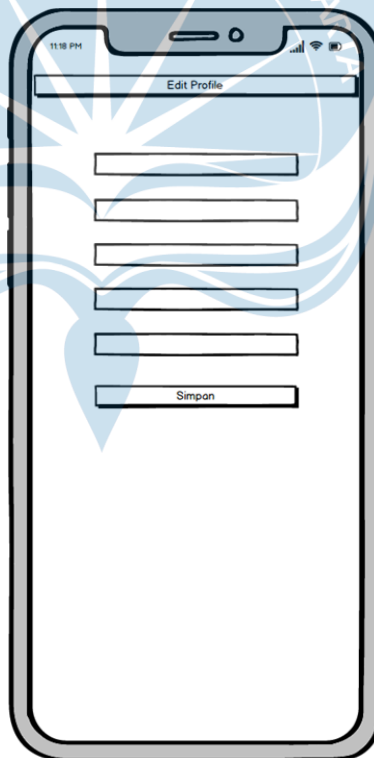
ID Requirement	: GUMILOMBOK KF 3
Deskripsi	: Fungsi melihat daftar destinasi yang ada disediakan agar member maupun pengguna aplikasi dapat dengan mudah melihat daftar destinasi wisata yang ada
Validity Check	-
Rasional	: Fungsi ini disediakan untuk keperluan perluasan penyebaran informasi lokasi pariwisata yang terdapat di kabupaten lombok barat
Referensi	: Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gambar 3. 3. Halaman Daftar Destinasi

3.2.4. Fungsi Kelola Akun

ID Requirement	:	GUMILOMBOK KF 4
Deskripsi	:	Digunakan untuk mengelola akun
Validity Check		Nama: Alfanumerik Username: Uniq Email: Memiliki simbol @ didalamnya
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user yang login kedalam aplikasi dapat dengan mudah mengelola akun yang dimiliki
Referensi	:	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



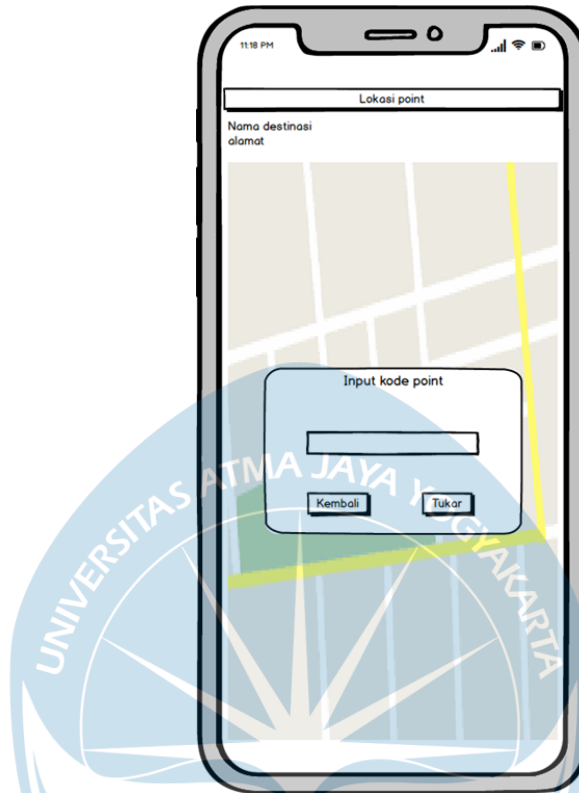
Gambar 3.4. Halaman Edit Profile

3.2.5. Fungsi Mencari Destinasi

ID Requirement	:	GUMILOMBOK KF 5
Deskripsi	:	Digunakan untuk mencari destinasi yang tersedia
Validity Check	:	-
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user bisa mencari destinasi yang diinginkan dengan mudah
Referensi	:	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

3.2.6. Fungsi Menginputkan Kode Point

ID Requirement	:	GUMILOMBOK KF 6
Deskripsi	:	Digunakan untuk menukarkan kode uniq menjadi point
Validity Check	:	-
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user menjadi lebih semangat dalam mengunjungi lokasi destinasi wisata
Referensi	:	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gambar 3.5. Input Point

3.2.7. Menampilkan Lokasi Pariwisata Dalam Bentuk Maps

ID Requirement	:	GUMILOMBOK KF 7
Deskripsi	:	Digunakan untuk memetakan lokasi pariwisata lombok barat dalam bentuk Maps
Validity Check	:	-
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user menjadi lebih semangat dalam mengunjungi lokasi destinasi wisata
Referensi	:	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas

	Atma Jaya Yogyakarta
--	----------------------

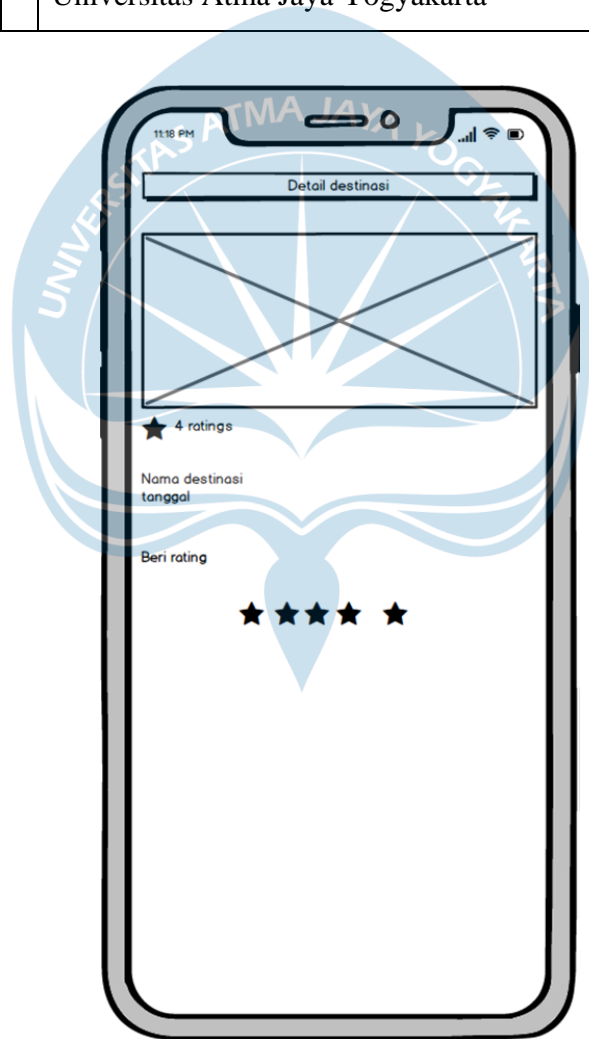


Gambar 3.6. Peta Lokasi Destinasi

3.2.8. Memberikan Rating Destinasi Wisata

ID	:	GUMILOMBOK KF 8
Requirement	:	
Deskripsi	:	Digunakan untuk memberikan rating terhadap lokasi destinasi

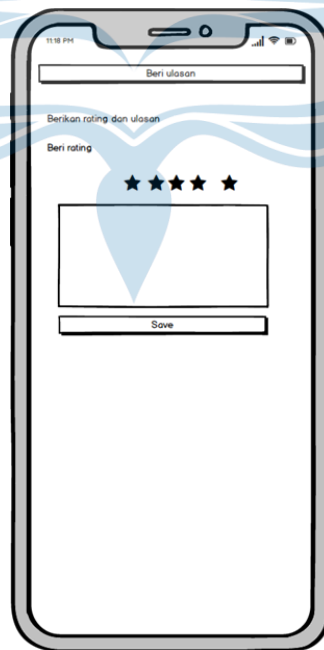
		oleh pengguna aplikasi
Validity Check	:	-
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user dapat memberikan nilai pada lokasi destinasi yang terdapat pada aplikasi
Referensi	:	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gambar 3.7. Halaman Beri Rating Destinasi

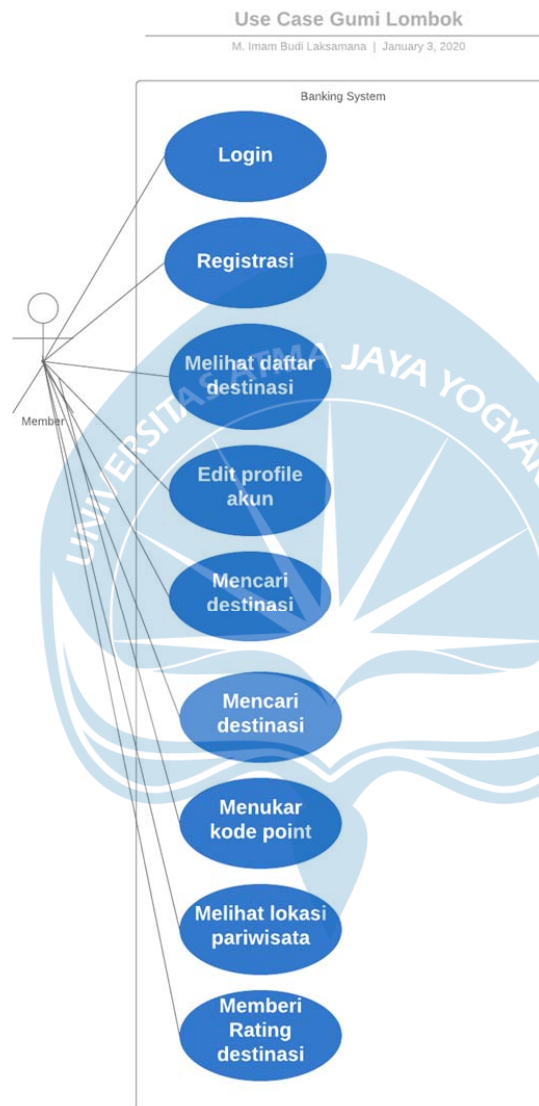
3.2.9. Memberikan Ulasan Tentang Destinasi Wisata

ID Requirement	:	GUMILOMBOK KF 9
Deskripsi	:	Digunakan untuk memberikan ulasan singkat sesuai dengan destinasi wisata
Validity Check	:	-
Rasional	:	Fungsi ini disediakan agar user dapat mengetahui informasi singkat mengenai pendapat user yang lain terhadap destinasi wisata
Referensi	:	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) GAH, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gambar 3.8. Isi Rating

3.3. DIAGRAM USE CASE



Gambar 3.9. Use Case

Nama Use Case	:	Registrasi Akun
Deskripsi singkat	:	Use case ini digunakan aktor untuk membuat akun agar bisa masuk ke sistem
Aktor	:	Member
Pre kondisi	:	Aktor sudah masuk ke sistem
Pos Kondisi	:	Sistem menyimpan data akun baru ke database
Basic Flow	:	<ul style="list-style-type: none"> • Use case dimulai saat member memilih untuk registrasi • Sistem menampilkan form registrasi • Pemohon mengisi data di form registrasi • Sistem melakukan pengecekan inputan data • Data yang dimasukkan salah • Sistem menyimpan data akun ke database • Use case selesai
Alternative Flow	:	None
Error Flow	:	<ul style="list-style-type: none"> • Data yang dimasukkan salah • Sistem menampilkan pesan kesalahan “Inputan anda salah, silahkan input ulang!” • Kembali ke basic flow langkah ke 3

Nama Use Case	:	Login
Deskripsi	:	Use case ini merupakan fungsi yang digunakan aktor untuk masuk

singkat		ke sistem.
Aktor	:	Admin, Operator, Member
Pre kondisi	:	<ul style="list-style-type: none"> • Aktor membuka aplikasi • Aktor sebelumnya belum login ke aplikasi
Pos Kondisi	:	Akun aktor sudah diautentikasi lalu masuk ke sistem
Basic Flow	:	<ul style="list-style-type: none"> • Use case dimulai saat sistem diakses • Sistem menampilkan halaman login • Aktor mengisi username dan password • Sistem akan memverifikasi inputan aktor • Sistem melakukan pengecekan inputan • E-1 Inputan username dan password dari user salah • E-2 Aktor lupa password dan membuat password baru • Sistem menampilkan kembali form login • Use case selesai
Alternative Flow	:	None
Error Flow	:	<ul style="list-style-type: none"> • E-1 Inputan username dan password dari user salah atau data tidak ditemukan • Sistem memberi warning bahwa inputan username atau password salah • Kembali ke basic flow ke tiga • E-2 Aktor lupa password dan membuat password baru • Sistem memberi warning bahwa password salah • Aktor diminta masuk ke menu lupa password • Sistem menampilkan halaman lupa password, diminta memasukkan username dan email untuk diverifikasi • Data ditemukan di database, Aktor diminta memasukkan

	password baru
	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem menyimpan password baru yang diinputkan • Kembali ke basic flow ke tiga

3.4. KEBUTUHAN NON-FUNGSIONAL

3.4.1. Performance

ID Requirement	:	GUMILOMBOK NF 001
Deskripsi	:	Sistem harus bekerja dengan kecepatan mengakses 1 detik dalam membuka data
Rasional	:	Karena sistem harus memberikan feedback secepat mungkin kepada user saat user sedang berinteraksi dengan system.

3.4.2. Reliability

ID Requirement	:	GUMILOMBOK NF 002
Deskripsi	:	Sistem harus menampilkan pesan kesalahan dan menjelaskan input yang diharapkan, jika inputan user tidak valid.
Rasional	:	User harus mengetahui kesalahan dalam menginput data, sehingga pengguna dapat memasukan input yang valid.

3.4.3. Availability

ID Requirement	:	GUMILOMBOK NF 003
Deskripsi	:	Sistem ini harus beroperasi dalam 24 jam
Rasional	:	System harus bisa diakses dari mana saja dan kapan saja oleh user.

3.4.4. Security

ID Requirement	:	GUMILOMBOK NF 004
Deskripsi	:	Sistem harus menyediakan mekanisme autentifikasi pada seorang user
Rasional	:	Untuk memastikan bahwa pengguna yang masuk ke dalam sistem adalah pengguna yang sah.

3.4.5. Maintainability

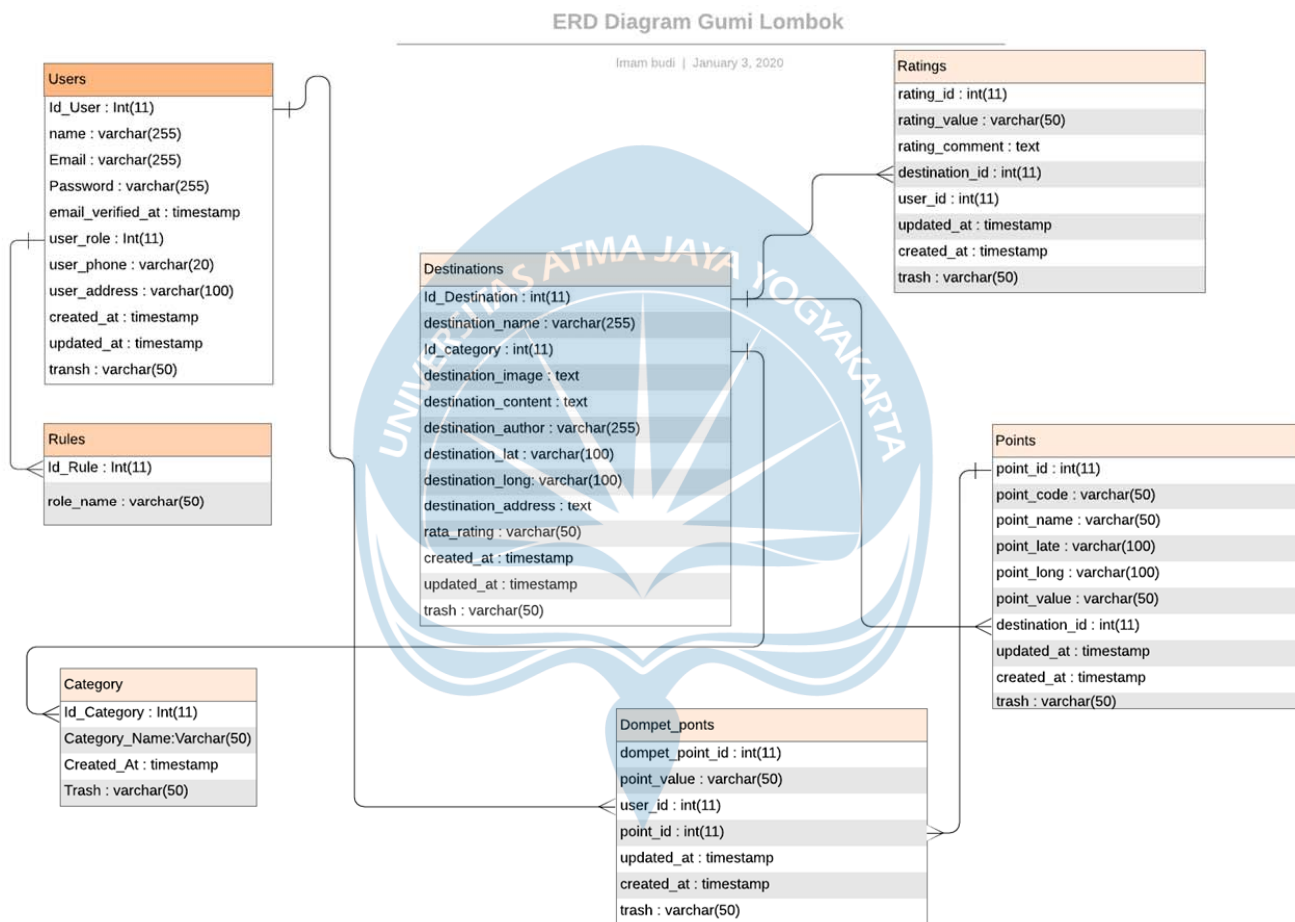
ID Requirement	:	GUMILOMBOK NF 005
Deskripsi	:	Sistem di update oleh pihak developer apabila ada fungsi tambahan
Rasional	:	Sistem membutuhkan perawatan tiap bulannya agar tidak terjadi kerusakan.

3.4.6. Usability

ID Requirement	:	GUMILOMBOK NF 006
Deskripsi	:	Seluruh teks, pesan, dan dokumentasi bantuan harus ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh mayoritas user.
Rasional	:	Agar user paham cara menggunakan sistem yang mereka akses.



3.5. KEBUTUHAN DATA



Gambar 3.10. Kebutuhan Data



**PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE PARIWISATA
LOMBOK BARAT**

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK
Gumi Lombok**



Program Studi Teknik Informatika – Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Daftar Revisi

Tanggal	Deskripsi Revisi	Penulis	Keterangan

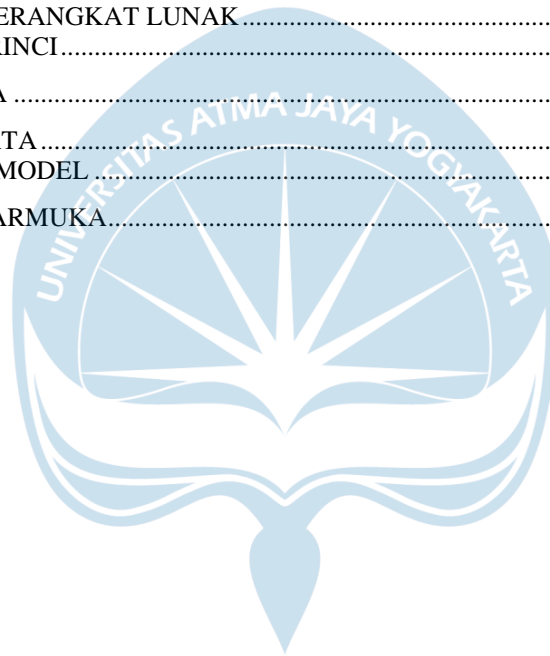
Persetujuan Dokumen

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ini telah diterima dan disetujui oleh:

Nama	Tanggal	Tandatangan

DAFTAR ISI

DAFTAR REVISI	II
PERSETUJUAN DOKUMEN	II
DAFTAR ISI	III
1. PENDAHULUAN	4
1.1 TUJUAN PENULISAN DOKUMEN	4
1.2 RUANG LINGKUP	4
1.3 DEFINISI, AKRONIM DAN SINGKATAN	4
1.4 REFERENSI	6
2. PENGEMBANGAN SISTEM	7
2.1 PERANCANGAN ARSITEKTUR	7
2.1.1 OVERVIEW SISTEM	7
2.1.2 ARSITEKTUR PERANGKAT LUNAK	8
2.2 PERANCANGAN RINCI	9
2.3 PERANCANGAN DATA	15
2.3.1 DEKOMPOSISI DATA	15
2.3.2 PHYSICAL DATA MODEL	20
2.4 PERANCANGAN ANTARMUKA	20



1. PENDAHULUAN

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak GUMILOMBOK untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak meliputi antar muka eksternal (antara sistem dengan sistem lain), fitur-fitur yang tersedia dan mendefinisikan fungsi yang tersedia di dalam perangkat lunak ini.

2.1. . TUJUAN PENULISAN DOKUMEN

Tujuan penulisan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini adalah untuk mendokumentasikan proses pembuatan produk perangkat lunak GUMILOMBOK. Dokumen ini juga mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan perangkat keras dan pengguna) dan atribut (fitur - fitur tambahan yang dimiliki oleh sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak.

2.2. . RUANG LINGKUP

Perangkat Lunak ini dikembangkan dengan tujuan :

1. Memudahkan pengaksesan data pariwisata Lombok.
2. Membuat suatu media promosi pariwisata Lombok sehingga tercapainya informasi pariwisata bisa lebih mudah dan cepat.

2.3. . DEFINISI, AKRONIM DAN SINGKATAN

Daftar definisi, akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
GUMILOMBOK	Perangkat lunak sistem informasi pariwisata mobile.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk

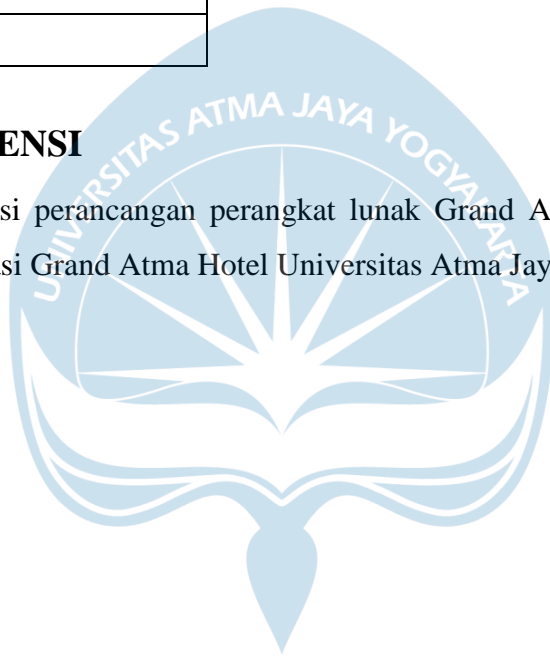
	Network global yang terdiri dari komputer dan layanan service dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumberdaya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Database	Tempat penyimpanan data
Mobile	sebuah benda yang berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel
Web Service	Web service adalah aplikasi sekumpulan data, perangkat lunak atau bagian dari perangkat lunak yang dapat diakses secara remote oleh berbagai piranti dengan sebuah perantara tertentu.
API	adalah sekumpulan perintah, fungsi, dan protocol yang dapat digunakan oleh programmer disaat membangun software.
Laravel	Kerangka kerja yang dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi dengan basic bahasa pemrograman PHP
Kotlin	Bahasa pemrograman yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi mobile
Google Maps Service	Layanan Google yang memungkinkan penggunaan untuk menerapkan Google maps kedalam aplikasi
Android	Sistem operasi yang dijalankan melalui smartphone
Sistem	Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan satu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Informasi	Data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya.
-----------	--

Akronim dan Singkatan	

2.4. . REFERENSI

1. Deskripsi perancangan perangkat lunak Grand Atma Hotel (DPPL), Sistem Informasi Grand Atma Hotel Universitas Atma Jaya Yogyakarta



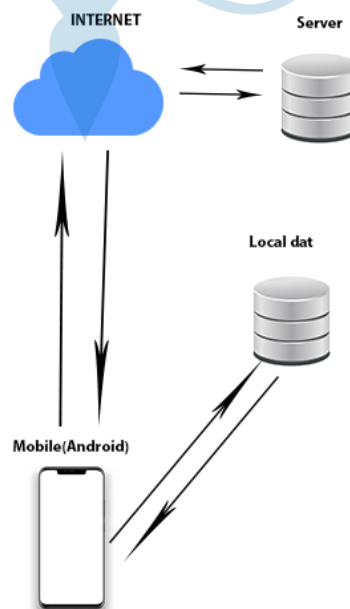
2. PENGEMBANGAN SISTEM

2.1. . PERANCANGAN ARSITEKTUR

2.1.1. OVERVIEW SISTEM

GUMILOMBOK merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu penyebaran informasi pariwisata lombok yang berbasis mobile. Sistem ini membantu Wisatawan dalam menentukan ataupun mencari destinasi wisata yang diinginkan.

GUMILOMBOK merupakan aplikasi mobile yang ditujukan untuk member yang mendaftarkan diri pada aplikasi. Aplikasi ini berjalan pada semua perangkat *Android* dengan versi *Android 4.0 keatas* dan dibangun dengan tools *Android studio*, serta menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin*. Untuk *API* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan kerangka kerja *LARAVEL 5.8* dan untuk *database* menggunakan *MySQL*.



Gambar 1.1. Arsitektur GUMILOMBOK

2.1.2. ARSITEKTUR PERANGKAT LUNAK

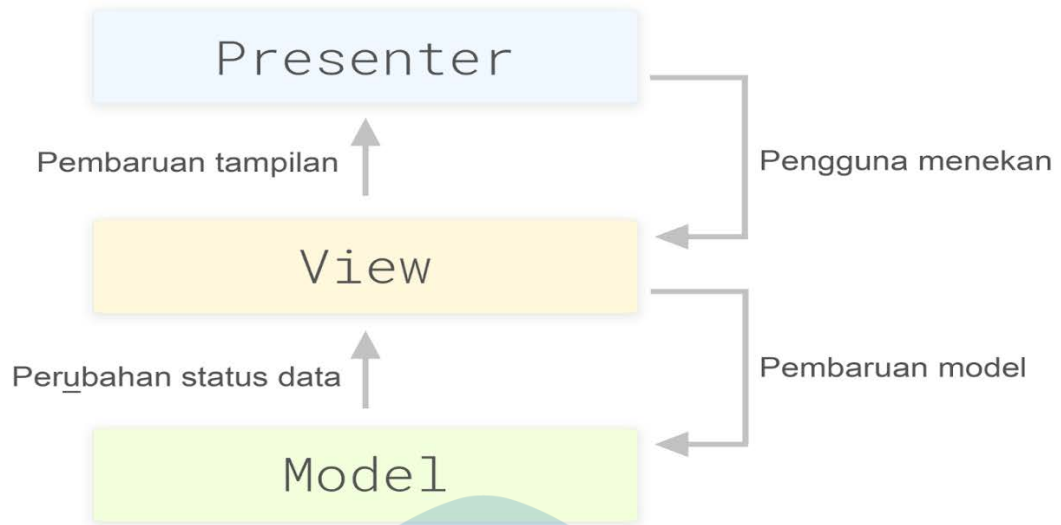
Arsitektur perangkat lunak menggunakan Model,View,Presenter(MVP) sebagai design pattern

Presenter
LoginPresenter
DestinasiPresenter
PointPresenter
RatingPresenter
DompetAddressPresenter

View
LoginView
DestinasiView
PointView
RatingView
DompetAddressView

Model
LoginModel
DestinasiModel
PointModel
RatingModel
DompetAddressModel





Gambar 1.2. Alur proses MVP arsitektur pada Android

2.2. PERANCANGAN RINCI

1. Deskripsi presenter pada perangkat lunak GumiLombok

LoginPresenter

fun Login(email, password)	
Input	email, password
Output	Pengguna masuk kedalam aplikasi
Deskripsi	Proses masuknya user kedalam aplikasi

fun Logout()	
Input	
Output	Pengguna keluar dari aplikasi
Deskripsi	Proses keluarnya pengguna dari aplikasi

fun registrasi()	
Input	Nama,phone,email,password,confirmpassword

Output	User terdaftar sebagai member aplikasi
Deskripsi	Proses pendaftaran user agar dapat masuk kedalam aplikasi

DestinasiPresenter

Fun showListDestination	
Input	offset,limit,clearItem,keyword
Output	Menampilkan data destinasi wisata
Deskripsi	Fungsi untuk menampilkan data destinasi wisata

Fun loadDestinationByIdDes	
Input	destinasiId
Output	Menampilkan detail photo sesuai destinasi
Deskripsi	Fungsi untuk menampilkan photo detail destinasi

Fun updateDestinasi	
Input	destinasiId,rataRating
Output	Menampilkan destinasi
Deskripsi	Fungsi untuk memperbaharui rating destinasi

PointPresenter

Fun loadPointByDestinationId	
Input	destinasiId
Output	Menampilkan lokasi point
Deskripsi	Fungsi untuk menampilkan lokasi yang terdapat point jika dikunjungi

RatingPresenter

Fun loadRatingByDes	
Input	destinasiId
Output	Menampilkan rating destinasi

Deskripsi	Fungsi untuk menampilkan rating dan ulasan yang diberikan user terhadap destinasi wisata
-----------	--

Fun insertDataToRating	
Input	rating,ulasan,destinasiId,userId
Output	Menambahkan rating dan ulasan
Deskripsi	Fungsi untuk menambahkan rating dan ulasan kedalam aplikasi

Fun updataRatingRata	
Input	destinasiId
Output	Rating destinasi baru
Deskripsi	Fungsi untuk memperbaharui rating destinasi

DompertPointPresenter

Fun savePointToDompert	
Input	nilaiPoint,userId,pointId
Output	Menampilkan halaman awal aplikasi
Deskripsi	Fungsi untuk menukarkan kode point menjadi point

2. Deskripsi view pada aplikasi

LoginView

Fun onLoginSuccess	
Input	-
Output	Menampilkan halaman awal aplikasi
Deskripsi	Fungsi untuk mengecek user login

Fun onRegistrasiSuccess	
Input	-

Output	Menampilkan halaman login
Deskripsi	Fungsi untuk mengecek proses pendaftaran user

DestinasiView

Fun showLoadingProgress	
Input	boolean
Output	Progress loading
Deskripsi	Untuk menampilkan progress bar

Fun ondestinasiLoaded	
Input	List<DestinasiModel>, boolean
Output	Menampilkan data destinasi
Deskripsi	Untuk menampilkan data destinasi wisata

PointView

Fun displayPointLocation	
Input	List<PointModel>
Output	Data point
Deskripsi	Menampilkan lokasi yang dapat dikunjungi dan mendapatkan point

RatingView

Fun onloadrating	
Input	List<RatingModel>
Output	Menampilkan list rating
Deskripsi	Menampilkan data rating dan ulasan destinasi

DompetAddressView

Fun onSucces	
Input	-
Output	Menampilkan hasil dari penukaran point
Deskripsi	Mengecek hasil dari penukaran point pada aplikasi

3. Deskripsi Model pada aplikasi

LoginModel

Nama atribut	Tipe Data
Id	String
Name	String
Email	String
EmailVerifiedAt	String
Password	String
UserRoole	String
UserPhone	String
UserAddress	String
UserPhoto	String
TotalPoint	String
Token	String

DestinasiMode

Nama atribut	Tipe Data
destinasiId	String
destinasiName	String
destinasiImage	String
destinasiContent	String
destinasiAuthor	String
createdAt	String
destinasiCategory	String
destinasiLat	String

destinasiLong	String
destinasiAddress	String
rataRating	String

PointModel

Nama atribut	Tipe Data
pointId	String
pointCode	String
pointName	String
pointLat	String
pointLong	String
pointValue	String
destinasiId	String
createdAt	String

RatingModel

Nama atribut	Tipe Data
ratingId	String
ratingValue	String
ratingComment	String
destinasiId	String
userId	String
updatedAt	String
createdAt	String
name	String

2.3. PERANCANGAN DATA

2.1.1. DEKOMPOSISI DATA

Format :

Tabel 2.1. : Struktur Tabel User

Nama Field	Tipe Data	Null	Konstrain	Range Nilai	Default	Keterangan
id	Integer	No	Pk_user_id	11		Primary Key, Auto Increment
name	Variable Chracter	No		255		
email	Variable Character	No		255		
email_verified	Timestamp	Yes				
password	Variable Character	No		255		
Remeber_token	Variable Character	Yes		100		
Created_at	Timestamp	No				
Updated_at	Timestamp	Yes				
User_roel	int	Yes		11		Foreign Key
User_phone	Variable Character	Yes		100		
User_address	Variable Character	Yes		100		
User_photo	Variable Character	Yes		100		
Trash	Variable Character	Yes		100		

Tabel 2.2. : Struktur Tabel Destinations

Nama Field	Tipe Data	Null	Konstrain	Range Nilai	Default	Keterangan
Destination_id	Integer	No	Pk_destination_id	11		Primary Key, Auto Increment
Destination_name	Variable Character	Yes		255		
Destination_image	Text					
Destination_content	Text					
Destination_author	Variable Character	Yes		255		
Created_at	Timestamp	No				
Updated_at	Timestamp	Yes				
Trash	Variable Character	Yes		50		
Destination_categori	Variable Character	Yes		50		
Destination_lat	Variable Character	Yes		100		
Destination_long	Variable Character	Yes		100		
Destination_address	Variable Character	Yes		255		
Rata_rating	Variable Character	Yes		50		

Tabel 2.3. : Struktur Tabel Ratings

Nama Field	Tipe Data	Null	Konstrain	Range Nilai	Default	Keterangan
Rating_id	Integer	No	Pk_rating_id	11		Primary

						Key, Auto Increment
Rating_value	Variable Chracter	Yes		50		
Rating_coment	Text	Yes				
Destination_id	integer	No	Fk_destination_id	11		Foreign Key
User_id	integer	No	Fk_user_id	11		Foreign Key
Updated_at	timestamp	No				
Cretd_at	timestamp	Yes				
trash	Variable Chracter	Yes		50		

Tabel 2.4. : Struktur Tabel points

Nama Field	Type Data	Null	Konstrain	Range Nilai	Default	Keterangan
Point_id	Integer	No	Pk_point_id	11		Primary Key, Auto Increment
Point_code	Variable Chracter	Yes		50		
Point_name	Variable Chracter	Yes		50		
Point_lat	Variable Chracter	Yes		100		
Point_long	Variable Chracter	Yes		100		
Point_value	Variable Chracter	Yes		50		

Destination_id	integer	No	Fk_destination_id2	11		Foreign Key
Created_at	timestamp					
trash	Variable Chracter	Yes		50		

Tabel 2.5. : Struktur Tabel points

Nama Field	Tipe Data	Null	Konstrain	Range Nilai	Default	Keterangan
Point_id	Integer	No	Pk_point_id	11		Primary Key, Auto Increment
Point_code	Variable Chracter	Yes		50		
Point_name	Variable Chracter	Yes		50		
Point_lat	Variable Chracter	Yes		100		
Point_long	Variable Chracter	Yes		100		
Point_value	Variable Chracter	Yes		50		
Destination_id	integer	No	Fk_destinasion_id3	11		Foreign Key
Created_at	timestamp					
trash	Variable Chracter	Yes		50		

Tabel 2.6. : Struktur Tabel DompetsPoints

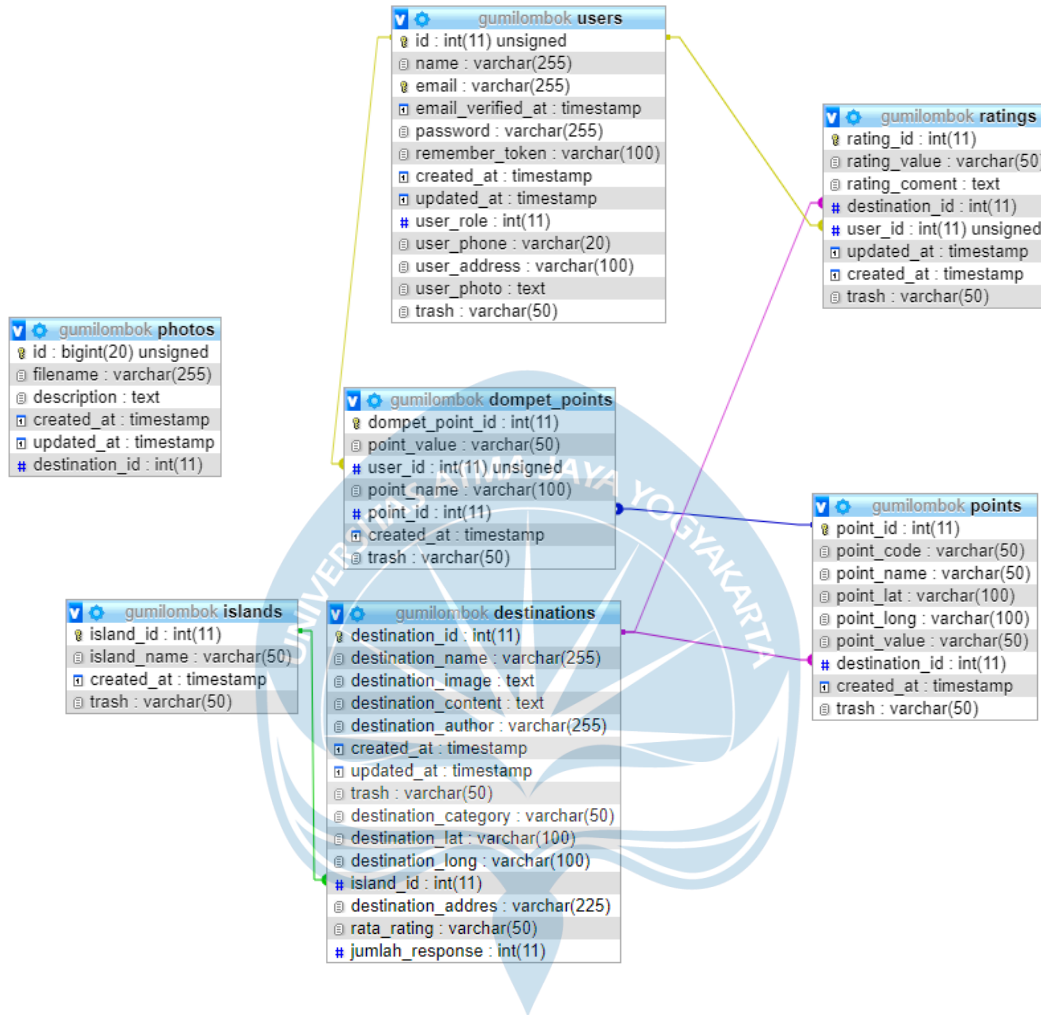
Nama Field	Tipe Data	Null	Konstrain	Range Nilai	Default	Keterangan
Dompets_point_id	Integer	No	Pk_dompets_point_id	11		Primary Key, Auto Increment
Point_value	Variable Chracter	Yes		50		
User_id	Integer	No	Fk_user_id2	11		
Point_name	Variable Chracter	Yes		50		
Point_id	Integer	No	Fk_point_id	11		
Created_at	timestamp					
trash	Variable Chracter	Yes		50		

Tabel 2.7. : Struktur Tabel Photos

Nama Field	Tipe Data	Null	Konstrain	Range Nilai	Default	Keterangan
photos_id	Integer	No	Pk_dompets_point_id	11		Primary Key, Auto Increment
Filename	Variable Chracter	Yes		50		
Deskripsi	Text					
Created_at	Timestamp					
Updated_at	Timestamp					
Destination_id	integer	No	Fk_destination_id4	11		Foreign_key
trash	Variable Chracter	Yes		50		

2.1.2. PHYSICAL DATA MODEL

Gambar 2.8 Merupakan *Physical Data Model* Pada Aplikasi Gumilombok



2.4. PERANCANGAN ANTARMUKA

1. Splash Screen



Gambar 2. 9. Halaman Awal

Deskripsi	:	Halaman awal saat pertama kali pengguna membuka aplikasi
Input	:	
Output	:	Pengguna mengetahui deskripsi singkat aplikasi
Method/Algoritma	:	<p>“onClick” button skip</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna diarahkan ke halaman login <p>“onClick” button next</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna diarahkan ke halaman selanjutnya

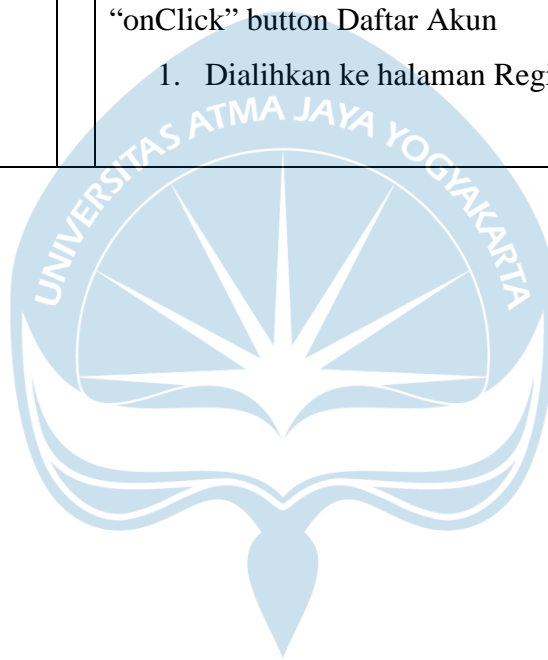
2. Antar Muka Halaman Login



Gambar 2. 10. halaman Login

Deskripsi	:	Proses pengguna masuk ke aplikasi
Input	:	Email : sesuai Email yang terdaftar Password : sesuai password yang terdaftar
Output	:	Pengguna berhasil login
Method/Algoritma	:	1. Membaca inputan data Email, Password 2. Sistem memvalidasi inputan 3. Jika ada data yang tidak valid maka akan ada pesan

	<p>kesalahan “Data yang diinput salah” , kembali ke langkah 1</p> <ol style="list-style-type: none">4. Sistem mencocokkan data dengan table pengguna di database5. Sistem melakukan entri data ke table pengguna di database <p>“onClick” button Masuk</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pengguna berhasil masuk ke sistem <p>“onClick” button Daftar Akun</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dialihkan ke halaman Registrasi
--	---



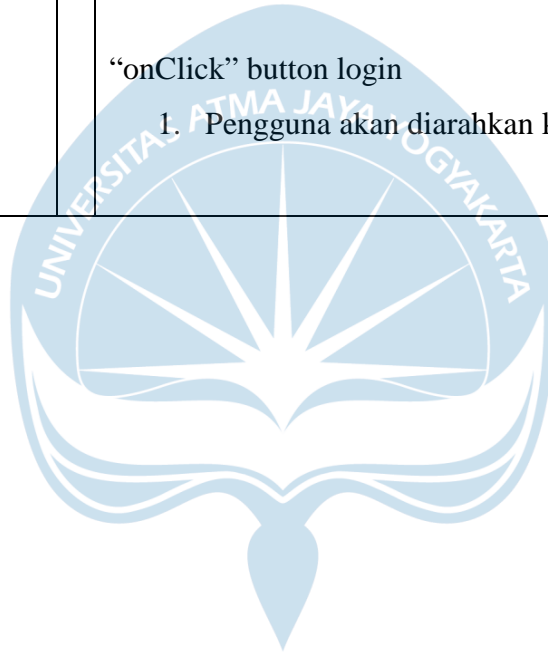
3. Antarmuka Halaman Daftar



Gambar 2. 11 Halaman Registrasi

Deskripsi	:	Halaman untuk mendaftarkan diri oleh pengguna aplikasi untuk menjadi member aplikasi
Input	:	Nama : tidak boleh kosong Nomor Hp : tidak boleh kosng Email : tidak boleh kosong dan memiliki @ Password : tidak boleh kosong Konfirmasi Password : harus sama dengan password yang diinputkan sebelumnya

Output	:	Data Pengguna baru berhasil ditambahkan ke database
Method/Algoritma	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca inputan data Nama, Nomor Hp,Email,Password,Konfirmasi Password 2. Sistem memvalidasi inputan 3. Jika ada data yang tidak valid maka akan ada pesan kesalahan “Data tidak boleh kosong” <p>Tombol “onClick” button Daftar</p> <p>Data masuk ke database</p> <p>“onClick” button login</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna akan diarahkan ke halaman login



4. Antarmuka Halaman Home Aplikasi



Gambar 2. 12

Deskripsi	:	Tampilan awal saat user mengakses sistem
Input	:	
Output	:	Pengguna berhasil masuk ke dalam sistem
Method/Algoritma	:	<p>“OnClick” icon destinasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan masuk ke halaman daftar destinasi wisata <p>“onClick” icon maps</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan masuk kehalaman lokasi destinasi wisata <p>“OnClick” item destinasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan masuk ke halaman detail destinasi yang dipilih

5. Antarmuka Halaman Daftar Destinasi Wisata



Gambar 2. 13. Halaman Destinasi

Deskripsi	:	Tampilan halaman daftar destinasi wisata
Input	:	
Output	:	Pengguna dapat melihat daftar destinasi wisata yang ada
Method/Algoritma	:	“OnClick” item destinasi wisata

	1. Menampilkan detail dari destinasi wisata yang dipilih
--	--

6. Halaman Detail Destinasi Wisata



Gambar 2. 14. Halaman Detail Destinasi

Deskripsi	:	Tampilan halaman detail destinasi wisata
Input	:	
Output	:	Pengguna dapat melihat detail daftar destinasi wisata yang ada
Method/Algoritma	:	“OnClick” button informasi lengkap

	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan halaman lengkap destinasi wisata <p>“OnClick” icon rating</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan form untuk memberikan penilaian dan ulasan <p>“OnClick” action bar</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan halaman daftar destinasi wisata
--	---

7. Antarmuka Halaman Pencarian Destinasi Wisata



Gambar 2. 15. Halaman Pencarian Destinasi

Deskripsi	:	Tampilan halaman pencarian destinasi wisata
Input	:	Nama destinasi wisata, kategori wisata
Output	:	Pengguna dapat melihat detail daftar destinasi wisata yang ada

Method/Algoritma	<p>: “OnClick” icon search</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan SearchView <p>“OnClick” search pada keyboard</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan menampilkan destinasi wisata sesuai kata yang dituliskan <p>“OnClick” button pantai</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan menampilkan destinasi wisata dengan kategori pantai <p>“OnClick” button alam</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan menampilkan destinasi wisata dengan kategori alam <p>“OnClick” button kuliner</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan menampilkan destinasi wisata dengan kategori kuliner <p>“OnClick” item destinasi wisata</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan menampilkan detail dari destinasi wisata yang dipilih
------------------	---

8. Antarmuka Profile



Gambar 2. 16. Halaman Profile

Deskripsi	:	Tampilan halaman profile
Input	:	
Output	:	User dapat melihat detail akun mereka
Method/Algoritma	:	<p>“OnClick” button profile</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk ke halaman detail user akun <p>“OnClick” icon update</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan masuk ke halaman update data profile <p>“OnClick” button keluar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan menampilkan Alert “Apakah anda akan keluar

	<p>dari aplikasi”</p> <p>“OnClick Ya”</p> <ol style="list-style-type: none">1. Akan keluar dari aplikasi2. Menghapus semua data yang tersimpan pada Shared Preference Manager <p>“OnClick No”</p> <ol style="list-style-type: none">1. Akan menutup alert dan menampilkan kembali halaman profile
--	--



9. Antarmuka Peta Lokasi Destinasi Wisata Lombok Barat



Gambar 2. 17. Halaman Maps Keseluruhan Destinasi

Deskripsi	:	Tampilan halaman lokasi destinasi lombok barat dalam Google Maps
Input	:	
Output	:	User dapat melihat lokasi destinasi wisata kabupaten Lombok Barat
Method/Algoritma	:	<p>“OnClick” button destinasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan action untuk membuka lokasi lengkap destinasi pada Google Maps

10. Antarmuka Detail Destinasi Beserta Lokasi Point



Gambar 2. 18. Halaman Lokasi Destinasi

Deskripsi	:	Tampilan halaman lokasi destinasi pada Google Maps dan tampilan lokasi yang terdapat kode untuk ditukarkan menjadi point
Input	:	
Output	:	User dapat mengetahui lokasi tepat destinasi wisata
Method/Algoritma	:	<p>“OnClick” button mark destinasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Menampilkan action untuk membuka lokasi lengkap destinasi pada Google Maps <p>“Onclick” item view destinasi lokasi point</p> <ol style="list-style-type: none"> Akan menampilkan halaman untuk menukar kode

	menjadi point
	2. Menampilkan lokasi point pada Google Maps

11. Antarmuka Detail Point



Gambar 2. 19. Halaman Detail Point

Deskripsi	:	Tampilan halaman lokasi pada Google Maps
Input	:	
Output	:	User dapat mengetahui lokasi tepat point
Method/Algoritma	:	“OnClick” button mark destinasi 1. Menampilkan action untuk membuka lokasi lengkap

	<p>point pada Google Maps</p> <p>“OnClick” button ambil point</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Akan menampilkan Custome Alert Box yang berisi form untuk memasukkan kode point
--	--

12. Antarmuka Halaman Penukaran Point



Gambar 2. 20. Halaman Penukaran Poin

Deskripsi	:	Tampilan halaman penukaran kode point
Input	:	Kode uniq point
Output	:	User dapat menukarkan kode point dan dijadikan point
Method/Algoritma	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca inputan kode point dari pengguna 2. Melakukan validasi kode yang diinputkan

	<p>“OnClick” button TUKAR</p> <ol style="list-style-type: none">1. Jika kode point valid maka data akan disimpan di database2. Jika form kosong maka akan menampilkan pesan form kosong3. Jika kode point salah maka akan menampilkan kesalahan kode point tidak valid4. Jika kode point sudah pernah digunakan oleh user maka akan menampilkan kode kesalahan kode point sudah pernah digunakan <p>“OnClick” button BATAL</p> <ol style="list-style-type: none">1. Akan menghilangkan Custome Alert Box2. Akan menampilkan halaman detail point
--	--

