

## **BAB V**

### **KESIMPULAN dan SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian penulisan tugas akhir ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dikembangkan suatu aplikasi berbasis wiki yang mendukung pengembangan pengetahuan bebas daerah-daerah pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta, yang menyediakan isi pengetahuan kepada khalayak ramai secara bebas dan gratis serta tanpa iklan.
2. Telah dikembangkan suatu aplikasi web yang mendukung standar web 2.0 yang baru dengan menggunakan konsep Rich Internet Applications (RIA) yang memiliki fitur dan fungsi seperti aplikasi dekstop dan mendukung pemrosesan animasi, *graphic vector*, dan permutaran audio dan video.

#### **5.2 Saran**

Beberapa hal yang diharapkan dalam pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan semua aplikasi web yang menggunakan teknologi Silverlight adalah tidak bisa digunakannya fungsi yang ada di halaman web biasanya yang dapat diakses dengan menggunakan click kanan pada mouse di halaman web. Hal ini menyulitkan pengguna untuk mengcopy isi dari

informasi yang ada di suatu halaman web. Sehingga diharapkan dalam pengembangan aplikasi web WispeJOL ini, ditambahkan suatu fungsi yang memungkinkan pengguna menyimpan informasi yang ada di dalam aplikasi ke dalam bentuk PDF, doc, atau txt.

2. Proses edit suatu artikel di dalam aplikasi ini masih dilakukan secara keseluruhan dan harus di konfirmasikan dahulu dengan admin untuk ditampilkan kepada pengguna. Diharapkan dalam pengembangan aplikasi web WispeJOL ini selanjutnya, proses edit artikel dapat dilakukan per paragraf atau per per sub judul seperti pada ensiklopedia online semacam Wikipedia.

## DAFTAR PUSTAKA

MacDonald, Matthew, 2009, Pro Silverlight 2 in C# 2008, Apress.

Referensi dari internet :

- [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)
- [en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org)
- [silverlight.net](http://silverlight.net)
- [geeks.netindonesia.net](http://geeks.netindonesia.net)



**LAMPIRAN**



# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

WispeJOL

(Wisatapedia Jogja Online)

Untuk :


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Robby Margawi / 4218

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-WispeJOL</i>		1/35
		Revisi		

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	Perspektif Produk, Fungsi Produk, Antarmuka Perangkat Lunak, Use Case Diagram, Entity Relationship Diagram
<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	Robby							
Diperiksa oleh	KA, YSP							
Disetujui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
8	Perspektif Produk		
9	Fungsi Produk Antarmuka		
13	Perangkat Lunak		
15	Use Case Diagram		
32	Entity Relationship Diagram		

## Daftar Isi

1	Pendahuluan .....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	6
	Ensiklopedia .....	7
1.4	Referensi.....	7
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	7
2	Deskripsi Kebutuhan .....	8
2.1	Perspektif produk.....	8
2.2	Fungsi Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna.....	12
2.4	Batasan-batasan.....	12
2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	12
3	Kebutuhan khusus .....	12
3.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	12
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak.....	14
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan.....	15
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas.....	15
5	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	31
6	Kamus Data .....	32
6.1	Data User.....	32
6.2	Data Artikel.....	32
6.3	Data Gambar.....	33
6.4	Data Video.....	33
6.5	Data Greeting.....	33
6.6	Data Update Artikel.....	34

## Daftar Gambar

1. Arsitektur Perangkat Lunak WispeJOI .....9
2. Use Case Diagram .....15



## Pendahuluan

### Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak WispeJOL (Wisatapedia Jogja Online) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-WispeJOL ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

### Lingkup Masalah

Perangkat Lunak WispeJOL dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan artikel yang terdapat didalam aplikasi web Wisatapedia Jogja Online.
2. Menangani pengelolaan gambar yang terdapat didalam aplikasi web Wisatapedia Jogja Online.
3. Menangani pengelolaan video yang terdapat didalam aplikasi web Wisatapedia Jogja Online.

### Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-WispeJOL-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada WispeJOL (Wisatapedia Jogja Online) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.

WispeJOL	Perangkat lunak pengelolaan artikel, gambar dan video dalam bentuk ensiklopedia secara online.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Ensiklopedia	Ensiklopedia adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

### **Referensi**

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Deitel, *C# How to Program*, Prentice-Hall Inc, 2002.
2. MSDN Library 2008, Microsoft, 2008.

### **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 WispeJOL 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 WispeJOL tersebut.

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

## **Deskripsi Kebutuhan**

### ***Perspektif produk***

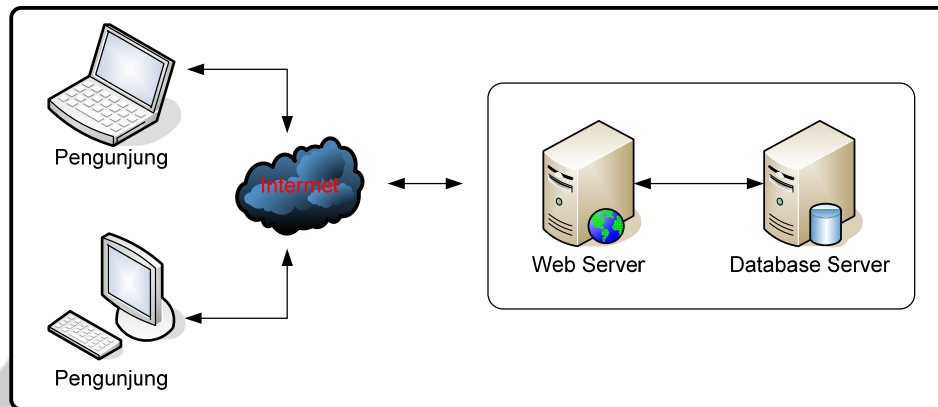
WispeJOI merupakan perangkat lunak berbasis web yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan ensiklopedia pariwisata online. Sistem ini menangani pengelolaan artikel, pengelolaan gambar dan video. Selain itu sistem ini juga memiliki layanan streaming video dll.

Perangkat lunak WispeJOI ini berjalan pada *platform* Windows XP dan Windows Vista yang memiliki *browser* yang dapat menjalankan aplikasi Silverlight, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual C# dan XAML. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Microsoft Visual Studio 2008 SP 1 yang sudah mendukung *plug-in* Microsoft Silverlight 2.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka web RIA (*Rich Internet Applications*) yang mendukung animasi, *graphic vector*, dan permutaran audio dan video. Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server, di mana semua data disimpan di server. User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara *online* dengan memanggil web service pada web site yang tersedia di web server.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke client yang merequest melalui web server.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	8/ 34
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		



**Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak WispeJO1**

**Fungsi Produk**

Fungsi produk perangkat lunak WispeJO1 adalah sebagai berikut :

**3.2.15 Fungsi Login (SKPL-WispeJO1-001) .**

Merupakan fungsi yang digunakan oleh anggota untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

**3.2.16 Fungsi Modifikasi Data Artikel (SKPL-WispeJO1-002) .**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data artikel.

Fungsi Pengelolaan Data Artikel mencakup :

**c. Fungsi Entry Data Artikel (SKPL-WispeJO1-002-01) .**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menyimpan artikel.

**d. Fungsi Edit Artikel (SKPL-WispeJO1-002-02) .**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah artikel.

**3.2.17 Fungsi Entry Data Gambar (SKPL-WispeJO1-003) .**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menyimpan data gambar.

**3.2.18 Fungsi *Entry Data Video* (SKPL-WispeJ01-004)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menyimpan data video.

**3.2.19 Fungsi *Modifikasi User Account* (SKPL-WispeJ01-005)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola *account* user.

Fungsi Pengelolaan *user account* mencakup :

c. Fungsi *Change User Password* (SKPL-WispeJ01-005-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk me-reset *password* user.

d. Fungsi *Entry Data User* (SKPL-WispeJ01-005-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan data user.

**3.2.20 Fungsi *Modifikasi Greeting Page* (SKPL-WispeJ01-006)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola *greeting page*.

Fungsi pengelolaan *greeting page* mencakup :

e. Fungsi *Entry Greeting* (SKPL-WispeJ01-006-01).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menyimpan *greeting*.

f. Fungsi *Edit Greeting* (SKPL-WispeJ01-006-02).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah *greeting*.

g. Fungsi *Entry Logo* (SKPL-WispeJ01-006-03).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menyimpan

logo.

h. Fungsi *Edit Logo* (**SKPL-WispeJOI-006-04**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah logo.

**3.2.21** Fungsi *Delete Data Artikel* (**SKPL-WispeJOI-007**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data artikel.

**3.2.22** Fungsi *Delete Data Gambar* (**SKPL-WispeJOI-008**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data gambar.

**3.2.23** Fungsi *Delete Data Video* (**SKPL-WispeJOI-009**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data video.

**3.2.24** Fungsi *Display Data Artikel* (**SKPL-WispeJOI-010**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data artikel.

**3.2.25** Fungsi *Display Data Gambar* (**SKPL-WispeJOI-011**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Gambar.

**3.2.26** Fungsi *Display Data Video* (**SKPL-WispeJOI-012**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data video.

**3.2.27** Fungsi *Display Greeting* (**SKPL-WispeJOI-013**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan greeting.

**3.2.28** Fungsi *Update Artikel* (**SKPL-WispeJOI-014**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengupdate artikel.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	11/ 34
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		

### **Karakteristik Pengguna**

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak WispeJOI adalah sebagai berikut :

3. Memahami pengoperasian personal komputer.
4. Mengerti tentang internet.

### **Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak WispeJOI tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak WispeJOI.

2. Keterbatasan perangkat keras

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

### **Asumsi dan Ketergantungan**

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat personal komputer yang menggunakan system operasi Windows XP dan Windows Wista yang memiliki *browser* yang dapat menjalankan aplikasi *Silverlight* yang berbasis *Rich Internet Applications*.

### **Kebutuhan khusus**

### **Kebutuhan Antarmuka Eksternal**

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	12/ 34
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		

### **Antarmuka Pemakai**

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk web form yang berbasis *Rich Internet Applications*.

### **Antarmuka Perangkat Keras**

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak WisPeJOI adalah:

1. Personal Komputer.

### **Antarmuka Perangkat Lunak**

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

7. Nama : SQL Server 2008

Sumber : Microsoft

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

8. Nama : Windows XP atau Windows Vista

Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi untuk personal komputer.

9. Nama : IIS 7

Sumber : Microsoft.

Sebagai web server.

10. Nama : Silverlight

Sumber : Microsoft.

Sebagai plug-in *cross platform* dan *cross browser* yang mendukung Rich Internet Application.

11. Nama : .Net Framework

Sumber : Microsoft.

Sebagai lingkungan kerja yang menjalankan aplikasi Wisatapedia Jogja Online.

12. Nama : Internet Explorer

Sumber : Microsoft.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	13/ 34
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		

Sebagai browser internet dan membuka aplikasi Wisatapedia  
Jogja Online.

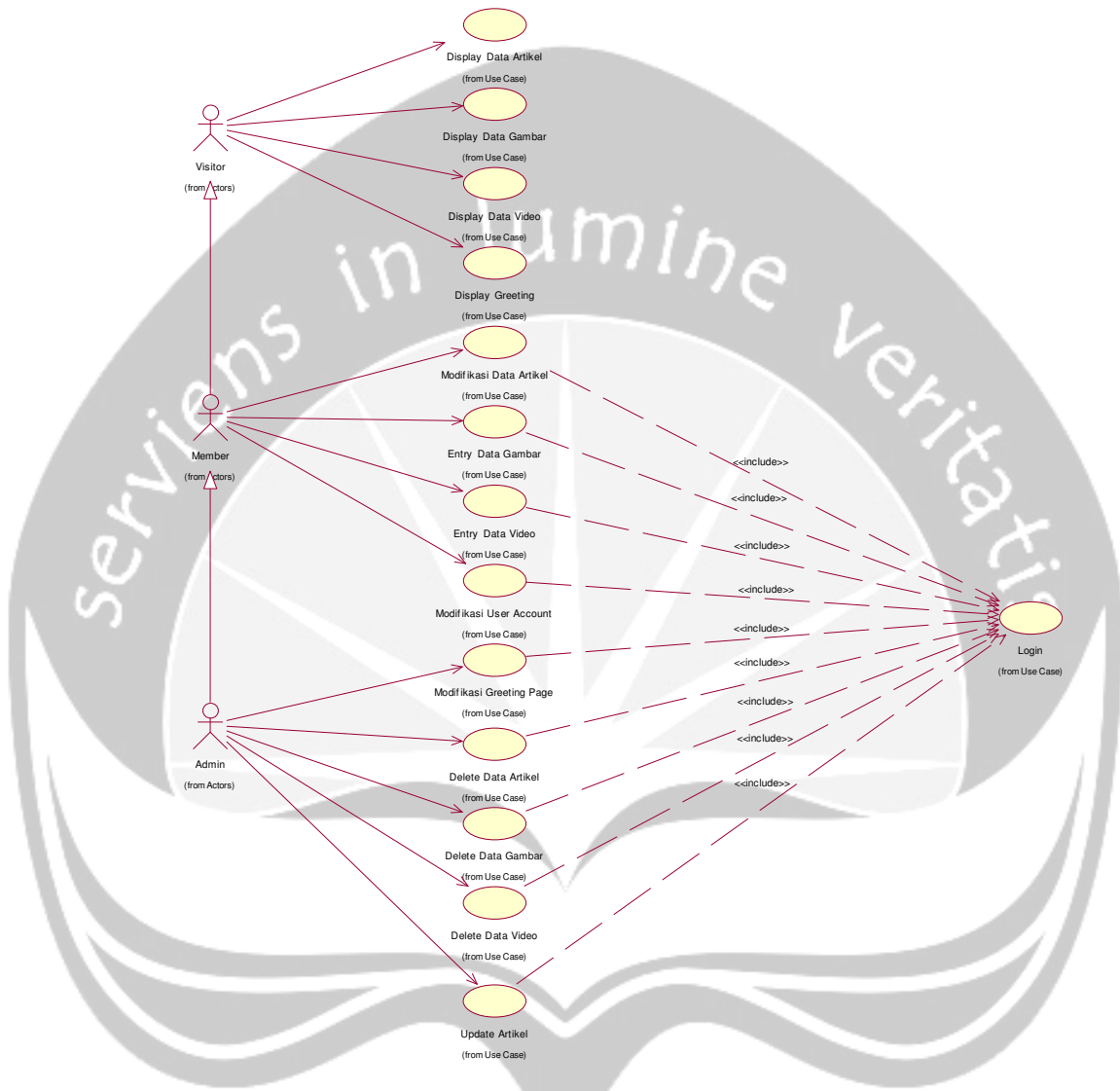
#### **Antarmuka Komunikasi**

Antarmuka komunikasi perangkat lunak WispeJOI  
menggunakan protocol HTTP.

#### ***Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak***

#### **Use Case Diagram**





**Gambar 2. Use Case Diagram**

**Spesifikasi Rinci Kebutuhan**

**Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas**

**4.1.1 Use case Specification : Login**

**1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah role

tertentu dari username dan password yang diinputkan oleh user.

**2. Primary Actor**

1. Member
2. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memasukkan username dan password
2. Sistem memeriksa username dan password yang diinputkan aktor  
E-1 Password atau username user tidak sesuai
3. Sistem memberikan akses ke aktor
4. Use Case ini selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

E-1 Password atau username tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 1

**7. PreConditions**

none

**8. PostConditions**

1. Aktor dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem yang sebelumnya telah di-block oleh sistem sebelum melakukan login

**4.1.2 Use case Spesification : Display Data Artikel**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan oleh aktor untuk menampilkan data artikel.

**2. Primary Actor**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	16/ 34
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. Visitor
2. Member
3. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan menampilkan data artikel
2. Aktor memilih data artikel yang akan ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menampilkan artikel yang sudah dipilih oleh aktor
4. Sistem menampilkan artikel yang dipilih oleh aktor
5. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

**7. PreConditions**

none

**8. PostConditions**

1. Artikel telah ditampilkan kepada user

**4.1.3 Use case Spesification : Display Data Gambar**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan user untuk menampilkan data gambar.

**2. Primary Actor**

1. Visitor
2. Member
3. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	17/ 34
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data gambar
2. Aktor memilih data gambar yang akan ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data gambar yang sudah dipilih oleh aktor
4. Sistem menampilkan data gambar yang dipilih oleh aktor
5. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

**7. PreConditions**

none

**8. PostConditions**

1. Data gambar telah ditampilkan kepada user.

**4.1.4 Use case Specification : Display Data Video**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan user untuk menampilkan data video.

**2. Primary Actor**

1. Visitor
2. Member
3. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan data video
2. Aktor memilih data video yang akan ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menampilkan data video yang sudah dipilih oleh aktor

4. Sistem menampilkan data video yang dipilih oleh aktor
5. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

**7. PreConditions**

none

**8. PostConditions**

1. Data video telah ditampilkan kepada aktor.

**4.1.5 Use case Specification : Display Greeting**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melihat geeting.

**2. Primary Actor**

1. Visitor
2. Member
3. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor mengakses aplikasi web Wisatapedia Jogja Online
2. Sistem menampilkan greeting kepada aktor yang mengakses aplikasi web Wisatapedia Jogja Online
3. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

**7. PreConditions**

none

## 8. PostConditions

1. Greeting telah ditampilakn kepada aktor.

### 4.1.6 Use case Spesification : Modifikasi Data Artikel

#### 1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan modifikasi data artikel. Aktor dapat melakakukan entry data artikel dan edit data artikel.

#### 2. Primary Actor

1. Member
2. Admin

#### 3. Supporting Actor

none

#### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan modifikasi data artikel
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data artikel atau edit data artikel
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data artikel  
A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data artikel
4. Aktor menginputkan data artikel yang akan disimpan kedalam datadase
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data artikel ke database
6. Sistem melakukan pengecekan terhadap data artikel yang akan disimpan ke database  
E-1 Data artikel yang diinputkan salah
7. Sistem menyimpan data artikel ke database
8. Use Case selesai

#### 5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit artikel
1. Sistem menampilkan artikel yang akan diedit
  2. Aktor mengedit isi artikel

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	20/ 34
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		

3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan artikel yang telah diedit
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap artikel yang telah diedit
  - E-2 Isi artikel yang diinputkan salah
5. Sistem menyimpan artikel yang telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

#### 6. Error Flow

- E-1 Data artikel yang diinputkan salah
1. Sistem memberikan peringatan bahwa data artikel yang diinputkan salah
  2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
- E-2 Isi artikel yang diinputkan salah
1. Sistem memberikan peringatan bahwa isi artikel yang diinputkan salah
  2. Kembali ke Alternstive Flow A-1 langkah ke 2

#### 7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan

#### 8. PostConditions

1. Data artikel telah terupdate

### 4.1.7 Use case Spesification : Entry Data Gambar

#### 1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan entry data gambar.

#### 2. Primary Actor

1. Member
2. Admin

#### 3. Supporting Actor

none

#### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan entry data gambar

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	21/ 34
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor menginputkan path gambar yang akan disimpan kedalam datadase
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan path gambar ke database
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap path gambar yang akan disimpan ke database
  - E-1 Path gambar yang diinputkan salah
5. Sistem menyimpan path gambar ke database
6. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

E-1 Path gambar yang diinputkan salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data gambar yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2

**7. PreConditions**

1. Use Case Login sudah dilakukan

**8. PostConditions**

1. Data artikel telah terupdate

**4.1.8 Use case Spesification : Entry Data Video**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan entry data video.

**2. Primary Actor**

1. Member
2. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan entry data gambar

2. Aktor menginputkan path video yang akan disimpan kedalam datadase
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan path video ke database
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap path video yang akan disimpan ke database
  - E-1 Path video yang diinputkan salah
5. Sistem menyimpan path video ke database
6. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

E-1 Path gambar yang diinputkan salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data gambar yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2

**7. PreConditions**

1. Use Case Login sudah dilakukan

**8. PostConditions**

1. Data artikel telah terupdate

**4.1.9 Use case Spesification : Modifikasi User Account**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan modifikasi user account. Aktor dapat melakukan entry data user dan change user password.

**2. Primary Actor**

1. Member
2. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan modifikasi user account

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry data user atau change user password
3. Aktor memilih untuk melakukan entry data user
  - A-1 Aktor memilih untuk melakukan change user password
4. Aktor menginputkan data user yang akan disimpan kedalam datadase.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data user ke database
6. Sistem melakukan pengecekan terhadap data user yang akan disimpan ke database
  - E-1 Data user yang diinputkan salah
7. Sistem menyimpan data user ke database
8. Use Case selesai

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

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan change user password
1. Aktor menginputkan password lama dan password baru
  2. Aktor meminta sistem untuk mengganti password lama dengan password yang baru
  3. Sistem melakukan pengecekan terhadap password lama dan password baru
    - E-2 Password lama dan baru yang diinputkan salah
  4. Sistem mengganti password lama dengan password baru dan disimpan ke database
  5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

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

- E-1 Data user yang diinputkan salah
1. Sistem memberikan peringatan bahwa data video yang diinputkan salah
  2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4
- E-2 Password lama dan baru yang di inputkan salah

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	24/ 34
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. Sistem memberikan peringatan bahwa password lama dan baru yang diinputkan salah
2. Kemaali ke Basic Flow langkah ke 1

**7. PreConditions**

1. Use Case Login sudah dilakukan

**8. PostConditions**

1. Data user telah terupdate

**4.1.10 Use case Spesification : Modifikasi Greeting Page**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan aktor untuk melakukan modifikasi greeting page. Aktor dapat melakukan entry greeting, edit greeting, entry logo dan edit logo.

**2. Primary Actor**

1. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan modifikasi greeting page
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan entry greeting, edit greeting, entry logo atau edit logo
3. Aktor memilih untuk melakukan entry greeting
  - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit greeting
  - A-2 Aktor memilih untuk melakukan entry logo
  - A-3 Aktor memilih untuk melakukan edit logo
4. Aktor menginputkan greeting yang akan disimpan kedalam datadase.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan greeting ke database
6. Sistem melakukan pengecekan terhadap greeting yang akan disimpan ke database

- E-1 Greeting yang diinputkan salah
7. Sistem menyimpan greeting ke database
  8. Use Case selesai

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit greeting

1. Sistem menampilkan greeting
2. Aktor mengedit greeting
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan greeting yang telah diedit ke database
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap greeting yang akan disimpan ke dalam database

E-2 Greeting yang diinputkan salah

5. Sistem menyimpan greeting yang telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan entry logo

1. Aktor menginputkan path logo yang akan disimpan kedalam datadase.
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan path logo ke database
3. Sistem melakukan pengecekan terhadap path logo yang akan disimpan ke database

E-3 Path logo yang diinputkan salah

4. Sistem menyimpan path logo ke database
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-3 Aktor memilih untuk melakukan edit logo

1. Sistem menampilkan path logo
2. Aktor mengedit path logo
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan path logo yang telah diedit ke database
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap path logo yang akan disimpan ke dalam database

E-4 Path logo yang diinputkan salah

5. Sistem menyimpan path logo yang telah diedit ke database
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

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

E-1 Greeting yang diinputkan salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa greeting yang diinputkan salah
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4

E-2 Greeting yang diinputkan salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa greeting yang diinputkan salah
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 2

E-3 Path logo yang diinputkan salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa path logo yang diinputkan salah
2. Kembali ke Alternative Flow A-2 langkah ke 1

E-4 Path logo yang diinputkan salah

1. Sistem memberikan peringatan bahwa path logo yang diinputkan salah
2. Kembali ke Alternative Flow A-3 langkah ke 2

#### **7. PreConditions**

1. Use Case Login sudah dilakukan

#### **8. PostConditions**

1. Data user telah terupdate

#### **4.1.11 Use case Spesification : Delete Data Artikel**

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

Use Case ini memungkinkan oleh aktor untuk menghapus data artikel.

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

1. Admin

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

none

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

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan menghapus data artikel
2. Aktor memilih data artikel yang akan dihapus dari database
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data artikel dari database
4. Sistem menghapus data artikel yang dipilih oleh aktor dari database
5. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

**7. PreConditions**

1. Use Case Login sudah dilakukan

**8. PostConditions**

1. Data artikel telah terupdate

**4.1.12 Use case Spesification : Delete Data Gambar**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan oleh aktor untuk menghapus data gambar.

**2. Primary Actor**

1. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan menghapus data gambar
2. Aktor memilih data gambar yang akan dihapus dari database
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data gambar dari database

4. Sistem menghapus data gambar yang dipilih oleh aktor dari database
5. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

**7. PreConditions**

1. Use Case Login sudah dilakukan

**8. PostConditions**

1. Data gambar telah terupdate

**4.1.13 Use case Spesification : Delete Data Video**

**1. Brief Description**

Use Case ini memungkinkan oleh aktor untuk menghapus data video.

**2. Primary Actor**

1. Admin

**3. Supporting Actor**

none

**4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan menghapus data vicoe
2. Aktor memilih data video yang akan dihapus dari database
3. Aktor meminta sistem untuk menghapus data video dari database
4. Sistem menghapus data video yang dipilih oleh aktor dari database
5. Use Case selesai

**5. Alternative Flow**

none

**6. Error Flow**

none

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – WispeJOI	29/ 34
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan

## 8. PostConditions

1. Data video telah terupdate

### 4.1.14 Use case Spesification : Update Artikel

#### 1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan oleh aktor untuk mengupdate data artikel.

#### 2. Primary Actor

1. Admin

#### 3. Supporting Actor

none

#### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengupdate data artikel
2. Aktor memilih data artikel yang akan diupdate dari database
3. Aktor mengupdate data artikel
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan update data artikel ke dalam database
5. Sistem melakukan pengecekan data artikel yang akan diupdate  
E-1 Data artikel yang di inputkan user salah
6. Sistem menyimpan update data artikel ke dalam database
7. Use Case selesai

#### 5. Alternative Flow

none

#### 6. Error Flow

- E-1 Data artikel yang di inputkan user salah
1. Sistem memberikan peringatan bahwa data artikel yang diinputkan salah
  2. Kembali ke Basic Flow langkah ke-3

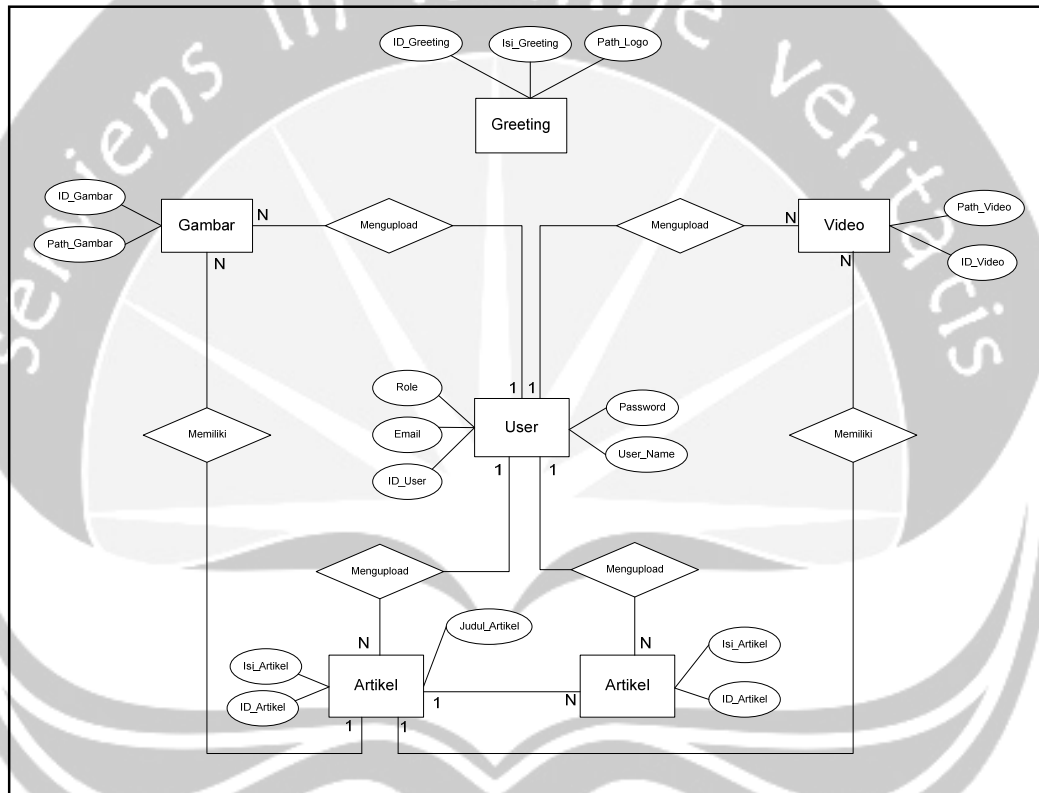
### 7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan

### 8. PostConditions

1. Data video telah terupdate

### 5. Entity Relationship Diagram (ERD)



## 6. Kamus Data

### 6.1. Data User

#### 6.1.1. Elemen Data ID\_User

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data ID_User dari user	text	-	-	-	integer

#### 6.1.2. Elemen Data User\_Name

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data nama dari user	text	-	-	-	varchar(10)

#### 6.1.3. Elemen Data Password

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data password dari user	text	-	xxxxxxxx	-	varchar(10)

#### 6.1.4. Elemen Data Email

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data email dari user	text	-	-	-	varchar(max)

#### 6.1.5. Elemen Data Role

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data role dari user	text	-	-	-	varchar(6)

### 6.2. Data Artikel

#### 6.2.1. Elemen Data ID\_Artikel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data ID dari artikel	text	-	-	-	integer

#### 6.2.2. Elemen Data Judul\_Artikel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data judul dari artikel	text	-	-	-	varchar(max)

### 6.2.3. Elemen Data Isi\_Artikel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data isi dari artikel	text	-	-	-	varchar(max)

### 6.3. Data Gambar

#### 6.3.1. Elemen Data ID\_Gambar

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data ID dari gambar	text	-	-	-	integer

#### 6.3.2. Elemen Data File\_Name

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data path dari gambar	text	-	-	-	varchar(max)

### 6.4. Data Video

#### 6.4.1. Elemen Data ID\_Video

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data ID dari video	text	-	-	-	integer

#### 6.4.2. Elemen Data File\_Name

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data path dari video	text	-	-	-	varchar(max)

### 6.5. Data Greeting

#### 6.5.1. Elemen Data ID\_Greeting

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data ID dari greeting	text	-	-	-	integer

#### 6.5.2. Elemen Data Isi\_Greeting

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk isi dari greeting	text	-	-	-	varchar(max)

#### 6.5.3. Elemen Data File\_Name

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
--------------	--------	-------	--------	---------	---------------

Untuk data path dari logo	text	-	-	-	varchar(max)
---------------------------	------	---	---	---	--------------

## 6.6. Data Update Artikel

### 6.6.1. Elemen Data ID\_Update\_Artikel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data ID dari update artikel	text	-	-	-	integer

### 6.6.2. Elemen Data Isi\_Update\_Artikel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk isi dari update artikel	text	-	-	-	varchar(max)

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

WispeJO1

(Wisatapedia Jogja Online)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Robby Margawi / 4218

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-WispeJO1</i>		1/62
		Revisi		

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	Perancangan Arsitektur Sistem, Sequence Diagram, Rancangan Antarmuka
<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	Robby							
Diperiksa oleh	KA, YSP							
Disetujui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
10	Perancangan Arsitektur Sistem		
11	Sequence Diagram		
45	Rancangan Antarmuka		

## Daftar Isi

1	Pendahuluan .....	7
1.1	Tujuan .....	7
1.2	Lingkup Dokumen .....	7
1.3	Definisi dan Akronim .....	7
1.4	Referensi .....	8
1.5	Deskripsi Umum Dokumen .....	8
2	Perancangan Sistem .....	9
2.1	Perancangan Arsitektur .....	9
2.2	Perancangan Rinci .....	10
2.2.1	Sequence Diagram .....	10
2.2.2	Diagram Kelas .....	25
2.2.3	Deskripsi Kelas .....	26
3	Perancangan Data .....	42
3.1	Dekomposisi Data .....	42
3.1.1	Deskripsi Entitas Data User .....	42
3.1.2	Deskripsi Entitas Data Greeting .....	42
3.1.3	Deskripsi Entitas Data Artikel .....	42
3.1.4	Deskripsi Entitas Data Gambar .....	42
3.1.5	Deskripsi Entitas Data Video .....	43
3.1.6	Deskripsi Entitas Data Update Artikel .....	43
3.2	Physical Data Model .....	43
4	Perancangan Antarmuka .....	44
4.1	Sketsa Antarmuka .....	44
4.1.1	Login .....	44
4.1.2	Get User Password .....	46
4.1.3	Registration .....	47
4.1.4	Change Password .....	48
4.1.5	Edit Greeting .....	49
4.1.6	Menu Artikel .....	50
4.1.7	Add New Artikel .....	51
4.1.8	Read Artikel .....	52
4.1.9	Edit Artikel .....	53
4.1.10	Menu Image .....	54
4.1.11	View Image .....	55
4.1.12	Add New Image .....	56
4.1.13	Delete Image .....	57
4.1.14	Menu Video .....	58
4.1.15	View Video .....	59
4.1.16	Add New Video .....	60
4.1.17	Delete Video .....	61
4.1.18	Update Artikel .....	62

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur Sistem.....	9
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Login.....	10
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Display Greeting.....	11
Gambar 2.4 Sequence Diagram : Display Artikel.....	12
Gambar 2.5 Sequence Diagram : Display Image.....	13
Gambar 2.6 Sequence Diagram : Display Video.....	13
Gambar 2.7 Sequence Diagram : Entry Data Artikel.....	14
Gambar 2.8 Sequence Diagram : Edit Data Artikel.....	15
Gambar 2.9 Sequence Diagram : Entry Data Gambar.....	16
Gambar 2.10 Sequence Diagram : Entry Data Video.....	17
Gambar 2.11 Sequence Diagram : Entry Data User.....	18
Gambar 2.12 Sequence Diagram : Get Password.....	19
Gambar 2.13 Sequence Diagram : Change User Password.....	19
Gambar 2.14 Sequence Diagram : Edit Greeting Page.....	20
Gambar 2.15 Sequence Diagram : Delete Data Artikel.....	21
Gambar 2.16 Sequence Diagram : Delete Data Image.....	22
Gambar 2.17 Sequence Diagram : Delete Data Video.....	23
Gambar 2.18 Sequence Diagram : Update Artikel.....	24
Gambar 2.19 Class Diagram.....	25
Gambar 3.1 Physical Data Model.....	44
Gambar 4.1 Sketsa Antarmuka Login.....	45
Gambar 4.2 Sketsa Antarmuka Get User Password.....	46
Gambar 4.3 Sketsa Antarmuka Regsitratio.....	47
Gambar 4.4 Sketsa Antarmuka Change Password.....	48
Gambar 4.5 Sketsa Antarmuka Edit Greeting.....	49
Gambar 4.6 Sketsa Antarmuka Menu Artikel.....	50
Gambar 4.7 Sketsa Antarmuka Add New Artikel.....	51
Gambar 4.8 Sketsa Antarmuka Read Artikel.....	52
Gambar 4.9 Sketsa Antarmuka Edit Artikel.....	53
Gambar 4.10 Sketsa Antarmuka Menu Image.....	54
Gambar 4.11 Sketsa Antarmuka View Image.....	55
Gambar 4.12 Sketsa Antarmuka Add New Image.....	56
Gambar 4.13 Sketsa Antarmuka Delete Image.....	57

Gambar 4.14 Sketsa Antarmuka Menu Video.....	58
Gambar 4.15 Sketsa Antarmuka View Video.....	59
Gambar 4.16 Sketsa Antarmuka Add New Video.....	60
Gambar 4.17 Sketsa Antarmuka Delete Video.....	61
Gambar 4.18 Sketsa Antarmuka Update Artikel.....	62



## **Pendahuluan**

### ***Tujuan***

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

### ***Lingkup Dokumen***

Dokumen DPPL ini menyediakan deskripsi lengkap perancangan perangkat lunak untuk MERISKA. Perancangan ini merupakan arsitektur sistem yang dijelaskan melalui perancangan class/modul, detail operasi apa yang akan dilakukan oleh masing-masing class/modul, dan layout database. Metodologi yang digunakan dalam perancangan adalah metode USDP (Unified Software Development Process) dari Rational Software.

### ***Definisi dan Akronim***

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
WispeJOI	Perangkat lunak pengelolaan artikel, gambar dan video dalam bentuk

	ensiklopedia online.
--	----------------------

### **Referensi**

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

3. Bennet Simon, McRobb Steve, Farmer Ray, *Object-Oriented System Analysis and Design Using UML*, McGraw-Hill Companies, 2002.
4. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.

### **Deskripsi Umum Dokumen**

Dokumen ini terdiri dari empat bab. Bab pertama adalah **Pendahuluan**, yang berisi deskripsi dokumen. Bab kedua adalah **Deskripsi Perancangan Arsitektural**, yang berisi deskripsi arsitektur sistem. Bab ketiga adalah **Deskripsi Perancangan Persistent Data**, yang berisi deskripsi data-data yang akan disimpan pada persistent storage. Bab keempat adalah **Deskripsi Perancangan Antarmuka**, yang berisi deskripsi rancangan GUI yang digunakan sistem untuk berinteraksi dengan user.

**Perancangan Sistem**

***Perancangan Arsitektur***

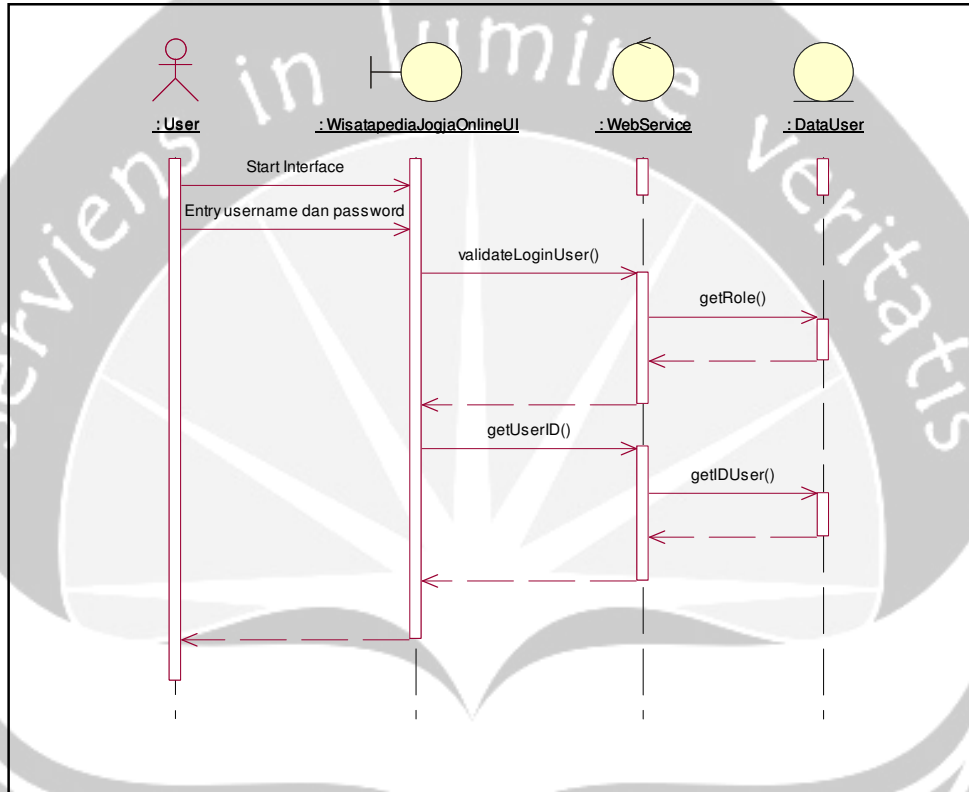
User Interface	Silverlight
Busines Logic	Web Service
Data Access Layer	LINQ

Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur Sistem

## Perancangan Rinci

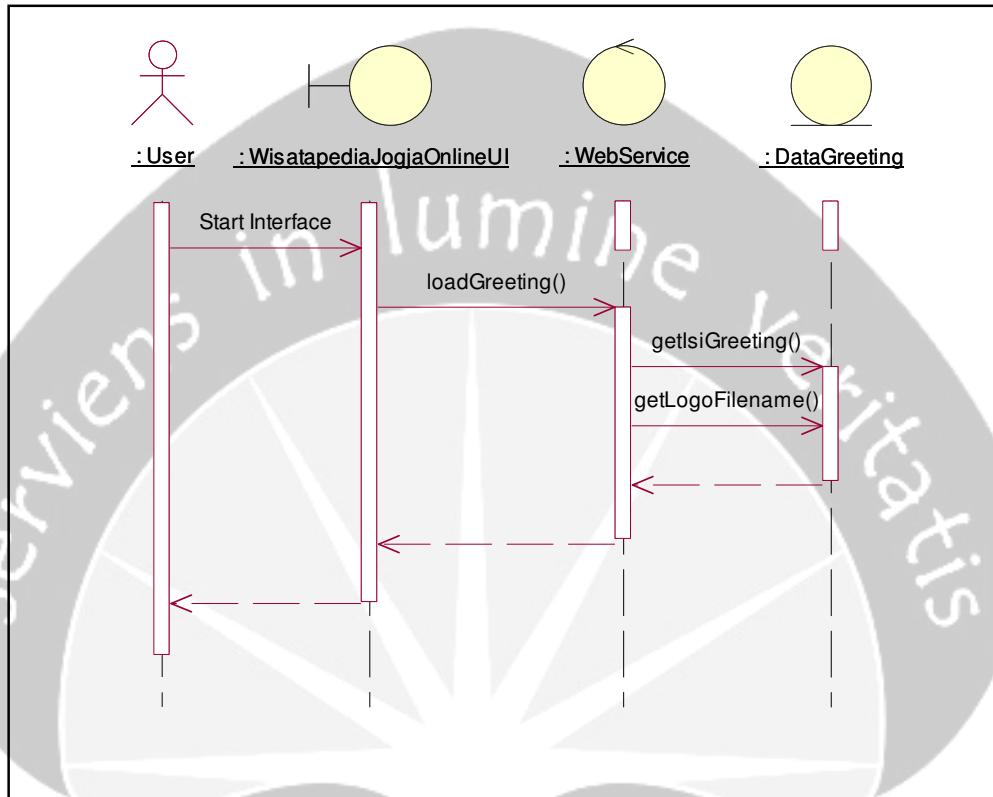
### Sequence Diagram

#### Login



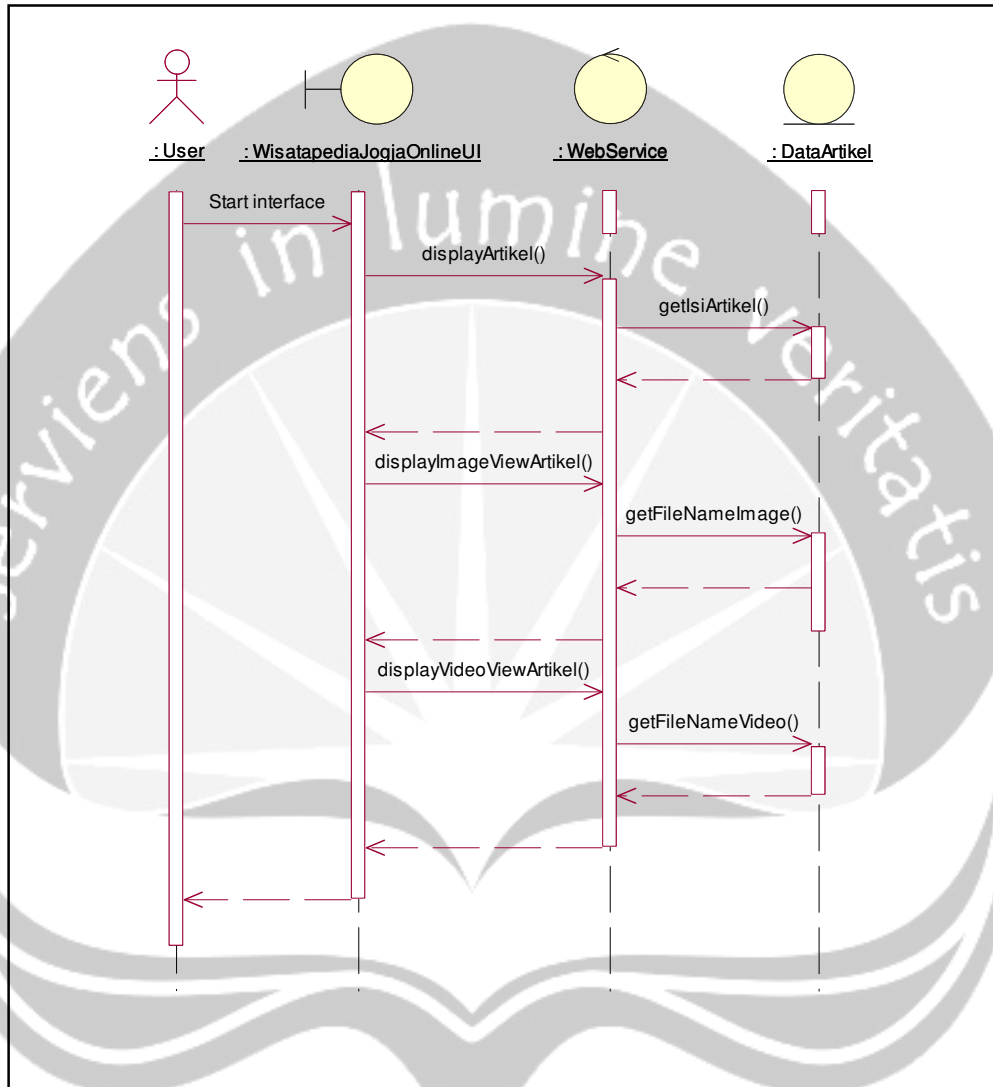
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Login

## Display Greeting



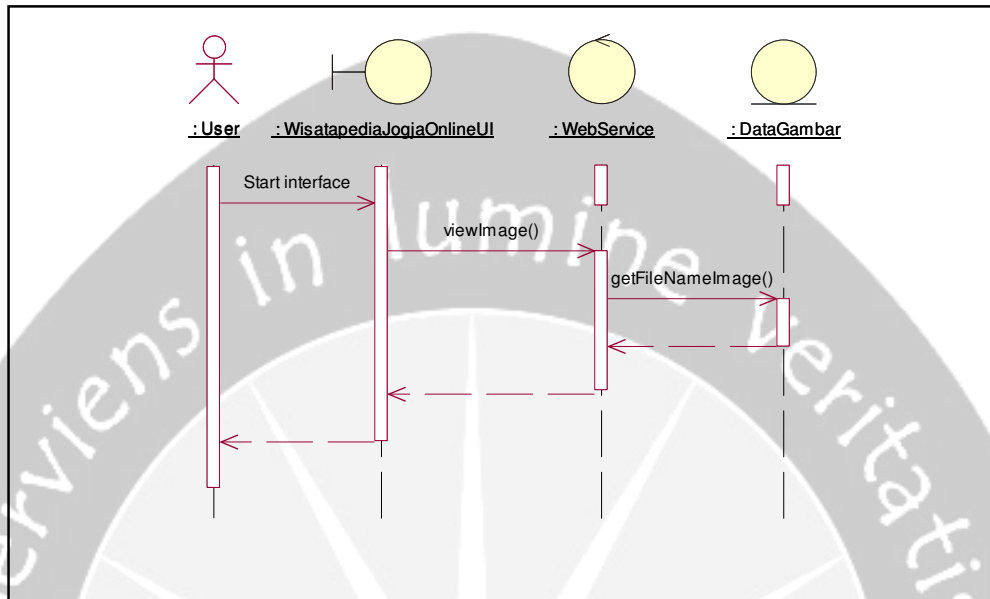
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Display Greeting

## Display Artikel



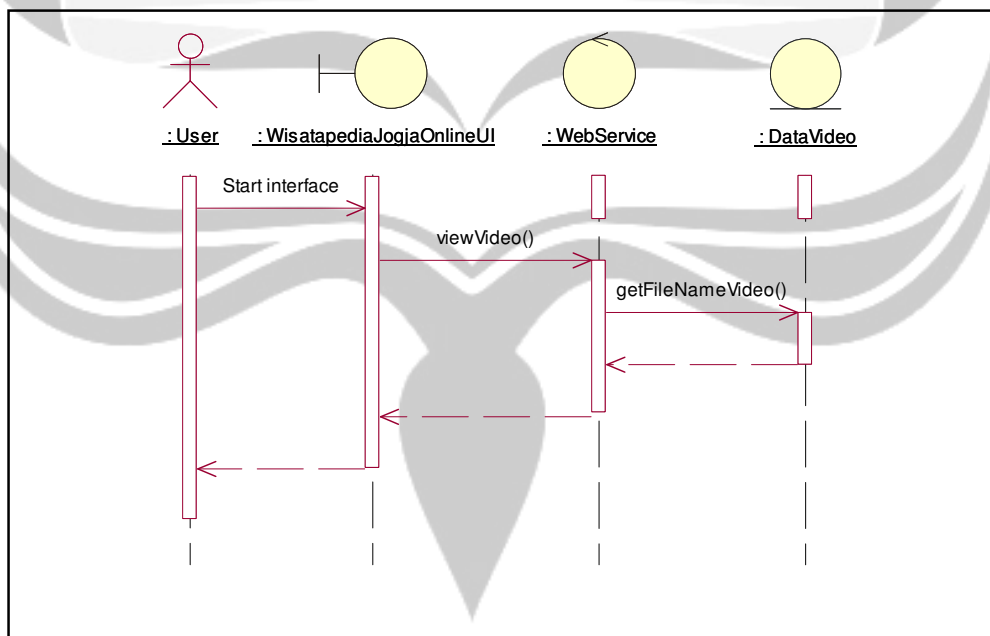
Gambar 2.4 Sequence Diagram : Display Artikel

## Display Image



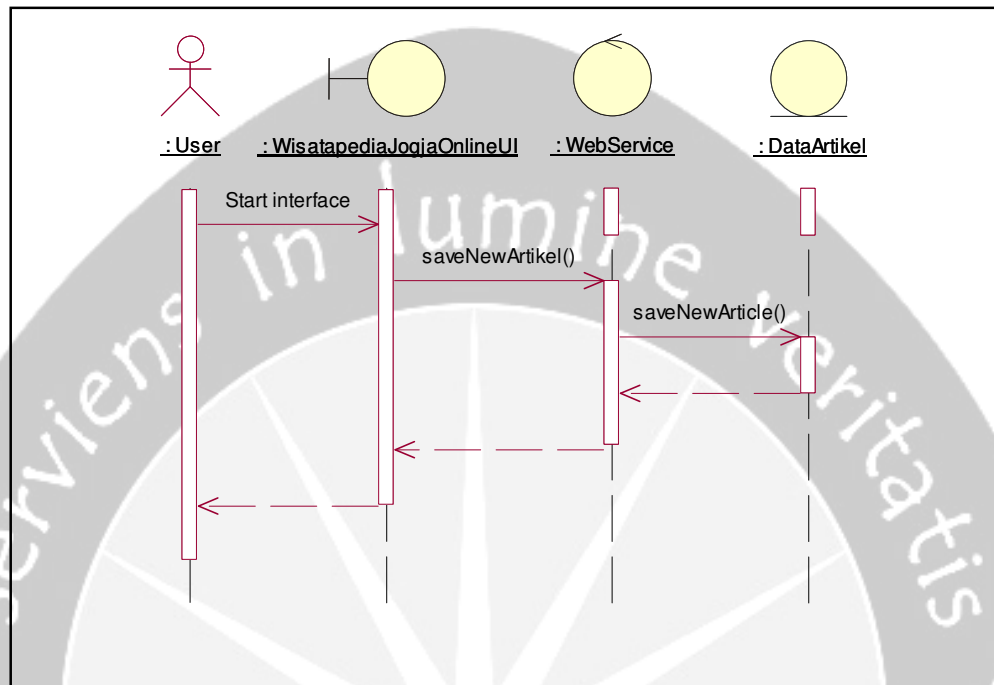
Gambar 2.5 Sequence Diagram : Display Image

## Display Video



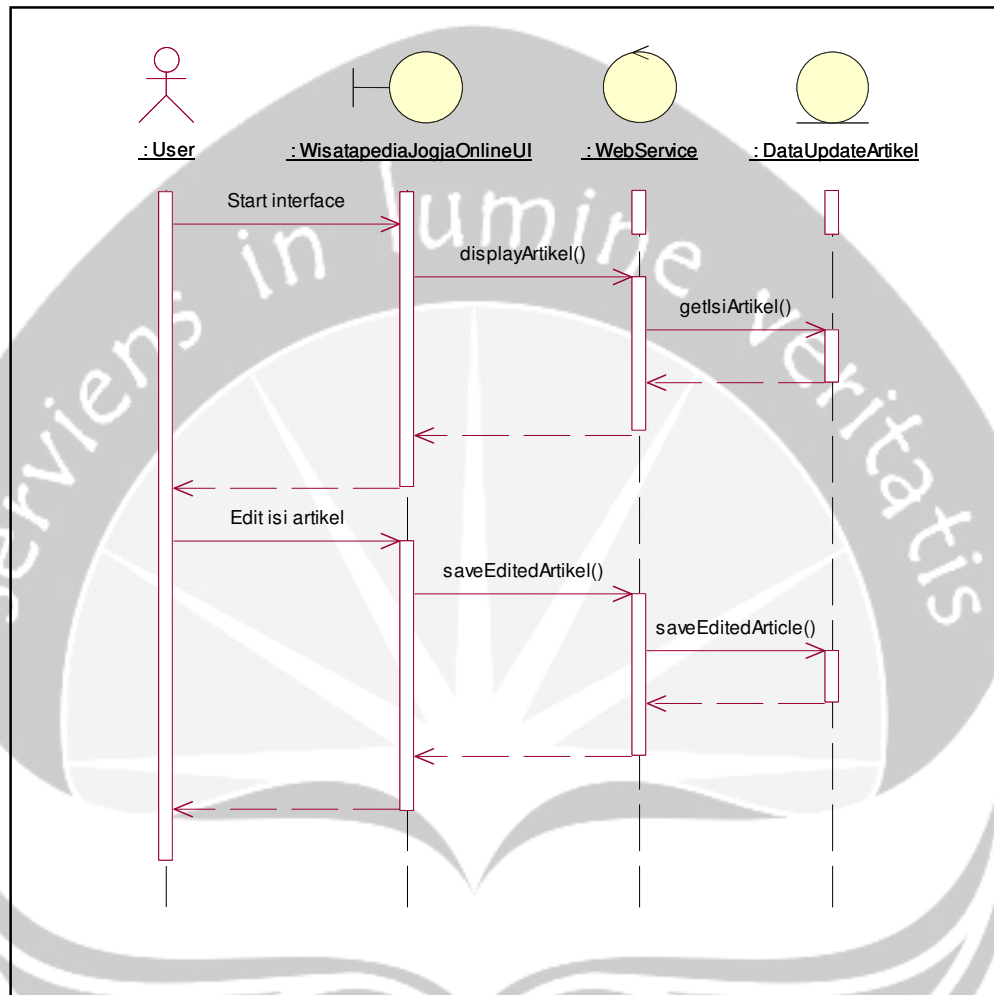
Gambar 2.6 Sequence Diagram : Display Video

## Entry Data Artikel



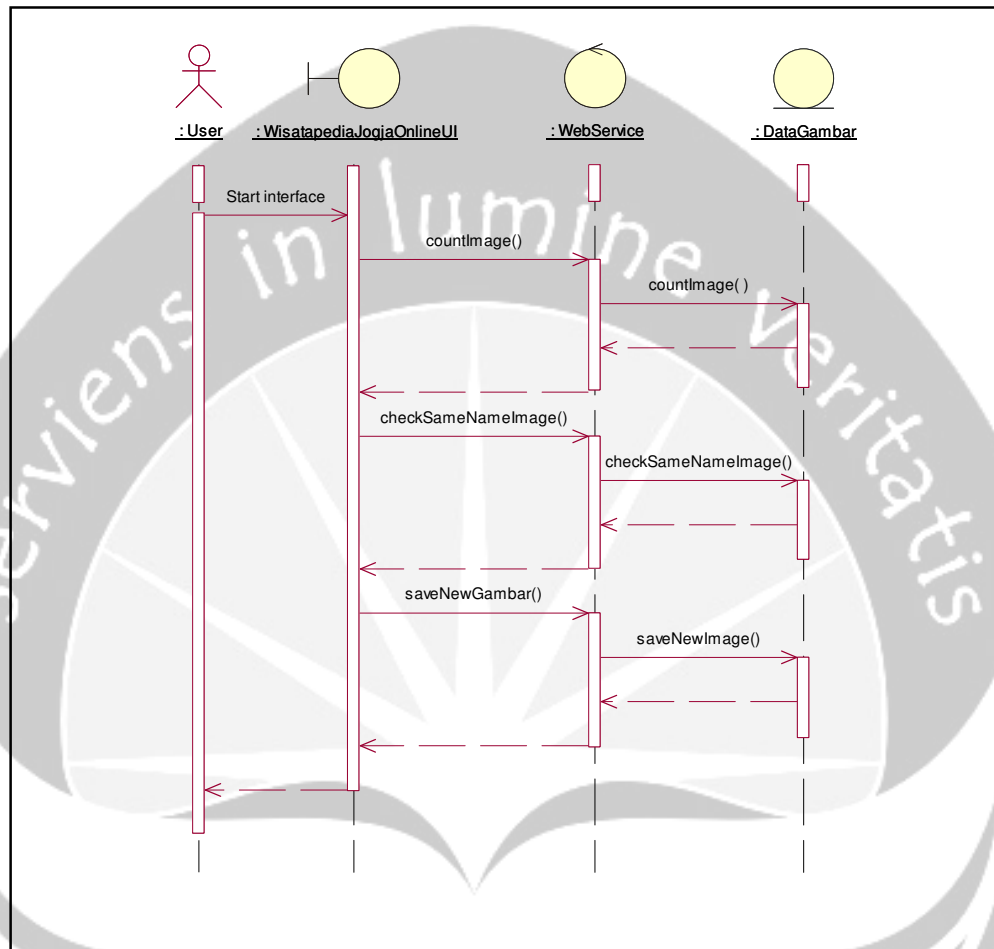
Gambar 2.7 Sequence Diagram : Entry Data Artikel

## Edit Data Artikel



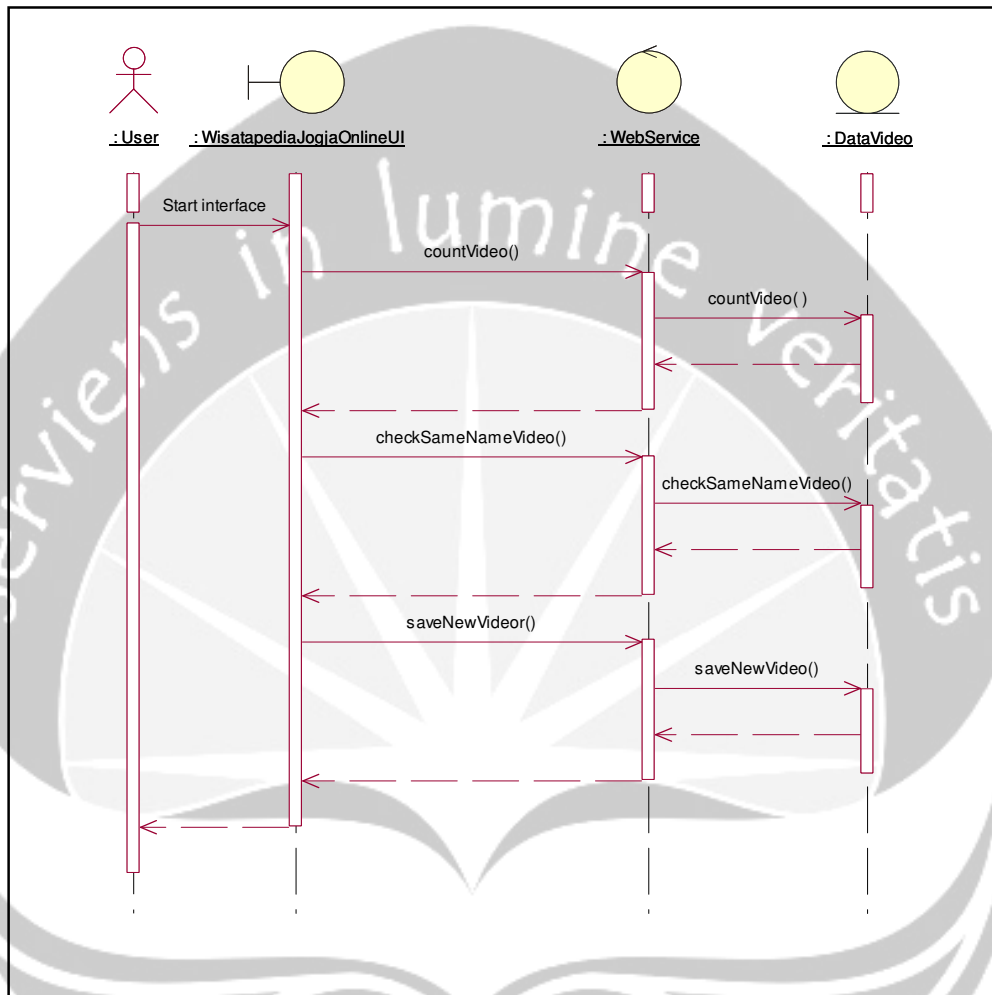
Gambar 2.8 Sequence Diagram : Edit Data Artikel

## Entry Data Gambar



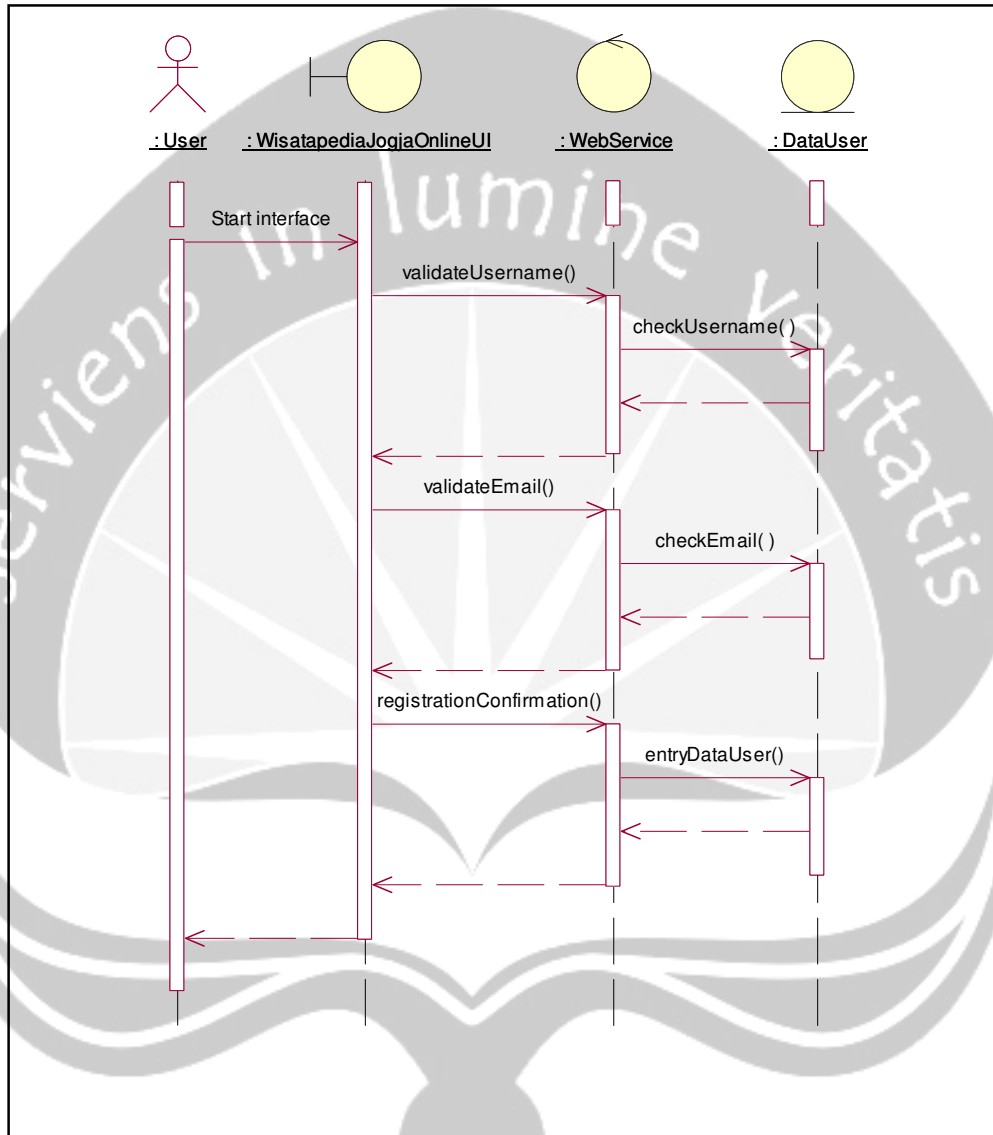
Gambar 2.9 Sequence Diagram : Entry Data Gambar

## Entry Data Video



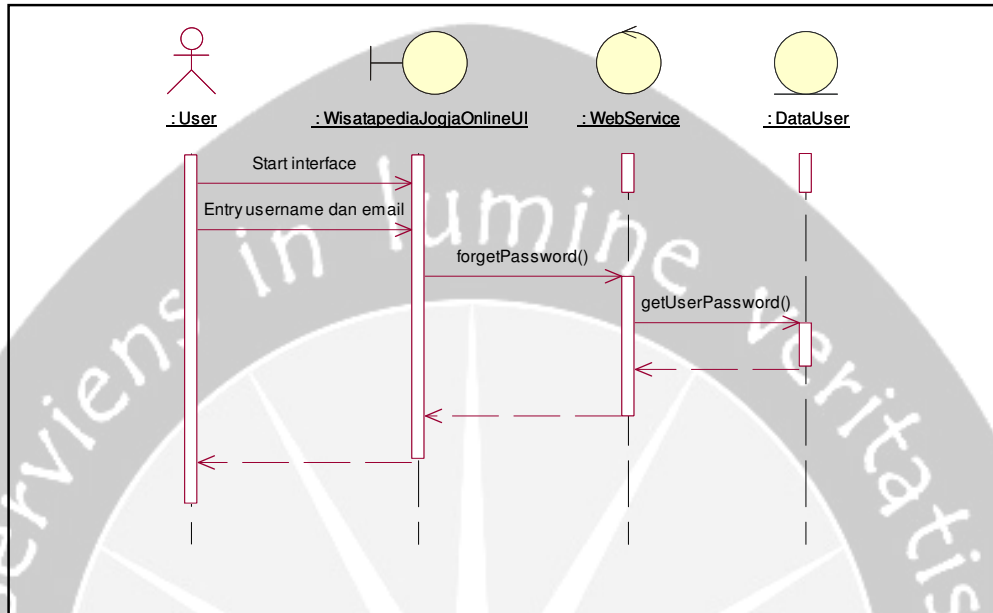
Gambar 2.10 Sequence Diagram : Entry Data Video

## Entry Data User



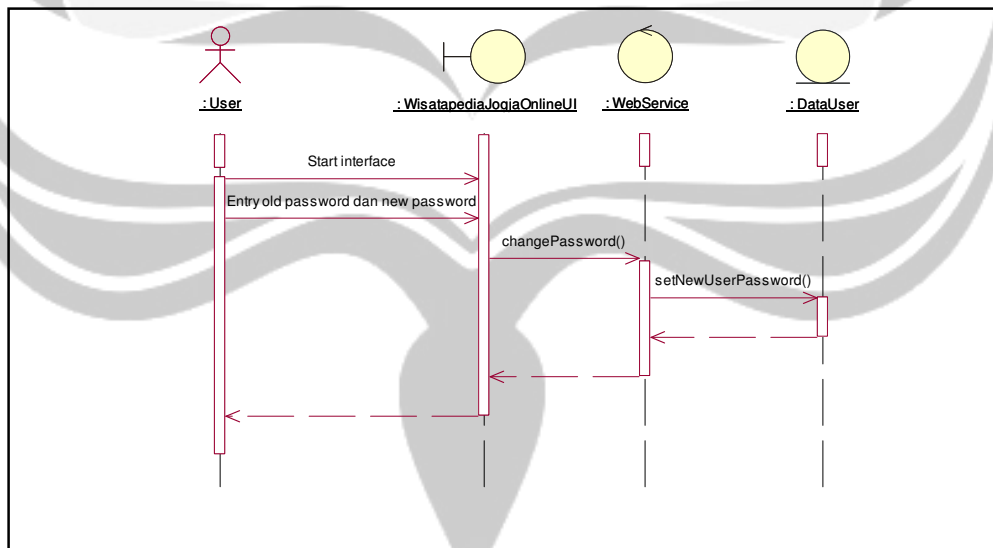
Gambar 2.11 Sequence Diagram : Entry Data User

## Get Password



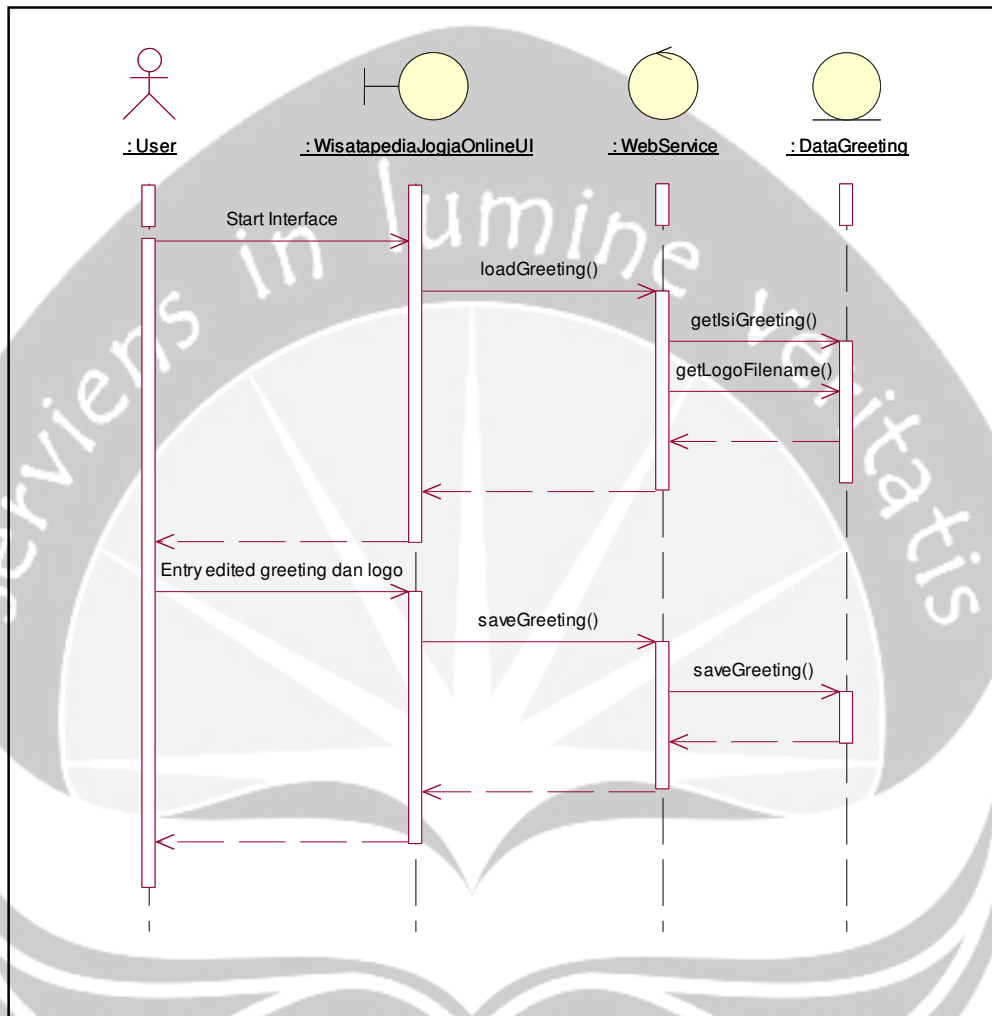
Gambar 2.12 Sequence Diagram : Get Password

## Change User Password



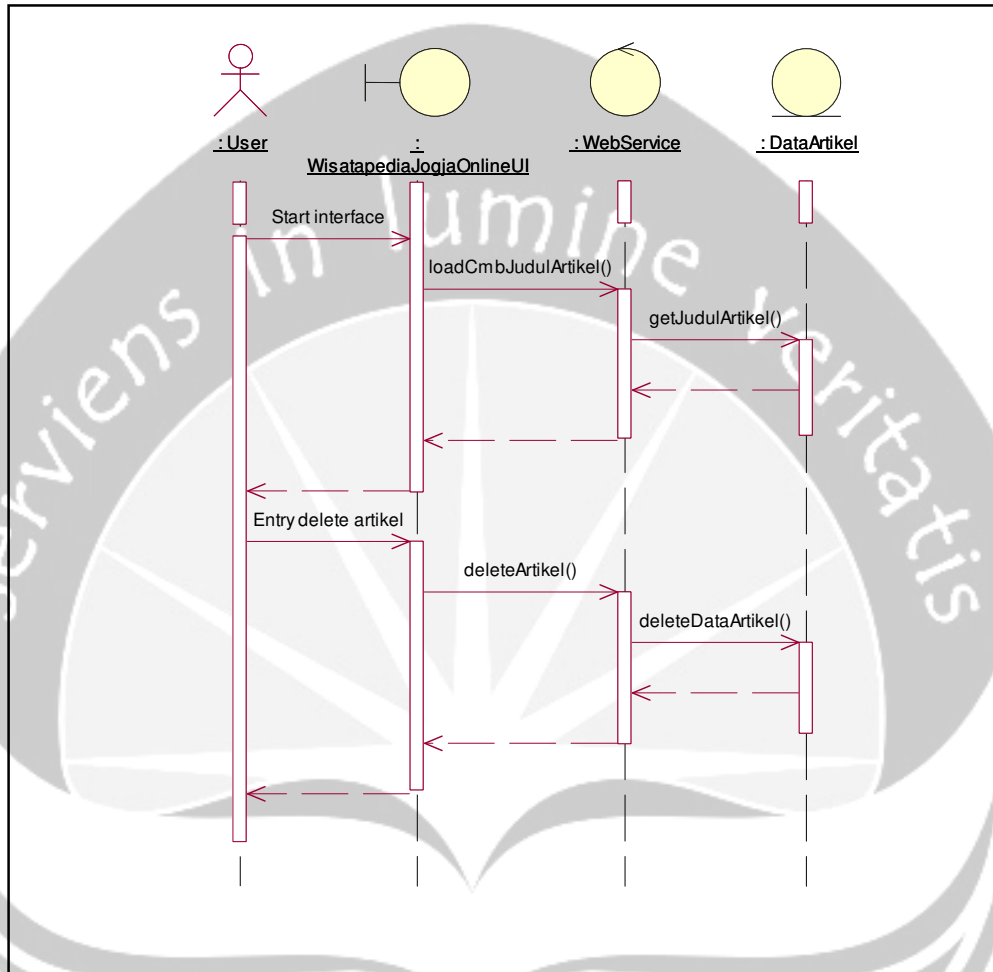
Gambar 2.13 Sequence Diagram : Change User Password

## Edit Greeting Page



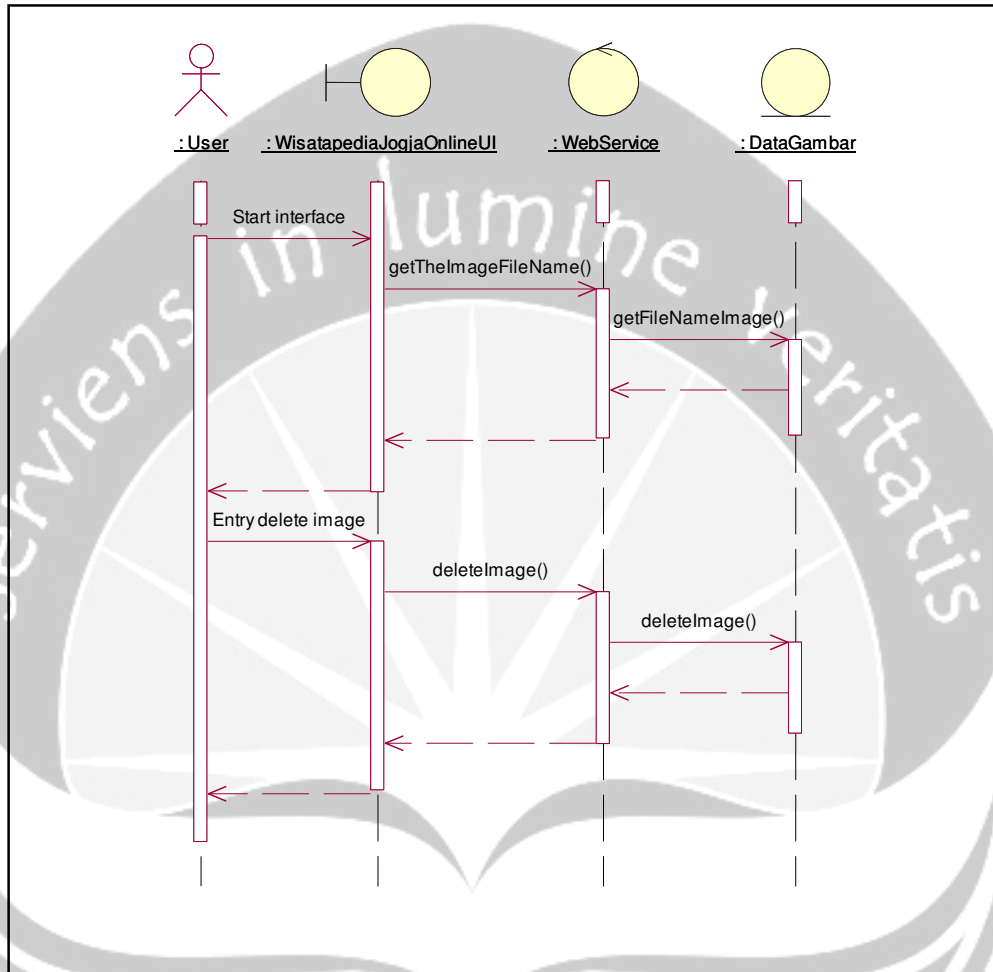
Gambar 2.14 Sequence Diagram : Edit Greeting Page

## Delete Data Artikel



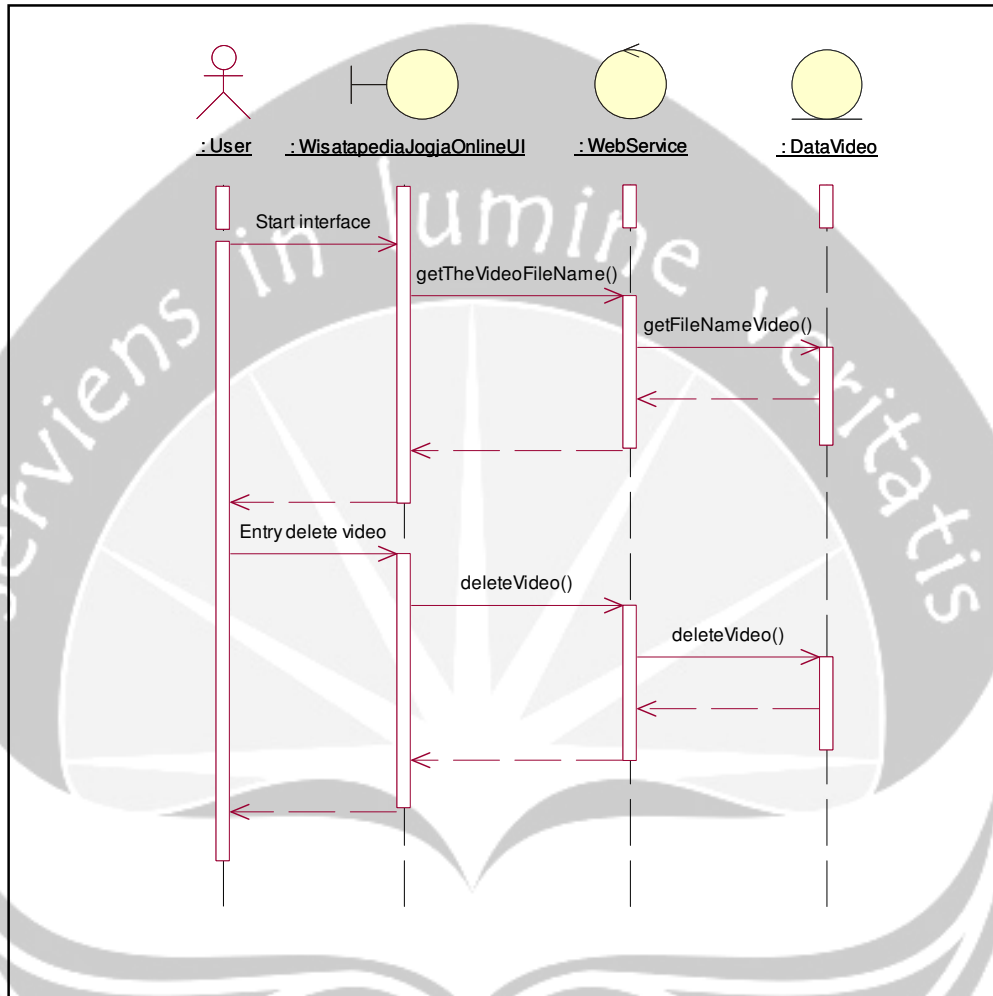
Gambar 2.15 Sequence Diagram : Delete Data Artikel

## Delete Data Image



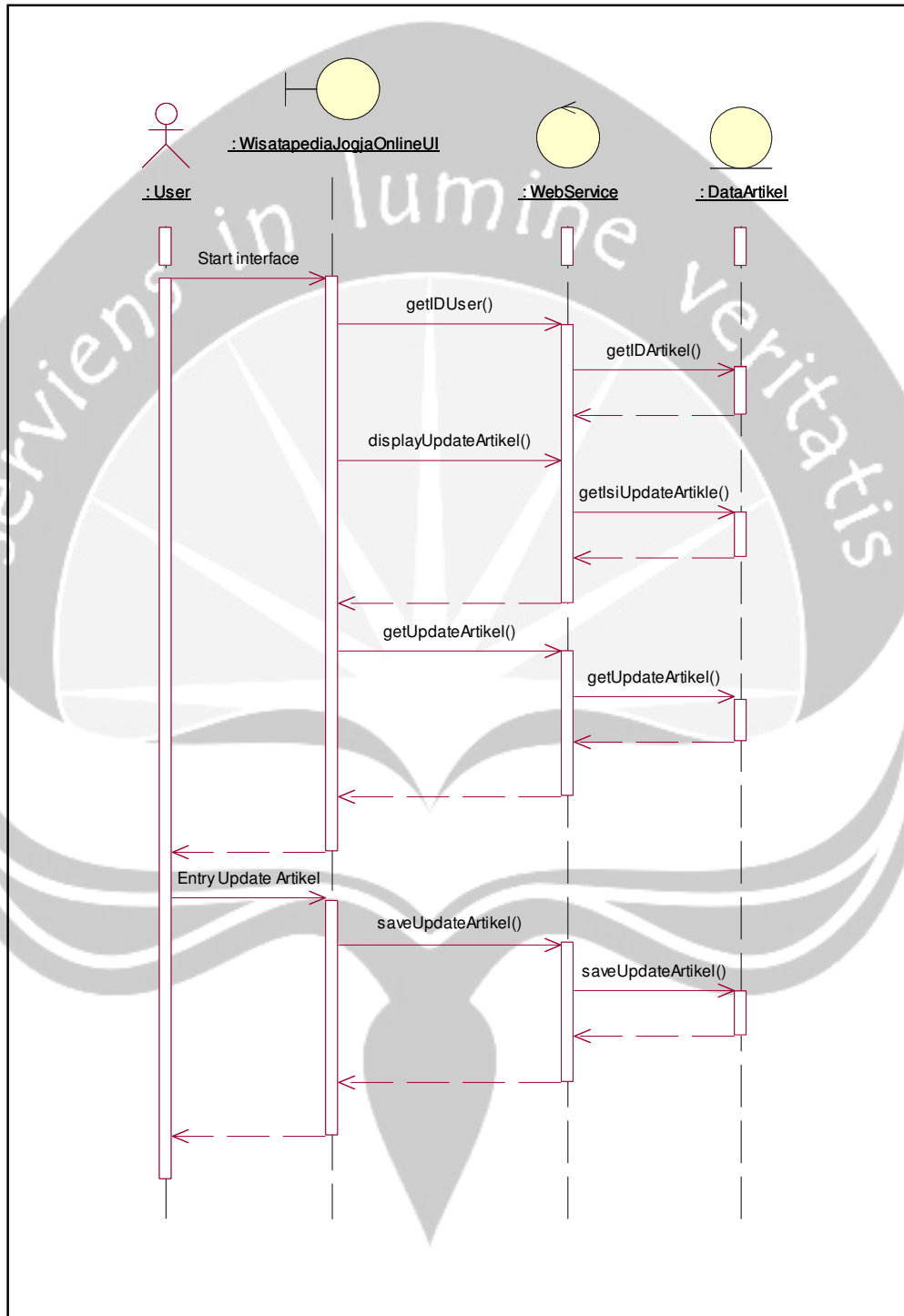
Gambar 2.16 Sequence Diagram : Delete Data Image

## Delete Data Video



Gambar 2.17 Sequence Diagram : Delete Data Video

## Update Artikel



Gambar 2.18 Sequence Diagram : Update Artikel



## Deskripsi Kelas

### Spesifikasi Design Class Wisatapedia Jogja Online UI

<b>WisatapediaJogjaOnlineUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<b>-RoleUser : String</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data role user	
<b>-FileName : String</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data file name	
<b>-Logo : String</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data logo	
<b>-JudulArtikel : String</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data judul artikel	
<b>-Image : String</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data image	
<b>-Video : String</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data video	
<b>-idArtikel : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id artikel	
<b>-UserID : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id user	
<b>-IsiUpdateArtikel : String</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data isi update artikel	
<b>-fileInfo : Fileinfo</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data file info	
<b>+validateRegistration()</b> Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi dari username, password dan email di grid registrasi	
<b>+validateUserAccount()</b> Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi dari username dan password di grid LoggedIn	
<b>+validateForgetPassword()</b>	

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi dari username dan email di grid forget password

**+validateChangePassoword()**

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi dari password lama dan password baru di grid change password

**+validasiChangePasswordLoggedIn()**

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi dari password lama dan password baru di grid change password loggedin

**+validateArtikel()**

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi judul artikel dan isi artikel di grid artikel

**+validateEditedArtikel()**

Operasi ini digunakan untuk melakukan validasi isi artikel di grid edited artikel

**+disableAdminNemu()**

Operasi ini digunakan untuk menonaktifkan menu admin

**+enableAdminMenu()**

Operasi ini digunakan untuk mengaktifkan menu admin

**+disableMemberMenu()**

Operasi ini digunakan untuk menonaktifkan menu member

**+enableMemberMenu()**

Operasi ini digunakan untuk mengaktifkan menu member

**+clearAddNewArtikel()**

Operasi ini digunakan untuk mereset isi dari paramater yang digunakan dalam grid add new artikel menjadi kosong

**+clearGreeting()**

Operasi ini digunakan untuk mereset isi dari paramater yang digunakan dalam grid greeting menjadi kosong

**+clearLogin()**

Operasi ini digunakan untuk mereset isi dari paramater yang digunakan dalam grid login menjadi kosong

**+clearRegistration()**

Operasi ini digunakan untuk mereset isi dari paramater yang digunakan dalam grid registration menjadi kosong

**+clearForgetPassword()**

Operasi ini digunakan untuk mereset isi dari paramater yang digunakan dalam grid forget password menjadi kosong

**+clearChangePassword()**

Operasi ini digunakan untuk mereset isi dari paramater yang digunakan dalam grid change password menjadi kosong

**+clearChangePasswordLoggedIn()**

Operasi ini digunakan untuk mereset isi dari paramater yang digunakan dalam grid change password login menjadi kosong

**+clearEditedArtikel()**

Operasi ini digunakan untuk mereset isi dari paramater yang digunakan dalam grid edited artikel menjadi kosong

### Spesifikasi Design Class Web Service

<b>WebService</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<b>+getIDArtikel()</b> Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis getIDArtikel yang berada di WCF service	
<b>+proxy_getIDArtikelCompleted()</b> Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getRole yang berada di WCF service yang kemudian disimpan kedalam atribut idArtikel	
<b>+loadCmbJudulArtikel()</b> Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis getJudulArtikel yang berada di WCF service	
<b>+proxy_getJudulArtikelCompleted()</b> Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getJudul yang berada di WCF service yang kemudian akan ditampilkan kedalam beberapa combo box yang digunakan dalam aplikasi ini	
<b>+loadCmbJudulArtikelUpdateArtikel()</b> Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan	

memanggil servis `getUpdateJudulArtikel` yang berada di WCF service

**+proxy\_getUpdateJudulArtikelCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `getUpdateJudulArtikel` yang berada di WCF service yang kemudian akan ditampilkan kedalam beberapa combo box yang digunakan dalam aplikasi ini

**+loadCmbJudulArtikelDeleteImage()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `getJudulArtikelHasImage` yang berada di WCF service

**+proxy\_getJudulArtikelHasImageCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `getJudulArtikelHasImage` yang berada di WCF service yang kemudian akan ditampilkan kedalam beberapa combo box yang digunakan dalam aplikasi ini

**+loadCmbJudulArtikelDeleteVideo()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `getJudulArtikelHasVideo` yang berada di WCF service

**+proxy\_getJudulArtikelHasVideoCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `getJudulArtikelHasVideo` yang berada di WCF service yang kemudian akan ditampilkan kedalam beberapa combo box yang digunakan dalam aplikasi ini

**+saveNewArtikel()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `SaveNewArticle` yang berada di WCF service

**+proxy\_SaveNewArticleCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `SaveNewArticle` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi

**+getUserID()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan

memanggil servis getIDUser yang berada di WCF service

**+proxy\_getIDUserCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getIDUser yang berada di WCF service yang kemudian disimpan kedalam atribut UserID

**+loadGreeting()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis getIsiGreeting dan getLogoFileName yang berada di WCF service

**+proxy\_getIsiGreetingCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getIsiGreeting yang berada di WCF service yang kemudian disimpan akan ditampilkan ke user

**+proxy\_getLogoFileNameCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getLogoFileName yang berada di WCF service yang kemudian akan ditampilkan ke user

**+validateLoginUser()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis getRole yang berada di WCF service

**+proxy\_ValidateLoginUserComplete()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getRole yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk melakukan inisialisasi control yang akan digunakan

**+registrationConfirmation()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis entryDataUser yang berada di WCF service

**+proxy\_RegisterConfirmationComplete()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis entryDataUser yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+forgetPassword()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan

memanggil servis `getUserPassword` yang berada di WCF service

**+ proxy\_ForgetPasswordComplete ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `getUserPassword` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+changePassword()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `setNewUserPassword` yang berada di WCF service

**+proxy\_ChangePasswordComplete ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `setNewUserPassword` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+changePasswordLoggedIn ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `setNewUserPassword` yang berada di WCF service

**+proxy\_ChangePasswordLoggedInComplete ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `setNewUserPassword` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+saveGreeting ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `saveGreeting` berada di WCF service

**+proxy\_saveGreetingCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `saveGreeting` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+validateUsername ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `checkUsername` yang berada di WCF service

**+proxy\_ValidateUsernameComplete ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis checkUsername yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan sebagai syarat pemanggilan servis yang lain

**+validateEmail()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis checkEmail yang berada di WCF service

**+proxy\_ValidateEmailComplete()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis checkEmail yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan sebagai syarat pemanggilan servis yang lain

**+displayArtikel()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis getIsiArtikel yang berada di WCF service

**+proxy\_getIsiArtikelCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getIsiArtikel yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+saveEditedArtikel()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis saveEditedArticle yang berada di WCF service

**+proxy\_saveEditedArticleCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getIsiArtikel yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+deleteArtikel()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis deleteDataArticle yang berada di WCF service

**+proxy\_deleteDataArticleCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis deleteDataArticle yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+viewImage()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan

memanggil servis `getFileNameImage` yang berada di WCF service

**+proxy\_getFileNameViewImageCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `getFileNameImage` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+viewVideo()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `getFileNameVideo` yang berada di WCF service

**+proxy\_getFileNameViewVideoCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `getFileNameVideo` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+countImage()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `countImage` yang berada di WCF service

**+proxy\_countImageCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `countImage` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan sebagai syarat pemanggilan servis yang lain

**+checkSameNameImage()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `checkSameFilenameImage` yang berada di WCF service

**+proxy\_checkSameFilenameImageCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `checkSameFilenameImage` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan sebagai syarat pemanggilan servis yang lain

**+saveNewGambar()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `saveNewImage` yang berada di WCF service

**+proxy\_saveNewImageCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis saveNewImage yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+getTheImageFilename ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis getFileNameImage yang berada di WCF service

**+proxy\_getFileNameImageCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis saveNewImage yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+deleteImage ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis deleteImage yang berada di WCF service

**+proxy\_deleteImageCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis deleteImage yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+displayUpdateArtikel ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis getIsiUpdateArtikel yang berada di WCF service

**+proxy\_getIsiUpdateArtikelCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getIsiUpdateArtikel yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+getUpdatedArtikel ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis getUpdateArtikel yang berada di WCF service

**+proxy\_getUpdateArtikelCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis getUpdateArtikel yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+saveUpdateArtikel ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis saveUpdateArtikel yang berada di WCF service

**+proxy\_saveUpdateArtikelCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis saveUpdateArtikel yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+countVideo ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis countVideo yang berada di WCF service

**+ proxy\_countVideoCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis countVideo yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan sebagai syarat pemanggilan servis yang lain

**+checkSameNameVideo ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis checkSameFilenameVideo yang berada di WCF service

**+proxy\_checkSameFilenameVideoCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis checkSameFilenameVideo yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan sebagai syarat pemanggilan servis yang lain

**+saveNewVideo ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis saveNewVideo yang berada di WCF service

**+proxy\_saveNewVideoCompleted ()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis saveUpdateArtikel yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

**+getTheVideoFilename ()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan

memanggil servis `getFileNameVideo` yang berada di WCF service

**+proxy\_getFileNameVideoCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `getFileNameVideo` yang berada di WCF service yang kemudian akan ditampilkan kedalam beberapa combo box yang digunakan dalam aplikasi ini

**+deleteVideo()**

Operasi ini digunakan untuk mengirimkan nilai parameter dan memanggil servis `deleteVideo` yang berada di WCF service

**+proxy\_deleteVideoCompleted()**

Operasi ini digunakan untuk menerima nilai balikan dari servis `deleteVideo` yang berada di WCF service yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi kepada user

### Spesifikasi Design Class Data User

<b>DataUser</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<b>-ID_User : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id user DataUser	
<b>-Username :Varchar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data username DataUser	
<b>-Password : varChar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data password DataUser	
<b>-Email : Varchar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data email DataUser	
<b>-Role : Varchar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data role DataUser	
<b>+setNewUserNamePassword() : Boolean</b> Operasi ini digunakan untuk mengupdate data password DataUser di database	
<b>+entryDataUser() : Boolean</b> Operasi ini digunakan untuk menginputkan data DataUser dan menyimpannya ke database	
<b>+getUserPassword() : String</b>	

Operasi ini digunakan untuk mengambil data password DataUser dari database

**+getRole() : String**

Operasi ini digunakan untuk mengambil data role DataUser dari database

**+checkUsername() : Boolean**

Operasi ini digunakan untuk melakukan pengecekan username yang ada di database

**+checkEmail() : Boolean**

Operasi ini digunakan untuk melakukan pengecekan email yang ada di database

**+getIDUser() : Integer**

Operasi ini digunakan untuk mengambil data id user yang ada di database

### Spesifikasi Design Class Data Greeting

<b>DataGreeting</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<b>-ID_Greeting : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id greeting DataGreeting	
<b>-Isi_Greeting : Varchar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data isi greeting DataGreeting	
<b>-File_Name : Varchar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data file name DataGreeting	
<b>+getIsiGreeting() : String</b> Operasi ini digunakan untuk mengambil data isi greeting DataGreeting dari database	
<b>+getLogoFileName() : String</b> Operasi ini digunakan untuk mengambil data file name DataGreeting dari database	
<b>+saveGreeting() : Boolean</b>	

Operasi ini digunakan untuk menginputkan data DataGreeting dan menyimpannya ke database

**+checkSameFilenameLogo() : Boolean**

Operasi ini digunakan untuk melakukan pengecekan file name logo yang ada di database

### Spesifikasi Design Class Data Artikel

<b>DataArtikel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p><b>-ID_Artikel : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id artikel DataArtikel</p>	
<p><b>-Judul_Artikel :Varchar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data judul artikel DataArtikel</p>	
<p><b>-Isi_Artikel : Varchar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data isi artikel DataArtikel</p>	
<p><b>-ID_User : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id user DataArtikel</p>	
<p><b>+getJudulArtikel() : List&lt;string&gt;</b> Operasi ini digunakan untuk mengambil data judul artikel DataArtikel di database</p>	
<p><b>+deleteArticle : Boolean</b> Operasi ini digunakan untuk menghapus data DataArtikel dari database</p>	
<p><b>+saveEditedArticle() : Boolean</b> Operasi ini digunakan untuk mengupdate data isi artikel DataArtikel ke database</p>	
<p><b>+saveNewArticle() : Boolean</b> Operasi ini digunakan untuk menginputan data DataArtikel ke database</p>	
<p><b>+getUpdateJudulArtikel() : List&lt;string&gt;</b></p>	

Operasi ini digunakan untuk mengambil data judul artikel yang ada di database

**+getIDArtikel() : Integer**

Operasi ini digunakan untuk mengambil data id artikel yang ada di database

**+getIsiArtikel() : String**

Operasi ini digunakan untuk mengambil data isi artikel yang ada di database

**+getJudulArtikelHasImage() : List<string>**

Operasi ini digunakan untuk mengambil data judul artikel yang mempunyai file image yang ada di database

**+getJudulArtikelHasVideo() : List<string>**

Operasi ini digunakan untuk mengambil data judul artikel yang mempunyai file video yang ada di database

**+saveUpdateArtikel() : Boolean**

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data isi artikel yang telah di updata ke data base

### Spesifikasi Design Class Data Gambar

<b>DataGambar</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p><b>-ID_Gambar : Integer</b>                  Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id gambar                  DataGambar</p>	
<p><b>-File_Name :Varchar</b>                  Atribut ini digunakan untuk menyimpan data file name                  DataGambar</p>	
<p><b>-ID_User : Integer</b>                  Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id user                  DataGambar</p>	
<p><b>-ID_Artikel : Integer</b>                  Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id artikel                  DataGambar</p>	
<p><b>+getFileNameImage() : List</b></p>	

Operasi ini digunakan untuk mengambil data file name DataGambar di database

**+deleteImage : Boolean**

Operasi ini digunakan untuk menghapus data DataGambar dari database

**+saveNewImage() : Boolean**

Operasi ini digunakan untuk menginputan data DataGambar ke database

**+checkSameFilenameImage() : Boolean**

Operasi ini digunakan untuk mengecek data file name image yang ada di database

**+countImage() : Boolean**

Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah data file image yang ada di database

### Spesifikasi Design Class Data Video

<b>DataVideo</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<b>-ID_Video : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id video DataVideo	
<b>-File_Name :Varchar</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data file name DataVideo	
<b>-ID_User : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id user DataVideo	
<b>-ID_Artikel : Integer</b> Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id artikel DataVideo	
<b>+getFileNmeVideo() : List</b> Operasi ini digunakan untuk mengambil data file name DataVideo di database	
<b>+deleteVideo : Boolean</b> Operasi ini digunakan untuk menghapus data DataVideo dari	

database

**+saveNewVideo() : Boolean**  
 Operasi ini digunakan untuk menginputan data DataVideo ke database

**+checkSameFilenameVideo() : Boolean**  
 Operasi ini digunakan untuk mengecek data file name video yang ada di database

**+countVideo() : Boolean**  
 Operasi ini digunakan untuk menghitung jumlah data file Video yang ada di database

### Spesifikasi Design Class Data Update Artikel

<b>DataUpdateArtikel</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
<p><b>-ID_Update_Artikel : Integer</b>          Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id update artikel DataUpdateArtikel</p> <p><b>-Isi_Update_Artikel : Varchar</b>          Atribut ini digunakan untuk menyimpan data file name DataUpdateArtikel</p> <p><b>-ID_User : Integer</b>          Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id user DataUpdateArtikel</p> <p><b>-ID_Artikel : Integer</b>          Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id artikel DataUpdateArtikel</p>	
<p><b>+saveEditedArticle() : Boolean</b>          Operasi ini digunakan untuk menyimpan data update artikel ke DataUpdateArtikel yang ada di database</p> <p><b>+getUpdateArtikel() : List&lt;string&gt;</b>          Operasi ini digunakan untuk mengambil data isi update artikel dari DataUpdateArtikel yang ada di database</p>	

## Perancangan Data

### Dekomposisi Data

#### Deskripsi Entitas Data User

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_User	Integer	-	ID user, Primary Key
Username	Varchar	10	Username user
Password	Varchar	10	Password user
Email	Varchar	max	Email user
Role	varchar	6	Role user

#### Deskripsi Entitas Data Greeting

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Greeting	Integer	-	ID greeting, Primary Key
Isi_Greeting	Varchar	max	Isi greeting
File_Name	Varchar	max	File name logo greeting

#### Deskripsi Entitas Data Artikel

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Artikel	Integer	-	ID artikel, Primary Key
Judul_Artikel	Varchar	max	Judul artikel
Isi_Artikel	Varchar	max	Isi artikel
ID_User	Integer	-	ID user, Foreign Key

#### Deskripsi Entitas Data Gambar

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Gambar	Integer	-	ID gambar, Primary Key
File_Name	Varchar	max	File name gambar

ID_User	Integer	-	ID user, Foreign Key
ID_Artikel	Integer	-	ID artikel, Foreign Key

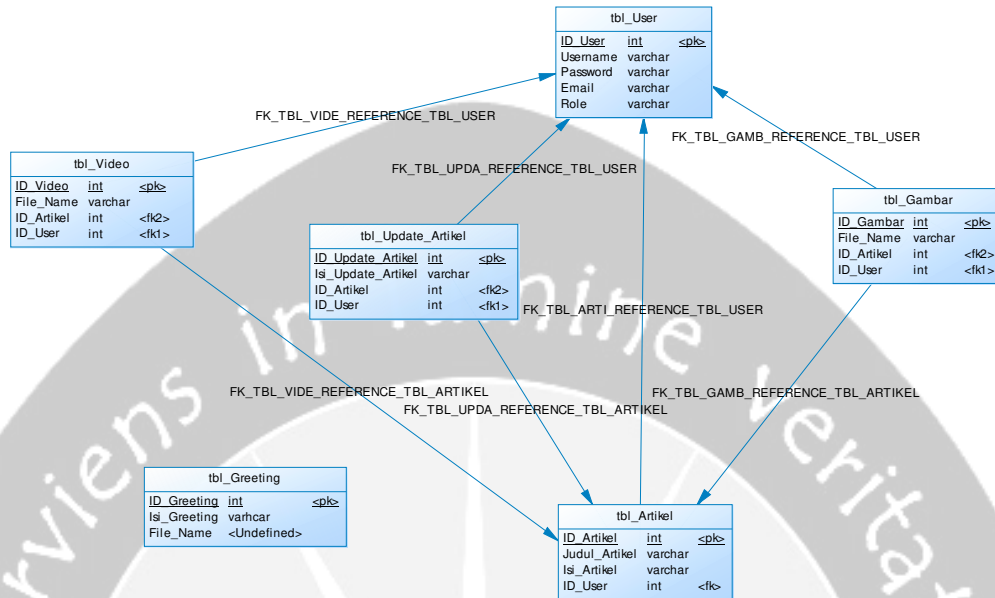
### Deskripsi Entitas Data Video

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Video	Integer	-	ID video, Primary Key
File_Name	Varchar	max	File name video
ID_User	Integer	-	ID user, Foreign Key
ID_Artikel	Integer	-	ID artikel, Foreign Key

### Deskripsi Entitas Data Update Artikel

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Update_Artikel	Integer	-	ID Update Artikel, Primary Key
Isi_Update_Artikel	Varchar	max	Isi update artikel
ID_User	Integer	-	ID user, Foreign Key
ID_Artikel	Integer	-	ID artikel, Foreign Key

### Physical Data Model



Gambar 3.1 Physical Data Model

**Perancangan Antarmuka**

**Sketsa Antarmuka**

**Login**

Username <input type="text"/> Password <input type="password"/> <input type="button" value="Log In"/> <input type="button" value="Register"/>	<input type="button" value="Artikel"/> <input type="button" value="Image"/> <input type="button" value="Video"/>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 4.1 Sketsa Antarmuka Login

Merupakan grid yang digunakan untuk melakukan

proses login ke dalam system. Prosesnya dengan melakukan pengecekan ke table user terhadap input yang dimasukkan yaitu username dan password. Jika input yang dimasukkan valid, maka proses akan dilanjutkan ke *state logged in* sesuai dengan hak akses atau role yang dimiliki. Sebaliknya jika username dan atau password yang dimasukkan salah atau tidak cocok maka akan diberikan pesan peringatan.

1. Deskripsi btnLogin

Merupakan tombol yang digunakan untuk memproses username dan password yang telah dituliskan sebelumnya untuk masuk ke dalam system. Sistem akan mengecek validitasnya dalam table *tbl\_User*. Hak akses terdiri dari 2 macam yaitu role sebagai admin dan member.

2. Deskripsi btnRegister

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid register.

3. Deskripsi btnArtikel

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu artikel.

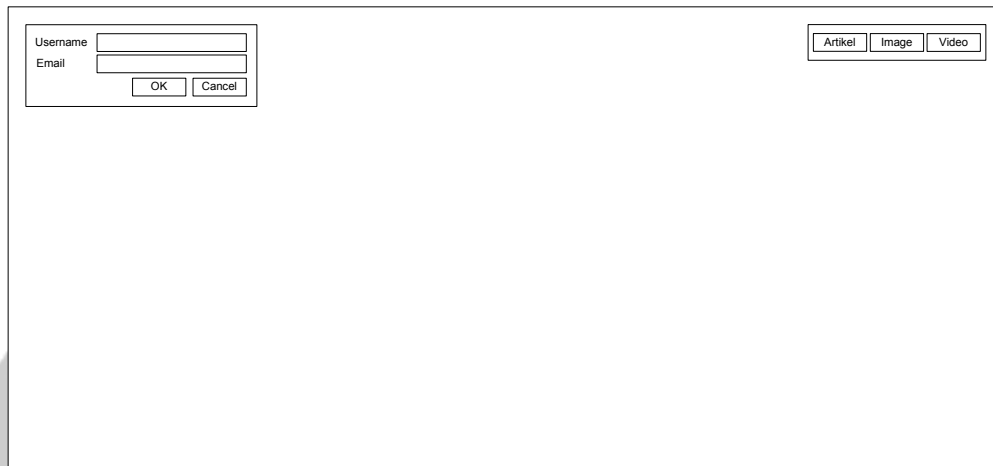
4. Deskripsi btnImage

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan menu image.

5. Deskripsi btnVideo

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu video.

## Get User Password



**Gambar 4.2 Sketsa Antarmuka Get User Password**

Merupakan grid yang digunakan untuk mendapatkan password user dengan menginputkan username dan email user. Kemudian sistem akan melakukan pengecekan terhadap validitasnya dalam tabel `tbl_User`. Jika valid maka sistem akan menampilkan password yang sesuai dengan input yang telah dicek oleh sistem. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan peringatan.

### 1. Deskripsi btnOK

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan validasi dari input yang telah diketikkan pada *field* yang telah disediakan.

### 2. Deskripsi btnCancel

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid Login.

## Registration

The image shows a registration form with the following elements:

- Input fields for Username, Password, Password Confirmation, and Email.
- Buttons for OK and Cancel.
- A media selection bar with buttons for Artikel, Image, and Video.

**Gambar 4.3 Sketsa Antarmuka Regsitration**

Merupakan grid yang digunakan untuk melakukan proses registrasi dengan mengetikkan username, password dan email pada tempat yang telah disediakan. Kemudian sistem akan melakukan pengecek validitasnya dalam tabel `tbl_User`.

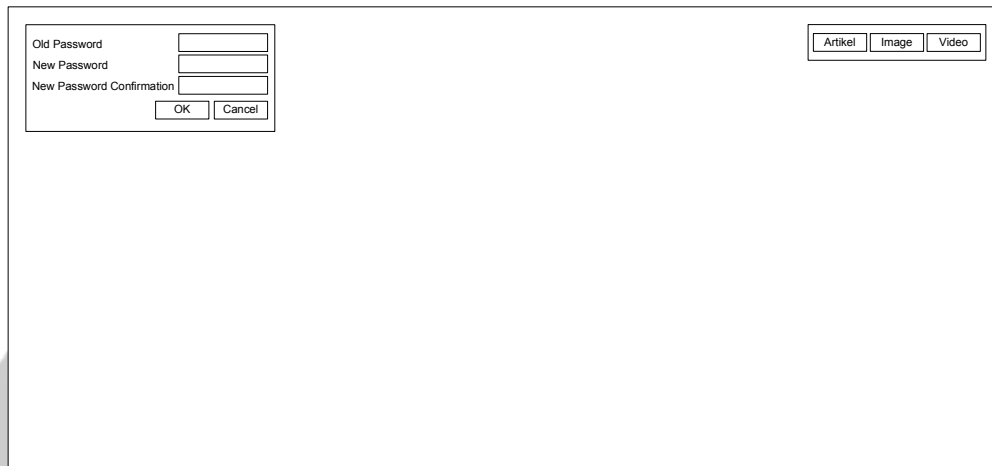
### 1. Deskripsi btnOK

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan validasi dari input yang telah diketikkan pada *field* yang telah disediakan.

### 2. Deskripsi btnCancel

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid Login.

## Change Password



**Gambar 4.4 Sketsa Antarmuka Change Password**

Merupakan grid yang digunakan untuk mengubah password user dengan menginputkan password lama, password baru dan konfirmasi password baru. Kemudian sistem akan melakukan pengecekan terhadap validitasnya. Jika valid maka sistem akan mengupdate password lama user dengan password baru user yang berada dalam table `tbl_User` di database. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan peringatan.

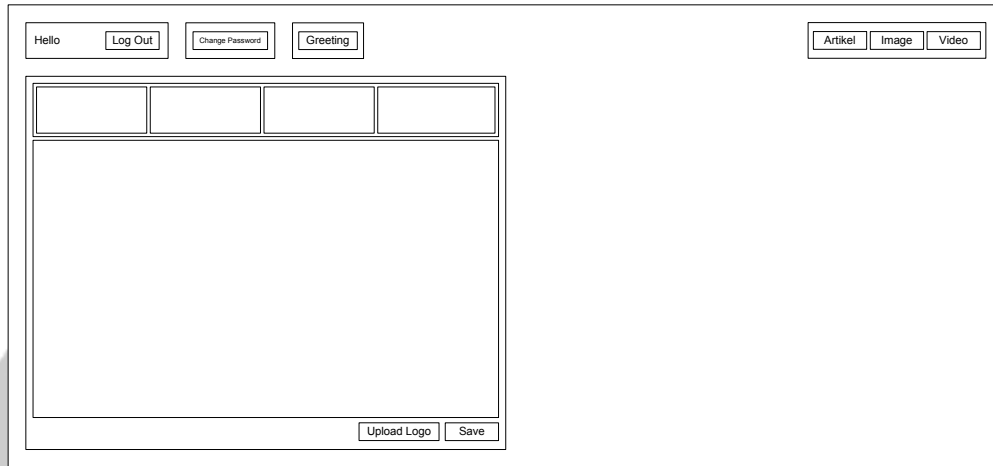
### 1. Deskripsi btnOK

Merupakan tombol yang digunakan untuk melakukan validasi dari input yang telah diketikkan pada *field* yang telah disediakan.

### 2. Deskripsi btnCancel

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid Login.

## Edit Greeting



**Gambar 4.5 Sketsa Antarmuka Edit Greeting**

Merupakan grid yang digunakan untuk mengedit greeting yang selalu ditampilkan pada form awal.

1. Deskripsi btnSave

Merupakan tombol yang digunakan untuk menyimpan isi greeting dan nama file logo ke dalam tabel tbl\_Greeting di database.

2. Deskripsi btnUploadLogo

Merupakan tombol yang digunakan untuk menyimpan file logo ke WCF service.

3. Deskripsi btnChangePassword

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid change password.

4. Deskripsi btnGreeting

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid greeting

## Menu Artikel



**Gambar 4.6 Sketsa Antarmuka Menu Artikel**

Merupakan grid yang digunakan untuk menampilkan daftar judul artikel serta tombol untuk membaca artikel dan menambahkan artikel baru ke tabel `tbl_Artikel` di database.

1. Deskripsi `btnRead`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan isi dari judul artikel yang telah dipilih ke grip `read` artikel.

2. Deskripsi `btnAddNewArtikel`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid `add new` artikel.

3. Deskripsi `btnUpdateArtikel`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid `update` artikel.

## Add New Artikel

The sketch shows a user interface for adding a new article. It includes a header with user-related buttons (Hello, Log Out, Change Password, Greeting) and article type buttons (Artikel, Image, Video). The main form consists of a 'Judul Artikel' label and input field, a large text area for the article body, and a 'Save' button at the bottom right.

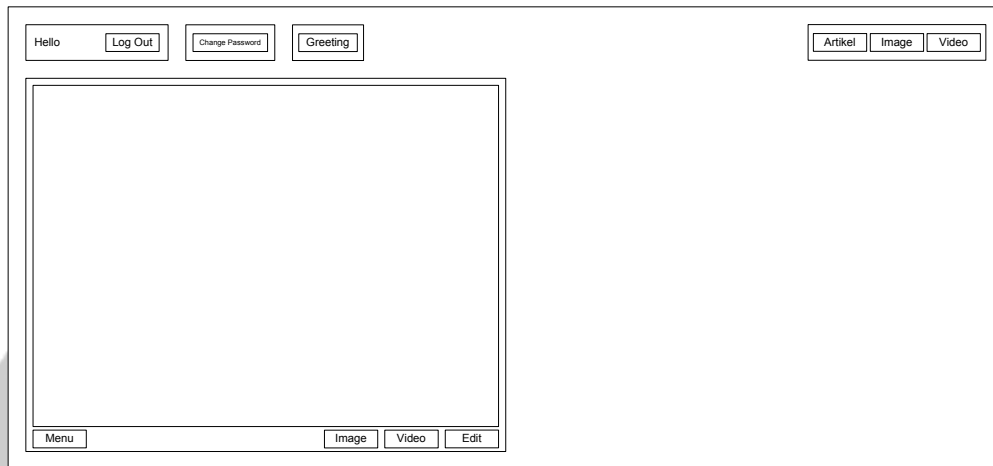
**Gambar 4.7 Sketsa Antarmuka Add New Artikel**

Merupakan grid yang digunakan untuk menyimpan artikel baru dengan meninputkan judul artikel dan isi artikel. Kemudian sistem akan melakukan pengecekan terhadap validitasnya. Jika valid maka sistem akan menyimpan judul artikel dan isi artike ke table `tbl_Artikel` di database. Jika tidak valid maka sistem akan memberikan peringatan.

### 1. Deskripsi btnSave

Merupakan tombol yang digunakan untuk menyimpan judul artikel dan isi artikel ke dalam tabel `tbl_Artikel` di database.

## Read Artikel



**Gambar 4.8 Sketsa Antarmuka Read Artikel**

Merupakan grid yang digunakan untuk menampilkan isi dari artikel yang telah dipilih pada grid menu artikel dan tombol-tombol yang digunakan untuk menampilkan grid edit artikel dan grid menu artikel serta menghapus artikel.

1. Deskripsi btnMenu

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu artikel.

2. Deskripsi btnEdit

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid edit artikel.

3. Deskripsi btnVideo

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid view video.

4. Deskripsi btnImage

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid view image.

## Edit Artikel

The sketch shows a web interface for editing an article. It features a top navigation bar with user-related buttons (Log Out, Change Password, Greeting) and article management buttons (Artikel, Image, Video). The main editing area is a grid with a header row of four cells and a large body for text input. A Save button is positioned at the bottom right of the grid.

**Gambar 4.9 Sketsa Antarmuka Edit Artikel**

Merupakan grid yang digunakan untuk mengedit isi dari artikel yang sudah dipilih. Sistem akan melakukan pengecekan validitas isi artikel yang telah diedit. Jika valid maka sistem akan mengupdate isi artikel di table `tbl_Artikel` di database. Jika tidak valid maka sistem akan memberikan peringatan.

### 1. Deskripsi `btnSave`

Merupakan tombol yang digunakan untuk mengupdate isi dari artikel yang sudah diedit di tabel `tbl_Artikel` di database.

## Menu Image



**Gambar 4.10 Sketsa Antarmuka Menu Image**

Merupakan grid yang digunakan untuk menampilkan daftar judul artikel serta tombol untuk melihat gambar-gambar yang sesuai dengan judul artikel, menambahkan gambar baru ke tabel `tbl_Gambar` di database dan menghapus gambar.

1. Deskripsi `btnView`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan gambar yang telah dipilih yang sesuai dengan judul artikel ke dalam grid view image.

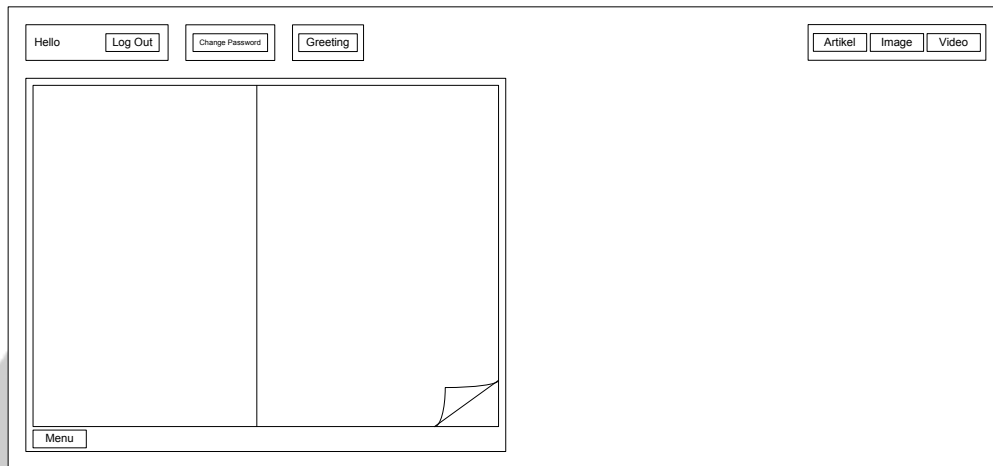
2. Deskripsi `btnAddNewImage`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid add new image.

3. Deskripsi `btnDelete`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid delete image.

## View Image



**Gambar 4.11 Sketsa Antarmuka View Image**

Merupakan grid yang digunakan untuk menampilkan gambar-gambar yang sesuai dengan judul artikel yang telah dipilih sebelumnya di grid menu image dan tombol untuk menampilkan grid menu image.

### 1. Deskripsi btnMenu

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu image.

## Add New Image

The sketch shows a web page layout. At the top left, there is a 'Hello' label and three buttons: 'Log Out', 'Change Password', and 'Greeting'. At the top right, there are three buttons: 'Artikel', 'Image', and 'Video'. The main content area is a large empty rectangle. At the top of this area is a text input field with a checkmark icon and an 'Upload Image' button. At the bottom left of this area is a 'Menu' button.

**Gambar 4.12 Sketsa Antarmuka Add New Image**

Merupakan grid yang digunakan untuk menyimpan gambar-gambar baru yang sesuai dengan judul artikel tertentu ke dalam tabel `tbl_Gambar` di database dan tombol untuk menampilkan grid menu image.

1. Deskripsi `btnUploadImage`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menyimpan gambar ke WCF service.

2. Deskripsi `btnMenu`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu image.

## Delete Image



**Gambar 4.13 Sketsa Antarmuka Delete Image**

Merupakan grid yang digunakan untuk menghapus gambar-gambar yang sesuai dengan judul artikel tertentu dan tombol untuk menampilkan grid menu image.

### 1. Deskripsi btnGetImage

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan nama-nama image yang sesuai dengan judul artikel tertentu yang berada di dalam tabel `tbl_Gambar` di database.

### 2. Deskripsi btnDelete

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus gambar-gambar dari tabel `tbl_Gambar` di database.

### 3. Deskripsi btnMenu

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu image.

## Menu Video



**Gambar 4.14 Sketsa Antarmuka Menu Video**

Merupakan grid yang digunakan untuk menampilkan daftar judul artikel serta tombol untuk melihat video yang sesuai dengan judul artikel, menambahkan video baru ke tabel `tbl_Video` di database dan menghapus video.

1. Deskripsi `btnView`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan video yang telah dipilih yang sesuai dengan judul artikel ke dalam grid view video.

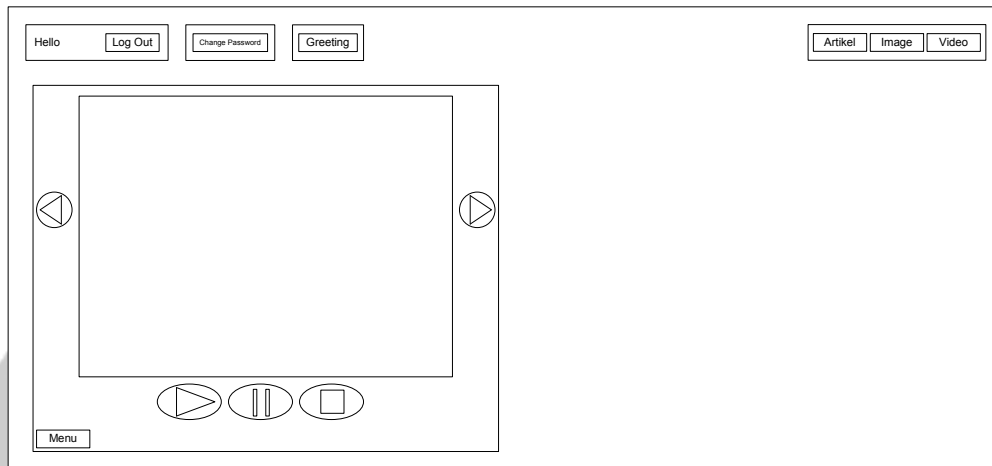
2. Deskripsi `btnAddNewVideo`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid add new video.

3. Deskripsi `btnDelete`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid delete video.

## View Video



**Gambar 4.15 Sketsa Antarmuka View Video**

Merupakan grid yang digunakan untuk menampilkan video yang sesuai dengan judul artikel yang telah dipilih sebelumnya di grid menu video dan tombol untuk menampilkan grid menu video.

### 1. Deskripsi btnMenu

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu video.

## Add New Video

**Gambar 4.16 Sketsa Antarmuka Add New Video**

Merupakan grid yang digunakan untuk menyimpan video baru yang sesuai dengan judul artikel tertentu ke dalam tabel `tbl_Video` di database dan tombol untuk menampilkan grid menu video.

1. Deskripsi `btnUploadVideo`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menyimpan video ke WCF service.

2. Deskripsi `btnMenu`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu video.

## Delete Video



**Gambar 4.17 Sketsa Antarmuka Delete Video**

Merupakan grid yang digunakan untuk menghapus video yang sesuai dengan judul artikel tertentu dan tombol untuk menampilkan grid menu video.

### 1. Deskripsi btnGetVideo

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan nama-nama video yang sesuai dengan judul artikel tertentu yang berada di dalam tabel `tbl_Video` di database.

### 2. Deskripsi btnDelete

Merupakan tombol yang digunakan untuk menghapus video dari tabel `tbl_Video` di database.

### 3. Deskripsi btnMenu

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu video.

## Update Artikel

The sketch shows a user interface for updating an article. It features a header with a 'Hello' label and three buttons: 'Log Out', 'Change Password', and 'Greeting'. On the right side of the header, there are three buttons: 'Artikel', 'Image', and 'Video'. The main content area is a grid with four columns and one row, followed by a large empty rectangular box for the article content. At the bottom left, there is a 'Menu' button, and at the bottom right, there is a 'Save' button.

**Gambar 4.18 Sketsa Antarmuka Update Artikel**

Merupakan grid yang digunakan untuk mengupdate isi dari artikel dan menyimpannya ke dalam tabel `tbl_Artikel` yang ada di database dan tombol untuk menampilkan menu artikel.

1. Deskripsi `btnSave`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menyimpan data artikel yang telah di update ke dalam tabel `tbl_Artikel` yang ada di database.

2. Deskripsi `btnMenu`

Merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan grid menu artikel.

# PDHUPL

**PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL  
UJI PERANGKAT LUNAK  
(WispeJOI)  
Wisatapedia Jogja Online**

untuk :

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**


Dipersiapkan oleh:

**Robby Margawi / 04 07 04218**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Fakultas Teknologi Industri**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL-WispeJOI		1/23
	Fakultas Teknologi Industri	Revisi		

Program Studi Teknik Informatika

PDHUPL - WispeJOI

1/ 23

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

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	Hasil Pengujian Antarmuka Pengguna
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh	Robb y							
Diperiksa oleh	KA, YSP							
Disetujui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
18	Hasil Pengujian Antarmuka Pengguna		

## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Deskripsi Umum Sistem.....	6
1.3	Definisi dan Akronim.....	6
1.4	Referensi.....	7
2	Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak.....	8
2.1	Perangkat Lunak Pengujian.....	8
2.2	Perangkat Keras Pengujian .....	8
2.3	Sumber Daya Manusia .....	8
2.3	Prosedur Umum Pengujian.....	8
3	Identifikasi dan Rencana Pengujian.....	9
4	Deskripsi dan Hasil Uji .....	10
4.1	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengguna .....	10
4.2	Hasil Pengujian Antarmuka Pengguna .....	11



## Daftar Tabel

Tabel 1. Daftar definisi akronim dan singkatan.....	6
Tabel 2. Identifikasi dan Rencana Pengujian.....	9
Tabel 3. Deskripsi dan Hasil Pengujian.....	12



## **Pendahuluan**

### ***Tujuan***

Dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL) ini dalam pembuatan aplikasi ensiklopedia objek-objek pariwisata yang berada di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta bertujuan sebagai acuan dari perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak. Selanjutnya dokumen ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi WispeJOL.

### ***Deskripsi Umum Sistem***

Perangkat Lunak Wisatapedia Jogja Online (WispeJOL) adalah aplikasi ensiklopedia berbasis online yang menyediakan berbagai macam informasi objek-objek pariwisata yang ada di propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam bentuk artikel, foto atau gambar dan video. Aplikasi ini secara garis besar memiliki 5 fungsionalitas yaitu menu artikel, menu image, menu video, menu greeting dan menu register user.

### ***Definisi dan Akronim***

Tabel 1. Daftar definisi akronim dan singkatan

Keyword/Phrase	Definisi
PDHUPL	Dokumen yang berisi tentang perencanaan, deskripsi dan hasil uji perangkat lunak.
WispeJOL	Perangkat lunak pengelolaan artikel, gambar dan video dalam bentuk ensiklopedia online.

SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.

### **Referensi**

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

- *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)*  
WispeJOL, Robby Margawi
- *Deskripsi Perencanaan Perangkat Lunak (DPPL)*  
WispeJOL, Robby Margawi

# Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

## **Perangkat Lunak Pengujian**

Perangkat lunak pengujian berupa :

1. Microsoft Windows Vista Home Premium SP 1.
2. SQL Server 2008 Express.
3. Visual Studio 2008 SP 1.
4. Silverlight 2 Release to Web.
5. Microsoft Expression Blend 2 SP 1.
6. Microsoft Expression Encoder 2 SP 1
7. Aplikasi WispeJOL.

## **2.2 Perangkat Keras Pengujian**

Komputer dengan spesifikasi prosesor 2.26GHz, memori 2GB DDR2, atau komputer dengan spesifikasi yang lebih tinggi lagi.

## **2.3 Sumber Daya Manusia**

Sumber daya pengujian ini berupa :

1. Tester : terdiri dari 20 orang.

## **2.4 Prosedur Umum Pengujian**

### **2.4.1. Pengenalan dan Latihan**

Pengenalan dan pelatihan Perangkat Lunak WispeJOL ini akan dilakukan 1 hari uji coba implementasi pada semester genap tahun 2009. Pengenalan dilakukan kepada pengguna yaitu orang yang telah terbiasa dengan penggunaan komputer dan internet serta orang yang belum

atau tidak terbiasa dengan penggunaan komputer dan internet. Pengenalan dilakukan dengan menggunakan notebook.

#### **2.4.2. Persiapan Awal**

##### **2.4.2.1. Persiapan Prosedural**

Prosedural pengujian diawali dengan mencari responden yang telah terbiasa dengan penggunaan komputer dan internet serta responden yang belum atau tidak terbiasa dengan penggunaan komputer dan internet.

##### **2.4.2.2. Persiapan Perangkat Keras**

Notebook yang akan digunakan untuk melakukan pengujian.

##### **2.4.2.3. Persiapan Perangkat Lunak**

1. Microsoft Windows Vista Home Premium.
2. SQL Server 2008 Express.
3. Visual Studio 2008 SP 1.
4. Silverlight 2 Release to Web.
5. Microsoft Expression Blend 2 SP 1.
6. Microsoft Expression Encoder 2 SP 1.
7. Aplikasi WispeJ01.

#### **2.4.3. Pelaksanaan**

Pelaksanaan pengujian akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pengujian unit (modul-modul kecil) dan pengujian sistem secara

keseluruhan.

#### **2.4.4. Pelaporan Hasil**

Hasil pengujian akan diserahkan kepada Pembimbing I dan Pembimbing II Tugas Akhir.



### 3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

Tabel 2. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Fungsi Login	Pengujian Fungsi Login	SKPL-WispeJ01-001	PDHUPL-WispeJ01-001	Pengujian Unit	Pengujian fungsi login	April 2009
Pengujian Fungsi Modifikasi Data Artikel	Pengujian Entry Data Artikel	SKPL-WispeJ01-002-01	PDHUPL-WispeJ01-002-01	Pengujian Unit	Pengujian fungsi entry data artikel	April 2009
Pengujian Fungsi Modifikasi Data Artikel	Pengujian Edit Artikel	SKPL-WispeJ01-002-02	PDHUPL-WispeJ01-002-02	Pengujian Unit	Pengujian fungsi edit artikel	April 2009
Pengujian Fungsi Entry Data Gambar	Pengujian Entry Data Gambar	SKPL-WispeJ01-003	PDHUPL-WispeJ01-003	Pengujian Unit	Pengujian fungsi entry data gambar	April 2009
Pengujian Fungsi Entry Data Video	Pengujian Entry Data Video	SKPL-WispeJ01-004	PDHUPL-WispeJ01-004	Pengujian Unit	Pengujian fungsi entry data video	April 2009
Pengujian Fungsi Modifikasi User Account	Pengujian Change User Password	SKPL-WispeJ01-005-01	PDHUPL-WispeJ01-005-01	Pengujian Unit	Pengujian fungsi change user password	April 2009
Pengujian Fungsi Modifikasi	Pengujian Entry	SKPL-WispeJ01-005-02	PDHUPL-WispeJ01-005-02	Pengujian Unit	Pengujian fungsi entry	April 2009

User Account	Data User				data user	
Pengujian Fungsi Pengelolaan Greeting Page	Pengujian Fungsi Entry Greeting	SKPL-WispeJ01-006-01	PDHUPL-WispeJ01-006-01	Pengujian Unit	Pengujian fungsi entry greeting	April 2009
Pengujian Fungsi Pengelolaan Greeting Page	Pengujian Fungsi Edit Greeting	SKPL-WispeJ01-006-02	PDHUPL-WispeJ01-006-02	Pengujian Unit	Pengujian fungsi edit greeting	April 2009
Pengujian Fungsi Pengelolaan Greeting Page	Pengujian Fungsi Entry Logo	SKPL-WispeJ01-006-03	PDHUPL-WispeJ01-006-03	Pengujian Unit	Pengujian fungsi entry logo	April 2009
Pengujian Fungsi Pengelolaan Greeting Page	Pengujian Fungsi Edit Logo	SKPL-WispeJ01-006-04	PDHUPL-WispeJ01-006-04	Pengujian Unit	Pengujian fungsi edit logo	April 2009
Pengujian Fungsi Delete Data Artikel	Pengujian Fungsi Delete Data Artikel	SKPL-WispeJ01-007	PDHUPL-WispeJ01-007	Pengujian Unit	Pengujian delete data artikel	April 2009
Pengujian Fungsi Delete Data Gambar	Pengujian Fungsi Delete Data Gambar	SKPL-WispeJ01-008	PDHUPL-WispeJ01-008	Pengujian Unit	Pengujian delete data gambar	April 2009
Pengujian Fungsi Delete Data Video	Pengujian Fungsi Delete Data Video	SKPL-WispeJ01-009	PDHUPL-WispeJ01-009	Pengujian Unit	Pengujian delete data video	April 2009

Pengujian Fungsi Display Data Artikel	Pengujian Fungsi Display Data Artikel	SKPL-WispeJ01-010	PDHUPL-WispeJ01-010	Pengujian Unit	Pengujian fungsi display data artikel	April 2009
Pengujian Fungsi Display Data Gambar	Pengujian Fungsi Display Data Gambar	SKPL-WispeJ01-011	PDHUPL-WispeJ01-011	Pengujian Unit	Pengujian fungsi display data gambar	April 2009
Pengujian Fungsi Display Data Video	Pengujian Fungsi Display Data Video	SKPL-WispeJ01-012	PDHUPL-WispeJ01-012	Pengujian Unit	Pengujian fungsi display data video	April 2009
Pengujian Fungsi Display Greeting	Pengujian Fungsi Display Greeting	SKPL-WispeJ01-013	PDHUPL-WispeJ01-013	Pengujian Unit	Pengujian fungsi display greeting	April 2009
Pengujian Fungsi Update Artikel	Pengujian Fungsi Update Artikel	SKPL-WispeJ01-014	PDHUPL-WispeJ01-014	Pengujian Unit	Pengujian fungsi update artikel	April 2009

## **4 Deskripsi dan Hasil Uji**

### **4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Login (PDHUPL-WispeJ01-001)**

Kelas Pengujian Fungsi Login adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi login dengan penggunanya.

### **4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Modifikasi Data Artikel (PDHUPL-WispeJ01-002)**

Kelas Pengujian Fungsi Modifikasi Data Artikel adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi entry data artikel dan edit data artikel dengan penggunanya.

#### **4.2.1. Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entry Data Artikel (PDHUPL-WispeJ01-002-01)**

Butir pengujian ini menguji menu entry data artikel pada perangkat lunak.

#### **4.2.2. Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Artikel (PDHUPL-WispeJ01-002-02)**

Butir pengujian ini menguji menu entry data artikel pada perangkat lunak.

### **4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Entry Data Gambar (PDHUPL-WispeJ01-003)**

Kelas Pengujian Fungsi Modifikasi Data Artikel adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi entry data

gambar dengan penggunaanya.

#### **4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Entry Data Video (PDHUPL-WispeJ01-004)**

Kelas Pengujian Fungsi Entry Data Video adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi entry data video dengan penggunaanya.

#### **4.5. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Modifikasi User Account (PDHUPL-WispeJ01-005)**

Kelas Pengujian Fungsi Modifikasi User Account adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi change user password dan entry data user dengan penggunaanya.

##### **4.5.1. Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Change User Password (PDHUPL-WispeJ01-005-01)**

Butir pengujian ini menguji menu change user password pada perangkat lunak.

##### **4.5.2. Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entry Data User (PDHUPL-WispeJ01-005-02)**

Butir pengujian ini menguji menu entry data user pada perangkat lunak.

#### **4.6. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Modifikasi Greeting Page (PDHUPL-WispeJ01-006)**

Kelas Pengujian Fungsi Modifikasi Greeting Page adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi entry greeting, edit greeting, entry logo dan edit logo dengan

penggunanya.

**4.6.1. Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entry Greeting (PDHUPL-WispeJO1-006-01)**

Butir pengujian ini menguji menu entry greeting pada perangkat lunak.

**4.6.2. Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Greeting (PDHUPL-WispeJO1-006-02)**

Butir pengujian ini menguji menu edit greeting pada perangkat lunak.

**4.6.3. Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Entry Logo (PDHUPL-WispeJO1-006-03)**

Butir pengujian ini menguji menu entry logo pada perangkat lunak.

**4.6.4. Identifikasi Butir Pengujian Fungsi Edit Logo (PDHUPL-WispeJO1-006-04)**

Butir pengujian ini menguji menu edit logo pada perangkat lunak.

**4.7. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Delete Data Artikel (PDHUPL-WispeJO1-007)**

Kelas Pengujian Fungsi Delete Data Artikel adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi delete data artikel dengan penggunanya.

**4.8. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Delete Data Gambar (PDHUPL-WispeJO1-008)**

Kelas Pengujian Fungsi Delete Data Gambar adalah

kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi delete data gambar dengan penggunaannya.

#### **4.9. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Delete Data Video (PDHUPL-WispeJ01-009)**

Kelas Pengujian Fungsi Delete Data Video adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi delete data video dengan penggunaannya.

#### **4.10. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Display Data Artikel (PDHUPL-WispeJ01-010)**

Kelas Pengujian Fungsi Display Data Artikel adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi display data artikel dengan penggunaannya.

#### **4.11. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Display Data Gambar (PDHUPL-WispeJ01-011)**

Kelas Pengujian Fungsi Display Data Gambar adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi display data gambar dengan penggunaannya.

#### **4.12. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Display Data Video (PDHUPL-WispeJ01-012)**

Kelas Pengujian Fungsi Display Data Video adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi display data video dengan penggunaannya.

#### **4.13. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Display Data Greeting (PDHUPL-WispeJ01-013)**

Kelas Pengujian Fungsi Display Data greeting adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi display data greeting dengan penggunaannya.

#### **4.14. Identifikasi Kelas Pengujian Fungsi Update Artikel (PDHUPL-WispeJ01-014)**

Kelas Pengujian Fungsi Update Artikel adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi update artikel dengan penggunaannya.

## 5. Hasil Pengujian Antarmuka Pengguna

Setelah pengujian dilakukan maka diperoleh deskripsi dan hasil pengujian seperti pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Deskripsi dan Hasil Pengujian

Nama Fungsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Yang Didapat	Keterangan
Pengujian Fungsi Login	Memasukkan username dan password lalu menekan tombol login	username : 'jimmy' password : 'ujang'	Muncul grid dengan nama user dan menu yang dimiliki role tertentu	Muncul grid dengan nama user dan menu yang dimiliki role tertentu	Berhasil
Pengujian Entry Data Artikel	Memasukkan judul artikel dan isi artikel kemudian menekan tombol save	Judul : 'Candi Prambanan', isi artikel : 'Candi prambanan ...'	Muncul grid konfirmasi bahwa data artikel berhasil disimpan ke dalam database	Muncul grid konfirmasi bahwa data artikel berhasil disimpan ke dalam database	Berhasil
Pengujian Edit Artikel	Mengedit isi artikel yang ditampilkan oleh sistem kemudian menekan tombol save	Isi artikel : 'Candi Prambanan..'	Muncul grid konfirmasi bahwa data artikel yang telah diedit berhasil disimpan ke dalam database	Muncul grid konfirmasi bahwa data artikel yang telah diedit berhasil disimpan ke dalam database	Berhasil
Pengujian Fungsi Entry Data Gambar	Menekan tombol upload kemudian memilih gambar yang	Gambar : 'Prambanan .jpg'	Muncul grid konfirmasi bahwa data gambar telah berhasil di simpan ke	Muncul grid konfirmasi bahwa data gambar telah berhasil di simpan ke	Berhasil

	akan diupload ke database		dalam database	dalam database	
Pengujian Fungsi Entry Data Video	Menekan tombol upload kemudian memilih video yang akan diupload ke database	Video : 'Prambanan.wmv'	Muncul grid konfirmasi bahwa data video telah berhasil di simpan ke dalam database	Muncul grid konfirmasi bahwa data video telah berhasil di simpan ke dalam database	Berhasil
Pengujian Fungsi Change User Password	Memasukkan password lama, password baru dan konfirmasi password baru kemudian menekan tombol ok	Password lama : 'ujang', password baru : 'jimbo', konfirmasi password baru : 'jimbo'	Muncul grid konfirmasi bahwa password sudah diubah	Muncul grid konfirmasi bahwa password sudah diubah	Berhasil
Pengujian Fungsi Entry Data User	Memasukkan username, password, konfirmasi password dan email kemudian menekan tombol ok	Username : 'robby', password : '4218', konfirmasi password : '4218', email : 'bebex_mtl@yahoo.co.id'	Muncul grid konfirmasi bahwa data user telah disimpan ke dalam database	Muncul grid konfirmasi bahwa data user telah disimpan ke dalam database	Berhasil
Pengujian Fungsi Entry	Memasukkan isi greeting kemudian	Isi greeting : 'jogja...'	Muncul grid konfirmasi bahwa data	Muncul grid konfirmasi bahwa data	Berhasil

Greeting	menekan tombol save		greeting telah disimpan ke dalam database	greeting telah disimpan ke dalam database	
Pengujian Fungsi Edit Greeting	Mengedit isi greeting yang ditampilkan oleh sistem kemudian menekan tombol save	Isi greeting : 'jogja...'	Muncul grid konfirmasi bahwa data greeting telah diedit telah disimpan ke dalam database	Muncul grid konfirmasi bahwa data greeting telah diedit telah disimpan ke dalam database	Berhasil
Pengujian Fungsi Entry Logo	Menekan tombol upload kemudian memilih gambar logo yang akan diupload ke database	Gambar logo : 'logo greeting.jpg'	Muncul grid konfirmasi bahwa data greeting telah disimpan ke dalam database	Muncul grid konfirmasi bahwa data greeting telah disimpan ke dalam database	Berhasil
Pengujian Fungsi Edit Logo	Menekan tombol upload kemudian memilih gambar logo yang akan diupload ke database	Gambar logo : 'greeting2.jpg'	Muncul grid konfirmasi bahwa data greeting telah diedit telah disimpan ke dalam database	Muncul grid konfirmasi bahwa data greeting telah diedit telah disimpan ke dalam database	Berhasil
Pengujian Fungsi Delete Data Artikel	Memilih judul artikel yang akan dihapus kemudian	Judul artikel : 'Pantai Kukup'	Muncul grid konfirmasi bahwa data artikel telah dihapus dari	Muncul grid konfirmasi bahwa data artikel telah dihapus dari	Berhasil

	menekan tombol delete		database	database	
Pengujian Fungsi Delete Data Gambar	Memilih nama gambar yang akan dihapus kemudian menekan tombol delete	Gambar : 'Prambanan .jpg'	Muncul grid konfirmasi bahwa data gambar telah dihapus dar database	Muncul grid konfirmasi bahwa data gambar telah dihapus dar database	Berhasil
Pengujian Fungsi Delete Data Video	Memilih nama video yang akan dihapus kemudian menekan tombol delete	Video : 'Prambanan .wmv'	Muncul grid konfirmasi bahwa data video telah dihapus dar database	Muncul grid konfirmasi bahwa data video telah dihapus dar database	Berhasil
Pengujian Fungsi Display Data Artikel	Memilih judul artikel yang ingin dibaca kemudian menekan tombol read	Judul artikel : 'Candi Prambanan'	Muncul grid untuk menampilkan isi artikel dari judul artikel yang telah dipilih	Muncul grid untuk menampilkan isi artikel dari judul artikel yang telah dipilih	Berhasil
Pengujian Fungsi Display Data Gambar	Memilih kategori gambar berdasarkan judul artikel yang ingin dilihat kemudian menekan tombol view	Judul artikel : 'Pantai Parangtritis'	Muncul grid yang menampilkan gambar dari kategori yang telah dipilih	Muncul grid yang menampilkan gambar dari kategori yang telah dipilih	Berhasil
Pengujian Fungsi	Memilih kategori	Judul artikel :	Muncul grid yang	Muncul grid yang	Berhasil

Display Data Video	video berdasarkan judul artikel yang ingin dilihat kemudian menekan tombol view	'Pantai Parangtritis'	menampilkan video dari kategori yang telah dipilih	menampilkan video dari kategori yang telah dipilih	
Pengujian Fungsi Display Greeting	Membuka project Wisatapedia Jogja Online di Visual Studio 2008 kemudian melakukan debugging		Muncul grid yang menampilkan greeting pada homepage	Muncul grid yang menampilkan greeting pada homepage	Berhasil
Pengujian Fungsi Update Artikel	Memilih judul artikel yang akan diupdate kemudian menekan tombol update	Judul artikel : 'Pantai Krakal'	Muncul grid yang menampilkan isi artikel yang akan di update beserta update isi artikel	Muncul grid yang menampilkan isi artikel yang akan di update beserta update isi artikel	Berhasil

Nama : .....  
Pekerjaan : .....  
Umur : ..... tahun  
Jenis Kelamin : L / P

## KUISIONER

### PENGEMBANGAN APLIKASI WEB Wisatapedia Jogja Online (WispeJOL)

Berikan pendapat Saudara mengenai Aplikasi WispeJOL ini dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan yang telah disediakan.

1. Background web pada aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
2. Penggunaan warna pada aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
3. Penggunaan foto pada aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
4. Penggunaan jenis tulisan (font) pada aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
5. Kegunaan fungsi atau menu yang ada pada aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
6. Penggunaan ukuran huruf (font) pada aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
7. Penggunaan video pada aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
8. Kecepatan jalannya aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
9. Tampilan gambar dan animasi secara keseluruhan pada aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik
10. Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi ini  
a. sangat baik      b. baik      c. kurang      d. tidak baik      e. sangat tidak baik

**Komentar :**

.....  
.....

**Terima Kasih**

