

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi Pengenalan Wisata Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Windows Phone 8 berhasil dibangun.
2. Dari 31 responden, 65,32% setuju aplikasi mempunyai tampilan yang bagus, 61,29% setuju aplikasi mudah untuk digunakan, 70,96% setuju bahwa pengguna puas dalam menggunakan aplikasi, 88,70% setuju bahwa pengguna terbantu dalam menggunakan aplikasi, dan 74,19% setuju aplikasi lebih baik bila dibandingkan dengan aplikasi yang sudah ada sebelumnya.

VI.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan tugas akhir ini adalah diharapkan menambahkan pencarian lokasi wisata budaya terdekat dari posisi pengguna saat itu berada.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, Andreas, (2012). *Pembangunan Aplikasi Info Event Berbasis Android*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Dharmayanto, Yulius, (2012). *Pembangunan Aplikasi Android Berbasis Lokasi Untuk Pariwisata*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Goldberg, DW., (2008). *A Geocoding Best Practices Guide*, University of Southern California, Los Angeles.
- Hendrawan, Nikolaus Hendy Bimo, (2006). *Pembangunan Perangkat Lunak E-Commerce untuk Toko Merchandise Menggunakan ASP.NET*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Hidayat, Novrian Fajar., Ridi Ferdiana, (2012). *The Development of Mobile Client Application in Yogyakarta Tourism and Culinary Information System Based on Social Media Integration*, International Journal of Advanced Computer Science and Applications, Vol.3, No.10, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Lesmana, Kadek Edi, (2013). *Pengembangan Media Sosial Pariwisata Dengan Location Based Service Pada Perangkat Mobile Berbasis Android*, Vol.2, No.1, KARMAPATI.

- Murtiyoso., Fandy Setyo Utomo, (2012). *Aplikasi Purwokerto Place Finder Pada Smartphone Bersistem Operasi Android*, Semarang: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2012.
- Nurdiawan, Taufik., Isa Puncuna., Bambang Pudjoatmodjo, (2012). *Aplikasi Informasi Pariwisata Berbasis Multimedia*, Jurnal Program Studi Manajemen Informatika, Bandung: Politeknik Telkom Bandung.
- Nuzul Putra, Akbar., Toufan D. Tambunan, S.T., Kurniawan Nur Ramadhan, S.T, (2012). *Aplikasi Wisata Kota Bandung Menggunakan Metode Location-Based Services (LBS) Pada Android*, Jurnal Program Studi Manajemen Informatika, Bandung: Politeknik Telkom Bandung.
- Pramudya, Puja, (2011). *Membuat Aplikasi untuk Windows Phone*, Nokia Developer, Yogyakarta: Andi.
- Respati, Ari, (2012). *Whats's On? Santika Premiere Jogja*, Jakarta: Kompas Gramedia.
- Santoso, Yogi, (2011). *Pembangunan Aplikasi Kuliner Berbasis Lokasi*, Skripsi Program Studi Teknik Informatika, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sinaga, Supriono. 2010. *Potensi dan Pengembangan Objek Wisata Di Kabupaten Tapanuli Tengah*. Kertas Karya. Program DIII Pariwisata. Universitas Sumatera Utara.
- Soetarno, (2004). *Ragam Budaya Indonesia*, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Dirjen Dikti, Depdiknas, Jakarta.

- Steiniger, Stefan, Moritz Neun, Edwardes, Alistair, (2006). *Foundations of Location Based Services*, University of Zurich, Zurich.
- Supriyadi, Gering, (2003). *Budaya Kerja Pegawai Negeri Sipil*, Lembaga Administrasi Negara, Jakarta.
- Supriyanto, Kelik, (2008). *Selayang Pandang Daerah Istimewa Yogyakarta*, Klaten : Intan Pariwara.
- Thaib, Dahlan, (2006). *Buku Profil Kota Yogyakarta*, Yogyakarta, Pemerintah Kota Yogyakarta.
- Wibowo, Argo, (2010). *Pembangunan Sistem Layanan Berbasis Lokasi Pencarian UMKM Terdekat Berbasis Android*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Wijanarko, Sigit, (2009). *Aplikasi Mobile Ticketing pada Perusahaan Travel*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Yanuar, Sony, (2010). *Pembangunan Aplikasi Katalog Belanja Berbasis Lokasi Memanfaatkan J2ME dan Google Maps Api*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Yudistira, I.B Putu Sandhi, (2007). *Pembangunan Aplikasi LBS Kota Yogyakarta pada Perangkat Mobile Berbasis J2ME*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Yuhfizar, (2003). *Tutorial Windows dan Internet*, Kuliah Umum, IlmuKomputer.Com.

Sumber Internet :

http://en.wikipedia.org/wiki/Windows_Phone_8, Diakses tanggal 29 April 2013, pukul 16:14.

<http://kotajogja.com/wisata/kategori/2>, Diakses

tanggal 17 Oktober 2013, pukul 20:54.

<http://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/>,

Diakses tanggal 25 Oktober 2013, pukul 22:14.

<http://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/>,

Diakses tanggal 9 November 2013, pukul 15:26.

<http://gudeg.net/id/directory/12/Wisata-Sejarah-dan->

[Budaya](http://gudeg.net/id/directory/12/Wisata-Sejarah-dan-Budaya), Diakses tanggal 19 November 2013, pukul 18:38.

<http://yogyatrip.com/category/budaya/>, Diakses tanggal

26 November 2013, pukul 20:12.



SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN WISATA BUDAYA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS WINDOWS PHONE 8

Untuk :


UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Dipersiapkan oleh:

Hendika Brilianto / 090705820

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-JOGJACULTOUR</i>		1/23
		Revisi		

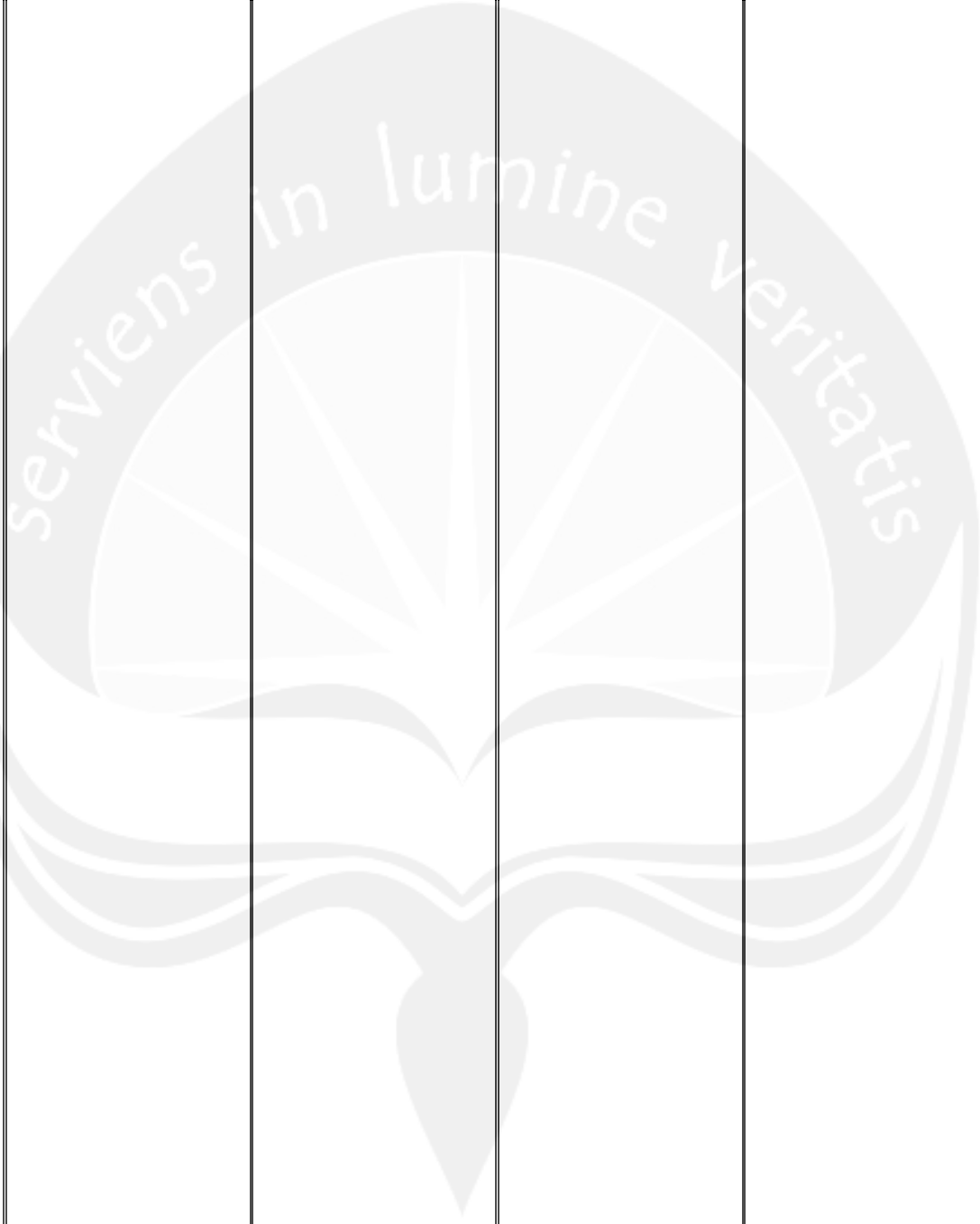
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	2/ 23
<p>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</p>		

Daftar Halaman Perubahan



--	--	--	--

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	3/ 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 Isi

I. Pendahuluan	6
I.1. Tujuan	6
I.2. Lingkup Masalah	6
I.3. Definisi, Akronim, dan Singkatan	7
I.4. Referensi	8
I.5. Deskripsi Umum	8
II. Deskripsi Kebutuhan	9
II.1. Perspektif Produk	9
II.2. Fungsi Produk	10
II.3. Karakteristik Pengguna	11
II.4. Batasan-Batasan	11
II.5. Asumsi dan Ketergantungan	12
III. Kebutuhan Khusus	12
III.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	12
III.1.1. Antarmuka Pemakai	12
III.1.2. Antarmuka Perangkat Keras	12
III.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	13
III.1.4. Antarmuka Perangkat Komunikasi	13
III.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak	14
III.2.1. Use Case Diagram	14
IV. Spesifikasi Rinci Kebutuhan	15
IV.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	15
IV.1.1. Use Case Specification getWisataList	15
IV.1.2. Use Case Specification getWisataDetil	16
IV.1.3. Use Case Specification showImage	16
IV.1.4. Use Case Specification getCurrentLocation	17
IV.1.5. Use Case Specification getLocation	18
IV.1.6. Use Case Specification getDirections	19
IV.1.7. Use Case Specification shareFacebookTwitter	20
IV.1.8. Use Case Specification aboutApp	21
IV.1.9. Use Case Specification searchWisata	22
V. Entitas Data	23

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	4/ 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 Gambar

Gambar 1. Arsitektur JOGJACULTOUR.....	10
Gambar 2. Use Case Diagram JOGJACULTOUR.....	14
Gambar 3. Entitas Data JOGJACULTOUR.....	23



Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	5/ 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		

I. Pendahuluan

I.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan yaitu perangkat lunak JOGJACULTOUR. SKPL ini 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-JOGJACULTOUR ini juga mendefinisikan batasan perancangan aplikasi. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan perangkat lunak JOGJACULTOUR lebih lanjut.

I.2. Lingkup Masalah

Perangkat lunak JOGJACULTOUR dikembangkan dengan tujuan untuk membantu pengguna Windows Phone 8 untuk dapat mengenal wisata budaya yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan menampilkan peta lokasi wisata budaya guna memberikan informasi kepada pengguna mengenai wisata budaya yang dimiliki Daerah Istimewa Yogyakarta.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	6/ 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		

I.3. Definisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL- JOGJACULTOUR	Kode yang merepresentasikan spesifikasi kebutuhan pada perangkat lunak JOGJACULTOUR (Aplikasi Pengenalan Wisata Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Windows Phone) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
JOGJACULTOUR	Yogyakarta Culture Tour merupakan perangkat lunak yang menyediakan informasi tentang wisata budaya Yogyakarta.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan <i>World Wide Web</i> .

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	7/ 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		

I.4. Referensi

Dokumen yang digunakan sebagai acuan dalam rencana pengembangan perangkat lunak ini adalah:

1. Brilianto, Hendika. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SPP-TLM (Sistem Penjualan Perabotan-Toko Laris Manis), Jurusan Teknik Informatika - UAJY 2012.
2. Brilianto, Hendika. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SIPIG(Sistem Informasi Perpanjangan Izin Gangguan), Jurusan Teknik Informatika - UAJY 2012.
3. Pramudya, Puja. Membuat Aplikasi untuk Windows Phone, Penerbit Andi, Yogyakarta: 2011.

I.5. Deskripsi Umum

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 JOGJACULTOUR yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, kebutuhan antarmuka meliputi antarmuka sistem, antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras dan antarmuka perangkat lunak, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak JOGJACULTOUR.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	8 / 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		

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

II. Deskripsi Kebutuhan

II.1. Perspektif Produk

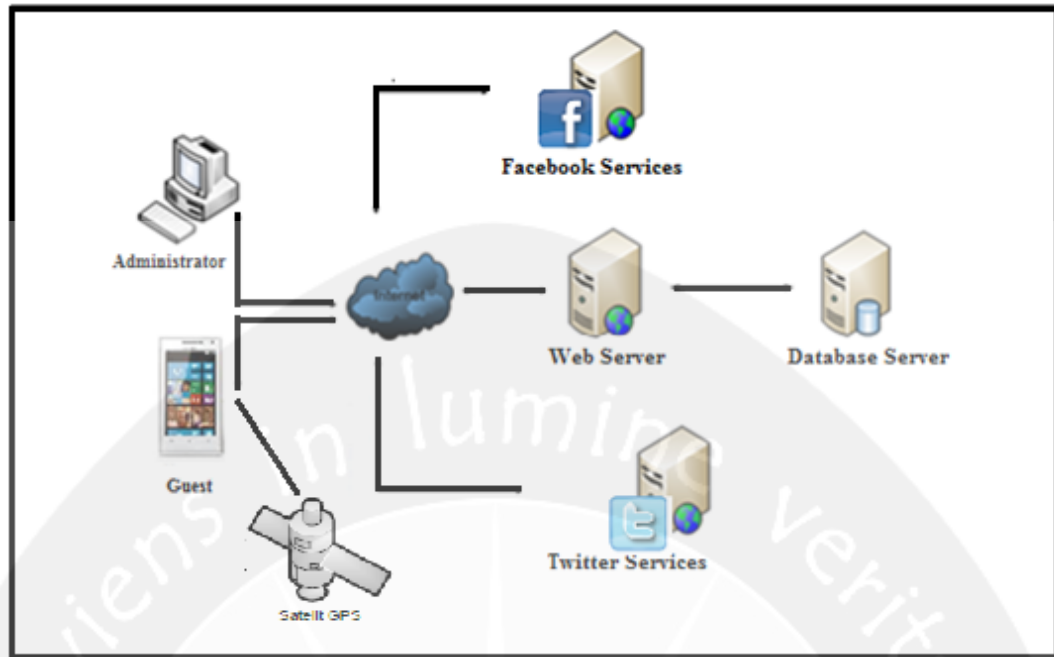
Perangkat lunak JOGJACULTOUR ini dibuat untuk perangkat Windows Phone 8, dengan menggunakan tools Microsoft Visual Studio 2012 dengan bahasa pemrograman C#.

JOGJACULTOUR dikembangkan untuk membantu pengguna Windows Phone 8 memperoleh informasi tentang wisata budaya yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi melalui tampilan yang interaktif dalam Windows Phone. Pada aplikasi ini, seperti yang terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa *client server*, dimana semua data wisata budaya disimpan di komputer *server*. Seluruh *user* yang menggunakan aplikasi (*client*) mengakses data wisata budaya dalam *server* tersebut secara *online* melalui internet dengan memanggil *web service* dan ditampilkan pada aplikasi tersebut.

Selain untuk pengenalan wisata budaya, aplikasi ini juga dapat terhubung dengan jejaring sosial Facebook dan Twitter, serta menampilkan detail dari masing-masing wisata budaya termasuk menampilkan peta lokasi wisata.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	9/ 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		



Gambar 1. Arsitektur JOGJACULTOUR

II.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak JOGJACULTOUR adalah

1. Fungsi Wisata Budaya (SKPL-JOGJACULTOUR-01)

Wisata Budaya adalah fungsionalitas yang digunakan user untuk dapat mengenal wisata budaya Daerah Istimewa Yogyakarta.

Fungsionalitas wisata budaya meliputi:

a. Fungsi getWisataList (SKPL-JOGJACULTOUR-01-01)

Merupakan fungsi untuk menampilkan daftar wisata budaya dalam bentuk *list*.

b. Fungsi getWisataDetil (SKPL-JOGJACULTOUR-01-02)

Merupakan fungsi untuk menampilkan informasi-informasi secara lengkap tentang wisata budaya yang dipilih.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	10/ 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		

c. Fungsi showImage (SKPL-JOGJACULTOUR-01-03)

Merupakan fungsi untuk menampilkan foto wisata budaya yang dipilih.

d. Fungsi getCurrentLocation (SKPL-JOGJACULTOUR-01-04)

Merupakan fungsi untuk menampilkan posisi saat ini.

e. Fungsi getLocation (SKPL-JOGJACULTOUR-01-05)

Merupakan fungsi untuk menampilkan lokasi wisata.

f. Fungsi getDirections (SKPL-JOGJACULTOUR-01-06)

Merupakan fungsi untuk menampilkan jarak atau rute yang ditempuh dari posisi saat ini sampai ke lokasi wisata.

g. Fungsi shareFacebookTwitter (SKPL-JOGJACULTOUR-01-07)

Merupakan fungsi untuk berbagi ke Facebook dan Twitter.

h. Fungsi aboutApp (SKPL-JOGJACULTOUR-01-08)

Merupakan fungsi untuk menghubungkan user dengan informasi mengenai aplikasi.

i. Fungsi searchWisata (SKPL-JOGJACULTOUR-01-09)

Merupakan fungsi untuk mencari wisata berdasarkan inputan user.

II.3. Karakteristik Pengguna

Pengguna JOGJACULTOUR adalah user yang memiliki karakteristik memahami pengoperasian Windows Phone 8.

II.4. Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak JOGJACULTOUR yaitu:

1. Kebijakan umum

Berpedoman pada tujuan pengembangan perangkat lunak JOGJACULTOUR.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	11/ 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		

2. Penggunaan Perangkat Lunak JOGJACULTOUR

- a. Perangkat lunak JOGJACULTOUR dapat digunakan secara online untuk menampilkan wisata ke dalam list dari webservice, juga untuk pengaksesan lokasi atau peta dan berbagi ke sosial media hanya dapat digunakan jika pengguna terhubung dengan internet.
- b. Perangkat lunak JOGJACULTOUR ini dikembangkan hanya untuk memberikan informasi mengenai wisata budaya yang dimiliki Daerah Istimewa Yogyakarta.

II.5. Asumsi dan Ketergantungan

Aplikasi ini hanya dapat dijalankan dengan ponsel yang mempunyai sistem operasi Windows Phone 8 dan terhubung dengan jaringan internet.

III. Kebutuhan Khusus

III.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

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

III.1.1. Antarmuka Pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk *list*.

III.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak JOGJACULTOUR berupa seperangkat telepon seluler.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	12/ 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		

III.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak JOGJACULTOUR adalah:

Nama : Windows Phone 8

Sumber : Microsoft

Sebagai sistem operasi *mobile* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini.

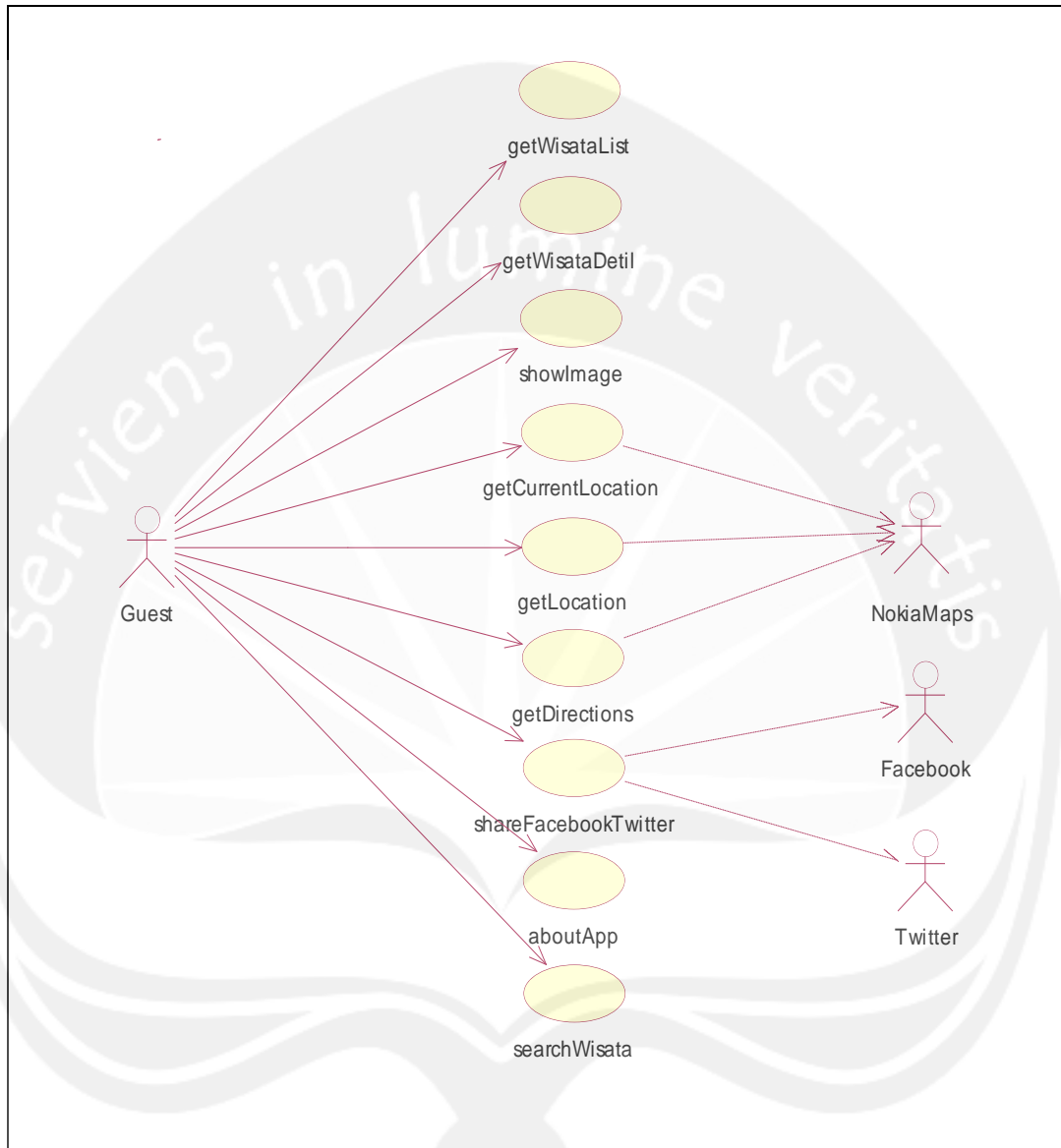
III.1.4. Antarmuka Perangkat Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak JOGJACULTOUR menggunakan protocol HTTP.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	13/ 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		

III.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

III.2.1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram JOGJACULTOUR

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	14/ 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		

IV. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

IV.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

IV.1.1. Use Case Specification getWisataList

1. Brief Description

Use case ini digunakan ketika pertama kali aktor memasuki aplikasi.

2. Primary Actor

Guest

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memasuki aplikasi.

E-1 Koneksi internet terputus

2. Aplikasi menampilkan daftar wisata budaya.

3. Use case selesai

5. Alternate Flow

None

6. Error Flow

E-1 Koneksi internet terputus

1. Sistem memberikan informasi bahwa tidak terdapat koneksi internet.

2. Menuju basic flow langkah ke-3.

7. Pre Condition

None

8. Post Condition

Aktor berhasil memperoleh daftar wisata budaya.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	15/ 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		

IV.1.2. Use Case Specification getWisataDetil

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk melihat informasi lebih lengkap tentang wisata budaya yang dipilih.

2. Primary Actor

Guest

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika sistem menampilkan informasi wisata budaya.
2. Use case selesai

5. Alternate Flow

None

6. Error Flow

None

7. Pre Condition

Aktor sudah memilih salah satu wisata budaya dari daftar wisata budaya

8. Post Condition

Aktor berhasil mendapatkan informasi wisata budaya.

IV.1.3. Use Case Specification showImage

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan foto wisata budaya.

2. Primary Actor

Guest

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	16/ 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		

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan foto wisata budaya.
2. Sistem menampilkan foto wisata budaya.
3. Use case selesai.

5. Alternate Flow

None

6. Error Flow

None

7. Pre Condition

Sistem sudah menampilkan informasi detail wisata budaya.

8. Post Condition

Aktor berhasil menampilkan foto wisata budaya.

IV.1.4. Use Case Specification getCurrentLocation

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan posisi saat ini.

2. Primary Actor

Guest

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan posisi saat ini pada peta.
E-1 Koneksi internet terputus
2. Sistem menampilkan posisi saat ini.
3. Use case selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	17/ 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		

5. Alternate Flow

None

6. Error Flow

E-1 Koneksi internet terputus

1. Sistem menampilkan pesan koneksi internet terputus.
2. Menuju basic flow langkah ke-3.

7. Pre Condition

Sistem sudah menampilkan informasi detail wisata budaya.

8. Post Condition

Aktor berhasil melihat dan menampilkan posisi saat ini.

IV.1.5. Use Case Specification getLocation

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan lokasi peta wisata budaya.

2. Primary Actor

Guest

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan lokasi wisata budaya pada peta.

E-1 Koneksi internet terputus

2. Sistem menampilkan peta lokasi wisata budaya.

3. Use case selesai.

5. Alternate Flow

None

6. Error Flow

E-1 Koneksi internet terputus

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	18/ 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		

1. Sistem memberikan informasi bahwa tidak terdapat koneksi internet.
2. Menuju basic flow langkah ke-3.

7. Pre Condition

Sistem sudah menampilkan informasi detil wisata budaya.

8. Post Condition

Aktor berhasil melihat dan menampilkan peta lokasi wisata budaya.

IV.1.6. Use Case Specification getDirections

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan jarak atau rute yang ditempuh untuk menuju ke lokasi wisata budaya.

2. Primary Actor

Guest

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan jarak atau rute yang ditempuh untuk menuju ke lokasi wisata budaya.

E-1 Koneksi internet terputus

2. Sistem menampilkan jarak atau rute wisata budaya dari posisi saat ini sampai ke lokasi wisata budaya.

3. Use case selesai

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Koneksi internet terputus

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	19/ 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		

1. Sistem memberikan informasi bahwa tidak terdapat koneksi internet.
2. Menuju basic flow langkah ke-3.

7. Pre Condition

Sistem sudah menampilkan informasi detail wisata budaya.

8. Post Condition

Sistem berhasil menampilkan jarak atau rute yang ditempuh untuk menuju ke lokasi wisata budaya.

IV.1.7. Use Case Specification shareFacebookTwitter

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk berbagi skor dalam bentuk status pada jejaring sosial Facebook dan Twitter.

2. Primary Actor

Guest

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk membagikan status pada jejaring sosial Facebook dan atau Twitter.
2. Sistem menampilkan halaman konfirmasi untuk berbagi status pada media social Facebook dan Twitter.
3. Aktor mengkonfirmasi untuk berbagi status
4. Sistem membagikan status ke Facebook dan Twitter.
- E-1 Koneksi internet terputus
5. Use case selesai

5. Alternative Flow

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	20/ 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		

6. Error Flow

E-1 Koneksi internet terputus

1. Sistem memberikan informasi bahwa tidak terdapat koneksi internet.
2. Menuju basic flow langkah ke-5.

7. Pre Condition

Sistem sudah menampilkan informasi detil wisata budaya.

8. Post Condition

Aktor berhasil membagikan status ke jejaring social Facebook dan Twitter.

IV.1.8. Use Case Specification aboutApp

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan informasi tentang aplikasi.

2. Primary Actor

Guest

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat informasi tentang aplikasi.
2. Sistem menampilkan informasi tentang aplikasi
3. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. Pre Condition

Sistem sudah menampilkan daftar wisata budaya.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	21/ 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		

8. Post Condition

Sistem berhasil menampilkan informasi tentang aplikasi

IV.1.9. Use Case Specification searchWisata

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk mencari wisata berdasarkan inputan user.

2. Primary Actor

Guest

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mencari wisata.
2. Sistem menampilkan tampilan untuk mencari aplikasi.
3. Aktor memilih kategori pencarian.
4. Aktor menginputkan nama wisata yang akan dicari.
5. Sistem menampilkan hasil pencarian.

E-1 Koneksi internet terputus

6. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Koneksi internet terputus

1. Sistem memberikan informasi bahwa tidak terdapat koneksi internet.
2. Menuju basic flow langkah ke-6.

7. Pre Condition

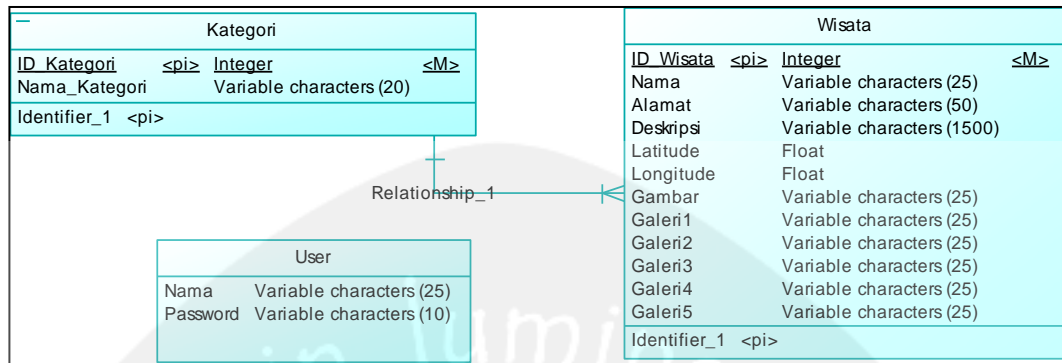
Sistem sudah menampilkan daftar wisata budaya.

8. Post Condition

Sistem berhasil menampilkan informasi tentang aplikasi

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	22/ 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		

V. Entitas Data



Gambar 3. Entitas Data JOGJACULTOUR

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - JOGJACULTOUR	23/ 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		

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN WISATA BUDAYA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA BERBASIS WINDOWS PHONE 8

Untuk :


UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Dipersiapkan oleh:

Hendika Brilianto/ 090705820

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-JOGJACULTOUR</i>		1/27
		Revisi		

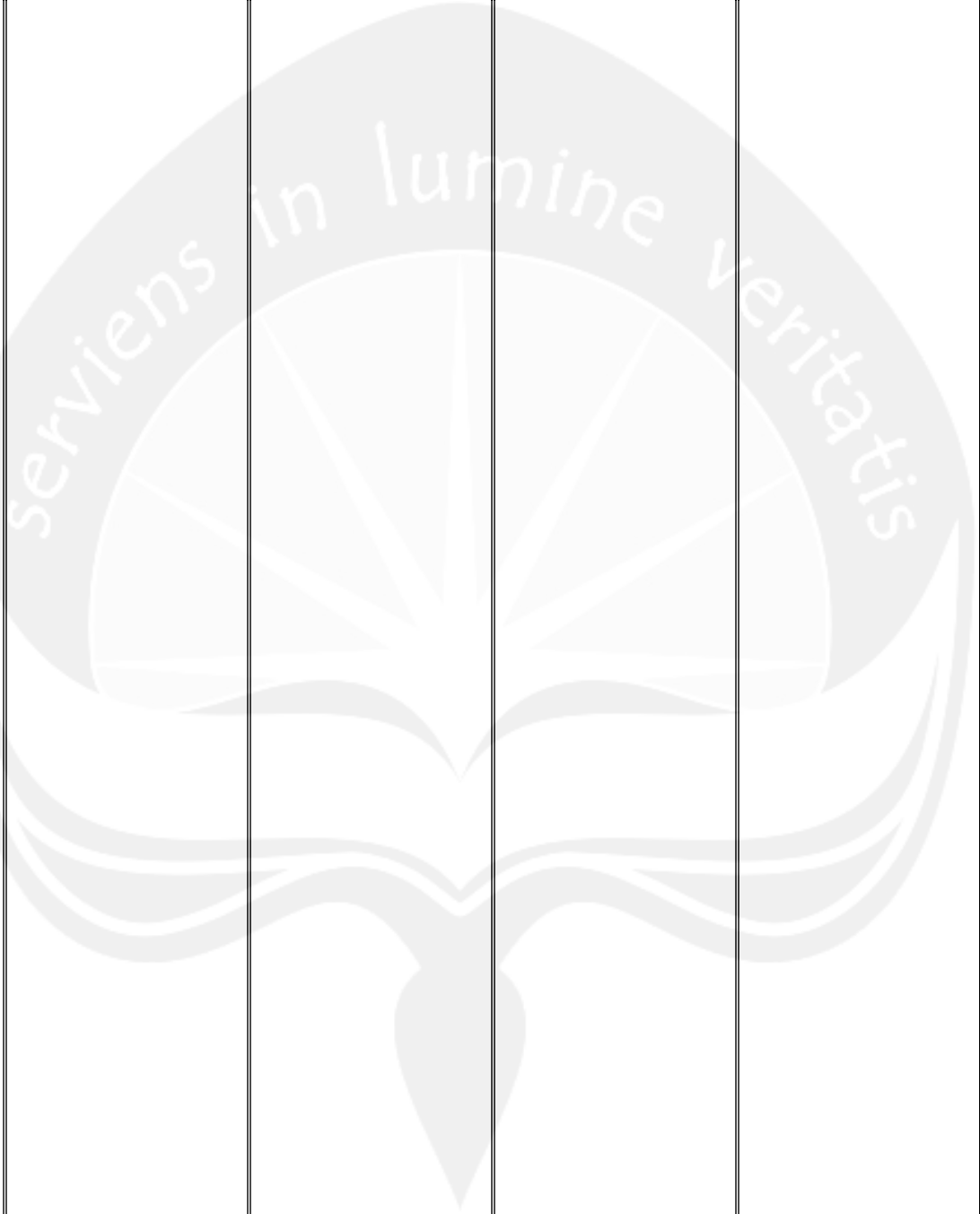
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	2 / 27
<p>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</p>		

Daftar Halaman Perubahan



--	--	--	--

Daftar Isi

I.	Pendahuluan	7
I.1.	Tujuan	7
I.2.	Lingkup Masalah	7
I.3.	Definisi, Akronim, dan Singkatan	7
I.4.	Referensi	8
II.	Perancangan Sistem	9
II.1.	Perancangan Arsitektur	9
II.2.	Perancangan Rinci	10
II.2.1.	Sequence Diagram.....	10
II.2.1.1.1.	getWisataList	10
II.2.1.1.2.	getWisataDetil	10
II.2.1.1.3.	showImage	11
II.2.1.1.4.	getCurrentLocation	11
II.2.1.1.5.	getLocation	12
II.2.1.1.6.	getDirections	12
II.2.1.1.7.	shareFacebookTwitter	13
II.2.1.1.8.	aboutApp	13
II.2.1.1.9.	searchWisata	14
II.2.2.	Diagram Class.....	15
II.2.3.	Deskripsi Kelas.....	16
II.2.3.1.	Spesifikasi Desain Kelas MainPage	16
II.2.3.2.	Spesifikasi Desain Kelas DetailPage	16
II.2.3.3.	Spesifikasi Desain Kelas MapsPage	17
II.2.3.4.	Spesifikasi Design Kelas AboutPage	18
II.2.3.5.	Spesifikasi Design Kelas SearchPage	18
II.2.3.6.	Spesifikasi Design Kelas WisataControl	19
II.2.3.7.	Spesifikasi Design Kelas WisataDetil	19
II.2.3.8.	Spesifikasi Design Kelas MapsControl	19
III.	Perancangan Data	20
III.1.	Dekomposisi Data	20
III.1.1.	Deksripsi Entitas Data Wisata.....	20
III.1.2.	Deksripsi Entitas Data Kategori.....	20

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	4 / 27
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		

III.1.3. Physical Data Model.....	21
Gambar 12. Physical Data Model Jogjacultour.....	21
IV. Perancangan Antarmuka	21
IV.1. Sketsa UI dan Deskripsinya	21
IV.1.1. Antarmuka Halaman Utama.....	21
IV.1.2. Antarmuka Halaman Detil.....	22
IV.1.3. Antarmuka Galeri Foto.....	23
IV.1.4. Antarmuka Peta Lokasi.....	24
IV.1.5. Antarmuka Berbagi di Sosial Media.....	25
IV.1.6. Antarmuka Tentang Aplikasi.....	26
IV.1.7. Antarmuka Cari Wisata.....	27



Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	5 / 27
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 Gambar

Gambar 1. Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak JOGJACULTOUR...	9
Gambar 2. Sequence Diagram: getWisataList.....	10
Gambar 3. Sequence Diagram: getWisataDetil.....	10
Gambar 4. Sequence Diagram: showImage.....	11
Gambar 5. Sequence Diagram: getCurrentLocation.....	11
Gambar 6. Sequence Diagram: getLocation.....	12
Gambar 7. Sequence Diagram: getDirections.....	12
Gambar 8. Sequence Diagram: shareFacebookTwitter.....	13
Gambar 9. Sequence Diagram: aboutApp.....	13
Gambar 10. Sequence Diagram: searchWisata.....	14
Gambar 11. Class Diagram.....	15
Gambar 12. Physical Data Model Jogjacultour.....	21
Gambar 13. Antarmuka Halaman Utama.....	21
Gambar 14. Antarmuka Halaman Detil.....	22
Gambar 15. Antarmuka Galeri Foto.....	23
Gambar 16. Antarmuka Peta Lokasi.....	24
Gambar 17. Antarmuka Berbagi di Sosial Media.....	25
Gambar 18. Antarmuka Tentang Aplikasi.....	23
Gambar 19. Antarmuka Cari Wisata.....	24

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	6 / 27
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		

I. Pendahuluan

I.1. Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini merupakan dokumen yang dibuat dengan tujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan perangkat lunak JOGJACULTOUR lebih lanjut.

I.2. Lingkup Masalah

Perangkat lunak JOGJACULTOUR dikembangkan dengan tujuan untuk membantu pengguna Windows Phone 8 untuk dapat mengenal wisata budaya yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan menampilkan peta lokasi wisata budaya guna memberikan informasi kepada pengguna mengenai wisata budaya yang dimiliki Daerah Istimewa Yogyakarta.

I.3. Definisi, Akronim, dan Singkatan

Beberapa definisi, akronim, singkatan yang digunakan dalam DPPL JOGJACULTOUR ini antara lain adalah sebagai berikut:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	7 / 27
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		

JOGJACULTOUR	Yogyakarta Culture Tour merupakan perangkat lunak yang menyediakan informasi tentang wisata budaya Yogyakarta.
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.

I.4. Referensi

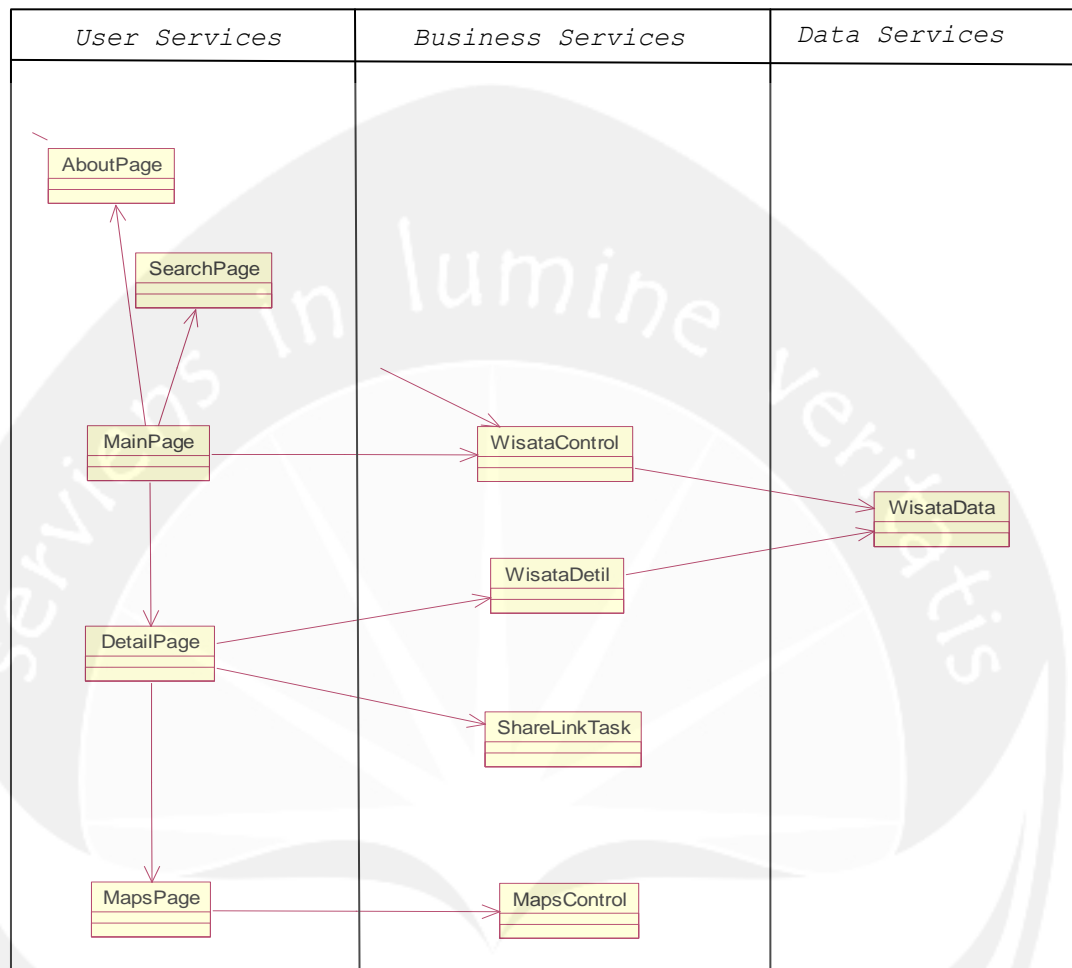
Dokumen yang digunakan sebagai acuan dalam rencana pengembangan perangkat lunak ini adalah:

1. Brilianto, Hendika. Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak SPP (Sistem Penjualan Perabotan), Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.
2. Brilianto, Hendika. Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak SIPIG (Sistem Informasi Perpanjangan Izin Gangguan), Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.
3. Pramudya, Puja. Membuat Aplikasi untuk Windows Phone, Penerbit Andi, Yogyakarta: 2011.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	8 / 27
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		

II. Perancangan Sistem

II.1. Perancangan Arsitektur



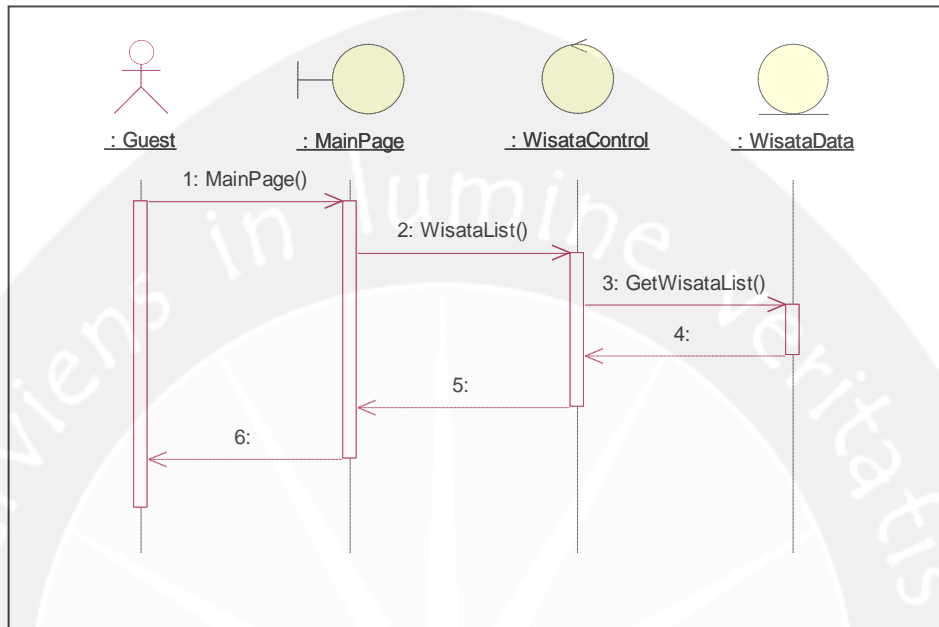
Gambar 1. Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak
JOGJACULTOUR

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	9 / 27
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		

II.2. Perancangan Rinci

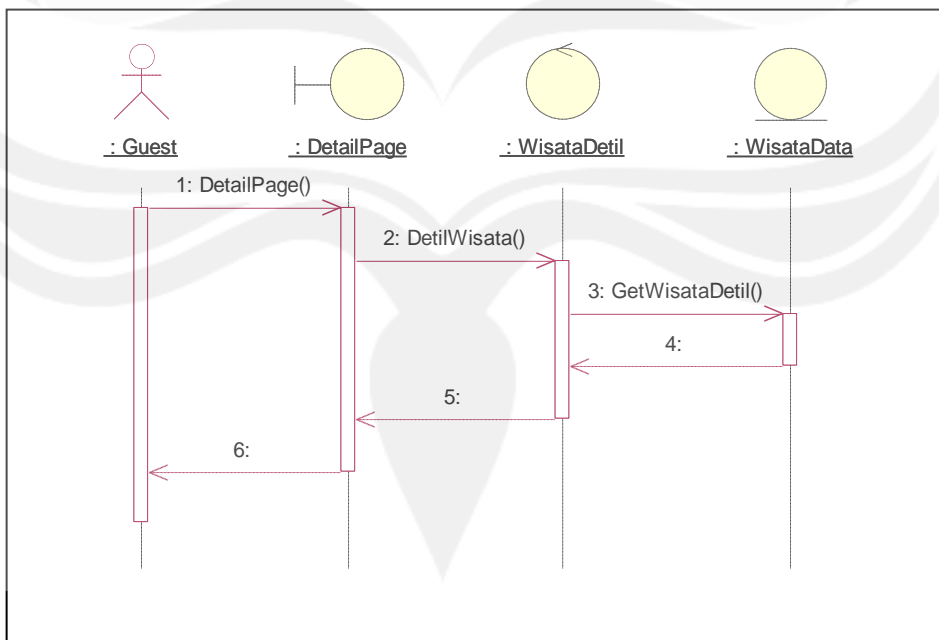
II.2.1. Sequence Diagram

II.2.1.1.1. getWisataList



Gambar 2. Sequence Diagram: `getWisataList`

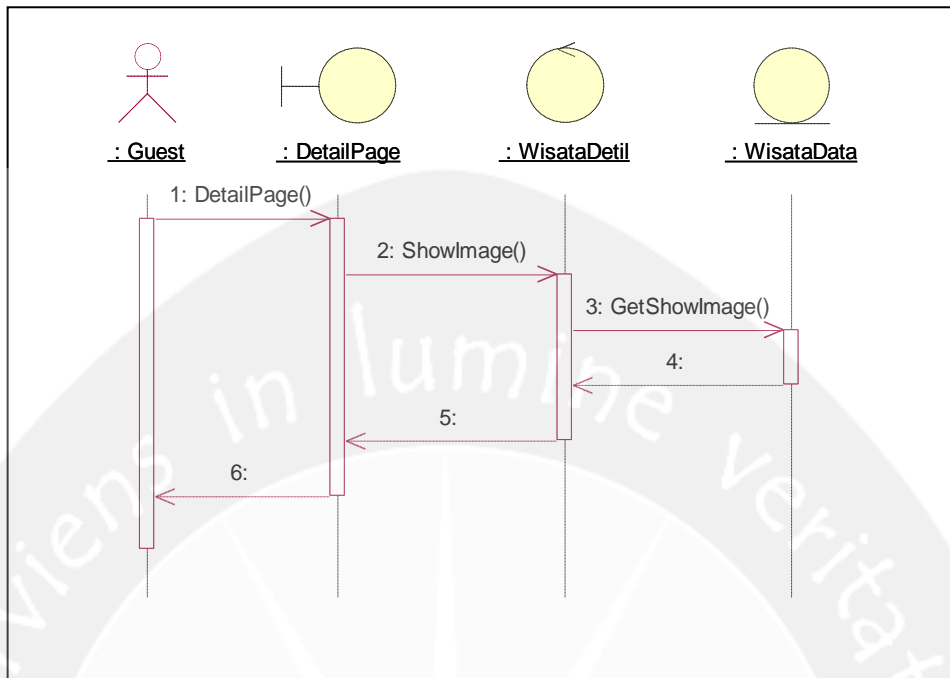
II.2.1.1.2. getWisataDetil



Gambar 3. Sequence Diagram: `getWisataDetil`

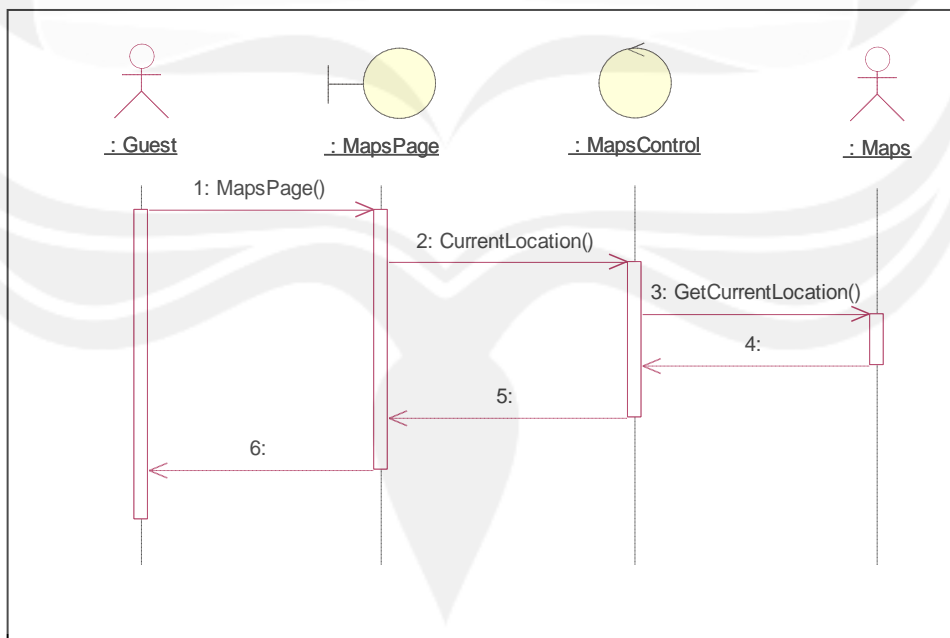
Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	10 / 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

II.2.1.1.3. showImage



Gambar 4. Sequence Diagram: showImage

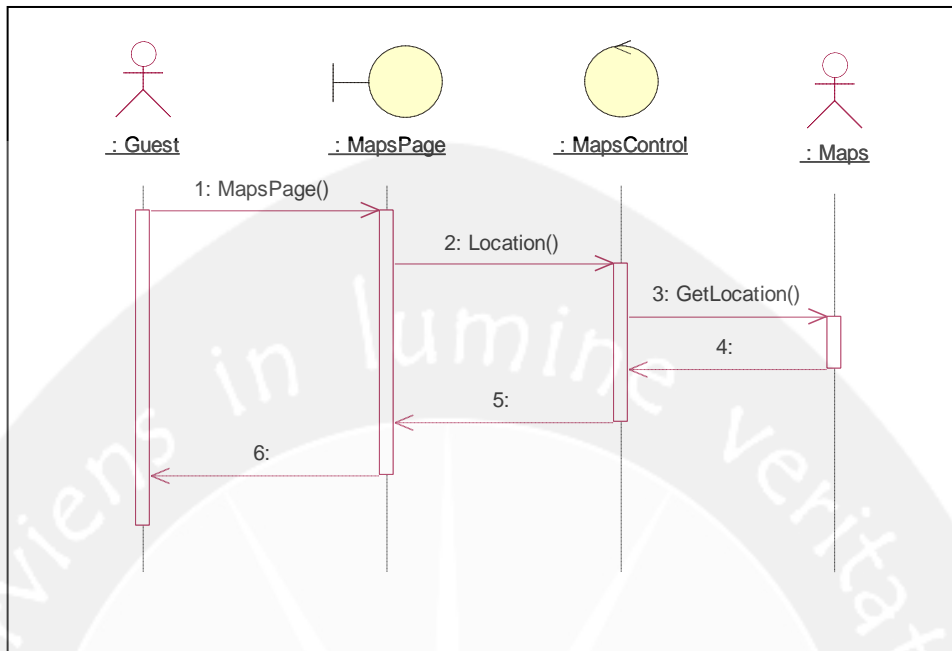
II.2.1.1.4. getCurrentLocation



Gambar 5. Sequence Diagram: getCurrentLocation

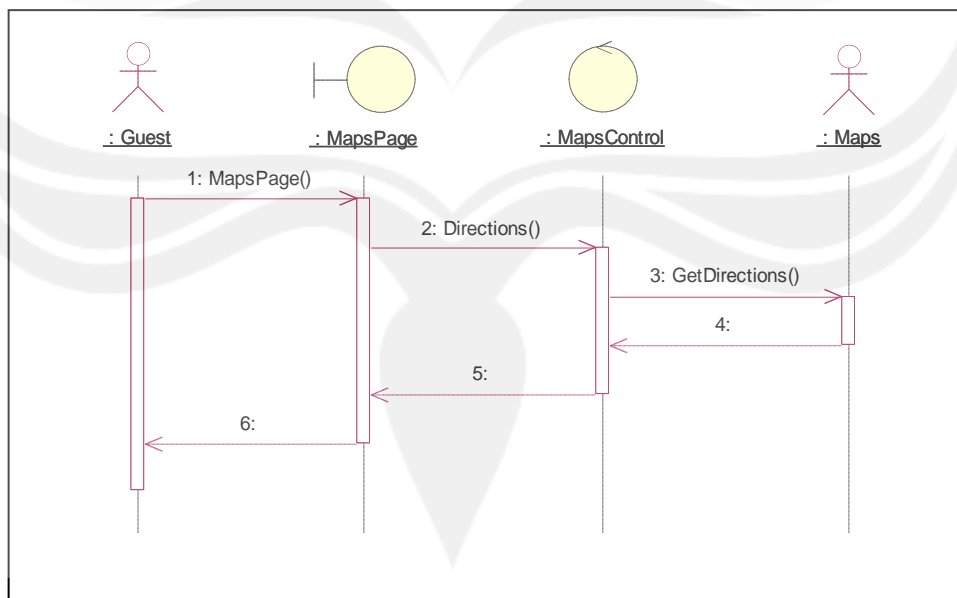
Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	11/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

II.2.1.1.5. getLocation



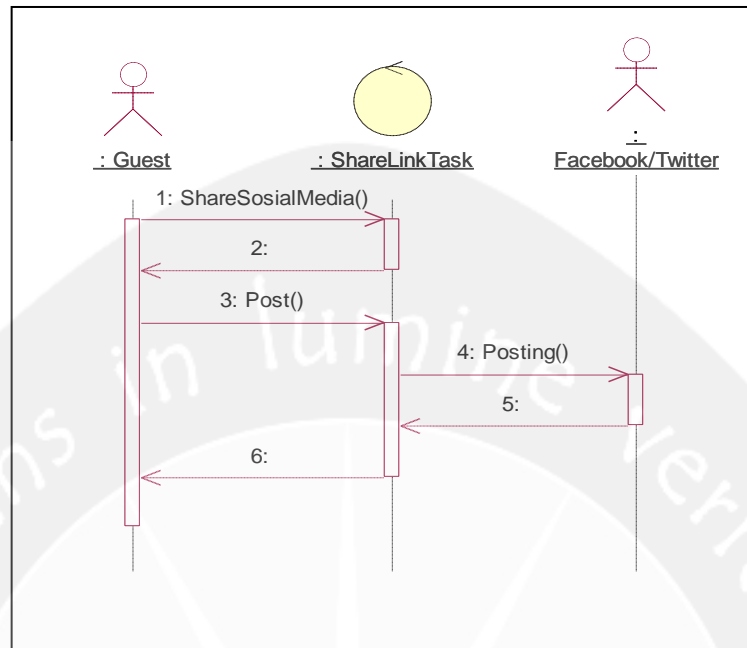
Gambar 6. Sequence Diagram: getLocation

II.2.1.1.6. getDirections



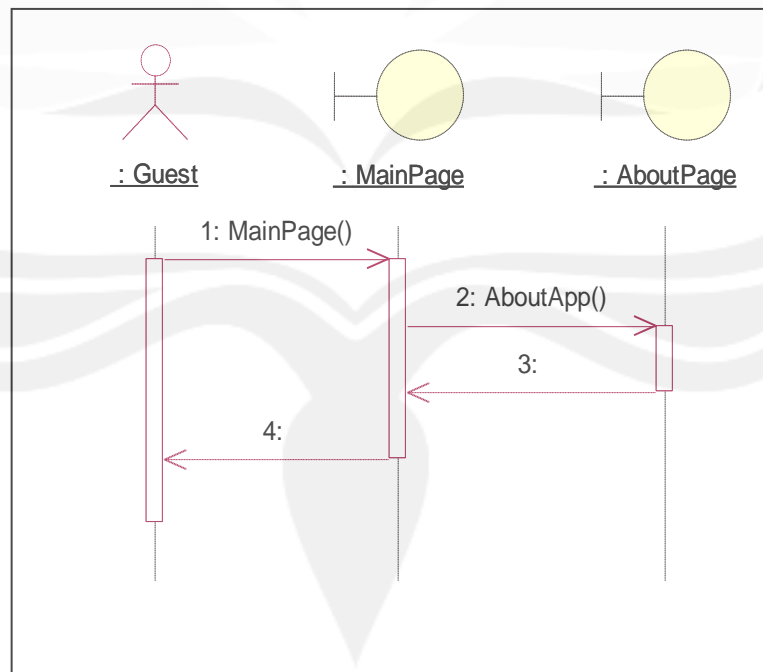
Gambar 7. Sequence Diagram: getDirections

II.2.1.1.7. shareFacebookTwitter



Gambar 8. Sequence Diagram: shareFacebookTwitter

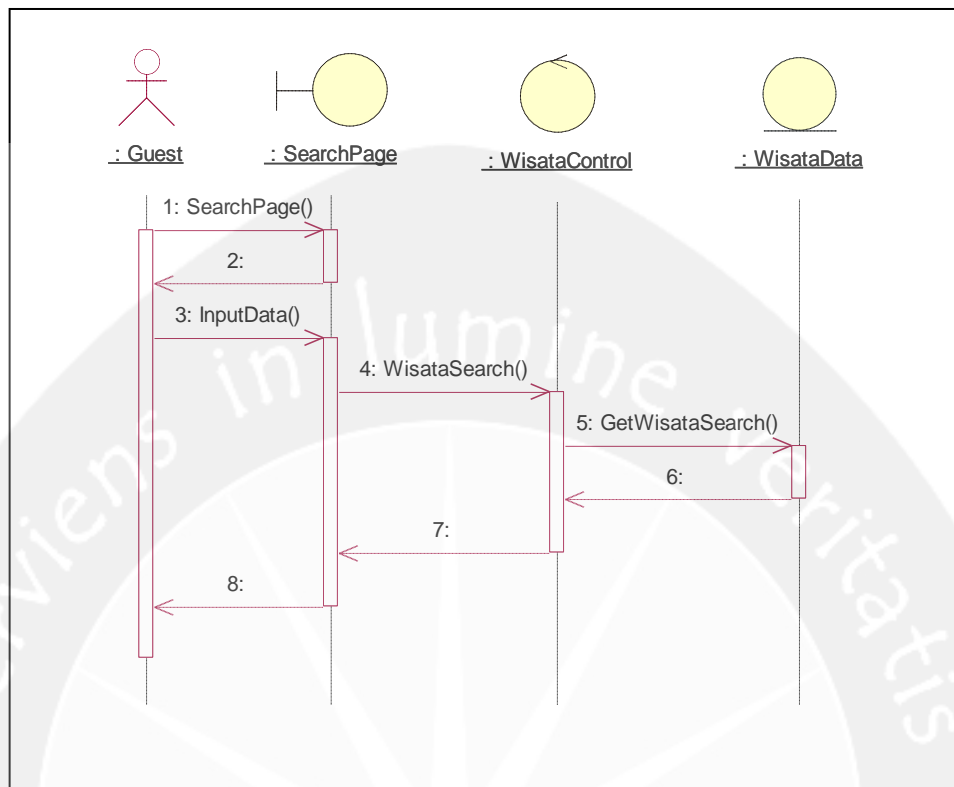
II.2.1.1.8. aboutApp



Gambar 9. Sequence Diagram: aboutApp

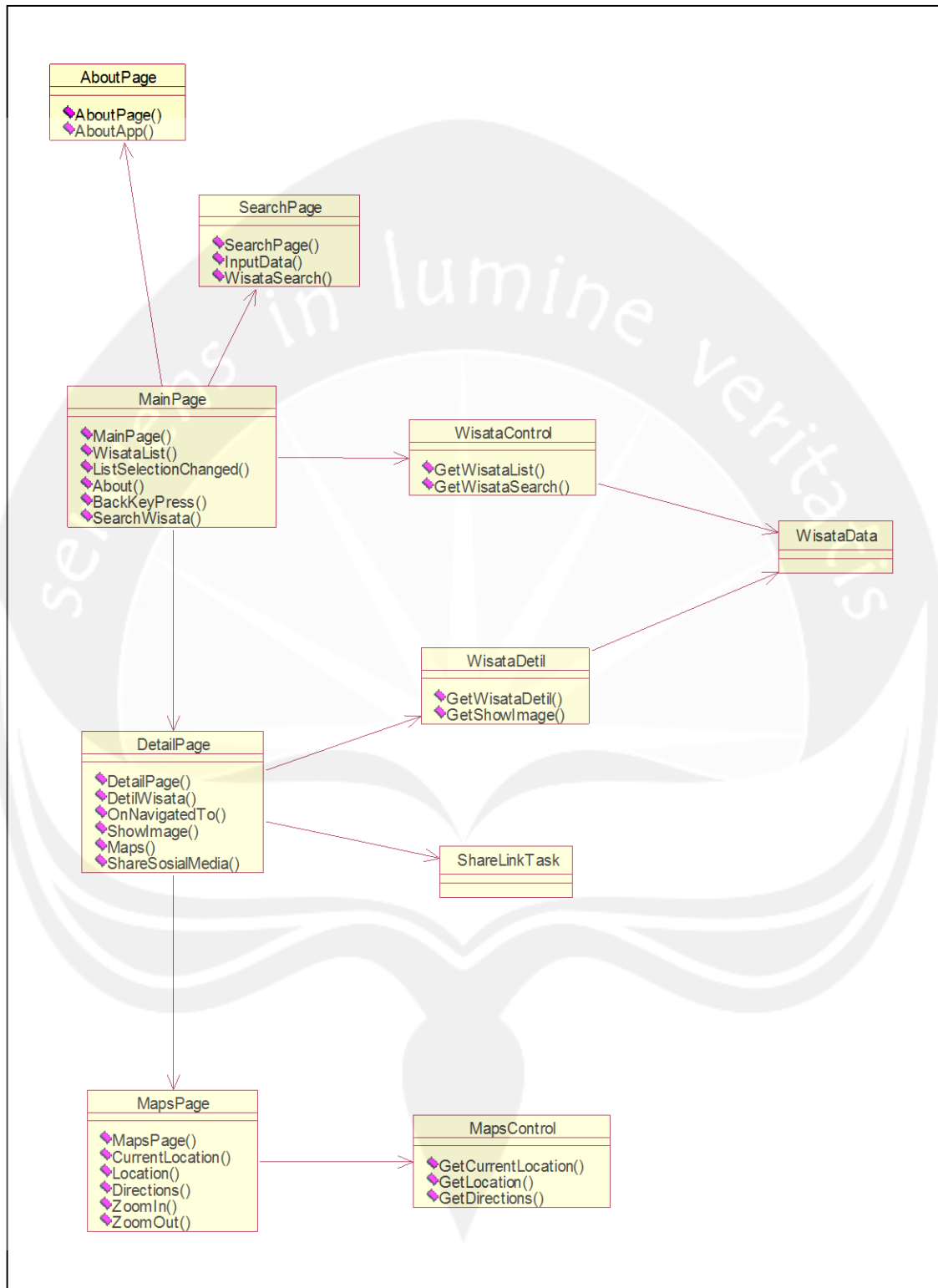
Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	13/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

II.2.1.1.9. searchWisata



Gambar 10. Sequence Diagram: searchWisata

II.2.2. Diagram Class



Gambar 11. Class Diagram

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	15/ 27
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		

II.2.3. Deskripsi Kelas

II.2.3.1. Spesifikasi Desain Kelas MainPage

MainPage	<<view>>
<pre>+ MainPage() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. + WisataList() Operasi ini digunakan untuk mendapatkan list data wisata. + ListSelectionChanged() Operasi ini digunakan untuk menampung data dari list yang dipilih pengguna dan kemudian memparsingkan data dan menavigasikan ke halaman detail. + About () Operasi ini digunakan untuk menavigasikan aplikasi ke halaman tentang aplikasi. + BackKeyPress() Operasi ini digunakan untuk keluar dari aplikasi ketika tombol back ditekan. + SearchWisata() Operasi ini digunakan untuk menuju ke halaman search untuk melakukan pencarian wisata.</pre>	

II.2.3.2. Spesifikasi Desain Kelas DetailPage

DetailPage	<<view>>
<pre>+ DetailPage () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</pre>	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	16/ 27
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		

+ DetilWisata()

Operasi ini digunakan untuk mendapatkan detil wisata yang dikirim dari halaman MainPage.

+ OnNavigatedTo()

Operasi ini digunakan untuk menangani perpindahan aplikasi dari halaman MainPage ke DetailPage.

+ ShowImage()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan beberapa gambar foto ke dalam aplikasi.

+ Maps()

Operasi ini digunakan untuk menavigasikan aplikasi ke halaman MapsPage.

+ ShareSocialMedia()

Operasi ini digunakan untuk menavigasikan aplikasi ke halaman ShareSocialMedia.

II.2.3.3. Spesifikasi Desain Kelas MapsPage

MapsPage	<<view>>
<p>+ MapsPage()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+ CurrentLocation()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan posisi pengguna saat ini.</p> <p>+ Location()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan lokasi wisata.</p> <p>+ Directions()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan jarak atau rute</p>	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	17/ 27
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		

yang ditempuh untuk menuju lokasi wisata.

+ ZoomIn()
Operasi ini digunakan untuk memperbesar halaman peta lokasi wisata.

+ ZoomOut()
Operasi ini digunakan untuk memperkecil halaman peta lokasi wisata.

II.2.3.4. Spesifikasi Design Kelas AboutPage

AboutPage	<<view>>
<p>+AboutPage() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+ AboutApp() Operasi ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang aplikasi.</p>	

II.2.3.5. Spesifikasi Design Kelas SearchPage

SearchPage	<<view>>
<p>+SearchPage() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+ InputData() Operasi ini digunakan user untuk menginputkan nama wisata yang akan dicari.</p> <p>+ WisataSearch() Operasi ini digunakan untuk mendapatkan detil wisata</p>	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	18 / 27
<p>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</p>		

hasil pencarian yang dikirim dari halaman SearchPage.

II.2.3.6. Spesifikasi Design Kelas WisataControl

WisataControl	<<control>>
+ GetWisataList() Operasi ini digunakan untuk memparsing data wisata yang ada dalam database.	
+ GetWisataSearch() Operasi ini digunakan untuk memparsing data wisata yang ada dalam database.	

II.2.3.7. Spesifikasi Design Kelas WisataDetil

WisataDetil	<<control>>
+ GetWisataDetil() Operasi ini digunakan untuk memanggil data wisata untuk ditampilkan pada halaman DetailPage.	
+ GetShowImage() Operasi ini digunakan untuk memanggil beberapa gambar wisata yang ada di database untuk ditampilkan pada halaman DetailPage.	

II.2.3.8. Spesifikasi Design Kelas MapsControl

MapsControl	<<control>>
+ GetCurrentLocation() Operasi ini digunakan untuk memanggil data lokasi	

pengguna saat ini berada.

+ GetLocation()

Operasi ini digunakan untuk memanggil latitude dan longitude pada database untuk ditampilkan pada peta lokasi.

+ GetDirections()

Operasi ini digunakan untuk memanggil jarak atau lokasi yang harus ditempuh pengguna untuk menuju ke lokasi tujuan.

III. Perancangan Data

III.1. Dekomposisi Data

III.1.1. Deskripsi Entitas Data Wisata

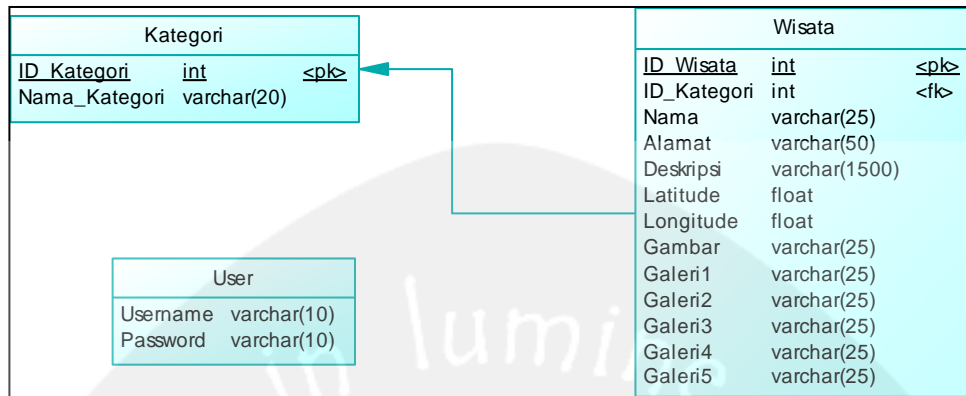
Nama	Keterangan
ID Wisata	Identitas dari wisata, unique
ID Kategori	Identitas kategori dari wisata
Nama	Nama dari wisata budaya
Alamat	Alamat wisata budaya
Deskripsi	Deskripsi informasi mengenai wisata
Latitude	Alamat latitude dari wisata
Longitude	Alamat longitude dari wisata
Gambar	Gambar dari wisata
Galeri1	Galeri gambar dari wisata
Galeri2	Galeri gambar dari wisata
Galeri3	Galeri gambar dari wisata
Galeri4	Galeri gambar dari wisata
Galeri5	Galeri gambar dari wisata

III.1.2. Deskripsi Entitas Data Kategori

Nama	Keterangan
ID_Kategori	Identitas kategori dari wisata, unique
Nama Kategori	Nama kategori dari wisata

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	20/ 27
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		

III.1.3. Physical Data Model



Gambar 12. Physical Data Model Jogjacultour

IV. Perancangan Antarmuka

IV.1. Sketsa UI dan Deskripsinya

IV.1.1. Antarmuka Halaman Utama



Gambar 13. Antarmuka Halaman Utama

Antarmuka Halaman utama merupakan tampilan antarmuka yang dipakai pengguna untuk menampilkan daftar wisata-wisata yang tersedia dalam beberapa kategori. Informasi yang ditampilkan dalam list adalah gambar wisata disertai dengan nama wisata dan alamat wisata tersebut berada. Pengguna dapat memilih salah satu dari list wisata untuk melihat informasi lebih lanjut tentang wisata dan menampilkan peta lokasi. Pada application bar terdapat tombol cari untuk menuju ke halaman pencarian wisata dan tentang untuk menuju ke halaman tentang aplikasi.

IV.1.2. Antarmuka Halaman Detil



Gambar 14. Antarmuka Halaman Detil

Antarmuka Halaman detil ini digunakan pengguna untuk menampilkan informasi detil dari wisata yang telah dipilih pada list wisata di halaman utama

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	22/ 27
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		

aplikasi. Informasi yang ditampilkan adalah gambar wisata, nama wisata, alamat wisata, dan deskripsi dari tempat wisata. Terdapat button peta untuk melihat lokasi wisata dan button berbagi untuk berbagi informasi dari wisata.

IV.1.3. Antarmuka Galeri Foto



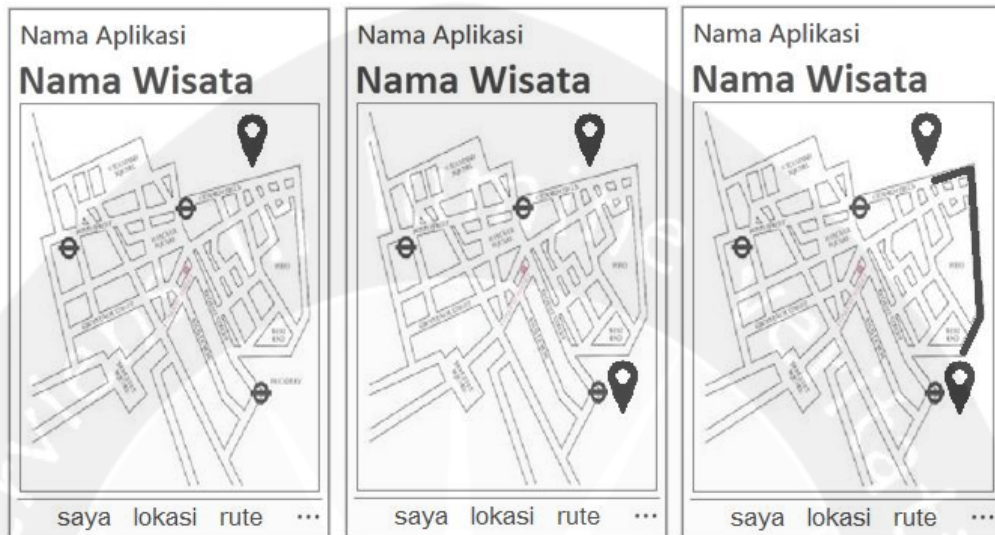
Gambar 15. Antarmuka Galeri Foto

Antarmuka galeri foto ini digunakan pengguna untuk melihat foto-foto tentang wisata yang telah dipilih pada list wisata di halaman utama aplikasi. Antarmuka ini ada di antarmuka halaman detail. Pengguna tinggal geser ke kanan untuk melihat galeri foto wisata. Antarmuka ini akan menampilkan beberapa foto dari wisata dan ketika pengguna memilih salah satu foto, maka foto tersebut akan menjadi besar. Terdapat button

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	23/ 27
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		

peta untuk melihat lokasi wisata dan button berbagi untuk berbagi informasi dari wisata.

IV.1.4. Antarmuka Peta Lokasi

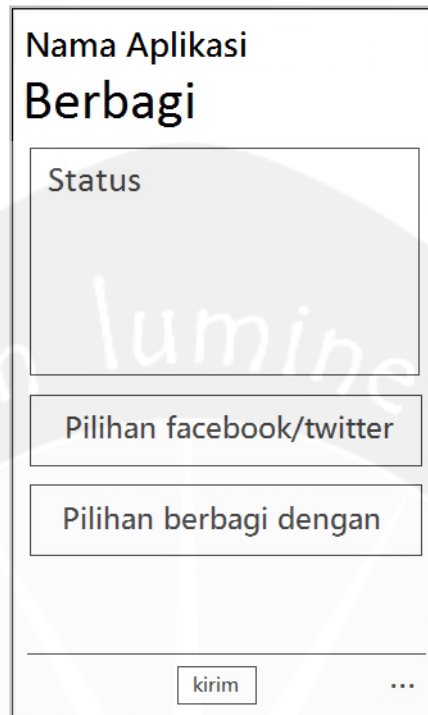


Gambar 16. Antarmuka Peta Lokasi

Antarmuka peta lokasi ini digunakan menampilkan peta lokasi tentang wisata yang telah dipilih pengguna pada list wisata pada halaman utama aplikasi. Terdapat button saya untuk melihat posisi pengguna saat ini, button lokasi untuk menampilkan lokasi wisata, dan button rute untuk menampilkan jarak atau rute yang ditempuh pengguna untuk menuju ke lokasi wisata dari posisi pengguna saat ini. Dalam antarmuka ini terdapat keterangan untuk melihat estimasi jarak dan waktu. Terdapat juga navigasi untuk menuju ke lokasi wisata. tombol zoom in untuk memperbesar peta, tombol zoom out untuk memperkecil peta dan pilihan satellite untuk mengubah mode peta.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	24 / 27
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		

IV.1.5. Antarmuka Berbagi di Sosial Media



The image shows a mobile application interface for sharing content. At the top, the title reads "Nama Aplikasi Berbagi". Below the title is a large text input field labeled "Status". Underneath the status field are two buttons: "Pilihan facebook/twitter" and "Pilihan berbagi dengan". At the bottom of the interface, there is a "kirim" button and a three-dot menu icon.

Gambar 17. Antarmuka Berbagi di Social Media

Antarmuka berbagi di sosial media ini digunakan pengguna untuk membagikan status di jejaring social Facebook dan atau Twitter. Setelah pengguna memilih button share pada halaman detil, sistem akan menampilkan antarmuka untuk berbagi status. Pengguna dapat memilih untuk mengganti pesan yang akan dikirim ke Facebook atau Twitter atau keduanya, dan memilih kepada siapa status akan dibagikan. Kemudian untuk mengirimnya, pengguna dapat menggunakan tombol kirim yang berada di bawah.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	25/ 27
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		

IV.1.6. Antarmuka Tentang Aplikasi

Nama Aplikasi
Tentang Aplikasi



Keterangan Aplikasi
.....
.....

Keterangan Pembuat Aplikasi
.....
.....

Tahun Pembuatan Aplikasi
.....
.....

...

Gambar 18. Antarmuka Tentang Aplikasi

Antarmuka Tentang Aplikasi ini digunakan pengguna untuk menampilkan informasi tentang aplikasi ini. Setelah pengguna memilih tombol tentang aplikasi pada application bar di halaman utama, maka akan menampilkan halaman tentang aplikasi. Antarmuka ini berisi informasi tentang logo aplikasi, nama pembuat, dan tahun pembuatan aplikasi.

IV.1.7. Antarmuka Cari Wisata

The screenshot shows a mobile application interface for searching tourism spots. At the top, it says 'Nama Aplikasi Cari'. Below this is a search bar with a magnifying glass icon. Underneath the search bar, there are two columns of labels: 'Gambar' (Image) and 'Nama Wisata' (Tour Name) in the top row, and 'Alamat' (Address) in the bottom row. A horizontal line at the bottom of the interface contains three dots, indicating a menu or more options.

Gambar 19. Antarmuka Cari Wisata

Antarmuka Cari Wisata ini digunakan pengguna untuk mencari wisata berdasarkan inputan oleh pengguna sendiri. Tersedia textblock untuk memasukkan inputan dari pengguna. Akan muncul keyboard untuk memasukkan inputan. Setelah klik enter pada keyboard yang tersedia, maka wisata yang dicari akan ditampilkan ke dalam list. Pengguna dapat mengklik hasil pencarian maka akan menuju ke halaman detail.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - JOGJACULTOUR	27 / 27
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		