

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1 Kesimpulan

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

1. Aplikasi Fitness Instruktur Berbasis Windows Phone 8 berhasil dibangun. *Tools* pembangunan menggunakan Microsoft Visual Studio 2012 dengan Windows Phone 8 SDK (Software Developer Kit) dan dibantu dengan Blend for Visual Studio 2012. Kode program ditulis dalam bahasa pemrograman C#.
2. Dari 30 responden, 63,3% menyatakan aplikasi membantu program latihan, 70% menyatakan jenis gerakan pada aplikasi mudah untuk dipahami, 63,3% menyatakan video mempermudah latihan, 66,6% menyatakan mudah mengatur jadwal *fitness*, 60% merasa menyatakan mudah mengetahui lokasi gym, 73,3% menyatakan mudah mengetahui peta lokasi gym, 53,3% menyatakan mudah mengatur pola makan, 53,3% menyatakan mudah mengatur waktu pola makan, 66,7% menyatakan mudah memahami UI aplikasi, 70% menyatakan mudah mengetahui cara *fitness* pada aplikasi FIT-IN.

VI.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Diharapkan menambahkan detail data lokasi gym.
2. Diharapkan menambahkan data target pembentukan badan.

DAFTAR PUSTAKA

- Maulana, Indra. 2007. *Membangun Aplikasi Panduan Fitness Untuk Pemula Berbasis Web*. Tugas Akhir. Yogyakarta : STMIK Amikom
- Maza. 2006. *Fitness Dan Manfaat Fitness Bagi Tubuh Manusia*. Yogyakarta : Andi
- Mimie. 2004. *Kesehatan dan Aspek-Aspek Kesehatan*. Yogyakarta : Andi
- Muhyie. 2008. *Manfaat Kebugaran Tubuh*. Yogyakarta : Kanisius
- Odilia, Lasrina. 2008. *Perbandingan Pengaruh Weight Training Dengan Senam Aerobik Terhadap Penurunan Kadar Lemak Tubuh*. Jurnal. Yogyakarta : Program Studi Teknik Informatika STMIK Amikom.
- Pramudya, Puja. 2011. *Membuat Aplikasi untuk Windows Phone*. Nokia Developer. Yogyakarta: Andi.
- Pramyta, Ayu. 2008. *Mengembangkan Aplikasi Untuk Mengatur Pola Hidup Sehat Berbasis Android*. Jurnal. Palembang : Program Studi Teknik Informatika STMIK Akakom.
- Putra. 2010. *Membangun Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Multimedia*. Tugas Akhir. Bandung : Universitas Maranatha
- Suyoto. 2003. *Diktat Mata Kuliah Multimedia*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Sumber Internet :

<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=35471>

Diakses tanggal 20 Agustus 2013, pukul 19:21

[http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windowsphone/develop/hh202965\(v=vs.105\).asp](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windowsphone/develop/hh202965(v=vs.105).asp)

Diakses tanggal 7 September 2013, pukul 19:17.

Sumber gambar:

*Website Dunia Fitness, Website L-Men, Data pribadi,
Windows Phone 8 Development Internals Preview 1,
Microsoft Halaman 6.*



SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Pembangunan Aplikasi Fitness

Berbasis Windows Phone 8

Untuk :

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Dipersiapkan oleh:

Billy Kadmiel Saleky / 090705770

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-FIT-IN		1/18
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	2/ 18
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 Halaman Perubahan

--	--	--	--

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	3/ 18
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	7
I.5. Deskripsi Umum	8
II. Deskripsi Kebutuhan	9
II.1. Perspektif Produk	9
II.2. Fungsi Produk	9
II.3. Karakteristik Pengguna	10
II.4. Batasan-Batasan	10
II.5. Asumsi dan Ketergantungan	11
III. Kebutuhan Khusus	11
III.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal.....	11
III.1.1. Antarmuka Pemakai.....	11
III.1.2. Antarmuka Perangkat Keras.....	11
III.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak.....	11
III.1.4. Antarmuka Perangkat Komunikasi.....	12
III.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak	12
III.2.1. Use Case Diagram.....	12
IV. Spesifikasi Rinci Kebutuhan	13
IV.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	13
IV.1.1. Use Case Specification: Menampilkan dan Menentukan Program Latihan	13
IV.1.2. Use Case Specification Menampilkan dan Menentukan Target dan Jadwal Latihan	14
IV.1.3. Use Case Specification Menampilkan Lokasi Gym.....	16
IV.1.4. Use Case Specification Menampilkan Info Pola Makan.	16
IV.1.5. Use Case Specification Menampilkan Tentang Aplikasi	17
V. Entitas Data	18

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	4/ 18
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. Use Case Diagram FIT-IN.....	12
Gambar 2. Entitas Data FIT-IN.....	18



Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	5/ 18
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 FIT-IN. 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-FIT-IN ini juga mendefinisikan batasan perancangan aplikasi. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan perangkat lunak FIT-IN lebih lanjut.

I.2. Lingkup Masalah

Perangkat lunak FIT-IN dikembangkan dengan tujuan untuk membantu pengguna Windows Phone 8 untuk melakukan gerakan fitness yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan pengguna aplikasi mengenai menjaga kebugaran tubuh serta membentuk tubuh yang ideal.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	6/ 18
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-ICQ	Kode yang merepresentasikan spesifikasi kebutuhan pada perangkat lunak FIT-IN (Aplikasi <i>Kuis</i> Budaya Indonesia Berbasis Windows Phone 8) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
FIT-IN	Merupakan singkatan dari Fitness Instruktur dan perangkat lunak yang menyediakan wawasan mengenai fitness.
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> .

I.4. Referensi

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

1. Kadmiel, Billy. Sistem Penjualan Perabotan (SPP), Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	7/ 18
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. Kadmiel, Billy. Perancangan website jual beli untuk PT. Jawa Pos berbasis website, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 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 FIT-IN 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 FIT-IN.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak FIT-IN yang akan dikembangkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	8/ 18
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. Deskripsi Kebutuhan

II.1. Perspektif Produk

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

FIT-IN dikembangkan untuk media pembelajaran, menambah wawasan dan pengetahuan pengguna aplikasi mengenai cara fitness atau olahraga yang baik dengan bertujuan dapat memberikan bentuk tubuh yang ideal serta dapat menjaga kebugaran tubuh. Pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi melalui tampilan yang interaktif dalam Windows Phone.

II.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak FIT-IN adalah :

1. Fungsi Menu Utama (SKPL-FIT-IN-01)

Merupakan fungsionalitas yang digunakan pengguna untuk melakukan program dan fitur *fitness*. Fungsionalitas menu utama meliputi:

a. Fungsi Latihan (SKPL-FIT-IN-01)

Merupakan fungsi untuk menampilkan program latihan *fitness*.

b. Fungsi Detail Latihan (SKPL-FIT-IN-01-02)

Merupakan fungsi untuk menampilkan video serta deskripsi mengenai latihan.

c. Fungsi Target Jadwal (SKPL-FIT-IN-01-03)

Merupakan fungsi untuk menampilkan target latihan untuk pembentukan badan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	9/ 18
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		

d. Fungsi DetailTargetJadwal (SKPL-FIT-IN-01-04)

Merupakan fungsi untuk mengatur pengingat latihan serta menampilkan jadwal latihan .

e. Fungsi LokasiGym (SKPL-FIT-IN-01-05)

Merupakan fungsi untuk menampilkan data lokasi gym.

f. Fungsi DetailLokasiGym (SKPL-FIT-IN-01-06)

Merupakan fungsi untuk menampilkan detail lokasi gym serta peta lokasi gym.

g. Fungsi InfoPolaMakan(SKPL-FIT-IN-01-07)

Merupakan fungsi untuk menampilkan informasi mengenai pola makan.

h. Fungsi TentangAplikasi (SKPL-FIT-IN-01-08)

Merupakan fungsi untuk menampilkan informasi tentang aplikasi.

II.3. Karakteristik Pengguna

Pengguna FIT-IN adalah *user* yang memiliki karakteristik memahami pengoperasian Windows Phone 8.

II.4. Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak FIT-IN yaitu:

1. Kebijaksanaan umum

Berpedoman pada tujuan pengembangan perangkat lunak FIT-IN.

2. Penggunaan Perangkat Lunak FIT-IN

- a. Perangkat lunak FIT-IN dapat digunakan secara offline, untuk menampilkan video harus terhubung dengan jaringan internet.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	10/ 18
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		

- b. Perangkat lunak FIT-IN ini dikembangkan hanya untuk menambah wawasan dan memberikan informasi mengenai cara fitness yang baik bagi pengguna.

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 FIT-IN 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* dan *media player*.

III.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak FIT-IN berupa seperangkat telepon seluler.

III.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak FIT-IN adalah:

Nama : Windows Phone 8
Sumber : Microsoft

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	11/ 18
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		

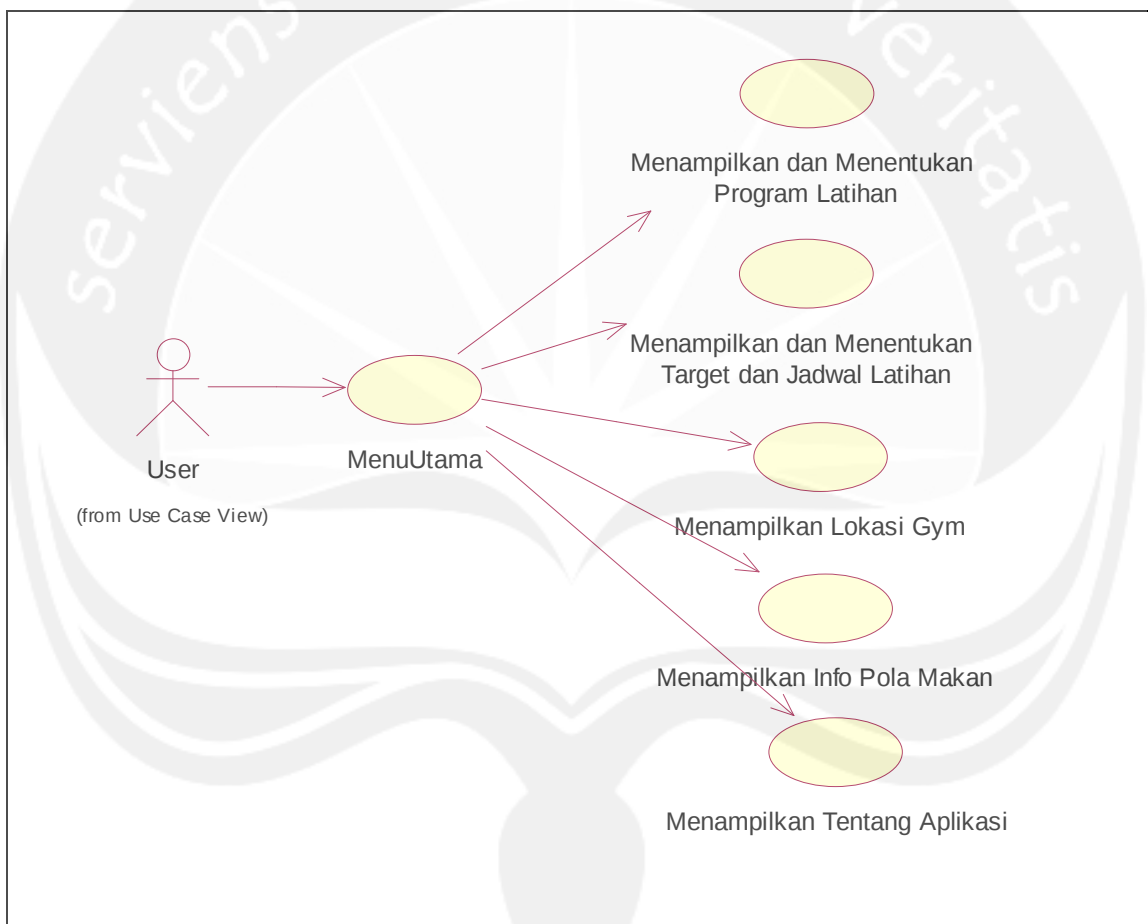
Sebagai sistem operasi *mobile* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini.

III.1.4. Antarmuka Perangkat Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak FIT-IN menggunakan protocol HTTP.

III.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

III.2.1. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram FIT-IN

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	12/ 18
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: Menampilkan dan Menentukan Program Latihan

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk mengikuti program latihan sesuai dengan otot yang akan dipilih. Aktor dapat menampilkan program latihan sesuai pilihan, aktor dapat mengganti jenis program latihan, aktor dapat kembali ke menu utama, aktor dapat keluar dari aplikasi.

2. Primary Actor

User

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan program latihan.
2. Sistem menampilkan soal kuis.
3. Aktor melakukan pemilihan program latihan.
 - A-1 Aktor memilih untuk mengganti jenis latihan otot yang lain.
 - A-2 Aktor memilih kembali ke halaman menu utama.
 - A-3 Aktor memilih keluar aplikasi.
4. Sistem menampilkan jenis-jeni program latihan sesuai pilihan aktor.
5. Use case selesai.

5. Alternate Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	13/ 18
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		

A-1 Aktor memilih untuk mengganti jenis latihan otot yang lain.

1. Sistem menampilkan bagian-bagian otot.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 3.

A-2 Aktor memilih kembali ke halaman menu utama.

1. Sistem menavigasikan ke halaman menu utama.

2. Sistem menampilkan halaman menu utama.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

A-3 Aktor memilih keluar aplikasi.

1. Sistem menampilkan pesan.

2. Aktor memilih keluar aplikasi.

2. Sistem menghentikan aplikasi.

3. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

None

7. Pre Condition

None

8. Post Condition

Aktor berhasil melakukan program latihan.

IV.1.2. Use Case Specification Menampilkan dan Menentukan Target dan Jadwal Latihan

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan dan menentukan target dan jadwal latihan.

2. Primary Actor

User

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	14/ 18
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 dan menentukan target dan jadwal latihan.
2. Sistem menampilkan target latihan.
3. Aktor memilih target latihan sesuai yang diinginkan
 - A-1 Aktor dapat mengganti target latihan yang lain.
 - A-2 Aktor memilih kembali ke halaman menu utama.
 - A-3 Aktor memilih keluar aplikasi.

5. Alternate Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengganti target latihan otot yang lain.

1. Sistem menampilkan target-target latihan.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah 3.

A-2 Aktor memilih kembali ke halaman menu utama.

1. Sistem menavigasikan ke halaman menu utama.
2. Sistem menampilkan halaman menu utama.
3. Berlanjut ke Basic Flow langkah 3.

A-3 Aktor memilih krluar aplikasi.

1. Sistem menampilkan pesan.
2. Sistem menghentikan aplikasi.
3. Berlanjut ke Basic Flow langkah 3.

6. Error Flow

None

7. Pre Condition

None

8. Post Condition

Aktor berhasil menampilkan dan menentukan target dan jadwal latihan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	15/ 18
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.1.3. Use Case Specification Menampilkan Lokasi Gym.

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan lokasi gym.

2. Primary Actor

User

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan lokasi gym yang ada di daerah yogyakarta.
2. Sistem menampilkan list data gym dan lokasi peta gym.
3. Use case selesai.

5. Alternate Flow

None

6. Error Flow

None

7. Pre Condition

None

8. Post Condition

Aktor dapat menampilkan lokasi gym yang ada di daerah yogyakarta.

IV.1.4. Use Case Specification Menampilkan Info Pola Makan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	16/ 18
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. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan informasi pola makan.

2. Primary Actor

User

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan informasi pola makan.
2. Sistem menampilkan informasi pola makan dan jadwal makan.
3. Use case selesai.

4. Alternate Flow

None

5. Error Flow

None

6. Pre Condition

None

7. Post Condition

Aktor dapat melihat informasi pola makan.

IV.1.5. Use Case Specification Menampilkan Tentang Aplikasi

1. Brief Description

Use case ini digunakan aktor untuk menampilkan informasi tentang aplikasi.

2. Primary Actor

User

3. Supporting Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	17/ 18
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		

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. Alternate Flow

None

6. Error Flow

None

7. Pre Condition

None

8. Post Condition

Aktor dapat melihat informasi tentang aplikasi.

V. Entitas Data

Latihan	
<ID>	<u>int</u>
<Nama>	<u>varchar (50)</u>
<Gambar>	<u>varchar (100)</u>
<Video>	<u>varchar (100)</u>
<Otot>	<u>varchar (100)</u>
<Latihan>	<u>varchar (100)</u>
<Deskripsi>	<u>varchar (500)</u>
Lokasi	
<ID>	<u>int</u>
<Nama>	<u>varchar (50)</u>
<Gambar>	<u>varchar (100)</u>
<Gambar1>	<u>varchar (100)</u>
<Gambar2>	<u>varchar (100)</u>
<Deskripsi>	<u>varchar (500)</u>
Makan	
<ID>	<u>int</u>
<Nama>	<u>varchar (50)</u>
<Gambar>	<u>varchar (100)</u>
<Deskripsi>	<u>varchar (500)</u>

Gambar 2. Entitas Data FIT-IN

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - FIT-IN	18/ 18
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 Fitness

Berbasis Windows Phone 8

Untuk :

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Dipersiapkan oleh:

Billy Kadmiel Saleky / 090705770

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-FIT-IN		1/33
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

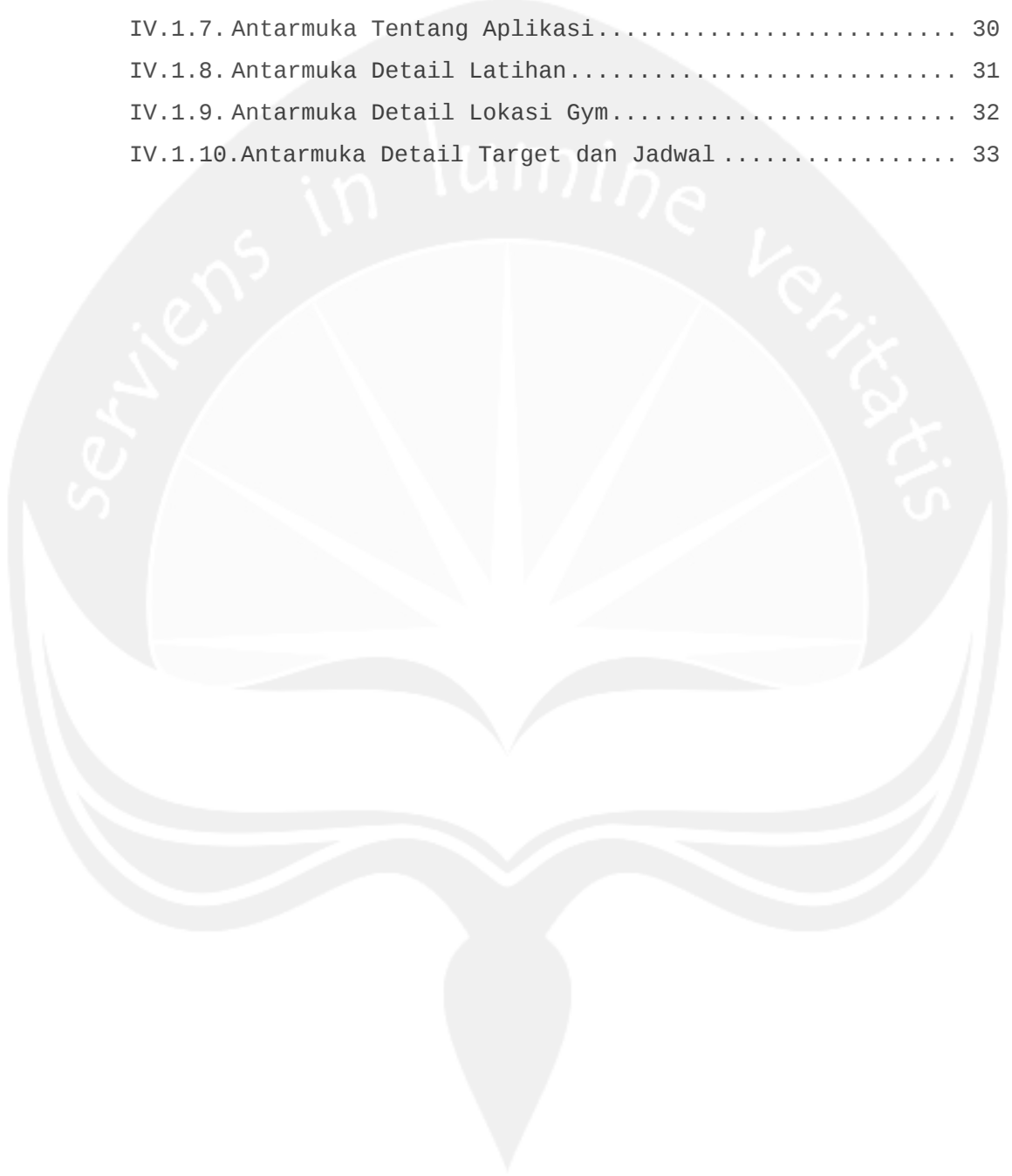
--	--	--	--

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. Latihan	10
II.2.1.1.2. Target dan Jadwal	11
II.2.1.1.3. Lokasi Gym	12
II.2.1.1.4. Info Pola Makan	13
II.2.1.1.5. Tentang Aplikasi	13
II.2.1.1.6. Halaman Detail Latihan	14
II.2.1.1.7. Halaman Detail Target dan Jadwal	15
II.2.1.1.8. Detail Lokasi Gym	16
II.2.1.1.9. Detail Peta Lokasi Gym	17
II.2.2. Diagram Class.....	18
II.2.3. Deskripsi Kelas.....	19
II.2.3.1. Spesifikasi Desain Kelas Menu Utama	19
II.2.3.2. Spesifikasi Desain Kelas Latihan	19
II.2.3.3. Spesifikasi Desain Kelas Target dan Jadwal	20
II.2.3.4. Spesifikasi Design Kelas Lokasi Gym	20
II.2.3.5. Spesifikasi Design Kelas LatihanControl	21
II.2.3.6. Spesifikasi Design Kelas TargetJadwalControl	22
II.2.3.7. Spesifikasi Design Kelas LokasiGymControl	22
III. Perancangan Data	23
III.1. Dekomposisi Data	23
III.1.1. Dekripsi Entitas Data Latihan	23
III.1.2. Dekripsi Entitas Data Lokasi	23
IV. Perancangan Antarmuka	24
IV.1. Sketsa UI dan Deskripsinya	24
IV.1.1. Antarmuka Halaman Utama	24

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – FIT-IN	4/ 33
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. Antarmuka Menu Utama.....	25
IV.1.3. Antarmuka Halaman Latihan.....	26
IV.1.4. Antarmuka Jadwal dan Target.....	27
IV.1.5. Antarmuka Lokasi Gym.....	28
IV.1.6. Antarmuka Info Pola Makan.....	29
IV.1.7. Antarmuka Tentang Aplikasi.....	30
IV.1.8. Antarmuka Detail Latihan.....	31
IV.1.9. Antarmuka Detail Lokasi Gym.....	32
IV.1.10. Antarmuka Detail Target dan Jadwal	33



Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	5/ 33
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 FIT-IN.....	9
Gambar 2. Sequence Diagram: Latihan.....	10
Gambar 3. Sequence Diagram: Jadwal dan Target.....	11
Gambar 4. Sequence Diagram: Lokasi Gym.....	12
Gambar 5. Sequence Diagram: Info Pola Makan.....	13
Gambar 6. Sequence Diagram: Tentang Aplikasi.....	13
Gambar 7. Sequence Diagram: Detail Latihan.....	13
Gambar 8. Sequence Diagram: Detail Target dan Jadwal.....	13
Gambar 9. Sequence Diagram: Detail Lokasi Gym.....	13
Gambar 10. Sequence Diagram: Detail Peta Lokasi Gym.....	13

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	6/ 33
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 FIT-IN lebih lanjut.

I.2. Lingkup Masalah

Perangkat lunak FIT-IN dikembangkan dengan tujuan untuk membantu pengguna Windows Phone 8 untuk melakukan kuis budaya Indonesia yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan pengguna aplikasi mengenai kebudayaan dan pariwisata yang ada di Indonesia.

I.3. Definisi, Akronim, dan Singkatan

Beberapa definisi, akronim, singkatan yang digunakan dalam DPPL FIT-IN 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 - FIT-IN	7/ 33
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		

FIT-IN	Merupakan singkatan dari Fitness Instruktur dan perangkat lunak yang menyediakan wawasan mengenai fitness.
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 World Wide Web.

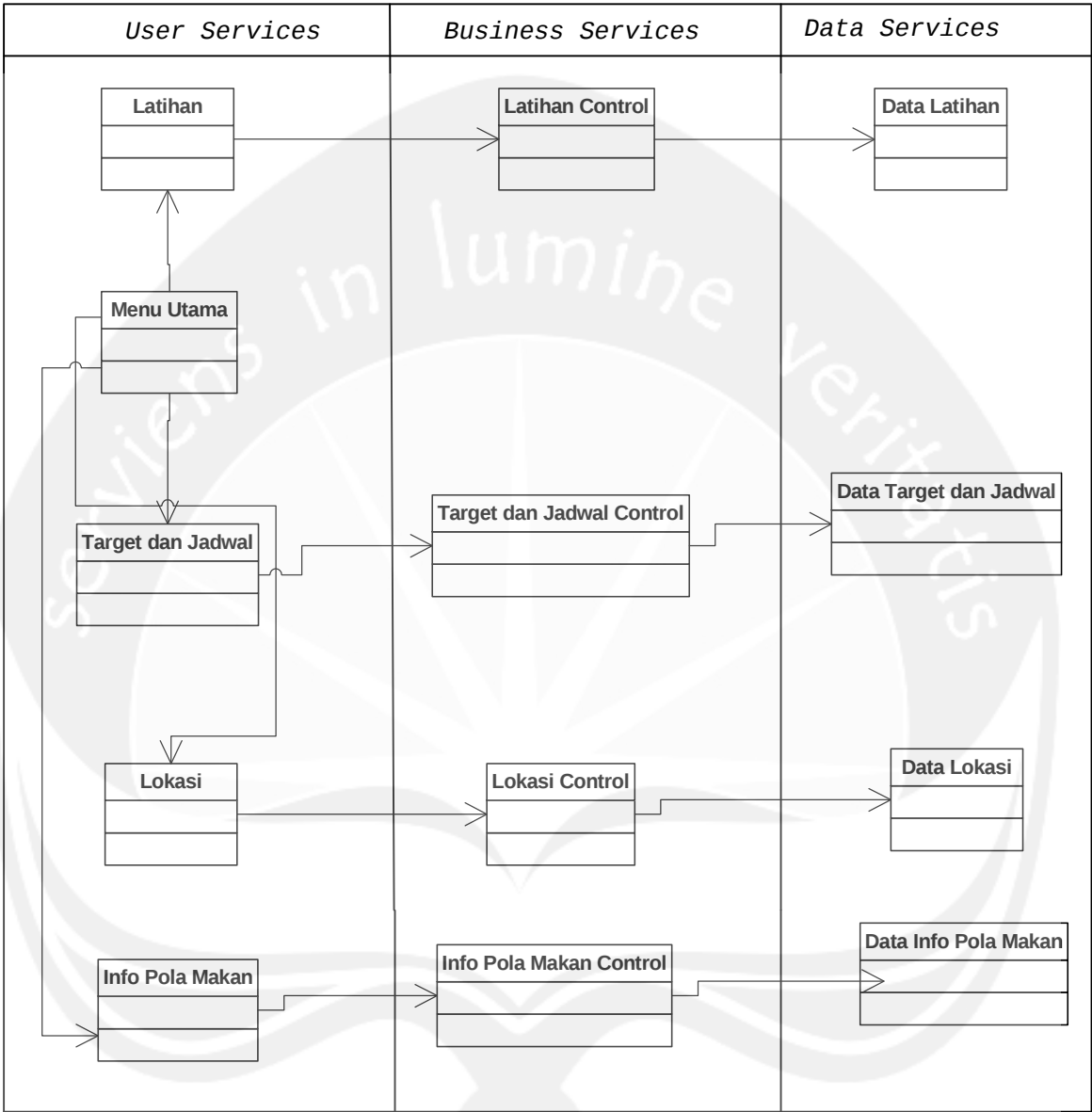
I.4. Referensi

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

1. Kadmiel, Billy. Sistem Penjualan Perabotan (SPP), Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.
2. Kadmiel, Billy. Perancangan website jual beli untuk PT. Jawa Pos berbasis website, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.
3. Pramudya, Puja. Membuat Aplikasi untuk Windows Phone, Penerbit Andi, Yogyakarta: 2011.

II. Perancangan Sistem

II.1. Perancangan Arsitektur

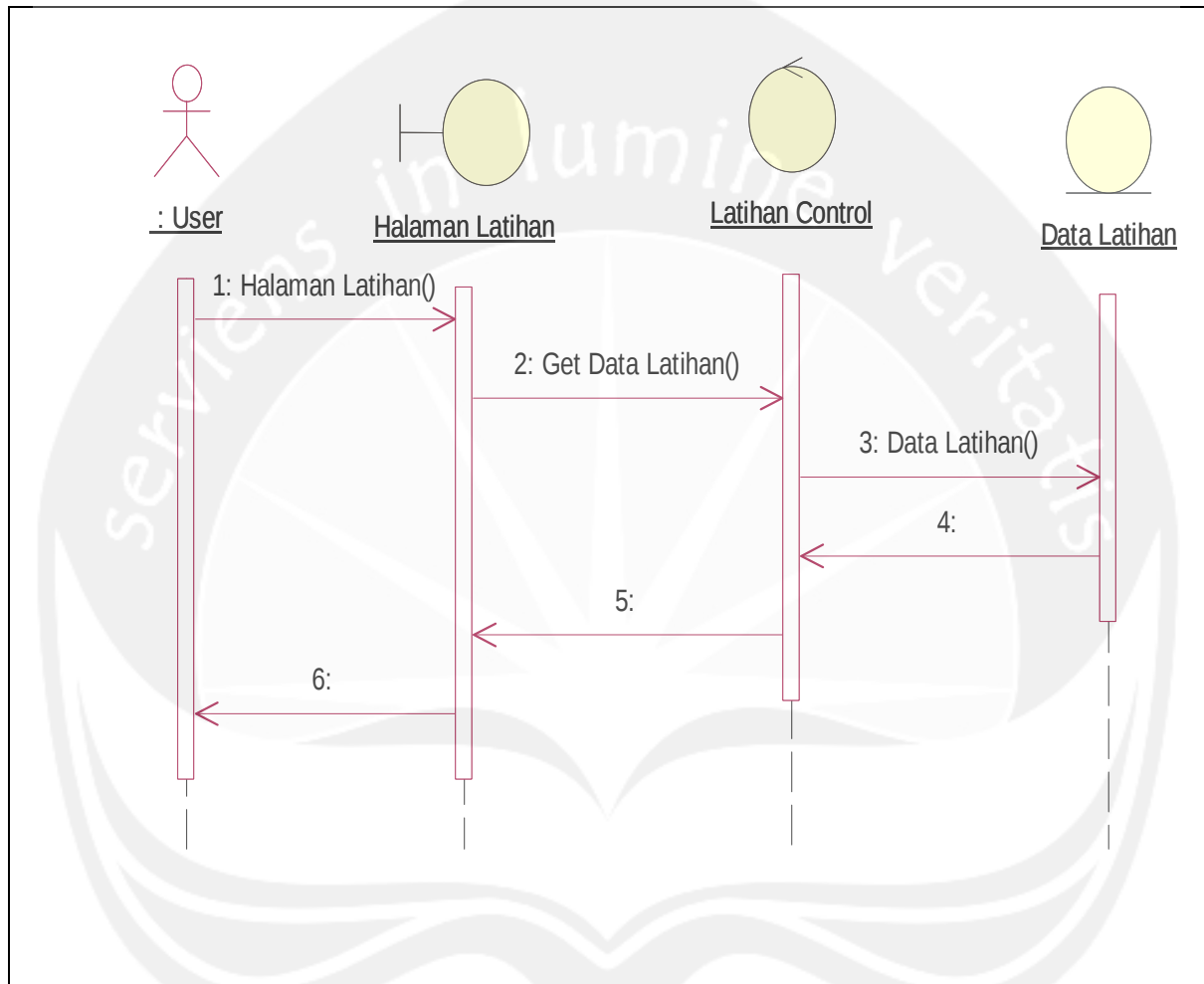


Gambar 1. Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak FIT-IN

II.2. Perancangan Rinci

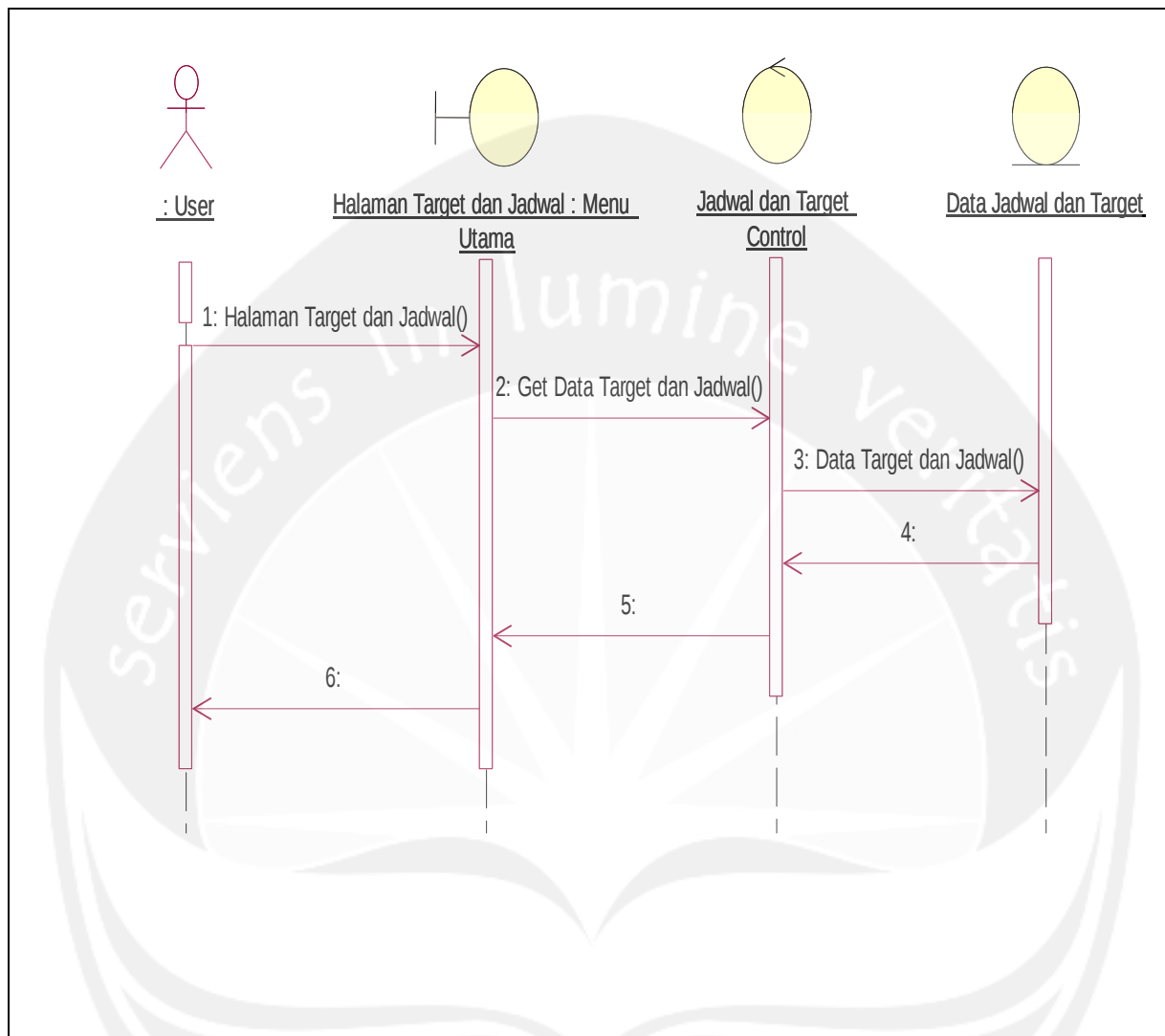
II.2.1. Sequence Diagram

II.2.1.1.1. Latihan



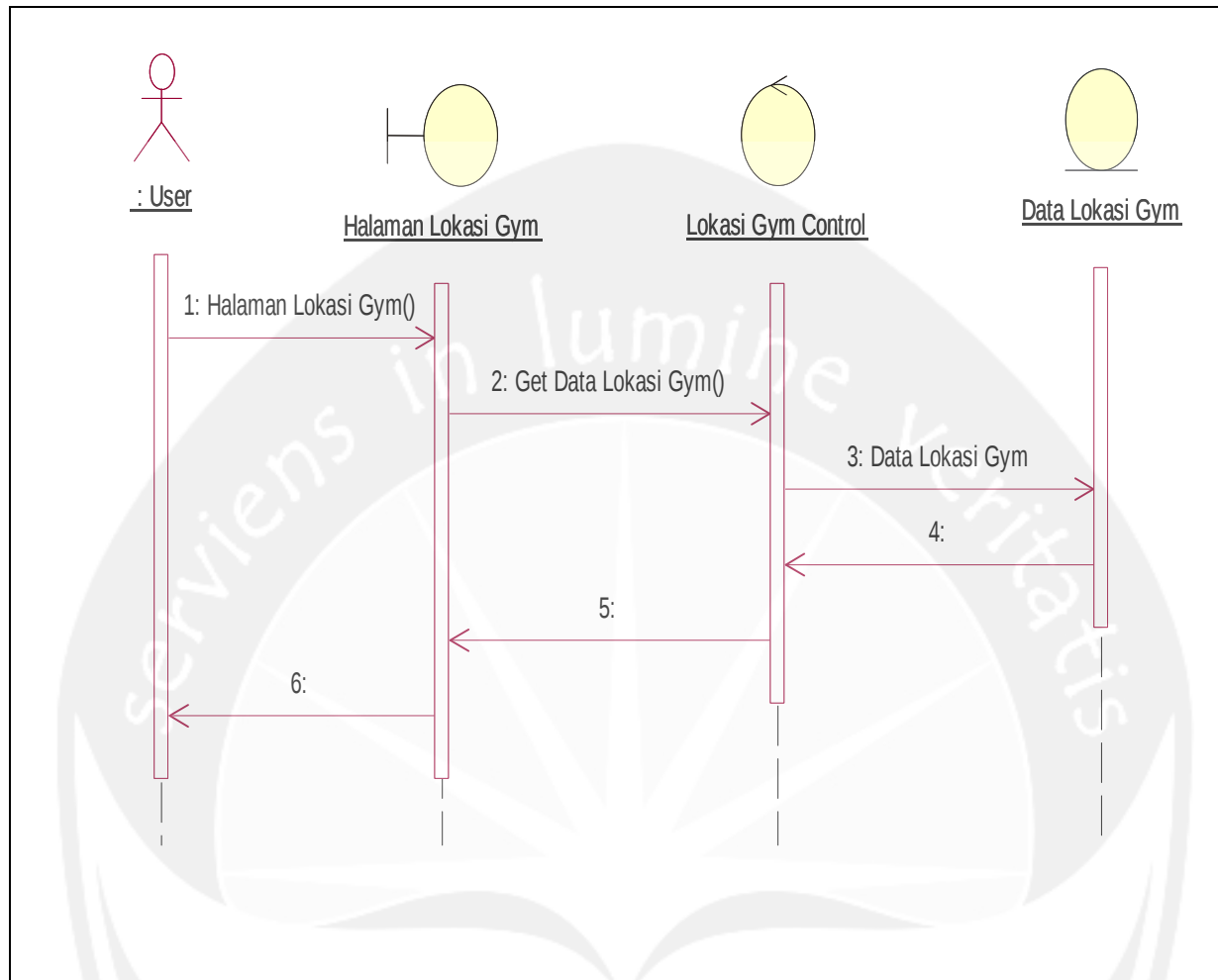
Gambar 2. Sequence Diagram: Latihan

II.2.1.1.2. Target dan Jadwal



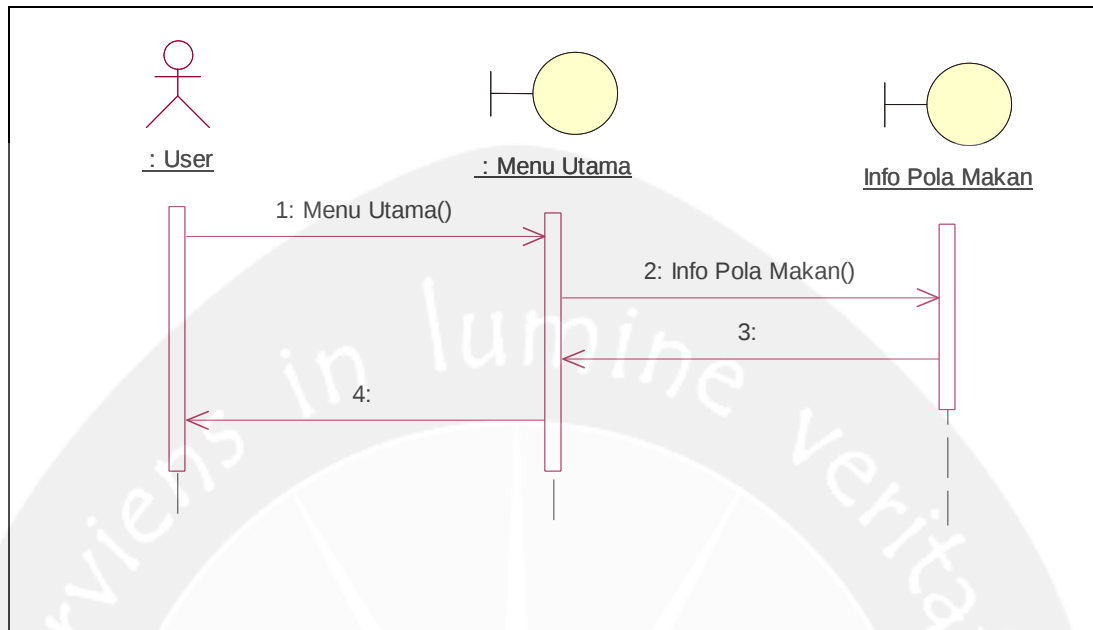
Gambar 3. Sequence Diagram: Jadwal dan Target

II.2.1.1.3. Lokasi Gym



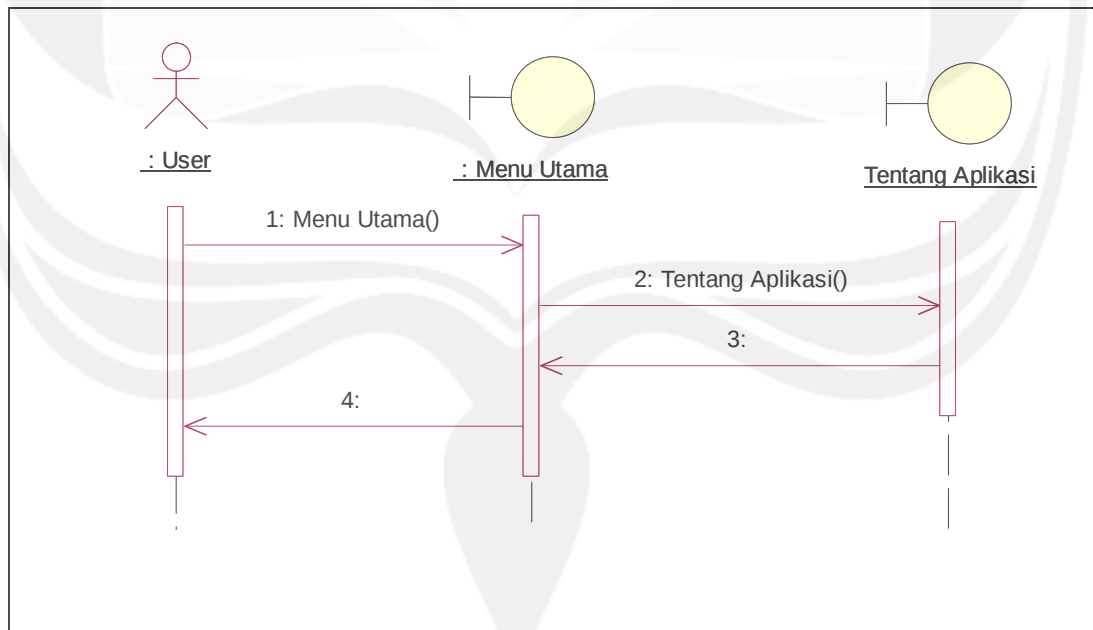
Gambar 4. Sequence Diagram: Lokasi Gym

II.2.1.1.4. Info Pola Makan



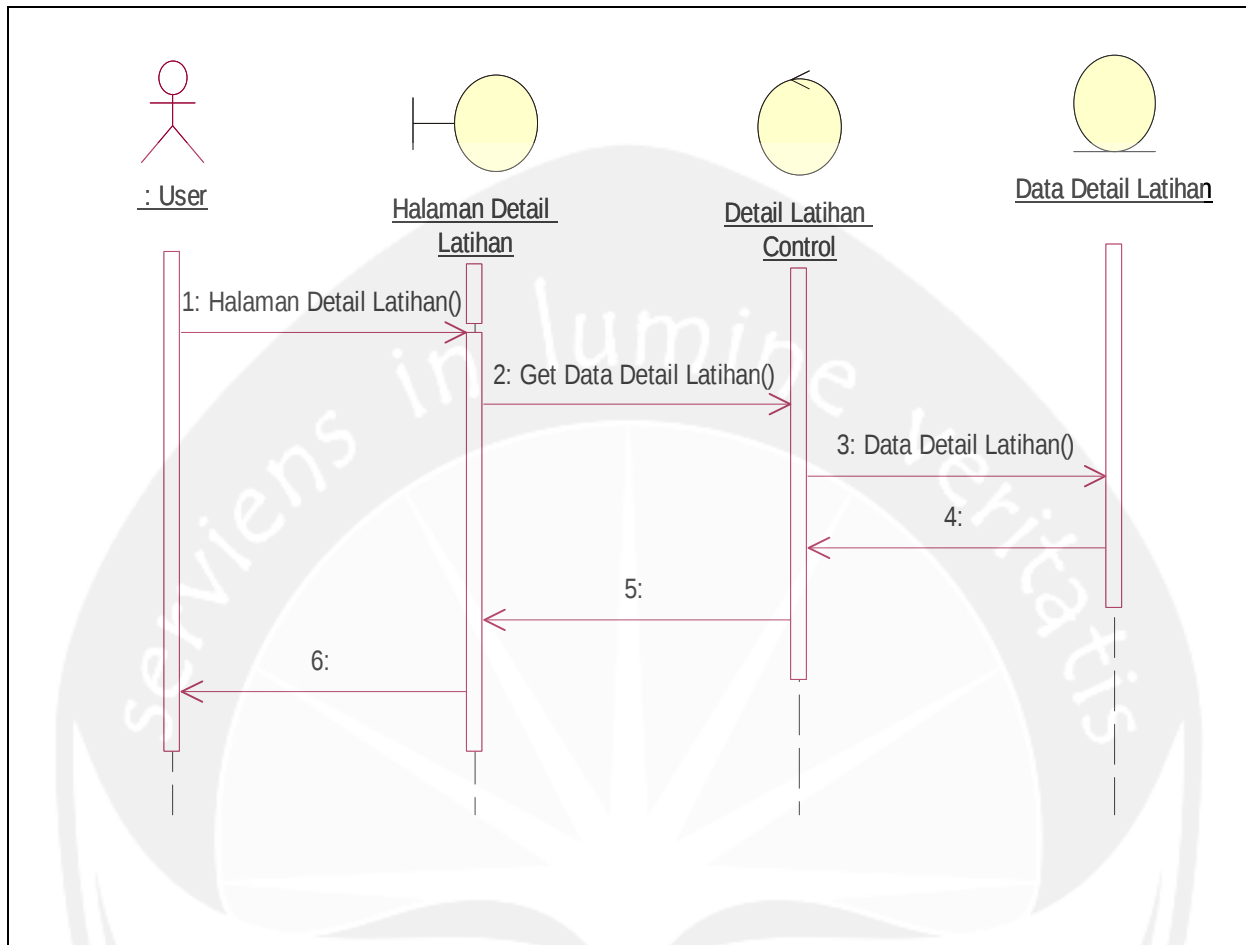
Gambar 5. Sequence Diagram: Info Pola Makan

II.2.1.1.5. Tentang Aplikasi



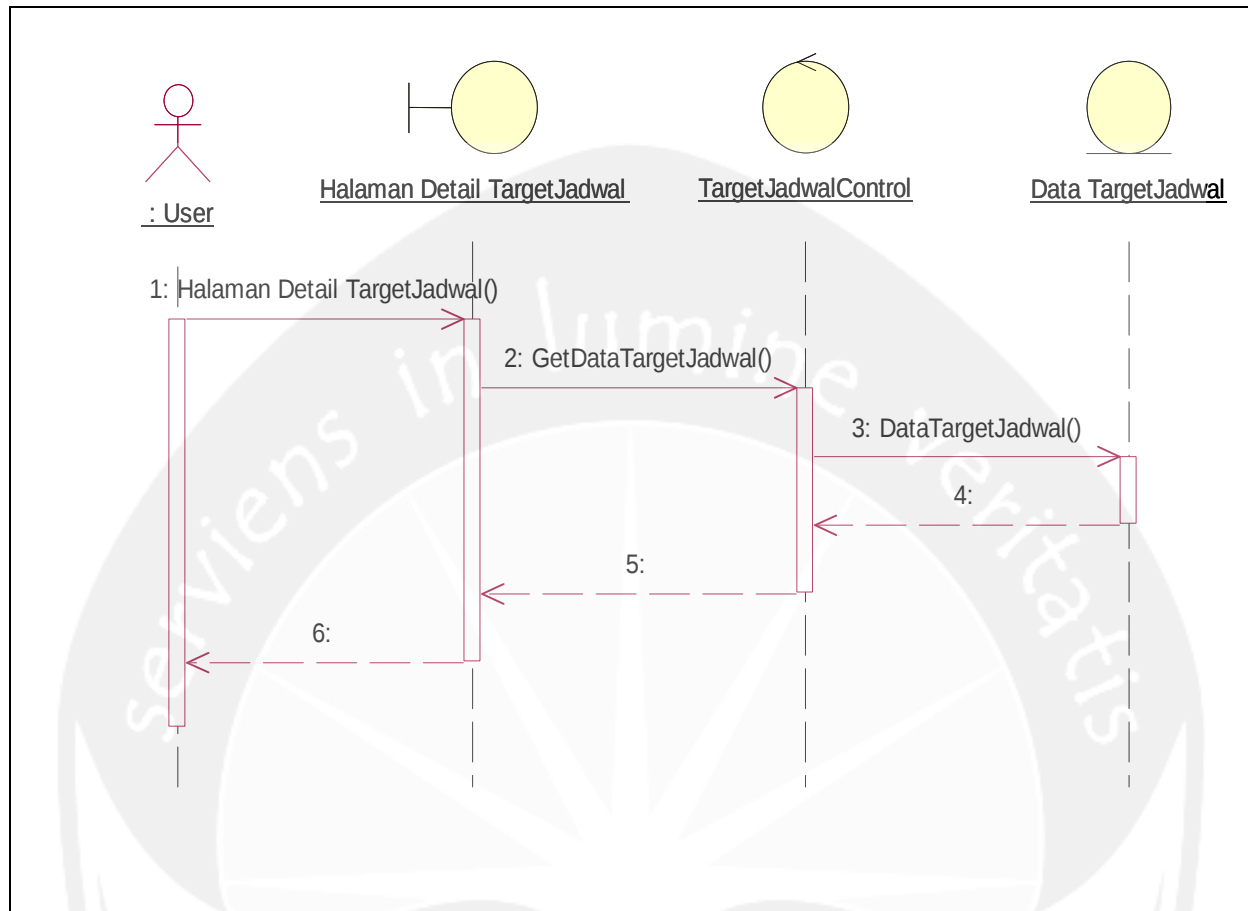
Gambar 6. Sequence Diagram: Tentang Aplikasi

II.2.1.1.6. Halaman Detail Latihan



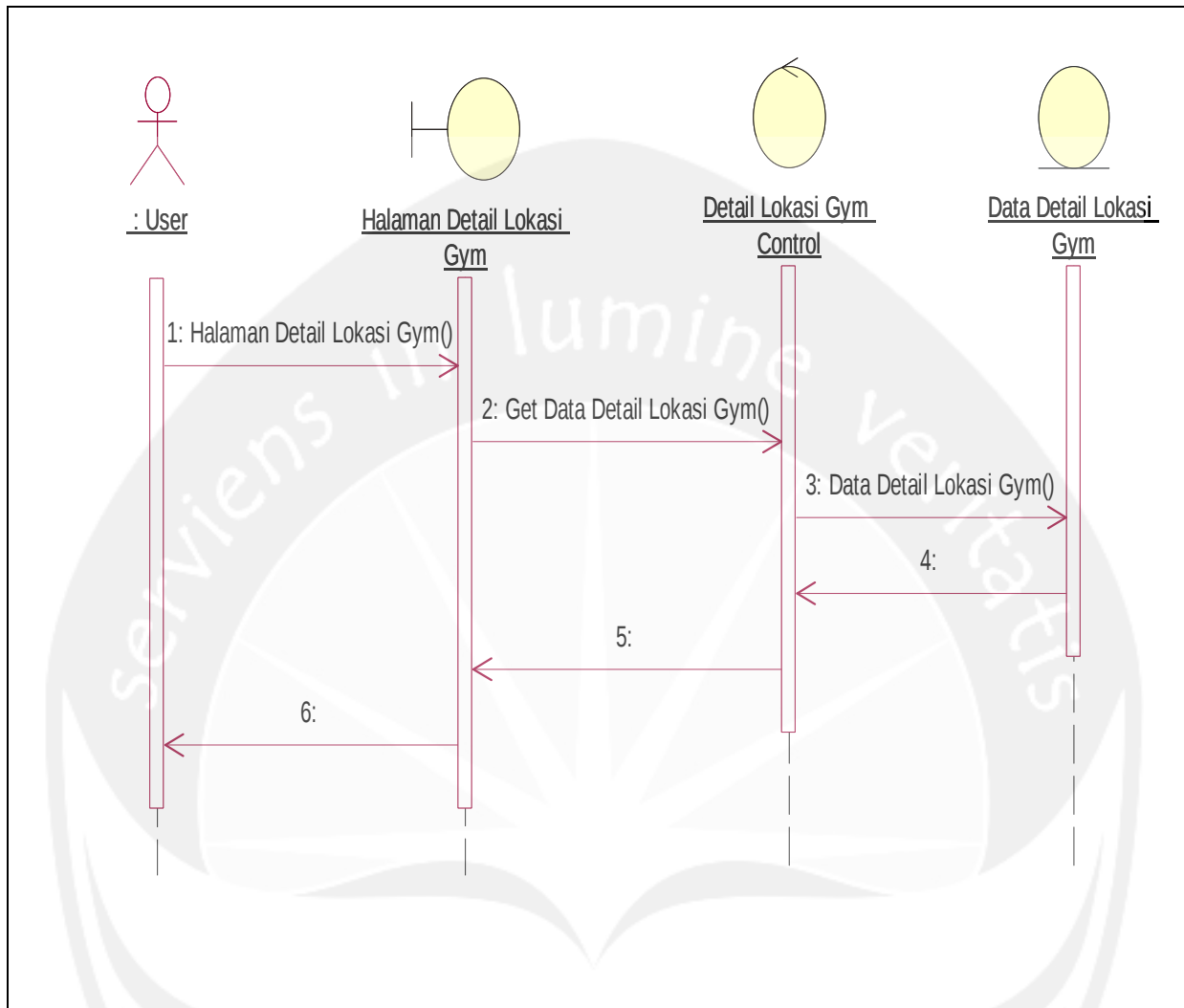
Gambar 7. Sequence Diagram: Detail Latihan

II.2.1.1.7. Halaman Detail Target dan Jadwal



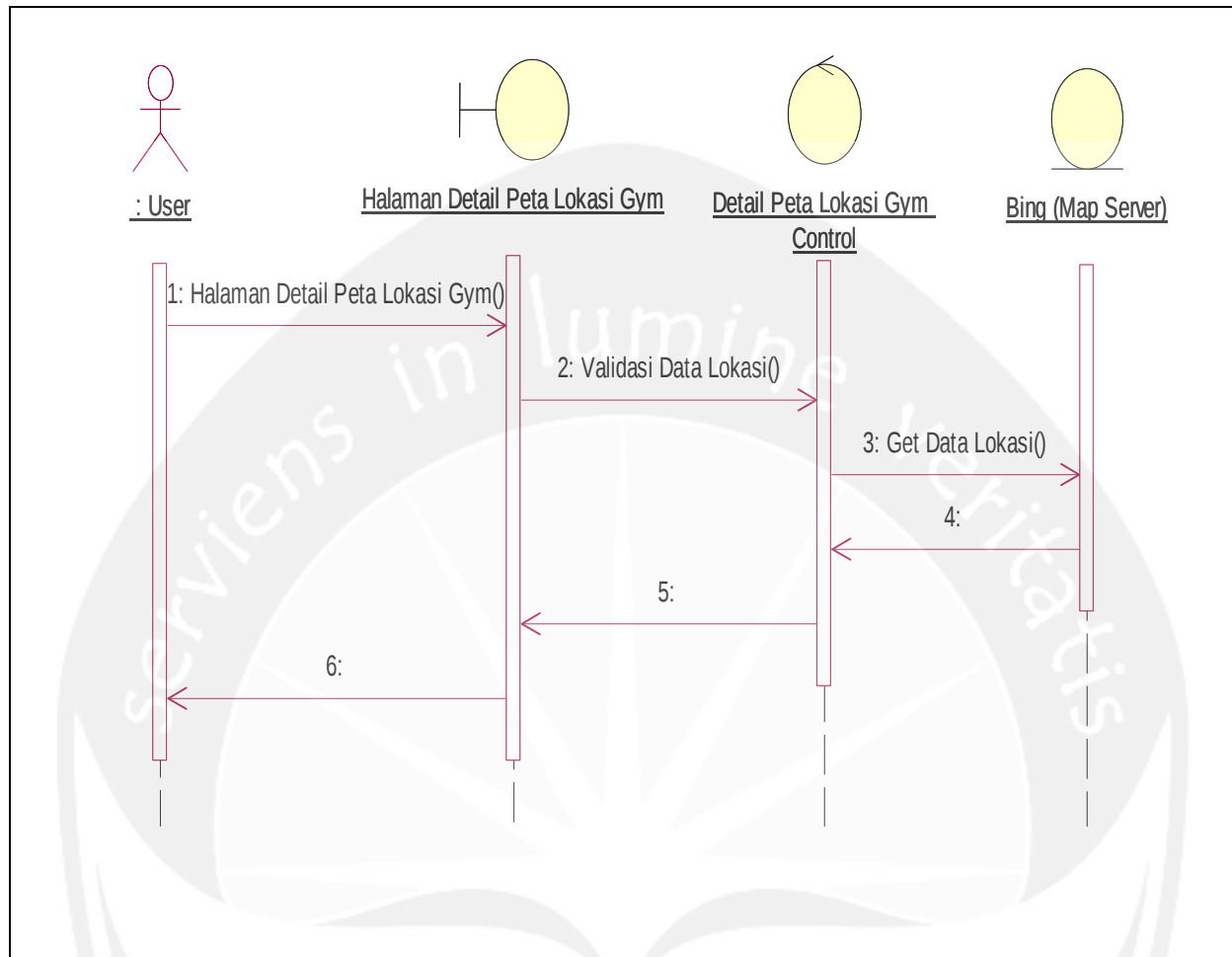
Gambar 8. Sequence Diagram: Detail Target dan Jadwal

II.2.1.1.8. Detail Lokasi Gym



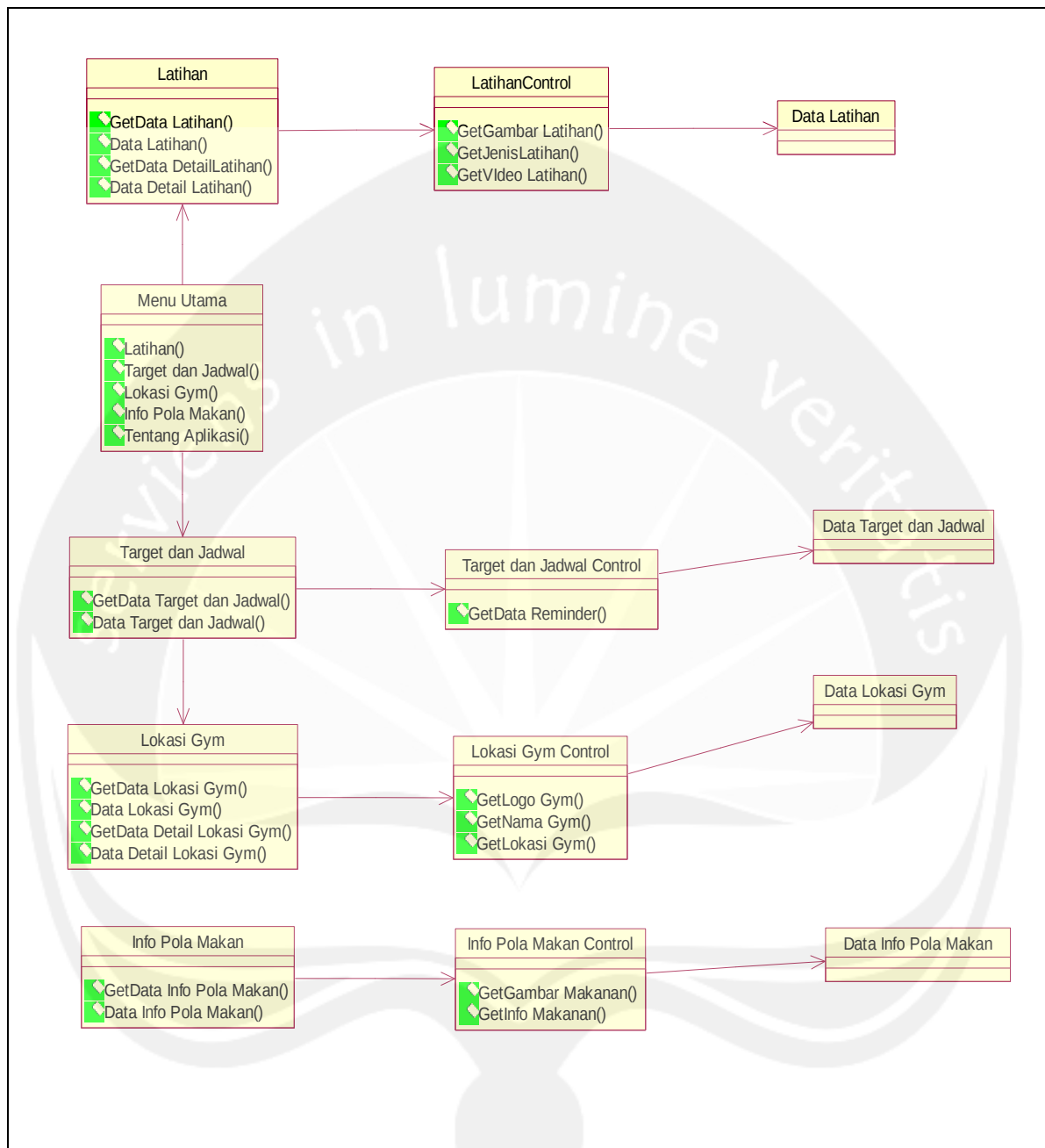
Gambar 9. Sequence Diagram: Detail Lokasi Gym

II.2.1.1.9. Detail Peta Lokasi Gym



Gambar 10. Sequence Diagram: Detail Peta Lokasi Gym

II.2.2. Diagram Class



Gambar 12. Class Diagram

II.2.3. Deskripsi Kelas

II.2.3.1. Spesifikasi Desain Kelas Menu Utama

Menu Utama	<<view>>
<pre>+ Menu Utama() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. + Latihan() Operasi ini digunakan untuk menavigasikan ke halaman Latihan. + Target dan Jadwal() Operasi ini digunakan untuk menavigasikan ke halaman Target dan Jadwal. + Lokasi Gym() Operasi ini digunakan untuk menavigasikan ke halaman Lokasi Gym. + Info Pola Makan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman Info Pola Makan. + Tentang Aplikasi() Operasi ini digunakan untuk menampilkan halaman Tentang Aplikasi.</pre>	

II.2.3.2. Spesifikasi Desain Kelas Latihan

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

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	19/ 33
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		

Operasi ini digunakan untuk mengambil data dari hasil memarsing data yang berupa XML.

+ Data Latihan()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data latihan yang ditampung pada list.

+ GetData Detail Latihan()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data detail latihan dari hasil memarsing data yang berupa XML.

+ Data Detail Latihan()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data entity jadwal dan target

II.2.3.3. Spesifikasi Desain Kelas Target dan Jadwal

Target dan Jadwal	<<view>>
+ Target dan Jadwal() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. + GetData Target dan Jadwal() Operasi ini digunakan untuk mengambil data jadwal dan target dari kelas control + Data Target dan Jadwal() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data entity target dan jadwal	

II.2.3.4. Spesifikasi Design Kelas Lokasi Gym

Lokasi Gym	<<view>>
+ Lokasi Gym()	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	20/ 33
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		

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.

+ GetData Lokasi Gym()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data lokasi gym dari kelas control

+ Data Lokasi Gym()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data entity lokasi gym

+ GetData Detail Lokasi Gym()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data detail lokasi gym dari kelas control

+ Data Detail Lokasi Gym()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data entity lokasi gym

+ GetData Peta Lokasi Gym()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data lokasi gym dari hasil memparsing data XML

II.2.3.5. Spesifikasi Design Kelas LatihanControl

LatihanControl	<<control>>
+ GetGambarLatihan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan gambar latihan. + GetNamaJenisLatihan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan nama dari jenis latihan. + GetVideoLatihan() Operasi ini digunakan untuk menampilkan video cara latihan.	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	21/ 33
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.2.3.6. Spesifikasi Design Kelas TargetJadwalControl

TargetJadwalControl	<<control>>
+ GetGambarTarget() Operasi ini digunakan untuk menampilkan gambar target. + GetNamaTarget() Operasi ini digunakan untuk menampilkan nama dari jenis target. + GetPengingat() Operasi ini digunakan untuk membuat pengingat. + GetAlarm() Operasi ini digunakan untuk membuat alarm.	

II.2.3.7. Spesifikasi Design Kelas LokasiGymControl

LokasiGymControl	<<control>>
+ GetLogoGym() Operasi ini digunakan untuk menampilkan Logo fitness center. + GetNamaGym() Operasi ini digunakan untuk menampilkan nama dari fitness center. + GetLokasiGym() Operasi ini digunakan untuk menampilkan lokasi fitness center pada map view.	

III. Perancangan Data

III.1. Dekomposisi Data

III.1.1. Deksripsi Entitas Data Latihan

Nama	Keterangan
Id	Identitas dari latihan, unique
Nama	Nama dari jenis latihan
Gambar	Gambar dari jenis latihan
Video	Video dari jenis latihan
Otot	Kegunaan latihan pada otot
Latihan	Aturan latihan
Deskripsi	Deskripsi mengenai latihan

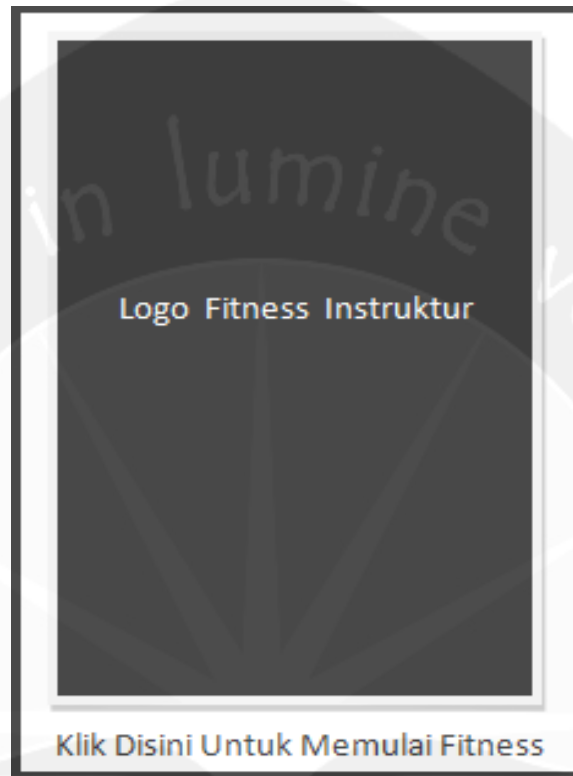
III.1.2. Deksripsi Entitas Data Lokasi

Nama	Keterangan
Id	Identitas dari lokasi gym, unique
Nama	Nama dari lokasi gym
Gambar	Logo dari lokasi gym
Gambar1	Gambar pertama lokasi gym
Gambar2	Gambar kedua lokasi gym
Gambar3	Gambar ketiga lokasi gym
Gambar4	Gambar keempat lokasi gym
Deskripsi	Deskripsi mengenai lokasi gym

IV. Perancangan Antarmuka

IV.1. Sketsa UI dan Deskripsinya

IV.1.1. Antarmuka Halaman Utama

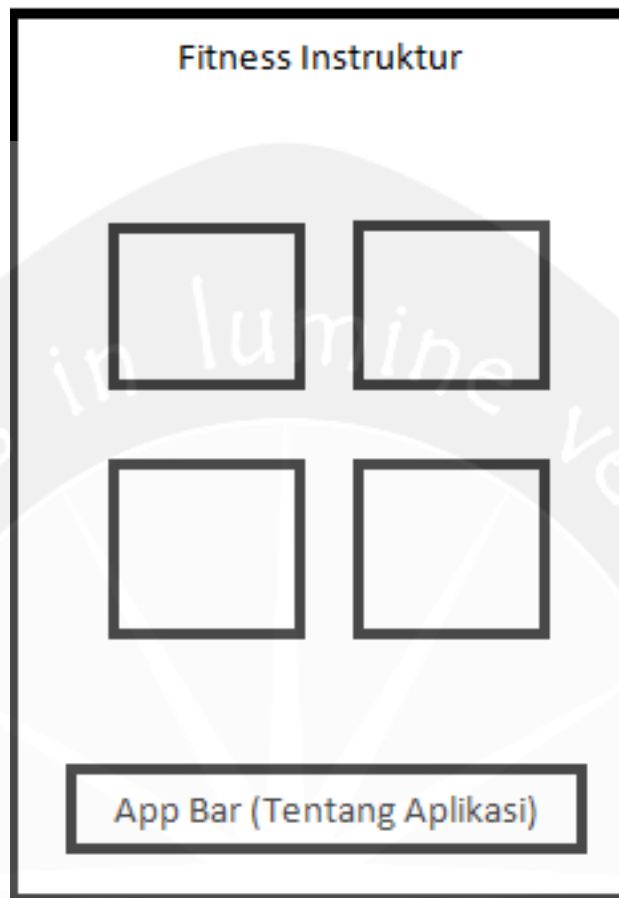


Gambar 13. Antarmuka Halaman Utama

Antarmuka Halaman utama merupakan tampilan antarmuka yang menampilkan logo dari aplikasi FIT-IN. Dan terdapat sebuah navigasi yang merupakan textblock dimana jika textblock di klik maka akan masuk ke halaman menu utama

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	24/ 33
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. Antarmuka Menu Utama



Gambar 14. Antarmuka Menu Utama

Antarmuka menu utama adalah antarmuka yang terdapat menu-menu dari aplikasi, didalam antarmuka ini terdapat beberapa menu utama meliputi : latihan, jadwal dan target, lokasi gym, info pola makan dan tentang aplikasi.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	25/ 33
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.1.3. Antarmuka Halaman Latihan

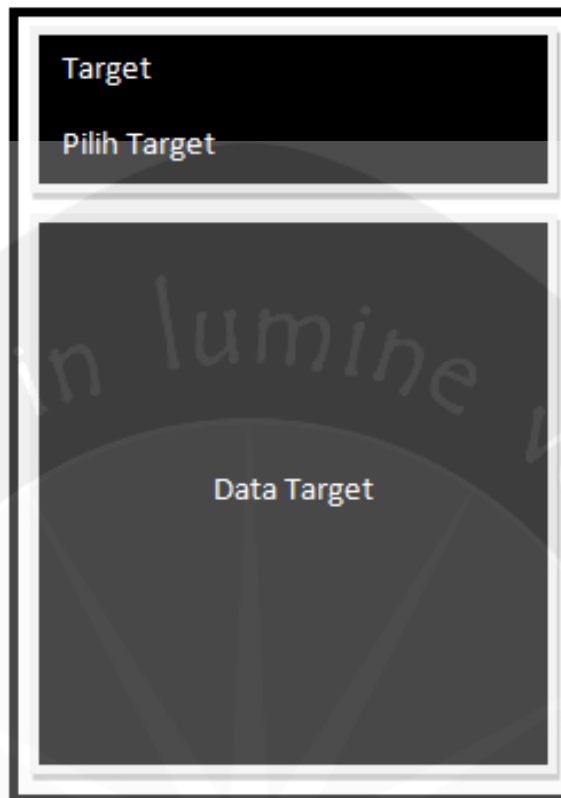


Gambar 15. Antarmuka Halaman Latihan

Antarmuka Halaman bermain kuis ini digunakan untuk melakukan latihan, dimana sistem akan menampilkan antarmuka yang berupa gambar tubuh manusia, dimana pengguna akan memilih latihan sesuai dengan otot yang ada pada gambar tubuh, kemudian terdapat textblock petunjuk, dimana jika pengguna mengklik maka akan keluar petunjuk untuk melakukan latihan.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	26/ 33
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.1.4. Antarmuka Target dan Jadwal

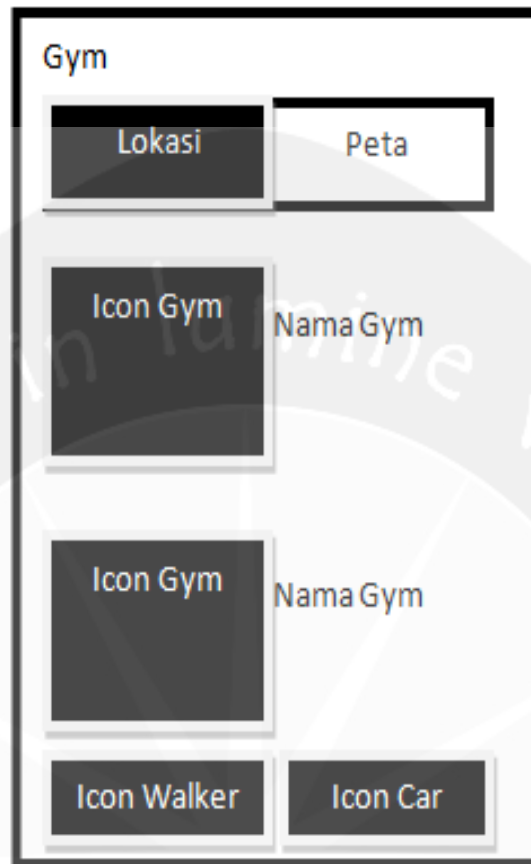


Gambar 16. Antarmuka Target dan Jadwal

Antarmuka Target dan Jadwal digunakan pengguna untuk menentukan target *fitness* anda, dimana terdapat beberapa list data target yang akan membantu anda untuk membentuk badan anda sesuai dengan target.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	27/ 33
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 Lokasi Gym



Gambar 17. Antarmuka Lokasi Gym

Antarmuka ini adalah antarmuka yang menampilkan list lokasi gym yang ada di daerah jogja. Sistem memberikan beberapa tempat-tempat fitness bagi pengguna, saat pengguna memilih mengklik salah satu tempat fitness maka akan masuk ke halaman detail lokasi gym, sistem akan menampilkan seperti apa tempat fitness tersebut, dan informasi penting mengenai lokasi gym.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	28/ 33
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 Info Pola Makan

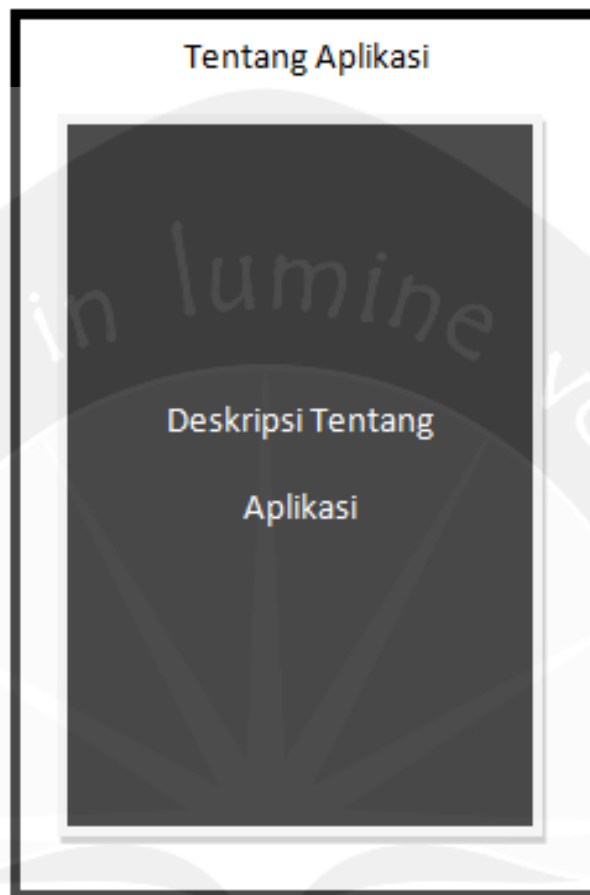


Pola Makan Harian		
07.00	09.00	12.00
Nama Makanan		
Gambar Makanan	Deskripsi Makanan	
Gambar Makanan	Deskripsi Makanan	
Gambar Makanan	Deskripsi Makanan	

Gambar 18. Antarmuka Info Pola Makan

Antarmuka Info Pola makan digunakan pengguna untuk melihat Pola makan harian yang baik sesuai dengan waktu. Pengguna dapat mengetahui fungsi dan manfaat dari makanan yang ada pada info pola makan ini, karena sistem akan menampilkan kandungan yang terdapat dari makanan - makanan ini.

IV.1.7. Antarmuka Tentang Aplikasi

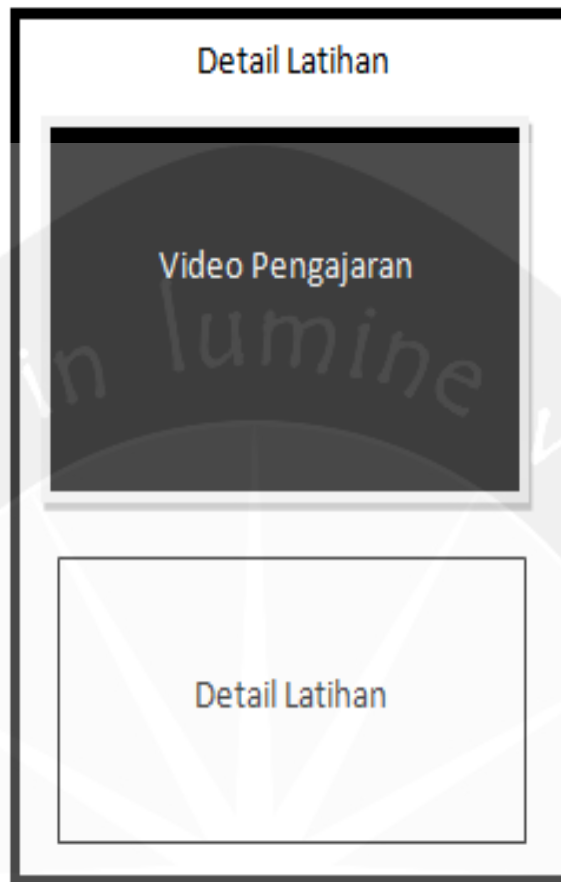


Gambar 19. Antarmuka Tentang Aplikasi

Antarmuka tentang aplikasi ini digunakan pengguna untuk menampilkan informasi tentang aplikasi. Setelah pengguna melakukan klik pada tombol Tentang Aplikasi di halaman utama, sistem akan menampilkan halaman Tentang Aplikasi yang berisi tentang informasi mengenai aplikasi dan nomor versi aplikasi.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	30/ 33
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.1.8. Antarmuka Detail Latihan

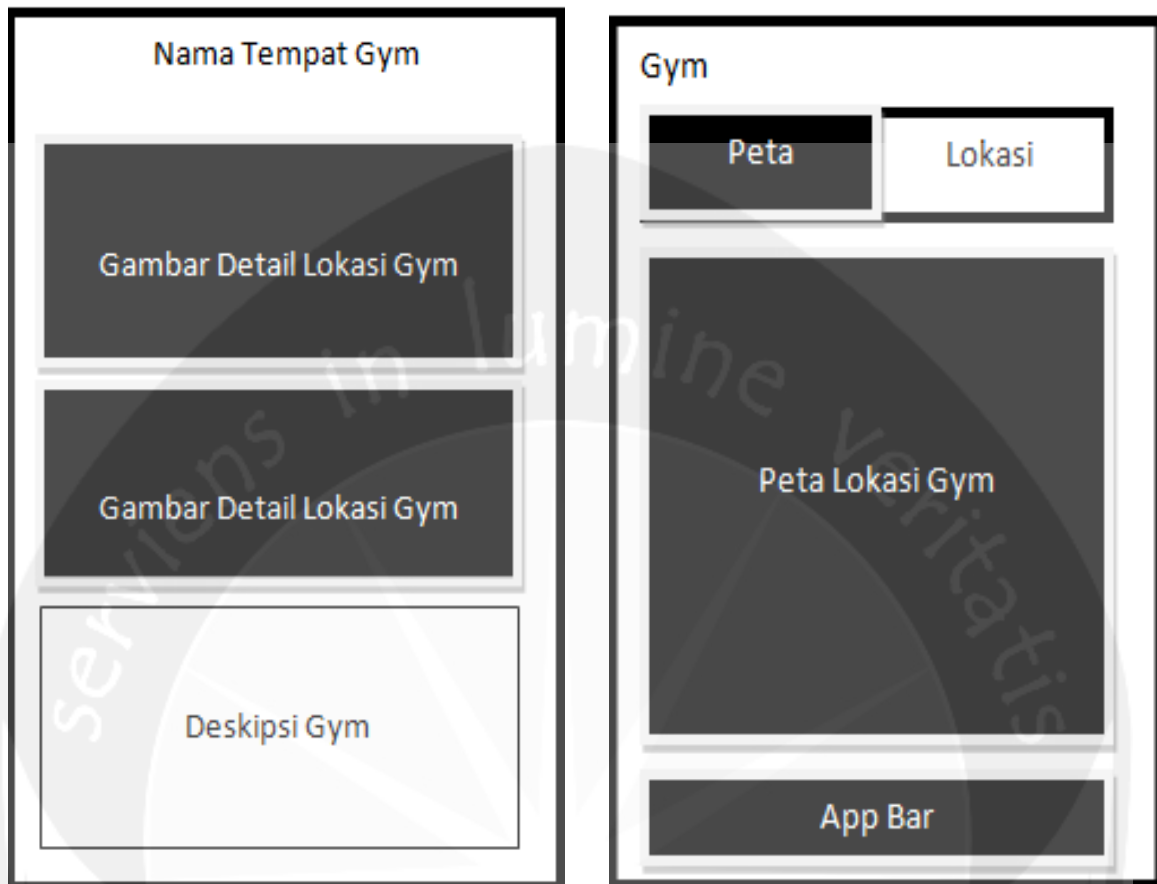


Gambar 20. Antarmuka Detail Latihan

Antarmuka Detail Latihan ini digunakan pengguna untuk melihat detail mengenai latihan yang dipilih pengguna, dimana pengguna dapat melihat video gerakan fitness yang benar, serta melihat kegunaan dari latihan tersebut, serta deksripsi mengenai berapa kali pengguna harus melakukan gerakan tersebut jika ingin latihan menjadi optimal untuk pembentukan otot.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL - FIT-IN	31/ 33
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		

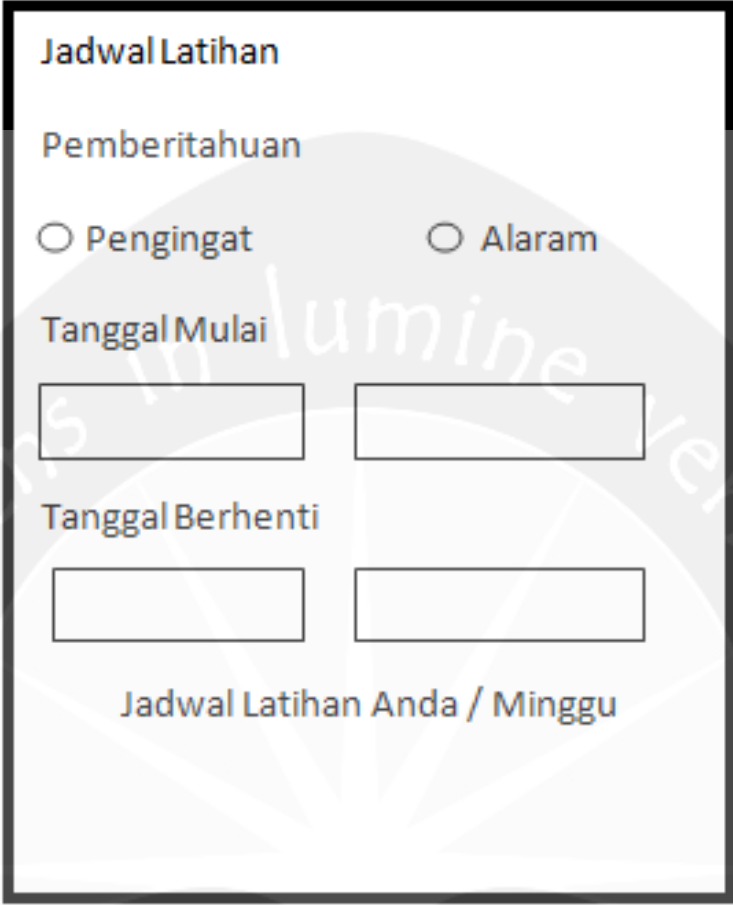
IV.1.9. Antarmuka Detail Lokasi Gym



Gambar 21. Antarmuka Detail Lokasi Gym

Antarmuka Detail Lokasi Gym ini digunakan pengguna untuk melihat Detail dari lokasi gym, dimana sistem akan menampilkan gambar dalam tempat fitness dimana berupa fasilitas dan alat-alat yang ada pada tempat fitness tersebut, serta deskripsi mengenai tempat fitness tersebut.

IV.1.10. Antarmuka Detail Target dan Jadwal



Jadwal Latihan

Pemberitahuan

☐ Peringat ☐ Alarm

Tanggal Mulai

Tanggal Berhenti

Jadwal Latihan Anda / Minggu

Gambar 21. Antarmuka Detail Target dan Jadwal

Antarmuka Detail Target dan Jadwal digunakan pengguna untuk mengatur pengingat latihan dan menampilkan program latihan sesuai dengan target bagi pengguna.