

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini :

1. JOGIFT-Android berhasil dibangun untuk memudahkan pengguna untuk mencari dan memberikan komentar toko oleh-oleh yang ada di Yogyakarta.
2. JOGIFT-Web berhasil dibangun untuk mengelola penjual dan komentar yang ada pada basis data JOGIFT.
3. Dari hasil pengujian perangkat lunak telah dibuktikan bahwa semua fungsionalitas sistem JOGIFT berjalan dengan benar dan sesuai yang diharapkan.

#### **6.2 Saran**

Dari proses analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, didapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak JOGIFT, yaitu :

1. Aplikasi JOGIFT diharapkan bisa dikembangkan pada *Web mobile*.
2. Memperbaiki antarmuka web secara keseluruhan.
3. Menambahkan fungsionalitas "*Help*" untuk membantu pengguna menggunakan aplikasi.

4. Sistem dapat mengirimkan notifikasi pada penjual yang bersangkutan ketika memperoleh suatu komentar dari pengunjung.
5. Sistem mengirimkan notifikasi kepada pengguna jika *Administrator* menghapus toko milik penjual.
6. Menambahkan fitur lupa *password* dan *reset password* pada sistem web.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2013.  
<http://kbbi.web.id/peta>. di akses pada tanggal 8 November 2013.
- API. (2013). Retrieved Auguts 13, 2013, from PCMag:  
<http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/37856/api>.
- Belluccini, Luca. 2008. MONOGRAFIA DI LAUREA Android Platform and Application Development. Politecnico di Torino - III Facoltà di Ingegneria Corso di laurea in Ingegneria Informatica.
- Eliau, Alqod. 2012. Layanan Informasi Kereta Api Menggunakan GPS, Google Maps, dan Android. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Google. (2013). *Google Maps Android API v2*. Retrieved August 22, 2013, from Google Developers:  
<https://developers.google.com/maps/documentation/android/>
- Google. (2013). *Location APIs*. Retrieved 08 22, 2013, from Android Developers:  
<https://developer.android.com/google/play-services/location.html>
- Hendrawan, Nikolaus Hendy Bimo, 2006, *Pembangunan Perangkat Lunak E-Commerce untuk Toko Merchandise Menggunakan ASP.NET*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Holla, Suhas, Kath Mahima, January 2006, Article 3C. Extending Cyberspace: Location Based Games. Using Cellular Phones., Vol. 4, No. 1, 17p

- Kotler & Armstrong. 2001. Prinsip-prinsip Pemasaran Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Kristanto, Harianto. 2004. Konsep dan Perancangan Database. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Kupper, Axel., Treu, Georg. 2005. From Location to Position Management: User Tracking for Location-based Services. Mobile and Distributed Systems Group, Institute for Informatics University of Munich, Germany.
- Maffeis, S. (2005). *Client-Server Computing*. Retrieved August 23, 2013, from [media.wiley.com/assets/152/06/computer.pdf](http://media.wiley.com/assets/152/06/computer.pdf).
- Putra, Danang Adhi. 2012. Pembangunan Aplikasi Android untuk Informasi Toko Berbasis Lokasi. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sariana, Krisna, 2010, *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web pada Kantor BPN (Badan Pertahanan Nasional) Sleman*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM, Yogyakarta.
- Simmonds, Chris. 2010. What else can you do with Android?
- Stefanus, Yohanes Adven. 2013. Pembangunan Forum Jual Beli Dengan Menggunakan Mobile Web Berbasis Lokasi. Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Suryatiningsih, 2010. Aplikasi Administrasi Aktivitas Mahasiswa Politeknik Telkom. Politeknik Telkom Bandung.

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



**LAMPIRAN**



# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

JOGIFT

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Gabriel Lintang Sore / 090705842

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	Fakultas Teknologi Industri	<b>SKPL-JOGIFT</b>		<b>1/26</b>
		<b>Revisi</b>		

## DAFTAR PERUBAHAN

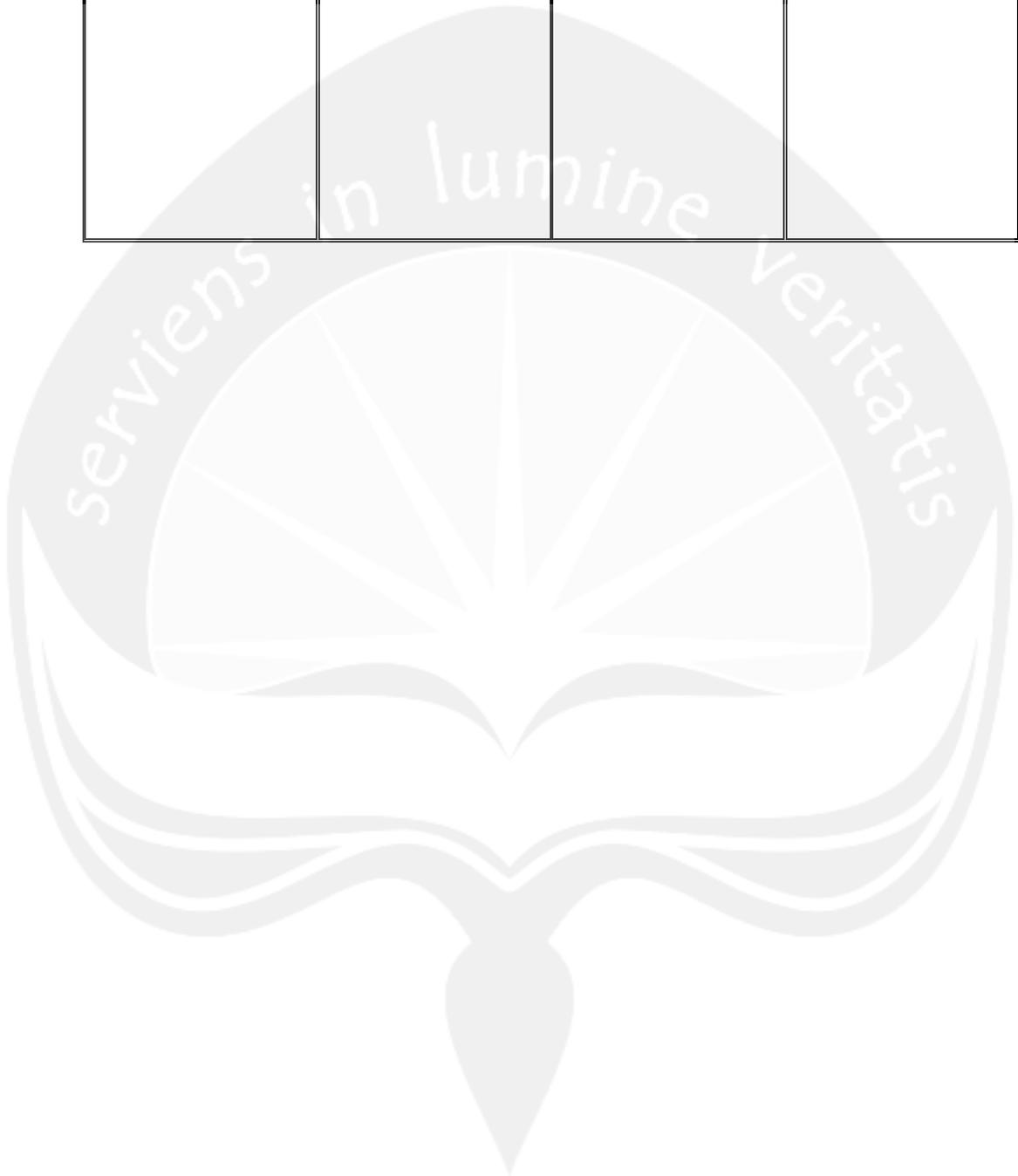
Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	2/ 26
<p style="text-align: center;">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

1. Pendahuluan .....	6
1.1. Tujuan .....	6
1.2. Lingkup Masalah .....	6
1.3. Definisi, Akronim, dan Singkatan .....	7
1.4. Referensi .....	7
1.5. Deskripsi Umum ( <i>Overview</i> ) .....	8
2. Deskripsi Kebutuhan .....	9
2.1. Perspektif Produk .....	9
2.2. Fungsi Produk .....	11
2.3. Karakteristik Pengguna .....	13
2.4. Batasan-Batasan .....	14
2.5. Asumsi dan Ketergantungan .....	14
3. Kebutuhan Khusus .....	14
3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal .....	14
3.1.1. Antarmuka Pemakai .....	14
3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras .....	15
3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak .....	15
3.1.4. Antarmuka Perangkat Komunikasi .....	16
3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak .....	16
3.2.1. Use Case Diagram .....	16
4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan .....	16
4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas .....	16
4.1.1. Use Case Specification :Login Web .....	16
4.1.2. Use Case Specification :Menghapus Komentar ....	17
4.1.3. Use Case Specification :Mengelola Data Penjual	18
4.1.4. Use Case Specification : Mendaftar Penjual ....	20
4.1.5. Use Case Specification : Mengubah Data Penjual	21
4.1.6. Use Case Specification : Mengakses Toko Oleh- Oleh.....	22
4.1.7. Use Case Specification : Mengelola Review .....	24
5. Entity Relationship Diagram(ERD) .....	26

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	4/ 26
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 Perangkat lunak JOGIFT . . . . .	11
Gambar 2. Use Case Diagram JOGIFT. . . . .	16
Gambar 3. ERD JOGIFT . . . . .	26



## 1. Pendahuluan

### 1.1. Tujuan

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

### 1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak JOGIFT dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pendaftaran penjual baru.
2. Menangani pemberian *rating* dan testimonial oleh pembeli untuk toko yang bersangkutan.
3. Membantu pengguna mencari toko yang diinginkan sesuai kategori pencariannya.
4. Menangani pengelolaan data *user* oleh *admin*.

Aplikasi ini berjalan pada lingkungan yang terintegrasi dalam *platform* yang terhubung dengan *internet*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	6/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 1.3. Definisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar definisi, akronim, dan singkatan yang digunakan dalam SKPL :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-JOGIFT-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada JOGIFT di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
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.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Web Service	<i>Web service</i> adalah aplikasi sekumpulan data ( <i>database</i> ), perangkat lunak ( <i>software</i> ) atau bagian dari perangkat lunak yang dapat diakses secara <i>remote</i> oleh berbagai piranti dengan sebuah perantara tertentu. Secara umum, <i>web service</i> dapat diidentifikasi dengan menggunakan <i>URL</i> seperti hanya <i>web</i> pada umumnya.

### 1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	7/ 26
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. Hermanus Wibisono, Pembangunan Aplikasi Permainan Peliharaan Berbasis Sosial Dan Lokasi, Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2012.
2. Gabriel Lintang Sore, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 'Courier Services and Delivery' System, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.
3. Putra, Danang Adhi. 2012. Pembangunan Aplikasi Android untuk Informasi Toko Berbasis Lokasi. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

#### **1.5. Deskripsi Umum (Overview)**

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak JOGIFT yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak JOGIFT tersebut.

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	8/ 26
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. Deskripsi Kebutuhan

### 2.1. Perspektif Produk

JOGIFT merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk proses pencarian toko oleh-oleh yang berjalan pada perangkat keras berupa *mobile phone* yang memiliki sistem operasi Android.

JOGIFT memiliki dua bagian yang saling terintegrasi. Bagian pertama berupa *web* yang dipergunakan internal dari JOGIFT sebagai *admin* yang memiliki, fungsi untuk mengelola data penjual dan testimonial dari pembeli serta digunakan oleh penjual untuk mendaftarkan tokonya serta mengelola data tokonya sendiri. Bagian kedua dari aplikasi ini berjalan pada *native* pada perangkat android untuk pembeli dapat melakukan pencarian toko oleh-oleh yang diinginkan serta memberikan testimonial pada penjual yang bersangkutan.

Perangkat lunak ini berjalan pada perangkat bergerak berupa telepon seluler yang memiliki sistem operasi android yang terhubung dengan koneksi *internet*, aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan menggunakan *tool* eclipse juno, sedangkan pada *web service* menggunakan bahasa pemrograman php dan menggunakan bantuan *tool* notepad++.

*Web* digunakan *admin* untuk menghapus data penjual yang tidak diaktifkan dalam waktu yang lama, dan digunakan penjual untuk mengelola datanya sendiri, serta digunakan untuk pendaftaran penjual baru. *Web*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	9/ 26
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		

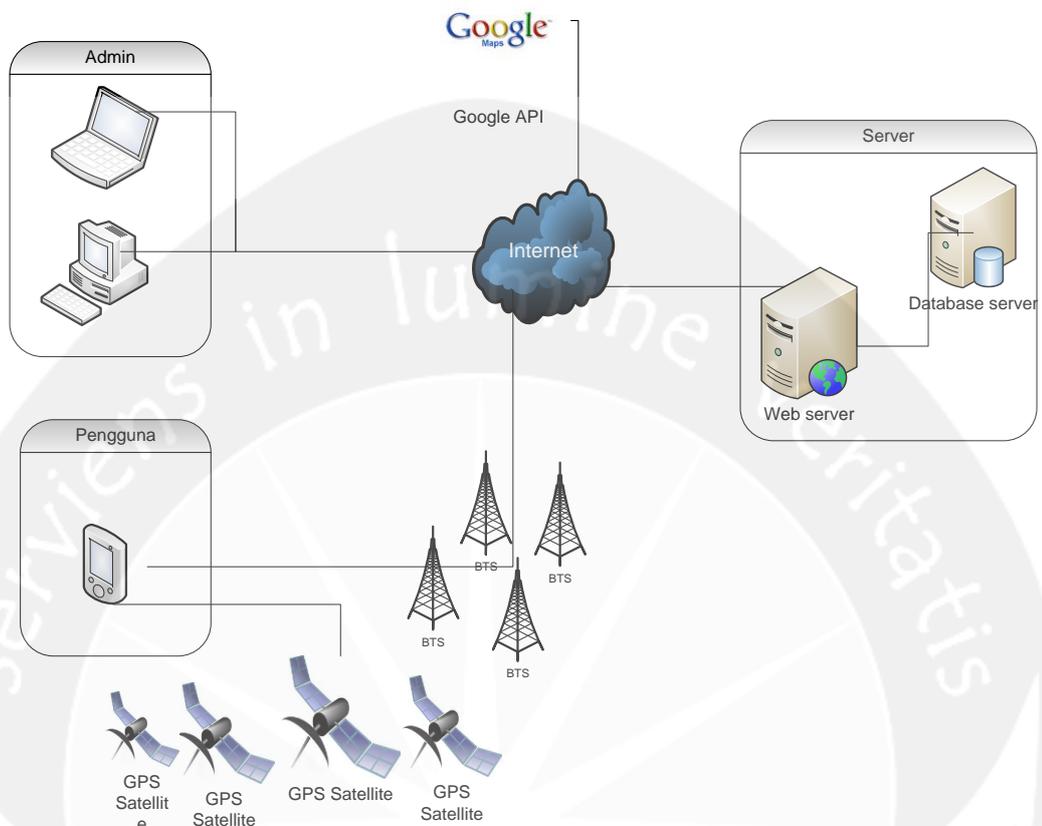
tersebut di buat dengan menggunakan *framework* codeigniter, dengan bahasa pemrograman php dan javascript.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Untuk masuk ke dalam aplikasi yang pertama dilakukan adalah menjalankan aplikasi JOGIFT pada android terlebih dahulu. Kemudian dari aplikasi akan menampilkan GUI dengan *list* penjual dengan *rating* tertinggi dari pembeli sebanyak 10 penjual, selain diurutkan berdasarkan *rating*, pengguna dapat memilih untuk mengurutkan berdasarkan jarak dengan pengguna atau berdasarkan kategori oleh-olehnya. Untuk dapat ditampilkan dalam *list* pengguna (penjual) harus mendaftar terlebih dahulu pada *web* dan melakukan aktivasi untuk akunnya.

Untuk arsitektur perangkat lunaknya bisa dilihat pada Gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa *client server*, di mana semua data disimpan di *server*.

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	10/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Gambar 1. Arsitektur Perangkat lunak JOGIFT

## 2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak JOGIFT adalah sebagai berikut:

1. *Fungsi Login Web (SKPL-JOGIFT-001)* .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *admin* dan penjual untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan mengelola data penjual.

2. *Fungsi Menghapus Komentar (SKPL-JOGIFT-002)* .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *admin* untuk dapat menghapus komentar dari pengunjung.

3. *Fungsi Mengelola Data Penjual (SKPL-JOGIFT-003)* .

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	11/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *admin* untuk mengelola data penjual yang terdaftar. Fungsi ini meliputi :

a. *Mengubah Status Penjual* (**SKPL-JOGIFT-003-001**)

Fungsi ini digunakan untuk mengubah status penjual dari tidak aktif menjadi aktif dan sebaliknya.

b. *Menghapus Data Penjual* (**SKPL-JOGIFT-003-002**)

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

4. *Fungsi Mendaftar Penjual* (**SKPL-JOGIFT-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh penjual untuk pendaftaran sebagai anggota JOGIFT.

5. *Fungsi Mengubah Data Penjual* (**SKPL-JOGIFT-005**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh penjual untuk dapat mengubah datanya sendiri.

6. *Fungsi Mengakses Toko Oleh-Oleh* (**SKPL-JOGIFT-006**).

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengunjung untuk mengakses toko oleh-oleh yang terdapat pada basis data. Fungsi ini meliputi:

a. *Fungsi Mencari Toko Oleh-Oleh* (**SKPL-JOGIFT-006-001**)

Fungsi ini digunakan untuk mencari toko oleh-oleh yang dikehendaki. Pencarian dapat dilakukan melalui beberapa metode, berdasarkan *rating* tertinggi, radius 5 Km dari pengunjung, kategori toko oleh-oleh, atau kolom pencarian dengan masukan dari pengunjung.

b. *Fungsi Melihat Informasi Penjual* (**SKPL-JOGIFT-006-002**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	12/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengunjung untuk melihat profil dari penjual. Profil penjual, *rating* penjual dan lokasi serta rute menuju penjual juga dapat ditampilkan pada fungsi ini.

7. *Fungsi Mengelola Review (SKPL-JOGIFT-007)*.

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengunjung untuk mengelola *review* pada penjual. Fungsi ini meliputi :

a. *Fungsi Memberi Review (SKPL-JOGIFT-007-001)*

Fungsi ini digunakan untuk memberi *review* dan *rating* yang akan menentukan *rating* dari penjual tersebut. Apabila pengunjung sudah pernah memberi *review*, maka *user* hanya akan dapat mengubah *rating* nya sebelumnya.

b. *Fungsi Melihat Review (SKPL-JOGIFT-007-002)*

Fungsi ini digunakan oleh pengunjung untuk dapat melihat *review* dan *rating* dari pengunjung lain berkaitan dengan penjual yang bersangkutan.

### 2.3. Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak JOGIFT adalah sebagai berikut :

1. Pengguna diharapkan memahami secara dalam tentang *internet* dan juga *web browser* untuk membuka sistem (*Admin* dan *Penjual*).
2. Pengguna diharapkan memahami tentang penggunaan telepon pintar dengan sistem operasi android.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	13/ 26
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. Pengguna juga diharapkan mampu memahami pengoperasian JOGIFT.

#### **2.4. Batasan-Batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak JOGIFT tersebut adalah :

##### 1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak JOGIFT.

##### 2. Keterbatasan perangkat keras

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

#### **2.5. Asumsi dan Ketergantungan**

Aplikasi ini dapat berjalan pada telepon pintar yang memiliki sistem operasi android. Pada bagian *admin* dan *penjual*, sistem ini diakses melalui *web browser*.

### **3. Kebutuhan Khusus**

#### **3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal**

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak JOGIFT meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

##### **3.1.1. Antarmuka Pemakai**

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk aplikasi *native* pada telepon

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	14/ 26
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		

pintar untuk pengguna sedangkan *admin* dan penjual menggunakan halaman *web*.

### 3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam sistem ini antara lain adalah :

1. Perangkat *mobile* (telepon pintar yang menggunakan sistem operasi android).
2. *Personal Computer*(PC)
3. *Mouse*
4. *Keyboard*
5. *Server* : *Web Server* dan *Server* basis data.

### 3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

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

1. Nama : My SQL.  
Sumber : MySQL AB.

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

2. Nama : Windows 7 / Windows 8  
Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi yang digunakan dalam pembangunan sistem.

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

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

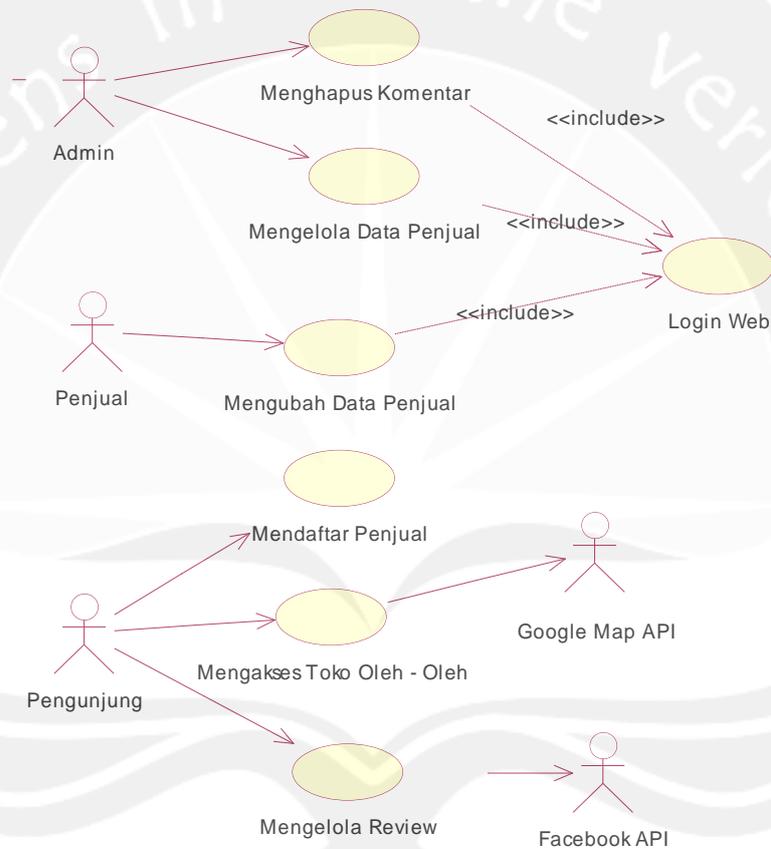
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	15/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.1.4. Antarmuka Perangkat Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak JOGIFT menggunakan protokol HTTP.

## 3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

### 3.2.1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram JOGIFT

## 4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

### 4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

#### 4.1.1. Use Case Specification :Login Web

##### 1. Brief Description

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	16/ 26
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		

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

## **2. Primary Actor**

1. *Admin* , Penjual

## **3. Supporting Actor**

*None*

## **4. Basic Flow**

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

## **5. Alternative Flow**

*None*

## **6. Error Flow**

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

## **7. PreConditions**

*None*.

## **8. PostCondition**

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

### **4.1.2. Use Case Specification :Menghapus Komentar**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	17/ 26
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 oleh admin untuk menghapus komentar dari pengunjung kepada pengguna yang dirasa kurang layak ditampilkan.

## **2. Primary Actor**

1. Admin

## **3. Supporting Actor**

None

## **4. Basic Flow**

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

## **5. Alternative Flow**

None

## **6. Error Flow**

None

## **7. PreConditions**

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

## **8. PostCondition**

Komentar berhasil dihapus dari basis data.

### **4.1.3. Use Case Specification :Mengelola Data Penjual**

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	18/ 26
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		

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

## **2. Primary Actor**

1. *Admin*

## **3. Supporting Actor**

*None*

## **4. Basic Flow**

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

## **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih untuk menghapus data penjual.

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

## **6. Error Flow**

*None*

## **7. PreConditions**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	19/ 26
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* Login Web telah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

#### **8. PostCondition**

Aktor dapat mengubah status dari penjual dan menghapus data penjual.

#### **4.1.4. Use Case Specification : Mendaftar Penjual**

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

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mendaftarkan diri sebagai penjual baru.

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

1. Pengunjung

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

*None.*

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

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk mendaftarkan diri sebagai penjual.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk mendaftar.
3. Aktor memasukkan data penjual.
4. Sistem mengecek sandi *username* apakah sudah ada atau belum.  
E-1 *Username* sudah ada.
5. Sistem mengirimkan data pengguna ke *server* dan mengirimkan kode verifikasi *user* ke *email* penjual.  
E-2 Gagal mengirimkan data.
6. Sistem menampilkan antarmuka verifikasi akun.
7. Aktor melakukan verifikasi akun dengan kode yang dikirimkan melalui *e-mail*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	20/ 26
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. Sistem menampilkan profil penjual yang sudah diaktifkan.

9. Use Case ini selesai dilakukan.

**5. Alternative Flow**

*None.*

**6. Error Flow**

E-1 Username sudah ada.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa username sudah ada.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

E-2 Gagal mengirimkan data.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa gagal mengirimkan data.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 5.

**7. PreConditions**

*None.*

**8. PostConditions**

1. Data penjual di basis data telah tersimpan.

**4.1.5. Use Case Specification : Mengubah Data Penjual**

**1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengubah data penjual.

**2. Primary Actor**

1. Penjual.

**3. Supporting Actor**

*None.*

**4. Basic Flow**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	21/ 26
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 mengubah data penjual.
  2. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengubah data.
  3. Aktor mengubah data sesuai dengan kolom yang disediakan.
  4. Sistem merubah data dari penjual.
  5. *Use Case* ini selesai.
5. **Alternative Flow**  
*None.*
6. **Error Flow**  
*None.*
7. **PreConditions**
1. *Use Case* Login Web telah dilakukan.
  2. Aktor telah memasuki sistem.
8. **PostConditions**  
Data penjual berhasil diubah dengan data baru masukan aktor.

#### 4.1.6. Use Case Specification : Mengakses Toko Oleh-Oleh

##### 1. Brief Description

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mengakses toko oleh-oleh. Aktor dapat mencari toko oleh-oleh dan melihat informasi dari toko yang bersangkutan.

##### 2. Primary Actor

1. Pengunjung.

##### 3. Supporting Actor

*None.*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	22/ 26
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### 4. Basic Flow

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengakses toko oleh-oleh.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk mencari toko oleh-oleh dan menampilkan informasi tentang toko.
3. Aktor memilih untuk melakukan pencarian toko oleh-oleh.  
A-1 Aktor memilih untuk melihat informasi tentang toko.
4. Sistem menampilkan pilihan antarmuka untuk pencarian toko oleh-oleh.
5. Aktor memasukkan pilihan pencarian berdasarkan kategori, *rating* tertinggi, toko terdekat, atau kata kunci oleh-oleh.
6. Sistem menampilkan toko yang dicari dalam bentuk *list*.
7. *Use Case* ini selesai dilakukan.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melihat informasi tentang toko.

1. Sistem akan menampilkan informasi dari toko yang dipilih oleh aktor. Informasi berupa rute dan peta akan dikirimkan menuju google API, dan ditampilkan oleh sistem
2. Kembali ke Basic Flow langkah 7.

#### 6. Error Flow

*None.*

#### 7. PreConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	23/ 26
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.*

## **8. PostConditions**

Aktor dapat mengakses toko oleh-oleh, melakukan pencarian dan melihat informasi dari toko oleh-oleh.

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

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

*Use Case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola *review*. Aktor dapat memberi komentar dan *rating* pada penjual, mengubah *rating* yang sudah diberikan, dan melihat *review* dari pengguna yang lain.

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

1. Pengunjung.

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

*None.*

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

1. *Use Case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengelola *review*.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melihat, menambahkan dan mengubah *rating*.

3. Aktor memilih untuk menambahkan *rating*.

A-1 Aktor memilih untuk melihat *rating*.

4. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengisi *rating* dan *review*.

A-2 Aktor sudah pernah melakukan *rating* pada penjual yang bersangkutan.

5. Aktor memasukkan *rating* dan *review* yang berkaitan dengan penjual.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	24/ 26
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. Sistem mengirimkan data yang dimasukkan aktor untuk disimpan dalam basis data.
7. *Use Case* ini selesai dilakukan.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melihat *rating*.

1. Sistem akan menampilkan *rating* yang sudah pernah dimasukkan oleh pengunjung lain pada toko tersebut.
2. Kembali ke Basic Flow langkah 7.

A-2 Aktor sudah pernah melakukan *rating* pada penjual yang bersangkutan.

1. Sistem akan mengambil data *rating* yang pernah dimasukkan oleh aktor dari basis data.
2. Sistem menampilkan antarmuka kolom *rating* dan *review* yang sudah berisi data *rating* sebelumnya.
3. Berlanjut ke Basic Flow langkah 3.

#### 6. Error Flow

None.

#### 7. PreConditions

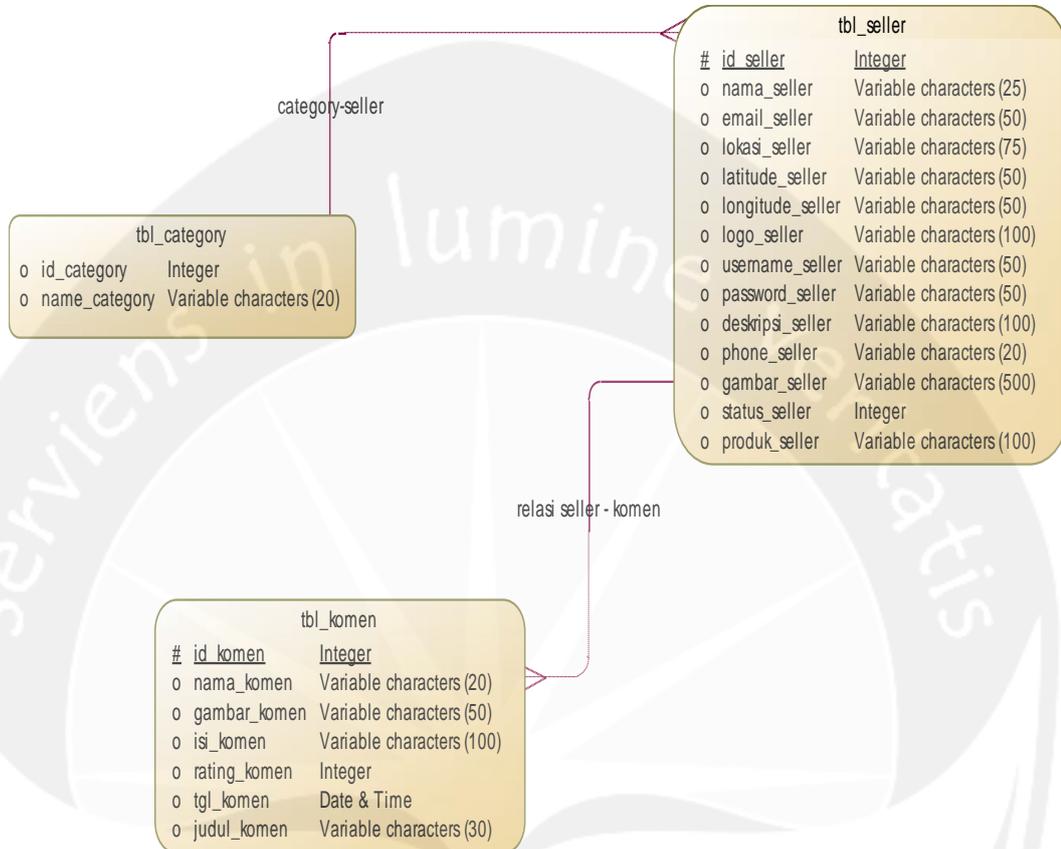
1. Fungsi Melihat Informasi Toko pada Use Case Mengakses Toko Oleh-Oleh telah dilakukan.
2. *Use Case* Login Pengunjung telah dilakukan.

#### 8. PostConditions

Aktor dapat menambahkan *rating*, mengubah *rating* yang sudah dimasukkan dan dapat melihat *rating* dari pengunjung yang lain.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – JOGIFT	25/ 26
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. Entity Relationship Diagram(ERD)



Gambar 3. ERD JOGIFT

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK JOGIFT

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Gabriel Lintang Sore / 090705842

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-JOGIFT</i>		1/41
		Revisi		

## DAFTAR PERUBAHAN

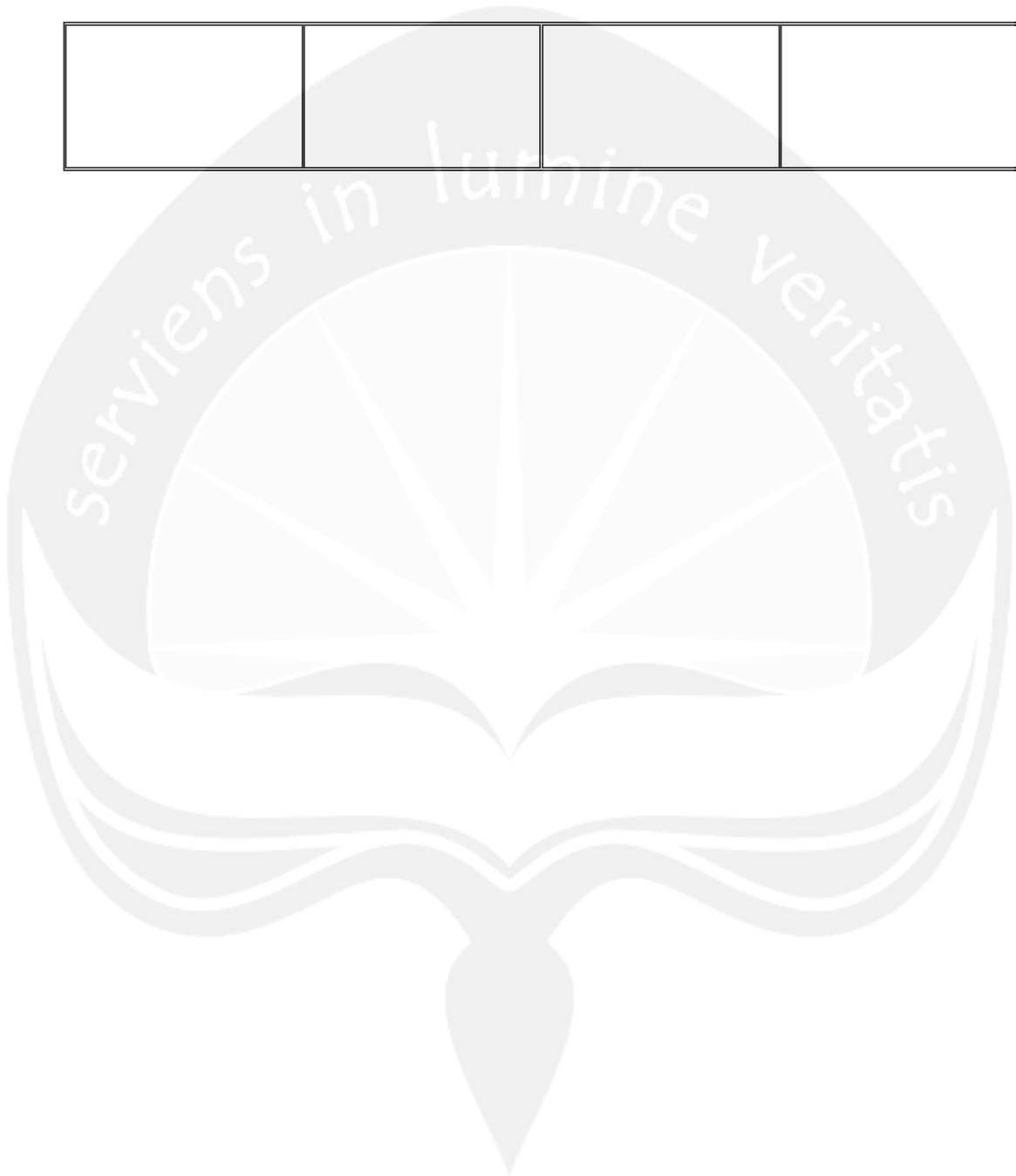
Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	2/ 41
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	DPPL – JOGIFT	3/ 41
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

1. Pendahuluan .....	8
1.1. Tujuan .....	8
1.2. Lingkup Masalah .....	8
1.3. Definisi, Akronim, dan Singkatan .....	8
1.4. Referensi .....	9
2. Perencanaan Sistem .....	10
2.1. Perancangan Arsitektur Aplikasi JOGIFT untuk User dan Admin(Web) .....	10
2.2. Perancangan Arsitektur JOGIFT untuk User(Android) .....	11
2.3. Perancangan Rinci .....	11
2.3.1. Sequence Diagram Aplikasi JOGIFT untuk User dan Admin (Web) .....	11
2.3.1.1. Login Web .....	11
2.3.1.2. Menghapus Komentar .....	12
2.3.1.3. Mengelola Data Penjual .....	12
2.3.1.3.1 Mengubah Status Penjual .....	12
2.3.1.3.2. Menghapus Data Penjual .....	13
2.3.1.4. Mendaftar Penjual .....	14
2.3.1.5. Mengubah Data Penjual .....	14
2.3.2. Sequence Diagram Aplikasi JOGIFT untuk Pengunjung (Android) .....	15
2.3.2.1. Mengakses Toko Oleh-Oleh .....	15
2.3.2.1.1.Mencari Toko Oleh-Oleh .....	15
2.3.2.1.2.Melihat Informasi Toko .....	16
2.3.2.2. Mengelola Review .....	17
2.3.2.2.1.Memberi Review .....	17
2.3.2.2.2.Melihat Review .....	18
2.3.3. Diagram Kelas Aplikasi JOGIFT untuk Pengunjung (Android) .....	20
2.3.4. Diagram Kelas Aplikasi JOGIFT untuk Admin dan Penjual (Web) .....	20
2.3.5. Deskripsi Kelas Diagram JOGIFT (Android) .....	21
2.3.5.1. Spesifikasi Desain Kelas ListSellerActivity .....	21

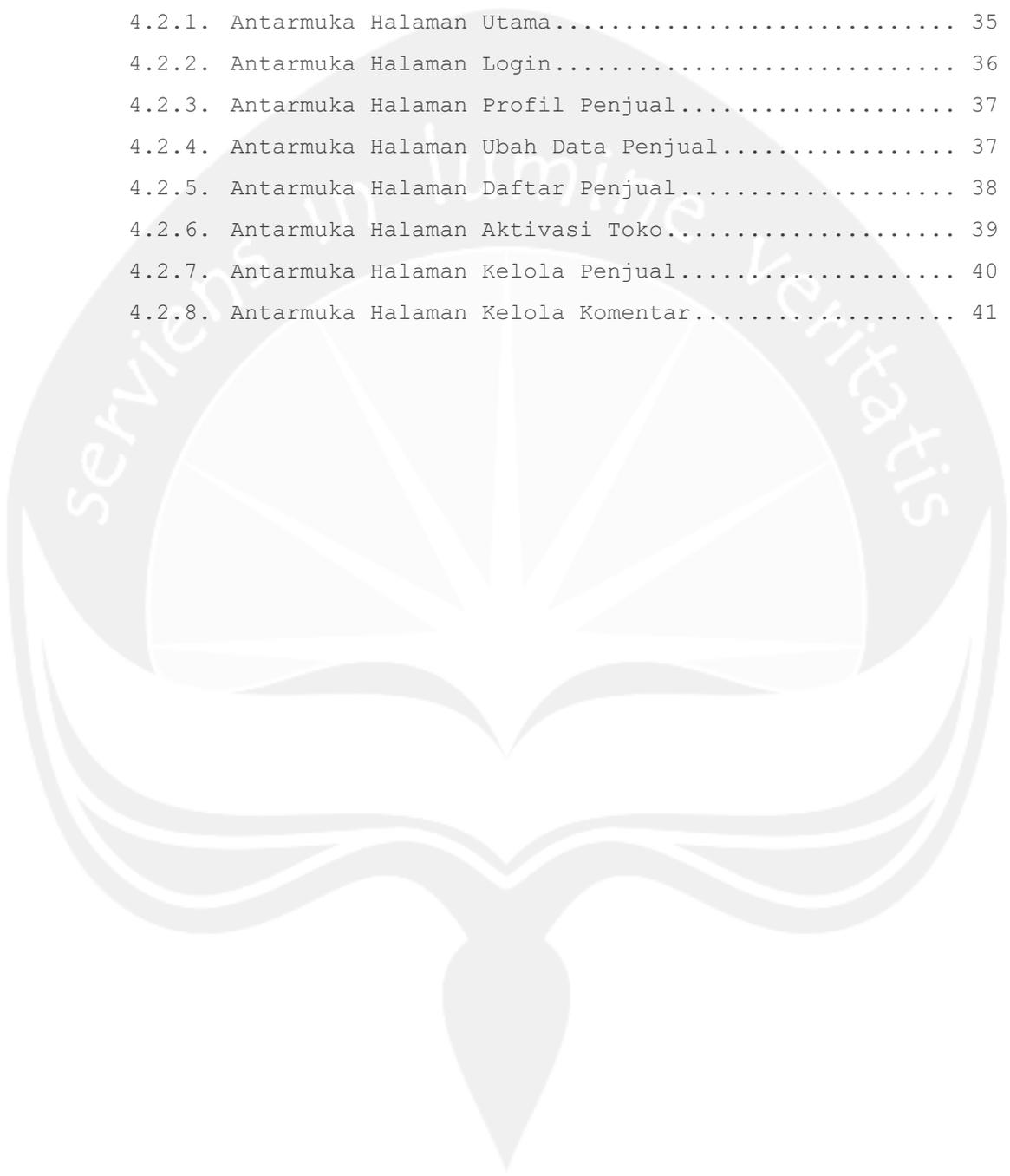
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	4/ 41
----------------------------------	---------------	-------

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

2.3.5.2.	Spesifikasi Desain Kelas ProfileSellerActivity ..	21
2.3.5.3.	Spesifikasi Desain Kelas MapSellerActivity .....	21
2.3.5.4.	Spesifikasi Desain Kelas Comment .....	21
2.3.5.5.	Spesifikasi Desain Kelas SellerManager .....	21
2.3.5.6.	Spesifikasi Desain Kelas CommentManager .....	22
2.3.5.7.	Spesifikasi Desain Kelas SellerDAO .....	22
2.3.5.8.	Spesifikasi Desain Kelas CommentDAO .....	23
2.3.6.	Deskripsi Kelas Diagram JOGIFT (Web) .....	23
2.3.6.1.	Spesifikasi Desain Kelas register-p .....	23
2.3.6.2.	Spesifikasi Desain Kelas activateacc .....	24
2.3.6.3.	Spesifikasi Desain Kelas login-p .....	24
2.3.6.4.	Spesifikasi Desain Kelas editseller-p .....	24
2.3.6.5.	Spesifikasi Desain Kelas kelolauser_view .....	24
2.3.6.6.	Spesifikasi Desain Kelas kelolakomen_view .....	24
2.3.6.7.	Spesifikasi Desain Kelas register_control .....	25
2.3.6.8.	Spesifikasi Desain Kelas login_control .....	25
2.3.6.9.	Spesifikasi Desain Kelas seller_control .....	25
2.3.6.10.	Spesifikasi Desain Kelas user_control .....	25
2.3.6.11.	Spesifikasi Desain Kelas komen_control .....	26
2.3.6.12.	Spesifikasi Desain Kelas User_model .....	26
2.3.6.13.	Spesifikasi Desain Kelas Comment_model .....	27
3.	Perancangan Data .....	27
3.1.	Dekomposisi Data .....	27
3.1.1.	Deskripsi Entitas Data Seller .....	27
3.1.2.	Deskripsi Entitas Comment .....	29
3.1.3.	Deskripsi Entitas category .....	30
3.2.	Physical Data Model .....	31
4.	Perancangan Antarmuka .....	31
4.1.	Sketsa GUI dan Deskripsi Aplikasi JOGIFT android .....	31
4.1.1.	Antarmuka Halaman Utama .....	31
4.1.2.	Antarmuka Halaman Pencarian Terdekat .....	32
4.1.3.	Antarmuka Halaman Daftar Kategori Toko .....	32
4.1.4.	Antarmuka Halaman Hasil Pencarian .....	33
4.1.5.	Antarmuka Halaman Detail Profil Toko .....	33

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	5/ 41
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.6.	Antarmuka Halaman Rute dan Lokasi Toko.....	34
4.1.7.	Antarmuka Halaman Pemberian Komentar.....	35
4.2.	Sketsa GUI dan Deskripsi Aplikasi JOGIFT Web .....	35
4.2.1.	Antarmuka Halaman Utama.....	35
4.2.2.	Antarmuka Halaman Login.....	36
4.2.3.	Antarmuka Halaman Profil Penjual.....	37
4.2.4.	Antarmuka Halaman Ubah Data Penjual.....	37
4.2.5.	Antarmuka Halaman Daftar Penjual.....	38
4.2.6.	Antarmuka Halaman Aktivasi Toko.....	39
4.2.7.	Antarmuka Halaman Kelola Penjual.....	40
4.2.8.	Antarmuka Halaman Kelola Komentar.....	41



Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	6/ 41
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.	Rancangan Arsitektur JOGIFT <i>Web</i> .....	10
Gambar 2.	Rancangan Arsitektur JOGIFT Android.....	11
Gambar 3.	Sequence Diagram Login Web.....	12
Gambar 4.	Sequence Diagram Menghapus Komentar.....	12
Gambar 5.	Sequence Diagram Mengubah Status Penjual.....	13
Gambar 6.	Sequence Diagram Menghapus Data Penjual.....	13
Gambar 7.	Sequence Diagram Mendaftar Penjual.....	14
Gambar 8.	Sequence Diagram Mengubah Data Penjual.....	15
Gambar 9.	Sequence Diagram Mencari Toko Oleh-Oleh.....	16
Gambar 10.	Sequence Diagram Melihat Informasi Toko.....	17
Gambar 11.	Sequence Diagram Memberi <i>Review</i> .....	18
Gambar 12.	Sequence Diagram Melihat <i>Review</i> .....	19
Gambar 13.	Class Diagram JOGIFT untuk Pengunjung (Android).....	20
Gambar 14.	Class Diagram JOGIFT untuk Admin dan Penjual ( <i>Web</i> )..	20
Gambar 15.	Physical Data Model JOGIFT.....	31
Gambar 16.	Antarmuka Halaman Utama.....	31
Gambar 17.	Antarmuka Halaman Pencarian Terdekat.....	32
Gambar 18.	Antarmuka Halaman Daftar Kategori Toko.....	32
Gambar 19.	Antarmuka Halaman Hasil Pencarian.....	33
Gambar 20.	Antarmuka Halaman Detail Profil Toko.....	33
Gambar 21.	Antarmuka Halaman Rute dan Lokasi Toko.....	34
Gambar 22.	Antarmuka Halaman Pemberian Komentar.....	35
Gambar 23.	Antarmuka Halaman Utama.....	36
Gambar 24.	Antarmuka Halaman Login.....	36
Gambar 25.	Antarmuka Halaman Profil Penjual.....	37
Gambar 26.	Antarmuka Halaman Ubah Data Penjual.....	38
Gambar 27.	Antarmuka Halaman Daftar Penjual.....	39
Gambar 28.	Antarmuka Halaman Aktivasi.....	40
Gambar 29.	Antarmuka Halaman Kelola Penjual.....	40
Gambar 30.	Antarmuka Halaman Kelola Komentar.....	41

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	7/ 41
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. Pendahuluan

### 1.1. Tujuan

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

### 1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak JOGIFT dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pendaftaran penjual baru.
2. Menangani pemberian *rating* dan testimonial oleh pembeli untuk toko yang bersangkutan.
3. Membantu pengguna mencari toko yang diinginkan sesuai kategori pencariannya.
4. Menangani pengelolaan data *user* oleh *admin*.

Dan aplikasi ini berjalan pada lingkungan yang terintegrasi dalam *platform* yang terhubung dengan *internet*.

### 1.3. Definisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar definisi, akronim, dan singkatan yang digunakan dalam DPPL :

Keyword/Phrase	Definisi
----------------	----------

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	8/ 41
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 disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
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.
GUI	<i>Graphical User Interface</i> , tampilan antarmuka program bagi pengguna.
Basis Data	Kumpulan data terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat.

#### 1.4. Referensi

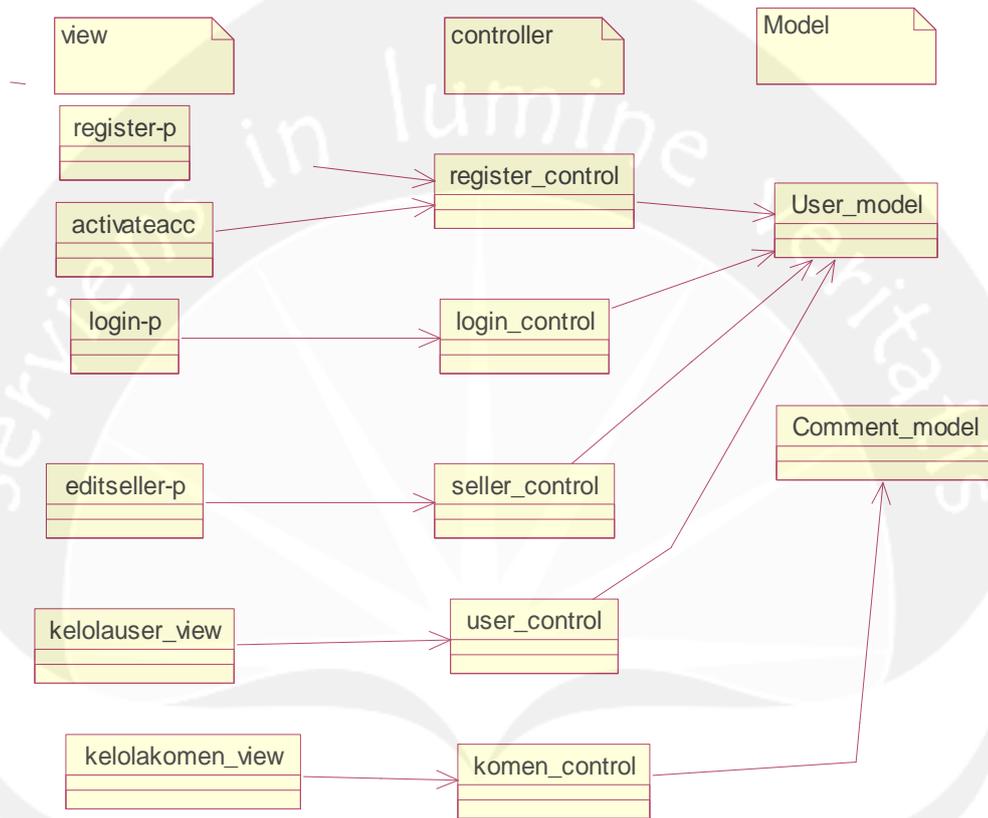
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Hermanus Wibisono, Pembangunan Aplikasi Permaiznan Peliharaan Berbasis Sosial Dan Lokasi, Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2012.
2. Gabriel Lintang Sore, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak 'Courier Services and Delivery' System, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012.
3. Putra, Danang Adhi. 2012. Pembangunan Aplikasi Android untuk Informasi Toko Berbasis Lokasi. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	9/ 41
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. Perancangan Sistem

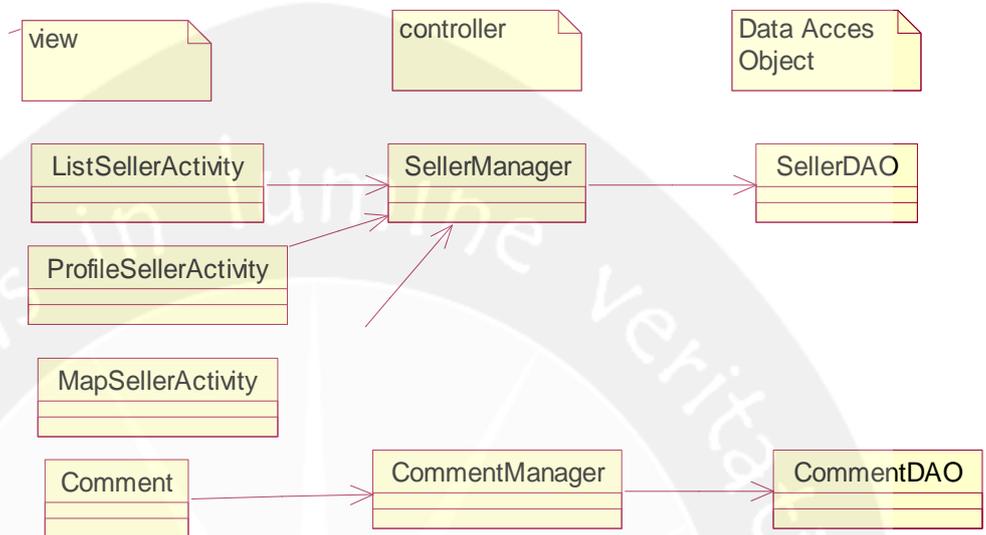
### 2.1. Perancangan Arsitektur Aplikasi JOGIFT untuk User dan Admin(Web)



Gambar 1. Rancangan Arsitektur JOGIFT Web

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	10/ 41
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		

## 2.2. Perancangan Arsitektur JOGIFT untuk User (Android)



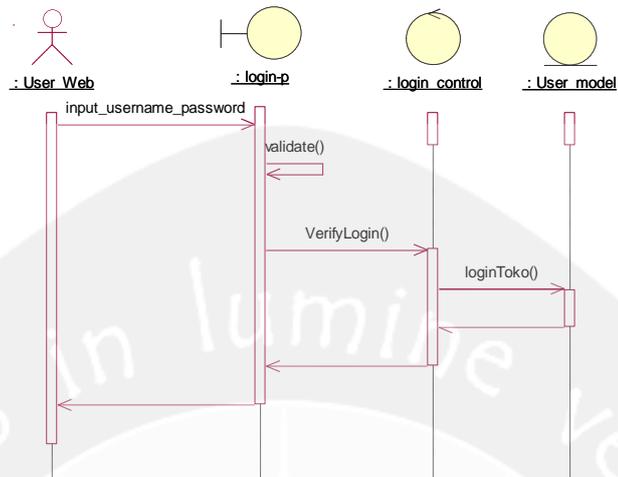
Gambar 2. Rancangan Arsitektur JOGIFT Android

## 2.3. Perancangan Rinci

### 2.3.1. Sequence Diagram Aplikasi JOGIFT untuk User dan Admin (Web)

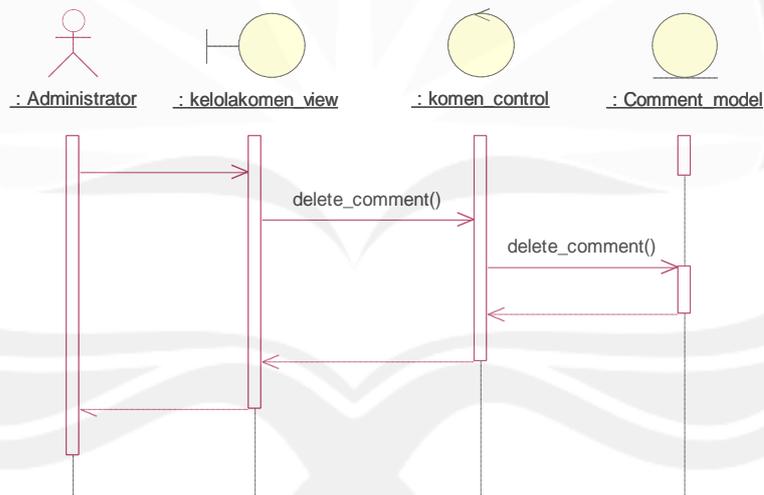
#### 2.3.1.1. Login Web

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	11/ 41
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 3. Sequence Diagram Login Web

### 2.3.1.2. Menghapus Komentar

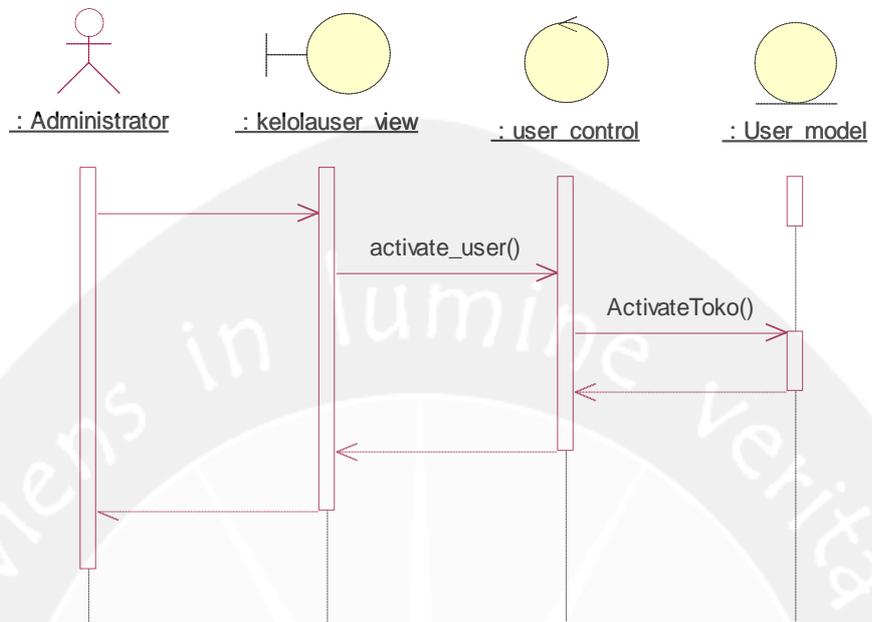


Gambar 4. Sequence Diagram Menghapus Komentar

### 2.3.1.3. Mengelola Data Penjual

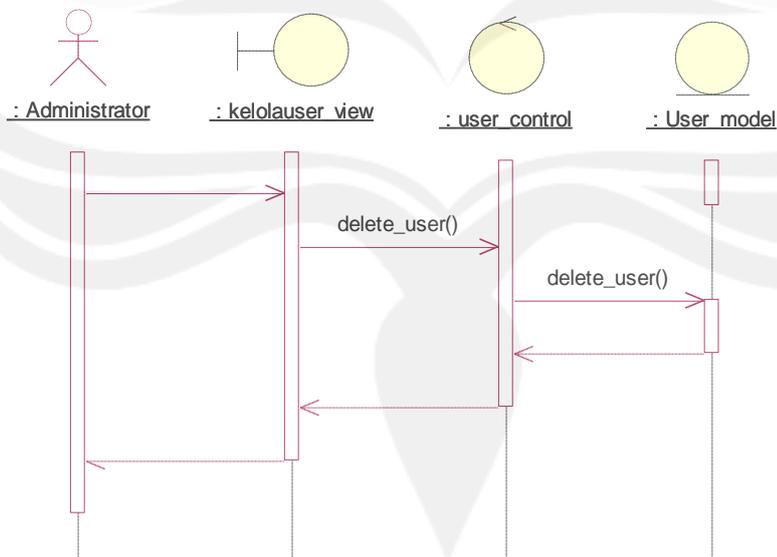
#### 2.3.1.3.1. Mengubah Status Penjual

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	12/ 41
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 5. Sequence Diagram Mengubah Status Penjual

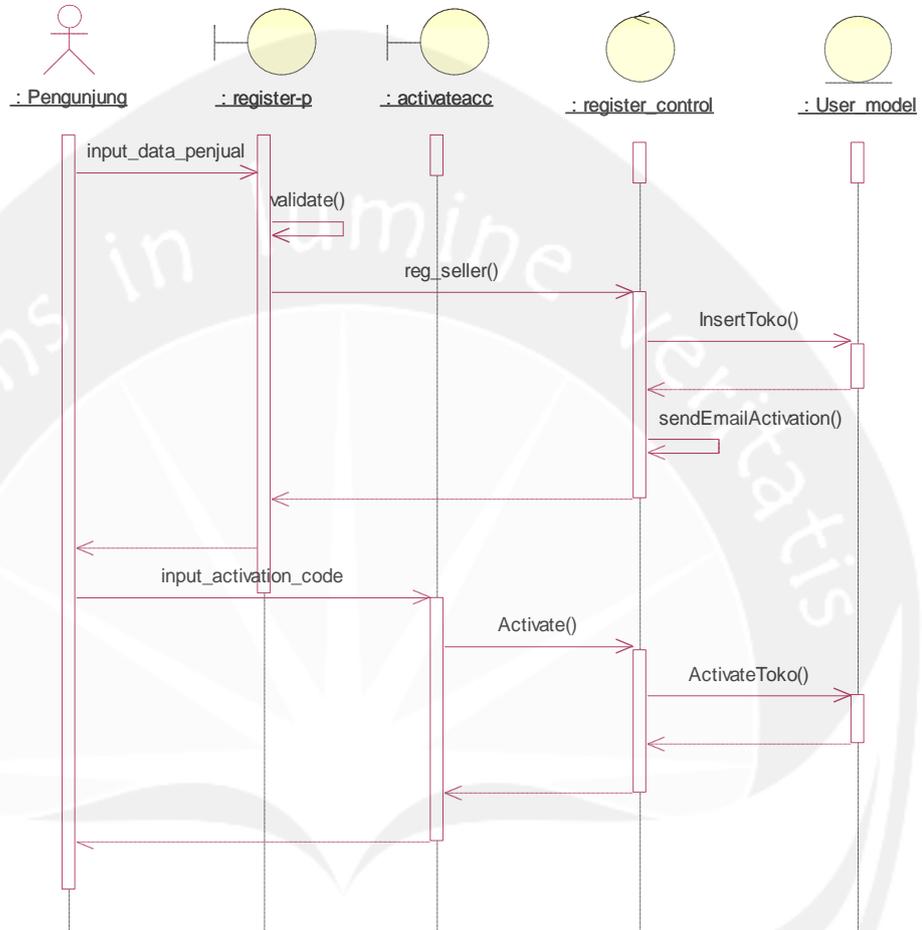
### 2.3.1.3.2. Menghapus Data Penjual



Gambar 6. Sequence Diagram Menghapus Data Penjual

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	13/ 41
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		

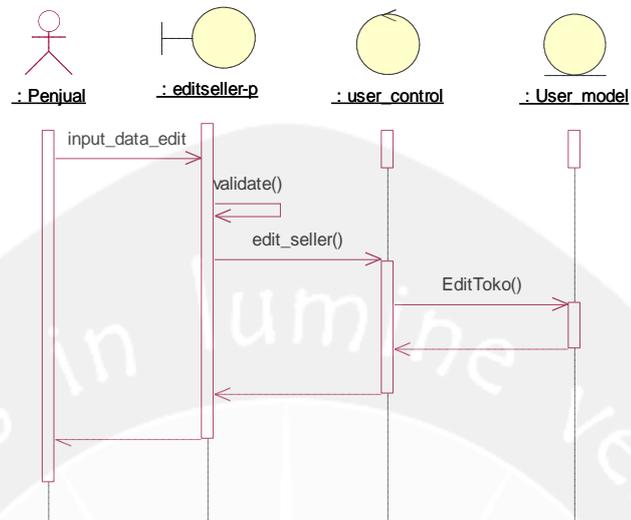
### 2.3.1.4. Mendaftar Penjual



Gambar 7. Sequence Diagram Mendaftar Penjual

### 2.3.1.5. Mengubah Data Penjual

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	14/ 41
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		



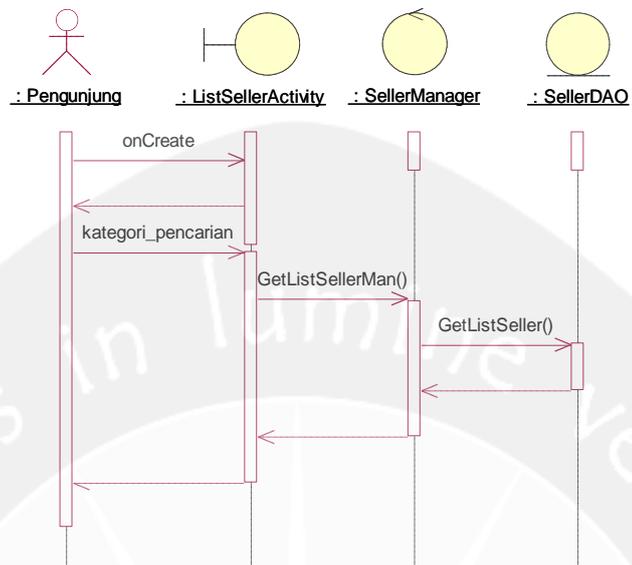
Gambar 8. Sequence Diagram Mengubah Data Penjual

### 2.3.2. Sequence Diagram Aplikasi JOGIFT untuk Pengunjung (Android)

#### 2.3.2.1. Mengakses Toko Oleh-Oleh

##### 2.3.2.1.1. Mencari Toko Oleh-Oleh

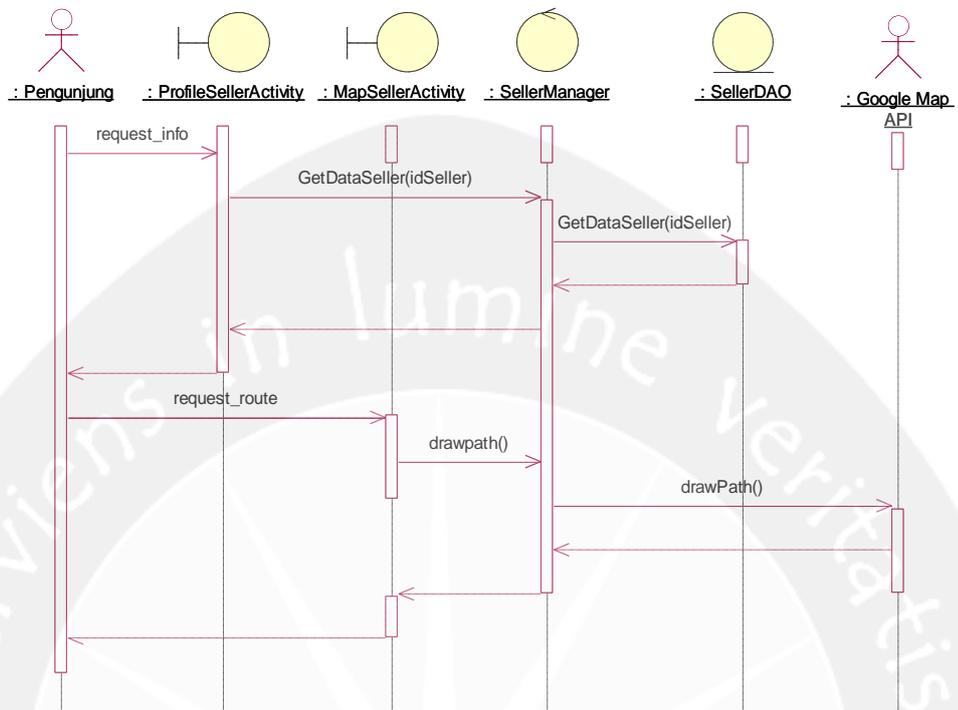
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	15/ 41
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Gambar 9. Sequence Diagram Mencari Toko Oleh-Oleh

#### 2.3.2.1.2. Melihat Informasi Toko

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	16/ 41
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		

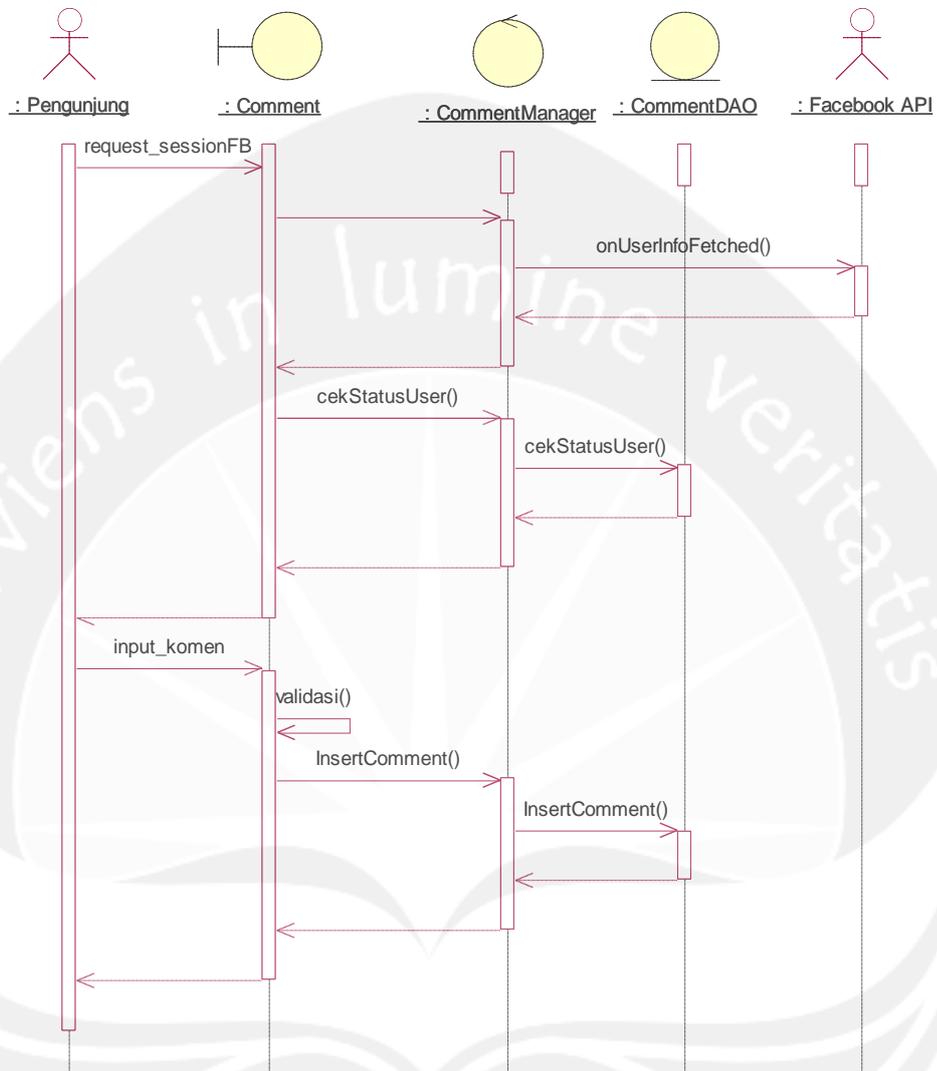


Gambar 10. Sequence Diagram Melihat Informasi Toko

### 2.3.2.2. Mengelola Review

#### 2.3.2.2.1. Memberi Review

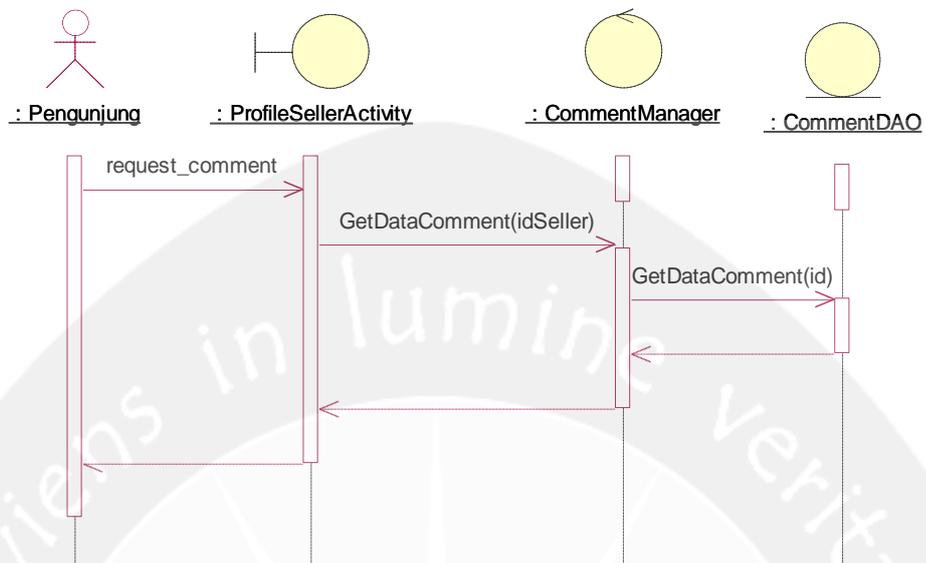
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	17/ 41
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Gambar 11. Sequence Diagram Memberi Review

2.3.2.2.2. Melihat Review

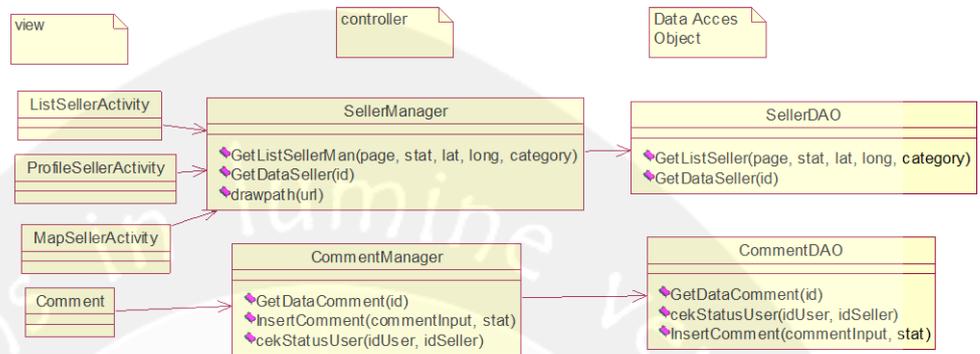
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	18/ 41
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Gambar 12. Sequence Diagram Melihat Review

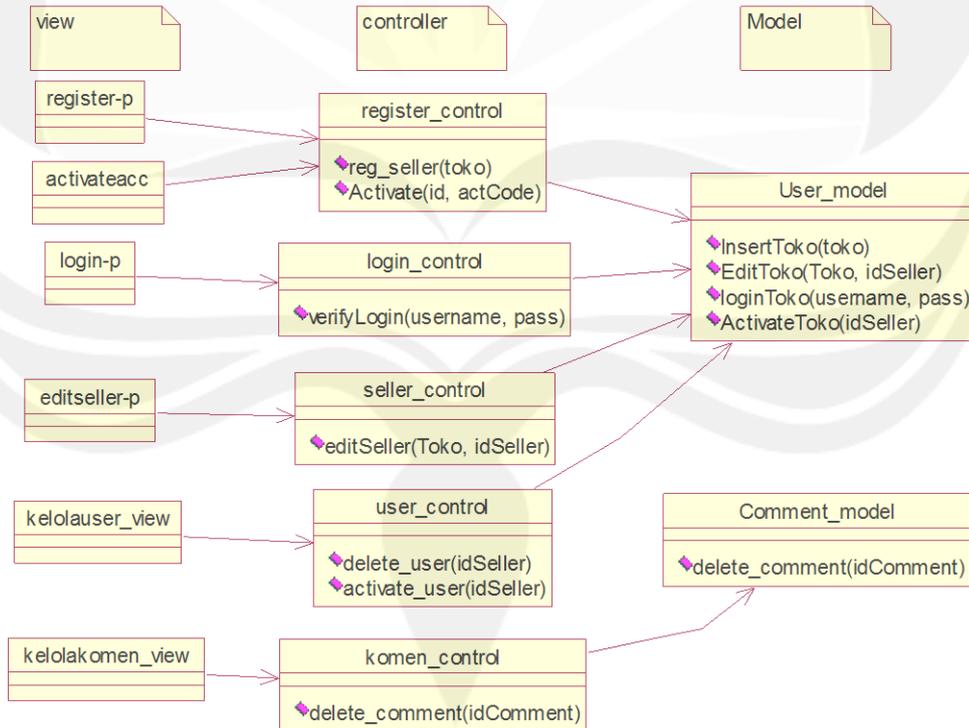
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	19/ 41
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

**2.3.3. Class Diagram Aplikasi JOGIFT untuk Pengunjung (Android)**



**Gambar 13. Class Diagram JOGIFT untuk Pengunjung (Android)**

**2.3.4. Class Diagram Aplikasi JOGIFT untuk Admin dan Penjual (Web)**



**Gambar 14. Class Diagram JOGIFT untuk Admin dan Penjual (Web)**

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	20/ 41
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		

### 2.3.5. Deskripsi Class Diagram JOGIFT (Android)

#### 2.3.5.1. Spesifikasi Desain Kelas

##### ListSellerActivity

ListSellerActivity	<<boundary>>

#### 2.3.5.2. Spesifikasi Desain Kelas

##### ProfileSellerActivity

ProfileSellerActivity	<<boundary>>

#### 2.3.5.3. Spesifikasi Desain Kelas

##### MapSellerActivity

Profil_activity	<<boundary>>

#### 2.3.5.4. Spesifikasi Desain Kelas Comment

Comment	<<boundary>>

#### 2.3.5.5. Spesifikasi Desain Kelas SellerManager

User_control	<<control>>

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	21/ 41
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>+GetListSellerMan(page,stat,lat,long,category)</p> <p>Operasi ini digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan <i>list</i> data penjual berdasarkan kategori pencariannya.</p> <p>+GetDataSeller(id)</p> <p>Operasi ini digunakan oleh pengunjung untuk mendapatkan informasi dari penjual yang dipilih. Informasi berupa lokasi, deskripsi, nomor telp, dll.</p> <p>+drawpath(url)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk melakukan <i>request</i> pada Google Api untuk menggambarkan rute perjalanan pada peta.</p>
--

### 2.3.5.6. Spesifikasi Desain Kelas CommentManager

<b>CommentManager</b>	<<control>>
<p>+GetDataComment(id)</p> <p>Operasi ini digunakan oleh pengguna untuk menampilkan komentar-komentar yang sudah masuk pada sebuah toko.</p> <p>+InsertComment(commentInput,stat)</p> <p>Operasi ini digunakan oleh pengguna untuk memasukkan komentar pada sebuah toko.</p> <p>+cekStatusUser(idUser,idSeller)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengecek status pengunjung, apakah sudah pernah memberi komentar atau belum pada sebuah toko.</p>	

### 2.3.5.7. Spesifikasi Desain Kelas SellerDAO

<b>SellerDAO</b>	<<Data Access Object>>	
<p>+ GetListSeller (page,stat,lat,long,category)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan <i>web service</i></p>		
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	22/ 41
<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>		

menggunakan HTTP *request* dengan metode *get*. Digunakan untuk mengambil daftar toko yang disaring berdasarkan kategori.

+ GetDataSeller(id)

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

### 2.3.5.8. Spesifikasi Desain Kelas CommentDAO

<b>SellerDAO</b>	<<Data Access Object>>
+ GetDataComment(id)	
Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan web service menggunakan HTTP <i>request</i> dengan metode <i>get</i> . Digunakan untuk mengambil daftar komentar yang diberikan pada sebuah toko.	
+ cekStatusUser(idUser,idSeller)	
Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan web service menggunakan HTTP <i>request</i> dengan metode <i>get</i> . Digunakan untuk mengecek status pengunjung, apakah sudah pernah memberi komentar pada toko yang dimaksud atau belum.	
+ InsertComment(commentInput,stat)	
Operasi ini digunakan untuk berkomunikasi dengan web service menggunakan HTTP <i>request</i> dengan metode <i>post</i> . Digunakan untuk memasukkan atau mengubah komentar berdasarkan status pengunjung, apakah sudah pernah memberi komentar atau belum.	

### 2.3.6. Deskripsi Class Diagram JOGIFT (Web)

#### 2.3.6.1. Spesifikasi Desain Kelas register-p

<b>Register-p</b>	<<boundary>>	
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	23/ 41
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		

--

**2.3.6.2. Spesifikasi Desain Kelas activateacc**

<b>activateacc</b>	<<boundary>>

**2.3.6.3. Spesifikasi Desain Kelas login-p**

<b>login-p</b>	<< boundary >>

**2.3.6.4. Spesifikasi Desain Kelas editseller-p**

<b>editseller-p</b>	<< boundary >>

**2.3.6.5. Spesifikasi Desain Kelas kelolauser\_view**

<b>kelolauser_view</b>	<< boundary >>

**2.3.6.6. Spesifikasi Desain Kelas  
kelolakomen\_view**

<b>kelolakomen_view</b>	<< boundary >>

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	24/ 41
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		

### 2.3.6.7. Spesifikasi Desain Kelas

#### register\_control

<b>register_control</b>	<<control>>
<code>+getAll(toko)</code> Operasi ini digunakan untuk mendaftarkan sebuah toko baru pada basis data aplikasi JOGIFT.	
<code>+Activate(id,actCode)</code> Operasi ini digunakan untuk pengguna melakukan aktivasi akun toko yang sudah dibuatnya. Selama belum di aktivasi, toko tidak dapat diakses darimanapun.	

### 2.3.6.8. Spesifikasi Desain Kelas login\_control

<b>login_control</b>	<<control>>
<code>+verifyLogin(username,pass)</code> Operasi ini digunakan untuk melakukan <i>login</i> ke dalam web JOGIFT untuk mendapatkan hak akses, tergantung <i>role</i> dari penggunanya.	

### 2.3.6.9. Spesifikasi Desain Kelas seller\_control

<b>seller_control</b>	<<control>>
<code>+editSeller(Toko,idSeller)</code> Operasi ini digunakan penjual untuk mengubah data toko yang dimilikinya. Tidak semua data dapat diubah, data <i>email</i> , <i>username</i> , <i>password</i> tidak bisa diubah.	

### 2.3.6.10. Spesifikasi Desain Kelas user\_control

<b>user_control</b>	<<control>>

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	25/ 41
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		

+delete\_user(idSeller)

Operasi ini digunakan oleh *Administrator* untuk melakukan penghapusan data penjual.

+activate\_user(idSeller)

Operasi ini digunakan oleh *Administrator* untuk melakukan aktivasi penjual secara manual, apabila penjual mengalami kesulitan dalam melakukan aktivasi.

#### 2.3.6.11. Spesifikasi Desain Kelas komen\_control

<b>komen_control</b>	<<control>>
+delete_comment(idComment) Operasi ini digunakan oleh <i>Administrator</i> untuk menghapus komentar yang kurang layak yang ada di basis data.	

#### 2.3.6.12. Spesifikasi Desain Kelas User\_model

<b>User_model</b>	<<model>>
+InsertToko(toko) Operasi ini digunakan untuk melakukan penambahan atau pendaftaran toko baru pada basis data JOGIFT. +EditToko(Toko,idSeller) Operasi ini digunakan untuk melakukan perubahan data toko pada basis data JOGIFT. +loginToko(username,pass) Operasi ini digunakan untuk melakukan pencocokan data antara <i>username</i> dan <i>password</i> masukan dari user dengan yang ada pada basis data untuk memperoleh hak akses. +ActivateToko(idSeller)	

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	26/ 41
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 melakukan aktivasi toko dari yang belum aktif menjadi aktif sehingga bisa diakses.

### 2.3.6.13. Spesifikasi Desain Kelas `Comment_model`

<code>Comment_model</code>	<<model>>
<pre>+delete_comment(idComment)</pre> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data komentar yang ada pada basis data JOGIFT.</p>	

## 3. Perancangan Data

### 3.1. Dekomposisi Data

#### 3.1.1. Deskripsi Entitas Data Seller

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
<code>id_seller</code>	Integer	-	Id <i>User</i>
<code>nama_seller</code>	Variable character	25	Nama Toko
<code>Email_seller</code>	Variable Character	50	Alamat <i>email</i> dari sebuah toko
<code>Lokasi_seller</code>	Variable Character	75	Alamat lokasi dari sebuah toko
<code>Latitude_seller</code>	Variable Character	50	<i>Latitude</i> lokasi dari toko
<code>Longitude_seller</code>	Variable Character	50	<i>Longitude</i> lokasi dari toko
<code>Logo_seller</code>	Variable Character	100	Merupakan alamat <i>hosting</i> logo dari sebuah toko

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	27/ 41
<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>		

Username_seller	Variable Character	50	Username dari toko digunakan untuk <i>login</i>
Password_seller	Variable Character	50	Password dari toko digunakan untuk <i>login</i> , password disimpan dalam bentuk md5 sehingga admin tidak dapat mengetahui password dari sebuah toko.
Deskripsi_seller	Variable Character	100	Deskripsi dari sebuah toko.
Phone_seller	Variable Character	20	Nomor telepon dari sebuah toko yang dapat dilihat oleh pengunjung.
Produk_seller	Variable Character	50	Merupakan produk dari toko sehingga pengunjung mengetahui produk apa yang ditawarkan dari sebuah toko.
Gambar_seller	Variable Character	500	Merupakan alamat <i>hosting</i> untuk gambar dari pengguna. Gambar akan ditampilkan pada profil toko pada pengunjung.
Status_seller	Integer	-	Merupakan status dari toko untuk mengetahui toko tersebut sudah aktif atau belum.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	28/ 41
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		

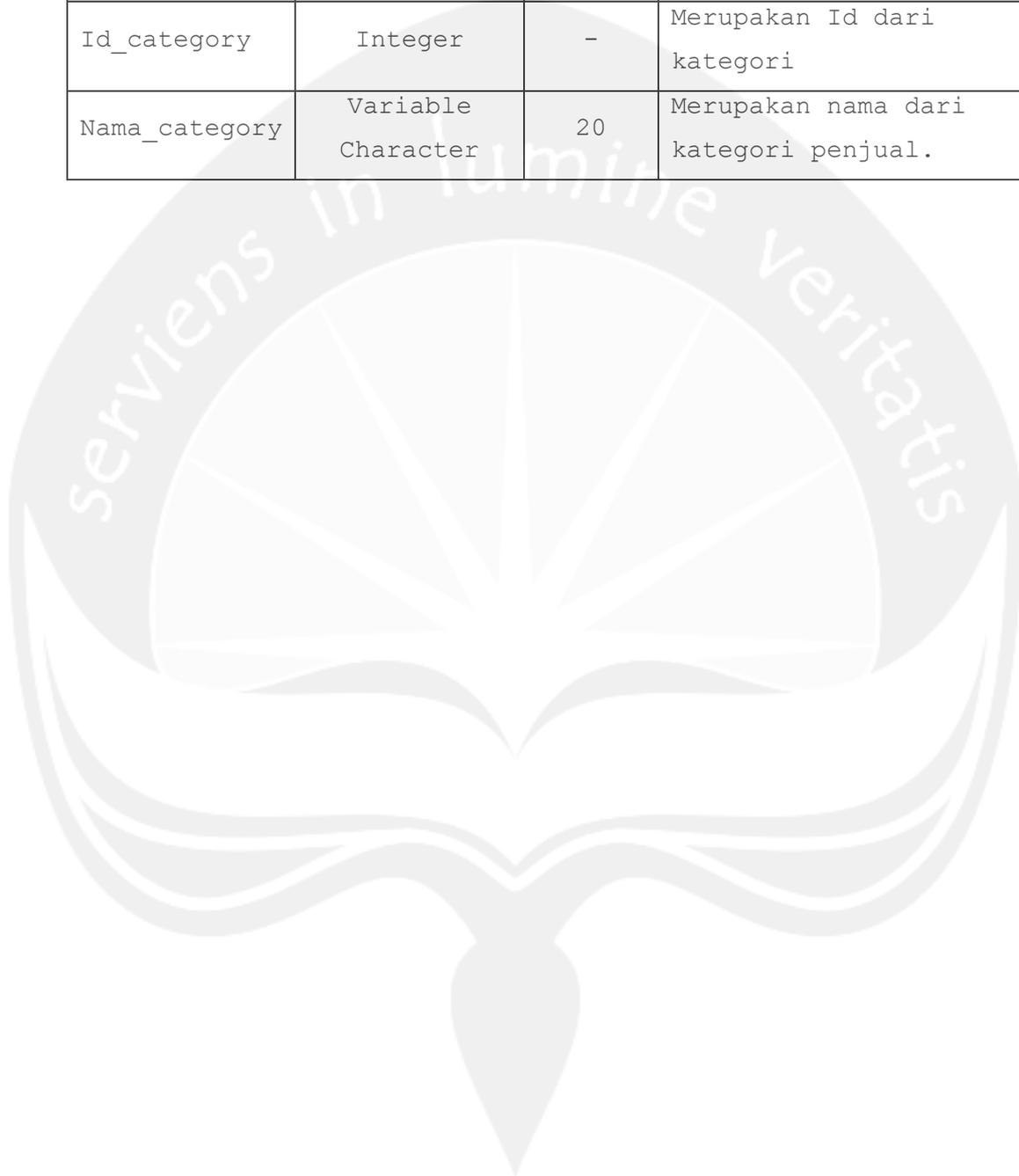
### 3.1.2. Deskripsi Entitas Comment

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_komen	Integer	-	Merupakan Id dari komen
Nama_komen	Variable Character	20	Merupakan nama dari pengunjung yang memberikan komentar.
Gambar_komen	Variable Character	50	Merupakan id foto pengunjung dari Facebook yang memberikan komentar.
Isi_komen	Variable Character	100	Merupakan isi dari komentar yang diberikan oleh pengunjung.
rating_komen	Integer	-	Merupakan nilai <i>rating</i> yang diberikan oleh pengunjung.
tgl_komen	datetime	-	Merupakan tanggal komentar diberikan.
judul_komen	Variable Character	30	Merupakan judul dari komentar.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	29/ 41
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		

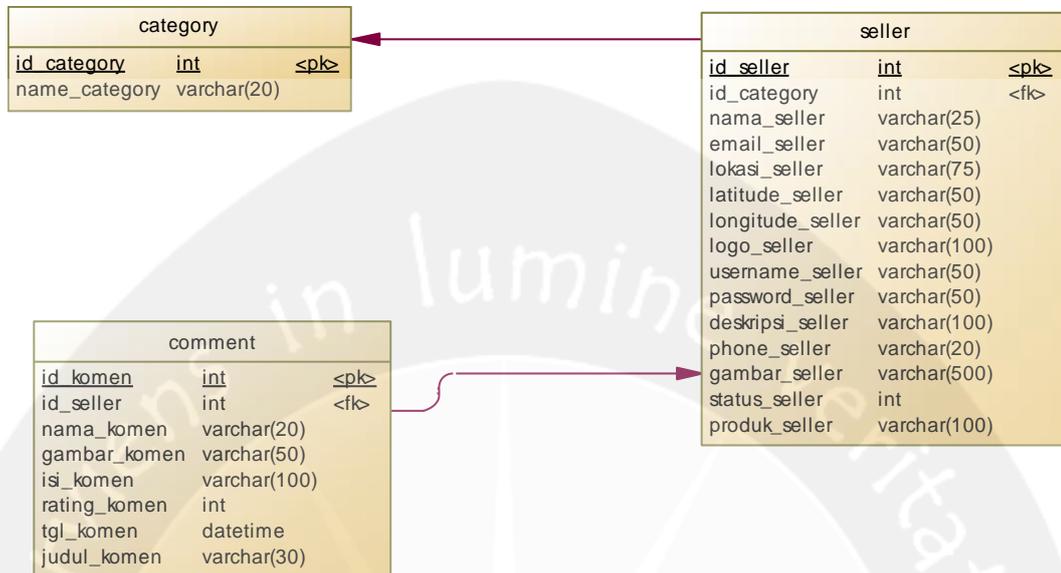
### 3.1.3. Deskripsi Entitas category

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_category	Integer	-	Merupakan Id dari kategori
Nama_category	Variable Character	20	Merupakan nama dari kategori penjual.



Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	30/ 41
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		

### 3.2. Physical Data Model

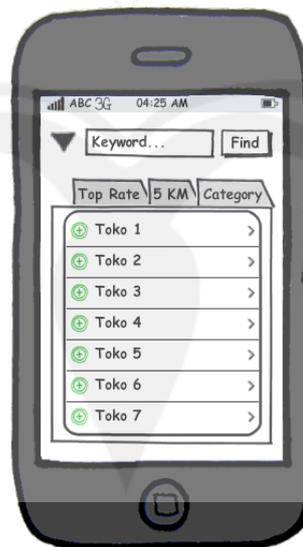


Gambar 15. Physical Data Model JOGIFT

## 4. Perancangan Antarmuka

### 4.1. Sketsa GUI dan Deskripsi Aplikasi JOGIFT android

#### 4.1.1. Antarmuka Halaman Utama



Gambar 16. Antarmuka Halaman Utama

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	31/ 41
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		

Tampilan pada gambar 16 digunakan untuk menampilkan toko oleh-oleh yangurut berdasarkan pencarian dari *rating* yang paling tinggi.

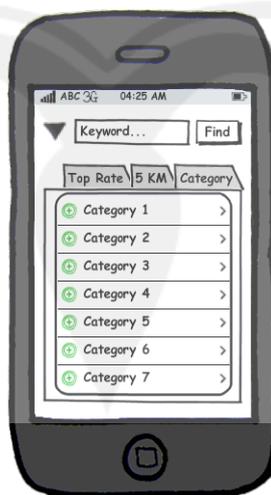
#### 4.1.2. Antarmuka Halaman Pencarian Terdekat



Gambar 17. Antarmuka Halaman Pencarian Terdekat

Tampilan pada gambar 17 digunakan untuk menampilkan toko oleh-oleh berdasarkan pencarian lokasinya, yaitu hanya yang masih dalam radius 5 kilometer dari pengguna.

#### 4.1.3. Antarmuka Halaman Daftar Kategori Toko



Gambar 18. Antarmuka Halaman Daftar Kategori Toko

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	32/ 41
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		

Tampilan pada gambar 18 digunakan untuk menampilkan kategori toko oleh-oleh yang dapat dicari oleh pengguna.

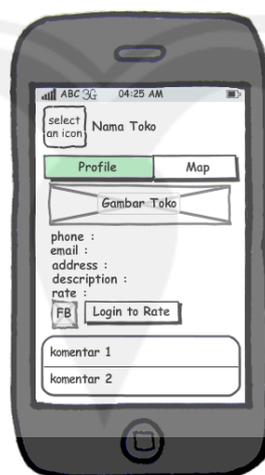
#### 4.1.4. Antarmuka Halaman Hasil Pencarian



Gambar 19. Antarmuka Halaman Hasil Pencarian

Tampilan pada gambar 19 digunakan untuk menampilkan hasil pencarian toko oleh-oleh berdasarkan kategori maupun berdasarkan kata kunci.

#### 4.1.5. Antarmuka Halaman Detail Profil Toko



Gambar 20. Antarmuka Halaman Detail Profil Toko

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	33/ 41
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		

Tampilan pada gambar 20 ini digunakan untuk menampilkan detail profil dari sebuah toko yang dipilih dari hasil pencarian pada antarmuka sebelumnya. Pada halaman ini ditampilkan data detail dari toko yang dipilih beserta komentar-komentar yang sudah pernah masuk pada toko.

#### 4.1.6. Antarmuka Halaman Rute dan Lokasi Toko



Gambar 21. Antarmuka Halaman Rute dan Lokasi Toko

Tampilan pada gambar 21 ini digunakan oleh pengguna untuk menampilkan lokasi toko yang dipilih dan rute dari lokasinya saat ini menuju lokasi toko yang dituju.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	34/ 41
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### 4.1.7. Antarmuka Halaman Pemberian Komentar



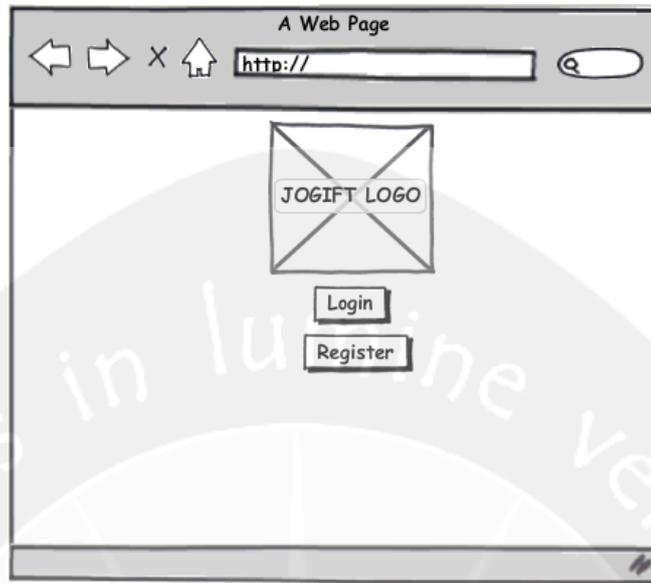
Gambar 22. Antarmuka Halaman Pemberian Komentar

Tampilan pada gambar 22 digunakan oleh pengguna untuk memberikan komentar kepada toko yang dituju. Komentar berupa judul komentar, isi komentar dan *rating* untuk toko tersebut.

### 4.2. Sketsa GUI dan Deskripsi Aplikasi JOGIFT Web

#### 4.2.1. Antarmuka Halaman Utama

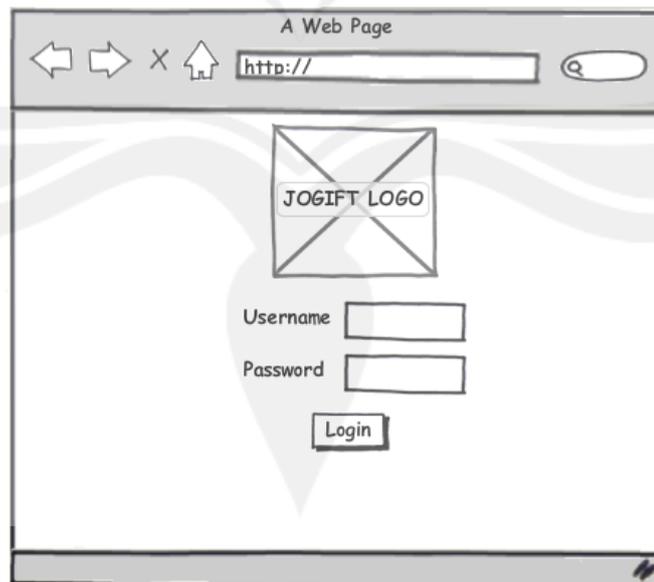
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	35/ 41
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Gambar 23. Antarmuka Halaman Utama

Tampilan pada gambar 23 merupakan halaman utama untuk pengunjung (penjual dan administrator). Pengunjung dapat melakukan pendaftaran baru toko oleh-oleh atau untuk melakukan *login* ke dalam sistem JOGIFT.

#### 4.2.2. Antarmuka Halaman Login



Gambar 24. Antarmuka Halaman Login

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	36/ 41
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		

Tampilan pada gambar 24 digunakan oleh *administrator* dan penjual yang sudah terdaftar untuk melakukan *login* masuk ke dalam sistem menggunakan *username* dan *password* yang sudah terdaftar.

#### 4.2.3. Antarmuka Halaman Profil Penjual

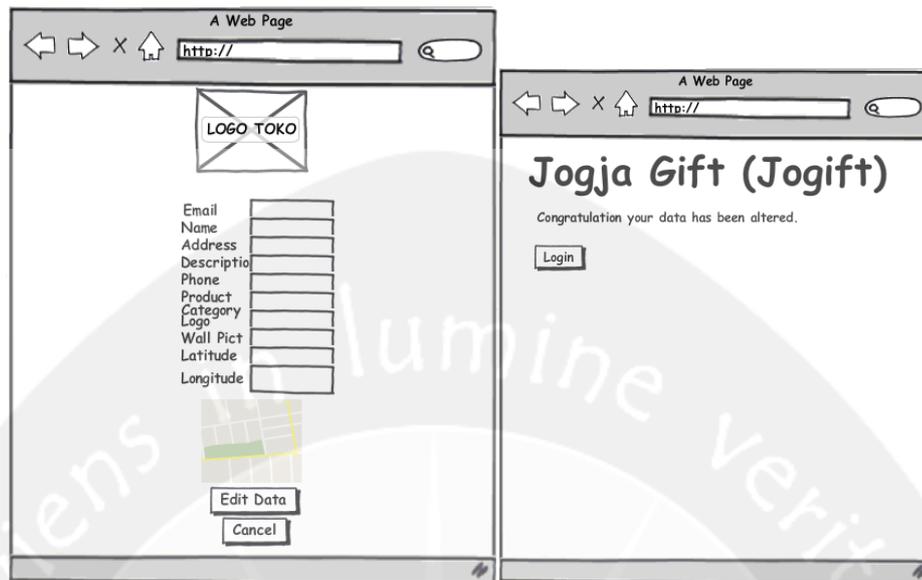


Gambar 25. Antarmuka Halaman Profil Penjual

Tampilan pada gambar 25 digunakan oleh penjual untuk melihat data tokonya.

#### 4.2.4. Antarmuka Halaman Ubah Data Penjual

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	37/ 41
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		

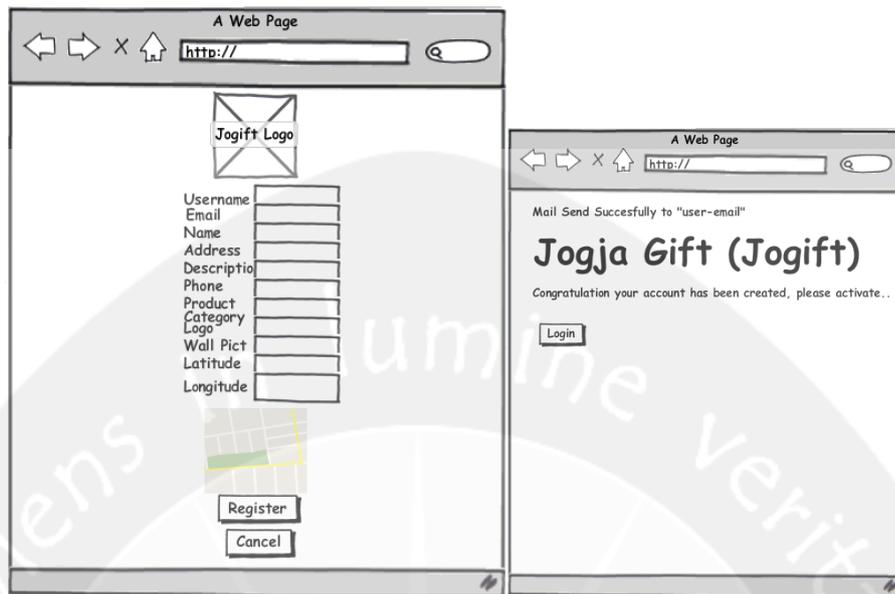


Gambar 26. Antarmuka Halaman Ubah Data Penjual

Tampilan pada gambar 26 digunakan oleh penjual untuk mengubah data tokonya. Data yang bisa diubah kecuali *username*, *email* dan *password* dari penjual. Tampilan gambar kedua merupakan notifikasi yang muncul ketika penjual sudah berhasil mengubah datanya.

#### 4.2.5. Antarmuka Halaman Daftar Penjual

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	38/ 41
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		

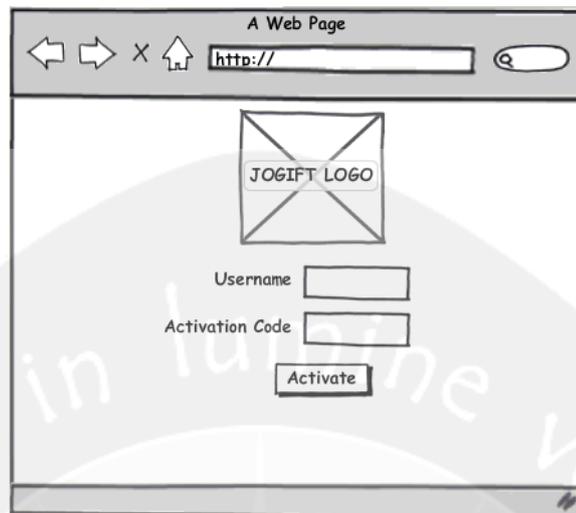


Gambar 27. Antarmuka Halaman Daftar Penjual

Tampilan pada gambar 27 digunakan oleh pengunjung untuk melakukan pendaftaran penjual baru. Data daftarkan harus diaktifkan terlebih dahulu sebelum diakses dengan kode aktivasi yang dikirimkan melalui *email* pengunjung. Tampilan gambar kedua merupakan notifikasi yang muncul ketika penjual sudah mendaftarkan tokonya.

#### 4.2.6. Antarmuka Halaman Aktivasi Toko

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	39/ 41
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 28. Antarmuka Halaman Aktivasi

Tampilan pada gambar 28 digunakan oleh pengunjung untuk melakukan aktivasi toko. Kode aktivasi didapatkan dari *email*. Setelah melakukan aktivasi, penjual baru dapat mengakses tokonya.

#### 4.2.7. Antarmuka Halaman Kelola Penjual



Gambar 29. Antarmuka Halaman Kelola Penjual

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	40/ 41
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		

Tampilan pada gambar 29 digunakan oleh *administrator* untuk melakukan pengelolaan penjual yang ada.

#### 4.2.8. Antarmuka Halaman Kelola Komentar



Gambar 30. Antarmuka Halaman Kelola Komentar

Tampilan pada gambar 30 digunakan oleh *administrator* untuk melakukan pengelolaan komentar yang ada.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – JOGIFT	41/ 41
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		