

BAB V

KESIMPULAN dan SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan sistem yang telah dibuat dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penulis telah berhasil membangun aplikasi pengenalan budaya dan pariwisata Kalimantan Barat berbasis multimedia menggunakan program Macromedia Flash Professional 8.0 dengan bahasa pemrograman ActionScript.
2. Aplikasi BPKB dibangun dengan menggunakan teknologi informasi berbasis multimedia yang mengintegrasikan animasi, teks, gambar dan suara, sehingga informasi yang disajikan dapat lebih mudah diterima dan dimengerti oleh pengguna.

V.2 Saran

Setelah membuat dan melakukan pengujian sistem Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat (BPKB) ini, saran yang mungkin bermanfaat bagi pengembang program yang akan datang adalah diharapkan perangkat lunak ini dapat dikembangkan dengan berbasis Web agar dapat digunakan oleh masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

The Culture and Tourism of West Kalimantan Province, 2006, *Exotic Land of Equator Borneo West Kalimantan*, The Culture and Tourism of West Kalimantan Province, Pontianak.

The Culture and Tourism of West Kalimantan Province, 2008, *West Kalimantan Events Calender 2008*, The Culture and Tourism of West Kalimantan Province, Pontianak.

STIE Mulia Singkawang, 2006, *Wajah Sebuah Zamrud*, STIE Mulia, Singkawang.

Ibrahim Badjuri, 2006, *Sejarah Singkat Kerajaan Tanjungpura dan Kerajaan-Kerajaan yang Asal-usulnya dari kerajaan Tanjungpura*, Kantor Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ketapang, Ketapang.

Dinas Pendidikan Kabupaten Sintang, 2002, *Sketsa Sejarah Singkat*, Pemerintah Kabupaten Sintang Dinas Pendidikan, Sintang.

Chandra, 2004, *ActionScript Flash MX 2004 untuk Orang Awam*, Maxikom, Palembang.

Darjat, 2007, *Cara Praktis Modeling dan Animasi dengan Swift 3D*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

Jubilee Enterprise, 2006, *Enam Aplikasi Ampuh Flash 8*,
Elek Media Komputindo, Jakarta.

Suyoto, 2003, *Diktat Mata Kuliah Multimedia*,
Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2002, *Kamus Besar
Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.

Wahana Komputer, 2006, *Pembuatan Animasi dengan
Macromedia Flash 8 Professional*, Salemba Infotek,
Jakarta.

Suyanto, M, 2003, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan
Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

-----, <http://www.google.com>, Gambar Peta Indonesia,
Peta Kalimantan, Internet, 2008

-----, <http://www.wikipedia.com/>, Pengertian Budaya,
Peta, Internet, 2008

-----, <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/>,
Pengertian Pariwisata, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Kabupaten dan
Kota di Kalimantan Barat, Internet, 2008

-----, <http://www.kebunsayur.com/>, Gambar Tas
kerajinan Kalimantan, Internet, 2008

SKPL


SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Pengenalan Budaya dan Pariwisata di Kalimantan Barat Berbasis Multimedia (BPKB)

Dipersiapkan oleh:

Maria Yulia Messa (3779/TF)

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Proram Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL - BPKB		1/37
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	7
1.1	Tujuan	7
1.2	Lingkup masalah	7
1.3	Definisi, Akronim, dan Singkatan	8
1.4	Referensi	8
1.5	Deskripsi umum (Overview)	8
2	Deskripsi Global Perangkat Lunak	9
2.1	Perspektif produk	9
2.2	Fungsi produk	10
2.3	Karakteristik pengguna	13
3	Kebutuhan khusus	13
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	13
3.1.1	Antarmuka pemakai	13
3.1.2	Antarmuka perangkat keras	14
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak	14
3.2	Kebutuhan fungsionalitas	15
3.2.1	Aliran informasi	15
3.2.1.1	DFD Level 0 BPKB	15
3.2.1.1.1	Entitas Data	15
3.2.1.1.2	Topologi	16
3.2.1.1.3	Proses	16
3.2.1.2	DFD Level 1 BPKB	17
3.2.1.2.1	Entitas Data	17
3.2.1.2.2	Proses	17
3.2.1.2.3	Topologi	21
3.2.1.3	DFD Level 2 Proses 3 Pariwisata	21
3.2.1.3.1	Entitas Data	21
3.2.1.3.2	Proses	21
3.2.1.3.3	Topologi	22
3.2.1.4	DFD Level 3 Proses 3.1 Acara Bulanan	22
3.2.1.4.1	Entitas Data	22
3.2.1.4.2	Proses	22
3.2.1.4.3	Topologi	23
3.2.1.5	DFD Level 3 Proses 3.1 Kabupaten	24

3.2.1.5.1 Entitas Data	24
3.2.1.5.2 Proses	24
3.2.1.5.3 Topologi	25
3.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)	26
3.2.3 Kamus data	26

Daftar Gambar

Gambar 1 DFD Level 0 BPKB	16
Gambar 2 DFD Level 1 BPKB	20
Gambar 3 DFD Level 2 Proses 3 Pariwisata Kalimantan Barat	22
Gambar 4 DFD Level 3 Proses 3.1 Acara Bulanan	23
Gambar 5 DFD Level 3 Proses 3.2 Kabupaten	25

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak BPKB (Pengenalan Budaya dan Pariwisata di Kalimantan Barat) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, yang meliputi antarmuka eksternal, dan atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak, juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dibuat ini bernama BPKB. Perangkat lunak ini merupakan suatu sistem pengenalan sekaligus pembelajaran untuk lebih mengenal Provinsi Kalimantan Barat yang meliputi, peta, kabupaten-kabupaten yang ada di Kalimantan Barat, pakaian adat, bahasa daerah, kerajinan daerah, tempat wisata dan acara tahunan daerah yang berbasis multimedia.

Perangkat Lunak BPKB ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu mengenal kebudayaan dan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Flash 8.0. yang mempunyai bahasa pemrograman bernama Action Script.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

- SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, yang merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dirancang dan dibuat.
- DFD : Data Flow Diagram merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi output.
- BPKB : Pengenalan Budaya dan Pariwisata di Kalimantan Barat, yang merupakan perangkat lunak yang dibuat dengan menggunakan program *Macromedia Flash 8.0*.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah :

GL01, Template Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika-ITB.

1.5 Deskripsi Global (Overview)

Dokumen SKPL ini dibagi menjadi 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan tentang dokumen SKPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dibuat, definisi, referensi dan deskripsi umum.

Bagian kedua berisi penjelasan secara umum mengenai perangkat lunak yang akan dibuat meliputi fungsi dari perangkat lunak, karakteristik pengguna,
Program Studi Teknik Informatika - UAJY SKPL- BPKB 37

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-UAJY

asumsi dan ketergantungan dalam pembuatan perangkat lunak.

Bagian ketiga berisi uraian kebutuhan perangkat lunak secara lebih rinci.

2 Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Perspektif Produk

BPKB adalah perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu proses pengenalan budaya dan pariwisata di Kalimantan Barat. User bisa memilih pada tiap menu dengan meng-klik tombol-tombol yang disediakan. Pada menu utama akan ditampilkan pilihan profil Kalimantan Barat, budaya dan pariwisata. Pada bagian profil akan ditampilkan gambaran umum dari Kalimantan Barat berupa letak, luas, batas wilayah, iklim, penduduk dan lambang daerah. Pada bagian budaya akan ditampilkan suku bangsa, pakaian daerah, bahasa daerah dan kerajinan daerah yang ada di Kalimantan Barat. Dan di bagian pariwisata akan disediakan dua pilihan yakni lihat pariwisata berdasarkan kabupaten dan lihat pariwisata yang merupakan acara bulanan.

Pengguna berinteraksi dengan sistem yang ditampilkan secara interaktif dan dilengkapi dengan gambar, animasi, suara, teks dan warna yang menarik sehingga diharapkan perangkat lunak ini dapat menarik dan meningkatkan minat belajar seseorang untuk mempelajari budaya dan pariwisata serta letak geografi kabupaten-kabupaten di Kalimantan Barat.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi-fungsi yang terdapat dalam perangkat lunak ini adalah :

1. Fungsi Lihat Profil Kalimantan Barat : fungsi ini berisi gambaran umum Provinsi Kalimantan Barat.
2. Fungsi Lihat Budaya Kalimantan Barat, fungsi ini berisi pengenalan budaya yang ada di Kalimantan Barat.
3. Fungsi Lihat Pariwisata Kalimantan Barat : fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat berdasarkan Acara Bulanan dan berdasarkan Kabupaten.
 - a) Berdasarkan Acara Bulanan yang meliputi :
 - i. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Januari, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Januari.
 - ii. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Februari, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Februari.
 - iii. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Maret, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Maret.
 - iv. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan April, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan April.
 - v. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Mei, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Mei.

- vi. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Juni, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Juni.
 - vii. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Juli, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Juli.
 - viii. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Agustus, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Agustus.
 - ix. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan September, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan September.
 - x. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Oktober, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Oktober.
 - xi. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan November, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan November.
 - xii. Fungsi Lihat Pariwisata Bulan Desember, fungsi ini berisi acara yang diadakan pada bulan Desember.
- b) Berdasarkan kabupaten yang meliputi :
- i. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Bengkayang, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Bengkayang yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Bengkayang.
 - ii. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Kapuas Hulu, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Kapuas Hulu.

- iii. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Ketapang, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Ketapang yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Ketapang.
- iv. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Landak, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Landak yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Landak.
- v. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Melawi, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Melawi yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Melawi.
- vi. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Pontianak, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Pontianak yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Pontianak.
- vii. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Sambas, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Sambas yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Sambas.
- viii. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Sanggau, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Sanggau yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Sanggau.
- ix. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Sekadau, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Sekadau yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Sekadau.
- x. Fungsi Lihat Pariwisata Kabupaten Sintang, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang

ada di Kabupaten Sintang yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Sintang.

xi. Fungsi Lihat Pariwisata Kota Singkawang, fungsi ini berisi pengenalan pariwisata yang ada di Kota Singkawang yakni tempat wisata yang ada di Kabupaten Singkawang.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna dari perangkat lunak ini adalah umum yakni mereka yang ingin mengetahui tentang budaya dan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat.

Adapun karakteristik sebagai pengguna dari sistem BPKB adalah sebagai berikut :

- Memahami pengoperasian komputer.

3 Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada produk ini mencakup kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi langsung langsung dengan perangkat lunak BPKB melalui penggunaan *mouse* pada *link* yang sudah disediakan. Dan hasil keluaran akan ditampilkan langsung ke layar *monitor*.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dapat digunakan oleh BPKB, adalah sebagai berikut :

- a. PC Intel Pentium IV
- b. RAM 128 MB
- c. VGA Card
- d. Mouse
- e. Keyboard
- f. Speaker

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembangunan BPKB adalah :

1. *Microsoft Windows 2000* dan versi di atasnya, sebagai sistem operasi yang digunakan, sebagai lingkungan tempat pembuatan maupun implementasi perangkat lunak.
2. *Macromedia Flash 8.0*, digunakan sebagai pembangun utama perangkat lunak yang akan dibuat.
3. *Swift 3D 4.0*, digunakan sebagai tools pendukung pembuatan animasi 3D perangkat lunak BPKB.
4. *Adobe PhotoShop CS 3.0*, digunakan untuk pengeditan gambar-gambar yang digunakan dalam perangkat lunak.
5. *Cool Edit Pro Ver.2.1*, digunakan sebagai perekam suara yang akan digunakan dalam perangkat lunak.

Sedangkan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh client BPKB adalah :

1. *Microsoft Windows 2000* dan versi di atasnya, sebagai sistem operasi yang digunakan untuk implementasi perangkat lunak.
2. *Flash Player*, sebagai media agar aplikasi BPKB dapat dibaca.

3.2 Kebutuhan Fungsional

3.2.1 Aliran Informasi

Perangkat lunak BPKB secara keseluruhan dapat digambarkan dalam bentuk diagram konteks. Lingkaran yang ada pada gambar 1 menunjukkan proses keseluruhan dari perangkat lunak BPKB. Elemen lingkungan yang berbentuk segi empat tegak disebut data eksternal yang menjadi sumber atau tujuan, dan data tersebut dihubungkan dengan tanda-tanda panah yang disebut aliran data (*data flow*).

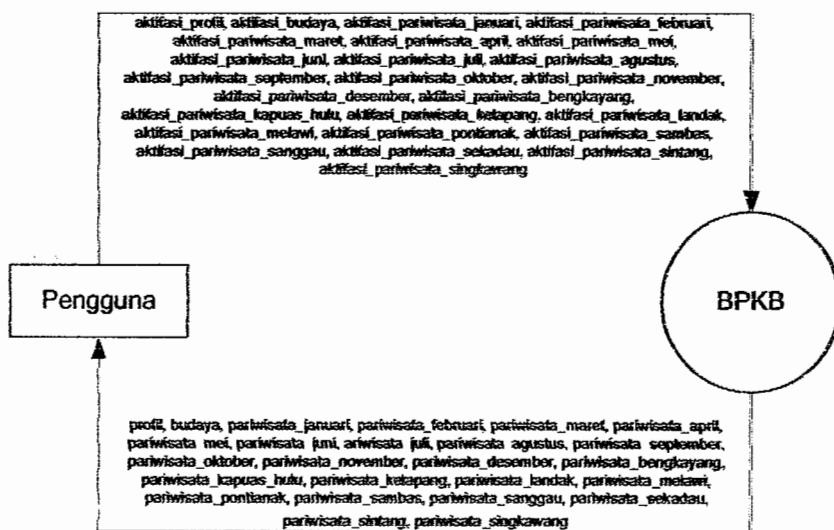
3.2.1.1 DFD Level 0 BPKB

3.2.1.1.1 Entitas data

Entitas eksternal yang terlibat dalam pembuatan perangkat lunak BPKB tersebut adalah :

- Pengguna dalam hal ini adalah kalangan umum yang merupakan entitas yang terlibat dalam seluruh proses yang terjadi dalam perangkat lunak BPKB tersebut.

3.2.1.1.2 Topologi



Gambar 1 DFD Level 0 BPKB

3.2.1.1.3 Proses

Pada diagram konteks atau disebut juga DFD level 0 ini merupakan DFD paling atas, terdapat satu elemen data yang berada diluar sistem, yang mempengaruhi sistem tersebut. Aliran data dari pengguna ke sistem berupa : aktivasi profil, aktivasi budaya, aktivasi pariwisata januari, aktivasi pariwisata februari, aktivasi pariwisata maret, aktivasi pariwisata april, aktivasi pariwisata mei, aktivasi pariwisata juni, aktivasi pariwisata juli, aktivasi pariwisata agustus, aktivasi pariwisata september, aktivasi pariwisata oktober, aktivasi pariwisata november, aktivasi pariwisata desember, aktivasi pariwisata bengkayang, aktivasi pariwisata kapuas hulu, aktivasi pariwisata ketapang, aktivasi pariwisata landak, aktivasi pariwisata melawi, aktivasi pariwisata pontianak,

aktifasi pariwisata sambas, aktifasi pariwisata sanggau, aktifasi pariwisata sekadau, aktifasi pariwisata sintang dan aktifasi pariwisata singkawang.

Kemudian sistem memberikan tanggapan kepada pengguna berupa profil, budaya, pariwisata januari, pariwisata february, pariwisata maret, pariwisata april, pariwisata mei, pariwisata juni, pariwisata juli, pariwisata agustus, pariwisata september, pariwisata oktober, pariwisata november, pariwisata desember, pariwisata bengkayang, pariwisata kapuas hulu, pariwisata ketapang, pariwisata landak, pariwisata melawi, pariwisata pontianak, pariwisata sambas, pariwisata sanggau, pariwisata sekadau, pariwisata sintang dan pariwisata singkawang.

3.2.1.2 DFD Level 1 BPKB

3.2.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sesuai dengan entitas data pada DFD Level 0.

3.2.1.2.2 Proses

Pada DFD level 1 ini menjelaskan mengenai proses yang terjadi dalam sistem secara garis besar. Secara garis besar, dalam sistem disediakan empat menu utama untuk mengakses semua fasilitas yang disediakan oleh sistem. Menu-menu tersebut adalah :

1. Menu Profil Kalimantan Barat, menu ini berisi gambaran umum dari Provinsi Kalimantan Barat.
2. Menu Budaya Kalimantan Barat, menu ini berisi penjelasan singkat mengenai kebudayaan yang ada di

Kalimantan Barat. Menu ini berisi kebudayaan yang ada di Kalimantan Barat berupa suku bangsa, pakaian adat, bahasa daerah dan kerajinan daerah

3. Menu Pariwisata Kalimantan Barat, menu ini berisi informasi mengenai pariwisata yang ada di Kalimantan Barat, yang akan ditampilkan berdasarkan Acara Bulanan dan kabupaten-kabupaten yang ada di Kalimantan Barat.

a) Berdasarkan Acara Bulanan yang diadakan tiap bulan, yaitu :

- i. Menu Pariwisata Januari, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Januari di Kalimantan Barat.
- ii. Menu Pariwisata Februari, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Februari di Kalimantan Barat.
- iii. Menu Pariwisata Maret, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Maret di Kalimantan Barat.
- iv. Menu Pariwisata April, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan April di Kalimantan Barat.
- v. Menu Pariwisata Mei, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Mei di Kalimantan Barat.
- vi. Menu Pariwisata Juni, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Juni di Kalimantan Barat.
- vii. Menu Pariwisata Juli, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Juli di Kalimantan Barat.

- viii. Menu Pariwisata Agustus, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Agustus di Kalimantan Barat.
 - ix. Menu Pariwisata September, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan September di Kalimantan Barat.
 - x. Menu Pariwisata Oktober, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Oktober di Kalimantan Barat.
 - xi. Menu Pariwisata November, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan November di Kalimantan Barat.
 - xii. Menu Pariwisata Desember, menu ini berisi jadwal acara wisata yang diadakan pada bulan Desember di Kalimantan Barat.
- b) Berdasarkan kabupaten-kabupaten yang ada, yaitu:
- i. Menu Pariwisata Bengkayang, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Bengkayang.
 - ii. Menu Pariwisata Kapuas Hulu, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Kapuas Hulu.
 - iii. Menu Pariwisata Ketapang, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Ketapang.
 - iv. Menu Pariwisata Landak, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Landak.
 - v. Menu Pariwisata Melawi, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Melawi.
 - vi. Menu Pariwisata Pontianak, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Pontianak.
 - vii. Menu Pariwisata Sambas, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Sambas.

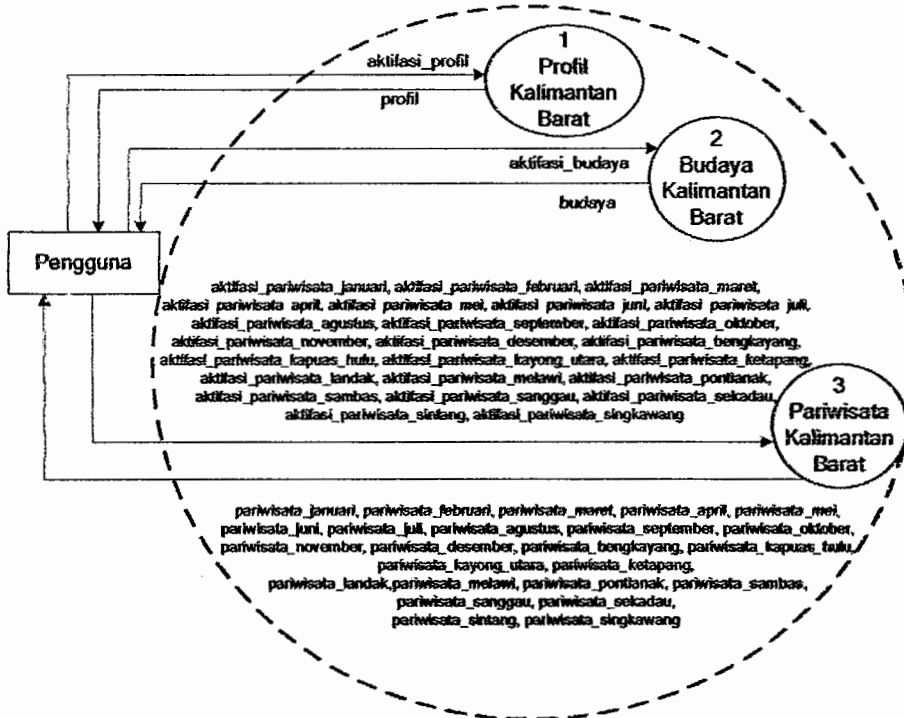
viii. Menu Pariwisata Sanggau, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Sanggau.

ix. Menu Pariwisata Sekadau, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Sekadau.

x. Menu Pariwisata Sintang, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Sintang.

xi. Menu Pariwisata Singkawang, menu ini berisi tempat wisata yang ada di Singkawang.

3.2.1.2.3 Topologi



Gambar 2 DFD Level 1 BPKB

3.2.1.3 DFD Level 2 Proses 3 Pariwisata Kalimantan Barat

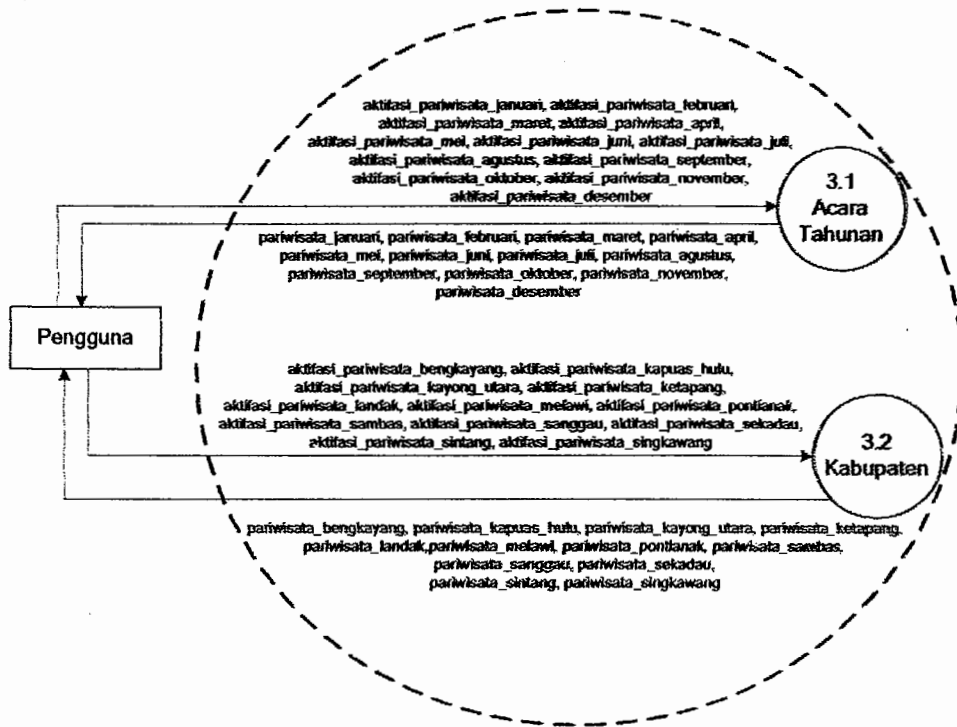
3.2.1.3.1 Entitas Data

- Pengguna

3.2.1.3.2 Proses

Pada *DFD level 2 proses 1* Pariwisata Kalimantan Barat ini menjelaskan mengenai urutan proses kerja sistem BPKB pada menu pariwisata Kalimantan Barat. Pertama-tama pengguna memilih tombol yang berupa teks menu yang diinginkan pada halaman pariwisata Kalimantan Barat. Setelah pilihan tampilan diterima oleh sistem, maka sistem akan menuju ke halaman yang dipilih tadi.

3.2.1.3.3 Topologi



Gambar 3 DFD Level 2 Proses 3 Pariwisata Kalimantan Barat

3.2.1.4 DFD Level 3 Proses 3.1 Acara Bulanan

3.2.1.4.1 Entitas Data

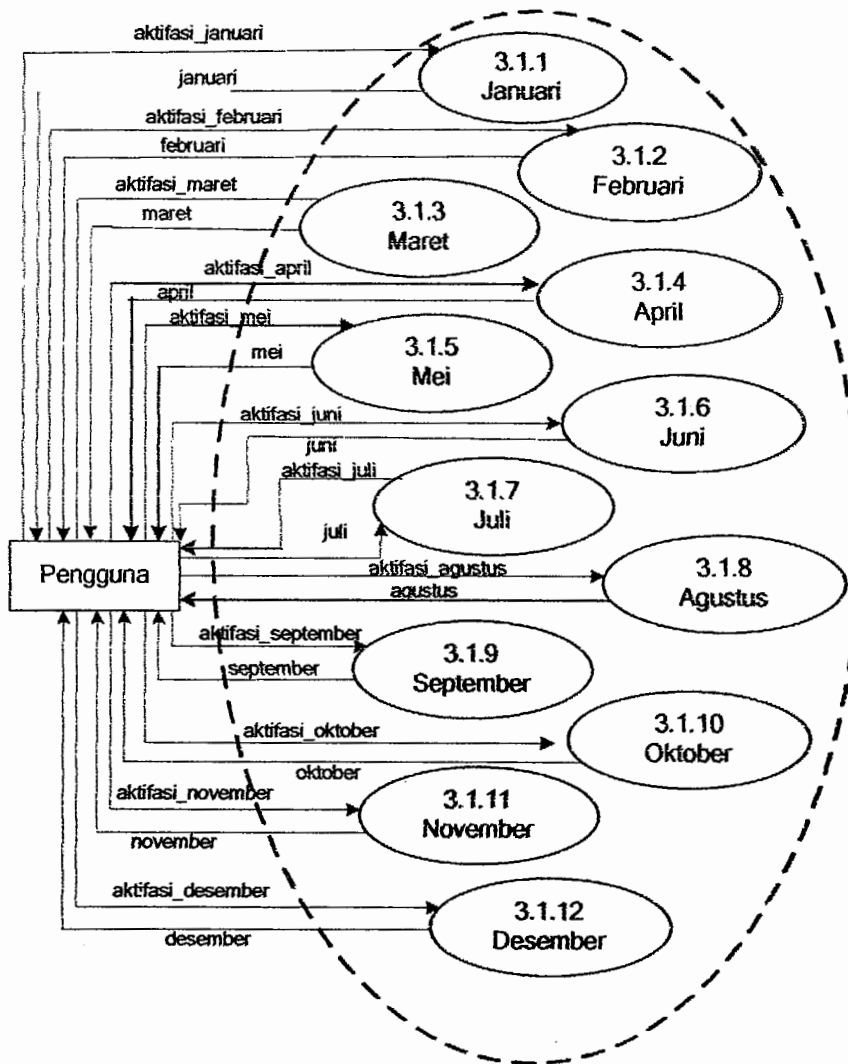
- Pengguna

3.2.1.4.2 Proses

Pada DFD level 3 proses 3.1 Acara Bulanan ini menjelaskan mengenai urutan proses kerja sistem BPKB pada menu Acara Bulanan. Pertama-tama pengguna

memilih menu tampilan berupa tombol yang berupa teks menu nama-nama bulan yang diinginkan pada halaman Acara Bulanan. Setelah pilihan tampilan diterima oleh sistem, maka sistem akan menuju ke halaman jadwal acara wisata pada bulan yang dipilih tadi.

3.2.1.4.3 Topologi



Gambar 4 DFD Level 3 Proses 3.1 Acara Bulanan

3.2.1.5 DFD Level 3 Proses 3.2 Kabupaten

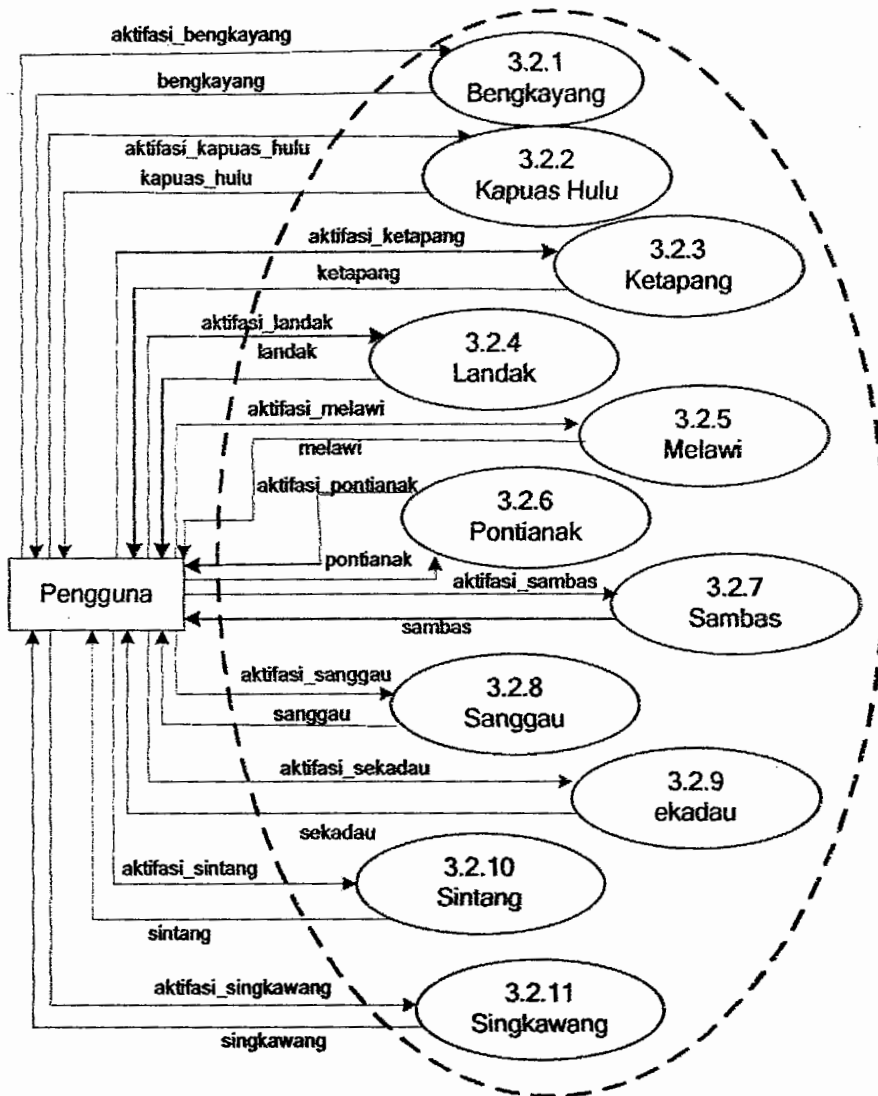
3.2.1.5.1 Entitas Data

- Pengguna

3.2.1.5.2 Proses

Pada *DFD level 3* proses 3.2 kabupaten ini menjelaskan mengenai urutan proses kerja sistem BPKB pada menu kabupaten. Pertama-tama pengguna memilih menu tampilan berupa tombol yang berupa teks menu nama-nama kabupaten yang diinginkan pada halaman kabupaten. Setelah pilihan tampilan diterima oleh sistem, maka sistem akan menuju ke halaman wisata kabupaten yang dipilih tadi.

3.2.1.5.3 Topologi



Gambar 5 DFD Level 3 Proses 3.2 Kabupaten

3.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Perangkat Lunak BPKB ini tidak menggunakan basis data, sehingga tidak memiliki ERD (Entity Relationship Diagram). ERD biasanya digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antar objek data yang terdapat pada tabel data. Data-data yang digunakan dalam BPKB berupa gambar-gambar, movie-movie dan tulisan-tulisan yang merupakan data statis dari program Macromedia Flash 8.0. Adapun konstruksi data berupa format file yang digunakan untuk masing-masing data adalah:

1. Gambar : .png, .jpg, .gif
2. Animasi : .gif, .swf
3. Movie : .swf

3.2.3 Kamus Data

Kamus data berdasarkan *DFD* yang dibuat adalah :

Nama data : aktivasi profil
Deskripsi : mengaktifkan menu profil Kalimantan Barat
Dari : pengguna
Ke : menu profil Kalimantan Barat
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi budaya Kalimantan Barat
Deskripsi : Mengaktifkan menu budaya Kalimantan Barat
Dari : pengguna
Ke : menu budaya Kalimantan Barat

Struktur data : boolean

Nama data : Aktifasi pariwisata Kalimantan Barat
Deskripsi : Mengaktifkan menu pariwisata Kalimantan Barat
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Kalimantan Barat
Struktur data : [Pilihan Acara Bulanan, Kabupaten]

Nama data : Aktifasi Acara Bulanan
Deskripsi : Mengaktifkan menu Acara Bulanan
Dari : pengguna
Ke : menu Acara Bulanan
Struktur data : [Pilihan Januari, Februari, Maret, April, Mei, Juni, Juli, Agustus, September, Oktober, November, Desember]

Nama data : aktifasi Januari
Deskripsi : mengaktifkan menu Januari
Dari : pengguna
Ke : menu Januari
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi Februari
Deskripsi : mengaktifkan menu Februari
Dari : pengguna
Ke : menu Februari
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi Maret

Deskripsi : mengaktifkan menu Maret
Dari : pengguna
Ke : menu Maret
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi April
Deskripsi : mengaktifkan menu April
Dari : pengguna
Ke : menu April
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi Mei
Deskripsi : mengaktifkan menu Mei
Dari : pengguna
Ke : menu Mei
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi Juni
Deskripsi : mengaktifkan menu Juni
Dari : pengguna
Ke : menu Juni
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi Juli
Deskripsi : mengaktifkan menu Juli
Dari : pengguna
Ke : menu Juli
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi Agustus

Deskripsi : mengaktifkan menu Agustus
Dari : pengguna
Ke : menu Agustus
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi September
Deskripsi : mengaktifkan menu September
Dari : pengguna
Ke : menu September
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi Oktober
Deskripsi : mengaktifkan menu Oktober
Dari : pengguna
Ke : menu Oktober
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi November
Deskripsi : mengaktifkan menu November
Dari : pengguna
Ke : menu November
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi Desember
Deskripsi : mengaktifkan menu Desember
Dari : pengguna
Ke : menu Desember
Struktur data : boolean

Nama data : Aktifasi Kabupaten

Deskripsi : Mengaktifkan menu Kabupaten
Dari : pengguna
Ke : menu Kabupaten
Struktur data : [Pilihan Bengkayang, Kapuas Hulu,
Ketapang, Landak, Melawi, Pontianak,
Sambas, Sanggau, Sekadau, Sintang,
Singkawang]

Nama data : aktifasi Bengkayang
Deskripsi : mengaktifkan menu Bengkayang
Dari : pengguna
Ke : menu Bengkayang
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi pariwisata Kapuas Hulu
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Kapuas
Hulu
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Kapuas Hulu
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi pariwisata Ketapang
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Ketapang
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Ketapang
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi pariwisata Landak
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Landak
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Landak

Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi pariwisata Melawi
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Melawi
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Melawi
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi pariwisata Pontianak
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Pontianak
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Pontianak
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi pariwisata Sambas
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Sambas
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Sambas
Struktur data : boolean

Nama data : aktivasi pariwisata Sanggau
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Sanggau
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Sanggau
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi pariwisata Sekadau
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Sekadau
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Sekadau
Struktur data : boolean

Nama data : aktifasi pariwisata Sintang

Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Sintang
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Sintang
Struktur data : boolean

Nama data : aktivasi pariwisata Singkawang
Deskripsi : mengaktifkan menu pariwisata Singkawang
Dari : pengguna
Ke : menu pariwisata Singkawang
Struktur data : boolean

Nama data : profil
Deskripsi : menampilkan tampilan info Kalimantan Barat dalam bentuk gambar, teks, animasi dan suara
Dari : menu profil
Ke : pengguna

Nama data : budaya
Deskripsi : Menampilkan info mengenai budaya Kalimantan Barat dalam bentuk gambar, teks, animasi dan suara
Dari : menu budaya
Ke : pengguna

Nama data : Januari
Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Januari dalam bentuk teks animasi
Dari : menu pariwisata Januari
Ke : pengguna

Nama data : Februari
Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Februari dalam bentuk teks animasi
Dari : menu pariwisata Februari
Ke : pengguna

Nama data : Maret
Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Maret dalam bentuk teks animasi
Dari : menu pariwisata Maret
Ke : pengguna

Nama data : April
Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan April dalam bentuk teks animasi
Dari : menu pariwisata April
Ke : pengguna

Nama data : Mei
Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Mei dalam bentuk teks animasi
Dari : menu pariwisata Mei
Ke : pengguna

Nama data : Juni

Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Juni dalam bentuk teks animasi

Dari : menu pariwisata Juni

Ke : pengguna

Nama data : Juli

Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Juli dalam bentuk teks animasi

Dari : menu pariwisata Juli

Ke : pengguna

Nama data : Agustus

Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Agustus dalam bentuk teks animasi

Dari : menu pariwisata Agustus

Ke : pengguna

Nama data : September

Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan September dalam bentuk teks animasi

Dari : menu pariwisata September

Ke : pengguna

Nama data : Oktober

Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Oktober dalam bentuk teks animasi

Dari : menu pariwisata Oktober

Ke : pengguna

Nama data : November

Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan November dalam bentuk teks animasi

Dari : menu pariwisata November

Ke : pengguna

Nama data : Desember

Deskripsi : Menampilkan info mengenai jadwal wisata yang ada di bulan Desember dalam bentuk teks animasi

Dari : menu pariwisata Desember

Ke : pengguna

Nama data : Bengkulu

Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata Bengkulu dalam bentuk gambar dan teks animasi

Dari : menu pariwisata Bengkulu

Ke : pengguna

Nama data : Kapuas_Hulu

Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata Kapuas Hulu dalam bentuk teks gambar dan animasi

Dari : menu pariwisata Kapuas Hulu

Ke : pengguna

Nama data : Ketapang
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Ketapang dalam bentuk gambar dan teks
animasi
Dari : menu pariwisata Ketapang
Ke : pengguna

Nama data : Landak
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Landak dalam bentuk gambar dan teks
animasi
Dari : menu pariwisata Landak
Ke : pengguna

Nama data : Melawi
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Melawi dalam bentuk gambar dan teks
animasi
Dari : menu pariwisata Melawi
Ke : pengguna

Nama data : Pontianak
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Pontianak dalam bentuk gambar dan
teks animasi
Dari : menu pariwisata Pontianak
Ke : pengguna

Nama data : Sambas
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Sambas dalam bentuk gambar dan teks

animasi

Dari : menu pariwisata Sambas
Ke : pengguna

Nama data : Sanggau
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Sanggau dalam bentuk gambar dan teks
animasi

Dari : menu pariwisata Sanggau
Ke : pengguna

Nama data : Sekadau
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Sekadau dalam bentuk gambar dan teks
animasi

Dari : menu pariwisata Sekadau
Ke : pengguna

Nama data : Sintang
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Sintang dalam bentuk gambar dan teks
animasi

Dari : menu pariwisata Sintang
Ke : pengguna

Nama data : Singkawang
Deskripsi : Menampilkan info mengenai pariwisata
Singkawang dalam bentuk gambar dan
teks animasi

Dari : menu pariwisata Singkawang
Ke : pengguna

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK
PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA
DI KALIMANTAN BARAT BERBASIS MULTIMEDIA
(BPKB)

untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta


Dipersiapkan oleh:

MARIA YULIA MESSA / 03 07 03779

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-BPKB		1/36
	Fakultas Teknologi Industri	Revisi		Tgl :

Program Studi Teknik Informatika

DPPL - BPKB

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

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	8
1.1	Tujuan.....	8
1.2	Ruang Lingkup.....	8
1.3	Definisi dan Akronim.....	9
1.4	Referensi.....	9
2	Dekomposisi Modul.....	10
2.1	Rancangan Arsitektur.....	10
3	Deskripsi Dekomposisi Modul.....	11
3.1	Deskripsi Modul 1.....	11
3.2	Deskripsi Modul 2.....	11
3.3	Deskripsi Modul 3.....	11
3.4	Deskripsi Modul 4.....	12
4	Kebergantungan Antar Modul.....	13
4.1	Kebergantungan Antar Modul.....	13
4.2	Deskripsi Antarmuka Modul.....	13
4.2.1	Deskripsi Modul 1 (Menu Utama).....	13
4.2.2	Deskripsi Modul 2.....	15
4.2.3	Deskripsi Modul 3 (Tampilan Menu Budaya Kalimantan Barat).....	16
4.2.4	Deskripsi Modul 4 (Tampilan Menu Pariwisata Kalimantan Barat).....	17
5	Perancangan Rinci (Perancangan Prosedural).....	32
5.1	Perancangan Rinci Menu Utama.....	32
5.2	Perancangan Rinci Menu Profil Kalimantan Barat.....	33
5.3	Perancangan Rinci Menu Budaya Kalimantan Barat.....	34
5.4	Perancangan Rinci Menu Pariwisata Kalimantan Barat.....	34

Daftar Gambar

Gambar 1. Rancangan Arsitektur Sistem.....	10	
Gambar 2. Kebergantungan Antar Modul.....	13	
Gambar 3. Form Menu Utama.....	14	
Gambar 4. Form Help Menu Utama.....	15	
Gambar 5. Form Profil Kalimantan Barat.....	16	
Gambar 6. Form Menu Budaya Kalimantan Barat.....	17	
Gambar 7. Form Pariwisata Kalimantan Barat.....	19	
Gambar 8. Form Acara Bulanan.....	20	
Gambar 9. Form Januari.....	20	
Gambar 10. Form Februari.....	21	
Gambar 11. Form Maret.....	21	
Gambar 12. Form April.....	22	
Gambar 13. Form Mei.....	22	
Gambar 14. Form Juni.....	23	
Gambar 15. Form Juli.....	23	
Gambar 16. Form Agustus.....	24	
Gambar 17. Form September.....	24	
Gambar 18. Form Oktober.....	25	
Gambar 19. Form November.....	25	
Gambar 20. Form Desember.....	26	
Program Studi Teknik Informatika	DPPL - BPKB	5/ 36

Gambar 21. Form Menu Kabupaten.....	26
Gambar 22. Form Bengkayang.....	27
Gambar 23. Form Kapuas Hulu.....	27
Gambar 24. Form Ketapang.....	28
Gambar 25. Form Landak.....	28
Gambar 26. Form Melawi.....	29
Gambar 27. Form Pontianak.....	29
Gambar 28. Form Sambas.....	30
Gambar 29. Form Sanggau.....	30
Gambar 30. Form Sekadau.....	31
Gambar 31. Form Sintang.....	31
Gambar 32. Form Singkawang.....	32
Gambar 33. Perancangan Rinci Modul 1 Menu Utama.....	33
Gambar 34. Perancangan Rinci Menu Profil Kalimantan Barat.....	33
Gambar 35. Perancangan Rinci Menu Budaya Kalimantan Barat.....	34
Gambar 36. Perancangan Rinci Menu Pariwisata Kalimantan Barat...	36

Daftar Tabel

Tabel 1 Deskripsi Modul 1.....	11
Tabel 2 Deskripsi Modul 2.....	11
Tabel 3 Deskripsi Modul 3.....	11
Tabel 4 Deskripsi Modul 4.....	12

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 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak BPKB ini merupakan pengenalan budaya dan pariwisata di Kalimantan Barat berbasis multimedia. Perangkat lunak ini menyajikan materi mengenai pengenalan profil Kalimantan Barat, peta kabupaten-kabupaten yang ada di Kalimantan Barat yang berisi pengetahuan dan informasi mengenai budaya (pakaian adat, bahasa daerah dan kerajinan) dan pariwisata (tempat wisata). BPKB dikembangkan untuk umum, baik anak-anak, pelajar, mahasiswa, pekerja maupun orangtua.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
BPKB	Pengenalan Budaya dan Pariwisata di Kalimantan Barat adalah suatu perangkat lunak yang berupa pengenalan budaya dan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat berbasis multimedia.

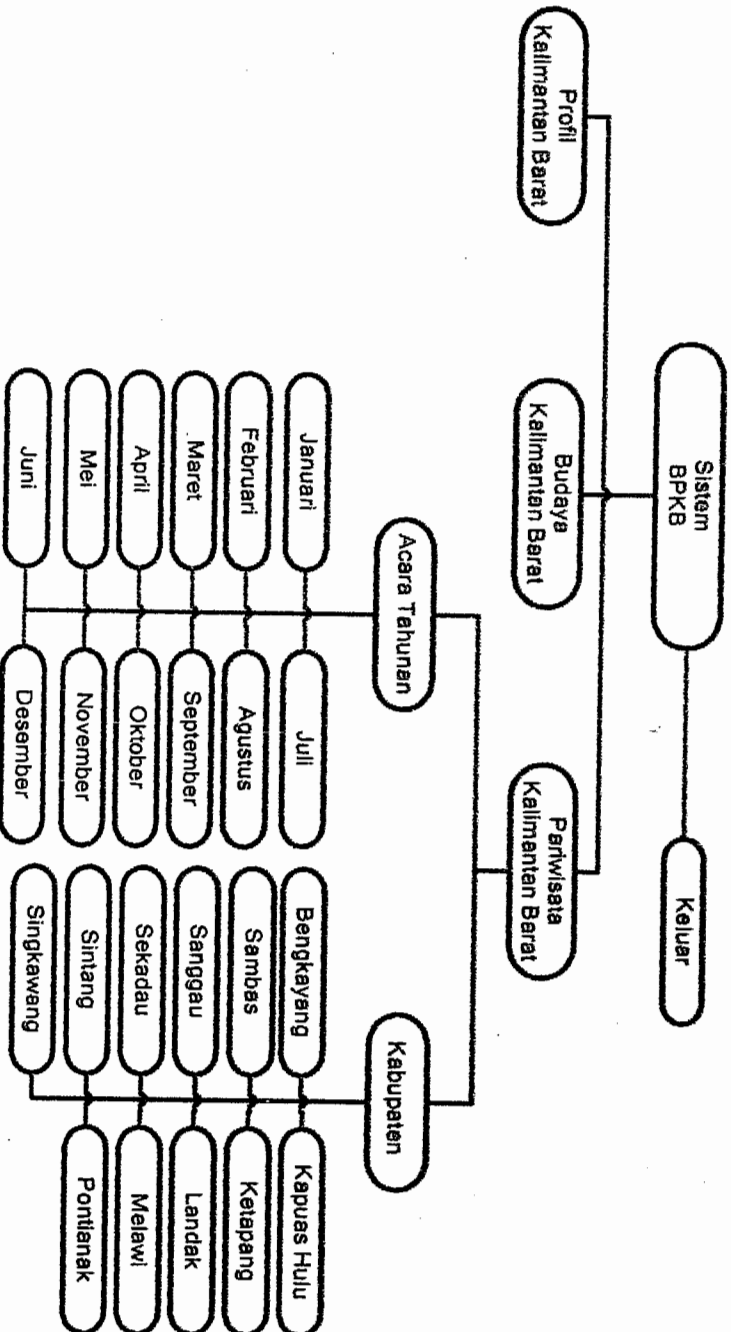
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

- GLO2, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak*, Program Studi Teknik Informatika - UAJY
- Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) BPKB

2 Dekomposisi Modul

2.1 Rancangan Arsitektur



Gambar 1. Rancangan Arsitektur Sistem

Program Studi Teknik Informatika

DPPL - BPKB

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 Deskripsi Dekomposisi Modul

3.1 Deskripsi Modul 1

Nama	:	Sistem BPKB
Tujuan	:	Memberikan informasi kepada pengguna tentang profil, budaya dan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat.
Tugas	:	Menampilkan menu utama dari sistem BPKB.

3.2 Deskripsi Modul 2

Nama	:	Profil Kalimantan Barat
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui dan mempelajari tentang Kalimantan Barat berupa gambaran umum, letak, luas, batas wilayah, iklim, penduduk dan lambang daerah.
Tugas	:	Menampilkan profil Kalimantan Barat

3.3 Deskripsi Modul 3

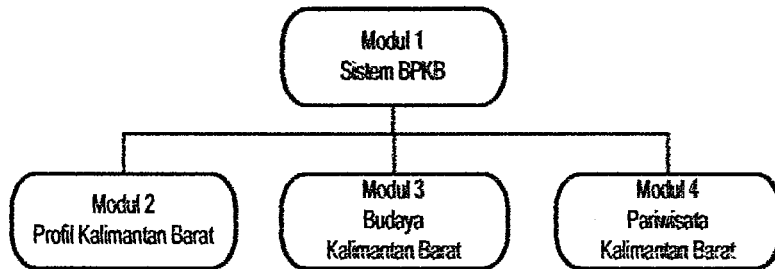
Nama	:	Budaya Kalimantan Barat
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui dan mempelajari budaya yang ada di Kalimantan Barat yakni : pakaian adat, bahasa daerah dan kerajinan.
Tugas	:	Menampilkan menu budaya Kalimantan Barat

3.4 Deskripsi Modul 4

Nama	:	Pariwisata Kalimantan Barat
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui dan mempelajari pariwisata yang ada di Kalimantan Barat yakni : tempat wisata dan gambar tempat wisata tersebut. Pariwisata yang ada di Kalimantan Barat akan dijabarkan berdasarkan Acara Bulanan dan kabupaten yang ada di Kalimantan Barat. Kabupaten-kabupaten itu adalah : Bengkayang, Kapuas Hulu, Ketapang, Pariwisata Landak, Melawi, Pontianak, Sambas, Sanggau, Sekadau, Sintang, Singkawang.
Tugas	:	Menampilkan menu pariwisata Kalimantan Barat

4 Kebergantungan Antar Modul

4.1 Kebergantungan Antar Modul



Gambar 2. Kebergantungan Antar Modul

Untuk memudahkan dalam pengembangan perangkat lunak BPKB ini, sistem dibagi menjadi beberapa modul, dimana modul-modul tersebut terdapat kebergantungan yang dapat dilihat pada gambar diatas.

4.2 Deskripsi Antarmuka Modul

Pada deskripsi antarmuka ini, akan dijelaskan mengenai antarmuka dari perangkat lunak yang akan dibuat.

4.2.1 Deskripsi Modul 1 (Menu Utama)

Deskripsi modul 1 adalah deskripsi dari antarmuka menu utama perangkat lunak BPKB. Menu sistem BPKB terdiri dari : menu profil Kalimantan Barat, menu Budaya Kalimantan Barat dan menu Pariwisata Kalimantan Barat. Menu-menu yang ditampilkan pada menu utama berupa tombol yang digunakan untuk mengakses masing-masing sub menu di dalamnya. Selain

itu, disediakan tombol *help* untuk menampilkan info menu utama dan tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB. Pada halaman *help* menu utama terdapat tombol *back* untuk kembali ke menu utama dan juga tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB.

The diagram shows a rectangular frame representing the 'Form Menu Utama'. At the top center, the text 'Form Menu Utama' is displayed. Below this, there is a horizontal line. Underneath the line, on the left, is a rectangular text input field labeled 'Nama aplikasi'. To the right of this field are two rounded rectangular buttons: 'Tombol Help' and 'Tombol Quit'. Below these elements, there are three more rounded rectangular buttons arranged horizontally: 'Tombol ke Menu Profil', 'Tombol ke Menu Budaya', and 'Tombol ke Menu Pariwisata'.

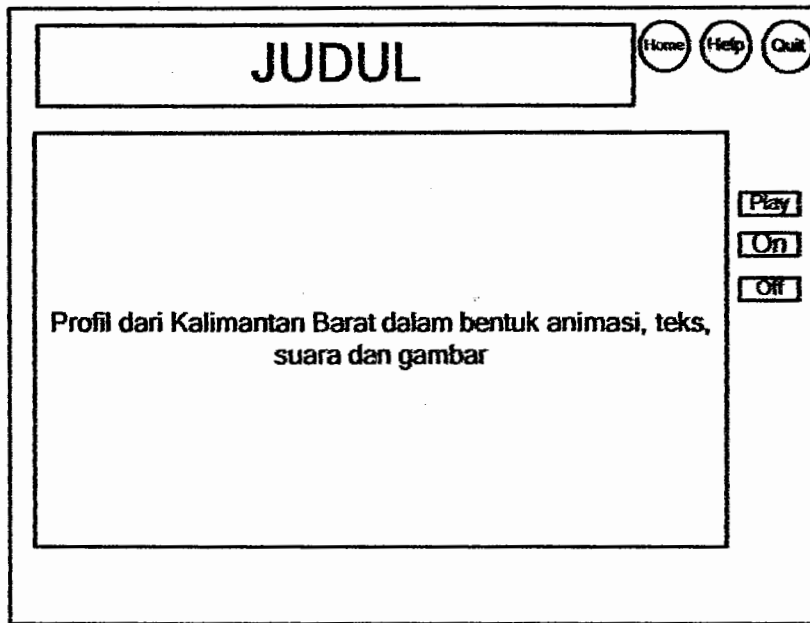
Gambar 3. Form Menu Utama BPKB

The image shows a window titled "Form Help Menu Utama". Inside the window, there is a text input field with the label "Nama aplikasi". In the top right corner, there is a button labeled "Quit". Below the input field, there is a large rectangular area containing the text "Info Menu Utama berupa Teks". In the bottom left corner, there is a button labeled "Back".

Gambar 4. Form Help Menu Utama

4.2.2 Deskripsi Modul 2

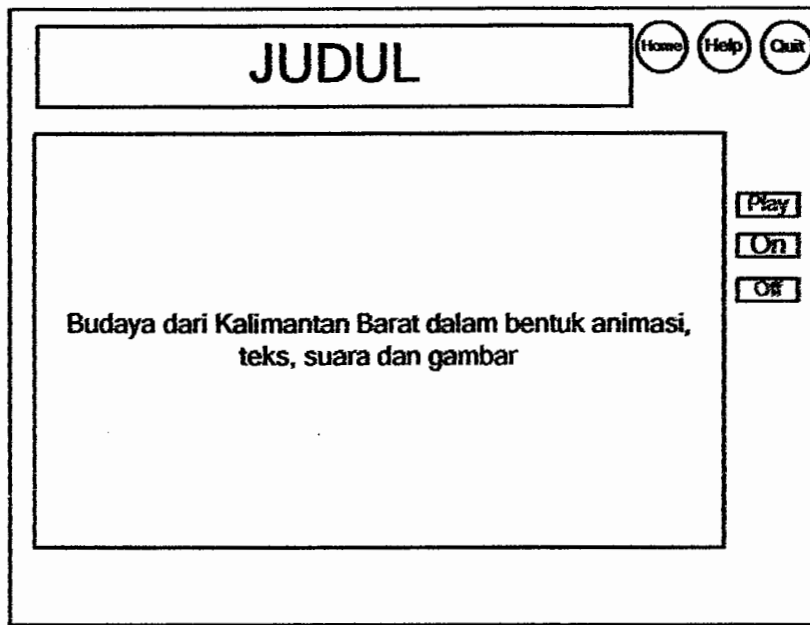
Pada form profil Kalimantan Barat (gambar 5), terdapat animasi, gambar, teks dan suara. Selain itu juga disediakan tombol *home* untuk kembali ke menu utama BPKB, tombol *help* sebagai petunjuk, tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB, tombol *music off* untuk mematikan suara latar dan tombol *music on* untuk menghidupkan kembali suara latar serta tombol *play* untuk menjalankan kembali animasi, gambar, teks dan suara.



Gambar 5. Form Profil Kalimantan Barat

4.2.3 Deskripsi Modul 3 (Tampilan Menu Budaya Kalimantan Barat)

Pada form budaya Kalimantan Barat (gambar 6), terdapat animasi, gambar, teks dan suara. Selain itu juga disediakan tombol *home* untuk kembali ke menu utama BPKB, tombol *help* sebagai petunjuk, tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB, tombol *music off* untuk mematikan suara latar dan tombol *music on* untuk menghidupkan kembali suara latar serta tombol *play* untuk menjalankan kembali animasi, gambar, teks dan suara.



Gambar 6. Form Budaya Kalimantan Barat

4.2.4 Deskripsi Modul 4 (Tampilan Menu Pariwisata Kalimantan Barat)

Pada modul 4 ini berisi deskripsi antarmuka menu Pariwisata Kalimantan Barat (Gambar 7). Terdapat pula tombol *help* sebagai petunjuk menu pariwisata dan tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB. Dalam menu ini pengguna dapat memilih sub menu yang akan ditampilkan dengan cara menekan tombol berupa teks maka sistem akan menampilkan sub menu berikutnya sesuai dengan yang dipilih. Sub menu tersebut terdiri dari Acara Bulanan (gambar 8) dan Kabupaten (gambar 21). Pada sub menu Acara Bulanan terdapat 12 buah tombol untuk menampilkan jadwal acara wisata yang diinginkan sesuai dengan pilihan (gambar 8) dan pada sub menu kabupaten terdapat 11 buah tombol yang ada pada peta sesuai dengan letak kabupaten yang ada di Kalimantan

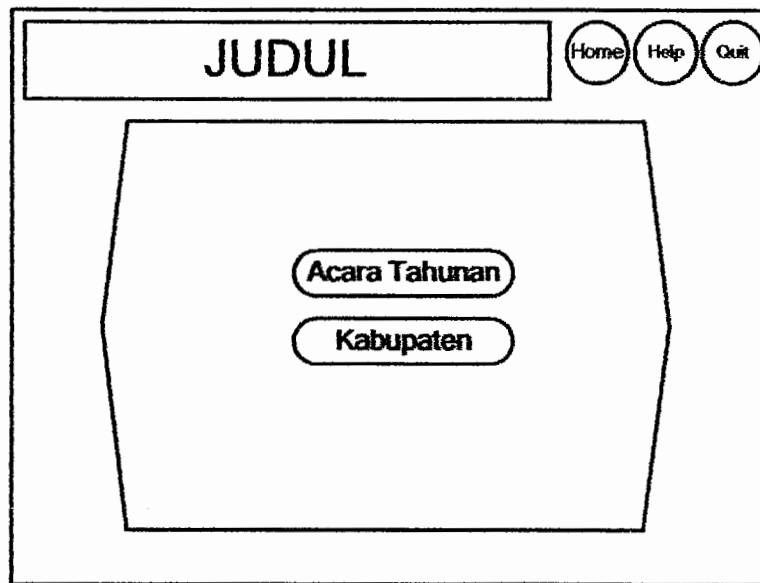
Barat yang diinginkan sesuai dengan pilihan (gambar 22).

Pada masing-masing sub menu terdapat tombol *back* untuk kembali lagi ke menu pariwisata. Selain itu juga disediakan tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB. Pada sub menu Acara Bulanan dan kabupaten terdapat tombol *help* sebagai petunjuk dan tombol *quit* yang berfungsi untuk keluar dari sistem BPKB.

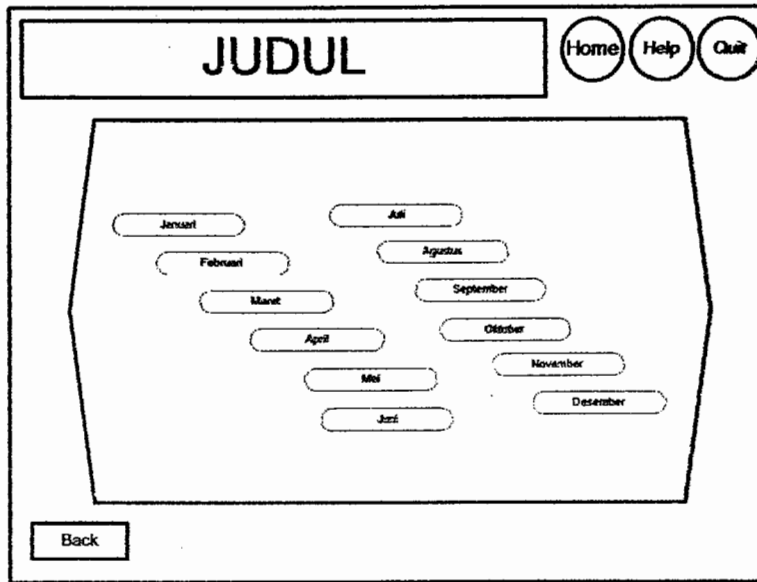
Dalam sub menu Acara Bulanan ini pengguna dapat memilih sub menu yang akan ditampilkan dengan cara menekan tombol berupa teks yang ada, maka sistem akan menampilkan sub menu berikutnya sesuai dengan yang dipilih. Sub menu tersebut terdiri dari Januari (Gambar 9), Februari (Gambar 10), Maret (Gambar 11), April (Gambar 12), Mei (Gambar 13), Juni (Gambar 14), Juli (Gambar 15) Agustus (Gambar 16), September (Gambar 17) Oktober (Gambar 18), November (Gambar 19) dan Desember (Gambar 20).

Dalam sub menu kabupaten pengguna dapat memilih sub sub menu yang akan ditampilkan dengan cara menekan tombol berupa teks yang ada di gambar peta, maka sistem akan menampilkan sub menu berikutnya sesuai dengan yang dipilih. Sub menu tersebut terdiri dari Bengkayang (Gambar 22), Kapuas Hulu (Gambar 23), Ketapang (Gambar 24), Landak (Gambar 25), Melawi (Gambar 26), Pontianak (Gambar 27), Sambas (Gambar 28), Sanggau (Gambar 29), Sekadau (Gambar 30), Sintang (Gambar 31), Singkawang (Gambar 32).

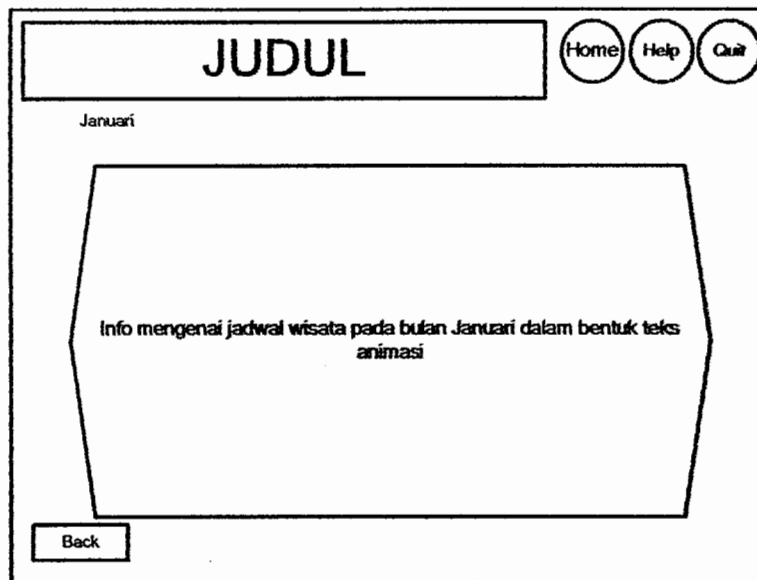
Pada masing-masing sub menu terdapat tombol *back* untuk kembali lagi ke menu pariwisata Kalimantan Barat. Selain itu juga disediakan tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB.



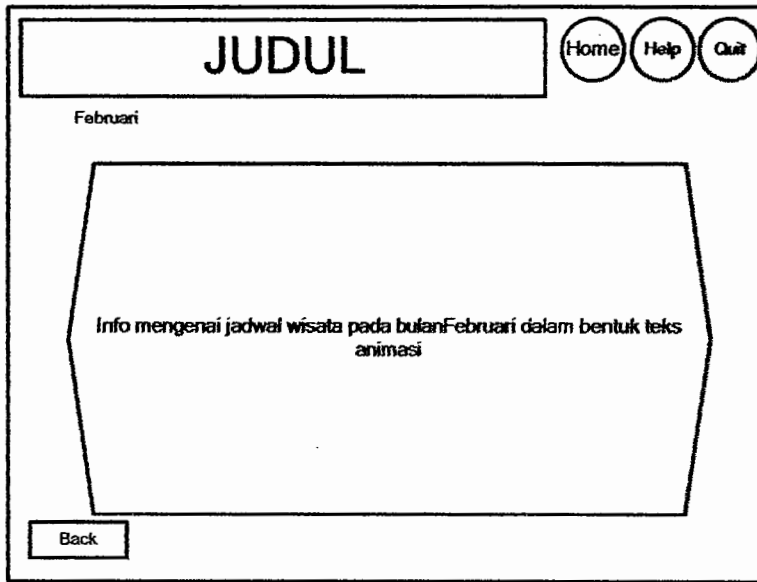
Gambar 7. Form Pariwisata Kalimantan Barat



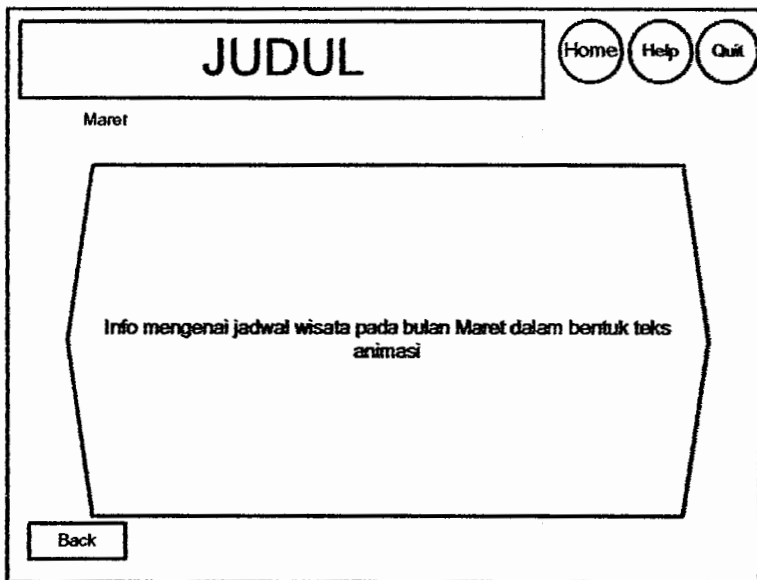
Gambar 8. Form Acara Bulanan



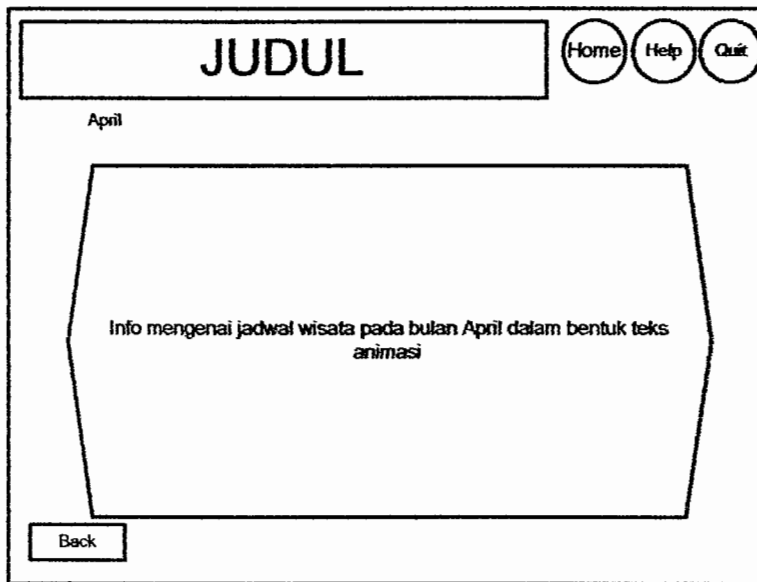
Gambar 9. Form Januari



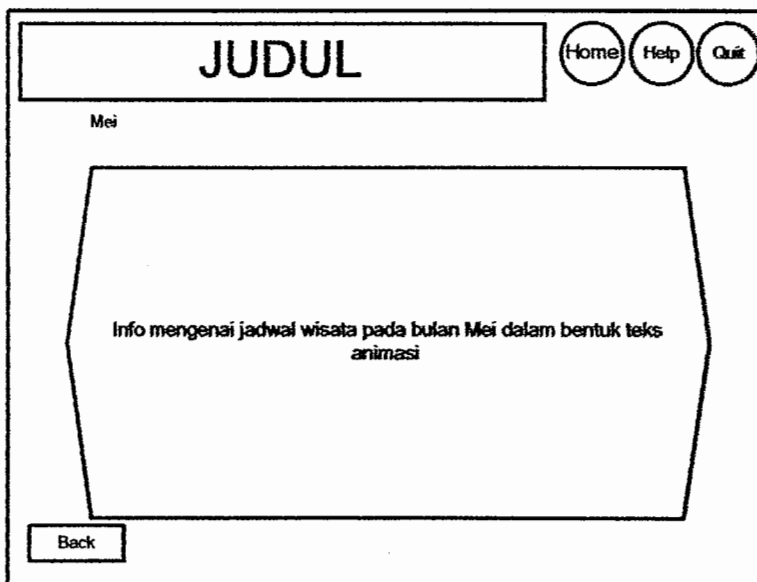
Gambar 10. Form Februari



Gambar 11. Form Maret



Gambar 12. Form April



Gambar 13. Form Mei

JUDUL

Home Help Quit

Juni

Info mengenai jadwal wisata pada bulan Juni dalam bentuk teks animasi

Back

Gambar 14. Form Juni

JUDUL

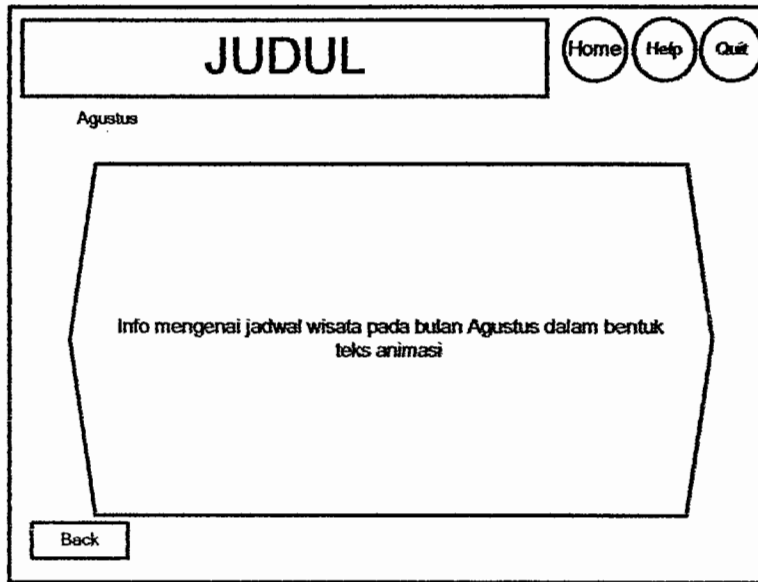
Home Help Quit

Juli

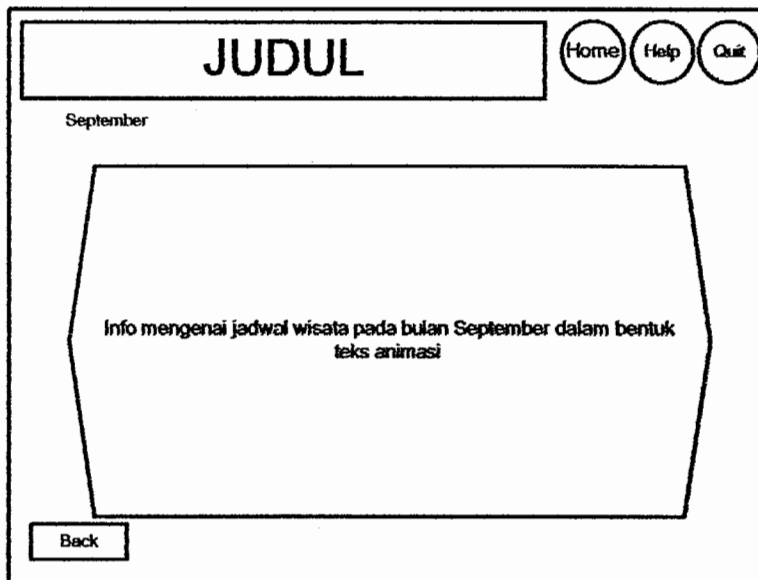
Info mengenai jadwal wisata pada bulan Juli dalam bentuk teks animasi

Back

Gambar 15. Form Juli



Gambar 16. Form Agustus



Gambar 17. Form September

JUDUL

Home Help Quit

Oktober

Info mengenai jadwal wisata pada bulan Oktober dalam bentuk teks animasi

Back

Gambar 18. Form Oktober

JUDUL

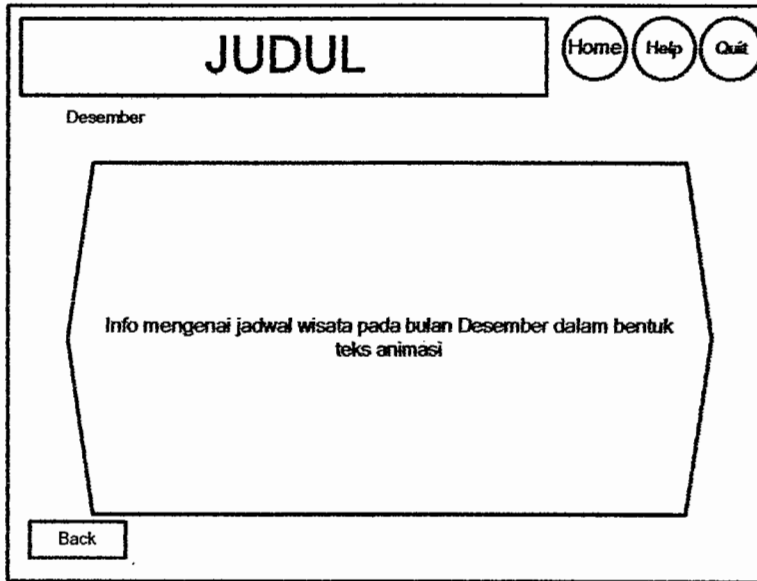
Home Help Quit

November

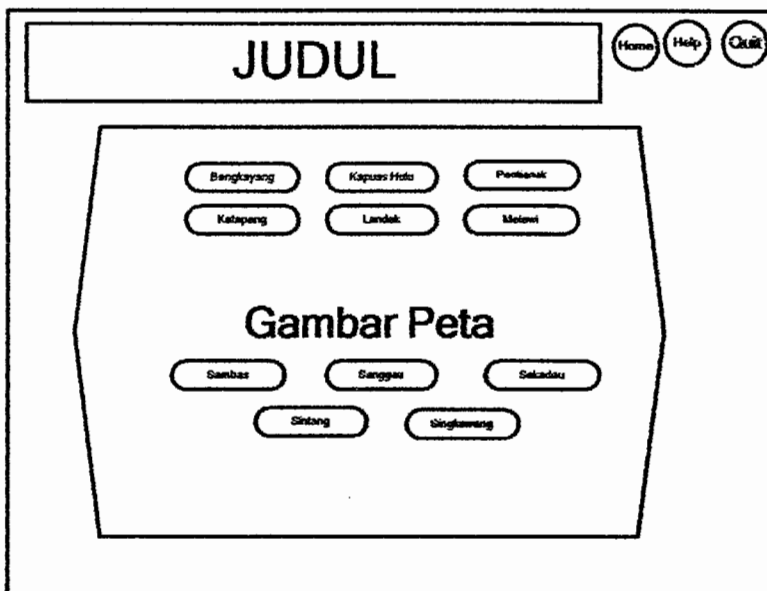
Info mengenai jadwal wisata pada bulan November dalam bentuk teks animasi

Back

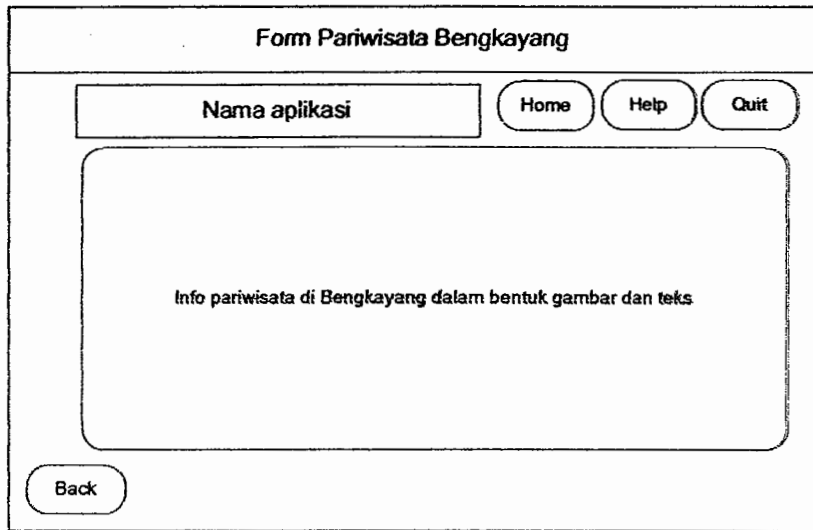
Gambar 19. Form November



Gambar 20. Form Desember

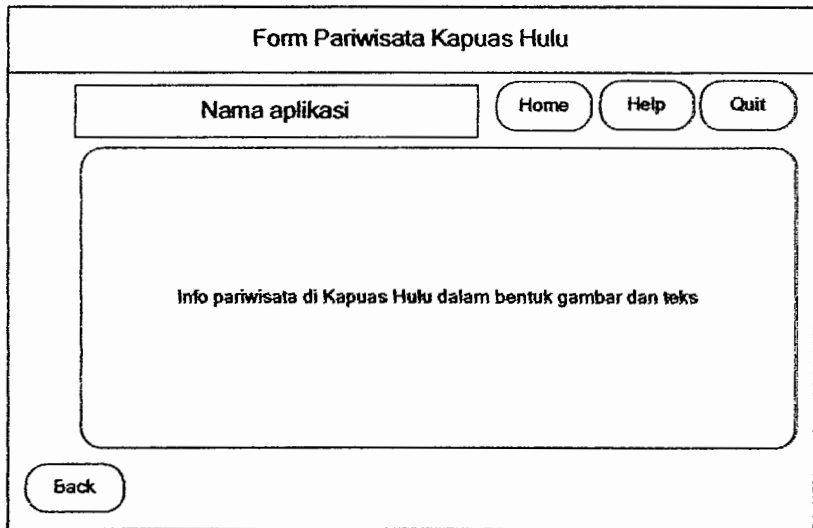


Gambar 21. Form Menu Kabupaten



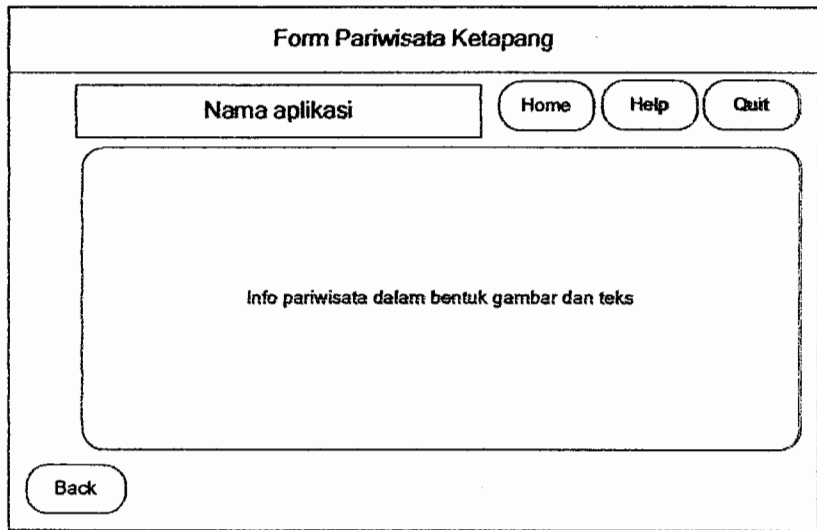
The image shows a window titled "Form Pariwisata Bengkulu". At the top, there is a header bar with the title. Below the header, there is a horizontal bar containing a text input field labeled "Nama aplikasi" and three buttons: "Home", "Help", and "Quit". The main content area is a large rounded rectangle containing the text "Info pariwisata di Bengkulu dalam bentuk gambar dan teks". At the bottom left of the window, there is a "Back" button.

Gambar 22. Form Bengkulu



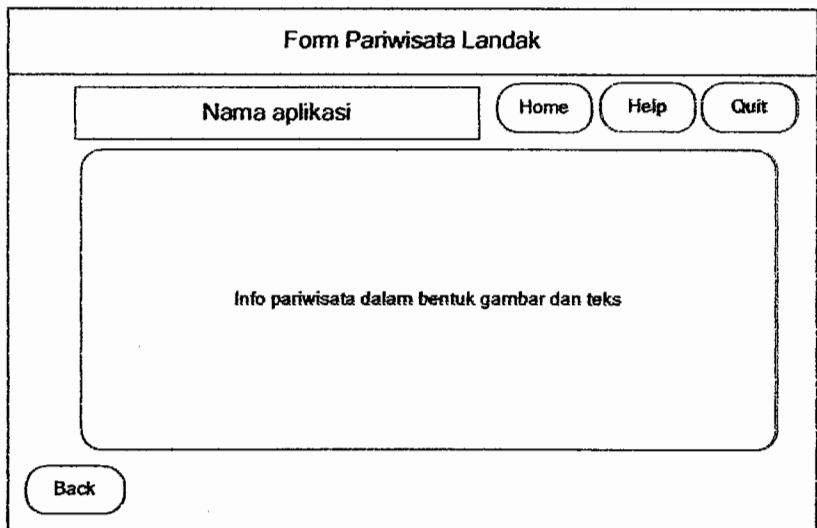
The image shows a window titled "Form Pariwisata Kapuas Hulu". It has the same layout as the previous form. The header bar contains the title. Below it is a horizontal bar with a text input field labeled "Nama aplikasi" and three buttons: "Home", "Help", and "Quit". The main content area is a large rounded rectangle containing the text "Info pariwisata di Kapuas Hulu dalam bentuk gambar dan teks". At the bottom left of the window, there is a "Back" button.

Gambar 23. Form Kapuas Hulu



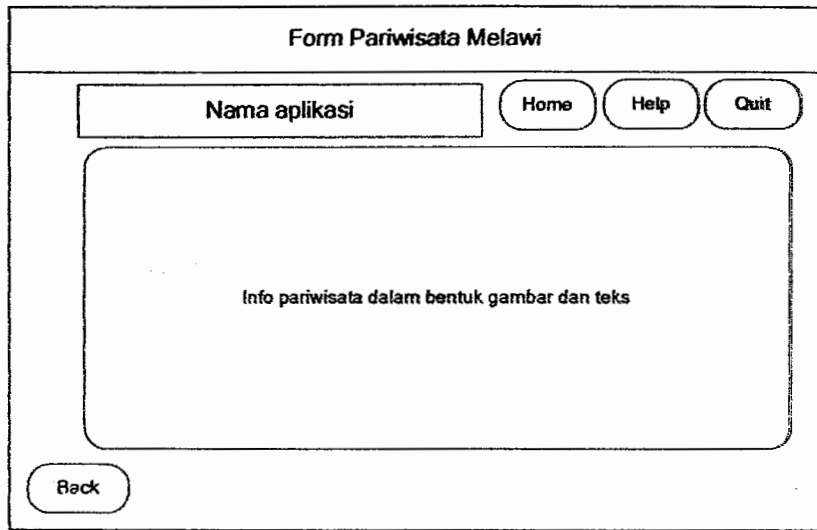
The diagram shows a window titled "Form Pariwisata Ketapang". At the top, there is a header bar with the title. Below the header, there is a horizontal bar containing a text input field labeled "Nama aplikasi" and three buttons: "Home", "Help", and "Quit". The main area of the window is a large rounded rectangle containing the text "Info pariwisata dalam bentuk gambar dan teks". At the bottom left of the window, there is a "Back" button.

Gambar 24. Form Pariwisata Ketapang



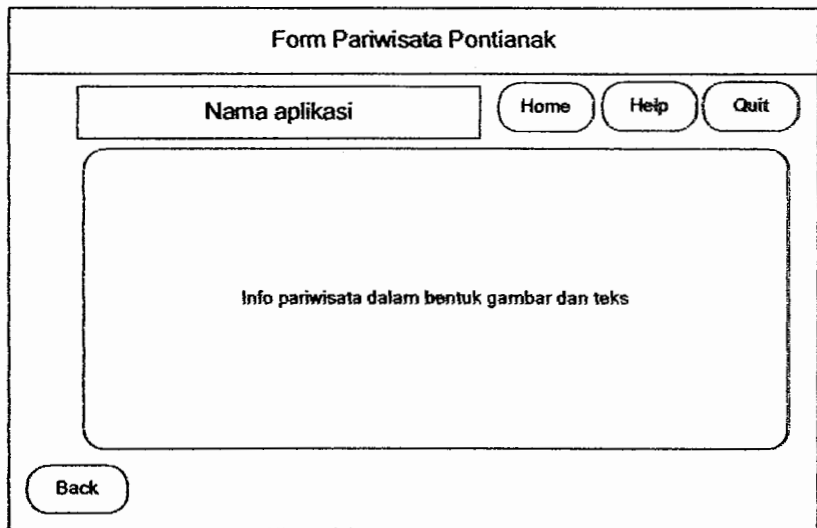
The diagram shows a window titled "Form Pariwisata Landak". It has the same layout as Gambar 24, with a header bar, a horizontal bar with "Nama aplikasi" and "Home", "Help", "Quit" buttons, a main content area with "Info pariwisata dalam bentuk gambar dan teks", and a "Back" button at the bottom left.

Gambar 25. Form Pariwisata Landak



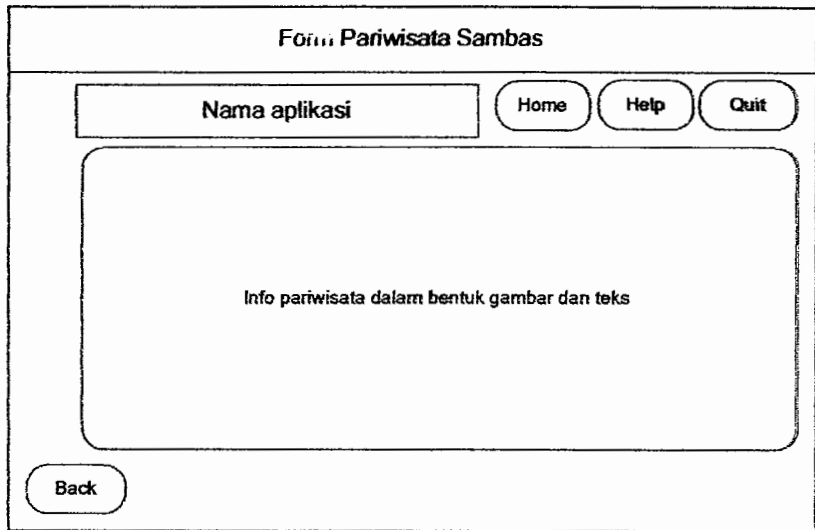
The image shows a window titled "Form Pariwisata Melawi". At the top, there is a header bar with the title. Below the header, there is a horizontal bar containing a text input field labeled "Nama aplikasi" and three buttons: "Home", "Help", and "Quit". The main area of the window is a large rounded rectangle containing the text "Info pariwisata dalam bentuk gambar dan teks". At the bottom left of the window, there is a "Back" button.

Gambar 26. Form Pariwisata Melawi



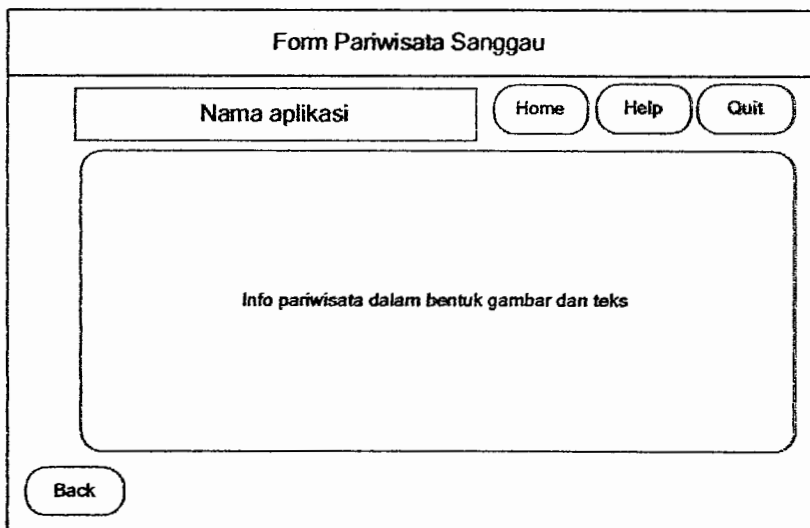
The image shows a window titled "Form Pariwisata Pontianak". It has the same layout as the previous form. The header bar contains the title. Below it is a horizontal bar with a text input field labeled "Nama aplikasi" and three buttons: "Home", "Help", and "Quit". The main area is a large rounded rectangle with the text "Info pariwisata dalam bentuk gambar dan teks". A "Back" button is located at the bottom left.

Gambar 27. Form Pariwisata Pontianak



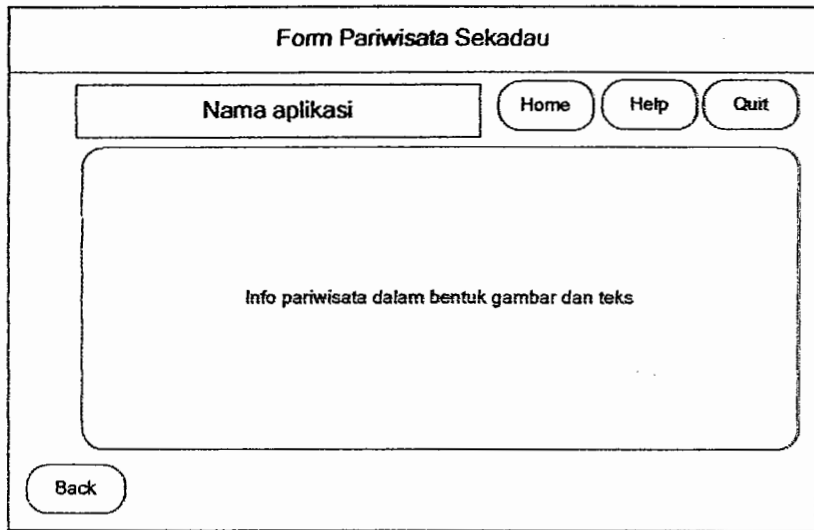
The image shows a wireframe for a web form titled "Form Pariwisata Sambas". At the top, the title is centered. Below it, there is a horizontal bar containing a text input field labeled "Nama aplikasi" on the left and three buttons labeled "Home", "Help", and "Quit" on the right. The main content area is a large rounded rectangle containing the text "Info pariwisata dalam bentuk gambar dan teks". At the bottom left of this area is a "Back" button.

Gambar 28. Form Pariwisata Sambas



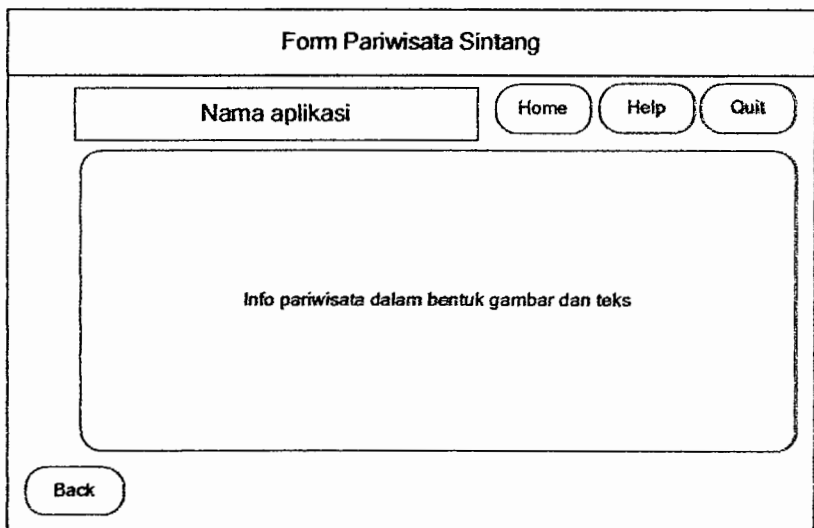
The image shows a wireframe for a web form titled "Form Pariwisata Sanggau". It has the same layout as Gambar 28, with a title bar, a "Nama aplikasi" input field, "Home", "Help", and "Quit" buttons, a main content area with the text "Info pariwisata dalam bentuk gambar dan teks", and a "Back" button at the bottom left.

Gambar 29. Form Pariwisata Sanggau



The image shows a window titled "Form Pariwisata Sekadau". At the top, there is a header bar with the title. Below the header, there is a horizontal bar containing a text input field labeled "Nama aplikasi" and three buttons: "Home", "Help", and "Quit". The main area of the window is a large rounded rectangle containing the text "Info pariwisata dalam bentuk gambar dan teks". At the bottom left of the window, there is a "Back" button.

Gambar 30. Form Pariwisata Sekadau



The image shows a window titled "Form Pariwisata Sintang". It has the same layout as Gambar 30, with a header bar, a horizontal bar with "Nama aplikasi" and "Home", "Help", "Quit" buttons, a main content area with "Info pariwisata dalam bentuk gambar dan teks", and a "Back" button at the bottom left.

Gambar 31. Form Pariwisata Sintang

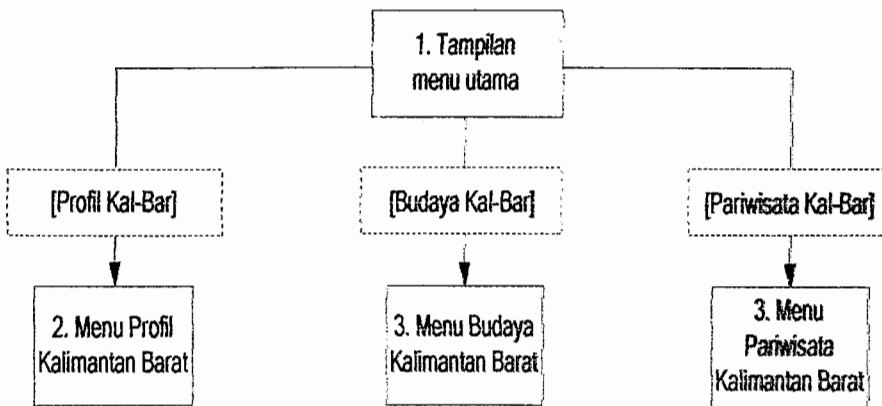
Gambar 32. Form Pariwisata Singkawang

5 Perancangan Rinci (Perancangan Prosedural)

Perancangan prosedural ini berisi penjelasan mengenai perancangan rinci dari modul, yaitu berisi penjelasan tentang navigasi tombol yang ada pada sistem BPKB.

5.1 Perancangan Rinci Menu Utama

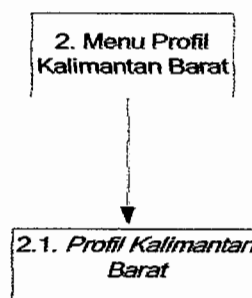
Untuk urutan jalannya aplikasi BPKB dimulai dari menu utama, dapat dilihat pada gambar 33. Dalam menu utama disediakan 3 menu pilihan berupa tombol, yaitu menu profil Kalimantan Barat, menu budaya Kalimantan Barat dan menu pariwisata Kalimantan Barat. Selain menu-menu tadi terdapat juga tombol *help* untuk menampilkan info menu utama dan tombol *quit* yang berfungsi untuk keluar dari sistem BPKB.



Gambar 33. Perancangan Rinci Modul 1 Menu Utama

5.2 Perancangan Rinci Menu Profil Kalimantan Barat

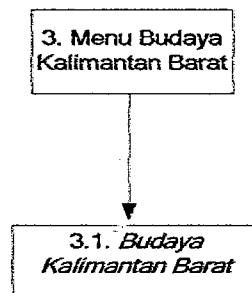
Perancangan rinci menu yang ditampilkan dalam gambar 34 merupakan lanjutan dari perancangan rinci menu utama jika memilih menu profil Kalimantan Barat. Terdapat tombol *music off* untuk mematikan suara latar dan tombol *music on* untuk menghidupkan kembali suara latar serta tombol *play* untuk menjalankan kembali animasi, gambar, teks dan suara. Terdapat pula tombol *back* untuk kembali ke menu utama dan tombol *quit* yang berfungsi untuk keluar dari sistem BPKB.



Gambar 34. Perancangan Rinci Menu Profil Kalimantan Barat

5.3 Perancangan Rinci Menu Budaya Kalimantan Barat

Perancangan rinci menu yang ditampilkan dalam gambar 35 merupakan lanjutan dari perancangan rinci menu utama jika memilih menu budaya Kalimantan Barat. Terdapat tombol *music off* untuk mematikan suara latar dan tombol *music on* untuk menghidupkan kembali suara latar serta tombol *play* untuk menjalankan kembali animasi, gambar, teks dan suara. Pada menu budaya Kalimantan Barat terdapat juga tombol *help* sebagai petunjuk, tombol *back* untuk kembali ke menu utama dan tombol *quit* yang berfungsi untuk keluar dari sistem BPKB.



Gambar 35. Perancangan Rinci Menu Budaya Kalimantan Barat

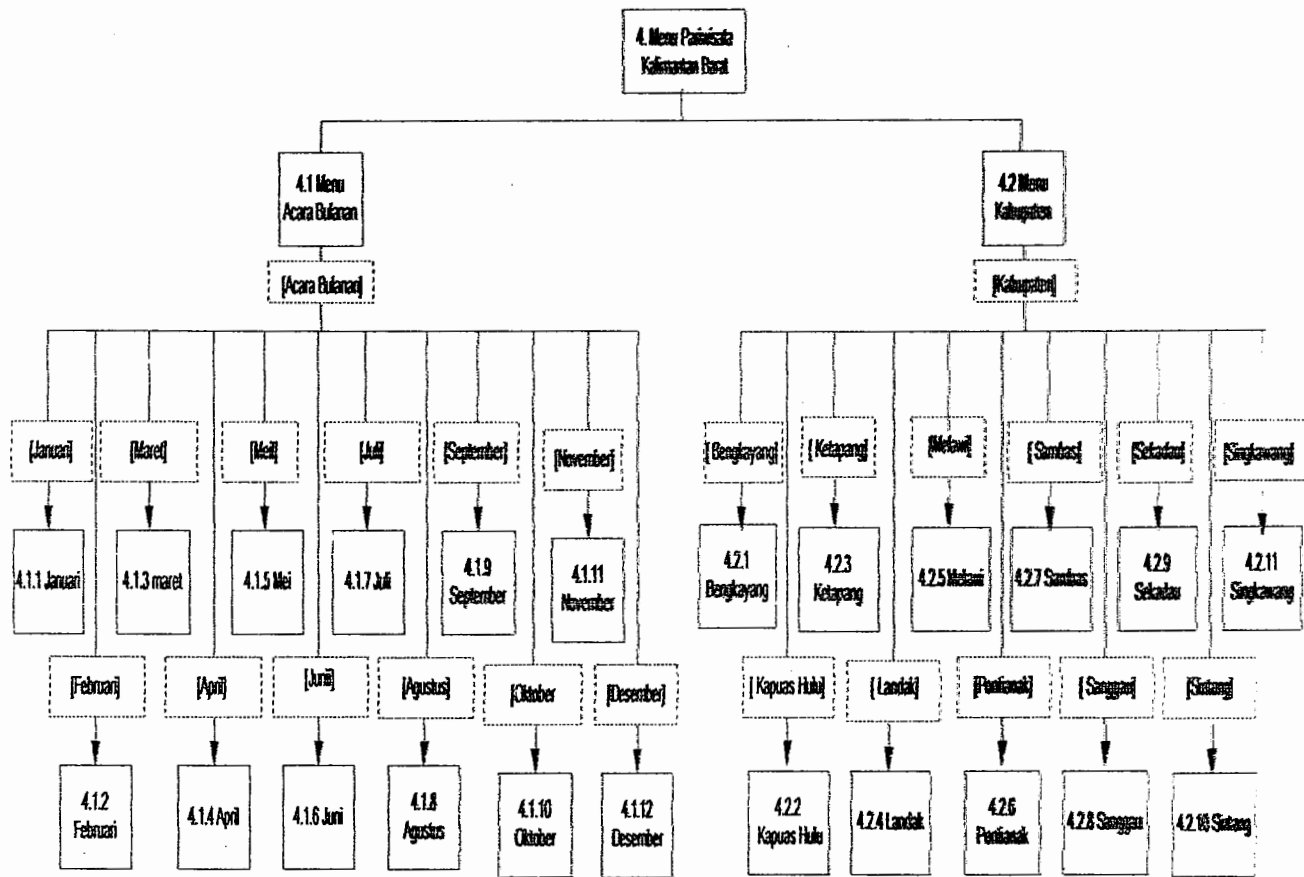
5.4 Perancangan Rinci Menu Pariwisata Kalimantan Barat

Perancangan rinci menu yang ditampilkan dalam gambar 36 merupakan lanjutan dari perancangan rinci menu utama jika memilih menu pariwisata. Dalam menu pariwisata, pengguna dapat memilih sub menu berupa tombol yaitu Acara Bulanan dan kabupaten.

Pada sub menu Acara Bulanan berisi tombol-tombol sub sub menu untuk pilihan tampilan dari

bulan yang ada dalam setahun yaitu Januari, Februari, Maret, April, Mei, Juni, Juli, Agustus, September, Oktober, November dan Desember. Terdapat tombol *back* untuk kembali lagi ke menu Pariwisata. Selain itu juga disediakan tombol *home* untuk kembali ke menu utama, tombol *help* sebagai petunjuk menu Acara Bulanan, dan tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB.

Pada sub menu Kabupaten berisi tombol-tombol sub sub menu yang berlatar gambar peta Kalimantan Barat, tombol untuk pilihan tampilan dari Bengkayang, Kapuas Hulu, Ketapang, Landak, Melawi, Pontianak, Sambas, Sanggau, Sekadau, Sintang dan Singkawang. Terdapat tombol *back* untuk kembali lagi ke menu pariwisata. Selain itu juga disediakan tombol *home* untuk kembali ke menu utama, tombol *help* sebagai petunjuk menu kabupaten, dan tombol *quit* untuk menutup atau keluar dari sistem BPKB.



Gambar 36. Perancangan Rinci Menu Pariwisata Kalimantan Barat

PDHUPL


PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL
UJI PERANGKAT LUNAK

Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat (BPKB)

Dipersiapkan oleh:

Maria Yulia Messa (3779/TF)

Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	PDHUPL-BPKB		1/24
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	7
1.1	Tujuan Pembuatan Dokumen	7
1.2	Deskripsi Umum Sistem	7
1.3	Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	8
1.4	Definisi dan Singkatan	9
1.5	Dokumen Referensi	9
2	Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	9
2.1	Perangkat Lunak Pengujian	9
2.2	Perangkat Keras Pengujian	9
2.3	Sumber Daya Manusia	10
2.4	Prosedur Umum Pengujian	10
2.4.1	Pengenalan dan Latihan	10
2.4.2	Persiapan Awal	10
2.4.3	Pelaksanaan	11
2.4.4	Pelaporan Hasil	11
3	Identifikasi dan Rencana Pengujian	11
4	Deskripsi dan Hasil Uji	19
4.1	Identifikasi butir Pengujian Profil - P_01	19
4.2	Identifikasi Butir Pengujian Budaya - P_02	19
4.3	Identifikasi Butir Pengujian Antarmuka Pariwisata - P_03	19
4.3.1	Identifikasi Butir Pengujian Antarmuka Acara Tahunan - P_03_01	19
4.3.2	Identifikasi Butir Pengujian Antarmuka Kabupaten - P_03_02	22

Daftar Tabel

Tabel 1. Definisi	8
Tabel 2. Identifikasi Pengujian	10
Tabel 3. Deskripsi dan Hasil Pengujian	19

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen PDHUPL BPKB ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya terdapat pada dokumen SKPL BPKB (Pengenalan Budaya dan Pariwisata dan Budaya Kalimantan Barat). Selanjutnya dokumen PDHUPL ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi BPKB.

PDHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan aplikasi BPKB.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Aplikasi BPKB merupakan aplikasi berbasis multimedia yang diperuntukkan bagi umum yakni mereka yang ingin mengenal budaya dan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat. Dengan aplikasi ini, diharapkan bisa lebih mengenal dan mengetahui budaya dan pariwisata yang ada di Kalimantan Barat. Aplikasi ini secara garis besar terdiri dari 3 komponen utama, yaitu:

- a. modul yang menangani lihat profil Kalimantan Barat.
- b. modul yang menangani pengenalan budaya Kalimantan Barat.
- c. modul yang menangani pengenalan pariwisata Kalimantan Barat.

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

- Bagian 1. Pendahuluan
 - 1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen
 - 1.2. Deskripsi Umum Sistem
 - 1.3. Deskripsi Dokumen atau Ikhtisar
 - 1.4. Definisi dan Singkatan
 - 1.5. Dokumen Referensi
- Bagian 2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak
 - 2.1. Perangkat Lunak Pengujian
 - 2.2. Perangkat Keras Pengujian
 - 2.3. Sumber Daya Manusia
 - 2.4. Prosedur Umum Pengujian
 - 2.4.1. Pengenalan dan Latihan
 - 2.4.2. Persiapan Awal
 - 2.4.2.1. Persiapan Prosedural
 - 2.4.2.2. Persiapan Perangkat Keras
 - 2.4.2.3. Persiapan Perangkat Lunak
 - 2.4.3. Pelaksanaan
 - 2.4.4. Pelaporan Hasil
- Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian
- Bagian 4. Deskripsi dan Hasil uji
 - 4.1. Identifikasi Kelas Pengujian
 - 4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian

1.4 Definisi dan Singkatan

Tabel 1. Definisi

Kata Kunci atau Frase	Definisi
BPKB	Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat, yang merupakan perangkat lunak yang dibuat dengan menggunakan program Macromedia Flash 8.0.
PDHUPL	Dokumen yang berisi tentang perencanaan, deskripsi dan hasil uji perangkat lunak.

1.5 Dokumen Referensi

Beberapa referensi yang digunakan dalam penyusunan dokumen PDHUPL ini adalah sebagai berikut :

1. SKPL BPKB.
2. DPPL BPKB.

2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak Pengujian berupa:

1. Windows XP dari Microsoft sebagai sistem operasi.
2. *Flash Player*, sebagai media agar aplikasi BPKB dapat dibaca.

2.2 Perangkat Keras Pengujian

1. Komputer PC berjumlah 2 buah dan *notebook* 1 buah, dengan spesifikasi minimal Pentium III 1.2 Ghz, 256 MB RAM, harddisk 20 G.

2. *VGA*
3. *Mouse* dan *keyboard*.
4. *Speaker*.

2.3 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Responden → terdiri dari 35 orang dengan range usia 15 - 35 tahun.

2.4 Prosedur Umum Pengujian

2.4.1 Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan Pelatihan Perangkat Lunak BPKB ini dilakukan sebelum uji coba implementasi.

2.4.2 Persiapan Awal

2.4.2.1 Persiapan Prosedural

Prosedural pengujian akan diawali dengan permintaan izin kepada para responden yang bersangkutan untuk mengisi kuesioner.

2.4.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa peng-install-an tool *flash player* ke komputer yang digunakan. Perangkat Keras beserta spesifikasi minimumnya berupa :

1. Komputer PC dan *notebook* Pentium III 1.2 GHz, 256 MB RAM, HardDisk 20 GB
2. *Mouse* dan *keyboard*.
3. *Speaker*.

2.4.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak BPKB.
2. Install perangkat lunak tool pengujian.
3. Menyiapkan kuesioner yang akan diuji.

2.4.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian dilakukan dengan cara pengujian sistem secara keseluruhan.

2.4.4 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada customer dari proyek ini, yaitu pihak UAJY, yang diwakili oleh dosen pembimbing dan dosen pengujian. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing dan dosen pengujian secepatnya setelah pengujian selesai.

3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

Tabel 2. Identifikasi Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian antar muka profil	Pengujian profil	SKPL-BPKB_01	P_01	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
Pengujian antar muka budaya	Pengujian budaya	SKPL-BPKB_02	P_02	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
Pengujian antar muka pariwisata	Pengujian pariwisata	SKPL-BPKB_03	P_03	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008

	Pengujian acara tahunan	SKPL- BPKB_03 _01	P_03_01	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Januari	SKPL- BPKB_03 _01_01	P_03_01_01	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Februari	SKPL- BPKB_03 _01_02	P_03_01_02	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Maret	SKPL- BPKB_03 _01_03	P_03_01_03	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian April	SKPL- BPKB_03 _01_04	P_03_01_04	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Mei	SKPL- BPKB_03 _01_05	P_03_01_05	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Juni	SKPL- BPKB_03 _01_06	P_03_01_06	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Juli	SKPL- BPKB_03 _01_07	P_03_01_07	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Agustus	SKPL- BPKB_03 _01_08	P_03_01_08	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008

	Pengujian September	SKPL- BPKB_03 _01_09	P_03_01_ 09	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Oktober	SKPL- BPKB_03 _01_10	P_03_01_ 10	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian November	SKPL- BPKB_03 _01_11	P_03_01_ 11	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Desember	SKPL- BPKB_03 _01_12	P_03_01_ 12	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Kabupaten	SKPL- BPKB_03 _02	P_03_02	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Bengkayang	SKPL- BPKB_03 _02_01	P_03_02_ 01	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Kapuas Hulu	SKPL- BPKB_03 _02_02	P_03_02_ 02	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Ketapang	SKPL- BPKB_03 _02_03	P_03_02_ 03	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Landak	SKPL- BPKB_03 _02_04	P_03_02_ 04	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008

	Pengujian Melawi	SKPL-BPKB_03_02_05	P_03_02_05	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Pontianak	SKPL-BPKB_03_02_06	P_03_02_06	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Sambas	SKPL-BPKB_03_02_07	P_03_02_07	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Sanggau	SKPL-BPKB_03_02_08	P_03_02_08	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Sekadau	SKPL-BPKB_03_02_09	P_03_02_09	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Sintang	SKPL-BPKB_03_02_10	P_03_02_10	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008
	Pengujian Singkawang	SKPL-BPKB_03_02_11	P_03_02_11	Pengujian Unit	Black Box	03/09/2008

4 Deskripsi dan Hasil Uji

4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Profil - P_01

Kelas pengujian ini menguji untuk menampilkan antarmuka profil Kalimantan Barat.

4.2 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Budaya - P_02

Kelas pengujian ini menguji untuk menampilkan antarmuka budaya Kalimantan Barat.

4.3 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pariwisata - P_03

Kelas pengujian antarmuka Pariwisata adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Pariwisata.

4.3.1 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Acara Tahunan - P_03_01

Kelas pengujian antarmuka Acara Tahunan adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Acara Tahunan.

4.3.1.1 Identifikasi Butir Pengujian Januari - P_03_01_01

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Januari.

4.3.1.2 Identifikasi Butir Pengujian Februari - P_03_01_02

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Februari.

**4.3.1.3 Identifikasi Butir Pengujian Maret -
P_03_01_03**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Maret.

**4.3.1.4 Identifikasi Butir Pengujian April -
P_03_01_04**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan April.

4.3.1.5 Identifikasi Butir Pengujian Mei - P_03_01_04

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Mei.

**4.3.1.6 Identifikasi Butir Pengujian Juni -
P_03_01_06**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Juni.

**4.3.1.7 Identifikasi Butir Pengujian Juli -
P_03_01_07**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Juli.

**4.3.1.8 Identifikasi Butir Pengujian Agustus -
P_03_01_08**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Agustus.

**4.3.1.9 Identifikasi Butir Pengujian September -
P_03_01_09**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan September.

**4.3.1.10 Identifikasi Butir Pengujian Oktober-
P_03_01_010**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Oktober.

**4.3.1.11 Identifikasi Butir Pengujian November -
P_03_01_11**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan November.

**4.3.1.12 Identifikasi Butir Pengujian Desember -
P_03_01_12**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan acara yang diselenggarakan pada bulan Desember.

**4.3.2 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka
Kabupaten - P_03_02**

Kelas pengujian antarmuka Kabupaten adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka Kabupaten.

**4.3.2.1 Identifikasi Butir Pengujian Bengkayang -
P_03_02_01**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Bengkayang.

**4.3.2.2 Identifikasi Butir Pengujian Kapuas Hulu -
P_03_02_02**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Kapuas Hulu.

**4.3.2.3 Identifikasi Butir Pengujian Ketapang -
P_03_02_03**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Ketapang.

**4.3.2.4 Identifikasi Butir Pengujian Landak -
P_03_02_04**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Landak.

**4.3.2.5 Identifikasi Butir Pengujian Melawi -
P_03_02_05**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Melawi.

**4.3.2.6 Identifikasi Butir Pengujian Pontianak -
P_03_02_06**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Pontianak.

**4.3.2.7 Identifikasi Butir Pengujian Sambas -
P_03_02_07**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Sambas.

**4.3.2.8 Identifikasi Butir Pengujian Sanggau -
P_03_02_08**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Sanggau.

**4.3.2.9 Identifikasi Butir Pengujian Sekadau -
P_03_02_09**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Sekadau.

**4.3.2.10 Identifikasi Butir Pengujian Sintang -
P_03_02_10**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Sintang.

**4.3.2.11 Identifikasi Butir Pengujian Singkawang -
P_03_02_11**

Butir pengujian ini menguji untuk menampilkan tempat wisata dan gambar tempat wisata yang ada di Singkawang.

Deskripsi dan Hasil pengujian BPKB dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Deskripsi dan Hasil Pengujian

No	Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
1	P-01	Pengujian profil	<ul style="list-style-type: none"> - Jalankan program - Pilih tombol profil 	Klik tombol profil	Masuk ke form profil	Tertampil form profil	Form profil tertampil	Handal
2	P-02	Pengujian budaya	<ul style="list-style-type: none"> - Jalankan program - Pilih tombol budaya 	Klik tombol budaya	Masuk ke budaya	Tertampil budaya	Form budaya perkawinan	Handal
3	P-03	Pengujian pariwisata	<ul style="list-style-type: none"> - Jalankan program - Pilih tombol pariwisata 	Klik tombol pariwisata	Masuk ke form pariwisata	Tertampil pariwisata	Form pariwisata tertampil	Handal
4	P-03-01	Pengujian acara tahunan	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form pariwisata - Pilih tombol acara tahunan 	Klik tombol acara tahunan	Masuk ke form acara tahunan	Tertampil form acara tahunan	Form acara tahunan tertampil	Handal

No	Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
5	P-03-01-01	Pengujian Januari	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Januari 	Klik tombol Januari	Masuk ke form Januari	Tertampil form Januari	Form halangan Januari tertampil	Handal
6	P-03-01-02	Pengujian Februari	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Februari 	Klik tombol Februari	Masuk ke form Februari	Tertampil form Februari	Form Februari tertampil	Handal
7	P-03-01-03	Pengujian Maret	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Maret 	Klik tombol Maret	Masuk ke form Maret	Tertampil form Maret	Form Maret tertampil	Handal
8	P-03-01-04	Pengujian April	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol April 	Klik tombol April	Masuk ke form April	Tertampil form April	Form April tertampil	Handal

No	Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
9	P-03-01-05	Pengujian Mei	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Mei 	Klik tombol Mei	Masuk ke form Mei	Tertampil form Mei	Form Maret tertampil	Handal
10	P-03-01-06	Pengujian Juni	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Juni 	Klik tombol Juni	Masuk ke form Juni	Tertampil form Juni	Form Juni tertampil	Handal
11	P-03-01-07	Pengujian Juli	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Juli 	Klik tombol Juli	Masuk ke form Juli	Tertampil form Juli	Form Juli tertampil	Handal
12	P-03-01-08	Pengujian Agustus	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Agustus 	Klik tombol Agustus	Masuk ke form Agustus	Tertampil form Agustus	Form Agustus tertampil	Handal
13	P-03-01-09	Pengujian September	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol September 	Klik tombol September	Masuk ke form September	Tertampil form September	Form September tertampil	Handal

No	Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
14	P-02-01-10	Pengujian Oktober	- Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Oktober	Klik tombol Oktober	Masuk ke form Oktober	Tertampil form Oktober	Form Oktober tertampil	Handal
15	P-02-01-11	Pengujian November	- Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol November	Klik tombol November	Masuk ke form November	Tertampil form November	Form November tertampil	Handal
16	P-02-01-12	Pengujian Desember	- Masuk ke form acara tahunan - Pilih tombol Desember	Klik tombol Desember	Masuk ke form Desember	Tertampil form Desember	Form Desember tertampil	Handal
17	P-02-02	Pengujian Kabupaten	- Masuk ke form pariwisata - Pilih tombol Kabupaten	Klik tombol Kabupaten	Masuk ke form Kabupaten	Tertampil form Kabupaten	Form Kabupaten tertampil	Handal
18	P-02-02-01	Pengujian Bengkulu	- Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Bengkulu	Klik tombol Bengkulu	Masuk ke form Bengkulu	Tertampil form Bengkulu	Form Bengkulu tertampil	Handal

22/ 24

PDHJPL- BPKB

Program Studi Teknik Informatika - UAJY

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

No	Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
19	P-02-02-02	Pengujian Kapuas Hulu	- Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Kapuas Hulu	Klik tombol Kapuas Hulu	Masuk ke form Kapuas Hulu	Tertampil form Kapuas Hulu	Form Kapuas Hulu tertampil	Handal
20	P-02-02-03	Pengujian Ketapang	- Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Ketapang	Klik tombol Ketapang	Masuk ke form Ketapang	Tertampil form Ketapang	Form Ketapang tertampil	Handal
21	P-02-02-04	Pengujian Landak	- Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Landak	Klik tombol Landak	Masuk ke form Landak	Tertampil form Landak	Form Landak tertampil	Handal
22	P-02-02-05	Pengujian Melawi	- Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Melawi	Klik tombol Melawi	Masuk ke form Melawi	Tertampil form Melawi	Form Melawi tertampil	Handal
23	P-02-02-06	Pengujian Pontianak	- Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Pontianak	Klik tombol Pontianak	Masuk ke form Pontianak	Tertampil form Pontianak	Form Pontianak tertampil	Handal

23/24

PDHJPL- BPKB

Program Studi Teknik Informatika - UAJY

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-UAJY

No	Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
24	P-02-02-07	Pengujian Sambas	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Sambas 	Klik tombol Sambas	Masuk ke form Sambas	Tertampil form Sambas	Form Sambas tertampil	Handal
25	P-02-02-08	Pengujian Sanggau	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Sanggau 	Klik tombol Sanggau	Masuk ke form Sanggau	Tertampil form Sanggau	Form Sanggau tertampil	Handal
26	P-02-02-09	Pengujian Sekadau	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Sekadau 	Klik tombol Sekadau	Masuk ke form Sekadau	Tertampil form Sekadau	Form Sekadau tertampil	Handal
27	P-02-02-10	Pengujian Sintang	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Sintang 	Klik tombol Sintang	Masuk ke form Sintang	Tertampil form Sintang	Form Sintang tertampil	Handal
28	P-02-02-11	Pengujian Singkawang	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk ke form Kabupaten - Pilih tombol Singkawang 	Klik tombol Singkawang	Masuk ke form Singkawang	Tertampil form Singkawang	Form Singkawang tertampil	Handal

**Kepada
Yth. Responden
di
tempat**

Dengan hormat,

Kuesioner ini dibuat sebagai sarana penelitian untuk penyusunan tugas akhir yang berjudul “PEMBANGUNAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DAN PARIWISATA KALIMANTAN BARAT BERBASIS MULTIMEDIA”.

Dengan ini saya mohon kesediaan Saudara untuk mengisi kuesioner ini. Terima kasih atas bantuan dan perhatian yang Saudara berikan.

**Yogyakarta, September 2008
Peneliti,**

**Maria Yulia Messa
(03 07 03779)**

KUESIONER

A. Petunjuk

- Berikan pendapat Saudara mengenai aplikasi **Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat (BPKB)** ini dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan ganda!
- Isilah soal dengan cermat dan teliti!

B. Data Responden

Nama :
Umur :
Jenis Kelamin : L / P

C. Pilihan Ganda

- Animasi gambar pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Animasi teks pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Backsound instrument* dan narasi suara pada tiap *form*
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Penggunaan warna pada tiap *form*
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Penggunaan *background* pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Kejelasan fungsi *Help* pada tiap *form*
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Menu Profil pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Menu Budaya pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Menu Pariwisata pada aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
- Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi ini
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik

D. Essai

- **Aplikasi ini menarik atau tidak? Berikan alasan Saudara!**