

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada SKPL, DPPL, PDHUPL, dan hasil uji coba yang telah dilakukan pada 31 responden, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi Katalog Film Pada Telepon Seluler ini telah berhasil dibangun.
2. Semua aspek-aspek multimedia yang ada dalam aplikasi Katalog Film Pada Telepon Seluler ini telah berhasil digabungkan ke dalam telepon seluler
3. Aplikasi Katalog Film Pada Telepon Seluler ini dapat memberikan manfaat kepada pengguna terutama pengguna telepon seluler untuk memperoleh informasi mengenai film-film yang sedang ditayangkan di bioskop.

V.2 Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah perangkat lunak ini mungkin dapat dijadikan sebagai acuan untuk membangun aplikasi lainnya yang menggunakan telepon seluler sebagai medianya, seperti : katalog komik, katalog *game*, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Febinza, Grace, 2005, "Pengembangan Sistem Pakar Obyek Wisata berbasis Multimedia Dengan Ponsel", Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY, Yogyakarta.
- Hakim, Lukmanul. 2004. "Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash MX 2004". Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Kurniawan, Yahya. 2005. "Kiat Praktis Menguasai Action Script 2.0 Flash MX 2004". Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Mariani, 2007, "Katalog Properti Digital", Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY, Yogyakarta.
- Nurhani, Tuti, 2008, "Pengembangan Aplikasi Agrowisata Pada Ponsel", Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY, Yogyakarta.
- Suyoto, 2001, Diktat Mata Kuliah Multimedia, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Siswoutomo, Wiwit, 2005, "Membangun Aplikasi Ponsel Menggunakan Flash 8", Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia 2005.
- Vaughan, Tay, 2004, Multimedia : Making It Work, Sixth Edition, McGraw-Hill Technology Education.

Referensi dari Internet :

- http://elearning.unej.ac.id/courses/SSI1037/document/Materi/001_bab_I_Pendahuluan.pdf?cidReq=SSI1037
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Film>
- <http://librarycorner.org/2007/06/22/pengertian-katalog-dan-katalog-induk>
- <http://wwwctl.utm.my/publications/manuals/mm/elemenMM.pdf>
- <http://www.kaskus.us/showthread.php?t=640894>

Nama :
Pekerjaan :

KUESIONER

PEMBANGUNAN APLIKASI KATALOG FILM PADA TELEPON SELULER

Berikan pendapat anda dan penilaian anda mengenai aplikasi SiKFi (Sistem Katalog Film) dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan yang disediakan.

Bagaimana pendapat anda mengenai:

1. Penggunaan variasi warna pada setiap halaman aplikasi SiKFi :
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
2. Efek suara latar pada halaman SiKFi yang terdapat efek suara :
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
3. Teks pada setiap halaman (bentuk font, warna teks, kemudahan pembacaan) :
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
4. Aplikasi ini mudah dalam penggunaannya (*user friendly*) :
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
5. Menurut Anda, bagaimanakah kelayakan aplikasi ini sebagai sebuah sistem katalog film ?
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
6. Bagaimanakah dengan desain dan animasi dari aplikasi ini ?
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
7. Menurut Anda, bagaimanakah kesesuaian antarmuka aplikasi ini pada tiap halaman?
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik
8. Menurut Anda, bagaimanakah penempatan gambar dan videonya ?
a. sangat baik b. baik c. kurang d. tidak baik e. sangat tidak baik

.....
Pendapat anda mengenai sistem katalog film ini secara keseluruhan :

--Terima Kasih--

PAPAN CERITA (STORY BOARD)

Sistem Katalog Film (SiKFi)

Dipersiapkan oleh :

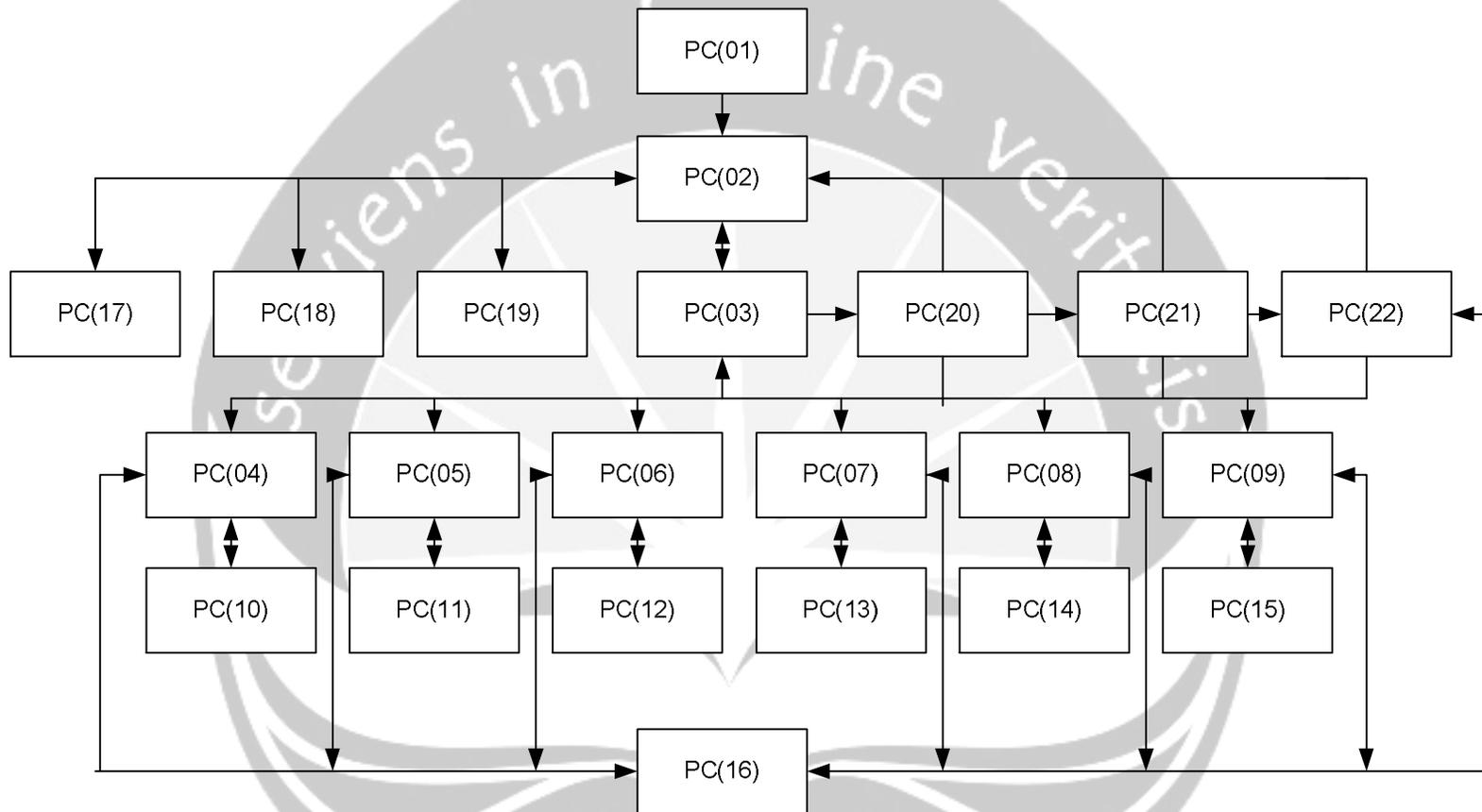
Ronald Prasetya / TF 04401

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>PC-SiKFi</i>		1/24
		Revisi		Tgl :

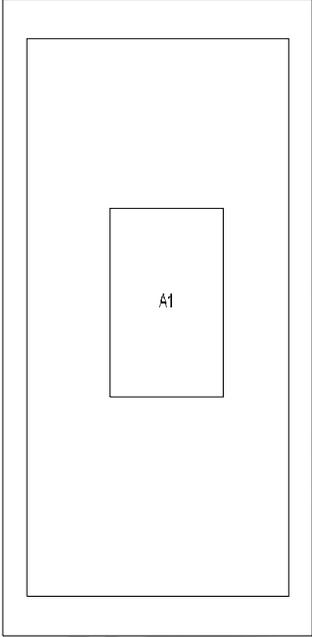


Gambar 1. Hirarki Papan Cerita

No papan cerita : PC(01)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

T(Teks) G(Grafik) S(Suara) A(Animasi) V(Video)

Judul : <i>Splash Screen</i>	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	A1 : animasi logo SiKFi	<ul style="list-style-type: none">• Screen ini akan tampil beberapa detik sebelum masuk ke menu utama

No papan cerita : PC(02)

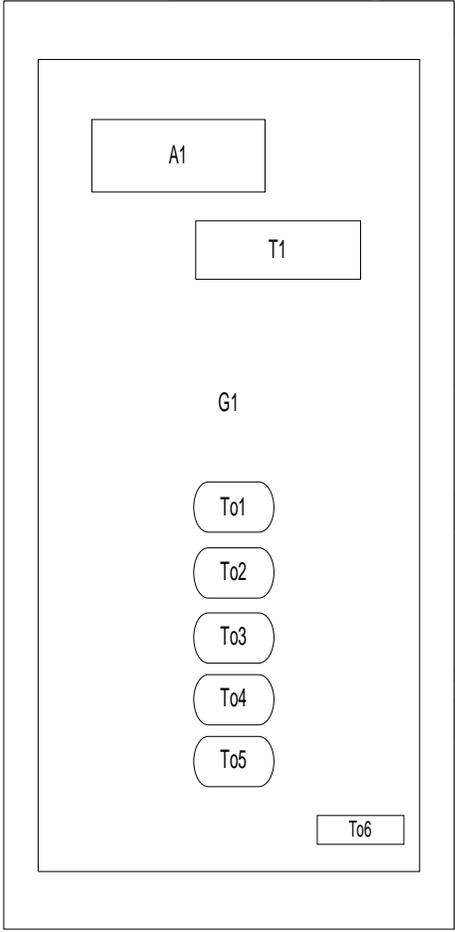
Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi) V(Video)

Judul : Menu Utama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : animasi teks SiKFi G1 : gambar poster film T1 : Teks motto SiKFi To1 : tombol "Lihat Film" To2 : tombol "Info Update Aplikasi" To3 : tombol "Petunjuk Penggunaan" To4 : tombol "About" To5 : tombol "Keluar" To6 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka Tampil Info Prolog(PC02)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka Info Update(PC17)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka Petunjuk Penggunaan(PC18)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka About(PC19)• Jika To5 diklik, maka akan keluar dari aplikasi SiKFi(PC23)s• Jika To6 diklik, maka akan keluar dari aplikasi SiKFi(PC23)s

No papan cerita : PC(03)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

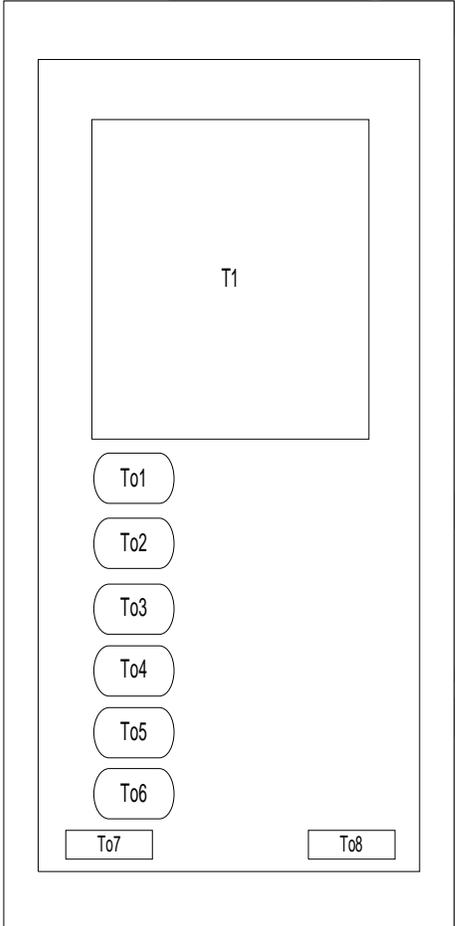
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Tampil Info Prolog	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 : teks keterangan prolog T2 : teks softkey kiri T3 : teks softkey kanan To1 : tombol "Detail Film 1" To2 : tombol "Detail Film 2" To3 : tombol "Detail Film 3" To4 : tombol "Detail Film 4" To5 : tombol "Detail Film 5" To6 : tombol "Detail Film 6" To7 : tombol softkey kiri To8 : tombol softkey kanan	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 1(PC04)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 2(PC05)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 3(PC06)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 4(PC07)• Jika To5 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 5(PC08)• Jika To6 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 6(PC09)• Jika To7 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 1(PC20)• Jika To8 diklik, maka akan menuju ke antarmuka menu utama(PC02)

No papan cerita : PC(04)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

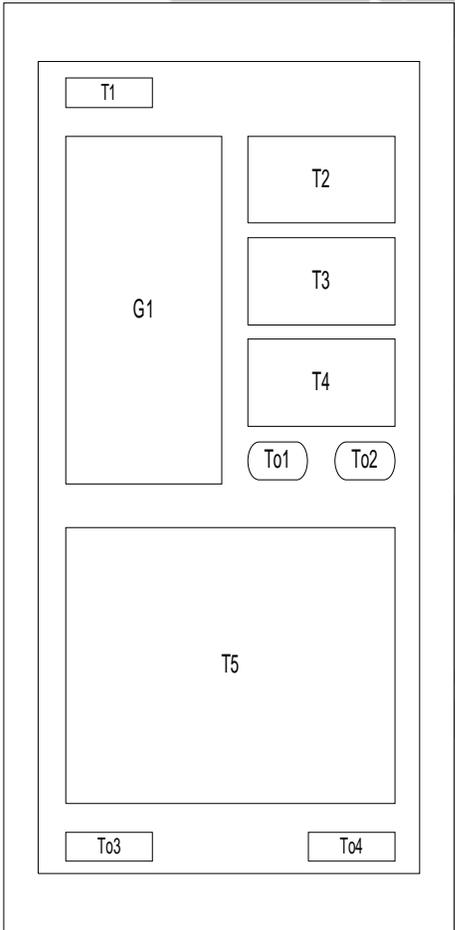
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Detail Film 1	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 1 T1 : teks judul film 1 T2 : teks pemain film 1 T3 : teks sutradara film 1 T4 : teks penulis film 1 T5 : teks sinopsis film 1 To1 : tombol "Video" To2 : tombol "Jadwal" To3 : tombol softkey kiri To4 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 1(PC10)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 2(PC05)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka tampil info prolog(PC03)

No papan cerita : PC(05)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

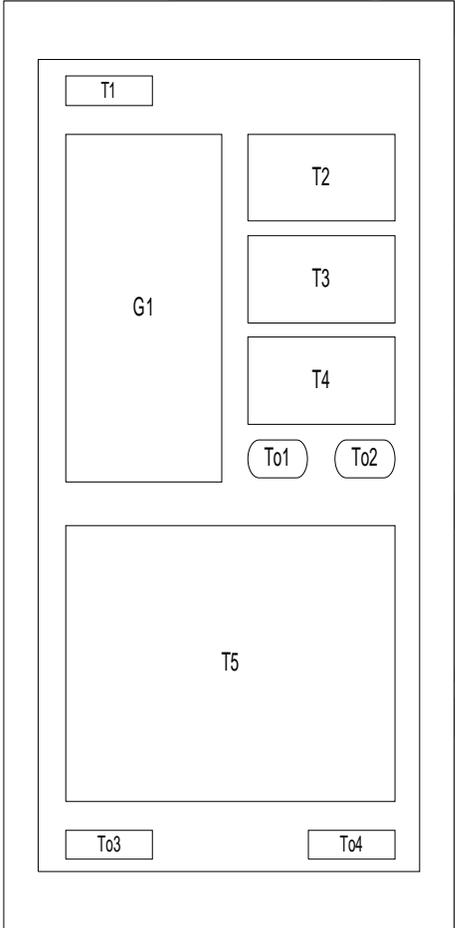
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Detail Film 2	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 1 T1 : teks judul film 1 T2 : teks pemain film 1 T3 : teks sutradara film 1 T4 : teks penulis film 1 T5 : teks sinopsis film 1 To1 : tombol "Video" To2 : tombol "Jadwal" To3 : tombol softkey kiri To4 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 2(PC11)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 3(PC06)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka tampil info prolog(PC03)

No papan cerita : PC(06)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

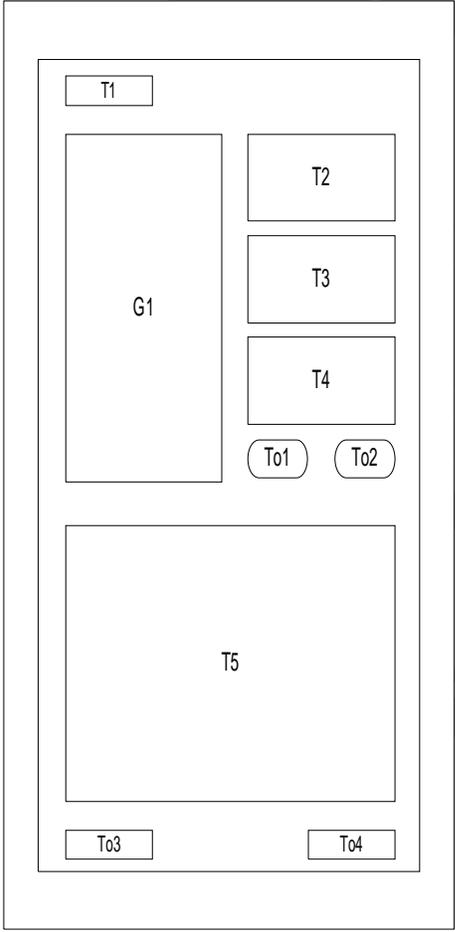
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Detail Film 3	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 1 T1 : teks judul film 1 T2 : teks pemain film 1 T3 : teks sutradara film 1 T4 : teks penulis film 1 T5 : teks sinopsis film 1 To1 : tombol "Video" To2 : tombol "Jadwal" To3 : tombol softkey kiri To4 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 3(PC12)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 4(PC07)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka tampil info prolog(PC03)

No papan cerita : PC(07)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

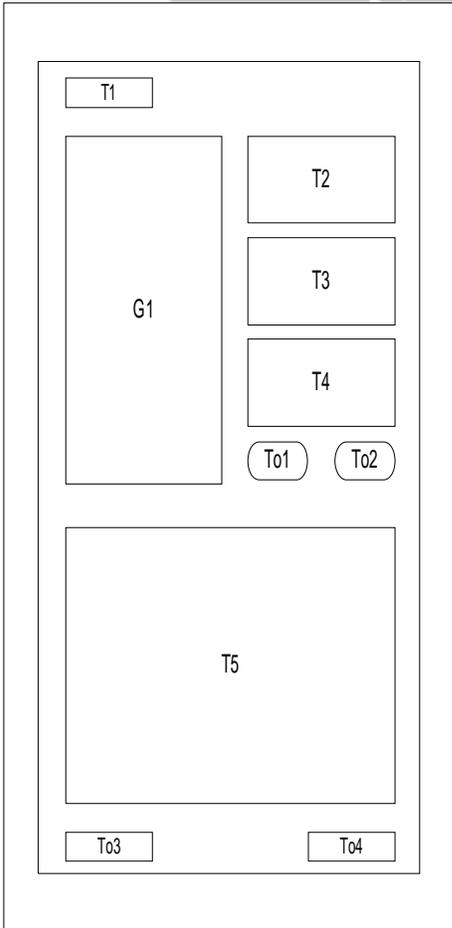
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Detail Film 4	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 1 T1 : teks judul film 1 T2 : teks pemain film 1 T3 : teks sutradara film 1 T4 : teks penulis film 1 T5 : teks sinopsis film 1 To1 : tombol "Video" To2 : tombol "Jadwal" To3 : tombol softkey kiri To4 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 4(PC13)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 5(PC08)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka tampil info prolog(PC03)

No papan cerita : PC(08)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

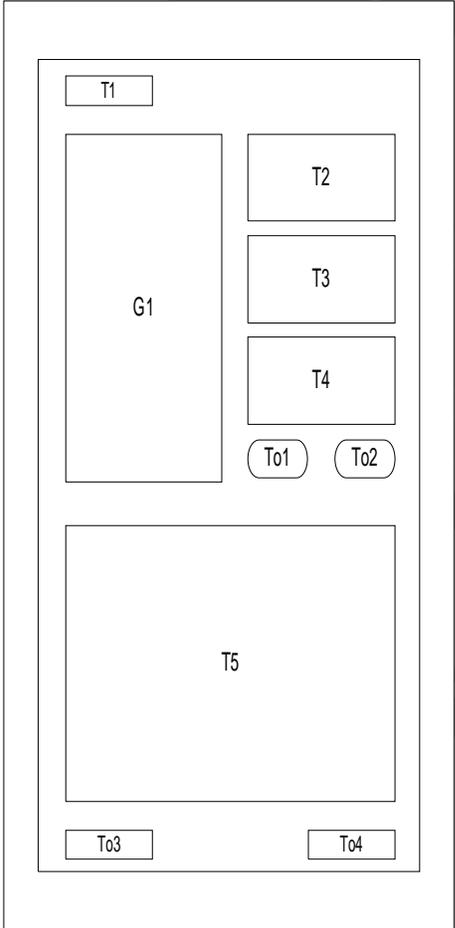
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Detail Film 5	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 1 T1 : teks judul film 1 T2 : teks pemain film 1 T3 : teks sutradara film 1 T4 : teks penulis film 1 T5 : teks sinopsis film 1 To1 : tombol "Video" To2 : tombol "Jadwal" To3 : tombol softkey kiri To4 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 5(PC14)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 6(PC09)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka tampil info prolog(PC03)

No papan cerita : PC(09)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

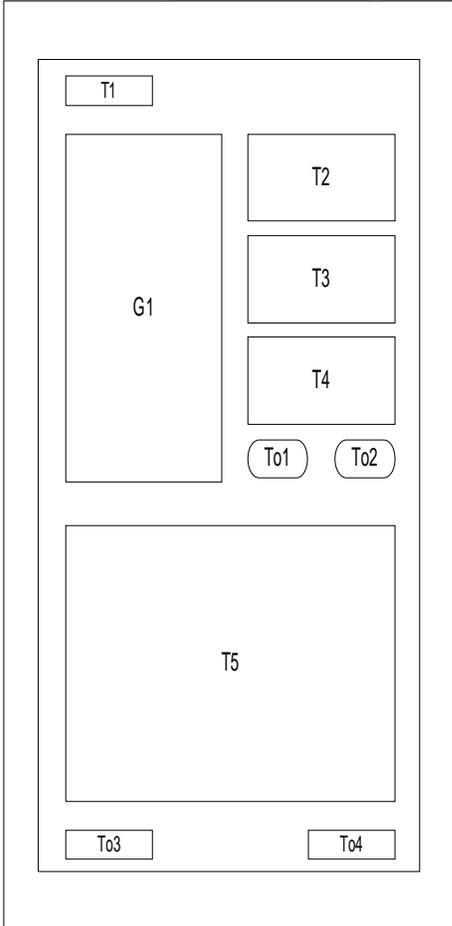
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Detail Film 6	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 1 T1 : teks judul film 1 T2 : teks pemain film 1 T3 : teks sutradara film 1 T4 : teks penulis film 1 T5 : teks sinopsis film 1 To1 : tombol "Video" To2 : tombol "Jadwal" To3 : tombol softkey kiri To4 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 6(PC15)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 1(PC04)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka tampil info prolog(PC03)

No papan cerita : PC(10)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

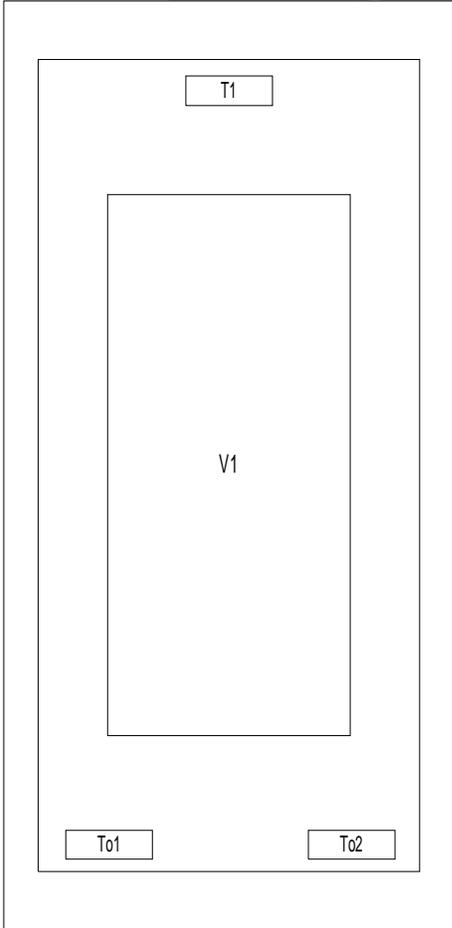
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Video Film 1	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	V1 : video trailer film 1 T1 : teks judul film 1 To1 : tombol <i>softkey</i> kiri To2 : tombol <i>softkey</i> kanan	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, video akan berhenti sementara (pause)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 1(PC20)

No papan cerita : PC(11)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

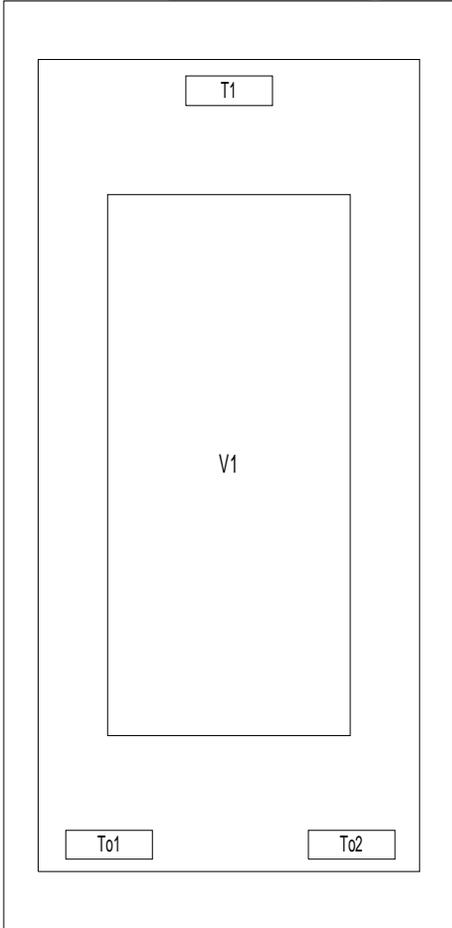
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Video Film 2	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>V1 : video trailer film 2 T1 : teks judul film 2 To1 : tombol <i>softkey</i> kiri To2 : tombol <i>softkey</i> kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, video akan berhenti sementara (pause)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 1(PC20)

No papan cerita : PC(12)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

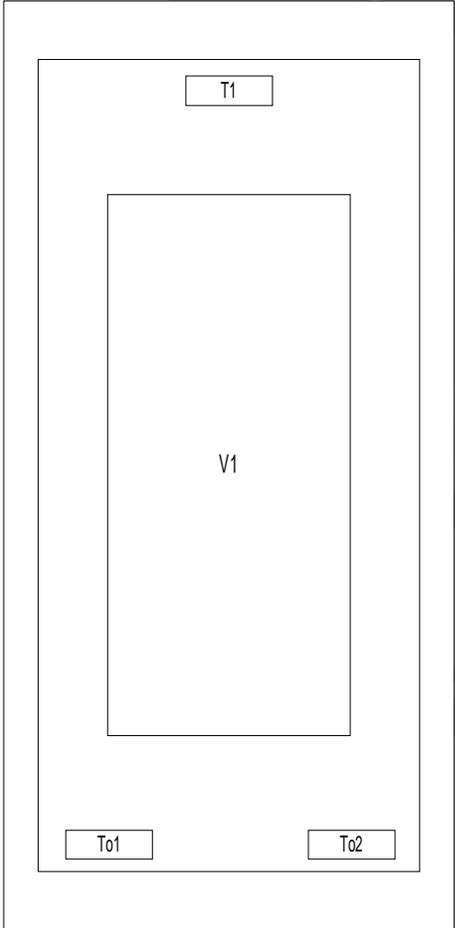
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Video Film 3	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	V1 : video trailer film 3 T1 : teks judul film 3 To1 : tombol <i>softkey</i> kiri To2 : tombol <i>softkey</i> kanan	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, video akan berhenti sementara (pause)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 2(PC21)

No papan cerita : PC(13)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

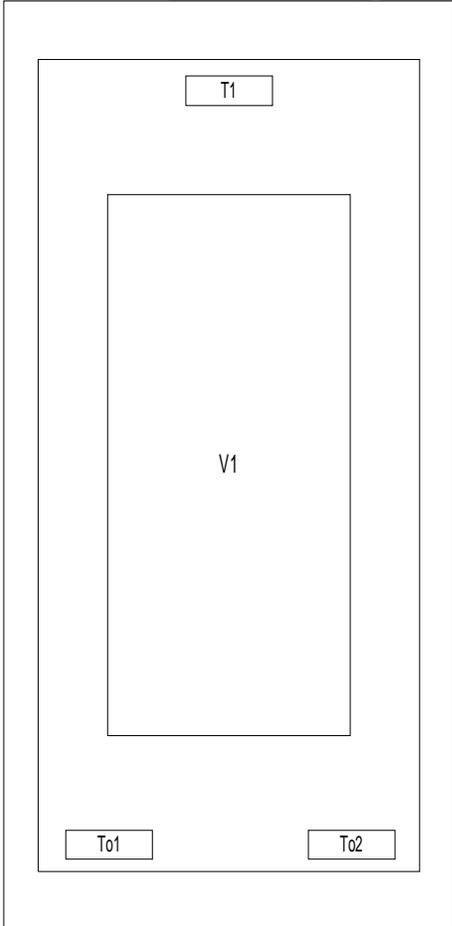
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Video Film 4	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	V1 : video trailer film 4 T1 : teks judul film 4 To1 : tombol <i>softkey</i> kiri To2 : tombol <i>softkey</i> kanan	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, video akan berhenti sementara (pause)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 2(PC21)

No papan cerita : PC(14)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

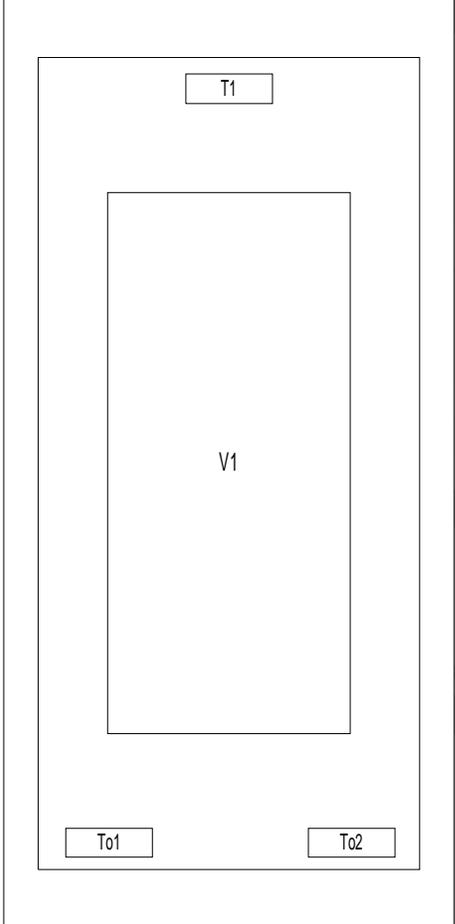
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Video Film 5	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	V1 : video trailer film 5 T1 : teks judul film 5 To1 : tombol <i>softkey</i> kiri To2 : tombol <i>softkey</i> kanan	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, video akan berhenti sementara (pause)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 3(PC22)

No papan cerita : PC(15)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

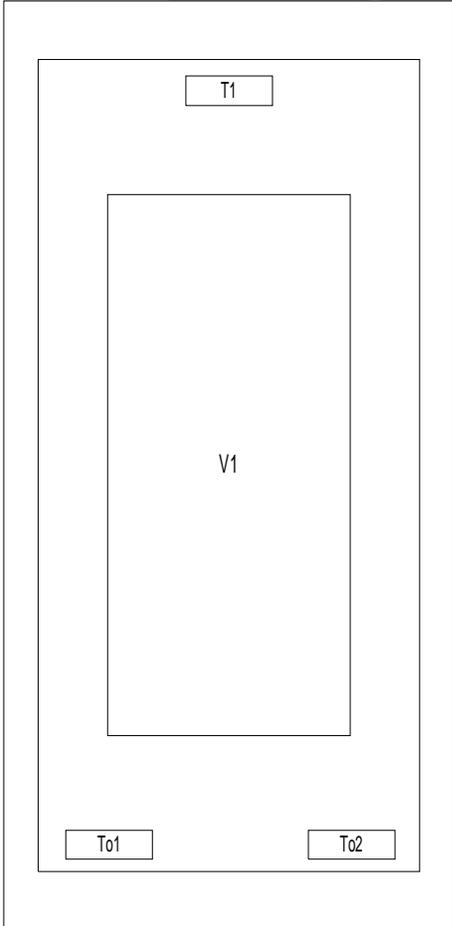
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Video Film 6	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>V1 : video trailer film 6 T1 : teks judul film 6 To1 : tombol <i>softkey</i> kiri To2 : tombol <i>softkey</i> kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, video akan berhenti sementara (pause)• Jika To2 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 3(PC22)

No papan cerita : PC(16)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

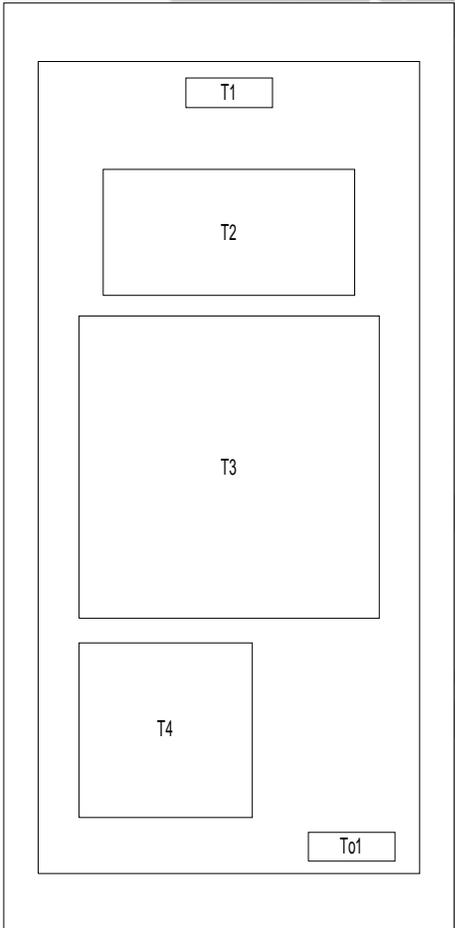
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Jadwal	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 : teks header T2 : teks nama bioskop T3 : teks jadwal tayang film T4 : teks keterangan Tol : tombol softkey kanan	<ul style="list-style-type: none">• Jika Tol diklik, maka akan menuju ke menu utama(PC02)

No papan cerita : PC(17)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

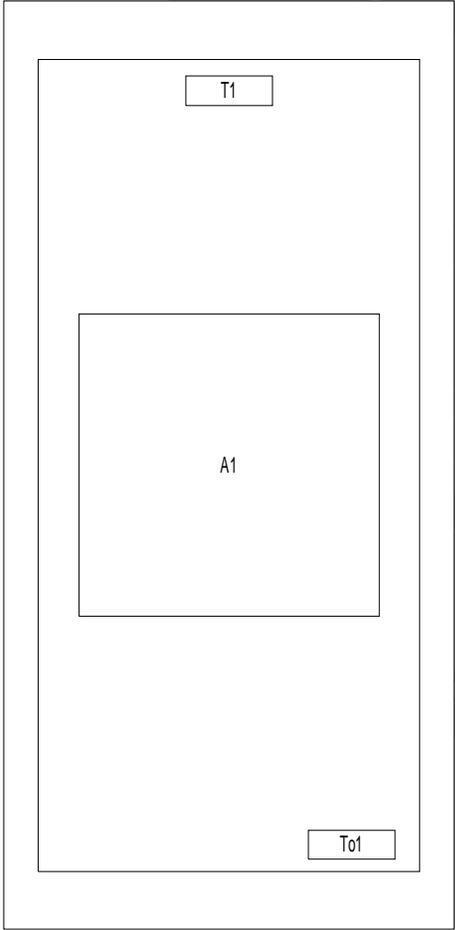
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Info Update	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard frame shows a rectangular interface layout. At the top center is a small rectangular box labeled 'T1'. Below it is a large, empty rectangular area labeled 'A1'. At the bottom right corner is a small rectangular box labeled 'Tol'.</p>	<p>A1 : animasi teks info update T1 : teks <i>header</i> Tol : tombol <i>softkey</i> kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika Tol diklik, maka akan menuju ke antarmuka menu utama(PC02)

No papan cerita : PC(18)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

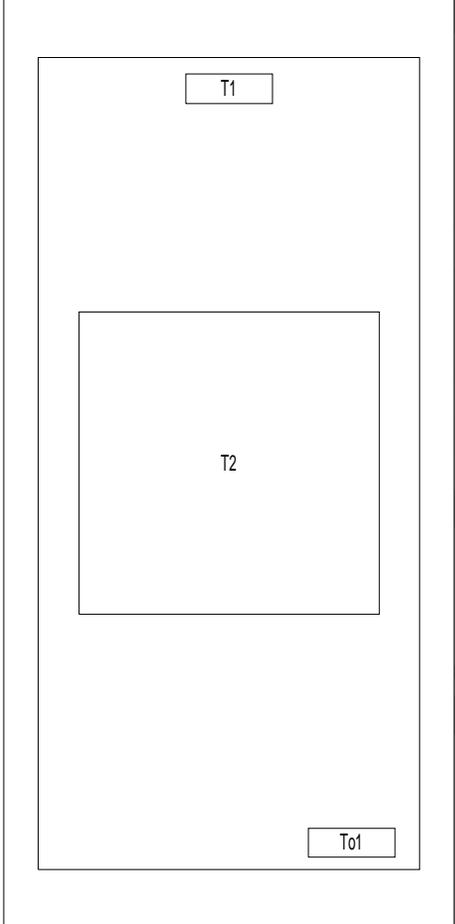
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Petunjuk Penggunaan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular frame representing a user interface. At the top center, there is a small rectangular box labeled 'T1'. In the middle of the frame, there is a larger rectangular area labeled 'T2'. At the bottom right corner, there is a small rectangular box labeled 'Tol'.</p>	<p>T1 : teks header T2 : Teks keterangan petunjuk Tol : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika Tol diklik, maka akan menuju ke antarmuka menu utama(PC02)

No papan cerita : PC(19)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

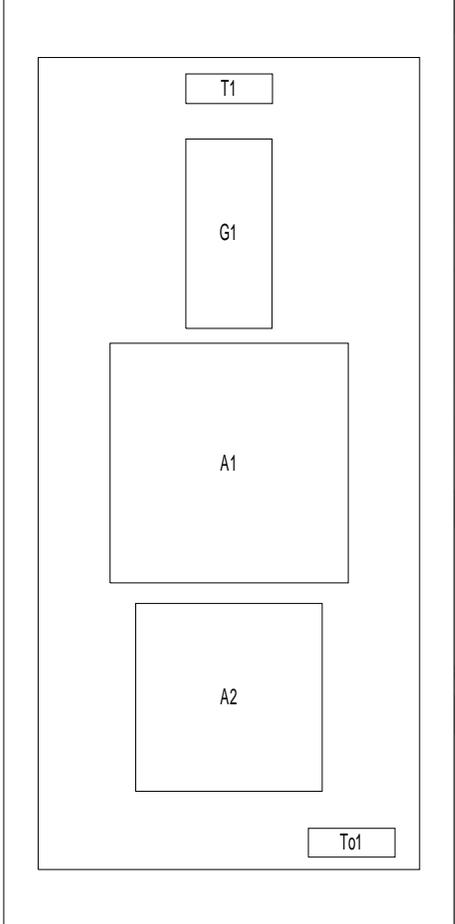
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka about	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : animasi logo SiKFi A2 : animasi teks keterangan about G1 : gambar foto pembuat aplikasi T1 : teks header Tol : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika Tol diklik, maka akan menuju ke antarmuka menu utama(PC02)

No papan cerita : PC(20)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

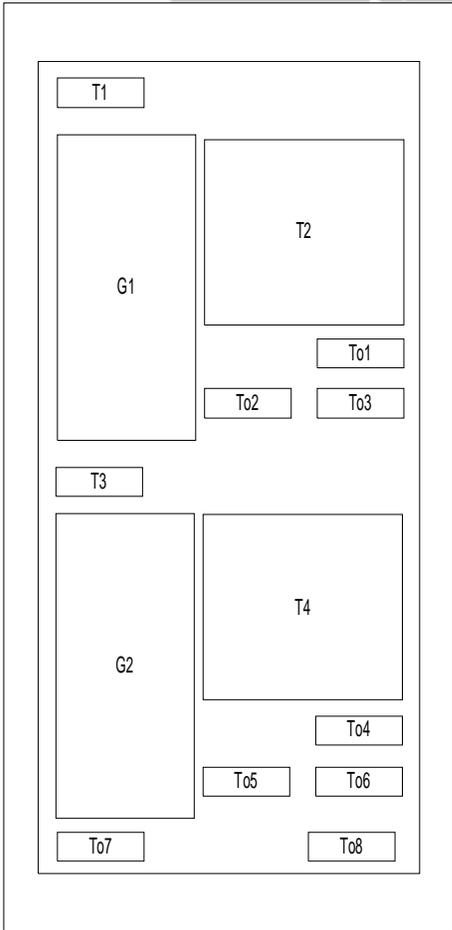
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Daftar Film 1	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 1 G2 : gambar poster film 2 T1 : teks judul film 1 T2 : teks keterangan singkat sinopsis film 1 T3 : teks judul film 2 T4 : teks keterangan singkat sinopsis film 2 To1 : tombol "More" To2 : tombol "Video Film 1" To3 : tombol "Jadwal" To4 : tombol "More" To5 : tombol "Video Film 2" To6 : tombol "Jadwal" To7 : tombol softkey kiri To8 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 1(PC04)• Jika To2 diklik, maka akan menuju antarmuka video film 1(PC10)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 2(PC05)• Jika To5 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 2(PC11)• Jika To6 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To7 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 2(PC21)• Jika To8 diklik, maka akan menuju ke menu utama(PC02)

No papan cerita : PC(21)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

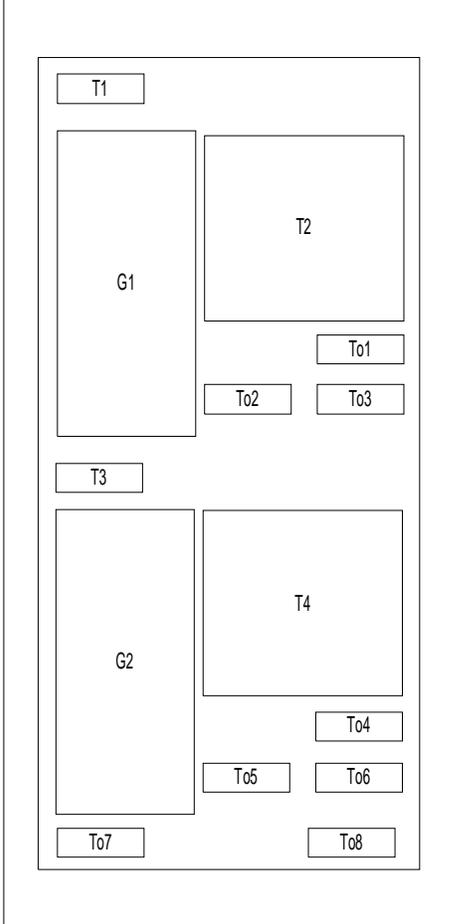
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Daftar Film 2	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 3 G2 : gambar poster film 4 T1 : teks judul film 3 T2 : teks keterangan singkat sinopsis film 3 T3 : teks judul film 4 T4 : teks keterangan singkat sinopsis film 4 To1 : tombol "More" To2 : tombol "Video Film 3" To3 : tombol "Jadwal" To4 : tombol "More" To5 : tombol "Video Film 4" To6 : tombol "Jadwal" To7 : tombol softkey kiri To8 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 3(PC06)• Jika To2 diklik, maka akan menuju antarmuka video film 3(PC12)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 4(PC07)• Jika To5 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 4 (PC13)• Jika To6 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To7 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 3(PC22)• Jika To8 diklik, maka akan menuju ke menu utama(PC02)

No papan cerita : PC(22)

Topik : Sistem Katalog Film (SiKFi)

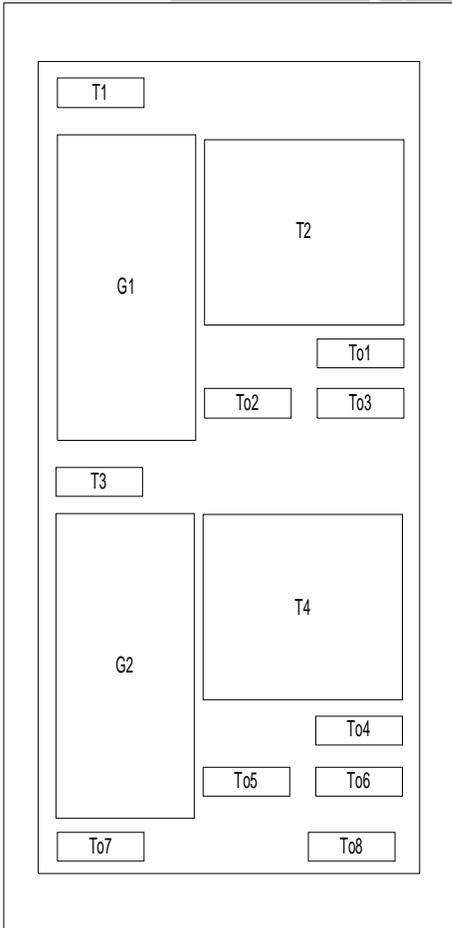
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Antarmuka Daftar Film 3	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar poster film 5 G2 : gambar poster film 6 T1 : teks judul film 5 T2 : teks keterangan singkat sinopsis film 5 T3 : teks judul film 6 T4 : teks keterangan singkat sinopsis film 6 To1 : tombol "More" To2 : tombol "Video Film 5" To3 : tombol "Jadwal" To4 : tombol "More" To5 : tombol "Video Film 6" To6 : tombol "Jadwal" To7 : tombol softkey kiri To8 : tombol softkey kanan</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika To1 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 5(PC08)• Jika To2 diklik, maka akan menuju antarmuka video film 5(PC14)• Jika To3 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To4 diklik, maka akan menuju ke antarmuka detail film 6(PC09)• Jika To5 diklik, maka akan menuju ke antarmuka video film 6(PC15)• Jika To6 diklik, maka akan menuju ke antarmuka jadwal(PC16)• Jika To7 diklik, maka akan menuju ke antarmuka daftar film 1(PC20)• Jika To8 diklik, maka akan menuju ke menu utama(PC02)

PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI DAN HASIL UJI PERANGKAT LUNAK

(Sistem Katalog Film)

SiKFi

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Ronald Prasetya 4401

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>PDHUPL- SiKFi</i>		1/13
		Revisi	-	

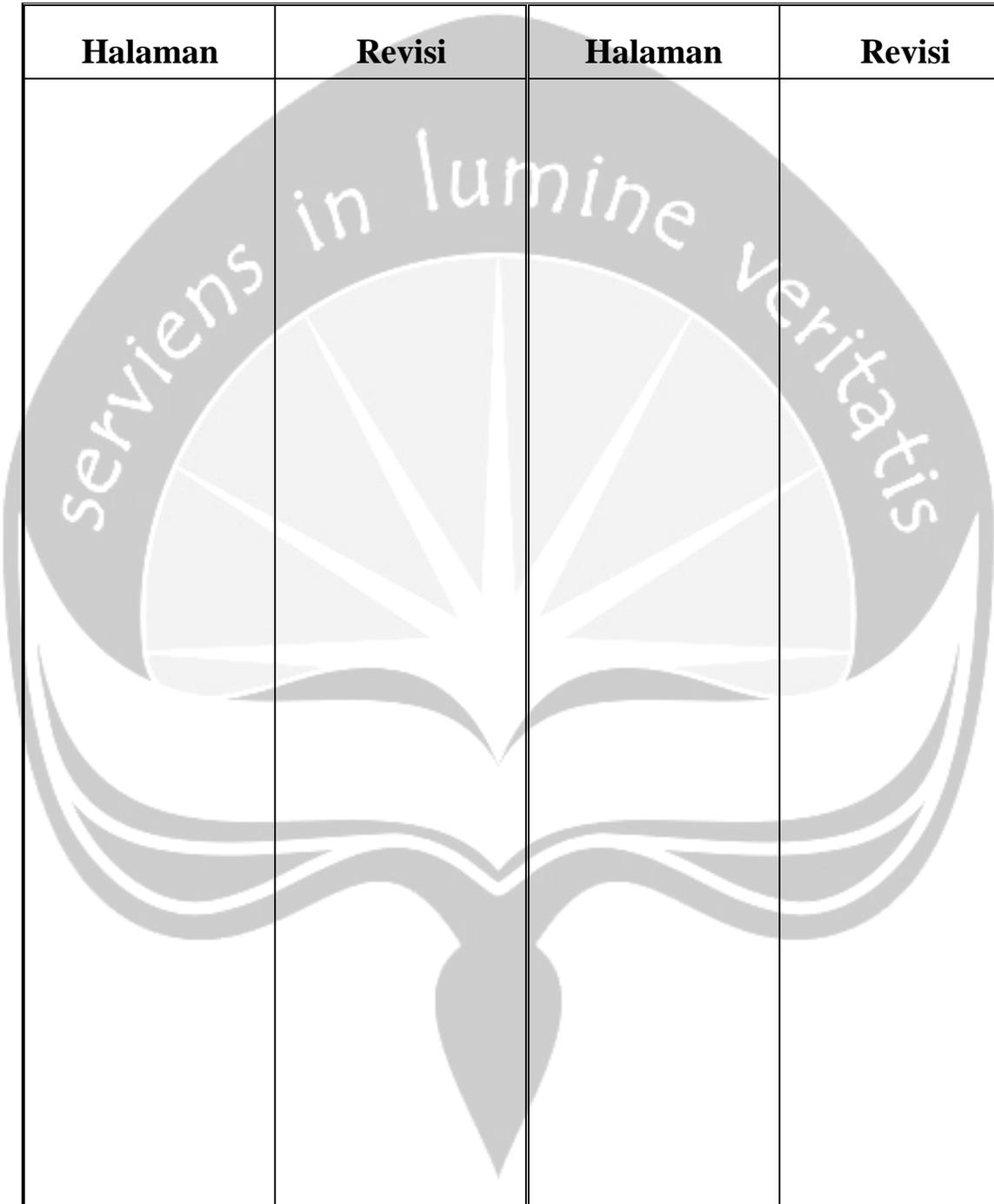
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

Daftar Tabel	5
1 Pendahuluan	6
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen	6
1.2 Deskripsi Umum Sistem	6
1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	6
1.4 Definisi dan Singkatan	7
1.5 Dokumen Referensi	7
2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	8
2.1 Perangkat Lunak Pengujian	8
2.2 Perangkat Keras Pengujian	8
2.3 Material Pengujian	8
2.4 Sumber Daya Manusia	8
2.5 Prosedur Umum Pengujian	9
2.5.1 Pengenalan dan Latihan	9
2.5.2 Persiapan Awal	9
2.5.2.1 Persiapan Prosedural	9
2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras	9
2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak	9
2.5.3 Pelaksanaan	9
2.5.4 Pelaporan Hasil	10
3 Identifikasi dan Rencana Pengujian	10
4 Deskripsi dan Hasil Uji	11
4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Splash Screen (AU_01)	11
4.2 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tampil Daftar Film (AU_02)	11
4.2.1 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Daftar Film – AU_02	11
4.2.2 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Detail Film – AU_02_01	11
4.2.3 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Jadwal – AU_02_02	11
4.2.4 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Video Trailer – AU_02_03	11
4.3 Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Informasi Update (AU-03)	11
4.4 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan (AU_04)	12
4.5 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tampil About (AU_05)	12
5 Deskripsi dan Hasil Pengujian	13

Daftar Tabel

Table 1. Definisi dan Singkatan.....	7
Table 2. Identifikasi Pengujian.....	10
Table 3. Deskripsi dan Hasil Pengujian.....	13



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen PDHUPL-SiKFi ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya terdapat pada dokumen SKPL-SiKFi (Sistem Katalog Film). Dokumen PDHUPL-SiKFi ini dibuat untuk jurusan Teknik Informatika Universitas Atmajaya Yogyakarta dan untuk memenuhi syarat tugas akhir. Selanjutnya dokumen PDHUPL-SiKFi ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap SiKFi. PDHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem SiKFi.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak SiKFi secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai film-film yang sedang ditayangkan di bioskop beserta pemberian informasi mengenai jadwal penayangan pada tiap-tiap film, dapat pula melihat video trailer dari masing-masing film. Sistem ini secara garis besar terdiri dari empat komponen besar, yaitu:

- ❑ Modul yang menangani daftar film yang sedang ditayangkan di bioskop. Dimana yang ditampilkan meliputi detail dari film tersebut (sinopsis, pemain, sutradara, dll), jadwal dan potongan video trailer dari masing-masing film yang sedang ditayangkan tersebut.
- ❑ Modul yang menangani informasi untuk *update* aplikasi.
- ❑ Modul yang menangani petunjuk penggunaan aplikasi.
- ❑ Modul yang menangani informasi *about*.

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. Material Pengujian
- 2.4. Sumber Daya Manusia
- 2.5. Prosedur Umum
 - 2.5.1. Pengenalan dan Latihan
 - 2.5.2. Persiapan Awal
 - 2.5.2.1. Persiapan Prosedural
 - 2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras
 - 2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak
 - 2.5.3. Pelaksanaan
 - 2.5.4. 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

Daftar definisi dan akronim yang digunakan :

Keyword atau Phrase	Definisi
SKPL	Dokumen yang berisi tentang spesifikasi kebutuhan pengembangan perangkat lunak.
SiKFi	Sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai film-film yang sedang ditayangkan di bioskop beserta pemberian informasi mengenai jadwal penayangan pada tiap-tiap film.
DFD	Merupakan singkatan dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk merepresentasikan aliran proses pada system perangkat lunak ini.

Table 1. Definisi dan Singkatan

1.5 Dokumen Referensi

1. Software Engineering, 1997, Roger S. Pressman, Mc Graw-Hill International Edition.
2. Software Requirements, 1993, Alan M. Davis, Prentice Hall, International Edition.
3. GLO1, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*, Jurusan Teknik Informatika – UAJY.

4. Kurniawan ST., Yahya. 2005. "Kiat Praktis Menguasai Action Script 2.0 Flash MX 2004". Elex Media Komputindo, Jakarta.
5. Hakim, Lukmanul. 2004. "Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash MX 2004". Elex Media Komputindo, Jakarta.
6. SKPL SiKFi

2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak Pengujian berupa:

1. *Windows XP* dari Microsoft sebagai sistem operasi
2. *Abobe Flash CS3 Professional* dengan menggunakan fitur *Flash Lite 2.1* pada *Abobe Device Central CS3*, sebagai penjalan aplikasi
3. *Flash Lite 2.1*. player, sebagai pre-instal yang ditanamkan pada *ponsel*.
4. Tool pengujian lain yang direncanakan

2.2 Perangkat Keras Pengujian

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 1.8GHz dengan memori minimal 512 MB RAM.
2. Mouse dan keyboard, sebagai alat input.
3. Speaker
4. Card Reader.
5. Ponsel Nokia N73 sebagai media pengujian

2.3 Material Pengujian

Material tambahan untuk pengujian ini yaitu manual SiKFi

2.4 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Dosen Pembimbing → yaitu dosen pembimbing tugas akhir ini.
2. Dosen Penguji → yaitu dosen yang menguji sistem tersebut.

2.5 Prosedur Umum Pengujian

2.5.1 Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan Pelatihan Perangkat Lunak SiKFi ini akan dilakukan sebelum dijalankan, karena cara menjalankannya relatif mudah sehingga tidak diperlukan waktu lama untuk mempelajarinya.

2.5.2 Persiapan Awal

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Prosedural pengujian akan diawali dengan mempersiapkan para tester dengan menyesuaikan jadwal para tester. Kemudian setelah disepakati jadwal terpilih maka pada hari yang telah ditentukan akan dilakukan test.

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa : pengujian aplikasi SiKFi pada emulator yang terdapat pada *Adobe Flash CS3 Professional* dan pengujian pada *ponsel* Nokia N73. Perangkat Keras beserta spesifikasinya berupa :

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 1.8GHz dengan memori minimal 512 MB RAM.
2. *Mouse* dan *Keyboard*, sebagai alat *input*.
3. *Speaker*
4. *Card Reader*.
5. *Ponsel* Nokia N73 sebagai media pengujian

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak SiKFi disiapkan dalam Komputer
2. Install perangkat lunak tool penguji
3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

2.5.3 Pelaksanaan

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

2.5.4 Pelaporan Hasil

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

3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Splash Screen	Pengujian Splash	SKPL-SiKFi-01	AU_01	Pengujian Unit	Black Box	November 2008
Pengujian antar muka Tampil Daftar Film	Pengujian Tampil Daftar Film	SKPL- SiKFi-02	AU_02	Pengujian Unit	Black Box	November 2008
	Pengujian Tampil Detail Film	SKPL- SiKFi-02-01	AU_02_01	Pengujian Unit	Black Box	November 2008
	Pengujian Tampil Jadwal Film	SKPL- SiKFi-02-02	AU_02_02	Pengujian Unit	Black Box	November 2008
	Pengujian Tampil Video Trailer	SKPL- SiKFi-02-03	AU_02_03	Pengujian Unit	Black Box	November 2008
Pengujian antarmuka Tampil Informasi Update	Pengujian Tampil Informasi Update	SKPL- SiKFi-03	AU_03	Pengujian Unit	Black Box	November 2008
Pengujian antarmuka Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan	Pengujian Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan	SKPL-SiKFi-04	AU_04	Pengujian Unit	Black Box	November 2008
Pengujian antar muka About	Pengujian About	SKPL-SiKFi-05	AU_05	Pengujian Unit	Black Box	November 2008

Table 2. Identifikasi Pengujian

4 Deskripsi dan Hasil Uji

4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka *Splash Screen* (AU_01)

Kelas Pengujian antarmuka pengguna Petugas Loker adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi *splash screen*.

4.2 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tampil Daftar Film (AU_02)

Kelas Pengujian antarmuka Tampil Daftar Film adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil daftar film dengan aktor penguji sebagai penggunanya.

4.2.1 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Daftar Film – AU_02

Butir pengujian ini menguji tampilan antarmuka dari daftar film-film yang sedang ditayangkan di bioskop. Baik keserasian warna, tulisan (teks), suara, *user friendly*, dan lain-lain.

4.2.2 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Detail Film – AU_02_01

Butir pengujian ini menguji tampilan antarmuka dari detail film yang dipilih oleh aktor penguji sebagai penggunanya. Baik warna, tulisan (teks), suara, *user friendly*, dan lain-lain.

4.2.3 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Jadwal – AU_02_02

Butir pengujian ini menguji tampilan antarmuka dari jadwal film yang dipilih oleh aktor penguji sebagai penggunanya. Baik warna, tulisan (teks), suara, *user friendly*, kejelasan informasi jadwal, dan lain-lain.

4.2.4 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Video Trailer – AU_02_03

Butir pengujian ini menguji tampilan antarmuka dari video *trailer* film yang dipilih oleh aktor penguji sebagai penggunanya. Baik warna, tulisan (teks), suara, *user friendly*, kejelasan video, dan lain-lain.

4.3 Identifikasi Kelas Pengujian Tampil Informasi Update (AU-03)

Kelas Pengujian antarmuka Tampil Informasi Update adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil informasi update

aplikasi dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, *user friendly*, kejelasan informasi *update* aplikasi, dan lain-lain.

4.4 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan (AU_04)

Kelas Pengujian antarmuka Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil informasi petunjuk penggunaan yaitu menguji untuk menampilkan informasi petunjuk penggunaan bagaimana cara menggunakan aplikasi Sistem Katalog Film ini.

4.5 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tampil About (AU_05)

Kelas Pengujian antarmuka Tampil *About* adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil *about* yaitu menguji tampilan info *about* yang akan menampilkan profil dari pembuat aplikasi Sistem Katalog Film.

5 Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yg diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang Didapat	Kesimpulan
AU_01	Pengujian tampilan <i>splash screen</i> oleh pengguna	Pengguna menjalan aplikasi		Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk <i>screen</i> utama.	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi <i>screen</i> utama.	Tampil animasi logo dari SiKFi lalu langsung masuk ke menu utama	Handal
AU_02	Pengujian tampilan daftar film	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke tampilan daftar film	Pilih <i>button</i> lihat film	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka tampilan daftar film.	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan daftar film	Tampil antarmuka daftar film	Handal
AU_01_02_01	Pengujian tampil detail film	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke tampilan detail film	Pilih <i>button</i> more	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka tampilan detail film.	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan detail film	Tampil antarmuka detail film	Handal
AU_01_02_02	Pengujian tampil jadwal	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke jadwal film	Pilih <i>button</i> jadwal	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka tampilan jadwal film.	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan jadwal film	Tampil antarmuka jadwal film	Handal
AU_01_02_03	Pengujian tampil video trailer	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke video trailer film	Pilih <i>button</i> video	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka tampilan video <i>trailer</i> film.	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan video <i>trailer</i> film	Tampil sebuah video yang sesuai dengan pilihan pengguna	Handal
AU_03	Pengujian tampil informasi update	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke informasi <i>update</i> aplikasi	Pilih <i>button</i> info update aplikasi	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka info update aplikasi.	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan info update aplikasi.	Tampil antarmuka informasi update	Handal
AU_04	Pengujian tampil petunjuk penggunaan	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke informasi petunjuk penggunaan aplikasi	Pilih <i>button</i> petunjuk penggunaan	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka petunjuk penggunaan aplikasi.	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan petunjuk penggunaan aplikasi.	Tampil antarmuka petunjuk penggunaan aplikasi	Handal
AU_05	Pengujian tampil <i>about</i>	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke informasi <i>about</i> dari aplikasi	Pilih <i>button</i> <i>about</i>	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka <i>about</i> aplikasi.	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan <i>about</i> aplikasi.	Tampil antarmuka <i>about</i> (profil pembuat) aplikasi	Handal
AU_01_03_01	Pengujian tambah data meteran oleh Petugas Loket dengan menu window	<ul style="list-style-type: none"> - Buka Submenu Kelola Tagihan Rekening - Ketik data meteran yang akan ditambah 	Klik kiri mouse pada <i>button</i> save	Message: "Proses Pencacatan Berhasil"	Message: "Proses Pencacatan Berhasil"	Message: "Proses Pencacatan Berhasil"	Handal

Table 3. Deskripsi dan Hasil Pengujian

SKPL

SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SiKFi
(Sistem Katalog Film)

Untuk :
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Ronald Prasetya

No. Mhs : 04 07 04401/TF

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-SiKFi		1/20
		Revisi	B	Tgl : 17 Sept. 2008

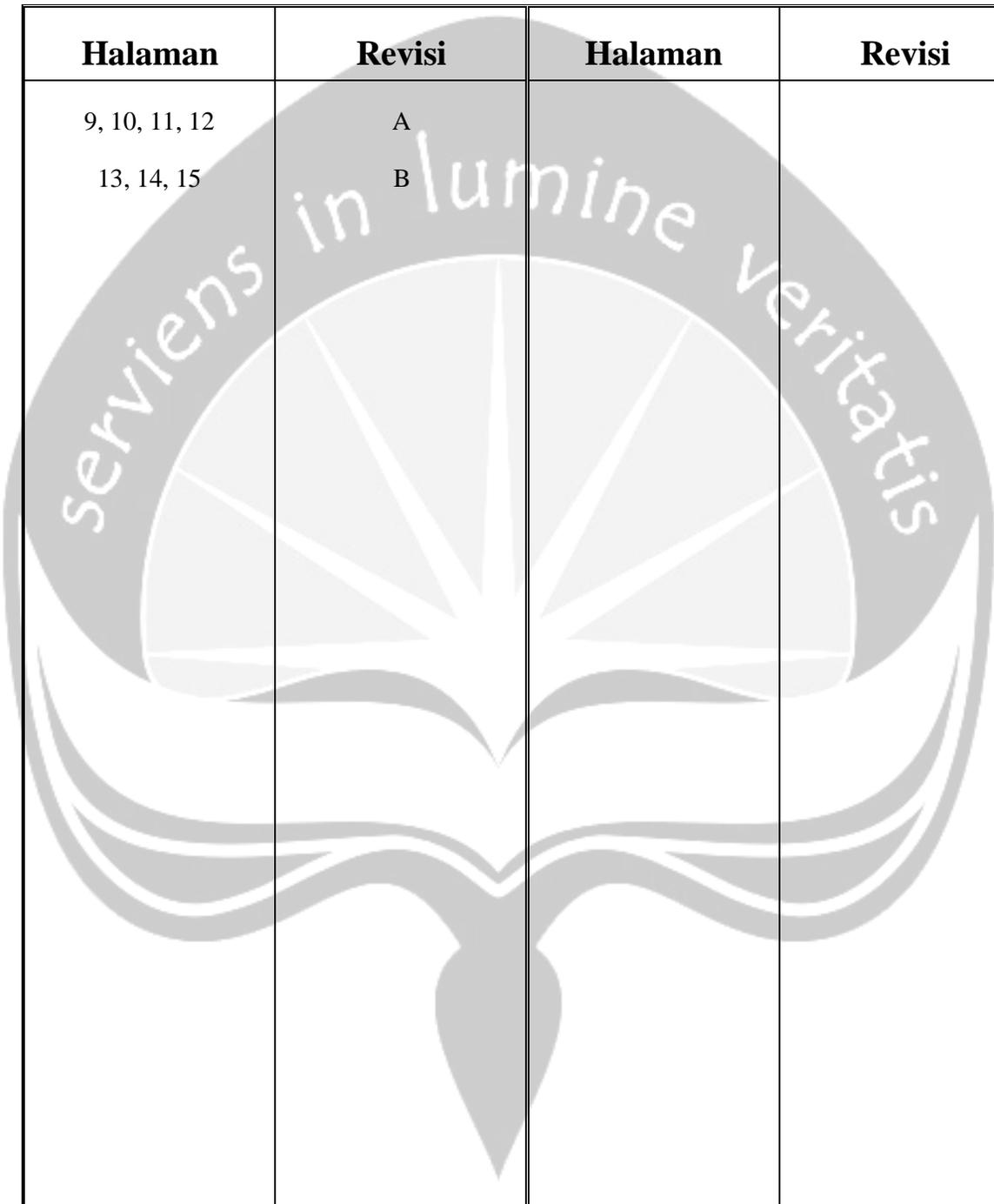
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Bagian 2.1.2. Antarmuka Perangkat Keras Bagian 2.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak Bagian 2.1.4. Batasan Memori Bagian 2.3. Karakteristik Pengguna Bagian 2.5. Asumsi dan Ketergantungan
B	Bagian 3.1.1.1.3. Topologi (DFD Level 0) Bagian 3.1.1.2.3. Topologi (DFD Level 1) Bagian 3.1.1.3.3. Topologi (DFD Level 2 Proses 1)
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh	Ronald Prasetya							
Diperiksa oleh		Bpk. Suyoto	Bpk. Yudi. D					
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
9, 10, 11, 12	A		
13, 14, 15	B		



Daftar Isi

1	Pendahuluan	7
1.1	Tujuan	7
1.2	Lingkup Masalah.....	7
1.3	Definisi Akronim dan Singkatan	7
1.4	Referensi.....	7
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	8
2	Deskripsi Kebutuhan.....	9
2.1	Perspektif Produk.....	9
2.1.1	Antarmuka Pemakai.....	9
2.1.2	Antarmuka Perangkat Keras.....	9
2.1.3	Antarmuka Perangkat Lunak.....	9
2.1.4	Batasan Memori	10
2.1.5	Operasi.....	10
2.2	Fungsi Produk.....	10
2.3	Karakteristik Pengguna.....	11
2.4	Batasan-batasan.....	11
2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	12
3	Kebutuhan Khusus.....	13
3.1	Kebutuhan Fungsionalitas.....	13
3.1.1	Aliran Informasi	13
3.1.1.1	DFD Level 0 (Diagram Konteks) SiKFi	13
3.1.1.1.1	Entitas data	13
3.1.1.1.2	Proses	13
3.1.1.1.3	Topologi	13
3.1.1.2	DFD Level 1 SiKFi	13
3.1.1.2.1	Entitas data	13
3.1.1.2.2	Proses	14
3.1.1.2.3	Topologi	14
3.1.1.3	DFD Level 2 Proses Tampil Daftar Film.....	15
3.1.1.3.1	Entitas data	15
3.1.1.3.2	Proses	15
3.1.1.3.3	Topologi	15
3.1.2	Deskripsi Proses	16
3.1.2.1	Proses Tampil Daftar Film.....	16
3.1.2.1.1	Entitas Data Masukan.....	16
3.1.2.1.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	16
3.1.2.1.3	Entitas Data Terlibat/Keluaran.....	17
3.1.2.2	Proses Tampil Detail Film.....	17
3.1.2.2.1	Entitas Data Masukan.....	17
3.1.2.2.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	17
3.1.2.2.3	Entitas Data Terlibat/Keluaran.....	17
3.1.2.3	Proses Tampil Jadwal Film.....	17
3.1.2.3.1	Entitas Data Masukan.....	17
3.1.2.3.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	17
3.1.2.3.3	Entitas Data Terlibat/Keluaran.....	18
3.1.2.4	Proses Tampil Video <i>Trailer</i>	18
3.1.2.4.1	Entitas Data Masukan.....	18
3.1.2.4.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	18
3.1.2.4.3	Entitas Data Terlibat/Keluaran.....	18
3.1.2.5	Proses Tampil Informasi <i>Update</i>	19
3.1.2.5.1	Entitas Data Masukan.....	19
3.1.2.5.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	19
3.1.2.5.3	Entitas Data Terlibat/Keluaran.....	19
3.1.2.6	Proses Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan.....	19

3.1.2.6.1	Entitas Data Masukan.....	19
3.1.2.6.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	19
3.1.2.6.3	Entitas Data Terlibat/Keluaran.....	19
3.1.2.7	Proses Tampil <i>About</i>	20
3.1.2.7.1	Entitas Data Masukan.....	20
3.1.2.7.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	20
3.1.2.7.3	Entitas Data Terlibat/Keluaran.....	20
3.1.3	Spesifikasi Data SiKFi	20



Daftar Gambar

Gambar 1. DFD Level 0 SiKFi.....	13
Gambar 2. DFD Level 1 SiKFi.....	14
Gambar 3. DFD Level 2 Proses 1 Tampil Daftar Film.....	16



SISTEM KATALOG FILM (SiKFi)

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Tujuan dari dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL-SiKFi) dalam pengembangan perangkat lunak SiKFi (Sistem Katalog Film) yaitu 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), atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem) dan mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-SiKFi ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak SiKFi dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang film-film yang sedang ditayangkan di bioskop kepada pengguna, pengguna dapat melihat *video trailer* dari film-film yang sedang ditayangkan dan dapat melihat jadwal penayangan serta biaya tiket dari tiap film tersebut.

1.3 Definisi Akronim dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan :

Keyword atau Phrase	Definisi
SKPL	Dokumen yang berisi tentang spesifikasi kebutuhan pengembangan perangkat lunak.
SiKFi	Sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai film-film yang sedang ditayangkan di bioskop beserta pemberian informasi mengenai jadwal penayangan pada tiap-tiap film.
DFD	Merupakan singkatan dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk merepresentasikan aliran proses pada system perangkat lunak ini.

1.4 Referensi

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

1. Software Engineering, 1997, Roger S. Pressman, Mc Graw-Hill International Edition.

2. Software Requirements, 1993, Alan M. Davis, Prentice Hall, International Edition.
3. GLO1, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*, Jurusan Teknik Informatika – UAJY.
4. Kurniawan ST., Yahya. 2005. "Kiat Praktis Menguasai Action Script 2.0 Flash MX 2004". Elex Media Komputindo, Jakarta.
5. Hakim, Lukmanul. 2004. "Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash MX 2004". Elex Media Komputindo, Jakarta.
6. Siswoutomo, Wiwit, 2005, "Membangun Aplikasi Ponsel Menggunakan Flash 8", Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia 2005.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

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

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

Bagian ketiga berisi tentang uraian kebutuhan perangkat lunak secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak SiKFi yang akan dikembangkan.

Secara global cara kerja sistem tersebut adalah :

- Pertama kali sistem akan menampilkan *splash screen* yang menampilkan logo dari sistem ini yang berupa animasi teks dan gambar. Setelah animasi teks dan gambar ini selesai berjalan, maka akan secara otomatis masuk ke *screen* utama.
- Pada *screen* utama terdapat pilihan menu yaitu menu untuk menampilkan film-film yang sedang ditayangkan di bioskop, menu untuk menginformasikan bagaimana cara untuk melakukan *update* aplikasi ini, menu untuk menampilkan petunjuk penggunaan dari aplikasi ini, menu untuk menampilkan profil dari pembuat aplikasi ini dan yang terakhir merupakan menu untuk keluar dari aplikasi ini.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

Perangkat lunak SiKFi secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai film-film yang sedang ditayangkan di bioskop beserta pemberian informasi mengenai jadwal penayangan pada tiap-tiap film, dapat pula melihat video trailer dari masing-masing film.

2.1.1 Antarmuka Pemakai

Pemakai berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk *screen-screen*. Interaksi dengan pengguna memungkinkan pengguna untuk melihat informasi film-film yang sedang ditayangkan, jadwal penayangan, melihat video *trailer*, update aplikasi. Aplikasi akan menerima masukan dari pengguna melalui pilihan fungsi.

2.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Piranti antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak SiKFi ini adalah :

1. PC dengan minimum RAM 512MB (rekomendasi RAM 1GB).
2. Mouse.
3. Keyboard .
4. Monitor 15”.
5. Harddisk 40 GB.
6. Ponsel Nokia N73.

2.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam mengembangkan perangkat lunak SiKFi adalah sebagai berikut :

1. Nama : Adobe Flash CS3 Professional
Sumber : Adobe
Sebagai antarmuka
2. Nama : Windows XP
Sumber : Microsoft
Sebagai sistem operasi komputer.
3. Nama : Player Flash Lite 2.1

Sebagai pre-instal yang ditanamkan di ponsel.

4. Nama : Corel Photo Paint X3, Photoshop CS3.

Sebagai kompresi gambar.

5. Nama : Video Convert Master, Ulead Video 11.

Sebagai pengelolaan dalam membuat video.

2.1.4 Batasan Memori

Batasan memori primer yang dibutuhkan dalam operasional SiKFi yaitu minimum RAM untuk PC adalah 512MB (rekomendasi 1GB), sedangkan untuk ponsel adalah minimum 1MB.

2.1.5 Operasi

Variasi mode operasi yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak SiKFi adalah Mode *Read Only*, yaitu user hanya dapat membaca atau memperoleh informasi mengenai film-film yang sedang ditayangkan, jadwal penayangan dan melihat *video trailer*.

2.2 Fungsi Produk

SiKFi merupakan aplikasi *stand-alone* pada ponsel yang digunakan untuk memudahkan sistem dalam mengenalkan dan memberi informasi seputar film-film yang sedang ditayangkan di bioskop. Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh perangkat lunak ini, sebagai berikut :

1. *Splash Screen (SKPL-SiKFi-01)* merupakan *welcome screen* yang akan mengantarkan ke *screen* utama.
2. *Tampil Daftar Film (SKPL-SiKFi-02)* berfungsi untuk menampilkan daftar film-film yang sedang ditayangkan di bioskop.
 - 2.1. *Tampil Detail Film (SKPL-SiKFi-02-01)* berfungsi untuk menampilkan detail dari masing-masing film yang sedang ditayangkan di bioskop sesuai dengan pilihan *user*.
 - 2.2. *Tampil Jadwal Film (SKPL-SiKFi-02-02)* berfungsi untuk menampilkan jadwal penayangan dari masing-masing film yang sedang ditayangkan di bioskop tersebut.

- 2.3. *Tampil Video Trailer (SKPL-SiKFi-02-03)* berfungsi untuk menampilkan video trailer dari masing-masing film yang sedang ditayangkan dibioskop tersebut, dimana video ini akan ditayangkan sesuai dengan pilihan *user*.
3. *Tampil Informasi Update (SKPL-SiKFi-03)* berfungsi untuk memberikan penjelasan mengenai cara untuk download update aplikasi.
 4. *Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan (SKPL-SiKFi-04)* berfungsi untuk menampilkan petunjuk penggunaan dari aplikasi SiKFi ini.
 5. *Tampil About (SKPL-SiKFi-05)* berfungsi untuk menampilkan profil dari pembuat sistem ini, versi sistem dan tahun pembuatannya.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna yang menggunakan perangkat lunak SiKFi adalah sebagai berikut :

- ❑ Memahami pengoperasian pada ponsel dengan sistem operasi Symbian OS™ S60 3rd edition.
- ❑ Mengerti dan memahami bagaimana caranya menjalankan aplikasi di ponsel.

2.4 Batasan-batasan

Batasan dalam pengembangan perangkat lunak SiKFi yaitu :

1. Kebijakan umum

Mengacu pada tujuan pengembangan perangkat lunak SiKFi

2. Keterbatasan perangkat keras

Ditentukan kemudian setelah system ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan)

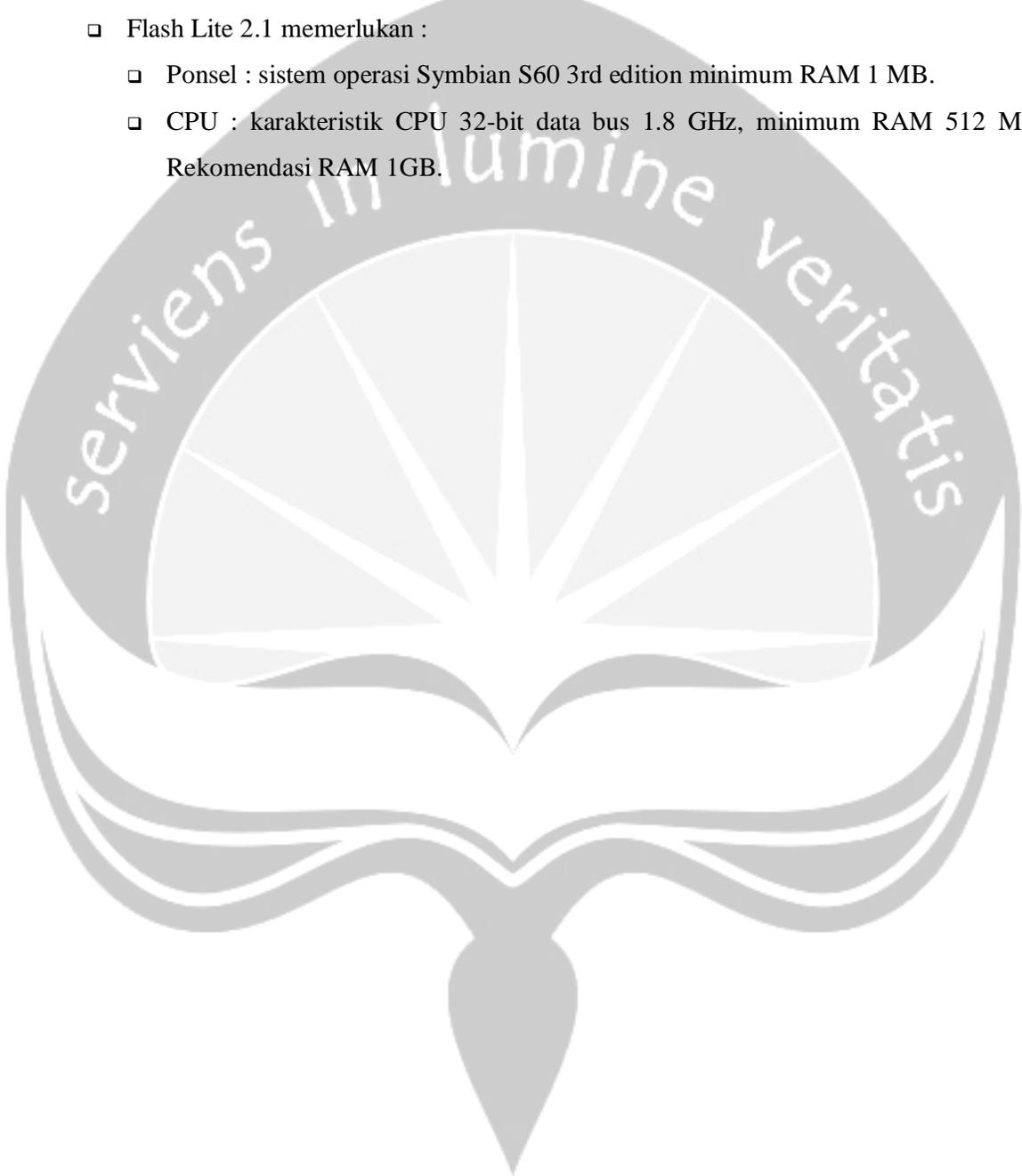
3. Kebutuhan keandalan

Pengembangan perangkat lunak ini dibatasi pada kemudahan penggunaan dan kecepatan dalam proses pengolahannya.

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak SiKFi yaitu :

- ❑ Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengoperasikan produk perangkat lunak SiKFi yaitu *Flash Lite Player 2.1*.
- ❑ Flash Lite 2.1 memerlukan :
 - ❑ Ponsel : sistem operasi Symbian S60 3rd edition minimum RAM 1 MB.
 - ❑ CPU : karakteristik CPU 32-bit data bus 1.8 GHz, minimum RAM 512 MB, Rekomendasi RAM 1GB.



3 Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Fungsionalitas

3.1.1 Aliran Informasi

3.1.1.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) SiKFi (Gambar 1)

3.1.1.1.1 Entitas data

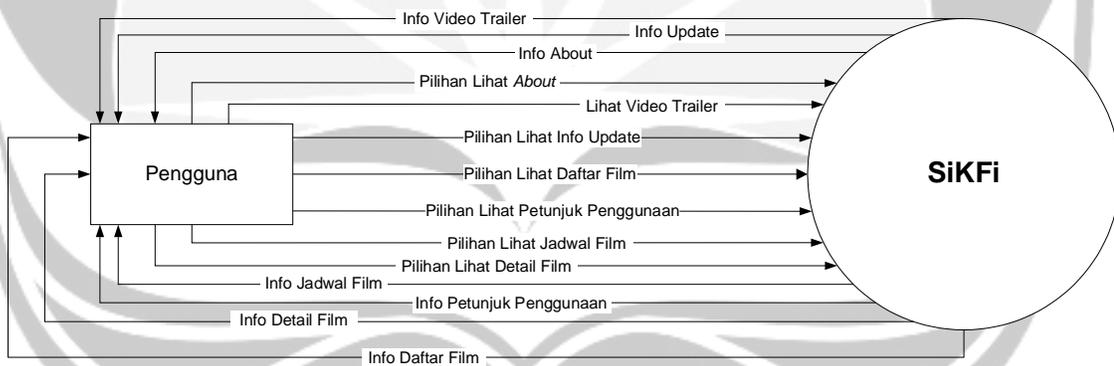
Entitas eksternal data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak SiKFi ini adalah pengguna.

3.1.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak SiKFi ini adalah menerima *input* data dari pengguna dan mengolah data *input* tersebut menjadi *output* sesuai fungsi yang diinginkan.

3.1.1.1.3 Topologi

Topologi prosesnya dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. DFD Level 0 SiKFi

3.1.1.2 DFD Level 1 SiKFi (Gambar 2)

3.1.1.2.1 Entitas data

Entitas eksternal data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak SiKFi ini sesuai dengan DFD Level 0 (Diagram Konteks) SiKFi diatas yaitu pengguna.

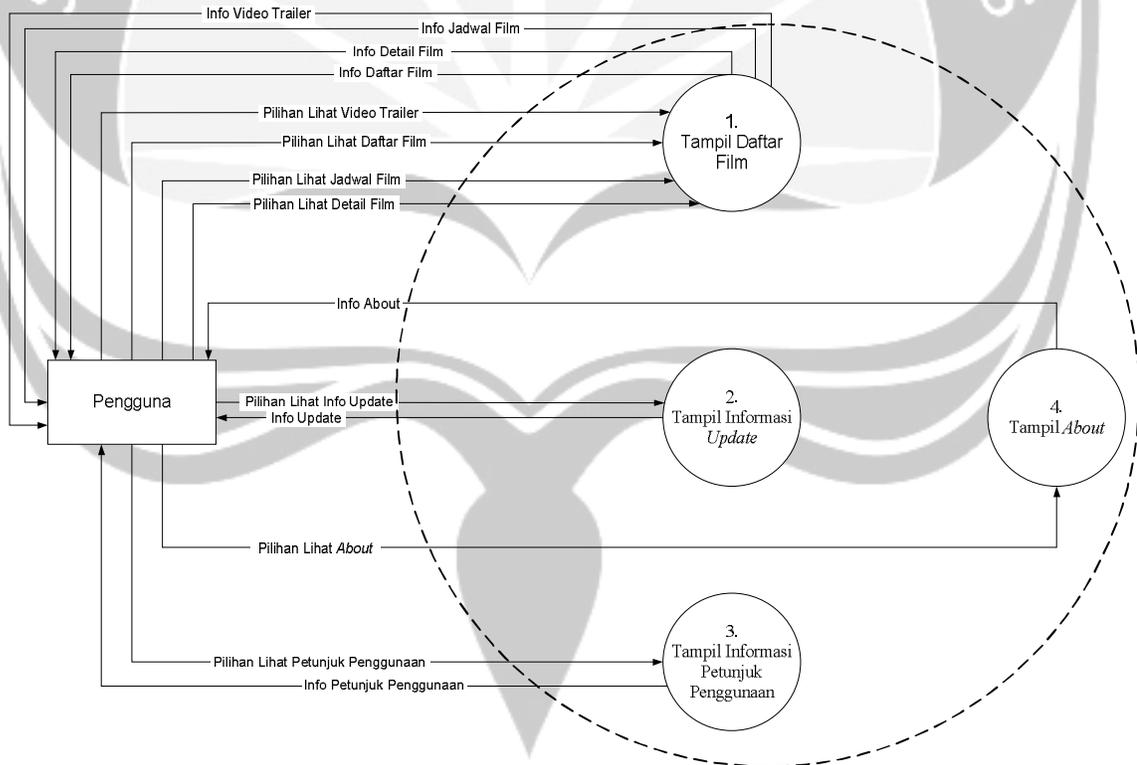
3.1.1.2.2 Proses

Proses yang terjadi dalam DFD level 1 ini mencakup 4 proses, yaitu :

1. **Tampil Daftar Film** adalah suatu proses untuk menampilkan daftar film-film yang sedang ditayangkan di bioskop.
2. **Tampil Informasi Update** adalah suatu proses untuk memberikan penjelasan mengenai cara untuk download update aplikasi.
3. **Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan** adalah suatu proses untuk menampilkan petunjuk penggunaan dari aplikasi SiKFi ini.
4. **Tampil About** adalah suatu proses untuk menampilkan profil dari pembuat sistem ini, versi sistem dan tahun pembuatannya.

3.1.1.2.3 Topologi

Topologi prosesnya dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. DFD Level 1 SiKFi

3.1.1.3 DFD Level 2 Proses Tampil Daftar Film (Gambar 3)

3.1.1.3.1 Entitas data

Entitas eksternal data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak SiKFi ini sesuai dengan DFD Level 0 (Diagram Konteks) SiKFi diatas yaitu pengguna.

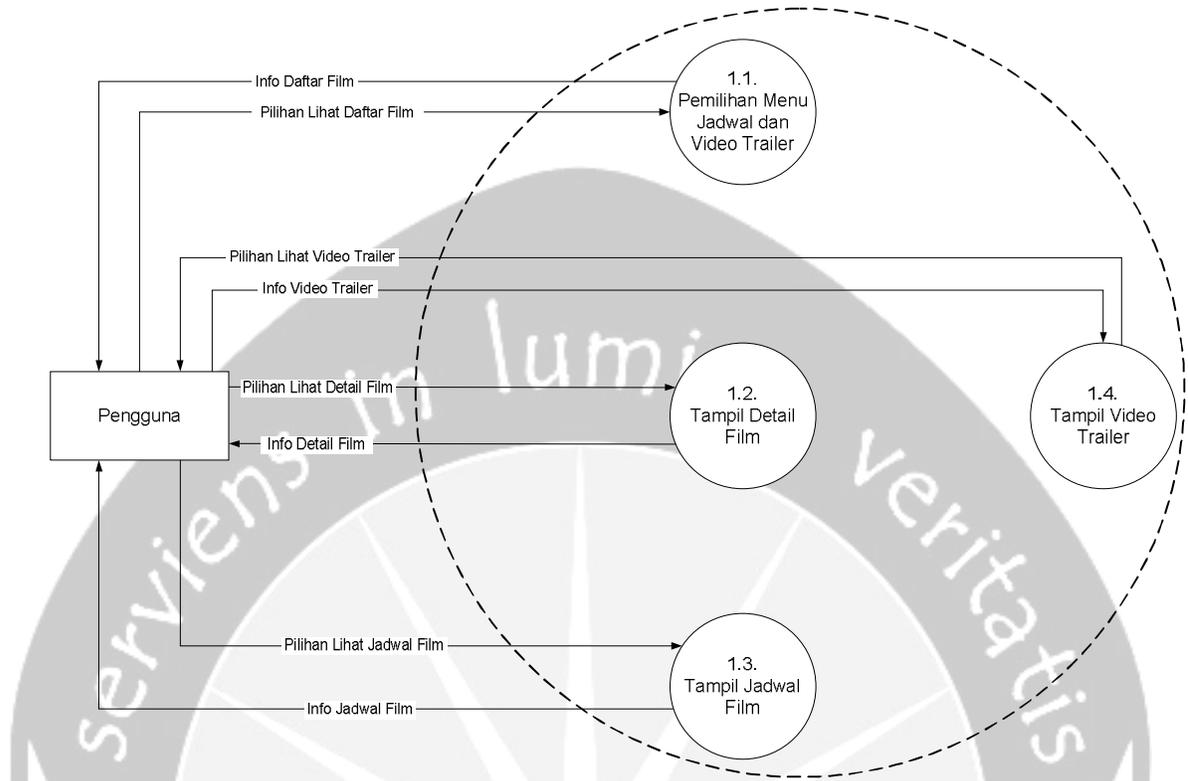
3.1.1.3.2 Proses

Proses yang terjadi dalam DFD level 2 dari *Proses Tampil Daftar Film* ini mencakup 4 proses, yaitu :

1. **Pemilihan Menu Jadwal dan Video Trailer** adalah suatu proses untuk memilih pilihan menu untuk melihat jadwal atau video trailer dari masing-masing film sesuai dengan pilihan user.
2. **Tampil Detail Film** adalah suatu proses untuk menampilkan detail dari masing-masing film yang sedang ditayangkan di bioskop sesuai dengan pilihan *user*.
3. **Tampil Jadwal Film** adalah suatu proses untuk menampilkan jadwal penayangan dari masing-masing film yang sedang ditayangkan di bioskop tersebut.
4. **Tampil Video Trailer** adalah suatu proses untuk menampilkan video trailer dari masing-masing film yang sedang ditayangkan di bioskop tersebut, dimana video ini akan ditayangkan sesuai dengan pilihan *user*.

3.1.1.3.3 Topologi

Topologi prosesnya dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3. DFD Level 2 Proses 1 Tampil Daftar Film

3.1.2 Deskripsi Proses

3.1.2.1 Proses Tampil Daftar Film

3.1.2.1.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dari subproses tampil daftar film, yaitu masukan atau pilihan *user* (pengguna) yang memilih menu untuk menampilkan daftar film.

3.1.2.1.2 Algoritma atau Formula Dari Proses

Algoritma atau formula dari proses tampil daftar film, yaitu menerima masukan dari *user* (pengguna) yang memilih menu untuk menampilkan daftar film. Kemudian sistem akan menampilkan info daftar film yang sedang ditayangkan.

3.1.2.1.3 Entitas Data Terlibat/Keluaran

Entitas data yang terlibat pada subproses tampil daftar film, yaitu daftar film yang sedang ditayangkan. Entitas data keluaran dari subproses tampil daftar film ini adalah info daftar film yang sedang ditayangkan.

3.1.2.2 Proses Tampil Detail Film

3.1.2.2.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dari subproses tampil detail film, yaitu masukan atau pilihan *user* (pengguna) yang memilih submenu untuk menampilkan detail film.

3.1.2.2.2 Algoritma atau Formula Dari Proses

Algoritma atau formula dari proses tampil detail film, yaitu menerima masukan dari *user* (pengguna) yang memilih submenu untuk menampilkan detail film. Pengguna dapat memilih submenu untuk menampilkan detail film ini setelah sistem menampilkan daftar film terlebih dahulu (pengguna sebelumnya sudah memilih menu untuk menampilkan daftar film). Lalu disini sistem akan menampilkan info detail film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna).

3.1.2.2.3 Entitas Data Terlibat/Keluaran

Entitas data yang terlibat pada subproses tampil detail film, yaitu detail film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna). Entitas data keluaran dari subproses tampil detail film ini adalah info detail film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna).

3.1.2.3 Proses Tampil Jadwal Film

3.1.2.3.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dari subproses tampil jadwal film, yaitu masukan atau pilihan *user* (pengguna) yang memilih submenu untuk menampilkan jadwal film.

3.1.2.3.2 Algoritma atau Formula Dari Proses

Algoritma atau formula dari proses tampil jadwal film, yaitu menerima masukan dari *user* (pengguna) yang memilih submenu untuk menampilkan jadwal film. Pengguna dapat memilih submenu untuk menampilkan jadwal film ini setelah sistem menampilkan daftar film

terlebih dahulu (pengguna sebelumnya sudah memilih menu untuk menampilkan daftar film). Pengguna juga dapat memilih submenu untuk menampilkan jadwal film ini setelah memilih submenu untuk menampilkan detail film. Lalu disini sistem akan menampilkan info jadwal film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna).

3.1.2.3.3 Entitas Data Terlibat/Keluaran

Entitas data yang terlibat pada subproses tampil jadwal film, yaitu jadwal film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna). Entitas data keluaran dari subproses tampil jadwal film ini adalah info jadwal film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna).

3.1.2.4 Proses Tampil Video Trailer

3.1.2.4.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dari subproses tampil video *trailer*, yaitu masukan atau pilihan *user* (pengguna) yang memilih submenu untuk menampilkan video *trailer*.

3.1.2.4.2 Algoritma atau Formula Dari Proses

Algoritma atau formula dari proses tampil video *trailer*, yaitu menerima masukan dari *user* (pengguna) yang memilih submenu untuk menampilkan video *trailer*. Pengguna dapat memilih submenu untuk menampilkan video *trailer* ini setelah sistem menampilkan daftar film terlebih dahulu (pengguna sebelumnya sudah memilih menu untuk menampilkan daftar film). Pengguna juga dapat memilih submenu untuk menampilkan video *trailer* ini setelah memilih submenu untuk menampilkan detail film. Lalu disini sistem akan menampilkan sebuah video *trailer* dari film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna).

3.1.2.4.3 Entitas Data Terlibat/Keluaran

Entitas data yang terlibat pada subproses tampil video *trailer*, yaitu menampilkan sebuah video *trailer* dari film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna). Entitas data keluaran dari subproses tampil video *trailer* ini adalah menampilkan sebuah video *trailer* dari film yang sesuai dengan pilihan *user* (pengguna).

3.1.2.5 Proses Tampil Informasi Update

3.1.2.5.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dari subproses tampil informasi *update*, yaitu masukan atau pilihan *user* (pengguna) yang memilih menu untuk menampilkan informasi *update*.

3.1.2.5.2 Algoritma atau Formula Dari Proses

Algoritma atau formula dari proses tampil informasi *update*, yaitu menerima masukan dari *user* (pengguna) yang memilih menu untuk menampilkan informasi *update*. Kemudian sistem akan menampilkan informasi *update* dari aplikasi ini.

3.1.2.5.3 Entitas Data Terlibat/Keluaran

Entitas data yang terlibat pada subproses tampil informasi *update*, yaitu informasi *update*. Entitas data keluaran dari subproses tampil informasi *update* ini adalah sistem akan menampilkan informasi *update* dari aplikasi ini.

3.1.2.6 Proses Tampil Informasi Petunjuk Penggunaan

3.1.2.6.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dari subproses tampil informasi petunjuk penggunaan, yaitu masukan atau pilihan *user* (pengguna) yang memilih menu untuk menampilkan informasi petunjuk penggunaan.

3.1.2.6.2 Algoritma atau Formula Dari Proses

Algoritma atau formula dari proses tampil informasi petunjuk penggunaan, yaitu menerima masukan dari *user* (pengguna) yang memilih menu untuk menampilkan informasi petunjuk penggunaan. Kemudian sistem akan menampilkan informasi petunjuk penggunaan dari aplikasi ini.

3.1.2.6.3 Entitas Data Terlibat/Keluaran

Entitas data yang terlibat pada subproses tampil informasi petunjuk penggunaan, yaitu informasi petunjuk penggunaan. Entitas data keluaran dari subproses tampil informasi petunjuk penggunaan ini adalah sistem akan menampilkan informasi petunjuk penggunaan dari aplikasi ini.

3.1.2.7 Proses Tampil *About*

3.1.2.7.1 Entitas Data Masukan

Entitas data masukan dari subproses tampil *about*, yaitu masukan atau pilihan *user* (pengguna) yang memilih menu untuk menampilkan informasi *about*.

3.1.2.7.2 Algoritma atau Formula Dari Proses

Algoritma atau formula dari proses tampil *about*, yaitu menerima masukan dari *user* (pengguna) yang memilih menu untuk menampilkan informasi *about*. Kemudian sistem akan menampilkan informasi *about* yaitu sistem akan menampilkan informasi tentang pembuat dari aplikasi ini.

3.1.2.7.3 Entitas Data Terlibat/Keluaran

Entitas data yang terlibat pada subproses tampil *about*, yaitu informasi *about*. Entitas data keluaran dari subproses tampil *about* ini adalah sistem akan menampilkan informasi tentang pembuat dari aplikasi ini.

3.1.3 Spesifikasi Data SiKFi

Dalam perancangan perangkat lunak SiKFi ini tidak terdapat database sebagai penyimpanan data.