

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan dan saran.

#### **6.1. Kesimpulan**

Pengembangan Aplikasi Mobile Panduan Penggunaan Kamera Digital Dan Lensa DSLR dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

Pengembangan Aplikasi Mobile Panduan Penggunaan Kamera Digital Dan Lensa DSLR berhasil dikembangkan dengan *platform* iOS dan *tools* pengembang Xcode. Aplikasi mempermudah pengguna menggunakan kamera, lensa dan perawatan yang baik.

#### **6.2. Saran**

Saran yang dapat diambil dari tahap analisis sampai tahap pengujian pada pembuatan tugas akhir adalah:

1. Aplikasi Aplikasi Mobile Panduan Penggunaan Kamera Digital Dan Lensa DSLR tidak dapat menambah jenis kamera merek lain.
2. Fitur premium yang berbayar.

## DAFTAR PUSTAKA

D3100, K.D.M.B.P., 2010. *KAMERA DIGITAL D3100 MANUAL BAGI PENGGUNA*. HONG KONG: NIKON CORPORATION.

D810, K.D.M.B.P., 2010. *KAMERA DIGITAL D810 MANUAL BAGI PENGGUNA*. HONG KONG: NIKON CORPORATION.

D90, K.D.M.B.P., 2010. *KAMERA DIGITAL D90 MANUAL BAGI PENGGUNA*. HONG KONG: NIKON CORPORATION.

Fitriyah, 2012. *MAKALAH ILMU KEALAMAN DASAR PERKEMBANGAN KAMERA*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat Universitas Lambung Mangkurat.

Kamera D3100, P., 2013. *PENGGUNAAN KAMERA D3100*. [Online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=JZu2gMoFRB0&spfreload=10> [Accessed AGUSTUS 2015].

Kamera DSLR, C.m., 2014. *CARA MEMBERSIHKAN KAMERA DSLR*. [Online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=wfqfnTcGMRA> [Accessed OKTOBER 2015].

Membersihkan Lensa, T., 2013. *TIPS MEMBERSIHKAN LENSA KAMERA ALA GUDANG KAMERA SUARABAYA*. [Online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=aXvRKg2YHdE> [Accessed OKTOBER 2015].

Nikon D810, R., 2013. *NIKON D810 REVIEW*. [Online] [Accessed OKTOBER 2015].

Nikon D90, D.C., 2012. *Nikon D90 DSLR Camera Review 2012*. [Online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=eTm5fs1GlfU> [Accessed SEPTEMBER 2015].

Paramita Devi, C.E., 2013. *PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN MANUSIA BERBASIS MULTIMEDIA*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

PRADNYANA SIDEMEN, I.B.A., 2015. *PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA DOA SEHARI-HARI DALAM AGAMA HINDU*. YOGYAKARTA: UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA.

Puspita, T.V., 2014. *PEMBANGUNAN APLIKASI PENJUALAN PERHIASAN BERBASIS WEB MULTIMEDIA*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta UAJY.

Putra Artana, I.G.A., 2011. *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM E-VOTING UNTUK PEMILIHAN UMUM*. Tugas Akhir. Bandung: Universitas Kristen Maranatha.

Riyanti, T., 2010. *PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN*. Tugas Akhir. Yogyakarta: UAJY Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Sabekti, A., 2013. *PEMBANGUNAN ALAT BANTU PERHITUNGAN RADIASI NUKLIR BERBASIS IOS*. Tugas Akhir. Yogyakarta: Uajy Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Sukma Kencana, R., 2014. *PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN VIRUS DENGAN SISTEM OPERASI IOS*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Suryadharma, C.K., 2010. *PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN*. Tugas Akhir. Yogyakarta: UAJY Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Vindy Mawarti, E., 2010. *PEMBANGUNAN GAME EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI ANAK-ANAK*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yusmilanda, Y., 2013. *PEMBUATAN GAME SIJAGO MERAH BERBASIS IOS*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

**KUISIONER PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BUKU MANUAL  
PANDUAN PENGGUNAAN KAMERA DIGITAL DAN LENS DLSR  
(PAKALEN)**

Rangka penyusunan skripsi, saya bermaksud melakukan pengujian perangkat lunak. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan pengguna akan aplikasi yang saya buat, dan untuk mencapai tujuan tersebut saya berharap kesediaannya untuk bekerja sama dengan memberikan informasi yang sejujurnya. Hasil kuisisioner ini tidak diniatkan untuk mencari kesalahan atau mencari keuntungan, kuisisioner ini semata-mata merupakan penelitian untuk skripsi. Atas partisipasinya saya ucapkan terima kasih.

**Keterangan Pilihan Jawaban:**

- Sangat Tidak Setuju (STS)
- Tidak Setuju (TS)
- Setuju (S)
- Sangat Setuju (SS)

**Ket : Untuk pemilihan jawaban dicontreng(  )**

NAMA :

UMUR :

PEKERJAAN :

---

PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
	STS	TS	S	SS
1. Penggunaan gambar pada PAKALEN membantu ilustrasi penggunaan kamera dan lensa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Penggunaan teks pada PAKALEN membantu ilustrasi penggunaan kamera dan lensa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Penggunaan suara pada PAKALEN membantu ilustrasi penggunaan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Penggunaan video pada PAKALEN membantu ilustrasi perawatan kamera dan lensa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Komposisi warna pada PAKALEN membuat tampilan menjadi menarik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Isi materi yang diberikan pada PAKALEN sesuai dengan judul	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. PAKALEN mudah dijalankan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Tampilan secara keseluruhan pada PAKALEN sudah baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Kehadiran Maps pada PAKALEN mebantu proses pencarian <i>service center</i> kamera bagi pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Kehadiran PAKALEN mempermudah penggunaan kamera dan lensa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

---

Kesan dan Pesan:

.....

.....

.....

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### PAKALEN

(Pengembangan Aplikasi Mobile Buku Manual  
Panduan Penggunaan Kamera Digital dan  
Lensa DSLR)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

I Made Finsa Bayu Erlanda / 6642

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	Fakultas Teknologi Industri	<b>DPPL-PAKALEN</b>		1/20
		Revisi		

**DAFTAR PERUBAHAN**

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

## Daftar Isi

<b>Daftar Isi</b> .....	<b>4</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>5</b>
<b>1. Pendahuluan</b> .....	<b>6</b>
1.1 Tujuan.....	6
1.2 Lingkup Masalah.....	6
1.3 Definisi dan Akronim.....	6
1.4 Referensi.....	7
<b>2. Perancangan Sistem</b> .....	<b>8</b>
2.1 Perancangan Arsitektur.....	8
<b>3. Deskripsi Perancangan Antarmuka</b> .....	<b>8</b>
3.1. Antarmuka Halaman Utama.....	8
3.2. Antarmuka Kamera.....	9
3.3. Antarmuka Tampak Depan Kamera D3100.....	10
3.4. Antarmuka Tampak Depan Kamera D90.....	11
3.5. Antarmuka Tampak Depan Kamera D810.....	11
3.6. Antarmuka Tampak Belakang Kamera D3100.....	12
3.7. Antarmuka Tampak Belakang Kamera D90.....	13
3.8. Antarmuka Tampak Belakang Kamera D810.....	13
3.9. Antarmuka Tampak Atas Kamera D3100.....	14
3.11. Antarmuka Tampak Atas Kamera D810 .....	15
3.12. Antarmuka Penggunaan Kamera .....	16
3.13. Antarmuka Lensa .....	17
3.14. Antarmuka Kegunaan Lensa .....	18
3.15. Antarmuka Video .....	18
3.16. Antarmuka Video Perawatan Kamera .....	19
3.17. Antarmuka Video Perawatan Lensa .....	19
3.18. Antarmuka Maps .....	20
3.19. Antarmuka Tentang .....	20

## Daftar Gambar

Gambar 1. Rancangan Arsitektur PAKALEN .....	8
Gambar 2. Rancangan antarmuka halaman utama .....	9
Gambar 3. Rancangan Antarmuka Kamera .....	9
Gambar 4. Rancangan Antarmuka Tampak Depan D3100 .....	10
Gambar 5. Rancangan Antarmuka Tampak Depan D90 .....	11
Gambar 6. Rancangan Antarmuka Tampak Depan D810 .....	12
Gambar 7. Rancangan Antarmuka Tampak Belakang D3100 .....	12
Gambar 8. Rancangan Antarmuka Tampak Belakang D90 .....	13
Gambar 9. Rancangan Antarmuka Tampak Belakang D810 .....	14
Gambar 10. Rancangan Antarmuka Tampak Atas D3100 .....	14
Gambar 11. Rancangan Antarmuka Tampak Atas D90 .....	15
Gambar 12. Rancangan Antarmuka Tampak Atas D810 .....	16
Gambar 13. Rancangan Antarmuka Penggunaan .....	16
Gambar 14. Rancangan Antarmuka Lensa .....	17
Gambar 15. Rancangan Antarmuka Lensa .....	18
Gambar 16. Rancangan Antarmuka Video .....	18
Gambar 17. Rancangan Antarmuka Video Perawatan Kamera ....	19
Gambar 18. Rancangan Antarmuka Video Perawatan Lensa .....	19
Gambar 19. Rancangan Antarmuka Maps .....	20
Gambar 20. Rancangan Antarmuka Tentang .....	20

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

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

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PAKALEN dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Penggunaan Kamera Digital dengan mudah, dan kegunaan dari masing-masing Lensa DSLR.
2. Mempermudah penggunaan kamera dengan memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, suara dan animasi.

### 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.
DPPL-PAKALEN-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PAKALEN (Pengembangan Aplikasi Mobile Buku Manual Panduan Penggunaan Kamera Digital dan Lensa DSLR) di mana

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PAKALEN	6/20
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		

	XXX merupakan nomor fungsi produk.
PAKALEN	Perangkat lunak penggunaan kamera digital dan lensa DSLR berbasis iOS.

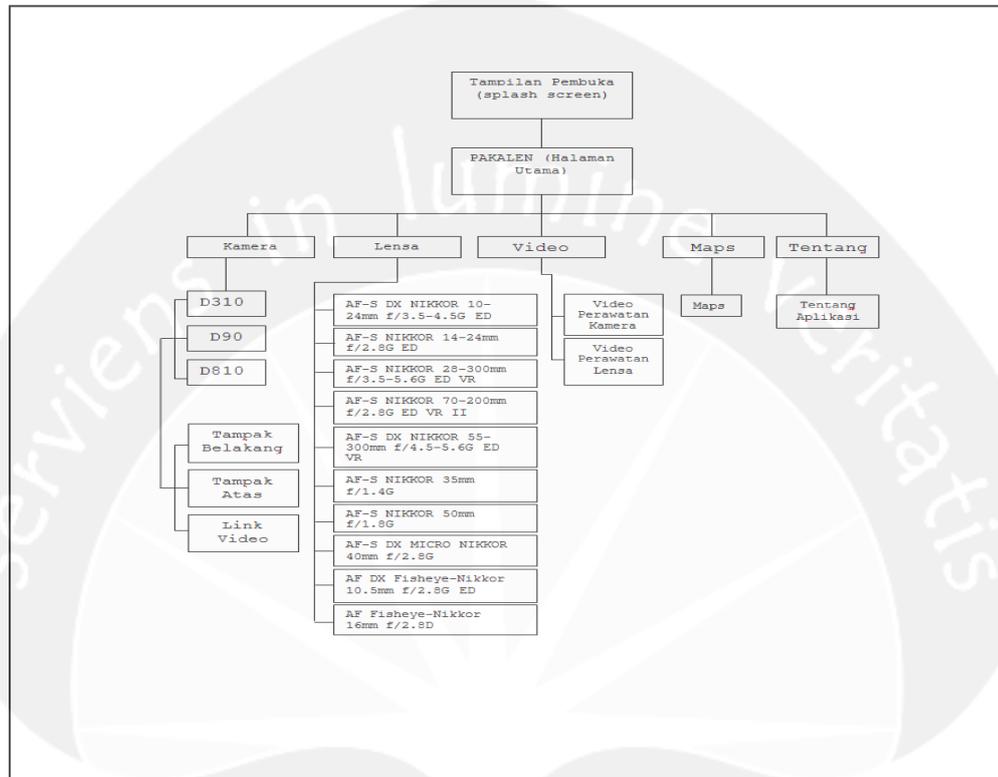
#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. I Made Finsa Bayu Erlanda/6642, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) PAKALEN*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Ida Bagus Agung Pradnyana Sidemen/5627, skripsi *PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MANTRAM ATAU DOA SEHARI-HARI DALAM AGAMA HINDU (JARMADU)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## 2. Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Arsitektur

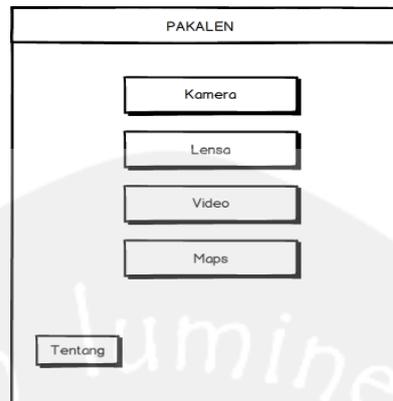


Gambar 1. Rancangan Arsitektur PAKALEN

## 3. Deskripsi Perancangan Antarmuka

### 3.1. Antarmuka Halaman Utama

Antarmuka halaman utama seperti terlihat pada gambar 3.1, terdapat 5 tombol menu dimana setiap tombol memiliki fungsi sendiri-sendiri.

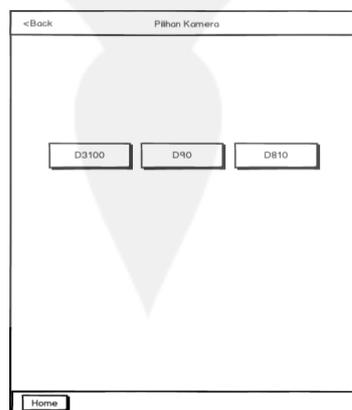


Gambar 2. Rancangan antarmuka halaman utama

Tombol kamera memiliki fungsi untuk menampilkan 3 jenis kamera. Tombol lensa memiliki fungsi untuk menampilkan 10 jenis lensa. Tombol Video memiliki fungsi untuk menampilkan video perawatan kamera dan perawatan lensa. Tombol Maps memiliki fungsi untuk menampilkan lokasi *service center*. Tombol tentang memiliki fungsi untuk menampilkan penjelasan singkat tentang aplikasi PAKALEN.

### 3.2. Antarmuka Kamera

Antarmuka kamera seperti terlihat pada gambar 3, terdapat 4 tombol dimana setiap tombol mempunyai fungsi masing-masing.

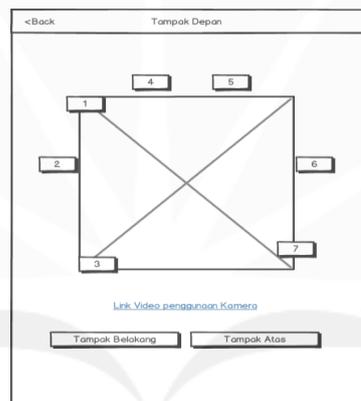


Gambar 3. Rancangan Antarmuka Kamera

Tombol D3100 memiliki fungsi untuk menampilkan masing-masing bagian dari D3100. Tombol D90 memiliki fungsi untuk menampilkan masing-masing bagian dari D90. Tombol D810 memiliki fungsi untuk menampilkan masing-masing bagian dari D810. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama.

### 3.3. Antarmuka Tampak Depan Kamera D3100

Antarmuka tampak depan seperti terlihat pada gambar 4, terdapat 4 tombol, tombol angka dan link video dimana setiap tombol mempunyai fungsi masing-masing.

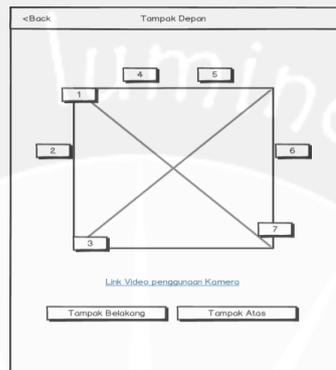


Gambar 4. Rancangan Antarmuka Tampak Depan D3100

Tombol Tampak Belakang memiliki fungsi untuk menampilkan bagian belakang kamera tergantung kamera yang dipilih. Tombol Tampak Atas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian Atas kamera tergantung kamera yang dipilih. Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kemblai ke halaman pilihan kamera.

### 3.4. Antarmuka Tampak Depan Kamera D90

Antarmuka tampak depan seperti terlihat pada gambar 5, terdapat 4 tombol, tombol angka dan link video dimana setiap tombol mempunyai fungsi masing-masing.

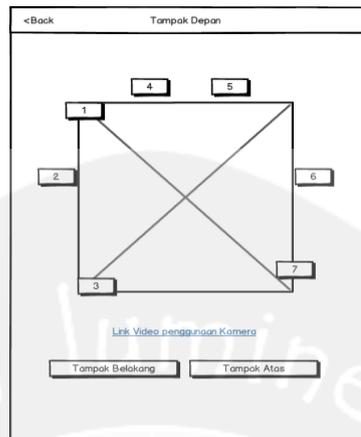


Gambar 5. Rancangan Antarmuka Tampak Depan D90

Tombol Tampak Belakang memiliki fungsi untuk menampilkan bagian belakang kamera tergantung kamera yang dipilih. Tombol Tampak Atas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian Atas kamera tergantung kamera yang dipilih. Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan kamera.

### 3.5. Antarmuka Tampak Depan Kamera D810

Antarmuka tampak depan seperti terlihat pada gambar 6, terdapat 4 tombol, tombol angka dan link video dimana setiap tombol mempunyai fungsi masing-masing.

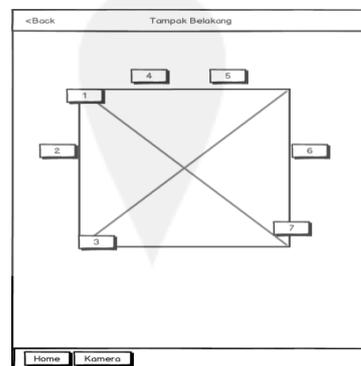


Gambar 6. Rancangan Antarmuka Tampak Depan D810

Tombol Tampak Belakang memiliki fungsi untuk menampilkan bagian belakang kamera tergantung kamera yang dipilih. Tombol Tampak Atas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian Atas kamera tergantung kamera yang dipilih. Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kemblai ke halaman pilihan kamera.

### 3.6. Antarmuka Tampak Belakang Kamera D3100

Rancangan antarmuka tampak belakang akan menampilkan tampak belakang dari kamera D3100.



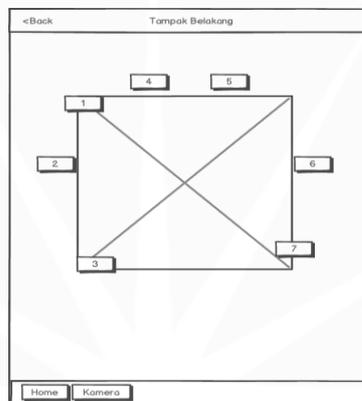
Gambar 7. Rancangan Antarmuka Tampak Belakang D3100

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PAKALEN	12/20
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		

Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan kamera.

### 3.7. Antarmuka Tampak Belakang Kamera D90

Rancangan antarmuka tampak belakang akan menampilkan tampak belakang dari kamera D90.

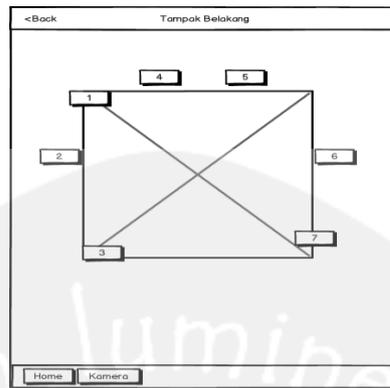


Gambar 8. Rancangan Antarmuka Tampak Belakang D90

Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan kamera.

### 3.8. Antarmuka Tampak Belakang Kamera D810

Rancangan antarmuka tampak belakang akan menampilkan tampak belakang dari kamera D810.

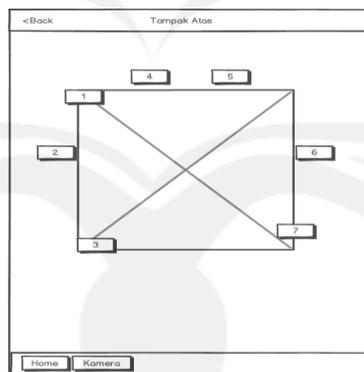


Gambar 9. Rancangan Antarmuka Tampak Belakang D810

Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan kamera.

### 3.9. Antarmuka Tampak Atas Kamera D3100

Rancangan antarmuka tampak atas akan menampilkan tampak atas dari kamera D3100.



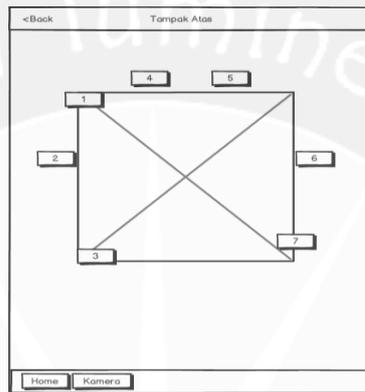
Gambar 10. Rancangan Antarmuka Tampak Atas D3100

Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman

utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan kamera.

### 3.10. Antarmuka Tampak Atas Kamera D90

Rancangan antarmuka tampak atas akan menampilkan tampak atas dari kamera D90.

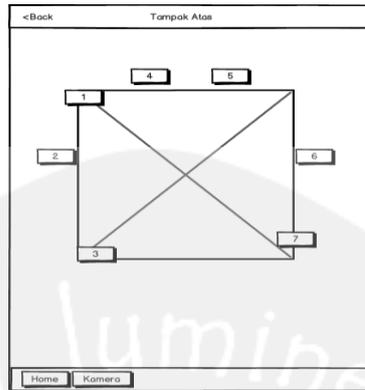


Gambar 11. Rancangan Antarmuka Tampak Atas D90

Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan kamera.

### 3.11. Antarmuka Tampak Atas Kamera D810

Rancangan antarmuka tampak atas akan menampilkan tampak atas dari kamera D810.

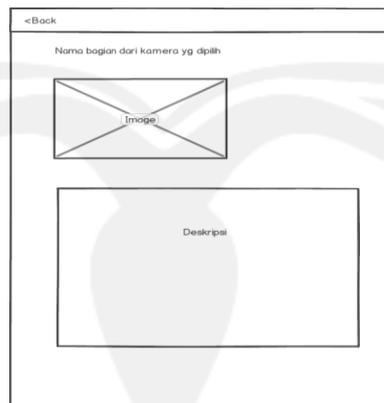


Gambar 12. Rancangan Antarmuka Tampak Atas D810

Tombol angka-angka diatas memiliki fungsi untuk menampilkan bagian-bagian penting penggunaan kamera. Tombol Home berfungsi untuk kembali ke halaman utama. Tombol Kamera berfungsi untuk kemblai ke halaman pilihan kamera.

### 3.12. Antarmuka Penggunaan Kamera

Rancangan antarmuka penggunaan kamera akan menampilkan nama dari bagian kamera, foto, dan deskripsi.



Gambar 13. Rancangan Antarmuka Penggunaan

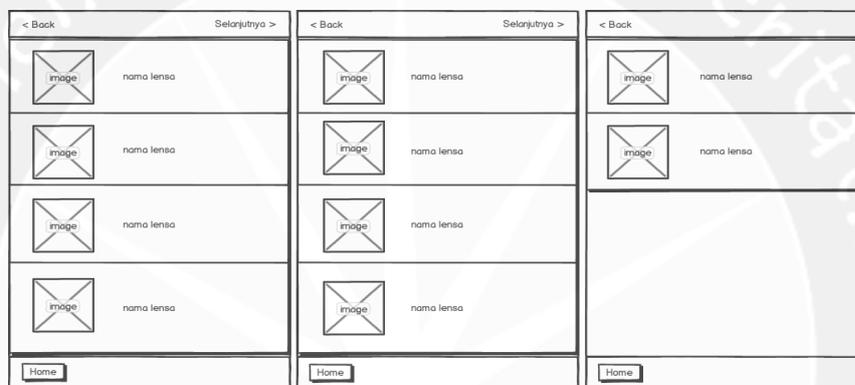
Rancangan anatarmuka penggunaan kamera seperti terlihat pada gambar 13, terdapat nama bagian dari kamera yg dipilih untuk menampilkan nama bagian dari

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PAKALEN	16/20
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		

kamera yang telah dipilih pada tombol angka-angka tampak depan, tampak belakang, dan tampak atas. Image untuk menampilkan bagian kamera yang dipilih. Deskripsi untuk menampilkan kegunaan dari bagian kamera yang dipilih.

### 3.13. Antarmuka Lensa

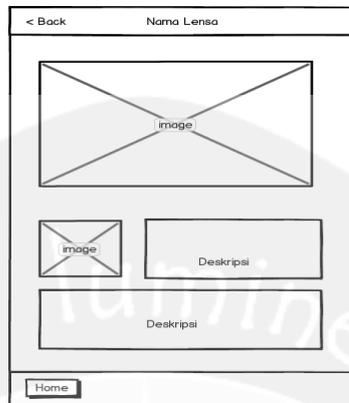
Rancangan antarmuka lensa akan menampilkan pilihan lensa yang terdiri nama lensa dan foto lensa.



Gambar 14. Rancangan Antarmuka Lensa

Rancangan antarmuka lensa seperti terlihat pada gambar 14, terdapat 10 tombol nama lensa memiliki fungsi menampilkan penjelasan dari lensa hasil foto, deskripsinya. Tombol selanjutnya> digunakan untuk menuju lensa yang akan dipilih. Rancangan antarmuka lensa ini dibuat agar pengguna mengetahui tentang masing-masing lensa yang cocok dipergunakan. Tombol Home memiliki fungsi kembali ke halaman utama.

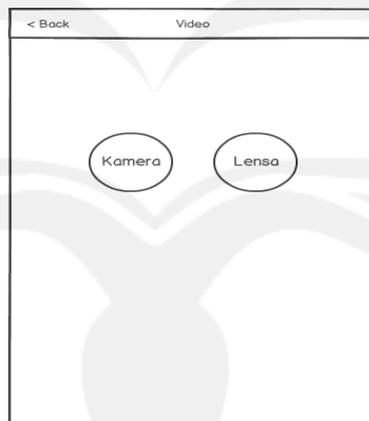
### 3.14. Antarmuka Kegunaan Lensa



Gambar 15. Rancangan Antarmuka Lensa

Rancangan antarmuka kegunaan lensa seperti terlihat pada gambar 15, untuk menampilkan nama lensa yang telah dipilih sebelumnya, menampilkan gambar lensa, hasil foto dari lensa tersebut dan deskripsi kegunaan lensa. Tombol Home untuk kembali ke halaman utama.

### 3.15. Antarmuka Video



Gambar 16. Rancangan Antarmuka Video

Rancangan antarmuka video seperti terlihat pada gambar 16, terdapat 2 Tombol yaitu tombol kamera untuk menampilkan video perawatan kamera, dan tombol lensa untuk menampilkan video perawatan lensa.

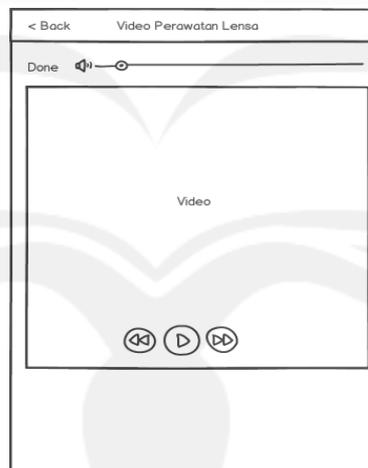
### 3.16. Antarmuka Video Perawatan Kamera



Gambar 17. Rancangan Antarmuka Video Perawatan Kamera

Rancangan antarmuka Video Perawatan Kamera seperti pada gambar 17, menampilkan perawatan kamera berupa video.

### 3.17. Antarmuka Video Perawatan Lensa



Gambar 18. Rancangan Antarmuka Video Perawatan Lensa

Halaman Video Perawatan Lensa seperti pada gambar 18, menampilkan perawatan lensa berupa video.

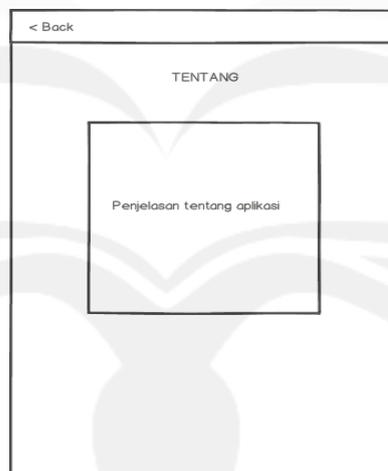
### 3.18. Antarmuka Maps



Gambar 19. Rancangan Antarmuka Maps

Pada halaman Maps seperti pada gambar 19, untuk menampilkan lokasi service center kamera dan lensa.

### 3.19. Antarmuka Tentang



Gambar 20. Rancangan Antarmuka Tentang

Rancangan antarmuka tentang seperti pada gambar 20, untuk menampilkan penjelasan singkat tentang aplikasi.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PAKALEN	20/20
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		

# SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

PAKALEN

(Pengembangan Aplikasi Mobile Buku Manual  
Panduan Penggunaan Kamera Digital dan  
Lensa DSLR)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

I Made Finsa Bayu Erlanda / 6642

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
	Fakultas Teknologi Industri	<b>SKPL-PAKALEN</b>		1/25
		Revisi		

**DAFTAR PERUBAHAN**

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	6
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 Kebutuhan.....	9
2.1	Perspektif produk .....	9
2.2	Fungsi Produk .....	10
2.3	Karakteristik Pengguna .....	13
2.4	Batasan-Batasan .....	14
3	Kebutuhan Khusus.....	14
3.1.	Kebutuhan Antarmuka Eksternal .....	14
3.1.1.	Antarmuka Pemakai .....	14
3.1.2.	Antarmuka Perangkat Keras .....	15
3.1.3.	Antarmuka Perangkat Lunak .....	15
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan.....	19
4.1.	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas .....	19
4.1.1.	Data Flow Diagram Spesfication : Fungsi Kamera .....	19
4.1.2.	Data Flow Diagram Spesfication : Fungsi Lensa .....	21
4.1.3.	Data Flow Diagram Spesfication : Fungsi Video .....	23
4.1.4.	Data Flow Diagram Spesfication : Fungsi Maps .....	24
4.1.5.	Data Flow Diagram Spesification : Fungsi Tentang Aplikasi.....	25

## Daftar Gambar

Gambar 1. DFD (*Data Flow Diagram*) Level 0.....16

Gambar 2. DFD (*Data Flow Diagram*) Level 1.....17



## Daftar Tabel

Tabel 1. Penjelasan Visualisasi DFD level 1.....	18
--	----



# 1 Pendahuluan

## 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak PAKALEN (Pengembangan Aplikasi Mobile Buku Manual Panduan Penggunaan Kamera Digital dan Lensa DSLR) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-PAKALEN ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

## 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PAKALEN dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Penggunaan Kamera Digital dengan mudah, dan kegunaan dari masing-masing Lensa DSLR.
2. Mempermudah penggunaan kamera dengan memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, suara dan animasi.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-PAKALEN-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PAKALEN (Pengembangan Aplikasi Mobile Buku Manual Panduan Penggunaan Kamera Digital dan Lensa DSLR) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
PAKALEN	Perangkat lunak penggunaan kamera digital dan lensa DSLR berbasis iOS.

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. I Made Finsa Bayu Erlanda/6642, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) HORASARIS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Ida Bagus Agung Pradnyana Sidemen/5627, skripsi *PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MANTRAM ATAU DOA SEHARI-HARI DALAM AGAMA HINDU (JARMADU)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

### 1.5 Deskripsi umum (Overview)

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

lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

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

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

## **2 Deskripsi Kebutuhan**

### **2.1 Perspektif produk**

PAKALEN merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu dalam proses penggunaan kamera digital dan lensa DSLR khususnya pemula. Aplikasi penggunaan kamera digital dan lensa DSLR ini memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi.

Aplikasi penggunaan kamera digital dan lensa DSLR ini berjalan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi iOS dan dibuat menggunakan bahasa *Objective-C*. Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*) pada perangkat *mobile*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PAKALEN	9/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak PAKALEN adalah sebagai berikut :

### 1. Fungsi Kamera **(SKPL-PAKALEN-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan 3 jenis kamera digital Nikon dalam PAKALEN ini.

#### 1.1. Fungsi D3100 **(SKPL-PAKALEN-01-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan kamera digital NIKON D3100.

##### 1.1.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya

###### **(SKPL-PAKALEN-01-01-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

##### 1.1.2. Fungsi Tampak Belakang **(SKPL-PAKALEN-01-01-02)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang tampak belakang dari kamera digital Nikon D3100.

###### 1.1.2.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya **(SKPL-PAKALEN-01-01-02-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

##### 1.1.3. Fungsi Tampak Atas **(SKPL-PAKALEN-01-01-03)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang tampak atas dari kamera digital Nikon D3100.

###### 1.1.3.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya **(SKPL-PAKALEN-01-01-03-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

###### 1.1.4. Fungsi Link Video Kamera D3100 **(SKPL-PAKALEN-01-01-04)**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PAKALEN	10/25
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		

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan video tentang penggunaan kamera Nikon D3100.

1.2. Fungsi D90 **(SKPL-PAKALEN-01-02)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan kamera digital NIKON D90.

1.2.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya **(SKPL-PAKALEN-01-02-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

1.2.2. Fungsi Tampak Belakang **(SKPL-PAKALEN-01-02-02)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang tampak belakang dari kamera digital Nikon D90.

1.2.2.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya **(SKPL-PAKALEN-01-02-02-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

1.2.3. Fungsi Tampak Atas **(SKPL-PAKALEN-01-02-03)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang tampak atas dari kamera digital Nikon D90.

1.2.3.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya **(SKPL-PAKALEN-01-02-03-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

1.2.4. Fungsi Link Video Kamera D90 **(SKPL-PAKALEN-01-02-04)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan video tentang penggunaan kamera Nikon D90.

### 1.3. Fungsi D810 **(SKPL-PAKALEN-01-03)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan kamera digital NIKON D810.

#### 1.3.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya

##### **(SKPL-PAKALEN-01-03-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

#### 1.3.2. Fungsi Tampak Belakang **(SKPL-PAKALEN-01-03-02)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang tampak belakang dari kamera digital Nikon D810.

##### 1.3.2.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya **(SKPL-**

##### **PAKALEN-01-03-02-01)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

#### 1.3.3. Fungsi Tampak Atas **(SKPL-PAKALEN-01-02-03)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang tampak atas dari kamera digital Nikon D90.

##### 1.3.3.1. Fungsi Tombol 1 sampai seterusnya **(SKPL-**

##### **PAKALEN-01-03-03-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagian kamera dan kenggunaannya.

#### 1.3.4. Fungsi Link Video Kamera D810 **(SKPL-PAKALEN-01-03-04)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan video tentang penggunaan kamera Nikon D810.

### 2. Fungsi Lensa **(SKPL-PAKALEN-02)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan 10 jenis Lensa DSLR Nikon dalam PAKALEN ini.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PAKALEN	12/25
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. Fungsi Video **(SKPL-PAKALEN-03)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan video perawatan kamera dan lensa dalam PAKALEN ini.

#### 3.1. Fungsi Kamera **(SKPL-PAKALEN-03-01)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan video tentang cara perawatan kamera digital khususnya Nikon.

#### 3.2. Fungsi Lensa **(SKPL-PAKALEN-03-02)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan video tentang cara perawatan Lensa DSLR khususnya Nikon.

### 4. Fungsi MAPS **(SKPL-PAKALEN-04)**

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan *service center* Nikon.

### 5. Fungsi Tentang **(SKPL-PAKALEN-05)**

Fungsi yang menjelaskan mengenai informasi tentang aplikasi perangkat lunak PAKALEN.

## 2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak PAKALEN adalah sebagai berikut :

1. Pengguna perangkat lunak PAKALEN adalah pengguna kamera digital khususnya Nikon D3100, D90, D810 dan kegunaan dari 10 lensa DSLR Nikon.
2. Memiliki IPAD dengan sistem operasi iOS.
3. Memahami pengoperasian IPAD dengan sistem operasi iOS.
4. Memahami penggunaan aplikasi PAKALEN.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PAKALEN	13/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## **2.4 Batasan-Batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak PAKALEN tersebut adalah :

### 1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak PAKALEN.

### 2. Keterbatasan Perangkat Keras

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

### 2.5. Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi dan ketergantungan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak PAKALEN yaitu :

1. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan perangkat lunak PAKALEN.

2. Tersedia device IPAD iOS minimal iOS 6.4.

## **3 Kebutuhan Khusus**

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

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

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

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video, sehingga pengguna lebih mudah berinteraksi dengan perangkat lunak.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PAKALEN	14/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### **3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras**

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak PAKALEN adalah perangkat *mobile* dengan sistem operasi iOS minimal iOS versi 6.4.

### **3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak PAKALEN sebagai sistem operasi dimana aplikasi ini dijalankan adalah sebagai berikut :

1. Nama : iOS (minimal versi iOS 4.3)
2. Sumber : Apple

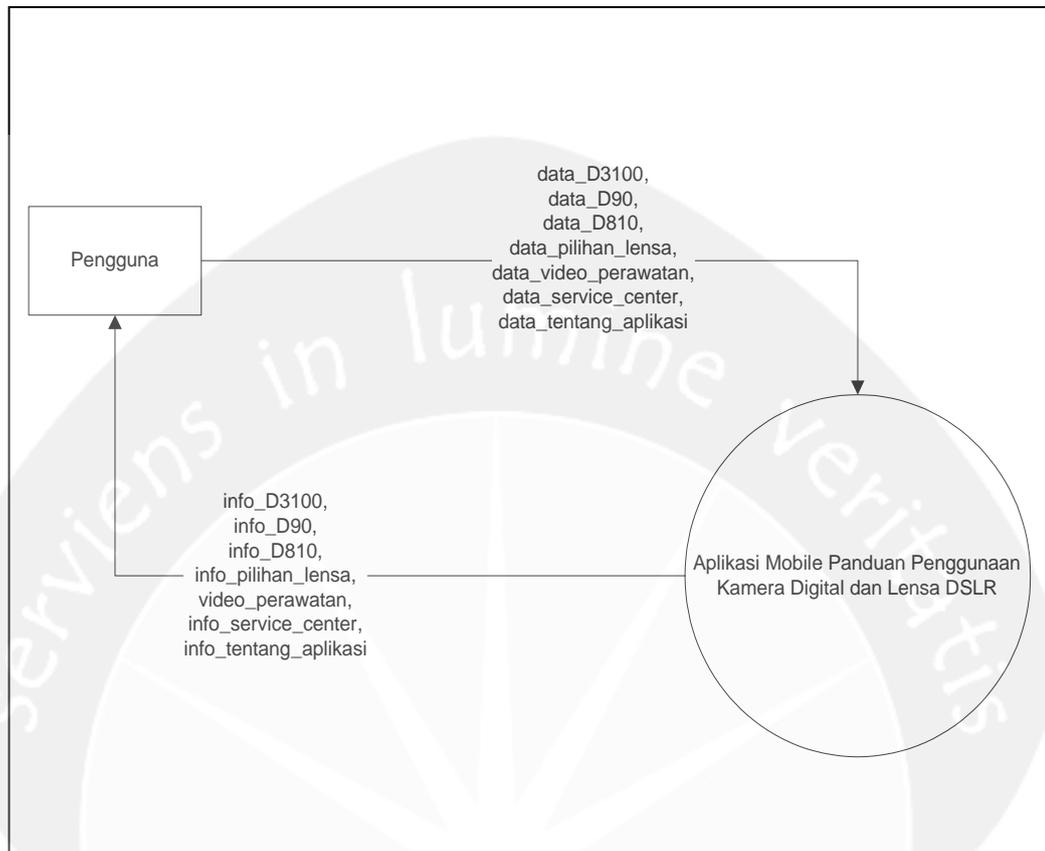
Dalam pengembangan aplikasi ini dibutuhkan perangkat lunak, aplikasi development tool yang diperuntukan hanya untuk produk Apple sebagai berikut :

1. Nama : Xcode
2. Sumber : APP Store

### **3.1.4. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak**

#### **3.1.4.1 DFD (Data Flow Diagram) Level 0**

Pergerakan data yang masuk dan keluar ke sistem dapat dilihat pada gambar 1. DFD (Data Flow Diagram) level 0.

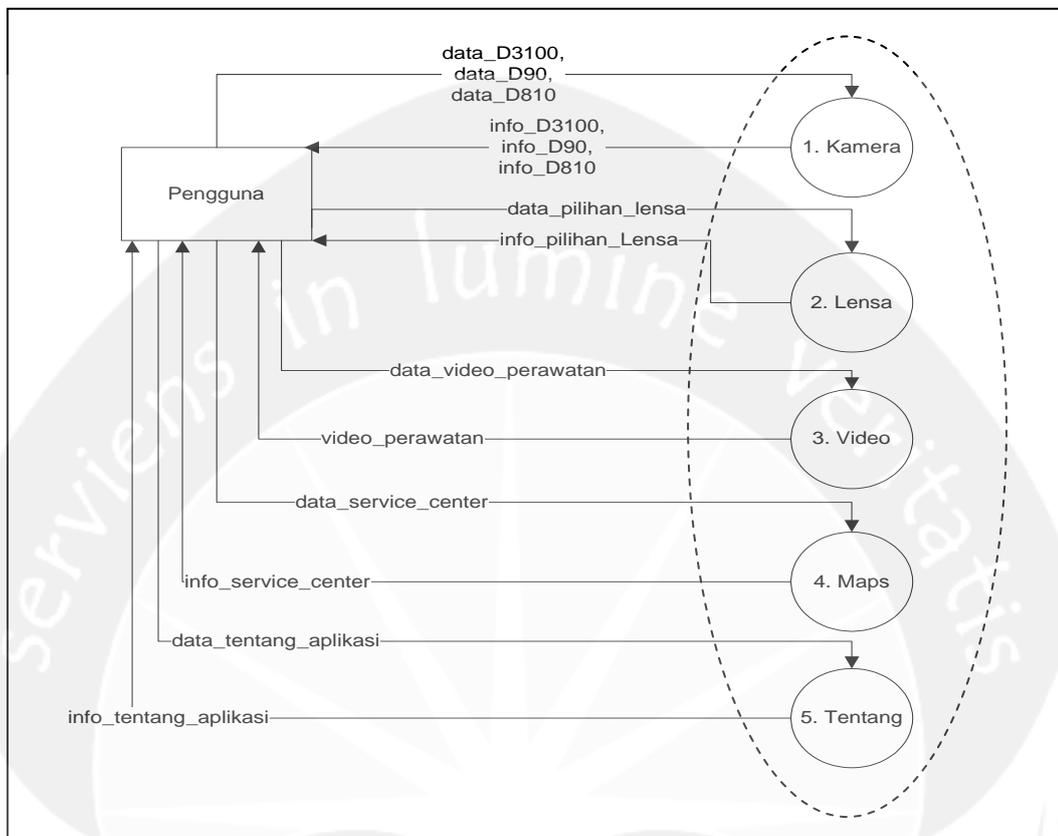


**Gambar 1. DFD (Data Flow Diagram) Level 0**

Data yang masuk ke sistem adalah data\_D3100, data\_D90, data\_D810, data\_pilihan\_lensa, data\_video\_perawatan, data\_service\_center, dan data\_tentang\_aplikasi. Pergerakan data yang keluar ke sistem adalah info\_D3100, info\_D90, info\_D810, info\_pilihan\_lensa, video\_perawatan, info\_service\_center, dan info\_tentang\_aplikasi.

### 3.1.4.2 DFD (Data Flow Diagram) Level 1

Proses pada DFD level 1 terdapat 5 proses yang memiliki 1 pengguna yaitu pengguna, untuk visualisasinya dapat dilihat pada gambar 2. DFD (Data Flow Diagram) level 1 PAKALEN.



**Gambar 2. DFD (Data Flow Diagram) Level 1**

### 3.1.4.3. Penjelasan Visualisasi DFD (Data Flow Diagram) Level 1

Penjelasan dari visualisasi DFD level 1 di gambar 2 dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penjelasan Visualisasi DFD level 1

No. Proses	Nama Proses	Masukan	Keluaran	Keterangan
1	Kamera	data_D3100 data_D90 data_D810	info_D3100 info_D90 info_D810	Proses ini menampilkan pilihan kamera
2	Lensa	data_pilihan_lensa	info_pilihan_lensa	Proses ini menampilkan pilihan Lensa dan penjelasan masing-masing lensa.
3	Video	data_video_perawatan	video_perawatan	Proses ini menampilkan video perawatan
4	Maps	data_service_center	info_service_center	Proses ini menampilkan service center menggunakan google maps.
5	Tentang	data_tentang_aplikasi	info_tentang_aplikasi	Proses ini menampilkan tentang aplikasi yang dibuat.

## **4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan**

### **4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas**

#### **4.1.1 Data Flow Diagram Spesification : Fungsi Kamera**

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

*Data Flow Diagram* ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan kamera Nikon D3100, D90, dan D810.

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

Pengguna (*User*)

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

*None*

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

1. Fungsi ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan Kamera.

2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan Kamera baik itu D3100, D90, D810 dan kembali ke menu utama.

3. Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D3100.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D90.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D810.

4. Sistem menampilkan Kamera D3100.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D3100 tampak belakang.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D3100 tampak atas.

A-5 Aktor memilih untuk menampilkan Link Video Kamera D3100.

4-6 Aktor memilih kembali ke menu kamera.

5. Fungsi Selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PAKALEN	19/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 5. *Alternative Flow*

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D90.

1. Sistem menampilkan Kamera D90.
2. Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D90.

A-1-1 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D810.

3. Sistem menampilkan Kamera D90.

A-1-2 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D90 tampak belakang.

A-1-3 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D90 tampak atas.

A-1-4 Aktor memilih untuk menampilkan Link Video Kamera D90.

A-1-5 Aktor memilih kembali ke menu kamera.

4. Fungsi Selesai.
5. Berlanjut ke *basic flow* ke 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D810.

1. Sistem menampilkan Kamera D810.
2. Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D810.

A-2-1 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D810.

3. Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D810

A-2-2 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D90 tampak belakang.

A-2-3 Aktor memilih untuk menampilkan Kamera D90 tampak atas.

A-2-4Aktor memilih untuk menampilkan Link Video Kamera D90.

4-2-5 Aktor memilih kembali ke menu kamera.

4. Fungsi selesai.

5. Berlanjut ke *basic flow* ke 5.

#### 4.1.2. Data Flow Diagram Spesification : Fungsi Lensa

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

*Data Flow Diagram* ini digunakan oleh actor untuk menampilkan Lensa Nikon AF-S DX NIKKOR 10-24mm f/3.5-4.5G ED, AF-S NIKKOR 14-24mm f/2.8G ED, AF-S NIKKOR 28-300mm f/3.5-5.6G ED VR, AF-S NIKKOR 70-200mm f/2.8G ED VR II, AF-S DX NIKKOR 55-300mm f/4.5-5.6G ED VR, AF-S NIKKOR 35mm f/1.4G", AF-S NIKKOR 600mm f/4G ED VR", AF-S DX MICRO NIKKOR 40mm f/2.8G", AF DX Fisheye-Nikkor 10.5mm f/2.8G ED", AF Fisheye-Nikkor 16mm f/2.8D.

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

Pengguna (*User*)

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

*None*

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

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Lensa.

2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan Lensa AF-S DX NIKKOR 10-24mm f/3.5-4.5G ED, AF-S NIKKOR 14-24mm f/2.8G ED, AF-S NIKKOR 28-300mm f/3.5-5.6G ED VR, AF-S NIKKOR 70-200mm f/2.8G ED VR II, AF-S DX NIKKOR 55-300mm f/4.5-5.6G ED VR, AF-S NIKKOR 35mm f/1.4G, AF-S NIKKOR 600mm f/4G ED

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PAKALEN	21/25
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		

VR,AF-S DX MICRO NIKKOR 40mm f/2.8G ,AF DX Fisheye-Nikkor 10.5mm f/2.8G ED,AF Fisheye-Nikkor 16mm f/2.8Ddan kembali ke menu utama.

3.Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF-S DX NIKKOR 10-24mm f/3.5-4.5G ED.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF-S NIKKOR 14-24mm f/2.8G ED

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF-S NIKKOR 28-300mm f/3.5-5.6G ED VR

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF-S NIKKOR 70-200mm f/2.8G ED VR II

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF-S DX NIKKOR 55-300mm f/4.5-5.6G ED VR

A-5 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF-S NIKKOR 35mm f/1.4G

A-6 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF-S NIKKOR 600mm f/4G ED VR

A-7 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF-S DX MICRO NIKKOR 40mm f/2.8G

A-8 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF DX Fisheye-Nikkor 10.5mm f/2.8G ED

A-9 Aktor memilih untuk menampilkan Lensa AF Fisheye-Nikkor 16mm f/2.8D

4.Sistem menampilkan Lensa AF-S DX NIKKOR 10-24mm f/3.5-4.5G ED.

5.Fungsi Selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PAKALEN	22/25
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### **4.1.3. Data Flow Diagram Spesification : Fungsi Video**

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

Data Flow Diagram ini digunakan oleh actor untuk menampilkan Video Perawatan Kamera dan Lensa.

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

Pengguna (*User*)

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

*None*

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

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Video.
2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan Video Perawatan Kamera, Lensa dan kembali ke menu utama.
3. Aktor memilih untuk menampilkan video perawatan kamera.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan video perawatan Lensa.

4. Sistem menampilkan video perawatan kamera.

A-2 Aktor memilih untuk kembali ke menu lensa.

4. Fungsi Selesai.

##### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan video perawatan lensa.

1. Sistem menampilkan video perawatan lensa.
2. Berlanjut ke *basic flow* ke 5.

#### **4.1.4. Data Flow Diagram Spesification : Fungsi Maps**

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

*Data Flow Diagram* ini digunakan oleh actor untuk menampilkan Video Perawatan Kamera dan Lensa.

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

Pengguna (*User*)

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

*None*

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

1. Fungsi ini dimulai ketika actor memilih untuk menampilkan Maps.
2. Sistem akan menampilkan informasi tentang *service center* pada Maps dan kembali ke menu utama.
3. Fungsi Selesai.

##### **5. Alternative Flow**

*none*

##### **6. Error Flow**

*none*

##### **7. PreConditions**

Aktor telah memasuki sistem

##### **8. PostConditions**

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai *service center* kamera dan lensa.

#### **4.1.5. Data Flow Diagram Spesification : Fungsi Tentang Aplikasi**

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

Fungsi ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan tentang aplikasi PAKALEN.

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

Pengguna (user)

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

none

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

1. Fungsi ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan halaman tentang PAKALEN.
2. Sistem menampilkan informasi mengenai aplikasi PAKALEN.
3. Fungsi selesai.

##### **5. Alternative Flow**

none

##### **6. Error Flow**

none

##### **7. PreConditions**

Aktor telah memasuki sistem

##### **8. PostConditions**

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai aplikasi PAKALEN.