

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembangunan Katalog Sablon Kaos Untuk Cakrawala *Screen Printing* Berbasis *Mobile* berhasil dibangun dengan *platform* iOS dan *tools* pengembang *Xcode*.

6.2 Saran

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

1. Diharapkan menambahkan materi pembelajaran.
2. Menambahkan materi video yang lebih banyak agar terlihat lebih menarik dan lebih jelas dalam setiap materi yang disajikan.
3. Diharapkan menambah unsur animasi lebih banyak lagi agar tidak terkesan kaku.

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

CAKRAWALASP

(Pembangunan Katalog Sablon Kaos Untuk
Cakrawala *Screen Printing* Berbasis
Mobile)

Untuk :


Tugas Akhir

Dipersiapkan oleh:

Yustinus Gilang Pradana / 6450

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL-CAKRAWALASP</i>		1/33
		<i>Revisi</i>		

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	7
1.1. Tujuan	7
1.2. Lingkup Masalah	7
1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan	8
1.4. Referensi	8
1.5. Deskripsi Umum (Overview)	9
2. Deskripsi Kebutuhan	9
2.1. Perspektif Produk	9
2.2. Fungsi Produk	9
2.3. Karakteristik Pengguna	15
2.4. Batasan-Batasan	16
2.5. Asumsi dan Ketergantungan	16
3. Kebutuhan Khusus	16
3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	16
3.1.1. Antarmuka Pemakai	16
3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras	17
3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	17
3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak ...	17
3.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	17
4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan	20
4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	20
4.1.1. <i>Use Case Spesification</i> :	
Fungsi Jenis-Jenis Sablon	20
4.1.2. <i>Use Case Spesification</i> :	
Fungsi Jenis-Jenis Kain	22
4.1.3. <i>Use Case Spesification</i> :	
Fungsi Peralatan Sablon	25
4.1.4. <i>Use Case Spesification</i> :	
Fungsi Proses Sablon Kaos	28
4.1.5. <i>Use Case Spesification</i> :	

Fungsi Tips Merawat Kaos 29

4.1.6. *Use Case Spesification* :

Fungsi Tentang Kami 31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. *Use Case Diagram*..... 19



1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Pembangunan Katalog Sablon Kaos Untuk Cakrawala *Screen Printing* Berbasis *Mobile* (CAKRAWALASP) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal, performansi dan atribut serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak.

Dokumen SKPL digunakan sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak CAKRAWALASP. CAKRAWALASP merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu mempermudah seseorang mendapatkan informasi mengenai sablon kaos. SKPL-CAKRAWALASP mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak CAKRAWALASP dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Mendapatkan informasi tentang cara menyablon kaos yang umum dilakukan.
2. Mempromosikan tempat usaha sablon kaos Cakrawala *Screen Printing*.
3. Memperoleh tips mengenai bagaimana cara merawat kaos, peralatan sablon, jenis-jenis kain yang dipakai untuk menyablon kaos, serta jenis-jenis teknik sablon kaos.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	7/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi, akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan
SKPL-CAKRAWALASP-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada Pembangunan Katalog Sablon Kaos Untuk Cakrawala <i>Screen Printing</i> Berbasis <i>Mobile</i> (CAKRAWALASP) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
CAKRAWALASP	Perangkat lunak katalog sablon kaos Cakrawala <i>Screen Printing</i> berbasis iOS.

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Pradana, Yustinus Gilang / 6450, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) BEVIER (Beauty View Resort), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2014.
2. Wijaya, Komang Ananta / 6639, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) MAHASINDU (Pembangunan Aplikasi Mobile Pembelajaran Mantra Hari Raya Besar Hindu), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2015.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	8/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.5. Deskripsi Umum (Overview)

Dokumen SKPL secara umum 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.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak CAKRAWALASP 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 CAKRAWAPASP.

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

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1. Perspektif Produk

CAKRAWALASP merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu memberikan informasi tentang sablon kaos khususnya di Cakrawala *Screen Printing* . Aplikasi CAKRAWALASP memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan animasi.

Aplikasi CAKRAWALASP berjalan pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi iOS dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Objective-C*. Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*) pada perangkat *mobile*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	9/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak CAKRAWALASP adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Jenis-Jenis Sablon (**SKPL-CAKRAWALASP-01**)

Fungsi jenis-jenis sablon merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu jenis-jenis sablon kaos.

1.1. Fungsi Jenis Sablon *Metalik Ink* (**SKPL-CAKRAWALASP-01-01**)

Fungsi jenis sablon *metalik ink* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis sablon *metalik ink*.

1.2. Fungsi Jenis Sablon *Rubber Ink* (**SKPL-CAKRAWALASP-01-02**)

Fungsi jenis sablon *rubber ink* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis sablon *rubber ink*.

1.3. Fungsi Jenis Sablon *Super White* (**SKPL-CAKRAWALASP-01-03**)

Fungsi jenis sablon *super white* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis sablon *super white*.

1.4. Fungsi Jenis Sablon *Flocking* (**SKPL-CAKRAWALASP-01-04**)

Fungsi jenis sablon *flocking* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis sablon *flocking*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	10/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.5. Fungsi Jenis Sablon *Simulated Color* **(SKPL-CAKRAWALASP-01-05)**

Fungsi jenis sablon *simulated color* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis sablon *simulated color*.

2. Fungsi Jenis-Jenis Kain **(SKPL-CAKRAWALASP-02)**

Fungsi jenis-jenis kain merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu jenis-jenis kain.

2.1 Fungsi Jenis Kain *Cotton T-Shirt* **(SKPL-CAKRAWALASP-02-01)**

Fungsi jenis kain *cotton t-shirt* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis kain *cotton t-shirt*.

2.2 Fungsi Jenis Kain *Bamboo Cotton* **(SKPL-CAKRAWALASP-02-02)**

Fungsi jenis kain *bamboo cotton* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis kain *bamboo cotton*.

2.3 Fungsi Jenis Kain *Babyterry* **(SKPL-CAKRAWALASP-02-03)**

Fungsi jenis kain *babyterry* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis kain *babyterry*.

2.4 Fungsi Jenis Kain *CVC Lacoste* **(SKPL-CAKRAWALASP-02-04)**

Fungsi jenis kain *cvc lacoste* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis kain *CVC Lacoste*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	11/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.5 Fungsi Jenis Kain Fleece (**SKPL-CAKRAWALASP-02-05**)

Fungsi jenis kain fleece merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis kain fleece.

2.6 Fungsi Jenis Kain M-Tiis (**SKPL-CAKRAWALASP-02-06**)

Fungsi jenis kain m-tiis merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang jenis kain m-tiis.

3. Fungsi Peralatan Sablon (**SKPL-CAKRAWALASP-03**)

Fungsi peralatan sablon merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu peralatan sablon.

3.1 Fungsi Peralatan Sablon Rakel (**SKPL-CAKRAWALASP-03-01**)

Fungsi peralatan sablon rakel merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang peralatan sablon rakel.

3.2 Fungsi Peralatan Sablon Papan Penyinaran (**SKPL-CAKRAWALASP-03-02**)

Fungsi peralatan sablon papan penyinaran merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang peralatan sablon papan penyinaran.

3.3 Fungsi Peralatan Sablon *Screen* (**SKPL-CAKRAWALASP-03-03**)

Fungsi peralatan sablon *screen* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang peralatan sablon *screen*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	12/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.4 Fungsi Peralatan Sablon Frame Presisi **(SKPL-CAKRAWALASP-03-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang peralatan sablon frame presisi.

3.5 Fungsi Peralatan Sablon *Hair Dryer* **(SKPL-CAKRAWALASP-03-05)**

Fungsi peralatan sablon *hair dryer* merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang peralatan sablon *hair dryer*.

3.6 Fungsi Peralatan Sablon Film **(SKPL-CAKRAWALASP-03-06)**

Fungsi peralatan sablon film merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang peralatan sablon film.

3.7 Fungsi Peralatan Sablon Obat Afdruck **(SKPL-CAKRAWALASP-03-07)**

Fungsi peralatan sablon obat afdruck merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang peralatan sablon obat afdruck.

3.8 Fungsi Peralatan Sablon Tinta Sablon **(SKPL-CAKRAWALASP-03-08)**

Fungsi peralatan sablon tinta sablon merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang peralatan sablon tinta sablon.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	13/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Fungsi Proses Sablon Kaos (**SKPL-CAKRAWALASP-04**)
 Fungsi proses sablon kaos merupakan fungsi untuk menampilkan informasi tentang proses sablon kaos.
- 4.1. Fungsi Lihat Video (**SKPL-CAKRAWALASP-04-01**)
 Fungsi lihat video merupakan fungsi untuk menampilkan video tentang proses sablon kaos.
5. Fungsi Tips Merawat Kaos (**SKPL-CAKRAWALASP-05**)
 Fungsi tips merawat kaos merupakan fungsi untuk menampilkan menu tentang tips merawat kaos.
- 5.1. Fungsi Tips Merawat Kaos Tips 1 (**SKPL-CAKRAWALASP-05-01**)
 Fungsi tips merawat kaos tips 1 merupakan fungsi untuk menampilkan informasi tips merawat kaos tips 1.
- 5.2. Fungsi Tips Merawat Kaos Tips 2 (**SKPL-CAKRAWALASP-05-02**)
 Fungsi tips merawat kaos tips 2 merupakan fungsi untuk menampilkan informasi tips merawat kaos tips 2.
- 5.3. Fungsi Tips Merawat Kaos Tips 3 (**SKPL-CAKRAWALASP-05-03**)
 Fungsi tips merawat kaos tips 3 merupakan fungsi untuk menampilkan informasi tips merawat kaos tips 3.
- 5.4. Fungsi Tips Merawat Kaos Tips 4 (**SKPL-CAKRAWALASP-05-04**)
 Fungsi tips merawat kaos tips 4 merupakan fungsi untuk menampilkan informasi tips merawat kaos tips 4.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	14/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5.5. Fungsi Tips Merawat Kaos Tips 5 (**SKPL-CAKRAWALASP-05-05**)

Fungsi tips merawat kaos tips 5 merupakan fungsi untuk menampilkan informasi tips merawat kaos tips 5.

6. Fungsi Tentang Kami (**SKPL-CAKRAWALASP-06**)

Fungsi tentang kami merupakan fungsi untuk menampilkan informasi menu tentang kami.

6.1. Fungsi *Call Us* (**SKPL-CAKRAWALASP-06-01**)

Fungsi *call us* merupakan fungsi untuk melakukan panggilan ke nomor telepon Cakrawala *Screen Printing*.

6.2. Fungsi *Email Us* (**SKPL-CAKRAWALASP-06-02**)

Fungsi *email us* merupakan fungsi untuk mengirim *email* ke Cakrawala *Screen Printing*.

6.3. Fungsi *About Us* (**SKPL-CAKRAWALASP-06-03**)

Fungsi *about us* merupakan fungsi untuk menampilkan informasi tentang Cakrawala *Screen Printing*.

6.4. Fungsi *Maps* (**SKPL-CAKRAWALASP-06-04**)

Fungsi *maps* merupakan fungsi untuk menampilkan lokasi Cakrawala *Screen Printing* melalui *google map*.

6.5. Fungsi *Share On Facebook* (**SKPL-CAKRAWALASP-06-05**)

Fungsi *share on facebook* merupakan fungsi untuk men-*share* tentang Cakrawala *Screen Printing* melalui *account facebook user*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	15/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6.6. Fungsi *Visit Us Facebook* (**SKPL-CAKRAWALASP-06-06**)

Fungsi *visit us facebook* merupakan fungsi untuk membuka halaman Cakrawala *Screen Printing* di Facebook.

6.7. Fungsi *Visit Us Instagram* (**SKPL-CAKRAWALASP-06-07**)

Fungsi *visit us instagram* merupakan fungsi untuk membuka halaman Cakrawala *Screen Printing* di Instagram.

2.3. Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak CAKRAWALASP adalah sebagai berikut:

1. Pengguna perangkat lunak CAKRAWALASP adalah semua umur.
2. Memiliki telepon seluler dengan sistem operasi iOS.
3. Memahami pengoperasian telepon seluler dengan sistem operasi iOS.
4. Memahami penggunaan aplikasi CAKRAWALASP.

2.4. Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak CAKRAWALASP adalah:

1. Kebijakan Umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak CAKRAWALASP
2. Keterbatasan Perangkat Keras
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	16/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.5. Asumsi dan Ketergantungan

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

1. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan perangkat lunak CAKRAWALASP.
2. Tersedia *device* telephone seluler iOS.

3. Kebutuhan Khusus

3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak CAKRAWALASP 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, dan video, sehingga pengguna lebih mudah berinteraksi dengan perangkat lunak.

3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak CAKRAWALASP adalah perangkat *mobile* dengan sistem operasi iOS.

3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

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

1. Nama : iOS
Sumber : *Apple*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	17/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Sebagai sistem operasi dimana aplikasi ini dijalankan.

Pengembangan aplikasi CAKRAWALASP membutuhkan perangkat lunak sebagai berikut :

2. Nama : *Xcode*
Sumber : *APP Store*
Sebagai aplikasi *development tool* yang diperuntukkan hanya untuk produk *Apple*.

3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan perancangan perangkat lunak yang menggambarkan hubungan yang terjadi antara aktor dengan fungsi aplikasi. Pada gambar 3.1, bisa dilihat bahwa pengguna sebagai aktor dan fungsi aplikasi terdiri menampilkan jenis-jenis sablon, jenis-jenis kain, peralatan sablon, proses sablon kaos, tips merawat kaos, dan tentang kami.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	18/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Use case diagram pada gambar 3.1 menjelaskan bahwa ada 6 menu utama di dalam aplikasi CAKRAWALASP yaitu menampilkan jenis-jenis sablon, jenis-jenis kain, peralatan sablon, proses sablon kaos, tips merawat kaos, dan tentang kami. Menu jenis-jenis sablon akan menampilkan jenis sablon *metalik ink*, *rubber ink*, *super white*, *flocking*, dan *simulated color*. Menu jenis-jenis kain akan menampilkan jenis kain *cotton t-shirt*, *bamboo cotton*, *babyterry*, *cvc lacoste*, *fleece*, dan *m-tiis*. Menu peralatan sablon akan menampilkan berbagai macam alat-alat sablon diantaranya raket, papan penyinaran, *screen* sablon, *frame* presisi, *hair dryer*, film sablon, obat afdruck, dan tinta sablon. Menu proses sablon kaos akan menampilkan video tentang bagaimana proses sablon kaos itu sendiri. Menu tips merawat kaos akan menampilkan 5 tips merawat kaos. Menu tentang kami akan menampilkan fungsi untuk *call us*, *email us*, *about us*, *maps*, *share on facebook*, *link facebook*, dan *link instagram*.

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1. Use case Specification : Fungsi Jenis-Jenis Sablon

1. Brief Description

Use case fungsi jenis-jenis sablon digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi tentang jenis-jenis sablon meliputi sablon *metalik ink*, sablon *rubber ink*, sablon *super white*, sablon *flocking*, dan sablon *simulated color*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	20/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Primary Actor

Pengguna (*User*)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan jenis-jenis sablon.

2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan jenis-jenis sablon yaitu, *Metalik Ink, Rubber Ink, Super White, Flocking, dan Simulated Color.*

3. Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon metalik ink.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon *rubber ink.*

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon *super white.*

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon *flocking.*

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon *simulated color.*

4. Sistem menampilkan informasi tentang jenis sablon *metalik ink.*

5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon *rubber ink.*

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis sablon *rubber ink.*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	21/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon *super white*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis sablon *super white*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon *flocking*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis sablon *flocking*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan jenis sablon *simulated color*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis sablon *simulated color*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

6. Error Flow

none.

7. PreCondition

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi tentang jenis-jenis sablon.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	22/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.2. **Use case Specification** : Fungsi Jenis-Jenis Kain

1. Brief Description

Use case fungsi jenis-jenis kain digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi tentang jenis-jenis kain.

2. Primary Actor

Pengguna (User)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan jenis-jenis kain.

2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan jenis kain *Cotton T-shirt, Bamboo Cotton, Babyterry, CVC Lacoste, Fleece, M-Tiis.*

3. Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *cotton t-shirt.*

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *bamboo cotton.*

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *babyterry.*

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *cvc lacoste.*

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *fleece.*

A-5 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *m-tiis.*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	23/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Sistem menampilkan informasi tentang jenis kain *cotton t-shirt*.

5. *Use case* selesai.

5. **Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *bamboo cotton*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis kain *bamboo cotton*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *babyterry*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis kain *babyterry*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *cvc lacoste*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis kain *cvc lacoste*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *fleece*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis kain *fleece*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-5 Aktor memilih untuk menampilkan jenis kain *m-tiis*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang jenis kain *m-tiis*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	24/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. **Error Flow**

None.

7. **PreConditions**

Aktor telah memasuki sistem.

8. **PostCondition**

Sistem telah berhasil menampilkan informasi jenis-jenis kain.

4.1.3. **Use case Spesification** : Fungsi Peralatan Sablon

1. **Brief Description**

Use case fungsi peralatan sablon digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan peralatan sablon.

2. **Primary Actor**

Pengguna (*User*)

3. **Supporting Actor**

None

4. **Basic Flow**

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan peralatan sablon.

2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan Rakel, Papan Penyinaran, Screen Sablon, Frame Presisi, Hair Dryer, Film Sablon, Obat Afdruk, Tinta Sablon.

3. Aktor memilih Untuk melihat alat sablon rakel.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	25/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-1 Aktor memilih untuk melihat alat sablon papan penyinaran.

A-2 Aktor memilih untuk melihat alat sablon *screen*.

A-3 Aktor memilih untuk melihat alat sablon frame presisi.

A-4 Aktor memilih untuk melihat alat sablon *hair dryer*.

A-5 Aktor memilih untuk melihat alat sablon film sablon.

A-6 Aktor memilih untuk melihat alat sablon obat afdruk.

A-7 Aktor memilih untuk melihat alat sablon tinta sablon.

4.Sistem menampilkan informasi alat sablon raket.

5.*Use case* Selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melihat alat sablon papan penyinaran.

1. Sistem menampilkan informasi alat sablon papan penyinaran.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk melihat alat sablon *screen* sablon.

1. Sistem menampilkan informasi alat sablon *screen*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	26/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-3 Aktor memilih untuk melihat alat sablon frame presisi.

1. Sistem menampilkan informasi alat sablon frame presisi.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-4 Aktor memilih untuk melihat alat sablon hair dryer.

1. Sistem menampilkan informasi alat sablon hair dryer.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-5 Aktor memilih untuk melihat alat sablon film.

1. Sistem menampilkan informasi alat sablon film.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-6 Aktor memilih untuk melihat alat sablon obat afdruk.

1. Sistem menampilkan informasi alat sablon obat afdruk.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-7 Aktor memilih untuk melihat alat sablon tinta sablon.

1. Sistem menampilkan informasi alat sablon tinta sablon.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	27/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi peralatan sablon.

4.1.4. **Use case Spesification** : Fungsi Proses Sablon Kaos

1. Brief Description

Use case fungsi proses sablon kaos digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan proses sablon kaos.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan proses sablon kaos.
2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan video proses sablon kaos.
3. Aktor memilih untuk melihat video proses sablon kaos.
4. Sistem menampilkan video proses sablon kaos.
5. Use case Selesai.

5. Alternative Flow

None.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	28/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi proses sablon kaos.

4.1.5. Use case Spesification : Fungsi Tips Merawat Kaos

1. Brief Description

Use case fungsi tips merawat kaos digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan tips merawat kaos.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan tips merawat kaos.

2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan tips 1, tips 2, tips 3, tips 4, tips 5.

3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 1.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	29/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 2.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 3.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 4.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 5.

4. Sistem menampilkan informasi tips 1.

5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 2.

1. Sistem menampilkan informasi tips 2
2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 3.

1. Sistem menampilkan informasi tips 3.
2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 4.

1. Sistem menampilkan informasi tips 4.
2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tips 5.

1. Sistem menampilkan informasi tips 5.
2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

6. Error Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	30/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi tips merawat kaos.

4.1.6. Use case Spesification : Fungsi Tentang Kami

1. Brief Description

Use case fungsi tentang kami digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan tentang kami.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan informasi tentang kami.

2. Sistem akan memberi pilihan untuk *call us*, *email us*, *about us*, *maps*, *share on facebook*, *link facebook*, *link instagram*.

3. Aktor memilih untuk *call us*.

A-1 Aktor memilih untuk *email us*.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan *about us*.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan *maps*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	31/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-4 Aktor memilih untuk *share on facebook*.

A-5 Aktor memilih untuk *link* ke facebook.

A-6 Aktor memilih untuk *link* ke instagram.

4. Sistem melakukan panggilan ke nomor Cakrawala
Screen Printing.

5. *Use case* Selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk *email us*.

1. Sistem menampilkan kolom untuk mengirim *email*.

2. Aktor mengisi pesan yang akan dikirim.

3. Sistem mengirimkan pesan ke *email*
Cakrawala *Screen Printing*.

4. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan *about us*.

1. Sistem menampilkan informasi tentang
about us.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan *maps*.

1. Sistem menampilkan *map* letak Cakrawala
Screen Printing.

2. Aktor memilih untuk menampilkan
direction.

3. Sistem membuka *google map* dan
menampilkan *route* dari *user location*
ke lokasi Cakrawala *Screen Printing*.

4. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-4 Aktor memilih untuk *share on facebook*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	32/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menampilkan kotak dialog *share on facebook*.
2. Aktor mengisi isi pesan yang akan di *share* di facebook.
3. Sistem men-*share* pesan melalui akun facebook dari aktor.
4. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-5 Aktor memilih untuk *link* ke facebook.

1. Sistem menampilkan *fans page* Cakrawala *Screen Printing* di facebook melalui *web browser*.
2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-6 Aktor memilih untuk *link* ke instagram.

1. Sistem menampilkan akun instagram Cakrawala *Screen Printing* melalui *web browser*.
2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan tentang kami.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –CAKRAWALASP	33/ 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

CAKRAWALASP

(Pembangunan Katalog Sablon Kaos Untuk
Cakrawala *Screen Printing* Berbasis
Mobile)

Untuk :


Tugas Akhir

Dipersiapkan oleh:

Yustinus Gilang Pradana / 6450

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL- CAKRAWALASP		1/34
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperi ksa oleh								
Disetu jui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	8
1.1. Tujuan	8
1.2. Lingkup Masalah	8
1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan	8
1.4. Referensi	9
2. Perancangan Sistem	10
2.1. Perancangan Arsitektur	10
3. Deskripsi Perancangan Antarmuka	11
3.1. Antarmuka Tampilan Pembuka	11
3.2. Antarmuka Halaman Utama	11
3.3. Antarmuka Jenis-Jenis Sablon	13
3.4. Antarmuka Metalik Ink	13
3.5. Antarmuka Rubber Ink	14
3.6. Antarmuka Super White	15
3.7. Antarmuka Flocking	16
3.8. Antarmuka Simulated Color	16
3.9. Antarmuka Jenis-Jenis Kain	17
3.10. Antarmuka Cotton T-Shirt	18
3.11. Antarmuka Bamboo Cotton	19
3.12. Antarmuka Babyterry	19
3.13. Antarmuka CVC Lacoste	20
3.14. Antarmuka Fleece	21
3.15. Antarmuka M-Tiis	21
3.16. Antarmuka Peralatan Sablon	22
3.17. Antarmuka Rakel	23
3.18. Antarmuka Papan Penyinaran	24
3.19. Antarmuka Screen	24
3.20. Antarmuka Frame Presisi	25
3.21. Antarmuka Hair Dryer	26
3.22. Antarmuka Film Sablon	27
3.23. Antarmuka Obat Afdruk	27
3.24. Antarmuka Tinta Sablon	28
3.25. Antarmuka Proses Sablon Kaos	29
3.26. Antarmuka Tips Merawat Kaos	29
3.27. Antarmuka Tips 1	30
3.28. Antarmuka Tips 2	31
3.29. Antarmuka Tips 3	31
3.30. Antarmuka Tips 4	32

3.31. Antarmuka Tips 5	33
3.32. Antarmuka Tentang Kami	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Perancangan Arsitektur CAKRAWALASP	10
Gambar 3.1	Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka ...	11
Gambar 3.2	Rancangan Antarmuka Halaman Utama	12
Gambar 3.3	Rancangan Antarmuka Jenis-Jenis Sablon .	13
Gambar 3.4	Rancangan Antarmuka Metalik Ink	14
Gambar 3.5	Rancangan Antarmuka Rubber Ink	15
Gambar 3.6	Rancangan Antarmuka Super White	15
Gambar 3.7	Rancangan Antarmuka Flocking	16
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Simulated Color	17
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Jenis-Jenis kain ...	18
Gambar 3.10	Rancangan Antarmuka Cotton T-Shirt.....	18
Gambar 3.11	Rancangan Antarmuka Bamboo Cotton	19
Gambar 3.12	Rancangan Antarmuka Babyterry	20
Gambar 3.13	Rancangan Antarmuka CVC Lacoste	20
Gambar 3.14	Rancangan Antarmuka Fleece.....	21
Gambar 3.15	Rancangan Antarmuka M-Tiis	22
Gambar 3.16	Rancangan Antarmuka Peralatan Sablon....	23
Gambar 3.17	Rancangan Antarmuka Rakel.....	23
Gambar 3.18	Rancangan Antarmuka Papan Penyinaran ...	24
Gambar 3.19	Rancangan Antarmuka Screen	25
Gambar 3.20	Rancangan Antarmuka Frame Presisi	26
Gambar 3.21	Rancangan Antarmuka Hair Dryer	26
Gambar 3.22	Rancangan Antarmuka Film Sablon	27
Gambar 3.23	Rancangan Antarmuka Obat Afdruk	28
Gambar 3.24	Rancangan Antarmuka Tinta Sablon	28
Gambar 3.25	Rancangan Antarmuka Proses Sablon Kaos .	29
Gambar 3.26	Rancangan Antarmuka Tips Merawat Kaos ..	30
Gambar 3.27	Rancangan Antarmuka Tips 1	30
Gambar 3.28	Rancangan Antarmuka Tips 2	31
Gambar 3.29	Rancangan Antarmuka Tips 3.....	32

Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Tips 4.....	32
Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Tips 5.....	33
Gambar 3.32 Rancangan Antarmuka Tentang Kami.....	34



1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

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

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang dibangun adalah sebuah aplikasi katalog sablon kaos yang diberi nama CAKRAWALASP.

Perangkat lunak CAKRAWALASP dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Mendapatkan informasi tentang cara menyablon kaos yang umum dilakukan.
2. Mempromosikan tempat usaha sablon kaos Cakrawala *Screen Printing*.
3. Memperoleh tips mengenai bagaimana cara merawat kaos, peralatan sablon, jenis-jenis kain yang dipakai untuk menyablon kaos, serta jenis-jenis sablon kaos.

1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar Definisi Akronim dan Singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak yang juga dapat dibuat <i>Software</i>

	<i>Design Description</i> (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan
DPPL- CAKRAWALASP-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada Pembangunan Katalog Sablon Kaos Untuk Cakrawala <i>Screen Printing</i> Berbasis <i>Mobile</i> (CAKRAWALASP) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
CAKRAWALASP	Perangkat lunak katalog sablon kaos Cakrawala <i>Screen Printing</i> berbasis iOS.

1.4. Refrensi

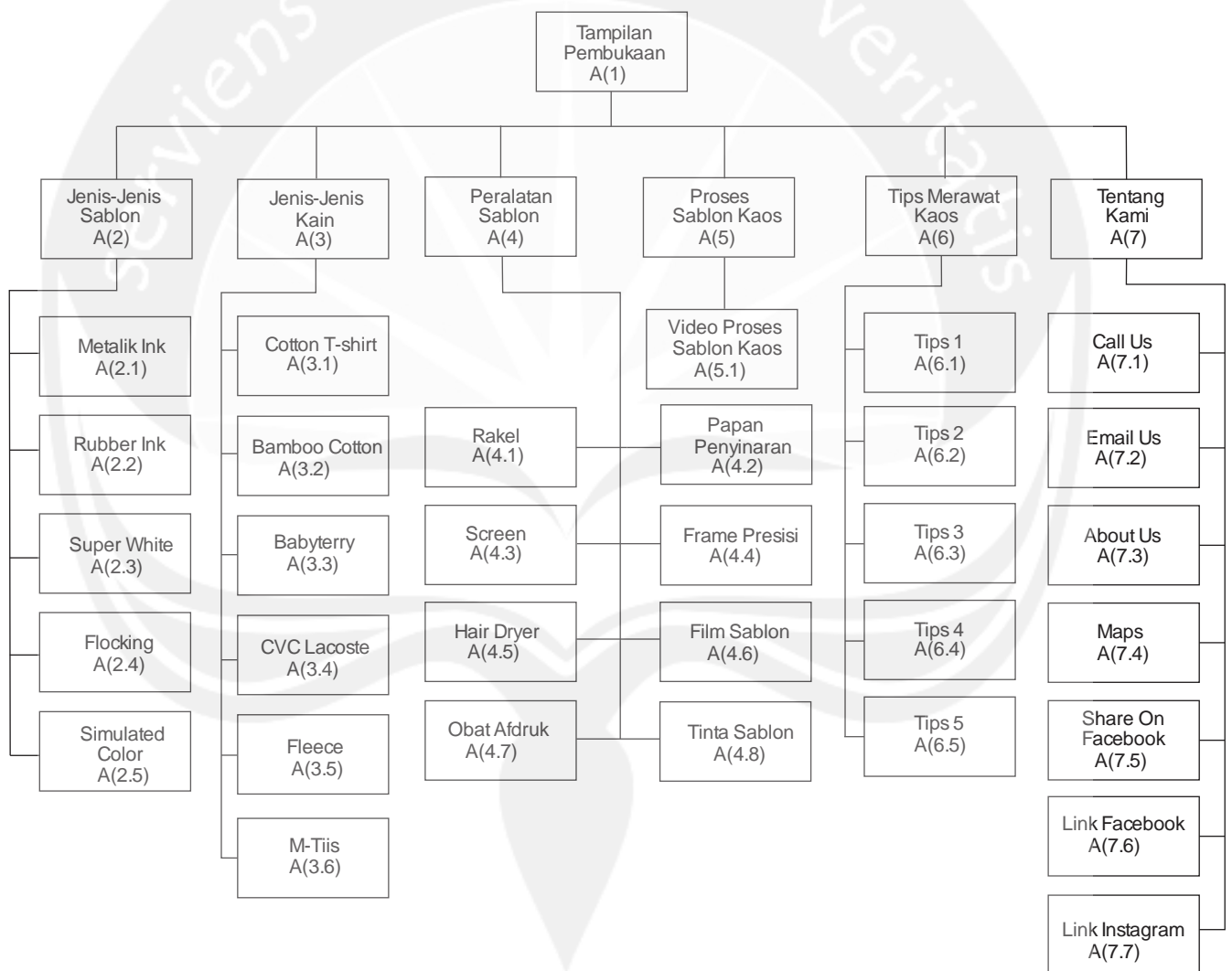
Refrensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Pradana, Yustinus Gilang / 6450, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) BEVIER (Beauty View Resort), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2014.
2. Wijaya, Komang Ananta / 6639, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) MAHASINDU (Pembangunan Aplikasi Mobile Pembelajaran Mantra Hari Raya Besar Hindu), Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2015

2. Perancangan Sistem

2.1. Perancangan Arsitektur

Gambar 2.1 dibawah ini merupakan gambar rancangan arsitektur aplikasi CAKRAWALASP.

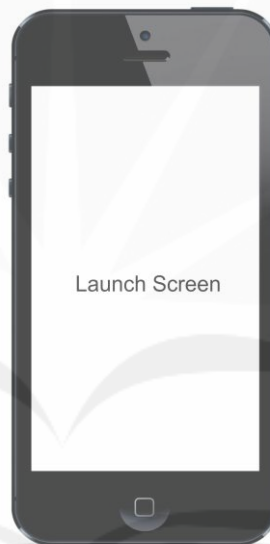


Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur CAKRAWALASP

3. Deskripsi Perancangan Antarmuka

3.1. Antarmuka Tampilan Pembuka

Antarmuka yang diperlihatkan pada gambar 3.1 merupakan tampilan awal ketika aplikasi pertama kali di jalankan. Biasanya tampilan awal ini disebut *launch screen*. *Launch screen* akan tampil selama 2 detik, kemudian langsung berpindah ke halaman utama.

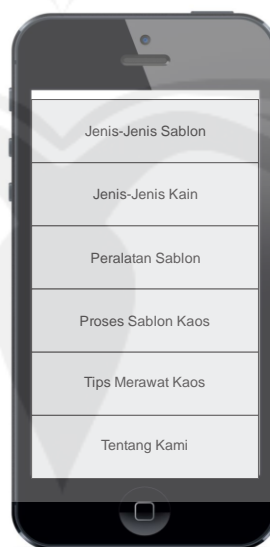


Gambar 3.1 Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka

3.2. Antarmuka Halaman Utama

Antarmuka halaman utama dapat kita lihat pada gambar 3.2. Di halaman utama terdapat 6 menu utama yang memiliki fungsi masing-masing. Menu jenis-jenis sablon memiliki fungsi untuk menampilkan informasi tentang jenis-jenis sablon kaos. Menu jenis-jenis kain memiliki fungsi untuk menampilkan informasi tentang jenis-jenis

kain yang biasa digunakan. Menu peralatan sablon berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai apa saja peralatan yang dibutuhkan untuk menyablon. Menu proses sablon kaos berfungsi untuk menampilkan video mengenai cara-cara menyablon kaos. Menu tips merawat kaos berfungsi untuk memberikan informasi mengenai tata cara merawat kaos yang benar. Menu tentang kami memiliki beberapa fungsi diantaranya, *call us* untuk menelepon Cakrawala *Screen Printing*, *email us* untuk mengirim email ke Cakrawala *Screen Printing*, *about us* untuk memberi informasi tentang Cakrawala *Screen Printing*, *maps* untuk melihat peta lokasi produksi Cakrawala *Screen Printing*, *share on facebook* untuk *share* info tentang Cakrawala *Screen Printing* di facebook, *link facebook* untuk membuka *fans page* Cakrawala *Screen Printing* di facebook, *link instagram* untuk melihat akun instagram Cakrawala *Screen Printing*.

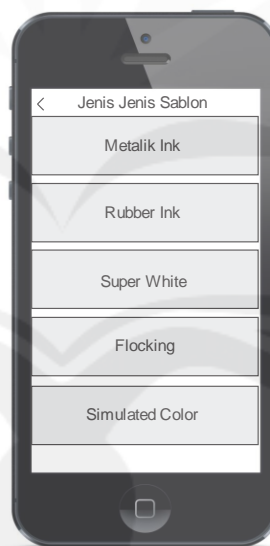


Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Halaman Utama

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –CAKRAWALASP	12/ 34
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		

3.3. Antarmuka Jenis-Jenis Sablon

Antarmuka jenis-jenis sablon seperti gambar 3.3 memiliki 5 menu tentang jenis-jenis sablon. Menu *metalik ink* untuk memberikan informasi tentang jenis sablon *metalik ink*, menu *rubber ink* untuk memberikan informasi tentang jenis sablon *rubber ink*, menu *super white* untuk memberikan informasi tentang jenis sablon *super white*, menu *flocking* untuk memberikan informasi tentang jenis sablon *flocking*, dan menu *simulated color* untuk memberikan informasi tentang jenis sablon *simulated color*.



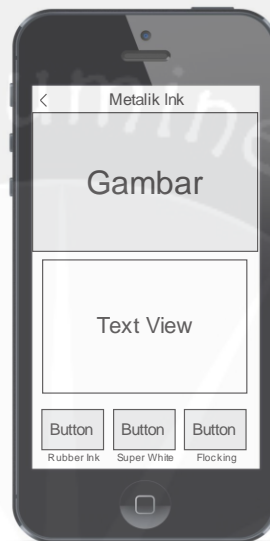
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Jenis-Jenis Sablon

3.4. Antarmuka *Metalik Ink*

Antarmuka jenis sablon metalik ink seperti gambar 3.4 memiliki sejumlah informasi tentang jenis sablon

Program Studi Teknik Informatika	DPPL –CAKRAWALASP	13/ 34
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		

metalik ink. Pada antarmuka ini terdapat gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang jenis sablon *metalik ink*.



Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka *Metalik Ink*

3.5. Antarmuka *Rubber Ink*

Antarmuka jenis sablon *rubber ink* seperti pada gambar 3.5 dibawah memiliki informasi mengenai jenis sablon *rubber ink*. Di antarmuka ini terdapat gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang jenis sablon *rubber ink*.



Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka *Rubber Ink*

3.6. Antarmuka *Super White*

Antarmuka jenis sablon *super white* seperti gambar 3.6 memiliki sejumlah informasi mengenai sablon *super white*. Pada antarmuka ini terdapat gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang sablon *super white*.



Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka *Super White*

3.7. Antarmuka *Flocking*

Antarmuka jenis sablon *flocking* pada gambar 3.7 memiliki sejumlah informasi tentang jenis sablon *flocking*. Pada antarmuka tersebut terdapat gambar dan deskripsi tentang jenis sablon *flocking*.



Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka *Flocking*

3.8. Antarmuka *Simulated Color*

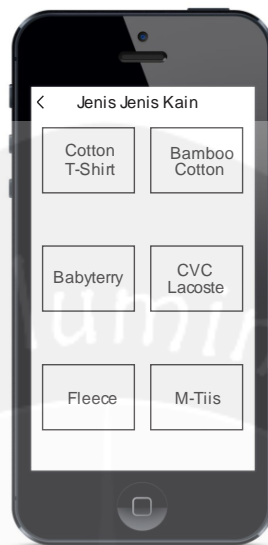
Antarmuka jenis sablon *simulated color* pada gambar 3.8 memiliki informasi mengenai sablon *simulated color* tersebut. Pada antarmuka ini terdapat gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang sablon *simulated color*.



Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka *Simulated Color*

3.9. Antarmuka Jenis-Jenis Kain

Antarmuka jenis-jenis kain seperti pada gambar 3.9 memiliki beberapa menu tentang jenis-jenis kain. Ada menu *cotton t-shirt*, *bamboo cotton*, *babyterry*, *cvc lacoste*, *fleece*, *m-tiis*. Menu *cotton t-shirt* menampilkan informasi tentang jenis kain *cotton t-shirt*. Menu *bamboo cotton* menampilkan informasi tentang jenis kain *bamboo cotton*. Menu *babyterry* menampilkan informasi tentang jenis kain *babyterry*. Menu *cvc lacoste* menampilkan informasi tentang jenis kain *cvc lacoste*. Menu *fleece* menampilkan informasi tentang jenis kain *fleece*. Menu *m-tiis* menampilkan informasi tentang jenis kain *m-tiis*.



Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Jenis-Jenis Kain

3.10. Antarmuka *Cotton T-Shirt*

Antarmuka *cotton t-shirt* seperti pada gambar 3.10 memiliki informasi tentang jenis kain *cotton t-shirt*. Pada antarmuka ini memiliki gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang kain *cotton t-shirt*.



Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka *Cotton T-Shirt*

3.11. Antarmuka *Bamboo Cotton*

Antarmuka *bamboo cotton* seperti pada gambar 3.11 memiliki informasi tentang jenis kain *bamboo cotton*. Pada antarmuka ini memiliki gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang kain *bamboo cotton*.



Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka *Bamboo Cotton*

3.12. Antarmuka *Babyterry*

Antarmuka *babyterry* seperti pada gambar 3.12 memiliki informasi tentang jenis kain *babyterry*. Pada antarmuka ini memiliki gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang kain *babyterry*.



Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Babytery

3.13. Antarmuka CVC Lacoste

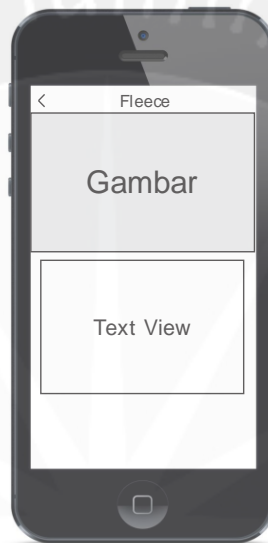
Antarmuka cvc lacoste seperti pada gambar 3.13 memiliki informasi tentang jenis kain cvc lacoste. Pada antarmuka ini memiliki gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang kain cvc lacoste.



Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka CVC Lacoste

3.14. Antarmuka Fleece

Antarmuka fleece seperti pada gambar 3.14 memiliki informasi tentang jenis kain fleece. Pada antarmuka ini memiliki gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang kain fleece.



Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Fleece

3.15. Antarmuka M-Tiis

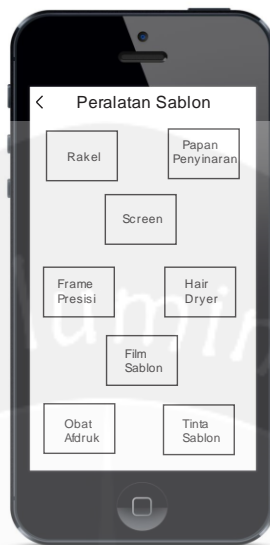
Antarmuka m-tiis seperti pada gambar 3.15 memiliki informasi tentang jenis kain m-tiis. Pada antarmuka ini memiliki gambar dan deskripsi yang menjelaskan tentang kain m-tiis.



Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka M-Tiis

3.16. Antarmuka Peralatan Sablon

Antarmuka peralatan sablon seperti pada gambar 3.16 memiliki beberapa menu peralatan sablon. Ada menu raket, papan penyinaran, screen, frame presisi, hair dryer, film sablon, obat afdruk, tinta sablon. Menu raket menampilkan informasi tentang alat sablon raket. Menu papan penyinaran menampilkan informasi tentang alat sablon papan penyinaran. Menu screen menampilkan informasi tentang alat sablon screen. Menu frame presisi menampilkan informasi tentang alat sablon frame presisi. Menu hair dryer menampilkan informasi tentang alat sablon hair dryer. Menu film menampilkan informasi tentang alat sablon film. Menu obat afdruk menampilkan informasi tentang alat sablon obat afdruk. Menu tinta sablon menampilkan informasi tentang alat sablon tinta sablon.



Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Peralatan Sablon

3.17. Antarmuka Rakel

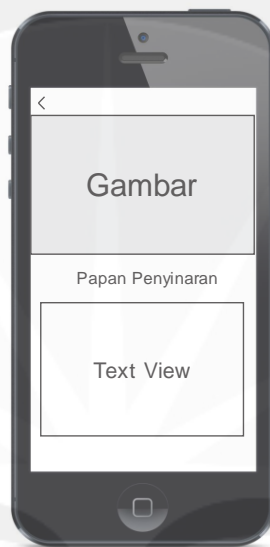
Antarmuka alat sablon rakel seperti pada gambar 3.17 memiliki informasi tentang alat sablon rakel. Antarmuka ini terdiri atas gambar dan teks yang mendeskripsikan tentang alat sablon rakel.



Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Rakel

3.18. Antarmuka Papan Penyinaran

Antarmuka alat sablon papan penyinaran seperti pada gambar 3.18 memiliki informasi tentang alat sablon papan penyinaran. Antarmuka ini terdiri atas gambar dan teks yang mendeskripsikan tentang alat sablon papan penyinaran.



Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Papan Penyinaran

3.19. Antarmuka Screen

Antarmuka alat sablon screen seperti pada gambar 3.19 memiliki informasi tentang alat sablon screen. Antarmuka ini terdiri atas gambar dan teks yang mendeskripsikan tentang alat sablon screen.



Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Screen

3.20. Antarmuka Frame Presisi

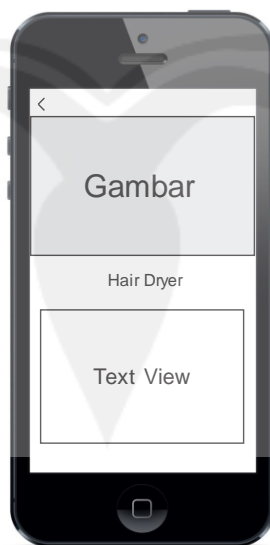
Antarmuka alat sablon frame presisi seperti pada gambar 3.20 memiliki informasi tentang alat sablon frame presisi. Antarmuka ini terdiri atas gambar dan teks yang mendeskripsikan tentang alat sablon frame presisi.



Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Frame Presisi

3.21. Antarmuka *Hair Dryer*

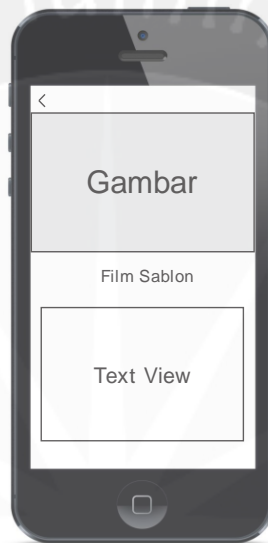
Antarmuka alat sablon *hair dryer* seperti pada gambar 3.21 memiliki informasi tentang alat sablon *hair dryer*. Antarmuka ini terdiri atas gambar dan teks yang mendeskripsikan tentang alat sablon *hair dryer*.



Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka *Hair Dryer*

3.22. Antarmuka Film Sablon

Antarmuka alat sablon film seperti pada gambar 3.22 memiliki informasi tentang alat sablon film. Antarmuka ini terdiri atas gambar dan teks yang mendeskripsikan tentang alat sablon film.



Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Film Sablon

3.23. Antarmuka Obat Afdruk

Antarmuka alat sablon obat afdruk seperti pada gambar 3.23 memiliki informasi tentang alat sablon obat afdruk. Antarmuka ini terdiri atas gambar dan teks yang mendeskripsikan tentang alat sablon obat afdruk.



Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Obat Afdruk

3.24. Antarmuka Tinta Sablon

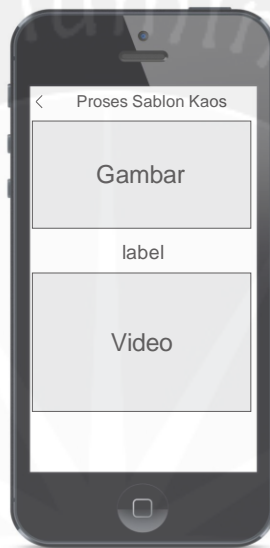
Antarmuka alat sablon tinta sablon seperti pada gambar 3.24 memiliki informasi tentang alat sablon tinta sablon. Antarmuka ini terdiri atas gambar dan teks yang mendeskripsikan tentang alat sablon tinta sablon.



Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Tinta Sablon

3.25. Antarmuka Proses Sablon Kaos

Antarmuka proses sablon kaos pada gambar 3.25 menggambarkan tentang *layout view* proses sablon kaos. Pada antarmuka tersebut terdapat video yang menjelaskan tentang bagaimana proses menyablon kaos dari awal.



Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Proses Sablon Kaos

3.26. Antarmuka Tips Merawat Kaos

Antarmuka tips merawat kaos seperti pada gambar 3.26 menjelaskan tentang bagaimana merawat kaos yang benar. Ada 5 menu tips merawat kaos di antarmuka tersebut.



Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Tips Merawat Kaos

3.27. Antarmuka Tips 1

Antarmuka tips 1 pada gambar 3.27 menjelaskan tentang salah satu dari tips merawat kaos yang benar. Pada antarmuka tersebut terdapat gambar dan teks yang menjelaskan tentang hal tersebut.



Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Tips 1

3.28. Antarmuka Tips 2

Antarmuka tips 2 pada gambar 3.28 menjelaskan tentang salah satu dari tips merawat kaos yang benar. Pada antarmuka tersebut terdapat gambar dan teks yang menjelaskan tentang hal tersebut.



Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Tips 2

3.29. Antarmuka Tips 3

Antarmuka tips 3 pada gambar 3.29 menjelaskan tentang salah satu dari tips merawat kaos yang benar. Pada antarmuka tersebut terdapat gambar dan teks yang menjelaskan tentang hal tersebut.



Gambar 3.29 Rancangan Antarmuka Tips 3

3.30. Antarmuka Tips 4

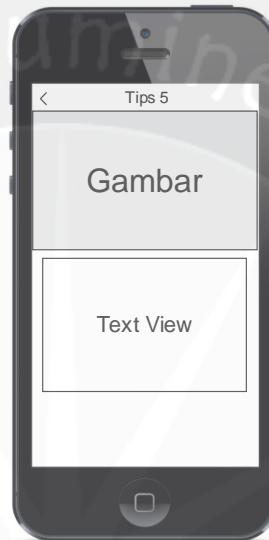
Antarmuka tips 4 pada gambar 3.30 menjelaskan tentang salah satu dari tips merawat kaos yang benar. Pada antarmuka tersebut terdapat gambar dan teks yang menjelaskan tentang hal tersebut.



Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Tips 4

3.31. Antarmuka Tips 5

Antarmuka tips 5 pada gambar 3.31 menjelaskan tentang salah satu dari tips merawat kaos yang benar. Pada antarmuka tersebut terdapat gambar dan teks yang menjelaskan tentang hal tersebut.



Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Tips 5

3.32. Antarmuka Tentang Kami

Antarmuka tentang kami seperti pada gambar 3.32 memiliki beberapa fungsi, diantaranya fungsi *call us* untuk menelepon Cakrawala *Screen Printing*, fungsi *email us* untuk mengirim *email* ke Cakrawala *Screen Printing*, fungsi *about us* untuk melihat info mengenai Cakrawala *Screen Printing*, fungsi *maps* untuk melihat peta lokasi Cakrawala *Screen Printing*, fungsi *share on facebook* untuk *share* suatu hal tentang Cakrawala *Screen Printing* di facebook, fungsi *link facebook* untuk melihat akun Cakrawala *Screen Printing* di facebook, *link instagram* untuk melihat akun instagram Cakrawala *Screen Printing* di instagram.



Gambar 3.32 Rancangan Antarmuka Tentang Kami