

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembangunan Aplikasi Mobile Kepariwisataan Raja Ampat Berbasis Multimedia 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 menambah bagian informasi wisatanya.
2. Menambahkan unsur animasi lebih banyak agar aplikasi menjadi lebih menarik.
3. Diharapkan pada halaman penginapan ditambah foto-foto penginapannya lebih banyak lagi.
4. Menambah fitur untuk langsung dapat memesan penginapan dari aplikasi.
5. Kedepannya aplikasi dikembangkan lagi sehingga dapat digunakan, melalui kerjasama dari beberapa perusahaan penginapan di Raja Ampat. Aplikasi dimasukkan ke *App Store* sehingga dan digunakan semua pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. A., & Ermanto. (2012, Januari). Membangun Aplikasi Simulasi Rambut Berdasarkan Bentuk Wajah dengan Menggunakan Flash. *Jurnal Buana Informatika*, 3, 51-60.
- Anindito, K., Julianto, E., & Purnomo, Y. S. (2015). Pengembangan Aplikasi Layanan Informasi Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Mobile Web dan Location-Based Service Secara Kolaboratif. *Jurnal Buana Informatika*, 6, Nomor 1, 63-72.
- Aryananda, F. f., Widyawan, & Ferdiana, R. (2010, Januari). Pengembangan Aplikasi Interactive Tv Pada Platform Set-Top Box Tertanam Berbasis Windows Embedded 7. *Jurnal Buana Informatika*, 1, 38-46.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. (W. K. Nikodemus, Penyunt.) Penerbit ANDI.
- Chuzaimah, Mabrurroh, & Dihan, F. N. (2010). SMARTPHONE: ANTARA KEBUTUHAN DAN E-LIFESTYLE. *Seminar Nasional Informatika 2010 (semnasIF 2010)*, 312-321.
- Dinas Perikanan dan kelautan. (2007). *Penyusunan Rencana Strategi Pengelolaan Terumbu Karang Kabupaten Raja Ampat*. CV.Mandiri Cakti Perkasa, Kabupaten Raja Ampat.
- Distriyanto, A. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Ilmu Komputer Dan Pengantar Teknologi Informasi Komunikasi Di Sd Negeri Jetak 2 Sragen Dengan Macromedia Flash. 1-20.
- Khasani, M. A. (2014). *Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kunjungan Wisatawan di Pantai Cahaya, Weleri, Kabupaten Kendal*. Skripsi, Universitas Diponegoro Semarang, Fakultas Ekonomi, Semarang.

- Kurniansah, R. (2014). *academia.edu*. Dipetik Mei 19, 2015, dari https://www.academia.edu/8290344/definisi_pariwisata_dari_beberapa_ahli
- Maslim, M., & Kusumawati, L. (2014, Januari 1). Pembangunan Aplikasi Buku Resep Makanan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Multimedia. *Jurnal Buana Informatika*, 5, 44-52.
- Putra, I. E. (2013, Oktober). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif*, 1, 20-25.
- Sahriyani, N., Widodo, & Toha, A. A. (2014). Amplifikasi Gen COI Pada Holothuroidea Yang Dikoleksi Dari Kepulauan Raja Ampat. *Biotropika*, 2, 232-234.
- Simon, D., Edwin, S., Anggawijaya, J., & Prasetyo, Y. L. (2012). *Pengembangan Aplikasi Supermarket Online Pada Platform Android dan iOS*. Thesis, Binus University, Jakarta.
- Siwitomo, D. A., & Hakim, A. R. (2010). *Media Promosi Pariwisata Kabupaten Kebumen Berbasis Multimedia*. Naskah Publikasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom, Teknik Informatika, Yogyakarta.
- Solikhan, A., & Putri, E. D. (2014). Upaya Meningkatkan Pelayanan Restoran Dalam Melayani Tamu Di Jogjakarta Plaza Hotel. *Khasanah Ilmu*, Vol 5, No. 1, 1-7.
- Suyanto, M. (2004). *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran* (1st ed.). Yogyakarta.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (1 ed.). Yogyakarta.

Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (II ed.). Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work* (8th ed.). United States.

W, C. K., Sulistijono, I. A., & Kurniawanto, A. (2011). Belajar Gamelan Jawa Menggunakan Platform iOS. *The 13th Industrial Electronics Seminar 2011* (hal. 409-413). Surabaya: Electronic Engineering Polytechnic Institute of Surabaya (EEPIS).

Winarno, B. H. (2014). Designing and Developing Interactive Learning Multimedia Using 3D Game Engine. *Jurnal Buana Informatika*, 5, No 2, 85-94.

Prasetia, AA & Tri Atmojo, HG 2015, *XCODE NATIVE APP FOR APPLE*, HermanClass, HYPERLINK "http://www.hermantolle.com/class/docs/xcode-native-app-for-apple/" <http://www.hermantolle.com/class/docs/xcode-native-app-for-apple/> >.

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

PAKRAMSIA

(Pembangunan Aplikasi Mobile
Kepariwisata Raja Ampat Berbasis
Multimedia)

Untuk :


Tugas Akhir

Dipersiapkan oleh:

Rafael Sultan Rendy Suryadi / 6410

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-PAKRAMSIA		1/42
		Revisi	A	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Penulisan huruf, Pengaturan paragraf, Penempatan penulisan.
B	
C	
D	
E	
F	

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

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
7	Penulisan huruf yang salah.		
6,7,20,22	Pengaturan paragraf		
6,7,25,33	Penempatan Penulisan		

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	6
1.1. Tujuan	6
1.2. Lingkup Masalah	6
1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan	7
1.4. Referensi	7
1.5. Deskripsi Umum (Overview)	7
2. Deskripsi Kebutuhan	8
2.1. Perspektif Produk	8
2.2. Fungsi Produk	9
2.3. Karakteristik Pengguna	20
2.4. Batasan-Batasan	20
2.5. Asumsi dan Ketergantungan	21
3. Kebutuhan Khusus	21
3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	21
3.1.1. Antarmuka Pemakai	21
3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras	22
3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak	22
3.2. Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak ...	22
3.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	22
4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan	25
4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	25
4.1.1. <i>Use Case Spesification:</i> Fungsi Obyek Wisata	25
4.1.2. <i>Use Case Spesification:</i> Fungsi Penginapan	28
4.1.3. <i>Use Case Spesification:</i> Fungsi Transportasi	31
4.1.4. <i>Use Case Spesification:</i> Fungsi Makanan Khas	33

4.1.5. <i>Use Case Spesification:</i>	
Fungsi Souvenir	35
4.1.6. <i>Use Case Spesification:</i>	
Fungsi Video	36
4.1.7. <i>Use Case Spesification:</i>	
Fungsi Tentang	38
4.1.8. <i>Use Case Spesification:</i>	
Fungsi Maps	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Use Case Diagram</i>	23
---	----

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Pembangunan Aplikasi Mobile Kepariwisataan Raja Ampat Berbasis Multimedia (PAKRAMSIA) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal, performansi dan atribut serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak.

Dokumen ini digunakan sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak PAKRAMSIA. PAKRAMSIA merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu mempermudah seseorang mendapatkan informasi mengenai tempat wisata di Raja Ampat. SKPL-PAKRAMSIA ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PAKRAMSIA dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Mendapatkan Informasi mengenai tempat - tempat wisata di Raja Ampat dengan tampilan yang menarik.
2. Mengetahui keadaan di Raja Ampat, transportasi dan akomodasi harga wisata ke Raja Ampat.
3. Mempermudah mendapatkan informasi 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-PAKRAMSIA-XXX	Pembangunan Aplikasi Mobile Kepariwisataan Raja Ampat Berbasis Multimedia (PAKRAMSIA) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
PAKRAMSIA	Perangkat lunak informasi wisata Raja Ampat berbasis <i>iOS</i> .

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak PAKRAMSIA adalah:

1. Suryadi, Rafael Sultan Rendy / 6410, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) RADAS (Rahayu Sarwendah System), 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.

1.5. Deskripsi Umum (Overview)

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

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	7/ 42
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		

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

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak PAKRAMSIA 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 PAKRAMSIA tersebut.

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

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1. Perspektif Produk

PAKRAMSIA merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu dalam proses pencarian informasi mengenai wisata di Raja Ampat. Aplikasi ini memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, suara, gambar, video dan animasi.

Aplikasi PAKRAMSIA ini 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*.

2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak PAKRAMSIA adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Obyek Wisata (**SKPL-PAKRAMSIA-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan menu-menu obyek wisata PAKRAMSIA ini.

1.1. Fungsi Wisata Alam (**SKPL-PAKRAMSIA-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang wisata alam yang ada di Raja Ampat.

Fungsi Wisata Alam meliputi:

1.1.1. Fungsi Pantai Waisai Torang Cinta (**SKPL-PAKRAMSIA-01-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pantai Waisai Torang Cinta.

1.1.2. Fungsi Pantai Waiwo (**SKPL-PAKRAMSIA-01-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pantai Waiwo.

1.1.3. Fungsi Pantai Cemara (**SKPL-PAKRAMSIA-01-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pantai Cemara.

1.1.4. Fungsi Pantai Arborek (**SKPL-PAKRAMSIA-01-01-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pantai Arborek.

1.1.5. Fungsi Pantai Kri (**SKPL-PAKRAMSIA-01-01-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pantai Kri.

1.1.6. Fungsi Pulau Wayag (**SKPL-PAKRAMSIA-01-01-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pulau Wayag.

1.2. Fungsi Sejarah dan Budaya (**SKPL-PAKRAMSIA-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang sejarah dan budaya yang ada di Raja Ampat.

Fungsi Sejarah dan Budaya meliputi:

1.2.1. Fungsi Tentang Nama Raja Ampat (**SKPL-PAKRAMSIA-01-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Nama Raja Ampat.

1.2.2. Fungsi Sebuah Kepulauan (**SKPL-PAKRAMSIA-01-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Merupakan Sebuah Kepulauan.

1.2.3. Fungsi Kekayaan Laut Raja Ampat
(**SKPL-PAKRAMSIA-01-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kekayaan Laut Raja Ampat.

1.2.4. Fungsi Kegemaran Masyarakat (**SKPL-PAKRAMSIA-01-02-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kegemaran Masyarakat Raja Ampat.

1.2.5. Fungsi Pintu Masuk Raja Ampat
(**SKPL-PAKRAMSIA-01-02-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Pintu Masuk Raja Ampat.

1.2.6. Fungsi Kegiatan Selama di Raja Ampat
(**SKPL-PAKRAMSIA-01-02-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Kegiatan Selama di Raja Ampat.

1.3. Fungsi Wisata Minat Khusus (**SKPL-PAKRAMSIA-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Wisata Minat Khusus di Raja Ampat.

Fungsi Wisata Minat Khusus meliputi:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	11/ 42
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		

1.3.1. Fungsi Diving (**SKPL-PAKRAMSIA-01-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tempat Diving di Raja Ampat.

1.3.2. Fungsi Snorkeling (**SKPL-PAKRAMSIA-01-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tempat Snorkeling di Raja Ampat.

1.3.3. Fungsi Tracking (**SKPL-PAKRAMSIA-01-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tempat Tracking di Raja Ampat.

2. Fungsi Penginapan (**SKPL-PAKRAMSIA-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan menu Penginapan pada perangkat lunak PAKRAMSIA.

2.1. Fungsi Hotel (**SKPL-PAKRAMSIA-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Hotel yang ada di Raja Ampat.

Fungsi Hotel meliputi:

2.1.1. Fungsi Maras Risen Hotel (**SKPL-PAKRAMSIA-02-01-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Maras Risen Hotel.

2.1.2. Fungsi Surya Hotel (**SKPL-PAKRAMSIA-02-01-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Surya Hotel.

2.1.3. Fungsi Najwa Indah Hotel (**SKPL-PAKRAMSIA-02-01-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Najwa Indah Hotel.

2.1.4. Fungsi Marcy Hotel (**SKPL-PAKRAMSIA-02-01-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Marcy Hotel.

2.2. Fungsi Homestay (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay yang ada di Raja Ampat.

Fungsi Homestay meliputi:

2.2.1. Fungsi Mangkur Kodon (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Mangkur Kodon.

2.2.2. Fungsi Yenkoranu (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Yenkoranu.

2.2.3. Fungsi Koranu Fyak (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Koranu Fyak.

2.2.4. Fungsi NudiBranch (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay NudiBranch.

2.2.5. Fungsi Ransiwor (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Ransiwor.

2.2.6. Fungsi Mambefor (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Mambefor.

2.2.7. Fungsi Metos (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-07**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Metos.

2.2.8. Fungsi Arborek (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Arborek.

2.2.9. Fungsi Harfat Jaya (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-09**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Harfat Jaya.

2.2.10. Fungsi Kobe Oser (**SKPL-PAKRAMSIA-02-02-10**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Homestay Kobe Oser.

2.3. Fungsi Cottage (**SKPL-PAKRAMSIA-02-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Cottage yang ada di Raja Ampat.

Fungsi Cottage meliputi:

2.3.1. Fungsi Acrophora (**SKPL-PAKRAMSIA-02-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Cottage Acrophora.

2.3.2. Fungsi Acrophora (**SKPL-PAKRAMSIA-02-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Cottage King Dolphin.

2.4. Fungsi Resort (**SKPL-PAKRAMSIA-02-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Resort yang ada di Raja Ampat.

Fungsi Resort meliputi:

2.4.1. Fungsi Papua Diving (**SKPL-PAKRAMSIA-02-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Resort Papua Diving.

2.4.2. Fungsi Papua Paradise Eco Resort (**SKPL-PAKRAMSIA-02-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Resort Papua Paradise.

2.4.3. Fungsi Raja Ampat Dive Lodge (**SKPL-PAKRAMSIA-02-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Resort Raja Ampat Dive Lodge.

2.4.4. Fungsi Misool Eco Resort (**SKPL-PAKRAMSIA-02-04-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Resort Misool.

2.4.5. Fungsi Waiwo Dive Resort (**SKPL-PAKRAMSIA-02-04-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Resort Waiwo.

3. Fungsi Transportasi (**SKPL-PAKRAMSIA-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan menu Transportasi pada perangkat lunak PAKRAMSIA.

Fungsi Transportasi meliputi:

3.1. Fungsi Kapal Ferry (**SKPL-PAKRAMSIA-03-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan informasi Kapal Ferry.

3.2. Fungsi Kapal Cepat (**SKPL-PAKRAMSIA-03-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan informasi Kapal Cepat.

3.3. Fungsi Pesawat Terbang (**SKPL-PAKRAMSIA-03-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan informasi Pesawat Terbang.

3.4. Fungsi Kapal Laut (**SKPL-PAKRAMSIA-03-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan informasi Kapal Laut.

4. Fungsi Makanan Khas (**SKPL-PAKRAMSIA-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan menu Makanan Khas pada perangkat lunak PAKRAMSIA.

Fungsi Makanan Khas meliputi:

4.1. Fungsi Papeda (**SKPL-PAKRAMSIA-04-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh *user* untuk menampilkan informasi mengenai Papeda.

4.2. Fungsi Ikan Bungkus Khas Papua (**SKPL-PAKRAMSIA-04-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Ikan Bungkus Khas Papua.

4.3. Fungsi Sate Ulat Sagu (**SKPL-PAKRAMSIA-04-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Sate Ulat Sagu.

4.4. Fungsi Udang Selingkuh (**SKPL-PAKRAMSIA-04-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Udang Selingkuh.

5. Fungsi Souvenir (**SKPL-PAKRAMSIA-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan menu Souvenir pada perangkat lunak PAKRAMSIA.

Fungsi Souvenir meliputi:

5.1. Fungsi Noken (**SKPL-PAKRAMSIA-05-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Noken.

5.2. Fungsi Patung Suku Asmat (**SKPL-PAKRAMSIA-05-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Patung Suku Asmat.

5.3. Fungsi Lukisan Kulit Kayu (**SKPL-PAKRAMSIA-05-03**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Lukisan Kulit Kayu.

5.4. Fungsi Gantungan Kunci (**SKPL-PAKRAMSIA-05-04**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Gantungan Kunci.

5.5. Fungsi Tifa (**SKPL-PAKRAMSIA-05-05**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi mengenai Tifa.

6. Fungsi MAPS (**SKPL-PAKRAMSIA-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan peta tujuan ke Raja Ampat aplikasi PAKRAMSIA.

7. Fungsi Video (**SKPL-PAKRAMSIA-06**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk memutar video obyek wisata Aplikasi PAKRAMSIA.

8. Fungsi Tentang (**SKPL-PAKRAMSIA-08**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi Tentang Pembuat dan Tentang Aplikasi PAKRAMSIA.

Fungsi informasi Tentang meliputi:

8.1. Fungsi Informasi Tentang Pembuat (**SKPL-PAKRAMSIA-08-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi tentang pembuat perangkat lunak PAKRAMSIA.

8.2. Fungsi Informasi Tentang Aplikasi (**SKPL-PAKRAMSIA-08-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk menampilkan informasi tentang perangkat lunak PAKRAMSIA.

2.3. Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak PAKRAMSIA adalah sebagai berikut:

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

2.4. Batasan-Batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak PAKRAMSIA adalah:

1. Kebijakan Umum
Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak PAKRAMSIA
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 PAKRAMSIA yaitu:

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

3. Kebutuhan Khusus

3.1. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak PAKRAMSIA 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.

3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

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

3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

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

1. Nama : *iOS*
Sumber : *Apple*

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	21/ 42
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.

Dalam pengembangan aplikasi ini dibutuhkan perangkat lunak sebagai berikut:

1. Nama : *Xcode*

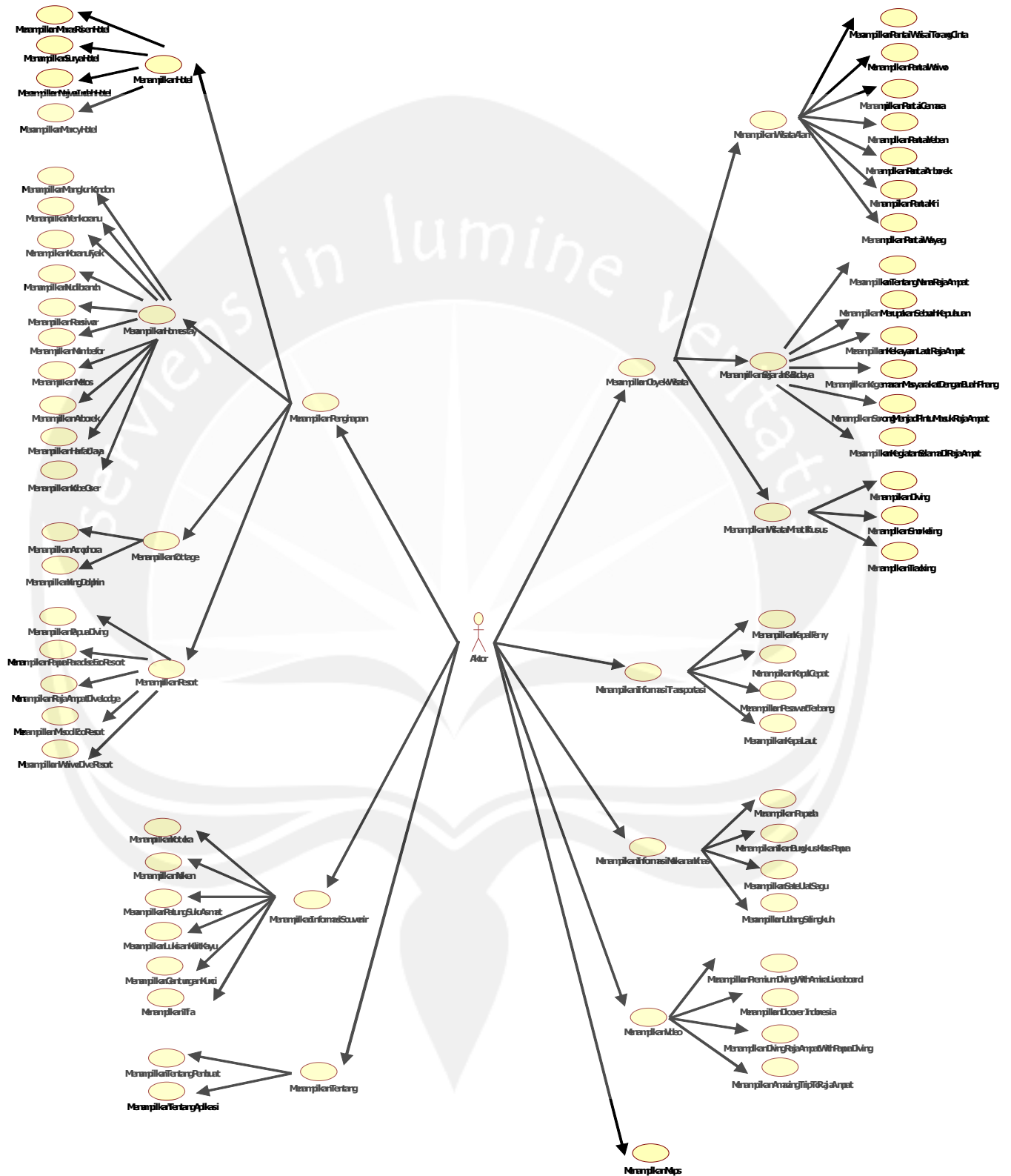
Sumber : *APP Store*

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. Bisa dilihat pada gambar 1 dibawah:



Gambar 1. Use Case Diagram

Use case diagram di atas (gambar 1) menjelaskan tentang bagaimana pengguna dapat mengakses perangkat lunak PAKRAMSIA diantaranya menampilkan menampilkan obyek wisata, menampilkan penginapan, menampilkan transportasi, menampilkan makanan khas, menampilkan souvenir, menampilkan video, dan menampilkan tentang aplikasi.

Fungsi menampilkan informasi obyek wisata digunakan oleh pengguna untuk menampilkan wisata alam, wisata sejarah dan budaya, dan wisata minat khusus. Fungsi menampilkan penginapan digunakan oleh pengguna untuk menampilkan hotel, homestay, cottage, dan resort. Fungsi menampilkan informasi transportasi digunakan oleh pengguna untuk menampilkan transportasi dan menampilkan gambar transportasi. Fungsi menampilkan informasi makanan khas digunakan oleh pengguna untuk menampilkan makanan khas dan gambar makanan khas. Fungsi menampilkan informasi souvenir digunakan oleh pengguna untuk menampilkan souvenir dan gambar souvenir. Fungsi menampilkan video digunakan oleh pengguna untuk menampilkan video. Fungsi tentang pembuat digunakan oleh pengguna untuk menampilkan tentang pembuat aplikasi dan foto pembuat. Fungsi menampilkan tentang aplikasi digunakan oleh pengguna untuk menampilkan tentang aplikasi dan menampilkan gambar aplikasi. Fungsi maps digunakan pengguna untuk menampilkan map lokasi.

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1. Use case Spesification: Fungsi Obyek Wisata

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi-informasi obyek wisata yang meliputi Wisata Alam, Sejarah dan Budaya, dan Wisata Minat Khusus.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan obyek wisata.

2. Sistem akan memberikan pilihan untuk menampilkan materi pembelajaran yaitu, Wisata Alam, Sejarah dan Budaya, serta Wisata Minat Khusus.

3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi obyek wisata.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi wisata alam.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi sejarah dan budaya.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi wisata minat khusus.

4. Sistem menampilkan pilihan wisata alam tentang Pantai Waisai Torang Cinta, Pantai Waiwo, Pantai Cemara, Pantai Yeben, Pantai Arborek, Pantai Kri, Pulau Wayag, dan kembali ke menu obyek wisata.

5. Aktor memilih untuk menampilkan pantai waisai torang cinta.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan pantai cemara.

A-5 Aktor memilih untuk menampilkan pantai yeben.

A-6 Aktor memilih untuk menampilkan pantai arborek.

A-7 Aktor memilih untuk menampilkan pantai kri.

A-8 Aktor memilih untuk menampilkan pulau wayag.

6. Sistem menampilkan informasi tentang pantai waisai torang cinta dan kembali ke menu obyek wisata.

A-9 Aktor memilih untuk kembali ke menu obyek wisata.

7. Fungsi selesai.

5. *Alternative Flow*

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi sejarah dan budaya.

1. Sistem menampilkan informasi sejarah dan budaya tentang nama raja empat, merupakan sebuah kepulauan, kekayaan laut raja empat, kegemaran masyarakat dengan buah pinang, sorong menjadi pintu masuk raja empat, kegiatan selama di raja empat, dan Tombol Obyek Wisata (kembali ke menu obyek wisata).
2. Aktor memilih untuk kembali ke menu obyek wisata.
3. berlanjut ke *basic flow* 7.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi wisata minat khusus.

1. Sistem menampilkan informasi wisata minat khusus tentang diving, snorkeling, tracking, dan Tombol Obyek Wisata (kembali ke menu obyek wisata).
2. Aktor memilih untuk menampilkan informasi wisata minat khusus.

A-2-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi diving.

A-2-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi snorkeling.

A-2-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tracking.

3. Berlanjut ke *basic flow* 7.

6. Error Flow

none.

7. PreCondition

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai obyek wisata.

4.1.2. Use case Spesification : Fungsi Penginapan

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan penginapan.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan penginapan.

2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan Hotel, Homestay, Cottage, dan Resort.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	28/ 42
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. Aktor memilih Untuk melihat informasi Hotel.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi maras risen hotel.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi surya hotel.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi najwa indah hotel.

A-4 Aktor memilih untuk menampilkan informasi marcy hotel.

4. Sistem menampilkan informasi hotel dan kembali ke menu penginapan.

5. Use case Selesai/Back ke menu sebelumnya.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi homestay.

1. Sistem menampilkan informasi homestay tentang mangkur kodon, yenkoranu, koranu fyak, nudibranch, ransiwor, mambefor, metos, arborek, harfat jaya, kobe orser, dan Tombol *Back* (kembali ke menu penginapan).

2. Aktor memilih untuk kembali ke menu penginapan.

3. berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi cottage.

A-2-1 Aktor memilih untuk menampilkan acrophora.

A-2-2 Aktor memilih untuk menampilkan king dolphin.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi resort.

A-3-1 Aktor memilih untuk menampilkan papua diving.

A-3-2 Aktor memilih untuk menampilkan papua paradise eco resort.

A-3-3 Aktor memilih untuk menampilkan raja ampat dive lodge.

A-3-4 Aktor memilih untuk menampilkan misool eco resort.

A-3-5 Aktor memilih untuk menampilkan waiwo dive resort.

1. Berlanjut ke *basic flow* 5

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi penginapan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	30/ 42
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. Use case Specification: Fungsi Transportasi

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan transportasi.

2. Primary Actor

Pengguna (User)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan Transportasi.

2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan Kapal Ferry, Kapal Cepat, Pesawat Terbang, Kapal Laut.

3. Aktor memilih Untuk melihat informasi Kapal Ferry.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi kapal ferry.

4. Sistem menampilkan informasi kapal ferry dan kembali ke menu transportasi.

5. Use case Selesai/Back ke menu sebelumnya.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Kapal Cepat.

1. Sistem menampilkan informasi Kapal Cepat, dan Tombol *Back* (kembali ke menu Transportasi).

2. Aktor memilih untuk kembali ke menu transportasi.

3. berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi pesawat terbang.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Kapal Laut.

1. Berlanjut ke *basic flow* 5

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi transportasi.

4.1.4. Use case Spesification: Fungsi Makanan Khas

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan makanan khas.

2. Primary Actor

Pengguna (User)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan Makanan Khas.

2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan papeda, ikan bungkus khas papua, sate ulat sagu, udang selingkuh.

3. Aktor memilih Untuk melihat informasi Papeda.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi papeda.

4. Sistem menampilkan informasi papeda dan kembali ke menu makanan khas.

5. Use case Selesai/Back ke menu sebelumnya.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Ikan Bungkus Khas Papua.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	33/ 42
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 informasi ikan bungkus khas papua, dan Tombol *Back* (kembali ke menu Makanan khas).
2. Aktor memilih untuk kembali ke menu makanan khas.
3. berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi sate ulat sagu.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi udang selingkuh.

1. Berlanjut ke *basic flow* 5

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi makanan khas.

4.1.5. Use case Spesification: Fungsi Souvenir

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan souvenir.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*)

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. *Use case* ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan Souvenir.

2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan koteka, noken, patung suku asmat, lukisan kulit kayu, gantungan kunci, tifa.

3. Aktor memilih Untuk melihat informasi Koteka.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi koteka.

4. Sistem menampilkan informasi koteka dan kembali ke menu souvenir.

5. *Use case* Selesai/*Back* ke menu sebelumnya.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi Noken.

1. Sistem menampilkan informasi Noken, dan Tombol *Back* (kembali ke menu Souvenir).

2. Aktor memilih untuk kembali ke menu Souvenir.

3. berlanjut ke *basic flow* 5.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	35/ 42
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-2 Aktor memilih untuk menampilkan informasi patung suku asmat.
- A-3 Aktor memilih untuk menampilkan informasi lukisan kulit kayu.
- A-4 Aktor memilih untuk menampilkan informasi gantungan kunci.
- A-5 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tifa.

1. Berlanjut ke *basic flow* 5

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi souvenir.

4.1.6. Use case Spesification : Fungsi Video

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor (pengguna) untuk menampilkan video.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	36/ 42
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. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan video.
2. Sistem akan memberi pilihan untuk menampilkan Premium Diving with Amira Liveaboard, Discover Indonesia, Diving Raja Ampat with Papua Diving, Amazing Trip to Raja Ampat.
3. Aktor memilih Untuk melihat informasi Papeda.
A-1 Aktor memilih untuk menampilkan video Premium Diving with Amira Liveaboard.
4. Sistem menampilkan video premium diving with amira liveaboard dan kembali ke menu video.
5. Use case Selesai/Back ke menu sebelumnya.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk menampilkan video Discover Indonesia.
1. Sistem menampilkan video Discover Indonesia, dan Tombol Done (kembali ke menu Video).
 2. Aktor memilih untuk kembali ke menu Video.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –PAKRAMSIA	37/ 42
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. berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan video Diving Raja Ampat with Papua Diving.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan video Amazing Trip to Raja Ampat.

1. Berlanjut ke *basic flow* 5

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan video.

4.1.7. Use case Spesification: Fungsi Tentang

1. Brief Description

Fungsi ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan fungsi tentang aplikasi dan tentang pembuat PAKRAMSIA.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*).

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan halaman tentang.

2. Sistem menampilkan pilihan Tentang Pembuat, Tentang Aplikasi dan Tombol Kembali (kembali ke menu utama).

3. Aktor memilih untuk menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi PAKRAMSIA.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tentang aplikasi PAKRAMSIA.

4. Sistem menampilkan informasi tentang pembuat aplikasi PAKRAMSIA.

5. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan informasi tentang aplikasi PAKRAMSIA.

1. Sistem menampilkan informasi tentang aplikasi PAKRAMSIA.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

6. Error Flow

none.

7. PreCondition

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan informasi mengenai pembuat dan informasi mengenai aplikasi PAKRAMSIA.

4.1.8. Use case Spesification: Fungsi Maps

1. Brief Description

Fungsi ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan map PAKRAMSIA.

2. Primary Actor

Pengguna (*User*).

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Fungsi ini dimulai ketika aktor memilih untuk menampilkan halaman map.

2. Sistem menampilkan map dengan tampilan pilihan standard, satelite, dan hybrid.

3. Aktor memilih untuk menampilkan map standard.

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan map satelite.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan map hybrid.

4. Sistem menampilkan map standard PAKRAMSIA.

5. Fungsi selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk menampilkan map *satelite*.

1. Sistem menampilkan map *satelite*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

A-2 Aktor memilih untuk menampilkan map hybrid.

1. Sistem menampilkan map *hybrid*.

2. Berlanjut ke *basic flow* 5.

6. Error Flow

none.

7. PreCondition

Aktor telah memasuki sistem.

8. PostCondition

Sistem telah berhasil menampilkan map aplikasi PAKRAMSIA.



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

PAKRAMSIA

(Pembangunan Aplikasi Mobile
Kepariwisataan Raja Ampat Berbasis
Multimedia)

Untuk :


Tugas Akhir

Dipersiapkan oleh:

Rafael Sultan Rendy Suryadi / 6410

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-PAKRAMSIA		1/49
		Revisi	A	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Penulisan huruf, Pengaturan paragraf, Penempatan penulisan, konsisten gambar.
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh		RS						
Diperiksa oleh		WIL, SYT						
Disetujui oleh		WIL, SYT						

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
8, 9, 10	Penulisan huruf yang salah.		
8, 9, 10	Pengaturan paragraf		
8, 9, 10	Penempatan Penulisan		
11-53	Konsisten Gambar		

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	8
1.1. Tujuan	8
1.2. Lingkup Masalah	8
1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan	9
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 Obyek Wisata	12
3.4. Antarmuka Wisata Alam	13
3.5. Antarmuka Pantai Waisai Torang Cinta	14
3.6. Antarmuka Pantai Waiwo	15
3.7. Antarmuka Pantai Cemara	16
3.8. Antarmuka Pantai Yeben	17
3.9. Antarmuka Pantai Arborek	18
3.10. Antarmuka Pantai Kri	19
3.11. Antarmuka Pantai Wayag	20
3.12. Antarmuka Sejarah dan Budaya	21
3.13. Antarmuka Tentang Nama Raja Ampat	22
3.14. Antarmuka Merupakan Sebuah Kepulauan	23
3.15. Antarmuka Kekayaan Laut Raja Ampat	24
3.16. Antarmuka Kegemaran Masyarakat	25
3.17. Antarmuka Sorong Menjadi Pintu Masuk	26
3.18. Antarmuka Kegiatan Selama di Raja Ampat	27
3.19. Antarmuka Wisata Minat Khusus	28
3.20. Antarmuka Diving	29
3.21. Antarmuka Snorkeling	30
3.22. Antarmuka Tracking	31
3.23. Antarmuka Transportasi	32
3.24. Antarmuka Kapal Ferry	33
3.25. Antarmuka Kapal Cepat	34
3.26. Antarmuka Kapal Pesawat Terbang	35
3.27. Antarmuka Kapal Kapal Laut	36
3.28. Antarmuka Penginapan	37
3.29. Antarmuka Hotel	38
3.30. Antarmuka Homestay	38

3.31. Antarmuka Cottage	39
3.32. Antarmuka Resort	40
3.33. Antarmuka Makanan Khas	40
3.34. Antarmuka Papeda	41
3.35. Antarmuka Ikan Bungkus Khas Papua	42
3.36. Antarmuka Sate Ulat Sagu	43
3.37. Antarmuka Udang Selingkuh	44
3.38. Antarmuka Souvenir	45
3.39. Antarmuka Koteka	46
3.40. Antarmuka Noken	46
3.41. Antarmuka Patung Suku Asmat	47
3.42. Antarmuka Lukisan Kulit Kayu	48
3.43. Antarmuka Gantungan Kunci	49
3.44. Antarmuka Tifa	50
3.45. Antarmuka Video	51
3.46. Antarmuka Tentang Pembuat	51
3.47. Antarmuka Tentang Aplikasi	52
3.48. Antarmuka Tentang Maps	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Perancangan Arsitektur	10
Gambar 3.1	Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka ...	11
Gambar 3.2	Rancangan Antarmuka Halaman Utama	12
Gambar 3.3	Rancangan Antarmuka Obyek Wisata	13
Gambar 3.4	Rancangan Antarmuka Wisata Alam	14
Gambar 3.5	Rancangan Antarmuka Pantai WTC	15
Gambar 3.6	Rancangan Antarmuka Pantai Waiwo	16
Gambar 3.7	Rancangan Antarmuka Pantai Cemara	17
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Pantai Yeben	18
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Pantai Arborek	19
Gambar 3.10	Rancangan Antarmuka Pantai Kri.....	20
Gambar 3.11	Rancangan Antarmuka Pantai Wayag	21
Gambar 3.12	Rancangan Antarmuka Sejarah & Budaya ...	22
Gambar 3.13	Rancangan Antarmuka Tentang Nama	23
Gambar 3.14	Rancangan Antarmuka Merupakan Sebuah Kepulauan.....	24
Gambar 3.15	Rancangan Antarmuka Kekayaan Laut	25
Gambar 3.16	Rancangan Antarmuka Kegemaran Masyarakat.....	26
Gambar 3.17	Rancangan Antarmuka Sorong Menjadi Pintu Masuk.....	27
Gambar 3.18	Rancangan Antarmuka Kegiatan Selama Di Raja Ampat	28
Gambar 3.19	Rancangan Antarmuka Wisata Minat Khusus	29
Gambar 3.20	Rancangan Antarmuka Diving	30
Gambar 3.21	Rancangan Antarmuka Snorkeling	31
Gambar 3.22	Rancangan Antarmuka Tracking	32
Gambar 3.23	Rancangan Antarmuka Transportasi	33
Gambar 3.24	Rancangan Antarmuka Kapal Ferry	34
Gambar 3.25	Rancangan Antarmuka Kapal Cepat	35

Gambar 3.26	Rancangan Antarmuka Pesawat Terbang	36
Gambar 3.27	Rancangan Antarmuka Kapal Laut	37
Gambar 3.28	Rancangan Antarmuka Penginapan	37
Gambar 3.29	Rancangan Antarmuka Hotel	38
Gambar 3.30	Rancangan Antarmuka Homestay	39
Gambar 3.31	Rancangan Antarmuka Cottage	39
Gambar 3.32	Rancangan Antarmuka Resort	40
Gambar 3.33	Rancangan Antarmuka Makanan Khas	41
Gambar 3.34	Rancangan Antarmuka Papeda	42
Gambar 3.35	Rancangan Antarmuka Ikan Bungkus	43
Gambar 3.36	Rancangan Antarmuka Sate Ulat Sagu	44
Gambar 3.37	Rancangan Antarmuka Udang Selingkuh	45
Gambar 3.38	Rancangan Antarmuka Souvenir	45
Gambar 3.39	Rancangan Antarmuka Koteka	46
Gambar 3.40	Rancangan Antarmuka Noken	47
Gambar 3.41	Rancangan Antarmuka Patung Suku Asmat	48
Gambar 3.42	Rancangan Antarmuka Lukisan Kulit Kayu	49
Gambar 3.43	Rancangan Antarmuka Gantungan Kunci	50
Gambar 3.44	Rancangan Antarmuka Tifa	50
Gambar 3.45	Rancangan Antarmuka Video	51
Gambar 3.46	Rancangan Antarmuka Tentang Pembuat	52
Gambar 3.47	Rancangan Antarmuka Tentang Aplikasi	52
Gambar 3.48	Rancangan Antarmuka Maps	53

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 PAKRAMSIA sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat Lunak yang dibangun adalah sebuah aplikasi kepariwisataan Raja Ampat yang diberi nama PAKRAMSIA.

Perangkat Lunak PAKRAMSIA dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Wisatawan dapat mengetahui informasi tempat dan objek wisata di Raja Ampat dengan tampilan yang menarik.
2. Wisatawan mengetahui kisaran harga penginapan yang ada di Raja Ampat.
3. Wisatawan mengetahui kisaran harga transportasi yang digunakan untuk ke Raja Ampat.
4. Mengangkat pariwisata Raja Ampat Indonesia.
5. Mempermudah mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata di Raja Ampat 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
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak yang juga dapat dibuat <i>Software Design</i> (SSD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan
DPPL-PAKRAMSIA-XXX	Pembangunan Aplikasi Mobile <i>Kepariwisata Raja Ampat Berbasis Multimedia</i> (PAKRAMSIA) di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.
PAKRAMSIA	Perangkat lunak informasi Raja Ampat berbasis iOS.

1.4. Refrensi

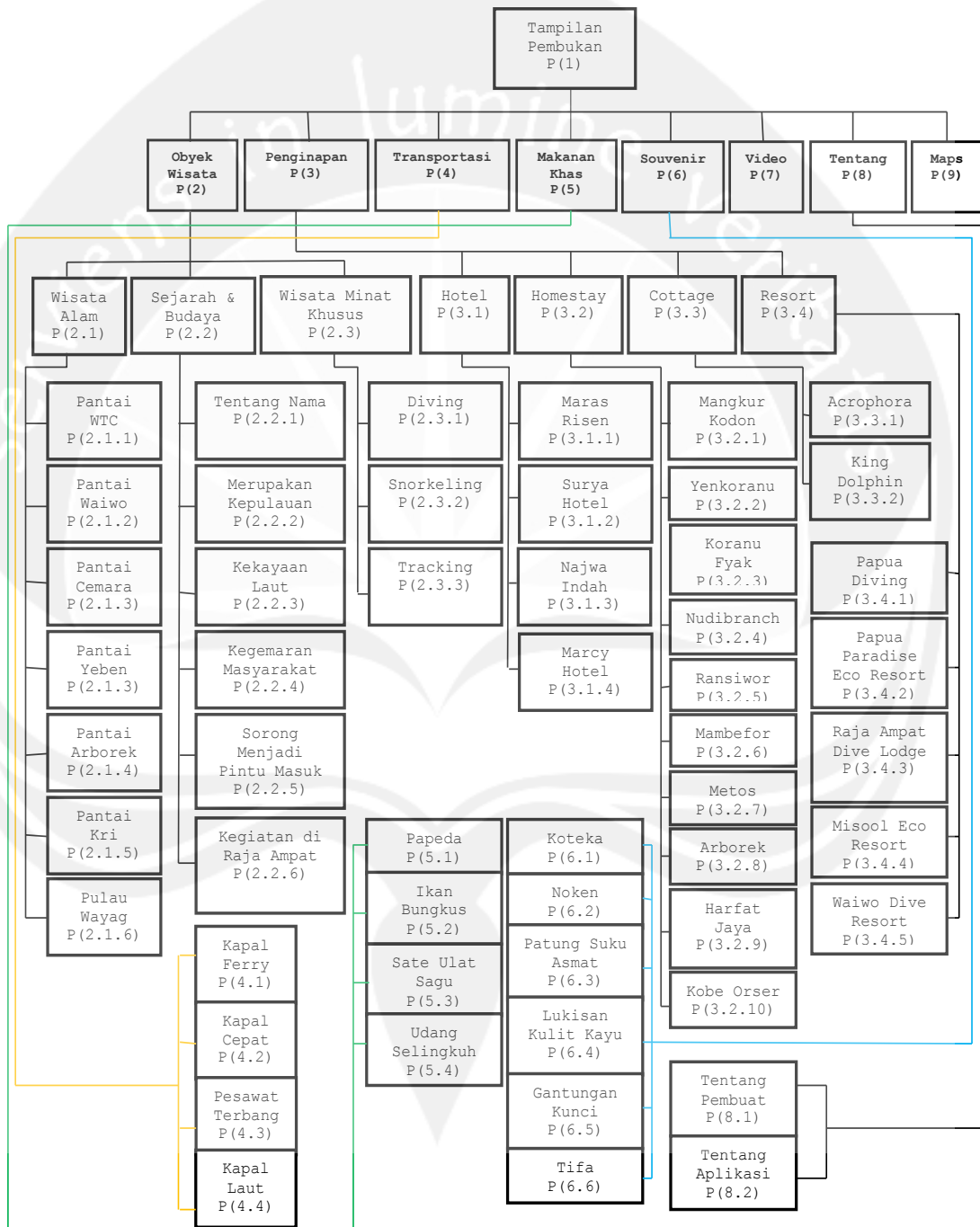
Refrensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Suryadi, Rafael Sultan Rendy / 6410, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) RADAS (Rahayu Sarwendah System), 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

Perancangan arsitektur pada sistem PAKRAMSIA pada gambar 2.1 dibawah ini:



Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur

3. Deskripsi Perancangan Antarmuka

3.1. Antarmuka Tampilan Pembuka

Halaman tampilan pembuka seperti yang terlihat gambar 3.1, merupakan tampilan awal ketika aplikasi pertama kali di jalankan, gambar tampilan pembuka akan tampil selama dua detik.

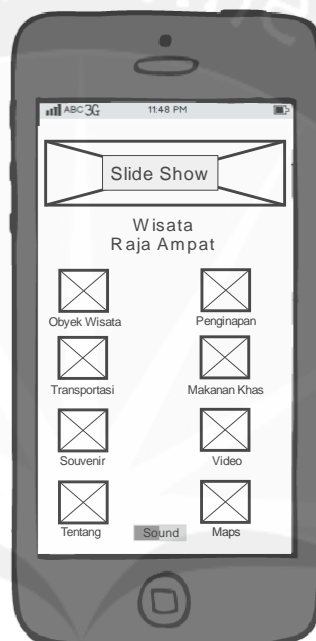


Gambar 3.1 Rancangan Antarmuka Tampilan Pembuka

3.2. Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama seperti terlihat pada gambar 3.2, terdapat delapan tombol menu dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol obyek wisata memiliki fungsi untuk menampilkan obyek wisata yang berada di Raja Ampat. Tombol penginapan memiliki fungsi untuk menampilkan penginapan dan kisaran harganya. Tombol transportasi menampilkan transportasi apa saja yang dapat kita gunakan ketika Ke Raja Ampat. Tombol Makanan Khas untuk menampilkan jenis-jenis makanan khas yang ada di Raja Ampat. Tombol Souvenir untuk

menampilkan souvenir apa saja yang dapat kita bawa ketika berkunjung ke Raja Ampat. Tombol Video untuk menampilkan video wisata di Raja Ampat. Tombol tentang untuk menampilkan tentang pembuat dan tentang aplikasi. Tombol Maps di gunakan untuk melihat map rute menuju Raja Ampat.



Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Halaman Utama

3.3. Antarmuka Obyek Wisata

Halaman obyek wisata seperti gambar 3.2, terdapat tiga tombol dimana setiap tombol memiliki fungsi masing-masing. Tombol wisata alam digunakan untuk menampilkan informasi wisata alam yang terdapat di Raja Ampat. Tombol sejarah dan budaya digunakan untuk menampilkan informasi sejarah dan budaya di Raja Ampat. Tombol wisata minat khusus digunakan untuk menampilkan wisata khusus yang terdapat di Raja Ampat.



Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Obyek Wisata

3.4. Antarmuka Wisata Alam

Halaman Wisata Alam seperti gambar 3.4, terdapat sebuah list yang berisikan tujuh tempat wisata alam. List yang terdapat di wisata alam antara lain, Pantai Waisai Torang Cinta, Pantai Waiwo, Patai Cemara, Pantai Yeben, Pantai Arborek, Pantai Kri, dan Pulau Wayag.



Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Wisata Alam

3.5. Antarmuka Pantai Waisai Torang Cinta

Halaman Wisata Alam sebelumnya ketika kita membuka pada list Pantai WTC (Waisai Torang Cinta), maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.5, Disini terdapat sebuah gambar Pantai WTC, juga terdapat informasi-informasi mengenai Pantai WTC, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag* *visit* raja empat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan obyek wisata alam Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Pantai WTC

3.6. Antarmuka Pantai Waiwo

Halaman Wisata Alam sebelumnya ketika kita membuka pada list Pantai Waiwo, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.6, Disini terdapat sebuah gambar Pantai Waiwo, juga terdapat informasi- informasi mengenai Pantai Waiwo, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan obyek wisata alam Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Pantai Waiwo

3.7. Antarmuka Pantai Cemara

Halaman Wisata Alam sebelumnya ketika kita membuka pada list Pantai Cemara, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.7, Disini terdapat sebuah gambar Pantai Cemara, juga terdapat informasi-informasi mengenai Pantai Cemara, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan obyek wisata alam Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Pantai Cemara

3.8. Antarmuka Pantai Yeben

Halaman Wisata Alam sebelumnya ketika kita membuka pada list Pantai Yeben, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.8, Disini terdapat sebuah gambar Pantai Yeben, juga terdapat informasi- informasi mengenai Pantai Yeben, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan obyek wisata alam Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Pantai Yeben

3.9. Antarmuka Pantai Arborek

Halaman Wisata Alam sebelumnya ketika kita membuka pada list Pantai Arborek, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.9, Disini terdapat sebuah gambar Pantai Arborek, juga terdapat informasi-informasi mengenai Pantai Arborek, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan obyek wisata alam Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Pantai Arborek

3.10. Antarmuka Pantai Kri

Halaman Wisata Alam sebelumnya ketika kita membuka pada list Pantai Kri, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.10, Disini terdapat sebuah gambar Pantai Kri, juga terdapat informasi-informasi mengenai Pantai Kri, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan obyek wisata alam Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Pantai Kri

3.11. Antarmuka Pulau Wayag

Halaman Wisata Alam sebelumnya ketika kita membuka pada list Pulau Wayag, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.11, Disini terdapat sebuah gambar Pulau Wayag, juga terdapat informasi-informasi mengenai Pulau Wayag, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan obyek wisata alam Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Pulau Wayag

3.12. Antarmuka Sejarah dan Budaya

Halaman Sejarah dan Budaya seperti gambar 3.12, terdapat sebuah list yang berisikan enam sejarah dan budaya di Raja Ampat. List yang terdapat antara lain, Tentang Nama Raja Ampat, Merupakan Sebuah Kepulauan, Kekayaan Laut Raja Ampat, Kegemaran Masyarakat dengan Buah Pinang, Sorong Menjadi Pintu Masuk Raja Ampat, Kegiatan Selama di Raja Ampat.



Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Sejarah dan Budaya

3.13. Antarmuka Tentang Nama Raja Ampat

Halaman Sejarah dan Budaya sebelumnya ketika kita membuka pada list Tentang Nama Raja Ampat, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.13, Disini terdapat sebuah gambar Raja Ampat, juga terdapat informasi-informasi mengenai awal mula nama Raja Ampat, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag* *visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan sejarah dan budaya Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Tentang Nama Raja Ampat

3.14. Antarmuka Merupakan Sebuah Kepulauan

Halaman Sejarah dan Budaya sebelumnya ketika kita membuka pada list Merupakan Sebuah Kepulauan, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.14, Disini terdapat sebuah gambar Kepulauan Raja Ampat, juga terdapat informasi-informasi Kepulauan Raja Ampat, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag visit raja ampats*. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan sejarah dan budaya Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Merupakan Sebuah Kepulauan

3.15. Antarmuka Kekayaan Laut Raja Ampat

Halaman Sejarah dan Budaya sebelumnya ketika kita membuka pada list Kekayaan Laut Raja Ampat maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.15, Disini terdapat sebuah gambar Laut Raja Ampat, juga terdapat informasi- informasi Kekayaan Laut Raja Ampat, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag* *visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan sejarah dan budaya Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Kekayaan Laut Raja Ampat

3.16. Antarmuka Kegemaran Masyarakat Dengan Buah Pinang.

Halaman Sejarah dan Budaya sebelumnya ketika kita membuka pada list Kegemaran Masyarakat Dengan Buah Pinang maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.16, Disini terdapat sebuah gambar Buah Pinang, juga terdapat informasi-informasi Kegemaran Masyarakat Dengan Buah Pinang, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag* *visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan sejarah dan budaya Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Kegemaran Masyarakat Dengan Buah Pinang.

3.17. Antarmuka Sorong Menjadi Pintu Masuk.

Halaman Sejarah dan Budaya sebelumnya ketika kita membuka pada list Sorong Menjadi Pintu Masuk maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.17, Disini terdapat sebuah gambar Kota Sorong, juga terdapat informasi-informasi Kota Sorong, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag* *visit* raja empat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan sejarah dan budaya Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Sorong Menjadi Pintu Masuk

3.18. Antarmuka Kegiatan Selama di Raja Ampat.

Halaman Sejarah dan Budaya sebelumnya ketika kita membuka pada list Kegiatan Selama di Raja Ampat maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.18, Disini terdapat sebuah gambar Raja Ampat, juga terdapat informasi- informasi Kegiatan apa saja yang dapat kita lakukan selama di Raja Ampat, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan sejarah dan budaya Raja Ampat lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Kegiatan Selama di Raja Ampat

3.19. Antarmuka Wisata Minat Khusus

Halaman Wisata Minat Khusus seperti gambar 3.19, terdapat sebuah list yang berisikan 3 wisata minat khusus di Raja Ampat. List yang terdapat antara lain, Diving, Snorkeling, dan Tracking.



Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Wisata Minat Khusus

3.20. Antarmuka Diving

Halaman Wisata Minat Khusus sebelumnya ketika kita membuka pada list Diving, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.20, Disini terdapat sebuah gambar diving, juga terdapat informasi-informasi mengenai tempat-tempat diving terbaik di Raja Ampat, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag* *visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan wisata minat khusus lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Diving

3.21. Antarmuka Snorkeling

Halaman Wisata Minat Khusus sebelumnya ketika kita membuka pada list Snorkeling, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.21, Disini terdapat sebuah gambar snorkeling, juga terdapat informasi-informasi mengenai tempat-tempat snorkeling terbaik di Raja Ampat, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag* *visit raja ampat*. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan wisata minat khusus lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Snorkeling

3.22. Antarmuka Tracking

Halaman Wisata Minat Khusus sebelumnya ketika kita membuka pada list Tracking, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.22, Disini terdapat sebuah gambar tracking, juga terdapat informasi-informasi mengenai tracking untuk melihat burung cendrawasih khas Papua di Raja Ampat, dan ada tombol yang bisa langsung posting di facebook dan twitter pengguna dengan *hashtag* *visit* raja ampat. Informasi lainnya yang terdapat pada bagian bawah merupakan wisata minat khusus lainnya yang dapat di lihat langsung.



Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Tracking

3.23. Antarmuka Transportasi

Halaman Wisata Minat Khusus seperti gambar 3.23, terdapat sebuah list yang berisikan 4 transportasi bila ingin berwisata ke Raja Ampat. List yang terdapat antara lain, Kapal Ferry, Kapal Cepat, Pesawat Terbang, dan Kapal Laut.



Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Transportasi

3.24. Antarmuka Kapal Ferry

Halaman Transportasi sebelumnya ketika kita membuka pada list Kapal Ferry, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.24, Disini terdapat sebuah gambar kapal ferry, juga terdapat informasi harga dan jadwal keberangkatan kapal ferry dari pelabuhan sorong menuju Raja Ampat begitu juga sebaliknya.



Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Kapal Ferry

3.25. Antarmuka Kapal Cepat

Halaman Transportasi sebelumnya ketika kita membuka pada list Kapal Cepat, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.25, Disini terdapat sebuah gambar kapal cepat, juga terdapat informasi harga kapal cepat dari pelabuhan rakyat sorong menuju Waisai Raja.



Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Kapal Cepat

3.26. Antarmuka Pesawat Terbang

Halaman Transportasi sebelumnya ketika kita membuka pada list Kapal Cepat, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.26, Disini terdapat sebuah gambar pesawat terbang, juga terdapat informasi pesawat terbang menuju ke Kota Sorong yang menjadi pintu masuk untuk menuju ke Raja Ampat.



Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Pesawat Terbang

3.27. Antarmuka Kapal Laut

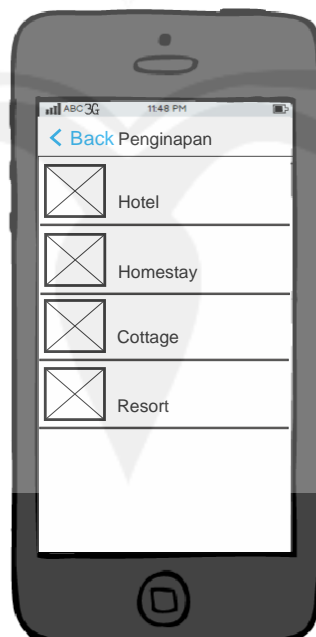
Halaman Transportasi sebelumnya ketika kita membuka pada list Kapal Laut, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.27, Disini terdapat sebuah gambar kapal laut, juga terdapat informasi kapal laut menuju pelabuhan Sorong.



Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Kapal Laut

3.28. Antarmuka Penginapan

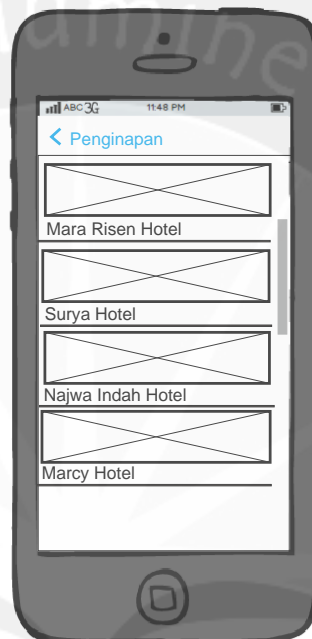
Halaman penginapan seperti gambar 3.28, terdapat sebuah list yang berisikan empat jenis penginapan. List yang terdapat antara lain, Hotel, Homestay, Cottage dan Resort.



Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Penginapan

3.29. Antarmuka Hotel

Halaman Hotel seperti gambar 3.29, terdapat sebuah list yang berisikan empat hotel. Hotel yang terdapat antara lain Maras Risen Hotel, Surya Hotel, Najwa Indah Hotel, dan Marcy Hotel.



Gambar 3.29 Rancangan Antarmuka Hotel

3.30. Antarmuka Homestay

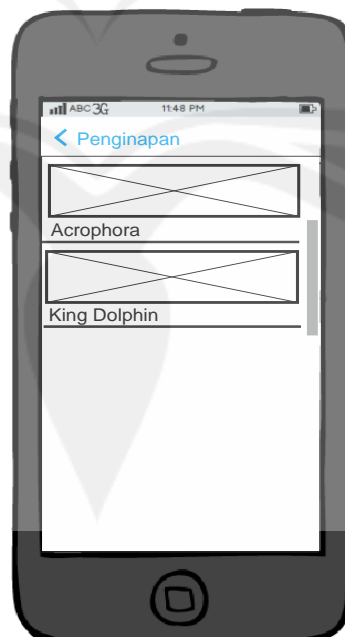
Halaman Homestay seperti gambar 3.30, terdapat sebuah list yang berisikan sepuluh homestay. Homestay yang terdapat antara lain Mangkur Kodon, Yenkoranu, Koranu Fyak, Nudibranch, Ransiwor, Mambefor, Metos, Arborek, Harfat Jaya, dan Kobe Orser.



Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Homestay

3.31. Antarmuka Cottage

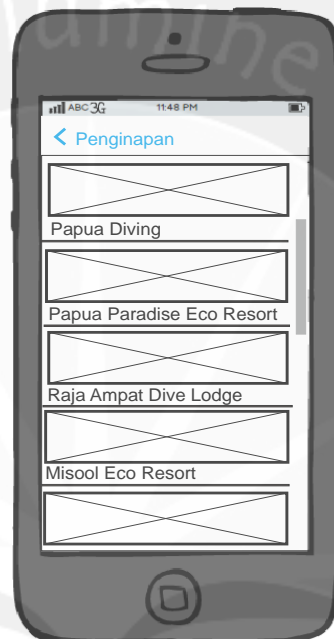
Halaman Cottage seperti gambar 3.31, terdapat sebuah list yang berisikan dua cottage. Cottage yang terdapat antara lain Acrophora dan King Dolphin.



Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Cottage

3.32. Antarmuka Resort

Halaman Resort seperti gambar 3.32, terdapat sebuah list yang berisikan lima resort. Resort yang terdapat antara lain Papua Diving, Papua Paradise Eco Resort, Raja Ampat Dive Lodge, Misool Eco Resort, dan Waiwo Dive Resort.



Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Resort

3.33. Antarmuka Makanan Khas

Halaman Makanan Khas seperti gambar 3.33, terdapat sebuah list yang berisikan empat makanan khas Raja Ampat. List yang terdapat antara lain Papeda, Ikan Bungkus Khas Papua, Sate Ulat Sagu, dan Udang Selingkuh.



Gambar 3.33 Rancangan Antarmuka Makanan Khas

3.34. Antarmuka Papeda

Halaman Makanan Khas sebelumnya ketika kita membuka pada list Papeda, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.34, Disini terdapat sebuah gambar makanan Papeda, juga terdapat informasi apa yang di maksud dengan papeda tersebut, yang merupakan makanan khas Papua.



Gambar 3.34 Rancangan Antarmuka Papeda

3.35. Antarmuka Ikan Bungkus Khas Papua

Halaman Makanan Khas sebelumnya ketika kita membuka pada list Ikan Bungkus Khas Papua, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.35, Disini terdapat sebuah gambar makanan Ikan Bungkus, juga terdapat informasi mengenai ikan bungkus khas papua tersebut, yang merupakan makanan khas Papua.



Gambar 3.35 Rancangan Antarmuka Ikan Bungkus Khas Papua

3.36. Antarmuka Sate Ulat Sagu

Halaman Makanan Khas sebelumnya ketika kita membuka pada list Sate Ulat Sagu, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.36, Disini terdapat sebuah gambar makanan Sate Ulat Sagu, juga terdapat informasi mengenai sate ulat sagu tersebut, yang merupakan makanan khas Papua.



Gambar 3.36 Rancangan Antarmuka Sate Ulat Sagu

3.37. Antarmuka Udang Selingkuh

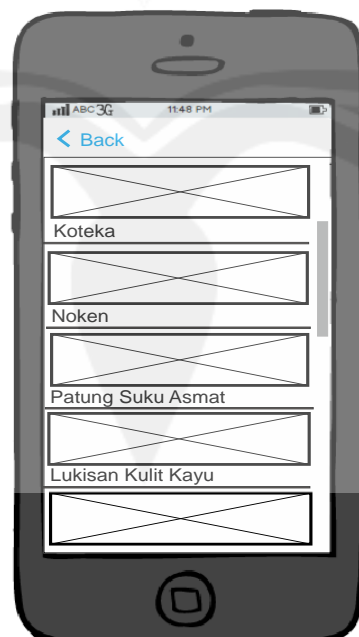
Halaman Makanan Khas sebelumnya ketika kita membuka pada list Udang Selingkuh, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.37, Disini terdapat sebuah gambar makanan Udang Selingkuh, juga terdapat informasi mengenai udang selingkuh tersebut, yang merupakan makanan khas Papua.



Gambar 3.37 Rancangan Antarmuka Udang Selingkuh

3.38. Antarmuka Souvenir

Halaman Souvenir seperti gambar 3.38, terdapat sebuah list yang berisikan enam souvenir. List yang terdapat antara lain Koteka, Noken, Patung Suku Asmat, Lukisan Kulit Kayu, Gantungan Kunci, dan Tifa.



Gambar 3.38 Rancangan Antarmuka Souvenir

3.39. Antarmuka Koteka

Halaman Souvenir sebelumnya ketika kita membuka pada list Koteka, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.39, Disini terdapat sebuah gambar koteka, juga terdapat informasi tentang koteka, yang merupakan souvenir khas Papua.



Gambar 3.39 Rancangan Antarmuka Koteka

3.40. Antarmuka Noken

Halaman Souvenir sebelumnya ketika kita membuka pada list Noken, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.40, Disini terdapat sebuah gambar Noken, juga terdapat informasi tentang noken, yang merupakan souvenir khas Papua.



Gambar 3.40 Rancangan Antarmuka Noken

3.41. Antarmuka Patung Suku Asmat

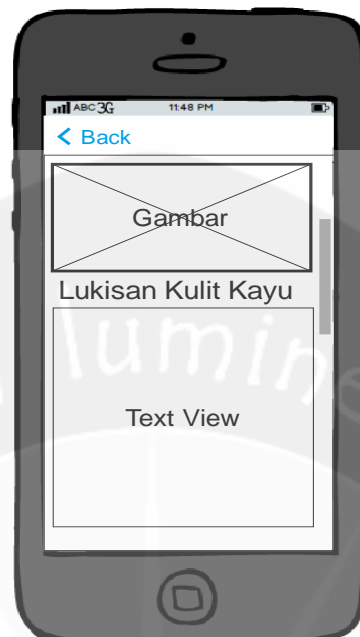
Halaman Souvenir sebelumnya ketika kita membuka pada list Patung Suku Asmat, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.41, Disini terdapat sebuah gambar Patung Suku Asmat, juga terdapat informasi tentang Patung Suku Asmat, yang merupakan souvenir khas Papua.



Gambar 3.41 Rancangan Antarmuka Patung Suku Asmat

3.42. Antarmuka Lukisan Kulit Kayu

Halaman Souvenir sebelumnya ketika kita membuka pada list Lukisan Kulit Kayu, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.42, Disini terdapat sebuah gambar Lukisan Kulit Kayu, juga terdapat informasi tentang Lukisan Kulit Kayu, yang merupakan souvenir khas Papua.



Gambar 3.42 Rancangan Antarmuka Lukisan Kulit Kayu

3.43. Antarmuka Gantungan Kunci

Halaman Souvenir sebelumnya ketika kita membuka pada list Gantungan Kunci, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.43, Disini terdapat sebuah gambar Gantungan Kunci, juga terdapat informasi tentang Gantungan Kunci, yang merupakan souvenir khas Papua.



Gambar 3.43 Rancangan Antarmuka Gantungan Kunci

3.44. Antarmuka Gantungan Tifa

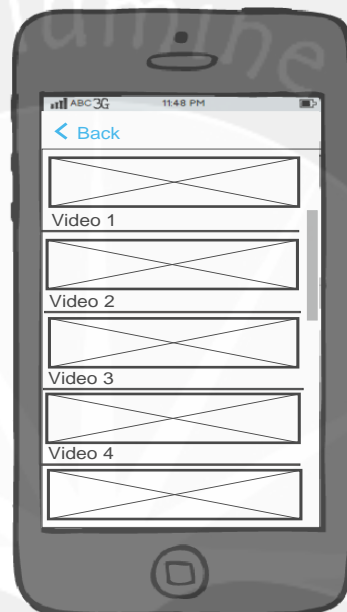
Halaman Souvenir sebelumnya ketika kita membuka pada list Tifa, maka akan berpindah halaman tampak seperti gambar 3.44, Disini terdapat sebuah gambar Tifa, juga terdapat informasi tentang Tifa, yang merupakan souvenir khas Papua.



Gambar 3.44 Rancangan Antarmuka Tifa

3.45. Antarmuka Video

Halaman video seperti gambar 3.45, terdapat sebuah list yang berisikan empat video. List yang terdapat antara lain Premium Diving with Amira Liveaboard, Dicovert Indonesia Raja Ampat, Diving Raja Ampat with Papua Diving, dan Amazing Trip to Raja Ampat.



Gambar 3.45 Rancangan Antarmuka Video

3.46. Antarmuka Tentang Pembuat

Halaman tentang pembuat seperti pada gambar 3.46, akan ditampilkan profil singkat tentang pembuat perangkat lunak PAKRAMSIA.



Gambar 3.46 Rancangan Antarmuka
Tentang Pembuat

3.47. Antarmuka Tentang Aplikasi

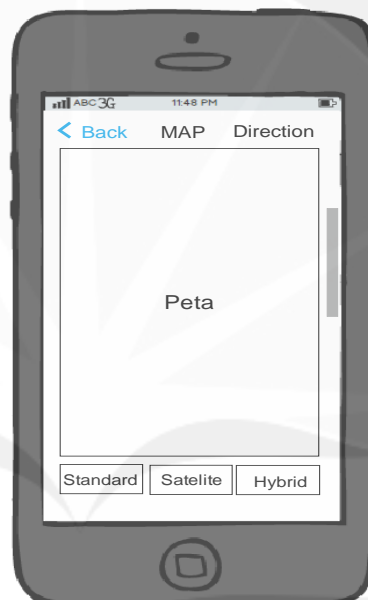
Halaman tentang aplikasi seperti pada gambar 3.47, akan ditampilkan penjelasan singkat tentang aplikasi PAKRAMSIA.



Gambar 3.47 Rancangan Antarmuka
Tentang Aplikasi

3.48. Antarmuka MAPS

Halaman MAPS seperti pada gambar 3.48, akan ditampilkan peta dengan tampilan *Standard*, *Satelite*, dan *Hybrid*. Tombol *Direction* digunakan untuk mengarahkan pengguna dari manapun ke pelabuhan rakyat Sorong tempat dimana kita akan menuju ke pelabuhan Raja Ampat.



Gambar 3.48 Rancangan Antarmuka
MAPS