

**APLIKASI MEMBERIKAN MAKANAN BERLEBIH DENGAN
METODE *LOCATION BASED SERVICE***

SKRIPSI

Jurusan Informatika
Program Studi Sarjana Informatika

Oleh:
DWIKI FAHLEVI
NIM D1041161021



FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2020

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwiki Fahlevi

NIM : D1041161021

menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “ Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode *Location Based Service* Berbasis Mobile” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Saya sanggup menerima konsekuensi akademis dan hukum di kemudian hari apabila pernyataan yang dibuat ini tidak benar.

Pontianak, April 2020



Dwiki Fahlevi
NIM D1041161021

HALAMAN PERSETUJUAN

APLIKASI MEMBERIKAN MAKANAN BERLEBIH DENGAN METODE *LOCATION BASED SERVICE*

Skripsi
Jurusan Informatika
Program Studi Sarjana Informatika

Oleh:

Dwiki Fahlevi
NIM. D1041161021

Disetujui untuk diajukan melakukan sidang terbuka :

Pembimbing Utama,

Helfi Nasution, S.Kom., M.Cs.
NIP. 19710429 199802 1 002

Pembimbing Pembantu,

M. Azhar Irwansyah, S.T., M.Eng.
NIP. 19850606 200812 1 002

Penguji Utama,

Dr. Yus Sholva, S.T., M.T.
NIP. 19741019 200312 1 002

Penguji Pembantu,

Hengky Anra, S.T., M.Kom.
NIP. 19750325 199903 1 005

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Kedua orang tua saya tercinta yang selalu mendoakan, membantu dan mendukung
saya hingga titik ini.

Kepada keluarga saya kakek, nenek, adik, abang, paman, bibi, dan sepupu yang selalu
memberikan motivasi berupa pandangan untuk maju dan membanggakan kedua orang
tua.

Dan terimakasih juga, saya ucapkan kepada Bapak/ Ibu Dosen beserta Staf-staf dari
Informatika.

Serta Comdev & Outreaching, Ditjen Belmawa Kemenristekdikti yang telah
memberikan Beasiswa Bidikmisi dan semua teman-teman yang telah membantu saya
menyelesaikan skripsi ini. Saya ucapkan terimakasih atas semua bantuan dan
motivasi yang diberikan dari kalian kepada saya.

**Semoga Allah SWT membalasnya dengan kebaikan yang
banyak atas doa, bantuan, dan motivasi yang semua kalian
berikan kepada saya.**

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT semata. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi kita, Muhammad Shalaualahu ‘alaihi Wassalam, keluarga, dan para sahabatnya. Atas kehendak Allah maka penelitian dan penulisan skripsi dengan judul “Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode *Location Based Service* Berbasis *Mobile*” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi mobile yang dapat mengirim *photo* makanan berlebih yang dibagikan diaplikasi, mengakses lokasi pengguna yang menginginkan makanan dan mengakses lokasi makanan yang dibagikan serta melakukan percakapan. Aplikasi ini dapat membantu orang bersedekah makanan kepada orang lain.

Melalui penelitian ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam terlaksananya dan terselesaiannya penelitian skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Helfi Nasution, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing Pertama, Bapak M. Azhar Irwansyah, S.T., M.Eng selaku Dosen Pembimbing Kedua, Bapak Dr. Yus Sholva, S.T., M.T selaku Dosen Pengaji Pertama dan Bapak H. Hengky Anra, S.T., M.Kom selaku Dosen Pengaji Kedua dan Dosen Pembimbing Akademik

Penulis sadari terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini, oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dalam penyusunan laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Pontianak, Mei 2020

Penulis,



Dwiki Fahlevi

NIM. D1041161021

ABSTRAK

Makanan adalah sesuatu yang dibutuhkan manusia untuk bertahan hidup. Makanan berlebih adalah makanan yang tidak dikonsumsi oleh pemilik makanan yang mana makanan tersebut masih dapat dikonsumsi oleh orang lain. Penelitian ini membahas tentang cara memberikan makanan berlebih tersebut kepada orang yang menginginkannya, dan cara mengetahui lokasi orang yang menyediakan makanan berlebih yang masih dapat dikonsumsi orang lain serta cara mengetahui lokasi orang yang menginginkan makanan berlebih. Penelitian yang dilakukan yaitu membuat aplikasi berbasis *mobile* yang berjalan di sistem operasi *android* yang memanfaatkan sistem navigasi satelit dengan metode *location based service* dan mengimplementasikan teknologi *geotagging* untuk menentukan lokasi titik koordinat serta memanfaatkan layanan *Google Maps* untuk menentukan rute orang yang menginginkan makanan tersebut ke titik lokasi makanan yang dibagikan oleh orang yang memiliki makanan berlebih. Hasil pengujian berupa kuisioner yang diukur dengan metode Likert's Summated Rating (LSR) terhadap aplikasi yang dibangun menunjukkan bahwa responden menilai aplikasi yang dibangun sangat baik Dengan skor 2024 dari 2250, sehingga aplikasi masuk dalam kriteria A (Sangat Baik).

Kata Kunci: *Geotaging, Android, Google Maps, Location Based Service.*

ABSTRACT

Food is something that humans need to survive. Excess food is food that is not consumed by the owner of the food where the food can still be consumed by other people. This study discusses how to provide excess food to people who want it, and how to find out the location of people who provide excess food that can still be consumed by others and how to find out the location of people who want excess food. Research carried out is to create a mobile-based application that runs on the android operating system that utilizes satellite navigation systems with location-based service methods and implements technology geotagging to determine the location of the coordinates and use the Google Maps service to determine the route of people who want the food to the point where the food is distributed. The test results in the form of a questionnaire measured by the method of Likert's Summated Rating (LSR) on the application shows that respondents rated the application is very well with a score of 2024 out of 2250, so the application is included in criteria A (Very Good).

Keywords: Geotaging, Android, Google Maps, Location Based Service.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Pembatasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Sistem Informasi Geografis	5
2.2 <i>Location Based Services (LBS)</i>	6
2.3 Google Maps	10
2.4 Alat Bantu Perancangan Sistem	12
2.4.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	12
2.5.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	13
2.9.1.2 <i>Class Diagram</i>	14
2.4.2 <i>Flowchart</i>	16
2.5 <i>Android Studio</i>	17
2.6 <i>Database</i>	22

2.7	Pengujian Perangkat Lunak.....	25
2.7.1	Pengujian Validasi	25
2.7.1	Pengujian <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	26
2.8	Kajian Pustaka.....	27
	BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1	Bahan Penelitian.....	34
3.2	Alat yang Dipergunakan.....	34
3.2.1	Perangkat Keras	34
3.2.2	Perangkat Lunak.....	35
3.3	Diagram Alir Penelitian.....	35
3.4	Analisis Kebutuhan Pengguna	37
3.5	Perancangan <i>Aplikasi</i>	38
3.5.1	Perancangan Arsitektur <i>Aplikasi</i>	38
3.5.2	Perancangan <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	39
3.5.2.1	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	39
3.5.2.2	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	58
3.5.2.3	<i>Activity Diagram</i>	87
3.5.2.4	<i>Class diagram</i>	100
3.5.3	Perancangan <i>Database</i>	102
3.5.3.1	Spesifikasi Tabel <i>Database Tabular</i>	102
3.5.4	Perancangan <i>Flowchart</i>	105
3.6	Perancangan Layout dan Komponen Antarmuka <i>Aplikasi</i>	107
3.7	Pengujian <i>Aplikasi</i>	122
3.7.1	Pengujian Validasi	122
3.7.2	Pengujian Kuesioner.....	123
3.7.2.1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	123
3.7.2.2	Aspek Fungsionalitas	124
3.7.2.3	Aspek Komunikasi Visual	125
	BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PENGUJIAN APLIKASI	126
4.1	Hasil Perancangan	126

4.1.1 Tampilan Antarmuka Halaman <i>Aplikasi</i>	126
4.1.2 Tampilan Antarmuka Halaman Budimu	126
4.1.2.1 Tampilan Antarmuka Halaman <i>Splash Screen Aplikasi</i>	126
4.1.2.2 Tampilan Antarmuka Halaman <i>Login</i> Budimu....	127
4.1.2.3 Tampilan Antarmuka Halaman Registrasi Budimu	128
4.1.2.4 Tampilan Antarmuka <i>Alert</i> Perizinan	129
4.1.2.5 Tampilan Antarmuka Halaman Formulir Registrasi Budimu (Umum)	131
4.1.2.6 Tampilan Antarmuka Halaman Formulir Registrasi Budimu (Lembaga Sosial).....	133
4.1.2.7 Tampilan Antarmuka Halaman Beranda Pengguna Budimu	134
4.1.2.8 Tampilan Notifikasi Bahwa Ada Dermawanku Yang Membagikan Makanan	135
4.1.2.9 Tampilan Antarmuka Halaman Melakukan <i>Request</i> Pengambilan Makanan	136
4.1.2.10 Tampilan Antarmuka Halaman Menu Pada Pengguna Budimu	138
4.1.2.11 Tampilan Antarmuka Halaman Cari Dermawanku Disekitar	139
4.1.2.12 Tampilan Antarmuka Halaman <i>Request</i> Pengambilan Makanan	143
4.1.2.13 Tampilan Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi Pada Budimu	147
4.1.3 Tampilan Antarmuka Halaman Pada Pengguna Dermawanku	148
4.1.3.1 Tampilan Antarmuka Halaman <i>Splash Screen</i>	148
4.1.3.2 Tampilan Antarmuka Halaman <i>Login</i> Pada Dermawanku	149

4.1.3.3 Tampilan Antarmuka Halaman Registrasi Pada Dermawanku	151
4.1.3.4 Tampilan Antarmuka <i>Alert</i> Dialog Mengakses Lokasi.....	152
4.1.3.5 Tampilan Antarmuka Halaman Beranda Dermawanku	154
4.1.3.6 Tampilan Antarmuka Halaman Tambah Data Makanan Berlebih	155
4.1.3.7 Tampilan Antarmuka Halaman Menu Pada Dermawanku	156
4.1.3.8 Tampilan Antarmuka Halaman <i>Update Profile</i> (Dermawanku).....	158
4.1.3.9 Tampilan Antarmuka Halaman Cari Budimu Disekitar	159
4.1.3.10 Tampilan Antarmuka Halaman Makanan Yang Saya Bagikan.....	159
4.1.3.11 Tampilan Notifikasi <i>Request</i> Makanan.....	161
4.1.3.12 Tampilan Antarmuka Halaman <i>Request</i> Makanan	162
4.1.3.13 Tampilan Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi	167
4.2 Pengujian	167
4.2.1 Pengujian Validasi	167
4.2.2 Pengujian Skenario Fungsionalitas	169
4.2.3 Pengujian UAT	187
4.2.3.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	187
4.2.3.2 Aspek Fungsionalitas	189
4.2.3.3 Aspek Komunikasi Visual	190
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	194
5.1 Kesimpulan.....	194
5.2 Saran	195

Daftar Pustaka	196
----------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Komponen Dasar Lbs	7
Gambar 2.2	Informasi Lokasi.....	9
Gambar 2.3	Tampilan Google Maps	10
Gambar 2.4	Tingkat <i>zoom level</i> tertinggi	11
Gambar 2.5	Tingkat <i>zoom level</i> terrendah.....	11
Gambar 2.6	IDE android studio	18
Gambar 2.7	Ketika menekan tombol dropdown.....	18
Gambar 3.1	Diagram Alir Penelitian.....	35
Gambar 3.2	Perancangan Arsitektur <i>Aplikasi</i>	38
Gambar 3.3	<i>Use Case Diagram Aplikasi</i>	57
Gambar 3.4	<i>Sequence Diagram Registrasi</i> (Dermawanku).....	59
Gambar 3.5	<i>Sequence Diagram Login</i> (Dermawanku)	60
Gambar 3.6	<i>Sequence Diagram Logout</i> (Dermawanku)	61
Gambar 3.7	<i>Sequence Diagram Menginput Data Makanan</i>	62
Gambar 3.8	<i>Sequence Diagram Mengedit Data</i>	63
Gambar 3.9	<i>Sequence Diagram Menghapus Data</i>	64
Gambar 3.10	<i>Sequence Diagram Mencari Lokasi Budimu</i>	65
Gambar 3.11	<i>Sequence Diagram Melihat Request Penjemputan</i>	66
Gambar 3.12	<i>Sequence Diagram Melihat Makanan Yang Pernah Dibagikan</i>	67
Gambar 3.13	<i>Sequence Diagram Melihat Akun Pribadi</i> (Dermawanku)	68
Gambar 3.14	<i>Sequence Diagram Mengedit Akun Pribadi</i> (Dermawanku)	69
Gambar 3.15	<i>Sequence Diagram Menghapus Akun Pribadi</i>	70
Gambar 3.16	<i>Sequence Diagram Melihat List Makanan</i>	71
Gambar 3.17	<i>Sequence Diagram Melihat Isi Percakapan</i> (Dermawanku)	72
Gambar 3.18	<i>Sequence Diagram Mengirim Percakapan</i> (Dermawanku)	73
Gambar 3.19	<i>Sequence Diagram Menghapus Percakapan</i> (Dermawanku).....	74
Gambar 3.20	<i>Sequence Diagram Registrasi</i> (Budimu)	75
Gambar 3.21	<i>Sequence Diagram Login</i> (Budimu)	76
Gambar 3.22	<i>Sequence Diagram Logout</i> (Budimu)	77
Gambar 3.23	<i>Sequence Diagram Melihat Request Makanan</i>	78

Gambar 3.24	<i>Sequence Diagram Melihat Makanan Yang Pernah Diambil</i>	79
Gambar 3.25	<i>Sequence Diagram Melihat Akun Pribadi (Budimu)</i>	80
Gambar 3.26	<i>Sequence Diagram Mengedit Akun Peibadi (Budimu)</i>	81
Gambar 3.27	<i>Sequence Diagram Menghapus Akun Pribadi (Budimu)</i>	82
Gambar 3.28	<i>Sequence Diagram Melihat List Makanan (Budimu)</i>	83
Gambar 3.29	<i>Sequence Diagram Melihat Percakapan (Budimu)</i>	84
Gambar 3.30	<i>Sequence Diagram Mengirim Percakapan (Budimu)</i>	85
Gambar 3.31	<i>Sequence Diagram Menhapus Percakapan (Budimu)</i>	86
Gambar 3.32	<i>Activity Diagram Registrasi (Dermawanku)</i>	87
Gambar 3.33	<i>Activity Diagram Login (Dermawanku)</i>	88
Gambar 3.34	<i>Activity Diagram Beranda (Dermawanku)</i>	89
Gambar 3.35	<i>Activity Diagram Tambah Data Makanan</i>	90
Gambar 3.36	<i>Activity Diagram Mencari Titik Koordinat Budimu</i>	91
Gambar 3.37	<i>Activity Diagram Request Penjemputan Makanan</i>	92
Gambar 3.38	<i>Activity Diagram Tentang Aplikasi (Dermawanku)</i>	92
Gambar 3.39	<i>Activity Diagram Makanan Yang Pernah Dibagikan</i>	93
Gambar 3.40	<i>Activity Diagram Melihat Percakapan (Dermawanku)</i>	94
Gambar 3.41	<i>Activity Diagram Registrasi (Budimu)</i>	94
Gambar 3.42	<i>Activity Diagram Login (Budimu)</i>	95
Gambar 3.43	<i>Activity Diagram Beranda (Budimu)</i>	96
Gambar 3.44	<i>Activity Diagram Mencari Titik Lokasi Dermawanku (Makanan)</i>	97
Gambar 3.45	<i>Activity Diagram Melihat Request Pengambilan Makanan</i>	98
Gambar 3.46	<i>Activity Diagram Melihat Tentang Budimu</i>	99
Gambar 3.47	<i>Activity Diagram Melihat Makanan Yang Pernah Diambil</i>	100
Gambar 3.48	<i>Activity Diagram Melihat Percakapan (Budimu)</i>	101
Gambar 3.49	<i>Class Diagram</i>	105
Gambar 3.50	<i>Flowchart Aplikasi (Dermawanku)</i>	106
Gambar 3.51	<i>Flowchart Aplikasi (Budimu)</i>	107
Gambar 3.52	<i>Rancangan Halaman Splash Screen</i>	108
Gambar 3.53	<i>Rancangan Halaman Login</i>	109
Gambar 3.54	<i>Rancangan Halaman Registrasi Sebagai Budimu</i>	110
Gambar 3.55	<i>Rancangan Halaman Registrasi Sebagai Budimu (Umum)</i>	111

Gambar 3.56	Rancangan Halaman Registrasi Sebagai Budimu (Lembaga Sosial)	112
Gambar 3.57	Rancangan Halaman Beranda (Budimu).....	113
Gambar 3.58	Rancangan Halaman Menu (Budimu).....	114
Gambar 3.59	Rancangan Halaman Cari Dermawanku Disekitar.....	115
Gambar 3.60	Rancangan Halaman <i>Request Pengambilan Makanan</i>	116
Gambar 3.61	Rancangan Halaman Tentang <i>Aplikasi</i>	117
Gambar 3.62	Rancangan Halaman Registrasi Sebagai Dermawanku	118
Gambar 3.63	Rancangan Halaman Beranda Pada Dermawanku	119
Gambar 3.64	Rancangan Halaman Menu (Dermawanku)	120
Gambar 3.65	Rancangan Halaman Cari Budimu Disekitar	121
Gambar 3.66	Rancangan Halaman Makanan Yang Saya Bagikan	122
Gambar 3.67	Rancangan Halaman <i>Request Pengambilan</i>	127
Gambar 4.1	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Splash Screen</i>	128
Gambar 4.2	Tampilan Antarmuka Halaman Budimu	129
Gambar 4.3	Tampilan Antarmuka Halaman Registrasi Pilihan Budimu	130
Gambar 4.4	Tampilan Antarmuka <i>Alert Izin Untuk Mengakses Lokasi Perangkat</i>	130
Gambar 4.5	Tampilan Antarmuka <i>Alert Izin Untuk Mengakses Photo, Media dan File</i>	130
Gambar 4.6	Tampilan Antarmuka <i>Alert Izin Untuk Megambil Photo Dan Audio</i>	131
Gambar 4.7	Tampilan Antarmuka Halaman Registrasi Budimu (Umum).....	132
Gambar 4.8	Tampilan Antarmuka Halaman Registrasi Budimu (Lembaga Sosial).....	133
Gambar 4.9	Tampilan Antarmuka Halaman Beranda Pada Pengguna Budimu.....	134
Gambar 4.10	Tampilan Antarmuka Halaman Notifikasi Makanan Yang Dibagikan Dermawanku.....	135
Gambar 4.11	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Request Makanan</i>	136
Gambar 4.12	Tampilan Antarmuka Halaman Porsi Makanan Yang Diinginkan	137

Gambar 4.13	Tampilan Antarmuka Halaman Ketika Menekan Tombol <i>Request Makanan</i>	138
Gambar 4.14	Tampilan Antarmuka Halaman Menu Pada Budimu	139
Gambar 4.15	Tampilan Antarmuka Halaman Cari Dermawanku Disekitar	140
Gambar 4.16	Tampilan Antarmuka Halaman Cari Dermawanku Disekitar <i>Input Radius</i>	141
Gambar 4.17	Tampilan Antarmuka Halaman Hasil Pencarian Dermawanku....	142
Gambar 4.18	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Klik Detail Marker</i>	143
Gambar 4.19	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Request Makanan</i> Menunggu Konfirmasi.....	144
Gambar 4.20	Tampilan Antarmuka Notifikasi <i>Request Makanan</i> Yang Telah Disetujui	144
Gambar 4.21	Tampilan Antarmuka halaman makanan sudah disetujui.....	145
Gambar 4.22	Tampilan Antarmuka ketika mengklik <i>request</i> makanan yang telah disetujui	145
Gambar 4.23	Tampilan Antarmuka Halaman Ketika Melakukan Percakapan (Budimu).....	146
Gambar 4.24	Tampilan Antarmuka Halaman Mengarahkan Kelokasi Dermawanku.....	147
Gambar 4.25	Tampilan Antarmuka Halaman Menu Tentang <i>Aplikasi</i> (Budimu)	148
Gambar 4.26	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Splash Screen</i> Pada Dermawanku	149
Gambar 4.27	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Login</i> (Dermawanku).....	150
Gambar 4.28	Tampilan Antarmuka Halaman Registrasi (Dermawanku)	151
Gambar 4.29	Tampilan Antarmuka <i>Alert</i> Izin Untuk Mengakses Lokasi Perangkat (Dermawanku)	152
Gambar 4.30	Tampilan Antarmuka <i>Alert</i> Izin Untuk Mengakses <i>Photo</i> , <i>Media</i> , dan <i>File</i> Perangkat (Dermawanku).....	153
Gambar 4.31	Tampilan Antarmuka <i>Alert</i> Izin Untuk Mengakses Mengambil <i>Photo/Video</i>	154
Gambar 4.32	Tampilan Antarmuka Halaman Beranda (Dermawanku).....	155

Gambar 4.33	Tampilan Antarmuka Halaman Tambah Data.....	156
Gambar 4.34	Tampilan Antarmuka Halaman Menu (Dermawanku).....	157
Gambar 4.35	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Update Profile</i> (Dermawanku) ..	158
Gambar 4.36	Tampilan Antarmuka Halaman Cari Budimu Disekitar.....	159
Gambar 4.37	Tampilan Antarmuka Halaman Makanan Yang Saya Bagikan....	160
Gambar 4.38	Tampilan Antarmuka Halaman Mengubah Informasi Makanan Yang Dibagikan	161
Gambar 4.39	Tampilan Antarmuka Notifikasi Ada Yang <i>Request</i> Makanan....	162
Gambar 4.40	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Request</i> Makanan Yang Menunggu Konfirmasi (Dermawanku).....	163
Gambar 4.41	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Request</i> Makanan Untuk Konfirmasi.....	164
Gambar 4.42	Tampilan Antarmuka <i>Alert</i> Dialog Untuk Menyetujui MakananYang <i>Direquest</i> Oleh Budimu.....	165
Gambar 4.43	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Request</i> Penjemputan Yang Telah Disetujui	166
Gambar 4.44	Tampilan Antarmuka Halaman <i>Fitur</i> Percakapan (Dermawanku)	166
Gambar 4.45	Tampilan Antarmuka Halaman Tentang <i>Aplikasi</i> (Dermawanku)	167
Gambar 4.46	<i>Chart</i> Pengujian Pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	188
Gambar 4.47	<i>Chart Aplikasi</i> Pada Aspek Fungsionalitas	189
Gambar 4.48	<i>Chart Aplikasi</i> Pada Aspek Komunikasi Visual	191
Gambar 4.49	Hasil Kuesioner Pada Interpretasi LSR.....	193

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Deskripsi Notasi <i>Use Case Diagram</i>	9
Tabel 2.2	Deskripsi Notasi <i>Class Diagram</i>	14
Tabel 2.3	Deskripsi Notasi <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2.4	Simbol <i>Flowchart</i>	16
Tabel 2.5	Kajian Terkait.....	28
Tabel 2.6	Penelitian Yang Dilakukan.....	30
Tabel 2.7	Kajian Aplikasi Serupa	31
Tabel 2.8	Aplikasi Yang Dibangun	32
Tabel 3.1	Definisi Aktor	39
Tabel 3.2	<i>Use Case</i> Aktor	40
Tabel 3.3	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Registrasi	42
Tabel 3.4	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Login.....	43
Tabel 3.5	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Logout.....	44
Tabel 3.6	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Masukan Data Makanan Berlebih.....	45
Tabel 3.7	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Mengubah Data Makanan Berlebih	46
Tabel 3.8	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Menghapus Data Makanan Berlebih	47
Tabel 3.9	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Mencari Titik Koordinat Lokasi	49
Tabel 3.10	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Mengakses Rute	49
Tabel 3.11	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Melihat History Makanan Yang Pernah Diambil.....	50
Tabel 3.12	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Melihat Informasi Akun Pribadi	50
Tabel 3.13	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Mengubah Data Akun.....	51
Tabel 3.14	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Menghapus Akun Pribadi	52
Tabel 3.15	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Merequest Pengambilan.....	53
Tabel 3.16	Skenario <i>Use Case Diagram</i> Untuk Request Penjemputan	53

Tabel 3.17	Skenario <i>Use Case</i> Menerima Atau Menolak <i>Request</i> Makanan...	54
Tabel 3.18	Skenario <i>Use Case</i> Diagram Untuk Melakukan Percakapan	54
Tabel 3.19	Skenario <i>Use Case</i> Diagram Untuk Menghapus Percakapan	55
Tabel 3.20	Keterangan Class Diagram.....	102
Tabel 3.21	Tabel Dermawanku	103
Tabel 3.22	Tabel Budimu	103
Tabel 3.23	Tabel Bagi_Makanan	104
Tabel 3.24	Tabel Req_Jemput.....	104
Tabel 3.25	Tabel Chat	105
Tabel 3.26	Hasil Kuesioner Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	123
Tabel 3.27	Hasil Kuesioner Aspek Fungsionalitas	124
Tabel 3.28	Tabel Hasil Kuesioner Aspek Komunikasi Visual	125
Tabel 4.1	Hasil Perhitungan Pengujian Validasi.....	167
Tabel 4.2	Skenario Pengujian Fungsionalitas Tombol Dalam Aplikasi.....	168
Tabel 4.3	Hasil Kuesioner Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	187
Tabel 4.4	Hasil Kuesioner Aspek Fungsionalitas.....	188
Tabel 4.5	Hasil Kuesioner Aspek Komunikasi Visual	190
Tabel 4.6	Total Skor Responden Dari Kuesioner	191

DAFTAR KODE PROGRAM

Kode Program 2.1	Geotagging.....	13
Kode Program 2.2	Untuk Menampilkan Maps	12
Kode Program 2.3	Menampilkan Lokasi Terkini	12
Kode Program 2.4	Permission Acces Lokasi, Penyimpanan, Internet Dan Penggunaan Kamera.....	20
Kode Program 2.5	Build Lokasi Penyimpanan Photo Dan Ambil Photo Dengan Kamera	21
Kode Program 2.6	Array Untuk JSON Dan Membuat JSON.....	23
Kode Program 2.7	Untuk Mengambil Data JSON Yang Telah Dibuat	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Kuisioner..... A-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Makanan adalah suatu benda yang dapat dikonsumsi makhluk hidup untuk mendapatkan tenaga, biasanya berasal dari hewan atau tumbuhan. Makanan yang tidak dikonsumsi oleh pemilik makanan yang mana makanan tersebut masih dapat dikonsumsi oleh orang lain disebut makanan berlebih yang masih dapat dikonsumsi.

Makanan berlebih yang masih dapat dikonsumsi umumnya dapat dijumpai pada sebuah aktifitas usaha khususnya berkaitan dengan penjualan makanan, misalnya *restaurant* yang menjual berbagai jenis lauk-pauk, terkadang saat melakukan penjualan disetiap harinya terdapat makanan berlebih, makanan lebih yang tersedia diakibatkan oleh tidak terjualnya semua lauk-pauk yang dijual pada *restaurant* tersebut, atau toko roti yang menjual berbagai jenis roti, seringkali mengadakan diskon untuk produk-produk yang dijual, pada saat menjelang jam oprasional berakhir. Hal ini dilakukan untuk menghabiskan persediaan produk yang belum terjual dikarenakan produk-produk tersebut akan mengalami penurunan kualitas jika disimpan hingga hari esok. Pada kasus lain, misalnya pada acara perayaan pernikahan atau ulang tahun biasanya kita menjumpai banyak hidangan yang disediakan oleh orang yang mengadakan acara perayaan untuk tamu. Hidangan-hidangan tersebut seringkali disediakan dalam jumlah melebihi kapasitas tamu. Pada umumnya penyediaan makanan disediakan melebihi kapasitas tamu untuk mengatasi kekurangan makanan saat acara berlangsung, disisi lain tak menutup kemungkinan masih akan ada kemungkinan makanan yang berlebih. Hal ini akan terjadi ketika tamu yang diundang tidak menghadiri acara perayaan tersebut, sehingga terdapat makanan berlebih yang masih dapat dikonsumsi. Makanan berlebih juga dapat dijumpai pada *stock* belanjaan rumah tangga, dimana seseorang tersebut melakukan aktifitas belanja bulanan untuk mengisi *stock* makanan dirumah, yang dalam *stock* makanan tersebut terkadang tidak semuanya terkonsumsi oleh mereka atau makanan tersebut dibatasi oleh masa kadaluwarsa. Makanan berlebih juga dapat terjadi ketika seorang ibu rumah tangga yang memasak makanan terlalu banyak sehingga basi dan terbuang atau seseorang yang

dirumahnya memiliki pohon buah-buahan dan pada saat pohon tersebut berbuah, pemilik tidak mampu mengkonsumsi semua dan malas untuk menjualnya, sehingga buah-buahannya tersebut dibiarkan jatuh dari pohon hingga dibiarkan membusuk dan terbuang dengan percuma.

Permasalahan makanan berlebih hingga terbuang pada umumnya diakibatkan oleh beberapa hal diantaranya yaitu makanan sudah kadaluwarsa, orang sudah merasa kenyang, tidak selera dengan makanan yang akan dimakan, makanan yang dijual tetapi tidak habis terjual, memasak terlalu banyak dan makanan sisa dari acara perayaan. Hal ini tentu menjadi sebuah permasalahan karena jika dilihat dari segi ekonomis makanan-makanan tersebut sangat berharga sehingga sebaiknya tidak dibuang dengan percuma.

Berdasarkan Permasalahan makanan berlebih, maka dibutuhkan sebuah platform untuk menyebar informasi makanan berlebih yang dimiliki oleh orang yang memiliki makanan, dimana dalam platform tersebut, nantinya terdapat data berbasiskan geospasial makanan berlebih yang dibagikan oleh pemilik makanan yang mana mengandung data lokasi seperti *latitude* dan *longitude*. Sehingga dapat memberi informasi lokasi makanan berlebih yang dibagikan untuk orang yang menginginkan makanan tersebut. Untuk menggunakan data geospasial diperlukan sebuah metode yang menangani data tersebut.

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan platform yang dapat membantu pemilik makanan untuk berbagi makanan yang dimilikinya yaitu metode *location base service*. *Location based service* (LBS) adalah layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang digunakan pengguna. Layanan ini menggunakan teknologi *global positioning service* (GPS) dari *google*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah penelitian untuk mengembangkan aplikasi yang mampu menyediakan platform untuk pemilik makanan berlebih dalam memberikan informasi makanan berlebih yang dimilikinya kepada masyarakat yang membutuhkan.

1.2.Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah tidak diketahuinya lokasi makanan yang dibagikan oleh orang

yang akan memberikan makanan yang diperlukan oleh orang yang membutuhkan makanan dan perlunya media yang berbasiskan data geospasial dalam pemberian makanan yang menyediakan informasi tentang makanan berlebih yang akan dibagikan oleh orang yang memiliki makanan berlebih.

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang berjalan di sistem operasi *android* yang memanfaatkan layanan google maps dan metode *location based service* untuk memberikan informasi makanan kepada orang yang membutuhkan makanan berlebih dan menyediakan media yang dapat membantu orang yang memiliki makanan berlebih untuk memberikan makanan yang dimilikinya kepada masyarakat yang membutuhkan.

1.4. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan peneliti untuk menghindari meluasnya permasalahan yang ada, sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun berbasis *mobile* yang berjalan di sistem operasi *android* minimal 7.0 (*Nougat*).
2. Aplikasi yang dibuat untuk menyalurkan makanan berlebih yang masih dapat dikonsumsi kepada orang sekitar.
3. Aplikasi digunakan di kota Pontianak.
4. Menggunakan metode *Location Based Service*.
5. Menggunakan algoritma *geotagging*.
6. Tidak menghitung nilai gizi dalam makanan berlebih yang masih dapat dikonsumsi.
7. Aplikasi dapat digunakan semua orang, dimana dalam aplikasi ini tidak memandang status sosial seseorang (kaya atau miskin).

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan tugas akhir ini terdiri atas lima bab, yakni BAB I Pendahuluan, BAB II Tinjauan Pustaka, BAB III Metodologi Penelitian dan Perancangan Sistem, BAB IV Hasil Perancangan dan Analisis

Sistem, serta Bab V Penutup.

BAB I Pendahuluan merupakan bab pertama dalam penelitian, pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka, merupakan bab yang berisi landasan teori terkait dengan penelitian yang akan di lakukan, yaitu uraian tentang poin-poin penting dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, serta penjelasan tentang berbagai istilah yang terkait topik penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian adalah bab yang berisi tentang alat dan data penelitian, dan langkah penelitian seperti studi literatur dan pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, implementasi aplikasi, pengujian aplikasi, serta penarikan kesimpulan dan penulisan tugas akhir.

BAB IV Hasil Perncangan Dan Pengujian Aplikasi merupakan bab yang berisi hasil Perncangan dan pengujian aplikasi. Bab ini berisi penjelasan aplikasi yang dibangun sesuai dengan isi dari Bab III. Setiap hasil yang disajikan akan dilakukan analisis untuk mengarah kepada suatu kesimpulan.

BAB V Penutup adalah bab yang berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran atau rekomendasi untuk perbaikan, pengembangan atau kesempurnaan atau kelengkapan penelitian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi Geografis

Sistem informasi geografi (SIG) atau *geographic information system* adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk bekerja dengan data yang bereferensi spasial atau berkoordinat geografi atau dengan kata lain, suatu SIG adalah suatu sistem basis data dengan kemampuan khusus untuk menangani data yang bereferensi keruangan (spasial) bersamaan dengan seperangkat operasi kerja (Barus, 2000). SIG adalah sistem informasi yang didasarkan pada kerja komputer yang memasukan, mengelola, memanipulasi dan menganalisa data serta memberikan uraian (Aronoff, 1998).

Prahasta (2005) menyatakan SIG terdiri atas beberapa subsistem yaitu:

- a) Data *input*, subsistem ini bertugas untuk mengumpulkan dan mempersiapkan data spasial dan data atribut dari berbagai sumber. Subsistem ini pula yang bertanggung jawab dalam mengkonversi atau mentransformasikan format-format data aslinya ke dalam format yang digunakan oleh SIG.
- b) Data *output*, subsistem ini menampilkan atau menghasilkan keluaran seluruh atau sebagian basis data baik dalam bentuk *softcopy* maupun bentuk *hardcopy* seperti: tabel, grafik, peta dan lain-lain.
- c) Data *management*, subsistem ini mengorganisasikan baik data spasial maupun *atribute* ke dalam sebuah basis data sedemikian rupa sehingga mudah dipanggil, di *update* data di *edit*.
- d) Data *manipulation* dan *analysis*, subsistem ini menentukan informasi yang dapat dihasilkan oleh SIG.

Sistem informasi geografis mempunyai kemampuan untuk menghubungkan berbagai data pada suatu titik tertentu dibumi, menggabungkannya, menganalisa, dan akhirnya memetakan hasilnya. Data yang akan diolah oleh sistem informasi geografis merupakan data spasial. Data spasial adalah sebuah data yang berorientasi geografis dan memiliki koordinat tertentu sebagai dasar referensinya. Sehingga

aplikasi sistem informasi dapat menjawab beberapa pernyataan seperti lokasi, kondisi, pola, dan pemodelan. Kemampuan inilah yang membedakan sistem informasi geografi dengan sistem informasi lainnya.

2.2. *Location Based Services (LBS)*

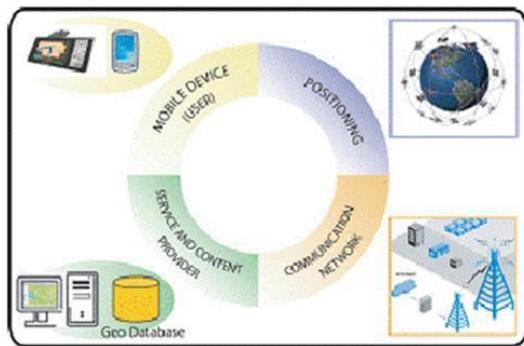
Location Based Service (LBS) atau layanan berbasis lokasi adalah sebuah layanan informasi yang memanfaatkan kemampuan untuk menggunakan informasi lokasi dari perangkat bergerak dan dapat diakses dengan perangkat bergerak melalui jaringan telekomunikasi bergerak (Steiniger, 2006). *Location based service* (LBS) adalah layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang digunakan pengguna. Layanan ini menggunakan teknologi *global positioning service* (GPS) dari *google*.

Global Positioning System (GPS) adalah sebuah sistem yang dapat digunakan untuk menginformasikan lokasi pengguna, yang terdiri atas *latitude* (garis lintang) dan *longitude* (garis bujur), dipermukaan bumi yang berbasis satelit. Data dikirim dari satelit berupa sinyal radio dengan data digital. Sinyal-sinyal yang dikirim melalui satelit GPS akan diterima oleh GPS *receiver*, misalnya GPS *receiver* yang terdapat di dalam hampir semua *smartphone* android. Selain informasi titik koordinat lokasi, GPS juga dapat menyediakan berbagai informasi lainnya seperti waktu, kecepatan, dan percepatan, secara *continues* di seluruh dunia setiap saat dan dalam berbagai kondisi cuaca, serta dapat digunakan oleh banyak orang secara simultan. Informasi posisi yang diberikan GPS memiliki ketelitian bervariasi dari beberapa millimeter (orde nol) sampai dengan puluhan meter, untuk penerapannya sendiri GPS dapat digunakan di dalam google maps.

API atau *Apppllication Programming Interface* merupakan suatu dokumentasi yang terdiri dari *interface*, fungsi, kelas, struktur dan sebagainya untuk membangun sebuah perangkat lunak. Dengan adanya API ini, maka memudahkan programmer untuk membongkar suatu *software* untuk kemudian dapat dikembangkan atau diintegrasikan dengan perangkat lunak yang lainnya. API dapat dikatakan sebagai penghubung suatu aplikasi dengan aplikasi lainnya yang memungkinkan programmer menggunakan sistem *function*. Proses ini dikelola

melalui *operating system*. Keunggulan dari API ini adalah memungkinkan suatu aplikasi dengan aplikasi lainnya dapat berhubungan dan berinteraksi. Bahasa pemrograman yang digunakan oleh google maps yang terdiri dari HTML, Javascript dan AJAX serta XML.

Dalam layanan berbasis lokasi terdapat lima komponen penting seperti terlihat pada **gambar 2.1**.



Gambar 2.1. Komponen Dasar LBS (Steineger,2006)

Setiap komponen mempunyai fungsi (Steigner,2006)

1. *Mobile device*, merupakan suatu alat yang digunakan oleh pengguna untuk meminta informasi yang dibutuhkan. Informasi yang diberikan dalam bentuk suara, gambar dan text.
2. *Communication network*, komponen ini mengirim data pengguna dan informasi yang diminta dari *mobile* terminal ke *service provider* kemudian mengirimkan kembali informasi yang diminta kepengguna. *Communication network* dapat berupa jaringan seluler (GSM,CDMA), *Wireless Local Area Network* (WLAN), atau *Wireless Wide Area Network* (WWAN).
3. *Positioning Component*, digunakan untuk memproses suatu layanan maka posisi pengguna harus diketahui.
4. *Service and Application Provider*, penyedia layanan menawarkan berbagai macam layanan kepada pengguna dan bertanggungjawab untuk memproses informasi yang diminta oleh pengguna.
5. *Data Content Provider*, penyedia layanan menyimpan semua data yang dibutuhkan yang bisa diakses oleh pengguna.

Penerapan *location based service* sendiri dapat diterapkan dalam sebuah proses *geotagging* (*GPS Photo Tagging*). *Geotagging* merupakan proses penambahan informasi geospasial pada berbagai media digital. Media yang telah mengalami proses *geotagging* akan memiliki informasi koordinat berupa *longitude* (bujur), *latitude* (lintang) dan *altitude* (ketinggian). Dengan menggunakan *geotagging*, pengguna dapat menemukan suatu lokasi dengan informasi yang lebih spesifik. Pengguna dapat menemukan gambar pada lokasi tertentu dengan memasukkan arah lintang dan bujur. Dengan teknik *geotagging* ini dapat disisipkan berupa gambar atau media yang dapat menunjukkan lokasi tersebut. Basis dari *geotagging* adalah posisi, pada kebanyakan posisi ini diketahui dari GPS. Di samping *longitude* dan *latitude* sistem menunjukkan tiap lokasi dari bumi 180 derajat barat sampai 180 derajat timur sepanjang garis equator dan 90 derajat utara sampai 90 derajat selatan meridian (bujur utama). Ada 2 pilihan melakukan *geotagging* yaitu, dengan mengambil informasi posisi dari GPS atau melampirkan petanya setelah gambar tersebut diambil.

Ada dua opsi utama untuk melakukan *geotagging photo* yaitu dengan mengambil informasi GPS pada saat *photo* diambil atau "melampirkan" *photo* ke peta setelah *photo* diambil. Untuk mengambil data GPS pada saat *photo* diambil, pengguna harus memiliki kamera dengan GPS bawaan atau GPS mandiri bersama dengan kamera digital. Karena persyaratan penyedia layanan nirkabel di Amerika Serikat untuk menyediakan informasi lokasi yang lebih tepat untuk panggilan 911 pada 11 September 2012, semakin banyak smartphone yang memiliki chip GPS bawaan. Sebagian besar *smartphone* sudah menggunakan chip GPS bersama dengan kamera *built-in* untuk memungkinkan pengguna untuk *geotag photo* secara otomatis. Orang lain mungkin memiliki chip GPS dan kamera tetapi tidak memiliki perangkat lunak internal yang diperlukan untuk menanamkan informasi GPS di dalam gambar. Beberapa kamera digital juga memiliki GPS bawaan atau *built-in* yang memungkinkan untuk *geotagging* otomatis. Perangkat menggunakan GPS, A-GPS atau keduanya. A-GPS bisa lebih cepat mendapatkan perbaikan awal jika dalam jangkauan menara jaringan seluler, dan dapat bekerja lebih baik di dalam gedung. GPS tradisional tidak memerlukan menara jaringan seluler dan menggunakan sinyal GPS standar di luar daerah perkotaan.

Data geotag ini kemudian dapat menuliskan informasi lokasi pada *photo* dengan bentuk data *EXIF HEADER*. Berikut contoh *photo* yang mengandung informasi lokasi atau *photo geotagging* :



Gambar 2.2. Informasi lokasi

Pada Gambar 2.2. memperlihatkan tentang informasi yang dimiliki oleh sebuah *photo* yang berbasiskan geospasial atau sebuah *photo* yang memiliki informasi *latitude* dan *longitude*.

Kode program 2.1 Geotagging

```

1 public void setGeoTagImage(String imagePath, Location location) {
2     try {
3         ExifInterface exif = new ExifInterface(imagePath);
4         exif.setAttribute(ExifInterface.TAG_GPS_LATITUDE,
5             GPS.convert(location.getLatitude()));
6         exif.setAttribute(ExifInterface.TAG_GPS_LATITUDE_REF,
7             GPS.LatitudeRef(location.getLatitude()));
8         exif.setAttribute(ExifInterface.TAG_GPS_LONGITUDE,
9             GPS.convert(location.getLongitude()));
10    exif.setAttribute(ExifInterface.TAG_GPS_LONGITUDE_REF,
11        GPS.LongitudeRef(location.getLongitude()));
12    SimpleDateFormat fmt_Exif = new SimpleDateFormat("yyyy:MM:dd
13 HH:mm:ss");
14    exif.setAttribute(ExifInterface.TAG_DATETIME, fmt_Exif.format(new Date()))

```

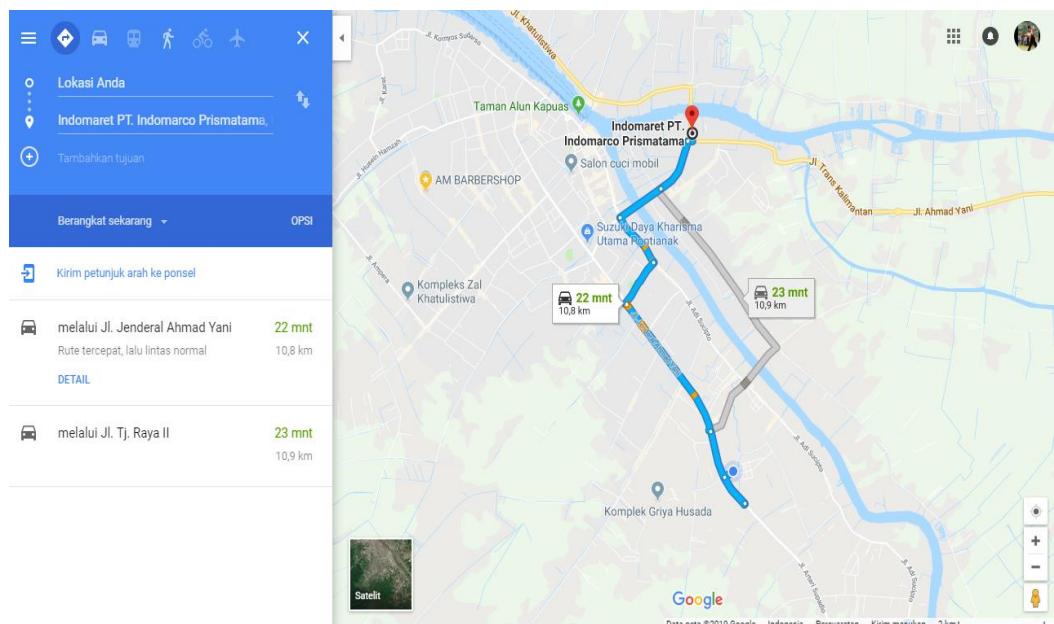
```

15 Date(location.getTime()));
16 exif.saveAttributes();
17 } catch (IOException e) {
18 e.printStackTrace();
19 }
20 }

```

2.3. Google Maps

Menurut (Juwairiah, 2013:302) *Google Maps* merupakan sebuah layanan peta dunia *virtual* berbasis *web* yang disediakan oleh *Google*. *Browsing* peta dapat dilakukan dengan mudah, dan data peta selalu diperbarui secara berkala. Setiap orang bebas memperbarui konten, jika belum pernah melalui jalan yang ada di peta, dapat menambah dengan bebas. Tidak sedikit orang dan perusahaan komersial telah ikut menempatkan data untuk keperluan masing-masing (Riyanto, 2010). Layanan google maps dapat diakses melalui situs <http://maps.google.com>. Pada situs tersebut kita dapat melihat informasi geografis pada hampir semua wilayah di bumi. Layanan ini interaktif, karena di dalamnya peta dapat digeser sesuai keinginan pengguna, mengubah tingkat *zoom*, serta mengubah tampilan peta. Tampilan yang akan muncul pada situs *Google Maps* adalah sebagai berikut.



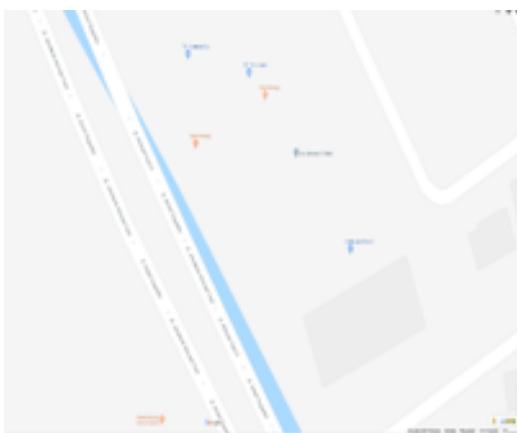
Gambar 2.3 Tampilan *Google Maps*

Fasilitas yang terdapat pada *Google Maps* antara lain adalah menjelajah peta, dan mencari lokasi tertentu seperti hotel, tempat hiburan, lokasi bisnis, dan menghitung rute dalam berkendara. *Google Maps* mempunyai fasilitas *zoom* yang berfungsi untuk mengubah fokus. Terdapat 18 tingkatan *zoom* yang dapat dipilih dengan cara menekan tombol *plus/minus*, atau dengan menggeser tombol yang terdapat di antara tanda *plus/minus*. Tampilan *zoom* pada *Google Maps* dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi dapat dilihat pada gambar 2.4 (tertinggi) dan gambar 2.5 (terrendah).



Gambar 2.4 Tingkat *zoom level* tertinggi

Pada gambar 2.4 memperlihatkan gambar google maps tingkat *zoom level* tertinggi yang dapat ditampilkan oleh google maps.



Gambar 2.5 Tingkat *zoom level* terendah

Pada gambar 2.5 memperlihatkan gambar google maps tingkat *zoom level* terendah yang dapat ditampilkan oleh google maps.

Google Maps menyediakan beberapa mode pada tampilan petanya. Pada gambar berikut, dapat dilihat tampilan dengan *mode map*. *Mode map* merupakan bentuk peta dasar, yang di dalamnya terdapat informasi mengenai nama jalanan, sungai, danau, dan lain-lain. Namun untuk wilayah negara Indonesia fitur ini belum tersedia karena terbatasnya *database*. Selain itu juga terdapat beberapa mode lain, yaitu:

1. *Satellite*, menampilkan gambar muka bumi di seluruh lokasi di dunia yang diambil dari satelit atau pesawat udara
2. *Terrain*, menampilkan citra topografi dari muka bumi.
3. *Traffic*, menampilkan informasi mengenai keadaan lalu lintas dengan indikator warna merah, kuning, dan hijau (hanya tersedia di beberapa kota di negara Amerika Serikat).
4. *Street*, merupakan tampilan yang serupa dengan mode *satellite*, namun dapat dilihat dari berbagai sudut (hingga 360°) (hanya tersedia di beberapa kota di Amerika Serikat).

Untuk menggunakan jasa peta globe virtual gratis yang disediakan oleh google dapat dengan memanggil Api dari google maps.

Kode program 2.2 Untuk menampilkan maps

```
1 mapFragment =
2(SupportMapFragment) getChildFragmentManager().findFragmentById(R.id.map
4 );
3 mapFragment.getMapAsync(PetaFragment.this);
```

Kode program 2.3 Menampilkan lokasi terkini

```
1 locationManager = (LocationManager)
2 getActivity().getSystemService(Context.LOCATION_SERVICE);
3 Location location = dapatakanLokasi();
4 lat_ku = location.getLatitude();
5 lot_ku = location.getLongitude();
```

2.4. Alat Bantu Perancangan Sistem

2.4.1. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa visual untuk

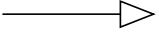
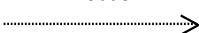
pemodelan dan komunikasi mengenai sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasi, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun UML banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. UML terdiri dari *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* (Salahuddin dan Rosa , 2013).

2.4.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dengan kata lain, *use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang terdapat di dalam sistem dan siapa saja yang berhak mengakses fungsi tersebut. Berikut ini symbol-simbol notasi pada *use case diagram* dapat dilihat pada **Tabel 2.1**.

Tabel 2.1. Deskripsi notasi *use case diagram*

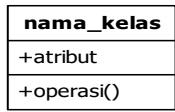
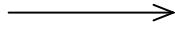
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
2		<i>Actor</i>	Menspesifikasi himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
3		<i>Extend</i>	Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

No	Gambar	Nama	Keterangan
5		Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
6		Include	Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .

2.4.1.2 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Metode atau operasi adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas. Berikut ini simbol-simbol notasi pada *class diagram* dapat dilihat pada **Tabel 2.2**.

Tabel 2.2. Deskripsi notasi pada *class diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Class	Kelas pada struktur sistem.
2		Dependency	Relasi antar kelas dengan makna perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
3		Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

No	Gambar	Nama	Keterangan
5		<i>Generalization</i>	Relasi antar kelas dengan makna objek anak berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
6		<i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian

2.9.1.2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity diagram* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut ini simbol-simbol notasi pada *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2 3. Deskripsi notasi pada *activity diagram*

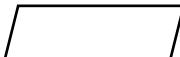
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Initial Node</i>	Status awal aktivitas, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal.
2		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem, biasanya diawali oleh kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

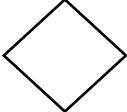
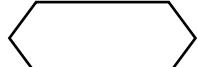
No	Gambar	Nama	Keterangan
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5		<i>Activity Final Node</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.
6		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2.4.2. Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Berikut ini adalah beberapa simbol dalam menggambar suatu *flowchart*.

Tabel 2.4 Simbol *flowchart*

Simbol Flowchart	Keterangan
Terminal	Memulai dan Mengakhiri suatu proses
	
Input / Output	Digunakan untuk proses data maupun input data
	
Proses	Menampilkan suatu proses
	

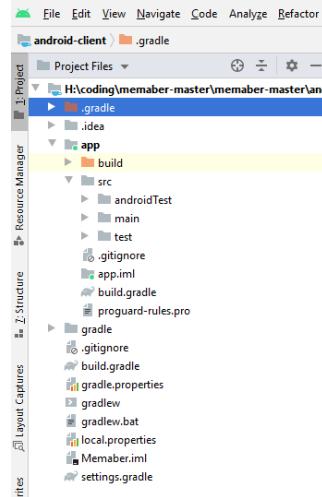
Simbol Flowchart	Keterangan
Keputusan 	Untuk menyeleksi kondisi didalam program. (percabangan)
Persiapan 	Digunakan untuk pemberian nilai awal suatu besaran
Proses pendefinisian 	Menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan ditempat lain
Garis alir 	Garis suatu proses atau menunjukkan arus proses yang berjalan

2.5. *Android Studio*

Android studio adalah sebuah IDE yang bisa digunakan untuk pengembangan aplikasi *android*, dan dikembangkan oleh Google. *Android studio* merupakan pengembangan dari Eclipse IDE, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA. Sebagai pengembangan dari Eclipse, *android studio* mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse IDE. Berbeda dengan Eclipse yang menggunakan ADT, *android studio* menggunakan Gradle sebagai build environment. Fitur-fitur lainnya adalah sebagai berikut:

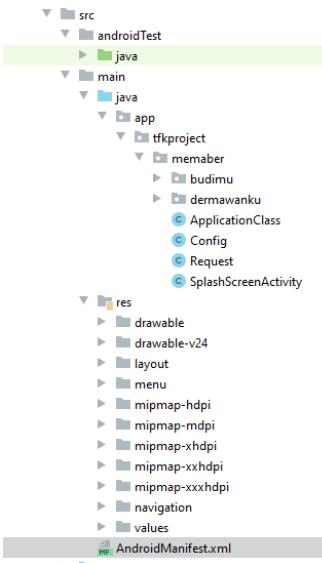
- Menggunakan *gradle-based build system* yang fleksibel.
- Mem-build *multiple APK*.
- *Template support* untuk *google service* dan berbagai macam tipe perangkat
- *Layout editor* yang lebih bagus.

Secara *default*, *android studio* akan menampilkan file proyek dalam tampilan proyek *android*, seperti yang ditampilkan dalam gambar 2.6.



Gambar 2.6 IDE android studio

Pada gambar 2.6 Tampilan disusun berdasarkan modul untuk memberikan akses cepat ke berkas sumber utama proyek Anda. Secara *default* ketika kita membuat proyek baru, android studio akan menampilkan struktur yang lebih ringkas dan cepat sesuai dengan kebutuhan pengembangan android. Bila ingin melihat struktur proyek dalam bentuk selain standar android, kita dapat mengubahnya dengan tombol *dropdown* yang terdapat di atas *project structure*. Berikut tampilan ketika kita menekan tombol *dropdown*.



Gambar 2.7 Ketika menekan tombol *dropdown*

Pada gambar 2.7 Menampilkan beberapa berkas yang memiliki fungsinya masing-masing diantaranya sebagai berikut :

1. Java merupakan salah satu folder yang sering dipakai, berisi berkas *source code* yang ditulis dalam bahasa Java jika *developer* melakukan pengembangan menggunakan bahasa pemprograman java. Pada gambar 2.6. dapat dilihat contoh dari berkas sourcodenya yaitu config, request dan *splashScreenActivity* serta *sourcode* yang berada didalam folder dermawanku dan budimu.
2. Res/resource yang mengatur *resource* di dalamnya, yang mana bukan berupa kode, melainkan *layout* aplikasi, sumber gambar, ikon, hingga *style*. Didalam folder res ini juga terdapat sejumlah folder yang sudah diatur dan dikategorikan sesuai kebutuhan, seperti : *drawable* untuk menyimpan file gambar maupun ikon, *layout* yang dipakai untuk file desain aplikasi, *mipmap* untuk menyimpan logo dalam berbagai dimensi, dan *values* berisi berbagai macam sumber data, seperti *colors.xml* untuk warna, *strings.xml* untuk teks, *dimens.xml* untuk ukuran, dan *styles.xml* untuk membuat *style* atau template.
3. Gradle merupakan *open source build automation system*. *Automation system* berguna untuk mengotomatisasi proses pembuatan dari *software build* dan proses-proses terkait lainnya termasuk *compile source code* menjadi *binary code*, *packaging binary code*, dan menjalankan *automated test*.
4. *Manifests* yang berisi file *AndroidManifest.xml*, dalam pengembangan aplikasi pada penelitian ini, di dalam file *manifest* terdapat kode yang berfungsi untuk meminta izin hak akses antara lain, *internet*, pembacaan memori, akses GPS untuk mendapatkan lokasi, konfigurasi layanan *google*, serta akses kamera. Berikut dilampirkan *source code* pada file *AndroidManifest.xml* yang berfungsi untuk memberlakukan izin aplikasi pada penelitian ini.

Dalam melakukan pengembangan aplikasi di sebuah IDE android studio dapat menggunakan bahasa pemprograman java. Sebagai bahasa pemograman,

Java dapat digunakan untuk menulis program. Bahasa java dikembangkan di Dun Microsystems dan mulai diperkenalkan kepada publik pada tahun 1995. Seperti halnya C++, java juga merupakan bahasa yang berorientasi objek. Dengan demikian, Java juga memudahkan dalam pembuatan aplikasi yang berskala besar (Abdul kadir, 2004). Sebagai bahasa yang beraras tinggi, yang menggunakan perintah-perintah yang mudah dimengerti oleh orang, Java mempunyai keunggulan yakni bersifat universal. Sebagai bahasa yang universal, java bisa dijumpai di berbagai platform (Linuxm UNIXm Windows, Mac, dan lain-lain). Hasil kompilasia Java yang dinamakan *bytecode* dapat dijalankan di berbagai platform sepanjang di sistem target memiliki Java *Runtime Environment* (JRE). Berikut merupakan kode java yang digunakan untuk *permisiion acces*.

Kode program 2.4 *Permission acces* lokasi, penyimpanan, internet dan penggunaan kamera

```
1 <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
2 package="app.tfkproject.memaber">
3 <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
4 <uses-permission
5 android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION" />
6 <uses-permission
7 android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION" />
8 <uses-permission
9 android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
10 <uses-permission
11 android:name="com.google.android.providers.gsf.permission.READ_GSERVIC
12 ES" />
13 <uses-permission
14 android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE" />
15 <uses-permission
16 android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
17 <uses-permission android:name="android.permission.CAMERA"/>
18 </manifest>
```

Kode program 2.5 Build lokasi penyimpanan photo dan ambil photo dengan kamera

```
1 private void bukaKamera(){
2     if(Build.VERSION.SDK_INT>=24){
3         try{
4             Method m =
5             StrictMode.class.getMethod("disableDeathOnFileUriExposure");
6             m.invoke(null);
7         }catch(Exception e){
8             e.printStackTrace();
9         }
10    }
11    Long tsLong = System.currentTimeMillis() / 1000;
12    String timestamp = tsLong.toString();
13    String imageFileName = "IMG_Memaber_"+timestamp+".jpg";
14    File storageDir =
15 Environment.getExternalStoragePublicDirectory(Environment.DIRECTORY_PI
16 CTURES);
17    String root =
18 Environment.getExternalStoragePublicDirectory(Environment.DIRECTORY_PI
19 CTURES).toString();
20    File myDir = new File(root + "/Memaber");
21    if (!myDir.exists()) {
22        myDir.mkdirs();
23    }else{
24        pictureImagePath = storageDir.getAbsolutePath() + "/Memaber/" +
25        imageFileName;
26    }
27    Log.e("Lokasi image", pictureImagePath);
28    File file = new File(pictureImagePath);
29    Uri outputFileUri = Uri.fromFile(file);
30    Intent cameraIntent = new
31 Intent(android.provider.MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);
32    cameraIntent.putExtra(MediaStore.EXTRA_OUTPUT, outputFileUri);
33    startActivityForResult(cameraIntent, CAMERA_REQUEST);
34 }
```

2.6. Database

Database atau basis data merupakan sekumpulan data yang berisi informasi yang saling berhubungan (Yuswanto, 2005). Basis data sebuah penyimpanan data yang besar yang bisa digunakan oleh banyak pengguna dan departemen. Kumpulan dari data yang berhubungan dan merupakan deskripsi dari data-data tersebut yang didesain untuk menemukan informasi yang dibutuhkan suatu perusahaan. (Connolly,2010). Proses memasukkan dan mengambil data dari media penyimpanan data memerlukan perangkat lunak yang disebut dengan sistem manajemen basis data (*Database Management System / DBMS*). Tujuan utama dari *DBMS* adalah untuk memberikan tinjauan abstrak data kepada *user* (Marlinda, 2004). Untuk penyimpanan data dalam sebuah aplikasi pengembang bisa menggunakan database server seperti MySQL.

Menurut Prasetyo (2006) MySQL merupakan salah satu *database server* yang berkembang di lingkungan *open source* dan didistribusikan secara *free* (gratis) dibawah lisensi GPL. MySQL merupakan *RDBMS (Relational Database Management System) server*. *RDBMS* adalah program yang memungkinkan pengguna *database* untuk membuat, mengelola, dan menggunakan data pada suatu model *relation*. Dengan demikian, tabel-tabel yang ada pada *database* memiliki relasi antara satu tabel dengan tabel lainnya.

Server MySQL mengontrol akses data sehingga dapat diakses oleh banyak pengguna secara bersamaan, menyediakan akses yang cepat, dan memastikan hanya pengguna yang terotorisasi yang dapat mengakses *database*. MySQL menggunakan *SQL (Standard Library Language)*.

MySQL dan PHP merupakan sistem yang saling terintegrasi. Maksudnya adalah pembuatan *database* dengan pembuatan sintak PHP dapat dibuat. Sedangkan input yang dimasukan melalui aplikasi *mobile* yang menggunakan *script serverside* seperti PHP dapat langsung dimasukan ke *database MySQL* yang ada di *server* dan tentunya *web* tersebut berada di sebuah *web server*. PHP disebut bahasa pemrograman *server-side* karena PHP diproses pada komputer *server*. PHP merupakan satu bahasa berbasis *web* yang ditulis oleh dan untuk pengembangan *web*. Menurut Peter B. Maclintyre (2010: 2) PHP merupakan bahasa *scripting* yang sering kali digunakan *server-side* yang dibuat khusus untuk pemrograman web.

Dalam melakukan pertukaran data sendiri biasanya sebuah sistem menggunakan web service.

Web service adalah aplikasi sekumpulan data (*database*), perangkat lunak (*software*) atau bagian dari perangkat lunak yang dapat diakses secara *remote* oleh berbagai piranti dengan sebuah perantara tertentu. Secara umum, *web service* dapat didefinisikan dengan menggunakan URL seperti hanya web pada umumnya. Namun yang membedakan *web service* dengan web pada umumnya adalah interaksi yang diberikan *web service*. Berbeda dengan URL web pada umumnya, URL *web service* hanya mengandung kumpulan informasi, perintah, konfigurasi atau sintaks yang berguna membangun sebuah fungsi-fungsi tertentu aplikasi.

Web service dapat diartikan sebagai sebuah metode pertukaran data, tanpa memperhatikan dimana sebuah *database* ditanamkan, dibuat dalam bahasa apa sebuah aplikasi yang menggunakan data, dan di *platform* apa sebuah data itu digunakan. *Web service* mampu menunjang interopabilitas. Sehingga *web service* mampu menjadi sebuah jembatan penghubung antara berbagai sistem yang ada. Format dalam pertukaran data dalam pertukaran data yang digunakan dalam web service salah satunya yaitu JSON.

JSON (*JavaScript Object Notation*) adalah suatu format pertukaran data komputer. Format dari JSON adalah berbasis teks, dapat terbaca oleh manusia, digunakan untuk mempresentasikan struktur data sederhana, dan tidak bergantung dengan bahasa apap. Format JSON sering digunakan untuk mentransmisikan data terstruktur melalui koneksi jaringan.

Secara umum, JSON digunakan untuk mentransmisikan data antara server dan aplikasi web. Jenis media internet yang resmi untuk JSON adalah aplikasi/json. Format JSON sering digunakan untuk serialisasi dan mengirimkan data terstruktur melalui koneksi jaringan, terutama untuk pengiriman data antara server dan aplikasi web melayani sebagai alternatif ke XML.

Kode program 2.6 Array untuk JSON dan membuat JSON

```

1 $response = array();
2 $image = $_POST['image']; //image in string format
3 $filename = $_POST['file_name']; //image file name
4 $id_dermawanku = $_POST['id_dermawanku'];

```

```

5 $judul = $_POST['judul'];
6 $keterangan = $_POST['keterangan'];
7 $porsi_tersedia = $_POST['porsi_tersedia'];
8 $expired_status = 'T';
9 $jalan = $_POST['jalan'];
10 $lat = $_POST['lat'];
11 $lot = $_POST['lot'];
12 $tersedia = 'Y';
13 $tanggal = date('Y-m-d H:i:s');
14 $foto = $filename.time()."jpg";
15 $decodedImage = base64_decode($image);
16 $dt = mysqli_fetch_array(mysqli_query($conn, "select * from dermawanku
17 where id_dermawanku = '$id_dermawanku'"));
18 $nama_dermawanku = $dt['nama_dermawanku'];
19 $sql = "INSERT INTO `bagi_makanan`
20 (`id_bagi_makanan`, `id_dermawanku`, `foto_makanan`, `nama_makanan`,
21 `keterangan`, `porsi_tersedia`, `expired_status`, `tanggal`,
22 `jalan`, `lat`, `lot`, `tersedia`)
23 VALUES
24 (NULL, '$id_dermawanku', '$foto', '$judul', '$keterangan', \
25 '$porsi_tersedia', '$expired_status', '$tanggal', '$jalan', '$lat',
26 '$lot', '$tersedia')";
27 if($result = mysqli_query($conn, $sql)){
28 sendMessage($judul, 'telah dibagikan oleh '.$nama_dermawanku.' dan
29 tesedia untuk direquest!');
30 file_put_contents("../images/posts/$foto", $decodedImage);
31 $response["success"] = 1;
32 $response["message"] = "Postingan berhasil di upload";
33 echo json_encode($response); //Untuk membuat JSON
34 }

```

Kode program 2.7 Untuk mengambil data JSON yang telah dibuat

```

1 Log.e("Respon", response);
2 JSONObject ob = new JSONObject(response);
3 scs = ob.getInt("success");
4 if (scs == 1) {
5 JSONArray products = ob.getJSONArray("field");
6 for (int i = 0; i < products.length(); i++) {

```

```

7  JSONObject c = products.getJSONObject(i);
8  // Storing each json item in variable
9  id_bagimakanan = c.getString("id_bagimakanan");
10 nama_dermawanku = c.getString("nama_dermawanku");
11 foto = c.getString("foto");
12 judul = c.getString("judul");
13 porsi = c.getString("porsi_tersedia");
14 jalan = c.getString("jalan");
15 tanggal = c.getString("tanggal");
16 items.add(new ItemMakanan(id_bagimakanan, foto, judul, porsi,
17 nama_dermawanku, tanggal, jalan));
18 }

```

2.7. Pengujian Perangkat Lunak

Menurut Pressman (2005), pengujian adalah proses eksekusi suatu program untuk menentukan kesalahan sebelum digunakan oleh pengguna akhir (*end-user*). Pengujian perangkat lunak merupakan suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji. Pengujian perangkat lunak juga memberikan pandangan mengenai perangkat lunak secara objektif dan independen yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk memahami tingkat resiko pada implementasinya.

Pengujian perangkat lunak mempunyai beberapa sasaran penting, yaitu (1) pengujian dilaksanakan dengan maksud menemukan kesalahan, (2) kesuksesan pengujian adalah kemampuan dalam menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya dan (3) kasus uji yang baik adalah sebuah kasus uji yang mempunyai probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya (Pressmaan, 2010). Dalam penelitian ini digunakan 2 metode dalam pengujiannya diantaranya yaitu pengujian validasi dan UAT (*User Acceptance Testing*).

2.7.1. Pengujian Validasi

Pengujian validasi adalah suatu tindakan pembuktian terhadap suatu dokumentasi yang telah dibuat sebelumnya. Sehingga dengan adanya pengujian ini membuktikan bahwa dokumentasi ini memiliki nilai kebenaran dalam arti tepat.

Pengujian validasi lokasi yang dinyatakan dalam aplikasi dilakukan dengan

menentukan 1 lokasi sebagai lokasi awal, kemudian mengambil 6 titik hasil pencarian aplikasi. Kemudian keenam titik lokasi tersebut dikunjungi dan diambil titik koordinatnya dan langsung dihitung jaraknya dari lokasi awal menggunakan perangkat GPS.

5.7.2. Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT)

User Acceptance Testing (UAT) adalah suatu proses pengujian oleh pengguna atau responden yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa *software* yang telah dikembangkan diterima oleh pengguna apabila hasil pengujian (*testing*) sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna. *User acceptance testing* (UAT) merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna, pihak yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan (Sugiyono, 2008). Bentuk dari pengujian *user acceptance testing* ini berupa pengajuan kuesioner kepada sejumlah responden. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden yang ingin diseliki (Walgitto, 2010).

Data yang dihasilkan dari kuesioner tersebut merupakan gambaran pendapat atau persepsi pengguna perangkat lunak, dalam hal ini yang berkaitan dengan faktor kualitas *usability* perangkat lunak yang dikembangkan. Data yang dihasilkan dari kuesioner merupakan data yang bersifat kualitatif. Data tersebut dapat dikonversi ke data kuantitatif dalam bentuk data interval atau rasio menggunakan Skala Likert.

Menurut Sugiyono (2011), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu, dalam hal pendapat pengguna terhadap perangkat lunak yang dikembangkan. Data hasil kuesioner yang berupa jawaban-jawaban pengguna terhadap setiap item pertanyaan dalam kuesioner mempunyai gradasi nilai dari sangat positif sampai sangat negatif. Kuesioner sendiri terdiri dari beberapa sampel pernyataan dimana setiap pertanyaan diberi lima pilihan jawaban, yaitu :

- a. SB (Sangat Baik) diberi poin 5.
- b. B (Baik) diberi poin 4.
- c. CB (Cukup Baik) diberi poin 3.

- d. KB (Kurang Baik) diberi poin 2.
- e. TB (Tidak Baik) diberi poin 1.

5.8. Kajian Terkait

Penelitian dilakukan berdasarkan pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan:

Ary Mardani (2014), Mahasiswa Universitas Tanjungpura Pontianak, melakukan penelitian tentang Sistem Informasi Geografis Pelaporan Masyarakat (Sigma) Berbasis Foto *Geotag* menggunakan Algoritma Geotag. Menerapkan metode *location based service*, menjelaskan bahwa tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah Menghasilkan sebuah sistem yang menampilkan informasi lokasi sebaran masalah berdasarkan posisi geografis pengambilan sebuah foto.

Michael Aman Raya Haloho (2020), Mahasiswa Universitas Tanjungpura Pontianak, melakukan penelitian tentang Aplikasi Pelaporan Kebakaran Menggunakan Fitur *Geotag* Dan Penentuan Rute Menggunakan Layanan *Google Maps* Berbasis *mobile*. Menggunakan algoritma geotag dan menjelaskan bahwa tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi yang memanfaatkan teknologi *geotagging* untuk menentukan lokasi titik koordinat serta memanfaatkan layanan *Google Maps* untuk menentukan rute pemadam kebakaran ke titik lokasi kebakaran dari sebuah laporan yang diterima..

Whelly Yulianto (2015), Mahasiswa Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, melakukan penelitian tentang Menentukan Jarak Terdekat Hotel Dengan Haversine Formula. Menerapkan metode *location based service* dengan algoritma haversine formula, menjelaskan bahwa tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi yang menghasilkan informasi tentang lokasi hotel yang ada di kota Malang, dan dapat menghasilkan rekomendasi hotel terdekat dengan posisi user dan memberikan petunjuk arah menuju hotel sehingga dapat meminimalisir waktu, tenaga dan biaya.

Tabel 2.5 Kajian Terkait

No	Penulis	Judul	Metode/Algoritma	Keterangan
1.	Ary Mardani (2014)	Sistem Informasi Geografis Pelaporan Masyarakat (Sigma) Berbasis Foto <i>Geotag</i>	Geotag	-Lingkup penelitian di Kota Pontianak. -Menghasilkan sebuah sistem yang menampilkan informasi lokasi sebaran masalah berdasarkan posisi geografis pengambilan sebuah foto.
2.	Michael Aman Raya Haloho (2020)	Aplikasi Pelaporan Kebakaran Menggunkkan Fitur <i>Geotag</i> Dan Penentuan Rute Menggunakan Layanan <i>Google Maps</i> Berbasis <i>Android</i> .	<i>Geotag</i>	-Lingkup Penelitian di Kota Pontianak. -Aplikasi dibangun berbasis <i>mobile</i> . -Menghasilkan aplikasi yang memanfaatkan teknologi <i>geotagging</i> untuk menentukan lokasi titik koordinat serta memanfaatkan layanan <i>Google</i>

				<i>Maps</i> untuk menentukan rute pemadam kebakaran ke titik lokasi kebakaran dari sebuah laporan yang diterima.
3.	Whelly Yulianto (2015)	Menentukan Jarak Terdekat Hotel Dengan <i>Haversine Formula</i>	<i>Location Based Service</i> , Algoritma <i>Haversine Formula</i> .	-Lingkup penelitian di Kota Malang. -Implementasi aplikasi pada sistem <i>android</i> . -Menghasilkan aplikasi yang menghasilkan informasi tentang lokasi hotel yang ada dikota Malang, dan dapat menghasilkan rekomendasi hotel terdekat dengan posisi user dan memberikan petunjuk arah menuju hotel sehingga dapat meminimalisir

				waktu, tenaga dan biaya.
--	--	--	--	--------------------------

Tabel 2.6 Penelitian yang dilakukan

No	Penulis	Judul	Metode/Algoritma	Keterangan
1	Dwiki Fahlevi	Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode <i>Location Based Service</i>	<i>Location Based Service, geotag.</i>	-Lingkup Penelitian di Kota Pontianak. -Implementasi aplikasi pada sistem operasi <i>android</i> . - Menghasilkan sebuah aplikasi berbasis <i>mobile</i> yang berjalan di sistem operasi <i>android</i> yang memanfaatkan layanan google maps dan metode <i>location based service</i> untuk memberikan informasi makanan kepada orang yang membutuhkan makanan berlebih dan menyediakan media yang dapat membantu orang yang memiliki makanan berlebih

				untuk memberikan makanan yang dimilikinya kepada masyarakat yang membutuhkan.
--	--	--	--	---

Tabel 2.7 Kajian aplikasi serupa

No	Nama Aplikasi	Nama Pengembang	Keterangan
1	Gifood	Fathin Naufal Nur Islam, Sheila dan Syauqi	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkup Penelitian di Kota Jogyakarta, Solo dan Jakarta. -Implementasi aplikasi berbasis website. - Dapat digunakan untuk menyadarkan masyarakat agar tidak membuang makanan berlebih dan memberikan informasi makanan kepada orang yang membutuhkan. - Menyediakan fitur percakapan yang menggunakan Api line. - Dapat digunakan oleh 3 pengguna aplikasi yaitu giver (orang yang memiliki makanan berlebih), receiver (pihak yang membutuhkan makanan) dan transporter (orang yang mengantarkan makanan)

Tabel 2.8 Aplikasi yang dibangun

No	Nama Aplikasi	Nama Pengembang	Keterangan
1	Memaber	Dwiki Fahlevi	<ul style="list-style-type: none"> -Lingkup Penelitian di Kota Pontianak. -Implementasi aplikasi pada sistem operasi <i>android</i>. - Menghasilkan sebuah aplikasi berbasis <i>mobile</i> yang berjalan di sistem operasi <i>android</i> digunakan untuk memberikan informasi makanan kepada orang yang membutuhkan makanan berlebih dan menyediakan media yang dapat membantu orang yang memiliki makanan berlebih untuk memberikan makanan yang dimilikinya kepada masyarakat yang membutuhkan. - Menyediakan fitur percakapan, menggunakan metode geotaging sehingga pengguna dapat menemukan suatu lokasi dengan informasi yang lebih spesifik dan dengan metode ini ketika pengguna memiliki makanan berlebih yang lokasinya berada

			<p>berbeda dengan lokasi pengguna saat ini maka lokasi yang di tampilkan dalam aplikasi tetap lokasi gambar makanan itu diambil, fitur mencari lokasi dengan jarak yang diinginkan.</p> <p>- Dapat digunakan oleh 2 pengguna aplikasi yaitu dermawanku (orang yang memiliki makanan berlebih) dan budimu (orang yang membutuhkan makanan berlebih)</p>
--	--	--	--

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Bahan Penelitian

Bahan penelitian yang digunakan berupa data-data yang berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan cara studi literatur dan observasi serta wawancara terhadap calon pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi yaitu budimu dan dermawanku. Adapun data-data yang diperlukan untuk melakukan pengujian uat dan untuk menghitung *skala likert's* dari calon pengguna ataupun responden.

3.2. Alat Yang Digunakan

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. *Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun UML banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. UML terdiri dari *Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram* (Salahuddin dan Rosa , 2013).
2. *Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

3.2.1. Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu :

1. *Smartphone android* Oppo F5S dengan spesifikasi *processor Eight core*, RAM 4 Gb, Memori perangkat 32 Gb, *Android* versi kernel 4.4.22-G201911200025 dengan versi *Android* 7.1.1.

2. laptop Acer yang memiliki *processor* Intel(R) Core(TM) i5-3210M CPU @ 2.50GHz, *instaled memory* atau RAM 6 Gb, *System type* 64-bit Operasi *System*, 64 based Precessor.

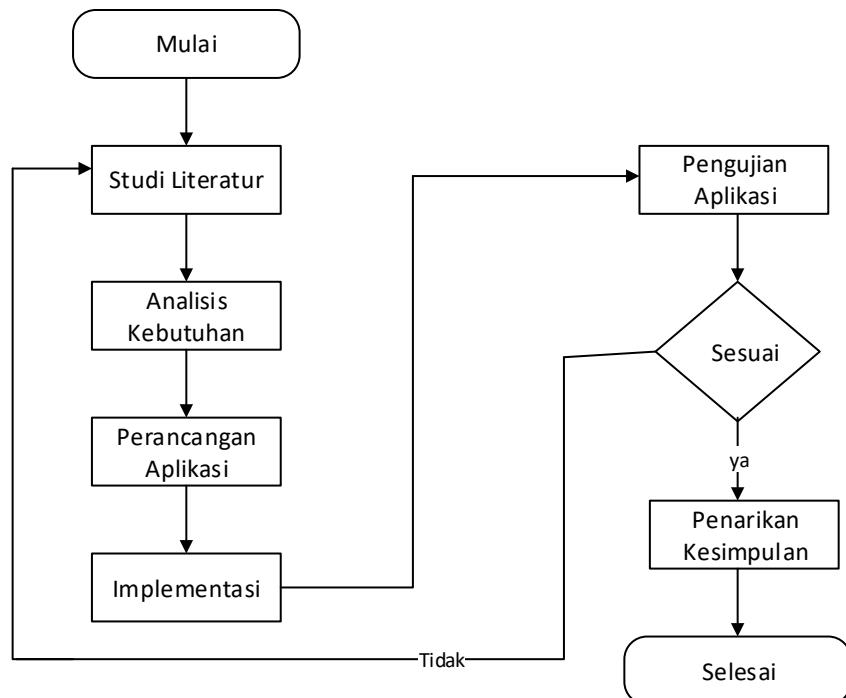
3.2.2. Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Sistem Operasi *Windows* 10
2. *Android studio*.
3. star UML.
4. Google Chrome
5. MySQL.

3.3. Diagram Alir Penelitian

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini dapat diuraikan melalui diagram alir sebagai berikut :



Gambar 3.1 Diagram alir penelitian

Adapun tahapan penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur

Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Adapun literatur yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dari berbagai penelitian terdahulu dalam bentuk skripsi dan jurnal . Tujuan dari dilakukannya studi literatur dalam penelitian ini untuk menentukan metode yang tepat dalam mencari lokasi untuk memberikan makanan berlebih ke orang yang menginginkan makanan berlebih sesuai jarak penginputan.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk melihat kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibuat. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi referensi untuk perancangan aplikasi.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan desain terhadap aplikasi yang akan dibuat agar aplikasi berjalan sesuai kebutuhan pengguna, melalui perancangan, analisa, wawancara, observasi perancangan *UML* dan *flowchart*, dan merancang antarmuka sistem untuk memodelkan bentuk keseluruhan dari aplikasi.

4. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui apakah antar subsistem sudah dapat terkoneksi sesuai rancangan. Pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan *skala likert* sebagai pengujian tingkat kepuasan pengguna dan menggunakan pengujian validasi untuk mengetahui ketepatan titik koordinat lokasi yang ditentukan atau dipilih.

5. Analisis Hasil Pengujian

Analisis dilakukan untuk mengetahui mengidentifikasi aplikasi yang dibangun. Hasil analisis juga digunakan sebagai dasar perbaikan dan penarikan kesimpulan.

6. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dirumuskan berdasarkan pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi yang dirancang, sehingga mampu memberikan solusi atas

permasalahan yang ada.

3.4. Analisis Kebutuhan Pengguna

Spesifikasi kebutuhan pengguna dalam pembangunan aplikasi adalah:

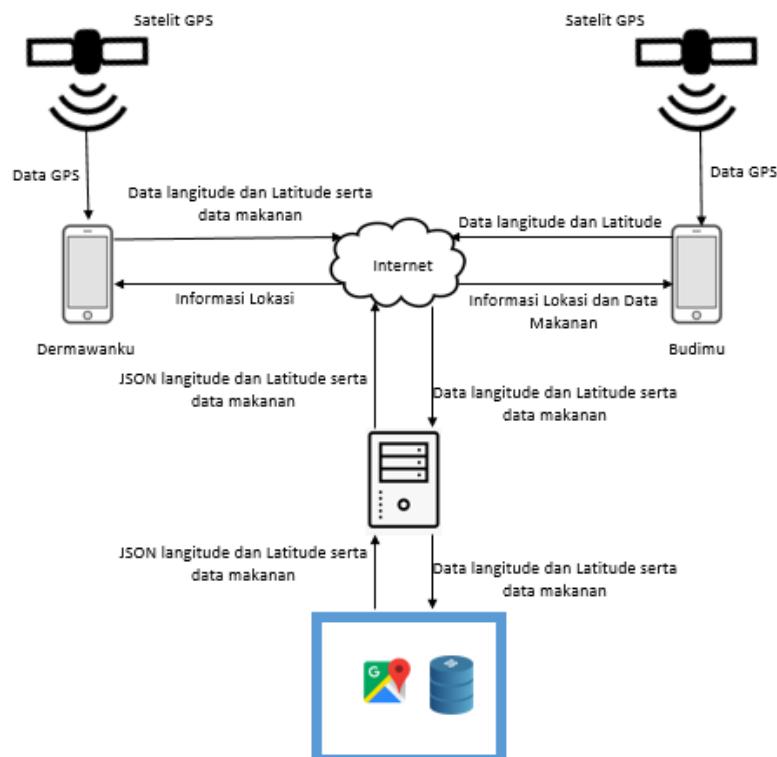
1. Terdapat hak akses sebagai dermawanku dan budimu (akun yang disediakan).
2. Dermawanku dapat mengunggah *photo* makanan berlebih yang diambil secara langsung dari fitur kamera bawaan aplikasi, maupun mengunggah *photo* dari penyimpanan local dari *smartphone* dermawanku selama terdapat metadata titik koordinat lokasi di dalam file *photo*.
3. Budimu dapat mengunggah *photo* rumah atau tempat lembaga sosial seperti panti asuhan yang diambil secara langsung dari fitur kamera bawaan aplikasi, maupun mengunggah *photo* dari penyimpanan local dari *smartphone* budimu.
4. Aplikasi meminta izin dermawanku dan budimu untuk mengaktifkan *GPS* ketika dermawanku atau budimu akan menggunakan fitur kamera bawaan aplikasi, sehingga aplikasi mendapat data lokasi dermawanku atau budimu saat melakukan pengambilan *photo* dan pengunggahan *photo* agar lokasi digitalnya dapat dibaca oleh aplikasi dan juga budimu yang akan mencari lokasi dermawanku untuk mengambil makanan yang disediakan oleh dermawanku atau sebaliknya dermawanku yang akan mencari lokasi titik koordinat yang dikirim oleh budimu untuk mengantarkan makanan berlebih ke lembaga sosial.
5. Dermawanku dapat mencari titik lokasi budimu untuk memberikan makanan berlebih kepada budimu sesuai jarak inputan lokasi dengan satuan kilometer dan sebaliknya budimu dapat mencari lokasi dermawanku untuk mengambil makanan berlebih yang disediakan budimu sesuai jarak yang ditentukan.
6. Terdapat notifikasi pada budimu ketika dermawanku membagikan makanan berlebih di aplikasi.
7. Terdapat fitur percakapan yang dapat mempermudah pengambilan makanan oleh budimu.

3.5. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi yang akan dibuat terdiri atas perancangan arsitektur aplikasi, yang menggambarkan keseluruhan hubungan komponen-komponen dari aplikasi dan perancangan *unified modeling language* (uml), yang menggambarkan diagram dan teks-teks pendukung serta *flowchart* yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program .

3.5.1. Perancangan Arsitektur Aplikasi

Aplikasi yang akan dibuat berupa aplikasi yang dapat membantu menyalurkan makanan berlebih yang masih dapat dikonsumsi ke orang sekitar sehingga membuat masyarakat lebih menghargai makanan serta mengedukasi masyarakat agar peduli sesama manusia, yang dibangun dengan menggunakan *android studio*, layanan MySQL, layanan *Api Google Maps*, dan *Location Based Service (LBS)*, sehingga hasil akhirnya akan berbentuk sebuah aplikasi *mobile* sistem operasi *android*. Arsitektur aplikasi ini ditunjukkan seperti **gambar 3.2.** berikut ini.



Gambar 3.2. Perancangan arsitektur aplikasi

Berdasarkan **Gambar 3.2** Tentang perancangan arsitektur aplikasi menjelaskan bahwa aplikasi digunakan oleh 2 pengguna yaitu dermawanku (orang yang memiliki makanan berlebih dan akan memberikannya kepada budimu) dan budimu (orang yang menginginkan makanan yang dibagikan oleh dermawanku). Pertama satelit GPS akan mengirim data GPS ke *GPS receiver smartphone* pengguna aplikasi, lalu data tersebut diterima oleh *GPS receiver smartphone*. Kemudian dengan menggunakan internet *smartphone* merequest API google maps melalui *web service* yang kemudian API google maps tersebut memberi respon berupa informasi lokasi pengguna aplikasi, lalu informasi diteruskan dan disimpan ke *database*. Kemudian *web service* memberikan respon balik ke aplikasi dalam bentuk JSON yang berisi informasi lokasi kepada pengguna aplikasi.

3.5.2. Perancangan *Unified Modeling Language* (UML)

3.5.2.1. Perancangan *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem yang akan dibuat. Diagram ini digunakan untuk mendeskripsikan interaksi antar satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

1. Definisi Aktor

Aktor adalah orang yang mempunyai peran dalam aplikasi atau pengguna. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada aplikasi memberikan makanan berlebih.

Tabel 3.1. Definisi aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Dermawanku	orang yang dapat membagikan makanan berlebih dengan cara mengunggah <i>photo</i> yang mana <i>photo</i> tersebut menyimpan data waktu <i>photo</i> tersebut diambil gambarnya serta posisi (<i>latitude</i> dan <i>longitude</i>), nama makanan, jumlah makanan dan deskripsi tentang makanan.

No	Aktor	Deskripsi
2	Budimu	Budimu adalah orang yang menerima makanan berlebih atau orang yang ingin mengkonsumsi makanan berlebih yang disediakan ataupun yang diunggah oleh dermawanku.

2. Definisi *Use Case*

Use case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah aplikasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari aplikasi yang akan dibangun. Berikut adalah tabel pendefinisian *use case* aplikasi memberikan makanan berlebih yang digunakan oleh dermawanku, dan budimu. Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* pada aplikasi memberikan makanan berlebih:

Tabel 3.2. Definisi *use case* aktor

No	Use case	Deskripsi
1	Melakukan registrasi	Merupakan proses melakukan registrasi atau pendaftaran pada aplikasi.
2	Validasi	Merupakan proses pengecekan hak akses siapa yang berhak mengakses fungsi sebagai dermawanku dan siapa yang berhak mengakses fungsi sebagai budimu.
3	<i>Login</i> aplikasi	Merupakan proses untuk melakukan <i>login</i> dari aplikasi.
4	<i>Logout</i> aplikasi	Merupakan proses untuk melakukan <i>logout</i> dari aplikasi.
5	Menambah data makanan berlebih	Merupakan proses menambah data makanan berlebih yang akan diberikan kepada budimu.
6	Mengubah data makanan berlebih	Merupakan proses mengubah data makanan berlebih yang akan dibagikan kepada budimu.
7	Menghapus data makanan berlebih	Merupakan proses menghapus data makanan berlebih yang akan dibagikan kepada budimu.
8	Melihat <i>list</i> makanan berlebih	Merupakan proses melihat data-data makanan berlebih yang dibagikan dermawanku.

No	Use case	Deskripsi
9	Mencari titik koordinat lokasi	Merupakan proses mencari lokasi tujuan.
10	Mengakses rute	Merupakan proses untuk menampilkan rute menuju lokasi tujuan.
11	Melihat <i>notifikasi</i> laporan	Merupakan proses melihat laporan <i>notifikasi</i> apakah makanan berlebihan telah dipilih dan akan diambil oleh budimu yang akan mengkonsumsi makanan yang dibagikan tersebut.
12	Melihat <i>history</i>	Merupakan proses melihat <i>history</i> kegiatan seperti makanan yang pernah dibagikan atau diambil diaplikasi.
13	Melihat informasi akun pribadi	Merupakan proses melihat informasi seputar akun pribadi.
14	Mengubah informasi akun pribadi	Merupakan proses mengubah informasi seputar akun pribadi.
15	Menghapus akun	Merupakan proses menghapus menghilangkan akun dari aplikasi.
16	Me- <i>request</i> pengambilan	Merupakan proses permohonan pengambilan makanan berlebih dari budimu ke dermawanku.
17	Melihat <i>request</i> penjemputan	Merupakan proses melihat request makanan yang akan diambil oleh budimu.
18	Menerima atau menolak <i>request</i> makanan	Merupakan proses menerima atau menolak permohonan makanan yang akan diambil oleh budimu.
19	Melakukan percakapan	Merupakan proses percakapan antara budimu dan dermawanku.
20	Menghapus percakapan	Merupakan proses menghapus percakapan antara budimu dan dermawanku.

3. Skenario *Use Case*

Skenario *use case* merupakan rancana tahapan dalam suatu proses aktifitas. Berikut merupakan skenario jalannya masing-masing *use case* yang telah didefinikan.

a. Skenario *use case* untuk registrasi

- Nama *use case* : registrasi
- Aktor : budimu dan dermawanku
- Skenario :

Tabel 3.3. *Use case* untuk registrasi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memasukan data nama lengkap, jenis kelamin, <i>email</i> , <i>password</i> , dan nomor hp.	
	2. Memeriksa apakah data yang dimasukan telah diinput semuanya.
	3. Menyimpan data ke <i>database</i> .
	4. Masuk ke aplikasi memberikan makanan berlebih.
Skenario Alternatif	
1. Memasukan data nama lengkap, jenis kelamin, <i>email</i> , <i>password</i> , dan nomor hp.	
	2. Memeriksa apakah data yang dimasukan telah diinput semuanya.
	3. Menampilkan pesan untuk melengkapi data yang harus dimasukan.

Skenario Alternatif	
4. Memasukan data nama lengkap, jenis kelamin, <i>email</i> , <i>password</i> , dan nomor hp.	
	5. Menyimpan data ke <i>database</i> .
	6. Masuk ke aplikasi memberikan makanan berlebih.

b. Skenario *use case* untuk *login*

- Nama *use case* : *Login*
- Aktor : budimu dan dermawanku
- Skenario :

Tabel 3.4. Skenario *use case* untuk *login*

Aksi Aktor	Relasi Sistem
Skenario Normal	
1. Memasukan <i>email</i> dan <i>password</i> .	
	2. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukan dengan memiriksa ketabel dermawanku jika <i>login</i> sebagai dermawanku dan ketabel budimu jika <i>login</i> sebagai budimu.
	3. Masuk ke aplikasi memberikan makanan berlebih.

Aksi Aktor	Relasi Sistem
Skenario Alternatif	
1. Memasukan <i>email</i> dan <i>password</i> .	
	2. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukan.
	3. Menampilkan pesan <i>login</i> tidak valid.
4. Memasukan <i>email</i> dan <i>password</i> .	
	5. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukan.
	6. Masuk ke aplikasi memberikan makanan berlebih.

c. Skenario *use case* untuk *logout*

- Nama *use case* : *logout*
- Aktor : dermawanku dan budimu
- Skenario :

Tabel 3.5. Skenario *use case* untuk *logout*

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memilih menu <i>logout</i> .	
	2. Menampilkan pesan konfirmasi apakah anda akan <i>logout</i> .
3. Mengklik pilihan setuju.	
	4. Melakukan <i>logout</i>
Skenario Alternatif	
1. Memilih menu <i>logout</i> .	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Alternatif	
	2. Menampilkan pesan konfirmasi apakah anda akan <i>logout</i> .
3. Memilih pilihan tidak setuju.	
	4. Kembali kehalaman sebelumnya.

- d. Skenario *Use case* untuk memasukan data makanan berlebih
- Nama *use case* : memasukan data makanan berlebih
 - Aktor : dermawanku
 - Skenario :

Tabel 3.6. Skenario *use case* untuk memasukan data makanan berlebih

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Masukan data makanan berlebih sesuai kolom yang ada.	
	3. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukan.
	4. Menyimpan data makanan berlebih ke <i>database</i> .
	5. Menampilkan pesan berhasil disimpan.
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Masukan data makanan berlebih sesuai kolom yang ada.	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Alternatif	
	3. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukan.
	4. Menampilkan pesan lengkapi data terlebih dahulu.
5. Masukan data makanan berlebih sesuai kolom yang ada.	
	6. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukan.
	7. Menyimpan data makanan berlebih ke <i>database</i> .
	8. Menampilkan pesan berhasil disimpan.

- e. Skenario *use case* mengubah data makanan berlebih
- Nama *use case* : mengubah data makanan berlebih
 - Aktor : dermawanku
 - Skenario :

Tabel 3.7. Skenario *use case* mengubah data makanan berlebih

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memasukan data makanan yang ingin dirubah.	
	3. Memeriksa valid tidaknya data yang dirubah.
	4. Menyimpan data yang telah dirubah ke <i>database</i> .

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	5. Menampilkan pesan bahwa data berhasil dirubah.
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memasukan data makanan yang ingin dirubah.	
	3. Memeriksa valid tidaknya data yang dirubah.
	4. Menampilkan pesan bahwa data masukan tidak valid.
5. Memperbaiki data masukan makanan yang ingin dirubah.	
	6. Memeriksa valid tidaknya data yang dirubah.
	7. Menyimpan data yang telah dirubah ke <i>database</i> .
	8. Menampilkan pesan bahwa data berhasil dirubah.

- f. Skenario *use case* menghapus data makanan berlebih
- Nama *use case* : menghapus data makanan berlebih
 - Aktor : dermawanku
 - Skenario :

Tabel 3.8. Skenario *use case* menghapus data makanan berlebih

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
2. Memilih data makanan berlebih yang akan dihapus.	
	3. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus.
4. Mengklik pilihan setuju data dihapus.	
	5. Menghapus data makanan berlebih dari <i>database</i> .
	6. Menampilkan data berhasil dihapus.
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memilih data makanan berlebih yang akan dihapus.	
	3. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan dihapus.
4. Mengklik pilihan tidak setuju data dihapus.	
	5. Kembali ke halaman list makanan berlebih.

- g. Skenario *use case* mencari titik koordinat lokasi
- Nama *use case* : mencari titik koordinat lokasi
 - Aktor : dermawanku dan budimu
 - Skenario :

Tabel 3.9. Skenario *use case* mencari titik koordinat lokasi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
2. Memasukan jarak titik koordinat lokasi yang akan dicari.	1. Memeriksa status <i>login</i> .
	3. Mencari titik koordinat lokasi budimu atau dermawanku yang berada dalam jarak yang ditentukan.
	4. Menampilkan data budimu atau dermawanku yang dicari.

h. Skenario *use case* mengakses rute

- Nama *use case* : mengakses rute
- Aktor : dermawanku dan budimu
- Skenario :

Tabel 3.10. Skenario *use case* mengakses rute

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
	2. Menampilkan titik koordinat lokasi dermawanku atau budimu.
3. Memilih titik koordinat lokasi budimu jika pengguna <i>login</i> sebagai dermawanku atau dermawanku jika pengguna <i>login</i> sebagai budimu.	

Skenario Normal	
	Menampilkan rute menuju titik koordinat lokasi.

- i. Skenario *use case* melihat *history* makanan yang pernah dibagikan
- Nama *use case* : melihat *history* makanan yang pernah dibagikan
 - Aktor : dermawanku
 - Skenario :

Tabel 3.11. Skenario *use case* melihat *history* makanan yang pernah dibagikan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Membuka makanan yang pernah dibagikan.	
	3. Menampilkan data makanan yang pernah dibagikan.

- j. Skenario *use case* melihat informasi akun pribadi
- Nama *use case* : melihat informasi akun pribadi
 - Aktor : dermawanku dan budimu
 - Skenario :

Tabel 3.12. Skenario *use case* melihat informasi akun pribadi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Akun pribadi	
	3. Menampilkan informasi akun pribadi.

- k. Skenario *use case* mengubah data akun
- Nama *use case* : mengubah data akun
 - Aktor : dermawanku
 - Skenario :

Tabel 3.13. Skenario *use case* mengubah data akun

Aksi Aktor	Reaksi user
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memasukan data akun yang ingin dirubah.	
	3. Memeriksa valid tidaknya data yang dirubah.
	4. Menyimpan data yang telah dirubah ke <i>database</i> .
	5. Menampilkan pesan bahwa data berhasil dirubah.
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memasukan data akun yang ingin dirubah.	
	3. Memeriksa valid tidaknya data yang dirubah.
	4. Menampilkan pesan bahwa data masukan tidak valid.
5. Memperbaiki data masukan akun yang ingin dirubah.	
	6. Memeriksa valid tidaknya data yang dirubah.
	7. Menyimpan data yang telah dirubah ke <i>database</i> .

Aksi Aktor	Reaksi user
Skenario Alternatif	
	8. Menampilkan pesan bahwa data berhasil dirubah.

1. Skenario *use case* menghapus akun pribadi
 - Nama *use case* : menghapus akun pribadi
 - Aktor : dermawanku dan budimu
 - Skenario :

Tabel 3.14. Skenario *use case* menghapus akun pribadi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memilih menu hapus akun.	
	3. Menampilkan pesan konfirmasi apakah akun akan dihapus.
4. Mengklik pilihan setuju akun dihapus.	
	5. Menghapus data akun dari <i>database</i> .
	6. Menampilkan data berhasil dihapus.
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memilih menu hapus akun.	
	3. Menampilkan pesan konfirmasi apakah akun akan dihapus.
4. Mengklik pilihan tidak setuju akun dihapus.	
	5. Kembali ke halaman akun pribadi.

- m. Skenario use case *me-request pengambilan*
- Nama use case : *me-request pengambilan*
 - Aktor : budimu
 - Skenario :

Tabel 3.15. Skenario use case *me-request pengambilan*

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
	2. Menampilkan data makanan berlebih.
3. <i>Request</i> makanan berlebih.	
	4. Menyimpan data kedalam <i>database</i> .
	5. Menampilkan pesan <i>request</i>

- n. Skenario use case melihat *request* penjemputan
- Nama use case : melihat *request* penjemputan
 - Aktor : dermawanku
 - Skenario :

Tabel 3.16. Skenario use case melihat *request* penjemputan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memilih menu <i>request</i> penjemputan.	
	3. Menampilkan data <i>request</i> penjemputan.

- o. Skenario *use case* menerima atau menolak *request* makanan
 - Nama *use case* : menerima atau menolak *request* makanan
 - Aktor : dermawanku
 - Skenario :

Tabel 3.17. Skenario *use case* menerima atau menolak *request* makanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
	2. Menampilkan data <i>request</i> makanan.
3. Pilih menerima <i>request</i> makanan.	
	4. Menyimpan data ke <i>database</i> .
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
	2. Menampilkan data <i>request</i> makanan.
3. Pilih menolak <i>request</i> makanan.	
	4. Kembali ke halaman <i>request</i> makanan.

- p. Skenario *use case* melakukan percakapan
 - Nama *use case* : melakukan percakapan
 - Aktor : dermawanku dan budimu
 - Skenario :

Tabel 3.18. Skenario *use case* melakukan percakapan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .

Skenario Normal	
2. Melakukan percakapan.	
	3. Menyimpan data percakapan kedalam <i>database</i> .

- q. Skenario *use case* menghapus percakapan
- Nama *use case* : menghapus percakapan
 - Aktor : dermawanku dan budimu
 - Skenario :

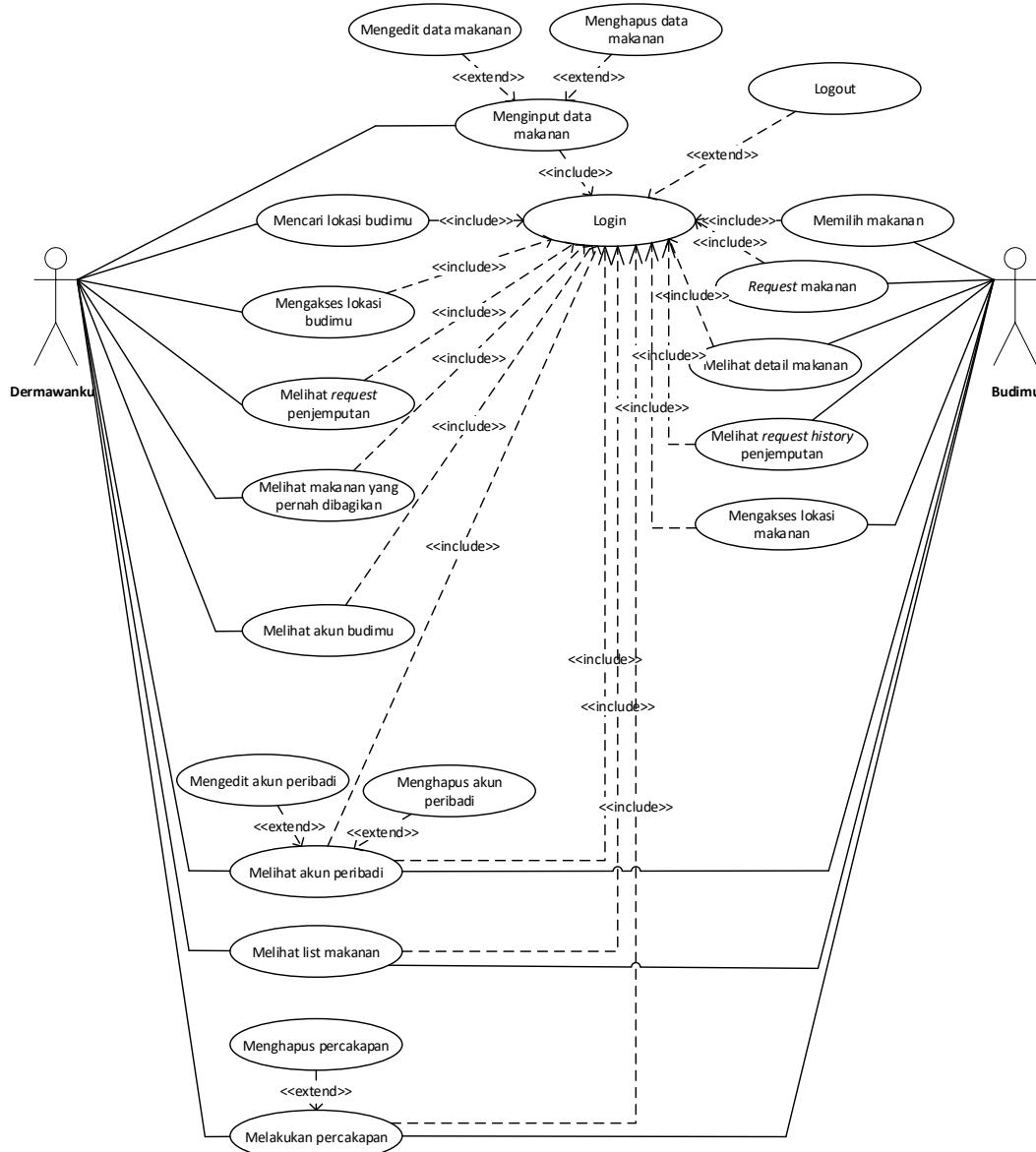
Tabel 3.19. Skenario *use case* menghapus percakapan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memilih percakapan yang akan dihapus.	
	3. Menampilkan pesan konfirmasi apakah percakapan akan dihapus.
4. Mengklik pilihan setuju percakapan yang akan dihapus.	
	5. Menghapus percakapan dari <i>database</i> .
	6. Menampilkan pesan bahwa percakapan dihapus.
Skenario Alternatif	
	1. Memeriksa status <i>login</i> .
2. Memilih percakapan yang akan dihapus.	
	3. Menampilkan pesan konfirmasi apakah percakapan akan dihapus.

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Alternatif	
4. Mengklik pilihan tidak setuju percakapan yang akan dihapus.	
	5. Kembali ke halaman percakapan.

4. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam aplikasi. Berikut adalah gambar *use case diagram* aplikasi memberikan makanan berlebih.



Gambar 3. 3. Use case diagram aplikasi

Pada **gambar 3.3.** Menjelaskan bahwa didalam aplikasi memberi makanan berlebih terdapat dua aktor yaitu dermawanku dan budimu, yang memiliki hak akses masing-masing. Pada dermawanku memiliki hak akses seperti dapat melakukan *input*, menghapus, dan mengedit data makanan berlebih, mengakses lokasi budimu, melihat *list* makanan berlebih, melihat *request* penjemputan, melihat makanan yang pernah dibagikan, melihat akun pribadi, melihat akun makanan budimu yang berada disekitar. Menambah data akun pribadi, mengubah data akun pribadi, melihat *notifikasi* laporan serta melihat percakapan, mengirim percakapan, dan menghapus percakapan. Sedangkan pada budimu memiliki hak

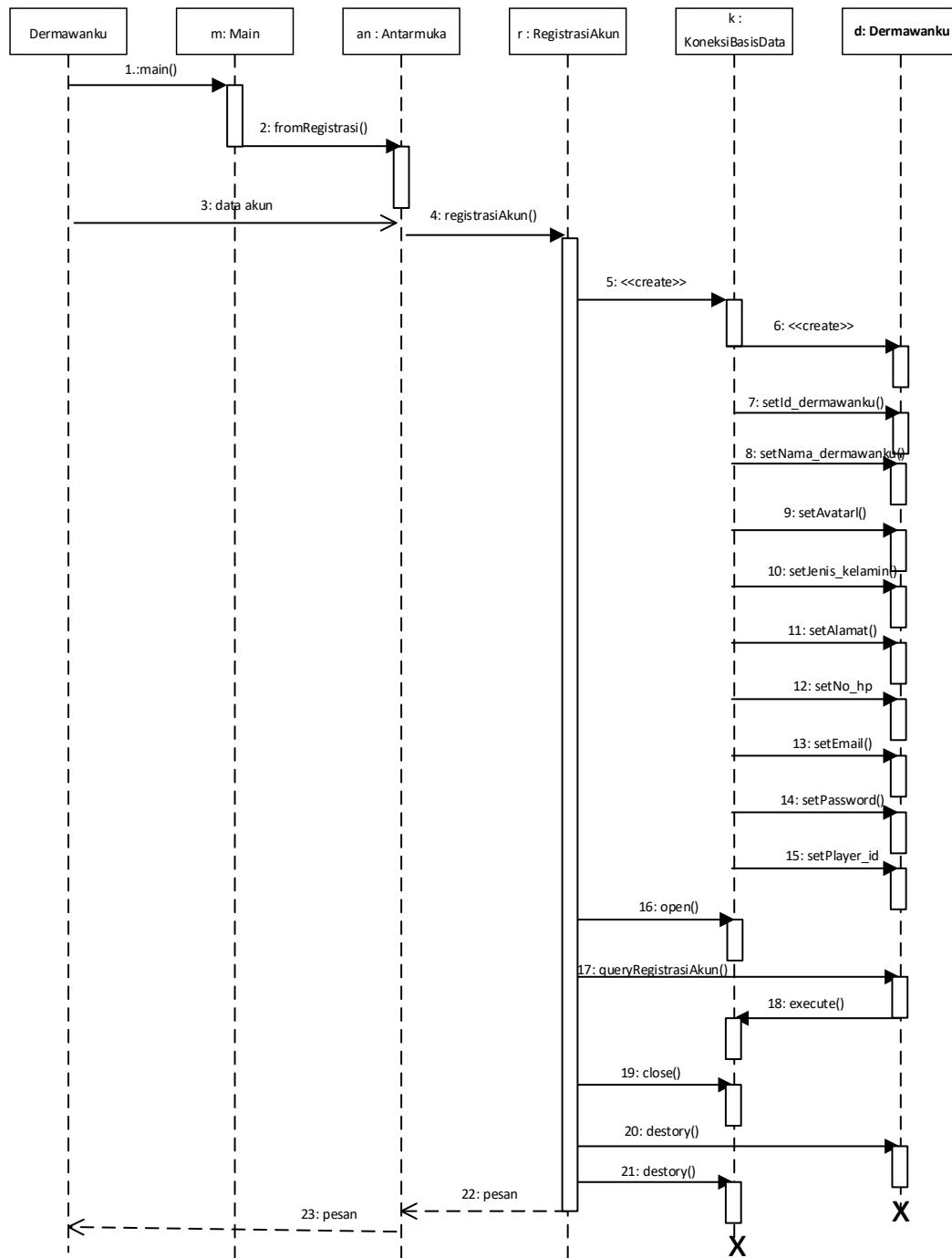
akses seperti dapat mengakses lokasi dermawanku, memilih makanan berlebih, serta menginput titik lokasi koordinat pribadi untuk diakses oleh dermawanku, agar dermawanku dapat mengakses lokasi budimu untuk memberikan makanan berlebih yang dimilikinya, melihat akun pribadi, mengubah data akun pribadi, menghapus akun pribadi, melihat *history* penjemputan makanan yang pernah diambil, melihat percakapan, mengirim percakapan, dan menghapus percakapan.

3.5.2.2. Perancangan *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan pemodelan sistem yang menunjukkan interaksi antar objek yang disusun berdasarkan waktu. Diagram ini sangat berkaitan dengan *use case* diagram karena merupakan tahapan proses pada *use case* diagram. Berikut ini merupakan *sequence* diagram dari aplikasi memberikan makanan berlebih (member).

1. *Sequence* diagram registrasi (dermawanku)

Berikut merupakan *sequence* diagram ketika pengguna melakukan registrasi sebagai dermawanku.

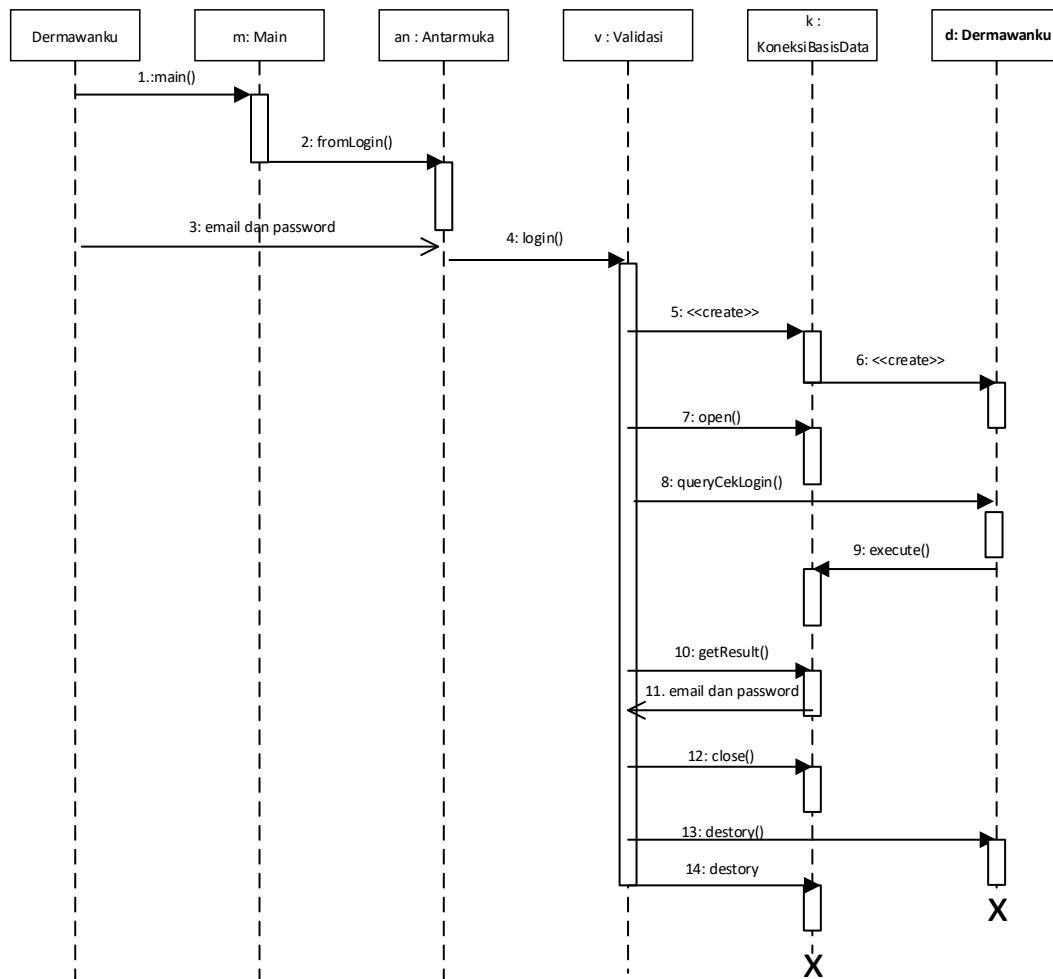


Gambar 3.4. Sequence diagram registrasi (dermawanku)

Pada **gambar 3.4.** Memperlihatkan aktifitas registrasi dermawanku. Untuk melakukan registrasi pengguna sebagai dermawanku, calon pengguna nantinya akan menginputkan data dan data yang diinput pengguna nantinya akan disimpan dalam *database* yaitu ditabel dermawanku.

2. Sequence diagram login (dermawanku)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku melakukan *login* didalam aplikasi.

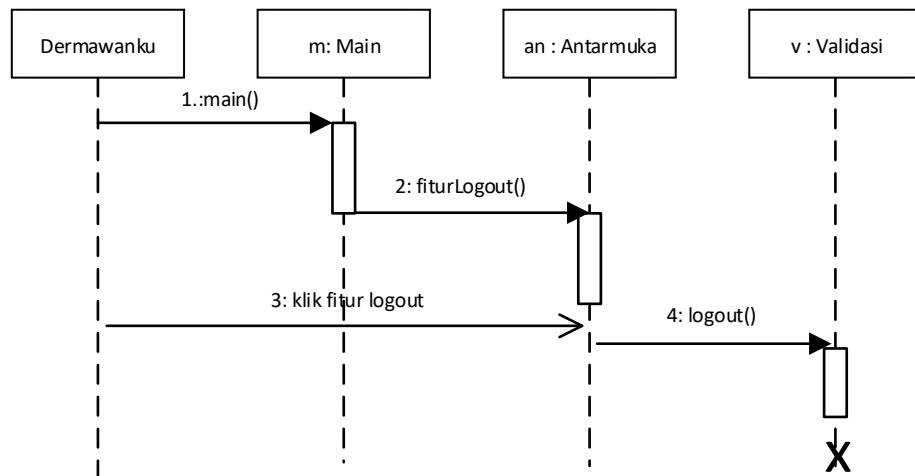


Gambar 3.5. *Sequence diagram login (dermawanku)*

Pada **gambar 3.5.** Memperlihatkan aktifitas *login* dermawanku. Untuk melakukan *login* dermawanku akan diminta untuk menginputkan *email dan password* yang sudah didaftarkan sebelumnya dengan benar, yang kemudian *email dan password* tersebut dicocokkan dengan data yang telah tersimpan dalam *database* pada tabel dermawanku.

3. Sequence diagram *logout* dermawanku

Berikut merupakan *sequence* diagram ketika dermawanku melakukan *logout* didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

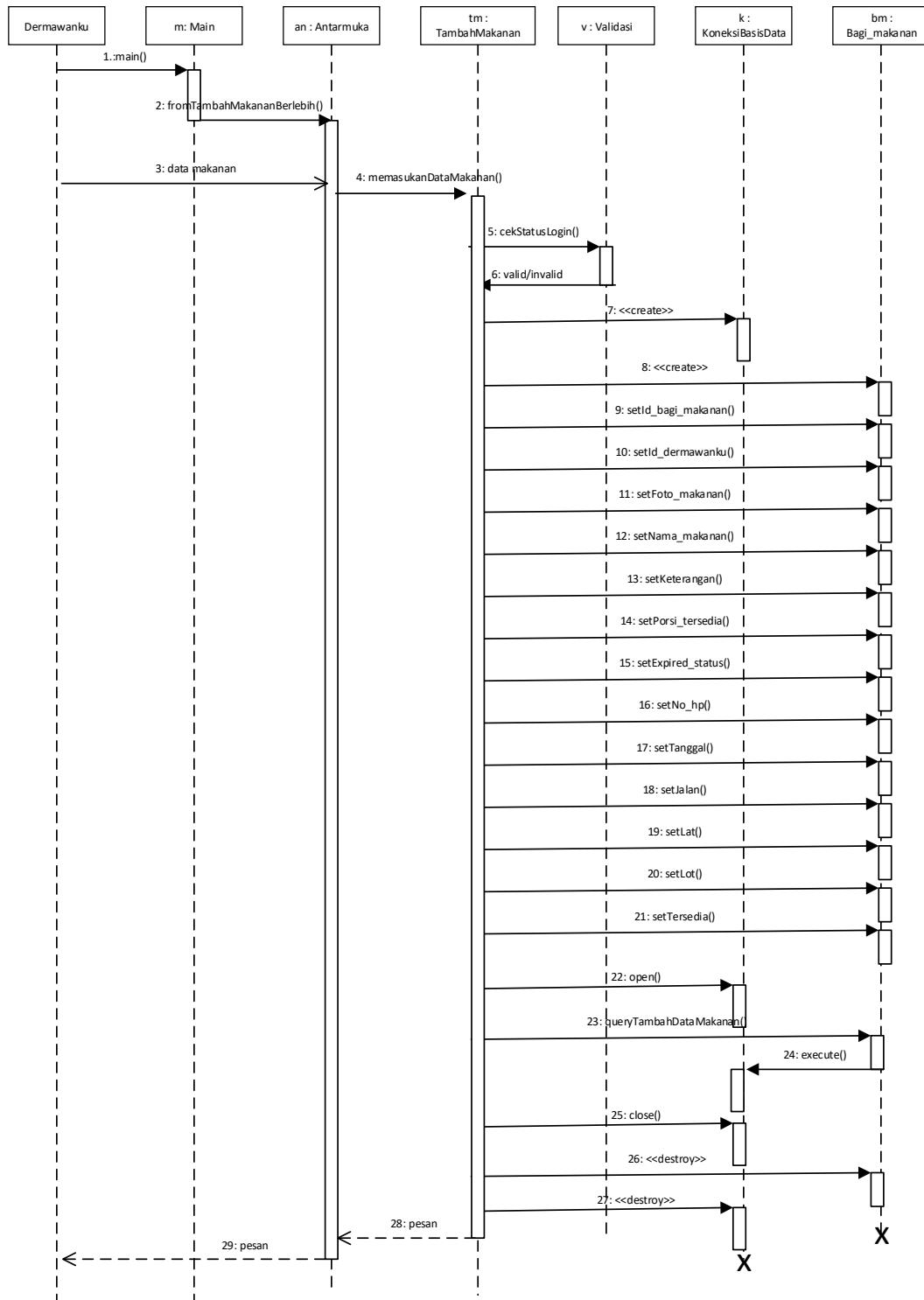


Gambar 3.6. *Sequence diagram logout (dermawanku)*

Pada **gambar 3.6.** Memperlihatkan aktifitas *logout* dermawanku. Untuk melakukan *logout*, dermawanku harus mengklik *fitur logout* yang kemudian perintah tersebut akan divalidasi oleh sistem.

4. Sequence diagram menginput data makanan

Berikut merupakan *sequence* diagram ketika dermawanku melakukan penginputan makanan berlebih didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.



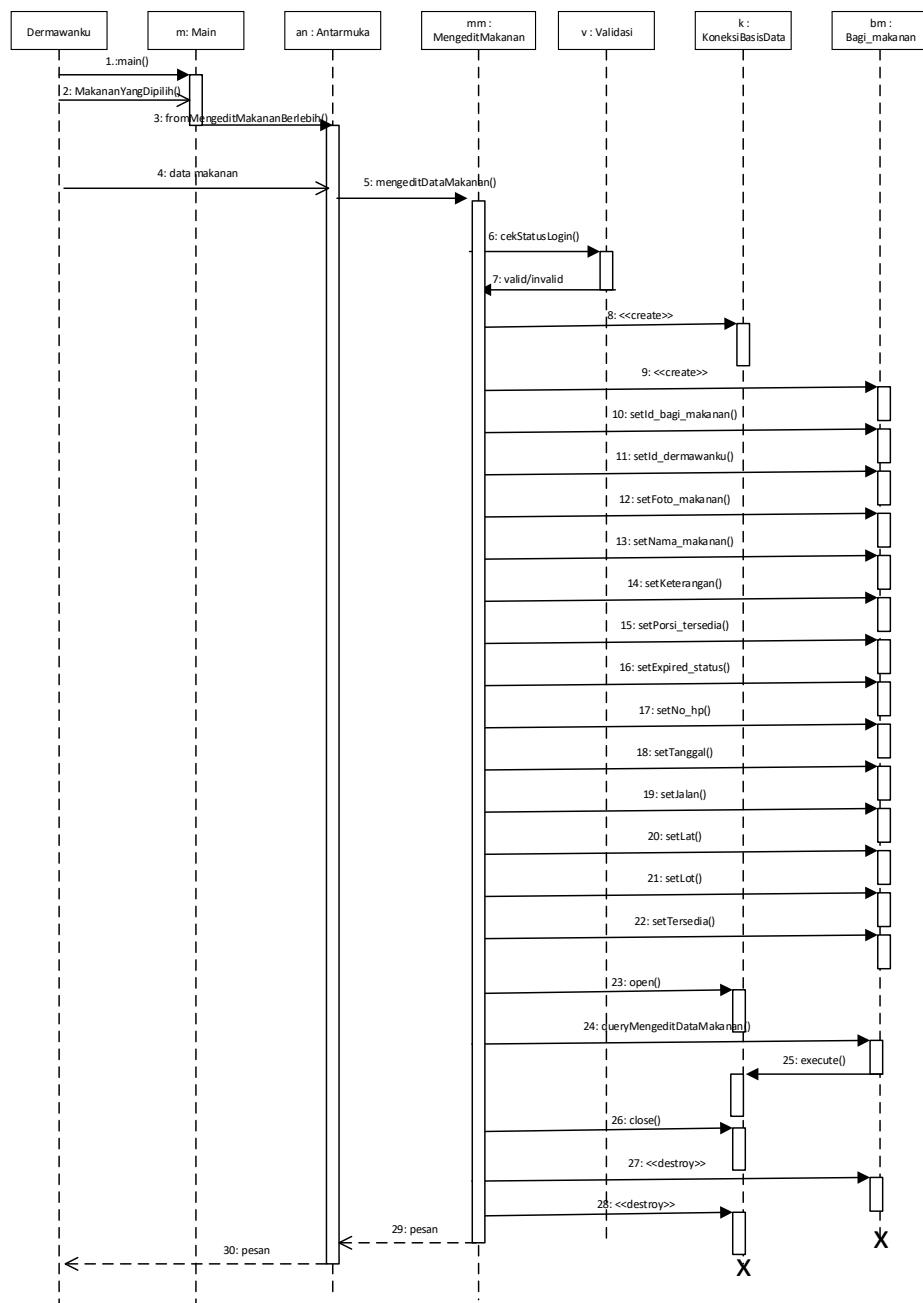
Gambar 3.7. Sequence diagram menginput data makanan

Pada gambar 3.7. Memperlihatkan aktifitas menginputkan data makanan pada pengguna dermawanku. Untuk menginput makanan pengguna harus mengisi

data makanan yang diminta sistem dan data yang diisi nantinya akan disimpan didalam *database* yaitu di tabel *bagi_makanan*.

5. Sequence diagram mengedit data makanan

Berikut merupakan *sequence* diagram ketika dermawanku melakukan pengeditan terhadap makanan yang dibagikan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

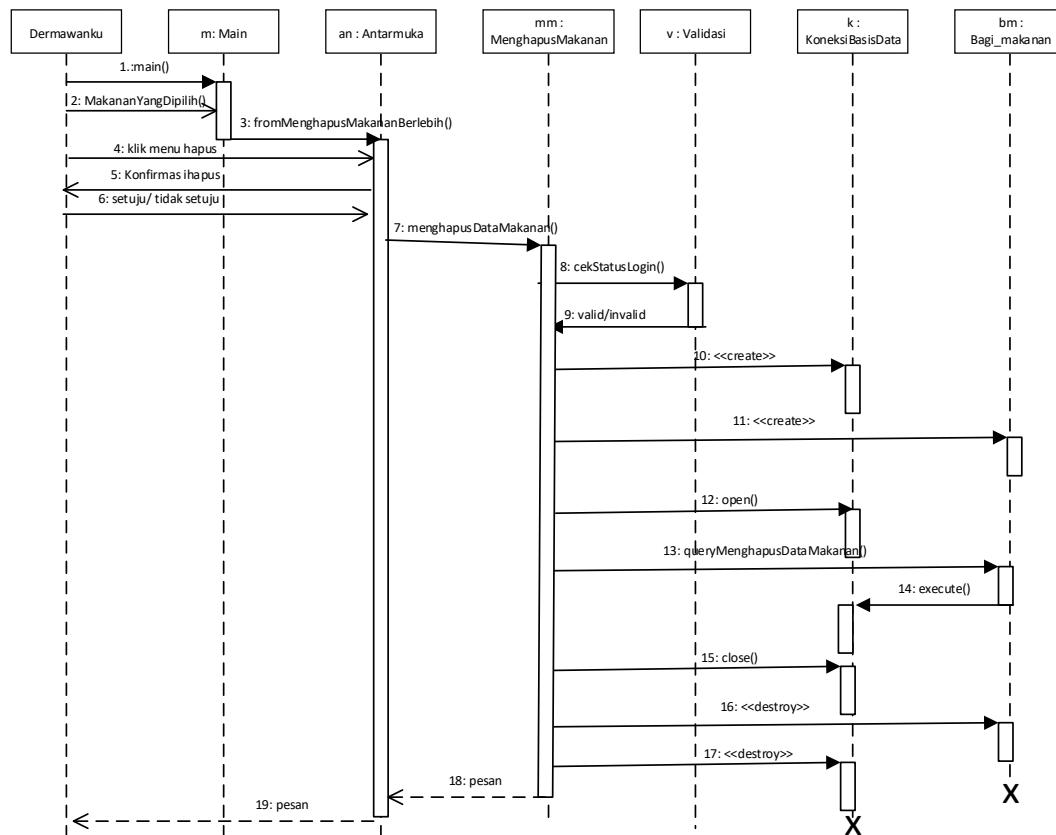


Gambar 3.8. *Sequence* diagram mengedit data makanan

Pada **gambar 3.8.** Memperlihatkan aktifitas mengedit data makanan pada pengguna dermawanku. Untuk melakukan pengeditan nantinya sistem akan mengecek status *login* pengguna, dan data yang diedit nantinya akan disimpan dalam *database* yaitu ditabel bagi_makanan.

6. Sequence diagram menghapus data makanan

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku melakukan penghapusan terhadap data makanan yang dibagikan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

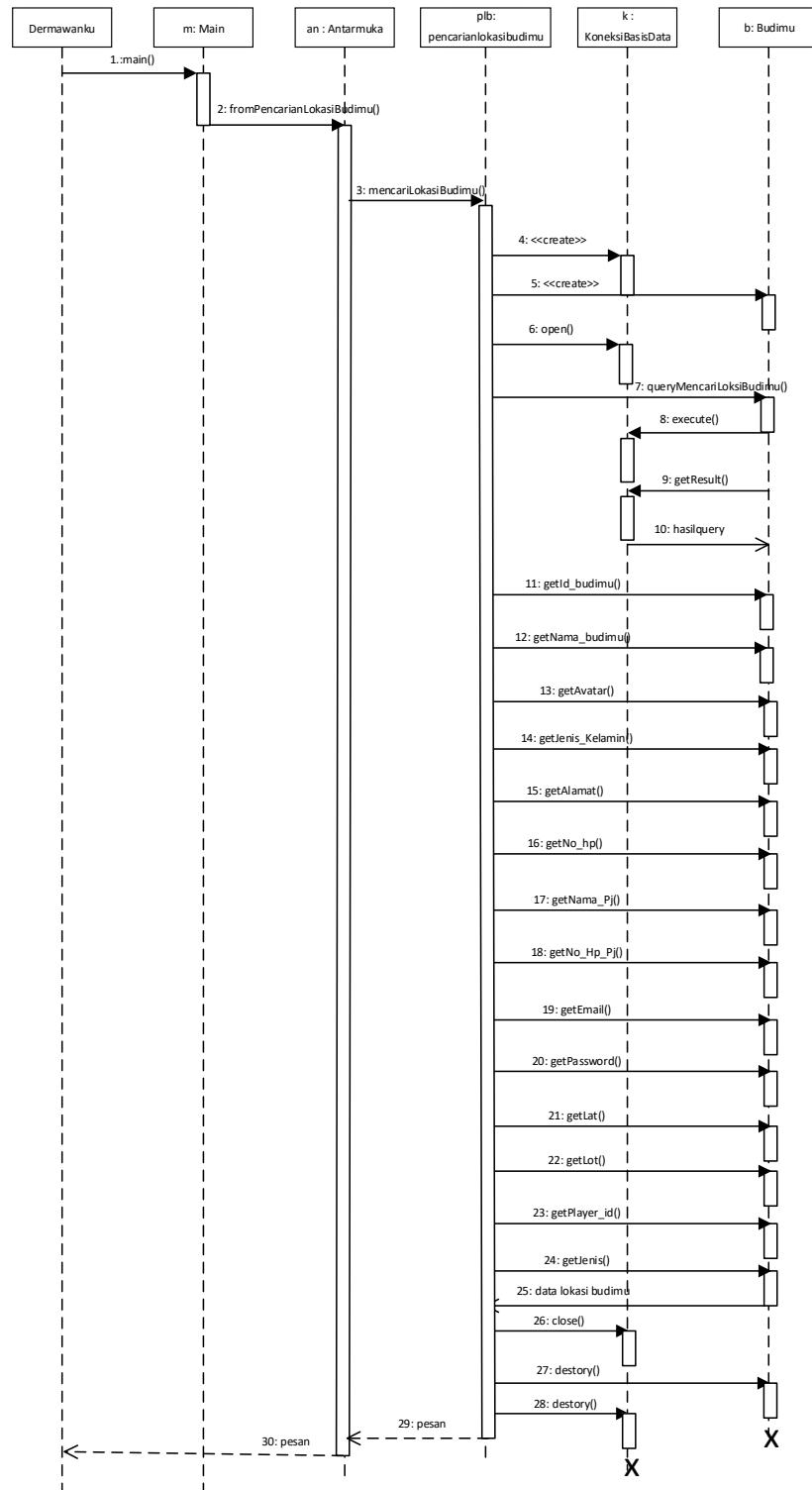


Gambar 3.9. *Sequence diagram* menghapus data makanan

Pada **gambar 3.9.** Menjelaskan aktifitas menghapus data makanan oleh pengguna dermawanku. Untuk melakukan aktifitas menghapus makanan nantinya sistem akan mengecek status *login* pengguna, dan data yang dihapus nantinya akan terhapus didalam *database* khususnya didalam tabel bagi_makanan.

7. Sequence diagram mencari lokasi budimu

Berikut merupakan *sequence* diagram ketika dermawanku melakukan pencarian terhadap budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

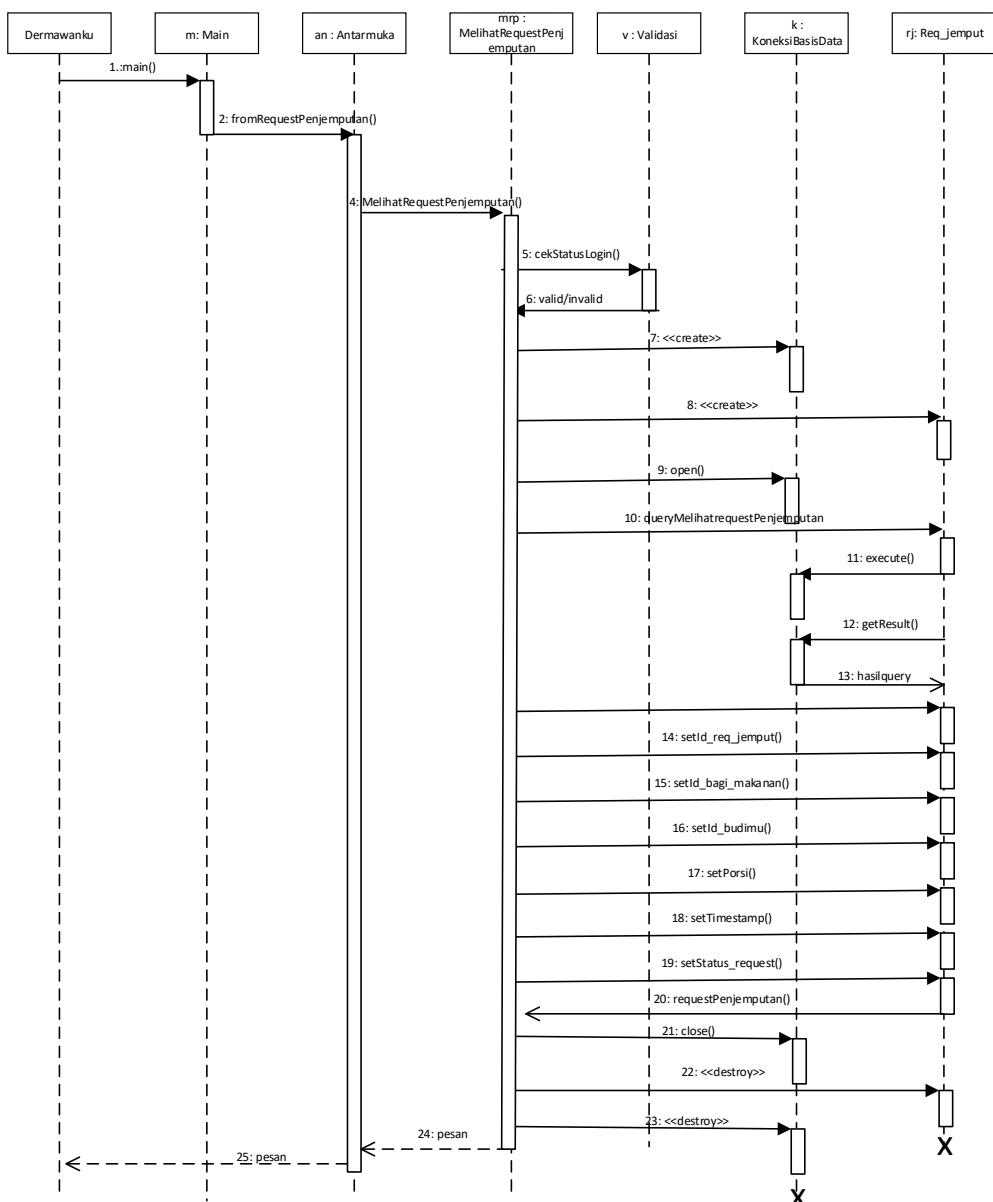


Gambar 3.10. *Sequence* diagram mencari lokasi budimu

Pada **gambar 3.10.** Memperlihatkan aktifitas mencari lokasi budimu oleh pengguna dermawanku. Untuk melakukan pencarian lokasi budimu, sistem nantinya akan memperlihatkan informasi lokasi budimu yang ada didalam *database* khususnya tabel budimu.

8. Sequence diagram melihat *request* penjemputan

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku melihat *request* penjemputan makanan dari budimu didalam *aplikasi* memberikan makanan berlebih.

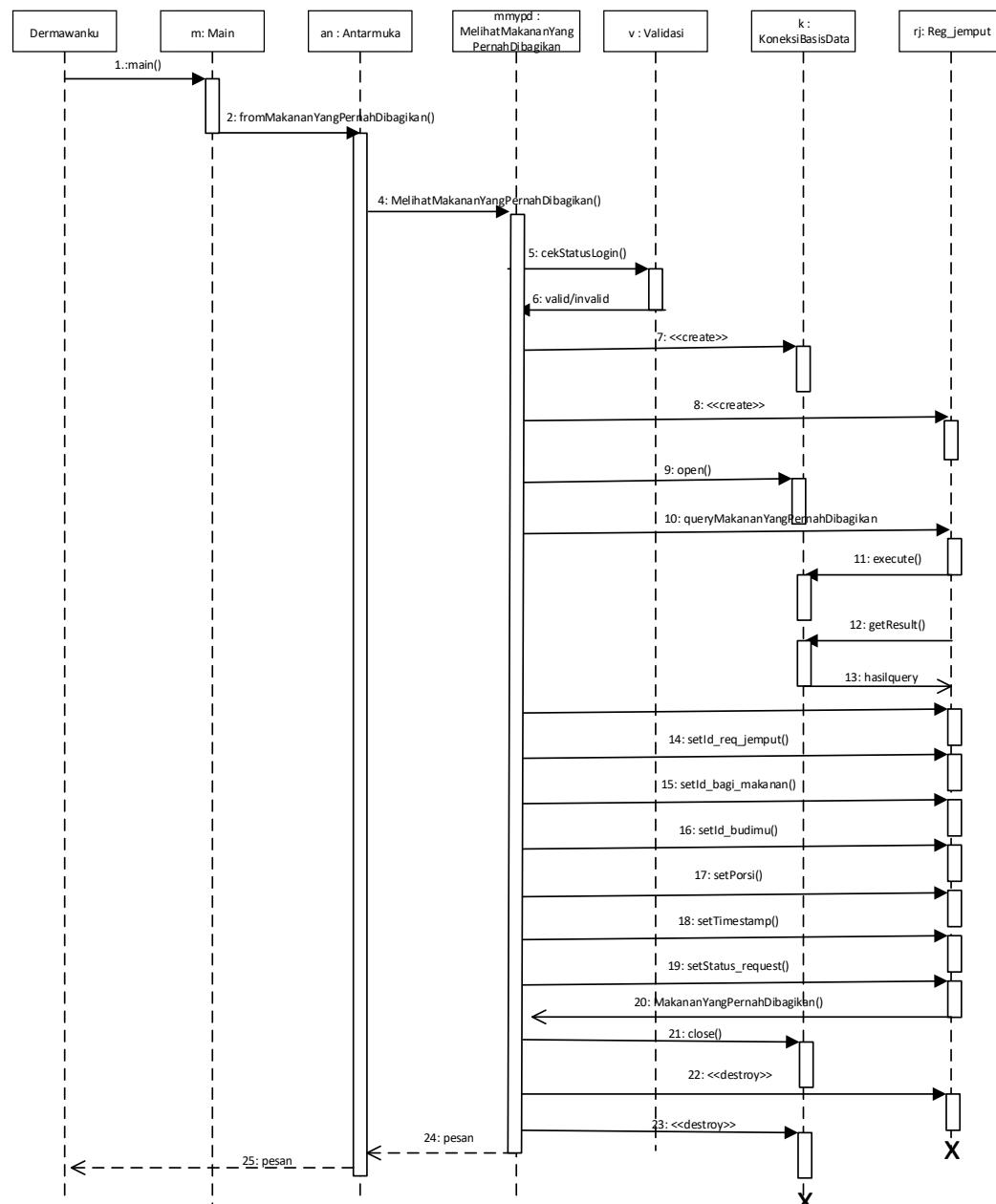


Gambar 3.11. *Sequence diagram* melihat *request* penjemputan

Pada **gambar 3.11.** Memperlihatkan aktifitas melihat penjemputan makanan oleh pengguna dermawanku. Untuk melihat *request* penjemputan nantinya sistem akan memanggil database khususnya table reg_makanan untuk menampilkan *request* makanan.

9. Sequence diagram melihat makanan yang pernah dibagikan

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku melihat makanan yang pernah dibagikan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

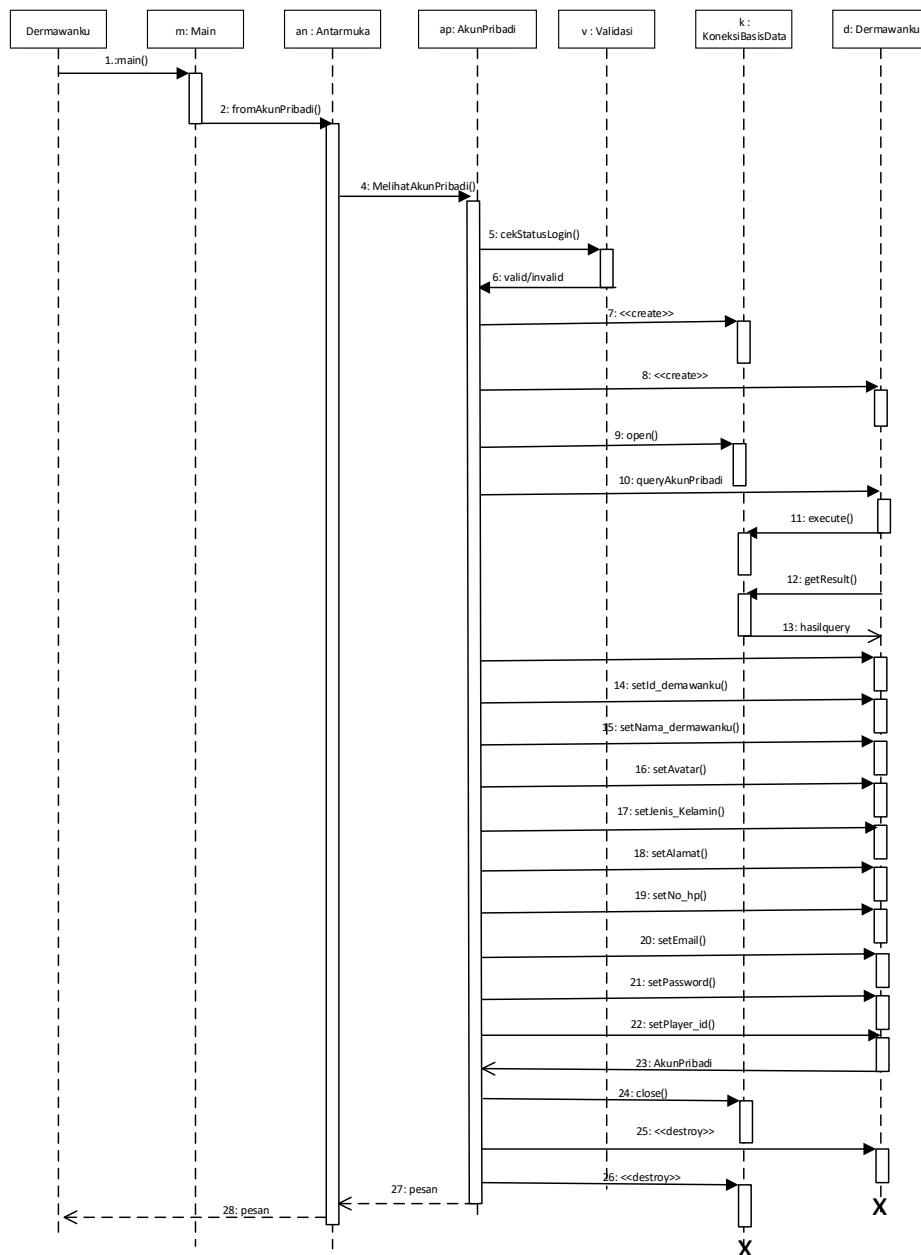


Gambar 3.12. *Sequence diagram* melihat makanan yang pernah dibagikan

Pada gambar 3.12. Memperlihatkan aktifitas melihat makanan yang pernah dibagikan oleh pengguna dermawanku. Untuk menampilkan makanan yang pernah dibagikan nantinya sistem akan memanggil *database* khususnya tabel reg_jemput, untuk memperlihatkan data makanan yang pernah dibagikan.

10. Sequence diagram melihat akun pribadi (dermawanku)

Berikut merupakan *sequence* diagram ketika dermawanku melihat informasi akun pribadi miliknya didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

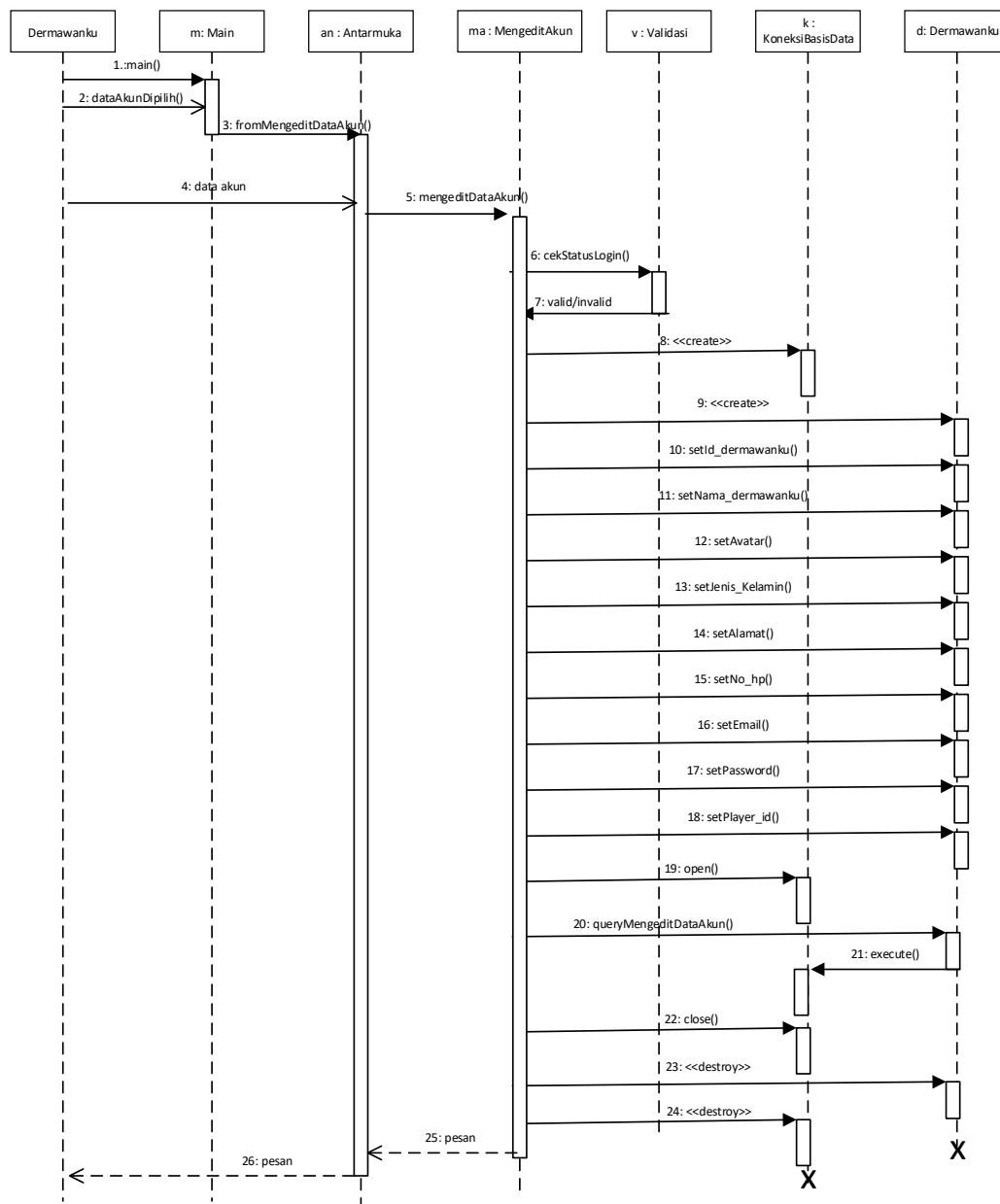


Gambar 3.13. Sequence diagram melihat akun pribadi

Pada **gambar 3.13.** Memperlihatkan aktifitas melihat akun pribadi oleh pengguna dermawanku. Untuk menampilkan informasi akun pribadi nantinya sistem akan memanggil *database* khususnya tabel dermawanku, untuk menampilkan informasi tentang dermawanku.

11. Sequence diagram mengedit akun pribadi (dermawanku)

Berikut merupakan *sequence* diagram ketika dermawanku mengedit informasi akun pribadi miliknya didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

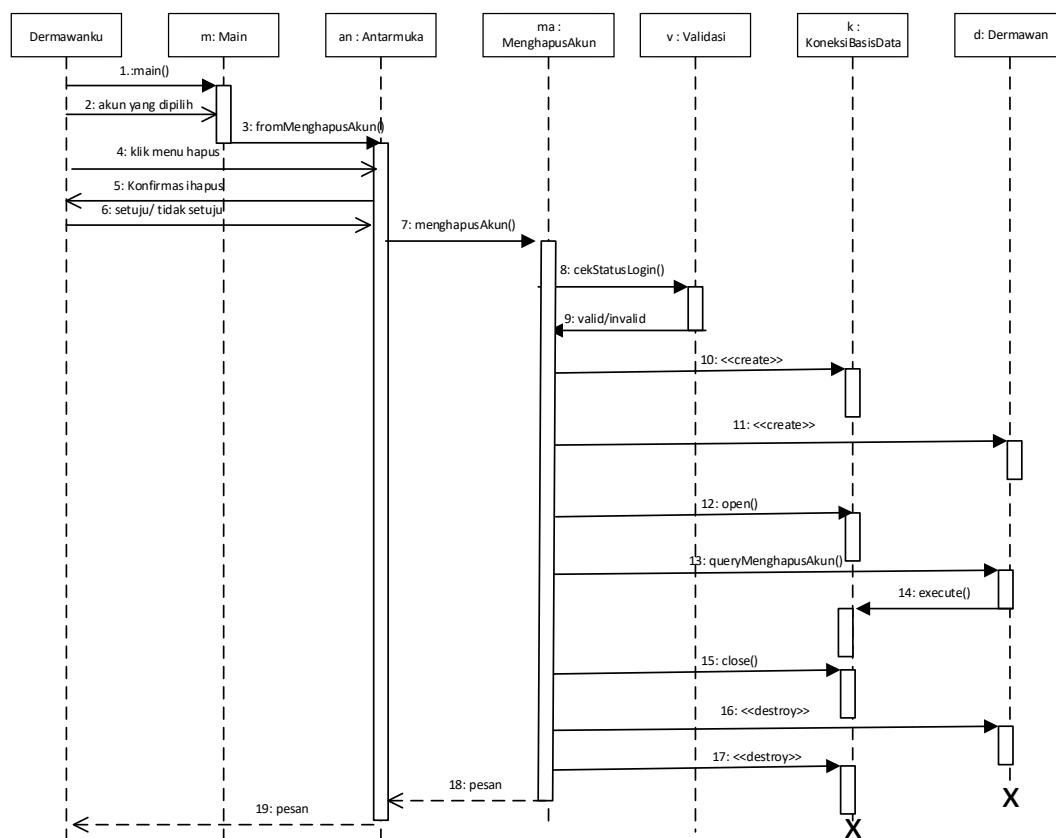


Gambar 3.14. *Sequence* diagram mengedit akun pribadi (dermawanku)

Pada **gambar 3.14.** Memperlihatkan aktifitas mengedit akun pribadi oleh pengguna dermawanku. Untuk mengedit informasi akun nantinya pengguna dapat mengubah data telah ada, dan nantinya sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database* khususnya kedalam tabel dermawanku.

12. Sequence diagram menghapus akun (dermawanku)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku akan menghapus akun pribadi miliknya didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

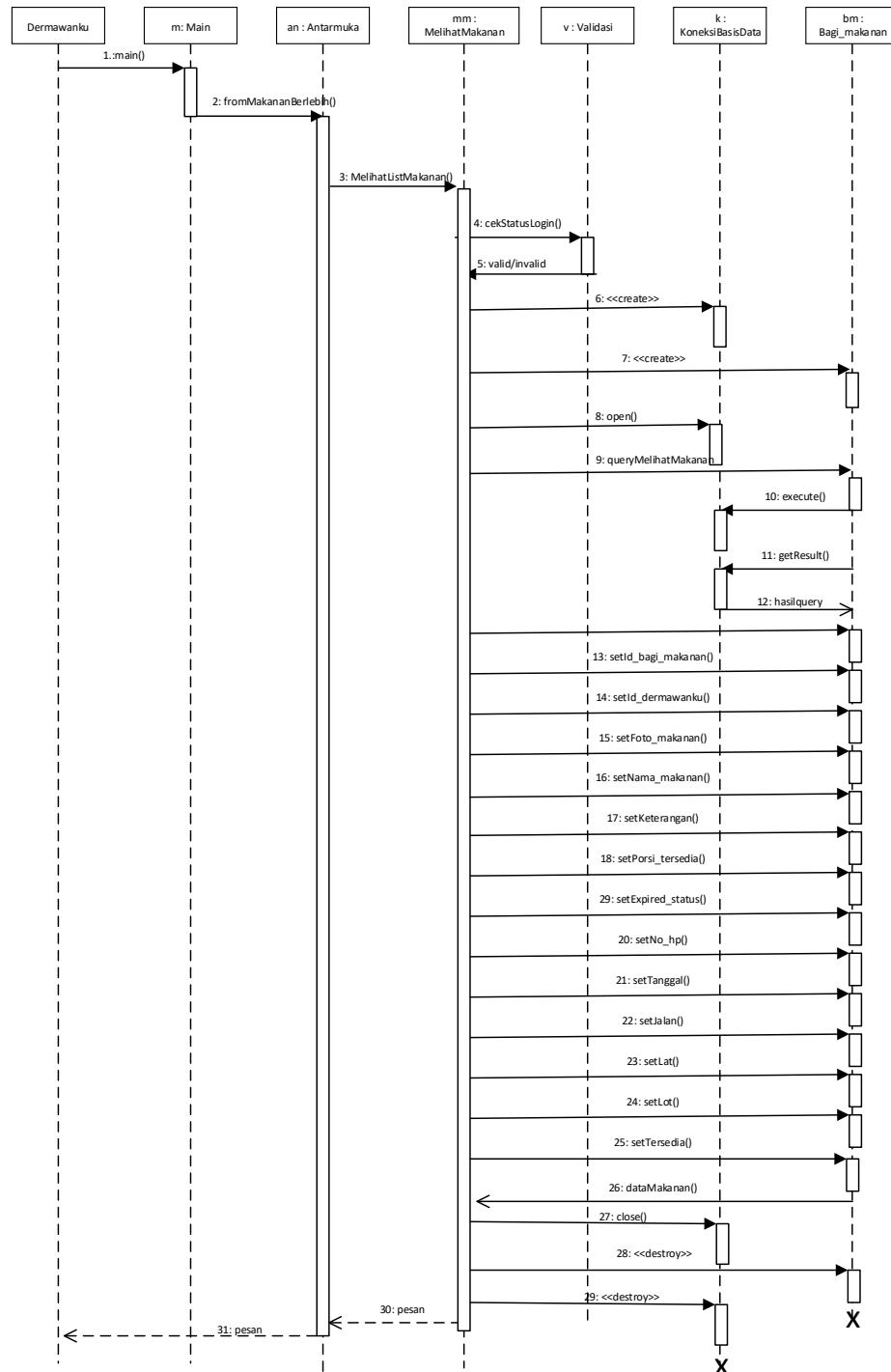


Gambar 3.15. *Sequence diagram* menghapus akun (dermawanku)

Pada **gambar 3.15.** Memperlihatkan aktifitas menghapus akun pribadi oleh pengguna dermawanku. Untuk menghapus akun nantinya pengguna harus menekan menu hapus akun dan sistem akan memberi konfirmasi untuk menghapus akun kemudian pengguna menyetujui konfirmasi tersebut dan lalu sistem akan menghapus data akun yang tersimpan dalam *database* khususnya di dalam tabel dermawanku.

13. *Sequence diagram* melihat list makanan berlebih (dermawanku)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku melakukan aktifitas melihat list makanan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

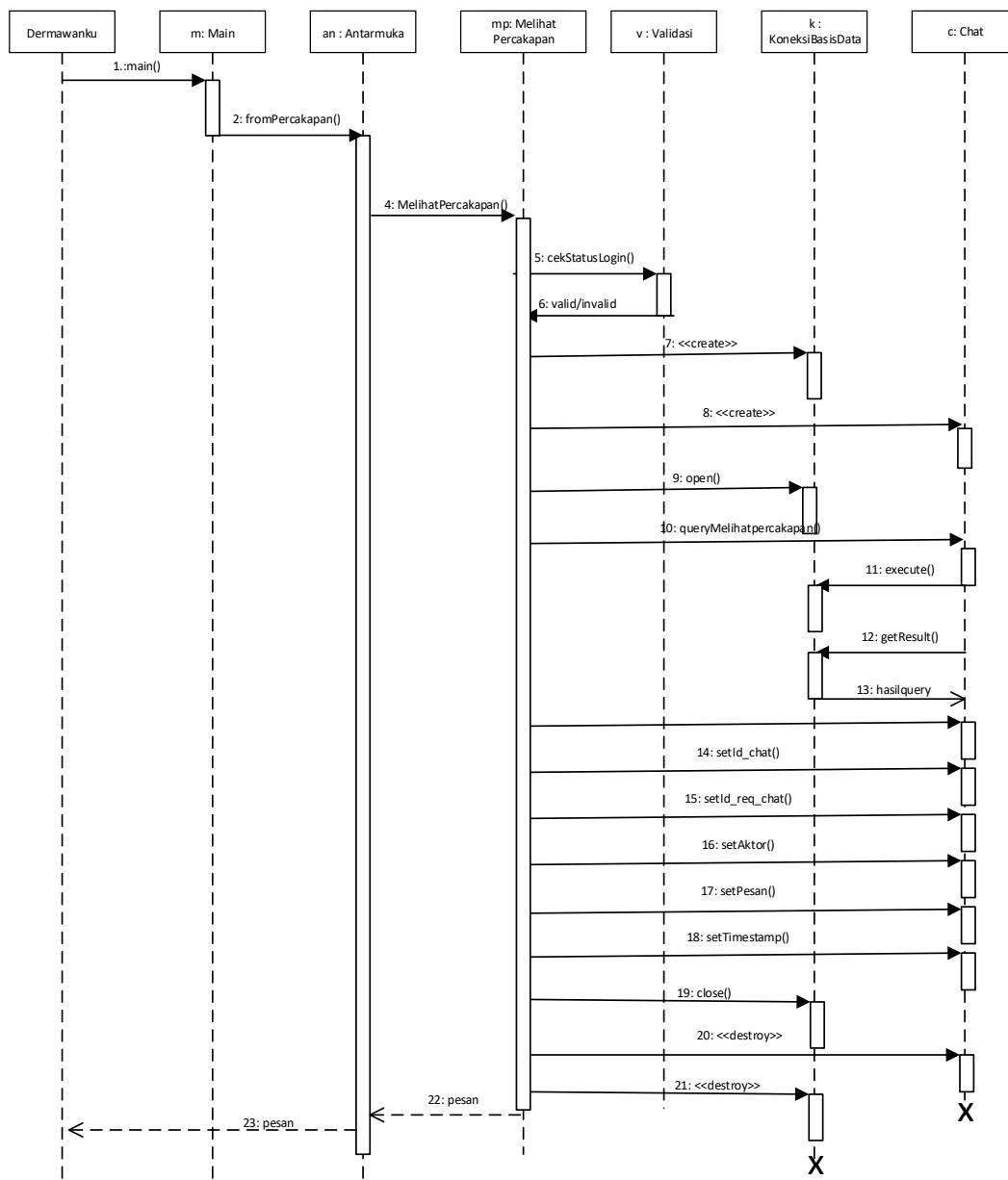


Gambar 3.16. *Sequence diagram* melihat list makanan (dermawanku)

Pada **gambar 3.16.** Memperlihatkan aktifitas melihat *list* makanan oleh pengguna dermawanku. Untuk menampilkan informasi *list* makanan nantinya sistem akan memanggil *database* khususnya tabel *bagi_makanan* untuk menampilkan *list* makanan.

14. Sequence diagram melihat percakapan (dermawanku)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku akan melihat isi percakapan dirinya dan budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

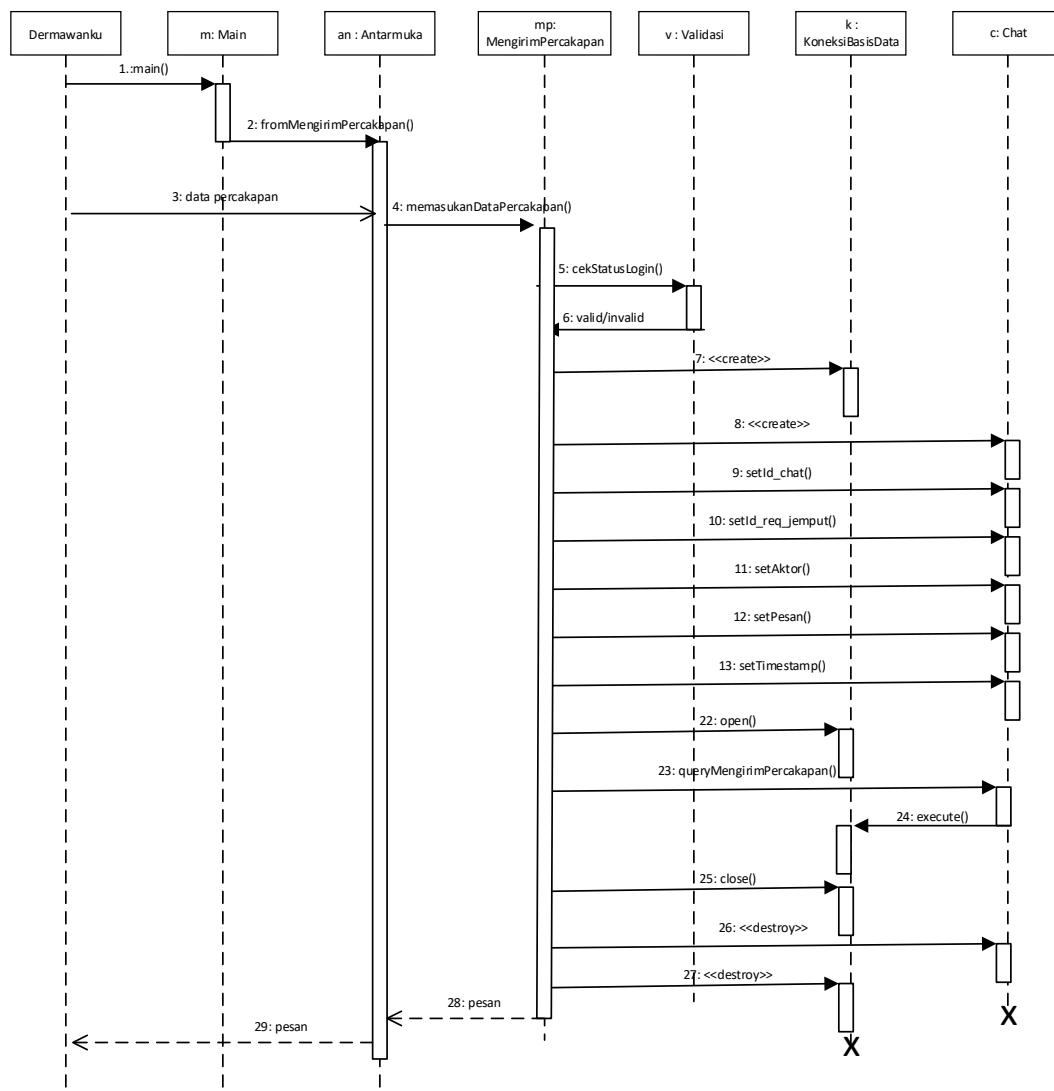


Gambar 3.17. *Sequence diagram* melihat isi percakapan (dermawanku)

Pada **gambar 3.17.** Memperlihatkan aktifitas melihat percakapan oleh pengguna dermawanku. Untuk menampilkan percakapan sistem akan mengecek status *login* dan kemudian akan memanggil *database* khususnya tabel *chat*, kemudian sistem akan menampilkan isi percakapan.

15. Sequence diagram mengirim percakapan (dermawanku)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku melakukan aktifitas mengirim percakapan kepada budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

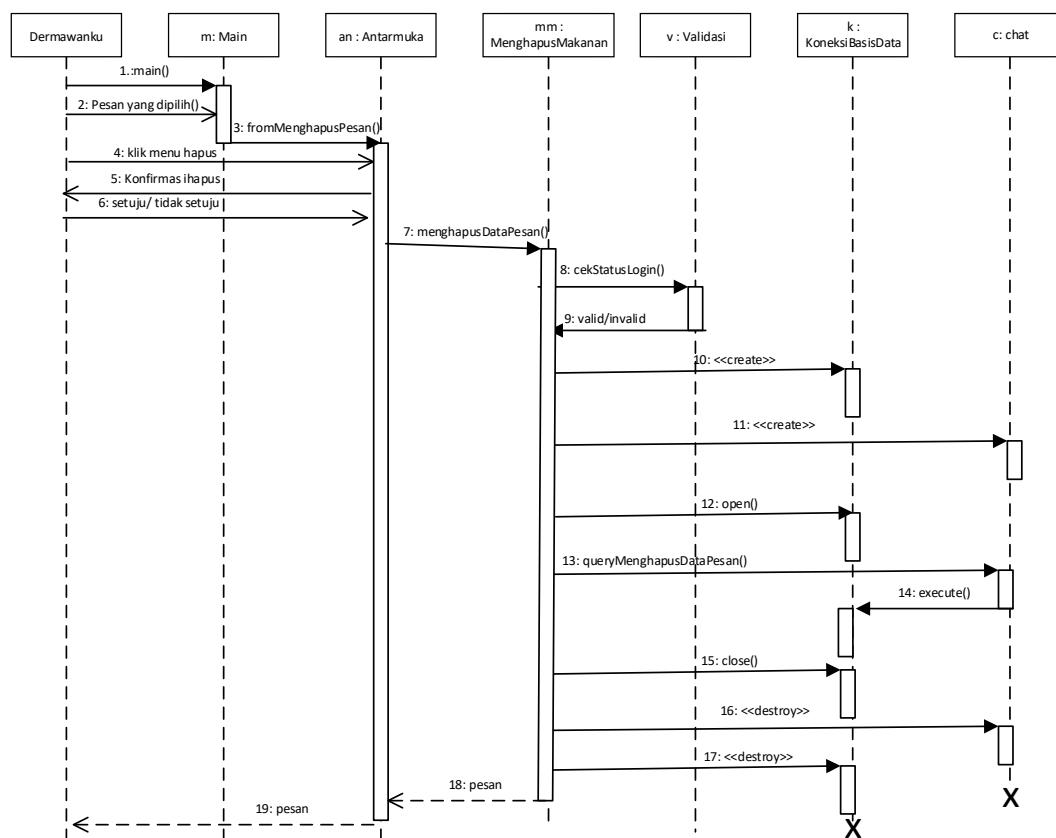


Gambar 3.18. *Sequence diagram* mengirim percakapam (dermawanku)

Pada **gambar 3.18.** Memperlihatkan aktifitas melihat percakapan oleh pengguna dermawanku. Untuk mengirim percakapan nantinya sistem akan mengecek status *login* dan menyimpan data tersebut kedalam *database* khususnya kedalam tabel *chat*.

16. Sequence diagram menghapus percakapan

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku melakukan aktifitas menghapus percakapan antara dirinya dan budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

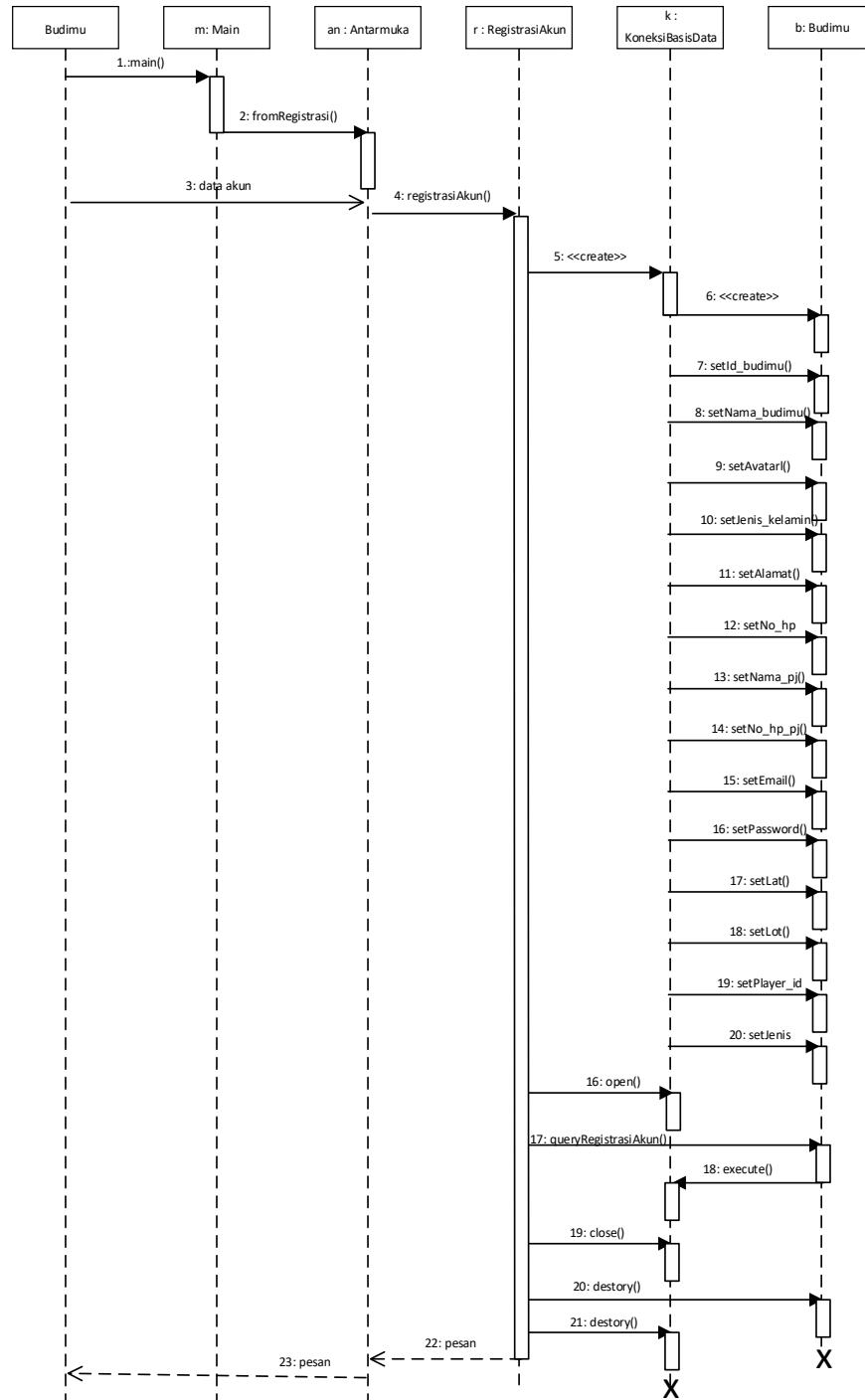


Gambar 3.19. Sequence diagram menghapus percakapan (dermawanku)

Pada **gambar 3.19.** Memperlihatkan aktifitas menghapus percakapan oleh pengguna dermawanku. Untuk menghapus percakapan pengguna nantinya harus mengklik menu hapus percakapan dan kemudian sistem menampilkan konfirmasi hapus percakapan dan pengguna memilih menyetujui dan kemudian nantinya sistem akan menghapus pesan tersebut dari *database* khususnya tabel *chat*.

17. Sequence diagram registrasi (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika pengguna melakukan registrasi sebagai pengguna budimu.



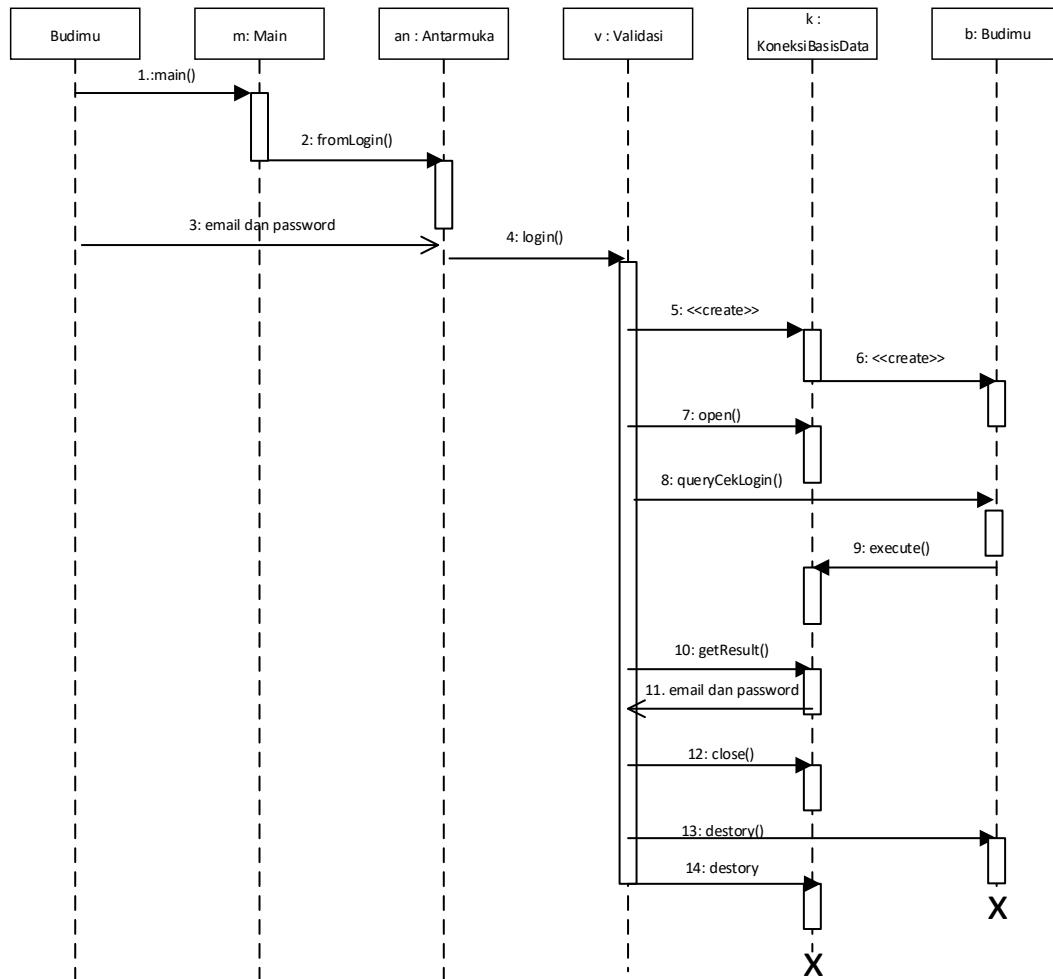
Gambar 3.20. *Sequence diagram* registrasi (budimu)

Pada **gambar 3.20.** Memperlihatkan aktifitas registrasi budimu. Untuk melakukan registrasi pengguna sebagai budimu, calon pengguna nantinya akan

menginputkan data dan data yang diinput pengguna nantinya akan disimpan dalam *database* khususnya ditabel budimu.

18. Sequence diagram login (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu melakukan *login* didalam aplikasi.

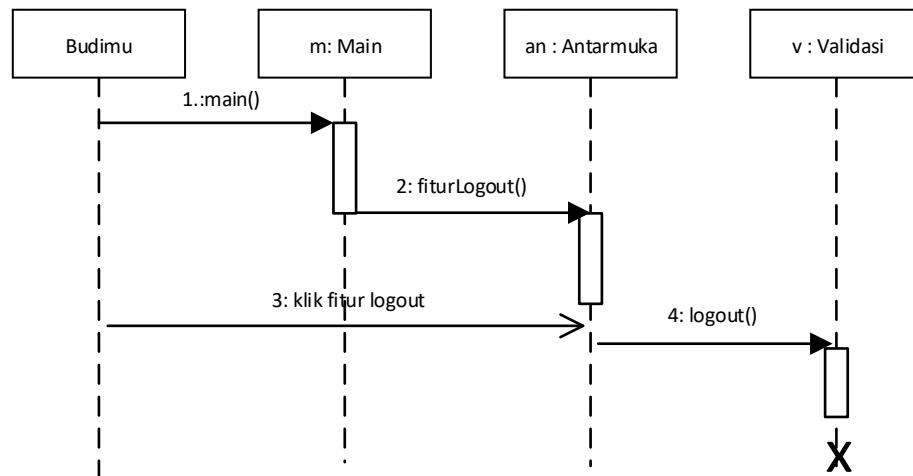


Gambar 3.21. *Sequence diagram login (budimu)*

Pada **gambar 3.21.** Memperlihatkan aktifitas *login* budimu. Untuk melakukan *login* dermawanku akan diminta untuk menginputkan *email dan password* yang sudah didaftarkan sebelumnya dengan benar, yang kemudian *email dan password* tersebut dicocokkan dengan data yang telah tersimpan dalam *database* pada table budimu.

19. Sequence diagram *logout* (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu melakukan *logout* didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

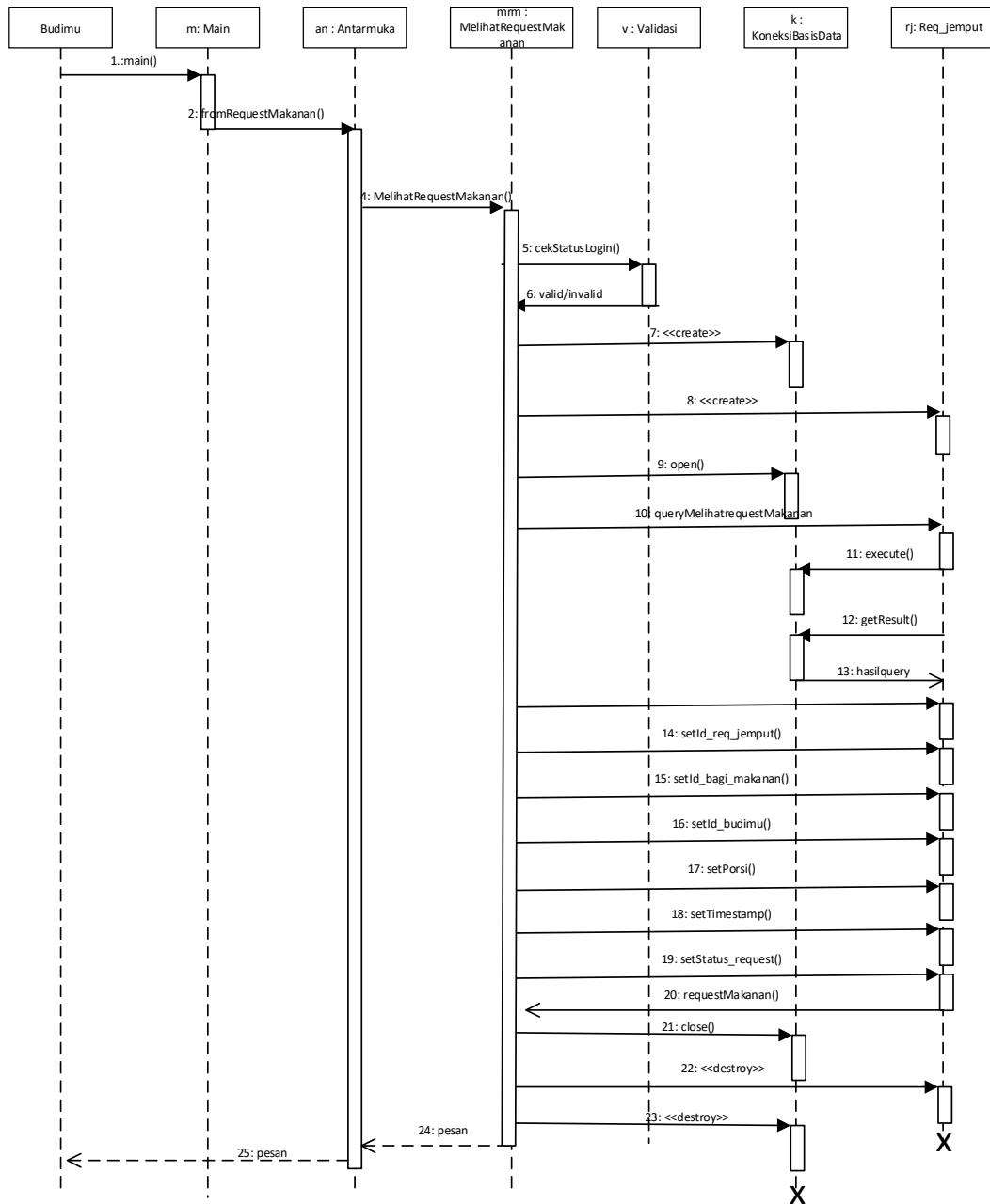


Gambar 3.22. *Sequence diagram logout (budimu)*

Pada **gambar 3.22.** Memperlihatkan aktifitas *logout* budimu. Untuk melakukan logout, budimu harus mengklik fitur logout yang kemudian perintah tersebut akan divalidasi oleh sistem.

20. Sequence diagram melihat *request* makanan

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu melihat *request* makanan dari budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

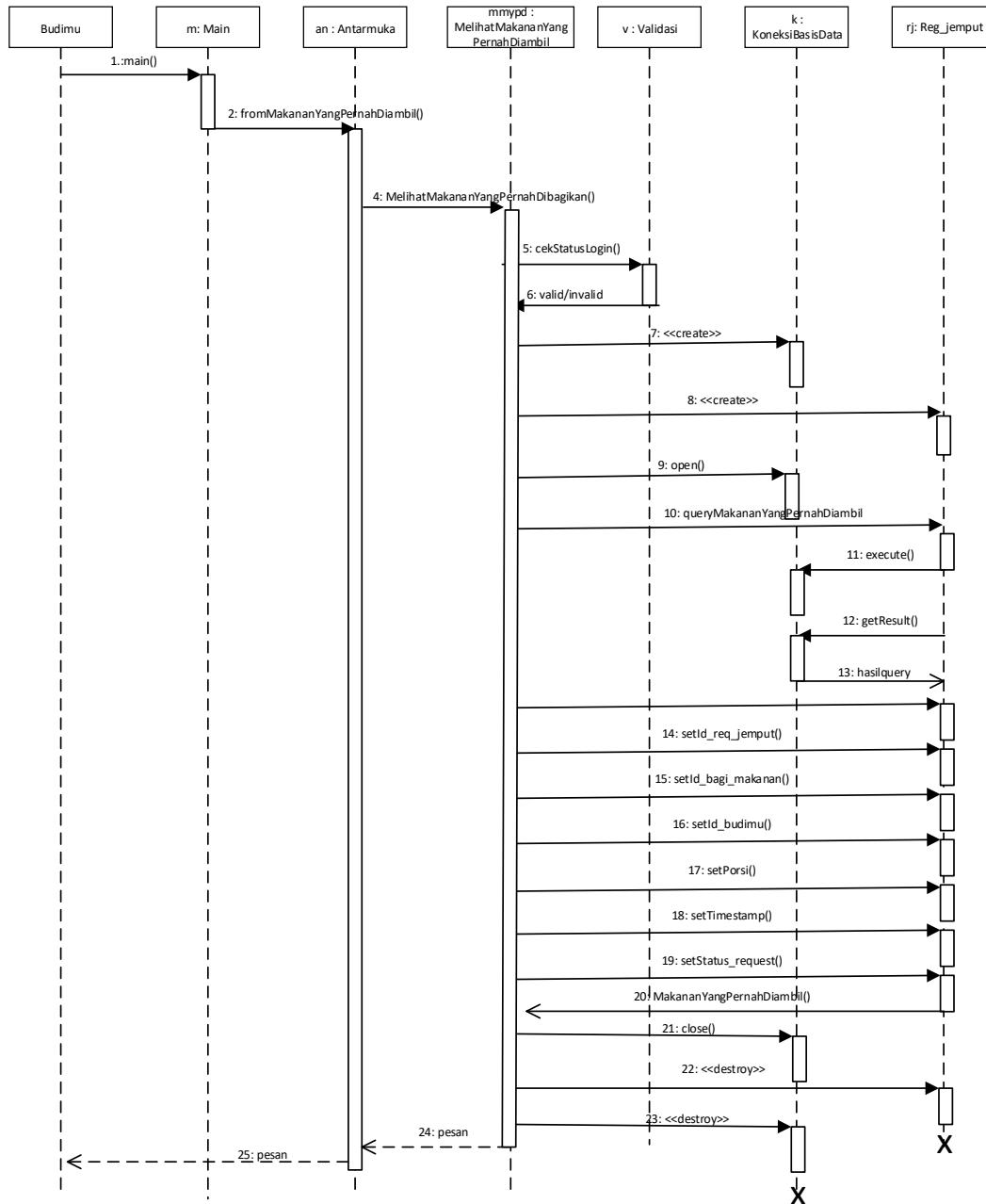


Gambar 3.23. Sequence diagram melihat request makanan

Pada **gambar 3.23.** Memperlihatkan aktifitas melihat *request* makanan oleh pengguna budimu. Untuk melihat *request* makanan nantinya sistem akan memanggil *database* khususnya tabel *reg_makanan* untuk menampilkan *request* makanan.

21. Sequence diagram melihat makanan yang pernah diambil

Berikut merupakan sequence diagram ketika budimu melihat makanan yang pernah diambil didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

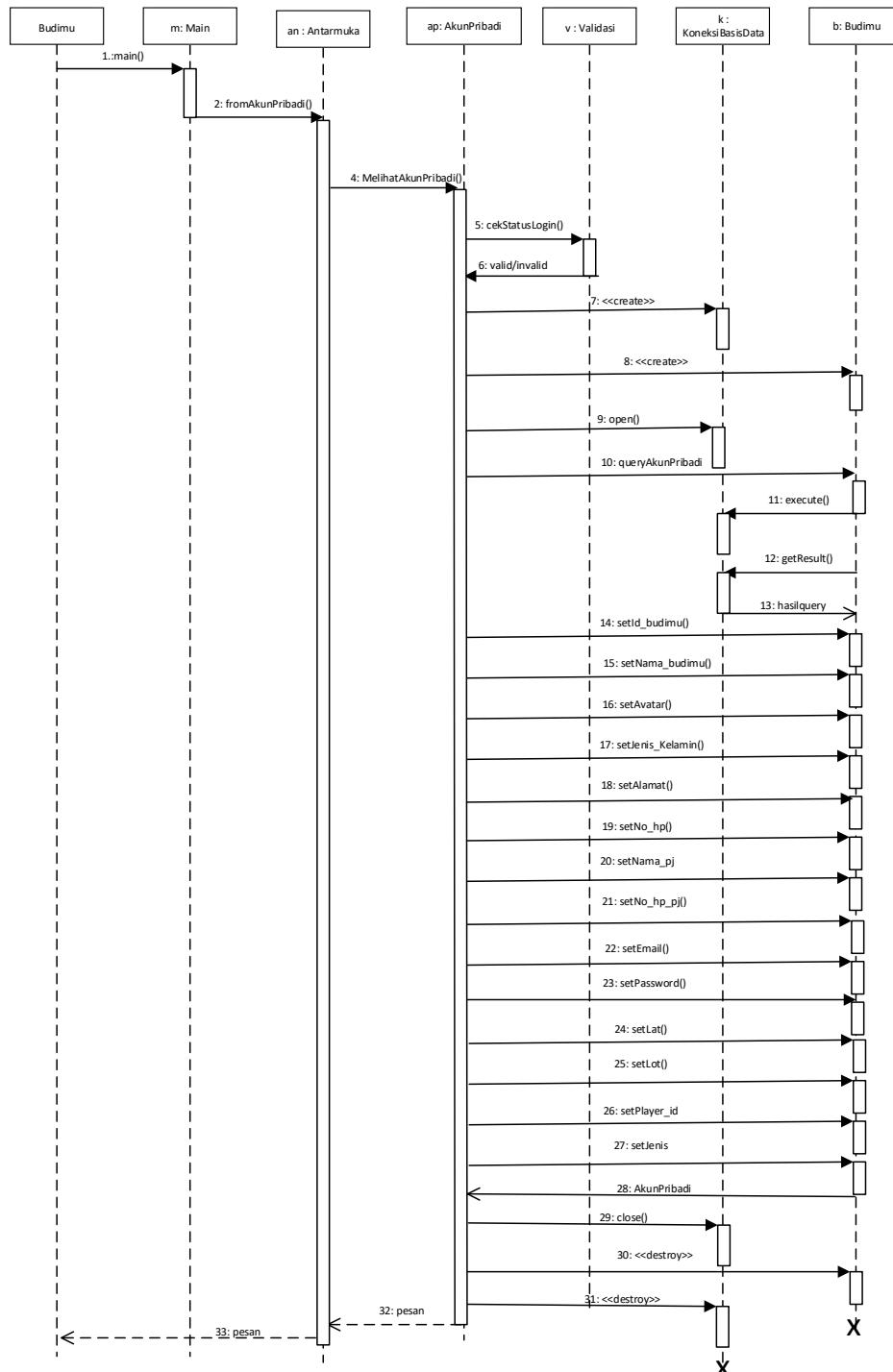


Gambar 3.24. Sequence diagram melihat makanan yang pernah diambil

Pada **gambar 3.24**. Memperlihatkan aktifitas melihat makanan yang pernah diambil oleh pengguna budimu. Untuk menampilkan makanan yang pernah diambil nantinya sistem akan memanggil *database* khususnya tabel *reg_jemput*, untuk memperlihatkan data makanan yang pernah diambil.

22. Sequence diagram melihat akun pribadi (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu melihat informasi akun pribadi miliknya didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.



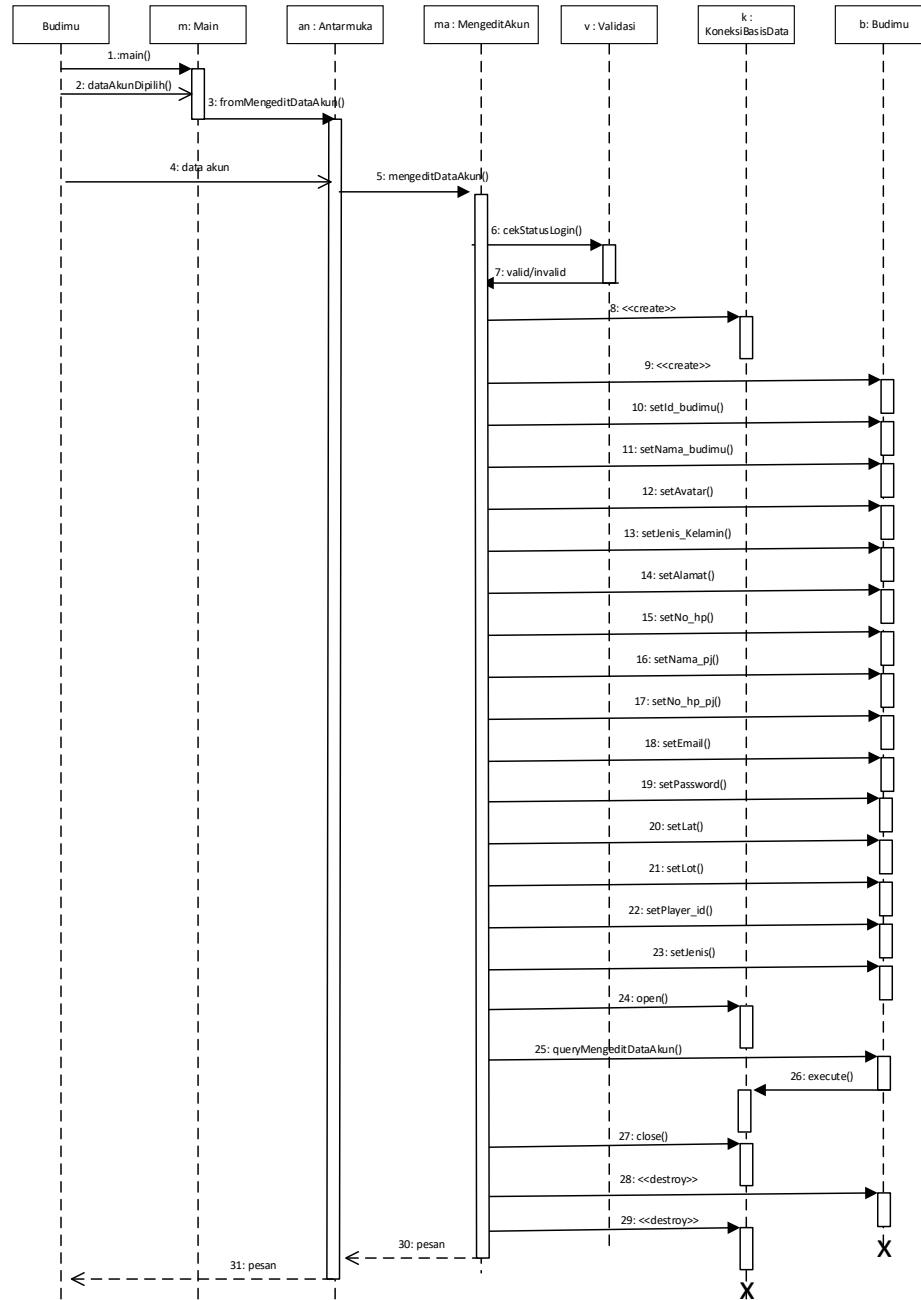
Gambar 3.25. Sequence diagram melihat akun pribadi (budimu)

Pada **gambar 3.25.** Memperlihatkan aktifitas melihat akun pribadi oleh

pengguna budimu. Untuk menampilkan informasi akun pribadi nantinya sistem akan memanggil *database* budimu, untuk menampilkan informasi tentang budimu.

23. Sequence diagram mengedit akun pribadi (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu mengedit informasi akun pribadi miliknya didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

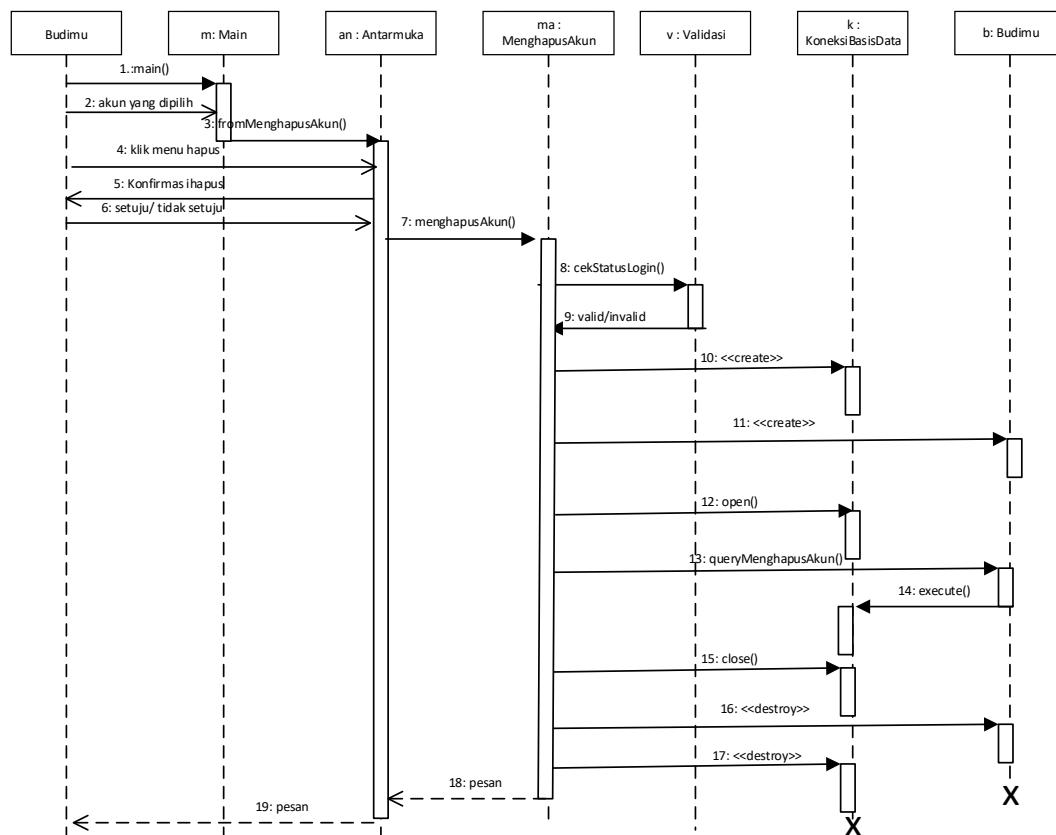


Gambar 3.26. Sequence diagram mengedit akun pribadi (budimu)

Pada **gambar 3.26.** Memperlihatkan aktifitas mengedit akun pribadi oleh pengguna dermawanku. Untuk mengedit informasi akun nantinya pengguna dapat mengubah data yang telah ada, dan berikutnya sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database* khususnya kedalam tabel budimu.

24. Sequence diagram menghapus akun (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika dermawanku akan menghapus akun pribadi miliknya didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

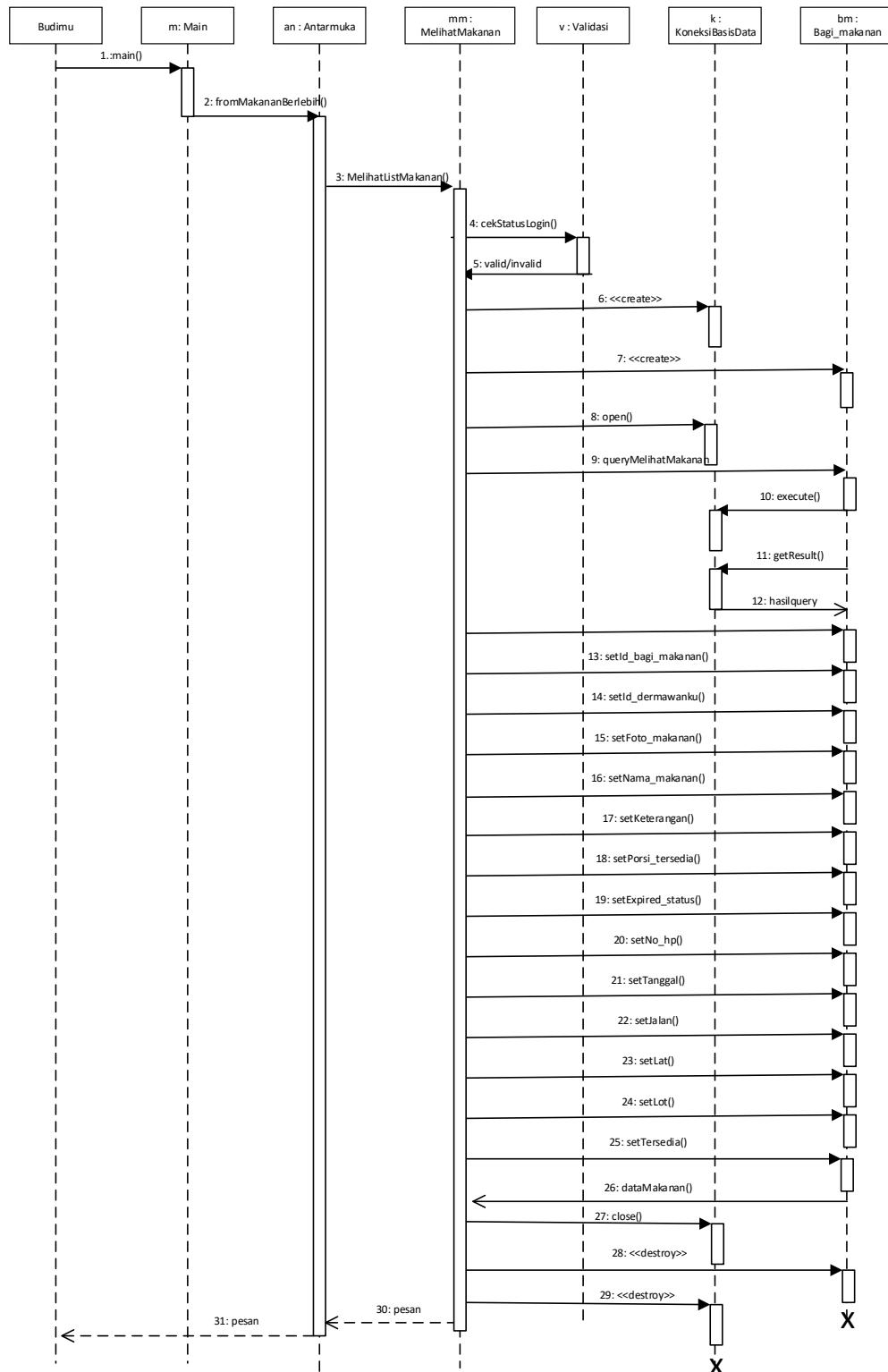


Gambar 3.27. *Sequence diagram* menghapus akun (budimu)

Pada **gambar 3.27.** Memperlihatkan aktifitas menghapus akun pribadi oleh pengguna budimu. Untuk menghapus akun nantinya pengguna harus menekan menu hapus akun dan sistem akan memberi konfirmasi untuk menghapus akun kemudian pengguna menyetujui konfirmasi tersebut dan lalu sistem akan menghapus data akun yang tersimpan dalam *database* khususnya di dalam tabel budimu.

25. Sequence diagram melihat *list* makanan berlebih (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu melakukan aktifitas melihat *list* makanan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

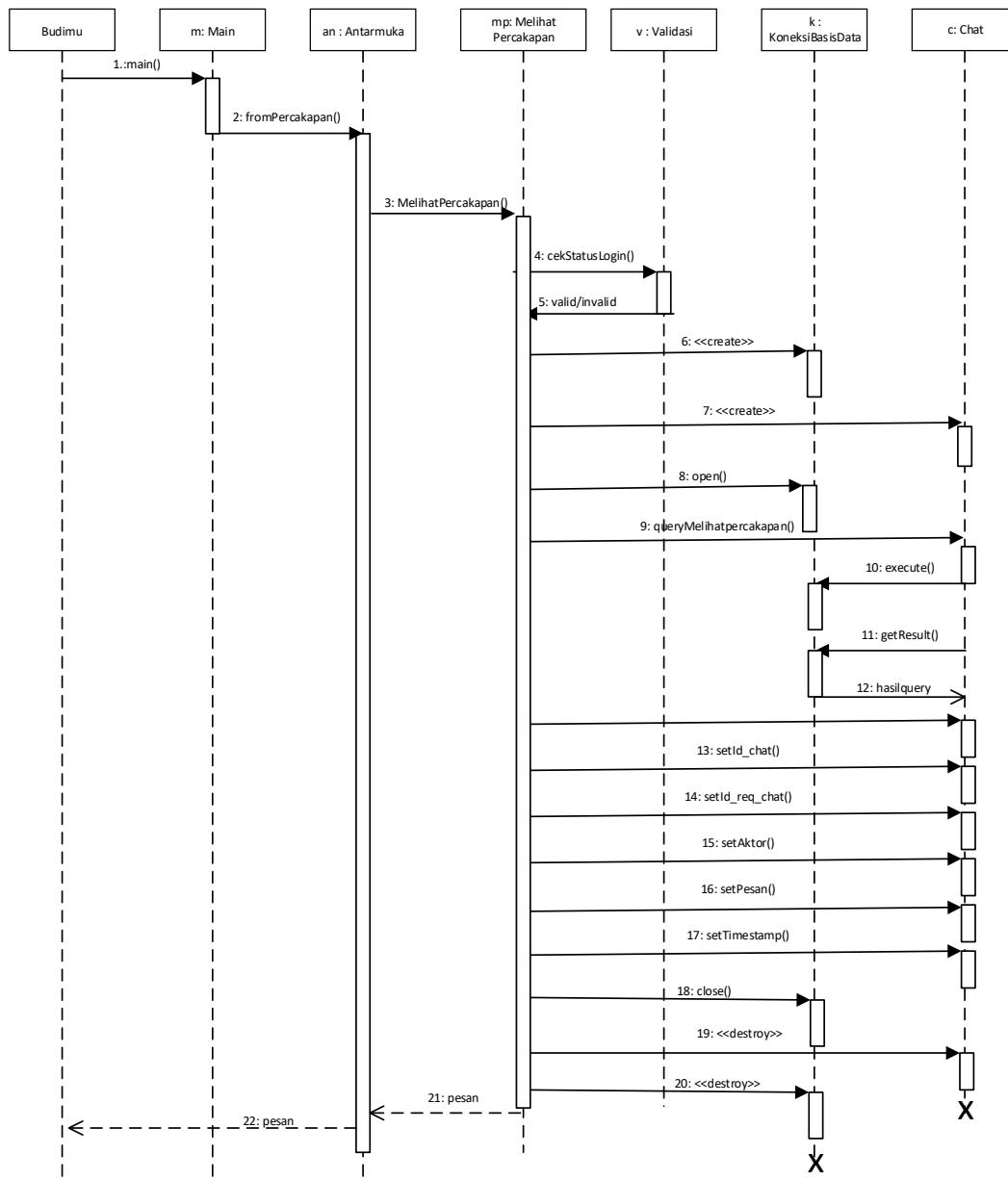


Gambar 3.28. *Sequence diagram* melihat *list* makanan (budimu)

Pada **gambar 3.28.** Memperlihatkan aktifitas melihat *list* makanan oleh pengguna budimu. Untuk menampilkan informasi *list* makanan nantinya sistem akan memanggil *database* khususnya tabel *bagi_makanan* untuk menampilkan list makanan.

26. Sequence diagram melihat percakapan (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu akan melihat isi percakapan dirinya dan budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

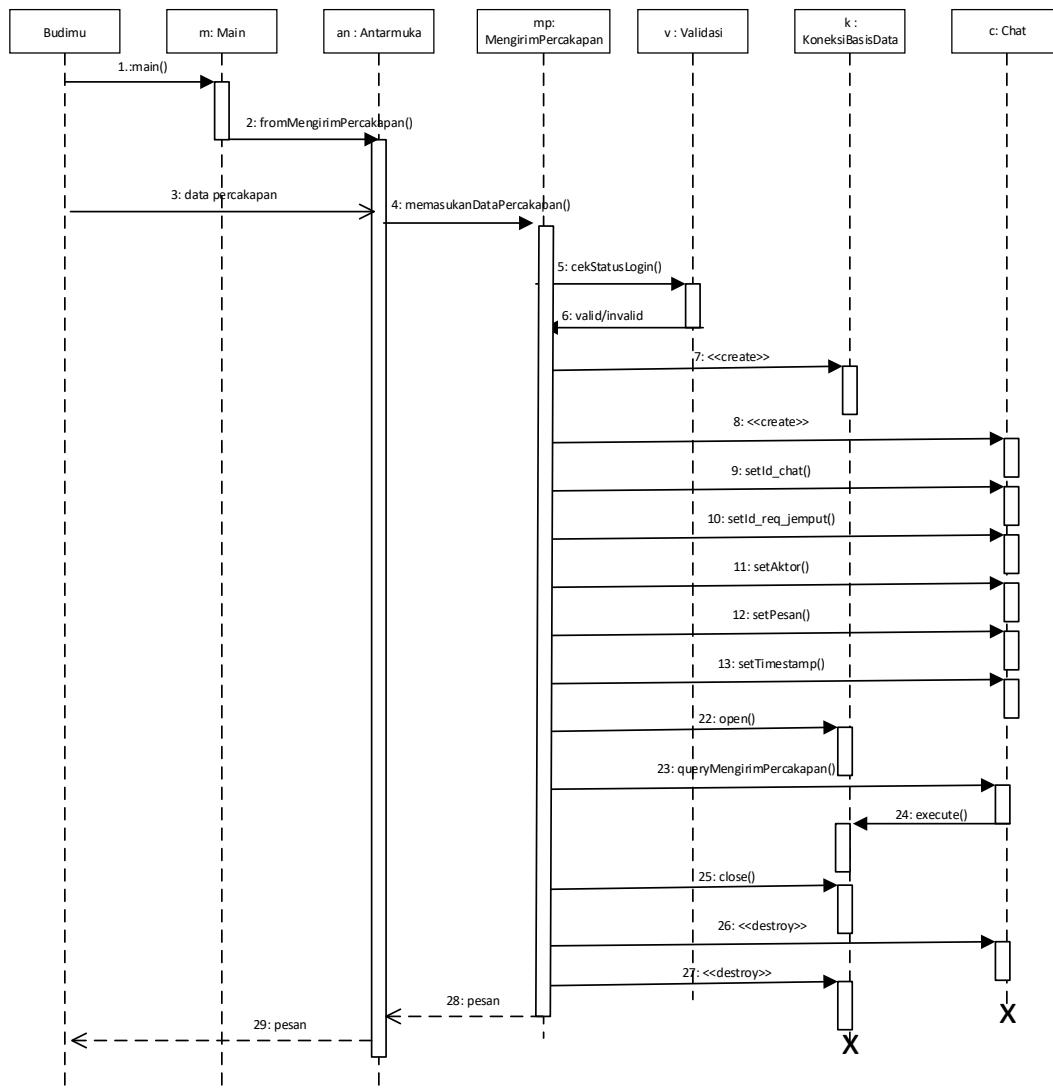


Gambar 3.29. *Sequence diagram* melihat percakapan (budimu)

Pada **gambar 3.29.** Memperlihatkan aktifitas melihat percakapan oleh pengguna budimu. Untuk menampilkan percakapan sistem akan mengecek status *login* dan kemudian akan memanggil *database* khususnya tabel *chat*, kemudian sistem akan menampilkan isi percakapan.

27. Sequence diagram mengirim percakapan (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu melakukan aktifitas mengirim percakapan kepada dermawanku didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

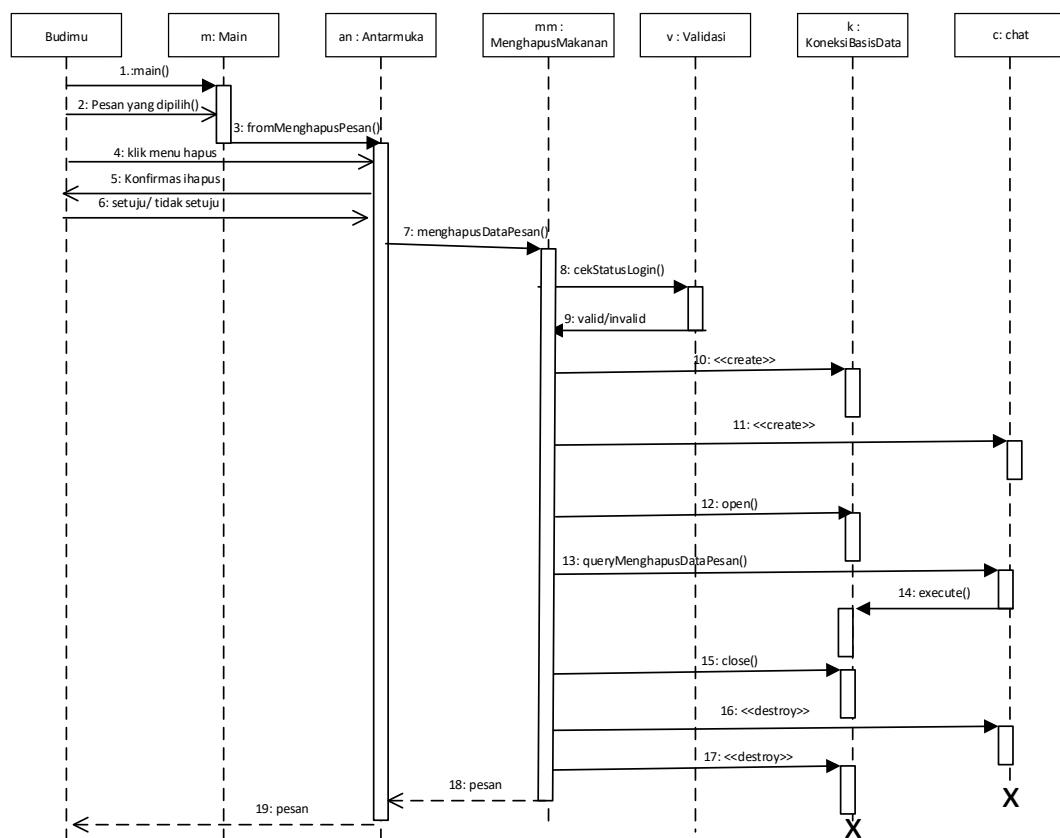


Gambar 3.30. *Sequence diagram* mengirim percakapam (dermawanku)

Pada **gambar 3.30.** memperlihatkan aktifitas mengirim percakapan oleh pengguna budimu. Untuk mengirim percakapan nantinya sistem akan mengecek status *login* dan menyimpan data tersebut kedalam *database* khususnya kedalam tabel *chat*.

28. Sequence diagram menghapus percakapan (budimu)

Berikut merupakan *sequence diagram* ketika budimu melakukan aktifitas menghapus percakapan antara dirinya dan dermawanku didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.



Gambar 3.31. *Sequence diagram* menghapus percakapan (budimu)

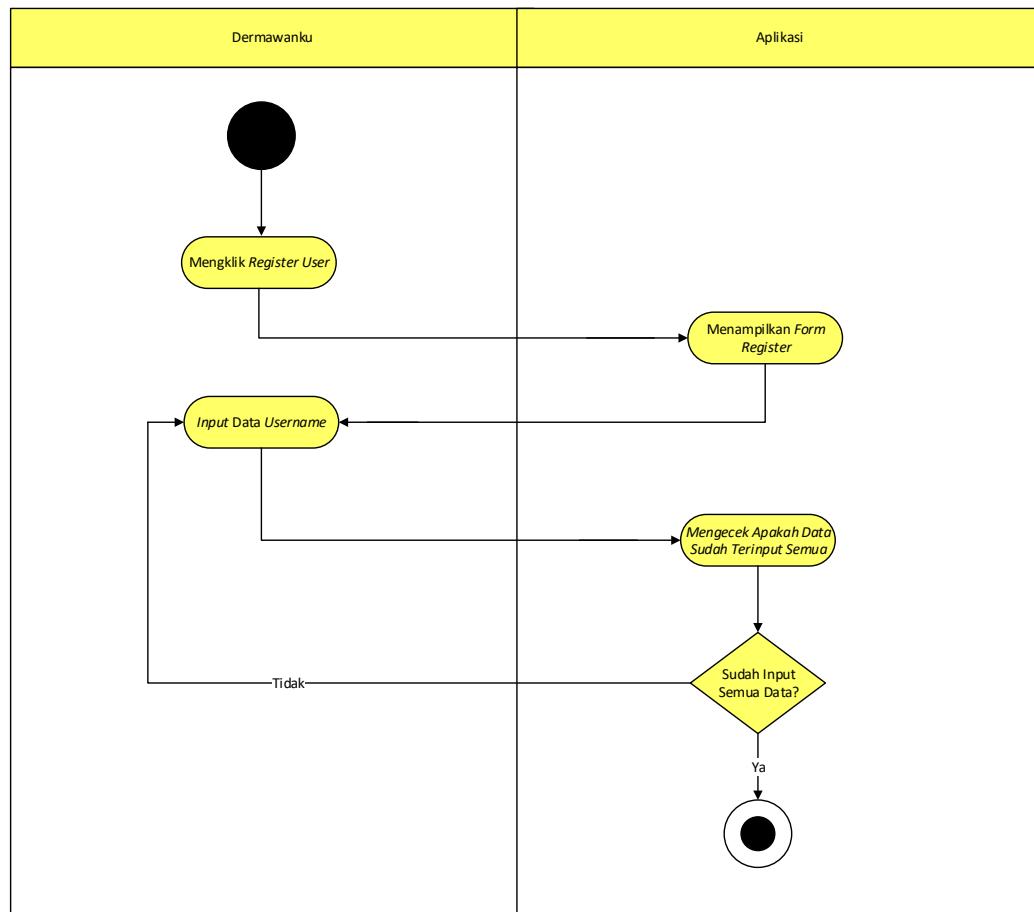
Pada **gambar 3.31.** Memperlihatkan aktifitas menghapus percakapan oleh pengguna budimu. Untuk menghapus percakapan pengguna nantinya harus mengklik menu hapus percakapan dan kemudian sistem menampilkan konfirmasi hapus percakapan dan pengguna memilih menyetujui dan kemudian nantinya sistem akan menghapus percakapan tersebut dari *database* khususnya tabel *chat*.

3.5.2.3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktifitas dalam sistem yang sedang merancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, tujuan yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Berikut ini adalah *activity* diagram dari aplikasi.

1. *Activity* diagram registrasi (dermawanku)

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna melakukan aktifitas registrasi sebagai pengguna dermawanku didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

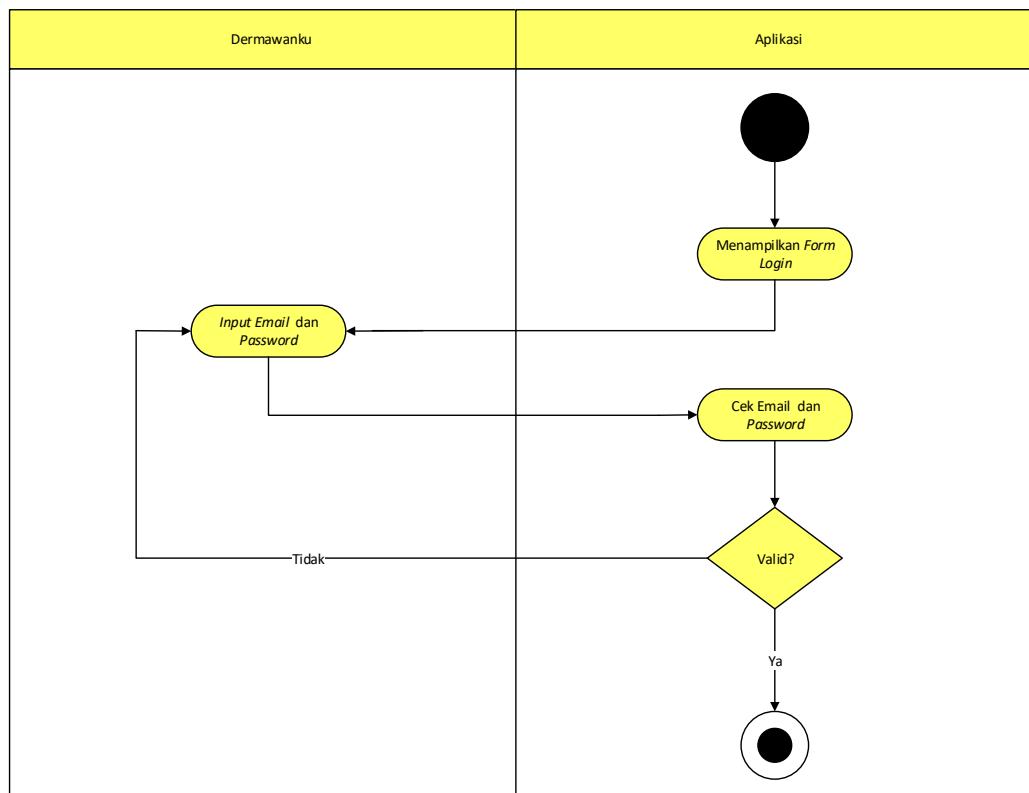


Gambar 3.32. Activity diagram registrasi (dermawanku)

Pada **gambar 3.32.** Memperlihatkan aktifitas melakukan registrasi sebagai pengguna dermawanku. Dalam aplikasi ini, ketika akan mengaksesnya atau menggunakananya, pengguna terlebih dahulu harus melakukan registrasi dengan mengisi halaman registrasi dengan data calon pengguna aplikasi untuk masuk kedalam aplikasi sebagai pengguna dermawanku.

2. Activity diagram *login* (dermawanku)

Berikut merupakan *activity diagram* ketika pengguna melakukan aktifitas *login* sebagai dermawanku didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.



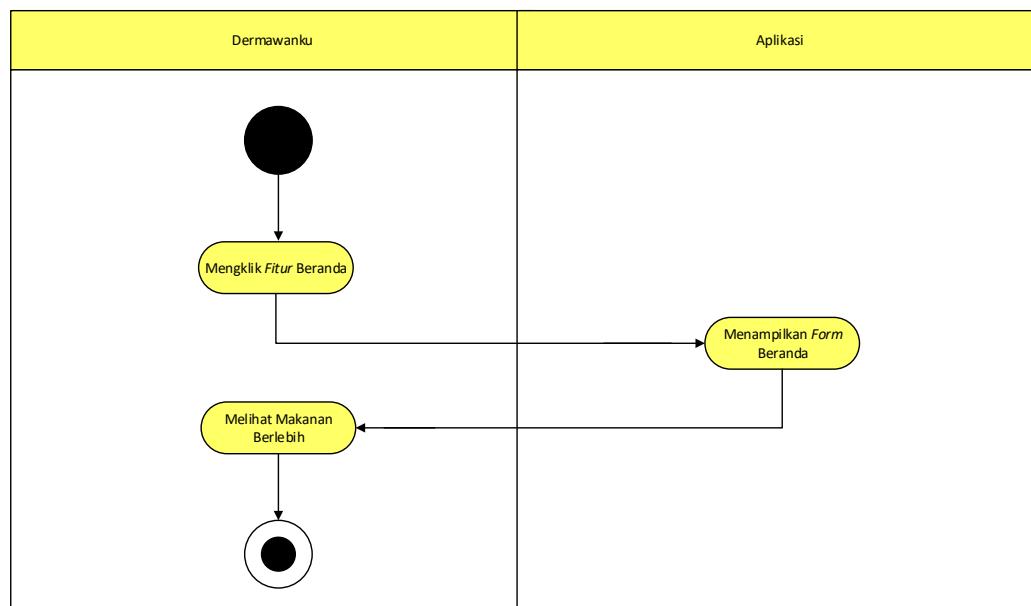
Gambar 3.33. *Activity diagram login* (dermawanku)

Pada **gambar 3.33.** Memperlihatkan aktivitas *login* sebagai dermawanku. Dalam penggunaan aplikasi akan dihadapkan dengan halaman *login* lalu kemudian pengguna akan memasukan *email* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya, dan kemudian aplikasi mengecek *email* dan *password* yang telah

didaftarkan jika sesuai *email* dan *password* sesuai dengan akun yang telah didaftarkan sebelumnya maka proses selesai dan jika tidak pengguna akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password* kembali dengan benar, sesuai dengan *email* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.

3. Activity diagram fitur beranda (dermawanku)

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna melakukan aktifitas melihat fitur beranda didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

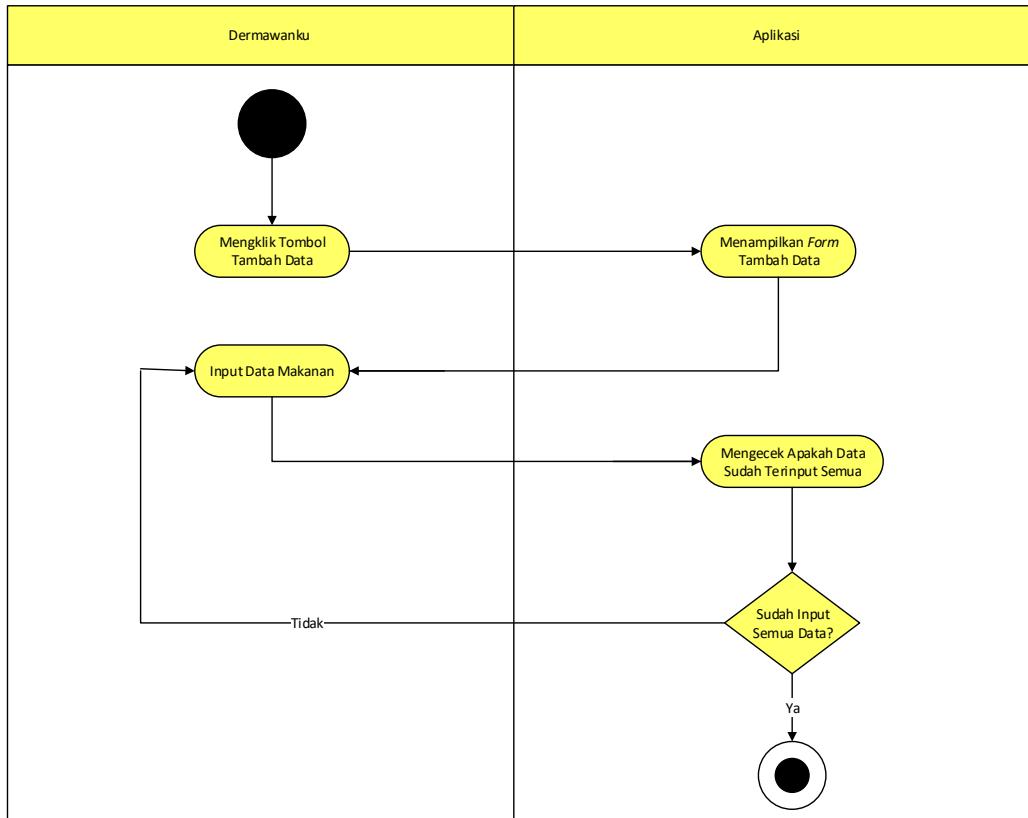


Gambar 3.34. *Activity* fitur beranda (dermawanku)

Pada **gambar 3.34.** Memperlihatkan aktifitas melihat makanan berlebih dengan mengklik fitur beranda. Pada halaman beranda ini pengguna dapat melihat makanan berlebih yang disediakan dermawanku untuk dibagikan.

4. Activity diagram tambah data makanan pada pengguna dermawanku

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna melakukan aktifitas tambah data makanan pada pengguna dermawanku didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

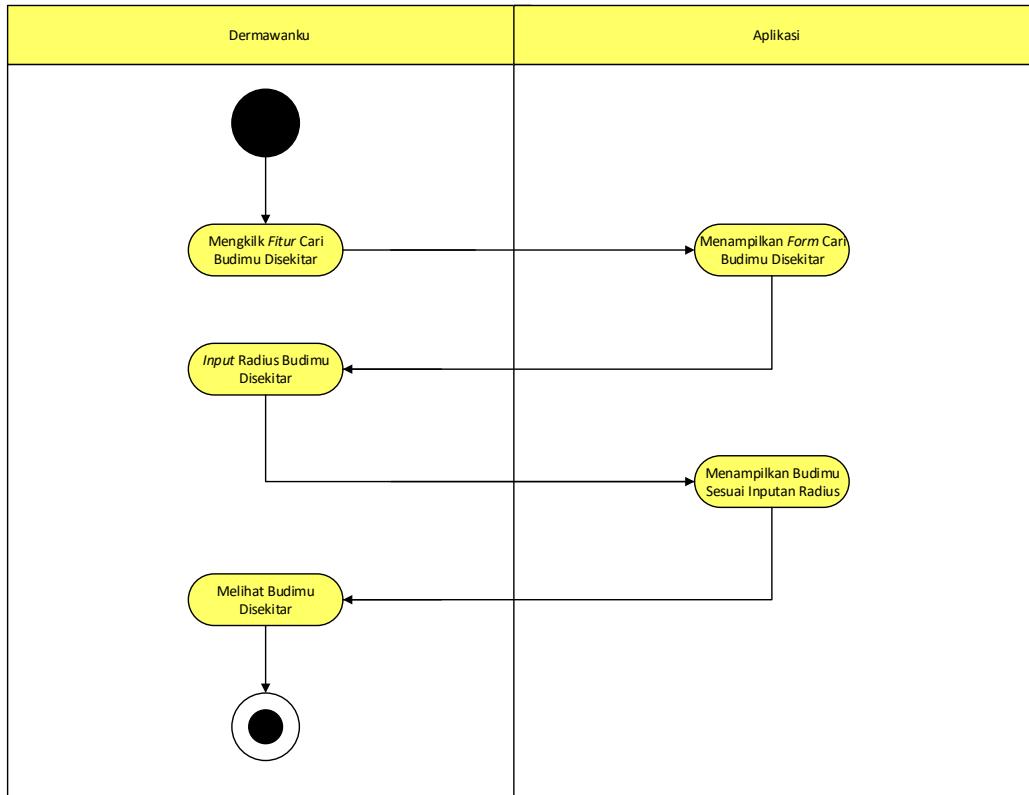


Gambar 3.35. *Activity diagram tambah data makanan*

Pada **gambar 3.35.** Memperlihatkan aktifitas menambah data makanan berlebih untuk dibagikan ke budimu. Dalam aplikasi ini dermawanku dapat menambah makanan berlebih yang nantinya makanan tersebut akan dibagikan dalam aplikasi dan dibagikan ke budimu.

5. Activity diagram mencari titik koordinat lokasi budimu

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna dermawanku melakukan aktifitas mencari titik koordinat lokasi budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

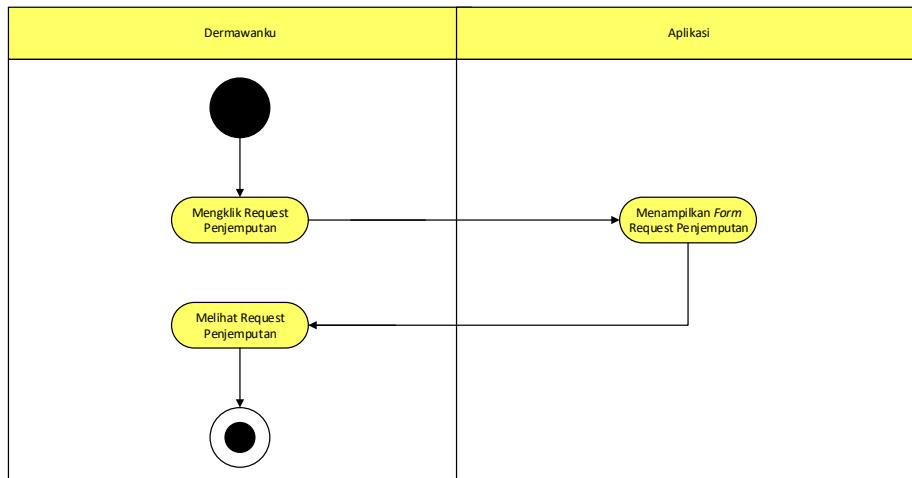


Gambar 3.36. Activity diagram mencari lokasi titik koordinat budimu

Pada **gambar 3.36.** Memperlihatkan aktifitas mencari budimu. Dalam aplikasi ini, terdapat fitur untuk mencari lokasi budimu sesuai inputan jarak yang diinputkan oleh dermawanku dan nantinya aplikasi menampilkan budimu yang diinputkan dermawanku.

6. Activity diagram melihat *request* penjemputan

Berikut merupakan activity diagram ketika dermawanku melakukan aktifitas melihat *request* penjemputan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

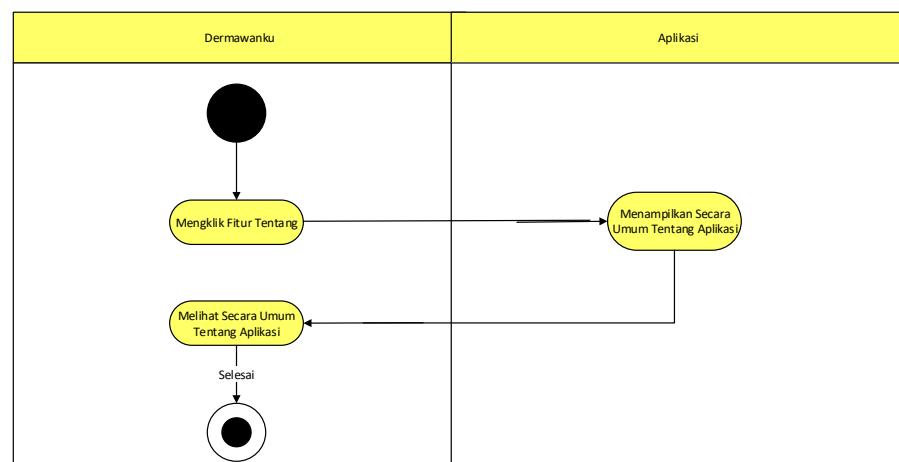


Gambar 3.37. *Activity diagram melihat request penjemputan makanan*

Pada **gambar 3.37.** Memperlihatkan aktivitas *request* penjemputan. Pada halaman *request* penjemputan ini, ketika budimu memilih sebuah makanan berlebih akan ada laporan makanan yang akan diambil, yang mana makanan tersebut masuk kedalam halaman *request* penjemputan dalam fitur melihat *request* penjemputan dermawanku.

7. *Activity diagram melihat tentang aplikasi (dermawanku)*

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna dermawanku melakukan aktifitas melihat tentang aplikasi didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

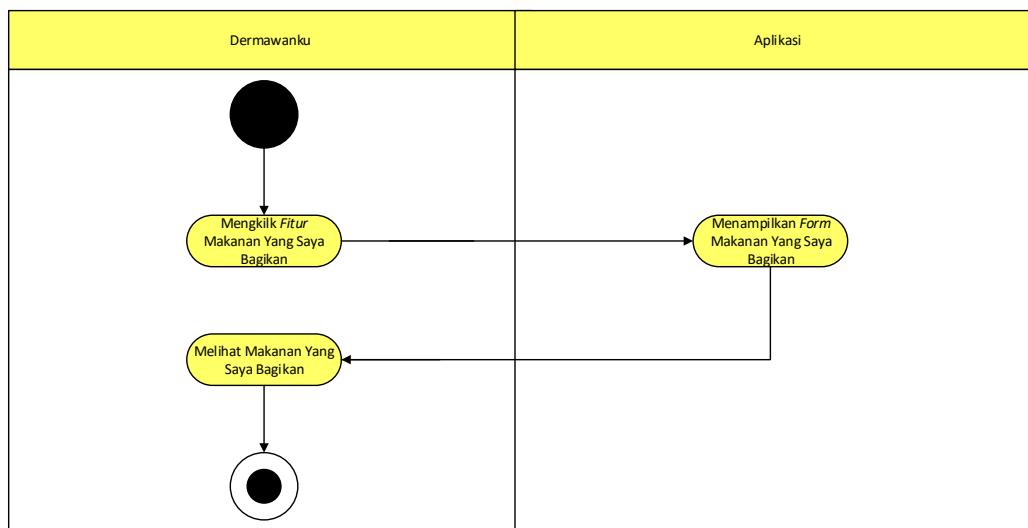


Gambar 3.38. *Activity diagram melihat tentang aplikasi (dermawanku)*

Pada **gambar 3.38.** Menjelaskan *activity* diagram tentang aplikasi. Dalam halaman tentang aplikasi ini, akan dijelaskan mengenai aplikasi yang dibangun seperti versi dari aplikasi.

8. *Activity* diagram melihat makanan yang pernah dibagikan

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna dermawanku melakukan aktifitas melihat tentang makanan yang pernah dibagikan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

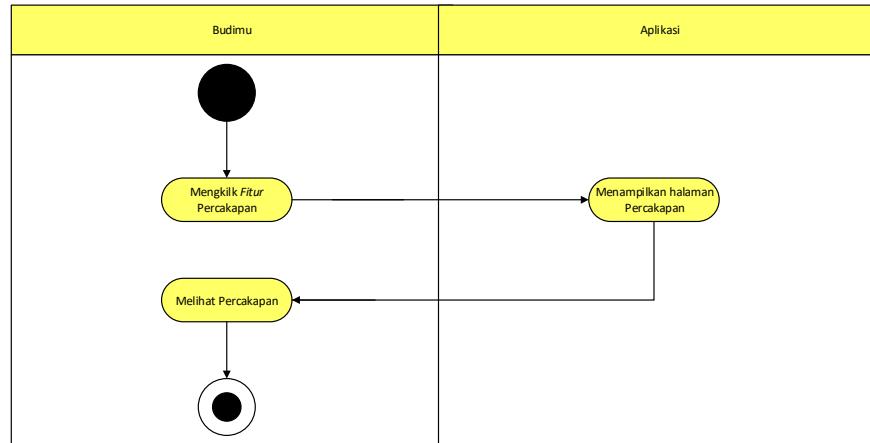


Gambar 3.39. Activity diagram makanan yang pernah dibagikan

Pada **gambar 3.39.** Memperlihatkan aktifitas melihat makanan yang pernah dibagikan. Dalam aktifitas ini, nantinya dermawanku dapat melihat makanan yang pernah dibagikannya didalam aplikasi makanan berlebih.

9. *Activity* diagram melihat percakpan (dermawanku)

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna dermawanku melakukan aktifitas melihat percakapan yang dilakukan dengan budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

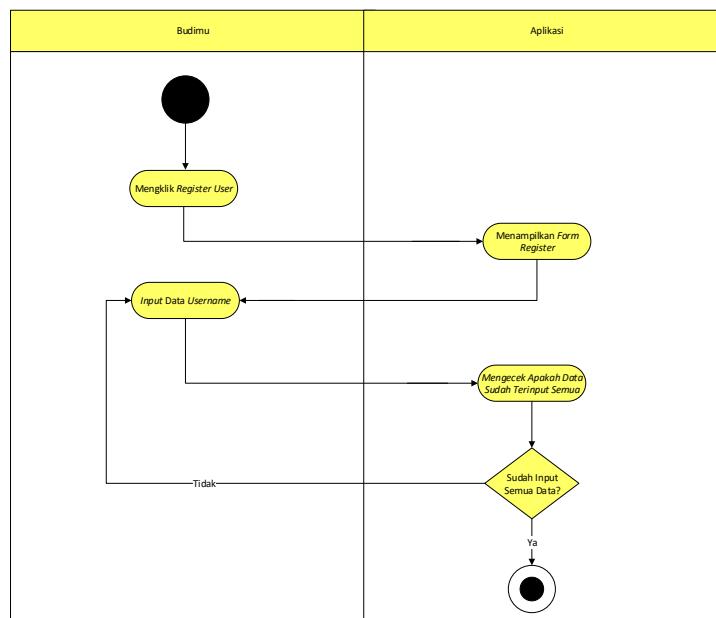


Gambar 3.40. *Activity diagram melihat percakapan (dermawanku)*

Pada **gambar 3.40.** Memperlihatkan tentang *actyvity* diagram melihat percakpan pada dermawanku, dimana dalam halaman ini nantinya dermawanku dapat melihat percakapan yang dilakukan dengan pengguna budimu di dalam aplikasi.

10. *Activity diagram registrasi (budimu)*

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna melakukan aktifitas registrasi sebagai pengguna budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

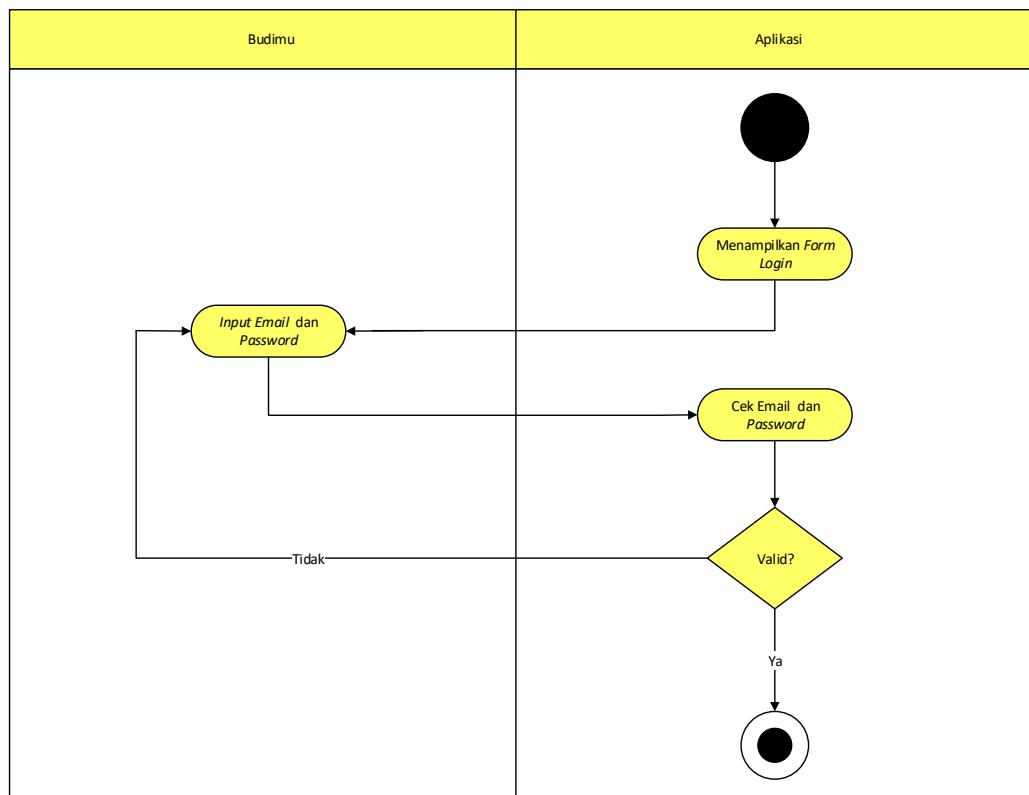


Gambar 3.41. *Activity diagram registrasi (budimu)*

Pada **gambar 3.41.** Memperlihatkan aktifitas melakukan registrasi sebagai pengguna budimu. Dalam aplikasi ini, ketika akan mengaksesnya atau menggunakananya, pengguna terlebih dahulu harus melakukan registrasi dengan mengisi halaman registrasi dengan data calon pengguna aplikasi untuk masuk kedalam aplikasi sebagai pengguna budimu.

11. Activity diagram *login* (budimu)

Berikut merupakan *activity diagram* ketika pengguna melakukan aktifitas *login* sebagai budimu didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.



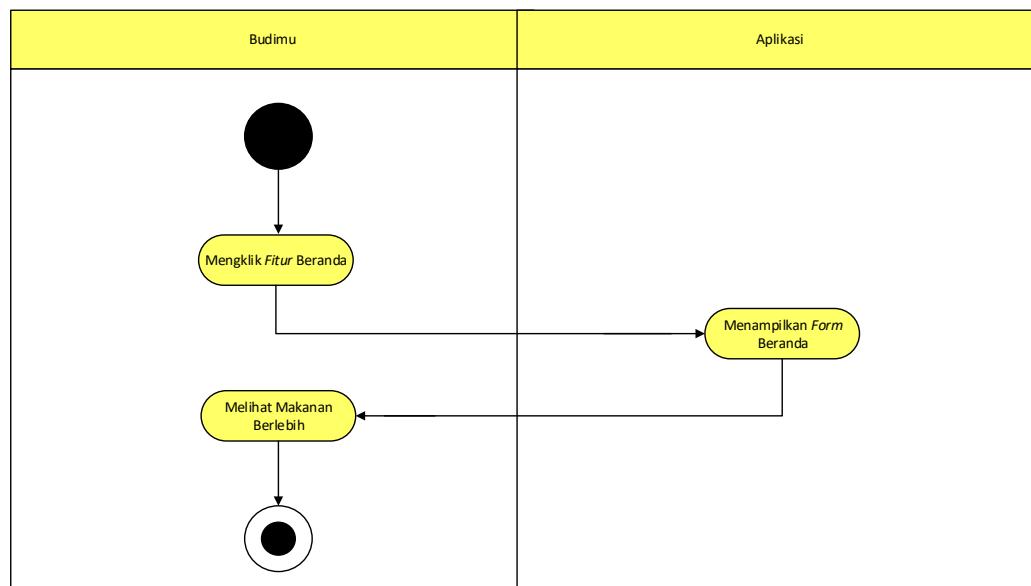
Gambar 3.42. *Activity diagram login* (budimu)

Pada **gambar 3.42.** Memperlihatkan aktivitas *login* sebagai budimu. Dalam penggunaan aplikasi akan dihadapkan dengan halaman *login* lalu kemudian pengguna akan memasukan *email* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya, dan kemudian aplikasi mengecek *email* dan *password* yang telah

didaftarkan jika sesuai *email* dan *password* sesuai dengan akun yang telah didaftarkan sebelumnya maka proses selesai dan jika tidak pengguna akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password* kembali dengan benar, sesuai dengan *email* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya.

12. Activity diagram fitur beranda (budimu)

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna budimu melakukan aktifitas melihat fitur beranda didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

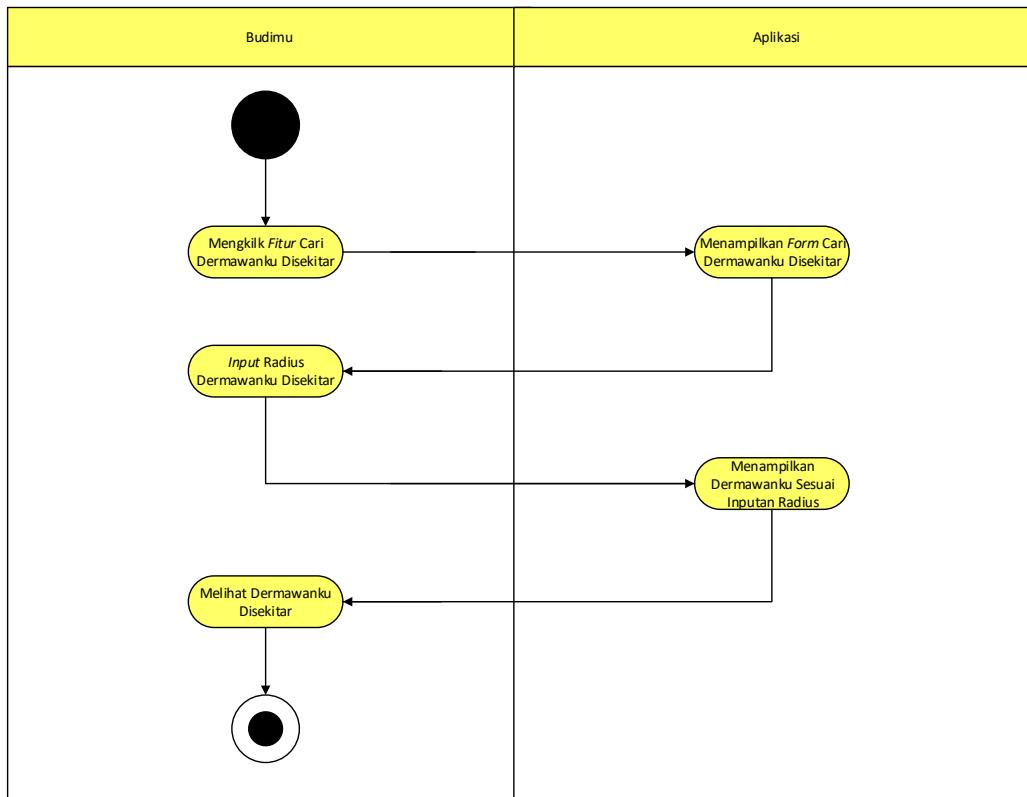


Gambar 3.43. *Activity* fitur beranda (budimu)

Pada **gambar 3.43.** Memperlihatkan aktifitas melihat makanan berlebih dengan mengklik fitur beranda. Pada halaman beranda ini pengguna budimu dapat melihat makanan berlebih yang disediakan dermawanku untuk dibagikan.

13. Activity diagram mencari titik koordinat lokasi dermawanku (makanan)

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna budimu melakukan aktifitas mencari titik koordinat lokasi dermawanku yang menyediakan makanan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

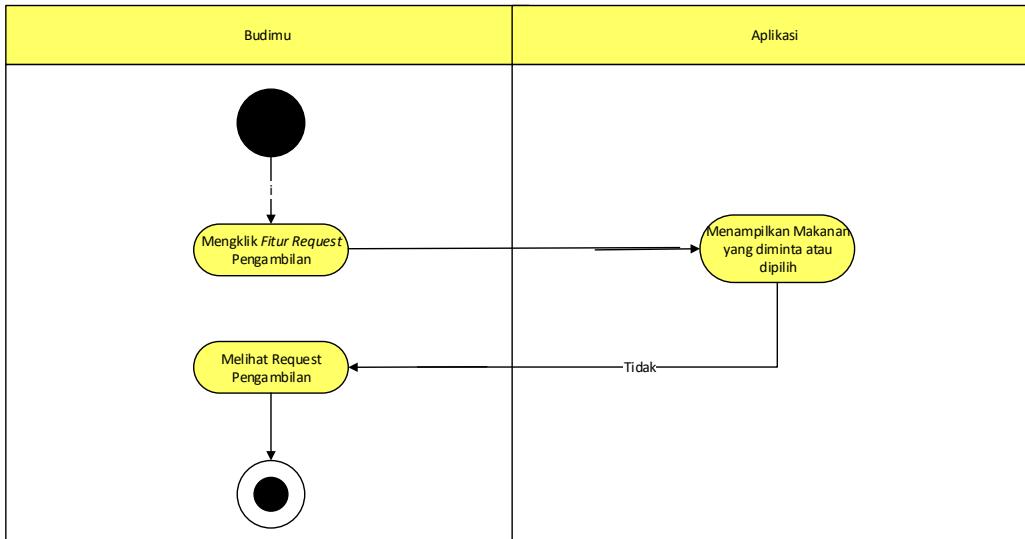


Gambar 3.44. Activity diagram mencari lokasi titik koordinat dermawanku (makanan)

Pada **gambar 3.44.** Memperlihatkan aktifitas mencari dermawanku yang memiliki makanan berlebih untuk dibagikan. Dalam aplikasi ini, terdapat fitur untuk mencari lokasi dermawanku sesuai inputan jarak yang diinputkan oleh budimu dan nantinya aplikasi menampilkan titik lokasi dermawanku yang membagikan makanan berlebih diaplikasi sesuai yang diinputkan budimu jaraknya.

14. Activity diagram melihat *request* pengambilan makanan

Berikut merupakan *activity* diagram ketika budimu melakukan aktifitas melihat *request* pengambilan makanan didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

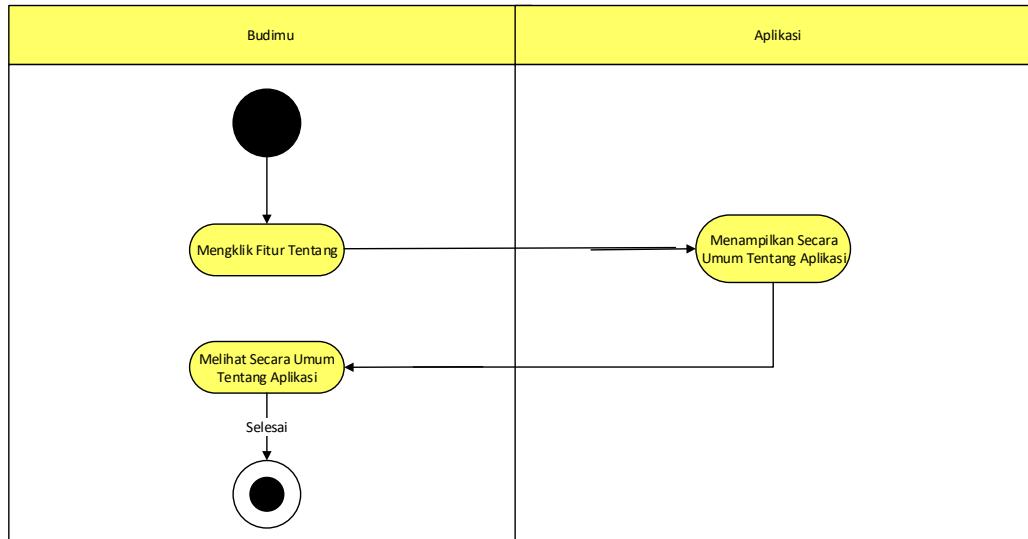


Gambar 3.45. Activity diagram melihat *request* pengambilan makanan

Pada **gambar 3.45.** Memperlihatkan aktivitas *request* pengambilan makanan yang disediakan oleh dermawanku yang di *request* oleh budimu. Pada halaman *request* pengambilan makanan ini, ketika budimu memilih sebuah makanan berlebih akan ada laporan makanan yang akan diambil, yang mana makanan tersebut masuk kedalam halaman *request* pengambilan makanan dalam fitur melihat *request* pengambilan makanan budimu.

15. Activity diagram melihat tentang aplikasi (budimu)

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna budimu melakukan aktifitas melihat tentang aplikasi didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

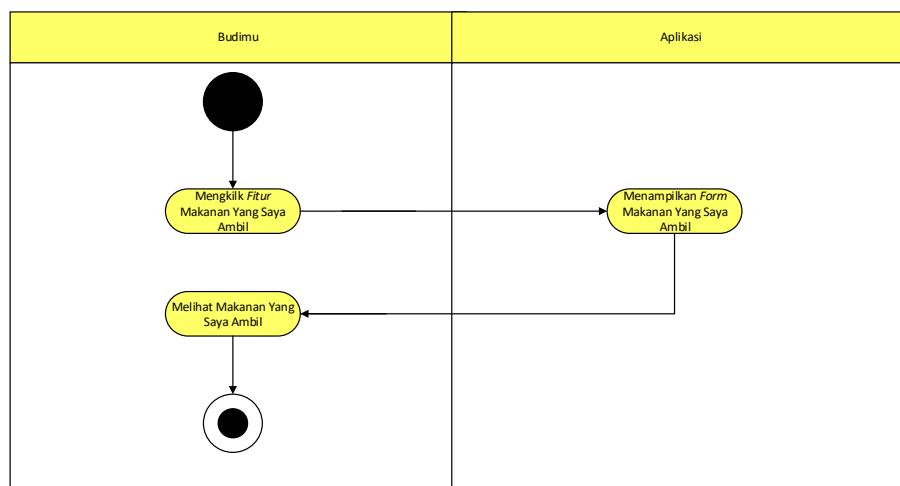


Gambar 3.46. *Activity diagram* melihat tentang aplikasi (budimu)

Pada **gambar 3.46.** Menjelaskan *activity* diagram tentang aplikasi. Dalam halaman tentang aplikasi ini, akan dijelaskan mengenai aplikasi yang dibangun seperti versi dari aplikasi.

16. *Activity* diagram melihat makanan yang pernah diambil

Berikut merupakan *activity* diagram ketika pengguna budimu melakukan aktifitas melihat tentang makanan yang pernah diambil didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

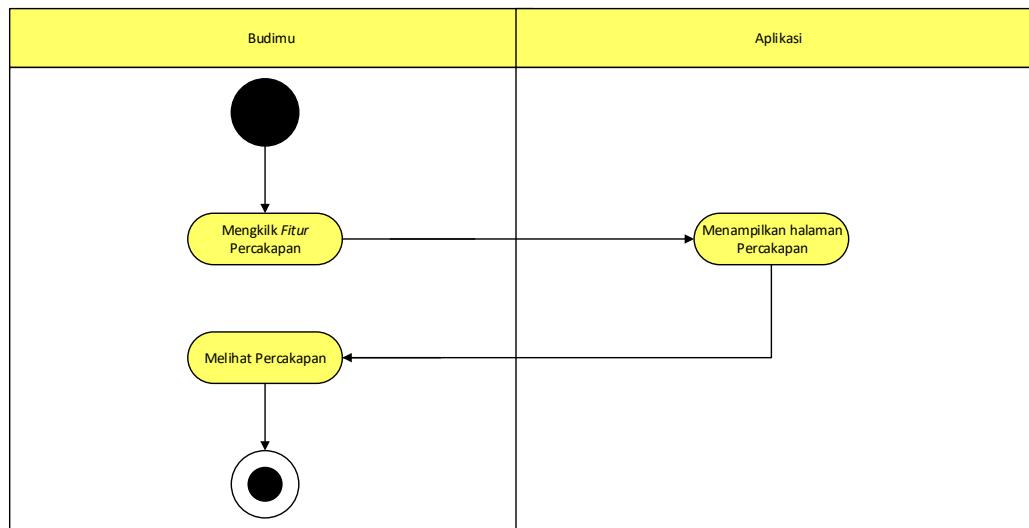


Gambar 3.47. *Activity diagram* melihat makanan yang pernah diambil

Pada **gambar 3.47.** Menjelaskan *activity diagram* melihat makanan yang pernah diambil. Dalam halaman ini, pengguna budimu dapat melihat makanan yang pernah diambil didalam aplikasi.

17. *Activity diagram* melihat percakpan (budimu)

Berikut merupakan *activity diagram* ketika pengguna budimu melakukan aktifitas melihat percakapan yang dilakukan dengan dermawanku didalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

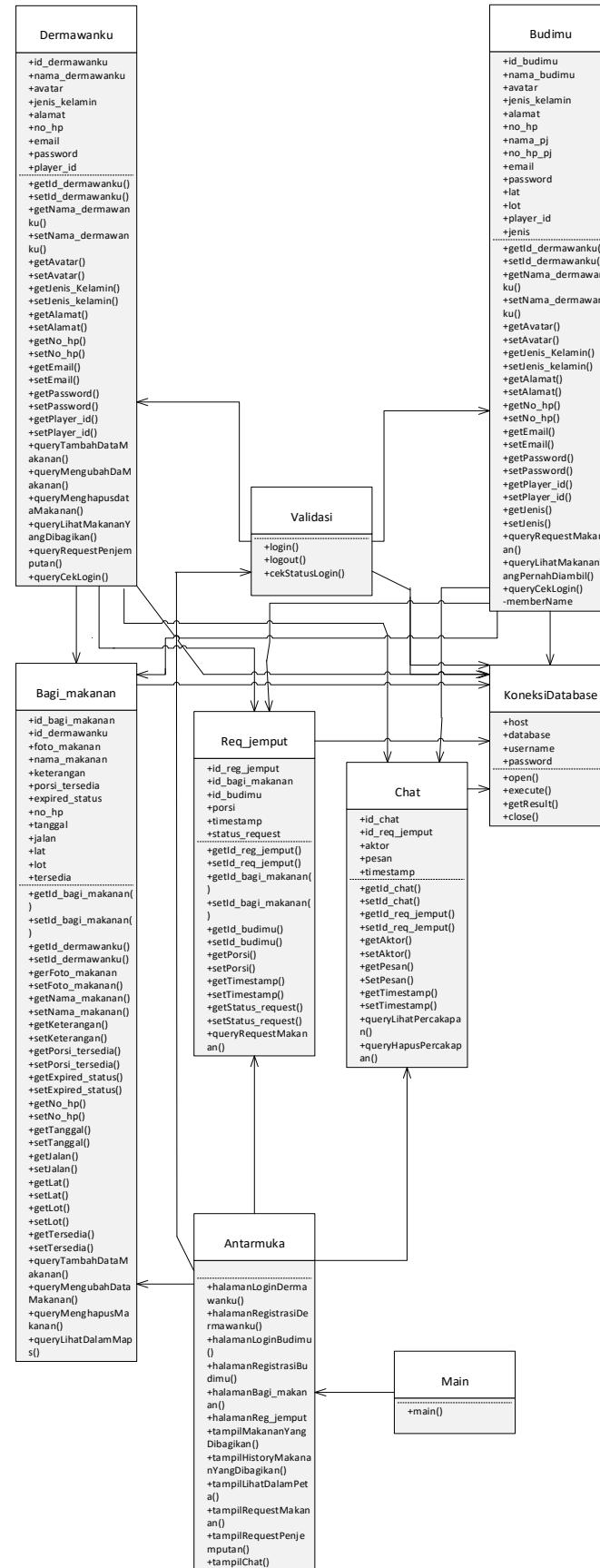


Gambar 3.48. *Activity diagram* melihat percakapan (budimu)

Pada **gambar 3.38.** Memperlihatkan tentang *actvity diagram* melihat percakpan pada budimu, dimana dalam halaman ini nantinya budimu dapat melihat percakapan yang dilakukan dengan pengguna dermawanku di dalam aplikasi.

3.5.2.4. *Class diagram*

Berikut ini merupakan class diagram dari aplikasi yang menggambarkan hubungan antarkelas yang ada pada aplikasi.



Gambar 3.49. Class diagram

Keterangan *class diagram*:

Tabel 3.20. Keterangan *class diagram*

No	Nama Kelas	Keterangan
1	Main	Merupakan kelas awal ketika sistem dijalankan.
2	Antarmuka	Merupakan kelas yang menangani tampilan antarmuka.
3	Validasi	Merupakan kelas proses yang menangani validasi.
4	Dermawanku	Merupakan kelas yang menangani proses antarmuka yang melibatkan pengguna dermawanku.
5	Budimu	Merupakan kelas yang menangani proses antarmuka yang melibatkan pengguna budimu.
6	KoneksiDatabase	Merupakan kelas yang menangani koneksi antarmuka yang berkaitan dengan pemanggilan database.
7	Req_jemput	Merupakan kelas yang menangani proses antarmuka yang melibatkan proses penjemputan dan permohonan makanan.
8	Bagi_makanan	Merupakan kelas yang menangani proses antarmuka yang melibatkan dengan data makanan.

3.5.3. Perancangan *Database*

3.5.3.1. Spesifikasi Tabel *Database* Tabular

Tabel yang digunakan dibuat dengan menggunakan *database MySQL*. Berikut spesifikasi tabel *database* tabular yang ada di dalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

1. Tabel dermawanku

Tabel 3.21. Tabel dermawanku

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan	Extra
id_dermawanku	<i>int(11)</i>	<i>primery key</i>	<i>not null</i>	<i>auto increment</i>
nama_dermawanku	<i>varchar(100)</i>		<i>not null</i>	
Avatar	<i>Text</i>			
jenis_kelamin	<i>varchart(1)</i>		<i>not null</i>	
Alamat	<i>Text</i>			
no_hp	<i>varchar(15)</i>			
Email	<i>varchar(50)</i>		<i>not null</i>	
Password	<i>varchar(20)</i>		<i>not null</i>	
player_id	<i>Text</i>		<i>not null</i>	<i>auto increment</i>

2. Tabel budimu

Tabel 3.22. Tabel budimu

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan	Extra
id_budimu	<i>int(11)</i>	<i>primery key</i>	<i>not null</i>	<i>auto increment</i>
nama_budimu	<i>varchar(100)</i>		<i>not null</i>	
Avatar	<i>Text</i>			
jenis_kelamin	<i>varchar(15)</i>		<i>not null</i>	
Alamat	<i>varchar(100)</i>		<i>not null</i>	
no_hp	<i>varchar(15)</i>			
nama_pj	<i>varchar(100)</i>			
no_hp_pj	<i>varchar(15)</i>			
Email	<i>varchar(50)</i>		<i>not null</i>	
Password	<i>varchar(20)</i>		<i>not null</i>	
Lat	<i>Text</i>		<i>not null</i>	
Lot	<i>Text</i>		<i>not null</i>	

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan	Extra
<i>player_id</i>	<i>Text</i>		<i>not null</i>	<i>auto increment</i>
Jenis	<i>varchar(1)</i>		<i>not null</i>	

3. Tabel bagi_makanan

Tabel 3.23. Tabel bagi_makanan

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan	Extra
<i>id_bagimakanan</i>	<i>int(11)</i>	<i>primery key</i>	<i>not null</i>	<i>auto increment</i>
<i>id_dermawanku</i>	<i>int(11)</i>	<i>foreign key</i>	<i>not null</i>	
<i>foto_makanan</i>	<i>Text</i>		<i>not null</i>	
<i>nama_makanan</i>	<i>varchar(100)</i>		<i>not null</i>	
<i>Keterangan</i>	<i>Text</i>		<i>not null</i>	
<i>porsi_tersedia</i>	<i>int(11)</i>		<i>not null</i>	
<i>expired_status</i>	<i>varchar(1)</i>		<i>not null</i>	
<i>Tanggal</i>	<i>Timestamp</i>		<i>not null</i>	
<i>Jalan</i>	<i>Text</i>		<i>not null</i>	
<i>Lat</i>	<i>Text</i>		<i>not null</i>	
<i>Lot</i>	<i>Text</i>		<i>not null</i>	
<i>Tersedia</i>	<i>varchar(1)</i>		<i>not null</i>	

4. Tabel req_jemput

Tabel 3.24. Tabel req_jemput

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan	Extra
<i>id_req_jemput</i>	<i>int(11)</i>	<i>primery key</i>	<i>not null</i>	<i>auto increment</i>
<i>id_bagimakanan</i>	<i>int(11)</i>	<i>foreign key</i>	<i>not null</i>	
<i>id_budimu</i>	<i>int(11)</i>	<i>foreign key</i>	<i>not null</i>	
<i>Porsi</i>	<i>int(11)</i>		<i>not null</i>	
<i>Timestamp</i>	<i>Timestamp</i>		<i>not null</i>	

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan	Extra
status_request	varchar(1)		not null	

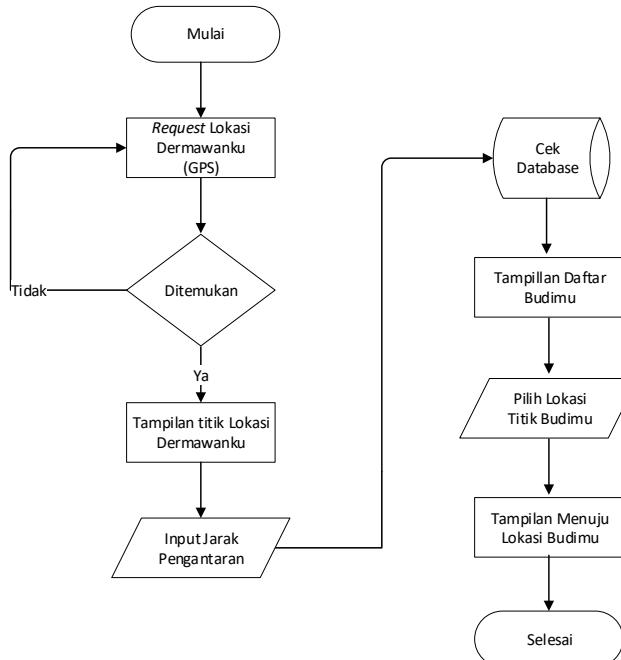
5. Tabel *chat*

Tabel 3.25. Tabel *chat*

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan	Extra
id_chat	int(11)	primery key	not null	auto increment
id_reg_jemput	int(11)	foreign key	not null	
Aktor	varchart(100)		not null	
Pesan	Text		not null	
Timestamp	Timestamp		not null	

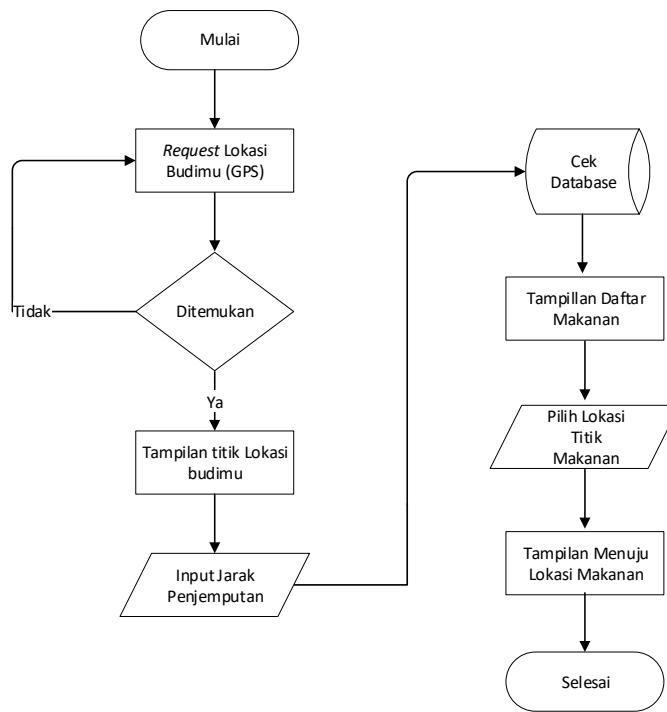
3.5.4. Perancangan Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Berikut adalah gambar dari rancangan *flowchart* dari implementasi aplikasi memberikan makanan berlebih dengan metode *location based service*.



Gambar 3.50. *Flowchart* aplikasi dermawanku

Pada **gambar 3.50.** Menjelaskan bahwa pertama-tama dermawanku memulai menggunakan aplikasi, lalu kemudian aplikasi me-request lokasi dermawanku menggunakan GPS, lalu aplikasi akan mencari posisi dermawanku, jika tidak ditemukan aplikasi akan me-request GPS lagi, jika ditemukan aplikasi menampilkan titik lokasi dermawanku. Kemudian dermawanku menginput jarak pengantaran makanan berlebih untuk diantar ke orang yang menginginkan makanan (budimu). Lalu aplikasi melakukan pengecek database budimu yang berada di lokasi titik penginputan jarak yang diinput oleh dermawanku. Kemudian aplikasi menampilkan lokasi budimu yang berada dalam jarak penginputan (kurang dari atau sama dengan jarak lokasi penginputan) untuk pengantaran makanan berlebih, yang selanjutnya dermawanku memilih salah satu dari titik lokasi budimu dan aplikasi menampilkan jalur menuju lokasi budimu yang dipilih, selesai.



Gambar 3.51. Flowchart aplikasi Budimu

Pada **gambar 3.51.** Menjelaskan bahwa pertama-tama budimu memulai menggunakan aplikasi, lalu kemudian aplikasi me-request lokasi budimu menggunakan GPS, lalu aplikasi akan mencari posisi budimu, jika tidak ditemukan aplikasi akan me-request GPS lagi, jika ditemukan maka aplikasi menampilkan titik lokasi budimu. Kemudian budimu menginput jarak pengambilan makanan berlebih

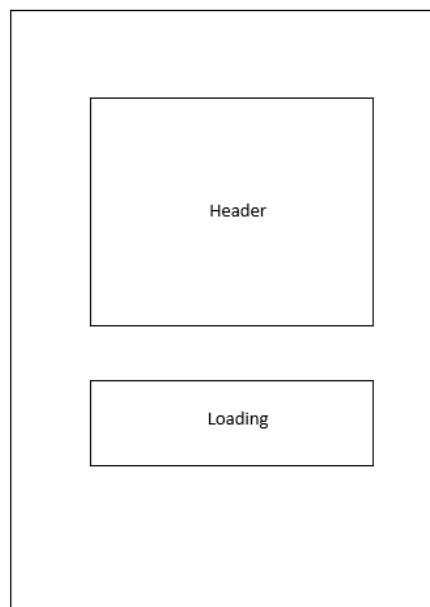
yang diinginkannya. Lalu aplikasi melakukan pengecek *database* makanan berlebih yang berada di lokasi titik penginputan jarak yang diinput oleh budimu. Kemudian aplikasi menampilkan lokasi makanan berlebih yang berada dalam jarak penginputan (kurang dari atau sama dengan jarak lokasi penginputan) untuk pengambilan makanan berlebih, yang selanjutnya budimu memilih salah satu dari titik lokasi makanan berlebih yang diinginkan dan aplikasi menampilkan jalur menuju lokasi makanan berlebih yang dipilih, selesai.

3.6. Perancangan Layout dan Komponen Antarmuka Aplikasi

Antarmuka merupakan tampilan dari suatu program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara aplikasi dengan pengguna. Aplikasi yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Berikut ini perancangan antarmuka dari pengguna:

1. Perangkat aktivitas *splash screen*

Pada aktivitas ini pengguna dihadapkan pada *splash screen* adalah tampilan halaman pertama program yang muncul sementara sebelum masuk ke menu utama. Layar *splash* biasanya digunakan oleh aplikasi untuk memberi tahu pengguna bahwa program sedang dalam proses memuat. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman aktivitas *splash screen*.

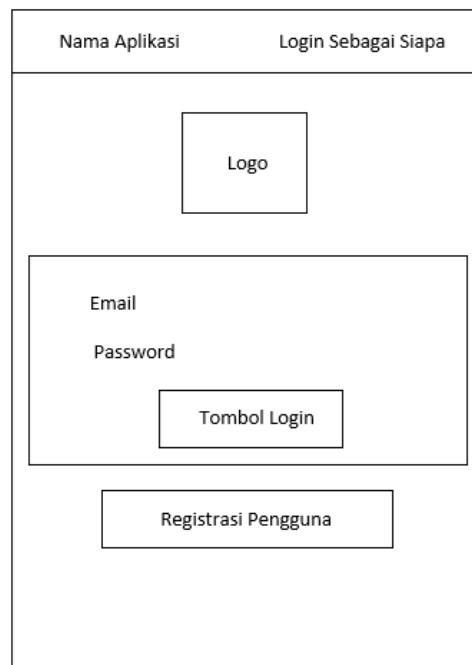


Gambar 3.52. Rancangan halaman *splash screen*

Pada **gambar 3.52.** Rancangan tampilan halaman awal aplikasi ini, nantinya pengguna akan dibawa pada tampilan awal aplikasi yang berupa *splash screen* dari aplikasi yang dirancang, dimana pengguna dapat melihat *highlight* dari aplikasi yang berjalan di menu utama ini.

2. Halaman *login*

Halaman *login* adalah halaman yang digunakan untuk masuk kedalam aplikasi sebagai pengguna budimu (orang yang menginginkan makanan berlebih) atau sebagai dermawanku (orang yang memberikan makanan berlebih) dengan memasukan *email* dan *password* yang telah didaftarkan. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman *login*.



Gambar 3.53. Rancangan halaman *login*

Pada **gambar 3.53..** Menampilkan rancangan tampilan halaman *login*, diamana nantinya akan ada kolom *email* dan *password* yang harus diisi dengan akun yang sudah didaftarkan sebelumnya. Jika sudah diisi dengan benar pengguna dapat menekan tombol *login* untuk masuk kedalam aplikasi, jika belum mempunya akun pengguna harus registrasi terlebih dahulu sebagai pengguna.

3. Halaman registrasi sebagai budimu

Halaman registrasi sebagai budimu adalah halaman yang digunakan untuk mendaftarkan akun pengguna sehingga nantinya akun tersebut diberikan hak akses untuk menjalankan aplikasi sebagai budimu. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman registrasi sebagai budimu.



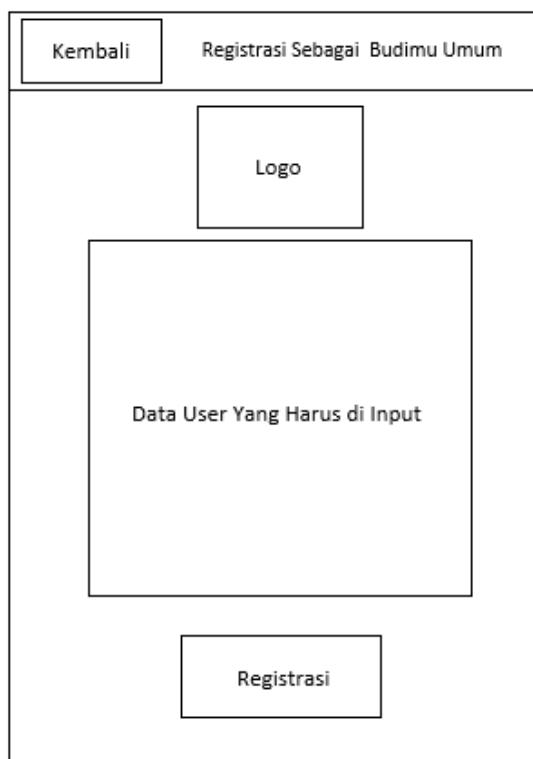
Gambar 3.54. Rancangan halaman registrasi sebagai budimu

Pada **gambar 3.54.** Rancangan tampilan halaman registrasi sebagai budimu, nantinya pengguna akan diberi dua pilihan mendaftar sebagai budimu kategori umum atau lembaga sosial, dimana dalam hal ini pengguna budimu harus memilih salah satunya.

4. Halaman registrasi budimu sebagai pengguna umum

Halaman registrasi budimu sebagai pengguna umum adalah tampilan halaman yang digunakan untuk melakukan registrasi sebagai pengguna dalam aplikasi dan untuk mendapatkan hak akses penggunaan aplikasi dengan memasukan data pengguna seperti nama, jenis kelamin, *email*, *password*, nomor hp, dan alamat

pengguna. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman registrasi budimu sebagai pengguna umum.

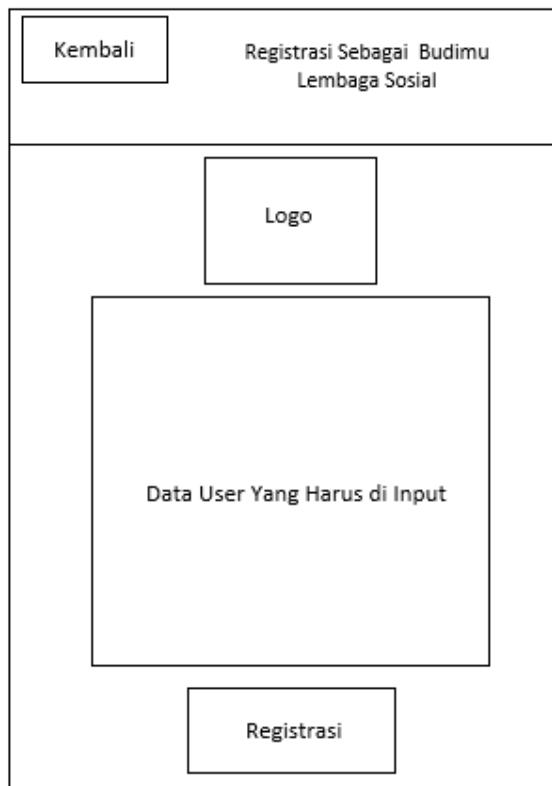


Gambar 3.55. Rancangan halaman registrasi sebagai budimu umum

Pada **gambar 3.55.** Rancangan tampilan halaman registrasi sebagai budimu umum, nantinya calon pengguna harus mengisi data user atau pengguna untuk mendaftar sebagai pengguna budimu sehingga dapat menggunakan aplikasi memberi makanan berlebih.

5. Halaman registrasi budimu sebagai lembaga sosial

Halaman registrasi budimu sebagai lembaga sosial adalah tampilan halaman yang digunakan untuk melakukan registrasi sebagai pengguna budimu kategori lembaga sosial dalam aplikasi dan mendapatkan hak akses penggunaan aplikasi dengan memasukan data pengguna seperti nama lembaga, *email*, *password*, nomor hp, nama penanggung jawab, nomor hp penanggung jawab, koordinat lokasi lembaga sosial dan alamat pengguna. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman registrasi budimu sebagai pengguna lembaga sosial.

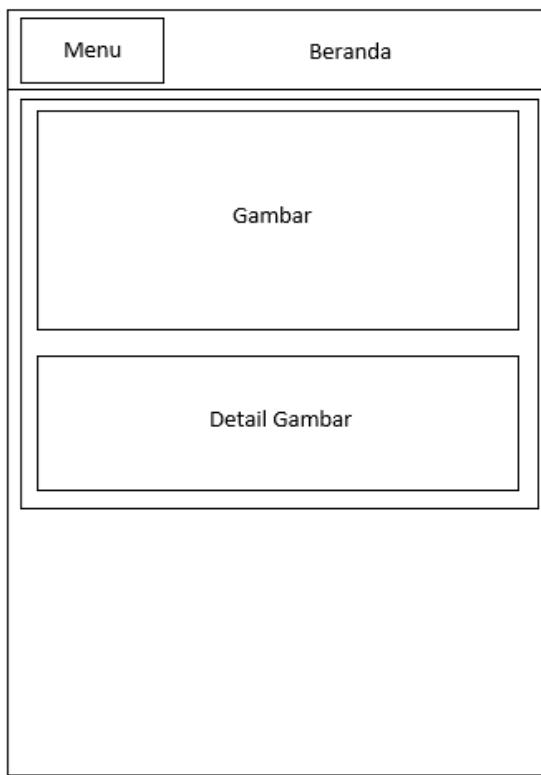


Gambar 3.56. Rancangan halaman registrasi budimu sebagai lembaga sosial

Pada **gambar 3.56.** Rancangan tampilan halaman registrasi budimu sebagai lembaga sosial, nantinya calon pengguna harus mengisi data user atau pengguna untuk mendaftar sebagai pengguna budimu sehingga dapat menggunakan aplikasi memberi makanan berlebih.

6. Halaman beranda budimu

Halaman beranda budimu adalah tampilan halaman yang digunakan untuk melihat makanan berlebih yang tersedia di aplikasi atau makanan berlebih yang dibagikan oleh dermawanku. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman beranda budimu.

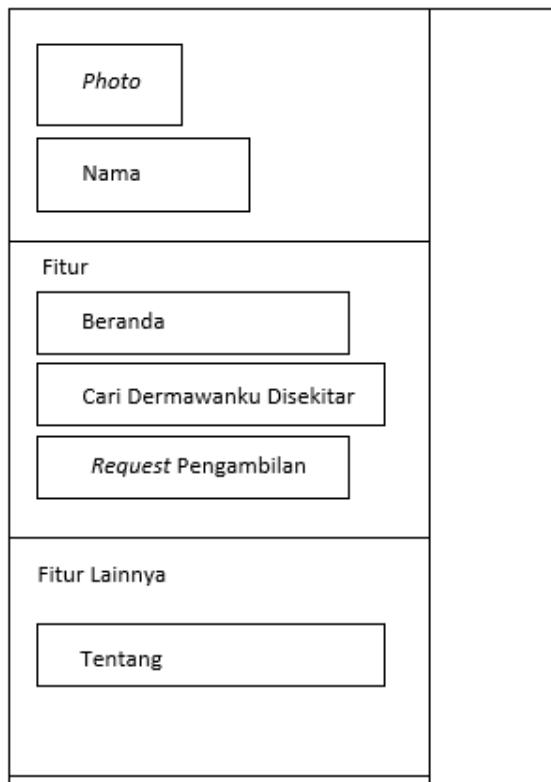


Gambar 3.57. Rancangan tampilan beranda budimu

Pada **gambar 3.57.** Rancangan tampilan halaman beranda budimu, tampilan ini nantinya akan menampilkan informasi-informasi makanan yang disediakan oleh dermawanku sehingga budimu dapat melihat list makanan yang tersedia didalam aplikasi.

7. Tampilan menu budimu

Tampilan menu budimu adalah tampilan yang digunakan untuk mengakses fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi untuk pengguna yang menggunakan akses akun budimu. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman menu budimu.

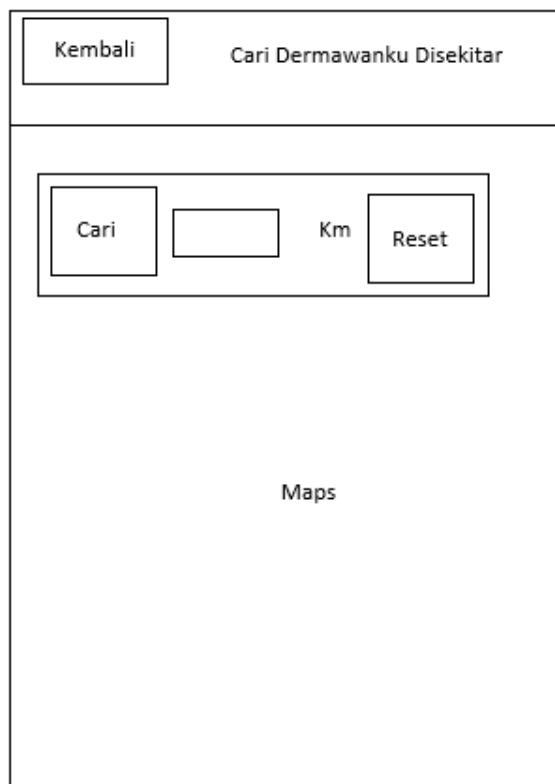


Gambar 3.58. Rancangan halaman menu budimu

Pada **gambar 3.58.** Rancangan tampilan halaman menu fitur budimu, nantinya budimu dapat mengguna fitur-fitur yang disediakan aplikasi untuk pengguna budimu seperti beranda untuk melihat list makanan, cari dermawanku disekitar untuk mencari makanan yang disediakan disekitar dan *request* makanan untuk melihat makanan yang pernah diambil serta fitur tentang aplikasi.

8. Halaman fitur cari dermawanku disekitar

halaman fitur cari dermawanku disekitar adalah tampilan halaman yang digunakan untuk mencari dermawanku yang berada disekitar. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman fitur cari dermawanku disekitar.

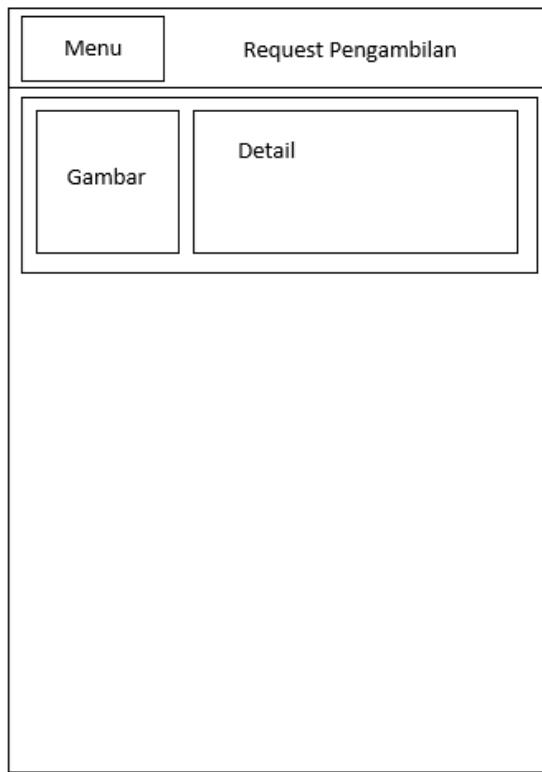


Gambar 3.59. Rancangan halaman cari dermawanku disekitar

Pada **gambar 3.59.** Rancangan tampilan halaman cari dermawanku disekitar, nantinya budimu dapat memasukan jarak titik koordinat lokasi makanan yang disediakan dermawanku dengan mengklik tombol cari yang disediakan, kemudian akan muncul *marker* titik koordinat lokasi makanan yang disediakan dermawanku dalam aplikasi memberikan makanan berlebih.

9. Halaman fitur *request* pengambilan makanan

Halaman fitur *request* pengambilan makanan adalah tampilan halaman yang digunakan untuk melihat makanan yang dipilih dan yang akan diambil oleh budimu. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman fitur *request* pengambilan makanan.

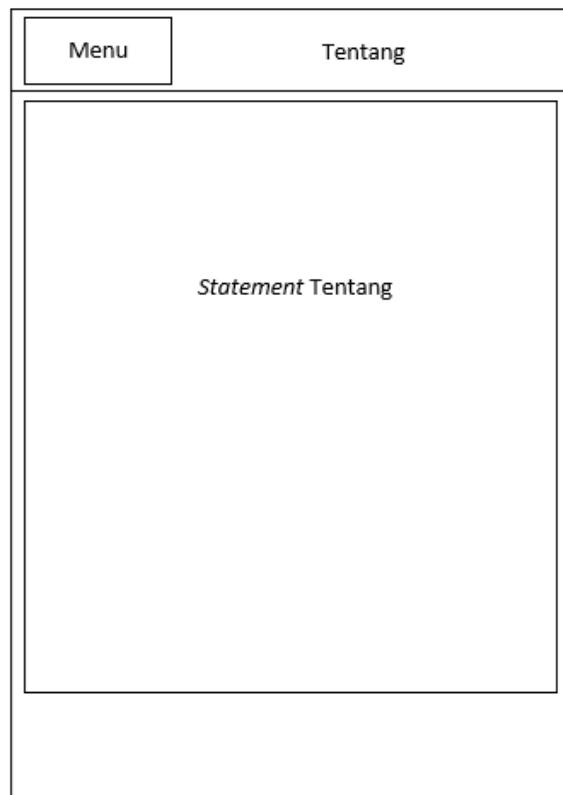


Gambar 3.60. Rancangan halaman *request* pengambilan makanan

Pada **gambar 3.60.** Tampilan halaman *request* pengambilan makanan nantinya ketika budimu telah memilih makanan yang akan diambil, maka data makanan yang ingin diambil tersebut akan masuk dalam halaman *request* makanan, didalam halaman *request* makanan juga nantinya budimu dapat melihat makanan yang pernah diambil.

10. Halaman Tentang Aplikasi

Halaman tentang adalah tampilan halaman yang digunakan untuk melihat informasi tentang aplikasi yang digunakan atau diakses. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman tentang aplikasi.

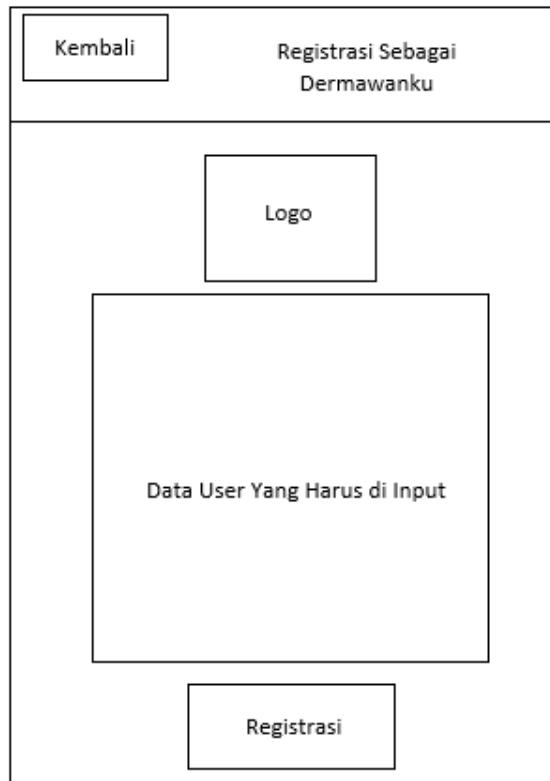


Gambar 3.61. Rancangan halaman tentang aplikasi

Pada **gambar 3.61.** Rancangan tampilan halaman tentang aplikasi ini nantinya pengguna budimu dapat melihat versi dari aplikasi dan tentang aplikasi lainnya.

11. Halaman registrasi sebagai dermawanku

Halaman registrasi sebagai dermawanku adalah tampilan halaman yang digunakan untuk mendaftarkan akun pengguna sebagai dermawanku sehingga nantinya akun tersebut diberikan hak akses untuk menjalankan aplikasi. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman registrasi sebagai dermawanku.

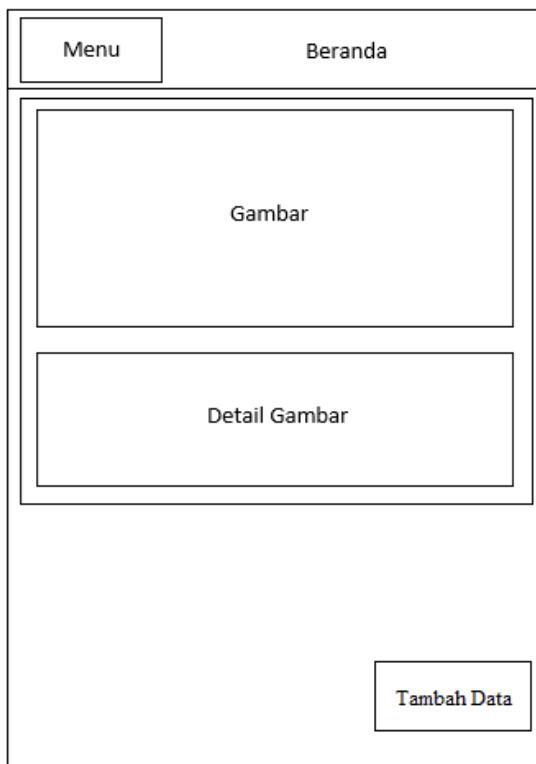


Gambar 3.62. Rancangan halaman registrasi sebagai dermawanku

Pada **gambar 3.62.** Rancangan tampilan halaman registrasi sebagai dermawanku, nantinya dermawanku harus memasukan data diri untuk mendaftarkan diri untuk dapat masuk kedalam aplikasi sehingga dapat mengakses fungsi yang disediakan oleh aplikasi.

12. Halaman beranda pada dermawanku

Halaman beranda pada dermawanku adalah tampilan halaman yang digunakan untuk melihat makanan berlebih yang dibagikan. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman beranda pada dermawanku.

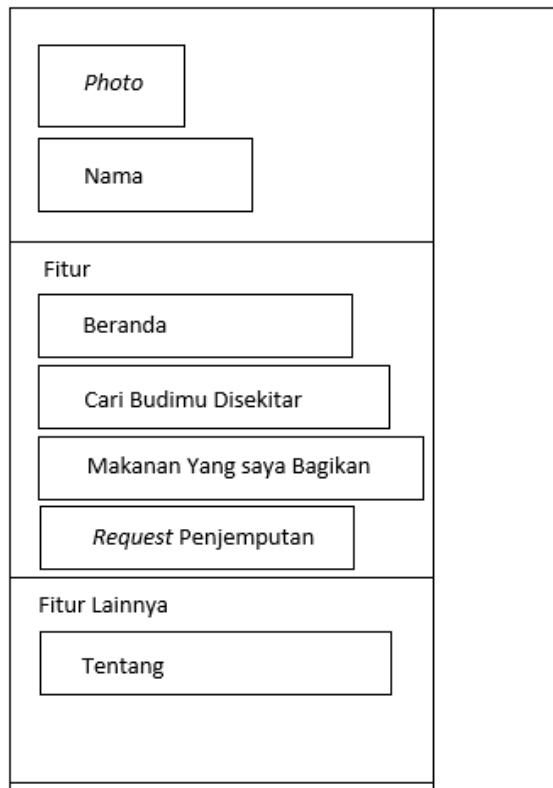


Gambar 3.63. Rancangan tampilan halaman beranda dermawanku

Pada **gambar 3.63.** Rancangan tampilan halaman beranda dermawanku, nantinya dermawanku dapat melihat list makanan yang dibagikan dermawanku lainnya serta terdapat tombol tambah data untuk menambah data makanan yang ingin dibagikan.

13. Halaman menu dermawanku

Halaman menu dermawanku adalah tampilan halaman yang digunakan untuk mengakses fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi untuk pengguna yang menggunakan hak akses akun sebagai dermawanku. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman menu dermawanku.

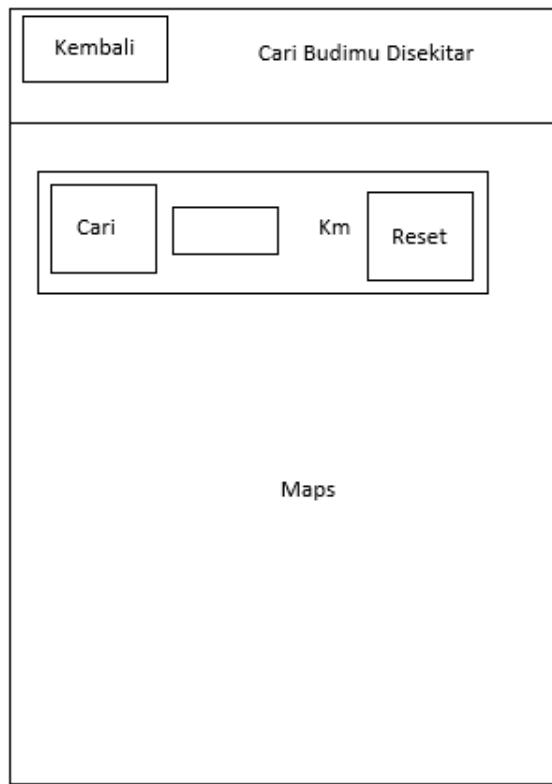


Gambar 3.64. Rancangan tampilan menu dermawanku

Pada **gambar 3.64.** Rancangan tampilan halaman menu dermawanku, nantinya dermawanku dapat melihat menu-menu yang disediakan oleh aplikasi yang dapat digunakan dermawanku seperti beranda untuk melihat makanan yang disediakan, cari budimu disekitar untuk mencari budimu disekitar , menu makanan yang saya bagikan untuk melihat makanan yang pernah dibagikan, dan *request* penjemputan untuk melihat makanan yang di-*request* oleh budimu nantinya akan ditampilkan di halaman *request* penjemputan dan fitur tentang untuk melihat tentang aplikasi memberikan makanan berlebih seperti versi aplikasi.

14. Halaman cari budimu disekitar

Halaman cari budimu disekitar adalah tampilan halaman yang digunakan untuk mencari budimu disekitar untuk memberikan makanan berlebih yang dimiliki kepada budimu yang berada disekitar. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman cari budimu disekitar.

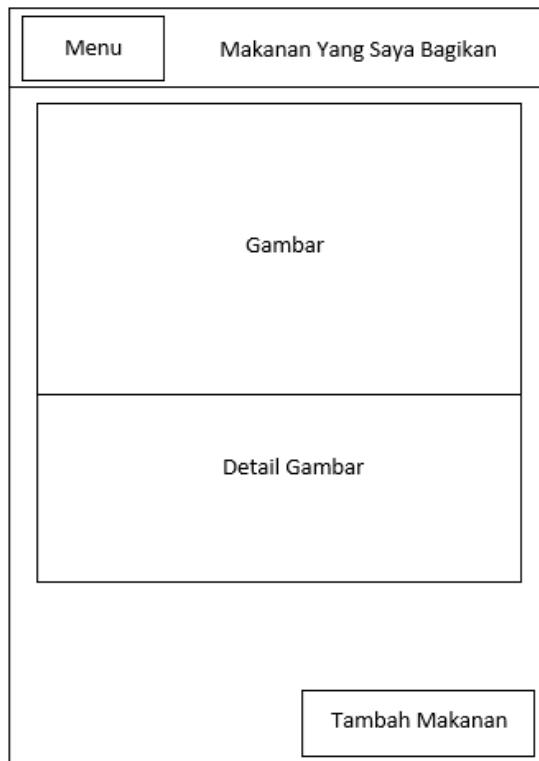


Gambar 3.65. Rancangan tampilan cari budimu disekitar

Pada **gambar 3.65.** Rancangan tampilan halaman cari budimu disekitar, nantinya dermawanku dapat melihat titik lokasi budimu yang ditandai dengan *marker*, dan dermawanku dapat menginput jarak untuk melihat budimu yang berada disekitar dermawanku sesuai dengan jarak yang diinputkan.

15. Halaman makanan yang saya bagikan

Halaman makanan yang saya bagikan adalah tampilan halaman yang digunakan untuk melihat makanan yang dibagikan sebagai *history* makanan yang dibagikan oleh pengguna yang menggunakan akses dermawanku. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman makanan yang pernah dibagikan.

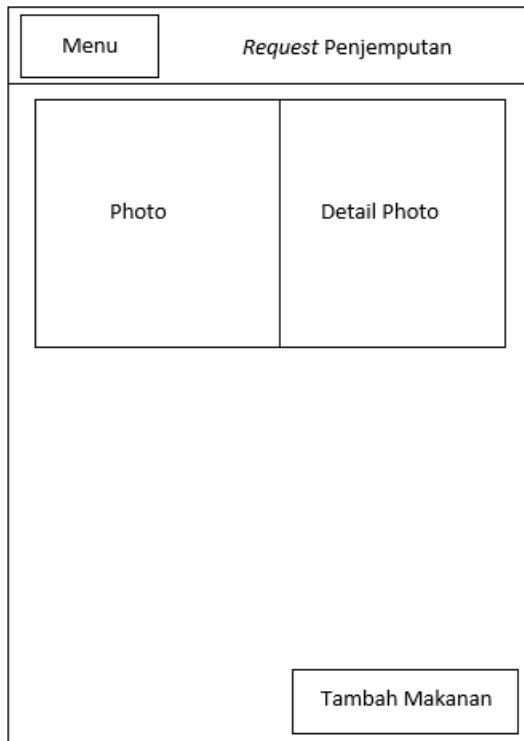


Gambar 3.66. Rancangan halaman makanan yang saya bagikan

Pada **gambar 3.66.** Rancangan tampilan halaman makanan yang saya bagikan, nantinya dermawanku dapat melihat makan yang pernah dibagikan sebelumnya diaplikasi kepada budimu.

16. Halaman *request* penjemputan

Halaman *request* penjemputan adalah tampilan halaman yang digunakan ketika budimu melakukan pemilihan akan makanan yang dibagikan maka akan muncul notifikasi didalam halaman *request* penjemputan untuk memberitahukan bahwa telah ada yang akan mengambil makanan yang akan diberikan. Berikut merupakan rancangan tampilan halaman *request* penjemputan.



Gambar 3.67. Rancangan tampilan *request* penjemputan

Pada **gambar 3.67.** Rancangan tampilan halaman *request* penjemputan, nantinya dermawanku dapat melihat makanan yang akan diambil oleh budimu serta dermawanku dapat melakukan konfirmasi persetujuan untuk pengambilan makanan yang telah dibagikan sebelumnya untuk dijemput oleh budimu.

3.7. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini, aplikasi yang telah dibuat akan diuji untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode pengujian validasi dan pengujian UAT yang nantinya akan dicari pula *Skala Likert* dari hasil kuesionernya.

3.7.1. Pengujian validasi

Pengujian validasi sistem dilakukan dengan menentukan 1 lokasi sebagai lokasi awal, dimana dalam pengujian aplikasi memberikan makanan berlebih ini, menggunakan lokasi awalnya yaitu Gedung Akademik Fakultas Teknik Universitas

Tanjungpura. Kemudian mengambil 6 titik hasil pencarian sistem yang dijadikan sample. Kemudian keenam titik lokasi tersebut didatangi dan diambil titik koordinatnya dan langsung dihitung jaraknya dari lokasi awal menggunakan perangkat GPS.

3.7.2. Pengujian UAT

Kuesioner berisi 15 pertanyaan yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yang digunakan dalam pengujian aplikasi tersebut, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek fungsionalitas dan aspek komunikasi visual. Kuesioner dibagikan kepada 10 responden yang merupakan pengguna *smartphone* dengan sistem operasi *Android*, terdiri dari masyarakat sekitar. Hasil kuesioner dirangkum berdasarkan tiga aspek yang diujikan.

3.7.2.1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Hasil kuesioner aspek rekayasa perangkat lunak dirangkum dalam sebuah tabel seperti pada tabel 3.26.

Tabel 3.26 Tabel hasil kuesioner aspek rekayasa perangkat lunak

No	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Berjalannya aplikasi pada <i>smartphone</i>						
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada <i>smartphone</i>						
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada <i>smartphone</i>						
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi						
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan						
Jumlah							
Persentase (%)							

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

3.7.2.2. Aspek Fungsionalitas

Hasil kuesioner aspek fungsionalitas dirangkum dalam sebuah tabel seperti pada Tabel 3.27.

Tabel 3.27 Tabel hasil kuesioner aspek fungsionalitas

No	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan <i>list</i> makanan						
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan						
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan						
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.						
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku						
Jumlah							
Persentase (%)							

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

3.7.2.3. Aspek Komunikasi Visual

Hasil kuesioner aspek komunikasi visual dirangkum dalam sebuah tabel seperti pada Tabel 3.28.

Tabel 3.28 Tabel hasil kuesioner aspek komunikasi visual

No	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan antarmuka aplikasi						
2	Tampilan menu aplikasi						
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi						
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi						
5	Respon (<i>feedback</i>) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi						
Jumlah							
Persentase (%)							

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

BAB IV

HASIL PERANCANGAN DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1 Hasil Perancangan

Aplikasi yang dirancang merupakan aplikasi pencarian lokasi berdasarkan inputan radius yang bertujuan untuk mencari lokasi orang yang akan diberikan makanan (budimu). Antarmuka aplikasi dibuat dapat diakses oleh pengguna aplikasi yang di klasifikasikan kedalam 2 jenis pengguna. Pengguna tersebut adalah dermawanku (orang yang memiliki makanan berlebih atau orang yang memberikan makanan berlebih) dan budimu (orang yang menerima makanan yang diberikan oleh dermawanku).

4.1.1 Tampilan Antarmuka Halaman Aplikasi

Tampilan antarmuka aplikasi merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Sehingga tampilan antarmuka aplikasi berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan aplikasi, sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan sebagaimana fungsinya.

4.1.2. Tampilan Antarmuka Halaman Budimu

4.1.2.1 Tampilan Antarmuka Halaman *Splash Screen* Aplikasi

Splash screen adalah tampilan pertama program yang muncul sementara sebelum masuk ke halaman *login*. *Splash screen* ini menampilkan logo dari aplikasi memberikan makanan berlebih (memaber). Adapun tampilan halaman *splash screen* pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada **gambar 4.1**.

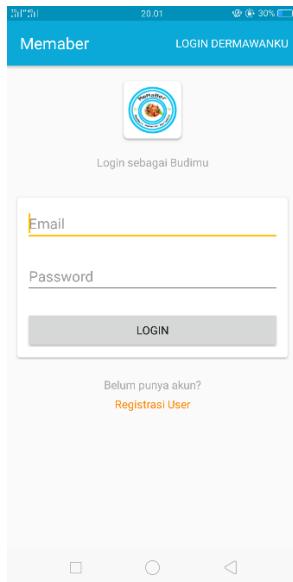


Gambar 4.1 Tampilan antarmuka halaman *splash screen*

Pada **gambar 4.1** memperlihatkan tampilan halaman *splash screen* yang menampilkan logo dari aplikasi dan digunakan oleh aplikasi untuk memberi tahu user bahwa program aplikasi sedang berjalan.

4.1.2.2 Tampilan Antarmuka Halaman *Login* Budimu

Setelah tampilan Halaman *splash screen*, selanjutnya pengguna akan diarahkan ke halaman *login*. Sebagaimana diperlihatkan pada **gambar 4.2**, halaman *login* merupakan halaman yang digunakan pengguna untuk masuk dalam halaman utama aplikasi. Berikut merupakan tampilan halaman *login* pengguna pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada **gambar 4.2**.



Gambar 4.2 Tampilan antarmuka halaman *login* budimu

Pada gambar 4.2 menampilkan tampilan antarmuka halaman *login* budimu, dimana dalam tampilan halaman ini terdapat kolom *email* dan kolom *password* yang harus diinputkan oleh pengguna aplikasi untuk login kedalam aplikasi dan mengakses fungsi yang disediakan oleh aplikasi untuk pengguna budimu. Sebelum melakukan aktifitas *login* terlebih dahulu pengguna harus melakukan registrasi untuk memiliki akun pengguna budimu. Apabila pengguna sudah melakukan proses *registrasi*, maka pengguna tersebut dapat masuk ke aplikasi dengan cara memasukan *email* pada kolom *email*. Kemudian pengguna juga perlu memasukkan *password* pada kolom *password*. Tapi jika pengguna memasukkan *email/password* dengan salah maka akan muncul *toast login* salah sebagai peringatan dan pengguna harus memasukkan *email* dan *password* dengan benar agar dapat masuk ke dalam aplikasi.

4.1.2.3 Tampilan Antarmuka Halaman Registrasi Budimu

Registrasi merupakan menu yang digunakan untuk mendaftar menjadi anggota atau pengguna dari sebuah aplikasi. Dalam proses pendaftaran sebagai budimu ini, terdapat 2 pilihan kategori pengguna budimu yaitu umum dan lembaga sosial. Dalam hal ini, pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan. Berikut

merupakan tampilan halaman registrasi pilihan kategori pengguna budi pada aplikasi memberikan makanan berlebih dapat dilihat pada **gambar 4.3**.

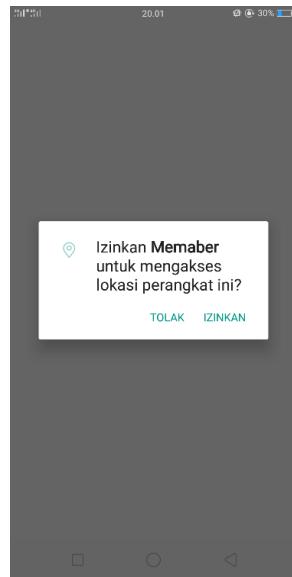


Gambar 4.3 Tampilan antarmuka halaman registrasi pilihan budimu

Pada **gambar 4.3** menampilkan antarmuka halaman registrasi pilihan budimu, yang dimana dalam aplikasi memberikan makanan berlebih ini menyediakan 2 kategori akun untuk orang yang menginginkan makanan atau budimu yaitu kategori umum dan lembaga sosial.

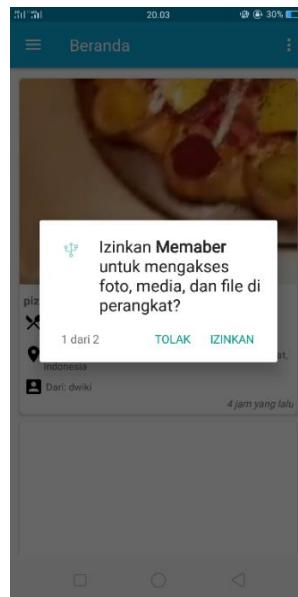
4.1.2.4 Tampilan Antarmuka *Alert Dialog* Perizinan

Sebelum menjalankan fungsi dari aplikasi, pengguna aplikasi budimu akan diminta untuk mengizinkan aplikasi untuk mengakses lokasi, *photo*, media, *file*, mengambil *photo*, dan merekam video dari perangkat seluler. Tampilan *alert dialog* untuk mengakses lokasi dapat dilihat pada **gambar 4.4**, tampilan *alert dialog* untuk mengakses *photo*, media dan *file* dapat dilihat pada **gambar 4.5**, dan tampilan *alert dialog* untuk mengambil *photo* dan merekam video dapat dilihat pada **gambar 4.6**.



Gambar 4.4 Tampilan antarmuka alert izin untuk mengakses lokasi perangkat

Pada **gambar 4.4** menampilkan *alert* dialog untuk mengakses lokasi perangkat dimana fungsi ini digunakan untuk perizinan aplikasi dalam mengakses posisi pengguna aplikasi memberikan makanan berlebih.



Gambar 4.5 Tampilan antarmuka *alert* izin untuk mengakses *photo*, *media*, dan file perangkat

Pada **gambar 4.5** menampilkan *alert* dialog untuk mengakses *photo*, *media*, dan file perangkat dimana fungsi ini digunakan untuk perizinan aplikasi dalam

mengakses *photo*, media, dan file perangkat pengguna aplikasi memberikan makanan berlebih.



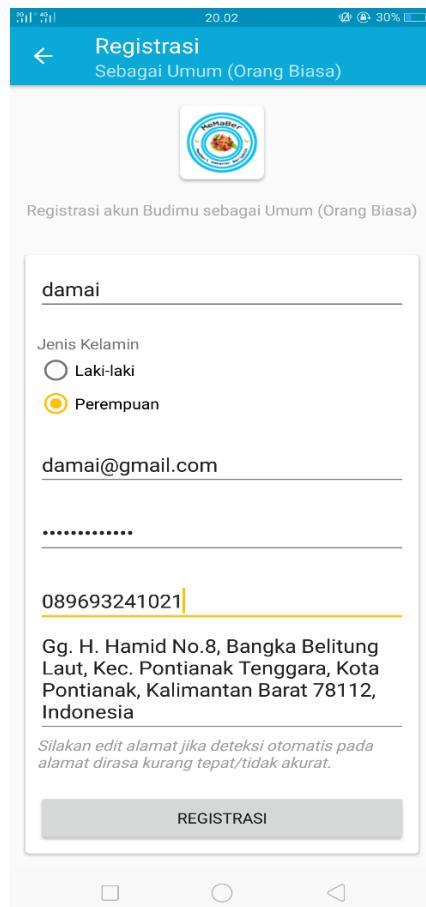
Gambar 4.6 Tampilan antarmuka *alert* izin untuk mengakses mengambil *photo* atau video

Pada **gambar 4.6** menampilkan *alert* dialog untuk mengambil *photo* atau video dimana fungsi ini digunakan untuk perizinan aplikasi dalam mengambil *photo* atau video menggunakan kamera aplikasi memberikan makanan berlebih.

4.1.2.5 Tampilan Antarmuka Halaman Formulir Registrasi Budimu (Umum)

Tampilan halaman registrasi budimu kategori umum adalah tampilan antarmuka halaman registrasi budimu kategori umum yang dibuat untuk calon pengguna mendaftarkan diri sebagai pengguna budimu umum untuk masuk kedalam aplikasi dan menggunakan fungsi yang disediakan aplikasi. Dalam hal ini pengguna akan mengisi data seperti nama lengkap, jenis kelamin, *email*, *password*,

nomor hp dan alamat pengguna. Berikut merupakan tampilan halaman formulir registrasi budimu kategori umum dapat dilihat pada **gambar 4.7**.

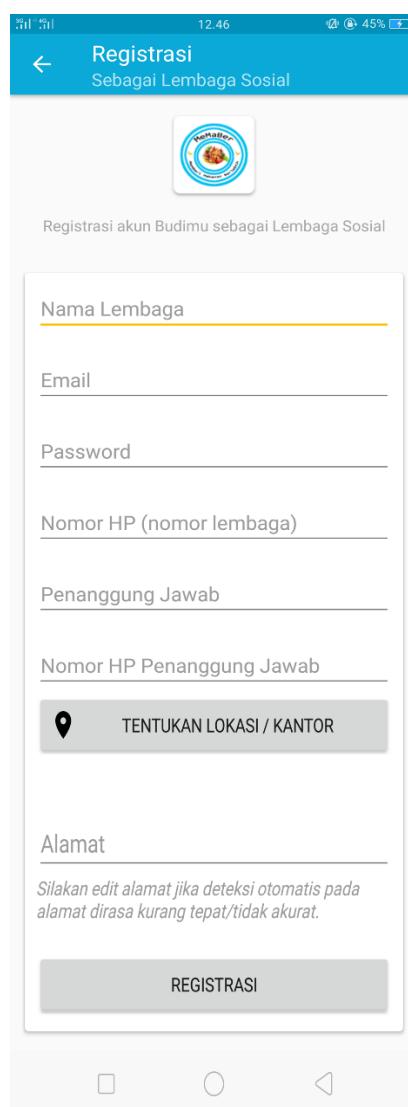


Gambar 4.7 Tampilan antarmuka halaman registrasi budimu (umum)

Pada **gambar 4.7** menampilkan antarmuka halaman registrasi budimu yang memiliki kategori umum. Dalam melakukan registrasi sebagai pengguna budimu kategori umum ini, pengguna nantinya diminta untuk mengisi data seperti nama pengguna, jenis kelamin, email, password yang diinginkan, dan nomor hp sesuai kolom yang disediakan. Data yang dimasukan pengguna untuk registrasi ini, nantinya akan disimpan kedalam database untuk digunakan saat pengguna akan *login* kedalam aplikasi.

4.1.2.6 Tampilan Antarmuka Halaman Formulir Registrasi Budimu (Lembaga Sosial)

Tampilan halaman registrasi budimu kategori lembaga sosial adalah tampilan antarmuka halaman registrasi budimu kategori lembaga sosial yang dibuat untuk calon pengguna mendaftarkan diri sebagai pengguna budimu lembaga sosial untuk masuk kedalam aplikasi dan menggunakan fungsi yang disediakan aplikasi. Dalam hal ini pengguna akan mengisi data seperti nama lembaga, *email*, *password*, nomor hp lembaga, penanggung jawab, nomor hp penanggung jawab dan alamat pengguna. Berikut merupakan tampilan halaman formulir registrasi budimu kategori umum dapat dilihat pada **gambar 4.8**.

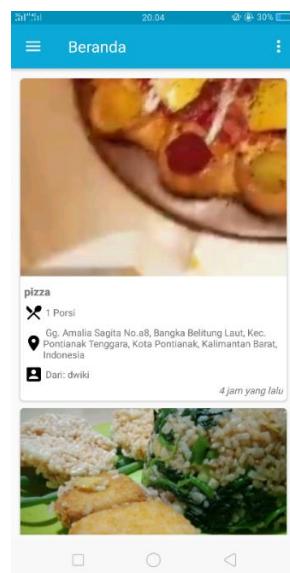


Gambar 4.8 Tampilan antarmuka halaman registrasi budimu (lembaga sosial)

Pada **gambar 4.8** menampilkan antarmuka halaman registrasi budimu yang memiliki kategori lembaga sosial. Dalam melakukan registrasi sebagai pengguna budimu kategori lembaga sosial ini, pengguna nantinya diminta untuk mengisi data seperti nama lembaga, email, password yang diinginkan, dan nomor hp lembaga sosial serta nama penanggung jawab dan nomor hp penanggung jawab sesuai kolom yang disediakan. Data yang dimasukan pengguna untuk registrasi ini, nantinya akan disimpan kedalam *database* untuk digunakan saat pengguna akan *login* kedalam aplikasi.

4.1.2.7 Tampilan Antarmuka Halaman Beranda Pengguna Budimu

Halaman beranda adalah halaman utama dari aplikasi, dimana ketika selesai dari tahap *login* pengguna akan dibawa ketampilan halaman beranda. Berikut merupakan tampilan halaman beranda budimu dapat dilihat pada **gambar 4.9**.



Gambar 4.9 Tampilan antarmuka halaman beranda pada pengguna budimu

Pada **gambar 4.9** menampilkan antarmuka halaman beranda pada pengguna budimu, didalam halaman beranda pengguna budimu dapat melihat *list* makanan yang dibagikan oleh dermawanku, dan melakukan *request* makanan dengan mengklik *photo list* makanan serta dapat mengakses tombol menu yang terdapat

fungsi-fungsi dari aplikasi memberikan makanan berlebih yang dimiliki oleh hak akses pengguna budimu.

4.1.2.8 Tampilan Notifikasi Bahwa Ada Dermawanku Yang Membagikan Makanan

Tampilan notifikasi bahwa ada dermawanku yang membagikan makanan adalah tampilan yang memberitahukan pesan yang terkirim lewat *email* bahwa ada dermawanku yang membagikan makanan untuk budimu, dan dapat langsung di *request* pengambilannya oleh budimu. Adapun tampilan notifikasinya dapat dilihat pada **gambar 4.10**.



Gambar 4.10 Tampilan notifikasi makanan yang dibagikan dermawanku

Pada **gambar 4.10** menampilkan tampilan notifikasi makanan yang dibagikan oleh dermawanku yang dapat diakses. Notifikasi ini digunakan untuk memberi tahuhan bahwa ada makanan yang dibagikan oleh pengguna dermawanku dan makanan tersebut siap untuk di *request* oleh pengguna budimu untuk dilakukan pengambilan.

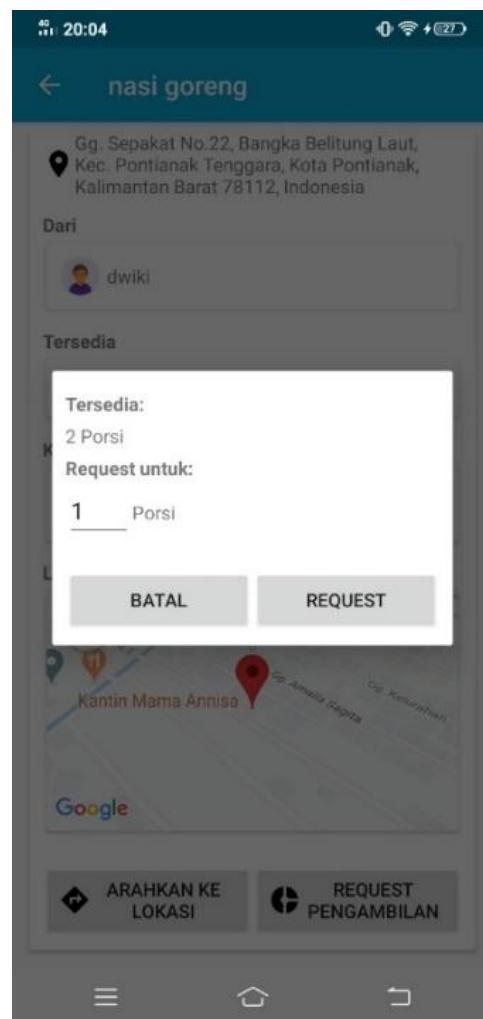
4.1.2.9 Tampilan Antarmuka Halaman Melakukan *Request Pengambilan Makanan*

Tampilan halaman melakukan *request pengambilan makanan* merupakan tampilan halaman yang akan muncul ketika budimu mengklik gambar makanan yang ada di beranda atau akan muncul ketika budimu memilih makanan yang diinginkan. Ketika pengguna akan melakukan *request makanan* pengguna hanya perlu menekan tombol *request makanan* dan menginputkan porsi makanan (tidak lebih dari 2 porsi) jika pengguna budimu me-*request* makanan lebih dari 2 porsi, maka nantinya akan muncul *toast* makanan yang bisa di-*request* maksimal 2 porsi. Adapun tampilan antarmuka halaman melakukan *request pengambilan* dapat dilihat pada **gambar 4.11**, tampilan antarmuka halaman porsi makanan yang diinginkan dapat dilihat pada **gambar 4.12**, dan tampilan antarmuka halaman ketika menekan tombol *request makanan* dapat dilihat pada **gambar 4.13**.



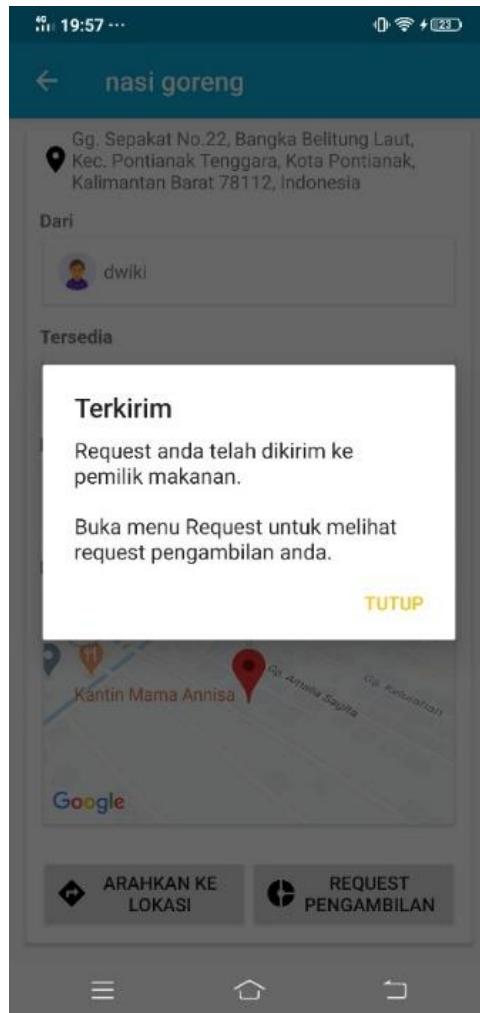
Gambar 4.11 Tampilan antarmuka halaman *request makanan*

Pada **gambar 4.11** Memperlihatkan antarmuka halaman *request* makanan, dimana dalam hal ini pengguna budimu dapat melihat informasi seputar makanan yang akan diambil dan terdapat tombol arahkan ke lokasi serta tombol *request* makanan untuk me-*request* porsi makanan yang akan diambil.



Gambar 4.12 Tampilan antarmuka halaman porsi makanan yang diinginkan

Pada **gambar 4.12** memperlihatkan antarmuka porsi makanan yang diinginkan, dimana pengguna budimu dapat memasukkan jumlah porsi makanan yang akan diambil, namun porsi makanan yang dapat diambil tidak lebih dari 2 porsi dan apabila pengguna budimu menginput makanan lebih dari 2 porsi maka akan muncul *toast*, makanan yang boleh diambil maksimal 2 porsi.



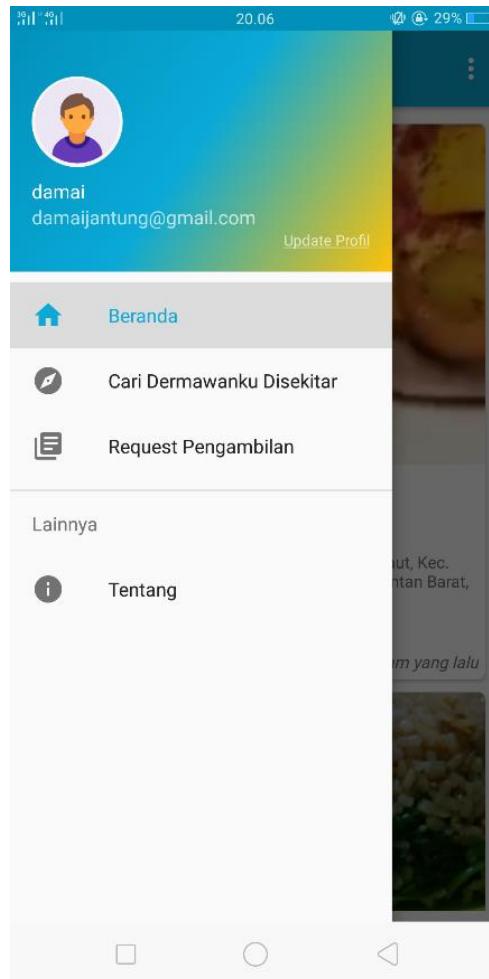
Gambar 4.13 Tampilan antarmuka ketika menekan tombol *request* makanan

Gambar 4.13 memperlihatkan tampilan antarmuka ketika pengguna budimu menekan tombol *request* makanan dan sudah mengisi halaman porsi makanan yang diinginkan, untuk selanjutnya di terima ke pengguna dermawanku.

4.1.2.10 Tampilan Antarmuka Halaman Menu Pada Pengguna Budimu

Tampilan halaman menu budimu adalah tampilan halaman fungsi-fungsi yang terdapat di hak akses pengguna budimu. Dimana halaman menu ini terdapat fungsi seperti beranda untuk melihat *list* makanan yang dibagikan oleh dermawanku diapliksi, cari dermawanku disekitar untuk mencari dermawanku yang membagikan makanan disekitar dengan inputan radius, dan *request* pengambilan yang merupakan fungsi yang akan menampilkan makanan yang akan diambil dan juga makanan yang pernah diambil serta tampilan *profile* yang dapat

diubah dan juga terdapat di tampilan halaman menu. Adapun antarmuka halaman menu budimu dapat dilihat pada **gambar 4.14**.



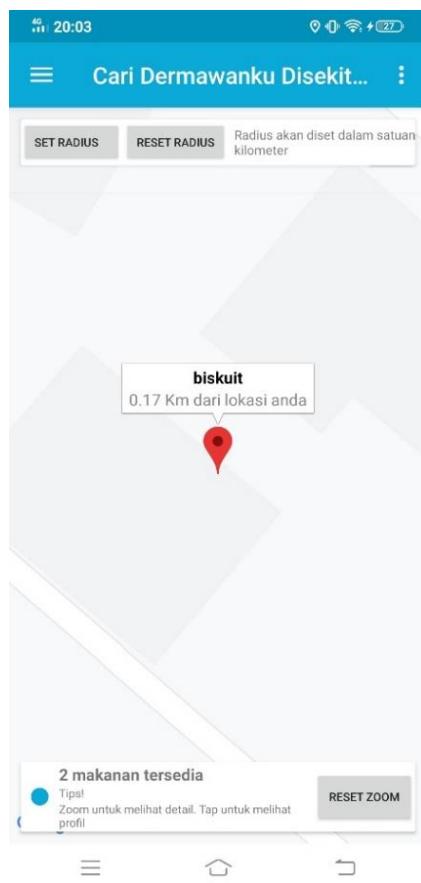
Gambar 4.14 Tampilan antarmuka halaman menu pada budimu

Pada **gambar 4.14** memperlihatkan tampilan halaman antarmuka halaman menu pada budimu, dalam hal ini pengguna budimu dapat mengakses semua fungsi menu yang telah disediakan seperti *update profile*, melihat beranda, cari dermawanku disekitar, *request pengambilan* dan melihat tentang aplikasi.

4.1.2.11 Tampilan Antarmuka Halaman Cari Dermawanku Disekitar

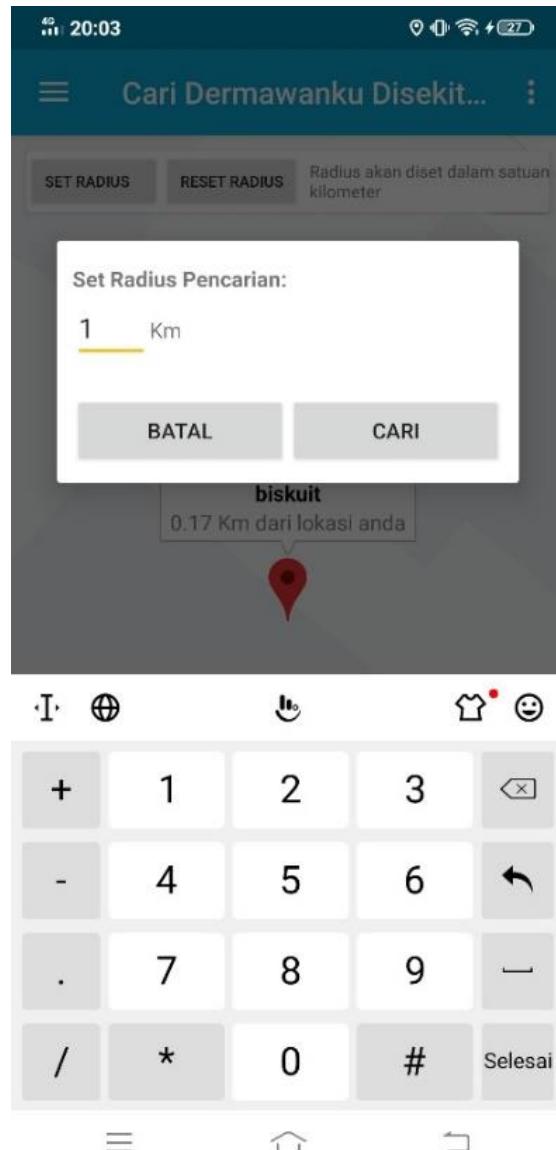
Tampilan antarmuka halaman cari dermawanku disekitar adalah tampilan halaman fungsi dari pengguna budimu untuk mencari dermawanku yang mempunyai makanan berlebih yang dibagikan di dalam aplikasi memberikan

makanan. Dalam fungsi ini budimu dapat menginput radius yang ingin dicari dalam satuan kilometer (km) di kolom masukan radius, kemudian tekan tombol cari untuk mencari lokasi. Adapun antarmuka halaman cari dermawanku disekitar dapat dilihat pada **gambar 4.15**, tampilan antarmuka halaman cari dermawanku disekitar input radius dapat dilihat pada **gambar 4.16**, tampilan antarmuka halaman hasil pencarian dermawanku dapat dilihat pada **gambar 4.17** dan tampilan antarmuka *klik detail marker* dapat dilihat pada **gambar 4.18**.



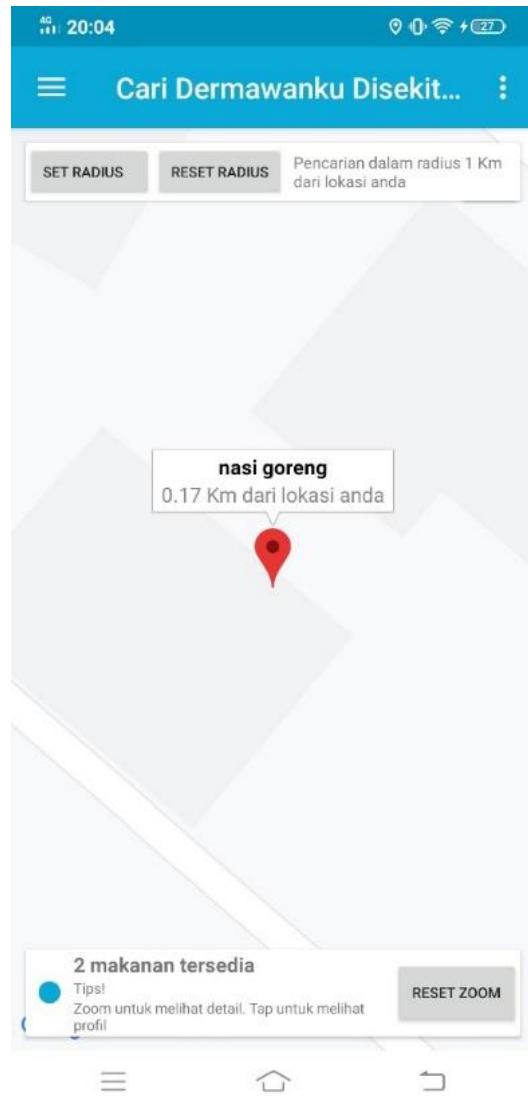
Gambar 4.15 Tampilan antarmuka halaman menu cari dermawanku disekitar

Pada **gambar 4.15** memperlihatkan antarmuka halaman menu cari dermawanku disekitar. Halaman ini nantinya, akan memperlihatkan makanan yang ada disekitar pengguna budimu. Pada halaman ini, terdapat tombol *set radius* untuk menginput radius lokasi makanan yang ingin dicari dan tombol *reset radius* untuk memulihkan pencarian dari tombol *set radius*.



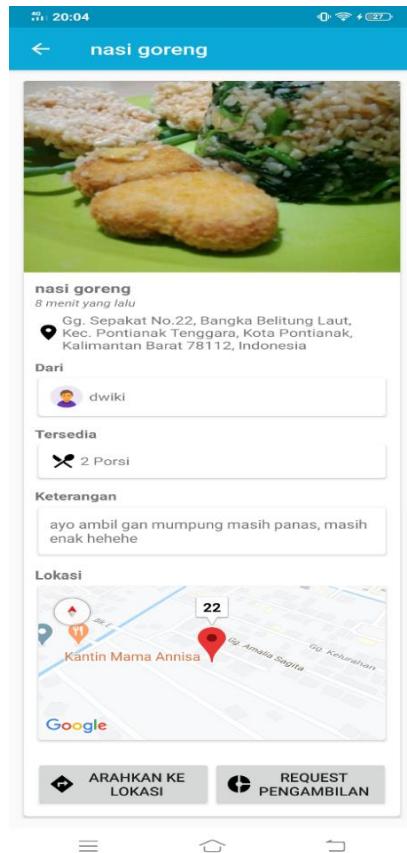
Gambar 4.16 Tampilan Antarmuka Halaman cari dermawanku disekitar input radius

Pada **Gambar 4.16** memperlihatkan tampilan antarmuka halaman cari dermawanku disekitar ketika pengguna budimu akan memasukan radius makanan yang akan diambil. Radius makanan yang akan diambil nantinya terhitung dalam satuan kilometer (Km) dari titik lokasi budimu berada ke lokasi makanan yang tersedia.



Gambar 4.17 Tampilan Antarmuka Halaman hasil pencarian dermawanku

Pada **gambar 4.17** memperlihatkan antarmuka halaman hasil pencarian dermawanku disekitar. Halaman ini nantinya akan memperlihatkan makanan yang ada disekitar pengguna budimu. Pada halaman ini terdapat tombol *set radius* untuk menginput radius lokasi makanan yang ingin dicari dan tombol *reset radius* untuk memulihkan pencarian dari tombol *set radius*.



Gambar 4.18 Tampilan antarmuka halaman *klik detail marker*

Pada **gambar 4.18** memperlihatkan tampilan antarmuka halaman ketika pengguna mengklik *marker* (penanda makanan), dimana ketika pengguna mengklik *marker* ini nantinya aplikasi akan menanggapi perintah dengan menampilkan informasi tentang makanan dan menyediakan tombol *request* pengambilan makanan untuk me-*request* makanan yang dibagikan.

4.1.2.12 Tampilan Antarmuka Halaman *Request Pengambilan Makanan*

Tampilan halaman *request* pengambilan makanan adalah tampilan halaman yang menyediakan informasi mengenai makanan yang telah dilakukan *request* pengambilan oleh budimu. Didalam halaman *request* pengambilan makanan ini budimu juga dapat melihat makanan-makanan yang pernah di-*request* sebelumnya, serta terdapat pula informasi penyetujuan makanan yang di-*request*. Adapun antarmuka dari halaman *request* pengambilan makanan dapat dilihat pada **gambar 4.19**.



Gambar 4.19. Tampilan antarmuka halaman *request* makanan menunggu konfirmasi

Pada **gambar 4.19** memperlihatkan tampilan antarmuka halaman *request* makanan menunggu konfirmasi, pada halaman ini nantinya, akan menyediakan informasi makanan yang di *request* sudah dikonfirmasi atau belum oleh dermawanku.



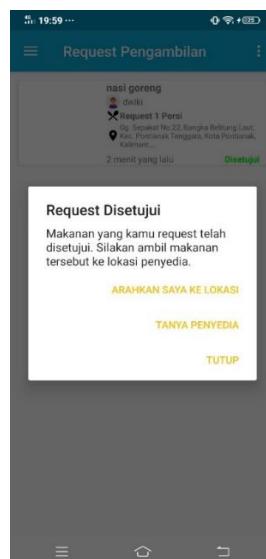
Gambar 4.20 Tampilan antarmuka notifikasi *request* makanan telah disetujui

Pada **gambar 4.20** memperlihatkan antarmuka notifikasi *request* makanan telah disetujui oleh dermawanku, tampilan pesan notifikasi ini akan dikirim ke *email* pengguna budimu yang telah didaftarkan sebelumnya.



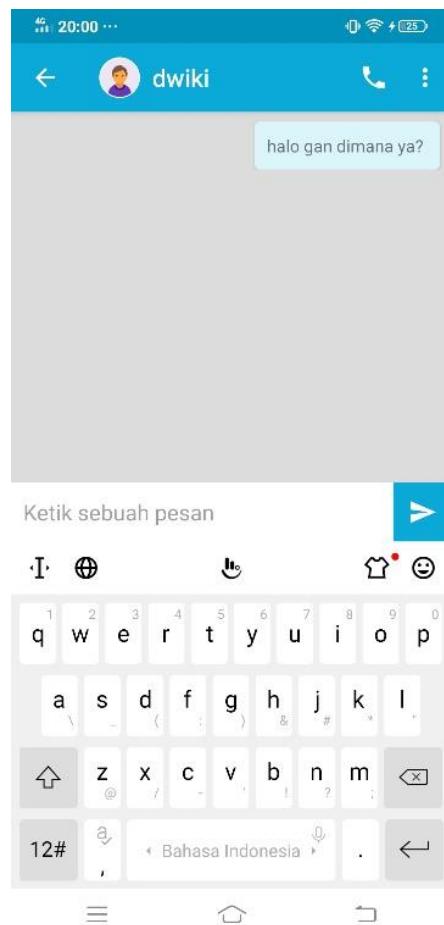
Gambar 4.21 Tampilan antarmuka halaman makanan sudah disetujui

Pada **gambar 4.21** memperlihatkan tampilan antarmuka halaman makanan yang direquest telah disetujui atau dikonfirmasi oleh dermawanku dan siap untuk diambil oleh budimu.



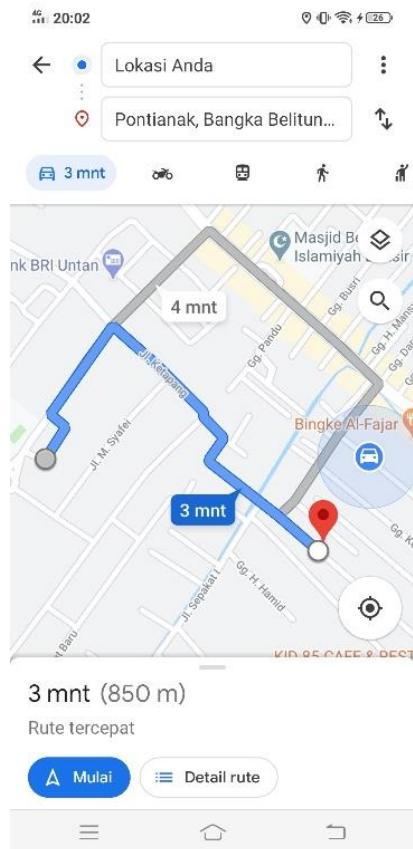
Gambar 4.22 Tampilan Antarmuka alert dialog ketika mengklik *request* makanan yang telah disetujui.

Pada **gambar 4.22** memperlihatkan antarmuka halaman ketika *request* makanan telah disetujui dan pengguna budimu mengklik gambar makanan tersebut, sehingga akan muncul halaman *request* disetujui dengan menyediakan menu arahkan saya ke lokasi makanan untuk mengarahkan kelokasi makanan yang dibagikan dermawanku, tanya penyedia (untuk melakukan percakapan dengan dermawanku yang menyediakan makanan di aplikasi memberikan makanan berlebih) dan tutup halaman *request* disetujui untuk keluar dari alert dialog request makanan yang telah disetujui.



Gambar 4.23 Tampilan antarmuka halaman ketika melakukan percakapan

Pada **gambar 4.23** memperlihatkan tampilan antarmuka halaman ketika budimu menekan menu tanya penyedia, dan melakukan percakapan dengan pengguna dermawanku untuk proses penjemputan makanan.



Gambar 4.24 Tampilan antarmuka halaman mengarahkan kelokasi dermawanku

Pada **gambar 4.24** memperlihatkan tampilan antarmuka halaman mengarahkan kelokasi dermawanku. Halaman ini akan tampil ketika budimu mengklik menu arahkan ke lokasi sehingga aplikasi akan merespon dengan menampilkan halaman yang memanggil *API google maps* untuk menuju ke arah lokasi makanan yang *direquest* dengan pengguna budimu.

4.1.2.13 Tampilan Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi Pada Budimu

Tampilan antarmuka halaman tentang aplikasi merupakan tampilan menu yang disediakan oleh aplikasi untuk melihat tentang aplikasi seperti versi aplikasi dan nama pengembang aplikasi. Adapun tampilan antarmuka halaman menu tentang aplikasi dapat dilihat pada **gambar 4.25**.



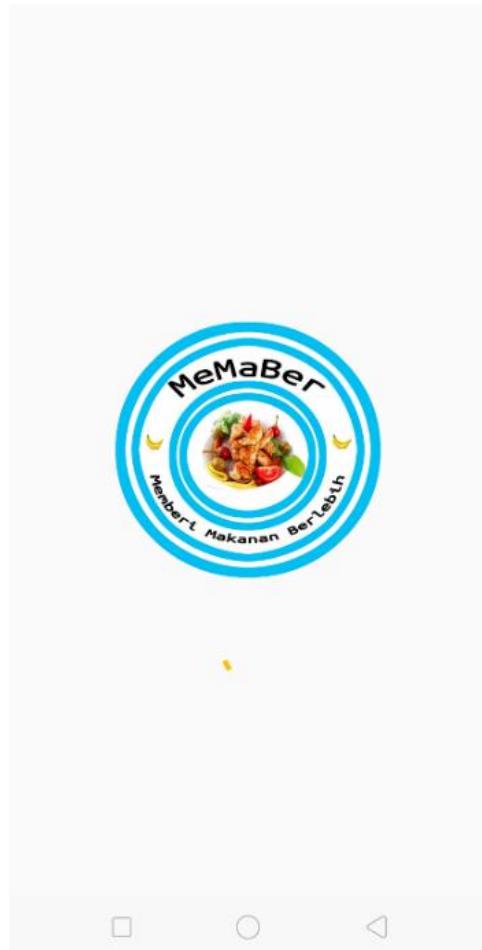
Gambar 4.25 Tampilan antarmuka halaman menu tentang aplikasi

Pada **gambar 4.25** menampilkan antarmuka halaman yang menyediakan informasi seputar aplikasi seperti versi aplikasi, nama aplikasi dan pembuat aplikasi.

4.1.3 Tampilan Antarmuka Halaman Pada Pengguna Dermawanku

4.1.3.1 Tampilan Antarmuka Halaman Splash Screen

Splash screen adalah tampilan pertama program yang muncul sementara sebelum masuk ke halaman *login*. *Splash screen* ini menampilkan logo dari aplikasi memberikan makanan berlebih (memaber). *Splash screen* sendiri menggambarkan bahwa aplikasi sedang berjalan. Adapun tampilan halaman *splash screen* pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada **gambar 4.26**.



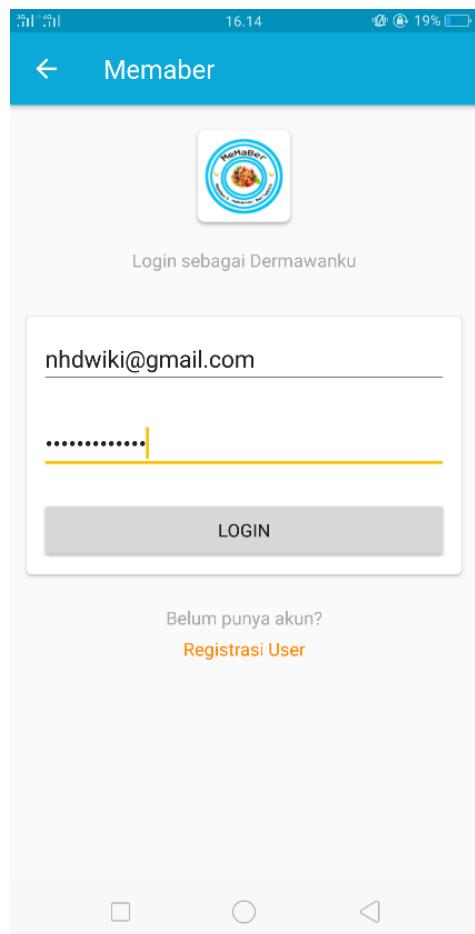
Gambar 4.26 Tampilan antarmuka halaman *splash screen* pada (dermawanku)

Pada **gambar 4.26** memperlihatkan tampilan halaman *splash screen* yang menampilkan logo dari aplikasi dan digunakan oleh aplikasi untuk memberi tahukan pengguna bahwa program aplikasi sedang berjalan.

4.1.3.2 Tampilan Antarmuka Halaman *Login* Pada Dermawanku

Setelah tampilan halaman *splash screen*, selanjutnya dermawanku masuk ke halaman *login* dermawanku untuk mendapatkan hak akses sebagai pengguna dermawanku. *Login* adalah menu yang digunakan untuk masuk dalam suatu aplikasi. Apabila dermawanku sudah melakukan proses registrasi, dermawanku bisa masuk ke aplikasi dengan cara memasukan *email* di kolom *email* dan memasukan *password* di kolom *password*. Tapi jika dermawanku memasukkan *email* atau *password* dengan salah maka akan ada toast *login* salah dan dermawanku

harus memasukkan *email* dan *password* dengan benar agar dapat melakukan *login*. Adapun tampilan halaman *login* dermawanku dapat dilihat pada **gambar 4.27**.

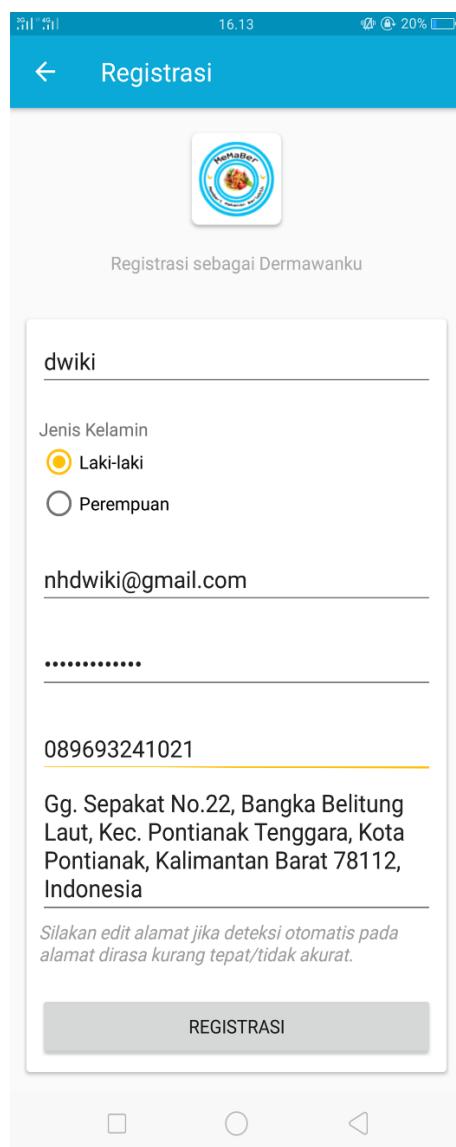


Gambar 4.27 Tampilan antarmuka halaman *login* dermawanku

Pada **gambar 4.27** menampilkan tampilan antarmuka halaman *login* dermawanku, dimana dalam tampilan halaman ini terdapat kolom email dan kolom password yang harus diinputkan oleh pengguna aplikasi untuk *login* kedalam aplikasi dan mengakses fungsi yang disediakan oleh aplikasi untuk pengguna dermawanku. Sebelum melakukan aktifitas *login* terlebih dahulu pengguna harus melakukan registrasi untuk memiliki akun pengguna dermawanku. Apabila pengguna sudah melakukan proses *registrasi*, maka pengguna tersebut dapat masuk ke aplikasi dengan cara memasukan *email* pada kolom *email*. Kemudian pengguna juga perlu memasukkan *password* pada kolom *password*. Tapi jika pengguna memasukkan *email/password* dengan salah maka akan muncul *toast* *login* salah sebagai peringatan dan pengguna harus memasukkan *email* dan *password* dengan benar agar dapat masuk ke dalam aplikasi.

4.1.3.3 Tampilan Antarmuka Halaman Registrasi Pada Dermawanku

Registrasi merupakan menu yang digunakan untuk mendaftar menjadi anggota ataupun *member* dari sebuah aplikasi. Dalam proses pendaftaran ini, dermawanku diharuskan untuk mengisi sebuah formulir dengan identitas yang dimiliki. Adapun identitas tersebut seperti halnya nama, jenis kelamin, *email*, *password* dan titik koordinat lokasi yang otomatis terisi. Setelah dermawanku melakukan registrasi, maka dermawanku dapat *login* dengan *email* dan *password* yang dermawanku daftarkan sebelumnya. Tampilan halaman registrasi dermawanku dapat dilihat pada **gambar 4.28**.

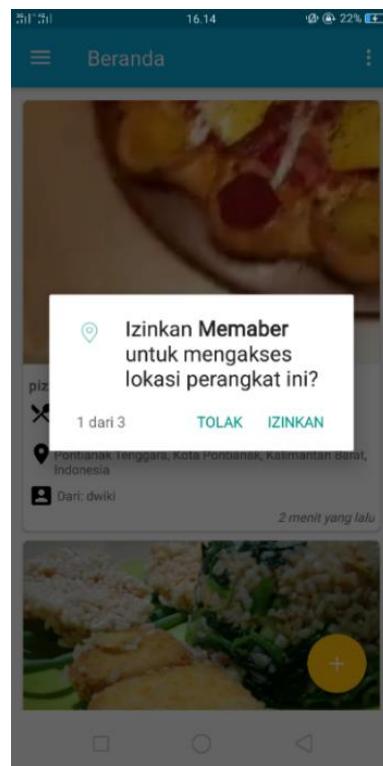


Gambar 4.28 Tampilan antarmuka halaman registrasi dermawanku

Pada **gambar 4.28** menampilkan antarmuka halaman registrasi dermawanku. Dalam melakukan registrasi sebagai pengguna dermawanku ini, pengguna nantinya diminta untuk mengisi data seperti nama pengguna, jenis kelamin, email, password yang diinginkan, dan nomor hp sesuai kolom yang disediakan. Data yang dimasukan pengguna untuk registrasi ini, nantinya akan disimpan kedalam *database* untuk digunakan saat pengguna akan *login* kedalam aplikasi.

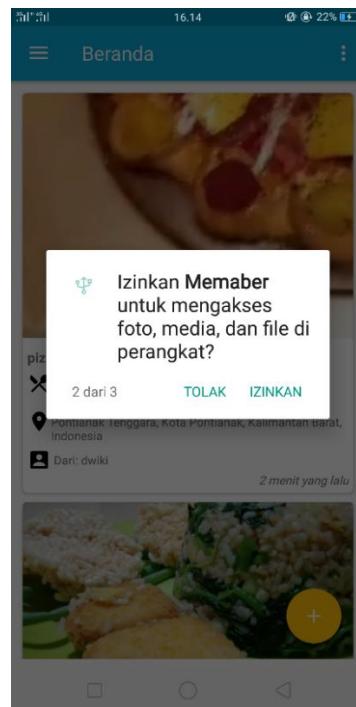
4.1.3.4 Tampilan Antarmuka *Alert Dialog Mengakses Lokasi*

Sebelum menjalankan fungsi dari aplikasi, pengguna aplikasi budimu dan dermawanku akan diminta untuk mengizinkan aplikasi untuk mengakses lokasi, *photo*, media, file, mengambil *photo*, dan merekam video dari perangkat seluler. Tampilan *alerty dialog* untuk mengakses lokasi dapat dilihat pada **gambar 4.29**, tampilan *alert dialog* untuk mengakses *photo*, media dan *file* dapat dilihat pada **gambar 4.30**, tampilan *alert dialog* untuk mengambil *photo* dan merekam video dapat dilihat pada **gambar 4.31**.



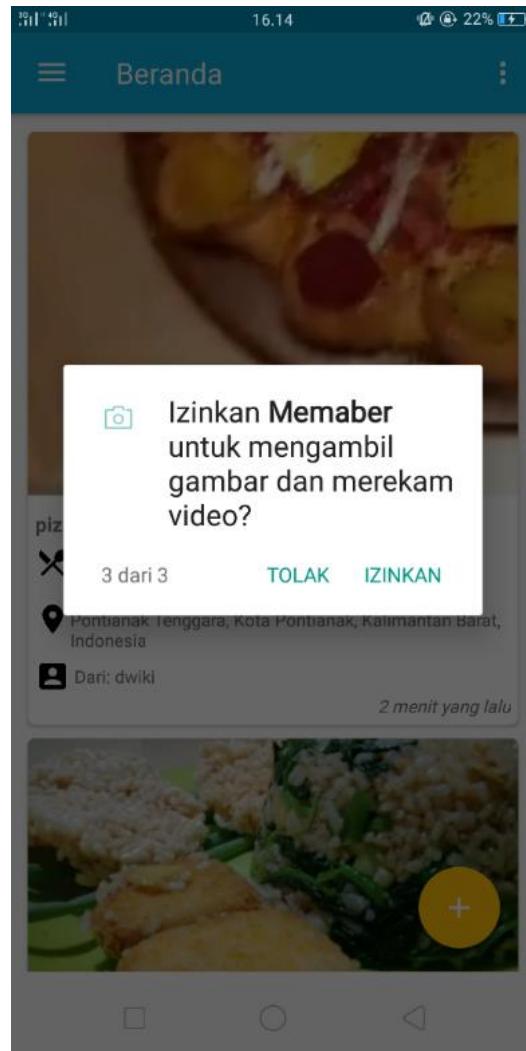
Gambar 4.29 Tampilan antarmuka *alert* izin untuk mengakses lokasi perangkat

Pada **gambar 4.29** menampilkan *alert* dialog untuk mengakses lokasi perangkat pengguna dermawanku dimana fungsi ini digunakan untuk perizinan aplikasi dalam mengakses posisi pengguna aplikasi memberikan makanan berlebih.



Gambar 4.30 Tampilan antarmuka *alert* izin untuk mengakses *photo*, *media*, dan file perangkat

Pada **gambar 4.30** menampilkan *alert* dialog untuk mengakses *photo*, *media*, dan file perangkat pengguna dermawanku dimana fungsi ini digunakan untuk perizinan aplikasi dalam mengakses *photo*, *media*, dan file perangkat pengguna aplikasi memberikan makanan berlebih.



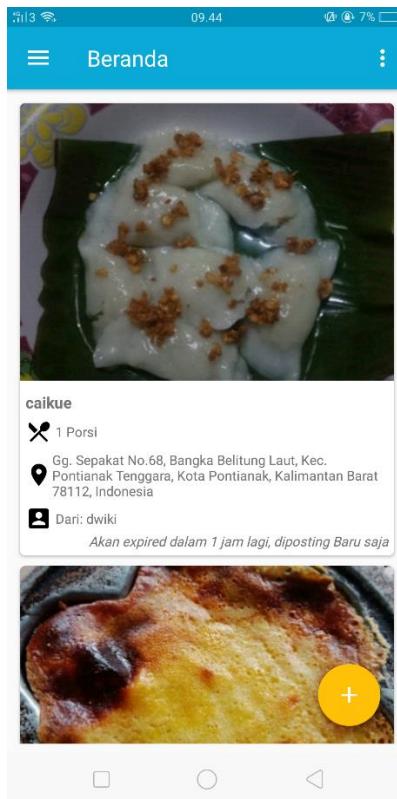
Gambar 4.31 Tampilan antarmuka *alert* izin untuk mengakses mengambil *photo* atau *video*

Pada **gambar 4.31** menampilkan *alert* dialog untuk mengambil *photo* atau *video* dimana fungsi ini digunakan untuk perizinan aplikasi dalam mengambil *photo* atau *video* menggunakan kamera aplikasi memberikan makanan berlebih.

4.1.3.5 Tampilan Antarmuka Halaman Beranda Dermawanku

Halaman beranda adalah halaman utama dari aplikasi memberikan makanan berlebih (memaber) apabila berhasil *login*. Halaman utama ini terdiri dari fitur tambah data makanan berlebih, fitur *logout* dan fitur menu serta tampilan *list* makanan berlebih yang dibagikan oleh dermawanku. Dalam tampilan makanan berlebih terdapat informasi yang dapat dilihat seperti *photo*, nama makanan, lokasi,

dan orang yang membagikan makanan berlebih. Tampilan halaman *beranda* dermawanku dapat dilihat pada **gambar 4.32**.



Gambar 4.32 Tampilan antarmuka halaman beranda dermawanku

Pada **gambar 4.32** menampilkan tampilan antarmuka halaman beranda dermawanku, yang dalam dalam halaman beranda ini pengguna dermawanku dapat melihat list makanan yang dibagikan dermawanku lainnya, melihat detail makanan yang dibagikan dermawanku lainnya, mengakses fungsi-fungsi yang dimiliki oleh dermawanku dengan mengklik tombol menu serta membagikan makanan berlebih dengan mengklik tombol tambah data makanan.

4.1.3.6 Tampilan Antarmuka Halaman Tambah Data Makanan Berlebih

Pada halaman tambah data makanan berlebih ini dermawanku nantinya harus menginput *photo* yang memiliki metadata berupa *longitude* dan *latitude*, nama makanan, jumlah porsi yang tersedia, dan keterangan. Proses penginputan data *photo* dapat dilakukan dengan fitur kamera yang telah disediakan dalam

aplikasi. Tampilan antarmuka halaman tambah data makanan berlebih dapat dilihat pada **gambar 4.33**.



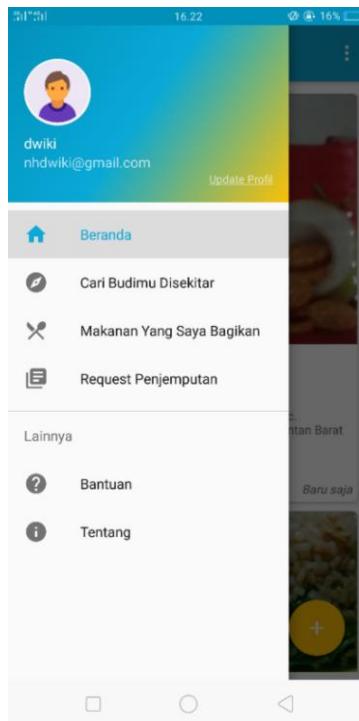
Gambar 4.33 Tampilan halaman antarmuka tambah data

Pada **gambar 4.33** menampilkan antarmuka halaman tambah data, yang mana dalam halaman ini, digunakan pengguna dermawanku untuk menambah data makanan berlebih untuk dibagikan ke masyarakat dengan menambahkan data makanan berupa *photo* makanan, judul makanan, porsi yang tersedia, keterangan dan lokasi makanan yang dibagikan oleh pengguna dermawanku.

4.1.3.7 Tampilan Antarmuka Halaman Menu Pada Dermawanku

Pada tampilan halaman antarmuka menu, dermawanku dapat melihat dan menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi serta *profile* dermawanku pribadi. Fitur-fitur yang disediakan dalam tampilan halaman menu ini yaitu *update*

profile, beranda, cari budimu disekitar, makanan yang saya bagikan, *request* penjemputan dan tentang aplikasi. Tampilan antarmuka halaman menu dapat dilihat pada **gambar 4.34**.

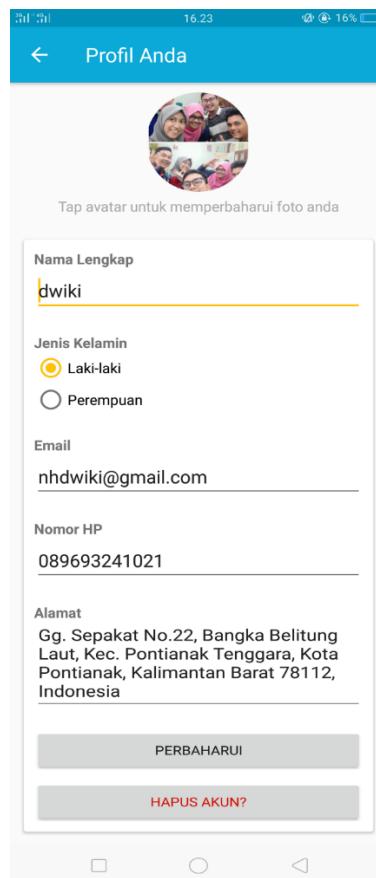


Gambar 4.34 Tampilan Antarmuka halaman menu dermawanku

Pada **gambar 4.34** menampilkan antarmuka halaman menu dermawanku, dimana dalam halaman ini menampilkan menu-menu yang disediakan aplikasi untuk digunakan oleh pengguna dermawanku. Menu-menu yang dapat digunakan dermawaku tersebut seperti beranda untuk melihat tampilan utama pengguna dermawanku, menu cari budimu disekitar untuk mencari budimu disekitar dengan menginput jarak lokasi yang diinginkan dari lokasi pengguna dermawanku, menu makanan yang saya bagikan untuk melihat *history* makanan yang pernah dibagikan pengguna dermawanku, menu *request* penjemputan untuk melihat makanan yang telah *direquest* oleh budimu dimana dalam tampilan menu ini pengguna dermawanku dapat melakukan konfirmasi setuju atas makanan yang di *request* oleh pengguna dermawanku dilengkapi dengan fitur percakapan yang dapat mempermudah penjemputan makanan yang dilakukan budimu serta menu tentang untuk mengetahui tentang aplikasi memberikan makanan berlebih.

4.1.3.8 Tampilan Antarmuka Halaman *Update Profile* (Dermawanku)

Pada tampilan antarmuka halaman *update profile*, dermawanku dapat mengupdate atau memperbaharui data *profile* yang telah diinput sebelumnya, data yang dapat diinput dalam halaman *update profile* ini yaitu *photo*, nama pengguna, jenis kelamin, email, nomor hp dan alamat yang akan disesuaikan dengan lokasi pengguna saat ini. Tampilan antarmuka halaman *update profile* dapat dilihat pada **gambar 4.35**.



Gambar 4.35 Tampilan antarmuka halaman *update profile* dermawanku

Pada **gambar 4.35** menampilkan antarmuka halaman *update profile* dermawanku, dalam halaman ini pengguna dapat memperbaharui data dirinya, seperti *photo profile*, nama pengguna, *email*, *password* hingga nomor hp.

4.1.3.9 Tampilan Antarmuka Halaman Cari Budimu Disekitar

Pada tampilan antarmuka halaman cari budimu disekitar, dermawanku dapat mencari titik koordinat lokasi budimu. Untuk dapat mencari titik koordinat lokasi budimu, dermawanku dapat menginputkan radius dalam satuan kilometer

(Km), sehingga budimu yang terdapat dalam radius data yang diinput akan ditampilkan oleh aplikasi. Tampilan antarmuka halaman cari budimu disekitar dapat dilihat pada **gambar 4.36**.



Gambar 4.36 Tampilan antarmuka halaman cari budimu disekitar

Pada **gambar 4.36** memperlihatkan antarmuka halaman menu cari budimu disekitar. Halaman ini nantinya, akan memperlihatkan makanan yang ada disekitar pengguna budimu. Pada halaman ini, terdapat tombol *set* jarak untuk menginput jarak lokasi budimu yang ingin dicari dan tombol *reset* jarak untuk memulihkan pencarian dari tombol *set* jarak.

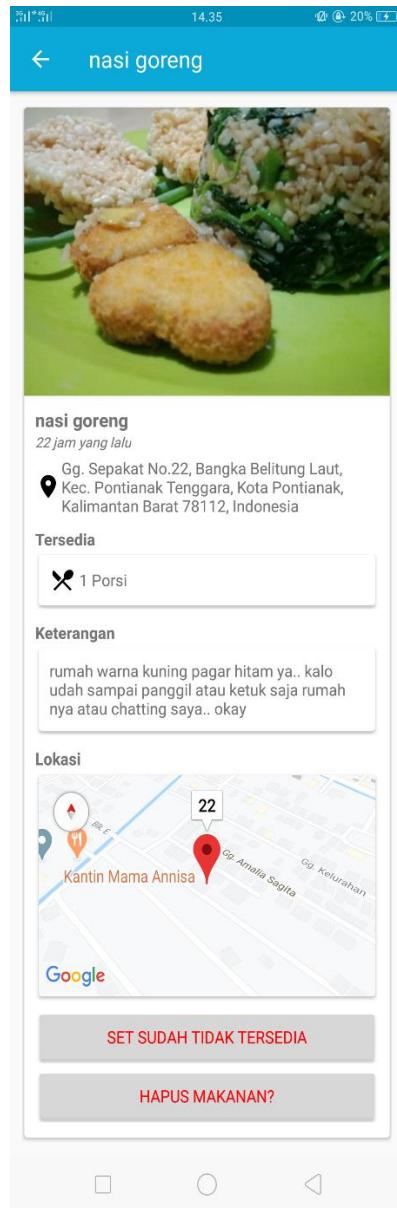
4.1.3.10 Tampilan Antarmuka Halaman Makanan Yang Saya Bagikan

Pada tampilan antarmuka halaman makanan yang saya bagikan, akan terdapat data makanan yang dibagikan dimana dermawanku dapat melihat makanan yang telah dibagikan dan juga dapat mengubah informasi makanan yang dibagikan termasuk menghapus makanan yang dibagikan atau memperbaharui status makanan menjadi tidak tersedia. Tampilan antarmuka halaman makanan yang saya bagikan dapat dilihat pada **gambar 4.37** dan tampilan antarmuka halaman mengubah informasi makanan yang dibagikan dapat dilihat pada **gambar 4.38**.



Gambar 4.37 Tampilan antarmuka halaman makanan yang saya bagikan

Pada gambar 4.37 menampilkan antarmuka halaman makanan yang pengguna dermawanku bagikan, dalam halaman ini menampilkan informasi makanan yang pernah dibagikan oleh pengguna dermawanku.



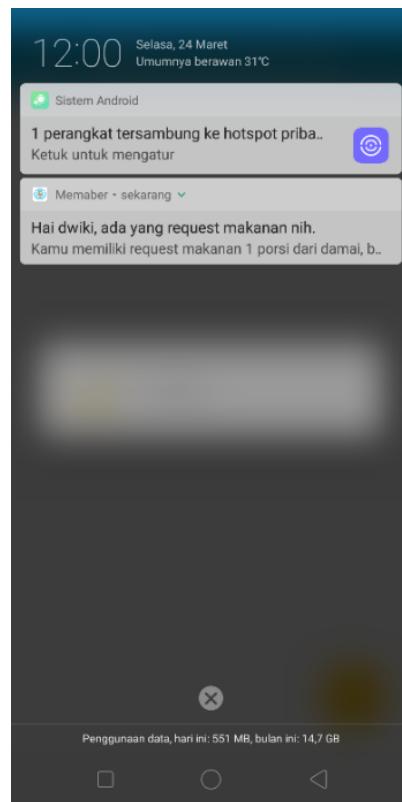
Gambar 4.38 Tampilan antarmuka halaman mengubah informasi makanan yang dibagikan

Pada gambar 4.38 menampilkan antarmuka halaman mengubah status informasi makanan yang dibagikan seperti makanan makanan yang terdsedia menjadi sudah tidak tersedia serta menghapus data makanan yang dibagikan.

4.1.3.11 Tampilan Notifikasi *Request* Makanan

Tampilan notifikasi *request* makanan adalah tampilan yang nantinya akan memberitahukan ketika ada budimu yang *request* makanan yang dibagikan oleh

dermawanku, pesan notifikasi nantinya akan dikirim lewat *email*. Adapun tampilan notifikasi *request* makanan dapat dilihat pada **gambar 4.39**.



Gambar 4.39 Tampilan notifikasi ada yang *request* makanan

Pada **gambar 4.39** menampilkan tampilan notifikasi ketika ada budimu merequest makanan yang dibagikan oleh dermawanku. Notifikasi ini digunakan untuk memberi tahu kan bahwa ada yang merequest makanan yang dibagikan agar dermawanku yang memberikan bisa langsung mengkonfirmasi makanan yang direquest oleh budimu.

4.1.3.12 Tampilan Antarmuka Halaman *Request* Makanan

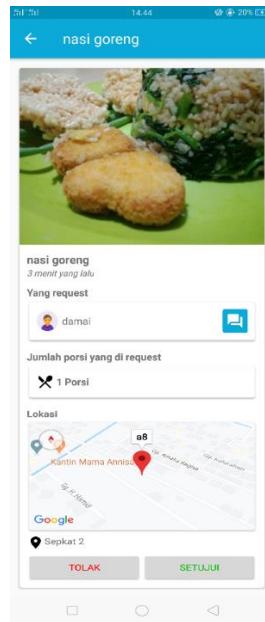
Pada tampilan antarmuka halaman *request* makanan, dermawanku dapat melihat *request* makanan yang diminati oleh budimu. Dalam halaman ini, dermawanku dapat menyetujui makanan yang di-*request* oleh budimu atau menolaknya dimana ketika akan menyetujui makanan ada *alert* dialog (sebuah layer untuk memberikan aksi pilihan “ya” atau “tidak”), dalam halaman *request* makanan

ini juga dermawanku dapat bercakapan dengan budimu menggunakan fitur percakapan yang disediakan di aplikasi untuk membantu proses pengambilan makanan. Tampilan antarmuka halaman *request* makanan yang menunggu konfirmasi dapat dilihat pada **gambar 4.40**, tampilan antarmuka halaman *request* makanan untuk dikonfirmasi dapat dilihat pada **gambar 4.41**, tampilan antarmuka *alert* dialog untuk menyetujui makanan yang di *request* oleh budimu dapat dilihat pada **gambar 4.42**, tampilan antarmuka halaman *request* penjemputan yang telah disetujui dapat dilihat pada **gambar 4.43**.



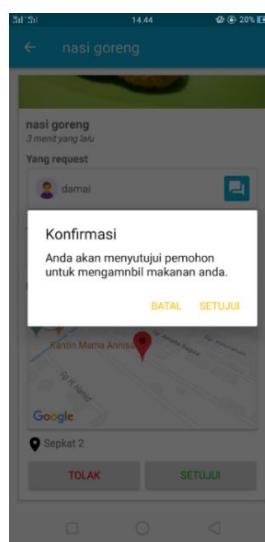
Gambar 3.40 Tampilan antarmuka halaman *request* makanan yang menunggu konfirmasi (dermawanku)

Pada **gambar 3.40** menampilkan tampilan antarmuka halaman *request* makanan yang belum dikonfirmasi oleh dermawanku yang ditandai dengan kalimat “menunggu konfirmasi”.



Gambar 3.41 Tampilan antarmuka halaman *request* makanan untuk Mengkonfirmasi

Pada **gambar 3.41** menampilkan antarmuka halaman *request* makanan untuk dikonfirmasi, dimana dalam tampilan halaman ini terdapat informasi nama pengguna yang merequest, *profile* orang yang merequest dan jumlah porsi makanan yang di *request* serta terdapat tombol setuju penggunaku menyetujui permohonan *request* makanan dari budimu dan tombol tolak untuk dermawanku yang menolak permohonan request makanan yang dilakukan oleh pengguna budimu.



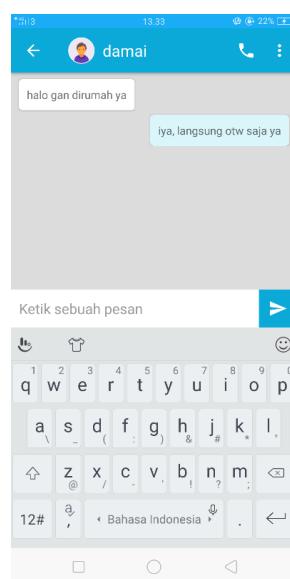
Gambar 4.42 Tampilan antarmuka *alert* dialog untuk menyetujui makanan yang di *request* oleh budimu

Pada **gambar 4.42** menampilkan antarmuka *alert* dialog untuk menyetujui permohonan untuk mengambil makanan yang dibagikan oleh dermawanku, dimana *alert* dialog ini berisikan tombol setujui untuk menyetujui permohonan dari budimu dan tombol batal untuk keluar dari *alert* dialog untuk menyetujui makanan yang di *request*.



Gambar 4.43 Tampilan antarmuka halaman *request* penjemputan yang telah disetujui

Pada **gambar 4.43** menampilkan tampilan antarmuka halaman *request* makanan yang telah disetujui oleh dermawanku yang ditandai dengan kata “Disetujui”.



Gambar 4.44 Tampilan antarmuka halaman fitur percakapan

Pada **gambar 4.44** menampilkan antarmuka halaman fitur percakapan, dimana dalam fitur ini nantinya terjadi interaksi percakapan yang dilakukan dermawanku dan budimu yang dapat mempermudah dalam proses penjemputan makanan oleh budimu.

4.1.3.13 Tampilan Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi

Pada tampilan antarmuka halaman bantuan, dermawanku dapat mengetahui tentang aplikasi memberikan makanan berlebih (memaber). Tampilan antarmuka halaman tentang dapat dilihat pada **gambar 4.45**



Gambar 4.45 Tampilan antarmuka halaman tentang aplikasi

Pada **gambar 4.45** menampilkan antarmuka halaman yang menyediakan informasi seputar aplikasi seperti versi aplikasi, nama aplikasi dan pembuat aplikasi.

4.2 Pengujian

4.2.1. Pengujian validasi

Pengujian validasi sistem dilakukan dengan menentukan 1 lokasi sebagai lokasi awal, dimana dalam pengujian aplikasi memberikan makanan berlebih ini,

menggunakan lokasi awalnya yaitu Gedung Akademik Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura. Kemudian mengambil 6 titik hasil pencarian sistem yang dijadikan sample. Kemudian keenam titik lokasi tersebut didatangi dan diambil titik koordinatnya dan langsung dihitung jaraknya dari lokasi awal menggunakan perangkat GPS.

Lokasi awal pada pengujian ini adalah Gedung Akademik Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura. Dan hasil perhitungan 6 lokasi hasil pencarian aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil perhitungan pengujian validasi

No	Nama Lokasi	Jarak		Selisih Jarak	Persentase
		Aplikasi	Gps		
1	Upt Bahasa Untan	600	600	0	0%
2	Rektorat Untan	550	550	0	0%
3	Bingke Al-Fajar	2,1 km	2.1 km	0	0%
4	Hotel Garuda	3.6 km	3.6 km	0	0%
5	Hotel Kapuas Place	2.8	2.8 km	0	0%
6	Bank kalbar Untan	660 m	650 m	0	0%
Jumlah				0	0%
Rata-rata				0	0%

Berdasarkan hasil validitas sistem yang telah dilakukan, diketahui bahwa persentase rata-rata selisih jarak antara aplikasi dan GPS adalah sebesar 0%. Karena selisih jarak masih berada di bawah 5%, sistem dinyatakan valid.

4.2.2. Pengujian Skenario Fungsionalitas

Pengujian skenario fungsionalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi yang terdapat pada aplikasi dapat berjalan dengan sesuai. Pengujian ini dilakukan untuk menentukan kesalahan sebelum digunakan oleh pengguna akhir (*end-user*). Adapun pengujian yang dilakukan dimulai dari ketika aplikasi mulai digunakan dengan menampilkan *splash screen* hingga tombol yang terdapat pada aplikasi.

Tabel 4.2 Skenario pengujian fungsionalitas tombol dalam aplikasi

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Dermawanku dan budimu	Halaman <i>splash screen</i>	Awal saat membuka aplikasi	Menampilkan <i>splash screen</i>	Sesuai
2	Budimu	Halaman registrasi	Klik tombol registrasi	Menampilkan pilihan akun budimu	Sesuai
3	Budimu	Hamalam pilih akun budimu	Klik tombol gambar pengguna budimu umum	Menampilk form registrasi pengguna budimu umum	Sesuai
4	Budimu	Halaman form registrasi budimu umum	Klik tombol registrasi	Menampilkan halaman utama pada pengguna budimu	Sesuai
5	Budimu	Halaman pilih akun budimu	Klik tombol gambar pengguna budimu lembaga sosial	Menampilk form registrasi pengguna budimu lembaga sosial	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil pengujian
6	Budimu	Halaman <i>form registrasi budimu umum</i>	Klik tombol registrasi	Menampilkan halaman utama pada pengguna budimu	Sesuai
7	Budimu	Halaman utama budimu	Klik gambar makanan yang dibagikan oleh dermawanku	Menampilkan halaman detail makanan yang dibagikan dermawanku	Sesuai
8	Budimu	Halaman detail makanan yang dibagikan dermawanku	Klik tombol arahkan ke lokasi	Menampilkan google maps yang mengarahkan ke lokasi makanan (dermawanku)	Sesuai
9	Budimu	Halaman detail makanan yang dibagikan dermawanku	Klik tombol <i>request makanan</i>	Menampilkan form dialog <i>request makanan</i>	Sesuai
10	Budimu	<i>Form dialog request makanan</i>	Klik tombol batal	Akan keluar dari <i>form dialog request</i>	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
11	Budimu	<i>Form dialog request makanan</i>	Klik tombol <i>request</i>	Menampilkan <i>form dialog</i> bahwa makanan yang kamu <i>request</i> telah dikirim ke dermawanku	Sesuai
12	Budimu	Halaman detail makanan yang dibagikan dermawanku	Klik tombol <i>back</i>	Menampilkan halaman utama pengguna budimu	Sesuai
13	Budimu	Halaman utama pengguna budimu	Klik tombol <i>logout</i>	Menampilkan form dialog <i>logout</i>	Sesuai
14	Budimu	<i>Form dialog logout</i> budimu	Klik tombol batal	Akan keluar dari form dialog <i>logout</i>	Sesuai
15	Budimu	<i>Form dialog logout</i> budimu	Klik tombol batal ya	Menampilkan halaman <i>login</i>	Sesuai
16	Budimu	Halaman utama pengguna budimu	Klik tombol menu	Menampilkan halaman menu	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
17	Budimu	Halaman menu pengguna budimu	Klik menu <i>update profile</i>	Menampilkan halaman <i>update profile</i> akun pengguna budimu	Sesuai
18	Budimu	Halaman <i>update profile</i> pengguna budimu	Klik avatar	Menampilkan <i>form dialog</i> ganti avatar	Sesuai
19	Budimu	<i>Form dialog</i> ganti avatar	Klik batal	Keluar dari <i>form</i> ganti avatar	sesuai
20	Budimu	<i>Form dialog</i> ganti avatar	Klik pilih <i>photo</i>	Akan menampilkan memori <i>photo</i> pengguna budimu	sesuai
21	Budimu	Halaman <i>update profile</i> pengguna budimu	Klik tombol perbarui lokasi kantor	Menampilkan google maps untuk merubah lokasi kantor	Sesuai
22	Budimu	Halaman <i>update profile</i> pengguna budimu	Klik tombol perbarui	Menampilkan <i>toast</i> halaman sudah diperbarui	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
23	Budimu	Halaman menu pada pengguna budimu	Klik tombol cari dermawanku disekitar	Menampilkan halaman maps yang tersedia marker yang menandakan lokasi dermawanku atau makanan	Sesuai
24	Budimu	Halaman cari dermawanku disekitar	Klik tombol <i>set radius</i>	Menampilkan <i>form dialog set radius pencarian</i>	Sesuai
25	Budimu	<i>Form diaglog set radius pencarian</i>	Klik tombol batal	Akan keluar dari <i>form dialog set radius pencarian</i>	Sesuai
26	Budimu	<i>Form diaglog set radius pencarian</i>	Klik tombol cari	Menampilkan marker lokasi dermawanku atau makanan yang dibagikan dermawanku dan berada pada radius yang di <i>setting</i>	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
27	Budimu	Halaman cari dermawanku disekitar	Klik tombol <i>reset radius</i>	Menampilkan halaman pencarian dermawanku atau makanan yang belum disetting radius pencarian lokasi makanan atau dermawanku	Sesuai
28	Budimu	Halaman cari dermawanku disekitar	Klik tombol <i>reset zoom</i>	Menampilkan halaman pencarian dermawanku atau makanan	Sesuai
29	Budimu	Halaman menu pada pengguna budimu	Klik tombol <i>request pengambilan</i>	Menampilkan halaman <i>request pengambilan</i> makanan yang dilakukan oleh pengguna budimu	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
30	Budimu	Halaman <i>request makanan</i>	Klik gambar makanan yang belum di konfirmasi	Menampilkan ruang percakapan antara pengguna budimu dan pengguna dermawanku yang membagikan makanan	Sesuai
31	Budimu	Halaman <i>request makanan</i>	Klik gambar makanan yang belum di konfirmasi	Menampilkan <i>form dialog request</i> setuju	Sesuai
32	Budimu	<i>Form dialog request</i> setuju	Klik tombol arahkan ke lokasi	Menampilkan google maps yang menunjukan kearah lokasi	Sesuai
33	Budimu	<i>Form dialog request</i> setuju	Klik tombol tanya penyedia	Menampilkan halaman percakapan	Sesuai
34	Budimu	<i>Form dialog request</i> setuju	Klik tombol tutup	Menutup form dialog <i>request</i> setuju	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
35	Budimu	Halaman percakapan	Klik tombol kirim	Akan mengirim percakapan yang dilakukan budimu	Sesuai
36	Budimu	Halaman percakapan	Klik tombol titik 3	Akan menampilkan <i>dropdwon</i> yang berisi batalkan <i>request</i> dan bersihkan chat	Sesuai
37	Budimu	Tampilan <i>dropdown request</i> dan bersihkan chat pada halaman percakapan pengguna budimu	Klik tombol bersihkan <i>chat</i>	Menampilkan <i>form dialog</i> bersihkan chat	Sesuai
38	Budimu	<i>Form dialog</i> bersihkan <i>chat</i>	Klik tombol batal	Keluar dari <i>form</i> bersihkan <i>chat</i>	Sesuai
39	Budimu	<i>Form dialog</i> bersihkan <i>chat</i>	Klik tombol ya	Menghapus percakapan	Sesuai
40	Budimu	Halaman percakapan	Klik tombol <i>back</i>	Menampilkan halaman <i>request</i> makanan	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
41	Budimu	Tampilan <i>dropdown request</i> dan bersihkan chat pada halaman percakapan pengguna budimu	Klik tombol batalkan <i>request</i>	Menampilkan <i>form dialog</i> batalkan <i>request</i> makanan	Sesuai
42	Budimu	<i>Form dialog batal request</i> makanan	Klik tombol batal	Keluar dari <i>form batal request</i> makanan	Sesuai
43	Budimu	<i>Form dialog batal request</i> makanan	Klik tombol ya	Membatalkan <i>request</i> makanan dan mengembalikan porsi makanan yang <i>direquest</i> sebelumnya.	Sesuai
44	Budimu	Halaman <i>request pengambilan makanan</i>	Isi label porsi dengan jumlah 3 lalu klik tombol <i>request</i>	Menampilkan <i>toast</i> pengajuan makanan <i>maximal 2</i> porsi	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
45	Budimu	Halaman <i>request pengambilan makanan</i>	Lakukan <i>request</i> setelah melakukan <i>request</i> beberapa saat dan mengklik tombol <i>request</i>	Menampilkan toast maaf <i>request anda telah melebihi batas maksimal silahkan request lagi setelah 7 jam 59 menit</i>	Sesuai
46	Budimu	Halaman menu pada pengguna budimu	Klik tombol tentang	Menampilkan halaman tentang aplikasi	Sesuai
47	Budimu	Halaman <i>login budimu</i>	Klik tombol <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>home pengguna budimu</i>	Sesuai
48	Budimu	Halaman <i>login budimu</i>	Klik tombol <i>login</i> dermawanku	Menampilkan halaman <i>login</i> dermawanku	Sesuai
49	Dermawanku	Halaman <i>login</i> dermawanku	Klik tombol register user	Menampilkan halaman <i>form registrasi</i> dermawanku	Sesuai
50	Dermawanku	Halaman registrasi dermawanku	Klik tombol registrasi	Menampilkan halaman <i>home pengguna</i> dermawanku	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
51	Dermawanku	Halaman <i>home</i>	Klik tombol tambah data	Menampilkan halaman untuk tambah data makanan	Sesuai
52	Dermawanku	Halaman untuk tambah data	Klik <i>image</i>	Menampilkan <i>alert dialog image</i> tambah data	Sesuai
53	Dermawanku	<i>Alert dialog image</i> tambah data	Klik tombol ambil foto	Akan menampilkan kamera yang siap menangkap <i>photo</i>	Sesuai
54	Dermawanku	<i>Alert dialog image</i> tambah data	Klik tombol buka galeri	Menampilkan galeri dari penyimpanan <i>smartphone</i>	Sesuai
55	Dermawanku	<i>Alert dialog image</i> tambah data	Klik tombol batal	Keluar dari <i>alert dialog image</i> tambah data	Sesuai
56	Dermawanku	Halaman tambah data	Klik tombol tambah data	Menampilkan <i>toast</i> bahwa postingan berhasil di <i>upload</i>	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
57	Dermawanku	Halaman tambah data	Klik tombol <i>back</i>	Menampilkan halaman beranda dermawanku	Selesai
58	Dermawanku	Halaman beranda dermawanku	Klik tombol <i>logout</i>	Menampilkan alert dialog <i>logout</i>	Sesuai
59	Dermawanku	<i>Alert dialog logout</i> dermawanku	Klik tombol batal	Keluar dari alert dialog <i>logout</i>	Sesuai
60	Dermawanku	<i>Alert dialog logout</i> dermawanku	Klik tombol ya	Menampilkan halaman <i>login</i> dermawanku	Sesuai
61	Dermawanku	Halaman <i>login</i> dermawanku	Klik tombol <i>login</i>	Menampilkan halaman beranda dermawanku	Sesuai
62	Dermawanku	Halaman beranda dermawanku	Klik gambar	Menampilkan halaman detail makanan yang dibagikan dermawanku	Sesuai
63	Dermawanku	Halaman makanan detail makanan yang dibagikan dermawanku	Klik tombol arahkan kelokasi	Menampilkan maps yang mengarahkan kelokasi dermawanku	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
64	Dermawanku	Halaman detail makanan yang dibagikan dermawanku	Klik tombol <i>back</i>	Menampilkan halaman beranda dermawanku	Sesuai
65	Dermawanku	Halaman beranda pada dermawanku	Klik tombol menu	Menampilkan halaman menu yang terdapat didermawanku	Sesuai
66	Dermawanku	Halaman menu dermawanku	Klik tombol <i>update profile</i>	Menampilkan halaman <i>profile</i> dermawanku	Sesuai
67	Dermawanku	Halaman <i>profile</i> dermawanku	Klik gambar avatar	Menampilkan <i>alert dialog</i> pilihan photo	Sesuai
68	Dermawanku	Halaman <i>alert dialog</i> pilihan <i>photo</i>	Klik tombol pilih <i>photo</i>	Menampilkan halaman storage penyimpanan data <i>photo smartphone</i>	Sesuai
69	Dermawanku	Halaman <i>alert dialog</i> pilihan <i>photo</i>	Klik tombol batal	Keluar dari <i>alert dialog</i> pilihan <i>photo</i>	Sesuai
70	Dermawanku	Halaman <i>profile</i> dermawanku	Klik tombol perbaharui	Menampilkan <i>toast</i> akun sudah diperbaharui	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
71	Dermawanku	Halaman menu dermawanku	Klik tombol cari budimu disekitar	Menampilkan halaman cari budimu disekitar	Sesuai
72	Dermawanku	Halaman cari budimu disekitar	Klik tombol <i>set radius</i>	Menampilkan <i>alert dialog set radius pencarian</i>	Sesuai
73	Dermawanku	<i>Alert dialog set radius pencarian</i>	Klik tombol batal	Untuk keluar dari <i>alert dialog set radius pencarian</i>	Sesuai
74	Dermawanku	<i>Alert dialog set radius pencarian</i>	Klik tombol cari	Menampilkan budimu sesuai radius penginputan	Sesuai
75	Dermawanku	Halaman cari budimu disekitar	Klik tombol <i>reset radius</i>	Menampilkan budimu seperti semula (maksudnya belum ada batasan radius)	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
76	Dermawanku	Halaman cari budimu disekitar	Klik tombol <i>reset zoom</i>	Menampilkan maps dengan ukuran semula (sebelum di <i>zoom</i>)	Sesuai
77	Dermawanku	Halaman cari budimu disekitar	Klik marker	Menampilkan nama pengguna budimu	Sesuai
78	Dermawanku	Halaman cari budimu disekitar	Klik nama pengguna budimu	Menampilkan detail akun budimu	Sesuai
79	Dermawanku	Halaman detail akun budimu	Klik tombol arahkan ke lokasi	Menampilkan google maps yang akan mengarahkan dermawanku menuju budimu	Sesuai
80	Dermawanku	Halaman detail akun budimu	Klik tombol <i>back</i>	Menampilkan halaman cari budimu disekitar	Sesuai
81	Dermawanku	Halaman menu pengguna dermawanku	Klik tombol makanan yang saya bagikan	Menampilkan halaman makanan yang saya bagikan	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
82	Dermawanku	Halaman makanan yang saya bagikan	Klik gambar makanan	Menampilkan halaman detail makanan yang saya bagikan	Sesuai
83	Dermawanku	Detail makanan yang saya bagikan	Klik <i>set</i> sudah tidak tersedia	Menampilkan <i>alert dialog set</i> makanan sudah tidak tersedia	Sesuai
84	Dermawanku	<i>Alert dialog set</i> makanan sudah tidak tersedia	Klik tombol tidak	Keluar dari <i>alert dialog set</i> makanan yang sudah tidak tersedia	Sesuai
85	Dermawanku	<i>Alert dialog set</i> makanan sudah tidak tersedia	Klik ya	Menampilkan <i>toast</i> makanan sudah diperbaharui	Sesuai
86	Dermawanku	Detail makanan yang saya bagikan	Klik tombol hapus makanan	Menampilkan <i>alert dialog konfirmasi hapus makanan</i>	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
87	Dermawanku	<i>Alert dialog konfirmasi hapus makanan</i>	Klik tombol tidak	Keluar dari <i>alert dialog konfirmasi hapus makanan</i>	Sesuai
88	Dermawanku	<i>Alert dialog konfirmasi hapus makanan</i>	Klik tombol ya	Menampilkan <i>toast</i> data berhasil dihapus	Sesuai
89	Dermawanku	Halaman menu dermawanku	Klik tombol <i>request penjemputan</i>	Menampilkan halaman <i>request penjemputan</i>	Sesuai
90	Dermawanku	Halaman <i>request penjemputan makanan</i>	Klik gambar makanan	Menampilkan halaman detail makanan yang di <i>request</i>	Sesuai
91	Dermawanku	Halaman detail makanan yang di <i>request</i>	Klik tombol setuju	Menampilkan <i>alert dialog konfirmasi menyetujui</i>	Sesuaia
92	Dermawanku	<i>Alert dialog konfirmasi menyetujui</i>	Klik tombol batal	Untuk keluar dari <i>alert dialog konfirmasi menyetujui</i>	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
93	Dermawanku	<i>Alert dialog konfirmasi menyetujui</i>	Klik tombol setujui	Menampilkan <i>toast</i> data berhasil diperbaharui	Sesuai
94	Dermawanku	Halaman detail makanan yang di <i>request</i>	Klik tombol tolak	Menampilkan <i>alert dialog</i> konfirmasi menolak permohonan	Sesuai
95	Dermawanku	<i>Alert dialog konfirmasi menolak permohonan</i>	Klik tombol batal	Keluar dari <i>alert dialog</i> konfirmasi menolak permohonan	Sesuai
96	Dermawanku	<i>Alert dialog konfirmasi menolak permohonan</i>	Klik tombol tolak	Menampilkan <i>toast</i> data berhasil diperbaharui	Sesuai
97	Dermawanku	Halaman detail makanan yang di <i>request</i>	Klik tombol <i>back</i>	Menampilkan halaman <i>request penjemputan</i>	Sesuai
98	Dermawanku	Halaman detail makanan yang di <i>request</i>	Klik tombol percakapan	Menampilkan halaman percakapan	Sesuai

No	Pengguna	Halaman	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
99	Dermawanku	Halaman percakapan	Klik tombol kirim	Akan mengirim percakapan yang dilakukan dermawanku	Sesuai
100	Dermawanku	Halaman percakapan	Klik tombol titik 3	Akan menampilkan <i>dropdwon</i> yang berisi bersihkan <i>chat</i>	Sesuai
101	Dermawanku	Tampilan <i>dropdown</i> bersihkan <i>chat</i>	Klik tombol bersihkan <i>chat</i>	Menampilkan <i>form dialog</i> bersihkan <i>chat</i>	Sesuai
102	Dermawanku	<i>Form dialog</i> bersihkan <i>chat</i>	Klik tombol batal	Keluar dari <i>form</i> bersihkan <i>chat</i>	Sesuai
103	Dermawanku	<i>Form dialog</i> bersihkan <i>chat</i>	Klik tombol ya	Menghapus percakapan	Sesuai
104	Dermawanku	Halaman percakapan	Klik tombol <i>back</i>	Menampilkan halaman detail makanan yang di <i>request</i>	Sesuai

4.2.2. Pengujian Uat

Kuesioner berisi 15 pertanyaan yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yang digunakan dalam pengujian aplikasi tersebut, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek fungsionalitas dan aspek komunikasi visual.

4.2.2.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Hasil kuesioner aspek rekayasa perangkat lunak dirangkum dalam sebuah tabel seperti pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Berjalannya aplikasi pada <i>smartphone</i>	0	0	0	18	12	30
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada <i>smartphone</i>	0	0	0	19	11	30
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada <i>smartphone</i>	0	0	0	17	13	30
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi	0	0	0	6	24	30
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan	0	0	0	9	21	30
Jumlah		0	0	0	69	81	150
Persentase (%)		0%	0%	0%	46%	54%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk

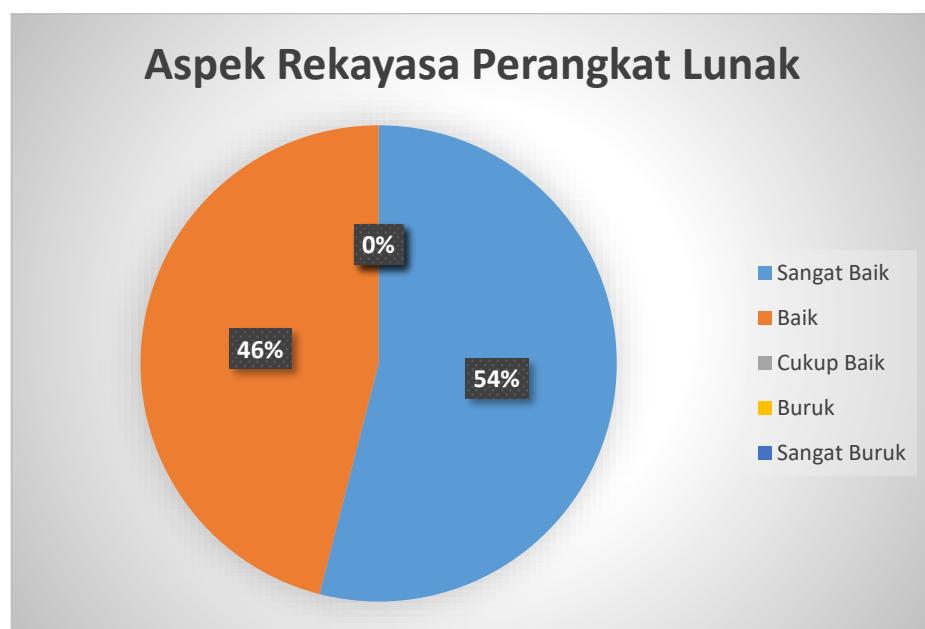
3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik

2 = Buruk

4 = Baik

Berdasarkan hasil kuesioner pada aspek rekayasa perangkat lunak tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menanggapi dengan aspek sangat

baik dengan persentase 54% dan baik dengan persentase 46%. *Chart* aspek rekayasa perangkat lunak dapat lihat pada Gambar 4.46.



Gambar 4.46 *Chart* Pengujian Pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

4.2.2.2 Aspek Fungsionalitas

Hasil kuesioner aspek fungsionalitas dirangkum dalam sebuah tabel seperti pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Aspek Fungsionalitas

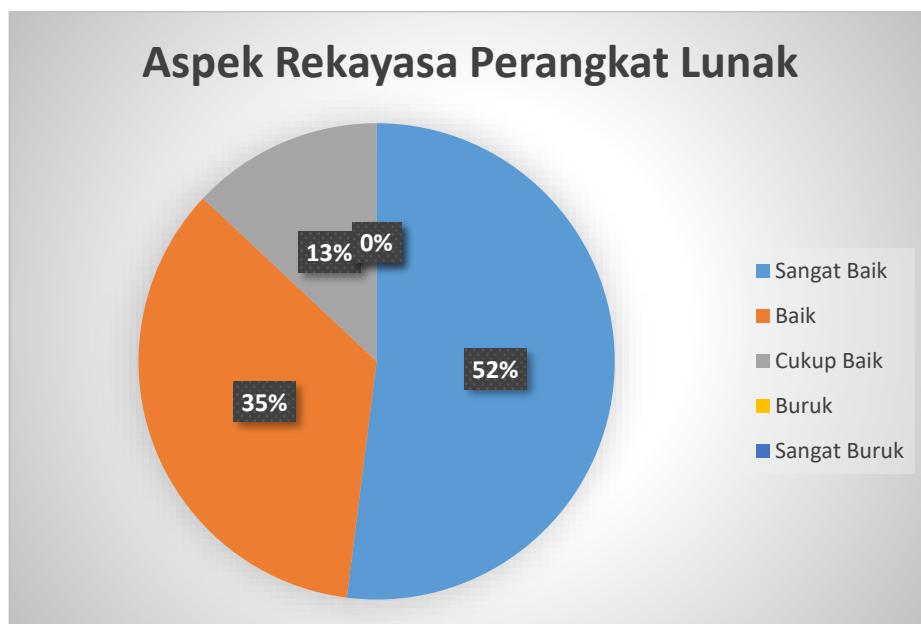
No	Aspek Fungsionalitas	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan	0	0	1	7	22	30
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan	0	0	4	4	26	30
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan	0	0	8	12	10	30

No	Aspek Fungsionalitas	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.	0	0	3	13	14	30
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku	0	0	4	16	10	30
Jumlah		0	0	20	52	78	150
Persentase (%)		0%	0%	13%	35%	52%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik

2 = Buruk 4 = Baik

Berdasarkan hasil kuesioner pada aspek fungsionalitas tersebut, diketahui bahwa sebagian besar responden menanggapi dengan nilai sangat baik pada aspek ini dengan persentase 52%, baik dengan persentase 35%, dan cukup baik sebanyak 13%. *Chart* aspek Fungsionalitas dapat lihat pada gambar 4.47.



Gambar 4.47 *Chart* Aplikasi Pada Aspek Fungsionalitas

4.2.2.3 Aspek Komunikasi Visual

Hasil kuesioner aspek komunikasi visual dirangkum dalam sebuah tabel seperti pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Aspek Komunikasi Visual

No	Aspek Komunikasi Visual	Tanggapan					Total
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan antarmuka aplikasi	0	0	0	5	25	30
2	Tampilan menu aplikasi	0	0	0	6	24	30
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi	0	0	0	8	22	30
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi	0	0	2	16	12	30
5	Respon (<i>feedback</i>) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi	0	0	6	22	2	30
Jumlah		0	0	8	57	85	150
Persentase (%)		0%	0%	5%	38%	57%	100%

Keterangan : 1 = Sangat Buruk

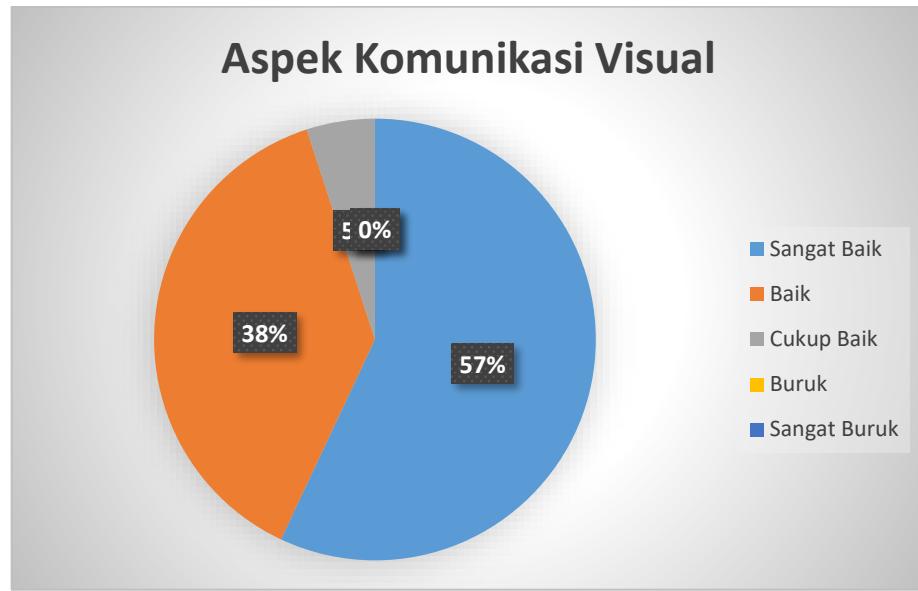
3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik

2 = Buruk

4 = Baik

Berdasarkan hasil kuesioner pada aspek komunikasi visual tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menanggapi dengan aspek sangat baik dengan persentase 57%, baik dengan persentase 38%, dan cukup baik sebanyak 5%.

Chart aspek komunikasi visual dapat lihat pada gambar 4.48.



Gambar 4.48 Chart Aplikasi Pada Aspek Komunikasi Visual

Untuk melihat skor terbesar dan terkecil dari satu orang responden dan total semua responden dari kuesioner terlihat pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5 Total Skor Responden dari Kuesioner

Responden	Item															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	3	4	67
2	5	4	5	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	4	3	66
3	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	66
4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	70
5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	70
6	4	5	4	4	4	3	5	3	5	5	5	4	5	4	4	64
7	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	67
8	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	71
9	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	71
10	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	66
11	5	4	4	5	5	5	3	3	3	5	4	5	5	4	4	65
12	4	4	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	3	66	
13	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	70

Responden	Item															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
14	5	4	4	4	4	5	5	4	3	3	5	5	5	4	4	64
15	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	3	67
16	5	5	4	4	4	5	5	3	3	3	4	5	5	5	4	64
17	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	69
18	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	69
19	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	70
20	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	68
21	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	67
22	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	67
23	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	3	67
24	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	68
25	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	70
26	5	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	4	4	66
27	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	67
28	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	67
29	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	3	66
30	4	5	4	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	69
Total																2024

Data yang diperoleh dari hasil pengujian dengan kuesioner kemudian diukur dengan metode *Likert's Summated Rating* (LSR).

1. Jumlah skor untuk setiap responden:

- skor maksimal = 75 (5 x 15 item)
- skor minimal = 15 (1 x 15 item)
- skor median = 45 (3 x 15 item)
- skor kuartil I = 30 (2 x 15 item)
- skor kuartil III = 60 (4 x 15 item)

2. Jumlah skor untuk seluruh responden:

- Maksimal = 2250 (30 x 75)
- Minimal = 450 (30 x 15)

- Median = 1350 (30×45)

- Kuartil I = 900 (30×30)

- Kuartil III = 1800 (30×60)

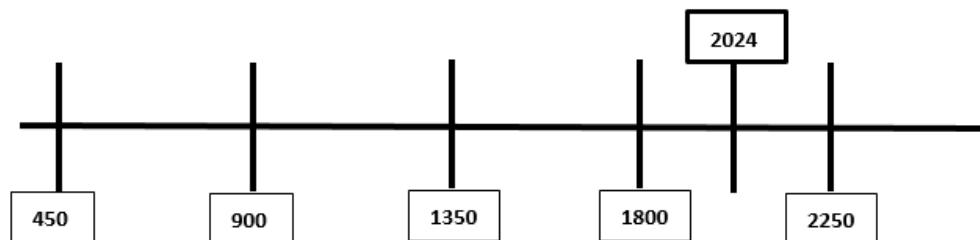
3. Interpretasi jumlah skor tersebut adalah:

- $1800 < \text{Skor} < 2250$, artinya sangat positif (program dinilai berhasil)

- $1350 < \text{Skor} < 1800$, artinya positif (program dinilai cukup berhasil)

- $900 < \text{Skor} < 1350$, artinya negatif (program dinilai kurang berhasil)

- $450 < \text{Skor} < 900$, artinya sangat negatif (program dinilai tidak berhasil)



Gambar 4.49 Hasil Kuesioner Pada Interpretasi LSR.

Pada gambar 4.49 menunjukkan bahwa hasil perhitungan kuesioner pada interpretasi *Likert's Sumated Rating* (LSR) adalah 2024 yang di antara skor 1800 dan 2250 yang artinya menandakan responden menilai aplikasi sangat positif dan dinilai berhasil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai aplikasi memberikan makanan berlebih berbasiskan *mobile*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis *mobile* yang berjalan di sistem operasi android yang dapat memberikan informasi makanan kepada orang yang membutuhkan makanan berlebih dan menyediakan media yang dapat membantu orang yang memiliki makanan berlebih untuk memberikan makanan yang dimilikinya kepada masyarakat.
2. Aplikasi yang dihasilkan dalam penelitian ini menerapkan algoritma *geotaging* saat menggunakan fitur kamera sehingga alamat makanan yang dibagikan nantinya akan terisi otomatis saat pengambilan gambar .
3. Aplikasi dibuat untuk 2 pengguna yaitu pengguna dermawanku (orang yang memiliki makanan berlebih dan yang akan memberikannya kepada orang sekitar) dan budimu (orang yang menginginkan makanan berlebih yang dibagikan oleh dermawanku).
4. Budimu hanya dapat melakukan *request* penjemputan makanan sebanyak 2 porsi makanan dalam kurun waktu 8 jam, apabila budimu melakukan *request* sebanyak 3 porsi makanan maka sistem akan menampilkan *toast* yang berisikan “Pengajuan makanan *maximal* 2 porsi” dan jika budimu melakukan *request* makanan lagi setelah melakukan *request* 2 porsi makanan sebelum waktu *request* makanan 8 jam maka sistem akan menampilkan *toast* yang berisikan “maaf *request* anda telah melebihi batas *maxsimal* silahkan *request* lagi setelah 7 jam 59 menit”.
5. Aplikasi bisa mengakses koordinat lokasi pengguna aplikasi (dermawanku dan budimu) dan menyediakan fitur percakapan untuk proses pengambilan makanan didalam aplikasi.

6. Hasil pengujian kuesioner yang diukur dengan metode *Likert's Summated Rating* (LSR) menunjukan bahwa responden menilai sistem sangat baik dengan skor 2024 dari 2250. Sehingga aplikasi masuk dalam kriteria A (Sangat Baik).

5.2 Saran

Adapun beberapa hal yang dapat ditambahkan dalam pengembangan aplikasi ini adalah :

1. Penelitian selanjutnya dapat menyediakan API bagi platform (akun khusus) yang bergerak dibidang pemberian makanan kepada masyarakat yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Rosa; Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.
- Apriani, Veronika. 2019. *Aplikasi Pencarian Lokasi Gereja Terdekat Berbasis Android.* Skripsi Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Aronoff, 1989. *Geographic Information System : A Management Perspective.* Ottawa. Canada : WDL Publication.
- Barus, B dan U. S. Wiradisastra. 2000. *Sistem Informasi Geografi Sarana Manajemen Sumberdaya, Laboratorium Pengindraan Jauh dan Kartografi, Jurusan Tanah.* Fakultas Pertanian. IPB. Bogor.
- Connolly, T dan Begg C. 2010. Database Systems: a practical approach to design, Implementation, and management. 5th Edition. America: Pearson Education.
- Deitel, P. & Deitel, H. (2102), *Java How To Program*, Ed.9, Deitel & Associates, Inc, New York.
- Dewi, L.J.E.,2010. *Pencarian Rute Terpendek Tempat Wisata di Bali dengan menggunakan Algoritma Dijkstra*, SNATI.
- Gintoro, et.al.2010. Analisis dan Perancangan Sistem Pencarian TaksiTerdekat dengan Pelanggan Menggunakan Layanan Berbasis Lokasi. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010 (SNATI2010).Yogyakarta
- Haloho, Aman Raya Micael. 2020. *Aplikasi Pelaporan Kebakaran Menggunkkan Fitur Geotag Dan Penentuan Rute Menggunakan Layanan Google Maps Berbasis Android,* Skripsi Universitas Tanjungpura,Pontianak.
- Hasanah, Uswah. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Location Based Service Lokasi Masjid Pontianak Menggunakan Metode Dijkstra Berbasis Android.* Skripsi Universitas Tanjungpura, Pontianak.

- Kamil, Muhammad Insan. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Rute Terpendek Lokasi Wisata Kuliner Kota Pontianak Berbasis Mobile*, Skripsi Universitas Tanjungpura.
- Marlinda. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prahasta, Eddy. 2002. *Konsep-konsep Dasar Sistem Informasi Geografis*. Bandung: Informatika.
- Pressman, R.S., 2010, *Software Engineering: a practitioner's approach*, 7th Edition, McGraw-Hill, New York.
- Rutter, S.J. 2009. “Dijkstra’s Algorithm Final Project”, EDUC.
- Salaki, D. T. (2011). Penentuan Lintasan Terpendek dari FMIPA ke Rektorat dan Fakultas lain diUNSRAT Manado menggunakan Algoritma Djikstra. Ilmiah Sains, 11(Djikstra), 73–76.
- Siswanto. 2012. *Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Menggunakan Google Maps API Studi kasus Kabupaten Mojokerto*. Fakultas Teknik. ITS. Surabaya.
- Steiniger, S., Neun, M., dan Edwardes, A. 2006. *Foundations of Location Based Services, and Cartoe Chel-Lecture Notes on LBSI*, Addison Wesley, New York.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, Rosa Ariani dan M. Shalahudin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Uyun, S. dan Madikhatun, Y.2011. Model Rekomendasi Berbasis FuzzyUntuk Pemilihan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas, Jurnal Informatika.
- Waligo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Yulianto, Whelly. 2015. *Menentukan Jarak Terdekat Hotel Dengan Metode Haversine Formula*, Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

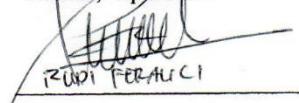
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul “*Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile*” dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan				✓	
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>					✓
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontianak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku.			✓		
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku		✓			
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>				✓	
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya aplikasi pada smartphone					✓
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan					✓
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku					✓
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi				✓	
2	Tampilan menu aplikasi				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi				✓	
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi				✓	

Pontinak, April 2019



RAYCO WILLIAM

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

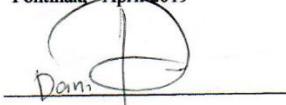
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>					✓
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>					✓

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :
 Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku.			✓		
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>				✓	
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>				✓	
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019



Hendarpo Pratama

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

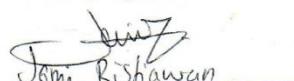
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul “*Applikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile*” dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>				✓	
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>			✓		

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

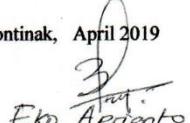
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul “*Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile*” dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>			✓		
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>			✓		
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>			✓		
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan				✓	
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan		✓			
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>				✓	
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>			✓		
5	Respon (<i>feedback</i>) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>		✓			

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

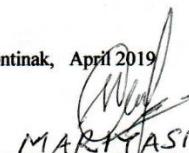
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone					✓
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan					✓
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.			✓		
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi			✓		
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi				✓	
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi				✓	

Pontinak, April 2019


MARTASI

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

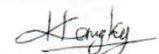
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone				✓	
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan				✓	
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.				✓	
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku					✓
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi					✓
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi				✓	

Pontinak, April 2019



HENGKY

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

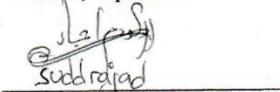
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone				✓	
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan				✓	
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku					✓
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi					✓
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi					✓

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul “*Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile*” dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan :	1 = Sangat Buruk	3 = Cukup baik	5 = Sangat Baik
	2 = Buruk	4 = Baik	

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>					✓
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019


HENDRO PRATAMA

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makana Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone					✓
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan				✓	
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi				✓	
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi			✓		

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (\) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone				✓	
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan			✓		
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku					✓
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku					✓
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi			✓		
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi			✓		
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi				✓	

Pontinak, April 2019


ANDI MUHAMMAD IQRAM

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan :	1 = Sangat Buruk	3 = Cukup baik	5 = Sangat Baik
	2 = Buruk	4 = Baik	

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku					✓
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>					✓
5	Respon (<i>feedback</i>) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>					✓

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

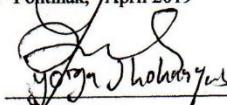
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone				✓	
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan					✓
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi					✓
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi					✓

Pontinak, /April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul “*Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile*” dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalanannya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan				✓	
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>				✓	
5	Respon (<i>feedback</i>) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone					✓
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan				✓	
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan			✓		
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku		✓			
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi				✓	
2	Tampilan menu aplikasi				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi				✓	
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi			✓		

Pontinak, April 2019

[Signature]
Alwani Fe2019

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku					✓
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>			✓		
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>					✓

Pontinak, April 2019


 KEVIN KHALIFAH

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku					✓
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>			✓		
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019


KEVIN KHALIFAH

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone				✓	
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan					✓
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.				✓	
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi					✓
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi					✓

Pontinak, April 2019



Fiona Gita N.

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

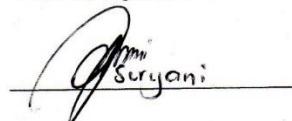
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone				✓	
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone			✓		
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan				✓	
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan		✓			
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.			✓		
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi				✓	
2	Tampilan menu aplikasi				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi			✓		
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi				✓	
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi		✓			

Pontinak, April 2019



Suryani

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone				✓	
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan					✓
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi			✓		
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi				✓	

Pontinak, April 2019



Erni Rahmawati

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya aplikasi pada smartphone					✓
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan					✓
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.				✓	
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi				✓	
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi					✓

Pontinak, April 2019

Penny Aulia

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

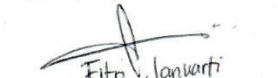
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya aplikasi pada smartphone					✓
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan				✓	
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku			✓		
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi			✓		
2	Tampilan menu aplikasi			✓		
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi			✓		
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi			✓		
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi			✓		

Pontinak, April 2019



Fitri Januari

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

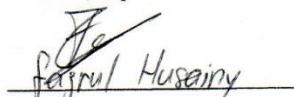
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya aplikasi pada smartphone					✓
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan					✓
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku					✓
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi					✓
2	Tampilan menu aplikasi					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi				✓	
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi					✓

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

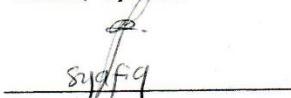
Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan				✓	
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>				✓	
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>				✓	
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>			✓		
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan			✓		
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku.			✓		
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>			✓		
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>			✓		
5	Respon (<i>feedback</i>) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019



Penny Rulia

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul “*Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile*” dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>					✓
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan					✓
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku.					✓
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku					✓
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>				✓	
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>				✓	
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>				✓	
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>				✓	
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019

YORDANUS

LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul “*Aplikasi Memberikan Makakan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile*” dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalannya <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>					✓
2	Kemudahan menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
3	Kelancaran menjalankan <i>aplikasi</i> pada <i>smartphone</i>				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada <i>aplikasi</i>				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan <i>aplikasi</i> secara keseluruhan					✓
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan <i>list</i> makanan					✓
2	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan informasi makanan					✓
3	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja <i>aplikasi</i> saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja <i>aplikasi</i> saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka <i>aplikasi</i>					✓
2	Tampilan menu <i>aplikasi</i>					✓
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada <i>aplikasi</i>					✓
4	Kombinasi warna pada tampilan <i>aplikasi</i>				✓	
5	Respon (<i>feedback</i>) <i>aplikasi</i> ketika mengklik tombol atau memilih konten pada <i>aplikasi</i>				✓	

Pontinak, April 2019



LAMPIRAN A

LEMBAR HASIL KUESIONER

DAFTAR KUESIONER USER ACCEPTANCE TEST (UAT)

Dalam rangka pelaksanaan pengujian tugas akhir dengan judul "Aplikasi Memberikan Makanan Berlebih Dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile" dengan ini saya mengharapkan partisipasi saudara/i untuk mengisi penilaian kuesioner. Atas perhatian saudara/i saya mengucapkan trimakasih.

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai pengujian pada katagori nilai :

Keterangan : 1 = Sangat Buruk 3 = Cukup baik 5 = Sangat Baik
 2 = Buruk 4 = Baik

No	Keterangan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Berjalananya aplikasi pada smartphone					✓
2	Kemudahan menjalankan aplikasi pada smartphone			✓		
3	Kelancaran menjalankan aplikasi pada smartphone				✓	
4	Kemudahan mengakses menu-menu halaman pada aplikasi				✓	
5	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi secara keseluruhan				✓	
Aspek Fungsionalitas						
1	Kinerja aplikasi saat menampilkan list makanan				✓	
2	Kinerja aplikasi saat menampilkan informasi makanan				✓	
3	Kinerja aplikasi saat menambah data makanan				✓	
4	Kinerja aplikasi saat mencari budimu atau dermawanku				✓	
5	Kinerja aplikasi saat menampilkan lokasi budimu atau dermawanku				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
1	Tampilan antarmuka aplikasi				✓	
2	Tampilan menu aplikasi			✓		
3	Kemudahan membaca jenis dan ukuran huruf pada aplikasi			✓		
4	Kombinasi warna pada tampilan aplikasi			✓		
5	Respon (feedback) aplikasi ketika mengklik tombol atau memilih konten pada aplikasi			✓		

Pontinak, April 2019

