**EKSPLORASI JSON ADAPTER MOSHI DAN GSON UNTUK RETROFIT PADA PEMBANGUNAN APLIKASI BERBASIS ANDROID**

**(Studi Kasus Publikasi informasi dan kegiatan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup)**

**TUGAS AKHIR**

Disusun untuk syarat kelulusan Seminar Kualifikasi Penelitian

di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh:

Adhitya Sidiq Permana

nrp. 15.304.0049



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG**

**SEPTEMBER 2021**

# LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari:

Nama : Adhitya Sidiq Permana

Nrp : 15.304.0049

Dengan judul :

“**EKSPLORASI JSON ADAPTER MOSHI DAN GSON UNTUK RETROFIT PADA PEMBANGUNAN APLIKASI BERBASIS ANDROID**

**(Studi Kasus Publikasi informasi dan kegiatan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup)**

Menyetujui,

Bandung,

Pembimbing Utama

(Wanda Gusdya, ST., MT.)

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini.
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sangsi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya.

|  |
| --- |
| Bandung, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Yang membuat pernyataan |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **(Adhitya Sidiq Permana)** |
| NRP. 15.304.0049 |

# ABSTRAK

Web service, REST API, Retrofit, JSON Adapter dan teknologi lainya kian banyak digunakan dalam pembangunan aplikasi berbasis Android. Pengambilan data yang biasanya dijembatanai oleh Web Service dan juga REST API untuk mendapatkan data dari sebuah database yang dimuat oleh sebuah website juga sangat efektif belakangan ini. Namun hal ini biasanya dilakukan dengan mengconvert data tersebut menjadi sebuah objek JSON, maka diperlukanlah sebuah JSON adapter untuk menunjang kecepatan transfer data.

Moshi dan Gson adalah JSON adapter yang dapat menerjemahkan bentuk objek atau data JSON menjadi sebuah data utuh yang kemudian dapat digunakan dalam sebuah aplikasi yang dijalankan di sistem operasi android, Moshi dan Gson pun belum banyak diketahui sehingga perlu diketahui kinerja dan cara implementasi dari kedua JSON Adapter tersebut.

Munculah gagasan untuk melakukan eksplorasi tentang bagaimana cara mengimplementasikan Moshi dan Gson sebagai JSON Adapter untuk pembangunan aplikasi berbasis android yang dibangun dengan metode SDLC – Waterfall Model.

Kata Kunci : Web service, Retrofit, JSON Adapter, Moshi, Gson

# ABSTRACT

Web services, REST API, Retrofit, JSON Adapter and other technologies are increasingly being used in the development of Android-based applications. Retrieval of data that is usually bridged by Web Services and also REST APIs to get data from a database loaded by a website is also very effective lately. However, this is usually done by converting the data into a JSON object, so we need a JSON adapter to support data transfer speeds.

Moshi and Gson are JSON adapters that can translate the form of JSON objects or data into intact data which can then be used in an application running on the Android operating system, Moshi and Gson are not widely known so it is necessary to know the performance and implementation of the two JSON Adapters.

An idea emerged to explore how to implement Moshi and Gson as a JSON Adapter for Android-based application development built using the SDLC - Waterfall Model method.

Keywords: Web service, Retrofit, JSON Adapter, Moshi, Gson

# KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “Eksplorasi JSON Adapter Moshi dan Gson untuk Retrofit pada Pembangunan Pplikasi berbasis Android (Studi Kasus Publikasi Informasi dan Kegiatan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup)”

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah syarat kelulusan program stuidi strata 1 di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan.

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do’anya dalam pembuatan tugas akhir ini.
2. Kepada pembimbing utama, Bapak Wanda Gusdya, ST., MT
3. Koordinator Tugas Akhir dan Ketua Kelompok Keilmuan serta seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
4. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Penulis

# 

# DAFTAR ISI

[ABSTRAK i](#_Toc80791826)

[ABSTRACT ii](#_Toc80791827)

[KATA PENGANTAR iii](#_Toc80791828)

[DAFTAR ISI iv](#_Toc80791829)

[DAFTAR TABEL vii](#_Toc80791830)

[DAFTAR GAMBAR viii](#_Toc80791831)

[BAB 1 PENDAHULUAN 1-1](#_Toc80791832)

[1.1. Latar Belakang 1-1](#_Toc80791833)

[1.2. Identifikasi Masalah 1-2](#_Toc80791834)

[1.3. Tujuan Tugas Akhir 1-2](#_Toc80791835)

[1.4. Lingkup Tugas Akhir 1-2](#_Toc80791836)

[1.5. Metodologi Tugas Akhir 1-3](#_Toc80791837)

[1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir 1-4](#_Toc80791838)

[BAB 2 LANDASAN TEORI 2-1](#_Toc80791839)

[2.1. Aplikasi Mobile 2-1](#_Toc80791840)

[2.1.1. Perkembangan Aplikasi Mobile 2-1](#_Toc80791841)

[2.2. Sistem Operasi Android 2-3](#_Toc80791842)

[2.2.1. Aplikasi Android 2-3](#_Toc80791843)

[2.3. Web Service & REST API 2-3](#_Toc80791844)

[2.3.1. Metodologi REST API 2-4](#_Toc80791845)

[2.4. Retrofit Library 2-4](#_Toc80791846)

[2.5. Gson & Moshi 2-5](#_Toc80791847)

[2.6. Konsep MVC 2-5](#_Toc80791848)

[2.7. Software Development Life Cycle – Waterfall Model 2-6](#_Toc80791849)

[2.7.1. Tahapan – tahapan Waterfall Model 2-6](#_Toc80791850)

[2.8. Penelitian terdahulu terkait dengan topik Tugas Akhir 2-7](#_Toc80791851)

[BAB 3 SKEMA PENELITIAN 3-1](#_Toc80791852)

[3.1. Rancangan Penelitian 3-1](#_Toc80791853)

[3.2. Analisis Masalah dan Solusi Tugas Akhir 3-4](#_Toc80791854)

[3.3. Kerangka Pemikiran Teoritis 3-6](#_Toc80791855)

[3.3.1. Kerangka Berfikir Teoritis 3-6](#_Toc80791856)

[3.4. Analisis Teknologi 3-6](#_Toc80791857)

[3.4.1. Android Studio 3-6](#_Toc80791858)

[3.4.2. Retrofit 3-7](#_Toc80791859)

[3.4.3. JSON 3-7](#_Toc80791860)

[3.4.4. Gson & Moshi 3-8](#_Toc80791861)

[3.4.5. Web Service 3-8](#_Toc80791862)

[3.5. Profile Penelitian 3-8](#_Toc80791863)

[3.5.1. Objek Penelitian 3-8](#_Toc80791864)

[3.5.2. Tempat Penelitian 3-9](#_Toc80791865)

[3.5.3. Struktur Organisasi 3-9](#_Toc80791866)

[BAB 4 EKSPLORASI JSON ADAPTER MOSHI DAN GSON 4-1](#_Toc80791867)

[4.1. Definisi Gson 4-1](#_Toc80791868)

[4.1.1. Serialisasi dan Deserialisasi JSON 4-1](#_Toc80791869)

[4.1.2. Parsing Array 4-1](#_Toc80791870)

[4.1.3. Konfigurasi Tipe Adaptor 4-2](#_Toc80791871)

[4.1.4. Collections 4-2](#_Toc80791872)

[4.1.5. Dukungan Null Objek 4-3](#_Toc80791873)

[4.2. Definisi Moshi 4-4](#_Toc80791874)

[4.2.1. Serialisasi dan Deserialisasi JSON 4-4](#_Toc80791875)

[4.2.2. Parsing Array 4-4](#_Toc80791876)

[4.2.3. Konfigurasi Tipe Adaptor 4-5](#_Toc80791877)

[4.2.4. Nilai & Constructor Default 4-6](#_Toc80791878)

[4.2.5. Penggunaan Transient 4-7](#_Toc80791879)

[4.2.6. Respon Fail 4-7](#_Toc80791880)

[4.3. Perbedaan Gson dan Moshi 4-7](#_Toc80791881)

[4.3.1. Fitur 4-7](#_Toc80791882)

[4.3.2. Penanganan Kesalahan 4-8](#_Toc80791883)

[4.3.3. Perbedaan Lainnya 4-8](#_Toc80791884)

[4.4. Parameter perbandingan 4-8](#_Toc80791885)

[BAB 5 ANALISIS DAN PERANCANGAN STUDI KASUS 5-1](#_Toc80791886)

[5.1. Analisis Sistem yang sedang berjalan 5-1](#_Toc80791887)

[5.2. Analisis Kebutuhan 5-1](#_Toc80791888)

[5.2.1. Menentukan Kebutuhan Dasar 5-1](#_Toc80791889)

[5.2.2. Analisis Pengguna 5-2](#_Toc80791890)

[5.2.3. Pendekatan untuk Pemodelan Spesifikasi Kebutuhan 5-2](#_Toc80791891)

[5.2.4. Pemodelan Berbasis Skenario 5-4](#_Toc80791892)

[5.2.5. Pemodelan data 5-26](#_Toc80791893)

[5.2.6. Pemodelan Berbasis Kelas 5-28](#_Toc80791894)

[5.2.7. Pemodelan Berbasis Perilaku 5-41](#_Toc80791895)

[5.3. Perancangan Perangkat Lunak 5-48](#_Toc80791896)

[5.3.1. Perancangan Data 5-48](#_Toc80791897)

[5.3.2. Perancangan Arsitektural 5-49](#_Toc80791898)

[5.3.3. Perancangan Antarmuka Pengguna 5-50](#_Toc80791899)

[BAB 6 PEMBANGUNAN DAN PENGUJIAN 6-1](#_Toc80791900)

[6.1. Konstruksi Perangkat Lunak 6-1](#_Toc80791901)

[6.1.1. Kebutuhan Perangkat dan Kakas untuk Pengembangan 6-1](#_Toc80791902)

[6.1.2. Pengkodean 6-2](#_Toc80791903)

[6.1.3. Implementasi Antarmuka Pengguna 6-43](#_Toc80791904)

[6.2. Pengujian Aplikasi 6-48](#_Toc80791905)

[6.2.1. Cek Fungsionalitas Menampilkan Informasi Workshop 6-48](#_Toc80791906)

[6.2.2. Cek Fungsionalitas Menampilkan Informasi Artikel Fotografi 6-48](#_Toc80791907)

[6.2.3. Cek Fungsionalitas Menampilkan Informasi Layanan Jasa Fotografi 6-48](#_Toc80791908)

[6.2.4. Cek Fungsionalitas Menampilkan Informasi Portofolio Gallery 6-49](#_Toc80791909)

[6.2.5. Cek Fungsionalitas Menginput Registrasi Order 6-49](#_Toc80791910)

[6.2.6. Cek Fungsionalitas Memposting Informasi Workshop 6-49](#_Toc80791911)

[6.2.7. Cek Fungsionalitas Memposting Informasi Artikel Fotografi 6-49](#_Toc80791912)

[6.2.8. Cek Fungsionalitas Memposting Informasi Layanan Jasa Fotografi 6-49](#_Toc80791913)

[6.2.9. Cek Fungsionalitas Memposting Informasi Portofolio Gallery 6-49](#_Toc80791914)

[6.2.10. Cek Fungsionalitas Menampilkan data Registrasi Order 6-49](#_Toc80791915)

[6.3. Pengujian Performansi Json Adapter 6-49](#_Toc80791916)

[6.3.1. Pengujian Performansi Json Adapter Moshi 6-50](#_Toc80791917)

[6.3.2. Pengujian Performansi Json Adapter Gson 6-51](#_Toc80791918)

[BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN 7-1](#_Toc80791919)

[7.1. Kesimpulan 7-1](#_Toc80791920)

[7.2. Saran 7-2](#_Toc80791921)

[DAFTAR PUSTAKA](#_Toc80791922)

# DAFTAR TABEL

[Tabel 2‑1. Daftar Penelitian Terdahulu 2-7](#_Toc80791985)

[Tabel 3‑1. Alur Penyelesaian Tugas Akhir 3-1](#_Toc80791986)

[Tabel 3‑2. Analisis manfaat implementasi dan perbandingan JSON Adapter Moshi dan Gson. 3-5](#_Toc80791987)

[Tabel 5‑1. Daftar Stakeholder 5-1](#_Toc80791988)

[Tabel 5‑2. Analisis Fungsional 5-2](#_Toc80791989)

[Tabel 5‑3. Daftar Pengguna 5-2](#_Toc80791990)

[Tabel 5‑4. Deskripsi Use Case 5-5](#_Toc80791991)

[Tabel 5‑5. Skenario Use Case menampilkan informasi workshop berupa foto atau video 5-6](#_Toc80791992)

[Tabel 5‑6. Skenario Use Case menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service 5-6](#_Toc80791993)

[Tabel 5‑7. Skenario Use Case menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video 5-7](#_Toc80791994)

[Tabel 5‑8. Skenario Use Case menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video 5-7](#_Toc80791995)

[Tabel 5‑9. Skenario Use Case Menampilkan portofolio gallery 5-8](#_Toc80791996)

[Tabel 5‑10. Skenario Use Case menginput registrasi order jasa dokumentasi 5-8](#_Toc80791997)

[Tabel 5‑11. Skenario Use Case Memposting video atau foto workshop 5-9](#_Toc80791998)

[Tabel 5‑12. Skenario Use Case Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan dari Customer 5-10](#_Toc80791999)

[Tabel 5‑13. Skenario Use Case Memposting video atau foto artikel fotografi 5-10](#_Toc80792000)

[Tabel 5‑14. Skenario Use Case Memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi 5-11](#_Toc80792001)

[Tabel 5‑15. Skenario Use Case Memposting foto untuk portofolio gallery 5-12](#_Toc80792002)

[Tabel 5‑16. Skenario Use Case Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer 5-12](#_Toc80792003)

[Tabel 5‑17. Objek Data 5-26](#_Toc80792004)

[Tabel 5‑18. Atribut data 5-26](#_Toc80792005)

[Tabel 5‑19. Relasi Objek Data 5-28](#_Toc80792006)

[Tabel 5‑20. Kelas - Kelas Analisis 5-28](#_Toc80792007)

[Tabel 5‑21. Atribut Kelas 5-31](#_Toc80792008)

[Tabel 5‑22. Perilaku Kelas 5-36](#_Toc80792009)

[Tabel 5‑23. Perancangan Data 5-48](#_Toc80792010)

[Tabel 6‑1. Spesifikasi Laptop yang digunakan 6-1](#_Toc80792011)

[Tabel 6‑2. Software yang digunakan 6-1](#_Toc80792012)

[Tabel 6‑3. Daftar Presenter Aplikasi 6-19](#_Toc80792013)

[Tabel 6‑4. Daftar Model Aplikasi 6-33](#_Toc80792014)

[Tabel 6‑5. Daftar Adapter Aplikasi 6-36](#_Toc80792015)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 1‑1. Metodologi Tugas Akhir 1-3](#_Toc80792030)

[Gambar 2‑1. Pertumbuhan Aplikasi Mobile di setiap kategori di AS tahun 2009-2010 2-2](#_Toc80792031)

[Gambar 2‑2. Category aplikasi yang sering digunakan 2-2](#_Toc80792032)

[Gambar 2‑3. Metode Web Service 2-3](#_Toc80792033)

[Gambar 2‑4. Web Service Flow 2-4](#_Toc80792034)

[Gambar 2‑5. Tahap pengembangan perangkat lunak pada waterfall model 2-6](#_Toc80792035)

[Gambar 3‑1. Fishbone Diagram Permasalahan 3-5](#_Toc80792036)

[Gambar 3‑2. Fishbone Diagram Solusi. 3-6](#_Toc80792037)

[Gambar 3‑3. Struktur Organisasi Dinasti Motekar Academy 3-9](file:///D:\Document\Work\Kuliah\1.TA\My%20TA\All\TAv14.docx#_Toc80792038)

[Gambar 5‑1. Elemen Model Analisis 5-3](#_Toc80792039)

[Gambar 5‑2. Use Case Diagram 5-4](#_Toc80792040)

[Gambar 5‑3. Swimlane Diagram pada UC-01 5-14](#_Toc80792041)

[Gambar 5‑4. Diagram Swimlane pada UC-02 5-15](#_Toc80792042)

[Gambar 5‑5. Swimlane Diagram pada UC-03 5-16](#_Toc80792043)

[Gambar 5‑6. Swimlane Diagram pada UC-04 5-17](#_Toc80792044)

[Gambar 5‑7. Swimlane Diagram pada UC-05 5-18](#_Toc80792045)

[Gambar 5‑8. Swimlane Diagram pada UC-06 5-19](#_Toc80792046)

[Gambar 5‑9. Swimlane Diagram pada UC-07 5-20](#_Toc80792047)

[Gambar 5‑10. Swimlane Diagram pada UC-08 5-21](#_Toc80792048)

[Gambar 5‑11. Swimlane Diagram pada UC-09 5-22](#_Toc80792049)

[Gambar 5‑12. Swimlane Diagram pada UC-10 5-23](#_Toc80792050)

[Gambar 5‑13. Swimlane Diagram pada UC-11 5-24](#_Toc80792051)

[Gambar 5‑14. Swimlane Diagram pada UC-12 5-25](#_Toc80792052)

[Gambar 5‑15. Diagram Kelas 5-41](#_Toc80792053)

[Gambar 5‑16. Diagram Sekuen Menampilkan infromasi workshop berupa Foto atau Video 5-42](#_Toc80792054)

[Gambar 5‑17. Diagram sekuen menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke customer service 5-42](#_Toc80792055)

[Gambar 5‑18. Diagram Sekuen Menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video 5-43](#_Toc80792056)

[Gambar 5‑19. Diagram Sekuen Menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video 5-43](#_Toc80792057)

[Gambar 5‑20. Diagram Sekuen Menampilkan portofolio gallery 5-44](#_Toc80792058)

[Gambar 5‑21. Diagram Sekuen Menginput registrasi order jasa dokumentasi 5-44](#_Toc80792059)

[Gambar 5‑22. Diagram Sekuen Memposting video atau foto workshop 5-45](#_Toc80792060)

[Gambar 5‑23. Diagram Sekuen Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan dari Customer 5-45](#_Toc80792061)

[Gambar 5‑24. Diagram Sekuen Memposting video atau foto artikel fotografi 5-46](#_Toc80792062)

[Gambar 5‑25. Diagram sekuen Memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi 5-46](#_Toc80792063)

[Gambar 5‑26. Diagram Sekuen Memposting foto untuk portofolio gallery 5-47](#_Toc80792064)

[Gambar 5‑27. Diagram Sekuan Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer 5-47](#_Toc80792065)

[Gambar 5‑28. Gaya Arsitektur Berpusat pada data 5-49](#_Toc80792066)

[Gambar 5‑29. Arsitektur Teknologi 5-50](#_Toc80792067)

[Gambar 5‑30. Antarmuka menampilkan informasi workshop berupa foto atau video 5-50](#_Toc80792068)

[Gambar 5‑31. Antarmuka menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service 5-51](#_Toc80792069)

[Gambar 5‑32. Antarmuka menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video 5-51](#_Toc80792070)

[Gambar 5‑33. Antarmuka menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video 5-52](#_Toc80792071)

[Gambar 5‑34. Antarmuka menampilkan portofolio gallery 5-52](#_Toc80792072)

[Gambar 5‑35. Antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi 5-53](#_Toc80792073)

[Gambar 5‑36. Antarmuka Memposting video atau foto workshop 5-53](#_Toc80792074)

[Gambar 5‑37. Antarmuka Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan customer 5-54](#_Toc80792075)

[Gambar 5‑38. Antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi 5-54](#_Toc80792076)

[Gambar 5‑39. Antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi 5-55](#_Toc80792077)

[Gambar 5‑40. Antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery 5-55](#_Toc80792078)

[Gambar 5‑41. Antarmuka Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer 5-56](#_Toc80792079)

[Gambar 6‑1. Struktur Web Service 6-2](#_Toc80792080)

[Gambar 6‑2. Kode Koneksi.php 6-3](#_Toc80792081)

[Gambar 6‑3. Kode Validate.php 6-3](#_Toc80792082)

[Gambar 6‑4. Kode Login\_user.php 6-4](#_Toc80792083)

[Gambar 6‑5. Kode register\_user.php 6-5](#_Toc80792084)

[Gambar 6‑6. Kode get\_artikel.php 6-6](#_Toc80792085)

[Gambar 6‑7. Kode post\_artikel.php 6-7](#_Toc80792086)

[Gambar 6‑8. Kode get\_layanan.php 6-8](#_Toc80792087)

[Gambar 6‑9. Kode post\_layanan.php 6-9](#_Toc80792088)

[Gambar 6‑10. kode get\_portofolio 6-10](#_Toc80792089)

[Gambar 6‑11. Kode post\_portofolio.php 6-11](#_Toc80792090)

[Gambar 6‑12. Kode get\_workshop.php 6-12](#_Toc80792091)

[Gambar 6‑13. Kode post\_workshop.php 6-13](#_Toc80792092)

[Gambar 6‑14. Kode get\_registrasi\_order.php 6-14](#_Toc80792093)

[Gambar 6‑15. Kode post\_registrasi\_order.php 6-15](#_Toc80792094)

[Gambar 6‑16. Struktur Pengkodean Aplikasi Mobile 6-16](#_Toc80792095)

[Gambar 6‑17. APIClient 6-17](#_Toc80792096)

[Gambar 6‑18. APIRequestData 6-19](#_Toc80792097)

[Gambar 6‑19. Presenter LoginActivity 6-20](#_Toc80792098)

[Gambar 6‑20. Presenter RegisterActivity 6-21](#_Toc80792099)

[Gambar 6‑21. Presenter MainActivity 6-22](#_Toc80792100)

[Gambar 6‑22. Presenter AkunActivity 6-23](#_Toc80792101)

[Gambar 6‑23. Presenter ArtikelActivity 6-24](#_Toc80792102)

[Gambar 6‑24. Presenter DetailArtikelActivity 6-24](#_Toc80792103)

[Gambar 6‑25. Presenter TambahArtikelActivity 6-25](#_Toc80792104)

[Gambar 6‑26. Presenter LayananActivity 6-26](#_Toc80792105)

[Gambar 6‑27. Presenter DetailLayananActivity 6-26](#_Toc80792106)

[Gambar 6‑28. Presenter TambahLayananActivity 6-27](#_Toc80792107)

[Gambar 6‑29. Presenter PortofolioActivity 6-28](#_Toc80792108)

[Gambar 6‑30. Presenter DetailPortofolioActivity 6-28](#_Toc80792109)

[Gambar 6‑31. Presenter TambahPortofolioActivity 6-29](#_Toc80792110)

[Gambar 6‑32. Presenter WorkshopActivity 6-30](#_Toc80792111)

[Gambar 6‑33. Presenter DetailWorkshopActivity 6-30](#_Toc80792112)

[Gambar 6‑34. Presenter TambahWorkshopActivity 6-31](#_Toc80792113)

[Gambar 6‑35. Presenter ListRegistrasiOrderActivity 6-32](#_Toc80792114)

[Gambar 6‑36. Presenter DetailRegistrasiOrderAcvtivity 6-32](#_Toc80792115)

[Gambar 6‑37. Presenter TambahRegistrasiOrderActivity 6-33](#_Toc80792116)

[Gambar 6‑38. Model LoginResponse 6-34](#_Toc80792117)

[Gambar 6‑39. Model UserModel 6-34](#_Toc80792118)

[Gambar 6‑40. Model ArtikelModel 6-34](#_Toc80792119)

[Gambar 6‑41. Model LayananModel 6-35](#_Toc80792120)

[Gambar 6‑42. Model PortofolioModel 6-35](#_Toc80792121)

[Gambar 6‑43. Model WorkshopModel 6-35](#_Toc80792122)

[Gambar 6‑44. Model RegistrasiOrderModel 6-36](#_Toc80792123)

[Gambar 6‑45. Adapater RecyclerViewAdapaterArtikel 6-37](#_Toc80792124)

[Gambar 6‑46. Adapter RecyclerViewAdapterLayanan 6-38](#_Toc80792125)

[Gambar 6‑47. Adapter RecyclerViewAdapterPortofolio 6-39](#_Toc80792126)

[Gambar 6‑48. Adapter RecyclerViewAdapterWorkshop 6-40](#_Toc80792127)

[Gambar 6‑49. Adapter RecyclerViewAdapterRegistrasiOrder 6-41](#_Toc80792128)

[Gambar 6‑50. Adpater SpinnerAdapterLayanan 6-42](#_Toc80792129)

[Gambar 6‑51. Storage SharedPrefManager 6-42](#_Toc80792130)

[Gambar 6‑52. Implementasi antarmuka menampilkan informasi workshop berupa foto atau video 6-43](#_Toc80792131)

[Gambar 6‑53. Implemetasi antarmuka menampilkan informasi artikel fotografi berupa foto atau video 6-44](#_Toc80792132)

[Gambar 6‑54. Implementasi antarmuka menampilkan infromasi iklan layanan jasa fotografi berupa Foto atau Video 6-44](#_Toc80792133)

[Gambar 6‑55. Implementasi Antarmuka menampilkan portofolio gallery 6-45](#_Toc80792134)

[Gambar 6‑56. Implementasi Antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi 6-45](#_Toc80792135)

[Gambar 6‑57. Implementasi Antarmuka memposting video atau foto workshop 6-46](#_Toc80792136)

[Gambar 6‑58. Implementasi Antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi 6-46](#_Toc80792137)

[Gambar 6‑59. Implementasi Antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi 6-47](#_Toc80792138)

[Gambar 6‑60. Implementasi Antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery 6-47](#_Toc80792139)

[Gambar 6‑61. Implementasi Antarmuka menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer 6-48](#_Toc80792140)

# PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, ruang lingkup, metodologi penyelesaian tugas akhir, dan sistematika penulisan.

## Latar Belakang

Selama lima tahun terakhir, perangkat *mobile*, seperti *smartphone*, dan tablet telah jauh lebih populer daripada perangkat *desk-based* tradisional seperti komputer pribadi dan laptop. Sejak iOS telah dirilis pada iPhone pada 2007, dan Android telah dirilis pada berbagai *smartphone* dan tablet pada tahun 2008, Sistem Operasi paling populer yang berjalan pada perangkat komputasi telah menjadi sistem operasi *mobile*. Dengan demikian, semakin banyak aplikasi yang berjalan pada Sistem Operasi *mobile* daripada Sistem Operasi *desktop*. [LIM14]

JSON (Java Script Object Notation) adalah format pertukaran data yang bersifat ringan, disusun oleh Douglas Crockford. Fokus JSON adalah pada representasi data di website JSON dirancang untuk memudahkan pertukaran data pada situs dan merupakan perluasan dari fungsi-fungsi javascript.

Penggunaan JSON Parsing dalam HTTP Connection ini bertujuan untuk memberi kemudahan bagi user ketika menggunakan aplikasi, dengan adanya JSON Parsing dalam HTTP Connection informasi yang ada didalam website dapat ditampilkan di dalam sebuah aplikasi mobile, Hal ini menyebabkan aplikasi mobile tidak perlu menampilkan seluruh content yang ada didalam website seperti halnya pada mobile web browser. Aplikasi android akan memilih jenis konten yang ingin ditampilkan, seperti halnya gambar, item description, dan lain-lain. [BHA15]

Gson adalah *Java library* yang dapat digunakan untuk mengubah *Java Objects* menjadi representasi JSON. juga dapat digunakan untuk mengonversi string JSON ke objek Java yang setara. Gson dapat bekerja dengan objek Java yang arbitrer termasuk objek yang sudah ada sebelumnya yang tidak Anda miliki kode sumbernya. [GOO08]

Moshi adalah Modern *JSON Library* untuk Android dan Java yang. bisa dengan mudah membuat serialisasi objek Java seperti JSON. Moshi dapat dianggap sebagai penerus dari Gson dengan API yang lebih sederhana dan lebih ramping serta arsitektur yang memungkinkan kinerja lebih baik. [SQU15]

Meskipun diketahui Moshi adalah penerus dari Gson dengan keunggulan lainnya dari moshi, namun performansi dalam mengolah objek JSON dan cara mengimplementasikannya pada pembangunan aplikasi dengan retrofit masih belum benar-benar diketahui.

Retrofit adalah *REST Client Library* (*Helper Library*) yang digunakan di Android dan Java untuk membuat permintaan HTTP dan juga untuk memproses respons HTTP dari REST API yang dibuat oleh Square, Retrofit juga dapat digunakan untuk menerima struktur data selain JSON, misalnya *SimpleXML* dan *Jackson*. [OSA17]

Perbandingan Performa Gson dan Moshi perlu diketahui agar kedepannya lebih dapat dipahami kinerja mana yang lebih cepat, efisien dan efektif dalam memparsing data ke dalam bentuk JSON yang nantinya akan digunakan dalam membangun aplikasi berbasis android menggunakan Retrofit yang akan digunakan untuk membuat aplikasi Publikasi informasi dan kegiatan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. Metode Pembangunan Aplikasi ini mengadopsi metode pembangunan perangkat lunak *SDLC Waterfall Model*, dengan menerapkan metode yang ada maka diharapkan aplikasi Berbasis Android ini dapat dibangun dengan sempurna dan dapat dimanfaatkan untuk perbandingan penggunaan Gson dan Moshi juga untuk membuat aplikasi publikasi informasi dan kegiatan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup.

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana Mengimplementasikan JSON Adapter Gson dan Moshi dalam Pembangunan Aplikasi Berbasis Android?
2. Bagaimana Cara membandingkan JSON Adapter Gson dan Moshi dalam Pembangunan Aplikasi Berbasis Android?
3. Bagaimana Hasil Perbandingan JSON adapter Gson dan Moshi yang digunakan dalam Pembangunan Aplikasi Berbasis Android?

## Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah :

1. Mengetahui cara mengimplementasikan JSON adapter Gson dan Moshi dalam pembangunan Aplikasi Berbasis Android
2. Mengetahui cara membandingkan JSON adapter Gson dan Moshi dalam pembangunan Aplikasi Berbasis Android.
3. Mengetahui Hasil perbandingan dari JSON adapter Gson dan Moshi yang digunakan dalam Pembangunan Aplikasi Berbasis Android.

## Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Kasus yang dijadikan fokus penelitian adalah perbandingan dan pengimplementasian JSON adapter Aplikasi berbasis Android untuk publikasi informasi dan kegiatan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup.
2. Penelitian dibatasi hingga aplikasi telah selesai dibangun dan diketahui hasil Perbandingan JSON adapter Moshi dan Gson.
3. Metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) – *Waterfall Model*
4. Tidak melakukan pengukuran kepuasan pada aplikasi yang telah dibuat.
5. Tidak membuat website yang memuat data karena website telah dibangun.

## Metodologi Tugas Akhir



**Gambar 1‑1. Metodologi Tugas Akhir**

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah tugas akhir dengan mengetahui latar belakang tugas akhir, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir dan metode tugas akhir.

1. Pengumpulan data melalui studi literatur dan eksplorasi

Mengumpulan data tentang dasar teori dan penelitian terdahulu yang mendasari penulisan tugas akhir.

1. Membuat Skema Penelitian

Membuat rancangan alur penelitian, analisis masalah dan solusi tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis, analisis teknologi dan profile penelitian

1. Eksplorasi JSON Adapter Moshi dan Gson

Mengeksplorasi untuk mengetahui JSON Adapter Moshi dan JSON adapter Gson berdasarkan referensi yang nantinya akan digunakan sebagai dasar pengetahuan dalam pembangunan perangkat lunak.

1. Analisis dan Perancangan Studi Kasus

Menganalisis sistem yang berjalan pada studi kasus dan membuat perancnagan perangkat lunak yang akan dibangun.

1. Membangun Perangkat Lunak berdasarkan metode *SDLC – Waterfall Model* yang langkah – langkahnya sebagai berikut :
   1. Komunikasi
   2. Planning
   3. Pemodelan
   4. Kontruksi Perangkat Lunak
   5. Deployment

Lalu melakukan pengujian perangkan lunak dengan metode Unit Testing.

1. Menarik kesimpulan dan saran

Menarik kesimpulan dari Tugas akhir yang telah dibuat, dan memberikan saran.

## Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Buku Tugas Akhir ditulis dengan mengikuti sistematika sebagaiberikut :

**Bab 1 : Pendahuluan**

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, ruang lingkup, metodologi penyelesaian tugas akhir, dan sistematika penulisan.

**Bab 2 : Landasan Teori**

Dalam bab ini membahas beberapa teori yang mendasari penulisan dari tugas akhir ini. Teori umum yang digunakan meliputi teori pengembangan perangkat lunak, dan beberapa teori lainnya yang mendasari penyusunan tugas akhir ini.

**Bab 3 : Skema Penelitian**

Bab ini berisi kerangka pengerjaan tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis,skema analisis yang dilakukan, penjelasan skema analisis yang telah dibuat, dan profil studi kasus.

**Bab 4 : Eksplorasi JSON Adapter Moshi dan Gson**

Pada bab ini berisi tentang eksplorasi dari JSON Adapter Moshi dan Gson yang nantinya  
akan digunakan sebagai dasar pengetahuan dalam pembangunan perangkat lunak.

**Bab 5 : Analisis dan Perancangan**

Bab ini menjelaskan proses awal pembangunan perangkat lunak yang terdiri dari analisis dan perancangan. Proses analisis terdiri dari pendefinisian perangkat lunak, pendefinisian kebutuhan yang harus dipenuhi perangkat lunak, dan analisis terhadap kebutuhan dengan menggunakan pemodelan spesifikasi kebutuhan dan pemodelan kebutuhan. Sedangkan proses perancangan perangkat lunak terdiri dari perancangan arsitektur, perancangan antarmuka, dan perancangan data.

**Bab 6 : Implementasi dan Pengujian**

Bab ini tahapan inti dan tahapan akhir dari pembangunan perangkat lunak, yaitu konstruksi perangkat lunak (coding) berdasarkan analisis dan perancangan yang telah dibuat serta pengujian dari hasil implementasi.

**Bab 7 : Kesimpulan dan Saran**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan serta saran yang diberikan oleh penulis untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

# LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas beberapa teori yang mendasari penulisan dari tugas akhir ini. Teori umum yang digunakan meliputi teori pengembangan perangkat lunak, dan beberapa teori lainnya yang mendasari penyusunan tugas akhir ini.

## Aplikasi Mobile

Aplikasi *Mobile* terdiri dari perangkat lunak / kumpulan sebuah program yang berjalan di perangkat seluler dan bekerja dengan tugas tertentu untuk pengguna. Aplikasi *Mobile* merupakan hal yang baru dengan kemampuan *developing* *segment* yang cepat pada *global information* dan *comunication technology*. Aplikasi *Mobile* sangat mudah, *user friendly*, murah, dapat diunduh dan dijalankan di ponsel seperti apapun termasuk ponsel yang murah bahkan sampai *entry level*. Aplikasi *Mobile* memiliki kegunaan yang luas seperti *calling, messaging, browsing, chatting, social network communication, audio, video, games* dll. [IJE10]

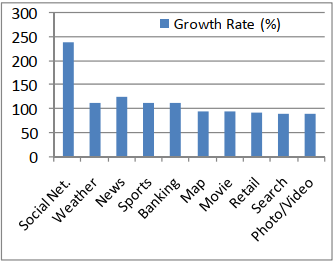
Sejumlah besar aplikasi *mobile* biasanya sudah diinstal sebelumnya di ponsel dan yang lainnya dapat diunduh oleh pengguna di internet dan menginstalnya di ponsel. Jumlah aplikasi *mobile* yang ada di market biasanya dibuat oleh berbagai macam *mobile application developer*, *publisher* dan *provider*. Dari segi teknis melihat berbagai aplikasi *mobile* yang dapat dijalankan di berbagai platform terkelola seperti iPhone, BlackBerry, Android, Symbian, Windows; juga beberapa mesin virtual seperti Java / J2ME, BREW, Flash Light, Silverlight. [IJE10]

Menurut area aplikasi, ada perbedaan kategori Aplikasi *Mobile* :

1. Komunikasi: Browsing Internet, email IMklien, Jejaring Sosial
2. Permainan: Teka-Teki / Strategi, Kartu / Kasino,Aksi petualangan
3. Multimedia: Penampil Grafik / Gambar, Penampil presentasi, Pemutar Video, Audio
4. Produktivitas: Kalender, Kalkulator, Buku Harian, Notepad / Memo / Pengolah Kata, Spreadsheet
5. Perjalanan: Panduan kota, Konverter mata uang, Penerjemah, GPS / Peta, Rencana Perjalanan / Jadwal, Cuaca
6. Utilitas: Manajer profil, Layar / Layar Idle penghemat, Buku alamat, Manajer tugas, Manajer panggilan, Manajer file [IJE10]

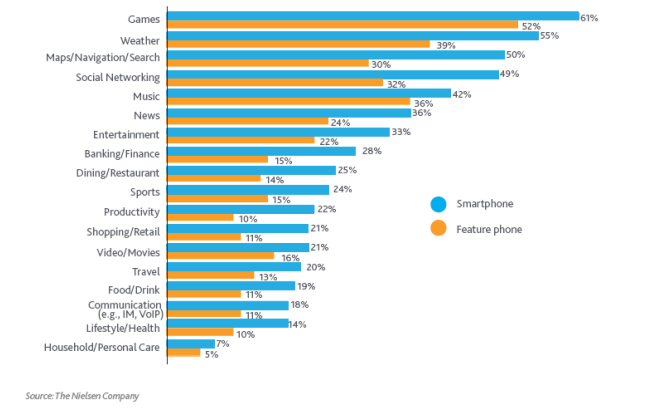
### Perkembangan Aplikasi Mobile

Menurut sebuah studi oleh MobiLens, jumlah pengguna aplikasi seluler di AS tumbuh sebesar 28% antara April 2009 dan April 2010. Berikut adalah tabel pertumbuhan tingkat semua kategori aplikasi dalam satu tahun hingga April 2010. [IJE10]



**Gambar 2‑1. Pertumbuhan Aplikasi Mobile di setiap kategori di AS tahun 2009-2010**

Perusahaan Nielsen, merilis survei pada bulan September 2010 telah menerbitkan laporan aplikasi *mobile* yang sering di download. Dalam survei itu mereka menunjukkan beberapa data statistik penting dari aplikasi *mobile* 30 hari. Menurut survei, gambar berikut mewakili tingkat penggunaan berbagai kategori aplikasi *mobile*. [IJE10]



**Gambar 2‑2. Category aplikasi yang sering digunakan**

Dari data-data diatas yang telah dirilis menunjukan bahwa pertumbuhan pengguna aplikasi *mobile* paling banyak dilakukan di media sosial dan kedua terbanyak untuk berita, ini menunjukan bahwa pengguna lebih sering mencari dan membagikan informasi. Bahkan dari data yang dirilis Nielsen penggunaan *Smartphone* untuk berbagai macam kegiatan sangat tinggi, daripada tipe-tipe perangkat seluler yang lainnya. Dan biasanya banyaknya *smartphone* di dukung oleh sistem Operasi Android.

## Sistem Operasi Android

Android adalah platform perangkat lunak dan sistem operasi untuk perangkat mobile, dibuat dari kernel Linux, dan dikembangkan oleh Google dan kemudian dijadikan *Open Source*. membuat pengembang memungkinkan untuk menulis kode yang dikelola bahasa Java, mengontrol perangkat melalui pustaka Java yang dikembangkan Google. Android tersedia secara *Open Source* yang dapat diunduh secara gratis dan menyediakan berbagai macam hal seperti sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama berbasis Linux dan Java. Google membeli pengembang Android pada tahun 2005, dan Android diresmikan pada tahun 2007. Google merilis kode Android sebagai open-source di bawah Lisensi Apache. Android memiliki banyak pengembang aplikasi di seluruh dunia. [INT15]

### Aplikasi Android

Aplikasi, yang memperluas fungsionalitas perangkat, dibangun menggunakan *Software Development kit* (SDK) dan, seringkali, menggunakan bahasa pemrograman Java yang memiliki akses lengkap ke API Android. Java dapat digabungkan dengan C / C ++, bersama dengan pilihan *runtime* *non-default* memungkinkan dukungan C ++ yang lebih baik, bahasa pemogram Go juga didukung sejak versi 1.4, yang juga dapat digunakan secara eksklusif meskipun dengan API Android yang terbatas. SDK mencakup aset perangkat alat pengembangan yang komprehensif, termasuk *debugger, software libraries, handset emulator based* di QEMU, dokumentasi, sample code, dan tutorial. Awalnya, Google mendukung *integrated development environment* (IDE) dengan Eclipse menggunakan *Android Development Tools* (ADT) *Plugin*, namun pada bulan Desember 2014, Google merilis Android Studio, berbasis IntelliJIDEA, sebagai IDE utamanya untuk aplikasi pengembangan Android. Alat pengembangan lainnya tersedia, termasuk *native development kit* (NDK) untuk aplikasi atau ekstensi di C atau C ++, Google App Inventor, lingkungan visual untuk pemrogram pemula, dan berbagai *cross platform mobile web applications frameworks*. Pada Januari 2014, Google meluncurkan *framework* berbasis Apache Cordova untuk porting Aplikasi web Chrome HTML 5 ke Android, dibungkus dalam *native application shell*. [INT15]

## Web Service & REST API

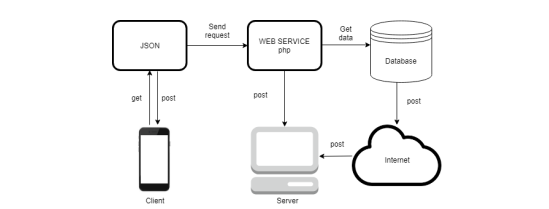
*Web Service* adalah Standarisasi distribusi berbagai macam data dan proses dari berbagai macam aplikasi dan *services* yang ada di internet. Aplikasi di internet biasanya di bangun dengan berbagai bahasa pemograman yang berbeda tergantung sistem operasi dan perangkat. Pemanfaatan *Web Service* adalah untuk mengatasi masalah pengintegrasian data dan proses saat pertukaran informasi antar platform, serta tingkat keamanan data dapat ditangani dengan baik. Arsitektur yang menjadi dasar *web service* adalah REST dan SOAP [INT19]

Gambar 2‑3. Metode Web Service

REST API didefinisikan sebagai alat arsitektur yang dirancang pada layanan web yang berfokus pada sumber daya sistem seperti mentransfer & meminta data menggunakan http. REST telah diterima secara luas oleh masyarakat karena simpel digunakan dalam paradigma *cloud seluler*. Layanan web REST bekerja dengan mengidentifikasi URL lalu memodifikasinya dengan perintah GET, POST, PUT atau DELETE yang dapat direpresentasikan pada beberapa bahasa pemrograman seperti XML atau JSON. Berbagai aplikasi dibuat dengan memanfaatkan REST API seperti catatan kesehatan pasien, indeks kesejahteraan manusia badan perlindungan lingkungan AS (HWBI) yang mencirikan kesejahteraan manusia menggunakan data sosial, ekonomi dan ekologi, *Smartmeter* air yang secara otomatis dapat mengumpulkan air penggunaan terperinci, dan penambangan aturan asosiasi layanan yang digunakan untuk menemukan pola yang sering dari data besar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa SOAP *based Service* memang sangat berat untuk dijalankan pada perangkat seluler sehingga *Restful Web Services* lebih cocok untuk aplikasi *mobile* bahkan menunjukkan bahwa REST dengan JSON telah menunjukkan kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan SOAP. [INT19]

### Metodologi REST API

*Web services* dibangun dengan menggunakan bahasa pemrpograman PHP dan MySQL sebagai *database* nya menyimpan data dalam aplikasi di server internet. REST API diperlukan untuk mengelola akses ke data diweb dan tindakan ke aplikasi seluler android. [INT19]



**Gambar 2‑4. Web Service Flow**

## Retrofit Library

*Library* merupakan kumpulan *resource nonvolatile* yang digunakan oleh program computer dan sering digunakan untuk mengembangkan *software*. *Library* tersebut dapat berisikonfigurasi data, dokumentasi, data penunjang,maupun class. [CHE15]

Retrofit merupakan REST client library yang aman untuk android dan java. Dibuat oleh Square. Retrofit menyediakan cara yang aman untuk autentikasi dan interaksi dengan berbagai API lainnya. Sehingga memungkinkan pengiriman permintaan jaringan dengan OkHttp. Retrofit mengambil data JSON atau XML dari web API dan saat data diterima akan langsung diubah ke *Plain Old Java Object* (POJO). Sehingga harus ditentukan setiap *class* yang akan dipakai saat respon diterima. [COD16]

Retrofit juga bekerja dengan REST API menggunakan implementasi java interface, yang dapat dihasilkan dengan bantuan Rest Adapter. Implementasi dalam hal ini bertindak sebagai local instance dari layanan dan setiap panggilan sesuai dengan permintaan HTTP. [MAS15]

## Gson & Moshi

Gson adalah Java *library* yang dapat digunakan untuk mengubah Java *Objects* menjadi representasi JSON. Itu juga dapat digunakan untuk mengonversi string JSON ke objek Java yang setara. Gson dapat bekerja dengan objek Java yang arbitrer termasuk objek yang sudah ada sebelumnya yang tidak miliki kode sumbernya. [GOO08]

Moshi adalah Modern *JSON Library* untuk Android dan Java yang. bisa dengan mudah membuat serialisasi objek Java seperti JSON. Moshi dapat dianggap sebagai penerus dari Gson dengan API yang lebih sederhana dan lebih ramping serta arsitektur yang memungkinkan kinerja lebih baik. [SQU15]

## Konsep MVC

*Model-View-Controller* atau MVC adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*). Dalam implementasi kebanyakan *framework* dalam aplikasi *web* adalah berbasis arsitektur MVC (*Model-View-Control*). [ROS11]. Definisi teknis dari arsitektur MVC dibagi menjadi  
tiga lapisan menurut Burbeck [BUR92] :

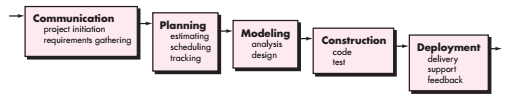
1. *Model*, digunakan untuk mengelola informasi dan memberitahu pengamat ketika ada  
   perubahan informasi. Hanya *model* yang mengandung data dan fungsi yang berhubungan  
   dengan pemrosesan data. Sebuah *model* meringkas lebih dari sekedar data dan fungsi yang  
   beroperasi di dalamnya. Pendekatan *model* yang digunakan untuk komputer *model* atau  
   abstraksi dari beberapa proses dunia nyata. Hal ini tidak hanya menangkap keadaan proses  
   atau sistem, tetapi bagaimana sistem bekerja. Sebagai contoh, programmer dapat menentukan *model* yang menjembatani komputasi *back-end* dengan *front-end* GUI (*graphical user interface*).
2. *View*, bertanggung jawab untuk pemetaan grafis ke sebuah perangkat. *View* biasanya memiliki hubungan satu banding satu dengan sebuah permukaan layar dan tahu bagaimana untuk membuatnya. *View* melekat pada model dan me-*render* isinya ke permukaan layar. Selain itu, ketika model berubah, *view* secara otomatis menggambar ulang bagian layar yang terkena perubahan untuk menunjukkan perubahan tersebut. Terdapat kemungkinan beberapa *view* pada *model* yang sama dan masing-masing *view* tersebut dapat me-*render* isi *model* untuk permukaan tampilan yang berbeda.
3. Controller, menerima input dari pengguna dan menginstruksikan model dan view untuk  
   melakukan aksi berdasarkan masukan tersebut. Sehingga, controller bertanggung jawab untuk pemetaan aksi pengguna akhir terhadap respon aplikasi. Sebagai contoh, ketika pengguna mengklik tombol atau memilih item menu, controller bertanggung jawab untuk menentukan bagaimana aplikasi seharusnya merespon.

## Software Development Life Cycle – Waterfall Model

*Waterfall Model* adalah model yang menunjukkan sistematika, pendekatan sekuensial untuk  
pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pelanggan dan  
berkembang melalui perencanaan, pemodelan, konstruksi dan *deployment*, yang berpuncak pada  
dukungan berkelanjutan dari perangkat lunak yang sudah selesai. [PRE10]

### Tahapan – tahapan Waterfall Model

Di dalam tahapan *Waterfall Model* terdapat lima tahapan, yaitu tahap *communication*, *planning*, tahap *modeling*, tahap *construction*, dan tahap *deployment* seperti yang digambarkan pada Gambar 2-4. [PRE10]



**Gambar 2‑5. Tahap pengembangan perangkat lunak pada waterfall model**

#### **Communication**

Sebelum persyaratan *customer* dapat dianalisis, dimodelkan, atau ditentukan, mereka harus  
dikumpulkan melalui aktivitas komunikasi. *Customer* memiliki masalah yang mungkin terjadi dapat  
menerima solusi berbasis komputer. Permintaan *customer* tersebut ditanggapi untuk memberikan  
bantuan. Tetapi saat komunikasi telah dimulai, jalan dari komunikasi untuk membentuk suatu  
pemahaman sering penuh dengan lubang (kesulitan). Komunikasi yang efektif (di antara rekan-rekan  
teknis, dengan *customer* dan *stakeholder* lainnya, dan dengan manajer proyek) adalah salah satu  
kegiatan yang paling menantang yang akan dihadapi. Aktivitas komunikasi membantu untuk  
menentukan tujuan dan sasaran Anda secara keseluruhan (subjek, tapi berubah seiring berjalannya  
waktu). [PRE10]

#### **Planning**

Memahami tujuan dan sasaran pada tahap komunikasi tidak sama dengan mendefinisikan  
rencana selanjutnya. Kegiatan perencanaan mencakup seperangkat praktik manajemen dan teknis yang  
memungkinkan tim perangkat lunak untuk menentukan peta jalan ketika suatu proses bergerak menuju  
tujuan strategis dan tujuan taktis. Tidak ada cara mudah untuk menentukan masalah teknis yang tak  
terduga yang akan dihadapi. Namun, tim perangkat lunak yang baik harus merencanakan  
pendekatannya. Pada banyak proyek, perencanaan berlebihan memakan banyak waktu dan tidak  
membuahkan hasil (terlalu banyak hal berubah) [PRE10]

#### **Modelling**

Memahami tujuan dan sasaran pada tahap komunikasi tidak sama dengan mendefinisikan  
rencana selanjutnya. Kegiatan perencanaan mencakup seperangkat praktik manajemen dan teknis yang  
memungkinkan tim perangkat lunak untuk menentukan peta jalan ketika suatu proses bergerak menuju  
tujuan strategis dan tujuan taktis. Tidak ada cara mudah untuk menentukan masalah teknis yang tak  
terduga yang akan dihadapi. Namun, tim perangkat lunak yang baik harus merencanakan  
pendekatannya. Pada banyak proyek, perencanaan berlebihan memakan banyak waktu dan tidak  
membuahkan hasil (terlalu banyak hal berubah) [PRE10]

#### **Construction**

Kegiatan konstruksi mencakup seperangkat tugas pengkodean dan pengujian yang mengarah  
ke perangkat lunak operasional yang siap dikirim ke pelanggan atau pengguna akhir. Dalam pekerjaan  
rekayasa perangkat lunak modern, pengkodean dapat dilakukan dengan : pembuatan langsung kode  
sumber bahasa pemrograman (misalnya, Java), pembuatan otomatis kode sumber menggunakan  
representasi antara desain seperti komponen yang akan dibangun atau generasi otomatis kode yang  
dapat dijalankan menggunakan "bahasa pemrograman generasi keempat" (misalnya, Visual C++).  
Fokus awal pengujian adalah pada tingkat komponen, yang sering disebut pengujian unit. [PRE10].

#### **Deployment**

Kegiatan *deployment* mencakup tiga tindakan yaitu : pengiriman, dukungan, dan umpan balik.  
Setiap siklus *deployment* kepada costomer dan pengguna akhir akan ada peningkatan perangkat lunak  
dalam hal operasional yang menyediakan fungsi dan fitur yang dapat digunakan. Setiap siklus  
dukungan menyediakan dokumentasi dan *human assistance* untuk semua fungsi dan fitur yang diperkenalkan dalam semua siklus penggunaan. Setiap siklus umpan balik menyediakan tim perangkat  
lunak dengan panduan perangkat lunak untuk dapat modifikasi fungsi, fitur, dan mengetahui  
pendekatan yang diambil untuk perbaikan berikutnya. [PRE10].

## Penelitian terdahulu terkait dengan topik Tugas Akhir

Ada beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan tugas akhir ini yang dapat dilihat pada Tabel 2-1.

**Tabel 2‑1. Daftar Penelitian Terdahulu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Judul** | **Peneliti** | **Hasil** |
| 1. | Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Data Anggota Koordinator Olahraga Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung | Eka Ardilah Febriyanti  [EAF19] | Aplikasi Pengelolaan Data Anggota Koordinator Olahraga |
| 2. | Perangkat Lunak Untuk Layanan Warga Berbasis Android Di Lingkungan Rukun Warga Menggunakan Konsep M-Government (Studi Kasus Rw 10 Kelurahan Sukabungah Kota Bandung) | Andri Nurul Akbar  [ANA17] | Aplikasi berbasis android di Lingkungan RW |
| 3. | Pembangunan Aplikasi Pakan Sapi Berbasis Android | Berta Erwin SLAM [SLA18] | Aplikasi android untuk membantu peternak menyusun ramsun dari bahan pakan ternak |
| 4. | Eksplorasi Python Untuk Penyesuaian  Modul Perkuliahan Dan Praktikum  Di Teknik Informatika Unpas | Nur Sofia Malikhah [NSM16] | Topik dan pembelajaran dengan bahasa python |
| 5. | Eksplorasi Python Menggunakan Framework Django (Studi Kasus : Sistem Perpustakaan Teknik Informatika UNPAS) | Anggiyasti Yaktining Putri [AYP16] | Sistem Aplikasi Perpustakaan |
| 6. | Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Di Kolam Renang Failda Sukanagara Cianjur Selatan | Muhamad Faisal Ilhami Akbar [MUH19] | Aplikasi Pemesanan Tiket Di Kolam Renang Failda Sukanagara Cianjur Selatan |
| 7. | Eksplorasi Bahasa Pemograman Kotlin Dalam Membangun Aplikasi Android (Studi Kasus : Aplikasi Berita Komunitas Pecinta Anime) | Septian Pratama [PRA19] | Aplikasi Berita Komunitas Pecinta Anime |

# SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi kerangka pengerjaan tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis,skema analisis yang dilakukan, penjelasan skema analisis yang telah dibuat, dan profil studi kasus.

## Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini memiliki tujuan untuk memudahkan dalam memahami secara singkat mengenai tahapan pengerjaan dan literatur yang digunakan dalam pengerjaan tugas akhir. Setiap tahapan yang dilakukan memiliki tujuan dan output. Sebagaimana dijelaskan di Tabel 3-1.

**Tabel 3‑1. Alur Penyelesaian Tugas Akhir**

| **Tahap dan hasil** | **Langkah penelitian** | **Literatur dan referensi** |
| --- | --- | --- |
| **Tahap 1** : Menentukan topik Tugas Akhir  **Hasil** : Mendapatkan Topik tugas akhir dan masalah yang telah teridentifikasi  **Kontibusi** : Berguna untuk pengumpulan data | Menentukan Topik Tugas Akhir  Mengidentifikasi Masalah |  |
| **Tahap 2 :** Studi literatur dan pengumpulan data  **Hasil** : Teori yang sudah dipahami dan kumpulan data yang didapat  **Kontribusi :** Berguna untuk tahap pengumpulan data dan spesifikasi kebutuhan | Mengumpulkan jurnal dan teori terkait  Memahami teori yang terkait  Melakukan observasi dan wawancara | 1. Wawancara,   [ACE19]   1. Perkembangan Aplikasi Android   [LIM14] [IJE10]   1. Aplikasi Android   [INT15]   1. Web Service & REST API   [W3C04][INT19]   1. Retrofit Library   [CHE15][COD16][MAS15]   1. Gson & Moshi  [GOO08][SQU15] |
| **Tahap 3 :** Menerapkan rancangan penelitian  **Hasil :** Alur penyelesaian tugas akhir  **Kontribusi** : Berguna untuk perancangan perangkat lunak | Rancangan Penelitian  1  1  Membuat Alur Penyelesaian TA  Analisis Persoalan TA  Membuat solusi TA | 1. Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Data Anggota Koordinator Olahraga Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung [EAF19] 2. Perangkat Lunak Untuk Layanan Warga Berbasis Android Di Lingkungan Rukun Warga Menggunakan Konsep M-Government (Studi Kasus Rw 10 Kelurahan Sukabungah Kota Bandung) [ANA17] 3. Pembangunan Aplikasi Pakan Sapi Berbasis Android [SLA18] |
| **Tahap 4 :** Eksplorasi JSON Adapter Moshi dan Gson  **Hasil** : Pemahaman JSON Adapter Moshi dan Gson  **Kontribusi :** Berguna untuk memahami JSON Adapter Moshi dan Gson dan menentukan parameter pembanding. | |  | | --- | | **Eksplorasi JSON adapter Moshi dan Gson** | | Memahami Definisi Moshi dan Gson  Memahami implementasi gson dan moshi  Memahami perbedaan Gson dan Moshi  Menentukan Parameter pembanding |   2 | 1. Eksplorasi Bahasa Pemograman Kotlin Dalam Membangun Aplikasi Android (Studi Kasus : Aplikasi Berita Komunitas Pecinta Anime) [PRA19] 2. Eksplorasi Python Untuk Penyesuaian Modul Perkuliahan Dan Praktikum Di Teknik Informatika Unpas [NSM16] 3. Eksplorasi Python Menggunakan Framework Django (Studi Kasus : Sistem Perpustakaan Teknik Informatika UNPAS) [AYP16] |
| **Tahap 5 :** Melakukan perancangan perangkat lunak studi kasus  **Hasil :** Mendapatkan spesifikasi perangkat lunak, kebutuhan fungsional dan non-fungsional  **Kontribusi :** Berguna untuk tahap implementasi (koding) dan testing. | 2   |  | | --- | | **Analisis Kebutuhan** | | Membuat pemodelan berbasis skenario  Membuat pemodelan berbasis data  Membuat pemodelan berbasis kelas  Membuat pemodelan perilaku (Sequence Diagram |  |  | | --- | | **Perancangan** | | Membuat perancangan data  Membuat perancangan arsitektural  Membuat perancangan antarmuka |   3 | 1. Observasi dan wawancara [ACE19] 2. Model Proses Waterfall [PRE10] 3. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Di Kolam Renang Failda Sukanagara Cianjur Selatan [MUH19] |
| **Tahap 6 :** Pembuatan aplikasi, studi kasus  **Hasil** **:** Aplikasi yang sudah jadi  **Kontribusi :** Berguna untuk perbandingan kinerja 2 Json adapter | 3  Pembuatan aplikasi | 1. Model Proses Waterfall [PRE10] 2. Pembangunan Aplikasi Pakan Sapi Berbasis Android [SLA18] 3. Perangkat Lunak Untuk Layanan Warga Berbasis Android Di Lingkungan Rukun Warga Menggunakan Konsep M-Government (Studi Kasus Rw 10 Kelurahan Sukabungah Kota Bandung) [ANA17] |
| **Tahap 7 :** Perbandingan 2 Json Adapter  **Hasil : Hasil** perbandingan kinerja Gson dan Moshi  **Kontribusi :** Berguna untuk tahap pengambilan kesimpulan tugas akhir | Pengujian aplikasi  Pencatatan hasil pengujian kedua JSON adapter | 1. Black Box Testing [PAS18] |
| **Tahap 8 :** Penutup  **Hasil :** Kesimpulan dan saran tugas akhir  **Kontribusi : -** | Kesimpulan dan saran |  |

## Analisis Masalah dan Solusi Tugas Akhir

Analisis Masalah Dan Solusi TA bertujuan untuk mengetahui ketepatan solusi terhadap suatu  
permasalahan pada penelitian tugas akhir, yaitu pada Perlunya implementasi dan perbandingan *JSON Adapter* Moshi dan Gson. Dengan memberikan sebuah solusi diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada. Sehingga permasalahan yang telah didefinisikan dapat diselesaikan dengan solusi yang sesuai.

Tahap analisis pada bagian ini menggunakan diagram sebab dan akibat (*cause and effect diagram*) atau biasa disebut dengan *Fishbone* Diagram. *Fishbone* diagram adalah alat untuk mengidentifikasi dan mengorganisir penyebab yang mungkin terjadi dari suatu masalah dalam format yang terstruktur [KEL95]. Terdapat 3 komponen utama pada *fishbone* diagram, yaitu sebagai berikut :

1. *Head* (Kepala), merupakan fokus masalah yang sedang diamati, dideskripsikan dalam kotak di bagian kepala pada diagram. *Head* terletak pada bagian kanan diagram.
2. *Spine* (Tulang Belakang), ditunjukkan dengan arah panah yang menunjukkan penyebab dari masalah yang terjadi pada bagian *head*.
3. *Bones* (Tulang atau Duri), menunjukkan kategori utama yang menyebabkan permasalahan terjadi. Jika terdapat bones yang lebih kecil, memperlihatkan kedalaman penyebab dari permasalahan tersebut. *Bones* yang saling terkoneksi memperlihatkan bahwa penyebab permasalahan tersebut saling berhubungan [KEL95].

Berikut merupakan Gambar 3-1 kerangka permasalahan untuk analisis Implementasi dan Perbandingan kedua *JSON Adapter* Moshi dan Gson.



**Gambar 3‑1. Fishbone Diagram Permasalahan**

Berikut ini merupakan Tabel 3-2 hasil analisis manfaat implementasi dan perbandingan *JSON Adapter* Moshi dan Gson. Terdapat masalah penyebab, dan solusi untuk menyelesaikan permasalahan.

**Tabel 3‑2. Analisis manfaat implementasi dan perbandingan JSON Adapter Moshi dan Gson.**

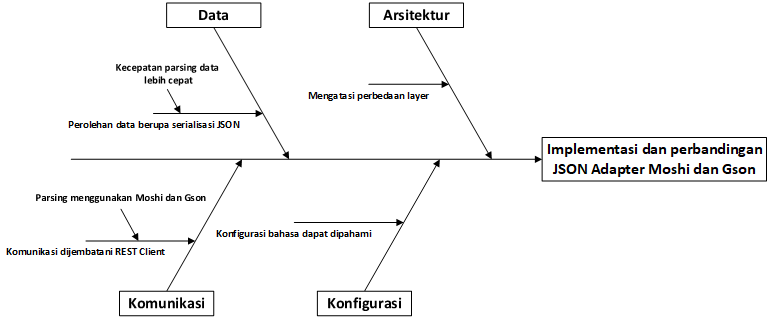
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Masalah** | **Penyebab** | **Solusi** |
| Perlunya Implementasi dan perbandingan JSON Adapter Moshi dan Gson. | **Data**  Perolehan data berupa serialisasi XML yang kecepatan parsing data nya kurang cepat | Melakukan Implementasi dan perbandingan JSON Adapter Moshi dan Gson.untuk Parsing JSON dari REST Client |
| **Arsitektur**  Layer data aplikasi mobile berbeda dengan web yang semuanya menyatu dalam satu app, sedangkan untuk mobile karena keterbatasannya menjadikannya terpisah - pisah |
| **Komunikasi**  Komunikasi data dari aplikasi mobile perlu penjembatan ke server.  Setelah dipilih penjembatan yaitu Rest Client, lalu memerlukan parsing JSON untuk menampilkan datanya |
| **Konfigurasi**  Konfigurasi penggunaan Bahasa yang berbeda pada tiap Rest Client dan JSON adapter |

## Kerangka Pemikiran Teoritis

Pada tahap kerangka pemikiran teoritis ini akan dijelaskan megenai tahapan yang dilakukan dalam Implementasi dan Perbandingan *JSON Adapter* Moshi dan Gson. Tahap ini berisi mengenai kerangka pemikiran teoritis yang di dalamnya menunjukkan tentang komponen-komponen pembentuk produk tugas akhir yang disertai dengan kajian konsep dan teori-teori yang mendasarinya.

### Kerangka Berfikir Teoritis

Pada kerangfka berpikir teoritis akan dibuat solusi berdasarkan permasalahan yang telah diketahui diatas. Berdasarkan permasalahan diatas dibutuhkan solusi berupa Implementasi dan perbandingan JSON Adapter Moshi dan Gson. untuk Parsing JSON dari REST Client yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 3‑2. Fishbone Diagram Solusi.**

## Analisis Teknologi

Analisis teknologi bertujuan menentukan teknologi-teknologi yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan yang sesuai dengan topik tugas akhir. Teknologi-teknologi yang akan digunakan akan dipaparkan pada poin-poin berikut ini:

### Android Studio

Android Studio adalah Integrated Development Environment (IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi Android, dibuat berdasarkan IntelliJ IDEA . Selain editor kode dan alat pengembang IntelliJ yang kuat, Android Studio menawarkan lebih banyak fitur yang meningkatkan produktivitas saat membuat aplikasi Android. [GOO20]

Alasan menggunakan Android Studio untuk membuat aplikasi mobile adalah karena android  
merupakan sistem operasi yang *open source*. Kode dengan sumber terbuka atau open source dan  
terdapat lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk memodifikasi secara  
bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat atau pengembang aplikasi.

#### **Fitur – fitur Android Studio**

* Sistem *build* berbasis *Gradle* yang fleksibel
* *Emulator* yang cepat dan kaya fitur
* Lingkungan terpadu yang dapat mengembangkan untuk semua perangkat Android
* Membuat perubahan dan pergantian resource tanpa harus me *restart* app
* Template kode dan integrasi GitHub untuk membantu Anda membuat fitur aplikasi umum dan mengimpor kode sampel
* Alat dan kerangka pengujian yang ekstensif
* Alat Lint untuk mengetahui kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah lainnya
* Dukungan C ++ dan NDK
* Dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform , yang memudahkan integrasi Google Cloud *Messaging* dan App Engine [GOO20]

### Retrofit

Retrofit merupakan REST *client library* yang aman untuk android dan java. Dibuat oleh Square. Retrofit menyediakan cara yang aman untuk autentikasi dan interaksi dengan berbagai API lainnya. Sehingga memungkinkan pengiriman permintaan jaringan dengan OkHttp. Retrofit mengambil data JSON atau XML dari *web* API dan saat data diterima akan langsung diubah ke Plain Old Java Object (POJO). Sehingga harus ditentukan setiap *class* yang akan dipakai saat *response* diterima. [COD16]

Retrofit juga bekerja dengan REST API menggunakan implementasi Java interface, yang dapat dihasilkan dengan bantuan Rest Adapter. Implementasi dalam hal ini bertindak sebagai local instance dari layanan dan setiap panggilan sesuai dengan permintaan HTTP. [MAS15]

Alasan menggunakan retrofit adalah karena kemudahan dalam interaksi dengan API dan  
fleksibilitasnya yang memudahkan untuk membuat *custom service* sesuai yang kita inginkan.

### JSON

JSON singkatan dari *JavaScript Object Notation* adalah format pertukaran data (*lightweight data inter change format*), mudah dibaca dan ditulis oleh manusia, serta mudah diterjemahkan dan dibuat (*generate*) oleh komputer. Format ini dibuat berdasarkan bagian dari Bahasa Pemprograman JavaScript, Standar ECMA-262 Edisi ke-3 –Desember 1999. JSON merupakan format teks yang tidak bergantung pada bahasa pemprograman apapun karena menggunakan gaya bahasa yang umum digunakan oleh programmer keluarga C termasuk C, C++, C#, Java, JavaScript, Perl, Python dll. Oleh karena sifat-sifat tersebut, menjadikan JSON ideal sebagai bahasa pertukaran-data. [JSO20]

Alasan utama menggunakan JSON (*Javascript Object Notation*) adalah karena JSON format pertukaran datanya yang ringan dan juga banyak didukung oleh bahasa pemrograman. Maka dari itu, penulis menggunakan JSON sebagai format pertukaran datanya.

### Gson & Moshi

Gson adalah *Java library* yang dapat digunakan untuk mengubah Java Objects menjadi representasi JSON. Itu juga dapat digunakan untuk mengonversi string JSON ke objek Java yang setara. Gson dapat bekerja dengan objek Java yang arbitrer termasuk objek yang sudah ada sebelumnya yang tidak Anda miliki kode sumbernya. [GOO08]

Moshi adalah Modern JSON Library untuk Android dan Java. Dan itu bisa dengan mudah membuat serialisasi objek Java seperti JSON [SQU15]

Alasan uatama menggunakan Gson dan moshi adalah karena penulis ingin membandingkan kinerja dari ke-2 JSON *Library* atau sering dipanggil JSON *adapter*, sehingga nanti dapat diketahui JSON *Adapter* mana yang lebih baik dari kinerjanya.

### Web Service

*Web service* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai jembatan sehingga memungkinkan berbagai sistem dapat saling berkomunikasi tanpa terpengaruh dengan perbedaan platform.

Pada Implementasi dan perbandingan JSON Adapter Moshi dan Gson terdapat dua platform yang akan menggunakan *web service* untuk melakukan pertukaran data dengan *database* yang berada di sistem yaitu aplikasi *Web* yang telah dibangun dan Android yang akan dibangun. Dengan adanya *web service* kedua platform tersebut hanya perlu memanggil fungsi-fungsi yang sudah disediakan oleh *web service.*

## Profile Penelitian

Profil penelitian menjelaskan tentang objek penelitian, tempat dimana peneliti melakukan penelitian, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian.

### Objek Penelitian

Di PT. Dinasti Motekar Grup terdapat bidang usaha salah satunya adalah unit usaha dokumentasi yang bernama Studio Chendra yang berfokus pada layanan jasa Dokumentasi, layanan jasa yang disediakan berupa Fotografi, Videografi, dan Desain Grafis.

Layanan jasa Dokumentasi ini memiliki informasi dan kegiatan yang berjalan di sebuah website untuk menunjukan hasil pekerjaan serta informasi tentang perusahaan, dengan adanya website yang telah dibuat ini diharapkan calon client dapat mengaksesnya untuk melihat keseluruhuan informasi yang dibutuhkan tentang perusahaan ini.

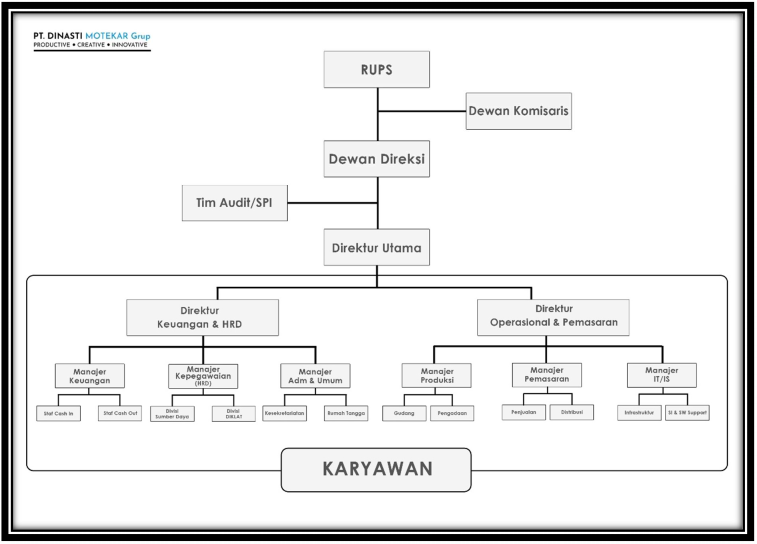
Pada penelitian ini fokus peneliti adalah membangun sebuah aplikasi berbasis android yang menampung semua informasi yang dibutuhkan dari sebuah website yang telah dibuat, agar mobilitas akses informasi meningkat, serta mengimplentasikan dan melakukan perbandingan JSON adapter pada aplikasi yang akan dibangun nantinya.

### Tempat Penelitian

Tempat penelitian berada di Kota Cimahi tepatnya di Dinasti Motekar Academy yang beralamatkan di Jl. Rorojongrang Raya A12-12 Jawa Barat. Penelitian dilakukan pada bagian IT/IS. Dinasti Motekar Academy didirikan pada tanggal 17 Mei 2018 oleh Acep Hendra bersama Ferry Mulyanto dan Muhammad Tirta Mulia yang sama – sama berguru dengan Tung Desem Waringin, sebagai perwujudan dari konsep bebagi, dengan tagline “HayyunYuhyi” yang berarti Tumbuh dan Menumbuhkan.

### Struktur Organisasi

Berikut adalah gambar dari struktur organisasi tempat peneliti melakukan penelitian tugas akhir yaitu PT. Dinasti Motekar Grup. Sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 3-3.



**Gambar 3‑3. Struktur Organisasi Dinasti Motekar Academy**

Bagian Infrastruktur, IT dan SI memiliki job desk sebagai berikut :

1. Mengelola Teknologi Informasi dan sistem computer.
2. Bertanggung jawab pada kesiapan dan ketersediaan sistem komputer / aplikasi dalam lingkungan perusahaan.
3. Membuat dan/atau implementasi semua sistem dan aplikasi
4. Merancang, mengelola dan mengawasi serta meng-evaluasi operasional dari sistem informasi (software dan aplikasi) dan pendukungnya (hardware, infrastruktur, telekomunikasi).
5. Membuat dan mengimplementasikan kebijakan dan prosedur TI (IT policy) termasuk kebijakan keamanan TI (IT security policy).
6. Berkerja sama dengan TI vendor untuk merancang , membuat dan mengimplementasikan sistem atau aplikasi jika diperlukan.
7. Membuat dan mengawasi anggaran TI (budget) dan expenditures.
8. Memberikan solusi Teknologi Informasi.
9. Bertanggung jawab pada penyediaan layanan infrastruktur termasuk aplikasi, jaringan komputer (LAN / WAN), keamanan Teknologi Informasi dan telekomunikasi.
10. Memberikan rekomendasi tentang solusi sistem informasi dan pendukungnya.
11. Memberikan orientasi kepada pegawai baru mengenai aplikasi atau system yang digunakan saat ini dan rencana atau strategi TI secara umum.
12. Memberikan arahan pada bawahan mengenai penggunaan dan solusi teknologi.
13. Pengawasan dan perawatan Teknologi Informasi.
14. Bekerja sama dengan senior manajemen untuk membuat, merancang pelayanan TI dalam dokumen Service Level Agreements.
15. Memberikan laporan bulanan kepada Direktur Keuangan mengenai semua aspek dari departemen TI (Teknologi Informasi).

Dalam kasus kali ini peneliti melakukan tahapan komunikasi dengan direktur utama yakni Acep Hendra, ST., C.Ht., CFDM., dikarenakan pada divisi Infarstruktur IT/IS masih belum memiliki manager.

# EKSPLORASI JSON ADAPTER MOSHI DAN GSON

Pada bab ini berisi tentang Analisis dari JSON Adapter Moshi dan Gson yang nantinya akan dibandingkan performanya dari ke dua JSON Adapter tersebut.

## Definisi Gson

Gson adalah Java *library* yang dapat digunakan untuk mengubah Java *Objects* menjadi representasi JSON. Itu juga dapat digunakan untuk mengonversi string JSON ke objek Java yang setara. Gson dapat bekerja dengan objek Java yang arbitrer termasuk objek yang sudah ada sebelumnya yang tidak miliki kode sumbernya. [GOO08]

### Serialisasi dan Deserialisasi JSON

Kelas utama yang akan digunakan adalah Gson yang dapat dibuat dengan memanggil new Gson() . Tersedia juga kelas GsonBuilder yang dapat digunakan untuk membuat instance Gson dengan berbagai pengaturan seperti version control dan sebagainya. Instance Gson tidak mempertahankan status apa pun saat menjalankan operasi Json. Jadi, bebas menggunakan kembali objek yang sama untuk beberapa serialisasi dan operasi deserialisasi Json.

(Serialisasi)

Gson gson = new Gson();

gson.toJson(1);

gson.toJson("abcd");

gson.toJson(new Long(10));

int[] values = { 1 };

gson.toJson(values);

(Deserialisasi)

int one = gson.fromJson

Integer one = gson.fromJson

Long one = gson.fromJson

Boolean false = gson.fromJson

String str = gson.fromJson

String anotherStr = gson.fromJson

### Parsing Array

Gson juga bisa digunakan untuk memparing JSON yang didalamnya sudah dalam bentuk array, seperti dibawah ini :

Gson gson = new Gson();

int[] ints = {1, 2, 3, 4, 5};

String[] strings = {"abc", "def", "ghi"};

(Serialization)

gson.toJson(ints);

gson.toJson(strings);

(Deserialization)

int[] ints2 = gson.fromJson("[1,2,3,4,5]", int[].class);

### Konfigurasi Tipe Adaptor

Terkadang representasi default bukanlah yang diinginkan. Ini sering terjadi ketika berhadapan dengan library classes (DateTime, dll), Gson memungkinkan untuk mendaftarkan serializer dan deserializer kustom sendiri. Ini dilakukan dengan mendefinisikan dua bagian:

* Json Serialiers: Perlu menentukan serialisasi kustom untuk suatu objek
* Json Deserializers: Diperlukan untuk menentukan deserialisasi khusus untuk suatu jenis
* Pembuat Instance: Tidak diperlukan jika konstruktor no-args tersedia atau deserializer terdaftar

GsonBuilder gson = new GsonBuilder();

gson.registerTypeAdapter(MyType2.class, new MyTypeAdapter());

gson.registerTypeAdapter(MyType.class, new MySerializer());

gson.registerTypeAdapter(MyType.class, new MyDeserializer());

gson.registerTypeAdapter(MyType.class, new MyInstanceCreator());

Panggilan registerTypeAdapter memeriksa apakah tipe adaptor mengimplementasikan lebih dari satu antarmuka dan mendaftarkannya untuk semuanya.

### Collections

Berikut ini adalah cara menggunakan Collection di Gson :

Gson gson = new Gson();

Collection<Integer> ints = Lists.immutableList(1,2,3,4,5);

(Serialization)

String json = gson.toJson(ints); **==> json is [1,2,3,4,5]**

(Deserialization)

Type collectionType = new TypeToken<Collection<Integer>>(){}.getType();

Collection<Integer> ints2 = gson.fromJson(json, collectionType);

Keterbatasan Collection :

* Dapat menserialisasi koleksi objek arbitrary tetapi tidak dapat melakukan deserialisasi darinya
* Karena tidak ada cara bagi pengguna untuk menunjukkan tipe objek yang dihasilkan
* Saat melakukan deserialisasi, Collection harus dari jenis generik tertentu

### Dukungan Null Objek

Perilaku default yang diterapkan di Gson adalah bahwa field objek null diabaikan. Hal ini memungkinkan format keluaran yang lebih ringkas; namun, client harus menentukan nilai default untuk field ini karena format JSON diubah kembali ke Java-nya. Berikut adalah cara mengonfigurasi instance Gson untuk menghasilkan null:

Gson gson = new GsonBuilder().serializeNulls().create();

Inilah contoh penggunaan pada objek null :

public class Foo {  
  private final String s;  
  private final int i;  
  
  public Foo() {  
    this(null, 5);  
  }  
  
  public Foo(String s, int i) {  
    this.s = s;  
    this.i = i;  
  }  
}  
  
Gson gson = new GsonBuilder().serializeNulls().create();  
Foo foo = new Foo();  
String json = gson.toJson(foo);  
System.out.println(json);  
  
json = gson.toJson(null);  
System.out.println(json);  
  
======== OUTPUT ========  
{"s":null,"i":5}  
null

## Definisi Moshi

Moshi adalah Modern *JSON Library* untuk Android dan Java yang. bisa dengan mudah membuat serialisasi objek Java seperti JSON. Moshi dapat dianggap sebagai penerus dari Gson dengan API yang lebih sederhana dan lebih ramping serta arsitektur yang memungkinkan kinerja lebih baik. [SQU15]

### Serialisasi dan Deserialisasi JSON

Moshi dapat digunakan untuk melakukan serialisasi dan deserialisasi objek JSON, contoh pengunaannya ada pada kelas BlackjackHand dibawah ini :

(Serialisasi)

BlackjackHand blackjackHand = new BlackjackHand(

new Card('6', SPADES),

Arrays.asList(new Card('4', CLUBS), new Card('A', HEARTS)));

Moshi moshi = new Moshi.Builder().build();

JsonAdapter<BlackjackHand> jsonAdapter = moshi.adapter(BlackjackHand.class);

String json = jsonAdapter.toJson(blackjackHand);

System.out.println(json);

(Deserialisasi)

String json = ...;

Moshi moshi = new Moshi.Builder().build();

JsonAdapter<BlackjackHand> jsonAdapter = moshi.adapter(BlackjackHand.class);

BlackjackHand blackjackHand = jsonAdapter.fromJson(json);

System.out.println(blackjackHand);

### Parsing Array

Moshi juga bisa digunakan untuk memparing JSON yang didalamnya sudah dalam bentuk array, sebagai contoh ada JSON array seperti dibawah ini :

[

{

"rank": "4",

"suit": "CLUBS"

},

{

"rank": "A",

"suit": "HEARTS"

}

]

Moshi dapat digunakan untuk memparsing JSON String menjadi List<Card> seperti dibawah ini :

String cardsJsonResponse = ...;

Type type = Types.newParameterizedType(List.class, Card.class);

JsonAdapter<List<Card>> adapter = moshi.adapter(type);

List<Card> cards = adapter.fromJson(cardsJsonResponse);

### Konfigurasi Tipe Adaptor

Dengan Moshi sangat mudah untuk menyesuaikan bagaimana nilai diubah ke JSON atau dari JSON yang tipe adaptornya memiliki anotasi method @ToJson dan @FromJson, Sebagai contoh standar pengkodean moshi dari bermain kartu menjadi bertele–tele, JSON mendefinisikan rank dan suit dalam bidang terpisah menjadi {“rank”:”A”,”suit”:”Hearts”}. Dengan kostum tipe adaptor dapat mengubah pengkodean menjadi sesuatu yang lebih ringkas menjadi “AH” untuk as hati atau “JD” untuk jack diamond. Berikut contoh kode dari kasus tersebut : [SQU15]

class CardAdapter {

@ToJson String toJson(Card card) {

return card.rank + card.suit.name().substring(0, 1);

}

@FromJson Card fromJson(String card) {

if (card.length() != 2) throw new JsonDataException("Unknown card: " + card);

char rank = card.charAt(0);

switch (card.charAt(1)) {

case 'C': return new Card(rank, Suit.CLUBS);

case 'D': return new Card(rank, Suit.DIAMONDS);

case 'H': return new Card(rank, Suit.HEARTS);

case 'S': return new Card(rank, Suit.SPADES);

default: throw new JsonDataException("unknown suit: " + card);

}

}

}

Contoh mendaftarkan tipe adaptor baru dengan Moshi.Builder

Moshi moshi = new Moshi.Builder()

.add(new CardAdapter())

.build();

Yang hasilnya menjadi :

{

"hidden\_card": "6S",

"visible\_cards": [

"4C",

"AH"

]

}

### Nilai & Constructor Default

Saat membaca JSON yang tidak memiliki field, Moshi mengandalkan Java atau Android runtime untuk menetapkan nilai field tersebut. Nilai mana yang digunakannya bergantung pada apakah kelas tersebut memiliki konstruktor tanpa argumen.

Jika kelas memiliki konstruktor tanpa argumen, Moshi akan memanggil konstruktor itu dan nilai apa pun yang ditetapkannya akan digunakan. Misalnya, karena kelas dibawah ini memiliki konstruktor tanpa argumen, maka field total diinisialisasi ke -1 :

public final class BlackjackHand {

private int total = -1;

...

private BlackjackHand() {

}

public BlackjackHand(Card hidden\_card, List<Card> visible\_cards) {

...

}

}

Jika kelas tidak memiliki konstruktor tanpa argumen, Moshi tidak dapat menetapkan nilai default field tersebut, meskipun itu ditentukan dalam deklarasi field. Sebaliknya, default field selalu 0 untuk angka, false untuk boolean, dan null untuk referensi. Dalam contoh ini, nilai default dari total adalah 0 :

public final class BlackjackHand {

private int total = -1;

...

public BlackjackHand(Card hidden\_card, List<Card> visible\_cards) {

...

}

}

Namun hal ini berpotensi menjadi sumber bug, untuk alasan ini, pertimbangkan untuk menentukan konstruktor tanpa argumen di kelas yang akan digunakan dengan Moshi, menggunakan @SuppressWarnings ("unused") untuk mencegahnya terhapus secara tidak sengaja nanti menjadi seperti dibawah ini :

public final class BlackjackHand {

private int total = -1;

...

@SuppressWarnings("unused") // Moshi uses this!

private BlackjackHand() {

}

public BlackjackHand(Card hidden\_card, List<Card> visible\_cards) {

...

}

}

### Penggunaan Transient

Beberapa model mendeklarasikan kolom yang tidak boleh disertakan dalam JSON. Misalnya, pada kelas dibawah ini kita memiliki field total :

public final class BlackjackHand {

private int total;

...

}

Secara default, semua kolom dikeluarkan saat encoding JSON, dan semua kolom diterima saat mendekode JSON, Cegah field dimasukkan dengan menambahkan transient menjadi seperti dibawah ini :

public final class BlackjackHand {

private transient int total;

...

}

Field dengan transient akan diabaikan saat penulisan JSON, bahkan saat membaca JSON maka field tersebut akan dilewati meskipun field tersebut memiliki nilai.

### Respon Fail

Moshi selalu menampilkan java.io.IOException standar jika ada kesalahan saat membaca dokumen JSON, atau jika format salah, dan akan menampilkan JsonDataException jika format data baik tetapi tidak sesuai dengan format yang diharapkan.

JsonDataException: Expected one of [CLUBS, DIAMONDS, HEARTS, SPADES] but was ANCHOR at path $.visible\_cards[2].suit

at com.squareup.moshi.JsonAdapters$11.fromJson(JsonAdapters.java:188)

at com.squareup.moshi.JsonAdapters$11.fromJson(JsonAdapters.java:180)

...

## Perbedaan Gson dan Moshi

Selain dari segi implementasi kode terdapat beberapa perbedaan antara Moshi dan Gson dengan kriteria yang akan dibuat beberapa poin dibawah ini.

### Fitur

Keduanya mendukung konfigurasi tipe adaptor yang sangat membantu Ketika parsing data yang lebih kompleks tanpa membuat projek menjadi lebih membingungkan dengan data data kelas yang terlalu banyak, keduanya juga mendukung generic tipe adaptor dan memiliki konfigurasi yang umumnya digunakan pada sebuah use case

Perbedaannya Gson adalah yang paling sederhana tetapi itu tidak membuatnya kaya akan fitur sedangkan moshi lebih memiliki banyak fitur. [ERI20]

### Penanganan Kesalahan

Pada Penanganan kesalahan moshi lebih unggul dengan predictable exception nya yang kemudian mengembalikan IOException di IO problem dan JsonDataException Ketika tipe data tidak cocok

### Perbedaan Lainnya

Moshi menggunakan mekanisme pengaliran dan pengikatan yang sama dengan Gson. Tetapi kedua libraries tersebut memiliki beberapa perbedaan penting diantaranya :

* Moshi memiliki lebih sedikit adaptor tipe bawaan. Misalnya, untuk mengkonfigurasi tanggal adapter harus dilakukan sendiri. Sebagian besar libraries yang mengikat akan meng encode apa pun yang diberikan padanya. Moshi menolak untuk membuat serialisasi jenis platform (java. \*, Javax. \*, Dan android. \*) Tanpa atipe adaptor yang disediakan pengguna. Ini dimaksudkan untuk mencegah mengunci diri secara tidak sengaja ke rilis JDK atau Android tertentu.
* Moshi kurang dapat dikonfigurasi. Tidak ada strategi penamaan field, pembuatan versi, pembuat instance, atau kebijakan serialisasi.
* Moshi tidak memiliki model JsonElement hanya menggunakan tipe bawaan seperti List dan Map.
* Tidak ada HTML-safe escaping. Gson mengenkode= sebagai \ u003d secara default sehingga dapat dienkode dengan aman dalam HTML tanpa pelolosan tambahan. Moshi mengkodekannya secara alami (as=) dan mengasumsikan bahwa encoder HTML - jika ada - akan melakukan tugasnya.

## Parameter perbandingan

Performansi antara Moshi dan Gson dalam serialisasi dan deserialisasi objek masih belum diketahui secara detail, adapapun perbandingan yang akan dilakukan adalah membandingkan waktu yang dibutuhkan kedua Json adapter ini untuk melakukan serialisasi dan deserialisasi Json dan objek dalam hitungan waktu millisecond dengan data pendek, sedang, dan Panjang.

# ANALISIS DAN PERANCANGAN STUDI KASUS

Bab ini menjelaskan proses awal pembangunan perangkat lunak yang terdiri dari analisis dan perancangan. Proses analisis terdiri dari pendefinisian perangkat lunak, pendefinisian kebutuhan yang harus dipenuhi perangkat lunak, dan analisis terhadap kebutuhan dengan menggunakan pemodelan spesifikasi kebutuhan dan pemodelan kebutuhan. Sedangkan proses perancangan perangkat lunak terdiri dari perancangan arsitektur, perancangan antarmuka, dan perancangan data.

## Analisis Sistem yang sedang berjalan

Saat ini informasi tentang Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup bisa diakses di *website* studiochendra.co.id, dan semua informasi perihal Studio Chendra ada semua di website tersebut. Calon client biasanya mengakses website untuk melihat hasil pekerjaan dari unit usaha Dokumentasi ini lalu menghubungi pihak perusahaan untuk menyewa jasanya. Dalam hal ini untuk mengakses *website* memerlukan perangkat yang bisa membuka browser seperti desktop dan lainnya. Dengan adanya perangkat berbasis android, mobilitas akses calon client dapat ditingkatkan dengan hanya membuka aplikasinya.

## Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan akan menghasilkan spesifikasi-spesifikasi dari karekteristik-karakteristik operasional yang akan dimiliki oleh perangkat lunak yang akan dikembangkan. Pada tahap ini penulis selaku analis sistem, melakukan interaksi dengan calon pengguna, yaitu dengan pemilik (*owner*) Studio Chendra Dinasti Motekar Grup.

### Menentukan Kebutuhan Dasar

Pada tahap analisis kebutuhan, harus ditentukan kebutuhan aplikasi yang akan dibangun. Hal-hal apa saja yang harus ada dan bisa dilakukan oleh aplikasi. Berikut ini adalah kebutuhan fungsional diantaranya sebagai berikut :

#### **Analisis Stakeholder**

Berikut ini adalah stakeholder-stakeholder atau orang yang berkepentingan yang terlibat dalam publikasi informasi dan kegiatan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. Dapat dilihat pada Table 4-1 diantaranya sebagai berikut :

**Tabel 5‑1. Daftar Stakeholder**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Stakeholder** | **Deskripsi** |
| 1. | Administrator | Administrator adalah orang yang menerima permintaan Dokumentasi di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. |
| 2. | Pengguna | Pengguna adalah orang yang menggunakan aplikasi dalam hal ini adalah calon customer yang ingin menggunakan jasa Dokumentasi. |

#### **Analisis Fungsional**

Berikut ini adalah analisis fungsional yang dibutuhkan oleh aplikasi yang akan dibangun, dapat dilihat pada table 5-2.

**Tabel 5‑2. Analisis Fungsional**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode** | **Kebutuhan Fungsional** | **Deskripsi** |
| 1. | F-01 | Perangkat lunak dapat menampilkan informasi Workshop berupa video atau foto | Perangkat lunak dapat menampilkan informasi mengenai workshop yang diselenggarakan oleh PT Dinasti Motekar Grup. |
| 2. | F-02 | Perangkat lunak melayani chatting dari customer ke customer service | Perangkat lunak memiliki fitur chatting yang menerima keluhan atau pertanyaan tentang sesuatu berkaitan dengan Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. |
| 3. | F-03 | Perangkat lunak dapat menampilkan artikel fotografi | Perangkat lunak dapat memiliki kemampuan untuk menampilkan berita yang sedang hot topik yang berkaitan dengan jasa Dinasti Motekar Grup. |
| 4. | F-04 | Perangkat Lunak dapat menampilkan iklan layanan dokumentasi berupa video atau foto | Iklan atau Promosi layanan di PT Dinasti Motekar Grup dapat dilihat melalui perangkat lunak. |
| 5. | F-05 | Perangkat lunak dapat menampilkan portofolio gallery | Perangkat Lunak memiliki kemampuan untuk menampilkan portofolio gallery tentang hasil pekerjaan yang telah dilakukan oleh jasa di PT Dinasti Motekar Grup |
| 6. | F-06 | Perangkat lunak dapat menerima input registrasi order jasa dokumentasi | Perangkat lunak dapat menerima input customer yang ingin melakukan registrasi order jasa fotografi |

### Analisis Pengguna

Analisis pengguna merupakan analisis yang digunakan untuk menentukan siapa saja user yang akan menggunakan aplikasi yang akan dibangun, dapat dilihat pada table 5-3.

**Tabel 5‑3. Daftar Pengguna**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **User** | **Deskripsi** |
| 1. | Admin | Orang yang mengelola data dan informasi yang akan ditampilkan di aplikasi serta menerima order dari customer. |
| 2. | Customer | Orang yang melihat dan menggunakan aplikasi untuk melihat informasi serta memesan jasa fotografi |

### Pendekatan untuk Pemodelan Spesifikasi Kebutuhan

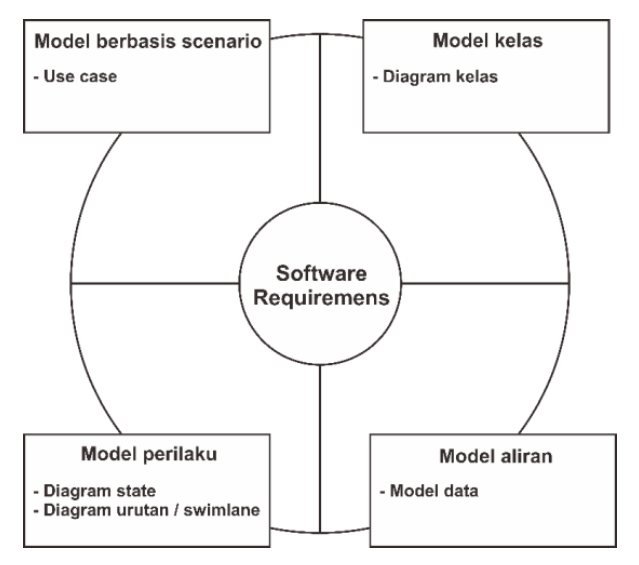
Suatu pandangan dari pemodelan spesifikasi-spesifikasi kebutuhan, yang dinamakan sebagai analisis tertruktur, memperlakukan data dan proses yang melakukan transformasi data tersebut segabai entitas yang terpisah. Jadi, pemodelan spesifikasi kebutuhan ini untuk memisahkan mana untuk keperluan data dan mana untuk proses. Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai perkakas yang  
digunakan dan menggambarkan dari spesifikasi kebutuhan yang akan dibuat.

#### **UML (Unified Modelling Process)**

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Abstraksi konsep dasar UML terdiri dari structural classification, dynamic behavior, dan model management yang dapat dipahami main concepts sebagai term yang akan muncul pada saat membuat diagram dan view adalah kategori dari diagram tersebut. UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai *Use case diagram, Class diagram, Statechart diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Collaboration diagram, Component diagram, dan Deployment diagram*. Sebagian dari diagram-diagram itulah yang akan digunakan untuk pemodelan sistem atau perangkat lunak yang akan dibuat.

#### **Elemen – elemen Model Analisis**

Dibawah ini adalah elemen-elemen model analisis kebutuhan yang digunakan. Dapat dilihat pada gambar Gambar 5-2.



**Gambar 5‑1. Elemen Model Analisis**

Masing-masing unsur model kebutuhan pada Gambar 4-2 memperlihatkan permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Elemen-elemen berbasis skenario memperlihatkan bagaimana interaksi yang akan terjadi antara pengguna dengan sistem atau perangkat lunak yang akan dikembangkan. Elemen model berbasis kelas memodelkan objek-objek yang akan dimanipulasi oleh sistem, memodelkan operasi-operasi yang akan diterapkan pada objek-objek untuk melakukan manipulasi, memodelkan relasi (beberapa bersifat hierarkis) yang terjadi diantara objek satu dengan yang lainnya. Elemen-elemn perilaku memperlihatkan bagaimana event-event eksternal melakukan perubahan pada keadaan (state) sistem atau kelas-kelas yang ada didalamnya. Terakhir, elemen-elemen berorientasi aliran memperlihatkan sistem atau perangkat lunak yang bertindak sebagai pelaku transformasi informasi, memperlihatkan bagaimana objek-objek data ditansformasikan saat megnalir melintasi berbagai fungsi yang dimiliki sistem. [PRE10]

### Pemodelan Berbasis Skenario

Pemodelan berbasis skenario memperlihatkan bagaimana interaksi yang akan terjadi antara pengguna dengan sistem atau perangkat lunak yang akan dikembangkan. Pemodelan spesifikasi kebutuhan pengguna menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) pada umumnya dimulai dengan pembuatan skenario-skenario dalam bentuk *use case-use case,* dan diagram *swimlane*. Diagram Use Case untuk aplikasi yang akan dibangun ada pada gambar 5-3 dibawah ini.

|  |
| --- |
| **Use Case Diagram** |
| **Gambar 5‑2. Use Case Diagram** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Use Case ini digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem atau perangkat lunak dimana aplikasi dapat menampilkan informasi workshop, menerima input pesan ke Customer Service, memperlihatkan artikel fotografi berupa foto dan video, menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi, menampilkan portofolio gallery, juga dapat menerima input order jasa fotografi, yang semua itu dapat diakses oleh Customer, dan aplikasi dapat memposting video dan foto tentang workshop, menerima input jawaban dari Customer service, memposting video atau foto artikel fotografi, memposting iklan layanan jasa dokumentasi, memposting foto untuk portofolio gallery, menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi yang dimana itu semua bisa diakses oleh admin. |

#### **Deskripsi Use Case**

Diagram Use Case pada Gambar 5-3 dapat dijelaskan secara lebih detail pada Tabel 5-5 dibawah ini.

**Tabel 5‑4. Deskripsi Use Case**

| **No.** | **Kode** | **Nama Use Case** | **Deskripsi** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | UC-01 | Menampilkan informasi workshop berupa video atau foto | Use case ini digunakan untuk menampilkan informasi perihal workshop yang diselengarakan oleh PT Dinasti Motekar Grup berupa foto atau video. |
| 2. | UC-02 | Menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service | Use case ini digunakan untuk menerima input pesan berupa teks keluhan dari Customer. |
| 3. | UC-03 | Menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video | Use case ini digunakan untuk menampilkan artikel berita tentang fotografi berupa foto atau video. |
| 4. | UC-04 | Menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video | Use case ini digunakan untuk menampilkan ilklan jasa layanan dokumentasi di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup berupa foto atau video. |
| 5. | UC-05 | Menampilkan portofolio gallery | Use case ini digunakan untuk menampilkan portofolio gallery jasa layanan dokumentasi di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. |
| 6. | UC-06 | Menginput registrasi order jasa dokumentasi | Use case ini digunakan untuk menerima input registrasi order jasa dokumentasi di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. |
| 7. | UC-07 | Memposting video atau foto workshop | Use Case ini digunakan untuk menerima posting video atau foto tentang workshop yang diselenggarakan di PT Dinasti Motekar Grup. |
| 8. | UC-08 | Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan dari Customer | Use Case ini digunakan untuk menerima input pesan berupa teks jawaban dari Customer Service. |
| 9. | UC-09 | Memposting video atau foto artikel fotografi | Use case ini digunakan untuk menerima posting video atau foto tentang artikel fotografi. |
| 10. | UC-10 | Memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi | Use case ini digunakan untuk menerima posting video atau foto tentang iklan layanan jasa dokumentasi di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. |
| 11. | UC-11 | Memposting foto untuk portofolio gallery | Use case ini digunakan untuk menerima posting foto portofolio gallery di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. |
| 12. | UC-12 | Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer | Use case ini digunakan untuk menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi Studio Chendra di PT Dinasti Motekar Grup. |

#### **Skenario Use Case**

Skenario *use case* merupakan gambaran proses berjalannya perangkat lunak berdasarkan *use case* yang telah didefinisikan. Skenario *use case* melibatkan aktor yang berinteraksi dengan *use case* tersebut serta aksi-reaksi yang terjadi antara aktor dengan sistem atau perangkat lunak. Berikut ini merupakan skenario *use case* aplikasi publikasi informasi dan kegiatan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup berbasis Android.

**Tabel 5‑5. Skenario Use Case menampilkan informasi workshop berupa foto atau video**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-01 | | | | |
| **Nama Use Case** | Menampilkan informasi workshop berupa foto dan video | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menampilkan informasi workshop yang di selenggarakan di Dinasti Motekar Grup pada aplikasi berupa foto atau video. | | | | |
| **Aktor** | Customer | | | | |
| **Isi Use Case** | Lihat | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Customer masuk ke menu informasi workshop | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Customer masuk ke menu informasi workshop | | | | | 1. Sistem mengambil data informasi workshop |
| 1. Customer menekan informasi workshop yang diinginkan | | | | | 1. Sistem menampilkan informasi workshop berupa foto atau video |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan detail informasi workshop berupa foto atau video |
| **Kondisi Akhir** | | | Customer melihat detail informasi workshop berupa foto atau video | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Customer masuk ke menu informasi workshop | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Customer masuk ke menu informasi workshop | | | | 1. Sistem mengambil data informasi workshop | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan tidak ada workshop | |
| **Kondisi Akhir** | | Customer melihat pemberitahuan tidak ada informasi workshop | | | |

**Tabel 5‑6. Skenario Use Case menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-02 | | | | |
| **Nama Use Case** | Menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menerima input pesan berupa teks dari customer yang akan disimpan dan dikirimkan ke customer service | | | | |
| **Aktor** | Customer | | | | |
| **Isi Use Case** | Tambah | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Customer masuk ke menu kontak customer service | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Customer masuk ke menu kontak customer service | | | | | 1. Sistem menampilkan tampilan chating |
| 1. Customer menginput pesan berupa teks | | | | | 1. Sistem mengecek input customer |
|  | | | | | 1. Sistem menyimpan input customer |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan pesan yang telah diinput di kolom chatting |
| **Kondisi Akhir** | | | Customer melihat pesan teks yang telah diinput di kolom chatting | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Customer masuk ke menu kontak customer service | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Customer masuk ke menu kontak customer service | | | | 1. Sistem menampilkan tampilan chating | |
| 1. Customer menginput pesan berupa teks | | | | 1. Sistem mengecek input customer | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan input teks tidak valid | |
| **Kondisi Akhir** | | Customer melihat pemberitahuan input teks tidak valid | | | |

**Tabel 5‑7. Skenario Use Case menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-03 | | | | |
| **Nama Use Case** | Menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video. | | | | |
| **Aktor** | Customer | | | | |
| **Isi Use Case** | Lihat | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Customer masuk ke menu artikel fotografi | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Customer masuk ke menu artikel fotografi | | | | | 1. Sistem mengambil data artikel fotografi |
| 1. Customer menekan artikel fotografi yang diinginkan | | | | | 1. Sistem menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan detail artikel fotografi berupa foto atau video |
| **Kondisi Akhir** | | | Customer melihat artilkel fotografi | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Customer masuk ke menu artikel | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Customer masuk ke menu artikel | | | | 1. Sistem mengambil data artikel fotografi | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan tidak ada artikel | |
| **Kondisi Akhir** | | Customer melihat pemberitahuan tidak ada artikel | | | |

**Tabel 5‑8. Skenario Use Case menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-04 | | | | |
| **Nama Use Case** | Menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup | | | | |
| **Aktor** | Customer | | | | |
| **Isi Use Case** | Lihat | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Customer masuk ke menu iklan layanan jasa | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Customer masuk ke menu iklan layanan jasa dokumentasi | | | | | 1. Sistem mengambil data iklan layanan jasa dokumentasi |
| 1. Customer menekan iklan layanan jasa dokumentasi yang diinginkan | | | | | 1. Sistem menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan detail iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video |
| **Kondisi Akhir** | | | Customer melihat detail iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Customer masuk ke menu iklan layanan jasa | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Customer masuk ke menu iklan layanan jasa | | | | 1. Sistem mengambil data iklan layanan jasa dokumentasi | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan tidak ada layanan jasa | |
| **Kondisi Akhir** | | Customer melihat pemberitahuan tidak ada layanan jasa dokumentasi | | | |

**Tabel 5‑9. Skenario Use Case Menampilkan portofolio gallery**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-05 | | | | |
| **Nama Use Case** | Menampilkan portofolio gallery | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menampilkan portofolio gallery tentang Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup | | | | |
| **Aktor** | Customer | | | | |
| **Isi Use Case** | Lihat | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Customer masuk ke menu portofolio gallery | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Customer masuk ke menu portofolio gallery | | | | | 1. Sistem mengambil data portofolio gallery |
| 1. Customer menekan foto yang diinginkan | | | | | 1. Sistem menampilkan portofolio gallery |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan detail foto |
| **Kondisi Akhir** | | | Customer melihat detail foto | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Customer masuk ke menu portofolio gallery | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Customer masuk ke menu portofolio gallery | | | | 1. Sistem mengambil data portofolio gallery | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan tidak ada foto | |
| **Kondisi Akhir** | | Customer melihat pemberitahuan tidak ada foto | | | |

**Tabel 5‑10. Skenario Use Case menginput registrasi order jasa dokumentasi**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-06 | | | | |
| **Nama Use Case** | Menginput registrasi order jasa dokumentasi | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menerima input dan menyimpan registrasi order jasa dokumentasi | | | | |
| **Aktor** | Customer | | | | |
| **Isi Use Case** | Lihat | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | 1. Customer masuk ke menu registrasi order 2. Customer menekan button order di detail iklan layanan jasa dokumentasi dan masuk menu registrasi order | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Customer masuk ke menu registrasi order | | | | | 1. Sistem menampilkan form registrasi order layanan jasa dokumentasi |
| 1. Customer menginput registrasi order | | | | | 1. Sistem mengecek input customer |
| 1. Customer menekan button registrasi | | | | | 1. Sistem menyimpan input customer |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan input berhasil |
| **Kondisi Akhir** | | | Customer melihat pemberitahuan registrasi order berhasil | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | 1. Customer masuk ke menu registrasi order 2. Customer menekan button order di detail iklan layanan jasa dokumentasi dan masuk menu registrasi order | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Customer masuk ke menu registrasi order | | | | 1. Sistem menampilkan form registrasi order layanan jasa dokumentasi | |
| 1. Customer menginput registrasi order | | | | 1. Sistem mengecek input customer | |
| 1. Customer menekan button registrasi | | | | 1. Sistem menampilkan input tidak valid | |
| **Kondisi Akhir** | | Customer melihat pemberitahuan input tidak valid | | | |

**Tabel 5‑11. Skenario Use Case Memposting video atau foto workshop**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-07 | | | | |
| **Nama Use Case** | Memposting video atau foto workshop | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menambakan video atau foto workshop yang di selenggarakan di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup | | | | |
| **Aktor** | Admin | | | | |
| **Isi Use Case** | Tambah | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Admin masuk ke menu tambah workshop | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Admin masuk ke menu tambah workshop | | | | | 1. Sistem menampilkan form tambah workshop |
| 1. Admin menginput informasi workshop | | | | | 1. Sistem mengecek input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menyimpan input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan input berhasil |
| **Kondisi Akhir** | | | Admin melihat pemberitahuan informasi Workshop telah berhasil ditambahkan | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Admin masuk ke menu tambah workshop | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Admin masuk ke menu tambah workshop | | | | 1. Sistem menampilkan form tambah workshop | |
| 1. Admin menginput informasi workshop | | | | 1. Sistem mengecek input admin | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan input tidak valid | |
| **Kondisi Akhir** | | Admin melihat pemberitahuan input tidak valid | | | |

**Tabel 5‑12. Skenario Use Case Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan dari Customer**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-08 | | | | |
| **Nama Use Case** | Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan dari Customer | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menerima input pesan berupa teks yang akan disimpan dan dikirimkan ke customer | | | | |
| **Aktor** | Admin | | | | |
| **Isi Use Case** | Tambah | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Admin masuk ke menu respond customer | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Admin masuk ke menu respond Customer | | | | | 1. Sistem mengambil data list chatting customer |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan tampilan list chatting customer |
| 1. Admin memilih customer | | | | | 1. Sistem menampilkan tampilan chating dengan customer |
| 1. Admin menginput pesan berupa teks | | | | | 1. Sistem mengecek input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menyimpan input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan pesan yang telah diinput di kolom chatting |
| **Kondisi Akhir** | | | Admin melihat pesan teks yang telah diinput di kolom chatting | | |
| **Skenario Alternatif 1** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Admin masuk ke menu respond customer | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Admin masuk ke menu respond Customer | | | | 1. Sistem mengambil data list chatting customer | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan tidak ada pesan | |
| **Kondisi Akhir** | | Admin melihat pemberitahuan tidak ada pesan dari customer | | | |
| **Skenario Alternatif 2** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Admin masuk ke menu respond customer | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Admin masuk ke menu respond Customer | | | | 1. Sistem mengambil data list chatting customer | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan tampilan list chatting customer | |
| 1. Admin memilih customer | | | | 1. Sistem menampilkan tampilan chating dengan customer | |
| 1. Admin menginput pesan berupa teks | | | | 1. Sistem mengecek input admin | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan input tidak valid | |
| **Kondisi Akhir** | | Admin melihat pemberitahuan input tidak valid | | | |

**Tabel 5‑13. Skenario Use Case Memposting video atau foto artikel fotografi**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-09 | | | | |
| **Nama Use Case** | Memposting video atau foto artikel fotografi | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menambakan video atau foto artikel yang berkaitan dengan fotografi | | | | |
| **Aktor** | Admin | | | | |
| **Isi Use Case** | Tambah | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Admin masuk ke menu tambah artikel fotografi | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Admin masuk ke menu tambah artikel fotografi | | | | | 1. Sistem menampilkan form tambah artikel fotografi |
| 1. Admin menginput informasi artikel fotografi | | | | | 1. Sistem mengecek input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menyimpan input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan input berhasil |
| **Kondisi Akhir** | | | Admin melihat pemberitahuan artikel telah berhasil ditambahkan | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Admin masuk ke menu tambah artikel | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Admin masuk ke menu tambah artikel | | | | 1. Sistem menampilkan form tambah artike; | |
| 1. Admin menginput informasi artikel fotografi | | | | 1. Sistem mengecek input admin | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan input tidak valid | |
| **Kondisi Akhir** | | Admin melihat pemberitahuan input tidak valid | | | |

**Tabel 5‑14. Skenario Use Case Memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-10 | | | | |
| **Nama Use Case** | Memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menambakan video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi yang ada di Studio Chendra PT Dinasti Motekar Grup. | | | | |
| **Aktor** | Admin | | | | |
| **Isi Use Case** | Tambah | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Admin masuk ke menu tambah iklan layanan jasa dokumentasi | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Admin masuk ke menu tambah iklan layanan jasa dokumentasi | | | | | 1. Sistem menampilkan form tambah iklan layanan jasa dokumentasi |
| 1. Admin menginput informasi iklan layanan jasa dokumentasi | | | | | 1. Sistem mengecek input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menyimpan input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan input berhasil |
| **Kondisi Akhir** | | | Admin melihat pemberitahuan iklan layanan jasa dokumentasi telah berhasil ditambahkan | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Admin masuk ke menu tambah iklan layanan jasa dokumentasi | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Admin masuk ke menu tambah iklan layanan jasa | | | | 1. Sistem menampilkan form tambah iklan layanan jasa | |
| 1. Admin menginput informasi artikel fotografi | | | | 1. Sistem mengecek input admin | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan input tidak valid | |
| **Kondisi Akhir** | | Admin melihat pemberitahuan input tidak valid | | | |

**Tabel 5‑15. Skenario Use Case Memposting foto untuk portofolio gallery**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-11 | | | | |
| **Nama Use Case** | Memposting foto untuk portofolio gallery | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menambakan foto yang akan ditampilkan di portofolio gallery | | | | |
| **Aktor** | Admin | | | | |
| **Isi Use Case** | Tambah | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Admin masuk ke menu tambah foto portofolio gallery | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Admin masuk ke menu tambah foto portofolio | | | | | 1. Sistem menampilkan form tambah foto portofolio |
| 1. Admin menginput informasi foto | | | | | 1. Sistem mengecek input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menyimpan input admin |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan input berhasil |
| **Kondisi Akhir** | | | Admin melihat pemberitahuan foto telah berhasil ditambahkan | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Admin masuk ke menu tambah foto portofolio gallery | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Admin masuk ke menu tambah foto portofolio | | | | 1. Sistem menampilkan form tambah foto portofolio | |
| 1. Admin menginput foto | | | | 1. Sistem mengecek input admin | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan input tidak valid | |
| **Kondisi Akhir** | | Admin melihat pemberitahuan input tidak valid | | | |

**Tabel 5‑16. Skenario Use Case Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Identifikasi** | | | | | |
| **Nomor Use Case** | UC-12 | | | | |
| **Nama Use Case** | Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer | | | | |
| **Tujuan** | Untuk menampilkan data registrasi order yang telah dilakukan oleh customer | | | | |
| **Aktor** | Admin | | | | |
| **Isi Use Case** | Lihat | | | | |
| **Skenario Utama** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | Admin masuk ke menu registrasi order jasa dokumentasi | | | | |
| **Aksi Aktor** | | | | | **Reaksi Sistem** |
| 1. Admin masuk ke menu registrasi order jasa dokumentasi | | | | | 1. Sistem mengambil data list registrasi order customer |
| 1. Admin memilih detail registrasi order customer yang diinginkan | | | | | 1. Sistem menampilkan list registrasi order customer |
|  | | | | | 1. Sistem menampilkan detail registrasi order customer |
| **Kondisi Akhir** | | | Admin melihat detail registrasi order customer | | |
| **Skenario Alternatif** | | | | | |
| **Kondisi Awal** | | | Admin masuk ke menu registrasi order jasa dokumentasi | | |
| **Aksi Aktor** | | | | **Reaksi Sistem** | |
| 1. Admin masuk ke menu registrasi order jasa dokumentasi | | | | 1. Sistem mengambil data list registrasi order customer | |
|  | | | | 1. Sistem menampilkan tidak ada registrasi order | |
| **Kondisi Akhir** | | Admin melihat pemberitahuan ridak ada registrasi order | | | |

#### **Aliran Aktivitas**

Aliran aktivitas digunakan untuk mengetahui alur dari aktivitas-aktivitas yang ada. Untuk membuat aliran aktivitas ini akan digunakan diagram *Swimlane*. Diagram *Swimlane* menjelaskan aliran aktivitas yang dijelaskan oleh use case dan pada saat yang sama menunjukkan aktor mana (jika ada beberapa aktor yang terlibat dalam use case tertentu) atau kelas analisis sebagai tanggung jawab atas tindakan yang dijelaskan oleh sebuah aktivitas [PRE10].

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-01**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-01** |
| **Gambar 5‑3. Swimlane Diagram pada UC-01** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-01 yang dimulai dari memilih menu informasi workshop dan diakhiri dengan melihat detail informasi workshop berupa foto atau video. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-02**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-02** |
| **Gambar 5‑4. Diagram Swimlane pada UC-02** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-02 yang dimulai dari memilih menu kontak customer service dan diakhiri dengan melihat pesan teks di kolom chatting. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-03**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-03** |
| **Gambar 5‑5. Swimlane Diagram pada UC-03** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-03 yang dimulai dari memilih menu artikel dan diakhiri dengan melihat detail artikel fotografi berupa foto atau video. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-04**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-04** |
| **Gambar 5‑6. Swimlane Diagram pada UC-04** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-04 yang dimulai dari memilih menu iklan layanan jasa dokumentasi dan diakhiri dengan melihat detail iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-05**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-05** |
| **Gambar 5‑7. Swimlane Diagram pada UC-05** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-05 yang dimulai dari memilih menu portofolio gallery dan diakhiri dengan melihat detail foto. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-06**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-06** |
| **Gambar 5‑8. Swimlane Diagram pada UC-06** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-06 yang dimulai dari memilih menu registrasi order atau menekan button order di detail ilkan layanan jasa dokumentasi dan diakhiri dengan melihat pemberitahuan registrasi order berhasil. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-07**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-07** |
| **Gambar 5‑9. Swimlane Diagram pada UC-07** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-07 yang dimulai dari memilih menu tambah workshopi dan diakhiri dengan melihat pemberitahuan workshop berhasil ditambahkan. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-08**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-08** |
| **Gambar 5‑10. Swimlane Diagram pada UC-08** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-08 yang dimulai dari memilih menu respond customer dan diakhiri dengan melihat pesan di kolom chatting. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-09**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-09** |
| **Gambar 5‑11. Swimlane Diagram pada UC-09** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-09 yang dimulai dari memilih menu tambah artikel dan diakhiri dengan melihat pemberitahuan artikel fotografi telah berhasil ditambahkan. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-10**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-10** |
| **Gambar 5‑12. Swimlane Diagram pada UC-10** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-10 yang dimulai dari memilih menu tambah iklan layanan jasa dokumentasi dan diakhiri dengan melihat pemberitahuan iklan layanan jasa dokumentasi telah berhasil ditambahkan. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-11**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-11** |
| **Gambar 5‑13. Swimlane Diagram pada UC-11** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-11 yang dimulai dari memilih menu tambah foto portofolio dan diakhiri dengan melihat pemberitahuan foto telah berhasil ditambahkan ke portofolio gallery. |

##### **Diagram Swimlane pada Use Case UC-12**

|  |
| --- |
| **Diagram Swimlane Use Case UC-12** |
| **Gambar 5‑14. Swimlane Diagram pada UC-12** |
| **Deskripsi** |
| Diagram Swimlane ini menggambarkan aliran aktivitas dari Use Case UC-12 yang dimulai dari memilih menu registrasi order jasa dokumentasi customer dan diakhiri dengan melihat detail registrasi order jasa dokumentasi customer. |

### Pemodelan data

Kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak mencakup di dalamnya kebutuhan-kebutuhan untuk membuat, memperluas, atau bersinggungan dengan basis data. Untuk itu, harus didefinisikan semua objek data yang akan diproses di dalam sistem atau perangkat lunak, mendefinisikan relasi antar objek, dan mendefinisikan informasi lain terkait relasi. [PRE10]

#### **Objek Data**

Sebuah objek data sesungguhnya adalah representasi dari informasi komposit yang harus dipahami oleh perangkat lunak. Memiliki sejumlah property atau atribut yang berbeda. Suatu objek data dapat saja berupa entitas eksternal (sesuatu yang menghasilkan atau menggunakan informasi), laporan atau tampilan, panggilan telepon atau suatu alarm, suatu peran misalnya wiraniaga, suatu unit organisasi, suatu tempat, atau suatu struktur contohnya berkas, [PRE10]

**Tabel 5‑17. Objek Data**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Objek** | **Deskripsi** |
|  | User | Objek ini digunakan untuk mengambil, menyimpan dan menampilkan akun dari user |
|  | Workshop | Objek ini digunakan untuk mengambil, menyimpan, dan menampilkan informasi Workshop |
|  | Chat Customer Service | Objek ini digunakan untuk mengambil, menyimpan, dan menampilkan chatting keluhan customer dan jawaban keluhan dari admin. |
|  | Artikel Fotografi | Objek ini digunakan untuk mengambil, menyimpan, dan menampilkan informasi artikel fotografi |
|  | Iklan Layanan Jasa Dokumenatsi | Objek ini digunakan untuk mengambil, menyimpan, dan menampilkan informasi iklan layanan jasa fotografi |
|  | Portofolio Gallery | Objek ini digunakan untuk mengambil, menyimpan, dan menampilkan portofolio gallery |
|  | Registrasi Order | Objek ini digunakan untuk mengambil, menyimpan, dan menampilkan informasi registrasi order layanan jasa dokumentasi |

#### **Atribut Data**

Atribut data pada dasarnya mendefinisikan property-properti yang dimiliki oleh objek data dan pada saranya memiliki tiga karakteristik yang berbeda. Pertama, memberi nama objek dari objek data, mendeskripsikan objek,atau merujuk pada objek lain yang ada pada table yang lain. Berikut ini adalah daftar atribut data dari objek data yang sudah dibuat sebelumnya.

**Tabel 5‑18. Atribut data**

| **No.** | **Objek Data** | **Atribut Data** | **Deskripsi** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | User | Id\_user | Atribut ini digunakan untuk primary key pada tabel |
| nama\_user | Atribut ini digunakan untuk memberi nama user |
| email\_user | Atribut ini digunakan untuk autentikasi saat login |
| no\_handphone\_user | Atribut ini digunakan untuk menyimpan no hp. |
| username\_user | Atribut ini digunakan untuk menyimpan username. |
| password\_user | Atribut ini digunakan untuk autentikasi saat login |
| access\_code | Atribut ini digunakan untuk menentukan level akses pada user. |
|  | Workshop | id\_workshop | Atribut ini digunakan untuk primary key pada tabel. |
| judul\_workshop | Atribut ini digunakan untuk, memberi nama judul workshop. |
| deskripsi\_workshop | Atribut ini digunakan untuk mendeskripsikan workshop |
| gambar\_workshop | Atribut ini digunakan untuk menambahkan gambar sebagai poster workshop |
| video\_workshop | Atribut ini digunakan untuk menambahkan video workshop. |
| tanggal\_workshop | Atribut ini digunakan untuk menambahkan tanggal workshop. |
|  | Chat Customer Service | id\_chat | Atribut ini digunakan untuk primary key pada tabel. |
| id\_user\_1 | Atribut ini digunakan untuk mengetahui pengguna chat pertama untuk bertanya |
| id\_user\_2 | Atribut ini digunakan untuk mengetahui pengguna chat kedua untuk menjawab |
| teks\_chat\_1 | Atribut ini digunakan untuk menyimpan pesan teks pertanyaan pengguna pertama |
| teks\_chat\_2 | Atribut ini digunakan untuk menyimpan pesan teks jawaban pengguna kedua |
|  | Artikel Fotografi | id\_artikel | Atribut ini digunakan untuk primary key pada tabel. |
| judul\_artikel | Atribut ini digunakan untuk, memberi nama judul artikel. |
| deskripsi\_artikel | Atribut ini digunakan untuk mendeskripsikan artikel |
| gambar\_artikel | Atribut ini digunakan untuk menambahkan gambar artikel |
| video\_artikel | Atribut ini digunakan untuk menambahkan video artikel. |
| tanggal\_artikel | Atribut ini digunakan untuk menambahkan tanggal artikel. |
|  | Iklan Layanan Jasa Dokumentasi | id\_layanan | Atribut ini digunakan untuk primary key pada tabel. |
| judul\_layanan | Atribut ini digunakan untuk, memberi nama judul iklan. |
| deskripsi\_layanan | Atribut ini digunakan untuk mendeskripsikan iklan |
| gambar\_layanan | Atribut ini digunakan untuk menambahkan gambar iklan |
| video\_layanan | Atribut ini digunakan untuk menambahkan video iklan. |
| tanggal\_layanan | Atribut ini digunakan untuk menambahkan tanggal layanan. |
|  | Portofolio Gallery | id\_portofolio | Atribut ini digunakan untuk primary key pada tabel. |
| judul\_ portofolio | Atribut ini digunakan untuk, memberi nama judul foto. |
| deskripsi\_ portofolio | Atribut ini digunakan untuk mendeskripsikan foto |
| gambar\_foto | Atribut ini digunakan untuk menambahkan foto |
|  | Registrasi Order | id\_registrasi | Atribut ini digunakan untuk primary key pada tabel. |
| Id\_user | Atribut ini digunakan untuk, mengetahui profile user yang melakukan registrasi |
| id\_layanan | Atribut ini digunakan untuk mengetahui jasa layanan apa yang akan disewa |
| tanggal\_registrasi | Atribut ini digunakan untuk mengetahui tanggal registrasi dilakukan |

#### **Relasi**

Objek-objek data saling terhubung satu dengan yang lainnya dengan menggunakan berbagai cara yang berbeda [PRE10].

**Tabel 5‑19. Relasi Objek Data**

| **No.** | **Objek Data** | **Relasi Data** | **Kardinalitas** | **Deskripsi** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Chat Customer Service |  | one to many | Relasi ini digunakan untuk satu chat customer service dapat dilakukan banyak user |
|  | Registrasi Order |  | many to one | Relasi ini digunakan untuk satu user dapat Memiliki banyak registrasi order |
|  | one to many | Relasi ini digunakan untuk satu registrasi order dapat memiliki banyak Iklan Layanan Jasa Dokumentasi |

### Pemodelan Berbasis Kelas

Pemodelan berbasis kelas pada dasarnya memperlihatkan objek-objek yang akan dimanipulasi oleh sistem atau perangkat lunak, memperlihatkan operasi-operasi yang akan diterapkan pada objekobjek untuk menghasilkan umbas tertentu pada manipulasi objek, memperlihatkan relasi-relasi antar objek [PRE10]. Pada pemodelan berbasis kelas ini akan mengidentifikasi kelas-kelas analisis kemudian menentukan atribut dan perilaku setiap kelas dan terakhir akan membuat diagram kelas.

#### **Mengidentifikasi Kelas – Kelas Analisis**

Proses mengidentifikasi kelas dengan cara memeriksa skenario penggunaan sistem atau perangkat lunak yang telah dikembangkan sebelumnya sebagai bagian dari model-model kebutuhan. [PRE10]

**Tabel 5‑20. Kelas - Kelas Analisis**

| **No.** | **Nama Kelas** | **Jenis** | **Deskripsi** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | activity\_login | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman Login |
|  | activity\_register | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman Register |
|  | activity\_main | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman home setelah login |
|  | activity\_akun | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman akun |
|  | activity\_artikel\_fotografi | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman artikel fotografi |
|  | activity\_detail\_artikel\_fotografi | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman detail artikel fotografi |
|  | activity\_tambah\_artikel\_fotografi | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman tambah artikel fotografi |
|  | item\_artikel | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan satu per satu item artikel yang akan ditampilkan di halaman artikel fotografi |
|  | activity\_layanan | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman layanan |
|  | activity\_detail\_layanan | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman detail layanan |
|  | activity\_tambah\_layanan | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman tambah layanan |
|  | item\_layanan | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan satu per satu item layanan yang akan ditampilkan di halaman layanan |
|  | activity\_workshop | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman workshop |
|  | activity\_detail\_workshop | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman detail workshop |
|  | activity\_tambah\_workshop | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman tambah workshop |
|  | item\_workshop | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan satu per satu item workshop yang akan ditampilkan di halaman workshop |
|  | activity\_portofolio | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman portofolio |
|  | activity\_detail\_portofolio | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman detail portofolio |
|  | activity\_tambah\_portofolio | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman tambah portofolio |
|  | item\_ portofolio | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan satu per satu item portofolio yang akan ditampilkan di halaman portofolio |
|  | activity\_list\_registrasi\_order | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman registrasi order |
|  | activity\_detail\_registrasi\_order | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman detail registrasi order |
|  | activity\_tambah\_registrasi\_order | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan pada halaman tambah registrasi order |
|  | item\_ registrasi\_order | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan satu per satu item registrasi order yang akan ditampilkan di halaman registrasi order |
|  | dropdown\_layanan | View | Kelas ini digunakan untuk tampilan dropdown atau selection untuk memilih layanan yang ditampilkan di halaman registrasi order |
|  | LoginActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan Login dengan model Login Response |
|  | RegisterActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan Login dengan model User |
|  | MainActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan home setelah login dengan semua model |
|  | AkunActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan Akun dengan model user |
|  | ArtikelActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan artikel dengan model artikel |
|  | DetailArtikelActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan detail artikel dengan model artikel |
|  | TambahArtikelActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan tambah artikel dengan model artikel |
|  | LayananActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan layanan dengan model layanan |
|  | DetailLayananActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan detail layanan dengan model layanan |
|  | TambahLayananActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan tambah layanan dengan model layanan |
|  | WorkshopActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan workshop dengan model workshop |
|  | DetailWorkshopActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan detail workshop dengan model workshop |
|  | TambahWorkshopActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan tambah workshop dengan model workshop |
|  | PortofolioActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan portofolio dengan model portofolio |
|  | DetailPortofolioActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan detail portofolio dengan model portofolio |
|  | TambahPortofolioActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan tambah portofolio dengan model portofolio |
|  | ListRegistrasiOrderActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan RegistrasiOrder dengan model RegistrasiOrder |
|  | DetailRegistrasiOrderActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan detail RegistrasiOrder dengan model RegistrasiOrder |
|  | TambahRegistrasiOrderActivity | Controller | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan tampilan tambah RegistrasiOrder dengan model RegistrasiOrder |
|  | LoginResponse | Model | Kelas ini digunakan untuk berinteraksi dengan database dan mengecek login user |
|  | ArtikelModel | Model | Kelas ini digunakan untuk berinteraksi dengan database dan mengambil atau menyimpan data Artikel |
|  | LayananModel | Model | Kelas ini digunakan untuk berinteraksi dengan database dan mengambil atau menyimpan data Layanan |
|  | PortofolioModel | Model | Kelas ini digunakan untuk berinteraksi dengan database dan mengambil atau menyimpan data Portofolio |
|  | RegistrasiOrderModel | Model | Kelas ini digunakan untuk berinteraksi dengan database dan mengambil atau menyimpan data Registras Order |
|  | UserModel | Model | Kelas ini digunakan untuk berinteraksi dengan database dan mengambil atau menyimpan data User |
|  | WorkshopModel | Model | Kelas ini digunakan untuk berinteraksi dengan database dan mengambil atau menyimpan data Workshop |
|  | RecyclerViewAdapterArtikel | Adapter | Kelas ini digunakan untuk menampilkan semua item Artikel ke halaman Artikel |
|  | RecyclerViewAdapterLayanan | Adapter | Kelas ini digunakan untuk menampilkan semua item Layanan ke halaman Layanan |
|  | RecyclerViewAdapterPortofolio | Adapter | Kelas ini digunakan untuk menampilkan semua item Portofolioke halaman Portofolio |
|  | RecyclerViewAdapterRegistrasiOrder | Adapter | Kelas ini digunakan untuk menampilkan semua item RegistrasiOrder ke halaman RegistrasiOrder |
|  | RecyclerViewAdapterWorkshop | Adapter | Kelas ini digunakan untuk menampilkan semua item Workshop ke halaman Workshop |
|  | SpinnerAdapterLayanan | Adapter | Kelas ini digunakan untuk menampilkan Dropdown item Layanan ke halaman Registrasi Order |
|  | APIClient | API | Kelas ini digunakan untuk menghubungkan aplikasi dengan webservice |
|  | APIRequestData | API | Kelas ini digunakan untuk mengambil data dengan webservice |

#### **Menentukan Atribut-Atribut Kelas**

Atribut mendeskripsikan kelas-kelas yang telah terpilih untuk dimasukan dalam model spesifikasi kebutuhan sistem atau perangkat lunak. Atribut-atribut merupakan sesuatu yang mendefinikan kelas yang mengklasifikasikan makna suatu kelas dalam konteks ruang permasalahan yang telah diketahui sebelumnya. sebelumnya.

**Tabel 5‑21. Atribut Kelas**

| **No.** | **Nama Kelas** | **Nama Atribut** |
| --- | --- | --- |
|  | activity\_login | etLoginUsername |
| etLoginPassword |
| btnLogin |
| tvLoginRegister |
|  | activity\_register | etRegisterNama |
| etRegisterEmail |
| etRegisterNoHp |
| etRegisterUsername |
| etRegisterPassword |
| etRegisterConfirmPassword |
| btnRegister |
| tvRegisterLogin |
|  | activity\_main | tvMainArtikel |
| rvMainArtikel |
| tvMainWorkshop |
| rvMainWorkshop |
| tvMainLayanan |
| rvMainLayanan |
| tvMainPortofolio |
| rvMainPortofolio |
|  | activity\_akun | tvAkunUsername |
| tvAkunPasword |
| tvAkunNama |
| tvAkunEmail |
| tvAkunNoHp |
| btnAkunLogout |
|  | activity\_artikel\_fotografi | rvArtikel |
|  | activity\_detail\_artikel\_fotografi | vvDetailArtikel |
| tvDetailTanggalArtikel |
| tvDetailJudulArtikel |
| tvDetailDeskripsiArtikel |
| ivDetailArtikel |
|  | activity\_tambah\_artikel\_fotografi | etJudulArtikel |
| etDeskripsiArtikel |
| btnDatePickerArtikel |
| btnSelectImageArtikel |
| btnSelectVideoArtikel |
| btnTambahArtikel |
|  | item\_artikel | textIdArtikel |
| imgGambarArtikel |
| tvTanggalArtikel |
| textJudulArtikel |
|  | activity\_layanan | rvLayanan |
|  | activity\_detail\_layanan | vvDetailLayanan |
| tvDetailTanggalLayanan |
| tvDetailJudulLayanan |
| tvDetailDeskripsiLayanan |
| ivDetailLayanan |
| btnRegistrasiLayanan |
|  | activity\_tambah\_layanan | etJudulLayanan |
| etDeskripsiLayanan |
| btnDatePickerLayanan |
| btnSelectImageLayanan |
| btnSelectVideoLayanan |
| btnTambahLayanan |
|  | item\_layanan | textIdLayanan |
| imgGambarLayanan |
|  | activity\_workshop | rvWorkshop |
|  | activity\_detail\_workshop | vvDetailWorkshop |
| tvDetailTanggalWorkshop |
| tvDetailJudulWorkshop |
| tvDetailDeskripsiWorkshop |
| ivDetailWorkshop |
|  | activity\_tambah\_workshop | etJudulWorkshop |
| etDeskripsiWorkshop |
| btnDatePickerWorkshop |
| btnSelectImageWorkshop |
| btnSelectVideoWorkshop |
| btnTambahWorkshop |
|  | item\_workshop | textIdWorkshop |
| imgGambarWorkshop |
| tvTanggalWorkshop |
| textJudulWorkshop |
|  | activity\_portofolio | rvPortofolio |
|  | activity\_detail\_portofolio | llDetailPortofolio |
| tvDetailJudulPortofolio |
| tvDetailDeskripsiPortofolio |
|  | activity\_tambah\_portofolio | etJudulPortofolio |
| etDeskripsiFotoPortofolio |
| btnSelectImagePortofolio |
| btnTambahFotoPortofolio |
|  | item\_ portofolio | textIdPortofolio |
| imgGambarPortofolio |
|  | activity\_list\_registrasi\_order | rvListRegistrasi |
|  | activity\_detail\_registrasi\_order | tvDetailIdRegistrasi |
| ivDetailRegistrasiLayanan |
| tvDetailTanggalRegistrasiLayanan |
| tvDetailRegistrasiJudulLayanan |
| tvDetailRegistrasiNama |
| tvDetailRegistrasiNoHp |
| tvDetailTanggalRegistrasi |
| btnDetailRegistrasiCall |
|  | activity\_tambah\_registrasi\_order | tvDetailIdRegistrasi |
| tvPilihLayanan |
| sDropdownListLayanan |
| tvTambahRegistrasiIdUser |
| tvTambahNamaRegistrasi |
| tvTambahNoTelpRegistrasi |
| btnTambahRegistrasiOrder |
|  | item\_ registrasi\_order | ivRegistrasiPic |
| tvRegistrasiId |
| tvRegistrasiNama |
| tvRegistrasiJudul |
|  | dropdown\_layanan | tvDropdownIdLayanan |
| ivDropdownLayanan |
|  | LoginActivity | - |
|  | RegisterActivity | - |
|  | MainActivity | - |
|  | AkunActivity | - |
|  | ArtikelActivity | - |
|  | DetailArtikelActivity | - |
|  | TambahArtikelActivity | - |
|  | LayananActivity | - |
|  | DetailLayananActivity | - |
|  | TambahLayananActivity | - |
|  | WorkshopActivity | - |
|  | DetailWorkshopActivity | - |
|  | TambahWorkshopActivity | - |
|  | PortofolioActivity | - |
|  | DetailPortofolioActivity | - |
|  | TambahPortofolioActivity | - |
|  | ListRegistrasiOrderActivity | - |
|  | DetailRegistrasiOrderActivity | - |
|  | TambahRegistrasiOrderActivity | - |
|  | LoginResponse | - |
|  | ArtikelModel | id\_artikel |
| judul\_artikel |
| deskripsi\_artikel |
| gambar\_artikel |
| video\_artikel |
| tanggal\_artikel |
| code |
| message |
| data\_artikel |
|  | LayananModel | id\_layanan |
| judul\_layanan |
| deskripsi\_layanan |
| gambar\_layanan |
| video\_layanan |
| tanggal\_layanan |
| code |
| message |
| data\_layanan |
|  | PortofolioModel | id\_portofolio |
| judul\_portofolio |
| deskripsi\_foto |
| gambar\_foto |
| code |
| message |
| data\_portofolio |
|  | RegistrasiOrderModel | id\_registrasi |
| id\_layanan |
| id\_user |
| tanggal\_registrasi |
| judul\_layanan |
| gambar\_layanan |
| tanggal\_layanan |
| nama\_user |
| email\_user |
| no\_handphone\_user |
| code |
| message |
| data\_registrasi |
|  | UserModel | id\_user |
| access\_code |
| nama\_user |
| email\_user |
| no\_handphone\_user |
| username\_user |
| password\_user |
|  | WorkshopModel | id\_workshop |
| judul\_workshop |
| deskripsi\_workshop |
| gambar\_workshop |
| video\_workshop |
| tanggal\_workshop |
| code |
| message |
| data\_workshop |
|  | RecyclerViewAdapterArtikel | listArtikel |
|  | RecyclerViewAdapterLayanan | listLayanan |
|  | RecyclerViewAdapterPortofolio | listPortofolio |
|  | RecyclerViewAdapterRegistrasiOrder | listRegistrasiOrder |
|  | RecyclerViewAdapterWorkshop | listWorkshop |
|  | SpinnerAdapterLayanan | listLayanan |
|  | APIClient | baseURL |
| imageURL |
| videoURL |
|  | APIRequestData | - |

#### **Menentukan Perilaku**

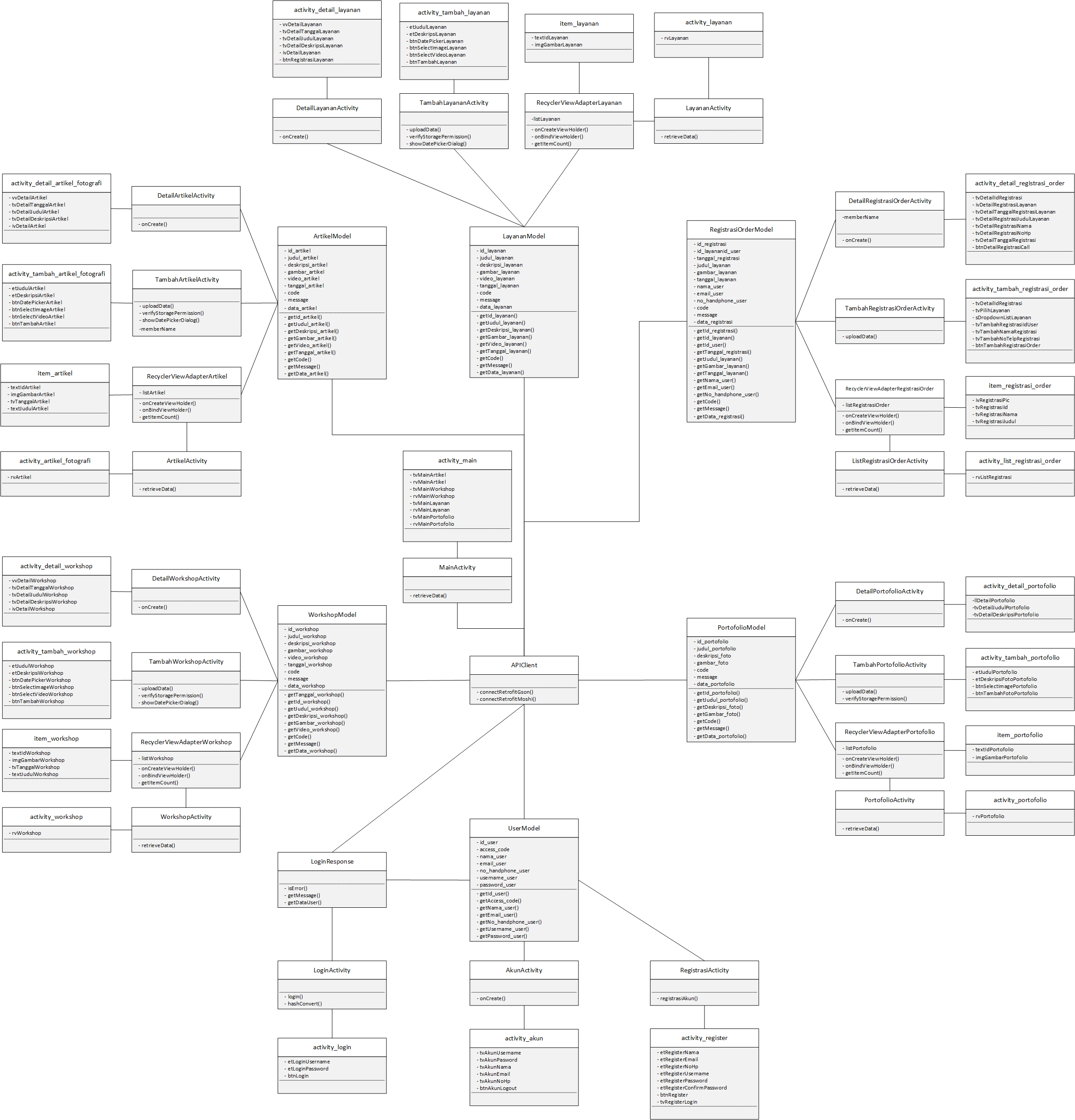
Operasi mendefinisikan perilaku suatu objek. Meskipun ada berbagai jenis operasi, mereka umumnya dapat dibagi menjadi empat kategori besar: operasi yang memanipulasi data dalam beberapa cara (misal, Menambahkan, menghapus, memformat ulang, memilih), operasi yang melakukan perhitungan, operasi yang menanyakan tentang keadaan suatu objek, dan operasi yang memantau objek untuk terjadinya peristiwa pengendalian [PRE10].

**Tabel 5‑22. Perilaku Kelas**

| **No.** | **Nama Kelas** | **Jenis** | **Operasi** | **Perilaku** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | activity\_login | View | **-** | **-** |
|  | activity\_register | View | **-** | **-** |
|  | activity\_main | View | **-** | **-** |
|  | activity\_akun | View | **-** | **-** |
|  | activity\_artikel\_fotografi | View | **-** | **-** |
|  | activity\_detail\_artikel\_fotografi | View | **-** | **-** |
|  | activity\_tambah\_artikel\_fotografi | View | **-** | **-** |
|  | item\_artikel | View | **-** | **-** |
|  | activity\_layanan | View | **-** | **-** |
|  | activity\_detail\_layanan | View | **-** | **-** |
|  | activity\_tambah\_layanan | View | **-** | **-** |
|  | item\_layanan | View | **-** | **-** |
|  | activity\_workshop | View | **-** | **-** |
|  | activity\_detail\_workshop | View | **-** | **-** |
|  | activity\_tambah\_workshop | View | **-** | **-** |
|  | item\_workshop | View | **-** | **-** |
|  | activity\_portofolio | View | **-** | **-** |
|  | activity\_detail\_portofolio | View | **-** | **-** |
|  | activity\_tambah\_portofolio | View | **-** | **-** |
|  | item\_ portofolio | View | **-** | **-** |
|  | activity\_list\_registrasi\_order | View | **-** | **-** |
|  | activity\_detail\_registrasi\_order | View | **-** | **-** |
|  | activity\_tambah\_registrasi\_order | View | **-** | **-** |
|  | item\_ registrasi\_order | View | **-** | **-** |
|  | dropdown\_layanan | View | **-** | **-** |
|  | LoginActivity | Controller | login() | Autentikasi login dari input username dan password. |
| hashConvert() | Mengubah input text password menjadi format terenkripsi. |
|  | RegisterActivity | Controller | registrasiAkun() | Menambahkan data user ke database |
|  | MainActivity | Controller | retrieveData() | Mengambil data workshop, artikel, layanan dan portofolio untuk ditampilkan di home. |
|  | AkunActivity | Controller | - | - |
|  | ArtikelActivity | Controller | retrieveData() | Mengambil data artikel untuk ditampilkan di halaman artikel. |
|  | DetailArtikelActivity | Controller | - | - |
|  | TambahArtikelActivity | Controller | uploadData() | Menambahkan data Artikel ke database |
| verifiyStoragePermissions() | Meminta ijin untuk mengakses penyimpanan handphone user |
| showDatePickerDialog() | Menampilkan calendar untuk mengambil data tanggal |
|  | LayananActivity | Controller | retrieveData() | Mengambil data layanan untuk ditampilkan di halaman layanan. |
|  | DetailLayananActivity | Controller | - | - |
|  | TambahLayananActivity | Controller | uploadData() | Menambahkan data layanan ke database |
| verifiyStoragePermissions() | Meminta ijin untuk mengakses penyimpanan handphone user |
| showDatePickerDialog() | Menampilkan calendar untuk mengambil data tanggal |
|  | WorkshopActivity | Controller | retrieveData() | Mengambil data workshop untuk ditampilkan di halaman workshop. |
|  | DetailWorkshopActivity | Controller | - | - |
|  | TambahWorkshopActivity | Controller | uploadData() | Menambahkan data workshop ke database |
| verifiyStoragePermissions() | Meminta ijin untuk mengakses penyimpanan handphone user |
| showDatePickerDialog() | Menampilkan calendar untuk mengambil data tanggal |
|  | PortofolioActivity | Controller | retrieveData() | Mengambil data portofolio untuk ditampilkan di halaman portofolio. |
|  | DetailPortofolioActivity | Controller | - | - |
|  | TambahPortofolioActivity | Controller | uploadData() | Menambahkan data portofolio ke database |
| verifiyStoragePermissions() | Meminta ijin untuk mengakses penyimpanan handphone user |
|  | ListRegistrasiOrderActivity | Controller | retrieveData() | Mengambil data portofolio untuk ditampilkan di halaman portofolio. |
|  | DetailRegistrasiOrderActivity | Controller | - | - |
|  | TambahRegistrasiOrderActivity | Controller | retrieveDataLayanan() | Mengambil data layanan untuk ditampilkan di halaman Registrasi Order. |
| uploadData() | Menambahkan data Registrasi Order ke database |
|  | LoginResponse | Model | isError() | Mengambil data dari respon web service untuk mengetahui apakah login berhasil atau tidak |
| getMessage() | Mengambil data dari respon web service untuk mengetahui pesan login |
| getDataUser() | Mengambil data user dari respon web service |
|  | ArtikelModel | Model | getId\_artikel() | Mengambil data id artikel dari list data artikel |
| getJudul\_artikel() | Mengambil data judul artikel dari list data artikel |
| getDeskripsi\_artikel() | Mengambil data deskripsi artikel dari list data artikel |
| getGambar\_artikel() | Mengambil data gambar artikel dari list data artikel |
| getVideo\_artikel() | Mengambil data video artikel dari list data artikel |
| getTanggal\_artikel() | Mengambil data tanggal artikel dari list data artikel |
| getCode() | Mengambil data code dari respon web service |
| getMessage() | Mengambil data pesan dari respon web service |
| getData\_artikel() | Mengambil semua data artikel dari respon web service |
|  | LayananModel | Model | getId\_layanan() | Mengambil data id layanan dari list data layanan |
| getJudul\_layanan() | Mengambil data judul layanan dari list data layanan |
| getDeskripsi\_layanan() | Mengambil data deskripsi layanan dari list data layanan |
| getGambar\_layanan() | Mengambil data gambar layanan dari list data layanan |
| getVideo\_layanan() | Mengambil data video layanan dari list data layanan |
| getTanggal\_layanan() | Mengambil data tanggal layanan dari list data layanan |
| getCode() | Mengambil data code dari respon web service |
| getMessage() | Mengambil data pesan dari respon web service |
| getData\_layanan() | Mengambil semua data layanan dari respon web service |
|  | PortofolioModel | Model | getId\_portofolio() | Mengambil data id portofolio dari list data layanan |
| getJudul\_portofolio() | Mengambil data judul portofolio dari list data portofolio |
| getDeskripsi\_foto() | Mengambil data deskripsi portofolio dari list data portofolio |
| getGambar\_foto() | Mengambil data gambar portofolio dari list data portofolio |
| getCode() | Mengambil data code dari respon web service |
| getMessage() | Mengambil data pesan dari respon web service |
| getData\_portofolio() | Mengambil semua data portofolio dari respon web service |
|  | RegistrasiOrderModel | Model | getId\_registrasi() | Mengambil data id registrasi dari list data registrasi |
| getId\_layanan() | Mengambil data id layanan dari list data layanan |
| getId\_user() | Mengambil data id user dari list data user |
| getTanggal\_registrasi() | Mengambil data tanggal registrasi dari list data registrasi |
| getJudul\_layanan() | Mengambil data judul layanan dari list data layanan |
| getGambar\_layanan() | Mengambil data gambar layanan dari list data layanan |
| getTanggal\_layanan() | Mengambil data tanggal layanan dari list data layanan |
| getNama\_user() | Mengambil data nama user dari list data user |
| getEmail\_user() | Mengambil data email user dari list data user |
| getNo\_handphone\_user() | Mengambil data no handphone user dari list data user |
| getCode() | Mengambil data code dari respon web service |
| getMessage() | Mengambil data pesan dari respon web service |
| getData\_registrasi() | Mengambil semua data registrasi order dari respon web service |
|  | UserModel | Model | getId\_user() | Mengambil data id user dari list data user |
| getAccess\_code() | Mengambil data access code dari list data user |
| getNama\_user() | Mengambil data nama user dari list data user |
| getEmail\_user() | Mengambil data email user dari list data user |
| getNo\_handphone\_user() | Mengambil data no handphone user dari list data user |
| getUsername\_user() | Mengambil data username user dari list data user |
| getPassword\_user() | Mengambil data password user dari list data user |
|  | WorkshopModel | Model | getTanggal\_workshop() | Mengambil data tanggal workshop dari list data workshop |
| getId\_workshop() | Mengambil data id workshop dari list data workshop |
| getJudul\_workshop() | Mengambil data judul workshop dari list data workshop |
| getDeskripsi\_workshop() | Mengambil data deskripsi workshop dari list data workshop |
| getGambar\_workshop() | Mengambil data gambar workshop dari list data workshop |
| getVideo\_workshop() | Mengambil data video workshop dari list data workshop |
| getCode() | Mengambil data code dari respon web service |
| getMessage() | Mengambil data pesan dari respon web service |
| getData\_workshop() | Mengambil semua data workshop dari respon web service |
|  | RecyclerViewAdapterArtikel | Adapter | - | - |
|  | RecyclerViewAdapterLayanan | Adapter | - | - |
|  | RecyclerViewAdapterPortofolio | Adapter | - | - |
|  | RecyclerViewAdapterRegistrasiOrder | Adapter | - | - |
|  | RecyclerViewAdapterWorkshop | Adapter | - | - |
|  | SpinnerAdapterLayanan | Adapter | - | - |
|  | APIClient | API | connectRetrofitGson() | Mengambil data json dari web service dan mengkonversikannya dengan Gson. |
| connectRetrofitMoshi() | Mengambil data json dari web service dan mengkonversikannya dengan Moshi. |
|  | APIRequestData | API | - | - |

#### **Perancangan Kelas**

Perancangan kelas disini adalah merancang diagram kelas dari kelas-kelas yang telah didefinisikan sebelumnya beserta atribut dan perilakunya.

******

**Gambar 5‑15. Diagram Kelas**

Gambar diatas merupakan diagram kelas yang sudah dirancang dari mulai kelas-kelas analisis sampai penentuan perilaku. Class diagram diatas adalah rancangan untuk aplikasi yang menggunakan web service sebagai pertukaran datanya.

### Pemodelan Berbasis Perilaku

Model perilaku pada dasarnya menggambarkan bagaimana perangkat lunak akan berperilaku  
dalam menanggapi *event-event* yang datang dari arah luar atau bagaimana perangkat lunak akan berperilaku terhadap tindakan yang muncul dari luar [PRE10]. Pemodelan berbasis perilaku akan digambarkan dengan *sequence* diagram.

##### Diagram Sekuen Menampilkan infromasi workshop berupa Foto atau Video

|  |
| --- |
| **Menampilkan infromasi workshop berupa Foto atau Video** |
| **Gambar 5‑16. Diagram Sekuen Menampilkan infromasi workshop berupa Foto atau Video** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor customer dengan sistem dimana setelah memilih menu workhop maka sistem akan menampilkan data workshop. |

##### Diagram Sekuen Menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service

|  |
| --- |
| **Menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service** |
| **Gambar 5‑17. Diagram sekuen menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke customer service** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor customer dengan sistem dimana setelah memilih menu menu kontak customer service sistem menampilkan data chat lalu customer menginput pesan teks maka sistem akan menyimpannya dan menampilkan pesan tersebut di kolom chat. |

##### Diagram Sekuen Menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video

|  |
| --- |
| **Menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video** |
| **Gambar 5‑18. Diagram Sekuen Menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor customer dengan sistem dimana setelah memilih menu artikel maka sistem akan menampilkan data artikel fotografi. |

##### Diagram Sekuen Menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video

|  |
| --- |
| **Menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video** |
| **Gambar 5‑19. Diagram Sekuen Menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor customer dengan sistem dimana setelah memilih menu iklan layanan jasa maka sistem akan menampilkan data iklan layanan jasa. |

##### Diagram Sekuen Menampilkan portofolio gallery

|  |
| --- |
| **Menampilkan portofolio gallery** |
| **Gambar 5‑20. Diagram Sekuen Menampilkan portofolio gallery** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor customer dengan sistem dimana setelah memilih menu portofolio gallery maka sistem akan menampilkan data portofolio gallery. |

##### Diagram Sekuen Menginput registrasi order jasa dokumentasi

|  |
| --- |
| **Menginput registrasi order jasa dokumentasi** |
| **Gambar 5‑21. Diagram Sekuen Menginput registrasi order jasa dokumentasi** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor customer dengan sistem dimana setelah memilih menu registrasi order maka sistem akan menampilkan form data registrasi order lalu customer menginput order dan menekan button konfirmasi maka sistem akan menyimpan dan menampilkan pemberitahuan order berhasil. |

##### Diagram Sekuen Memposting video atau foto workshop

|  |
| --- |
| **Memposting video atau foto workshop** |
| **Gambar 5‑22. Diagram Sekuen Memposting video atau foto workshop** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor admin dengan sistem dimana setelah memilih menu post workshop maka sistem akan menampilkan form data informasi workshop lalu admin menginput informasi workshop dan menekan button post maka sistem akan menyimpan dan menampilkan pemberitahuan workshop berhasil ditambahkan. |

##### Diagram Sekuen Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan dari Customer

|  |
| --- |
| **Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan dari Customer** |
| **Gambar 5‑23. Diagram Sekuen Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan dari Customer** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor admin dengan sistem dimana setelah memilih menu menu kontak respond customer sistem menampilkan data chat lalu admin menginput pesan teks maka sistem akan menyimpannya dan menampilkan pesan tersebut di kolom chat. |

##### Diagram Sekuen Memposting video atau foto artikel fotografi

|  |
| --- |
| **Memposting video atau foto artikel fotografi** |
| **Gambar 5‑24. Diagram Sekuen Memposting video atau foto artikel fotografi** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor admin dengan sistem dimana setelah memilih menu post artikel fotografi maka sistem akan menampilkan form data informasi artikel fotografi lalu admin menginput informasi artikel fotografi dan menekan button post maka sistem akan menyimpan dan menampilkan pemberitahuan artikel fotografi berhasil ditambahkan. |

##### Diagram Sekuen Memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi

|  |
| --- |
| **Memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi** |
| **Gambar 5‑25. Diagram sekuen Memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor admin dengan sistem dimana setelah memilih menu post iklan layanan jasa maka sistem akan menampilkan form data informasi iklan layanan jasa lalu admin menginput informasi iklan layanan jasa dan menekan button post maka sistem akan menyimpan dan menampilkan pemberitahuan iklan layanan jasa berhasil ditambahkan. |

##### Diagram Sekuen Memposting foto untuk portofolio gallery

|  |
| --- |
| **Memposting foto untuk portofolio gallery** |
| **Gambar 5‑26. Diagram Sekuen Memposting foto untuk portofolio gallery** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor admin dengan sistem dimana setelah memilih menu post foto portofolio maka sistem akan menampilkan form data foto lalu admin menginput foto dan menekan button post maka sistem akan menyimpan dan menampilkan pemberitahuan foto berhasil ditambahkan. |

##### Diagram Sekuen Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer

|  |
| --- |
| **Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer** |
| **Gambar 5‑27. Diagram Sekuan Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer** |
| **Deskripsi** |
| Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor admin dengan sistem dimana setelah memilih menu registrasi order customer maka sistem akan menampilkan data registrasi order customer |

## Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak pada dasarnya untuk menghasilkan suatu model atau representasiperangkat lunak yang memperlihatkan kekuatan, komoditi, serta kenyamanan. Selain itu, perancanganperangkat lunak merupakan tindakan rekayasa perangkat lunak yang terakhir didalam aktiviteaspemodelan dan kemuadian merupakan landasan yang sangat penting bagi aktivitas konstruksi [PRE10].Ada beberapa tahapan dalam perancangan perangkat lunak yaitu perancangan data, perancanganarsitektural, dan perancangan antarmuka.

### Perancangan Data

Perancangan data merupakan tahap mendetailkan dari tahap sebelumnya yaitu pemodelan data.  
Yang sudah mendefinisikan objek-objek data, atribut, dan relasi antar objek serta membuat *entity  
relationship diagram*. Berikut ini adalah perancangan data yang akan dibuat, dapat dilihat pada Table  
5-24.

**Tabel 5‑23. Perancangan Data**

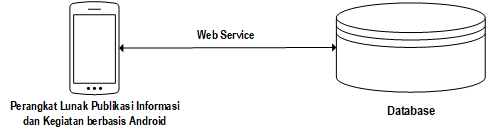
| **No.** | **Nama Objek** | **Atribut** | **Tipe Data** | **Length** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | User | Id\_user | int | 11 |
| nama\_user | varchar | 255 |
| username\_user | varchar | 255 |
| password\_user | varchar | 255 |
| email\_user | varchar | 255 |
| no\_hp\_user | int | 255 |
| access\_code | int | 11 |
|  | Workshop | id\_workshop | int | 11 |
| judul\_workshop | varchar | 255 |
| deskripsi\_workshop | varchar | 255 |
| gambar\_workshop | varchar | 255 |
| video\_workshop | varchar | 255 |
|  | Chat Customer Service | id\_chat | int | 11 |
| id\_user\_1 | int | 11 |
| id\_user\_2 | int | 11 |
| access\_code | int | 11 |
| teks\_chat\_1 | varchar | 255 |
| teks\_chat\_2 | varchar | 255 |
|  | Artikel Fotografi | id\_artikel | int | 11 |
| judul\_artikel | varchar | 255 |
| deskripsi\_artikel | varchar | 255 |
| gambar\_artikel | varchar | 255 |
| video\_artikel | varchar | 255 |
|  | Iklan Layanan Jasa Dokumentasi | id\_layanan | int | 11 |
| judul\_layanan | varchar | 255 |
| deskripsi\_layanan | varchar | 255 |
| gambar\_layanan | varchar | 255 |
| video\_layanan | varchar | 255 |
|  | Portofolio Gallery | id\_foto | int | 11 |
| judul\_foto | varchar | 255 |
| deskripsi\_foto | varchar | 255 |
| gambar\_foto | varchar | 255 |
|  | Registrasi Order | id\_registrasi | int | 11 |
| Id\_user | int | 11 |
| id\_iklan | int | 11 |
| tgl\_registrasi | date | - |

### Perancangan Arsitektural

Perancangan arsitektural merepresentasikan struktur data dan komponen-komponen program  
yang diperlukan untuk mengembangkan sistem-sitem berbasis komputer. Perancangan arsitekturalpadadasarnya mempertimbangkan gaya arsitektural yang akan diambil pada sistem danmempertimbangkanjuga hubungan-hubungan yang terjadi di antara semua komponen-komponen yangada dalam arsitektursistem [PRE10].

#### **Gaya Arsitektural**

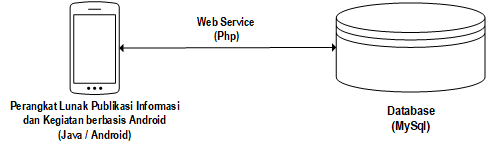
Arsitektural yang digunakan untuk aplikasi berbasis web dan *mobile* yaitu menggunakan gaya arsitektur berpusat pada data. Sebuah tempat penyimpanan data berapa pada pusat arsitektur dan diakses secara sering oleh komponen-komponen lainnya yang melakukan pembaruan, penambahan, penghapusan atau modifikasi data [PRE10].



**Gambar 5‑28. Gaya Arsitektur Berpusat pada data**

#### **Arsitektur Teknologi**

Arsitektur teknologi adalah teknologi-teknologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis Android. Berikut adalah teknologi yang digunakan untuk pembangunan aplikasi bisa dilihat pada Gambar 5-30.



**Gambar 5‑29. Arsitektur Teknologi**

### Perancangan Antarmuka Pengguna

Perancangan antarmuka menciptakan media komunikasi yang efektif diantara manusia dan komputer. Mengikuti sejumlah prinsip perancangan antarmuka, perancangan antarmuka pengguna bekerja dengan cara mengidentifikasi objek-objek antarmuka dan aksi-aksi dan kemudian membuat tata letak layar yang membentuk basis untuk pembuatan suatu prototype antarmuka pengguna [PRE10].

Berikut ini adalah antarmuka pengguna dari aplikasi yang akan dibangun menggunakan aplikasi Adobe XD.

##### Antarmuka menampilkan infromasi workshop berupa Foto atau Video

|  |
| --- |
| **Antarmuka menampilkan infromasi workshop berupa Foto atau Video** |
| **Gambar 5‑30. Antarmuka menampilkan informasi workshop berupa foto atau video** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk menampilkan informasi workshop berupa foto atau video yang dimana pada antarmuka itu memiliki dua tampilan, yang pertama untuk memilik workshop dan yang kedua untuk menampilkan detail foto atau video |

##### Antarmuka menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service

|  |
| --- |
| **Antarmuka menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service** |
| **Gambar 5‑31. Antarmuka menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk menginput pesan berupa teks untuk keluhan ke Customer Service yang tampil Ketika memilih menu chat customer service. |

##### Antarmuka menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video

|  |
| --- |
| **Antarmuka menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video** |
| **Gambar 5‑32. Antarmuka menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video pada antarmuka itu memiliki dua tampilan, yang pertama untuk memilih artikel dan yang kedua untuk menampilkan detail foto atau video. |

##### Antarmuka menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video

|  |
| --- |
| **Antarmuka menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video** |
| **Gambar 5‑33. Antarmuka menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk menampilkan iklan layanan jasa dokumentasi berupa foto atau video pada antarmuka itu memiliki dua tampilan, yang pertama untuk memilih layanan dokumentasi dan yang kedua untuk menampilkan detail foto atau video. |

##### Antarmuka Menampilkan portofolio gallery

|  |
| --- |
| **Antarmuka menampilkan portofolio gallery** |
| **Gambar 5‑34. Antarmuka menampilkan portofolio gallery** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk menampilkan portofolio gallery pada antarmuka itu memiliki dua tampilan, yang pertama untuk memilih foto yang kedua untuk menampilkan detail foto. |

##### Antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi

|  |
| --- |
| **Antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi** |
| **Gambar 5‑35. Antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk menginput registrasi order jasa dokumentasi. |

##### Antarmuka Memposting video atau foto workshop

|  |
| --- |
| **Antarmuka Memposting video atau foto workshop** |
| **Gambar 5‑36. Antarmuka Memposting video atau foto workshop** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk memposting video atau foto workshop. |

##### Antarmuka menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan customer

|  |
| --- |
| **Antarmuka Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan customer** |
| **Gambar 5‑37. Antarmuka Menginput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan customer** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk meninput jawaban berupa teks untuk menjawab keluhan customer. |

##### Antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi

|  |
| --- |
| **Antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi** |
| **Gambar 5‑38. Antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk memposting video atau foto artikel fotografi. |

##### Antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi

|  |
| --- |
| **Antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi** |
| **Gambar 5‑39. Antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi. |

##### Antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery

|  |
| --- |
| **Antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery** |
| **Gambar 5‑40. Antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk memposting foto untuk portofolio gallery |

##### Antarmuka Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer

|  |
| --- |
| **Antarmuka Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer** |
| **Gambar 5‑41. Antarmuka Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan tampilan antarmuka untuk menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer. Pada antarmuka ini ada dua tampilan yaitu yang pertama untuk memilih order customer dan yang kedua untuk menampilkan detail order. |

# PEMBANGUNAN DAN PENGUJIAN

Bab ini tahapan inti dan tahapan akhir dari pembangunan perangkat lunak, yaitu konstruksi perangkat lunak (coding) berdasarkan analisis dan perancangan yang telah dibuat serta pengujian dari hasil implementasi.

## Konstruksi Perangkat Lunak

Konstruksi perangkat lunak mengacu pada pembuatan detail kerja, perangkat lunak yang berarti melalui kombinasi koding, verifikasi, pengujian unit, integrasi, dan debungging. Konstruksi perangkat lunak mengacu pada perancangan-perancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

### Kebutuhan Perangkat dan Kakas untuk Pengembangan

Berikut ini adalah kebutuhan perangkat dan kakas yang digunakan untuk pembagunan perangkat lunak :

1. Spesifikasi Laptop yang digunakan

**Tabel 6‑1. Spesifikasi Laptop yang digunakan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Perangkat** | **Spesifikasi** |
|  | Processor | Intel Core i7-7700HQ |
|  | RAM (Random Access Memory) | 16GB |
|  | Harddisk | 125GB SSD, 1TB HDD |
|  | Operating System | Windows 10 Home |
|  | GPU (Graphic Processing Unit | NVdia GeForce GTX 1050 Ti 4GB GDDR5 |

1. Software yang digunakan

**Tabel 6‑2. Software yang digunakan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Perangkat** | **Deskripsi** |
|  | Microsot Visio | Software yang digunakan untuk memembuat pemodelan berbasis UML, Mendesain Kelas, Swimlane dan UseCase. |
|  | XAMPP | Software yang digunakan untuk web server Apache yang didalamnya sudah tersedia database server MySQL untuk mendukung Php Programming. |
|  | Visual Studio Code | Software yang digunakan untuk membuat coding php web service. |
|  | Postman | Software yang digunakan untuk mengetes API. |
|  | GIT | Software yang digunakan untuk Version Control System. |
|  | Adobe XD | Software yang digunakan untuk mendesain tampilan prototype dari aplikasi. |
|  | Android Studio | Software yang digunakan untuk membangun aplikasi mobile. |

### Pengkodean

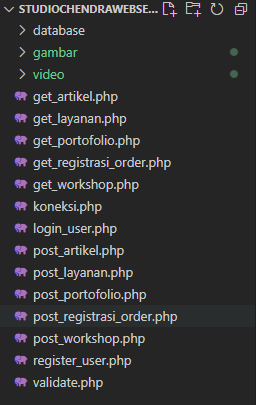
Tahap pengkodean adalah tahap pengimplementasian dari hasil model-model desain ditahap perancangan menjadi kode-kode program. Pada tahap pengkodean ini ada dua tahap yang akan dibangun yaitu tahap pengkodean aplikasi web service, dan aplikasi mobile.

#### **Tahap Pengkodean Web Service**

Tahap Pengkodean web service yang akan dibangun menggunakan Bahasa pemograman PHP serta database MySQL tanpa framework.

##### **Struktrur Web Service**

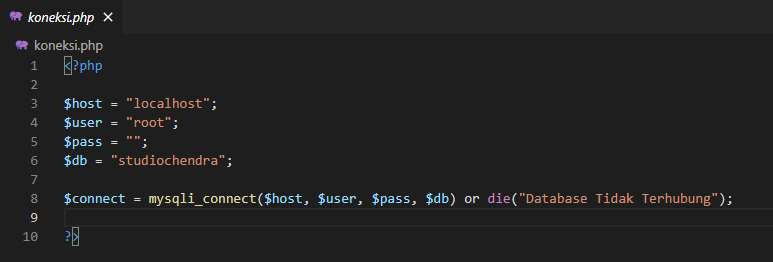
Struktur yang dibangun mengacu pada sistem penempatan gambar dan video yang akan disimpan. Berikut ini struktur direktori web service dapat dilihat di gambar 6-1 :



**Gambar 6‑1. Struktur Web Service**

##### **Koneksi.php**

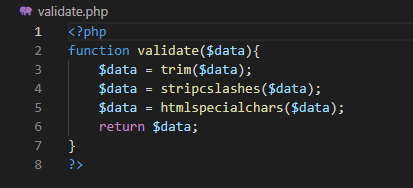
Pada file Koneksi.php ini terdapat fungsi yang digunakan untuk menghubungkan kode ke database berdasarkan host, user, password, dan database yang akan digunakan. Berikut ini kode yang terdapat pada koneksi.php :



**Gambar 6‑2. Kode Koneksi.php**

##### **Validate.php**

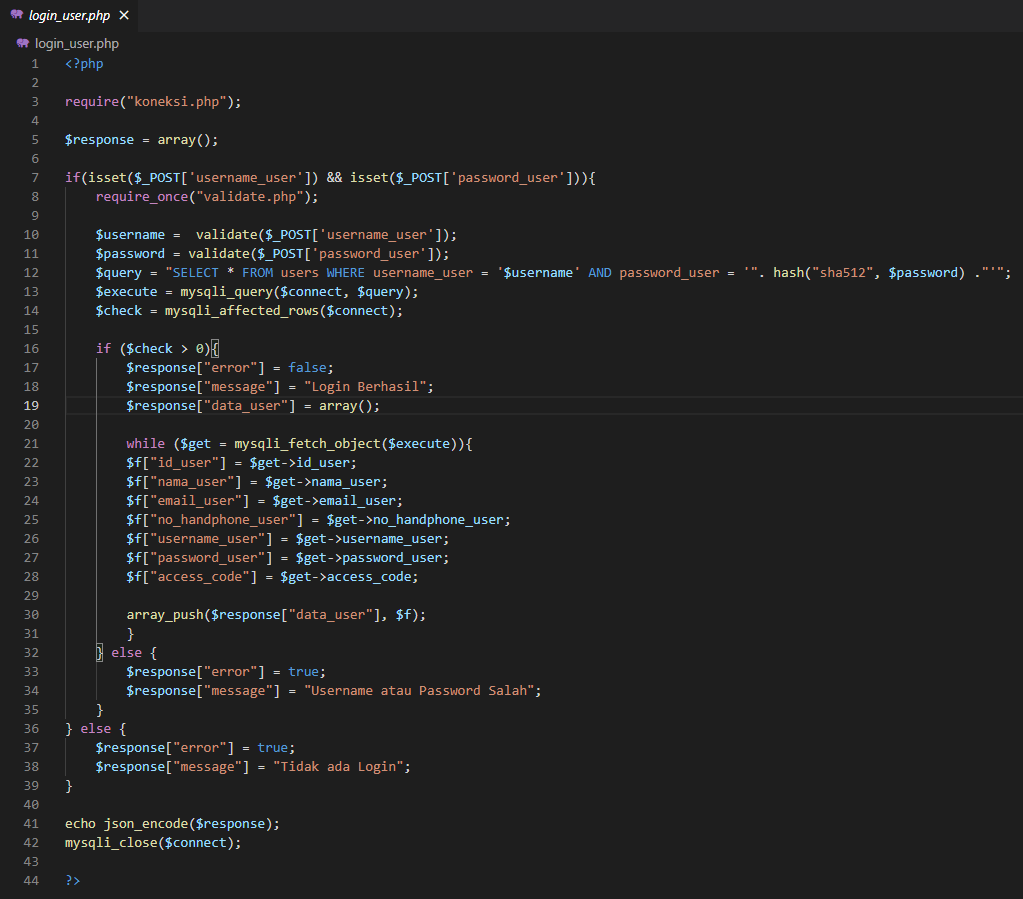
Pada file Validate.php ini terdapat fungsi yang digunakan untuk menghilangakn spasi, karakter spesial dan garis miring dari input data. Berikut ini kode yang terdapat pada validate.php :



**Gambar 6‑3. Kode Validate.php**

##### **Login\_user.php**

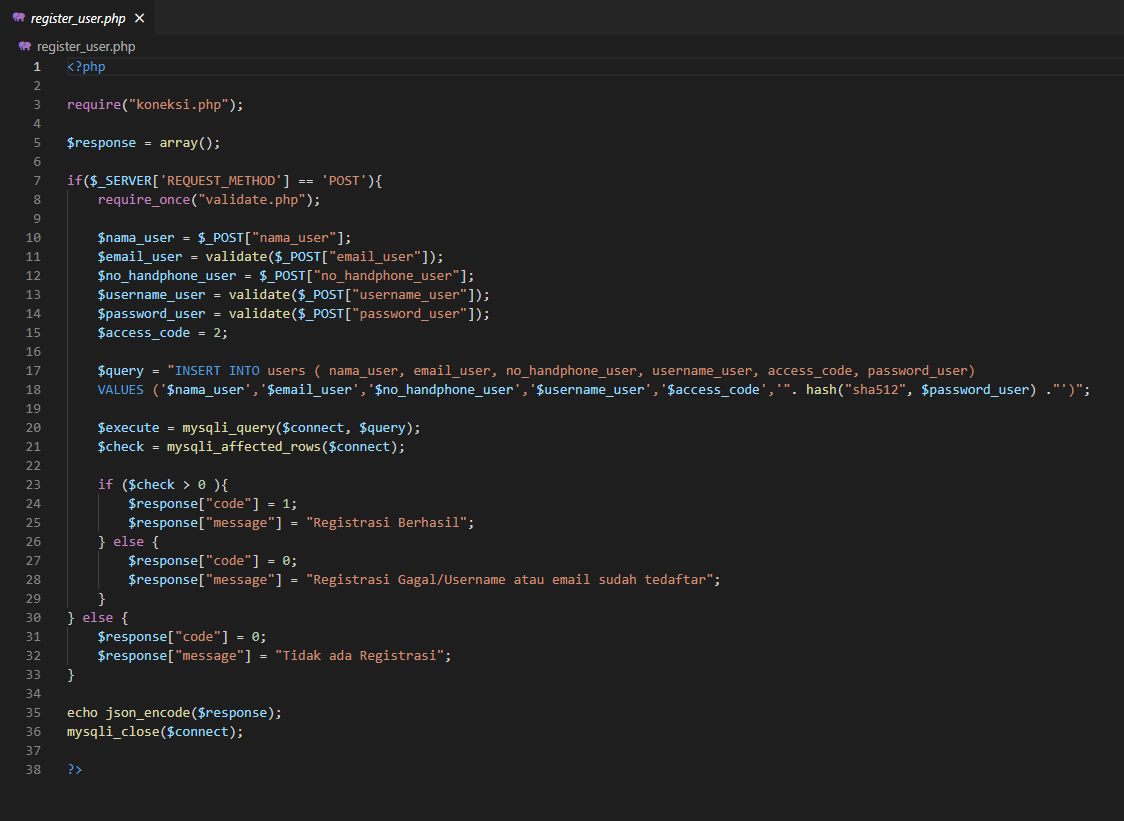
Pada file login\_user.php ini terdapat fungsi yang menerima input username dan password, dan menggunakan fungsi post untuk mengeceknya ke database. jika input cocok dengan data yang ada di database maka mengembalikan data response login berhasil dan data usernya dalam bentuk Json. Jika tidak ada yang cocok maka akan mengembalikan respon username atau password salah dalam bentuk json. Berikut kode yang terdapat pada login\_user.php :



**Gambar 6‑4. Kode Login\_user.php**

##### **Register\_user.php**

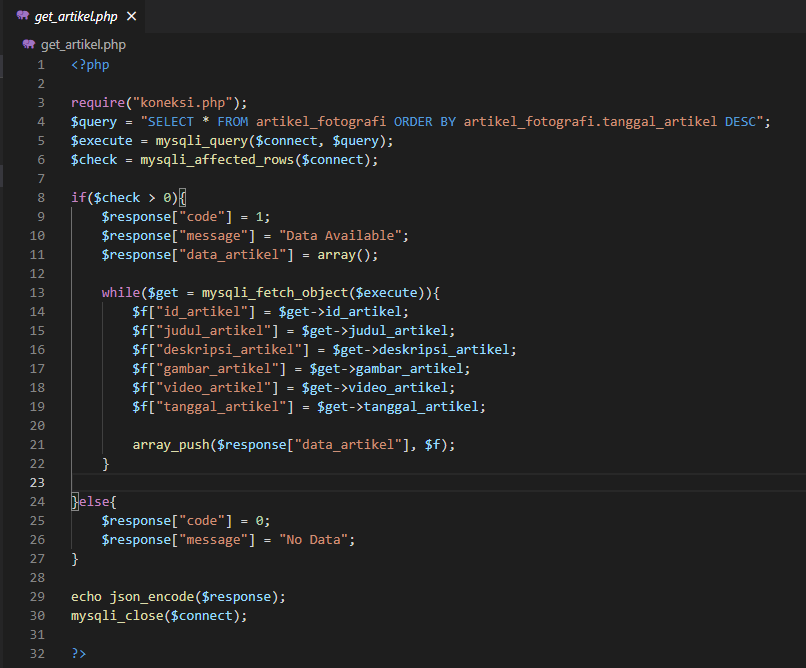
Pada file Register\_user.php ini terdapat fungsi yang menerima input data user dengan menggunakan fungsi post untuk menambahkan data user ke database dan mengecek apakah data sudah ada atau belum, jika data sudah ada maka mengembalikan response registrasi gagal karena username atau email sudah terdaftar dalam bentuk json, jika belum ada maka mengembalikan response berhasil dalam bentuk json. Berikut kode yang terdapat pada register\_user.php :



**Gambar 6‑5. Kode register\_user.php**

##### **Get\_artikel.php**

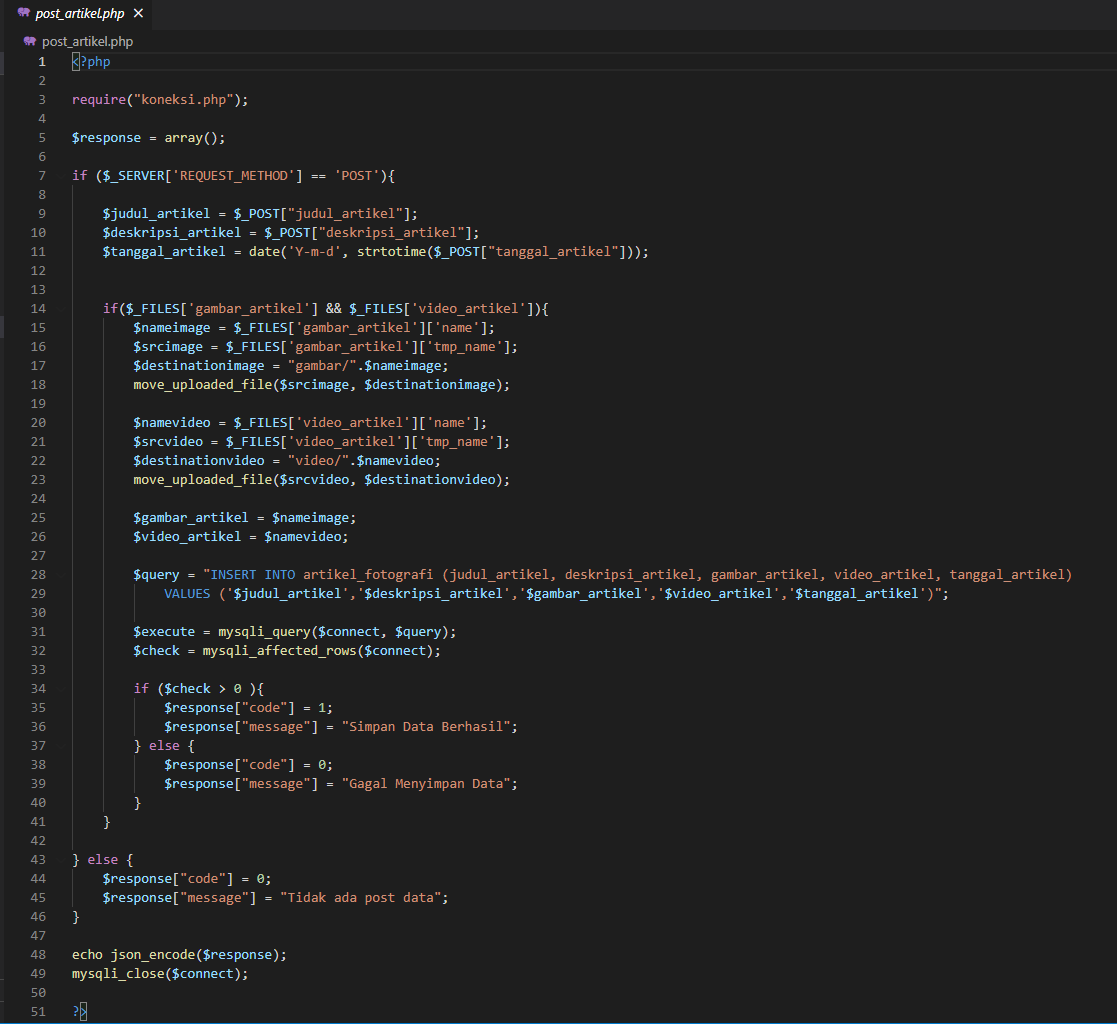
Pada file get\_artikel.php ini terdapat fungsi untuk mengambil data artikel dari database kemudian mengembalikan response data artikel dalam bentuk json. Berikut kode yang terdapat pada get\_artikel.php :



**Gambar 6‑6. Kode get\_artikel.php**

##### **Post\_artikel.php**

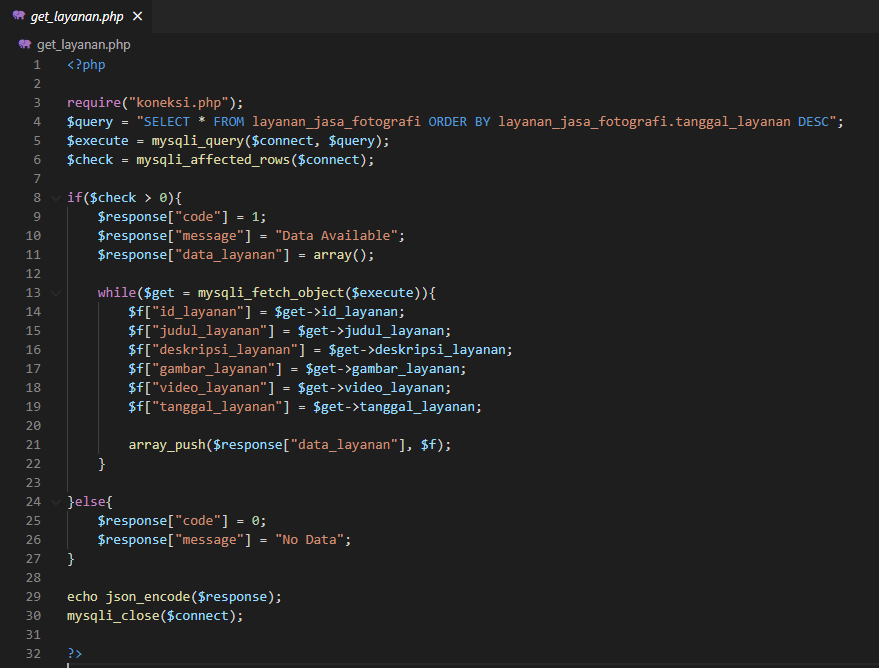
Pada file post\_artikel.php terdapat fungsi yang menerima input data artikel dengan menggunakan fungsi post untuk menambahkan data artikel ke database dan mengecek apakah menyimpan data berhasil atau tidak. Jika berhasil maka mengembalikan respon simpan data berhasil dalam bentuk Json, jika tidak maka mengembalikan response gagal menyimpan data dalam bentuk Json. Berikut kode yang terdapat pada post\_artikel.php :



**Gambar 6‑7. Kode post\_artikel.php**

##### **Get\_layanan.php**

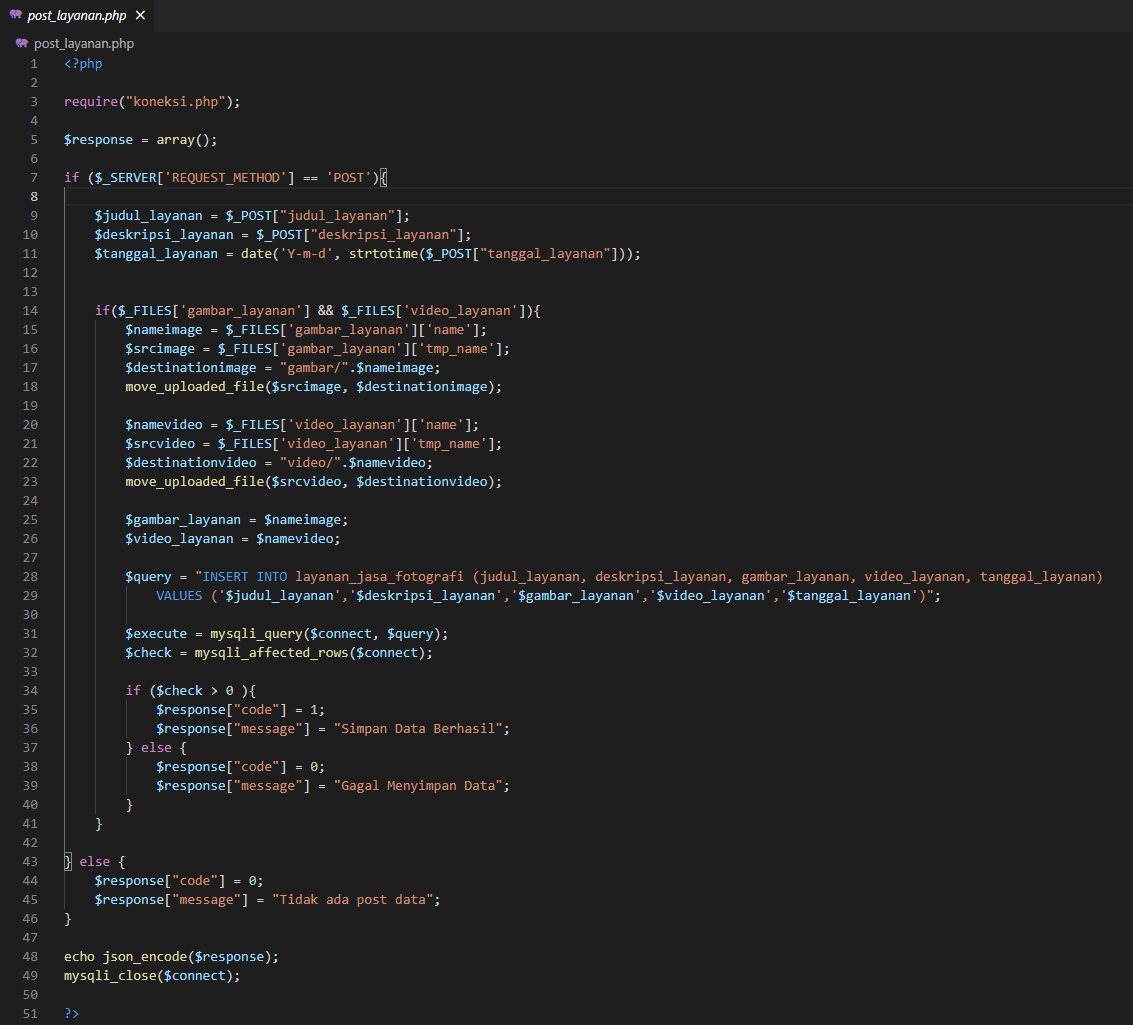
Pada file get\_layanan.php ini terdapat fungsi untuk mengambil data layanan dari database kemudian mengembalikan response data layanan dalam bentuk json. Berikut kode yang terdapat pada get\_artikel.php :



**Gambar 6‑8. Kode get\_layanan.php**

##### **Post\_layanan.php**

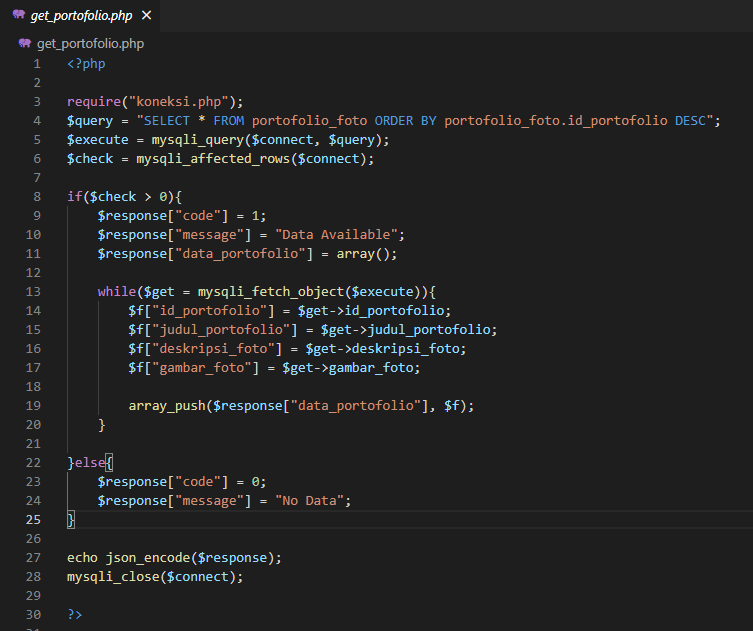
Pada file post\_layanan.php terdapat fungsi yang menerima input data layanan dengan menggunakan fungsi post untuk menambahkan data layanan ke database dan mengecek apakah menyimpan data berhasil atau tidak. Jika berhasil maka mengembalikan respon simpan data berhasil dalam bentuk Json, jika tidak maka mengembalikan response gagal menyimpan data dalam bentuk Json. Berikut kode yang terdapat pada post\_layanan.php :



**Gambar 6‑9. Kode post\_layanan.php**

##### **Get\_portofolio.php**

Pada file get\_portofolio.php ini terdapat fungsi untuk mengambil data portofolio dari database kemudian mengembalikan response data portofolio dalam bentuk json. Berikut kode yang terdapat pada get\_portofolio.php :



**Gambar 6‑10. kode get\_portofolio**

##### **Post\_portofolio.php**

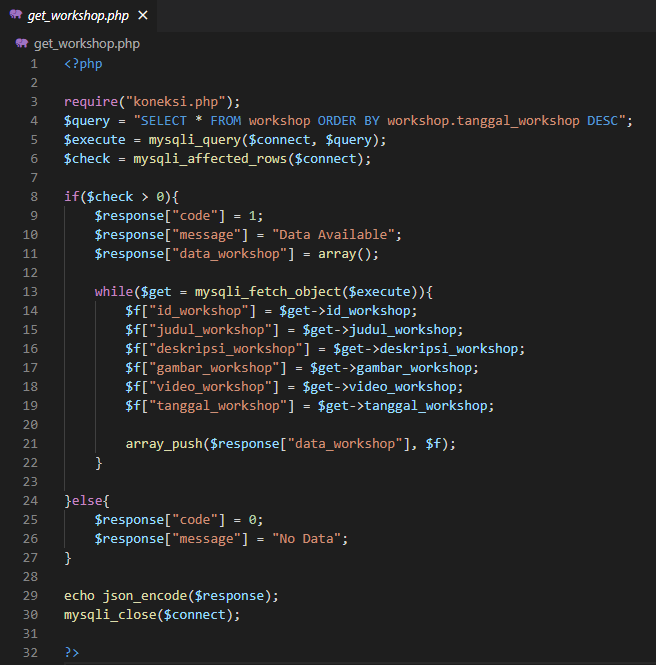
Pada file post\_portofolio.php terdapat fungsi yang menerima input data portofolio dengan menggunakan fungsi post untuk menambahkan data portofolio ke database dan mengecek apakah menyimpan data berhasil atau tidak. Jika berhasil maka mengembalikan respon simpan data berhasil dalam bentuk Json, jika tidak maka mengembalikan response gagal menyimpan data dalam bentuk Json. Berikut kode yang terdapat pada post\_portofolio.php :



**Gambar 6‑11. Kode post\_portofolio.php**

##### **Get\_workshop.php**

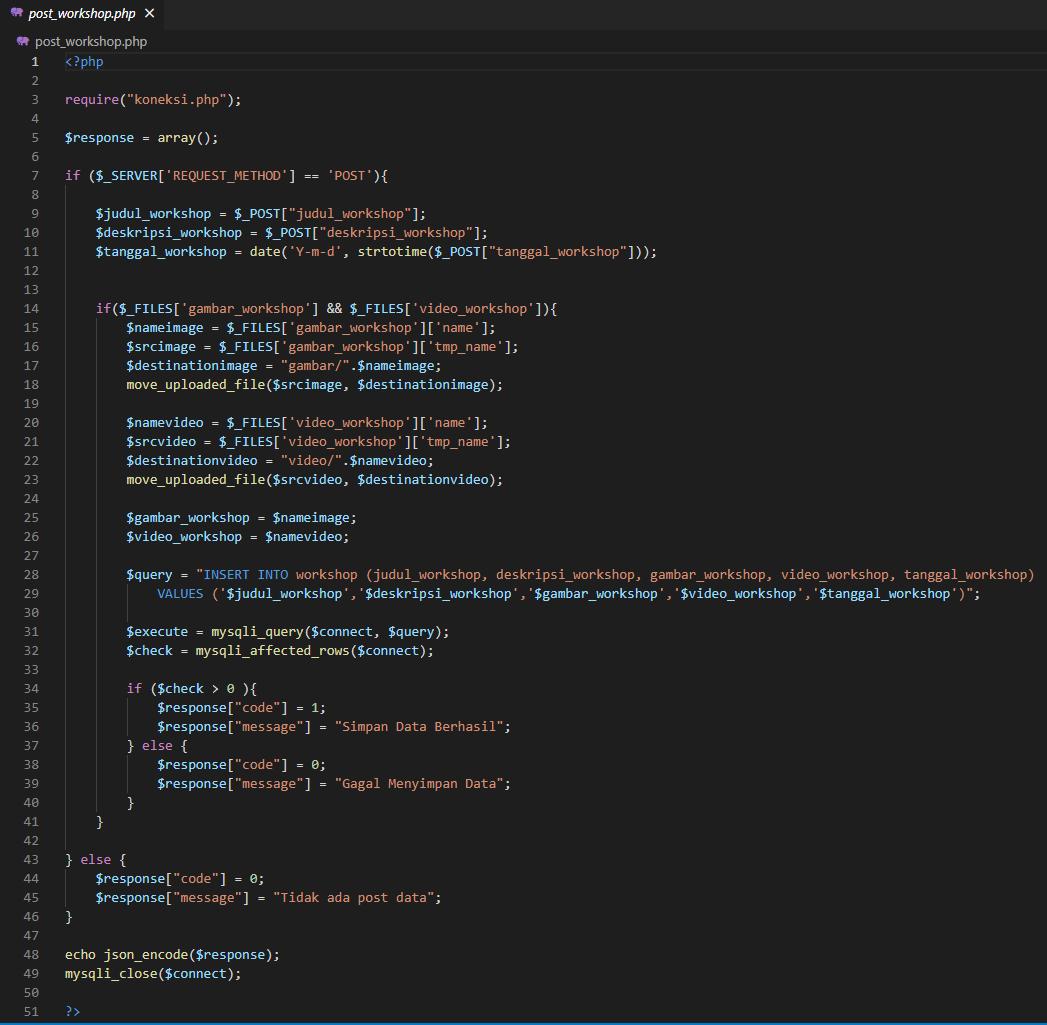
Pada file get\_workshop.php ini terdapat fungsi untuk mengambil data workshop dari database kemudian mengembalikan response data workshop dalam bentuk json. Berikut kode yang terdapat pada get\_workshop.php :



**Gambar 6‑12. Kode get\_workshop.php**

##### **Post\_workshop.php**

Pada file post\_workshop.php terdapat fungsi yang menerima input data workshop dengan menggunakan fungsi post untuk menambahkan data workshop ke database dan mengecek apakah menyimpan data berhasil atau tidak. Jika berhasil maka mengembalikan respon simpan data berhasil dalam bentuk Json, jika tidak maka mengembalikan response gagal menyimpan data dalam bentuk Json. Berikut kode yang terdapat pada post\_workshop.php :



**Gambar 6‑13. Kode post\_workshop.php**

##### **Get\_registrasi\_order.php**

Pada file get\_workshop.php ini terdapat fungsi untuk mengambil data registrasi order dari database kemudian mengembalikan response data registrasi order dalam bentuk json. Berikut kode yang terdapat pada get\_registrasi\_order.php :



**Gambar 6‑14. Kode get\_registrasi\_order.php**

##### **Post\_registrasi\_order.php**

Pada file post\_registrasi\_order.php terdapat fungsi yang menerima input data registrasi order dengan menggunakan fungsi post untuk menambahkan data registrasi order ke database dan mengecek apakah menyimpan data berhasil atau tidak. Jika berhasil maka mengembalikan respon simpan data berhasil dalam bentuk Json, jika tidak maka mengembalikan response gagal menyimpan data dalam bentuk Json. Berikut kode yang terdapat pada post\_registrasi\_order.php :



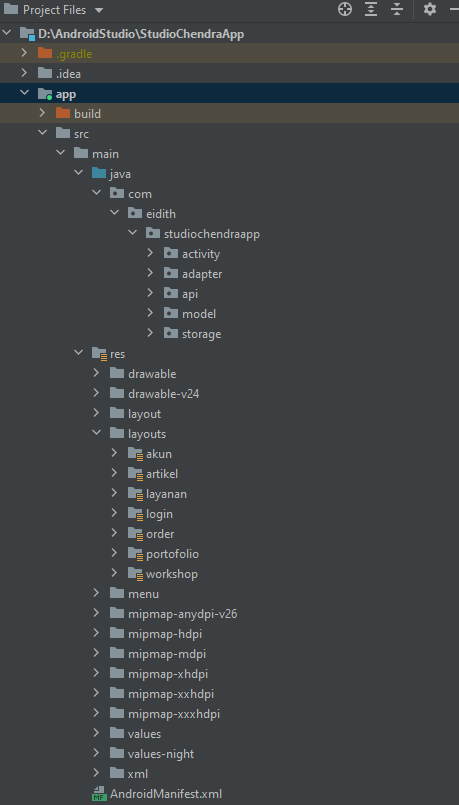
**Gambar 6‑15. Kode post\_registrasi\_order.php**

#### **Tahap Pengkodean Aplikasi Mobile**

Tahap Pengkodean aplikasi mobile yang akan dibangun menggunakan Bahasa pemograman Java.

##### **Struktur Pengkodean Aplikasi Mobile**

Struktur yang dibangun menggunakan pola arsitektur MVC untuk memisahkan antara data (Model) dengan user interface (View) serta logika (Controller/Presenter).



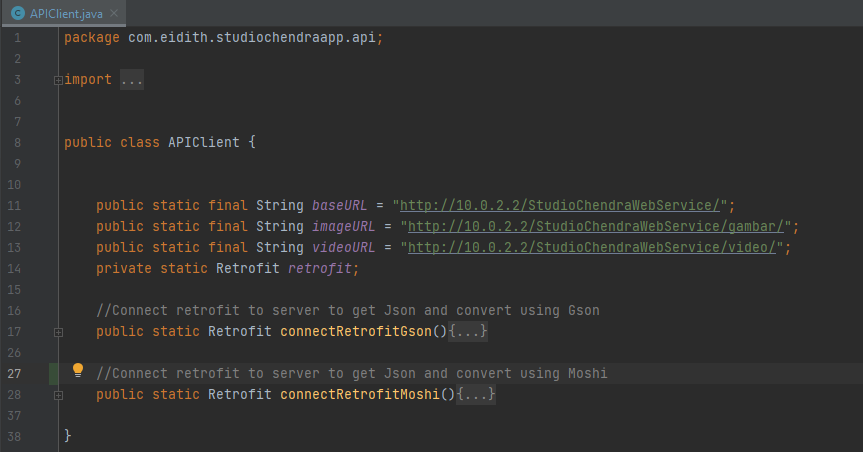
**Gambar 6‑16. Struktur Pengkodean Aplikasi Mobile**

##### **API (Application Programming Interface)**

API atau Application Programming Interface adalah sebuah interface yang dapat menghubungkan aplikasi satu dengan aplikasi lainnya. Jadi, API berperan sebagai perantara antar berbagai aplikasi berbeda, baik dalam satu platform yang sama atau lintas platform.

###### **APIClient**

Kelas APIClient adalah kelas yang menghubungkan aplikasi dengan web service yang didalamnya terdapat beberapa fungsi. Berikut ini adalah adalah beberapa fungsi yang terdapat pada APIClient dapat dilihat pada gambar 6-17.



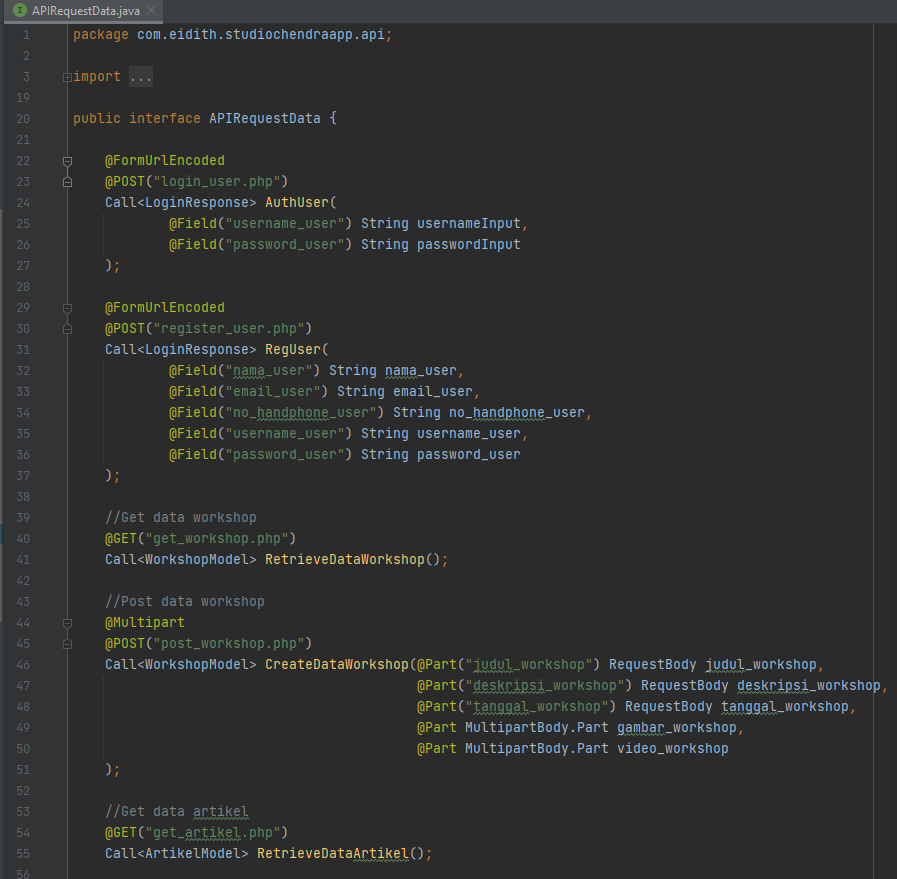
**Gambar 6‑17. APIClient**

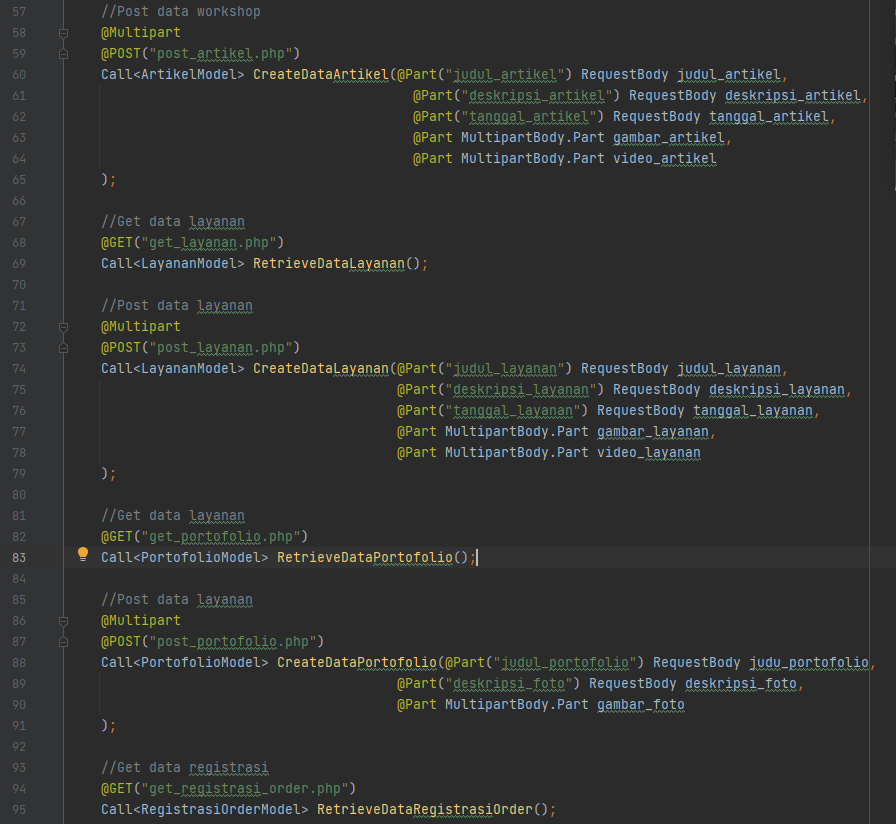
Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada kelas APIClient :

1. Fungsi connectRetrofitGson untuk menghubungkan aplikasi dengan web service dan mengambil data dalam bentuk Json yang kemudian di konversi menjadi data oleh Gson Converter.
2. Fungsi connectRetrofitMoshi untuk menghubungkan aplikasi dengan web service dan mengambil data dalam bentuk Json yang kemudian di konversi menjadi data oleh Moshi Converter.

###### **APIRequestData**

APIRequestData adalah kelas java interface yang menghubungkan web service dengan converter json. Berikut adalah fungsi – fungsi yang terdapat pada kelas APIRequestData dapat dilihat pada gambar 6-18.







**Gambar 6‑18. APIRequestData**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada kelas interface APIRequestData :

1. Fungsi AuthUser untuk autentikasi user melalui web service.
2. Fungsi RegUser untuk registrasi user melalui web service
3. Fungsi RetrieveDataWorkshop untuk mengambil data workshop berbentuk json melalui web service
4. Fungsi CreateDataWorkshop untuk menambahkan data workshop melalui web service
5. Fungsi RetrieveDataArtikel untuk mengambil data artikel berbentuk json melalui web service
6. Fungsi CreateDataArtikel untuk menambahkan data artikel melalui web service
7. Fungsi RetrieveDataLayanan untuk mengambil data layanan berbentuk json melalui web service
8. Fungsi CreateDataLayanan untuk menambahkan data layanan melalui web service
9. Fungsi RetrieveDataPortofolio untuk mengambil data portofolio berbentuk json melalui web service
10. Fungsi CreateDataPortofolio untuk menambahkan data portofolio melalui web service
11. Fungsi RetrieveDataRegistrasiOrder untuk mengambil data registrasi order berbentuk json melalui web service
12. Fungsi CreateDataRegistrasiOrder untuk menambahkan data registrasi order melalui web service

##### **Presenter (Controller/Activity)**

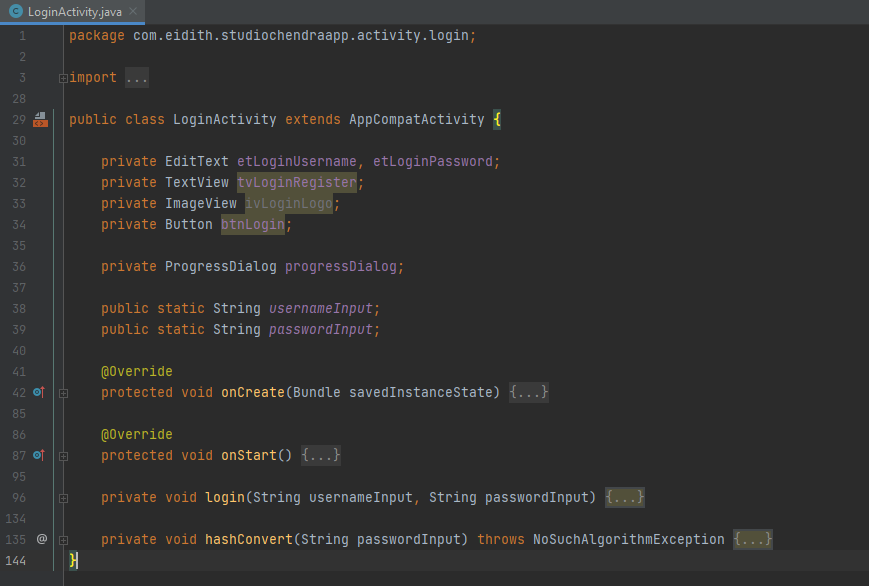
Activity merupakan salah satu komponen yang ada di Android Studio yang berfungsi untuk menampilkan user interface (UI) dari aplikasi yang akan dibuat, biasanya diletakkan pada “setcontentview”. Bukan hanya menampilkan UI, activity juga digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan yang diperlukan di dalam aplikasi tersebut seperti berpindah dari satu tampilan ke tampilan lainnya, menjalankan program lain, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan di dalam sebuah activity. Berikut ini adalah beberapa presenter pada aplikasi yang telah dibuat dapat dilihat pada table 6-3.

**Tabel 6‑3. Daftar Presenter Aplikasi**

| **No.** | **Nama Presenter** | **Deskripsi** |
| --- | --- | --- |
|  | LoginActivity | Untuk autentikasi user yang menggunakan aplikasi dan mengambil data user |
|  | RegisterActivity | Untuk registrasi akun user yang kemudian akan digunakan untuk login dan menambahkan data user ke database |
|  | MainActivity | Untuk mengambil semua data artikel, layanan, portofolio, workshop dan registrasi order dan memotong datanya menjadi 4 atau 2 yang ditampilkan di home. |
|  | AkunActivity | Untuk menampilkan akun yang telah data login |
|  | ArtikelActivity | Untuk mengambil dan menampilkan data Artikel |
|  | DetailArtikelActivity | Untuk menampilkan detail data artikel |
|  | TambahArtikelActivity | Untuk mengupload data artikel ke database yang hanya bisa diakses oleh admin |
|  | LayananActivity | Untuk mengambil dan menampilkan data Layanan |
|  | DetailLayananActivity | Untuk menampilkan detail data Layanan |
|  | TambahLayananActivity | Untuk mengupload data Layanan ke database yang hanya bisa diakses oleh admin |
|  | PortofolioActivity | Untuk mengambil dan menampilkan data portofolio |
|  | DetailPortofolioActivity | Untuk menampilkan detail data portofolio |
|  | TambahPortofolioActivity | Untuk mengupload data portofolio ke database yang hanya bisa diakses oleh admin |
|  | WorkshopActivity | Untuk mengambil dan menampilkan data workshop |
|  | DetailWorkshopActivity | Untuk menampilkan detail data workshop |
|  | TambahWorkshopActivity | Untuk mengupload data workshop ke database yang hanya bisa diakses oleh admin |
|  | ListRegistrasiOrderActivity | Untuk mengambil dan menampilkan data list registrasi order |
|  | DetailRegistrasiOrderActivity | Untuk menampilkan detail data registrasi order |
|  | TambahRegistrasiOrderActivity | Untuk mengupload data registrasi order ke database yang hanya bisa diakses oleh admin |

###### **Presenter LoginActivity**

Presenter LoginActivity berfungsi untuk autentikasi Login dan mengambil data user jika berhasil melakukan login. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada LoginActivity dapat dilihat pada gambar 6-19.



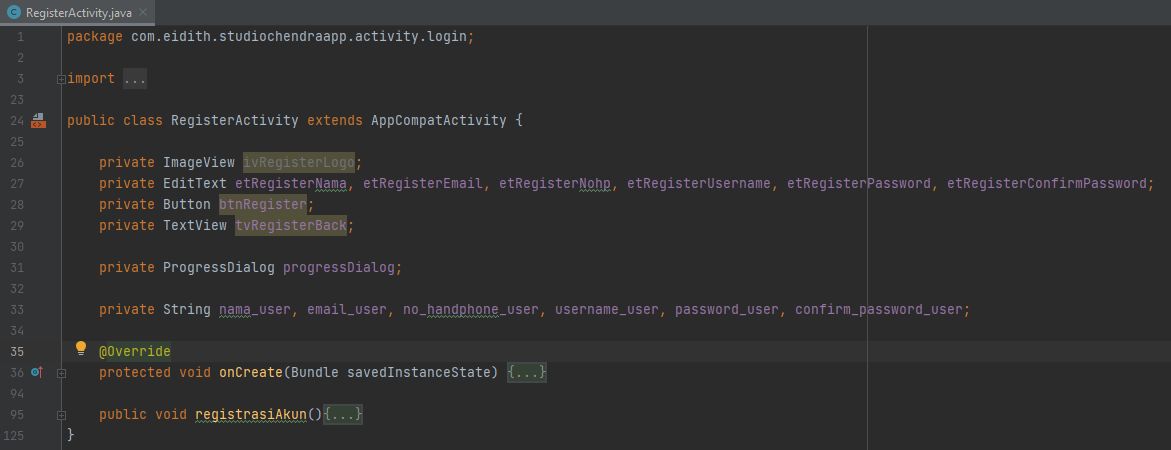
**Gambar 6‑19. Presenter LoginActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter LoginActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onStart untuk mengecek apakah user sudah login atau belum, jika sudah maka akan langsung masuk MainActivity, jika belum maka tidak akan masuk MainActivity.
3. Fungsi login untuk autentikasi user dan mencocokan input dengan database, jika cocok maka akan masuk ke MainActivity, jika tidak maka menampilkan pesan login gagal.
4. Fungsi hashConvert untuk mengkonversi input password menjadi teks enkripsi sha512.

###### **Presenter RegisterActivity**

Presenter RegisterActivity berfungsi untuk registrasi akun dan menambahkan data user. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada Login Activity dapat dilihat pada gambar 6-20.



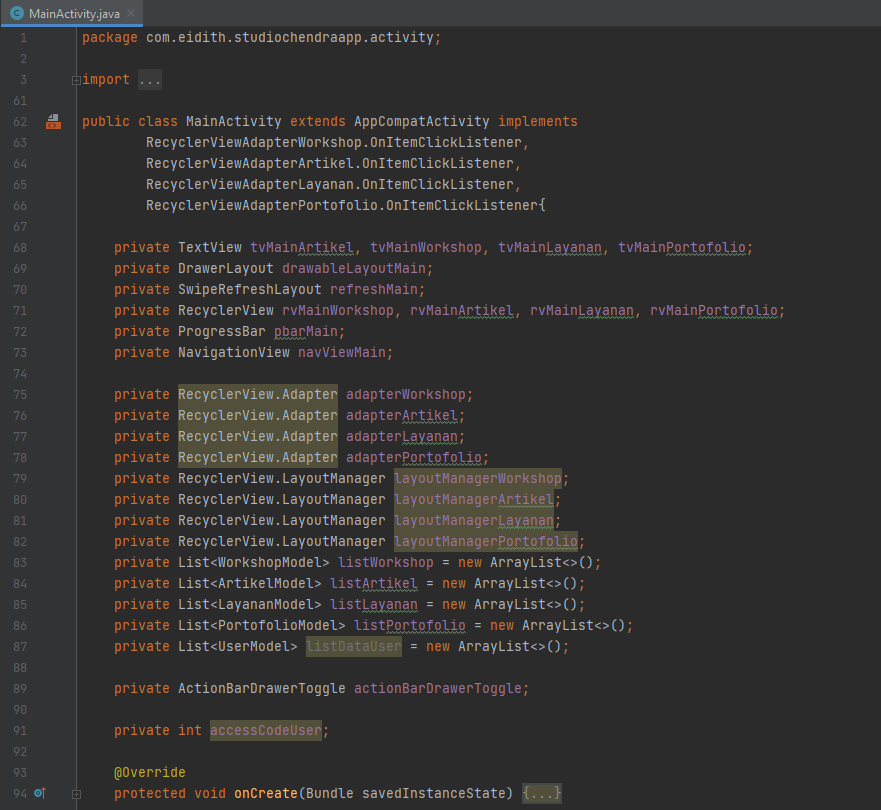
**Gambar 6‑20. Presenter RegisterActivity**

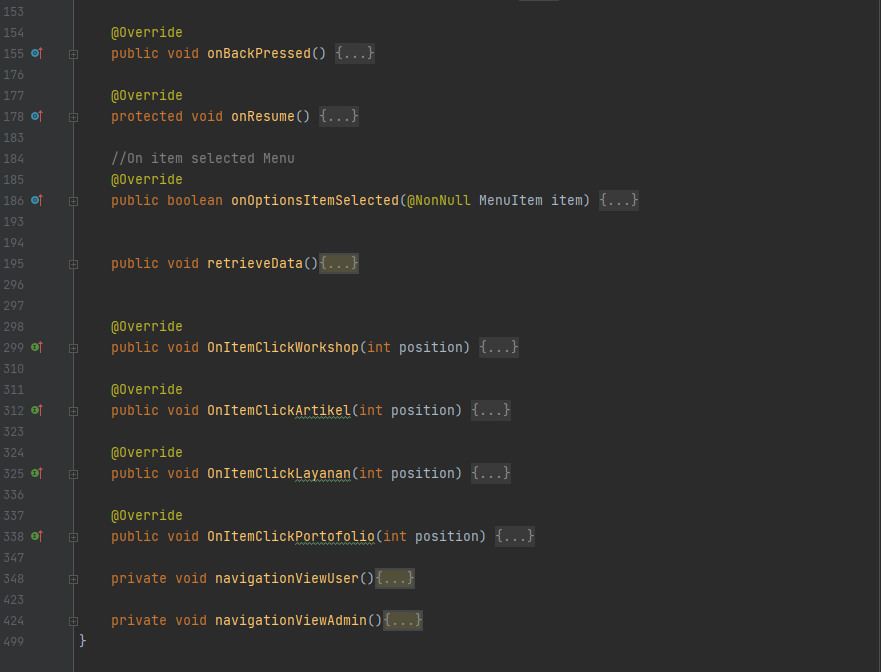
Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter RegisterActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi registrasiAkun untuk menambahkan data user ke database.

###### **Presenter MainActivity**

Presenter MainActivity berfungsi untuk mengambil preview semua data yang terbaru melalui web service dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi – fungsi yang terdapat pada MainActivity dapat dilihat pada gambar 6-21.





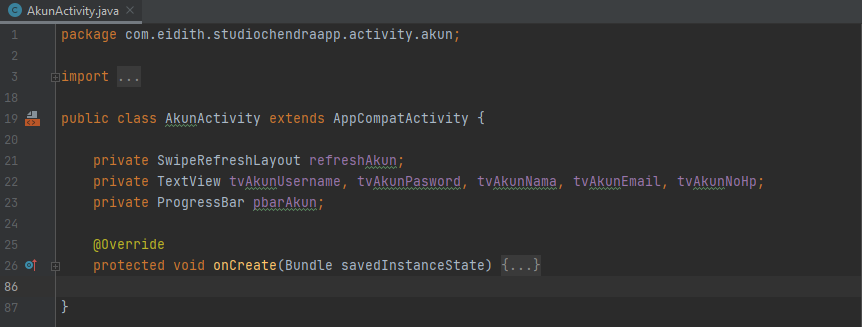
**Gambar 6‑21. Presenter MainActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter MainActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onBackPressed untuk menentukan perilaku aplikasi Ketika button back pada android ditekan maka akan memunculkan dialog konfirmasi ingin keluar dari aplikasi.
3. Fungsi onResume untuk mengambil semua data ketika aplikasi dibuka kembali.
4. Fungsi onOptionSelected untuk menentukan perilaku menu berdasarkan parameter menu yang dipilih.
5. Fungsi retrieveData untuk mengambil semua data terbaru dari artikel, workshop, portofolio dan layanan melalui web service.
6. Fungsi onItemClickWorkshop untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailWorkshopActivity.
7. Fungsi onItemClickArtikel untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailArtikelActivity.
8. Fungsi onItemClickLayanan untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailLayananActivity.
9. Fungsi onItemClickPortofolio untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailPortofolioActivity.
10. Fungsi navigationViewUser untuk memberikan perilaku tiap menu yang diperuntukan untuk user.
11. Fungsi navigationViewAdmin untuk memberikan perilaku tiap menu yang diperuntukan untuk Admin.

###### **Presenter AkunActivity**

Presenter AkunActivity berfungsi untuk menampilkan data user yang telah login ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada AkunActivity dapat dilihat pada gambar 6-22.



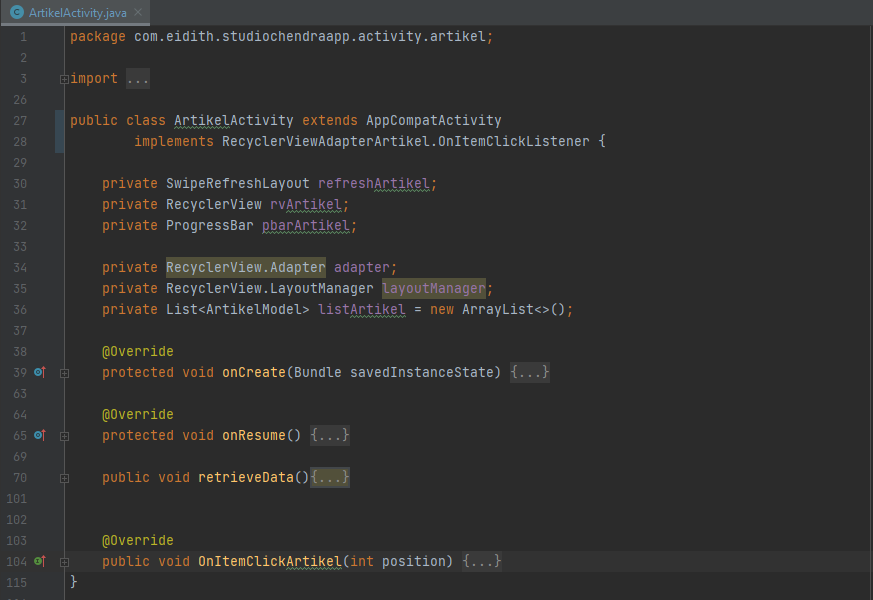
**Gambar 6‑22. Presenter AkunActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter RegisterActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity dan mengambil data user dari SharedPrefManager.

###### **Presenter ArtikelActivity**

Presenter ArtikelActivity berfungsi untuk mengambil data Artikel melalui web service dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada ArtikelActivity dapat dilihat pada gambar 6-23.



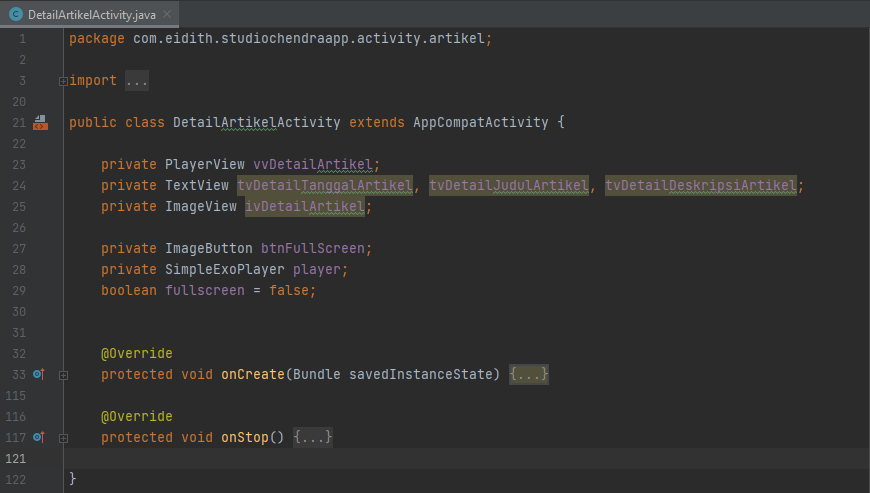
**Gambar 6‑23. Presenter ArtikelActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter ArtikelActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onResume untuk mengambil data artikel ketika aplikasi dibuka kembali.
3. Fungsi retrieveData untuk mengambil data artikel melalui web service.
4. Fungsi onItemClickArtikel untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailArtikelActivity.

###### **Presenter** **DetailArtikelActivity**

Presenter DetailArtikelActivity berfungsi untuk mengambil data Artikel dari ArtikelActivity dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada DetailArtikelActivity dapat dilihat pada gambar 6-24.



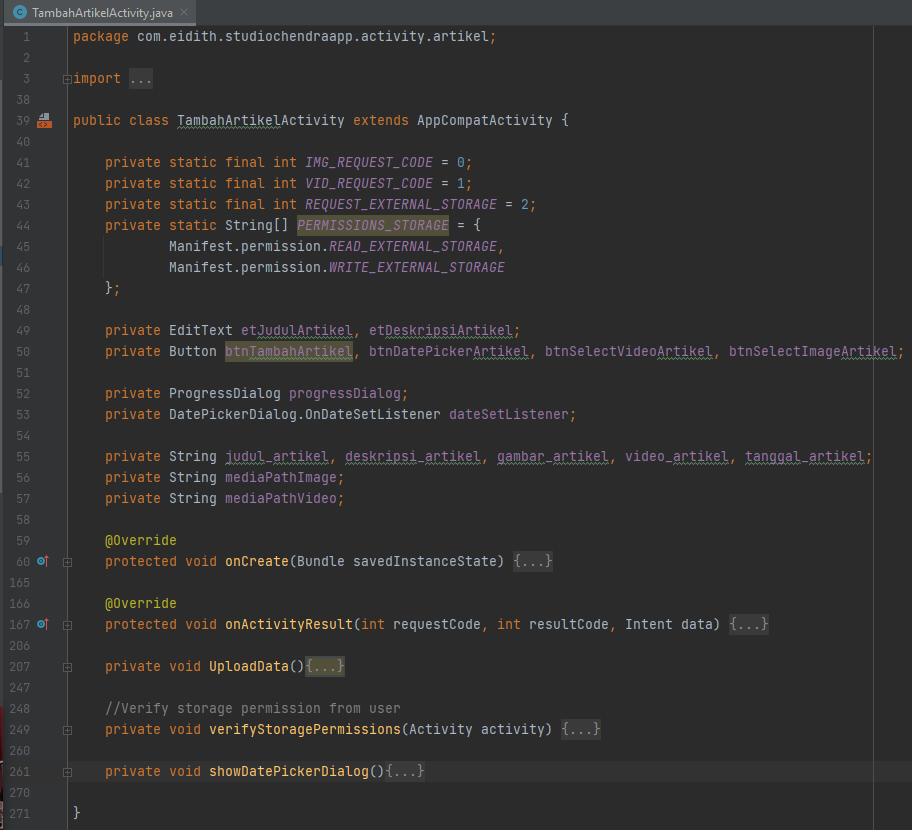
**Gambar 6‑24. Presenter DetailArtikelActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter DetailArtikelActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onStop untuk menghentikan semua aktivitas Ketika keluar dari DetailArtikelActivity.

###### **Presenter TambahArtikelActivity**

Presenter TambahArtikelActivity berfungsi untuk menambahkan data Artikel melalui web service ke database. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada TambahArtikelActivity dapat dilihat pada gambar 6-25.



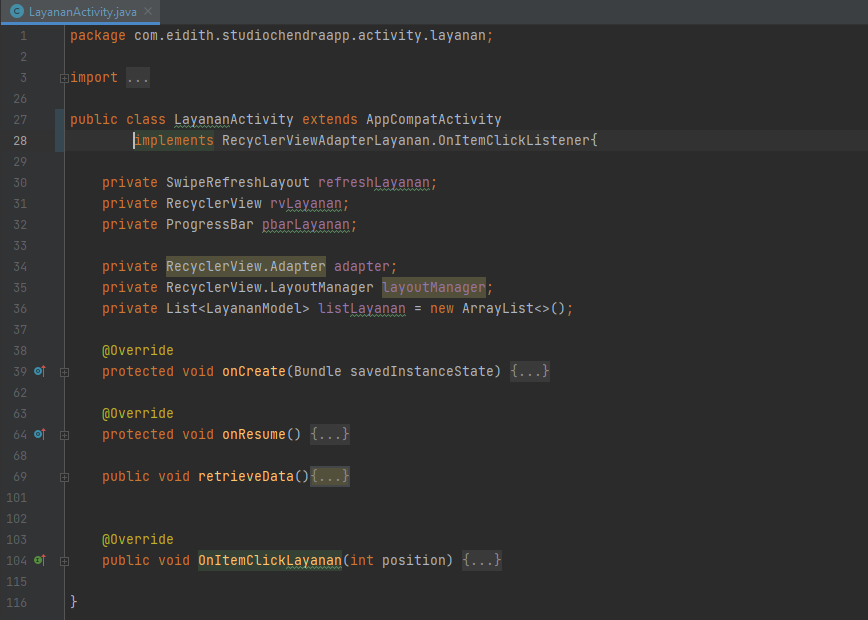
**Gambar 6‑25. Presenter TambahArtikelActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter TambahArtikelActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onActivityResult untuk mengambil data dari file image atau video yang dipilih.
3. Fungsi uploadData untuk menambahkan data artikel melalui web service ke database.
4. Fungsi verifyStoragePermissions untuk meminta ijin user mengakses penyimpanan.
5. Fungsi showDatePickerDialog untuk menampilkan kalender dan mengambil tanggal yang dipilih.

###### **Presenter LayananActivity**

Presenter LayananActivity berfungsi untuk mengambil data Layanan melalui web service dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada LayananActivity dapat dilihat pada gambar 6-26.



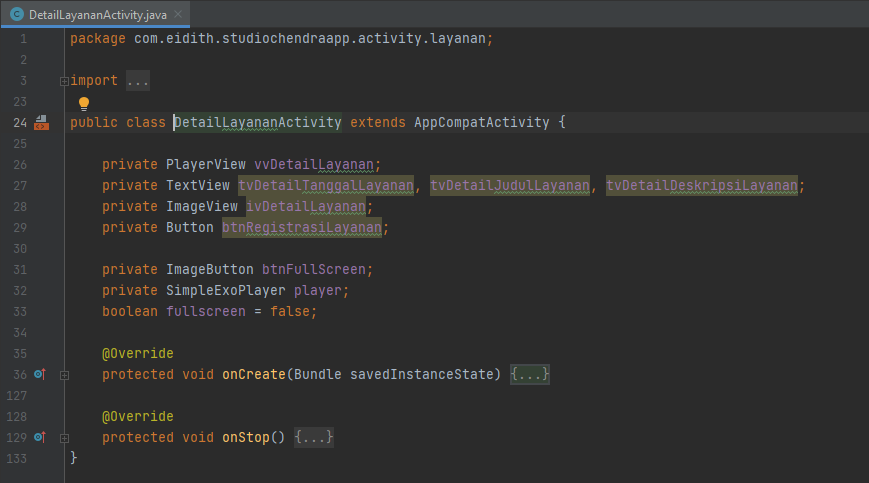
**Gambar 6‑26. Presenter LayananActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter LayananActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onResume untuk mengambil data layanan ketika aplikasi dibuka kembali.
3. Fungsi retrieveData untuk mengambil data layanan melalui web service.
4. Fungsi onItemClickLayanan untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailLayananActivity.

###### **Presenter DetailLayananActivity**

Presenter DetailLayananActivity berfungsi untuk mengambil data Layanan dari LayananActivity dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada DetailLayananActivity dapat dilihat pada gambar 6-27.



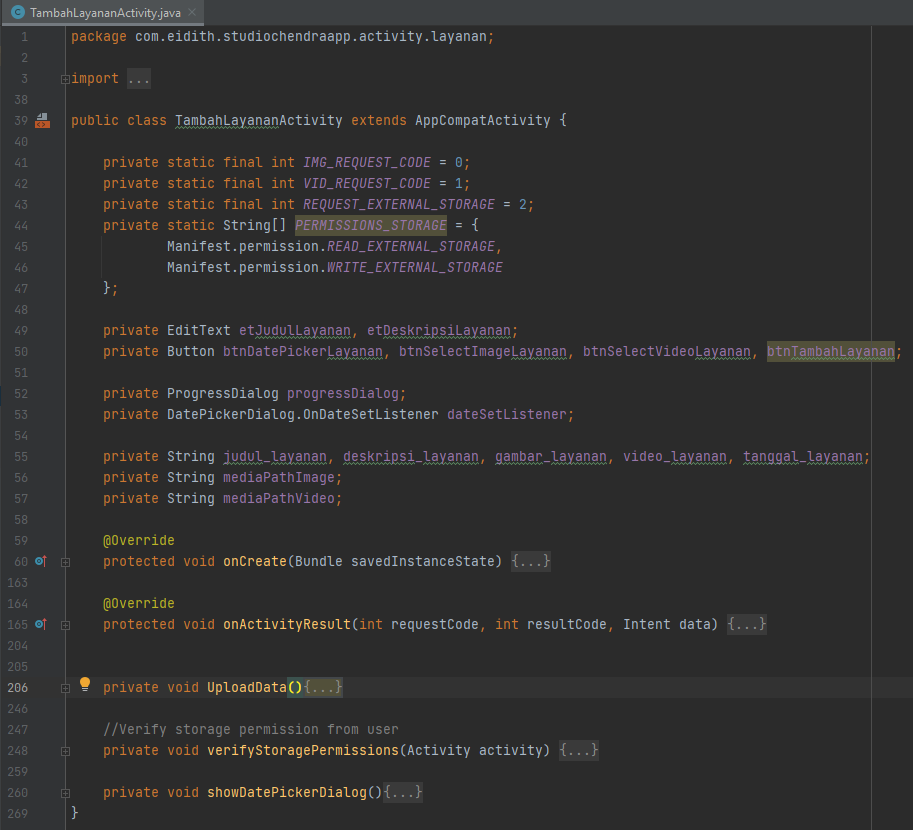
**Gambar 6‑27. Presenter DetailLayananActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter DetailLayananActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onStop untuk menghentikan semua aktivitas Ketika keluar dari DetailLayananActivity.

###### **Presenter TambahLayananActivity**

Presenter TambahLayananActivity berfungsi untuk menambahkan data layanan melalui web service ke database. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada TambahLayananActivity dapat dilihat pada gambar 6-28.



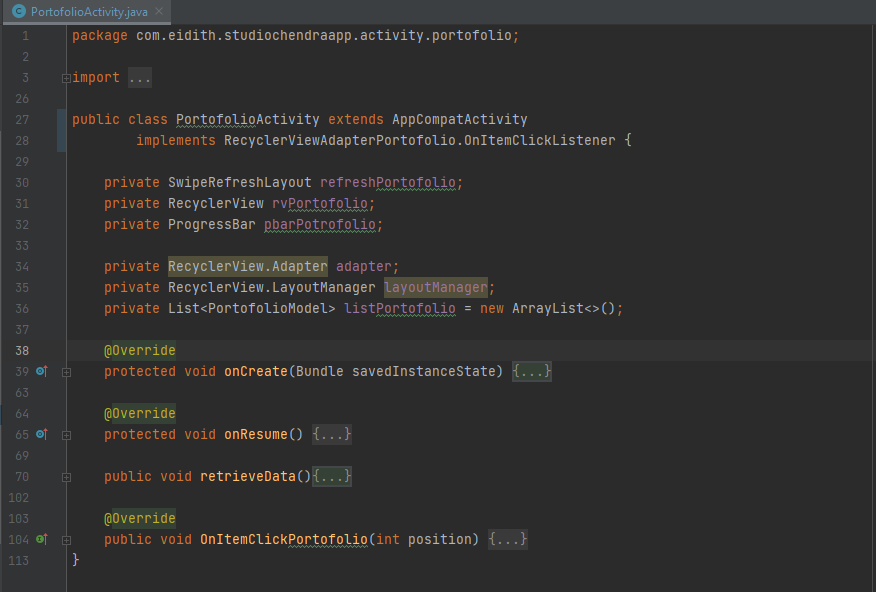
**Gambar 6‑28. Presenter TambahLayananActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter TambahLayananActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onActivityResult untuk mengambil data dari file image atau video yang dipilih.
3. Fungsi uploadData untuk menambahkan data layanan melalui web service ke database.
4. Fungsi verifyStoragePermissions untuk meminta ijin user mengakses penyimpanan.
5. Fungsi showDatePickerDialog untuk menampilkan kalender dan mengambil tanggal yang dipilih.

###### **Presenter PortofolioActivity**

Presenter PortofolioActivity berfungsi untuk mengambil data Portofolio melalui web service dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada PortofolioActivity dapat dilihat pada gambar 6-29.



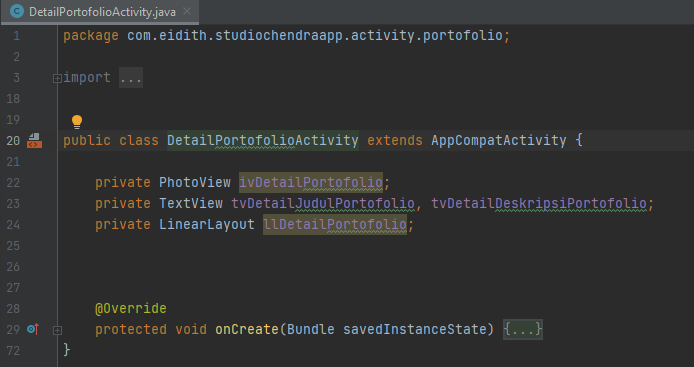
**Gambar 6‑29. Presenter PortofolioActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter PortofolioActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onResume untuk mengambil data portofolio ketika aplikasi dibuka kembali.
3. Fungsi retrieveData untuk mengambil data portofolio melalui web service.
4. Fungsi onItemClickPortofolio untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailPortofolioActivity.

###### **Presenter DetailPortofolioActivity**

Presenter DetailPortofolioActivity berfungsi untuk mengambil data portofolio dari PortofolioActivity dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada DetailPortofolioActivity dapat dilihat pada gambar 6-30.



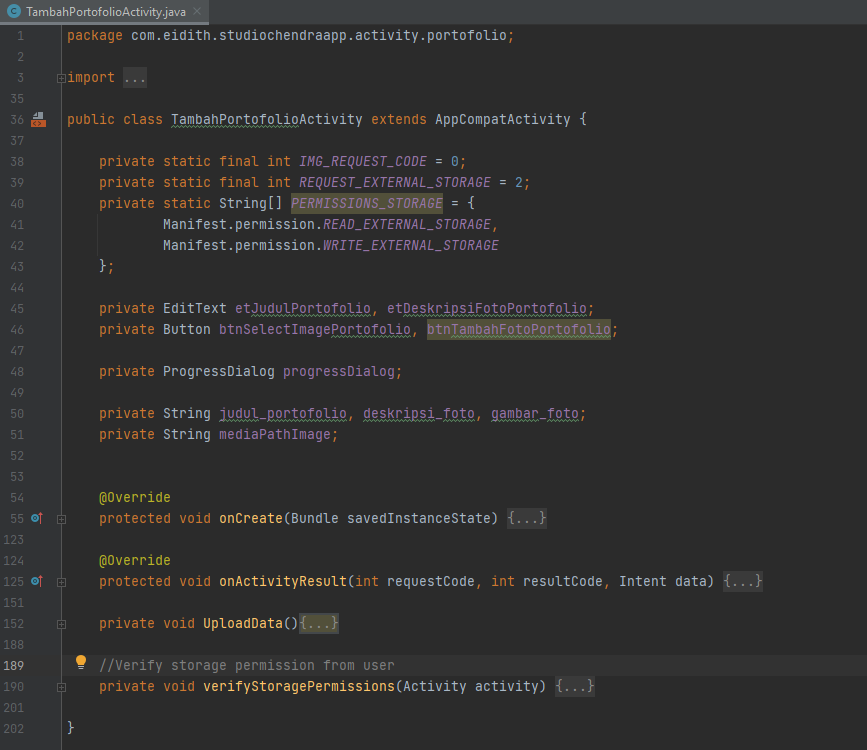
**Gambar 6‑30. Presenter DetailPortofolioActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter DetailPortofolioActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.

###### **Presenter TambahPortofolioActivity**

Presenter TambahPortofolioActivity berfungsi untuk menambahkan data portofolio melalui web service ke database. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada TambahPortofolioActivity dapat dilihat pada gambar 6-31.



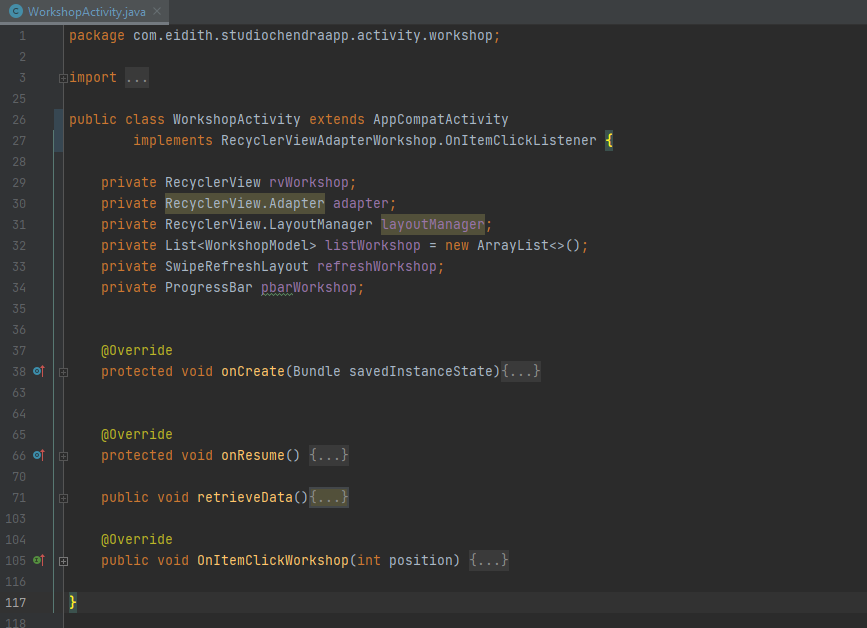
**Gambar 6‑31. Presenter TambahPortofolioActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter TambahPortofolioActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onActivityResult untuk mengambil data dari file image atau video yang dipilih.
3. Fungsi uploadData untuk menambahkan data portofolio melalui web service ke database.
4. Fungsi verifyStoragePermissions untuk meminta ijin user mengakses penyimpanan.

###### **Presenter WorkshopActivity**

Presenter WorkshopActivity berfungsi untuk mengambil data workshop melalui web service dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada WorkshopActivity dapat dilihat pada gambar 6-32.



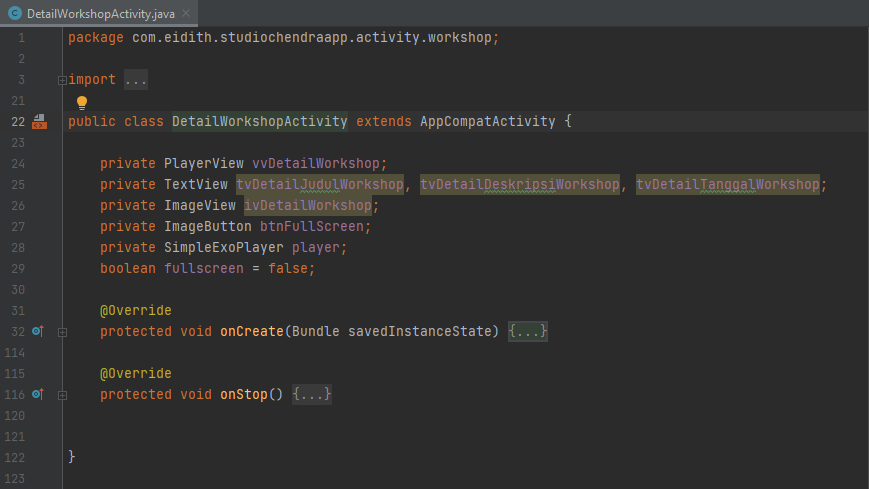
**Gambar 6‑32. Presenter WorkshopActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter WorkshopActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onResume untuk mengambil data workshop ketika aplikasi dibuka kembali.
3. Fungsi retrieveData untuk mengambil data workshop melalui web service.
4. Fungsi onItemClickWorkshop untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailWorkshopActivity.

###### **Presenter DetailWorkshopActivity**

Presenter DetailWorkshopActivity berfungsi untuk mengambil data workshop dari WorkshopActivity dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada DetailWorkshopActivity dapat dilihat pada gambar 6-33.



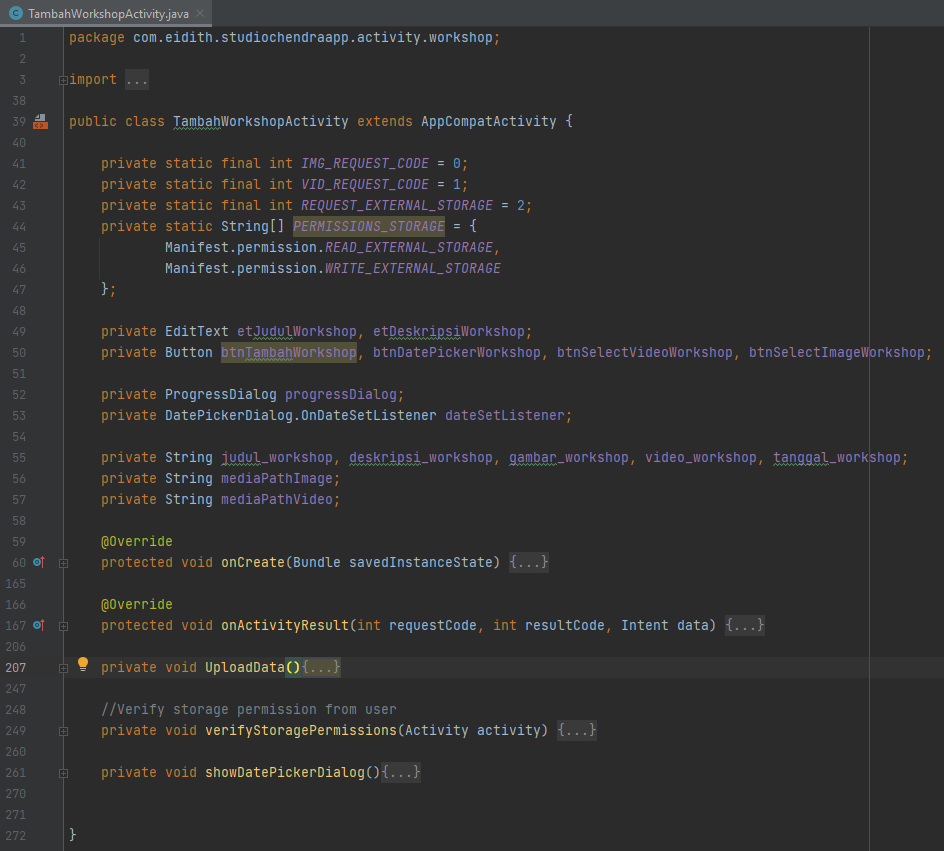
**Gambar 6‑33. Presenter DetailWorkshopActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter DetailWorkshopActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onStop untuk menghentikan semua aktivitas Ketika keluar dari DetailWorkshopActivity.

###### **Presenter TambahWorkshopActivity**

Presenter TambahWorkshopActivity berfungsi untuk menambahkan data workshop melalui web service ke database. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada TambahWorkshopActivity dapat dilihat pada gambar 6-34.



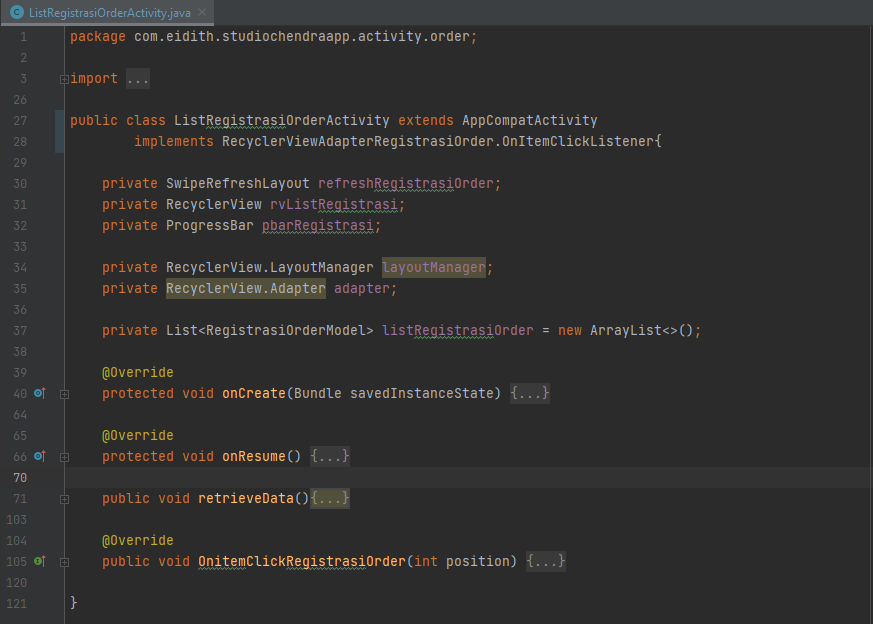
**Gambar 6‑34. Presenter TambahWorkshopActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter TambahWorkshopActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onActivityResult untuk mengambil data dari file image atau video yang dipilih.
3. Fungsi uploadData untuk menambahkan data workshop melalui web service ke database.
4. Fungsi verifyStoragePermissions untuk meminta ijin user mengakses penyimpanan.
5. Fungsi showDatePickerDialog untuk menampilkan kalender dan mengambil tanggal yang dipilih.

###### **Presenter ListRegistrasiOrderActivity**

Presenter ListRegistrasiOrderActivity berfungsi untuk mengambil data registrasi order melalui web service dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada ListRegistrasiOrderActivity dapat dilihat pada gambar 6-35.



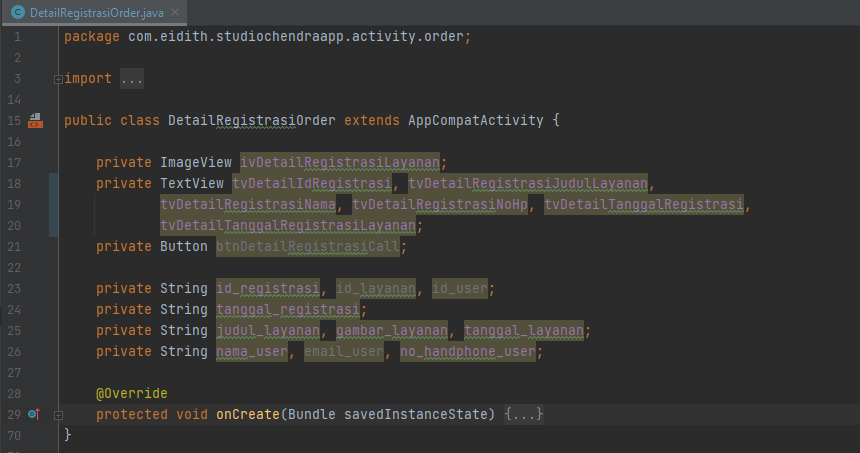
**Gambar 6‑35. Presenter ListRegistrasiOrderActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter ListRegistrasiOrderActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onResume untuk mengambil data registrasi order ketika aplikasi dibuka kembali.
3. Fungsi retrieveData untuk mengambil data registrasi order melalui web service.
4. Fungsi onItemClickRegistrasiOrder untuk menentukan perilaku item ketika di klik dan mengirimkan datanya ke DetailRegistrasiOrderActivity.

###### **Presenter DetailregistrasiOrderActivity**

Presenter DetailRegistrasiOrderActivity berfungsi untuk mengambil data registrasi order dari ListRegistrasiOrderActivity dan menampilkannya ke view. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada DetailRegistrasiOrderActivity dapat dilihat pada gambar 6-36.



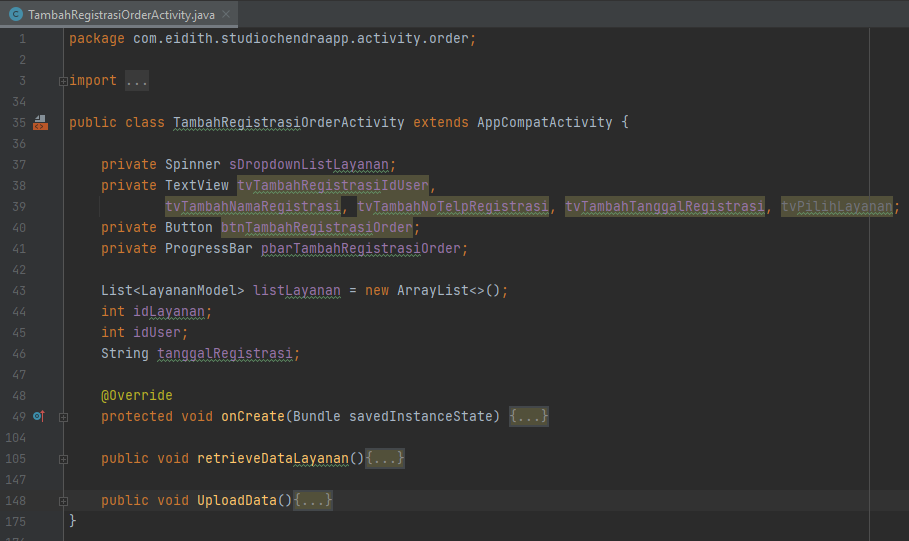
**Gambar 6‑36. Presenter DetailRegistrasiOrderAcvtivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter DetailRegistrasiOrderActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.

###### **Presenter TambahRegistrasiOrderActivity**

Presenter TambahRegistrasiOrderActivity berfungsi untuk menambahkan data registrasi order melalui web service ke database. Berikut fungsi - fungsi yang terdapat pada TambahRegistrasiOrderActivity dapat dilihat pada gambar 6-37.



**Gambar 6‑37. Presenter TambahRegistrasiOrderActivity**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada presenter TambahRegistrasiOrderActivity :

1. Fungsi onCreate untuk menciptakan Activity.
2. Fungsi onActivityResult untuk mengambil data dari file image atau video yang dipilih.
3. Fungsi uploadData untuk menambahkan data registrasi order melalui web service ke database.

##### **Model**

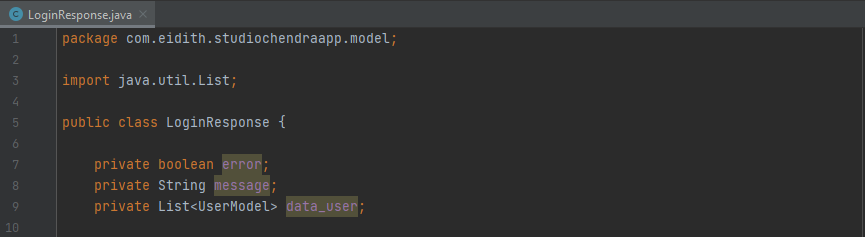
Model berperan untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data json yang diparsing sesuai dengan instruksi dari controller. Berikut ini adalah beberapa model pada aplikasi yang telah dibuat dapat dilihat pada table 6-4.

**Tabel 6‑4. Daftar Model Aplikasi**

| **No.** | **Nama Model** | **Deskripsi** |
| --- | --- | --- |
|  | LoginResponse | Untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data dari respon login dan mengambil data user. |
|  | UserModel | Untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data user. |
|  | ArtikelModel | Untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data artikel. |
|  | LayananModel | Untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data layanan. |
|  | PortofolioModel | Untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data portofolio. |
|  | WorkshopModel | Untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data workshop. |
|  | RegistrasiOrderModel | Untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data registrasi order. |

###### **Model LoginResponse**

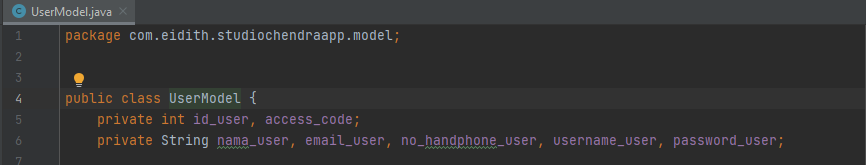
Model LoginResponse berfungsi untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data dari respon login dan mengambil data user. Berikut variable yang terdapat pada LoginResponse yang diikuti fungsi setter dan getter serta konstruktor dapat dilihat pada gambar 6-38.



**Gambar 6‑38. Model LoginResponse**

###### **Model UserModel**

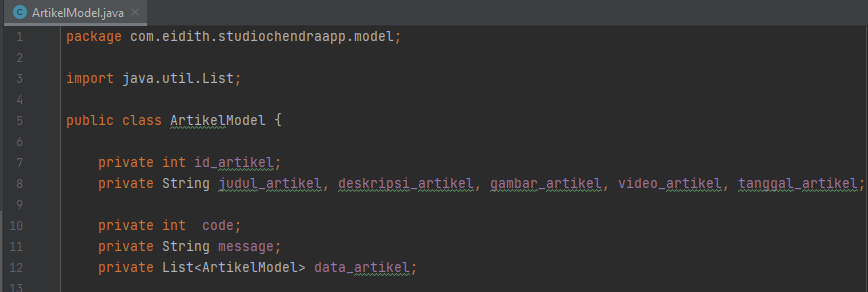
Model UserModel berfungsi untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data user. Berikut variable yang terdapat pada UserModel yang diikuti fungsi setter dan getter serta konstruktor dapat dilihat pada gambar 6-39.



**Gambar 6‑39. Model UserModel**

###### **Model ArtikelModel**

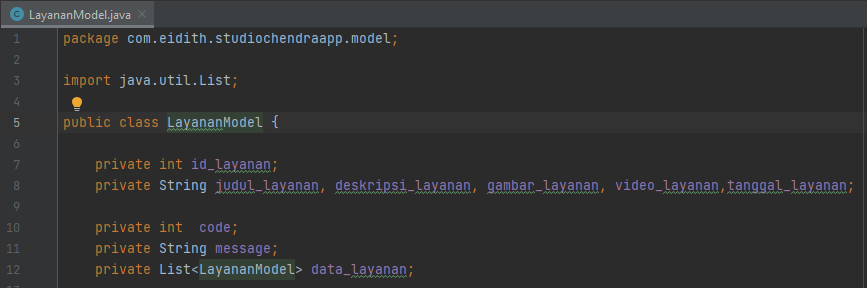
Model ArtikelModel berfungsi untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data artikel. Berikut variable yang terdapat pada ArtikelModel yang diikuti fungsi setter dan getter serta konstruktor dapat dilihat pada gambar 6-40.



**Gambar 6‑40. Model ArtikelModel**

###### **Model LayananModel**

Model LayananModel berfungsi untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data layanan. Berikut variable yang terdapat pada LayananModel yang diikuti fungsi setter dan getter serta konstruktor dapat dilihat pada gambar 6-41.



**Gambar 6‑41. Model LayananModel**

###### **Model PortofolioModel**

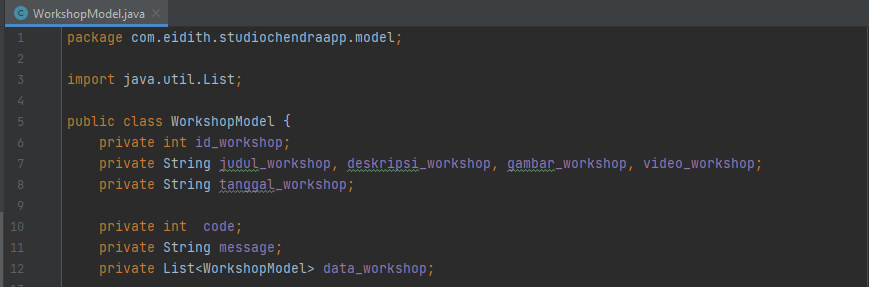
Model PortofolioModel berfungsi untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data portofolio. Berikut variable yang terdapat pada PortofolioModel yang diikuti fungsi setter dan getter serta konstruktor dapat dilihat pada gambar 6-42.



**Gambar 6‑42. Model PortofolioModel**

###### **Model WorkshopModel**

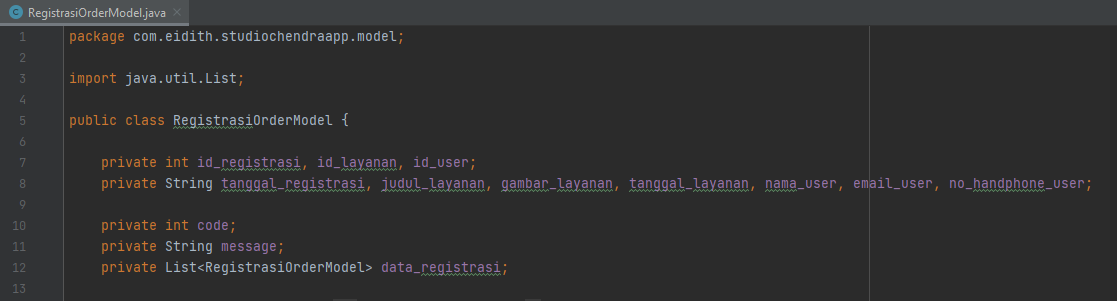
Model WorkshopModel berfungsi untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data workshop. Berikut variable yang terdapat pada WorkshopModel yang diikuti fungsi setter dan getter serta konstruktor dapat dilihat pada gambar 6-43.



**Gambar 6‑43. Model WorkshopModel**

###### **Model RegistrasiOrderModel**

Model RegistrasiOrderModel berfungsi untuk mengatur, menyiapkan, memanipulasi dan mengorganisasikan data registrasi order. Berikut variable yang terdapat pada RegistrasiOrderModel yang diikuti fungsi setter dan getter serta konstruktor dapat dilihat pada gambar 6-44.



**Gambar 6‑44. Model RegistrasiOrderModel**

##### **Adapter**

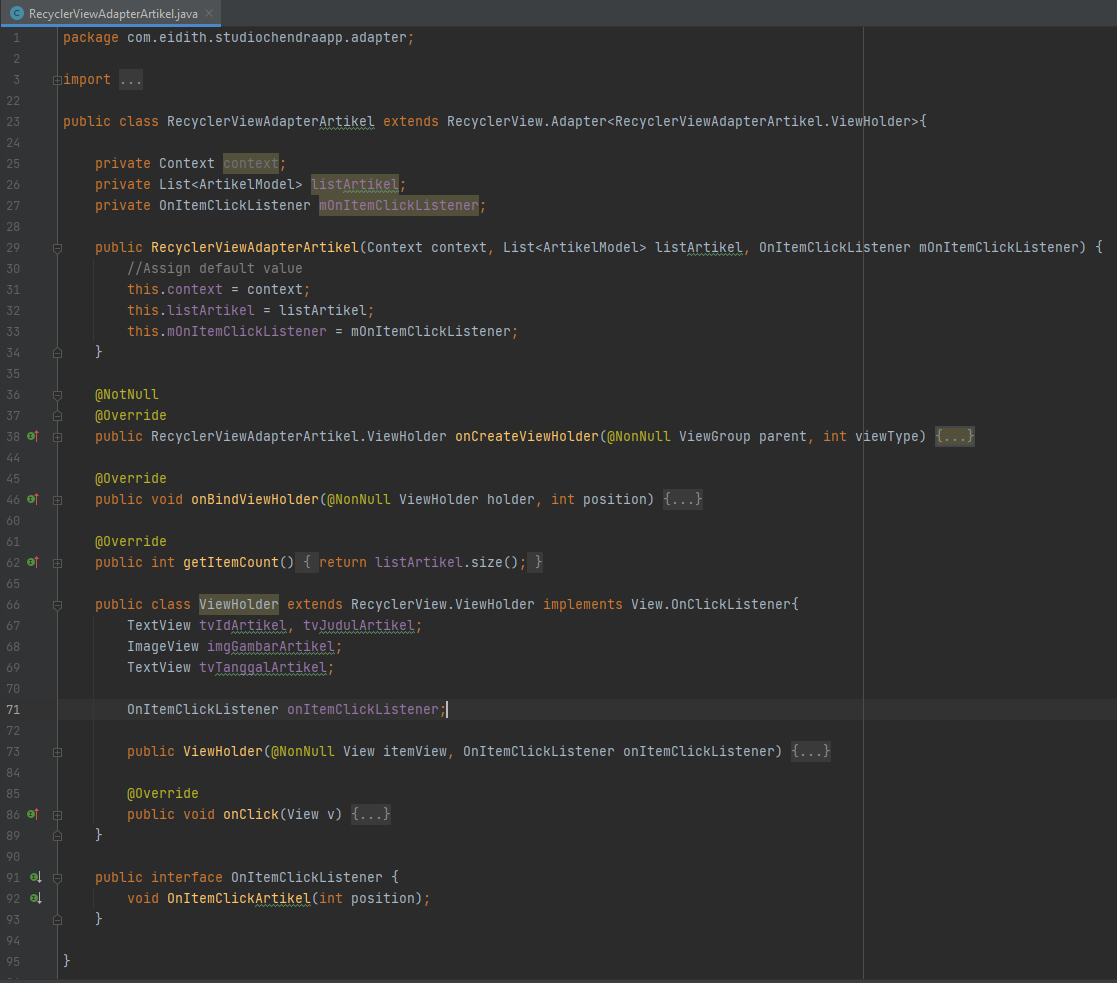
Adapter berperan sebagai penghubung data dari model dengan controller dan view yang membuat data objek dapat ditampilkan dengan lebih efektif dan efisien. Berikut ini adalah beberapa adapter pada aplikasi yang telah dibuat dapat dilihat pada table 6-5.

**Tabel 6‑5. Daftar Adapter Aplikasi**

| **No.** | **Nama Adapter** | **Deskripsi** |
| --- | --- | --- |
|  | RecyclerViewAdapterArtikel | Untuk penghubung data dari model artikel dengan controller dan view. |
|  | RecyclerViewAdapterLayanan | Untuk penghubung data dari model layanan dengan controller dan view. |
|  | RecyclerViewAdapterPortofolio | Untuk penghubung data dari model portofolio dengan controller dan view. |
|  | RecyclerViewAdapterWorkshop | Untuk penghubung data dari model workshop dengan controller dan view. |
|  | RecyclerViewAdapterRegistrasiOrder | Untuk penghubung data dari model registrasi order dengan controller dan view. |
|  | SpinnerAdapterLayanan | Untuk penghubung data dari model layanan dengan controller dan view sebagai dropdown list layanan Ketika akan melakukan registrasi order. |

###### **Adapter RecyclerViewAdapterArtikel**

Adapter RecyclerViewAdapterArtikel berfungsi untuk menghubungkan model ArtikelModel dengan view per item dan view seluruh data artikel. Berikut fungsi – fungsi yang terdapat pada RecyclerViewAdapaterArtikel dapat dilihat pada gambar 6-45.



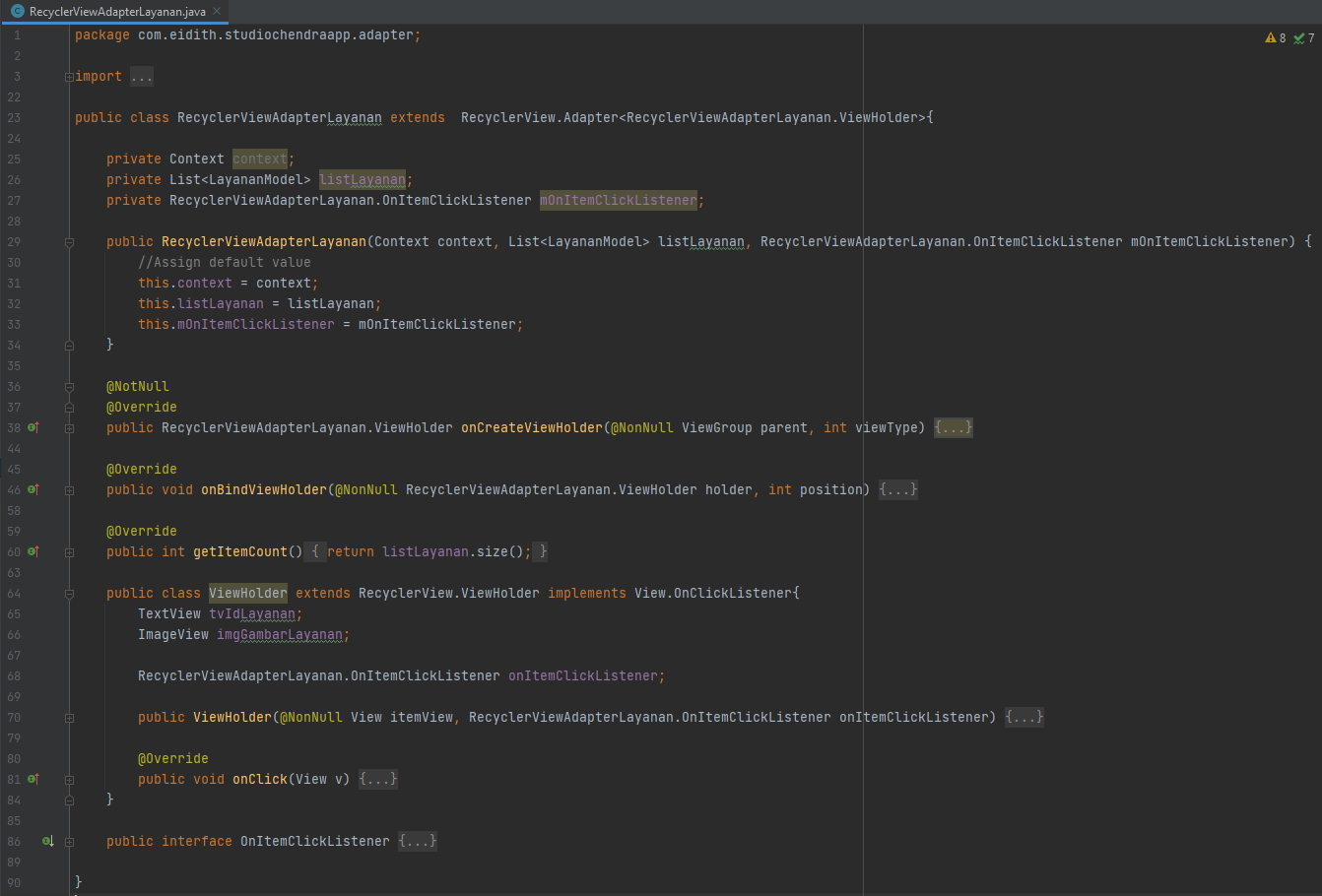
**Gambar 6‑45. Adapater RecyclerViewAdapaterArtikel**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada adapter RecyclerViewAdapaterArtikel :

1. Fungsi onCreateViewHolder untuk menghubungkan item view dengan layout.
2. Fungsi onBindViewHolder untuk mengikat data dari model artikel ke setiap view artikel yang didefinisikan.
3. Fungsi getItemCount untuk mengetahui jumlah banyaknya data artikel dalam sebuah list.
4. Fungsi ViewHolder untuk mendefinisikan variable view yang telah dibuat untuk view artikel.
5. Fungsi OnClick untuk menentukan perilaku ketika item pada view di klik.

###### **Adapter RecyclerViewAdapterLayanan**

Adapter RecyclerViewAdapterLayanan berfungsi untuk menghubungkan model LayananModel dengan view per item dan view seluruh data layanan. Berikut fungsi – fungsi yang terdapat pada RecyclerViewAdapaterLayanan dapat dilihat pada gambar 6-46.



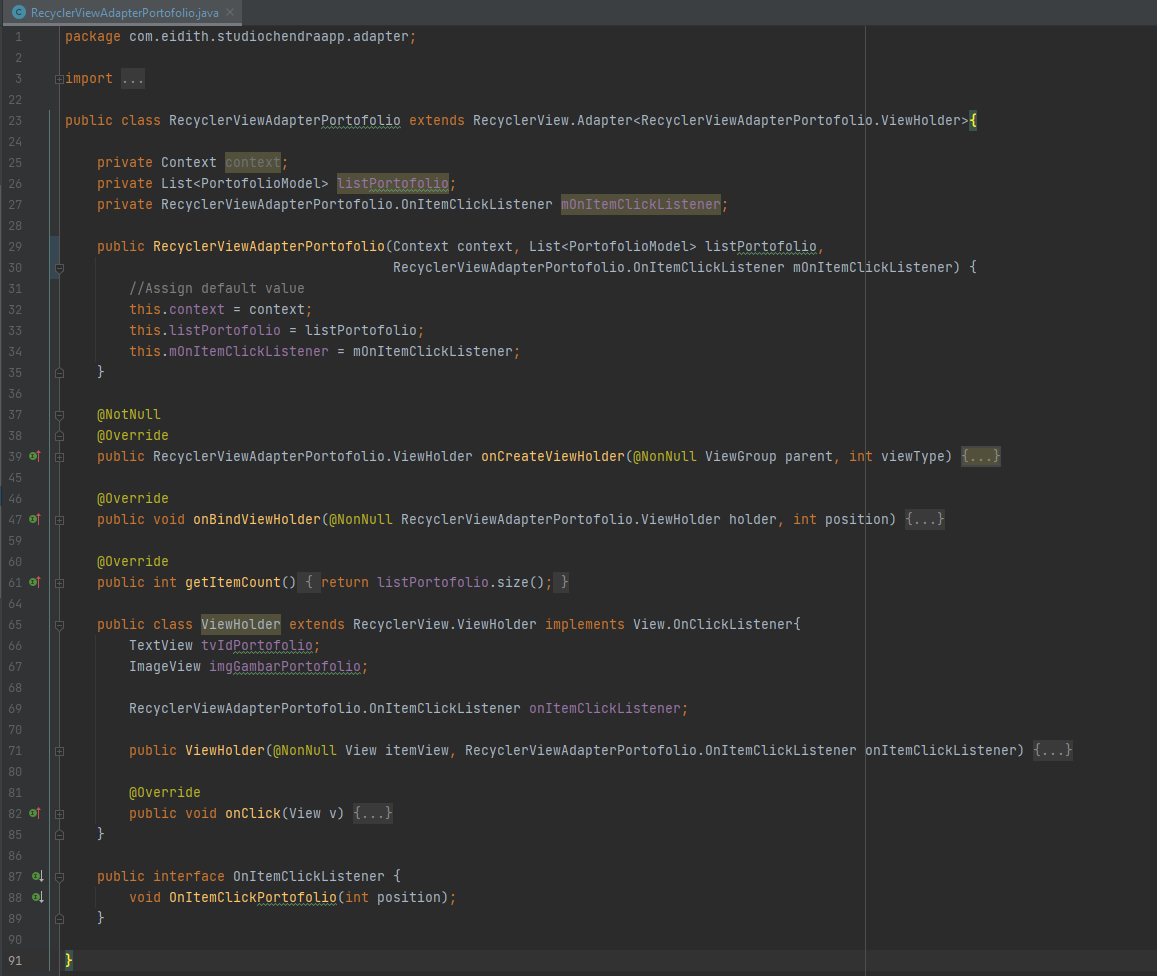
**Gambar 6‑46. Adapter RecyclerViewAdapterLayanan**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada adapter RecyclerViewAdapaterLayanan :

1. Fungsi onCreateViewHolder untuk menghubungkan item view dengan layout.
2. Fungsi onBindViewHolder untuk mengikat data dari model layanan ke setiap view layanan yang didefinisikan.
3. Fungsi getItemCount untuk mengetahui jumlah banyaknya data layanan dalam sebuah list.
4. Fungsi ViewHolder untuk mendefinisikan variable view yang telah dibuat untuk view layanan.
5. Fungsi OnClick untuk menentukan perilaku ketika item pada view di klik.

###### **Adapter RecyclerViewAdapterPortofolio**

Adapter RecyclerViewAdapterPortofolio berfungsi untuk menghubungkan model PortofolioModel dengan view per item dan view seluruh data portofolio. Berikut fungsi – fungsi yang terdapat pada RecyclerViewAdapaterPortofolio dapat dilihat pada gambar 6-47.



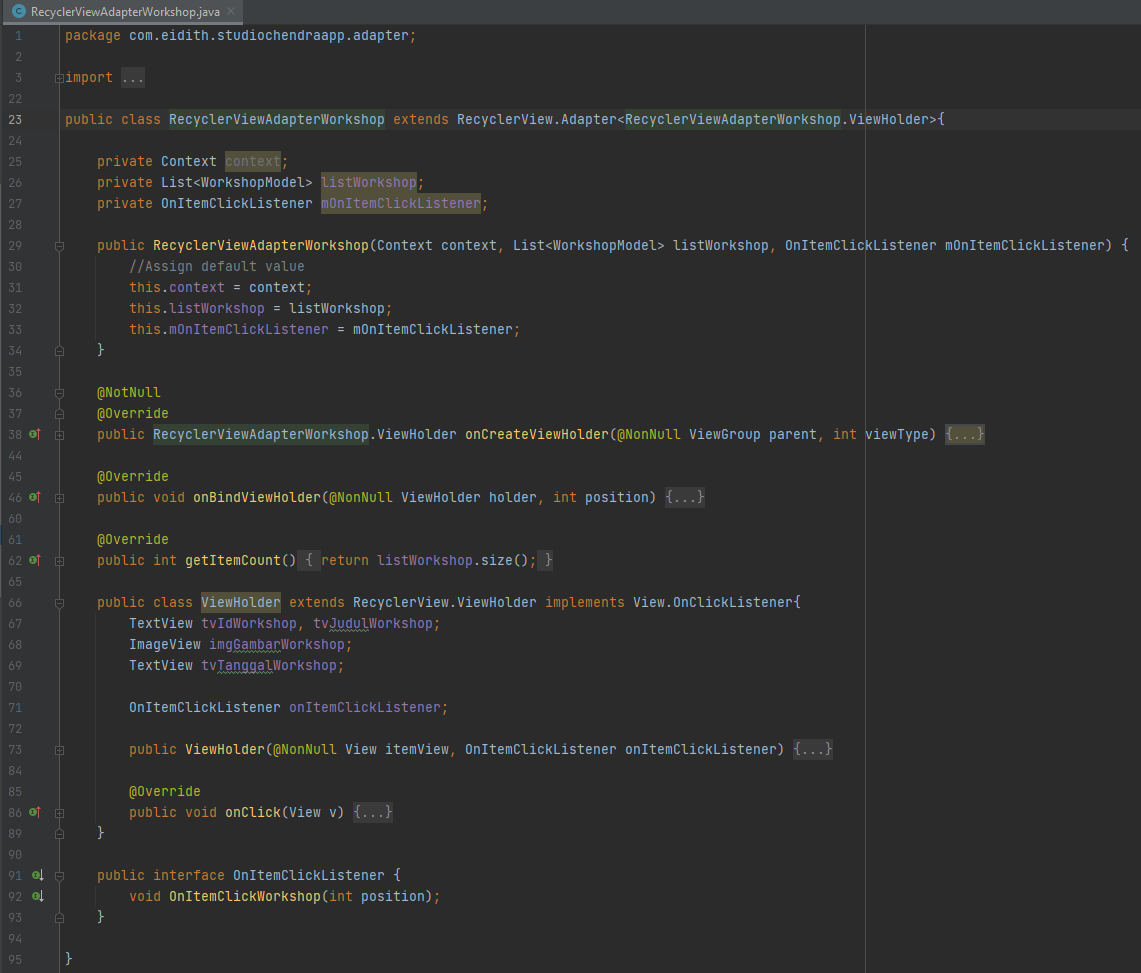
**Gambar 6‑47. Adapter RecyclerViewAdapterPortofolio**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada adapter RecyclerViewAdapaterPortofolio :

1. Fungsi onCreateViewHolder untuk menghubungkan item view dengan layout.
2. Fungsi onBindViewHolder untuk mengikat data dari model portofolio ke setiap view portofolio yang didefinisikan.
3. Fungsi getItemCount untuk mengetahui jumlah banyaknya data portofolio dalam sebuah list.
4. Fungsi ViewHolder untuk mendefinisikan variable view yang telah dibuat untuk view portofolio.
5. Fungsi OnClick untuk menentukan perilaku ketika item pada view di klik.

###### **Adapter RecyclerViewAdapterWorkshop**

Adapter RecyclerViewAdapterWorkshop berfungsi untuk menghubungkan model WorkshopModel dengan view per item dan view seluruh data workshop. Berikut fungsi – fungsi yang terdapat pada RecyclerViewAdapaterWorkshop dapat dilihat pada gambar 6-48.



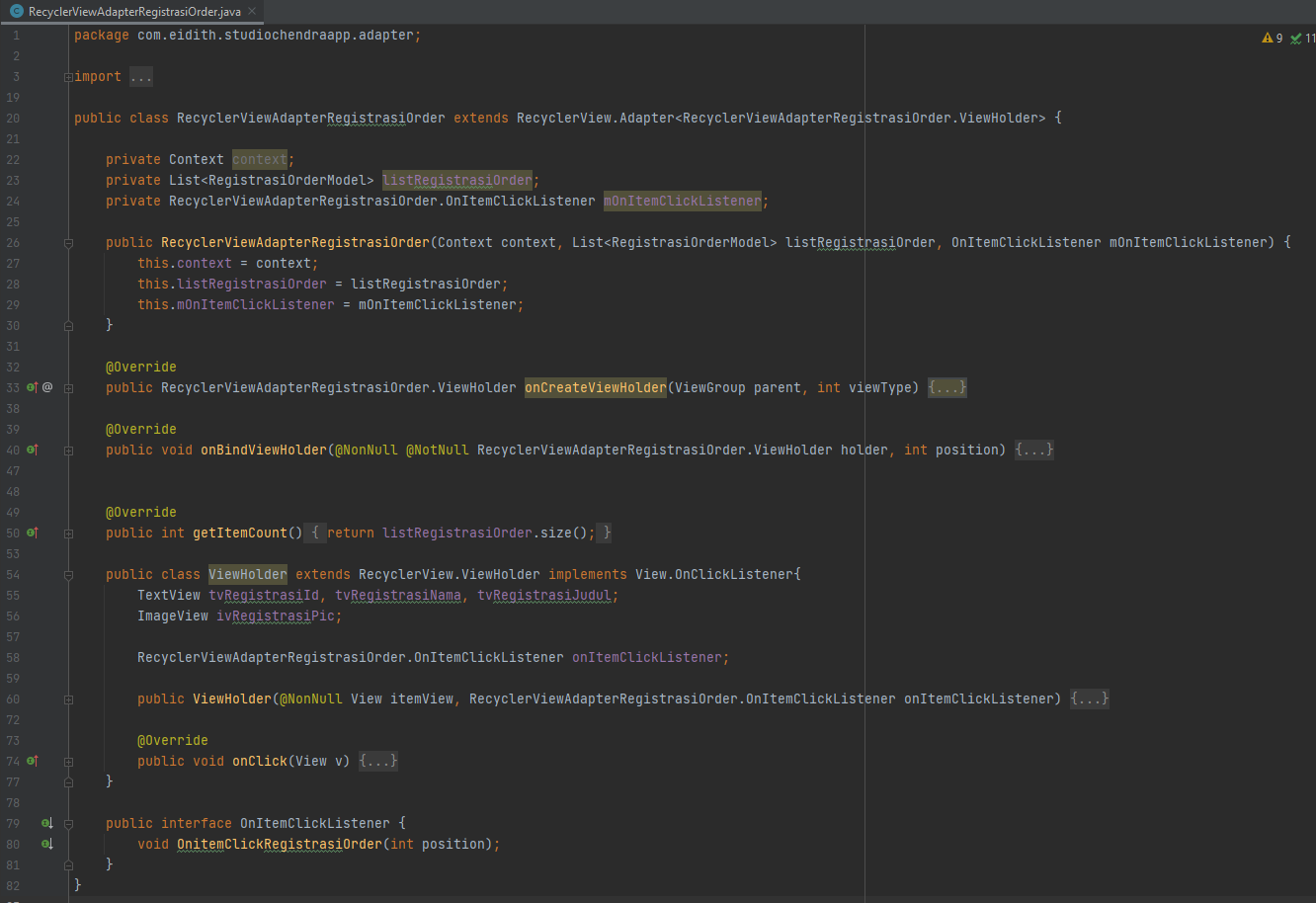
**Gambar 6‑48. Adapter RecyclerViewAdapterWorkshop**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada adapter RecyclerViewAdapaterWorkshop :

1. Fungsi onCreateViewHolder untuk menghubungkan item view dengan layout.
2. Fungsi onBindViewHolder untuk mengikat data dari model workshop ke setiap view workshop yang didefinisikan.
3. Fungsi getItemCount untuk mengetahui jumlah banyaknya data workshop dalam sebuah list.
4. Fungsi ViewHolder untuk mendefinisikan variable view yang telah dibuat untuk view workshop.
5. Fungsi OnClick untuk menentukan perilaku ketika item pada view di klik.

###### **Adapter RecyclerViewAdapterRegistrasiOrder**

Adapter RecyclerViewAdapterRegistrasiOrder berfungsi untuk menghubungkan model RegistrasiOrderModel dengan view per item dan view seluruh data registrasi order. Berikut fungsi – fungsi yang terdapat pada RecyclerViewAdapaterRegsitrasiOrder dapat dilihat pada gambar 6-49.



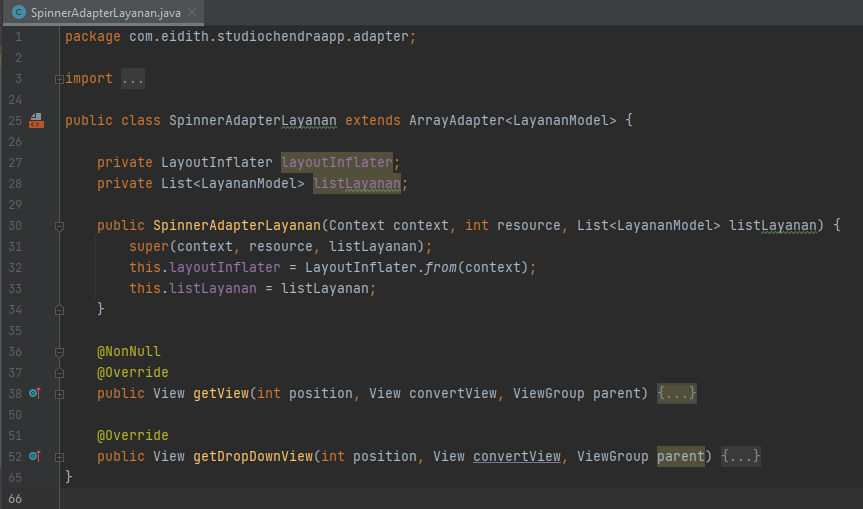
**Gambar 6‑49. Adapter RecyclerViewAdapterRegistrasiOrder**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada adapter RecyclerViewAdapaterRegistrasiOrder :

1. Fungsi onCreateViewHolder untuk menghubungkan item view dengan layout.
2. Fungsi onBindViewHolder untuk mengikat data dari model registrasi order ke setiap view registrasi order yang didefinisikan.
3. Fungsi getItemCount untuk mengetahui jumlah banyaknya data registrasi order dalam sebuah list.
4. Fungsi ViewHolder untuk mendefinisikan variable view yang telah dibuat untuk view registrasi order.
5. Fungsi OnClick untuk menentukan perilaku ketika item pada view di klik.

###### **Adapter SpinnerAdapterLayanan**

Adapter SpinnerAdapterLayanan berfungsi untuk menghubungkan model LayananModel dengan view per item dan view dropdown layanan. Berikut fungsi – fungsi yang terdapat pada SpinnerAdapterLayanan dapat dilihat pada gambar 6-50.



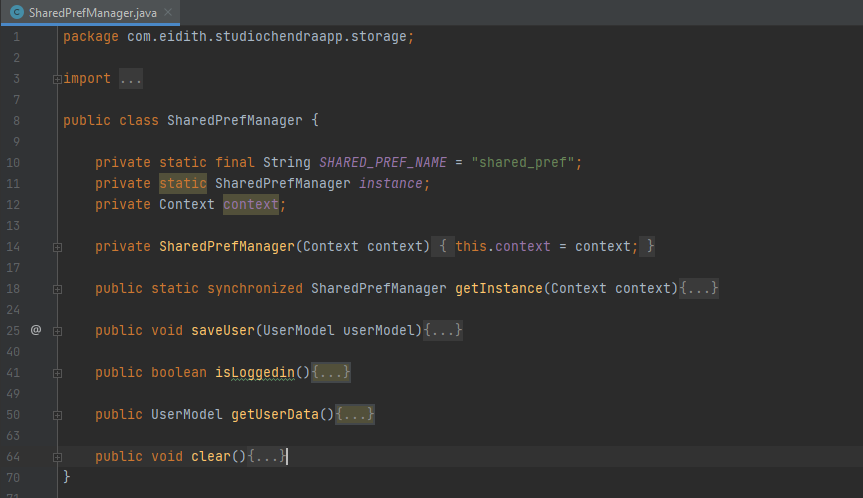
**Gambar 6‑50. Adpater SpinnerAdapterLayanan**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada adapter SpinnerAdapterLayanan :

1. Fungsi getView untuk menghubungkan item view dengan layout dan data yang ada pada model layanan.
2. Fungsi getDropdownView untuk mengubah view menjadi dropdown view.

##### **Storage**

Storage berfungsi sebagai penyimpan data user sehingga data tidak hilang ketika user keluar dari aplikasi yang membuat user tidak perlu login kembali jika tidak melakukan logout. Berikut satu kelas sebagai penyimpan data user yaitu SharedPrefManager dapat dilihat pada gambar 6-51.



**Gambar 6‑51. Storage SharedPrefManager**

Berikut adalah deskripsi dari setiap method yang ada pada storage SharedPrefManager :

1. Fungsi getInstance untuk mengetahui apakah aplikasi pernah dibuka atau tidak.
2. Fungsi saveUser untuk menyimpan data user.
3. Fungsi isLoggedIn untuk mengetahui apakah user sudah login atau belum.
4. Fungsi getUserData untuk mengambil data user.
5. Fungsi clear untuk menghapus semua data yang tersimpan.

### Implementasi Antarmuka Pengguna

Implementasi antarmuka pengguna mengacu pada perancangan antarmuka yang terlah dibuat pada tahap sebelumnya. Berikut ini adalah implementasi antarmuka pengguna dari aplikasi web dan aplikasi mobile.

##### Implementasi Antarmuka menampilkan infromasi workshop berupa Foto atau Video

|  |
| --- |
| **Implementasi antarmuka menampilkan infromasi workshop berupa Foto atau Video** |
| **Gambar 6‑52. Implementasi antarmuka menampilkan informasi workshop berupa foto atau video** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka untuk menampilkan workshop berupa foto atau video. Memiliki dua tampilan yaitu untuk memuat list workshop dan tampilan detail workshop. |

##### Implementasi Antarmuka menampilkan infromasi artikel fotografi berupa Foto atau Video

|  |
| --- |
| **Implementasi antarmuka menampilkan infromasi artikel fotografi berupa Foto atau Video** |
| **Gambar 6‑53. Implemetasi antarmuka menampilkan informasi artikel fotografi berupa foto atau video** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka untuk menampilkan artikel fotografi berupa foto atau video. Memiliki dua tampilan yaitu untuk memuat list artikel dan tampilan detail artikel. |

##### Implementasi Antarmuka menampilkan infromasi iklan layanan jasa fotografi berupa Foto atau Video

|  |
| --- |
| **Implementasi antarmuka menampilkan infromasi iklan layanan jasa fotografi berupa Foto atau Video** |
| **Gambar 6‑54. Implementasi antarmuka menampilkan infromasi iklan layanan jasa fotografi berupa Foto atau Video** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka untuk menampilkan iklan layanan jasa fotografi berupa foto atau video. Memiliki dua tampilan yaitu untuk memuat list layanan dan tampilan detail layanan. |

##### Implementasi Antarmuka menampilkan portofolio gallery

|  |
| --- |
| **Implementasi Antarmuka menampilkan portofolio gallery** |
| **Gambar 6‑55. Implementasi Antarmuka menampilkan portofolio gallery** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka untuk menampilkan portofolio gallery. Memiliki dua tampilan yaitu untuk memuat list layanan dan tampilan detail layanan. |

##### Implementasi Antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi

|  |
| --- |
| **Implementasi Antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi** |
| **Gambar 6‑56. Implementasi Antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka menginput registrasi order jasa dokumentasi. |

##### Implementasi Antarmuka memposting video atau foto workshop

|  |
| --- |
| **Implementasi Antarmuka memposting video atau foto workshop** |
| **Gambar 6‑57. Implementasi Antarmuka memposting video atau foto workshop** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka memposting video atau foto workshop. |

##### Implementasi Antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi

|  |
| --- |
| **Implementasi Antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi** |
| **Gambar 6‑58. Implementasi Antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka memposting video atau foto artikel fotografi. |

##### Implementasi Antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi

|  |
| --- |
| **Implementasi Antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi** |
| **Gambar 6‑59. Implementasi Antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka memposting video atau foto iklan layanan jasa dokumentasi. |

##### Implementasi Antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery

|  |
| --- |
| **Implementasi Antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery** |
| **Gambar 6‑60. Implementasi Antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka memposting foto untuk portofolio gallery. |

##### Implementasi Antarmuka menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer

|  |
| --- |
| **Implementasi Antarmuka menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer** |
| **Gambar 6‑61. Implementasi Antarmuka menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer** |
| **Deskripsi** |
| Gambar diatas merupakan implementasi antarmuka menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi dari customer |

## Pengujian Aplikasi

Pengujian perangkat lunak yang akan dilakukan terhadap aplikasi yaitu menggunakan metode black box testing. Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. [PAS18]

### Cek Fungsionalitas Menampilkan Informasi Workshop

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengambilan data berhasil dan ditampilkan di aplikasi atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas menampilkan informasi workshop ada pada lampiran Tabel F-01.

### Cek Fungsionalitas Menampilkan Informasi Artikel Fotografi

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengambilan data berhasil dan ditampilkan di aplikasi atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas menampilkan informasi Artikel Fotografi ada pada lampiran Tabel F-02.

### Cek Fungsionalitas Menampilkan Informasi Layanan Jasa Fotografi

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengambilan data berhasil dan ditampilkan di aplikasi atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas menampilkan informasi Layanan Jasa Fotografi ada pada lampiran Tabel F-03.

### Cek Fungsionalitas Menampilkan Informasi Portofolio Gallery

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengambilan data berhasil dan ditampilkan di aplikasi atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas menampilkan informasi Portofolio Gallery ada pada lampiran Tabel F-04.

### Cek Fungsionalitas Menginput Registrasi Order

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengiriman data berhasil dan disimpan pada database atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas Menginput Registrasi Order ada pada lampiran Tabel F-05.

### Cek Fungsionalitas Memposting Informasi Workshop

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengiriman data berhasil dan disimpan pada database atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas Memposting Informasi Workshop ada pada lampiran Tabel F-06.

### Cek Fungsionalitas Memposting Informasi Artikel Fotografi

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengiriman data berhasil dan disimpan pada database atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas Memposting Informasi Artikel Fotografi ada pada lampiran Tabel F-07.

### Cek Fungsionalitas Memposting Informasi Layanan Jasa Fotografi

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengiriman data berhasil dan disimpan pada database atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas Memposting Informasi Layanan Jasa Fotografi ada pada lampiran Tabel F-08.

### Cek Fungsionalitas Memposting Informasi Portofolio Gallery

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengiriman data berhasil dan disimpan pada database atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas Memposting Portofolio Gallery ada pada lampiran Tabel F-09.

### Cek Fungsionalitas Menampilkan data Registrasi Order

Cek Fungsionalitas ini bertujuan untuk menguji apakah pengambilan data berhasil dan ditampilkan di aplikasi atau tidak. Tabel pengujian cek fungsionalitas menampilkan data Registrasi Order ada pada lampiran Tabel F-10.

## Pengujian Performansi Json Adapter

Pengujian Json adapter yang akan dilakukan terhadap aplikasi yaitu menggunakan pencatatan waktu mulai hingga waktu selesai pengambilan data dan penambahan data berdasarkan yang tercatat waktunya pada Logcat di aplikasi Android Studio. Berikut ini adalah kondisi Ketika test dilakukan :

1. Test dilakukan dengan pencatatan Logcat Android Studio
2. Starting time dan Completion Time berdasarkan waktu saat test dilakukan
3. Testing dilakukan dengan emulator bawaan Android Studio : Pixel 4 API 30, 5.7" 1080x2280 xxhdpi Android 11.0 x86
4. Spesifikasi dari emulator bawaan yaitu RAM 1536MB, VM heap 256MB, Internal Storage 2048MB.
5. Banyak data dalam tabel adalah 10 untuk mengambil data
6. Banyak data dalam table adalah 5 kali percobaan untuk penambahan data
7. Server yang dituju web service dijalankan dengan aplikasi XAMPP v3.2.4

### Pengujian Performansi Json Adapter Moshi

Pengujian Performansi Json Adapter Moshi dilakukan dengan memakai method connectRetrofitMoshi pada kelas APIClient yang akan digunakan untuk mengambil serta mengirim data melalui web service pada kelas lainnya.

#### **Performansi Json Adapter Moshi dari Fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Workshop**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Workshop melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Moshi dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi workshop ada pada lampiran Tabel PM-01.

#### **Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Artikel Fotografi**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Artikel melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Moshi dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi artikel fotografi ada pada lampiran Tabel PM-02.

#### **Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Layanan Jasa Fotografi**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Layanan Jasa Fotografi melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Moshi dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi layanan jasa fotografi ada pada lampiran Tabel PM-03.

#### **Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Portofolio Gallery**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Portofolio Gallery melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Moshi dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi Portofolio Gallery ada pada lampiran Tabel PM-04.

#### **Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Registrasi Order**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Registrasi Order melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Moshi dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi Registrasi Order ada pada lampiran Tabel PM-05.

### Pengujian Performansi Json Adapter Gson

Pengujian Performansi Json Adapter Gson dilakukan dengan memakai method connectRetrofitGson pada kelas APIClient yang akan digunakan untuk mengambil serta mengirim data melalui web service pada kelas lainnya.

#### **Performansi Json Adapter Gson dari Fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Workshop**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Workshop melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Gson dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi workshop ada pada lampiran Tabel PG-01.

#### **Performansi Json Adapter Gson dari fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Artikel Fotografi**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Artikel melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Gson dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi artikel fotografi ada pada lampiran Tabel PG-02.

#### **Performansi Json Adapter Gson dari fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Layanan Jasa Fotografi**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Layanan Jasa Fotografi melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Gson dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi layanan jasa fotografi ada pada lampiran Tabel PG-03.

#### **Performansi Json Adapter Gson dari fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Portofolio Gallery**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Portofolio Gallery melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Gson dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi Portofolio Gallery ada pada lampiran Tabel PG-04.

#### **Performansi Json Adapter Gson dari fungsional Menampilkan dan Memposting Informasi Registrasi Order**

Tes ini dilakukan untuk mengetahui berapa waktu yang diperlukan untuk mengambil dan mengirim data Registrasi Order melalui web service. Tabel Pengujian Performansi Json Adapter Gson dari fungsionalitas menampilkan dan memposting informasi Registrasi Order ada pada lampiran Tabel PG-05.

-

# KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan serta rencana tahap lanjut yang diberikan oleh penulis untuk pembangunan aplikasi.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil ekplorasi, perancangan dan pengujian studi kasus yang telah dibuat maka kesimpulan yang dapat ditarik antara lain :

1. Moshi dibuat berdasarkan dari Gson sehingga cara penggunaannya hampir mirip
2. Gson awalnya dibuat untuk digunakan di dalam Google yang saat ini digunakan di sejumlah proyek. Sekarang digunakan oleh sejumlah proyek publik dan perusahaan.
3. Implementasi Gson dan moshi hampir mirip namun dengan perintah yang berbeda yang di Gson perintah tersebut masih rumit, di Moshi perintah tersebut sudah disederhanakan.
4. Dari hasil pengujian maka dapat ditarik kesimpulan performansi perhitungan dari kedua Json Adapter adalah sebagai berikut :

Moshi

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Get** | | |  | **Post** | | |
| Test Case | Avg Duration(ms) | Total Avg Duration(ms) |  | Test Case | Avg Duration(ms) | Total Avg Duration(ms) |
| Get data Workshop | 1,4 | 1,4 |  | Post data Workshop | 51,6 | 51,6 |
| Get Data Artikel | 1,2 |  | Post Data Artikel | 58,6 |
| Get Data Layanan | 1,2 |  | Post Data Layanan | 49,8 |
| Get Data Portofolio | 1,6 |  | Post Data Portofolio | 47,6 |
| Get Data Registrasi Order | 2,2 |  | Post Data Registrasi Order | 2,2 |

Gson

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Get** | | |  | **Post** | | |
| Test Case | Avg Duration(ms) | Total Avg Duration(ms) |  | Test Case | Avg Duration(ms) | Total Avg Duration(ms) |
| Get data Workshop | 1,2 | 1,2 |  | Post data Workshop | 37,6 | 37,6 |
| Get Data Artikel | 1,4 |  | Post Data Artikel | 36,4 |
| Get Data Layanan | 1,6 |  | Post Data Layanan | 39,4 |
| Get Data Portofolio | 1,8 |  | Post Data Portofolio | 32,2 |
| Get Data Registrasi Order | 1,2 |  | Post Data Registrasi Order | 4 |

1. Gson memiliki waktu pengambilan dan pengiriman data yang lebih cepat dari moshi

## Saran

Berdarakan hasil penelitian, maka penulis menyarankan beberapa hal mengenai studi kasus ini antara lain :

1. Implementasi penggunaan Moshi dan Gson tanpa Retrofit belum dilakukan sehingga masih bisa dicari tahu penggunaan rumitnya.
2. Pengujian dengan data yang banyak masih belum dilakukan sehingga masih bisa dilakukan.
3. Teknik pengujian lain dapat di implementasikan sehingga dapat memiliki data yang lebih bragam.
4. Pengembangan aplikasi untuk fitur chat customer service masih dapat dilakukan.
5. Tampilan aplikasi dapat diperbaiki sehingga menjadi lebih menarik.

# DAFTAR PUSTAKA

|  |  |
| --- | --- |
| [ACE19]  [ANA17]  [AYP16]  [BHA15]  [BUR19]  [CHE15]  [COD16]  [ERI20]  [EAF19]  [GOO20]  [GOO08]  [GSO20]  [GUR20]  [INT19]  [JSO20]  [KEL95]  [INT15]  [KUC19]  [LIM15]  [NSM16]  [MAS15]  [IJE10]  [MUH19]  [OSA17]  [PAS18]  [PRA19]  [PRE10]  [ROS11]  [SAT11]  [SLA18]  [SQU15]  [W3C04] | Acep, H. (2019). Dinasti Motekar Academy.  Akbar, A. N. (2017). Perangkat Lunak Untuk Layanan Warga Berbasis Android Di Lingkungan Rukun Warga Menggunakan Konsep M-Government (Studi Kasus Rw 10 Kelurahan Sukabungah Kota Bandung).  Anggiyasti, Y. P. (2016). Eksplorasi Python Menggunakan Framework Django (Studi Kasus : Sistem Perpustakaan Teknik Informatika UNPAS).  Bhakti Destian Wijaya, F. E. (2015). IMPLEMENTASI JSON PARSING PADA APLIKASI E COMMERCE STUDI KASUS CV3 TEKNO INDONESIA. Jurnal Unib.  Burbeck, S. (1992). Applications Programming in Smalltalk-80 (TM) How to use Model-View-Controller (MVC). Vol. 2.5. ParcPlace Systems, Inc.  Chen, H. (2015). Management of contextual information for data.  Codepath. (2016). Consuming APIs with Retrofit. Retrieved from Codepath: https://guides.codepath.com/android/Con  Decanini, E. (2020). Gson vs Jackson vs Moshi. Retrieved from ericdecanini.com: https://www.ericdecanini.com/2020/09/29/gson-vs-jackson-vs-moshi-the-best-android-json-parser/  Febriyanti, E. A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Data Anggota Koordinator Olahraga Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung.  Google, JetBrains. (2020, 11 11). Android Studio Intro. Retrieved from developer.android.com: https://developer.android.com/studio/intro  Google.Inc. (2008). Github of Google Gson. Retrieved from Github.com: https://github.com/google/gson  Gson Google. (2020, 12 3). Gson User Guide. Retrieved from https://sites.google.com: site/gson/gson-user-guide  Guru99. (2020, 11 10). Unit Testing Guide. Retrieved from Guru99: https://www.guru99.com/unit-testing-guide.html  Ika Oktavia Suzanti, N. F. (2019). International Conference on Science and Technology. REST API Implementation on Android Based Monitoring.  JSON. (2020, 11 11). Intoducing JSON. Retrieved from json.org: https://www.json.org/json-en.html  Kelleher, K. C. (1995). Cause and Effect Diagram : Plain and. Joiner Associates Inc USA.  Kirthika.B, P. V. (2015). International Journal of Trend in Research and Development. Android Operating System: A Review, 260.  Kucherenko, S. M. (2019). Learn Spring for Android Application Development. Brimingham: Packt.  Lim, S. H. (2015). Experimental Comparison of Hybrid and Native Applications for Mobile System. International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering.  Malikhah, N. S. (2016). Eksplorasi Python Untuk Penyesuaian.  Maskov. (2015). Implementing REST Client for Android. Helsinki: Metropolia University of Applied Sciences.  Md. Rashedul Islam, M. R. (2010). International Journal of Engineering & Technology IJET-IJENS Vol: 10 No: 06. Mobile Application and Its Global Impact, 104.  Muhammad, F. I. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Di Kolam Renang Failda Sukanagara Cianjur Selatan.  Osahon, G. (2017). Consuming REST API using Retrofit Library in Android. Retrieved from android.jlelse.eu: https://android.jlelse.eu/: https://android.jlelse.eu/consuming-rest-api-using-retrofit-library-in-android-ed47aef01ecb  P, A. (2018). PENGGUNAAN METODE BLACK BOX TESTING (BOUNDARY VALUE ANALYSIS) PADA SISTEM AKADEMIK (SMA/SMK). In A. P, PENGGUNAAN METODE BLACK BOX TESTING (BOUNDARY VALUE ANALYSIS) PADA SISTEM AKADEMIK (SMA/SMK) (p. 188).  Pratama, S. (2019). Eksplorasi Bahasa Pemograman Kotlin Dalam Membangun Aplikasi Android (Studi Kasus : Aplikasi Berita Komunitas Pecinta Anime). Bandung: Universitas Pasundan.  Pressman, R. S. (2010). Software Engineering Practitioner’s Approach. 2010. 7th Ed. New York: McGraw-hill.  Rosmala, D. M. (2011). Komparasi Framework MVC (Codeigniter, dan CakePHP) pada Aplikasi Berbasis Web (Studikasus: Sistem Informasi Perwalian Di Jurusan Informatika Institut Teknologi Nasional). Bandung: ITENAS.  Satzinger. (2011). Systems Analysis and Design in a Changing World, 6th Edition. Course Technology.  Slam, B. E. (2018). Pembangunan Aplikasi Pakan Sapi Berbasis Android.  Square Inc. (2015). Github of Square Moshi. Retrieved from Github.com: https://github.com/square/moshi  W3C. (2004). W3C Working Group Note. Web Service Architecture. |

**LAMPIRAN**

# LAMPIRAN 1 BERITA ACARA WAWANCARA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **BERITA ACARA WAWANCARA** | | |
| Hari, Tanggal | Selasa, 17 September 2019 | |
| Narasumber | Acep Hendra, ST | |
| Tempat Penelitian | Dinasti Motekar Academy | |
| No. | Daftar Pertanyaan | | | Jawaban |
|  | Aplikasi Apakah yang ingin dibuat? | | | Aplikasi Penyedia Informasi, video dan Registrasi Event |
|  | Dibagian Divisi apa Penelitian dilakukan? | | | Bagian Infrastruktur IT SI |
|  | Mengacu Kepada website apa Aplikasi dibuat? | | | www.studiochendra.co.id |
|  | Seperti apakah fungsionalitas aplikasi? | | | 1. Menampilakn Informasi Workshop 2. Menangani Customer Informasi Artikel Fotografi 3. Informasi Promosi Layanan 4. Memiliki Display Video Bisa Memperlihatkan Portofolio 5. Bisa Melakukan registrasi via mobile untuk order jasa fotografi |
|  | Kemana aplikasi harus mengambil data? | | | Dummy data, Karena belum ada banyak artikel dan data yang ada di database nya. |
|  | Apakah aplikasi perlu deployment? | | | Tidak perlu. |
| Mengetahui, | | | | |
| Pewawancara,  (Adhitya Sidiq Permana)  NRP; 153040049 | | | | Narasumber,  (Acep Hendra, ST.) |

# LAMPIRAN 2 LINK REPOSITORI APLIKASI

1. Web Service Aplikasi : <https://github.com/Eidith15/StudioChendraWebService>
2. Aplikasi Mobile : <https://github.com/Eidith15/StudioChendraApp>

# LAMPIRAN 3 TABEL PENGUJIAN FUNGSIONALITAS PERANGKAT LUNAK

1. **Pengujian Fungsionalitas Aplikasi**

Tabel Pengujian F-01 Fungsional Menampilkan Informasi Workshop

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| TS-001 | Cek Fungsional menampilkan list data workshop | Berhasil mengambil data melalui web service | 1. id\_workshop | Menampilkan list data pada halaman workshop | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop |
| 3. deskripsi\_workshop |
| 4. gambar\_workshop |
| 5. video\_workshop |
| 6. tanggal\_workshop |
| 7. data\_workshop |
| 8. code |
| 9. message |
| TS-002 | Gagal mengambil data melalui web sevice | 1. id\_workshop | Tidak menampilkan data apapun | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop |
| 3. deskripsi\_workshop |
| 4. gambar\_workshop |
| 5. video\_workshop |
| 6. tanggal\_workshop |
| 7. data\_workshop |
| 8. code |
| 9. message |

Tabel Pengujian F-02 Fungsional Menampilkan Informasi Artikel Fotografi

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| TS-001 | Cek Fungsional menampilkan list data artikel | Berhasil mengambil data melalui web service | 1. id\_artikel | Menampilkan list data pada halaman artikel | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel |
| 3. deskripsi\_artikel |
| 4. gambar\_artikel |
| 5. video\_artikel |
| 6. tanggal\_artikel |
| 7. data\_artikel |
| 8. code |
| 9. message |
| TS-002 | Gagal mengambil data melalui web sevice | 1. id\_artikel | Tidak menampilkan data apapun | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel |
| 3. deskripsi\_artikel |
| 4. gambar\_artikel |
| 5. video\_artikel |
| 6. tanggal\_artikel |
| 7. data\_artikel |
| 8. code |
| 9. message |

Tabel Pengujian F-03 Fungsional Menampilkan Informasi Layanan Jasa Fotografi

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| TS-001 | Cek Fungsional menampilkan list data iklan layanan jasa dokumentasi | Berhasil mengambil data melalui web service | 1. id\_layanan | Menampilkan list data pada halaman Layanan jasa dokumentasi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan |
| 3. deskripsi\_layanan |
| 4. gambar\_layanan |
| 5. video\_layanan |
| 6. tanggal\_layanan |
| 7. data\_layanan |
| 8. code |
| 9. message |
| TS-002 | Gagal mengambil data melalui web sevice | 1. id\_layanan | Tidak menampilkan data apapun | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan |
| 3. deskripsi\_layanan |
| 4. gambar\_layanan |
| 5. video\_layanan |
| 6. tanggal\_layanan |
| 7. data\_layanan |
| 8. code |
| 9. message |

Tabel Pengujian F-04 Fungsional Menampilkan Portofolio Gallery

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| TS-001 | Cek Fungsional menampilkan list data iklan layanan jasa dokumentasi | Berhasil mengambil data melalui web service | 1. id\_portofolio | Menampilkan list data pada halaman Layanan jasa dokumentasi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_portofolio |
| 3. deskripsi\_portofolio |
| 4. gambar\_foto |
| 5. data\_portofolio |
| 6. code |
| 7. message |
| TS-002 | Gagal mengambil data melalui web sevice | 1. id\_portofolio | Tidak menampilkan data apapun | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_portofolio |
| 3. deskripsi\_portofolio |
| 4. gambar\_foto |
| 5. data\_portofolio |
| 6. code |
| 7. message |

Tabel Pengujian F-05 Fungsional Menginput Registrasi Order

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| TS-001 | Cek Fungsional menginput registrasi order jasa dokumentasi | Berhasil memposting registrasi order melalui web service | 1. id\_user | Kembali ke halaman home dan menampilkan dialog registrasi berhasil | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. id\_layanan |
| 3. tanggal\_registrasi |
| 4. code |
| 5. message |
| TS-002 | Gagal memposting registrasi order melalui web service | 1. id\_user | Kembali ke halaman home dan menampilkan dialog registrasi gagal + pesan error | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. id\_layanan |
| 3. tanggal\_registrasi |
| 4. code |
| 5. message |

Tabel Pengujian F-06 Fungsional Memposting Informasi Workshop

| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TS-001 | Cek Fungsional memposting data workshop | Tidak mengisi field pada semua field | 1. id\_workshop : - | Menampilkan pesan field harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop : - |
| 3. deskripsi\_workshop : - |
| 4. gambar\_workshop : - |
| 5. video\_workshop : - |
| 6. tanggal\_workshop : - |
| TS-002 | Mengisi field judul workshop | 1. id\_workshop : - | Menampilkan pesan field deskripsi harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop : Judul Workshop |
| 3. deskripsi\_workshop : - |
| 4. gambar\_workshop : - |
| 5. video\_workshop : - |
| 6. tanggal\_workshop : - |
| TS-003 | Mengisi field deskripsi workshop | 1. id\_workshop : - | Menampilkan pesan field judul harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop : |
| 3. deskripsi\_workshop : Deskripsi Workshop |
| 4. gambar\_workshop : - |
| 5. video\_workshop : - |
| 6. tanggal\_workshop : - |
| TS-004 | Mengisi field judul dan deskripsi workshop | 1. id\_workshop : - | Menampilkan pesan error harus memilih tanggal | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop : Judul Workshop |
| 3. deskripsi\_workshop : Deskripsi Workshop |
| 4. gambar\_workshop : - |
| 5. video\_workshop : - |
| 6. tanggal\_workshop : - |
| TS-005 | Mengisi field judul, deskripsi dan memilih tanggal workshop | 1. id\_workshop : - | Menampilkan pesan error harus memilih gambar | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop : Judul Workshop |
| 3. deskripsi\_workshop : Deskripsi Workshop |
| 4. gambar\_workshop : - |
| 5. video\_workshop : - |
| 6. tanggal\_workshop : 2021 - 8 - 16 |
| TS-006 | Mengisi field judul, deskripsi, memilih tanggal workshop dan memilih gambar | 1. id\_workshop : - | Menampilkan pesan error harus memilih video | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop : Judul Workshop |
| 3. deskripsi\_workshop : Deskripsi Workshop |
| 4. gambar\_workshop : Banner Red.png |
| 5. video\_workshop : - |
| 6. tanggal\_workshop : 2021 - 8 - 16 |
| TS-007 | Mengisi semua field dan memilih tanggal, gambar, dan video | 1. id\_workshop : - | Kembali ke home dan menampilkan pesan simpan data berhasil dan data di tampilkan paling atas dalam kategori workshop | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_workshop : Judul Workshop |
| 3. deskripsi\_workshop : Deskripsi Workshop |
| 4. gambar\_workshop : Banner Red.png |
| 5. video\_workshop : SampleVideo\_1280x720\_1mb.mp4 |
| 6. tanggal\_workshop : 2021 - 8 - 16 |

Tabel Pengujian F-07 Fungsional Memposting Informasi Artikel Fotografi

| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TS-001 | Cek Fungsional memposting data artikel | Tidak mengisi field pada semua field | 1. id\_artikel : - | Menampilkan pesan field harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel : - |
| 3. deskripsi\_artikel : - |
| 4. gambar\_artikel : - |
| 5. video\_artikel : - |
| 6. tanggal\_artikel : - |
| TS-002 | Mengisi field judul artikel | 1. id\_artikel : - | Menampilkan pesan field deskripsi harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel : Judul Artikel |
| 3. deskripsi\_artikel : - |
| 4. gambar\_artikel : - |
| 5. video\_artikel : - |
| 6. tanggal\_artikel : - |
| TS-003 | Mengisi field deskripsi artikel | 1. id\_artikel : - | Menampilkan pesan field judul harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel : |
| 3. deskripsi\_artikel : Deskripsi Artikel |
| 4. gambar\_artikel : - |
| 5. video\_artikel : - |
| 6. tanggal\_artikel : - |
| TS-004 | Mengisi field judul dan deskripsi artikel | 1. id\_artikel : - | Menampilkan pesan error harus memilih tanggal | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel : Judul Artikel |
| 3. deskripsi\_artikel : Deskripsi Artikel |
| 4. gambar\_artikel : - |
| 5. video\_artikel : - |
| 6. tanggal\_artikel : - |
| TS-005 | Mengisi field judul, deskripsi dan memilih tanggal artikel | 1. id\_artikel : - | Menampilkan pesan error harus memilih gambar | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel : Judul Artikel |
| 3. deskripsi\_artikel : Deskripsi Artikel |
| 4. gambar\_artikel : - |
| 5. video\_artikel : - |
| 6. tanggal\_artikel : 2021 - 8 - 16 |
| TS-006 | Mengisi field judul, deskripsi, memilih tanggal artikel dan memilih gambar | 1. id\_artikel : - | Menampilkan pesan error harus memilih video | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel : Judul Artikel |
| 3. deskripsi\_artikel : Deskripsi Artikel |
| 4. gambar\_artikel : Banner Blue.png |
| 5. video\_artikel : - |
| 6. tanggal\_artikel : 2021 - 8 - 16 |
| TS-007 | Mengisi semua field dan memilih tanggal, gambar, dan video | 1. id\_artikel : - | Kembali ke home dan menampilkan pesan simpan data berhasil dan data di tampilkan paling atas dalam kategori artikel | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_artikel : Judul Artikel |
| 3. deskripsi\_artikel : Deskripsi Artikel |
| 4. gambar\_artikel : Banner Blue.png |
| 5. video\_artikel : SampleVideo\_1280x720\_1mb.mp4 |
| 6. tanggal\_artikel : 2021 - 8 - 16 |

Tabel Pengujian F-08 Fungsional Memposting Layanan Jasa Fotografi

| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TS-001 | Cek Fungsional memposting data layanan | Tidak mengisi field pada semua field | 1. id\_layanan : - | Menampilkan pesan field harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan : - |
| 3. deskripsi\_layanan : - |
| 4. gambar\_layanan : - |
| 5. video\_layanan : - |
| 6. tanggal\_layanan : - |
| TS-002 | Mengisi field judul layanan | 1. id\_layanan : - | Menampilkan pesan field deskripsi harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan : Judul Layanan |
| 3. deskripsi\_layanan : - |
| 4. gambar\_layanan : - |
| 5. video\_layanan : - |
| 6. tanggal\_layanan : - |
| TS-003 | Mengisi field deskripsi layanan | 1. id\_layanan : - | Menampilkan pesan field judul harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan : |
| 3. deskripsi\_layanan : Deskripsi Layanan |
| 4. gambar\_layanan : - |
| 5. video\_layanan : - |
| 6. tanggal\_layanan : - |
| TS-004 | Mengisi field judul dan deskripsi layanan | 1. id\_layanan : - | Menampilkan pesan error harus memilih tanggal | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan : Judul Layanan |
| 3. deskripsi\_layanan : Deskripsi Layanan |
| 4. gambar\_layanan : - |
| 5. video\_layanan : - |
| 6. tanggal\_layanan : - |
| TS-005 | Mengisi field judul, deskripsi dan memilih tanggal layanan | 1. id\_layanan : - | Menampilkan pesan error harus memilih gambar | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan : Judul Layanan |
| 3. deskripsi\_layanan : Deskripsi Layanan |
| 4. gambar\_layanan : - |
| 5. video\_layanan : - |
| 6. tanggal\_layanan : 2021 - 8 - 16 |
| TS-006 | Mengisi field judul, deskripsi, memilih tanggal layanan dan memilih gambar | 1. id\_layanan : - | Menampilkan pesan error harus memilih video | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan : Judul Layanan |
| 3. deskripsi\_layanan : Deskripsi Layanan |
| 4. gambar\_layanan : Banner Green.png |
| 5. video\_layanan : - |
| 6. tanggal\_layanan : 2021 - 8 - 16 |
| TS-007 | Mengisi semua field dan memilih tanggal, gambar, dan video | 1. id\_layanan : - | Kembali ke home dan menampilkan pesan simpan data berhasil dan data di tampilkan paling atas dalam kategori layanan | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_layanan : Judul Layanan |
| 3. deskripsi\_layanan : Deskripsi Layanan |
| 4. gambar\_layanan : Banner Green.png |
| 5. video\_layanan : SampleVideo\_1280x720\_1mb.mp4 |
| 6. tanggal\_layanan : 2021 - 8 - 16 |

Tabel Pengujian F-09 Fungsional Memposting Portofolio

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| TS-001 | Cek Fungsional memposting data layanan | Tidak mengisi field pada semua field | 1. id\_portofolio : - | Menampilkan pesan field harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_portofolio : - |
| 3. deskripsi\_foto : - |
| 4. gambar\_foto : - |
| TS-002 | Mengisi field judul foto | 1. id\_portofolio : - | Menampilkan pesan field deskripsi harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_portofolio : Judul Foto |
| 3. deskripsi\_foto : - |
| 4. gambar\_foto : - |
| TS-003 | Mengisi field deskripsi foto | 1. id\_portofolio : - | Menampilkan pesan field judul harus diisi | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_portofolio : - |
| 3. deskripsi\_foto : Deskripsi Foto |
| 4. gambar\_foto : - |
| TS-004 | Mengisi field judul dan deskripsi foto | 1. id\_portofolio : - | Menampilkan pesan error harus memilih foto | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_portofolio : Judul Foto |
| 3. deskripsi\_foto : Deskripsi Foto |
| 4. gambar\_foto : - |
| TS-005 | Mengisi field judul, deskripsi dan memilih foto | 1. id\_portofolio : - | Kembali ke home dan menampilkan pesan simpan data berhasil dan data di tampilkan paling atas dalam kategori Portofolio | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. judul\_portofolio : Judul Foto |
| 3. deskripsi\_foto : Deskripsi Foto |
| 4. gambar\_foto : sampeimage.jpg |

Tabel Pengujian F-10 Fungsional Menampilkan data registrasi order jasa dokumentasi

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Code** | **Test Scenario** | **Test Case** | **Test Data** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Pass/Fail** |
| TS-001 | Cek Fungsional menampilkan list data registrasi order | Berhasil mengambil data melalui web service | 1. id\_registrasi | Menampilkan list data pada halaman registrasi order | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. tanggal\_registrasi |
| 3. id\_layanan |
| 4. judul\_layanan |
| 5. gambar\_layanan |
| 6. tanggal\_layanan |
| 7. id\_user |
| 8. nama\_user |
| 9. email\_user |
| 10. no\_handphone\_user |
| 11. data\_registrasi |
| 12. code |
| 13. message |
| TS-002 | Gagal mengambil data melalui web sevice | 1. id\_registrasi | Tidak menampilkan data apapun | Sama seperti expected result | Pass |
| 2. tanggal\_registrasi |
| 3. id\_layanan |
| 4. judul\_layanan |
| 5. gambar\_layanan |
| 6. tanggal\_layanan |
| 7. id\_user |
| 8. nama\_user |
| 9. email\_user |
| 10. no\_handphone\_user |
| 11. data\_registrasi |
| 12. code |
| 13. message |

# LAMPIRAN 4 TABEL PENGUJIAN PERFORMANSI JSON ADAPTER

1. **Pengujian Performansi Json Adapter Moshi**

Tabel Pengujian PM-01 Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional menampilkan dan memposting informasi workshop berupa foto atau video



Tabel Pengujian PM-02 Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional menampilkan dan memposting informasi artikel fotografi berupa foto atau video



Tabel Pengujian PM-03 Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional menampilkan dan memposting informasi layanan jasa fotografi berupa foto atau video.



Tabel Pengujian PM-04 Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional menampilkan dan memposting portofolio gallery



Tabel Pengujian PM-05 Performansi Json Adapter Moshi dari fungsional menampilkan dan memposting informasi registrasi order



1. **Pengujian Performansi Json Adapter Gson**

Tabel Pengujian PG-01 Performansi Json Adapter Gson dari fungsional menampilkan dan memposting informasi workshop berupa foto atau video



Tabel Pengujian PG-02 Performansi Json Adapter Gson dari fungsional menampilkan dan memposting informasi Artikel Fotografi berupa foto atau video



Tabel Pengujian PG-03 Performansi Json Adapter Gson dari fungsional menampilkan dan memposting informasi Layanan Jasa Fotografi berupa foto atau video.



Tabel Pengujian PG-04 Performansi Json Adapter Gson dari fungsional menampilkan dan memposting informasi portofolio gallery



Tabel Pengujian PG-05 Performansi Json Adapter Gson dari fungsional menampilkan dan memposting informasi registrasi order jasa dokumentasi

