

SKPL – BOGOR ETOURISM

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Bogor Etourism

Dipersiapkan Oleh :

Rizqi Alifahasni (G64140006)

M. Rofiq (G64140062)

Emiel N. (G64140082)


Wawan Setyadi (G64140088)

Departemen Ilmu Komputer

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Institut Pertanian Bogor

2016

	Departemen Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan IPA Institut Pertanian Bogor	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>SKPL – BOGOR ETOURISM</i>		1/12
		<i>Revisi</i>		<i>Tgl: 17/04/2016</i>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL	20 April 2016							
Ditulis oleh	Tim Bogor Etourism							
Diperiksa oleh	Asprak RPL – Intan Yuli							
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

DAFTAR PERUBAHAN.....	2
Daftar Halaman Perubahan.....	3
Daftar Isi.....	4
Daftar Gambar.....	5
Daftar Tabel.....	5
1 Pendahuluan	6
1.1 Tujuan.....	6
1.2 Lingkup Masalah	6
1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim.....	7
1.4 Referensi.....	7
1.5 Deskripsi Umum (Overview).....	7
2 Deskripsi Global Perangkat Lunak	8
2.1 Perspektif Produk	8
2.2 Fungsi Produk.....	8
2.3 Karakteristik Pengguna.....	9
2.4 Batasan-batasan	10
2.5 Asumsi dan Kebergantungan	11
3 Deskripsi Rinci Kebutuhan.....	11
3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal.....	11
3.1.1 Antarmuka pemakai	11
3.1.2 Antarmuka perangkat lunak	11
3.1.3 Antarmuka perangkat keras.....	11
3.1.4 Antarmuka komunikasi	12
3.2 Kebutuhan Fungsional	12
3.2.1 Context Diagram.....	12
3.2.2 Data Flow Diagram.....	12
3.2.3 <i>Use Case Model</i>	13
3.3 Kebutuhan Data	19
3.3.1 ER-Diagram	19
3.3.2 Kamus Data.....	20
3.4 Kebutuhan Non Fungsional	21
3.5 Batasan Perancangan	22
3.6 Ringkasan Kebutuhan	22

Daftar Gambar

Gambar 1 Data Flow Diagram Level 0.....	12
Gambar 2 Data Flow Diagram Level 1.....	13
Gambar 3 Usecase diagram untuk aplikasi Bogor Etourism.....	13

Daftar Tabel

Tabel 1 Kategori Pengguna bogor Etourism.....	9
Tabel 2 Use case description mempromosikan tempat wisata milik user	14
Tabel 3 Usecase description mencari tempat wisata berdasarkan budget.....	16
Tabel 4 Use case description mencari tempat wisata berdasarkan wilayah	17
Tabel 5 Data User.....	20
Tabel 6 Data Wisata	20
Tabel 7 Data Post	21
Tabel 8 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional	21
Tabel 9 Ringkasan kebutuhan.....	22

1 Pendahuluan

Dokumen ini akan berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) untuk Aplikasi Bogor Etourism. Untuk penamaan dokumen ini selanjutnya akan digunakan istilah SKPL. Isi dari dokumen ini sebagian besar adalah terjemahan dari dokumen IEEE Std 830-1993.

1.1 Tujuan

Dokumen ini berisi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) untuk Aplikasi Bogortourism. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberi penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh. Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak aplikasi Bogortourism dan personil-personil yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak Aplikasi Bogortourism.

1.2 Lingkup Masalah

Saat ini pusat perbelanjaan sudah menjati tempat yang sering di kunjungi oleh masyarakat. Meningkatnya kebutuhan masyarakat berbanding lurus dengan tingginya jumlah tempat berbelanja yang tersebar di setiap kota. Tak hanya belanja, makananpun kini menjadi ajang wisata. Makan terkadang di jadikan ajang untuk berkumpul bersama keluarga, tentu saja ini membuat fungsi “makan” yang tadinya hanya untuk memenuhi kebutuhan pokok, sekarang beralih fungsi menjadi ajang untuk berekreasi dengan teman, sahabat, ataupun keluarga dan sanak saudara. Setiap daerah memiliki makanan khas mereka masing masing. Di bogor, berbagai macam kuliner tersedia dengan macam macam variasi harga pula, masyarakat hanya tinggal memilih tempat mana yang cocok dengan selera mereka dan bugdet yang mereka miliki.

Namun hal utama yang selalu menjadi perhatian utama untuk berekreasi adalah tempat wisatanya. Mulai dari tempat wisata air, taman, pantai, hingga pegunungan. Masyarakat seringkali kesulitan untuk menemukan tempat wisuta yang sesuai dengan budget. Belum lagi

masalah lokasi dan transportasi. Karena itulah, dengan adanya web BOGOR ETOURISM diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mencari tempat wisata berdasarkan budget.

1.3 Definisi, Singkatan, dan Akronim

- SKPL:Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan *user*.
- SKPL-Bogor Etourism.K-xxxx adalah kode yang digunakan untuk mempresentasikan kebutuhan (*requirement*) pada Bogor Etourism, dengan BogorEtourism merupakan kode perangkat lunak, Bogor Etourism.K adalah kode fase, dan xxxx adalah digit/nomor kebutuhan (*requirement*).
- *Usecase diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan unit fungsi yang disediakan oleh sistem ke *user*.
- ERD adalah *Entity Relationship Diagram*, diagram dan notasi yang digunakan untuk merepresentasolahraga struktur data statis pada perangkat lunak.
- Bogor Etourism adalah Aplikasi yang digunakan untuk megetahuitempat wisata di daerah Bogor berdasarkan *budget* atau berdasarkan lokasi.
- *Use Case* adalah proses-proses yang terjadi dalam suatu *software*. *Use case* juga menggambarkan apa yang sedang dilakukan oleh seorang aktor.

1.4 Referensi

Anonim. *Aplikasi Buku Nikah Online, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*. Departemen Ilmu Komputer IPB.

Anonim. *Aplikasi Carbonator, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*. Departemen Ilmu Komputer IPB.

1.5 Deskripsi Umum (Overview)

Dokumen SKPL ini dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan tentang dokumen SKPL Bogor Etourism yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, referensi, dan deskripsi umum dokumen.

Bagian kedua berisi penjelasan secara umum mengenai perangkat lunak Bogor Etourism meliputi deskripsi umum sistem, fungsi dari perangkat lunak, karakteristik

pengguna dan batasan yang ada serta lingkup operasi dalam pengembangan perangkat lunak. Bagian ketiga berisi uraian kebutuhan perangkat lunak yang akan dibuat secara lebih rinci.

2 Deskripsi Global Perangkat Lunak

2.1 Perspektif Produk

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah sebuah perangkat lunak berbasis web yang akan membantu masyarakat untuk memilih tempat wisata di daerah Bogor berdasarkan *budget* atau berdasarkan lokasi tempat wisata. Informasi yang ditampilkan adalah tempat wisata dibawah *budget*, rute menuju lokasi, biaya transportasi, jarak dan waktu yang dibutuhkan, estimasi biaya maksimal di tempat wisata, serta fasilitas yang disediakan di tempat wisata. Selain itu, Bogor Etourism juga menyediakan layanan *promote* tempat wisata bagi *user* yang telah memiliki akun.

2.2 Fungsi Produk

Fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh perangkat lunak ini adalah :

- Melakukan *login* untuk admin [SKPL-Bogor Etourism.K-0001]
- Melakukan *login* untuk *user* [SKPL-Bogor Etourism.K-0002]
- Melakukan register untuk *user* [SKPL-Bogor Etourism.K-0003]
- Fungsi mencari tempat wisata berdasarkan *budget* [SKPL-Bogor Etourism.K-0004]
- Fungsi mencari tempat wisata berdasarkan lokasi [SKPL-Bogor Etourism.K-0005]
- Fungsi menghitung biaya, jarak, waktu, serta rute perjalanan [SKPL-Bogor Etourism.K-0006]
- Menampilkan tempat wisata berdasarkan *budget* [SKPL-Bogor Etourism.K-0007]
- Menampilkan tempat wisata berdasarkan lokasi [SKPL-Bogor Etourism.K-0008]
- Menampilkan rute perjalanan menuju lokasi wisata dan informasi (perkiraan jarak, biaya, dan waktu) transportasi menuju lokasi wisata [SKPL-Bogor Etourism.K-0009]
- Mengirim permintaan *promote* tempat wisata [SKPL-Bogor Etourism.K-0010]
- Mengkonfirmasi permintaan *promote* dari *user* [SKPL-Bogor Etourism.K-0011]
- Melihat postingan-postingan hasil *upload user* maupun admin [SKPL-Bogor Etourism.K-0012]
- Melakukan Logout [SKPL-Bogor Etourism.K-0013]

2.3 Karakteristik Pengguna

Aplikasi berbasis web ini akan digunakan oleh pengguna yang ingin mencari informasi tempat wisata di daerah Bogor berdasarkan *budget* atau lokasi yang diinginkan. Sasaran pengguna *website* ini adalah masyarakat yang ingin berwisata di daerah Bogor atau pemilik tempat wisata yang ingin mempromote tempat wisatanya. Perangkat lunak ini digunakan oleh pengguna umum yang ingin mencari informasi mengenai tempat wisata di daerah Bogor.

Tabel 1 Kategori Pengguna bogor Etourism

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke Aplikasi
<i>Free user</i>	<ol style="list-style-type: none"> Memasukkan nominal <i>budget</i> Melihat informasi tempat wisata berdasarkan <i>budget</i> Memasukkan lokasi yang diinginkan Melihat informasi tempat wisata berdasarkan lokasi Melihat informasi rute menuju lokasi, perkiraan biaya transformasi, jarak, dan waktu menuju lokasi Melihat postingan-postingan dari <i>user</i> dan dari admin 	SKPL-Bogor Etourism.K-0003 SKPL-Bogor Etourism.K-0007 SKPL-Bogor Etourism.K-0008 SKPL-Bogor Etourism.K-0009 SKPL-Bogor Etourism.K-0012
Admin	<ol style="list-style-type: none"> Memasukkan nominal <i>budget</i> Melihat informasi tempat wisata berdasarkan <i>budget</i> Memasukkan lokasi yang diinginkan Melihat informasi tempat wisata berdasarkan lokasi Melihat informasi rute menuju lokasi, perkiraan 	SKPL-Bogor Etourism.K-0002 SKPL-Bogor Etourism.K-0003 SKPL-Bogor Etourism.K-0007 SKPL-Bogor Etourism.K-0008 SKPL-Bogor Etourism.K-0009 SKPL-Bogor Etourism.K-0011 SKPL-Bogor Etourism.K-0012 SKPL-Bogor Etourism.K-0013

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses ke Aplikasi
	biaya transformasi, jarak, dan waktu menuju lokasi 6. Mengkonfirmasi permintaan <i>promote</i> dari <i>user</i> 7. Melihat postingan-postingan dari <i>user</i> dan dari admin	
User (Login)	1. Memasukkan nominal <i>budget</i> 2. Melihat informasi tempat wisata berdasarkan <i>budget</i> 3. Memasukkan lokasi yang diinginkan 4. Melihat informasi tempat wisata berdasarkan lokasi 5. Melihat informasi rute menuju lokasi, perkiraan biaya transformasi, jarak, dan waktu menuju lokasi 6. Mengirim permintaan <i>promote</i> tempat wisata 7. Melihat postingan-postingan dari <i>user</i> dan dari admin	SKPL-Bogor Etourism.K-0002 SKPL-Bogor Etourism.K-0003 SKPL-Bogor Etourism.K-0007 SKPL-Bogor Etourism.K-0008 SKPL-Bogor Etourism.K-0009 SKPL-Bogor Etourism.K-0010 SKPL-Bogor Etourism.K-0012 SKPL-Bogor Etourism.K-0013

2.4 Batasan-batasan

Batasan yang ada pada pengembangan perangkat lunak ini adalah:

- Lokasi yang digunakan adalah daerah Bogor
- Hanya *user* yang login yang dapat mempromosikan tempat wisata
- Aplikasi tidak bisa memesan (reserve) tempat (kamar, meja, ruangan)

2.5 Asumsi dan Kebergantungan

Aplikasi beroperasi pada lingkungan *web server*. *Server-server web* yang digunakan adalah berbasis teknologi bersifat *open source* seperti Apache, dengan menggunakan bahasa pemrograman web PHP dan HTML. Sementara itu, pengguna harus dapat mengakses sistem dengan menggunakan *web browser* yang biasa digunakan oleh masyarakat umum.

3 Deskripsi Rinci Kebutuhan

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal yang didefinisikan pada perangkat lunak Bogor Etourism mencakup kebutuhan antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak Bogor Etourism melalui grafik antarmuka dan berbasis web dengan menggunakan penjelajah web atau *web browser*. Bogor Etourism akan menerima masukan melalui tombol pada *keyboard* pada komputer atau *keypad* pada *handphone*, dan interaksi dengan *mouse*. Keluaran yang dihasilkan dapat dilihat oleh pengguna secara langsung melalui layar monitor.

3.1.2 Antarmuka perangkat lunak

Aplikasi ini dapat dijalankan dengan berbagai media, sistem operasi, dan lingkungan tanpa adanya spesifikasi komputer tertentu.

3.1.3 Antarmuka perangkat keras

Kebutuhan minimum yang dibutuhkan oleh pengguna untuk mengakses Bogor Etourism adalah :

- Komputer dengan resolusi minimal 800 x 600 pixel
- *Keyboard*
- Browser (Mozilla, UC Browser (Android), Opera)
- Modem atau *Wifi*

3.1.4 Antarmuka komunikasi

Yang dibutuhkan hanya sebuah komputer *server* dan satu atau beberapa komputer *client* yang terhubung secara *client-server* dalam lingkup jaringan Internet berbasis protokol Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP).

3.2 Kebutuhan Fungsional

3.2.1 Context Diagram

Aplikasi Bogortourism memungkinkan pengguna untuk mencari lokasi objek wisata di Kota Bogor dan Kabupaten Bogor dan mengetahui perkiraan budget untuk berlibur di tempat tersebut. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk mempromosikan tempat wisata milik pribadi agar dapat dikunjungi orang yang sedang berwisata di bogor. User juga bisa mencari tempat wisata berdasarkan budget yang mereka miliki.

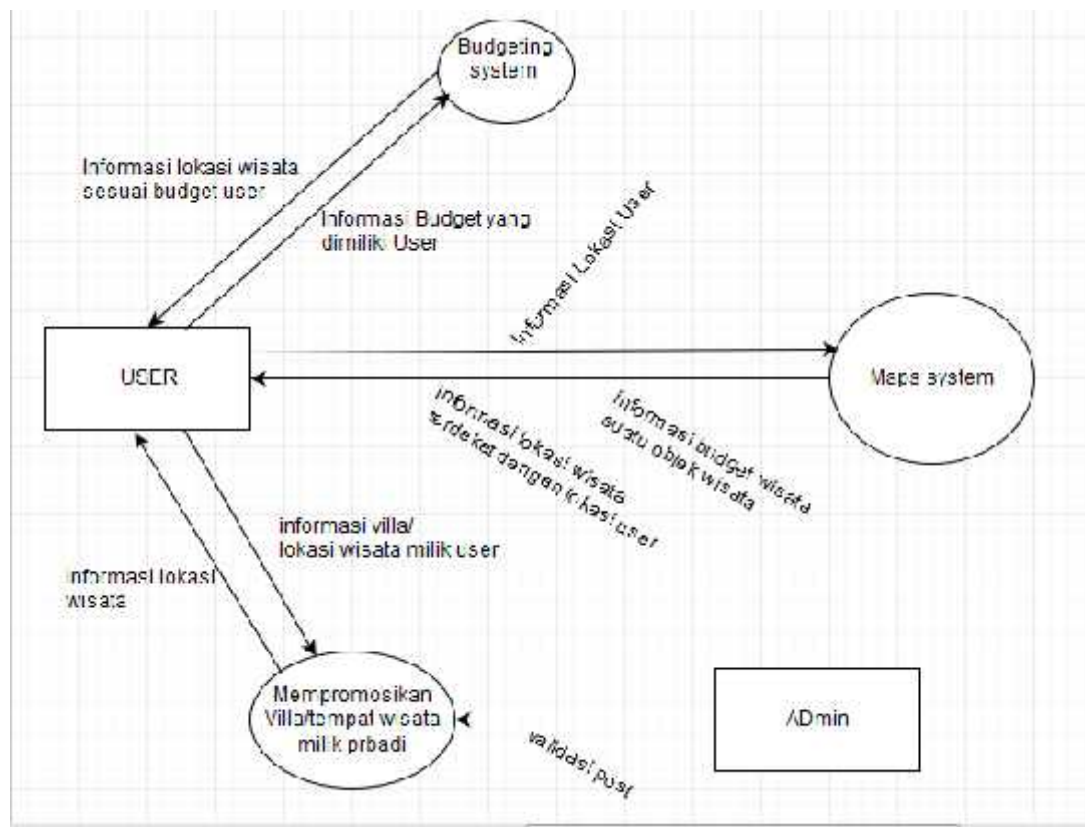
3.2.2 Data Flow Diagram

3.2.2.1 Data Flow Diagram Level 0

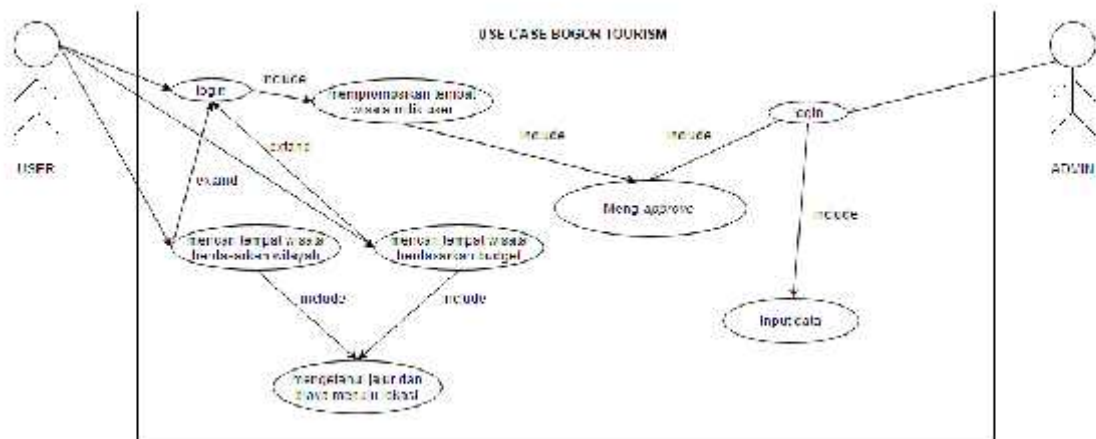


Gambar 1 Data Flow Diagram Level 0

3.2.2.2 Data Flow Diagram Level 1



3.2.3 Use Case Model



3.2.3.1 Usecase mempromosikan tempat wisata milik user

Tabel 2 Use case description mempromosikan tempat wisata milik user

<i>Use case Name:</i>	Mempromosikan tempat wisata milik user
<i>Scenario:</i>	Pembuatan post untuk mempromosikan tempat wisata milik user. Post yang dibuat harus di approve terlebih dahulu oleh admin sebelum ditampilkan pada halaman utama.
<i>Triggering Event:</i>	User memilih menu <i>promote</i>
<i>Brief Description:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. User memilih mengklik nama <i>user</i> yang ada di <i>navbar</i> dan memilih opsi <i>promote</i> 2. Akan muncul <i>page</i> berisi <i>form</i> untuk membuat post promosi yang terdiri dari nama tempat wisata, budget yang dibutuhkan, kategori tepat wisata, daerah tempat wisata, isi post, dan <i>cover picture</i>. 3. User meng-input-kan informasi tempat wisata yang diinginkan sesuai dengan form tersebut 4. User meng-submit post mereka 5. Sistem akan mengirimkan <i>request</i> ke halaman <i>dashboard</i> admin. 6. Hasil post tidak akan ditampilkan pada halaman utama sebelum di <i>approve</i> oleh admin.. 7. Admin meng-approve request User jika dinilai pantas 8. Hasil post ditampilkan pada halaman utama.
<i>Actors:</i>	User, Admin
<i>Related Use Case:</i>	Login, meng-approve
<i>Stakeholders:</i>	-
<i>Preconditions:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. User sudah login menggunakan akunnya sendiri.. 2. User sudah menginputkan informasi tempat wisata yang dipromosikan pada form yang disediakan
<i>Postconditions:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Post promosi dikirimkan ke <i>dashboard</i> admin

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pesan “Request telah dikirim, silahkan tunggu konfirmasi admin” ditampilkan. 3. Jika sudah di-<i>approve</i> post akan ditampilkan pada halaman utama. 										
<i>Flow of Activities:</i>	<table> <tr> <th><i>Actor</i></th><th><i>System</i></th></tr> <tr> <td>1. <i>User</i> mengklik nama <i>user</i> yang terdapat di <i>navbar</i> dan memilih opsi <i>promote</i></td><td>1. Menampilkan <i>page</i> yang berisi <i>form</i> informasi tempat wisata</td></tr> <tr> <td>2. <i>User</i> meng-<i>input</i> informasi tempat wisata yang ingin dipromosikan</td><td>-</td></tr> <tr> <td>3. <i>User</i> meng-klik tombol <i>submit</i></td><td>3. Mengirim <i>request</i> post ke <i>dashboard</i> admin dan menampilkan pesan “Request telah dikirim, silahkan tunggu konfirmasi admin”</td></tr> <tr> <td>4. <i>Admin</i> meng-<i>approve</i> <i>request</i> post tempat wisata milik <i>user</i> yang terdapat pada <i>dashboard</i> dengan menekan tombol <i>approve</i>.</td><td>4. Mengganti status konfirmasi pada post menjadi yes sehingga post dapat ditampilkan pada halaman utama.</td></tr> </table>	<i>Actor</i>	<i>System</i>	1. <i>User</i> mengklik nama <i>user</i> yang terdapat di <i>navbar</i> dan memilih opsi <i>promote</i>	1. Menampilkan <i>page</i> yang berisi <i>form</i> informasi tempat wisata	2. <i>User</i> meng- <i>input</i> informasi tempat wisata yang ingin dipromosikan	-	3. <i>User</i> meng-klik tombol <i>submit</i>	3. Mengirim <i>request</i> post ke <i>dashboard</i> admin dan menampilkan pesan “Request telah dikirim, silahkan tunggu konfirmasi admin”	4. <i>Admin</i> meng- <i>approve</i> <i>request</i> post tempat wisata milik <i>user</i> yang terdapat pada <i>dashboard</i> dengan menekan tombol <i>approve</i> .	4. Mengganti status konfirmasi pada post menjadi yes sehingga post dapat ditampilkan pada halaman utama.
<i>Actor</i>	<i>System</i>										
1. <i>User</i> mengklik nama <i>user</i> yang terdapat di <i>navbar</i> dan memilih opsi <i>promote</i>	1. Menampilkan <i>page</i> yang berisi <i>form</i> informasi tempat wisata										
2. <i>User</i> meng- <i>input</i> informasi tempat wisata yang ingin dipromosikan	-										
3. <i>User</i> meng-klik tombol <i>submit</i>	3. Mengirim <i>request</i> post ke <i>dashboard</i> admin dan menampilkan pesan “Request telah dikirim, silahkan tunggu konfirmasi admin”										
4. <i>Admin</i> meng- <i>approve</i> <i>request</i> post tempat wisata milik <i>user</i> yang terdapat pada <i>dashboard</i> dengan menekan tombol <i>approve</i> .	4. Mengganti status konfirmasi pada post menjadi yes sehingga post dapat ditampilkan pada halaman utama.										
<i>Exception Conditions:</i>	-										

3.2.3.2 Use case untuk mencari tempat wisata berdasarkan *budget*

Tabel 3 Usecase description mencari tempat wisata berdasarkan budget

<i>Use case Name:</i>	Mengetahui jalur dan biaya menuju lokasi.							
<i>Scenario:</i>	Menemukan jalur menuju lokasi wisata yang di inginkan oleh user, beserta biaya yang di butuhkan menuju lokasi tersebut.							
<i>Triggering Event:</i>	<i>User</i> memilih lokasi wisata yang diinginkan, menginputkan lokasi user dan menekan tombol “ <i>calculate</i> ”							
<i>Brief Description:</i>	<div><div>1. <i>User</i> membuka aplikasi bogor etourism.</div><div>2. <i>User</i> memilih lokasi sesuai budget yang mereka inginkan pada home page, setelah membuka page lokasi wisata, <i>user</i> dapat memasukkan posisi <i>user</i></div><div>3. Ditampilkan jalur, perkiraan biaya yang dibutuhkan, jarak, dan waktu untuk menuju tempat wisata yang telah di inputkan oleh user</div></div>							
<i>Actors:</i>	<i>Member dan guest</i>							
<i>Related Use Case:</i>	<i>Search by location</i> dan <i>search by budget</i> .							
<i>Stakeholders:</i>	-							
<i>Preconditions:</i>	<i>User</i> sudah memilih lokasi wisata yang mereka inginkan, dan menginputkan lokasi user sekarang.							
<i>Postconditions:</i>	<div><div>1. Ditampilkan biaya dan jalur menuju lokasi</div></div>							
<i>Flow of Activities:</i>	<table><tr><th><i>Actor</i></th><th><i>System</i></th></tr><tr><td>1. <i>User</i> membuka bogor etourism</td><td>1. Menampilkan <i>home page</i></td></tr><tr><td>2. <i>User</i> memilih menu</td><td>2. Menampilkan</td></tr></table>		<i>Actor</i>	<i>System</i>	1. <i>User</i> membuka bogor etourism	1. Menampilkan <i>home page</i>	2. <i>User</i> memilih menu	2. Menampilkan
<i>Actor</i>	<i>System</i>							
1. <i>User</i> membuka bogor etourism	1. Menampilkan <i>home page</i>							
2. <i>User</i> memilih menu	2. Menampilkan							

	“search by budget”	halaman berisi list wisata berdasarkan kategori yang mereka inginkan
	3. User memilih salah satu lokasi yang mereka inginkan	3. Menampilkan post tentang detail tempat wisata yang di pilih
	4. <i>User</i> memasukkan lokasi lalu menekan tombol “ <i>calculate</i> ”	4. Menampilkan rute, perkiraan biaya yang dibutuhkan, jarak, dan waktu untuk menuju lokasi wisata yang <i>user</i> pilih
<i>Exception Conditions:</i>	Rute, biaya, jarak, dan waktu menuju lokasi wisata akan di tampilkan apabila user telah memilih lokasi wisata dan menentukan posisi yang diinginkan lalu menekan tombol “ <i>calculate</i> ”	

3.2.3.3 Use case mencari tempat wisata berdasarkan wilayah

Tabel 4 Use case description mencari tempat wisata berdasarkan wilayah

<i>Use case Name:</i>	Mencari tempat wisata berdasarkan wilayah
<i>Scenario:</i>	Meng-input dimana user berada dan mendapat lokasi wisata terdekat.
<i>Triggering Event:</i>	<i>User</i> memasukkan wilayah tempat dia berada (kota bogor/kabupaten bogor), dan menekan tombol “cari”
<i>Brief Description:</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> membuka aplikasi bogor etourism. 2. <i>User</i> memilih lokasi sesuai wilayah yang mereka inginkan pada home page, setelah membuka page lokasi wisata, <i>user</i>

	dapat memasukkan posisi <i>user</i> 3. Ditampilkan jalur, perkiraan biaya yang dibutuhkan, jarak, dan waktu untuk menuju tempat wisata yang telah diinputkan oleh user									
<i>Actors:</i>	<i>Member dan guest</i>									
<i>Related Use Case:</i>	-									
<i>Stakeholders:</i>	-									
<i>Preconditions:</i>	<i>User</i> mengetahui dimana dia berada (kota bogor atau kabupaten bogor).									
<i>Postconditions:</i>	Akan tampil objek wisata yang dekat dengan user.									
<i>Flow of Activities:</i>	<table><tr><th><i>Actor</i></th><th><i>System</i></th></tr><tr><td>1. <i>User</i> membuka bogor e tourism</td><td>1. Menampilkan <i>home page</i></td></tr><tr><td>2. <i>User</i> memilih menu “search by location”</td><td>2. Menampilkan <i>field</i> untuk memasukkan lokasi. Dan Menampilkan tempat wisata berdasarkan wilayah yang telah diinput</td></tr><tr><td>3. <i>User</i> memasukkan lokasi lalu menekan tombol “<i>calculate</i>”</td><td>3. Menampilkan rute, perkiraan biaya yang dibutuhkan, jarak, dan waktu untuk menuju lokasi wisata yang <i>user</i> pilih</td></tr></table>		<i>Actor</i>	<i>System</i>	1. <i>User</i> membuka bogor e tourism	1. Menampilkan <i>home page</i>	2. <i>User</i> memilih menu “search by location”	2. Menampilkan <i>field</i> untuk memasukkan lokasi. Dan Menampilkan tempat wisata berdasarkan wilayah yang telah diinput	3. <i>User</i> memasukkan lokasi lalu menekan tombol “ <i>calculate</i> ”	3. Menampilkan rute, perkiraan biaya yang dibutuhkan, jarak, dan waktu untuk menuju lokasi wisata yang <i>user</i> pilih
<i>Actor</i>	<i>System</i>									
1. <i>User</i> membuka bogor e tourism	1. Menampilkan <i>home page</i>									
2. <i>User</i> memilih menu “search by location”	2. Menampilkan <i>field</i> untuk memasukkan lokasi. Dan Menampilkan tempat wisata berdasarkan wilayah yang telah diinput									
3. <i>User</i> memasukkan lokasi lalu menekan tombol “ <i>calculate</i> ”	3. Menampilkan rute, perkiraan biaya yang dibutuhkan, jarak, dan waktu untuk menuju lokasi wisata yang <i>user</i> pilih									

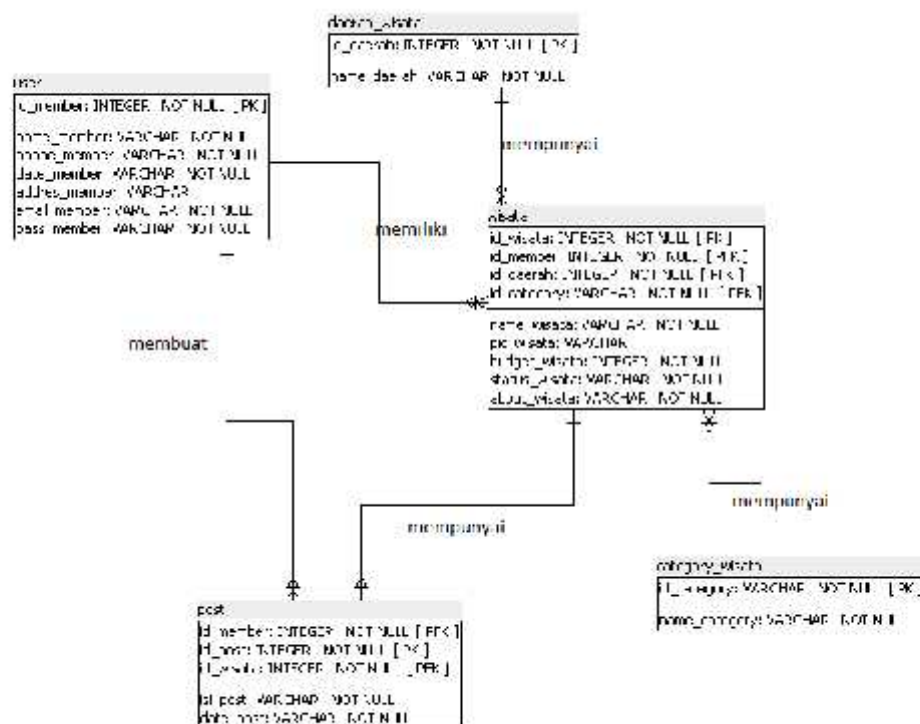
<i>Exception</i>	Hanya bisa memilih lokasi (kota Bogor atau kabupaten Bogor).
<i>Conditions:</i>	

3.3 Kebutuhan Data

Kebutuhan ini harus menspesifikasi kebutuhan logis untuk setiap informasi yang diletakkan ke basisdata. Nyatakanlah kebutuhan data ini dengan Entity Relationship Diagram dan lengkapi dengan skema relasi. Bila perlu jelaskan pula:

1. Batasan integritas
2. Frekuensi pemakaian
3. Retensi (kelangsungan) data

3.3.1 ER-Diagram



Gambar 4 ER-D Diagram

3.3.2 Kamus Data

3.3.2.1 Data User

Nama Tabel : User

Deskripsi isi : Tabel untuk menyimpan database user

Jenis :

Primary Keys : id_member

Tabel 5 Data User

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan Tambahan	Boleh Null
id_member	INTEGER	<i>Primary Key</i>	<i>no</i>
name_member	VARCHAR		<i>no</i>
phone_member	VARCHAR		<i>no</i>
date_member	VARCHAR		<i>no</i>
address_member	VARCHAR		<i>yes</i>
email_member	VARCHAR		<i>no</i>
pass_member	VARCHAR		<i>no</i>

3.3.2.2 Data Wisata

Nama Tabel : Wisata

Deskripsi isi : Tabel untuk menyimpan database objek wisata

Jenis :

Primary Keys : id_wisata

Tabel 6 Data Wisata

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan Tambahan	Boleh Null?
id_wisata	INTEGER	<i>Primary Key</i>	<i>no</i>
id_member	INTEGER	<i>Foreign Key</i>	<i>no</i>
id_daerah	INTEGER	<i>Foreign Key</i>	<i>no</i>
id_category	INTEGER	<i>Foreign Key</i>	<i>no</i>

name_wisata	VARCHAR		no
pic_wisata	VARCHAR		yes
budget_wisata	INTEGER		no
status_wisata	VARCHAR		no
about_wisata	VARCHAR		no

3.3.2.3 Data Post

Nama Tabel : Post

Deskripsi isi : Tabel untuk menyimpan database Posting dari user yang mem-post sesuatu

Jenis :

Primary Keys : id_post

Tabel 7 Data Post

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan Tambahan	Boleh null?
id_post	INTEGER	<i>Primary Key</i>	no
id_member	INTEGER	<i>Foreign Key</i>	no
id_wisata	INTEGER	<i>Foreign Key</i>	no
isi_post	TEXT		no
date_post	VARCHAR		no

3.4 Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 8 Deskripsi Kebutuhan Non Fungsional

SRS_ID	Parameter	Requirement
SRS-NF-001	Availability	Aplikasi dapat diakses setiap saat
SRS-NF-002	Ergonomy	Menjamin kenyamanan user dengan pemakaian antar muka yang simple dan menarik
SRS-NF-003	Komunikasi	Antar muka dengan pengguna menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

SRS-NF-004	Portability	Client Server Based
SRS-NF-005	Privasi dan keamanan	Kerahasiaan informasi pribadi milik user terjamin oleh sistem

3.5 Batasan Perancangan

Aplikasi Bogor Etourism hanya dapat dijalankan dari *website*

3.6 Ringkasan Kebutuhan

Tabel 9 Ringkasan kebutuhan

SRS_F_ID	Deskripsi
[SKPL-Bogor Etourism.P-0001]	Melakukan <i>login</i> untuk admin
[SKPL-Bogor Etourism.P-0002]	Melakukan <i>login</i> untuk <i>user</i>
[SKPL-Bogor Etourism.P-0003]	Melakukan register untuk <i>user</i>
[SKPL-Bogor Etourism.P-0004]	Fungsi mencari tempat wisata berdasarkan <i>budget</i>
[SKPL-Bogor Etourism.P-0005]	Fungsi mencari tempat wisata berdasarkan lokasi
[SKPL-Bogor Etourism.P-0006]	Fungsi menghitung biaya, jarak, waktu, serta rute perjalanan
[SKPL-Bogor Etourism.P-0007]	Menampilkan tempat wisata berdasarkan <i>budget</i>

[SKPL-Bogor Etourism.P-0008]	Menampilkan tempat wisata berdasarkan lokasi
[SKPL-Bogor Etourism.P-0009]	Menampilkan rute perjalanan menuju lokasi wisata dan informasi (perkiraan jarak, biaya, dan waktu) transportasi menuju lokasi wisata
[SKPL-Bogor Etourism.P-0010]	Mengirim permintaan <i>promote</i> tempat wisata
[SKPL-Bogor Etourism.P-0011]	Mengkonfirmasi permintaan <i>promote</i> dari <i>user</i>
[SKPL-Bogor Etourism.P-0012]	Meihat postingan-postingan hasil <i>upload user</i> maupun admin
[SKPL-Bogor Etourism.P-0007]	Melakukan Logout