

SKPL-2022

**SPEKIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM
REKOMENDASI PARIWISATA JAWA BARAT**

iLook

untuk:

Warga Indonesia yang Sedang Mencari Liburan

Dipersiapkan oleh Kelompok 8:

Azhar Nugraha Darajat	1301194064
Chara Maria E.Y	1301194348
Ilo Raditio Wiriawan	1301194198
Muhammad Fachri Habibi	1301194110

Program Studi S1 Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	SKPL-xxx		8
	Revisi	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>

Daftar Perubahan

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
18	B B B C D		

Daftar Isi

Daftar Perubahan	2
Daftar Halaman Perubahan	4
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	6
1.2 Definisi, Singkatan, dan Akronim	6
1.3 Cakupan Produk	6
1.4 Referensi	7
2. Overall Description	8
2.1 Perspektif Produk	8
2.2 Fungsi Produk	8
2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna	9
2.4 Lingkungan Operasi	9
2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi	10
2.6 Asumsi dan Dependensi	10
3. Requirements Antarmuka Eksternal	11
3.1 Antarmuka Pengguna	11
3.2 Antarmuka Perangkat Keras	11
3.3 Antarmuka Perangkat Lunak	11
3.4 Antarmuka Komunikasi	12
4. Fitur Sistem	13
4.1 Registrasi	13
4.2 Login	14
4.3 Explore	15
4.3 Filter	16
4.4 Tambahkan Wishlist	16
4.5 Hapus Wishlist	17
4.6 Logout	18
4.7 Tambah Pariwisata	18
4.8 Edit Pariwisata	19
4.10 Memberi Rating	21
5. Requirements Lain	21

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan pembuatan SKPL ini ditujukan untuk memenuhi tugas besar mata kuliah RPL: Desain dan Implementasi serta mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal, atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak serta sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

SKPL ini juga dibuat untuk menjelaskan bagaimana aplikasi “iLook” ini digunakan oleh berbagai user masyarakat Indonesia. Pada aplikasi ini user dapat menambahkan wishlist tempat pariwisata yang ingin dikunjungi.

1.2 Definisi, Singkatan, dan Akronim

Istilah, Akronim dan Singkatan	Keterangan
<ul style="list-style-type: none">• SKPL	<ul style="list-style-type: none">• Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak <p>Merupakan dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan <i>user</i>.</p>
<ul style="list-style-type: none">• User	Merupakan pengguna yang menggunakan aplikasi Visit Jawa Barat
<ul style="list-style-type: none">• Wishlist	Merupakan daftar wisata yang ingin dikunjungi oleh user.
<ul style="list-style-type: none">• RAM	<ul style="list-style-type: none">• Random Access Memory <p>Berfungsi menyimpan memori aplikasi atau sistem operasi yang sedang berjalan.</p>
<ul style="list-style-type: none">• Storage	Merupakan penyimpanan data

1.3 Cakupan Produk

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak Rekomendasi Pariwisata Jawa Barat, yaitu merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu

masyarakat Indonesia mendapatkan rekomendasi tempat wisata yang diinginkan, dan juga menambahkan daftar tempat wisata kedalam wishlist. Tujuan membuat perangkat lunak ini adalah agar masyarakat Indonesia tidak perlu khawatir apabila tempat wisata yang dicari sedang tutup atau sedang dalam perbaikan, karena perangkat lunak kami akan memberikan rekomendasi tempat wisata lain yang mirip dengan lokasi pariwisata yang dicari.

Perangkat lunak Rekomendasi Pariwisata Jawa Barat dapat melakukan hal-hal berikut ini:

1. Dapat melihat berbagai rekomendasi tempat wisata yang ingin dikunjungi atau dicari.
2. Dapat melihat destinasi tempat wisata sebelum menambahkannya pada wishlist.
3. Dapat menambahkan tempat wisata yang dipilih masuk kedalam wishlist.
4. Dapat mengetahui berbagai informasi mengenai bermacam-macam tempat wisata.

1.4 Referensi

Dokumen - dokumen dan alamat web yang diacu sebagai referensi dalam pembuatan SKPL ini adalah sebagai berikut :

Dokumen - dokumen :

1. <http://e-journal.uajy.ac.id/12031/13/Lampiran%206%20MTF02480.pdf>

Alamat Web:

1. <https://www.traveloka.com/en-id/>
2. <https://www.tripadvisor.com/>

2. Overall Description

2.1 Perspektif Produk

Aplikasi iLook JaBar merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu para masyarakat yang ingin mencari informasi mengenai tempat wisata. Dengan aplikasi ini, user dapat mencari atau mengexplore tempat-tempat pariwisata di kota tujuan secara online. Selain itu user dapat menambahkan lokasi pariwisata kedalam wishlist mereka..

2.2 Fungsi Produk

Fitur	Kebutuhan Fungsional
Login	1. Pada menu login, jika pengguna telah mengisi username dan password kemudian menekan tombol login, sistem akan memvalidasi hasil input pengguna.
Register	1. Pada menu register, jika pengguna telah mengisi biodata, sistem akan menyimpan biodata tersebut dan akun telah dibuat.
Pencarian	1. Pada menu utama, jika pengguna mengisi nama wisata pada kolom pencarian, wisata yang dicari akan muncul.
Info Pariwisata	1. Pada info pariwisata, terdapat informasi mengenai pariwisata yang dipilih, serta rating dan lokasi dari wisata.
Wishlist	1. Pada info pariwisata, jika tombol tambah wishlist ditekan, wisata tersebut akan tersimpan pada wishlist 2. Pada menu wishlist, jika tombol hapus ditekan, wisata pada wishlist akan dihapus
Logout	1. Pada menu utama, jika tombol logout ditekan, sistem akan menampilkan menu login.
Memberi Rating	1. Pada menu info pariwisata, jika icon bintang ditekan maka sistem akan menyimpan informasi rating yang diberikan
Tambah Pariwisata	1. Pada menu utama, jika admin menekan tombol tambah pariwisata, maka sistem akan menampilkan form untuk menambah informasi pariwisata baru.
Edit Pariwisata	1. Pada menu info pariwisata, jika tombol edit ditekan maka sistem akan menampilkan form untuk mengubah informasi pariwisata
Hapus Pariwisata	1. Pada menu info pariwisata, jika tombol hapus ditekan maka sistem akan menghapus informasi pariwisata tersebut.

2.3 Kelas dan Karakteristik Pengguna

Nama	Hak Akses
User	<ul style="list-style-type: none">• User dapat membuat akun• User dapat melakukan login ke akun mereka• User dapat melihat tempat pariwisata yang mereka cari• User dapat membuat, mengedit, dan menghapus Trip plan mereka
Admin	<ul style="list-style-type: none">• Admin dapat menambahkan lokasi pariwisata• Admin dapat menghapus lokasi pariwisata• Admin dapat mengedit informasi pariwisata

2.4 Lingkungan Operasi

Perangkat Keras (Website)	
Sistem Operasi	Microsoft Windows 8.1 ke atas
CPU	Dual Core (Minimum)
Ram	2 GB atau lebih
Storage	256 GB atau lebih

Perangkat Lunak (Website)	
DBMS	MySQL
Localhost	XAMPP

Scripting Language	HTML, CSS, Javascript, PHP
--------------------	----------------------------

Spesifikasi Sistem Mobile	
Sistem Operasi	Android 4.0 atau lebih baik
RAM	2 GB atau lebih
Storage	8 GB atau lebih

2.5 Batasan Perancangan dan Implementasi

Adapun batasan-batasan yang terdapat pada perangkat lunak ini adalah:

- User harus tersambung dengan internet.
- Harus terdaftar menjadi user terlebih dahulu untuk menggunakan beberapa fitur.
- Hanya menampilkan pariwisata yang terdapat di Jawa Barat.
- User hanya dapat melihat informasi pariwisata.
- Aplikasi ini hanya berjalan di Android 4.0 atau lebih baik untuk pengguna mobile.

Untuk implementasinya, perangkat lunak ini kami bangun menggunakan Android studio dengan bahasa pemrograman Dart dan MySQL sebagai databasenya. Sedangkan untuk pembuatan websitenya kami menggunakan HTML, CSS, Javascript, dan PHP.

2.6 Asumsi dan Dependensi

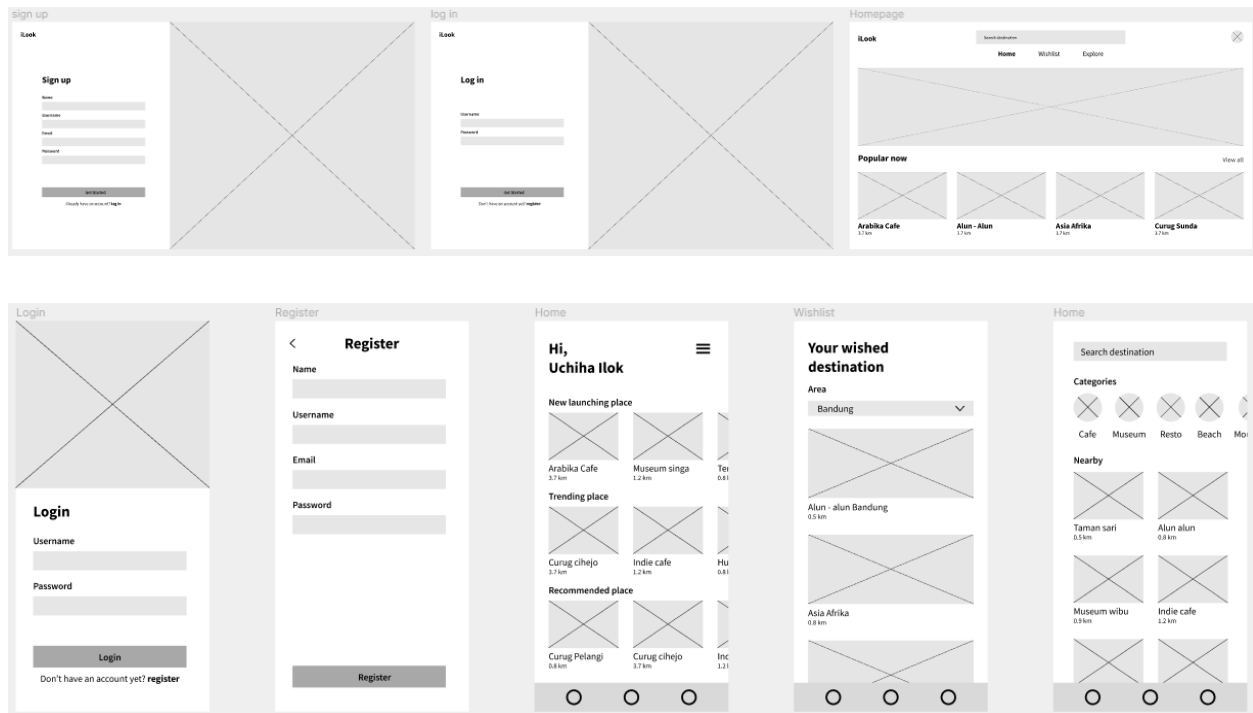
Terdapat beberapa asumsi dan dependensi dalam sistem iLook JaBar ini, yaitu:

1. User hanya bisa melihat tempat pariwisata yang terdapat di Jawa Barat.
2. Admin memiliki hak akses untuk memelihara web.

3. Requirements Antarmuka Eksternal

3.1 Antarmuka Pengguna

Berikut merupakan tampilan antarmuka pengguna yang kami bangun:



3.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimal perangkat keras:

- Layar dengan resolusi minimal 568x320px (mobile), 1280x720px (desktop)
- Processor Quad-core 1.4Ghz (mobile), Intel Dual Core (desktop)
- RAM 2GB
- Storage 8GB
- Hard Disk 128GB (desktop)
- Konektivitas internet
- Layar sentuh (mobile)

3.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Kebutuhan minimal perangkat lunak:

1. Nama : Microsoft Windows 8.1 ke atas, macOS Catalina ke atas

Sumber : Microsoft Corporation, Apple Inc.

Sebagai sistem operasi untuk desktop.

2. Nama : Android 4.0

Sumber : Android Software

Sebagai sistem operasi untuk smartphone.

3. Nama : MySQL

Sumber : MySQL

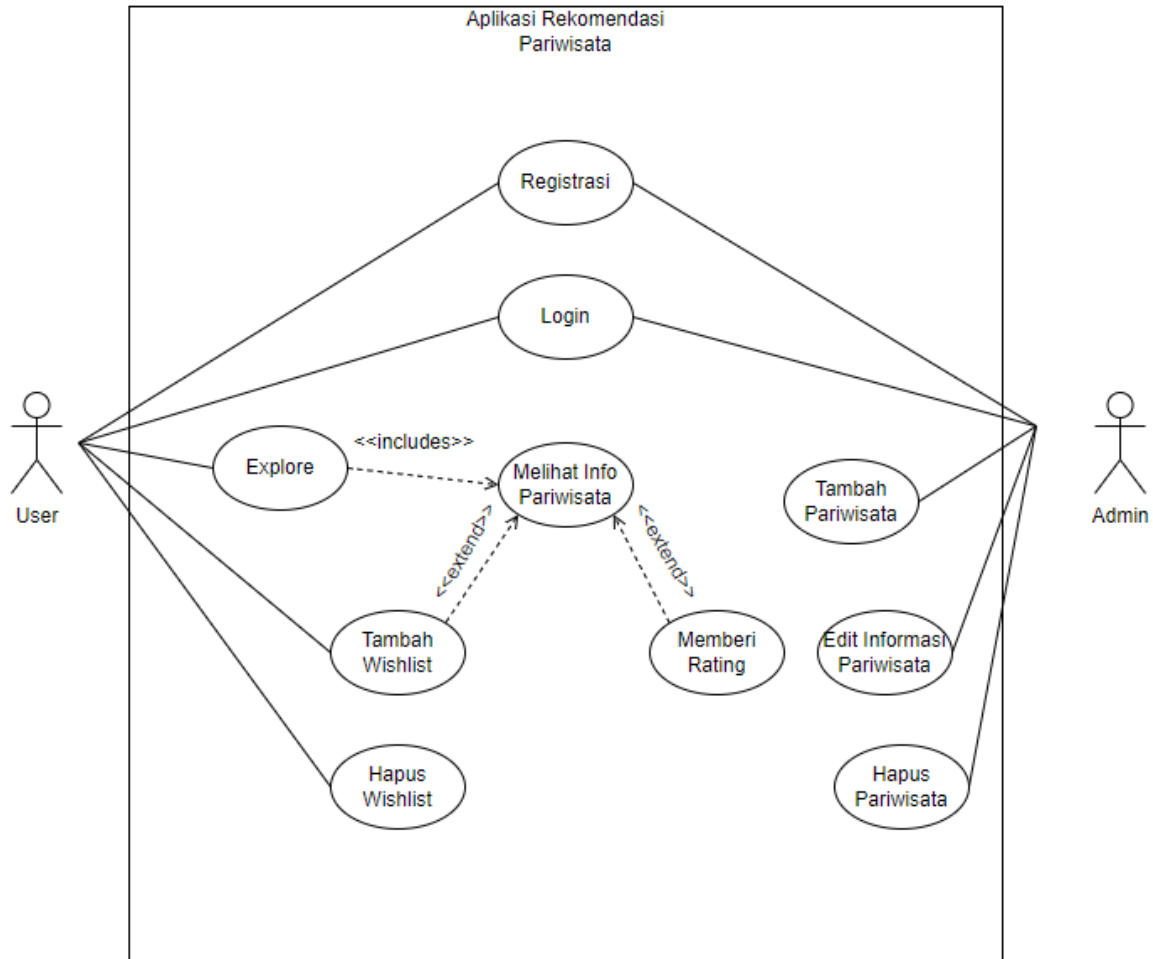
Sebagai database aplikasi.

3.4 Antarmuka Komunikasi

Kebutuhan antarmuka komunikasi antara client dan server menggunakan konektivitas internet untuk penyimpanan data ke server.

4. Fitur Sistem

Use Case Diagram :



4.1 Registrasi

Nama Use Case	Registrasi
Deskripsi	Fitur ini digunakan oleh semua aktor dan berfungsi untuk mendaftar dan membuat akun baru
Pre-kondisi	User melakukan registrasi data dengan mengisi data yang diminta oleh sistem
Post-kondisi	User berhasil membuat akun untuk melakukan login pada aplikasi

Platform	Website dan Mobile
----------	--------------------

Table Typical Course of Event

User	System
1. User membuka aplikasi	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk melakukan registrasi dan login
3. User menekan tombol Registrasi	
	4. Sistem menampilkan halaman pendaftaran
5. User mengisi email, username, dan password yang diminta oleh sistem	
	6. Sistem melakukan pengecekan data. Jika data email yang dimasukkan sudah pernah terdaftar maka akan kembali ke nomor 5, jika data sudah benar maka sistem akan menampilkan pop up berhasil mendaftar akun
7. User berhasil mendaftar akun	
	8. Sistem menampilkan halaman login

4.2 Login

Nama Use Case	Login
Deskripsi	User menginputkan username dan password untuk dapat masuk ke akun dan halaman utama aplikasi
Pre-kondisi	User menginput username dan password
Post-kondisi	User berhasil masuk ke akun dan masuk ke halaman utama aplikasi
Platform	Website dan Mobile

Table Typical Course of Event

User	System
1. User membuka aplikasi	
	2. Sistem menampilkan halaman untuk melakukan registrasi dan login
3. User menekan tombol Login	
	4. Sistem menampilkan halaman login
5. User mengisi username dan password akun	
	6. Sistem melakukan pengecekan data. Jika data akun yang dimasukkan salah maka akan kembali ke nomor 5, jika data sudah benar maka sistem akan menampilkan halaman utama
7. User berhasil masuk ke halaman utama	

4.3 Explore

Nama Use Case	Explore
Deskripsi	User dapat melihat rekomendasi wisata
Pre-kondisi	User menekan tombol explore
Post-kondisi	User berhasil mencari wisata yang populer
Platform	Website dan Mobile

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. User menekan tombol explore	

	3. Sistem menampilkan menu explore
4. User memilih wisata	
	5. Sistem menampilkan info wisata

4.3 Filter

Nama Use Case	Filter
Deskripsi	User dapat mencari
Pre-kondisi	User menekan tombol explore
Post-kondisi	User berhasil mencari wisata yang populer
Platform	Website dan Mobile

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. User menekan tombol explore	
	3. Sistem menampilkan menu explore
4. User memilih wisata	
	5. Sistem menampilkan info wisata

4.4 Tambahkan Wishlist

Nama Use Case	Tambahkan Wishlist
Deskripsi	User dapat menambahkan tempat wisata yang diinginkan dalam wishlist.
Pre-kondisi	User memilih memilih wisata.
Post-kondisi	User berhasil menambahkan wisata yang diinginkan ke dalam wishlist

Platform	Website dan Mobile
----------	--------------------

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. User memilih wisata	
	3. Sistem menampilkan informasi wisata
4. User menekan tambah wishlist	
	5. Sistem menyimpan wisata dalam wishlist
6. User menekan menu wishlist	
	7. Sistem menampilkan menu wishlist

4.5 Hapus Wishlist

Nama Use Case	Hapus Wishlist
Deskripsi	User dapat menghapus wisata yang sudah ada pada wishlist
Pre-kondisi	User memilih wisata
Post-kondisi	User berhasil menghapus wisata yang diinginkan dalam wishlist
Platform	Website dan Mobile

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. User memilih menu wishlist	
	3. Sistem menampilkan halaman wishlist
4. User memilih wisata yang akan dihapus	

5. User memilih hapus	
	6. Sistem menghapus data

4.6 Logout

Nama Use Case	Edit Profil
Deskripsi	User melakukan logout akun untuk mengeluarkan akun jika tidak dipakai pada aplikasi
Pre-kondisi	User telah login akun
Post-kondisi	User berhasil melakukan logout akun
Platform	Website dan Mobile

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. User menekan tombol profil	
	3. Sistem menampilkan halaman profil
4. User menekan tombol pengaturan	
	5. Sistem menampilkan halaman pengaturan akun
6. User menekan tombol logout	
	7. Sistem mengeluarkan akun
8. User berhasil melakukan logout akun	

4.7 Tambah Pariwisata

Nama Use Case	Tambah Pariwisata
---------------	-------------------

Deskripsi	Admin menambahkan informasi pariwisata baru
Pre-kondisi	Admin telah login akun
Post-kondisi	Admin berhasil menambahkan informasi pariwisata.
Platform	Website

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. Admin menekan tombol tambah pariwisata	
	3. Sistem menampilkan halaman tambah pariwisata
4. Admin mengisi data pariwisata yang ingin ditambahkan	
	5. Sistem menyimpan data yang sudah diisi oleh admin

4.8 Edit Pariwisata

Nama Use Case	Edit Pariwisata
Deskripsi	Admin melakukan edit informasi terhadap pariwisata yang sudah ada
Pre-kondisi	Admin telah login akun
Post-kondisi	Admin berhasil mengubah informasi pariwisata
Platform	Website

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. Admin memilih wisata yang ingin	

diedit	
	3. Sistem menampilkan info wisata
4. Admin menekan tombol edit	
	5. Sistem menampilkan halaman edit
6. Admin mengedit data yang ingin diubah	
	7. Sistem menyimpan data yang telah diubah

4.9 Hapus Pariwisata

Nama Use Case	Hapus Pariwisata
Deskripsi	Admin menghapus info pariwisata yang sudah ada
Pre-kondisi	Admin telah login akun
Post-kondisi	Admin berhasil menghapus pariwisata yang ada.
Platform	Website

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. Admin memilih wisata yang ingin dihapus	
	3. Sistem menampilkan info wisata
4. Admin menekan tombol hapus	
	5. Sistem menampilkan halaman hapus
6. Admin mengedit data yang ingin dihapus	
	7. Sistem menyimpan data yang telah diubah

4.10 Memberi Review

Nama Use Case	Memberi Review
Deskripsi	User dapat memberi ulasan terhadap pariwisata
Pre-kondisi	User memilih wisata
Post-kondisi	User berhasil memberikan ulasan terhadap pariwisata
Platform	Website dan Mobile

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem Menampilkan Halaman Utama
2. User memilih menu explore	
	3. Sistem menampilkan daftar pariwisata
4. User memilih pariwisata	
	5. Sistem menampilkan informasi pariwisata
6. User memencet tombol review	
	7. Sistem menampilkan form review
8. User mengisi form review dengan ulasan	
9. User memencet Submit	
	10. Sistem menyimpan data review pariwisata

4.11 Filter

Nama Use Case	Filter
Deskripsi	User dapat mencari pariwisata berdasarkan filter/kategori yang dipilih
Pre-kondisi	User melakukan login

Post-kondisi	User berhasil memfilter daftar pariwisata
Platform	Website dan Mobile

Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem Menampilkan Halaman Utama
2. User menekan tombol explore	
	3. Sistem menampilkan menu explore
4. User memilih kategori pariwisata yang diinginkan	
	5. Sistem menampilkan daftar pariwisata berdasarkan kategori

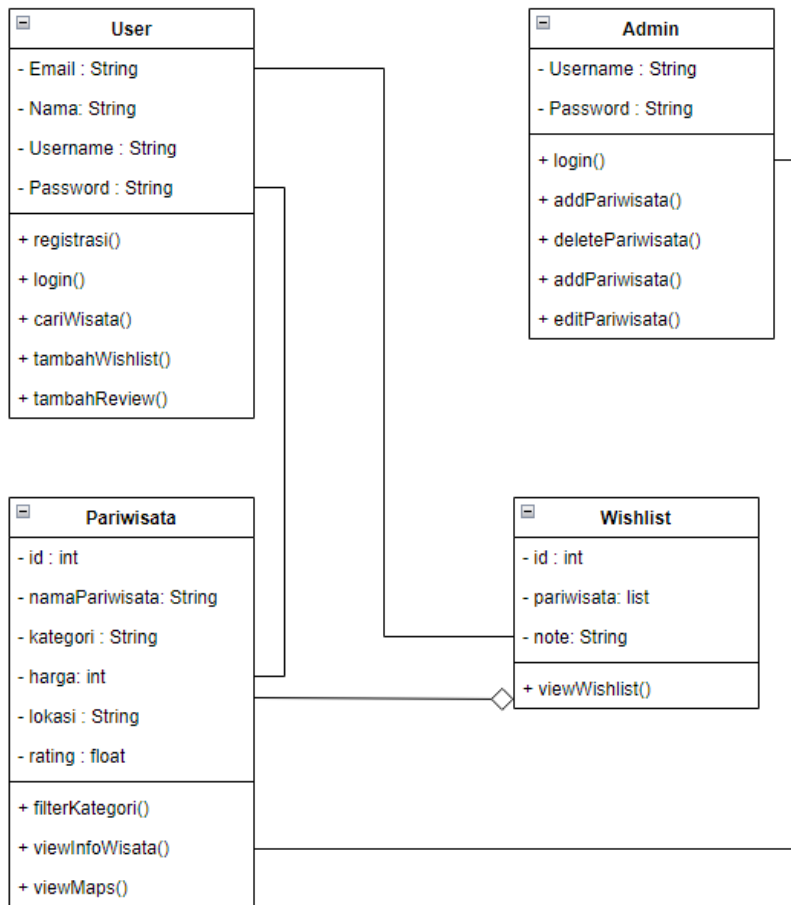
5. Requirements Lain

Lampiran A: Daftar Kata-Kata Sukar

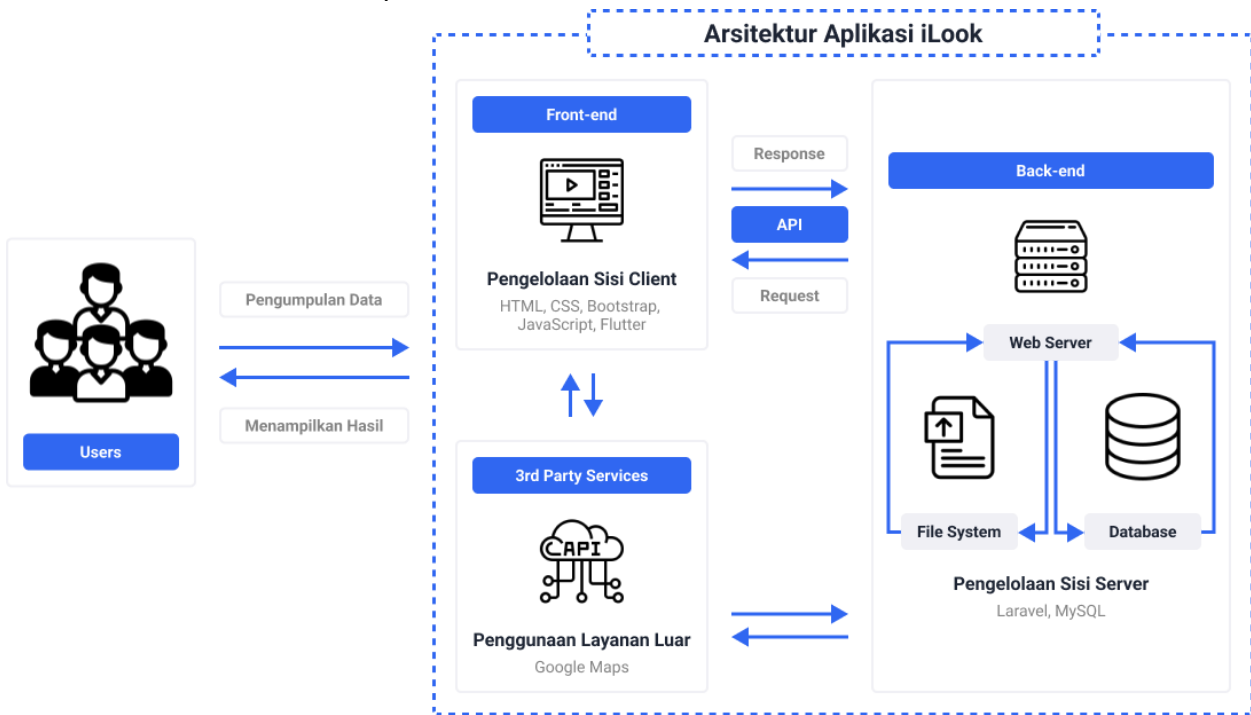
- SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan oleh pengembang.
- UCD (Use Case Diagram) adalah pemodelan untuk menggambarkan interaksi antara satu atau lebih Actor dengan sistem yang akan dibuat.
- Wishlist adalah hal-hal yang diinginkan dalam list.
- RAM adalah tempat penyimpanan memori aplikasi atau sistem operasi yang sedang berjalan
- Database adalah tempat menyimpan data user pada aplikasi
- Processor adalah unit perangkat yang berfungsi untuk menjalankan fungsi perangkat

Lampiran B: Analysis Models

Class Diagram :



Gambaran umum arsitektur aplikasi



ER Diagram :

