NAMA : PARWATI

NIM : 105841100622

KELAS : 3-A

MATKUL : SISTEM OPERASI

TUGAS : RESUME 2 JURNAL/ARTIKEL YANG BERKAITAN DENGAN SISTEM OPERASI

1. JURNAL PERTAMA BERKAITAN DENGAN SUB PEMBAHASAN PEMBUATAN SISTEM OPERASI DENGAN JUDUL : PEMBUATAN APLIKASI LAYANAN PESAN ANTAR MAKANAN PADA SISTEM OPERASI.
2. PENDAHULUAN

Pendahuluan tersebut membahas tentang keberlanjutan layanan pesan dan antar makanan, dengan fokus pada pengembangan aplikasi berbasis Android. Disorotnya masalah pemesanan on call dan tingginya tarif pulsa telepon sebagai tantangan. Selain itu, diperkenalkan perkembangan Android sebagai sistem operasi yang populer. Penelitian bertujuan menciptakan aplikasi yang memudahkan pelanggan dalam memesan makanan, dengan pembatasan tertentu seperti penggunaan Java, Android 4.4.2, dan penekanan pada tampilan layar HVGA. Tujuannya adalah meningkatkan kemudahan pemesanan dan menghemat biaya bagi pengguna.

1. METODE

Materi di atas membahas perancangan diagram use case, diagram kelas, dan diagram aktivitas sebagai metode dalam pengembangan aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan berbasis Android.

1. Diagram Use Case:

* Gambaran grafik fungsionalitas sistem dan interaksi dengan pengguna.
* Memperkenalkan manfaat sistem dari perspektif pengguna eksternal.
* Digunakan selama analisis untuk menangkap permintaan sistem.

1. Diagram Kelas:

* Menunjukkan kelas-kelas dalam sistem dan hubungan logis di antara mereka.
* Menggambarkan struktur statis dari sistem.
* Merupakan landasan metode berorientasi objek seperti UML.

1. Diagram Aktivitas:

* Menyajikan alur kerja (workflow) dalam proses bisnis aplikasi.
* Berguna dalam pemodelan bisnis untuk memahami proses yang terlibat.
* Gambaran visual mengenai aliran aktivitas dalam aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan.

1. HASIL DAN ANALISIS

Hasil dan analisis aplikasi layanan pesan antar makanan berbasis Android, dengan fokus pada pembahasan antarmuka. Berikut adalah inti dari pembahasan tersebut:

1. Pembahasan Antarmuka

* Antarmuka Main

Deskripsi: Main Activity sebagai tampilan awal dengan tombol SignUp dan Login.

* Antarmuka Sign Up

Deskripsi: Digunakan untuk pendaftaran member dengan lima field yang harus diisi.

* Antarmuka Login

Deskripsi: Untuk pengguna yang sudah terdaftar sebagai member, memerlukan username dan password.

* Antarmuka Product

Deskripsi: Menampilkan menu makanan dalam tiga kelompok: makanan, minuman, dan snack. Informasi meliputi gambar, nama, jenis, harga, dan ketersediaan. Juga menampilkan informasi jumlah item dan harga total. Terdapat tombol Check Out untuk konfirmasi pemesanan.

* Antarmuka Alamat Pengiriman

Deskripsi: Muncul setelah pengguna mengkonfirmasi pesanan. Memuat field untuk nama, nomor telepon, dan alamat pengiriman. Terdapat tombol kirim dan tutup. Tombol kirim untuk mengkonfirmasi pesanan, tombol tutup untuk membatalkan.

Pembahasan tersebut memberikan gambaran tentang antarmuka aplikasi, mulai dari pendaftaran hingga proses pemesanan. Setiap antarmuka memiliki fungsi dan informasi yang sesuai untuk memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pesanan makanan secara online.

1. PENGUJIAN

pengujian aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan berbasis Android dengan menggunakan metode Black-box Testing. Beberapa kategori pengujian mencakup fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan kinerja, dan kesalahan tampilan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik, dan beberapa skenario uji telah dijelaskan untuk setiap modul aplikasi. Adapun inti dari materi tersebut adalah:

1. Tes Sign Up:

* Berfokus pada pendaftaran member.
* Skenario melibatkan pengisian semua field, field tidak terisi, dan penggunaan username yang sudah terdaftar.
* Hasil menunjukkan notifikasi pendaftaran berhasil atau pesan kesalahan yang sesuai.

1. Tes Login:

* Fokus pada proses login.
* Skenario mencakup login dengan username dan password benar, login dengan username atau password salah, dan percobaan login sebelum semua input terisi.
* Hasil menunjukkan notifikasi login berhasil atau pesan kesalahan yang sesuai.

1. Tes Product:

* Berfokus pada tampilan menu produk dan proses pemesanan.
* Skenario melibatkan pesanan makanan yang sudah habis, check out sebelum memilih menu, dan lainnya.
* Hasil menunjukkan sistem memberikan notifikasi atau konfirmasi sesuai dengan kondisi.

1. Tes Alamat Pengiriman:

* Fokus pada pengisian alamat pengiriman.
* Skenario mencakup pengisian nama, nomor telepon, dan alamat dengan benar, serta uji jika field kosong.
* Hasil menunjukkan munculnya konfirmasi alamat atau pesan kesalahan yang sesuai.

1. KESIMPILAN

Berdasarkan seluruh materi yang disajikan, beberapa kesimpulan dapat diambil :

Aplikasi ini memiliki tujuan utama untuk mempermudah dan mengoptimalkan layanan pesan antar makanan pada restoran. Dirancang berbasis Android dengan antarmuka yang jelas, melibatkan proses sign-up, login, pemilihan produk, dan konfirmasi alamat pengiriman.

Pendahuluan dan Perancangan:

Pendahuluan memberikan latar belakang layanan pesan antar makanan dan perkembangan sistem operasi Android.

Perancangan melibatkan diagram use case, diagram kelas, dan diagram aktivitas untuk merancang fungsionalitas, struktur, dan alur kerja aplikasi.

Hasil dan Analisis:

Pembahasan antarmuka menguraikan berbagai tampilan aplikasi, seperti sign-up, login, pemilihan produk, dan konfirmasi alamat pengiriman.

Pengujian dilakukan dengan metode Black-box Testing, mencakup berbagai skenario uji pada modul Sign Up, Login, Product, dan Alamat Pengiriman.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik, dan aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan makanan secara online.

Dengan demikian, kesimpulan utama adalah bahwa aplikasi ini berhasil memenuhi tujuan utamanya, yaitu menyediakan layanan pesan antar makanan dengan antarmuka yang user-friendly dan pengujian yang menunjukkan kinerja yang baik. Selain itu, terdapat potensi untuk pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman pengguna.

1. JURNAL KEDUA BERKAITAN DENGAN SUB PEMBAHASAN BOOT SISTEM DENGAN JUDUL : KLASIFIKASI BAHASA DAERAH MENGGUNAKAN METODE GRADIENT BOOTS DAN RANDOM FOREST
2. PENDAHULUAN

Pendahuluan ini membahas keberagaman bahasa daerah di Indonesia dan permasalahan terkait penurunan penggunaannya. Bahasa daerah diidentifikasi sebagai kekayaan bangsa, tetapi sulit diakses oleh masyarakat antar daerah. Penelitian ini bertujuan mengklasifikasikan bahasa daerah menggunakan metode Gradient Boost dan Random Forest untuk mengetahui keefektifan prediksi keduanya. Pendahuluan memberikan konteks masalah, metode penelitian, dan tujuan dengan fokus pada kekayaan bahasa daerah dan kebutuhan prediksi.

1. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini melibatkan beberapa tahap, yang dijelaskan sebagai berikut:

* Identifikasi Masalah: Tahap awal memfokuskan pada pengidentifikasian masalah terkait data bahasa daerah. Ini menjadi dasar untuk menemukan solusi yang tepat.
* Studi Literatur: Dilakukan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang topik penelitian. Informasi diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan referensi terpercaya.
* Diskusi dan Konsultasi: Melibatkan diskusi dan konsultasi dengan dosen pembimbing atau ahli bidang terkait untuk membantu dalam penyusunan penelitian.
* Pengumpulan Data: Data bahasa daerah dari Jawa, Nias, dan Toraja dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk bahasa sehari-hari. Data diorganisir dalam file Excel dengan cleantext dan label, dan setiap bahasa memiliki minimal 3000 data.
* Pengolahan Data: Melibatkan pengolahan data yang mencakup penginputan manual ke dalam Excel, pembersihan data untuk menghapus tanda baca dan angka yang tidak relevan. Proses ini bertujuan untuk memastikan kualitas data yang terbaik.

Dataset: Dataset terdiri dari data bahasa daerah Jawa, Nias, dan Toraja. Data diambil dari berbagai sumber dan dikombinasikan dalam file Excel dengan cleantext dan label. Nama daerah seperti Jawa, Nias, dan Toraja digunakan sebagai label.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dataset yang terdiri dari 9000 data total, dengan setiap bahasa memiliki 3000 data. Proses penginputan dan pembersihan data dilakukan secara manual untuk memastikan kualitas data yang optimal.

1. HASIL DAN PEMBAHSAN

Jadi penelitian ini menggunakan Gradient Boost dan Random Forest Classifier untuk mengklasifikasikan bahasa daerah. Gradient Boost memiliki akurasi sebesar 88.5%, sedangkan Random Forest memiliki akurasi 87.94%. Confusion matrix dan heatmap memberikan gambaran detail mengenai kinerja klasifikasi untuk setiap bahasa. Identifikasi kalimat menunjukkan bahwa kedua metode mampu mengenali bahasa dari kalimat yang diinputkan. Perbandingan akurasi menunjukkan bahwa Gradient Boost lebih unggul dalam prediksi bahasa daerah.

1. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengimplementasikan metode Gradient Boost dan Random Forest dalam klasifikasi bahasa daerah. Dari hasil pengujian, Gradient Boost Classifier menunjukkan tingkat akurasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan Random Forest. Oleh karena itu, dalam konteks ini, metode Gradient Boost lebih efektif dalam memprediksi bahasa daerah dengan tingkat akurasi sebesar 88.5%.

1. Top of Form