Aplikasi Pemetaan Google Maps dengan Sistem Geografi *Jalur Fiber Optic ,*

Komunitas *Game Board*



Disusun Oleh :

Kelompok 3

Panggah Kriesna Mukti (A11.2018.11467)

Rahma Ulya Hanifah ( A11.2018.11477)

Maylinda Putri Ardiani ( A11.2018.11480)

Miranti Alysha Zulia ( A11.2018.11490)

Putri Aida Icha ( A11.2018.11529)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**SEMARANG**

**2021**

# **DAFTAR ISI**

[**DAFTAR ISI** i](#_Toc77245623)

[**DAFTAR GAMBAR** ii](#_Toc77245624)

[**BAB 1** 1](#_Toc77245625)

[1.1 Project Charter 1](#_Toc77245626)

[1.1.1 Nama Proyek 1](#_Toc77245627)

[1.1.2 Nama Tim 1](#_Toc77245628)

[1.1.4 Tanggal Berakhir Proyek 1](#_Toc77245629)

[1.1.5 Deskripsi Proyek 1](#_Toc77245630)

[1.1.6 Stakeholder 2](#_Toc77245631)

[1.2 Project Scope Statement 3](#_Toc77245632)

[1.2.1 Ruang Lingkup 3](#_Toc77245633)

[1.2.2 Deskripsi Fungsionalitas 3](#_Toc77245634)

[1.2.3 Work Breakdown Structure 4](#_Toc77245635)

[1.2.4 Gantt Chart 4](#_Toc77245636)

[**BAB II** 5](#_Toc77245637)

[2.1 Tools : 5](#_Toc77245638)

[2.1.1 Project Manajemen 5](#_Toc77245639)

[2.1.2 Diagram 6](#_Toc77245640)

[2.1.3 Wireframe : 6](#_Toc77245641)

[2.1.4 UI Mockup : 7](#_Toc77245642)

[2.2 Wireframe 8](#_Toc77245643)

[**BAB III** 9](#_Toc77245644)

[3.1 Implementasi Sistem 9](#_Toc77245645)

# **DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 1. 1 Work Breakdown Structure 4](#_Toc77244943)

[Gambar 1. 2 Gantt Chart 4](#_Toc77244944)

[Gambar 2. 1 Gambar Discord 5](#_Toc77246042)

[Gambar 2. 2 Gambar Draw io 6](#_Toc77246043)

[Gambar 2. 3 Gambar Figma 7](#_Toc77246044)

[Gambar 2. 4 Impelementasi Figma 8](#_Toc77246045)

[Gambar 3. 1 Dashboard 9](#_Toc77244965)

[Gambar 3. 2 Halaman *Register* 9](#_Toc77244966)

[Gambar 3. 3 Halaman *Login* 10](#_Toc77244967)

[Gambar 3. 4 Halaman *Home* 10](#_Toc77244968)

[Gambar 3. 5 *Host* 11](#_Toc77244969)

[Gambar 3. 6 Maps 12](#_Toc77244970)

[Gambar 3. 7 *Session* 13](#_Toc77244971)

[Gambar 3. 8 Pemain 13](#_Toc77244972)

[Gambar 3. 9 Halaman Public 14](#_Toc77244973)

[Gambar 3. 10 Tempat 15](#_Toc77244974)

[Gambar 3. 11 Public 16](#_Toc77244975)

[Gambar 3. 12 *Session* 16](#_Toc77244976)

[Gambar 3. 13 Halaman *History* 17](#_Toc77244977)

[Gambar 3. 14 Halaman Pengaturan 17](#_Toc77244978)

[Gambar 3. 15 Halaman Akun 18](#_Toc77244979)

# **BAB 1**

## 1.1 Project Charter

### 1.1.1 Nama Proyek

*“Aplikasi Pemetaan Google Maps dengan Sistem Geografi Jalur Fiber Optic , Komunitas Game Board“*

### 1.1.2 Nama Tim

PPL Kelompok 3

**1.1.3 Tanggal Mulai Proyek**

23 Maret 2021

### 1.1.4 Tanggal Berakhir Proyek

12 Juli 2021

### 1.1.5 Deskripsi Proyek

Komunitas board game di suatu kota bingung karena ketika mereka ingin bermain game bersama (mabar) mereka kesulitan dalam menentukan jadwal bermain serta mengajak teman-temannya untuk bermain di suatu tempat. Selain itu mereka ingin memperluasnya dengan tidak hanya mengajak orang yang dikenal tetapi juga dapat bermain dengan orang yang bahkan tidak dikenal yang ada didekat mereka. Semua pengguna bisa mendaftar pada sesi bermain yang telah dibuat host hingga sebelum waktu bermain tiba. Host dapat memilih user yang sudah terdaftar hingga hari atau tanggal yang sebelumnya telah ditentukan oleh host, Sehingga mereka harus berkomunikasi untuk menentukan titik kumpul , game yang dimainkan, foto game, jumlah pemain yang dibutuhkan, pemain yang terpilih, dan pemain yang masuk dalam antrian, serta waktu dari sesi bermain tersebut. Juga diperlukan adanya suatu informasi yang memuat history dari sesi bermain yang sudah ataupun yang akan berlangsung . Oleh karena itu , pada proyek ini akan dikembangkan **Aplikasi Pemetaan Google Maps dengan Sistem Geografi Jalur Fiber Optic*, Komunitas Game Board*** agar siapa saja dapat menjadi seorang host atau pembuat jadwal bermain dengan melihat tempat yang dijadikan titik kumpul serta para pemain dapat melihat posisi rumah dari masing-masing pemain sehingga mereka tahu jarak dari tiap rumah ke titik kumpul melalui peta agar lebih Efisien , juga mereka bisa mengatur ketersediaan jadwal . dan penjadwalan tiap bulan dapat diexport ke dalam file csv.

### 1.1.6 Stakeholder

Product Owner : Komunitas board game

Project Sponsor : UDINUS , GRAB , GOJEK

Project Leader : PANGGAH KRIESNA MUKTI

Business & System Analyst : PUTRI AIDA ICHA NURRAHMA

Database Designer : PANGGAH KRIESNA MUKTI

UI Designer : MIRANTI ALYSHA ZULIA LARASATI

Front-End Programer : RAHMA ULYA HANIFAH

Back-End Programer : MAYLINDA PUTRI ARDIANI

## 1.2 Project Scope Statement

### 1.2.1 Ruang Lingkup

Aplikasi Pemetaan Google Maps dengan sistem Geografi Jalur Fiber Optic, Komunitas Game Board adalah sebuah proyek yang isinya mengenai ketersediaan jadwal serta jalur posisi masing-masing pemain. Aplikasi ini dapat diakses komunitas board game menggunakan komputer maupun smartphone.

### 1.2.2 Deskripsi Fungsionalitas

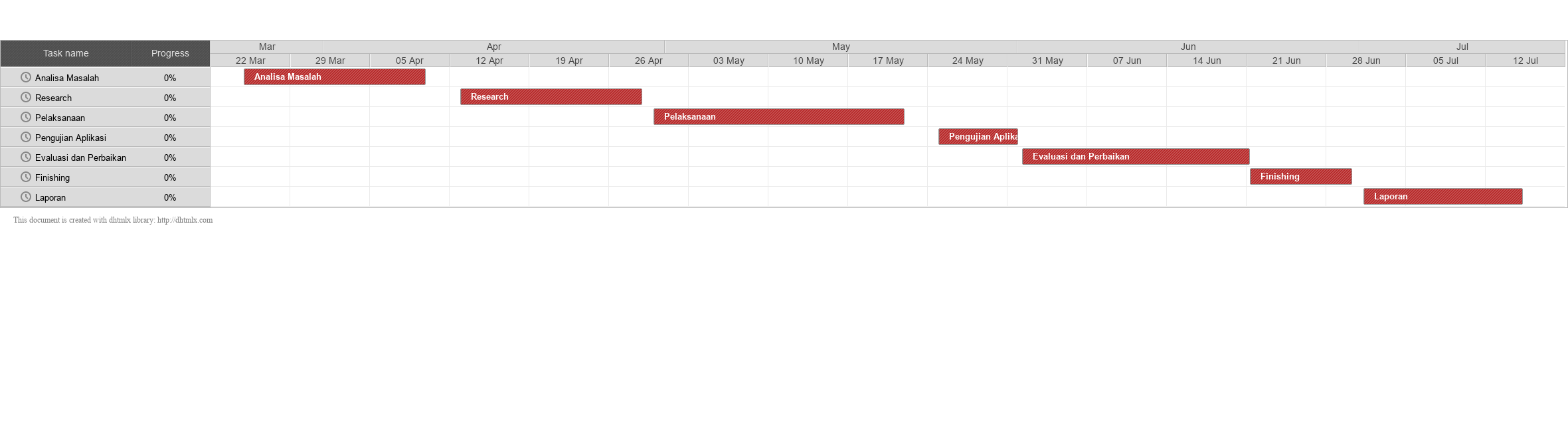
1. Mendaftar sebagai anggota komunitas board game
2. Anggota bisa melakukan login
3. Mengakses fitur host
4. Membuat jadwal mabar
5. Membuat titik temu
6. Memilih game yang dimainkan
7. Memilih pemain dari pemain dalam antrian
8. Memilih sesi pada game
9. Melihat history sesi bermain
10. Mengunduh file penjadwalan

### 1.2.3 Work Breakdown Structure



Gambar 1. 1 Work Breakdown Structure

### 1.2.4 Gantt Chart



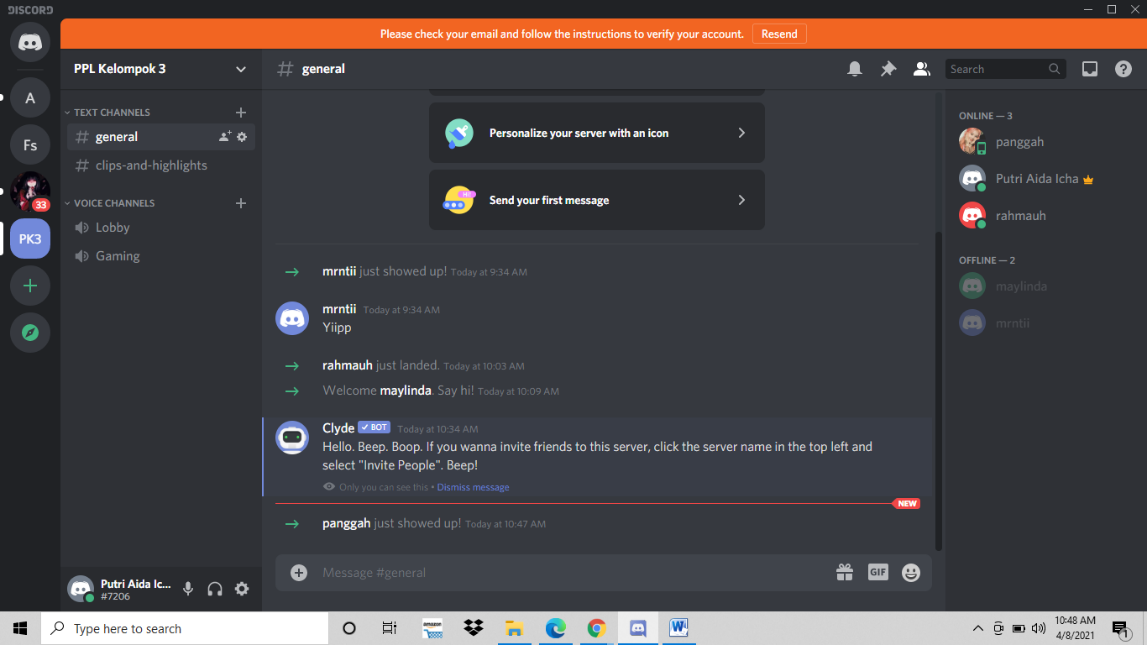
Gambar 1. 2 Gantt Chart

# **BAB II**

## 2.1 Tools :

### 2.1.1 Project Manajemen

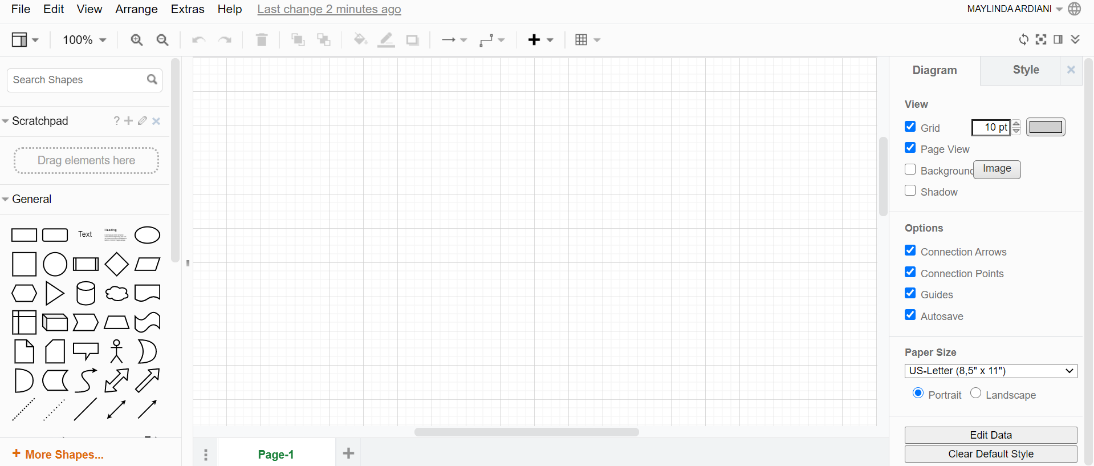
**Discord** adalah aplikasi voice chat gratis yang biasa dipakai untuk berkomunitas, biasanya aplikasi ini digunakan oleh para pemain game. Discord Ini memberi pengguna akses ke alat yang berfokus di sekitar komunikasi seperti panggilan suara dan video, ruang obrolan persisten, dan integrasi dengan layanan yang berfokus pada pemain lainnya. Komunitas Discord diatur ke dalam kumpulan saluran terpisah yang disebut server. Pengguna dapat mengelola visibilitas publik mereka dan membuat satu atau lebih saluran di dalam server itu.



Gambar 2. 1 Gambar Discord

### 2.1.2 Diagram

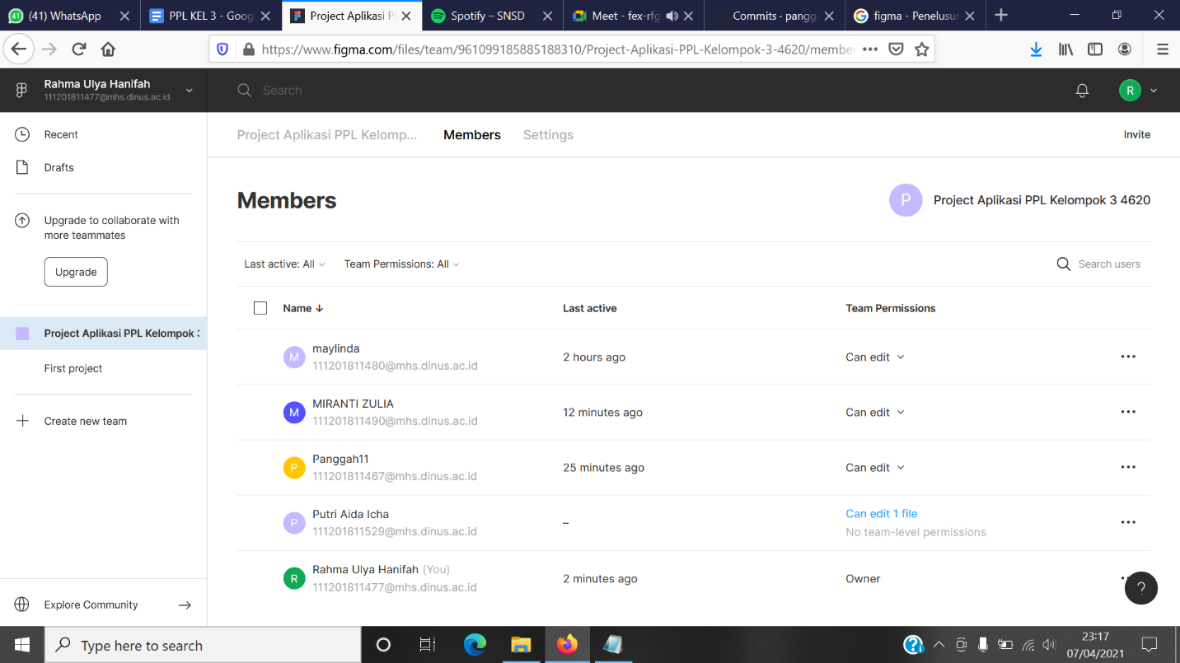
***Aplikasi diagram (*Draw.io*)*** yang memiliki fitur yang lumayan lengkap dan flexible dalam penyimpananya dan penggunaannya, aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi online web base yang dapat anda gunakan di sistem operasi Desktop manapun yang anda gunakan. Draw io ini bisa menginvite teman sehingga bisa mengakses Ketika mengerjakan project Bersama- sama. Aplikasi ini sangat mudah di pahami, tidak akan rumit untuk memahami aplikasi ini dengan tampilan simple dan icon-icon yang banyak pilihannya. Draw.io ini dapat anda simpan dalam format .HTML dan .XML anda juga dapat menyimpan diagram yang anda buat langsung di media penyimpanan online (Google Drive, Github,Dropbox,OneDrive,Device Lokal) .ketika anda menyimpan di google drive anda dapat langsung membuka file tersbut pada google drive anda kemudian open with draw.io Diagrams.



Gambar 2. 2 Gambar Draw io

### 2.1.3 Wireframe :

**Aplikasi *(Figma)*** adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real- time). Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat prototyping. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser.

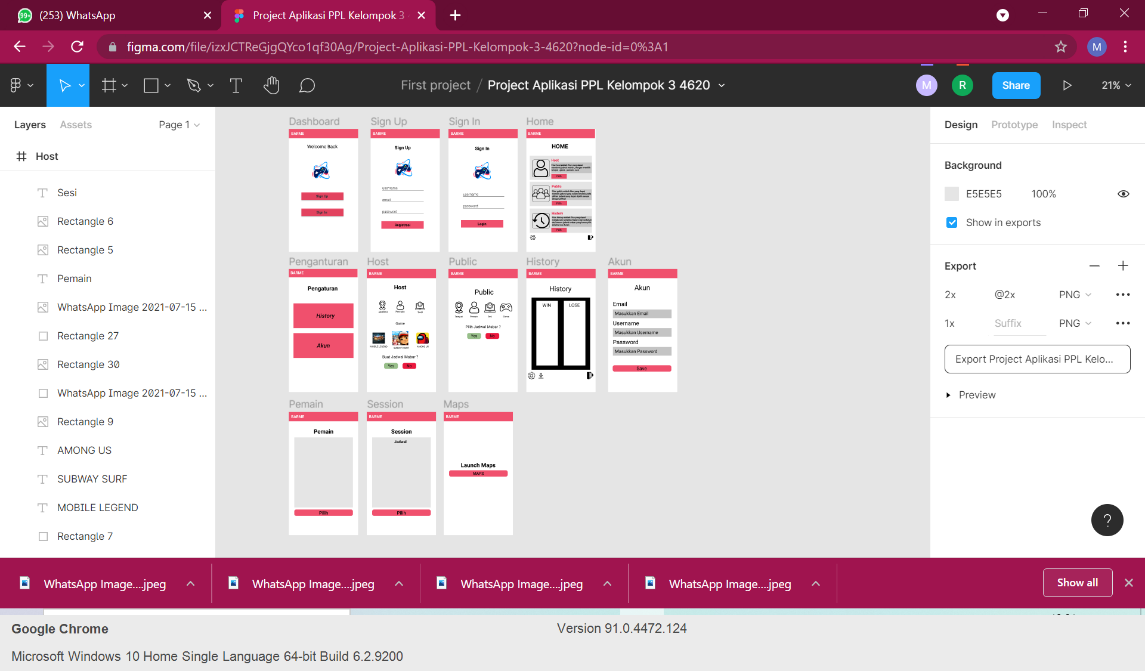


Gambar 2. 3 Gambar Figma

### 2.1.4 UI Mockup :

**Aplikasi *(Figma)*** adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real- time). Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat prototyping. Ini adalah aplikasi desain UIdan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain.

## 2.2 Wireframe

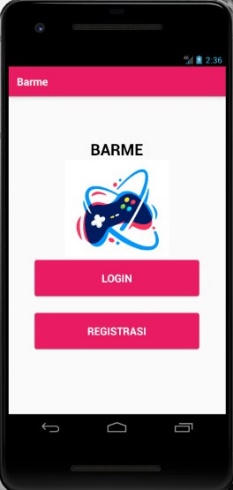


Gambar 2. 4 Impelementasi Figma

# **BAB III**

## 3.1 Implementasi Sistem

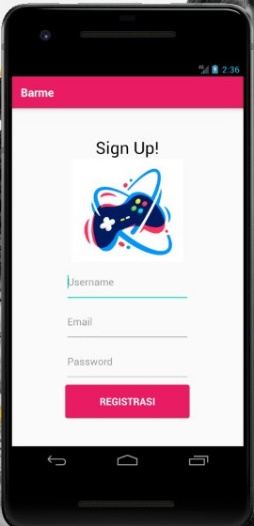
1. Dashboard



Gambar 3. 1 Dashboard

Pada gambar 3.1 sebagai halaman utama aplikasi. Terdapat 2 fitur yaitu login dan register. Halaman ini ditujukan untuk pengguna

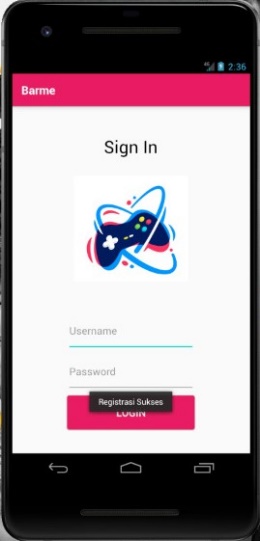
1. Register



Gambar 3. 2 Halaman Register

Pada gambar 3.2 sebagai halaman register terdapat form username, email, password.

1. Login



Gambar 3. 3 Halaman Login

Pada gambar 3.3 terdapat form username dan password yang digunakan untuk login oleh pengguna.

1. Home



Gambar 3. 4 Halaman Home

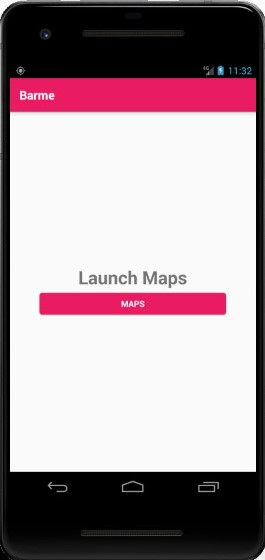
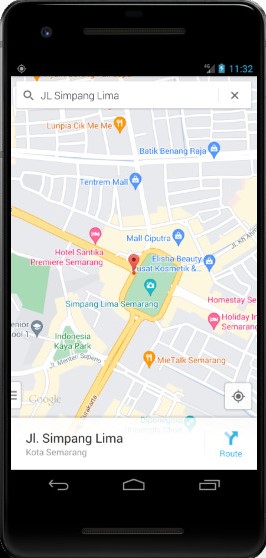
Pada gambar 3.4 terdapat halaman home yang berisikan fitur host, public, history dibagian bawah kanan, kiri terdapat fiture logout dan pengaturan yang bisa digunakan untuk user.

1. Host



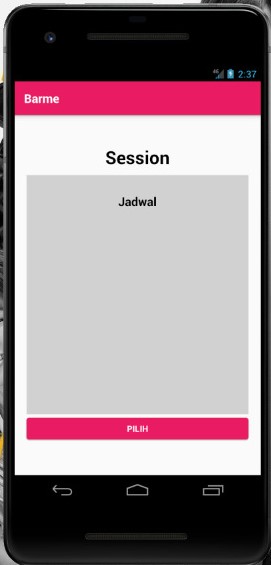
Gambar 3. 5 Host

Pada gambar 3.5 terdapat halaman host memiliki fitur tempat yang digunakan untuk pemain menentukan lokasi, fitur pemain dimana nanti pemain bisa mengetahui siapa saja yang bergabung dalam permainan tersebut, fitur session digunakan untuk menentukan jadwal untuk permainannya.

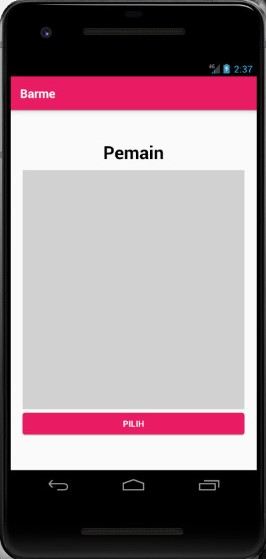
Gambar 3. 6 Maps

Pada gambar 3.6 merupakan bagian dari halaman host yaitu fitur tempat sehingga pemain / pengguna bisa mengetahui tempat para pemain, jika salah satu pemain menjadi host bisa menentukan titik lokasi permainan.



Gambar 3. 7 Session

Pada gambar 3.7 merupakan bagian dari halaman host yaitu fitur session dimana nanti pemain bisa menjadi host dan bisa menentukan jadwal game.



Gambar 3. 8 Pemain

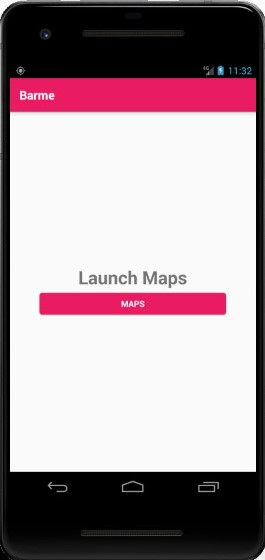
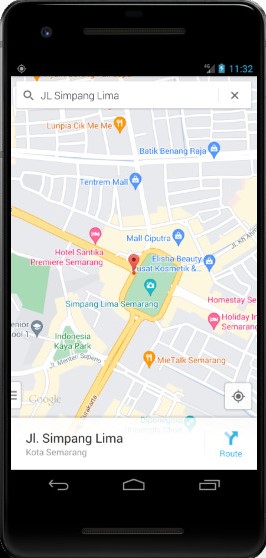
Pada gambar 3.8 merupakan bagian dari halaaman host yaitu fitur pemain dimana nanti pemain bisa mengetahui siapa saja yang bergabung dalam game. Pemain bisa menentukan siapa saja yang menjadi host.

1. Public



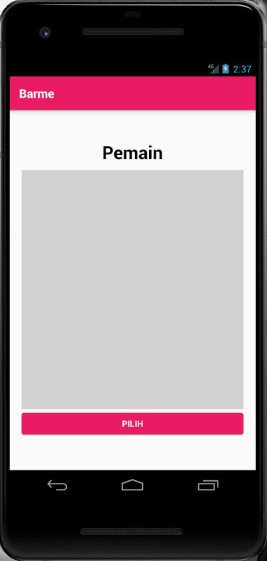
Gambar 3. 9 Halaman Public

Pada gambar 3.9 terdapat halaman public yang berisikan fitur tempat yang digunakan untuk e fitur tempat yang digunakan untuk pemain mengetahui lokasi, fitur pemain dimana nanti pemain bisa mengetahui siapa saja yang bergabung dalam permainan tersebut, fitur session digunakan untuk mengetahui jadwal untuk permainannya.

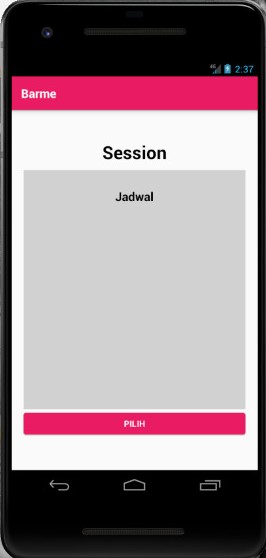
Gambar 3. 10 Tempat

Pada gambar 3.10 merupakan bagian dari halaman public yaitu fitur tempat sehingga pemain / pengguna bisa mengetahui tempat para pemain.



Gambar 3. 11 Public

Pada gambar 3.11 merupakan bagian dari halaaman public yaitu fitur pemain dimana nanti pemain bisa mengetahui siapa saja yang bergabung dalam game.



Gambar 3. 12 Session

Pada gambar 3.12 merupakan bagian dari halaman public yaitu fitur session dimana nanti pemain bisa mengetahui jadwal game.

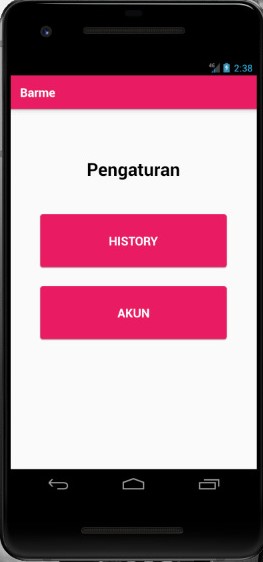
1. History



Gambar 3. 13 Halaman History

Pada gambar 3.13 terdapat halaman history dimana nanti pemain yang telah menyelesaikan game bisa mengetahui hasil permainan tersebut bisa win / lose.

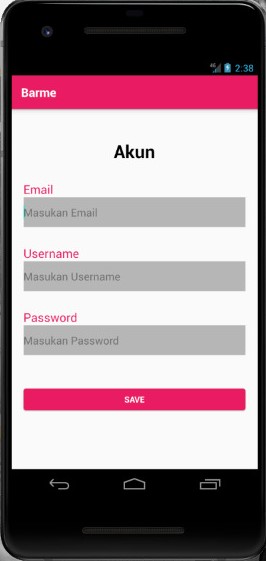
1. Pengaturan



Gambar 3. 14 Halaman Pengaturan

Pada gambar 3.14 terdapat halaman pengaturan dimana pengguna / pemain bisa melihat history hasil permainan dan bisa mengedit akun.

1. Akun



Gambar 3. 15 Halaman Akun

Pada gambar 3.15 merupakan halaman akun dimana pengguna bisa mengubah email, usrename dan password