

**PEMBUATAN MODEL DAN PROTOTIPE
BANDUNG *FOODBOOK* DENGAN KONSEP
PUBLIC PARTICIPATION
*GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEMS***

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

Disusun oleh :
Triadynata Zamhur
10.304.0203



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JUNI 2015**

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar Belakang Masalah	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-2
1.3 Tujuan Penelitian.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Penelitian	1-2
1.6 Sistematika Penulisan.....	1-5
BAB 2 LANDASAN TEORI	2-1
2.1 Prototipe.....	2-1
2.2 Sistem.....	2-1
2.3 Informasi	2-1
2.4 Geografis	2-2
2.5 Sistem Informasi Geografis	2-2
2.6 Public Participation (Partisipasi Publik)	2-2
2.7 Definisi Public Participation Geographic Information System (PPGIS).....	2-3
2.8 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	2-4
2.9 Pemodelan Perancangan Perangkat Lunak	2-5
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	3-1
3.1 Kerangka Tugas Akhir	3-1
3.2 Skema Tugas Akhir	3-2
3.3 Tinjauan Umum.....	3-3
3.4 Analisis Sistem yang Berjalan	3-3
3.5 Kelebihan dan Kekurangan Sistem yang berjalan	3-3
3.6 Analisis Sistem <i>Bandung Foodbook</i>	3-4
3.7 Analisis Kebutuhan Informasi	3-4
3.8 Analisis Gambaran Umum Sistem yang Akan Dibangun	3-5

3.9	Analisis Pengguna	3-5
3.10	Analisis Kebutuhan Fungsional	3-6
3.11	Analisis Non Fungsional.....	3-6
3.12	Perancangan Fungsional Sistem	3-6
3.12.1	Deskripsi Use Case	3-7
3.12.2	Skenario Cara Kerja Fungsi	3-8
3.13	Analisis objek yang terlibat	3-12
3.14	Perancangan Alur Interaksi Sistem	3-14
3.14.1	Tabel Daftar Kelas	3-21
3.15	Perancangan Kelas yang Terlibat.....	3-22
3.16	Perancangan komponen yang terlibat	3-22
3.17	Perancangan paket	3-22
3.18	Perancangan basis data	3-23
3.19	Perancangan Data Spasial	3-26
3.20	Perancangan Kategori Kuliner	3-27
3.21	Perancangan Prototipe Antarmuka	3-29
BAB 4	IMPLEMENTASI	4-1
4.1	Tinjauan Umum.....	4-1
4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	4-1
4.3	Kebutuhan Perangkat Keras.....	4-1
4.4	Kebutuhan Perangkat Pengguna	4-2
4.5	Implementasi Data.....	4-2
4.6	Implementasi Arsitektur	4-2
4.7	Implementasi Antarmuka Aplikasi	4-3
4.8	Pengujian Aplikasi.....	4-9
4.8.1	Rencana pengujian.....	4-9
4.8.2	Pendekatan pengujian	4-9
4.8.3	Pengujian fungsional	4-9
4.8.4	Skenario pengujian	4-9
4.8.5	Pengujian	4-10
BAB 5	PENUTUP	5-1
5.1	Kesimpulan.....	5-1
5.2	Saran.....	5-1
	DAFTAR PUSTAKA.....	5-2
A	LAMPIRAN.....	5-5A-1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel deskripsi kerangka TA.....	3-1
Tabel 3.2 Kelebihan dan kekurangan	3-4
Tabel 3.3 Deskripsi Pengguna.....	3-5
Tabel 3.4 Kebutuhan fungsional sistem	3-6
Tabel 3.5 Deskripsi kebutuhan non fungsional	3-6
Tabel 3.6 Deskripsi use case	3-7
Tabel 3.7 Skenario Fungsi Mencari Informasi Tempat Kuliner	3-8
Tabel 3.8 Skenario Fungsi Menampilkan Informasi.....	3-8
Tabel 3.9 Skenario Fungsi Membandingkan Tempat Kuliner	3-9
Tabel 3.10 Skenario Fungsi Pengelolaan Profil.....	3-9
Tabel 3.11 Skenario Fungsi Petunjuk Jalan.....	3-10
Tabel 3.12 Skenario Fungsi Daftar Testimoni dan Rekomendasi.....	3-10
Tabel 3.13 Skenario Fungsi pengelolaan testimoni	3-10
Tabel 3.14 Skenario fungsi pengelolaan tempat kuliner	3-11
Tabel 3.15 Skenario Fungsi Tambah <i>Event</i>	3-11
Tabel 3.16 tabel daftar kelas	3-21
Tabel 3.17 Perancangan Tabel Tabel kategori.....	3-23
Tabel 3.18 index tabel kategori	3-23
Tabel 3.19 Perancangan Tabel list kategori.....	3-23
Tabel 3.20 Indexes tabel list kategori.....	3-23
Tabel 3.21 Perancangan Tabel Menu	3-24
Tabel 3.22 indexes tabel menu	3-24
Tabel 3.23 Perancangan Tabel Pengelola.....	3-24
Tabel 3.24 indexes tabel pengelola	3-24
Tabel 3.25 Perancangan Tabel Rekomendasi	3-24
Tabel 3.26 Indexes tabel rekomendasi	3-25
Tabel 3.27 Perancangan Tabel Teman	3-25
Tabel 3.28 indexes tabel teman	3-25
Tabel 3.29 Perancangan Tabel Tempat Kuliner	3-25
Tabel 3.30 indexes table tempat kuliner	3-25
Tabel 3.31 Perancangan Tabel User	3-26
Tabel 3.32 indexes tabel user	3-26
Tabel 4.1 Tabel keterangan fungsi	4-9
Tabel 4.2 Tabel skenario pengujian.....	4-10

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metodologi penelitian.....	1-3
Gambar 2.1 Metodologi pengembangan perangkat lunak (RUP).....	2-4
Gambar 3.1 Arsitektur Bandung <i>Foodbook</i>	3-5
Gambar 3.2 Diagram use case aplikasi Bandung <i>Foodbook</i>	3-7
Gambar 3.3 Diagram kelas analisis mencari informasi	3-12
Gambar 3.4 Diagram kelas analisis menampilkan tempat kuliner	3-12
Gambar 3.5 Diagram kelas analisis membandingkan tempat kuliner	3-13
Gambar 3.6 Diagram kelas analisis pengelolaan profil	3-13
Gambar 3.7 Diagram kelas analisis daftar testimoni dan rekomendasi	3-13
Gambar 3.8 Diagram kelas analisis rekomendasi	3-14
Gambar 3.9 Diagram kelas analisis pengelolaan tempat kuliner	3-14
Gambar 3.10 Diagram kelas analisis tambah <i>event</i>	3-14
Gambar 3.11 Diagram sekuens mencari informasi tempat kuliner	3-15
Gambar 3.12 Diagram sekuens Menampilkan tempat kuliner	3-16
Gambar 3.13 Diagram sekuens membandingkan tempat kuliner	3-16
Gambar 3.14 Diagram sekuens pengelolaan profil.....	3-17
Gambar 3.15 Diagram sekuens fungsi daftar testimoni dan rekomendasi	3-18
Gambar 3.16 Diagram sekuens fungsi pengelolaan testimoni	3-19
Gambar 3.17 Diagram sekuens fungsi pengelolaan tempat kuliner	3-20
Gambar 3.18 Diagram sekuens fungsi tambah <i>event</i>	3-21
Gambar 3.19 Diagram kelas perancangan	3-22
Gambar 3.20 Diagram komponen Bandung <i>Foodbook</i>	3-22
Gambar 3.21 Diagram paket Bandung <i>Foodbook</i>	3-23
Gambar 3.22 Fisik Basisdata Bandung <i>foodbook</i>	3-26
Gambar 3.23 Arsitektur layer informasi.....	3-27
Gambar 3.24 Kategori lokasi.....	3-28
Gambar 3.25 Struktur kategori berdasarkan tipe	3-28
Gambar 3.26 Struktur kategori berdasarkan harga makanan	3-28
Gambar 3.27 struktur kategori berdasarkan layanan	3-29
Gambar 3.28 Antarmuka beranda.....	3-31
Gambar 3.29 Antarmuka <i>Timeline</i>	3-31
Gambar 3.30 antarmuka profil	3-32
Gambar 3.31 antarmuka pencarian.....	3-32
Gambar 3.32 antarmuka beranda pengelola	3-33
Gambar 3.33 antarmuka profil tempat kuliner.....	3-33

Gambar 3.34 antar muka pencarian untuk tamu	3-34
Gambar 3.35 antarmuka tambah lokasi	3-35
Gambar 4.1 arsitektur	4-3
Gambar 4.2 Antarmuka halaman beranda (utama)	4-4
Gambar 4.3 Antarmuka halaman pencarian bagi tamu	4-5
Gambar 4.4 Antarmuka halaman beranda pengunjung	4-6
Gambar 4.5 Antarmuka halaman pencarian pengunjung	4-6
Gambar 4.6 Antarmuka halaman profil pengunjung.....	4-7
Gambar 4.7 Antarmuka halaman beranda pengelola	4-7
Gambar 4.8 Antarmuka halaman profil tempat kuliner	4-8
Gambar 4.9 Antarmuka tambah lokasi kuliner	4-8

