

BAB VI

PENUTUP

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

6.1 Kesimpulan

Setelah sistem Puzzle of Batik berhasil diimplementasikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Puzzle of Batik berhasil dibangun dan dapat di gunakan.
2. Dari hasil pengujian telah di buktikan aplikasi dapat dijalankan dengan baik.

6.2 Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak Puzzle of Batik ini, yaitu:

1. Mempercantik tampilan.
2. Menambah lebih banyak informasi data batik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest; Rollings, Andrew, 2007, *Fundamentals of Game Design*.
- Albert, 2007, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar*.
- Amiyati, Dewi Lili; Mariono Andi, 2010, *Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Daerah Pokok Bahasan Aksara Jawa Kelas VII di SMP Negeri 2 Sidoarjo*.
- Deponti, D.; Maggiorini, D.; Palazzi, C.E. , 2009, *DroidGlove: An android-based application for wrist rehabilitation*.
- Efianingrum, Ariefa, 2011, *Batik sebagai Sarana Peneguhan Identitas Lokal dan Karakter Bangsa*.
- Goadrich, Mark; Jennings, Jacob; Jadud, Matthew, 2010, *Exploring the use of Android OS in CS2*.
- Hermanto, Nike Sylvia, 2012, *Pengembangan Aplikasi Android Untuk Menemukan Karakteristik Kepribadian Berdasarkan Shio Melalui Tanggal Lahir*.
- Kim, Woo Yeol; Son, Hyun Seung; Kim, Jae Seung; Kim, Robert Young Chul, 2011, *Adapting Model Transformation Approach for Android Smartphone Application*, Vol. 199, No. 10.1007/978-3-642-23312-8_53.
- Noviyanto, Fiftin, 2008 *Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak berbasis Multimedia dan Game Interaktif*.
- Pocatilu, Paul, 2010, *Developing Mobile Learning Applications for Android using Web Services*, vol. 14, no. 3.
- Ruskhan, Abdul Gaffar, 2007, *Pemanfaatan Keberagaman Budaya Indonesia dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)*.
- Siswomihardjo, Oetari; Prawirohardjo, 2011, *Pola Batik Klasik: pesan tersembunyi yang dilupakan*.
- Suciati, S.Pd, M.Ds, 2010, *Batik Indonesia sebagai Sumber Ide*.

- Suria, Ozzi, 2013, *Pembangunan Sistem Pelayanan Order dan Reservasi Ruang pada Movie Square berbasis Web dan Android*.
- Wang, Lu; Wang, Xiaoting; Ju, Qiang; Li, Quanwei; Li, Manyi; Zhang, Wei, 2011, *Game-Based Mobile Learning System for Campus on Android Platform*, Vol. 6872/2011, No. 10.1007/978-3-642-23456-9_12.
- Wibowo, Agus; Tallega, Enosta; Fersbeanto, Daniel, 2006, *Analisa dan Perancangan Perangkat Ajar Keanekaragaman Budaya Indonesia Berbasis Multimedia di Sekolah Dasar Tarsisius II*.
- Wicaksono, Theodorus Danang, 2012, *Pembangunan Sistem Layanan Berbasis Lokasi Pencarian Objek Wisata Berbasis Android*.
- Wijaya, Ekaprana; Sari, Yunita Kemala; Kartikadarma, Etika, 2012, *Game Kebudayaan sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian Kebudayaan dan Media Pembelajaran*.

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

PoB

(Puzzle of Batik)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Andi Nugroho / 5785

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-PoB		1/16
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim, dan Singkatan.....	6
1.4	Referensi.....	7
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	7
2	Deskripsi Kebutuhan.....	8
2.1	Perspektif Produk.....	8
2.2	Fungsi Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna.....	11
2.4	Batasan-batasan.....	11
2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	13
3	Kebutuhan Khusus.....	13
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	13
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak.....	13
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan.....	14
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas.....	14
5	Entity Relationship Diagram(ERD).....	23

Daftar Gambar

- 1 Arsitektur Perangkat Lunak Websin untuk web.....9
- 2 Use Case Diagram.....13
- 3 Entity Relationship Diagram.....23



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak PoB (Puzzle of Batik) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-PoB ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PoB dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Memberikan informasi mengenai batik.
2. Memberikan permainan dalam bentuk puzzle.

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform android.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-PoB-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PoB (Puzzle of Batik) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.

PoB	Perangkat lunak Puzzle of Batik.
-----	----------------------------------

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Andi Nugroho, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Websin*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012, Yogyakarta.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak PoB yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak PoB tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak PoB yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

PoB merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu memberikan informasi mengenai batik dan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PoB	7/ 16
----------------------------------	------------	-------

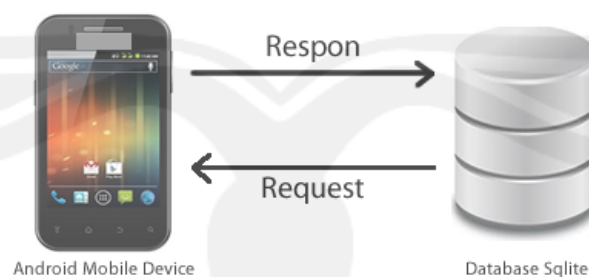
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

memberikan hiburan dengan adanya permainan puzzle. Sistem ini memiliki galeri yang memberikan informasi mengenai batik. Selain itu sistem ini memiliki fungsi permainan dalam bentuk puzzle.

Perangkat lunak PoB ini berjalan pada platform android, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman android.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan menghubungkan Android Mobile Device dengan database didalam device tersebut, di mana semua data disimpan di device. User dapat mengakses data yang ada di database tersebut secara offline karena mengakses pada database di device.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database sqlite, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database sqlite yang selanjutnya dikirimkan ke client yang merequest.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat Lunak PoB

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak PoB pada web adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Start Game* (**SKPL-PoB-001**) .

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PoB	8/ 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk memulai permainan. Permainan yang dimiliki meliputi :

a. Fungsi *Memory* (**SKPL-PoB-001-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memulai permainan puzzle yang menyamakan gambar dan terdapat pilihan tingkat kesulitan, yaitu mudah, sedang, dan sulit.

b. Fungsi *Swap* (**SKPL-PoB-001-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memulai permainan puzzle yang meletakkan kembali potongan gambar pada letak sebenarnya sehingga menjadi 1(satu) gambar yang utuh dan terdapat pilihan tingkat kesulitan, yaitu mudah, sedang, dan sulit.

2. Fungsi *Show Gallery* (**SKPL-PoB-002**) .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk menampilkan koleksi gambar batik dan keterangan yang mengenai batik tersebut.

3. Fungsi *Show About* (**SKPL-PoB-003**) .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk menampilkan keterangan mengenai aplikasi PoB.

4. Fungsi *Exit* (**SKPL-PoB-002**) .

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk keluar dari aplikasi.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak PoB adalah sebagai berikut :

1. Memahami pengoperasian *android mobile device*.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak PoB tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak PoB.

2. Keterbatasan perangkat keras

Hanya dapat digunakan di *Computer* atau *Notebook*.

3. Keterbatasan perangkat lunak

Mengerti bahasa pemrograman android di aplikasi eclipse.

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada *Android Mobile Device* dengan ukuran layar minimal 4 inch.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak PoB meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk *activity*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PoB	10/ 16
----------------------------------	------------	--------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak PoB adalah:

1. Perangkat *Android Mobile Device* dengan minimal ukuran layar 4 inch.

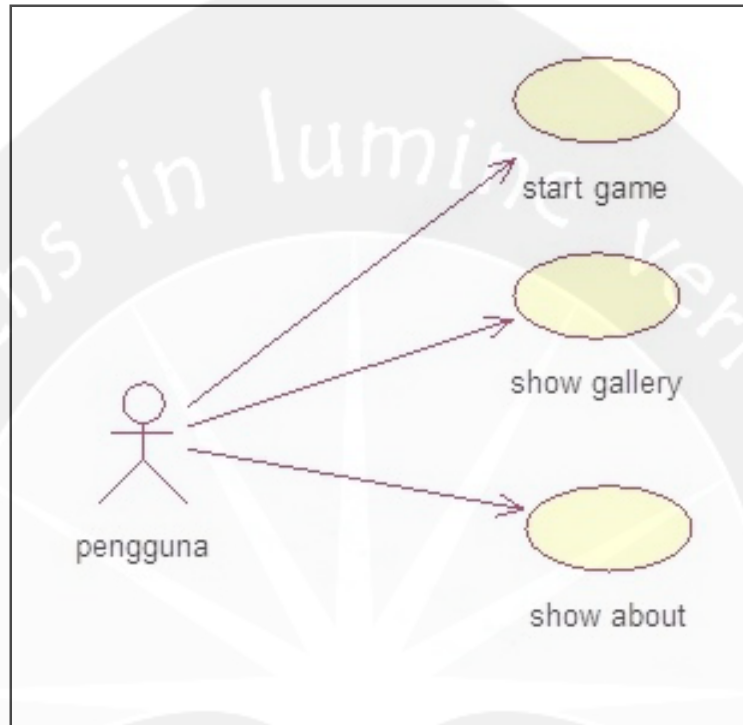
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak PoB adalah sebagai berikut :

1. Nama : Android
Sebagai sistem operasi untuk perangkat *mobile device*.
2. Nama : SQLite
Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk menyimpan data.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Specification : start game

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memulai permainan.

2. Primary Actor

1. Pengguna.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menekan tombol play.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk memilih tipe permainan.
3. Aktor memilih tipe game memory.
 - A-1 Aktor memilih tipe game swap.
4. Sistem menyimpan pilihan tipe game.
5. Sistem menampilkan antarmuka untuk memilih tingkat kesulitan.
6. Aktor memilih tingkat mudah.
 - A-2 Aktor memilih tingkat sedang.
 - A-3 Aktor memilih tingkat sulit.
7. Sistem menampilkan antarmuka permainan.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih tipe game swap.
 1. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 4.
- A-2 Aktor memilih tingkat sedang.
 1. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7.
- A-3 Aktor memilih tingkat sulit.
 1. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7.

1. Error Flow

none

2. PreConditions

1. Aplikasi PoB telah berjalan.

3. PostConditions

1. Antarmuka permainan telah tertampil.

4.1.2 Use case Spesification : *show gallery*

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan koleksi gambar batik dan keterangan yang mengenai batik tersebut.

2. Primary Actor

1. Pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – PoB	13/ 16
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menekan tombol gallery.
2. Sistem menampilkan antarmuka gallery.
3. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Aplikasi PoB telah berjalan.

8. PostConditions

1. Antarmuka gallery telah tertampil.

4.1.3 Use case Spesification : *show about*

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan informasi mengenai aplikasi PoB.

2. Primary Actor

1. Pengguna.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menekan tombol about.
2. Sistem menampilkan antarmuka about.
3. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Aplikasi PoB telah berjalan.

8. PostConditions

1. Antarmuka about telah ditampilkan.

4.1.4 Use case Spesification : *exit*

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk keluar dari aplikasi.

2. Primary Actor

1. Pengguna.

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk menekan tombol exit.
2. Sistem mengeluarkan aktor dari aplikasi.
3. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

none

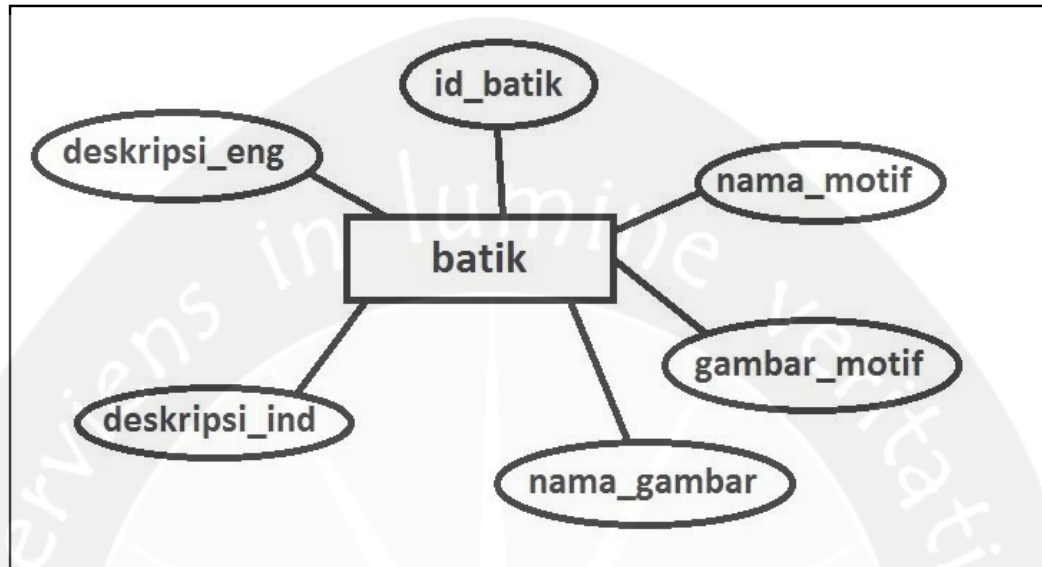
7. PreConditions

1. Aplikasi PoB telah berjalan.

8. PostConditions

1. Aktor telah keluar dari aplikasi PoB.

5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

PoB

(Puzzle of Batik)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Andi Nugroho / 5785

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-PoB		1/20
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Ruang Lingkup.....	6
1.3	Definisi dan Akronim.....	6
1.4	Referensi.....	6
2	Perancangan Sistem.....	7
2.1	Perancangan Arsitektur.....	7
2.2	Perancangan Rinci.....	8
2.2.1	Sequence Diagram.....	8
2.2.1.1	StartGame.....	8
2.2.1.2	Show Gallery.....	8
2.2.1.3	Show About.....	9
2.2.2	Class Diagram.....	10
2.2.3	Spesifikasi Deskripsi Kelas Diagram.....	10
2.2.3.1	Spesifikasi Design Kelas Play UI.....	10
2.2.3.2	Spesifikasi Design Kelas Gallery UI.....	10
2.2.3.3	Spesifikasi Design Kelas Batik Control.....	10
2.2.3.4	Spesifikasi Design Kelas Batik.....	10
3	Perancangan Data.....	11
3.1	Dekomposisi Data.....	11
3.2	Physical Data Model.....	11
4	Perancangan Antarmuka.....	12
4.1	Sketsa UI dan Deskripsinya.....	12
4.1.1	Antarmuka halaman utama.....	12
4.1.2	Antarmuka halaman pemilihan permainan.....	13
4.1.3	Antarmuka halaman pemilihan tingkat kesulitan.....	14
4.1.4	Antarmuka halaman permainan memory.....	15
4.1.5	Antarmuka halaman pemilihan gambar swap.....	16
4.1.6	Antarmuka halaman permainan swap.....	17
4.1.7	Antarmuka halaman gallery.....	18
4.1.8	Antarmuka halaman deskripsi batik.....	19
4.1.9	Antarmuka halaman about.....	20

Daftar Gambar

2.1 Rancangan Arsitektur PoB.....	7
2.2 Sequence Diagram : Start Game.....	8
2.3 Sequence Diagram : Show Gallery.....	8
2.4 Sequence Diagram : Show About.....	9
2.6 Class Diagram.....	10
3 Physical Data Model.....	11
4.1 Rancangan Antarmuka halaman utama.....	12
4.2 Rancangan Antarmuka pemilihan permainan.....	13
4.3 Rancangan Antarmuka pemilihan tingkat kesulitan.....	14
4.4 Rancangan Antarmuka permainan memory.....	15
4.5 Rancangan Antarmuka pemilihan gambar swap.....	16
4.6 Rancangan Antarmuka permainan swap.....	17
4.7 Rancangan Antarmuka halaman gallery.....	18
4.8 Rancangan Antarmuka deskripsi batik.....	19
4.9 Rancangan Antarmuka halaman about.....	20

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak PoB dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Memberikan informasi mengenai batik.
2. Memberikan hiburan dalam bentuk permainan puzzle.

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform android mobile device.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
PoB	Perangkat lunak Puzzle of Batik.

1.4 Referensi

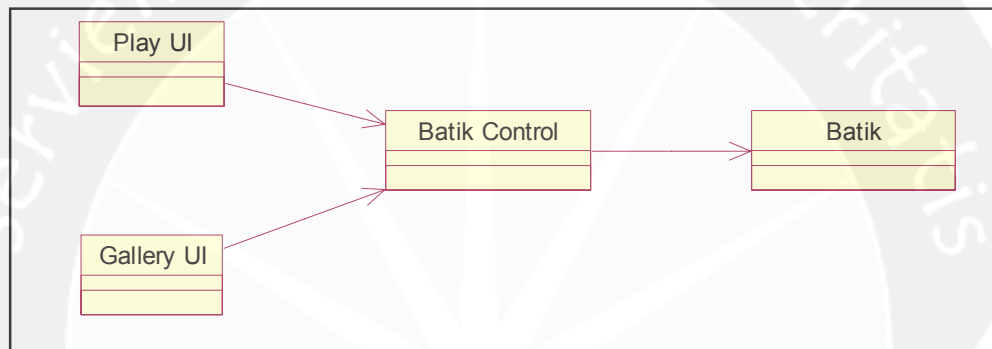
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PoB	6/ 20
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Andi Nugroho, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat PoB*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013, Yogyakarta.
2. Andi Nugroho, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak Websin*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012, Yogyakarta.

2 Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Arsitektur

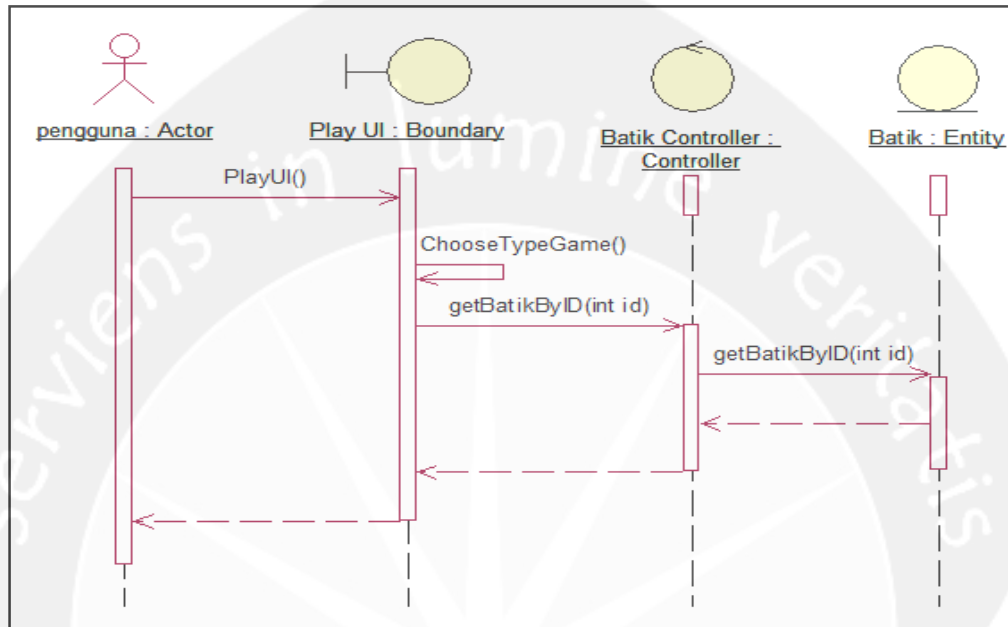


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur PoB

2.2 Perancangan Rinci

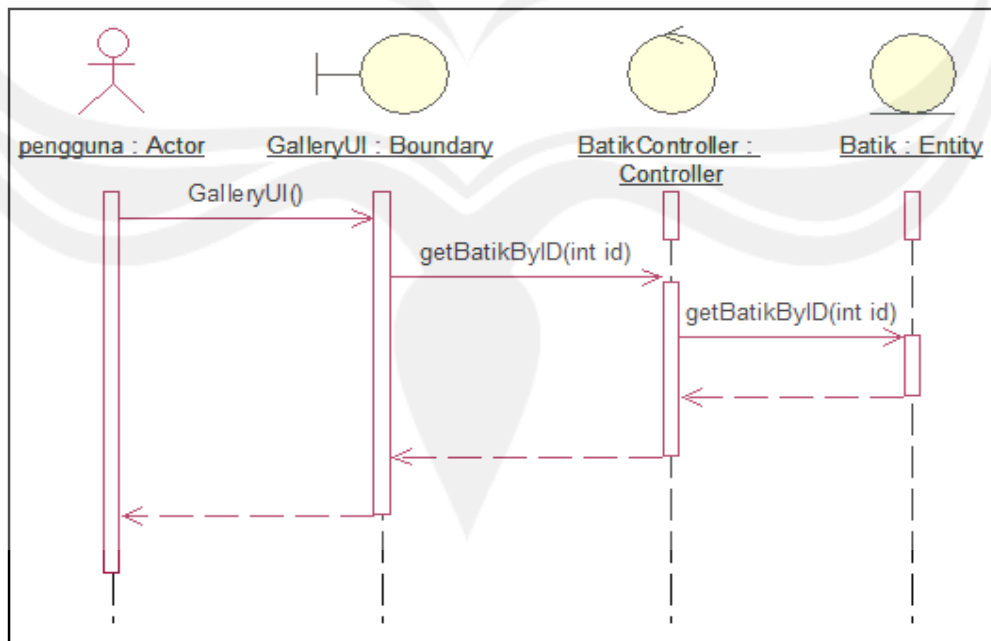
2.2.1 Sequence Diagram

2.2.1.1 Start Game



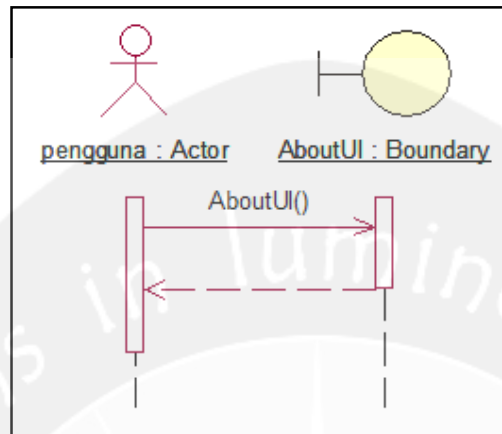
Gambar 2.2 Sequence Diagram : Start Game

2.2.1.2 Show Gallery



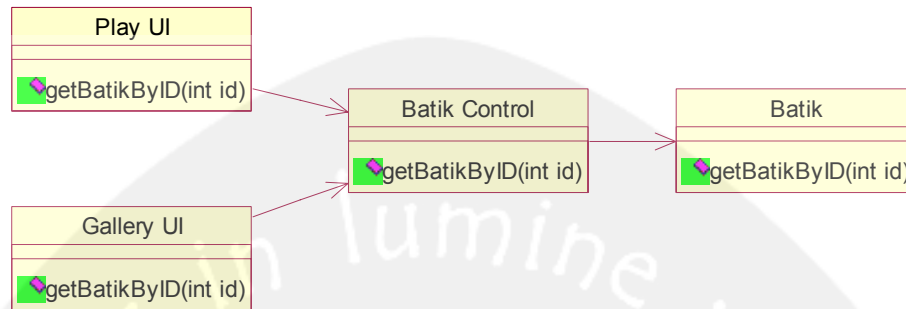
Gambar 2.3 Sequence Diagram : Show Gallery

2.2.1.3 Show About



Gambar 2.4 Sequence Diagram : Show About

2.2.2 Class Diagram



Gambar 2.6 Class Diagram

2.2.3 Spesifikasi Deskripsi Kelas Diagram

2.2.3.1 Spesifikasi Design Kelas Play UI

Play UI	<<boundary>>
<code>+getBatikByID(int id):void</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil data batik berdasarkan id.	

2.2.3.2 Spesifikasi Design Kelas Gallery UI

Gallery UI	<<boundary>>
<code>+getBatikByID(int id):void</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil data batik berdasarkan id.	

2.2.3.3 Spesifikasi Design Kelas Batik Control

Batik Control	<<control>>
<code>+getBatikByID(int id):void</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil data batik berdasarkan id.	

2.2.3.4 Spesifikasi Design Kelas Batik

Batik	<<entity>>
<code>+getBatikByID(int id):void</code> Operasi ini digunakan untuk mengambil data batik berdasarkan id.	

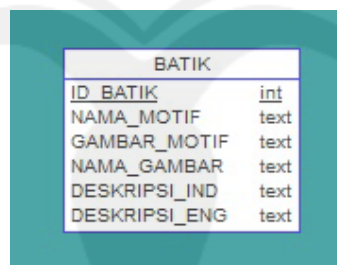
3 Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Data Batik

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_batik	int		Id batik, primary key
nama_motif	string		Nama motif batik
gambar_motif	string		Gambar motif batik yang di potong
nama_gambar	string		Gambar keseluruhan motif batik
deskripsi_ind	string		Keterangan motif batik dalam bahasa indonesia
deskripsi_eng	string		Keterangan motif batik dalam bahasa inggris

3.2 Physical Data Model



BATIK	
ID_BATIK	int
NAMA_MOTIF	text
GAMBAR_MOTIF	text
NAMA_GAMBAR	text
DESKRIPSI_IND	text
DESKRIPSI_ENG	text

Gambar 3 Physical Data Model

4 Perancangan Antarmuka

4.1 Sketsa UI dan Deskripsinya

4.1.1 Antarmuka halaman utama



Gambar 4.1 Rancangan Antarmuka halaman utama

Antarmuka pada gambar 4.1 ditampilkan ketika pengguna menjalankan aplikasi. Jika tombol play di klik akan menuju ke antarmuka pemilihan tipe permainan, jika tombol gallery di klik akan menuju ke antarmuka gallery, jika tombol about di klik akan menuju ke antarmuka about, dan jika tombol exit di klik maka akan keluar dari aplikasi. Logo merupakan gambar dari logo aplikasi.

4.1.2 Antarmuka halaman pemilihan permainan



Gambar 4.2 Rancangan Antarmuka pemilihan permainan

Antarmuka pada gambar 4.2 ditampilkan ketika pengguna mengklik tombol play di menu utama. Jika tombol memory di klik maka akan menampilkan antarmuka pemilihan tingkat kesulitan permainan dengan tipe permainan memory dan jika tombol swap di klik maka akan menampilkan antarmuka pemilihan tingkat kesulitan permainan dengan tipe permainan swap. Logo merupakan gambar dari logo aplikasi.

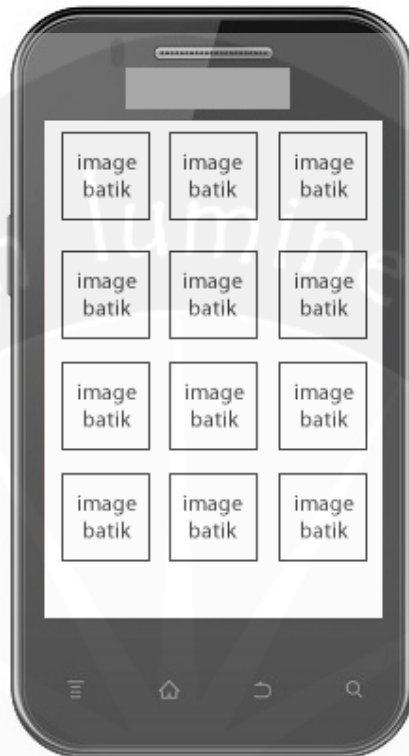
4.1.3 Antarmuka halaman pemilihan tingkat kesulitan



Gambar 4.3 Rancangan Antarmuka pemilihan tingkat kesulitan

Antarmuka pada gambar 4.3 ditampilkan setelah pengguna memilih tipe permainan. Jika tombol easy di klik maka akan memunculkan antarmuka permainan dengan tipe permainan yang telah di pilih dan tingkat kesulitan mudah, jika tombol medium di klik maka akan memunculkan antarmuka permainan dengan tipe permainan yang telah di pilih dan tingkat kesulitan sedang, dan jika tombol hard di klik maka akan memunculkan antarmuka permainan dengan tipe permainan yang telah di pilih dan tingkat kesulitan sulit. Logo merupakan gambar dari logo aplikasi.

4.1.4 Antarmuka halaman permainan memory



Gambar 4.4 Rancangan Antarmuka permainan memory

Antarmuka pada gambar 4.4 ditampilkan ketika pengguna memilih tipe permainan memory dan banyak gambar yang tertampil tergantung pada tingkat kesulitan, apabila mudah terdapat 12 gambar, sedang terdapat 16 gambar, dan susah terdapat 20 gambar.

4.1.5 Antarmuka halaman pemilihan gambar swap



Gambar 4.5 Rancangan Antarmuka pemilihan gambar swap

Antarmuka pada gambar 4.5 ditampilkan ketika pengguna mengklik tombol gallery di menu utama. Jika tombol prev di klik maka akan menampilkan gambar batik sebelumnya, jika tombol next di klik maka akan menampilkan gambar batik selanjutnya, dan jika gambar batik di tekan maka akan menampilkan antarmuka deskripsi batik. Logo merupakan gambar dari logo aplikasi. Name batik adalah nama dari motif batik yang tertampil.

4.1.6 Antarmuka halaman permainan swap



Gambar 4.6 Rancangan Antarmuka permainan swap

Antarmuka pada gambar 4.6 ditampilkan ketika pengguna memilih tipe permainan swap dan banyak potongan gambar yang tertampil tergantung pada tingkat kesulitan, apabila mudah terdapat 9 gambar, sedang terdapat 16 gambar, dan susah terdapat 25 gambar. Full image batik adalah gambar utuh batik dari kumpulan potongan gambar batik.

4.1.7 Antarmuka halaman gallery



Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka gallery

Antarmuka pada gambar 4.7 ditampilkan ketika pengguna mengklik tombol gallery di menu utama. Jika tombol prev di klik maka akan menampilkan gambar batik sebelumnya, jika tombol next di klik maka akan menampilkan gambar batik selanjutnya, dan jika gambar batik di tekan maka akan menampilkan antarmuka deskripsi batik. Logo merupakan gambar dari logo aplikasi. Name batik adalah nama dari motif batik yang ditampilkan.

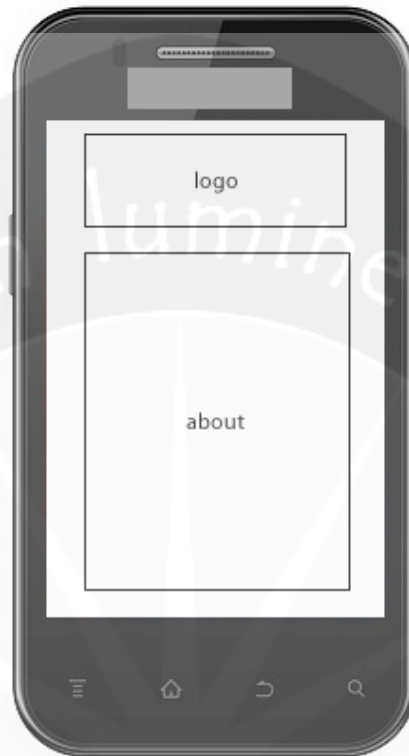
4.1.8 Antarmuka halaman deskripsi batik



Gambar 4.8 Rancangan Antarmuka deskripsi batik

Antarmuka pada gambar 4.8 ditampilkan ketika pengguna mengklik gambar batik di antarmuka gallery. Jika tombol indonesia di klik maka akan menampilkan deskripsi berbahasa indonesia dan jika tombol english di klik maka akan menampilkan deskripsi berbahasa inggris. Name batik adalah nama dari motif batik yang tertampil. Description adalah keterangan mengenai batik yang ditampilkan.

4.1.9 Antarmuka halaman about



Gambar 4.9 Rancangan Antarmuka about

Antarmuka pada gambar 4.9 ditampilkan ketika pengguna mengklik tombol about di menu utama. Logo merupakan gambar dari logo aplikasi.