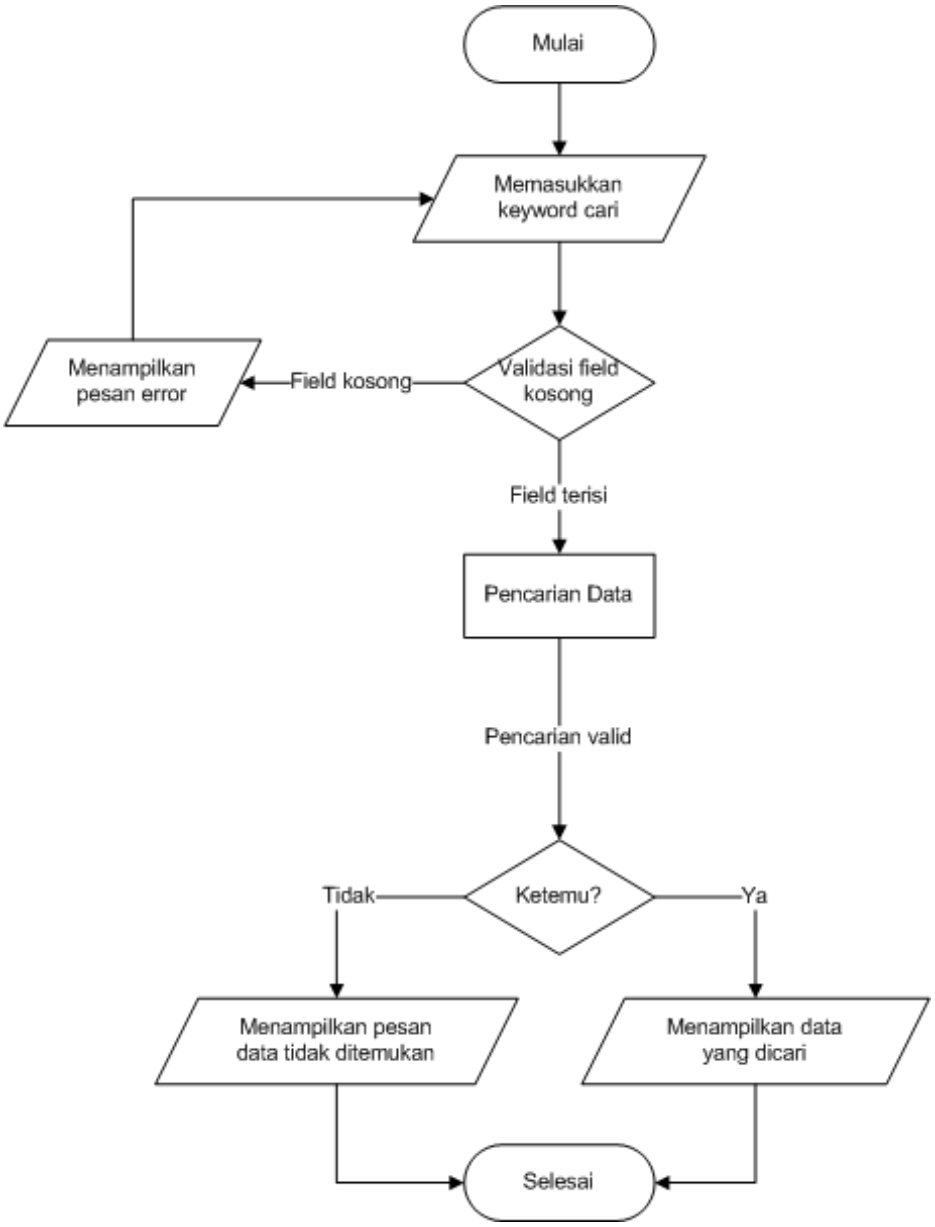
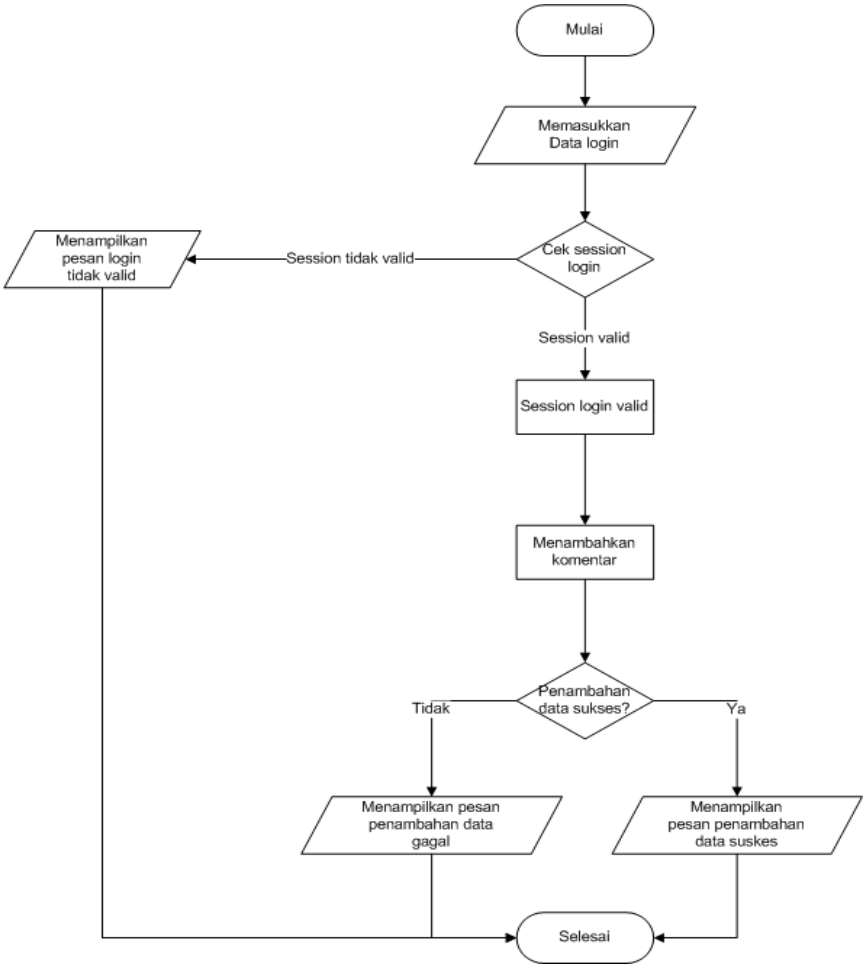


Gambar I.106 *Flowchart* Pencarian Data

1. 2. 3. 3. *Flowchart* Pencarian Data

Flowchart pencarian data menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh aktor pengguna untuk melakukan pencarian data pada aplikasi *mobile* Ngubek.com, yaitu dalam proses pencarian data yang ada pada aplikasi Ngubek.com. Adapun gambaran *flowchart* dari proses pencarian data dapat dilihat pada Gambar III.106.



Gambar I.105 *Flowchart* Penambahan Data

1. 2. 3. 1. Perancangan Prosedural

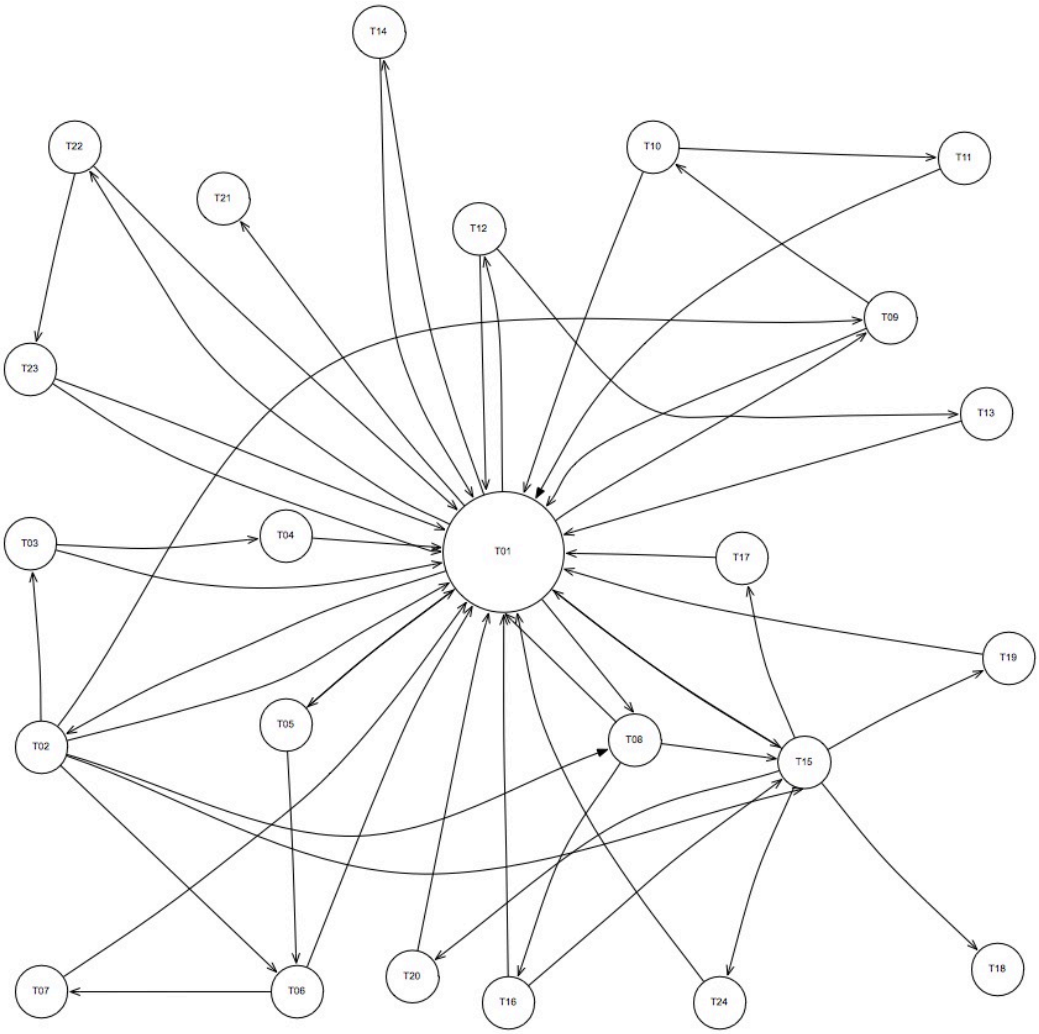
Perancangan prosedural merupakan representasi algoritma dari aplikasi *mobile* ngubek.com yang dibangun. Perancangan prosedural pada aplikasi *mobile* ngubek.com digambarkan dengan menggunakan *flowchart*. *Flowchart* perancangan prosedural aplikasi *mobile* ngubek.com terdiri dari *flowchart* penambahan data dan *flowchart* pencarian data. Adapun penjelasan beserta gambaran dari masing-masing *flowchart* yang ada adalah sebagai berikut :

1. 2. 3. 2. *Flowchart* Penambahan Data

Flowchart penambahan data menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh aktor pengguna untuk melakukan penambahan data pada aplikasi *mobile* Ngubek.com, yaitu dalam proses penambahan data komentar. Adapun gambaran *flowchart* dari proses penambahan data dapat dilihat pada Gambar III.105.

1. 2. 3. Jaringan Semantik

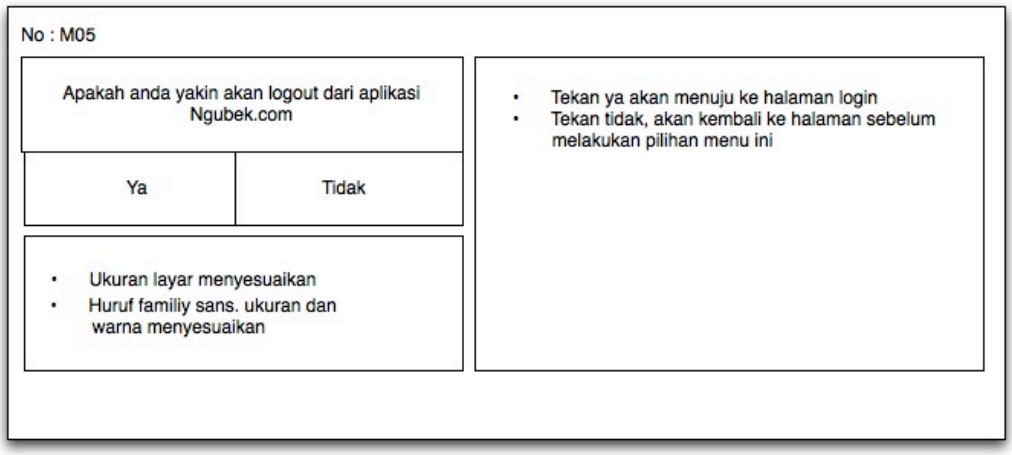
Jaringan Semantik merupakan gambaran pengetahuan grafis yang menunjukkan hubungan antar berbagai objek. Jaringan semantik terdiri dari lingkaran-lingkaran yang menunjukkan objek dan informasi tentang hubungan antarobjek tersebut. Jaringan semantik untuk aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.104 berikut ini.



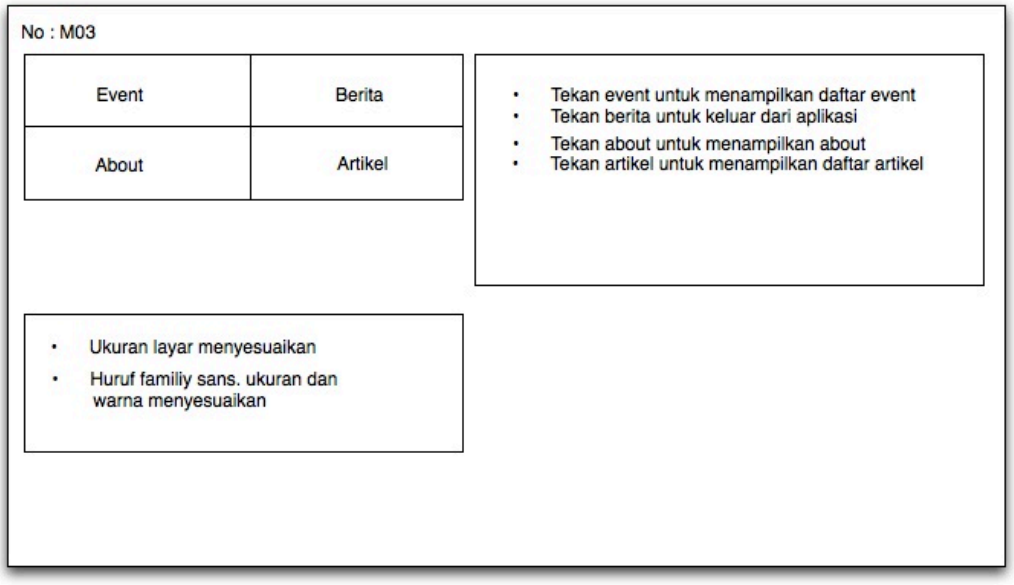
Gambar I.104 Jaringan Semantik Aplikasi *Mobile* Ngubek.com

30. Perancangan Dialog *Sign-out*

Pesan dialog *sign-out* merupakan dialog yang muncul ketika pengguna menekan menu *sign-out* pada halaman profil dan item menu *sign-out* pada halaman *dashboard* aplikasi *mobile* Ngubek.com. Adapun gambaran umum dari perancangan menu *sign-out* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.103 berikut ini.



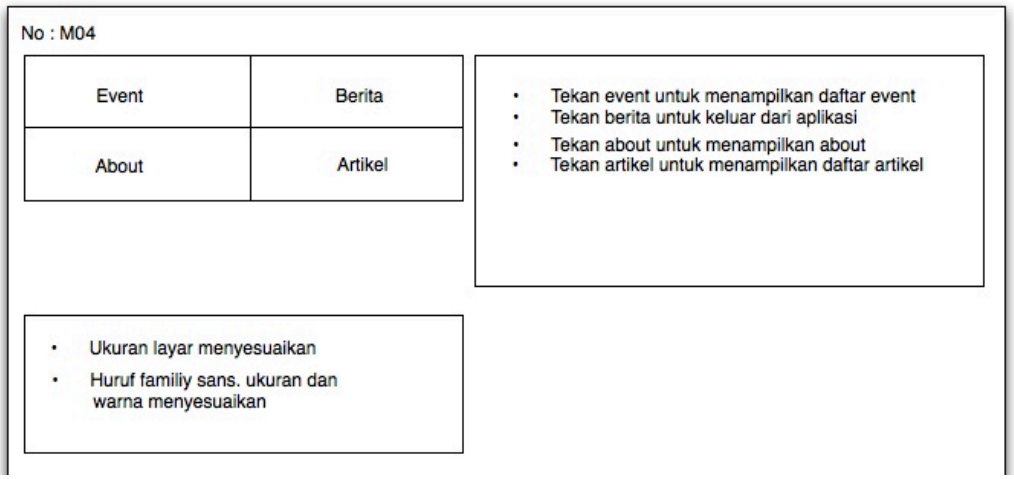
Gambar I.103 Perancangan Dialog *Sign-out*



Gambar I.101 Perancangan Menu Kuliner

29. Perancangan Menu Belanja

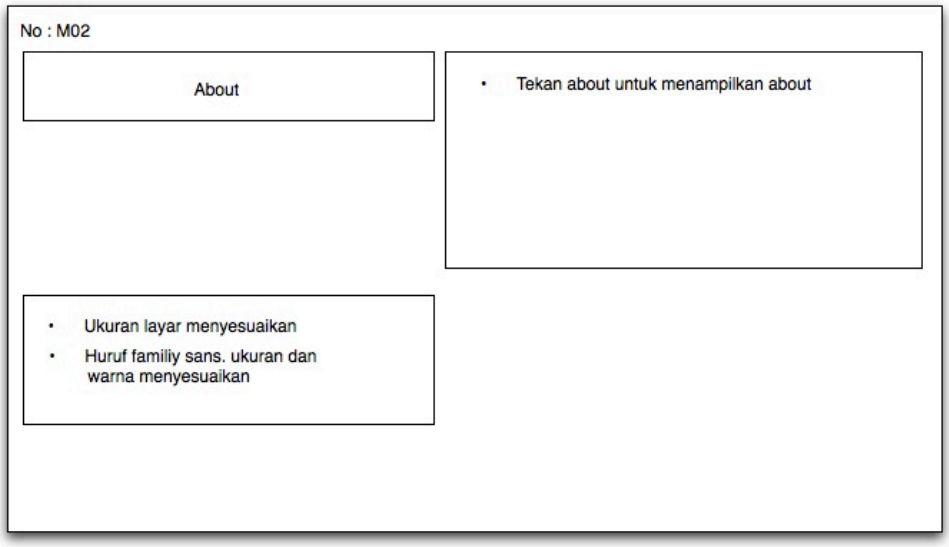
Pesan menu detail status merupakan menu yang muncul ketika pengguna menekan tombol menu pada halaman detail status aplikasi *mobile* Ngubek.com Adapun gambaran umum dari perancangan menu detail status pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.102 berikut ini.



Gambar I.102 Perancangan Menu Belanja

27. Perancangan Menu *Dashboard*

Pesan menu *dashboard* merupakan menu yang muncul ketika pengguna menekan tombol menu pada halaman *dashboard* aplikasi *mobile* Ngubek.com. Adapun gambaran umum dari perancangan menu *dashboard* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.100 berikut ini.



Gambar I.100 Perancangan Menu *Dashboard*

28. Perancangan Menu Kuliner

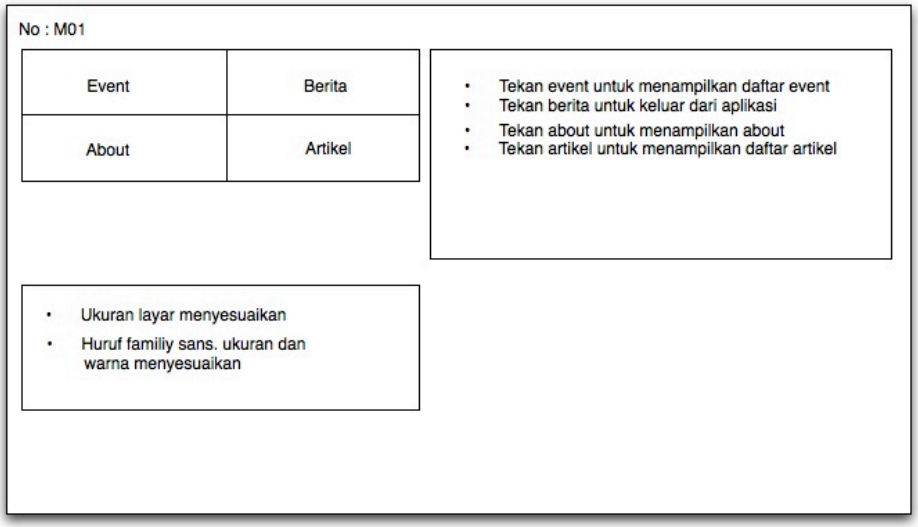
Pesan menu profil merupakan menu yang muncul ketika pengguna menekan tombol menu pada halaman profil aplikasi *mobile* Ngubek.com. Adapun gambaran umum dari perancangan menu profil pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.101 berikut ini.

1. 2. 2. 3. Perancangan Menu

Perancangan menu mendeskripsikan rencana tampilan dari setiap menu yang digunakan pada aplikasi *mobile* Ngubek.com. Menu yang dimaksud adalah menu yang ditekan oleh pengguna pada *handset* Android. Adapun gambaran dari perancangan menu pada aplikasi *mobile* Ngubek.com adalah sebagai berikut:

26. Perancangan Menu *Member*

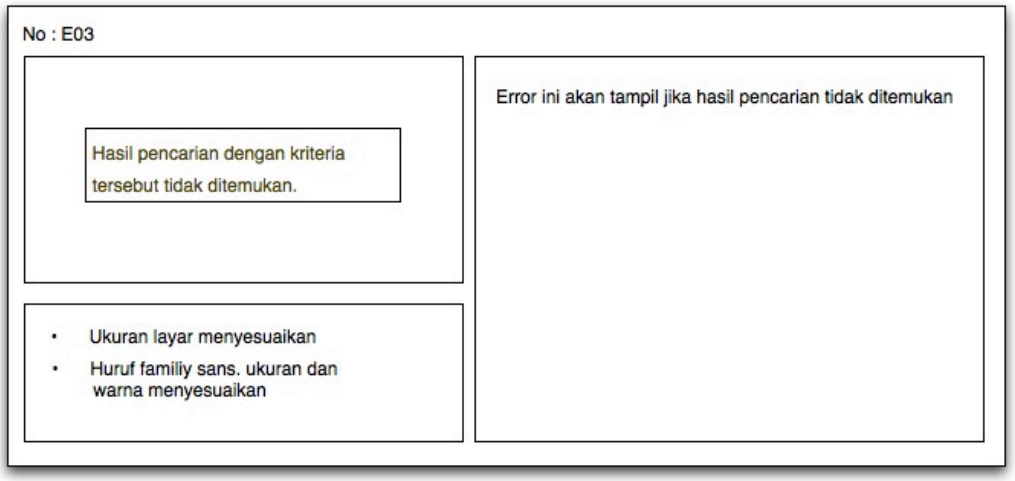
Pesan menu *member* merupakan menu yang muncul ketika pengguna menekan tombol menu pada halaman *member* aplikasi *mobile* Ngubek.com. Adapun gambaran umum dari perancangan menu *member* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.99 berikut ini.



Gambar I.99 Perancangan Menu *Member*

25. Perancangan Pesan Kesalahan Pencarian

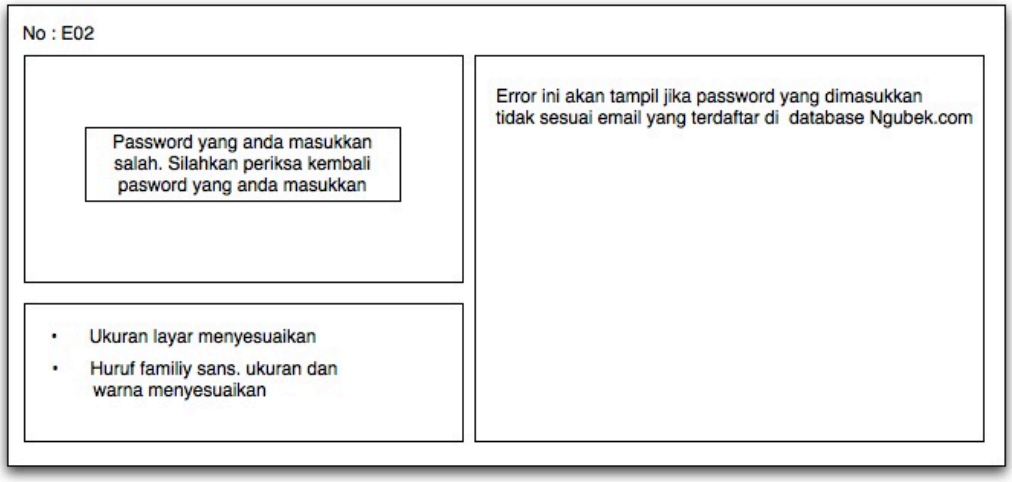
Pesan kesalahan pencarian berisi informasi bahwa pengguna yang melakukan pencarian yang tidak terdapat pada *database* Ngubek.com. Gambaran umum dari perancangan pesan kesalahan pencarian pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.98 berikut ini.



Gambar I.98 Perancangan Pesan Kesalahan Pencarian

24. Perancangan Pesan Kesalahan *Password Login*

Pesan kesalahan *password login* berisi informasi data *password* dan *email login* yang dimasukkan tidak cocok. Pesan tersebut muncul pada saat pengguna melakukan proses *login*. Gambaran umum dari perancangan pesan kesalahan *password login* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.97 berikut ini.



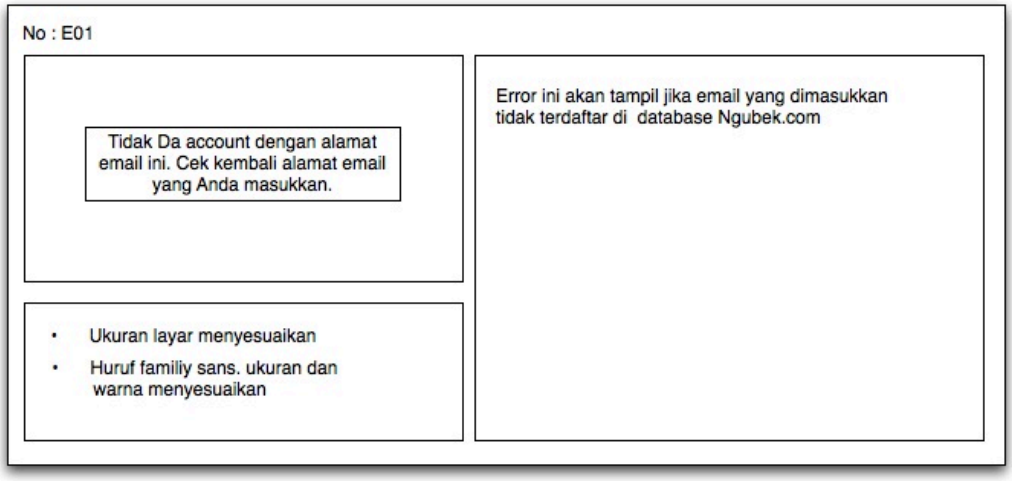
Gambar I.97 Perancangan Pesan Kesalahan *Password Login*

1. 2. 2. 2. Perancangan Pesan

Perancangan pesan mendeskripsikan rencana tampilan dari setiap pesan yang digunakan pada aplikasi *mobile* Ngubek.com. Adapun gambaran dari perancangan pesan pada aplikasi *mobile* Ngubek.com adalah sebagai berikut :

23. Perancangan Pesan Kesalahan *Email Sign-in*

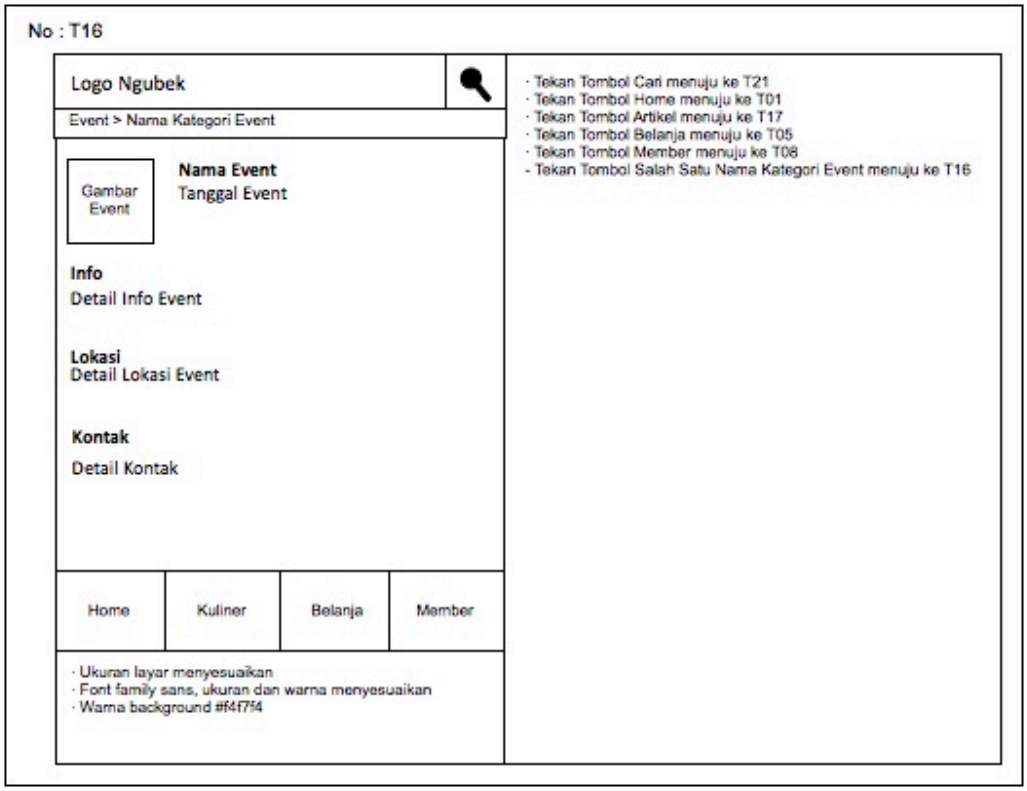
Pesan kesalahan *email login* berisi informasi *email sign-in* yang dimasukkan tidak terdaftar pada Ngubek.com. Pesan tersebut muncul pada saat pengguna melakukan proses *sign-in*. Adapun gambaran umum dari perancangan pesan kesalahan *email sign-in* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.96 berikut ini.



Gambar I.96 Perancangan Pesan Kesalahan *Email Login*

22. Perancangan *Form* Detail *Event*

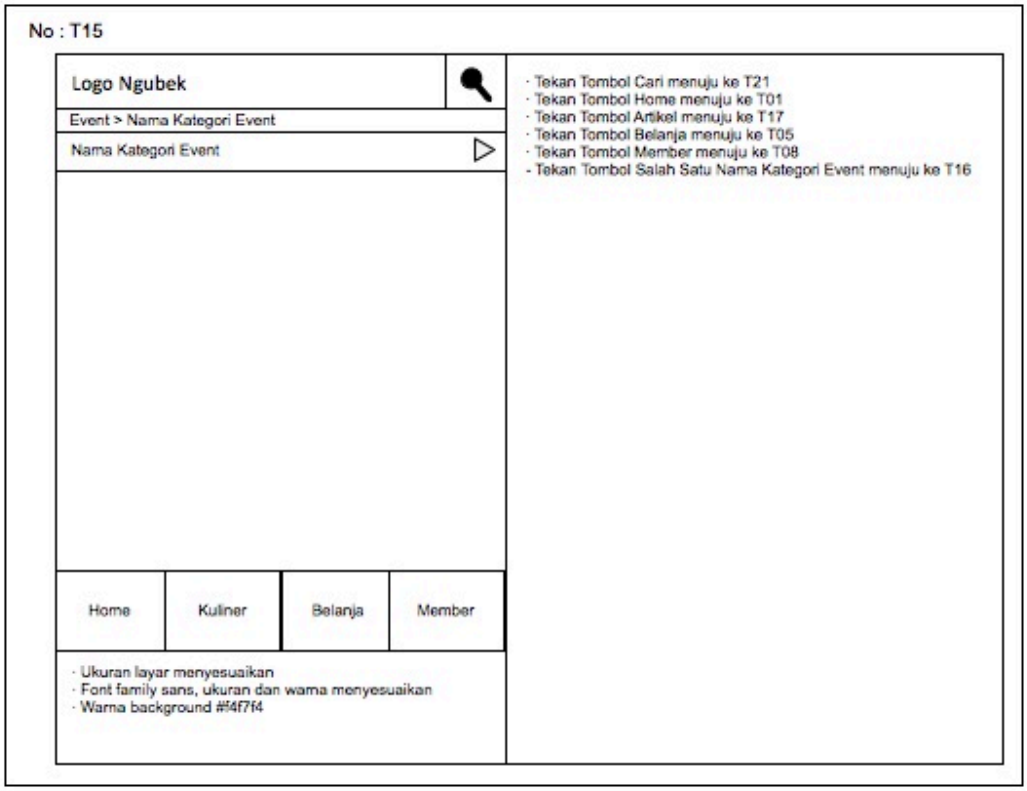
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* daftar detail *event* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.95 berikut ini.



Gambar I.95 Perancangan *Form* Daftar Detail *Event*

21. Perancangan *Form* Kategori *Event*

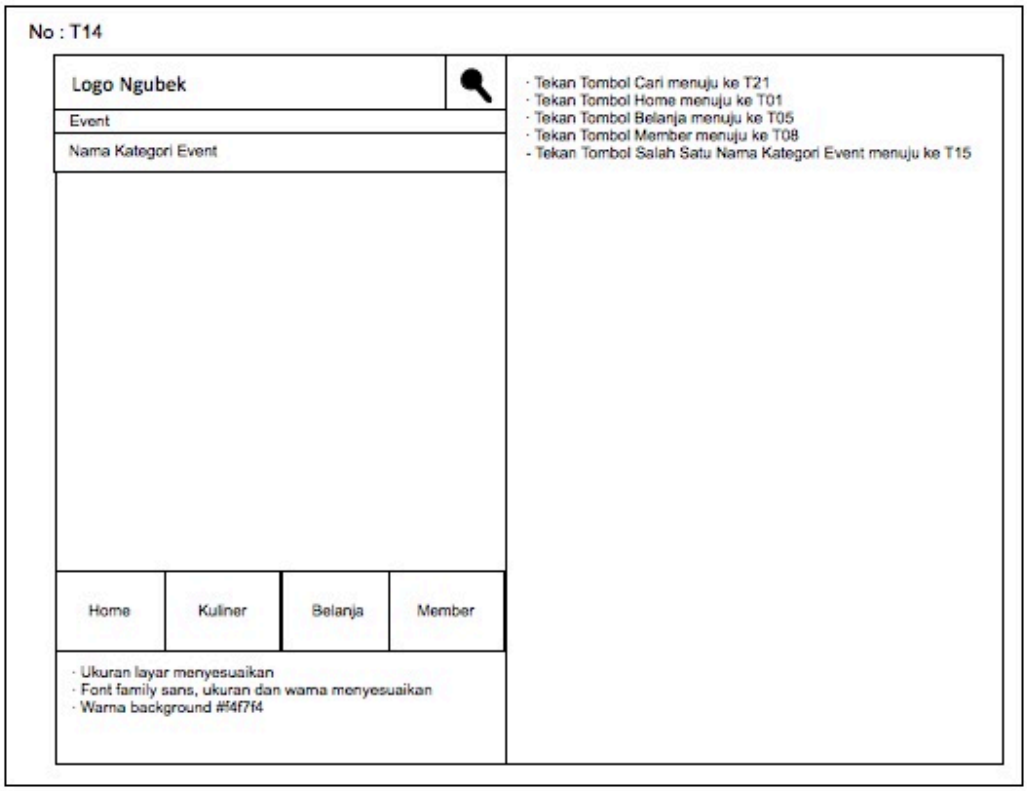
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* daftar kategori *event* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.94 berikut ini.



Gambar I.94 Perancangan *Form* Daftar Kategori *Event*

Perancangan *Form* Daftar *Event*

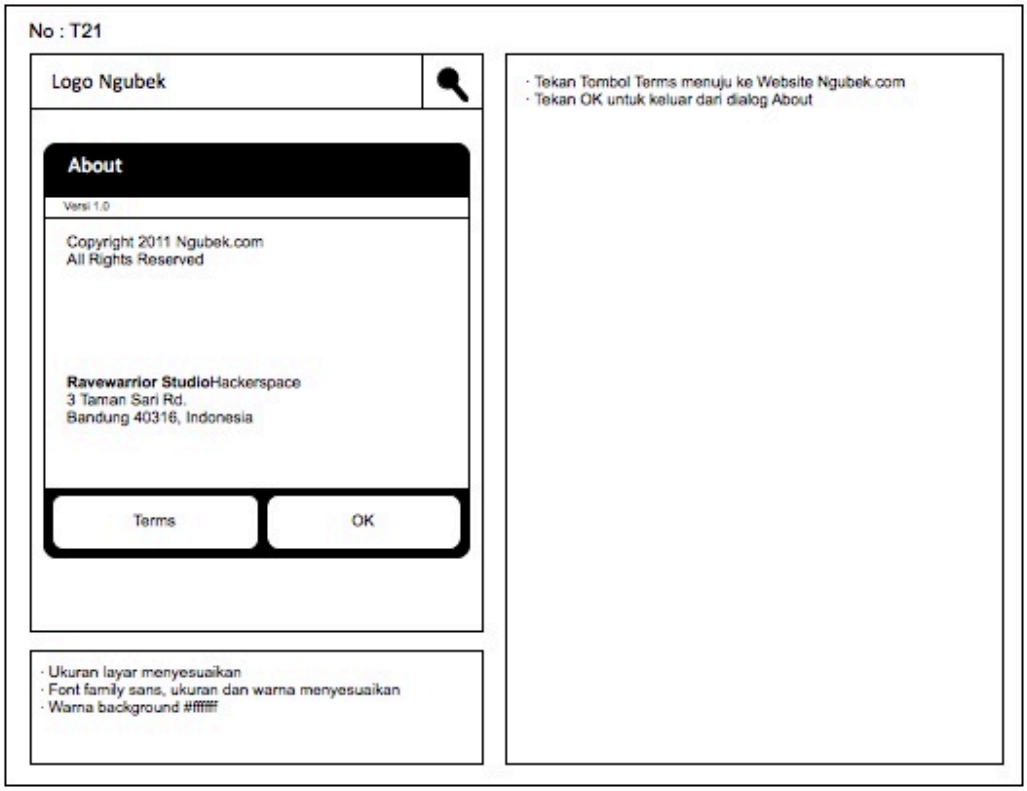
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* daftar *event* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.93 berikut ini.



Gambar I.93 Perancangan *Form* Daftar *Event*

20. Perancangan *Form* About

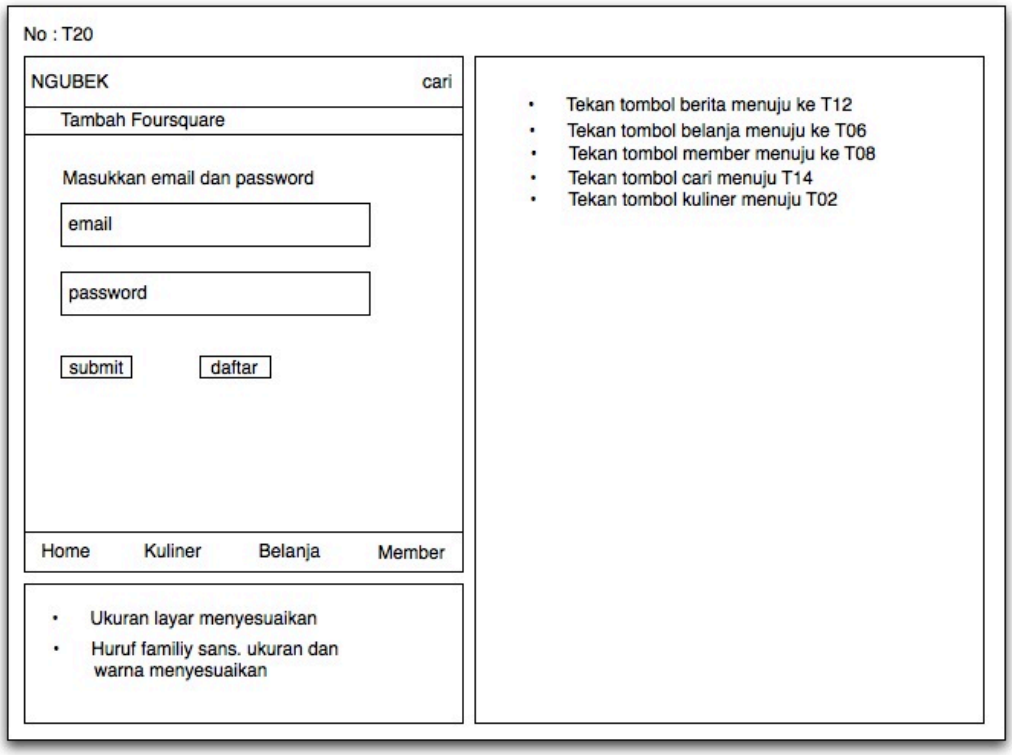
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form about* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.92 berikut ini.



Gambar I.92 Perancangan *Form About*

19. Perancangan *Form* Tambah *Foursquare*

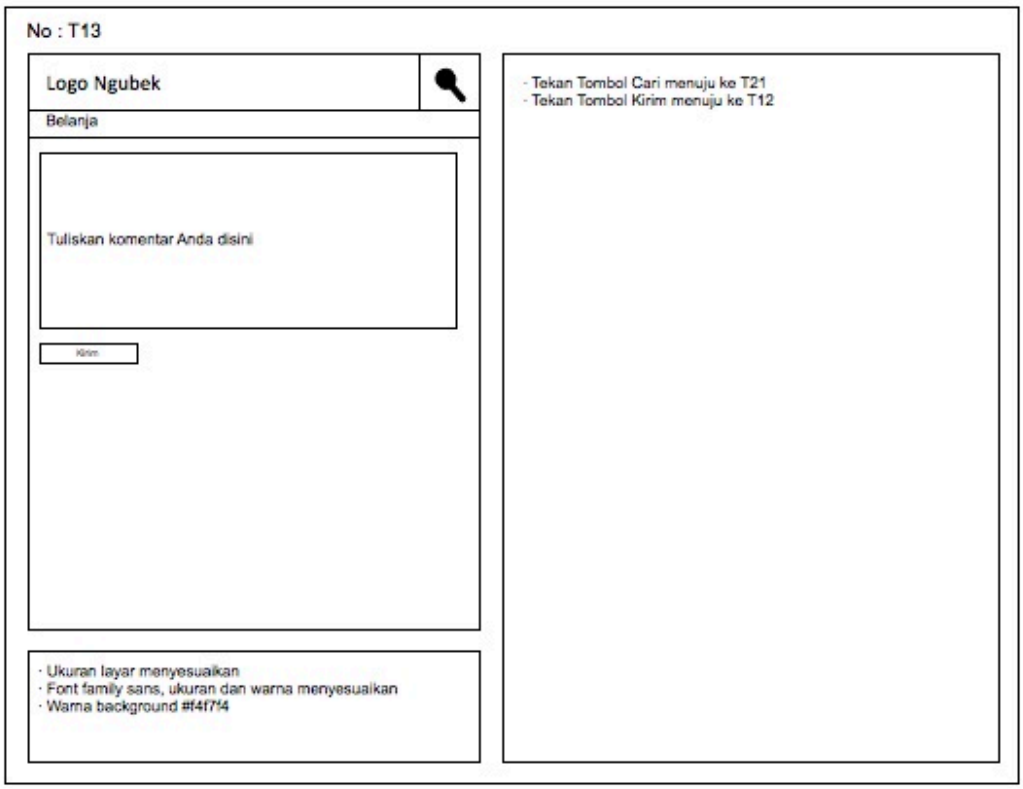
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* tambah *foursquare* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.91 berikut ini.



Gambar I.91 Perancangan *Form* Tambah *Foursquare*

18. Perancangan *Form* Memberi Komentar Belanja

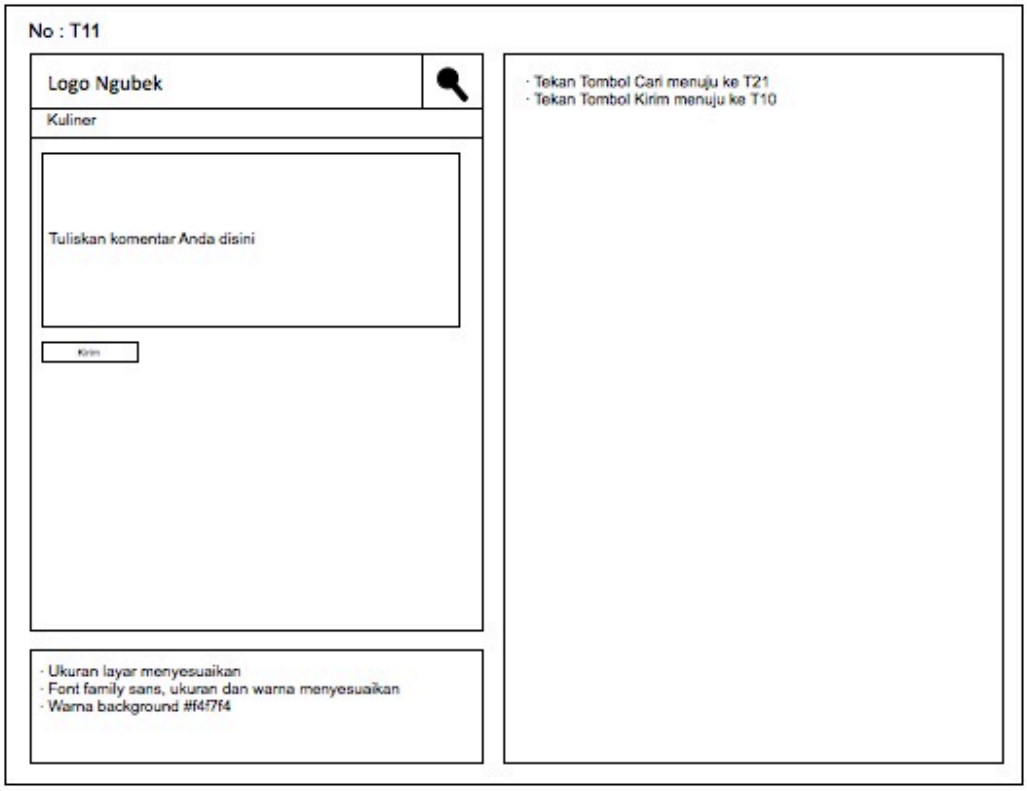
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* memberi komentar belanja pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.90 berikut ini.



Gambar I.90 Perancangan *Form* Memberi Komentar Belanja

17. Perancangan *Form* Memberi Komentar Kuliner

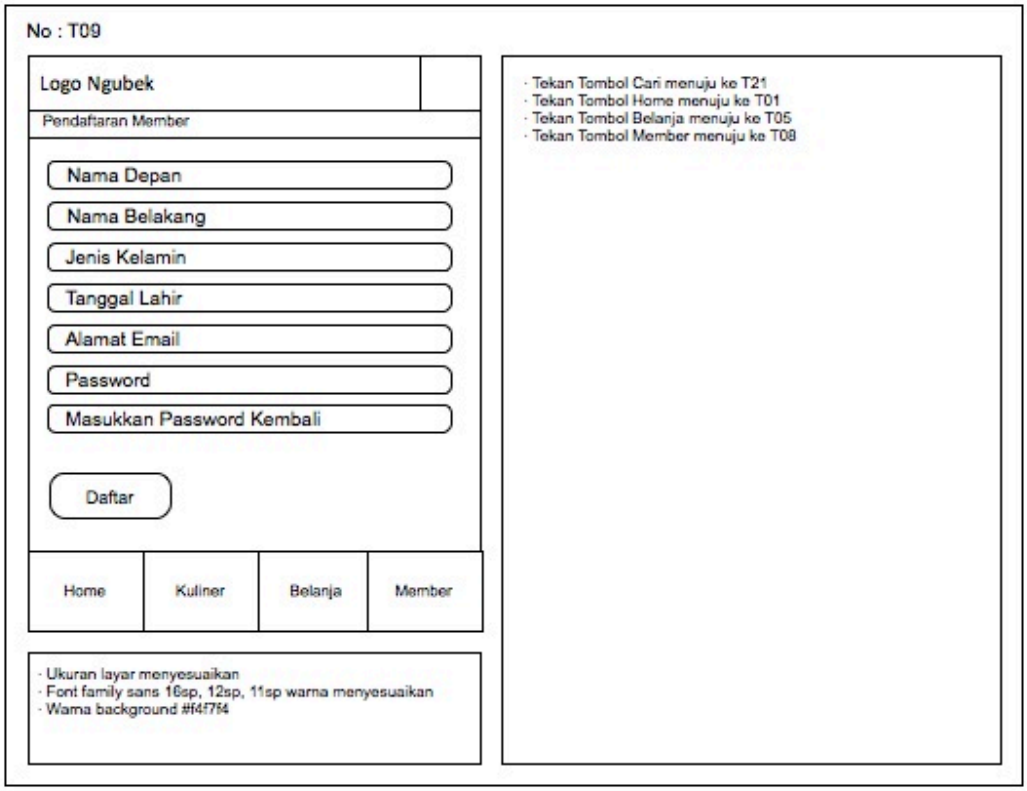
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* memberi komentar kuliner pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.89 berikut ini.



Gambar I.89 Perancangan *Form* Memberi Komentar Kuliner

16. Perancangan *Form* Pendaftaran Member

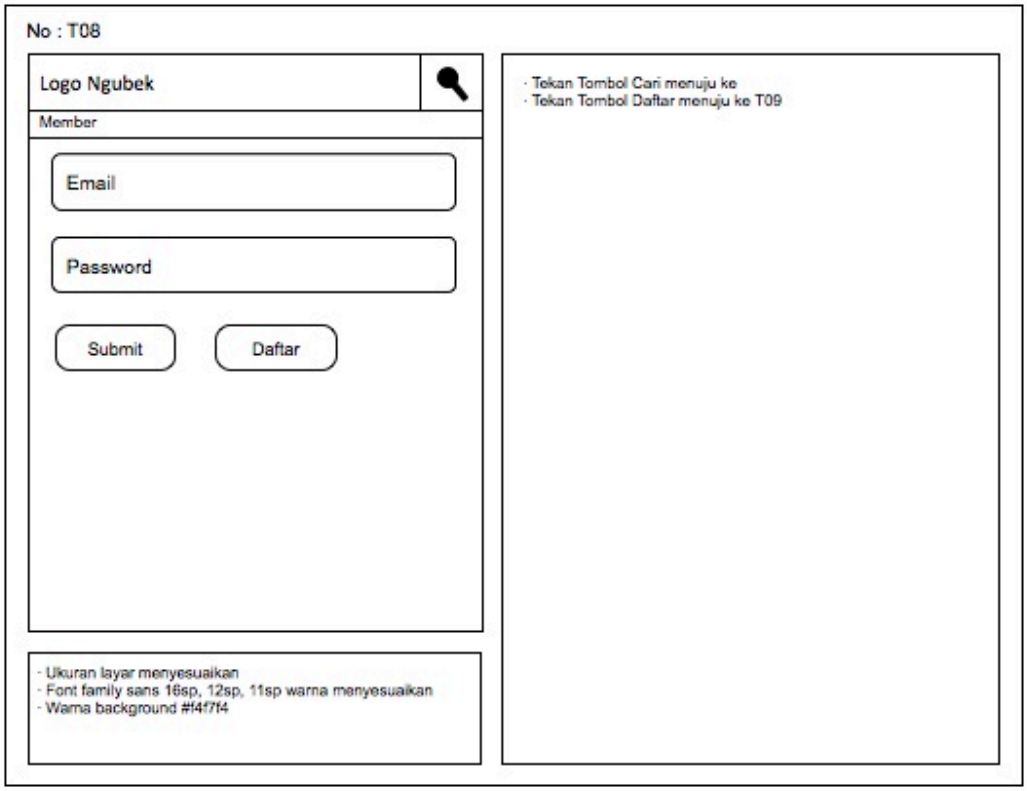
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* pendaftaran *member* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.88 berikut ini.



Gambar I.88 Perancangan *Form* Pendaftaran *Member*

15. Perancangan *Form Login*

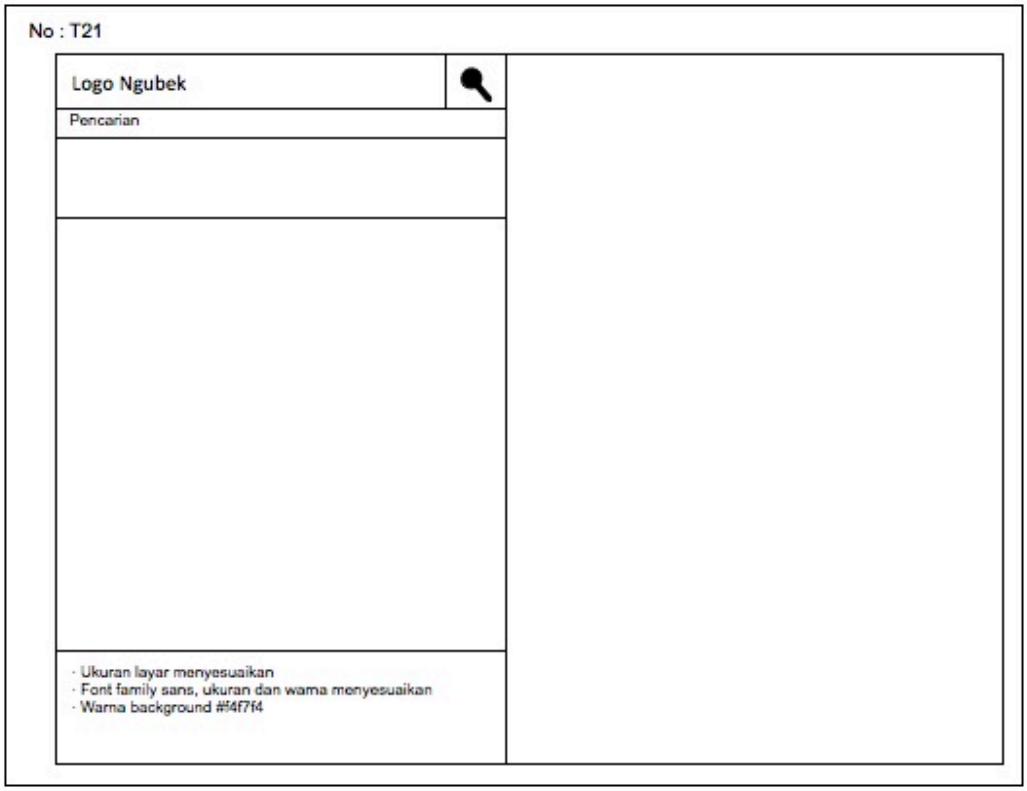
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form login* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.87 berikut ini.



Gambar I.87 Perancangan *Form Sign-in*

14. Perancangan *Form* Pencarian

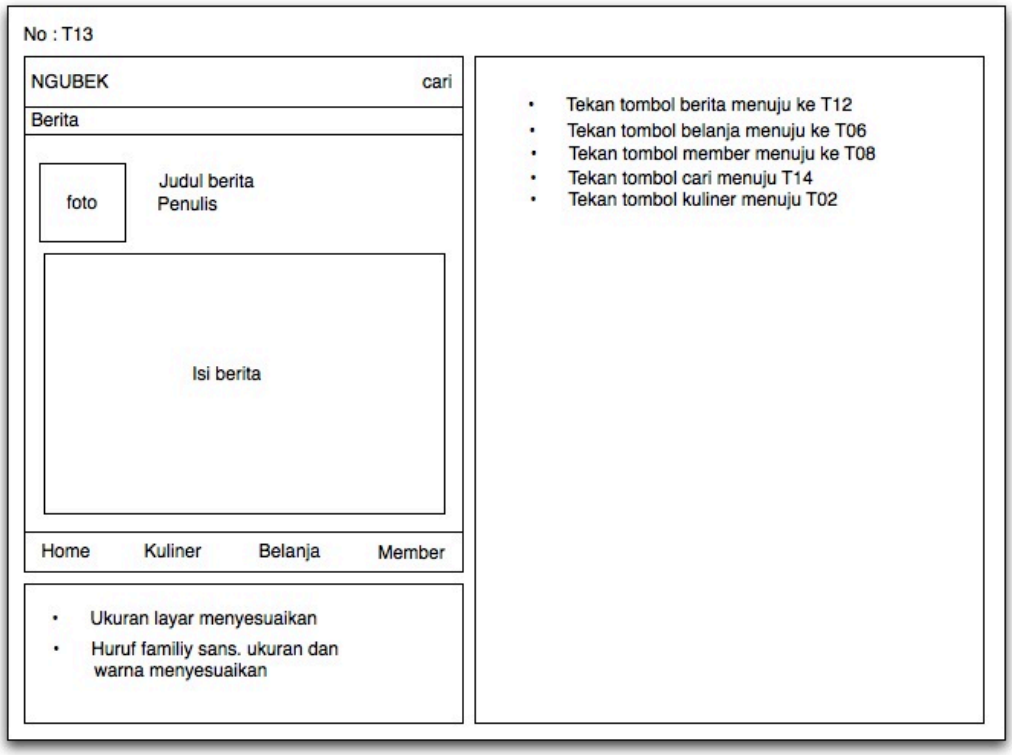
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* pencarian pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.86 berikut ini.



Gambar I.86 Perancangan *Form* Pencarian

13. Perancangan *Form* Detail Berita

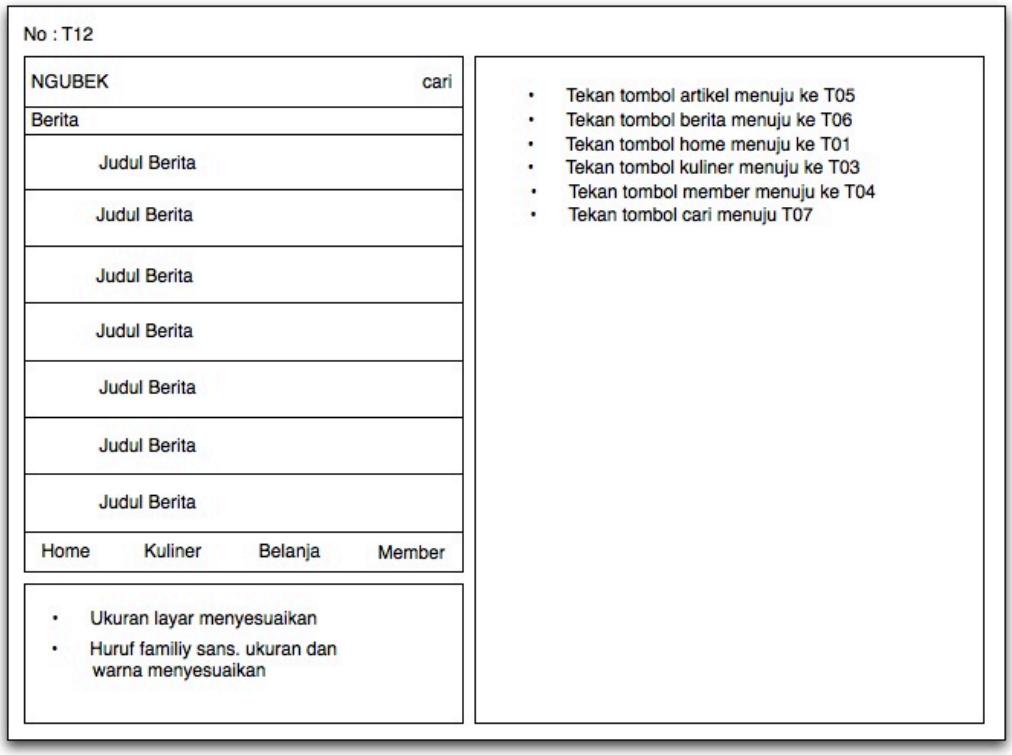
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* detail berita pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.68 berikut ini.



Gambar I.85 Perancangan *Form* Detail Berita

12. Perancangan *Form* Daftar Berita

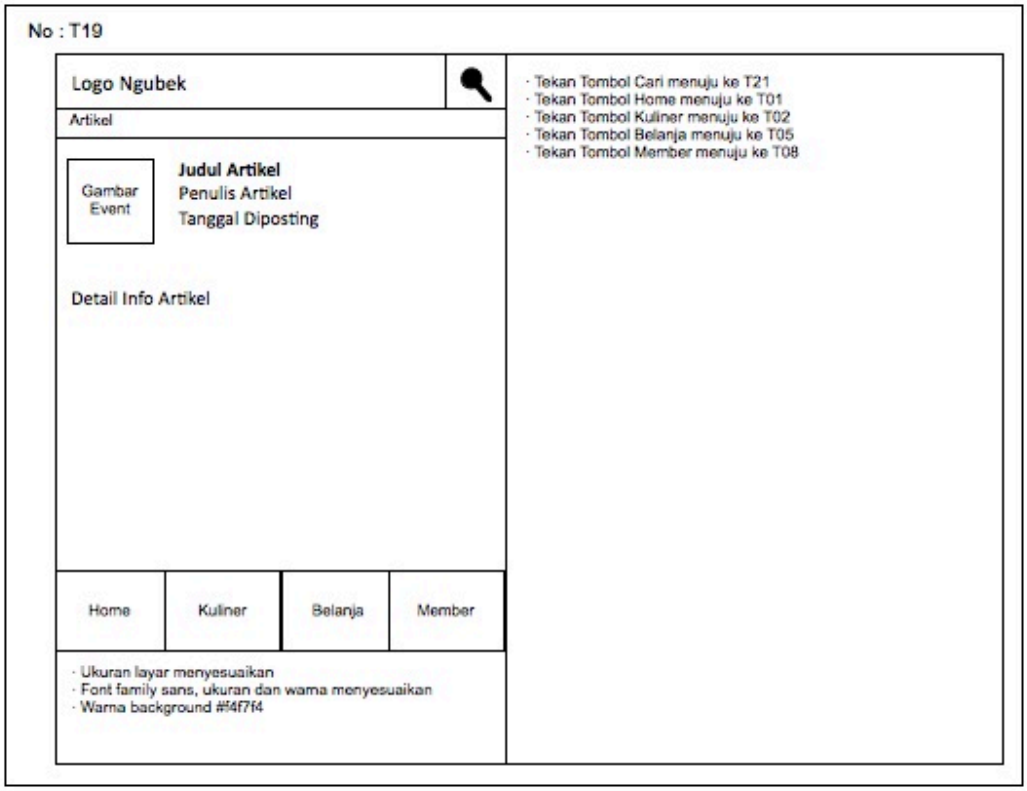
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* daftar berita pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.84 berikut ini.



Gambar I.84 Perancangan *Form* Daftar Berita

11. Perancangan *Form* Detail Artikel

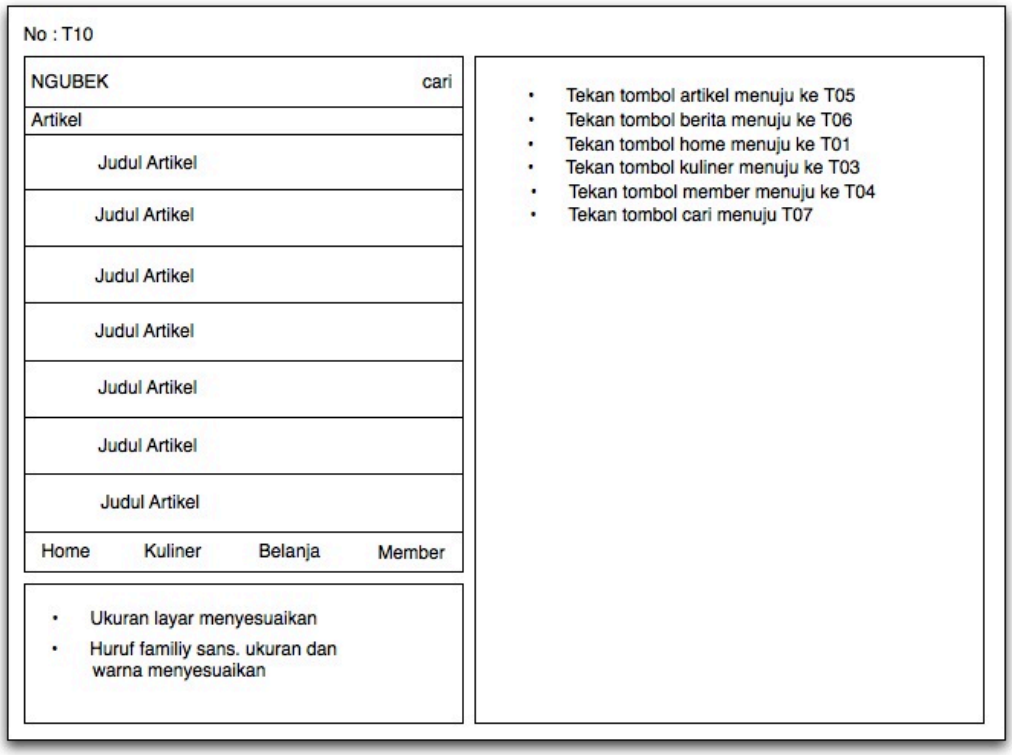
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* artikel pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.83 berikut ini.



Gambar I.83 Perancangan *Form* Detail Artikel

10. Perancangan *Form* Daftar Artikel

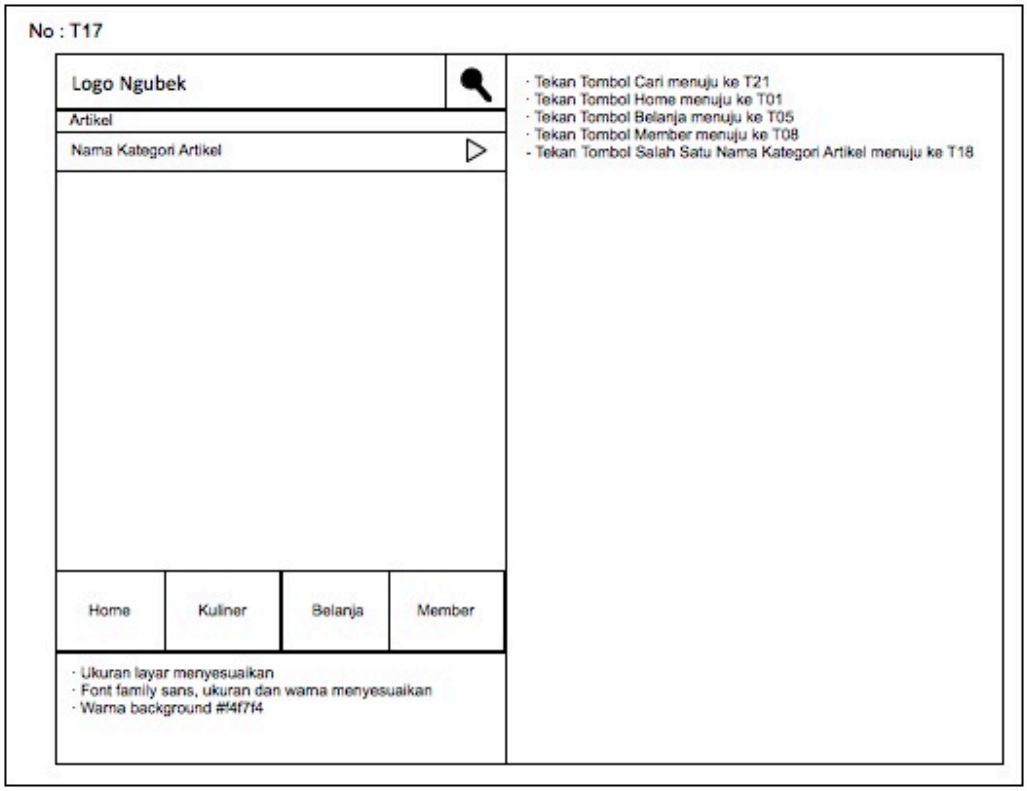
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* daftar artikel pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.82 berikut ini.



Gambar I.82 Perancangan *Form* Daftar Artikel

9. Perancangan *Form* Artikel

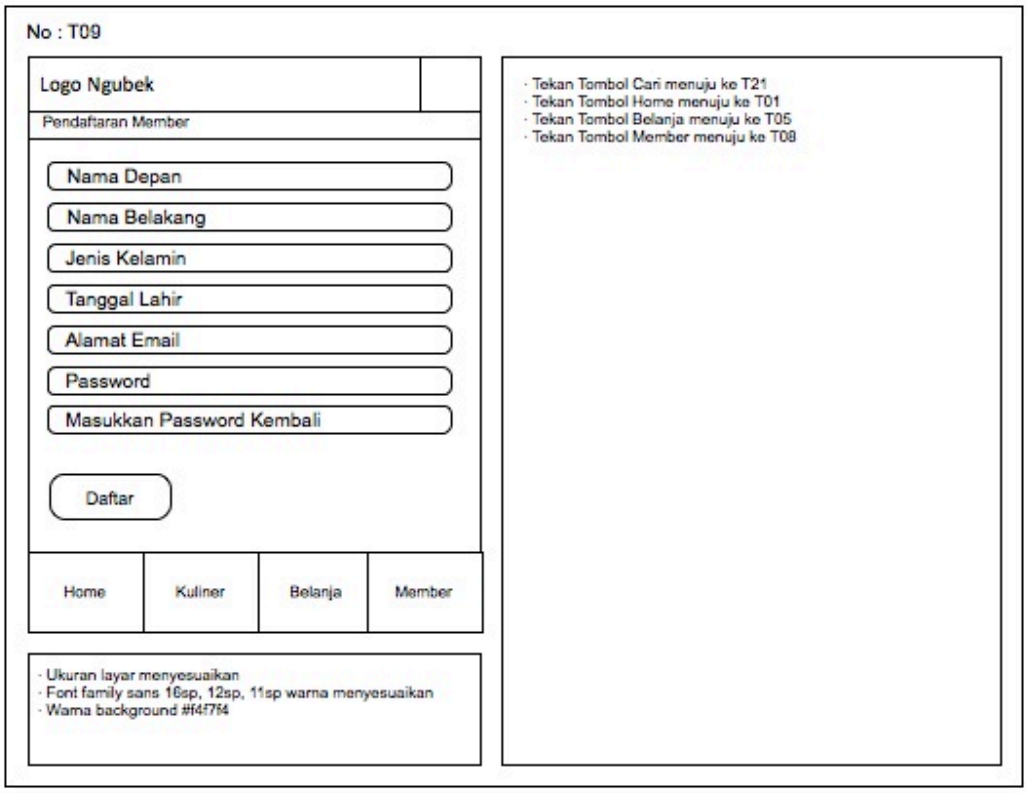
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* artikel pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.81 berikut ini.



Gambar I.81 Perancangan *Form* Artikel

8. Perancangan *Form Member*

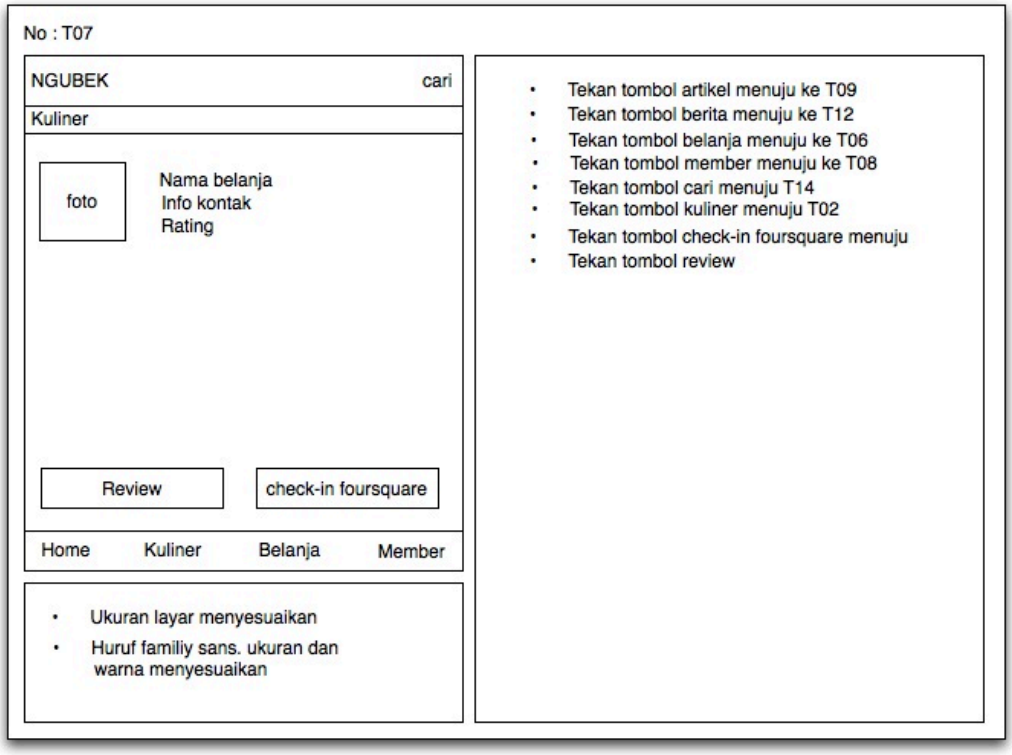
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form member* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.80 berikut ini.



Gambar I.80 Perancangan *Form* Member

7. Perancangan *Form* Detail Belanja

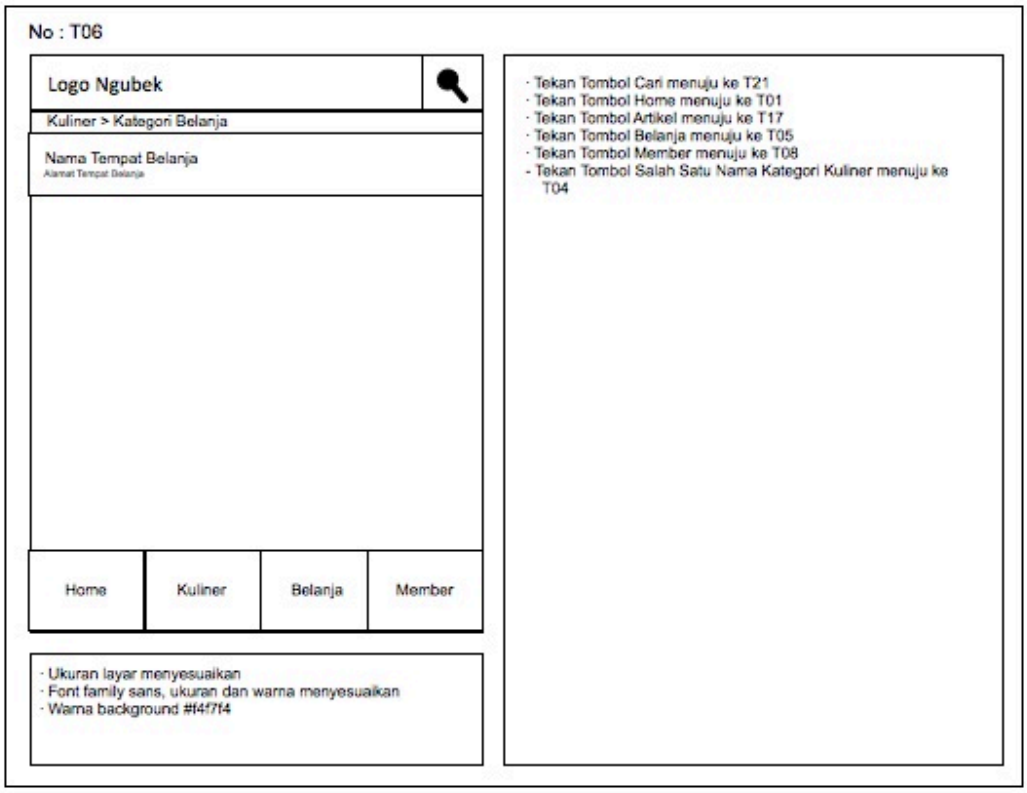
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* detail belanja pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.79 berikut ini.



Gambar I.79 Perancangan *Form* Detail Belanja

6. Perancangan *Form* Daftar Belanja

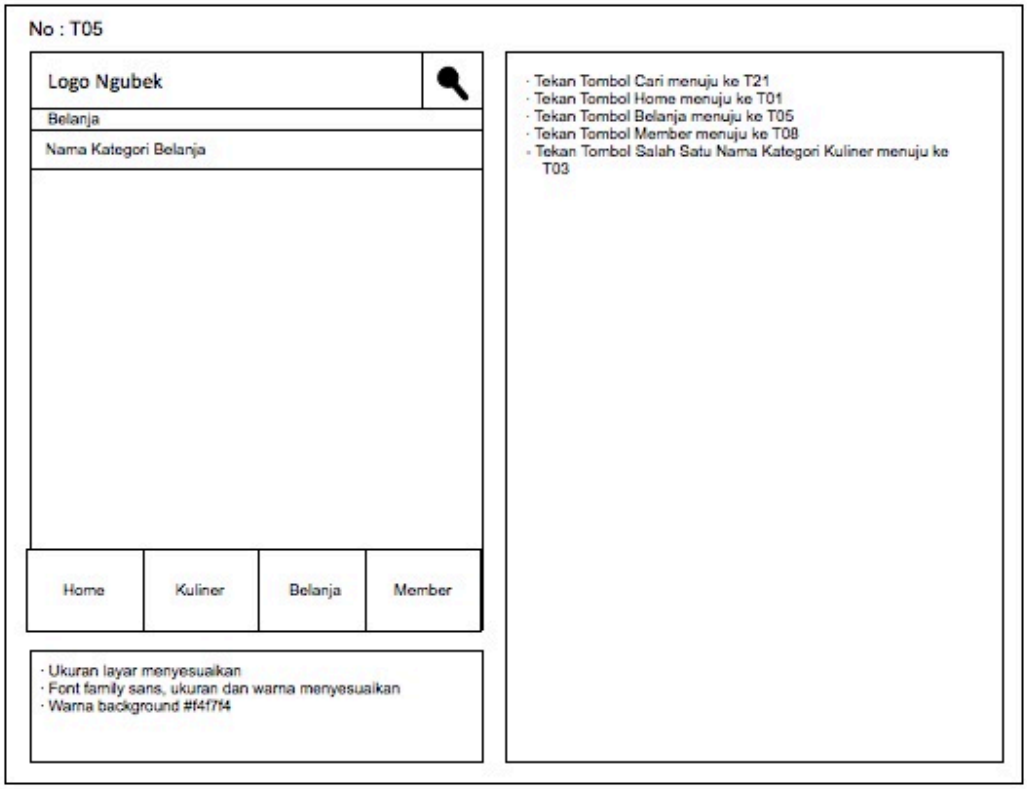
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* daftar belanja pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.78 berikut ini.



Gambar I.78 Perancangan *Form* Daftar Belanja

5. Perancangan *Form* Kategori Belanja

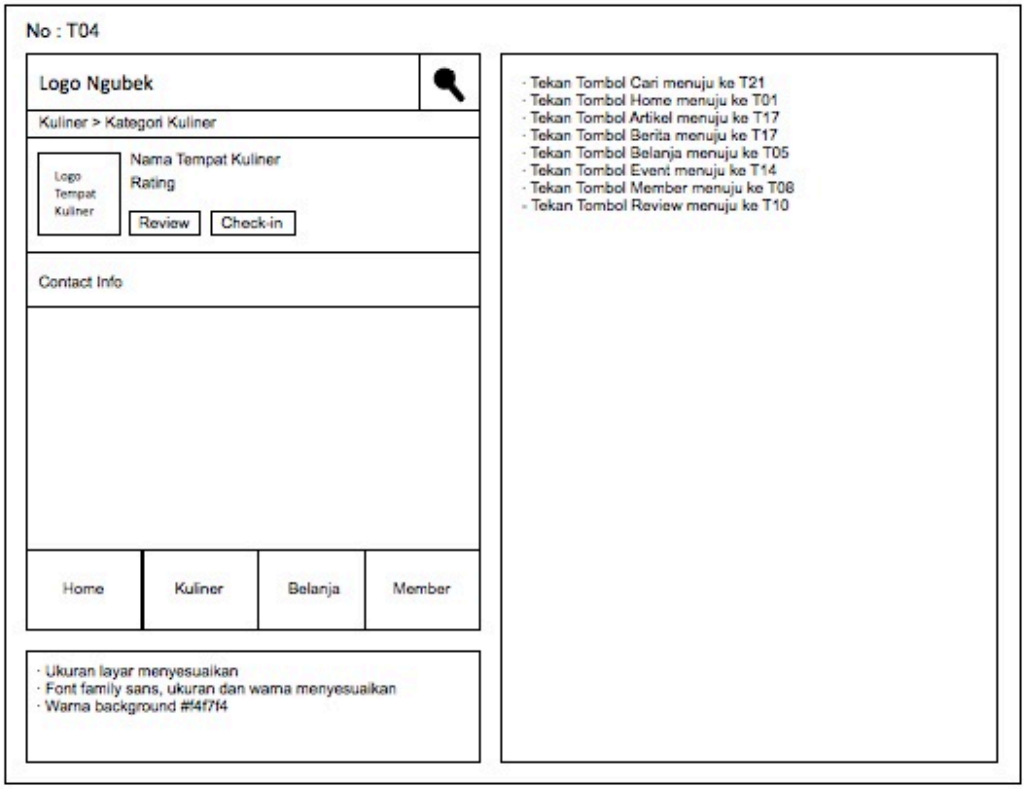
Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* kategori belanja pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.77 berikut ini.



Gambar I.77 Perancangan *Form* Kategori Belanja

4. Perancangan *Form* Detail Kuliner

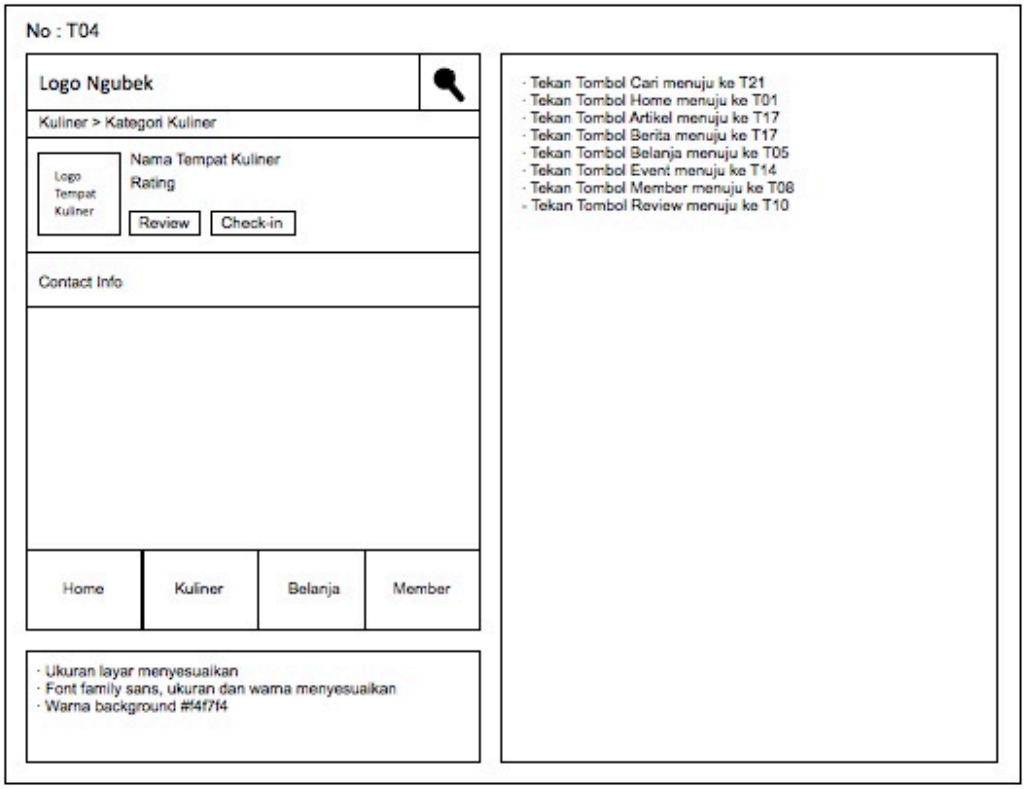
Gambaran umum dari perancangan antar muka *form* detail kuliner pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.76 berikut ini.



Gambar I.76 Perancangan *Form* Detail Kuliner

3. Perancangan *Form* Daftar Kuliner

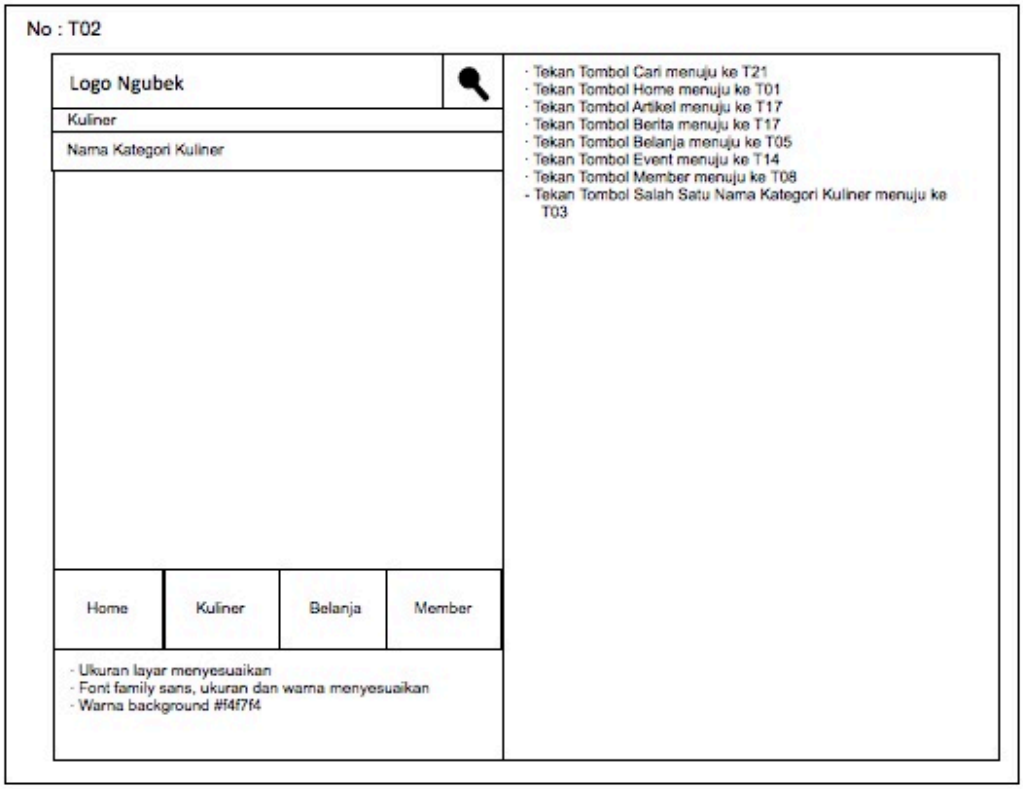
Gambaran umum dari perancangan antar muka *form* daftar kuliner pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.75 berikut ini.



Gambar I.75 Perancangan *Form* Daftar Kuliner

2. Perancangan *Form Kategori* Kuliner

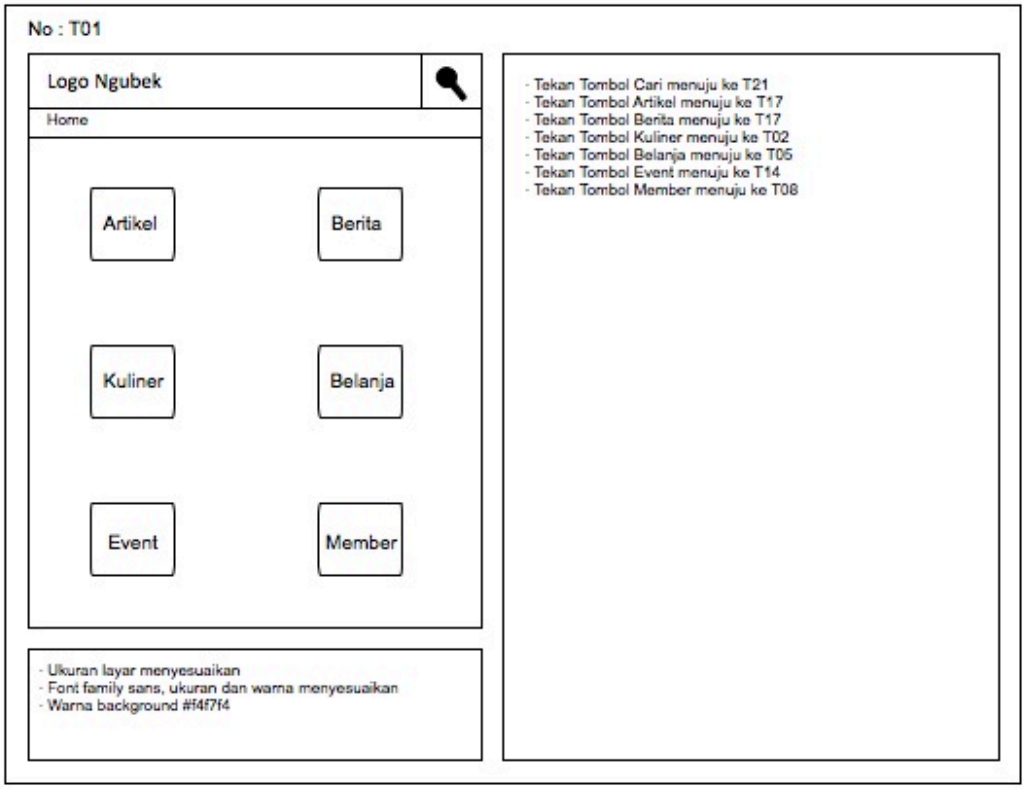
Gambaran umum dari perancangan antar muka *form* kategori kuliner pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.74 berikut ini.



Gambar I.74 Perancangan *Form* Kategori Kuliner

1. Perancangan *Form Dashboard*

Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form dashboard* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.73 berikut ini.



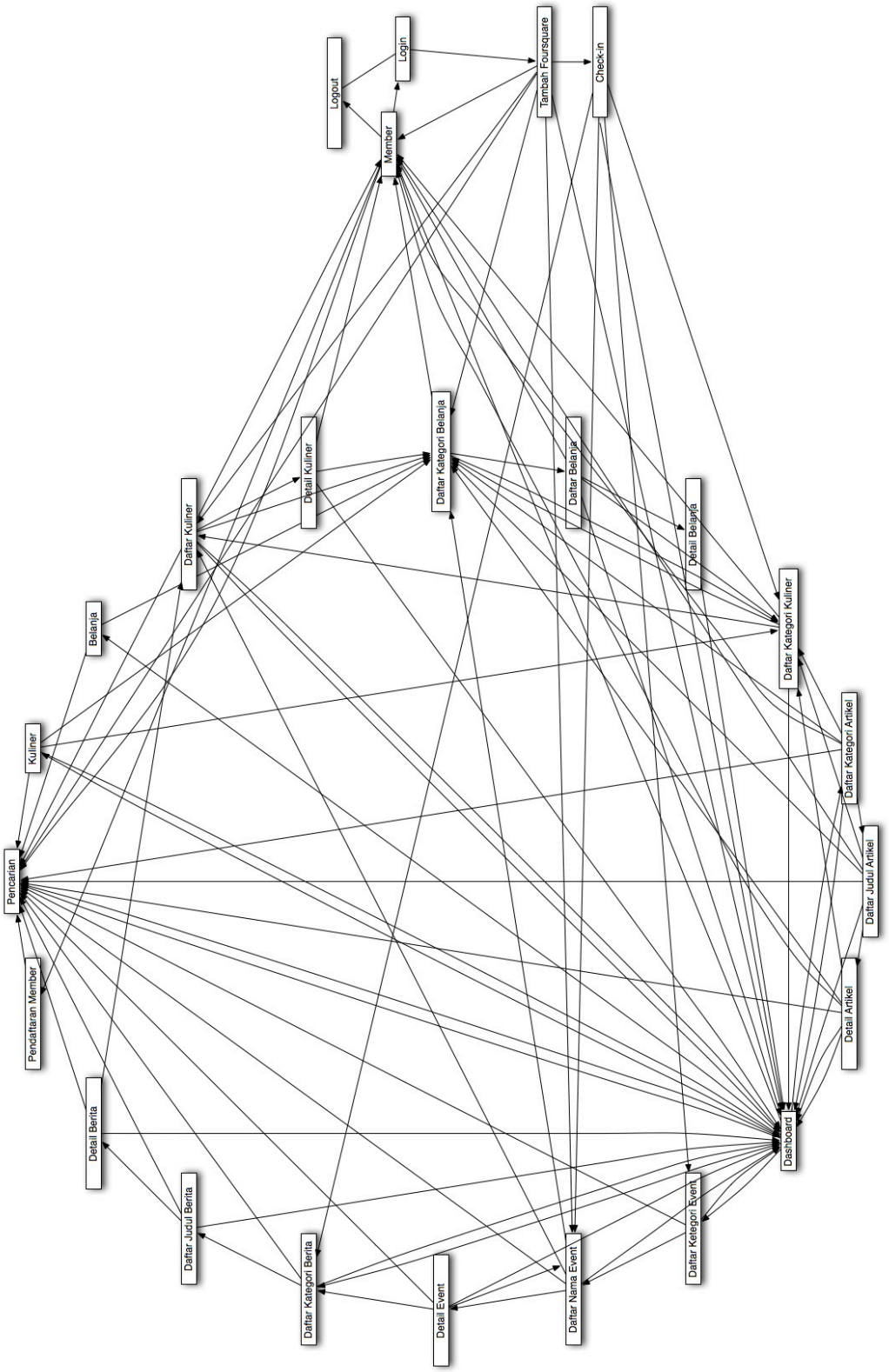
Gambar I.73 Perancangan *Form Dashboard*

1. 2. 2. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka mendeskripsikan rencana tampilan dari setiap *form* yang akan digunakan pada aplikasi *mobile* Ngubek.com. Perancangan antarmuka pada aplikasi *mobile* Ngubek.com terdiri dari perancangan *form*, perancangan pesan, perancangan menu, dan perancangan dialog.

1. 2. 2. 1. Perancangan *Form*

Perancangan *form* mendeskripsikan rencana tampilan dari setiap *form* yang akan digunakan pada tampilan aplikasi *mobile* Ngubek.com. Adapun gambaran dari perancangan antarmuka aplikasi *mobile* Ngubek.com adalah sebagai berikut:



Gambar III.72 Struktur Menu aplikasi *mobile* Ngubek.com

1. 2 Perancangan

Perancangan sistem merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan dari beberapa elemen sistem yang terpisah ke dalam suatu kesatuan model yang utuh berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya. Tahapan perancangan pembangunan aplikasi *mobile* Ngubek.com ini meliputi perancangan data, perancangan antarmuka, jaringan semantik, dan perancangan prosedural.

1. 2. 1. Struktur Menu

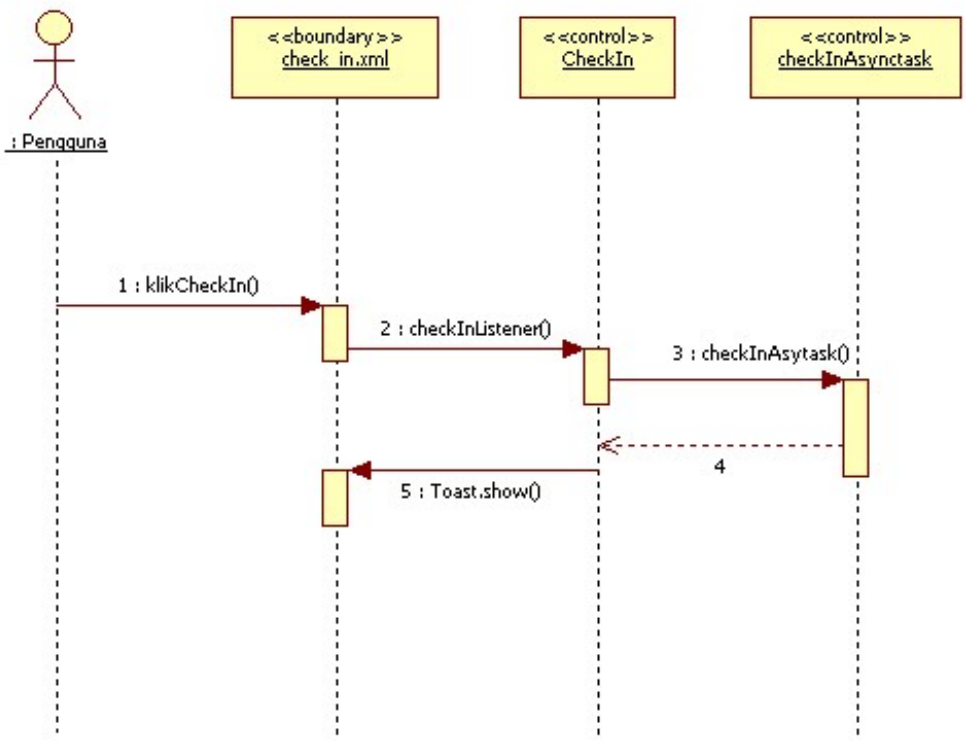
Perancangan struktur menu merupakan gambaran jalur pemakaian aplikasi sehingga aplikasi yang dibangun mudah dipahami dan mudah digunakan. Perancangan struktur menu dari aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat pada Gambar III.72 berikut ini.



Gambar I.71 *Class Diagram* Aplikasi *Mobile* Ngubek.com

17. Sequence Diagram Check-in

Sequence diagram check-in menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek pengguna dengan objek lainnya dalam proses *check-in* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com. *Squence diagram check-in* dapat dilihat pada Gambar III.70 berikut ini.



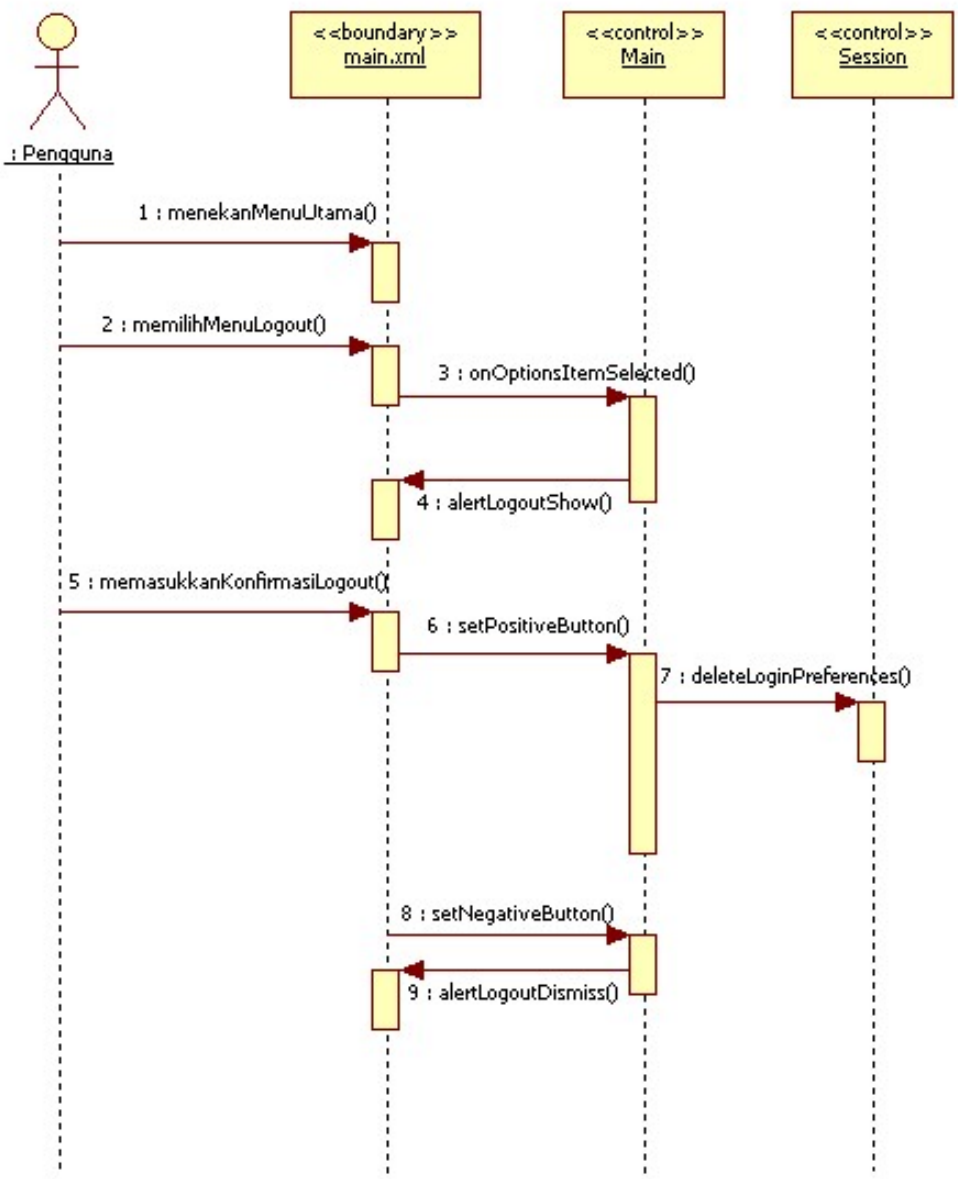
Gambar I.70 ***Sequence Diagram Check in***

1. 1. 8. 5. ***Class Diagram***

Class Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar objek-objek yang ada pada sistem. Struktur itu meliputi atribut-atribut dan metode-metode yang ada pada masing-masing *class*. Hubungnnya dari masing-masing *class* yang ada tersebut digambarkan dengan menggunakan pewarisan dan generalilasi seperti terlihat pada Gambar III.71 berikut ini.

16. Sequence Diagram Sign-out

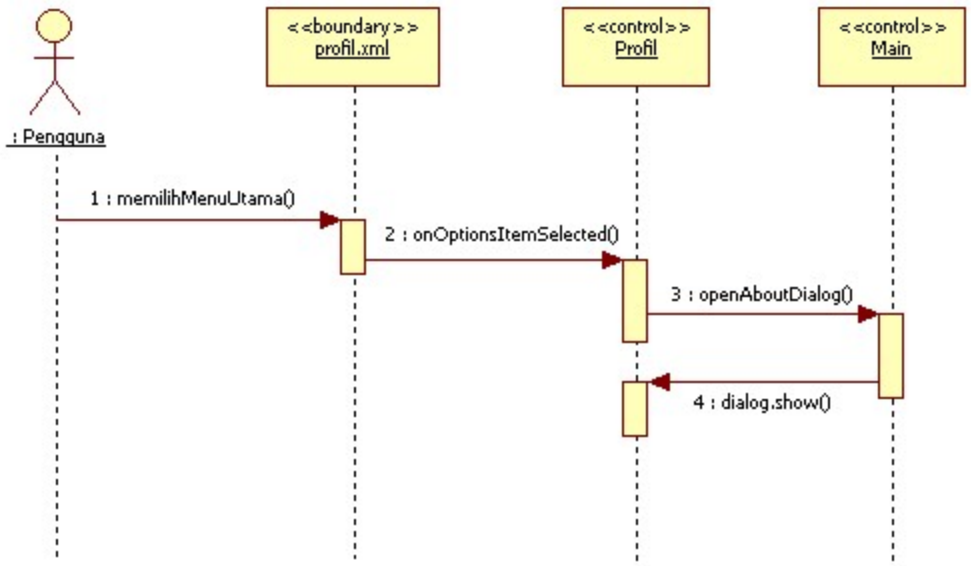
Sequence diagram sign-out menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek pengguna dengan objek lainnya dalam proses *sign-out* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com. *Sequence diagram sign-out* dapat dilihat pada Gambar III.69 berikut ini.



Gambar I.69 ***Sequence Diagram Sign-out***

15. Sequence Diagram About

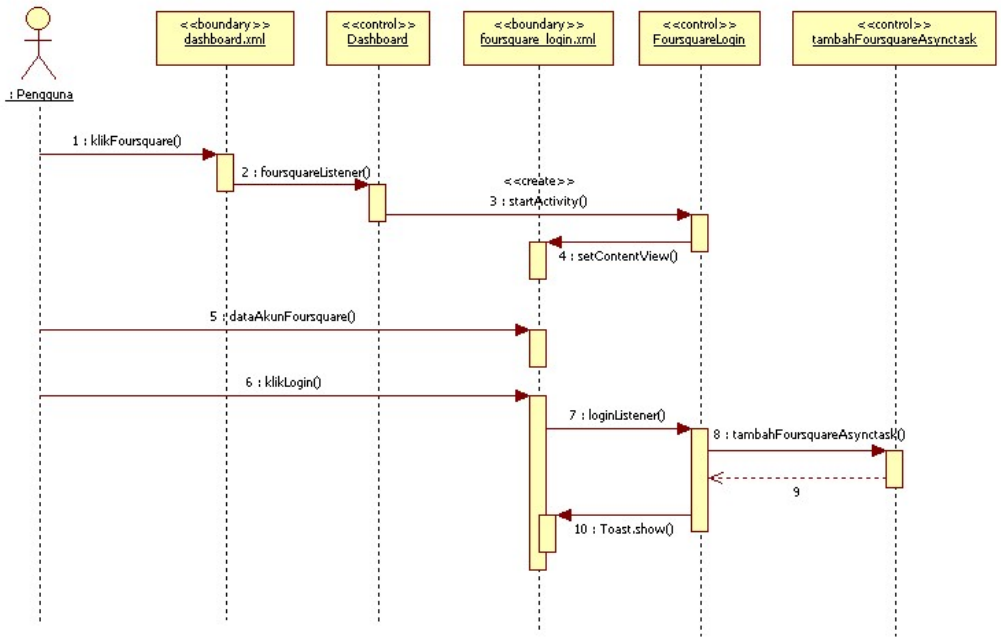
Sequence diagram about menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek pengguna dengan objek lainnya dalam melihat halaman *about* aplikasi *mobile* Ngubek.com. *Squence diagram about* dapat dilihat pada Gambar III.68 berikut ini.



Gambar I.68 *Squence Diagram About*

14. Sequence Diagram Tambah Foursquare

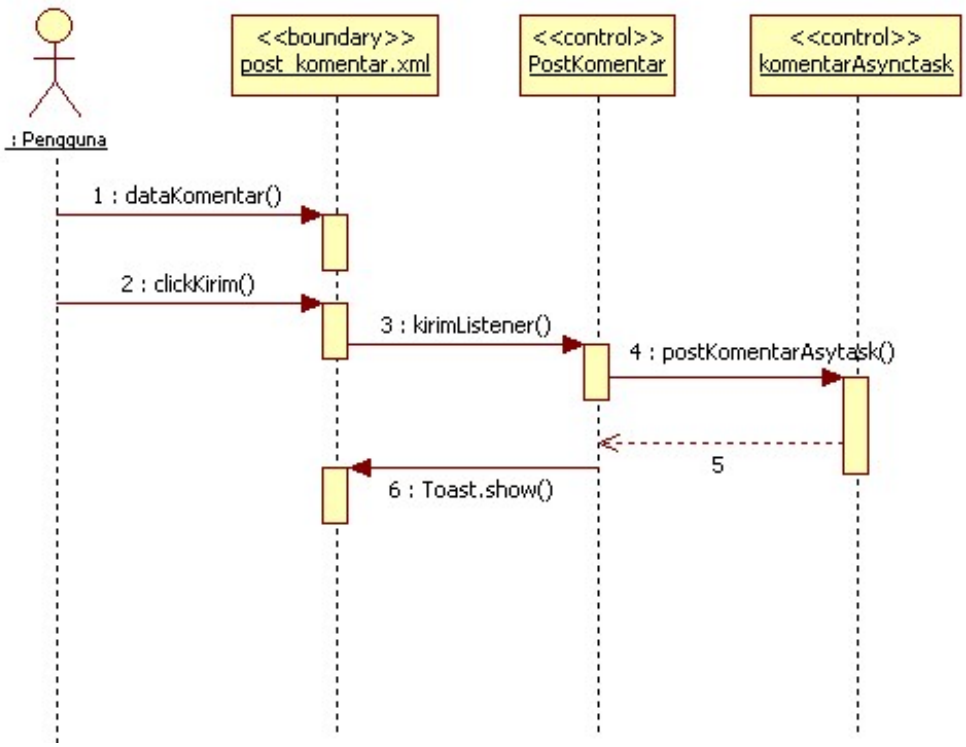
Sequence diagram tambah *foursquare* menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek pengguna dengan objek lainnya dalam menambahkan akun *foursquare* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com. *Squence diagram* tambah *foursquare* dapat dilihat pada Gambar III.67 berikut ini.



Gambar I.67 *Sequence Diagram* Tambah *Foursquare*

13. *Sequence Diagram* Memberi Komentar Belanja

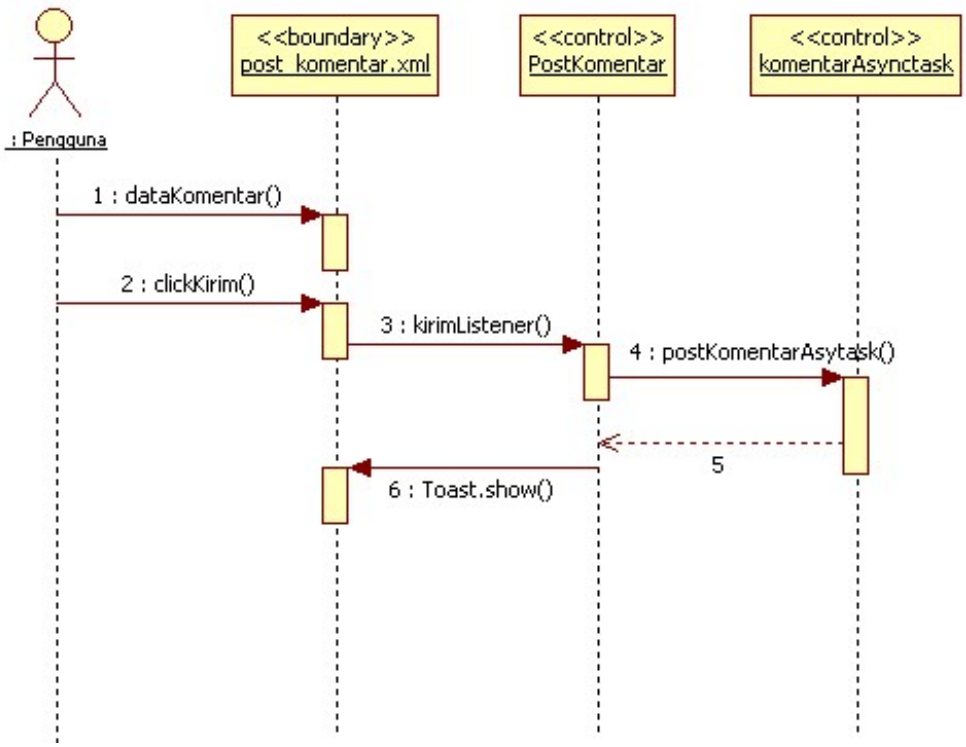
Sequence diagram memberi komentar belanja menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek pengguna dengan objek lainnya dalam proses memberi komentar pada belanja pengguna aplikasi *mobile* Ngubek.com. *Squence diagram* memberi komentar belanja dapat dilihat pada Gambar III.66 berikut ini.



Gambar I.66 *Sequence Diagram* Memberi Komentar Belanja

12. *Sequence Diagram* Memberi Komentar Kuliner

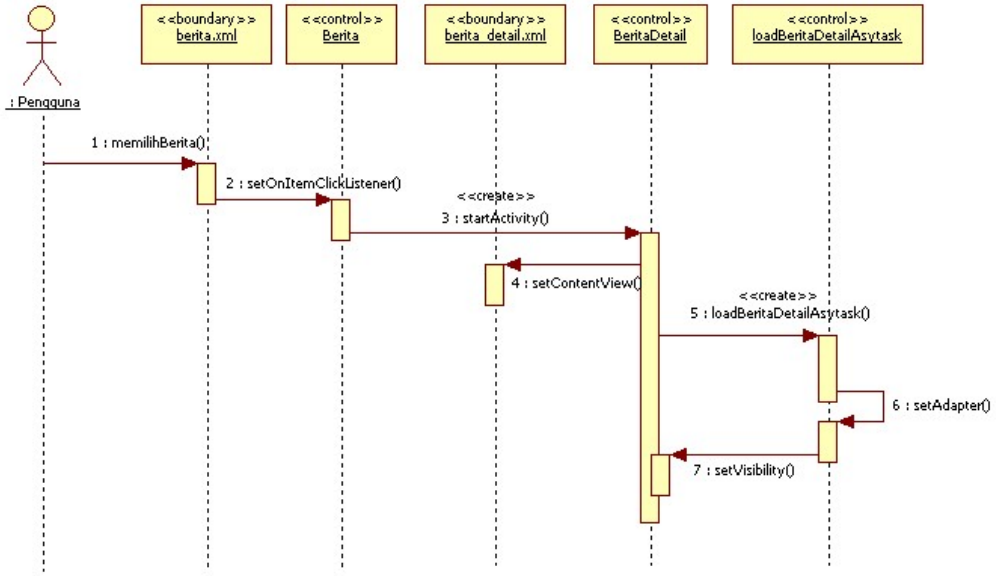
Sequence diagram memberi komentar kuliner menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek pengguna dengan objek lainnya dalam proses memberi komentar pada kuliner pengguna aplikasi *mobile* Ngubek.com. *Squence diagram* memberi komentar kuliner dapat dilihat pada Gambar III.65 berikut ini.



Gambar I.65 *Sequence Diagram* Memberi Komentar Kuliner

11. *Sequence Diagram* Melihat Detail Berita

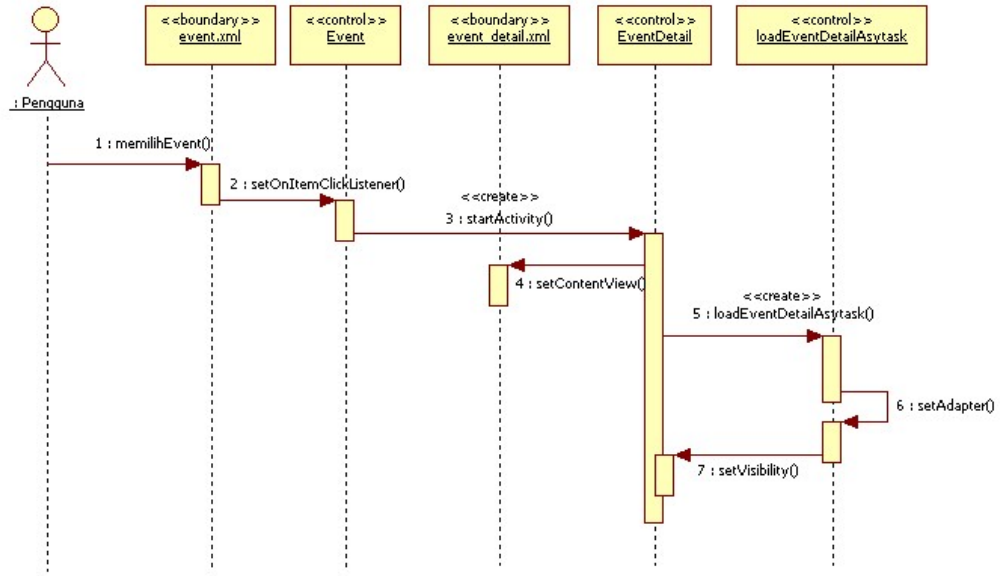
Sequence diagram melihat detail berita menunjukkan rangkaian detail berita yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. melihat detail berita dapat dilihat pada Gambar III.64 berikut ini.



Gambar I.64 *Squence Diagram* Melihat Detail Berita

10. Sequence Diagram Melihat Detail Event

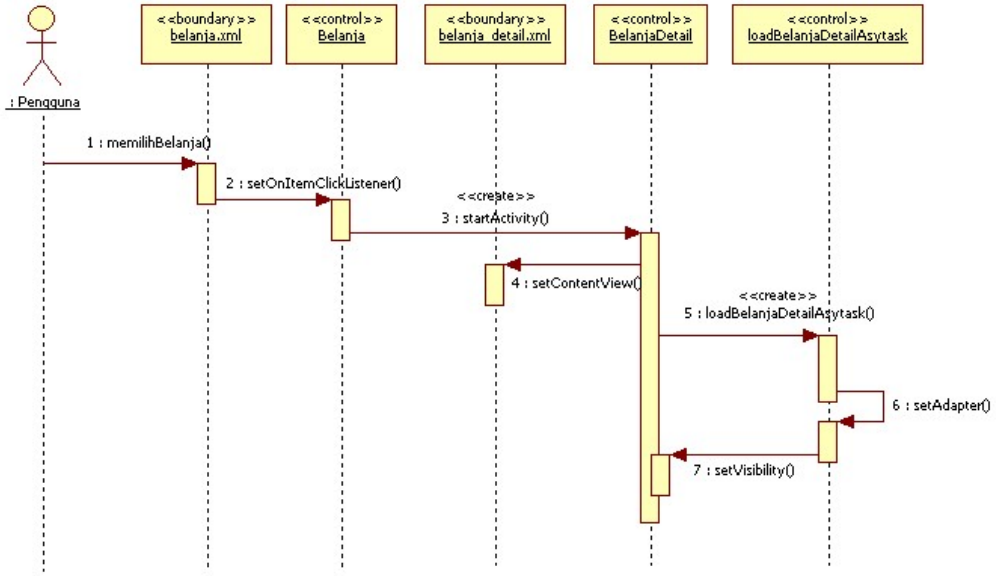
Sequence diagram melihat detail *event* menunjukkan rangkaian detail *event* yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. melihat detail *event* dapat dilihat pada Gambar III.63 berikut ini.



Gambar I.63 *Sequence Diagram* Melihat Detail *Event*

9. *Sequence Diagram* Melihat Detail Belanja

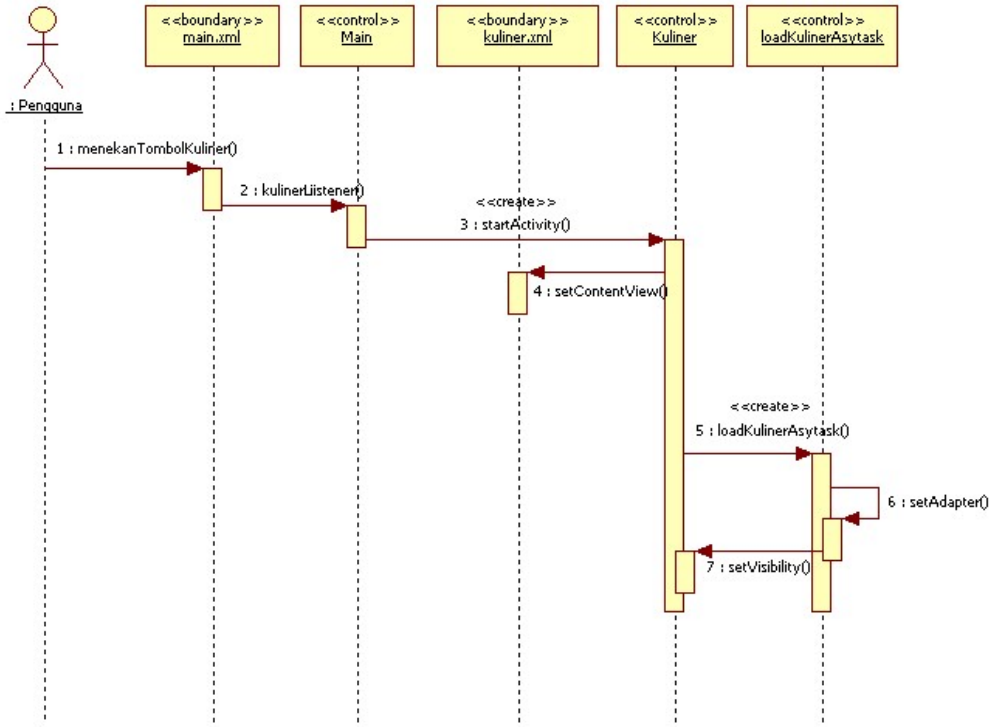
Sequence diagram melihat detail belanja menunjukkan rangkaian detail belanja yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. melihat detail belanja dapat dilihat pada Gambar III.62 berikut ini.



Gambar I. I.62 *Sequence Diagram* Melihat Detail Belanja

8. *Sequence Diagram* Melihat Detail Kuliner

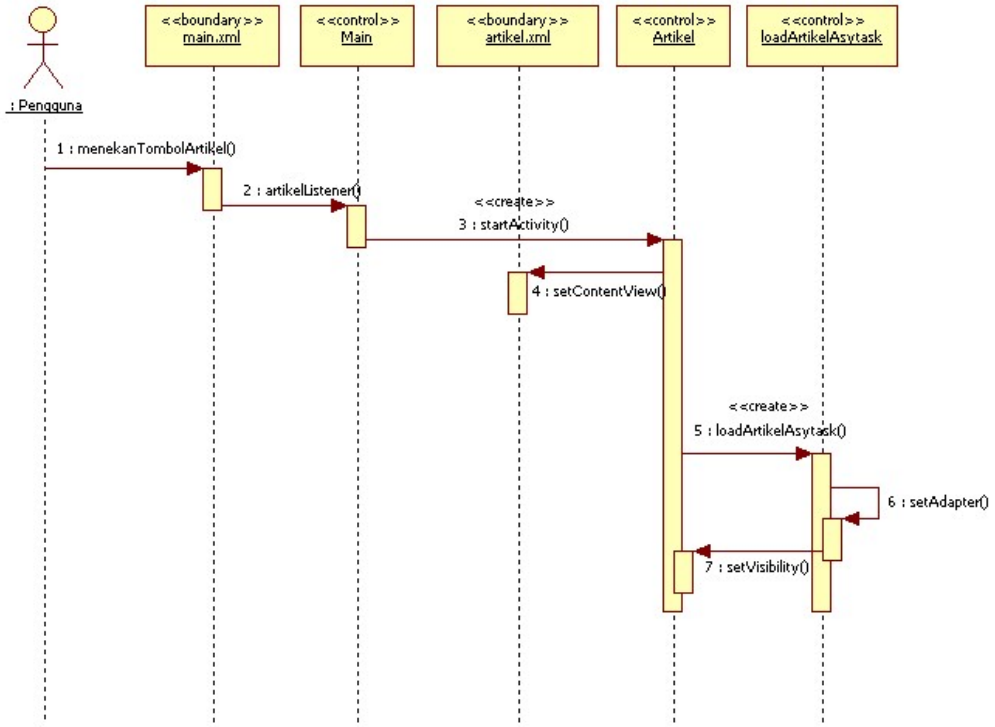
Sequence diagram melihat detail kuliner menunjukkan rangkaian detail kuliner yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. melihat detail kuliner dapat dilihat pada Gambar III.61 berikut ini.



Gambar I.61 *Sequence Diagram* Melihat Detail Kuliner

7. *Sequence Diagram* Melihat Daftar Artikel

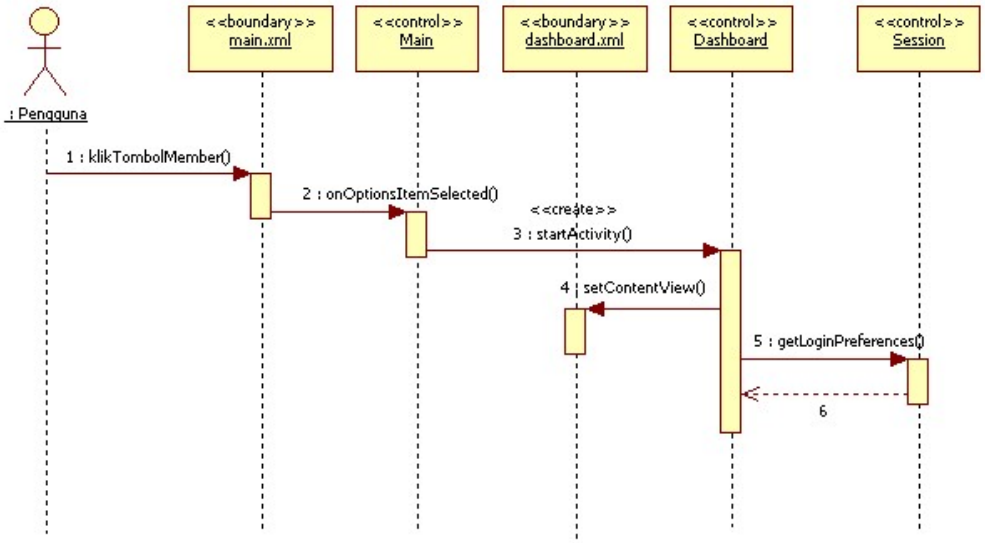
Sequence diagram melihat daftar artikel menunjukkan rangkaian daftar artikel yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. melihat daftar artikel dapat dilihat pada Gambar III.60 berikut ini.



Gambar I.60 *Sequence Diagram* Melihat Daftar Artikel

6. *Sequence Diagram* Melihat Data Member

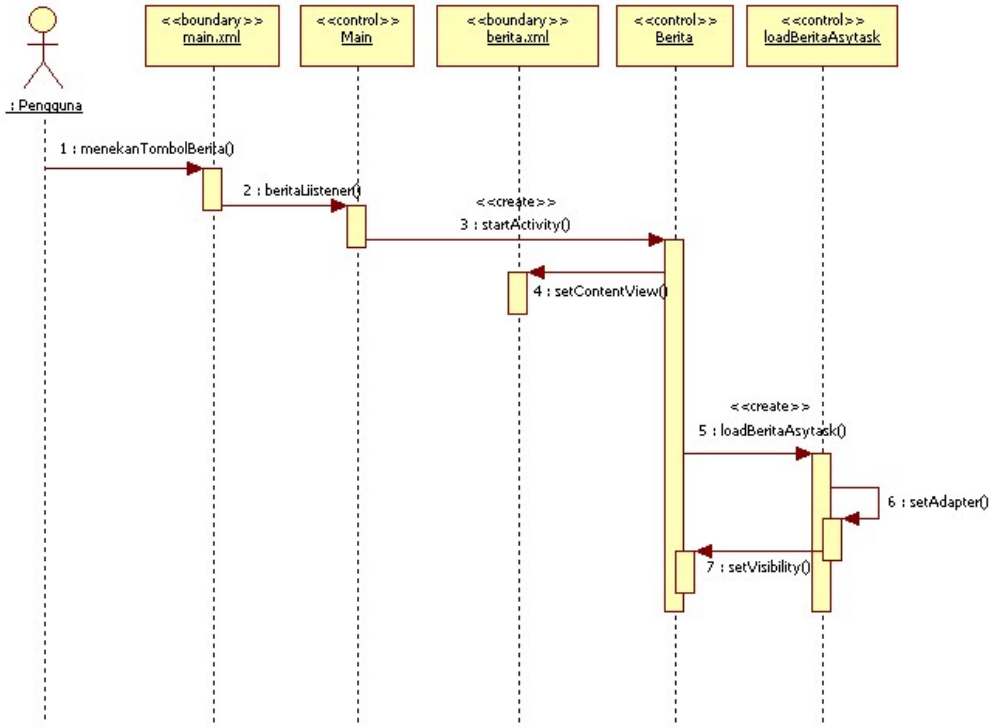
Sequence diagram melihat daftar *member* menunjukkan rangkaian daftar *member* yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. Melihat daftar *member* dapat dilihat pada Gambar III.59 berikut ini.



Gambar I.59 *Sequence Diagram* Melihat Data *Member*

5. *Sequence Diagram* Melihat Daftar Berita

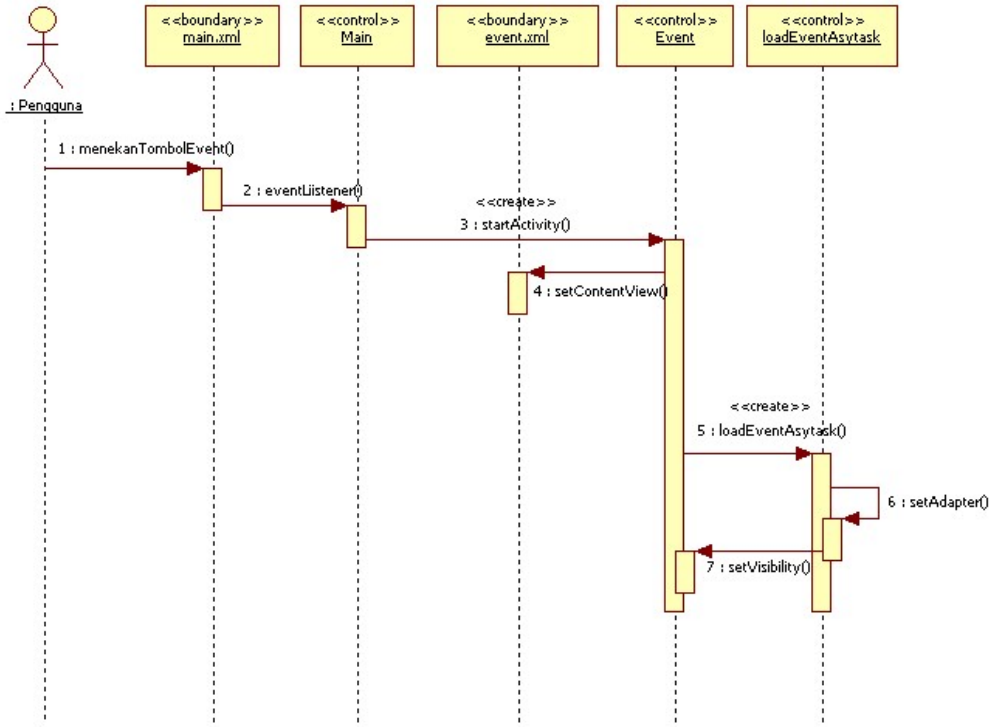
Sequence diagram melihat daftar berita menunjukkan rangkaian daftar berita yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. Melihat daftar berita dapat dilihat pada Gambar III.58 berikut ini.



Gambar I.58 *Sequence Diagram* Melihat Daftar Berita

4. *Sequence Diagram* Melihat Daftar Event

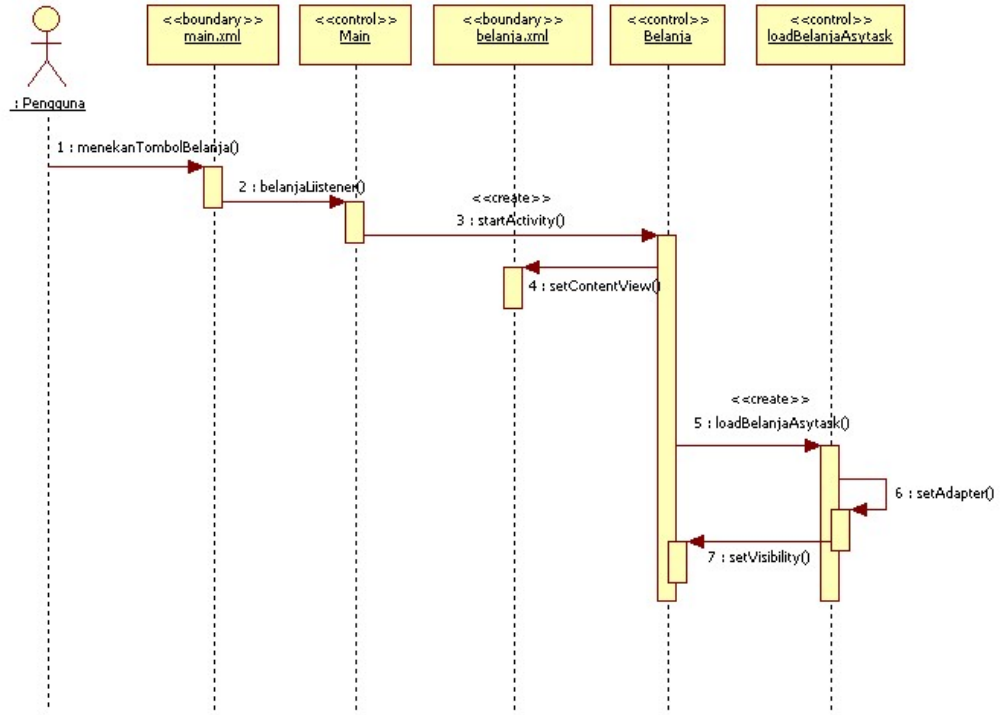
Squence diagram melihat daftar *event* menunjukkan rangkaian daftar *event* yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. melihat daftar *event* dapat dilihat pada Gambar III.57 berikut ini.



Gambar I.57 *Sequence Diagram* Melihat Daftar *Event*

3. *Sequence Diagram* Melihat Daftar Belanja

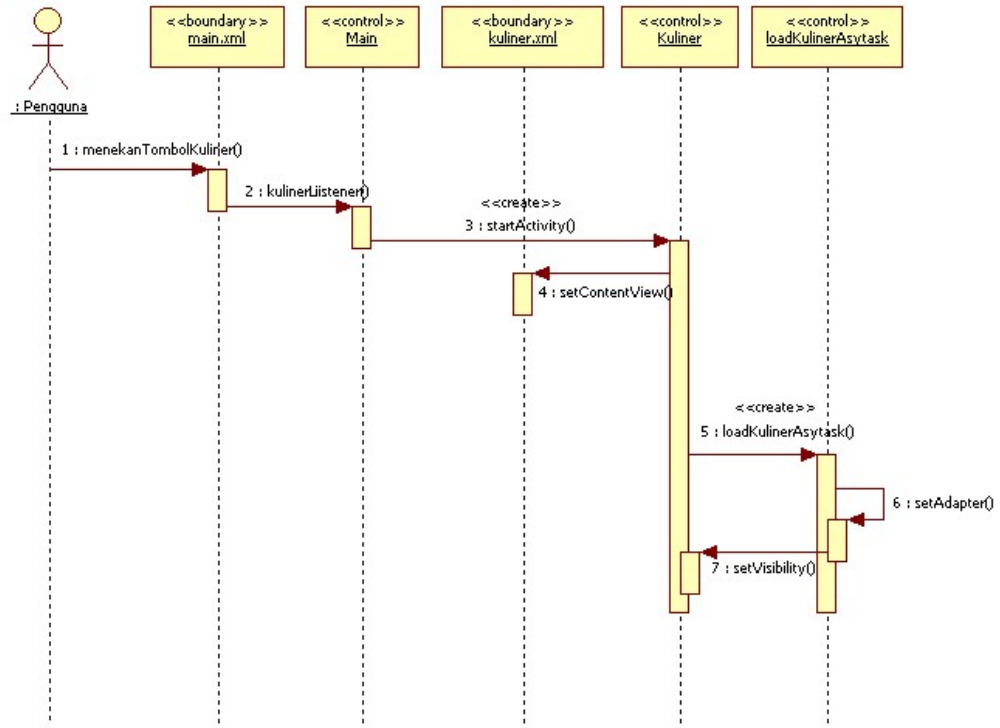
Squence diagram melihat daftar belanja menunjukkan rangkaian daftar belanja yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. melihat daftar belanja dapat dilihat pada Gambar III.56 berikut ini.



Gambar I.56 *Sequence Diagram* Melihat Daftar Belanja

2. *Squence Diagram* Melihat Daftar Kuliner

Squence diagram melihat daftar kuliner menunjukkan rangkaian daftar kuliner yang ditampilkan oleh aplikasi *mobile* Ngubek.com. melihat daftar kuliner dapat dilihat pada Gambar III.55 berikut ini.



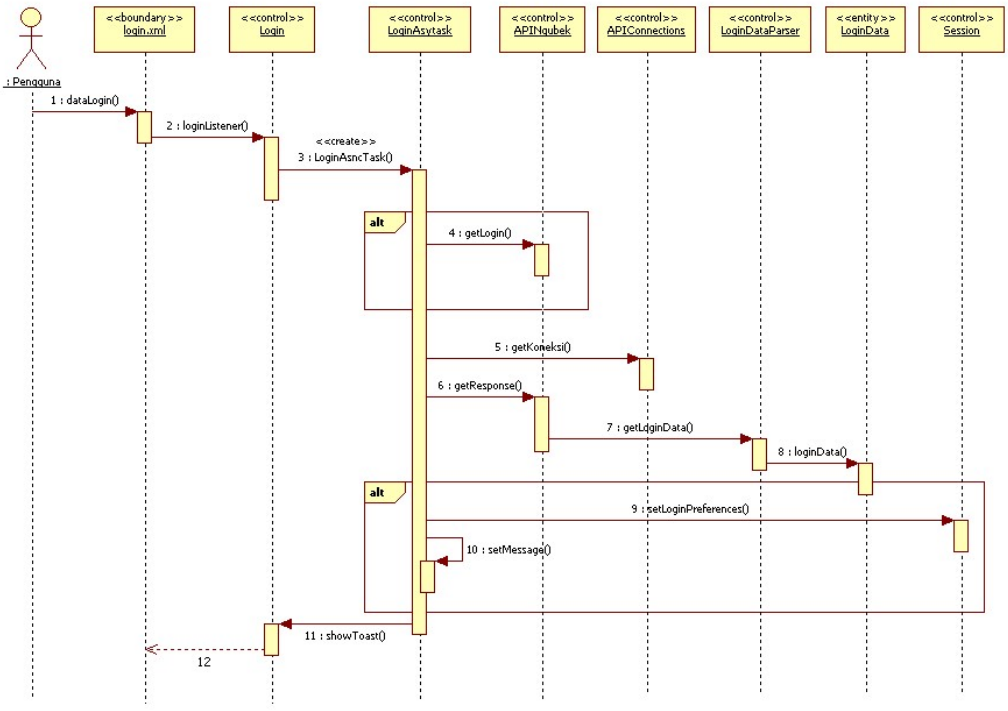
Gambar I.55 *Squence Diagram* Melihat Daftar Kuliner

1. 1. 8. 4. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan gambaran interaksi antar masing-masing objek pada setiap *use case* dalam urutan waktu. Interaksi ini berupa pengiriman serangkaian data antar objek-objek yang saling berinteraksi. Berikut ini pemaparan dari masing-masing *squence diagram* yang terlihat pada Gambar III.49 sampai dengan Gambar III.54.

1. Sequence Diagram Login

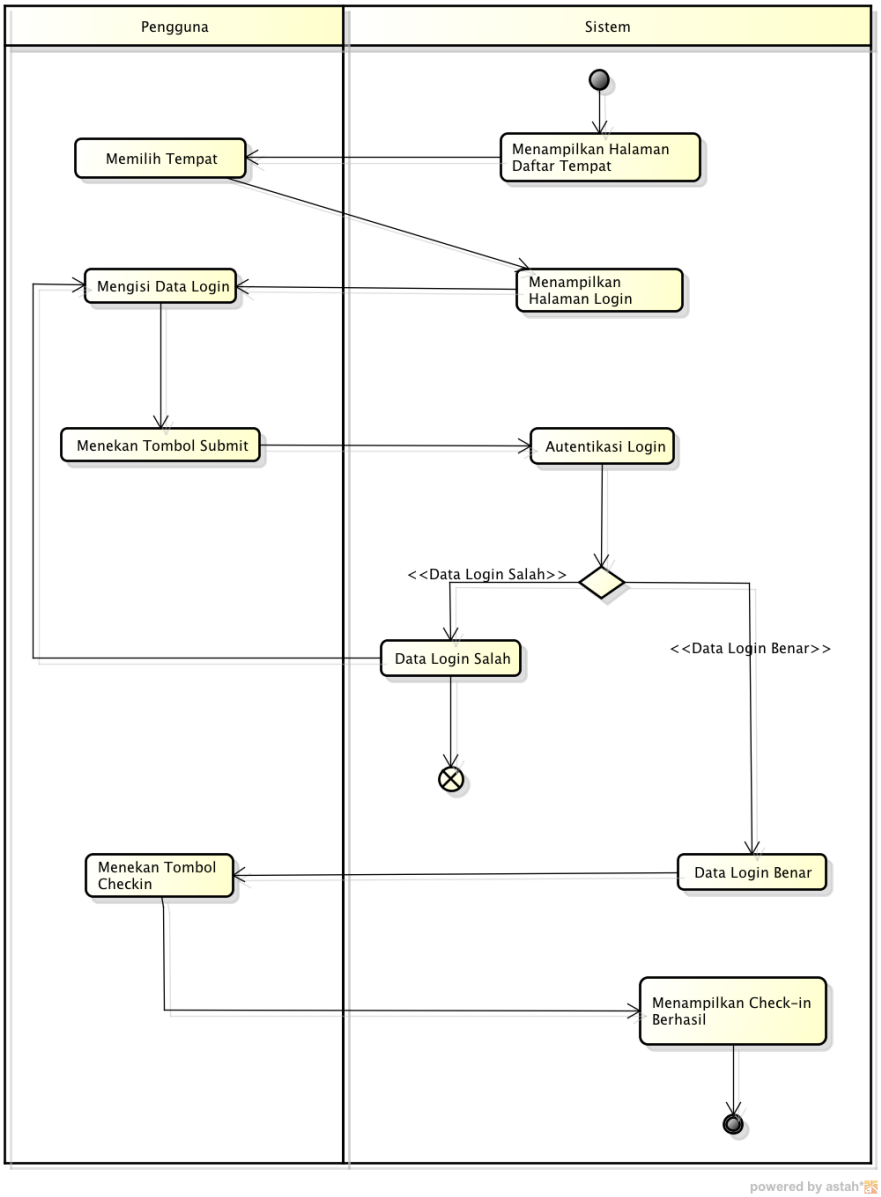
Squence diagram login menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek pengguna dengan objek lainnya dalam proses *login* pada aplikasi *mobile* Ngubek.com. *Squence diagram login* dapat dilihat pada Gambar III.54 berikut ini.



Gambar I.54 *Sequence Diagram Login*

21. Activity Tambah Foursquare

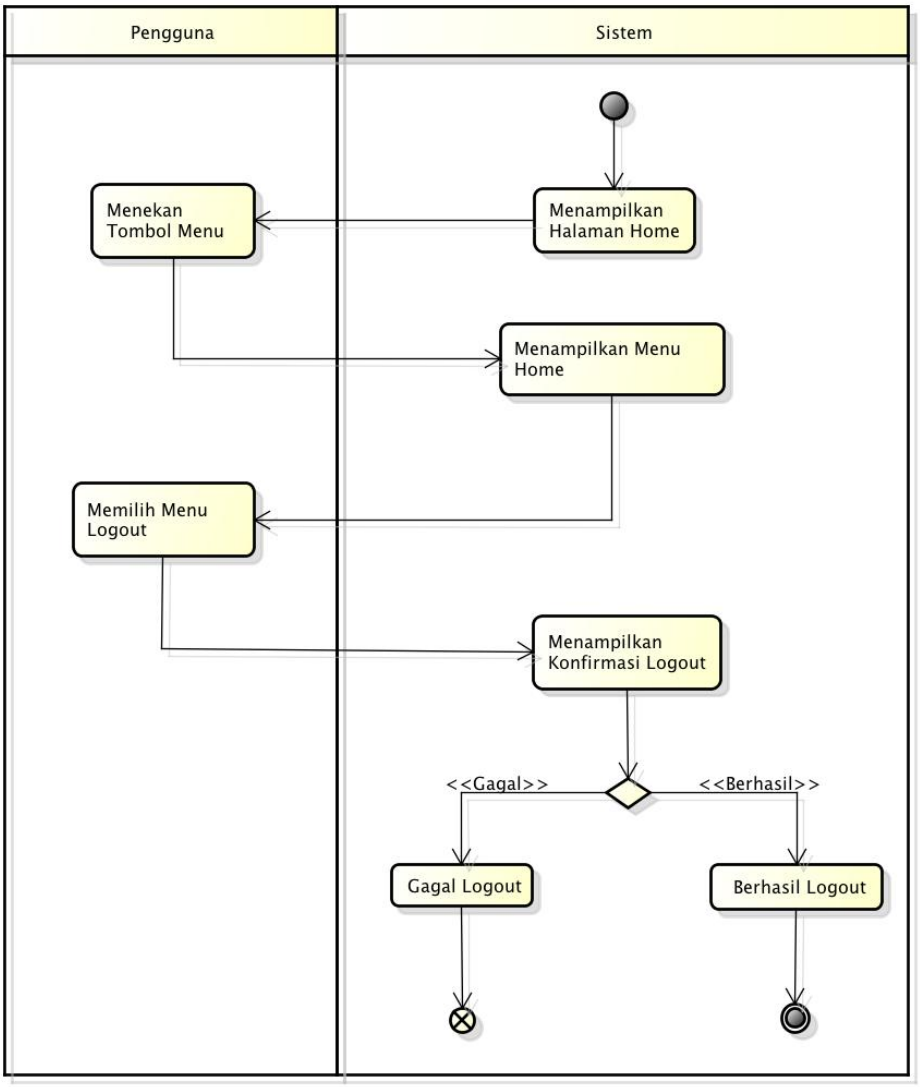
Activity diagram tambah *foursquare* menjelaskan aliran kerja aktor pengguna pada saat tambah *foursquare* dari aplikasi Ngubek.com. *Activity diagram* tambah foursquare dapat dilihat pada Gambar III.53 berikut ini.



Gambar I.53 ***Activity Diagram Tambah Foursquare***

20. Activity Diagram Sign-out

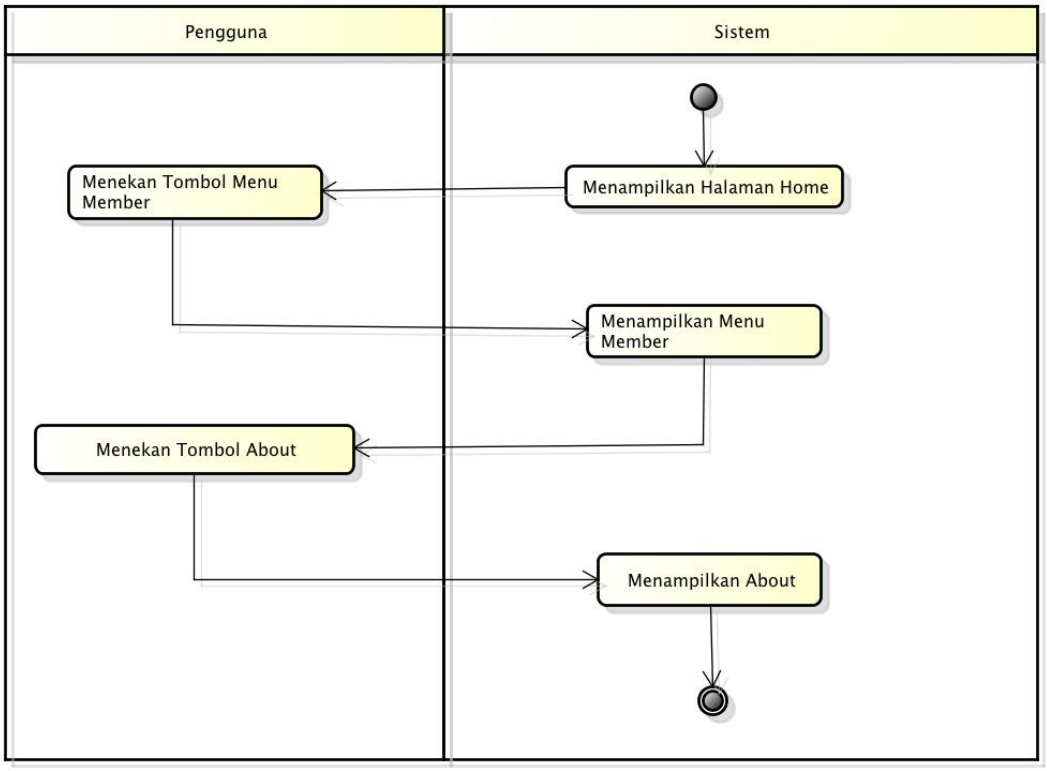
Activity diagram sign-out menjelaskan aliran kerja aktor pengguna pada saat *sign-out* dari aplikasi Ngubek.com. *Activity diagram sign-out* dapat dilihat pada Gambar III.52 berikut ini.



Gambar I.52 ***Activity Diagram Signout***

19. Activity Diagram About

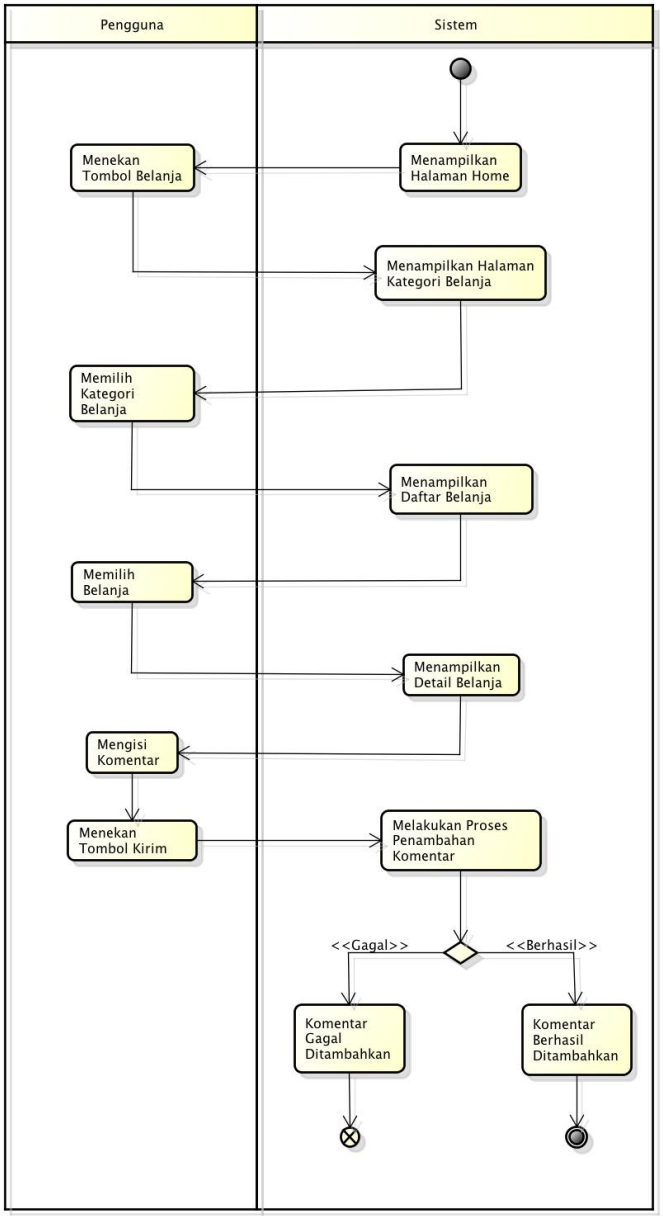
Activity diagram about menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat keterangan *about* Ngubek.com. *Activity diagram about* dapat dilihat pada Gambar III.51 berikut ini.



Gambar I.51 ***Activity Diagram About***

18. *Activity Diagram* Memberi Komentar Data Belanja

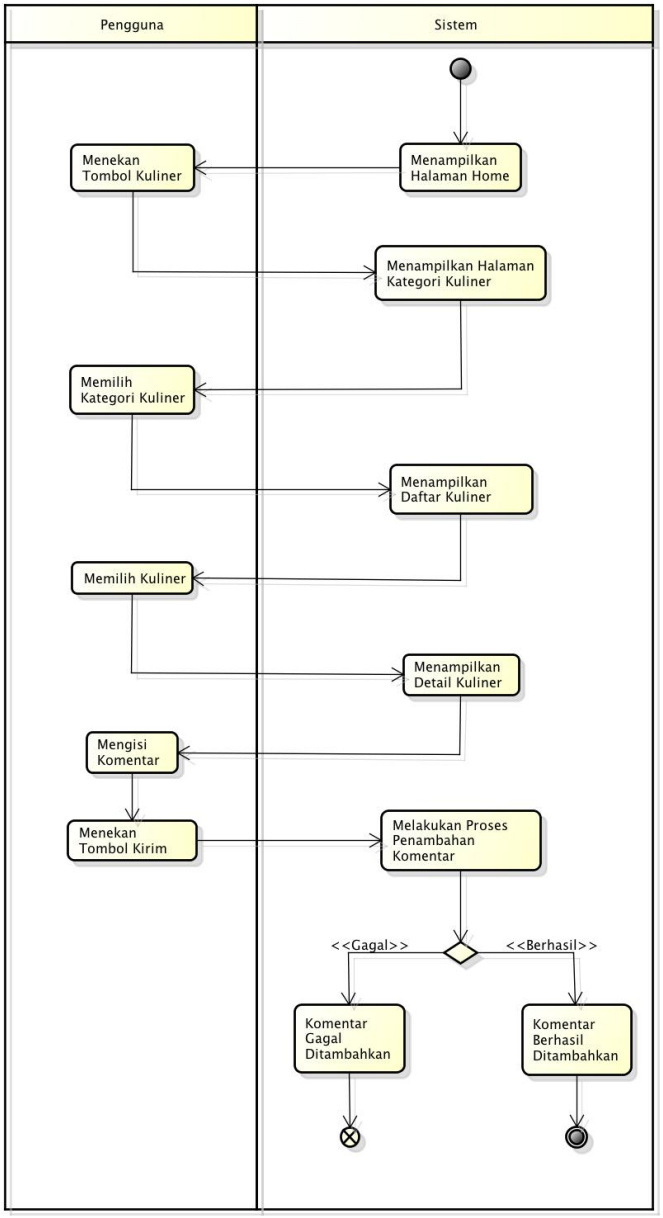
Activity diagram memberi komentar data belanja menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk memberi komentar data belanja di Ngubek.com. *Activity diagram* memberi komentar data belanja dapat dilihat pada Gambar III.50 berikut ini.



Gambar I.50 *Activity Diagram* Memberi Komentar Data Belanja

17. *Activity Diagram* Memberi Komentar Data Kuliner

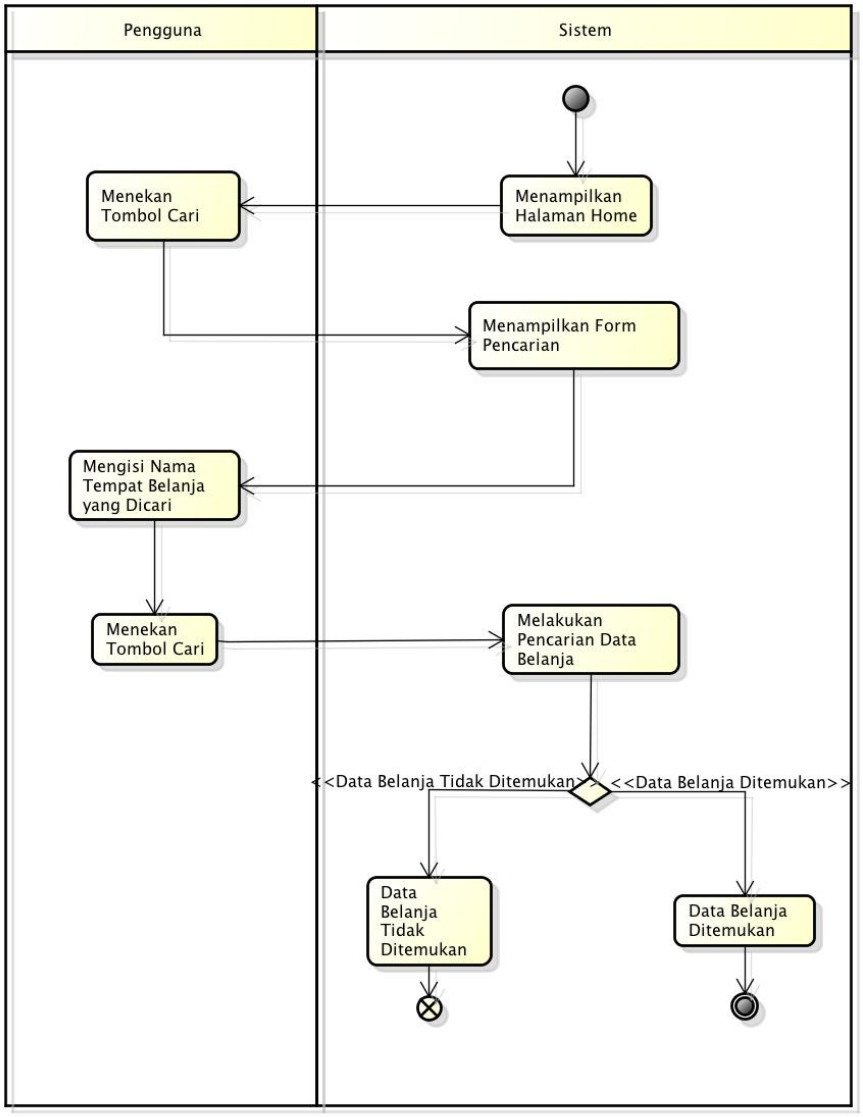
Activity diagram memberi komentar data kuliner menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk memberi komentar data kuliner di Ngubek.com. *Activity diagram* memberi komentar data kuliner dapat dilihat pada Gambar III.49 berikut ini.



Gambar I.49 *Activity Diagram* Memberi Komentar Data Kuliner

16. *Activity Diagram* Mencari Data Belanja

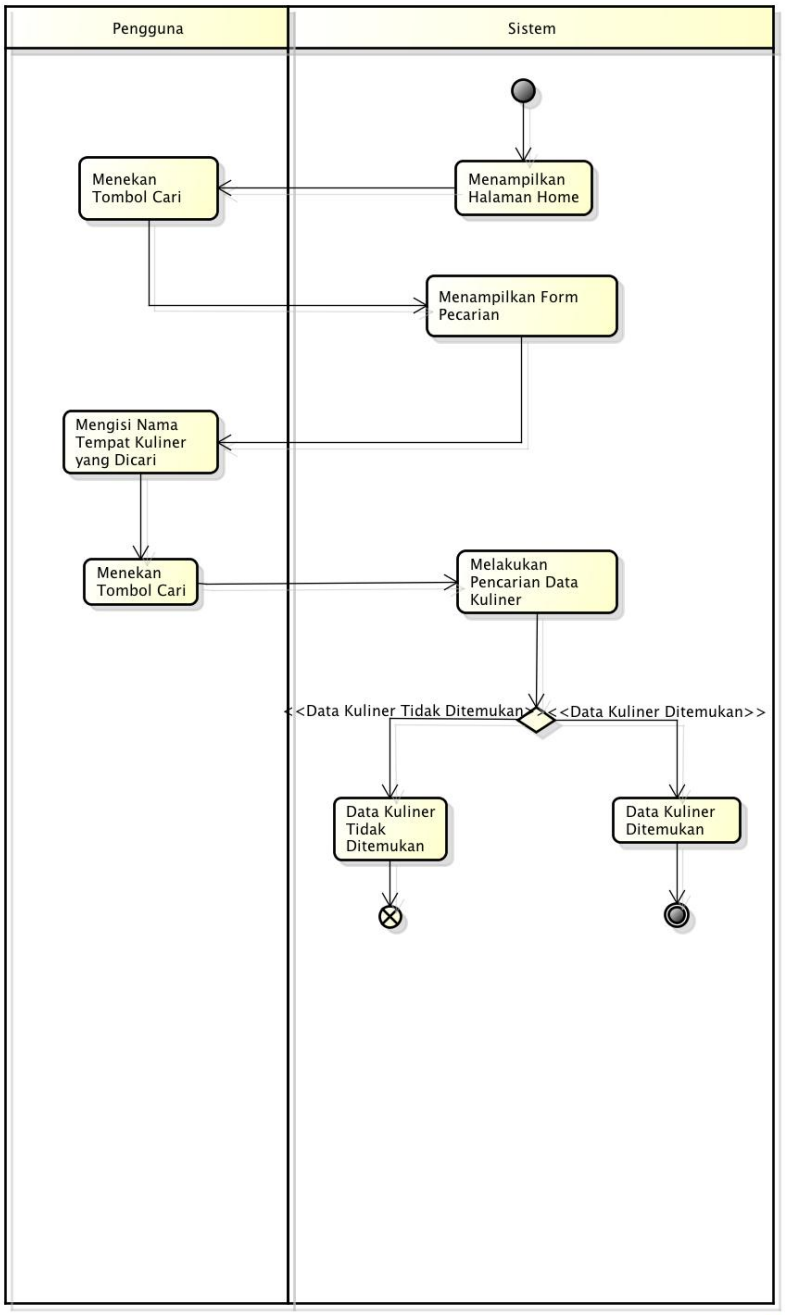
Activity diagram mencari data belanja menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk mencari data belanja di Ngubek.com. *Activity diagram* mencari data belanja dapat dilihat pada Gambar III.48 berikut ini.



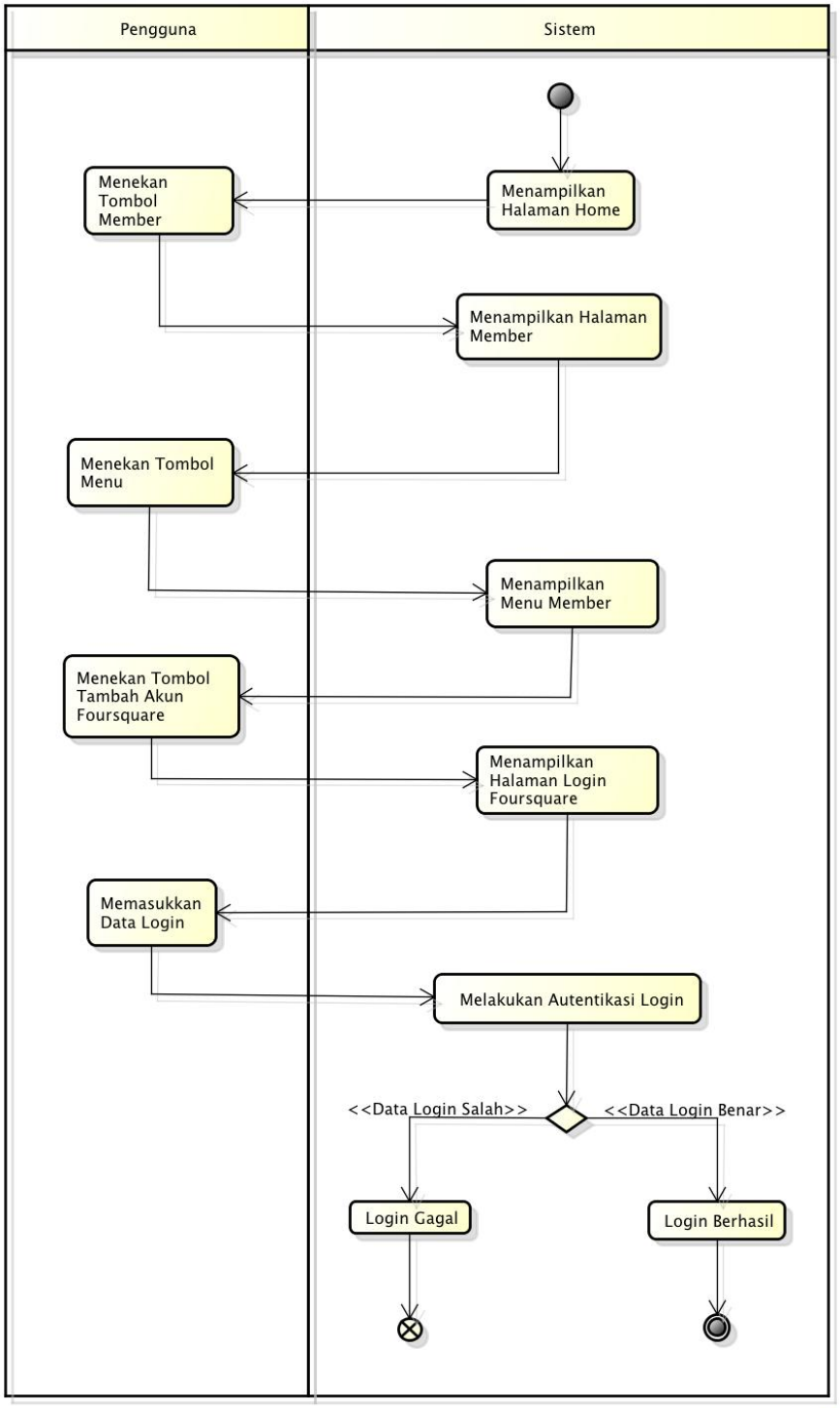
Gambar I.48 *Activity Diagram* Mencari Data Belanja

15. *Activity Diagram* Mencari Data Kuliner

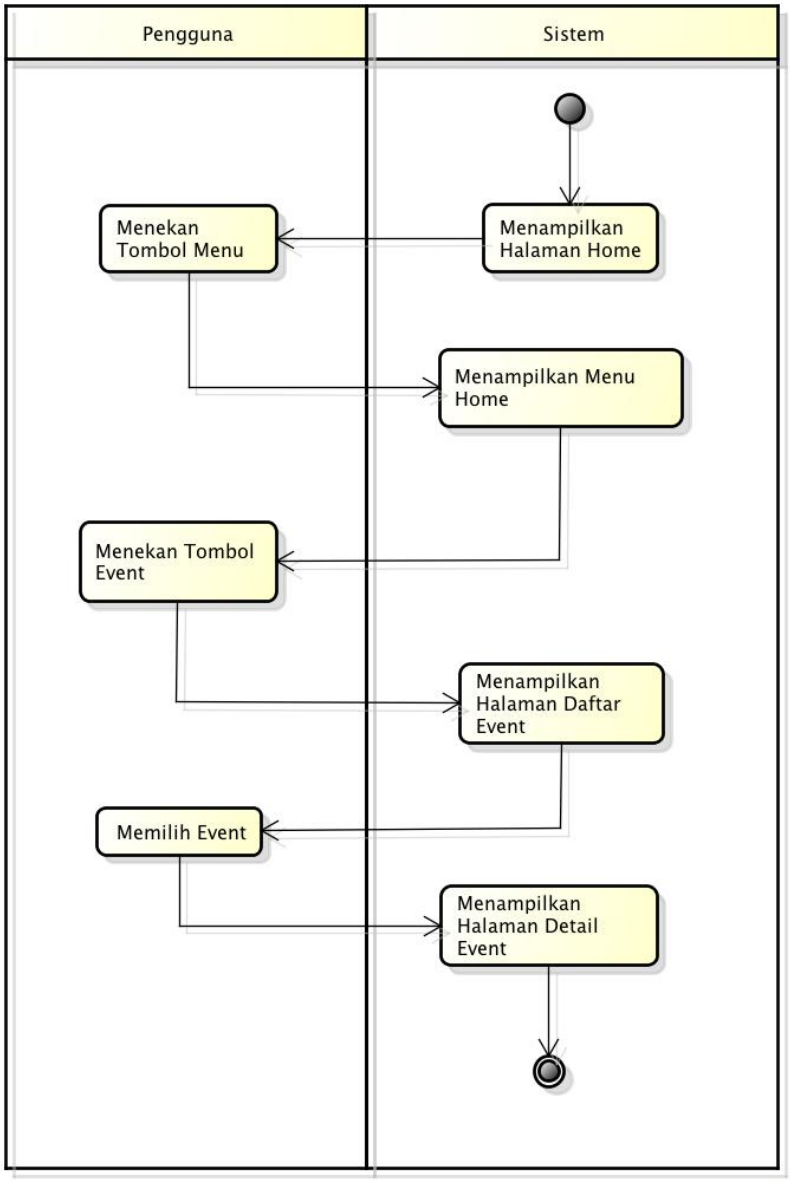
Activity diagram mencari data kuliner menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk mencari data kuliner di Ngubek.com. *Activity diagram* mencari data kuliner dapat dilihat pada Gambar III.47 berikut ini.



Gambar I.47 *Activity Diagram* Mencari Data Kuliner



Gambar I.46 *Activity Diagram* Tambah *Foursquare*



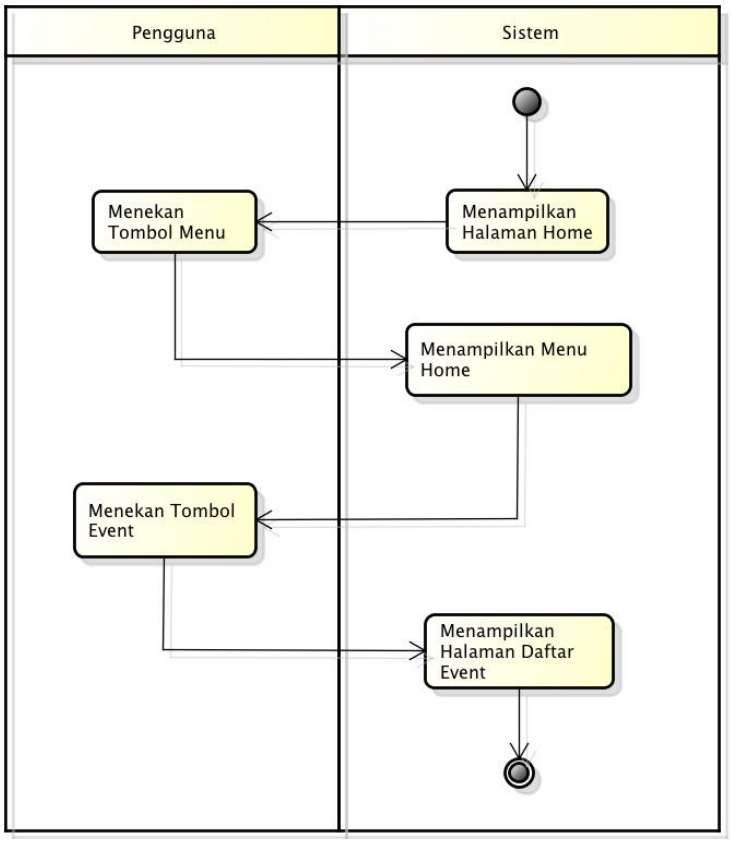
Gambar I.45 *Activity Diagram* Melihat Detail *Event*

14. Activity DiagramTambah Foursquare

Activity diagram tambah *foursquare* menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk tambah *uare* di Ngubek.com. *Activity diagram* tambah *foursquare* dapat dilihat pada Gambar III.46 berikut ini.

12. Activity Diagram Melihat Daftar Event

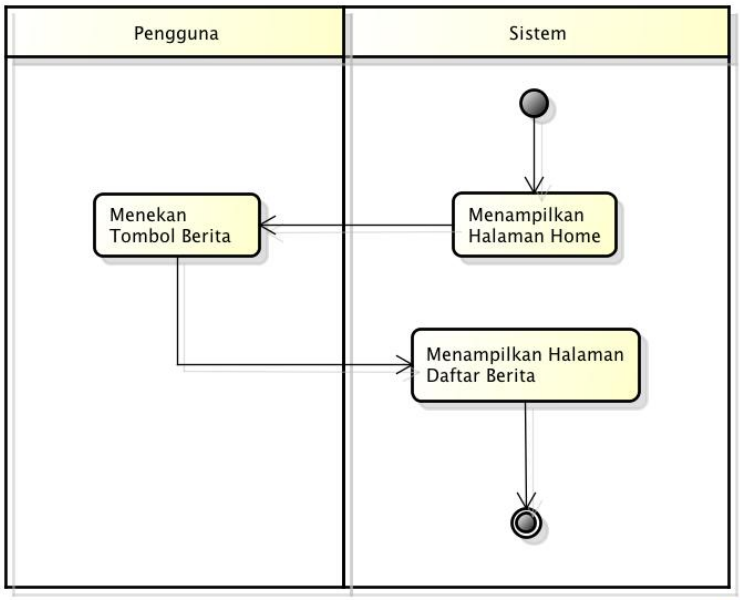
Activity diagram melihat daftar *event* menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat daftar *event* di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat daftar *event* dapat dilihat pada Gambar III.44 berikut ini.



Gambar I.44 *Activity Diagram* Melihat Daftar *Event*

13. Activity Diagram Melihat Detail Event

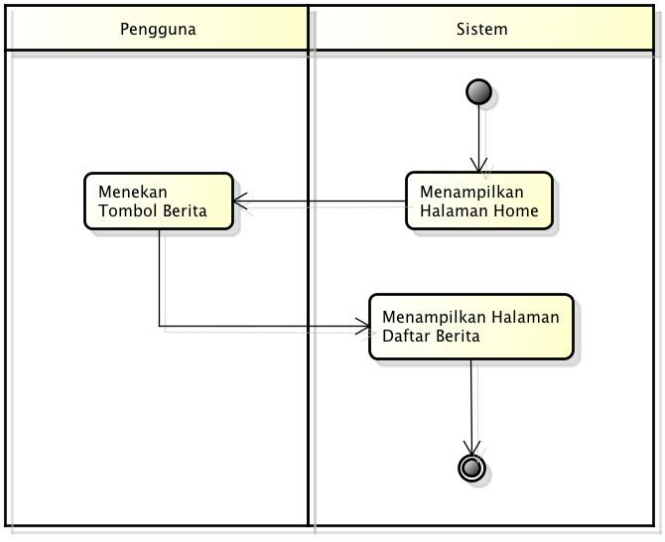
Activity diagram melihat detail *event* menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat detail *event* di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat detail *event* dapat dilihat pada Gambar III.45 berikut ini.



Gambar I.42 *Activity Diagram* Melihat Daftar Berita

11. *Activity Diagram* Melihat Detail Berita

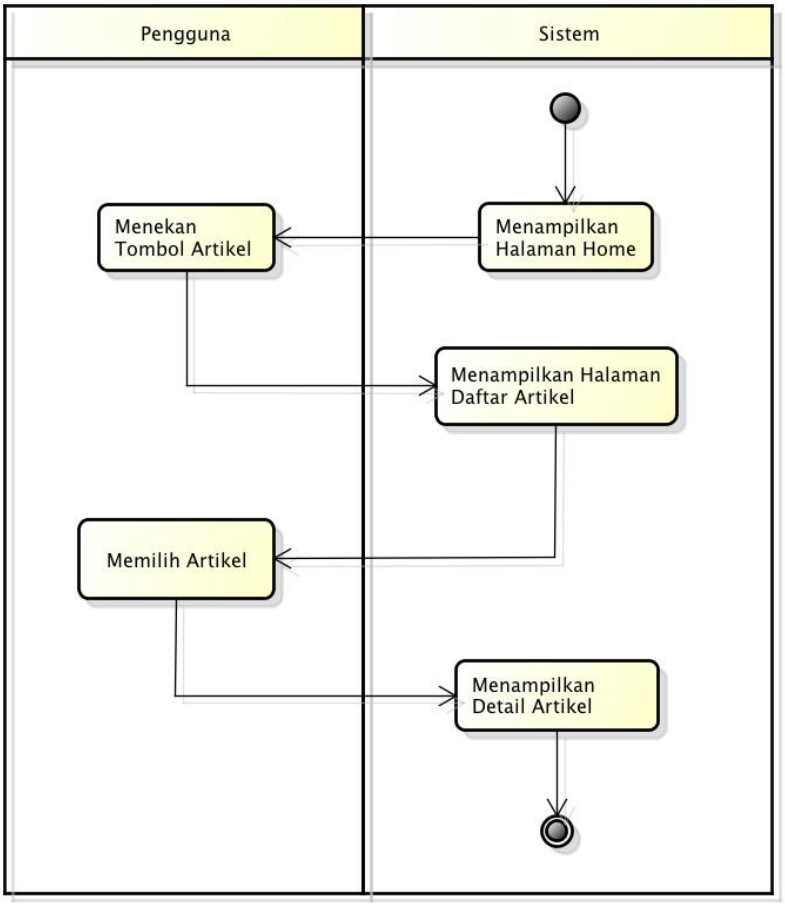
Activity diagram melihat detail berita menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat detail berita di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat detail berita dapat dilihat pada Gambar III.43 berikut ini.



Gambar I.43 *Activity Diagram* Melihat Detail Berita

9. *Activity Diagram* Melihat Detail Artikel

Activity diagram melihat detail artikel menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat detail artikel di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat detail artikel dapat dilihat pada Gambar III.41 berikut ini.



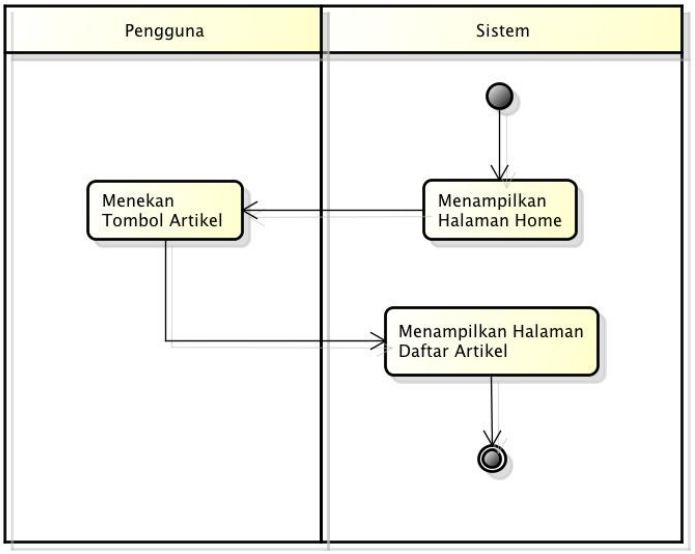
Gambar I.41 *Activity Diagram* Melihat Detail Artikel

10. *Activity Diagram* Melihat Daftar Berita

Activity diagram melihat daftarberita menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat daftar berita di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat daftar beritadapat dilihat pada Gambar III.42 berikut ini.

8. *Activity Diagram* Melihat Daftar Artikel

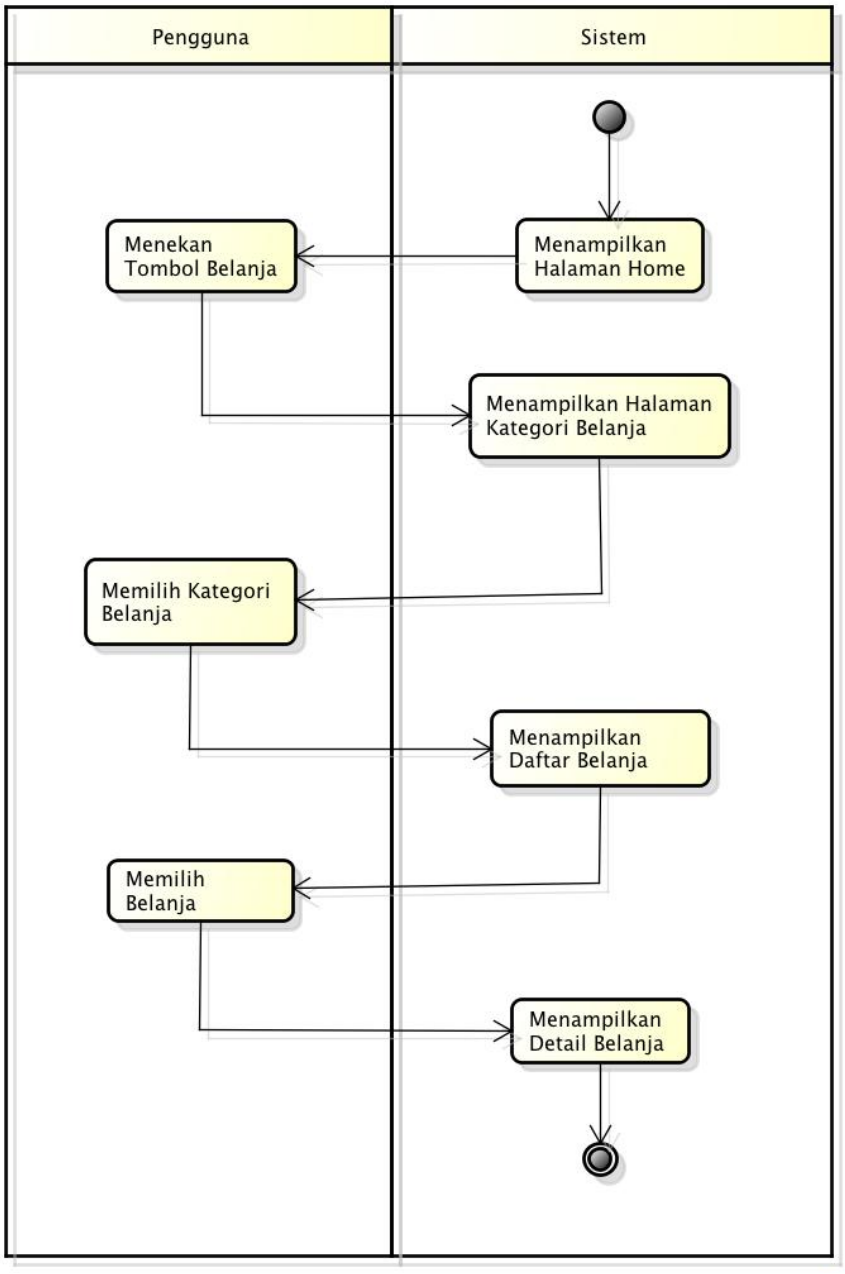
Activity diagram melihat data artikel menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat daftar artikel di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat daftar artikel dapat dilihat pada Gambar III.40 berikut ini.



Gambar I.40 *Activity Diagram* Melihat Daftar Artikel

7. *Activity Diagram* Melihat Detail Belanja

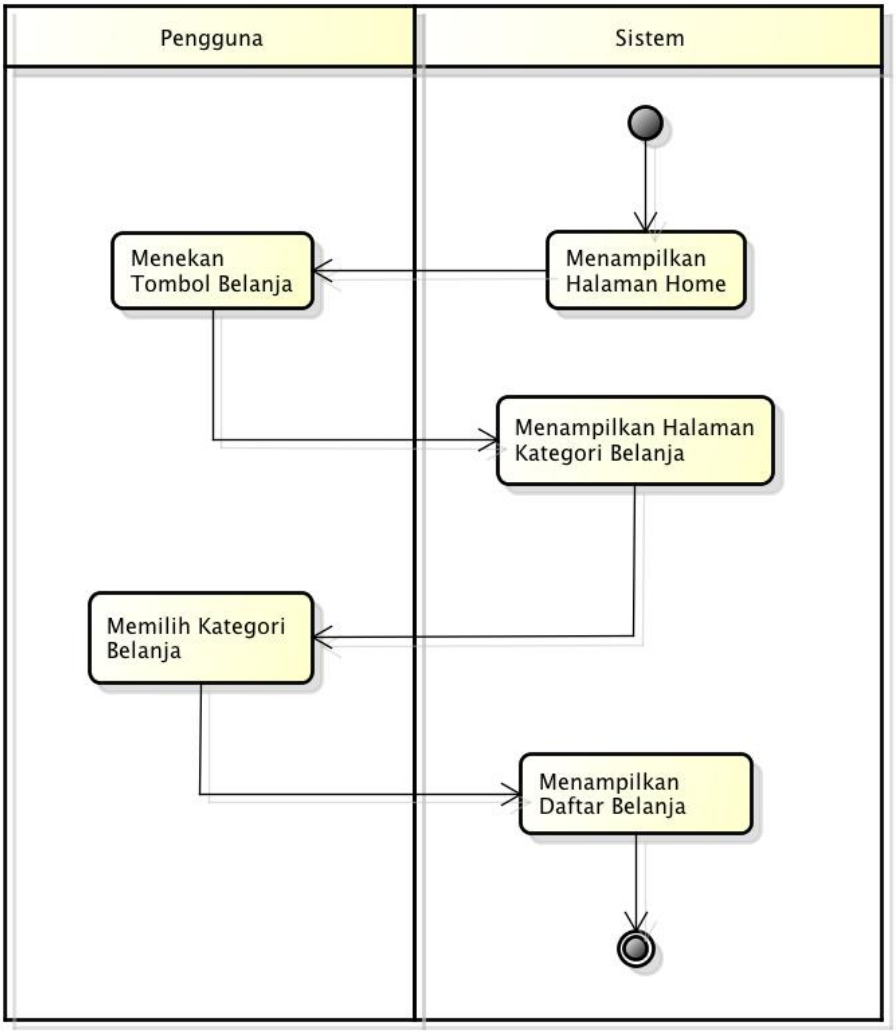
Activity diagram melihat detail belanja menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat detail belanja di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat detail belanja dapat dilihat pada Gambar III.39 berikut ini.



Gambar I.39 *Activity Diagram* Melihat Detail Belanja

6. *Activity Diagram* Melihat Daftar Belanja

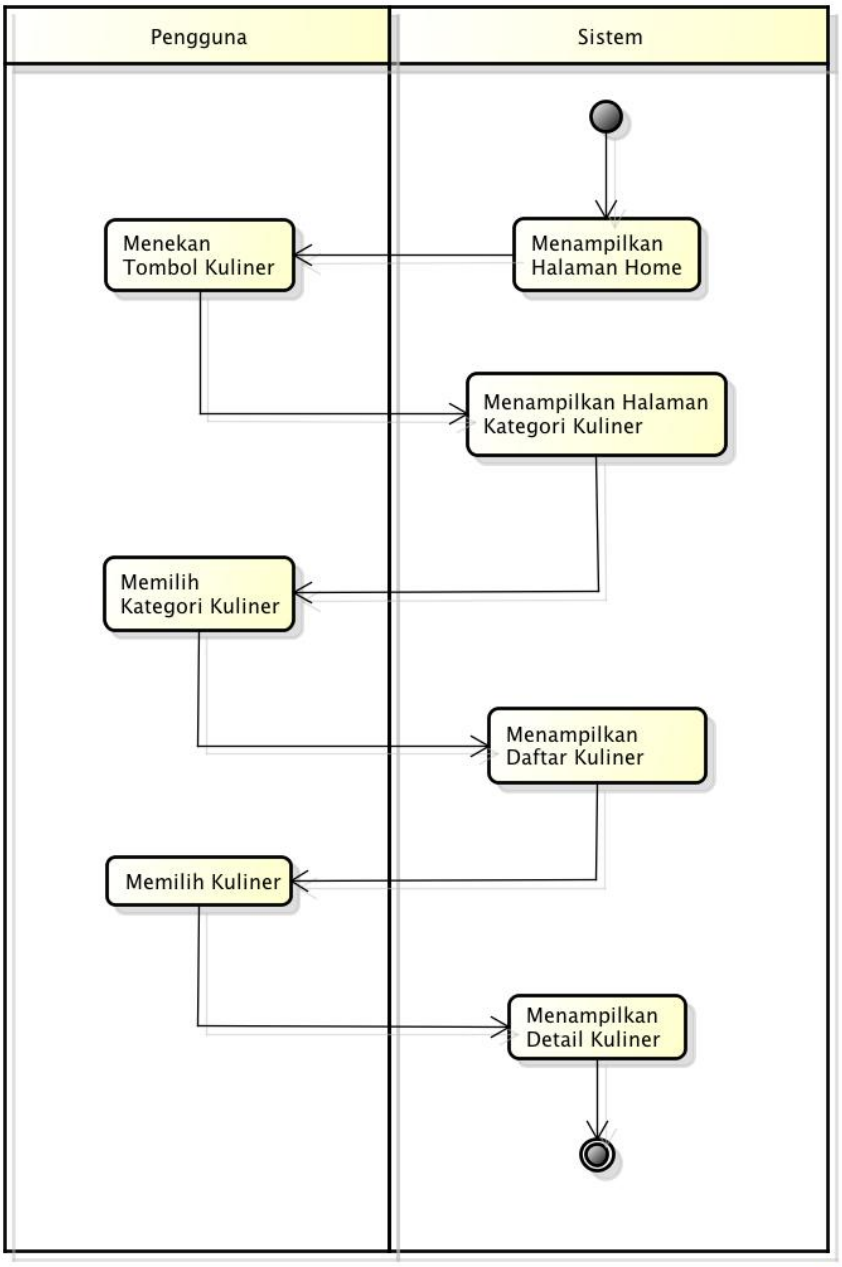
Activity diagram melihat daftar belanja menjelaskan aliran kerja aktor pengguna pada saat melihat daftar belanja di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat daftar belanja dapat dilihat pada Gambar III.38 berikut ini.



Gambar I.38 *Activity Diagram* Melihat Daftar Belanja

5. *Activity Diagram* Melihat Detail Kuliner

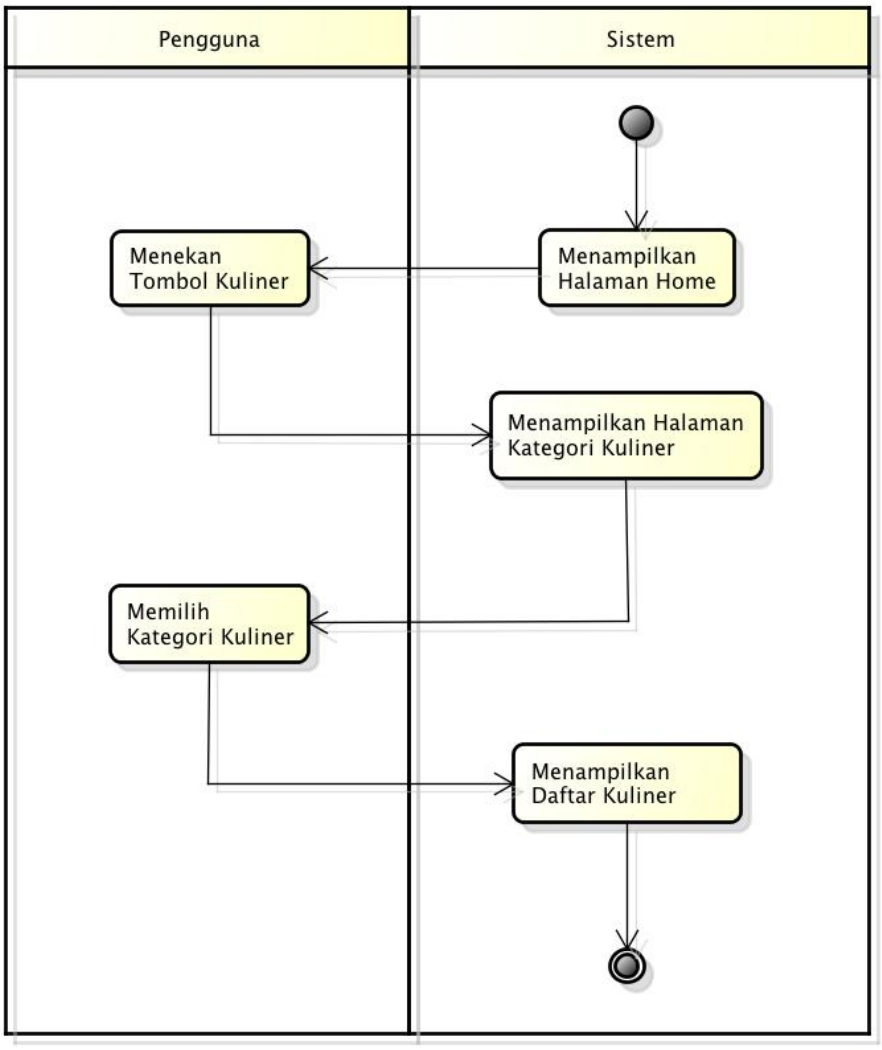
Activity diagram melihat detail kuliner menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat detail kuliner di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat detail kuliner dapat dilihat pada Gambar III.37 berikut ini.



Gambar I.37 *Activity Diagram* Melihat Detail Kuliner

4. *Activity Diagram* Melihat Daftar Kuliner

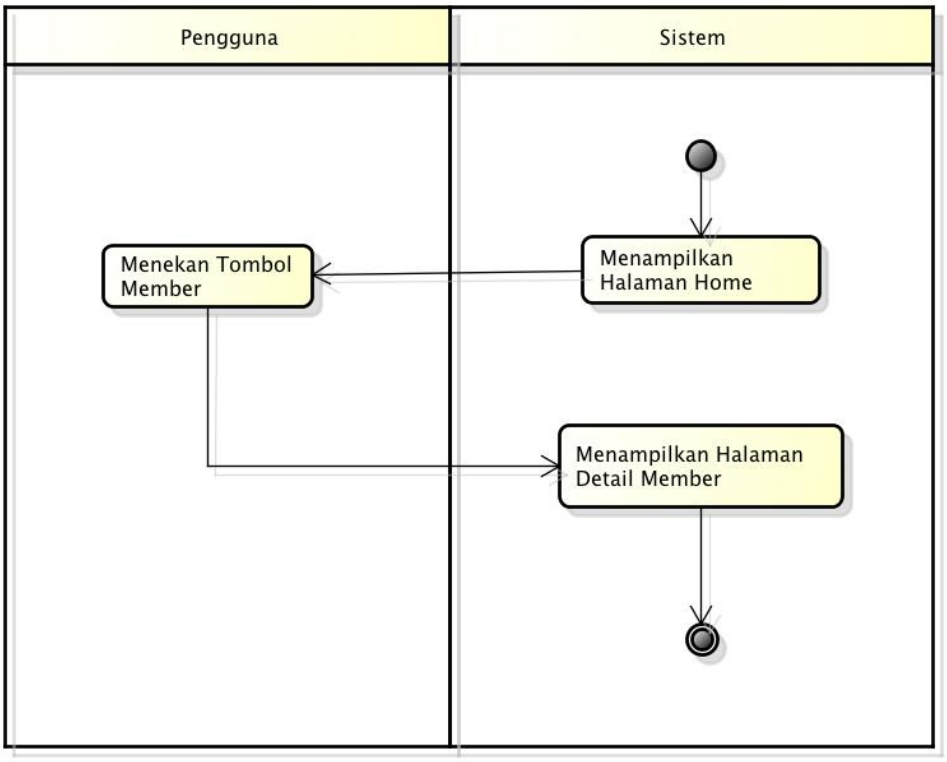
Activity diagram melihat daftar kuliner menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melihat daftar kuliner di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat daftar kuliner dapat dilihat pada Gambar III.36 berikut ini.



Gambar I.36 *Activity Diagram* Melihat Daftar Kuliner

3. *Activity Diagram* Melihat Detail Member

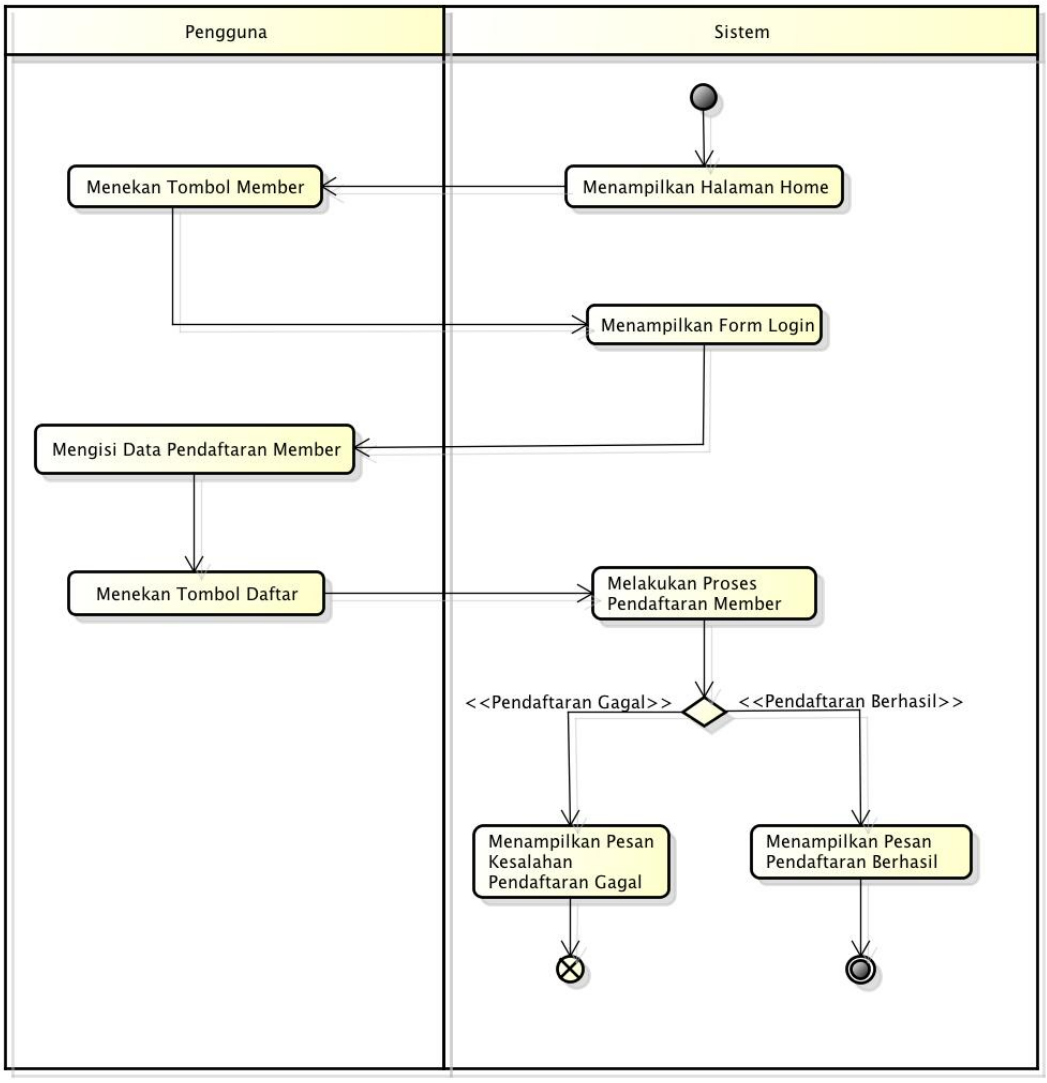
Activity diagram melihat detail *member* menjelaskan aliran kerja aktor pengguna pada saat melihat detail *member* di Ngubek.com. *Activity diagram* melihat detail *member* dapat dilihat pada Gambar III.35 berikut ini.



Gambar I.35 *Activity Diagram* Melihat Detail *Member*

2. *Activity Diagram* Pendaftaran Member

Activity diagram pendaftaran *member* menjelaskan aliran kerja aktor pengguna untuk melakukan pendaftaran *member* pada Ngubek.com. *Activity diagram* pendaftaran *member* pendaftaran *member* dapat dilihat pada Gambar III.34 berikut ini.



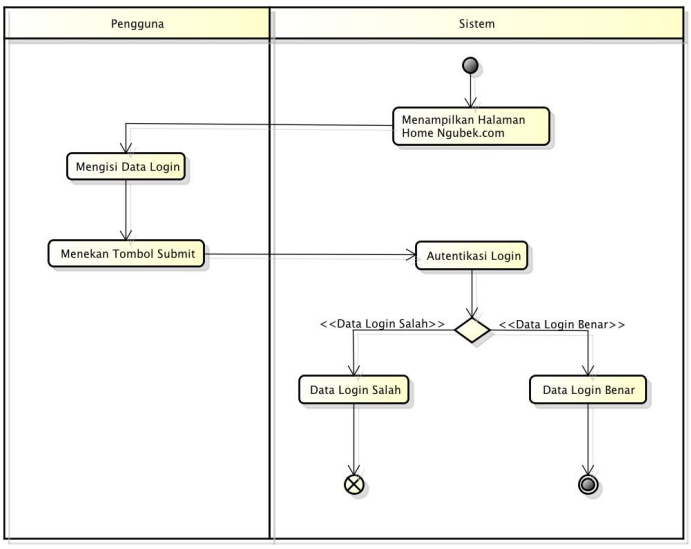
Gambar I.34 *Activity Diagram* Pendaftaran *Member*

1. 1. 8. 3. *Activity Diagram*

Activity diagram merupakan diagram yang memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan aktifitas dalam suatu proses yang mengacu pada *use case diagram* yang ada. *Activity diagram* pada aplikasi Ngubek.com terdiri dari *activity diagram login*, melihat daftar kuliner, melihat daftar belanja, melihat daftar *event,* melihat daftar berita, melihat data member, melihat detail kuliner, melihat detail belanja, melihat detail *event,* melihat detail berita, memberi review seperti komentar, melakukan pencarian, menambahkan akun *foursquare, about*, dan *sign-out*.

1. Activity Diagram Login

Activity diagram login menjelaskan aliran kerja aktor pengguna pada saat *login* ke dalam ngubek.com. *Activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar III.33 berikut ini.



Gambar I.33 *Activity Diagram Login*

21. Use Case Scenario Tambah Foursquare

Use case scenario foursquare menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case foursquare*. *Use case foursquare sign-out* dapat dilihat pada Tabel III.35 berikut ini.

Tabel I.35 *Use Case Scenario Sign-out*

Use case name	***foursquare***	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Check-in di tempat kuliner atau belanja	
Preconditions	Menampilkan halaman *dashboard*	
Successful End Condition	Menampilkan halaman *login* Ngubek.com	
Failed End Condition	-	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna memilih menu *member*	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard*
	2	Pengguna menekan tombol kuliner atau belanja
	3	Sistem menampilkan detail kuliner atau belanja
	4	Pengguna menekan tombol *check-in*
	5	Sistem menampilkan pesan konfirmasi login
	6	Pengguna melakukan login
	7	Sistem menampilkan halaman check in
	8	Pengguna menekan tombol check in
	9	Sistem menampilkan konfirmasi check in berhasil
	Step	Branching Action
	7.1	Pengguna mengkonfirmasi check-in
	7.2	Pengguna membatalkan check in.

20. Use Case Scenario Sign-out

Use case scenario sign-out menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case sign-out*. *Use case scenario sign-out* dapat dilihat pada Tabel III.34 berikut ini.

Tabel I.34 *Use Case Scenario Sign-out*

Use case name	***Sign-out***	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Keluar dari aplikasi Ngubek.com	
Preconditions	Menampilkan halaman *dashboard*	
Successful End Condition	Menampilkan halaman *sign-in* Ngubek.com	
Failed End Condition	-	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna memilih menu *sign-out*	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard*
	2	Pengguna menekan tombol menu
	3	Sistem menampilkan menu *dashboard*
	4	Pengguna memilih menu *sign-out*
	5	Sistem menampilkan pesan konfirmasi *sign-out*
	6	Pengguna memasukkan pilihan konfirmasi *sign-out*
	7	Melakukan pengecekkan pilihan konfirmasi *sign-out*
	8	Sistem melakukan *sign-out* aplikasi
	Step	Branching Action
	7.1	Pengguna mengkonfirmasi *sign-out*
	7.2	Pengguna membatalkan *sign-out* aplikasi

19. Use Case Scenario About

Use case scenario about menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case about*. *Use case scenario about* dapat dilihat pada Tabel III.33 berikut ini.

Tabel I.33 *Use Case Scenario About*

Use case name	***About***	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat penjelasan tentang aplikasi Ngubek.com	
Preconditions	Menampilkan halaman *dashboard* Ngubek.com	
Successful End Condition	Menampilkan halaman *about* Ngubek.com	
Failed End Condition	-	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna memilih menu *about*	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol menu
	3	Sistem menampilkan menu *dashboard*
	4	Pengguna memilih menu *about*
	5	Sistem menampilkan *form about*

Use case scenario memberi komentar data belanja dapat dilihat pada Tabel III.32 berikut ini.

Tabel I.32 *Use Case Scenario* Memberi Komentar Data Belanja

Use case name	**Memberi Komentar**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Menambahkan komentar dari data belanja tertentu	
Preconditions	Menampilkan halaman data belanja Ngubek.com	
Successful End Condition	1. Menampilkan komentar yang telah ditambahkan 2. Menampilkan pesan komentar berhasil ditambahkan	
Failed End Condition	Menampilkan pesan kesalahan	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol kirim	
Include Cases	**Login**	
Included Cases		
Main Flow	Step	Action
	1 **include::Login**	Autentikasi *sign-in*
	2	Sistem menampilkan halaman *dashboard*
	3	Pengguna menekan tombol belanja
	4	Sistem menampilkan halaman daftar belanja
	5	Pengguna memilih belanja yang akan diberi komentar
	6	Sistem menampilkan detail belanja
	7	Pengguna mengisi komentar
	8	Pengguna menekan tombol kirim
	9	Sistem menambahkan data komentar
	Step	Branching Action
	8.1	Penambahan data komentar berhasil
	8.1	Penambahan data komentar gagal

Tabel I.31 *Use Case Scenario* Memberi Komentar Data Kuliner

Use case name	**Memberi Komentar**	
Related Requirements		
Goal In Context	Menambahkan komentar dari data kuliner tertentu	
Preconditions	Menampilkan halaman data kuliner Ngubek.com	
Successful End Condition	1. Menampilkan komentar yang telah ditambahkan 2. Menampilkan pesan komentar berhasil ditambahkan	
Failed End Condition	Menampilkan pesan kesalahan	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol kirim	
Included Cases	**Login**	
Main Flow	Step	Action
	1 **include::Login**	Autentikasi *sign-in*
	2	Sistem menampilkan halaman *dashboard*
	3	Pengguna menekan tombol kuliner
	4	Sistem menampilkan halaman daftar kuliner
	5	Pengguna memilih kuliner yang akan diberi komentar
	6	Sistem menampilkan detail kuliner
	7	Pengguna mengisi komentar
	8	Pengguna menekan tombol kirim
	9	Sistem menambahkan data komentar
	Step	Branching Action
	8.1	Penambahan data komentar berhasil
	8.2	Penambahan data komentar gagal

18. *Use Case Scenario* Memberi Komentar Data Belanja

Use case scenario memberi komentar pada data belanja menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* memberi komentar data belanja.

16. *Use Case Scenario* Mencari Data Belanja

Use case scenario mencari data belanja menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* mencari data belanja. *Use case scenario* mencari data belanja dapat dilihat pada Tabel III.30 berikut ini.

Tabel I.30 *Use Case Scenario* Mencari Data Belanja

Use case name	**Mencari Data Belanja**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melakukan pencarian data belanja Ngubek.com	
Preconditions	Form pencarian belanja Ngubek.comditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan data belanja yang dicari	
Failed End Condition	Menampilkan pesan data belanja tidak ditemukan	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol cari	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard*
	2	Pengguna menekan tombol cari
	3	Sistem menampilkan form pencarian data belanja Ngubek.com
	4	Pengguna mengisi nama tempat belanja yang dicari

17. *Use Case Scenario* Memberi Komentar Data Kuliner

Use case scenario memberi komentar pada data kuliner menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* memberi komentar data kuliner. *Use case scenario* memberi komentar data kuliner dapat dilihat pada Tabel III.31 berikut ini.

15. *Use Case Scenario* Mencari Data Kuliner

Use case scenario mencari data kuliner menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* mencari data kuliner. *Use case scenario* mencari data kulinerdapat dilihat pada Tabel III.29 berikut ini.

Tabel I.29 *Use Case Scenario* Mencari Data Kuliner

Use case name	**Mencari Data Kuliner**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melakukan pencarian data kuliner Ngubek.com	
Preconditions	Form pencarian kuliner Ngubek.comditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan data kuliner yang dicari	
Failed End Condition	Menampilkan pesan data kuliner tidak ditemukan	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol cari	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard*
	2	Pengguna menekan tombol cari
	3	Sistem menampilkan *form*pencarian
	4	Pengguna mengisi nama tempat kuliner yang dicari
	5	Pengguna menekan tombol cari
	6	Sistem melakukan pencarian data kuliner
Extension	Step	Branching Action
	6.1	Data kuliner ditemukan
	6.2	Data kuliner tidak ditemukan

Requirement A.3
Pengguna harus melakukan *sign-in* akun *foursquare* dengan memasukkan *email* dan *password.*

Use case tambah *foursquare* dapat dilihat pada Tabel III.28 berikut ini

Tabel I.28 *Use Case Scenario* Tambah *Foursquare*

Use case name	**Tambah *Foursquare***	
Related Requirements	A.3	
Goal In Context	Melihat tambah *foursquare* di Ngubek.com	
Preconditions	Halaman *dashboard* ditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan halaman *dashboard foursquare*	
Failed End Condition	Belum *sign-in*	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol tambah akun *foursquare*	
Included Cases	***Login***	
Main Flow	Step	Action
	1 **include::Login**	Autentikasi *login*
	2	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	3	Pengguna menekan tombol menu
	4	Sistem akan menampilkan halaman
	5	Pengguna menekan tombol tambah akun *foursquare*
	6	Sistem menampilkan halaman *login foursquare*
	7	Pengguna memasukkan data *email* dan *password*
	8	Sistem melakukan autentikasi data *login*
Extension	Step	Branching Action
	8.1	Data *login* salah
	8.2	Data *login* benar

13. Use Case Scenario Melihat Detail Event

Use case scenario melihat detail *event* menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat detail *event*. *Use case* melihat detail *event* dapat dilihat pada Tabel III.27 berikut ini.

Tabel I.27 *Use Case Scenario* Melihat Detail *Event*

Use case name	**Melihat Detail Event**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat detail *event* di Ngubek.com	
Preconditions	Halaman *dashboard* ditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan halaman detail *event*	
Failed End Condition	Belum ada berita	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol *event*	
Base Case	**Melihat daftar event**	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol menu
	3	Sistem akan menampilkan menu *dashboard*
	4	Pengguna menekan tombol *event*
	5	Pengguna memilih *event*
	5	Sistem menampilkan halaman detail *event*

14. Use Case Scenario Tambah Foursquare

Use case scenario tambah *foursquare* menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* tambah *foursquare*. Dalam proses tambah *foursquare* terdapat aturan bisnis yang tercantum dalam Requirement A.3 berikut ini.

12. Use Case Scenario Melihat Daftar Event

Use case scenario melihat daftar *event* menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat daftar *event*. *Use case* melihat daftar *event* dapat dilihat pada Tabel III.26 berikut ini.

Tabel I.26 *Use Case Scenario* Melihat Daftar *Event*

Use case name	**Melihat Daftar Event**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat daftar *event* di Ngubek.com	
Preconditions	Halaman *dashboard* ditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan halaman daftar *event*	
Failed End Condition	Belum ada berita	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol *event*	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol menu
	3	Sistem akan menampilkan menu *event*
	4	Pengguna menekan tombol *event*
	5	Sistem menampilkan halaman daftar *event*

11. *Use Case Scenario* Melihat Detail Berita

Use case scenario melihat detail berita menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat detail berita. *Use case* melihat detail artikeldapat dilihat pada Tabel III.25 berikut ini.

Tabel I.25 *Use Case Scenario* Melihat Detail Berita

Use case name	**Melihat Detail Berita**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat detail artikel di Ngubek.com	
Preconditions	Halaman *dashboard* ditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan halaman detail berita	
Failed End Condition	Belum ada berita	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol berita	
Base Case	**Melihat daftar berita**	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol berita
	3	Pengguna memilih berita
	4	Sistem menampilkan halaman detail berita

10. *Use Case Scenario* Melihat Daftar Berita

Use case scenario melihat daftar berita menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat daftar berita. *Use case* melihat daftar artikeldapat dilihat pada Tabel III.24 berikut ini.

Tabel I.24 *Use Case Scenario* Melihat Daftar Berita

Use case name	**Melihat Daftar Berita**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat daftar artikel di Ngubek.com	
Preconditions	Halaman *dashboard* ditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan halaman daftar berita	
Failed End Condition	Belum ada berita	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol berita	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol berita
	3	Sistem menampilkan halaman daftar berita

9. *Use Case Scenario* Melihat Detail Artikel

Use case scenario melihat detail artikel menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat detail artikel. *Use case* melihat detail artikeldapat dilihat pada Tabel III.23 berikut ini.

Tabel I.23 *Use Case Scenario* Melihat Detail Artikel

Use case name	**Melihat Detail Artikel**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat detail artikel di Ngubek.com	
Preconditions	Menekan tombol artikel	
Successful End Condition	Menampilkan halaman detail artikel	
Failed End Condition	Belum ada artikel	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol artikel	
Base Case	**Melihat daftar artikel**	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol artikel
	3	Pengguna memilih artikel
	4	Sistem menampilkan halaman detail artikel

8. *Use Case Scenario* Melihat Daftar Artikel

Use case scenario melihat daftar artikel menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat daftar artikel. *Use case* melihat daftar artikel dapat dilihat pada Tabel III.22 berikut ini.

Tabel I.22 *Use Case Scenario* Melihat Daftar Artikel

Use case name	**Melihat Daftar Artikel**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat daftar artikel di Ngubek.com	
Preconditions	Menekan tombol artikel	
Successful End Condition	Menampilkan halaman daftar artikel	
Failed End Condition	Belum ada artikel	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombolartikel	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol artikel
	3	Sistem menampilkan halaman daftar artikel

7. *Use Case Scenario* Melihat Detail Belanja

Use case scenario melihat detail belanja menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat detail belanja. *Use case* melihat detail belanja dapat dilihat pada Tabel III.21 berikut ini.

Tabel I.21 *Use Case Scenario* Melihat Detail Belanja

Use case name	**Melihat Detail Belanja**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat detail belanjadi Ngubek.com	
Preconditions	Menekan tombol belanja	
Successful End Condition	Menampilkan halaman detail belanja	
Failed End Condition	-	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol belanja	
Base Case	**Melihat daftar belanja**	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol belanja
	3	Sistem akan menampilkan halaman kategori belanja
	4	Pengguna memilih kategori belanja
	5	Pengguna memilih belanja
	6	Sistem menampilkan halaman detail belanja

6. *Use Case Scenario* Melihat Daftar Belanja

Use case scenario melihat daftar belanja menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat daftar belanja. *Use case* melihat daftar belanja dapat dilihat pada Tabel III.20 berikut ini.

Tabel I.20 *Use Case Scenario* Melihat Daftar Belanja

Use case name	**Melihat Daftar Belanja**	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat daftar belanjadi Ngubek.com	
Preconditions	Menekan tombol belanja	
Successful End Condition	Menampilkan halaman daftar belanja	
Failed End Condition	-	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombolbelanja	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol belanja
	3	Sistem akan menampilkan halaman kategori belanja
	4	Pengguna memilih kategori belanja
	5	Sistem menampilkan halaman daftar belanja

5. *Use Case Scenario* Melihat Detail Kuliner

Use case scenario melihat detail kuliner menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat detail kuliner. *Use case* melihat detail kuliner dapat dilihat pada Tabel III.19 berikut ini.

Tabel I.19 *Use Case Scenario* Melihat Detail Kuliner

Use case name	***Login***	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat detail kulinerdi Ngubek.com	
Preconditions	Menekan tombol kuliner	
Successful End Condition	Menampilkan halaman detail kuliner	
Failed End Condition	-	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol kuliner	
Base Case	**Melihat daftar kuliner**	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol kuliner
	3	Sistem akan menampilkan halaman kategori kuliner
	4	Pengguna memilih kategori kuliner
	5	Pengguna memilih kuliner
	6	Sistem menampilkan halaman detail kuliner

4. *Use Case Scenario* Melihat Daftar Kuliner

Use case scenario melihat daftar kuliner menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat daftar kuliner. *Use case* melihat daftar kuliner dapat dilihat pada Tabel III.18 berikut ini.

Tabel I.18 *Use Case Scenario* Melihat Daftar Kuliner

Use case name	***Sign-in***	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat daftar kuliner di Ngubek.com	
Preconditions	Menekan tombol kuliner	
Successful End Condition	Menampilkan halaman daftar kuliner	
Failed End Condition	-	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol kuliner	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard* pada Ngubek.com
	2	Pengguna menekan tombol kuliner
	3	Sistem akan menampilkan halaman kategori kuliner
	4	Pengguna memilih kategori kuliner
	5	Sistem menampilkan halaman daftar kuliner

3. Use Case Scenario Melihat Detail Member

Use case scenario melihat detail *member* menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* melihat *member*. *Use case scenario* melihat detail *member*dapat dilihat pada Tabel III.17 berikut ini.

Tabel I.17 *Use Case Scenario* Melihat Detail *Member*

Use case name	**Melihat Detail *Member***	
Related Requirements	-	
Goal In Context	Melihat detail *member*	
Preconditions	Menampilkan halaman *dashboard*	
Successful End Condition	Menampilkan detail *member*	
Failed End Condition	-	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna memilih *member*	
Included Cases	***Sign-in***	
Main Flow	Step	Action
	1 **include::Login**	Autentikasi *sign-in*
	2	Sistem menampilkan halaman *dashboard*
	3	Pengguna menekan tombol *member*
	4	Sistem menampilkan detail *member*

Tabel I.16 *Use Case Scenario* Pendaftaran *Member*

Use case name	**Pendaftaran *Member***	
Related Requirements	A.2	
Goal In Context	Melakukan pendaftaran *member* ke dalam Ngubek.com	
Preconditions	Form pendaftaran *member* Ngubek.com ditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan halaman detail *member*	
Failed End Condition	Menampilkan pesan kesalahan pendaftaran *member*	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol daftar	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan halaman *dashboard*
	2	Pengguna menekan tombol *member*
	3	Sistem menampilkan form *sign-in* Ngubek.com
	4	Pengguna menekan tombol daftar
	2	Pengguna mengisi data pendaftaran
	3	Pengguna menekan tombol daftar
	4	Sistem melakukan proses pendaftaran data *member*
Extension	Step	Branching Action
	4.1	Ada *field* kosong
	4.2	Pendaftaran Berhasil

2. Use Case Scenario Pendaftaran Member

Use case scenario pendaftaran *member* menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case* pendaftaran *member*. Dalam melakukan proses pendaftaran *member* terdapat aturan bisnis yang tercantum dalam Requirement A.1 berikut ini.

Requirement A.2
Data pendaftaran *member* terdiri dari nama depan, nama belakang, jenis kelamin, tanggal lahir, alamat *email* dan *password*.

Use case scenario pendaftaran *member* dapat dilihat pada Tabel III.16 berikut ini.

1. *Use Case Scenario Sign-in*

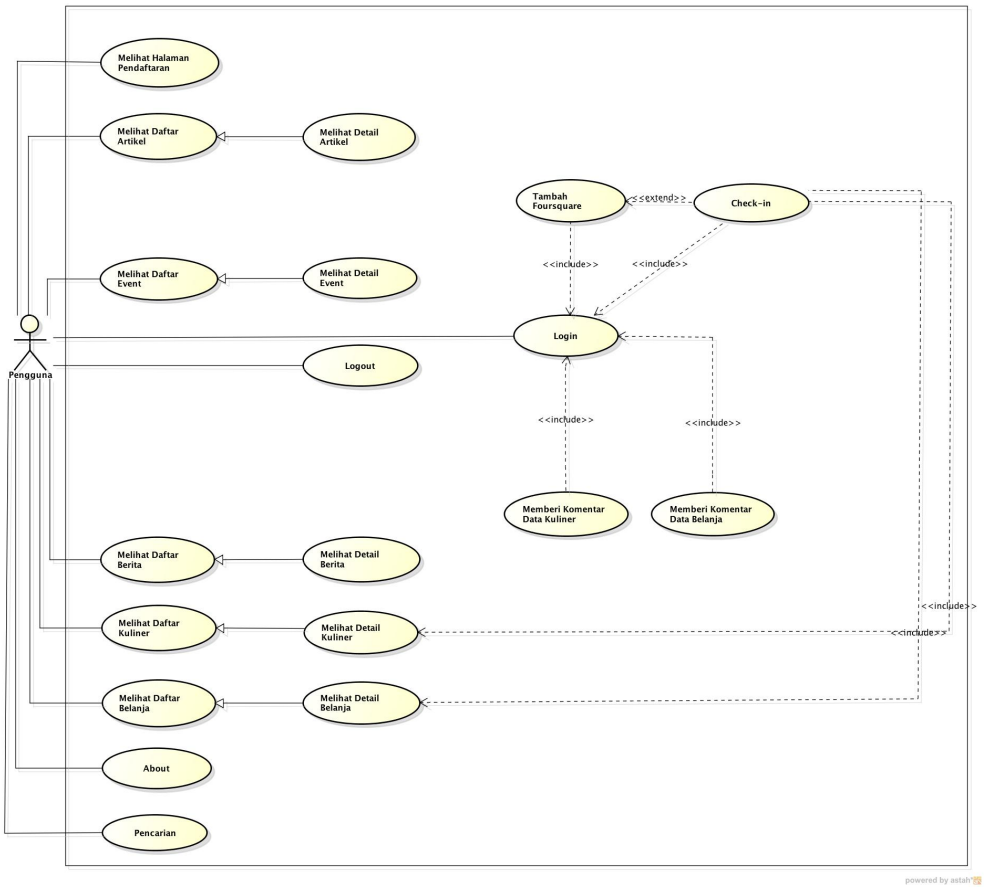
Use case scenario sign-in menjelaskan interaksi antara aktor pengguna dengan *use case sign-in*. Dalam melakukan proses *sign-in* terdapat aturan bisnis yang tercantum dalam Requirement A.1 berikut ini.

Requirement A.1
Data *sign-in* terdiri dari *email* dan *password*.

Use case scenario sign-in dapat dilihat pada Tabel III.15 berikut ini.

Tabel I.15 *Use Case Scenario Sign-in*

Use case name	***Sign-in***	
Related Requirements	A.1	
Goal In Context	Melakukan *sign-in* ke dalam Ngubek.com	
Preconditions	Form *sign-in* Ngubek.comditampilkan	
Successful End Condition	Menampilkan halaman *dashboard*	
Failed End Condition	Menampilkan pesan kesalahan *sign-in*	
Primary Actor	Pengguna	
Trigger	Pengguna menekan tombol *submit*	
Main Flow	Step	Action
	1	Sistem menampilkan form *sign-in* Ngubek.com
	2	Pengguna mengisi data *sign-in*
	3	Pengguna menekan tombol *submit*
	4	Sistem melakukan autentikasi data *sign-in*
Extension	Step	Branching Action
	4.1	Data *sign-in* salah
	4.2	Data *sign-in* benar



Gambar I.32 *Use Case Diagram* Ngubek.com

1. 1. 8. 2. *Use Case Scenario*

Use Case Scenario merupakan deskripsi urutan langkah-langkah dalam proses bisnis baik yang dilakukan aktor terhadap sistem maupun yang dilakukan oleh sistem terhadap aktor. Berdasarkan *use case diagram* pada Gambar III.32 maka *use case scenario* untuk aplikasi *mobile* Ngubek.com terdiri dari skenario *sign-in*, melihat daftar kuliner, melihat daftar belanja, melihat daftar *event,* melihat daftar berita, melihat data *member*, melihat detail kuliner, melihat detail belanja, melihat detail belanja, melihat detail *event,* melihat detail berita, memberi *review* seperti komentar, melakukan pencarian, menambahkan akun *foursquare, about*, dan *signout*.

1. 1. 8. 1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antar aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Sasaran pemodelan *use case* diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan sistem yang akan dibangun.

Use case diagram aplikasi Ngubek.com berbasis Android merupakan gabungan *use case* hasil analisis sistem yang sedang berjalan dari *use case diagram* Ngubek.com versi *mobile* yang terdiri dari 8 *use case* dan menambahkan 2 *use case* Foursquare yang terdiri dari Tambah Foursquare dan *Check-in*, Dari hasil analisis aplikasi yang ada maka *use case diagram* untuk aplikasi *mobile* Ngubek.com dapat dilihat dalam Gambar III.32.

1. 1. 7. 3. Pengguna

Suatu aplikasi akan berjalan optimal apabila ditunjang oleh perangkat pikir yang memiliki kemampuan dalam menjalankan aplikasi yang bersangkutan. Pengguna Android saat ini mengalami peningkatan yang sangat pesat. Dalam beberapa bulan terakhir, sistem operasi *mobile* dari Google ini mencatat pertumbuhan sangat pesat yaitu 861%. Selain itu, saat ini terdapat lebih dari 250.000 aplikasi yang tersedia di dalam Android Market dan terdapat jutaan perangkat Android yang beredar di dunia. Pengguna situs ngubek.com sendiri terdiri dari berbagai kalangan seperti mahasiswa, pelajar dan masyarakat umum. Berikut ini pemaparan dari setiap pengguna yang tertera pada Tabel III. 14.

Tabel I.14 Pengguna aplikasi *mobile* Ngubek.com

No	Tipe	Umur Minimal
1	Pelajar	13 - 17 tahun
2	Mahasiswa	17 - 23 tahun
3	Masyarakat Umum	20 - 40 tahun

1. 1. 8. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sistem yang akan dibangun sehingga sistem dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan proses bisnis.

Analisis dimodelkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Tahap-tahap pemodelan dalam analisis menggunakan UML antara lain *use case diagaram*, *use case scenario*, *activity diagram*, *state diagram*, *squence diagram*, *dan class diagram*.

Tabel I.13 Perangkat Keras Tambahan Aplikasi *Mobile* Ngubek.com

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	500 Mhz
2	WLAN	Wi-Fi
3	Data	HSDPA 3.6 / CDMA EV-DO
4	Layar	Accelerometer Sensor
5	Masukan	GPS

1. 1. 7. 2. Perangkat Lunak

Untuk menjalankan aplikasi *mobile* Ngubek.com dibutuhkan perangkat lunak pendukung sehingga aplikasi yang dibangun dapat berjalan dengan baik. Adapun perangkat lunak minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi yang dibangun adalah sistem operasi Android versi 2.1 Eclair.

Android Eclair dipilih dikarenakan sistem operasi Android yang sangat cepat berkembang sehingga agar aplikasi *mobile* Ngubek.com masih dapat terus digunakan di sistem operasi Android selanjutnya, yaitu versi 2.2 Froyo, versi 2.3 Gingerbrad, versi 3.0 Honeycomb, bahkan versi 4.0 Ice Cream maka harus dipilih sistem operasi Android yang memiliki kesamaan lingkungan operasi. Android yang mempunyai banyak versi yang terdiri dari beberapa keluarga, yaitu sistem operasi versi satu dengan anggota versi 1.5 Cupcake dan versi 1.6 Donut serta sistem operasi Android versi dua dengan anggota versi 2.2 Froyo, versi 2.3 Gingerbrade, dan selanjutnya.

1. 1. 7. 1. Perangkat Keras

Suatu aplikasi dapat berjalan dengan baik apabila didukung oleh perangkat keras. Adapun perangkat keras minimum yang dibutuhkan oleh aplikasi *mobile* ngubek.com agar dapat berjalan dengan baik dapat dilihat pada Tabel III.12.

Tabel I.12 Perangkat Keras Minimum Aplikasi *Mobile* Ngubek.com

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Jaringan	GSM / CDMA
2	Data	GPRS /CDMA2000 1x
3	Layar	Touchscreen / Tidak Touchscreen
4	Baterai	Standar

Selain spesifikasi perangkat keras minimum yang telah digambarkan pada Tabel III. 12, aplikasi *mobile* ngubek.com dapat didukung dengan perangkat lainnya sehingga aplikasi dapat bekerja dengan maksimal. Adapun perangkat keras tambahan untuk menjalankan aplikasi *mobile* ngubek.com tertera pada Tabel III.13.

8. Kode Error

Kode *error* merupakan kode dari pesan-pesan ketika penggunaan Ngubek.com API yang tidak sesuai. Berikut adalah referensi kode *error* pada respon seluruh metode Ngubek API yang terlihat pada Tabel III.11.

Tabel I.11 Variabel Metode Kode *Error*

Kode	Keterangan	Dalam Metode
0	**OK** Bila kode status bernilai 0, berarti operasi metode yang dilakukan berhasil dan tidak mengandung error.	**ALL**
1	**Metode yang dimaksud tidak didukung** Error ini akan tampil bila metode yang dimasukkan tidak didukung oleh Ngubek API. Hal ini juga dapat terjadi bila kalkulasi signature metode tidak valid, atau next_token telah kadaluarsa.	**ALL**
2	**Session yang berjalan telah dalam keadaan** *sign-in* Error ini akan tampil bila Anda memanggil metode *sign-in* ketika *user* telah melakukan *sign-in*.	***sign-in***
3	**Email *Sign-in* Tidak Terdaftar** Error ini akan tampil bila Anda melakukan metode *sign-in*, dan isi variable *email* tidak ditemukan oleh server sebagai *user* yang telah terdaftar.	***sign-in***

1. 1. 7. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan nonfungsional menggambarkan kebutuhan luar sistem yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi yang dibangun. Adapun kebutuhan nonfungsional untuk menjalankan aplikasi *mobile* Ngubek.com meliputi kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, dan pengguna yang akan memakai aplikasi. Analisis kebutuhan nonfungsional bertujuan agar aplikasi yang dibangun dapat digunakan sesuai dengan pengguna Ngubek.com itu sendiri.

Tabel I.9 Variabel Metode getEvent

Nama Variabel	Isi Variabel	Default	Tipe Variabel
judulevent	Nama acara *event*	-	GET
limit	Jumlah data maksimal yang diminta. Bila tidak di set, maka isi variabel ini akan bernilai 10, bila variabel **id** di set, maka limit akan diacuhkan dan hanya akan menampilkan satu data belanja saja	10	GET
isi	Isi tulisan berita	-	GET

7. getKomentar

Metode getKomentar merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan datakomentar. Dengan metode ini aplikasi dapat meminta menampilkan data tentang komentar tertentu. Berikut variabel yang dibutuhkan oleh metode getKomentar dapat dilihat pada. Tabel III.10.

Tabel I.10 Variabel Metode getKomentar

Nama Variabel	Isi Variabel	Default	Tipe Variabel
jeniskategori	Nama kategori kuliner atau belanja	-	GET
limit	Jumlah data maksimal yang diminta. Bila tidak di set, maka isi variabel ini akan bernilai 10, bila variabel **id** di set, maka limit akan diacuhkan dan hanya akan menampilkan satu data belanja saja	10	GET
isi	Isi tulisan komentar	-	GET
rate	Jumlah point untuk memberi rate pada suatu tempat.	-	POST&GET

5. getBerita

Metode getBerita merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan databerita. Dengan metode ini aplikasi dapat meminta menampilkan data tentang berita tertentu. Berikut variabel yang dibutuhkan oleh metode getBerita dapat dilihat pada. Tabel III.8.

Tabel I.8 Variabel Metode getBerita

Nama Variabel	Isi Variabel	Default	Tipe Variabel
judulberita	Nama tempat belanja	-	GET
limit	Jumlah data maksimal yang diminta. Bila tidak di set, maka isi variabel ini akan bernilai 10, bila variabel **id** di set, maka limit akan diacuhkan dan hanya akan menampilkan satu data belanja saja	10	GET
isi	Isi tulisan berita	-	GET

6. getEvent

Metode getEvent merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data *event*. Dengan metode ini aplikasi dapat meminta menampilkan data tentang *event* tertentu. Berikut variabel yang dibutuhkan oleh metode getEvent dapat dilihat pada. Tabel III.9.

Tabel I.6 Variabel Metode getDataBelanja

Nama Variabel	Isi Variabel	Default	Tipe Variabel
namatempat	Nama tempat belanja	-	GET
limit	Jumlah data maksimal yang diminta. Bila tidak di set, maka isi variabel ini akan bernilai 10, bila variabel **id** di set, maka limit akan diacuhkan dan hanya akan menampilkan satu data belanja saja	10	GET
Komentar	Komentar akan muncul pada setiap tempat kuliner.	0	GET

4. getArtikel

Metode getDataArtikel merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data artikel. Dengan metode ini aplikasi dapat meminta menampilkan data tentang artikel tertentu. Berikut variabel yang dibutuhkan oleh metode getDataArtikel dapat dilihat pada. Tabel III.7.

Tabel I.7 Variabel Metode getDataArtikel

Nama Variabel	Isi Variabel	Default	Tipe Variabel
judulartikel	Nama tempat belanja	-	GET
limit	Jumlah data maksimal yang diminta. Bila tidak di set, maka isi variabel ini akan bernilai 10, bila variabel **id** di set, maka limit akan diacuhkan dan hanya akan menampilkan satu data belanja saja	10	GET
isi	Isi tulisan artikel	-	GET

2. getDataKuliner

Metode getDataKuliner merupakan metode yang digunakan digunakan untuk mendapatkan data kuliner. Dengan metode ini aplikasi dapat meminta menampilkan data tentang kuliner tertentu. Berikut variabel yang dibutuhkan oleh metode getStatus dapat dilihat pada Tabel III. 5.

Tabel I.5 Variabel Metode getDataKuliner

Nama Variabel	Isi Variabel	Default	Tipe Variabel
namatempat	Nama tempat kuliner	-	GET
limit	Jumlah data maksimal yang diminta. Bila tidak di set, maka isi variabel ini akan bernilai 10, bila variabel **id** di set, maka limit akan diacuhkan dan hanya akan menampilkan satu data kuliner saja	10	GET
komentar	Komentar akan muncul pada setiap tempat kuliner.	0	GET

3. getDataBelanja

Metode getDataBelanja merupakan metode yang digunakan digunakan untuk mendapatkan data belanja. Dengan metode ini aplikasi dapat menampilkan data tentang belanja tertentu. Berikut variabel yang dibutuhkan oleh metode getDataBelanja dapat dilihat pada.Tabel III.6.

Perbedaanya metode request setelah *sign-in* dengan metode request sebelum *sign-in*, yaitu untuk melakukan request setelah *sign-in* Adapun metode-metode yang terdapat pada Ngubek API setelah melakukan *sign-in* adalah checkSession, getDataMember, getDataKuliner, getDataBelanja, getArtikel, getBerita, getEvent, dan getKomentar.

1. getDataMember

Metode getDataMember merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data *user*. Metode ini digunakan hanya untuk meminta data *user*. Apabila aplikasi yang dibangun membutuhkan data untuk meminta data *user* maka gunakan metode getDataMember. Berikut ini variabel yang dibutuhkan oleh metode getDataMember yang terlihat pada Tabel III. 4.

Tabel I.4 Variabel Metode getDataMember

Nama Variabel	Isi Variabel	Tipe Variabel
displayname	*Email* dari pengguna yang telah melakukan proses *sign-in*.	GET
session	Session yang didapat pada metode *sign-in*	GET

Adapun hasil respon data dari metode getDataMember adalah sebagai berikut:

1. display_name – Nama tampilan
2. login_terakhir – Pengguna melakukan login terakhir
3. review - Pengguna melakukan review seperti memberi komentar.
4. profile_picture – Alamat image profile picture dari user yang diminta (Format JPEG 60x60px)

Adapun struktur hasil respon data dari metode *sign-in* adalah sebagai berikut:

1. status – Berisi data status request yang diminta.
    a. code – Kode status dari request. Bila berisi 0, status request tersebut adalah OK atau Berhasil, selain 0 berarti error (Kode status akan dibahas pada bagian berikutnya)
    b. message – Merupakan pesan status dari request yang dimaksud. Biasanya berisi OK bila berhasil, atau berisi pesan error bila status request tersebut tidak berhasil.
    c. servertime – UNIX Timestamp server ketika melakukan kalkulasi request ini.
1. data – Berisi data hasil sign-in bila sign-in yang dilakukan berhasil.
    a. session – Merupakan variabel yang harus disimpan oleh aplikasi untuk melakukan kalkulasi metode dan tambahan variabel pada request selanjutnya.
    b. *username* – Username dari *user* yang telah melakukan *sign-in* tersebut.
    c. displayname – Nama tampilan dari *user* yang telah melakukan *sign-in* tersebut.

1. 1. 6. 3. Metode *Request* Setelah *Sign-in*

Operasi *request* Ngubek API setelah *login* sedikit berbeda dengan operasi *request* pada saat melakukan *sign-in*. Tetapi operasi *request*s setelah *sign-in* memiliki bentuk *request* yang sama, misalnya *request* untuk mengambil data kuliner atau belanja.

1. 1. 6. 1. 4. POST Variables

Seperti halnya *GET Variables*, *POST Variables* memiliki format dasar yang sama persis hanya saja peletakan variabel ini tidak berada pada URL tapi berada pada *request body*.

1. 1. 6. 2. Metode *Request Sign-in*

Hal pertama yang harus dilakukan sebelum melakukan aktifitas dengan Ngubek API adalah dengan melakukan *sign-in*. *Request sign-in* berbeda dengan *request-request* lainnya setelah melakukan *sign-in*. Dengan melakukan *sign-in* ini aplikasi akan mendapatkan variabel *session* yang dapat digunakan untuk *signature* pada *request-request* selanjutnya.

Dalam melakukan request *sign-in* ada beberapa variabel yang harus dikirimkan melalui Ngubek API. Adapun variabel-variabel tersebut dapat dilihat pada Tabel III.2.

Tabel I.3 Variabel Metode *Request Sign-in*

Nama Variabel	Isi Variabel	Tipe Variabel
email	*Email* dari pengguna yang akan melakukan *sign-in*.	GET
password	*Password* dari pengguna yang akan melakukan *sign-in*.	GET

1. 1. 6. 1. HTTP *Request* Ngubek.com

URL untuk *request* HTTP pada Ngubek API terbagi dalam empat bagian, yaitu Akses URL, *Signature*, *GET Variables*, dan *POST Variables*. Setiap bagian tersebut memiliki fungsi masing-masing dan beberapa bagian harus dihitung terlebih dahulu dan tergantung dari *request* sebelumnya.

1. 1. 6. 1. 1. Akses URL

Akses URL merupakan bagian statis dari *request* HTTP pada Ngubek.com. Bagian ini harus berisi **http://ngubek.com/API**

1. 1. 6. 1. 2. *Signature*

Signature adalah bagian *request* yang paling utama dan sedikit sukar untuk diimplementasikan. Pada bagian *signature* ini dibagi ke dalam dua bagian, yaitu bagian KEY dan bagian METHOD.

1. 1. 6. 1. 3. GET Variables

GET Variables merupakan *query* string pada URL yang mengirimkan data-data berupa nama variabel dan isi variabel. *GET Variables* ini harus dimasukkan setelah akses URL, *signature*, dan tanda tanya "?" dengan format dasar **namavariabel1=isivariabel1&namavariabel2=isivariabel2**. Satu variabel dipisahkan dengan tanda **&**, dan antara nama variabel dan isi variabel dipisahkan dengan tanda =, dimana isi variabel harus dalam keadaan telah di *url encode*.

bisa didapatkan dengan menambahkan lokasi baru yang belum ada di situs Foursquare. Foursquare juga bisa digunakan oleh telepon seluler yang menawarkan aplikasi *mobile* web. Pengguna foursquare juga dapat check-in lokasi terbaru mereka sekaligus juga memberikan komentar tentang lokasi tersebut. Foursquare bekerja sama dengan Facebook dan juga Twitter, jadi jika pengguna check-in maka akan otomatis terdapat pada account Facebook dan Twitter. Pengguna juga bisa mendapatkan sejumlah *badges* yang bisa diartikan sebagai pangkat dengan check-in di tempat-tempat yang direkomendasikan dari situs atau mengunjungi sebuah lokasi dengan intensitas yang tinggi.

Mayor adalah sebuah pangkat yang akan diberikan oleh foursqure ini apabila anda telah check-in di satu lokasi dengan intensitas yang tinggi. Dan jika pengguna lain telah mengalahkan intensitas anda dalam check-in di lokasi tersebut maka dialah yang akan dinobatkan sebagai seorang Mayor yang baru. Banyak penawaran yang didapat bila anda adalah seorang mayor dari sebuah lokasi. Di dalam situs ini, pengguna juga bisa membuat sebuah list dari hal-hal yang akan dikerjakan (*to do list*) untuk kepentingan pribadi dan juga memberikan *tips* tentang lokasi tersebut sehingga pengguna lain bisa membacanya. Tips ini bisa berupa saran tentang apa yang sebaiknya dilakukan, dilihat, atau dimakan pada lokasi tersebut. *Off the Grid check-in* adalah sebuah check-in yang dilakukan pengguna secara rahasia karena pengguna tersebut tidak mau lokasinya diketahui oleh pengguna lain.

1. 1. 5. 1. Kebutuhan Dasar Penggunaan Ngubek API

Aplikasi yang sedang dikembangkan harus memiliki fungsi enkripsi dasar dengan format MD5. Satu alamat *request* yang dikirimkan hanya dapat digunakan satu kali saja dengan tujuan agar pihak lain yang tidak memiliki API_KEY dan API_SECRET tidak dapat melakukan aktifitas serupa dengan menyalin URL yang pernah di *request* dari aplikasi yang dibangun. Setiap *request* setelah melakukan *sign-in* akan mendapatkan variabel status yang berisi *code*, *message*.

Selain MD5 aplikasi juga harus mendukung *url encode* dimana *query-query* yang dikirimkan dapat berisi data-data yang valid sesuai dengan standar pengiriman URL. Bila aplikasi akan melakukan aktifitas seperti memberikan komentar, aplikasi harus mendukung *request* HTTP *POST* dimana ada beberapa variabel yang berisi kontent yang sangat panjang sehingga tidak akan cukup dimuat hanya dengan *request GET*.

1. 1. 6. Analisis Aplikasi Foursquare

Foursquare merupakan situs dan aplikasi dari telepon selular yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan teman pengguna dan secara langsung melakukan *check-in* di lokasi terbaru pengguna. Layanan ini tersedia bagi pengguna yang menggunakan *smartphone* yang dilengkapi dengan GPS (*Global Positioning System*). *Check-in* di dalam Foursquare adalah ketika pengguna memberi tahu Foursquare dimana posisi pengguna berada. *Check-in* bisa dilakukan dimana saja, restoran, museum, pusat perbelanjaan, taman kota, dll. Pada saat melakukan *check-in* pengguna akan diberikan poin. Poin juga bisa

Tabel I.2 Kebutuhan Data Aplikasi *Mobile* Ngubek.com

No	Nama Data	Fungsi
1	Data Pengguna	Berisi informasi data pengguna.
2	Data Komentar	Berisi informasi data komentar dari review.
3	Data *Rating*	Berisi informasi data *rating* dari suatu tempat yang terdiri daribeberapa poin yang disimbolkan dengan tanda bintang.
4	Data Kuliner	Berisi informasi tempat kuliner yang terdiri dari nama.
5	Data Belanja	Berisi informasi tempat belanja.
6	Data *Event*	Berisi informasi *event* yang akan dan atau yang sudah diselenggarakan.
7	Data Berita	Berisi informasi berita.
8	Data Artikel	Berisi informasi artikel.

1. 1. 5. Analisis *Application Programming Interface* Ngubek.com

Application Programming Interface (API) ngubek.com merupakan suatu sarana berbagi data antara suatu aplikasi (yang telah didaftarkan di Ngubek.com) dengan Ngubek.com. Dengan adanya API Ngubek.com maka dimungkinkan suatu aplikasi melakukan interaksi dengan situs Ngubek.com baik untuk mengambil suatu data tertentu maupun melakukan penambahan data lainnya. Adapun analisis Ngubek.com terdiri dari data autentikasi Ngubek.com, kebutuhan dasar penggunaan Ngubek.com, HTTP *request* Ngubek.com, metode *request* untuk *sign-in*, metode request setelah *sign-in*, metode *post*, dan kode-kode *error* yang ada pada Ngubek.com.

1. 1. 3. Analisis Kebutuhaan Sistem Berjalan

Analisis kebutuhan berjaan menjelaskan spesifikasi dari perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan situs ngubek.com. Saat ini situs ngubek.com bisa diakses melalui *desktop browser* dan *mobile browser*. Untuk *desktop browser* diperlukan *browser* yang mendukung HTML, CSS dan JavaScript. Kemudian untuk *mobile browser* yang mendukung HTML dan CSS.

Berikut ini pemaparan spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan ngubek.com terlihat pada Tabel III. 1.

Tabel I.1 Kebutuhan Sistem Berjalan Aplikasi *Mobile* Ngubek.com

No	Nama Data	Fungsi
1	Data Pengguna	Berisi informasi data pengguna.
2	Data Komentar	Berisi informasi data komentar dari review.
3	Data *Rating*	Berisi informasi data *rating* dari suatu tempat yang terdiri daribeberapa poin yang disimbolkan dengan tanda bintang.
4	Data Kuliner	Berisi informasi tempat kuliner yang terdiri dari nama
5	Data Belanja	Berisi informasi tempat belanja
6	Data *Event*	Berisi informasi *event* yang akan dan atau yang sudah diselenggarakan
7	Data Berita	Berisi informasi berita
8	Data Artikel	Berisi informasi artikel

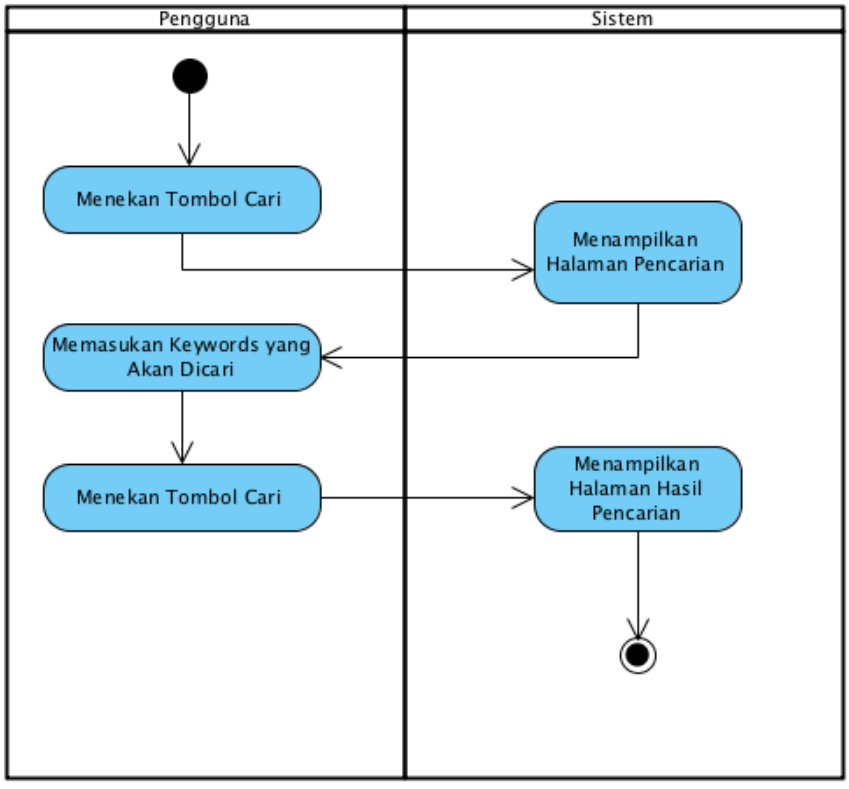
1. 1. 4. Analisis Kebutuhan Data

Analisis kebutuhan data menggambarkan berbagai data yang digunakan pada aplikasi *mobile* ngubek.com. Adapun data yang digunakan pada aplikasi Ngubek.com terlihat pada Tabel III.2.

9. Prosedur Pencarian

Prosedur pencarian menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk melakukan pencarian pada situs Ngubek.com. Adapun prosedur pencarian yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

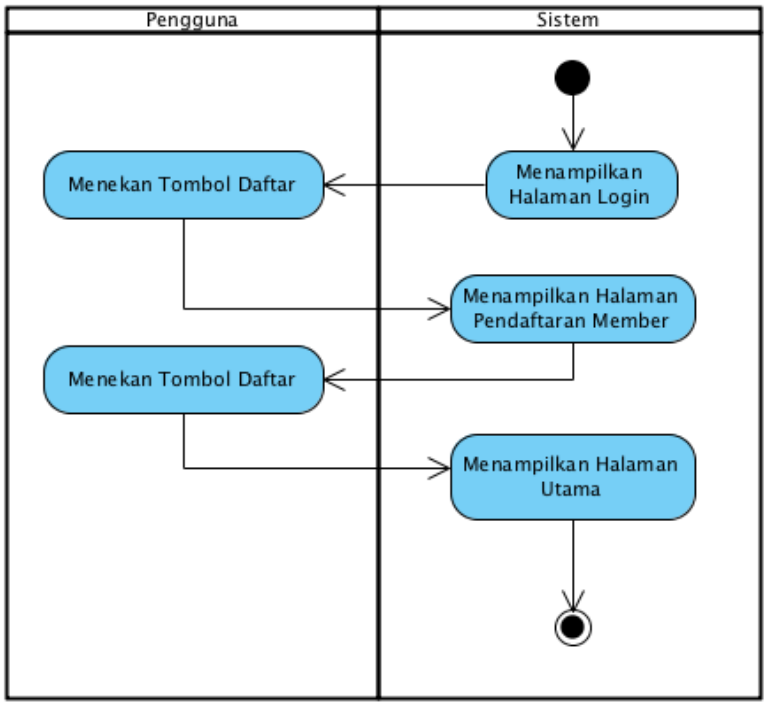
1. Sistem menampilkan halaman utama (dashboard).
2. Pengguna menakan tombol cari.
3. Kemudian sistem akan menampilkan halaman percarian.
4. Pengguna memasukan keyword yang akan dicari.
5. Kemudian sistem akan menampilkan halaman hasil pencarian.



Gambar I.31 *Activity Diagram* Pencarian

1. Sistem menampilkan halaman sign-in.
2. Pengguna menekan tombol daftar.
3. Sistem akan menampilkan halaman pendaftaran member.
4. Kemudian pengguna menekan tombol daftar.
5. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman utama (dashboard).

Berikut prosedur signout tdalam bentuk activity diagram yang terlihat pada Gambar III.30.



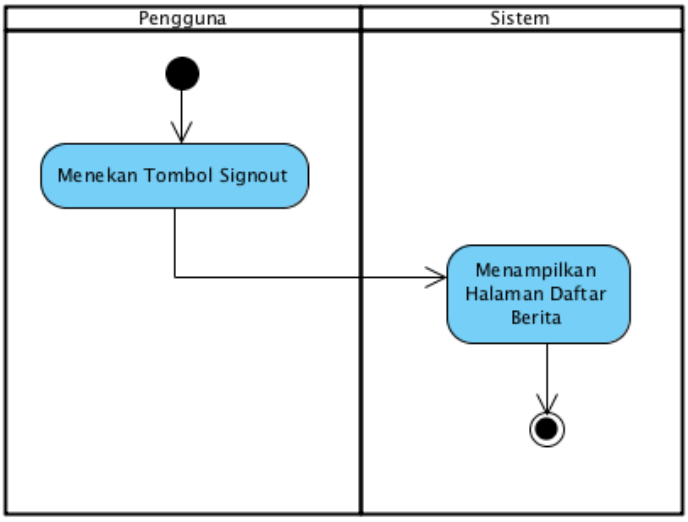
Gambar I.30 *Activity Diagram* Daftar *Member*

7. Prosedur *Sign-out*

Prosedur *signout* menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk keluar dari situs Ngubek.com. Adapun prosedur *signout* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Pengguna menekan tombol signout.
2. Sistem akan menampilkan halaman sign-in situs Ngubek.com.

Berikut prosedur *signout* dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.29.



Gambar I.29 *Activity Diagram Signout*

8. Prosedur Daftar *Member*

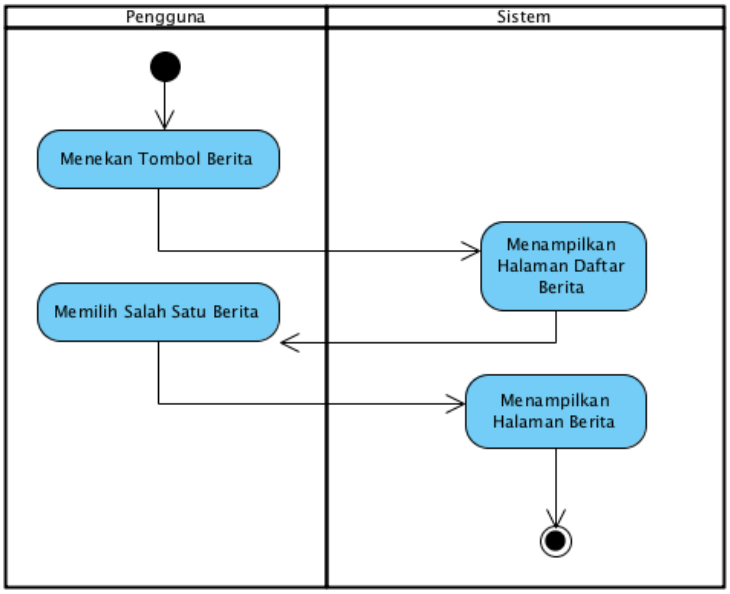
Prosedur daftar *member* menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk mendaftarkan data pengguna jika ingin menjadi *member* Ngubek.com. Adapun prosedur daftar *member* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

6. Prosedur Menampilkan Daftar Berita

Prosedur menampilkan daftar berita merupakan langkah-langkah untuk menampilkan daftar berita dari pengguna. Adapun prosedur menampilkan daftar berita yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Pengguna menekan tombol berita. Maka akan tampil daftar berita yang dikelompokkan berdasarkan bulan.
2. Selanjutnya pengguna memilih berita berdasarkan bulan.
3. Kemudian sistem akan menampilkan halaman pilihan berita yang bisa diakses oleh pengguna sesuai bulan yang dipilih.

Berikut prosedur melihat halaman daftar beritadalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.28.



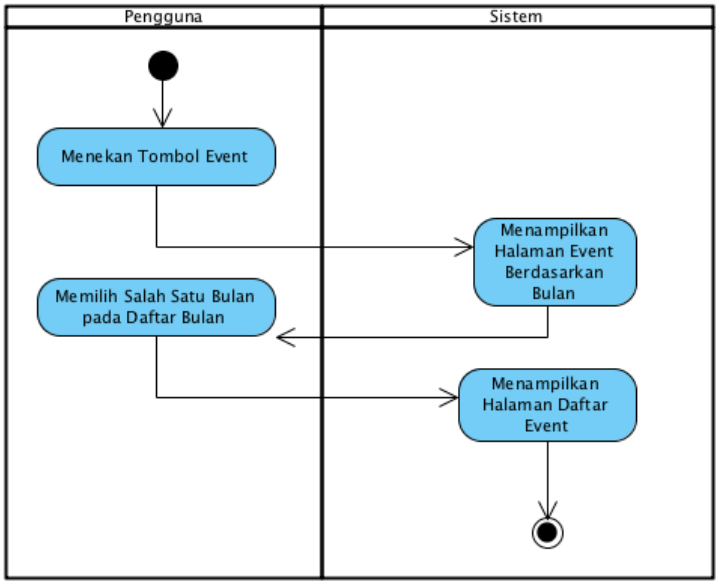
Gambar I.28 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar Berita

5. Prosedur Menampilkan Daftar *Event*

Prosedur menampilkan daftar *event* merupakan langkah-langkah untuk menampilkan daftar *event* dari pengguna. Adapun prosedur menampilkan daftar *event* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Pengguna menekan tombol event.
2. Sistem akan menampilkan daftar event yang dikelompokkan berdasarkan bulan.
3. Selanjutnya pengguna memilih event berdasarkan bulan.
4. Kemudian sistem akan menampilkan halaman pilihan event yang bisa diakses oleh pengguna sesuai bulan yang dipilih.

Berikut prosedur melihat profil pribadi dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.27.



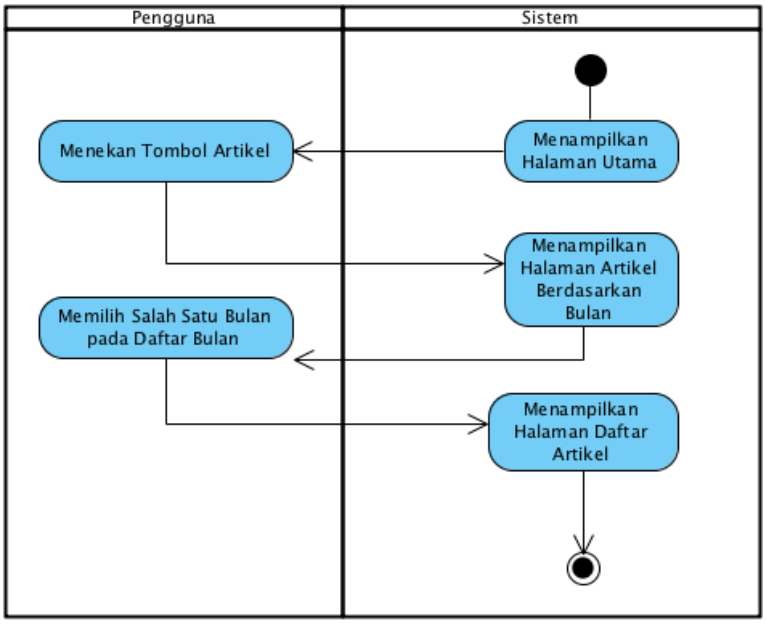
Gambar I.27 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar *Event*

4. Prosedur Menampilkan Daftar Artikel

Prosedur menampilkan daftar artikel merupakan langkah-langkah untuk menampilkan daftar artikel dari pengguna. Adapun prosedur menampilkan daftar artikel yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Pengguna menekan tombol artikel.
2. Maka akan tampil daftar artikel yang dikelompokkan berdasarkan bulan.
3. Selanjutnya pengguna memilih salah satu bulan pada daftar bulan.
4. Kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar artikel yang bisa diakses oleh pengguna sesuai bulan yang dipilih.

Berikut prosedur menampilkan daftar artikeldalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.26.



Gambar I.26 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar Artikel

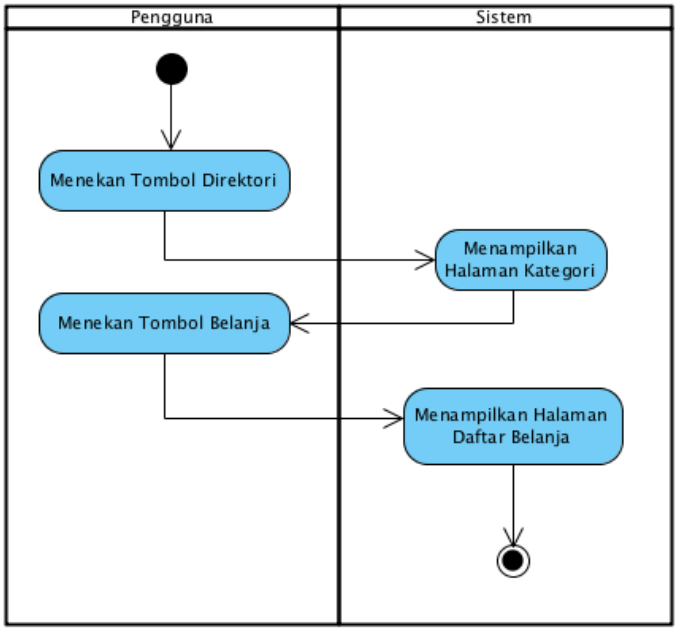
3. Prosedur Daftar Belanja

Prosedur daftar belanja merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan daftar belanja. Adapun prosedur daftar belanja yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

Pengguna menekan tombol direktori.

1. Sistem menampilkan halaman kategori
2. Lalu pengguna menekan tombol belanja.
3. Kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar belanja.

Berikut prosedur menampilkan halaman daftar belanja dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.25.



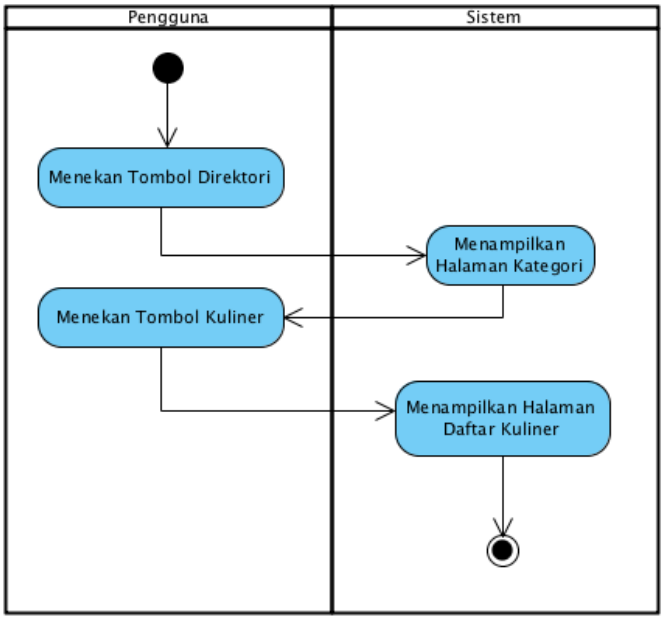
Gambar I.25 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar Belanja

2. Prosedur Daftar Kuliner

Prosedur daftar kuliner merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan daftar kuliner. Adapun prosedur daftar kuliner yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna menekan tombol direktori.
3. Lalu pengguna menekan tombol kuliner.
4. Kemudian sistem akan menampilkan daftar kuliner.

Berikut prosedur halaman daftar kuliner dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.24.



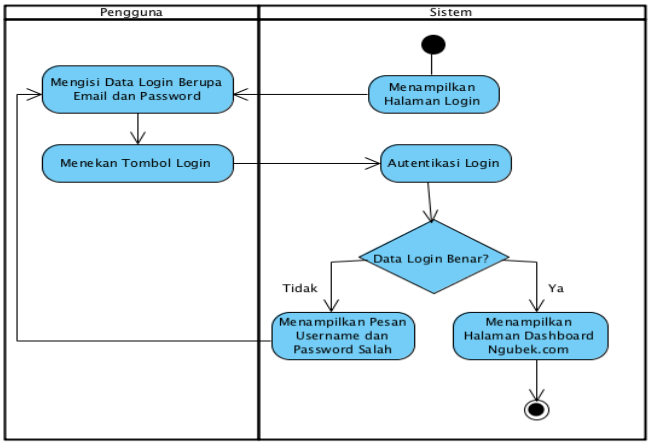
Gambar I.24 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar Kuliner

1. Prosedur *Sign-in*

Prosedur *sign-in* menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk mendapatkan hak akses masuk ke dalam situs Ngubek.com. Adapun prosedur *sign-in* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

Sistem menampilkan halaman sign-in.

1. Pengguna mengisi data sign-in berupa email dan password.
2. Setelah data sign-in diisi kemudian pengguna menekan tombol submit.
3. Sistem melakukan proses autentikasi sign-in yaitu menyamakan data yang dimasukkan oleh pengguna dengan data yang terdapat pada basis data.
4. Jika data sign-in benar (sesuai dengan data yang terdapat pada basis data) maka sistem akan menampilkan halaman dashboard (halaman utama) Ngubek.com.
5. Jika data sign-in salah (tidak sesuai dengan data yang terdapat pada basis data) maka sistem akan menampilkan kembali halaman sign-in Ngubek.com. Berikut prosedur sign-in dalam bentuk activity diagram yang terlihat pada Gambar III.23.

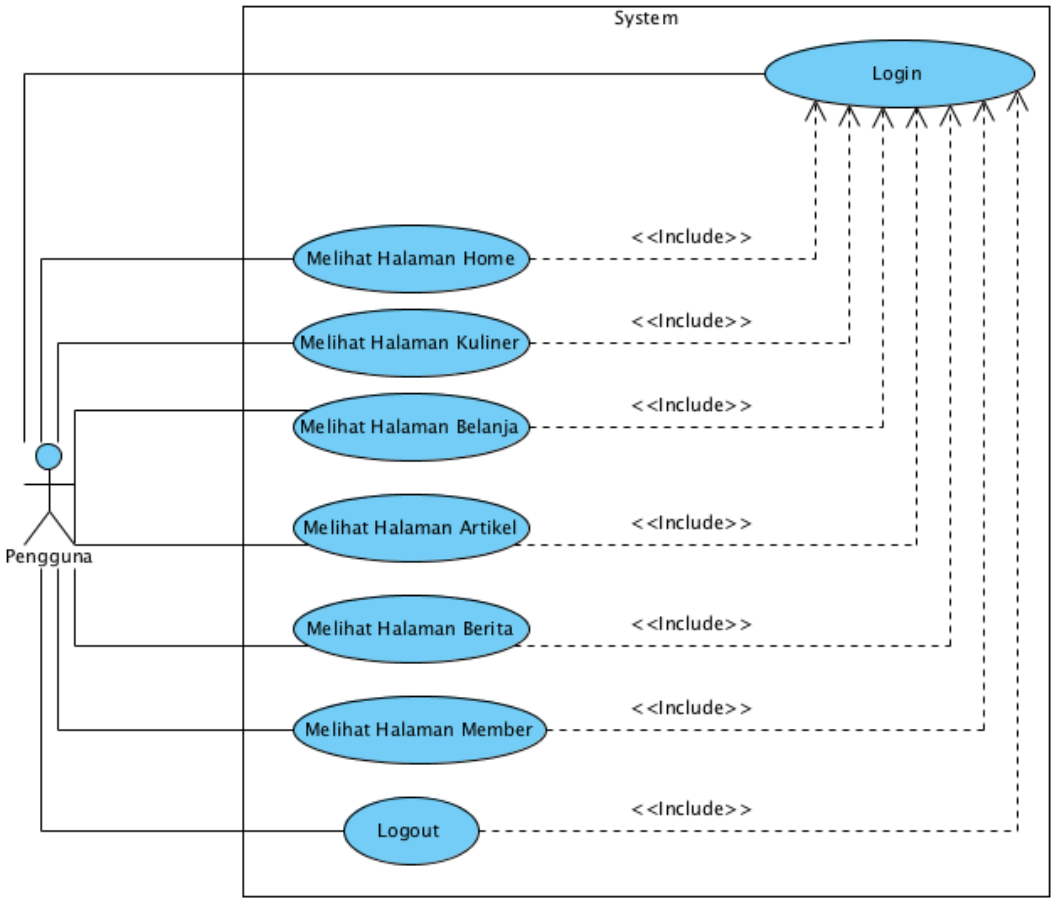


Gambar I.23 *Activity Diagram sign-in* Ngubek.com Versi *Mobile*

1. 1. 2. 2. Analisis Sistem Situs Ngubek.com Versi *Mobile*

Analisis dari sistem situs Ngubek.com yang sedang berjalan saat ini terdiri dari analisis prosedur *sign-in*, analisis prosedur *sign-out*, analisis prosedur daftar kuliner, analisis prosedur daftar belanja, analisis prosedur daftar berita, analisis prosedur daftar artikel, analisis prosedur daftar *event*, analisis prosedur daftar *member*.

Prosedur-prosedur yang terdapat pada situs Ngubek.com versi *mobile websites* digambarkan dengan *usecase diagram* yang terlihat pada Gambar III.22.



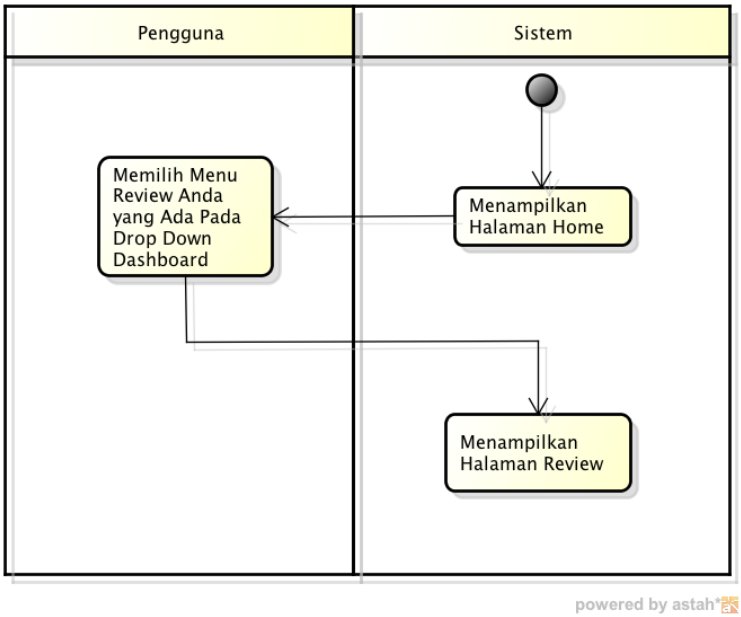
Gambar I.22 *Usecase Diagram* Situs Ngubek.com Versi *Mobile* Website

21. Prosedur *Review* Anda

Prosedur *review* anda menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk melihat halaman *review* anda dari *member* yang telah terdaftar pada situs Ngubek.com. Adapun prosedur *review* anda yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan halaman utama (dashboard).
2. Pengguna memilih menu review anda yang terdapat pada drop down menu dashboard.
3. Kemudian sistem akan menampilkan halaman review anda.

Berikut prosedur review anda dalam bentuk activity diagram yang terlihat pada Gambar III.21.



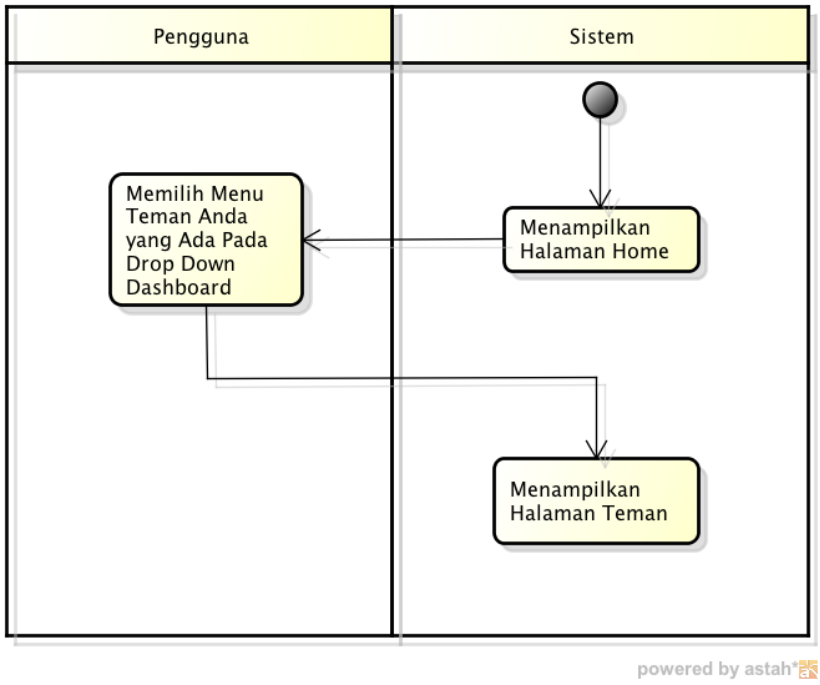
Gambar I.21 *Activity Diagram Review* Anda

20. Prosedur Teman Anda

Prosedur teman anda menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk melihat halaman teman dari *member* yang telah terdaftar pada situs Ngubek.com. Adapun prosedur teman anda yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan halaman utama (dashboard).
2. Pengguna memilih menu teman anda yang terdapat pada drop down menu dashboard.
3. Kemudian sistem akan menampilkan halaman teman anda.

Berikut prosedur teman anda dalam bentuk activity diagram yang terlihat pada Gambar III.20.



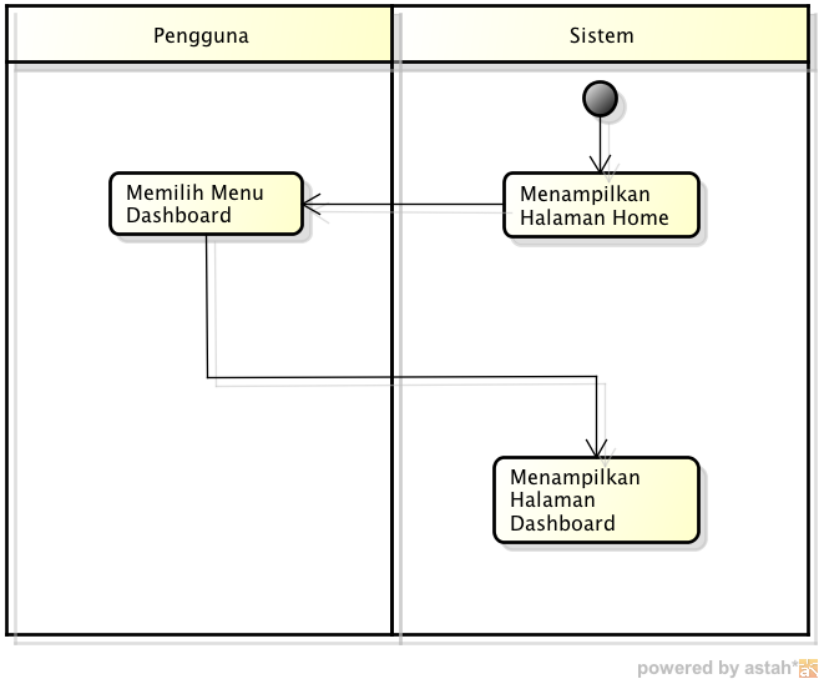
Gambar I.20 *Activity Diagram* Teman Anda

19. Prosedur Melihat *Dashboard*

Prosedur *dashboard* menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk melihat *dashboard* pada situs Ngubek.com. Adapun prosedur melihat *dashboard* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan halaman utama (dashboard).
2. Pengguna memilih menu dashboard.
3. Kemudian sistem akan menampilkan halaman dashboard.

Berikut prosedur melihat dashboard dalam bentuk activity diagram yang terlihat pada Gambar III.19.



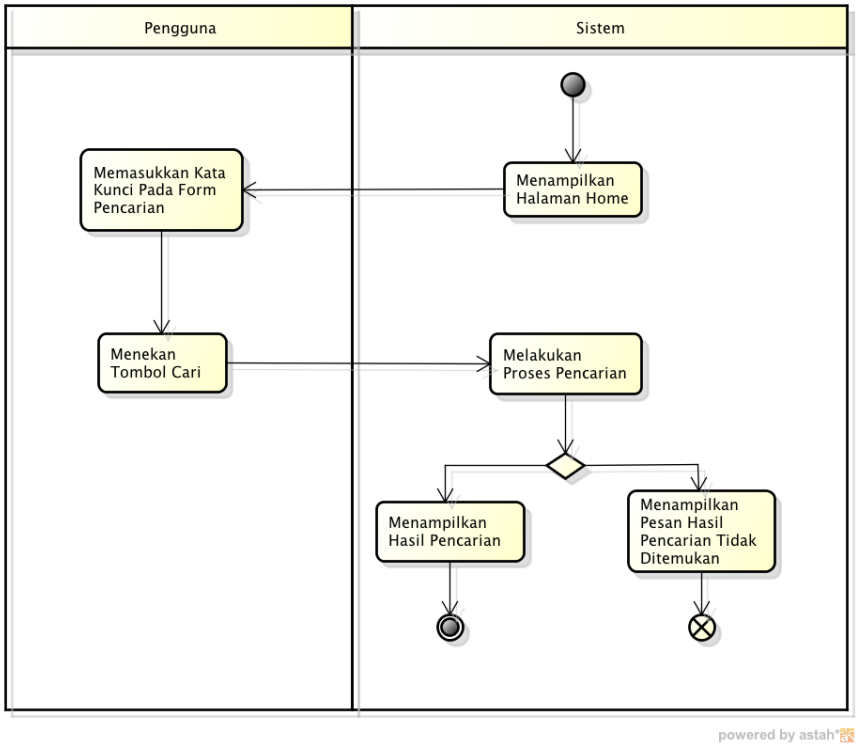
Gambar I.19 *Activity Diagram* Melihat *Dashboard*

18. Prosedur Pencarian

Prosedur pencarian menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk melakukan pencarian pada situs Ngubek.com. Adapun prosedur pencarian yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan halaman utama (dashboard).
2. Pengguna memasukan keyword yang akan dicari.
3. Pengguna menekan tombol cari.
4. Kemudian sistem akan menampilkan halaman hasil pencarian.

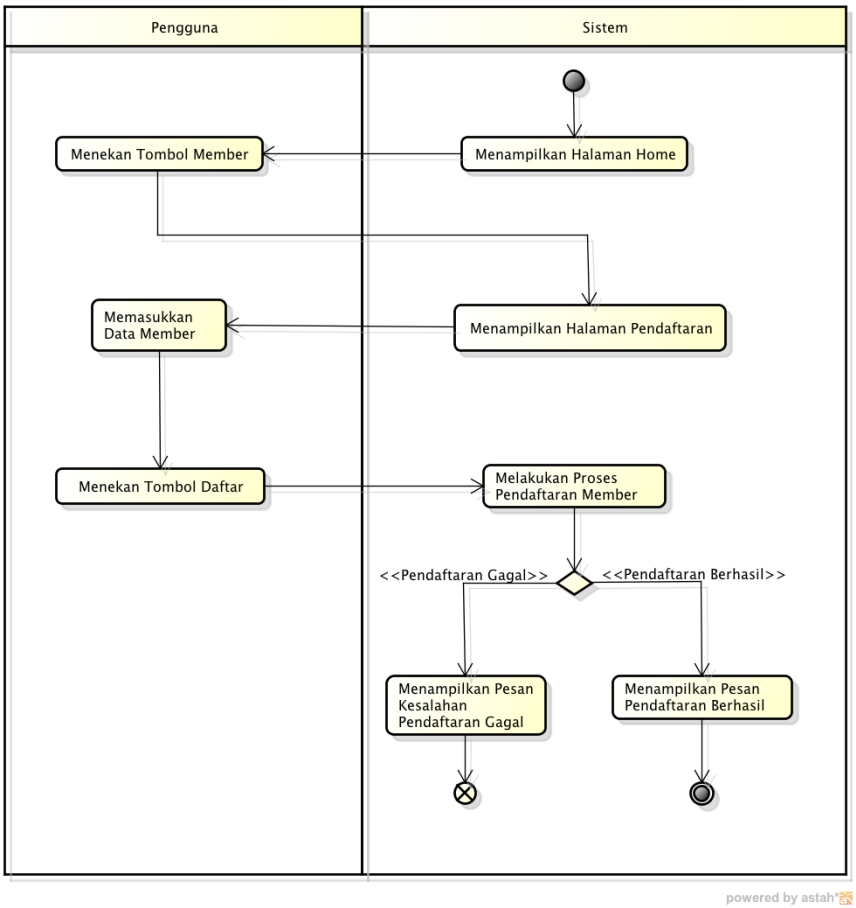
Berikut prosedur pencarian dalam bentuk activity diagram yang terlihat pada Gambar III.18.



Gambar I.18 *Activity Diagram* Pencarian

2. Pengguna menekan tombol daftar.
3. Sistem akan menampilkan halaman pendaftaran member.
4. Pengguna memasukkan data untuk pendaftaran
5. Kemudian pengguna menekan tombol daftar.
6. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman utama (dashboard).

Berikut prosedur daftar member dalam bentuk activity diagram yang terlihat pada Gambar III.17.



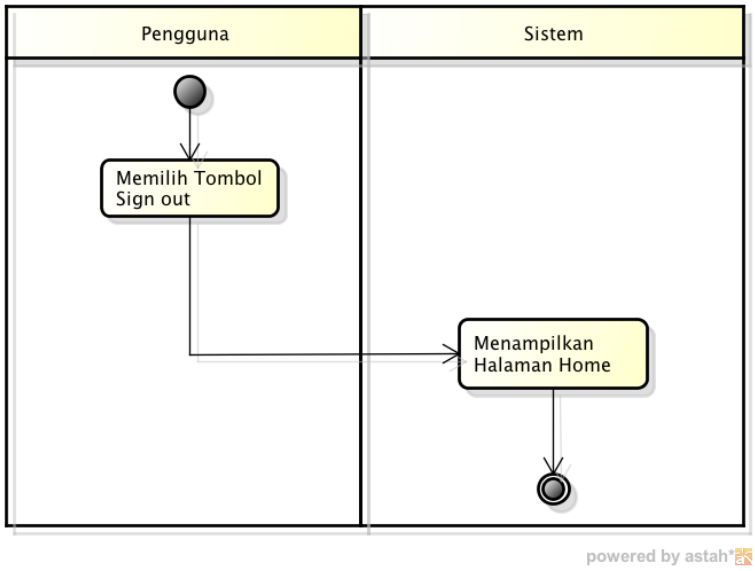
Gambar I.17 *Activity Diagram* Daftar *Member*

16. Prosedur *Sign-out*

Prosedur *signout* menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk keluar dari situs Ngubek.com. Adapun prosedur *signout* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Pengguna menekan tombol signout.
2. Sistem akan menampilkan halaman dashboard situs Ngubek.com.

Berikut prosedur *signout* dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.16.



Gambar I.16 *Activity Diagram Signout*

17. Prosedur Daftar *Member*

Prosedur daftar *member* menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk mendaftarkan data pengguna jika ingin menjadi *member* Ngubek.com. Adapun prosedur daftar *member* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

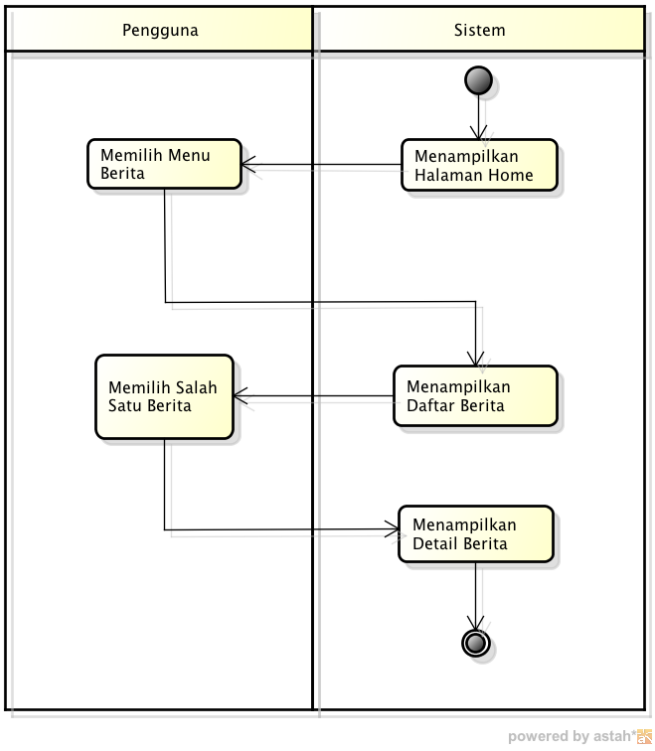
1. Sistem menampilkan halaman dashboard.

15. Prosedur Detail Berita

Prosedur berita merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan berita. Adapun prosedur detail berita yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih menu berita.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar berita.
4. Pengguna memilih salah satu berita.
5. Sistem menampilkan detail berita.

Berikut prosedur halaman detail berita dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.15.



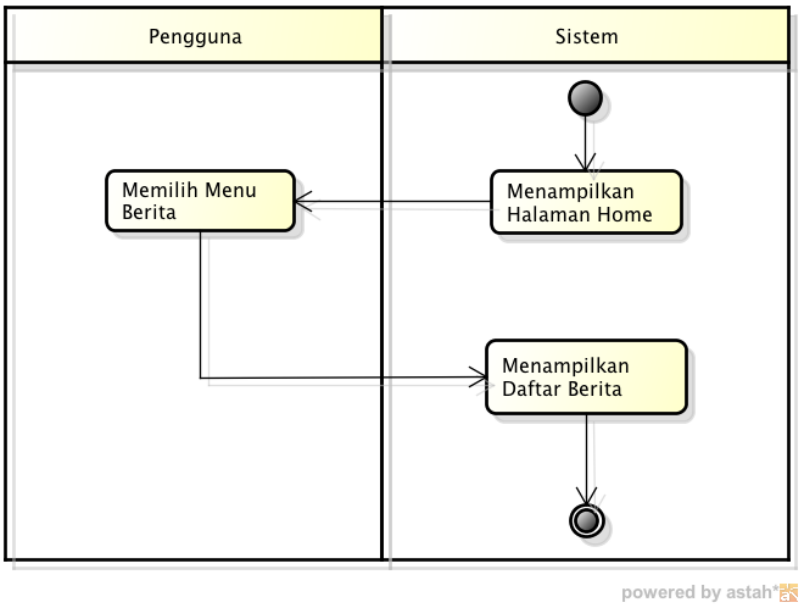
Gambar I.15 *Activity Diagram* Menampilkan Detail Berita

14. Prosedur Menampilkan Daftar Berita

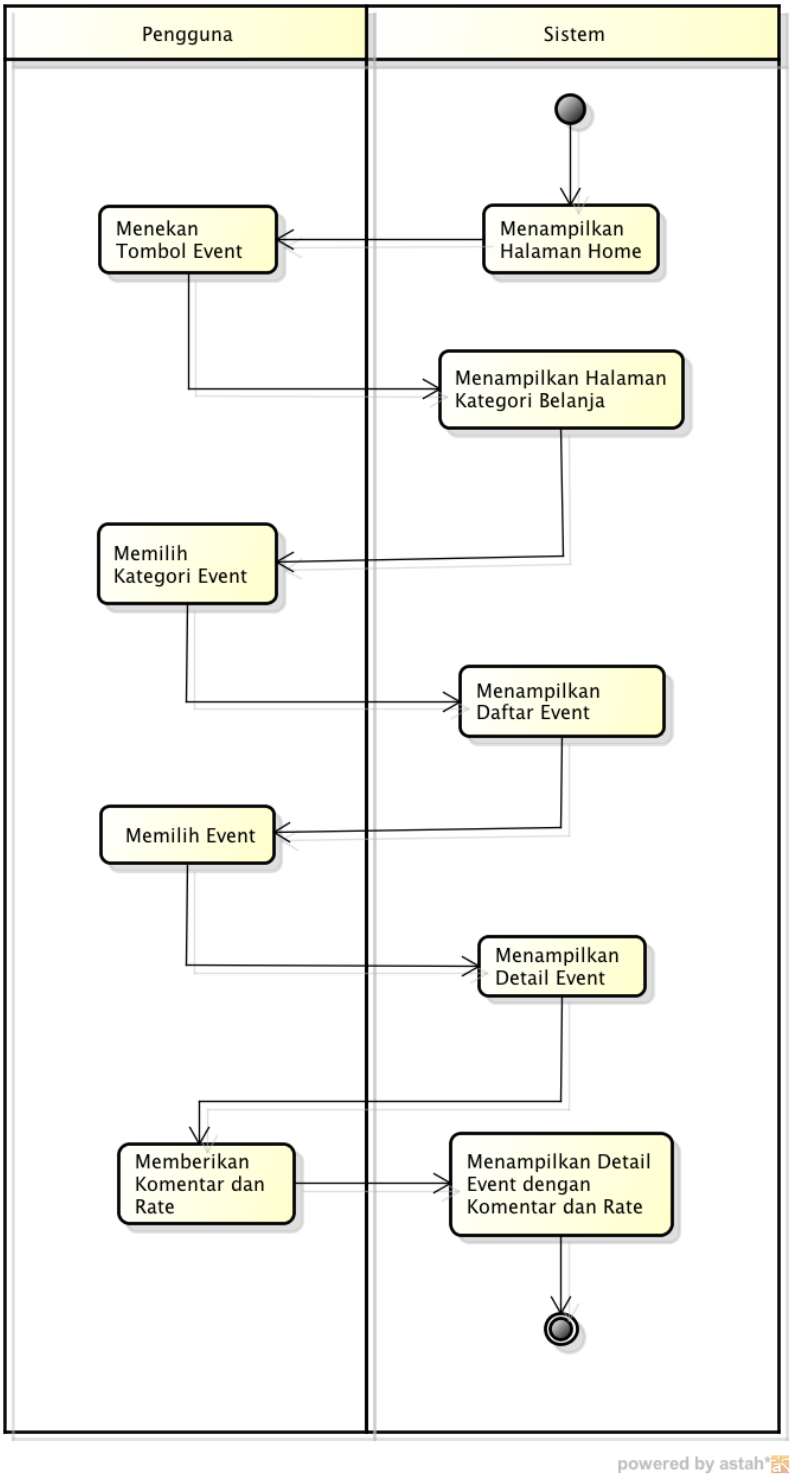
Prosedur menampilkan daftar berita merupakan langkah-langkah untuk menampilkan daftar berita dari pengguna. Adapun prosedur menampilkan daftar berita yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Pengguna memilih menu berita.
2. Maka akan tampil daftar berita.

Berikut prosedur melihat halaman daftar berita dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.14.



Gambar I.14 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar Berita



Gambar I.13 *Activity Diagram* Me-*review* Event

13. Prosedur Me-*review Event*

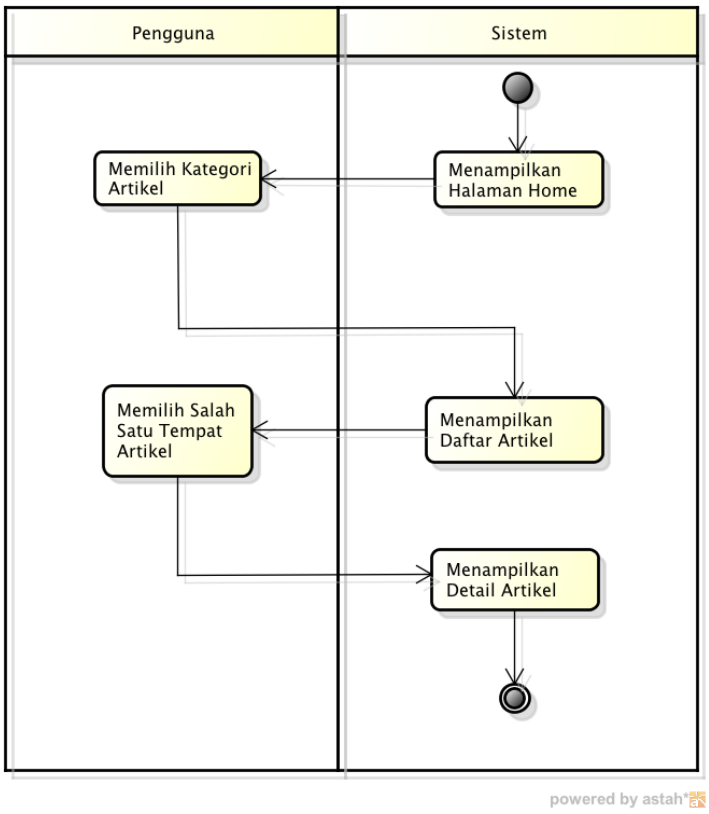
Prosedur me-*review event* merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan jika pengguna akan melakukan *review event*. Adapun prosedur me-*review event* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori *event*.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar *event*.
4. Pengguna memilih salah satu tempat *event*.
5. Menampilkan detail *event*.
6. Pengguna memberikan komentar.
7. Sistem menampilkan detail *event* dengan komentar.

Berikut prosedur me-*review* artikel dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.13.

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih menu event.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar event sesuai bulan.
4. Pengguna memilih salah satu event.
5. Sistem menampilkan detail event.

Berikut prosedur halaman detail *event* dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.12.



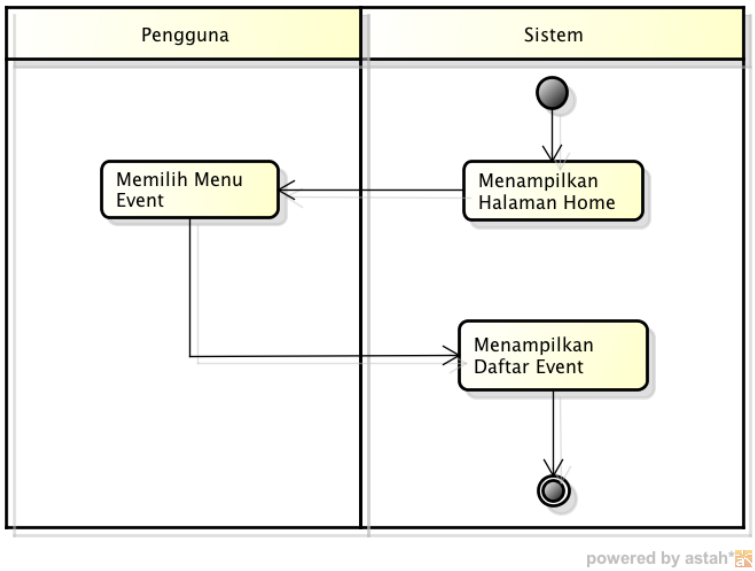
Gambar I.12 *Activity Diagram* Menampilkan Detail *Event*

11. Prosedur Menampilkan Daftar *Event*

Prosedur menampilkan daftar *event* merupakan langkah-langkah untuk menampilkan daftar *event* dari pengguna. Adapun prosedur menampilkan daftar *event* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Pengguna memilih menu event.
2. Sistem akan menampilkan daftar event yang dikelompokkan berdasarkan bulan.

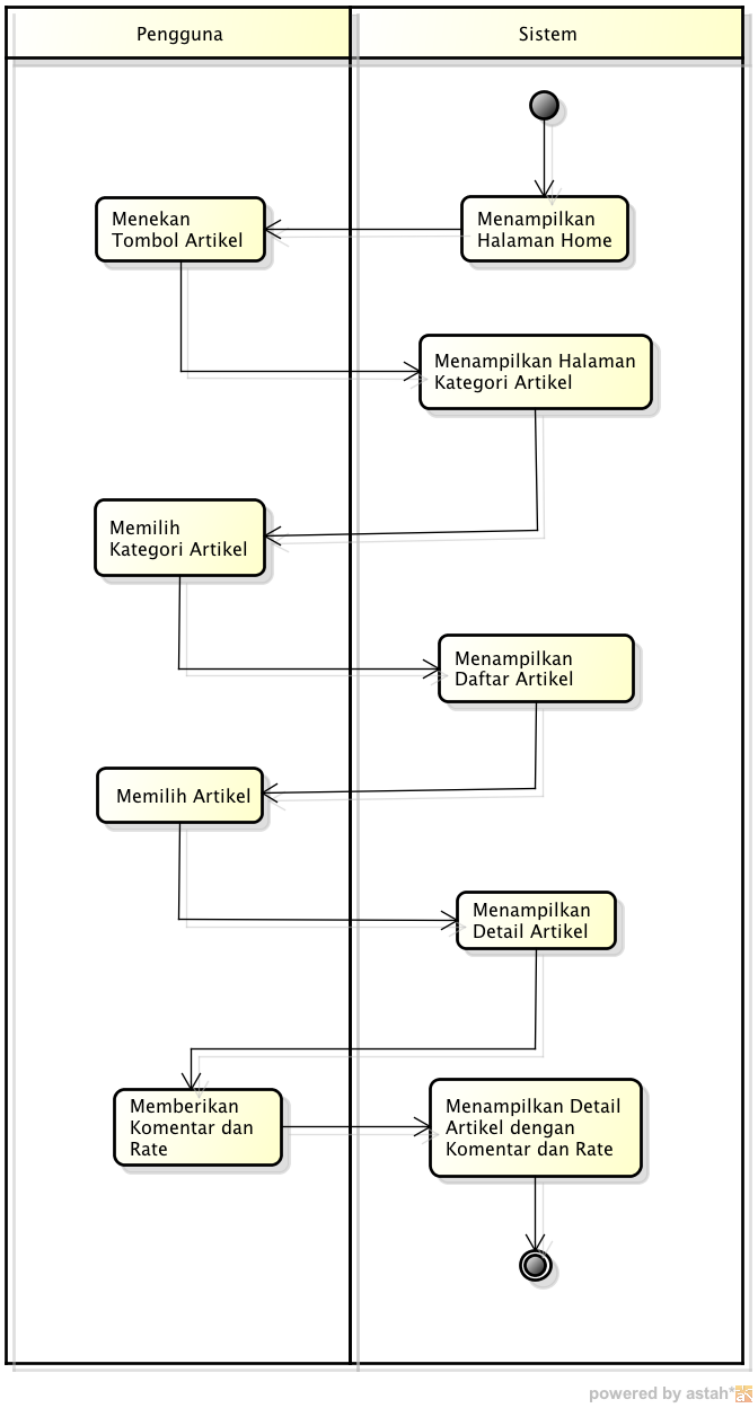
Berikut prosedur menampilkan daftar *event* dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.11.



Gambar I.11 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar *Event*

12. Prosedur Detail Event

Prosedur *event* merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan *event*. Adapun prosedur detail *event* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:



Gambar I.10 *Activity Diagram* Me-*review* Artikel

10. Prosedur Me-*review* Artikel

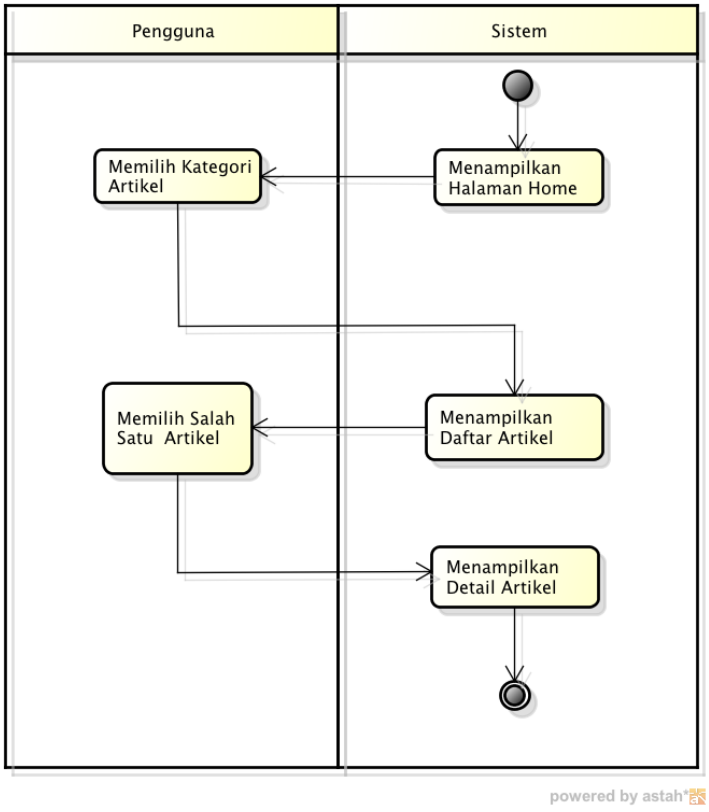
Prosedur me-*review* artikel merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan jika pengguna akan melakukan *review* artikel. Adapun prosedur me-*review* artikel yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori artikel.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar artikel.
4. Pengguna memilih salah satu tempat artikel.
5. Menampilkan detail artikel.
6. Pengguna memberikan komentar dan memberi rate.

Berikut prosedur me-*review* artikel dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.10.

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori artikel.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar artikel berdasarkan kategori.
4. Pengguna memilih salah satu artikel.
5. Sistem menampilkan detail artikel.

Berikut prosedur halaman detail artikel dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.9.



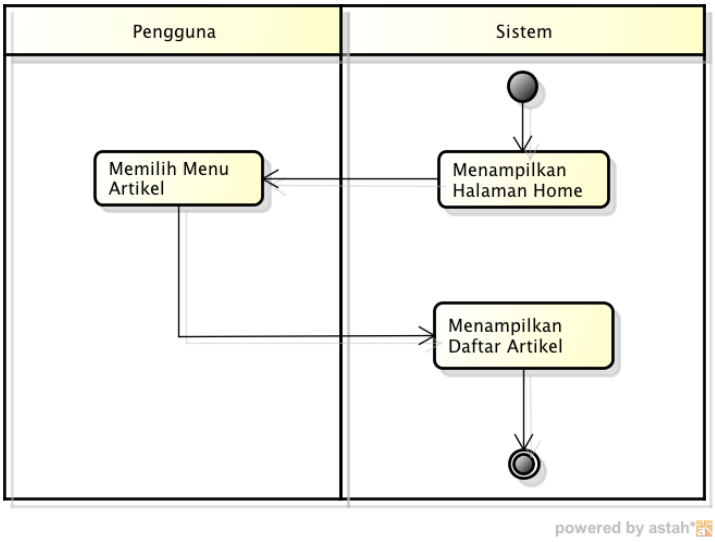
Gambar I.9 *Activity Diagram* Menampilkan Detail Artikel

8. Prosedur Menampilkan Daftar Artikel

Prosedur menampilkan daftar artikel merupakan langkah-langkah untuk menampilkan daftar artikel dari pengguna. Adapun prosedur menampilkan daftar artikel yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Pengguna memilih menu artikel.
2. Maka akan tampil daftar artikel.

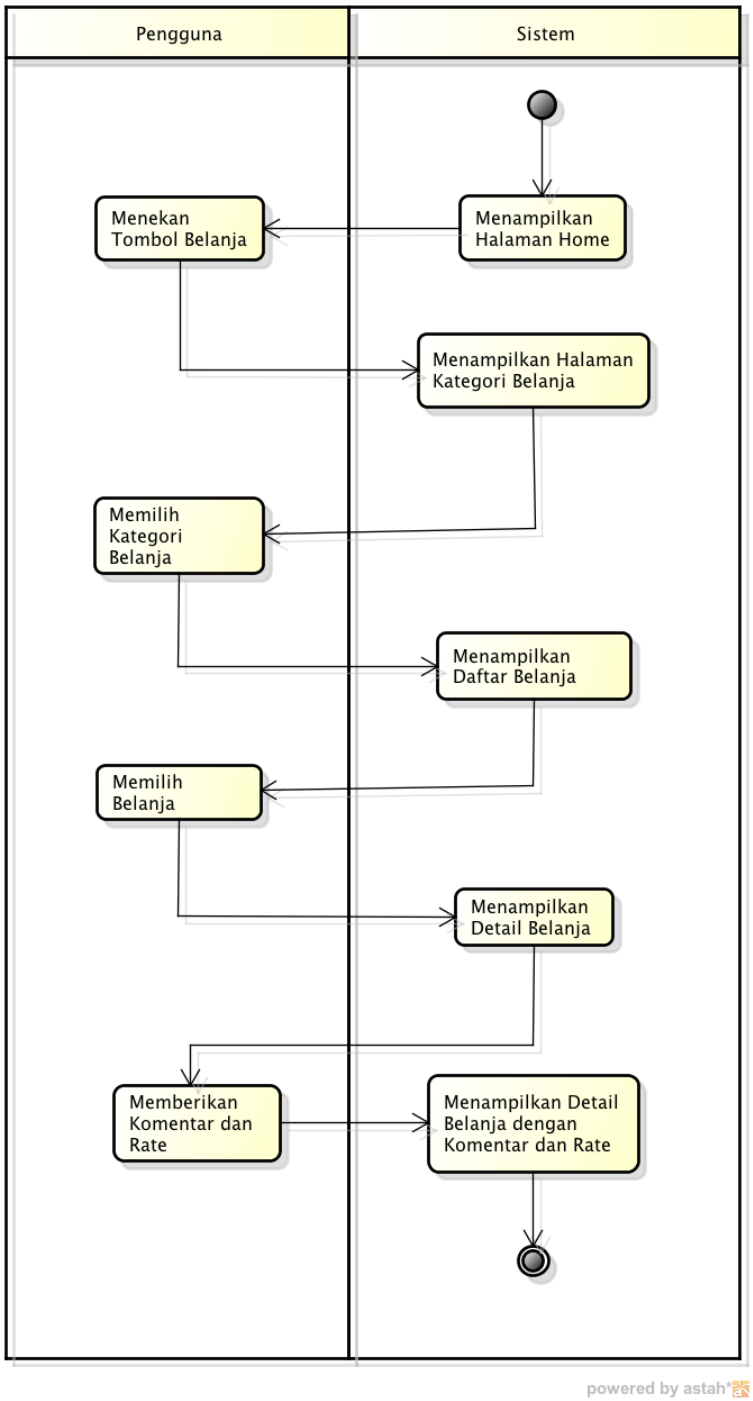
Berikut prosedur menampilkan daftar artikeldalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.8.



Gambar I.8 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar Artikel

9. Prosedur Detail Kuliner

Prosedur detail artikel merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan detail artikel. Adapun prosedur detail artikel yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:



Gambar I.7 *Activity Diagram* Me-*review* Belanja

7. Prosedur Me-*review* Belanja

Prosedur me-*review* belanja merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan jika pengguna akan melakukan *review* belanja. Adapun prosedur me-*review* belanja yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori belanja.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar belanja.
4. Pengguna memilih salah satu tempat belanja.
5. Menampilkan detail belanja.
6. Pengguna memberikan komentar dan memberi rate.

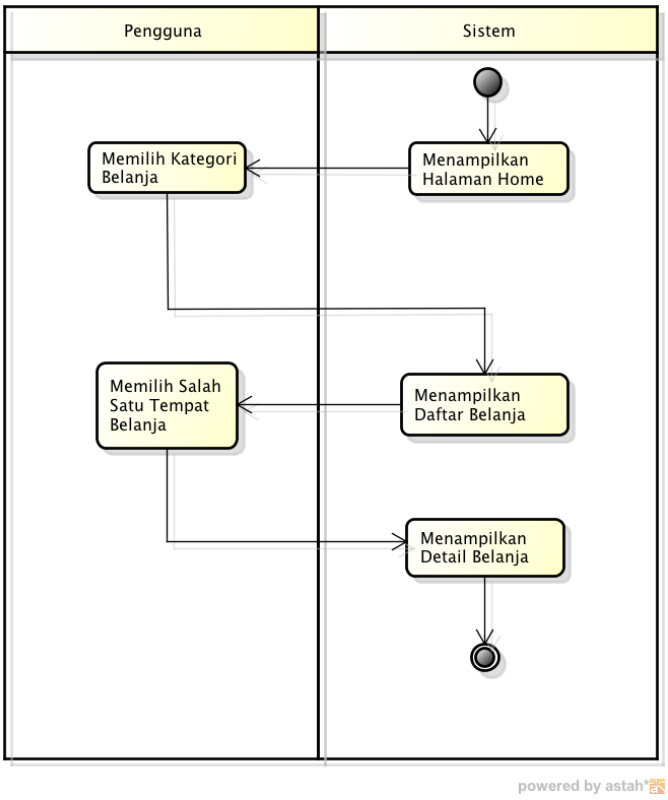
Berikut prosedur me-*review* belanja dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.7.

6. Prosedur Detail Kuliner

Prosedur detail belanja merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan detail belanja. Adapun prosedur detail belanja yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori belanja.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar belanja.
4. Pengguna memilih salah satu tempat belanja.
5. Menampilkan detail belanja.

Berikut prosedur halaman detail belanja dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.6.



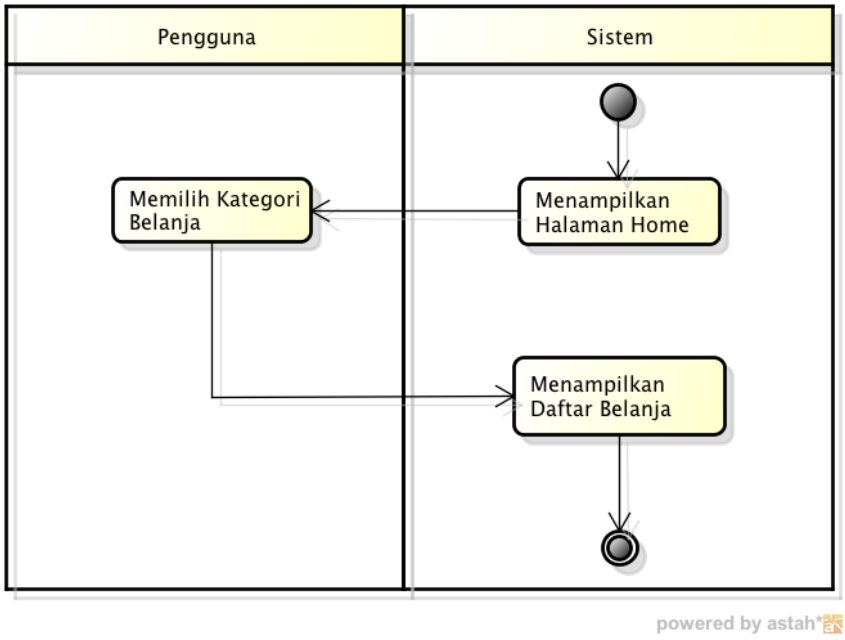
Gambar I.6 *Activity Diagram* Menampilkan Detail Belanja

5. Prosedur Daftar Kuliner

Prosedur daftar belanja merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan daftar belanja. Adapun prosedur daftar belanja yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori belanja.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar belanja.

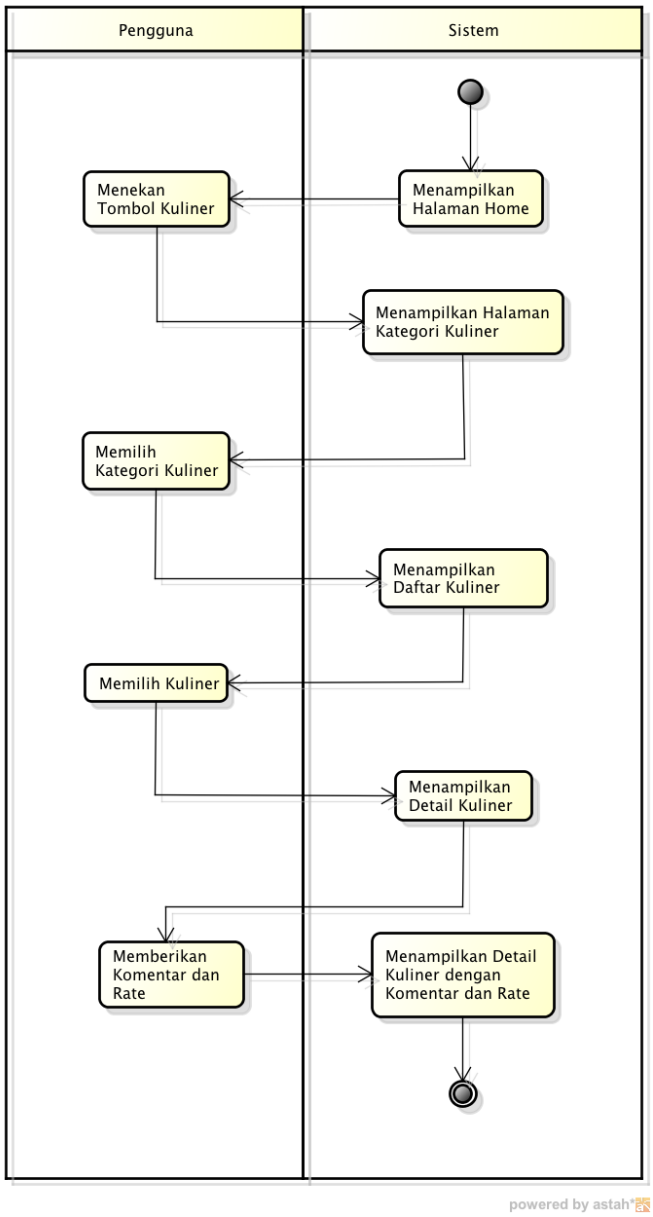
Berikut prosedur menampilkan halaman daftar belanja dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.5.



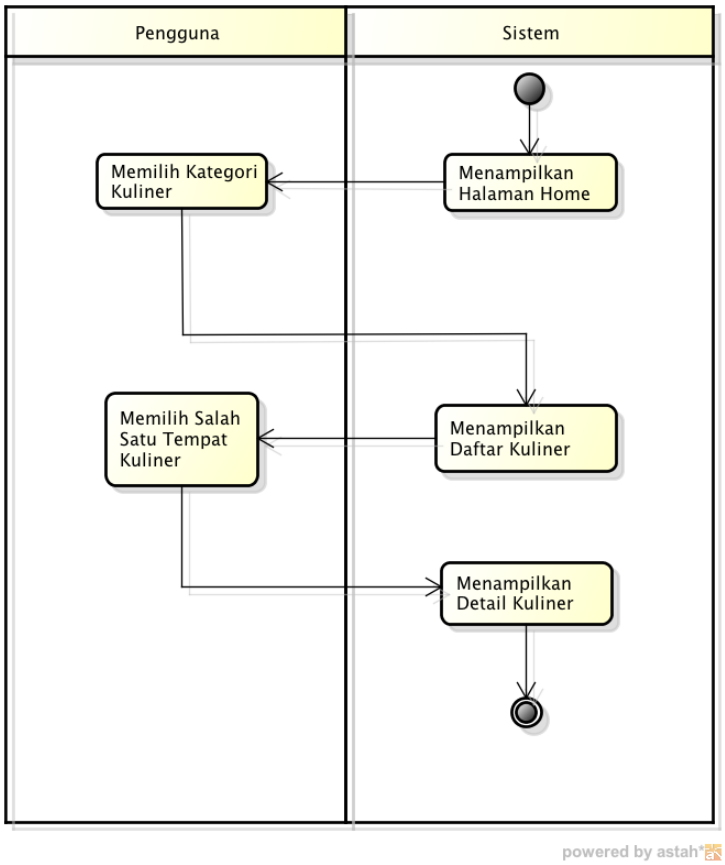
Gambar I.5 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar Belanja

6. Pengguna memberikan komentar dan memberi rate.

Berikut prosedur me-*review* kuliner dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.4.



Gambar I.4 Activity Diagram Me-review Kuliner



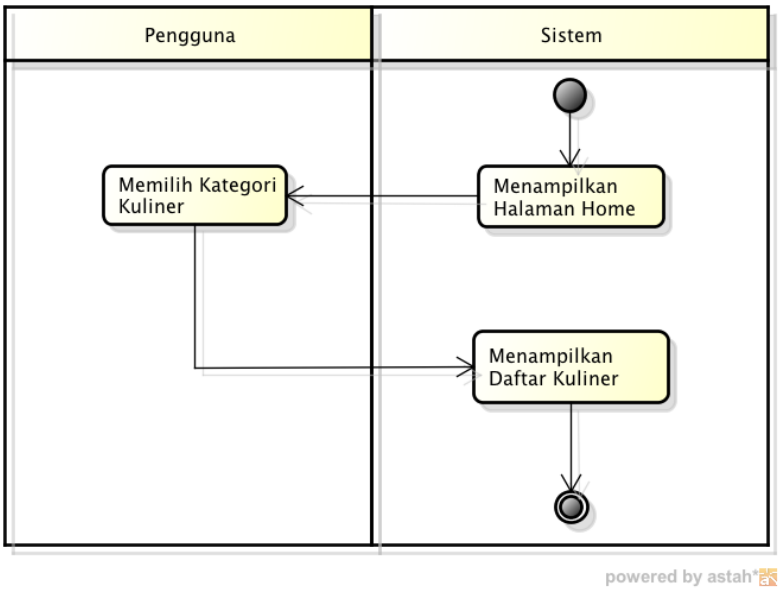
Gambar I.3 *Activity Diagram* Menampilkan Detail Kuliner

4. Prosedur Me-*review* Kuliner

Prosedur me-*review* kuliner merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan jika pengguna akan melakukan *review* kuliner. Adapun prosedur me-*review* kuliner yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori kuliner.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar kuliner.
4. Pengguna memilih salah satu tempat kuliner
5. Menampilkan detail Kuliner

Berikut prosedur halaman daftar kuliner dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.2.



Gambar I.2 *Activity Diagram* Menampilkan Daftar Kuliner

3. Prosedur Detail Kuliner

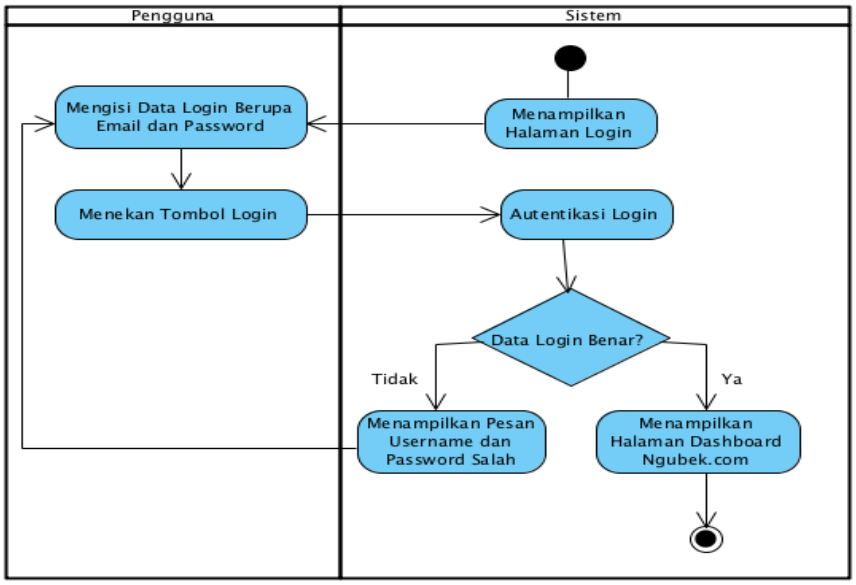
Prosedur detail kuliner merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan detail kuliner. Adapun prosedur detail kuliner yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori kuliner.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar kuliner.
4. Pengguna memilih salah satu tempat kuliner
5. Menampilkan detail Kuliner

Berikut prosedur halaman detail kuliner dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.3.

6. Jika data *sign-in* salah (tidak sesuai dengan data yang terdapat pada basis data) maka sistem akan menampilkan kembali halaman *sign-in* Ngubek.com

   Berikut prosedur *sign-in* dalam bentuk *activity diagram* yang terlihat pada Gambar III.1.



Gambar I.1 *Activity Diagram Sign-in* Ngubek.com

2. Prosedur Daftar Kuliner

Prosedur daftar kuliner merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat pengguna akan menampilkan daftar kuliner. Adapun prosedur daftar kuliner yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan dashboard (halaman utama).
2. Pengguna memilih kategori di direktori kuliner.
3. Kemudian sistem akan menampilkan daftar kuliner.

1. 1. 2. 1. Analisis Sistem Situs Ngubek.com Versi *Desktop*

Analisis dari sistem situs Ngubek.com yang sedang berjalan saat ini terdiri dari analisis prosedur *sign-in*, analisis prosedur *signout*, analisis prosedur daftar kuliner, detail kuliner, analisis prosedur daftar belanja, detail belanja, analisis prosedur daftar berita, detail berita, analisis prosedur daftar artikel, detail artikel, analisis prosedur daftar *event*, detail event, analisis prosedur daftar *member*, analisis prosedur *review* anda, analisis prosedur obrolan anda, analisis prosedur teman anda, bookmart anda, analisis prosedur komunitas anda.

Prosedur-prosedur yang terdapat pada situs Ngubek.com versi *desktop* digambarkan dengan *usecase diagram* yang terlihat pada Gambar III.1.

1. Prosedur *Sign-in*

Prosedur *sign-in* menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pengguna untuk mendapatkan hak akses masuk ke dalam situs Ngubek.com versi desktop. Adapun prosedur *sign-in* yang terdapat pada situs Ngubek.com adalah:

1. Sistem menampilkan halaman *sign-in*.
2. Pengguna mengisi data *sign-in* berupa *email* dan *password*.
3. Setelah data *sign-in* diisi kemudian pengguna menekan tombol *submit*.
4. Sistem melakukan proses autentikasi *sign-in* yaitu menyamakan data yang dimasukkan oleh pengguna dengan data yang terdapat pada basis data.
5. Jika data *sign-in* benar (sesuai dengan data yang terdapat pada basis data) maka sistem akan menampilkan halaman utama ngubek.com.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. 1 Analisis

Analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terdapat pada sistem serta menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang dibangun. Analisis tersebut meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan data, analisis kebutuhan non fungsional, dan analisis sistem.

1. 1. 1. Analisis Masalah

Ngubek.com merupakan situs wisata dan panduan perjalanan Kota Bandung yang berisi informasi mengenai tempat-tempat menarik meliputi kuliner, belanja, akomodasi, hiburan & seni, jasa, *health & beauty*, olah raga dan transportasi. Dari keseluruhan kategori informasi tersebut yang paling sering dikunjungi adalah kategori kuliner dan belanja. Seiring belum adanya aplikasi *mobile* pada situs ngubek.com menyebabkan pengguna kesulitan mencari informasi Kota Bandung yang mayoritas menggunakan perangkat *mobile.*

1. 1. 2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan berisi tentang pemaparan prosedur-prosedur yang sedang berjalan saat ini. Analisis ini dimaksudkan agar perangkat lunak yang dibangun tidak keluar dari cakupan sistem yang ada.