

# **BAB 3**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **WTFutball**


Dipersiapkan oleh:

Ahmad Azwar Annas (1301180185)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Informatika</b> <b>Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL BAB 3</b>		<#>/<jml #
		<b>Revisi</b>	<nomor revisi>	

### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Topup	Fitur untuk user yang ingin menambah saldo akun mereka melalui voucher yang dapat dibeli melalui admin

##### 3.1.1 Use Case #1 Topup

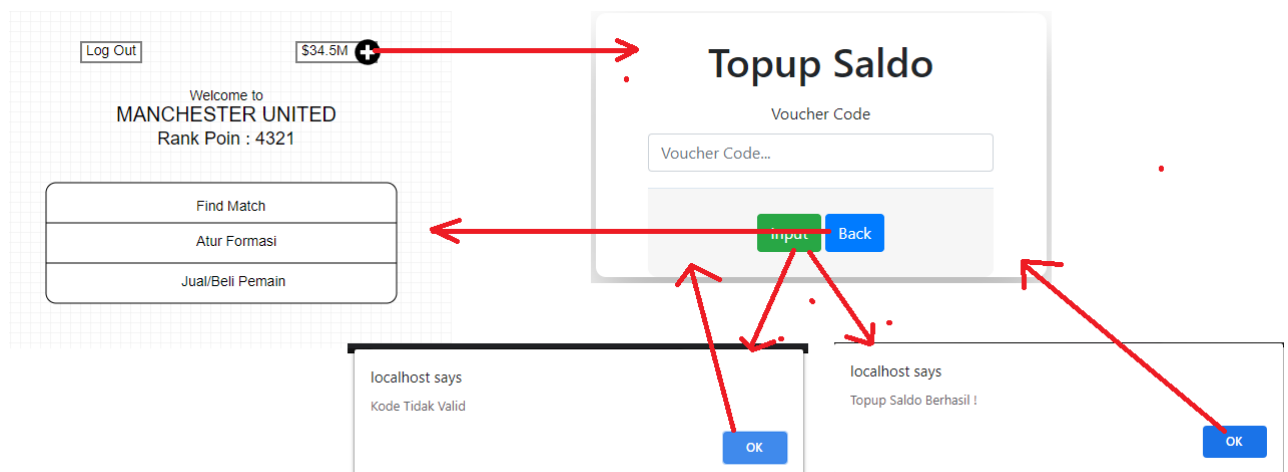
Actor	User	
Precondition	User sudah login terlebih dahulu, sudah berada di menu topup	
Post-condition	Saldo user bertambah sesuai dengan nilai dari voucher yang dibeli	
Description	Untuk menambah saldo user berdasarkan nilai dari voucher	
Typical course event	User	System
	1. user menginput kode voucher	
	2. user memilih tombol input	
		3 sistem menerima inputan user dan memproses data
		4. sistem mengecek apakah voucher valid
		5 jika voucher valid sistem mengupdate saldo user dan tampil pesan berhasil
		6 jika voucher tidak valid tampil pesan voucher tidak valid dan kembali ke langkah 1
		7 jika topup berhasil kembali ke menu topup

Primary Flow :

- User memilih menu topup
- 

##### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.



##### 3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Semua gambar/layar prototipe antarmuka per Use Case dimasukkan ke dalam tabel di bawah ini.

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
1	Page Topup	Fitur untuk user yang ingin menambah saldo akun

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail  
Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page Home

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Logout	Jika diklik, maka akan mengeluarkan user dari sesi login
Button 2	Button	Top Up	Jika diklik, maka akan membuka page topup
Button 3	Button	Find Match	Jika diklik, maka akan membuka page Find match
Button 4	Button	Atur Formasi	Jika diklik, maka akan membuka page atur formasi
Button 5	Button	Transaksi Pemain	Jika diklik, maka akan membuka page transaksi pemain

Page Topup

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Input	Jika diklik, maka akan mengecek apakah voucher valid atau tidak, dan akan menambah saldo user jika valid
Button 2	Button	Back	Jika diklik, maka akan mengembalikan user ke menu utama aplikasi
Input	Input	Voucher Code...	Textbox inputan kode voucher dari user

### 3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis. Gunakan tabel di bawah:

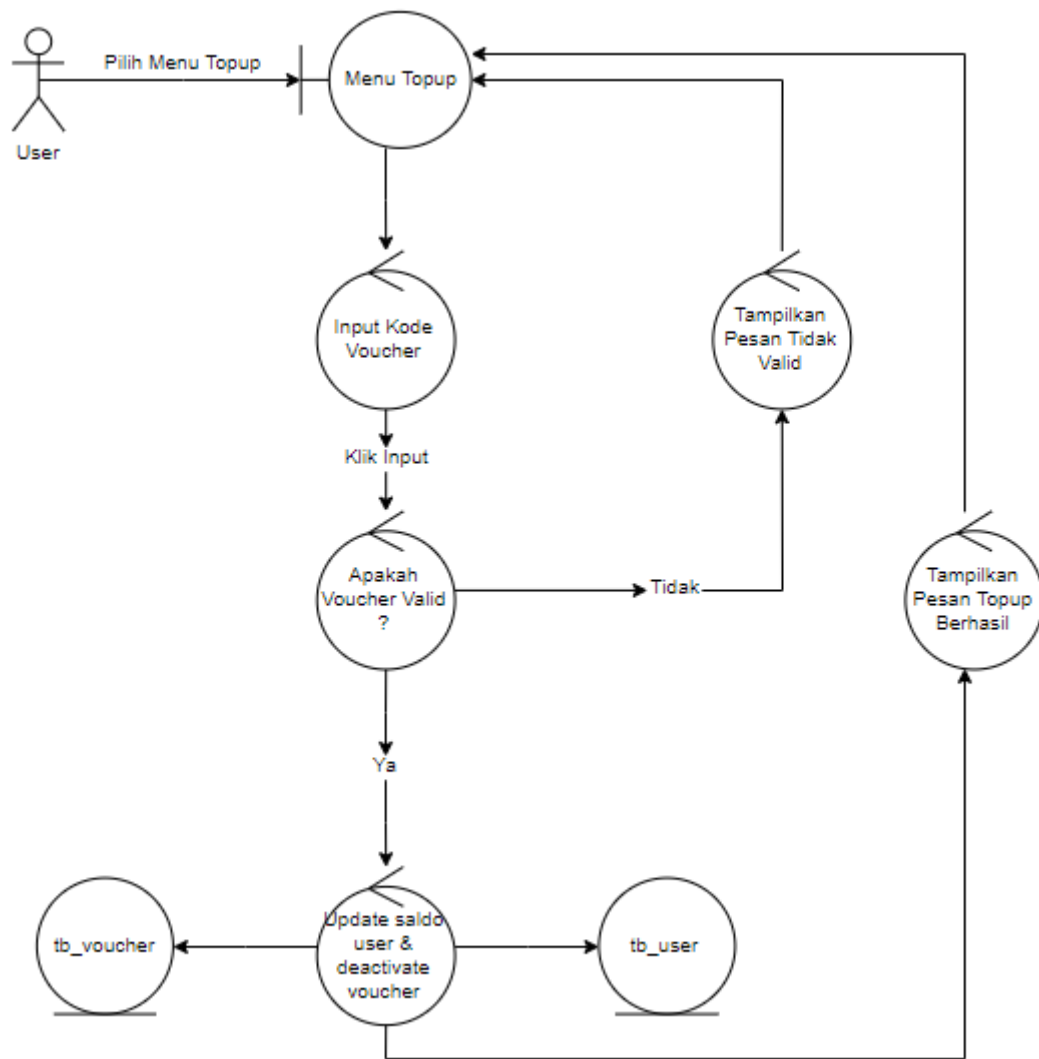
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Home Menu	Boundary

\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

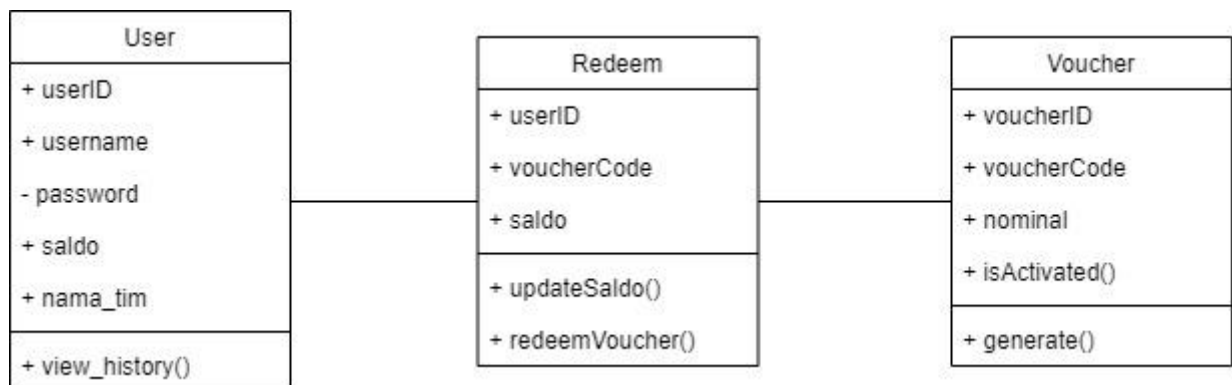
### 3.1.1.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



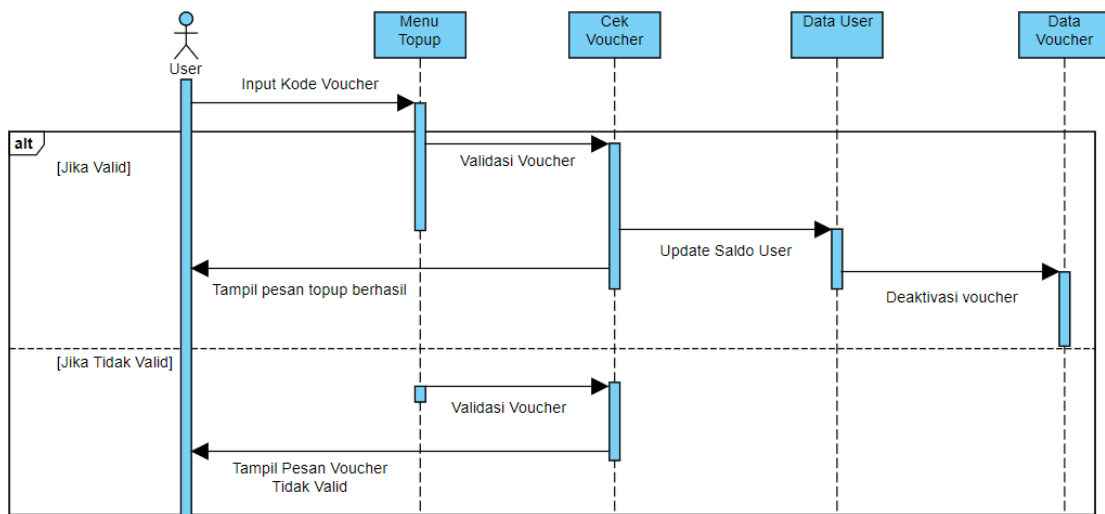
### 3.1.1.4 Diagram Kelas

*Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis*



### 3.1.1.5 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario. Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



# BAB 3

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### WTFutball


Dipersiapkan oleh:

1301183427 – Farhan Anas

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Find Match	Fitur yang disediakan untuk user agar mereka dapat mencari pertandingan melawan user lainnya
#2		

##### 3.1.1 Use Case #1 Find Match

Skenario Use Case #1 :

Use Case	Find Match	
Actor	User	
Pre-Condition	User telah login dan berada di main menu	
Post-Condition	User telah berhasil melakukan pertandingan melawan user lainnya	
Description	Fitur yang disediakan untuk user agar mereka dapat mencari pertandingan melawan user lainnya	
Type Course of Event	Actor	System
	1. User memilih menu find match	
		2. System menampilkan tampilan loading mencari pertandingan kepada user
		3. System menemukan user lainnya untuk membuat pertandingan
	4. User mendapatkan notifikasi menemukan lawan	
	5. User menekan tombol ready untuk memulai pertandingan	
		6. System men-generate hasil akhir dari pertandingan
		7. System memasukkan hasil pertandingan ke dalam da
		8. System mengeluarkan hasil akhir pertandingan
	9. User melihat hasil pertandingan	
	10. User menekan tombol exit match untuk Kembali ke main menu	

Primary Flow :

- User memilih menu find match
- User mendapatkan notifikasi menemukan lawan
- User menekan tombol ready untuk memulai pertandingan
- User melihat hasil pertandingan
- User menekan tombol exit match untuk Kembali ke main menu

Alternate Flow :


- User dapat menekan tombol cancel Ketika system sedang melakukan pencarian pertandingan untuk membatalkan pencarian dan Kembali ke main menu

##### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.



Log Out

\$34.5M 

Welcome to  
**MANCHESTER UNITED**  
Rank Poin : 4321

Find Match

Atur Formasi

Jual/Beli Pemain



Finding Opponent..

Cancel

Match Found!

**Manchester United**



Rank Point : 1423

Ready

VS

**Chelsea FC**



Rank Point : 3214

Ready



#### 3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Semua gambar/layar prototipe antarmuka per Use Case dimasukkan ke dalam tabel di bawah ini.

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#001	Main Menu	Menu utama setelah login. Terdapat 3 menu yaitu find match, atur formasi dan transaksi pemain
#002	Find Match Loading	Proses loading untuk mencari lawan dalam sebuah pertandingan, terdapat tombol cancel untuk membatalkan pencarian
#003	Match Found	Telah menemukan pertandingan, klik tombol ready untuk bersiap
#004	Match Loading	System men-generate hasil pertandingan
#005	Match Result	Menampilkan hasil pertandingan, terdapat tombol exit match untuk Kembali ke main menu

#### UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

##### Page Main Menu

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Logout	Jika diklik, akan mengaktifkan Function Logout
Buuton2	Button	Top Up	Jika diklik akan membuka page Top Up
Buuton3	Button	Find Match	Jika diklik akan membuka page Find Match
Buuton4	Button	Atur Formasi	Jika diklik akan membuka page Atur Formasi
Buuton5	Button	Transaksi Pemain	Jika diklik akan membuka page Formasi Pemain

*Page Find Match Loading*

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Button6</i>	<i>Button</i>	<i>Cancel</i>	<i>Jika diklik, akan membuka page Main Menu</i>

*Page Find Match Found*

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Button7</i>	<i>Button</i>	<i>Ready</i>	<i>Jika diklik, akan membuka page Match Loading</i>

*Page Match Loading*

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>

*Page Match Result*

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Button8</i>	<i>Button</i>	<i>Exit Match</i>	<i>Jika diklik, akan membuka page Main Menu</i>

### 3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis. Gunakan tabel di bawah:*

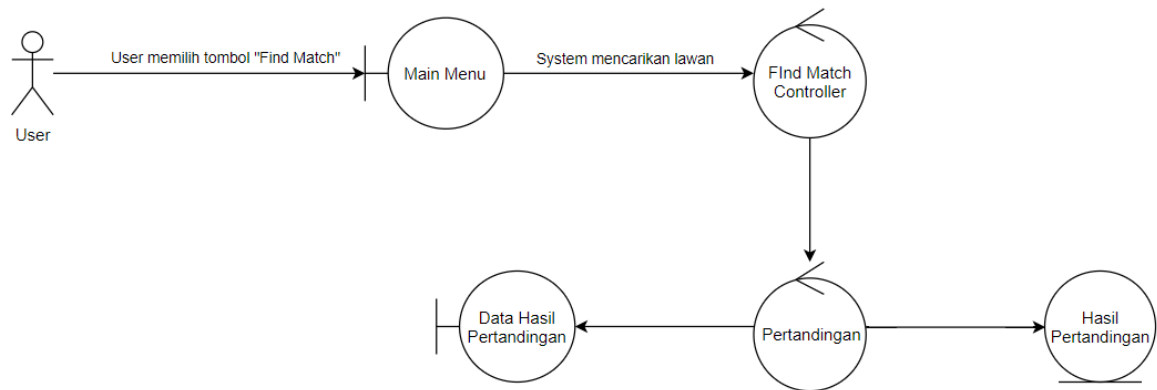
*TABEL OBJECT PERANCANGAN*

<b>No</b>	<b>Nama Object Baru</b>	<b>Jenis / Tipe Kelas</b>
1	Halaman Main Menu	Boundary(Interface)
2	Tombol Menu Find Match	Controller
3	Halaman Finding Match Loading	Boundary(Interface)
4	Tombol Cancel	Controller
5	Halaman Match Found	Boundary(Interface)
6	Tombol Ready	Controller
7	Tombol Exit Match	Controller
8	Pertandingan	Entity(Database)

*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

### 3.1.1.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



### 3.1.1.4 Diagram Kelas

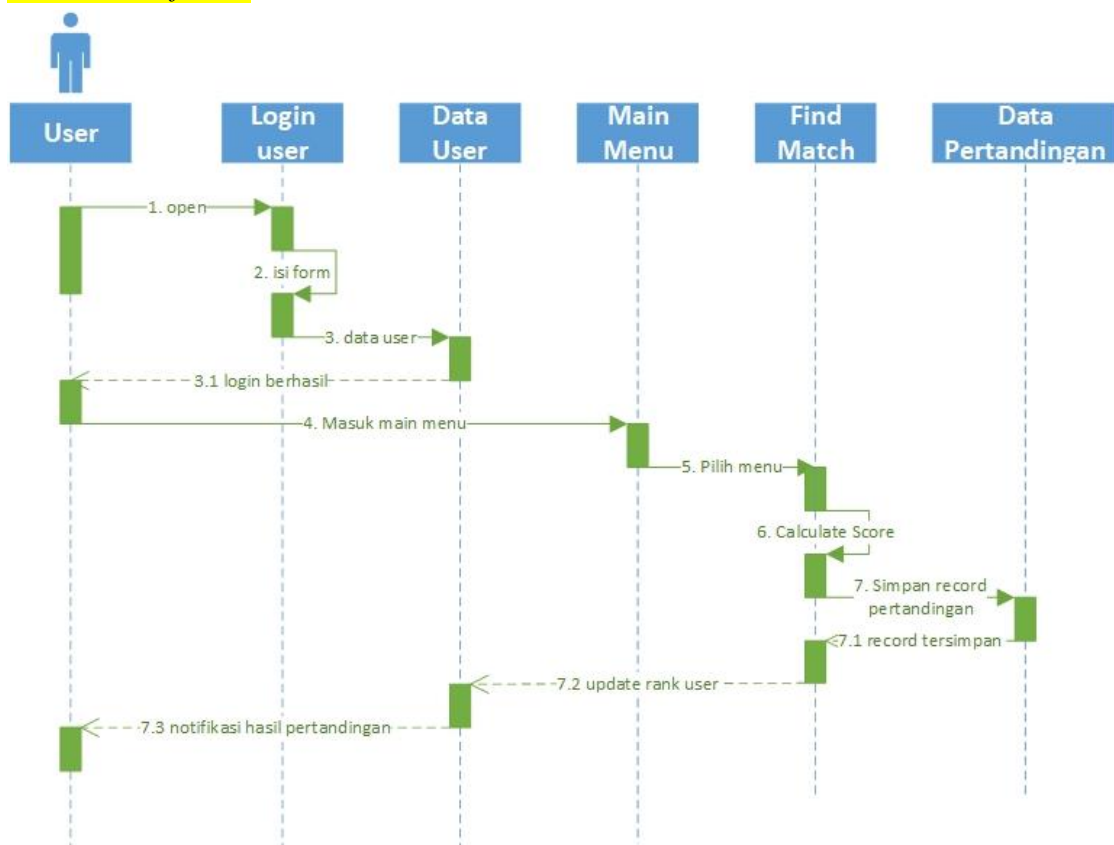
Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis



### 3.1.1.5 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario. Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



# BAB 3

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### WFTutball


Dipersiapkan oleh:

1301184376 – Gilang Ramadhan

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Jual Pemain	Digunakan oleh user untuk menjual pemain
#2		

##### 3.1.1 Use Case #1 Jual Pemain

Skenario Use Case #1 :

Use Case	Jual Pemain	
Actor	User	
Pre-Condition	User telah login dan berada di main menu	
Post-Condition	User berhasil menjual pemain yang terpilih	
Description	Digunakan oleh user untuk menjual pemain	
Type Course of Event	Actor	System
	1. User memilih menu transaksi pemain	
	2. User memilih menu jual pemain	
	3. User memilih pemain yang ingin dijual	
	4. User menekan tombol "jual pemain"	
	5. User menekan tombol OK	
		6. System menghapus pemain dari database pemain
		7. System memunculkan notifikasi "Pemain telah terjual"

Primary Flow :

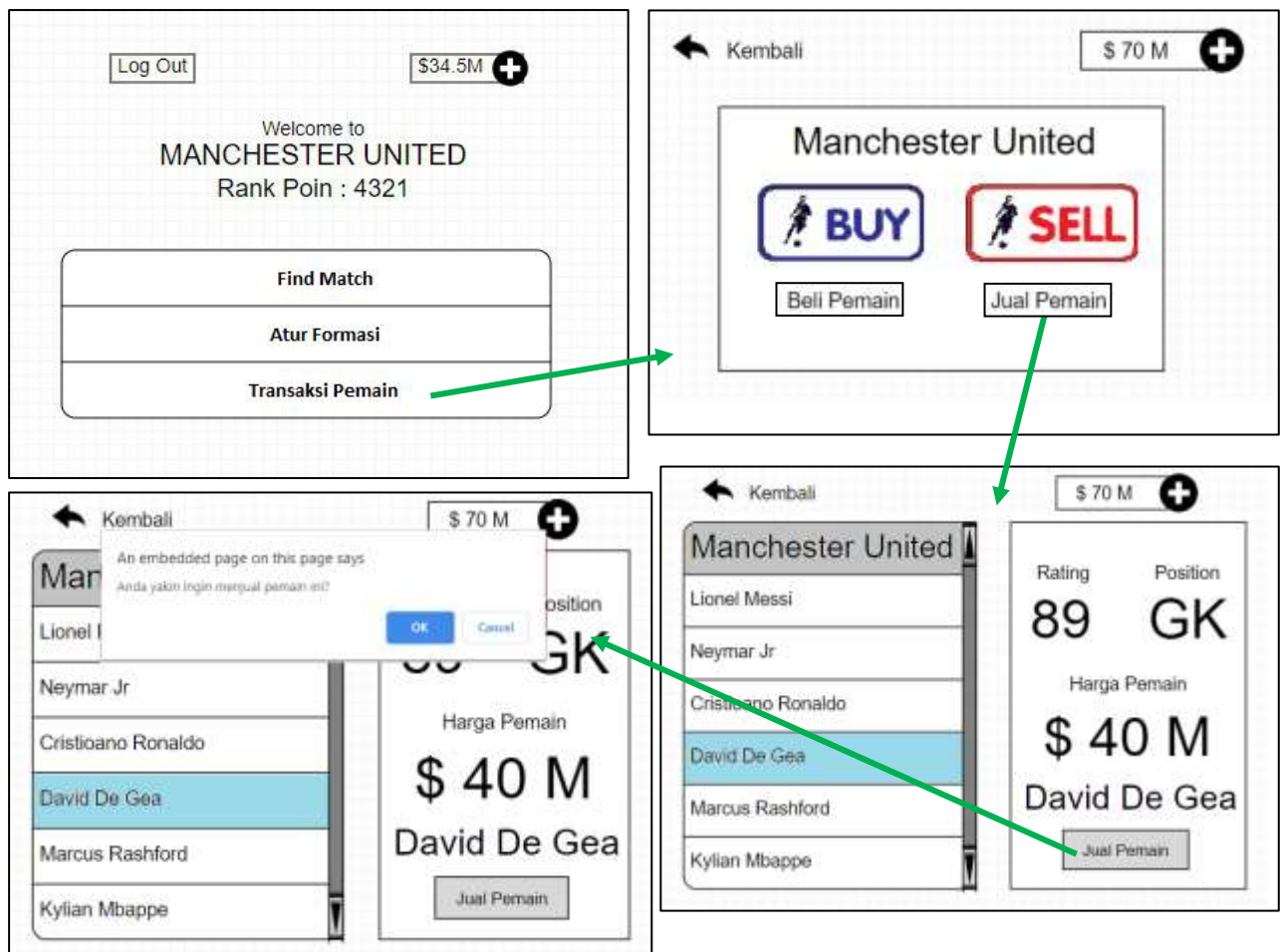
- User memilih menu transaksi pemain
- User memilih menu jual pemain
- User memilih pemain yang ingin dijual
- User menekan tombol jual pemain
- User menekan tombol OK

Alternate Flow :

- User dapat melakukan cancel proses jual pemain selama belum menekan tombol OK

##### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.



### 3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Semua gambar/layar prototipe antarmuka per Use Case dimasukkan ke dalam tabel di bawah ini.

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#S01	Main Menu	Menu utama yang akan terbuka setelah login
#S02	Menu Transaksi Pemain	Menu yang akan terbuka ketika user memilih transaksi pemain pada main menu
#S03	Menu Jual Pemain	Menu yang akan terbuka ketika user memilih jual pemain pada menu transaksi pemain
#S04	Menu Jual Pemain confirmation	Confirm box yang akan muncul ketika user menekan tombol jual pemain

### UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

#### Main Menu

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Logout	Jika diklik, akan mengaktifkan Function Logout
Buuton2	Button	Top Up	Jika diklik akan membuka page Top Up
Button3	Button	Find Match	Jika diklik akan membuka page Find Match
Button 4	Button	Atur Formasi	Jika diklik akan membuka page Atur Formasi
Button 5	Button	Transaksi Pemain	Jika diklik akan membuka page Transaksi Pemain

#### Menu Transaksi Pemain

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Top Up</i>	<i>Jika diklik akan membuka page Top Up</i>
<i>Button6</i>	<i>Button</i>	<i>Kembali</i>	<i>Jika diklik akan membuka page sebelumnya</i>
<i>Button7</i>	<i>Button</i>	<i>Beli Pemain</i>	<i>Jika diklik akan membuka page Beli Pemain</i>
<i>Button8</i>	<i>Button</i>	<i>Jual Pemain</i>	<i>Jika diklik akan membuka page Jual Pemain</i>

### 3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis. Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

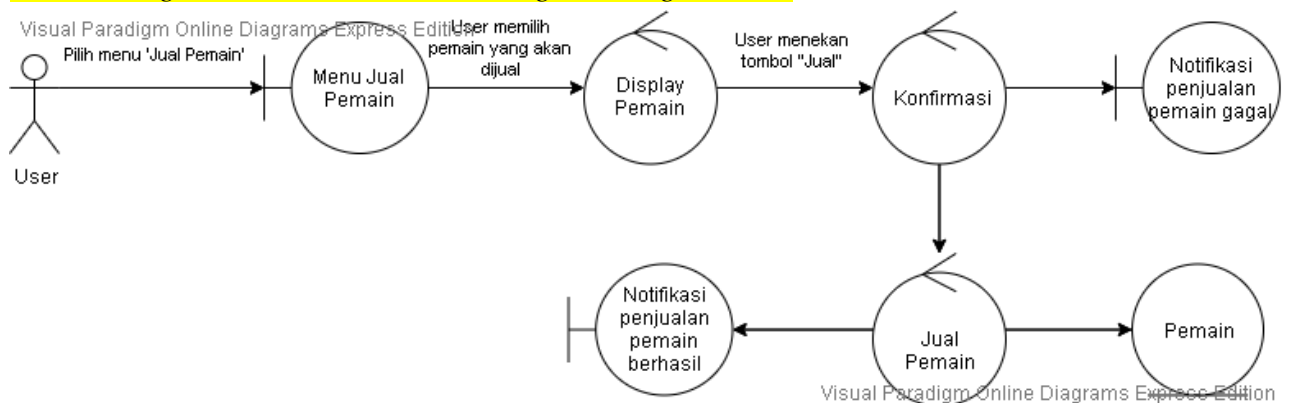
<b>No</b>	<b>Nama Object Baru</b>	<b>Jenis / Tipe Kelas</b>
1	Halaman main menu	Boundary(Interface)
2	Tombol Menu Transaksi Pemain	Controller
3	Halaman Transaksi Pemain	Boundary(Interface)
4	Tombol Jual Pemain	Controller
5	Tombol Kembali	Controller
6	Halaman Jual Pemain	Boundary(Interface)
7	Pilih Pemain	Controller
8	Tombol Jual Pemain	Controller
9	Pemain	Entity(Database)

\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller



### 3.1.1.3 Robustness Diagram

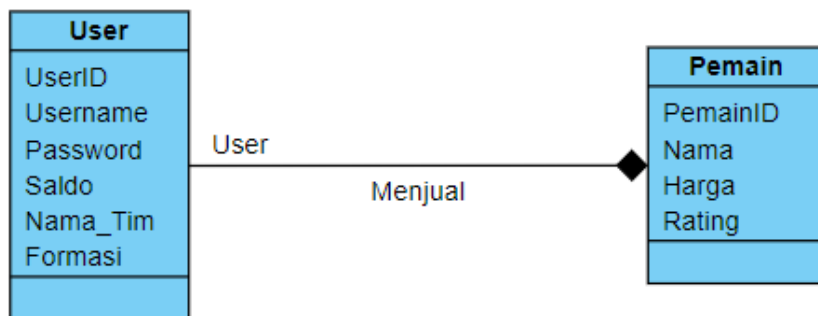
Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



### 3.1.1.4 Diagram Kelas

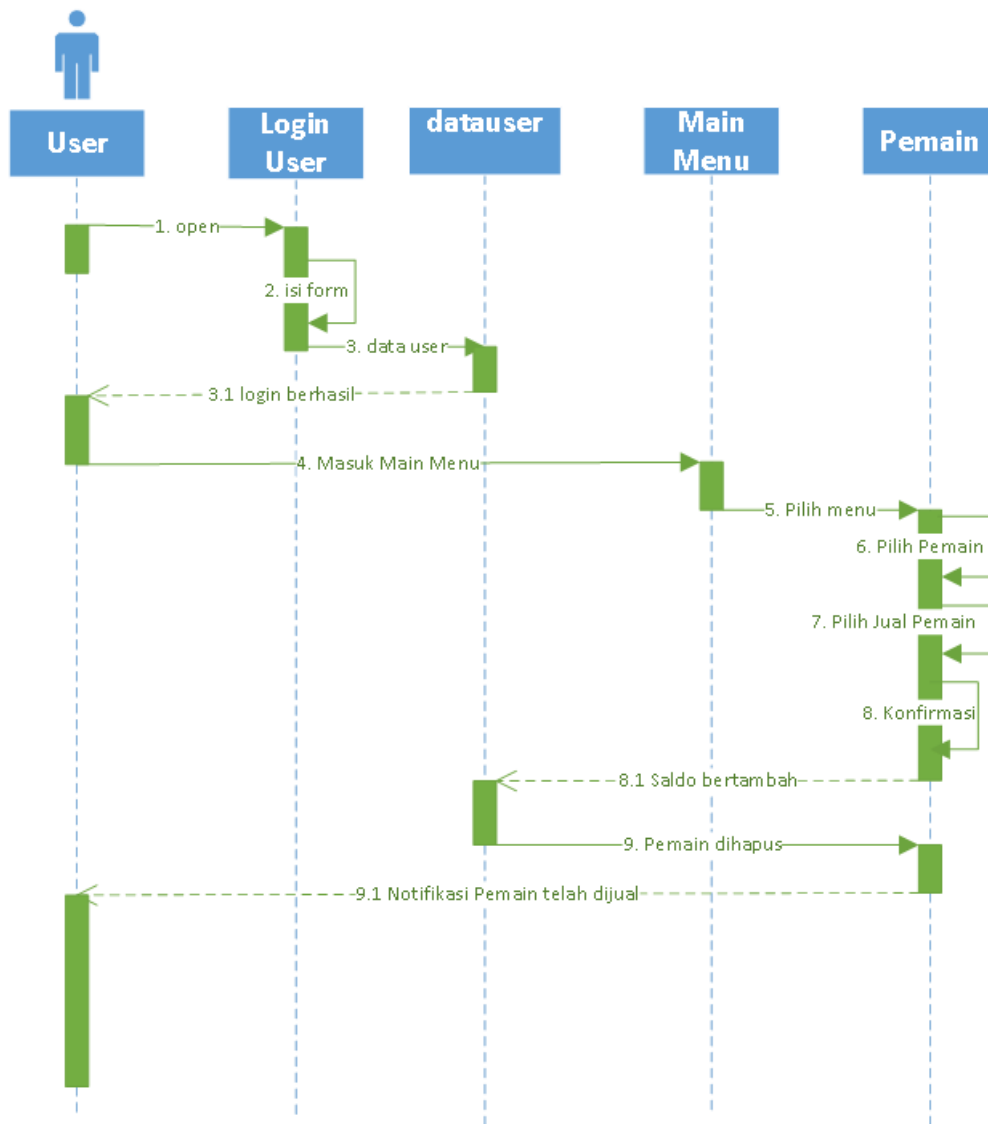
Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis



### 3.1.1.5 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario. Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



# BAB 3

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

<WTFutball>


Dipersiapkan oleh:

<1301184052 Muhamamd Rafif Ghani>

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		8
		Revisi	<nomor revisi>	

### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Beli Pemain	Membeli pemain yang disediakan sistem

##### 3.1.1 Use Case #1 <nama use case 1>

*Skenario Use Case #1 : Beli Pemain*

*Primary Flow :*

Use Case	Jual Pemain	
Input		
Output	Pemain yang dibeli berhasil dimasukkan ke dalam database	
Actor	User	
Precondition	User sudah berada di menu Transaksi pemain	
Post Condition	Pemain yang ingin dibeli oleh user berhasil ditambahkan ke database tim user	
Description	Untuk membeli pemain	
Typical Course of Event	Actor	System
	1. User memilih menu beli pemain	
	2. User memilih pemain yang ingin dibeli	
		3. System memunculkan notifikasi 'anda yakin ?'
	4. User menekan 'ya'	
		5. System mengecek uang user
		6. System mengurangi jumlah uang User sesuai harga pemain
		7. System menambahkan pemain ke database

*Alternate Flow : Uang User tidak cukup*


Use Case	Beli Pemain
Input	
Output	Pemain yang dibeli berhasil dimasukkan ke dalam database
Actor	User
Precondition	User sudah berada di menu Transaksi Pemain

Post Condition	Pemain yang ingin dibeli oleh user berhasil ditambahkan ke database tim user	
Description	Untuk membeli pemain	
Typical Course of Event	Actor	System
	1. User memilih menu beli pemain	
	2. User memilih pemain yang ingin dibeli	
		3. System memunculkan notifikasi 'anda yakin ?'
	4. User menekan 'ya'	
		5. System mengecek uang user
		6. System memunculkan notifikasi 'uang tidak mencukupi'
		7. System membatalkan pembelian pemain

#### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

*Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.*

Log Out

\$34.5M 

Welcome to  
**MANCHESTER UNITED**  
Rank Poin : 4321

Find Match

Atur Formasi

Transaksi Pemain



Kembali

\$ 70 M



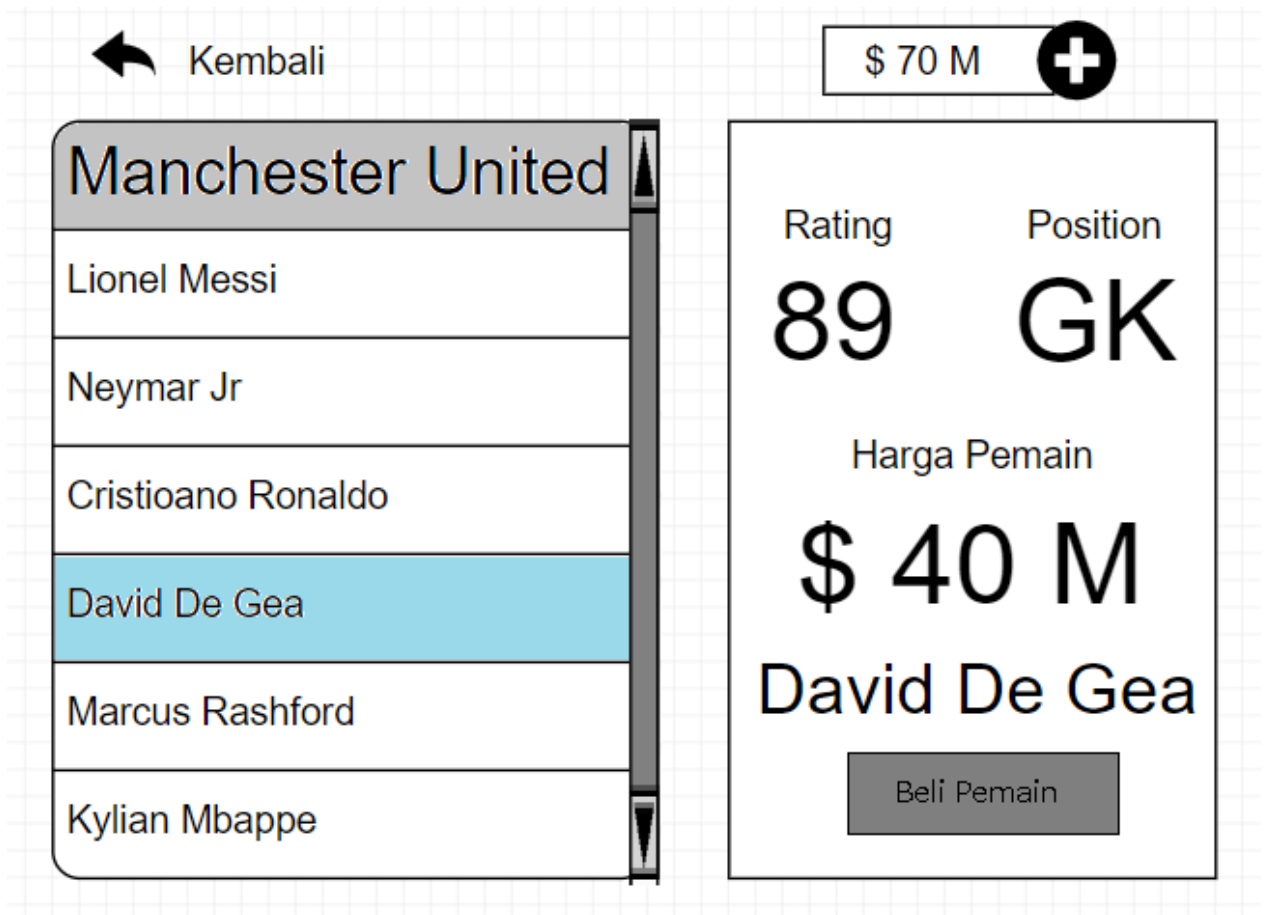
Manchester United



Beli Pemain



Jual Pemain



#### 3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Semua gambar/layar prototipe antarmuka per Use Case dimasukkan ke dalam tabel di bawah ini.

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#001	Main Menu	Page yang akan terbuka setelah login
#002	Transaksi Pemain	Page untuk memilih antara jual atau beli pemain
#003	Beli Pemain	Page untuk membeli pemain

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page Main Menu

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button 1	Button	Logout	jika diklik maka system akan mengeluarkan user dari sesi login
Button 2	Button	Topup	Jika diklik maka akan menuju menu topup
Button 3	Button	Find Match	Jika diklik maka akan menuju menu Find Match
Button 4	Button	Atur Formasi	Jika diklik maka akan menuju menu Atur Formasi
Button 5	Button	Transaksi Pemain	Jika diklik maka akan menuju menu Transaksi Pemain

*Page Transaksi Pemain*

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Button 1</i>	<i>Button</i>	<i>Kembali</i>	<i>Jika diklik maka akan kembali ke menu sebelumnya</i>
<i>Buuton 2</i>	<i>Button</i>	<i>Topup</i>	<i>Jika diklik maka akan menuju menu topup</i>
<i>Button 3</i>	<i>Button</i>	<i>Jual Pemain</i>	<i>Jika diklik maka akan menuju menu jual pemain</i>
<i>Button 4</i>	<i>Button</i>	<i>Beli Pemain</i>	<i>Jika diklik maka akan menuju menu beli pemain</i>

*Page Beli Pemain*

<b>Id_Objek</b>	<b>JENIS</b>	<b>LABEL*</b>	<b>Keterangan**</b>
<i>Button 1</i>	<i>Button</i>	<i>Kembali</i>	<i>Jika diklik maka akan kembali ke menu sebelumnya</i>
<i>Buuton 2</i>	<i>Button</i>	<i>Topup</i>	<i>Jika diklik maka akan menuju menu topup</i>
<i>Button 3</i>	<i>Button</i>	<i>Beli Pemain</i>	<i>Jika diklik maka akan membeli pemain yang dipilih</i>
<i>Select1</i>	<i>MultipleSelect</i>	<i>Manchester United</i>	<i>Jika diklik maka akan memilih pemain</i>

### 3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

*Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.*

*Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis. Gunakan tabel di bawah:*

*TABEL OBJECT PERANCANGAN*

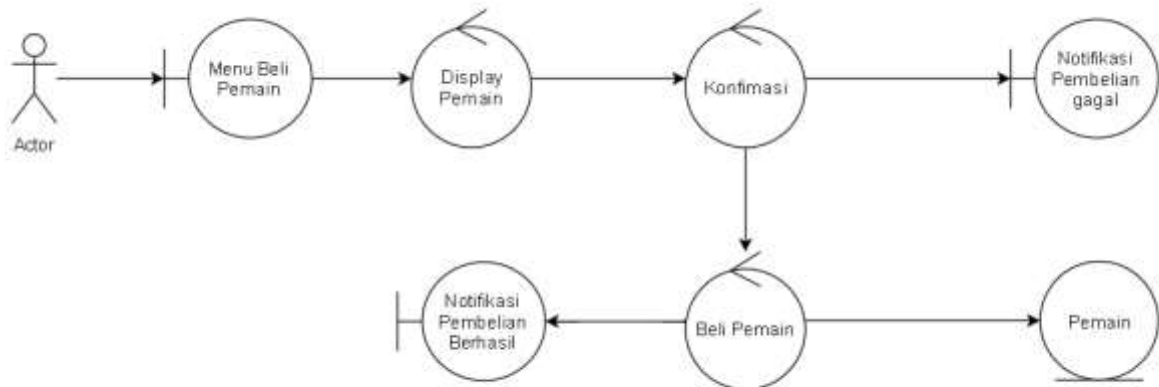
<b>No</b>	<b>Nama Object Baru</b>	<b>Jenis / Tipe Kelas</b>
1.	Halaman Main Menu	Boundary(Interface)
2.	Tombol Menu Transaksi Pemain	Controller
3.	Halaman Transaksi Pemain	Boundary(Interface)
4.	Tombol Jual Pemain	Controller
5.	Tombol Kembali	Controller
6.	Halaman Jual Pemain	Boundary(Interface)
7.	Pilih Pemain	Controller
8.	Tombol Beli Pemain	Controller
9.	Pemain	Entity(Database)

*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*



### 3.1.1.3 Robustness Diagram

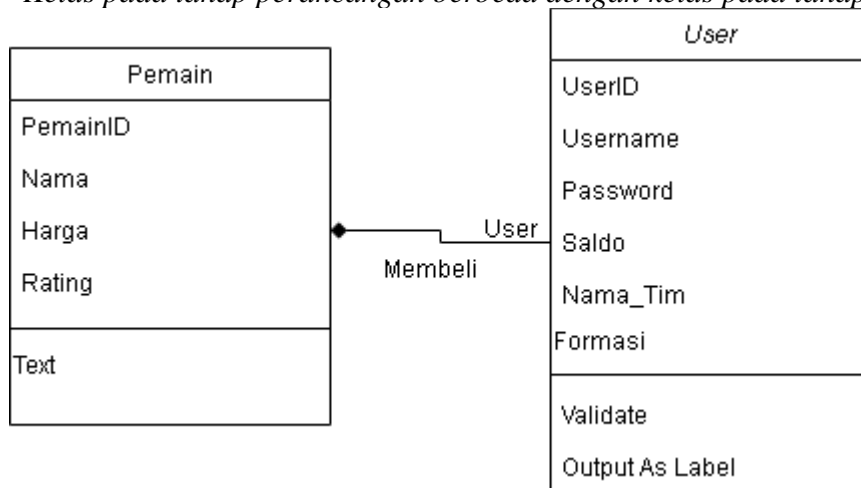
Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



### 3.1.1.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis



### 3.1.1.5 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario. Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.

