

# **BAB 1**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

**<WTFutball>**

Dipersiapkan oleh:

Ahmad Azwar Annas      (1301180185)

Farhan Anas              (1301183427)


Muh. Rafif Ghani        (1301184052)

Gilang Ramadhan        (1301184376)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Informatika Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL BAB 1</b>		5
		<b>Revisi</b>		

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan mengenai Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL). Tujuan penulisan dokumen ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai perangkat lunak yang akan dibangun. Dokumen ini akan digunakan untuk acuan pada proses pembangunan perangkat lunak dan evaluasi di akhir pembangunan perangkat lunak. Pengguna dari dokumen ini adalah tim pengembang dari perangkat lunak dan stakeholders yang terlibat dalam sistem ini. Dengan disusunnya dokumen DPPL ini, diharapkan pembangunan perangkat lunak akan lebih terkonsep dan tidak menimbulkan ambiguitas pada saat pembangunannya.

## 1.2 Lingkup Masalah

Website ini adalah sebuah hiburan berupa permainan dimana user menjadi manajer dari sebuah tim sepakbola yang mengatur timnya dimulai dari mengelola pemain, keuangan tim dan formasi tim. User juga dapat melakukan pertandingan dengan sesama user dan mengadu masing-masing tim mereka untuk menentukan siapa yang terbaik. Website ini sangat cocok untuk penggemar sepak bola yang ingin merasakan sensasi mengatur sebuah tim layaknya seorang manajer dari suatu tim.

## 1.3 Definisi dan Istilah

Berikut ini adalah beberapa definisi, singkatan, dan akronim yang terdapat di dalam dokumen ini:

- DPPL

DPPL adalah singkatan dari Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak yaitu dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

- SKPL

SKPL adalah singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau sering juga disebut sebagai *Software Requirements Specification* (SRS) merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

- ERD

ERD adalah *Entity Relationship Diagram* yang menunjukkan keterhubungan antar entitas yang ada pada sistem tempat perangkat lunak ini akan diterapkan.

- HTML

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML memungkinkan seorang user untuk membuat dan menyusun bagian paragraf, heading, link atau tautan, dan *blockquote* untuk halaman web dan aplikasi.

- CSS

CSS adalah bahasa *Cascading Style Sheet* dan biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan visualnya di situs.

- PHP

PHP adalah kependekan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan bahasa pemrograman *backend* yang ditanamkan dalam sebuah file html.

- AJAX

AJAX adalah sebuah singkatan dari *Asynchronous Javascript and XML* dan mengacu pada sekumpulan teknis pengembangan web yang memungkinkan aplikasi web untuk bekerja secara *asynchronous*— memproses setiap *request* yang datang ke server di sisi *background*.

- Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *library framework CSS* yang dibuat khusus untuk bagian pengembangan *front-end* website. bootstrap merupakan salah satu *framework* HTML, CSS dan javascript yang paling populer di kalangan web developer.

## 1.4 Referensi

Dokumen ini merujuk pada penulisan dokumen berdasarkan pada:

- SKPL WTFutball

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Bab 1 merupakan Pendahuluan terhadap aplikasi yang dibuat, terdiri dari Tujuan Penulisan Dokumen, Lingkup Masalah, Definisi dan Istilah, serta Referensi.

Bab 2 merupakan Deskripsi Perancangan Global yang terdiri dari Deskripsi Arsitektural dan Deskripsi Komponen. Bab 3 merupakan Perancangan Rinci terhadap aplikasi yang dibuat.

Bab 3 terdiri dari Realisasi Use Case yang dipecah menjadi beberapa sub-bab seperti Perancangan Antarmuka Use Case, Tabel Identifikasi Antarmuka/Layar/Page, Identifikasi Objek Baru, Robustness Diagram, Diagram Kelas, dan Sequence Diagram.

Bab 4 membahas Perancangan Detil aplikasi yang terdiri dari Perancangan Detil Kelas, Perancangan Kelas Persistensi, Perancangan Algoritma, dan Perancangan Query.

Bab 5 berisikan matriks keruntutan(Requirement Traceability Matrix)