

BAB 4

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

WTFutball


Dipersiapkan oleh:

1301180185 – Ahmad Azwar Annas

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 4		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

--

4.4 Perancangan Query

S{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah} Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
Q-001	UPDATE tb_user set saldo = '\$saldo_akhir' where userID = '\$userid'	Query yang digunakan untuk mengupdate saldo user ke saldo baru
Q-002	SELECT * from tb_code where code='\$_POST[code]'	Digunakan untuk mencari kode voucher didalam database
Q-003	UPDATE tb_code set is_activated = '1' where code = '\$_POST[code]'	Digunakan untuk menghapuskan kode voucher agar tidak bias dipakai lagi
Q-003	Insert into tb_history_topup values ('id auto increment','\$ SESSION[userID]','\$ POST[code]')	Digunakan untuk menambah history topup dari user

BAB 4

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 4		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

4 Perancangan Detil

4.1 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar keseluruhan kelas yang akan digunakan dalam PL menggunakan model MVC

TABEL KELAS :

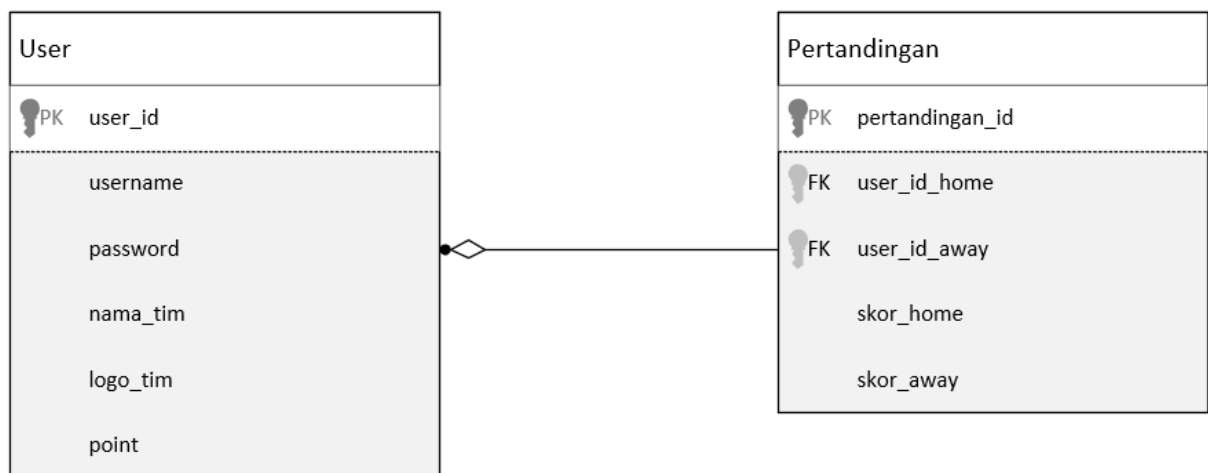
ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
001	User	user_id (private) username (private) password (private) nama_tim (private) logo_tim (private) point (private)	login() findMatch()
002	Pertandingan	pertandingan_id (private) skor_home (private) skor_away (private)	generateMatchResult()

Untuk setiap kelas:

- identifikasi operasi (mengacu pada tanggung-jawab kelas),
- identifikasi atribut, termasuk visibility-nya

4.2 Perancangan Kelas Persistensi (**Basis Data Skema Tabel)

Skema Relasi database yang digunakan



4.3 Perancangan Algoritma

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk proses-proses yang dianggap cukup penting. Implementasi skeleton code juga sudah dapat dilakukan untuk kelas-kelas yang terdefinisi pada bahasa pemrograman tertentu. Boleh dibuat subbab per kelas.

4.3.1 Algoritma #1

Contoh:

Nama Kelas :

Pertandingan

Nama Operasi :

generateMatchRes

ult()

Algoritma :

```
Int main(){
    srand(time(NULL));
    printf("%d\t", rand()%10, ' - ', rand()%10);
}
```

4.4 Perancangan Query

S{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah} Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Q-001</i>	Insert into `pertandingan` (`pertandingan_id`, `user_id_home`, `user_id_away`, `skor_home`, `skor_away`) values ('1', '11', '22', '0', '3')	<i>Untuk memasukkan hasil dari sebuah pertandingan</i>
<i>Q-002</i>	Update `user` set `point` = '2314' where `user_id` = '19'	<i>Untuk mengupdate point dari user setelah pertandingan</i>

BAB 4

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

WTFutball


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 4		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

4 Perancangan Detil

4.1 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar keseluruhan kelas yang akan digunakan dalam PL menggunakan model MVC

TABEL KELAS :

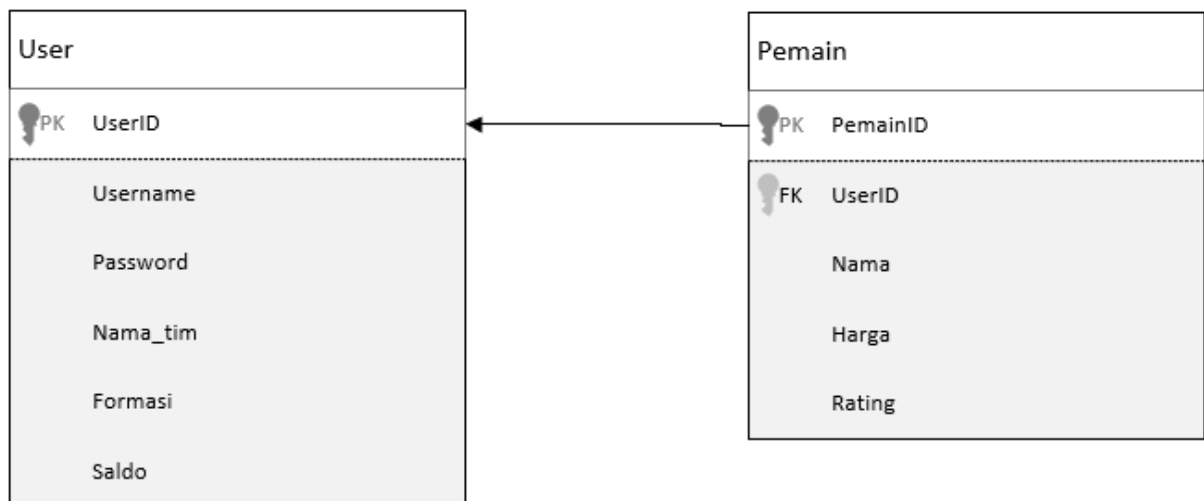
ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
#01	User	<ul style="list-style-type: none">• UserID (Public)• Username (Public)• Password (Private)• Saldo (Public)• Nama_Tim (Public)• Formasi (Public)	<ul style="list-style-type: none">+ jualPemain(string nama)+ tambahSaldo(int harga)
#02	Pemain	<ul style="list-style-type: none">• PemainID(Public)• Nama (Public)• Harga (Public)• Rating (Public)	<ul style="list-style-type: none">+ hapusPemain(string nama)

Untuk setiap kelas:

- identifikasi operasi (mengacu pada tanggung-jawab kelas),
- identifikasi atribut, termasuk visibility-nya

4.2 Perancangan Kelas Persistensi (**Basis Data Skema Tabel)

Skema Relasi database yang digunakan



4.3 Perancangan Algoritma

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk proses-proses yang dianggap cukup penting. Implementasi skeleton code juga sudah dapat dilakukan untuk kelas-kelas yang terdefinisi pada bahasa pemrograman tertentu. Boleh dibuat subbab per kelas.

Method jualPemain akan menambahkan saldo user tersebut sebesar harga pemain yang dijual dengan cara memanggil method tambahSaldo kemudian akan menghapus pemain tersebut dengan cara memanggil method hapusPemain.

4.3.1 Algoritma #1

Contoh:

Nama Kelas :

User

Nama Operasi :

Jual Pemain

Algoritma :

```
JualPemain(nama){  
    tambahSaldo(pemain.harga){ }  
    hapusPemain(nama){ }  
}
```

4.4 Perancangan Query

S{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah} Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Q-001</i>	User	<i>Database yang digunakan untuk menyimpan akun dari user</i>
<i>Q-002</i>	Pemain	<i>Database yang digunakan untuk menyimpan daftar pemain</i>

BAB 4

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

<WTFutball>


Dipersiapkan oleh:

<1301184052 Muhammad Rafif Ghani>

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 4		3
		Revisi	<nomor revisi>	

4 Perancangan Detil

4.1 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar keseluruhan kelas yang akan digunakan dalam PL menggunakan model MVC

TABEL KELAS :

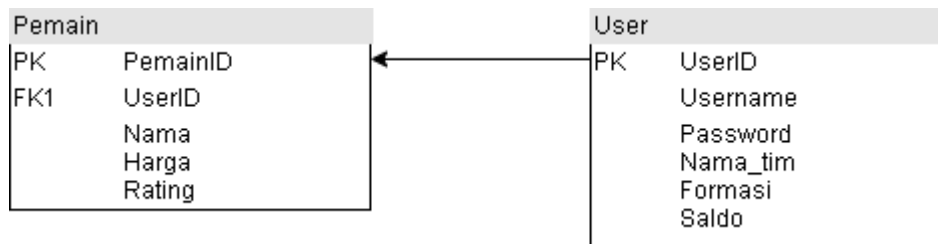
ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
1	Pemain	<ul style="list-style-type: none">• UserID (Public)• Username (Public)• Password (Private)• Saldo (Public)• Nama_Tim (Public)• Formasi (Public)	+ BeliPemain(string nama) + kurangSaldo(int harga)
2	User	<ul style="list-style-type: none">• PemainID(Public)• Nama (Public)• Harga (Public)• Rating (Public)	+ tambahPemain(string nama)

Untuk setiap kelas:

- identifikasi operasi (mengacu pada tanggung-jawab kelas),
- identifikasi atribut, termasuk visibility-nya

4.2 Perancangan Kelas Persistensi (**Basis Data Skema Tabel)

Skema Relasi database yang digunakan



4.3 Perancangan Algoritma

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk proses-proses yang dianggap cukup penting. Implementasi skeleton code juga sudah dapat dilakukan untuk kelas-kelas yang terdefinisi pada bahasa pemrograman tertentu. Boleh dibuat subbab per kelas.

4.3.1 Algoritma #1

Contoh:

Nama Kelas : Pemain

Nama Operasi : BeliPemain(string nama)

Algoritma :

```
BeliPemain(nama){
    kurangSaldo(pemain.harga){ }
    tambahPemain(nama){ }
}
```

4.4 Perancangan Query

S{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah} Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Q-001</i>	User	Database yang digunakan untuk menyimpan akun dari user
<i>Q-002</i>	Pemain	Database yang digunakan untuk menyimpan daftar pemain