

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

<NGAFE YUK>

untuk:

<Masyarakat Umum>

Dipersiapkan oleh:

< Zahra Puspita Paramastri 2211102081 >

< Dewi Aminah Chan 2211102089 >


< Hana Setia Putri Ayu Reghina 2211102155 >

< Gea Amarlinda Sassy Mardika 2211102301 >

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Telkom Purwokerto

**Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel.,
Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147**

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom Purwokerto	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL NGAFE YUK		29
		Revisi		Tgl: <01/01/2025>

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) Website Ngafe Yuk ini dapat diselesaikan dengan baik. Dokumen ini disusun untuk memberikan gambaran lengkap mengenai proses perancangan dan pengembangan perangkat lunak dari website Ngafe Yuk, yang dirancang sebagai platform digital untuk memudahkan pencarian cafe di Purwokerto. Dokumen ini mencakup berbagai aspek, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka, hingga spesifikasi teknis yang digunakan dalam pengembangan. Penyusunan dokumen ini bertujuan untuk memberikan panduan yang jelas bagi tim pengembang, sekaligus menjadi acuan bagi para pemangku kepentingan dalam memahami konsep dan fitur yang ditawarkan oleh website Ngafe Yuk.

Kami menyadari bahwa dokumen ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami membuka diri terhadap saran dan masukan yang membangun untuk meningkatkan kualitas dokumen ini maupun hasil pengembangan perangkat lunak di masa mendatang.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan dokumen ini. Semoga dokumen ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi langkah awal menuju kesuksesan pengembangan website Ngafe Yuk.

Hormat Kami

Tim Pengembang

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Perubahan color palette
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1. Pendahuluan.....	7
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	8
1.2 Lingkup Masalah.....	8
1.3 Definisi dan Istilah.....	8
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran.....	8
1.5 Referensi.....	9
1.6 Ikhtisar Dokumen.....	9
2 Deskripsi Perancangan Global.....	9
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi.....	10
2.2 Deskripsi Arsitektural.....	10
2.3 Deskripsi Komponen.....	10
3 Perancangan Rinci.....	12
3.1 Realisasi Use Case.....	12
3.1.1 Use Case.....	13
3.1.1.1 Identifikasi Kelas.....	13
3.1.1.2 Sequence Diagram.....	15
3.1.1.8 Diagram Kelas.....	17
3.2 Perancangan Detail Kelas.....	17
3.2.1 Kelas <Message>.....	18
3.2.2 Kelas <User>.....	18
3.2.3 Kelas <Auth>.....	18
3.2.4 Kelas <Cafe>.....	19
3.2.5 Kelas <Favorite>.....	19
3.3 Diagram Kelas Keseluruhan.....	20
3.4 Algoritma/Query.....	20
3.5 Perancangan Antarmuka.....	23
3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas.....	28
4 Matriks Kerunutan.....	29

Daftar Tabel

Tabel 1. Definisi dan Istilah.....	8
Tabel 2. Aturan Penamaan dan Penomoran.....	9
Tabel 3. Rancangan Lingkungan Implementasi.....	10
Tabel 4. Deskripsi Komponen.....	10
Tabel 5. Penjelasan Use Case.....	13
Tabel 6. Identifikasi Kelas Use Case.....	13
Tabel 7. Perancangan Detail Kelas.....	17
Tabel 8. Kelas Message.....	18
Tabel 9. Kelas User.....	18
Tabel 10. Kelas Auth.....	18
Tabel 11. Kelas Cafe.....	19
Tabel 12. Kelas Favorite.....	19
Tabel 13. Algoritma.....	20
Tabel 14. Query.....	22
Tabel 15. Perancangan Antarmuka Login.....	23
Tabel 16. Perancangan Antarmuka Sign Up.....	24
Tabel 17. Perancangan Antarmuka Home.....	25
Tabel 18. Perancangan Antarmuka Rekomendasi.....	27
Tabel 19. Perancangan Antarmuka Favorite.....	27
Tabel 20. Perancangan Representasi Persistensi Kelas.....	28
Tabel 21. Matriks Kerunutan.....	29

Daftar Gambar

Gambar 1. Diagram Komponen.....	10
Gambar 2. Use Case User.....	12
Gambar 3. Use Case Admin.....	12
Gambar 4. Sequence Diagram Sign up/Register.....	15
Gambar 5. Sequence Diagram Sign in/Login.....	15
Gambar 6. Sequence Diagram Cari.....	16
Gambar 7. Sequence Diagram Kirim Pesan.....	16
Gambar 8. Sequence Diagram Favorite.....	17
Gambar 9. Diagram Kelas.....	17
Gambar 10. Diagram Kelas Keseluruhan.....	20
Gambar 11. Antarmuka Login.....	23
Gambar 12. Antarmuka Register.....	24
Gambar 13. Antarmuka Home.....	25
Gambar 14. Antarmuka Rekomendasi.....	26
Gambar 15. Antarmuka Favorite.....	27
Gambar 16. Perancangan Representasi Persistensi Kelas.....	28

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini bertujuan untuk memberikan gambaran detail mengenai rancangan pada aplikasi Ngafe Yuk. Dalam dokumen ini berisi aspek - aspek seperti arsitektur sistem, diagram alur, desain antarmuka, dan spesifikasi aplikasi website Ngafe Yuk. Dokumen ini dapat digunakan oleh pengembang sebagai petunjuk dalam membangun aplikasi agar sesuai dengan rancangan.

1.2 Lingkup Masalah

Aplikasi Ngafe Yuk dirancang untuk membantu cafe enthusiast menemukan cafe terbaik di Purwokerto. Sebagai kota yang semakin berkembang, Purwokerto kini memiliki banyak pilihan cafe dengan suasana yang unik, hidangan lezat, dan kopi berkualitas. Kami hadir untuk mempermudah user mengeksplorasi tempat-tempat di Purwokerto.

1.3 Definisi dan Istilah

Tabel 1. Definisi dan Istilah

Kata Kunci	Definisi dan Istilah
SKPL	Dokumen yang menjelaskan secara rinci tentang apa saja yang dibutuhkan sebuah perangkat lunak agar dapat berfungsi sesuai dengan yang diinginkan.
IEEE	Institute of Electrical and Electronics Engineering Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
DPPL	Dokumen yang menjelaskan bagaimana perangkat lunak akan dibangun untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi dalam SKPL.
DBMS	Database Management System (DBMS) adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengelola basis data.
MySQL	Sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang populer dan bersifat open-source. Digunakan untuk mengelola data yang disimpan dalam tabel-tabel yang terhubung
HTML	HyperText Markup Language (HTML) adalah bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat dan merancang halaman web
CSS	Cascading Style Sheets (CSS) digunakan untuk mengontrol tampilan dan tata letak halaman web.
JavaScript	Bahasa pemrograman yang digunakan untuk menambahkan interaktivitas dan fungsi dinamis ke halaman web.
Node.js	Platform berbasis JavaScript yang berjalan di server.
Express.js	Kerangka kerja web minimalis dan fleksibel untuk Node.js.

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Dokumen ini menggunakan berbagai aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran tersebut disesuaikan berdasarkan bagian atau hal yang dimaksud, sebagaimana tercantum dalam Tabel X berikut.

Tabel 2. Aturan Penamaan dan Penomoran

Hal/Bagian	Aturan Penamaan dan Penomoran
Bab	Setiap bab diberi nomor berdasarkan urutannya dalam dokumen. Jika sebuah bab dibagi menjadi beberapa subbab, maka subbab tersebut diberi nomor urut sesuai dengan posisinya dalam bab tersebut. Nomor bab dan subbab dipisahkan menggunakan tanda titik.
Tabel	Setiap tabel yang terdapat dalam dokumen diberi nama TableX, di mana X merupakan nomor urut tabel tersebut dalam dokumen.
Gambar	Setiap Gambar yang ada dinamai dengan GambarX dengan X adalah nomor urut tabel dalam dokumen.

1.5 Referensi

Berikut adalah referensi yang digunakan dalam penyusunan dokumen ini:

1. Andrianto, M. A. (2021). SISTEM INFORMASI BOKING LAPANGAN FUTSAL HAVIZH VISTA BERBASIS DESKTOP. JURNAL INDUSTRI KREATIF DAN INFORMATIKA SERIES (JIKIS), 1(2), 60-69.
2. Pratama, R. S. (2022). Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (Dppl) Aplikasi Sistem Informasi useran Uang Operasional Untuk Perjalanan Dinas Luar.

1.6 Ikhtisar Dokumen

Dokumen ini terdiri dari 4 Bab dengan rincian sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan, yang berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah, definisi dan istilah, aturan penamaan dan penomoran, referensi, dan ikhtisar dokumen.
2. Bab II: Deskripsi Perancangan Global, yang berisi rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen.
3. Bab III: :Perancangan Rinci, merupakan penjelasan menyeluruh dari sistem yang berisikan use case, perancangan detail kelas, diagram kelas keseluruhan, algoritma/query, perancangan antarmuka, perancangan representasi persistensi kelas.
4. Bab IV: Matriks Keruntutan.

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

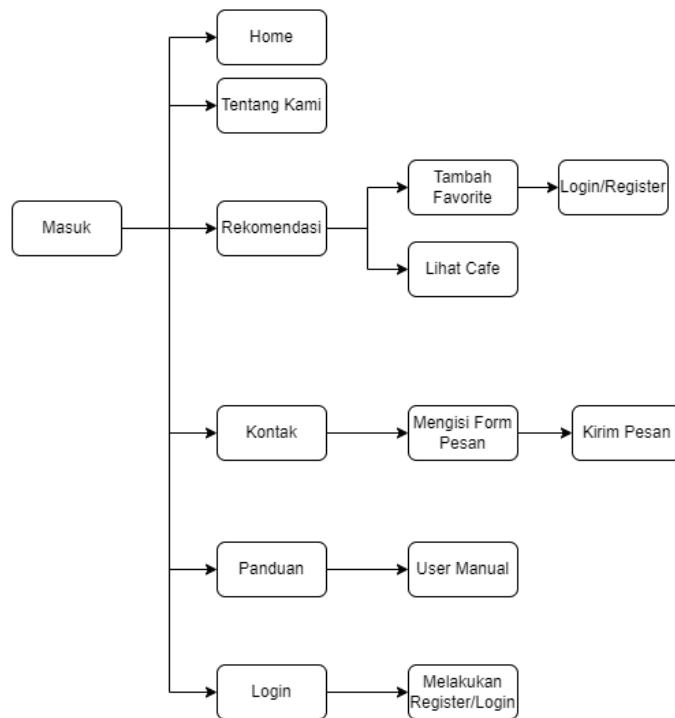
Tabel 3. Rancangan Lingkungan Implementasi

Sistem Operasi	Windows
Bahasa Pemrograman	HTML, CSS, JavaScript
DBMS	MySQL
Development Tools	Visual Studio Code, Figma, GitHub, NPM

2.2 Deskripsi Arsitektural

Aplikasi Ngafe Yuk dibangun berbasis website. Aplikasi ini terdiri dari 6 komponen utama, yaitu Home, Tentang Kami, Rekomendasi, Kontak, Panduan, dan Login yang dibagi berdasarkan fungsionalitasnya. Gambar dibawah adalah deskripsi arsitektural dari website Ngafe Yuk.

Gambar 1. Diagram Komponen



2.3 Deskripsi Komponen

Tabel 4. Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1	Home	Halaman pertama ketika user masuk ke dalam website Ngafe Yuk.
2	Tentang Kami	Halaman yang berisi informasi mengenai latar belakang, profil, visi, dan misi.

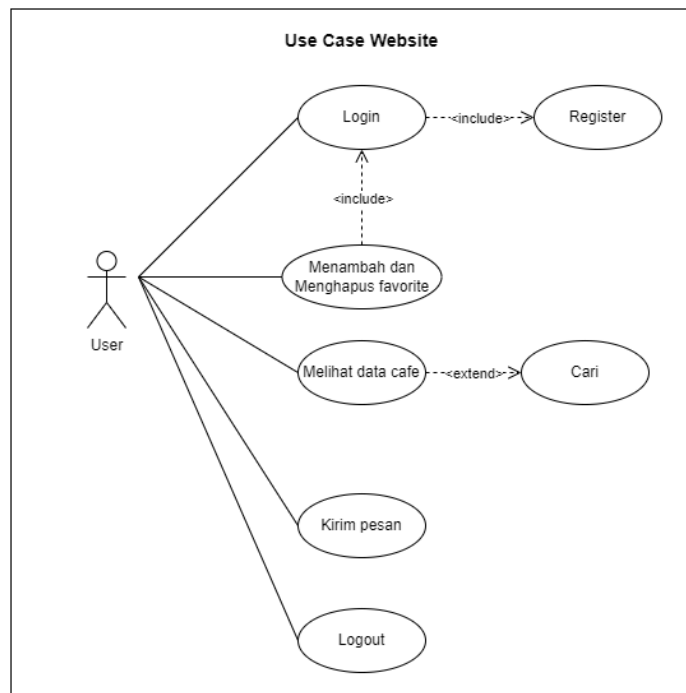
No	Nama Komponen	Keterangan
3	Rekomendasi	Halaman yang berisi rekomendasi cafe, menampilkan gambar cafe, dan informasi cafe.
4	Kontak	Halaman ini berisi nama, email, no hp, tulis pesan anda, dan kirim pesan.
5	Panduan	Halaman ini akan mengarahkan user ke halaman user manual atau panduan dari website.
6	Login	Halaman yang akan mengarahkan user untuk melakukan registrasi akun jika belum memiliki akun, jika sudah maka login.

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

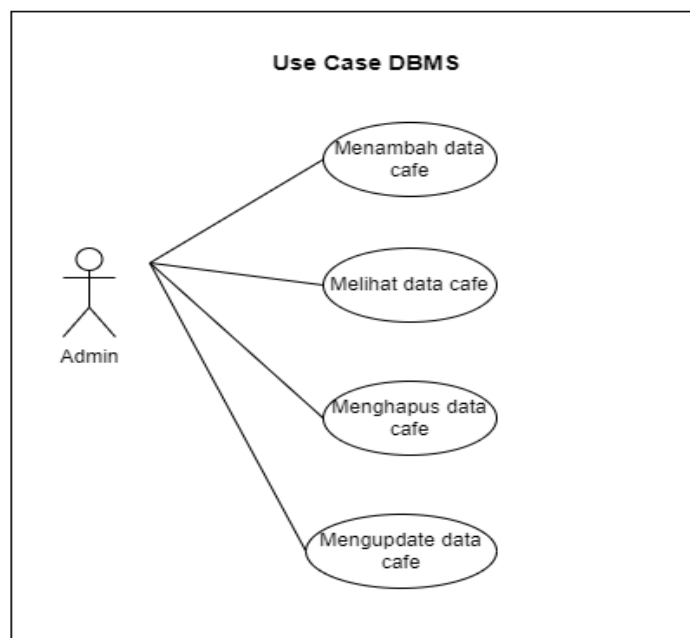
- Use Case User

Gambar 2. Use Case User



- Use Case Admin

Gambar 3. Use Case Admin



3.1.1 Use Case

Tabel 5. Penjelasan Use Case

No	Use Case	Admin	User
1	Menambah data cafe	Admin melakukan penambahan data cafe pada database.	
2	Melihat data cafe	Setelah data cafe ditambahkan, admin dapat melihat data pada database.	User dapat melihat cafe pada bagian rekomendasi.
3	Menghapus data cafe	Admin memiliki akses untuk menghapus data cafe.	
4	Mengupdate data cafe	Sebagai admin memiliki akses untuk melakukan update data cafe apabila ada data yang perlu diupdate.	
5	Login		User dapat melakukan login atau registrasi akun jika belum memiliki akun.
6	Menambahkan favorite		User harus memiliki akun terlebih dahulu jika ingin mengakses fitur favorite.
7	Cari		User dapat melakukan pencarian menggunakan fitur search.
8	Kirim Pesan		User dapat mengirim pesan pada tim Ngafe Yuk dengan format: Nama Email No HP Tulis pesan Anda.
9	Logout		User dapat melakukan logout dari website.

3.1.1.1 Identifikasi Kelas

Tabel 6. Identifikasi Kelas Use Case

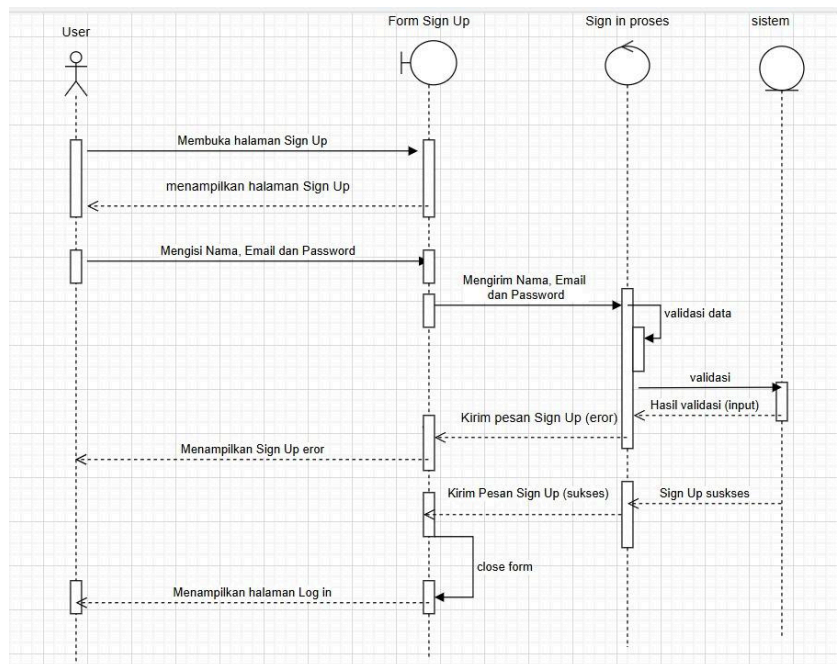
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Message	Atribut: message_id: int nama: String

		email: String phone: String message: String timestamp: DateTime Metode: sendMessage(): void
2	User	Atribut: user_id: int username: String password: String email: String Metode: register(): void login(): boolean
3	Auth	Atribut: Tidak ada Metode: login(): boolean logout(): void register(): void
4	Cafe	Atribut: cafe_id: int nama: String description: String image: String rating: float Metode: getCafe(): List<Cafe> getDetail(cafe_id: int): Cafe
5	Favorite	Atribut: user_id: int cafe_id: int Metode: getFavorite(user_id: int): List<Cafe> addFavorite(user_id: int, cafe_id: int): void removeFavorite(user_id: int, cafe_id: int): void checkFavorite(user_id: int, cafe_id: int): boolean

3.1.1.2 Sequence Diagram

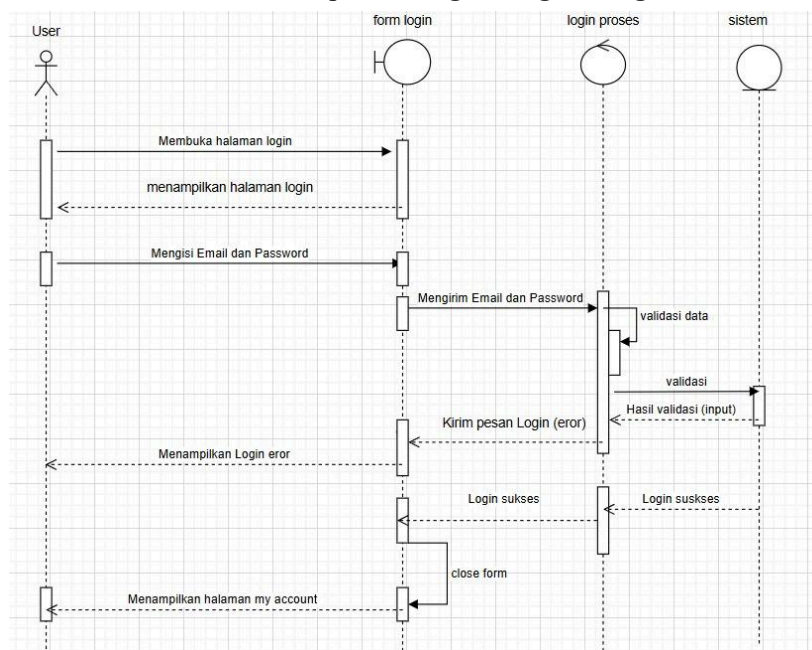
3.1.1.3 Sign up/Register

Gambar 4. Sequence Diagram Sign up/Register



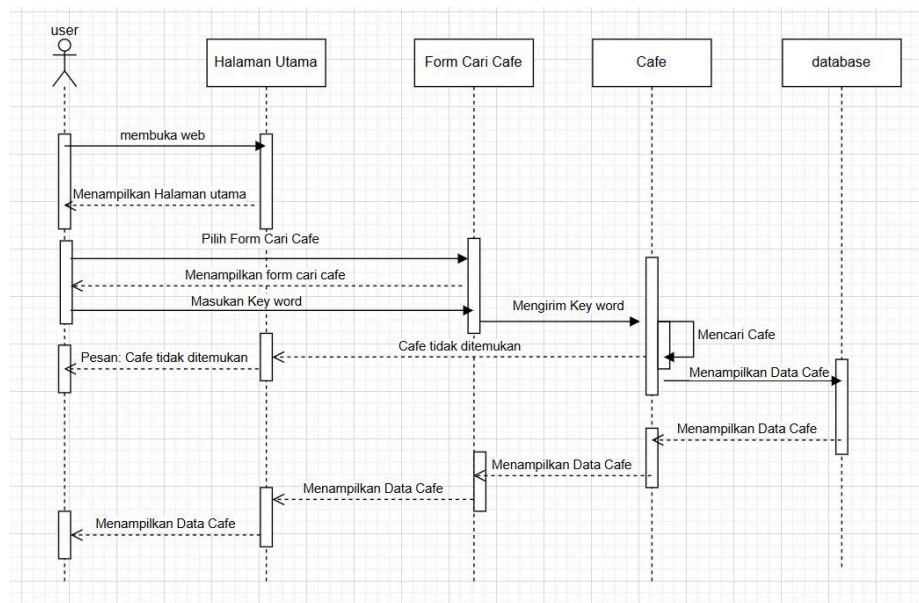
3.1.1.4 Sign in/Login

Gambar 5. Sequence Diagram Sign in/Login



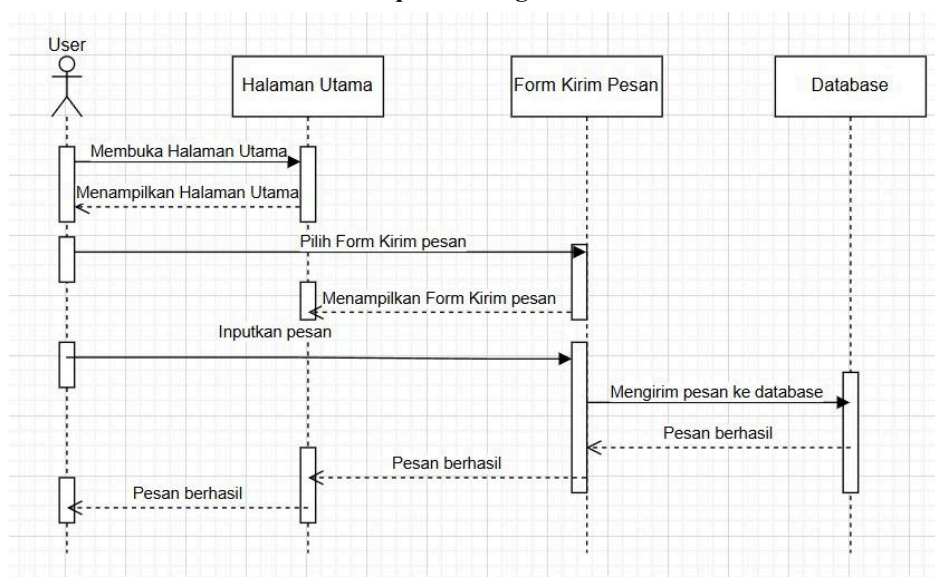
3.1.1.5 Cari Cafe

Gambar 6. Sequence Diagram Cari



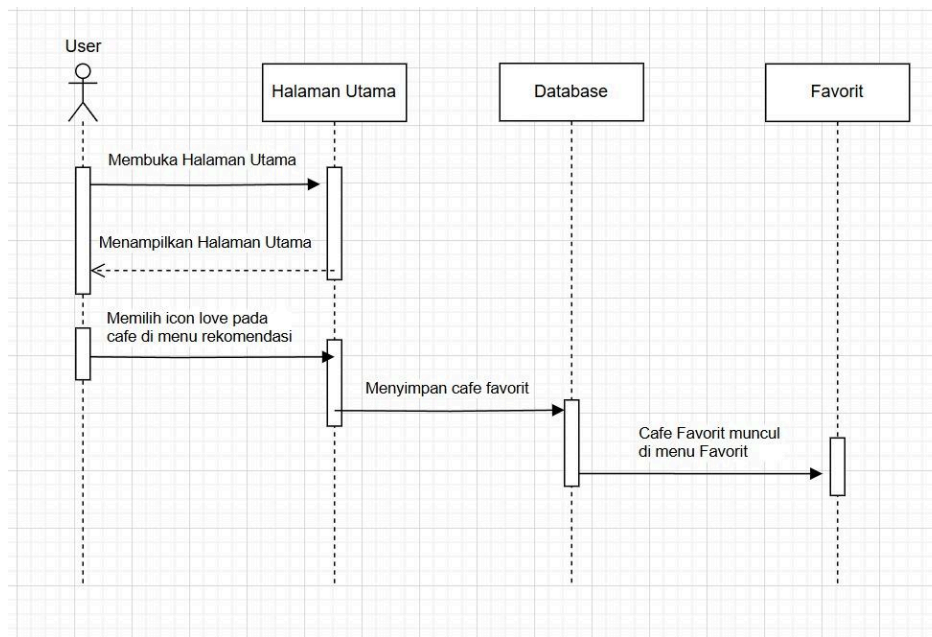
3.1.1.6 Kirim Pesan

Gambar 7. Sequence Diagram Kirim Pesan



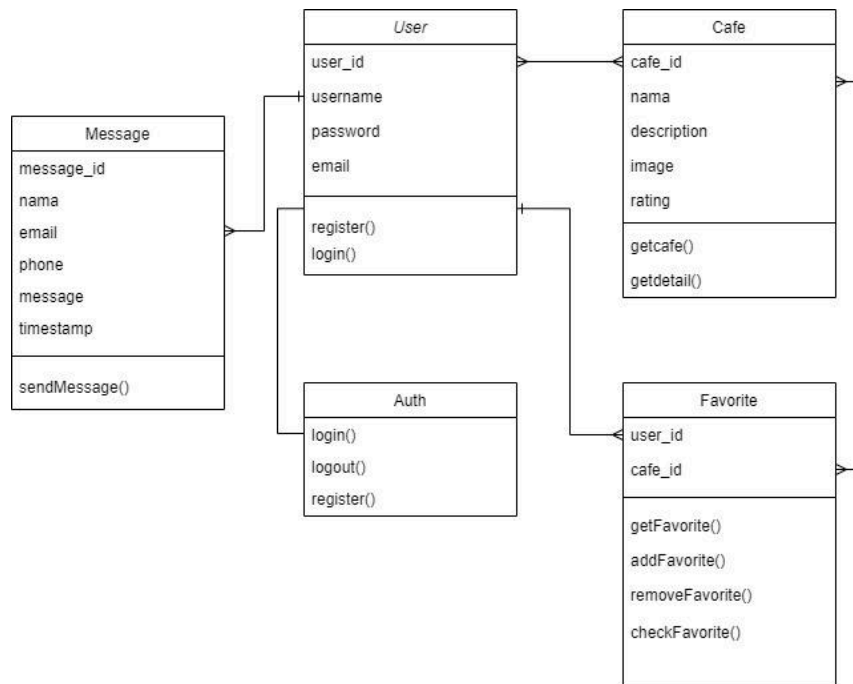
3.1.1.7 Favorite

Gambar 8. Sequence Diagram Favorite



3.1.1.8 Diagram Kelas

Gambar 9. Diagram Kelas



3.2 Perancangan Detail Kelas

Tabel 7. Perancangan Detail Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Message	Tidak ada
2	User	Tidak ada

3	Auth	User
4	Cafe	Tidak ada
5	Favorite	User, Cafe

3.2.1 Kelas <Message>

Nama Kelas : Message

Tabel 8. Kelas Message

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
sendMessage(): void	public	Kelas ini bertanggung jawab untuk mengelola pesan yang dikirimkan oleh pengguna, termasuk informasi pengirim dan isi pesan.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
message_id: int nama: String email: String phone: String message: String timestamp: DateTime	private	int, String, DateTime.

3.2.2 Kelas <User>

Nama Kelas: User

Tabel 9. Kelas User

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
login(): boolean logout(): void register(): void	public	Kelas ini bertanggung jawab untuk mengelola autentikasi pengguna, seperti login, logout, dan registrasi.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
user_id: int username: String password: String email: String	private	int, String.

3.2.3 Kelas <Auth>

Tabel 10. Kelas Auth

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
sendMessage(): void	public	Kelas ini bertanggung jawab untuk mengelola pesan yang dikirimkan oleh pengguna, termasuk informasi pengirim dan isi pesan.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe

Tidak ada atribut	-	-
-------------------	---	---

3.2.4 Kelas <Cafe>

Tabel 11. Kelas Cafe

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getCafe(): List<Cafe> getDetail(cafe_id: int): Cafe	public	Kelas ini bertanggung jawab untuk menyimpan dan mengelola data tentang kafe, seperti deskripsi, gambar, dan rating.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
cafe_id: int nama: String description: String image: String rating: float	private	int, String, float.

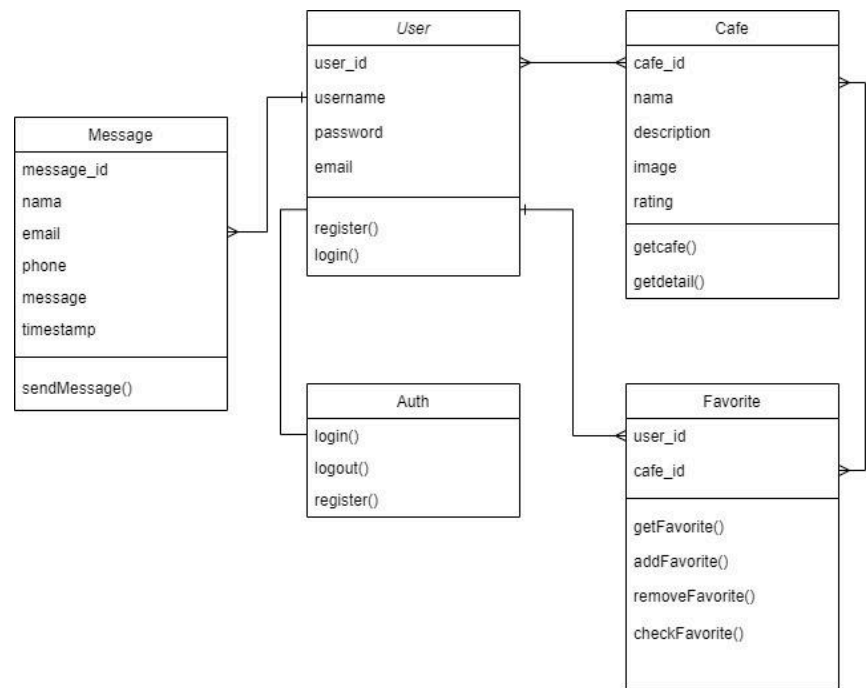
3.2.5 Kelas <Favorite>

Tabel 12. Kelas Favorite

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
getFavorite(user_id: int): List<Cafe> addFavorite(user_id: int, cafe_id: int): void removeFavorite(user_id: int, cafe_id: int): void checkFavorite(user_id: int, cafe_id: int): boolean	public	Kelas ini bertanggung jawab untuk mengelola daftar cafe favorit pengguna, seperti menambah atau menghapus cafe favorite.
Nama Atribut	Visibility (private, public)	Tipe
user_id: int cafe_id: int	private	int.

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan

Gambar 10. Diagram Kelas Keseluruhan



3.4 Algoritma/Query

Nama Kelas : Favorite
Nama Operasi : getFavorite, addFavorite, removeFavorite, checkFavorite
Algoritma : (Algo-001)

Tabel 13. Algoritma

```
// Add cafe to favorites
addFavorite: async (req, res) => {
  try {
    const { cafeId } = req.body;
    const userId = req.user.id;

    // Validate cafeId
    if (!cafeId) {
      return res.status(400).json({
        status: 'error',
        message: 'Cafe ID is required'
      });
    }

    // Check if already in favorites
    const existingFavorite = await db.query(
      'SELECT id FROM favorites WHERE user_id = $1 AND cafe_id = $2',
      [userId, cafeId]
    );

    if (existingFavorite.rows.length > 0) {
      return res.status(400).json({
        status: 'error',
        message: 'Cafe already in favorites'
      });
    }
  }
}
```

```

        });
    }

    // Add to favorites
    await db.query(
        'INSERT INTO favorites (user_id, cafe_id) VALUES ($1, $2)',
        [userId, cafeId]
    );

    res.json({
        status: 'success',
        message: 'Added to favorites successfully'
    });
} catch (error) {
    console.error('Error in addFavorite:', error);
    res.status(500).json({
        status: 'error',
        message: 'Failed to add favorite'
    });
}
},

// Remove cafe from favorites
removeFavorite: async (req, res) => {
    try {
        const { cafeId } = req.params;
        const userId = req.user.id;

        const result = await db.query(
            'DELETE FROM favorites WHERE user_id = $1 AND cafe_id = $2
RETURNING *',
            [userId, cafeId]
        );

        if (result.rows.length === 0) {
            return res.status(404).json({
                status: 'error',
                message: 'Favorite not found'
            });
        }

        res.json({
            status: 'success',
            message: 'Removed from favorites successfully'
        });
    } catch (error) {
        console.error('Error in removeFavorite:', error);
        res.status(500).json({
            status: 'error',
            message: 'Failed to remove favorite'
        });
    }
},

// Check if cafe is in favorites
checkFavorite: async (req, res) => {
    try {
        const { cafeId } = req.params;
        const userId = req.user.id;

```

```

        const favorite = await db.query(
            'SELECT id FROM favorites WHERE user_id = $1 AND cafe_id = $2',
            [userId, cafeId]
        );

        res.json({
            status: 'success',
            isFavorite: favorite.rows.length > 0
        });
    } catch (error) {
        console.error('Error in checkFavorite:', error);
        res.status(500).json({
            status: 'error',
            message: 'Failed to check favorite status'
        });
    }
}
};

module.exports = favoriteController;

```

Tabel 14. Query

No Query	Query	Keterangan
Q-001	<pre> const db = require('../config/db'); const favoriteController = { // Get all favorites for logged in user getFavorites: async (req, res) => { try { const userId = req.user.id; const favorites = await db.query(`SELECT c.* FROM cafes c INNER JOIN favorites f ON c.id = f.cafe_id WHERE f.user_id = \$1 ORDER BY f.created_at DESC`, [userId]); res.json({ status: 'success', data: favorites.rows }); } catch (error) { console.error('Error in getFavorites:', error); res.status(500).json({ status: 'error', message: 'Failed to get favorites' }); } }, </pre>	Digunakan untuk mengambil daftar cafe yang telah ditambahkan ke daftar favorite oleh user yang sudah login.

3.5 Perancangan Antarmuka

- Login

Gambar 11. Antarmuka Login

Tabel 15. Perancangan Antarmuka Login

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Text1	Text	Login	Judul Halaman
Email/Text Field	Email Icon/Text Field	Enter your email	Memungkinkan pengguna untuk memasukkan email
Lock/Text Field	Lock Icon/Text Field	Enter your password	Memungkinkan pengguna untuk memasukkan password
Eye	Eye Icon	Hidden Password	Memungkinkan pengguna untuk menyembunyikan password
Box	Shape	Checklist Box	Memungkinkan pengguna menchecklist untuk menyetujui persyaratan
Text2	Text	Remember me	Memungkinkan untuk menyimpan informasi pengguna
Text3	Text	Forgot password?	Apabila pengguna lupa password
Button1	Button	Login	Mengarahkan pengguna ke halaman home website
Text4	Text	Don't have an account?	Apabila pengguna belum memiliki akun

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Text5	Text/Link	Sign up	Jika diklik akan mengarahkan ke halaman sign up (registrasi akun pengguna)

- Sign Up

Gambar 12. Antarmuka Register

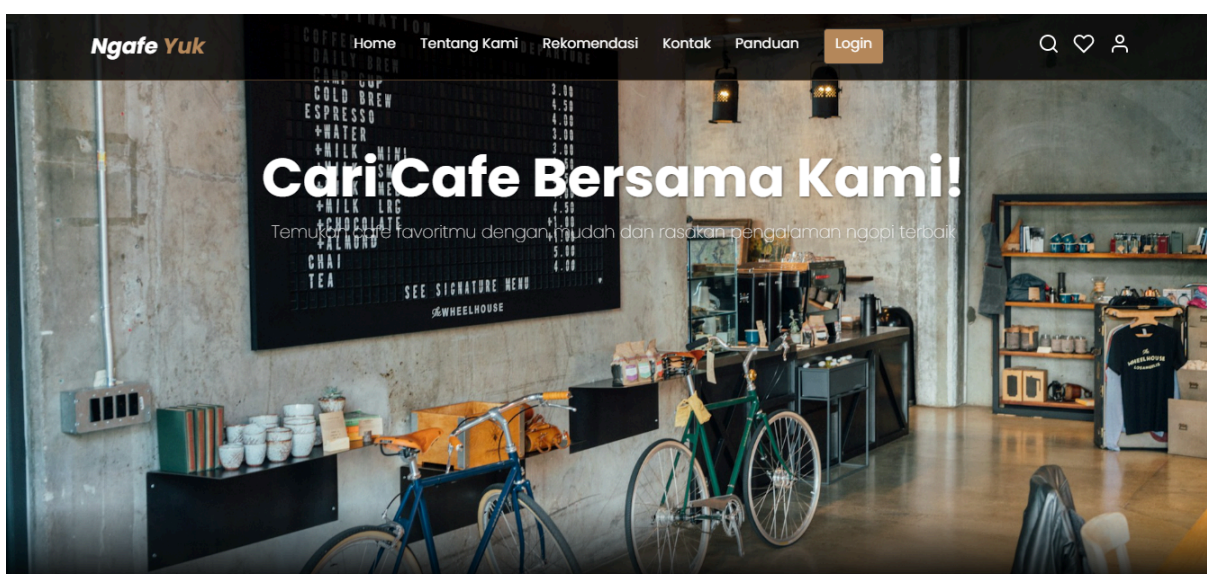
Tabel 16. Perancangan Antarmuka Sign Up

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Text1	Text	Sign Up	Judul Halaman
People/Text Field	People Icon/Text Field	Enter your name	Memungkinkan pengguna untuk memasukkan namanya
Email/Text Field	Email Icon/Text Field	Enter your email	Memungkinkan pengguna untuk memasukkan email
Lock/Text Field	Lock Icon/Text Field	Create a password	Memungkinkan pengguna untuk membuat password.
Lock/Text Field	Lock Icon/Text Field	Enter your password	Memungkinkan pengguna untuk mengkonfirmasi password yang sudah dibuat

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Eye	Eye Icon	Hidden Password	Memungkinkan pengguna untuk menyembunyikan password
Box	Shape	Checklist Box	Memungkinkan pengguna menchecklist untuk menyetujui persyaratan
Button1	Button	Sign Up	Mengarahkan pengguna ke halaman login
Text2	Text	Already have an account?	Apabila pengguna sudah memiliki akun
Text3	Text/Link	Login	Jika diklik akan mengarahkan ke halaman login

- Home

Gambar 13. Antarmuka Home



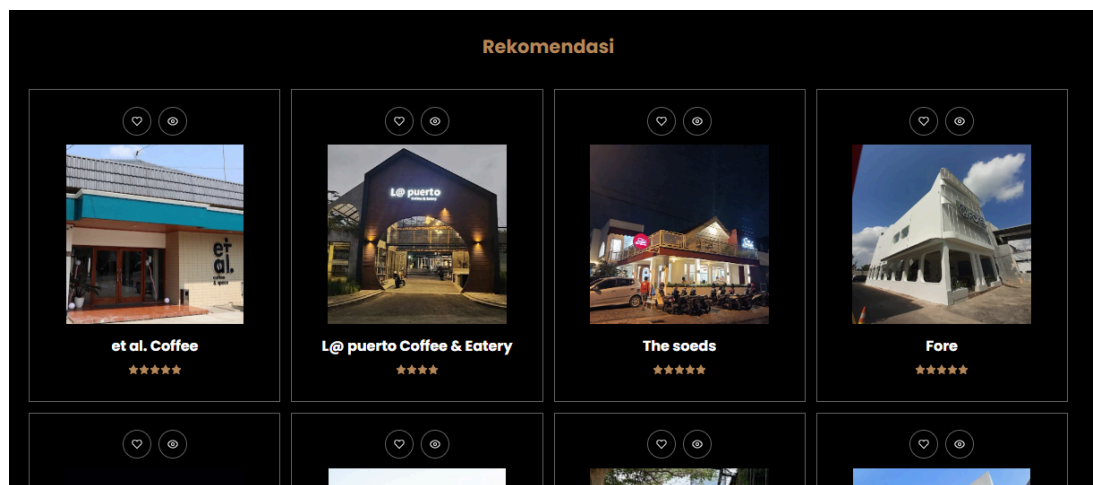
Tabel 17. Perancangan Antarmuka Home

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Logo	Text	Ngafe Yuk	Logo dengan dua warna
Menu1	Menu/Link	Home	Akan menampilkan halaman home
Menu2	Menu/Link	Tentang Kami	Mengarahkan pengguna ke halaman Tentang Kami
Menu3	Menu/Link	Rekomendasi	Mengarahkan pengguna ke halaman Rekomendasi
Menu4	Menu/Link	Kontak	Mengarahkan pengguna ke halaman Kontak
Menu5	Menu/Link	Panduan	Mengarahkan pengguna ke halaman baru panduan dan pengguna dapat melihat user manual dari website

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Button1	Button	Login	Ketika diklik akan mengarahkan pengguna untuk login atau sign up
Search	Search Icon	Search	Pengguna dapat melakukan pencarian menggunakan fitur search
Heart	Heart Icon	Favorite	Pengguna dapat melihat daftar favorite
Account	People Icon	My Account	Berisi informasi pengguna, daftar favorite, dan logout
Text1	Text	Cari Cafe Bersama Kami!	Menampilkan teks sambutan, hanya teks tidak ada aksi
Text2	Text	Temukan cafe favoritmu dengan mudah dan rasakan pengalaman ngopi terbaik	Menampilkan teks dan hanya teks tidak ada aksi
Bg	Gambar	Background Home	Menampilkan gambar yang relevan dengan website

- Rekomendasi

Gambar 14. Antarmuka Rekomendasi



Tabel 18. Perancangan Antarmuka Rekomendasi

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Text1	Text	Rekomendasi	Judul halaman
Border	Shape Border	Border Rectangle	Digunakan sebagai border untuk data cafe

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Heart	Heart Icon	Favorite	Ketika di klik, pengguna dapat menambahkan favorite
Eye	Eye Icon	Lihat	Ketika di klik, pengguna dapat melihat lebih detail mengenai informasi cafe
Round	Shape	Round Shape Border	Digunakan sebagai border heart dan eye
Gambar1	Gambar	Gambar Cafe	Menampilkan gambar cafe
Text2	Text	Nama Cafe	Menampilkan nama cafe
Star	Star Icon	Rating	Menampilkan rating dengan bentuk bintang

- Favorite

Gambar 15. Antarmuka Favorite

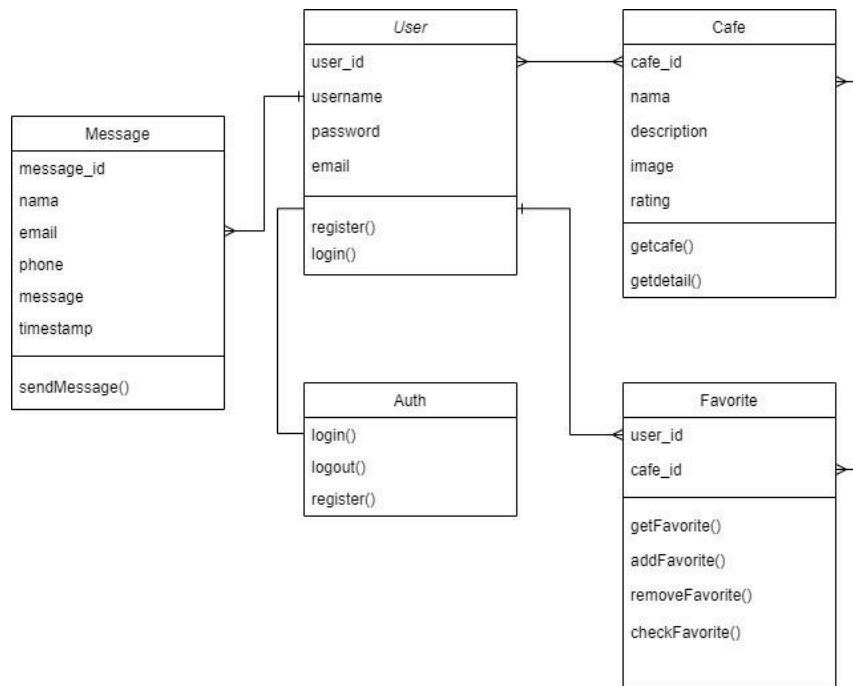


Tabel 19. Perancangan Antarmuka Favorite

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Text1	Text	L@ puerto Coffee & Eatery	Menampilkan nama cafe yang ada pada halaman rekomendasi
Star	Star Icon	Rating	Menampilkan rating dengan bentuk bintang
Trash	Trash Icon	Hapus Favorite	Ketika icon di klik, pengguna dapat menghapus daftar favorite
Container	Shape	White Container	Digunakan sebagai background atau container untuk daftar favorite

3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas

Gambar 16. Perancangan Representasi Persistensi Kelas



Tabel 20. Perancangan Representasi Persistensi Kelas

Tabel	Atribut dan Tipe Data	Keterangan
Message	message_id: int nama: String email: String phone: String message: String timestamp: DateTime	message_id: int (PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT)
User	user_id: int username: String password: String email: String	user_id: int (PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT) email: String (UNIQUE KEY)
Auth	-	
Cafe	cafe_id: int nama: String description: String image: String rating: float	cafe_id: int (AUTO_INCREMENT)
Favorite	user_id: int cafe_id: int	cafe_id: int (FOREIGN KEY)

4 Matriks Kerunutan

Tabel 21. Matriks Kerunutan

Kelas	Use Case Terkait
Auth, User	Login, Logout, Register
Favorite	Menambah dan Menghapus favorite
Cafe	Melihat data cafe, Cari
Message	Kirim pesan