

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### Aplikasi KOSKUY

untuk:

Mahasiswa dan Penyedia Kos

Dipersiapkan oleh:

Ilham Prayoga A (1301174358)

Muhammad Hafizh M (1301174189)


Fathul Rahman R (1301174610)

Ardhian Fahmi S (1301174498)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>DPPL-005</i></b>		<b>51</b>
		<b>Revisi</b>		<i>Tgl: 2 – mei - 2018</i>

**DAFTAR PERUBAHAN**

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

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

**Daftar Halaman Perubahan**

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

# Daftar Isi

<b>1. Pendahuluan</b>	6
Tujuan Penulisan Dokumen	6
Lingkup Masalah	6
Definisi dan Istilah	6
Referensi	6
Sistematika Pembahasan	7
<b>Deskripsi Perancangan Global</b>	8
Rancangan Lingkungan Implementasi	8
Deskripsi Arsitektural	9
Deskripsi Komponen	9
<b>Perancangan Rinci</b>	11
Realisasi Use Case	11
Use Case Use case input data diri	11
Identifikasi Kelas	12
Sequence Diagram	12
Diagram Kelas	12
Use Case Use case view kosan	13
Identifikasi Kelas	13
Sequence Diagram	13
Diagram Kelas	13
Use Case Use case update kosan	14
Identifikasi Kelas	14
Sequence Diagram	14
Diagram Kelas	14
Use Case Use case sorting kosan	15
Identifikasi Kelas	15
Sequence Diagram	15
Diagram Kelas	16
Use Case Use case search kosan	16
Identifikasi Kelas	16
Sequence Diagram	17
Diagram Kelas	17
Use Case Use case booking kosan	17
Identifikasi Kelas	18
Sequence Diagram	18
Diagram Kelas	18
Use Case Use case metode pembayaran	18
Identifikasi Kelas	19

Sequence Diagram	19
Diagram Kelas	19
Use Case Use case history pemesanan	19
Identifikasi Kelas	19
Sequence Diagram	20
Diagram Kelas	20
Use Case Use case pemasaran	20
Identifikasi Kelas	21
Sequence Diagram	21
Diagram Kelas	21
Perancangan Detil Kelas	21
Kelas User	22
Kelas Admin	22
Kelas Kosan	22
Kelas Bayar	23
Kelas Booking	23
Kelas Kurir	23
Diagram Kelas Keseluruhan	24
Algoritma/Query	24
Diagram Statechart	24
Perancangan Antarmuka	24
Perancangan Representasi Persistensi Kelas	25
<b>Matriks Kerunutan</b>	31
Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar	

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Perangkat merupakan sebuah kebutuhan utama pada sebuah komputer. Pada era digital sekarang ini sangat banyak perangkat lunak yang memiliki fungsi dan spesifikasi masing masing dengan fokus & tujuan aplikasi yang berbeda beda untuk menunjang produktivitas penggunaanya.

Dalam pembuatan aplikasi ini khususnya pembuatan aplikasi KOSKuy! Dibutuhkan sebuah analisis perancangannya untuk memperjelas spesifikasi dan fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sehingga pembuat atau programmer dapat fokus dalam membuat aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan konsumen dan target pasarnya.

Tujuan utama dari penulisan dokumen ini adalah sebagai pegangan untuk programmer dalam pembuatan aplikasi. Selain sebagai pegangan, penulisan dokumen ini juga memuat beberapa spesifikasi program sehingga programmer mempunyai pegangan yang jelas mengenai spesifikasi program yang harus dibuat. Selain itu penulisan dokumen ini bertujuan sebagai arsip dari deskripsi dan spesifikasi dasar atas program yang akan di buat.

## 1.2 Lingkup Masalah

Aplikasi ini hanya mencari dan memasarkan kosan termasuk jasa angkut, bukan untuk apartmen dan hotel. Perangkat lunak yang kita kembangkan ini ditujukan untuk memudahkan orang yang ingin melakukan pencarian dan pemasaran kosan. Dikarenakan terkadang mahasiswa kesulitan dalam mencari kosan dan penyedia kesulitan dalam memasarkan kosannya, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam melakukan survey, booking, dan jasa angkut barang.

## 1.3 Definisi dan Istilah

Ada beberapa definisi dan istilah yang digunakan dalam konsep DPPL KOSKUY yang ditulis oleh kelompok kami. Definisi dan istilah tersebut diantaranya adalah :

- SRS : Software Requirements Specification, atau  
Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)
- IEEE : Institute of Electrical and Electronics Engineering  
Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.

Jadi 2 kata tersebut adalah definisi yang kami gunakan dalam konsep DPPL KOSKUY ini.

## 1.4 Referensi

Selain definisi dan istilah, kami juga memakai beberapa referensi. Hal ini dilakukan karena dinilai sangat efisien untuk membantu pengerjaan DPPL KOSKUY itu sendiri sehingga penulis mempunyai pegangan untuk menulis. Referensi yang kami gunakan antara lain:

1. Aplikasi MamiKos
2. WikiPedia
3. SKPL KosKuy

## 1.5 Sistematika Pembahasan

DPPL ini berisi tentang penjelasan mengenai aplikasi KosKuy dimana merupakan penjabaran rancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan, sehingga pada tahap implementasian, perangkat lunak tersebut dapat dikembangkan dengan jelas, dengan tetap menjadikan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) sebagai acuannya.

Tabel 1.0

<b>BAB 1</b>	<b>PENDAHULUAN</b>
	Berisi overview perangkat lunak yang akan dibangun, merupakan ringkasan terhadap deskripsi aplikasi umum yang meliputi tujuan, lingkup masalah, definisi dan istilah, aturan penamaan dan penomoran, referensi, serta sistematika dokumen.
<b>BAB 2</b>	<b>DESKRIPSI PERANCANGAN GLOBAL</b>
	Berisi perancangan global dari perangkat lunak yang akan dibangun, meliputi rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektual, deskripsi komponen
<b>BAB 3</b>	<b>PERANCANGAN RINCI</b>
	Berisi deskripsi lengkap dari kebutuhan perangkat lunak yang dikembangkan, meliputi usecase, class diagram, algoritma query, diagram statechart dan mockup program.

## 2 Deskripsi Perancangan Global

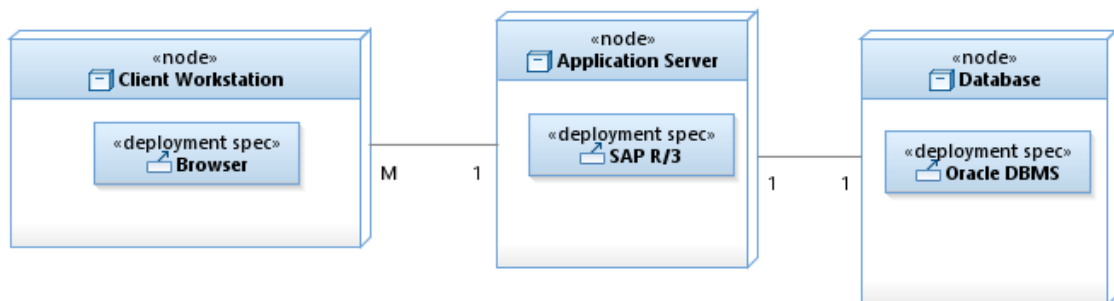
### 2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Perangkat lunak kita akan beroperasi di Web dan web sebagai platform utama. Asalkan di device tersebut terdapat koneksi dan web browser. Karena perangkat lunak ini berbasis web. Sehingga programmer dapat mensetting tampilan aplikasi nya berdasarkan screen resolusi yang terdeteksi. Jika diakses pada web melalui PC maka tampilan akan sesuai dengan resolusi PC, begitu juga dengan tablet & mobile phone.

Lingkungan implementasi yang akan digunakan untuk pengembangan **KosKUY!** ini adalah:

Sistem Operasi	: Windows, Mac, Linux, Unix dengan aplikasi Browser
DBMS	: MySQL 5.1
Development Tool	: Sublime Text
Bahasa Pemrograman	: HTML, CSS, PHP, Javascript

Gambar 1.0



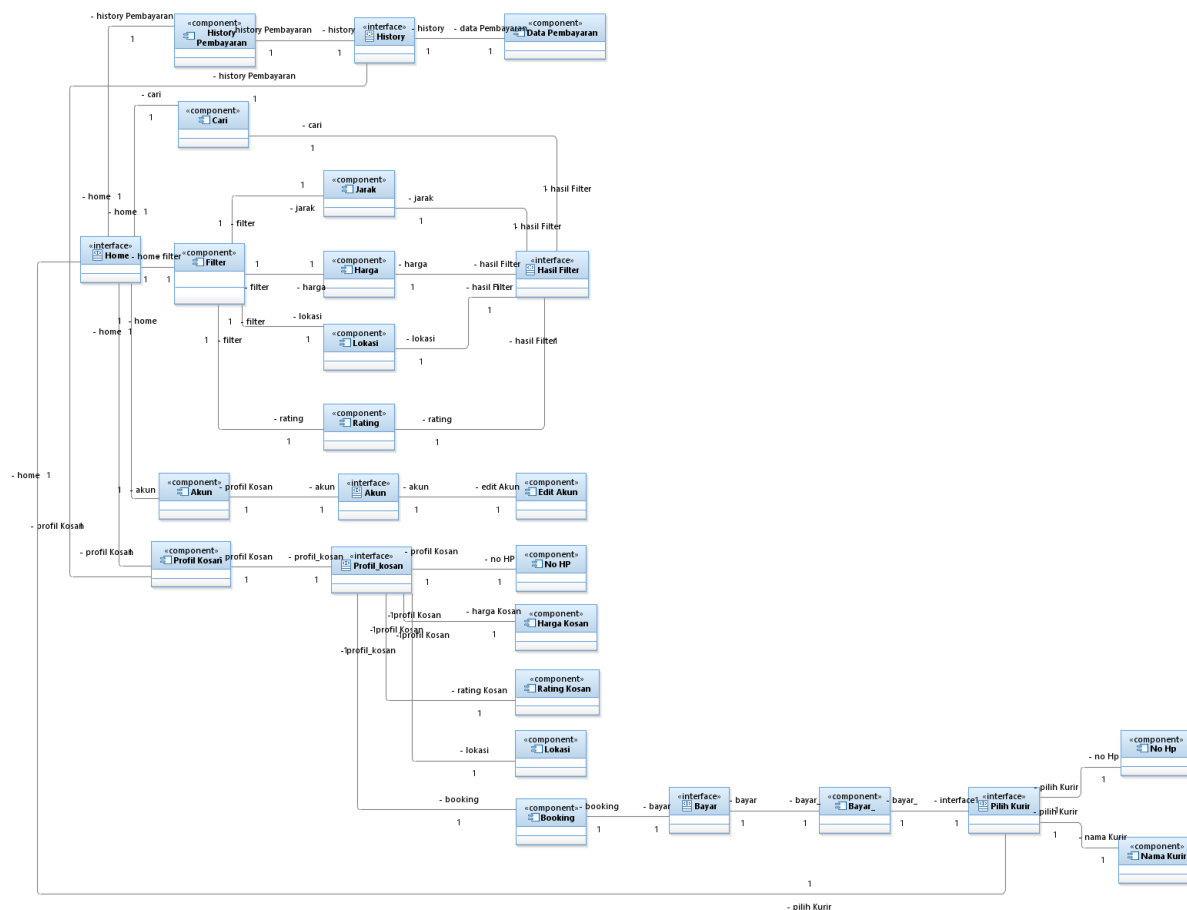
Jadi, dapat dilihat pada diagram tersebut merupakan rancangan lingkungan implementasi dari program KOSKUY yang kami buat. Berdasarkan diagram tersebut maka user diharuskan mempunyai perangkat yang didalamnya terdapat browser dan dapat terkoneksi dengan internet.



## 2.2 Deskripsi Arsitektural

KosKuy merupakan sebuah aplikasi pencari kos yang diperuntukan bagi mereka yang membutuhkan Kos. Aplikasi ini memiliki tujuan untuk memboking kos & menyewa nya dengan melakukan transaksi antara penjual dan penyewa. Pengguna diharuskan mempunyai perangkat yang mendukung web browser karena aplikasi ini berbasis di web sehingga semua kalangan dapat mengaksesnya baik melalui laptop, tablet maupun smartphone. Pengguna diharuskan untuk register terlebih dahulu. Kemudian masuk dengan akun yang telah dibuat untuk menikmati semua fiturnya.

Gambar 1.1



## 2.3 Deskripsi Komponen

Dalam konsep DPPL KOSKUY yang kami buat, kami memiliki beberapa deskripsi komponen. Deskripsi komponen tersebut diantaranya :

Tabel 1.1

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Data Pembayaran	Komponen aplikasi yang berfungsi menampung data segala pembayaran
2.	History Pembayaran	Komponen aplikasi yang berfungsi menampung history pembayaran
3.	Cari	Komponen aplikasi yang berfungsi untuk mencari entri pencarian yang diinginkan
4.	Filter	Komponen aplikasi yang berfungsi untuk membantu pencarian sesuai yang diinginkan sesuai :

		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jarak : pencarian dengan filter berdasarkan jarak kos</li> <li>b. Harga : pencarian dengan filter berdasarkan harga kos</li> <li>c. Lokasi : pencarian dengan filter berdasarkan lokasi kos</li> <li>d. Rating : pencarian dengan filter berdasarkan rating</li> </ul>
5.	Akun	Komponen aplikasi yang berfungsi untuk login dan menggunakan aplikasi
6.	Profil Kosan	Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data deskripsi kosan yang meliputi : <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Harga kosan</li> <li>b. Rating kosan</li> <li>c. Lokasi</li> <li>d. No HP</li> </ul>
7.	Booking	Komponen aplikasi yang berfungsi untuk melakukan pemesanan kosan saat pencari kosan memesan kos.
8.	Bayar	Komponen aplikasi yang berfungsi untuk memproses pembayaran yang akan dilakukan oleh pemesan.
9.	Pilih kurir	Komponen aplikasi yang berfungsi memberikan opsi setelah pembayaran. Jika iya, maka akan disediakan data nama kurir dan no telp.

Dengan adanya deskripsi komponen tersebut diharapkan pembaca mengerti mengenai komponen komponen dalam program yang akan dibuat. Sehingga memudahkan dalam panduan penggunaan program tersebut nantinya.

### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

Pada bab sebelumnya sudah dijelaskan mengenai komponen – komponen yang telah terdapat dalam diagram. Mengenai rancangan komponen tersebut maka pada sub-bab ini akan dibahas mengenai realisasi usecase nya.

Tabel 1.2

Nomor	Kebutuhan Fungsional	Penjelasan	ID
1.	Input data diri berupa (nama,username,password dll)	User menginputkan data diri pada saat sign up sehingga dapat login menggunakan akun user tersebut	- KK-01
2.	View kosan	Pembeli dapat melihat profil kosan yang diiklankan secara detail	- KK-02
3.	Update Data	Pihak penjual kosan dapat mengupdate data kosan yang dijual/disewakan	- KK-03
4.	Sorting Kosan	Pencari kosan dapat melakukan sorting berdasarkan harga atau rating	- KK-04
5.	Search Kosan	Dapat mencari kosan berdasarkan inputan nama kosan atau memfilter pencarian	- KK-05
6.	Booking kosan	User dapat membooking kosan sebelum melakukan pembayaran	- KK-06
7.	History Pembayaran	Melihat semua transaksi yang sudah dibayar	- KK-07
8.	Metode pembayaran	Sistem menampilkan metode pembayaran	- KK-08
9.	Kurir	Setelah melakukan pembayaran, user dapat menentukan akan menggunakan jasa kurir atau tidak	- KK-09
10.	Pemasaran	User / pengelola kos dapat memasarkan kos an yang akan disewakan	- KK-10

##### 3.1.1 Use Case Input data diri

Jika use case ini akan direalisasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web, maka subbab yang terkait dengan perancangan elemen aplikasi berbasis web harus diisi.

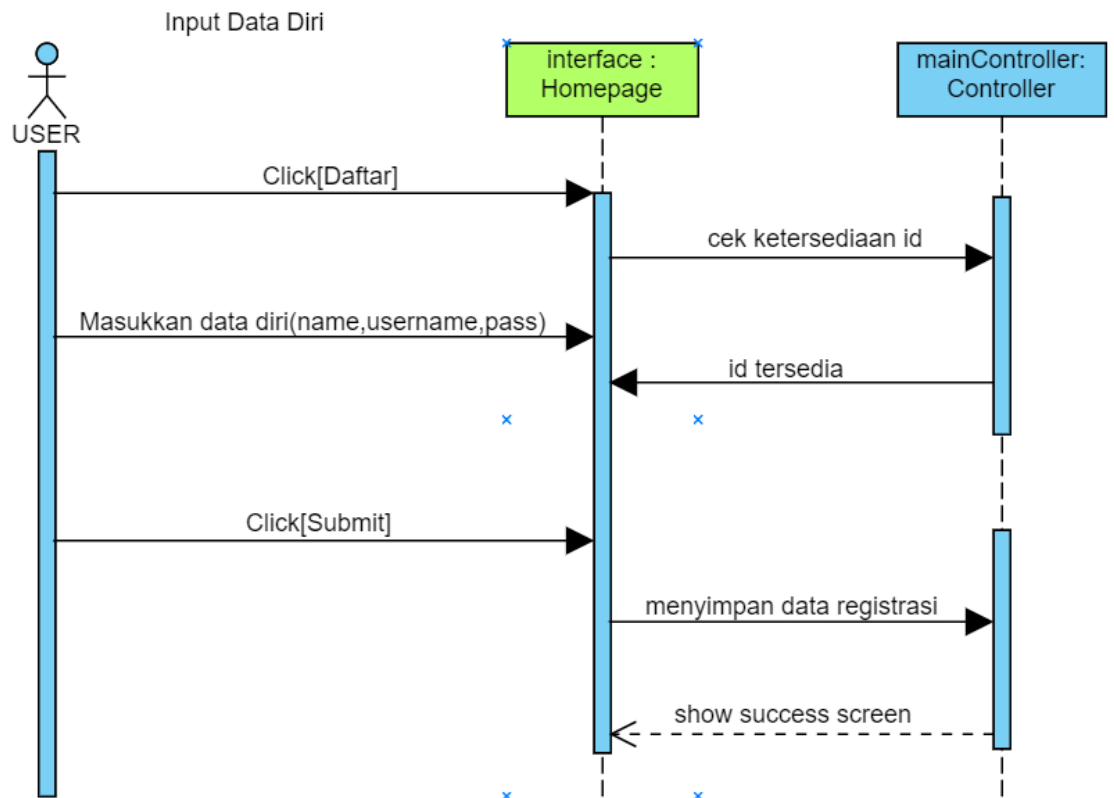
Nama	Input data diri
Aktor	User
Deskripsi	User akan memasukan data diri
Pre-Condition	Data diri belum masuk
Post-Condition	Data diri telah tersimpan

Skenario	1. Masuk ke halaman register 2. Mengisi data diri yang sesuai 3. Klik submit untuk menyimpan data diri
----------	--

### 3.1.1.1 Identifikasi kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
1.	Kategori Database	Model
2.	History Database	Model
3.	Transaksi Database	Model
4.	Transaksi Controller	Controller
5.	Transaksi UI	View

### 3.1.1.2 Sequence Diagram



### 3.1.1.3 Diagram Kelas



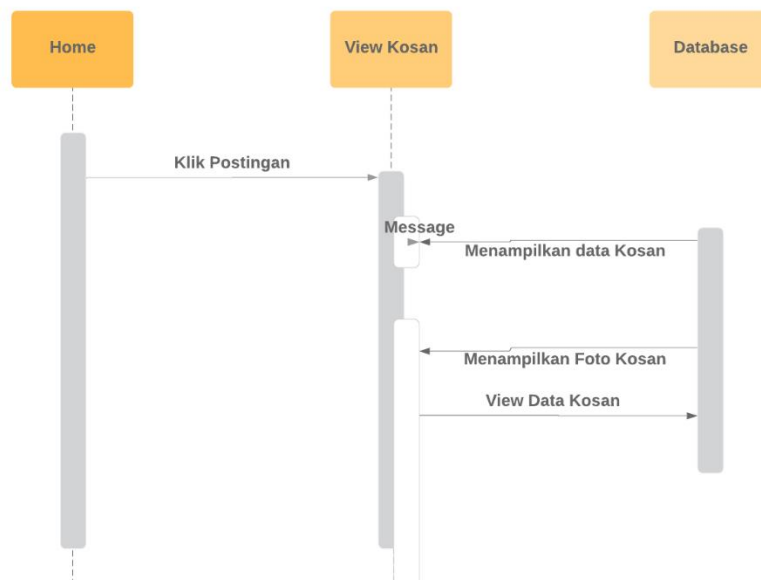
### 3.1.2 Use Case View kosan

Nama	View kosan
Aktor	User
Deskripsi	User akan dapat melihat kosan yang tersedia
Pre-Condition	User belum melihat kosan yang tersedia
Post-Condition	User dapat melihat kosan yang tersedia
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User telah melakukan login</li> <li>2. User menemukan kosan yang akan di view</li> <li>3. User memilih kosan yang akan di view</li> <li>4. User dapat melihat detail kosan yang di pilih</li> </ol>

#### 3.1.2.1 Identifikasi kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
6.	Kategori Database	Model
7.	History Database	Model
8.	Transaksi Database	Model
9.	Transaksi Controller	Controller
10.	Transaksi UI	View

#### 3.1.2.2 Sequence Diagram



#### 3.1.2.3 Diagram Kelas



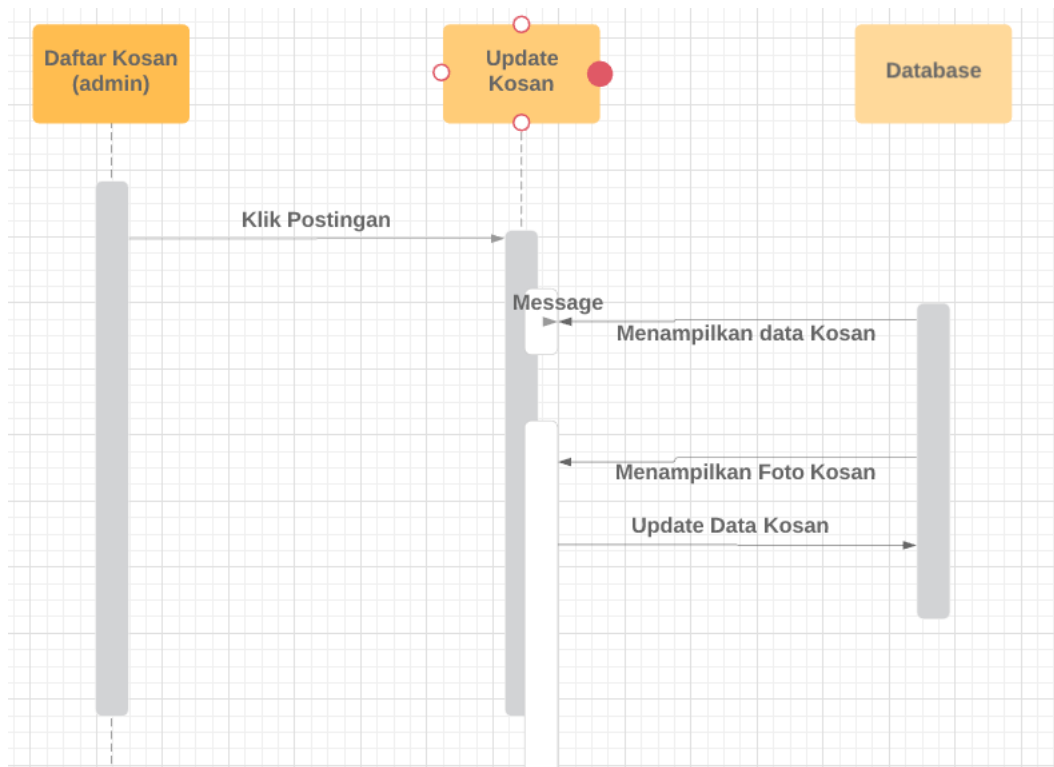
### 3.1.3 Use Case Update Kosan

Nama	Update Kosan
Aktor	User (penyedia)
Deskripsi	Penyedia dapat mengubah data kosan yang telah di daftarkan
Pre-Condition	Penyedia belum melakukan perubahan data kosan
Post-Condition	Penyedia telah merubah data kosan
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih kosan yang akan di update</li> <li>2. Klik opsi update</li> <li>3. Mengubah data kosan dengan sesuai</li> <li>4. Klik konfirmasi</li> <li>5. Data telah ter update</li> </ol>

#### 3.1.3.1 Identifikasi kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
11	Kategori Database	Model
12	History Database	Model
13	Transaksi_Database	Model
14	Transaksi_Controller	Controller
15	Transaksi_UI	View

#### 3.1.3.2 Sequence Diagram



#### 3.1.3.3 Diagram Kelas



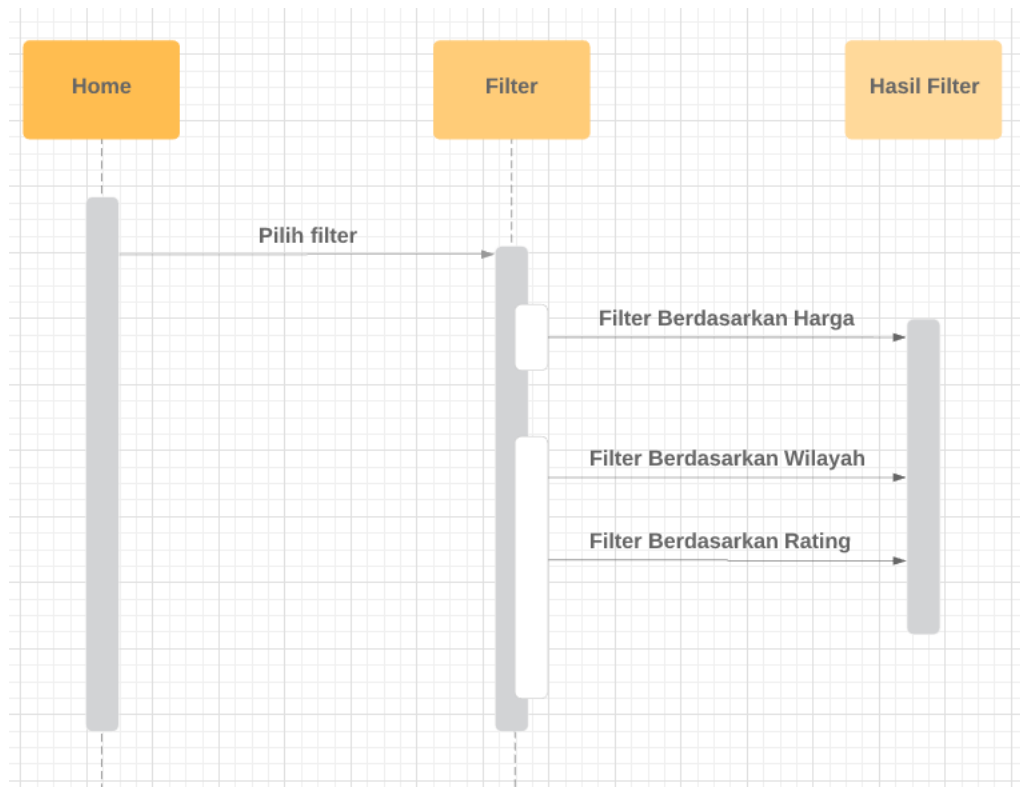
### 3.1.4 Use Case Sorting kosan

Nama	Sorting kosan
Aktor	User
Deskripsi	User dapat melihat data kosan yang telah di sorting
Pre-Condition	User telah melakukan searching kosan
Post-Condition	User dapat melihat data kosan yang telah ter sorting
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Telah melakukan searching</li> <li>2. Memilih opsi sorting sesuai dengan apa yang akan di sorting</li> <li>3. User dapat melihat data yang telah ter sorting</li> </ol>

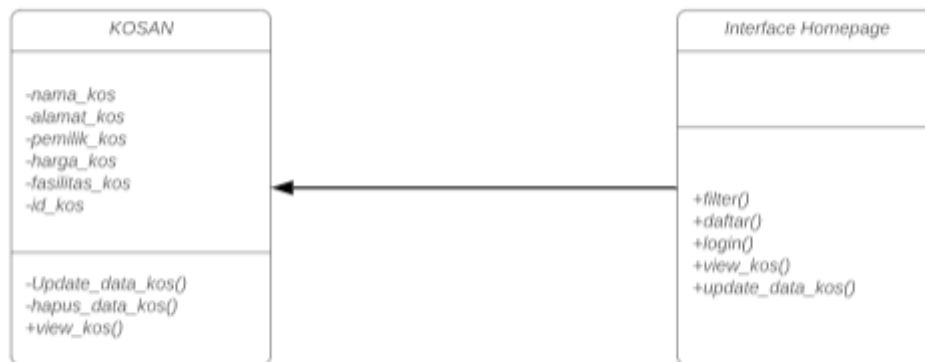
#### 3.1.4.1 Identifikasi kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
16	Kategori Database	Model
17	History Database	Model
18	Transaksi_Database	Model
19	Transaksi Controller	Controller
20	Transaksi_UI	View

### 3.1.4.2 Sequence Diagram



### 3.1.4.3 Diagram Kelas



### 3.1.5 Use Case Search Kosan

Nama	Search kosan
Aktor	User
Deskripsi	User akan melakukan searching
Pre-Condition	User melihat data kosan secara default di halaman utama
Post-Condition	User melihat data hasil searching
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User masuk ke halaman utama.</li> <li>2. User meng-inputkan keyword di kolom pencarian.</li> <li>3. User melihat data kosan sesuai dengan keyword yang diinputkan.</li> </ol>

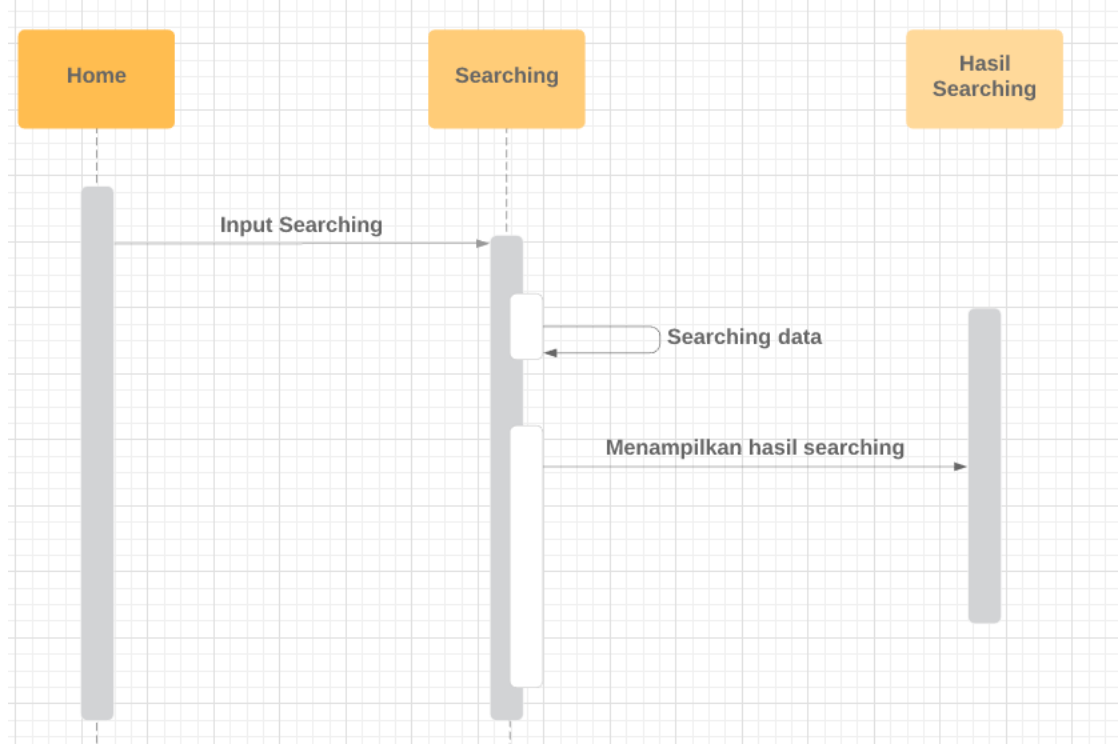
#### 3.1.5.1 Identifikasi kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
----	------------------------	------------



21	<i>Kategori Database</i>	<i>Model</i>
22	<i>History Database</i>	<i>Model</i>
23	<i>Transaksi_Database</i>	<i>Model</i>
24	<i>Transaksi_Controller</i>	<i>Controller</i>
25	<i>Transaksi_UI</i>	<i>View</i>

### 3.1.5.2 Sequence Diagram



### 3.1.5.3 Diagram Kelas



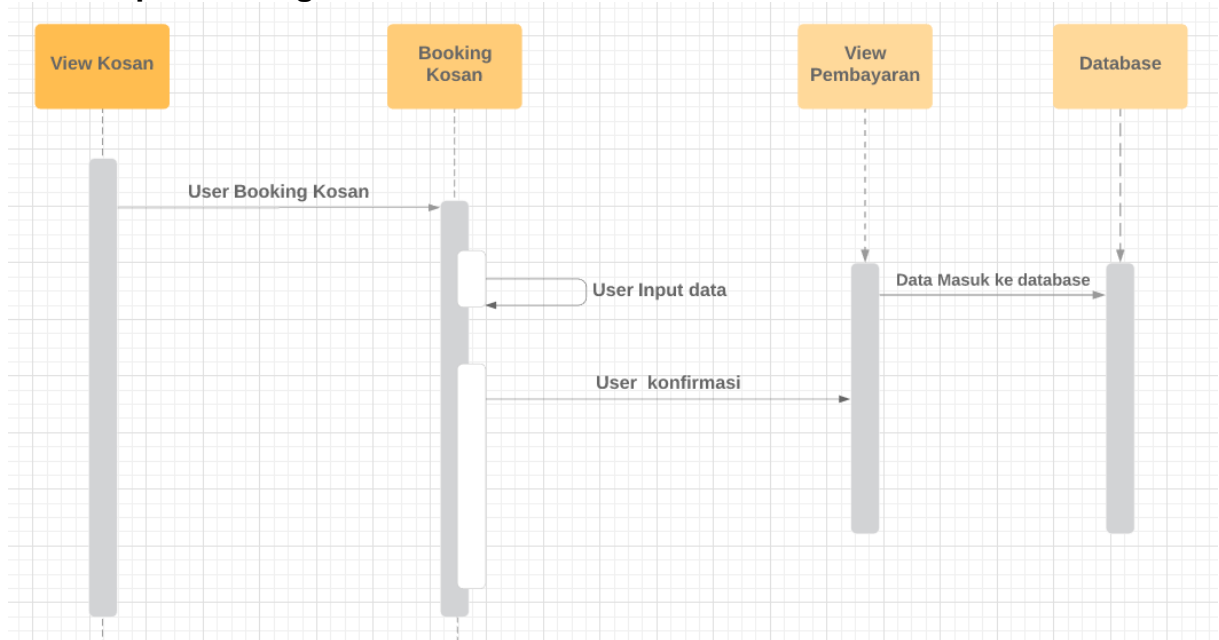
### 3.1.6 Use Case Booking Kosan

Nama	Booking Kosan
Aktor	User (Pencari)
Deskripsi	User akan melakukan booking pada kosan yang telah dipilih
Pre-Condition	User telah melakukan login
Post-Condition	User telah memesan kosan yang telah dipilih
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User memilih kosan yang diinginkan</li> <li>2. User memilih opsi untuk memesan kosan</li> <li>3. User melakukan pembayaran</li> <li>4. User menerima konfirmasi pembayaran dari penyedia</li> <li>5. User telah selesai melakukan booking kosan.</li> </ol>

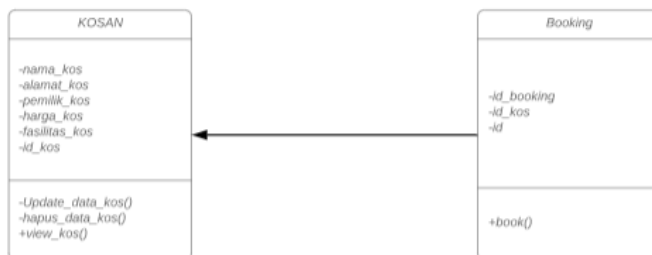
### 3.1.6.1 Identifikasi kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
26	Kategori Database	Model
27	History Database	Model
28	Transaksi Database	Model
29	Transaksi Controller	Controller
30	Transaksi UI	View

### 3.1.6.2 Sequence Diagram



### 3.1.6.3 Diagram Kelas



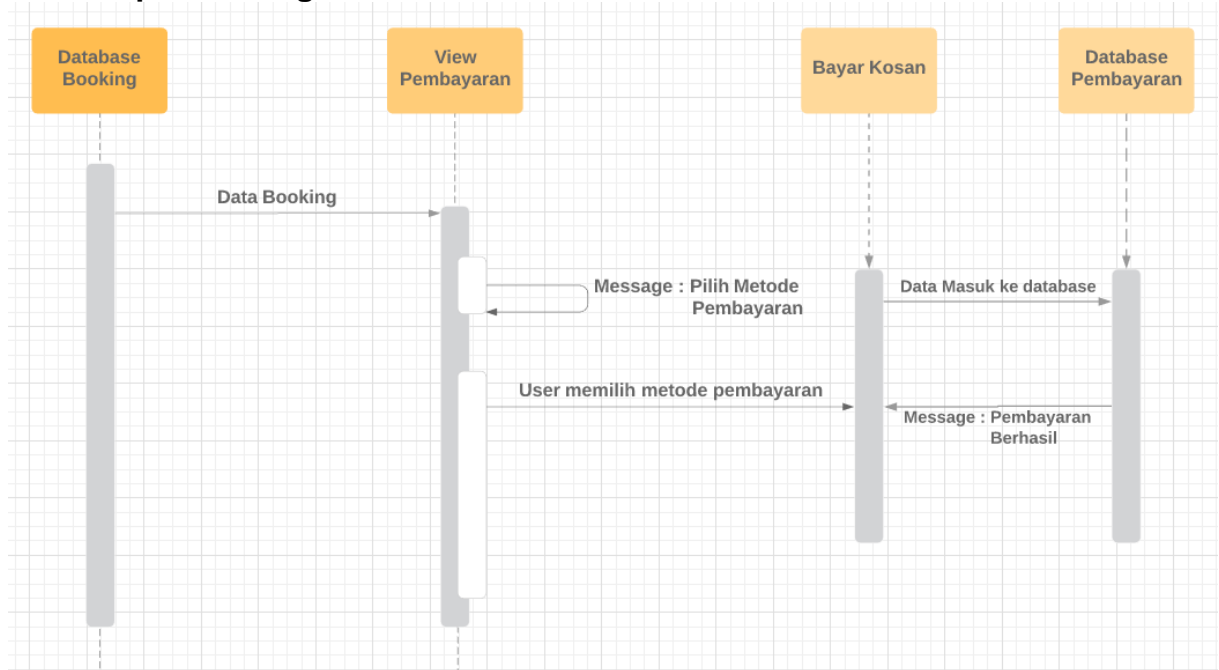
### 3.1.7 Use Case Metode Pembayaran

Nama	Metode Pembayaran
Aktor	User (Pencari)
Deskripsi	User akan disediakan pilihan untuk melakukan pembayaran
Pre-Condition	User telah memilih opsi booking
Post-Condition	User telah melakukan pembayaran
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User telah memilih kosan</li> <li>2. User melanjutkan proses booking kosan melalui pembayaran</li> <li>3. User memilih pilihan untuk melakukan pembayaran secara DP ataupun Tunai.</li> <li>4. User melakukan pembayaran</li> <li>5. User telah menerima konfirmasi pembayaran.</li> </ol>

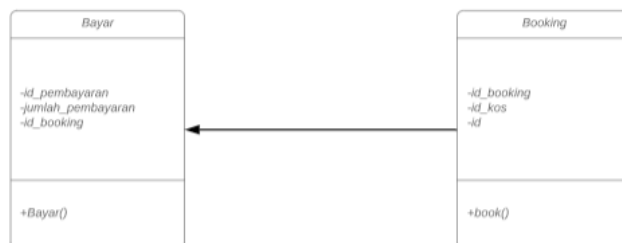
### 3.1.7.1 Identifikasi kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
31	Kategori Database	Model
32	History Database	Model
33	Transaksi Database	Model
34	Transaksi Controller	Controller
35	Transaksi UI	View

### 3.1.7.2 Sequence Diagram



### 3.1.7.3 Diagram Kelas



### 3.1.8 Use Case History Pemesanan

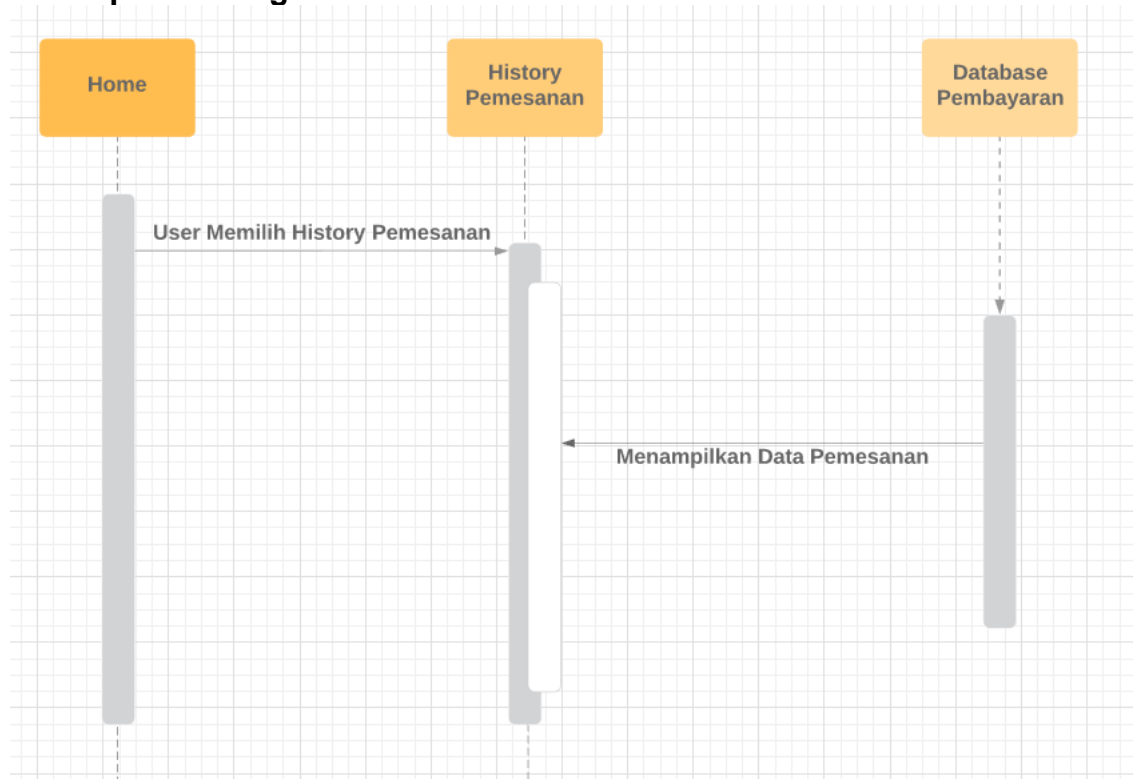
Nama	History pemesanan
Aktor	User (Pencari)
Deskripsi	User dapat melihat histori pemesanan yang pernah dilakukan
Pre-Condition	<ul style="list-style-type: none"> <li>- User telah melakukan login</li> <li>- User memilih opsi History di beranda</li> </ul>
Post-Condition	User dapat melihat history pemesanan
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User telah melakukan login</li> <li>2. User memilih opsi History pemesanan</li> <li>3. User dapat melihat history pemesanan</li> </ol>

### 3.1.8.1 Identifikasi kelas

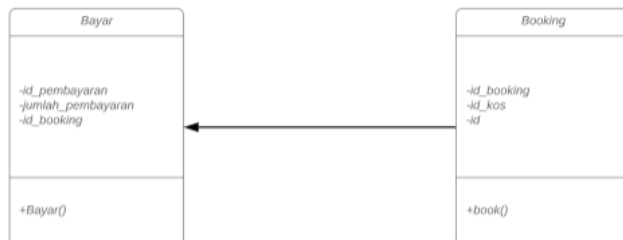
No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
----	------------------------	------------

36	<i>Kategori Database</i>	<i>Model</i>
37	<i>History Database</i>	<i>Model</i>
38	<i>Transaksi_Database</i>	<i>Model</i>
39	<i>Transaksi Controller</i>	<i>Controller</i>
40	<i>Transaksi_UI</i>	<i>View</i>

### 3.1.8.2 Sequence Diagram



### 3.1.8.3 Diagram Kelas



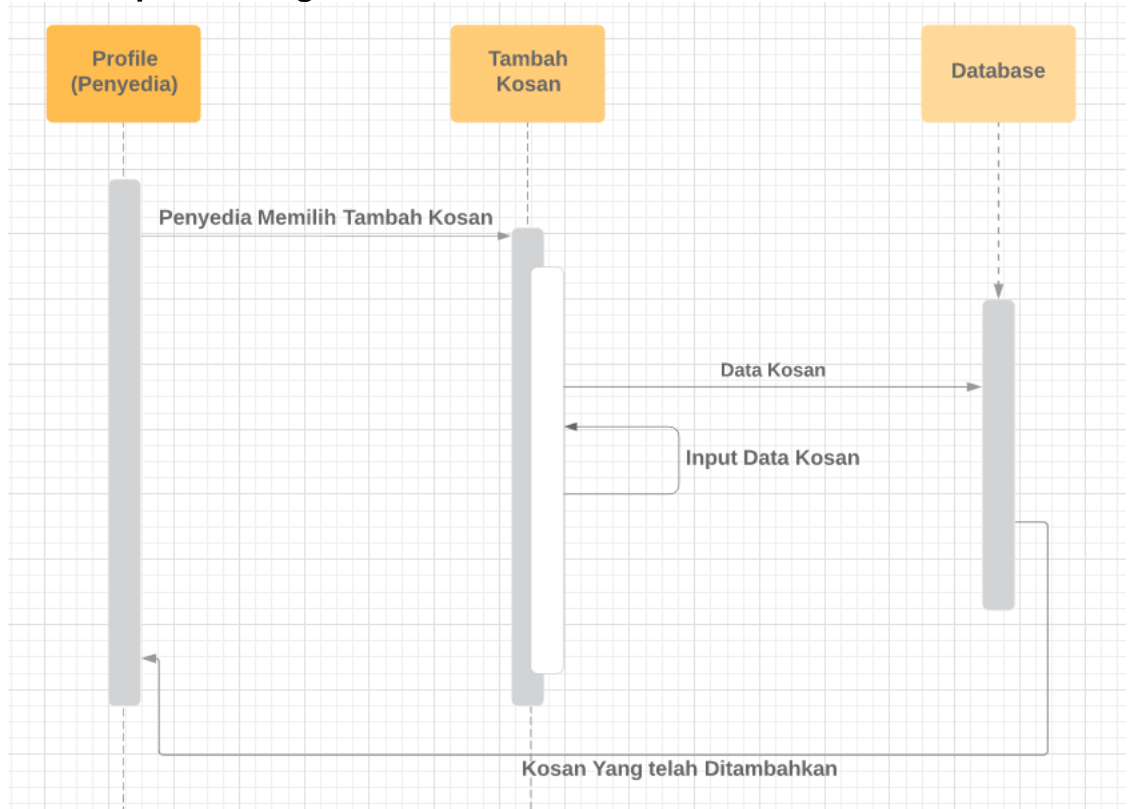
### 3.1.9 Use Case Pemasaran

Nama	Pemasaran
Aktor	User (Penyedia)
Deskripsi	User akan memasarkan kosan dengan cara menginputkan data (first input)
Pre-Condition	Penyedia belum mendaftarkan kosan yang akan didaftarkan
Post-Condition	Penyedia telah mendaftarkan kosan
Skenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User telah melakukan login</li> <li>2. Penyedia memilih opsi profile</li> <li>3. Penyedia memilih opsi tambah kosan</li> <li>4. Penyedia meng-inputkan data kosan</li> <li>5. Konfirmasi submit data.</li> <li>6. Kosan telah didaftarkan oleh penyedia.</li> </ol>

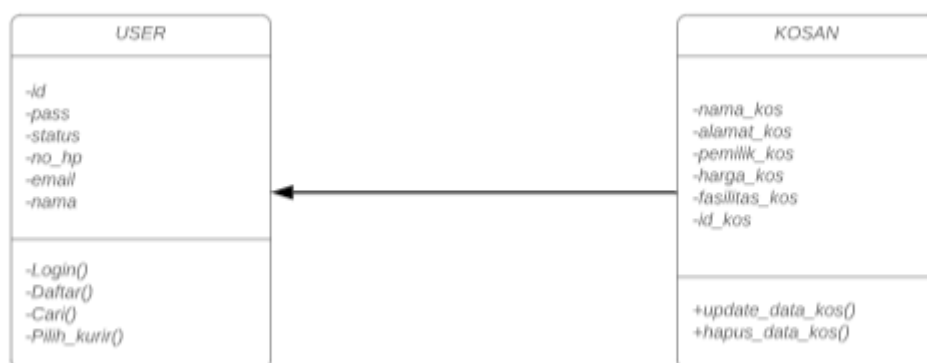
### 3.1.9.1 Identifikasi kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Tipe Kelas
41	Kategori Database	Model
42	History Database	Model
43	Transaksi Database	Model
44	Transaksi Controller	Controller
45	Transaksi UI	View

### 3.1.9.2 Sequence Diagram



### 3.1.9.3 Diagram Kelas



## 3.2 Perancangan Detail Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas dalam tabel berikut:

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1.	Login	Login
2.	Register	
3.		

Untuk setiap kelas:

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

### 3.2.2 Kelas User

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : User

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
Login()	public	Memanggil login
Booking()	Public	Memanggil booking
Pilih_kurir()	Public	Memanggil pilih kurir
Cari()	public	Memanggil cari
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
Id	private	string
Pass	private	string
Status	Public	string
No_hp	Public	string
email	private	string
Nama	Public	string

### 3.2.3 Kelas admin

Nama Kelas : Admin

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
Update_data_user()	Public	Memanggil Update data user
Delete_data_user()	Public	Memanggil Delete data user
Edit_data_user()	Public	Memanggil Edit data user
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
Id	private	String
password	private	string

### 3.2.4 Kelas Kosan

Nama Kelas : Kosan

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
Update_data_kos()	Public	Memanggil update data kosan
Hapus_dari_kos()	public	Memanggil hapus dari kos
	Public	
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
Nama_kos	Public	String

<i>Alamat_kos</i>	<i>Public</i>	<i>String</i>
<i>pemilik_kos</i>	<i>Public</i>	<i>String</i>
<i>Harga_kos</i>	<i>Public</i>	<i>Real</i>
<i>Fasilitas_kos</i>	<i>Public</i>	<i>String</i>
<i>Id_kos</i>	<i>Private</i>	<i>string</i>

### 3.2.5 Kelas Bayar

*Nama Kelas : Bayar*

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Bayar()</i>	<i>Public</i>	<i>Memanggil bayar</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Id_pembayaran</i>	<i>Private</i>	<i>string</i>
<i>Jumlah_pembayaran</i>	<i>Public</i>	<i>int</i>
<i>Id_booking</i>	<i>Private</i>	<i>string</i>

### 3.2.6 Kelas Booking

*Nama Kelas : Booking*

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Booking()</i>	<i>public</i>	
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Id_booking</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Id_kos</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Id</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

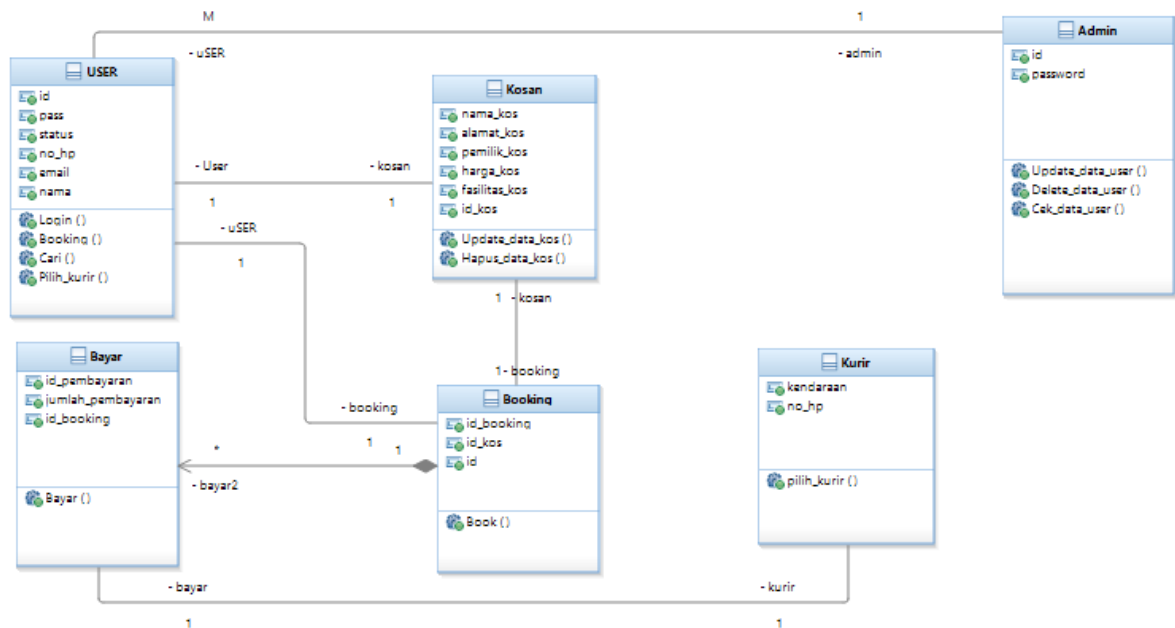
### 3.2.7 Kelas Kurir

*Nama Kelas : Kurir*

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Pilih_kurir</i>	<i>Public</i>	<i>Memanggil pilih kurir</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Kendaraan</i>	<i>Public</i>	<i>String</i>
<i>No_hp</i>	<i>Public</i>	<i>String</i>

### 3.3 Diagram Kelas Keseluruhan

O\_



### 3.4 Algoritma

#### 1. Class Payment

Nama Kelas : Class Payment

Nama Operasi : Pembayaran

Algoritma :

```

While (nama = null) do
    Input (nama);
If (nama <> null) then
    Output(jenisPembayaran)
    Repeat
        Input(no_rekening)
        Input(jenisrekening)
    Until (jenisPembayaran <> null)
End.
    
```

#### 2. Class Searching

Nama Kelas : Class Searching

Nama Operasi : Searching

Algoritma :

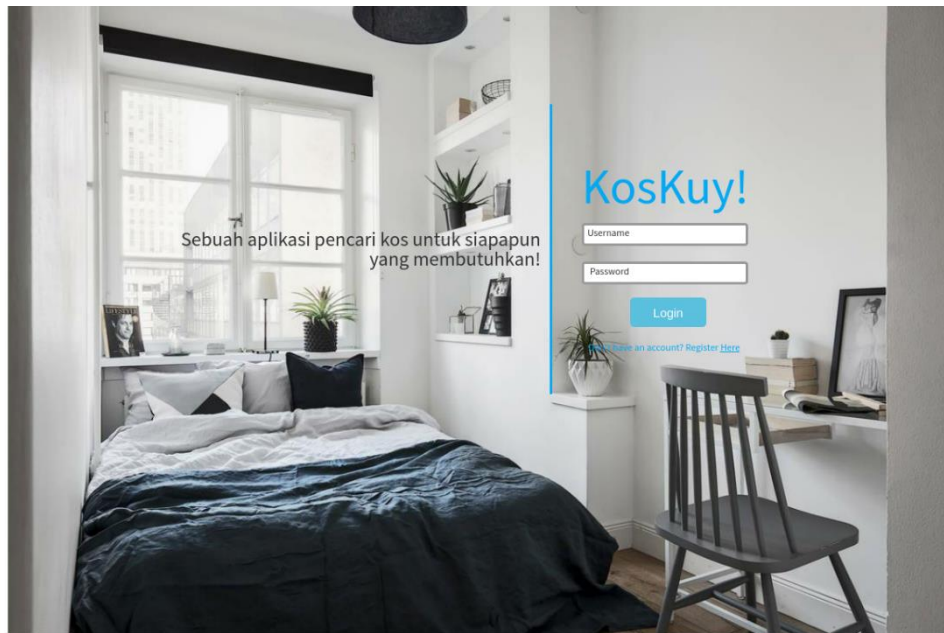
```

Input(n);
Select * from kosan where nama_kos LIKE '%n%';
    
```

### 3.5 Perancangan Antarmuka

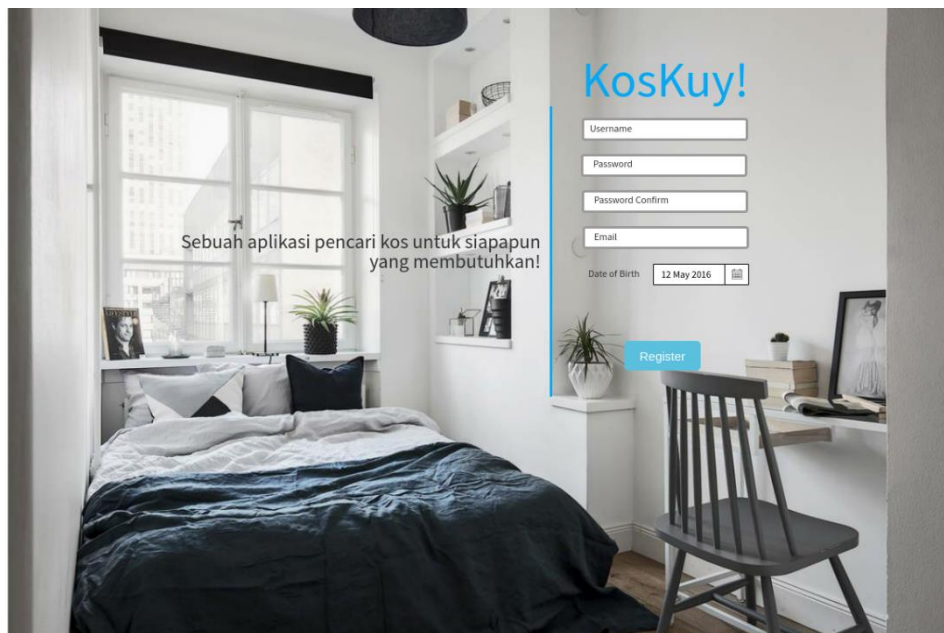
#### 1. Login





Antarmuka : interface login

<b>Id Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Box1</i>	<i>Input</i>	<i>Box username</i>	Untuk mengisi username user
<i>Box2</i>	<i>Input</i>	<i>Box password</i>	Untuk mengisi password dari username user
<i>Login</i>	<i>Button</i>	<i>Button login</i>	Jika klik login, maka akan langsung ke interface home
<i>Click here</i>	<i>Button</i>	<i>Register button</i>	Untuk menuju ke interface register



<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Box1</i>	<i>Input</i>	<i>Box username</i>	Untuk membuat username user
<i>Box2</i>	<i>Input</i>	<i>Box password</i>	Untuk membuat password dari username user
<i>Box3</i>	<i>Input</i>	<i>Box confirm</i>	Untuk mengkonfirmasi password yang di buat
<i>Box4</i>	<i>Input</i>	<i>Box email</i>	Untuk mengisi email user
<i>Box5</i>	<i>Input</i>	<i>Box date birth</i>	Untuk mengkonfirmasi kelahiran user
<i>Box6</i>	<i>Button</i>	<i>button register</i>	Untuk meninput semua data user ke database

KosKuy!
Home
History
Profile

Lihat berdasarkan

Rating

Harga

Wilayah

Modal Title

Close

Save

Modal Title

Close

Save

Modal Title

Close

Save

«

1

2

3

4

5


»

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Button Home</i>	Untuk kembali ke interface home
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Buton History</i>	Untuk melihat history pemesanan
<i>Buttin3</i>	<i>Button</i>	<i>Button Profile</i>	Untuk menuju ke profile user
<i>Searchbox</i>	<i>Navbar</i>	<i>Navigation bar</i>	Untuk mencari profile kosan
<i>Dropdown1</i>	<i>Button</i>	<i>Dropdown rating</i>	Untuk memfilter berdasarkan rating
<i>Dropdown2</i>	<i>Button</i>	<i>Dropdown harga</i>	Untuk memfilter berdasarkan harga
<i>Dropdown3</i>	<i>Button</i>	<i>Dropdown wilayah</i>	Untuk memfilter berdasarkan wilayah
<i>Search1</i>	<i>Button</i>	<i>Button search</i>	Untuk menuju ke pencarian
<i>Page1</i>	<i>Button</i>	<i>Buttin page</i>	Untuk berpindah halaman
<i>Textbox1</i>	<i>input</i>	<i>Textbox iklan</i>	Untuk mendisplay kosan yang diiklankan
<i>Button4</i>	<i>Button</i>	<i>Button close</i>	Untuk menutup iklan
<i>Button5</i>	<i>Button</i>	<i>Button save</i>	Untuk menyimpan profile kosan yang diiklankan

History Pembelian 1	Total Harga : Rp.200.000 Berhasil!	×
History Pembelian 1	Total Harga : Rp.200.000 Berhasil!	×
History Pembelian 1	Total Harga : Rp.200.000 Berhasil!	×
History Pembelian 1	Total Harga : Rp.200.000 Berhasil!	×
History Pembelian 1	Total Harga : Rp.200.000 GAGAL!	×

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Button Home</i>	Untuk kembali ke interface home
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Buton History</i>	Untuk melihat history pemesanan
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Button Profile</i>	Untuk menuju ke profile user
<i>Searchbox</i>	<i>Navbar</i>	<i>Navigation bar</i>	Untuk mencari history pembayaran
<i>Page1</i>	<i>Button</i>	<i>Button page</i>	Untuk berpindah halaman
<i>Textbox1</i>	<i>input</i>	<i>Textbox history</i>	Untuk medisplay beberapa history pembayaran
<i>Search1</i>	<i>Button</i>	<i>Button search</i>	Untuk menuju ke pencarian

KosKuy!
Home
History
Profile



**Nama** : Ardhan Fahmi

**Email** : ardhiannexe@gmail.com

**TTL** : PATI, 11 Desember 1998

**Alamat** : Cikoneng, Bojongsoang, Bandung

Edit Profile

<b>Id Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Button Home</i>	Untuk kembali ke interface home
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Buton History</i>	Untuk melihat history pemesanan
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Button Profile</i>	Untuk menuju ke profile user
<i>Searchbox</i>	<i>Navbar</i>	<i>Navigation bar</i>	Untuk mencari history pembayaran
<i>Edit1</i>	<i>Button</i>	<i>Button edit</i>	Untuk mengedit profile
<i>Heading1</i>	<i>Heading</i>	<i>Heading nama</i>	Untuk mendisplay nama
<i>Heading2</i>	<i>Heading</i>	<i>Heading email</i>	Untuk mendisplay Email
<i>Heading3</i>	<i>heading</i>	<i>Heading TTL</i>	Untuk mendisplay TTL
<i>Heading4</i>	<i>Heading</i>	<i>Heading Alamat</i>	Untuk mendisplay alamat
<i>Search1</i>	<i>Button</i>	<i>Button search</i>	Untuk menuju ke pencarian
<i>Image1</i>	<i>input</i>	<i>Profile image</i>	Untuk menaruh foto user

# Kurir

Nama Lengkap

Alamat Lengkap

Nomor Hp

Barang Barang

Pilih Kendaraan

☒ Pickup

☐ Truck Box

☐ Motor Roda 3

Cari Kurir!

<b>Id_Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
Button1	Button	Button Home	Untuk kembali ke interface home
Button2	Button	Buton History	Untuk melihat history pemesanan
Button3	Button	Button Profile	Untuk menuju ke profile user
Searchbox	Navbar	Navigation bar	Untuk mencari history pembayaran
Page1	Button	Button page	Untuk berpindah halaman
Search1	Button	Button search	Untuk menuju ke pencarian
Textbox1	input	Textbox nama	Untuk menginput nama lengkap
Textbox2	Input	Textbox alamat	Untuk menginput alamat lengkap
Textbox3	Input	Textbox no HP	Untuk menginput no HP
Textbox4	Input	Textbox Barang	Untuk menginput daftar barang
Radio1	Input	Radiobutton kendaraan	Untuk memilih kendaraan kurir
Button1	Button	Button carikurir	Untuk menginput pilihan kendaraan

# Bayar Kosan



★★★★★ Rating 6/5 || 10.000 Reviews

## Kosan Uwuww

Rp. 5.000.000/tahun

### Deskripsi :

Kosan Uwuww adalah sebuah kos yang berada di dekat Telko University dengan berbagai fasilitas mewah.

## Bayar Melalui

☒ Transfer Via Rekening

☐ Mobile Banking

☐ Internet Banking

☐ Visa

Jumlah yang harus dibayar

**Rp. 5.000.250**

Pembayaran Berhasil

Pakai Kurir?

Anda dapat menggunakan jasa kurir untuk memindahkan barang

Pakai Kurir?

☒ YA

☐ Tidak

OK

<b><u>ID_Objek</u></b>	<b><u>Jenis</u></b>	<b><u>Nama</u></b>	<b><u>Keterangan</u></b>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Button Home</i>	Untuk kembali ke interface home
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Buton History</i>	Untuk melihat history pemesanan
<i>Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Button Profile</i>	Untuk menuju ke profile user
<i>Searchbox</i>	<i>Navbar</i>	<i>Navigation bar</i>	Untuk mencari history pembayaran
<i>Page1</i>	<i>Button</i>	<i>Button page</i>	Untuk berpindah halaman
<i>Search1</i>	<i>Button</i>	<i>Button search</i>	Untuk menuju ke pencarian
<i>Heading1</i>	<i>Heading</i>	<i>Heading bayar</i>	Untuk mendisplay heading pemabayaran
<i>Heading2</i>	<i>Heading</i>	<i>Heading profile</i>	Untuk mendisplay heading profile&harga kosan
<i>Checkbox1</i>	<i>Checkbox</i>	<i>Checkbox rating</i>	Untuk mendisplay rating
<i>Heading2</i>	<i>Heading</i>	<i>Heading</i>	-
<i>Radiobutton 1</i>	<i>Radiobutton</i>	<i>Radiobutton pembayaran</i>	Untuk memilih jenis pembayaran
<i>Radiobutton 2</i>	<i>Radiobutton</i>	<i>Radiobutton kurir</i>	Untuk pilih kurir
<i>Textbox1</i>	<i>Textbox</i>	<i>Textbox sukses</i>	Untuk mendisplay jika pembayaran berhasil
<i>Textbox2</i>	<i>Textbox</i>	<i>Textbox deskripsi</i>	Untuk mendisplay deskripsi kosan
<i>Textbox3</i>	<i>Textbox</i>	<i>Textbox opsi pakai kurir</i>	Untuk mendisplay opsi penggunaan kurir

# Profile Kosan



★★★★★ Rating 6/5 || 10.000 Reviews

## Kosan Uwuww

Rp. 5.000.000/tahun

### Deskripsi :

Kosan Uwuww adalah sebuah kos yang berada di dekat Telko University dengan berbagai fasilitas mewah.

BOOKING!

No.Telp

Chat Via Koskuy!

## Komen dan review

### Review 1

Tau ah males pengen beli truk

### List Group Item Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus,.

### List Group Item Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc maximus,.

Perancangan Representasi Persistensi Kelas

Bagian ini diisi dengan rancangan skema basisdata dan traceability-nya terhadap kelas entity. (PEMBUATAN SKEMA RELASI)

## 4. Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Kode	USER	KOSAN	BAYAR	BOOKING	KURIR	ADMIN
KK-01	V					
KK-02	V	V				
KK-03	V	V				
KK-04	V	V				
KK-05	V	V				
KK-06	V	V	V	V	V	
KK-07	V	V	V	V	V	
KK-09	V	V	V	V	V	
KK-10	V	V				V

