

DPPL-001

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Hoqo Bajoe

untuk:

User Yang Ingin Liburan di Labuan Bajo


Dipersiapkan oleh Kelompok 3:

Muhammad Ikram Kaer Sinapoy	(1301193341)
I Wayan Adi Wahyudi	(1301194084)
Hassan Rizky Putra Saiellah	(1301190328)
Muhammad Sulthon Asramanggala	(1301194008)
Muhammad Ghifari Adrian	(1301194034)

Program Studi Teknik Informatika/Sistem dan Teknologi Informasi

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-XX</i> <xx:no grp>		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
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	5
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	5
1.2 Lingkup Masalah	5
1.3 Definisi dan Istilah	5
1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran	5
1.5 Referensi	5
1.6 Ikhtisar Dokumen	5
2 Deskripsi Perancangan Global	6
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi	6
2.2 Deskripsi Arsitektural	6
2.3 Deskripsi Komponen	6
3 Perancangan Rinci	7
3.1 Realisasi Use Case	7
3.1.1 Use Case <nama use case 1>	7
3.1.1.1 Identifikasi Kelas	7
3.1.1.2 Sequence Diagram	7
3.1.1.3 Diagram Kolaborasi/Komunikasi Kelas	7
3.2 Perancangan Detil Kelas	7
3.2.1 Kelas <nama kelas>	7
3.2.2 Kelas <nama kelas>	8
3.3 Diagram Kelas Keseluruhan	8
3.4 Algoritma/Query	8
3.5 Diagram Statechart	8
3.6 Perancangan Antarmuka	8
3.7 Perancangan Representasi Persistensi Kelas	9
4 Matriks Keruntutan	9

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk menjabarkan aplikasi yang kami bangun dan nantinya aplikasi yang kami bangun dapat digunakan oleh user yang ingin berwisata ke labuan bajo dan dapat memudahkan user untuk mendapat informasi pariwisata yang ada disana.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak untuk wisata labuan bajo, merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membantu masyarakat indonesia untuk melihat apa saja wisata yang tersedia di Labuan Bajo, wisatawan juga bisa mengambil paket perjalanan wisata yang disediakan oleh platform kami. Tujuan membuat perangkat lunak ini adalah agar tempat wisata di Labuan Bajo semakin terkenal di khalayak umum, dan mudah di jangkau, karena perangkat platform ini memberikan daftar paket untuk perjalanan wisata di Labuan Bajo. Perangkat lunak Wisata Labuan Bajo dapat melakukan hal-hak berikut ini:

- Dapat mengetahui berbagai informasi tempat wisata yang ada di Labuan Bajo
- Dapat melihat paket wisata yang di sediakan di Labuan Bajo
- Dapat melihat berbagai rekomendasi tempat wisata di Labuan Bajo

1.3 Definisi dan Istilah

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

Kata Kunci atau frase	Definisi dan atau akronim
DPPL	Dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
SKPL	Singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau sering juga disebut sebagai Software Requirements Specification (SRS) merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DBMS	Singkatan dari “Database Management System” yaitu sistem pengorganisasian dan sistem pengolahan Database pada komputer.
PHP	Bahasa pemrograman server side yang digunakan untuk membangun web yang dinamis

1.4 Referensi

1. Kelompok 3 IF-43-05. (2022) SKPL HoqoBajoe.

1.5 Ikhtisar Dokumen

Tuliskan sistematika pembahasan (ikhtisar) dokumen ini.

2 Deskripsi Perancangan Global

Deskripsi perancangan global meliputi penjelasan tentang rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen yang membangun perangkat lunak.

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Sistem ini diimplementasikan dalam lingkungan sebagai berikut:

1. Sistem Operasi : Windows, Mac
2. Bahasa pemrograman : HTML, Java Script, CSS, PHP, Dart
3. DBMS : MySQL
4. Development Tool : XAMPP, Visual Studio Code, Android Studio

2.2 Deskripsi Arsitektural

Hoqo Bajoe sendiri mungkin akan menggunakan Arsitektural yaitu Data Flow. Data Flow sendiri merupakan data input yang ditransformasikan atau diubah oleh serangkaian komponen komputasi atau manipulatif menjadi data yang bisa dilihat atau ouput.

2.3 Deskripsi Komponen

Diisi dengan daftar modul. Daftar modul bisa dalam bentuk tabel berikut:

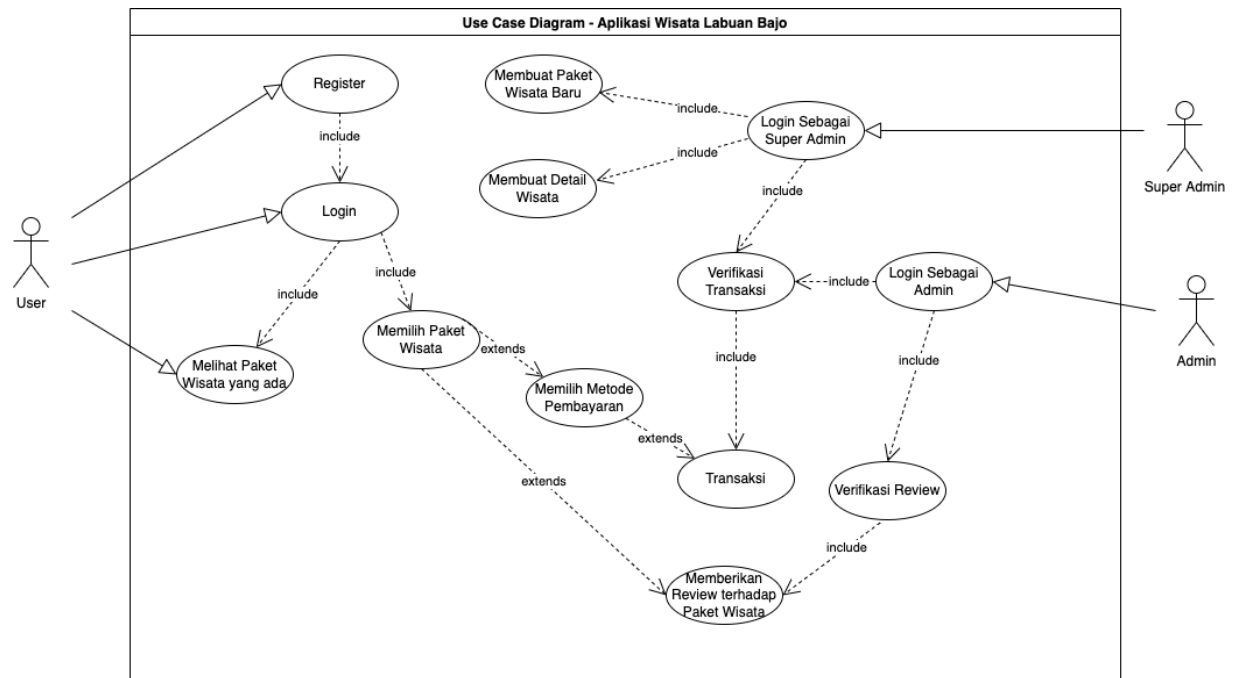
No	Nama Komponen	Keterangan

3 Perancangan Rinci

Pada perancangan rinci akan dijelaskan mengenai realisasi use case, perancangan detail kelas, diagram keseluruhan, algoritma/query, diagram statechart, perancangan antarmuka, dan perancangan representasi presistensi kelas.

3.1 Realisasi Use Case

Pada sub bab realisasi use case ini menjelaskan tentang realisasi semua use case yang telah dirancang pada dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.



Use Case Name	Proses User Register	ID: UC01
Actor	User	
Description	User melakukan registrasi akun di website	
Step Performed	1. User mengakses website yang kami buat 2. User mengklik tombol Sign Up 3. User memasukkan data diri yang dibutuhkan 4. User mengklik "Submit"	
Precondition	User belum melakukan registrasi akun	
Post Condition	User telah melakukan registrasi akun	
Assumption	User telah membuka website namun belum memiliki akun	

Use Case Name	Proses User Login	ID: UC02
---------------	-------------------	----------

Actor	User
Description	User melakukan login di akun website
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. User sudah melakukan register pada website 2. User mengklik tombol Sign In 3. User memasukan email dan password 4. User melakukan login
Precondition	User belum melakukan login
Post Condition	User telah login ke akun website
Assumption	User telah memiliki akun tapi belum login

Use Case Name	User melihat wisata yang ada	ID: UC03
Actor	User	
Description	User hanya melihat paket wisata yang telah kami sediakan	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. User mengakses website yang kami buat 2. User melihat paket wisata pada website 	
Precondition	User belum mengakses website	
Post Condition	User telah melihat paket wisata	
Assumption	User belum mengetahui wisata apa saja yang kami sediakan	

Use Case Name	Memilih paket Wisata	ID: UC04
Actor	User	
Description	User dapat memilih paket wisata yang ingin di ambil	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. User mengakses website yang kami buat 2. User melakukan login akun pada website 3. User memilih paket wisata yang diinginkan 	
Precondition	User belum memilih paket yang diinginkan	
Post Condition	User telah memilih paket yang diinginkan	
Assumption	User telah melihat paket wisata yang tersedia pada website	

Use Case Name	Memilih metode pembayaran	ID: UC05
Actor	User	
Description	User memilih metode pembayaran yang telah kami sediakan	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. User mengisi data diri 2. User memilih bank yang telah kami sediakan 3. User memilih metode pembayaran 4. User akan menerima <i>Virtual Account</i> 	
Precondition	User belum memilih metode pembayaran	
Post Condition	User telah menerima <i>Virtual Account</i> dan siap transfer uang ke bank	
Assumption	User telah memilih paket wisata yang tersedia	

Use Case Name	Transaksi	ID: UC06
Actor	User	
Description	User melakukan pembayaran terhadap Virtual Account yang telah diberikan	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. User melakukan pembayaran terhadap bank dan metode yang telah dipilih 2. User telah melakukan pembayaran 3. User menunggu verifikasi pembayaran dari admin 	
Precondition	User belum melakukan pembayaran	
Post Condition	User telah melakukan pembayaran	
Assumption	User telah mendapatkan Virtual Account untuk melakukan pembayaran	

Use Case Name	Memberikan Review terhadap Paket Wisata	ID: UC07
Actor	User	
Description	User memberikan review setelah merasakan Paket Wisata yang telah diambil	

Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. User membuka kembali paket yang telah dibayar sebelumnya 2. User memberikan bintang pada paket wisata 3. User memberikan komentar pada paket wisata
Precondition	User belum melakukan review paket wisata
Post Condition	User telah melakukan review paket wisata
Assumption	User telah melakukan liburan sesuai dengan paket wisata yang diambil

Use Case Name	Login Sebagai Super Admin	ID: UC08
Actor	Super admin	
Description	Super Admin login kedalam website	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. Super Admin membuka laman website 2. Super Admin mengklik tombol Sign in 3. Super Admin memasukkan username dan password 4. Super Admin mengklik tombol submit 5. Super Admin telah masuk ke dalam laman website 	
Precondition	Super Admin belum melakukan login	
Post Condition	Super Admin telah melakukan login	
Assumption	Super Admin belum login ke laman website	

Use Case Name	Membuat Paket Wisata Baru	ID: UC09
Actor	Super Admin	
Description	Super Admin membuat pilihan paket wisata baru	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. Super Admin melakukan login ke laman website 2. Super Admin membuat paket wisata baru 3. Paket wisata baru telah dibuat 	
Precondition	Super Admin belum membuat paket wisata baru	
Post Condition	Super Admin telah membuat paket wisata baru	
Assumption	Super admin telah login ke halaman website	

Use Case Name	Membuat Detail Wisata Baru	ID: UC10
Actor	Super Admin	
Description	Super Admin membuat detail wisata baru	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. Super Admin melakukan login ke laman website 2. Super Admin menuliskan detail dari paket wisata yang baru dibuat 	
Precondition	Super Admin belum membuat detail paket wisata	
Post Condition	Super Admin telah membuat detail paket wisata	
Assumption	Super Admin telah login ke halaman website	

Use Case Name	Verifikasi Transaksi	ID: UC11
Actor	Super admin dan Admin	
Description	Super admin dan admin melakukan verifikasi terhadap pembayaran yang telah dilakukan oleh user	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. Super admin dan Admin melakukan login ke website 2. Super admin dan Admin melakukan pengecekan terhadap data pembayaran 3. Super admin dan Admin melakukan verifikasi terhadap pembayaran yang telah dilakukan user 	
Precondition	Super admin dan Admin belum melakukan verifikasi pembayaran	
Post Condition	Super admin dan Admin telah melakukan verifikasi pembayaran	
Assumption	Super admin dan Admin telah melakukan login dan user telah melakukan pembayaran	

Use Case Name	Login sebagai Admin	ID: UC12
Actor	Admin	
Description	Admin login ke dalam website	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin membuka website 2. Admin melakukan klik login sebagai admin 	

	3. Admin memasukan email dan password
Precondition	Admin belum melakukan login sebagai admin
Post Condition	Admin telah login sebagai admin
Assumption	Admin telah memiliki akun, namun belum melakukan login sebagai admin

Use Case Name	Verifikasi Review	ID: UC13
Actor	Admin	
Description	Admin melakukan verifikasi terhadap review yang diberikan user	
Step Performed	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin melakukan login ke laman website 2. Admin melakukan verifikasi terhadap review yang user diberikan 3. Review user telah terverifikasi 	
Precondition	Review user belum terverifikasi	
Post Condition	Review user telah terverifikasi	

3.1.1 Use Case <nama use case 1>

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

3.1.1.1 Identifikasi Kelas

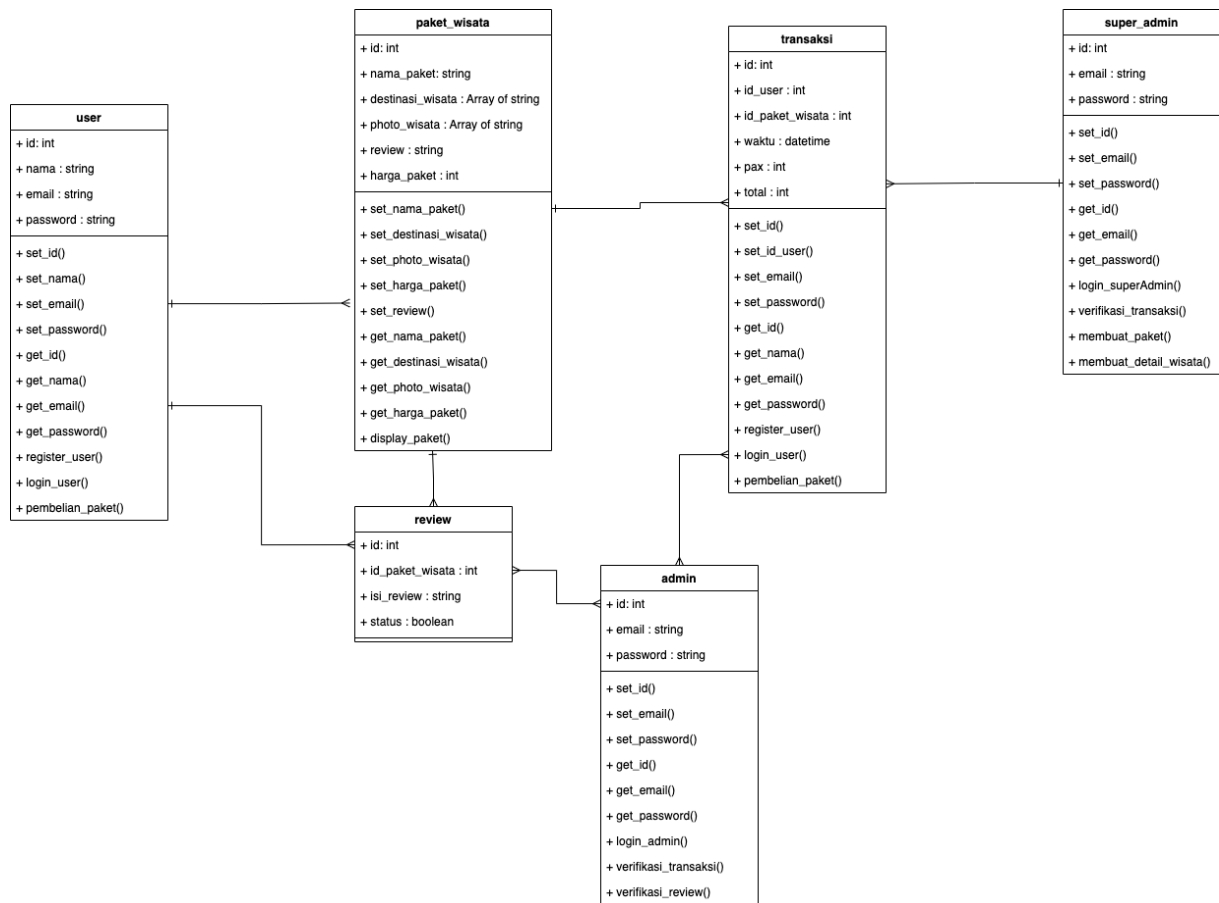
Identifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait

3.1.1.2 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk setiap skenario use case. Skenario melibatkan kelas-kelas yang sudah diidentifikasi.

3.1.1.3 Diagram Kelas



3.2 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas dalam tabel berikut:

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait

Untuk setiap kelas:

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

3.2.1 Kelas <nama kelas>

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

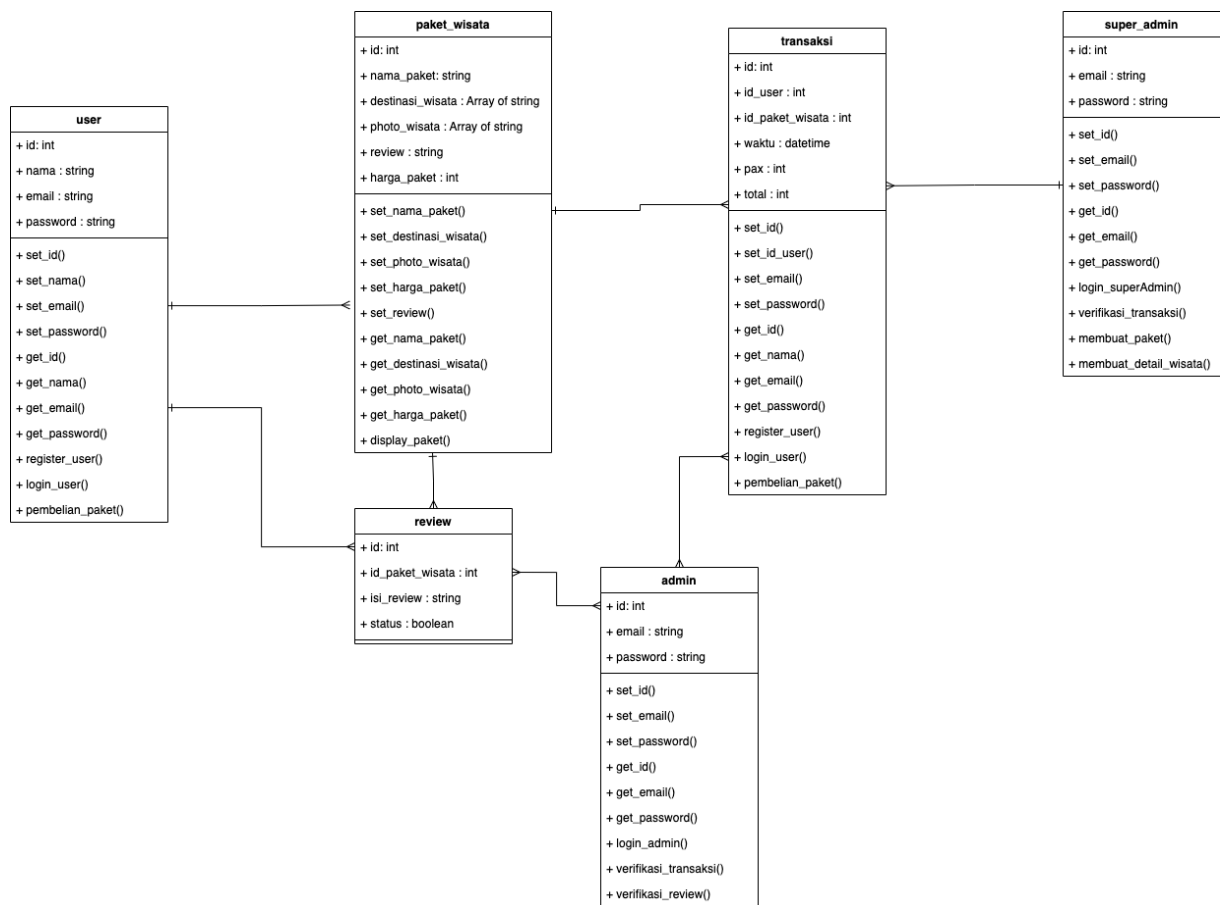
Nama Kelas :

Nama Operasi	Visibility (private, public)	Keterangan
Diisi dengan signature operasi		

<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Diisi dengan nama atribut</i>		<i>Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan</i>

3.2.2 Kelas <nama kelas>

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan



3.4 Algoritma/Query

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk method-method dari Class 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.

Contoh:

Nama Kelas :

Nama Operasi :

Algoritma :

(Algo-xxx)

--

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah}

Query

:

No Query	Query	Keterangan
O-xxx		Tuliskan fungsi dari querynya

3.5 Diagram Statechart

Bagian ini hanya diisi jika ada kelas yang kompleks. Perubahan status kelas tersebut harus digambarkan dalam bentuk diagram statechart. Boleh dibuat subba per kelas.

3.6 Perancangan Antarmuka

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka.

Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya, misalnya seperti di bawah ini:

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

ID Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Diisi dengan string yg tampil pd layar</i>	<i>Diisi dengan penjelasan reaksi sistem, misalnya membuka layar apa, link kemana. Jika menyangkut suatu kode yang cukup rumit, acu algoritma yang telah diuraikan di atas.</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>OK</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Proses AlgoXXX.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>		<i>Isi Teks yang disimpan pada File xxx</i>

Jika objek dikaitkan ke File lain (misalnya file gambar, file teks), berikan nama file terkait dan deskripsi ringkas dalam kolom keterangan

3.7 Perancangan Representasi Persistensi Kelas

Bagian ini diisi dengan rancangan skema basisdata dan traceability-nya terhadap kelas entity.

4 Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Kelas	Use Case Terkait

