**DPPL**-2018

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Sistem Roda Dua

untuk:

Jaya Abadi Sukses Tentram dan Sejahtera

Dipersiapkan oleh:

Falia Amalia (1301164602)

Joel Andrew M. K. Ginting (1301164165)

Riandi Kartiko (1301164300)

Talitha Farah Kurniawati (1301164262)

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Program Studi S1 Teknik Informatika  -  Fakultas Informatika | Nomor Dokumen | | Halaman |
| *DPPL-2018* | | 8 |
| Revisi | *<nomor revisi>* | *Tgl: 22 April 2018* |

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

[Daftar Isi 4](#_gjdgxs)

[1. Pendahuluan 5](#_30j0zll)

[1.1](#_1fob9te) Tujuan Penulisan Dokumen 5

[1.2](#_3znysh7) Lingkup Masalah 5

[1.3](#_2et92p0) Definisi dan Istilah 6

[1.4](#_2s8eyo1) Aturan Penamaan dan Penomoran 6

[1.5](#_17dp8vu) Referensi 6

[1.6](#_3rdcrjn) Ikhtisar Dokumen 7

[2](#_26in1rg) Deskripsi Perancangan Global 7

[2.1](#_lnxbz9) Rancangan Lingkungan Implementasi 8

[2.2](#_35nkun2) Deskripsi Arsitektural 8

[2.3](#_1ksv4uv) Deskripsi Komponen 9

[3](#_2jxsxqh) Perancangan Rinci 11

[3.1](#_z337ya) Realisasi Use Case 13

[3.1.1](#_3j2qqm3) Use Case <Login> 13

3.1.1.1 Identifikasi Kelas LogIn 13

3.1.1.2 Sequence Diagram Login 13

3.1.1.3 Diagram Kelas LogIn 14

3.1.2 Use Case <Input Barang> 15

3.1.2.1 Identifikasi Kelas Input 15

3.1.2.2 Sequence Diagram Input 15

3.1.2.3 Diagram Kelas Input 16

3.1.3 Use Case <Update Barang> 17

3.1.3.1 Identifikasi Kelas Update 18

3.1.3.2 Sequence Diagram Update 18

3.1.3.3 Diagram Kelas Update 18

3.1.4 Use Case <Delete Barang> 19

3.1.4.1 Identifikasi Kelas Delete 19

3.1.4.2 Sequence Diagram Delete 19

3.1.4.3 Diagram Kelas Delete 20

3.1.5 Use Case <View Barang> 21

3.1.5.1 Identifikasi Kelas View 21

3.1.5.2 Sequence Diagram View 21

3.1.5.3 Diagram Kelas View 22

3.1.6 Use Case <Database Barang> 23

3.1.6.1 Identifikasi Kelas Database Barang 23

3.1.6.2 Sequence Diagram Database Barang 23

3.1.6.3 Diagram Kelas Database Barang 23

3.1.7 Use Case <Verifikasi Barang> 24

3.1.7.1 Identifikasi Kelas Verifikasi Barang 24

3.1.7.2 Sequence Diagram Verifikasi Barang 24

3.1.7.3 Diagram Kelas Verifikasi Barang 24

3.1.8 Use Case <Log Out> 25

3.1.8.1 Identifikasi Kelas LogOut 25

3.1.8.2 Sequence Diagram LogOut 25

3.1.8.3 Diagram Kelas LogOut 25

[3.2](#_ihv636) Perancangan Detil Kelas 26

[3.2.1](#_1hmsyys) Kelas <Log In> 26

[3.2.2](#_1egqt2p)  Kelas <Input Barang> 27

[3.2.3](#_1egqt2p)  Kelas <Update Barang> 27

[3.2.4](#_1egqt2p) Kelas <Delete Barang> 28

[3.2.5](#_1egqt2p) Kelas <View Barang> 28

[3.2.3](#_1egqt2p) Kelas <Database Barang> 29

[3.2.3](#_1egqt2p) Kelas <Verifikasi Barang> 30

[3.2.3](#_1egqt2p) Kelas <Log Out> 30

[3.3](#_3fwokq0) Diagram Kelas Keseluruhan 31

[3.4](#_1v1yuxt) Algoritma/Query 31

[3.5](#_4f1mdlm) Diagram Statechart 34

[3.5.1](#_1egqt2p) Log In 34

[3.5.2](#_1egqt2p) Input Barang 35

[3.5.3](#_1egqt2p)  Update Barang 36

[3.5.4](#_1egqt2p) Delete Barang 37

[3.5.5](#_1egqt2p) View Barang 37

[3.5.6](#_1egqt2p) Verifikasi 37

[3.5.7](#_1egqt2p) Database 37

[3.5.8](#_1egqt2p) Log Out 38

[3.6](#_3ygebqi) Perancangan Antarmuka 39

3.6.1 Log In 39

3.6.2 Halaman Awal 41

3.6.3 Halaman Awal Dealer 43

3.6.4 Form Pemesanan Dealer 44

3.6.5 Halaman Awal Pabrik 46

[3.7](#_4k668n3) Perancangan Representasi Persistensi Kelas 48

[4](#_2zbgiuw) Matriks Kerunutan 48

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

# BAB I

# PENDAHULUAN

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi Desain Perancangan Perangkat Lunak ( DPPL ) untuk Sistem Informasi Aplikasi Penjualan Motor. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh. Pengguna dari dokumen ini diantaranya adalah pengembang perangkat lunak sistem informasi dan personil-personil yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan sistem dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen DPPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak sistem informasi.

## Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan dikembangkan yaitu merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudahkan segala proses kegiatan manusia di DPPL ini kami akan melakukan hal-hal sebagai berikut:

Sistem Penjualan Motor dapat melakukan hal-hal berikut:

1. Melakukan Proses *Log in*

2. Melakukan Proses Pengecekkan Stok yang tersedia.

a. Input ketersediaan stok

b. Upload stok jenis motor yang sama, berbeda atau baru

c. Input dan menampilkan stok yang sudah di upload

3. Menampilkan Laporan stok ketersediaan dan list kebutuhan pembuatan motor

a. Menampilkan stok, harga, dan jenis kendaraan

b. Menampilkan data list barang sparepart yang dibutuhkan dealer ke pabrik

## Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen DPPL ini:

* SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak yang berisi spesifikasi kebutuhan dari suatu perangkat lunak, atau dalam bahasa Inggris-nya SKPL sering disebut juga dengan Software Requirement Specification (SRS).
* DPPL adalah Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak atau dalam bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai Software Design Description(SDD), merupakan acuan penggunaan bagi user dan acuan pengembangan bagi pengembang.
* DFD adalah Data Flow Diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran data pada perangkat lunak.
* ERD adalah Entity Relationship Diagram yang menunjukkan keterhubungan antar entitas yang ada pada sistem tempat perangkat lunak ini akan diterapkan.

## Aturan Penamaan dan Penomoran

Penulisan dokumen DPPL ini menggunakan berbagai macam aturan penamaan dan penomoran yang berbeda-beda untuk beberapa bagian tertentu. Aturan penamaan dan penomoran yang digunakan berdasarkan hal/bagian tersebut adalah seperti yang tercantum pada Tabel 1 berikut ini.

|  |  |
| --- | --- |
| Hal/Bagian | Aturan Penomoran/Penamaan |
| Kebutuhan Fungsional | DPPL-FXX |
| Kebutuhan Non-Fungsional | DPPL-NFXX |
| Ringkasan Kebutuhan Fungsional | DPPL-FXXX |
| Ringkasan Kebutuhan Non Fungsional | DPPL-NFXXX |

## Referensi

Beberapa *textbook*, panduan, atau dokumentasi lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL), Jurusan Teknik Informatika, Universitas Telkom.
2. Template DPPL Analisis Berorientasi Objek Program Studi S1 Teknik Infornatika Universitas Telkom.

## Ikhtisar Dokumen

Untuk membahas permasalahan yang telah disampaikan di atas dalam tugas akhir ini dibuat sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

* BAB I PENDAHULUAN

Berisi overview perangkat lunak yang merupakan ringkasan terhadap deskripsi aplikasi secara umum yang meliputi Latar belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan, tujuan, lingkup masalah, definisi dan istilah, aturan penamaan dan penomoran, referensi, serta ikhtisar dokumen.

* BAB II DESKRIPSI PERANCANGAN GLOBAL

Berisi perancangan global dari perangkat lunak yang meliputi lingkungan dimana perangkat lunak diimplementasikan, deskripsi arsitektural maupun deskripsi komponen dari perangkat lunak yang dibangun.

* BAB III DESKRIPSI PERANCANGAN RINCI

Bab ini membahas mengenai tinjauan organisasi, uraian prosedur, analisis sistem yang digunakan sebagai dasar pembuatan aplikasi yang dibangun. Disamping itu juga bab ini membahas tantang permodelan sistem yang menggambarkan muatan dan aliran informasinya. Menggambarkannya menggunakan Unified modeling languange (UML) yang berupa activity 7 diagram, use case diagram, class diagram beserta detailnya, algoritma query penting, statechart untuk usecase, sequence diagram, antarmuka, representasi persistensi kelas serta matriks kerunutan tiap use case dan kemudian mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan datang.

* BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang urain spesifikasi program dan pengelolaan data yang terdiri dari hasil tampilan program dan skenario pengujian, rancangan kode. Rancang keluaran, rancangan masukan, rancang dialog layar yang berupa sturkur tampilan layar dan terakhir rancangan activity diagram.

* BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan beberapa saran yang diharapkan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan nantinya

# 

# BAB II

# Deskripsi Perancangan Global

## Rancangan Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi yang akan digunakan untuk pengembangan Aplikasi Pembelajaran ini adalah :

Sistem Operasi : Windows 10, 8.1, 8.0, 7, dan MAC OS

DBMS : JDBC

*Development Tools* : *Netbeans, PHP, Database System*

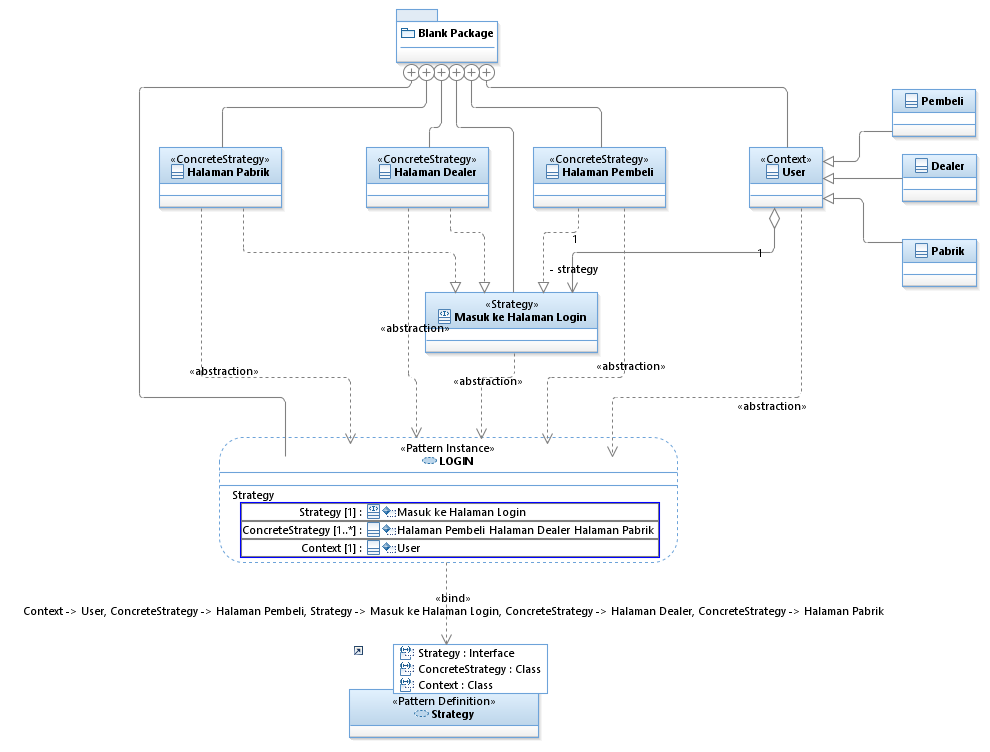
*Word Processor* : *MS Word* 2016, *Google Docs*

Bahasa Pemrograman : Java, php

*Browser* : *Google Chrome, Mozilla, Opra, Safari*

***( DEPLOYMENT DIAGRAMNYA INPUTIN JUGA )***

## Deskripsi Arsitektural



## Deskripsi Komponen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Komponen** | **Keterangan** |
| DPPL-NO1 | *Log-in* | Proses pertama bagi user untuk memperoleh hak akses terhadap fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem |
| DPPL-N02 | Kelola Stok Barang | - |
| DPPL-N03 | Kelola Supplier | Menerima list stok sparepart yang dibutuhkan oleh pabrik dan menyampaikan nya kepada petugas Supplier yang lainnya |
| DPPL-N04 | Kelola Dealer | Memesan sparepart yang akan di beli dan menerima struk pembayaran sparepart |
| DPPL-N05 | Kelola Pabrik | Log in. Memasukan data pelanggan. Memasukkan data transaksi. Memasukkan data barang yang dipesan. Membuat laporan transaksi dan bertugas untuk mengantarkan sparepart kepada pelanggan secara langsung |
| DPPL-N06 | Kelola Pengguna | Dapat dikelola oleh beberapa *user* yaitu 3 admin, serta pengunjung. Admin dapat menambahkan dan menghapus pengguna langsung dari sistem, sementara pengunjung dapat merubah username dan password |
| DPPL-N07 | Konsumen | Pengguna sistem informasi website Ya Maaf Motor |
| DPPL-N08 | Supplier | Pengguna sistem informasi website Ya Maaf Motor |
| DPPL-N09 | Dealer | Pengguna sistem informasi website Ya Maaf Motor |
| DPPL-N10 | Pabrik | Pengguna sistem informasi website Ya Maaf Motor |
| DPPL-N11 | Home | Halaman utama yang menampilkan seluruh tipe motor, penjelasan dan stock nya |
| DPPL-N12 | Tambah Data Motor | Menu untuk menambah data stock motor yang dijual |
| DPPL-N13 | Edit Data Motor | Menu untuk mengubah data motor |
| DPPL-N14 | Hapus Data Motor | Menu untuk mengapus data motor |
| DPPL-N15 | Message | Menu untuk mengirim pesan dari/ke dealer dan pabrik |
| DPPL-N16 | Pesan | Menu untuk memesan stock barang ke pabrik |
| DPPL-N17 | View Konfirmasi Order | Menu untuk konfirmasi pesanan dari pabrik |
| DPPL-N18 | Menerima Order | Menu untuk Pabrik menerima order dari Dealer |
| DPPL-N19 | View Data Oder | Menu untuk Pabrik melihat order dari Dealer |
| DPPL-N20 | Edit Data Order | Menu untuk mengubah data order dari Dealer |
| DPPL-N21 | Hapus Data Order | Menu untuk menghapus data order dari Dealer |
| DPPL-N22 | View Data Konsumen | Menu untuk melihat data Konsumen |
| DPPL-N23 | Edit Data Konsumen | Menu untuk mengubah data Konsumen |
| DPPL-N24 | Hapus Data Konsumen | Menu untuk menghapus data Konsumen |
| DPPL-N25 | View Data Kurir | Menu untuk melihat data Kurir |
| DPPL-N26 | Edit Data Kurir | Menu untuk mengubah data Kurir |
| DPPL-N27 | View Data Kurir | Menu untuk menghapus data Kurir |
| DPPL-N28 | View Data Supplier | Menu untuk melihat daftar sparepart yang dibutuhkan dari pabrik |
| DPPL-N29 | Edit Data Supplier | Menu untuk mengkonfirmasi list sparepart dari pabrik |
| DPPL-N30 | Hapus Data Supplier | Menu untuk menghapus list sparepart yang telah dilakukan |

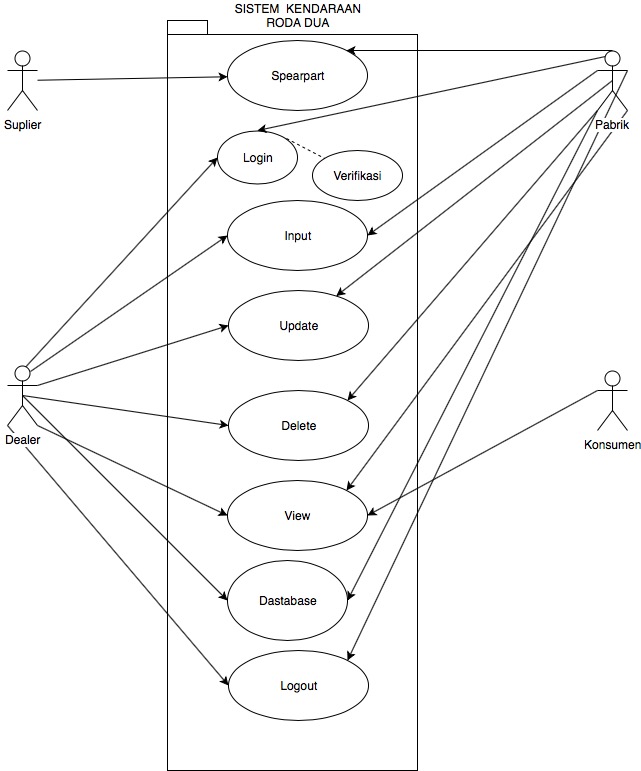
# BAB III

# PERANCANGAN RINCI

## 3.1 Realisasi Use Case

### Use Case Diagram

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



Gambar 1 Use Case Diagram Sistem Roda Dua

Penjelasan: Use-Case diagram ini menggambarkan hubungan antara sistem dan aktor, dan dapat dilihat bahwa tidak setiap aktor bisa berinteraksi dengan keseluruhan kelas sistem.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama UseCase | Deskripi Use-Case | Requirement Terkait |
| 1 | Login | Pada semua admin harus melakukan login untuk dapat masuk ke menu dan sub menu. | Admin Dealer, Admin Pabrik dan Admin Supplier |
| 2 | Kelola Stok Barang | Dealer memiliki daftar barang yang tersedia dan juga tidak tersedia. Maka dari itu dealer membuat daftar barang yang dibutuhkan lalu diteruskan kepada pihak supplier | Admin dealer, Admin supplier |
| 3 | Kelola Dealer | Admin dealer dapat mengirim daftar barang yang dibutuhkan, juga dapat mengelola daftar barang yang dijual oleh dealer | Admin dealer |
| 4 | Kelola Supplier | Admin supplier dapat menerima daftar barang yang dibutuhkan oleh dealer, jika barang yang dibutuhkan dapat langsung diproses pengiriman, jika tidak ada maka supplier meneruskan daftar barang yang tidak tersedia ke pabrik. | Admin supplier |
| 5 | Kelola Pabrik | Admin pabrik dapat mengisi sparepart yang telah dibuat dan tersedia, dan dapat diteruskan kepada pihak supplier. | Admin pabrik |
| 6 | Kelola database Sparepart | Admin dealer dapat mengelola segala informasi mengenai barang dan juga stock barang yang akan di inputkan kedalam aplikasi agar segala sesuatu perubahan informasi dapat dilakukan dengan baik dan teratur | admin dealer |
| 7 | Kelola Verifikasi | Admin dealer, pabrik dapat melakukan verifikasi dan memberikan ijin bagi pekerja pabrik ataupun dealer yang akan menjadi admin baru dengan memberikan ijin akses kepada pekerja lainya | admin pabrik dan dealer |

##### Use Case LOGIN

|  |  |
| --- | --- |
| **Usecase** | **Login** |
| **Date** | 18 April 2018 |
| **Actor** | Admin, Pengunjung |
| **Description** | Login adalah tahap dimana pengguna akan diberikan hak ases terhadap fungsi-fungsi sistem. |
| **Pre-Condition** | Pengguna belum masuk ke sistem |
| **Post-Condition** | Pengguna sudah masuk ke sistem |

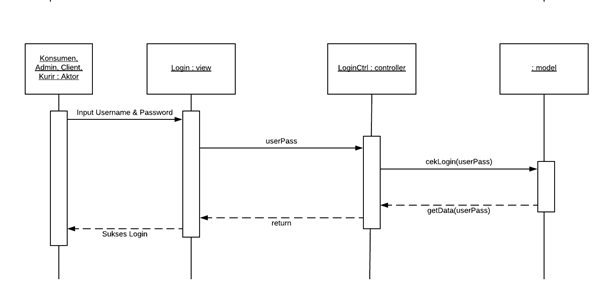
##### Identifikasi Kelas

Kelas: Login

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| 1 | Dealer | Dealer |
| 2 | Pabrik | Pabrik |

##### Sequences Diagram Login

Ket: Login sebagai admin dealer, dan admin pabrik

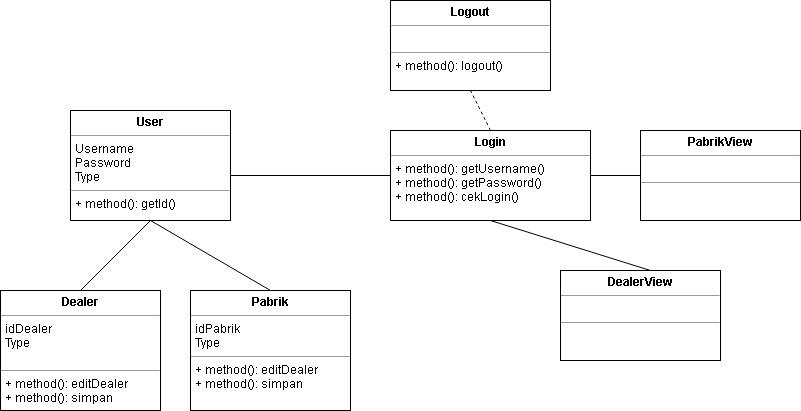


Gambar ... Sequences Diagram Login

##### Diagram Kelas Login

*Class Diagram Login*

Ket: Login sebagai Admin dealer, maupun pabrik



Gambar ... Class Diagram Login

##### Use Case Kelola STOK BARANG ( INPUT )

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case** | **Kelola Stok Barang** |
| Date | 5 Mei 2018 |
| Actor | Admin Dealer dan Pabrik |
| Description | Mengelola barang yang ingin di tampilakn dan di masukan ke halaman aplikasi sehingga pengunjung dapat melihat barang yan di tawarkan |
| Pre-Condition | Admin memasukan barang yang ingin di jual kepada konsumen dengan menginput nama barang dan stck barang |
| Post-Condition | barang sudah di input ke halaman aplikasi sehingga konsumen dapat melihat. |

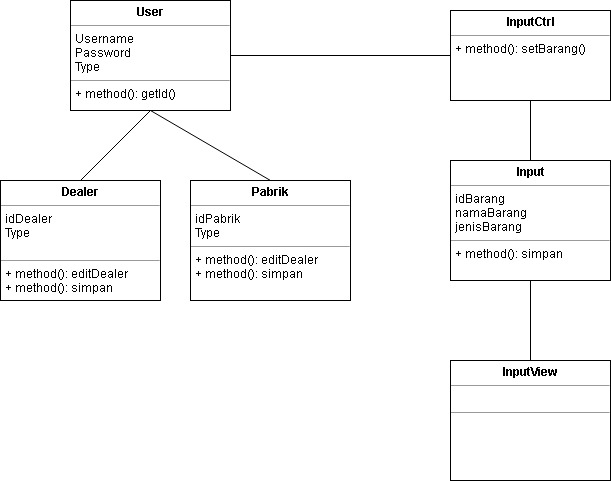
##### Identifikasi Kelas

Kelas : Kelola Stok Barang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| 1 | Dealer | Dealer |
| 2 | Pabrik | Pabrik |

##### Sequences Diagram Kelola Stok Barang

##### Diagram Kelas Kelola Stok Barang



##### Use case UPDATE

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case** | **UPDATE** |
| Date | 5 Mei 2018 |
| Actor | Admin Dealer dan Pabrik |
| Description | Admin dapat melakukan update informasi barang ketika sebuah barang mengalami perubahan informasi ataupun ada data yang sudah tidak sesuai lagi |
| Pre-Condition | Sebuah barang mengalami perubahan jenis ataupun id sehingga harus di update dan juga di perbaharui informasinya |
| Post-Condition | Setelah membuka halaman update maka admin mampu melakukan update informasi yang ingin di rubah |

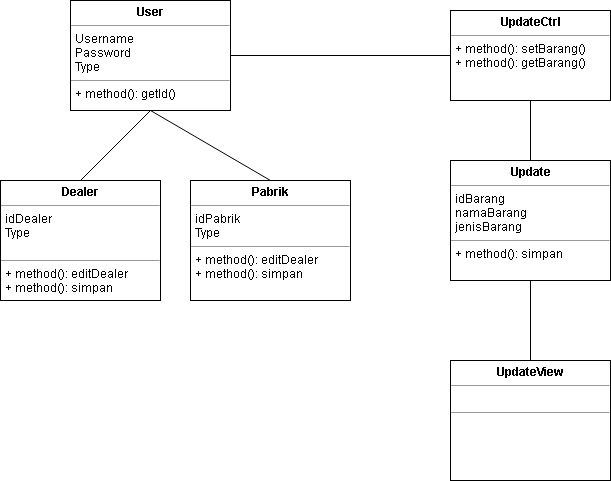
##### Identifikasi kelas

Kelas : Kelola Update

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| 1 | Dealer | Dealer |
| 2 | Pabrik | Pabrik |

##### Sequences Diagram UPDATE

##### Diagram Kelas UPDATE



##### Use Case DELETE

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case** | **DELETE** |
| Date | 5 Mei 2018 |
| Actor | Admin Delaer dan Pabrik |
| Description | Admin dapat menghapus barang dari halaman aplikasi ketika barang tersebut sudah tidak ada ataupun tidak di produksi lagi |
| Pre-Condition | Terdapat barang yang tidak di produksi ataupun barang yang di jual tidak ada lagi |
| Post-Condition | Admin memasuki halaman barang kemudian mencari barang yang ingin di hapus setalah itu lakukan penghapusan barang dan barang terhapus |

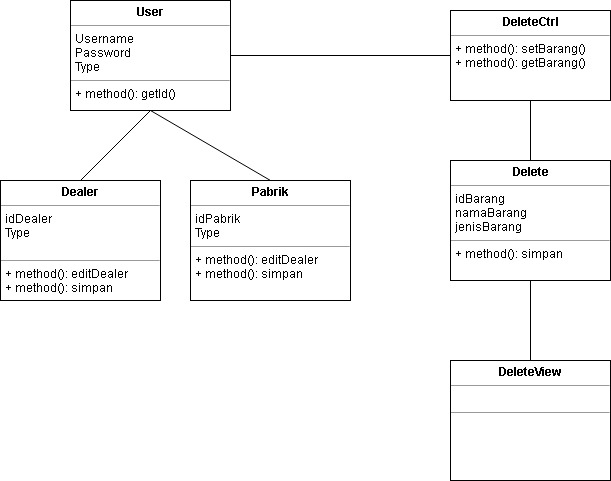
##### Identifikasi Kelas

Kelas : Kelola Delete

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| 1 | Dealer | Dealer |
| 2 | Pabrik | Pabrik |

##### Sequences Diagram DELETE

##### Diagram Kelas DELETE



##### Use Case VIEW

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case** | **VIEW** |
| Date | 5 Mei 2018 |
| Actor | Admin Pabrik,Dealer, dan Konsumen |
| Description | Admin dan konsumen dapat melihat halaman untama di mana di tampilkan jenis dan stock motor yang di tawarkan |
| Pre-Condition | Admin dan konsumen membuka aplikasi dan membuka halaman utama |
| Post-Condition | admin dan konsumen dapat melihat nama,jenis,dan stock barang yang di tawarkan |

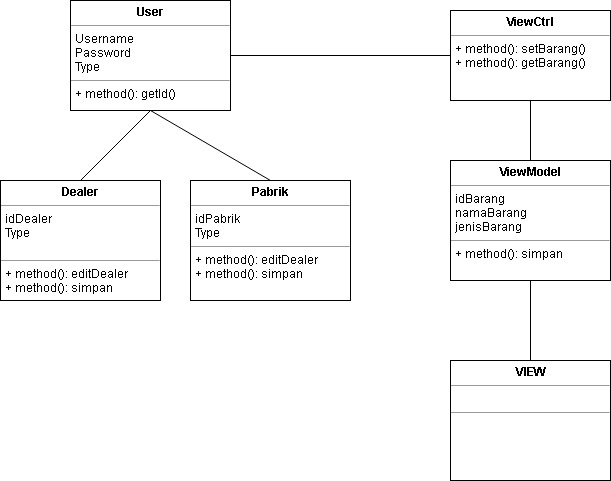
##### Identifikasi Kelas

Kelas:: Kelola VIEW

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| 1 | Dealer | Dealer |
| 2 | Pabrik | Pabrik |

##### Sequences Diagram VIEW

##### Diagram Kelas VIEW



##### Use Case Kelola Database Barang

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case** | **Kelola Verifikasi** |
| Date | 5 Mei 2018 |
| Actor | Admin Dealer dan Pabrik |
| Description | Segala jenis barang dan informasi mengenai barang tersimpan di dalam database yang hanya dapat di akses oleh admin saja |
| Pre-Condition | Terdapat inputan barang, barang yang ingin di update, dan juga barang yang ingin di hapus semua hal tersebut akan di dapat dari database yang tersedia untuk mengetahui barang apa saja yang ada |
| Post-Condition | Setelah database terkoneksi maka admin mampu untuk melakukan apa saja yan berhubungan dengan barang yang terdapat di dalam aplikasi |

##### Identifikasi Kelas

Kelas:: Kelola Database Barang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| 1 | Dealer | Dealer |
| 2 | Pabrik | Pabrik |

##### Sequences Diagram DATABASE BARANG

##### Diagram Kelas DATABASE BARANG

##### Use Case Kelola Verifikasi

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case** | **Kelola Verifikasi** |
| Date | 5 Mei 2018 |
| Actor | Admin Dealer dan Pabrik |
| Description | Jika terdapat admin baru maka terlebih dahulu harus mendapatkan verifikasi dari admin pusat agar admin baru dapat mengkases ke dalam sistem |
| Pre-Condition | Admin baru memasukan data diri kemudian di kirimkan kepada admin pusat dan di verifikasi |
| Post-Condition | Data Yang di kirimkan akan di verivikasi dan setelah di verifikasi maka admin baru dapat mengakses sistem |

#### Identifikasi Kelas

Kelas:: Kelola Verifikasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| 1 | Dealer | Dealer |
| 2 | Pabrik | Pabrik |

#### Sequences Diagram

#### Diagram Kelas Kelola Verifikasi

##### Use Case Logout

|  |  |
| --- | --- |
| **Usecase** | **LOGOUT** |
| **Date** | 18 April 2018 |
| **Actor** | Admin Dealer dan Pabrik |
| **Description** | Setelah selesai melakukan atau membuka sistem makan admin di wajibkan untuk logout dari sistem agar keamanan sistem tetap terjaga |
| **Pre-Condition** | Admin selesai membuka sistem dan sudah tidak ada lagi yang harus di kerjakan |
| **Post-Condition** | Admin menekan tombol logout agar keluar dari sistem dan kamanan sistem tetap terjaga |

#### Identifikasi Kelas

Kelas:: Logout

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| 1 | Dealer | Dealer |
| 2 | Pabrik | Pabrik |

#### Sequences Diagram

#### Diagram Kelas Logout

## Perancangan Detil Kelas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| No | Nama Kelas Perancangan | Nama Kelas Analisis Terkait |
| 1 | Login | Dealer, Pabrik |
| 2 | Logout | Dealer, Pabrik |
| 3 | Input Data Barang | Barang |
| 4 | Edit Data Barang | Dealer, Pabrik |
| 5 | Hapus Data Barang | Dealer, Pabrik |
| 6 | View Data Barang | Konsumen, Dealer, Pabrik |

### Kelas Login

*Nama Kelas : Login*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Function Login | private | fungsi untuk login dengan memamnggil query untuk login |
| get\_user | private | untuk mengambil data dari kelas user agar dapat login |
|  |  |  |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| Username | private | Character |
| password | private | Character |

### Kelas Input Barang

*Nama Kelas : Input Barang*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Nama Operasi*** | ***Visibility***  ***(private, public)*** | ***Keterangan*** |
| *Function Input Barang* | *private* | *fungsi untuk input barang dengan memamnggil query untuk mengimput barang* |
| *Function Delete* | *private* | *fungsi untuk menghapus inputan barang yang sudah tidak ada* |
| *Function update* | *private* | *fungsi untuk mengupdate info barang yang mengalami perubahan informasi* |
| ***Nama Atribut*** | ***Visibility***  ***(private, public)*** | ***Tipe*** |
| *Nama Barang* | *private* | *Character* |
| *ID Barang* | *private* | *character* |
| *Jumlah Barang* | *private* | *integer* |

## 

### Kelas UPDATE BARANG

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Function Update | private | fungsi untuk mengupdate informasi barang dengan memamnggil query untuk mengupdate |
| Get Barang | private | untuk mengambil data dari kelas update agar dapat mengupdate barang |
| Set Barang | Private | Untuk menyimpan hasil updatetan barang |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| idbarang | private | Character |
| Nama Barang | private | Character |
| Jenis Barang | private | Character |

### Kelas DELETE BARANG

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Function Delete | private | fungsi untuk menghapus informasi barang dengan memamnggil query untuk menghapus |
| Get Barang | private | untuk mengambil data dari kelas delete agar dapat mengupdate barang |
| Set Barang | Private | Untuk menyimpan hasil penghapusan barang |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| idbarang | private | Character |
| Nama Barang | private | Character |
| Jenis Barang | private | Character |

### Kelas VIEW BARANG

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Function View | private | fungsi untuk menampilkan informasi barang dengan memamnggil query untuk menampilkan barang |
| Get Barang | private | untuk mengambil data dari kelas view agar dapat menampilkan barang barang |
| Set Barang | Private | Untuk menyimpan hasil tampilan barang |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| idbarang | private | Character |
| Nama Barang | private | Character |
| Jenis Barang | private | Character |

### Kelas Database BARANG

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Function Database | private | fungsi untuk mengkoneksi sistem ke dalam database untuk mengmbil data |
| Get Barang | private | untuk mengambil data dari kelas database agar dapat dihubungkan barang |
| Set Barang | Private | Untuk menyimpan hasil barang yang di ambil dari database barang |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| idbarang | private | Character |
| Nama Barang | private | Character |
| Jenis Barang | private | Character |

### Kelas Verifikasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Operasi** | **Visibility**  **(private, public)** | **Keterangan** |
| Function Verifikasi | private | fungsi untuk memverifikasi akun admin baru yang ingin memasuki sistem |
| Get user | private | untuk mengambil data admin |
| Set user | Private | Untuk menyimpan data admin |
| **Nama Atribut** | **Visibility**  **(private, public)** | **Tipe** |
| username | private | Character |
| Passwoard | private | Character |

### Kelas Logout

*Nama Kelas : Logout*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Nama Operasi*** | ***Visibility***  ***(private, public)*** | ***Keterangan*** |
| *Function Logout* | *private* | *fungsi untuk logout dengan memanggil query untuk login* |
|  |  |  |
|  |  |  |
| ***Nama Atribut*** | ***Visibility***  ***(private, public)*** | ***Tipe*** |
| *Username* | *private* | *Character* |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Diagram Kelas Keseluruhan

*Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan.*

## Algoritma/Query

*Nama Kelas : Login*

*Nama Operasi : Login*

*Algoritma : (Algo-001)*

*$username = $\_POST[‘username’];*

*;*

*$password= $\_POST ['password'];*

*$result= mysqli\_query ($connect, "SELECT \* FROM user WHERE username='$username' and password='$password' ");*

*$row = mysqli\_fetch\_array($result, MYSQLI\_ASSOC);*

*Nama Kelas : Logout*

*Nama Operasi : Logout*

*Algoritma : (Algo-002)*

*<?php*

*session\_start();*

*//session is a way to store information (in variables) to be used across multiple pages.*

*session\_destroy( header("Location: login.php");*

*//use for the redirection to some page*

*?>*

*Nama Kelas : Input Barang*

*Nama Operasi : input barang*

*Algoritma : (Algo-003)*

*<?php*

*include 'koneksi.php';*

*// menyimpan data kedalam variabel*

*$nama = $\_POST['nama'];*

*$id = $\_POST['id'];*

*$jumlah = $\_POST['jumlah'];*

*$alamat = $\_POST['alamat'];*

*// query SQL untuk insert data*

*$query="INSERT INTO Barang SET*

*nama='$nama',id='$id',jumlah='$jumlah',";*

*mysqli\_query($koneksi, $query);*

*// mengalihkan ke halaman index.php*

*header("location:index.php");*

*?>*

*Nama Operasi : Update*

*Algoritma : (Algo-004)*

*<?php*

*include 'koneksi.php';*

*$id = $\_GET['id'];*

*$mahasiswa = mysqli\_query($koneksi, "select \* from barang where id='$id'");*

*$row = mysqli\_fetch\_array($user);*

*function active\_radio\_button($value,$input){*

*// apabilan value dari radio sama dengan yang di input*

*$result = $value==$input?'checked':'';*

*return $result;*

*} ?>*

*<!DOCTYPE html>*

*<html>*

*<head>*

*<title> Update Barang</title>*

*</head>*

*<body>*

*<form method="post" action="update.php">*

*<input type="hidden" value="<?php echo $row['id\_mahasiswa'];?>" name="id\_mahasiswa">*

*<table>*

*<tr><td>Nama</td><td><input type="text" value="<?php echo $row['nama'];?>" name="nama"></td></tr>*

*<tr><td>id</td><td><input type="text" value="<?php echo $row['id'];?>" name="id"></td></tr>*

*<tr><td>Jumlah</td><td><input value="<?php echo $row['jumlah'];?>" type="text" name="alamat"></td></tr>*

*<tr><td colspan="2"><button type="submit" value="simpan">SIMPAN PERUBAHAN</button>*

*<a href="index.php">Kembali</a></td></tr>*

*</table>*

*</form>*

*</body>*

*</html>*

*<?php*

*include 'koneksi.php';*

*// menyimpan data kedalam variabel*

*$nama = $\_POST['nama'];*

*$id = $\_POST['id'];*

*$jumlah = $\_POST['jumlah'];*

*// query SQL untuk insert data*

*$query="UPDATE barang SET nama='$nama',id='$id',jumlah='$jumlah'*

*where id='$id'";*

*mysqli\_query($koneksi, $query);*

*// mengalihkan ke halaman index.php*

*header("location:index.php");*

*?>*

*Nama Operasi : Delete*

*Algoritma : (Algo-005)*

*<?php*

*include 'koneksi.php';*

*// menyimpan data id kedalam variabel*

*$id = $\_GET[’id'];*

*// query SQL untuk insert data*

*$query="DELETE from barang where id ='$id'";*

*mysqli\_query($koneksi, $query);*

*// mengalihkan ke halaman index.php*

*header("location:index.php");*

*?>*

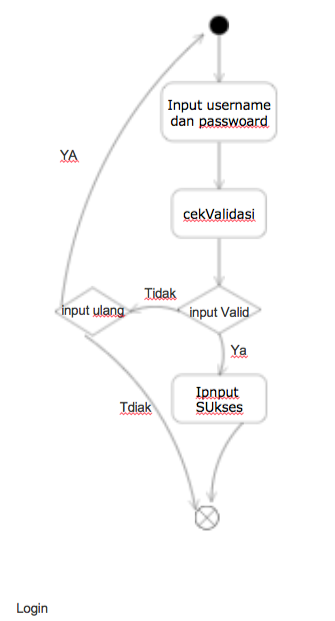
*{Jika mengacu query tertentu, lengkapi tabel query di bawah}*

*Query :*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *No Query* | *Query* | *Keterangan* |
| *Q-001* | *SELECT \* FROM user WHERE username=’$username’ and password’$password’* | *Membandingkan username dan password sesuai dengan yang diinputkan user Dealer dan Pabrik* |
| *Q-002* | *INSERT INTO Barang SET nama=’$nama’,id=’$idBarang’,jumlah=’$jumlah’;* | *Menambahkan data stock barang yang baru* |
| *Q-003* | *UPDATE barang SET nama=’$nama’,id=’$id’,jumlah=’$jumlah’ WHERE id=’$id’* | *Mengedit data barang yang diinginkan sesuai dengan id yang diminta* |
| *Q-004* | *DELETE FROM Barang where id=’$id’* | *Menghapus sebuah data barang yang ada berdasarkan id barang yang diminta* |
| *Q-003-1* | *Select \* FROM Barang* | *Menampilkan seluruh data barang* |

## Diagram Statechart

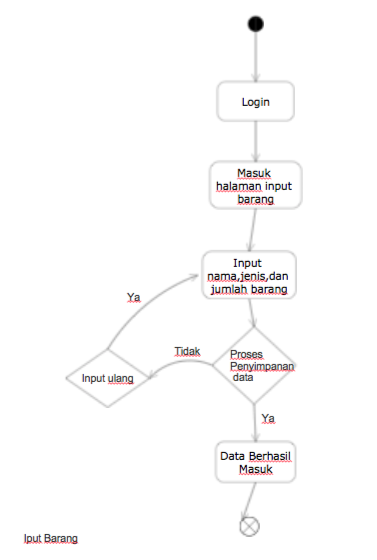
### 001 - Login



Gambar .. Statechart dari Kelas Login

Penjelasan::

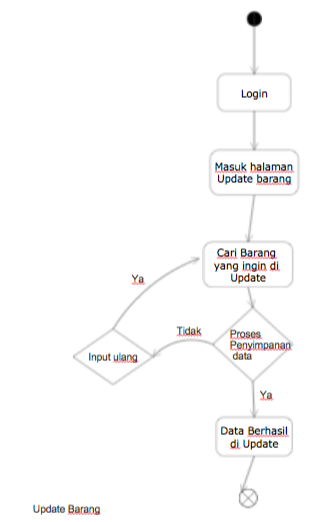
### 002 - Input Data Barang ( dealer )



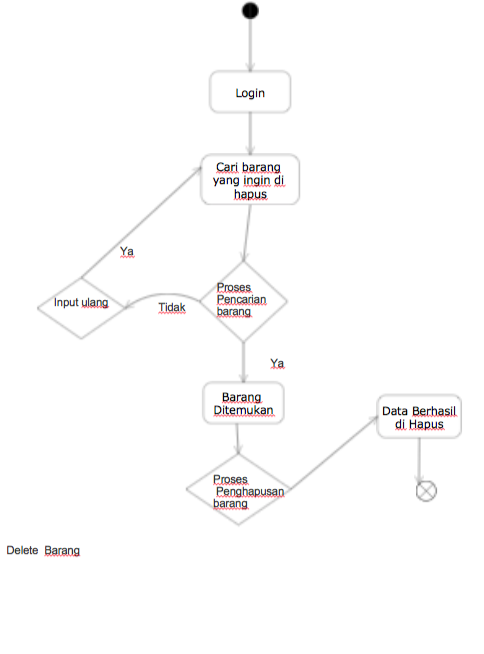
Gambar ... Statechart ...

Penjelasan ::

### 003 - Update Data Barang ( dealer )



### 004 - Delete Barang

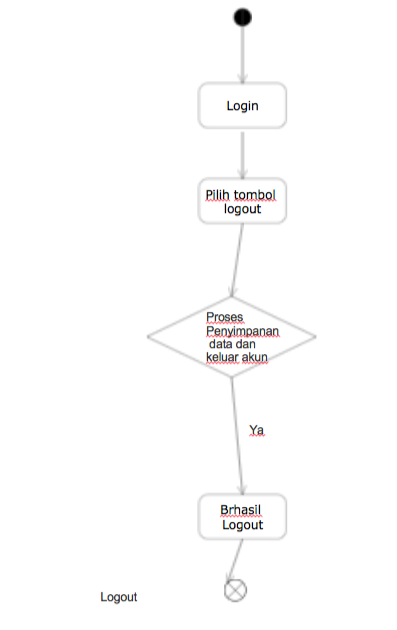


### 005 - View Barang

### 006 - Verifikasi

### 007 - Database barang

### 008 - Logout

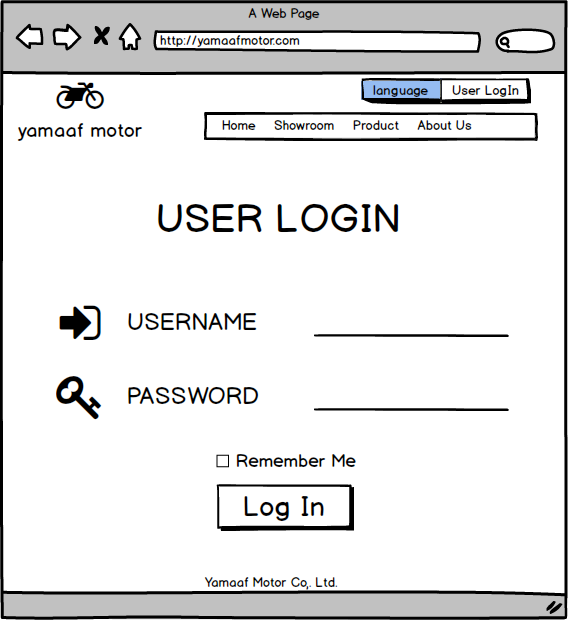


Gambar .. Statechart dari Kelas Logout

Penjelasan::

## Perancangan Antarmuka

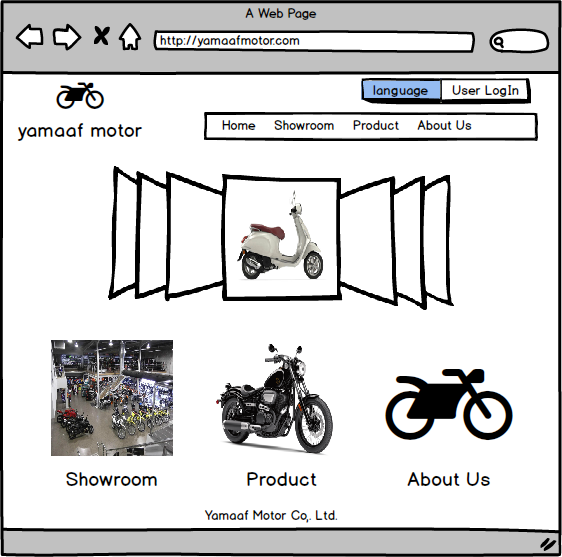
### 001 - Halaman Login Dealer dan Pabrik



Gambar ….. Perancangan Antarmuka Login ( Dealer, Pabrik )

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| Textboxb1 | Textbox | Username | Diisi dengan string username |
| Textboxb2 | Textbox | Password | Diisi dengan string password |
| Button1 | Button | Login | Jika di klik, maka data username dan password akan divalidasi, lalu diarahkan ke halaman yang sesuai dengan hak akses client |
| Checkbox1 | Checkbox | Tetap Login | Jika di klik maka secara otomatis client tidak perlu login untuk masuk website |

### 002 - Halaman Awal

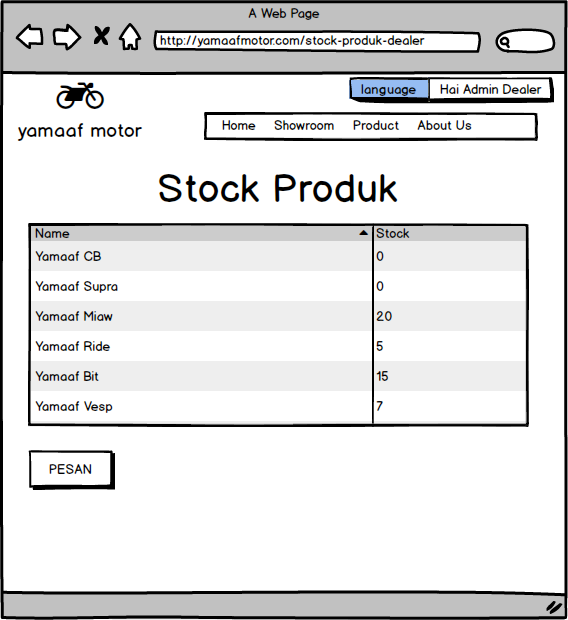




Gambar ….. Perancangan Antarmuka Halaman Awal ( Dealer )

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| Textbox3 | Textbox | Username | Diisi dengan string username |
| Textbox4 | Textbox | No Hp | Diisi dengan string no Hp |
| Textbox5 | Textbox | Password | Diisi dengan string password |

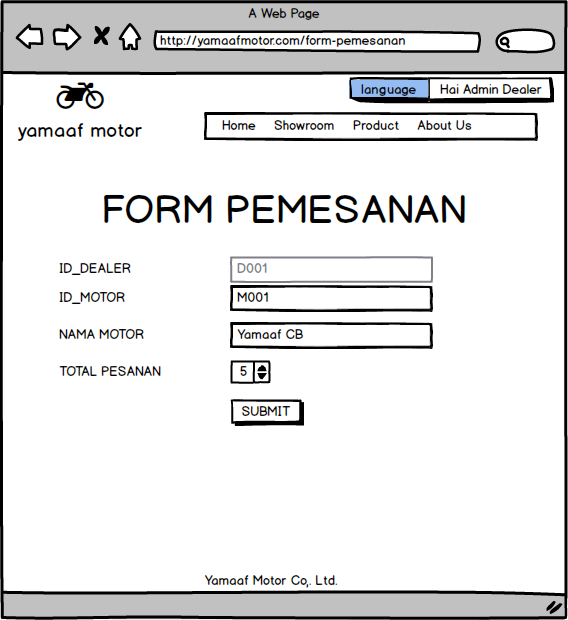
### 003 - Halaman Awal Dealer

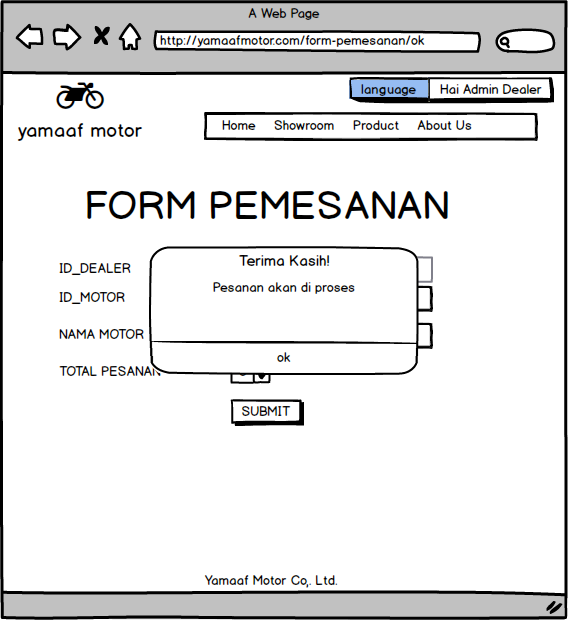


Gambar …. Perancangan Antarmuka Halaman Awal Dealer

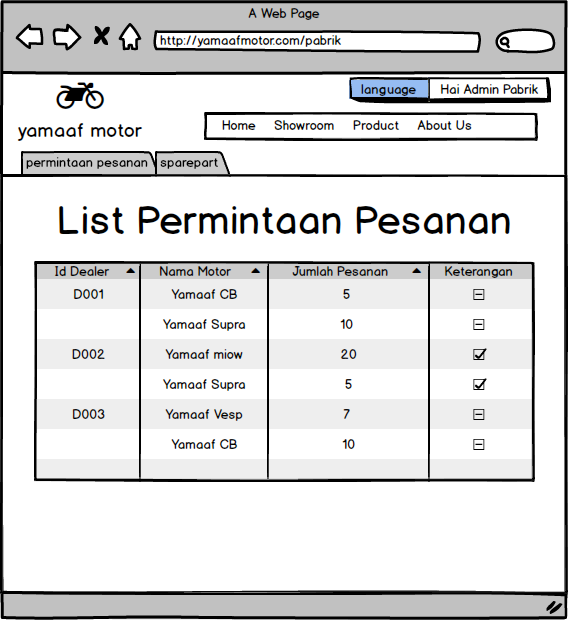
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Id\_Objek** | **Jenis** | **Nama** | **Keterangan** |
| Textbox3 | Textbox | Username | Diisi dengan string username |
| Textbox4 | Textbox | No Hp | Diisi dengan string no Hp |
| Textbox5 | Textbox | Password | Diisi dengan string password |

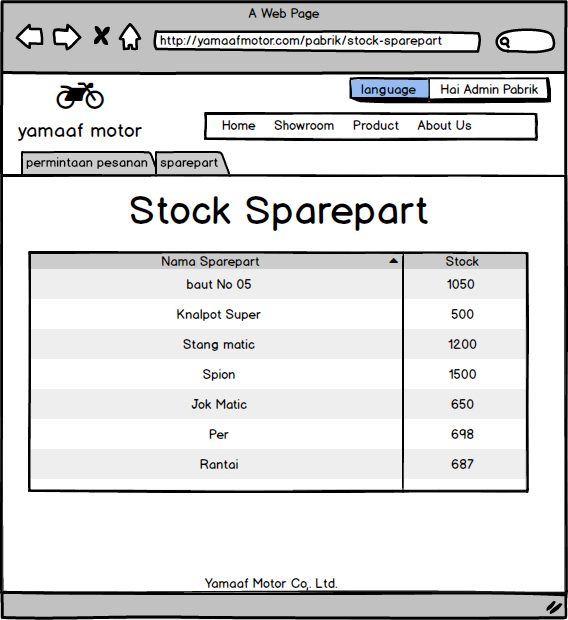
### Form Pemesanan Dealer





### Halaman Awal Pabrik





## Perancangan Representasi Persistensi Kelas

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

# Matriks Kerunutan

*Mapping use case dengan kelas-kelas terkait*

|  |  |
| --- | --- |
| **Kelas** | **Use Case Terkait** |
| KonsumenModel, KurirModel, SupplierModel, PabrikModel, DealerModel, LoginKonsumen, LoginKurir, LoginSupplier, LoginPabrik, LoginDealer | Login |
| KonsumenModel, RegisterView, KonsumenView | Register |
| KonsumenView, OrderCtrl, MotorModel, MotorView, KonsumenView | Order |
| KonsumenModel, PembayaranView, OrderCtrl, KonsumenView | Pembayaran |
| KonsumenModel, KonsumenView, OrderCtrl, OrderView | Mengubah Alamat Pengiriman |
| DealerModel, DealerView, DealerCtrl | Tambah Stock Motor |
| DealerView, DealerModel, DealerCtrl, DealerView | Edit Data Motor |
| DealerView, DealerModel, DealerCtrl, DealerView | Hapus Data Motor |
| DealerView, DealerModel, DealerCtrl, keuanganModel | View Laporan Keuangan |
| DealerView, DealerModel, DealerCtrl, OrderModel, KurirView, KurirModel, KurirCtrl, OrderModel | Menerima Order dari Dealer untuk Kurir ke konsumen |
| KurirView, KurirModel, KurirCTRL, OrderModel | Edit Data Kurir |
| KurirView, KurirModel, KurirCtrl | Tambah Data Kurir |
| KurirView, KurirModel, KurirCtrl, KurirView | Hapus Data Kurir |
| PabrikView, PabrikModel, PabrikCtrl | Tambah Data Pabrik |
| PabrikView, PabrikModel, PabrikCtrl, PabrikView | Edit Data Pabrik |
| PabrikView, PabrikModel, PabrikCtrl, PabrikView | Hapus Data Pabrik |
| SupplierView, SupplierModel, SupplierCtrl | Tambah Data Supplier |
| SupplierView, SupplierModel, SupplierCtrl, SupplierView | Edit Data Supplier |
| SupplierView, SupplierModel, SupplierCtrl, SupplierView | Hapus Data Supplier |
| SupplierView, SupplierModel, SupplierCtrl, SupplierView | View Data Supplier |
| KonsumenView, KonsumenModel, KonsumenCtrl, KonsumenView | View Data Konsumen |
| PabrikView, PabrikModel, PabrikCtrl, PabrikView | View Data Pabrik |
| DealerView, DealerModel, DealerCtrl, DealerView | View Data Dealer |