

BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Donasi Online *WeCan*

Dipersiapkan oleh:


Irfan Ghinafsi

(1301180434)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

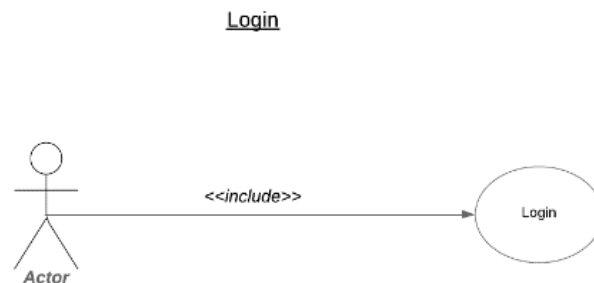
	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		
		Revisi		

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Log in	Untuk masuk ke akun <i>user</i> agar <i>user</i> dapat berdonasi
#2	Input <i>Event</i>	Untuk dapat melakukan transaksi donasi antar penggalang dana dan <i>user</i>
#3	Cari <i>Event</i>	Untuk mencari event yang ingin didonasikan
#4	Input Donasi	Untuk transaksi atau mendonasi <i>event</i> yang diinginkan
#5	View Riwayat <i>Event</i>	Untuk melihat riwayat pendonasian
#6	Registrasi	Untuk membuat akun <i>user</i>

3.1.1 Use Case #1 <Log in>



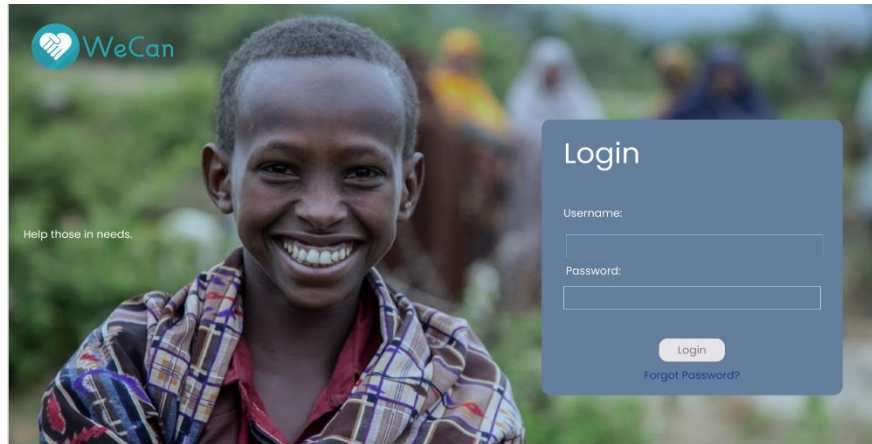
Skenario Use Case #1 :
Primary Flow

- Langkah 1: *User* membuka aplikasi
- Langkah 2: Sistem menampilkan *page* Log in
- Langkah 3: *User* menginput username dan password
- Langkah 4: *User* mengklik tombol Log in
- Langkah 5: Sistem memvalidasi akun *user*
- Langkah 6: Sistem memberikan notifikasi bahwa *user* telah berhasil log in

Alternate Flow

- Langkah 1: *User* menginputkan *username* dan *password* yang tidak valid
- Langkah 2: *User* mengklik tombol Login
- Langkah 3: Sistem memvalidasi data yang masuk ke dalam *database*
- Langkah 4: Sistem menampilkan info Log in gagal dan kembali masuk ke Log in *page*

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1



3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
101	Halaman Login	Halaman login yang tampil saat user memasukkan username dan password. Terdapat tombol Login untuk masuk kedalam aplikasi.

Page Login

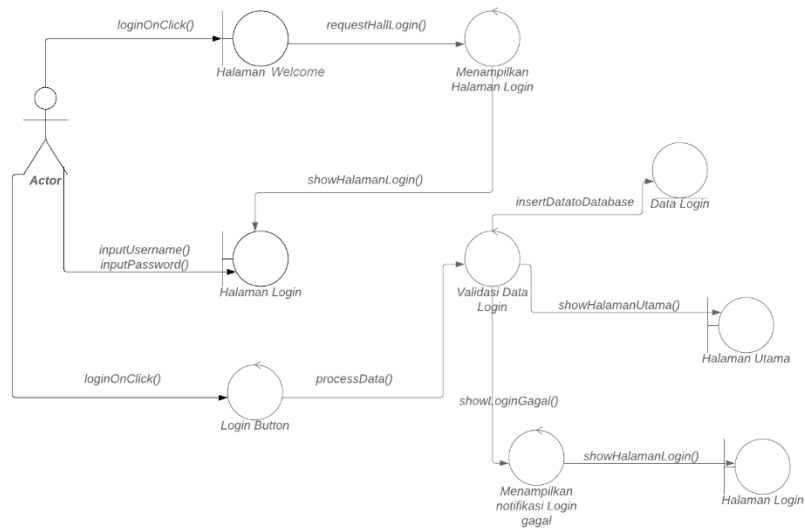
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Log in	Jika diklik, akan masuk ke dalam halaman aplikasi WeCan. Jika username dan password salah maka akan Kembali menampilkan halaman 101.
RTF1	RTF Box	Username	Kolom teks yang berisikan username user untuk masuk kedalam web dan data akan disimpan di database Login.
RTF2	RTF Box	Password	Kolom teks yang berisikan password user untuk masuk kedalam web dan data akan disimpan di database Login

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

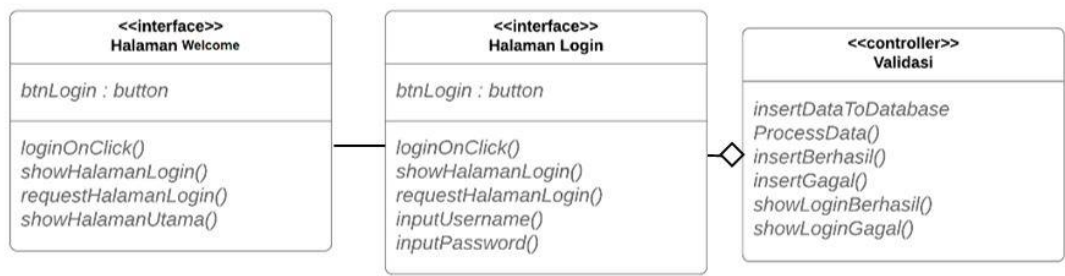
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Utama	Interface
2	Halaman Welcome	Interface
3	Validasi	Controller

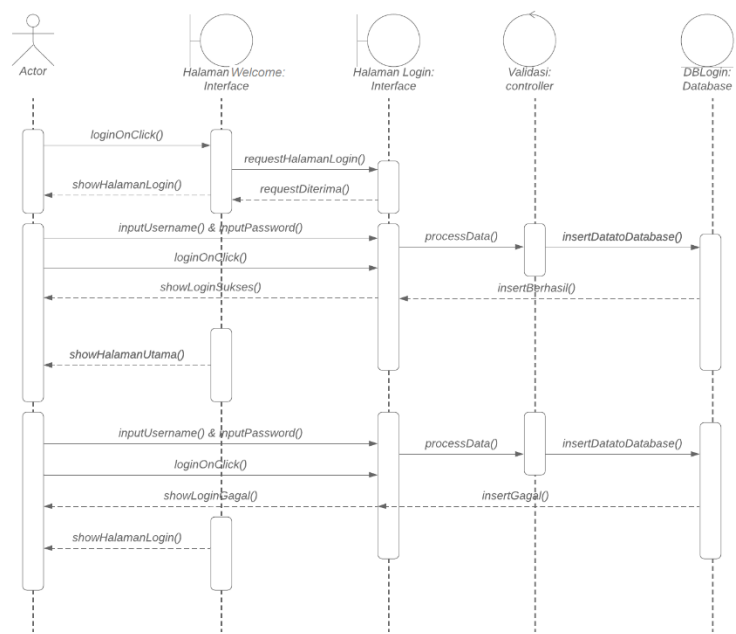
3.1.1.3 Robustness Diagram



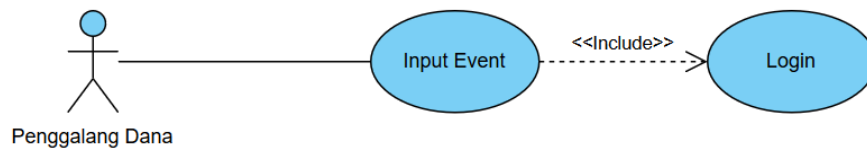
3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram



3.1.2 Use Case #2 <Input Event>



Skenario Use Case #2 :

Primary Flow

Langkah 1: *User* membuka menu *Buat Event*

Langkah 2: Sistem menampilkan tampilan *Buat Event*

Langkah 3: *User* menginput data *event*

Langkah 4: *User* mengklik tombol *Buat*

Langkah 5: Sistem memvalidasi data *event*

Langkah 6: Sistem mencatat data dan menyimpan data ke dalam *database*

Alternate Flow

Langkah 1: *User* telah menginput data *event* tetapi terdapat data yang tidak *valid*

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi data yang belum dapat tervalidasi

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Usecase #2

The screenshot shows a web form titled 'FORM BUAT EVENT' on the 'WeCan' platform. The form contains the following fields and controls:

- Nama Event** : Text input field
- Durasi Event** : Text input field
- Target Donasi** : Text input field
- Bukti Event** : File upload control showing 'insert file ...'
- Deskripsi** : Text area
- Kembali** : Button
- Buat** : Button

3.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
102	<i>Halaman Input Event</i>	<i>Halaman input event yang tampil saat user (penggalang dana) ingin membuat event donasi. Terdapat tombol Kembali untuk Kembali ke halaman sebelumnya dan tombol Buat untuk membuat Event</i>

Page Input Event

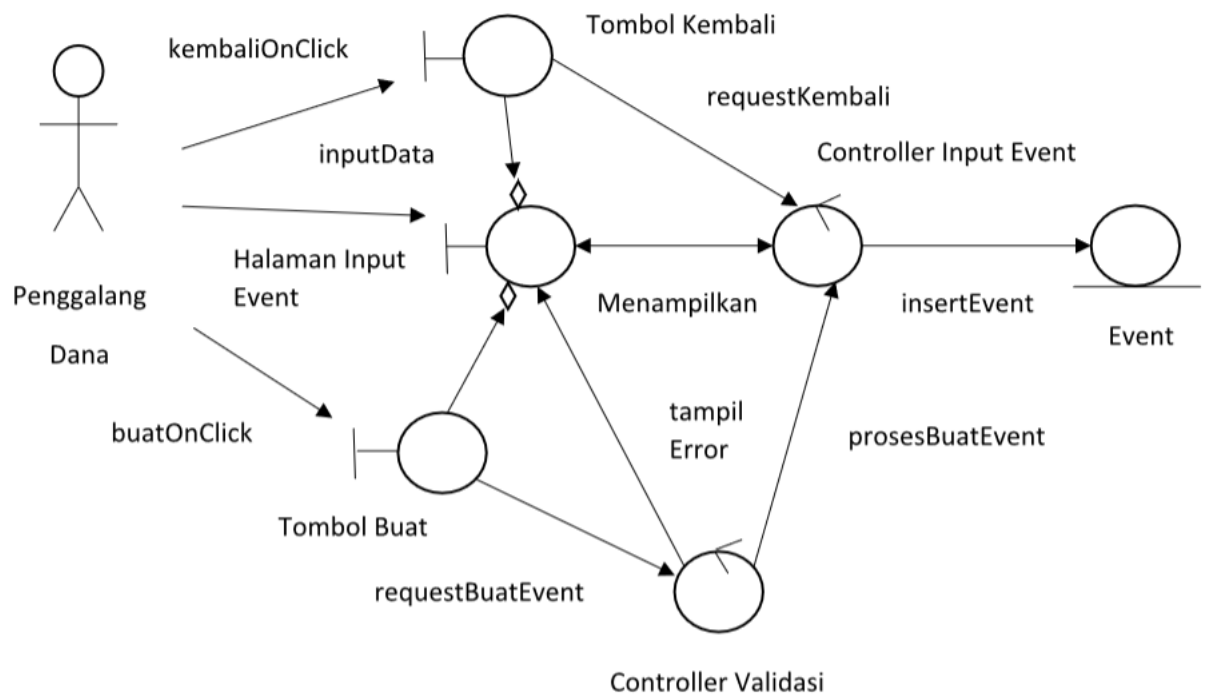
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Kembali</i>	<i>Jika diklik, akan masuk ke dalam halaman beranda WeCan.</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Buat</i>	<i>Jika diklik, akan memvalidasi data yang telah di input, jika valid maka akan disimpan ke Database.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nama Event</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput nama event yang akan dibuat</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Durasi Event</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput durasi event yang akan dibuat</i>
<i>RTF3</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Target Donasi</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput target nominal donasi yang akan dibuat</i>
<i>RTF4</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Bukti Event</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput gambar atau berkas yang menandakan bencana tersebut valid adanya.</i>
<i>RTF5</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Deskripsi</i>	<i>Kolom teks yang akan diinput deksripsi dari event yang akan dibuat.</i>

3.1.2.2 Identifikasi Object Baru

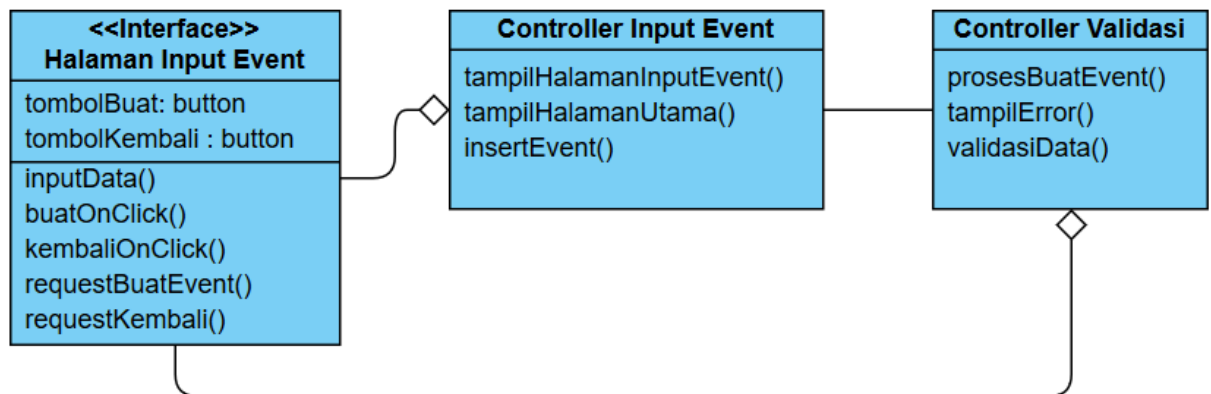
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	<i>Halaman Input Event</i>	<i>Boundary (Interface)</i>
2	<i>Controller Input Event</i>	<i>Controller</i>
3	<i>Tombol Buat</i>	<i>Boundary</i>
4	<i>Tombol Kembali</i>	<i>Boundary</i>
5	<i>Controller Validasi</i>	<i>Controller</i>

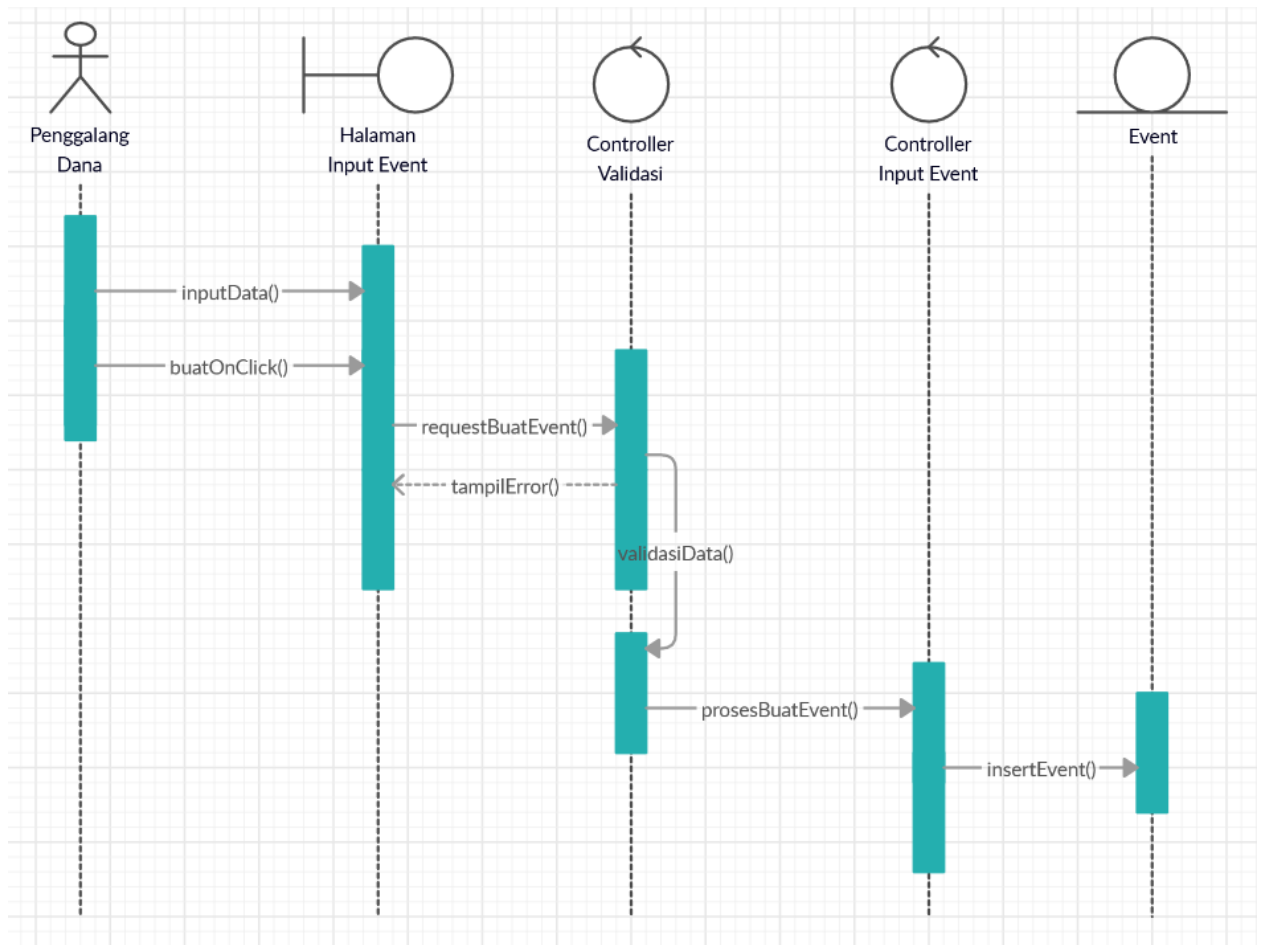
3.1.2.3 Robustness Diagram



3.1.2.4 Diagram Kelas



3.1.2.5 Sequence Diagram



BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Donasi Online WeCan

Dipersiapkan oleh:


Maiza Radhiya

(1301180411)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

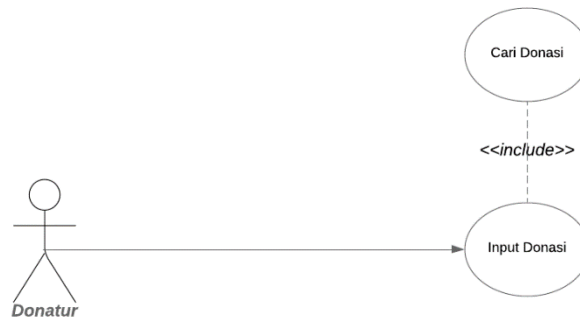
	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		
		Revisi		

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#4	Input Donasi	Untuk transaksi atau mendonasi event yang diinginkan
#6	Registrasi	Untuk membuat akun user

3.1.1 Use Case #4 <Input Donasi>



Skenario Use Case #4 :

Primary Flow

Langkah 1: *User* memilih *event* yang diinginkan

Langkah 2: Sistem menampilkan *event* yang dipilih

Langkah 3: *User* menginputkan nominal donasi

Langkah 4: *User* memilih metode pembayaran

Langkah 5: *User* mengklik tombol *Submit*

Langkah 6: Sistem memproses data donasi yang telah berhasil masuk ke rekening dan menyimpan data ke dalam *database* donasi

Langkah 7: Sistem menampilkan tampilan pembayaran berhasil

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #4

3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
104	Halaman Input Donasi	Halaman Input Donasi yang muncul jika Donatur ingin berdonasi dari event yang telah dicari

Page Input Donasi

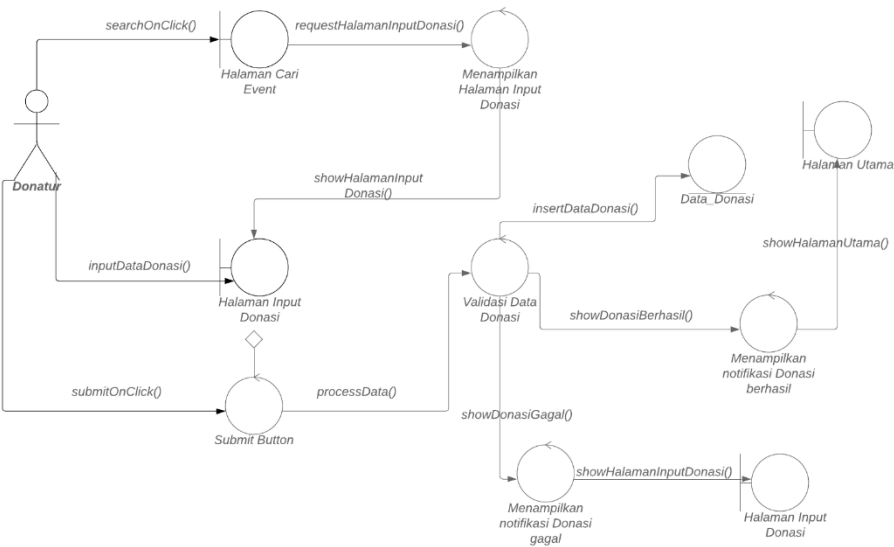
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Cbox1	Checkbox	Cbox10	Jika diklik maka donatur memilih nominal pembayaran sebesar Rp10.000
Cbox2	Checkbox	Cbox20	Jika diklik maka donatur memilih nominal pembayaran sebesar Rp20.000
Cbox3	Checkbox	Cbox50	Jika diklik maka donatur memilih nominal pembayaran sebesar Rp.50.000
Cbox4	Checkbox	CboxO	Jika diklik maka donatur memilih nominal selain yang telah tertera
Cbox5	Checkbox	CboxGopay	Jika diklik maka donatur memilih metode pembayaran dengan Gopay
Cbox6	Checkbox	CboxOvo	Jika diklik maka donatur memilih metode pembayaran dengan Ovo
Cbox7	Checkbox	CboxLink	Jika diklik maka donatur memilih metode pembayaran dengan Link Aja
Cbox8	Checkbox	CboxDana	Jika diklik maka donatur memilih metode pembayaran dengan Dana
RTF1	RTF Box	Nominal lain	Jika diklik maka donatur memilih nominal selain yang telah tertera
Button1	Button	Submit	Jika diklik, akan memvalidasi data yang telah di input, jika valid maka akan disimpan ke Database

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

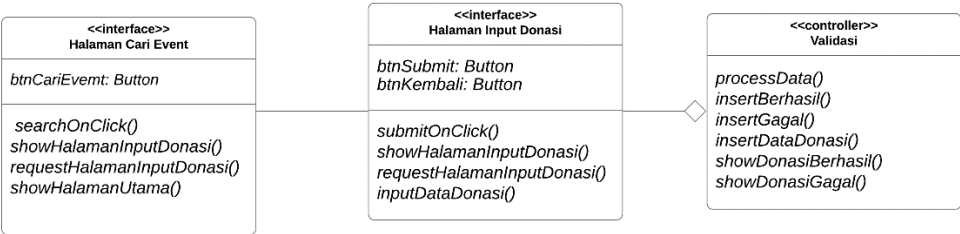
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Cari Event	Interface
2	Halaman Input Donasi	Interface
3	Validasi	Controller

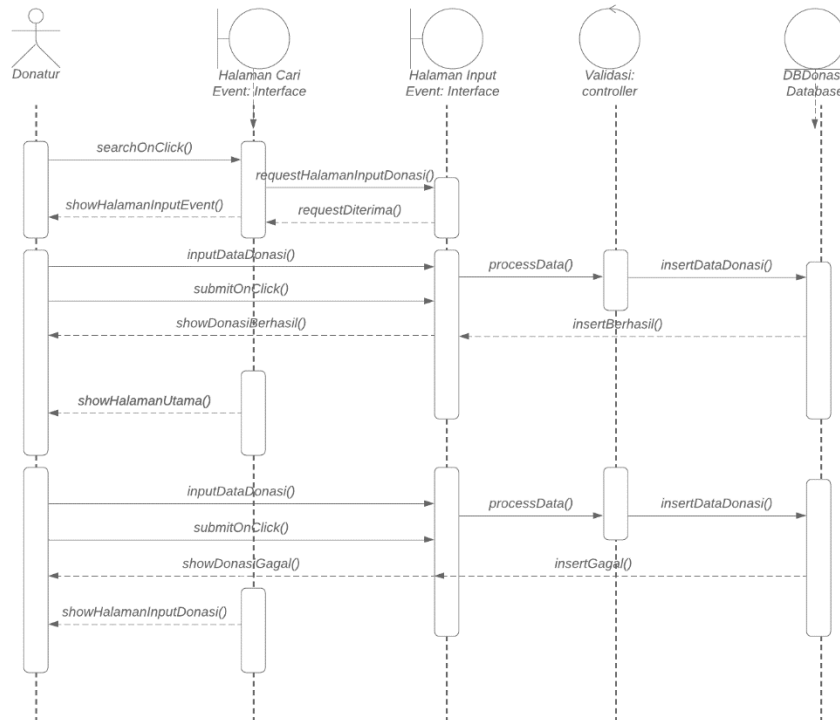
3.1.1.3 Robustness Diagram



3.1.1.4 Diagram Kelas

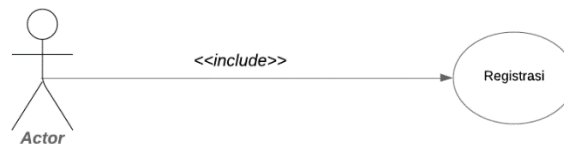


3.1.1.5 Sequence Diagram



3.1.2 Use Case #6 <Registrasi>

Registrasi



Skenario Use Case #5 :

Primary Flow

Langkah 1: *User* membuka *Page Register*

Langkah 2: Sistem menampilkan tampilan *Register Page*

Langkah 3: *User* menginput data akun

Langkah 4: *User* mengklik tombol Submit

Langkah 5: Sistem memvalidasi data akun

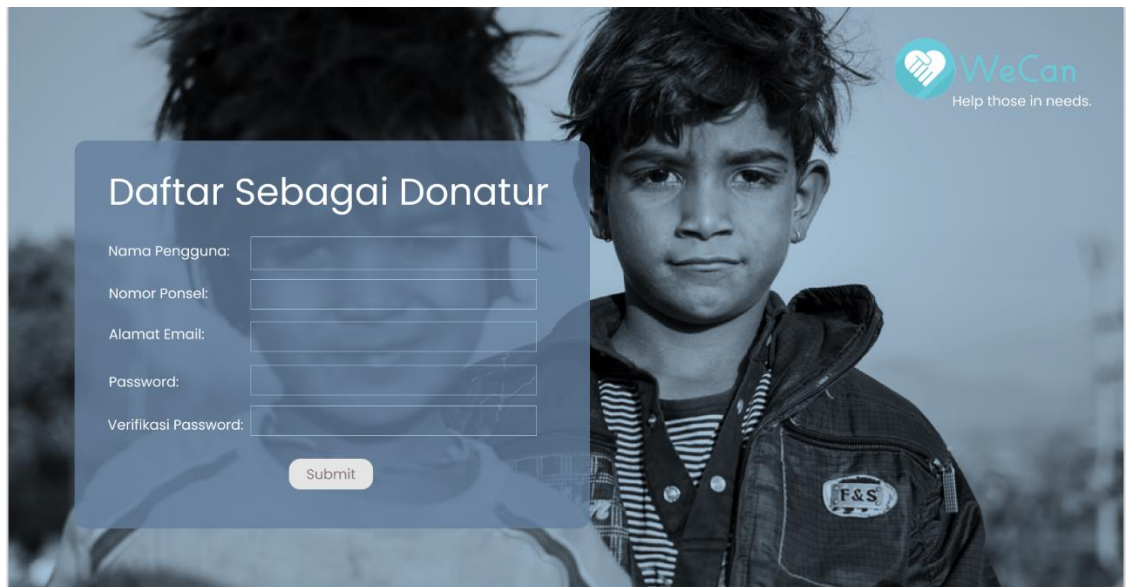
Langkah 6: Sistem mencatat data dan menyimpan data ke dalam *Database*

Alternate Flow

Langkah 1: *User* telah menginput data akun tetapi terdapat data yang tidak valid

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi data yang belum dapat tervalidasi

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Usecase #6



Daftar Sebagai Donatur

Nama Pengguna:

Nomor Ponsel:

Alamat Email:

Password:

Verifikasi Password:

WeCan
Help those in needs.



Daftar Sebagai Penggalang Dana

Nama Pengguna:

Nama Lengkap:

Nomor KTP:

Foto KTP:

Nomor Ponsel:

Password:

Alamat Email:

Verifikasi Password:

WeCan
Help those in needs.

3.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
106	Halaman Registrasi sebagai Donatur	Halaman Registrasi yang tampil jika user ingin mendaftarkan diri sebagai donatur
107	Halaman Registrasi Penggalang Dana	Halaman Registrasi yang tampil jika user ingin mendaftarkan diri sebagai penggalang dana

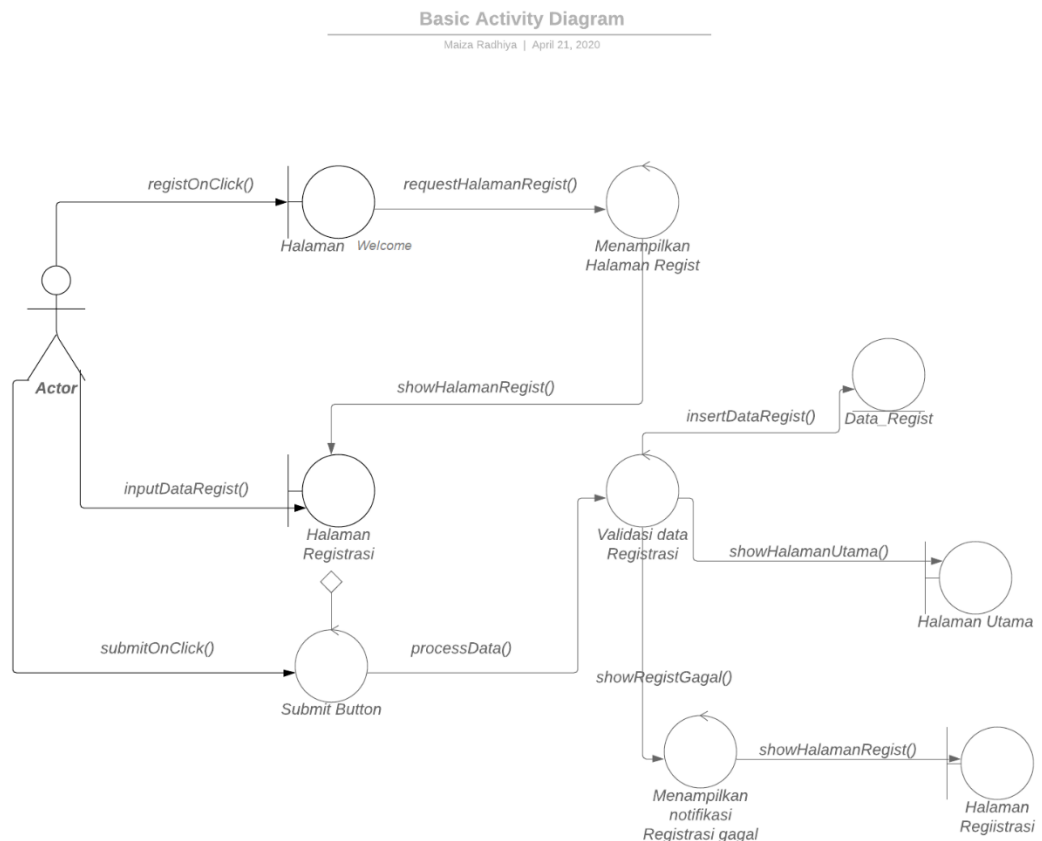
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Submit</i>	<i>Jika diklik, akan menyimpan data registrasi kedalam database aplikasi dan akan menampilkan Halaman Utama aplikasi Donasi Online WeCan</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nama Pengguna</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF2</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nomor Ponsel</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF3</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Alamat Email</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF4</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Password</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF5</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Verifikasi Password</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF6</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nama Lengkap</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF7</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Nomor KTP</i>	<i>Isi Teks yang disimpan pada database.</i>
<i>RTF8</i>	<i>RTF Box</i>	<i>Foto KTP</i>	<i>Isi File yang disimpan pada database</i>

3.1.2.2 Identifikasi Object Baru

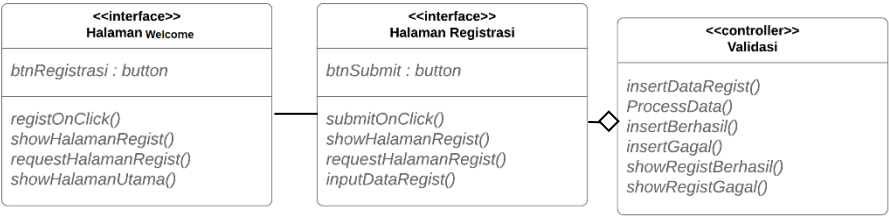
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Welcome	Interface
2	Halaman Registrasi	Interface
3	Validasi	Controller

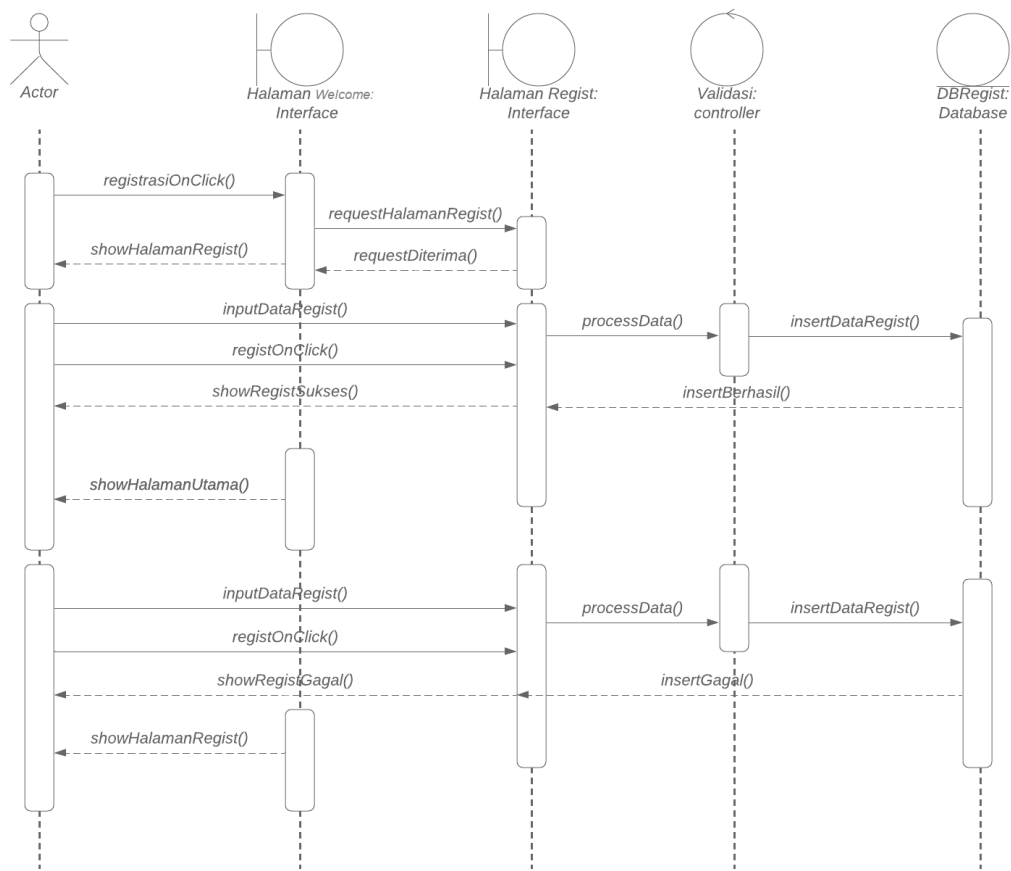
3.1.2.3 Robustness Diagram



3.1.2.4 Diagram Kelas



3.1.2.5 Sequence Diagram



BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Donasi Online *WeCan*


Dipersiapkan oleh:

Abigael Mark Stevan (1301180134)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		
		Revisi		

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Log in	Untuk masuk ke akun <i>user</i> agar <i>user</i> dapat berdonasi
#2	Input <i>Event</i>	Untuk dapat melakukan transaksi donasi antar penggalang dana dan <i>user</i>
#3	Cari <i>Event</i>	Untuk mencari event yang ingin didonasikan
#4	Input Donasi	Untuk transaksi atau mendonasi <i>event</i> yang diinginkan
#5	View Riwayat <i>Event</i>	Untuk melihat riwayat pendonasian
#6	Registrasi	Untuk membuat akun <i>user</i>

3.1.1 Use Case #3 <Cari *Event*>



Skenario Use Case #3 :

Primary Flow

Langkah 1: *User* membuka menu *Cari Event*

Langkah 2: *User* menginput *event* yang akan dicari

Langkah 3: Sistem mencari *Event* yang di inputkan di *database*

Langkah 4: Sistem menampilkan *Event-event* yang menyerupai pencarian

Langkah 5: *User* memilih *event* yang diinginkan

Alternate Flow

Langkah 1: *User* telah menginput *event* yang diinginkan tetapi hasil tidak ditemukan

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi bahwa event tidak ditemukan

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #3



3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
103	Halaman Cari Event	Halaman Cari Event yang muncul jika Donatur ingin mencari event yang ingin didonasikan

Page Cari Event

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Kembali	Jika diklik, maka user akan diarahkan ke homepage.
Button2	Button	Search	Jika diklik, maka sistem akan mencari event yang telah di input user
Button3	Button	Penjelasan Lengkap	Jika diklik, maka sistem akan menampilkan informasi lengkap tentang WeCan
RTF1	RTF Box	Cari Event	Isi Teks yang disimpan pada database.

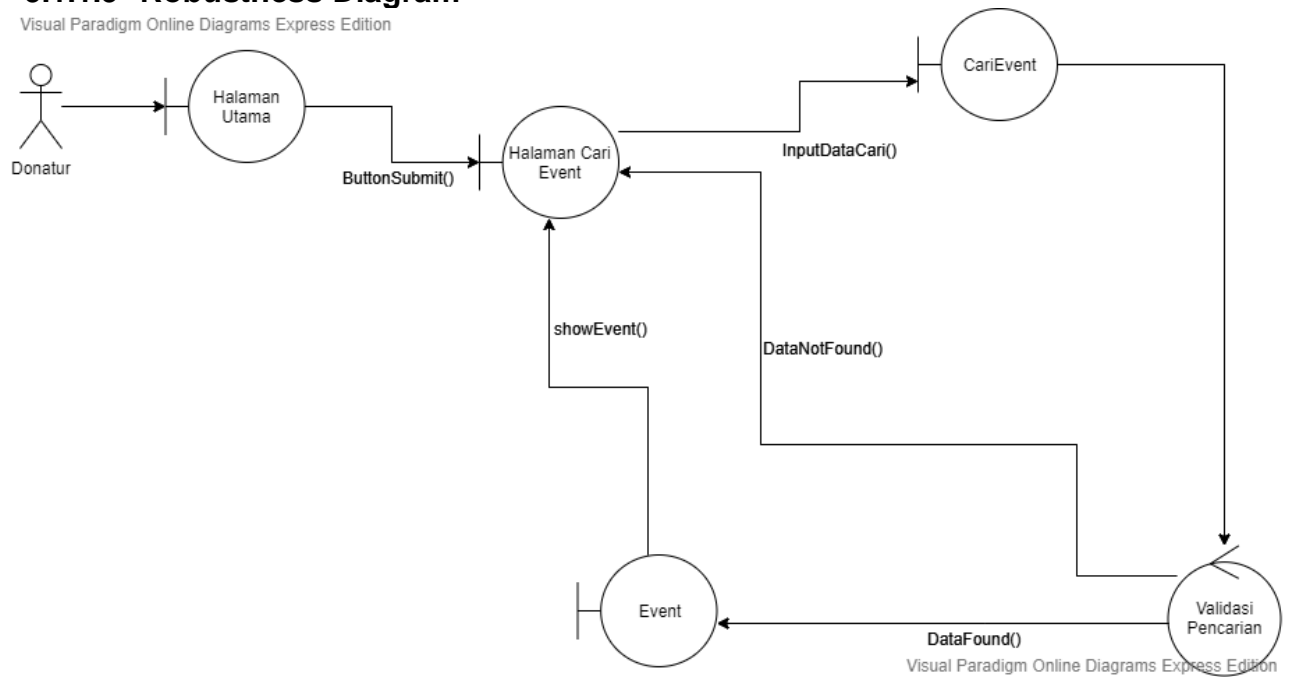
3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

TABEL OBJECT PERANCANGAN

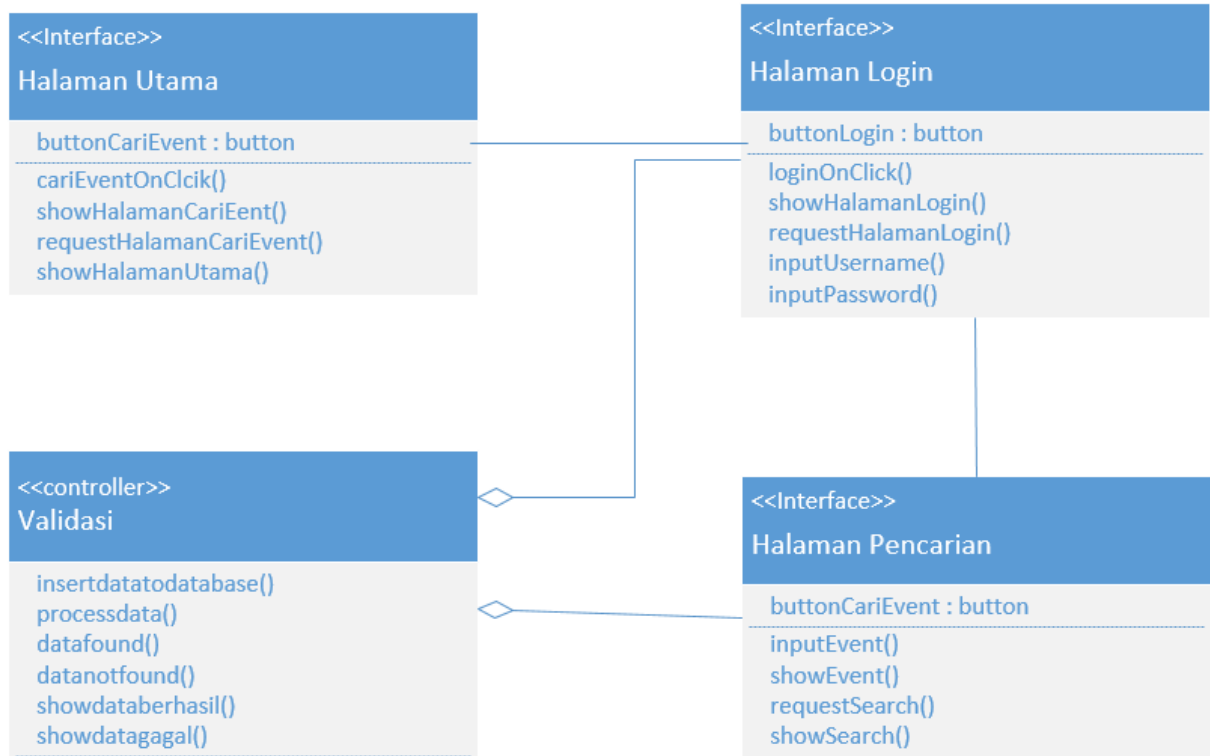
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Cari Donasi	Interface
2	Controller Cari Donasi	Controller
3	Tombol Search	Interface
4	Controller Validasi	Controller

3.1.1.3 Robustness Diagram

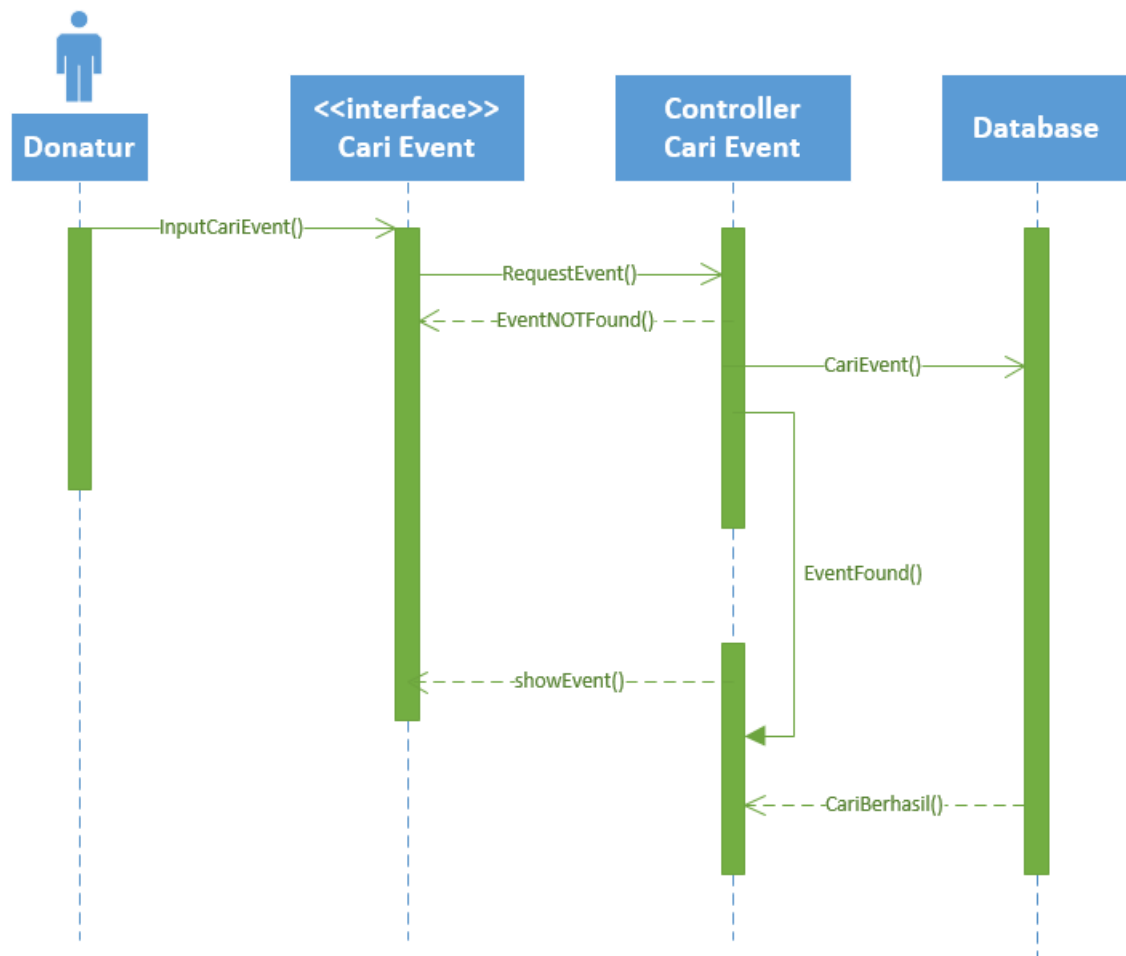
Visual Paradigm Online Diagrams Express Edition



3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram



3.1.2 Use Case #5 <View Riwayat Event>



Skenario Use Case #5 :

Primary Flow

Langkah 1: *User* membuka menu Riwayat Donasi

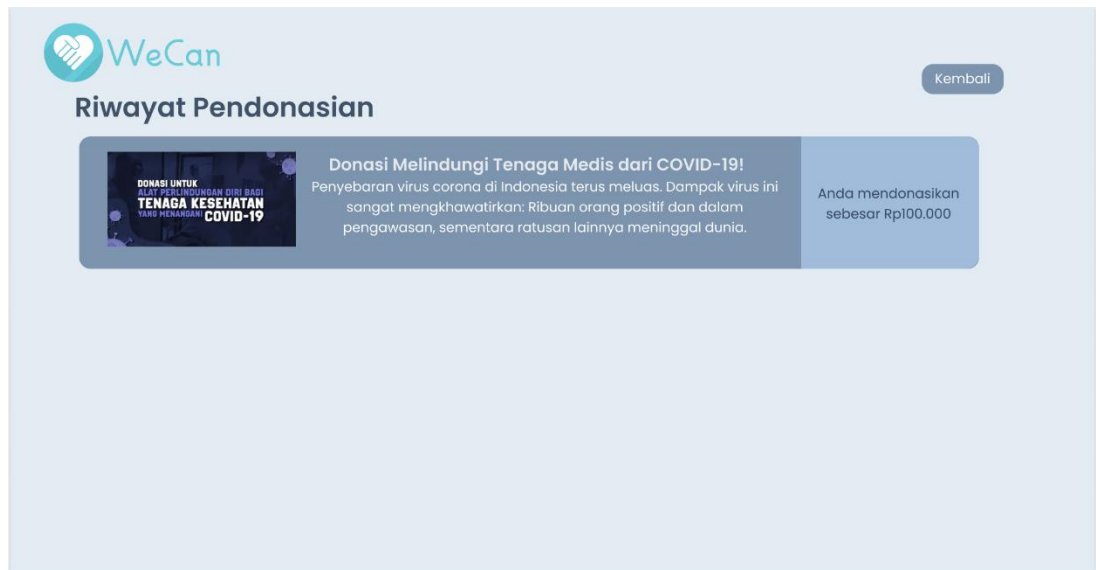
Langkah 2: Menampilkan *page* riwayat donasi yang *user* telah lakukan

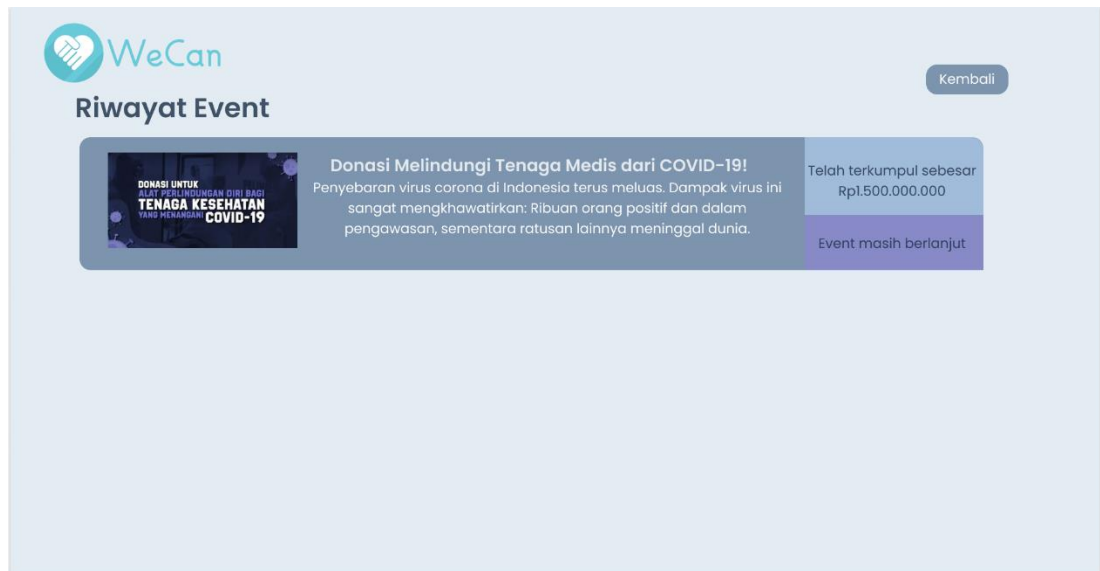
Alternate Flow

Langkah 1: *User* belum melakukan donasi atau belum membuat *event* apapun

Langkah 2: Sistem menampilkan notifikasi Riwayat kosong

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Usecase #5





3.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
105a	Halaman Riwayat Donasi	Halaman Riwayat yang tampil jika user Donatu ingin melihat Riwayat pendonasian
105b	Halaman Riwayat Event	Halaman Riwayat yang tampil jika user Penggalang Dana ingin melihat Riwayat Event yang telah dibuat

Page Riwayat

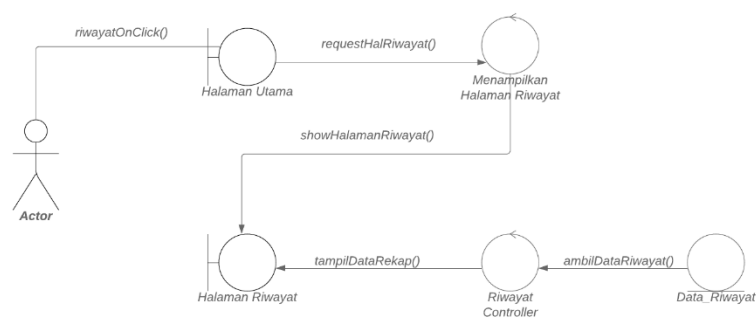
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Kembali	Jika diklik, maka user akan diarahkan ke halaman utama

3.1.2.2 Identifikasi Object Baru

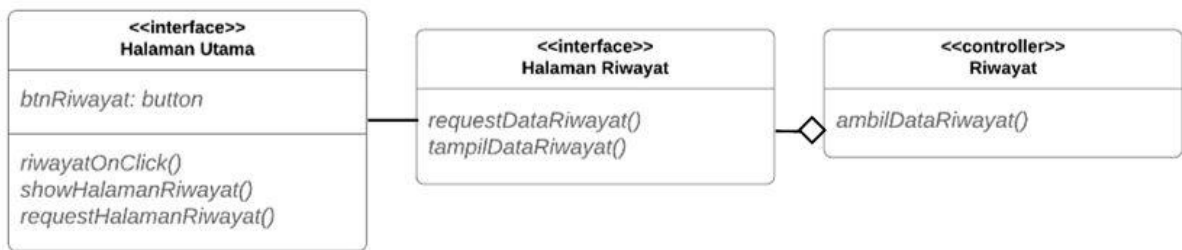
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Utama	Interface
2	Halaman Riwayat	Interface
3	Riwayat	controller

3.1.2.3 Robustness Diagram



3.1.2.4 Diagram Kelas



3.1.2.5 Sequence Diagram

