

**DPPL- 04**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

### **<APLIKASI CARI PEMAIN>**

**untuk:**

Pelatih

Asisten Pelatih

Pemain

Orang Tua Pemain

**Dipersiapkan oleh:**

Muhammad Attalariq

Hafid Ahmad Adyatma

Muhammad Rafi Rahadian


Irgi Aditya Rachman

Widi Sayyid Fadhil Muhammad

Program Studi Teknik Informatika/Sistem dan Teknologi Informasi

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-xx</i> &lt;xx:no grp&gt;</b>		<#>/<jml #
		<b>Revisi</b>	<nomor revisi>	Tgl: <isi tanggal>

## 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								
Diperiks a 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 Detail 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 Kerunutan	9

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan pembuatan dokumen ini adalah untuk menjelaskan tentang aplikasi yang akan dibuat yaitu penilaian pemain sepakbola berbasis digital di sekolah sepakbola Indonesia

## 1.2 Lingkup Masalah

Nama aplikasi yang dibuat adalah “*Platform Penilaian Pemain Sepakbola Berbasis Digital di Sekolah Sepakbola Indonesia*”. Aplikasi ini memiliki tujuan untuk mempermudah melakukan penilaian pemain sepakbola secara digital di sekolah sepakbola Indonesia. Sasaran dari aplikasi ini adalah tim tim sekolah sepakbola indonesia untuk alat bantu melakukan penilaian bagi para pemain.

## 1.3 Definisi dan Istilah

*Semua definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya*

## 1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

*Tuliskan aturan penomoran dan penamaan yang dipakai dalam dokumen ini jika ada (misalnya aturan penomoran Fungsi/CSU, penomoran modul, penamaan file, dsb)*

## 1.5 Referensi

*Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini, minimal SKPL*

*Buku, Panduan, Dokumentasi lain yang dipakai dalam dokumen ini (jarang sekali!).*

Untuk Referensi pembuatan aplikasi, kami menggunakan web referensi yaitu web resmi FIFA.com, Teamstats.net dan footballmanager.com. Web ini digunakan sebagai acuan untuk atribut penilaian yang harus terdapat pada penilaian pemain sepakbola

## 1.6 Ikhtisar Dokumen

*Tuliskan sistematika pembahasan (ikhtisar) dokumen ini.*

Perangkat lunak dibuat merupakan produk baru yang berfokus pada pengembangan pemain dari sebuah sekolah sepak bola. Dengan perangkat lunak ini pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan dapat melakukan pemantauan dan penilaian secara digital. hal tersebut memungkinkan user dari perangkat lunak dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja. Terdapat tiga jenis user yang tersedia dalam perangkat lunak, masing-masing user memiliki fitur dan hak akses yang berbeda. semua fitur tersebut bermaksud untuk meningkatkan kemampuan dari pemain

## 2 Deskripsi Perancangan Global

### 2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Sebutkan Operating system, DBMS, development tools, filing system, bahasa pemrograman yang dipakai

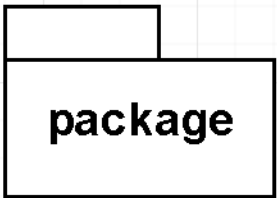

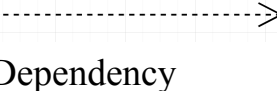
Sistem Operasi : Windows  
Pemrograman : python, android studio, html, css, bootstrap  
Desain Antar Muka : Figma  
Database : Oracle DB

### 2.2 Deskripsi Arsitektural

Berikan penjelasan singkat tentang arsitektur /L yang akan dibangun. Gambarkan dalam bentuk diagram komponen.

### 2.3 Deskripsi Komponen

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

No	Nama Komponen	Keterangan
1		Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen
2		Komponen Sistem
3		Ketergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai

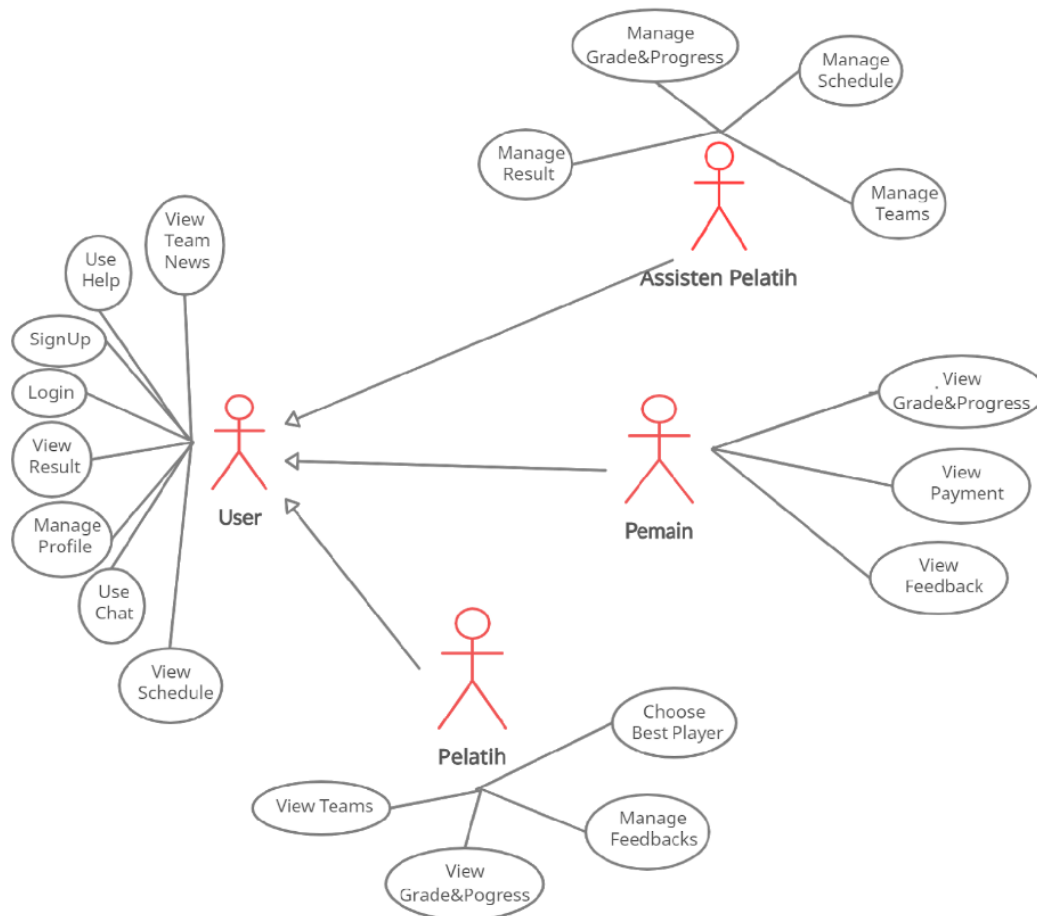


## 3 Perancangan Rinci

### 3.1 Realisasi Use Case

#### 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
1	Lihat Schedule	
2	Login	
3	Melihat Feedback	

4	<i>Memberi Feedback</i>	
5	<i>Melihat Nilai</i>	
6	<i>Nilai &amp; Progress</i>	
7	<i>Team</i>	
8	<i>Asisten Pelatih</i>	
9	<i>Schedule</i>	
10	<i>Profile</i>	
11	<i>Lihat Team</i>	
12	<i>Pelatih</i>	
13	<i>Pemain Terbaik</i>	
14	<i>Pemain</i>	
15	<i>Orang Tua</i>	

### 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

Buatlah diagram kelas untuk use case tersebut.

## 3.2 Perancangan Detail 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 : .....

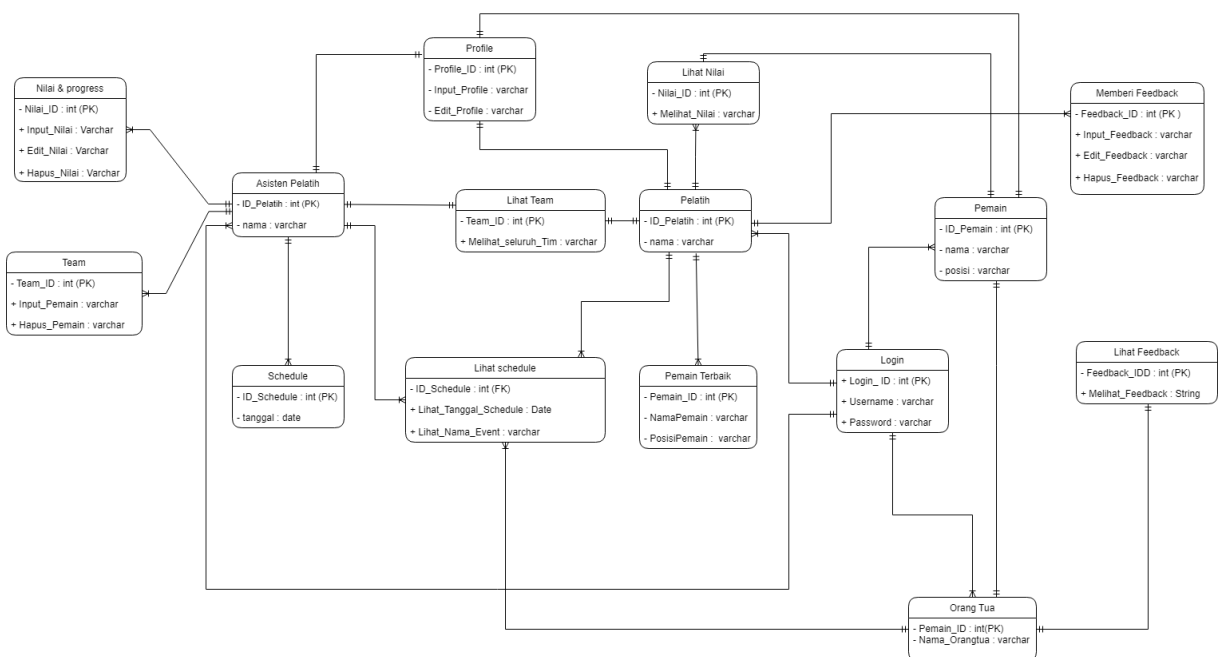
<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
---------------------	---	-------------------

<i>Diisi dengan signature operasi</i>		
<b><i>Nama Atribut</i></b>	<b><i>Visibility (private, public)</i></b>	<b><i>Tipe</i></b>
<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

Bagian ini diisi dengan 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 sub bab per kelas.

Contoh:

Nama Kelas :

Nama Operasi :

Algoritma :

(Algo-xxx)

--

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

Query :

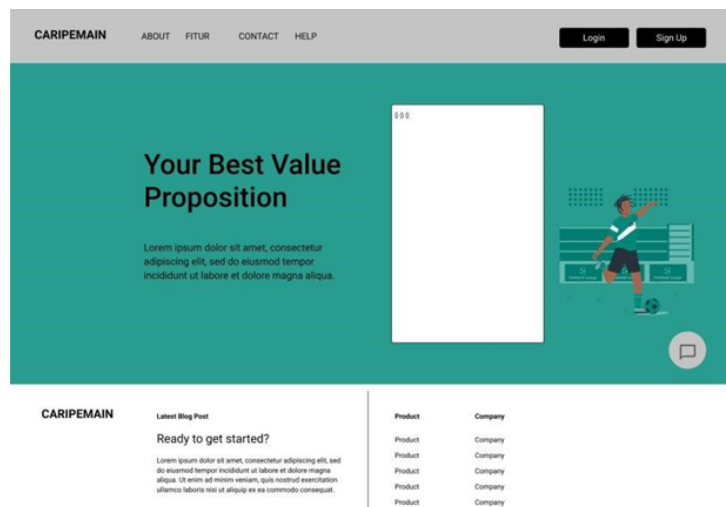
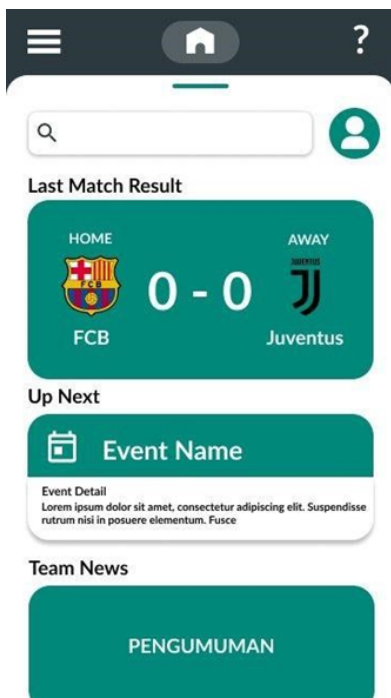
No Query	Query	Keterangan
Q-xxx		Tuliskan fungsi dari querynya

### 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}*

<b>Id Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
		<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 basis data dan traceability-nya terhadap kelas entity.*

## **4 Matriks Kerunutan**

*Mapping use case dengan kelas-kelas terkait*

<b>Kelas</b>	<b>Use Case Terkait</b>