

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

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-04</i>		<#>/<jml #
		Revisi	<i>0</i>	<i>Tgl: <isi tanggal></i>

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 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

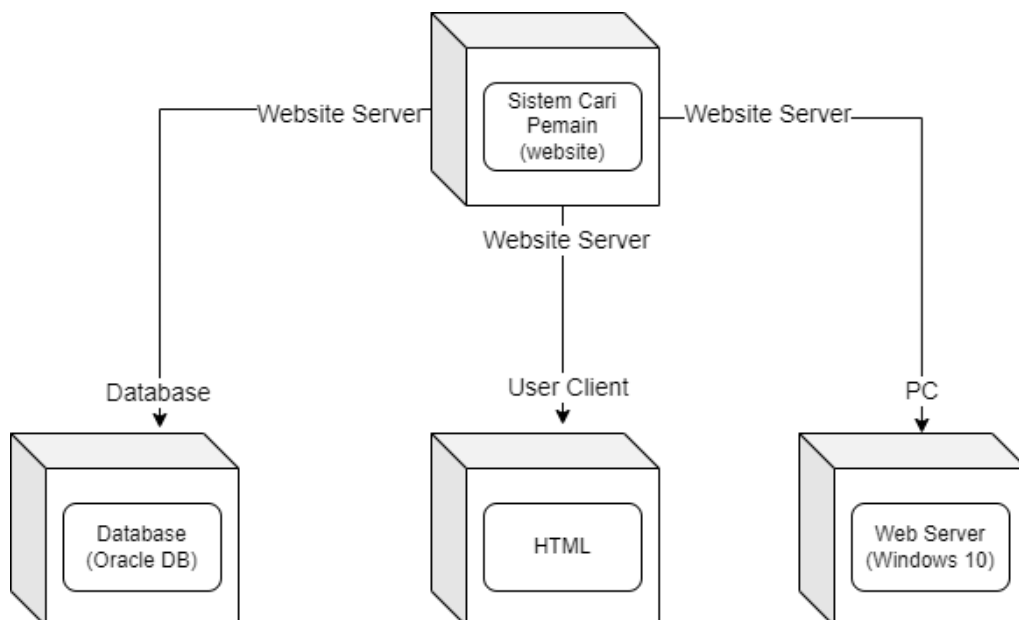
Sebutkan Operating system, DBMS, development tools, filing system, bahasa pemrograman yang dipakai

Sistem Operasi : Windows
Pemrograman : Html, css, bootstrap
Desain Antar Muka : Figma
Database : My SQL

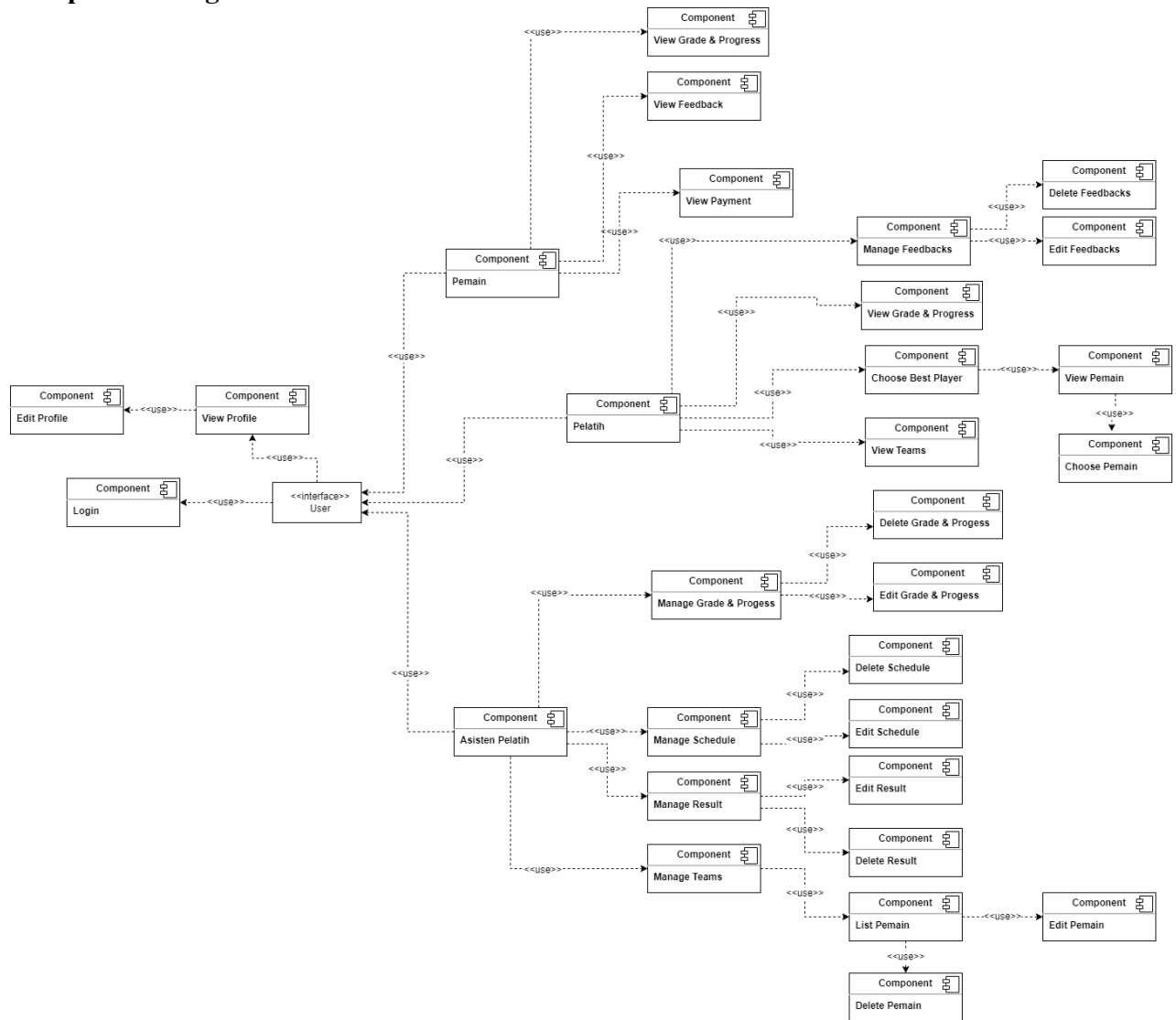
2.2 Deskripsi Arsitektural

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

Deployment Diagram



Component Diagram



2.3 Deskripsi Komponen

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

No	Nama Komponen	Keterangan
1	Pelatih	Pengguna bertipe “Pelatih” di aplikasi Sekolah Sepakbola
2	Asisten Pelatih	Pengguna bertipe “Asisten Pelatih” di aplikasi Sekolah Sepakbola
3	Pemain	Pengguna bertipe “Pemain” di aplikasi Sekolah Sepakbola
4	View Grade & Progress (Pemain)	Modul yang digunakan oleh “Pemain” untuk melihat nilai dan perkembangan

No	Nama Komponen	Keterangan
5	View Feedback	Modul yang digunakan oleh “Pemain” untuk melihat Feedback
6	View Payment	Modul yang digunakan oleh “Pemain” untuk melihat pembayaran yang harus dilakukan
7	Manage Feedback	Modul yang digunakan oleh “Pelatih” untuk mengelola feedback yang akan diberikan pada pemain
8	Edit Feedback	Modul yang digunakan oleh “Pelatih” untuk menyunting suatu feedback yang akan diberikan pada pemain
9	Delete Feedback	Modul yang digunakan oleh “Pelatih” untuk menghapus suatu feedback yang akan diberikan pada pemain
10	View Grade & Progress (Pelatih)	Modul yang digunakan oleh “Pelatih” untuk melihat nilai dan perkembangan pemainnya
11	View Teams	Modul yang digunakan oleh “Pelatih” untuk melihat semua pemain yang tersedia
12	Choose Best Player	Modul yang digunakan oleh “Pelatih” untuk melakukan pemilihan pemain terbaik dari pemain yang tersedia
13	View Pemain	Modul yang digunakan oleh “Pelatih” untuk melihat informasi pemain sebelum melakukan pemilihan pemain terbaik
14	Choose Pemain	Modul yang digunakan oleh “Pelatih” untuk melakukan pemilihan pemain terbaik sesuai dengan pemain yang telah dipilih
15	Manage Grade & Progress	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan pengelolaan nilai dan progress para pemain
16	Edit Grade & Progress	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan penyuntingan nilai dan progress pemain
17	Delete Grade & Progress	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan penghapusan nilai dan progress pemain
18	Manage Schedule	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan pengelolaan jadwal latihan

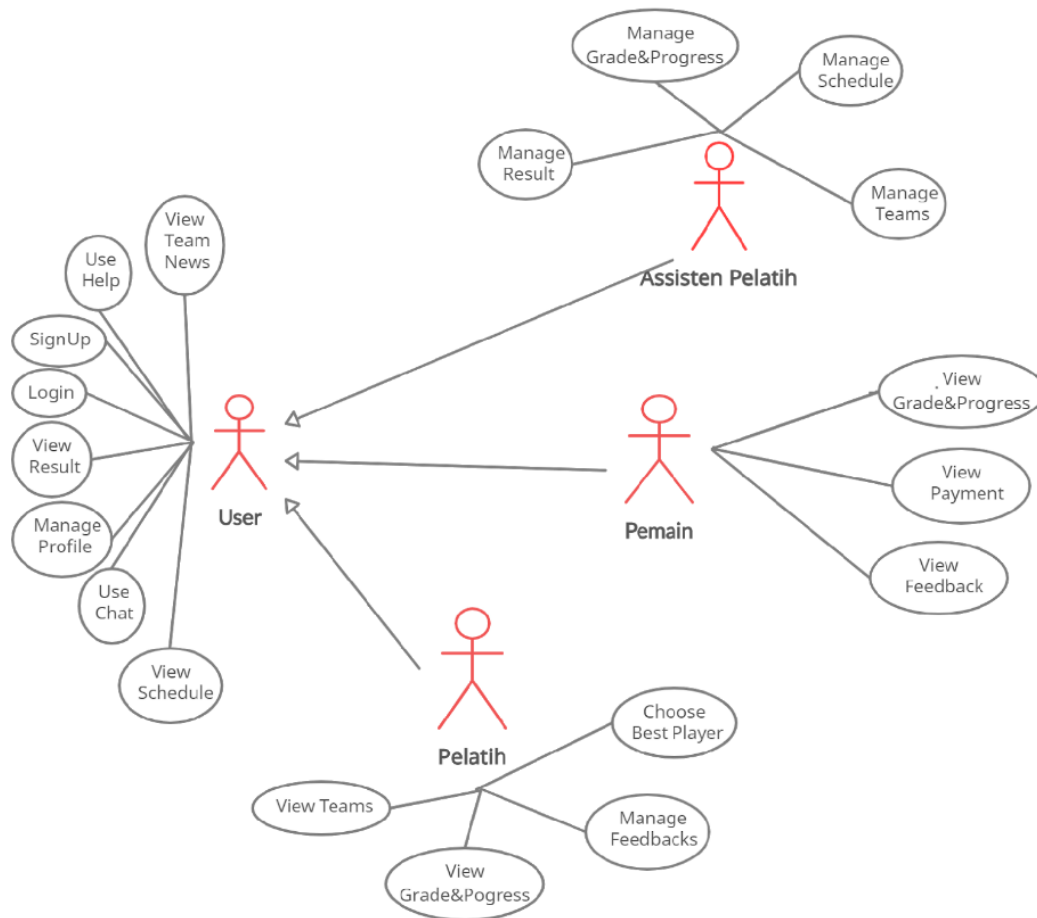
No	Nama Komponen	Keterangan
19	Delete Schedule	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan penghapusan suatu jadwal latihan
20	Edit Schedule	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan penyuntingan suatu jadwal latihan
21	Manage Result	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan pengelolaan hasil suatu pertandingan
22	Edit Result	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan penyuntingan hasil suatu pertandingan
23	Delete Result	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan penghapusan hasil suatu pertandingan
24	Manage Teams	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan pengelolaan pemain yang terpilih masuk tim
25	List Pemain	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk menampilkan list pemain yang tersedia bagi tim
26	Edit Pemain	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk melakukan penyuntingan pemain yang tersedia bagi tim
27	Delete Pemain	Modul yang digunakan oleh “Asisten Pelatih” untuk penghapusan pemain yang tersedia bagi tim

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 Use Case Login Pemain

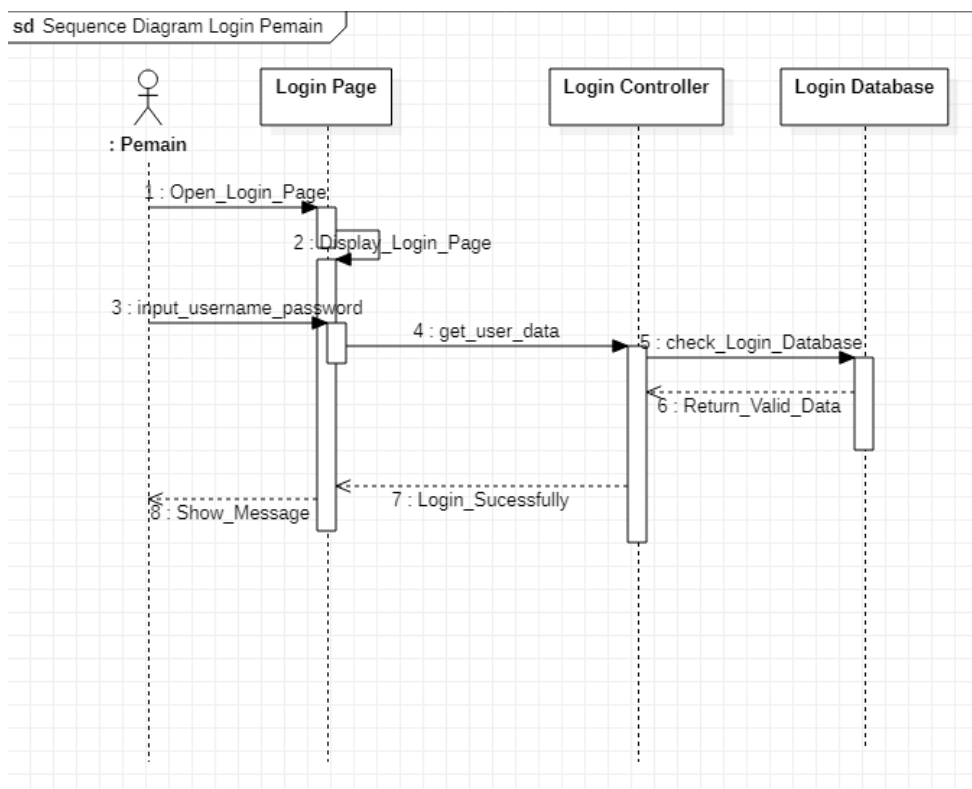
3.1.1.1.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Pemain

Table 3-1: Login Pemain - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pemain	Actor
2	Login page	Boundary
3	controller login	Controller
4	database login	Database

Sequence Diagram Pemain (Login Pemain)



3.1.1.2 Use Case View Feedback Pemain

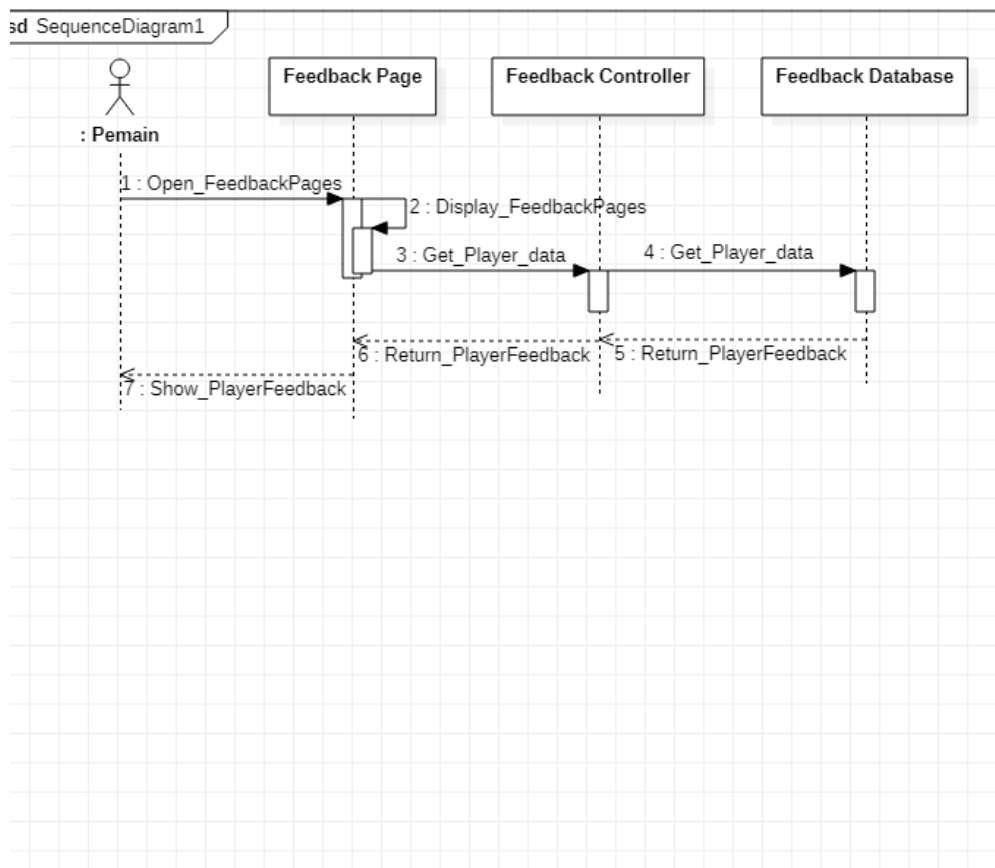
3.1.1.2.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Pemain

Table 3-1: View Feedback Pemain - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pemain	Actor
2	Feedback page	Boundary
3	controllor Feedback	Controller
4	database Feedback	Database

Sequence Diagram Pemain (View Feedback)



3.1.1.3 Use Case View Grade Pemain

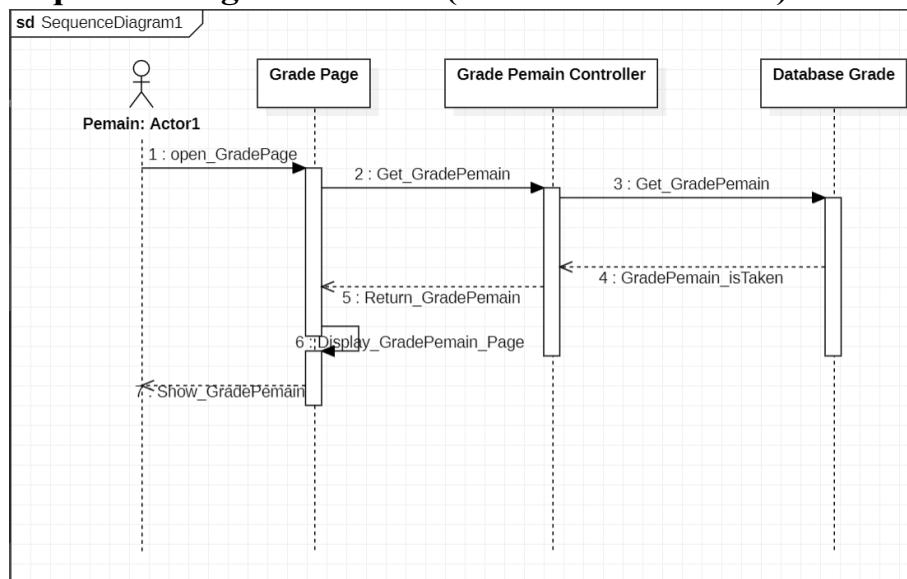
3.1.1.3.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Pemain

Table 3-1: View Grade Pemain - Identifikasi Kelas

<i>No</i>	<i>Nama Kelas Perancangan</i>	<i>Nama Kelas Analisis Terkait</i>
<i>1</i>	<i>Pemain</i>	<i>Actor</i>
<i>2</i>	<i>Grade Page</i>	<i>Boundary</i>
<i>3</i>	<i>Grade Pemain Controller</i>	<i>Controller</i>
<i>4</i>	<i>Database Grade</i>	<i>Database</i>

Sequence Diagram Pemain (View Grade Pemain)



3.1.1.4 Use Case View Progress Pemain

3.1.1.4.1 Identifikasi Kelas

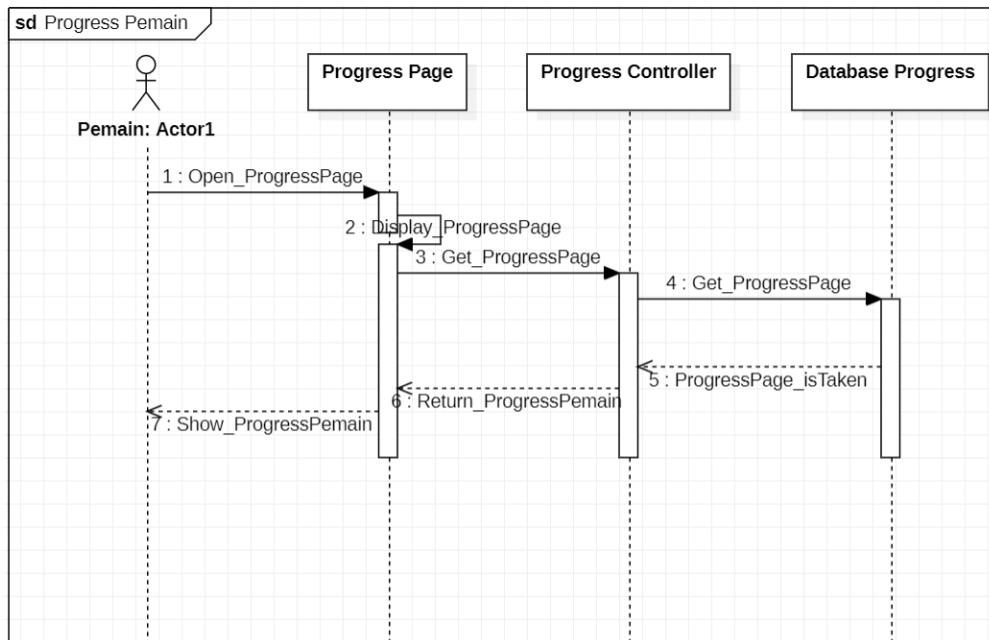
Kelas : Pemain

Table 3-1: View Progress Pemain - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pemain	Actor

2	<i>Progress Page</i>	<i>Boundary</i>
3	<i>Progress Controller</i>	<i>Controller</i>
4	<i>Database Progress</i>	<i>Database</i>

Sequence Diagram Pemain (View Progress Pemain)



3.1.1.5 Use Case Manage Result Asisten Pelatih

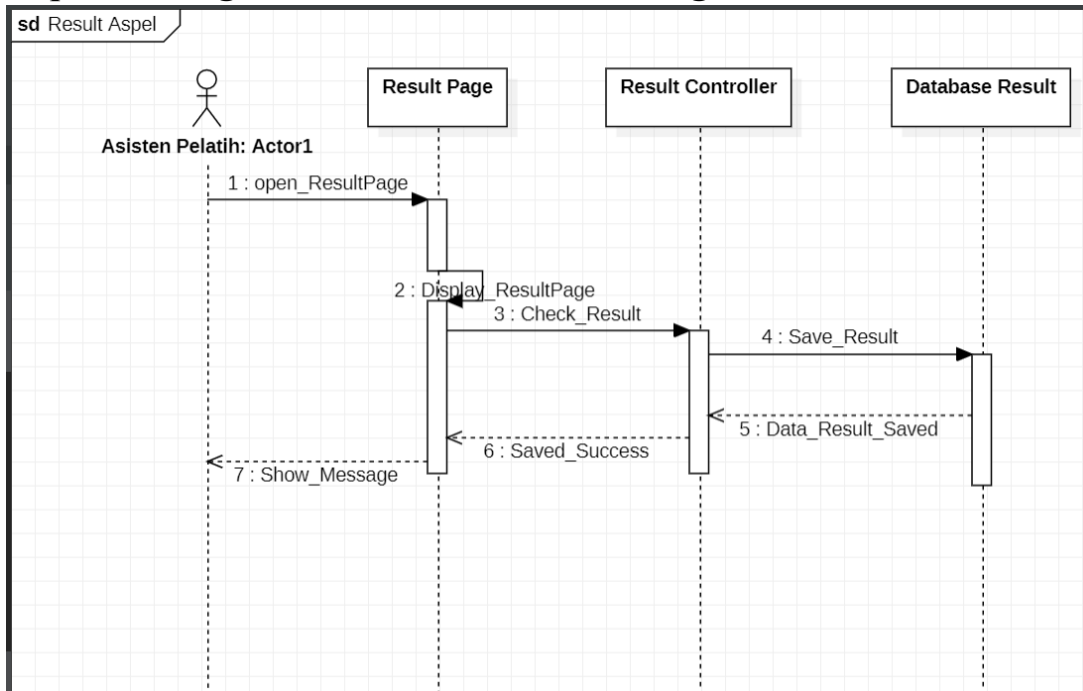
3.1.1.5.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Asisten Pelatih

Table 3-1: Manage Result Asisten Pelatih - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	<i>Asisten Pelatih</i>	<i>Actor</i>
2	<i>Result Page</i>	<i>Boundary</i>
3	<i>Result Controller</i>	<i>Controller</i>
4	<i>Database Result</i>	<i>Database</i>

Sequence Diagram Asisten Pelatih & Manage Result



3.1.1.6 Use Case Manage Team Asisten Pelatih

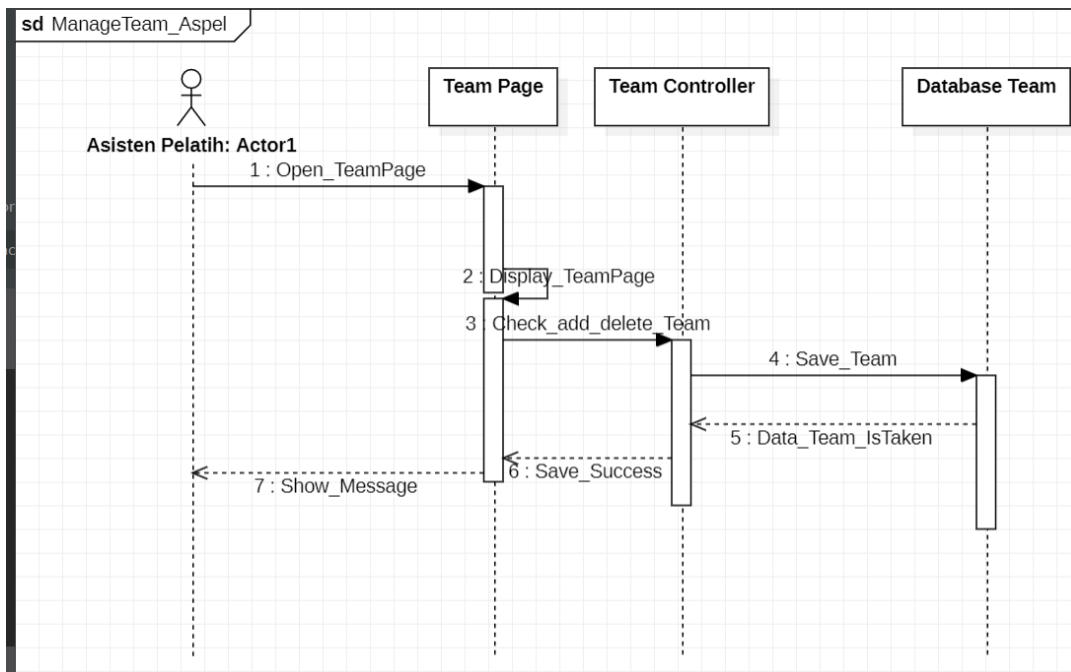
3.1.1.6.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Asisten Pelatih

Table 3-1: Manage Team Asisten Pelatih - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Asisten Pelatih	Actor
2	Team Page	Boundary
3	Team Controller	Controller
4	Database Team	Database

Sequence Diagram Asisten Pelatih(Manage Teams)



3.1.1.7 Use Case Manage Grade & Progress Asisten Pelatih

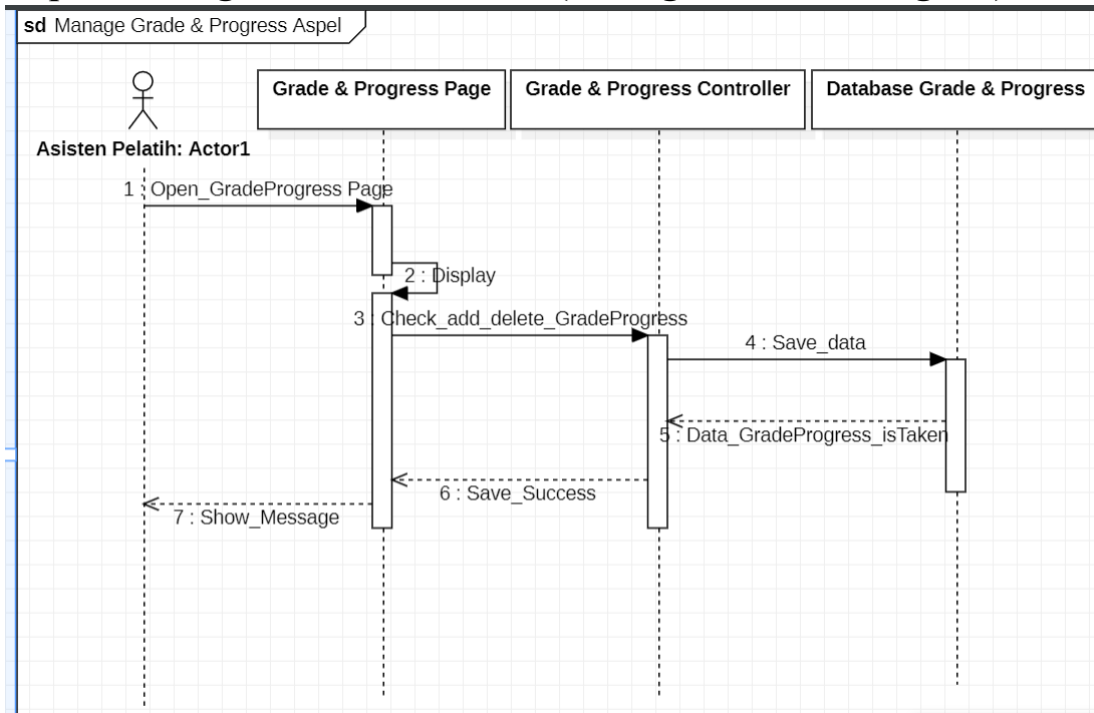
3.1.1.7.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Asisten Pelatih

Table 3-1: Manage Grade & Progress Asisten Pelatih - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Asisten Pelatih	Actor
2	Grade & Progress Page	Boundary
3	Grade & Progress Controller	Controller
4	Database Grade & Progress	Database

Sequence Diagram Asisten Pelatih (Manage Grade & Progress)



3.1.1.8 Use Case Manage Schedule Asisten Pelatih

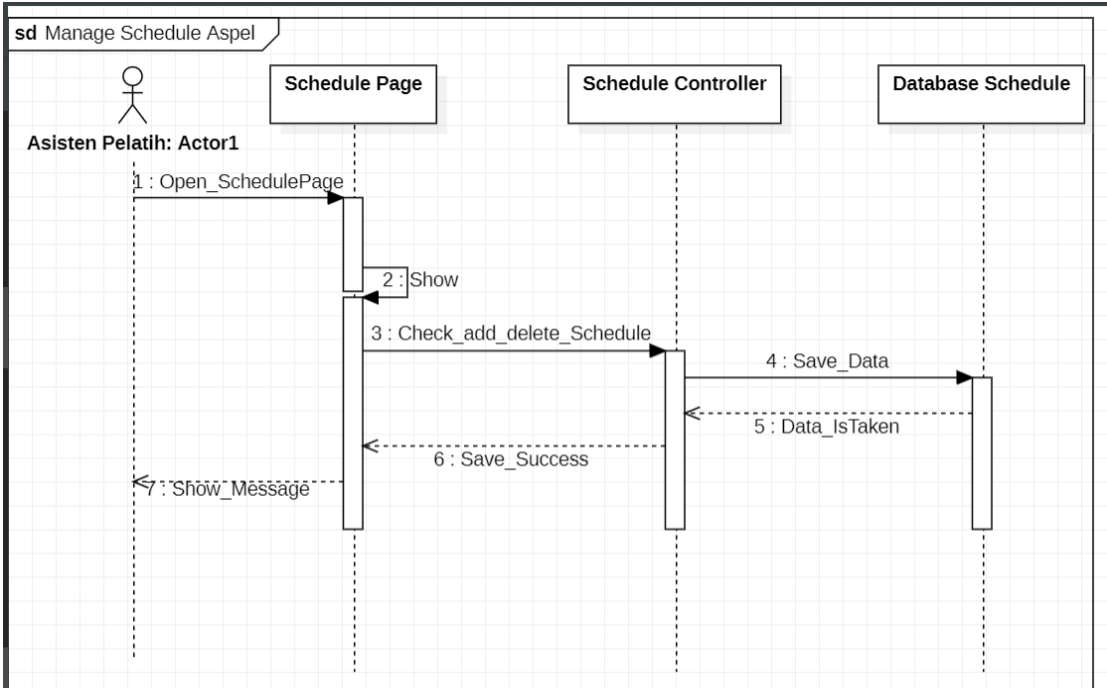
3.1.1.8.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Asisten Pelatih

Table 3-1: Manage Schedule Asisten Pelatih - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Asisten Pelatih	Actor
2	Schedule Page	Boundary
3	Schedule Controller	Controller
4	Database Schedule	Database

Sequence Diagram Asisten Pelatih(Manage Schedule)



3.1.1.9 Use Case Choose Best Player Pelatih

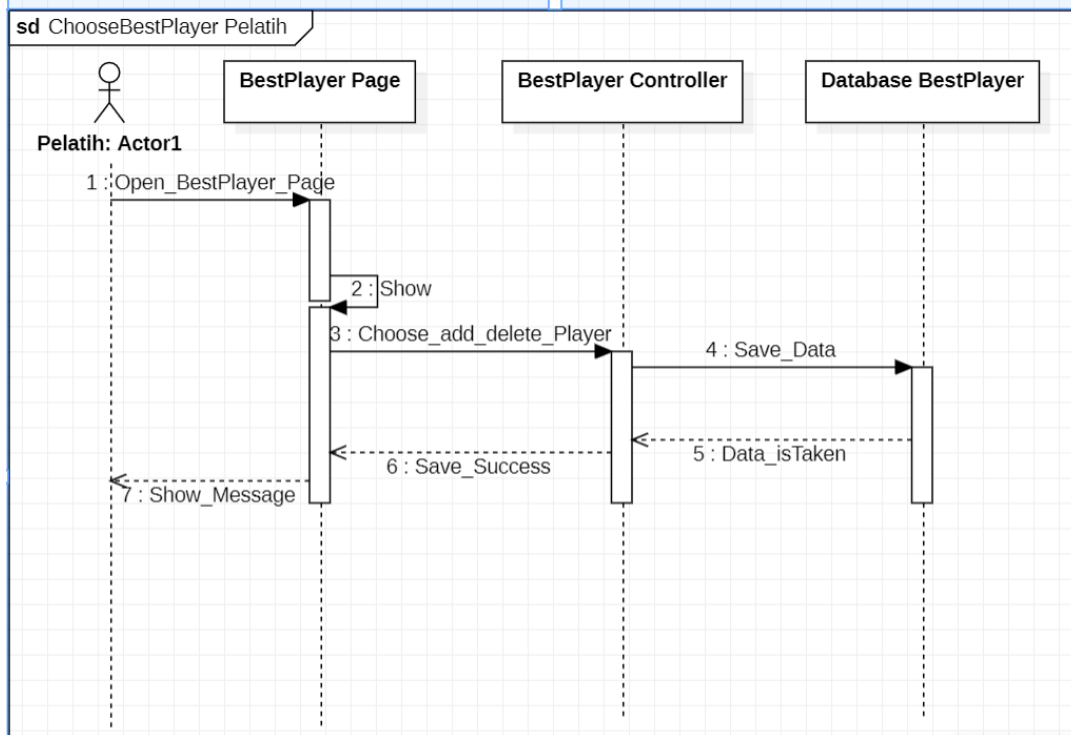
3.1.1.9.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Pelatih

Table 3-1: Choose Best Player Pelatih - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pelatih	Actor
2	BestPlayer Page	Boundary
3	BestPlayer Controller	Controller
4	Database BestPlayer	Database

Sequence Diagram Pelatih (Choose Best Player)



3.1.1.10 Use Case Manage Feedbacks Pelatih

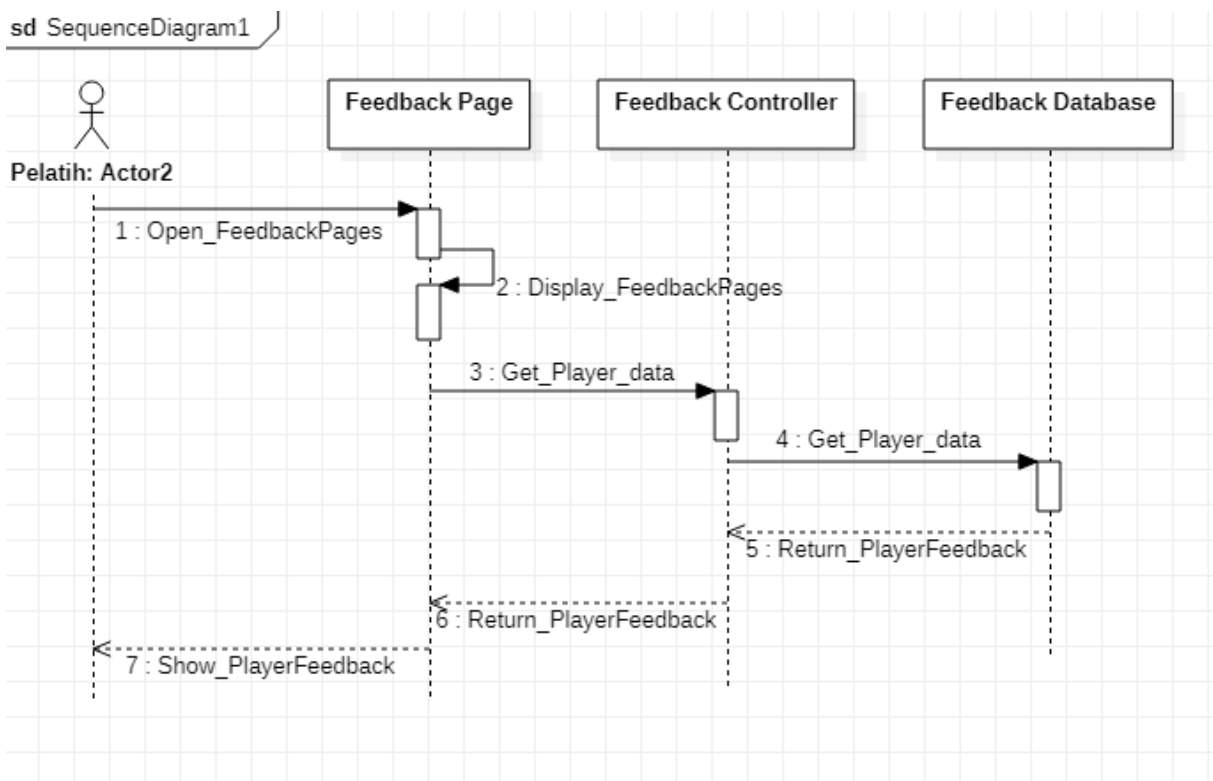
3.1.1.10.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Pelatih

Table 3-1: Manage Feedbacks Pelatih - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pelatih	Actor
2	Feedback page	Boundary
3	controller Feedback	Controller
4	database Feedback	Database

Sequence Diagram Pelatih & Manage Feedbacks



3.1.1.11 Use Case View Grade & Progress Pelatih

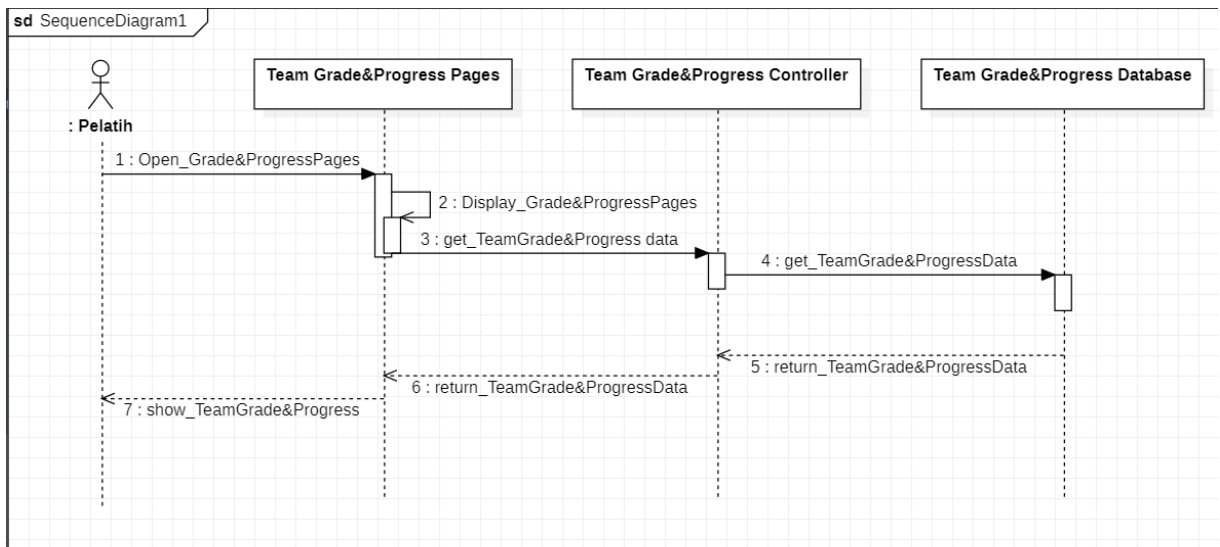
3.1.1.11.1 Identifikasi Kelas

Kelas : Pelatih

Table 3-1: View Grade & Progress Pelatih - Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pelatih	Actor
2	Team Grade & Progress pages	Boundary
3	Team Grade & Progress Controller	Controller
4	Team Grade & Progress Database	Database

Sequence Diagram Pelatih(View grade & progress)



3.1.1.6 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
1	Pemain	Actor
2	Asisten Pelatih	Actor
3	Pelatih	Actor
4	Login Controller	Controller
5	Feedback Controller	Controller
6	Team Grade & Progress Controller	Controller

7	<i>Grade Pemain Controller</i>	<i>Controller</i>
8	<i>Progress Controller</i>	<i>Controller</i>
9	<i>Result Controller</i>	<i>Controller</i>
10	<i>Team Controller</i>	<i>Controller</i>
11	<i>Grade & Progress Controller</i>	<i>Controller</i>
12	<i>Schedule Controller</i>	<i>Controller</i>
13	<i>BestPlayer Controller</i>	<i>Controller</i>
14	<i>controller Feedback</i>	<i>Controller</i>
15	<i>Team Grade & Progress Controller</i>	<i>Controller</i>
18	<i>database login</i>	<i>Database</i>
19	<i>database Feedback</i>	<i>Database</i>
20	<i>Database Grade</i>	<i>Database</i>
21	<i>Database Result</i>	<i>Database</i>
22	<i>Database Progress</i>	<i>Database</i>
23	<i>Database Team</i>	<i>Database</i>
24	<i>Database Grade & Progress</i>	<i>Database</i>
25	<i>Database Schedule</i>	<i>Database</i>
26	<i>Database BestPlayer</i>	<i>Database</i>
27	<i>database Feedback</i>	<i>Database</i>
28	<i>Team Grade & Progress Database</i>	<i>Database</i>

Untuk setiap kelas:

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

3.2.1 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>
<i>setID() : int</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan nilai ID</i>
<i>setNama(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan nilai Nama</i>
<i>setUmur(): int</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan nilai Umur</i>
<i>setFoto(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan nilai Foto</i>
<i>setEmail(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan nilai Email</i>

<i>setPassword(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan nilai Password</i>
<i>getID(): int</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai ID</i>
<i>getNama(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai Nama</i>
<i>getUmur(): int</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai Umur</i>
<i>getFoto(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai Foto</i>
<i>getEmail(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai Email</i>
<i>getPassword(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai Password</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>ID user</i>	<i>private</i>	<i>int</i>
<i>Nama</i>	<i>private</i>	<i>string</i>
<i>Umur</i>	<i>private</i>	<i>int</i>
<i>Foto profile</i>	<i>private</i>	<i>string</i>
<i>Email</i>	<i>private</i>	<i>string</i>
<i>Password</i>	<i>private</i>	<i>string</i>

3.2.2 Kelas <Pemain>

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

Nama Kelas : Pemain

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>setTeam() : int</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan nilai Team</i>
<i>setPosisi(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan nilai Posisi</i>
<i>getTeam(): int</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai Team</i>
<i>getPosisi(): string</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai Posisi</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>ID team</i>	<i>private</i>	<i>int</i>
<i>Posisi</i>	<i>private</i>	<i>string</i>

3.2.3 Kelas <Asisten Pelatih> extends User

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

Nama Kelas : Asisten Pelatih

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>setID() : int</i>	<i>public</i>	<i>Untuk setting/memberikan ID asisten pelatih</i>
<i>getID() : int</i>	<i>public</i>	<i>Untuk Mengembalikan nilai ID asisten pelatih</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>ID Aspel</i>	<i>private</i>	<i>int</i>

3.2.4 Kelas <Pelatih>

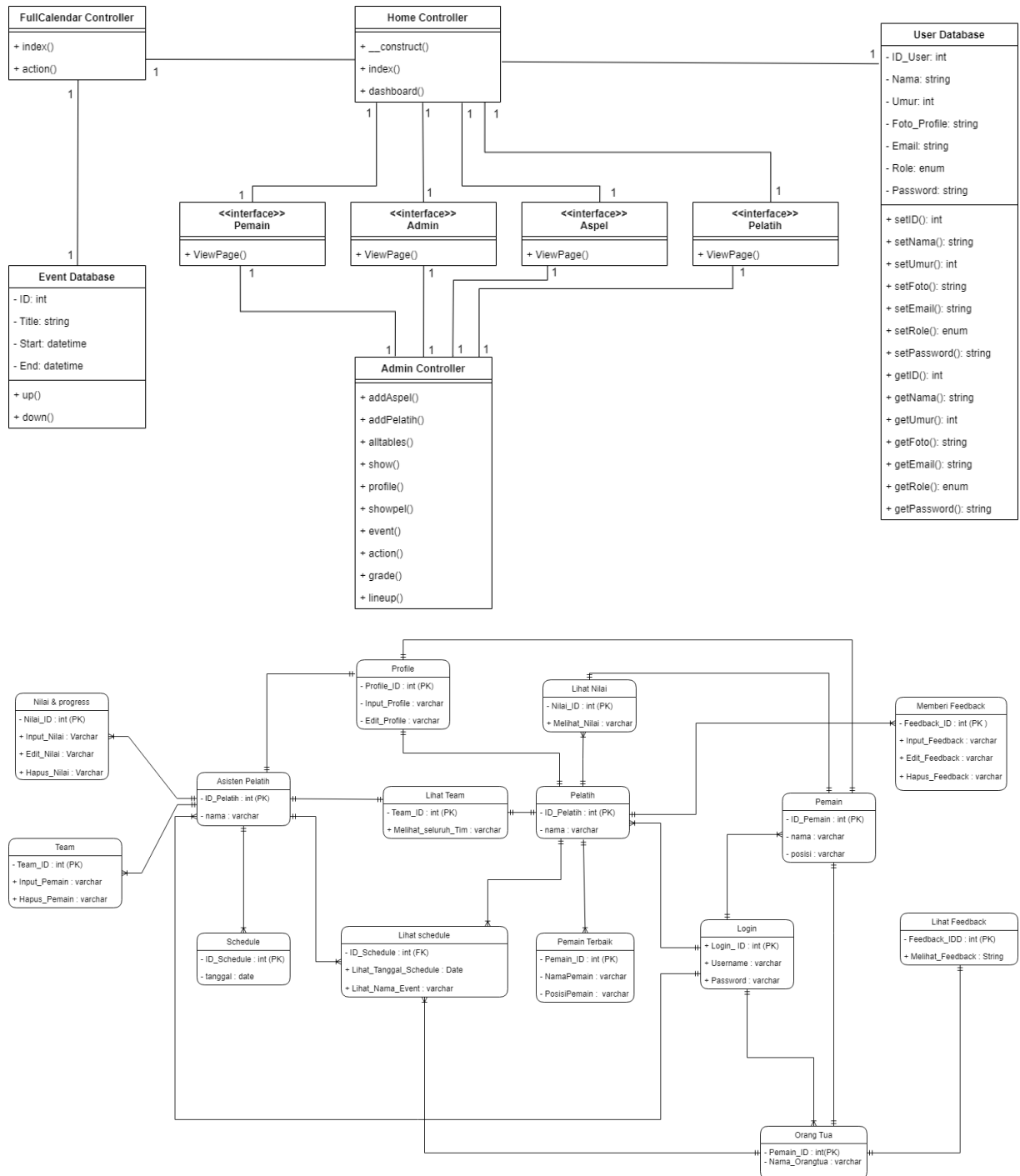
Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : Pelatih

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
	<i>public</i>	
	<i>public</i>	
	<i>public</i>	
	<i>public</i>	
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
	<i>private</i>	<i>int</i>
	<i>private</i>	<i>string</i>

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 :

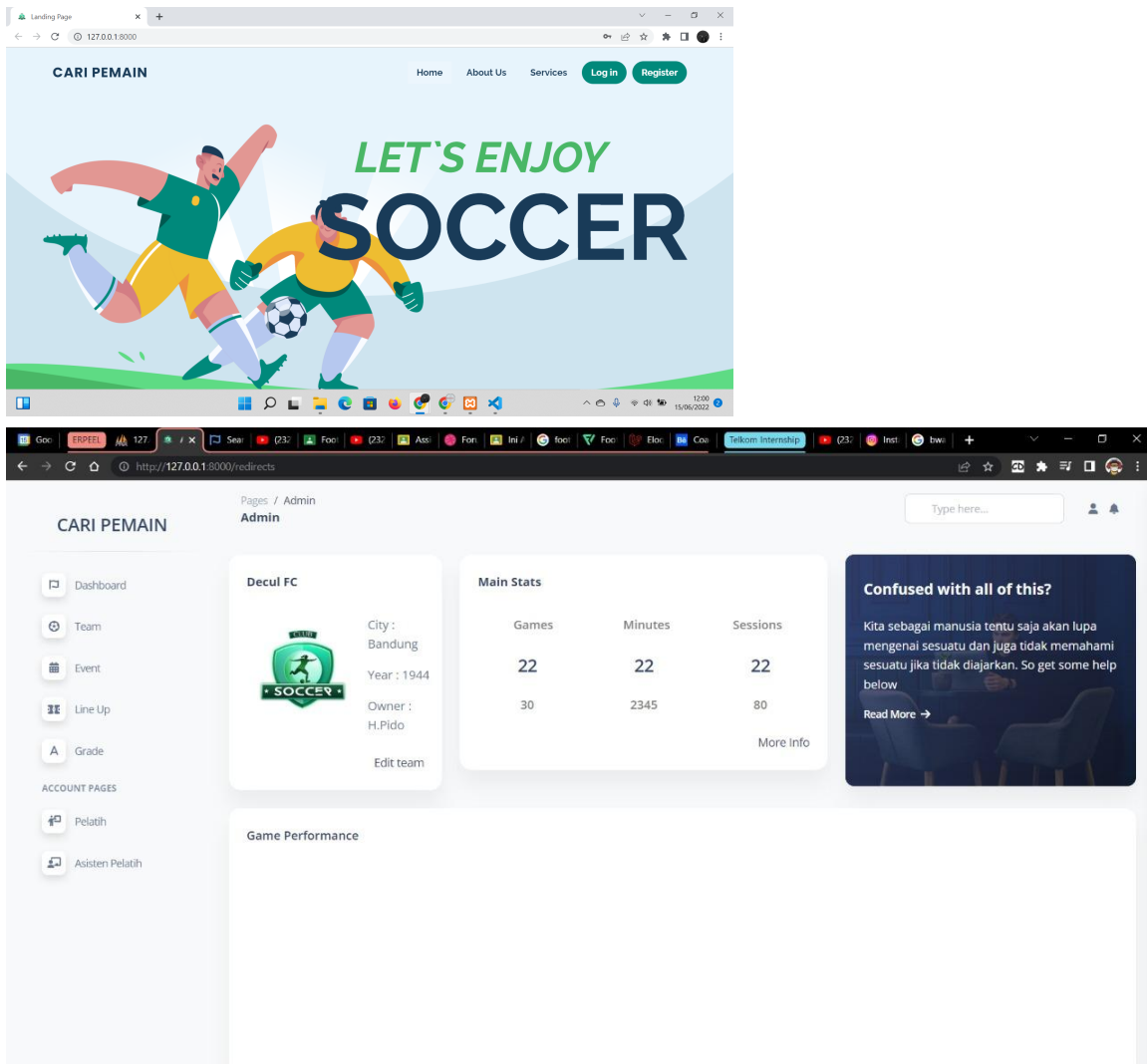
No Query	Query	Keterangan
Q-xxx		Tuliskan fungsi dari querynya

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 detailnya, misalnya seperti di bawah ini:

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

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		Diisi dengan string yg tampil pd layar	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.
Button1	Button	OK	Jika diklik, akan mengaktifkan Proses AlgoXXX.

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<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

Kelas	Use Case Terkait