

DPPL - 01

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Cari Pemain

untuk:

Telkom University

Dipersiapkan oleh:

Christhofer Laurent Juliant (1301190379)

Fanji Aburizal (1301190354)


Fauzi Hazim Wibowo (1301194310)

Muhammad Farras Aditya (1301194267)

Program Studi S1 Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung 40257

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-01</i>		
		Revisi		<i>Tgl: 16/03/2022</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

Prodi Teknik Informatika Tel-U	DPPL-001	Halaman 20 dari 32
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Pendahuluan	6
Tujuan Penulisan Dokumen	6
Lingkup Masalah	6
Definisi dan Istilah	6
Referensi	6
Sistematika Pembahasan	6
Deskripsi Perancangan Global	6
Rancangan Lingkungan Implementasi	6
Deskripsi Arsitektural	6
Deskripsi Komponen	6
Perancangan Rinci	6
Realisasi Use Case	6
Use Case Diagram	6
Identifikasi Kelas	6
Use Case Descriptions	6
Use Case Login	6
Use Case Feedback	6
Use Case Chat	6
Use Case Input Nilai	6
Use Case Pemain Terbaik	6
Use Case Update	6
Use Case Delete Pemain	6
Use Case Create Pemain	6
Use Case Pemain Terburuk	6
Perancangan Detil Kelas	6
Kelas Login	6
Kelas Login	6
Kelas Login	6
Kelas Login	6
Kelas Login	6
Kelas Login	6
Kelas Login	6
Kelas Login	6
Algoritma/Query	6
Perancangan Antarmuka	6
Perancangan Representasi Persistensi Kelas	6
Matriks Kerunutan	6

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan kami membuat dokumen SKPL ini adalah untuk menjelaskan tentang aplikasi yang akan kami buat yaitu penilaian pemain sepakbola berbasis digital di sekolah sepakbola Indonesia

1.2. Lingkup Masalah

Perangkat lunak yang akan kami buat memiliki tujuan utama yaitu untuk mempermudah penilaian pemain sepakbola secara digital di sekolah sepakbola Indonesia. Sasaran dari aplikasi ini adalah tim-tim sekolah sepakbola Indonesia untuk sarana penilaian para pemain mereka.

1.3. Definisi dan Istilah

No.	Definisi	Keterangan
1.	SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak dan merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan
2.	DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak, Dokumen hasil analisis yang berisi deskripsi software.

3.	ERD	Entity Relationship Diagram, diagram dan notasi yang digunakan untuk merepresentasikan struktur data statis pada perangkat lunak.
4.	MySQL	Structured Query Language adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa inggris : database management system) atau DBMS yang multithread.
5	HTML	Hypertext Markup Language adalah bahasa markah standar untuk dokumen yang dirancang untuk ditampilkan di peramban internet
6	CSS	Cascading Style Sheet (CSS) berfungsi untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup.
7	Javascript	Bahasa pemrograman web yang bersifat Client Side Programming Language.
8	PHP	Bahasa skrip dengan fungsi umum yang terutama digunakan untuk pengembangan web.

1.4. Referensi

Web yang digunakan sebagai acuan adalah web resmi fifa yaitu FIFA.com, www.teamstats.net dan web resmi football manager yaitu footballmanager.com.

Prodi Teknik Informatika Tel-U	DPPL-001	Halaman 20 dari 32
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh ProdiTeknik Informatika Tel-U.		

Web ini digunakan untuk sebagai acuan poin poin penilaian atribut fisik dan skill apa saja yang harus terdapat pada aplikasi penilaian pemain sepakbola.

1.5. Sistematika Pembahasan

Dokumen DPPL untuk Perangkat Lunak Sekolah Sepak Bola ini berisikan kebutuhan pengembangan perangkat lunak secara terperinci, pengorganisasian dokumen dikelompokkan dalam tiga bagian, yaitu :

1. Bab 1 Pendahuluan, berisi tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang ditangani pada perangkat lunak yang akan dibangun, dan deskripsi umum dokumen.
2. Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, berisi penjelasan perangkat lunak yang akan diimplementasikan di lingkungan pengguna secara global. Bagian ini terdiri dari perspektif produk, fungsi produk, karakteristik pengguna, batasan – batasan dan asumsi dan kebergantungan.
3. Bab 3 Deskripsi Rinci Kebutuhan, berisi hasil analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak secara terperinci.
4. Bab 4 Matriks Ketenurutan

2. Deskripsi Perancangan Global

2.1. Rancangan Lingkungan Implementasi

Sistem Peminjaman	Spesifikasi
Sistem Operasi (OS)	Windows 7, 8, 9, 10, 11
Processor	2 x 1.4 GHz CPU
RAM	2 GB RAM
DBMS	MySQL

2.2. Deskripsi Arsitektural

Prodi Teknik Informatika Tel-U	DPPL-001	Halaman 20 dari 32
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi Teknik Informatika Tel-U.		

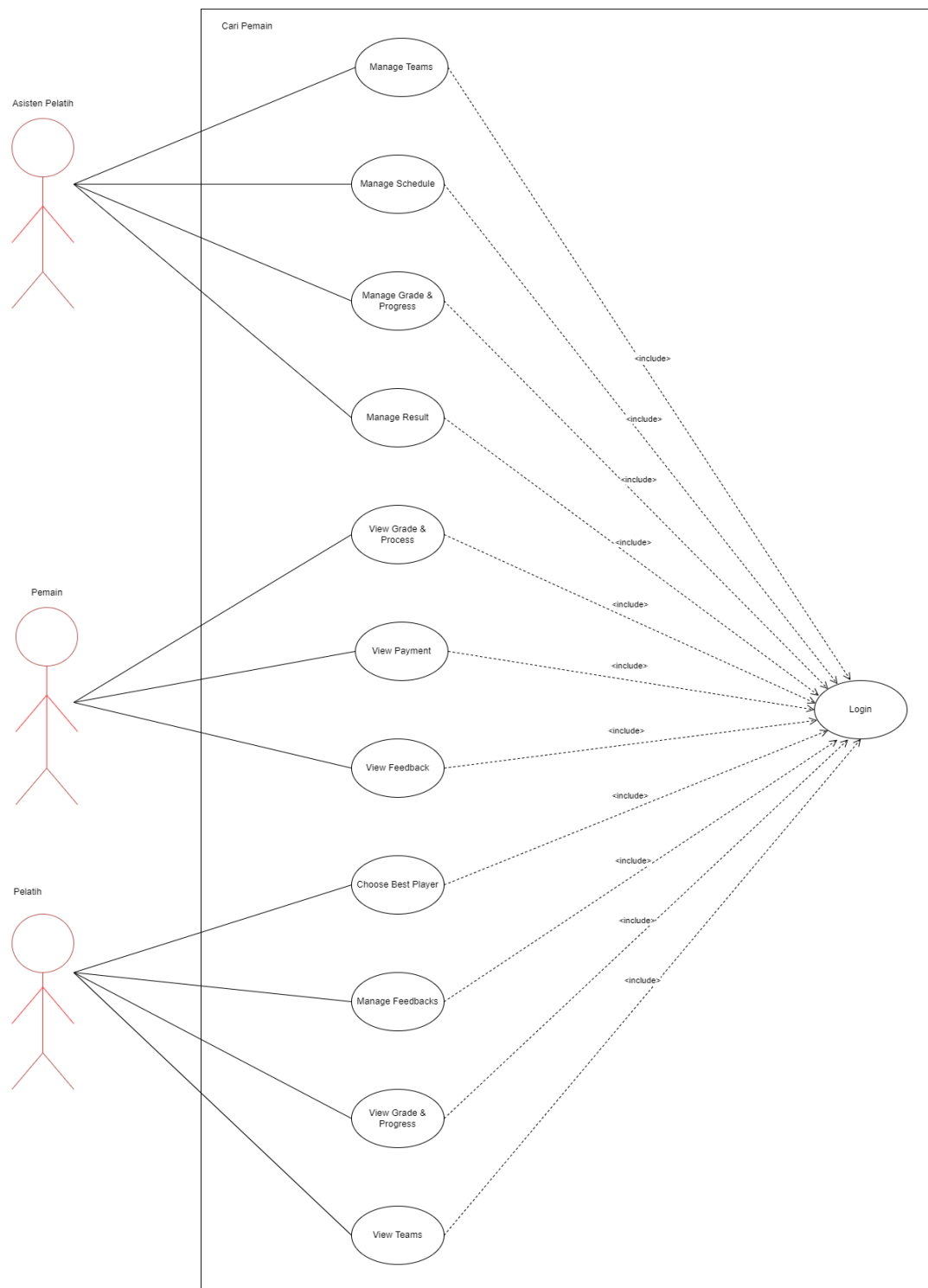
2.3. Deskripsi Komponen

No	Nama Kelas perancangan	Nama Kelas Terkait
1	Login	Login
2	Feedback	Feedback
3	Chat	Chat
4	Input Nilai	Input Nilai
5	Pemain terbaik	Pemain terbaik
6	Update	Update
7	Delete Pemain	Delete Pemain
8	Create Pemain	Create Pemain
9	Pemain Terburuk	Pemain Terburuk

3. Perancangan Rinci

3.1. Realisasi Use Case

3.2. Use Case Diagram



3.3. Identifikasi Kelas

No	Nama Kelas perancangan	Nama Kelas Terkait
1	Login	Login
2	Feedback	Feedback
3	Chat	Chat
4	Input Nilai	Input Nilai
5	Pemain terbaik	Pemain terbaik
6	Update	Update
7	Delete Pemain	Delete Pemain
8	Create Pemain	Create Pemain
9	Pemain Terburuk	Pemain Terburuk

3.4. Use Case Descriptions

3.4.1. Use Case Login

Nama Use Case	Login
Deskripsi	Untuk user masuk ke sistem
Pre-Kondisi	perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. User menginputkan username dan password
Post-Kondisi	fitur tersebut akan menampilkan user interface beranda aplikasi

Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. user membuka aplikasi/website	
		2. Menampilkan menu login
	3. user menginput username dan password user, lalu pilih user class	
	4. Tekan tombol login	
		5. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa database
		6. Muncul beranda aplikasi
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	2. user membuka aplikasi/website	

		2. Menampilkan menu login
	3. user menginput username dan password user, lalu pilih user class	
	4. Tekan tombol login	
		5. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa database
		6. muncul notifikasi error login dengan pesan alasan tidak terdaftar sebagai user

3.4.2. Use Case Feedback

Nama Use Case	Feedback
Deskripsi	Untuk evaluasi pemain
Pre-Kondisi	Pelatih memilih pemain yang akan diberikan feedback
Post-Kondisi	fitur tersebut akan menambah feedback dari pelatih ke data pemain tersebut.
Skenario Utama	

	Aktor	Sistem
	1. Pelatih memilih pemain yang diberikan feedback.	
	2. Pelatih memasukkan feedback.	
		3. Sistem akan menyimpan feedback ke dalam data pemain.

3.4.3. Use Case Chat

Nama Use Case	Chat
Deskripsi	Untuk berbicara dengan semua user
Pre-Kondisi	Pelatih memilih user yang akan di chat
Post-Kondisi	fitur tersebut akan memberi pesan dari pelatih kepada user yang dipilih
Skenario Utama	

	Aktor	Sistem
	1. Memilih user yang akan di chat	
		2. Menampilkan menu chat user yang dipilih
	3. Mengetik pesan kepada user	
	4. Tekan tombol kirim pesan kepada user	
		5. Mengirim pesan kepada user
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Mengirim pesan kepada user	
		2. Memunculkan Pesan “Pesan tidak terkirim”
	3. Mengirim ulang kepada user	

		4. Mengirimkan pesan kepada user
--	--	----------------------------------

3.4.4. Use Case Input Nilai

Nama Use Case	Input nilai	
Deskripsi	Untuk memberi nilai pemain	
Pre-Kondisi	Pelatih memilih pemain yang akan diberikan nilai	
Post-Kondisi	Fitur tersebut akan menambah nilai dari pelatih ke data pemain tersebut.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Pelatih memilih pemain yang diberikan nilai.	
	2. Pelatih memasukkan nilai.	
		3. Sistem akan menyimpan nilai ke dalam data pemain.

3.4.5. Use Case Pemain Terbaik

Nama Use Case	Pemain terbaik	
Deskripsi	Sistem dapat menampilkan pemain terbaik dari setiap posisi dari kepala pelatih	
Pre-Kondisi	perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. pelatih menginputkan pemain terbaik berdasarkan hasil latihan pemain dan nilai pemain yang diinput asisten pelatih.	
Post-Kondisi	Pemain terbaik pilihan dari kepala pelatih berhasil di input ke dalam sistem dan dapat dilihat semua user	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. pelatih membuka aplikasi/website	
	2. pelatih mengisi nilai pemain	
		3. Sistem memproses nilai
		4. Sistem memproses nilai untuk menentukan nilai terbaik

		5. pemain terbaik berhasil di input dan pemain terbaik dapat dilihat oleh pemain
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. pelatih membuka aplikasi/website	
	2. pelatih mengisi nilai pemain	
		3. Sistem memproses nilai
		4. Sistem memproses nilai untuk menentukan nilai terbaik
		5. muncul notifikasi error menyimpan pemain terbaik dengan pesan alasan asisten pelatih belum selesai menginput nilai

3.4.6. Use Case Update

Nama Use Case	Update
---------------	--------

Deskripsi	fitur ini di khususkan untuk asisten pelatih dimana tindakan input, edit serta delete yang berhubungan dengan fitur lain seperti penilaian, pemilihan pemain terbaik dll. yang berada di perangkat lunak dapat dilakukan	
Pre-Kondisi	perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. Pelatih membuka fitur yang akan di update.	
Post-Kondisi	Data sudah terupdate dan ditampilkan di website	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. pelatih membuka aplikasi/website	
	2. pelatih membuka fitur yang akan di update	
		3. Sistem menampilkan fitur yang dipilih
	4. update data	
		5. Sistem memproses update-an pelatih

		6. data sudah terupdate
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	pelatih membuka aplikasi/website	
	pelatih membuka fitur yang akan di update	
		Sistem menampilkan fitur yang dipilih
		jika tidak bisa klik fitur update, data belum diisi pelatih menginput data terlebih dahulu
	pelatih melakukan pengisian data	
		Sistem memproses updetan pelatih
		data sudah terupdate

3.4.7. Use Case Delete Pemain

Prodi Teknik Informatika Tel-U	DPPL-001	Halaman 20 dari 32
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh ProdiTeknik Informatika Tel-U.		

Nama Use Case	Delete pemain	
Deskripsi	Untuk menghapus data pemain	
Pre-Kondisi	Pelatih memilih pemain yang akan dihapus	
Post-Kondisi	Fitur tersebut memungkinkan pelatih untuk menghapus data pemain tersebut.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Pelatih memilih pemain yang datanya akan dihapus.	
	2. Pelatih menghapus data pemain.	
		3. Sistem akan menghapus data pemain.

3.4.8. Use Case Create Pemain

Nama Use Case	Create pemain
---------------	---------------

Deskripsi	Untuk menambah data pemain	
Pre-Kondisi	Pelatih menambahkan pemain	
Post-Kondisi	Fitur tersebut memungkinkan pelatih untuk menambah data pemain tersebut.	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Pelatih memasukkan data Pemain yang akan ditambahkan	
		2. Sistem akan menyimpan data pemain yang telah dimasukkan
		3. Sistem menampilkan data pemain yang telah dimasukkan

3.4.9. Use Case Pemain Terburuk

Nama Use Case	Pemain terburuk
Deskripsi	Sistem dapat menampilkan pemain terburuk dari setiap posisi dari kepala pelatih

Pre-Kondisi	perangkat yang digunakan harus terhubung dengan internet, user juga harus mendownload aplikasi atau membuka website. pelatih menginputkan pemain terbaik berdasarkan hasil latihan pemain dan nilai pemain yang diinput asisten pelatih.	
Post-Kondisi	Pemain terburuk pilihan dari kepala pelatih berhasil di input ke dalam sistem dan dapat dilihat semua user	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	pelatih membuka aplikasi/website	
	pelatih membuka fitur pemain terburuk	
		Sistem menampilkan menu pemain terburuk
	Pelatih menginput nama pemain terburuk dan posisinya	
		Sistem memproses inputan
		Pemain terburuk berhasil di input dan pemain terburuk dapat dilihat oleh pemain

3.5. Perancangan Detil Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Admin	Admin
2	Feedback	Database
3	Chat	Database
4	Input Nilai	Database
5	Pemain Terbaik	Database
6	Update	Database
7	Delete Pemain	Database
8	Create Pemain	Database
9	Pemain Terburuk	Database

3.5.1. Kelas Login

3.5.2. Kelas Feedback

3.5.3. Kelas Chat

3.5.4. Kelas Input Nilai

3.5.5. Kelas pemain Terbaik

3.5.6. Kelas Update

3.5.7. Kelas Delete Pemain

3.5.8. Kelas Pemain Terburuk

3.6. Algoritma/Query

3.7. Perancangan Antarmuka

3.8. Perancangan Representasi Persistensi Kelas

4. Matriks Kerunutan

Prodi Teknik Informatika Tel-U	DPPL-001	Halaman 20 dari 32
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi Teknik Informatika Tel-U.		