

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

CareMe!

untuk:

Ikatan Psikologi Klinis Indonesia

Dipersiapkan oleh:

Reyhan Septri Asta (1301190308)

Sabilla Suci Amini (1301194347)

Azka Zainur Azifa (1301194255)

Maulana Nur (1301190402)

Elita Aurora Az Zahra (1301194127)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

|  | **Prodi S1- Informatika**  **Universitas Telkom** | Nomor Dokumen | | Halaman |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *DPPL-xx <xx:no grp>* | | *<#>/<jml #* |
| Revisi | *<nomor revisi>* | *Tgl: <isi tanggal>* |

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**](#_gjdgxs) **5**

[Tujuan Penulisan Dokumen](#_30j0zll) 6

[Lingkup Masalah](#_1fob9te) 6

[Definisi dan Istilah](#_3znysh7) 6

[Referensi](#_2et92p0) 6

[Sistematika Pembahasan](#_tyjcwt) 6

[**Deskripsi Perancangan Global**](#_3dy6vkm) **6**

[Rancangan Lingkungan Implementasi](#_1t3h5sf) 7

[Deskripsi Arsitektural](#_4d34og8) 7

[Deskripsi Komponen](#_2s8eyo1) 7

[**Perancangan Rinci**](#_3rdcrjn) **8**

[Realisasi Use Case](#_26in1rg) 8

[Use Case <nama use case 1>](#_lnxbz9) 8

[Identifikasi Kelas](#_35nkun2) 8

[Sequence Diagram](#_1ksv4uv) 8

[Diagram Kelas](#_z337ya) 8

[Perancangan Detil Kelas](#_3j2qqm3) 8

[Kelas <nama kelas>](#_1y810tw) 8

[Kelas <nama kelas>](#_4i7ojhp) 9

[Diagram Kelas Keseluruhan](#_2xcytpi) 9

[Algoritma/Query](#_1ci93xb) 9

[Diagram Statechart](#_1pxezwc) 9

[Perancangan Antarmuka](#_3whwml4) 9

[Perancangan Representasi Persistensi Kelas](#_2bn6wsx) 10

[**Matriks Kerunutan**](#_qsh70q) **10**

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

# 1. Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) adalah dokumen yang berisi deskripsi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini ditulis untuk menjabarkan deskripsi kebutuhan perangkat lunak dari aplikasi *CareMe!*

Kesehatan jiwa merupakan hal yang sangat penting bagi segenap manusia untuk menjalani kehidupannya. Seiring dengan berkembangnya zaman, kebutuhan dan taraf hidup dikalangan masyarakat pun semakin meningkat. Dilihat dari masalah tersebut, ada orang yang dapat menyikapi masalah yang terjadi dalam hidupnya dengan cara yang baik adapun yang sebaliknya. Tak jarang seseorang dapat melakukan hal yang membahayakan dirinya untuk menutupi masalah tersebut.

Selain itu, di masa pandemi COVID-19 ini semakin sulit pendapatan ekonomi masyarakat dan sulitnya mencari pekerjaan, karena masyarakat dihimbau untuk dirumah saja dan banyak yang terkena PHK. Hal ini membuat menambahnya beban pikiran, yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mental bila tidak ditangani dengan benar.

Maka terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mental seperti ambisi akan taraf hidup, situasi pandemi, emosi yang tidak terkendali, tekanan dari lingkungan keluarga, dan teman. Gangguan mental umumnya dialami oleh remaja dan orang dewasa, tetapi tak jarang anak kecil pun mengalaminya. Anak - anak dapat berpotensi mengalami gangguan mental berupa trauma yang disebabkan oleh kekerasan orang tua, *bullying,* ataupun tekanan dari lingkungan keluarga. Hal ini dapat mengganggu karakter anak tersebut saat menginjak masa remaja dan dewasa.

Dikutip dari *Liputan6.com* menurut data Ikatan Psikologi Klinis (IPK) Indonesia, sejak pandemi pada Maret hingga Agustus 2020 tercatat ada sekitar 14.619 kasus [masalah psikologis](https://www.liputan6.com/health/read/4405767/psikolog-ugm-sehat-mental-perlu-dimiliki-semua-orang). Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat gangguan kejiwaan dan depresi di Indonesia cukup tinggi. Maka, dibutuhkan beberapa solusi untuk mengurangi masalah tersebut. Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi kesehatan mental *CareMe!* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi tersebut

## Lingkup Masalah

*Tuliskan dengan ringkas nama aplikasi dan deskripsinya. Maksimal 1 paragraf. Sama dengan yang ditulis di SKPL.*

## Definisi dan Istilah

## Referensi

Dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ini memiliki beberapa referensi dalam penyusunannya, yaitu sebagai berikut :

* Survei secara *questionnaire* kepada 30 responden melalui google form.
* Aedien, Aep. (2011). *PERSAMAAN DAN PERBEDAAN ANTARA PSIKOLOGI, SOSIOLOGI, DAN PSIKOLOGI SOSIAL* di <https://aeppsikologi.blogspot.com/2011/10/persamaan-dan-perbedaan-antara.html?m=1> .(akses 17 Desember 2020).
* Nasihudin, Ade. (2020). *IKATAN PSIKOLOG : 14.619 MASALAH PSIKOLOGIS TERCATAT SELAMA PANDEMI COVID-19 di* <https://www.liputan6.com/health/read/4407289/ikatan-psikolog-14619-masalah-psikologis-tercatat-selama-pandemi-covid-19> . (akses 17 Desember 2020).

## Sistematika Pembahasan

*Bagian ini merupakan deskripsi umum dokumen. Tuliskan sistematika pembahasan dokumen DPPL ini.*

*contoh: misalkan dalam bab1 berbicara tentang apa, bab 2 berbicara tentang apa dll*

# Deskripsi Perancangan Global

## Rancangan Lingkungan Implementasi

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

## Deskripsi Arsitektural

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

## Deskripsi Komponen

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

| **No** | **Nama Komponen** | **Keterangan** |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Perancangan Rinci

## Realisasi Use Case

### 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.

#### 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* | *Tipe Kelas* |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

*\*Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

#### Sequence Diagram

*Buatlah* **diagram sequence untuk setiap skenario use case***. Skenario melibatkan kelas-kelas yang sudah diidentifikasi.*

#### Diagram Kelas

*Buatlah diagram kelas untuk use case tersebut. buat class diagram* ***BUKAN KESELURUHAN, tapi PER USE CASE***

## Perancangan Detil 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*

### Kelas <nama kelas>

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

*Nama Kelas : ……..*

| ***Nama Operasi*** | ***Visibility***  ***(private, public)*** | ***Keterangan*** |
| --- | --- | --- |
| *Diisi dengan signature operasi* |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| ***Nama Atribut*** | ***Visibility***  ***(private, public)*** | ***Tipe*** |
| *Diisi dengan nama atribut* |  | *Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan* |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Kelas <nama kelas>

## Diagram Kelas Keseluruhan

*Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan.*

## 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 subbab 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* |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 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}*

| **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.* |
| *RTF1* | *RTF Box* |  | *Isi Teks yang disimpan pada File xxx* |

*Jika objek dikaitkan ke File lain (misalnya file gambar, file teks), berikan nama file terkait dan deskripsi ringkas dalam kolom keterangan*

## Perancangan Representasi Persistensi Kelas

*Bagian ini diisi dengan rancangan skema basisdata dan traceability-nya terhadap kelas entity. (PEMBUATAN SKEMA RELASI)*

# Matriks Kerunutan

*Mapping use case dengan kelas-kelas terkait*

| **Requirement** | **Usecase Terkait** | **Kelas** |
| --- | --- | --- |
| FR-01 |  |  |
| FR-02 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 