DPPL-01

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

CariTukang

untuk:

<Mitra (Tukang)>

<Customer>

Dipersiapkan oleh:

Kelompok-7

Helmi Sunjaya Ramadhan (1301180114)
Akhmad Izzaturraffi (1301194404)
Muhammad Ariq Muthi (1301194466)
Muh Yaisy Syafiq (1301194168)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
Deskripsi artistekural	Mengubah diagram deployment dan menambah diagram komponen
Daftar gambar	Membuat daftar gambar yang ada di dalam dppl
Daftar tabel	Membuat daftar table yang ada di dalam dppl
Class Diagram	Penambahan class diagram keseluruhan
Algoritma dan Query	Penambahan query dan algoritma (minimal 5)
Class Diagram	Penambahan dan perubahan class diagram

INDEX TGL	08/05	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

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 S1 Informatika Tel-U.

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
Halaman 9 dari 45	Deskripsi artistekural		
Halaman 6 dari 45	Daftar gambar		
Halaman 7 dari 45	Daftar tabel		
Halaman 43 dari 45	Class Diagram		
Halaman 44 dan 45	Algoritma dan Query		
Halaman 43 dari 45	Class Diagram		

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 S1 Informatika Tel-U.

Daftar Isi

Daftar Tabel 5

Daftar Gambar 7

1. Pendahuluan 8
    Tujuan Penulisan Dokumen 8
    Lingkup Masalah 8
    Definisi dan Istilah 8
    Referensi 8
    Sistematika Pembahasan 8

Deskripsi Perancangan Global 9
    Deskripsi Arsitektural 9
    Deskripsi Komponen 10

Perancangan Rinci 10
    Realisasi Use Case 10
        Use Case #1 Pencarian 10
            Perancangan Antarmuka Usecase #1 11
            Page HOMEPAGE #1 11
            Page Category #2 12
            Page Transaction Detail #3 13
            Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 14
            Identifikasi Object Baru 14
            Diagram Kelas 15
            Sequence Diagram 15
        Use Case #2 Booking 16
            Perancangan Antarmuka Usecase #2 16
            Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 17
            Identifikasi Object Baru 17
            Diagram Kelas 17
            Sequence Diagram 18
        Use Case #3 Pembayaran 19
            Perancangan Antarmuka Usecase #3 20
            Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 21
            Identifikasi Object Baru 21
            Diagram Kelas 21
            Sequence Diagram 22
        Use Case #4 Konfirmasi Booking 23
            Perancangan Antarmuka Usecase #4 24
            Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 25
            Identifikasi Object Baru 25

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 S1 Informatika Tel-U.

Diagram Kelas 25
Sequence Diagram 26
Use Case #5 Pengerjaan 27
Perancangan Antarmuka Usecase #5 28
Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 29
Identifikasi Object Baru 29
Diagram Kelas 29
Sequence Diagram 30
Use Case #6 Kelola Mitra 30
Perancangan Antarmuka Usecase #6 31
Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 32
Identifikasi Object Baru 32
Diagram Kelas 32
Sequence Diagram 33
Use Case #7 Kelola Laporan 33
Perancangan Antarmuka Usecase #7 34
Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 34
Identifikasi Object Baru 35
Diagram Kelas 35
Sequence Diagram 35
Use Case #8 Kelola Customer 36
Perancangan Antarmuka Usecase #8 36
Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 37
Identifikasi Object Baru 37
Diagram Kelas 37
Sequence Diagram 38
Use Case #9 Kelola Admin 38
Perancangan Antarmuka Usecase #9 39
Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page 39
Identifikasi Object Baru 40
Diagram Kelas 40
Sequence Diagram 40
Perancangan Detil 41
Perancangan Detil Kelas 41
Perancangan Kelas Persistensi (***Basis Data Skema Tabel) 43
Perancangan Algoritma 43
Algoritma #1 44
Perancangan Query 45
Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix) 45

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 S1 Informatika Tel-U.

Daftar Gambar

Gambar 1. Deployment diagram 9
Gambar 2. Component diagram 9
Gambar 3. Perancangan antarmuka page homepage pencarian 11
Gambar 4. Perancangan antarmuka page homepage pencarian category 12
Gambar 5. Perancangan antarmuka page transaction detail 13
Gambar 6. Diagram kelas pencarian 15
Gambar 7. Sequence diagram pencarian 15
Gambar 8. Perancangan antarmuka page booking 16
Gambar 9. Diagram kelas booking 17
Gambar 10. Sequence diagram booking 18
Gambar 11. Perancangan antarmuka page pembayaran 20
Gambar 12. Diagram kelas pembayaran 21
Gambar 13. Sequence diagram pembayaran 22
Gambar 14. Perancangan antarmuka page konfirmasi booking 24
Gambar 15. Diagram kelas konfirmasi booking 25
Gambar 16. Sequence diagram konfirmasi booking 26
Gambar 17. Perancangan antarmuka page pengerjaan 28
Gambar 18. Diagram kelas pengerjaan 29
Gambar 19. Sequence diagram pengerjaan 30
Gambar 20. Perancangan antarmuka page kelola mitra 31
Gambar 21. Diagram kelas kelola mitra 32
Gambar 22. Sequence diagram kelola mitra 33
Gambar 23. Perancangan antarmuka page kelola laporan 34
Gambar 24. Diagram kelas kelola laporan 35
Gambar 25. Sequence diagram kelola laporan 35
Gambar 26. Perancangan antarmuka page kelola customer 36
Gambar 27. Diagram kelas kelola customer 37
Gambar 28. Sequence diagram kelola customer 38
Gambar 29. Perancangan antarmuka page kelola admin 39
Gambar 30. Diagram kelas kelola admin 40
Gambar 31. Sequence diagram kelola admin 40
Gambar 32. Class diagram 43
Gambar 33. Perancangan kelas persistensi 43

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 S1 Informatika Tel-U.

Daftar Tabel

Table 1. Definisi dan istilah....8
Table 2. Deskripsi komponen....10
Table 3. Use case....10
Table 4. Use case skenario pencarian....11
Table 5. Identifikasi antarmuka page pencarian....14
Table 6. Page home page pencarian....14
Table 7. Page category....14
Table 8. Page transaction detail....14
Table 9. Object perancangan pencarian....14
Table 10. Use case skenario booking....16
Table 11. Identifikasi antarmuka page booking....17
Table 12. Page booking option....17
Table 13. Object perancangan booking....17
Table 14. Use case skenario pembayaran....19
Table 15. Identifikasi antarmuka page pembayaran....21
Table 16. Page homepage pembayaran....21
Table 17. Object perancangan pembayaran....21
Table 18. Use case scenario konfirmasi booking....23
Table 19. Identifikasi antarmuka page konfirmasi booking....25
Table 20. Page homepage konfirmasi booking....25
Table 21. Object perancangan konfirmasi booking....25
Table 22. Use case skenario pengerjaan....27
Table 23. Identifikasi antarmuka page pengerjaan....29
Table 24. Button page pengerjaan....29
Table 25. Object perancangan pengerjaan....29
Table 26. Use case skenario kelola mitra....31
Table 27. Identifikasi antarmuka page kelola mitra....32
Table 28. Button page kelola mitra....32
Table 29. Object perancangan kelola mitra....32
Table 30. Use case skenario kelola laporan....33
Table 31. identifikasi antarmuka page kelola laporan....34
Table 32. Button page kelola laporan....34
Table 33. Object perancangan kelola laporan....35
Table 34. Use case skenario kelola customer....36
Table 35. Identifikasi antarmuka page kelola customer....37
Table 36. Button page kelola customer....37
Table 37. Object perancangan kelola customer....37
Table 38. Use case skenario kelola admin....38
Table 39. Identifikasi antarmuka page kelola admin....39
Table 40. Button page kelola admin....39
Table 41. Object perancangan kelola admin....40
Table 42. Perancangan detil kelas....42
Table 45. Perancangan query....45
Table 46. Matriks kerunutan....45

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 S1 Informatika Tel-U.

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) merupakan dokumen deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Tujuan dari penulisan dokumen dppl ini adalah agar anggota tim pengembang dapat memahami dan mempelajari sistem yang akan dibuat. Dengan begitu, anggota dapat dengan mudah beradaptasi untuk melanjutkan pekerjaan pengembang lainnya. Dokumen ini tentu akan digunakan oleh tim pengembang serta untuk menunjukkan kepada *Customer* tentang sistem apa yang sedang dikembangkan.

1.2 Lingkup Masalah

CariTukang adalah aplikasi yang bergerak dalam bidang jasa. Ruang lingkup pada aplikasi CariTukang ini mencakup masyarakat Indonesia yang membutuhkan jasa tukang untuk memperbaiki alat atau barang rumah tangganya yang rusak. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna bisa mencari tukang yang sesuai dengan bidangnya untuk memperbaiki alat atau barang rumah tangganya. Mitra/tukang akan datang ke rumah pelanggan dan menyelesaikan tugasnya.

1.3 Definisi dan Istilah

Singkatan/Istilah	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
CariTukang	Nama aplikasi yang akan dibuat perangkat lunaknya

Table 1. Definisi dan istilah.

1.4 Referensi

Referensi dari dokumen DPPL ini merujuk pada dokumen SKPL yang sebelumnya telah dibuat

1.5 Sistematika Pembahasan

Pada dokumen DPPL ini, terdapat beberapa bagian-bagian bab sebagai berikut.

Bab 1 : Pada bab 1 ini, menjelaskan tentang tujuan penulisan dan lingkup masalah

Bab 2 : Pada bab 2, menjelaskan mengenai penjelasan deployment diagram dan beberapa keterangan pada komponennya

Bab 3 : Menjelaskan beberapa rincian yang ada pada sistem CariTukang, seperti:

a. *Usecase* diagram
b. Tabel identifikasi antar muka
c. Diagram kelas
d. *Sequence* diagram

Bab 4 : Menjelaskan perancangan detil meliputi perancangan detil kelas, perancangan kelas persistensi, perancangan algoritma, perancangan *query*

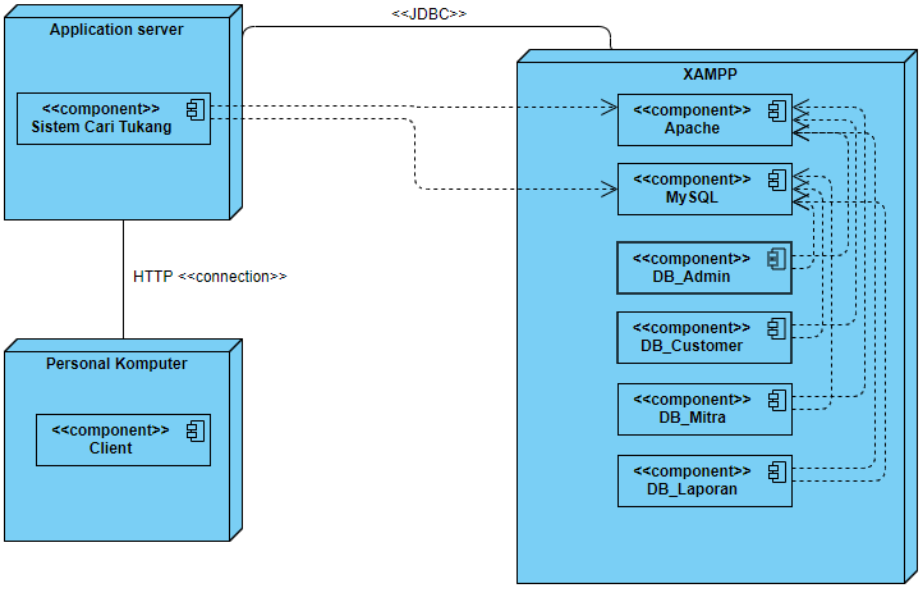
Bab 5 : Menjelaskan mengenai matriks kerunutan

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 S1 Informatika Tel-U.

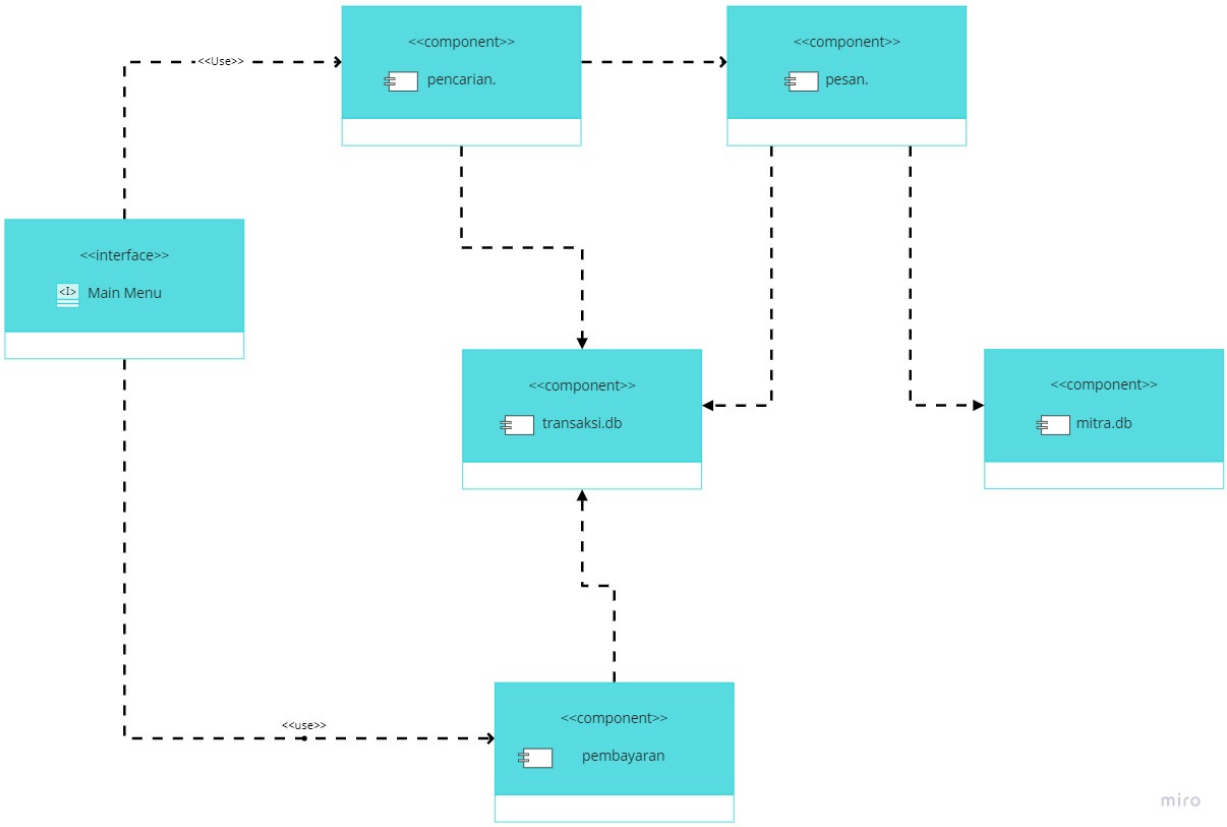
2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Deskripsi Arsitektural

Pada aplikasi CariTukang, diterapkan komponen atau gambaran arsitektur untuk mempermudah tim pengembang dalam mengimplementasikan atau membangun aplikasi CariTukang.



Gambar 1. Deployment diagram



Gambar 2. Component diagram

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 S1 Informatika Tel-U.

2.2 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Main Menu	Modul ini akan menampilkan beberapa tools yang dimiliki oleh aplikasi kepada pengguna.
2.	Pencarian	Modul ini dapat digunakan oleh pengguna untuk mencari mitra yang diinginkan berdasarkan kategori.
3.	Pembayaran	Modul ini dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pembayaran kepada mitra yang dipanggil
4.	transaksi.db	Modul ini akan menyimpan data-data pembayaran yang dilakukan oleh pengguna
5.	mitra.db	Modul ini akan menyimpan data-data mitra yang sudah terdaftar di CariTukang
6.	pesan/booking	Modul ini dapat digunakan oleh pengguna untuk memesan mitra yang diinginkan berdasarkan kategori.

Table 2. Deskripsi komponen

3 Perancangan Rinci

Pada bagian ini akan dijelaskan perancangan rinci terkait perangkat lunak yang akan dibuat.

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Pencarian	Melakukan pencarian terhadap mitra oleh customer
#2	Booking	Melakukan pemesanan pekerjaan mitra oleh customer
#3	Pembayaran	Melakukan pembayaran terhadap pesanan pekerjaan oleh customer
#4	Konfirmasi booking	Melakukan konfirmasi terhadap pesanan pekerjaan yang diterima mitra
#5	Pengerjaan	Melakukan pengerjaan terhadap pesanan pekerjaan yang diterima mitra
#6	Kelola Mitra	Melakukan pengelolaan terhadap data mitra
#7	Kelola Laporan	Melakukan pengelolaan terhadap data laporan
#8	Kelola Customer	Melakukan pengelolaan terhadap data customer
#9	Kelola Admin	Melakukan pengelolaan terhadap data admin

Table 3. Use case

3.1.1 Use Case #1 Pencarian

Skenario Use Case #1 :

Use Case	Pencarian
Input	data_ mitra(keahlian)
Output	Data_mitra(nama mitra,rating)
Actor	Customer
Pre condition	Jika ingin melakukan pencarian mitra, customer harus login dan belum ada data yang dicari oleh system.
Post condition	Customer telah menginputkan data mitra dan sistem berhasil menampilkan data mitra.
Description	Merupakan proses pencarian mitra yang sesuai.
Typical Course of Event	

Actor	System

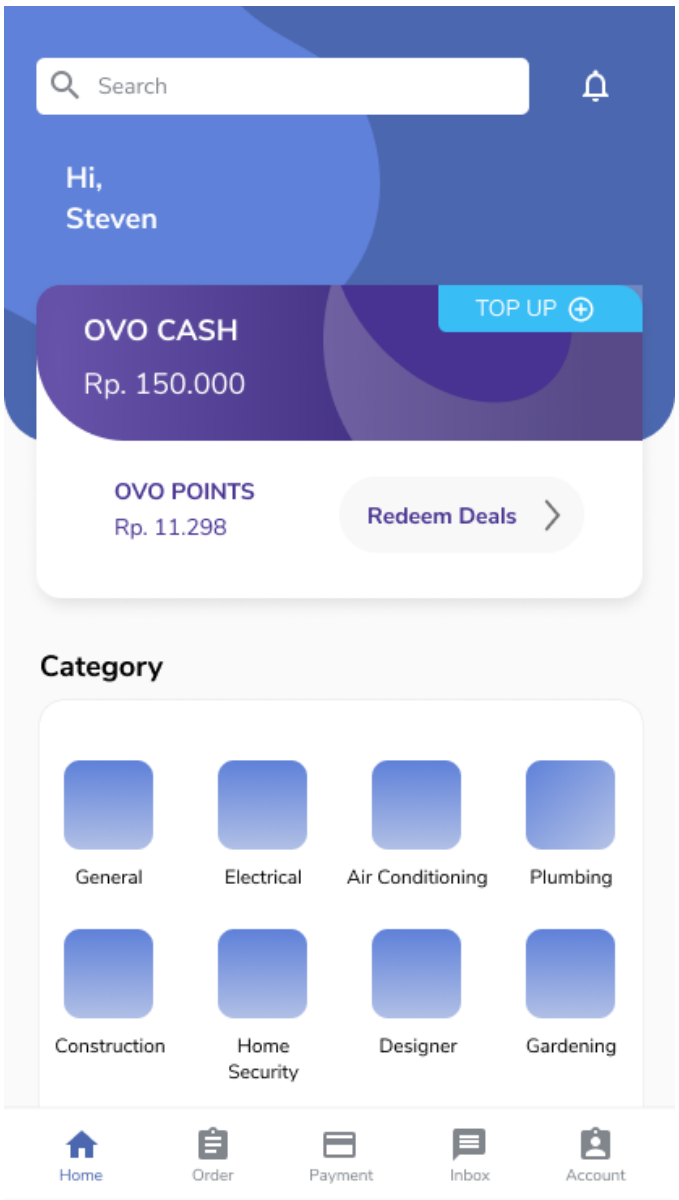
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.

	1.	Membuka menu pencarian.	2.	Menampilkan tampilan pencarian mitra.
	3.	Menginputkan data mitra.	4.	Melalukan pencarian data mitra di database.
			5.	Menampilkan data mitra yang sesuai dengan input.

Table 4. Use case skenario pencarian

3.1.1.1 **Perancangan Antarmuka Usecase #1**

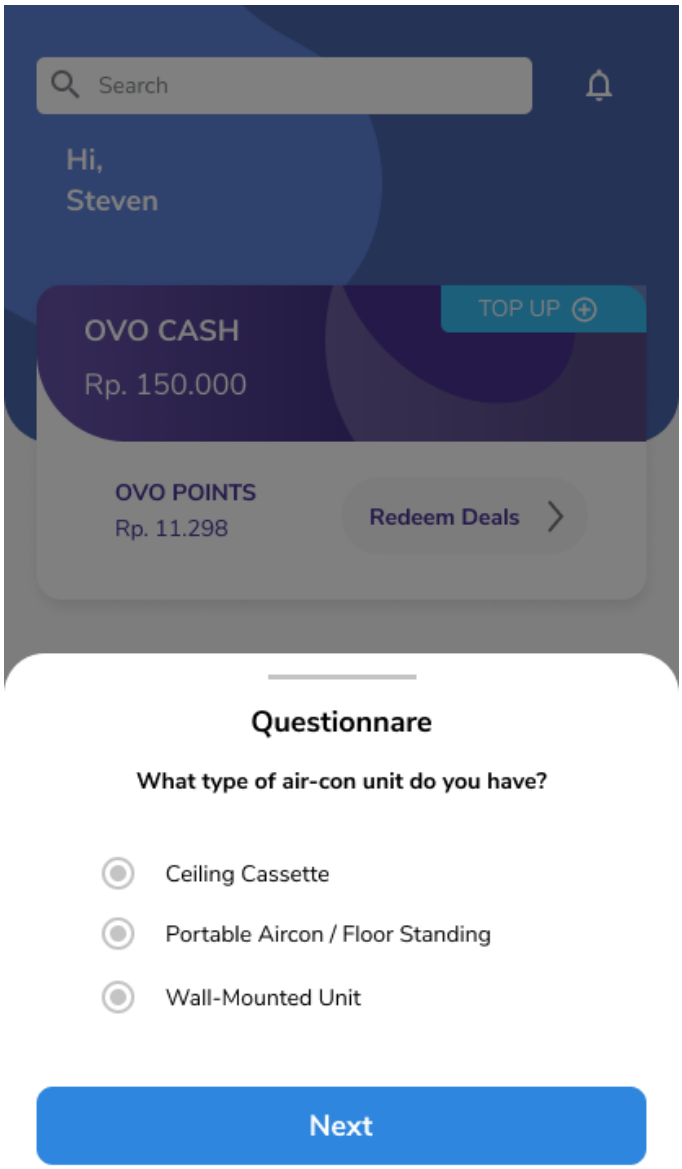
Page HOMEPAGE #1



Gambar 3. Perancangan antarmuka page homepage pencarian

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 S1 Informatika Tel-U.

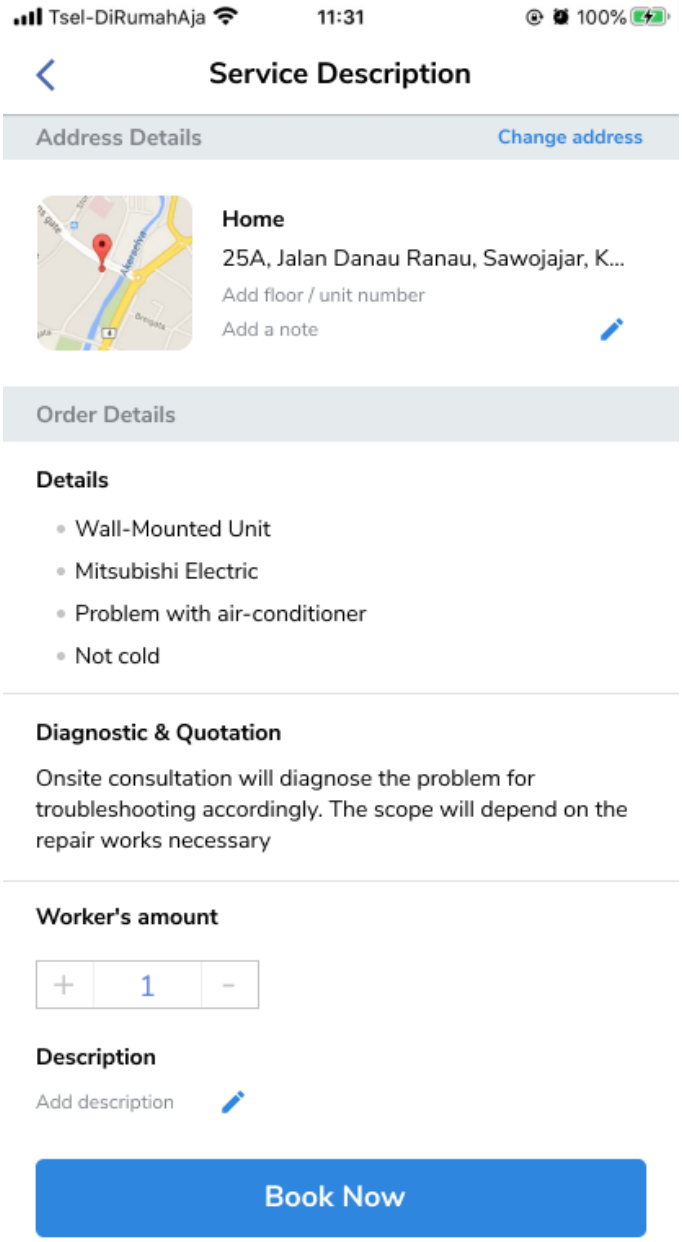
Page Category #2



Gambar 4. Perancangan antarmuka page homepage pencarian category

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 S1 Informatika Tel-U.

Page Transaction Detail #3



Gambar 5. Perancangan antarmuka page transaction detail

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.1.2

3.1.1.2.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#1	*Home Page*	Halaman utama ketika user masuk.
#2	*Page Category*	Halaman untuk customer memilih jenis/kategori yang diinginkan.
#3	*Page Transaction Detail*	Halaman untuk customer melihat detail pemesanan sebelum melakukan pemesanan.

Table 5. Identifikasi antarmuka page pencarian

Page Home Page

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button Home	*Button*	*Home*	Jika diklik, akan membawa user ke halaman awal.
Button Order	*Button*	*Order*	Jika diklik, akan membawa user ke halaman pesanan.
Button Payment	*Button*	*Payment*	Jika diklik, akan membawa user ke halaman pembayaran.
Button Order	*Button*	*Order*	Jika diklik, akan membawa user ke halaman inbox/pesan.
Button Order	*Button*	*Order*	Jika diklik, akan membawa user ke halaman pengaturan akun.
Search Bar	*Text Field*	*Search*	Jika adanya masukan, maka akan dilakukan pencarian sesuai dengan kategori dan kebutuhan.

Table 6. Page home page pencarian

Page Category

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button Next	*Button*	*Next*	Jika diklik, ke pertanyaan berikutnya sesuai dengan kebutuhan.

Table 7. Page category

Page Transaction Detail

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button Booking	*Button*	*Book Now*	Jika diklik, maka akan membuat pesanan baru sesuai dengan keinginan customer.

Table 8. Page transaction detail

3.1.1.3 **Identifikasi Object Baru**

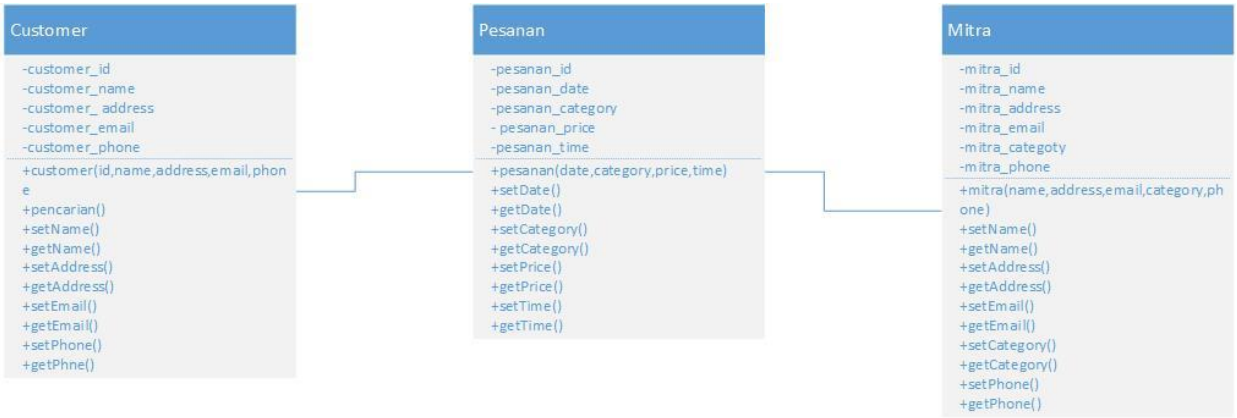
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Customer	Main class, Entity
2.	Mitra	Main class, Entity
3.	Transaksi	Main class, Entity

Table 9. Object perancangan pencarian

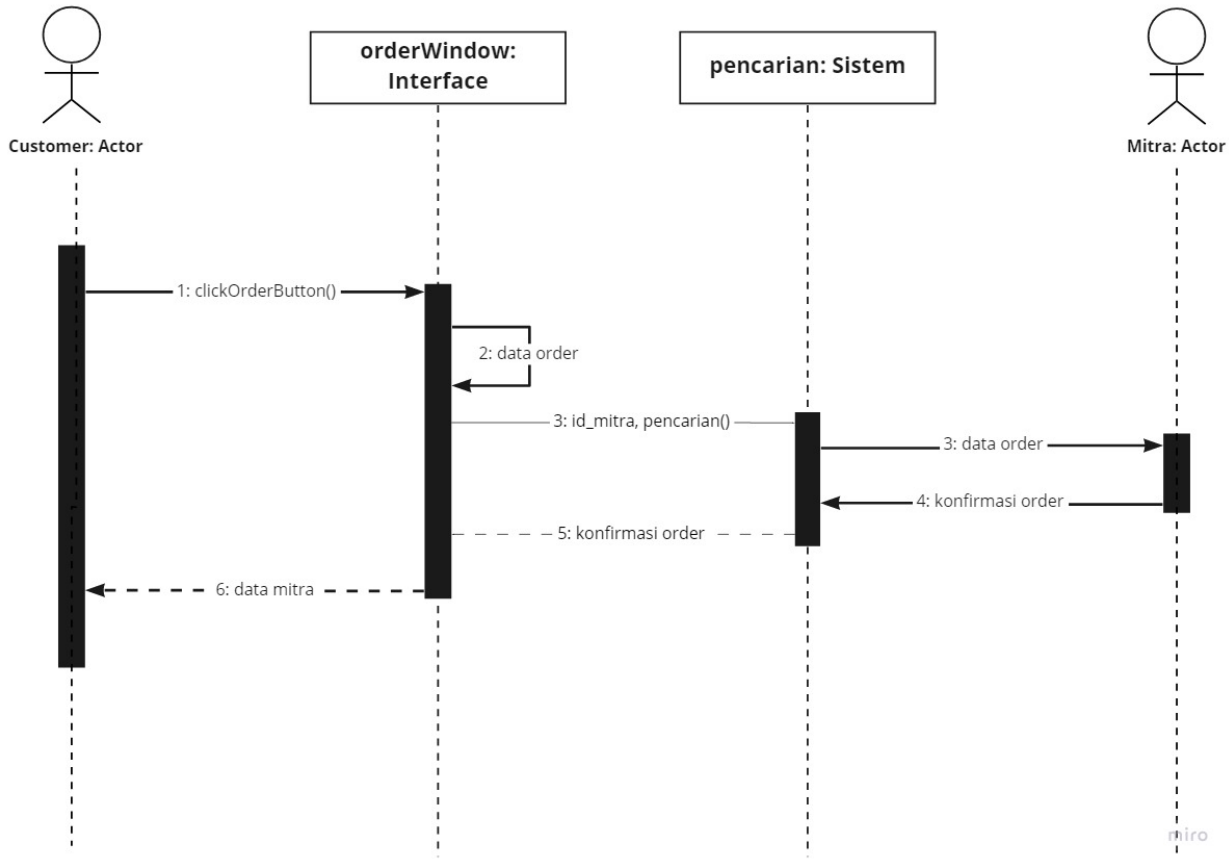
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.

3.1.1.4 **Diagram Kelas**



Gambar 6. Diagram kelas pencarian

3.1.1.5 **Sequence Diagram**



Gambar 7. Sequence diagram pencarian

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.2 Use Case #2 Booking

Skenario Use Case #2

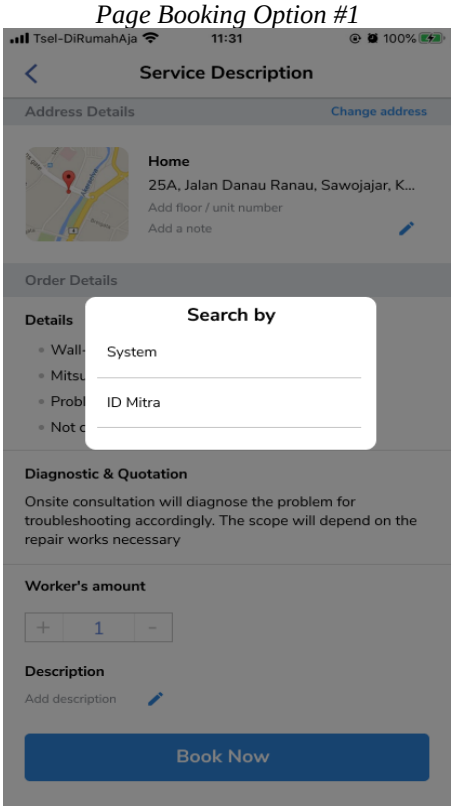
Use Case	Booking
Input	Data_mitra(nama mitra,rating)
Output	Konfirmasi_pemesanan(idbooking,namamita,namacustomer)
Actor	Customer
Pre condition	Jika ingin melakukan booking, customer harus melakukan pencarian terlebih dahulu dan transaksi belum dimasukkan ke database.
Post condition	Customer mendapatkan konfirmasi pembayaran dan transaksi dimasukkan ke database.
Description	Merupakan proses yang dilakukan untuk melalukan pemesanan mitra.
Typical Course of Event	

Actor	System
1. Melakukan proses pencarian.	2. Menampilkan data pencarian
3. Memilih tombol accept	4. Sistem melakukan konfirmasi pemesanan.
	5. Sistem memasukkan transaksi ke database.
	6. Sistem menampilkan konfirmasi pemesanan.
7. Mengecek kembali data pemesanan.	

Table 10. Use case skenario booking

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Usecase #2

Page Booking Option #1



Gambar 8. Perancangan antarmuka page booking

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#1	*Page Booking Option*	Merupakan halaman untuk memesan pesanan sesuai dengan keinginan user sebelumnya.

Table 11. Identifikasi antarmuka page booking

Page Booking Option

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button System	*Button*	*System*	Jika diklik, maka pemesanan dilakukan dengan pencarian *default* oleh sistem.
Buuton IDmitra	*Button*	*ID Mitra*	Jika diklik, maka pemesanan dilakukan dengan pencarian melalui id mitra..

Table 12. Page booking option

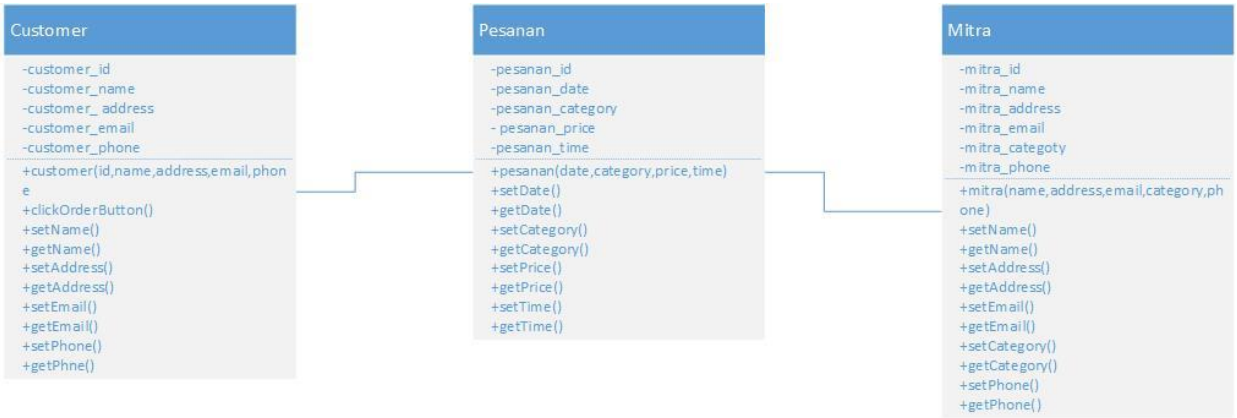
3.1.2.2 **Identifikasi Object Baru**

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Customer	Main class, Entity
2.	Mitra	Main class, Entity
3.	Pesanan	Main class, Entity

Table 13. Object perancangan booking

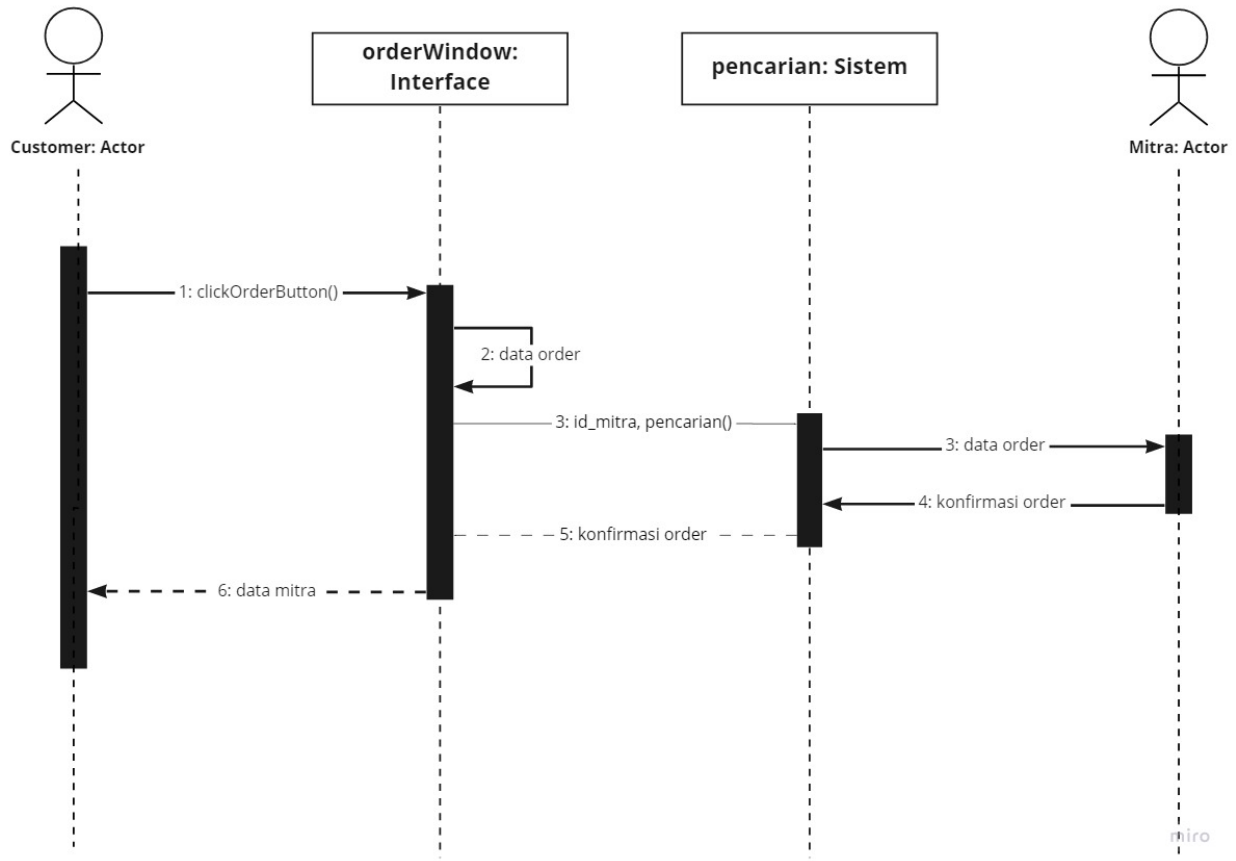
3.1.2.3 **Diagram Kelas**



Gambar 9. Diagram kelas booking

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.2.4 **Sequence Diagram**



Gambar 10. Sequence diagram booking

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.3 Use Case #3 Pembayaran

Use Case	Pembayaran
Input	Data_pembayaran(idbooking)
Output	Konfirmasi_pembayaran(idbooking,nama mitra)
Actor	Customer
Pre condition	Jika ingin melakukan pembayaran , mitra telah selesai melakukan pekerjaan.
Post condition	Customer telah menginputkan data pembayaran dan sistem telah mengonfirmasi data pembayaran.
Description	Merupakan proses yang dilakukan untuk melakukan pembayaran
Typical Course of Event	

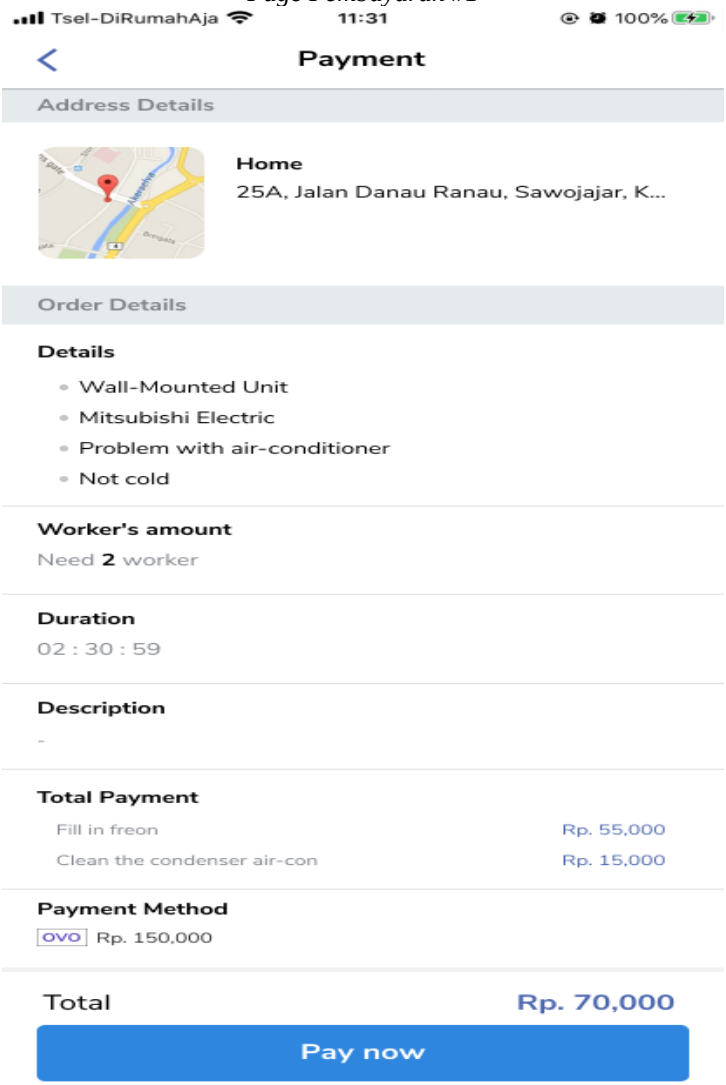
Actor	System
1. Membuka menu pembayaran.	2. Sistem melakukan pencarian transaksi terhadap id booking.
	3. Sistem mengalkulasikan biaya.
	4. Sistem menampilkan data_pembayaran.
5. Melakukan pembayaran	
	6. Mengonfirmasi pembayaran.
	7. Menampilkan konfirmasi pembayaran.

Table 14. Use case skenario pembayaran

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.3.1 **Perancangan Antarmuka Usecase #3**

Page Pembayaran #1



Gambar 11. Perancangan antarmuka page pembayaran

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.3.1.1 **Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page**

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#1	*Page Pembayaran*	Merupakan halaman yang digunakan customer jika ingin melakukan pembayaran terhadap pekerjaan yang sudah selesai

Table 15. Identifikasi antarmuka page pembayaran

Page HOMEPAGE

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button Pay	*Button*	*Pay Now*	*Jika diklik, maka akan dilakukan pembayaran oleh customer dan pesanan telah dibayar.*

Table 16. Page homepage pembayaran

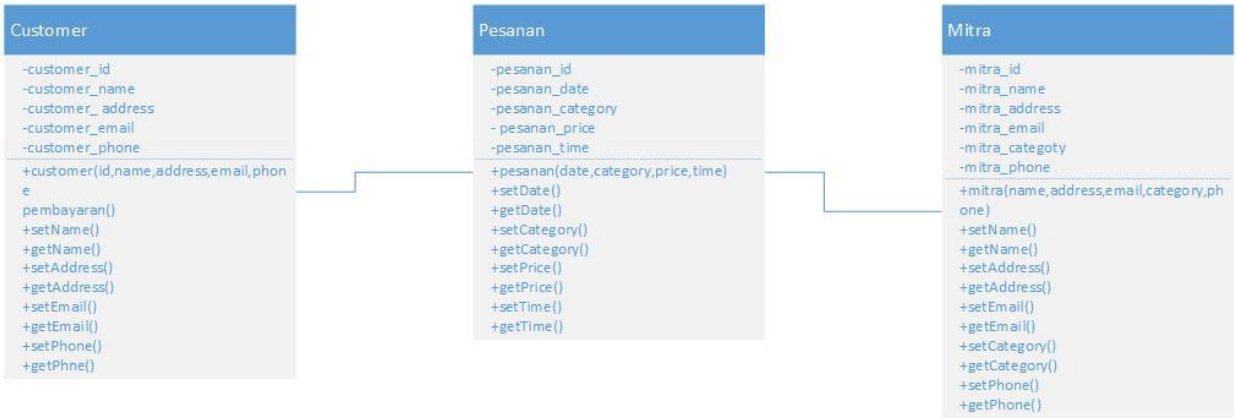
3.1.3.2 **Identifikasi Object Baru**

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Customer	Main class, Entity
2.	Mitra	Main class, Entity
3.	Pesanan	Main class, Entity

Table 17. Object perancangan pembayaran

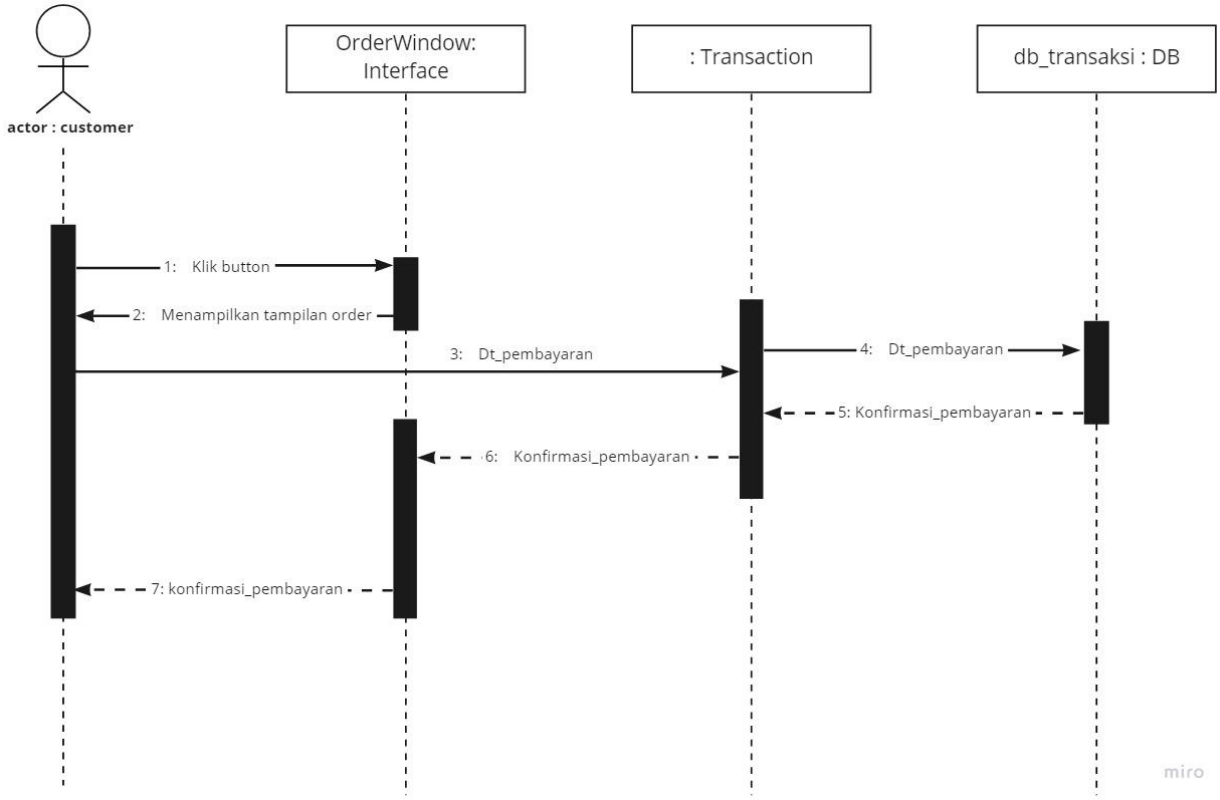
3.1.3.3 **Diagram Kelas**



Gambar 12. Diagram kelas pembayaran

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.3.4 **Sequence Diagram**



Gambar 13. Sequence diagram pembayaran

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.4 Use Case #4 Konfirmasi Booking

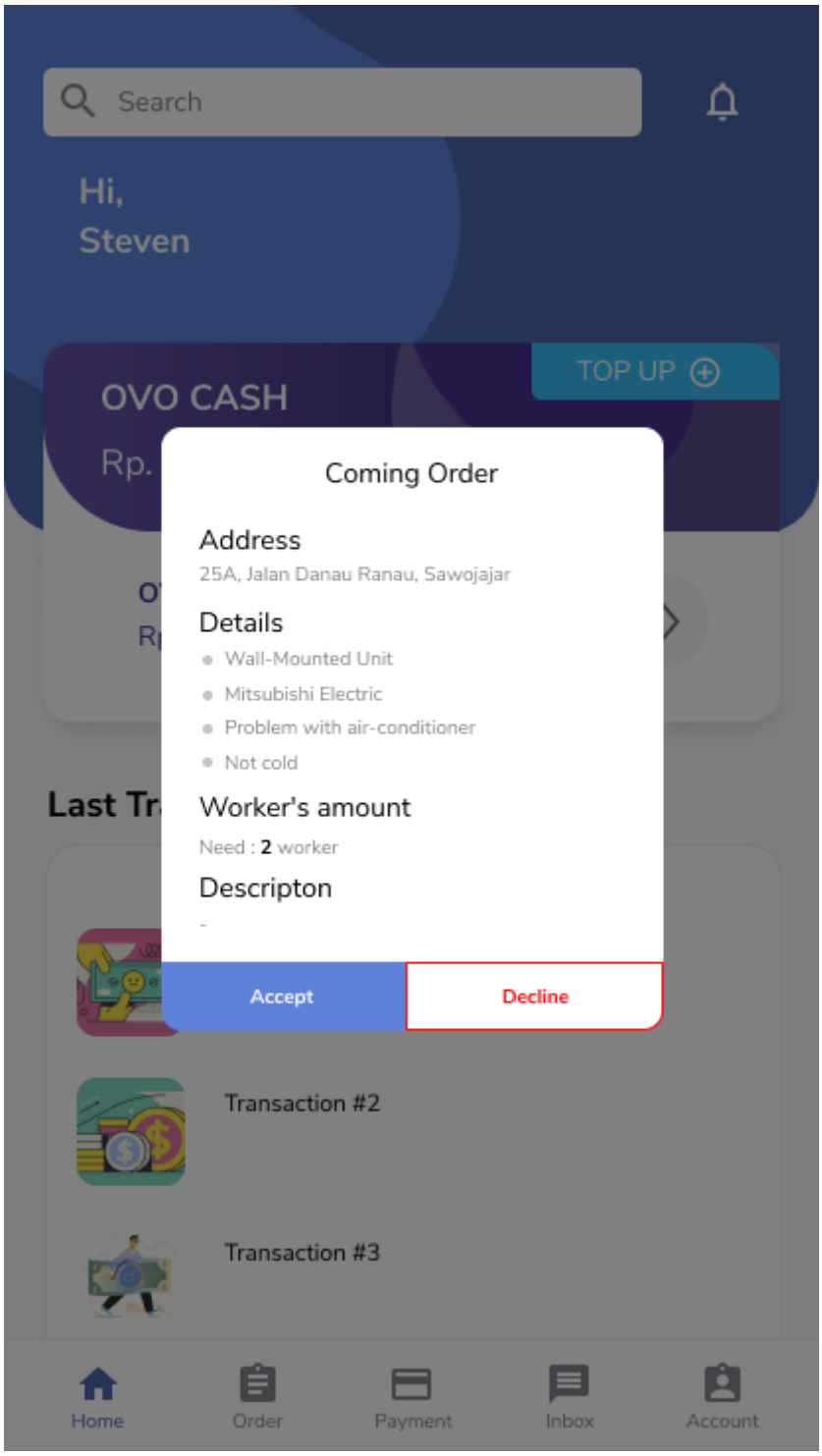
Use Case	Konfirmasi_Booking
Input	Detail pesanan (id_pesanan)
Output	Data pesanan(tanggal,durasi,harga)
Actor	Mitra
Pre condition	Mitra belum mendapatkan pesanan dari customer.
Post condition	Mitra menerima detail pesanan dan mitra menerima konfirmasi pesanan.
Description	Merupakan proses yang dilakukan sebagai konfirmasi pesanan oleh mitra.
Typical Course of Event	

Actor	System
	1. Sistem menampilkan pesanan masuk
2. Memilih untuk menerima atau menolak pesanan	
	3. Jika pesanan diterima, maka pesanan akan disimpan di database.
	4. Menampilkan pekerjaan yang telah diterima.

Table 18. Use case scenario konfirmasi booking

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.4.1 **Perancangan Antarmuka Usecase #4**



Gambar 14. Perancangan antarmuka page konfirmasi booking

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.4.1.1 **Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page**

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
1	*Page Confirm Order*	*Menampilkan pesanan yang telah dipesan oleh customer dan diterima mitra.*

Table 19. Identifikasi antarmuka page konfirmasi booking

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil
Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page HOMEPAGE

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button Accept	*Button*	*Accept*	*Jika diklik, maka pekerjaan akan berubah menjadi aktif dan ditangani oleh mitra terkait*
Buuton Decline	*Button*	*Decline*	*Jika diklik, maka perkerjaan tersebut tidak akan diambil oleh mitra tersebut dan akan dilempar kembali.*

Table 20. Page homepage konfirmasi booking

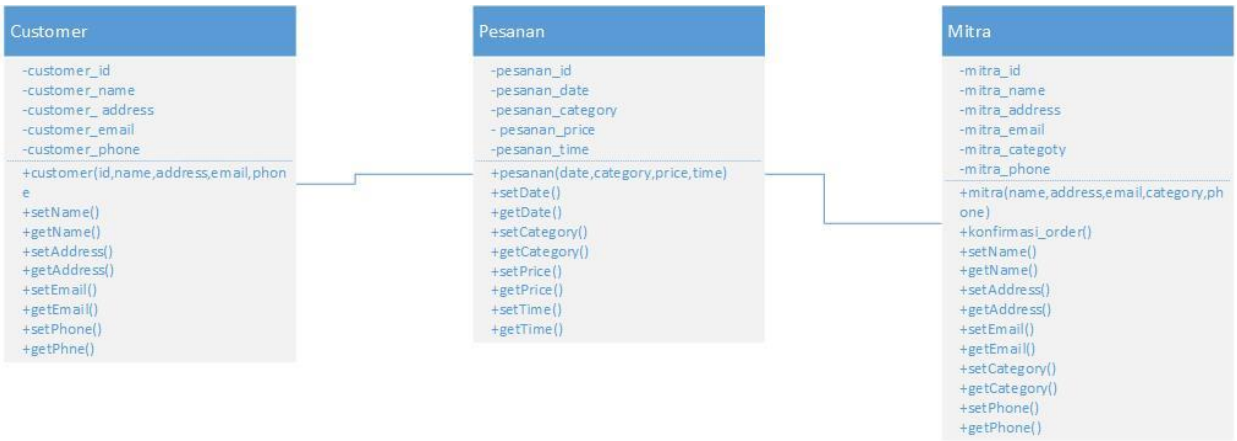
3.1.4.2 **Identifikasi Object Baru**

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Customer	Main class, Entity
2.	Mitra	Main class, Entity
3.	Pesanan	Main class, Entity

Table 21. Object perancangan konfirmasi booking

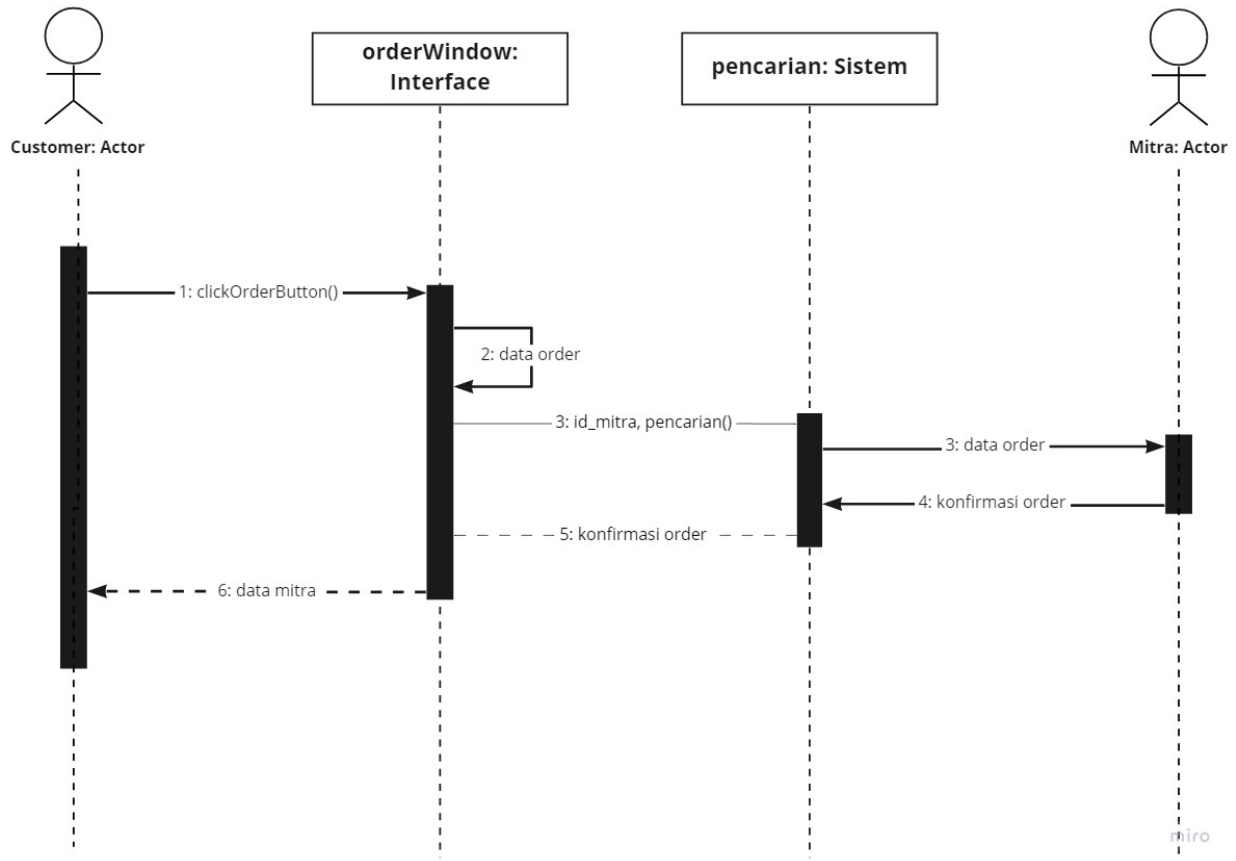
3.1.4.3 **Diagram Kelas**



Gambar 15. Diagram kelas konfirmasi booking

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.4.4 **Sequence Diagram**



Gambar 16. Sequence diagram konfirmasi booking

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.5 Use Case #5 Pengerjaan

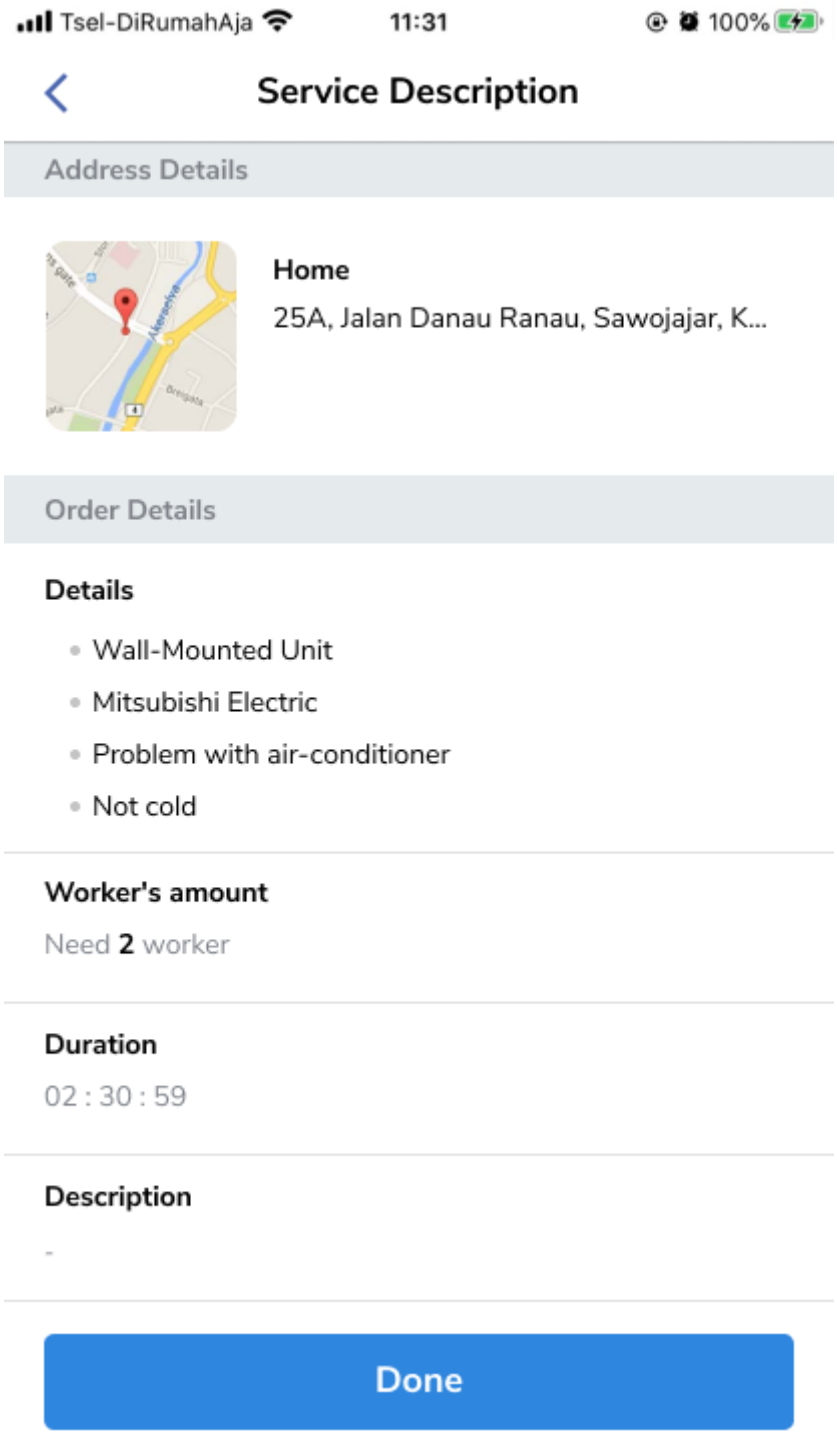
Use Case	Pengerjaan
Input	Detail pesanan (id_pesanan)
Output	Data pekerjaan (id,tanggal,durasi,harga)
Actor	Mitra
Pre condition	Mitra belum melakukan pengerjaan dari order.
Post condition	Mitra telah melakukan pengerjaan dari pesanan dan menyelesaikannya.
Description	Merupakan proses yang dilakukan oleh mitra dalam sebagai proses pengerjaan dari pesanan.
Typical Course of Event	

Actor	System
	1. Sistem menampilkan pesanan yang aktif
2. Mitra melakukan pekerjaan sesuai dengan pesanan	
3. Mitra penyelesaikan pekerjaan	
4. Mitra menekan tombol selesai sebagai tanda penyelesaian	
	5. Sistem memproses pesanan di database jika sudah dibayar
	6. Sistem mengirim uang yang telah dibayar kepada mitra

Table 22. Use case skenario pengerjaan

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.5.1 **Perancangan Antarmuka Usecase #5**



Gambar 17. Perancangan antarmuka page pengerjaan

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.5.1.1 **Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page**

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
1	*Page Pengerjaan*	*Halaman yang menampilkan detail pekerjaan yang sedang berjalan/dilakukukan oleh mitra.*

Table 23. Identifikasi antarmuka page pengerjaan

Page Pengerjaan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button finish	*Button*	*Done*	*Jika diklik, akan maka pekerjaan yang telah dilakukan akan berubah status menjadi selesai..*

Table 24. Button page pengerjaan

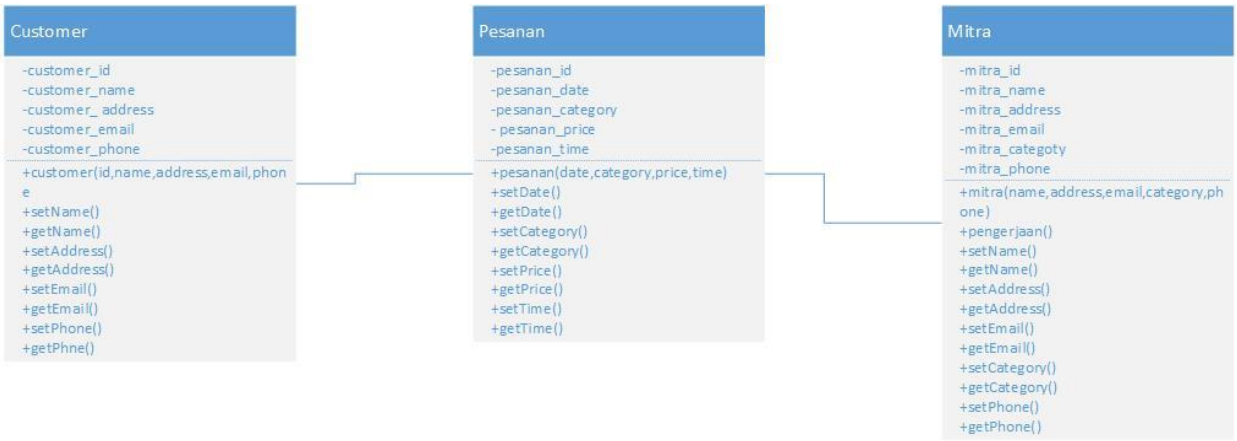
3.1.5.2 **Identifikasi Object Baru**

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Customer	Main class, Entity
2.	Mitra	Main class, Entity
3.	Pesanan	Main class, Entity

Table 25. Object perancangan pengerjaan

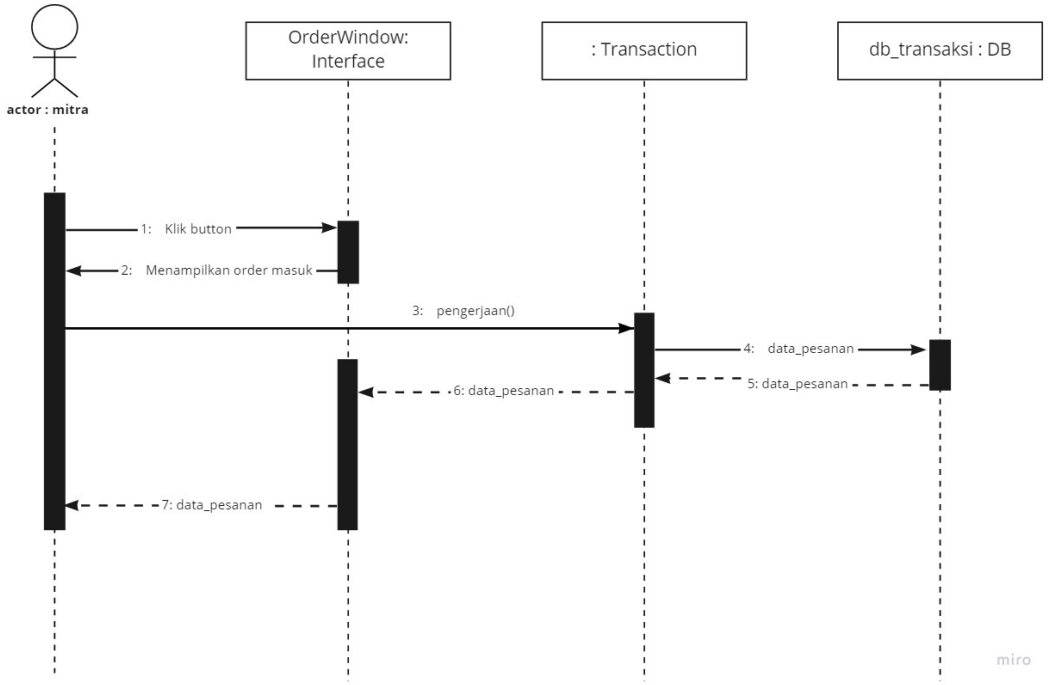
3.1.5.3 **Diagram Kelas**



Gambar 18. Diagram kelas pengerjaan

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.5.4 **Sequence Diagram**



Gambar 19. Sequence diagram pengerjaan

3.1.6 Use Case #6 Kelola Mitra

Skenario Use Case #4 :

Use Case	Kelola Mitra
Input	Data_mitra
Output	Data_mitra (notifikasi)
Actor	Admin
Pre condition	Jika admin ingin mengelola mitra, admin harus masuk ke menu kelola mitra. Di kelola mitra, admin bisa melakukan create mitra, update mitra dan delete mitra.
Post condition	Ketika admin telah selesai mengelola mitra, akan ada notifikasi.
Description	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin ketika ingin mengelola mitra.

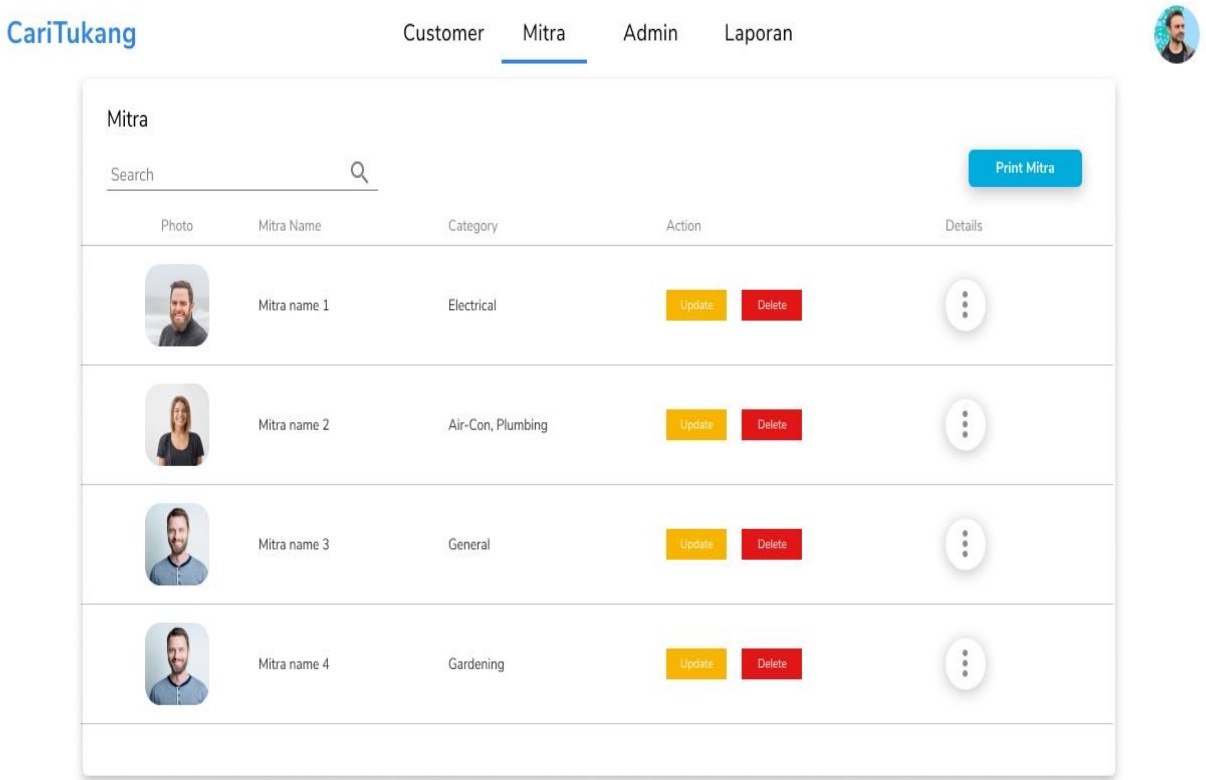
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.

Typical Course of Event	
	Actor / **System**
	1. Buka menu kelola mitra / 2. Sistem akan menampilkan halaman kelola mitra
	3. Sistem akan menampilkan data mitra
	4. pilih jenis kelola mitra.yaitu update dan delete
	5. Jika update maka sistem akan mengirim perintah perubahan data.
	6. Jika delete maka sistem akan mengirim perintah delete data.
	7. Sistem akan menampilkan notifikasi/data mitra.

Table 26. Use case skenario kelola mitra

3.1.6.1 **Perancangan Antarmuka Usecase #6**

Page Kelola Mitra #1



Gambar 20. Perancangan antarmuka page kelola mitra

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.6.1.1 **Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page**

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#1	*Page Kelola Mitra*	*Halaman yang menampilkan data mitra yang bisa dikelola oleh admin.*

Table 27. Identifikasi antarmuka page kelola mitra

Page Kelola Mitra

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button Print	*button*	*Print Mitra*	*Tombol ini digunakan untuk mencetak data mitra*
Button search	*search button*	*Search*	*Tombol ini digunakan untuk mencari nama mitra yang ingin kita cari dengan cepat*
Button update	*button*	*update*	*Tombol ini digunakan untuk mengubah data mitra*
Button delete	*button*	*delete*	*Tombol ini digunakan untuk menghapus data mitra*

Table 28. Button page kelola mitra

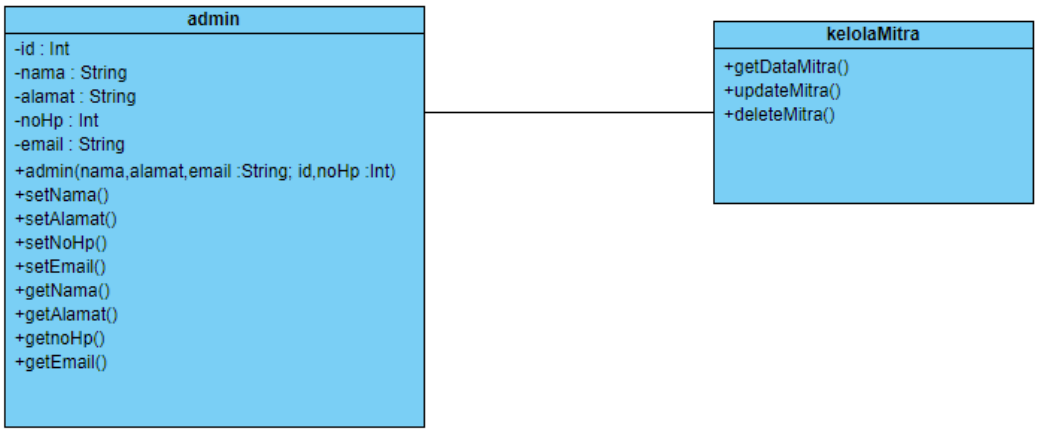
3.1.6.2 **Identifikasi Object Baru**

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Mitra	Main class, Entity

Table 29. Object perancangan kelola mitra

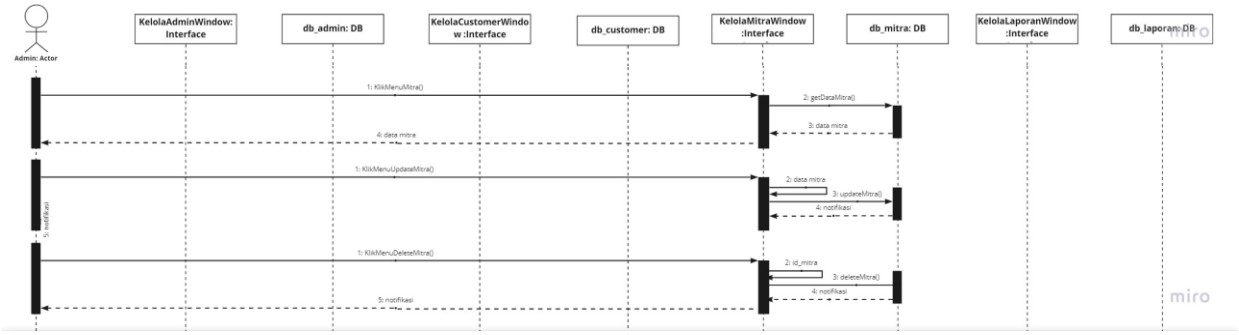
3.1.6.3 **Diagram Kelas**



Gambar 21. Diagram kelas kelola mitra

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.6.4 **Sequence Diagram**



Gambar 22. Sequence diagram kelola mitra

3.1.7 Use Case #7 Kelola Laporan

Skenario Use Case #4 :

Use Case	Kelola Laporan
Input	Data_laporan
Output	Data_laporan (notifikasi)
Actor	Admin
Pre condition	Jika admin ingin mengelola laporan, admin harus masuk ke menu kelola laporan. Di kelola laporan, admin bisa melakukan update laporan dan delete laporan.
Post condition	Ketika admin telah selesai mengelola laporan, akan ada notifikasi.
Description	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin ketika ingin mengelola laporan
Typical Course of Event	

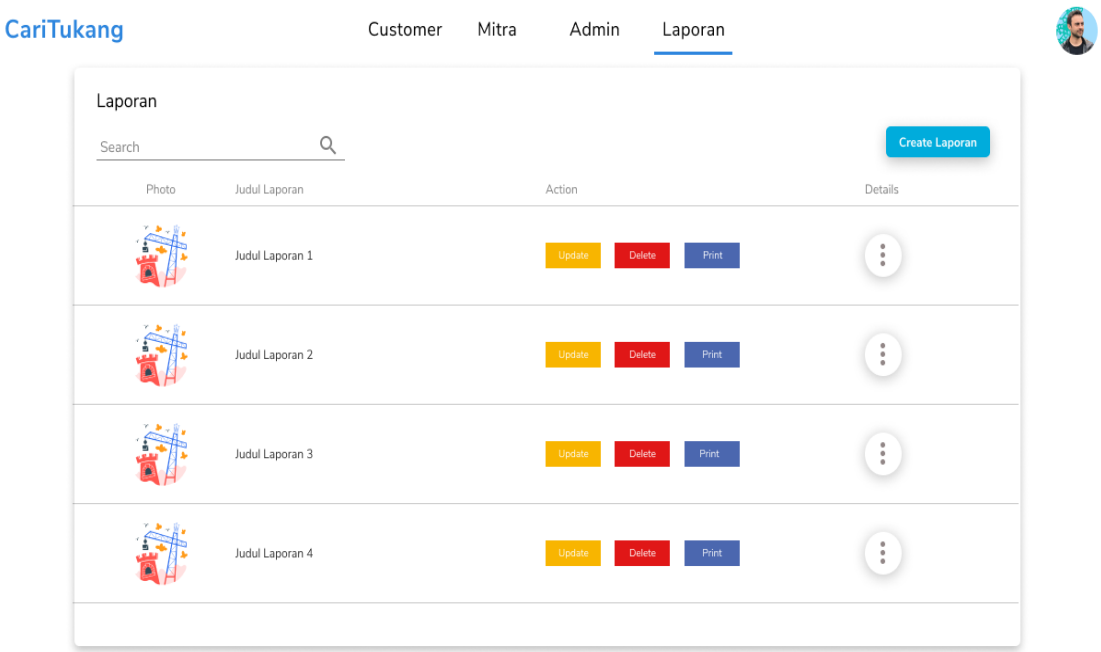
Actor	System
1. Buka menu kelola laporan	2. Sistem akan menampilkan halaman kelola laporan
	3. Sistem akan menampilkan data laporan
4. pilih jenis kelola laporan.yaitu update dan delete	
	5. Jika update maka sistem akan mengirim perintah perubahan data.
	6. Jika delete maka sistem akan mengirim perintah delete data.
	7. Sistem akan menampilkan notifikasi/data laporan.

Table 30. Use case skenario kelola laporan

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.7.1 **Perancangan Antarmuka Usecase #7**

Page Kelola Laporan



Gambar 23. Perancangan antarmuka page kelola laporan

3.1.7.1.1 **Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page**

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#1	*Page Kelola Laporan*	*Menampilkan halaman data laporan yang dikelola oleh admin*

Table 31. identifikasi antarmuka page kelola laporan

Page Kelola Laporan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button create	*button*	*Create Laporan*	*Tombol ini digunakan untuk admin ketika ingin membuat laporan baru.*
Button search	*search button*	*Search*	*Tombol ini digunakan untuk mencari yang ingin admin cari dengan cepat*
Button update	*button*	*update*	*Tombol ini digunakan untuk mengubah data laporan*
Button delete	*button*	*delete*	*Tombol ini digunakan untuk menghapus data laporan*
Button print	*button*	*Print*	*Tombol ini digunakan untuk mencetak data laporan*

Table 32. Button page kelola laporan

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 S1 Informatika Tel-U.

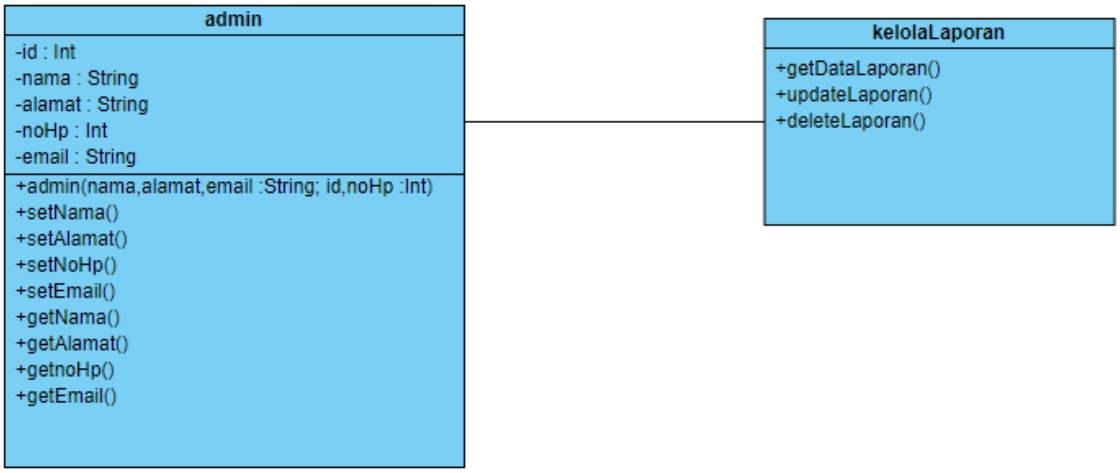
3.1.7.2 Identifikasi Object Baru

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Customer	Main class, Entity
2.	Mitra	Main class, Entity
3.	Laporan	Main class, Entity

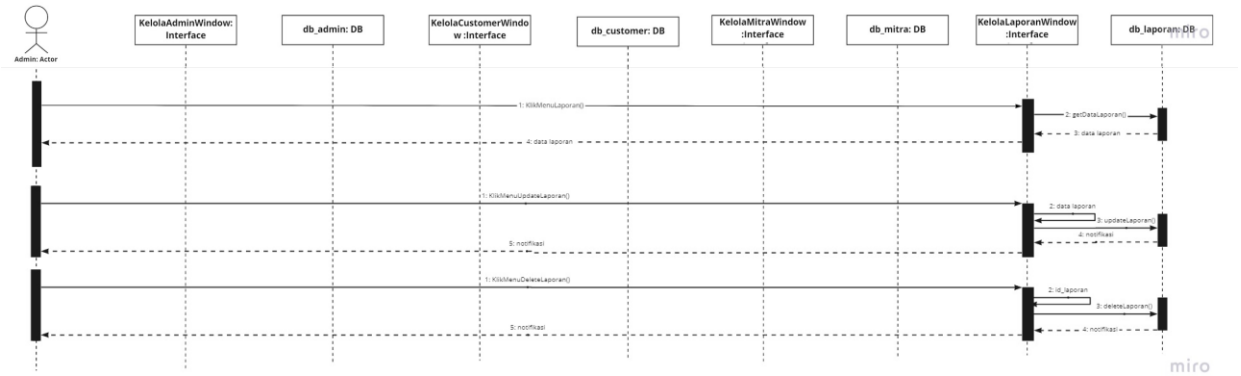
Table 33. Object perancangan kelola laporan

3.1.7.3 Diagram Kelas



Gambar 24. Diagram kelas kelola laporan

3.1.7.4 Sequence Diagram



Gambar 25. Sequence diagram kelola laporan

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.8 Use Case #8 Kelola Customer

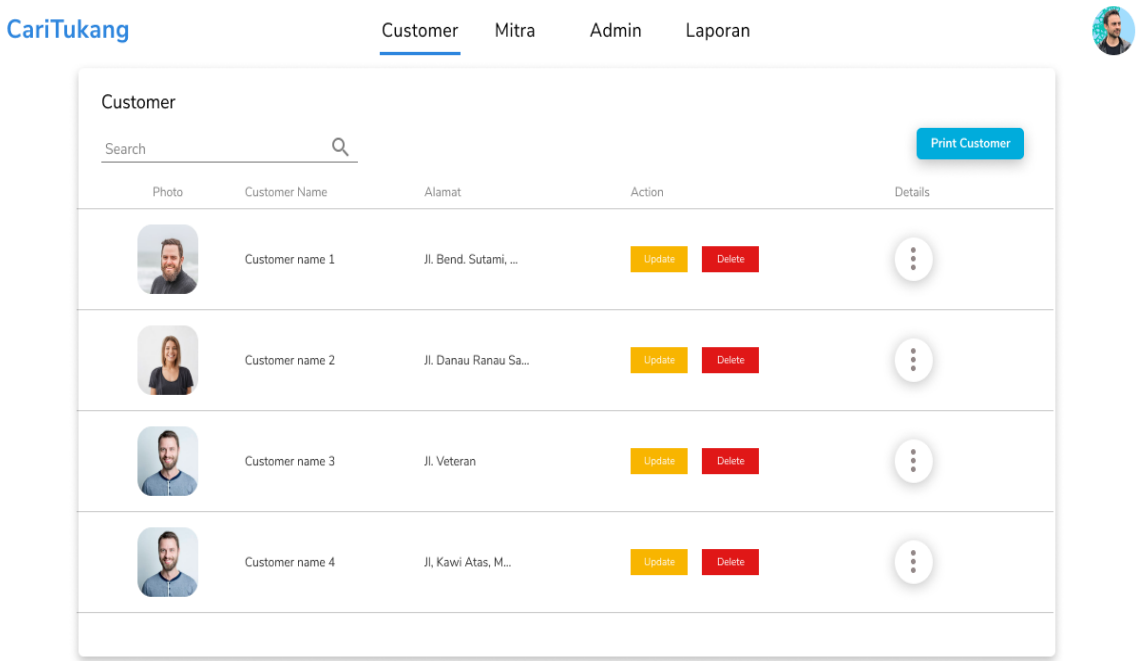
Skenario Use Case #8 :

Use Case	Kelola Customer
Input	Data_customer
Output	Data_customer (notifikasi)
Actor	Admin
Pre condition	Jika admin ingin mengelola customer, admin harus masuk ke menu kelola customer. Di kelola customer, admin bisa melakukan update customer dan delete customer.
Post condition	Ketika admin telah selesai mengelola customer, akan ada notifikasi.
Description	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin ketika ingin mengelola customer
Typical Course of Event	

Actor	System
1. Buka menu kelola customer	2. Sistem akan menampilkan halaman kelola customer
	3. Sistem akan menampilkan data customer
4. pilih jenis kelola customer.yaitu update dan delete	
	5. Jika update maka sistem akan mengirim perintah perubahan data.
	6. Jika delete maka sistem akan mengirim perintah delete data.
	7. Sistem akan menampilkan notifikasi/data customer.

Table 34. Use case skenario kelola customer

3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Usecase #8



Gambar 26. Perancangan antarmuka page kelola customer

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.8.1.1 **Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page**

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#1	*Page Kelola Customer*	*Menampilkan halaman data customer yang dikelola oleh admin*

Table 35. Identifikasi antarmuka page kelola customer

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil
Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page Kelola Customer

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button Print	*button*	*Print Customer*	*Tombol ini digunakan untuk mencetak data customer*
Button search	*search button*	*Search*	*Tombol ini digunakan untuk mencari nama customer yang ingin kita cari dengan cepat*
Button update	*button*	*update*	*Tombol ini digunakan untuk mengubah data customer*
Button delete	*button*	*delete*	*Tombol ini digunakan untuk menghapus data customer*

Table 36. Button page kelola customer

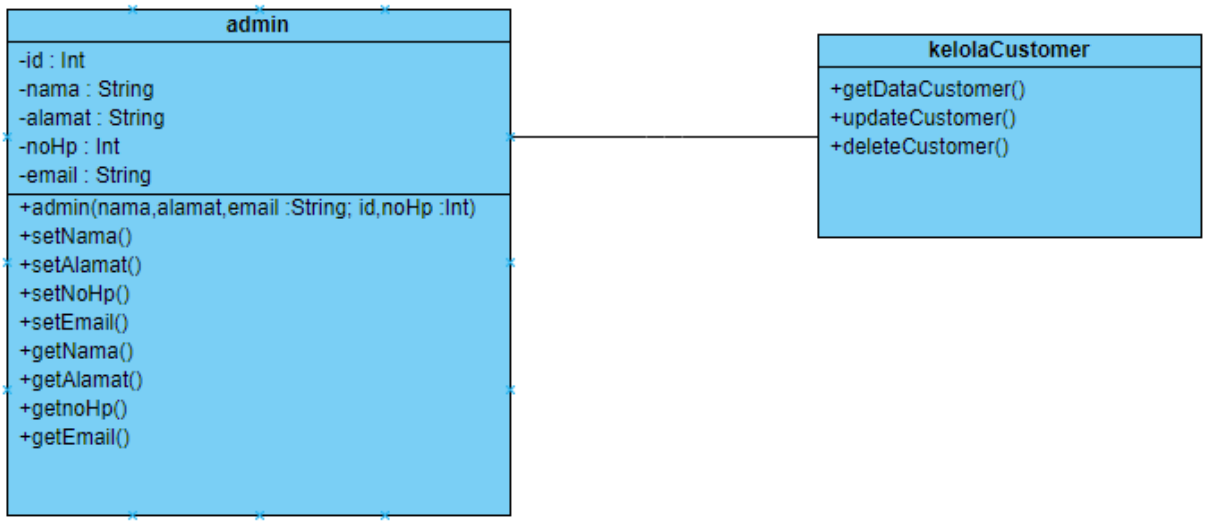
3.1.8.2 **Identifikasi Object Baru**

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Customer	Main class, Entity
2.	Mitra	Main class, Entity

Table 37. Object perancangan kelola customer

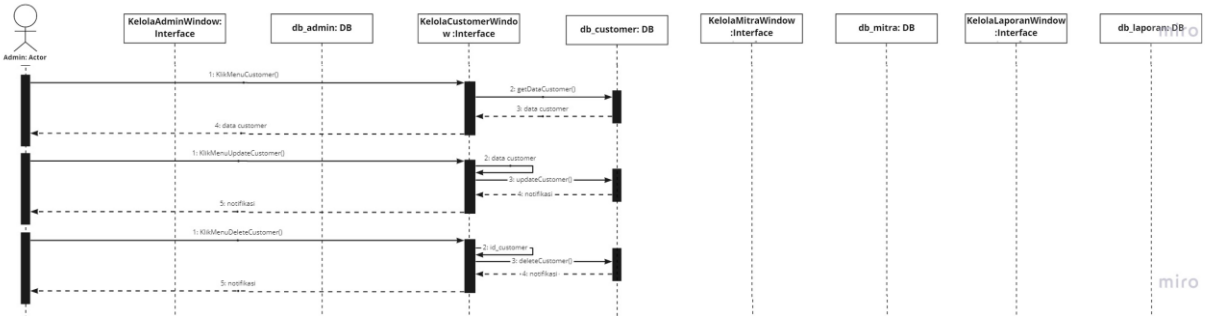
3.1.8.3 **Diagram Kelas**



Gambar 27. Diagram kelas kelola customer

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.8.4 **Sequence Diagram**



Gambar 28. Sequence diagram kelola customer

3.1.9 Use Case #9 Kelola Admin

Skenario Use Case #9 :

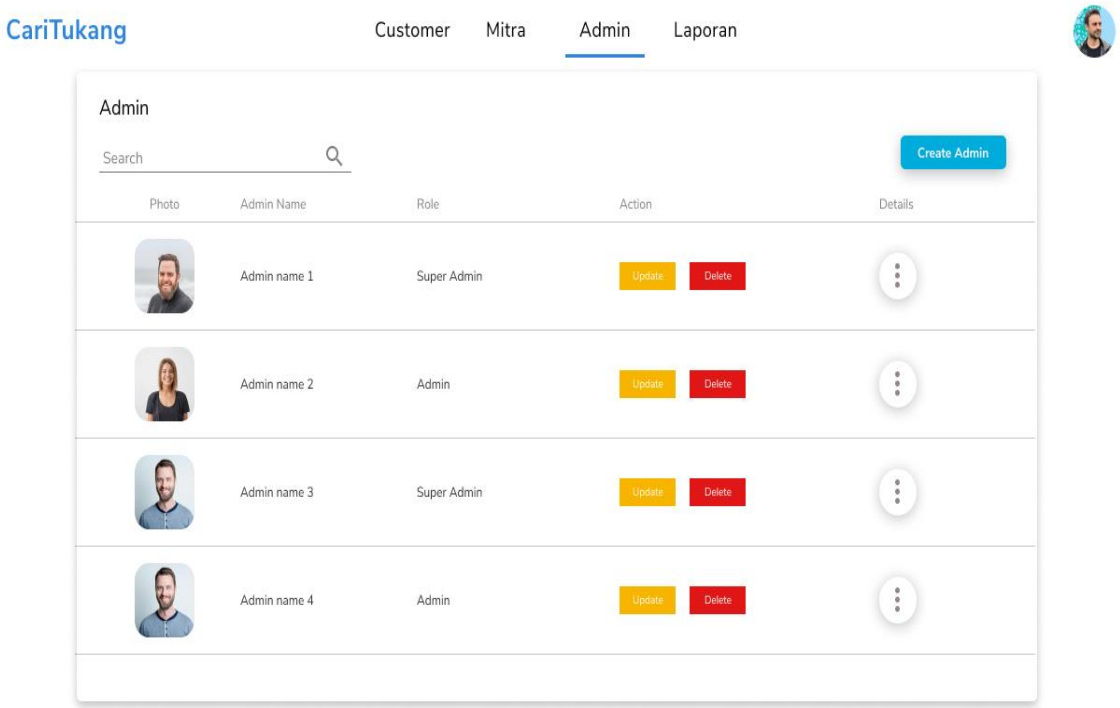
Use Case	Kelola Admin
Input	Data_admin
Output	Data_admin (notifikasi)
Actor	Admin
Pre condition	Jika admin ingin mengelola admin, admin harus masuk ke menu kelola admin. Di kelola admin, admin bisa melakukan create admin,update admin dan delete admin.
Post condition	Ketika admin telah selesai mengelola admin, akan ada notifikasi.
Description	Merupakan proses yang dilakukan oleh admin ketika ingin mengelola admin
Typical Course of Event	

Actor	System
1. Buka menu kelola laporan	2. Sistem akan menampilkan halaman kelola laporan
	3. Sistem akan menampilkan data laporan
4. pilih jenis kelola laporan.yaitu create, update dan delete	
	5. Jika creata maka sistem akan mengirim perintah membuat data admin.
	6. Jika update maka sistem akan mengirim perintah perubahan data.
	7. Jika delete maka sistem akan mengirim perintah delete data.
	8. Sistem akan menampilkan notifikasi/data laporan.

Table 38. Use case skenario kelola admin

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.9.1 **Perancangan Antarmuka Usecase #9**



Gambar 29. Perancangan antarmuka page kelola admin

3.1.9.1.1 **Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page**

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
#1	*Page Kelola Admin*	*Menampilkan halaman data admin yang dikelola oleh admin sendiri.*

Table 39. Identifikasi antarmuka page kelola admin

Page Kelola Admin

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button create	*button*	*Create Admin*	*Tombol ini digunakan untuk admin ketika ingin membuat data admin baru.*
Button search	*search button*	*Search*	*Tombol ini digunakan untuk mencari data admin yang ingin admin cari dengan cepat*
Button update	*button*	*update*	*Tombol ini digunakan untuk mengubah data admin*
Button delete	*button*	*delete*	*Tombol ini digunakan untuk menghapus data customer*

Table 40. Button page kelola admin

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 S1 Informatika Tel-U.

3.1.9.2 Identifikasi Object Baru

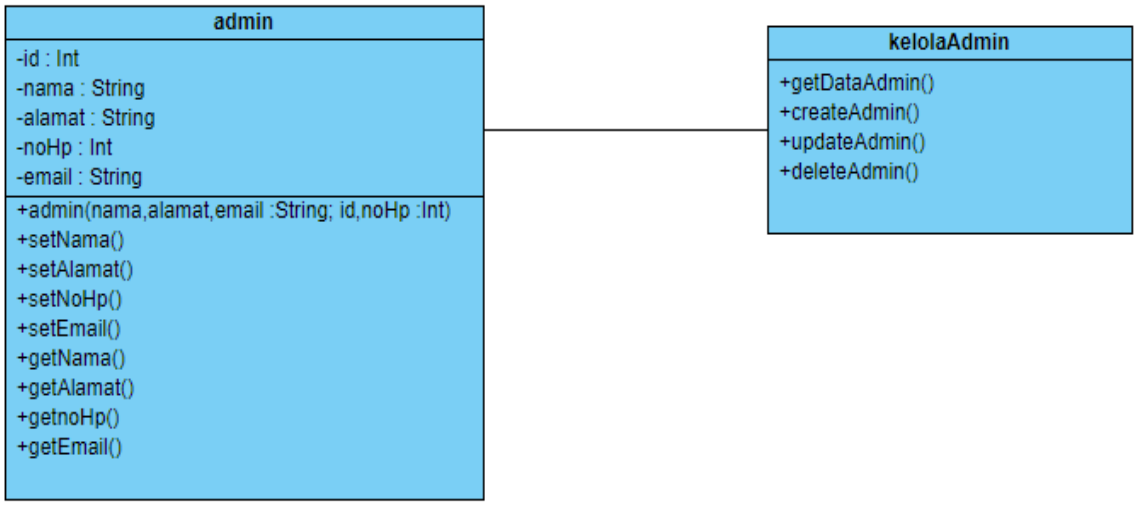
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Customer	Main class, Entity
2.	Mitra	Main class, Entity

Table 41. Object perancangan kelola admin

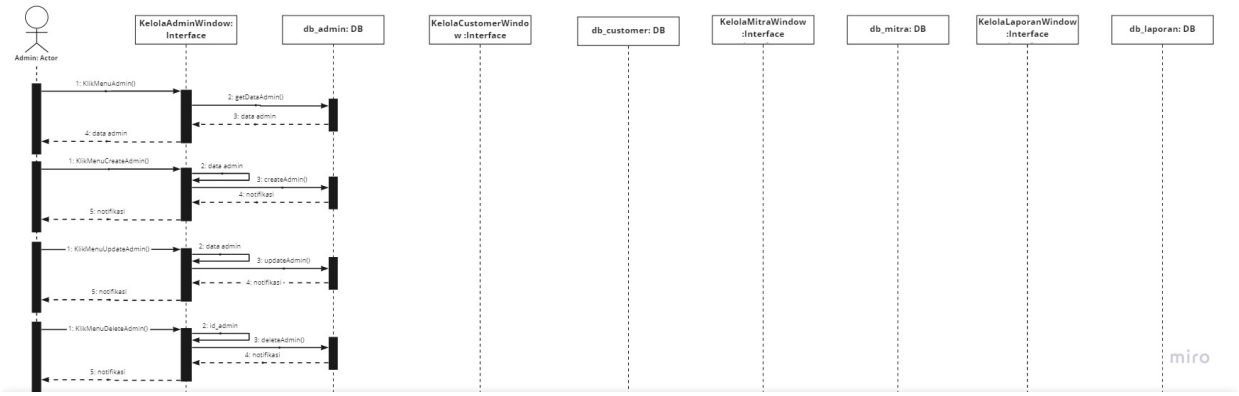
**Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller*

3.1.9.3 Diagram Kelas



Gambar 30. Diagram kelas kelola admin

3.1.9.4 Sequence Diagram



Gambar 31. Sequence diagram kelola admin

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 S1 Informatika Tel-U.

4 Perancangan Detil

4.1 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar keseluruhan kelas yang akan digunakan dalam PL. menggunakan model MVC

TABEL KELAS :

ID Kelas	Nama Kelas Perancangan	Atribute (visibility)	Method / Operation
1.	*Customer*	*customer_id (private)*	*customer(phone, id, name, email, password : String)*
		customer_name (private)	*pencarian()*
		customer_email (private)	*setName()*
		customer_phone (private)	*setEmail()*
		customer_password (private)	*setPhone()*
			setPassword()
			getId()
			getPassword()
			getName()
			getEmail()
			getPhone()
			clickOrderButton()
			order()
			pembayaran()
2.	*Mitra*	*mitra_id(private)*	*mitra(phone, password id,name,email,category,passw ord : String)*
		mitra_name(private)	*setName()*
		mitra_address(private)	*setAddress()*
		mitra_email(private)	*setEmail()*
		mitra_category(private)	*setCategory()*
		mitra_phone(private)	*setPhone()*
		mitra_password(private)	*setPassword()*
			getId()
			getPassword()
			getName()
			getAddress()
			getEmail()
			getCategory()
			getPhone()
			konfirmasiBooking()
3.	*Admin*	*admin_id(private)*	*admin(id,name,address,email, password :String)*
		admin_email(private)	*setEmail()*
		admin_password(private)	*setPassword()*
			getId()
			getEmail()
			getPassword()
4.	*Pesanan*	*pesanan_id(private)*	*pesanan(id, start_time, job_time, address, job_description : String;*

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 S1 Informatika Tel-U.

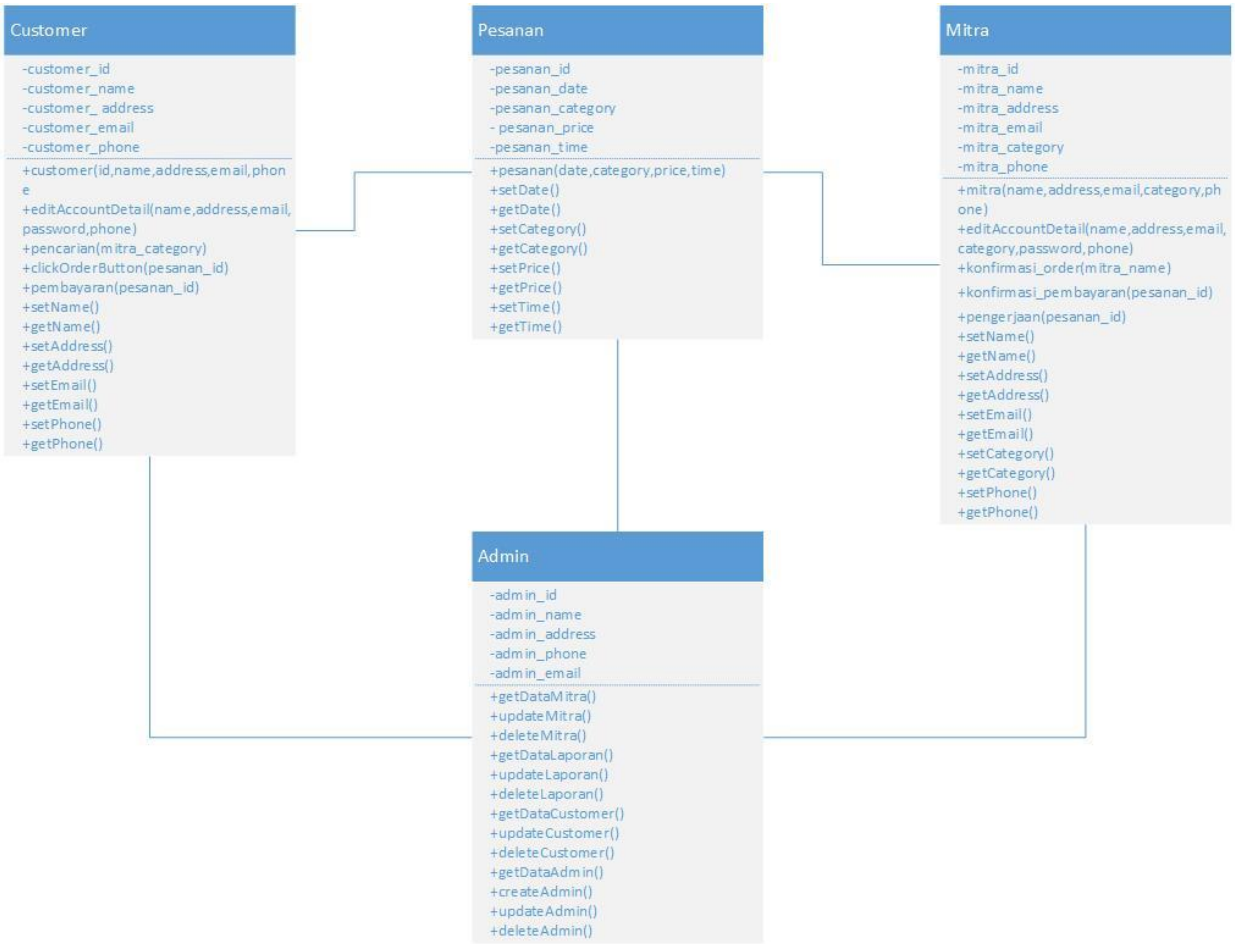
			price: Int; customer: Customer; mitra: Mitra[])
		pesanan_customer(private)	*setCustomer()*
		pesanan_mitra(private)	*setMitra()*
		pesanan_start_time(private)	*setStartTime()*
		pesanan_job_time(private)	*setJobTime()*
		pesanan_price(private)	*setPrice()*
		pesanan_address(private)	*setAddress()*
		pesanan_job_description(private)	*setJobDescription()*
			getId()
			getCustomer()
			getMitra()
			getStartTime()
			getJobTime()
			getPrice()
			getAddress()
			getJobDescription()
			generatePrice()
5.	*Kelola Mitra*		*getDataMitra()*
			updateMitra()
			deleteMitra()
6.	*Kelola Customer*		*getDataCustomer()*
			updateCustomer()
			deleteCustomer()
7.	*Kelola Admin*		*getDataAdmin()*
			createAdmin()
			updateAdmin()
			deleteAdmin()
8.	*Kelola Laporan*		*getDatalaporan()*
			updateLaporan()
			deleteLaporan()

Table 42. Perancangan detil kelas

Untuk setiap kelas:

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

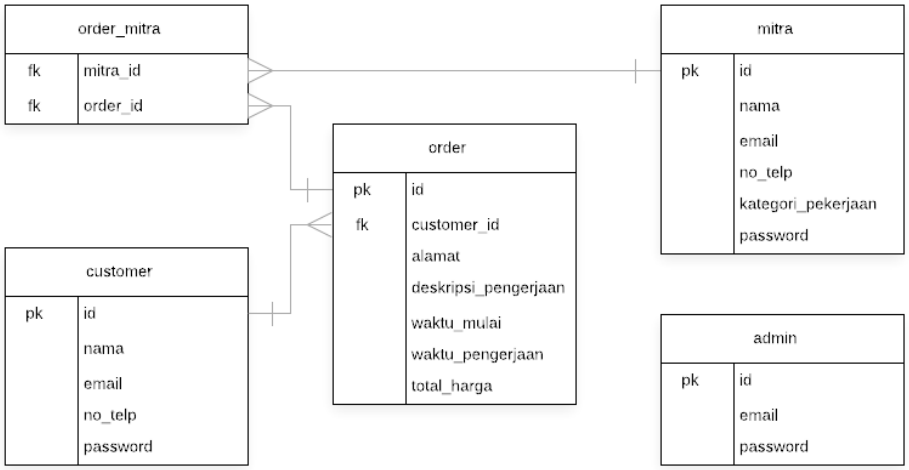
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.



Gambar 32. Class diagram

4.2 Perancangan Kelas Persistensi (***Basis Data Skema Tabel)

Skema Relasi database yang digunakan



Gambar 33. Perancangan kelas persistensi

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 S1 Informatika Tel-U.

4.2.1 Algoritma #1

Nama Kelas : Pesanan
Nama Operasi : generatePrice
Algoritma :

```
function generatePrice(job_time, price_per_hour) : price
kamus:

algoritma:
  -> job_time * price_per_hour
```

4.2.2 Algoritma #2

Nama Kelas : Customer
Nama Operasi : pencarian
Algoritma :

```
function pencarian(mitra_id: string) : Mitra
kamus:
  mitra: Mitra
algoritma:
  for (m in mitra) {
    if (m.getId() == mitra_id) {
     -> m
    }
  }
  -> null
```

4.2.3 Algoritma #3

Nama Kelas : Customer
Nama Operasi : order
Algoritma :

```
procedure order(order: Order[], data: Order)
kamus:
algoritma:
  order.append(data)
```

4.2.4 Algoritma #4

Nama Kelas : Customer
Nama Operasi : order
Algoritma :

```
procedure pencarian(order: Order[], data: Order)
kamus:
algoritma:
  order.append(data)
```

4.2.5 Algoritma #5

Nama Kelas : Mitra
Nama Operasi : konfirmasiBooking
Algoritma :

```
function konfirmasiBooking(dataOrder: Order, konfirmasi: string): boolean
kamus:
  mitra: Mitra
algoritma:
  if (konfirmasi) {
    order.setMitra = mitra
  }
  ->konfirmasi
```


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 S1 Informatika Tel-U.

4.3 Perancangan Query

Query :

No Query	*Query*	*Keterangan*
Q-001	*insert into order value(customer_id, alamat, deskripsi_pekerjaan) values(customer_id, alamat, deskripsi_pekerjaan);*	*booking*
Q-002	*select id from mitra where id = 'id'*	*pencarian mitra dengan id*
Q-003	*update order set total_harga = total_harga where id = 'id'*	*pembayaran*
Q-004	*insert into admin value(email, password) values(email, password)*	*createAdmin*
Q-005	*Select * from order* *Join customer on customer.id = order.customer_id* *Join order_mitra on order_mitra.order_id = order.id* *Join mitra on order_mitra.mitra_id = mitra.id*	*getDataLaporan*

Table 43. Perancangan query

5 Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

Kode FR	**Nama Functional Requirement**	**Nama Use Case**
FR-01	pencarian()	pencarian
FR-02	order()	booking
FR-03	pembayaran()	pembayaran
FR-04	konfirmaiBooking()	konfirmasi booking
FR-05	getDataMitra()	kelola mitra
FR-06	updateDataMitra()	kelola mitra
FR-07	deleteMitra()	kelola mitra
FR-08FR-06	getDataCustomer()getDataCustomer()	kelola customer
9	updateDataCustomer()updateCustomer()	kelola customer
FR-10	deleteDataCustomer()	kelola customer
FR-11	getDataAdmin()	kelola admin
FR-12	updateDataAdmin()	kelola admin
FR-13	deleteDataAdmin()	kelola admin
FR-14	createDataAdmin()	kelola admin
FR-15	getDataLaporan()deletCustomer()	kelola laporankelola customer
FR-16	updateDataLaporan()	
FR-17	deleteDataLaporan()	kelola laporan
FR-07	getDataAdmin()	kelola admin
	createAdmin()	kelola admin
	updateAdmin()	kelola admin
	deleteAdmin()	kelola admin
FR-08	getDataLaporan()	kelola laporan
	updateLaporan()	kelola laporan
	deleteLaporan()	kelola laporan

Table 44. Matriks kerunutan

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 S1 Informatika Tel-U.