

DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

TripKUY(APLIKASI PENYEDIA TOUR GUIDE)

untuk:

<Nama User>


Dipersiapkan oleh:

Muhammad Bilal Rafif Azaki	1301194163	
Naufal Aditya	1301190339	
Muhammad Rayhan Subhi	1301190366	

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-XX</i> <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	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 Keruntutan	9

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dari pembuatan dokumen ini untuk mendokumentasikan segala kegiatan atau aktivitas yang dilakukan selama perkembangan proyek perangkat lunak Website TripKUY. Adapun dokumen ini dijadikan sebagai salah satu acuan untuk pengimplementasian. Tujuan dari proyek ini yakni pelanggan tidak perlu datang susah untuk mencari tour guide jika ingin berpariwisata pelanggan hanya memilih daerah yang ingin dikunjungi.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak “Aplikasi Penyedia Tour Guide” yang akan dikembangkan dalam dokumen ini membahas tentang penyedia Tour Guide dan informasi tentang tempat pariwisata dan memudahkan tourist untuk mencari tour guide dan informasi tempat pariwisata.

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut ini adalah beberapa definisi, singkatan, akronim yang terdapat dalam dokumen ini:

- DPPL : Dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
- SKPL : Singkatan dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak atau sering juga disebut dengan Software Requirements Specification (SRS) merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang dikembangkan.
- Website: Suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, video, audio.
- Internet: Interconnection-networking merupakan seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar global Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia.
- Database: Memiliki arti Pangkalan Data merupakan kumpulan informasi yang disimpan menjadi satu di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.
- DBMS : Singkatan dari “Database Management System” yaitu sistem pengorganisasian dan sistem pengolahan Database pada komputer.
- Username: Sebuah identitas berupa nama yang dibuat oleh pengguna, diisi saat hendak melakukan proses registrasi atau login akun. Biasanya setiap individu memiliki username yang berbeda-beda untuk masuk ke sistem.
- Password: Sebuah identitas yang digunakan untuk pengamanan akun antar user ke sistem. Password sendiri memiliki kombinasi yang berbeda untuk setiap pengguna nya tergantung dari pengguna inputkan.

1.4 Aturan Penamaan dan Penomoran

Tuliskan aturan penomoran dan penamaan yang dipakai dalam dokumen ini jika ada (misalnya aturan penomroan 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!).

1.6 Ikhtisar Dokumen

Tuliskan sistematika pembahasan (ikhtisar) dokumen ini.

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

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

2.2 Deskripsi Arsitektural

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

2.3 Deskripsi Komponen

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

No	Nama Komponen	Keterangan

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Pada subbab ini menjelaskan tentang realisasi semua use case yang telah dirancang pada dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak. Berikut merupakan list dari semua use case yang akan dibangun:

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case	Requirement Terkait
1	Edit	Admin melakukan edit pada deskripsi Tour Guide dan Wisata	Admin
2	Register	User melakukan registrasi akun	Admin, Tourist, Tour Guide
3	Login	User melakukan login akun pada web	Admin, Tourist, Tour Guide
4	Logout	User melakukan logout akun pada web	Admin, Tourist, Tour Guide
5	Melihat informasi tour guide dan wisata	User melihat informasi deskripsi Tour Guide dan Wisata	Tourist
6	Memesan Tour Guide	Tourist melakukan pemesanan Tour Guide	Tourist
7	Memberi komentar dan ulasan	User memberikan ulasan dan komentar pada Tour Guide dan Wisata	Tourist
8	Mendaftar tempat Wisata yang dipandu	Tour Guide melakukan pendaftaran tempat wisata	Tour Guide

3.1.1 Use Case <nama use case 1>

3.1.1.1 Identifikasi Kelas

Identifikasi kelas yang terkait dengan use case tersebut. Kelas di tahap perancangan dapat berbeda dengan dengan kelas di tahap analisis. Dapat menggunakan tabel di bawah:

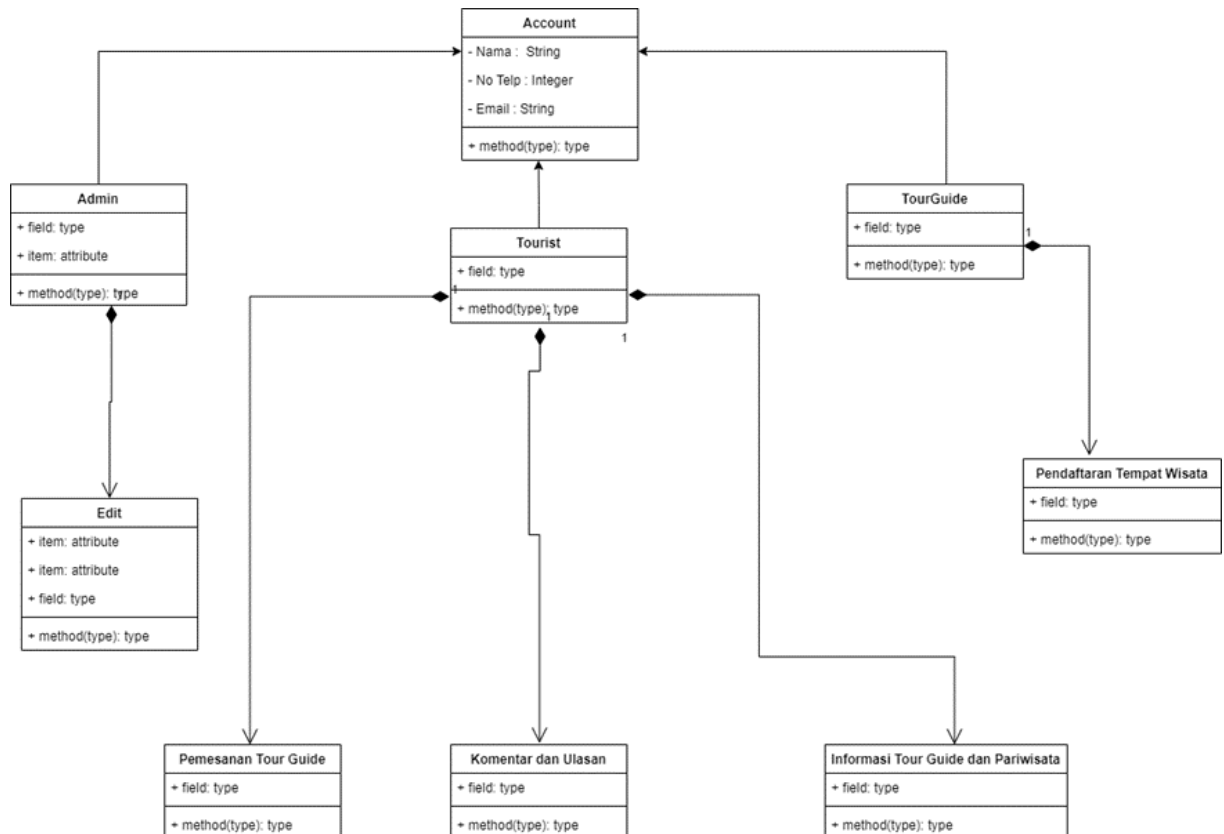
Prodi Teknik Informatika Tel-U	SKPL-XXX	Halaman 10 dari 13
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik ProdiTeknik Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh ProdiTeknik Informatika Tel-U.		

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait

3.1.1.2 Sequence Diagram

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

3.1.1.3 Diagram Kelas



3.2 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

3.2.1 Kelas <nama kelas>

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

Nama Kelas :

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Diisi dengan signature operasi</i>		
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Diisi dengan nama atribut</i>		<i>Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan</i>

3.2.2 Kelas <nama kelas>

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan.

3.4 Algoritma/Query

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk method-method dari Class yang dianggap cukup penting. Implementasi skeleton code juga sudah dapat dilakukan untuk kelas-kelas yang terdefinisi pada bahasa pemrograman tertentu. Boleh dibuat subbab per kelas.

Contoh:

Nama Kelas :

Nama Operasi :

Algoritma : (Algo-xxx)

--

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

Query :

<i>No Query</i>	<i>Query</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Q-xxx</i>		<i>Tuliskan fungsi dari querynya</i>

3.5 Diagram Statechart

Bagian ini hanya diisi jika ada kelas yang kompleks. Perubahan status kelas tersebut harus digambarkan dalam bentuk diagram statechart. Boleh dibuat subba per kelas.

3.6 Perancangan Antarmuka

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka.

Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya, misalnya seperti di bawah ini:

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

Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
		<i>Diisi dengan string yg tampil pd layar</i>	<i>Diisi dengan penjelasan reaksi sistem, misalnya membuka layar apa, link kemana. Jika menyangkut suatu kode yang cukup rumit, acu algoritma yang telah diuraikan di atas.</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>OK</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Proses AlgoXXX.</i>
<i>RTF1</i>	<i>RTF Box</i>		<i>Isi Teks yang disimpan pada File xxx</i>

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

3.7 Perancangan Representasi Persistensi Kelas

Bagian ini diisi dengan rancangan skema basisdata dan traceability-nya terhadap kelas entity.

4 Matriks Kerunutan

Mapping use case dengan kelas-kelas terkait

Kelas	Use Case Terkait