

BAB 1

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

CV Generator


Dipersiapkan oleh:

1. Muhammad Abdurrohman Al Fatih : 1301180154
2. Anas Rasyid : 1301181192
3. Luqman Haries : 1301180072
4. Annisa Fajri Hayati : 1301180023

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 1		4
		Revisi		

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen DPPL (Deskripsi Perancangan perangkat lunak) merupakan dokumen yang mendeskripsikan perangkat lunak untuk aplikasi “CV Generator”. Tujuan dari DPPL ini adalah :

- Mendeskripsikan secara jelas perancangan CV Generator sesuai dengan SKPL
- Menjelaskan interaksi antara sistem dan Customer.
- Menampilkan rancangan user interface pada perangkat lunak CV Generator.
- Mendeskripsikan perancangan kelas dan database pada perangkat lunak.

Pengguna yang menggunakan perangkat lunak ini adalah pelajar SMK, SMA dan mahasiswa yang membutuhkan CV untuk mendaftar organisasi atau pekerjaan, bagi mereka yang tidak mempunyai banyak waktu untuk mendesain CV atau tidak mengerti/ tidak bisa mendesain.. CV tersebut berisikan informasi umum untuk mendaftar.

1.2 Lingkup Masalah

CV Generator dapat digunakan untuk semua pengguna, tanpa memandang usia, pekerjaan, dll. Alasan memberikan judul CV Generator karena perangkat lunak ini berfungsi membantu Customer membuat CV dengan meng-inputkan data diri Customer serta dapat memilih template CV yang diinginkan serta melayani transaksi pembelian template berbayar. Adapun ruang lingkup proses yang akan dibahas dalam sistem CV Generator , sebagai berikut :

- Perancangan sistem upload data diri
- Perancangan sistem pilih template
- Perancangan sistem pembayaran
- Perancangan sistem unduh CV
- Perancangan sistem upload template

1.3 Definisi dan Istilah

Definisi :

- Admin : orang yang dapat mengunggah template CV ke sistem
- Customer : pelanggan yang menggunakan jasa CV Generator
- Web Browser : salah satu jenis perangkat lunak (software) yang umumnya digunakan untuk membuka halaman website di internet
- Desktop : layar komputer / laptop / notebook
- Premium : barang yang digunakan dan harus melakukan pembayaran (berbayar)

- Template : format (ukuran, pola, dan sebagainya) yang diacu dalam pembuatan sesuatu

SRS : Software Requirement Specification

SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

CV : Curriculum Vitae

PDF : Portable Document Format

RDBMS : Relational Database Management System

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan perangkat lunak sebagai berikut :

- Django (<https://www.djangoproject.com>)
Django adalah sebuah framework untuk membuat website dengan bahasa pemrograman Python
- PhantomJS (<https://phantomjs.org>)
PhantomJS adalah sebuah teknologi scriptable headless browser
- PyMuPDF (<https://pypi.org/project/PyMuPDF/>)
PyMuPDF adalah sebuah library Python yang berguna untuk membuat dokumen dalam bentuk PDF
- Jinja2 (<https://jinja.palletsprojects.com>)
Jinja2 adalah sebuah library Python yang berguna untuk membuat kerangka website yang dinamis
- Bootstrap (<https://getbootstrap.com>)
Bootstrap adalah sebuah framework CSS
- SKPL CV Generator.

1.5 Sistematika Pembahasan

DPPL ini berisi penjabaran rancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan, sehingga pada tahap pengimplementasian, perangkat lunak tersebut dapat diimplementasikan dengan spesifikasi yang jelas, dengan tetap menjadikan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL) sebagai bahan acuannya

BAB I	PENDAHULUAN
	Berisi overview perangkat lunak yang merupakan ringkasan terhadap deskripsi aplikasi secara umum yang meliputi tujuan, lingkup masalah, definisi dan istilah, referensi serta sistematika pembahasan.
BAB II	DESKRIPSI PERANCANGAN GLOBAL
	Berisi perancangan global dari perangkat lunak yang meliputi lingkungan di mana perangkat lunak diimplementasikan, deskripsi arsitektural maupun deskripsi komponen dari perangkat lunak yang dibangun
BAB III	DESKRIPSI PERANCANGAN RINCI
	Berisikan perancangan secara rinci yang meliputi realisasi per-use case, robustness diagram, sequence diagram serta kelas diagram dari perangkat lunak yang akan dibangun.
BAB IV	DESKRIPSI PERANCANGAN DETAIL
	Berisikan perancangan secara detail yang meliputi perancangan detail perkelas, perancangan kelas persistensi, perancangan algoritma, perancangan query, serta perancangan detail kelas.
BAB V	MATRIKS KERUNUTAN USE CASE
	Berisikan tabel, yang terdapat nama-nama Use Case ID, Skenario, kemudian di perdetil dalam Analisis yang berisikan sequence diagram dan diagram kelas, kemudian Perancangan yang berisikan sequence diagram dan diagram kelas, dalam tabel Analisis sebagai acuan.