

DPPL-04

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Album.id

untuk:

Telkom University

Dipersiapkan oleh:

Aldy Renaldi (1301183315)

Putri Ester Sumolang (1301184346)


Ridha Novia (1301184129)

Hafshah Haudli Windjatika (1301184250)

Program Studi S1 Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung 40257

	Prodi S1- Teknik Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-04</i>		32
		Revisi		<i>Tgl: 04/21/2020</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

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	Referensi	6
1.5	Sistematika Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
2	Deskripsi Perancangan Global	7
2.1	Rancangan Lingkungan Implementasi	7
2.2	Deskripsi Arsitektural	7
2.3	Deskripsi Komponen	8
3	Perancangan Rinci	9
3.1	Realisasi Use Case	9
3.1.1	Use Case Diagram	9
3.1.2	Identifikasi Kelas	9
3.1.3	Use Case Register	Error! Bookmark not defined.
3.1.4	Use Case Login	9
3.1.5	Use Case Input Album	9
3.1.6	Use Case Delete Album	9
3.1.7	Use Case Update Album	9
3.1.8	Use Case Pengecekan Album	9
3.1.9	Use Case Pemesanan	9
3.1.10	Use Case Transaksi	9
3.1.11	Use Case Pelaporan	9
3.1.12	Use Case Pengiriman Pembeli	9
3.1.12	Use Case Pengiriman Pemasok	9
3.2	Perancangan Detil Kelas	19
3.2.1	Kelas Pembeli	19
3.2.2	Kelas Pemasok	20
3.2.3	Kelas Login	20
3.2.4	Kelas Registrasi	20
3.2.5	Kelas Laporan	20
3.2.6	Kelas Keranjang	21
3.2.7	Kelas Album	21
3.2.8	Kelas Pemesanan	21
3.2.9	Kelas Transaksi	22
3.2.10	Kelas Pengiriman Pembeli	22
3.3	Diagram Kelas Keseluruhan	22
3.4	Algoritma/Query	23
3.5	Perancangan Antarmuka	25
3.6	Perancangan Representasi Persistensi Kelas	35
4	Matriks Keruntutan	35

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak ini ditujukan untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh mengenai spesifikasi dari web e-commerce album.id ini, serta untuk memenuhi tugas mata kuliah Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak. Dokumen ini bertujuan untuk dijadikan bahan acuan bagi dua pihak yang terkait, antara pengembang dan pengguna. Untuk pengembang dokumen ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan perangkat lunak, sedangkan bagi pengguna dokumen ini digunakan untuk mencatat semua spesifikasi kebutuhan yang akan dibutuhkan nanti oleh pengguna. Dengan dibuatkan dokumen ini diharapkan proses pengembangan aplikasi akan berjalan lancar dan menjadi lebih terarah sehingga terciptanya keefesiensian waktu, tenaga dan biaya.

1.2 Lingkup Masalah

Berikut adalah lingkup masalah dari perangkat lunak ini :

- Album.id dapat digunakan oleh masyarakat umum serta hanya dapat beroperasi di dalam negeri yaitu Indonesia.
- Bahasa yang disediakan untuk web ini adalah bahasa Indonesia.
- Perangkat lunak yang dibangun adalah perangkat lunak yang memudahkan masyarakat untuk melakukan pembelian album secara online.

1.3 Definisi dan Istilah

Definisi dari istilah yang akan digunakan pada dokumen ini yaitu :

Tabel 1 Daftar Definisi, Singkatan dan Akronim

No.	Definisi	Keterangan
1.	SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak dan merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan
2.	DPPL	Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak(DPPL) merupakan dokumen deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan dan bertujuan untuk memberikan landasan yang diperlukan dalam proses pengkodean aplikasi.
3.	Perangkat lunak	Sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.
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	Sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di

		dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.
6	Css	Kepanjangan dari Cascading Style Sheet yang berfungsi untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup.
7	Javascript	Bahasa pemrograman web yang bersifat Client Side Programming Language.
8	PHP	Bahasa pemrograman yang sering disisipkan ke dalam HTML.

1.4 Referensi

Dokumen acuan yang dipergunakan dalam penulisan dokumen ini adalah :

1. Template dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)
2. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)

1.5 Sistematika Pembahasan

Dokumen DPPL untuk Piranti Lunak Pembelajaran Online ini berisi deskripsi kebutuhan pengembangan perangkat lunak secara rinci. Pengorganisasian dokumen dikelompokkan dalam tiga bagian utama, 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

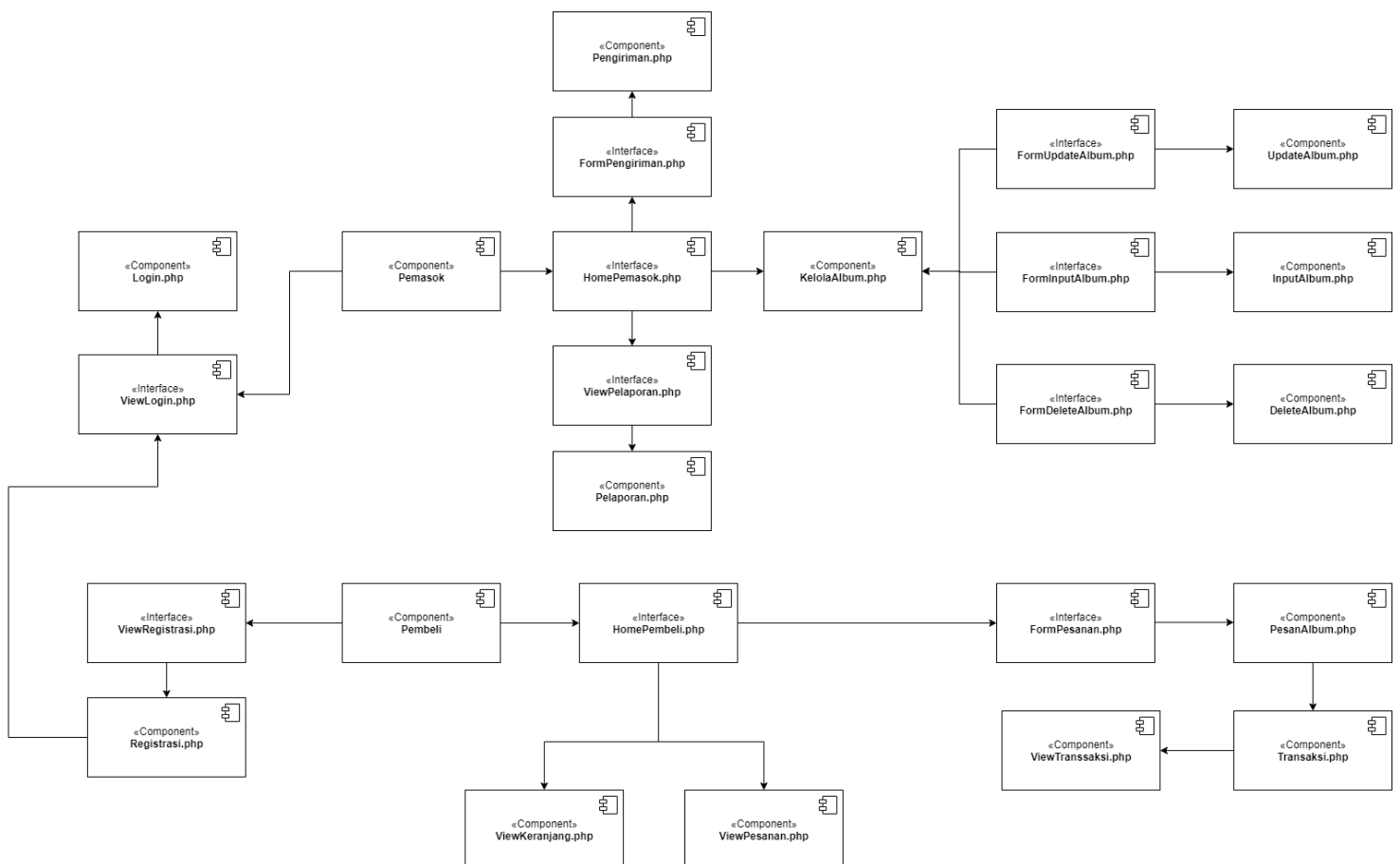
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Tabel 2 Lingkungan Implementasi di Sistem Peminjaman

Sistem Peminjaman	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 7, 8, 10
DBMS	MySql
Development Tools	Visual Studio
Bahasa Pemrograman	Html,Css,Javascript,PHP

2.2 Deskripsi Arsitektural

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



2.3 Deskripsi Komponen

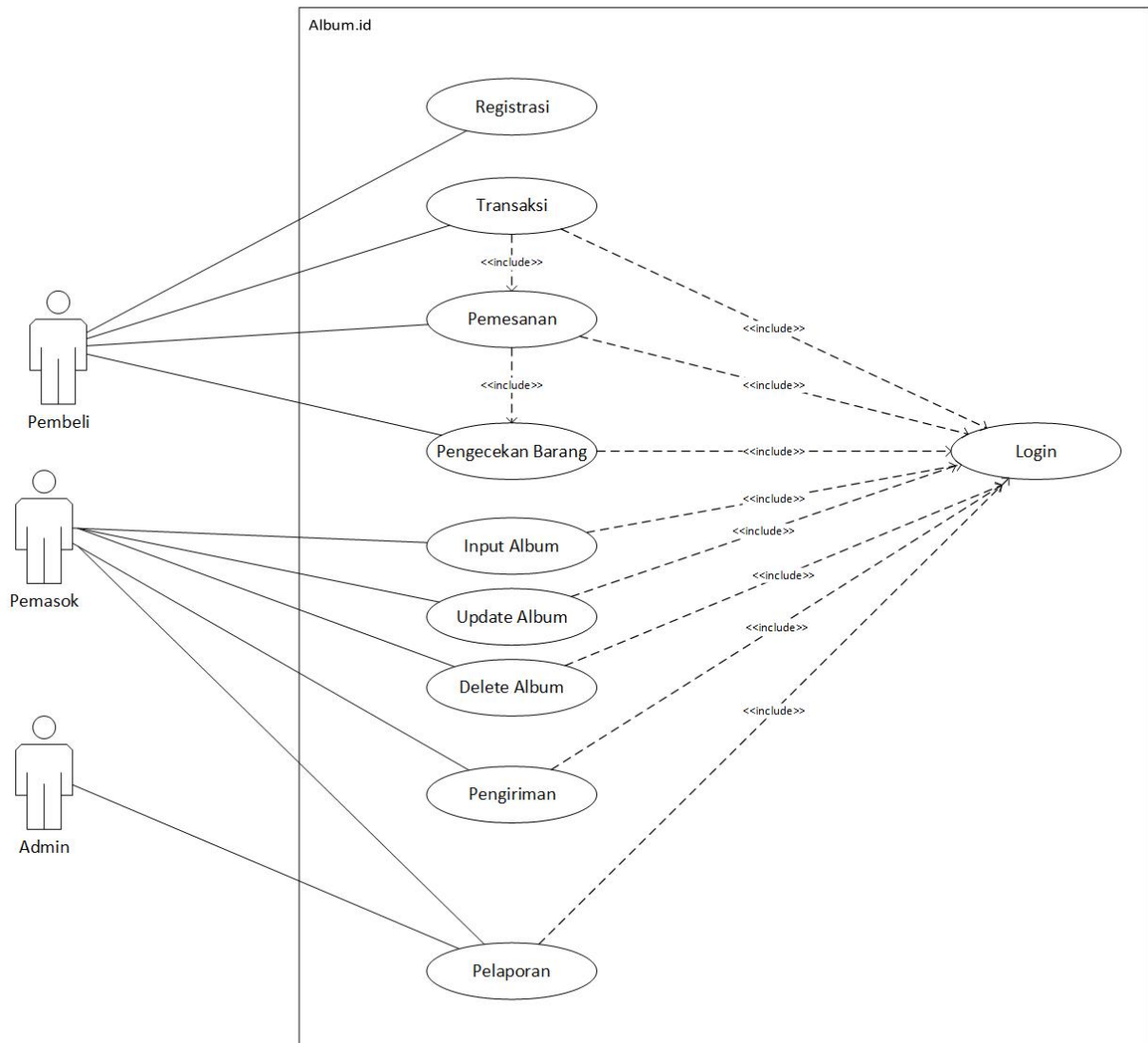
Tabel 3 Deskripsi Komponen

No	Modul	Keterangan
1	Registrasi	Modul ini hanya bisa di lakukan oleh pembeli untuk mendaftarkan user baru
2	View Registrasi	Modul ini merupakan tampilan dari Registrasi
3	Login	Modul ini bisa di lakukan oleh pembeli atau pemasok untuk masuk ke halaman awal.
4	View Login	Modul ini merupakan tampilan dari Login
5	User	Modul ini merupakan pembeli dan pemasok
6	Profile	Modul ini merupakan tampilan profile user
7	Edit Profile	Modul ini hanya bisa di lakukan oleh pembeli dan pemasok untuk mengedit profile
8	HomePemasok	Modul ini merupakan tampilan awal dari menu pemasok
9	Kelola Album	Modul ini hanya bisa di lakukan oleh pemasok untuk mengelola album.
10	Form Input Album	Modul ini merupakan tampilan dari menu Input Album
11	Input Album	Modul ini hanya bisa di lakukan oleh pemasok untuk menginputkan data album.
12	Form Update Album	Modul ini merupakan tampilan dari menu Update Album
13	Update Album	Modul ini hanya bisa di lakukan oleh pemasok untuk memperbarui atau mengubah data album.
14	Form Delete Album	Modul ini merupakan tampilan dari menu Delete Album
15	Delete Album	Modul ini hanya bisa di lakukan oleh pemasok untuk menghapus data album.
16	HomePembeli	Modul ini merupakan tampilan awal dari menu pembeli
17	View Keranjang	Modul ini merupakan tampilan dari menu keranjang pembeli berisi list belanja pembeli
18	View Pesanan	Modul ini merupakan tampilan dari menu pesanan pembeli berisi list pesanan pembeli
19	Form Pesanan	Modul ini merupakan tampilan dari menu pesanan berisi form data pemesanan
20	PesanAlbum	Modul ini hanya bisa di lakukan oleh pembeli untuk melakukan pemesanan album
21	View Transaksi	Modul ini merupakan tampilan dari menu transaksi
22	Transaksi	Modul ini hanya bisa di lakukan oleh pembeli untuk melakukan transaksi
23	Pemasok	Pengguna dalam sistem Album.id
24	Pembeli	Pengguna dalam sistem Album.id

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

3.1.1 Use Case Diagram



3.1.2 Identifikasi Kelas

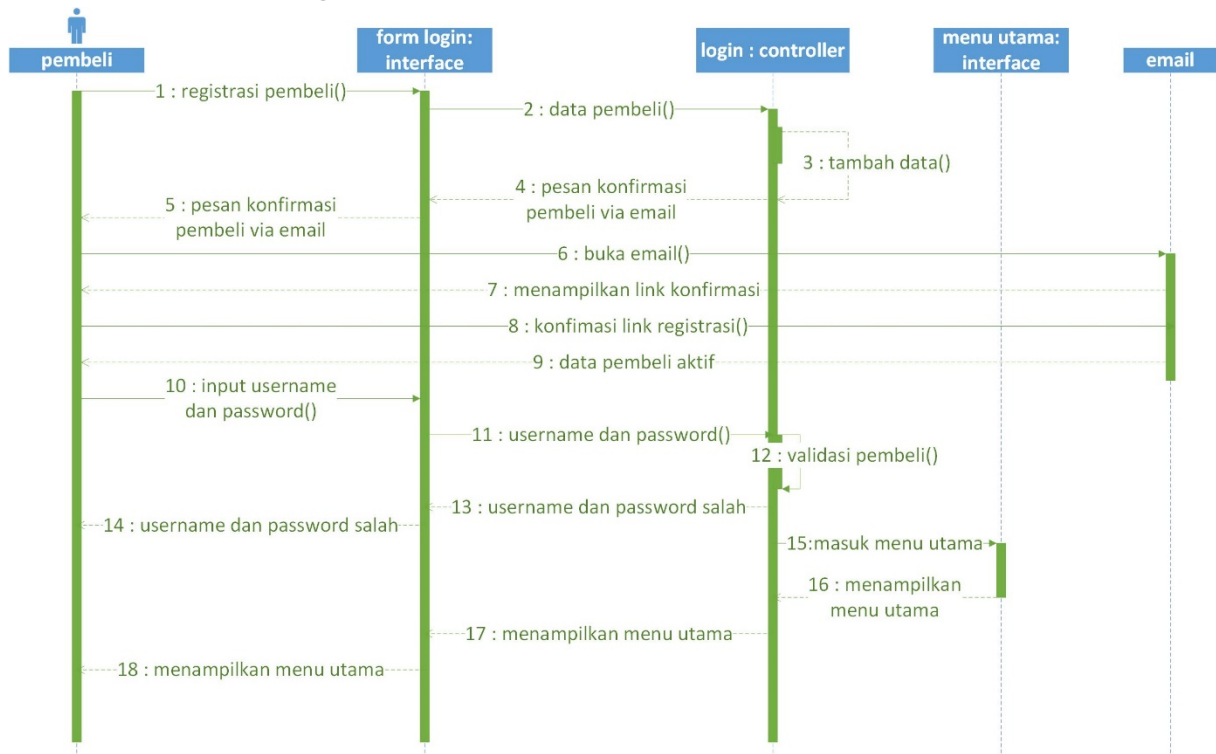
No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pembeli	Pembeli
2	Pemasok	Pemasok
3	Login	Login
4	Registrasi	Registrasi
5	Laporan	Laporan
6	Keranjang	Keranjang
7	Album	Album
8	Pemesanan	Pemesanan
9	Transaksi	Transaksi
10	Pengiriman	Pengiriman

3.1.3 Use Case Register

Use Case Scenario

Nama Use Case	Register	
Deskripsi	Untuk mencatat, menambahkan, dan menyimpan data pembeli yang baru	
Pre-Kondisi	Pembeli belum memiliki akun sehingga belum dapat melakukan pemesanan dan transaksi	
Post-Kondisi	Pembeli telah menginputkan data diri dan sistem berhasil menyimpan data dalam database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka Web Album.id	
	2. Pilih menu registrasi	
		3. Menampilkan menu register
	4. Input data diri pembeli	
	5. Pilih tombol register	
		6. Sistem menyimpan data pembeli ke database
		7. Mengarahkan pembeli ke halaman login
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka Web Album.id	
	2. Pilih menu registrasi	
		3. Menampilkan menu register
	4. Input data diri pembeli	
	5. Pilih tombol register	
		6. Jika data sesuai dengan yang diinginkan, sistem menyimpan data pembeli di database
		7. Jika data tidak sesuai yang diinginkan maka akan dikembalikan ke menu awal

Sequence Diagram



Activity Diagram

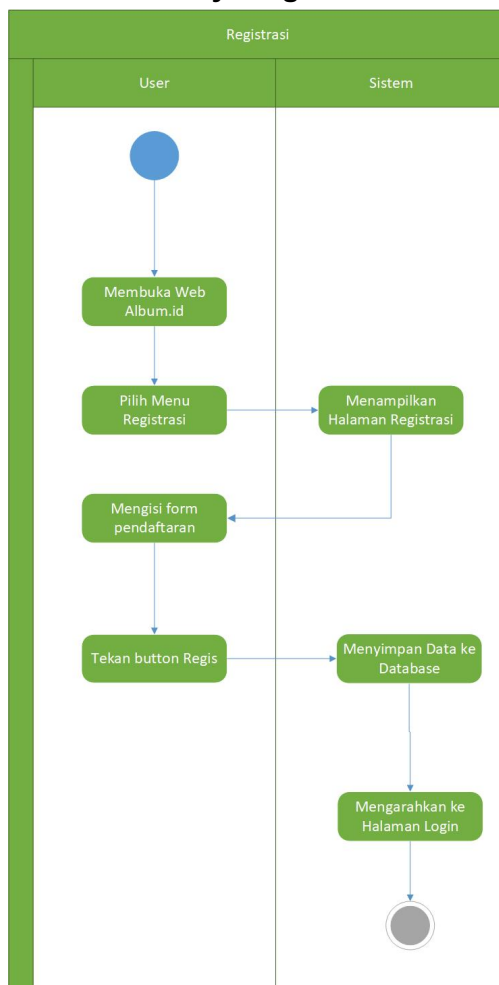
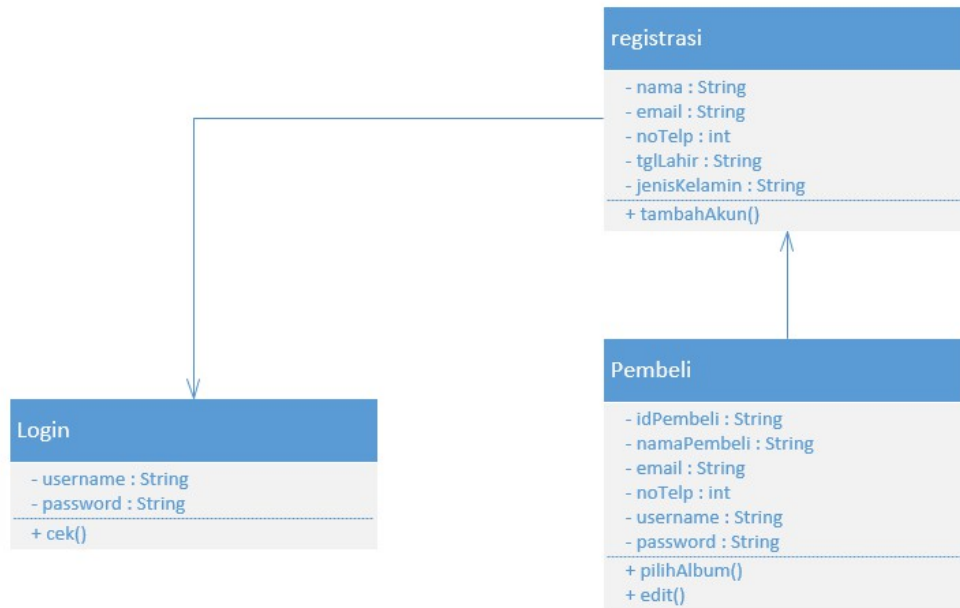


Diagram Kelas



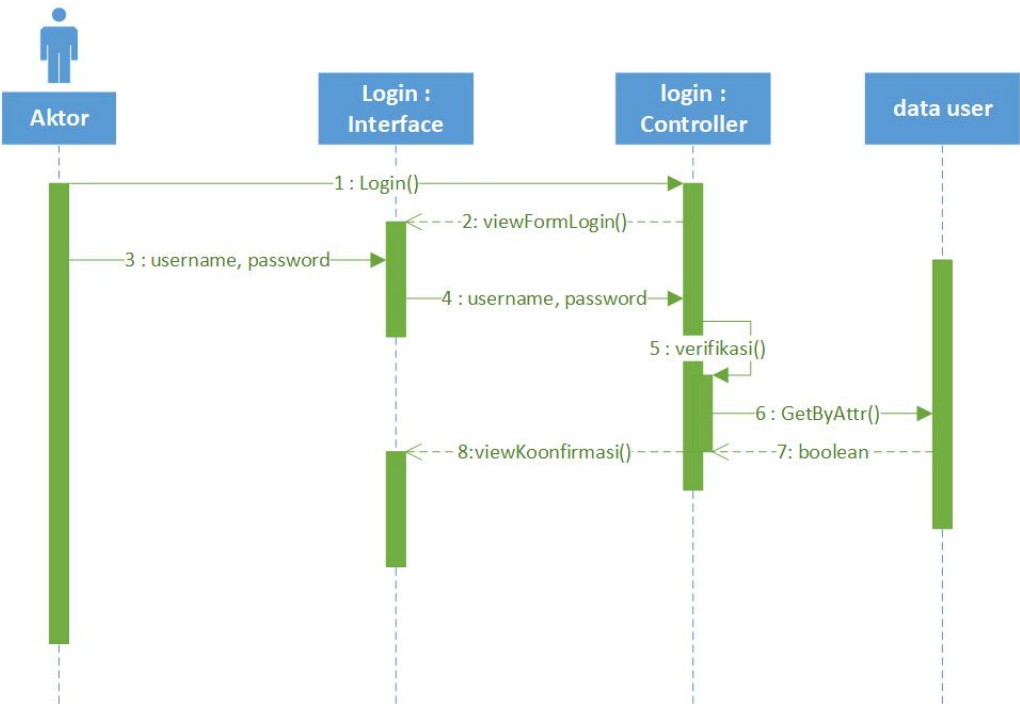
3.1.4 Use Case Login

Use Case Scenario

Nama Use Case	Login	
Deskripsi	Untuk pembeli masuk ke sistem	
Pre-Kondisi	Jika ingin menggunakan login, pembeli harus melakukan register terlebih dahulu untuk menggunakan menu login dan data belum tersimpan di database	
Post-Kondisi	Pembeli dapat mengakses sistem	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka Web Album.id	2. Menampilkan menu login
	3. Memasukkan username dan password	
	4. Tekan tombol login	
		5. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa database
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu login	
	3. Memasukkan username dan password	2. Membuka tampilan menu login

		4. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan memeriksa database
		5. Masuk ke menu utama

Sequence Diagram



Activity Diagram

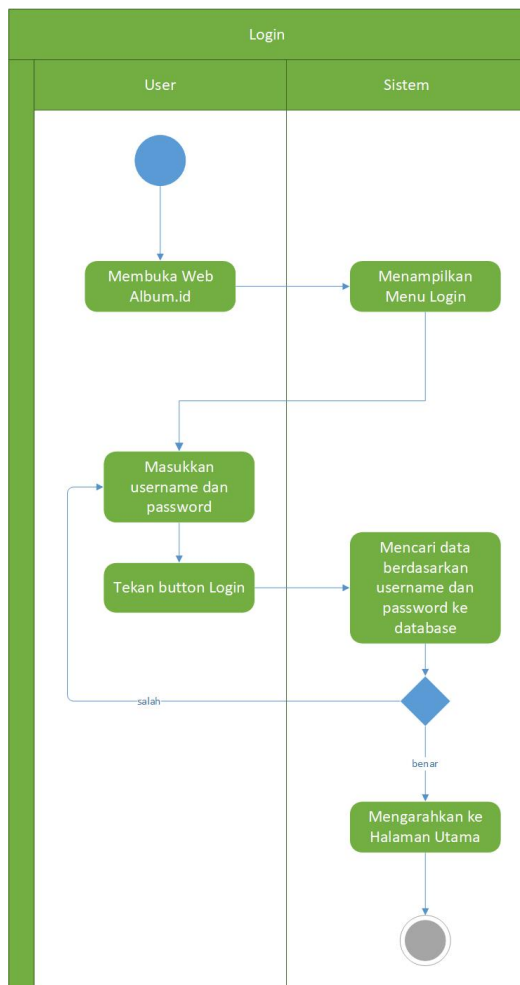
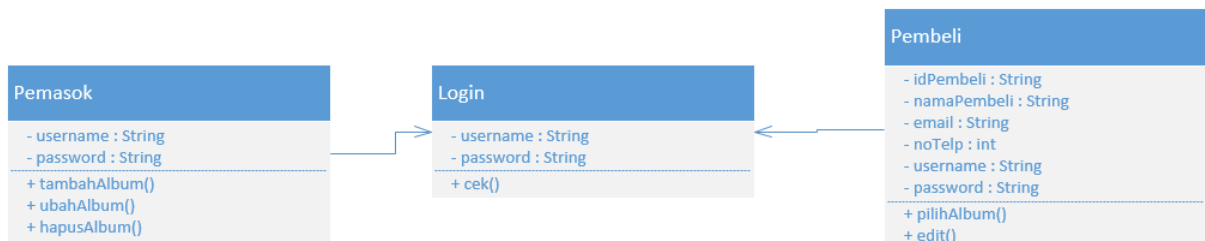


Diagram Kelas



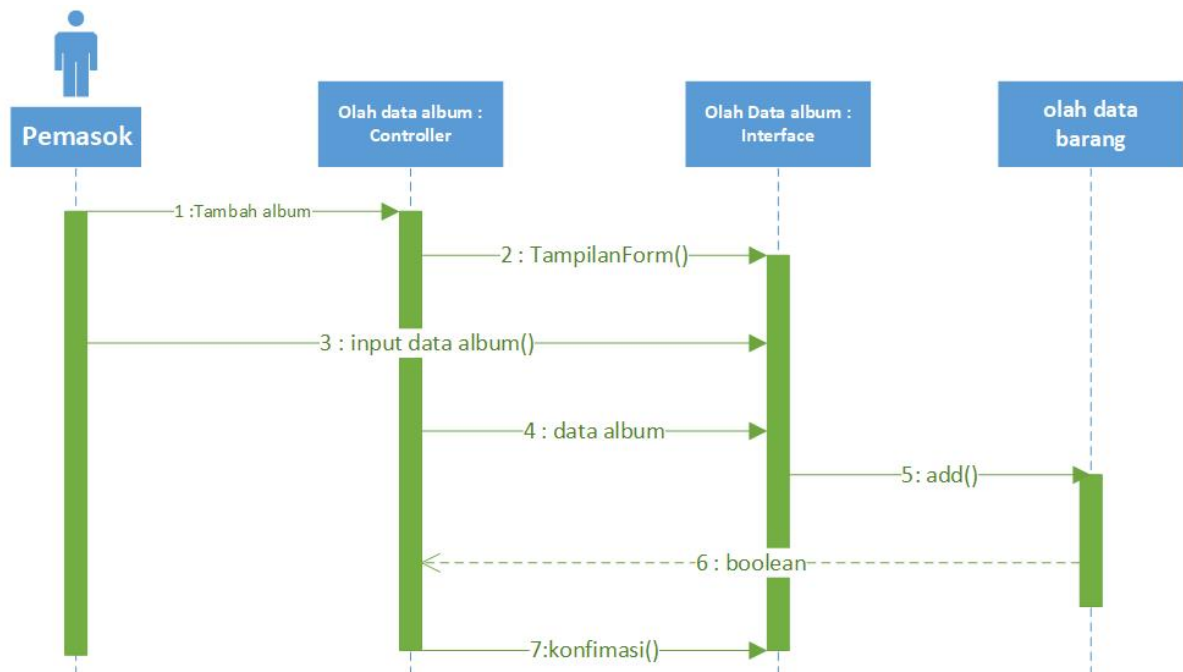
3.1.5 Use Case Input Album

Use Case Scenario

Nama Use Case	Input Album	
Deskripsi	Untuk menambah dan menyimpan album baru	
Pre-Kondisi	Data yang belum ada	
Post-Kondisi	Data sudah ada dan dimasukkan ke database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album

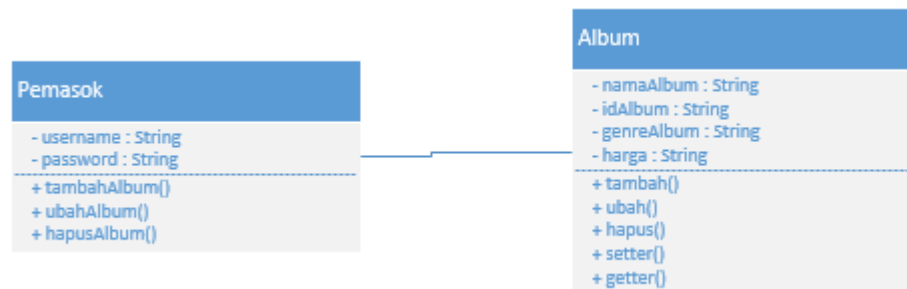
	3. Tekan tombol input album	
		4. Menampilkan form input album
	5. Mengisi data album	
	6. Tekan tombol input	
		7. Sistem menyimpan data album
		8. Mengarahkan ke halaman kelola album
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol input album	
		4. Menampilkan form input album
	5. Mengisi data album	
	6. Tekan tombol input	
		7. Jika data yang diinput sesuai maka sistem menyimpan data album
		8. Jika data yang diinput tidak sesuai maka pemasok harus input ulang data album

Sequence Diagram



Activity Diagram

Diagram Kelas



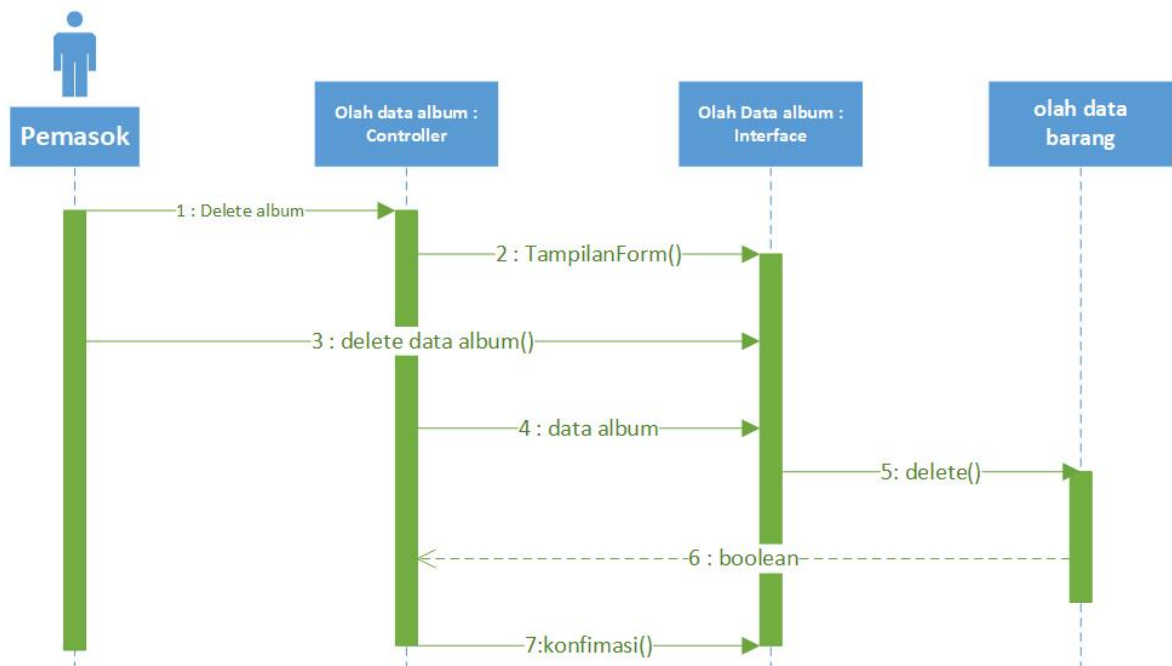
3.1.6 Use Case Delete Album

Use Case Scenario

Nama Use Case	Delete Album	
Deskripsi	Untuk menghapus data album yang ada di database	
Pre-Kondisi	Pemasok belum menghapus data album yang mungkin sudah tidak diperlukan	
Post-Kondisi	Data album yang ada di database sudah dihapus	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol delete album	
		4. Menampilkan halaman delete album
	5. Input kode album yang akan dihapus	
	6. Tekan tombol cari	
		7. Mencari data berdasarkan kode album
		8. Menampilkan data album
	9. Tekan tombol hapus	
		10. Data diproses untuk dihapus
	11. Data album dihapus	
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol delete album	

		4. Menampilkan halaman delete album
	5. Input kode album yang akan dihapus	
	6. Tekan tombol cari	
		7. Mencari data berdasarkan kode album
		8. Jika kode album benar maka akan menampilkan data album
		9. Jika kode album salah maka akan kembali ke menu kelola album
	10. Tekan tombol hapus	
		11. Data diproses untuk dihapus
		12. Data album dihapus

Sequence Diagram



Activity Diagram

Diagram Kelas



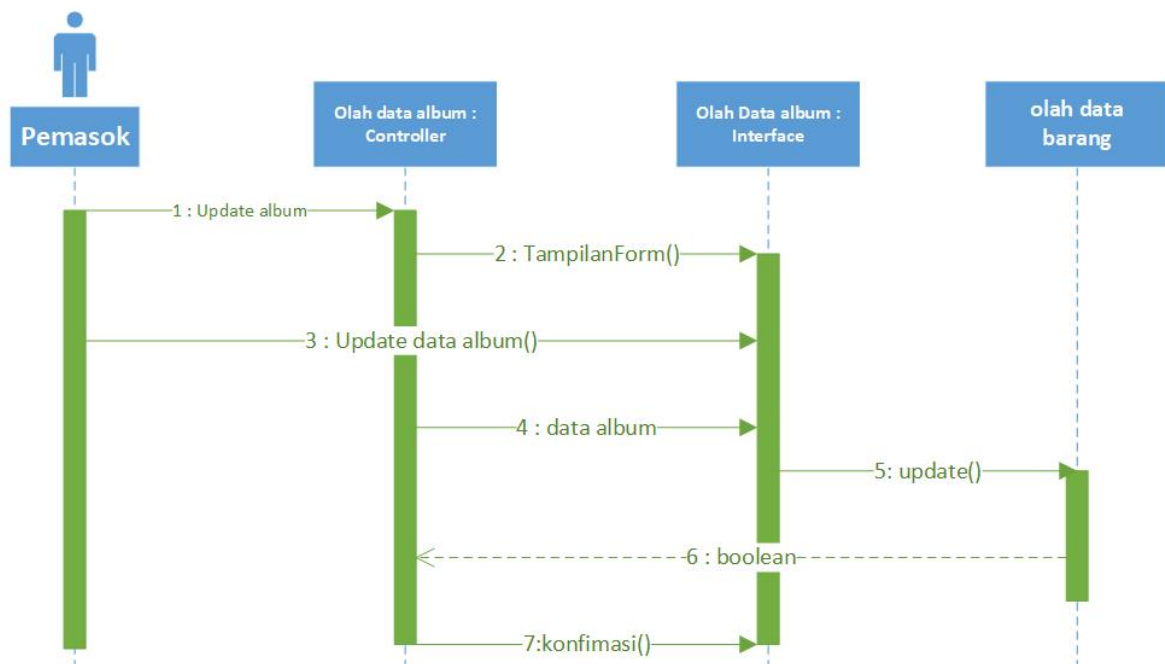
3.1.7 Use Case Update Album

Use Case Scenario

Nama Use Case	Update Album	
Deskripsi	Untuk mencatat, menambahkan dan menyimpan data baru	
Pre-Kondisi	Data yang akan diupdate	
Post-Kondisi	Data telah terupdate dan disimpan di database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol update album	
		4. Menampilkan halaman update album
	5. Input kode album yang akan diupdate	
	6. Tekan tombol cari	
		7. Mencari data berdasarkan kode album
		8. Menampilkan data album
	9. Mengubah data album	
	10. Tekan tombol update	
		11. Data diproses untuk diupdate di database
		12. Data album diupdate
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu Kelola album	
		2. Mengarahkan ke halaman kelola album
	3. Tekan tombol update album	
		4. Menampilkan halaman update album
	5. Input kode album yang akan diupdate	
	6. Tekan tombol cari	
		7. Mencari data berdasarkan kode album
		8. Jika kode album benar maka akan menampilkan data album
		9. Jika kode album salah maka akan kembali ke menu kelola album
	10. Mengubah data album	
	11. Tekan tombol update	

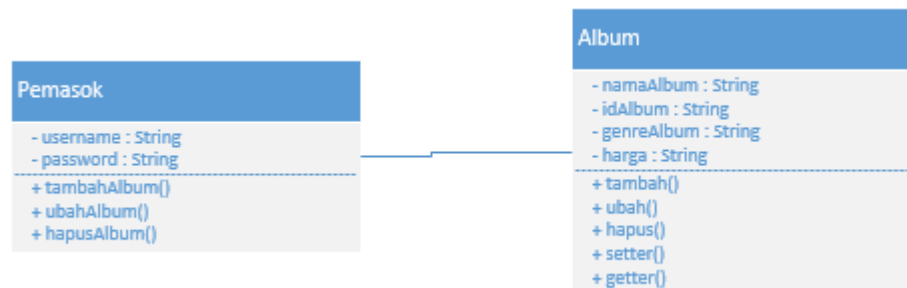
		12. Data diproses untuk diupdate di database
		13. Data album diupdate

Sequence Diagram



Activity Diagram

Diagram Kelas



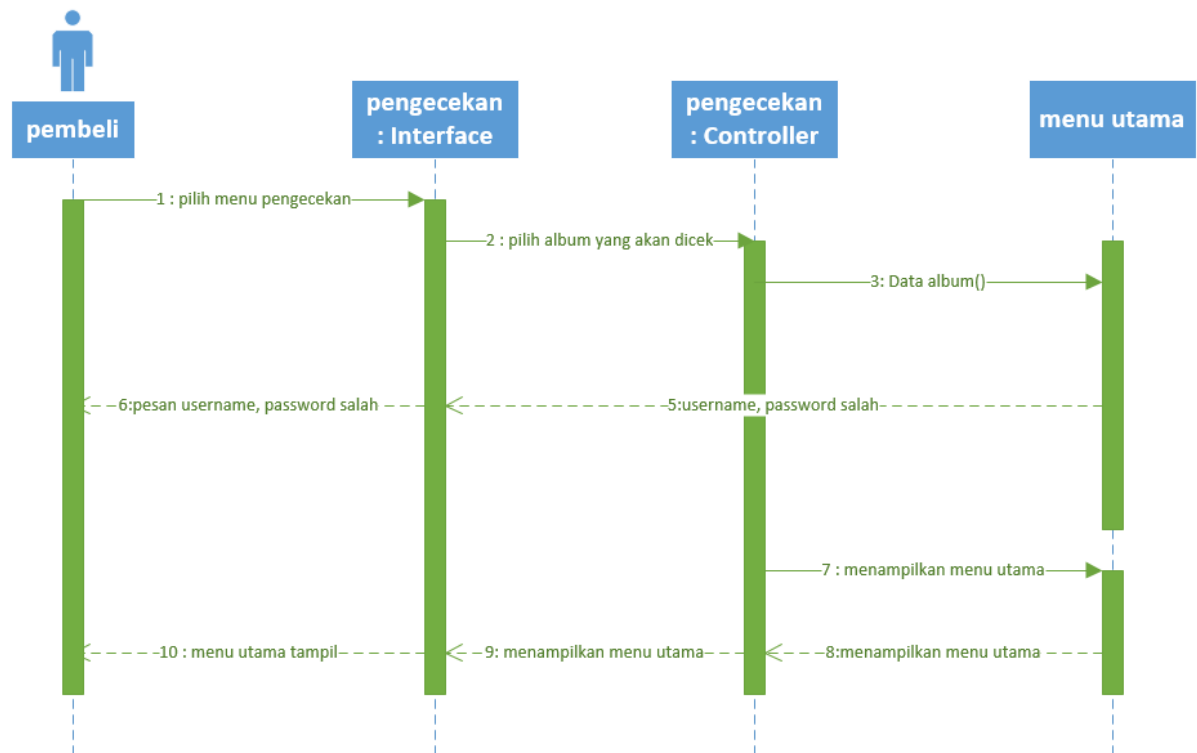
3.1.8 Use Case Pengecekan Album

Use Case Scenario

Nama Use Case	Pengecekan Album	
Deskripsi	Untuk melakukan pengecekan pada barang	
Pre-Kondisi	Jika barang yang dicari tidak ada di tampilan awal maka Pembeli melakukan pengecekan/pencarian barang	
Post-Kondisi	Pembeli dapat mengetahui apakah stok barang masih ada atau tidak	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu pengecekan album	

		2. Menampilkan menu pengecekan album
		3. Menampilkan icon dan form untuk cari album
	4. Mencari barang dengan keyword	
	5. Tekan tombol cari	
		6. Mengecek barang sesuai keyword yang diberikan ke database
		7. Menampilkan rincian dan status barang yang dicari
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Klik menu pengecekan album	
		2. Menampilkan menu pengecekan album
		3. Menampilkan icon dan form untuk cari album
	4. Mencari barang dengan keyword	
	5. Tekan tombol cari	
		6. Mengecek barang sesuai keyword yang diberikan ke database
		7. Jika keyword benar maka sistem akan menampilkan rincian dan status barang yang dicari
		8. Jika keyword salah maka sistem akan memberikan pernyataan kalau barang yang dicari nihil

Sequence Diagram



Activity Diagram

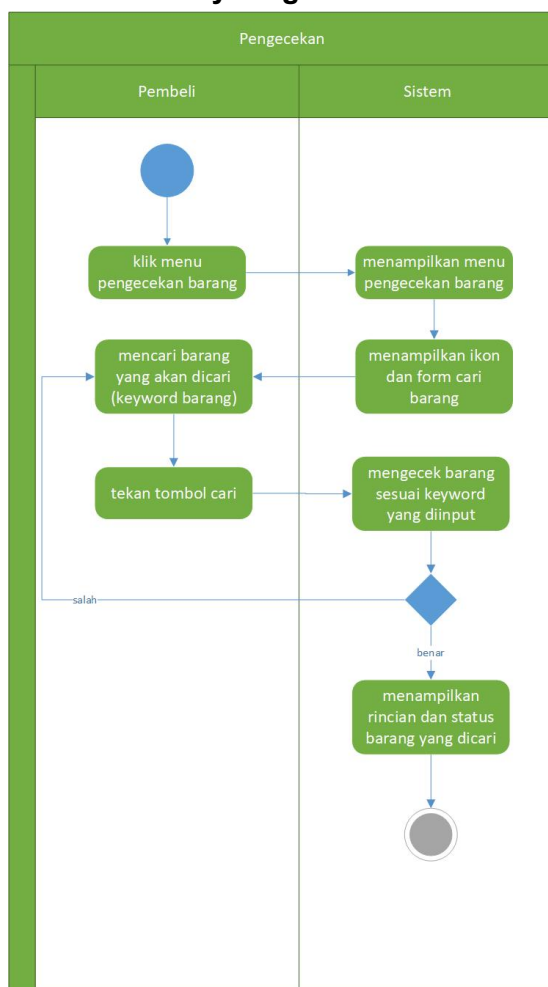
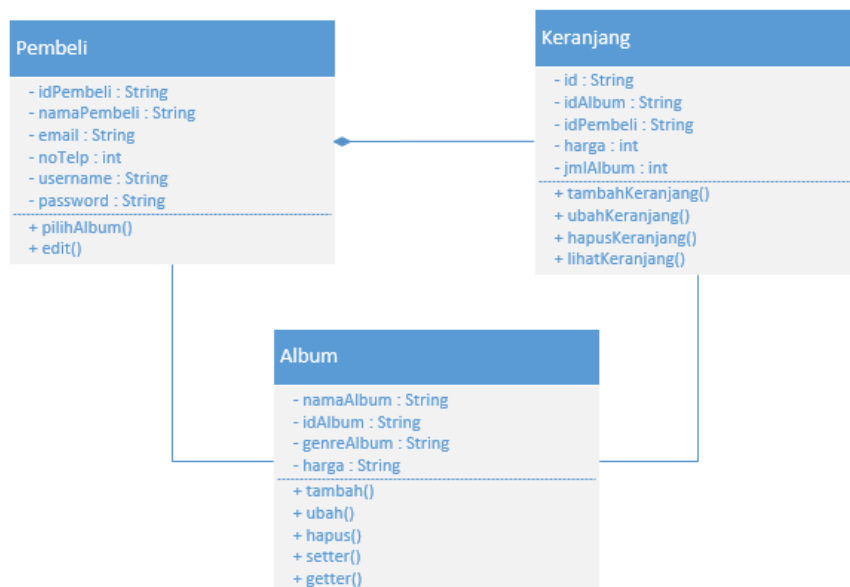


Diagram Kelas



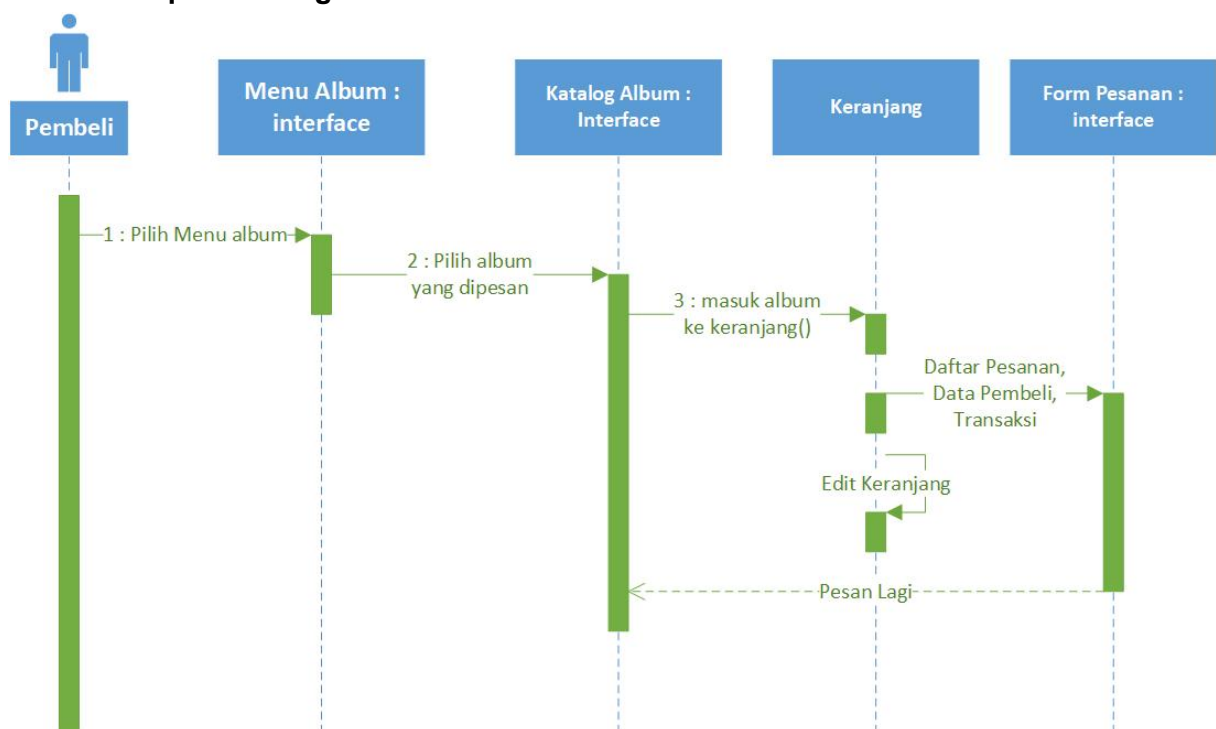
3.1.9 Use Case Pemesanan

Use Case Scenario

Nama Use Case	Pemesanan	
Deskripsi	Untuk melakukan pemesanan album	
Pre-Kondisi	Jika ingin menggunakan pemesanan, pembeli harus melakukan pemilihan album terlebih dahulu untuk menggunakan menu pemesanan dan data belum tersimpan di database.	
Post-Kondisi	Pembeli telah melakukan pemesanan dan sistem berhasil menyimpan data di database	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Memilih barang yang akan dipesan	
	2. Menekan tombol pesan	
		3. Memasukkan barang yang dipilih ke keranjang
		4. Menawarkan ingin mencari barang lagi atau tidak
	5. Menekan tombol iya atau tidak	
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Memilih barang yang akan dipesan	
	2. Menekan tombol pesan	
		3. Memasukkan barang yang dipilih ke keranjang

		4. Menawarkan ingin mencari barang lagi atau tidak
	5. Jika pembeli menekan tombol ya	
		6. Menampilkan ke menu awal
	7. Jika pembeli menekan tombol tidak	
		8. Menampilkan keranjang belanja dan akan proses ke checkout

Sequence Diagram



Activity Diagram

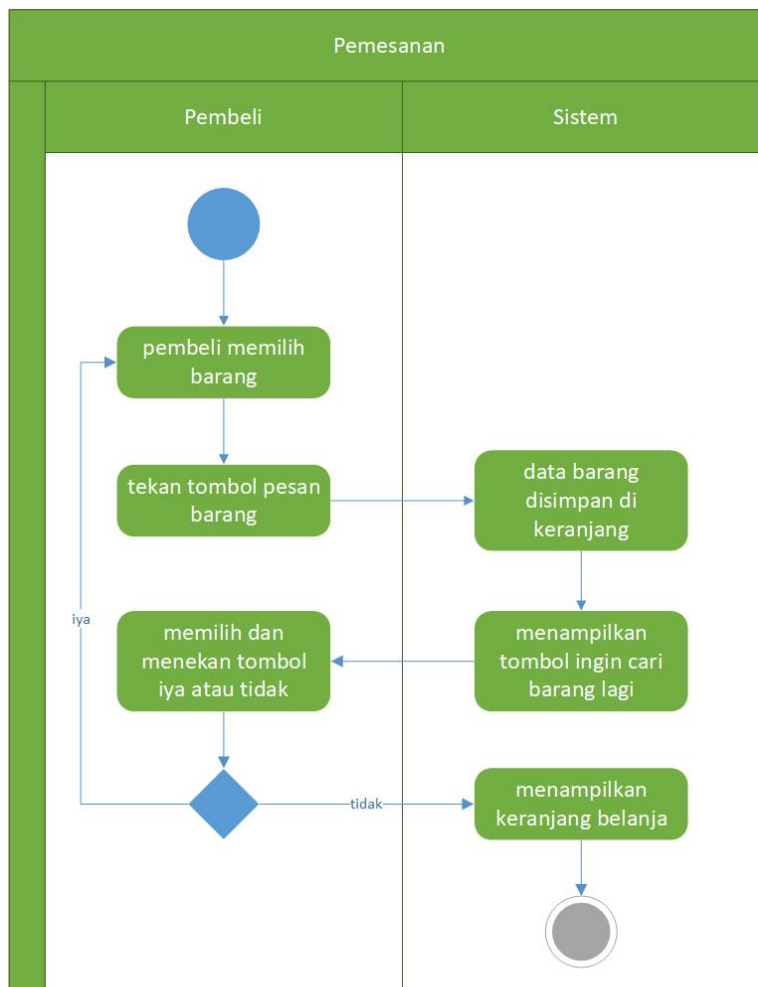
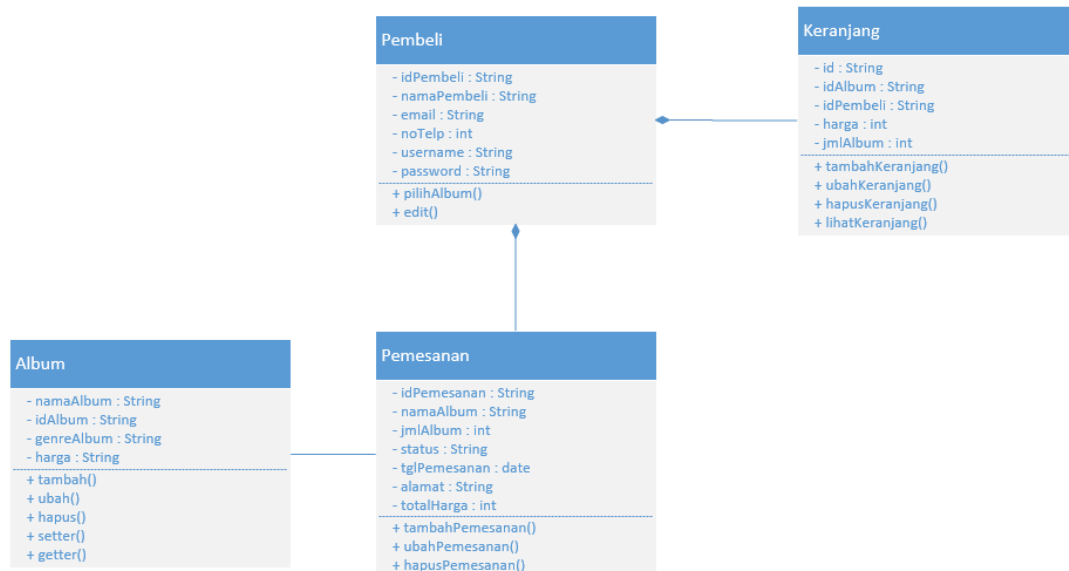


Diagram Kelas

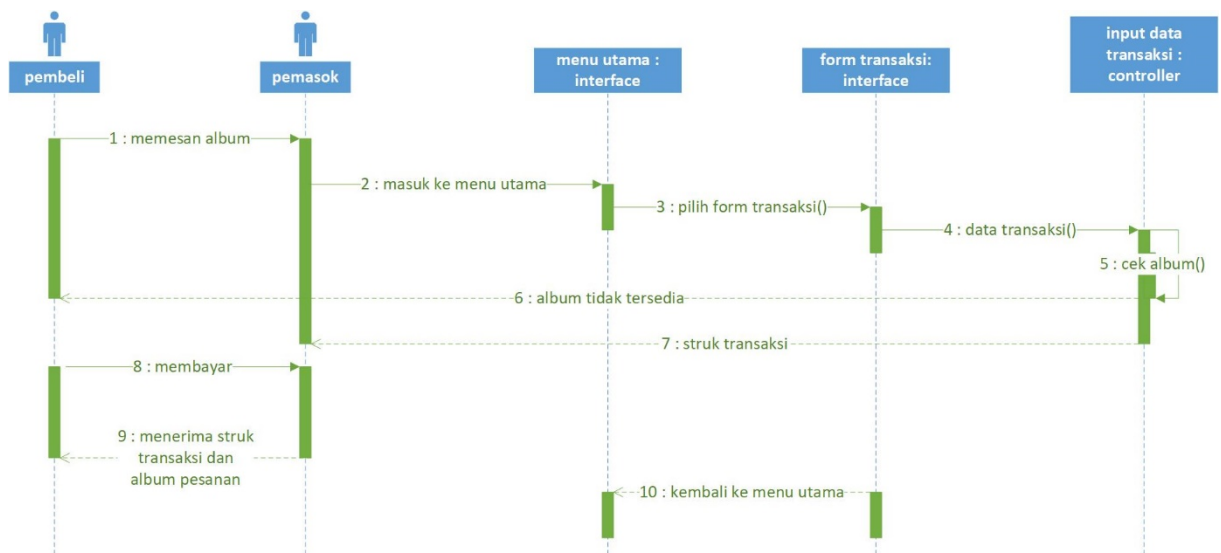


3.1.10 Use Case Transaksi

Use Case Scenario

Nama Use Case	Transaksi	
Deskripsi	Untuk mencatat, menambahkan, dan menyimpan data transaksi yang baru	
Pre-Kondisi	Jika ingin menggunakan transaksi, pembeli harus melakukan pemesanan terlebih dahulu untuk menggunakan menu transaksi dan data belum tersimpan	
Post-Kondisi	Pembeli dapat melakukan transaksi	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Menekan tombol checkout setelah melakukan pemesanan	
		2. Menampilkan data alamat pembeli dan menu pilih transaksi
	3. Memilih pilihan transaksi	
	4. Menekan tombol bayar	
		5. Menyimpan data dan bukti transaksi
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		6. Menampilkan rincian dan status pemesanan transaksi
	Aktor	Sistem
	1. Menekan tombol checkout setelah melakukan pemesanan	
		2. Menampilkan data alamat pembeli dan menu pilih transaksi
	3. Memilih pilihan transaksi	
	4. Menekan tombol bayar	
		5. Menyimpan data dan bukti transaksi
		6. Menampilkan rincian dan status pemesanan transaksi

Sequence Diagram



Activity Diagram

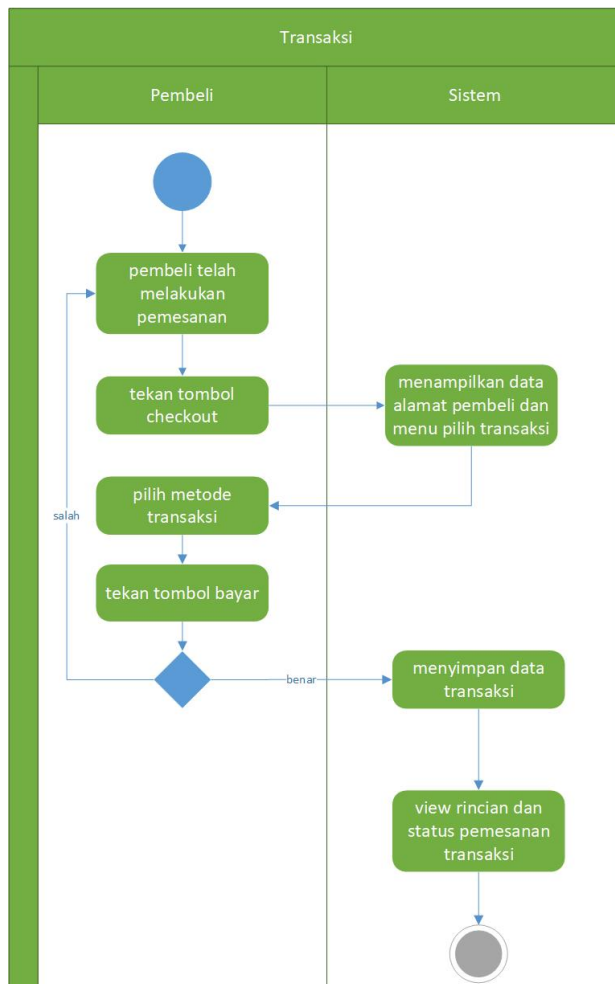
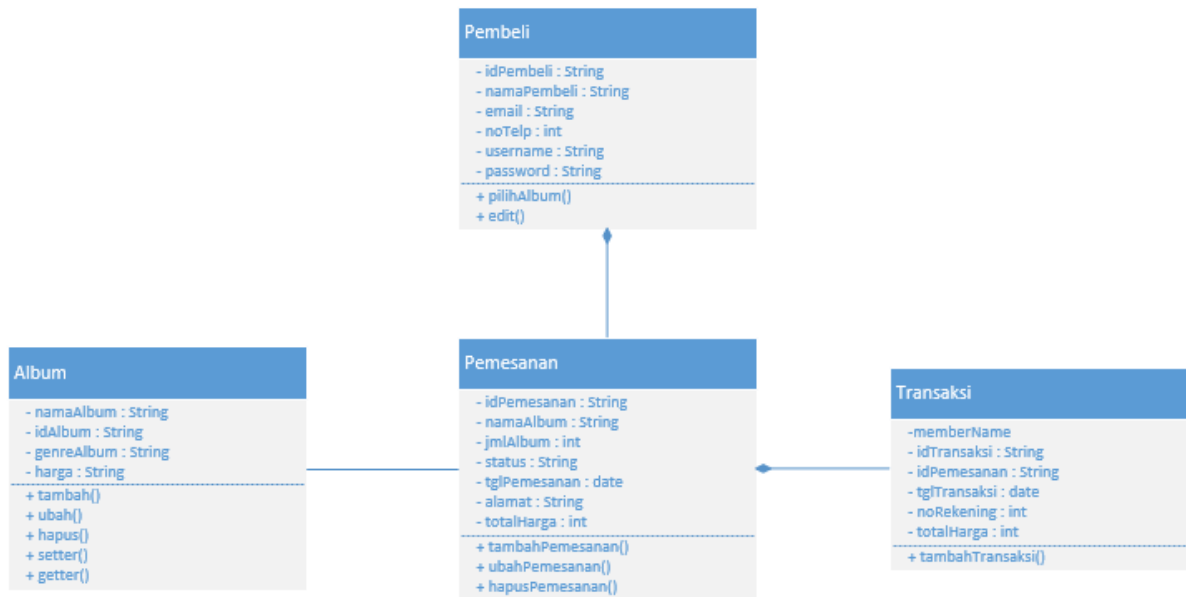


Diagram Kelas



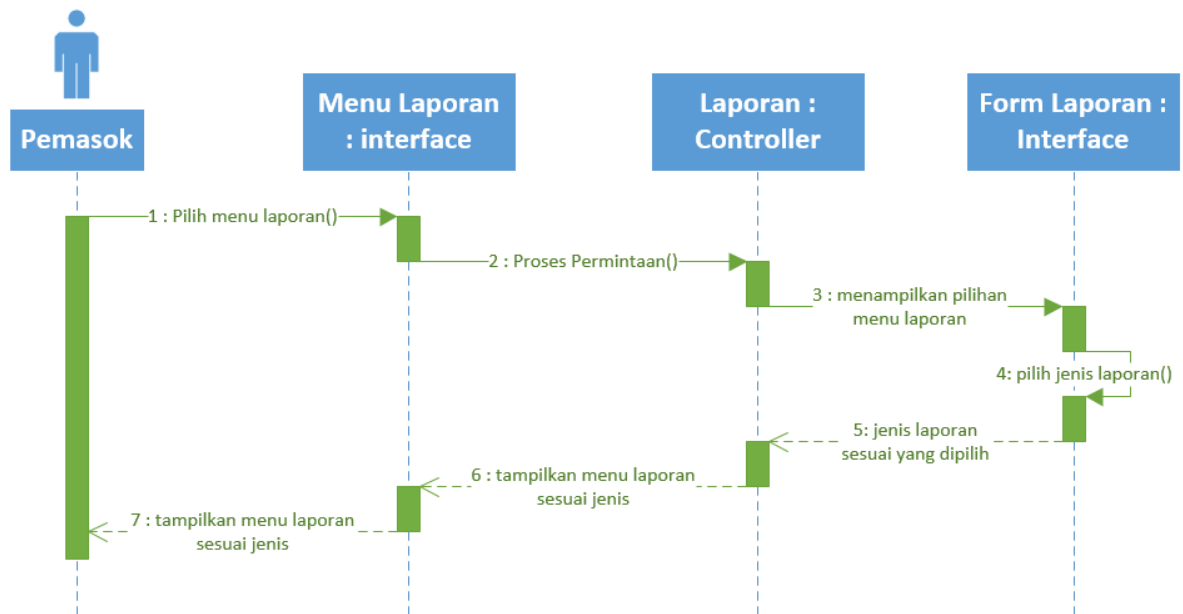
3.1.11 Use Case Pelaporan

Use Case Scenario

Nama Use Case	Pelaporan	
Deskripsi	Untuk mengirimkan laporan transaksi kepada admin dan pembeli	
Pre-Kondisi	Jika ingin melakukan pelaporan, pembeli harus melakukan transaksi terlebih dahulu dan jika data transaksi diterima oleh sistem akan secara otomatis laporan dibuat	
Post-Kondisi	Laporan yang sudah dibuat oleh sisten	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pelaporan	
		2. Menampilkan menu pelaporan
		3. Menampilkan form untuk mencari id transaksi
	4. Input id_transaksi yang akan dilihat laporannya	
	5. Menekan tombol ok	
		6. Mencari data laporan yang diinginkan
		7. Menampilkan data laporan yang diinginkan
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pelaporan	
		2. Menampilkan menu pelaporan
		3. Menampilkan form untuk mencari id transaksi

	4. Input id_transaksi yang akan dilihat laporannya	
	5. Menekan tombol ok	
		6. Mencari data laporan yang diinginkan
		7. Jika id_transaksi benar maka akan menampilkan data pelaporan
		8. Jika id_transaksi salah maka akan kembali ke menu pelaporan

Sequence Diagram



Activity Diagram

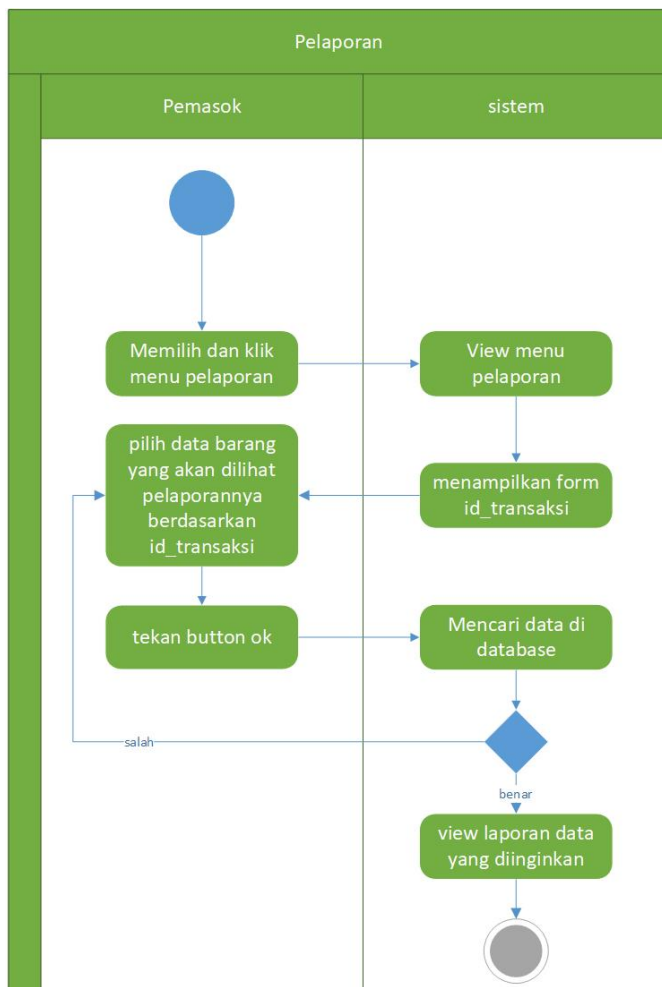
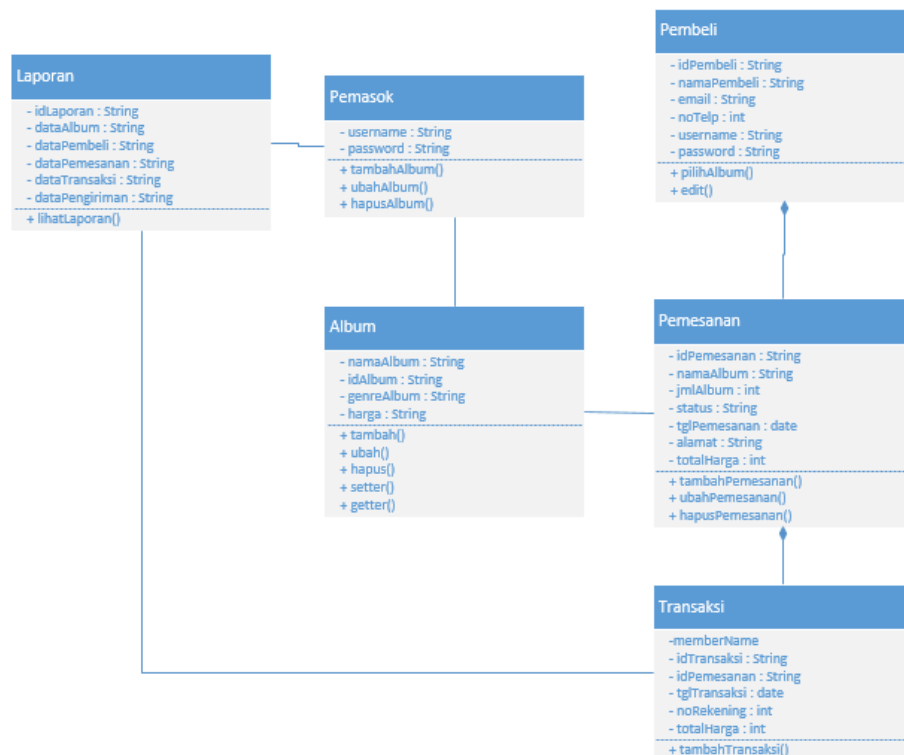


Diagram Kelas

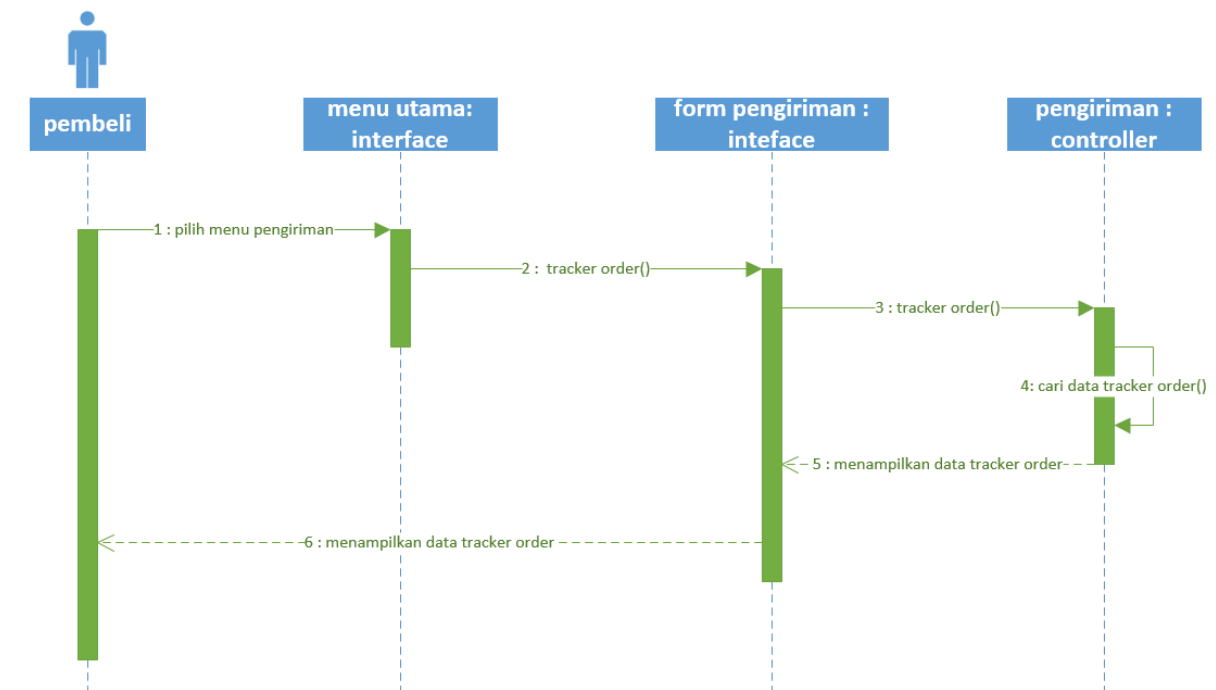


3.1.12 Use Case Pengiriman Pembeli

Use Case Scenario

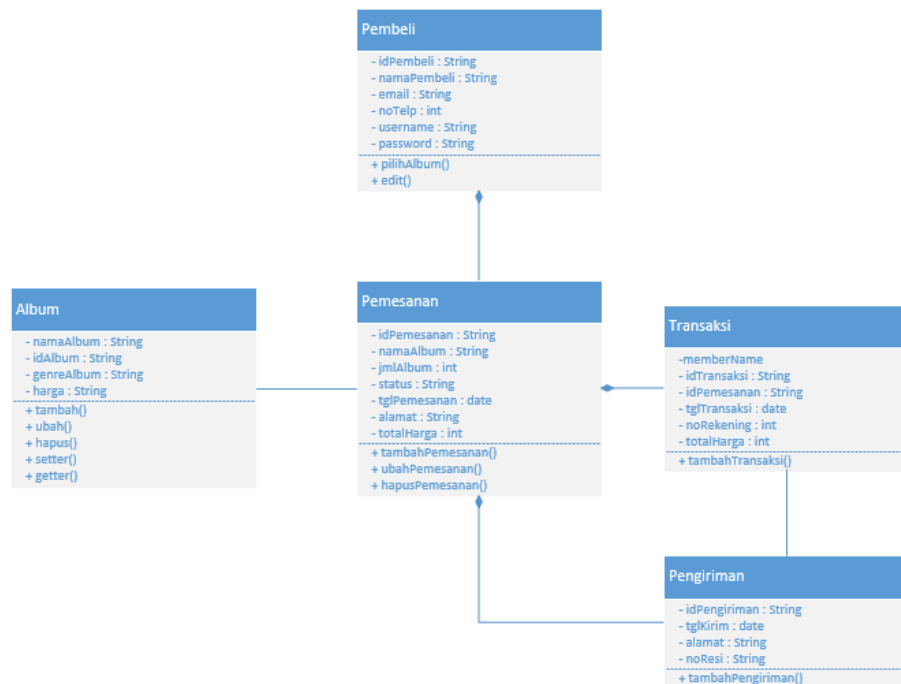
Nama Use Case	Pengiriman	
Deskripsi	Untuk pemasok dapat mengedit status pemesanan pembeli dan pembeli melakukan tracker order	
Pre-Kondisi	Jika ingin melakukan pengiriman, pembeli harus terlebih dahulu melakukan transaksi dan data transaksi harus masuk ke pemasok agar dapat mengirimkan barang yang dipesan	
Post-Kondisi	Pemasok dapat mengirimkan barang yang dipesan dan pembeli dapat menerima pengiriman	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pengiriman	
		2. Menampilkan rincian data pemesanan dan status pemesanan
	3. Mengedit status pemesanan	
	4. Menekan tombol ok	
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pengiriman	
		2. Menampilkan rincian data pemesanan dan status pemesanan
	3. Mengedit status pemesanan	
	4. Menekan tombol ok	

Sequence Diagram



Activity Diagram

Diagram Kelas



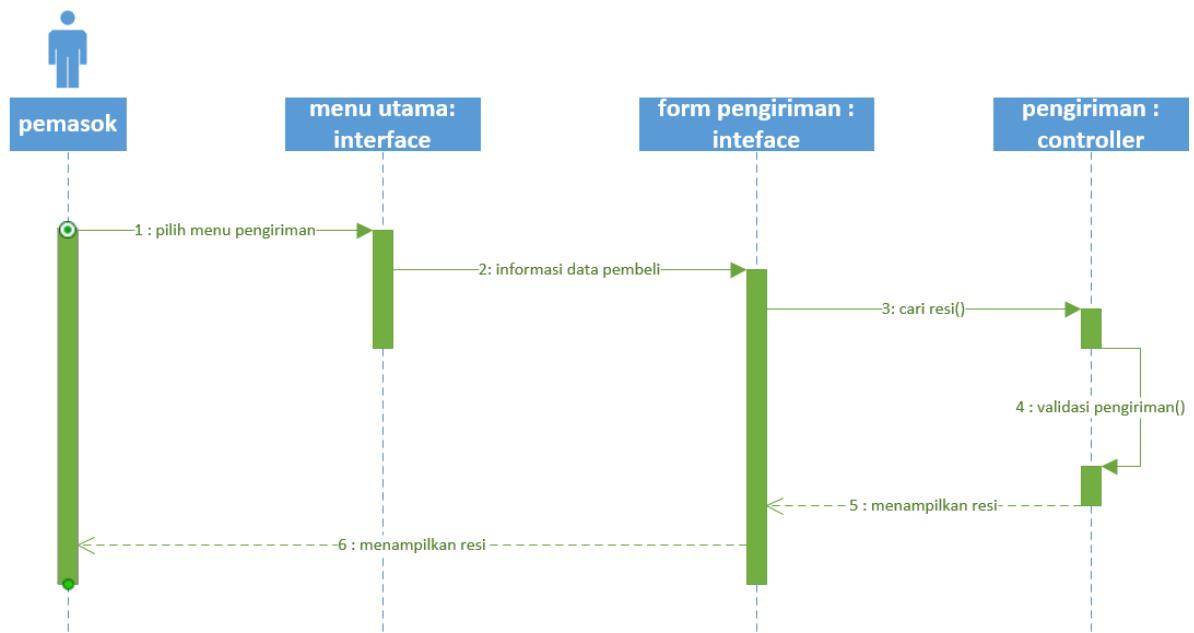
3.1.13 Use Case Pengiriman Pemasok

Use Case Scenario

Nama Use Case	Pengiriman
Deskripsi	Untuk pemasok dapat mengedit status pemesanan pembeli dan pembeli melakukan tracker order

Pre-Kondisi	Jika ingin melakukan pengiriman, pembeli harus terlebih dahulu melakukan transaksi dan data transaksi harus masuk ke pemasok agar dapat mengirimkan barang yang dipesan	
Post-Kondisi	Pemasok dapat mengirimkan barang yang dipesan dan pembeli dapat menerima pengiriman	
Skenario Utama		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pengiriman	
		2. Menampilkan menu pengiriman
		3. Menampilkan form input id_pembeli
	4. Mengisi id_pembeli yang akan diedit status pemesanannya	
	5. Tekan tombol ok	
		6. Mencari data berdasarkan id_pembeli
		7. View rincian status pemesanan
	8. Edit status pemesanan	
	9. Tekan tombol simpan	
		10. Status pemesanan diedit dan disimpan di database
Skenario Eksepsional (Alternative flow)		
	Aktor	Sistem
	1. Membuka menu pengiriman	
		2. Menampilkan menu pengiriman
		3. Menampilkan form input id_transaksi
	4. Mengisi id_transaksi yang akan diedit status pemesanannya	
	5. Tekan tombol ok	
		6. Mencari data berdasarkan id_transaksi
		7. Jika id_transaksi salah maka akan kembali ke menu awal
		8. Jika id_transaksi benar maka akan menampilkan data rincian status pemesanan
	9. Edit status pemesanan	
	10. Tekan tombol simpan	
		11. Status pemesanan diedit dan disimpan di database

Sequence Diagram



Activity Diagram

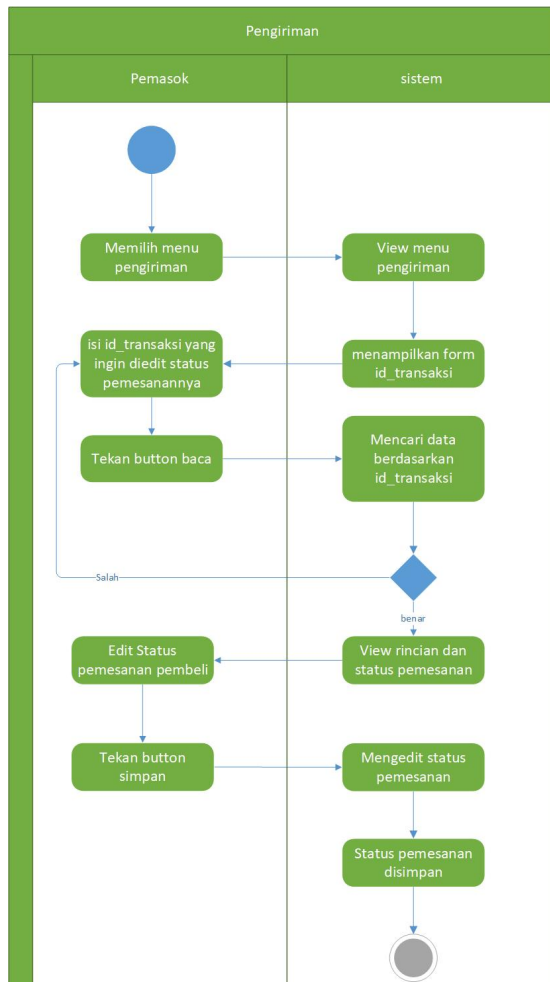
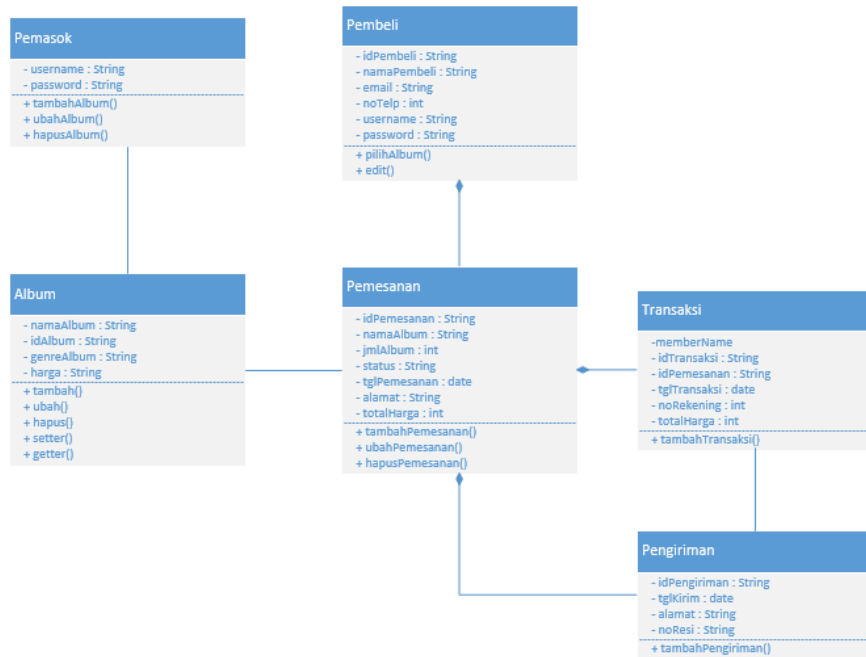


Diagram Kelas



3.2 Perancangan Detil Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pembeli	Pembeli
2	Pemasok	Pemasok
3	Login	Login
4	Registrasi	Registrasi
5	Laporan	Laporan
6	Keranjang	Keranjang
7	Album	Album
8	Pemesanan	Pemesanan
9	Transaksi	Transaksi
10	Pengiriman	Pengiriman

3.2.1 Kelas Pembeli

Nama Kelas : Pembeli

Nama Operasi	Visibility	Keterangan
<i>pilihAlbum()</i>	Public	Method untuk memilih album
<i>Edit()</i>	Public	Method untuk edit profile pembeli
Nama Atribut	Visibility	Tipe
<i>idPembeli</i>	Private	String
<i>namaPembeli</i>	Private	String
<i>Email</i>	Private	String
<i>noTelp</i>	Private	Integer
<i>Username</i>	Private	String
<i>password</i>	Private	String

3.2.2 Kelas Pemasok

Nama Kelas : Pemasok

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>tambahAlbum()</i>	Public	Method untuk menambahkan data album yang sebelumnya tidak ada di database
<i>ubahAlbum()</i>	Public	Method untuk mengedit atau mengupdate data album yang sudah ada di database
<i>hapusAlbum()</i>	Public	Method untuk menghapus data yang sudah tidak diperlukan
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>Username</i>	Private	String
<i>password</i>	Private	String

3.2.3 Kelas Login

Nama Kelas : Login

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Cek()</i>	Public	Method yang digunakan untuk mengecek akun pembeli sudah terdaftar atau belum
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>Username</i>	Private	String
<i>password</i>	Private	String

3.2.4 Kelas Registrasi

Nama Kelas : Registrasi

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>tambahAkun()</i>	Public	Method yang digunakan untuk membuat akun bagi pembeli baru yang belum memiliki akun
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>Nama</i>	Private	String
<i>Email</i>	Private	String
<i>noTelp</i>	Private	Integer
<i>tglLahir</i>	Private	String
<i>jenisKelamin</i>	Private	String

3.2.5 Kelas Laporan

Nama Kelas : Laporan

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>lihatLaporan()</i>	Public	Method untuk melihat laporan yang sebelumnya laporan tersebut sudah dibuat secara otomatis oleh sistem
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>idLaporan</i>	Private	String
<i>dataAlbum</i>	Private	String
<i>dataPembeli</i>	Private	String
<i>dataPemesanan</i>	Private	String
<i>dataTransaksi</i>	Private	String
<i>dataPengiriman</i>	Private	String

3.2.6 Kelas Keranjang

Nama Kelas : Keranjang

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>tambahKeranjang()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk menambahkan barang yang ingin disimpan atau dibeli ke dalam keranjang</i>
<i>ubahKeranjang()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk mengedit isi keranjang seperti menghapus barang yang sudah di masukkan kedalam keranjang atau mengedit kuantitas barang yang ingin dimasukkan ke keranjang</i>
<i>hapusKeranjang()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk menghapus seluruh barang yang ada di dalam keranjang</i>
<i>lihatKeranjang()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk melihat list seluruh barang yang ada dan dimasukkan di dalam keranjang</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>Id</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>idAlbum</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>idPembeli</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Harga</i>	<i>Private</i>	<i>Integer</i>
<i>jmlAlbum</i>	<i>Private</i>	<i>Integer</i>

3.2.7 Kelas Album

Nama Kelas : Album

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Tambah()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk menambahkan album</i>
<i>Ubah()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk mengubah data album</i>
<i>Hapus()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk menghapus data album</i>
<i>Setter()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk mengisi variable yang ada di data</i>
<i>Getter()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk memanggil isi dari variable</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>namaAlbum</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>idAlbum</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>genreAlbum</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>harga</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

3.2.8 Kelas Pemesanan

Nama Kelas : Orang

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>TambahPemesanan()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk menambahkan pemesanan (melakukan pemesanan)</i>
<i>ubahPemesanan()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk mengubah data pemesanan</i>
<i>hapusPemesanan()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk menghapus data pemesanan</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>idPemesanan</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>namaAlbum</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>jmlAlbum</i>	<i>Private</i>	<i>Integer</i>
<i>Status</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>tglPemesanan</i>	<i>Private</i>	<i>Date</i>
<i>Alamat</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>totalHarga</i>	<i>Private</i>	<i>Integer</i>

3.2.9 Kelas Transaksi

Nama Kelas : Orang

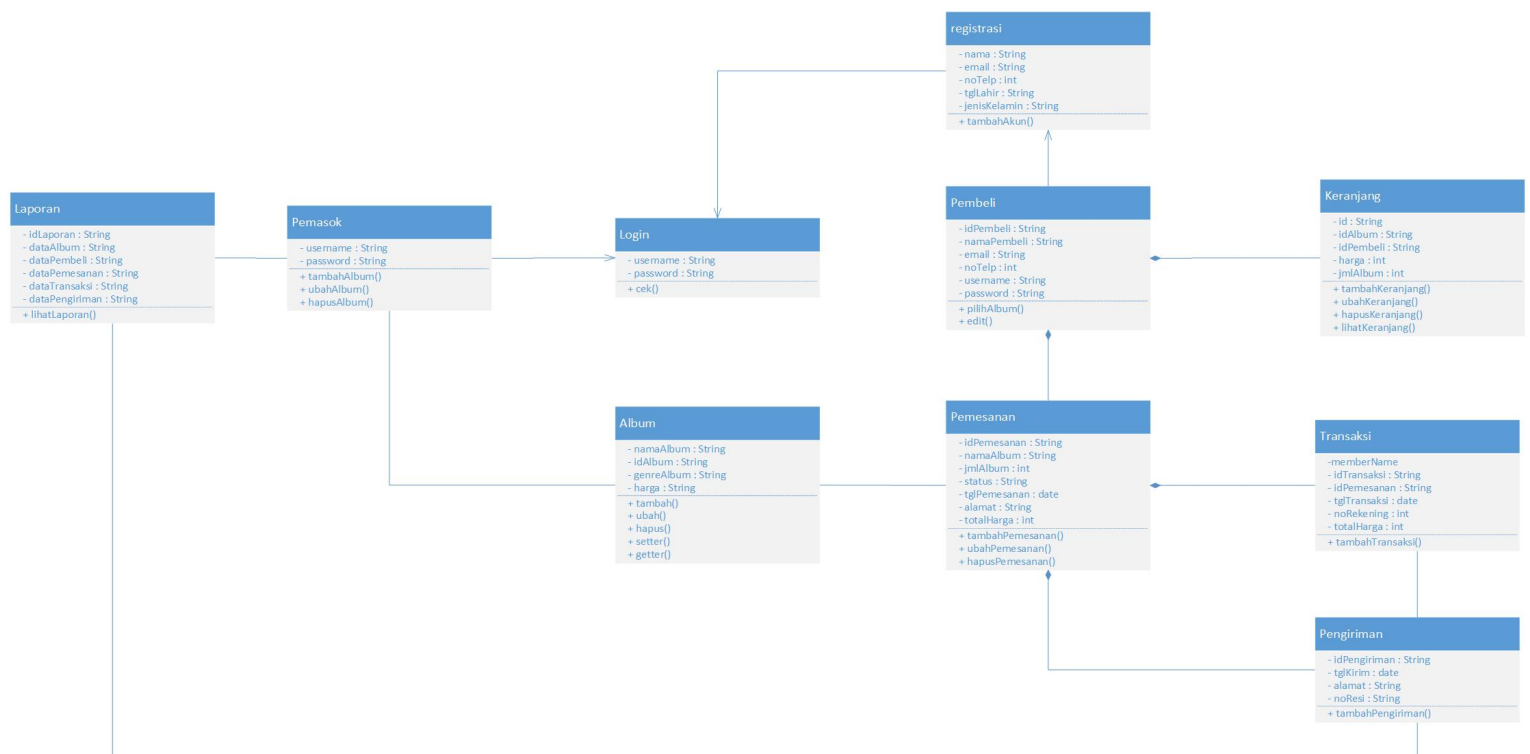
<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>tambahTransaksi()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk menambahkan atau melakukan transaksi serta bukti transaksi itu tersendiri</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>memberName</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>idTransaksi</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>idPemesanan</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>tglTransaksi</i>	<i>Private</i>	<i>Date</i>
<i>noRekening</i>	<i>Private</i>	<i>Integer</i>
<i>totalHarga</i>	<i>Private</i>	<i>Integer</i>

3.2.10 Kelas Pengiriman

Nama Kelas : Orang

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility</i>	<i>Keterangan</i>
<i>tambahPengiriman()</i>	<i>Public</i>	<i>Method untuk menambahkan data pengiriman barang untuk pembeli kedalam database</i>
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility</i>	<i>Tipe</i>
<i>idPengiriman</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>tglKirim</i>	<i>Private</i>	<i>Date</i>
<i>noResi</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>
<i>Alamat</i>	<i>Private</i>	<i>String</i>

3.3 Diagram Kelas Keseluruhan



3.4 Algoritma/Query

Bagian ini hanya diisi untuk kerangka algoritma untuk proses-proses 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.

A. Algoritma Kelas Pembeli,Pemasok

Nama Kelas : Pemasok, Pembeli

Nama Operasi : Login

Algoritma : (Algo-001)

```
Username = input
Password = input

If(Select*from Pembeli where username = Username and password = Password != null) then
begin
    Session = login_pembeli
    Show HomePembeli
end
Else if(Select*from Pemasok where username = Username and password = Password != null) then
begin
    Session = login_pemasok
    Show HomePemasok
end
Else
    Output("username atau password salah")
End if
```

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-001	Select*from Pembeli where username=Username and password=Password != null	Mencari username dan password sesuai dengan inputan pengguna yang terdapat di tabel Pembeli
Q-002	Select*from Pemasok where username=Username and password=Password != null	Mencari username dan password sesuai dengan inputan pengguna yang terdapat di tabel Pemasok

B. Algoritma Kelas Pemasok

Nama Kelas : Pemasok

Nama Operasi : Input Album, Update Album, Delete Album

Algoritma : (Algo-002)

Tambah Album

idAlbum, namaAlbum, genreAlbum, HargaAlbum = input

Data = idAlbum, namaAlbum, genreAlbum, HargaAlbum

```
if (select * from Album where idAlbum = idAlbum == null) then
    insert into Album values(idBarang, namaBarang, jumlah, harga)
```

else

output("id Album telah di input")

end if

Update Album

idAlbum, namaAlbum, genreAlbum, HargaAlbum = input

Data = idAlbum, namaAlbum, genreAlbum, HargaAlbum

```
if (select * from Album where idAlbum = idAlbum != null) then
    update Album set data = input where Album.idAlbum = idAlbum
```

else

output("id Album salah")

end if

Delete Album

idAlbum = input

Data = idAlbum, namaAlbum, genreAlbum, HargaAlbum

```
if (select * from Album where idAlbum = idAlbum != null) then
    Delete from Album where idAlbum = Data.idAlbum
```

else

output("id Album salah")

end if

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

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-003	select * from Album where idAlbum = idAlbum == null	Mencari Album sesuai dengan inputan pengguna yang terdapat di tabel Album
Q-004	insert into Album values(idBarang, namaBarang, jumlah, harga)	Menginput data Album ke database
Q-005	update Album set data = input where Album.idAlbum = idAlbum	Mengupdate data Album pada tabel Album
Q-006	Delete from Album where idAlbum = Data.idAlbum	Menghapus data Album pada tabel Album

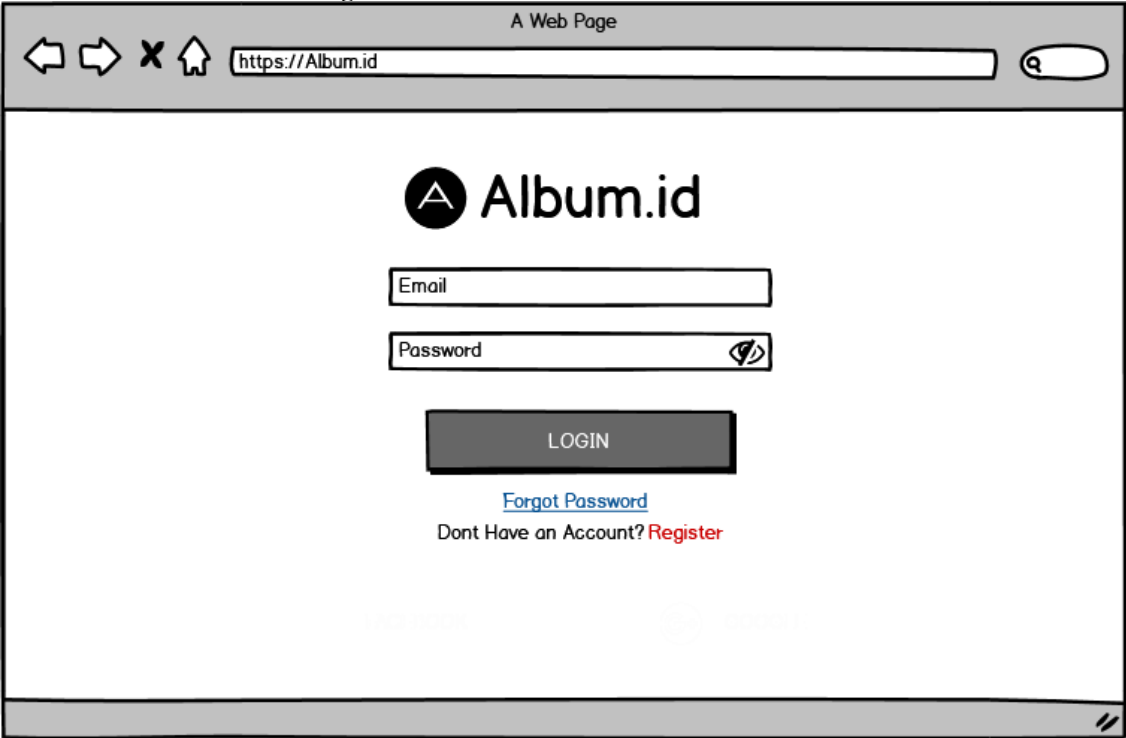
3.5 Perancangan Antarmuka

Antarmuka : Halaman Home Album.id



Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Home_Button1	Button	Login	Jika diklik akan masuk ke halaman login

Antarmuka : Halaman Login



Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Login_Button</i>	<i>Button</i>	<i>LOGIN</i>	<i>Jika diklik dan email serta password benar maka akan masuk ke dalam web</i>
<i>Login_Text1</i>	<i>SingleText</i>	<i>Email</i>	<i>Menerima input Email</i>
<i>Login_Text2</i>	<i>SingleText</i>	<i>Password</i>	<i>Menerima input PASSWORD</i>

Antarmuka : Halaman Registrasi

A Web Page

https://Album.id

Album.id

Email

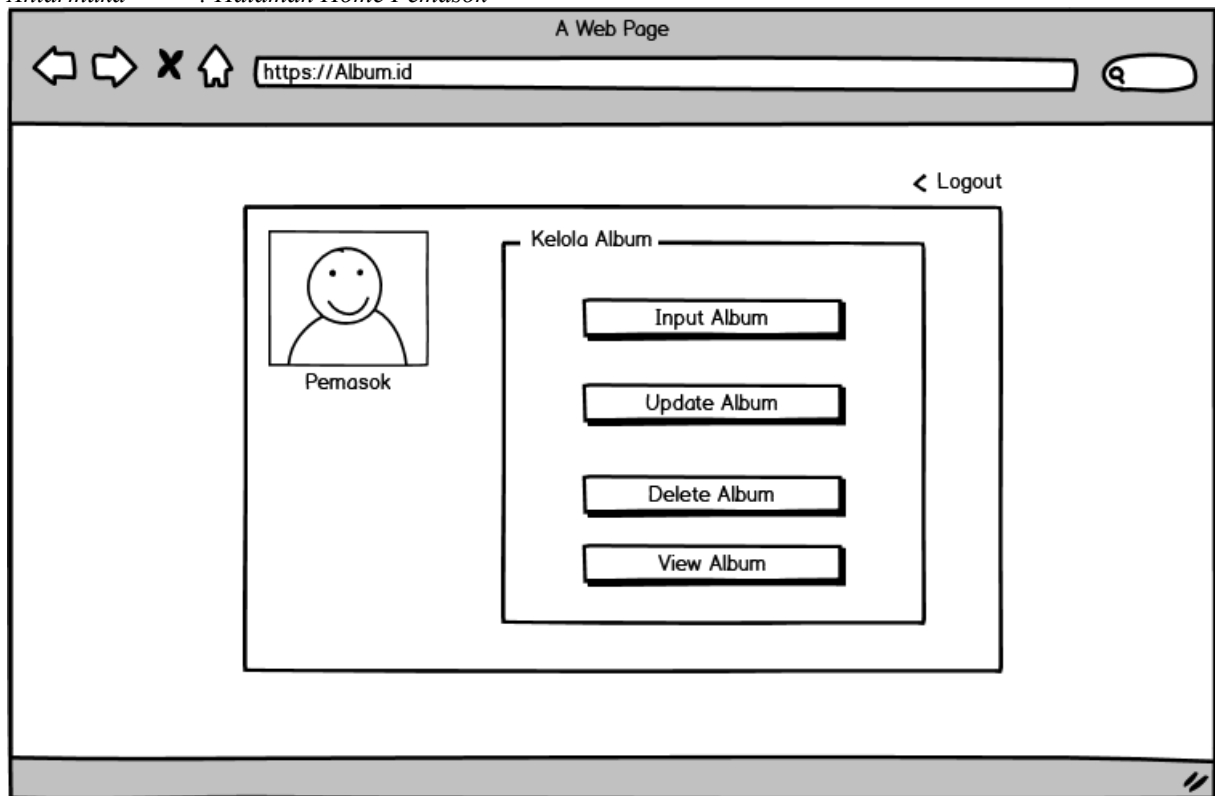
Telephone

Name

Password

REGISTER

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Regis_Button1</i>	<i>Button</i>	<i>REGISTER</i>	<i>Jika diklik maka akan menyimpan data ke database</i>
<i>Regis_Text1</i>	<i>SingleText</i>	<i>Email</i>	<i>Menerima input Email</i>
<i>Regis_Text2</i>	<i>SingleText</i>	<i>Telephone</i>	<i>Menerima input Telephone</i>
<i>Regis_Text3</i>	<i>SingleText</i>	<i>Name</i>	<i>Menerima input Name</i>
<i>Regis_Text4</i>	<i>SingleText</i>	<i>Password</i>	<i>Menerima input Password</i>

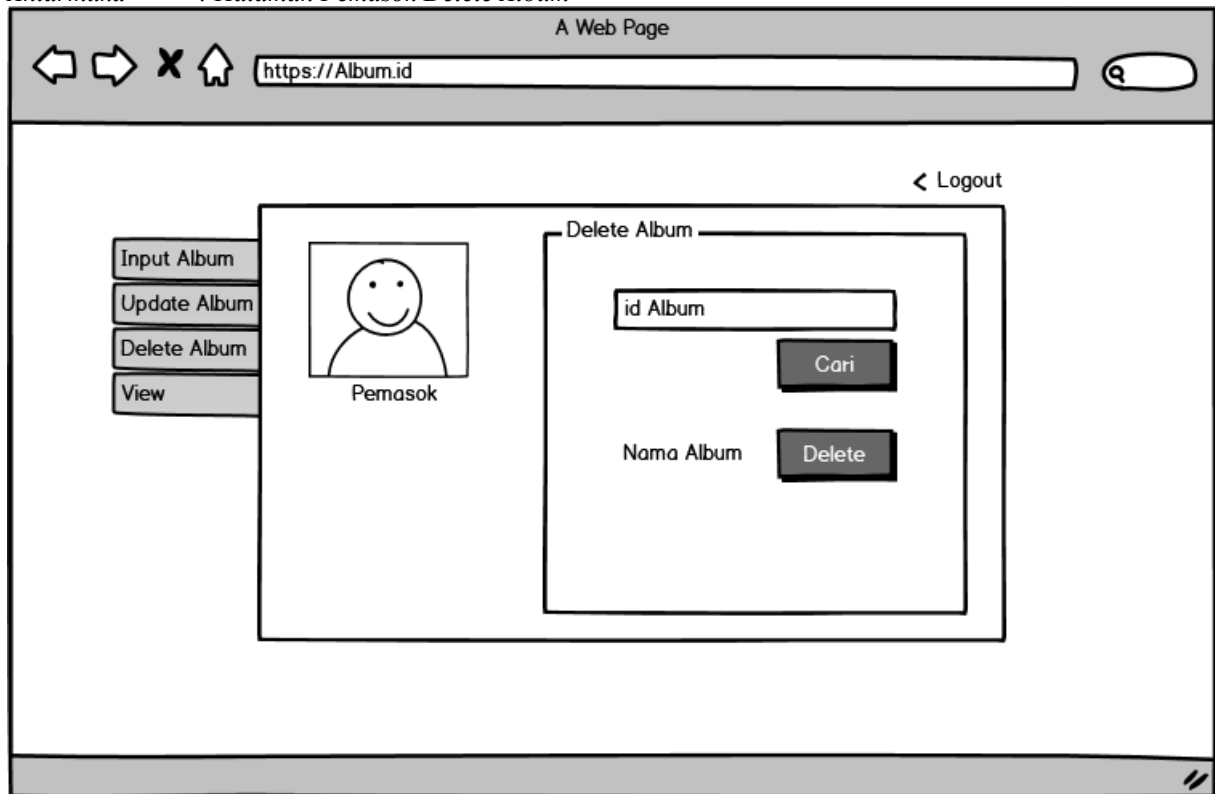


Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Pemasok Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Input</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan form input</i>
<i>Pemasok Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Update</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan form Update</i>
<i>Pemasok Button3</i>	<i>Button</i>	<i>Delete</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan form Delete</i>
<i>Pemasok Button4</i>	<i>Button</i>	<i>View</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan data album</i>
<i>Pemasok Link1</i>	<i>Link</i>	<i>Logout</i>	<i>Jika diklik akan kembali ke halaman login</i>
<i>Pemasok IMG</i>	<i>Image</i>	<i>Profil</i>	<i>Menampilkan foto profil dari pemasok</i>

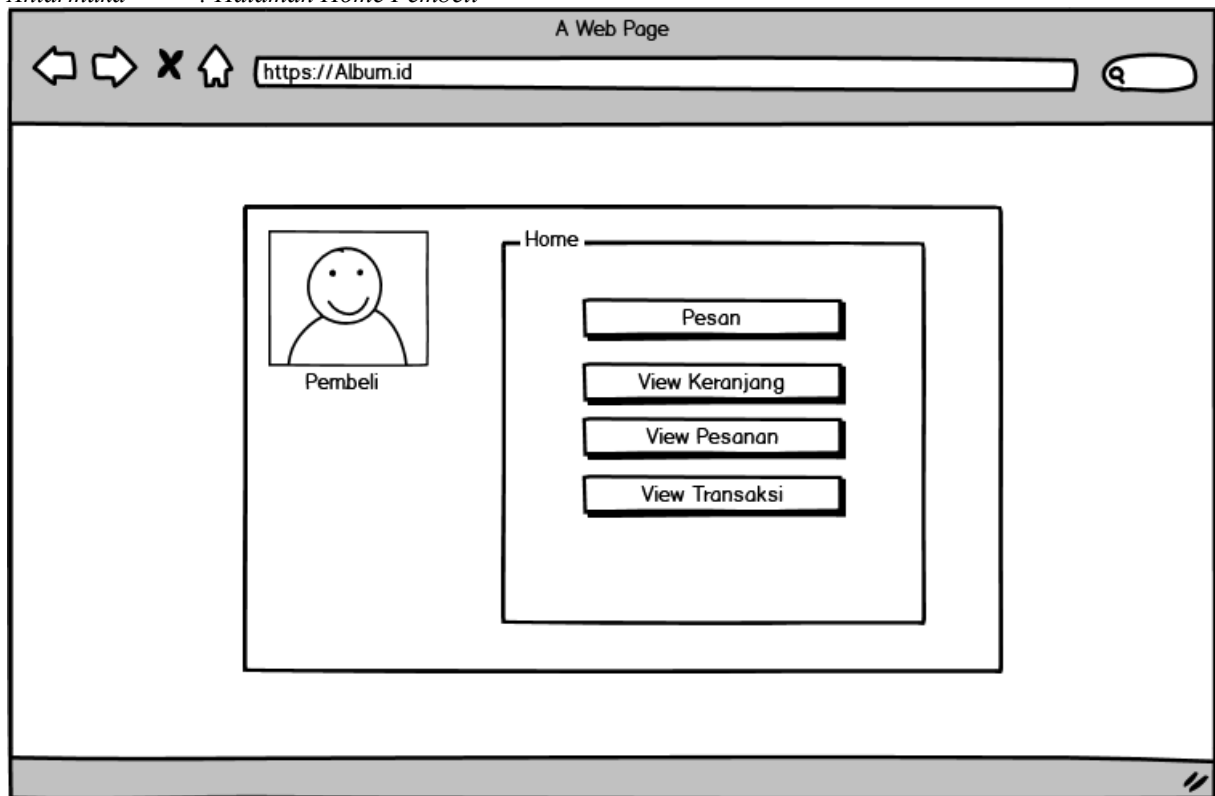
Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Pemasok Text1	SingleText	idAlbum	Menerima input idAlbum
Pemasok Text2	SingleText	namaAlbum	Menerima input namaAlbum
Pemasok Text3	SingleText	genreAlbum	Menerima input genreAlbum
Pemasok Text4	SingleText	hargaAlbum	Menerima input hargaAlbum
Pemasok Button5	Button	Input	Jika diklik akan menginput Album di database
Pemasok IMG	Image	Profil	Menampilkan foto profil dari pemasok
Pemasok Link1	Link	Logout	Jika diklik akan kembali ke halaman login

The screenshot shows a web application interface for a supplier (Pemasok) to update an album. The browser window title is 'A Web Page' and the address bar shows 'https://Album.id'. On the left, a sidebar contains four buttons: 'Input Album', 'Update Album', 'Delete Album', and 'View'. The main content area has a 'Logout' link in the top right. Below it, there's a section for the user profile labeled 'Pemasok', which includes a circular placeholder for a profile picture. To the right of the profile is a form titled 'Update Album' containing four text input fields: 'id Album', 'Nama Album', 'Genre Album', and 'Harga Album'. An 'Update' button is positioned at the bottom right of this form.

Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Pemasok_Text5	SingleText	idAlbum	Menerima input idAlbum
Pemasok_Text6	SingleText	namaAlbum	Menerima input namaAlbum
Pemasok_Text7	SingleText	genreAlbum	Menerima input genreAlbum
Pemasok_Text8	SingleText	hargaAlbum	Menerima input hargaAlbum
Pemasok_Button6	Button	Update	Jika diklik akan mengupdate Album di database
Pemasok_IMG	Image	Profil	Menampilkan foto profil dari pemasok
Pemasok_Link1	Link	Logout	Jika diklik akan kembali ke halaman login

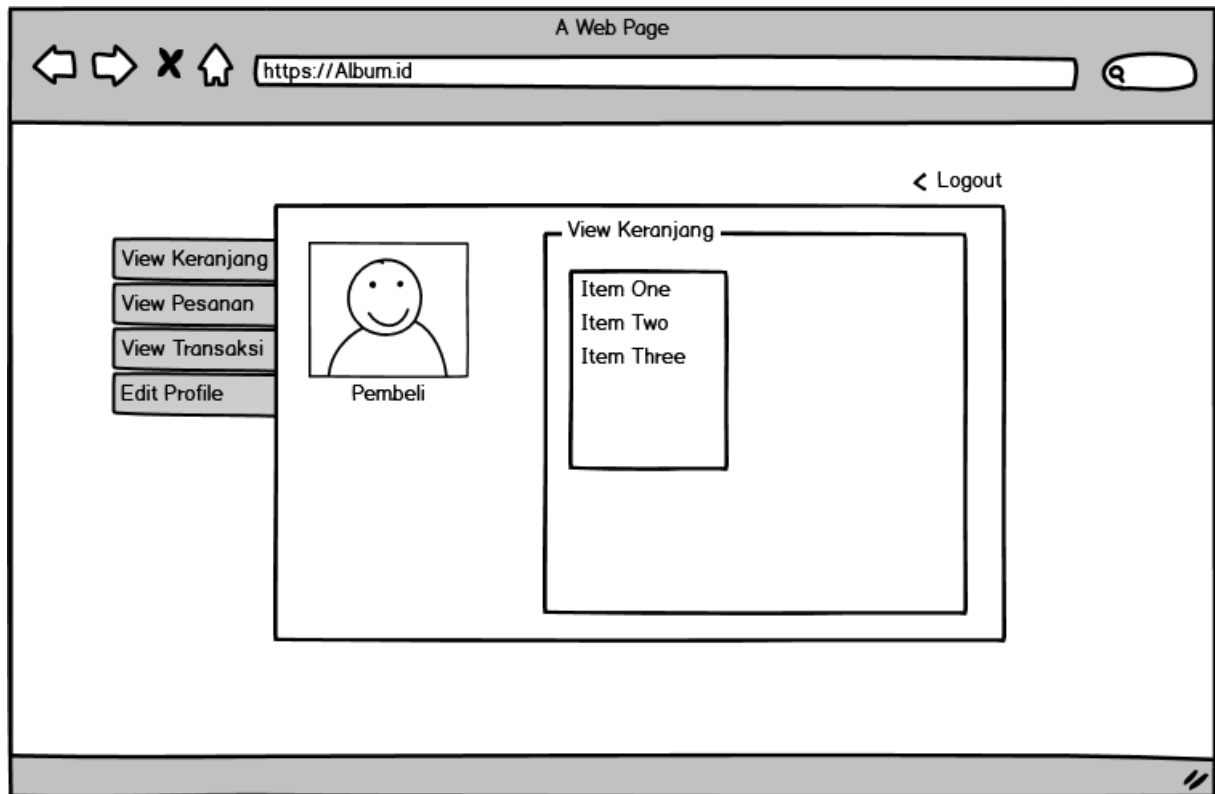


Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Pemasok Text9	SingleText	idAlbum	Menerima input idAlbum
Pemasok Button7	Button	Cari	Jika diklik akan mencari idAlbum di database
Pemasok Button8	Button	Delete	Jika diklik akan menghapus Album di database
Pemasok IMG	Image	Profil	Menampilkan foto profil dari pemasok
Pemasok Link1	Link	Logout	Jika diklik akan kembali ke halaman login

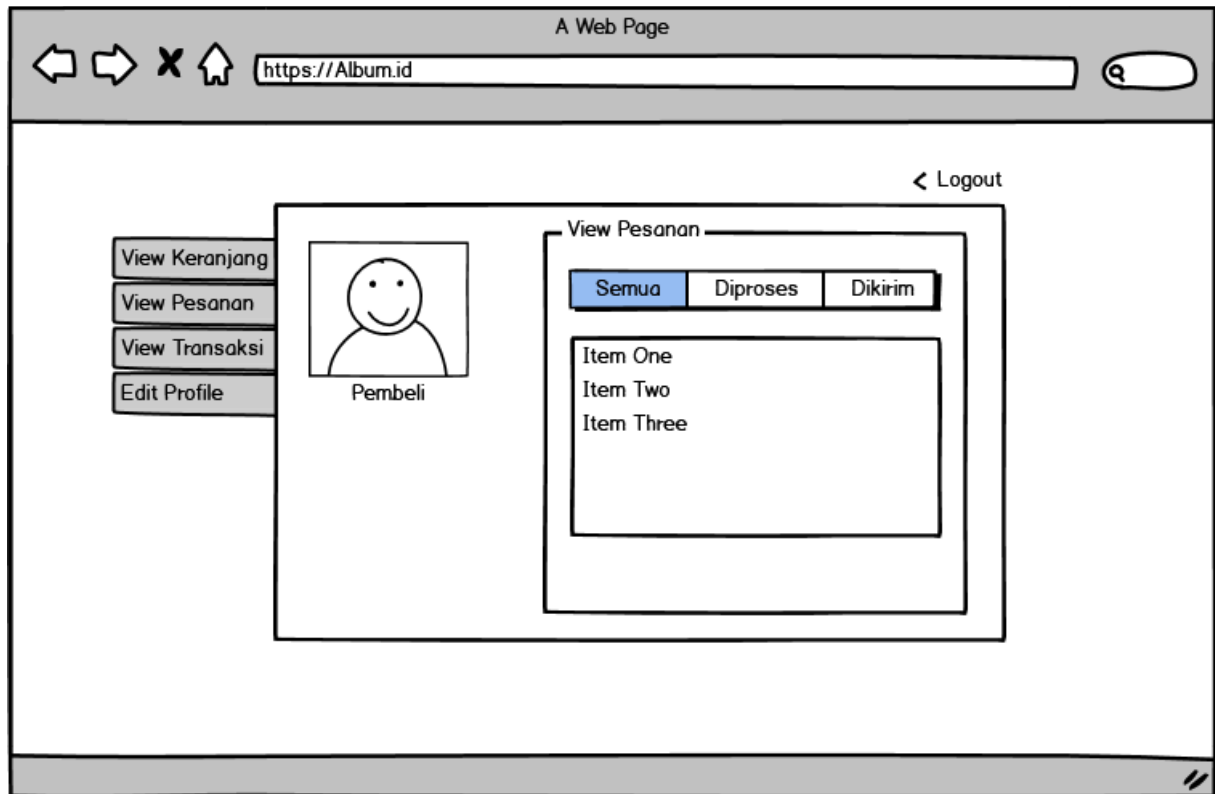


Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Pembeli Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Pesan</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan form Pesan</i>
<i>Pembeli Button2</i>	<i>Button</i>	<i>View Keranjang</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan Halaman Keranjang</i>
<i>Pembeli Button3</i>	<i>Button</i>	<i>View Pesanan</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan Halaman Pesanan</i>
<i>Pembeli Button4</i>	<i>Button</i>	<i>View Transaksi</i>	<i>Jika diklik akan menampilkan Halaman Transaksi</i>
<i>Pemasok IMG</i>	<i>Image</i>	<i>Profil</i>	<i>Menampilkan foto profil dari pemasok</i>

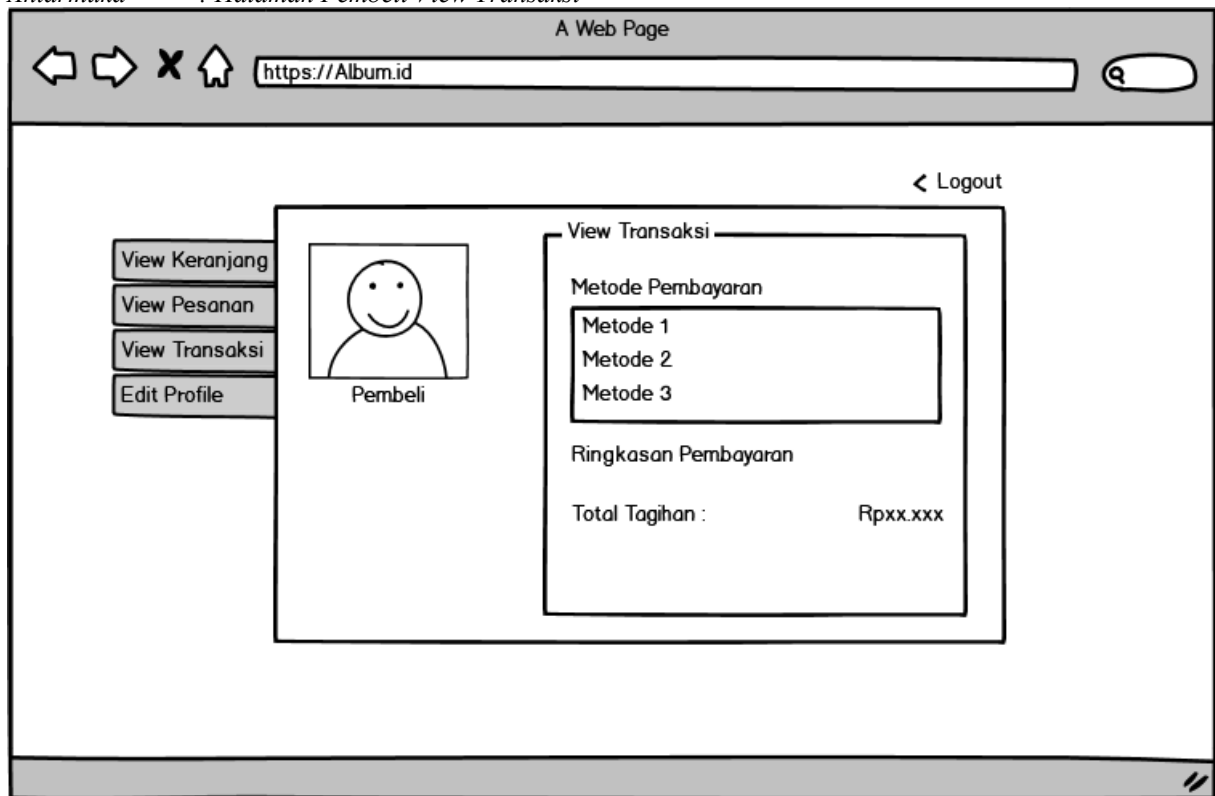
Antarmuka : Halaman pembeli view keranjang



Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>Pembeli Link1</i>	<i>Link</i>	<i>Logout</i>	<i>Jika diklik akan kembali ke halaman login</i>
<i>TXF1</i>	<i>Text Field</i>	<i>Keranjang</i>	<i>Menampilkan item keranjang</i>
<i>Pembeli IMG</i>	<i>Image</i>	<i>Profil</i>	<i>Menampilkan foto profil dari pemasok</i>

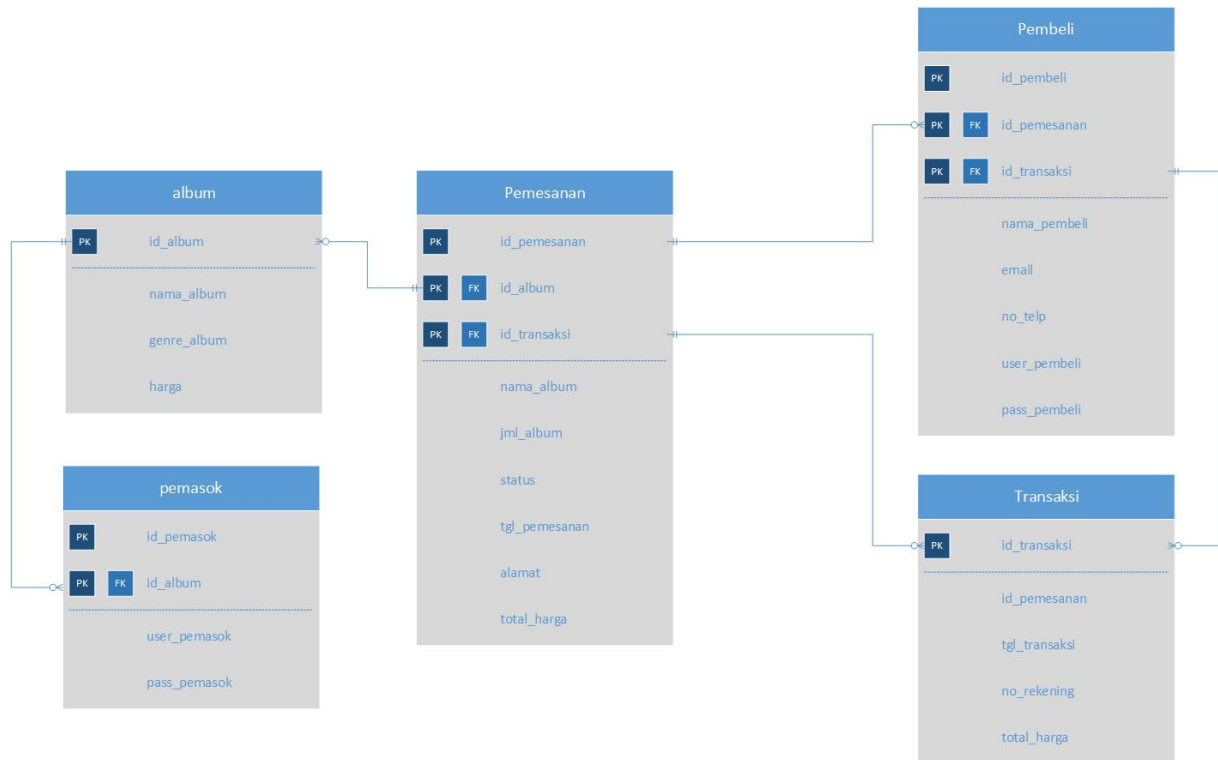


Id_Objek	Jenis	Nama	Keterangan
Pembeli_Bar1	Button Bar	Semua	Jika diklik akan menampilkan data semua pesanan
Pembeli_Bar2	Button Bar	Diproses	Jika diklik akan menampilkan data pesanan diproses
Pembeli_Bar3	Button Bar	Dikirim	Jika diklik akan menampilkan data pesanan dikirim
TXF2	Text Field	Pesanan	Menampilkan item pesanan
Pembeli_Link1	Link	Logout	Jika diklik akan kembali ke halaman login
Pembeli_IMG	Image	Profil	Menampilkan foto profil dari pemasok



Id Objek	Jenis	Nama	Keterangan
<i>TXF3</i>	<i>Text Field</i>	<i>Metode Pembayaran</i>	<i>Menampilkan pilihan metode pembayaran</i>
<i>Pembeli IMG</i>	<i>Image</i>	<i>Profil</i>	<i>Menampilkan foto profil dari pemasok</i>
<i>Pembeli Link2</i>	<i>Link</i>	<i>Logout</i>	<i>Jika diklik akan kembali ke halaman login</i>

3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas



4 Matriks Kerunutan

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	Pemasok	Kelola Album(input,update,delete)
2	Pemasok,Pembeli	Login
3	Pembeli	Registrasi
4	Pemasok,Admin	Laporan
5	Pembeli	Keranjang
6	Pembeli,Pemasok	Album
7	Pembeli	Pemesanan
8	Pembeli	Transaksi
9	Pemasok,Pembeli	Pengiriman