

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

BakatKu

untuk:

<Nama User>

Dipersiapkan oleh:

<Nomor Grup & Anggota>

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

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

DAFTAR PERUBAHAN

| Revisi | Deskripsi |
| --- | --- |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |
| E |  |
| F |  |
| G |  |

| INDEX  TGL | - | A | B | C | D | E | F | G |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ditulis oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Diperiksa oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Disetujui oleh |  |  |  |  |  |  |  |  |

Daftar Halaman Perubahan

| Halaman | Revisi | Halaman | Revisi |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

Daftar Isi

[**1. Pendahuluan**](#_gjdgxs) **5**

[Tujuan Penulisan Dokumen](#_30j0zll) [6](#_30j0zll)

[Lingkup Masalah](#_1fob9te) [6](#_1fob9te)

[Definisi dan Istilah](#_3znysh7) [6](#_3znysh7)

[Referensi](#_2et92p0) [6](#_2et92p0)

[Sistematika Pembahasan](#_tyjcwt) [6](#_tyjcwt)

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

[Rancangan Lingkungan Implementasi](#_1t3h5sf) [7](#_1t3h5sf)

[Deskripsi Arsitektural](#_4d34og8) [7](#_4d34og8)

[Deskripsi Komponen](#_2s8eyo1) [7](#_2s8eyo1)

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

[Realisasi Use Case](#_26in1rg) [8](#_26in1rg)

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

[Identifikasi Kelas](#_35nkun2) [8](#_35nkun2)

[Sequence Diagram](#_1ksv4uv) [8](#_1ksv4uv)

[Diagram Kelas](#_z337ya) [8](#_z337ya)

[Perancangan Detil Kelas](#_3j2qqm3) [8](#_3j2qqm3)

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

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

[Diagram Kelas Keseluruhan](#_2xcytpi) [9](#_2xcytpi)

[Algoritma/Query](#_1ci93xb) [9](#_1ci93xb)

[Diagram Statechart](#_1pxezwc) [9](#_1pxezwc)

[Perancangan Antarmuka](#_3whwml4) [9](#_3whwml4)

[Perancangan Representasi Persistensi Kelas](#_2bn6wsx) [10](#_2bn6wsx)

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

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

# 1. Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini dibuat bertujuan untuk menjelaskan secara terperinci mengenai rancangan perangkat lunak yang akan dibuat, baik berupa deskripsi perancangan lingkungan implementasi dan dekomposisi fungsional modul, deskripsi data dalam bentuk basis data yang akan digunakan dalam pembuatan perangkat lunak. Semua modul dikembangkan dari proses-proses yang telah dijabarkan didalam dokumen SKPL. Dan setiap modul akan dirancang lebih lanjut menjadi fungsi dan prosedur dengan algoritma terperinci untuk setiap fungsi/prosedurnya. Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk mencarikan jasa untuk bakat bakat yang biasa dibutuhkan untuk acara formal maupun non-formal. Mencangkup penyanyi, penyanyi unik, penari, pemain sirkus, teater, komedian, komika, actor, model, dan lain lain.

Tujuan penulisan DPPL :

1. Sebagai panduan dalam melakukan implementasi perangkat lunak BakatKu sehingga akan lebih memudahkan dalam pengkodean perangkat lunak.   
2. Dapat memberikan gambaran yang lebih terperinci mengenai rancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

3. Untuk memastikan bahwa semua fungsi dan prosedur yang akan dibuat telah memenuhi spesifikasi kebutuhan sesuai dokumen SKPL yang telah dibuat sebelumnya.

## Lingkup Masalah

Bakatku adalah aplikasi pencari bakat dimana aplikasi ini mencarikan jasa untuk bakat bakat yang biasa dibutuhkan untuk acara formal maupun non-formal. Mencangkup penyanyi, penyanyi unik, penari, pemain sirkus, teater, comedian, komika, actor, model dan lain lain. Mitra dari Bakatku terjamin profesionalitasnya karena telah memasuki proses seleksi oleh tim Talent Seeker Bakatku dengan minimal terampil dalam bidang tersebut selama 1 tahun dan atau mempunyai prestasi atas bakat yang dimiliki.

## Definisi dan Istilah

1. User : Orang yang menggunakan dan terlibat langsung dengan perangkat lunak
2. Mitra : Orang yang menampilkan bakat
3. Manager : Orang yang mengurus mitra
4. Agensi : Orang yang menaungi mitra
5. Use Case : Gambaran atau interaksi yang saling berkaitan antara aktor dan sistem
6. Use Case Scenario : Menjelaskan Use Case Diagram

## Referensi

Dokumen Acuan yang dipergunakan dalam penulisan dokumen ini adalah:

1. SKPL Bakatku
2. Jurusan Teknik Informatika – Institut Teknologi Bandung Panduan GL02AT , Panduan Penggunaan dan Pengisian Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak.

## Sistematika Pembahasan

Dokumen DPPL BakatKu ini menjelaskan mengenai perancangan perangkat lunak. Dokumen ini menjelaskan perancangan modul-modul perangkat lunak yang akan digunakan sesuai dengan SKPL beserta dekomposisi modulnya, tabel-tabel yang akan diimplementasikan, algoritma dan pernyataan SQL yang akan digunakan

Dokumen ini terdiri dari bab dengan rincian sebagai berikut :

- Bab 1 Pendahuluan, bagian utama berisi penjelasan tentang dokumen yang mencakup tujuan penulisan dokumen, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan definisi, referensi dan deskripsi umum dokumen yang merupakan ikhtisar dari dokumen DPPL.

- Bab 2 Deskripsi Perancangan Global, bagian yang berisi penjelasan tentang rancangan lingkungan implementasi perangkat lunak.

- Bab 3 Perancangan Rinci, bagian ini berisi penjelasan mengenai realisasi use case, detil kelas keseluruhan, algoritma, antarmuka, pesan, report, dan representasi persistensi kelas.\

- Bab 4 Matriks Kerunutan, berisi mengenai use case dan class yang berkaitan dengan functional requirements

# Deskripsi Perancangan Global

## Rancangan Lingkungan Implementasi

Spesifikasi lingkungan implementasi pengembangan perangkat lunak BakatKu akan diuraikan pada tabel. Spesifikasi tersebut meliputi Sistem Operasi, DBMS, Development Tools dan Bahasa Pemrograman yang dipakai.

| Spesifikasi Bakatku | |
| --- | --- |
| Sistem Operasi | Android, iOS, Browser |
| DBMS | MySQL |
| Development Tools | Visual Studio Code, Bootstrap Studio |
| Bahasa Pemrograman | Go, HTML, CSS, JavaScript |
| Framework | go-fiber, React Hooks, Bootstrap |

**Table 2.1 Lingkungan Implementasi BakatKu**

## Deskripsi Arsitektural

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

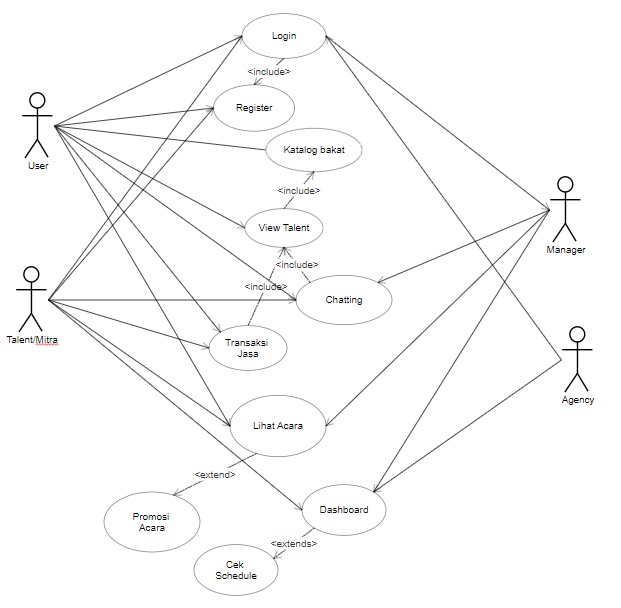
## Deskripsi Komponen

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

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

# Perancangan Rinci

## Realisasi Use Case



### Use Case Register

Jika use case ini akan direalisasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web, maka subbab yang terkait dengan perancangan elemen aplikasi berbasis web harus diisi.

#### Identifikasi Kelas

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

| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Tipe Kelas* |
| --- | --- | --- |
| 1. | User | Entitas |
|  |  |  |
|  |  |  |

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

#### Sequence Diagram

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

#### Diagram Kelas

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

## Perancangan Detil Kelas

*Bagian ini diisi dengan daftar seluruh kelas dalam tabel berikut:*

| *No* | *Nama Kelas Perancangan* | *Nama Kelas Analisis Terkait* |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

*Untuk setiap kelas:*

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

### Kelas <nama kelas>

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

*Nama Kelas : ……..*

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

### Kelas <nama kelas>

## Diagram Kelas Keseluruhan

*Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan.*

## Algoritma/Query

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

Contoh:

*Nama Kelas :*

*Nama Operasi :*

*Algoritma : (Algo-xxx)*

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

*Query :*

| *No Query* | *Query* | *Keterangan* |
| --- | --- | --- |
| *Q-xxx* |  | *Tuliskan fungsi dari querynya* |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Perancangan Antarmuka

*Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka.*

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

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

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

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

## Perancangan Representasi Persistensi Kelas

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

# Matriks Kerunutan

*Mapping use case dengan kelas-kelas terkait*

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

# 