

DPPL-01

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

**BENCHMARK BUDDY: Aplikasi Website Rekomendasi Laptop
dan Komputer**

untuk:

Tugas Mata Kuliah

IF 46 07 - Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak

Dipersiapkan oleh:

Aaron Barrichello Pattinama -1301223337

Aydin Shidqi Athalla K - 1301223179

Daffa Ananta Rachman - 1301223140

Frederico de Rosari - 1301220215

Khairunida Khumaira - 1301223216


M Rafli Adhan S - 130122302

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
--	------------------------------	----------------------	----------------

	Universitas Telkom	<i>DPPL-xx</i> <i><xx:no grp></i>		<i><#>/<jml #</i>
		Revisi	<i><nomor revisi></i>	<i>Tgl: <isi tanggal></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

Daftar Isi	5
Daftar Tabel	7
Daftar Gambar	8
1. Pendahuluan	9
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	9
1.2 Lingkup Masalah	9
1.3 Definisi dan Istilah	9
1.4 Referensi	9
2 Perancangan Global	10
2.1 Rencana Lingkungan Implementasi	10
2.2 Gambar Arsitektur Perangkat Lunak	10
Gambarkan rancangan arsitektur Perangkat Lunak	10
3 Perancangan Rinci	11
3.1 Realisasi Use Case	11
3.1.1 Use Case #1 < Login >	11
3.1.1.1 Use Case Scenario #1 < Login >	11
3.1.1.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #1 <Login>	11
3.1.1.3 Identifikasi Object dan Tipe Kelas #1 <nama use case 1>	13
3.1.1.4 Sequence Diagram #1 <nama use case 1>	14
3.1.2 Use Case #2 <nama use case 2>	14
3.1.2.1 Use Case Scenario #2 <nama use case 2>	14
3.1.2.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 <nama use case 2>	15
3.1.2.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 <nama use case 2>	16
3.1.2.4 Sequence Diagram #2 <nama use case 2>	16
3.1.3 Use Case #3 <nama use case 3>	4
3.1.3.1 Use Case Scenario #3 <nama use case 3>	4
3.1.3.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #3 <nama use case 3>	4
3.1.3.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #3 <nama use case 3>	4
3.1.3.4 Sequence Diagram #3 <nama use case 3>	4
3.1.4 Use Case #4 <nama use case 4>	4
3.1.4.1 Use Case Scenario #4 <nama use case 4>	4
3.1.4.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #4 <nama use case 4>	4
3.1.4.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #4 <nama use case 4>	4
3.1.4.4 Sequence Diagram #4 <nama use case 4>	4
3.1.5 Use Case #5 <nama use case 5>	20
3.1.5.1 Use Case Scenario #5 <nama use case 5>	20
3.1.5.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #5 <nama use case 5>	20
3.1.5.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #5 <nama use case 5>	23
3.1.5.4 Sequence Diagram #5 <nama use case 5>	23
3.1.6 Use Case #6 <Pilih Device>	4

3.1.6.1	Use Case Scenario #6 <nama use case 6>.....	4
3.1.6.2	UI Design dan Deskripsi Objek UI #6<nama use case 6>	4
3.1.6.3	Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #6 <nama use case 6>	4
3.1.6.4	Sequence Diagram #6 <nama use case 6>	4
3.1.7	Use Case #7 <nama use case 7>	4
3.1.7.1	Use Case Scenario #7 <nama use case 7>.....	4
3.1.7.2	UI Design dan Deskripsi Objek UI #7 <nama use case 7>	4
3.1.7.3	Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #7 <nama use case 7>	4
3.1.7.4	Sequence Diagram #7<nama use case 7>	4
3.1.8	Use Case #8 <nama use case 8>	26
3.1.8.1	Use Case Scenario #8 <nama use case8>.....	4
3.1.8.2	UI Design dan Deskripsi Objek UI #8 <nama use case 8>	26
3.1.8.3	Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #8 <nama use case 8>	28
3.1.8.4	Sequence Diagram #8<nama use case 8>	28
3.1.9	Use Case #9 <nama use case 9>	4
3.1.9.1	Use Case Scenario #9 <nama use case 9>.....	4
3.1.9.2	UI Design dan Deskripsi Objek UI #9<nama use case 9>	4
3.1.9.3	Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #9<nama use case9>	4
3.1.9.4	Sequence Diagram #9 <nama use case 9>	4
3.2	Diagram Kelas Keseluruhan	32
3.2.1	Deskripsi Kelas	33
3.3	Perancangan Persisten Data.....	33
3.4	Perancangan Algoritma dan/atau Query.....	33
4	Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)	33

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

Daftar Tabel

Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

tujuan utama dari dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak ini merupakan dokumen spesifikasi Aplikasi Rekomendasi Laptop dan Komputer. Jenis-jenis dan spesifikasi perangkat dapat membantu para pengguna untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka, performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut tambahan yang dimiliki sistem untuk menjalankan aplikasi. SKPL-Aplikasi Rekomendasi Laptop dan Komputer juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak, karakteristik program, asumsi dan ketergantungan perangkat lunak ini.

1.2 Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan diselesaikan oleh aplikasi kami :

- A. Menjadi aplikasi website pihak ketiga (3rd party) untuk website-website toko yang mengacu pada komponen dan spesifikasi perangkat.
- B. Mempermudah pengguna untuk memilih spesifikasi dan jenis perangkat yang dibutuhkan.
- C. Sebagai akses dalam ilmu pengetahuan komputer.
- D. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyajikan informasi lebih akurat dan membantu dalam proses pemilihan perangkat.

1.3 Definisi dan Istilah

Keyword	Definisi
SKPL	Dokumen yang berisi spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
Customer Service	Aktor yang memberi user petunjuk dan saran ketika user kebingungan dalam menggunakan aplikasi ataupun memilih perangkat yang sesuai.
Database	Data yang dikelola dan tersimpan di dalam server.
Perangkat	Sebuah objek yang mengacu pada komputer dan laptop beserta spesifikasi dan komponen nya
Admin	Aktor yang mengatur semua fungsi dan sistem dalam aplikasi website.
Chat	Sarana komunikasi antar pengguna dan Customer Service

1.4 Referensi

Daftar referensi yang kami gunakan sebagai acuan dalam pengerjaan DPPL ini:

1. SKPL SI, S. Thya Safitri & Waydu Adi Prabowo
2. userbenchmark.com
3. Google.com

2 Perancangan Global

2.1 Rencana Lingkungan Implementasi

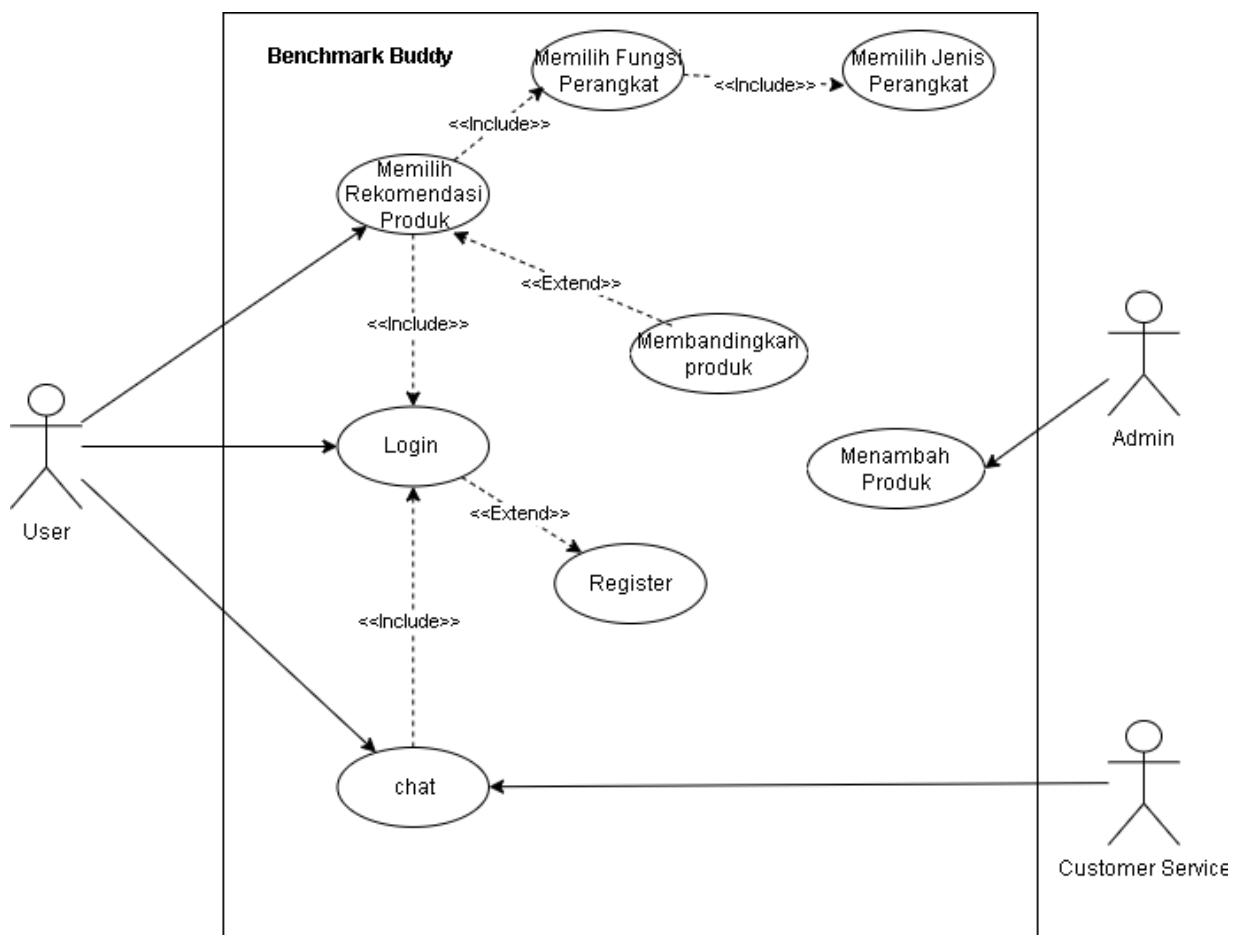
Aplikasi Rekomendasi Laptop dan Komputer adalah aplikasi yang memberikan bantuan kepada pengguna yang masih awam terhadap teknologi dalam memilih perangkat komputer atau laptop sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu aplikasi ini juga dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan memastikan bahwa perangkat yang dipilih memiliki kinerja yang optimal untuk tugas-tugas yang akan dilakukan.

Tujuan dari aplikasi Rekomendasi Laptop dan komputer dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat yakin bahwa mereka memilih perangkat yang sesuai dengan kebutuhan mereka, aplikasi ini juga dapat berperan sebagai sumber edukasi bagi pengguna yang ingin memahami lebih dalam mengenai spesifikasi perangkat keras dan perbedaan antara berbagai komponen komputer/laptop dan juga pengguna dapat menghindari pemborosan keuangan pada fitur atau spesifikasi yang tidak dibutuhkan.

Berikan penjelasan singkat tentang perancangan arsitektur PL yang akan dibangun.

2.2 Gambar Arsitektur Perangkat Lunak

Gambarkan rancangan arsitektur Perangkat Lunak



3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Login	Page awal sebelum masuk ke home page.
#2	Register	Page buat akun baru user.
#3	Pilih Jenis Perangkat	Page pilihan antara 2 jenis perangkat
#4	Pilih Fungsi Perangkat	Page pilihan antara 3 fungsi perangkat untuk jenis perangkat yang spesifik
#5	Pilih Rekomendasi Produk	Page yang akan menampilkan beberapa produk sesuai dengan pilihan user sebelumnya
#6		
#7		
#8	Tamabah Produk	Page dimana admin dapat menambahkan produk ke dalam database

3.1.1 Use Case #1 < Login >

3.1.1.1 Use Case Scenario #1 < Login >

Skenario Use Case #1 :

i. Pre-Condition :

User telah berada pada page login.

ii. Use Case Description

- User masuk ke halaman login.
- User memasukkan username dan password pada page login.
- User klik tombol “login”.
- Data user akan divalidasi berdasarkan databse yang telah disimpan.
- Jika data valid, user masuk ke homepage.

iii. Post-Condition

Data user telah divalidasi dan user masuk ke homepage.

3.1.1.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #1 < Login >

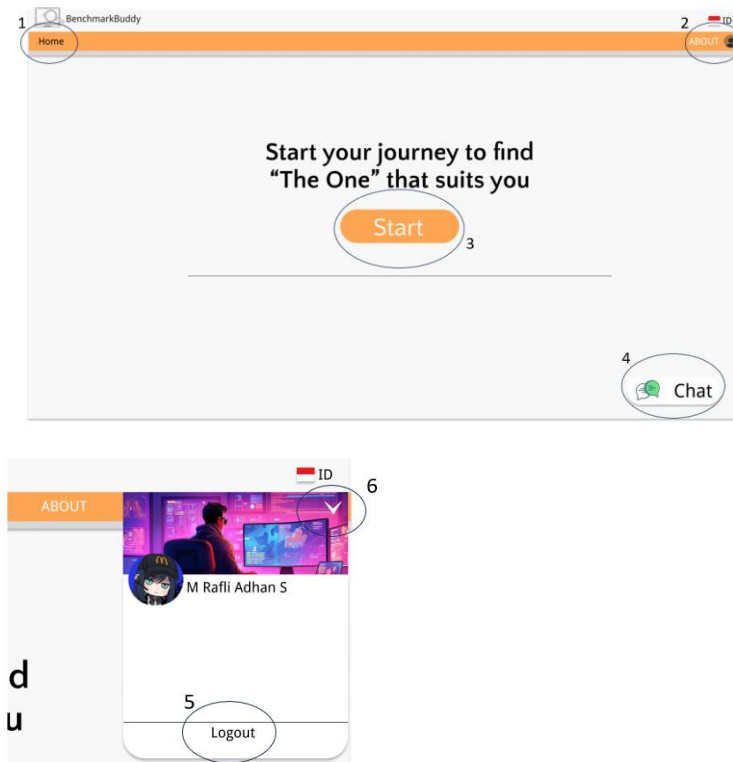
Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
1.	Home Page	Halaman utama setelah user melakukan login.
2.	Page login	Halaman validasi username dan password yang telah dibuat sebelumnya pada halaman registrasi.

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

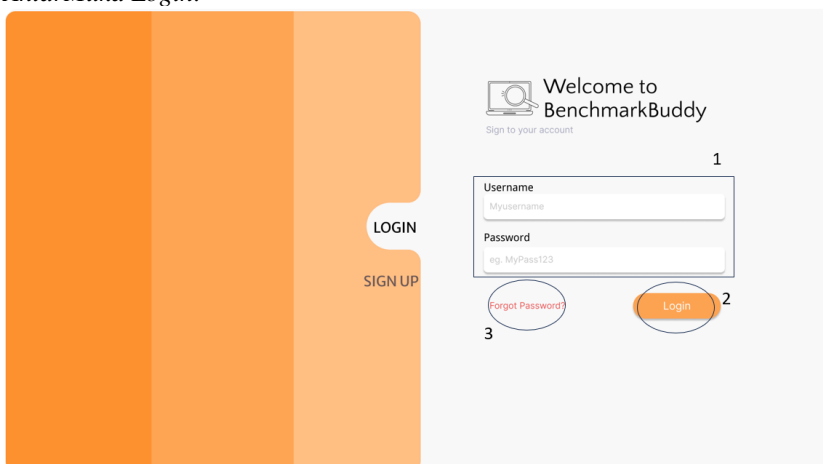
AntarMuka Homepage:



Page HOMEPAGE

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button 1	Button	Home	Return balik ke halaman home.
Buuton 2	Button	About	Melihat profile account.
Button 3	Button	Start	Memulai pencarian device.
Button 4	button	chat	Membuka menu usecase chat.
Button 5	button	logout	Keluar dari account user, masuk kembali page login.
Button 6	button	back	Menutup kembali halaman profile account.

AntarMuka Login:



Forgot Password?
Enter email and fill your new password

4

Email
Myusername

Create new Password
eg. MyPass123

confirm Password
eg. MyPass123

Save
5

Reset password Success!

Reset Password

6
Click here to login

Page Login

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	Username, password	Memasukkan username dan password
Button 1	Button	Login	Jika diklik akan mencocokkan username dan password yang tersimpan di database, jika valid maka direct user ke homepage.
Button 2	Button	Forgot password	Jika diklik akan direct user ke halaman forgot password
TextBox 2	Textbox	Email, new password	User memasukkan ulang email yang terdaftar dan create password baru dan confirm password.
Button 3	button	save	Akan dilakukan proses save ulang didatabase, jika berhasil akan direct user ke halaman reset password success.
Button 4	Button	Click here to login	Jika diklik user direct ke halaman login kembali.

3.1.1.3 Identifikasi Object dan Tipe Kelas #1 < Login >

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

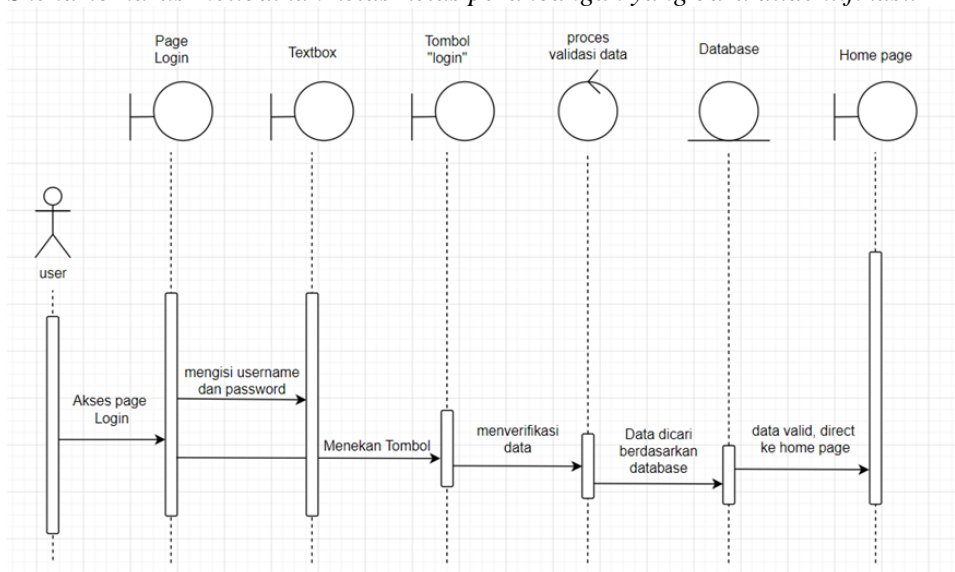
Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 13 dari 34
Template dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Prodi S1 Informatika Tel-U dan bersifat rahasia. Dilarang mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Prodi S1 Informatika Tel-U.		

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Page login	Boundary (interface)
2.	Textbox	Boundary (interface)
3.	Tombol "Login"	Boundary (interface)
4.	database	Entity (Database)
5.	Proses validasi data	Controller
6.	Homepage	Boundary (interface)

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

3.1.1.4 Sequence Diagram #1 < Login >

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.
Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.2 Use Case #2 < Register >

3.1.2.1 Use Case Scenario #2 < Register >

Skenario Use Case #2 :

i. Pre-Condition

User telah berada dipage register.

ii. Use Case Description

- User memasukkan username, password dan email.
- User klik tombol "Sign up".
- Data user akan disimpan ke dalam database penyimpanan .
- Jika data berhasil disimpan muncul page "registrasi success".
- User klik tombol "click here to login".
- User masuk ke halaman login.

iii. Post-Condition

Data baru user akan disimpan di database dan masuk ke page login.

3.1.2.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #2 < Register >

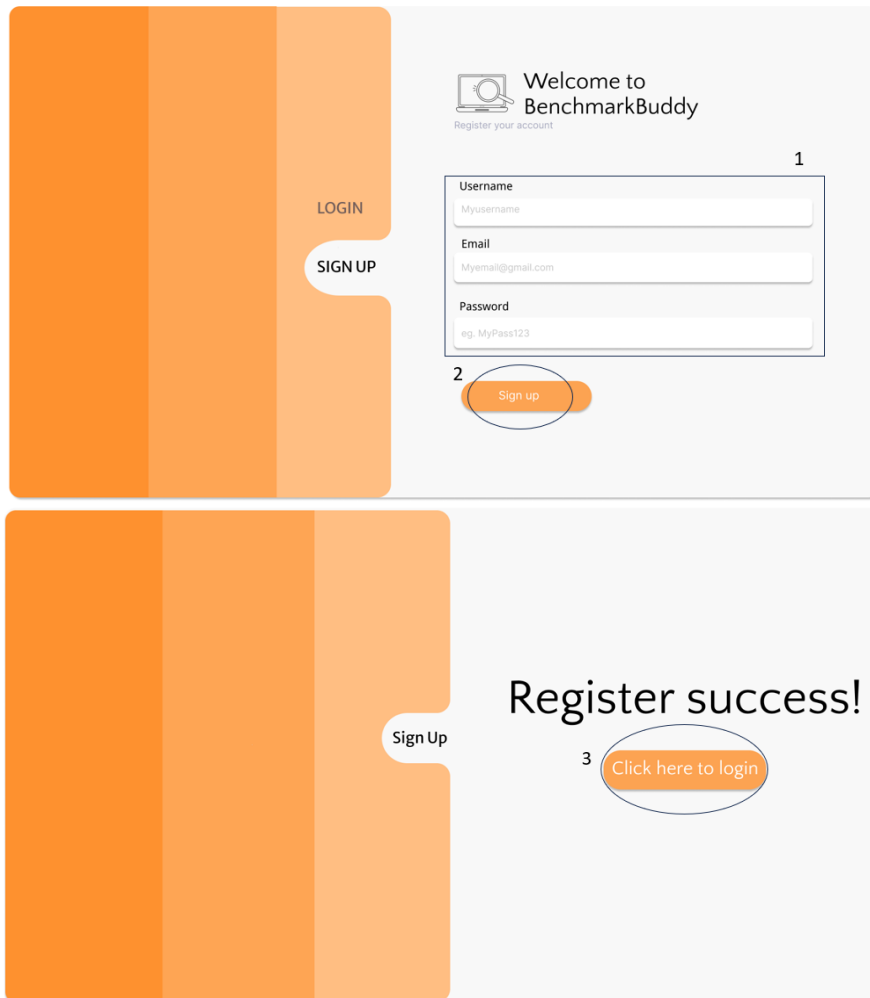
Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
1.	Page Registrasi	Halaman registrasi / buat akun baru.
2.	Page Registrasi sukses	Halaman pemberitahuan bahwa data user berhasil disimpan.

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

AntarMuka Registrasi :



Page REGISTRASI

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	Username, password dan email	Memasukkan username, password dan email.
Buuton 1	Button	Sign up	Jika diklik akan melakukan proses penyimpanan data user ke database.

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button 2</i>	<i>Button</i>	<i>Click here to login</i>	<i>Jika di klik user di direct ke page login.</i>

3.1.2.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #2 < Register >

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

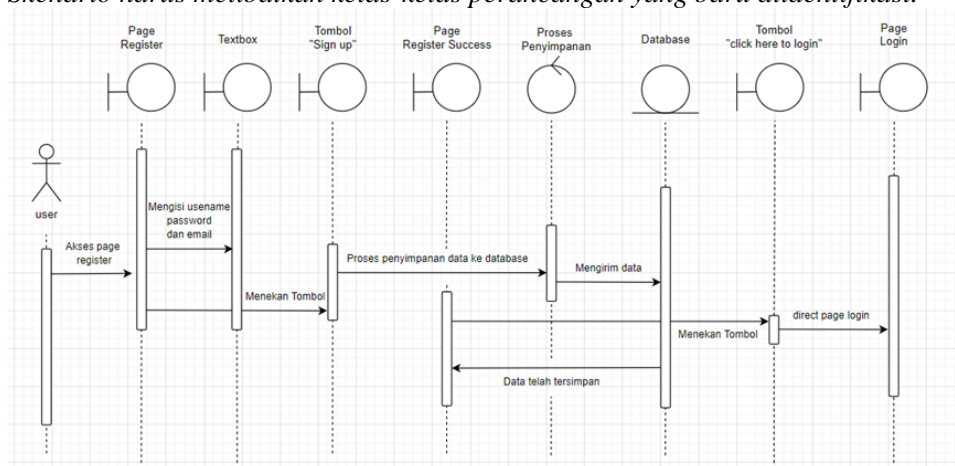
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	<i>Page registrasi</i>	<i>Boundary (Interface)</i>
2.	<i>Textbox</i>	<i>Boundary (Interface)</i>
3.	<i>Tombol "sign up"</i>	<i>Boundary (Interface)</i>
4.	<i>Page "register success"</i>	<i>Boundary (Interface)</i>
5.	<i>Proses penyimpanan</i>	<i>Controller</i>
6.	<i>Database</i>	<i>Entity (database)</i>
7.	<i>Tombol "click here to login"</i>	<i>Boundary (Interface)</i>
8.	<i>Page login</i>	<i>Boundary (Interface)</i>

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

3.1.2.4 Sequence Diagram #2 < Register >

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.3 Use Case #3 <Jenis Device>

3.1.3.1 Use Case Scenario #3 <Jenis Device>

Skenario Use Case #3 :

iv. Pre-Condition

User memilih jenis device yang dibagi menjadi 2 jenis, yaitu komputer dan laptop

v. Use Case Description

- a. Primary Flow
 - Setelah dari home page, website akan menampilkan halaman dengan 2 opsi pilihan jenis device yang akan dipilih
 - User memilih jenis device lalu user akan di direct ke halaman selanjutnya
- b. Alternative Flow
 - Jika user ingin kembali ke home page, user dapat menekan tombol previous yang terpapar di tampilan website

vi. Post-Condition

User telah memilih jenis perangkat

3.1.3.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #3 <Jenis Device>

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
001JD	Pilih jenis device	Halaman untuk user memilih jenis device yang diinginkan



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

Page Pilih Jenis Perangkat

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonJD1	Button	click	Jika diklik website akan memindahkan ke page pilih fungsi device laptop
ButtonJD2	Button	click	Jika diklik website akan memindahkan ke page pilih fungsi device desktop/komputer
backJD	button	click	Jika diklik website akan memindahkan ke page sebelumnya

3.1.3.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #3 <Pilih Jenis Perangkat>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

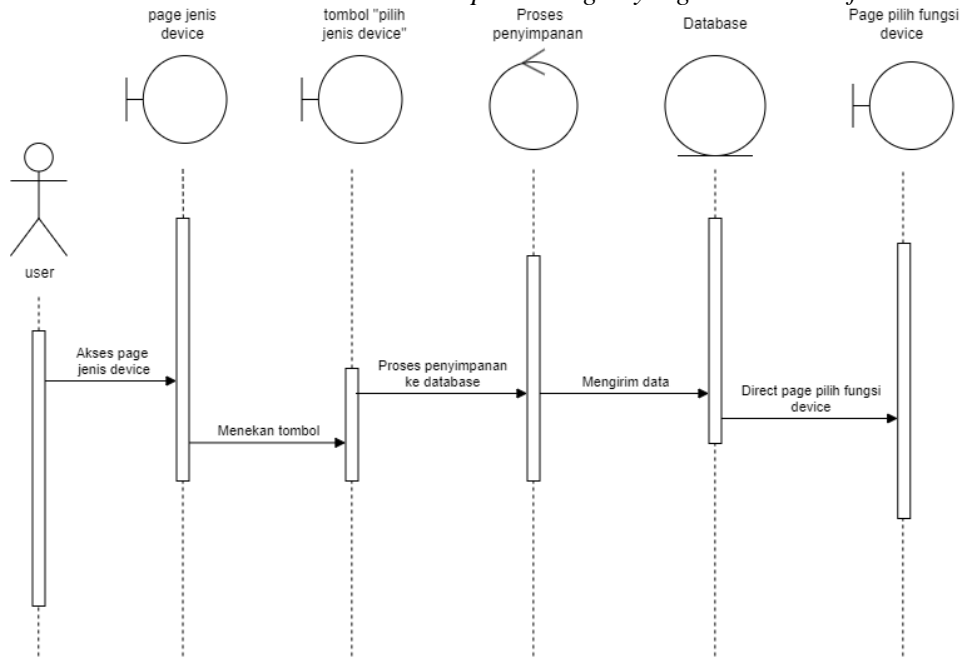
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Page pilih device	Boundary
2	Tombol "pilih device"	Boundary
3	Proses penyimpanan	Controller
4	Database	Entity
5	Page fungsi Device	Boundary

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

3.1.3.4 Sequence Diagram #3 <nama use case 3>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.4 Use Case #4 <Pilih Fungsi Perangkat>

3.1.4.1 Use Case Scenario #4 <Pilih Fungsi Perangkat>

Skenario Use Case #4 :

vii. Pre-Condition

User sudah memilih jenis perangkat

viii. Use Case Description

a. Primary Flow

- Setelah dari pilih jenis perangkat, website akan menampilkan halaman dengan 3 opsi pilihan fungsi perangkat.
- User memilih fungsi perangkat lalu user akan di direct ke halaman selanjutnya

b. Alternative Flow

- Jika user ingin kembali ke page sebelumnya, user dapat menekan tombol previous yang terpapar di tampilan website.

ix. Post-Condition

User telah memilih fungsionalitas dari perangkat

3.1.4.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #4 <Pilih Fungsi Perangkat>

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case

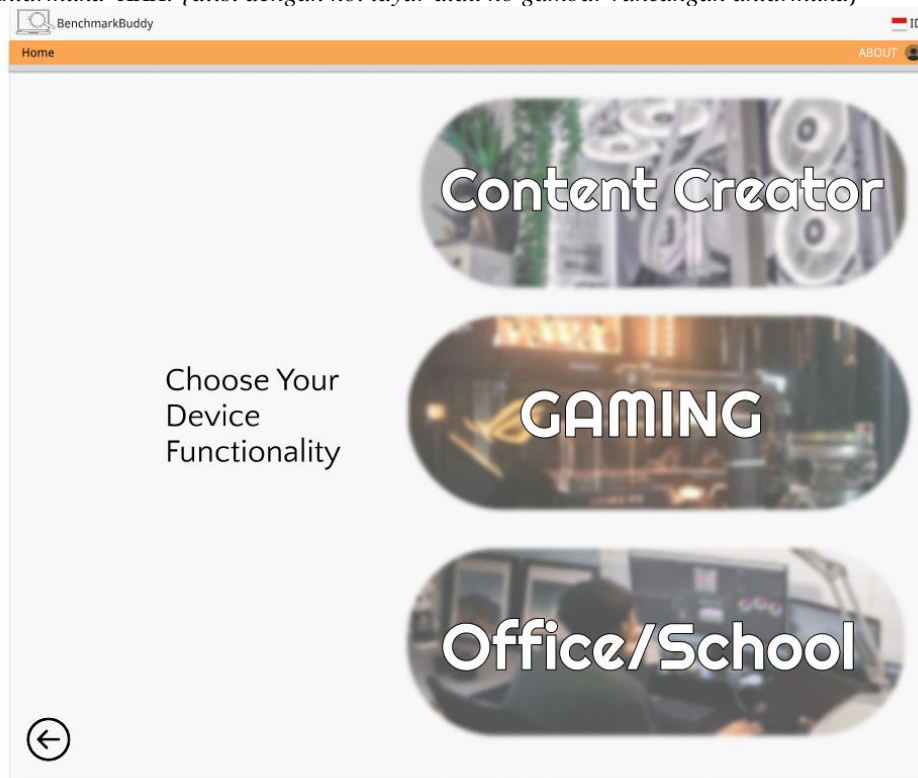
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detailnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
001FD	Pilih fungsi perangkat	Halaman untuk user memilih jenis perangkat yang diinginkan

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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



Page Pilih fungsi perangkat

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonFD1	Button	click	Jika diklik website akan memindahkan ke page rekomendasi Content Creator
ButtonFD2	Button	click	Jika diklik website akan memindahkan ke page rekomendasi Gaming
ButtonFD3	button	click	Jika diklik website akan memindahkan ke page rekomendasi Gaming
backFD	Button	click	Jika diklik website akan memindahkan ke page sebelumnya

3.1.4.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #4 <nama use case 4>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Page pilih device	Boundary
2	Tombol "pilih device"	Boundary

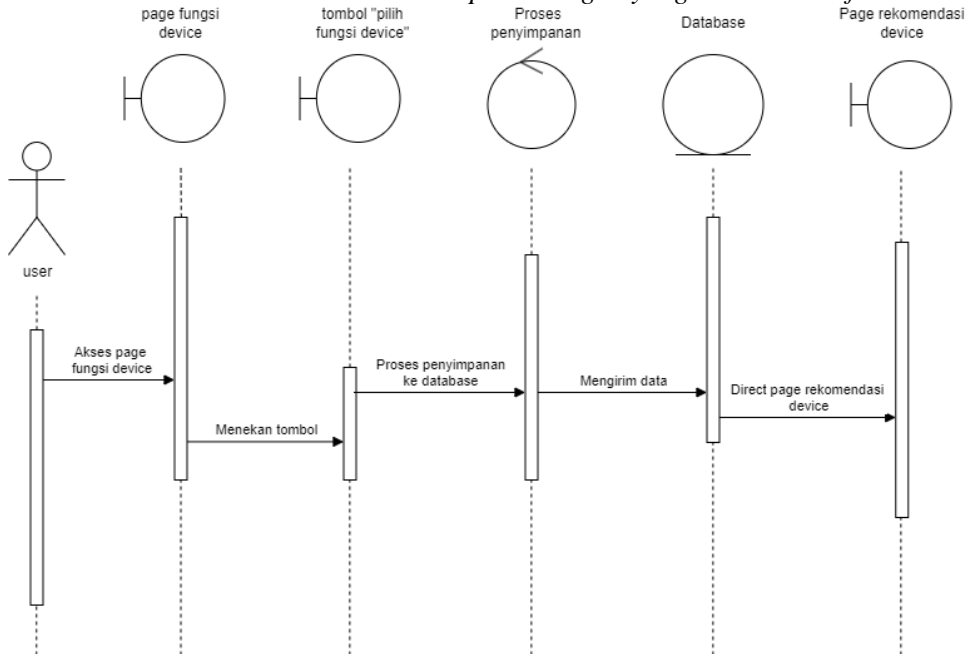
3	Proses penyimpanan	Controller
4	Database	Entity
5	Page fungsi Device	Boundary

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

3.1.4.4 Sequence Diagram #4 <Pilih Fungsi Perangkat>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.5 Use Case #5 <Memilih Rekomendasi Produk>

3.1.5.1 Use Case Scenario #5 < Memilih Rekomendasi Produk >

Skenario Use Case #5 :

x. Pre-Condition

User telah memilih pilihan fungsi perangkat pada halaman sebelumnya

xi. Use Case Description

a. Primary Flow

- User masuk ke halaman pilih rekomendasi produk
- Halaman menampilkan beberapa produk yang sesuai dengan preferensi user
- User membaca spesifikasi produk yang direkomendasikan
- User meng-click salah satu produk
- User diarahkan ke halaman resmi produk

b. Alternative Flow

- User kembali ke halaman sebelumnya
- User kembali ke homepage
- User membandingkan produk

xii. Post-Condition

User mendapatkan rekomendasi produk

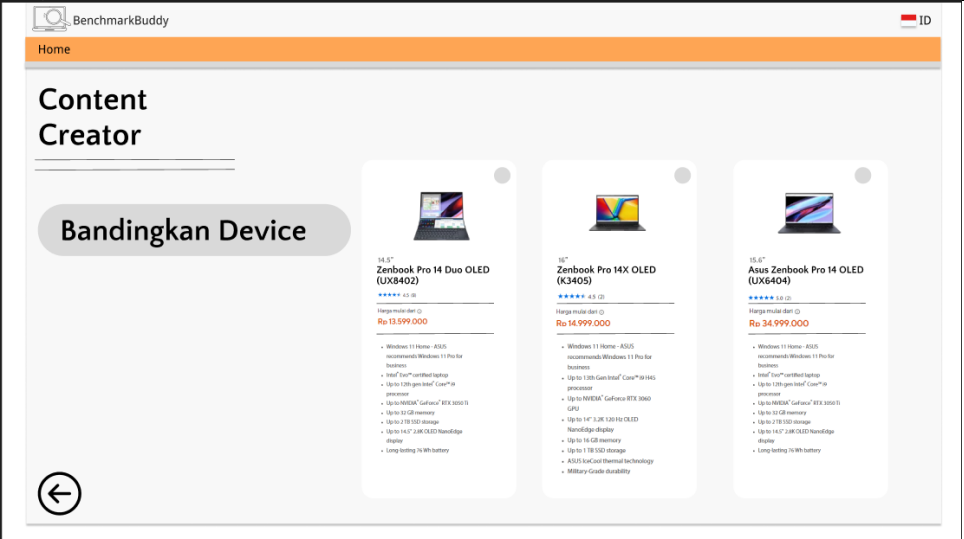
3.1.5.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #5 <Memilih Rekomendasi Produk>

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case

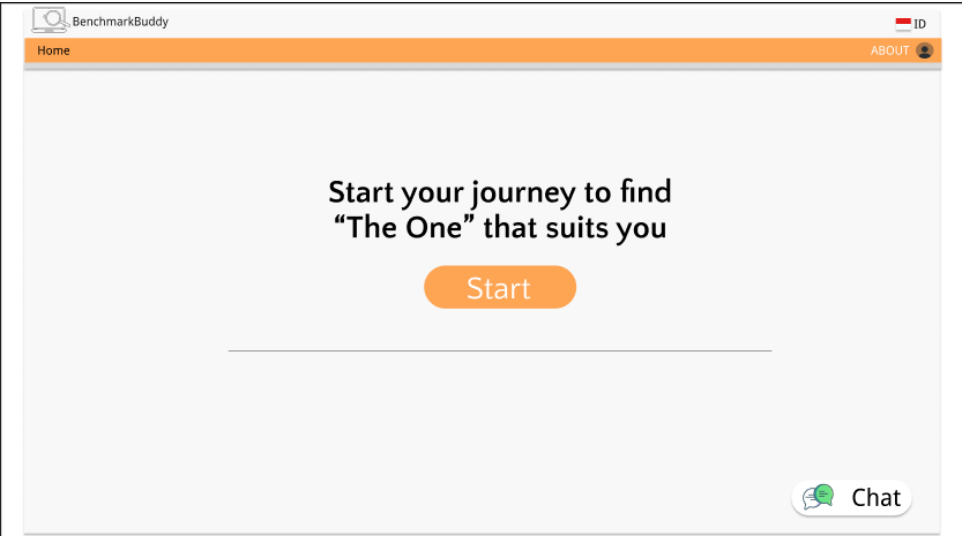
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

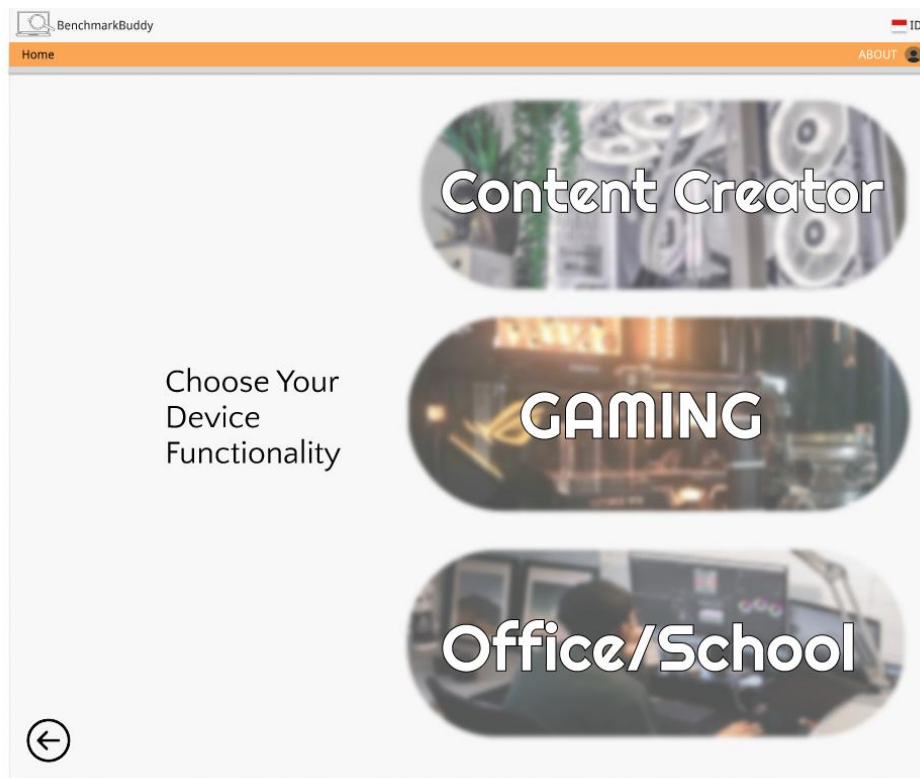
ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
001MP	Memilih Produk	Halaman dimana user memilih produk yang telah direkomendasikan
001HP	Homepage	Halaman utama aplikasi
001FD	PilihFungsiPerangkat	Halaman untuk user memilih jenis perangkat yang diinginkan



001MP



001HP



001FD

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

Page Memilih Produk

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1_H	Button	Home	Jika diklik akan mengembalikan user ke homepage
Buuton1_B	Button	Back	Jika diklik akan mengembalikan user ke halaman sebelumnya
Button1_L	Button	Laptop1	Jika diklik akan mengantarkan user ke website resmi laptop 1
Button2_L	Button	Laptop2	Jika diklik akan mengantarkan user ke website resmi laptop 2
Button3_L	Button	Laptop3	Jika diklik akan mengantarkan user ke website resmi laptop 3
Button1_BD	Button	Bandingkan Device	Jika diklik maka user akan berpindah ke halaman bandingkan device

Page Homepage

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1_HP	button	Start	Jika diklik, akan mengarahkan user ke halaman pilih jenis perangkat
Main_Chat	Button	ChatButton	Jika diklik akan mengaktifkan fitur chat
Button2_HP	Button	Profile	Jika diklik maka akan menunjukkan profilr user

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>ButtonFD1</i>	<i>Button</i>	<i>click</i>	<i>Jika diklik website akan memindahkan ke page rekomendasi Content Creator</i>
<i>ButtonFD2</i>	<i>Button</i>	<i>click</i>	<i>Jika diklik website akan memindahkan ke page rekomendasi Gaming</i>
<i>ButtonFD3</i>	<i>button</i>	<i>click</i>	<i>Jika diklik website akan memindahkan ke page rekomendasi Gaming</i>
<i>backFD</i>	<i>Button</i>	<i>click</i>	<i>Jika diklik website akan memindahkan ke page sebelumnya</i>

3.1.5.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #5 <Memilih rekomendasi Produk>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

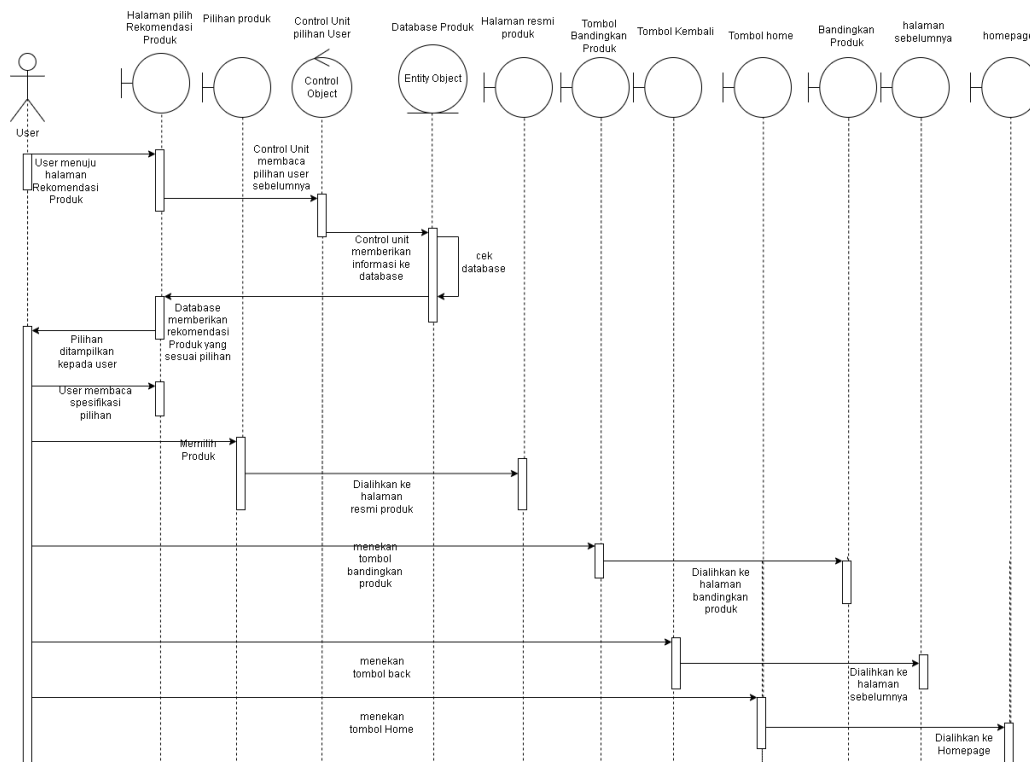
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
	<i>Page Memilih Produk</i>	<i>Boundary</i>
	<i>Tombol Laptop1</i>	<i>Boundary</i>
	<i>Tombol Laptop2</i>	<i>Boundary</i>
	<i>Tombol Laptop3</i>	<i>Boundary</i>
	<i>Tombol Bandingkan Devicxe</i>	<i>Boundary</i>
	<i>Tombol home</i>	<i>Boundary</i>
	<i>Tombol back</i>	<i>Boundary</i>
	<i>Control Unit pilihan use</i>	<i>Controller</i>
	<i>Database product</i>	<i>entity</i>

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

3.1.5.4 Sequence Diagram #5 <Memilih Rekomendasi Produk>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.6 Use Case #6 <Membandingkan Produk>

3.1.6.1 Use Case Scenario #6 <Membandingkan Produk>

Skenario Use Case #5 :

- xiii. Pre-Condition
- xiv. Use Case Description
 - a. Primary Flow
 - b. Alternative Flow
- xv. Post-Condition

3.1.6.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #6 < Membandingkan Produk 5>

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	User memulai chat	Pengguna memulai chat dengan menekan ikon obrolan pada halaman utama.
	Tampilan Chat box	Sistem menampilkan kotak obrolan di sudut kanan bawah layar utama
	Page Transaksi	

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**
----------	-------	--------	--------------

Button1	Button	OK	Jika diklik, akan mengaktifkan Function.....
Buuton 2	Button	SAVE	Jika diklik akan mengaktifkan
RTF1	RTF Box		Isi Teks yang disimpan pada File xxx

Page REGISTRASI

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	Username	Jika diklik, akan mengaktifkan Function.....
Buuton 2	Button	SAVE	Jika diklik akan mengaktifkan

3.1.6.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #6 < Membandingkan Produk >

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas

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

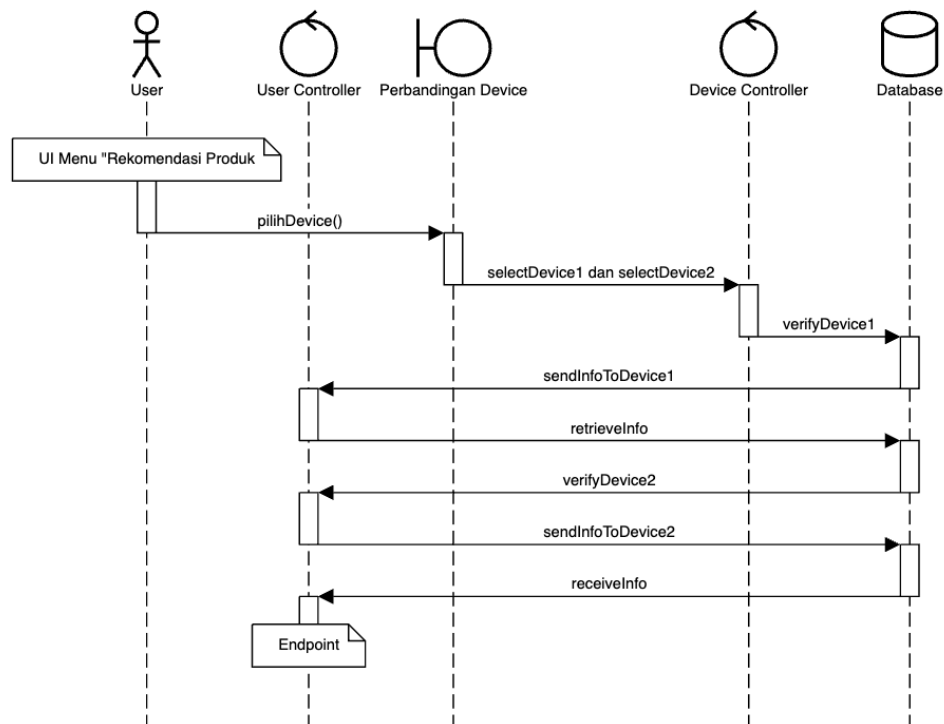
3.1.6.4 Sequence Diagram #6 <Membandingkan Produk >

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.

Use Case "Perbandingan Device"

Sequence Diagram "Perbandingan Komputer"



3.1.7 Use Case #7< Chat>

3.1.7.1 Use Case Scenario #5 < Memilih Rekomendasi Produk >

Skenario Use Case #7 :

xvi. Pre-Condition

User sudah masuk ke halaman utama website

xvii. Use Case Description

- a. User menekan simbol chat
- b. sistem menampilkan chat box di bagian kanan bawah halaman utama
- c. CS menawarkan bantuan kepada user
- d. User menulis pertanyaan pada chatbox
- e. Sistem menampilkan pertanyaan User pada chatbox
- f. Customer service menjawab pertanyaan User

xviii. Post-Condition

User menerima jawaban dari customer service

3.1.7.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #7 <nama use case 7>

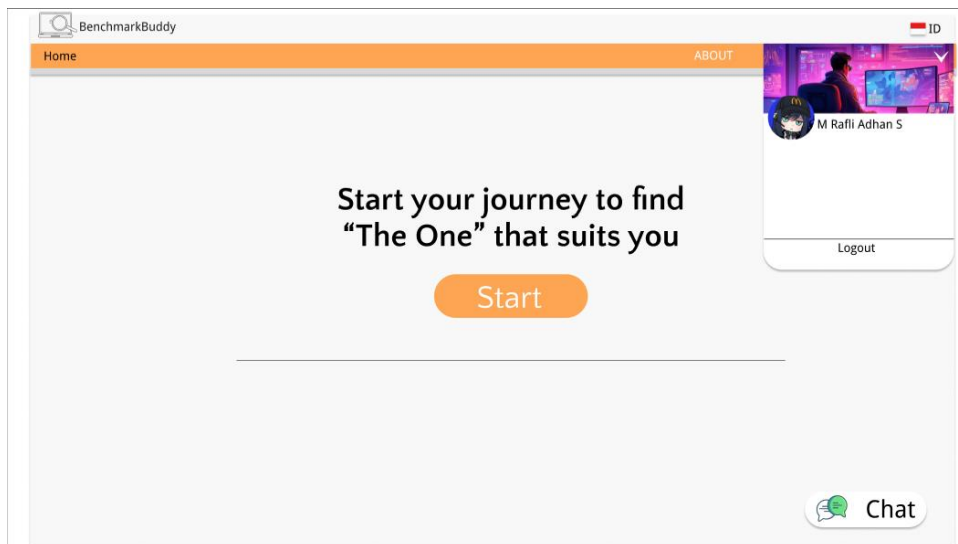
*Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.*

Tabel Deskripsi Objek UI

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
001HP	Home Page	halaman utama dari aplikasi
001HP_CB	Tampilan Chat box	Sistem menampilkan kotak obrolan di sudut kanan bawah layar utama

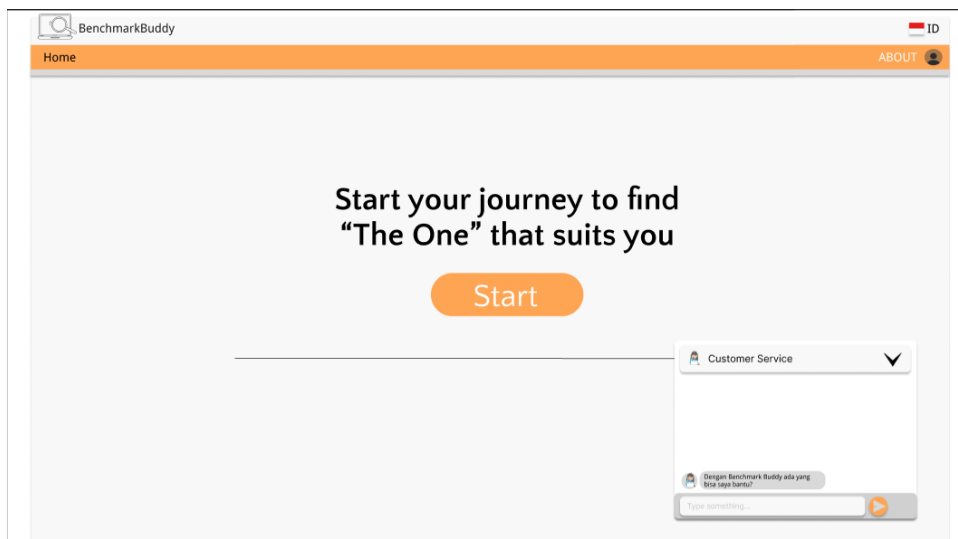
UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

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



klik chatbox

Menampilkan chat box



Page Homepage

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1_HP	button	Start	Jika diklik, akan mengarahkan user ke halaman pilih jenis perangkat
Main_Chat	Button	ChatButton	Jika diklik akan mengaktifkan fitur chat
Button2_HP	Button	Profile	Jika diklik maka akan menunjukkan profil user

Page Chat box

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Textbox01	textbox	Text	Jika diklik, akan mengaktifkan Function..... memungkinkan pengguna untuk memasukkan atau menulis teks.

Buutonsend2	Button	Send	Jika diklik akan mengirim pesan atau informasi yang telah user tulis atau input.
-------------	--------	------	--

3.1.7.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #8 <nama use case 8>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

TABEL OBJECT PERANCANGAN

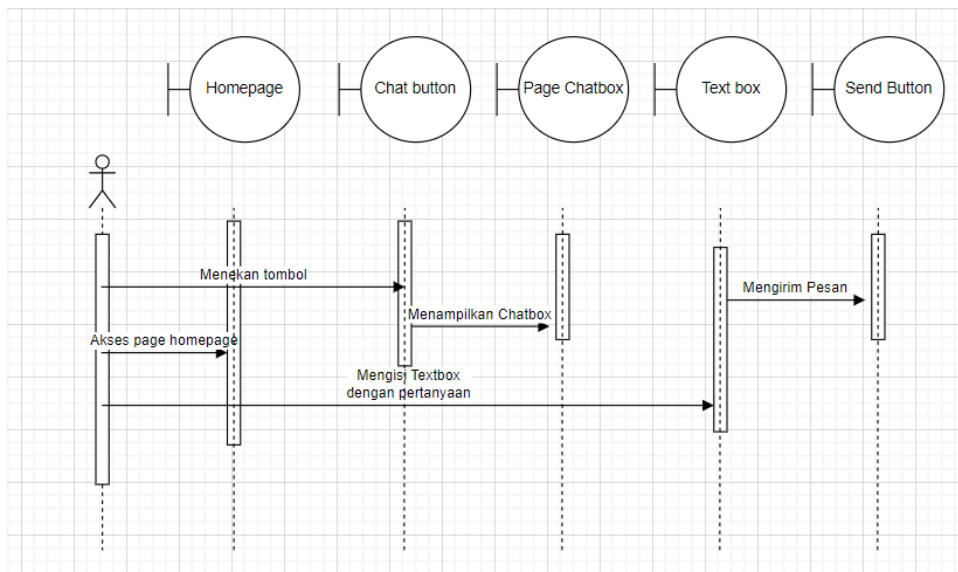
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Homepage	Boundary
2	Button1_HP	Boundary
3	Main_Chat	Boundary
4	Button2_HP	Boundary
5	Buutonsend2	Boundary
6	Textbox01	Boundary

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

3.1.7.4 Sequence Diagram #7<nama use case 8>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.

Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.1.8 Use Case #8 <Tambah Produk>

3.1.8.1 Use Case Scenario #8 < Tambah Produk >

Skenario Use Case #8 :

xix. Pre-Condition

Data produk terbaru belum masuk ke database

xx. Use Case Description

a. Primary Flow

- Admin masuk kedalam halaman tambah produk

- Halaman menampilkan tempat untuk mengisi data produk

- Admin memasukkan informasi produk terbaru

- Admin mengclick button upload

- Data produk masuk ke dalam database

b. Alternative Flow

xxi. Post-Condition

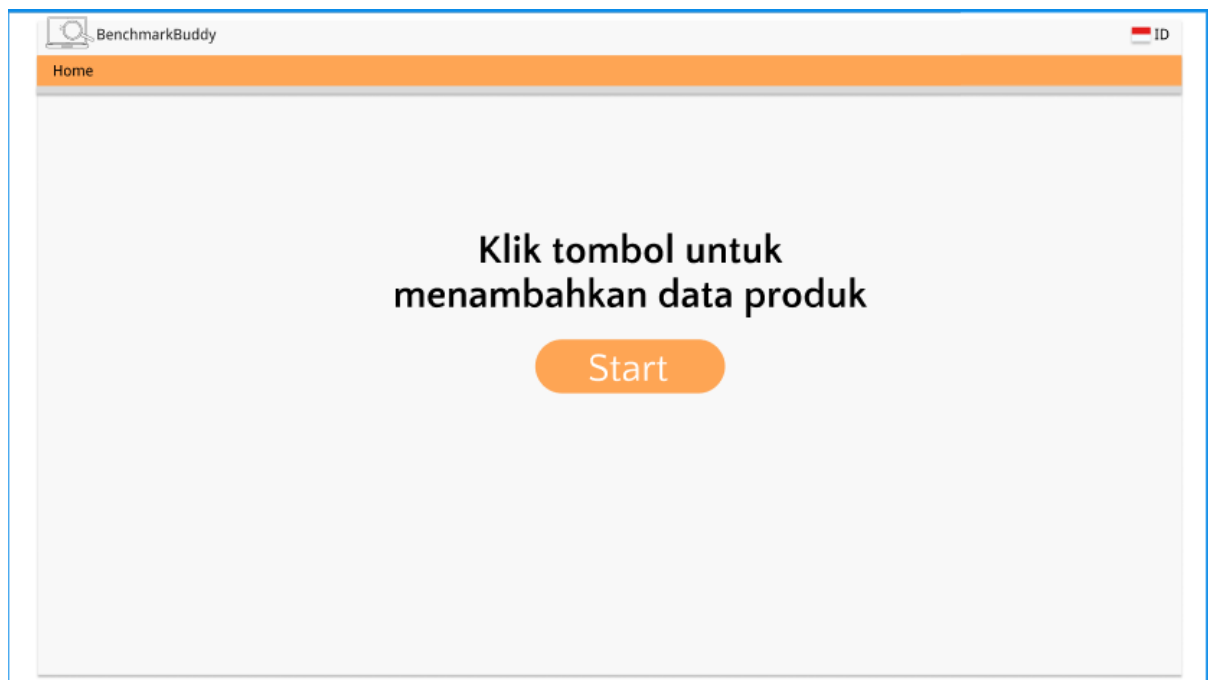
Data produk terbaru masuk kedalam database

3.1.8.2 UI Design dan Deskripsi Objek UI #8 < Tambah Produk >

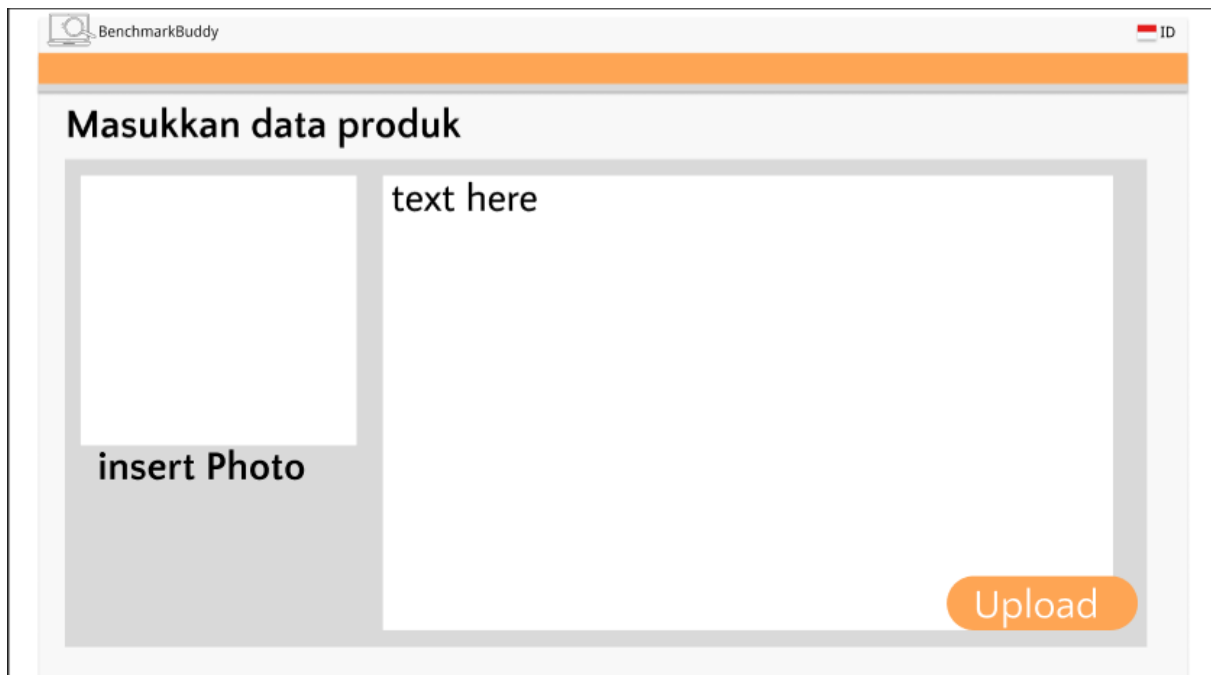
Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case
Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya.

Tabel Deskripsi Objek UI

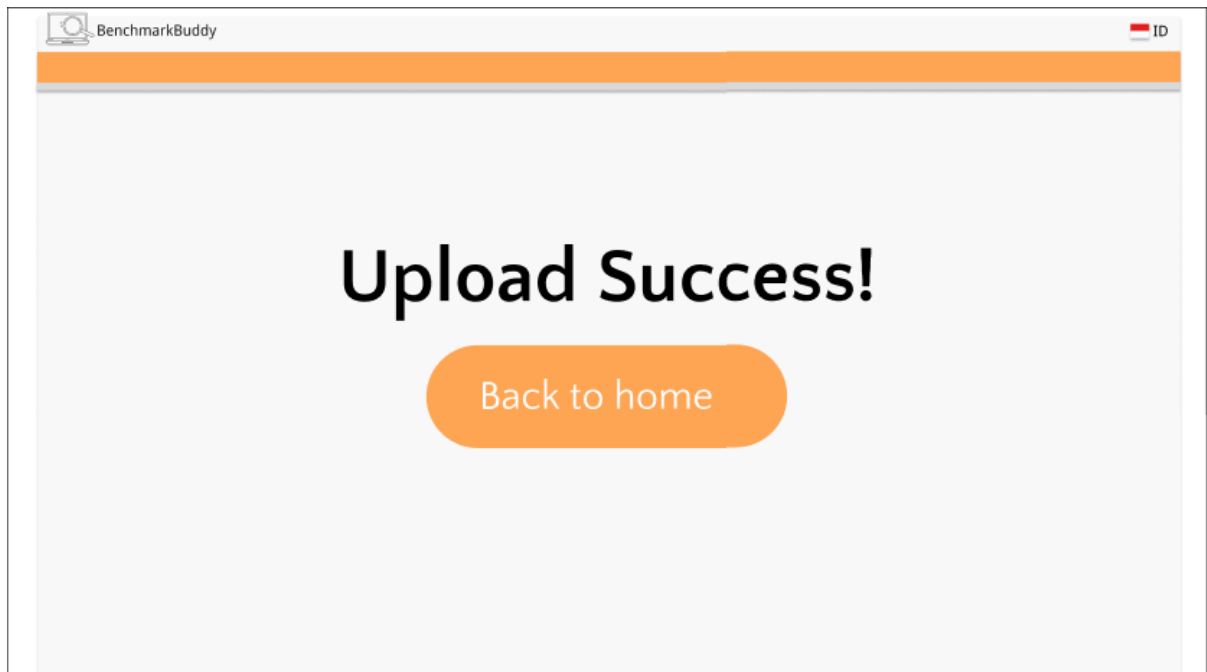
ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
001TP	TambahProduk1	Halaman awal tambah produk
002TP	TambahProduk2	Halaman dimana admin menambahkan data produk
003TP	TambahProduk3	Halaman pemberitahuan apabila data sukses terupload



001TP



002TP



003TP

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

Page TambahProduk1

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button1_TP1</i>	<i>Button</i>	<i>Start</i>	<i>Jika diklik, akan mengarahkan user ke halaman berikutnya</i>

Page TambahProduk2

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>TextBox1</i>	<i>Textbox</i>	<i>textDataProduk</i>	<i>Tempat dimana user menuliskan deskripsi produk</i>
<i>Box1</i>	<i>File upload</i>	<i>Photohere</i>	<i>Jika foto di drag ke dalam box maka foto akan tersimpan sementara</i>
<i>Button_UP</i>	<i>button</i>	<i>Upload</i>	<i>Jika diklik data akan tersimpan ke dalam database</i>

Page TambahProduk3

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>ButtonHome</i>	<i>button</i>	<i>BacktoHome</i>	<i>Jika diklik maka admin akan kembali ke halaman TambahProduk1</i>

3.1.8.3 Identifikasi Object Baru & Tipe Kelas #8 <Tamabah Produk>

Identifikasi object yang terkait dengan use case tersebut.

Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis.

Gunakan tabel di bawah:

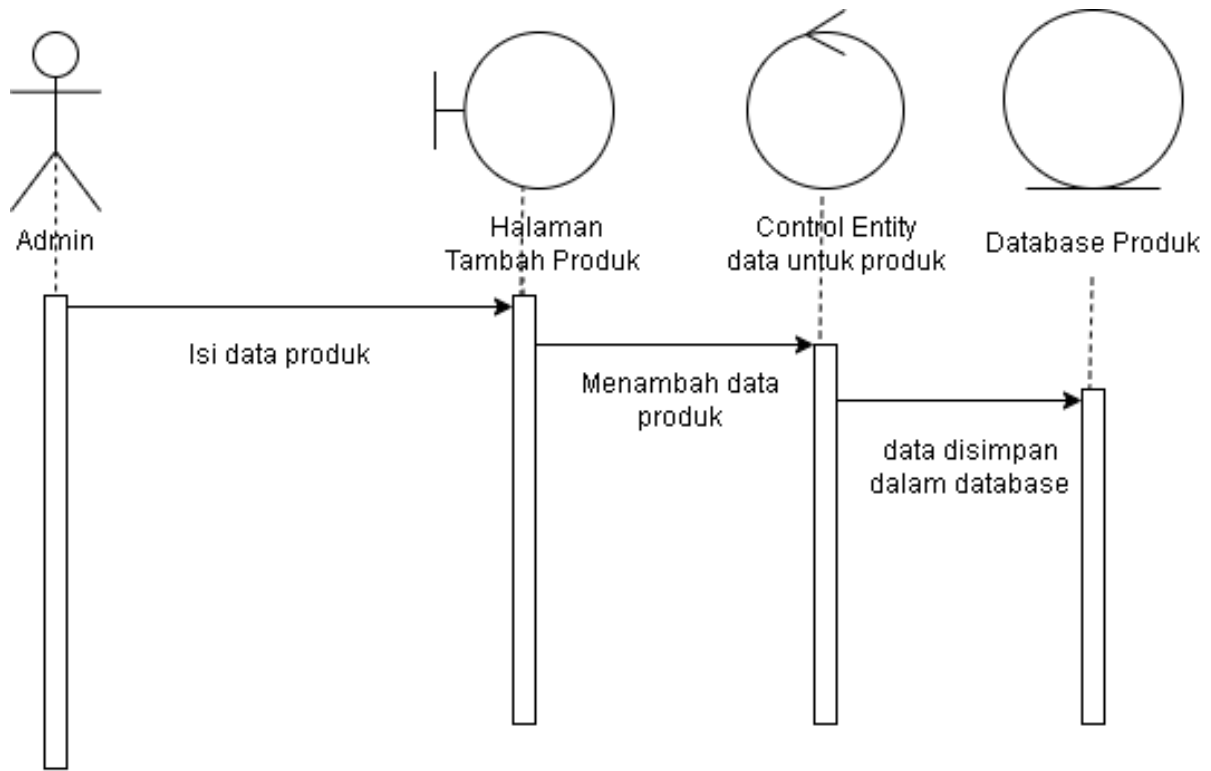
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
<i>1</i>	<i>ButtonStart</i>	<i>Boundary</i>
<i>2</i>	<i>TextDatProduk</i>	<i>Boundary</i>
<i>3</i>	<i>PhotoHere</i>	<i>Boundary</i>
<i>4</i>	<i>controlEntityData</i>	<i>Controller</i>
<i>5</i>	<i>tombolupload</i>	<i>Boundary</i>
<i>7</i>	<i>buttonBacktoHome</i>	<i>Boundary</i>
<i>8</i>	<i>Database data produk</i>	<i>Entity</i>

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

3.1.8.4 Sequence Diagram #8 <Tambah Produk>

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.
Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi.



3.2 Diagram Kelas Keseluruhan

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

3.2.1 Deskripsi 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

Untuk setiap kelas:

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

3.3 Perancangan Persisten Data

Bagian ini diisi rancangan semua tabel basis data yang digunakan dalam PL. Menggambarkan bagaimana keterkaitan antar tabel dan deskripsi atribut – atribut pada tabel, khususnya atribut kunci

3.4 Perancangan Algoritma dan/atau 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.

Algoritma #1

Contoh:

Nama Kelas :

Nama Operasi :

Algoritma :

--

Query #2

{Jika mengacu query tertentu, lengkapi query di bawah}

Query :

SELECT * FROM data

Keterangan : Deskripsi query untuk apa

4 Matriks Keruntutan (Requirement Traceability Matrix)

Mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
