

BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Pemesanan Tiket Kereta Api


Dipersiapkan oleh:

Vharrel Devana Ismon (1301180033)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		6
		Revisi	-	

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#5	Use Case Pembayaran	Untuk melakukan, menambahkan, dan menyimpan data pembayaran yang baru dari sistem pembayaran

3.1.1 Use Case #5 Pembayaran

Skenario Use Case #5 :

Primary Flow : Kembali ke tampilan awal setelah pembayaran selesai

Alternate Flow : Kembali ke pembayaran hingga pembayaran selesai / permasalahan dari pengaksesan website.

Use Case	Pembayaran		
Actor	Pembeli, Keuangan		
Precondition	Jika ingin melakukan pembayaran, pembeli telah melalui Menu bayar dan kemudian memilih dengan metode apa pembayaran dilakukan.		
Post Conditon	Sistem mendapatkan data pembayaran dan data tersebut diverifikasi untuk kemudian disimpan dalam database penyimpanan.		
Description	Untuk melakukan, menambahkan, dan menyimpan data pembayaran yang baru dari sistem pembayaran		
Typical course of event	ACTOR PEMBELI	ACTOR KEUANGAN	SYSTEM
	1. Membuka <i>menu</i> bayar		
			2. Menampilkan laman metode pembayaran
	3. Memilih metode pembayaran		
			4. Menampilkan kode booking
	5. Melakukan pembayaran		
		6. Menyediakan pembayaran	
			7. Verifikasi pembayaran 8. Pemyabaran disimpan dalam database 9. Sistem menampilkan hasil pembayaran yang ter verifikasi
	10. User menerima bukti pembayaran yang sah.		

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #5

Kembali

Checkout pesanan anda

list pesanan	KA-CKG-BDG x1	Rp 120.000
Pembayaran	Total harga :	Rp 120.000

Total yang harus dibayar : **Rp 120.000**

Pilih opsi pembayaran...

Proses

KODE PEMBAYARAN :

UT3KES1L34D

Mohon perhatikan langkah berikut

1. Perhatikan total harga belanjaan anda. Diharapkan untuk tidak men-transfer uang pembayaran yang lebih ataupun kurang.
2. Pesanan anda akan terverifikasi secara otomatis.
3. Mohon menunggu kurir kami mengirimkan obat anda.

Ok!

3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Pem001	<i>Page Checkout</i>	Halaman page untuk menampilkan keterangan tiket, dan harga tiket kereta api yang di pesan.
Pem002	<i>Page Pembayaran</i>	Halaman page untuk menampilkan total harga dan opsi pembayaran yang diinginkan.
Pem003	<i>Page Kode Pembayaran</i>	Halaman page untuk menampilkan kode pembayaran untuk dipakai saat sedang membayar tiket kereta api.

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

Page Checkout

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	Proses	Jika diklik, akan menampilkan page pembayaran.
Button2	Button	Kembali	Jika diklik akan mengaktifkan proses pembayaran dan menampilkan page kode pembayaran.
Panel1	Panel	Background Putih	Background Putih
TextBox1	TextBox	ListPesanan	Tulisan List Pesanan
TextBox2	TextBox	Kode Tiket	Tulisan “Kode Tiket” dalam background putih
TextBox3	TextBox	Harga	Tulisan nominal dalam background putih
TextBox4	TextBox	Tulisan Total	Tulisan “Total Harga :” dalam background merah
TextBox5	TextBox	Tulisan Harga	Tulisan nominal dalam background merah
Panel2	Panel	Background Merah	Background Merah
Field1	Field	Judul	Tulisan nominal harga

Page Pembayaran

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	Proses	Jika diklik, akan menampilkan page kode pembayaran
ComboBox1	ComboBox	Opsi Pembayaran	Jika diklik akan menampilkan beberapa pilihan opsi untuk membayar.
Panel1	Panel	Background Putih	Background Putih
TextBox1	TextBox	Total	Tulisan “Total harga yang harus dibayar”
TextBox2	TextBox	Harga	Tulisan List Pesanan

Page Kode Pembayaran

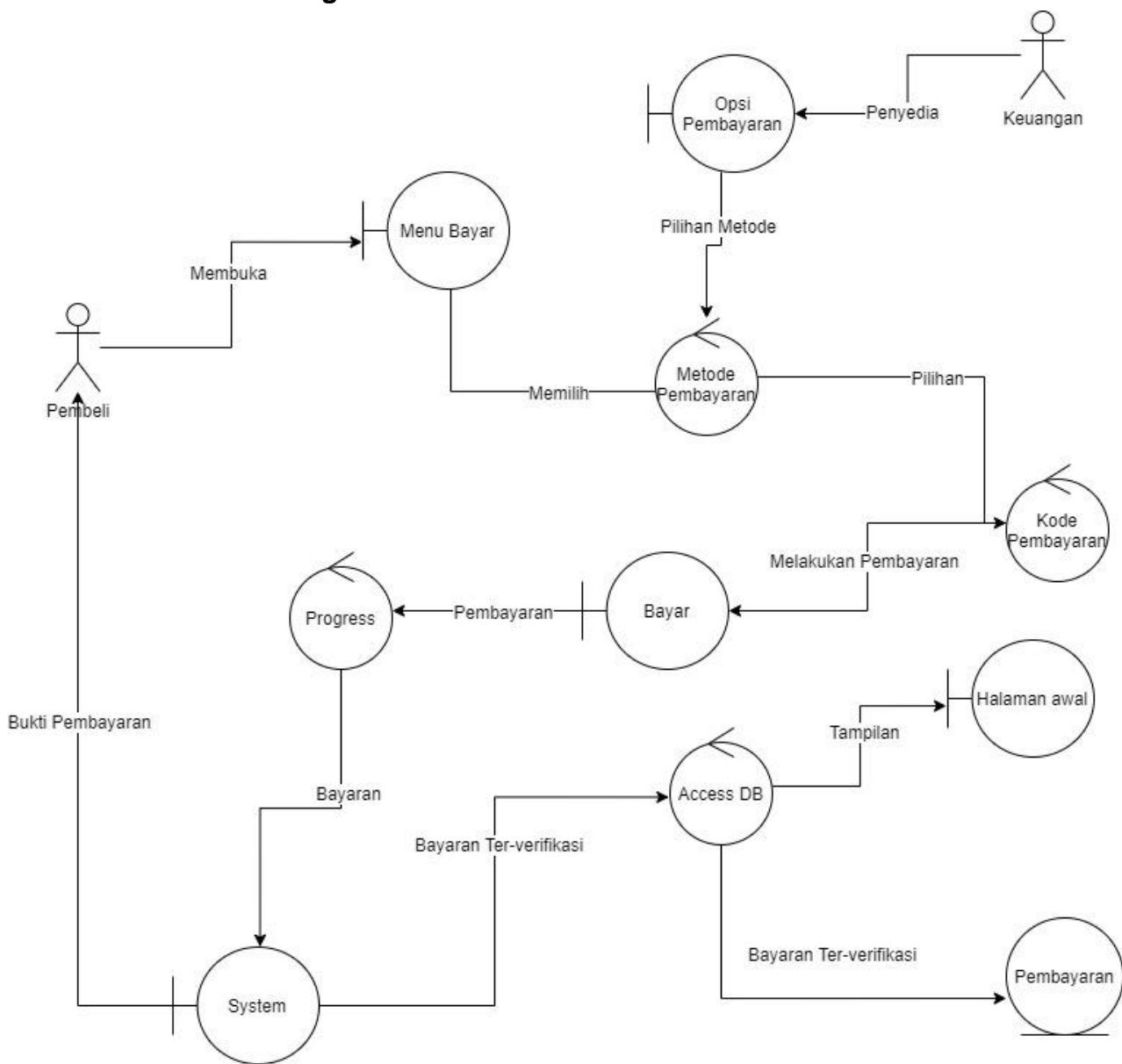
Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBox1	Textbox	Deskripsi	Tulisan langkah-langkah yang ada di dalam background putih
Button1	Button	OK	Jika diklik akan menyelesaikan proses pembayaran, menunggu pembayaran tersebut terverifikasi dan menuju ke laman awal. Transaksi selesai apabila terdapat email berupa tiket.
Panel1	Panel	Background Putih	Background Putih
TextBox2	TextBox	Kode	Tulisan “Kode Pembayaran:”
TextBox3	TextBox	Warning	Tulisan “Mohon perhatikan langkah berikut”
Field1	Field	Judul	Tulisan kode berwarna kuning

3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

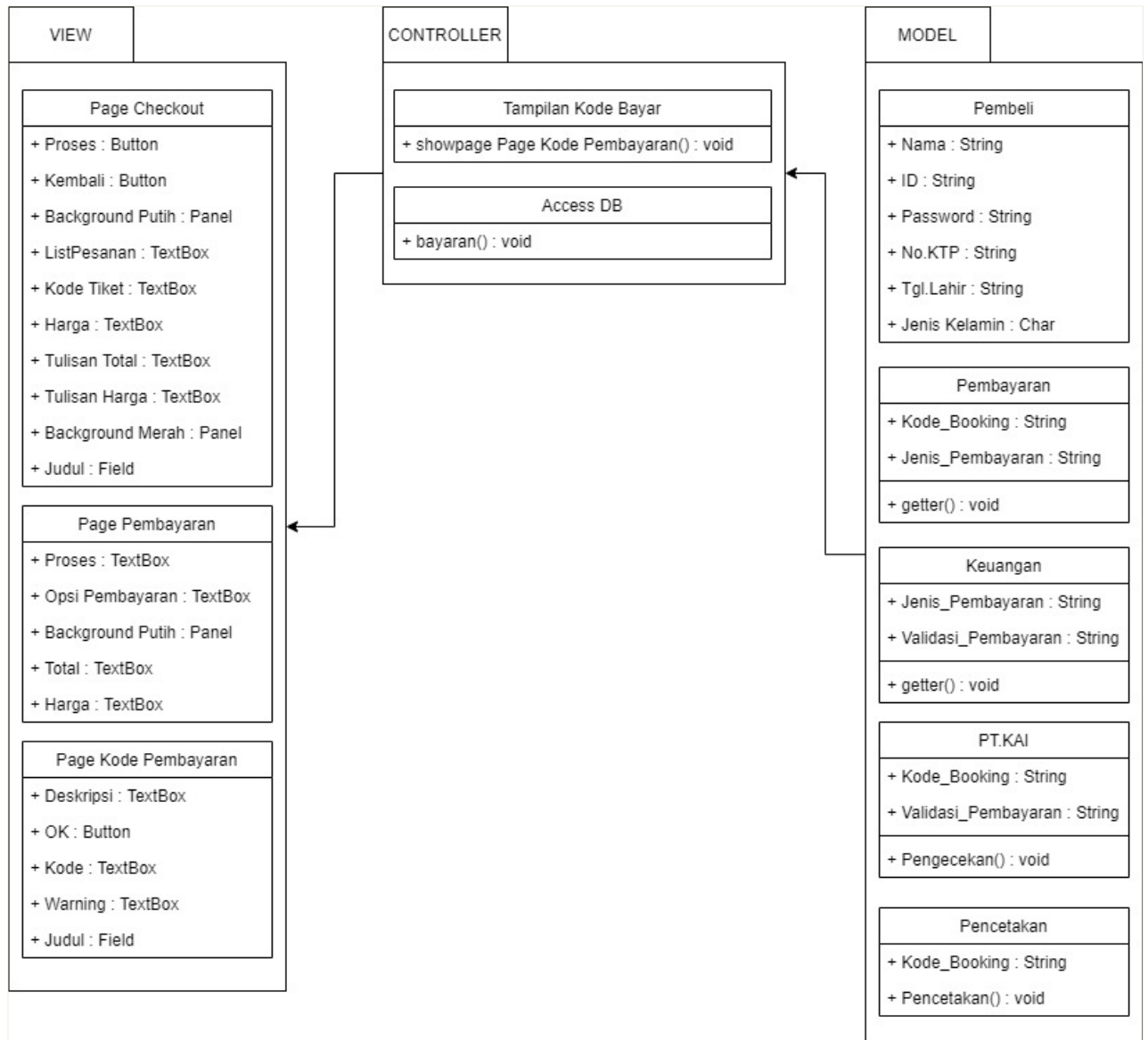
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	List Opsi Pembayaran	Database

3.1.1.3 Robustness Diagram



3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram

