

BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Pemesanan Tiket Kereta


Dipersiapkan oleh:

Rifqi Zaidan Irsyad Yanis 1301180020

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		<#>/<jml #
		Revisi	<nomor revisi>	

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
1.	Pemesanan	Usecase aktifitas pemesanan yang dilakukan oleh user (user memasukkan data pesanan kemudian data pesanan disimpan ke dalam database apabila pesanan berhasil)

3.1.1 Use Case Pemesanan

Skenario Use Case Pemesanan :

<i>Use Case</i>	<i>Pemesanan</i>
<i>Input</i>	<i>Data Pesanan (tanggal, nama, asal_stasiun, jam_keberangkatan, jam_kedatangan, jenis_kereta, kelas, stasiun_dituju, no_bangku)</i>
<i>Output</i>	<i>Data Pesanan (tanggal, nama, asal_stasiun, jam_keberangkatan, jam_kedatangan, jenis_kereta, kelas, stasiun_dituju, no_bangku) yang tersimpan dalam database pesanan</i>
<i>Actor</i>	<i>Pembeli</i>
<i>Precondition</i>	<i>Jika ingin menggunakan input pemesanan, Pembeli harus login terlebih dahulu untuk menggunakan menu input pemesanan dan data pesanan belum tersimpan di database pesanan</i>
<i>Post Condition</i>	<i>Pembeli telah menginputkan data pesanan dan sistem berhasil menyimpan di database pesanan</i>
<i>Description</i>	<i>Untuk mencatat,menambahkan, dan menyimpan data pesanan yang baru</i>

Primary Flow :

<i>Use Case</i>	<i>Pemesanan</i>	
<i>Input</i>	<i>Data Pesanan (tanggal, nama, asal_stasiun, jam_keberangkatan, jam_kedatangan, jenis_kereta, kelas, stasiun_dituju, no_bangku)</i>	
<i>Output</i>	<i>Data Pesanan (tanggal, nama, asal_stasiun, jam_keberangkatan, jam_kedatangan, jenis_kereta, kelas, stasiun_dituju, no_bangku) yang tersimpan dalam database pesanan</i>	
<i>Actor</i>	<i>Pembeli</i>	
<i>Precondition</i>	<i>Jika ingin menggunakan input pemesanan, Pembeli harus login terlebih dahulu untuk menggunakan menu input pemesanan dan data pesanan belum tersimpan di database pesanan</i>	
<i>Post Condition</i>	<i>Pembeli telah menginputkan data pesanan dan sistem berhasil menyimpan di database pesanan</i>	
<i>Description</i>	<i>Untuk mencatat,menambahkan, dan menyimpan data pesanan yang baru</i>	
<i>Typical Course of Event</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	<i>1. Membuka menu pemesanan</i>	
		<i>2. Menampilkan tampilan form input pemesanan</i>

	3. Memasukan data pesanan	
	4. Menekan tombol kembali/lanjut	
		5. Jika memilih kembali, akan dialihkan ke menu sebelumnya. Jika memilih lanjut maka akan lanjut
		6. Merekam data pesanan yang diinputkan Pembeli.
		7. Memproses dan menyimpan data pesanan ke dalam database pesanan
		8. Mengeluarkan alert “berhasil dipesan”

Alternate Flow : Pengguna keluar aplikasi, koneksi terputus, daya perangkat terputus.

3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase Pemesanan

Pesan Tiket

Tanggal

Nama

Asal Stasiun

Jam Keberangkatan

Jam Kedatangan

Jenis Kereta

Kelas

Stasiun Dituju

No Bangku

Kembali
Lanjut

3.1.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

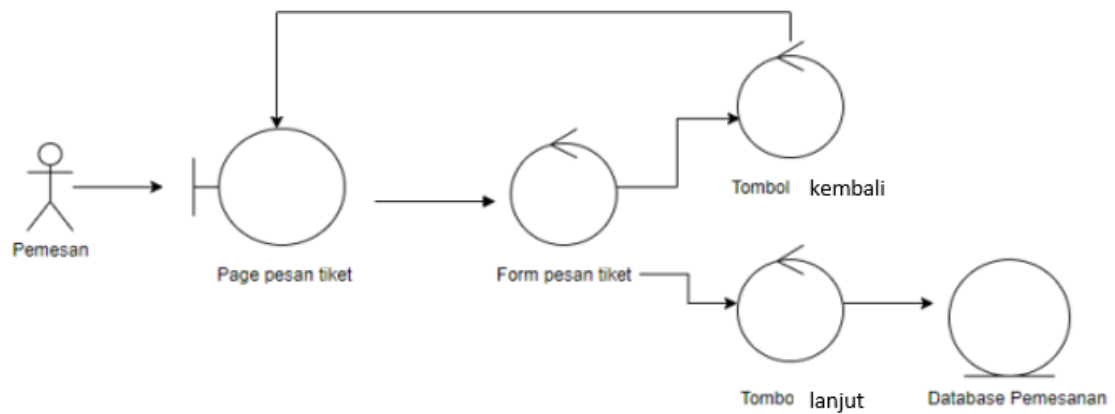
ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
01	Halaman Pemesanan	Halaman pemesanan tiket kereta dengan memasukkan data pesanan.

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Textbox1</i>	<i>Textbox</i>	<i>tanggal</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input tanggal</i>
<i>Textbox2</i>	<i>textbox</i>	<i>nama</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input nama</i>
<i>Textbox3</i>	<i>textbox</i>	<i>Asal Stasiun</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input asal stasiun</i>
<i>Textbox4</i>	<i>textbox</i>	<i>Jam keberangkatan</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input jam keberangkatan</i>
<i>Textbox5</i>	<i>Textbox</i>	<i>Jam kedatangan</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input Jam kedatangan</i>
<i>Textbox6</i>	<i>Textbox</i>	<i>Jenis kereta</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input t Jenis kereta</i>
<i>Textbox7</i>	<i>Textbox</i>	<i>Kelas</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input Kelas</i>
<i>Textbox8</i>	<i>Textbox</i>	<i>Stasiun dituju</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input Stasiun dituju</i>
<i>Textbox9</i>	<i>Textbox</i>	<i>Nomor bangku</i>	<i>Kolom untuk memasukkan input Nomor bangku</i>
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Kembali</i>	<i>Tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya atau membatalkan pesanan</i>
<i>Button2</i>	<i>Button</i>	<i>Lanjut</i>	<i>Tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya atau menyelesaikan input pesanan</i>

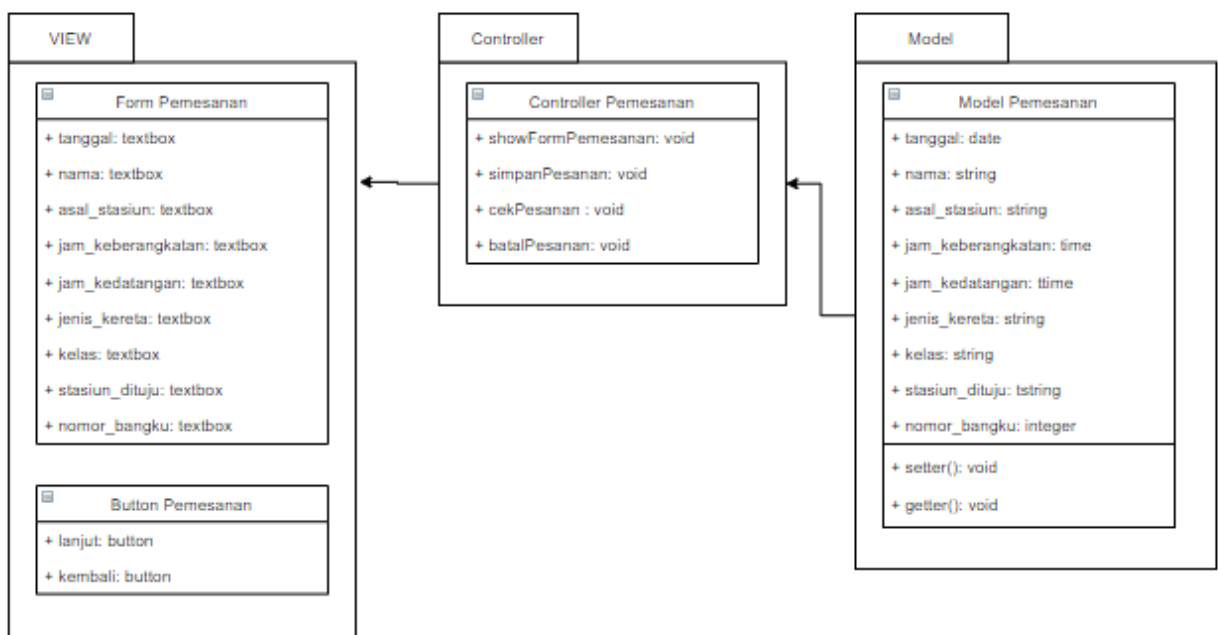
3.1.1.2 Identifikasi Object Baru

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1		
2		

3.1.1.3 Robustness Diagram



3.1.1.4 Diagram Kelas



3.1.1.5 Sequence Diagram

