

BAB 3

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

<Nama Perangkat Lunak>

Aplikasi Pemesanan Tiket Kereta Api

Dipersiapkan oleh:


<NIM & Anggota>

<1301183484 Adiv Harjadinata>

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL BAB 3		9
		Revisi	4	

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut :

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
#1	Login	Untuk masuk ke dalam akun di website dan halaman dashboard
#2	Register	Untuk menambahkan dan menyimpan data yang baru ke database

3.1.1 Use Case #1 <Use Case Login>

Skenario Use Case #1 : Login

Use Case	Proses Login
Input	Data Login (username,password)
Output	Data Login dicek dan akan masuk jika username dan password ada di database
Actor	User
Precondition	Harus memiliki koneksi internet,sudah masuk kedalam website dan membuka form login
Postcondition	User berhasil login dan akan redirect ke halaman dashboard
Description	Untuk masuk ke dalam akun di website dan halaman dashboard

Primary Flow :

Use Case	Proses Login	
Input	Data Login (username,password)	
Output	Data Login dicek dan akan masuk jika username dan password ada di database	
Actor	User	
Precondition	Harus memiliki koneksi internet,sudah masuk kedalam website dan membuka form login	
Postcondition	User berhasil login dan akan redirect ke halaman dashboard	
Description	Untuk masuk ke dalam akun di website dan halaman dashboard	
Typical Course of Event	Actor	System
	1. Input username dan password	
		2. Mengecek di database,dan redirect ke dashboard jika berhasil, jika tidak ulangi langkah 1
		3. Menampilkan halaman dashboard

Alternate Flow : Koneksi terputus, mati lampu / daya baterai habis

3.1.2 Use Case #2 <Use Case Register>

Skenario Use Case #2 : Register

Use Case	Register
Input	Data Pribadi (username,password,no_KTP,jenis_kelamin,email)
Output	Data Pribadi berhasil disimpan di database dan akan redirect ke form login
Actor	User
Precondition	User belum mempunyai akun untuk masuk ke dalam website,mempunyai koneksi internet dan sudah masuk ke dalam halaman form register
Postcondition	User berhasil registrasi dan disimpan dalam database dan akan redirect ke halaman login
Description	Untuk menambahkan dan menyimpan data yang baru ke database

Primary Flow :

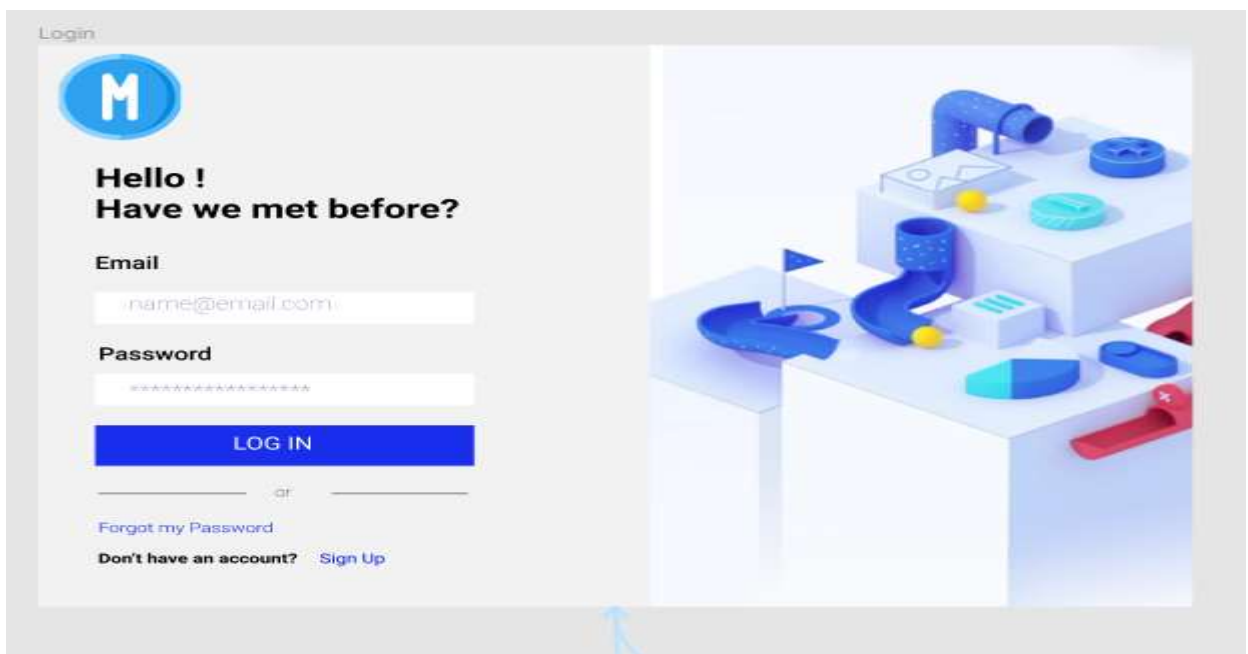
Use Case	Register		
Input	Data Pribadi (username,password,no_KTP,jenis_kelamin,email)		
Output	Data Pribadi berhasil disimpan di database dan akan redirect ke form login		
Actor	User		
Precondition	User belum mempunyai akun untuk masuk ke dalam website,mempunyai koneksi internet dan sudah masuk ke dalam halaman form register		
Postcondition	User berhasil registrasi dan disimpan dalam database dan akan redirect ke halaman login		
Description	Untuk menambahkan dan menyimpan data yang baru ke database		
Typical Course of Event	Actor	System	
	1. Input data pribadi		
	2. User menekan tombol register		
		3. System mengecek dari form register,jika berhasil data akan disimpan ke dalam database dan akan redirect ke form login,jika tidak ulangi langkah 1	
		4. System menampilkan pesan	

Alternate Flow : Koneksi terputus, mati lampu / daya baterai habis

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

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

Antarmuka Usecase Login



Antarmuka Usecase Register

Register

Hello !

Create your free account

Nama Lengkap

Email

name@email.com

Password

No KTP

Alamat

Jenis Kelamin

☐ Laki - Laki
 ☐ Perempuan

REGISTER

or

Already have an account?

Log In

3.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

Semua gambar/layar prototipe antarmuka per Use Case dimasukkan ke dalam tabel di bawah ini.

ID. LAYAR	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Login-1	Login	Page untuk masuk ke dalam sistem
Regis-1	Page Registrasi	Page untuk registrasi sebelum masuk ke dalam sistem

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detail

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

Login-1

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
Button1	Button	LOGIN	Jika diklik, akan mengaktifkan Function login() yaitu mengecek username dan password. Jika ada di database maka akan masuk ke dalam system jika tidak akan muncul pesan error
Link1	Link	Forgot My Password	Jika diklik akan mengaktifkan link menuju page lupa password
Link2	Link	Register	Jika diklik akan menuju page register
TextBox1	Textbox	name@email.com	Sebuah textbox untuk inputan email dari user
TextBox2	Textbox	*****	Sebuah textbox untuk inputan password dari user

Regis-1

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
<i>Button1</i>	<i>Button</i>	<i>Register</i>	<i>Jika diklik, akan mengaktifkan Function registrer() yaitu memasukkan data dari inputan user ke database jika benar diisi, jika tidak akan muncul pesan error</i>
<i>Textbox1</i>	<i>Textbox</i>	<i>Nama Lengkap</i>	<i>Textbox untuk inputan nama lengkap dari user</i>
<i>Textbox2</i>	<i>Textbox</i>	<i>Username/Email</i>	<i>Textbox untuk inputan username atau email dari user</i>
<i>Textbox3</i>	<i>Textbox</i>	<i>Password</i>	<i>Textbox untuk inputan password dari user</i>
<i>Textbox4</i>	<i>Textbox</i>	<i>No_KTP</i>	<i>Textbox untuk inputan no ktp dari user</i>
<i>Textbox5</i>	<i>Textbox</i>	<i>Alamat</i>	<i>Textbox untuk inputan alamat dari user</i>
<i>RButton1</i>	<i>RadioButton</i>	<i>Jenis Kelamin</i>	<i>Radio button untuk memilih jenis kelamin dari user</i>
<i>Link1</i>	<i>Link</i>	<i>Log In</i>	<i>Jika diklik akan menuju page Login</i>

3.1.2.2 Identifikasi Object Baru

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

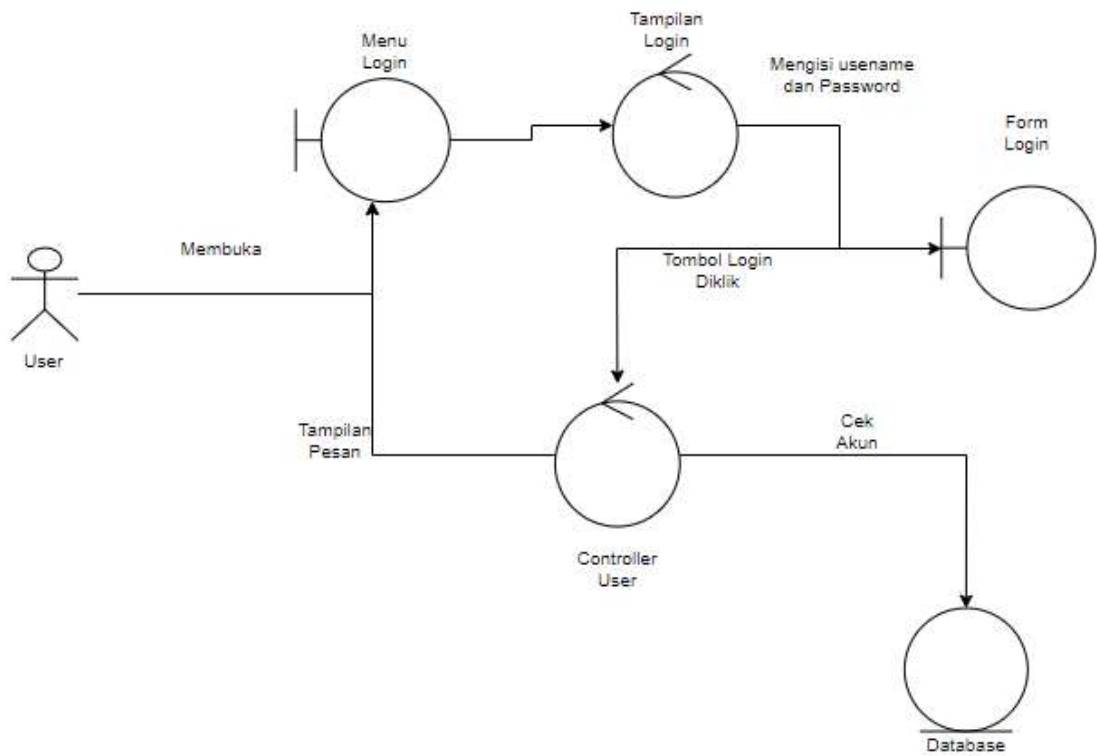
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Lupa Password	Interface

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

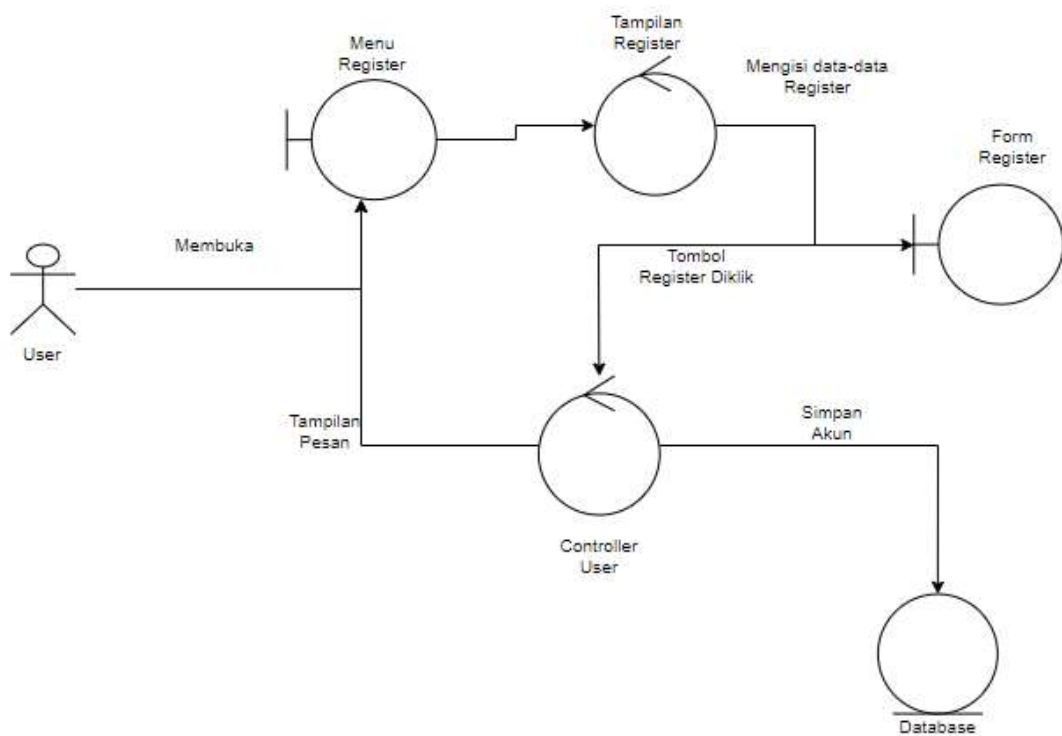
3.1.2.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case

Use Case Login



Use Case Register



3.1.2.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis

Diagram Kelas Login

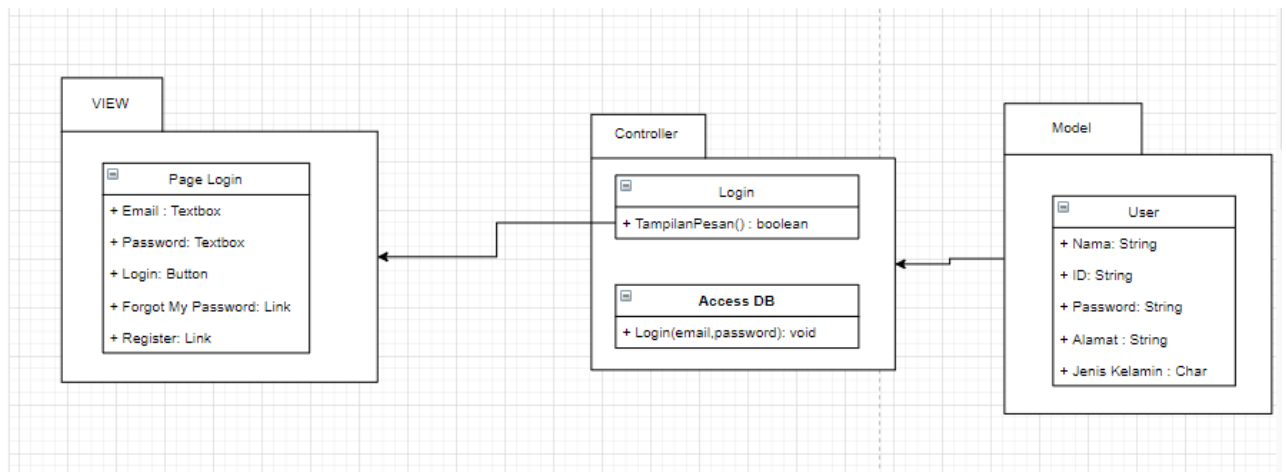
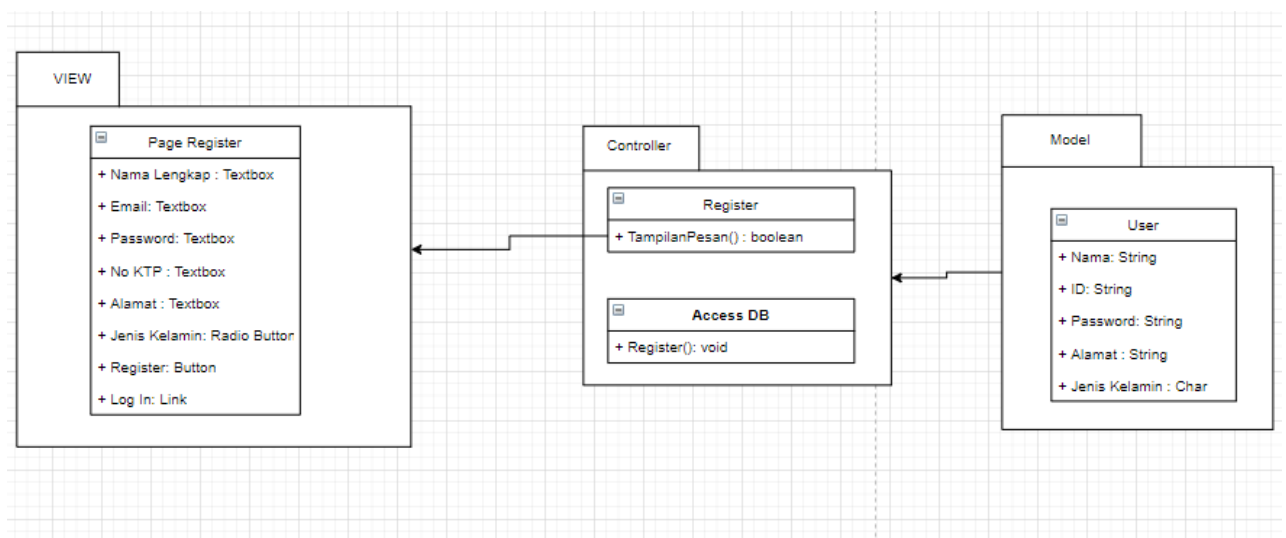


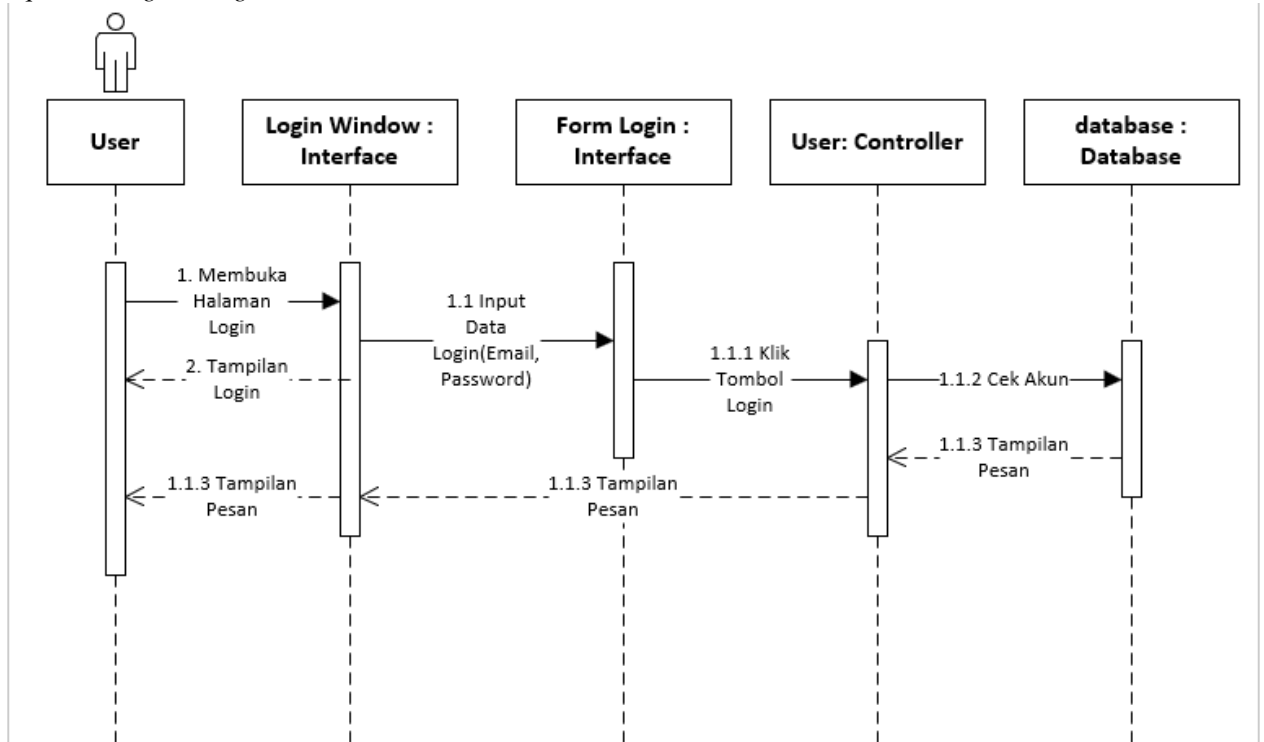
Diagram Kelas Register



3.1.2.5 Sequence Diagram

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

Sequence Diagram Login



Sequence Diagram Register

