

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

SISTEM JASA TITIP BARANG

YUK TITIP YUK

untuk:

Pengguna

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 9

Zico Fachreza Meillano (1301184056)

Kevin Daniel Hamonangan (1301180276)

Shadifa Auliatama Harjanto (1301194220)

Bagus Wicaksono Nurjayanto (1301194280)

Aqshal Alif Saefullah (1301194050)

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**](#_heading=h.gjdgxs) **5**

[Tujuan Penulisan Dokumen](#_heading=h.30j0zll) 6

[Lingkup Masalah](#_heading=h.1fob9te) 6

[Definisi dan Istilah](#_heading=h.3znysh7) 6

[Referensi](#_heading=h.2et92p0) 6

[Sistematika Pembahasan](#_heading=h.tyjcwt) 6

[**Deskripsi Perancangan Global**](#_heading=h.3dy6vkm) **6**

[Rancangan Lingkungan Implementasi](#_heading=h.1t3h5sf) 7

[Deskripsi Arsitektural](#_heading=h.4d34og8) 7

[Deskripsi Komponen](#_heading=h.2s8eyo1) 7

[**Perancangan Rinci**](#_heading=h.3rdcrjn) **8**

[Realisasi Use Case](#_heading=h.26in1rg) 8

[Use Case <nama use case 1>](#_heading=h.lnxbz9) 8

[Identifikasi Kelas](#_heading=h.35nkun2) 8

[Sequence Diagram](#_heading=h.1ksv4uv) 8

[Diagram Kelas](#_heading=h.z337ya) 8

[Perancangan Detail Kelas](#_heading=h.3j2qqm3) 8

[Kelas <nama kelas>](#_heading=h.1y810tw) 8

[Kelas <nama kelas>](#_heading=h.4i7ojhp) 9

[Diagram Kelas Keseluruhan](#_heading=h.2xcytpi) 9

[Algoritma/Query](#_heading=h.1ci93xb) 9

[Diagram Statechart](#_heading=h.1pxezwc) 9

[Perancangan Antarmuka](#_heading=h.3whwml4) 9

[Perancangan Representasi Persistensi Kelas](#_heading=h.2bn6wsx) 10

[**Matriks Kerunutan**](#_heading=h.qsh70q) **10**

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

# 1. Pendahuluan

## Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini berisi penjelasan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) yang akan dikembangkan, dan digunakan oleh pengembang perangkat lunak dalam acuan pembuatan perangkat lunak ke tahap selanjutnya.

## Lingkup Masalah

Tujuan penulisan dokumen DPPL ini adalah untuk menguraikan proses- proses tahapan pembuatan perangkat lunak yang akan dibangun. Bagi pihak pengembang, DPPL ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan perangkat lunak secara detail agar perangkat lunak yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan pengguna. Diharapkan dengan adanya dokumen DPPL ini pengembangan perangkat lunak lebih terarah kepada tujuan dari pengembangan perangkat lunak ini. Sedangkan bagi pengguna, dokumen DPPL ini digunakan untuk mencatat Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak yang akan dibangun dan harapan yang diinginkan pengguna.

## Definisi dan Istilah

Berikut adalah daftar definisi dan istilah penting yang digunakan dalam dokumen SKPL

1. SKPL : Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dokumen hasil analisis yang berisi kebutuhan perangkat lunak.
2. IEEE : *Institute of Electrical and Electronics Engineering*, standar inteernasional untuk pengembangan dan perancangan produk.
3. ANSI : *American National Standard Institute* adalah Lembaga Standarisasi di Amerika.
4. Use Case Diagram : Gambaran grafik dari beberapa atau semua actor, Use case dan interaksinya.
5. TBD : To be defined.

## Referensi

*Dokumentasi PL yang dirujuk oleh dokumen ini, minimal SKPL*

*Buku, Panduan, Dokumentasi lain yang dipakai dalam dokumen ini (jarang sekali!).*

*-Masukkan SKPL sebagai referensi*

Penulisan Dokumen berdasarkan:

1. Panduan Penggunaan dan Pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) . Jurusan Teknik Informatika , Telkom University, 2016.
2. Berdasarkan group focus dalam pengisian Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

## Sistematika Pembahasan

*Bagian ini merupakan deskripsi umum dokumen. Tuliskan sistematika pembahasan dokumen DPPL ini.*

*contoh: misalkan dalam bab 1 berbicara tentang apa, bab 2 berbicara tentang apa dll*

Pada dokumen ini, pada bab 1 akan membahas pendahuluan, lalu pada bab 2 akan membahas mengenai deskripsi perancangan perangkat lunak dan akan dibuat lebih rinci pada bab 3 dengan penjelasan mengenai *use case* yang akan direalisasikan. Selain itu, pada bab 3 juga akan menjelaskan kelas apa saja yang akan digunakan pada perangkat lunak. Dokumen akan ditutup dengan bab 4 yang berisi matriks kerunutan yang akan menjelaskan pemetaan *use case* terhadap kelas yang terkait.

# Deskripsi Perancangan Global

## Rancangan Lingkungan Implementasi

*Sebutkan Operating system, DBMS, development tools, filing system, bahasa pemrograman yang dipakai*

## 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 Scenario Penitip #1

### 

| Nama Use Case | Registrasi | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini untuk penitip melakukan registrasi akun | |
| Pre-Kondisi | User belum memiliki akun | |
| Post-Kondisi | User telah memiliki akun | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Penitip mengakses web Yuk Titip Yuk |  |
|  | 2. Sistem Menampilkan halaman web Yuk Titip Yuk |
|  | 3. Penitip membuka halaman registrasi |  |
|  |  | 4. Menampilkan halaman registrasi |
|  | 5. Penitip menginputkan data registrasi |  |
|  |  | 6. Menampilkan data registrasi |
|  | 7. Penitip mengkonfirmasi data registrasi |  |
|  |  | 8. Menyimpan data registrasi |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Penitip #2

### 

| Nama Use Case | Login Akun | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan Penitip untuk login kedalam website ataupun aplikasi. | |
| Pre-Kondisi | Penitip sudah memiliki akun | |
| Post-Kondisi | Penitip berhasil login kedalam website | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka menu login |  |
|  | 2. Melakukan verifikasi akun  3. Menampilkan profil Penitip |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Penitip #3

### 

| Nama Use Case | Input Pemesanan | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh penitip untuk menginputkan barang ke sistem | |
| Pre-Kondisi | Penitip telah memiliki akun dan sudah melakukan login | |
| Post-Kondisi | Penitip telah menginputkan data barang | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka Menu Barang |  |
|  | 2. Menampilkan pengelolaan barang |
| 3. Klik input barang |  |

|  |  | 4. Menampilkan form barang |
| --- | --- | --- |
| 5. Menginput data barang |  |
|  | 6. Sistem menyimpan data barang |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Penitip #4

### 

| Nama Use Case | View Barang | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan melihat detail barang. | |
| Pre-Kondisi | User sudah melakukan penitipan barang. | |
| Post-Kondisi | User berhasil melihat detail barang. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Penitip membuka halaman pemesanan. |  |
|  | 2. Menampilkan menu pemesanan. |
|  | 3. Penitip memilih barang yang akan ditambahkan. |  |
|  |  | 4. Menampilkan hasil barang yang sudah diupdate. |
|  | 5. Mengkonfirmasi barang yang akan ditambahkan. |  |
|  |  | 6. Mengupdate barang pesanan ke system. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |

### Use Case Scenario Penitip #5

| Nama Use Case | Bayar Pemesanan | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan penitip untuk melakukan pembayaran . | |
| Pre-Kondisi | Penitip belum melakukan pembayaran. | |
| Post-Kondisi | Penitip Sudah melakukan pembayaran. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1.Membuka halaman pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan halaman menu |
|  | 3. Penitip memilih pemesanan yang sudah dikonfirmasi oleh traveler |  |
|  |  | 4. Menampilkan pemesanan yang dipilih oleh penitip |
|  | 5. Penitip melakukan pembayaran dan pengiriman yang ingin digunakan |  |
|  |  | 6. Melakukan verifikasi pembayaran dari penitip.  7. Menambahkan konfirmasi pemesanan di dalam sistem.  8. Menampilkan pemesanan yang sudah dibayar. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |

### Use Case Scenario Penitip #6

| Nama Use Case | Cancel Pemesanan |
| --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk menghapus barang titipan yang belum diproses. |
| Pre-Kondisi | Penitip sudah menginputkan barang yang ingin dititipkan |
| Post-Kondisi | Penitip berhasil menghapus barang yang ingin dititipkan |
| Skenario Utama |  |

|  | Aktor | Sistem |
| --- | --- | --- |
| 1. Penitip membuka menu pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan menu pemesanan |
|  | 3. Penitip memilih barang yang ingin di cancel |  |
|  |  | 4. Menampilkan hasil barang yang akan di cancel. |
|  | 5. Mengkonfirmasi barang yang akan dihapus. |  |
|  |  | 6. Menghapus barang titipan dari system. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Penitip #7

| Nama Use Case | Message Travel | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk melakukan percakapan antara Penitip dengan Traveller | |
| Pre-Kondisi | Penitip sudah melakukan pemilihan barang | |
| Post-Kondisi | Penitip telah melakukan percakapan dengan traveler. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Penitip membuka halaman pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan menu pemesanan |
|  | 3. Penitip memilih pesanan |  |
|  |  | 4. Menampilkan hasil barang yang akan dipilih |
|  | 5. Penitip mengklik tombol untuk obrolan kepada traveller |  |

|  |  | 6. Menampilkan Halaman obrolan |
| --- | --- | --- |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Penitip #8

| Nama Use Case | Deposit | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk menambahkan saldo pada akun penitip | |
| Pre-Kondisi | Penitip sudah login akun | |
| Post-Kondisi | Penitip sudah berhasil menambahkan saldo | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman deposit |  |
|  | 2. Menampilkan menu deposit |
|  | 3. Penitip memilih cara menambahkan saldo |  |
|  |  | 4. Menampilkan cara untuk menambahkan saldo |
|  | 5. Penitip melakukan proses penambahan saldo |  |
|  |  | 6. Menampilkan proses penambahan saldo  7. Menampilkan update saldo pada system |

|  |  | 8. Menampilkan saldo setelah ditambahkan |
| --- | --- | --- |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Penitip #9

| Nama Use Case | Konfirmasi Pemesanan | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan bahwa penitip telah menerima barang yang sudah dipesan | |
| Pre-Kondisi | Penitip membeli barang | |
| Post-Kondisi | Penitip sudah selesai melakukan jasa titip barang | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman pemesanan |  |
|  | 2. Menampilkan menu pemesanan |
|  | 3. Penitip mengklik konfirmasi pesanan |  |
|  |  | 4. Menampilkan hasil konfirmasi |
| Skenario Eksepsional (Alternatif ve flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Traveller #1

| Nama Use Case | Registrasi | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini untuk Registrasi melakukan registrasi akun | |
| Pre-Kondisi | User belum memiliki akun | |
| Post-Kondisi | User telah memiliki akun | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Traveller mengakses web Yuk Titip Yuk |  |
|  | 2. Sistem Menampilkan halaman web Yuk Titip Yuk |
|  | 3. Traveller membuka halaman registrasi |  |
|  |  | 4. Menampilkan halaman registrasi |
|  | 5. Traveller menginputkan data registrasi |  |
|  |  | 6. Menampilkan data registrasi |
|  | 7. Traveller mengkonfirmasi data registrasi |  |
|  |  | 8. Menyimpan data registrasi |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Traveller #2

| Nama Use Case | Login Traveller | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan Traveller untuk login kedalam website ataupun aplikasi. | |
| Pre-Kondisi | Traveller sudah memiliki akun | |
| Post-Kondisi | Traveller berhasil login kedalam website | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka menu login |  |
|  | 2. Melakukan verifikasi akun  3. Menampilkan profil Traveller |
| Skenario Eksepsional(Alternatif e flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Traveller #3

| Nama Use Case | Input Negara | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh Traveller untuk menginputkan negara yang akan dituju | |
| Pre-Kondisi | Traveller telah login | |
| Post-Kondisi | Traveller berhasil mengubah negara yang dituju | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka menu trip |  |
|  | 2. Menampilkan menu trip |
| 3. Memilih kemana traveller akan pergi serta berapa lamanya. |  |

|  |  | 4. Menyimpan data traveller ke sistem |
| --- | --- | --- |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Traveller #4

| Nama Use Case | Update Negara | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk mengupdate negara yang sedang dituju. | |
| Pre-Kondisi | Traveler sudah memilih negara yang ingin dituju | |
| Post-Kondisi | Traveler berhasil mengubah negara tujuannya. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman trip |  |
|  | 2. Menampilkan halaman trip |
|  | 3. Memilih negara baru yang sedang dituju |  |
|  |  | 4. Menyimpan ke system data baru traveler |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 5. |  |
|  | 5. |
|  | 6. |

### Use Case Scenario Traveller #5

| Nama Use Case | Belikan Barang |
| --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan oleh traveler untuk mengkonfirmasi untuk membelikan barang yang dititip oleh penitip. |
| Pre-Kondisi | Traveler telah login ke website dan ingin membelikan barang |
| Post-Kondisi | Traveler telah mengkonfirmasi bahwa ingin membelikan barang titipan |

| Skenario Utama |  | |
| --- | --- | --- |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman request |  |
|  | 2. Menampilkan Halaman request |
| 3. Memilih barang yang ingin dibelikan |  |
|  | 4. Menampilkan detail halaman barang yang ingin dibelikan |
| 5. Mengkonfirmasi harga serta tanggal pengiriman |  |
|  | 6. Sistem mengubah data barang titipan dan menambahkan pesanan ke dalam akun traveler. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Traveller #6

| Nama Use Case | Konfirmasi Pengiriman | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan traveler untuk memberitahu bahwa pengiriman barang titipan telah dilakukan. | |
| Pre-Kondisi | Traveler telah membelikan barang titipan dan sudah sampai di Indonesia. | |
| Post-Kondisi | Mengubah status Orderan menjadi “Terkirim” | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman pesanan |  |
|  | 2. Menampilkan halaman pesanan |
| 3. Traveler menginput nomor tracking ke pesanan yang sudah dikirim |  |

|  |  | 4. Menyimpan data tracking ke dalam system  5. Mengubah status pesanan menjadi “Terkirim” |
| --- | --- | --- |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Traveller #7

| Nama Use Case | Request Withdraw | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan traveller untuk meminta mencairkan dana | |
| Pre-Kondisi | Penitip mempunyai pesanan yang sudah terselesaikan | |
| Post-Kondisi | Penitip berhasil menerima dana | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman withdraw |  |
|  | 2. Menampilkan halaman withdraw |
| 3. Menginput banyak saldo yang ingin dicairkan |  |
|  | 4.Memverifikasi penarikan |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Admin #1

| Nama Use Case | Login System | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan admin untuk login kedalam website ataupun aplikasi. | |
| Pre-Kondisi | Admin sudah memiliki akun | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil login ke dalam website | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman login. |  |
|  | 2. Menampilkan halaman halam login. |
|  | 3. Memasukan data login. |  |
|  |  | 4. Memverifikasi data login |
|  |  | 5. Menampilkan halaman utama website. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Admin #2

| Nama Use Case | View Pemesanan | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk admin melihat pesanan yang sudah dipesan oleh penitip. | |
| Pre-Kondisi | Penitip melakukan pemesanan. | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil melihat pesanan yang sudah dipesan oleh penitip. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |

|  | 1. Membuka halaman view pemesanan. |  |
| --- | --- | --- |
|  | 2. Menampilkan halaman view pemesanan. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Admin #3

| Nama Use Case | View Transaksi | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk admin melihat hasil transaksi pemesanan dari penitip. | |
| Pre-Kondisi | Penitip berhasil melakukan transaksi pembayaran. | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil melihat transaksi pembayaran penitip. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman pembayaran. |  |
|  | 2. Menampilkan halaman pembayaran. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Admin #4

| Nama Use Case | Konfirmasi Transaksi | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk admin mengkonfirmasi transaksi pemesanan dari penitip. | |
| Pre-Kondisi | Penitip melakukan pembayaran pesanan. | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil menerima hasil pembayaran dari pembeli. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. Membuka halaman pembayaran. |  |
|  | 2. Menampilkan halaman pembayaran. |
|  | 3. Meng-click konfirmasi pemesanan. |  |
|  |  | 4. Memverifikasi data pemesanan penitip. |
|  |  | 5. Menampilkan hasil konfirmasi pemesanan dari penitip. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

### Use Case Scenario Admin #5

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

| Nama Use Case | Withdraw Balance | |
| --- | --- | --- |
| Deskripsi | Fungsi ini digunakan untuk admin mengirim hasil pembayaran pemesanan dari penitip kepada traveler. | |
| Pre-Kondisi | Traveller meminta penarikan dana. | |
| Post-Kondisi | Admin berhasil mengirimkan hasil pembayaran pemesanan dari penitip kepada traveler. | |
| Skenario Utama |  | |
|  | Aktor | Sistem |

|  | 1. Membuka halaman withdraw |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. Menampilkan halaman withdraw. |
|  | 2. Meng-click withdraw pemesanan. |  |
|  |  | 3. Memverifikasi pengiriman dana kepada traveler. |
|  |  | 4. Menampilkan hasil verifikasi withdraw. |
| Skenario Eksepsional (Alternative flow) |  | |
|  | Aktor | Sistem |
| 1. |  |
|  | 2. |

#### 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 |  |
| 2 | Traveller |  |
| 3 | Admin |  |
| 4 | Penitip |  |
| 5 | Negara |  |
| 6 | Withdraw |  |
| 7 | Pembayaran |  |
| 8 | Pesanan |  |
| 9 | Barang |  |

*\*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 Detail 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.

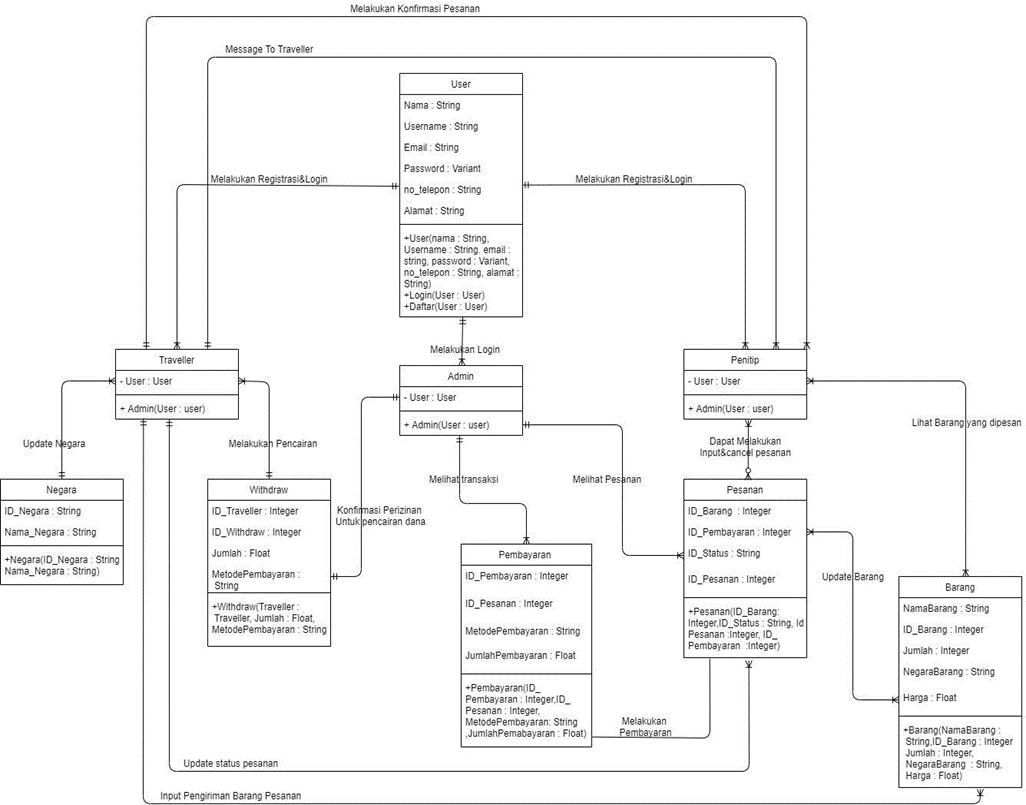
*Nama Kelas : ……..*

| ***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 sub bab 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 detailnya, 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 dilayar* | *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 di klik, 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 basis data dan traceability-nya terhadap kelas entity. (PEMBUATAN SKEMA RELASI)*

# Matriks Kerunutan

*Mapping use case dengan kelas-kelas terkait*

| **Requirement** | **Use Case Terkait** | **Kelas** |
| --- | --- | --- |
| FR-01 |  |  |
| FR-02 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 