

**DPPL-xx**

## **DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

**<Nama Perangkat Lunak>**

untuk:

Pak Eko


Dipersiapkan oleh:

- Artisa Bunga Syahputri(1301194007)
- Alifya Fatimah Ariyanto(1301194256)
- Khairat Hayati (1301194130)
- Ridha Zalfa Salsabila (1301194100)
- Salsabila Martono (1301194469)

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	<b>Prodi S1- Informatika Universitas Telkom</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>DPPL-XX</i> &lt;xx:no grp&gt;</b>		<b>&lt;#&gt;/&lt;jml #</b>
		<b>Revisi</b>	<b>&lt;nomor revisi&gt;</b>	<b>Tgl: &lt;isi tanggal&gt;</b>

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	
<b>G</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								



**Daftar Halaman Perubahan**

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

# Daftar Isi

<b>1. Pendahuluan</b>	<b>5</b>
Tujuan Penulisan Dokumen	6
Lingkup Masalah	6
Definisi dan Istilah	6
Referensi	6
Sistematika Pembahasan	6
<b>Deskripsi Perancangan Global</b>	<b>6</b>
Rancangan Lingkungan Implementasi	7
Deskripsi Arsitektural	7
Deskripsi Komponen	7
<b>Perancangan Rinci</b>	<b>8</b>
Realisasi Use Case	8
Use Case <nama use case 1>	8
Identifikasi Kelas	8
Sequence Diagram	8
Diagram Kelas	8
Perancangan Detil Kelas	8
Kelas <nama kelas>	8
Kelas <nama kelas>	9
Diagram Kelas Keseluruhan	9
Algoritma/Query	9
Diagram Statechart	9
Perancangan Antarmuka	9
Perancangan Representasi Persistensi Kelas	10
<b>Matriks Kerunutan</b>	<b>10</b>
Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar	

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini bertujuan untuk menjelaskan deskripsi perancangan Website Resto. Website Resto adalah website yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah customer dalam mencari dan reservasi tempat makan di kota-kota tertentu. user yang menggunakan aplikasi ini dapat melakukan reservasi pada restoran yang diinginkan.

## 1.2 Lingkup Masalah

Website Resto adalah perangkat lunak untuk membantu para customer mencari dan reservasi tempat makan di seluruh Indonesia. Perangkat lunak ini dapat menampilkan daftar tempat makan pada suatu kota sesuai dengan posisi customer saat itu juga. Selain menampilkan daftar tempat makan, customer dapat memesan/reservasi tempat makan yang dituju. Perangkat lunak dapat merekomendasikan tempat makan kepada customer..

## 1.3 Definisi dan Istilah

1. User : Orang yang terlibat langsung dengan perangkat lunak
2. Customer : Orang yang melakukan reservasi pada aplikasi resto
3. Pihak Resto : Pihak Restoran yang tempatnya akan direservasi oleh customer
4. Payment system : Sistem Pembayaran yang digunakan oleh perangkat untuk melakukan reservasi
5. Usecase : Gambaran graphical dari beberapa actor, dan interaksinya yang memperkenalkan suatu sistem
6. Usecase Scenario : penjelasan dari usecase diagram

## 1.4 Referensi

Referensi untuk membantu pembuatan website Resto adalah sebagai berikut

1. SKPL Resto  
source link : [SKPL Resto Kelompok 1](#)
2. Chope Restaurant Reservations  
Chope adalah aplikasi yang menghubungkan antara restoran dan customer. Dimana customer dapat melakukan reservasi di restoran.  
source link : [www.chope.co](http://www.chope.co)
3. OpenTable  
OpenTable adalah aplikasi yang menghubungkan antara restoran dan customer. Dimana customer dapat melakukan reservasi meja sesuai keinginan customer.  
source link : [www.opentable.com](http://www.opentable.com)

## 1.5 Sistematika Pembahasan

DPPL ini berisi penjabaran dari perangkat lunak yang akan di kembangkan dengan SKPL menjadi acuan utamanya

- Bab 1 Pendahuluan : berisi penjelasan mengenai tujuan penulisan dokumen, ruang lingkup masalah, definisi dan istilah, serta referensi dan sistematika pembahasan

- Bab 2 Deskripsi Perancangan Global : berisi Deskripsi umum mengenai perangkat lunak yang akan dibangun seperti rancangan lingkungan implementasi, desain arsitektural, deskripsi komponen
- Bab 3 Deskripsi perancangan rinci : berisi penjelasan use case, detail kelas, algoritma, antarmuka, pesan, report, dan representasi persistensi kelas
- Bab 4 Matriks keruntutan : Berisi use case yang berkaitan dan functional requirement.



## 2 Deskripsi Perancangan Global

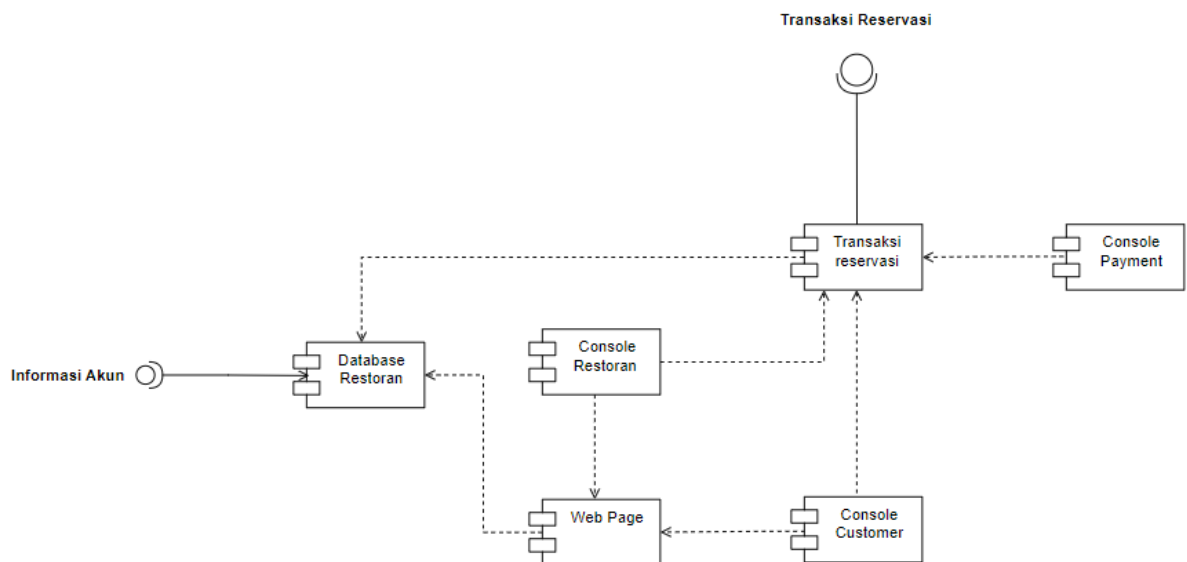
Deskripsi perancangan global meliputi penjelasan tentang rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen yang membangun perangkat lunak.

### 2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Sistem operasi yang digunakan adalah Windows dan Web-android. Sedangkan Database Management System yang digunakan adalah MySQL. Untuk bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun website Resto adalah Javascript.

### 2.2 Deskripsi Arsitektural

Berikut adalah deskripsi arsitektural yang akan diimplementasikan pada perangkat lunak Resto untuk mempermudah pengembangan perangkat lunak ini.



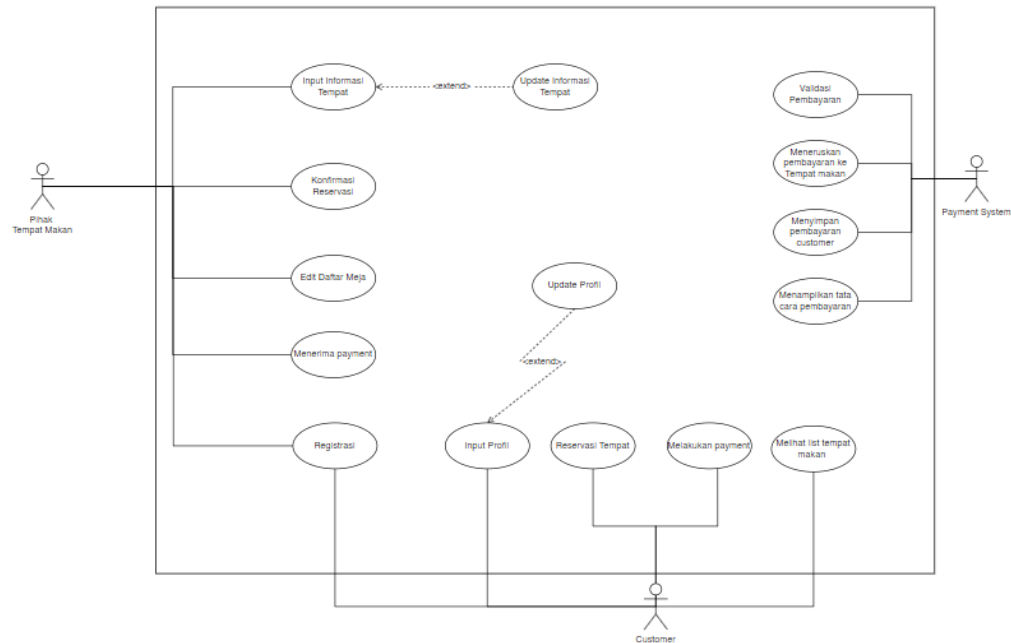
### 2.3 Deskripsi Komponen

No	Nama Komponen	Keterangan
1	Console Customer	Berisi entitas dari customer
2	Console Restoran	Berisi entitas dari Restoran
3	Console Payment	Berisi entitas dari payment sistem
4	Transaksi Reservasi	Informasi pembayaran yang telah dilakukan
5	Web Page	Berisikan tampilan aplikasi
6	Database Restoran	Berisi informasi akun

### 3 Perancangan Rinci

#### 3.1 Realisasi Use Case

##### 3.1.1 Use Case <nama use case 1>



##### 3.1.1.1 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

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

##### 3.1.1.2 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk setiap skenario use case. Skenario melibatkan kelas-kelas yang sudah diidentifikasi.

##### 3.1.1.3 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk use case tersebut. buat class diagram **BUKAN KESELURUHAN**, tapi **PER USE CASE**

### 3.2 Perancangan Detil 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

#### 3.2.1 Kelas <nama kelas>

Bagian ini diisi dengan daftar operasi dan atribut Buat untuk setiap kelas.

Nama Kelas : .....

<i>Nama Operasi</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Diisi dengan signature operasi</i>		
<i>Nama Atribut</i>	<i>Visibility (private, public)</i>	<i>Tipe</i>
<i>Diisi dengan nama atribut</i>		<i>Tuliskan tipenya sesuai dengan yang dikenal pada bahasa pemrograman yang digunakan</i>

#### 3.2.2 Kelas <nama kelas>

### 3.3 Diagram Kelas Keseluruhan

Bagian ini diisi dengan diagram kelas keseluruhan.

### 3.4 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 subbab 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

### 3.5 Perancangan Antarmuka

Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka.

Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikasi detilnya, misalnya seperti di bawah ini:

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

<b>ID Objek</b>	<b>Jenis</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
		Diisi dengan string yg tampil pd layar	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 diklik, 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

### 3.6 Perancangan Representasi Persistensi Kelas

Bagian ini diisi dengan rancangan skema basisdata dan traceability-nya terhadap kelas entity. (PEMBUATAN SKEMA RELASI)

## 4 Matriks Kerunutan

*Mapping use case dengan kelas-kelas terkait*

Requirement	Usecase Terkait	Kelas
FR-01		
FR-02		