

DPPL-001

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

### iLOOK

untuk:

Masyarakat yang membutuhkan liburan

Dipersiapkan oleh:


Azhar Nugraha Darajat	1301194064
Chara Maria E.Y	1301194348
Ilo Raditio Wiriawan	1301194198
Muhammad Fachri Habibi	1301194110

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung

Indonesia

 <b>UNIVERSITAS Telkom</b>	<b>Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika</b>	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b><i>DPPL-0001</i></b>		
		<b>Revisi</b>	-	<i>16 Juni 2021</i>

## 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

Daftar isi	5
Daftar Gambar	7
Daftar Tabel	9
1. Pendahuluan	10
Tujuan Penulisan Dokumen	10
Lingkup Masalah	10
Definisi dan Istilah	11
Referensi	12
Ikhtisar Dokumen	12
Deskripsi Perancangan Global	14
Rancangan Lingkungan Implementasi	14
Deskripsi Arsitektural	14
Deskripsi Komponen	15
Perancangan Rinci	17
Realisasi Use Case	17
3.1.1 Use Case Registrasi	18
3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Use Case 1	20
3.1.1.2 Sequence Diagram	20
3.1.2 Use Case Login	21
3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Use Case 2	22
3.1.2.2 Sequence Diagram	22
3.1.3 Use Case Explore	23
3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Use Case 3	24
3.1.3.2 Sequence Diagram	25
3.1.4 Use Case Filter	25
3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Use Case 4	26
3.1.4.2 Sequence Diagram	26
3.1.5 Use Case Tambah Wishlist	27
3.1.5.1 Perancangan Antarmuka Use Case 5	28
3.1.5.2 Sequence Diagram	28
3.1.6 Use Case Hapus Wishlist	29
3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Use Case 6	30
3.1.6.2 Sequence Diagram	30
3.1.7 Use Case Memberi Review	31
3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Use Case 7	32
3.1.7.2 Sequence Diagram	33
3.1.8 Use Case Tambah Pariwisata	33
3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Use Case 8	34
3.1.8.2 Sequence Diagram	35

3.1.9 Use Case Edit Pariwisata	35
3.1.9.1 Perancangan Antarmuka Use Case 9	36
3.1.9.2 Sequence Diagram	37
3.1.10 Use Case Hapus Pariwisata	37
3.1.10.1 Perancangan Antarmuka Use Case 10	38
3.1.10.2 Sequence Diagram	39
3.1.11 Use Case Logout	39
3.1.11.1 Perancangan Antarmuka Use Case 11	40
3.1.11.2 Sequence Diagram	41
3.2 Perancangan Detail Kelas	41
3.3 Diagram Kelas Keseluruhan	41
3.4 Algoritma/Query	41
3.4.1 Algoritma #1	41
3.4.2 Algoritma #2	41
3.4.3 Algoritma #3	42
3.4.4 Algoritma #4	42
3.4.5 Algoritma #5	42
3.4.6 Algoritma #6	42
3.4.7 Algoritma #7	42
3.4.8 Algoritma #8	43
3.4.9 Algoritma #9	43
3.4.10 Algoritma #10	43
3.5 Diagram Statechart	44
3.5.1 Register	44
3.5.2 Login	45
3.5.3 Explore	46
3.5.4 Tambah Wishlist	47
3.5.5 Hapus Wishlist	48
3.5.6 Tambah Pariwisata	49
3.5.7 Edit Pariwisata	50
3.5.8 Filter	51
3.5.9 Memberi Review	52
3.5.10 Hapus Wishlist	53
3.5.11 Logout	54
4 Matriks Kerunutan	54

## Daftar Gambar

Gambar 1 Component Diagram	14
Gambar 2 Sequence Diagram Login	16
Gambar 3 Diagram Kelas Login	17
Gambar 4 Sequence Diagram Logout	17
Gambar 5 Diagram Kelas Logout	18
Gambar 6 Sequence Diagram Edit Profile	19
Gambar 7 Diagram Kelas Edit Profile	19
Gambar 8 Sequence Diagram Register	20
Gambar 9 Diagram Kelas Register	20
Gambar 10 Sequence Diagram Melihat Riwayat Pembelian	21
Gambar 11 Diagram Kelas Melihat Riwayat Pembelian	22
Gambar 12 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran	23
Gambar 13 Diagram Kelas Konfirmasi Pembayaran	24
Gambar 15 Sequence Diagram Mencari Voucher	25
Gambar 15 Diagram Kelas Mencari Voucher	25
Gambar 16 Sequence Diagram Melihat Voucher	26
Gambar 17 Diagram Kelas Melihat Voucher	26
Gambar 18 Sequence Diagram Update User	27
Gambar 19 Diagram Kelas Update User	28
Gambar 20 Sequence Diagram Delete user	29
Gambar 21 Diagram Kelas Delete user	30
Gambar 22 Sequence Diagram Add voucher	31
Gambar 23 Diagram Kelas Add voucher	32
Gambar 24 Sequence Diagram Update voucher	33
Gambar 25 Diagram Kelas Update voucher	34
Gambar 26 Sequence Diagram Delete voucher	35
Gambar 27 Diagram Kelas Delete voucher	36
Gambar 28 Sequence Diagram Tambah kategori	37
Gambar 29 Diagram Kelas Tambah kategori	38
Gambar 30 Sequence Diagram Hapus kategori	39
Gambar 31 Diagram Kelas Hapus kategori	40
Gambar 32 Sequence Diagram Ubah kategori	41
Gambar 33 Diagram Kelas Ubah kategori	42
Gambar 34 Sequence Diagram Lihat transaksi	43
Gambar 35 Diagram Kelas Lihat transaksi	43
Gambar 37 Diagram Class	49
Gambar 37 Diagram Statechart Login	59
Gambar 38 Diagram Statechart Logout	59
Gambar 39 Diagram Statechart Edit Profile	60
Gambar 40 Diagram Statechart Register	61
Gambar 41 Diagram Statechart Melihat Riwayat pembelian	61
Gambar 42 Diagram Statechart Konfirmasi pembayaran	62
Gambar 43 Diagram Statechart Melihat voucher	62
Gambar 44 Diagram Statechart Mencari voucher	63
Gambar 45 Diagram Statechart Update user	64
Gambar 46 Diagram Statechart Delete user	65
Gambar 47 Diagram Statechart Add voucher	66
Gambar 48 Diagram Statechart Delete voucher	67
Gambar 49 Diagram Statechart Update voucher	68
Gambar 50 Diagram Statechart Tambah kategori	69
Gambar 51 Diagram Statechart Hapus kategori	70
Gambar 52 Diagram Statechart Ubah kategori	71
Gambar 53 Diagram Statechart Lihat transaksi	71
Gambar 54 Antarmuka Halaman Login	72

Gambar 55 Antarmuka Halaman Logout	73
Gambar 56 Antarmuka Halaman Edit Profile	74
Gambar 57 Antarmuka Halaman Register	75
Gambar 58 Antarmuka Halaman Melihat Riwayat pembelian	76
Gambar 59 Antarmuka Halaman Konfirmasi pembayaran 1	77
Gambar 60 Antarmuka Halaman Konfirmasi pembayaran 2	77
Gambar 61 Antarmuka Halaman Mencari voucher	78
Gambar 62 Antarmuka Halaman Melihat voucher	79
Gambar 63 Antarmuka Halaman Update user	80
Gambar 64 Antarmuka Halaman Delete user	81
Gambar 65 Antarmuka Halaman Delete user 2	81
Gambar 66 Antarmuka Halaman Add voucher	82
Gambar 67 Antarmuka Halaman Update voucher	83
Gambar 68 Antarmuka Halaman Delete voucher 1	84
Gambar 69 Antarmuka Halaman Delete voucher 2	84
Gambar 70 Antarmuka Halaman Tambah kategori	85
Gambar 71 Antarmuka Halaman Hapus kategori	86
Gambar 72 Antarmuka Halaman Ubah kategori	87
Gambar 73 Antarmuka Halaman Lihat transaksi	88
Gambar 74 Perancangan Representasi Persistensi Kelas	89



# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan pembuatan DPPL ini ditujukan untuk memenuhi tugas besar mata kuliah RPL: Desain dan Implementasi serta mendokumentasikan segala kegiatan atau aktivitas yang dilakukan selama perkembangan proyek perangkat lunak mobile iLook dimulai dari tahap *user requirements*, analisis dan desain, implementasi hingga *testing*. Selain itu penulisan dokumen ini akan digunakan sebagai salah satu acuan dalam pengimplementasian. Tujuan dari perangkat lunak iLook ini yaitu Pengguna dapat melihat daftar pariwisata yang terdapat di Jawa Barat, dan juga pelanggan dapat membuat sebuah wishlist pariwisata yang ingin dikunjungi.

## 1.2 Lingkup Masalah

iLook merupakan sebuah website dan juga perangkat lunak yang berbasis mobile yang dapat memudahkan bagi pengguna khususnya bagi masyarakat yang sedang mencari tempat-tempat pariwisata yang terdapat di Jawa Barat. Dengan adanya iLook pengguna dapat melihat tempat pariwisata yang berada di Jawa Barat dengan mudah melalui perangkat lunak ini. Selain itu mereka dapat menambahkan pariwisata yang ingin dikunjungi ke dalam wishlist.

## 1.3 Definisi dan Istilah

Berikut ini adalah beberapa definisi, singkatan, dan akronim yang terdapat di dalam dokumen ini:

*Table 1 Daftar definisi dan Akronim*

Kata Kunci atau frase	Definisi dan atau akronim
DPPL	Dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
SDP	<i>Software Development Plan</i>
DPPL	Dokumen yang mendeskripsikan dan menjabarkan secara terperinci

	mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.
RPPL	Rencana Pengembangan Perangkat Lunak Dokumen yang berisi rencana pengembangan perangkat lunak dalam suatu proyek, yang mencakup gambaran umum proyek, gambaran manajerial proyek, dan gambaran teknik proyek.
SRS	<i>Software Requirement Specification</i>
SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dokumen hasil analisis yang berisi spesifikasi kebutuhan <i>user</i>
RPL	Rekayasa Perangkat Lunak Kegiatan pengembangan perangkat lunak
IEEE	<i>Institute of Electrical and Electronics Engineers</i> Standar internasional untuk pengembangan dan rancangan produk
ANSI	<i>American Standard Institute</i> Lembaga standarisasi Amerika

#### 1.4 Referensi

Dokumen ini merujuk pada hasil wawancara dan observasi pada masyarakat tentang informasi yang berkaitan dengan berbagai kebutuhan yang mencakup data secara umum. diperlukannya dan penulisan dokumen berdasarkan pada :

1. IEEE Std 830-1993, *IEEE Recommended Practice for Software Requirement Specifications*.
2. Pressman, R.S., *"Software Engineering, a Practitioner's Approach"* Seventh Edition, McGraw Hill, 2009.
3. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Aplikasi Rekomendasi Pariwisata Jawa Barat

#### 1.5 Ikhtisar Dokumen

Dokumen DPPL ini berisikan deskripsi rancangan perangkat lunak sistem informasi perpustakaan yang akan dikembangkan berdasarkan dokumen SKPL. Pada dokumen DPPL ini akan dijelaskan rincian dari rancangan perangkat lunak sehingga

dapat diimplementasikan. Dokumen ini secara garis besar terdiri dari empat bab dengan perincian sebagai berikut:

A. Pendahuluan

Pendahuluan berisi penjelasan tentang dokumen DPPL yang mencakup tujuan pembuatan dokumen ini, lingkup masalah yang diselesaikan oleh perangkat lunak yang dikembangkan, definisi, aturan penamaan dan penomoran, referensi, dan ikhtisar dokumen.

B. Deskripsi Perancangan Global

Deskripsi perancangan global berisi tentang rancangan dari perangkat lunak yang akan dibangun meliputi, rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen.

C. Perancangan Rinci

Perancangan rinci pada dokumen ini berisi tentang realisasi *use case*, perancangan detil kelas, deskripsi diagram kelas, algoritma/*query*, diagram *statechart*, perancangan antarmuka, dan perancangan representasi persistensi kelas.

D. Matriks Keterunutan

Matriks keterunutan berisi tentang hal fungsional yang terdapat pada dokumen DPPL.

## 2 Deskripsi Perancangan Global

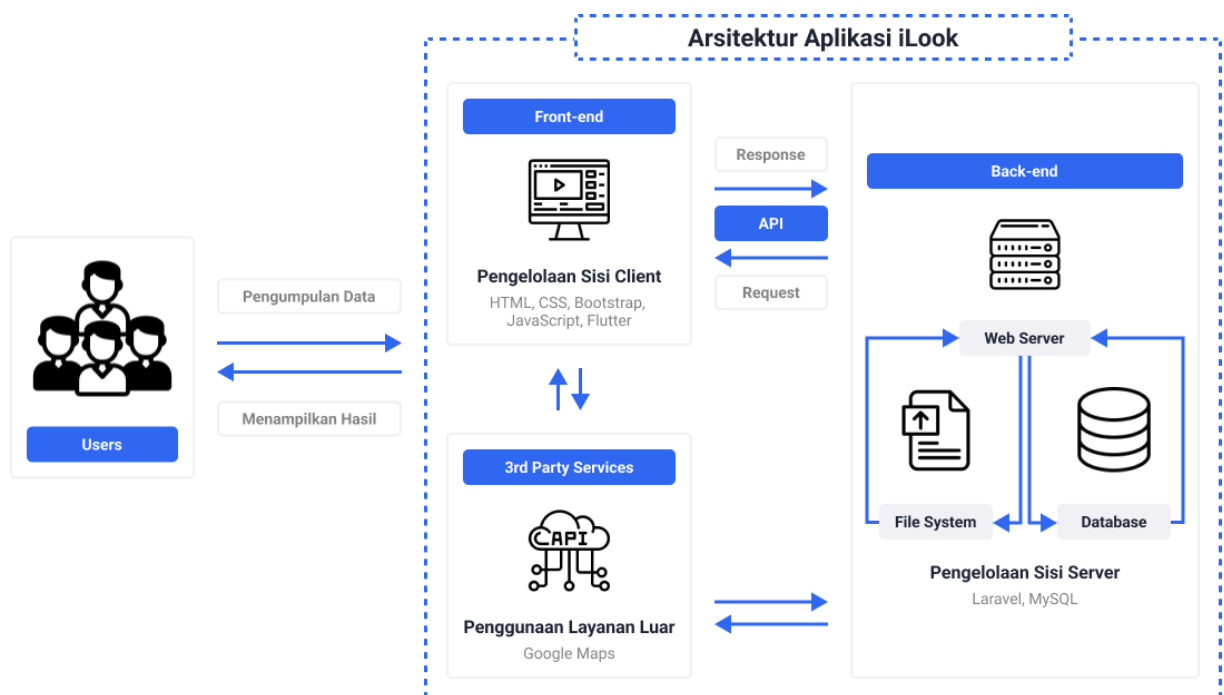
Deskripsi perancangan global meliputi penjelasan tentang rancangan lingkungan implementasi, deskripsi arsitektural, dan deskripsi komponen yang membangun perangkat lunak.

### 2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

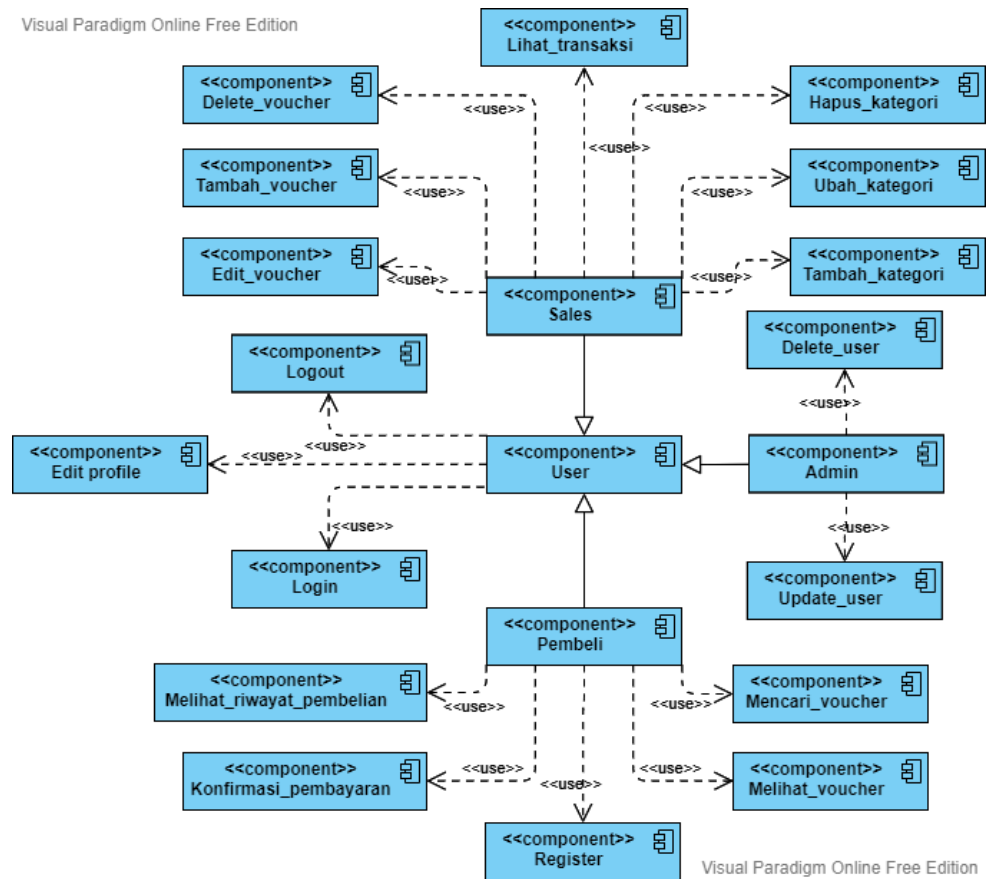
Sistem ini diimplementasikan dalam lingkungan sebagai berikut :

1. Sistem operasi : Windows, Android, Mac, Linux
2. Bahasa Pemrograman : HTML, Java Script, CSS, PHP, Dart
3. DBMS : MySQL
4. Development Tool: PHPmyAdmin(XAMPP), Code Igniter 3, Visual Studio Code, Android Studio

### 2.2 Deskripsi Arsitektural

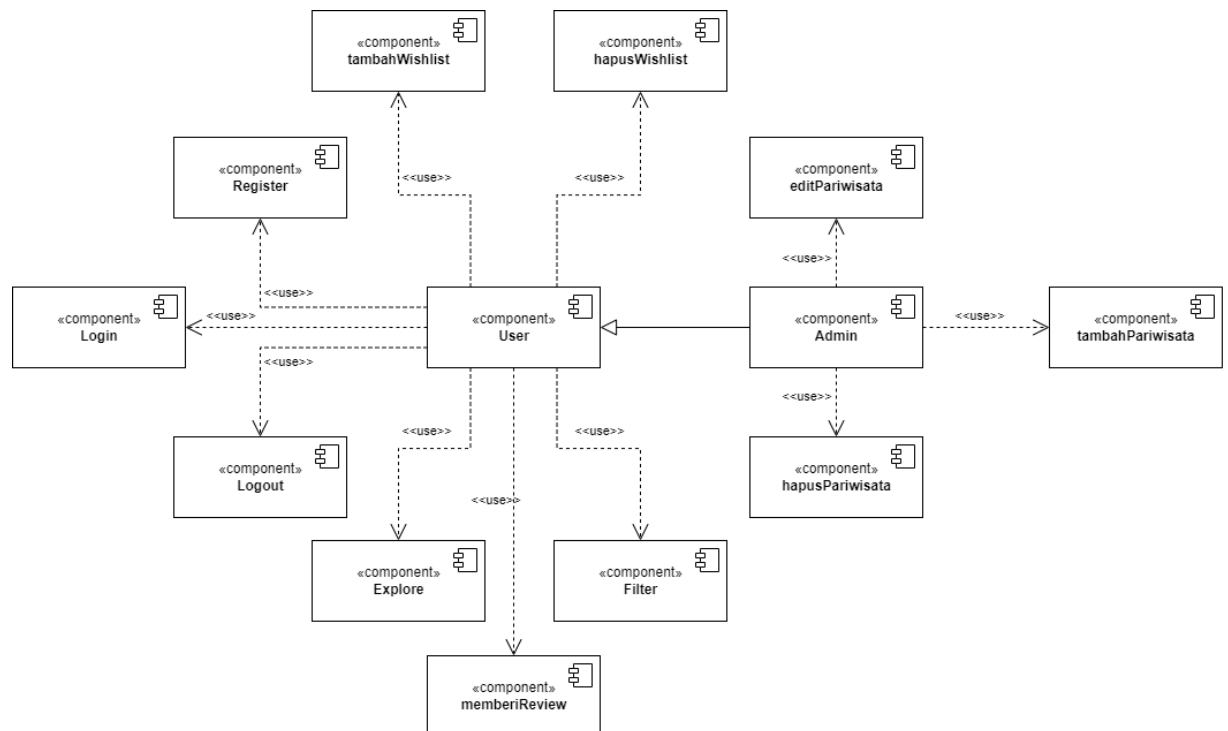


Merupakan gambaran arsitektur atau komponen yang akan diterapkan pada perangkat lunak "iLook" untuk mempermudah pengembang dalam mengembangkan atau mengimplementasikan perangkat lunak ini.



Gambar 1 Component Diagram

## 2.3 Deskripsi Komponen



*Table 4 Deskripsi Komponen*

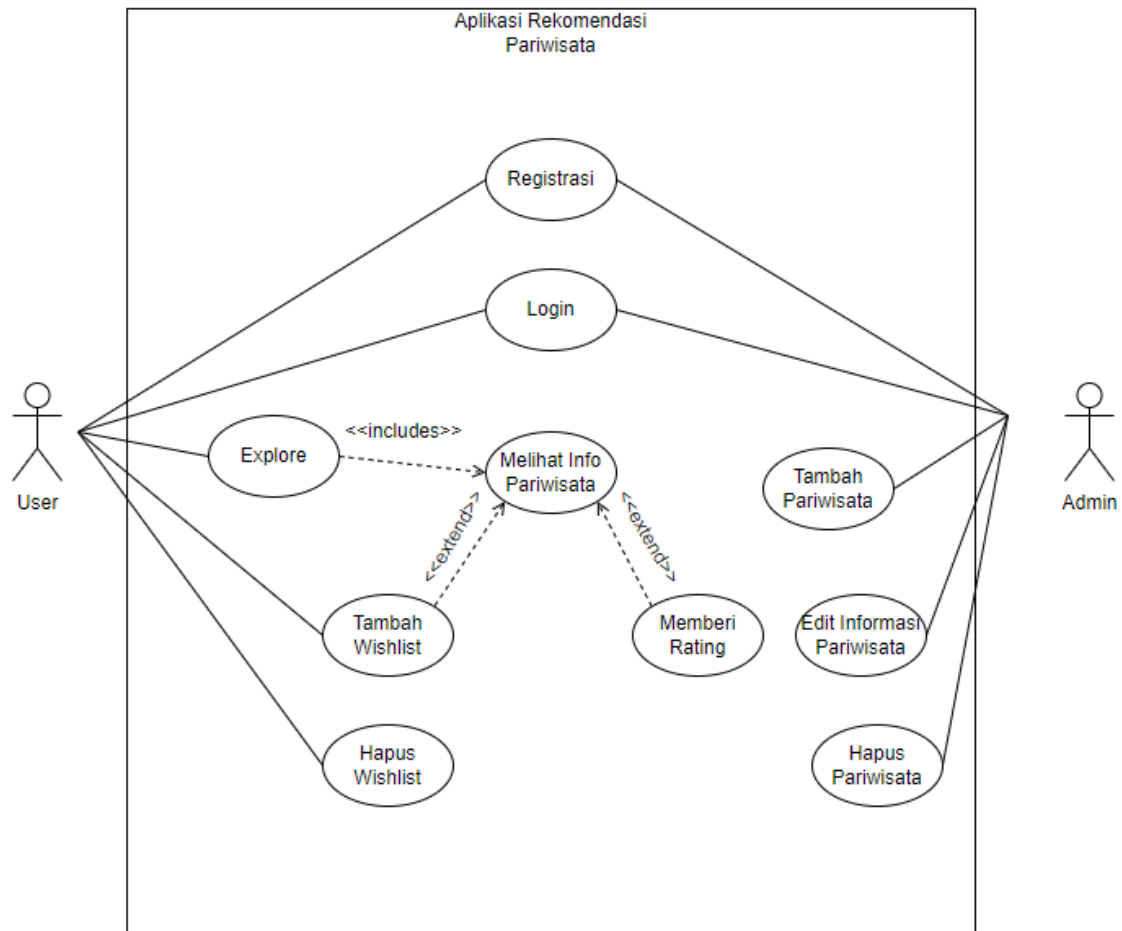
No	Nama Komponen	Keterangan
1.	User	Pengguna dalam sistem iLook
2.	Admin	Pengguna dalam sistem iLook
3.	Login	Menu untuk masuk agar dapat mengakses menu lain
4.	Logout	Menu untuk keluar dari website dan perangkat lunak iLook
5.	Explore	Menu untuk melihat daftar pariwisata
6.	Filter	Menu untuk memfilter daftar pariwisata
7.	Tambah Wishlist	Menu untuk menambahkan pariwisata ke dalam wishlist
8.	Hapus Wishlist	Menu untuk menghapus pariwisata dari wishlist
9.	Memberi Review	Menu untuk memberi ulasan pada pariwisata
10.	Tambah Pariwisata	Menu untuk menambahkan pariwisata ke dalam daftar pariwisata
11.	Edit Pariwisata	Menu untuk mengubah informasi pariwisata
12.	Hapus Pariwisata	Menu untuk menghapus pariwisata dari daftar pariwisata

### 3 Perancangan Rinci

Dalam bab perancangan rinci akan dijelaskan mengenai realisasi use case, perancangan detail kelas, diagram kelas keseluruhan, algoritma/query, diagram statechart, perancangan antarmuka, dan perancangan representasi persistensi kelas

#### 3.1 Realisasi Use Case

Sub Bab ini menjelaskan tentang realisasi semua use case yang telah dirancang pada dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.



No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
1	Registrasi	Fitur ini digunakan oleh semua aktor dan berfungsi untuk mendaftar dan membuat akun baru
2	Login	User menginputkan username dan password untuk dapat masuk ke akun dan

		halaman utama aplikasi
3	Explore	Fitur ini digunakan oleh user untuk melihat daftar pariwisata
4	Filter	User dapat mencari pariwisata berdasarkan filter/kategori yang dipilih
5	Tambah Wishlist	User dapat menambahkan pariwisata yang ingin dikunjungi ke dalam wishlist
6	Hapus Wishlist	User dapat menghapus pariwisata yang sudah ada pada wishlist
7	Memberi Review	User dapat memberi ulasan terhadap sebuah pariwisata
8	Tambah Pariwisata	Admin menambahkan pariwisata ke dalam daftar pariwisata
9	Edit Pariwisata	Admin melakukan edit informasi terhadap pariwisata yang telah ada
10	Hapus Pariwisata	Admin menghapus pariwisata yang terdapat di dalam daftar pariwisata
11	Logout	User melakukan logout untuk mengeluarkan dari akun

### 3.1.1 Use Case Registrasi

Skenario Use Case 1: Registrasi

Nama Use Case	Registrasi	
Deskripsi	Fitur ini digunakan oleh semua aktor dan berfungsi untuk mendaftar dan membuat akun baru	
Pre-kondisi	User melakukan registrasi data dengan mengisi data yang diminta oleh sistem	
Post-kondisi	User berhasil membuat akun untuk melakukan login pada aplikasi	
Platform	Website dan Mobile	
Primary Flow		
	Aktor	Sistem

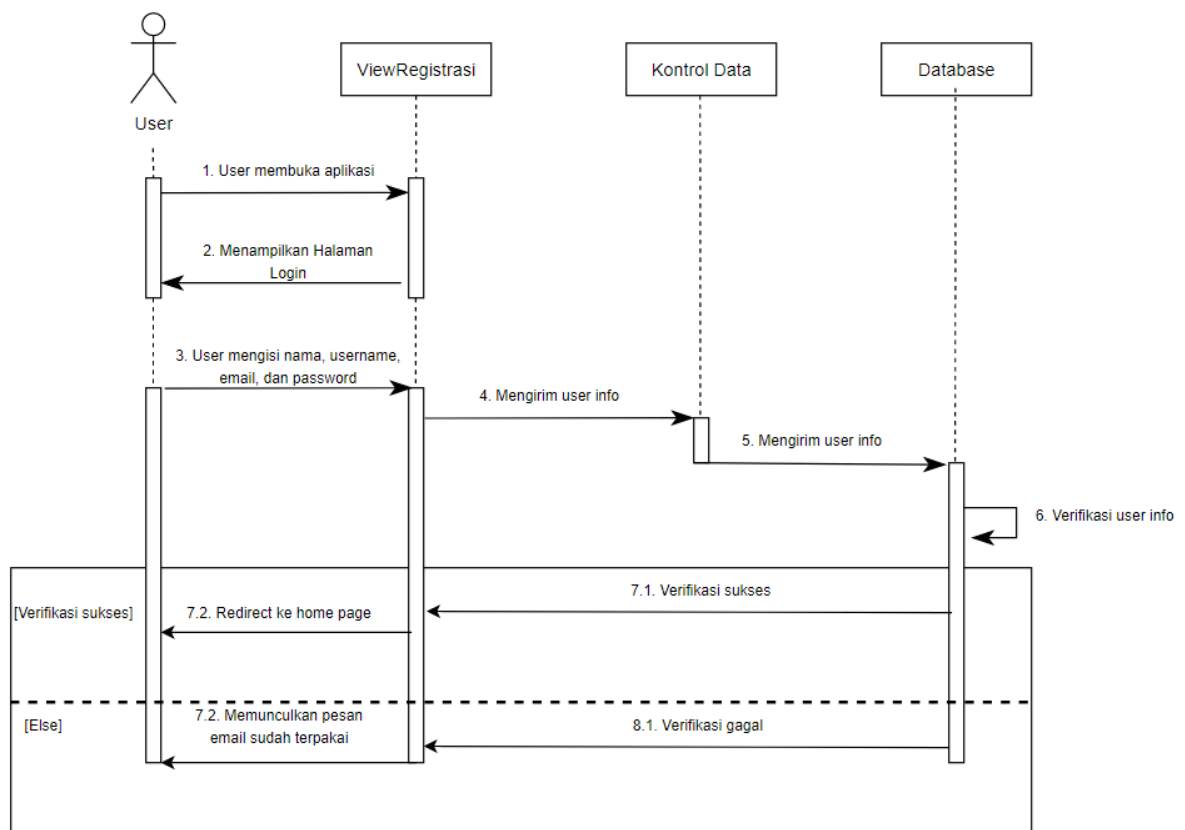


	1. User Membuka Aplikasi	
		2. Sistem menampilkan halaman registrasi
	3. User mengisi nama, username, email, dan password	
	4. User menekan tombol get started	
		5. Sistem melakukan pengecekan data, jika data username dan email telah terdaftar maka kembali ke langkah 2
		6. Jika belum tersedia maka lanjut ke langkah 7
		7. Sistem merekam data registrasi yang diinput oleh user
		8. Memproses dan menyimpan data registrasi ke dalam database
		9. Sistem menampilkan halaman login dan pop-up "Akun berhasil dibuat"

### 3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Use Case 1

The mockup shows a 'sign up' form for 'iLook'. It includes input fields for Name, Username, Email, and Password, followed by a 'Get Started' button. A link for 'log in' is provided for users who already have an account. The right side of the page is a large gray area with a diagonal cross, indicating a placeholder for an image or another section.

### 3.1.1.2 Sequence Diagram



### 3.1.2 Use Case Login

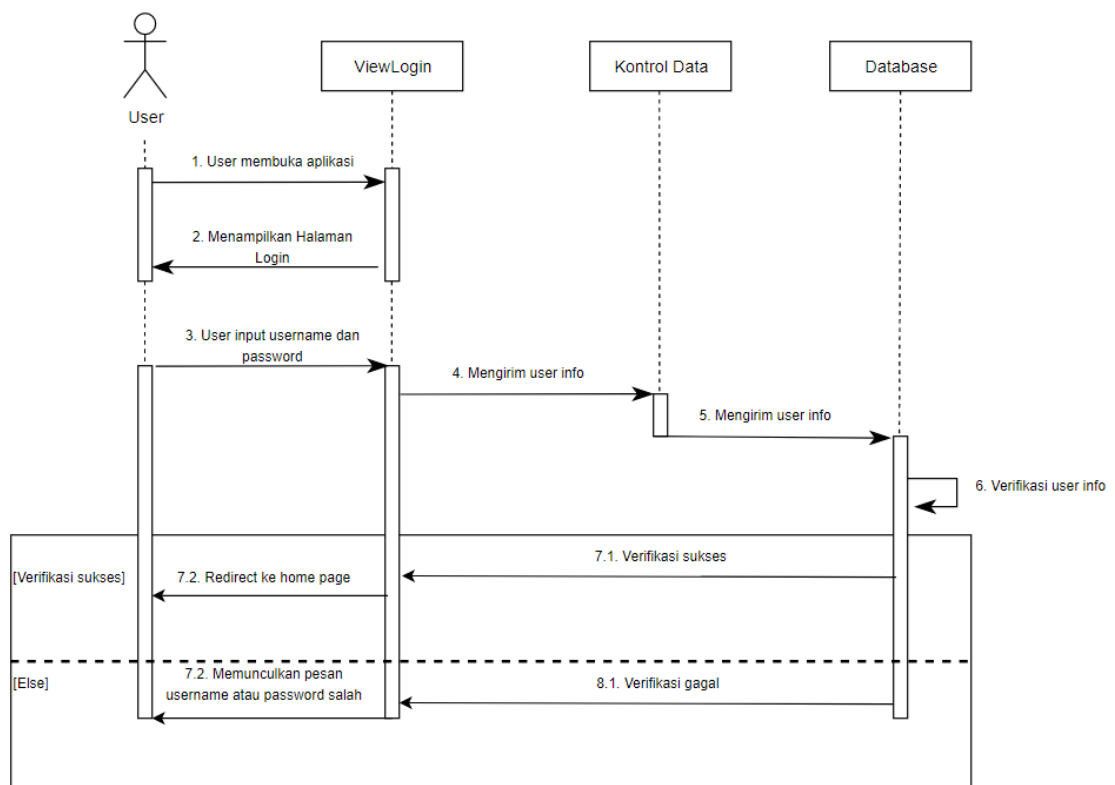
Skenario Use Case 2: Login

Nama Use Case	Login	
Deskripsi	User menginputkan username dan password untuk dapat masuk ke akun dan halaman utama aplikasi	
Pre-kondisi	User menginput username dan password	
Post-kondisi	User berhasil masuk ke akun dan masuk ke halaman utama aplikasi	
Platform	Website dan Mobile	
Primary Flow		
	Aktor	Sistem
	1. User Membuka Aplikasi	
		2. Sistem menampilkan halaman login
	3. User mengisi username dan password akun	
		4. Sistem melakukan pengecekan data. Jika data akun yang dimasukkan salah maka akan kembali ke nomor 3, jika data sudah benar maka sistem akan menampilkan halaman utama
	5. User berhasil masuk ke halaman utama	

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Use Case 2



3.1.2.2 Sequence Diagram

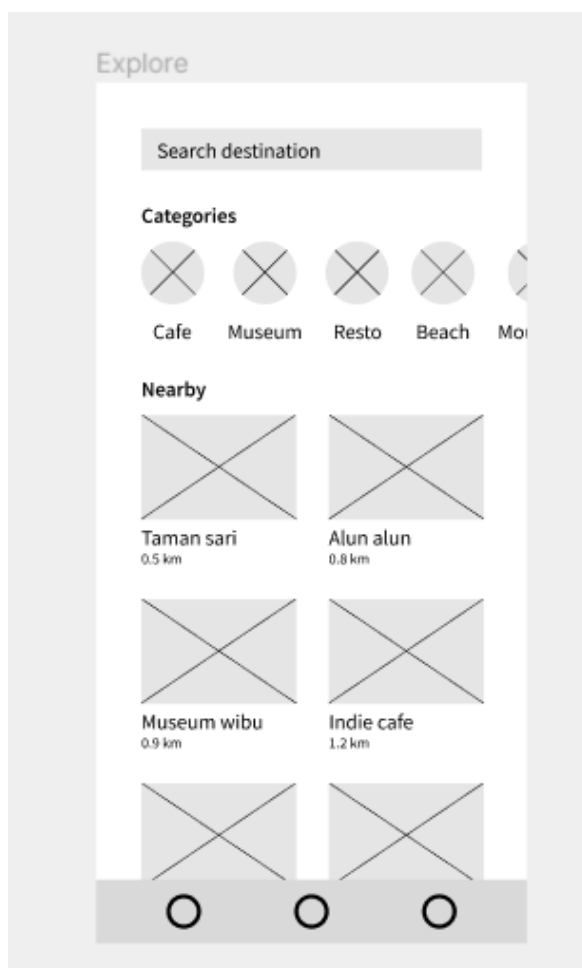
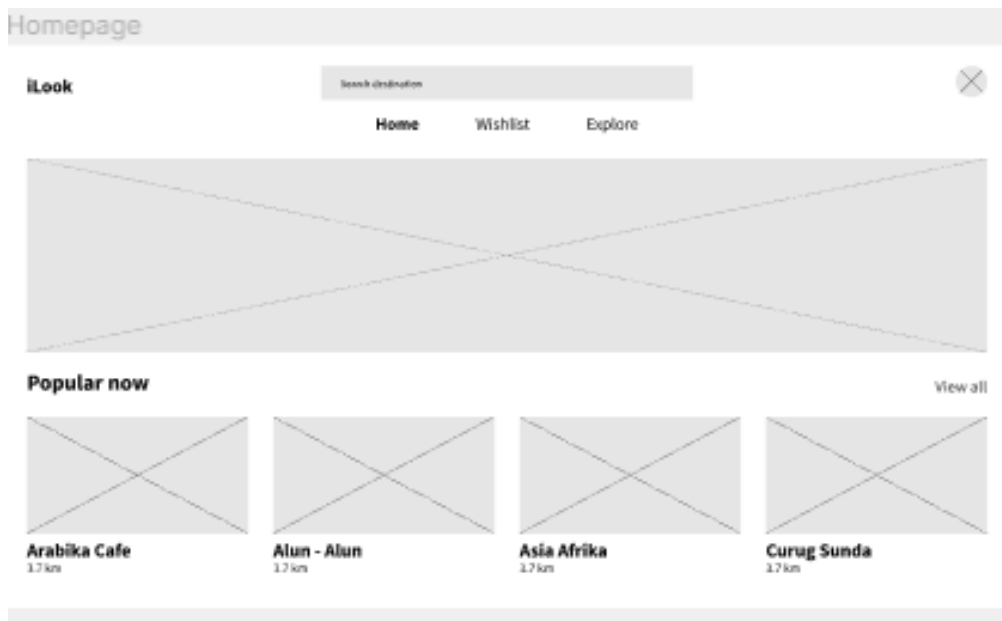


### 3.1.3 Use Case Explore

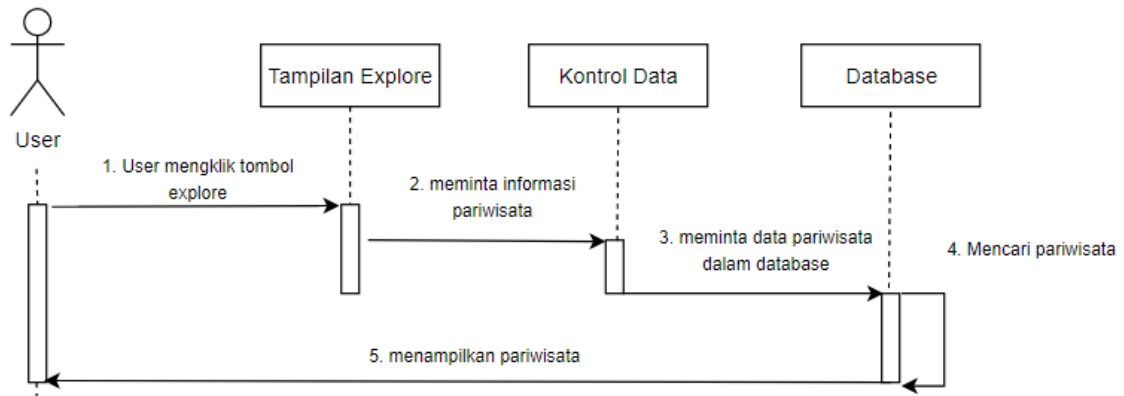
Skenario Use Case 3: Explore

Nama Use Case	Explore	
Deskripsi	User dapat melihat rekomendasi wisata	
Pre-kondisi	User menekan tombol explore	
Post-kondisi	User berhasil mencari wisata yang populer	
Platform	Website dan Mobile	
Primary Flow		
	Aktor	Sistem
		1. Sistem menampilkan halaman utama
	2. User menekan tombol explore	
		3. Sistem menampilkan halaman explore
	4. User memilih wisata	
		5. Sistem menampilkan info wisata

### 3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Use Case 3



### 3.1.3.2 Sequence Diagram

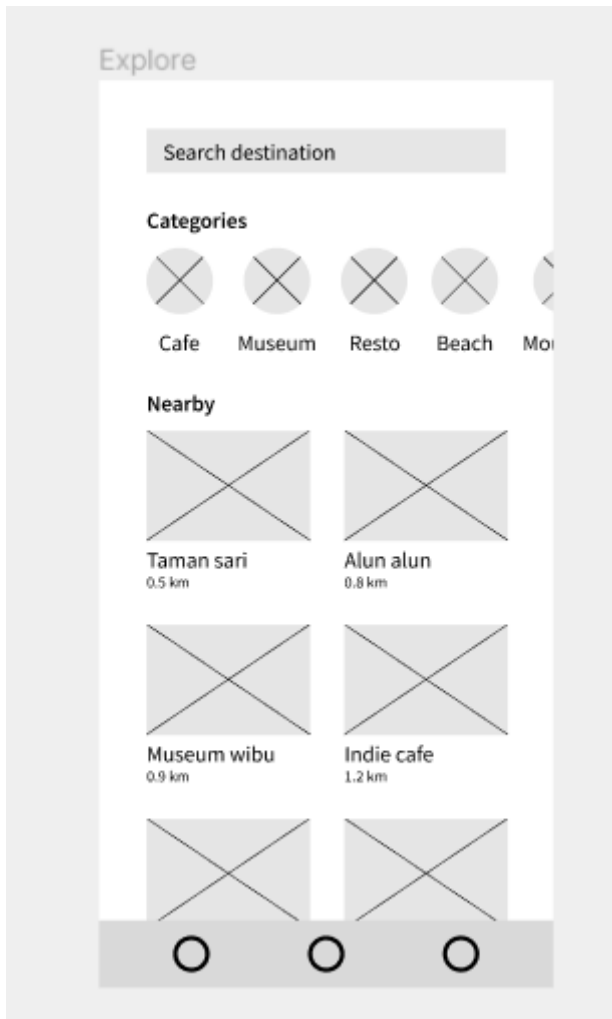


### 3.1.4 Use Case Filter

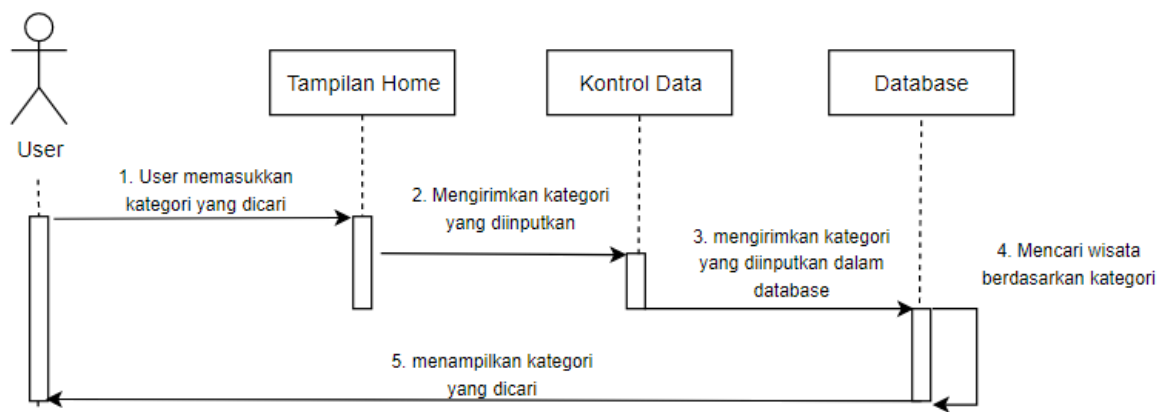
Skenario Use Case 4: Filter

Nama Use Case	Filter	
Deskripsi	User dapat mencari pariwisata berdasarkan filter/kategori yang dipilih	
Pre-kondisi	User menekan tombol explore	
Post-kondisi	User berhasil memfilter daftar pariwisata	
Platform	Website dan Mobile	
Primary Flow		
	Aktor	Sistem
		1. Sistem menampilkan halaman utama
	2. User menekan tombol explore	
		3. Sistem menampilkan menu explore
	4. User memilih kategori pariwisata yang diinginkan	
		5. Sistem menampilkan daftar pariwisata berdasarkan kategori

### 3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Use Case 4



### 3.1.4.2 Sequence Diagram



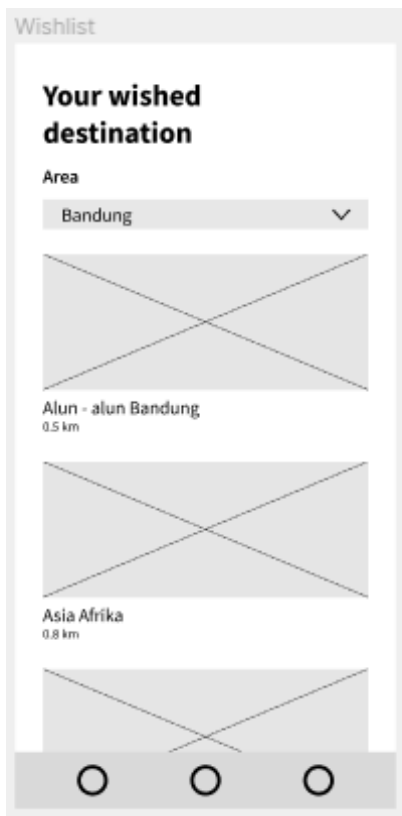


### 3.1.5 Use Case Tambah Wishlist

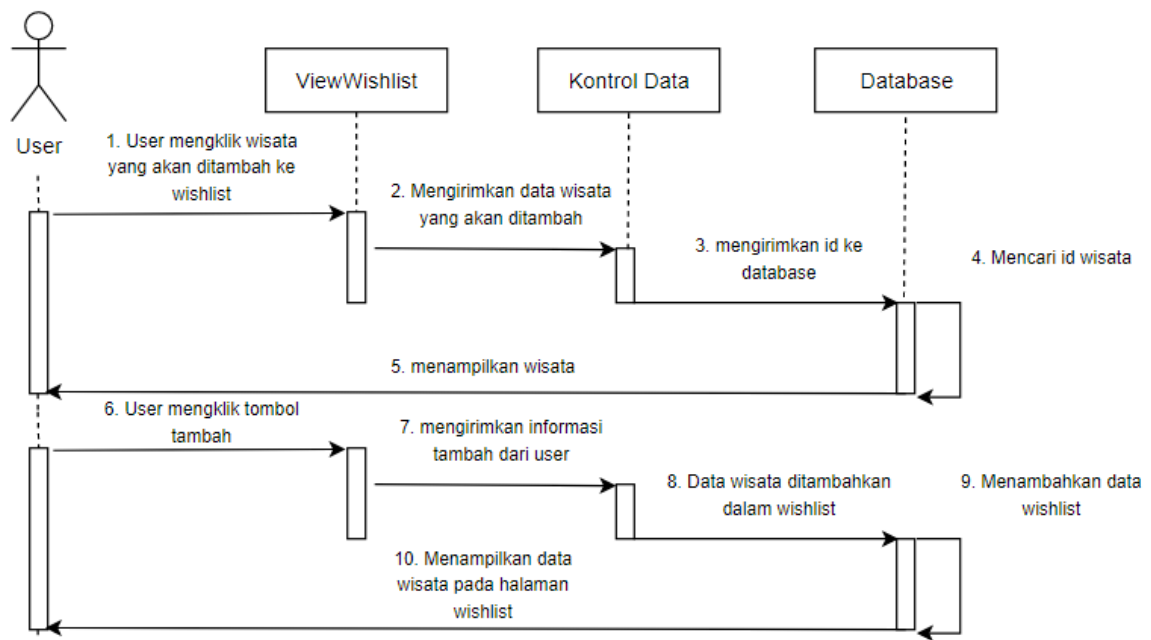
Skenario Use Case 5: Tambah Wishlist

Nama Use Case	Tambah Wishlist	
Deskripsi	User dapat menambahkan tempat wisata yang diinginkan dalam wishlist.	
Pre-kondisi	User memilih memilih wisata.	
Post-kondisi	User berhasil menambahkan wisata yang diinginkan ke dalam wishlist	
Platform	Website dan Mobile	
Primary Flow		
	Aktor	Sistem
		6. Sistem menampilkan halaman utama
	7. User memilih wisata	
		8. Sistem menampilkan informasi wisata
	9. User menekan tambah wishlist	
		10. Sistem menyimpan wisata dalam wishlist
	11. User menekan menu wishlist	
		12. Sistem menampilkan menu wishlist

### 3.1.5.1 Perancangan Antarmuka Use Case 5



### 3.1.5.2 Sequence Diagram

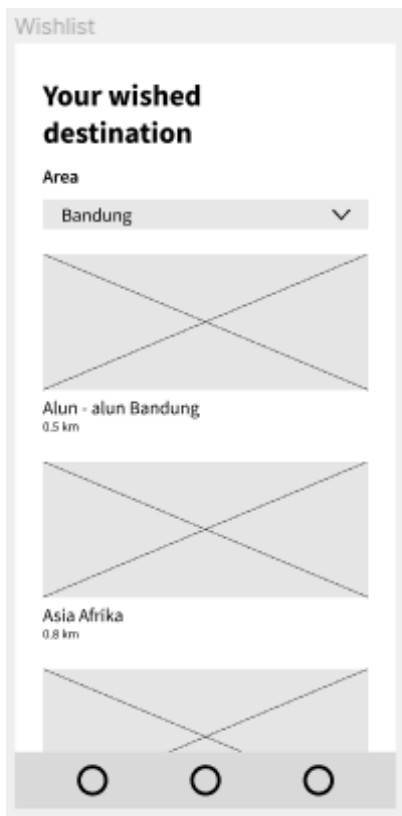


### 3.1.6 Use Case Hapus Wishlist

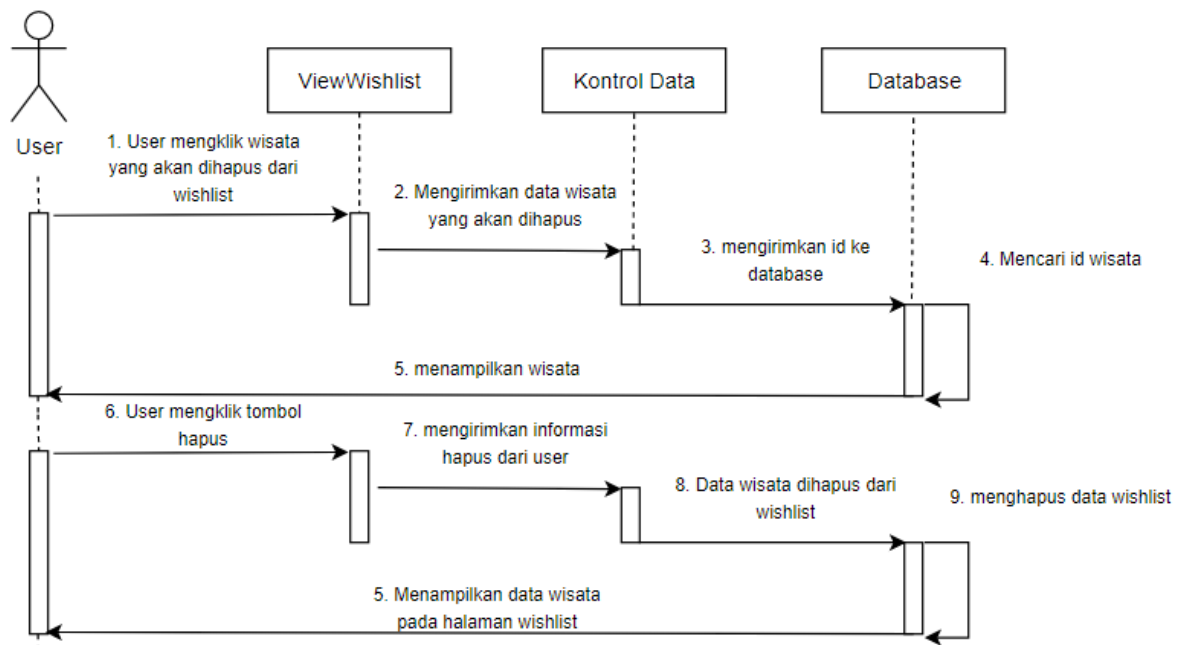
Skenario Use Case 6: Hapus Wishlist

Nama Use Case	Hapus Wishlist	
Deskripsi	User dapat menghapus wisata yang sudah ada pada wishlist	
Pre-kondisi	User memilih wisata	
Post-kondisi	User berhasil menghapus wisata yang diinginkan dalam wishlist	
Platform	Website dan Mobile	
Primary Flow		
	Aktor	Sistem
		1. Sistem menampilkan halaman utama
	2. User memilih menu wishlist	
		3. Sistem menampilkan halaman wishlist
	4. User memilih wisata yang akan dihapus	
	5. User memilih hapus	
		6. Sistem menghapus data

### 3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Use Case 6



### 3.1.6.2 Sequence Diagram

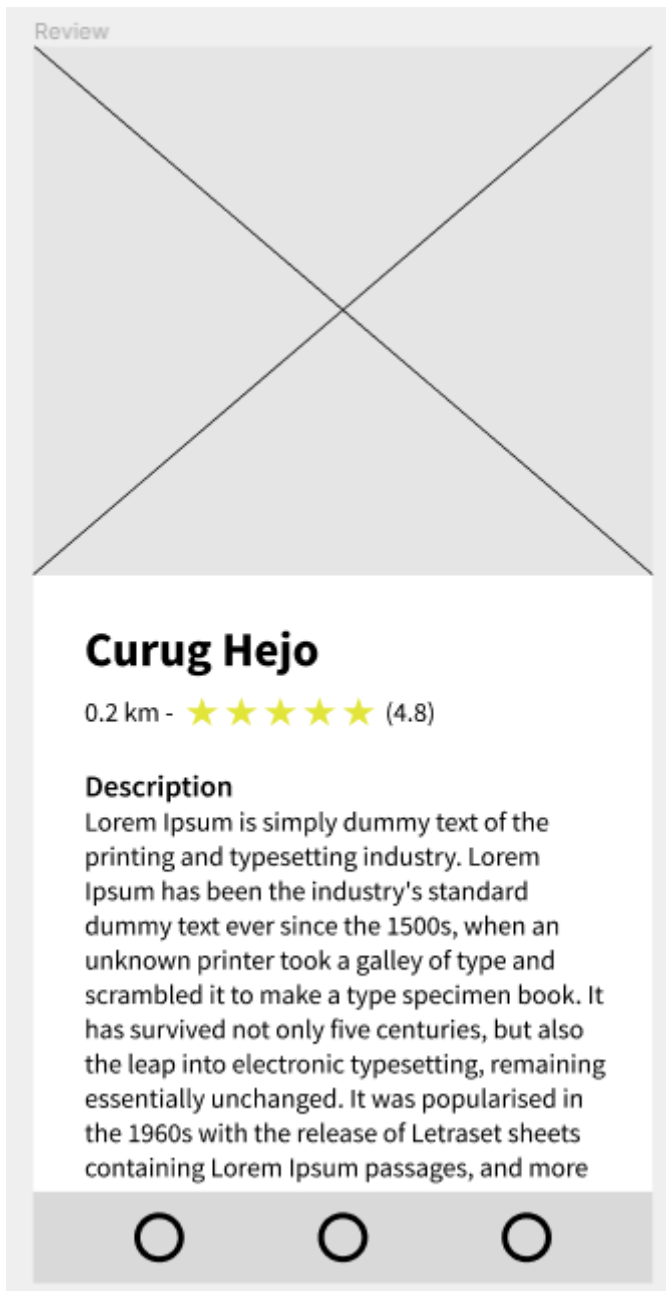


### 3.1.7 Use Case Memberi Review

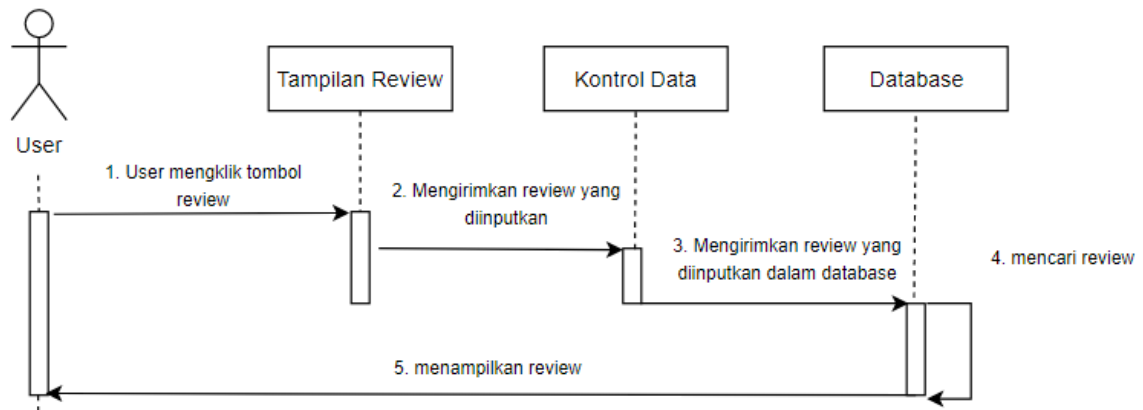
Skenario Use Case 7: Memberi Review

Nama Use Case	Memberi Review	
Deskripsi	User dapat memberi ulasan terhadap sebuah pariwisata	
Pre-kondisi	User memilih pariwisata	
Post-kondisi	User berhasil memberikan ulasan terhadap pariwisata	
Platform	Website dan Mobile	
Primary Flow		
	Aktor	Sistem
		1. Sistem menampilkan halaman utama
	2. User memilih menu explore	
		3. Sistem menampilkan daftar pariwisata
	4. User memilih pariwisata	
		5. Sistem menampilkan informasi pariwisata
	6. User memencet tombol Review	
		7. Sistem menampilkan form review
	8. User mengisi form review dengan ulasan	
	9. User memencet submit	
		10. Sistem menyimpan data review pariwisata

### 3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Use Case 7



### 3.1.7.2 Sequence Diagram



### 3.1.8 Use Case Tambah Pariwisata

Skenario Use Case 8: Tambah Pariwisata

Nama Use Case	Tambahkan Pariwisata	
Deskripsi	User dapat menambahkan tempat wisata yang diinginkan dalam wishlist.	
Pre-kondisi	User memilih memilih wisata.	
Post-kondisi	User berhasil menambahkan wisata yang diinginkan ke dalam wishlist	
Platform	Website	
Primary Flow		
	Aktor	Sistem
		1. Sistem menampilkan halaman utama
	2. Admin memilih tombol tambah pariwisata	
		3. Sistem menampilkan form tambah pariwisata
	4. Admin mengisi informasi pariwisata	
	5. Admin memencet tombol	

	submit	
		6. Sistem menyimpan data pariwisata kedalam database

3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Use Case 8

CRUD pariwisata

iLook

List of places

Add place

Place's name

Category

Location

Open/closed time

Price

Description

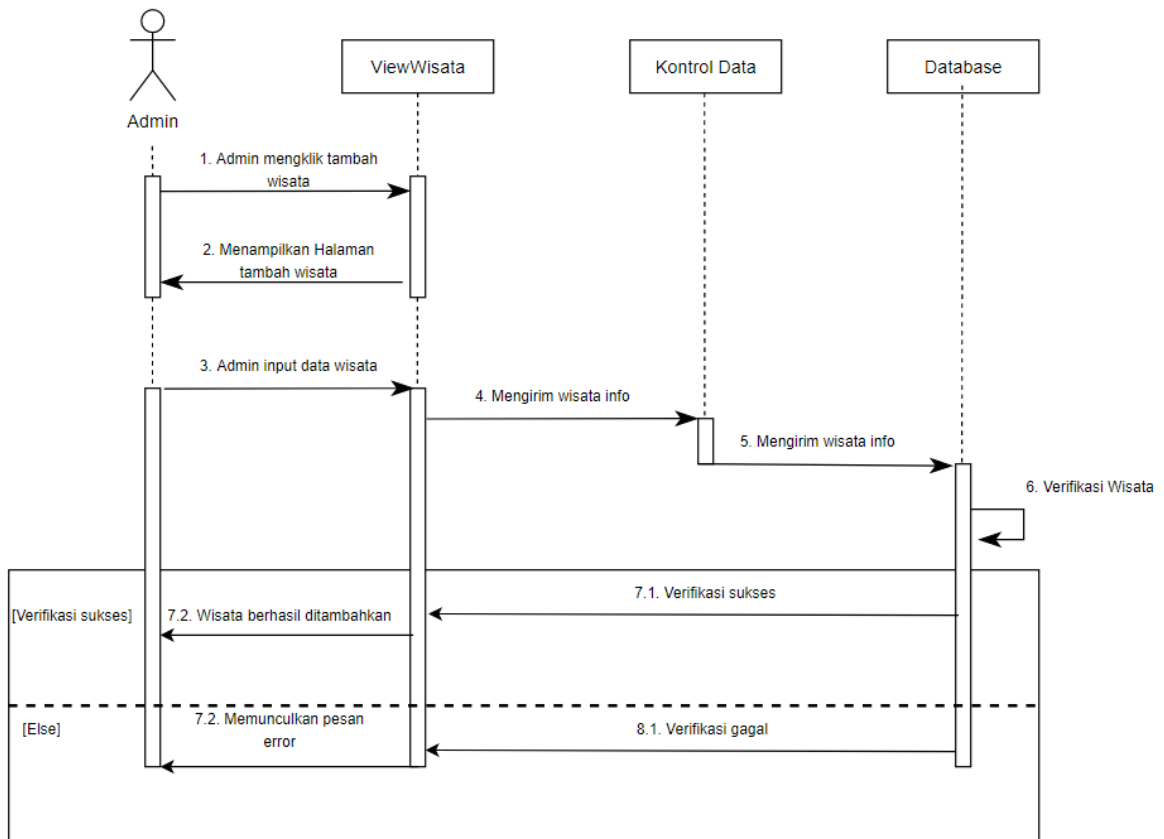
Drop thumbnail image here or  
select from computer

Cancel

Add



### 3.1.8.2 Sequence Diagram



### 3.1.9 Use Case Edit Pariwisata

Skenario Use Case 9: Edit Pariwisata

Nama Use Case	Edit Pariwisata
Deskripsi	Admin melakukan edit informasi terhadap pariwisata yang sudah ada
Pre-kondisi	Admin telah login akun
Post-kondisi	Admin berhasil mengubah informasi pariwisata
Platform	Website

### Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman

	utama
2. Admin memilih wisata yang ingin diedit	
	3. Sistem menampilkan info wisata
4. Admin menekan tombol edit	
	5. Sistem menampilkan halaman edit
6. Admin mengedit data yang ingin diubah	
	7. Sistem menyimpan data yang telah diubah

### 3.1.9.1 Perancangan Antarmuka Use Case 9

CRUD pariwisata

iLook

Alun - alun

Place's name

Alun - alun

Category

Open space place

Location

Jl. Asia Afrika

Open/closed time

06.00 - 23.00

Price

5.000

Description

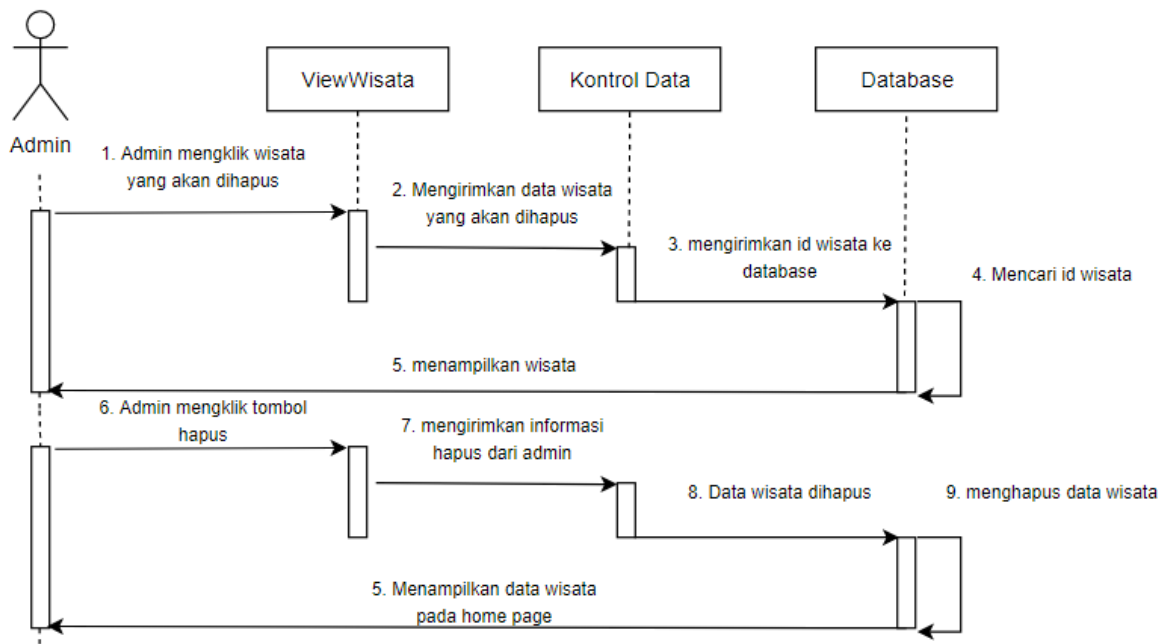
Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing.

alun2.png

Cancel

Edit

### 3.1.9.2 Sequence Diagram



### 3.1.10 Use Case Hapus Pariwisata

Skenario Use Case 10: Hapus Pariwisata

Nama Use Case	Hapus Pariwisata
Deskripsi	Admin menghapus info pariwisata yang sudah ada
Pre-kondisi	Admin telah login akun
Post-kondisi	Admin berhasil menghapus pariwisata yang ada.
Platform	Website

### Table Typical Course of Event

User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. Admin memilih wisata yang ingin dihapus	
	3. Sistem menampilkan info wisata
4. Admin menekan tombol hapus	

	5. Sistem menampilkan halaman hapus
6. Admin mengedit data yang ingin dihapus	
	7. Sistem menyimpan data yang telah diubah

### 3.1.10.1 Perancangan Antarmuka Use Case 10

CRUD pariwisata

iLook

Alun - alun

Place's name

Alun - alun

Category

Open space place

Location

Jl. Asia Afrika

Open/closed time

06.00 - 23.00

Price

5.000

Description

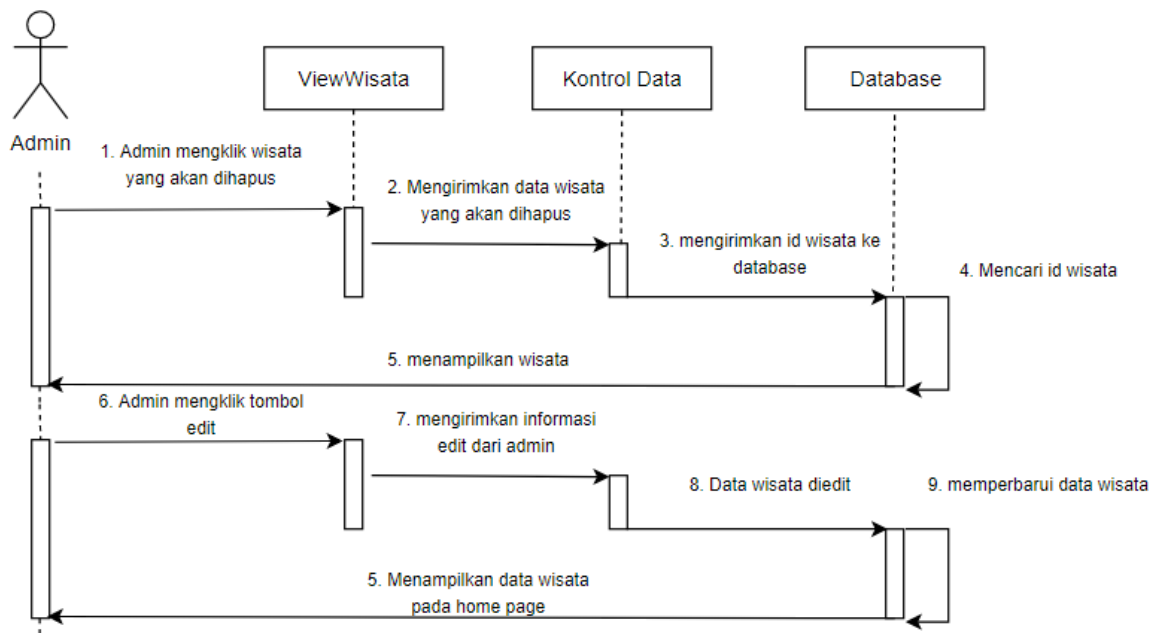
Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing.

alun2.png

Cancel

Remove

### 3.1.10.2 Sequence Diagram



### 3.1.11 Use Case Logout

Skenario Use Case 11: Logout

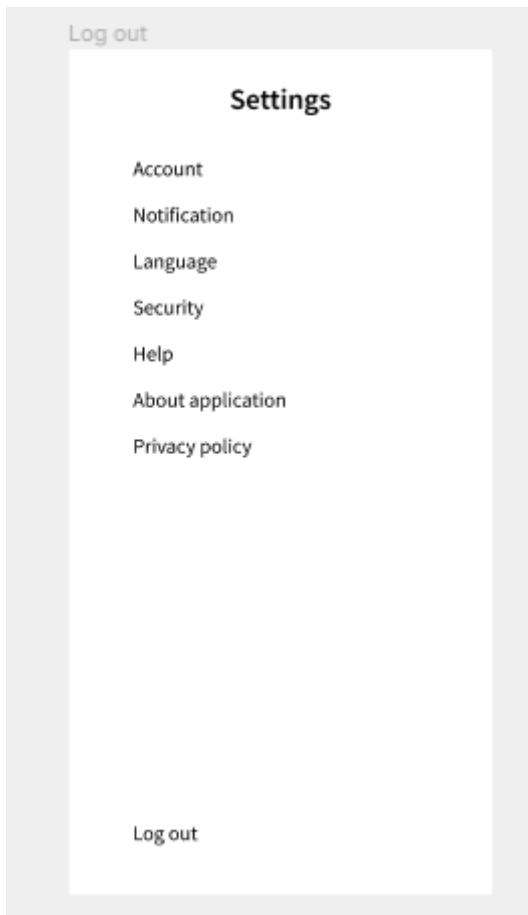
Nama Use Case	Edit Logout
Deskripsi	User melakukan logout akun untuk mengeluarkan akun jika tidak dipakai pada aplikasi
Pre-kondisi	User telah login akun
Post-kondisi	User berhasil melakukan logout akun
Platform	Website dan Mobile

### Table Typical Course of Event

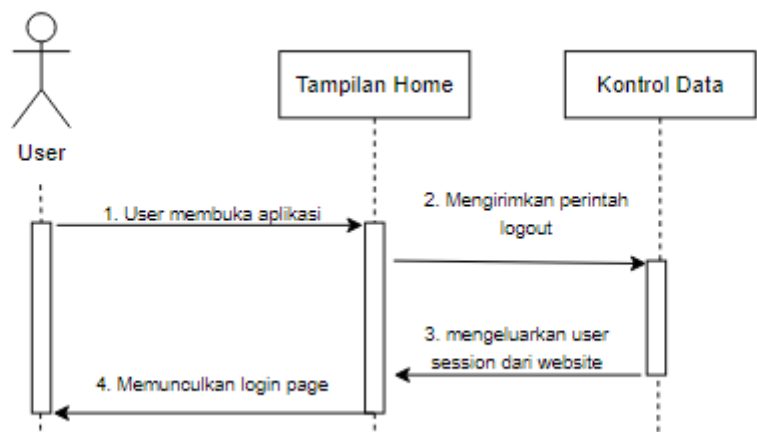
User	System
	1. Sistem menampilkan halaman utama
2. User menekan tombol profil	
	3. Sistem menampilkan halaman profil
4. User menekan tombol pengaturan	

	5. Sistem menampilkan halaman pengaturan akun
6. User menekan tombol logout	
	7. Sistem mengeluarkan akun
8. User berhasil melakukan logout akun	

### 3.1.11.1 Perancangan Antarmuka Use Case 11



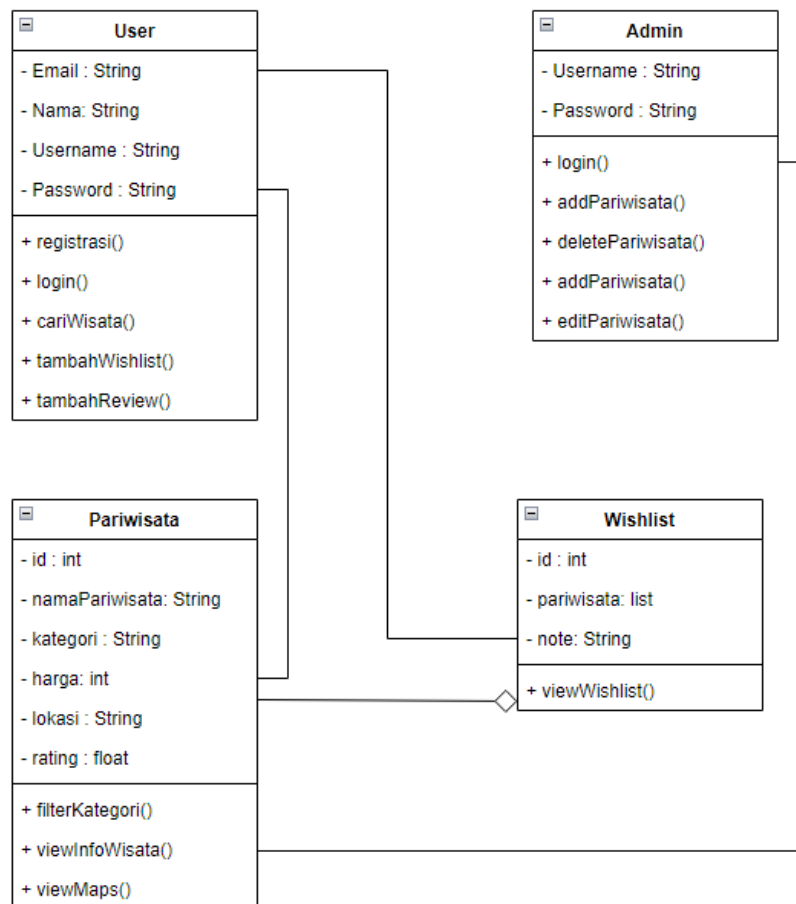
3.1.11.2 Sequence Diagram



3.2 Perancangan Detail Kelas

No	Nama Kelas Perancangan	Nama Kelas Analisis Terkait
1	User	Pariwisata, Wishlist
2	Admin	Pariwisata
3	Pariwisata	User, Wishlist, Admin
4	Wishlist	User, Pariwisata

### 3.3 Diagram Kelas Keseluruhan



### 3.4 Algoritma/Query

#### 3.4.1 Algoritma #1

Nama Kelas :  
 Naam Operasi : Register  
 Algoritma :

```

$dataUser= [
  'name' => $this -> input -> post('name'),
  'username' => $this -> input -> post('username'),
  'email' => $this -> input -> post('email'),
  'password' => $this -> input -> post('password')
];

$this->db->insert('dbUser', $dataUser);
  
```

#### 3.4.2 Algoritma #2

Nama Kelas :  
 Nama Operasi : Login



Algoritma :

```
If (Username == Null || Password == Null) {  
    echo('Username atau Password tidak boleh kosong')  
} else {  
    dbUser = $this->db->get('user')->result();  
    if(Username != dbUser.username || Password != dbUser.password) {  
        echo('Username atau Password salah')  
    }else {  
        $this->load->view(home)  
    }  
}
```

### 3.4.3 Algoritma #3

Nama Kelas :  
Nama Operasi : Explore  
Algoritma :

### 3.4.4 Algoritma #4

Nama Kelas :  
Nama Operasi : Filter  
Algoritma :

### 3.4.5 Algoritma #5

Nama Kelas :  
Nama Operasi : Tambah Wishlist  
Algoritma :

### 3.4.6 Algoritma #6

Nama Kelas :  
Nama Operasi : Hapus Wishlist  
Algoritma :

```
$this->db->delete('dbWishlist', $
```

### 3.4.7 Algoritma #7

Nama Kelas :  
Nama Operasi : Memberi Review  
Algoritma :

```

$dataReview = [
    'id_pariwisata' => $this -> input -> post('id_pariwisata'),
    'ulasan' => $this -> input -> post('ulasan'),
    'review' => $this -> input -> post('review')
]

$data = $this -> db -> insert('dbReview', $dataReview);

if($data == true) {
    echo('Sukses menambahkan ulasan')
} else {
    echo error_display()
}

```

### 3.4.8 Algoritma #8

Nama Kelas :  
 Nama Operasi : Tambah Pariwisata  
 Algoritma :

```

$dataPariwisata = [
    'namaPariwisata' => $this -> input -> post('namaPariwisata'),
    'category' => $this -> input -> post('category'),
    'location' => $this -> input -> post('location'),
    'openTime' => $this -> input -> post('openTime'),
    'price' => $this -> input -> post('price'),
    'description' => $this -> input -> post('description')
]

$data = $this -> db -> insert('dbPariwisata', $dataPariwisata);

if($data==true) {
    echo('Sukses memasukkan data')
} else {
    echo error_display()
}

```

### 3.4.9 Algoritma #9

Nama Kelas :  
 Nama Operasi : Edit Pariwisata  
 Algoritma :

```

$this -> db -> update('dbPariwisata', dataPariwisata, array('id_pariwisata' =>
dataPariwisata -> id_pariwisata));

```

### 3.4.10 Algoritma #10

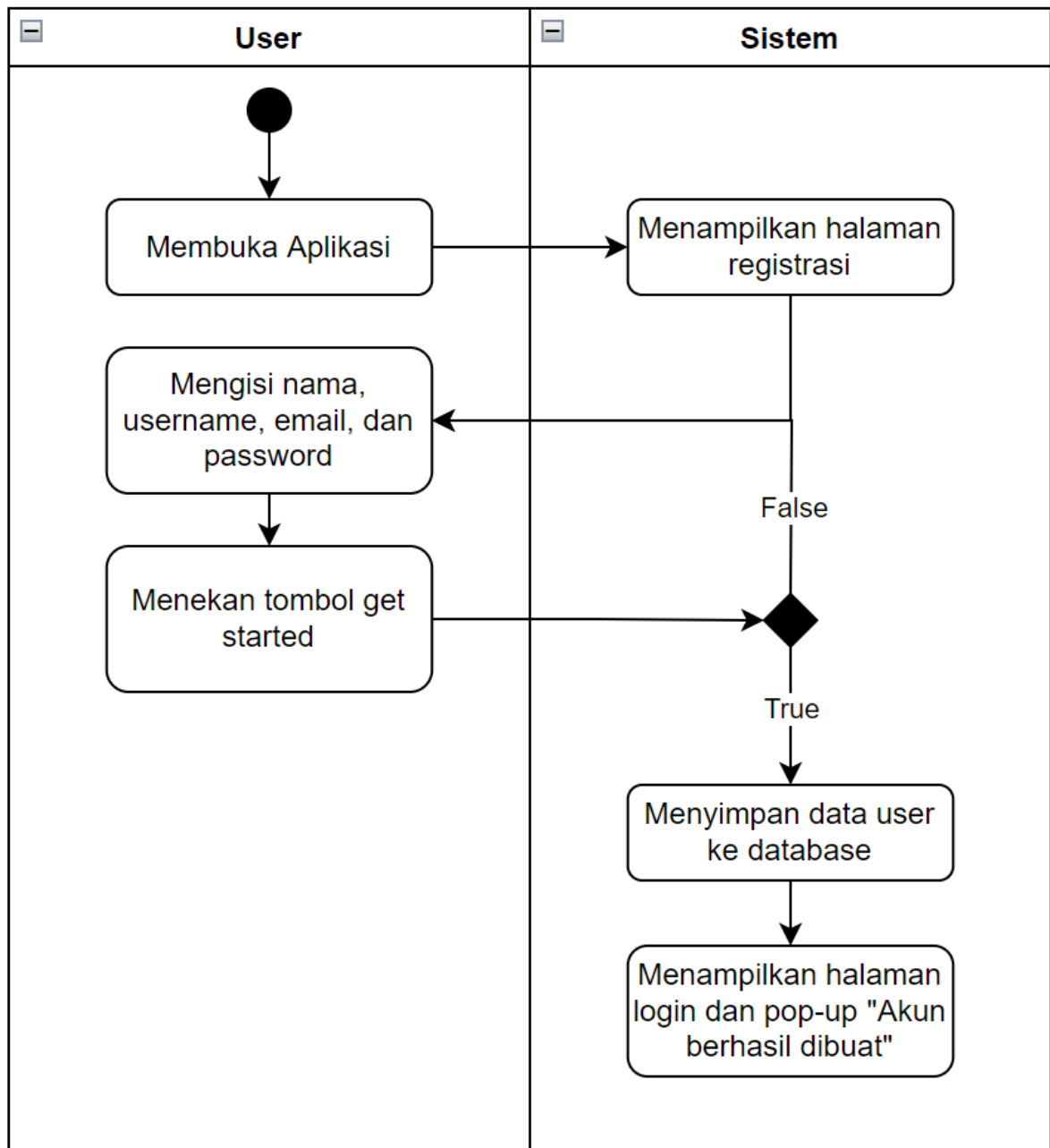
Nama Kelas :  
 Nama Operasi : Hapus Pariwisata  
 Algoritma :

```
$this -> db -> delete('dbPariwisata', $id_pariwisata);
```

### 3.5 Diagram Statechart

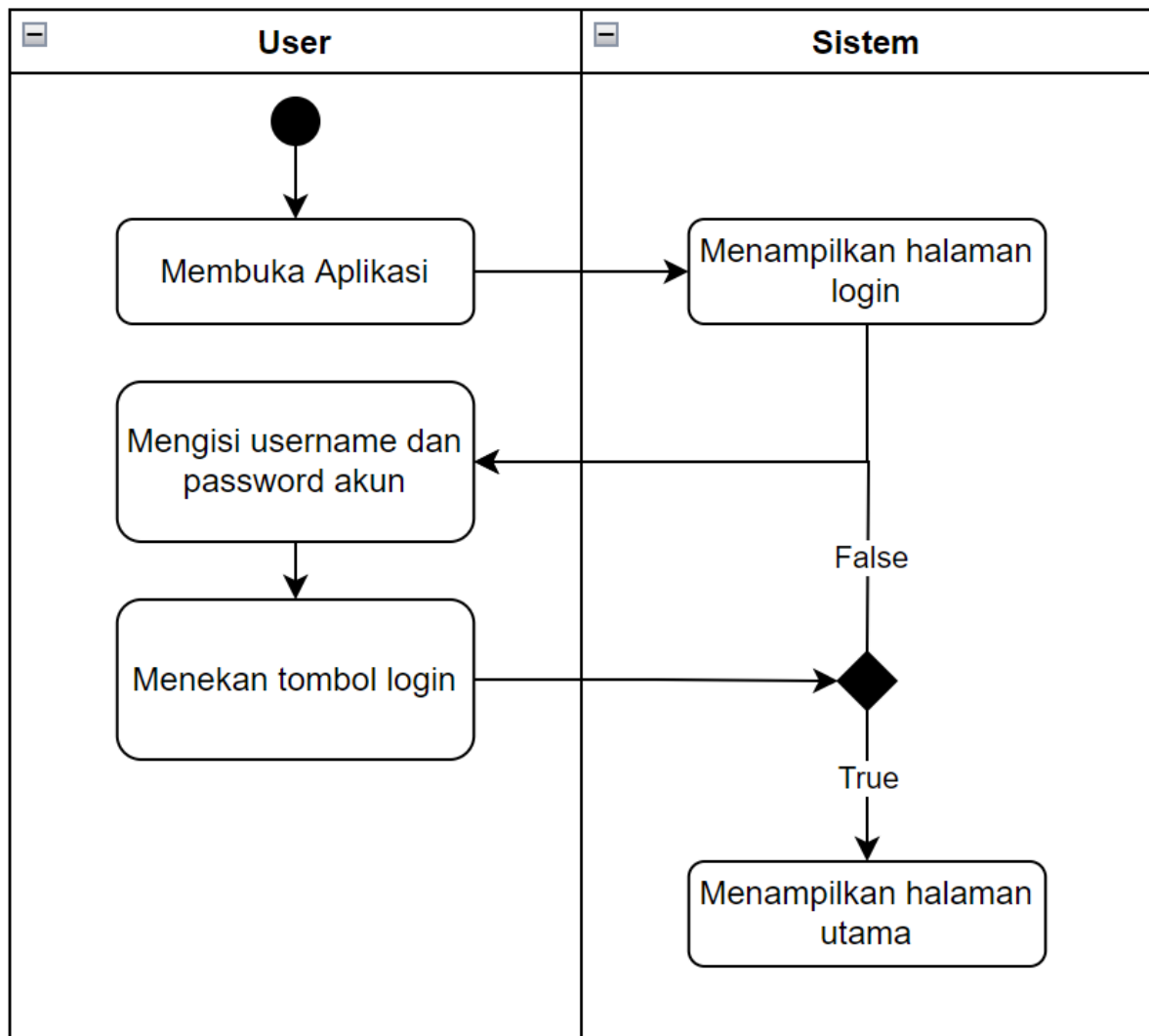
#### 3.5.1 Register

##### Registrasi



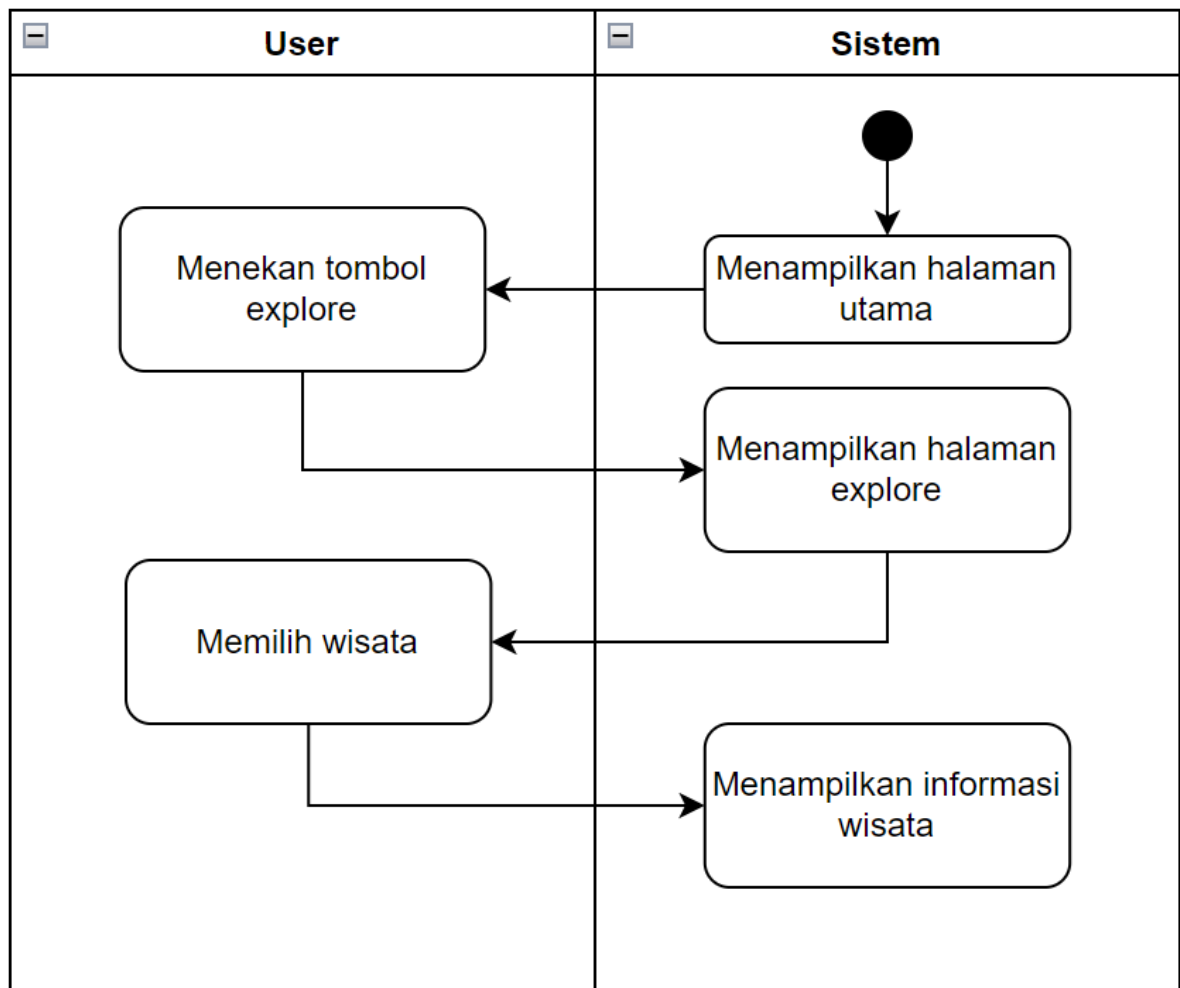
### 3.5.2 Login

#### Login



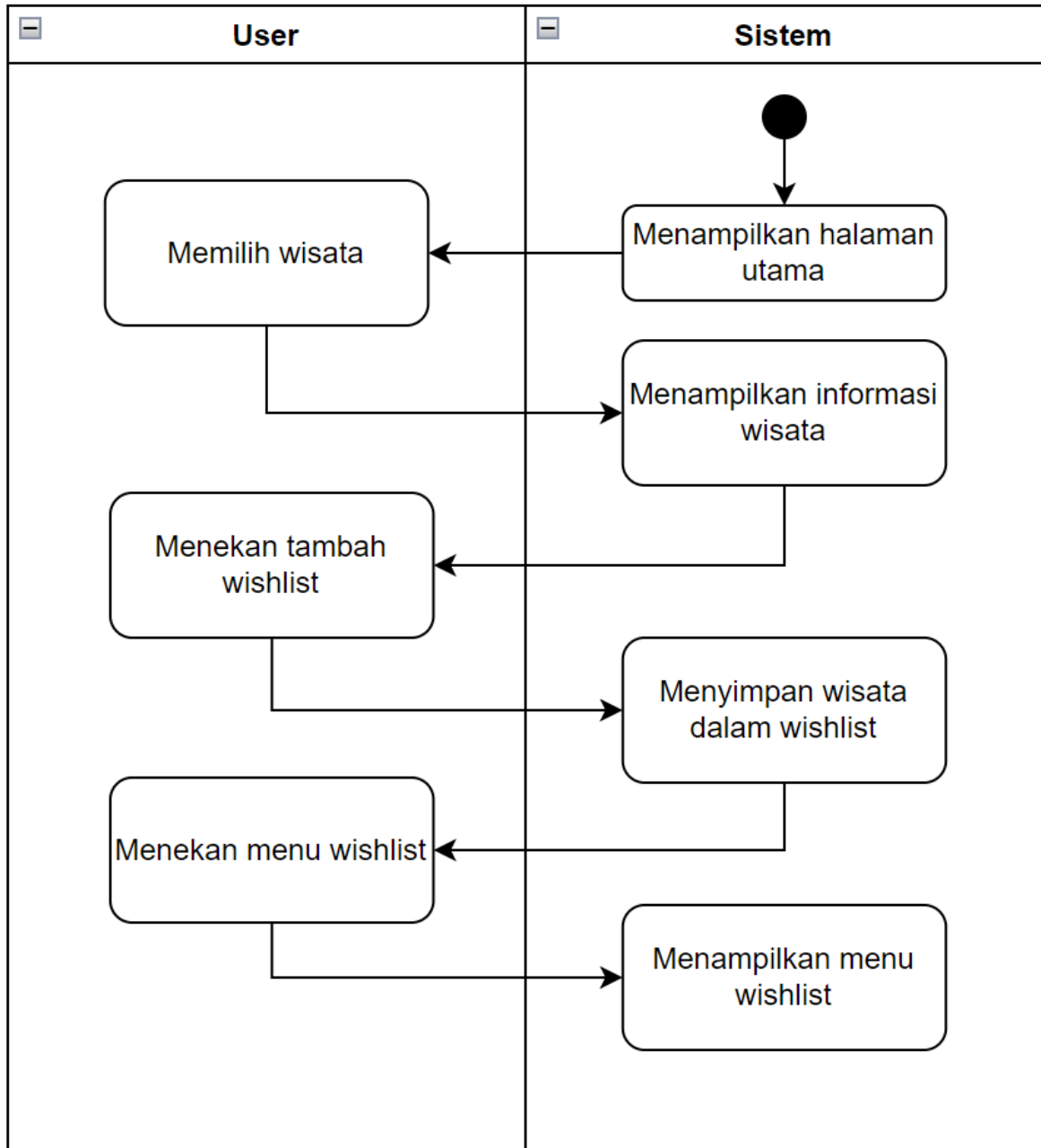
### 3.5.3 Explore

#### Explore



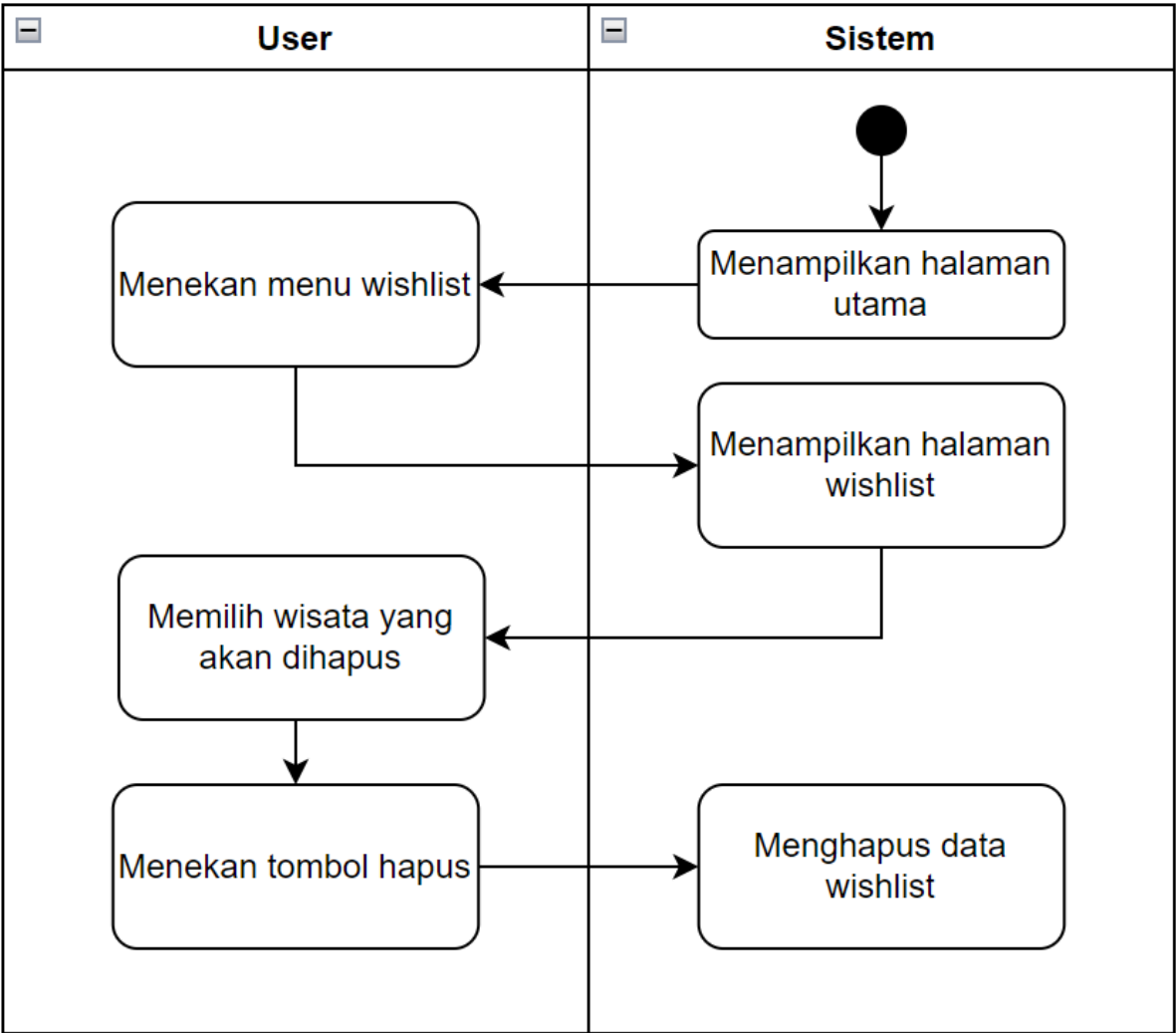
### 3.5.4 Tambah Wishlist

#### Tambah Wishlist



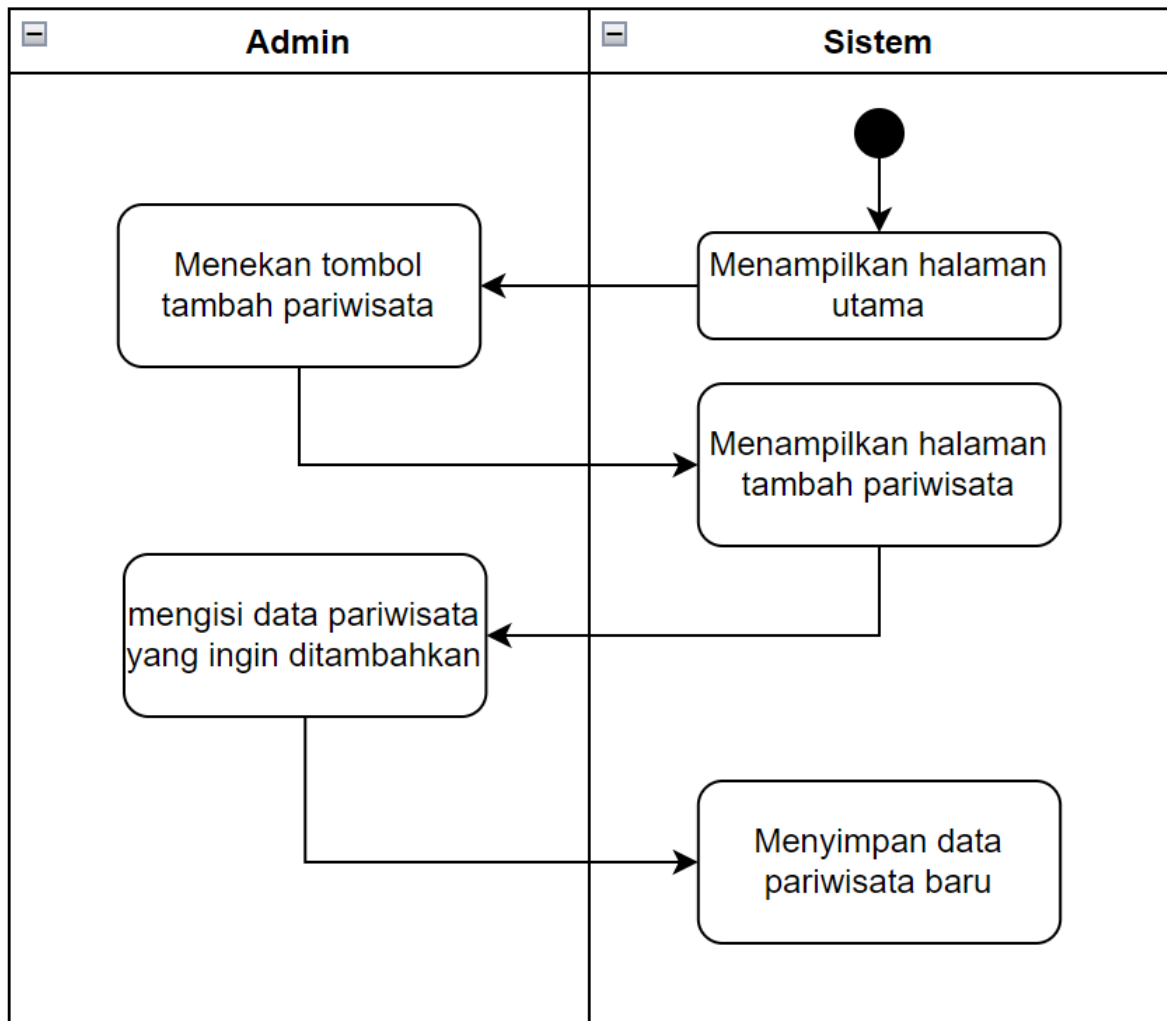
3.5.5 Hapus Wishlist

Hapus Wishlist



### 3.5.6 Tambah Pariwisata

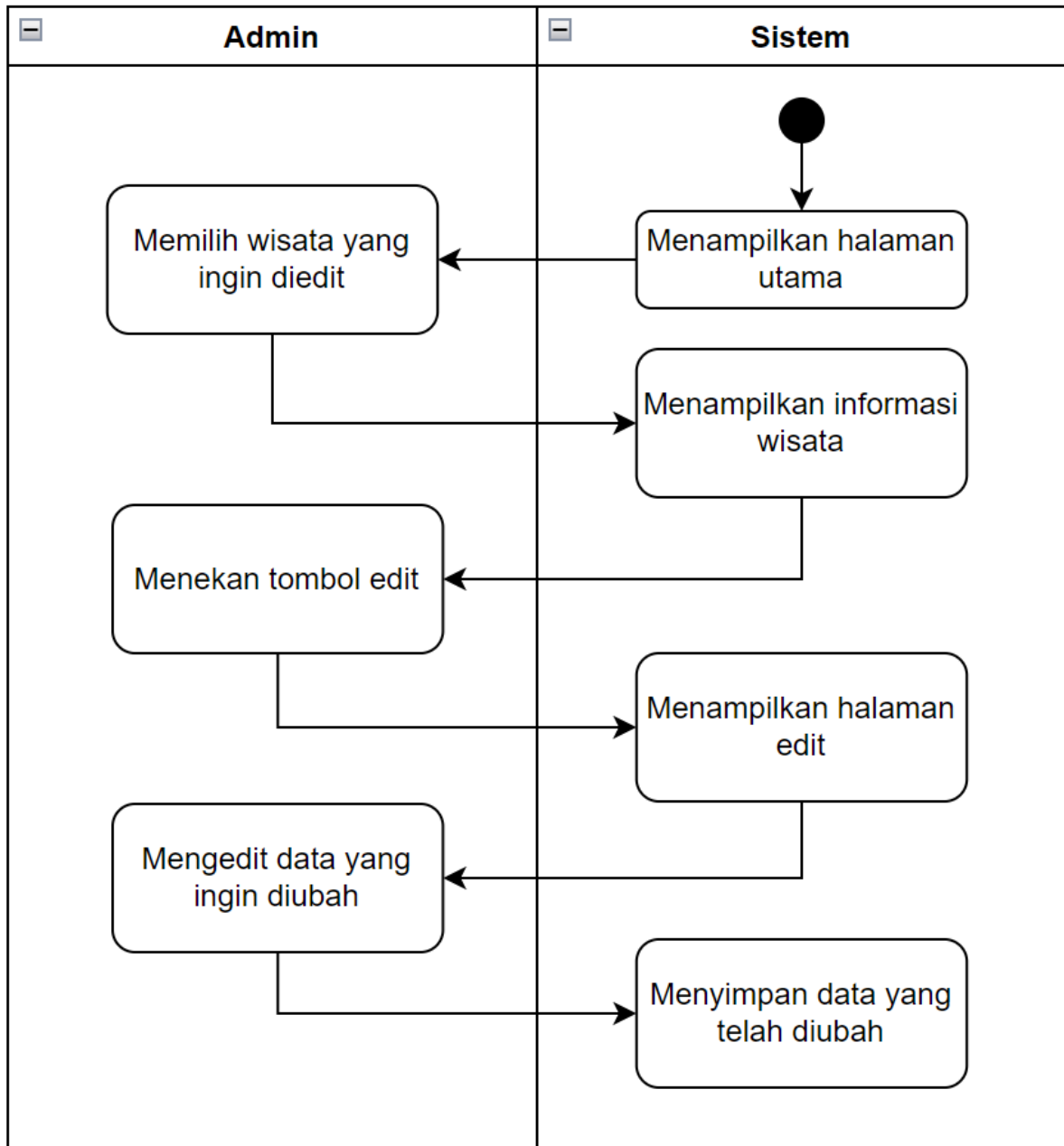
#### Tambah Pariwisata





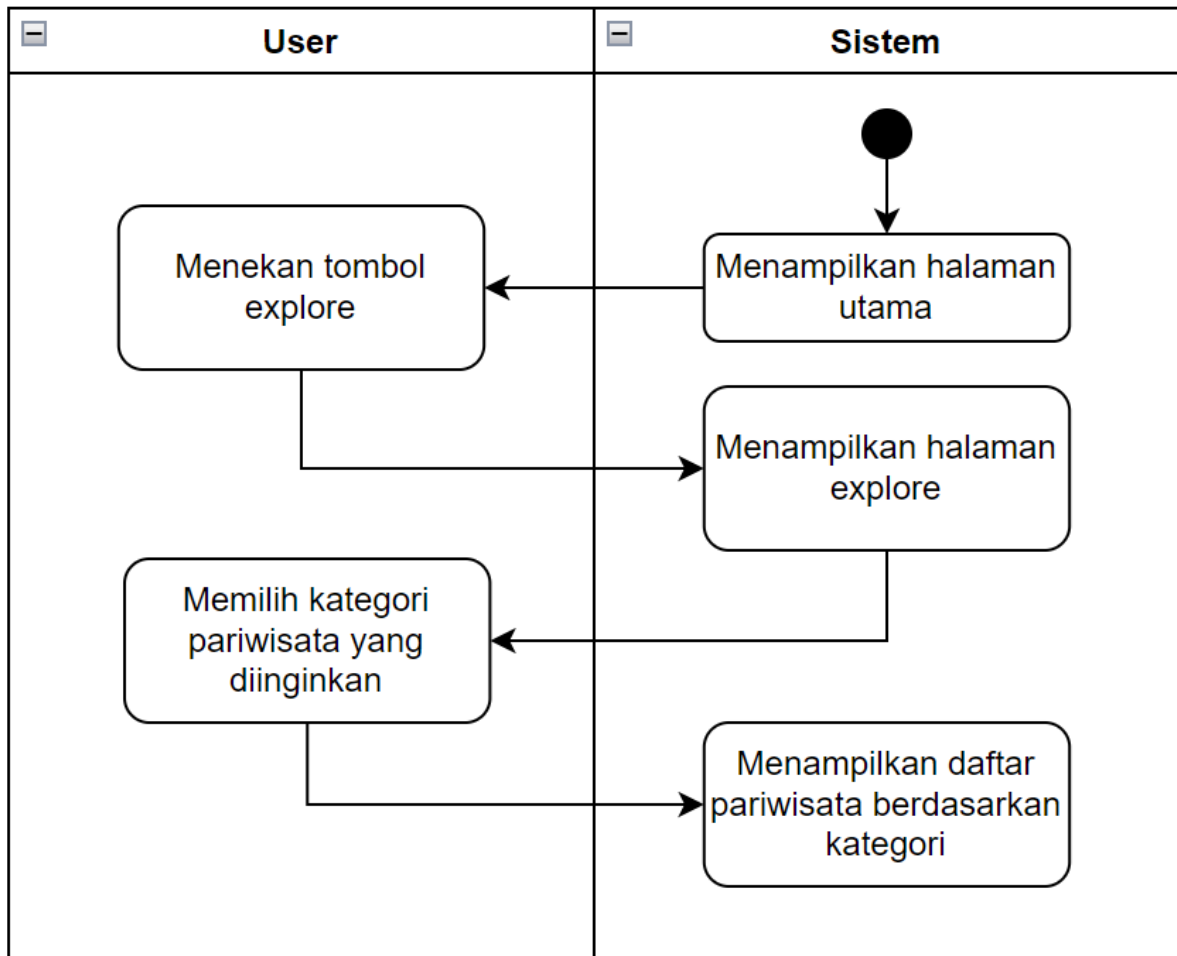
### 3.5.7 Edit Pariwisata

#### Edit Pariwisata



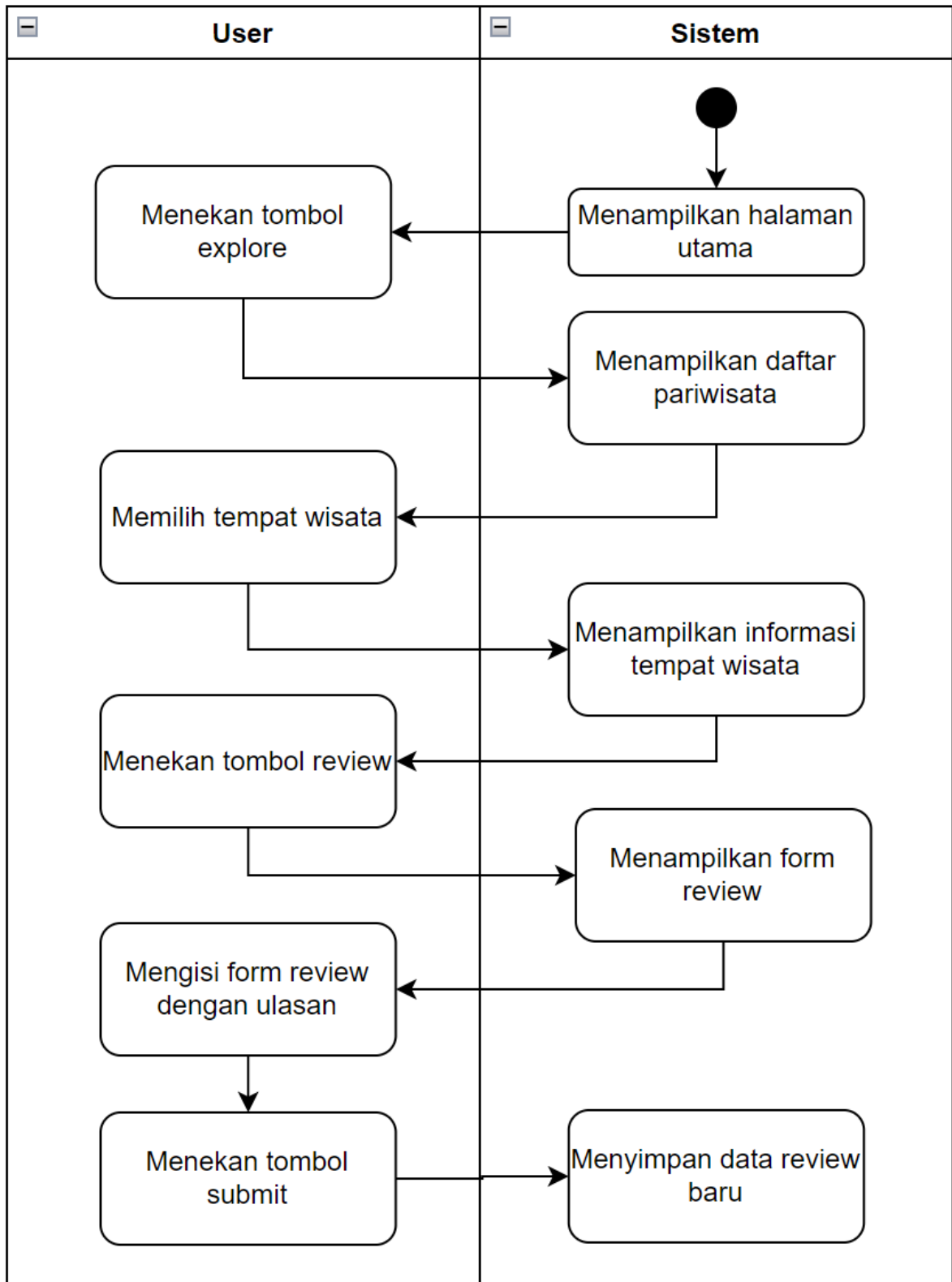
### 3.5.8 Filter

#### Filter



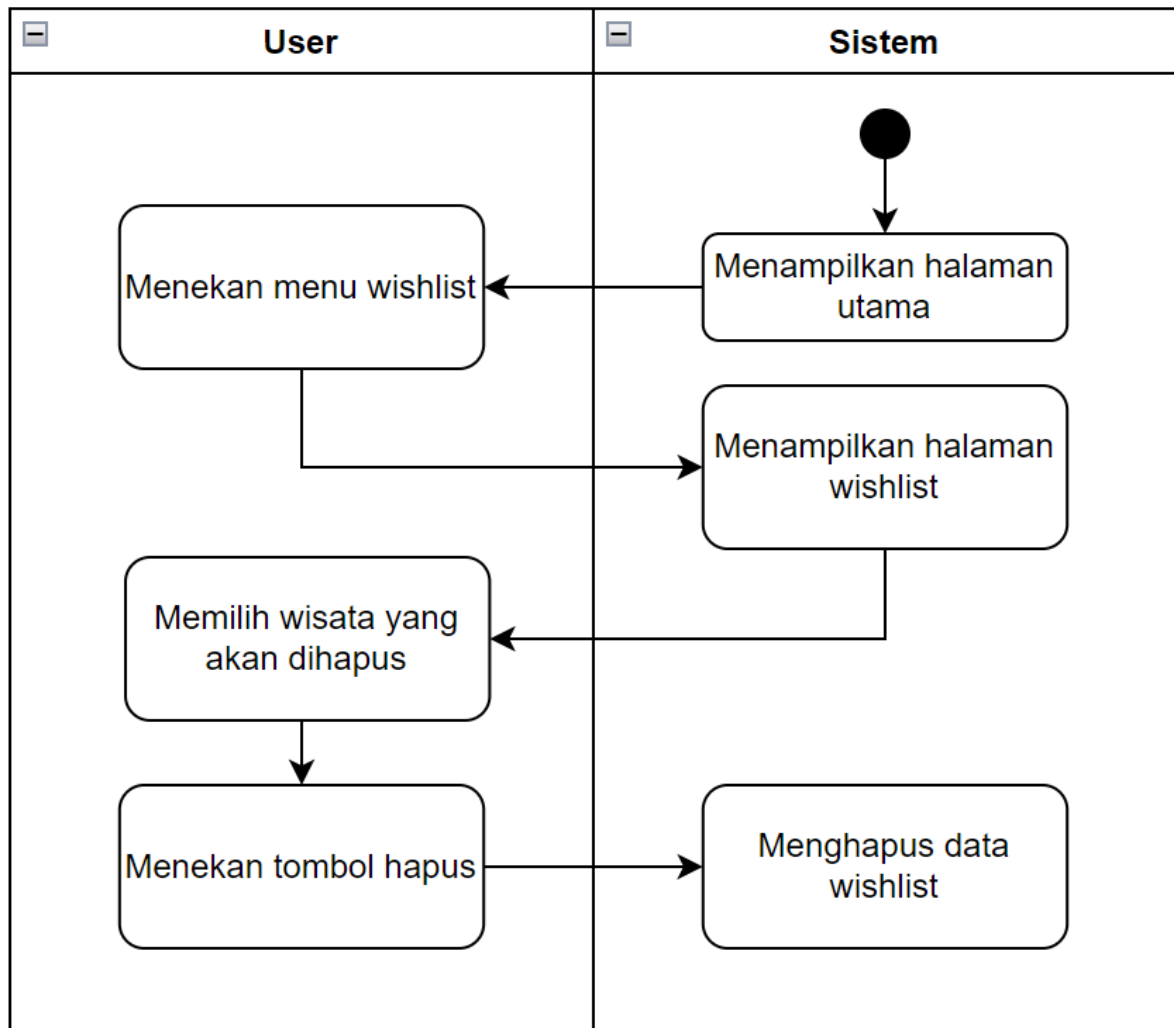
### 3.5.9 Memberi Review

Memberi Review



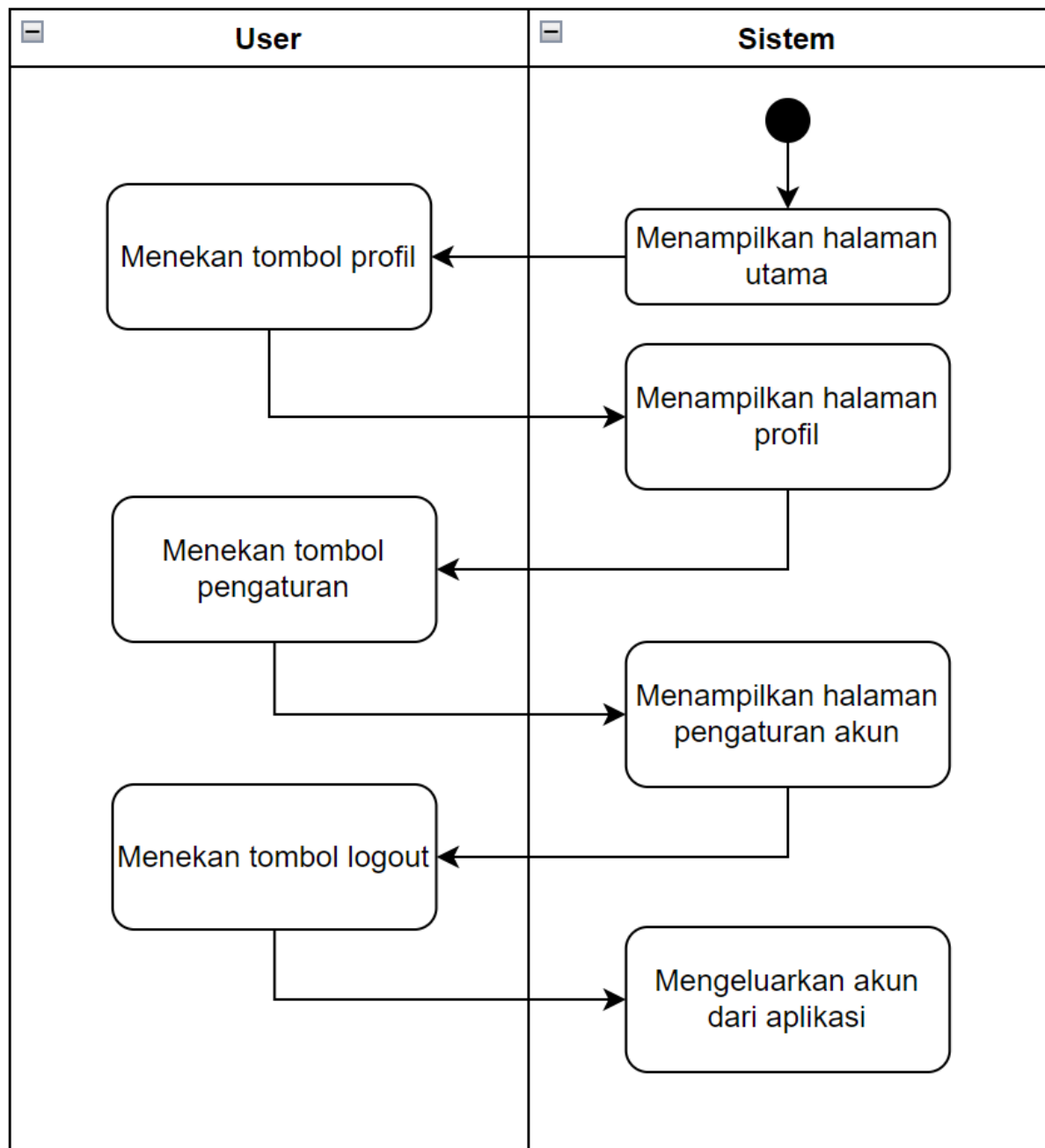
### 3.5.10 Hapus Wishlist

#### Hapus Wishlist



### 3.5.11 Logout

#### Logout



### 4 Matriks Kerunutan

Requirement	Use Case Terkait	Kelas
FR-01	Registrasi	User

FR-02	Login	User, Admin
FR-03	Explore	User, Pariwisata
FR-04	Filter	User, Pariwisata
FR-05	Tambah Wishlist	User, Pariwisata, Wishlist
FR-06	Hapus Wishlist	User, Pariwisata, Wishlist
FR-07	Memberi Review	User, Pariwisata
FR-08	Tambah Pariwisata	Admin, Pariwisata
FR-09	Edit Pariwisata	Admin Pariwisata
FR-10	Hapus Pariwisata	Admin, Pariwisata
FR-11	Logout	User, Admin