DPPL-xx

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Sewa Mobil Online (Basz Rent Car Nation)

untuk:

Pengguna Basrit Rent Car Nation

Dipersiapkan oleh:

1301180312 - Ahmad Zahri Ruhban Adam

1301184336 - Arya Pratama Anugerah R

1301180184 – Bagas Millen Alhafidz

1301180258 - Sean Akbar Ryanto

Program Studi Informatika

Fakultas Informatika

Jl. Telekomunikasi 1, Dayeuhkolot Bandung

	Prodi S1- Informatika Universitas Telkom	Nomor Dokumen		Halaman
Telkom University		DPPL-XX <xx:no grp=""></xx:no>		<#>/ <jml #<="" th=""></jml>
		Revisi	<nomor revisi=""></nomor>	Tgl: <isi tanggal=""></isi>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
Α	 menambah use case lihat testimoni, tambah testimoni, dan hapus testimoni menambah diagram kelas keseluruhan menambah tabel kelas menambahkan algoritma lihat testimoni, tambah testimoni, dan hapus testimoni menambahkan query lihat testimoni, tambah testimoni, dan hapus testimoni menambahkan lihat testimoni, tambah testimoni, dan hapus testimoni di matriks kerunutan
В	
С	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	А	В	С	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

D	aftar Tabel		7
D	aftar Gambar		8
1.	. Pendahuluan		9
	1.1 Tujuan	Penulisan Dokumen	9
	1.2 Lingku	p Masalah	9
	1.3 Definis	si dan Istilah	9
	1.4 Referen	nsi	9
	1.5 Sistema	atika Pembahasan	9
2	Deskripsi Per	rancangan Global	11
	2.1 Deskrip	psi Arsitektural	11
	2.2 Deskrip	psi Komponen	11
3	Perancanga n	Rinci	13
	3.1 Realisa	asi Use Case	13
	3.1.1 Use	Case #1 <login></login>	14
	3.1.1.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #1	14
	3.1.1.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	15
	3.1.1.2	Identifikasi Object Baru	16
	3.1.1.3	Robustness Diagram	16
	3.1.1.4	Diagram Kelas	18
	3.1.1.5	Sequence Diagram	19
	3.1.2 Use	Case #2 <pemesanan mobil=""></pemesanan>	19
	3.1.2.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #2	20
	3.1.2.1.1		20
	3.1.2.2	Identifikasi Object Baru	22
	3.1.2.3	Robustness Diagram	22
	3.1.2.4	Diagram Kelas	23
	3.1.2.5	Sequence Diagram	23
	3.1.3 Use	Case #3 <sign up=""></sign>	24
	3.1.3.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #3	24
	3.1.3.1.1		24
	3.1.3.2	Identifikasi Object Baru	25
	3.1.3.3	Robustness Diagram	26
	3.1.3.4	Diagram Kelas	26
	3.1.3.5	Sequence Diagram	27
	3.1.4 Use	Case #4 <laporan pembayaran=""></laporan>	27
	3.1.4.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #4	28
	3.1.4.1.1		28
	3.1.4.2	Identifikasi Object Baru	30
	3.1.4.3	Robustness Diagram	30
	3.1.4.4	Diagram Kelas	30

3.1.4.5	Sequence Diagram	31
3.1.5 Use	Case #5 <add mobil=""></add>	31
3.1.5.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #5	32
3.1.5.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	33
3.1.5.2	Identifikasi Object Baru	34
3.1.5.3	Robustness Diagram	34
3.1.5.4	Diagram Kelas	35
3.1.5.5	Sequence Diagram	35
3.1.6 Use	Case #6 <edit mobil=""></edit>	36
3.1.6.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #6	36
3.1.6.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	38
3.1.6.2	Identifikasi Object Baru	39
3.1.6.3	Robustness Diagram	40
3.1.6.4	Diagram Kelas	41
3.1.6.5	Sequence Diagram	41
3.1.7 Use	Case #7 <delete mobil=""></delete>	42
3.1.7.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #7	42
3.1.7.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	43
3.1.7.2	Identifikasi Object Baru	44
3.1.7.3	Robustness Diagram	44
3.1.7.4	Diagram Kelas	45
3.1.7.5	Sequence Diagram	45
3.1.8 Use	Case #8 <pembayaran></pembayaran>	46
3.1.8.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #8	46
3.1.8.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	47
3.1.8.2	Identifikasi Object Baru	49
3.1.8.3	Robustness Diagram	49
3.1.8.4	Diagram Kelas	50
3.1.8.5	Sequence Diagram	51
3.1.9 Use	Case #9 <lihat mobil=""></lihat>	52
3.1.9.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #9	52
3.1.9.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	53
3.1.9.2	Identifikasi Object Baru	54
3.1.9.3	Robustness Diagram	54
3.1.9.4	Diagram Kelas	54
3.1.9.5	Sequence Diagram	55
3.1.10 U	Jse Case #10 <history pemesanan=""></history>	56
3.1.10.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #10	56
3.1.10.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	57
3.1.10.2	Identifikasi Object Baru	57
3.1.10.3	Robustness Diagram	57

	3.1.10.4	Diagram Kelas	58
	3.1.10.5	Sequence Diagram	58
	3.1.11 Use	Case #11 < Tambah Testimoni >	59
	3.1.11.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #11	59
	3.1.11.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	60
	3.1.11.2	Identifikasi Object Baru	60
	3.1.11.3	Robustness Diagram	60
	3.1.11.4	Diagram Kelas	61
	3.1.11.5	Sequence Diagram	61
	3.1.12 Use	Case #12 < Lihat Testimoni >	61
	3.1.12.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #12	62
	3.1.12.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	62
	3.1.12.2	Identifikasi Object Baru	63
	3.1.12.3	Robustness Diagram	63
	3.1.12.4	Diagram Kelas	64
	3.1.12.5	Sequence Diagram	64
	3.1.13 Use	Case #13 < Hapus Testimoni >	64
	3.1.13.1	Perancanga n Antarmuka Usecase #13	65
	3.1.13.1.1	Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page	65
	3.1.13.2	Identifikasi Object Baru	66
	3.1.13.3	Robustness Diagram	66
	3.1.13.4	Diagram Kelas	67
	3.1.13.5	Sequence Diagram	67
4	Perancangan	Detil	62
	4.1 Pera	incangan Detil Kelas	68
	4.2 Pera	ıncangan Kelas Persistensi (***Basis Data Skema Tabel)	70
	4.3 Pera	ncangan Algoritma	70
	4.3.1 A	algoritma #1	70
	4.3.2 A	algoritma #2	70
	4.3.3 A	Algoritma #3	71
	4.3.4 A	algoritma #4	71
	4.3.5 A	algoritma #5	72
	4.3.6 A	algoritma #6	72
	4.3.7 A	lgoritma #7	72
	4.3.8 A	lgoritma #8	72
	4.4 Pera	incangan Query	73
5	Motriles Korn	unutan (Paguiramant Tracaghility Matrix)	7.4

Setelah Daftar Isi Boleh ada Daftar Tabel dan Daftar Gambar

Daftar Tabel

Daftar Gambar

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

(DPPL) Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak adalah dokumen deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan di kembangkan serta untuk memenuhi tugas mata kuliah analisis perancangan perangkat lunak. Dokumen ini bertujuan untuk dijadikan bahan acuan bagi dua pihak yang terkait antara pengguna dan pengembang. Tujuan dari penulisan dokumen ini untuk mendeskripsikan bagaimana sebuah *Sistem Basrit Rent Car Nation* dikerjakan secara bertahap. Bagi pengguna dokumen ini digunakan untuk mencatat semua kebutuhan spesifikasi yang akan di butuhkan nanti oleh pengguna. Tujuan dari aplikasi ini untuk membantu para pengguna rental mobil agar di permudah dalam penyewaannya, menghubungkan penyewa dengan pemilik rental.

1.2 Lingkup Masalah

Basrit rent car adalah perangkat lunak untuk penyewaan mobil yang berbasis web yang digunakan sebagai aktivitas penyewaan mobil secara online, dalam program meliputi konektivitas internet dan system informasi.

1.3 Definisi dan Istilah

- User / Pengguna adalah pengguna yang memakai atau menggunakan suatu aplikasi
- DPPL adalah Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak, dokumen yang mendeskripsikan secara rinci mengenai perancangan suatu aplikasi yang akan dibangun.
- Diagram kelas adalah diagram UML (struktur system)yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah system
- Robustness adalah ukuran kemampuan metode analisis untuk tidak terpengaruh oleh perubahan kecil.
- SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai *Software Requirements Specification* (SRS), dan merupakan spesifikasi perngkat lunak yang akan dikembangkan.

1.4 Referensi

- 1. SKPL Basrit Rent Car Nation (sewa mobil online)
- 2. https://www.academia.edu/31470388/DESKRIPSI_PERANCANGAN_PERANGKAT_LUNAK_DPP L E LEARNING

1.5 Sistematika Pembahasan

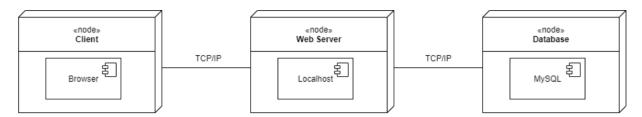
BAB 1	Pendahuluan
	Pendahuluan berisi suatu penjelasan tentang DPPL
	mengenai pembuatan dokumen , lingkup masalah
	yang di selesaikan oleh perangkat lunak yang a kan
	dikembangkan.
BAB 2	Deskripsi Perancangan Global
	Deskripsi Perancangan Global berisi penjelasan
	perangkat lunak yang akan diimplementasikan
	dilingkungan pengguna secara global, meliputi
	deskripsi arsitektural dan deskripsi komponen.
BAB 3	Perancangan Rinci
	Perancangan Rinci berisi penjelasan tentang use case,
	perancangan antarmuka use case, table identifikasi
	antarmuka, identifikasi object baru, robustness
	diagram, diagram kelas, sequence diagram.
BAB 4	Perancangan Detil

•

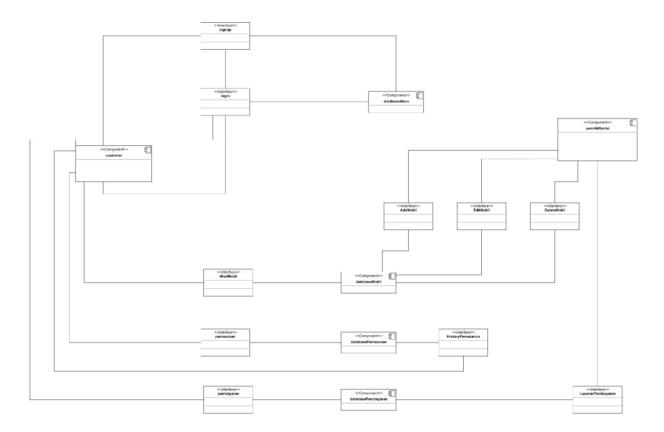
	Perancangan Detil berisi penjelasan tentang detil kelas, perancangan kelas peristensi, perancangan algoritma, perancangan query.
~ · ~ •	
BAB 5	Matriks Kerunutan
BAB 5	Matriks Kerunutan Matriks kerunutan berisi tentang fungsional yang ada

2 Deskripsi Perancangan Global

2.1 Deskripsi Arsitektural



2.2 Deskripsi Komponen



No	Nama Komponen	Keterangan
1.	Customer	Tampilan interface untuk pembeli
2.	Pemilik Rental	Tampilan interface untuk Pemilik Rental
3.	Sign Up	Tampilan Sign Up untuk membuat akun
4.	Login	Tampilan login untuk customer dan pemilik rental
		menginput akun
5.	Lihat Mobil	Tampilan semua mobil yang tersedia untuk
		disewakan
6.	Pemesanan	Tampilan untuk customer melakukan penyewaan
		mobil
7.	Pembayaran	Tampilan menu pembayaran untuk Customer yang
		telah melakukan pemesanan
8.	History Pemesanan	Tampilan Data pemesanan yang ada di database
9.	Laporan Pembayaran	Tampilan kumpulan data pembayaran dari semua user
		yang telah melakukan pembayaran dari penyewaan
		mobil
10.	Database Akun	Semua data Customer yang tersimpan pada database
		akun
11.	Database Mobil	Semua data mobil yang tersimpan pada database
		mobil
12.	Database Pemesanan	Semua data pemesanan yang tersimpan pada database
		pemesanan
13.	Database Pembayaran	Semua data pembayaran yang tersimpan pada
		database pembayaran
14.	Add Mobil	Tampilan menu add mobil untuk pemilik rental
		menambah data mobil
15.	Edit Mobil	Tampilan menu edit mobil untuk pemilik rental
		mengedit data mobil
16.	Delete Mobil	Tampilan menu delete mobil untuk pemilik rental
		menghapus data mobil

3 Perancangan Rinci

3.1 Realisasi Use Case

Berisi TABEL USE CASE sebagai berikut:

No	Nama Use Case	Deskripsi Use Case
1	Login	User melakukan log in terlebih dahulu agar dapat menggunakan website
2	Pemesanan mobil	User berada pada menu website rental dan memesan mobil yang akan disewa
3	Sign Up	User melakukan sign up (mendaftar) agar bisa menggunakan website dan pemesanan
4	Laporan Pembayaran	Pemilik rental melihat Laporan Pembayaran di (database) website
5	Add mobil	Pemilik Rental melakukan penambahan data mobil baru yang bisa disewakan
6	Edit mobil	Pemilik Rental melakukan perubahan data mobil dari data mobil yang sudah ada
7	Delete mobil	Pemilik Rental melakukan penghapusan data mobil
8	Pembayaran	Mengubah status pesanan menjadi sudah dibayar
9	Lihat Mobil	User atau Pemilik Rental melihat mobil pada halaman lihat mobil
10	History Pemesanan	User melihat history pemesanan yang diambil dari database pemesanan
11	Tambah Testimoni	User dapat menambahkan testimoni pada website
12	Lihat Testimoni	User dan pemilik rental dapat melihat testimoni yang telah diberikan user
13	Delete Testimoni	pemilik rental dapat menghapus testimoni yang telah diberikan sebelumnya

3.1.1 Use Case #1 <Login>

Skenario Use Case #1:

Primary Flow: 1 Memilih antara tombol pemilik rental(admin) atau Customer

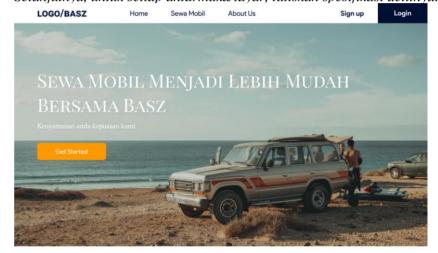
- 2. Membuka halaman login
- 3. Menampilkan form login
- 4. Memasukkan username dan password
- 5. Menekan tombol Login

Alternate Flow:

- Jika username dan password tidak ada dalam database akun, maka ke halaman SignUp
- Jika username dan password ada dalam database akun, maka ke halaman memilih mobil

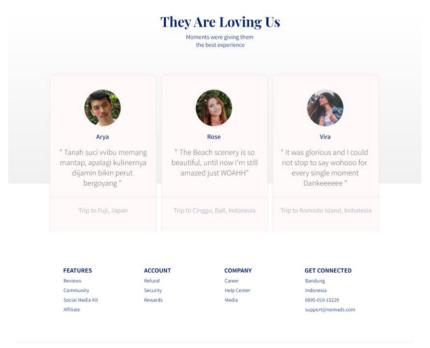
3.1.1.1 Perancangan Antarmuka Usecase #1

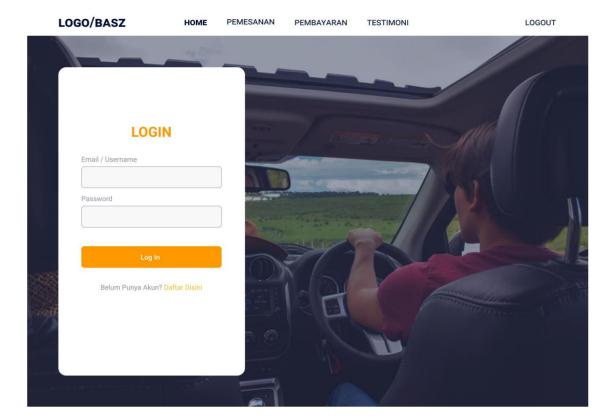
Bagian ini diisi dengan versi awal prototipe antarmuka untuk per Use Case Selanjutnya, untuk setiap antarmuka/layar, tuliskan spesifikas<u>i detilny</u>a.











3.1.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID.	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
LAYA		
R		
Page 1	Page Login sebagai	Page ini berisi halaman login sebagai dari menu login
Page 2	Page Login	Page ini berisi halaman login dari menu login

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonAdmi n	Button	Admin	Jika diklik, akan mengaktifkan function login admin
BuutonCusto mer	Button	Customer	Jika diklik akan mengaktifkan function login customer
LabelJudul	Label	Judul	Label berisi teks judul dari website

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

Login sebagai

Page Login

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
TextBoxUser name	Textbox	Username	Jika diklik, akan mengaktifkan function setusername
TextBoxPass word	Textbox	Password	Jika diklik akan mengaktifkan function setpassword
ButtonLogin	Button	Login	Jika diklik akan mengaktifkan function cekakun
ButtonSignu p	Button	Sign up	Jika diklik akan mengaktifkan function prosesregistrasi
LabelJudul	Label	Judul	Label berisi teks judul dari website
LabelLogin	Label	Login	Label berisi teks login sebagai penanda halaman login

3.1.1.2 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

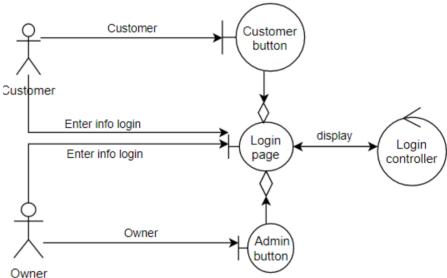
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Login sebagai	Boundary
2	Button Login sebagai Admin	Boundary
3	Button Login sebagai Customer	Boundary
4	Halaman Login	Boundary
5	Button Login	Boundary
6	Button Sign Up	Boundary
7	Controller Login	Controller
8	Controller Login sebagai	Controller
9	Akun	Entity

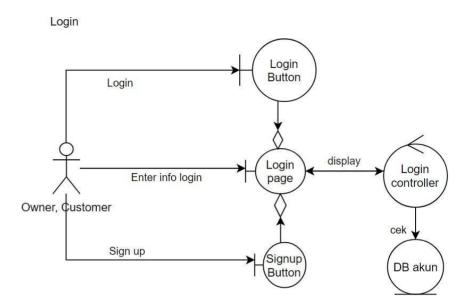
^{*}Tipe kelas seperti Boundary(Interface), Entity(Database), Controller

3.1.1.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case

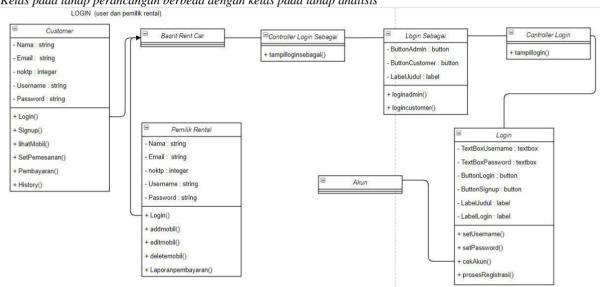
Login As





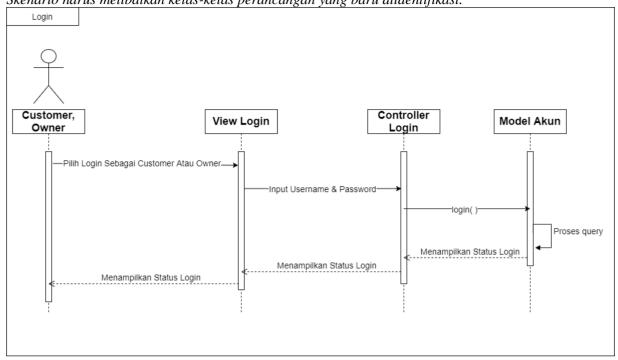
3.1.1.4 Diagram Kelas

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



3.1.1.5 Sequence Diagram

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



3.1.2 Use Case #2 < Pemesanan Mobil>

Skenario Use Case #2

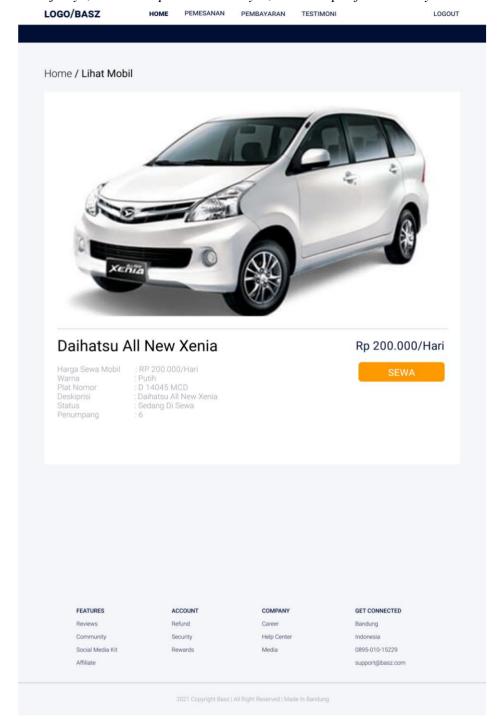
Primary Flow:

- 1. Membuka halaman Memilih mobil
- 2. Menampilkan data mobil
- 3. Memilih mobil yang ingin disewa (dipesan)
- 4. Menekan tombol OK
- 5. Data mobil dan data User disimpan di database pemesanan
- 6. Menampilkan data pemesanan
- 7. Mengecek kembali data yang telah diinputkan

Alternate Flow

3.1.2.1 Perancangan Antarmuka Usecase #2

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



3.1.2.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

		, 6
ID.	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
LAYA		
R		
Page 1	Menu pemesanan	Page ini berisi data mobil yang akan disewa atau dipesan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonBack	Button	Back	Jika diklik, akan mengaktifkan function kembali.
ButonPesan	Button	Pesan mobil	Jika diklik akan mengaktifkan function pesan mobil
LabelNama Mobil	Label	Nama mobil	Label berisi nama mobil
LabelDetail Mobil	Label	Detail mobil	Label berisi detail mobil

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

Menu pemesanan

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

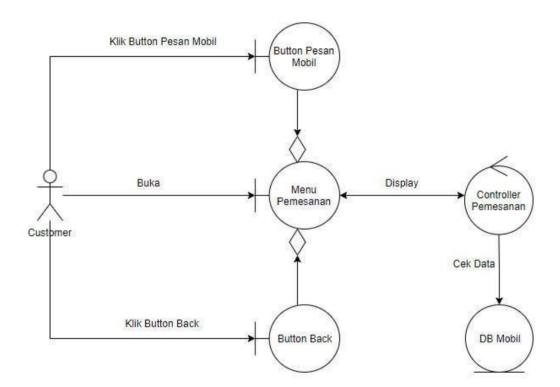
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Pesan Mobil	Boundary
2	Button Pesan Mobil	Boundary
3	Button Back	Boundary
4	Controller Pemesanan	Controller
5	Mobil	Entity

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

3.1.2.3 Robustness Diagram

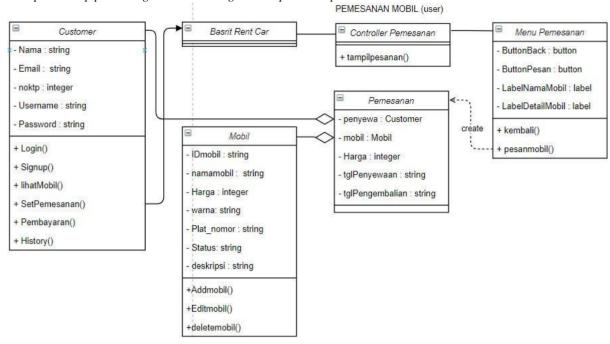
Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case

Pemesanan



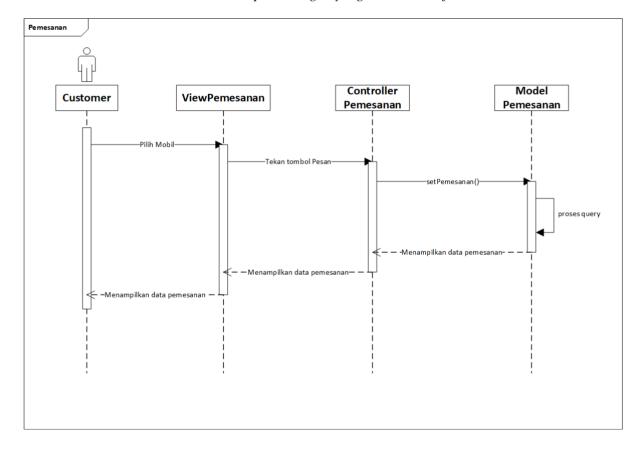
3.1.2.4 Diagram Kelas

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



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



3.1.3 Use Case #3 <Sign Up>

Skenario Use Case #3 Primary Flow:

- 1. Membuka halaman SignUp
- 2. menampilkan form SignUp
- 3. Memasukkan data diri User(Customer)
- 4. Menekan tombol OK

Alternate Flow:

- Jika username dan password telah terdaftar di database akun, maka kembali ke nomor 2
- ika username dan password belum terdaftar di database akun, maka lanjut ke halaman login dan data User disimpan ke database akun

3.1.3.1 Perancangan Antarmuka Usecase #3

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

REGISTER
No KTP
Password

Register
Sudah Punya Akun? Login Disini

3.1.3.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYA R	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Page 1	Menu registrasi	Page ini berisi homepage dari menu registrasi

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonSignu p	Button	Sign up	Jika diklik, akan mengaktifkan Function signup
TextboxNam a	Texbox	Nama lengkap	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setName
TextboxUser name	Texbox	Username	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setuname
TextboxPass word	Texbox	Password	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setpassword
TextboxEma il	Texbox	Email	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setemail
TextboxNIK	Texbox	Nik	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setNik
LabelJudul	Label	Judul	Label berisi teks judul dari website
LabelSignup	Label	Register	Label berisi teks register sebagai penanda halaman register

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

Registrasi

3.1.3.2 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:

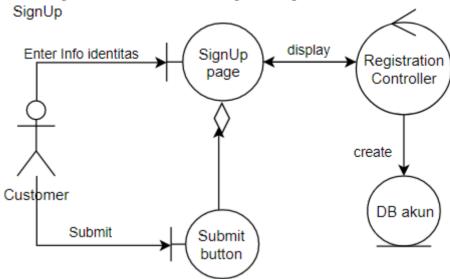
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Sign Up	Boundary
2	Button Sign Up	Boundary
3	Controller Sign Up	Controller

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

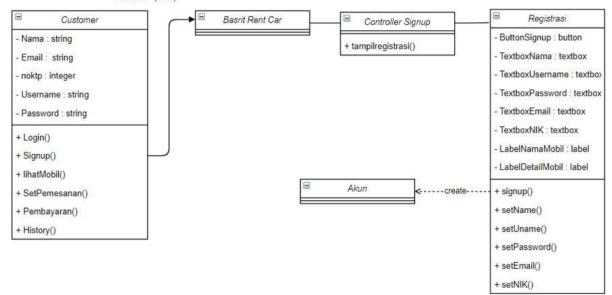
3.1.3.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



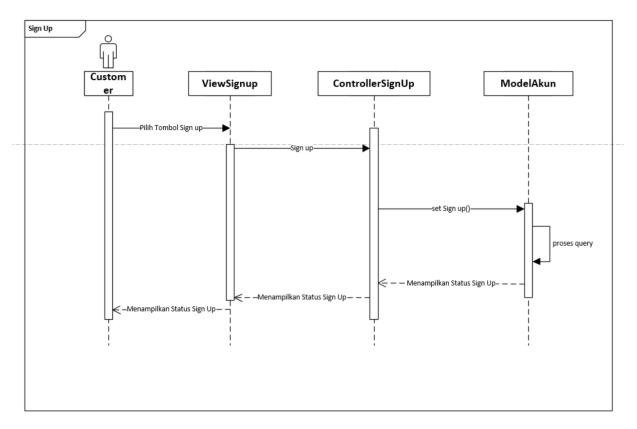
3.1.3.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing — masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis SIGN UP (user)



3.1.3.5 Sequence Diagram

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



3.1.4 Use Case #4 < Laporan Pembayaran>

Skenario Use Case #4

Primary Flow:

- 1. Membuka halaman Laporan Pembayaran
- 2. Menampilkan data Laporan pembayaran
- 3. Memeriksa/Merekap data laporan pembayaran

Alternate Flow

3.1.4.1 Perancangan Antarmuka Usecase #4

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

LOGO/BASZ PEMESANAN номе PEMBAYARAN LOGOUT Pemesanan / Pembayaran Menampilkan Tabel Pesanan Yang Masuk ID PESANAN ID PEMBAYARAN NAMA STATUS ARI KARTAWIJAA PROSES 0001 0002 AYRA PRATIWI SELESAI 0002 **FEATURES** ACCOUNT COMPANY GET CONNECTED Reviews Refund Career Bandung Community Security Help Center Social Media Kit Rewards Media 0895-010-15229 Affiliate support@basz.com 2021 Copyright Basz | All Right Reserved | Made In Bandung

3.1.4.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

II LA	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Page	Page laporan pembayaran	Page ini berisi laporan pembayaran yang tersimpan di database

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonNext	Button	Panah kanan	Jika diklik, akan mengaktifkan function next.
BuutonPrevi ous	Button	Panah kiri	Jika diklik akan mengaktifkan function previous
ButtonHome	Button	Ноте	Jika diklik akan mengaktifkan function home
LabelLapora n	Label	Laporan Pembayaran	Label berisi teks laporan pembayaran sebagai penanda halaman laporan pembayaran
LabelDetail Pembayaran	Label	Detail Pembayaran	Label berisi detail mobil yang disewa, detail customer yang menyewa, tanggal transaksi, dan total harga
LabelPage	Label	Page	Label berisi nomor page

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

laporan pembayaran

3.1.4.2 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:

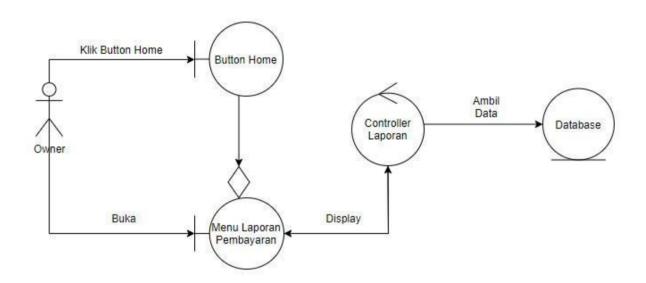
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Laporan Pembayaran	Boundary
2	Button Home	Boundary
3	Button Ganti page	Boundary
4	Controller Laporan	Controller
5	Pembayaran	Entity

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

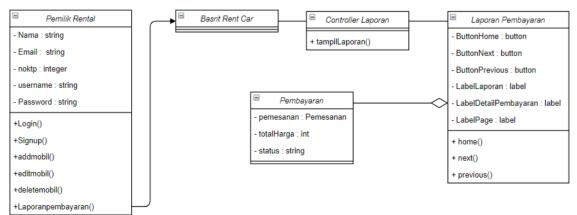
3.1.4.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case Laporan Pembayaran



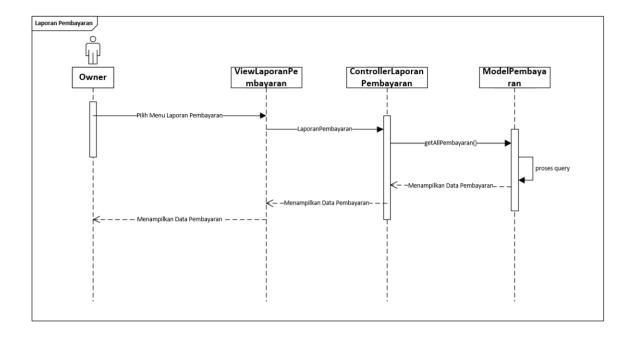
3.1.4.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing — masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis LAPORAN PEMBAYARAN (pemilik rental)



3.1.4.5 Sequence Diagram

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



3.1.5 Use Case #5 <Add Mobil>

Skenario Use Case #5

Primary Flow:

- 1. Membuka halaman Add Mobil
- 2. Menginputkan data Mobil
- 3. Menekan tombol save

Alternate Flow:

3.1.5.1 Perancangan Antarmuka Usecase #5

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

Home / Tambah N	Mobil			
Nama				
Harga				
Warna				
Dist				
Plat				
Penumpang				
Status				
Deskripsi				
Upload G	Sambar			
	_			
TAMBAHKAN				

3.1.5.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ſ	ID.	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
	LAYA		
	R		
Ī	Page 1	Page add data mobil	Page ini berisi form untuk input data mobil baru

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonPilihF oto	Button	upload gambar	Jika diklik, akan mengaktifkan function addphoto
ButtonSave	Button	tambahkan	Jika diklik, akan mengaktifkan function save
ButtonBack	Button	Back	Jika diklik, akan mengaktifkan function back
LabelAddMo bil	Label	Add Data Mobil	Label berisi teks add data mobil sebagai penanda halaman add mobil
TextboxNam a	Textbox	Nama Mobil	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setName
TextboxHar ga	Textbox	Harga Sewa	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setHarga
TextboxWar na	Textbox	Warna	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setWarna
TextboxPlat	Textbox	Plat Nomor	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setPlat
TextboxStatu s	Textbox	Status	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setStatus
TextboxDesk ripsi	Textbox	Deskripsi	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setDeskripsi

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

add data mobil

3.1.5.2 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:

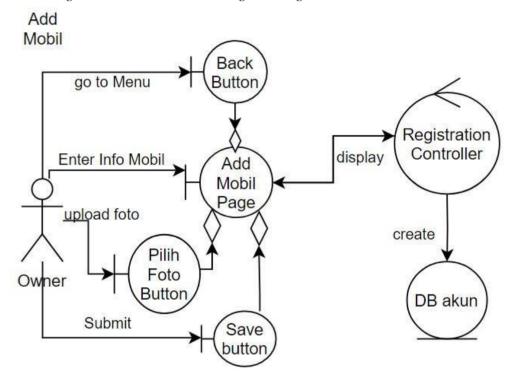
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Add Data Mobil	Boundary
2	Button Pilih Foto	Boundary
3	Button Save	Boundary
4	Button Back	Boundary
6	Controller Add Mobil	Controller
7	Mobil	Entity

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

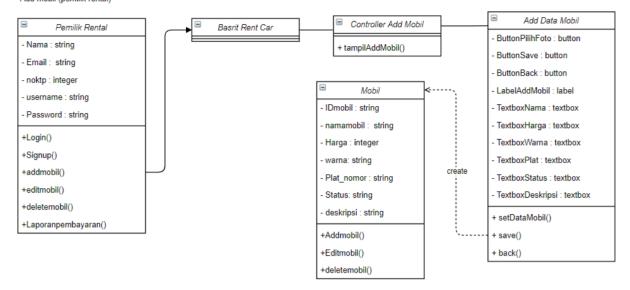
3.1.5.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



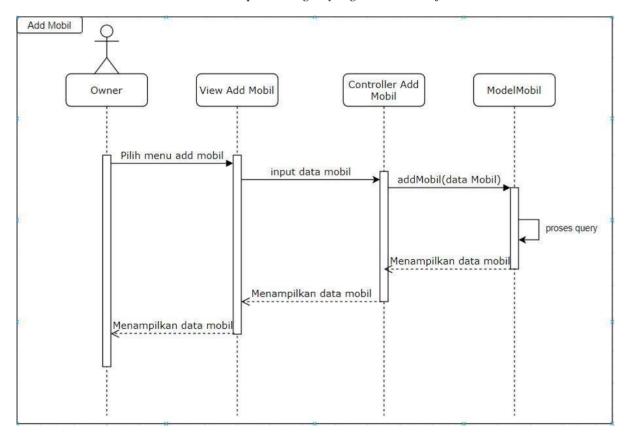
3.1.5.4 Diagram Kelas

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



3.1.5.5 Sequence Diagram

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



3.1.6 Use Case #6 <Edit Mobil>

Skenario Use Case #6 Primary Flow:

- 1. Membuka halaman Edit data Mobil
- 2. Menekan tombol edit pada mobil yang ingin diedit
- 3. Membuka halaman input edit mobil
- 4. Menginputkan data Mobil
- 5. Menekan tombol save

Alternate Flow:

3.1.6.1 Perancangan Antarmuka Usecase #6

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

Home / Edit Mobil

Mengedit Untuk Mobil Daihatsu All New Xenia

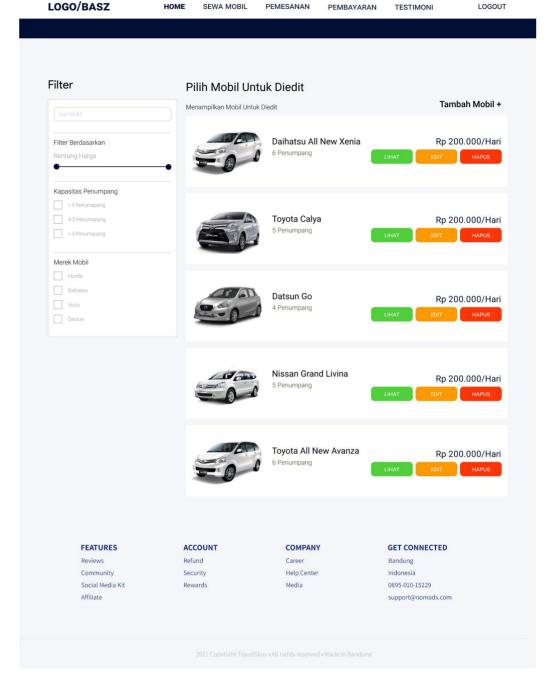
Harga

Warna

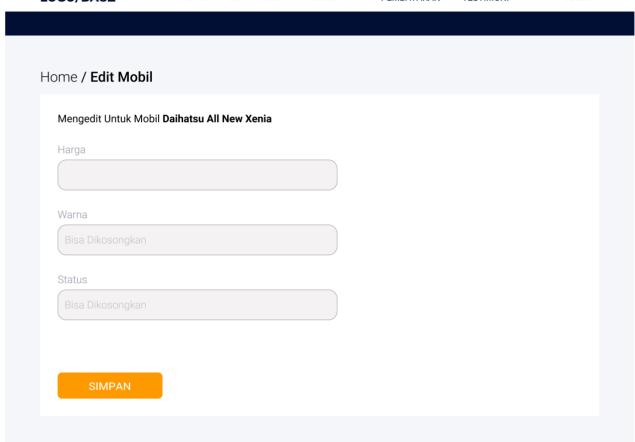
Bisa Dikosongkan

Status

Bisa Dikosongkan



LOGO/BASZ HOME SEWA MOBIL PEMESANAN PEMBAYARAN TESTIMONI LOGOUT



3.1.6.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYA R	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Page 1	Page daftar edit mobil	Page ini berisi daftar mobil yang bisa dipilih untuk di edit
Page 2	Page edit data mobil	Page ini berisi form edit data mobil dari mobil yang dipilih

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonBack	Button	Back	Jika diklik, akan mengaktifkan function menu
ButtonNext ButtonPrevi	Button Button	Next Previous	Jika diklik, akan mengaktifkan function next page Jika diklik, akan mengaktifkan function previous page
ous LabelEditM obil	Label	Edit Data Mobil	Label berisi teks edit data mobil sebagai penanda halaman edit mobil
Textbox	Textbox	search	Jika diklik, akan mengaktifkan function search
LabelNama Mobil	Label	Nama mobil	Label berisi nama mobil
ButonEdit LabelPage	Button Label	Edit Page	Jika diklik akan mengaktifkan function edit mobil Label berisi nomor page

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

daftar edit mobil

Page edit data mobil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonEditF oto	Button	Edit Foto Mobil	Jika diklik, akan mengaktifkan function editphoto
ButtonSave	Button	Save	Jika diklik, akan mengaktifkan function save
ButtonBack	Button	Back	Jika diklik, akan mengaktifkan function back
LabelEditM obil	Label	Edit Data Mobil	Label berisi teks edit data mobil sebagai penanda halaman edit mobil
TextboxNam a	Textbox	Nama Mobil	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setName
TextboxHar ga	Textbox	Harga Sewa	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setHarga
TextboxWar na	Textbox	Warna	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setWarna
TextboxPlat	Textbox	Plat Nomor	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setPlat
TextboxStatu s	Textbox	Status	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setStatus
TextboxDesk ripsi	Textbox	Deskripsi	Jika diklik, akan mengaktifkan Function setDeskripsi

3.1.6.2 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:

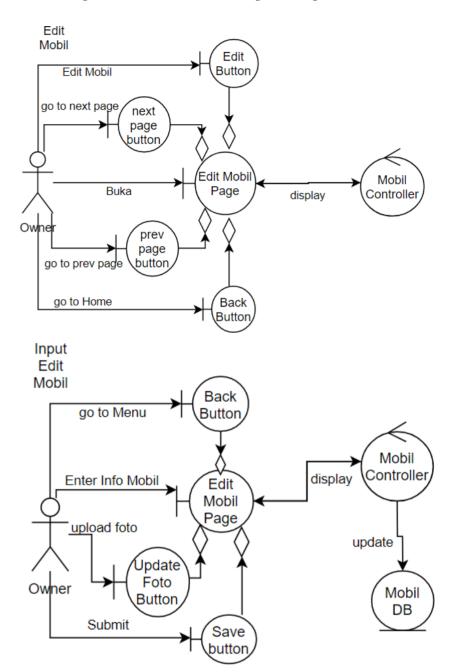
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Daftar Edit Mobil	Boundary
2	Search	Boundary
3	Button Edit	Boundary
4	Button Ganti Page	Boundary
5	Button Back	Boundary
6	Controller Daftar Mobil	Controller
7	Mobil	Entity
8	Halaman Edit Data Mobil	Boundary
9	Button Edit Foto	Boundary
10	Button Save	Boundary
11	Button Back	Boundary
12	Controller Edit Mobil	Controller

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

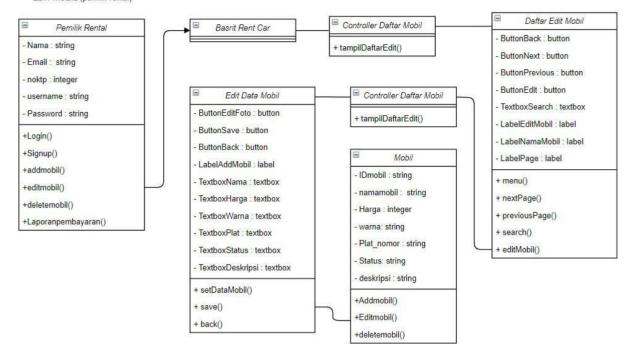
3.1.6.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



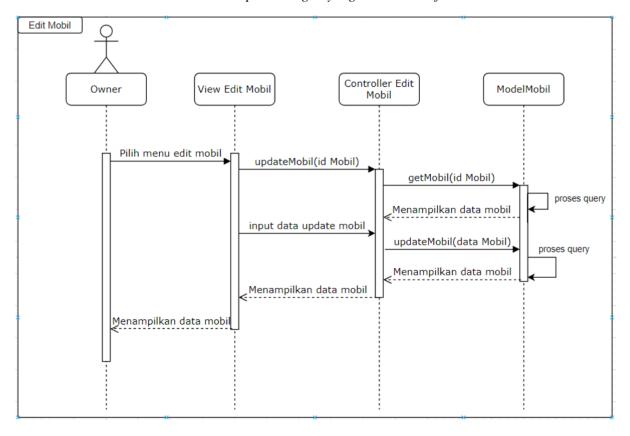
3.1.6.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing — masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis EDIT MOBIL (pemilik rental)



3.1.6.5 Sequence Diagram

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



3.1.7 Use Case #7 < Delete Mobil>

Skenario Use Case #7 Primary Flow:

- 1. Membuka halaman Hapus data Mobil
- 2. Menekan tombol delete pada mobil yang ingin dihapus

Alternate Flow:

3.1.7.1 Perancangan Antarmuka Usecase #7

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

LOGO/BASZ HOME SEWA MOBIL PEMESANAN PEMBAYARAN TESTIMONI LOGOUT Filter Pilih Mobil Untuk Diedit Tambah Mobil + Menampilkan Mobil Untuk Diedit Rp 200.000/Hari Daihatsu All New Xenia Filter Berdasarkan 6 Penumpang Rentang Harga Kapasitas Penumpang < 5 Penumapang 4-5 Penumapang Toyota Calya Rp 200.000/Hari 5 Penumpang > 5 Penumapang Merek Mobil Honda Daihatsu Datsun Go Rp 200.000/Hari Isuzu 4 Penumpang Datsun Nissan Grand Livina Rp 200.000/Hari Toyota All New Avanza Rp 200.000/Hari 6 Penumpang ACCOUNT GET CONNECTED **FEATURES** COMPANY Bandung Refund Career Security Help Center Indonesia Social Media Kit Rewards Media 0895-010-15229 support@nomads.com

3.1.7.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYA R	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Page 1	Page daftar hapus mobil	Page ini berisi daftar mobil yang bisa dipilih untuk di hapus

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonBack	Button	Back	Jika diklik, akan mengaktifkan function menu
ButtonNext	Button	Next	Jika diklik, akan mengaktifkan function next page

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

daftar hapus mobil

Prodi S1 Informatika Tel-U	DPPL-XXX	Halaman 37 dari 57
Template dokumen ini dan informasi yang dimilik	inya adalah milik Prodi S1	I Informatika Tel -U dan bersifat rahasia. Dilarang mer

ButtonPrevi	Button	Previous	Jika diklik, akan mengaktifkan function previous
ous			page
LabelDelete Mobil	Label	Hapus Data Mobil	Label berisi teks hapus data mobil sebagai penanda halaman delete mobil
Textbox	Textbox	search	Jika diklik, akan mengaktifkan function search
LabelNama Mobil	Label	Nama mobil	Label berisi nama mobil
ButtonDelet e	Button	Delete	Jika diklik, akan mengaktifkan function delete mobil
LabelPage	Label	Page	Label berisi nomor page

3.1.7.2 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:

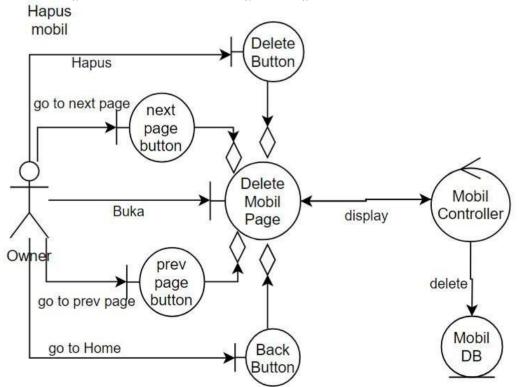
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Daftar Hapus Mobil	Boundary
2	Search	Boundary
3	Button Delete	Boundary
4	Button Ganti Page	Boundary
5	Button Back	Boundary
6	Controller Daftar Mobil	Controller
7	Mobil	Entity

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

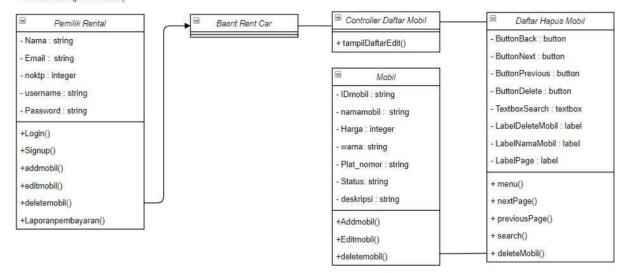
3.1.7.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



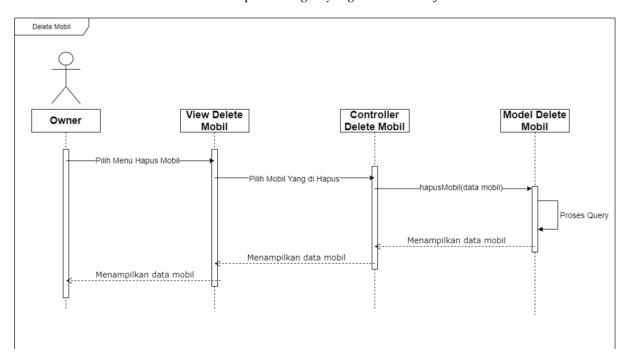
3.1.7.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing — masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis Delete mobil (pemilik rental)



3.1.7.5 Sequence Diagram

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



3.1.8 Use Case #8 < Pembayaran>

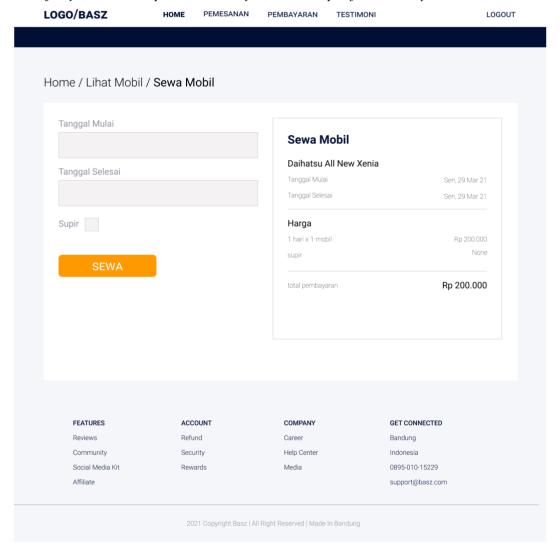
Skenario Use Case #8 Primary Flow:

- 1. Membuka halaman pembayaran
- 2. Menampilkan halaman pembayaran
- 3. masukan id pembayaran
- 4. menampilkan data pemesanan
- 5. melakukan pembayaran
- 6. menampilkan data pemesanan yang telah di update
- 7. tekan tombol ok
- 8. memproses penyimpanan data
- 9. melakukan pengecekan kembali

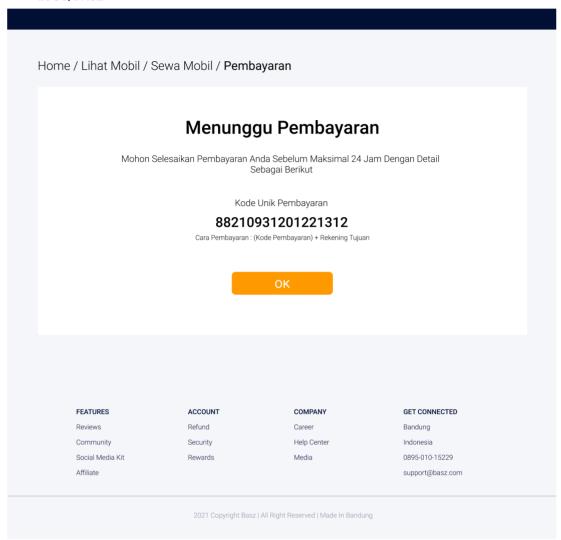
Alternate Flow:

3.1.8.1 Perancangan Antarmuka Usecase #8

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



LOGO/BASZ HOME PEMESANAN PEMBAYARAN TESTIMONI LOGOUT



3.1.8.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID. LAYA R	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
Page 1	Page data pembayaran	Page ini berisi data penyewaan untuk melakukan pembayaran
Page 2	Page kode pembayaran	Page ini berisi apabila user melakukan penyewaan dak hendak melakukan pembayaran

UNTUK MASING - MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonHome	Button	Home	Jika diklik, akan mengaktifkan function home.
BuutonBaya r	Button	Bayar	Jika diklik, akan mengaktifkan function kodebayar
BuutonPrevi ous	Button	Previous	Jika diklik, akan mengaktifkan function back
LabelPemba yaran	Label	Pembayaran	Label berisi teks pembayaran sebagai penanda halaman pembayaran

LabelDetail	Label	Detail	Label berisi detail mobil yang disewa, detail
Pembayaran		Pembayaran	customer yang menyewa, tanggal transaksi, dan total
			harga

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

data pembayaran

Page kode pembayaran

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonHome	Button	Ноте	Jika diklik, akan mengaktifkan function home
LabelPemba yaran	Label	Pembayaran	Label berisi teks pembayaran sebagai penanda halaman pembayaran
LabelKode	Label	Kode Pembayaran	Label berisi kode pembayaran
LabelStatus	Label	Status Pembayaran	Label berisi status pembayaran

3.1.8.2 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:

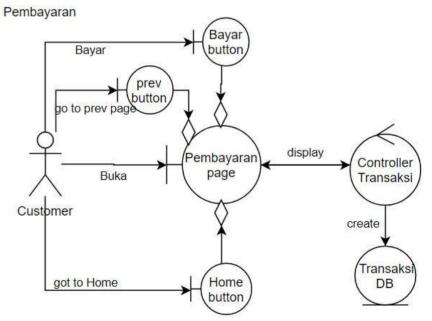
TABEL OBJECT PERANCANGAN

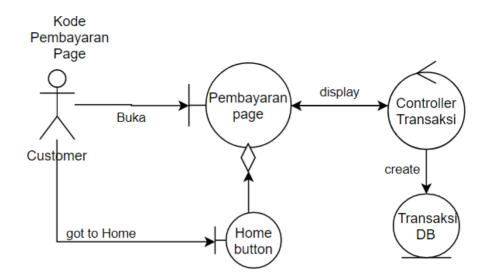
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Pembayaran	Boundary
2	Button Bayar	Boundary
3	Button Back	Boundary
4	Button Cancel	Boundary
5	Button Home	Boundary
6	Controller Pembayaran	Controller
7	Pembayaran	Entity

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

3.1.8.3 Robustness Diagram

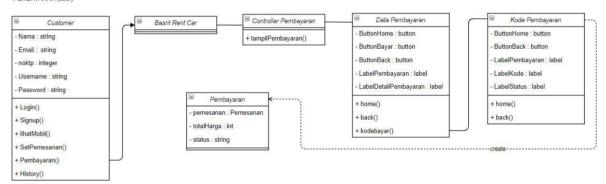
Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case





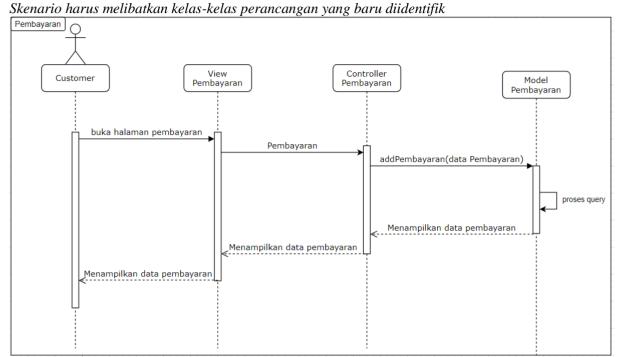
3.1.8.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis PEMBAYARAN (user)



3.1.8.5 Sequence Diagram

Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario.



3.1.9 Use Case #9 <Lihat mobil>

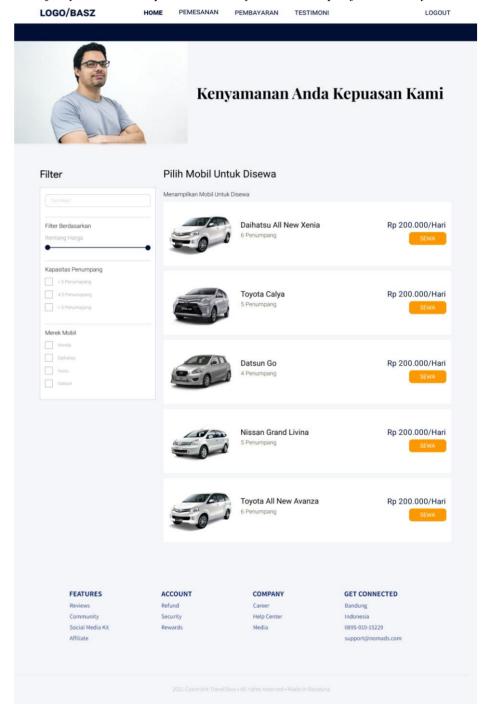
Skenario Use Case #9 Primary Flow:

- 1. Membuka halaman pengelolaan menu
- 2. Menampilkan daftar data mobil
- 3. melihat daftar mobil

Alternate Flow:

3.1.9.1 Perancangan Antarmuka Usecase #9

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



3.1.9.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID.	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
LAYA		
R		
Page 1	Page menu daftar mobil	Page ini berisi daftar mobil yang dapat disewa

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonBack	Button	Back	Jika diklik, akan mengaktifkan function menu
ButtonNext ButtonPrevi ous	Button Button	Next Previous	Jika diklik, akan mengaktifkan function next page Jika diklik, akan mengaktifkan function previous page
LabelDaftar Mobil	Label	Menu Daftar Mobil	Label berisi teks menu daftar mobil sebagai penanda halaman menu daftar mobil
Textbox	Textbox	search	Jika diklik, akan mengaktifkan function search
LabelNama Mobil	Label	Nama mobil	Label berisi nama mobil
ButonSewa	Button	Sewa	Jika diklik akan mengaktifkan function sewa mobil
LabelPage	Label	Page	Label berisi nomor page

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

menu daftar mobil

3.1.9.2 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:

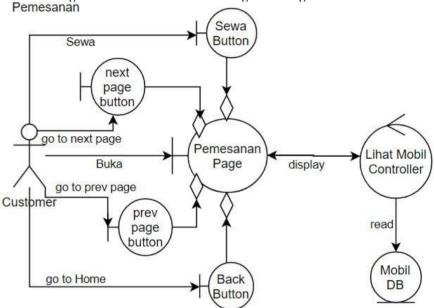
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Menu Daftar Mobil	Boundary
2	Search	Boundary
3	Button Sewa	Boundary
4	Button Ganti Page	Boundary
5	Button Back	Boundary
6	Controller Daftar Mobil	Controller
7	Mobil	Entity

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

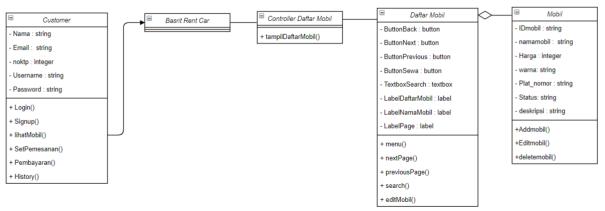
3.1.9.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



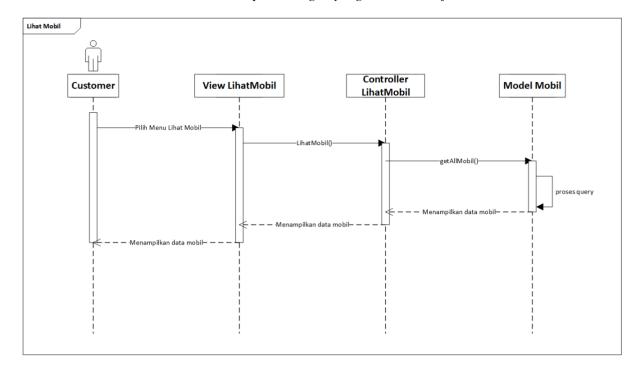
3.1.9.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing — masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis LIHAT MOBIL (user)



3.1.9.5 Sequence Diagram

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



3.1.10 Use Case #10 <History Pemesanan>

Skenario Use Case #10 Primary Flow:

- 1. Pembeli memilih menu history pemesanan
- 2. system menampilkan history pemesanan dari si user

Alternate Flow:

3.1.10.1 Perancangan Antarmuka Usecase #10

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

LOGO/BASZ HOME PEMESANAN PEMBAYARAN TESTIMONI LOGOUT Pemesanan / History Pemesanan History Mobil Yang Telah Disewa Pengguna Menampilkan Mobil Untuk Disewa FEATURES GET CONNECTED ACCOUNT COMPANY Refund Bandung Help Center 0895-010-15229

3.1.10.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID.	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
LAYA		
R		
Page 1	Page history pemesanan	Page ini berisi history pemesanan dari user

UNTUK MASING - MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil

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

Page history pemesanan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonNext	Button	Next	Jika diklik, akan mengaktifkan function next
BuutonPrevi ous	Button	Previous	Jika diklik, akan mengaktifkan function previous
ButtonBack	Button	Back	Jika diklik, akan mengaktifkan function menu
LabelHistor y	Label	History Pemesanan	Label berisi teks history pembayaran sebagai penanda halaman history pemesanan
LabelDetail Pemesanan	Label	Detail Pemesanan	Label berisi detail mobil yang disewa, detail customer yang menyewa, tanggal transaksi, dan total harga

3.1.10.2 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

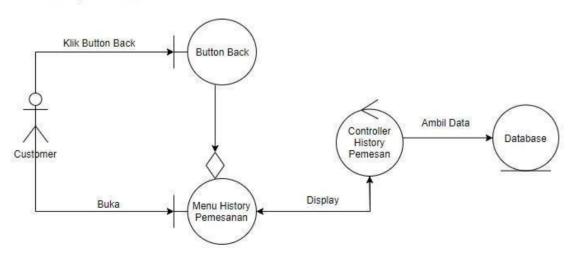
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman History Pemesanan	Boundary
2	Button Back	Boundary
3	Button Ganti page	Boundary
4	Controller History	Controller
5	Pemesanan	Entity

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

3.1.10.3 Robustness Diagram

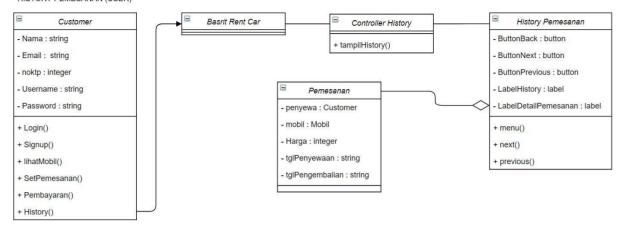
Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case

History Pemesanan



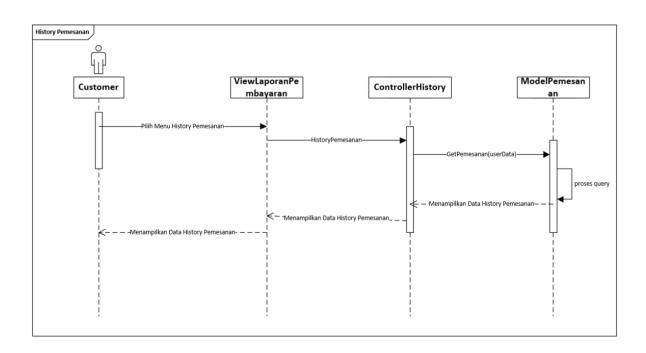
3.1.10.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing — masing use case Kelas pada tahap perancangan berbeda dengan kelas pada tahap analisis HISTORY PEMESANAN (USER)



3.1.10.5 Sequence Diagram

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



3.1.11 Use Case #11 < Tambah Testimoni>

Skenario Use Case #11

Primary Flow:

- 3. Pemesan memilih menu testimoni
- 4. Pemesan menekan tombol klik disini
- 5. Pemesan menginputkan testimoni
- 6. system menambahkan testimoni dari user ke database testimoni

Alternate Flow

3.1.11.1 Perancangan Antarmuka Usecase #10

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

LOGO/BASZ	HOME	SEWA MOBIL	PEMESANAN	PEMBAYARAN	TESTIMONI	LOGOUT
Tantina ani / Namah	: T +:					
Testimoni / Memb	eri Testim	oni				
Manaharikan Tastima	: Manaana:	DAC7				
Memberikan Testimo	mi wengenai	BASZ				
Testimoni						
Berikan Rating Anda						

KIRIM						
	_					

3.1.11.2 Perancangan Antarmuka Usecase #10

ID.	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
LAYA		
R		
pagi 1	Page lihat testimoni	Page ini berisi testimoni yang telah diberikan oleh user

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page history pemesanan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
LabelJudul	label	testimoni/memberi testimoni	label yang memberitahu user sedang berada pada page apa
Labeljudul2	label	Memberikan testimoni mengenai BASZ	label yang memberitahu user aktivitas yang sedang dilakukan
TextboxTestim oni	textbox	testimoni	label bertuliskan testimoni
ButtonKirim	button	kirim	jika diklik akan mengaktifkan function tambah_testimoni()
rating	picturebox	berikan reting anda	menginputkan value rating berdasarkan banyak bintang
footer	label	footer	berisi informasi mengenai website

3.1.11.2 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:

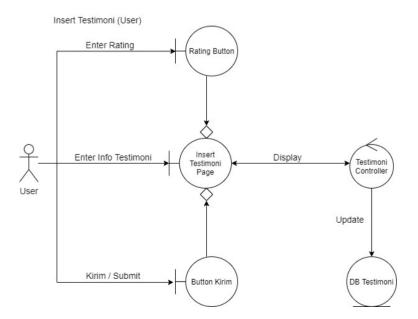
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Halaman Menu Testimoni	Boundary
2	LabelJudul	Boundary
3	Labeljudul2	Boundary
4	TextboxTestimoni	Boundary
8	rating	Boundary
5	Button kirim	Boundary
6	Controller Testimoni	Controller
7	Testimoni	Entity

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

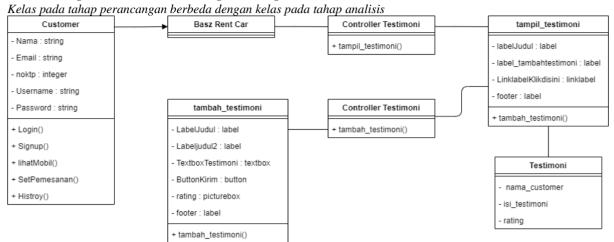
3.1.11.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



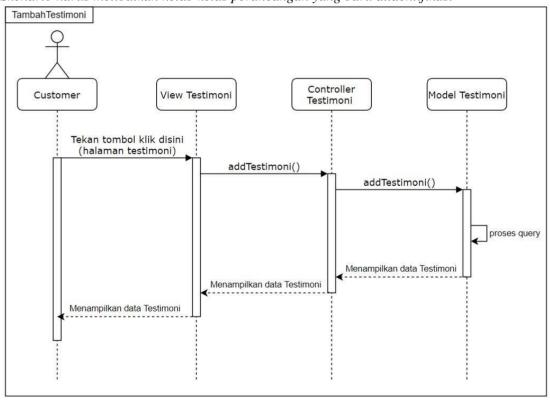
3.1.11.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case



3.1.11.5 Sequence Diagram

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



3.1.12 Use Case #12 <Lihat Testimoni>

Skenario Use Case #12

Primary Flow:

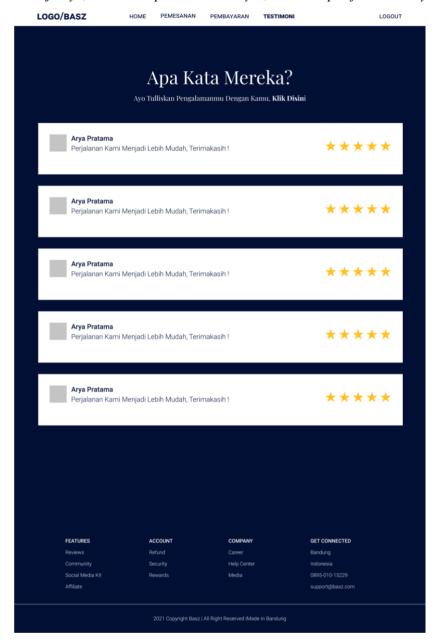
7. Pembeli memilih menu testimoni

8. system menampilkan testimoni dari si user Alternate

Flow

3.1.12 Perancangan Antarmuka Usecase #12

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



3.1.12.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID.	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
LAYA		
R		
Page 1	Page data testimoni	Page ini berisi daftar testimoni dari semua user

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page lihat testimoni

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonKlikDisini	Button	Klik Disini	Jika diklik, akan menuju halaman input testimoni
LabelNama	Label	Nama User	Label berisi teks nama user
FotoUser	Picture	Foto User	Picture berisi foto profile user

3.1.12.2 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

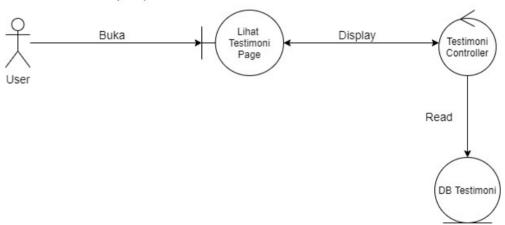
No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1.	Lihat Testimoni Page	Boundary
2.	Button Klik Disini	Boundary
3.	Testimoni Controller	Controller
4	DB Testimoni	Entity

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

3.1.12.3 Robustness Diagram

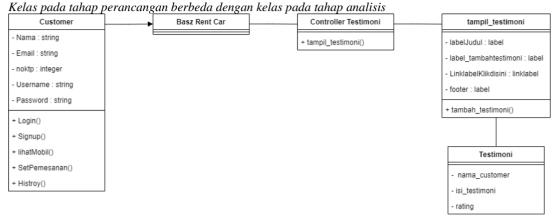
Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case

Lihat Testimoni (User)



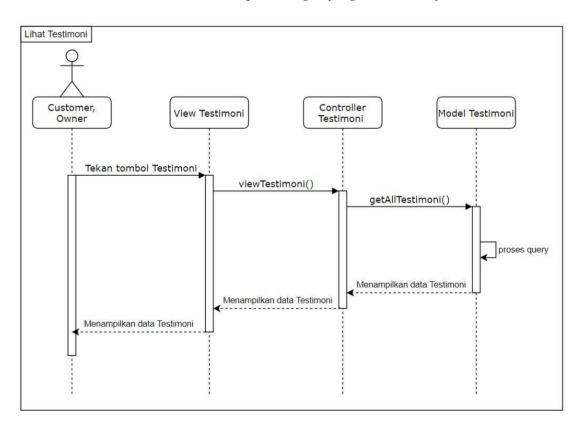
3.1.12.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case



3.1.12.5 Sequence Diagram

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



3.1.13 Use Case #13 < Hapus Testimoni>

Skenario Use Case #13

Primary Flow:

9. Pemilik rental memilih menu testimoni

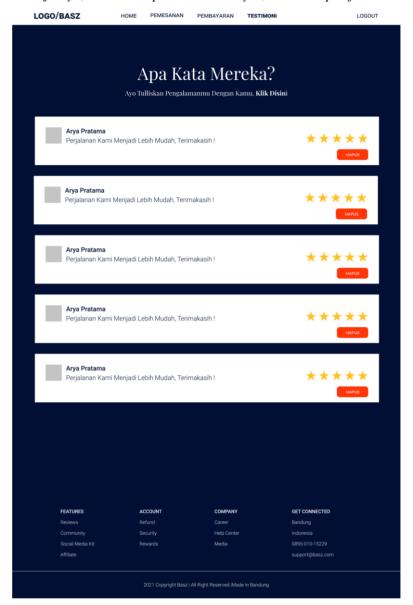
10. Pemilik rental menekan tombol hapus

11. system menghapus testimoni dari si user tertentu

Alternate Flow

3.1.13 Perancangan Antarmuka Usecase #13

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



3.1.13.1.1 Tabel Identifikasi Antarmuka / Layar / Page

ID.	NAMA LAYAR	DESKRIPSI
LAYA		
R		
Page 1	Page data testimoni	Page ini berisi daftar testimoni dari semua user

UNTUK MASING – MASING ANTAR MUKA / PAGE dibuatkan spesifikasi detil Antarmuka XXX: {diisi dengan no. layar atau no gambar rancangan antarmuka}

Page history pemesanan

Id_Objek	JENIS	LABEL*	Keterangan**
ButtonKlikDisini	Button	Klik Disini	Jika diklik, akan menuju halaman input testimoni
ButtonHapus	Button	Hapus	Jika diklik, akan mengaktifkan function deleteTestimoni
LabelNama	Label	Nama User	Label berisi teks nama user
FotoUser	Picture	Foto User	Picture berisi foto profile user

3.1.13.2 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:

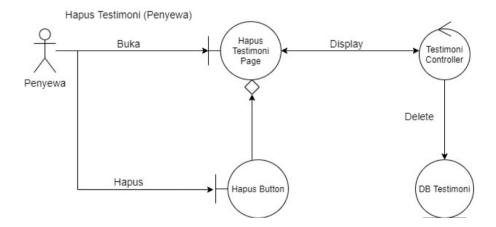
TABEL OBJECT PERANCANGAN

No	Nama Object Baru	Jenis / Tipe Kelas
1	Halaman Testimoni	Boundary
2	ButtonKlikDisini	Boundary
3	ButtonHapus	Boundary
4	Controller Testimoni	Controller
5	Testimoni	Entity

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

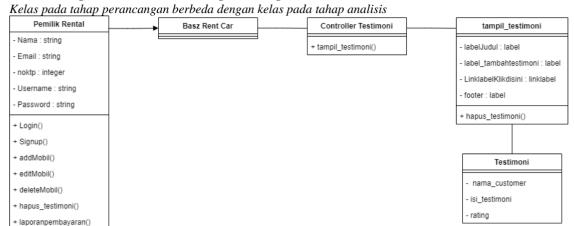
3.1.13.3 Robustness Diagram

Buatlah diagram robustness untuk masing – masing use case



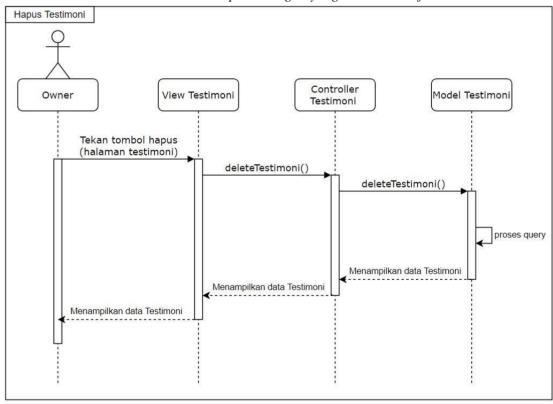
3.1.13.4 Diagram Kelas

Buatlah diagram kelas untuk masing – masing use case



3.1.13.5 Sequence Diagram

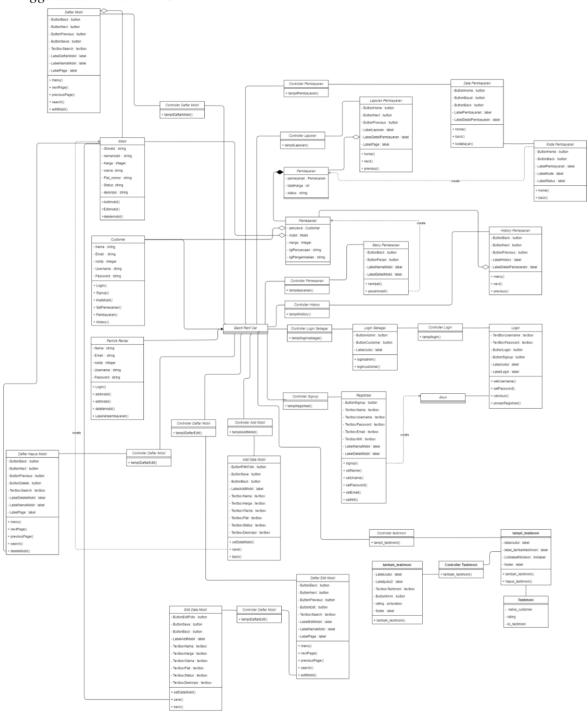
Buatlah diagram sequence untuk masing - masing use case sesuai skenario. Skenario harus melibatkan kelas-kelas perancangan yang baru diidentifikasi



4 Perancangan Detil

4.1 Perancangan Detil Kelas

Bagian ini diisi dengan daftar keseluruhan kelas yang akan digunakan dalam PL. menggunakan model MVC



TAREL KELAS.

ID Kela s	Nama Kelas Perancanga n	Atribute (visibility)	Method / Operation
1.	Daftar Mobil	Private	Menu(),nextPage(),previousPage(), search(),edit()
2.	Controller Daftar Mobil	-	tampilDaftarMobil(),tampilDaftarEdit()
3.	Mobil	Private	Addmobil(),EditMobil(),Deletemobil()
4.	Customer	Private	$Login(), Signup(), lihatmobil(), SetPemesanan(), Pembayaran(), Histor\ y()$
5.	Pemilik Rental	Private	Login(),addmobil(),editMobil(),deletemobil(),Laporanpembayaran()
6.	Daftar Hapus Mobil	Private	Menu(),nextPage(),previousPage(), search(),deleteMobil()
7.	Edit Data Mobil	Private	setDataMobil(),save(),back()
8.	Daftar Edit Mobil	Private	Menu(),nextPage(),previousPage(), search(),editMobil()
9.	Add Data Mobil	Private	setDataMobil(),save(),back()
10.	Controller Add Mobil	-	tampilAddMobil()
11.	Controller Signup	-	tampilRegistrasi()
12.	Registrasi	Private	Signup(),setName(),setUname(),setPassword(),setEmail()setNIK()
13.	Controller Login Sebagai	-	Tampilloginsebagai()
14.	Login sebagai	Private	Loginadmin(), logincustomer()
15.	Controller Login	-	Tampillogin()
16.	Login	Private	setUsername(),setPassword(),cekAkun(),prosesRegistrasi()
17.	Controller History	-	tampilHistory()
18.	History Pemesanan	Private	Menu(),next(), previous()
19.	Controller Pemesanan	-	Tampilpesanan()
20.	Menu Pemesanan	Private	Kembali(), pesanmobil()
21.	Pemesanan	Private	-
22.	Pembayaran	Private	-
23.	Laporan Pembayaran	Private	Home(),next(),previous()
24.	Controller Laporan	-	tampilLaporan()
25.	Controller Pemabayaran	-	tampilPembayaran()
26.	Data Pembayaran	Private	Home(),back(),kodebayar()
27.	Kode Pembayaran	Private	Home(),back()
28	Controller Testimoni	-	tampilTestimoni(), tambahTestimoni()
29	Testimoni	Private	-

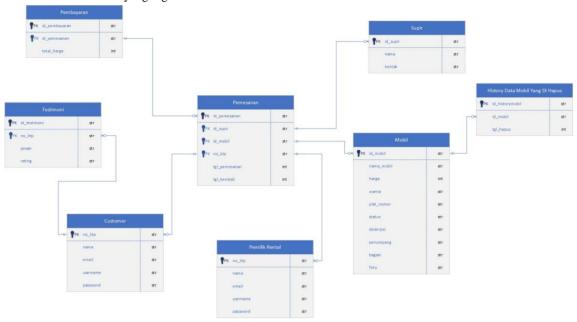
- Untuk setiap kelas:

 identifikasi operasi (mengacu pada tanggung-jawab kelas),

 identifikasi atribut, termasuk visibility-nya

4.2 Perancangan Kelas Persistensi (***Basis Data Skema Tabel)

Skema Relasi database yang digunakan



4.3 Perancangan Algoritma

4.3.1 Algoritma #1

Nama Kelas : Registrasi Controller

Nama Operasi : registrasi()

```
Algoritma :

Function registrasi()
Algoritma
Begin
      Input(nama);
      Input(username);
      Input(password);
      Input(email); Input(nik);
      Q-009
End
```

4.3.2 Algoritma #2

Nama Kelas : Login Controller

Nama Operasi : login()

Algoritma

```
Function login()
Algoritma
Begin
Input(username);
Input(password);
Q-004
If(username='owner'){
    menuOwner()
} else if(username<>'owner') {
    menuCustomer()
} else {
    registrasi()
}
End
```

4.3.3 Algoritma #3

```
Nama Kelas : controller add Mobil
Nama Operasi : addMobil()
Algoritma :
```

```
Function addMobil()
Algoritma
Begin
Input(nama_mobil)
Input(harga)
Input(warna)
Input(plat_nomor)
Input(status)
Input(deskripsi)
Input(foto)
Q-011
End
```

4.3.4 Algoritma #4

```
Nama Kelas : Edit Mobil
Nama Operasi : editMobil()
Algoritma :
```

```
Function editMobil($id_mobil)

Algoritma

Begin

Input(nama_mobil)

Input(harga)

Input(warna)

Input(plat_nomor)

Input(status)

Input(deskripsi)

Input(foto)

Q-012

End
```

4.3.5 Algoritma #5

```
Nama Kelas : Pesan Mobil
Nama Operasi : pesanMobil()
Algoritma :
```

```
Function pesanMobil($id_mobil,$username)

Kamus

Tgl_sewa, tgl_kembali = date;

Algoritma

Begin

If(status='available'){
Q-008
Status_mobil = not_available
} else {
pilihMobil()
}

End
```

4.3.6 Algoritma #6

```
Nama Kelas : controller Pembayaran
Nama Operasi : pembayaran()
Algoritma :
```

```
Function pembayaran($id_pembayara n)
Algoritma
Begin
If(status='success'){
Q-010
} else {
Pembayaran()
}
End
```

4.3.7 Algoritma #7

```
Nama Kelas : controller Testimoni
Nama Operasi : pembayaran()
Algoritma : addTestimoni()
```

```
Function addTestimoni($user)
Algoritma
Begin
Input(data_testimoni)
Q-015
End
```

4.3.8 Algoritma #8

```
Nama Kelas : controller Testimoni
Nama Operasi : deleteTestimoni()
Algoritma :
```

```
Function deleteTestimoni($id)
Algoritma
Begin
if($id=true){
Q-015
}
End
```

4.4 Perancangan Query

Query :

No Query	Query	Keterangan
Q-001	SELECT * FROM mobil	Deskripsi query untuk mengambil semua daftar mobil.
Q-002	SELECT * FROM pembayaran	Deskripsi query untuk mengambil semua daftar history pembayaran.
Q-003	SELECT * from akun WHERE username = \$username	Deskripsi query untuk mengambil semua data user berdasarkan username tertentu.
Q-004	SELECT * from akun WHERE username = \$username AND password = \$password	Deskripsi query untuk mengambil semua data user berdasarkan username dan password tertentu.
Q-005	SELECT * FROM pemesanan	Deskripsi query untuk mengambil semua daftar pemesanan.
Q-006	SELECT * FROM mobil WHERE id_mobil = \$id_mobil	Deskripsi query untuk mengambil data mobil berdasarkan id.
Q-007	SELECT * FROM mobil WHERE nama_mobil = \$nama_mobil	Deskripsi query untuk mengambil data mobil berdasarkan nama.
Q-008	INSERT INTO pemesanan VALUES(\$id_pemesanan, \$id_mobil, \$username, \$tgl_pesan, \$tgl_kembali, \$total_harga)	Deskripsi query untuk menambahkan data ke tabel pemesanan .
Q-009	INSERT INTO akun VALUES(\$nama, \$username, \$password, \$email, \$nik)	Deskripsi query untuk menambahkan data ke tabel akun.
Q-010	INSERT INTO pembayaran VALUES(\$id_pembayaran, \$id_pemesanan)	Deskripsi query untuk menambahkan data ke tabel pembayaran.
Q-011	INSERT INTO mobil VALUES(\$id_mobil, \$nama_mobil \$harga_sewa, \$warna, \$plat_nomor, \$status, \$deskripsi, \$photo)	Deskripsi query untuk menambahkan data ke tabel mobil.
Q-012	UPDATE mobil SET(nama_mobil=\$nama_mobil harga_sewa=\$harga_sewa, warna=\$warna, plat_nomor=\$plat_nomor, status=\$status, deskripsi=\$deskripsi, photo=\$photo) WHERE id_mobil = \$id_mobil	Deskripsi query untuk mengedit data di tabel mobil berdasarkan id_mobil tertentu.
Q-013	DELETE FROM mobil WHERE id_mobil=\$id_mobil	Deskripsi query untuk menghapus data di tabel mobil berdasarkan id_mobil tertentu.
Q-014	SELECT * FROM testimoni	Deskripsi query untuk mengambil semua daftar testimoni.
Q-015	INSERT INTO testimoni VALUES(\$id_testimoni, \$username, \$isi_testimoni, \$rating)	Deskripsi query untuk menambahkan data ke tabel testimoni.
Q-016	DELETE FROM testimoni WHERE id_testimoni=\$id_testimoni	Deskripsi query untuk menghapus data di tabel testimoni berdasarkan id_testimoni tertentu.

5 Matriks Kerunutan (Requirement Traceability Matrix)

Mapping requirement dengan Use Case yang direalisasikan

Kode FR	Nama Functional Requirement	Nama Use Case
FR-01	Fungsi ini digunakan oleh user untuk membuat akun	Sign Up
FR-02	Fungsi ini digunakan oleh user dan pemilik rental agar sistem bisa mengenali pengguna dan aksesnya	Login
FR-03	Fungsi ini digunakan oleh user dan pemilik rental untuk melihat detail dari setiap mobil yang tersedia	Lihat Mobil
FR-04	Fungsi ini digunakan oleh user untuk proses penyewaan mobil yang dipilih	Pemesanan
FR-05	Fungsi ini digunakan oleh user untuk proses pembayaran dari pemesana yang telah dilakukan	Pembayaran
FR-06	Fungsi ini digunakan oleh pemilik rental untuk mengedit data -data mobil pada sistem	Editmobil
FR-07	Fungsi ini digunakan oleh pemilik rental untuk menambah data-data mobil pada sistem	Addmobil
FR-08	Fungsi ini digunakan oleh pemilik rental untuk menghapus data-data mobil pada sistem	deletemobil
FR-09	Fungsi ini digunakan oleh pemilik rental untuk melihat laporan pembayaran yang sudah dilakukan oleh user	Laporan Pembayaran
FR-10	Fungsi ini digunakan oleh pemilik rental untuk melihat data pemesanan yang sudah dilakukan oleh user	History pemesanan
FR-11	Fungsi ini digunakan oleh user untuk memberikan testimoni/penilaian kepada Basz Rent Car Nation	Tambah Testimoni
FR-12	Fungsi ini digunakan oleh user dan pemilik rental untuk melihat testimoni yang telah diberikan user pada website	Lihat Testimoni
FR-13	Fungsi ini digunakan oleh pemilik rental untuk menghapus testimoni yang diberikan oleh user	Hapus Testimoni